UPA – Université populaire Africaine  
**BP12 526, Yaoundé, Cameroun**

*Cahier de charge*

**Développement d’une application mobile**

## Introduction

Ce document regroupe toutes les informations utiles pour la conception d’une application mobile pour le compte de l’association UPA.

## Auteur

Ce document sera rédigé, revu et validé entre l’association UPA et le développeur Stephane Nguetseng.

## Principaux acteurs

|  |  |
| --- | --- |
| Patrick Kemdem | UPA |
| **Ange SIMO** | UPA |
| **Stephane Nguetseng** | Développeur |

## Contexte

L’association UPA œuvre pour l’accès à l’éducation sur le continent africain. Afin de se rapprocher d’avantage la jeunesse africaine et de la fournir des informations utiles pour son développement, UPA s’engage à mettre sur pieds une application mobile. Le nom de l’application sera « UPA », ou autre nom, si modification.

## Language

L’application doit être fonctionnelle par défaut en français. Elle doit également offrir la possibilité de modifier la langue dans les paramètres et d’activer la langue anglaise.

## Fonctionnalités

L’outil mis à disposition devra de ce fait pouvoir proposer différents services à son utilisateur :

1- nous traquons tous les examens et concours nationaux et internationaux, et informons en temps réel tous les étudiants. l 'appli devra faire un pop-up lorsqu’ il y a un nouveau message que nous publions, en terme de concours, examens, bourses ou autres informations

2- Informations des cours. Nous avons un centre de formation où nous informons nos abonnés de la date des cours, des modules dans lesquels nous formons, du planning de formation. L'application doit permettre d’afficher ces informations.

3- Quizz : Chaque semaine ou chaque mois, des quizz éducatifs seront postés en ligne et sur l’application. Celui qui dispose de l'application doit pouvoir être informé d’un nouveau quizz, jouer à ce Quizz et tester ses connaissances. Son score doit être enregistré et son rang affiché aussi.

4- je cherche/ j'offre - l'appli doit permettre aux étudiants et élèves de proposer un livre, une épreuve ou autres supports éducatifs à vendre, ou de rechercher un élément spécifique. De ce fait :

* L’utilisateur devra spécifier la catégorie lors de la mise en ligne d’un article
* Faire pareil lors de la recherche d’un livre, documents ou autre
* Le volet « Je cherche/J’offre doit proposer deux options :
  + Nous faisons le choix de manager en Back-end les offres et les recherches des membres, et de les répondre de façon spécifique
  + Nous faisons le choix de laisser tous les utilisateurs avoir accès aux différentes recherches et offres.

5- Question/Réponse : une sorte de forum où les utilisateurs peuvent poser une question et obtenir une réponse des autres membres utilisant l’application. Les questions doivent être rangées en catégorie. L’utilisateur devra donc spécifier la catégorie lors de la saisie de la question

6- Une fonctionnalité spécifique, accessible uniquement aux abonnés. Donc il faudra disposer d’un code UPA pour y avoir accès. Cette fonctionnalité est à définir, et les membres devraient avoir une plus-value. POINT A DEFINIR

En outre, l’application devrait aussi offrir les options suivantes :

La possibilité de partager son expérience via des avis et les réseaux sociaux classiques

La possibilité de consulter des fichiers multimédias (vidéos, photos et audios)

L’application devra être accessible pour tout type d’appareil mobile de type ‘smartphone’, sous ANDROID.

## Statistiques

L’application doit pouvoir supporter 100 millions d’utilisateurs en même temps.

Les outils permettant d’évaluer les fréquentations, ainsi que :

- le nombre de pages vues, de visites, de visiteurs uniques,

- les jours, heures et durée des visites,

- l’origine géographique des mobinautes,

- les mots clés utilisés.

## Disponibilité de l’application

L’application devra être disponible sur les plateformes Androïd Market