

Version : 1.00

Équipe projet:

Alexandre Robin, Antoine Crônier

CREATION D'UNE APPLICATION MOBILE, POUR LA GENDARMERIE D'ILLE ET VILAINE

CAHIER DES CHARGES

1) Présentation générale du projet

1.1 Contexte :

La gendarmerie d'Ille et Vilaine évoluant en même temps que la société et souhaitant utiliser l'ensemble des moyen de communication à ça disposition, souhaite se munir d'un outil d'information pour android. Pour cela elle a fait appel à l'IMIE qui a dépêché deux équipes afin de répondre à leur besoin.

1.2 Objectifs du projet :

Il s'agit de réaliser une application android.

1.3 Public-cible du projet :

Ce projet vise dans un premier temps l'ensemble de la population d'Ille et vilaine. Dans le futur ce projet pouvant s'étendre a l'ensemble des individus en lien avec la gendarmerie nationale.

1.4 Partenaires du projet :

Ce projet ce réalisera en partenariat avec la gendarmerie d'Ille et Vilaine avec pour référent Mr Menada et Mr Legris. Ainsi qu'une équipe projet supplémentaire affecté au projet « Site Web ». De plus Mr Secret en sa qualité d'expert système et réseau gendarmerie, pour le projet , ce considéré comme référent pour toutes questions techniques.

2) Description du logiciel

2.1 Description du logiciel souhaité :

Le logiciel permettra d'afficher, consulter, recevoir, les différentes annonces, informations, notifications créer par la gendarmerie via le site internet. L'application devra permettre la consultation des informations déjà reçu si l'utilisateur n'est plus connecté à internet. L'ergonomie de l'application s'appuiera directement sur la plates-formes ou elle est distribué. De plus certaines informations tel que la localisation, l'ID de l'appareil... pourront être enregistrées afin de les utiliser ultérieurement (envoi de notifications, d'information ciblé, ...).

2.2 Description des contenus et organisation des principales rubriques

A) Informations générales

Données enregistrées :

Modes d'enregistrement (données envoyées) :

- Envoie par internet (HTTP) des informations tel que la localisation, l'ID de l'appareil, préférence... Elles seront enregistrées sur la base de données hébergé par la l herbergeur.
- Navigation, utilisation de l'application, enregistrées sur « Google Analytics ».

Modes d'enregistrement (données sauvegardées) :

- Enregistrement sur l'appareil (SQL, fichier) des informations liées aux annonces, informations.
- Enregistrement sur l'appareil (SQL, fichier) des informations liées aux préférences utilisateur.
- Téléchargement des images quand l'annonce en porte une et sauvegarde (fichier).
- Les données sauvegardées seront effacer au delà d'un certain poids ou de l'expiration de leurs date de validité.

Matériels supportés :

- Support des différentes versions d'android, de la version 2.3 à la version 4.4.

B) Guide pour l'utilisation du logiciel

L'ergonomie de l'application devra rendre intuitif l'utilisation de l'application. Ceci dispensent l'utilisateur d'une quelconque formation à son utilisation.

3) Étapes du projet – calendrier d'action

3.1 Étapes

Le projet du présent cahier des charges, devra être réalisé conformément aux jalons suivant :

- Début de la prestation T0.
- Pré-version (Android) T0 + 1.
- Livraison du logiciel pour une période de test accompagné T0 + 2.
- Correction de bug T0 + 3.
- Mise en ligne de l'ensemble des livrables T0 + 4.
- Marge de modification pour le lancement du produit T0 + 5.
- Lancement du produit T0 +6.

3.2 Calendrier envisagé

T0 : octobre 2013.

T0 + 1 : mars 2014.

T0 + 2 : avril 2014.

T0 + 3 : fin avril 2014.

T0 + 4 : mai 2014.

T0 + 5 : fin mai 2014.

T0 + 6 : juin 2014.

4) Précisions sur les prestations attendues

4.1 Prestations

La prestation devra inclure les aspects suivants :

- Réalisation des spécifications fonctionnelles et techniques du projet.
- Réalisation d'une pré-version.
- Sécurisation de l'application.
- Livraison des livrables.

4.2 Livrables

Les documents suivants sont à rédiger par l'équipe projet. Ils seront remis à Mr Menada Pascal et Mr Legris Damien sous forme électronique, et feront l'objet d'une validation.

Phase de spécifications

Cahier des charges, dossier de spécifications.

Phase de réalisation

Pré-version.

Phase de test

Version fonctionnel de test.

Phase de livraison et de recette

Mise en ligne de application, version finale code source et binaire.

5) Imputation

5.1 Généralité

Le projet mettant en œuvre plusieurs entités : la gendarmerie d'Ille et Vilaine, l'équipe projet « Site Web » et l'équipe projet « Mobile ». Il advient de définir les différents rôles que ces équipes doivent jouer afin d'assurer la réussite du projet.

L'équipe « Site Web » devra :

- Mettre en place la base de donnée.
- Fournir les éléments d'administration de l'application.
- Mettre en place le système d'envoi des pushes.
- Réaliser l'application Web :
 - Design :
 - Plein écran, responsive.
 - Librairie à utiliser bootstrap 3.
 - PHP :
 - Framework objet (cakephp).
 - Java Script :
 - JQuery.

L'équipe « Mobile » devra :

- Réaliser la/les applications mobile.
- Présenter les données, méthodes, fonctions communes aux deux applications.
- Concevoir une interface de communication entre l'application Mobile la base de donnée, l'application Web.

La gendarmerie devra :

- Mettre a disposition l'ensemble des équipements à leurs disposition pour et afin d'intégrer le produit au système existant.
- Prendre en charge les coûts de fonctionnement éventuel liés a l'enregistrement des différents produits sur les plates-formes associées. Ainsi que les coûts liés au maintient et à la maintenance des applications.
- Assurer le financement des éléments constitutifs du projet.
- Veiller a indiquer aux différentes équipes les contraintes législative possible.

6) Coût budgétaire

6.1 Android

Chiffrage smartphone : environs 80€.

Délais de publication : presque direct.

6.2 Projet Web

Chiffrage nom de domaine : 7€/ans.

Hébergement : 5€/mois à 15€/mois

Délais de publication : relatif à la validation interne.

6.3 forfait mobile

Chiffrage forfait avec data : minimum 3.99€/mois pour la phase de test si les testeurs ne possède pas d'andro-phone.

(cf : <http://www.virginmobile.fr/offre-mobile/forfaits-idol-sans-engagement/forfait-idol-s-2h-sms-100mo>)

6.4 coût minimal

Coût de maintenance : 67€/ans.

Coût du projet : 22€ (nom de domaine + 3 mois d'hébergement).

6.5 coût maximal

Coût de maintenance : 187€/ans.

Coût du projet : 112€ (téléphone + 2 mois forfait mobile + nom de domaine + 3 mois d'hébergement).