Cahier des charges application

GOALAGOAL

# Sommaire

Sommaire 2

Versions 3

Lexique technique 3

Contexte du projet 4

Présentation de l’entreprise 4

Les objectifs du projet 4

Les cibles du projets 4

Les interfaces existantes 4

La concurrence 4

La présentation du projet 5

La ou les plateforme(s) 5

L’équipement 5

Modèle économique 5

Résultat attendu 5

Description fonctionnelle 6

Parcours utilisateur 6

Les fonctionnalités de l’application 6

Back office 7

Contraintes techniques ou non- fonctionnelles 7

éléments graphiques 8

Pilotage 9

Contacts 10

#### Préambule

*Vous disposez ci-après d’une première liste d’éléments à renseigner. Bien sûr, il n’est pas nécessaire d’avoir un cahier des charges exhaustif dès le début du projet. Ce document peut se construire de façon itérative, pour affiner petit à petit votre besoin, jusqu’à obtenir la description d’une première version du projet d’application.*

*Chaque rubrique comporte des suggestions, nous vous laissons vous en inspirer, les supprimer, modifier et en ajouter, pour parfaire la description de votre projet.*

### 

## Versions du document

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Description | Rédacteur |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Lexique technique

Votre métier nécessite peut-être d’utiliser des mots techniques que nous sommes susceptibles de ne pas comprendre, merci de les expliciter dans cette rubrique.

# Contexte du projet

## Présentation de l’entreprise

Goalagoal est une future application web destiné à rendre plus simple l'organisation des rencontres amicales entre les clubs. L'application servira aussi a favoriser / tisser le contact entre des clubs / associations locales.

## Les objectifs du projet

L'objectif principal de l'application est de proposer une solution aux clubs qui souhaitent trouver des matchs amicaux face à des équipes locales.

L'objectif secondaire est de créer un réseau dit "sociale" interne à chaque club souhaitant favoriser et faciliter la mise en relation et échanges avec leurs adhérents.

## Les cibles du projets

La cible principale est donc les clubs et associations. Des joueurs souhaitant organiser une rencontre pourront aussi créer leur organisation.

## Les interfaces existantes

Aucune interface n’est actuellement existante.

## La concurrence

|  |  |
| --- | --- |
| Concurrents | Différenciation par rapport à votre projet |
| Spond  <https://spond.com/welcome> |  |
|  |  |

# présentation du projet

## La ou les plateforme(s)

Nous souhaitons mettre en place un site web (vitrine) de présentation de l'application et de ses fonctionnalités.

Ainsi, nous souhaitons rendre accessible l'outil via la mise en place d'une application mobile via les plateformes Play Store et Apple Store.

Pour le moment, l'application sera ouverte et disponible uniquement en France.

Si l'application et le site internet sont traduisibles, ceci est un plus.

## L’équipement

Mobile, tablette (format portrait, paysage).

## Modèle économique

Application gratuite avec publicité.

Abonnements proposés pour les fonctionnalités avancées.

## Résultat attendu

Un produit fini à rendre disponible sur le marché

# Description fonctionnelle

## Parcours utilisateur

Il peut être représenté par un schéma, une liste d’écrans auxquels il va accéder, ou encore des users stories. À vous d’utiliser la méthode qui vous convient, mais un schéma ou de simples croquis sont parfois beaucoup plus complets que de longs discours.

## Les fonctionnalités de l’application

Voici une liste, non exhaustive, de quelques idées de fonctionnalités à expliciter dans votre cahier des charges.

Si votre application comprend un compte utilisateur, comment peut-il se connecter ?

* Avec un email,
* Un numéro de téléphone
* Facebook
* Google

Si votre application est une application de contenu, y a-t-il ?

* Accès sans connexion au contenu,
* Une restriction d’accès au contenu.

Est-il nécessaire de disposer :

* d’un moteur de recherche ?
* de filtres sur les contenus ou les produits?
  + Si oui, sur quels critères ?

L’utilisateur peut-il interagir avec le contenu ?

* Commenter,
* Liker,
* Partager,
* Mettre en favori.

Si votre application est sociale, faut-il pouvoir ?

* Inviter des amis
* Disposer d’une messagerie, avec
  + Texte
  + Photos,
  + Vidéos
  + Son

L’application dispose-t-elle d’un ou plusieurs systèmes de paiement ?

* + CB
  + Paypal
  + Apple Pay
  + Google wallet
  + Code promo,

Faut-il accéder aux fonctionnalités natives du téléphone et dans quel but ?

* Localisation
* Appareil photo
* Bluetooth
* Accéléromètre
* …

L’utilisateur doit-il être notifié ?

* Par email
  + lister les cas
* Par notification
  + lister les cas

Lister également les autres fonctionnalités nécessaires

* Agenda : avec synchronisation ? si oui, avec quels agendas ?
* Hors-ligne : certaines fonctionnalités doivent-elle être accessible hors-ligne ?
* …

## Back office

Il est souvent tentant de vouloir tout administrer, mais il est important de s’interroger sur son besoin réel ; il sera toujours possible de le faire évoluer par la suite.

Quelques exemples :

* Le ou les types d’accès :
  + administrateur,
  + rédacteur,
  + lecteur…
* Les éléments de contenu à pouvoir administrer
* La gestion des comptes utilisateurs :
  + modifier les identifiants,
  + prolonger un abonnement…
* Les exports nécessaires

## Contraintes techniques ou non- fonctionnelles

Elles peuvent être aussi très diverses. Voici quelques éléments que l’on retrouve le plus souvent. Et si il n’y en a pas, inutiles d’en rechercher !

#### Les services tiers

À quoi faudra t-il connecter l’application ?

* Un CRM,
* un ERP,
* une base de données,
* un outil de mailing ou de sms,
* un système d’information…

#### Hébergement

Vous pouvez gérer votre hébergement en direct ou demander à l’agence qui réalise votre application de le faire, c’est à vous de voir !

## éléments graphiques

#### Charte graphique

* Document à annexer
* Si vous n’en n’avez pas, vous pouvez déjà lister l’ensemble des éléments à votre disposition : L'identité du site et de l'application devront respecter la palette de couleurs suivante :
  + #04BBFF
  + #0594D0
  + #007198
  + #003C57
  + #051C24
* Si vous n’avez rien, ce n’est pas grave, mais pensez à le signaler.

#### Maquettes

Des premières maquettes (ou croquis) ont pu être réalisées dans le cadre d’un POC ou simplement pour illustrer facilement les éléments attendus.

#### Sources d’inspiration

* Interface inspirante
  + Nom/ URL
  + Pourquoi cette interface vous plait ?
* Interface contraire à ce que vous souhaiteriez
  + Nom/ URL
  + Pourquoi cette interface ne vous plait pas ?

# Pilotage

#### Prestations attendues

* Identité graphique
* Conception,
* Graphisme,
* Test utilisateurs
* Développement web
* Développement mobile
* Formation

#### Planning

* Date de lancement du projet : 01/11/2022
* Jalons : tests utilisateurs, présentation interne, salon…
* Date souhaitée de mise en ligne : 01/08/2023

#### Budget

# Contacts

**Laslaa Mohammed**

**Développeur Full Stack**

Mohamed.laslaa@gmail.com

06 34 58 18 60