

REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix - Travail - Patrie

-----  
MINISTRE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS  
-----



REPUBLIC OF CAMEROON

Peace - Work - Fatherland

-----  
MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION  
-----

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTALenergies CAMEROUN 2021 ET LES INFORMATIONS  
PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE  
POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES  
POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2021 ET LES  
INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

## PLAN D'ACTION

**Novembre 2021**



## **DETAIL DU PLAN D'ACTION**



LE PRESENT DOCUMENT EST LE PLAN D'ACTION POUR LA REALISATION DE LA LETTRE  
COMMANDÉE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL  
D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE  
EN PROCEDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU  
DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES  
INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2021 ET LES INFORMATIONS  
PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

<b>AVANT-PROPOS .....</b>	<b>5</b>
1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES .....	6
2- Présentation du cabinet.....	7
3- Introduction et contexte.....	8
4- Buts et objectifs .....	9
5- Proposition d'une stratégie de mise en œuvre .....	10
6- Diagramme de PERT .....	11
7- 'équipe de projet .....	12
8- Prochaines étapes de suivi proposées .....	14
9- Plan d'assurance qualité .....	17
<b>A- Cadre du PAQ .....</b>	<b>17</b>
<b>B- Outils (Outils logiciels, autres outils) .....</b>	<b>17</b>
<b>C- Suivi de l'application du plan qualité .....</b>	<b>17</b>
10- Plan de formation .....	19
11- Plan de communication .....	20
11-Liste des livrables .....	21
<b>ANNEXES .....</b>	<b>22</b>
A1/ CHRONOGRAMME DES ACTIVITES .....	23
A2/ TERMES DE REFERENCES .....	24
A3/ LETTRE DE COMMANDE ENREGISTREE.....	30
A4/ CAUTIONNEMENT AVANCE DEMARRAGE .....	32
A5/ CAUTIONNEMENT DEFINITIF .....	33
A6/ ATTESTATION D'ASSURANCE .....	34

## AVANT-PROPOS

Le présent plan d'action de réalisation des prestations est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Postes et Télécommunications
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au MINPOSTEL ;
- Considérer toutes les informations relatives déclarées Confidentielles.

## 1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES

Enoncé	Définition
<b>CAN</b>	Coupe d'Afrique des Nations
<b>TIC</b>	Technologies de l'information et de la Communication
<b>MINTOUL</b>	Ministère du Tourisme et des Loisirs
<b>MINSEP</b>	Ministère des Sports et de l'Education Physique
<b>MINSANTE</b>	Ministère de la Santé publique
<b>MINCOM</b>	Ministère du Commerce
<b>MINREX</b>	Ministère des relations extérieures
<b>MINT</b>	Ministère des Transports
<b>DGSN</b>	Délégation Générale à la Sureté Nationale
<b>SED</b>	Secrétariat d'Etat à la Défense

## 2- Présentation du cabinet

### a) KIAMA SA

KIAMA S.A est implantée à Yaoundé depuis 2012. Entreprise dynamique en forte croissance, elle est constituée essentiellement d'ingénieurs en informatique, d'ingénieurs en réseaux et télécommunication, de développeurs et de professionnels de la gestion des projets numériques. Spécialisée dans le domaine du numérique, elle est un maillon très important dans la conception, le développement et l'intégration des solutions mobiles au Cameroun et dans la sous-région Afrique Centrale. Nous avons une expérience dans les travaux intégrant des solutions innovantes dans les domaines des ERP, du TRACKING, de la CRÉATION des SITES INTERNET et du VAS & CONTENT ; Une équipe de personnes qualifiées, dynamiques, jeunes et expérimentées composée d'ingénieurs, de consultants, de techniciens et de professionnels qui ont l'habitude de travailler sur des projets de grande envergure ; Nous possédons toute la chaîne logistique appropriée aux types de sollicitations de notre domaine d'activité. Cette prédisposition permet la rapidité d'exécution, le suivi intégral des travaux étape par étape et le respect des délais.

### b) MBOASTORE

MBOA STORE est la boutique en ligne de MGSOFT qui permet de télécharger gratuitement, d'acheter ou de s'abonner à nos applications mobiles « made in Cameroon » à partir d'un Smartphone ou d'une tablette. C'est l'homologue du Play-Store ou de l'Apps-Store

### 3- Introduction et contexte

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeurs des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Pour le cas particulier de la CAN TOTALEnergies CAMEROUN 2021, les entreprises KIAMA SA, MBOASTORE et «partenaire externe» sont désignées pour la mise en œuvre de ce projet ; Elles se chargeront respectivement de :

- Réaliser les applications mobiles (Android et IOS)
- Réaliser l'application web
- Collecter les données et les informations de géolocalisation des sites d'intérêts général

## 4- Buts et objectifs

Globalement, l'objectif de ce projet est de mettre en place trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTALEnergies CAMEROUN 2021 et les informations pratiques sur les villes de compétition ; La mise en œuvre du projet va permettre de :

- Mettre en ligne la CAN TOTAL à travers les TIC
  - o Développer l'application web
  - o Développer les applications mobiles (Android/iOS)
- Proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (Hôtels, restaurants, agence de voyage, etc.)
- Développer une interactivité avec la communauté sportive (calendriers des matchs, les résultats, classements etc.)
- D'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêts dans les villes de Yaoundé, Buea, Limbe, Garoua, Douala, Bafoussam : collecter les informations sur le terrain des points d'intérêts à savoir géolocalisation, photos, descriptions des services ...
- Vendre l'image du Cameroun.

## 5- Proposition d'une stratégie de mise en œuvre

### PROJET FAN CAN 2021

1 déc. 2021

2

#### Tâches

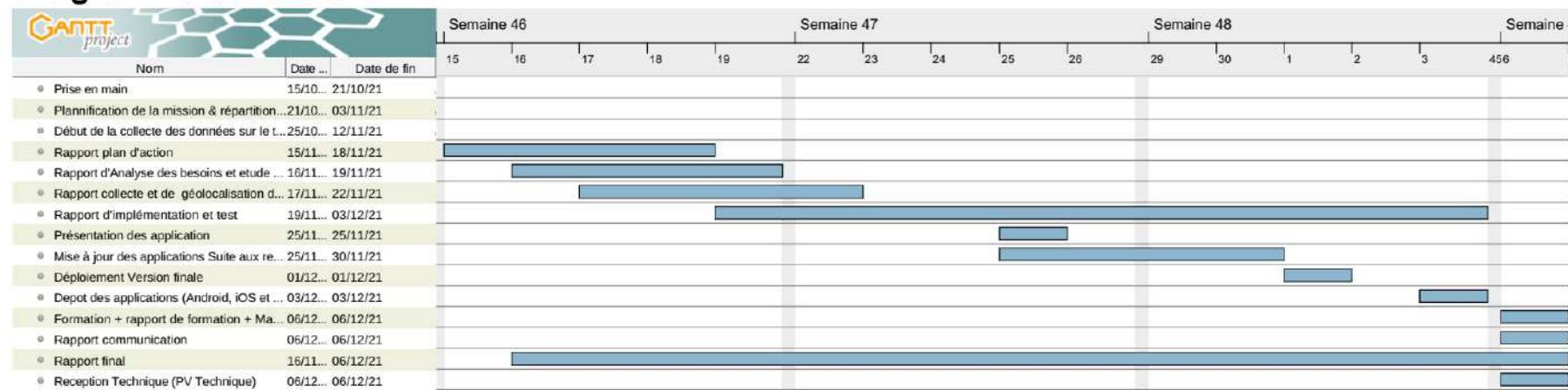
Nom	Date de début	Date de fin
Prise en main	15/10/21	21/10/21
Plannification de la mission & répartition des taches avec le partenaire Mboastore	21/10/21	03/11/21
Début de la collecte des données sur le terrain	25/10/21	12/11/21
Rapport plan d'action	15/11/21	18/11/21
Rapport d'Analyse des besoins et étude de faisabilité	16/11/21	19/11/21
Rapport collecte et de géolocalisation des sites d'intérêts général collecte et de géolocalisation des sites d'intérêts général	17/11/21	22/11/21
Rapport d'implémentation et test	19/11/21	03/12/21
Présentation des applications	25/11/21	25/11/21
Mise à jour des applications Suite aux recommandations	25/11/21	30/11/21
Déploiement Version finale	01/12/21	01/12/21
Dépôt des applications (Android, iOS et Web) sur CD	03/12/21	03/12/21
Formation + rapport de formation + Manuels de formation utilisateur & administrateur	06/12/21	06/12/21
Rapport communication	06/12/21	06/12/21
Rapport final	16/11/21	06/12/21
Reception Technique (PV Technique)	06/12/21	06/12/21

## 6- Diagramme de PERT

### PROJET FAN CAN 2021

1 déc. 2021

#### Diagramme de Gantt



## 7- 'équipe de projet

La composition de l'équipe proposée, par spécialité, ainsi que les tâches et le calendrier qui leurs sont confiés :

NOM	POSTE	ATTRIBUTIONS
EULOGE MELANGE TAPANG	Chef de mission	Conduite du projet
MARIUS LAMBOU	Analyste programmeur	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Analyse des besoins du client</li> <li>.Participation au cahier de charges</li> <li>.Réalise l'application Web</li> <li>.Contrôle qualité</li> <li>.Livraison au client</li> <li>.Suivi technique</li> <li>.Déploie la solution</li> </ul>
KAMDEM HARRY WINNER	Développeur Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Création des API</li> <li>.Crée la structure de la base de données</li> <li>.Implémente de web design aux couleurs de la charte graphique</li> <li>.Teste l'application web</li> <li>.rédige le guide d'utilisation</li> </ul>
EDMOND NGATO	Développeur Android	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Mets à jour les API fournis par le développeur Web</li> <li>. Implémente de web design aux couleurs de la charte graphique</li> </ul>

		<p>.S'assure des aspects non fonctionnels .rédige le guide d'utilisation</p>
NIRAJ AGARWAL	Développeur mobile iOS/Apple	<p>.Réalise les tests sur l'application IOS et applique les correctifs en cas de bogue . Mets à jour les API fournis par le développeur Web . Implémente de web design aux couleurs de la charte graphique .S'assure des aspects non fonctionnels .rédige le guide d'utilisation</p>

## 8- Prochaines étapes de suivi proposées

<b>ETAPE / RESPONSABILITES</b>	<b>Etape 1 : collecte des informations</b>	<b>Etape 2 : La géolocalisation des sites d'intérêts général</b>	<b>Etape 3 : La conception générale de la plateforme numérique</b>	<b>Etape 4 : programmation des données collectées et des sites cartographiés</b>	<b>Etape 5 : intégration et mise en production entre l'application mobile et le site web</b>
MBOASTORE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se rendre au MINSEP pour toutes les informations liées à la CAN 2021</li> <li>-Se rendre au MINTOUL pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités et loisirs prévues</li> <li>-Se rendre au MINREX pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyage requis</li> <li>-Se rendre au MINCOM pour la liste des supermarchés et des denrées alimentaires</li> <li>-Se rendre MINSANTE pour les modalités entourant le COVID et autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-relever les coordonnées GPS ainsi que des photos et informations des points suivants :</li> <li>-stades</li> <li>-pharmacies</li> <li>-hôpitaux</li> <li>-boîte de nuit</li> <li>-restaurants</li> <li>-supermarchés</li> <li>-banques</li> <li>-salon de coiffure</li> <li>-centre de l'artisanat</li> <li>-briqueterie</li> <li>-lieux de culte</li> <li>-boulangerie</li> <li>-ambassades</li> <li>-centre administratif et les services publics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Modélisation de la solution web</li> <li>-Maquette de l'application web et mobiles</li> <li>-Réalisation de la base de données</li> <li>- Production des API pour la communication avec les applications mobiles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise à jour de la base de données</li> <li>- Adaptation des formulaires</li> <li>- Définition des rôles, droits et privilèges</li> <li>- Mise à jour des API, conformément à la définition des données</li> <li>- Développement des applications WEB BACKEND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Communication entre les API et application WEB</li> <li>Gestion des versions</li> <li>- Test unitaires</li> <li>- Application des corrections</li> </ul>

	vaccinations, les structures sanitaires  -Se rendre au MINT pour les modalités de voyage en interne de/vers les villes de la CAN.  -Se rendre au SED/DGSN pour les mesures de sécurité	-les sites touristiques à proximité des lieux de compétition.			
KIAMA SA	-Rédiger les correspondances à l'endroit des administrations concernées	Apprécier les données collectées sur le terrain	-Modélisation des solutions mobiles  -Maquette des applications mobiles  -maquettage du front-end web	- Codage des applications mobiles (Android + IOS et front-end web)  - Tests+ correction des bugs	-gestion des versions  - Test unitaires  -Application des corrections  -Optimisation de code  -Mise en relation entre le site web et les applications mobiles

Etape Entreprise /	Etape 6 :l'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store,le Play-store et l'App store	Etape 7 : La communication	Etape 8 : Atelier de capitalisation et de clôture du projet	Etape 09 : réception technique

MBOASTORE	-Mise en ligne de la base de données et du site web (backend)	-Diffusion dans les médias (réseaux sociaux et autres canaux de diffusion..), référencement	-participer à l'atelier -rédiger le Guide d'administration application . Rédiger Guide d'utilisation . Rédiger le Rapport de conception, implémentation et déploiement des applications WEB	-Présentation du rapport final de la mission, -Intégration des observations, -Signature des procès-verbaux de réception
KIAMA SA	-Mise en ligne des applications mobiles (Playstore, Apple Store) Mise en ligne application web (Front-end)	-Méthodologie -diffusion dans les médias	. Rédiger Guide d'utilisation . Rapport de conception, implémentation et déploiement des applications ANDROID+IOS -rédiger le rapport de formation des utilisateurs	

## 9- Plan d'assurance qualité

Le Plan d'Assurance Qualité (PAQ) décrit comment mettre en œuvre les moyens permettant d'obtenir la qualité nécessaire à la bonne réalisation de ce projet. Il précise également les dispositions relatives à la conception et à la maîtrise de la qualité pour l'ensemble du cycle de vie d'un système.

### A- Cadre du PAQ

Le but de ce document est de définir la politique qualité de l'entreprise au niveau projet. Le présent document décrit donc les méthodes à employer dans les différents cas de figure pouvant se présenter lors de ce projet.

### B- Outils (Outils logiciels, autres outils)

- Microsoft Office pour la rédaction des livrables
- CMS WordPress, HTML pour la réalisation du site web
- IONIC pour les applications mobiles
- MYSQL pour la création de la base de données
- Framework PHP Laravel pour la création des API D'accès aux données & la collecte des données

### C- Suivi de l'application du plan qualité

#### a) Principes

L'application du présent PAQP et de ses différentes instances tels les PAQL est primordiale pour obtenir un produit final de qualité. Il est donc important de s'assurer tout au long du projet, que les règles spécifiées sont bien appliquées.

#### b) Interventions du Chef de Projet

Le Chef de Projet devra tout au long de la mise en œuvre des applications web et mobiles veiller au bon respect de la qualité. Il est chargé de valider les livrables. Il veillera également au bon déroulement des tests. Il contrôlera la bonne application des documents relatifs à la qualité. Les interventions du Responsable Qualité (maître d'œuvre) se situent à différents endroits

- Lorsqu'une personne de l'équipe technique ou le chef de projet a besoin de conseils.
- De manière aléatoire pour vérifier la qualité de la production

### c) Procédure d'évolution

Les mises à jour du plan doivent être justifiées par une amélioration des conditions de déroulement du projet ou de la qualité des différentes versions des applications.

Le Chef du projet est chargé des mises à jour du plan. Après validation par le chef de projet, il s'assure de sa diffusion auprès de l'équipe projet.

### d) Procédure de dérogation

Les membres de l'équipe projet sont tenus de se conformer aux dispositions décrites dans le plan d'assurance qualité. En cas de non-application de ces dispositions, une demande de dérogation doit être faite auprès du chef de projet traitement de non-conformité. Lorsqu'une anomalie (fonctionnelle) ou incident (non-fonctionnelle) est constatée, en particulier grâce aux actions qualité sur le projet, la procédure appliquée par le chef de projet du projet est la suivante :

- Identification de la cause,
- Évaluation de la portée et des conséquences de cet état de fait,

L'engagement d'une ou plusieurs actions correctives qui peuvent être :

- Exiger l'application du Plan d'Assurance Qualité (faire réexprimé par les commanditaires l'importance du Plan d'Assurance Qualité),
- Faire évoluer le Plan d'Assurance Qualité car il se révèle mal adapté,
- Accorder une dérogation qui est validée par le Comité de pilotage et qui est enregistrée en tant qu'action qualité.
- Remonter un manquement en comité opérationnel

Toute autre démarche aboutissant à une violation des règles méthodologiques, entraîne le rejet, par le contrôle qualité, des productions concernées.

## 10- Plan de formation

La formation à l'utilisation des applications web et mobiles (Android et IOS), sur 1 jour (6h), réparti en 2 séquences de formation, vous permettra d'acquérir une expertise sur l'utilisation de ces dernières, l'installation et la prise en main des applications et le déploiement de l'application web pour la collecte.

### MODULE 1 : INSTALLATION ET PRISE EN MAIN DES APPLICATIONS

- ✓ Installation des applications mobiles (Android, IOS)
- ✓ Exploitation des applications et des services proposés.
- ✓ Connexion à l'application web de collecte des données (Points d'intérêts & gestion de la compétition)
- ✓ Mise à jour des données dans l'application web de collecte des données

### MODULE 2 : DEPLOIEMENT DE L'APPLICATION WEB POUR LA COLLECTE

- ✓ Installation de la BD & copie des fichiers du site
- ✓ Paramétrage de l'application web (Création des comptes utilisateur)

### PLANIFICATION DE LA FORMATION

**Durée :** 1 jour (8h00 - 14h 00)

**Moyens :** Clé USB, Stylo et cahier pour prendre des notes,

**Lieu :** MINPOSTEL

**FORMATEUR :** LAMBOU MBOGNING MARIUS

## 11- Plan de communication

### 1. OBJECTIFS

La communication sur les différentes applications développées à savoir Android/iOS, Web de la CAN TOTAL 2021 a pour objectif de vulgariser l'utilisation de ces dernières et de vendre l'image du Cameroun.

### 2. POPULATION CIBLE

Il sera question ici d'atteindre principalement:

- Les Camerounais en âge de pouvoir suivre la compétition sur des appareils connectés en leur offrant une batterie d'informations sur tous les éléments non seulement sportifs mais également annexes à tous ceux qui concernent la vie autour de la compétition.
- Les Etrangers venus assister à la compétition pour faciliter leur séjour tout au long de cette illustre compétition.

### 3. LES CANNAUX DE COMMUNICATION

Les principaux canaux que nous allons privilégier sont :

- Les réseaux sociaux : Facebook
- Les Médias classiques à savoir : radio, Chaine de télévision
- Les sites web d'information : ekiosque principalement

### 4. PROGRAMME DE COMMUNICATION

Activité	Date	Commentaire
Création page Facebook dédiée au projet	01/12/2021	.Publication des logos, des messages et informations relatives au contenu des applications (pour susciter de l'engouement)

		.Flyers, vidéos promotionnelles sur les applications et leurs utilités.
Boostage de la page Facebook	01/12/2021 – 31/12/2021	.Atteindre un grand nombre de personnes sur toute la durée des publications.
Boostage de l'application déployée sur la Store et les réseaux sociaux	A partir du 01/12/2021	.Faciliter l'accès au téléchargement des applications sur toutes les plateformes à un grand nombre de personnes.

## 11-Liste des livrables

Les livrables attendus sont respectivement :

- Rapport de plan d'action
- Rapport d'analyse des besoins
- Rapport de collecte des données et de géolocalisation
- Rapport général de conception
- 3 Applications (Android, iOS et Web) sur CD
- Rapport de mise en œuvre et tests des applications
- Rapport de communication.
- Manuel utilisateur et administrateur
- Rapport de formation
- Rapport d'exécution des prestations (Rapport final)

## ANNEXES

## A1/ CHRONOGRAMME DES ACTIVITES

### PROJET FAN CAN 2021

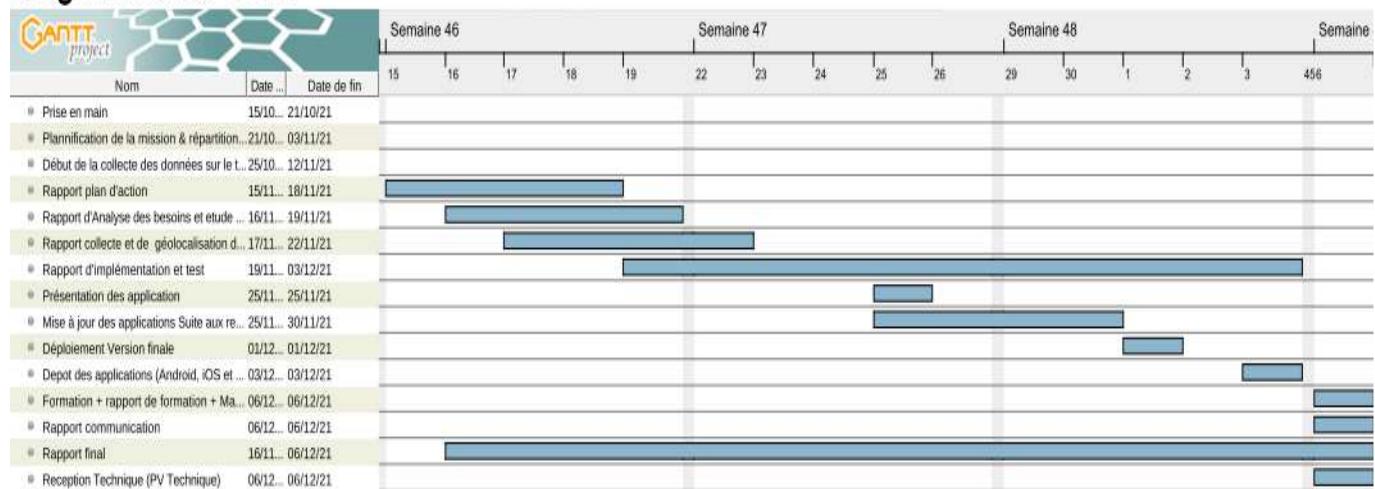
#### Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Prise en main	15/10/21	21/10/21
Plannification de la mission & répartition des taches avec le partenaire Mboastore	21/10/21	03/11/21
Début de la collecte des données sur le terrain	25/10/21	12/11/21
Rapport plan d'action	15/11/21	18/11/21
Rapport d'Analyse des besoins et étude de faisabilité	16/11/21	19/11/21
Rapport collecte et de géolocalisation des sites d'intérêts général collecte et de géolocalisation des sites d'intérêts général	17/11/21	22/11/21
Rapport d'implémentation et test	19/11/21	03/12/21
Présentation des applications	25/11/21	25/11/21
Mise à jour des applications Suite aux recommandations	25/11/21	30/11/21
Déploiement Version finale	01/12/21	01/12/21
Depot des applications (Android, iOS et Web) sur CD	03/12/21	03/12/21
Formation + rapport de formation + Manuels de formation utilisateur & administrateur	06/12/21	06/12/21
Rapport communication	06/12/21	06/12/21
Rapport final	16/11/21	06/12/21
Reception Technique (PV Technique)	06/12/21	06/12/21

### PROJET FAN CAN 2021

1 déc. 2021

#### Diagramme de Gantt



## A2/ TERMES DE REFERENCES

### TERMES DE REFERENCE

#### 1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION.

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Égyptien Abdelaziz Abdellah Salem. Le projet de créer une compétition continentale se met en place et l'appellation Coupe d'Afrique fut adoptée. Jusqu'en 2017 la coupe se tient en début d'année (janvier et février) en raison de la saison des pluies et de la chaleur qui frappent le continent africain en période estivale. Depuis 2013, elle est disputée les années impaires, et, à la suite d'une décision du comité exécutif de la CAF elle se disputera désormais en juin et juillet avec 24 équipes. L'organisation des Coupes d'Afrique des nations a été souvent chamboulée ces derniers temps. En effet, en raison de la pandémie du COVID-19 la décision a été prise par la confédération africaine de football (CAF) de renvoyer en janvier 2022 l'édition qui devait se dérouler en 2021. Total est le « sponsor titre » des compétitions organisées par la CAF selon un accord qui baptise désormais la Coupe d'Afrique des Nations en « *Coupe d'Afrique des Nations Total* »

Depuis sa création, pas moins de quinze pays différents ont déjà accueilli l'événement, la palme revenant à l'Égypte suivi du Ghana. La CAF s'occupe de l'organisation et du bon déroulement de la compétition. Chaque fois qu'elle confie l'organisation à un pays, elle prend en compte plusieurs aspects : sportif, réglementaire, commercial, économique, social, financier et sécuritaire. Le choix du pays d'accueil s'effectue quelques années avant le début de l'édition. La Coupe d'Afrique des nations de football 1972 a lieu au Cameroun entre le 23 février et le 5 mars 1972. C'est la première fois que le pays accueille la compétition, disputée dans deux villes : Yaoundé (dans le stade omnisports) et Douala (dans le stade de la Réunification, construit spécialement pour l'occasion). Pour la deuxième fois la 33e édition de la Coupe d'Afrique des Nations (CAN) se déroulera au Cameroun du 9 janvier au 6 février 2022. Les 23 équipes déjà qualifiées sont l'Algérie, le Burkina Faso, le Cameroun, le Cap-Vert, les Comores, l'Égypte, la Guinée équatoriale, l'Éthiopie, le Gabon, la Gambie, le Ghana, la Guinée, la Guinée-Bissau, la Côte d'Ivoire, le Malawi, le Mali, la Mauritanie, le Maroc, le Nigeria, le Sénégal, le Soudan, la Tunisie et le Zimbabwe. La Coupe d'Afrique des nations, abrégée CAN-TOTAL, est la plus importante compétition internationale de football en Afrique.

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son **Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE)**, a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La **Stratégie Nationale de Développement 2020- 2030** quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au **Plan stratégique de développement de l'économie numérique** « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.



## **2. OBJECTIF GLOBAL DU PROJET**

L'objectif global de ce projet est la mise en œuvre de trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### **OBJECTIFS SPECIFIQUES DU PROJET**

La mise en œuvre rapide de ce projet va permettre de :

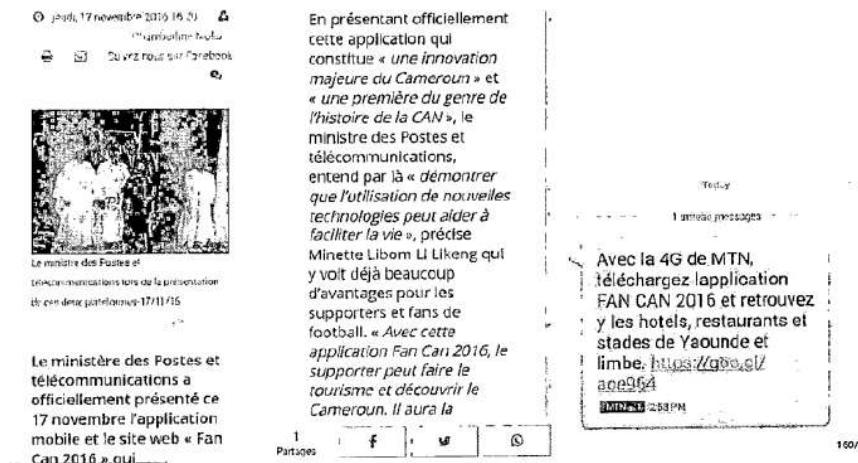
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Buea ; Bafoussam et Garoua ;
- vendre l'image du Cameroun,

## **3. RESULTATS ATTENDUS ET EXTRANTS DU PROJET**

- La CAN TOTAL de 2022 mise en ligne ;
- L'image du Cameroun est vendue à travers la plateforme numérique,
- La CAN TOTAL de 2022 est présentée à travers un site web et deux applications mobiles,
- Le repérage des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea.

## **4. PRÉSENTATION DE LA CAN NUMÉRIQUE 2022**

Le projet CAN NUMÉRIQUE (FAN-CAN) s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.

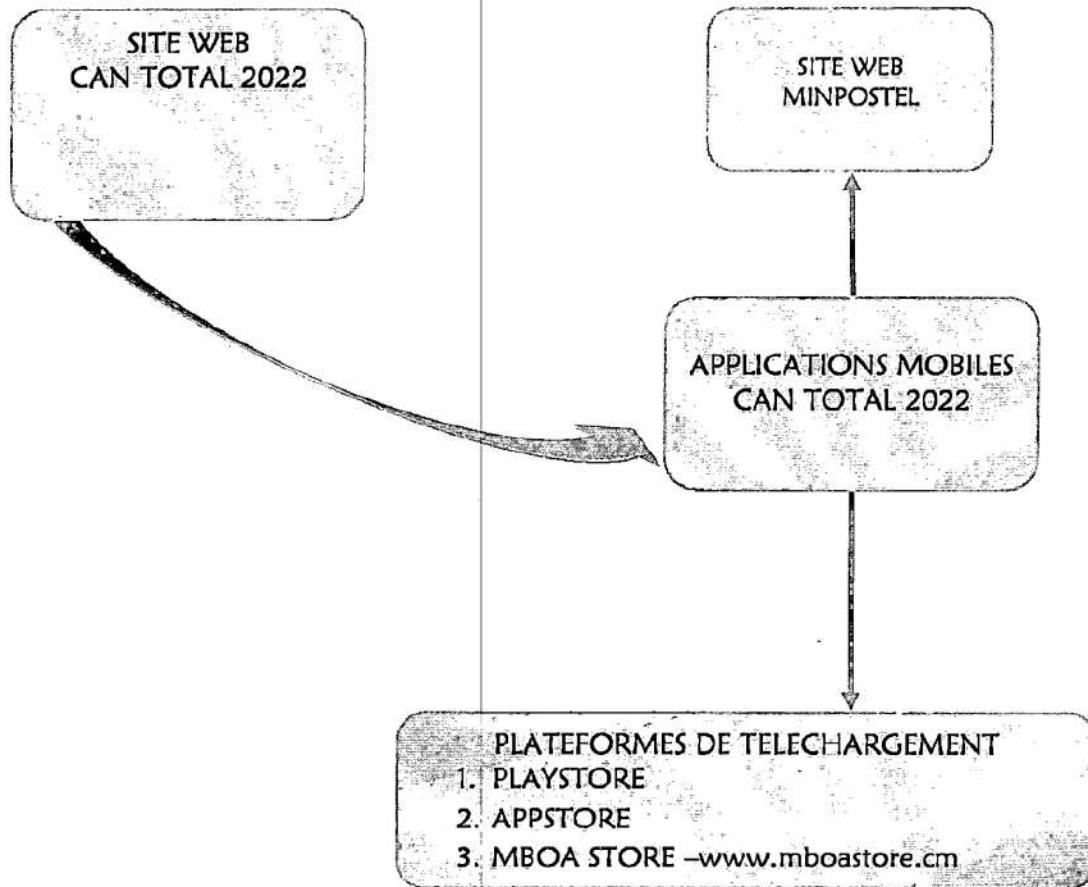


Le projet CAN NUMÉRIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions android et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



six stades (Yaoundé, Douala, Garoua, Limbe et Bafoussam) pour la billetterie en ligne et faciliter le déplacement des supporters de la CAN Total 2022 à travers la géolocalisation des centres d'intérêts (hôtels, restaurants, lieux de loisirs, structures de santé etc.). C'est aussi la mise en ligne des activités sportives de la CAN Total 2022 (matches, classements, fiches techniques des équipes, analyses, contribution des Fans etc.).

### ÉBAUCHE TECHNIQUE DE LA SOLUTION



**D'abord le site web.** Il sert de backoffice (back-end) pour stocker et héberger toutes les données (Bases de données) de la plateforme intégrée. C'est du site web que toute la partie administration sera effectuée. Le Site va servir les applications mobiles sur demande. Sur sa partie frontale (front-end) visible par les visiteurs, le site web aura les mêmes rubriques que les deux applications mobiles comme il est décrit dans la partie fonctionnalités. Les langues utilisées sont le français et l'anglais.

#### Le Module front-end

- Le module front-end proposera les fonctionnalités suivantes :
- Le choix de la langue (français, l'anglais l'espagnole et le portugais) ;
- La CAN
- Les VILLES pour le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts
- la publication des évènements connexes entourant la CAN



**Les applications mobiles.** Il est prévu une version IOS-Apple en plus de la version androïde. Le but est d'élargir le spectre de téléchargements de l'application mobile FAN-CAN aux utilisateurs de smartphones androïde ainsi qu'aux utilisateurs restreints des produits Apple (Iphone, Ipad).

**Les fonctionnalités de la plateforme intégrée**

De manière générale, les trois applications (web et mobiles) vont présenter les fonctionnalités ci-après :

- Le choix de la langue (français et l'anglais) ;
- La CAN
  - ☛ L'historique de la CAN
    - ❖ les différents champions
    - ❖ les meilleurs buteurs
    - ❖ les légendes
    - ❖ l'équipe de la CAF
  - ☛ les équipes en compétition
  - ☛ le calendrier des matchs,
    - ❖ les résultats
    - ❖ le classement
- Les VILLES le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts :
  - ☛ les stades
  - ☛ les Pharmacies
  - ☛ les Hôpitaux
  - ☛ les Cabarets et Boite de nuit
  - ☛ les Restaurants
  - ☛ les Supermarchés
  - ☛ Les banques – DAB
  - ☛ Les salons de coiffures
  - ☛ Le Centre de l'artisanat
  - ☛ La briqueterie (soya)
  - ☛ Les lieux de cultes
  - ☛ Les Boulangerie
  - ☛ Les ambassades
  - ☛ Le centre administratif et les services publics
  - ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition
- ACTIVITES (la publication des évènements connexes entourant la CAN)
  - ☛ Présentation du Cameroun
- ☛ NUMEROS UTILES
- ☛ FANZONE
- ☛ Galerie Photos

**5. METHODOLOGIE DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

Pour sa mise en œuvre du projet CAN NUMERIQUE 2022, le prestataire devra procéder à:

- L'analyse des besoins et l'étude de faisabilité de la plateforme
- La Collecte des données des parties prenantes (documents, listes, les contenus etc.)
- La géolocalisation (cartographie-mapping) des sites d'intérêt général dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Bafoussam, Garoua et Buea
- La Conception générale de la plateforme numérique et la conception de chaque application (site web et mobiles)
- A la conception du design aux chartes et couleurs de la CAN-TOTAL 2022
- La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés
- L'Intégration et la mise en production entre les deux applications mobiles et le site web
- L'hébergement deux applications mobiles et du site web
- La communication pour la vulgarisation de la plateforme numérique
- La production des documents explicatifs de la plateforme.



➔ **L'Analyse des besoins et l'étude de faisabilité**

La première étape consiste à analyser l'existant pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage répondant aux besoins de notre cible (supporters, staff et autre de la CAN TOTAL de 2022). Pour cela nous devons:

- comprendre le contexte du moment et d'obtenir de l'information supplémentaire permettant d'en élargir les horizons ou de tenir compte des considérations futures. Cela suppose une étude du terrain ou un sondage pour connaître les besoins des utilisateurs futurs. En plus du benchmarking nous proposons la méthode de sondage;
- déterminer les besoins et les contraintes à partir du sondage afin de structurer les besoins (fonctionnalités de l'appli) par degré d'importance, pour mieux cerner à quelle étape de la conception ces besoins doivent être pris en compte.
- déterminer les paramètres de conception pour répondre aux besoins, nous devons déterminer les paramètres de conception à partir de l'information collectée.
- préparer le cahier des charges réaliste et convenant aux besoins exprimés à partir des étapes précédentes afin de décrire de façon claire et précise les tâches à effectuer et une évaluation du temps pour les accomplir.

➔ **La Collecte des données (documents, listes, contenus)**

Les données de l'application proviendront des parties prenantes à la CAN-TOTAL2022. Il s'agit entre autres du :

- a. Ministère des sports et de l'Education physique pour toutes informations liées à la CAN-TOTAL 2022
- b. Ministère du Tourisme et des loisirs pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités de loisirs prévues
- c. Ministère des Relations Extérieurs pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyages requis
- d. Ministère du Commerce pour la liste des supermarchés et denrées alimentaires
- e. Ministère de la santé pour les modalités entourant la pandémie COVID et autres vaccinations, les structures sanitaires
- f. Ministère des transports pour les modalités de voyages en interne de/vers les villes de la CAN
- g. Le SED/DGSN pour les mesures de sécurité

➔ **Le géolocalisation des sites d'intérêt général**

Afin de permettre aux applications mobiles de produire des résultats de géolocalisation des sites d'intérêts général dans les villes concernées par la CAN-TOTAL 2022 tel que voulu, des équipes devront descendre sur le terrain pour relever les coordonnées GPS (longitude/latitudes) ainsi que des photos et informations des points suivants :

- les stades
- les Pharmacies
- les Hôpitaux
- les Cabarets et Boîte de nuit
- les Restaurants
- les Supermarchés
- Les banques – DAB
- Les salons de coiffures
- Le Centre de l'artisanat
- La briqueterie (soya)
- Les lieux de cultes
- Les Boulangerie



- ☛ Les ambassades
- ☛ Le centre administratif et les services publics
- ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

**→ La Conception générale de la plateforme numérique**

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation. Il en découle la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les deux logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

**→ La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés**

Phase de réalisation ou de programmation (écriture et tests des programmes) qui se décline en :

- Algorithmique
- Programmation

**→ L'intégration et la mise en production entre l'application mobile et le site web**

Phase de mise en relation entre le site web et son application mobile. C'est aussi la phase des tests (les betas) avant la mise en ligne des deux plateformes.

- Gestion des versions
- Tests unitaires
- Optimisation du code

**→ L'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store, le Play-store et l'Appstore**

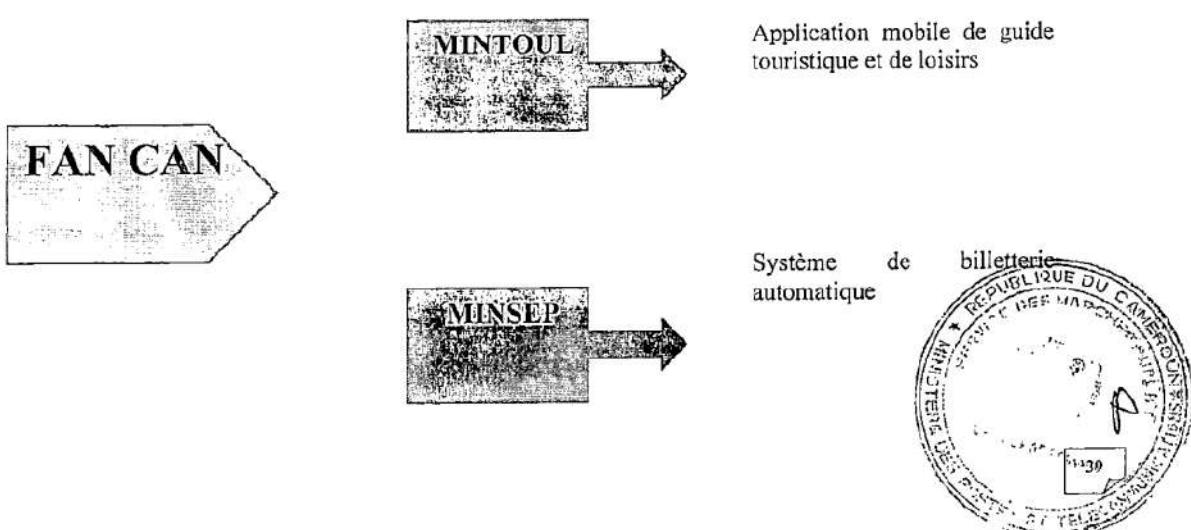
C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

**→ La communication**

Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

**6. DUREE DU PROJET**

La conception et la réalisation du projet est de trois mois, Le projet est prévu pour servir la CAN TOTAL 2022. Au-delà de cet évènement, l'exploitation de la plateforme intégrée est possible pour le grand public. Des modules de la plateforme peuvent être rétrocédés au Ministère du Tourisme et au Ministère des sports pour la FECAFOOT. Pour une exploitation pérenne. Il s'agit notamment des modules Guide et Billetterie.



## A3/ LETTRE DE COMMANDE ENREGISTREE

REPUBLIQUE DU CAMEROUN  
Paix - Travail - Patrie  
-----  
MINISTERE DES POSTES  
ET TELECOMMUNICATIONS



REPUBLIC OF CAMEROON  
Peace - Work - Fatherland  
-----  
MINISTRY OF POSTS  
AND TELECOMMUNICATIONS

VISA  
BUDGETAIRE

000000049  
N° /LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCT 2021  
PASSE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT

N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE  
D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU  
DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A  
DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LA CAN TOTAL 2022  
ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITION.

TITULAIRE : GROUPEMENT KIAMA SA – MBOASTORE  
B.P. 15709 Yaoundé.  
Tél : 222 209 043 / 697 812 515



REGISTRE DE COMMERCE : RC/YAO/2016/B/224

NUMERO D'IDENTIFIANT UNIQUE : M031612491838P

RELEVE D'IDENTITE BANCAIRE: N°10005-00024-04890291001-01, AFRILAND FIRST BANK

OBJET : DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LA CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITION.

LIEU D'EXECUTION : YAOUNDE

DELAI DE LIVRAISON : TROIS (03) MOIS

MONTANT TTC: QUARANTE DEUX MILLIONS TROIS CENT CINQUANTE HUIT MILLE TROIS CENT SEIZE (42 358 316) FCFA TTC

TOTAL HORS TAXES (THT)	35 520 600
TVA (19,25%)	6 837 716
AIR (2,2%)	781 453
NET A PAYER	34 739 147
TOTAL TTC	42 358 316

FINANCEMENT : FST EXERCICE 2021

IMPUTATION BUDGETAIRE : N°55 45 587 02 220021 2276

SOUSCRIT, LE \_\_\_\_\_  
SIGNÉ, LE 15 OCT 2021  
NOTIFIÉ, LE \_\_\_\_\_  
ENREGISTRÉ, LE \_\_\_\_\_

**0 0 0 0 0 0 4 9** PAGE 18 ET DERNIERE DE LA LETTRE COMMANDE  
 N° **LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCT 2021** PASSEE APRES APPEL  
 D'OFFRES NATIONAL OUVERT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021  
 POUR LE DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
 MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LA CAN  
 TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE  
 COMPETITION.

**TITULAIRE : GROUPEMENT KIAMA SA - MBOASTORE SARL**  
 B.P. 15709 Yaoundé.  
 Tél : 222 209 043 / 697 812 515

**DELAI DE LIVRAISON** : TROIS (03) MOIS

**MONTANT TTC:** QUARANTE DEUX MILLIONS TROIS CENT CINQUANTE HUIT MILLE TROIS CENT SEIZE (42 358 316) FCFA HTU

Centre Régional des Impôts du Centre		BUDGETAIRE
	<b>TOTAL HORS TAXES (THT)</b>	35 520 600
+ <b>VISA POUR TIMBRES</b>	TVA (19,25%)	6 837 716
Le <b>10 NOV 2021</b>	AIR (2,2%)	781 453
Reçu <b>DRX</b>	<b>NET A PAYER</b>	34 739 147
	<b>TOTAL TTC</b>	42 358 316

Quittance N° **42 358 316**

Le **10 NOV 2021** à **Yaoundé**

Le Général de l'Unité d'Enregistrement

Le prestataire  
(Lu et accepté)

Fidele MOLE HAMMA  
Ingénieur de Conception

E =  $\frac{1}{2} \times 35 520 600 = 17 760 300$   
 Et =  $\frac{1}{2} \times 6 837 716 = 3 418 858$

Le Maître d'Ouvrage,

Y aoundé, le **10 NOV 2021**

**1 986 706**

Enregistrement à Yaoundé CSE (Actes Adm)

Le **10 NOV 2021**

Vol **3** Folio **8** Case/BB **44**

Reçu **un million sept cent quatre vingt six mille Sept cent Six**

Quittance N° **42 358 316**

Le Coordonnateur de la Cellule Spéciale d'Enregistrement

**MAHAMAT ALI**  
Inspecteur Principal des Impôts

## A4/ CAUTIONNEMENT AVANCE DEMARRAGE



**ZENITHE INSURANCE S.A.**  
*Insurance & Reinsurance Company*  
 Entreprise Certifiée ISO 9001 - 2015



053366

CAUTION AVANCE DE DEMARRAGE N°ZEN/ADG/DD/DDY/SDT/NLG/GE/MPA/1001/158/0837/11/2021

Bon pour Caution solidaire à Cameroun  
 de part & de part 8.471.664 francs CFA  
 Cout et contrepartie Onze mille Six Cent Soixante Quatre

Region Office  
 Region Du Littoral  
 Rue Koumassi - Bali  
 P.O. Box 1540 Douala  
 Tel: (237) 233 434 132  
 Fax: (237) 233 434 133  
 Tel: (237) 694 308 232  
 E-mail:  
 info@zenithinsurance.com

Region Du Centre-Sud-Ouest  
 Bureau Direct Yaoundé - Bustos  
 P.O. Box 13581 Yaoundé  
 Tel/Fax: (237) 222 206 830  
 Tel: (237) 694 303 555  
 Bureau Direct Bertoua  
 Tel: 694 304 842  
 Bureau Direct Eboko  
 Tel: (237) 698 005 054  
 Bureau Direct Centre-Hippodrome  
 Tel: (237) 694 303 412/698 002 730

Region Du L'ouest  
 et Nord Ouest  
 Bamenda City Chemist Junction  
 (Beside Vatican Express)  
 Tel: (237) 694 301 472  
 Bureau Direct Bafoussam  
 Tel: (237) 698 003 741

Region Du Grand Nord  
 Garoua  
 Immeuble Pharmacie de Garoua  
 Tel: (237) 694 30 70 14  
 Agence Emergence  
 Tel: (237) 694 311 792  
 Agence Annexe  
 Tel: (237) 694 30 70 14

RÉF: 049-Annexe 5

Adressée à Madame le Ministre des Postes et Télécommunications, ci-dessous désigné « Maître d'Ouvrage »

Nous soussignés, ZENITHE INSURANCE SA, Société Anonyme au capital de 3 000 000 000, Direction Générale siège à la Rue Bali Koumassi – Douala, BP : 1 540 - Tél : 233434 133, représentée par Monsieur NDECHAM CHEFON Martin Maxwell, Administrateur Directeur Général, ci-dessous désignée « la Compagnie d'Assurance» déclarons par la présente garantie, pour le compte de KIAMA SA; BP :15709 YAOUNDE Tél : 697 812 515 (le titulaire), au profit de Madame le Ministre des Postes et Télécommunications (le bénéficiaire).

Le paiement, sans contestation et dès réception de la première demande écrite de KIAMA SA; BP :15709 YAOUNDE Tél : 697 812 515 (Le titulaire) ne s'est pas acquitté de ses obligations, relatives au remboursement de l'avance de démarrage selon les conditions du MARCHE N° 00000049/M/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N° 00000035/AONR/MPT/CIPM/2020 DU 20 SEPTEMBRE 2021 POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DÉROULEMENT DE LA CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITION, de la somme totale maximum correspondant à l'avance de (20%) du montant Toutes Taxes Comprises du MARCHE N° 00000049/M/MPT/SG/DAG/2021, payable dès la notification de l'ordre de service correspondant, soit Francs CFA 8 471 664 (Huit Millions Quatre Cent Soixante Onze Mille Six Cent Soixante Quatre).

La présente garantie entrera en vigueur et prendra effet dès virement des parts respectives de cette avance sur les comptes de KIAMA SA; BP : 15709 YAOUNDE Tél : 697 812 515, ouvert auprès d'AFRILAND FIRST BANK Sous le Compte N°10005 00024 04890291001 01.

Elle restera en vigueur jusqu' au remboursement de l'avance conformément à la procédure fixée à l'article 17 du CCAP. Toutefois, le montant de la caution sera réduit proportionnellement au remboursement de l'avance au fur et à mesure de son remboursement. La loi et la juridiction applicable à la garanties Sant celle de la république du Cameroun.

Signée et authentifiée par la Compagnie d'Assurance  
 A Douala, le 04 NOVEMBRE 2021

Martin Maxwell  
 Administrateur Directeur Général



## A5/ CAUTIONNEMENT DEFINITIF



**ZENITHE INSURANCE S.A.**  
*Insurance & Reinsurance Company*  
 Entreprise Certifiée ISO 9001 - 2015



054179

CAUTIONNEMENT DEFINITIF N° ZEN/ADG/DGA/DT/DD/DDY/SDTY/SDCY/NAN/1001/157/2336/11/2021

Concurren<sup>t</sup>  
 Bon Pour Caution<sup>t</sup>  
 de FCFA  
 ( Un  
 Million  
 Deux Cent  
 Sept  
 Cent  
 Cinquante )

Personnelle et  
 Head Office

Région Du Littoral  
 Rue Koumassi - Bali  
 P.O. Box 1540 Douala  
 Tel: (237) 233 434 132  
 Fax: (237) 233 434 133  
 Tel: (237) 694 308 232  
 E-mail:  
 info@zenithinsurance.com

Région Du Centre-Sud-Ouest  
 Bureau Direct Yaoundé - Bastos  
 P.O. Box 1558 Yaoundé  
 Tel./Fax: (237) 222 200 830  
 Tel: (237) 694 303 555  
 Bureau Direct Bertoua  
 Tel: 694 304 842  
 Bureau Direct Ebolowa  
 Tel: (237) 698 005 054  
 Bureau Direct Centre-Hippodrome  
 Tel: (237) 694 303 412/698 002 730

Région Du Nord  
 Bamenda City Chemist Junction  
 (Besse Vatican Express)  
 Tel: (237) 694 301 472  
 Bureau Direct Baoussoum  
 Tel: (237) 698 003 741

Région Du Grand Nord  
 Garoua  
 Immeuble Pharmacie de Garoua  
 Tel: (237) 694 30 70 14  
 Agence Emergence  
 Tel: (237) 694 311 797  
 Agence Andal  
 Tel: (237) 699 855 689

Adressée à Madame Le Ministre des Postes et Télécommunication, « Le Maître d’Ouvrage »

Attendu que KIAMA S.A, BP :15709 YAOUNDE, TEL : 697 812 515/682 202 675, ci-dessous désigné « le Cocontractant » s'est engagé en exécution de la LETTRE COMMANDE N°00000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LA CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITION.

Attendu qu'il est stipulé dans le marché que le prestataire remettra au Maître d'Ouvrage un cautionnement définitif, d'un montant égal à 3% du montant du marché correspondant comme garantie de l'exécution de ses obligations de bonne fin conformément aux conditions du marché.

Attendu que nous avons convenu de donner au Prestataire ce cautionnement,

Nous soussignés, ZENITHE INSURANCE SA, Société Anonyme au capital de 3 000 000 000, Direction Générale sise à la Rue Bali Koumassi – Douala, BP : 1 540 – Tél : 233434 133, représentée par Madame NGONO ENAMA Denisse Pétronille Irma, DIRECTEUR DELEGUE YAOUNDE et Mme MAKWELO TAKAM Epse MEKOUNTCHOU Célestine Sous-Directeur Commercial, Délégation de Yaoundé, ci-dessous désignée « la Compagnie d'assurance » nous engageons à payer au Maître d'Ouvrage, dans un délai maximum de huit (08) semaines, sur simple demande écrite de celui-ci déclarant que le prestataire n'a pas satisfait à ses engagements contractuels au titre du marché, sans pouvoir différer le paiement ni soulever de contestation pour quelque motif que ce soit, toute somme jusqu'à concurrence de la somme de **FCFA 1 270 750 (Un Million Deux Cent Soixante Dix Mille Sept Cent Cinquante )**.

Nous convenons qu'aucun changement ou additif ou aucune modification du marché ne nous libérera d'une obligation quelconque nous incombe en vertu du présent cautionnement définitif et nous dérogeons par la présente à la notification de toute modification, additif ou changement.

Le présent cautionnement définitif entre en vigueur dès sa signature et dès notification au prestataire, par le Maître d'Ouvrage, de l'approbation du marché. Elle sera libérée dans un délai d'un (01) mois à compter de la date de réception provisoire des travaux.

Après cette date, la caution deviendra sans objet et devra nous être retournée sans demande expresse de notre part.

Toute demande de paiement formulée par le Maître d'Ouvrage ou son représentant au titre de la présente garantie devra être faite par lettre recommandée avec accusé de réception, parvenue à la compagnie d'assurance pendant la période de validité du présent engagement.

Le présent cautionnement définitif est soumis pour son interprétation et son exécution au droit camerounais. Les tribunaux camerounais sont seuls compétents pour statuer sur tout ce qui concerne le présent engagement et ses suites.

Signée et authentifiée par la Compagnie d'Assurance  
 A Yaoundé, le 12 NOVEMBRE 2021

*Makwele Takam Epse  
 Ngono Enama Denisse Pétronille Irma  
 Directeur Commercial,  
 Délégation de Yaoundé*

*Ngono Enama Denisse Pétronille Irma  
 Directeur Délégué  
 Délégation de Yaoundé*



Société Anonyme régie par le code CIMA et l'Acte Uniforme du traité OHADA - Au Capital social de FCFA 3.000.000.000 entièrement libéré.  
 N° Arrêté d'agrément, 06/328/cf/MINEFI - Registre de Commerce N° RC/YAO/2005/B/479 - N° Cont.: M05050002/432 T

Website : [www.zenithinsurance.com](http://www.zenithinsurance.com)

## A6/ ATTESTATION D'ASSURANCE



### ATTESTATION D'ASSURANCE

N/REF: 10188/ZEN/ADG/DD/DDY/CNN/01-2021

NOUS SOUSSIGNES, ZENITHE INSURANCE S.A., B.P. 1540  
DOUALA, TEL : 233 43 41 32, FAX : 233 43 41 33, COMPAGNIE  
D'ASSURANCE ET DE REASSURANCE REGIE PAR LE CODE  
CIMA

ATTESTONS PAR LA PRESENTE QUE :

#### KIAMA S.A

B.P: 15709 YAOUNDE  
TEL: 697812515/222209043

ACTIVITES: TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE  
COMMUNICATION, PRESTATIONS DE SERVICES, IMPORT-EXPORT,  
BATIMENTS, TRAVAUX PUBLICS

A SOUSCRIT AUPRES DE NOTRE COMPAGNIE POUR SON  
COMPTE ET POUR LE COMPTE DE QUI IL APPARTIENDRA  
UNE POLICE D'ASSURANCE **RESPONSABILITE CIVILE  
CHEF D'ENTREPRISE** SOUS LE NUMERO 1018/3010000065,  
VALABLE DU **09/02/2021 AU 08/02/2022**, SOIT DOUZE (12)  
**MOIS**, EN COUVERTURE DE SES ACTIVITES COMME SUIT :

**Head Office**  
**Coastal Region**  
Rue Komossa - Bata  
PO: Box 13581 Yaounde  
Tel.: (237) 233 434 132  
Fax: (237) 233 434 133  
E-mail:  
info@zenitheinsurance.com

**Forest Region**  
Bureau Direct Yaounde - Bastos  
PO: Box 13581 Yaounde  
Tel./Fax: (237) 222 200 830  
Bureau Direct Bertoua  
Tel.: 694 304 842  
Bureau Direct Ebolowa  
Tel.: (237) 698 005 367/698 005 054

**Grassfields Region**  
Bamenda City Chemist Junction  
( Beside Vatican Express )  
Tél: (237) 694 301 472  
Bureau Direct Bafoussam  
Tel.: (237) 694 301 532

**Sahel Region**  
Garoua  
Immeuble Pharmacie de Garoua  
Tel.: (237) 694 30 70 14  
Bureau Direct Maroua  
Tel.: (237) 694 311 797 / 694 306 427  
Bureau Direct Ngaoundere  
Tel.: (237) 694 306 841

PRO 026/1U - ANNEXE 5  
Société Anonyme régie par le code CIMA et l'Acte Uniforme du traité OHADA - Au Capital social de FCFA 3.000.000.000.  
N° Arrêté d'agrément, 06/328/cf/MINEFI - Registre de Commerce N° RC/YAO/2005/B/479 - N° Cont.: M050500021432 T

Website : [www.zenitheinsurance.com](http://www.zenitheinsurance.com)



**REPUBLIQUE DU CAMEROUN**

**Paix - Travail - Patrie**

**MINISTERE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS**



**REPUBLIC OF CAMEROON**

**Peace - Work - Fatherland**

**MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION**

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR  
LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE  
D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS  
NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022  
ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

**PHASE 1 : ANALYSE DES BESOINS**

**Novembre 2021**



## RAPPORT D'ANALYSE



LE PRESENT DOCUMENT EST LE RAPPORT D'ANALYSE 1er LIVRABLE DE LA LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

1- AVANT-PROPOS.....	0
2- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES .....	0
3- Introduction .....	0
4- Contexte .....	0
5- Besoins et contraintes .....	0
6- Cahier des charges.....	0
7- Méthodologie de mise en œuvre .....	0
8- Matrice de validation de l'implémentation des fonctionnalités.....	3
ANNEXES .....	5
A1/ TERMES DE REFERENCES .....	6

## 1- AVANT-PROPOS

Le présent rapport d'analyse des besoins et étude de faisabilité est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Marchés Publics
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au Ministère des Marchés publics ;
- Considérer toutes les informations relatives au projet FAN-CAN déclarées Confidentielles.

## 2- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES

Enoncé	Définition
CAN	Coupe d'Afrique des Nations
MINTOUL	Ministère du Tourisme et des Loisirs
MINSEP	Ministère des Sports et de l'Education Physique
MINSANTE	Ministère de la Santé publique
MINCOM	Ministère du Commerce
MINREX	Ministère des relations extérieures
MINT	Ministère des Transports
DGSN	Délégation Générale à la Sureté Nationale
SED	Secrétariat d'Etat à la Défense

## 3-Introduction

Toute activité de visant à la conception et la réalisation d'une application informatique débute par le recueil des besoins et l'analyse des besoins afin pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage ou un processus répondant aux besoins du client. Le présent rapport qui s'intitule « RAPPORT D'ANALYSE DES BESOINS » constitue le premier livrable de la lettre commande objet de ces prestations.

## 4-Contexte

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE), a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La Stratégie Nationale de Développement 2020- 2030 quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au Plan stratégique de développement de l'économie numérique « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre. des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions.

Il faut noter que ce projet n'est pas à son premier essaie car en 2016 déjà le Cameroun abritait la Can féminine et le numérique avait aussi permis de mettre en lumière le déroulement de cette CAN à travers les applications web et mobile. Pour cette nouvelle édition cette fois ci masculine, il faudra capitaliser l'expérience acquise en 2016 afin de présenter la diversité culturelle du Cameroun et le déroulement de la compétition.

## 5-Besoins et contraintes

### a) Expression du besoin

Le besoin exprimé dans les termes de référence consiste à:

- Mettre en ligne la CAN TOTAL à travers les TIC
- Proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques
- Développer une interactivité avec la communauté sportive
- D'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêts d'as les villes de Yaoundé, Buea, limbe, Garoua, douala, Bafoussam
- Vendre l'image du Cameroun

Afin que ce besoin soit concrètement réalisé il est question de mettre en place trois applications numériques (Web, Android, iOS) afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### b) Les contraintes

Les contraintes répertoriées pour l'aboutissement de cette mission se déclinent comme suit :

- Contraintes en terme d'infrastructure d'hébergement de la solution
- Contraintes en terme d'acquisition des données.
- Contraintes en terme délais
- Contraintes économiques

## 6-Cahier des charges

### 1- L'existant

Lors de la CAN féminine organisée au Cameroun en 2016, il y a eu la mise en service de deux sites web d'une application mobile.

- a) **www.can-feminine-cameroun-2016.cm**
- b) **www.fan-can2016.cm**
- c) Une application mobile (FAN CAN 2016) ;

Le premier site web : **www.can-feminine-cameroun-2016.cm**: informait sur la compétition, mais il faisait la promotion du Cameroun comme destination touristique et constitue un guide pour les visiteurs. Dès son ouverture, le site web diffusait l'hymne de la compétition. Quatre rubriques servaient à orienter le visiteur.

- ✓ L'onglet « **About the compétition** » permet de découvrir toutes les activités de la Can :
  - Les 8 équipes en lice,
  - Les résultats des matches,
  - Les classements,
  - Les analyses faites par les experts avant et après les confrontations, ainsi que l'évolution de la compétition.
  - La fiche technique de chaque équipe est disponible.
  - L'hymne de la Can 2016 est aussi à découvrir en version vidéo.
- ✓ La rubrique « **Stadia** » : offre un aperçu des infrastructures offertes par le Cameroun à l'occasion de cette Can ; à savoir :
  - Les stades omnisports de Yaoundé et de Limbé,
  - Les stades annexes associés aux stades,
  - Les terrains d'entraînement.
- ✓ En cliquant sur l'onglet « **Town concerned** », l'internaute va à la découverte des 4 villes concernées par la compétition, à savoir Yaoundé et Limbé où les matches se jouent, Douala qui sert de transit et Buea où des délégations sont logées.
- ✓ Il est possible de géolocaliser les points d'intérêt : stades, hôtels, restaurants, cabarets, appartements, sites touristiques, etc. Les recherches se font selon des fourchettes de prix proposées. Des réservations d'hôtels sont possibles directement via l'application et le site web. Surtout, le visiteur a toutes les informations pour s'orienter dans les villes.
- ✓ Enfin, dans la rubrique « **Visitor guide** », il y a des numéros utiles en cas d'urgence ; notamment les formations hospitalières, les commissariats de police, et les transports.

Quant au deuxième site web : consacré aux fans et visiteurs de la grand'messe du football avait pour objectif de mettre à la disposition des internautes, nationaux ou visiteurs des informations sur le déroulement de la CAN féminine 2016, des informations pratiques et des géo-référencements, en vue de faciliter le séjour des différents acteurs dans les villes de compétition, notamment les délégations des équipes, les supporters, les officiels, les hommes et femmes de médias.

## 2- Critique de l'existant

Actuellement aucune des applications mobiles n'est disponible sur le store aucun des site web suscité n'est disponible en ligne. Le projet a existé le temps de la CAN et s'est éteint avec ce dernier. Il est donc question pour nous cette fois ci de réaliser des applications qui n'ont seulement vont servir pour la CAN TOTAL 2022 mais également vont servir au MINISTÈRE DU TOURISME ET DES LOISIR (MINTOUL) après la CAN à des fins de vulgarisation de la culture camerounaise.

## 3- Les spécifications fonctionnelles (expression du besoin)

Les spécifications fonctionnelles telles qu'exprimées dans les termes de référence sont les suivantes :

### MODULE FRONT-END

Réalisation d'un application mobile (Android/iOS) et web permettant à l'utilisateur :

- **D'obtenir les informations sur la CAN**
  - D'afficher l'historique de la CAN (les différents champions ; les meilleurs buteurs ; les légendes ; l'équipe de la CAF)
  - D'afficher les équipes les compétitions
  - D'afficher les calendriers des matchs (les résultats ; le classement)
- **D'obtenir les informations sur les villes à savoir pour chaque ville :**
  - Les stades
  - Les pharmacies
  - Les Hôpitaux
  - Les Cabarets et boite de nuit
  - Les Restaurants
  - Les Supermarchés
  - Les Banques
  - Les Salons de coiffure
  - Le centre de l'artisanat
  - La briqueterie
  - Les lieux de culte
  - Les boulangeries
  - Les ambassades
  - Le centre administratif et les services publics
  - Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

- Afficher les ACIVITES (présentation des évènements connexes entourant la connexe entourant la CAN)
- Afficher les NUMEROS UTILES
- Obtenir les informations sur la FANZONE
- Obtenir la Galerie photos
- Permettre d'afficher les informations dans plusieurs langues à savoir (Français, Anglais, Espagnol, Portugais)

## MODULE BACK-END

Une application de collecte des données géo localisées devant permettre de renseigner les données collectées sur le terrain qui seront affichées par les applications front-end. Evidemment, la collecte sera basée sur les différents domaines suscités, aussi les aspects de traduction de langue doivent être pris en compte.

## 4- Spécifications non fonctionnelles

Comme spécifications non fonctionnelles, nous pouvons citer :

- **L'ergonomie des applications** : Les applications front-end doivent non seulement respecter la charte et couleurs de la CAN TOTAL 2022, mais être simple, intuitives.
- **La sécurité des applications** : intégration du certificat de sécurité au niveau de l'application web front-end. Et protection des données confidentielles des utilisateurs.
- **Etre fiable et performante** : les applications doivent non seulement produire le résultat en temps réduit c'est-à-dire optimisée dans la réponse des requêtes, mais également produire les résultats fiables, vérifiable et exploitables.

## 5- Les contraintes

Comme contraintes nous pouvons relever :

- **Contrainte de temps** :

Etant données que les données sont essentielles aux applications et que leur collecte doit prendre du temps, nous proposons rapidement mettre à disposition les outils (Formulaire, BD) pour qu'elle se fasse directement et qu'en parallèle, le développement des applications front-end suivent.

- **Contrainte lié à l'hébergement final des applications** :

Particulièrement l'application mobile iOS et Android nécessitent un peu de temps et des négociations(iOS) avec les plate-formes dédiées d'hébergement de ces derniers (Apple Store, PlayStore) Nous avons l'obligation d'anticiper sur le paiement de ces espaces d'hébergement afin de ne pas être coincée au dernier moment.

- **Contrainte de traduction des contenus**

Les données collectées pour la plupart sont en français (en majorité) et en anglais. Les mettre à disposition dans mes autres langues demandées à savoir le portugais et l'espagnol demandera une expertise en matière de traduction ce qui peut

freiner l'évolution du projet. Au aurons donc à vite produire les données pour avoir un temps conséquent de traduction.

- **Contrainte administratives**

Les lourdeurs des procédures administratives quant à la collecte des données sur le terrain peuvent constituer un frein à la collecte. Nous pensons anticiper en déposant à l'avance (assez tôt) les lettres aux administrations préconisées pour la collecte des données sur les sites répertoriés.

- **Contrainte sur les données collectées**

Les données collectées doivent être géo localisées, ce qui implique que appareils de prélèvement des données sur le terrain doivent avoir une bonne précision des positions géographiques (latitude, longitude) sur les point d'intérêts. Aussi en terme d'image, il est important que les images soient de très bonne qualité pour une meilleure appréciation du point d'intérêt. Bref pour lieux vendre l'image du Cameroun.

- **Contrainte sur la gestion du module de billetterie automatique**

La gestion de la billetterie, qui a été mentionnée dans le TDR, nous pensons gérer cela comme à travers la mise à disposition des informations sur les point permettant aux citoyens de se procurer les billets pour les stades. En réalité elle fait intervenir la notion de paiement en ligne, de gestion des utilisateurs et autres aspects pas pris en compte dans e TDR.

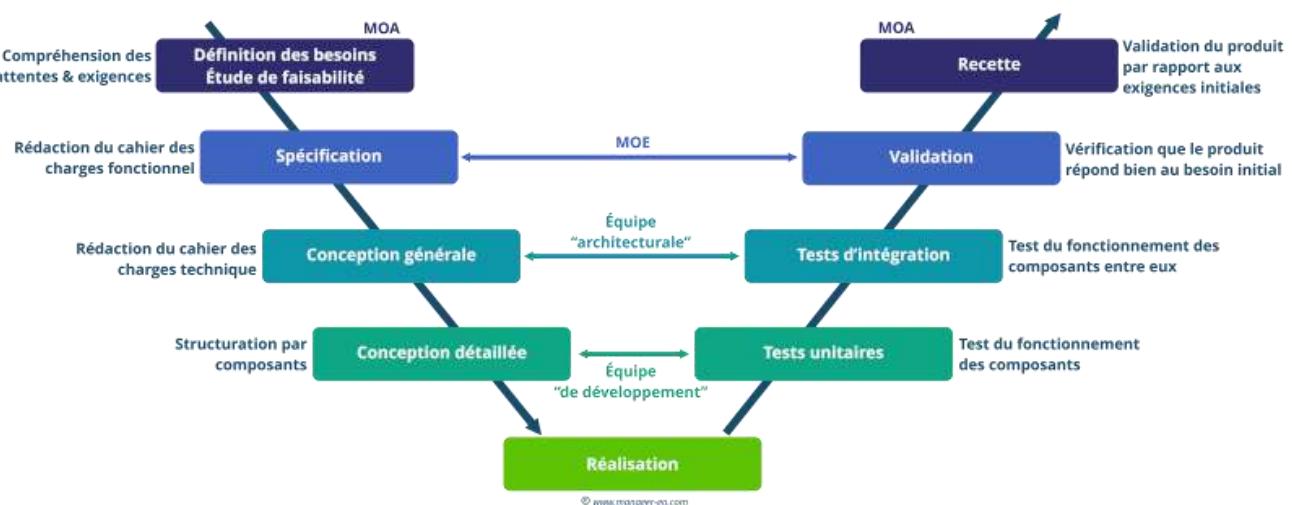
## 7-Méthodologie de mise en œuvre

Pour répondre au besoin sus-exprimé, nous allons utiliser une méthodologie basée sur le cycle de vie en V.

### 1. Définition du cycle en V

Le cycle en V se définit comme un modèle de gestion de projet composé d'une phase descendante, puis d'une phase ascendante. Inspiré du modèle en cascade, ou waterfall model, il implique le même principe de gestion séquentielle et linéaire, les allers-retours en moins (le cycle en W comprend des ajustements après retour d'expérience).

Voici à quoi ressemble le modèle de cycle en V :



Nous distinguons bien sur ce schéma toutes les étapes nécessaires à la réalisation complète d'un produit, de la formulation du besoin à la vérification finale de sa conformité avec ce même besoin.

### 2. 9 étapes

Les neuf étapes peuvent être regroupées en trois phases : ainsi, nous saisissons mieux le cheminement du projet :

#### A- La conception (la partie descendante) :

- 1- L'expression des besoins et l'étude de faisabilité,
- 2- La définition des spécifications et du cahier des charges fonctionnelles,
- 3- La conception générale/architecturale,
- 4- La conception détaillée.

#### B- La mise en œuvre : le codage en informatique ;

#### C- La validation (la partie ascendante) :

- 1- Les tests unitaires, pour chaque composant ou fonctionnalité : cette étape fait écho à la conception détaillée et lui fait face sur le schéma du V ;
- 2- L'intégration et les tests d'intégration, sur le produit fini : cette étape permet de vérifier le fonctionnement du système défini à l'étape de conception générale ;
- 3- La validation, c'est-à-dire la conformité fonctionnelle du produit ou du logiciel par rapport aux spécifications communiquées par le client : cette étape est la validation du respect des spécifications définies en phase descendante ;
- 4- La recette ou le test d'acceptation par le client : cette étape est la validation de la conformité face à l'expression des besoins.

### 3. Les différents rôles

Voici les différentes parties prenantes :

- La maîtrise d'ouvrage ou MOA, c'est-à-dire le décideur ou le client,
- La maîtrise d'œuvre ou MOE, l'exécutant, l'équipe projet,

### 4. Stratégie de mise en œuvre

Stratégie de mise en œuvre
<b>Analyse et conception</b>
1/ Proposer et faire valider par l'ingénieur de marché les formulaires d'enregistrement des données comportant les indicateurs clés de collecte des données sur le terrain
2/ Définir et adopter la méthodologie de navigation sur l'application (Workflow) Web et mobile
4/ Définition des exigences et des acteurs (Droits & priviléges) au niveau du Backend (pour la collecte : agent de collecte & administrateur )
5/ Réalisation de divers diagrammes de conception (Cas d'utilisation, Séquence, Classe etc.)
6/ Conception de la base de données
7/ Réalisations des maquettes (interface homme -machine)
<b>Mise en oeuvre</b>
1/ Création de la base de données ;
2/ Codage du résultat de la conception Web intégrant toutes les spécifications fonctionnelles détaillée
3/ Gestion des exigences fonctionnelles & non fonctionnelles
4/ Déploiement des versions tests (beta)
5/ Test des différentes fonctionnalités (y compris de la sécurité)
6/ Correction des bugs rencontrés et mise à jour des fonctionnalités (recommandation au niveau de la sécurité)
7/ Documentation de la réalisation
8/ Opérations préalable au déploiement
9/ Test de robustesse et de monter en charge
10/Evaluation de la sécurité & mise à jour éventuelle du produit final
<b>Validation</b>
1/ Test unitaire

<i>2/ Test d'intégration de fonctionnalité</i>
<i>3/ Test d'ensemble avec des modèles d'entreprise (échantillon)</i>
<i>4/ Intégration du système et ajustement des fonctionnalités</i>
<i>5/ Préparation de la formation (ajustement des modules de formation, cahier des participants, salle et autres moyens logistiques)</i>
<i>6/ Formation</i>
<i>7/ Rapport de formation et proposition d'un projet de mise à niveau continue des compétences</i>

## 5. Les livrables

Les livrables attendu pendant le déroulement du projet sont respectivement :

- Rapport de conception
- Rapport de mise en œuvre
- Rapport de validation (Tests)
- Guides utilisateurs
- Rapport de formation

## 6. Le délai : 03 Mois

## 8- Matrice de validation de l'implémentation des fonctionnalités

Une fois que les attentes du MINPT ont clairement été répertoriées, il convient de définir après des tests de vérification à l'issue du travail de KIAMA et MBOASTORE si une réponse satisfaisante a été apportée à ces besoins.

Le tableau ci-dessous présente la conformité des fonctionnalités souhaitées par le MINPT dans les applications.

<b>Applications</b>	<b>fonctionnalités</b>	<b>conformité</b>	
<b>Applications mobiles</b>	<p><b>Le choix de la langue</b> (français et l'anglais)</p> <p><b>La CAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*l'historique de la CAN</li> <li>-les différents champions</li> <li>- les meilleurs buteurs</li> <li>-les légendes</li> <li>-l'équipe de la CAF</li> </ul> <p>*les équipes en compétition</p> <p>*le calendrier des matchs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-les résultats</li> <li>-le classement</li> </ul> <p><b>Les VILLES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*les stades</li> <li>*les pharmacies</li> <li>*les Hôpitaux</li> <li>*les Cabarets et boite de nuit</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non

<ul style="list-style-type: none"><li>*les Restaurants</li><li>*les Supermarchés</li><li>*les Banques</li><li>*les Salons de coiffure</li><li>*le centre de l'artisanat</li><li>*la briqueterie</li><li>*les lieux de culte</li><li>*les boulangerie</li><li>*les ambassades</li><li>*le centre administratif et les services publics</li><li>*Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition</li></ul> <p><b>ACIVITES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>*Présentation du Cameroun</li><li>*NUMEROS UTILES</li><li>*FANZONE</li><li>*Galerie photos</li></ul>	
--	--

# ANNEXES

## A1/ TERMES DE REFERENCES

### TERMES DE REFERENCE

#### 1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION.

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Égyptien Abdelaziz Abdellah Salem. Le projet de créer une compétition continentale se met en place et l'appellation Coupe d'Afrique fut adoptée. Jusqu'en 2017 la coupe se tient en début d'année (janvier et février) en raison de la saison des pluies et de la chaleur qui frappent le continent africain en période estivale. Depuis 2013, elle est disputée les années impaires, et, à la suite d'une décision du comité exécutif de la CAF elle se disputera désormais en juin et juillet avec 24 équipes. L'organisation des Coupes d'Afrique des nations a été souvent chamboulée ces derniers temps. En effet, en raison de la pandémie du COVID-19 la décision a été prise par la confédération africaine de football (CAF) de renvoyer en janvier 2022 l'édition qui devait se dérouler en 2021. Total est le « sponsor titre » des compétitions organisées par la CAF selon un accord qui baptise désormais la Coupe d'Afrique des Nations en « *Coupe d'Afrique des Nations Total* »

Depuis sa création, pas moins de quinze pays différents ont déjà accueilli l'événement, la palme revenant à l'Égypte suivi du Ghana. La CAF s'occupe de l'organisation et du bon déroulement de la compétition. Chaque fois qu'elle confie l'organisation à un pays, elle prend en compte plusieurs aspects : sportif, réglementaire, commercial, économique, social, financier et sécuritaire. Le choix du pays d'accueil s'effectue quelques années avant le début de l'édition. La Coupe d'Afrique des nations de football 1972 a lieu au Cameroun entre le 23 février et le 5 mars 1972. C'est la première fois que le pays accueille la compétition, disputée dans deux villes : Yaoundé (dans le stade omnisports) et Douala (dans le stade de la Réunification, construit spécialement pour l'occasion). Pour la deuxième fois la 33e édition de la Coupe d'Afrique des Nations (CAN) se déroulera au Cameroun du 9 janvier au 6 février 2022. Les 23 équipes déjà qualifiées sont l'Algérie, le Burkina Faso, le Cameroun, le Cap-Vert, les Comores, l'Égypte, la Guinée équatoriale, l'Éthiopie, le Gabon, la Gambie, le Ghana, la Guinée, la Guinée-Bissau, la Côte d'Ivoire, le Malawi, le Mali, la Mauritanie, le Maroc, le Nigeria, le Sénégal, le Soudan, la Tunisie et le Zimbabwe. La Coupe d'Afrique des nations, abrégée CAN-TOTAL, est la plus importante compétition internationale de football en Afrique.

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son **Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi** (DSCE), a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La **Stratégie Nationale de Développement 2020-2030** quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au **Plan stratégique de développement de l'économie numérique** « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.



## **2. OBJECTIF GLOBAL DU PROJET**

L'objectif global de ce projet est la mise en œuvre de trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### **OBJECTIFS SPECIFIQUES DU PROJET**

La mise en œuvre rapide de ce projet va permettre de :

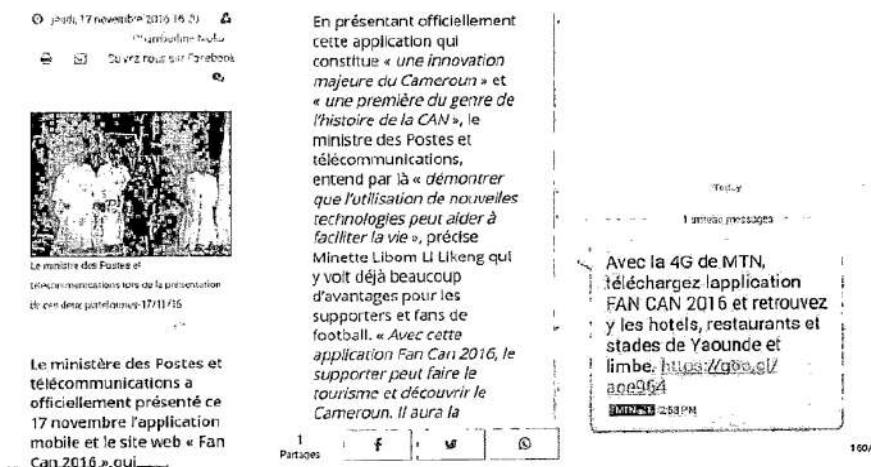
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Buea ; Bafoussam et Garoua ;
- vendre l'image du Cameroun,

## **3. RESULTATS ATTENDUS ET EXTRANTS DU PROJET**

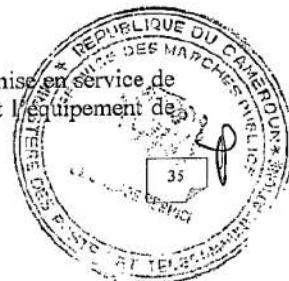
- La CAN TOTAL de 2022 mise en ligne ;
- L'image du Cameroun est vendue à travers la plateforme numérique,
- La CAN TOTAL de 2022 est présentée à travers un site web et deux applications mobiles,
- Le repérage des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea.

## **4. PRESENTATION DE LA CAN NUMERIQUE 2022**

Le projet CAN NUMERIQUE (FAN-CAN) s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.

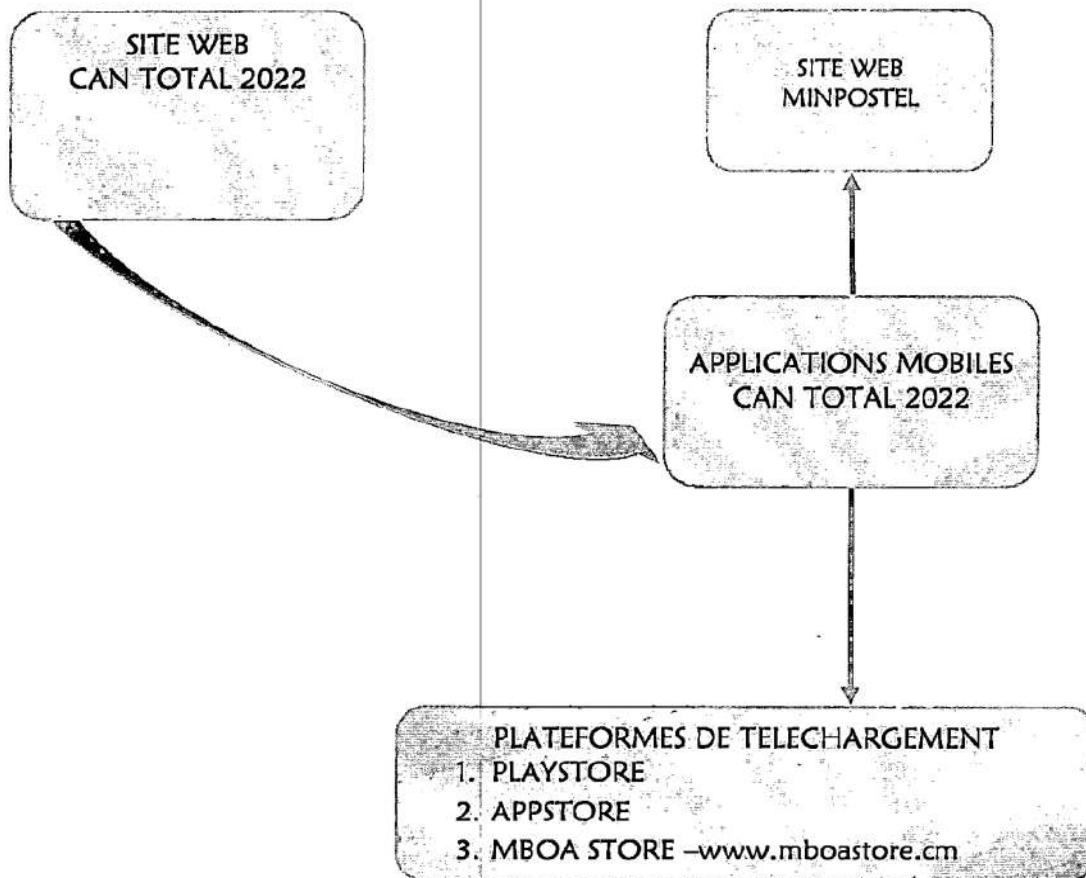


Le projet CAN NUMERIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions android et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



six stades (Yaoundé, Douala, Garoua, Limbe et Bafoussam) pour la billetterie en ligne et faciliter le déplacement des supporters de la CAN Total 2022 à travers la géolocalisation des centres d'intérêts (hôtels, restaurants, lieux de loisirs, structures de santé etc.). C'est aussi la mise en ligne des activités sportives de la CAN Total 2022 (matches, classements, fiches techniques des équipes, analyses, contribution des Fans etc.).

### ÉBAUCHE TECHNIQUE DE LA SOLUTION



**D'abord le site web.** Il sert de backoffice (back-end) pour stocker et héberger toutes les données (Bases de données) de la plateforme intégrée. C'est du site web que toute la partie administration sera effectuée. Le Site va servir les applications mobiles sur demande. Sur sa partie frontale (front-end) visible par les visiteurs, le site web aura les mêmes rubriques que les deux applications mobiles comme il est décrit dans la partie fonctionnalités. Les langues utilisées sont le français et l'anglais.

#### Le Module front-end

- Le module front-end proposera les fonctionnalités suivantes :
- Le choix de la langue (français, l'anglais l'espagnole et le portugais) ;
- La CAN
- Les VILLES pour le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts
- la publication des évènements connexes entourant la CAN



**Les applications mobiles.** Il est prévu une version IOS-Apple en plus de la version androïde. Le but est d'élargir le spectre de téléchargements de l'application mobile FAN-CAN aux utilisateurs de smartphones androïde ainsi qu'aux utilisateurs restreints des produits Apple (Iphone, Ipad).

#### **Les fonctionnalités de la plateforme intégrée**

De manière générale, les trois applications (web et mobiles) vont présenter les fonctionnalités ci-après :

- Le choix de la langue (français et l'anglais) ;
- La CAN
  - ☛ L'historique de la CAN
    - ❖ les différents champions
    - ❖ les meilleurs buteurs
    - ❖ les légendes
    - ❖ l'équipe de la CAF
  - ☛ les équipes en compétition
  - ☛ le calendrier des matchs,
    - ❖ les résultats
    - ❖ le classement
- Les VILLES le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts :
  - ☛ les stades
  - ☛ les Pharmacies
  - ☛ les Hôpitaux
  - ☛ les Cabarets et Boite de nuit
  - ☛ les Restaurants
  - ☛ les Supermarchés
  - ☛ Les banques – DAB
  - ☛ Les salons de coiffures
  - ☛ Le Centre de l'artisanat
  - ☛ La briqueterie (soya)
  - ☛ Les lieux de cultes
  - ☛ Les Boulangerie
  - ☛ Les ambassades
  - ☛ Le centre administratif et les services publics
  - ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition
- ACTIVITES (la publication des événements connexes entourant la CAN)
  - ☛ Présentation du Cameroun
- ☛ NUMEROS UTILES
- ☛ FANZONE
- ☛ Galerie Photos

#### **5. METHODOLOGIE DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

Pour sa mise en œuvre du projet CAN NUMERIQUE 2022, le prestataire devra procéder à:

- L'analyse des besoins et l'étude de faisabilité de la plateforme
- La Collecte des données des parties prenantes (documents, listes, les contenus etc.)
- La géolocalisation (cartographie-mapping) des sites d'intérêt général dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Bafoussam, Garoua et Buea
- La Conception générale de la plateforme numérique et la conception de chaque application (site web et mobiles)
- A la conception du design aux chartes et couleurs de la CAN-TOTAL 2022
- La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés
- L'Intégration et la mise en production entre les deux applications mobiles et le site web
- L'hébergement deux applications mobiles et du site web
- La communication pour la vulgarisation de la plateforme numérique
- La production des documents explicatifs de la plateforme.



#### ➔ L'Analyse des besoins et l'étude de faisabilité

La première étape consiste à analyser l'existant pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage répondant aux besoins de notre cible (supporters, staff et autre de la CAN TOTAL de 2022). Pour cela nous devons:

- comprendre le contexte du moment et d'obtenir de l'information supplémentaire permettant d'en élargir les horizons ou de tenir compte des considérations futures. Cela suppose une étude du terrain ou un sondage pour connaître les besoins des utilisateurs futurs. En plus du benchmarking nous proposons la méthode de sondage;
- déterminer les besoins et les contraintes à partir du sondage afin de structurer les besoins (fonctionnalités de l'appli) par degré d'importance, pour mieux cerner à quelle étape de la conception ces besoins doivent être pris en compte.
- déterminer les paramètres de conception pour répondre aux besoins, nous devons déterminer les paramètres de conception à partir de l'information collectée.
- préparer le cahier des charges réaliste et convenant aux besoins exprimés à partir des étapes précédentes afin de décrire de façon claire et précise les tâches à effectuer et une évaluation du temps pour les accomplir.

#### ➔ La Collecte des données (documents, listes, contenus)

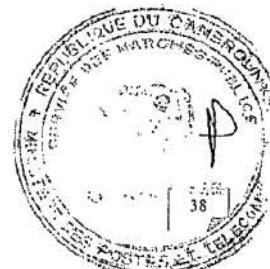
Les données de l'application proviendront des parties prenantes à la CAN-TOTAL2022. Il s'agit entre autres du :

- a. Ministère des sports et de l'Education physique pour toutes informations liées à la CAN-TOTAL 2022
- b. Ministère du Tourisme et des loisirs pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités de loisirs prévues
- c. Ministère des Relations Extérieurs pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyages requis
- d. Ministère du Commerce pour la liste des supermarchés et denrées alimentaires
- e. Ministère de la santé pour les modalités entourant la pandémie COVID et autres vaccinations, les structures sanitaires
- f. Ministère des transports pour les modalités de voyages en interne de/vers les villes de la CAN
- g. Le SED/DGSN pour les mesures de sécurité

#### ➔ Le géolocalisation des sites d'intérêt général

Afin de permettre aux applications mobiles de produire des résultats de géolocalisation des sites d'intérêts général dans les villes concernées par la CAN-TOTAL 2022 tel que voulu, des équipes devront descendre sur le terrain pour relever les coordonnées GPS (longitude/latitudes) ainsi que des photos et informations des points suivants :

- les stades
- les Pharmacies
- les Hôpitaux
- les Cabarets et Boîte de nuit
- les Restaurants
- les Supermarchés
- Les banques – DAB
- Les salons de coiffures
- Le Centre de l'artisanat
- La briqueterie (soya)
- Les lieux de cultes
- Les Boulangerie



- Les ambassades
- Le centre administratif et les services publics
- Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

➔ **La Conception générale de la plateforme numérique**

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation. Il en découle la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les deux logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

➔ **La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés**

Phase de réalisation ou de programmation (écriture et tests des programmes) qui se décline en :

- Algorithmique
- Programmation

➔ **L'intégration et la mise en production entre l'application mobile et le site web**

Phase de mise en relation entre le site web et son application mobile. C'est aussi la phase des tests (les betas) avant la mise en ligne des deux plateformes.

- Gestion des versions
- Tests unitaires
- Optimisation du code

➔ **L'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store, le Play-store et l'Appstore**

C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

➔ **La communication**

Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

**6. DUREE DU PROJET**

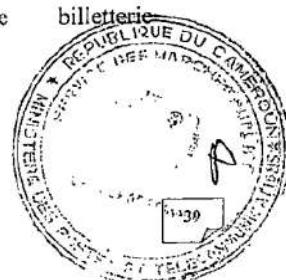
La conception et la réalisation du projet est de trois mois, Le projet est prévu pour servir la CAN TOTAL 2022. Au-delà de cet évènement, l'exploitation de la plateforme intégrée est possible pour le grand public. Des modules de la plateforme peuvent être rétrocédés au Ministère du Tourisme et au Ministère des sports pour la FECAFOOT. Pour une exploitation pérenne. Il s'agit notamment des modules Guide et Billetterie.



Application mobile de guide touristique et de loisirs



Système de billetterie automatique



REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix - Travail - Patrie

-----  
MINISTÈRE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS  
-----



REPUBLIC OF CAMEROON

Peace - Work - Fatherland

-----  
MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION  
-----

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR  
LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE  
POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES  
POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES  
INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

**PHASE 2 : COLLECTE ET GEOLOCALISATION  
DES SITES D'INTERET GENERAL**

Novembre 2021



## **RAPPORT DE COLLECTE ET DE GEOLOCALISATION DES SITES D'INTERET GENERAL**



LE PRESENT DOCUMENT EST LE RAPPORT DE COLLECTE ET DE GEOLOCATISATION DES POINTS D'INTERET GENERAL 2ième LIVRABLE DE LA LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

1- AVANT-PROPOS .....	Erreur ! Signet non défini.
2- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES.....	6
3- Introduction .....	7
4- Méthodologie .....	8
5- Objectif de la collecte .....	10
6- Résultats obtenus.....	11
7- Difficultés.....	17
8- Proposition de solutions .....	17
ANNEXES .....	18
A1/ TERMES DE REFERENCES .....	19
A2/ QUELQUES PHOTOS DES DESCENTES SUR LES SITES .....	25

Le présent rapport de collecte et géolocalisation des points d'intérêts est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Marchés Publiques
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au MINPT ;
- Considérer toutes les informations relatives au rapport de collecte et de géolocalisation des points d'intérêts déclarées Confidentielles.

## 1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES

Enoncé	Définition
DAB	<b>Distributeur Automatique de Billets</b>
CAN	<b>Coupe d'Afrique des Nations</b>
GPS	<b>Global Positioning System</b>
<b>MINPT</b>	<b>Ministère des Postes et des Télécommunications</b>

## 2-Introduction

Dans la réalisation et l'implémentation des applications mobiles et web conformément aux besoins du client, la phase de relève des coordonnées GPS, des photos et des informations sur les points d'intérêts qui feront de la compétition un évènement réussi pour tous les utilisateurs ; Le présent rapport constitue le deuxième livrable de la lettre commande objet de ces prestations : **COLLECTE ET GEOLOCALISATION DES SITES D'INTERET GENERAL.**

## 3-Méthodologie

Le plus gros du travail de collecte s'est fait sur le terrain. Il s'agissait d'aller prélever les coordonnées GPS (latitude et longitude) des centres d'intérêts tels que :

- Les stades et terrains d'entraînement pour la compétition ;
- Les cabarets et boîtes de nuit,
- Les restaurants,
- Les supermarchés et les boulangeries
- Les institutions Bancaires,
- Les principaux hôtels et appartements meublés,
- Les sites touristiques,
- Les agences de voyages,
- Les pharmacies,
- Les hôpitaux,
- Les opérateurs de téléphonies,
- Les salons de beauté,
- Les ambassades et consulats,
- Les entreprises de location de véhicules,
- Les stations de services,

Le travail de collecte de ces différents points d'intérêts s'est principalement effectué dans les villes de **Yaoundé, Douala, Bafoussam, Garoua, Limbe et Buea.**

### Procédure

Cette phase a recruté vingt (30) jeunes reparties par villes de la compétition après interview et tests. Ces jeunes ont suivi deux jours de formation à l'utilisation de l'appareil de capture des longitudes et des latitudes ainsi qu'à l'utilisation du logiciel de collecte (« *FanCan Collector* » une application mobile pour téléphone Android) que MboaStore a conçu à ce propos.

Des équipes devront descendre dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea pour relever les coordonnées GPS des centres d'intérêts (stades, hôtels, restaurants, hôpitaux, sites touristiques ...) afin de permettre à l'application mobile et le site web (FanCan 2021) de produire des résultats satisfaisants. Ces équipes prendront aussi des photos qui seront illustrées dans l'application. Cette importante base de données pourra servir d'autres applications et les plateformes numériques sur le tourisme. Pour bien faire ce travail et le faire vite, il

faudra **recruter seize préleveurs** des coordonnées GPS munis des appareils qui vont cartographier en 15 jours maximum les villes précitées.

#### Contrôle et Suivi

D'autre part, une équipe technique (05 jeunes) a été recrutée pour la vérification et la conformité des données renseignées par les préleveurs. L'équipe technique a mis sur pied une interface web pour le contrôle et le suivi des activités. Via cette interface web, nous avons une vue d'ensemble sur l'ensemble des activités menées sur le terrain.

#### Outils de communication

MboaStore a mis sur pied un canal de communication WhatsApp afin de faciliter les interactions entre toutes les parties prenantes (MboaStore, Kiama) du projet.

## **LES CONTENUS DE LA COLLECTE DES CENTRES D'INTERETS**

Certaines données de l'application mobile et du site web sont issues des travaux de collecte de MboaStore. D'autres données proviennent du Ministère du Commerce pour ce qui est des supermarchés, du ministère du Tourisme et des loisirs pour ce qui est des hôtels accrédités et du ministère des relations extérieures pour ce qui est des missions diplomatiques des pays engagés dans la CAN 2021.

## 4-Objectif de la collecte

Il est question pour l'équipe MboaStore de regrouper tous les centres d'intérêts par catégorie. La liste des catégories est la suivante :

Hôtel et appartement, restaurant, pharmacie, hôpital, stade, DAB, Supermarché, Marché, boulangerie, banque, transfert d'argent, boite de nuit, cabaret, casino, bar, agence/compagnie de voyage, opérateurs de téléphonies, location véhicule, sites touristiques, institutions étrangère, services publiques, salon de beauté, shopping, pressing, lieu de prière (chrétien et musulman), autres.

Une fois ces centres d'intérêts regroupés en catégories, les catégories sont regroupées dans une ville. – voir Annexe sur les centres d'intérêts (rubrique résultats obtenus).

### **4.1. Données relatives aux prix des chambres d'hôtels ou des restaurants**

Il est question de ressortir ici les prix des chambres ou des restaurants que nous avons pues recenser auprès des hôtels qui ont acceptés de nous fournir ces informations.

### **4.2. Données relatives au Guide du visiteur**

Nous avons ressortir ici les numéros d'urgences en cas de besoin, et d'autres informations utiles par exemple la consommation de l'eau, les prises de vues, la monnaie et taux d'échanges et d'autres informations susceptibles d'être fournies.

### **4.3. Données relatives aux Fan zones**

Une autre tâche sera également d'identifier les fans zones et de les enregistrer afin qu'ils apparaissent directement sur l'application mobile.

## 5- Résultats obtenus

Les résultats sont repartis en fonction des villes de la compétition ainsi que par catégorie d'un point d'intérêt :

### 5.1. Ville de Yaoundé (Voir Annexe Ville Yaoundé)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coins chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

Services publiques

DAB et Banques

Autres

## 5.2. Ville de Douala (Voir Annexe Douala)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coins chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

Services publiques

DAB et Banques

Autres

### 5.3. Ville de Bafoussam (voir Annexe Bafoussam)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coin chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

Services publiques

DAB et Banques

Autres

## 5.4. Ville de Garoua (Voir annexe Garoua)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coin chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

Services publiques

DAB et Banques

Autres

## 5.5. Ville de Limbe (Voir annexe Limbe)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coin chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

Services publiques

DAB et Banques

Autres

## 5.6. Ville de Buea (Voir Annexe Buea)

Hôtels et Appartements

Stades

Restaurants

Boulangeries, supermarché et marché

Hôpitaux et pharmacies

Sites touristiques

Ambassades et consulats

Coin chauds (bar, cabaret, boite de nuit, casino)

Agences de voyage

Locations véhicule

Opérateurs de téléphonie

Salons de beauté

Habillement

## 6- Difficultés

Durant la phase de collecte, les équipes se heurtés à les difficultés suivantes :

- Les collecteurs ne disposaient pas de note (lettre) d'information venant d'une autorité compétente leur autorisant à effectuer un prélèvement ;
- La réticence de certains propriétaire des points d'intérêts à fournir les informations sur les prix ou encore les contacts (numéro de téléphone) ;
- La difficulté pour l'équipe de faire de prise des photos de certains lieux car n'ayant aucun agrément ;
- La difficulté d'ordre technique : ici, les collecteurs pouvaient avoir des problèmes de connexion Internet pour continuer à travailler ;
- Une difficulté d'ordre technique : il peut arriver que les préleveurs n'arrivent pas à bien renseigner les informations d'un point d'intérêt ;

## 7- Proposition de solutions

Face aux difficultés auxquels nous avons pu faire face, nous avons élaboré certaines solutions :

- Les préleveurs néanmoins ont pu enregistrés et géo localiser (*dans la discréption*) la plupart des points d'intérêts sans pour autant entrer en contact avec leur propriétaire ;
- Lorsqu'un collecteur rencontrait un problème technique, il le signalait directement dans le groupe « *What's App* » dédié et immédiatement l'équipe technique résolvait son problème ;
- Les points où nous n'avons pas la collaboration des propriétaires des lieux, nous renseignons à la limite les numéros de téléphones se trouvant sur le plaque signalétique (*quand elle existait*) ;
- Certains préleveurs ont pu faire des prises de photos ceci après une longue discussion auprès des propriétaires des lieux (malgré l'absence d'agrément) ;
- Il existe une interface web permettant de mettre jour les informations des points d'intérêts enregistrés

# ANNEXES

## A1/ TERMES DE REFERENCES

### TERMES DE REFERENCE

#### 1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION.

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Égyptien Abdelaziz Abdellah Salem. Le projet de créer une compétition continentale se met en place et l'appellation Coupe d'Afrique fut adoptée. Jusqu'en 2017 la coupe se tient en début d'année (janvier et février) en raison de la saison des pluies et de la chaleur qui frappent le continent africain en période estivale. Depuis 2013, elle est disputée les années impaires, et, à la suite d'une décision du comité exécutif de la CAF elle se disputera désormais en juin et juillet avec 24 équipes. L'organisation des Coupes d'Afrique des nations a été souvent chamboulée ces derniers temps. En effet, en raison de la pandémie du COVID-19 la décision a été prise par la confédération africaine de football (CAF) de renvoyer en janvier 2022 l'édition qui devait se dérouler en 2021. Total est le « sponsor titre » des compétitions organisées par la CAF selon un accord qui baptise désormais la Coupe d'Afrique des Nations en « *Coupe d'Afrique des Nations Total* »

Depuis sa création, pas moins de quinze pays différents ont déjà accueilli l'événement, la palme revenant à l'Égypte suivi du Ghana. La CAF s'occupe de l'organisation et du bon déroulement de la compétition. Chaque fois qu'elle confie l'organisation à un pays, elle prend en compte plusieurs aspects : sportif, réglementaire, commercial, économique, social, financier et sécuritaire. Le choix du pays d'accueil s'effectue quelques années avant le début de l'édition. La Coupe d'Afrique des nations de football 1972 a lieu au Cameroun entre le 23 février et le 5 mars 1972. C'est la première fois que le pays accueille la compétition, disputée dans deux villes : Yaoundé (dans le stade omnisports) et Douala (dans le stade de la Réunification, construit spécialement pour l'occasion). Pour la deuxième fois la 33e édition de la Coupe d'Afrique des Nations (CAN) se déroulera au Cameroun du 9 janvier au 6 février 2022. Les 23 équipes déjà qualifiées sont l'Algérie, le Burkina Faso, le Cameroun, le Cap-Vert, les Comores, l'Egypte, la Guinée équatoriale, l'Éthiopie, le Gabon, la Gambie, le Ghana, la Guinée, la Guinée-Bissau, la Côte d'Ivoire, le Malawi, le Mali, la Mauritanie, le Maroc, le Nigeria, le Sénégal, le Soudan, la Tunisie et le Zimbabwe. La Coupe d'Afrique des nations, abrégée CAN-TOTAL, est la plus importante compétition internationale de football en Afrique.

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son **Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE)**, a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La **Stratégie Nationale de Développement 2020- 2030** quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au **Plan stratégique de développement de l'économie numérique** « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.



## 2. OBJECTIF GLOBAL DU PROJET

L'objectif global de ce projet est la mise en œuvre de trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### OBJECTIFS SPECIFIQUES DU PROJET

La mise en œuvre rapide de ce projet va permettre de :

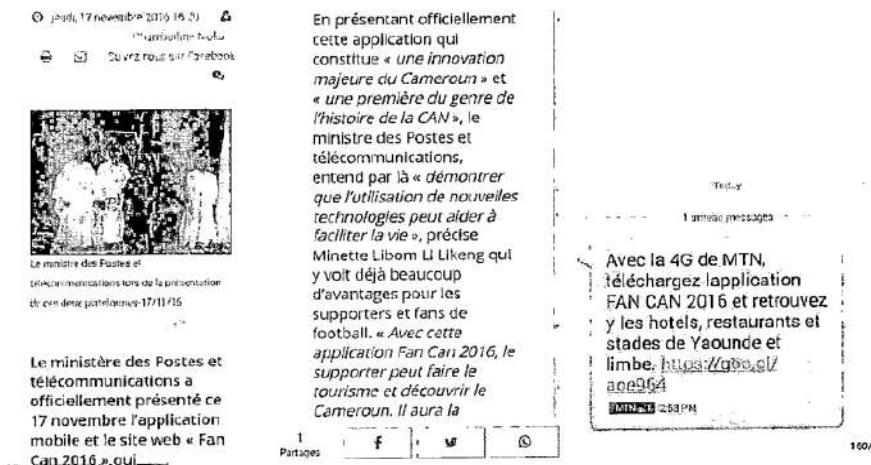
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Buea ; Bafoussam et Garoua ;
- vendre l'image du Cameroun,

## 3. RESULTATS ATTENDUS ET EXTRANTS DU PROJET

- La CAN TOTAL de 2022 mise en ligne ;
- L'image du Cameroun est vendue à travers la plateforme numérique,
- La CAN TOTAL de 2022 est présentée à travers un site web et deux applications mobiles,
- Le repérage des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea.

## 4. PRESENTATION DE LA CAN NUMERIQUE 2022

Le projet CAN NUMERIQUE (FAN-CAN) s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.

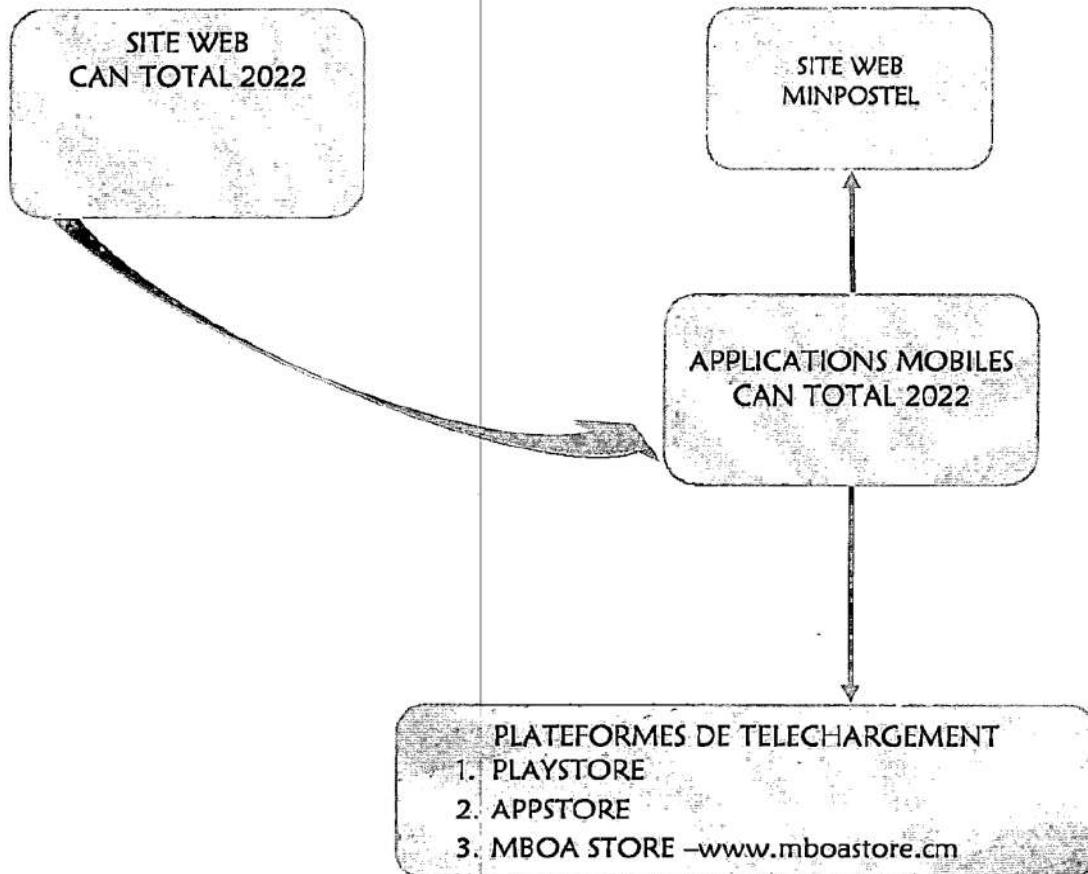


Le projet CAN NUMERIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions android et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



six stades (Yaoundé, Douala, Garoua, Limbe et Bafoussam) pour la billetterie en ligne et faciliter le déplacement des supporters de la CAN Total 2022 à travers la géolocalisation des centres d'intérêts (hôtels, restaurants, lieux de loisirs, structures de santé etc.). C'est aussi la mise en ligne des activités sportives de la CAN Total 2022 (matches, classements, fiches techniques des équipes, analyses, contribution des Fans etc.).

### ÉBAUCHE TECHNIQUE DE LA SOLUTION



**D'abord le site web.** Il sert de backoffice (back-end) pour stocker et héberger toutes les données (Bases de données) de la plateforme intégrée. C'est du site web que toute la partie administration sera effectuée. Le Site va servir les applications mobiles sur demande. Sur sa partie frontale (front-end) visible par les visiteurs, le site web aura les mêmes rubriques que les deux applications mobiles comme il est décrit dans la partie fonctionnalités. Les langues utilisées sont le français et l'anglais.

#### Le Module front-end

- Le module front-end proposera les fonctionnalités suivantes :
- Le choix de la langue (français, l'anglais l'espagnole et le portugais) ;
- La CAN
- Les VILLES pour le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts
- la publication des événements connexes entourant la CAN



**Les applications mobiles.** Il est prévu une version IOS-Apple en plus de la version androïde. Le but est d'élargir le spectre de téléchargements de l'application mobile FAN-CAN aux utilisateurs de smartphones androïde ainsi qu'aux utilisateurs restreints des produits Apple (Iphone, Ipad).

**Les fonctionnalités de la plateforme intégrée**

De manière générale, les trois applications (web et mobiles) vont présenter les fonctionnalités ci-après :

- Le choix de la langue (français et l'anglais) ;
- La CAN
  - ☛ L'historique de la CAN
    - ❖ les différents champions
    - ❖ les meilleurs buteurs
    - ❖ les légendes
    - ❖ l'équipe de la CAF
  - ☛ les équipes en compétition
  - ☛ le calendrier des matchs,
    - ❖ les résultats
    - ❖ le classement
- Les VILLES le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts :
  - ☛ les stades
  - ☛ les Pharmacies
  - ☛ les Hôpitaux
  - ☛ les Cabarets et Boite de nuit
  - ☛ les Restaurants
  - ☛ les Supermarchés
  - ☛ Les banques – DAB
  - ☛ Les salons de coiffures
  - ☛ Le Centre de l'artisanat
  - ☛ La briqueterie (soya)
  - ☛ Les lieux de cultes
  - ☛ Les Boulangerie
  - ☛ Les ambassades
  - ☛ Le centre administratif et les services publics
  - ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition
- ACTIVITES (la publication des événements connexes entourant la CAN)
  - ☛ Présentation du Cameroun
- ☛ NUMEROS UTILES
- ☛ FANZONE
- ☛ Galerie Photos

**5. METHODOLOGIE DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

Pour sa mise en œuvre du projet CAN NUMERIQUE 2022, le prestataire devra procéder à:

- L'analyse des besoins et l'étude de faisabilité de la plateforme
- La Collecte des données des parties prenantes (documents, listes, les contenus etc.)
- La géolocalisation (cartographie-mapping) des sites d'intérêt général dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Bafoussam, Garoua et Buea
- La Conception générale de la plateforme numérique et la conception de chaque application (site web et mobiles)
- A la conception du design aux chartes et couleurs de la CAN-TOTAL 2022
- La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés
- L'Intégration et la mise en production entre les deux applications mobiles et le site web
- L'hébergement deux applications mobiles et du site web
- La communication pour la vulgarisation de la plateforme numérique
- La production des documents explicatifs de la plateforme.



#### ➔ L'Analyse des besoins et l'étude de faisabilité

La première étape consiste à analyser l'existant pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage répondant aux besoins de notre cible (supporters, staff et autre de la CAN TOTAL de 2022). Pour cela nous devons:

- comprendre le contexte du moment et d'obtenir de l'information supplémentaire permettant d'en élargir les horizons ou de tenir compte des considérations futures. Cela suppose une étude du terrain ou un sondage pour connaître les besoins des utilisateurs futurs. En plus du benchmarking nous proposons la méthode de sondage;
- déterminer les besoins et les contraintes à partir du sondage afin de structurer les besoins (fonctionnalités de l'appli) par degré d'importance, pour mieux cerner à quelle étape de la conception ces besoins doivent être pris en compte.
- déterminer les paramètres de conception pour répondre aux besoins, nous devons déterminer les paramètres de conception à partir de l'information collectée.
- préparer le cahier des charges réaliste et convenant aux besoins exprimés à partir des étapes précédentes afin de décrire de façon claire et précise les tâches à effectuer et une évaluation du temps pour les accomplir.

#### ➔ La Collecte des données (documents, listes, contenus)

Les données de l'application proviendront des parties prenantes à la CAN-TOTAL2022. Il s'agit entre autres du :

- a. Ministère des sports et de l'Education physique pour toutes informations liées à la CAN-TOTAL 2022
- b. Ministère du Tourisme et des loisirs pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités de loisirs prévues
- c. Ministère des Relations Extérieurs pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyages requis
- d. Ministère du Commerce pour la liste des supermarchés et denrées alimentaires
- e. Ministère de la santé pour les modalités entourant la pandémie COVID et autres vaccinations, les structures sanitaires
- f. Ministère des transports pour les modalités de voyages en interne de/vers les villes de la CAN
- g. Le SED/DGSN pour les mesures de sécurité

#### ➔ Le géolocalisation des sites d'intérêt général

Afin de permettre aux applications mobiles de produire des résultats de géolocalisation des sites d'intérêts général dans les villes concernées par la CAN-TOTAL 2022 tel que voulu, des équipes devront descendre sur le terrain pour relever les coordonnées GPS (longitude/latitudes) ainsi que des photos et informations des points suivants :

- les stades
- les Pharmacies
- les Hôpitaux
- les Cabarets et Boîte de nuit
- les Restaurants
- les Supermarchés
- Les banques – DAB
- Les salons de coiffures
- Le Centre de l'artisanat
- La briqueterie (soya)
- Les lieux de cultes
- Les Boulangerie



- Les ambassades
- Le centre administratif et les services publics
- Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

**→ La Conception générale de la plateforme numérique**

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation. Il en découle la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les deux logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

**→ La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés**

Phase de réalisation ou de programmation (écriture et tests des programmes) qui se décline en :

- Algorithmique
- Programmation

**→ L'intégration et la mise en production entre l'application mobile et le site web**

Phase de mise en relation entre le site web et son application mobile. C'est aussi la phase des tests (les betas) avant la mise en ligne des deux plateformes.

- Gestion des versions
- Tests unitaires
- Optimisation du code

**→ L'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store, le Play-store et l'Appstore**

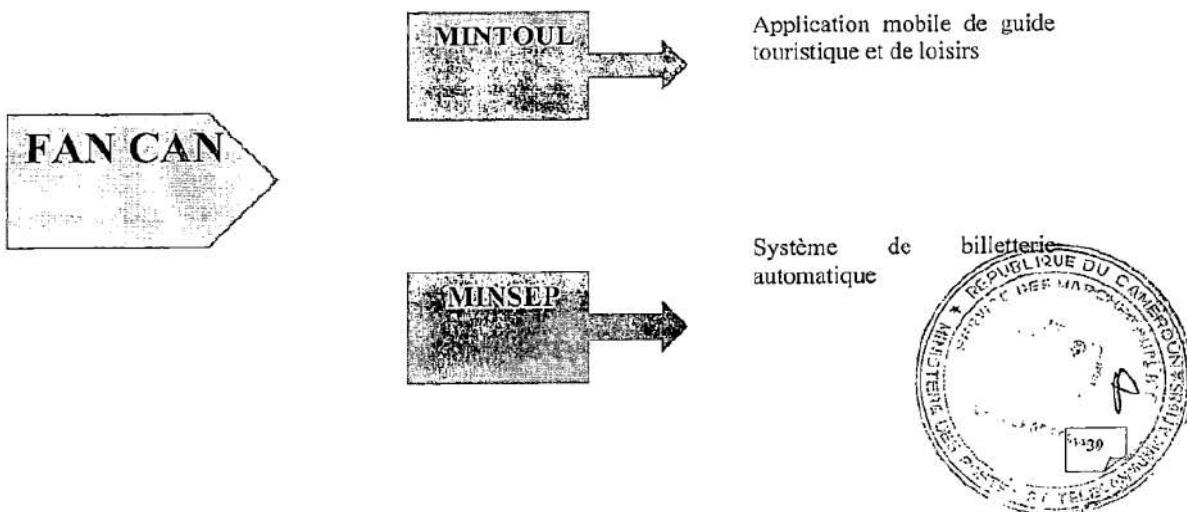
C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

**→ La communication**

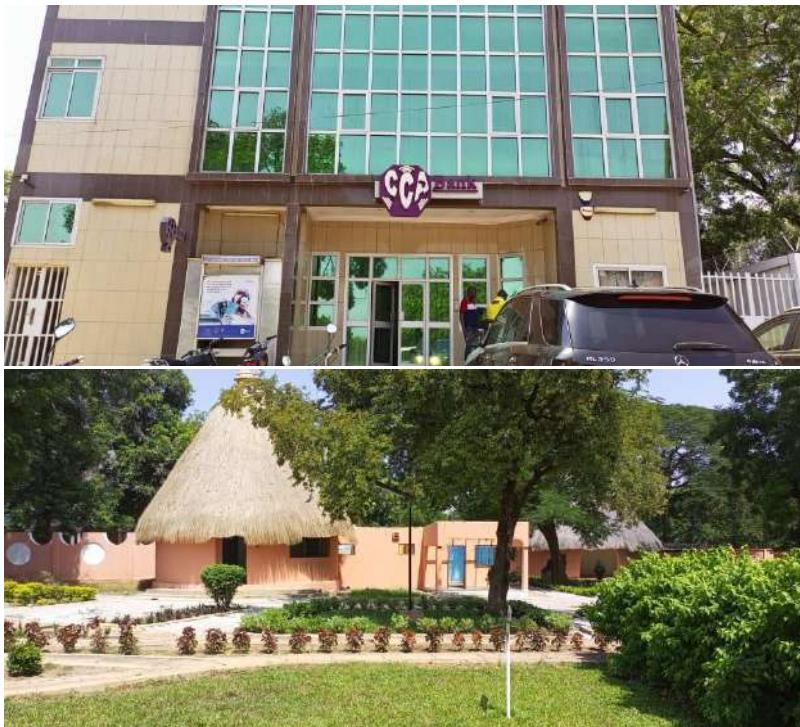
Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

**6. DUREE DU PROJET**

La conception et la réalisation du projet est de trois mois, Le projet est prévu pour servir la CAN TOTAL 2022. Au-delà de cet évènement, l'exploitation de la plateforme intégrée est possible pour le grand public. Des modules de la plateforme peuvent être rétrocédés au Ministère du Tourisme et au Ministère des sports pour la FECAFOOT. Pour une exploitation pérenne. Il s'agit notamment des modules Guide et Billetterie.



## A2/ QUELQUES PHOTOS DES DESCENTES SUR LES SITES





QUELQUES PRISES DE VUES SUR LES SITES DANS LA VILLE DE GAROUA







QUELQUES PRISES DE VUES SUR LES SITES DANS LA VILLE DE YAOUNDE

REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix - Travail - Patrie

-----  
MINISTÈRE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS  
-----



REPUBLIC OF CAMEROON

Peace - Work - Fatherland

-----  
MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION  
-----

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR  
LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE  
POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES  
POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES  
INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

**PHASE 3 : CONCEPTION GENERALE DES  
APPLICATIONS NUMERIQUES**

**Novembre 2021**



## **RAPPORT DE CONCEPTION GENERALE DES APPLICATIONS NUMERIQUES**



LE PRESENT DOCUMENT EST LE RAPPORT DE CONCEPTION GENERALE DE LA PLATEFORME  
NUMERIQUE 3ième LIVRABLE DE LA LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021  
DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT  
N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE  
POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS  
APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE  
DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES  
DE COMPETITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

<b>AVANT-PROPOS .....</b>	6
1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES .....	7
2- Introduction .....	8
3- Méthodologie .....	9
4- Description du processus de gestion.....	10
Choix de l'architecture.....	10
<b>Environnement logistique .....</b>	12
5- Diagramme des cas d'utilisation & scénarios.....	14
Présentation .....	14
Schéma des cas d'utilisations.....	14
.....	15
.....	18
6- Diagramme de classes.....	22
7- Schéma de la base de données .....	25
<b>Système de Gestion de Base de données.....</b>	0
8- Maquette des applications .....	1
<b>ANNEXES .....</b>	8
A1/ TERMES DE REFERENCES .....	9
A1/ DICTIONNAIRE DE DONNEES .....	15
Dictionnaire des données pour la partie Backend .....	15
Structure de la table categories .....	15
Structure de la table contacts .....	15
Structure de la table pays.....	16
Structure de la table equipes .....	16
Structure de la table fan_zones .....	16
Structure de la table guides .....	17
Structure de la table historique_camer (informations sur le Cameroun) .....	17
Structure de la table images.....	18
Structure de la table information_cans .....	18

Structure de la table infos_utiles .....	19
Structure de la table oauth_access_tokens .....	19
Structure de la table oauth_clients.....	20
Structure de la table oauth_personal_access_clients.....	20
Structure de la table point_interets.....	21
Structure de la table prix.....	22
Structure de la table quartiers .....	22
Structure de la table services .....	23
Structure de la table villes.....	23
Structure de la table transports .....	24
Structure de la table utilisateurs.....	24
A3/ LOGO FAN CAN .....	25

## AVANT-PROPOS

Le présent rapport de conception générale de la plateforme numérique est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Marchés Publics
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au Ministère des Marchés publiques ;
- Considérer toutes les informations relatives au projet FAN-CAN déclarées Confidentielles.

## 1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES

Enoncés	Définitions
<b>UML</b>	Unified Modeling Language
<b>JSON</b>	JavaScript Object Notation
<b>IDE</b>	Integrated Development Environment
<b>LCD</b>	Liquid Crystal Display

## 2-Introduction

L'analyse des besoins, l'étude de faisabilité, la collecte et la géolocalisation des points d'intérêts sont des étapes qui nous ont permises de mettre en place la logique d'implémentation des différentes solutions à nous demander. Ainsi, le présent rapport constitue le troisième livrable de la lettre commande objet de ces prestations : CONCEPTION GENERALE DES APPLICATIONS NUMERIQUES.

## 3-Méthodologie

Avant les activités de collecte de données, d'implémentation des logiciels (application web, site web, applications mobiles Android et iOS), nous avons réalisé au préalable une étude sur la conception de la plateforme sur la base des analyses des besoins fonctionnelles comme non fonctionnelles.

A cet effet, nous avons élaboré les étapes suivantes pour la mise en œuvre des fondations de la plateforme :

- Modélisation des données ;
- Modélisation des fonctionnalités pour les plateformes **site web, application web, applications mobiles** (Android et iOS) ;
- Modélisation de l'architecture de la plateforme numérique ;
- Mise en œuvre technique

La phase de conception s'effectue simultanément avec l'étude des données et l'étude des traitements. Durant cette phase s'appliquent les techniques de modélisation. Les ingénieurs-développeurs doivent modéliser les données collectées issues d'une analyse approfondie sur les informations qui seront diffusées au grand public, convertir certains documents en format approprié pour la programmation (le codage) et concevoir les différentes bases de données éventuelles qu'on va créer pour les trois logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

### Technologies de modélisation utilisées

Outils	description
<b>UML</b>	Ce langage est utilisé pour schématiser les données, les fonctionnalités et les scénarios d'utilisation
<b>Draw.io</b>	Est une plateforme d'aide à la modélisation des systèmes ou modules plus ou moins complexes
<b>Database draw.io</b>	Est une fonctionnalité de l'outil Draw.io dans la mesure où il est utilisé pour modéliser la base de données

Etant donné la durée de mise en œuvre du projet, nous avons utilisé les méthodes « **Agiles** » pour faciliter notre démarche de réalisation.

## 4-Description du processus de gestion

Afin d'implémenter la méthodologie définie, il fût mis sur pied une stratégie pour mener à bien les étapes de la méthode spécifié.

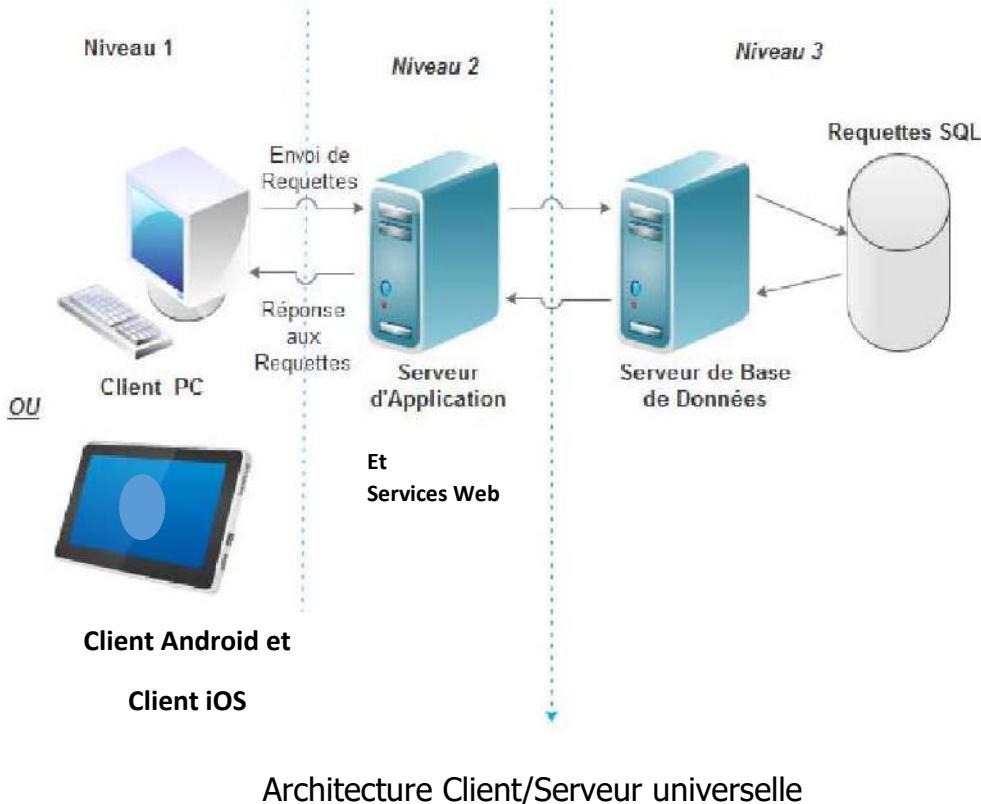
Le but de cette stratégie était de :

- Mettre sur pied en premier une plateforme collaborative de travail afin de faciliter les interactions et de suivre les avancés du projet ;
- Définir des tâches avec des délais de réalisation (une ou plusieurs personnes pouvaient être associé à la tâche) ;
- Chaque tâche réalisée est soumis à une validation avant son intégration dans l'implémentation de la solution
- Les ingénieurs-développeurs du site web et de l'application mobile ont procédés à la conversion des données collectées en format approprié pour la programmation (le codage).
- Le designer a conçu le logo et la charte graphique « **FanCan** » qui servira aux applications mobiles et web. (Voir Annexe A2)
- La modélisation issue des travaux d'analyse et de conception ont permis aux développeurs de passer à la programmation. Il en découlera la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les trois logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

C'est la méthode dite « **ligne de montage** » qui a été mise en œuvre pour aller vite dans la programmation.

### Choix de l'architecture

L'architecture de la plateforme numérique sera basé sur une architecture « **Client-serveur universel** » comme l'illustre le schéma ci-après :



Dans l'architecture client-serveur universelle, s'appuie sur le compte de client léger représenté par un navigateur web et/ou une interface mobile. Ceux-ci sont chargé de la présentation et possède des possibilités d'exécution locale de traitements. Les serveurs sont disséminés, souvent spécialisés (données ou applications) et s'appuie sur un réseau étendu (Internet) ou local (Intranet). Cette architecture permet :

- une plus grande flexibilité/souplesse ;
- une sécurité accrue car la sécurité peut être définie indépendamment pour chaque service, et à chaque niveau ;
- de meilleures performances, étant donné le partage des tâches entre les différents serveurs ;
- Aussi les services web qui offrent d'avantages de perspectives.

Cette architecture fait intervenir trois parties indépendantes les unes des autres :

**1. le niveau 3** liée au serveur de base de données (SGBD) : stockage et accès aux données. Le système de stockage des données a pour but de conserver une quantité plus ou moins importante de données de façon structurée. Nous pouvons utiliser des systèmes très variés comme : les systèmes de fichiers, le système de bases de données relationnelles, et stockage.

**2. le niveau 2** : il se compose généralement d'un ensemble de scripts qui constitue les traitements métier nécessaires (coté client et coté administrateur) sur l'information afin de le rendre exploitable par chaque utilisateur. Il intègre également la notion de « services web ».

**3. Le niveau 1** : (ou affichage) associé au client (*interfaces mobiles et/ou un navigateur Web*) qui de fait est dit « léger ». Il a pour but de présenter le visuel à l'utilisateur – ce visuel est à l'origine de la création des interfaces graphiques.

## **Environnement logistique**

Eléments	Description
Ordinateurs	L'ordinateur doit disposer des configurations matérielles et logicielles suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 Go RAM minimum</li> <li>- Processeur Core i3 ou plus</li> <li>- Un écran LCD</li> <li>- Disque dur ayant 100 Go de mémoire libre.</li> <li>- Un clavier</li> <li>- Une souris à Infra rouge</li> <li>- Un système d'exploitation (Windows 7 et 10) et Linux (Ubuntu 18 LTS).</li> </ul>
Smartphone ou tablette	Ce terminal mobile doit disposer des configurations matérielles et logicielles suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puce GPS intégré et fonctionnelle</li> <li>- Camera fonctionnelle</li> </ul>

	- Version d'Android 6.1.1 et plus
Trello	Cette plateforme a servi pour le suivi des activités de la phase mise en œuvre du projet

## 5- Diagramme des cas d'utilisation & scénarios

### Présentation

Le présent diagramme des cas d'utilisations servira à résumer les informations des utilisateurs du système FANCAN (également appelés acteurs) et leurs interactions avec ce dernier. Il nous aidera à collaborer et représenter :

- Les scénarii dans lesquels le système de FANCAN interagit avec des personnes, des organisations ou des systèmes externes ;
- Les objectifs que le système permet aux entités (acteurs) d'atteindre ;
- La portée du système.

### Schéma des cas d'utilisations

#### Modélisation du module « Information sur les centres d'intérêt »

CAS D'UTILISATION	Avoir des informations sur les centres d'intérêts	
ACTEUR	DESCRIPTION	FONCTIONNALITÉS
Utilisateurs	<p>Il s'agira sera principalement des fans de football, des supporters et étrangers venu suivre l'événement au Cameroun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulter les points d'intérêts (banque, hôtel, restaurant, blanchisserie, boulangerie, etc.)</li> <li>- Consulter les points d'intérêts se trouvant à proximité</li> <li>- Se géolocaliser pour connaître son lieu exact</li> <li>- Effectuer des réservations sur certains des centres d'intérêts (restaurant, hôtel, agences de transport)</li> <li>- Consulter les informations détaillées sur un point d'intérêt.</li> </ul>

<b>Administrateur</b> <p>Il s'agit des propriétaires ou toutes entités ayant reçu l'accréditation d'administrer et gérer la plateforme</p>	<p><b>Se Connecter</b></p> <p><b>Gérer les centres d'intérêts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajouter un centre d'intérêt</li> <li>- Modifier un centre d'intérêt</li> <li>- Supprimer un centre d'intérêt</li> </ul> <p><b>Gérer les catégories de centre d'intérêt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajouter une catégorie</li> <li>-Modifier une catégorie</li> <li>- Supprimer une catégorie</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Activer ou désactiver un point d'intérêt.</li> </ul>
---	---

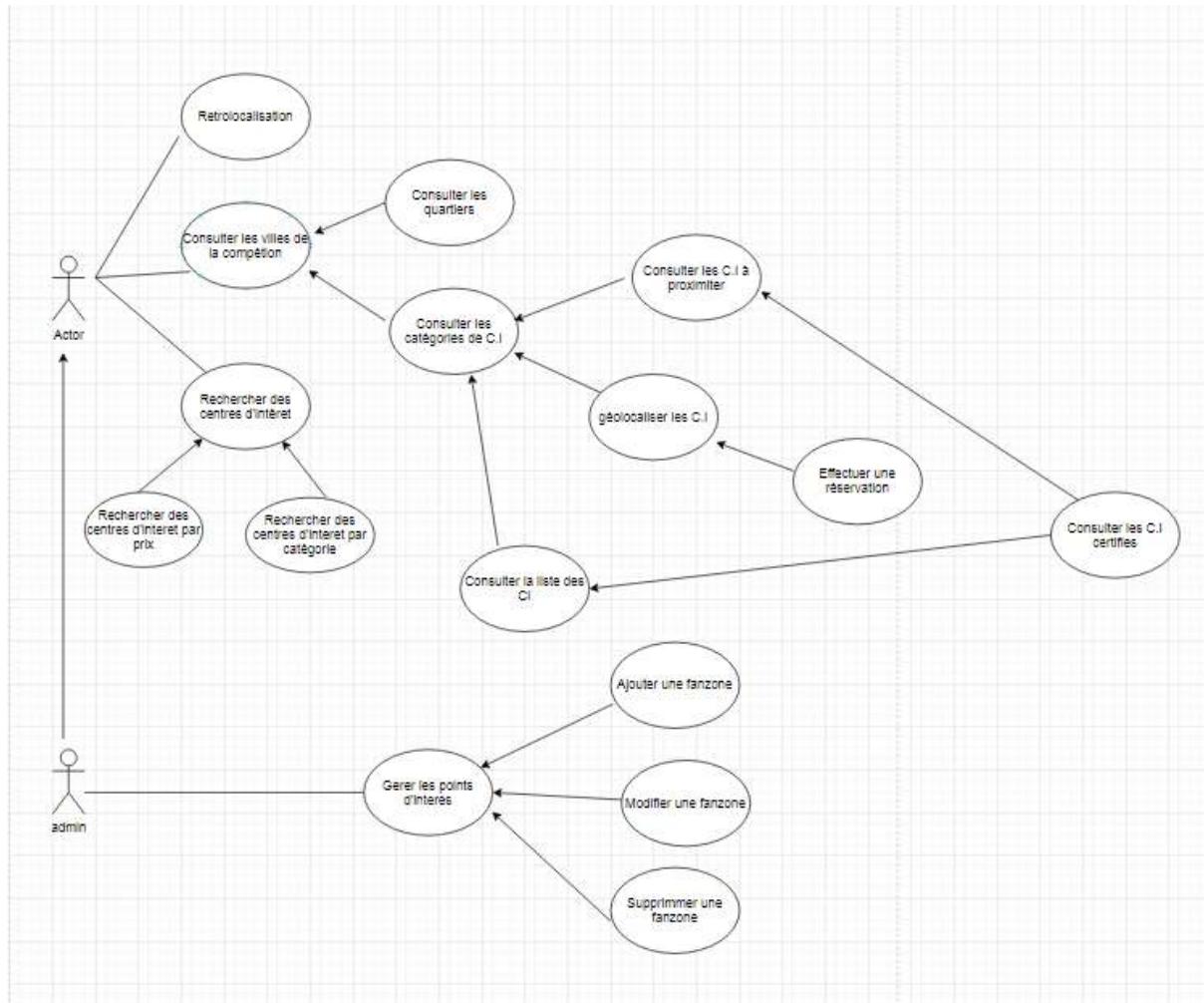


Schéma illustrant le schéma des besoins fonctionnels (diagramme des cas d'utilisation)

### **Modélisation du module « Informations sur les fans zones »**

<b>CAS D'UTILISATION</b>		Avoir des informations sur les Fans zones	
	ACTEUR	DESCRIPTION	FONCTIONNALITÉS
	utilisateurs	Il s'agira sera principalement des fans de football, des supporters et étrangers venu suivre l'événement au Cameroun	Consulter la liste des Fan Zones Partager des moments de la compétition avec le tag #FanCan Consulter la galerie d'images des moments (dans les Fan Zone)
	Administrateur	Il s'agit des propriétaires ou toutes entités ayant reçu l'accréditation d'administrer et gérer la plateforme	Se Connecter <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gérer les Fans zones</li> <li>- Ajouter une Fan zone</li> <li>- Modifier Fan zone</li> <li>- Supprimer Fan zone</li> </ul>

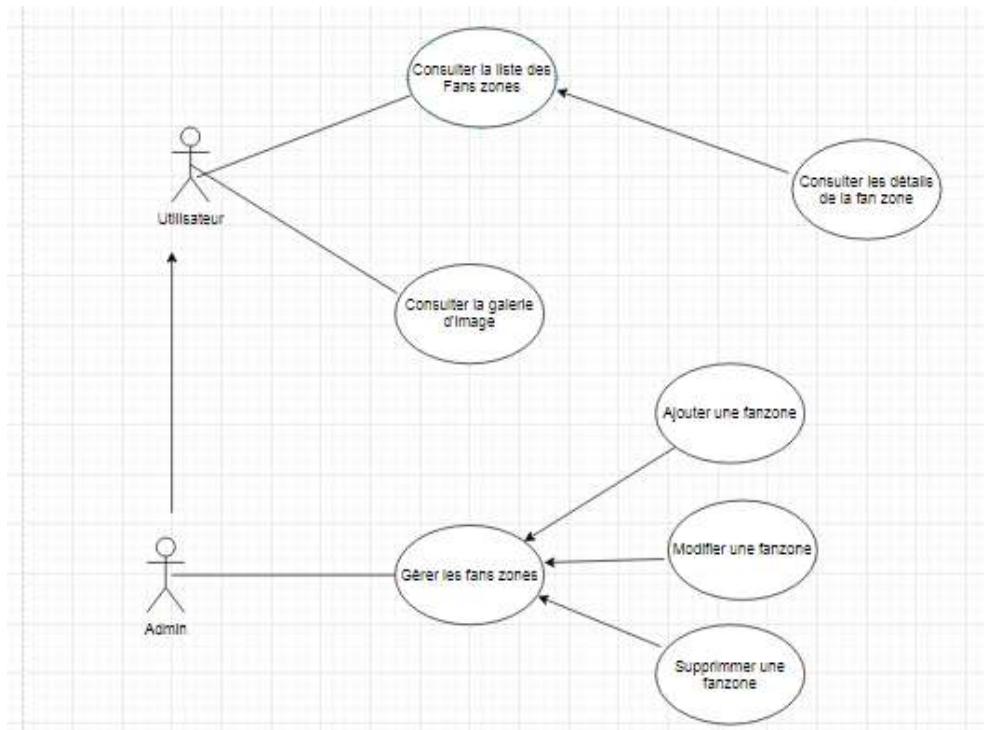
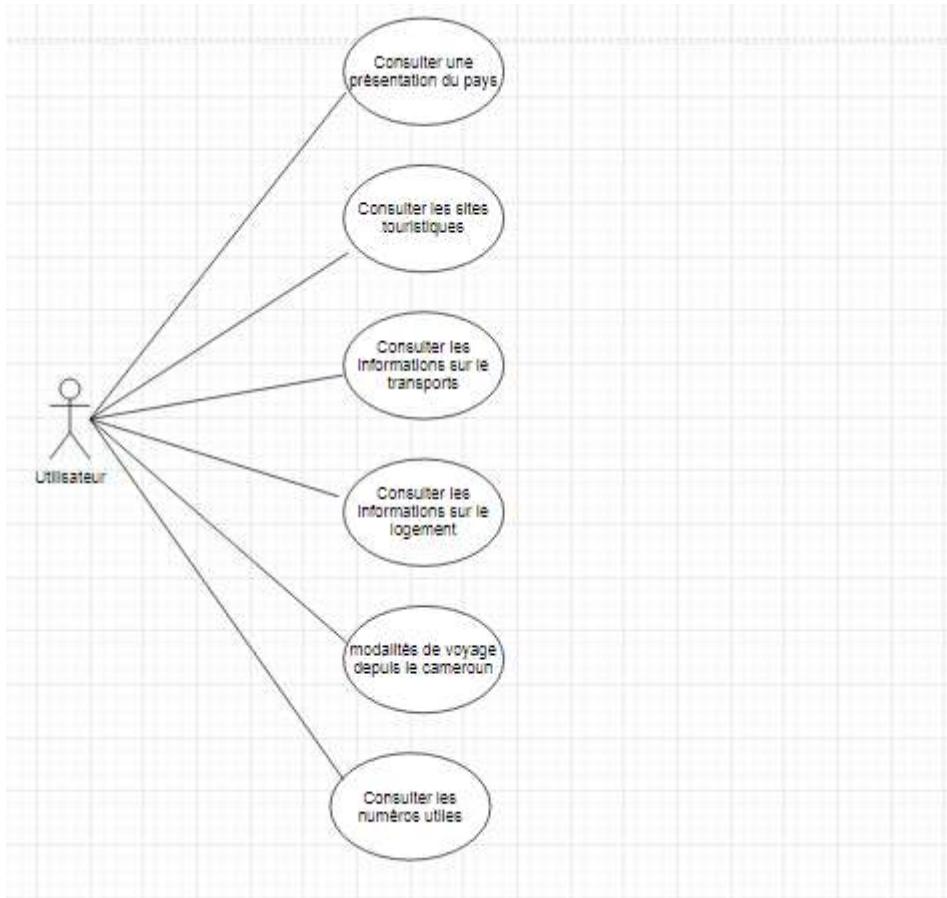


Fig. modélisation quelle connexion

### **Modélisation du module « informations sur le Cameroun »**

CAS D'UTILISATION		Avoir des informations sur les matchs	
N°	ACTEUR	DESCRIPTION	FONCTIONNALITÉS

1.	utilisateurs	<p>Il s'agit de l'acteur pour lequel est développé le système. Il s'agira sera principalement des fans de football, des supporters et étrangers venu suivre l'événement au Cameroun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Consultation de l'historique du pays</li> <li>· Consultation de sites touristiques</li> <li>· Consultations Les informations relatives au transport</li> <li>· Consultations des informations relatives à l'hébergement</li> <li>· Consultations des numéros utiles</li> </ul>
2.	Administrateur	<p>Il s'agit des propriétaires développeurs ou toute entités ayant reçu l'accréditation d'administrer et gérer la plateforme</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Authentification requise</li> <li>· Consultations des rapports d'audience</li> </ul>

Figure. Schéma des besoins fonctionnelles du module « informations sur le Cameroun »

### **Modélisation du module: « information sur les matchs »**

CAS D'UTILISATION		Avoir des informations sur les matchs	
	ACTEUR	DESCRIPTION	Fonctionnalités
	utilisateurs	<p>Il s'agit de l'acteur pour lequel est développé le système. Il s'agira principalement des fans de football, des supporters et étrangers venu suivre l'événement au Cameroun</p>	<p>Consulter le calendrier et résultats de la compétition</p> <p>Consulter les équipes de la compétition</p> <p>Consulter des scores en live</p> <p>Consulter le classement de la compétition (phase de groupe, éliminatoires, meilleurs buteurs, meilleurs passeurs)</p> <p>Consulter la fiche technique d'une équipe</p>
	Administrateur	<p>Il s'agit des propriétaires ou toutes entités ayant reçu l'accréditation d'administrer et gérer la plateforme</p>	<p>Se connecter à la plateforme</p> <p>Gérer les équipes de la compétitions (Ajouter, modifier ou supprimer une équipe)</p> <p>Gérer les pays (Ajouter, modifier ou supprimer un pays)</p>

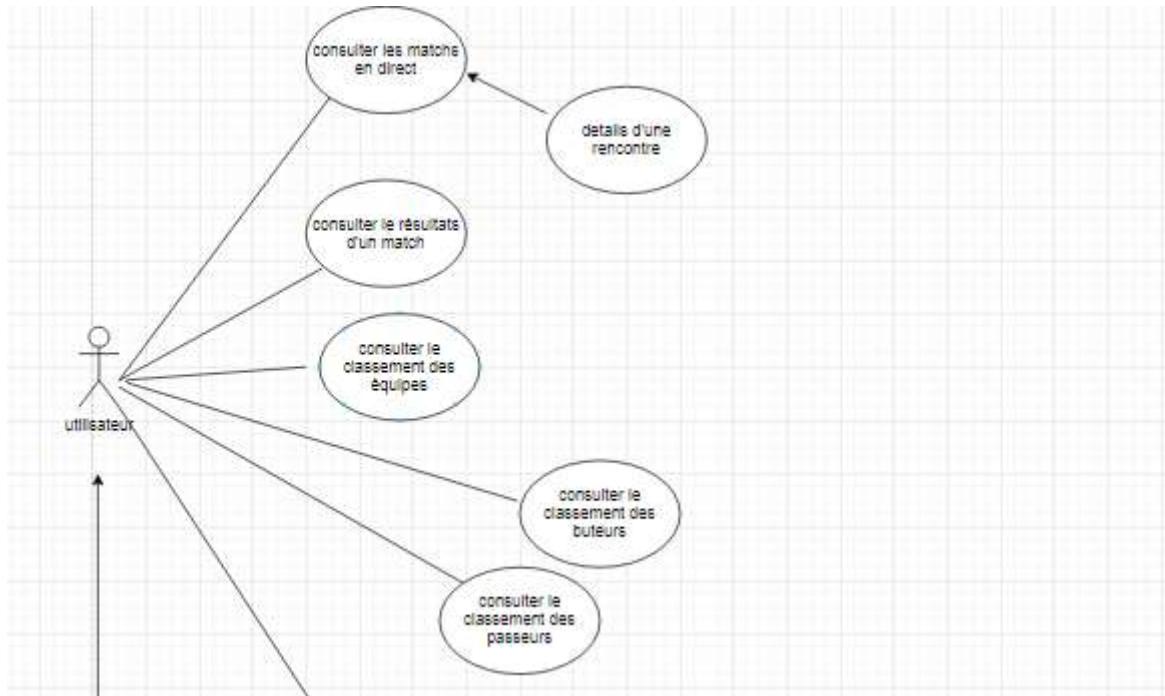


Fig. schéma des besoins fonctionnels du module « informations sur les matchs »

### **Modélisation du module « information sur la CAN »**

CAS D'UTILISATION		Avoir des informations sur les matchs	
	ACTEUR	DESCRIPTION	FONCTIONNALITÉS
	utilisateurs	Il s'agira sera principalement des fans de football, des supporters et étrangers venu suivre l'événement au Cameroun	Présenter la compétition (nom officiel, numéro d'édition, Consulter les stades de la compétition Consulter des villes de la compétition ainsi que les différents quartiers de la ville : image, nom et description

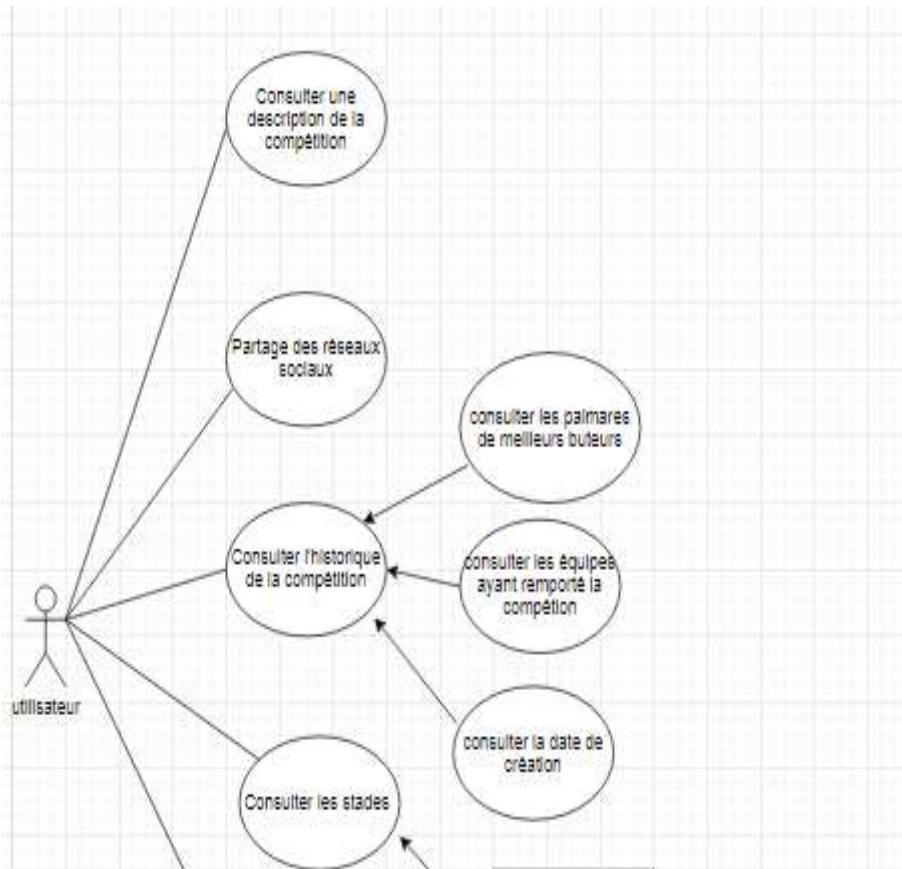


Fig. schéma des besoins fonctionnels du module « informations sur la CAN »

## 6- Diagramme de classes

### Introduction

Le système FANCAN est composé d'objets qui interagissent entre eux et avec les acteurs pour réaliser ces cas d'utilisation :

- Les diagrammes de classes permettent de spécifier QUI intervient à l'intérieur du système ;
- Il spécifie également quels liens peuvent entretenir les objets du système.

Une fois modélisé il nous décrira la structure du système FANCAN en ressortant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets

Le système des données est subdivisé en 2 diagrammes de classes :

- L'une pour le module « informations sur la compétition » ;
- L'autre pour le module « centres d'intérêts ».

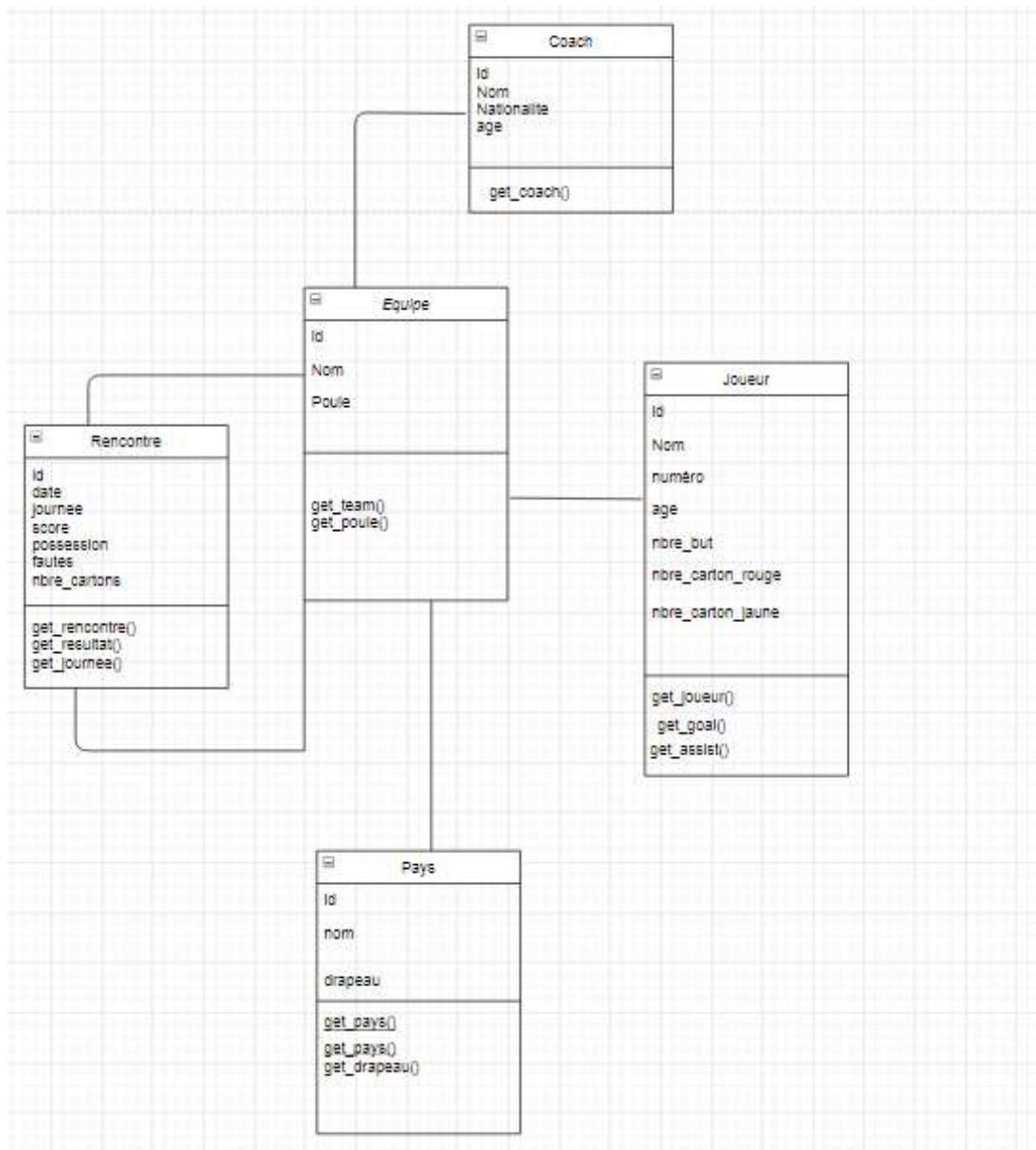


Fig. Ce schéma présente le diagramme de classe pour le module compétition

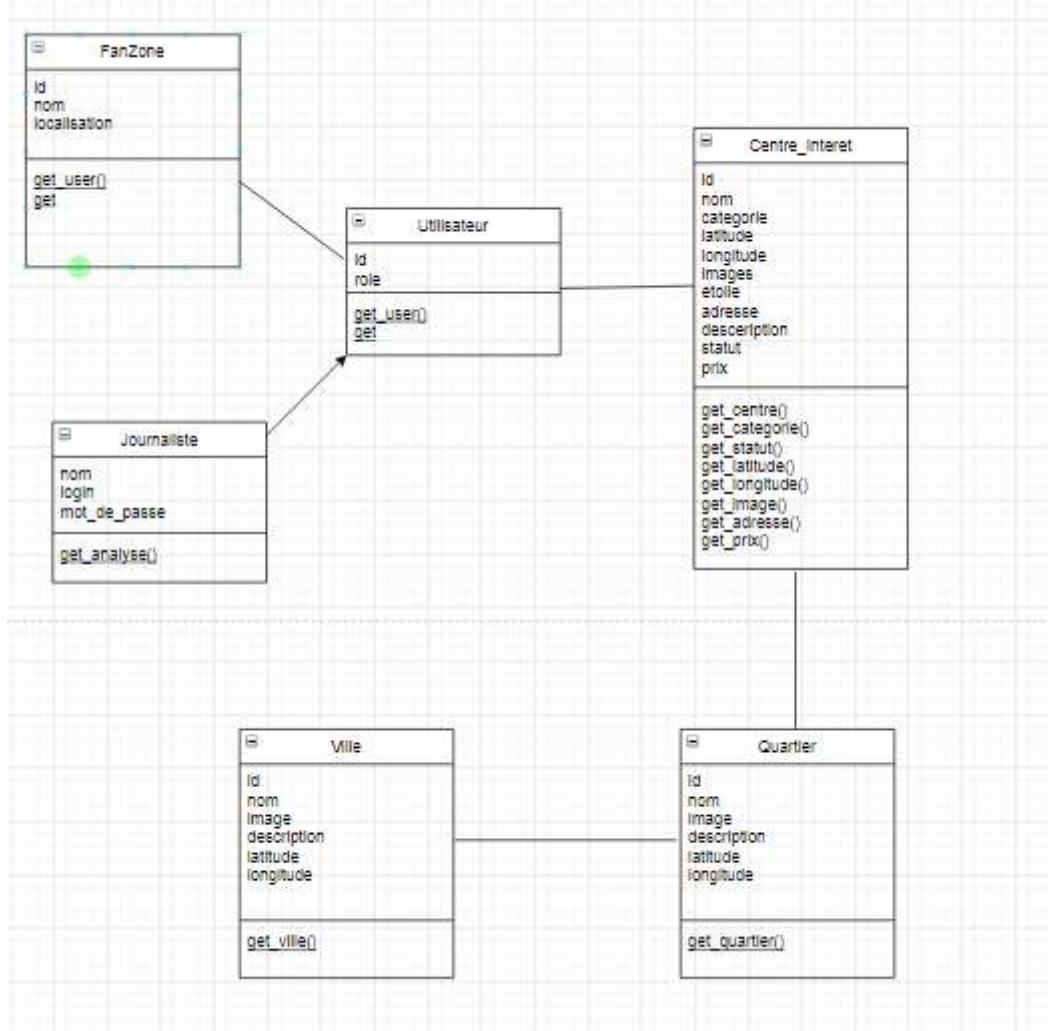


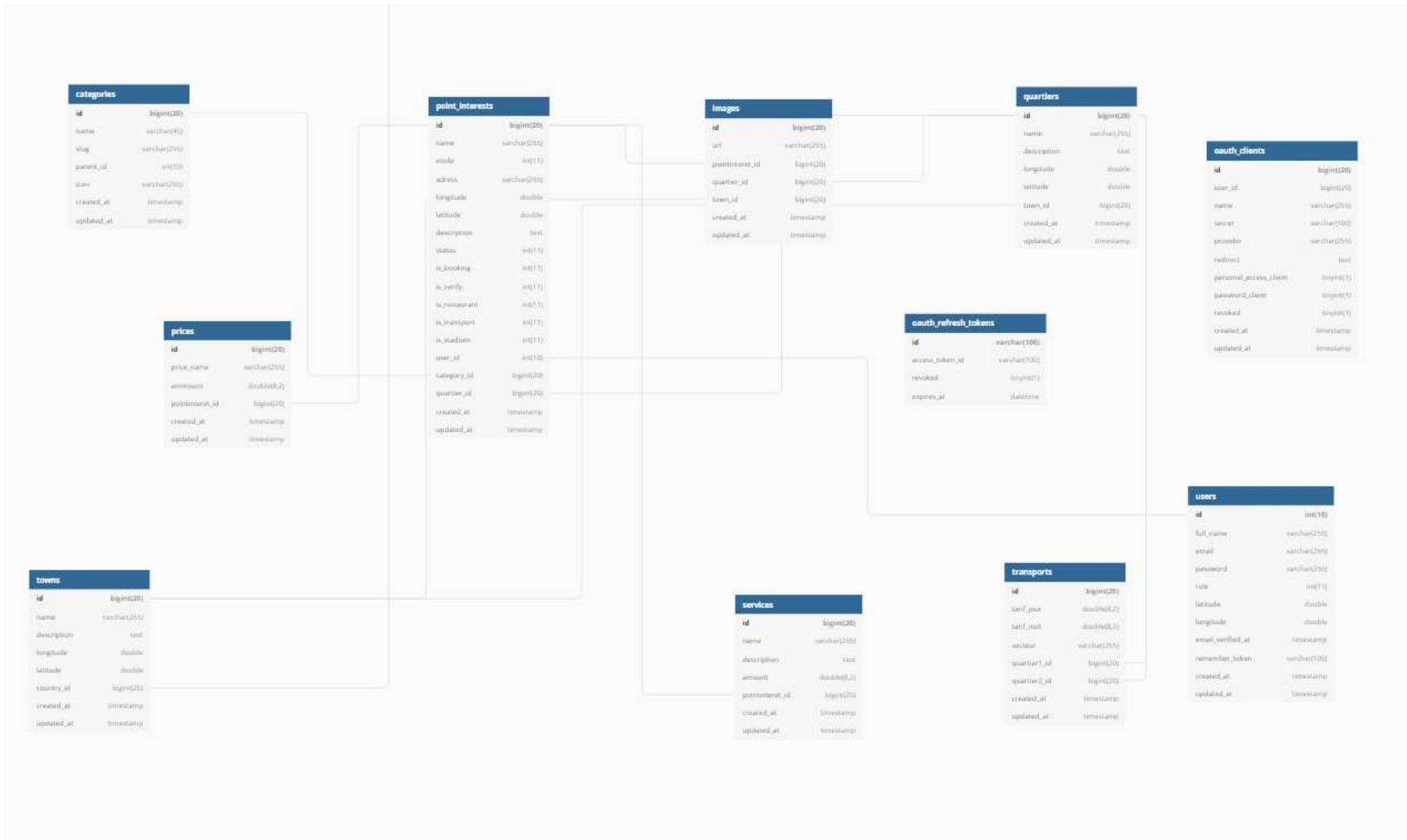
Fig. diagramme des classes du module « points d'intérêts »

## 7- Schéma de la base de données

La mise en œuvre de la base de données a suivi les étapes suivantes :

- Définition d'un dictionnaire des données (Voir Annexe A1);
- L'identification des entités et les relations entre elles ;
- La génération du format SQL de la base de données.

Le schéma de la base de données se présente comme suit :



**Fig. Schéma de la base de données points d'intérêts**

## **Système de Gestion de Base de données**

MySQL est un système de gestion de base de données (SGBD). Selon le type d'application, sa licence est libre ou propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle et Microsoft SQL Server.

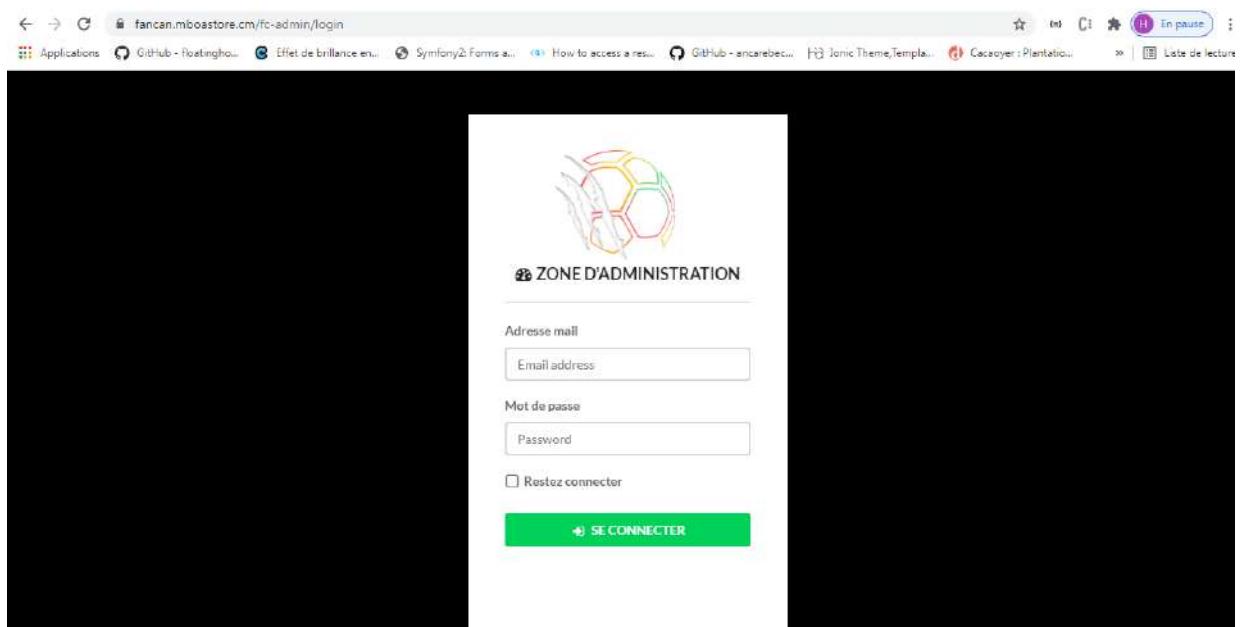
MySQL est un serveur de bases de données relationnelles SQL développé dans un souci de performances élevées en lecture, ce qui signifie qu'il est davantage orienté vers le service de données déjà en place que vers celui de mises à jour fréquentes et fortement sécurisées. Il est multithread et multi-utilisateur.

Pour produire le fichier SQL, qui représente la base de données, nous avons utilisé le logiciel **dbdiagram.io**. Ce logiciel a la possibilité de convertir le modèle conceptuel de données en fichier SQL.

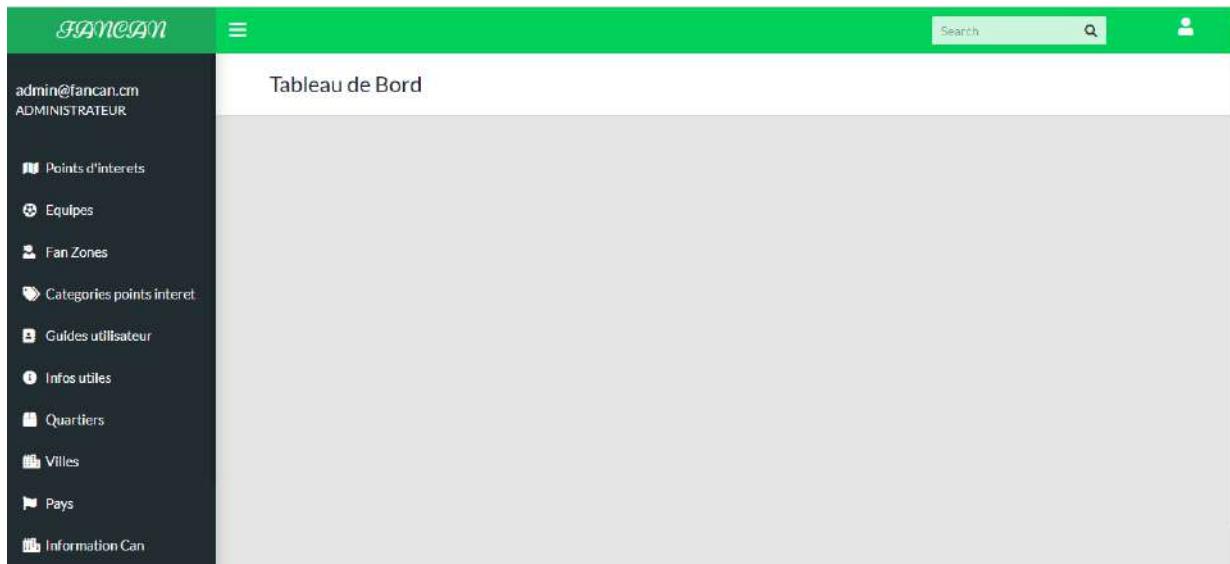
## 8- Maquette des applications

### 1- Application Web (Backend)

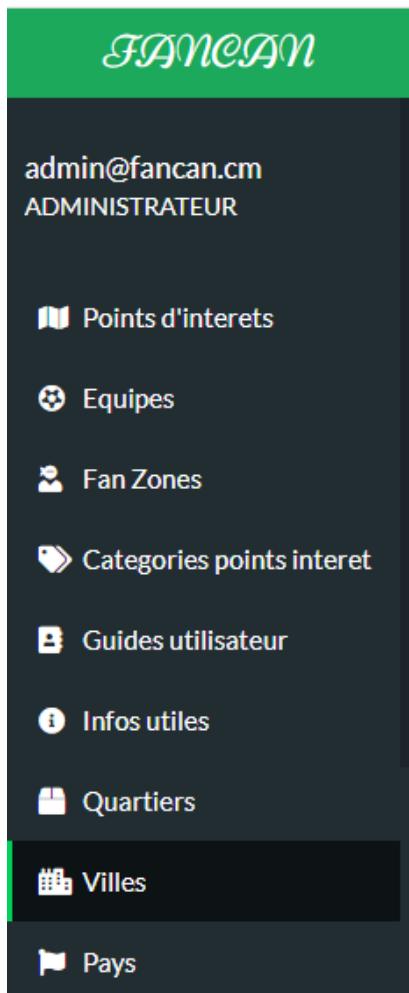
L'application Web (backend) qui permet de gérer les informations sur les points d'intérêts ou encore les informations sur le Cameroun (villes, quartiers, guide utilisateur, informations utiles) et les fans zones. Nous avons défini et implémenté les interfaces pour leur gestion qui se présente comme suit :



Page d'authentification pour accéder à l'interface d'administration



Page d'accueil (tableau de bord)



Le menu gauche présente la liste des rubriques pouvant être administrées.

En haut de cette liste, nous avons l'information sur l'utilisateur qui s'est connecté

**FANCAN**

Gestion des Points d'interets

Afficher 10 lignes Chercher:

#	Nom	Categorie	Ville	Quartier	Caractéristiques	Statut	Enregistrer par	Date d'enregistrement	Actions
137	Santa Lucia Ngouesso	Boulangerie	Yaoundé	Ngouesso	Recommandé par le ministère	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 09:09:38	
141	Stade Omnisports	Stades	Yaoundé	Ngouesso	Verifié par la CAF	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 13:49:36	
145	DOVV	Supermarché	Yaoundé	Ngouesso		Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 13:55:52	
149	Smart Services	Opérateurs de téléphonie	Yaoundé	Ngouesso	Autorise les prises de rendez vous	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-26 06:43:12	
154	Restaurant le Coeur	Restaurant	Yaoundé	Bastos	Est un restaurant Autorise les prises de rendez vous	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-26 06:43:11	

Interface présentant la vue liste des points d'intérêts

**FANCAN**

Gestion des Points d'interets

Détails d'un point d'intérêt

Nom: Stade Omnisports

Catégorie: Stades

Quartier: Ngouesso

Adresse: Omnisports

Longitude: 11.54131907666

Latitude: 3.8950326484318

Vérifié par la caf ✓ Stade ✗

Prise de rendez vous ✗ Restaurant ✗

Agence de transport ✗ Recommander par le ministère ✗

**Plan** **Satellite**

Interface de la vue détaillée d'un point d'intérêt (1)

The screenshot shows a dashboard with two main sections:

- Liste des prix:** Displays a table with columns: #, Libelle, Montant, and Description. A message says "Aucune donnée disponible".
- Liste des services:** Displays a table with columns: #, Libelle, Montant, Description, and two status icons. It shows two entries: place normal (Montant: 1000) and place vip (Montant: 3000).

Interface de la vue détaillée d'un point d'intérêt (2)

The screenshot shows a sidebar menu with the following items:

- admin@fancan.cm (ADMINISTRATEUR)
- Points d'Interets
- Equipes
- Fan.Zones
- Catégories points interet
- Guides utilisateur
- Infos utiles
- Quartiers
- Villes (highlighted)
- Pays
- Information Can

The main content area is titled "Gestion des Villes" and shows a table of cities with columns: #, Nom, Longitude, Latitude, Date d'enregistrement, and three action icons. The table contains data for Yaoundé, Bafoussam, Douala, Limbé, Garoua, and Buea.

Interface d'administration présentant la vue liste des villes

## 2- Application Web (Front end)

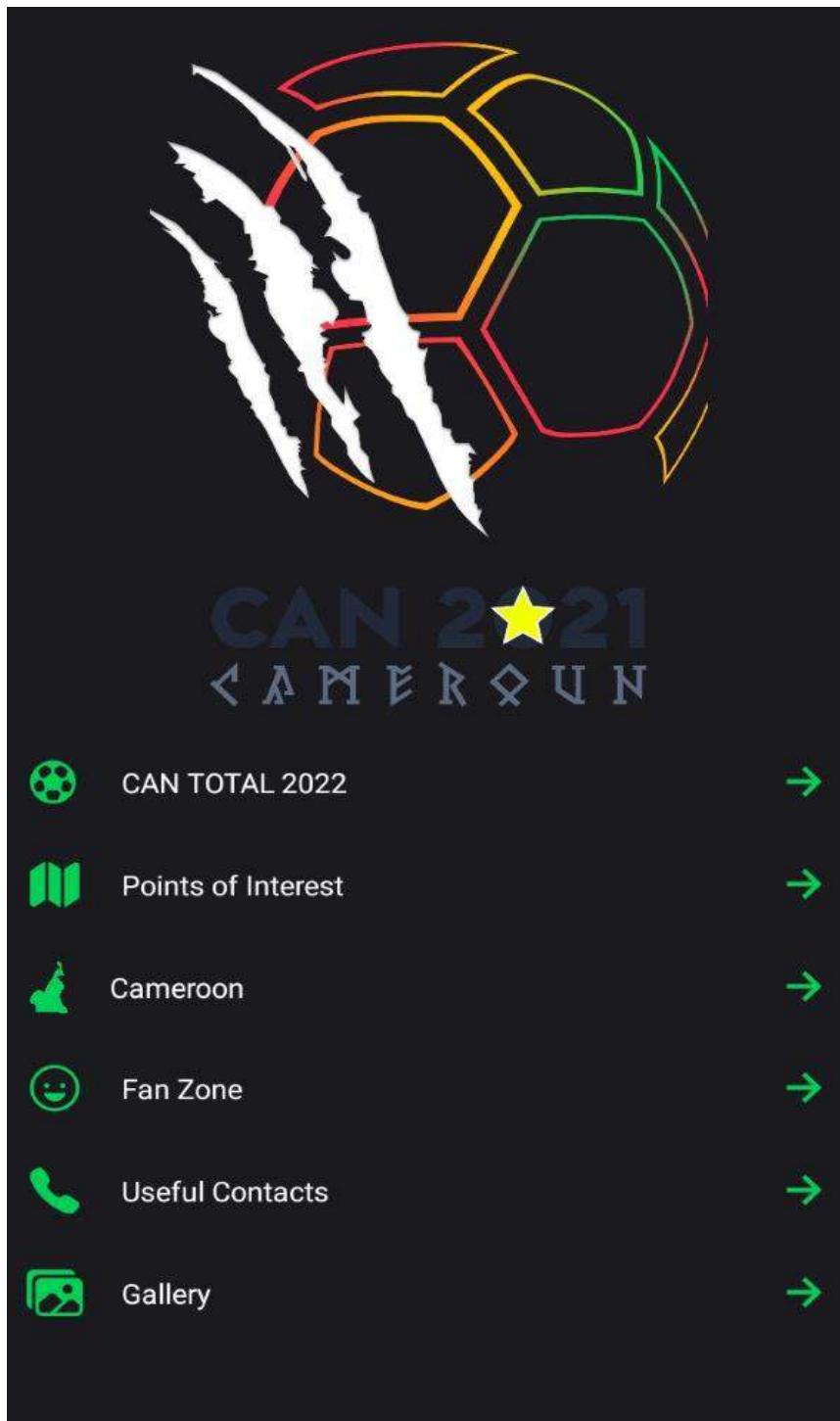
The screenshot displays the homepage of the CAN TOTAL 2021 website. At the top, there's a banner with a soccer ball and the text "CAN TOTAL 2021 MAP". Below the banner, a search bar says "Recherchez un emplacement". To the left, there's a sidebar with icons and names of cities: DAPOURAM, LIMBE - BUEA, GABOYA, YAOUNDE, and DOUALA. The main content area features a map of Yaounde with various locations marked. Below the map, there's a section titled "Recherche prises" showing images of different accommodation types: Hôtels, Appartements, Complexes hôteliers, Villas, and Chalets. At the bottom, there's a footer with contact information, a "Top Club" section listing countries, and a "Recent News" section.

Page d'accueil du site web

The screenshot displays the 'CAN TOTAL 2022' digital application's interface for the 'Cameroon' section. At the top, there is a navigation bar with links for 'Match en direct', 'Map', 'Cameroon', 'Paramètres', 'CAN', 'Toutes les', and a search bar. Below the navigation is a large banner featuring the colors of the Cameroonian flag (green, red, yellow) and a yellow star, with the text 'BIENVENUE AU CAMEROUN'. A sub-section title 'HISTOIRE DU CAMEROUN' is visible. A green button labeled 'PRESIDENT' is highlighted, showing a portrait of Paul Biya. Other buttons include 'INDEPENDANCE' and 'REUNIFICATION', each with a corresponding historical emblem. Below this, a text block in French discusses the history of Cameroon. The next section, 'MOYENS DE TRANSPORTS', features images of a motorcycle ('MOTOS'), a taxi ('TAXIS'), and a train ('TRAIN'). Each transport mode has a descriptive text block. The final section, 'VILLES TOURISTIQUE', shows five thumbnail images of Cameroonian cities: Yaoundé, Douala, Maroua, Nkongsamba, and Mbalmayo. At the bottom, there is a footer with links for 'Top Clubs' (including AS Monaco, FC Bayern Munich, Real Madrid, Liverpool, Juventus, Inter Milan, and Paris Saint-Germain), 'Recent News' (including England vs Chile, World Cup 2018, and 2018 Africa Cup of Nations), and a 'Contact' section.

Page présentant le contenu de la fonctionnalité "Cameroun"

## 2- Application Mobile



Fenêtre présentant l'écran d'accueil et les différentes fonctionnalités de l'application mobile

# ANNEXES

## A1/ TERMES DE REFERENCES

### TERMES DE REFERENCE

#### I. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Egyptien Abdelaziz Abdellah Salem. Le projet de créer une compétition continentale se met en place et l'appellation Coupe d'Afrique fut adoptée. Jusqu'en 2017 la coupe se tient en début d'année (janvier et février) en raison de la saison des pluies et de la chaleur qui frappent le continent africain en période estivale. Depuis 2013, elle est disputée les années impaires, et, à la suite d'une décision du comité exécutif de la CAF elle se disputera désormais en juin et juillet avec 24 équipes. L'organisation des Coupes d'Afrique des nations a été souvent chamboulée ces derniers temps. En effet, en raison de la pandémie du COVID-19 la décision a été prise par la confédération africaine de football (CAF) de renvoyer en janvier 2022 l'édition qui devait se dérouler en 2021. Total est le « sponsor titre » des compétitions organisées par la CAF selon un accord qui baptise désormais la Coupe d'Afrique des Nations en « *Coupe d'Afrique des Nations Total* ».

Depuis sa création, pas moins de quinze pays différents ont déjà accueilli l'événement, la palme revenant à l'Egypte suivi du Ghana. La CAF s'occupe de l'organisation et du bon déroulement de la compétition. Chaque fois qu'elle confie l'organisation à un pays, elle prend en compte plusieurs aspects : sportif, réglementaire, commercial, économique, social, financier et sécuritaire. Le choix du pays d'accueil s'effectue quelques années avant le début de l'édition. La Coupe d'Afrique des nations de football 1972 a lieu au Cameroun entre le 23 février et le 5 mars 1972. C'est la première fois que le pays accueille la compétition, disputée dans deux villes : Yaoundé (dans le stade omnisports) et Douala (dans le stade de la Réunification, construit spécialement pour l'occasion). Pour la deuxième fois la 33e édition de la Coupe d'Afrique des Nations (CAN) se déroulera au Cameroun du 9 janvier au 6 février 2022. Les 23 équipes déjà qualifiées sont l'Algérie, le Burkina Faso, le Cameroun, le Cap-Vert, les Comores, l'Egypte, la Guinée équatoriale, l'Éthiopie, le Gabon, la Gambie, le Ghana, la Guinée, la Guinée-Bissau, la Côte d'Ivoire, le Malawi, le Mali, la Mauritanie, le Maroc, le Nigeria, le Sénégal, le Soudan, la Tunisie et le Zimbabwe. La Coupe d'Afrique des nations, abrégée CAN-TOTAL, est la plus importante compétition internationale de football en Afrique.

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son **Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE)**, a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La **Stratégie Nationale de Développement 2020- 2030** quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au **Plan stratégique de développement de l'économie numérique** « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.



## 2. OBJECTIF GLOBAL DU PROJET

L'objectif global de ce projet est la mise en œuvre de trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### OBJECTIFS SPECIFIQUES DU PROJET

La mise en œuvre rapide de ce projet va permettre de :

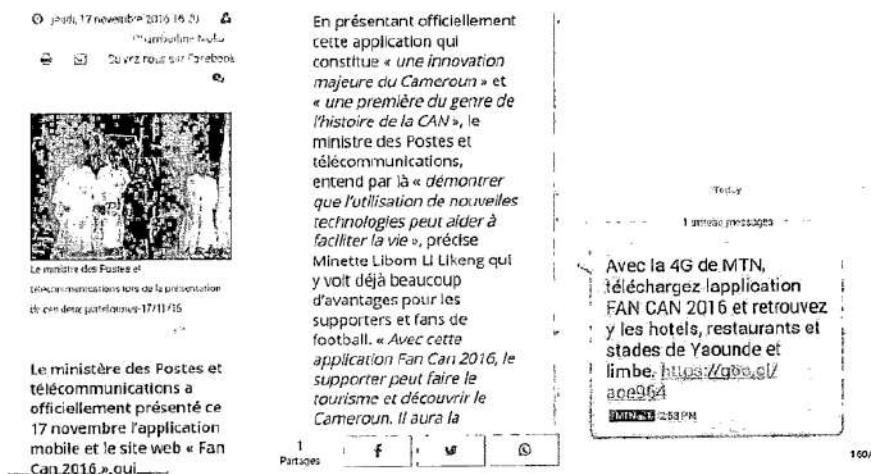
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Buea ; Bafoussam et Garoua ;
- vendre l'image du Cameroun,

## 3. RESULTATS ATTENDUS ET EXTRANTS DU PROJET

- La CAN TOTAL de 2022 mise en ligne ;
- L'image du Cameroun est vendue à travers la plateforme numérique,
- La CAN TOTAL de 2022 est présentée à travers un site web et deux applications mobiles,
- Le repérage des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea.

## 4. PRESENTATION DE LA CAN NUMERIQUE 2022

Le projet CAN NUMERIQUE (FAN-CAN) s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.

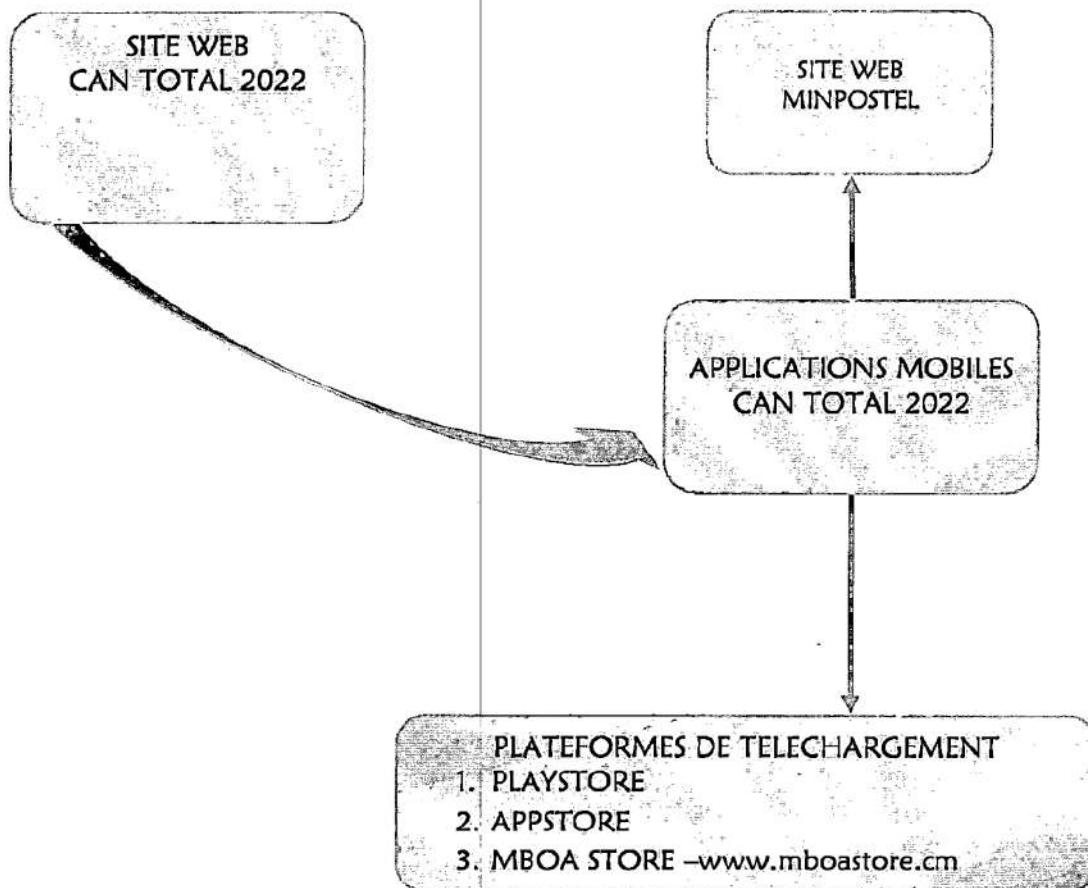


Le projet CAN NUMERIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions android et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



six stades (Yaoundé, Douala, Garoua, Limbe et Bafoussam) pour la billetterie en ligne et faciliter le déplacement des supporters de la CAN Total 2022 à travers la géolocalisation des centres d'intérêts (hôtels, restaurants, lieux de loisirs, structures de santé etc.). C'est aussi la mise en ligne des activités sportives de la CAN Total 2022 (matches, classements, fiches techniques des équipes, analyses, contribution des Fans etc.).

### ÉBAUCHE TECHNIQUE DE LA SOLUTION



**D'abord le site web.** Il sert de back-office (back-end) pour stocker et héberger toutes les données (Bases de données) de la plateforme intégrée. C'est du site web que toute la partie administration sera effectuée. Le Site va servir les applications mobiles sur demande. Sur sa partie frontale (front-end) visible par les visiteurs, le site web aura les mêmes rubriques que les deux applications mobiles comme il est décrit dans la partie fonctionnalités. Les langues utilisées sont le français et l'anglais.

#### Le Module front-end

- Le module front-end proposera les fonctionnalités suivantes :
- Le choix de la langue (français, l'anglais l'espagnole et le portugais) ;
- La CAN
- Les VILLES pour le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts
- la publication des événements connexes entourant la CAN



**Les applications mobiles.** Il est prévu une version IOS-Apple en plus de la version androïde. Le but est d'élargir le spectre de téléchargements de l'application mobile FAN-CAN aux utilisateurs de smartphones androïde ainsi qu'aux utilisateurs restreints des produits Apple (Iphone, Ipad).

#### **Les fonctionnalités de la plateforme intégrée**

De manière générale, les trois applications (web et mobiles) vont présenter les fonctionnalités ci-après :

- Le choix de la langue (français et l'anglais) ;
- La CAN
  - ☛ L'historique de la CAN
    - ❖ les différents champions
    - ❖ les meilleurs buteurs
    - ❖ les légendes
    - ❖ l'équipe de la CAF
  - ☛ les équipes en compétition
  - ☛ le calendrier des matchs,
    - ❖ les résultats
    - ❖ le classement
- Les VILLES le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts :
  - ☛ les stades
  - ☛ les Pharmacies
  - ☛ les Hôpitaux
  - ☛ les Cabarets et Boite de nuit
  - ☛ les Restaurants
  - ☛ les Supermarchés
  - ☛ Les banques – DAB
  - ☛ Les salons de coiffures
  - ☛ Le Centre de l'artisanat
  - ☛ La briqueterie (soya)
  - ☛ Les lieux de cultes
  - ☛ Les Boulangerie
  - ☛ Les ambassades
  - ☛ Le centre administratif et les services publics
  - ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition
- ACTIVITES (la publication des événements connexes entourant la CAN)
  - ☛ Présentation du Cameroun
  - ☛ NUMEROS UTILES
  - ☛ FANZONE
  - ☛ Galerie Photos

#### **5. METHODOLOGIE DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

Pour sa mise en œuvre du projet CAN NUMERIQUE 2022, le prestataire devra procéder à:

- L'analyse des besoins et l'étude de faisabilité de la plateforme
- La Collecte des données des parties prenantes (documents, listes, les contenus etc.)
- La géolocalisation (cartographie-mapping) des sites d'intérêt général dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Bafoussam, Garoua et Buea
- La Conception générale de la plateforme numérique et la conception de chaque application (site web et mobiles)
- A la conception du design aux chartes et couleurs de la CAN-TOTAL 2022
- La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés
- L'Intégration et la mise en production entre les deux applications mobiles et le site web
- L'hébergement deux applications mobiles et du site web
- La communication pour la vulgarisation de la plateforme numérique
- La production des documents explicatifs de la plateforme.



#### ➔ L'Analyse des besoins et l'étude de faisabilité

La première étape consiste à analyser l'existant pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage répondant aux besoins de notre cible (supporters, staff et autre de la CAN TOTAL de 2022). Pour cela nous devons:

- comprendre le contexte du moment et d'obtenir de l'information supplémentaire permettant d'en élargir les horizons ou de tenir compte des considérations futures. Cela suppose une étude du terrain ou un sondage pour connaître les besoins des utilisateurs futurs. En plus du benchmarking nous proposons la méthode de sondage;
- déterminer les besoins et les contraintes à partir du sondage afin de structurer les besoins (fonctionnalités de l'appli) par degré d'importance, pour mieux cerner à quelle étape de la conception ces besoins doivent être pris en compte.
- déterminer les paramètres de conception pour répondre aux besoins, nous devons déterminer les paramètres de conception à partir de l'information collectée.
- préparer le cahier des charges réaliste et convenant aux besoins exprimés à partir des étapes précédentes afin de décrire de façon claire et précise les tâches à effectuer et une évaluation du temps pour les accomplir.

#### ➔ La Collecte des données (documents, listes, contenus)

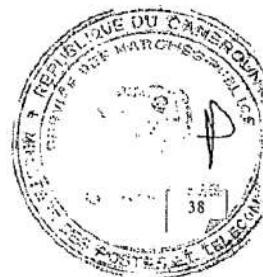
Les données de l'application proviendront des parties prenantes à la CAN-TOTAL2022. Il s'agit entre autres du :

- a. Ministère des sports et de l'Education physique pour toutes informations liées à la CAN-TOTAL 2022
- b. Ministère du Tourisme et des loisirs pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités de loisirs prévues
- c. Ministère des Relations Extérieurs pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyages requis
- d. Ministère du Commerce pour la liste des supermarchés et denrées alimentaires
- e. Ministère de la santé pour les modalités entourant la pandémie COVID et autres vaccinations, les structures sanitaires
- f. Ministère des transports pour les modalités de voyages en interne de/vers les villes de la CAN
- g. Le SED/DGSN pour les mesures de sécurité

#### ➔ Le géolocalisation des sites d'intérêt général

Afin de permettre aux applications mobiles de produire des résultats de géolocalisation des sites d'intérêts général dans les villes concernées par la CAN-TOTAL 2022 tel que voulu, des équipes devront descendre sur le terrain pour relever les coordonnées GPS (longitude/latitudes) ainsi que des photos et informations des points suivants :

- les stades
- les Pharmacies
- les Hôpitaux
- les Cabarets et Boîte de nuit
- les Restaurants
- les Supermarchés
- Les banques – DAB
- Les salons de coiffures
- Le Centre de l'artisanat
- La briqueuterie (soya)
- Les lieux de cultes
- Les Boulangerie



- ☛ Les ambassades
- ☛ Le centre administratif et les services publics
- ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

**→ La Conception générale de la plateforme numérique**

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation. Il en découle la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les deux logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

**→ La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés**

Phase de réalisation ou de programmation (écriture et tests des programmes) qui se décline en :

- Algorithmique
- Programmation

**→ L'intégration et la mise en production entre l'application mobile et le site web**

Phase de mise en relation entre le site web et son application mobile. C'est aussi la phase des tests (les betas) avant la mise en ligne des deux plateformes.

- Gestion des versions
- Tests unitaires
- Optimisation du code

**→ L'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store, le Play-store et l'Appstore**

C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

**→ La communication**

Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

**6. DUREE DU PROJET**

La conception et la réalisation du projet est de trois mois, Le projet est prévu pour servir la CAN TOTAL 2022. Au-delà de cet évènement, l'exploitation de la plateforme intégrée est possible pour le grand public. Des modules de la plateforme peuvent être rétrocédés au Ministère du Tourisme et au Ministère des sports pour la FECAFOOT. Pour une exploitation pérenne. Il s'agit notamment des modules Guide et Billetterie.



Application mobile de guide touristique et de loisirs



Système de billetterie automatique



## A1/ DICTIONNAIRE DE DONNEES

Dictionnaire des données pour la partie Backend

Structure de la table categories

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(45)	Non	
slug	varchar(255)	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
icon	varchar(255)	Oui	NULL
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
parent_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table contacts

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
email	varchar(255)	Oui	NULL
tel	varchar(255)	Oui	NULL
whatsapp	varchar(255)	Oui	NULL
url	varchar(255)	Oui	NULL
pointinteret_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table pays

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
code	int(11)	Non	
name	varchar(255)	Non	
continent_name	varchar(255)	Non	
flag	varchar(255)	Non	
langue	varchar(250)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table equipes

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
poule	varchar(255)	Non	
api_equipe_id	int(11)	Oui	NULL
country_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table fan\_zones

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	

longitude	double	Non	
latitude	double	Non	
adress	varchar(255)	Non	
quartier_id	bigint(20)	Non	
description	text	Oui	NULL
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table guides

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
tel	varchar(255)	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
town_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table historique\_camers (informations sur le Cameroun)

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	int(10)	Non	
title	varchar(255)	Non	

description	text	Non	
is_translate	int(11)	Non	0
langue	varchar(45)	Non	fr
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table images

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
url	varchar(255)	Non	
thumbnail	varchar(255)	Oui	NULL
pointinteret_id	bigint(20)	Oui	NULL
quartier_id	bigint(20)	Oui	NULL
town_id	bigint(20)	Oui	NULL
fanzone_id	bigint(20)	Oui	NULL
equipe_id	bigint(20)	Oui	NULL
historique_camer_id	bigint(11)	Oui	NULL
information_can_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table information\_cans

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	int(10)	Non	
title	varchar(255)	Non	
description	text	Non	

is_translate	int(11)	Non	0
langue	varchar(45)	Non	fr
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table infos\_utiles

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
libelle	varchar(255)	Non	
description	text	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
country_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

Structure de la table oauth\_access\_tokens

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	varchar(100)	Non	
user_id	bigint(20)	Oui	NULL
client_id	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Oui	NULL
scopes	text	Oui	NULL
revoked	tinyint(1)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL

updated_at	timestamp	Oui	NULL
expires_at	datetime	Oui	NULL

## Structure de la table oauth\_clients

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
user_id	bigint(20)	Oui	NULL
name	varchar(255)	Non	
secret	varchar(100)	Oui	NULL
provider	varchar(255)	Oui	NULL
redirect	text	Non	
personal_access_client	tinyint(1)	Non	
password_client	tinyint(1)	Non	
revoked	tinyint(1)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

## Structure de la table oauth\_personal\_access\_clients

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
client_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table point\_interets

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
etoile	int(11)	Oui	NULL
adress	varchar(255)	Non	
longitude	double	Non	
latitude	double	Non	
description	text	Non	
status	int(11)	Non	1
is_booking	int(11)	Non	0
is_verify	int(11)	Non	0
is_restaurant	int(11)	Non	0
is_transport	int(11)	Non	0
is_stadium	int(11)	Non	0
is_recommand	int(11)	Non	0
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
user_id	int(10)	Non	
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
category_id	bigint(20)	Non	
quartier_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table prix

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
price_name	varchar(255)	Non	
amount	double(8,2)	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
pointinteret_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table quartiers

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
description	text	Non	
longitude	double	Non	
latitude	double	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
town_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table services

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
description	text	Oui	NULL
amount	double(8,2)	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
pointinteret_id	bigint(20)	Non	
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table villes

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
name	varchar(255)	Non	
description	text	Non	
longitude	double	Non	
latitude	double	Non	
langue	varchar(45)	Non	fr
is_translate	int(11)	Non	0

country_id	bigint(20)	Non	
translate_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table transports

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	bigint(20)	Non	
tarif_jour	double(8,2)	Non	
tarif_nuit	double(8,2)	Non	
secteur	varchar(255)	Non	
quartier1_id	bigint(20)	Oui	NULL
quartier2_id	bigint(20)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL

### Structure de la table utilisateurs

Colonne	Type	Null	Valeur par défaut
<i>id</i>	int(10)	Non	
full_name	varchar(255)	Non	
email	varchar(255)	Non	
password	varchar(255)	Non	
role	int(11)	Non	
latitude	double	Non	0
longitude	double	Non	0
email_verified_at	timestamp	Oui	NULL

remember_token	varchar(100)	Oui	NULL
created_at	timestamp	Oui	NULL
updated_at	timestamp	Oui	NULL
photo	varchar(255)	Oui	NULL
statut	varchar(255)	Non	1

### A3/ LOGO FAN CAN



CAN 2021

**REPUBLIQUE DU CAMEROUN**

**Paix - Travail - Patrie**

**MINISTERE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS**



**REPUBLIC OF CAMEROON**

**Peace - Work - Fatherland**

**MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION**

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR  
LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE  
D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS  
NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022  
ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

**PHASE 4 : MISE EN ŒUVRE DES  
APPLICATIONS**

**Novembre 2021**



## **RAPPORT DE MISE EN OEUVRE DES APPLICATIONS NUMERIQUES**



LE PRESENT DOCUMENT EST LE RAPPORT DE MISE EN ŒUVRE DES APPLICATIONS 4ième LIVRABLE  
DE LA LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES  
APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021  
LANCÉ EN PROCÉDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU  
DÉVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMÉRIQUES POUR LA MISE À DISPOSITION DES  
INFORMATIONS SUR LE DÉROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2022 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES  
SUR LES VILLES DE COMPÉTITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

AVANT-PROPOS .....	5
1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES.....	6
2- Introduction .....	7
3- Méthodologie.....	8
4- Description des API.....	9
5- Implémentation des applications .....	10
6- Test des applications.....	12
7- Quelques captures d'écran des applications.....	13
8- Maquette des applications .....	16
9- Déploiement des applications.....	21
ANNEXES.....	22
A1/ TERMES DE REFERENCES .....	23

## AVANT-PROPOS

Le présent rapport de mise en œuvre des applications est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Marchés Publics
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au Ministère des Marchés publics ;
- Considérer toutes les informations relatives au projet FAN-CAN déclarées Confidentielles.

## 1- DÉFINITION DES SIGLES, ABRÉVIATIONS, ACRONYMES ET TERMES

Enoncés	Définitions

## 2-Introduction

Après la conception générale de la plateforme numérique, l'implémentation effective des procédés développés en amont nous permettra de mettre en œuvre les applications souhaitées. Le présent rapport constitue le quatrième livrable de la lettre commande objet de ces prestations : CONCEPTION GENERALE DES APPLICATIONS NUMÉRIQUES.

## 3-Méthodologie

Nous utilisons la méthodologie agile. (A compléter)

## 4-Description des API

Les différentes attributions des API utilisées sont les suivantes :

- i. [http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/type\\_match.php](http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/type_match.php) : récupère les différentes phases de compétition.
- ii. <http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/group.php> : récupère le nom des différents groupes de la compétition.
- iii. <http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/equipe.php> : récupère la liste des équipes de la compétition.
- iv. <http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/calendrier.php>: calendrier du tournoi.
- v. [http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/classement.php?id={id\\_equip e}](http://can2022.uk.tempcloudsite.com/api/classement.php?id={id_equip e}) : équipes de chaque poule avec les points cumulés en phase de poule.

## 5- Implémentation des applications

### 1- Application Web (Backend)

- a. Outils utilisés
- b. Codage de l'application (Codes sources)

### 2- Application Web (Front end)

#### a. Outils utilisés

- Langage de programmation :
  - . Angular 12 (Angular est un langage de programmation orienté front end base sur java script),
  - . Html
  - . CSS
  - . Java script,
  - . Bootstrap (Framework css)
- VS code comme éditeur de code
- Postman pour teste les endpoint de l'api
- Openstreet map
- Chrome et firefox comme client de test
- Photoshop

#### b. Codage de l'application (Codes sources)

### 3- Application Mobile (iOS/Android)

#### a. Outils utilisés

**L'application est conçue pour avec la technologie ReactNative. Aucune données n'est stocké en local et la communication avec le serveur de fait par des requêtes Restfull.**

#### b. Codage de l'application (Codes sources)

## 6- Test des applications

### 1- Application Web (Front end)

- a. Plan de test
- b. Données de Tests
- c. Tests unitaires et Test d'intégration réalisés

### 2- Application Mobile (iOS/Android)

- a. Plan de test
- b. Données de Tests
- c. Tests unitaires et Test d'intégration réalisés

## 7- Quelques captures d'écran des applications

### 4- Application Web (Front end)

The screenshot displays the homepage of the Cameroun Total website. At the top, there's a navigation bar with links like "Match en direct", "Map", "Cameroun", "Paramètres", "CAN", and "Saisons". Below the header is a large banner featuring the Cameroonian flag and the text "BIENVENUE AU CAMEROUN". A sub-section titled "HISTOIRE DU CAMEROUN" follows, featuring a portrait of Paul Biya and three tabs: "PRESIDENT" (highlighted in green), "INDEPENDANCE", and "REUNIFICATION". Below this is a block of placeholder text. The next section, "MOYENS DE TRANSPORTS", contains three sub-sections: "MOTOS" (with an image of a motorcycle), "TAXIS" (with an image of a yellow taxi), and "TRAINS" (with an image of a train). The final section, "VILLES TOURISTIQUE", includes a "Explore le Cameroun" heading and five thumbnail images of Cameroonian cities: Nkolé, Yaoundé, Douala, Etoile, and Bellamoune. At the bottom, there's a sidebar with a logo for "Top Club" and a "Recent News" feed.

The screenshot displays the official website for the CAN TOTAL 2021 tournament. At the top, there's a banner with a soccer ball and the text "CAN TOTAL 2021 MAP". Below the banner, a search bar says "Recherchez un emplacement". To the left, there are five categories: BAFOURAM, LIMBE - BUÉA, GAROUA, YAOUNDÉ, and DOUALA, each with a small icon and a link to "Résidence Rosalie". To the right of the search bar is a map of Yaoundé showing various locations like Camp canadien, Centre Pasteur, and Lycée Bilingue de Yaoundé. Below the search section, there's another header "Recherche prisees" followed by five thumbnail images of different types of accommodations: Hôtels, Appartements, Complexes hôteliers, Villas, and Chalets. At the bottom, there's a footer with social media links, a "Top Club" table, and a "Recent News" section.

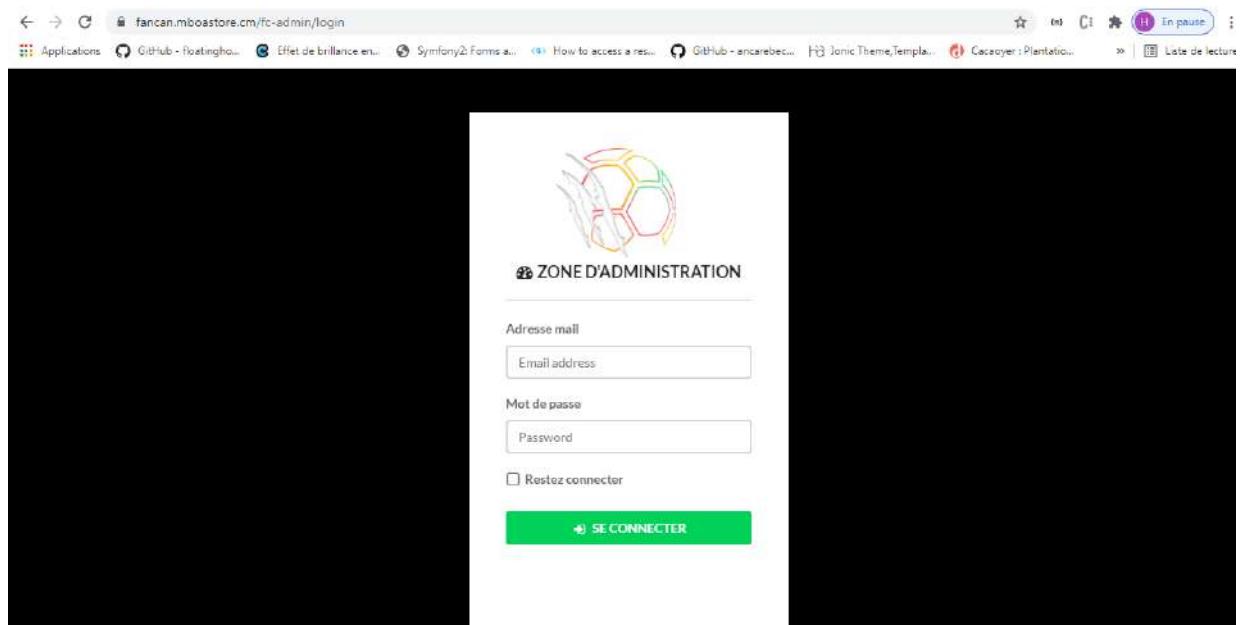
	Top Club	Recent News
Brasil	England	England win shows they have the spark to go far at World Cup
Germany	Netherlands	<span style="color:red;">May 16, 2018</span> 0 Comment
Italy	Hungary	Sri Lanka v Australia: Cricket World Cup 2019
Argentina	Croatia	<span style="color:red;">May 16, 2018</span> 0 Comment
France	Poland	- Best

## 5- Application Mobile (iOS/Android)

## 8- Maquette des applications

### 1- Application Web (Backend)

L'application Web (backend) qui permet de gérer les informations sur les points d'intérêts ou encore les informations sur le Cameroun (villes, quartiers, guide utilisateur, informations utiles) et les fans zones. Nous avons défini et implémenté les interfaces pour leur gestion qui se présente comme suit :



Page d'authentification pour accéder à l'interface d'administration

The screenshot shows the FANCAN application's user interface. At the top, there is a green header bar with the word "FANCAN" in white. Below this, the main content area has a dark background. On the left side, there is a vertical sidebar menu. At the top of the sidebar, it displays the email "admin@fancan.cm" and the role "ADMINISTRATEUR". Below this, the menu items are listed with corresponding icons:

- Points d'interets
- Equipes
- Fan Zones
- Catégories points interet
- Guides utilisateur
- Infos utiles
- Quartiers
- Villes
- Pays

The "Villes" item is highlighted with a black background, indicating it is the active or selected category.

Le menu gauche présente la liste des rubriques pouvant être administrées.

En haut de cette liste, nous avons l'information sur l'utilisateur qui s'est connecté

The screenshot shows a list of points of interest in Yaoundé, Ngousso. The columns include: #, Nom, Catégorie, Ville, Quartier, Caractéristiques, Statut, Enregistrer par, Date d'enregistrement, and actions (Edit, Delete). The data is as follows:

#	Nom	Catégorie	Ville	Quartier	Caractéristiques	Statut	Enregistrer par	Date d'enregistrement	
137	Santa Lucia Ngousso	Boulangerie	Yaoundé	Ngousso	Recommandé par le ministère	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 09:09:38	
141	Stade Omnisports	Stades	Yaoundé	Ngousso	Verifié par la CAF	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 13:49:36	
145	DOVV	Supermarché	Yaoundé	Ngousso		Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-21 13:55:52	
149	Smart Services	Opérateurs de téléphone	Yaoundé	Ngousso	Autorise les prises de rendez vous	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-26 06:43:12	
154	Restaurant la Coeur	Restaurant	Yaoundé	Bastos	Est un restaurant	Activé	ADMIN FANCAN	2021-10-26 06:43:11	

Interface présentant la vue liste des points d'intérêts

The screenshot shows the details for the Stade Omnisports in Ngousso. The left panel displays the following information:

- Nom:** Stade Omnisports
- Catégorie:** Stades
- Quartier:** Ngousso
- Adresse:** Omnisports
- Longitude:** 11.54131907666
- Latitude:** 3.8950326484318
- Statut:** Activé
- Enregistrer par:** ADMIN FANCAN
- Date d'enregistrement:** 2021-10-21 13:49:36

The right panel shows a map of Yaoundé with the Stade Omnisports marked. Other landmarks visible include Centre National de Production des Passeports, TotalEnergies NGOUSSO, Hôpital Général De Yaoundé, Marché Acacia, Carrefour Mbala, Yaoundé, and Centre Ville.

Interface de la vue détaillée d'un point d'intérêt



WAKA : Le Cameroun remporte son premier match.

CAN 2021  
CAMEROUN

Match en direct

Map

Cameroun

Paramètre

CAN

Fanzone

TICKETS

FR | EN

Bienvenue dans la  
**FANZONE**



23 FEVRIER 2022



## Calendrier RECAP



25 FEVRIER 2022



## NOTRE GALERIE



CHARGER PLUS

### **3- Applications mobiles (iOS/Android)**

## 9- Déploiement des applications

- 1- Application Web (Backend)
- 2- Application Web (Front end)

**Pour le déploiement du front end :**

- **Installation d'Angular : télécharger node js (la version recommande est la version LTS), ensuite installer l'exécutable de node js. Ensuite ouvrez votre ligne de commande windows et entre la commande « npm install -g @angular/cli ».**
- **Pour installer les**
- **Tout d'abord ont indiqué l'adresse de l'api (nom de domaine ou adresse IP) au frontend dans le fichier « server-config.ts »**
- **Ensuite ont compile les code source pour obtenir à l'aide de la commande « ng build »**
- **Qui génère une version pour production dans le répertoire « fancan/dist/ »**
- **Le résultat obtenu est uploadé sur notre serveur d'hébergement ou bien déploye sur le serveur web apache.**

- 3- Application Mobile (iOS/Android)

**L'application est conçue pour être déployée sur les plateforme: AppStore, PlayStore et mboaStore.**

# ANNEXES

Charger plus

## A1/ TERMES DE REFERENCES

### TERMES DE REFERENCE

#### I. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Egyptien Abdelaziz Abdellah Salem. Le projet de créer une compétition continentale se met en place et l'appellation Coupe d'Afrique fut adoptée. Jusqu'en 2017 la coupe se tient en début d'année (janvier et février) en raison de la saison des pluies et de la chaleur qui frappent le continent africain en période estivale. Depuis 2013, elle est disputée les années impaires, et, à la suite d'une décision du comité exécutif de la CAF elle se disputera désormais en juin et juillet avec 24 équipes. L'organisation des Coupes d'Afrique des nations a été souvent chamboulée ces derniers temps. En effet, en raison de la pandémie du COVID-19 la décision a été prise par la confédération africaine de football (CAF) de renvoyer en janvier 2022 l'édition qui devait se dérouler en 2021. Total est le « sponsor titre » des compétitions organisées par la CAF selon un accord qui baptise désormais la Coupe d'Afrique des Nations en « *Coupe d'Afrique des Nations Total* »

Depuis sa création, pas moins de quinze pays différents ont déjà accueilli l'événement, la palme revenant à l'Egypte suivi du Ghana. La CAF s'occupe de l'organisation et du bon déroulement de la compétition. Chaque fois qu'elle confie l'organisation à un pays, elle prend en compte plusieurs aspects : sportif, réglementaire, commercial, économique, social, financier et sécuritaire. Le choix du pays d'accueil s'effectue quelques années avant le début de l'édition. La Coupe d'Afrique des nations de football 1972 a lieu au Cameroun entre le 23 février et le 5 mars 1972. C'est la première fois que le pays accueille la compétition, disputée dans deux villes : Yaoundé (dans le stade omnisports) et Douala (dans le stade de la Réunification, construit spécialement pour l'occasion). Pour la deuxième fois la 33e édition de la Coupe d'Afrique des Nations (CAN) se déroulera au Cameroun du 9 janvier au 6 février 2022. Les 23 équipes déjà qualifiées sont l'Algérie, le Burkina Faso, le Cameroun, le Cap-Vert, les Comores, l'Egypte, la Guinée équatoriale, l'Ethiopie, le Gabon, la Gambie, le Ghana, la Guinée, la Guinée-Bissau, la Côte d'Ivoire, le Malawi, le Mali, la Mauritanie, le Maroc, le Nigeria, le Sénégal, le Soudan, la Tunisie et le Zimbabwe. La Coupe d'Afrique des nations, abrégée CAN-TOTAL, est la plus importante compétition internationale de football en Afrique.

Le Cameroun en matière de croissance et de technologie, suivant son **Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE)**, a œuvré pendant dix ans pour mettre à la disposition du public une offre d'accès à 2 Mb/s dans toutes les villes ayant un central numérique et multiplier par 50 le nombre d'emplois directs et indirects. La **Stratégie Nationale de Développement 2020-2030** quant à elle s'appuie sur les leçons de la mise en œuvre du Document de Stratégie pour la Croissance et l'Emploi (DSCE) dont elle prend le relais jusqu'en 2030, dans la perspective de l'accomplissement des objectifs de la Vision 2035 qui ambitionne de faire du Cameroun «un pays émergent, démocratique et uni dans sa diversité». Pour maintenir le cap d'émergence à l'horizon 2035, la SND30 ambitionne de procéder à la transformation structurelle de l'économie en opérant des changements fondamentaux dans les structures économiques et sociales afin de favoriser un développement endogène, inclusif tout en préservant les chances des générations futures. Quant au **Plan stratégique de développement de l'économie numérique** « Cameroun numérique 2020 » il propose d'accroître la production et l'offre des contenus numériques et de promouvoir la culture du numérique par la généralisation de l'usage des TIC dans la société.

Le projet CAN NUMERIQUE s'inscrit donc dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.



## 2. OBJECTIF GLOBAL DU PROJET

L'objectif global de ce projet est la mise en œuvre de trois applications numériques afin de mettre à disposition des informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2022 et les informations pratiques sur les villes de compétition.

### OBJECTIFS SPECIFIQUES DU PROJET

La mise en œuvre rapide de ce projet va permettre de :

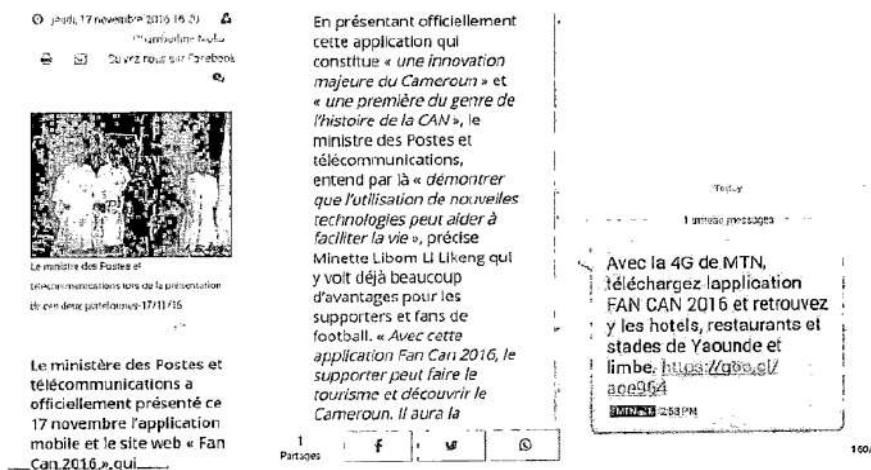
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Buea ; Bafoussam et Garoua ;
- vendre l'image du Cameroun,

## 3. RESULTATS ATTENDUS ET EXTRANTS DU PROJET

- La CAN TOTAL de 2022 mise en ligne ;
- L'image du Cameroun est vendue à travers la plateforme numérique,
- La CAN TOTAL de 2022 est présentée à travers un site web et deux applications mobiles,
- Le repérage des points d'intérêt dans les villes de Yaoundé, Douala, Garoua, Bafoussam, Limbe et Buea.

## 4. PRESENTATION DE LA CAN NUMERIQUE 2022

Le projet CAN NUMERIQUE (FAN-CAN) s'inscrit dans la mouvance de la mise en valeur des atouts du Cameroun à travers des plateformes numériques et l'intégration des technologies au sein des infrastructures sportives devant abriter les compétitions. Une première expérience couronnée de succès, a vu la mise en service de deux applications lors de la CAN Féminine de 2016 organisée ici au Cameroun. La réédition de cette expérience, la capitalisation des acquis pour l'amélioration et la densification du projet ne sont plus à démontrer.

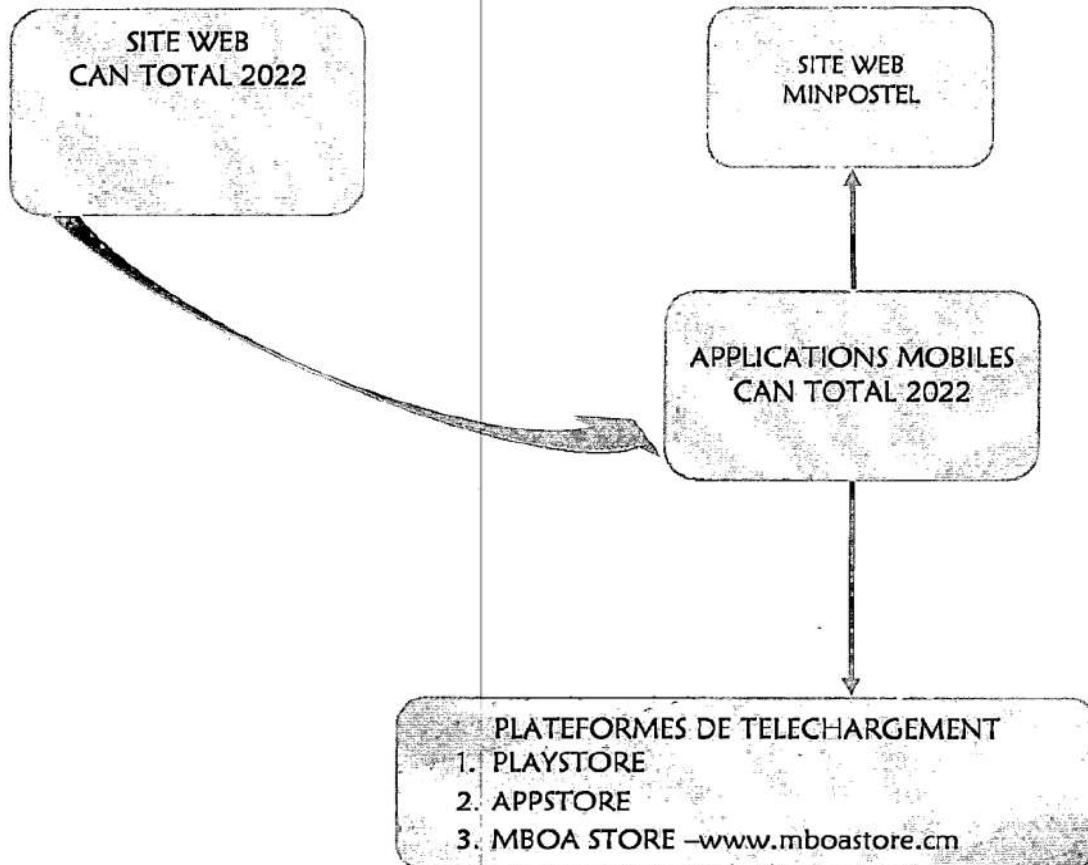


Le projet CAN NUMERIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions android et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



six stades (Yaoundé, Douala, Garoua, Limbe et Bafoussam) pour la billetterie en ligne et faciliter le déplacement des supporters de la CAN Total 2022 à travers la géolocalisation des centres d'intérêts (hôtels, restaurants, lieux de loisirs, structures de santé etc.). C'est aussi la mise en ligne des activités sportives de la CAN Total 2022 (matches, classements, fiches techniques des équipes, analyses, contribution des Fans etc.).

### ÉBAUCHE TECHNIQUE DE LA SOLUTION



**D'abord le site web.** Il sert de back-office (back-end) pour stocker et héberger toutes les données (Bases de données) de la plateforme intégrée. C'est du site web que toute la partie administration sera effectuée. Le Site va servir les applications mobiles sur demande. Sur sa partie frontale (front-end) visible par les visiteurs, le site web aura les mêmes rubriques que les deux applications mobiles comme il est décrit dans la partie fonctionnalités. Les langues utilisées sont le français et l'anglais.

#### Le Module front-end

- Le module front-end proposera les fonctionnalités suivantes :
- Le choix de la langue (français, l'anglais l'espagnole et le portugais) ;
- La CAN
- Les VILLES pour le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts
- la publication des événements connexes entourant la CAN



**Les applications mobiles.** Il est prévu une version IOS-Apple en plus de la version androïde. Le but est d'élargir le spectre de téléchargements de l'application mobile FAN-CAN aux utilisateurs de smartphones androïde ainsi qu'aux utilisateurs restreints des produits Apple (Iphone, Ipad).

#### **Les fonctionnalités de la plateforme intégrée**

De manière générale, les trois applications (web et mobiles) vont présenter les fonctionnalités ci-après :

- Le choix de la langue (français et l'anglais) ;
- La CAN
  - ☛ L'historique de la CAN
    - ❖ les différents champions
    - ❖ les meilleurs buteurs
    - ❖ les légendes
    - ❖ l'équipe de la CAF
  - ☛ les équipes en compétition
  - ☛ le calendrier des matchs,
    - ❖ les résultats
    - ❖ le classement
- Les VILLES le repérage et la géolocalisation des points d'intérêts :
  - ☛ les stades
  - ☛ les Pharmacies
  - ☛ les Hôpitaux
  - ☛ les Cabarets et Boite de nuit
  - ☛ les Restaurants
  - ☛ les Supermarchés
  - ☛ Les banques – DAB
  - ☛ Les salons de coiffures
  - ☛ Le Centre de l'artisanat
  - ☛ La briqueterie (soya)
  - ☛ Les lieux de cultes
  - ☛ Les Boulangerie
  - ☛ Les ambassades
  - ☛ Le centre administratif et les services publics
  - ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition
- ACTIVITES (la publication des événements connexes entourant la CAN)
  - ☛ Présentation du Cameroun
  - ☛ NUMEROS UTILES
  - ☛ FANZONE
  - ☛ Galerie Photos

#### **5. METHODOLOGIE DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

Pour sa mise en œuvre du projet CAN NUMERIQUE 2022, le prestataire devra procéder à:

- L'analyse des besoins et l'étude de faisabilité de la plateforme
- La Collecte des données des parties prenantes (documents, listes, les contenus etc.)
- La géolocalisation (cartographie-mapping) des sites d'intérêt général dans les villes de Yaoundé, Douala, Limbe, Bafoussam, Garoua et Buea
- La Conception générale de la plateforme numérique et la conception de chaque application (site web et mobiles)
- A la conception du design aux chartes et couleurs de la CAN-TOTAL 2022
- La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés
- L'Intégration et la mise en production entre les deux applications mobiles et le site web
- L'hébergement deux applications mobiles et du site web
- La communication pour la vulgarisation de la plateforme numérique
- La production des documents explicatifs de la plateforme.



#### ➔ L'Analyse des besoins et l'étude de faisabilité

La première étape consiste à analyser l'existant pour tenir compte des contraintes, des risques et de tout autre élément pertinent et assurer un ouvrage répondant aux besoins de notre cible (supporters, staff et autre de la CAN TOTAL de 2022). Pour cela nous devons:

- comprendre le contexte du moment et d'obtenir de l'information supplémentaire permettant d'en élargir les horizons ou de tenir compte des considérations futures. Cela suppose une étude du terrain ou un sondage pour connaître les besoins des utilisateurs futurs. En plus du benchmarking nous proposons la méthode de sondage;
- déterminer les besoins et les contraintes à partir du sondage afin de structurer les besoins (fonctionnalités de l'appli) par degré d'importance, pour mieux cerner à quelle étape de la conception ces besoins doivent être pris en compte.
- déterminer les paramètres de conception pour répondre aux besoins, nous devons déterminer les paramètres de conception à partir de l'information collectée.
- préparer le cahier des charges réaliste et convenant aux besoins exprimés à partir des étapes précédentes afin de décrire de façon claire et précise les tâches à effectuer et une évaluation du temps pour les accomplir.

#### ➔ La Collecte des données (documents, listes, contenus)

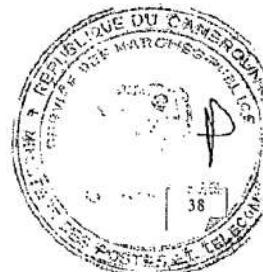
Les données de l'application proviendront des parties prenantes à la CAN-TOTAL2022. Il s'agit entre autres du :

- a. Ministère des sports et de l'Education physique pour toutes informations liées à la CAN-TOTAL 2022
- b. Ministère du Tourisme et des loisirs pour les hôtels homologués, les entreprises touristiques ainsi que les sites touristiques et activités de loisirs prévues
- c. Ministère des Relations Extérieurs pour la liste des missions diplomatiques et les documents de voyages requis
- d. Ministère du Commerce pour la liste des supermarchés et denrées alimentaires
- e. Ministère de la santé pour les modalités entourant la pandémie COVID et autres vaccinations, les structures sanitaires
- f. Ministère des transports pour les modalités de voyages en interne de/vers les villes de la CAN
- g. Le SED/DGSN pour les mesures de sécurité

#### ➔ Le géolocalisation des sites d'intérêt général

Afin de permettre aux applications mobiles de produire des résultats de géolocalisation des sites d'intérêts général dans les villes concernées par la CAN-TOTAL 2022 tel que voulu, des équipes devront descendre sur le terrain pour relever les coordonnées GPS (longitude/latitudes) ainsi que des photos et informations des points suivants :

- les stades
- les Pharmacies
- les Hôpitaux
- les Cabarets et Boîte de nuit
- les Restaurants
- les Supermarchés
- Les banques – DAB
- Les salons de coiffures
- Le Centre de l'artisanat
- La briqueuterie (soya)
- Les lieux de cultes
- Les Boulangerie



- ☛ Les ambassades
- ☛ Le centre administratif et les services publics
- ☛ Les sites touristiques à proximité des lieux de compétition

**➔ La Conception générale de la plateforme numérique**

Durant cette phase, on effectue simultanément l'étude des données et l'étude des traitements à effectuer. C'est en général dans cette phase que s'appliquent les techniques de modélisation. Il en découle la description des bases de données éventuelles qu'on va créer pour les deux logiciels et les programmes à écrire et la manière dont tout cela va être intégré.

**➔ La programmation (codage) des données collectées et des sites cartographiés**

Phase de réalisation ou de programmation (écriture et tests des programmes) qui se décline en :

- Algorithmique
- Programmation

**➔ L'intégration et la mise en production entre l'application mobile et le site web**

Phase de mise en relation entre le site web et son application mobile. C'est aussi la phase des tests (les betas) avant la mise en ligne des deux plateformes.

- Gestion des versions
- Tests unitaires
- Optimisation du code

**➔ L'hébergement de l'application mobile dans le Mboa-store, le Play-store et l'Appstore**

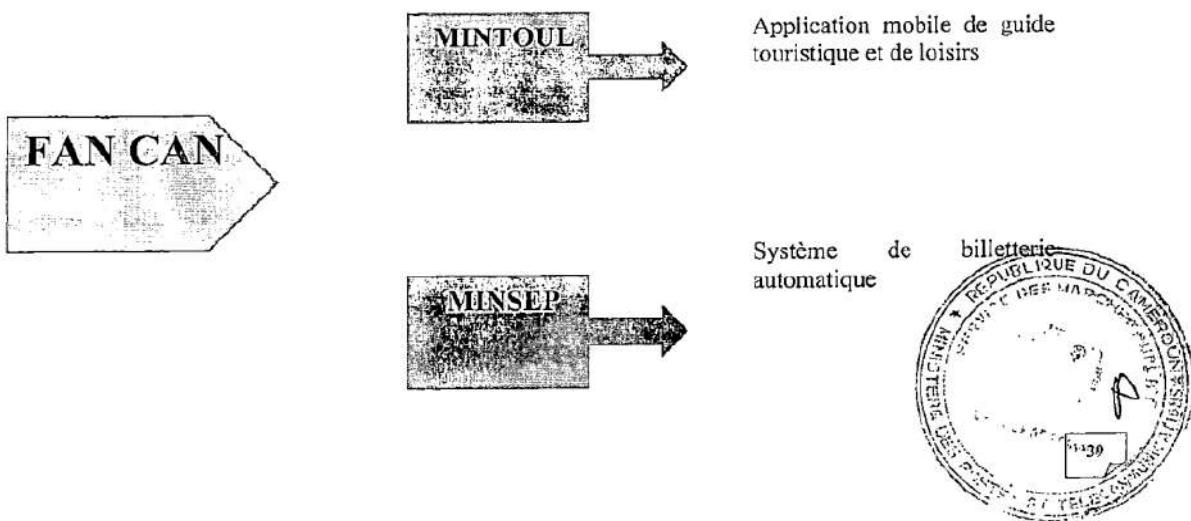
C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

**➔ La communication**

Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

**6. DUREE DU PROJET**

La conception et la réalisation du projet est de trois mois, Le projet est prévu pour servir la CAN TOTAL 2022. Au-delà de cet évènement, l'exploitation de la plateforme intégrée est possible pour le grand public. Des modules de la plateforme peuvent être rétrocédés au Ministère du Tourisme et au Ministère des sports pour la FECAFOOT. Pour une exploitation pérenne. Il s'agit notamment des modules Guide et Billetterie.



REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix - Travail - Patrie

-----  
MINISTÈRE DES POSTES ET  
TELECOMMUNICATIONS  
-----



REPUBLIC OF CAMEROON

Peace - Work - Fatherland

-----  
MINISTRY OF POSTS AND  
TELECOMMUNICATION  
-----

**DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA  
MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT  
DE LE CAN TOTAL 2021 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR  
LES VILLES DE COMPETITIONS**

LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES  
NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE  
POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES  
POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2021 ET LES  
INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

Novembre 2021



**MANUEL UTILISATEUR  
ET  
ADMINISTRATEUR**



LE PRESENT DOCUMENT EST LE MANUEL UTILISATEUR & ADMINISTRATEUR ET 6 ième LIVRABLE DE LA LETTRE COMMANDE N° 0000049/LC/MPT/SG/DAG/2021 DU 15 OCTOBRE 2021 PASSEE APRES APPEL D'OFFRES NATIONAL RESTREINT N°000035/AONO/MPT/CIPM/2021 DU 20 SEPTEMBRE 2021 LANCE EN PROCEDURE D'URGENCE POUR LE RECRUTEMENT D'UN CONSULTANT EN VUE DU DEVELOPPEMENT DE TROIS APPLICATIONS NUMERIQUES POUR LA MISE A DISPOSITION DES INFORMATIONS SUR LE DEROULEMENT DE LE CAN TOTAL 2021 ET LES INFORMATIONS PRATIQUES SUR LES VILLES DE COMPETITIONS

Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, mise en mémoire dans un système de recherche bibliographique ni transmis sous quelque forme ou par quelques procédés que ce soit électronique, mécanique, par photocopie ou autres sans autorisation préalable. Adresser une demande motivée, en indiquant les passages ou illustrations en cause au MINPOSTEL maître d'ouvrage de cette étude susmentionnée.

## SOMMAIRE

AVANT-PROPOS .....	0
1- ACCUEIL.....	2
2- CAMEROUN.....	2
3- HISTOIRE DU CAMEROUN.....	3
4-COVID- 19.....	3
5 -BILLETERIE.....	4
6 –BON A SAVOIR.....	4
6 –HISTORIQUE DE LA CAN .....	5
7 – EQUIPES EN COMPETITION.....	5
8 – RESULTATS.....	6
9 – CLASSEMENT PAR POULE .....	6
10 – CLASSEMENT FINAL.....	7
11 – ACTUALITES .....	7
12 – LES VILLES.....	8
13 – FAN ZONE.....	8
14 – GALERIE.....	9
15 – CONTACTS UTILES .....	9
16 – NEWSLETTER.....	10
17 – LANGUE.....	10
18 – APPLICATION IOS ET ANDROID .....	11

## AVANT-PROPOS

Le présent rapport le manuel utilisateur & administrateur est confidentiel et sa confidentialité consiste à :

- La non divulgation des informations de configurations et paramétrages auprès de tierce partie ;
- La non reproduction des informations considérées confidentielles, sauf accord du Ministère des Marchés Publiques
- Les savoir-faire y contenus ne doivent profiter qu'au Ministère des Marchés publiques ;
- Considérer toutes les informations relatives au projet FAN-CAN déclarées Confidentielles.

**MANUEL UTILISATEUR  
APPLICATION WEB**

## 1- LANCER LE SITE WEB

L'application web est accessible depuis tout navigateur web récent. Pour y accéder, dans la barre d'adresse du navigateur, entrer l'URL du site à savoir : <https://fancan2021.cm> puis validez. Une fois la page chargée, vous obtenez la page d'accueil du site.

## 2- ACCUEIL

The screenshot shows the homepage of the CAN TOTAL Energie 2021 website. At the top left is the logo 'CAN 2021 CAMEROUN'. At the top right is a green button labeled 'CONTACTS UTILES'. Below the logo is a navigation bar with links: 'ACCUEIL' (highlighted with a blue border), 'CAMEROUN', 'LA CAN', 'LES VILLES', 'FAN ZONE', and 'GALERIE'. The main content area features the title 'CAN TOTAL Energie 2021 Bienvenue' in large blue and green text. Below the title is a paragraph: 'Ici, vous trouverez les informations sur le déroulement de la CAN TOTAL 2021 et les informations pratiques sur les villes de compétitions.' To the right of the text is a cartoon lion wearing a star-shaped headband and a green patterned cloth. At the bottom right of the page is a language selection bar showing 'Français' with a flag icon and a right-pointing arrow.

Accédez a la page présentons la CAN avec les différents menus pour faciliter votre immersion dans la compétition.

## 3- CAMEROUN

Accédez aux informations sur le Cameroun pays hôte de la compétition en cliquant sur le menu **CAMEROUN**



contact@minpostel.gov.cm / +237 222 230 615

CONTACTS UTILES

ACCUEIL

CAMEROUN ▾

LA CAN ▾

LES VILLES

FAN ZONE

GALERIE

## CAMEROUN

Home / CAMEROUN

### Le Président de la République



Français >

## 4- HISTOIRE DU CAMEROUN

Brève présentation de quelques moments clés de l'histoire du CAMEROUN

Pour y Accéder :

1- Mettre le curseur sur le menu **CAMEROUN**

2- sélectionner après déroulement des rubriques **HISTORIQUE DU CAMEROUN**



contact@minpostel.gov.cm / +237 222 230 615

CONTACTS UTILES

ACCUEIL

CAMEROUN ▾

LA CAN ▾

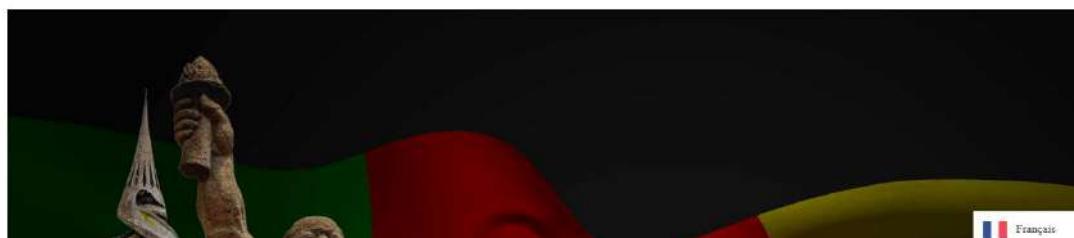
LES VILLES

FAN ZONE

GALERIE

## HISTOIRE DU CAMEROUN

Home / HISTOIRE DU CAMEROUN



Français >

## 4-COVID- 19

Vous aurez accès aux différentes informations officielles de la CAF et du MINSANTE sur les mesures à suivre concernant la pandémie.

Pour y accéder :

1- Mettre le curseur sur le menu **CAMEROUN**

2- Mettre le curseur sur **INFOS PRATIQUES** après déroulement des rubriques

3- Sélectionner **COVID 19**

The screenshot shows the official website for the CAN 2021 tournament in Cameroon. At the top, there's a navigation bar with links for 'ACCUEIL', 'CAMEROUN' (which is highlighted in blue), 'LA CAN', 'LES VILLES', 'FAN ZONE', and 'GALERIE'. A green button labeled 'CONTACTS UTILES' is also visible. Below the navigation, the word 'COVID 19' is prominently displayed in a large, bold font. Underneath it, a smaller text reads 'Home / COVID 19'. The main content area features a dark blue header with white text: 'Découvrir les stades' on the left and 'sites de dépistage' on the right. Below this, there's a section titled 'BANGUI' with the subtext 'tente à l'intérieur du parcours vita'. At the bottom right of the page, there's a language selection bar showing 'Français'.

## SITES DE DEPISTAGE COVID-19 – DOUALA

This screenshot shows the 'BILLETERIE' (Ticketing) section of the website. The top navigation bar remains the same as the previous screenshot. The main title 'BILLETERIE' is centered at the top of the content area. Below it, a sub-section title '5 -BILLETERIE' is displayed in a large, light blue box. The rest of the page content is currently blank or not fully loaded.

Accédez aux informations sur les différents points de vente et par ville des billets d'entrée aux stades

Pour y accéder :

1- Mettre le curseur sur le menu **CAMEROUN**

2- Mettre le curseur sur **INFOS PRATIQUES** après déroulement des rubriques

3- Sélectionner **BILLETERIE**

This screenshot shows the 'BILLETERIE' (Ticketing) section of the website. The top navigation bar is identical to the previous ones. The main title 'BILLETERIE' is centered at the top of the content area. Below it, a sub-section title '6 –BON A SAVOIR' is displayed in a large, light blue box. The rest of the page content is currently blank or not fully loaded.

Accédez à diverses informations sur la vie au Cameroun, les conditions d'entrée au Cameroun et bien d'autres données pour vous faciliter la vie et vivre une belle compétition au Cameroun.

Pour y accéder :

APPLICATION NUMERIQUES CAN TOTAL 2021| MANUEL UTILISATEUR ET  
ADMINISTRATEUR

1- Mettre le curseur sur le menu **CAMEROUN**

2- Mettre le curseur sur **INFOS PRATIQUES** après déroulement des rubriques

3- Sélectionner **BON A SAVOIR**

The screenshot shows the official website for the 2021 Africa Cup of Nations in Cameroon. At the top, there's a navigation bar with links for 'ACCUEIL', 'CAMEROUN', 'LA CAN', 'LES VILLES', 'FAN ZONE', and 'GALERIE'. On the far right, there's a 'CONTACTS UTILES' button. Below the navigation, the title 'BON A SAVOIR' is displayed in bold blue capital letters. Underneath it, a breadcrumb trail shows 'Home / BON A SAVOIR'. The main content area features a large heading 'L'argent, le change, les devises'.

## L'argent, le change, les devises

La monnaie du Cameroun est le franc CFA, qui a une parité fixe avec l'euro : 1 euro = 655,957 F CFA. Le franc CFA est garanti en euros par le Trésor français, mais n'est pas convertible en dehors du territoire des pays africains membres de la zone franc. Il vous faudra donc changer vos euros sur place.

NB : le CFA utilisé en Afrique de l'ouest (UEMOA) est différent de celui utilisé en Afrique centrale (CEMAC)

Français >

## 6 –HISTORIQUE DE LA CAN

Accédez à toutes les informations sur la CAN de la création en 1956 en passant par les différents vainqueurs, les meilleurs palmarès, les anecdotes et la présentation du trophée de la compétition

Pour y Accéder :

1- Mettre le curseur sur le menu **CAN**

2- sélectionner après déroulement des rubriques **HISTORIQUE LA CAN**

The screenshot shows the 'Historique de la CAN' section of the website. The navigation bar at the top includes 'ACCUEIL', 'CAMEROUN', 'LA CAN', 'LES VILLES', 'FAN ZONE', and 'GALERIE'. A 'CONTACTS UTILES' button is also present. Below the navigation, the title 'Historique de la CAN' is shown in bold blue capital letters. A breadcrumb trail indicates 'Home / Historique de la CAN'. The main content area contains a heading 'Création de l'épreuve (1956)'.

### Création de l'épreuve (1956)

L'origine de la Coupe d'Afrique des nations remonte à juin 1956, lorsque la création de la CAF est proposée durant le troisième congrès de la FIFA à Lisbonne par l'intermédiaire de l'Egyptien Abdelaziz Abdellah Salem qui est débouté de sa demande en raison du faible nombre de membres africains (quatre). Celui-ci décide alors de quitter le congrès en disant : « Si nous ne sommes pas tous traités ici sur le même pied d'égalité, il n'est nullement question de notre présence parmi vous. » ; il est accompagné, par solidarité, par le Soudanais Mohamed Abdelhalim, ce qui pousse la FIFA à réagir favorablement à sa demande.

n2021.uk.tempsludsite.com/wp-admin/post.php?post=845&action=edit&itentale se met en place. à laquelle Salem souhaite donner son nom, mais devant l'opposition des autres membre

Français >

## 7 – EQUIPES EN COMPETITION

Retrouvez toutes les équipes de la compétition ainsi que les différents drapeaux et une description succincte de ces dernières :

Pour y Accéder :

- 1- Mettre le curseur sur le menu **CAN**
  - 2- sélectionner après déroulement des rubriques **EQUIPE EN COMPETITION**

**CAN 2021** CAMEROUN

contact@camfootel.gov.cm / +237 222 230 615

CONTACTS UTILES

ACCUEIL    CAMEROUN    LA CAN    LES VILLES    FAN ZONE    GALERIE

## Equipe en Compétition

Home / Equipe en Compétition

POULE	Drapeau	Nom	Commentaire
GROUPE A		Burkina Faso	L'équipe du Burkina Faso de football est constituée d'une sélection des meilleurs joueurs burkinabé sous l'égide de la Fédération burkinabé de football (FIBF). L'équipe nationale fut nommée l'équipe de Haute-Volta de football jusqu'en 1984, date à laquelle la Haute-Volta devint le Burkina Faso. Les joueurs du Burkina Faso sont surnommés les « Étalons » en référence à l'emblème du pays et à la légende de la princesse Yennenga et de son cheval.
GROUPE A		Cameroon	Les Lions Indomptables sont la sélection de joueurs camerounais représentant le pays lors des compétitions internationales de football masculin, sous l'égide de la Fédération camerounaise de football (FECAFOOT). Les « Lions indomptables » sont considérés comme l'une des meilleures équipes africaines.

## 8 – RESULTATS

Retrouvez les résultats des différentes rencontres de phase de groupes à la phase à élimination directe.

- 1- Mettre le curseur sur le menu **CAN**
  - 2- Mettre le curseur sur **CALENDRIER DES MATCHS** après déroulement des rubriques
  - 3- Sélectionner **RESULTATS**

**CAN 2021**  DU 13 AU 21 JANVIER 2021

contact@minpostel.gov.cm | +237 222 230 615

**CONTACTS UTILES**

ACCUEIL    CAMEROUN    LA CAN    LES VILLES    FAN ZONE    GALERIE

## LES RÉSULTATS

Home / Les résultats

### MATCHS PHASE DE GROUPE

GROUPE A	
2022-01-09 18:00:00  CAMEROUN -  BURKINA FASO Olembe	2022-01-09 21:00:00  Ethiopia -  Cap-Vert Olembe
2022-01-13 17:00:00	2022-01-13 20:00:00
 Français	

## 9 – CLASSEMENT PAR POULE

Retrouvez le classement par groupes des équipes de la compétition

- ## 1- Mettre le curseur sur le menu CAN

2- Mettre le curseur sur **CALENDRIER DES MATCHS** après déroulement des rubriques

3- Sélectionner **CLASSEMENT PAR POULE**

TEAM	PODZTS
1 - ETHIOPIE	0
2 - ALGERIE	0

## 10 – CLASSEMENT FINAL

Retrouvez le classement complet au terme de la compétition

Pour y accéder

Retrouvez le classement par groupes des équipes de la compétition

1- Mettre le curseur sur le menu **CAN**

2- Mettre le curseur sur **CALENDRIER DES MATCHS** après déroulement des rubriques

3- Sélectionner **CLASSEMENT FINAL**

TEAM	PODZTS
1 - ALGERIE	0
2 - BURKINA FASO	0

## 11 – ACTUALITES

Accédez aux dernières nouvelles et informations sur la CAN

Pour y Accéder :

1- Mettre le curseur sur le menu **CAN**

2- sélectionner après déroulement des rubriques **ACTUALITES**



## 12 – LES VILLES

Retrouvez tous les sites de la compétition ainsi que les différents points d'intérêts y afférents et la géolocalisation pour ces différents points.

Pour y accédez :

1- CLIQUEZ SUR LE MENU VILLE



## 13 – FAN ZONE

Retrouvez la liste des fans par zone sur la carte par géolocalisation.

Pour y accéder :

1- Cliquez sur le menu **FAN ZONE**



contact@mboastore.cm / +237 222 230 615

CONTACTS UTILES

ACCUEIL

CAMEROUN ▾

LA CAN ▾

LES VILLES

FAN ZONE

GALERIE

## FAN ZONE

Home / FAN ZONE



## 14 – GALERIE

Retrouvez les images des précédentes éditions de la compétition et des matchs de qualification à la CAN 2021.

Pour y accédez :

### 1- Cliquez sur le menu GALERIE



contact@mboastore.cm / +237 222 230 615

CONTACTS UTILES

ACCUEIL

CAMEROUN ▾

LA CAN ▾

LES VILLES

FAN ZONE

GALERIE

## GALERIE

Home / GALERIE



## 15 – CONTACTS UTILES

Retrouvez les contacts utiles en cas d'urgence ou pour des services précis

Pour y accédez :

APPLICATION NUMERIQUES CAN TOTAL 2021 | MANUEL UTILISATEUR ET  
ADMINISTRATEUR

**1- Cliquez sur le bouton CONTACTS UTILES**

**CAN 2021**

contact@mimpotels.gov.cm / +237 222 230 615

**CONTACTS UTILES**

**CAN 2021**  
CAMEROUN

contact@mimpotels.gov.cm / +237 222 230 615

**CONTACTS UTILES**

ACCUEIL CAMEROUN LA CAN LES VILLES FAN ZONE GALERIE

**CONTACTS UTILES**

Home / CONTACTS UTILES

**Police secours : 17 (ou 117 depuis le mobile) à Yaoundé, Douala et Garoua**

**Gendarmerie : 13 (ou 113 du mobile) dans les provinces du Centre, du Littoral, de l'Ouest et du Nord-Ouest**

**Sécurité au péage de Douala : (00 237) 33.43.65.72**

## 16 – NEWSLETTER

Entrez votre adresse mail pour être au parfum sur l'actualité de la CAN en temps réel

Pour y accédez :

Défilez dans le menu **ACCUEIL** jusqu'au bas de la page :

### Souscrire à la Newsletter

Inscrivez-vous à notre newsletter pour ne rien rater de l'actualité de la CAN TOTAL 2021

Email Address:

**SUBMIT**

## 17 – LANGUE

Modifier la langue à votre guise suivant que vous soyez francophone ou anglophone



## 18 – APPLICATION IOS ET ANDROID

Accédez aux applications IOS ET ANDROID à travers les plateformes d'hébergement dédiées à celles-ci



**MANUEL UTILISATEUR  
APPLICATION MOBILE**

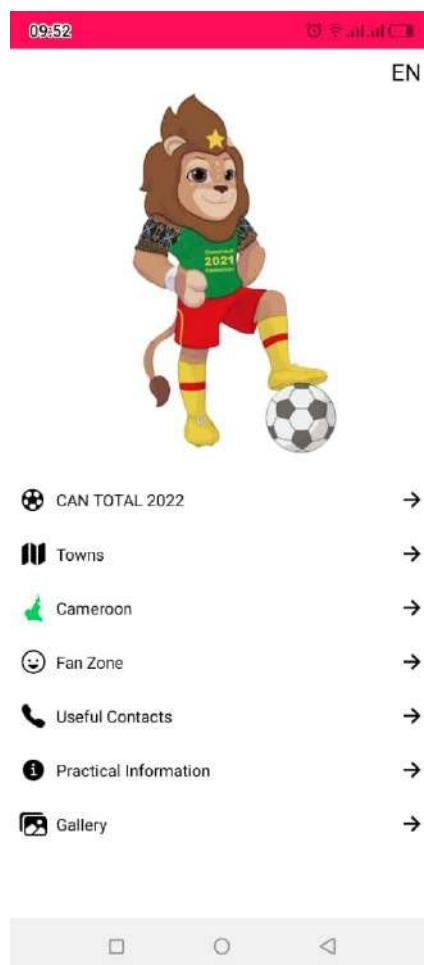
## 1- TELECHARGER ET INSTALLER L'APPLICATION

Pour télécharger l'application mobile, il suffit de vous rendre sur le site <https://fancan2021.cm> (page d'accueil) et de télécharger l'application Android. Une fois téléchargé et installé, tapoté sur l'icône pour lancer l'application.



## 2- Interface principale

Une fois lancé, l'application ouvre l'interface principale, comme suit :



Le menu principal tout comme pour le web déroule les différents contenus disponibles dans l'application. A savoir :

- Le MENU CAN TOTAL 2021
- Le menu VILLE
- CAMEROUN
- FANZONE
- COONTACTS UTILES
- INFORMATIONS PRATIQUES
- GALLERIE

### 3- MENU CAN TOTAL 2021

← CAN TOTAL 2022

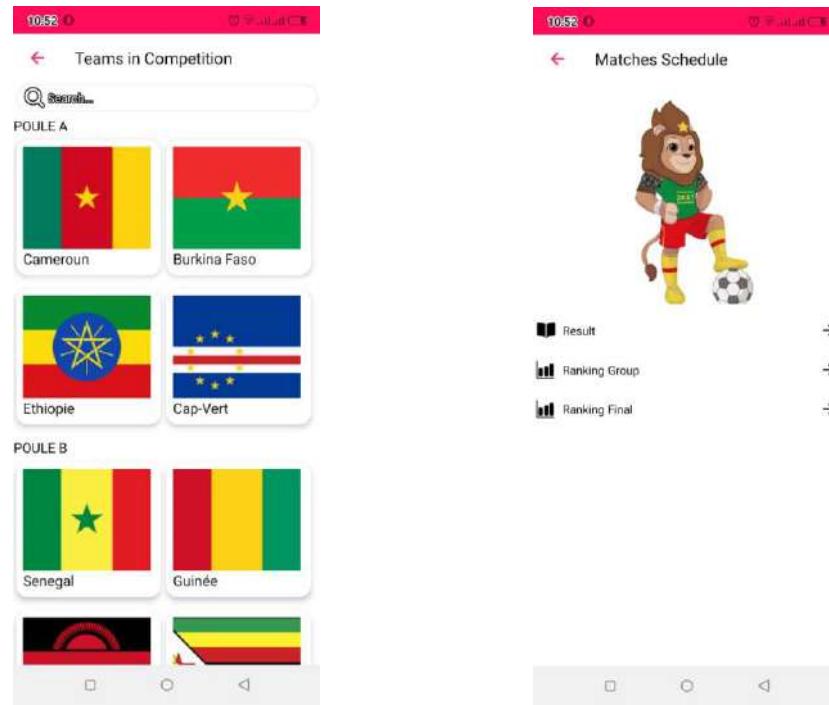


CAN History →

Teams in Competition →

Matches Schedule →

Il Nous donne les informations sûres : l'historique de la CAN, les équipes en compétition et le calendrier des matchs. Pour y accéder, tapoter sur chaque menu vous obtiendrez les captures suivantes :



## 4- Calendrier des matchs

Ce menu permet de disposer des résultats des matchs, du classement de groupe et du classement final de la compétition. (Voir capture)

Result		Ranking Group		Ranking Final																																																																																													
<b>Phase de groupe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jan 20, 2022, 10:00 PM Mali 2 - 0 Mauritanie Roumde Adja</li> <li>Jan 20, 2022, 10:00 PM Gambie 1 - 2 Tunisie Roumde Adja</li> <li>Jan 20, 2022, 7:00 PM Côte d'Ivoire 1 - 2 Algérie Centenary stadium Limbe</li> <li>Jan 20, 2022, 7:00 PM Sierra-Leone 1 - 0 Iran Centenary stadium Limbe</li> <li>Jan 19, 2022, 10:00 PM Egypte 2 - 0 Soudan Japoma</li> <li>Jan 19, 2022, 10:00 PM Guinée Bissau 1 - 2 Nigeria</li> </ul>		<b>POULE A</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Team</th> <th>Pts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Cameroun</td><td>9</td></tr> <tr><td>2 Burkina Faso</td><td>6</td></tr> <tr><td>3 Ethiopie</td><td>1</td></tr> <tr><td>4 Cap-Vert</td><td>1</td></tr> </tbody> </table> <b>POULE B</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Team</th> <th>Pts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Senegal</td><td>9</td></tr> <tr><td>2 Guinée</td><td>8</td></tr> <tr><td>3 Malawi</td><td>4</td></tr> <tr><td>4 Zimbabwe</td><td>4</td></tr> </tbody> </table> <b>POULE C</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Team</th> <th>Pts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Maroc</td><td>7</td></tr> <tr><td>2 Ghana</td><td>6</td></tr> <tr><td>3 Gabon</td><td>4</td></tr> <tr><td>4 Comores</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> <b>POULE D</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Team</th> <th>Pts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 Egypte</td><td>7</td></tr> <tr><td>2 Nigeria</td><td>7</td></tr> <tr><td>3 Soudan</td><td>1</td></tr> <tr><td>4 Guinée Bissau</td><td>1</td></tr> </tbody> </table> <b>POULE E</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Team</th> <th>Pts</th> </tr> </thead> </table>		Team	Pts	1 Cameroun	9	2 Burkina Faso	6	3 Ethiopie	1	4 Cap-Vert	1	Team	Pts	1 Senegal	9	2 Guinée	8	3 Malawi	4	4 Zimbabwe	4	Team	Pts	1 Maroc	7	2 Ghana	6	3 Gabon	4	4 Comores	0	Team	Pts	1 Egypte	7	2 Nigeria	7	3 Soudan	1	4 Guinée Bissau	1	Team	Pts	<b>Team</b> <b>Pts</b> <table border="1"> <tbody> <tr><td>1 Cameroun</td><td>21</td></tr> <tr><td>2 Senegal</td><td>18</td></tr> <tr><td>3 Algérie</td><td>18</td></tr> <tr><td>4 Egypte</td><td>13</td></tr> <tr><td>5 Maroc</td><td>10</td></tr> <tr><td>6 Tunisie</td><td>10</td></tr> <tr><td>7 Ghana</td><td>9</td></tr> <tr><td>8 Côte d'Ivoire</td><td>9</td></tr> <tr><td>9 Guinée</td><td>8</td></tr> <tr><td>10 Nigeria</td><td>7</td></tr> <tr><td>11 Mali</td><td>7</td></tr> <tr><td>12 Burkina Faso</td><td>6</td></tr> <tr><td>13 Zimbabwe</td><td>4</td></tr> <tr><td>14 Malawi</td><td>4</td></tr> <tr><td>15 Gabon</td><td>4</td></tr> <tr><td>16 Mauritanie</td><td>3</td></tr> <tr><td>17 Cap-Vert</td><td>1</td></tr> <tr><td>18 Ethiopie</td><td>1</td></tr> <tr><td>19 Guinée Bissau</td><td>1</td></tr> <tr><td>20 Soudan</td><td>1</td></tr> <tr><td>21 Sierra-Leone</td><td>1</td></tr> <tr><td>22 Guinée-Equatoriale</td><td>1</td></tr> <tr><td>23 Comores</td><td>0</td></tr> <tr><td>24</td><td>0</td></tr> <tr><td>25 Gambie</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>		1 Cameroun	21	2 Senegal	18	3 Algérie	18	4 Egypte	13	5 Maroc	10	6 Tunisie	10	7 Ghana	9	8 Côte d'Ivoire	9	9 Guinée	8	10 Nigeria	7	11 Mali	7	12 Burkina Faso	6	13 Zimbabwe	4	14 Malawi	4	15 Gabon	4	16 Mauritanie	3	17 Cap-Vert	1	18 Ethiopie	1	19 Guinée Bissau	1	20 Soudan	1	21 Sierra-Leone	1	22 Guinée-Equatoriale	1	23 Comores	0	24	0	25 Gambie	0
Team	Pts																																																																																																
1 Cameroun	9																																																																																																
2 Burkina Faso	6																																																																																																
3 Ethiopie	1																																																																																																
4 Cap-Vert	1																																																																																																
Team	Pts																																																																																																
1 Senegal	9																																																																																																
2 Guinée	8																																																																																																
3 Malawi	4																																																																																																
4 Zimbabwe	4																																																																																																
Team	Pts																																																																																																
1 Maroc	7																																																																																																
2 Ghana	6																																																																																																
3 Gabon	4																																																																																																
4 Comores	0																																																																																																
Team	Pts																																																																																																
1 Egypte	7																																																																																																
2 Nigeria	7																																																																																																
3 Soudan	1																																																																																																
4 Guinée Bissau	1																																																																																																
Team	Pts																																																																																																
1 Cameroun	21																																																																																																
2 Senegal	18																																																																																																
3 Algérie	18																																																																																																
4 Egypte	13																																																																																																
5 Maroc	10																																																																																																
6 Tunisie	10																																																																																																
7 Ghana	9																																																																																																
8 Côte d'Ivoire	9																																																																																																
9 Guinée	8																																																																																																
10 Nigeria	7																																																																																																
11 Mali	7																																																																																																
12 Burkina Faso	6																																																																																																
13 Zimbabwe	4																																																																																																
14 Malawi	4																																																																																																
15 Gabon	4																																																																																																
16 Mauritanie	3																																																																																																
17 Cap-Vert	1																																																																																																
18 Ethiopie	1																																																																																																
19 Guinée Bissau	1																																																																																																
20 Soudan	1																																																																																																
21 Sierra-Leone	1																																																																																																
22 Guinée-Equatoriale	1																																																																																																
23 Comores	0																																																																																																
24	0																																																																																																
25 Gambie	0																																																																																																

## 5- Menu Villes

Il Nous donne les villes de compétitions



← Towns



	Yaoundé Capital du CAMEROUN	→
	Bafoussam Bafoussam grand ouest	→
	Douala Capital économique	→
	Limbé Limbe ville paradisiaque	→
	Garoua Garoua	→
	Buea Ville de la région du Sud ouest	→
	Bana Bana	→
	Bangou Bangou	→



## 6- Point d'intérêt

En tapotant sur une ville nous obtenons les point d'intérêts associé à cette ville

10:53 0

Yaoundé



	Se nourrir	→
	Hôtels & Appartements	→
	Stades	→
	DAB & Banques	→
	Coins chauds	→
	Voyager ?	→
	En cas de maladie	→
	Opérateurs de téléphonie	→
	Location véhicule	→

□ ○ ◀

## 7- Choix du point d'intérêt

Une fois la catégorie du centre d'intérêt choisie, tapotez dessus pour avoir la liste des quartiers offrant ce point d'intérêt en suite cliquez sur le point d'intérêt de votre choix. (Voir capture)

- Bastos  
Barrio de Yaoundé →
- Cite Verte  
Distrito de Yeound →
- Damas  
Damasco →
- Emana  
Distrito de Yeound →
- Etoudi  
Distrito del distrito de Yaound →
- Messassi  
Distrito de Yeound →

← Se nourrir - Bastos

Search...

- CHOCOLArt  
After Balaji travel
- Centrage!  
convenience store
- Casino  
Towards Charles Atangana

Restaurant

## 8- Informations du point d'intérêt

Une fois le point d'intérêt sélectionné, vous obtenez donc les informations du point d'intérêt.

← Casino

General Information	
Name	Casino
Category	Se nourrir
Location	Bastos, Yaoundé
Description	Towards Charles Atangana

Restaurant

Services  
Not available

Prices  
Not available

Contacts  
Not available

Location

## 9- Menu Cameroun

Nous Ce menu nous donne les informations sur le Cameroun

## 10- Menu FANZONE

Nous Ce menu nous donne la liste des FANZONES. En cliquant sur localisation, vous êtes redirigé vers la carte Google MAP.



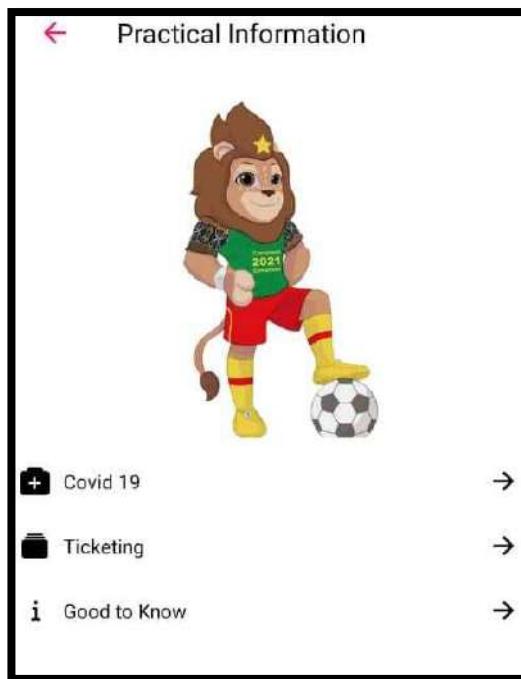
## 11- Menu Contacts utiles

Ce menu permet d'accéder aux contacts utiles.



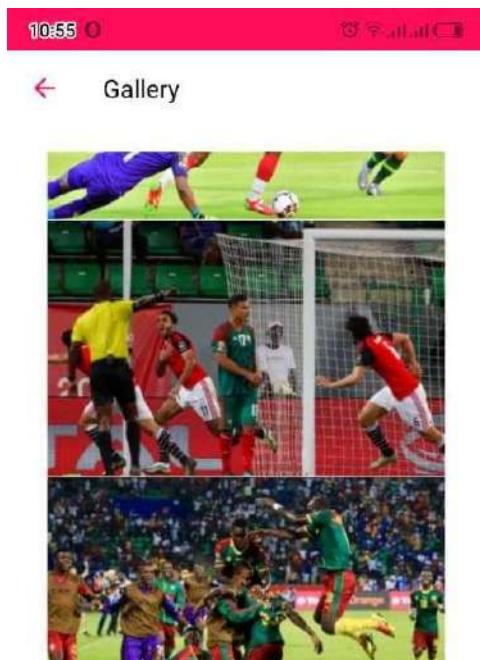
## 12- Menu Informations pratiques

Ce menu nous renseigne sur le COVID19 ; la billetterie, le menu « bon à savoir »



## 13- Menu Galerie

Renvoie sur la galerie disponible sur le site



**MANUEL  
ADMINISTRATEUR**

## 1- Accéder à l'interface d'administration

- 1- Lancez votre navigateur Internet (Internet Explorer, Mozilla, Firefox, Opéra, Safari...)
- 2- Cliquez dans la barre d'adresse, effacez son contenu, puis saisissez l'U.R.L.

## 3- Gestion des contenus des pages statiques du site

## 4- Gestion de la compétition

- 1- Renseigner le score d'un match
- 2- Ajouter un match dans une phase de jeu. (8<sup>ième</sup> de finale, quarts de finales...)

## 5- Gestion de l'actualité

## 6- Changer le mot de passe administrateur

## 7- Collecte des données

- 1- Se connecter
- 2- Créer une catégorie de point d'intérêts
- 3- Renseigner les point d'intérêt dans la catégorie créée.