

Travail de Bachelor 2019

Cahier des charges

Julien Beauverd

Haute Ecole d'Ingénierie et de Gestion du Canton de Vaud - HEIG-VD

Département COMEM⁺

Ingénierie des Médias

Classe M45

Yverdon.les-Bains - 19.02.2019

Application mobile pour la Fédération Vaudoise des Entrepreneurs

Dates et signatures :

.....
Julien Beauverd

.....
Jean-Marc Seydoux, doyen

.....
Répondant interne

Jean-Pierre Hess

Avenue des Sports 20

1400 Yverdon-les-Bains

www.comem.ch

.....
Répondant externe

Caroline Muller

Directrice

Map.ch

1. Explication générale (motivation, définition stricte du sujet)

Map.ch est une agence experte en stratégie du marketing et de la communication au service des PME. Fondée en 1968, elle a mené à bien plus de 50'000 projets marketing et de communication pour des entreprises en Suisse romande et au-delà de ces frontières.

C'est une agence 360°. Ses compétences regroupent entre autres la stratégie marketing, la création graphique, le branding, la création de contenu, développement Web et mobile, l'événementiel, ...

Le domaine d'activité pour mon travail de Bachelor est dans le développement mobile.

Dans le cadre de ses mandats, map.ch travaille pour la Fédération vaudoise des entrepreneurs. La FVE a mandaté l'agence pour le développement d'une application.

2. Cadrage du sujet (problématique, hypothèses de travail, méthodologie, ressources, etc.)

La FVE organise de nombreux événements pour ses membres tout au long de l'année. Mais elle ne dispose aujourd'hui d'aucun outil pratique qui permette de valoriser chacun de ces événements. À savoir, elle souhaite pouvoir disposer d'une application qui lui permette de :

- Lister le calendrier des événements.
- Donner la possibilité de s'inscrire facilement aux événements pour chaque membre.
- Mettre à disposition des documentations liées à l'événement, avant et après :
 - Liste des orateurs
 - Programme de l'événement
 - Documentations PDF
- Possibilité de consulter la liste des inscrits par les autres inscrits.
- Présentation de la Fédération vaudoise des entrepreneurs, avec contact et liens sur les réseaux sociaux.
- Consultations de publications.
- Possibilité d'envoyer des notifications push aux participants et aux membres.
- Possibilité pour l'organisateur de télécharger la liste des participants pour ensuite l'avoir sous la main et la mettre à disposition dans un but de réseautage lors de la soirée.

La problématique à laquelle nous faisons face est de définir quel type de technologie nous allons proposer au client pour répondre à son cahier des charges. Pour ce faire, nous avons deux options : soit développer une application native, soit développer une application web.

a. Hypothèse de travail

Le client dispose déjà de nombreux sites internet liés à son activité de Fédération. De ce fait, le développement d'une application web ne serait pas très désirée par le client. En outre, la volonté de disposer de notification push, ne laisse pas de place au développement d'une application web, qui ne permet pas de répondre à cet objectif. Enfin, l'application native permet d'offrir une nouvelle vitrine de qualité et un vrai outil de réseautage puisque c'est un media à part entière.

b. Méthodologie

Le travail à réaliser est une application mobile en JavaScript (Angular/Ionic) pour la FVE afin de valoriser l'ensemble des événements organisés durant l'année par la Fédération.

c. Ressource

Outre des compétences techniques à mettre en œuvre, il sera nécessaire de développer une template graphique et de facto, s'assurer de coller à la charte graphique de la FVE. Pour cela je vais travailler main dans la main avec l'équipe de graphiste de l'agence map.ch. Il sera également nécessaire d'obtenir les autorisations auprès d'Apple et Google pour la soumission des applications au nom de map.ch et voir quels sont les coûts inhérents à ces autorisations.

3. Objectifs TB

- Développer l'application selon les besoins de la Fédération Vaudoise des Entrepreneurs.
- S'assurer d'avoir un prototype fonctionnel le 2 août.

4. Tâches TB

- Sur la base de la validation, réalisation de la maquette graphique de l'application.
- Correction et validation de la maquette finale par le client.
- Programmation de l'application.
- Phase de testing.
- Rédaction des textes de présentation et préparation des captures d'écran de l'application pour la future mise en ligne sur l'Apple Store et le Play Store.