

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	Distributeur Automatique de Billets
CAN	Coupe d'Afrique des Nations
GPS	Global Positioning System
MINPT	Ministère des Postes et des Télécommunications

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'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 :

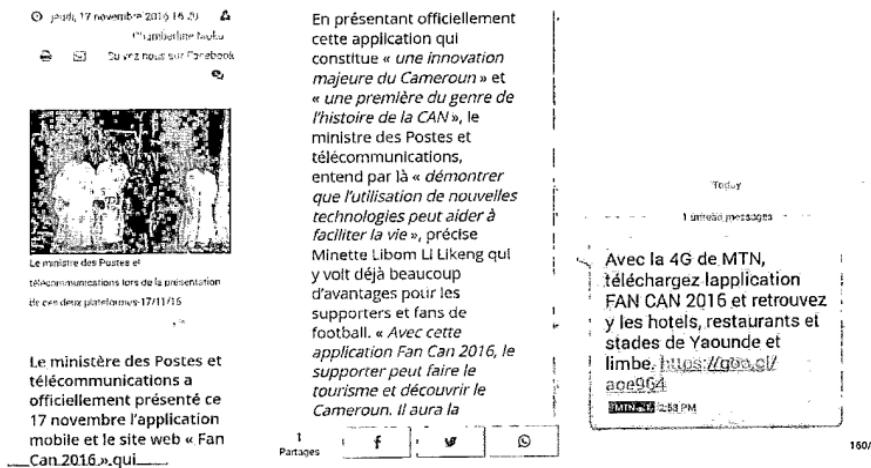
- mettre en ligne la CAN TOTAL de 2022 à travers les TIC ;
- proposer une plateforme unifiée à différents acteurs économiques (hôtels, restaurants, agences de voyage, tour-operateurs, etc.) ;
- développer une interactivité avec la communauté sportive ;
- d'effectuer le repérage par géolocalisation des 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.

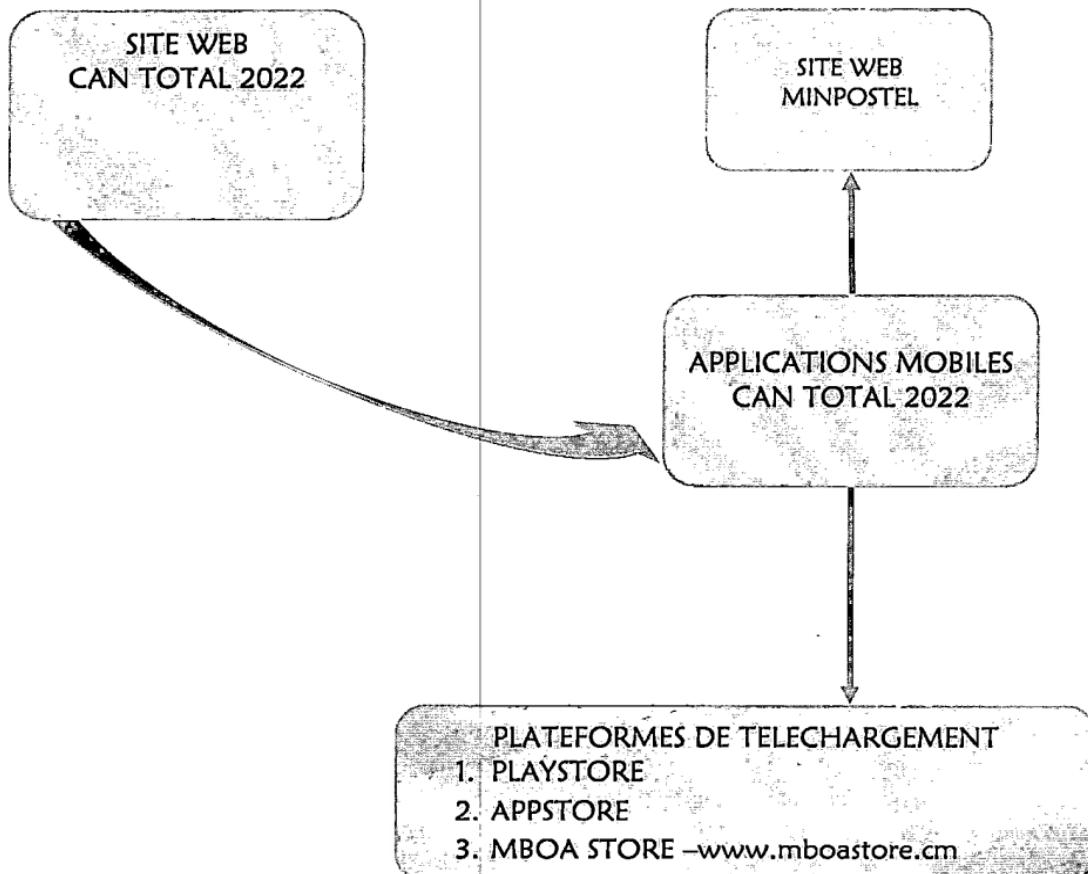


Le projet CAN NUMERIQUE 2022 (FAN-CAN) vise le développement et la mise en service de deux applications mobiles (versions androïde et IOS-Apple) ; d'un site web et l'équipement de



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 connaitre 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 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

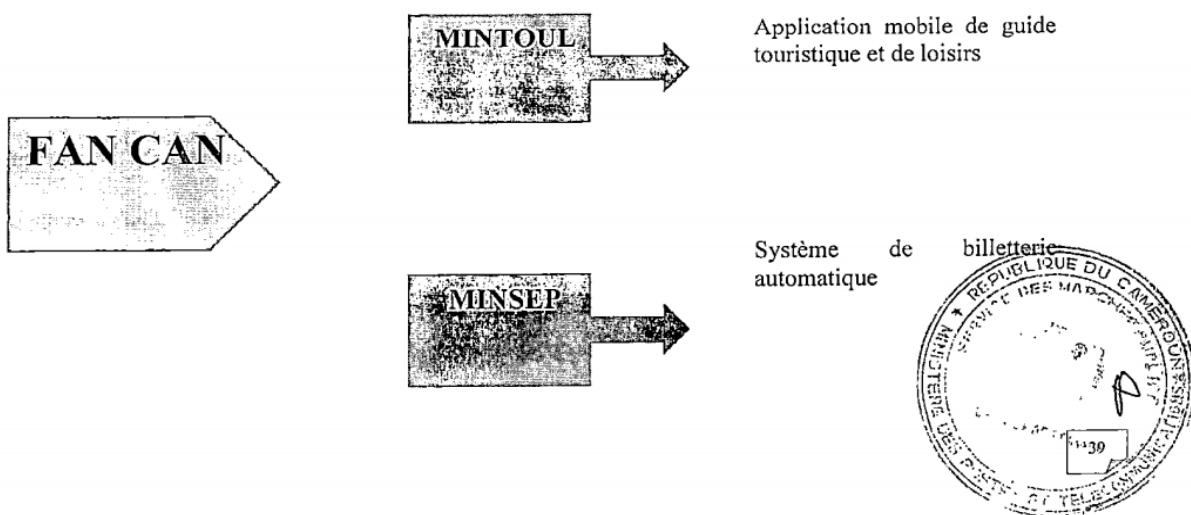
C'est la phase de mise en ligne du site web et de l'application mobile pour téléchargement sur Smartphone par les futurs utilisateurs se trouvant partout dans le monde

➔ La communication

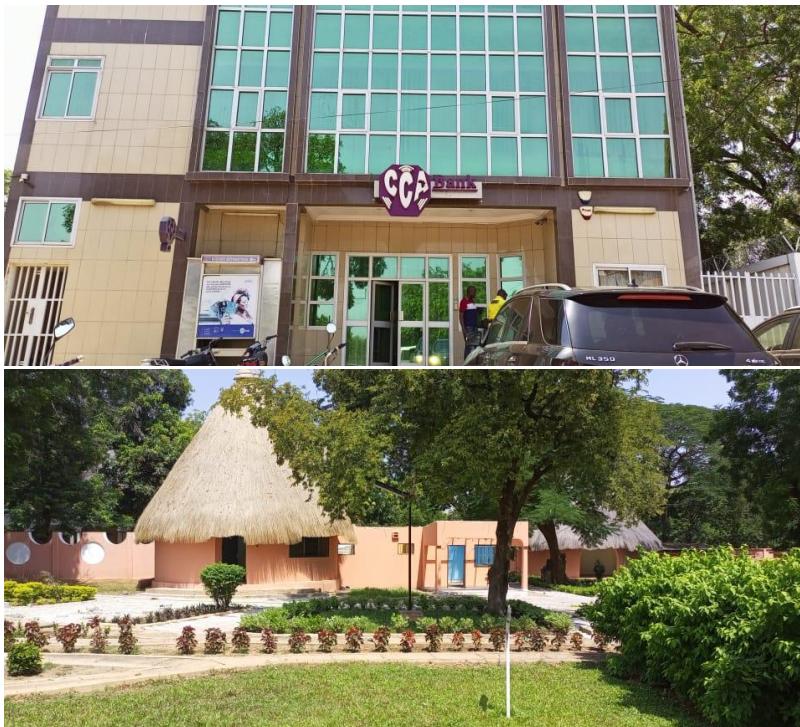
Pour la vulgarisation de la plateforme numérique de la CAN, une communication à travers les media traditionnels est nécessaire et impérative.

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