

MODELE DE CAHIER DES CHARGES DE L'APPLICATION MOBILE « TACHKILA »

1. Présentation d'ensemble du projet :

■ Les objectifs de l'application :

Il s'agit d'une application destinée à organiser vos matchs et gérer votre équipe de foot.

■ La cible adressée par l'application :

- Ciblée aux amateurs de foot qui veulent organiser des matchs dans des stades de football
- Ciblé généralement pour les garçons doués par le football

■ Périmètre du projet :

- Votre site doit-il être multilingue ? non
- Les langues concernées : Français

■ Description de l'existant :

- Il n'y a pas d'une précédente version, c'est une idée originale

2. Description graphique et ergonomique

■ Charte graphique :

- Le code couleur de notre application : #00EFA1

La couleur dominante c'est le vert du gazon.

Il y a des variations du code couleur selon les sections ou les pages de notre application

- Police : Times New Roman

3. Description fonctionnelle et technique :

■ Arborescence du site :

Les grandes sections de l'application :

Page d'authentification

Page d'accueil

Les listes des matchs disponibles

■ Description fonctionnelle :

Chef d'équipe :

- Créer un compte
- Connexion
- Créer une équipe
- Discuter avec les membres d'équipe
- Gestion des membres d'équipe
- Réservation du match
- Modifier l'état d'équipe

Joueur :

- Créer un compte
- Connexion
- Chercher d'une équipe
- Joindre l'équipe
- Discuter avec les membres d'équipe
- Quitter l'équipe en cas d'urgence

Super-user :

Connexion

Confirmer les parties proposées par les chefs d'équipe par téléphone

Marquer les dates des parties comme réservé

Annuler une réservation effectuée

Gestion des utilisateurs

■ Contraintes techniques :

Les éventuelles technologies imposées :

Back-end : node js

Front-end : React native

Notre application est compatible avec les 2 plateformes (Android et iOS)

■ Prestations attendues :

La liste de toutes les prestations :

- Développement
- Design
- Intégration
- Migration de base de données ou autres actifs existants
- Déposer sur Play Store
- Maintenance et mises à jour
- Accompagnement marketing : plan marketing

■ Planning :

- La date limite soumission du 1^{er} version du projet : 7 semaines
- La date prévue pour d'éventuelles soutenances orales : 8 semaines
- La date de la livraison finale du projet : 9 semaines

■ Méthodologie de suivi :

-Le prestataire utilise une méthodologie de développement Agile

-On veut organiser le suivi du projet par des échanges téléphoniques quotidiens, des partages d'écran, SCRUM, Discord, TeamViewer, GIT

Diagramme de cas d'utilisation :

