

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 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 Publiques
- 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

Enoncés	Définitions
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 essai 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-références, 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 MINISTERE 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 compétions
 - D'afficher les calendriers des matchs (les résultats ; le classement)
- **D'obtenir les informations sur les villes à savoir pour chaque ville :**

<ul style="list-style-type: none"> ○ Les stades ○ Les pharmacies ○ Les Hôpitaux ○ Les Cabarets et boîte de nuit ○ Les Restaurants ○ Les Supermarchés ○ Les Banques ○ Les Salons de coiffure ○ Le centre de l'artisanat 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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 ACTIVITES (présentation des événements 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 suscitées, 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-forme 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.

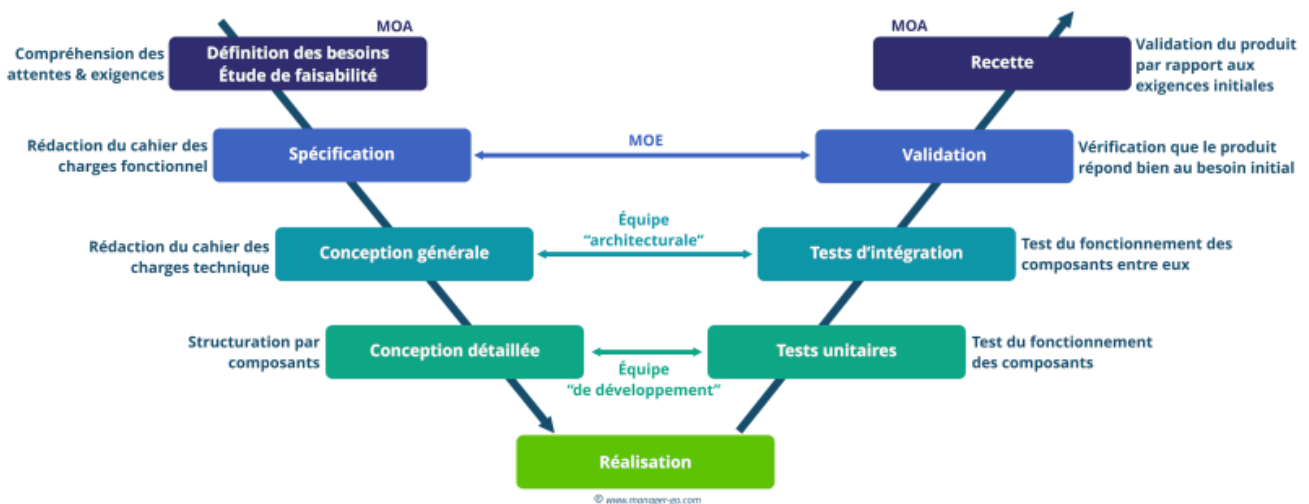
7-Méthodologie de mise en œuvre

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
Analyse et conception
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 & privilèges) 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)
Mise en œuvre
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
Validation
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.

Applications	fonctionnalités	conformité
Applications mobiles	Le choix de la langue (français et l'anglais)	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	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 *les stades *les pharmacies *les Hôpitaux *les Cabarets et boîte de nuit	

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

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'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-operators, 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.

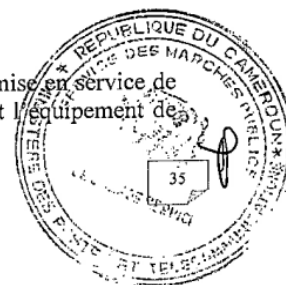
4. PRESENTATION DE LA CAN NUMERIQUE 2022

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.

En présentant officiellement cette application qui constitue « une innovation majeure du Cameroun » et « une première du genre de l'histoire de la CAN », le ministre des Postes et télécommunications, entend par là « démontrer que l'utilisation de nouvelles technologies peut aider à faciliter la vie », précise Minette Libom Li Likeng qui y voit déjà beaucoup d'avantages pour les supporters et fans de football. « Avec cette application Fan Can 2016, le supporter peut faire le tourisme et découvrir le Cameroun. Il aura la

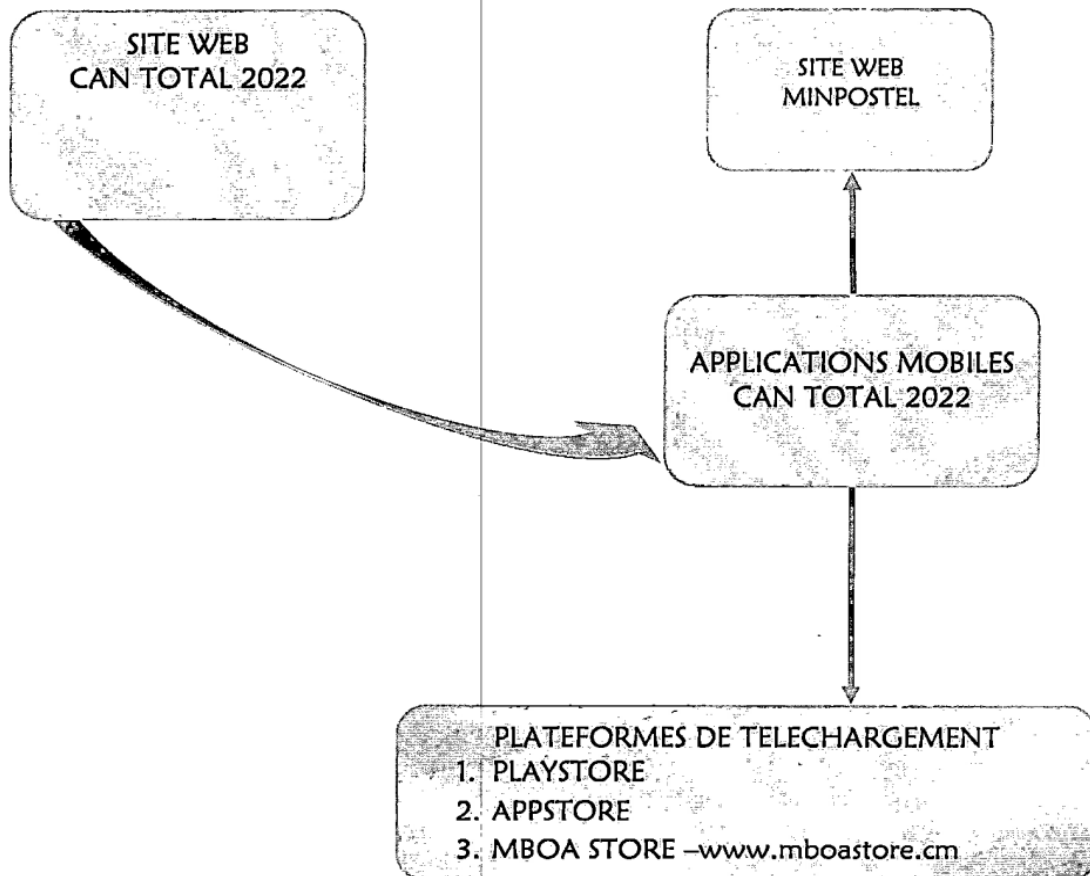
Avec la 4G de MTN, téléchargez l'application FAN CAN 2016 et retrouvez y les hotels, restaurants et stades de Yaounde et limbe. <https://goo.gl/ae66G4>

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 des



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-TOTAL 2022. 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 Extérieures 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 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

➔ 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 média 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 événement, 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.

