



Parce que chaque vie compte

Samsung Campus

Cahier des charges

Sommaire

I- L'équipe

II-Contexte

III-Budget

IV-Délai

V-Propriété intellectuelle

VI-Contenu

VII-L'arborescence

VIII-Domaine

IX-Technologies et langages

X-Hébergement

I-L'équipe

Dans le cadre d'un échange entre le [Samsung Campus](#) et l'association [Djantoli](#), nous avons été sélectionnés, notre groupe se compose :

- Mlle Padé Marie
- M. Benthami Ihab
- M. Jellaoui Nizar
- M. Mouhoussoune Naïr

Nous sommes tout les quatre développeurs.

II-Contexte

L'association [Djantoli](#) souhaite développer une application mobile de type Quizz dans le cadre d'aide à l'éducation et à l'instruction de l'alimentation du nourrisson en Afrique. Cette application a pour but de compléter l'aide que fournissent déjà les agents sur place. En effet l'Afrique rencontre au taux de 46% de décès sur sa population de moins de 1 an.

Les 3 principales causes sont :

- La malnutrition des enfants entre 0 et 5 ans
- Les soins sont payant
- Mauvaise accompagnement

Au vu des générations de téléphone utilisé dans ce continent ainsi que son accessibilité. Les deux partis se sont entendu que l'application sera principalement utiliser sur les appareils des bénévoles sur place qui eux sont équipés de tablette ou téléphone de générations récente.

III-Budget

Dans le cadre de cette échange, l'application sera développer sans aucunes rémunérations demandé. Seul restera à la charge de l'association Djantoli, le prix de l'hébergement.

IV-Délai

L'application sera livrable à l'été 2016. Avant cette date échéante, l'application sera présentée sous ses diverse forme au près du Samsung Campus dans le cadre de la formation, sous forme de soutenance. L'association aura quand à elle un droit de regard permanent sur l'avancement de sa commande.

V-Propriété intellectuel

L'application utilisera pour ses questions/réponses, le contenu pour sa base de donnée.

L'équipe respectera les droits d'auteurs et ne consentira à utiliser une propriété intellectuelle sans l'accord explicite et écrit des ayant droits.

L'application respectera la chartre graphique du site principale pour rester 'corporate' et garder un lien visuel logique.

VI-Contenu

L'application abordera des questionnaires à choix multiple.

Il y'aura cependant au lancement du questionnaire, quelques quelques questions a but informatif (ex : nombre d'enfant de la mère, age du nourisson, sexe, ...)

L'utilisateur n'aura pas la possibilité de remplir du texte, les reponses seront toujours proposé par l'application.

Les questionnaires seront adaptés en fonction des tranches d'age des enfants. Il y aura plusieurs niveau de difficultés, qui seront accessible à tout moment des le lancement de l'application.

- Il y'aura a la fin de chaque questionnaire une page ou on laissera la possibilité a l'utilisateur de noté quiz auquel il vient de répondre , ainsi qu'une page

avec son score , un commentaire ainsi que les question auxquelles il a eu de mauvaises réponses

VII-L'arborescence

//a faire

VIII-Domaine

//à discuté avec le client

IX-Technologies et langages

Dans un souci de compatibilité sur divers supports, l'équipe à choisis de travailler avec IONIC, angularJS et NodeJs