



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Storyboard - Wireframe Cahier des charges de l'Epreuve Android



23-24 NOVEMBRE

Championnat de France du
Développement Mobile© 2013

Introduction / application cible

Dans le cadre du #CDMFR : 1^{er} championnat de France de développement et design mobile organisé les 23 et 24 novembre 2013, les compétiteurs doivent réaliser une application mobile native pour 3 OS au choix:

iOS Apple ou Android ou Windows Phone

Ce document est la description fonctionnelle détaillée de l'application mobile. Dans le cadre de la compétition, une partie des fonctionnalités/sections va faire l'objet des développements.

Le périmètre se veut iso-fonctionnel pour les 3 environnements que sont Apple, Android et Windows Phone.

L'application objet de la compétition est « **MOBIDEVLAND** ».

MOBIDEVLAND se veut communautaire, sociale, utile et riche de contenus et services, mais aussi de haute technicité pour représenter les meilleurs savoir-faire en matière de développement, programmation et design mobile.

MOBIDEVLAND est pensé par les développeurs pour les développeurs.

MOBIDEVLAND est constitué dans un objectif premier de fédérer, promouvoir, valoriser et défendre l'ensemble de la communauté mobile Française, tant développeurs que designers et tous les acteurs de l'écosystème.

MOBIDEVLAND a vocation à devenir la référence incontournable de la communauté mobile, une source d'informations, un lieu d'échanges, et une boîte à outils pour tous (étudiants, débutants, expérimentés, pros).

MOBIDEVLAND n'a pas de vocation commerciale autre éventuellement que de lui permettre d'évoluer dans le temps, au gré des technologies du marché et des avancées de l'écosystème.

MOBIDEVLAND est un outil fédérateur, un moyen de valoriser une profession (le développement et la programmation informatique mobile et cross canal, le design mobile, etc.), c'est toute la raison d'être de l'AFPDM qui organise pour vous cet événement

Processus à respecter pour la livraison/finalisation

Impérativement avant 12H le dimanche 24 novembre 2013

l'ensemble des participants (et un seul dans le cadre d'une participation d'une équipe de 2 ou 3), devra renseigner:

1) La grille évaluation sous la forme d'un fichier excel (2013-CDMFR_grille-evaluation.xls) ou open office (2013-CDMFR_grille-evaluation_openOffice.ods) comptabilisant votre nombre de points

2) d'une part un package .apk (pour le Prix Android) pour délivrer une application exécutable; d'autre part l'url ainsi que les identifiants et mots de passe pour les parties liées au backend et aux webservice qui auront été éventuellement produites.

*NB: le Nom de fichier doit respecter la nomenclature suivante : numéro de participant_nom du grand prix (android, ios, windows, ou design). Exemple de nom de fichier : 003_android.zip

⇒ 1) Et 2) doivent être adressés par email à l'adresse e-mail suivante : cdmfr.android@gmail.com avec pour objet **la même dénomination que le fichier (exemple : [003_android])**

3) renseigner le formulaire en ligne pour déclarer vos points (Google Form – vous devez disposer d'un email/compte Google)

<https://docs.google.com/forms/d/1rMQ30QtQPX0icZ8emjVG54z8hNbnz0faCQF6oQ3fwAw/viewform>

ATTENTION :

- vous êtes inscrit(e) sur un seul Grand Prix mais vous pouvez aller plus loin en essayant de réaliser des modules sur plusieurs OS (cela vous permettra peut-être de vous démarquer pour le Prix Spécial du Jury). Il faudra alors simplement déclarer le nombre de points que vous avez obtenu pour chaque OS *sauf pour la section "back-end" et "web-services" qui ne doit être renseignée qu'une seule fois (pour votre OS principal)*

Les fonctionnalités de l'application MOBIDEVLAND

L'application MOBIDEVLAND proposera un certain nombre de fonctionnalités et services de contenus

1. 1 Section « News »
2. 1 Section « Jobs »
3. 1 Section « Wikimobi » : outils, sources et références
4. 1 Section « Events »
5. 1 Section « Touch » (annuaire de contacts)
6. 1 Section « Appels à projets »
7. 1 Section « Mon compte »
8. 1 service de « Chat » (messenging)
9. 1 section « Favoris »
10. 1 lecteur de « QR Code » embarqué

Les spécifications techniques transverses

>> Mode connecté/déconnecté

L'application devra contenir un certain nombre d'informations pré-remplies afin de pouvoir fonctionner en « mode avion » ou en cas de coupure réseau télécom.

Cela sous-entend la gestion par le développeur de sessions de « mémoire cache » et de mémorisation de la dernière navigation pour conserver et rendre accessibles certains contenus (texte/photo principalement)

De même l'application devra réagir correctement sans crash ou bug de fermeture intempestive lors de la coupure réseau.

Toutes les sections ne sont pas concernées par ce mode. Le détail est donné ci-après.

>> Google Analytics

Toutes les pages doivent contenir des marqueurs pour Google Analytics. Nous laissons libre les développeurs de choisir leur plan de taggage. Le jury tiendra compte de la qualité de cette intégration dans son appréciation générale.

>> Intégration d'un outil de rapport de bugs

Les développeurs devront intégrer un outil qui permet de faire des rapports de bugs et de crash. Aucun outil n'est imposé (ex: Crashlytics)



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Séquence Icône de lancement de l'application + Ecran de chargement + pub interstitiel + Inscription



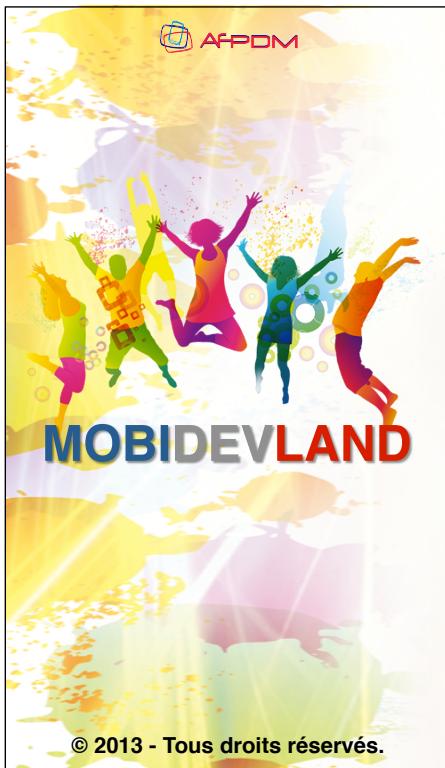


Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Séquence Icône de lancement de l'application + Ecran de chargement + pub interstitiel + Inscription

A

ECRAN DE CHARGEMENT



EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur

- d'afficher le splash screen livré dans le pack d'images. Ici nommé « Intégration du design réel »



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

B

INTERSTICIAL PUB PLEIN ECRAN



EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- d'afficher une publicité plein écran après le splashscreen. Les images vous sont fournies dans le pack d'images.

La bannière devra s'afficher pendant 5 secondes. Elle apparaîtra à chaque lancement.

Suivant le type d'intégration que vous choisissez, vous pouvez accumuler plus ou moins de points.

- Publicité embarquée dans l'application ou depuis un flux

Un backend de gestion peut être ajouté

Il est demandé également d'afficher cette publicité pendant l'utilisation de l'application sans action utilisateur. Cette information temps réel viendra d'un serveur de push. La technologie n'est pas imposée.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Bannière publicitaire » section B



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Séquence Icône de lancement de l'application + Ecran de chargement + pub interstitiel + Inscription

C.0

ACCUEIL – 1^{ère} visite

#MOBDL

L'appli de la communauté mobile en France

Je deviens membre gratuitement et je m'inscris !

Facebook connect

OU

PRENOM

NOM

EMAIL

Mot de passe

Confirmer mot de passe

J'accepte les [conditions d'utilisation](#)

J'EN SUIS! ➤

EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL

#MOBDL

INSCRIPTION

Je deviens membre gratuitement et je m'inscris !

f se connecter avec facebook

ou

Prénom

Nom

e-mail

Mot de passe

Confirmer mot de passe

J'accepte les [conditions d'utilisation](#)

Plus tard ➤

J'en suis ! ➤

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer parfaitement une charte graphique imposée. « Epreuve intégration du design réel ». Se référer à la section Intégration graphique de la grille d'évaluation pour connaitre vos points.
- D'intégrer Facebook Connect ou un inscription avec saisies des informations affichées sur l'écran.
- De savoir stocker les informations collectées dans une base de données via un flux.
- De gérer une session utilisateur une fois connecté.
- De gérer les conditions d'utilisation qui devront être cochées pour valider l'inscription. Le message de la pop-up en cas d'erreur n'est pas imposé.

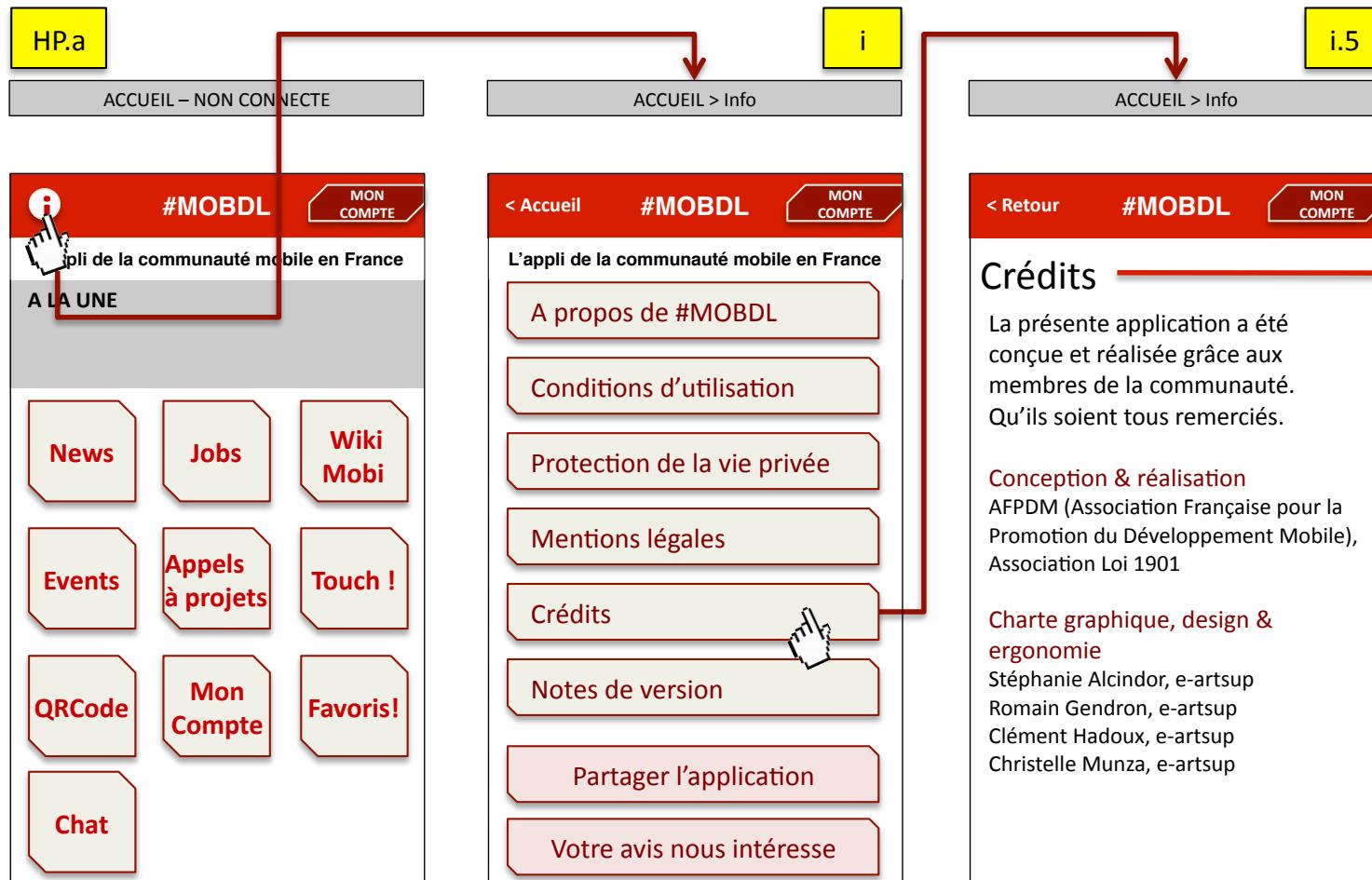
La qualité d'intégration de la saisie des données à l'aide du clavier fera parti de la notation.

L'application peut fonctionner sans être connecté. Voir section « Accueil ».

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Se connecter » section C.0

Séquence : Accueil > Info > Crédits

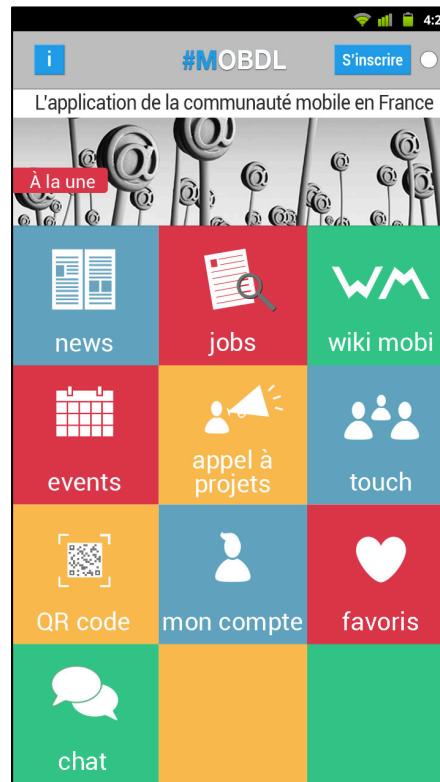


HP.a

STORYBOARD // ACCUEIL – NON CONNECTÉ



EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer parfaitement une charte graphique imposée.
« Epreuve intégration du design réel ». Se référer à la section Intégration graphique de la grille d'évaluation pour connaitre vos points.
- De gérer l'affichage des menus si la personne n'est pas connectée.
- Afficher des bannières non cliquables provenant d'un flux de données que vous devrez réaliser.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Page d'accueil » section HP.a HP.b



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

i

STORYBOARD // ACCUEIL > Info

< Accueil #MOBDSL MON COMPTE

L'appli de la communauté mobile en France

A propos de #MOBDSL

Conditions d'utilisation

Protection de la vie privée

Mentions légales

Crédits

Notes de version

Partager l'application

Votre avis nous intéresse

Accueil > Info > Crédits

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Cette rubrique est accessible dans l'application en général depuis l'écran d'accueil. Elle réunit et présente des informations sur l'application et son éditeur. Cette rubrique contient les sous rubriques suivantes :

- A propos de l'éditeur
- Conditions générales d'utilisation
- Protection de la vie privée
- Mentions légales
- Crédits
- Notes de version
- Partager l'application
 - Permet de « partager » via les réseaux sociaux Facebook , Twitter et Google+ l'application mais aussi par email et SMS en appelant le « client email/sms» du mobile
- Votre avis nous intéresse
 - Redirige directement l'utilisateur vers la fiche de l'application dans les stores des OS à la rubrique « donner son avis » ou « notation »

Vous devez réaliser les fonctionnalités techniques suivantes. Vous pouvez les cumuler au choix dans différentes sous rubriques.

- Contenus HTML mis en forme en CSS compilés dans l'application et donc statiques
- Contenus HTML provenant d'un flux téléchargé avant d'arriver sur la page
- Contenus HTML récupéré par différence au lancement de l'application
- Contenus HTML poussé en temps réel depuis un serveur sans action utilisateur
- Contenus gérés depuis un backend

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« A propos » section I et « Partage »



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Accueil > Info > Crédits

i.5

STORYBOARD // ACCUEIL > Info

< Retour

#MOBDL

MON
COMPTE

Crédits

La présente application a été conçue et réalisée grâce aux membres de la communauté. Qu'ils soient tous remerciés.

Conception & réalisation

AFPDM (Association Française pour la Promotion du Développement Mobile), Association Loi 1901

Charte graphique, design & ergonomie

Stéphanie Alcindor, e-artsup
Romain Gendron, e-artsup
Clément Hadoux, e-artsup
Christelle Munza, e-artsup

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une page HTML dans un écran avec une feuille de style au choix

Il est possible de récupérer ce contenu de différentes manières.

Contenus HTML mis en forme en CSS compilés dans l'application et donc statiques

Contenus HTML provenant d'un flux téléchargé avant d'arriver sur la page

Contenus HTML récupéré par différence au lancement de l'application

Contenus HTML poussé en temps réel depuis un serveur sans action utilisateur

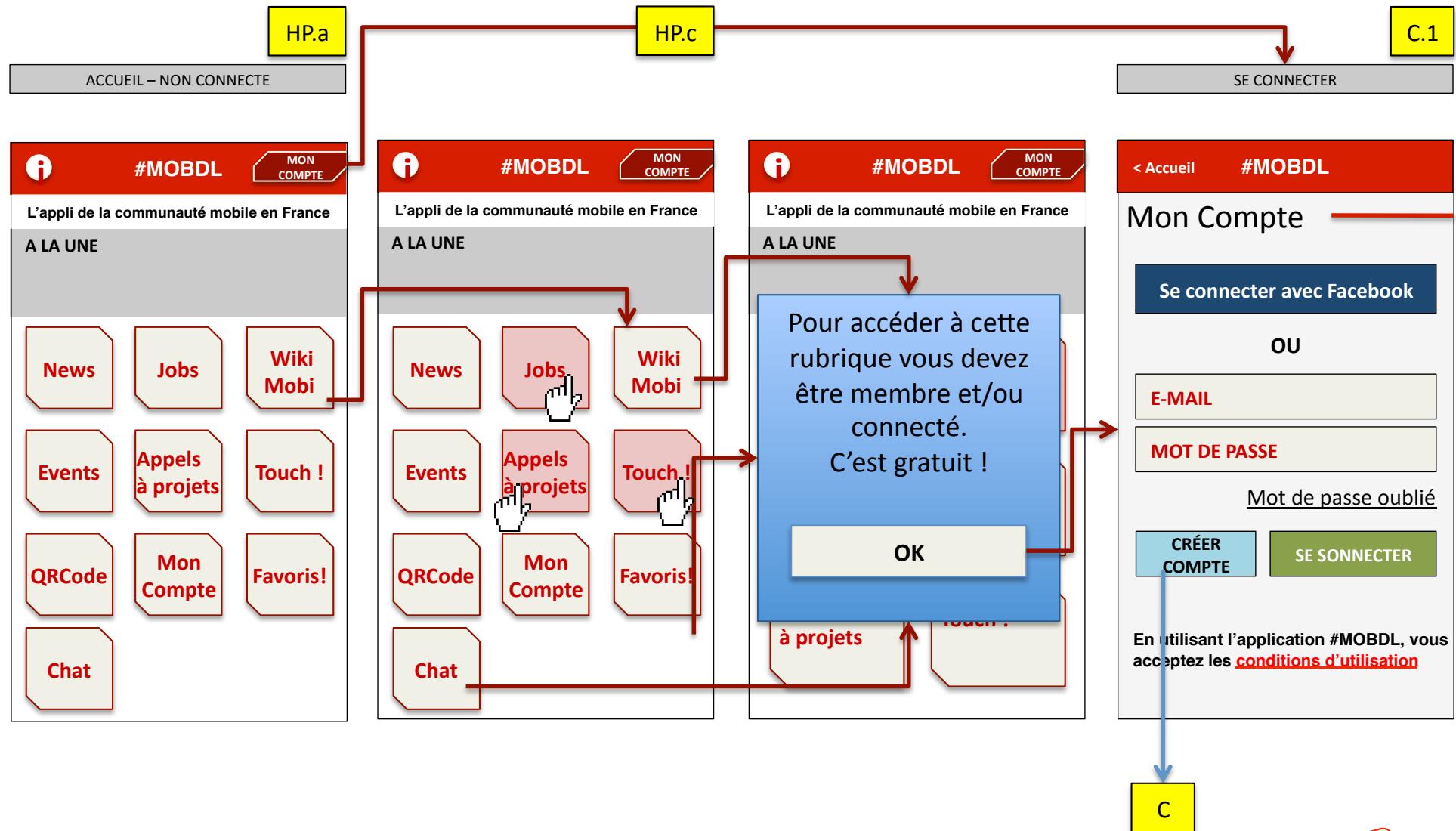
Contenus gérés depuis un backend

NOTATION EPREUVE

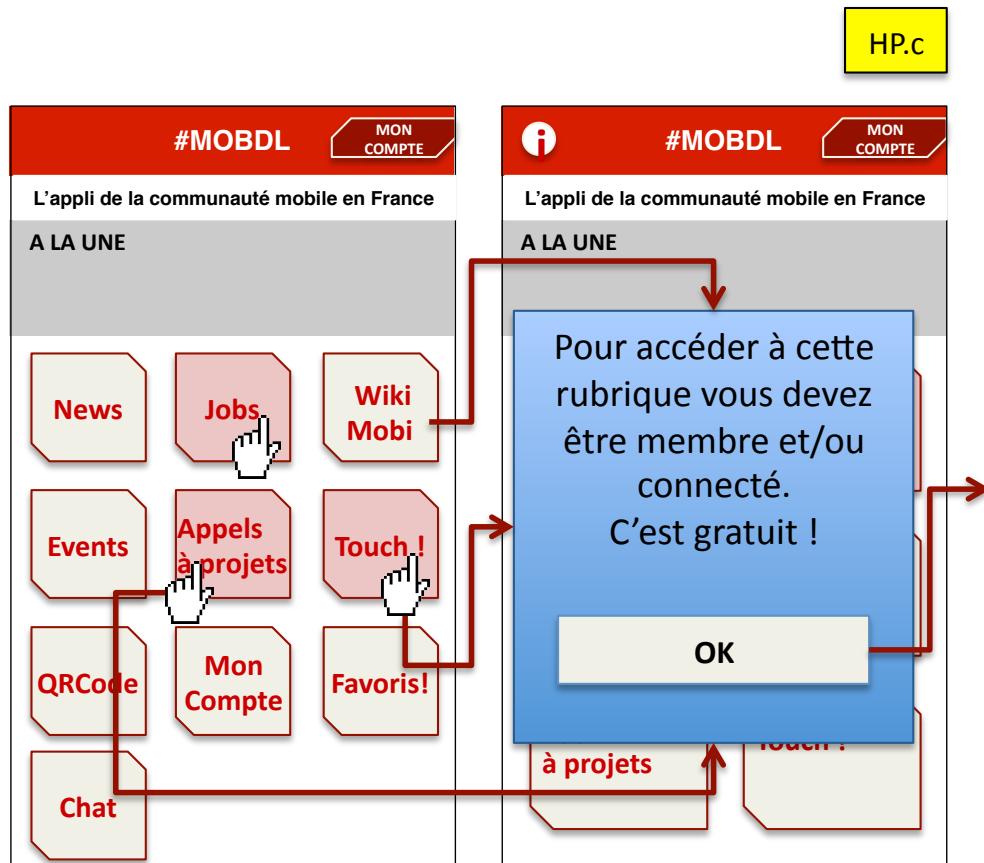
Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« A propos » section I

13

Accueil > Non connecté/inscrit > connexion



Accueil > Non connecté/inscrit > connexion



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une page qui contient des menus d'actions en fonction du réseau. Il faudra donc tester le cas où le réseau n'est plus disponible et afficher une pop-up en conséquence
- D'afficher la cinématique d'inscription ou de connexion si la personne n'est pas connectée. En effet certaines rubriques demandent une création de compte et donc une connexion au service.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Page d'accueil » section HP



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Accueil > Non connecté/inscrit > connexion

C.1

SE CONNECTER

< Accueil #MOBDL

Mon Compte

Se connecter avec Facebook

OU

E-MAIL

MOT DE PASSE

Mot de passe oublié

CRÉER
COMPTE

SE SONNECTER

En utilisant l'application #MOBDL, vous acceptez les [conditions d'utilisation](#)

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer Facebook connect
- Une connexion par identifiant / mot de passe. L'email sera utilisé comme identifiant au service
- Mot de passe oublié amènera sur un écran qui permet de saisir l'email de la personne. Elle recevra alors un nouveau mot de passe par email.
- Un lien rappellera les conditions d'utilisation.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Se connecter » section C.0

HP.a

STORYBOARD // ACCUEIL – NON CONNECTÉ

L'appli de la communauté mobile en France

A LA UNE

- News
- Jobs
- Wiki Mobi
- Events
- Appels à projets
- Touch !
- QRCode
- Mon Compte
- Favoris!

Chat

CH

STORYBOARD // CHAT

#MOBDL

MON COMPTE

Chat

Hey je participe au #CDMFR et toi?

Aussi !

iOS, Android ou WP ou Design ?

Les 3 !

Message

Talkie Photo Vidéo

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer Chat temps réel entre 1 ou plusieurs utilisateurs

Cela peut être sous forme

- de textes,
- de messages vocaux
- ou de vidéos.

Un serveur de chat au choix devra être installé

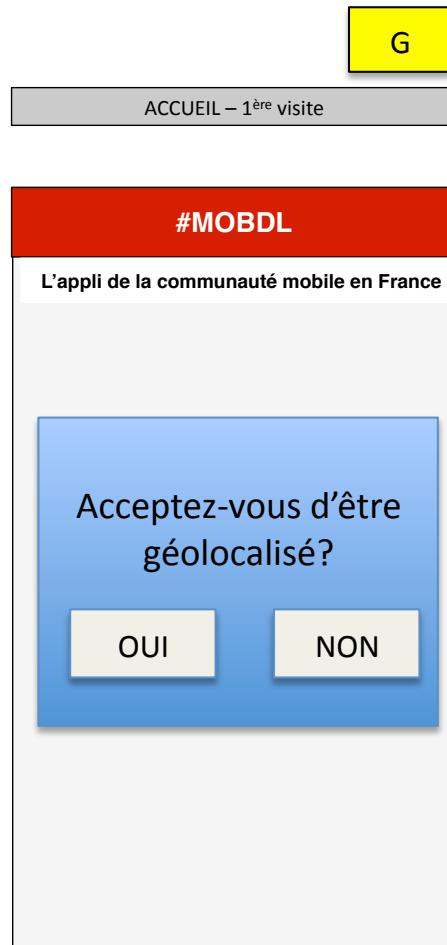
NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Chat » section CH



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Ouverture appli processus inscrit/connecté



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une demande de géolocalisation

La position de l'utilisateur servira dans la section Carte.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Géolocalisation » section G

Ouverture appli processus inscrit/connecté



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une demande de souscription aux alertes

Une fois le service d'alertes souscrit, l'utilisateur pourra recevoir

- Des alertes généralistes qui permettent d'ouvrir l'application
- Des alertes qui permettent d'accéder à une fiche détail de la section Actualités

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Push notification » section PN



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Lecteur QR Code

Q

LECTEUR QR CODE



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

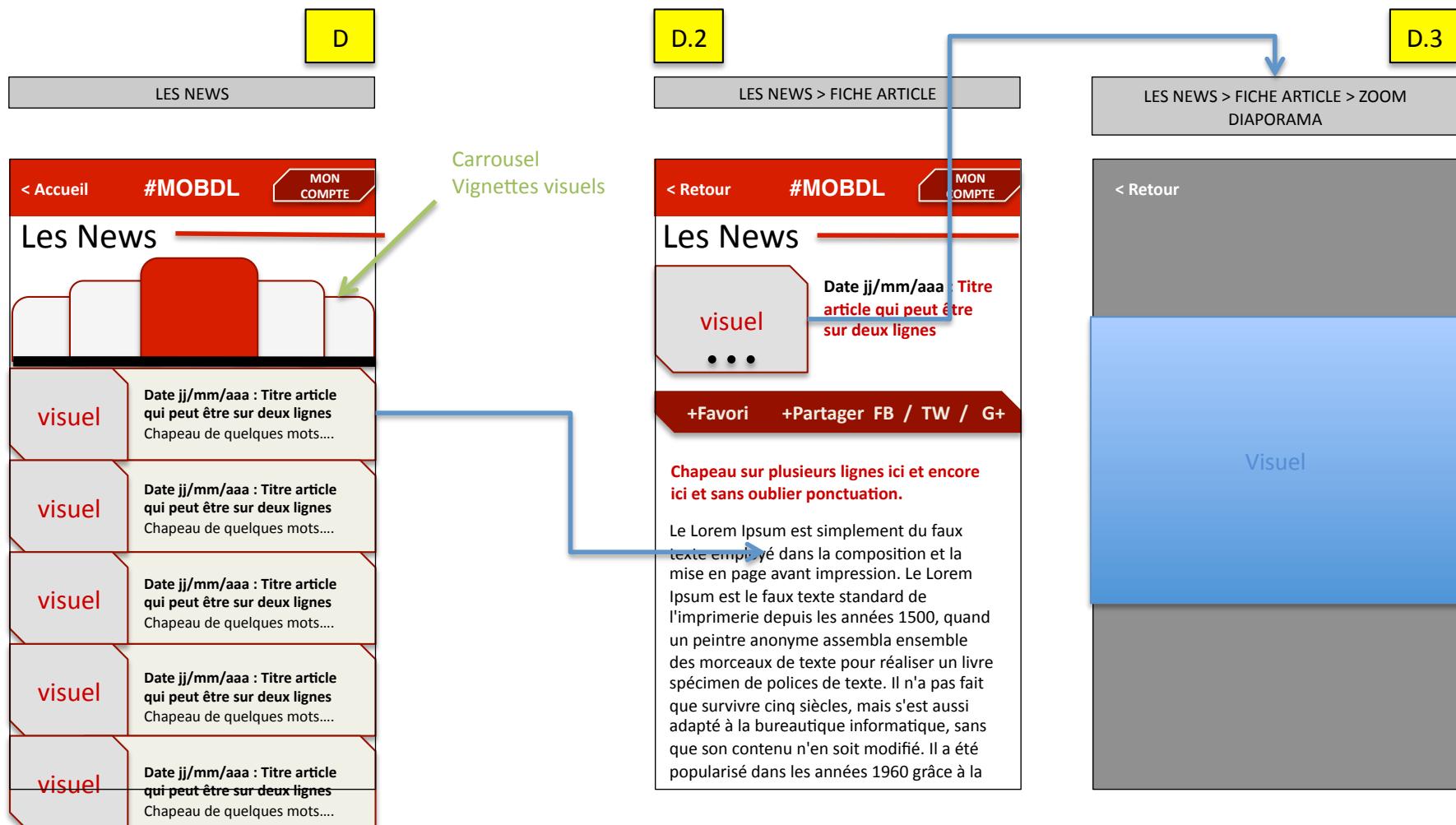
Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer un lecteur de QR Code qui permet ensuite d'accéder à une page HTML ou site mobile

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« QR Code » section Q

Section Les News

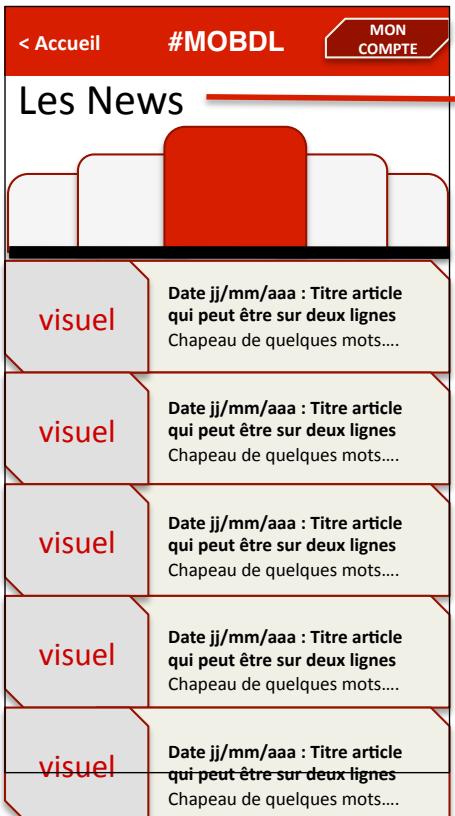


Section Les News

D

LES NEWS

EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une liste avec pagination
- Des gestes au choix qui permettent de rafraîchir le contenu et afficher les dernières actualités survenues
- De savoir rafraîchir la liste sans action de l'utilisateur. Les contenus proviennent alors d'un serveur de push de contenus.
- Un carrousel d'images permettra d'accéder aux actualités mises à la une.

Le développeur sera donc noté sur les intégrations suivantes

Contenus récupérés au clic de l'utilisateur. Le développement d'un flux est imposé

Contenus gérés depuis un backend

Catégories récupérées au lancement de l'application.

Contenus récupérés par différence au lancement de l'application

Contenus poussés en temps réel depuis un serveur sans action utilisateur

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
 « Catégorie – Liste – Fiche » section D – T3 – T4

Section Les News

D.2

LES NEWS > FICHE ARTICLE

< Retour #MOBDSL MON COMPTE

Les News

visuel

Date jj/mm/aaa : Titre article qui peut être sur deux lignes

• • •

+Favori +Partager FB / TW / G+

Chapeau sur plusieurs lignes ici et encore ici et sans oublier ponctuation.

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression. Le Lorem Ipsum est le faux texte standard de l'imprimerie depuis les années 1500, quand un peintre anonyme assembla ensemble des morceaux de texte pour réaliser un livre spécimen de polices de texte. Il n'a pas fait que survivre cinq siècles, mais s'est aussi adapté à la bureautique informatique, sans que son contenu n'en soit modifié. Il a été popularisé dans les années 1960 grâce à la

EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL<

NEWS

12/10/2013 Illud autem non dubitatur quod cum esset aliquando virtutum omnium domicilium

Hae duae provinciae bello quondam piratico catervis mixtae praedonum a Servilio pro consule missae sub iugum factae sunt vectigalesregiones venti.

Lindsey Stirling dubitatur quod cum esset aliquando virtutum omnium domicilium Roma, ingenuis advenas plerique nobilium, ut Homerici bacarum suavitate Lotophagi, humanitatis multiformibus officiis retentabant.

Restabat ut Caesar post haec properaret accitus et abstergendae causa suspicionis sororem suam, eius uxorem, Constantius ad se tandem desideratam venire multis fictisque blanditiis hortabatur. quae licet ambigeret metuens saepe cruentum, spe tamen quod eum lenire poterit ut germanum profecta, cum Bithyniam introisset, in statione quae Caenos Gallicanos appellatur, absumpta est vi februm repentina. cuius post obitum maritus contemplans pinis excursibus cuncta miscere, ex latrociniis occultis et raris, alente inipunitate adolescentem in peius audaciam ad bella gravia proruperunt, diu ...

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une charte graphique imposée « Epreuve Intégration du design réel »
- Une sélection d'icônes d'action liées à la fiche. Il faudra « brancher » toutes les actions du story board. (ajout au favori, partage par email, Facebook, Twitter et Google +)
- Le contenu de la fiche détail sera en HTML.
- De faire défiler des vignettes quand il y a un geste latéral de la part de l'utilisateur. Un clic permettra d'afficher la galerie en plein écran.

Le développeur sera donc noté sur les intégrations suivantes

Contenus récupérés au clic de l'utilisateur. Le développement d'un flux est imposé

Contenus gérés depuis un backend

Contenus récupérés par différence depuis la dernière connexion

Contenus poussés en temps réel depuis un serveur sans action utilisateur

Associer les actions de la fiche de manière contextuelle

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Fiche détail » section D2

D.3

LES NEWS > FICHE ARTICLE > ZOOM
DIAPORAMA

< Retour

Visuel

EPRUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL

Section Les News

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une galerie de photos et de vidéos de la fiche détail en mode portrait et paysage

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Contenus multimedia » section D3

Section Les News > Partager > Facebook

D.2

LES NEWS > FICHE ARTICLE



D.2.2

LES NEWS > PARTAGER



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir partager une fiche détail de contenus sur les réseaux sociaux Facebook / Twitter / Google +
- Les écrans affichés sont ceux des réseaux sociaux
- Il faudra retrouver dans les textes de partage le titre de l'actualité, la date et un lien web arbitraire simulant l'actualité

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Partage » section D2.2



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Section Les Jobs en Or

J

LES JOBS EN OR

The screenshot shows a mobile application interface for job search. At the top, there is a red header bar with the text '< Accueil' and '#MOBDSL' on the left, and a 'TRIER' button on the right. Below the header, the word 'Jobs' is displayed in large white letters. Underneath 'Jobs', the word 'Illustration' is centered. To the left of 'Illustration' is the date '24/11/2013' and to the right is the number '237 OFFRES'. A large white text block follows, stating: 'Vous êtes développeur ? Vous n'avez pas de problème pour trouver un job ! Mais êtes-vous à la hauteur des Jobs en OR ? Ici il n'y a que des postes pour les meilleurs des meilleurs !'. Below this text are four dark red horizontal buttons with white text: 'RECHERCHER', 'DERNIERES RECHERCHES', 'MES ALERTES', and 'MON CV'.

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir afficher une illustration de section avec sa description et des boutons d'actions
- L'illustration permet d'accéder à une fiche emploi (écran J3)
- Les autres boutons n'amènent à aucune section

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Page de section JOB » section J



Association Française pour la
Promotion du Développement Mobile

Section Les Jobs en Or

J.3

LES JOBS EN OR > DETAIL ANNONCE

< Accueil #MOBDL VOTER

Jobs

Date jj/mm/aaa : Titre du poste de travail...

Basé à :

+Favori +Partager FB / TW / G+

L'entreprise Description du poste Profil recherché

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression. Le Lorem Ipsum est le faux texte standard de l'imprimerie depuis les années 1500, quand un peintre anonyme assembla ensemble des morceaux de texte pour réaliser un livre spécimen de polices de texte. Il n'a pas fait que survivre cinq siècles, mais s'est aussi adapté à la bureautique informatique, sans que son contenu n'en soit modifié. Il a été popularisé dans les années 1960 grâce à la vente de feuilles Letraset contenant des passages du Lorem Ipsum, et, plus

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

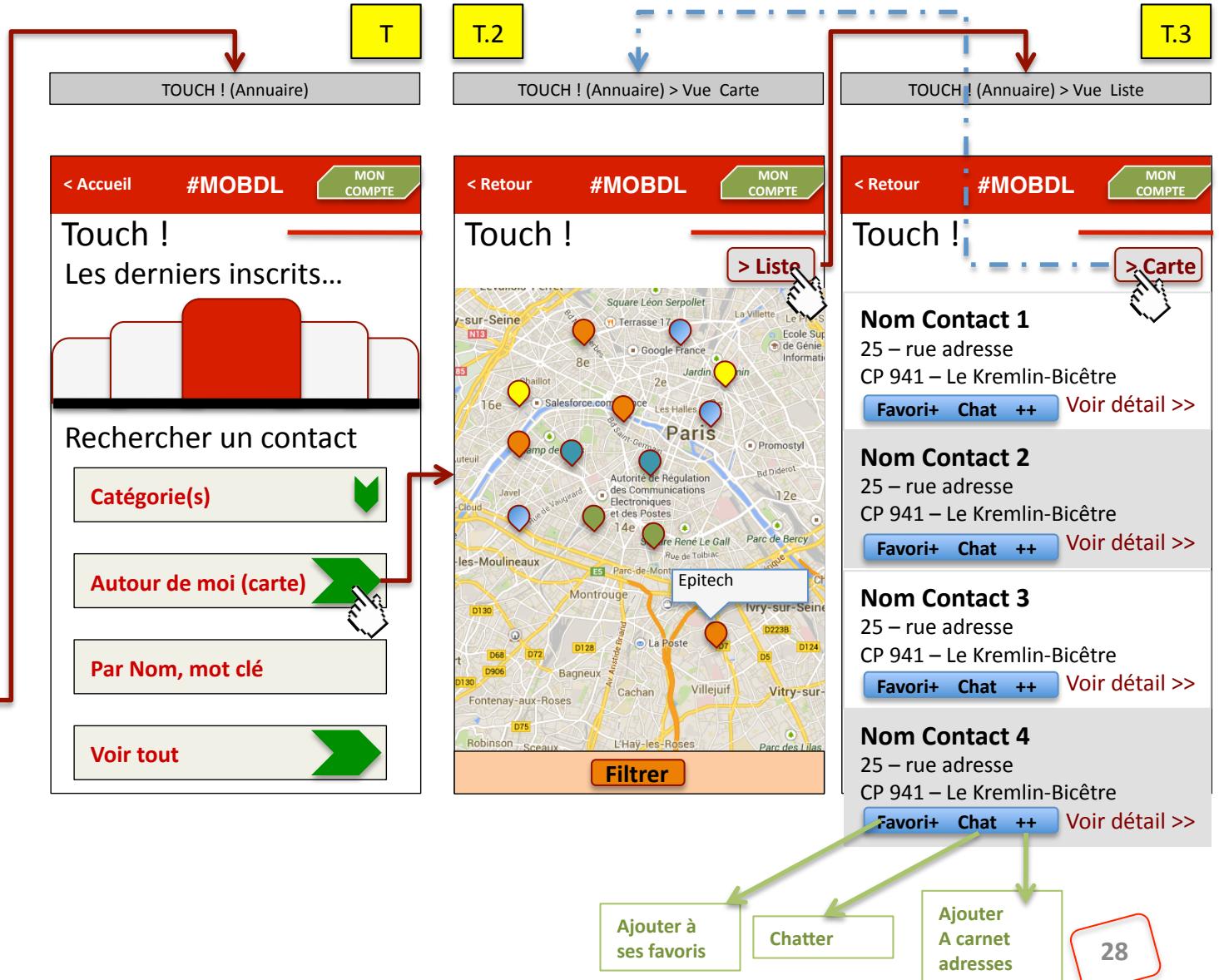
- De savoir partager une fiche détail de contenus sur les réseaux sociaux Facebook / Twitter / Google +
- Les écrans affichés sont ceux des réseaux sociaux
- Il faudra retrouver dans les textes de partage le titre de l'emploi, la date et un lien web arbitraire simulant la fiche

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Fiche JOB » section J3



Section « Touch » (annuaire)





Section « Touch » (annuaire)

T

TOUCH ! (Annuaire)

< Accueil #MOBDSL MON COMPTE

Touch !
Les derniers inscrits...

Rechercher un contact

Catégorie(s) 

Autour de moi (carte) 

Par Nom, mot clé

Voir tout 

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir faire défiler les derniers profils inscrits à la rubrique « Touch ». Ce contenu pourra venir d'un flux ou être embarqué dans l'application. Nous laissons le choix au développeur.
- De mettre des boutons d'action dont 1 servira à afficher la section carte.

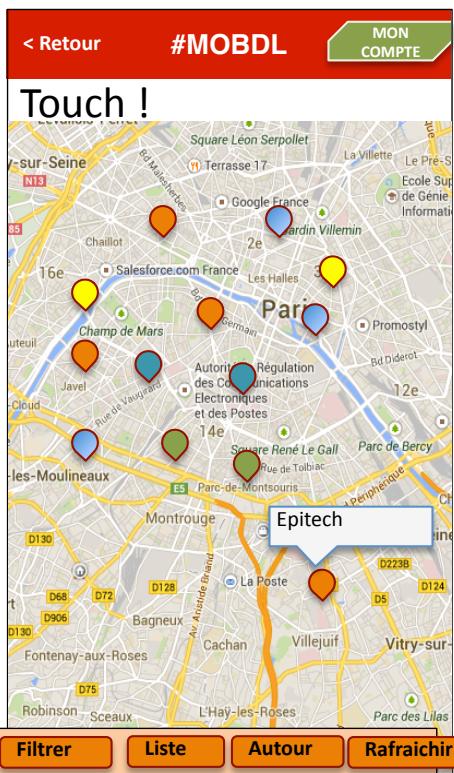
NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Page de section TOUCH» section T

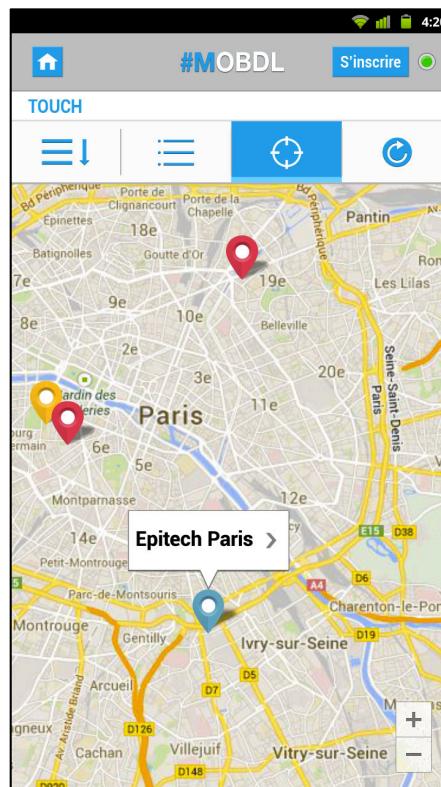
Section « Touch » (annuaire)

T.2

TOUCH ! (Annuaire) > Vue Carte



EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL<



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une charte imposée ici nommée « Epreuve : Intégration du design réel »
- De gérer l'affichage d'icônes en fonction de catégories de contenus. Les catégories ne sont pas imposées.
- De localiser l'utilisateur sur la carte
- De savoir afficher les contenus autour de l'utilisateur dans un rayon de 10 km
- Un bouton rafraîchir si l'utilisateur déplace la carte
- Afficher une liste à la place de la carte
- De savoir passer la carte en mode liste

Les points seront également attribués en fonction du mode de récupération des contenus

Contenus récupérés au clic de l'utilisateur. Le développement d'un flux est imposé

Contenus générés depuis un backend

Points remarquables récupérés au lancement de l'application

Contenus récupérés par différence

Contenus poussés en temps réel depuis un serveur sans action utilisateur

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Carte » section T.2

Section « Touch » (annuaire)

T.3

TOUCH ! (Annuaire) > Vue Liste

< Retour #MOBDSL MON COMPTE

Touch !

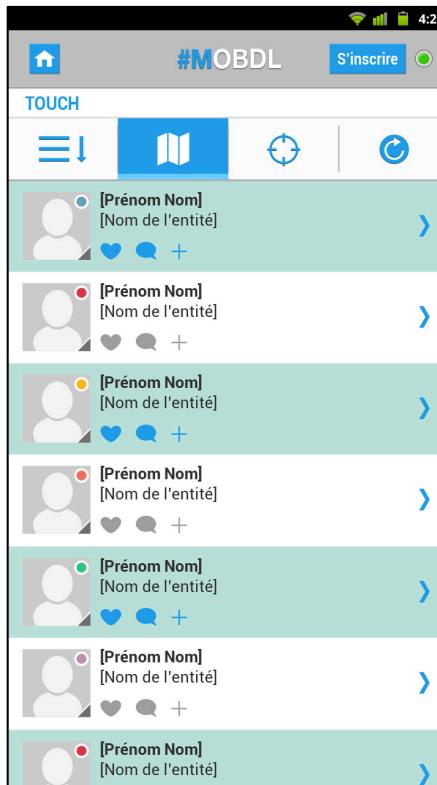
Nom Contact 1
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ [Voir détail >>](#)

Nom Contact 2
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ [Voir détail >>](#)

Nom Contact 3
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ [Voir détail >>](#)

Nom Contact 4
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ [Voir détail >>](#)

EPREUVE : INTEGRATION DU DESIGN REEL<



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir intégrer une charte graphique ici nommée « Epreuve : intégration du design réel »
- Mettre en place une liste contenant des boutons d'actions.
- Les vignettes des membres de l'annuaire contiendront des icônes de couleurs pour indiquer une niveau d'expertise.

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Carte» section T – T2

Section « Touch » (annuaire) suite

T.3

TOUCH ! (Annuaire) > Vue Liste

MON COMPTE

Touch !

Nom Contact 1
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ **Voir détail >>**

Nom Contact 2
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ **Voir détail >>**

Nom Contact 3
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ **Voir détail >>**

Nom Contact 4
25 – rue adresse
CP 941 – Le Kremlin-Bicêtre
Favori+ Chat ++ **Voir détail >>**

T.4

TOUCH ! (Annuaire) > Vue contact détail

Touch !

[Prénom] [Nom]
[Nom de l'entité]
[Fonction]
[email]
[Télé]

+Favori **+Partage email FB / TW / G+**

Ma Bio **J'offre...** **Je Cherche...**

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression. Le Lorem Ipsum est le faux texte standard de l'imprimerie depuis les années 1500, quand un peintre anonyme assembla ensemble des morceaux de texte pour réaliser un livre spécimen de polices de texte. Il n'a pas fait que survivre cinq siècles, mais s'est aussi adapté à la bureautique informatique, sans que son contenu n'en soit modifié. Il a été

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

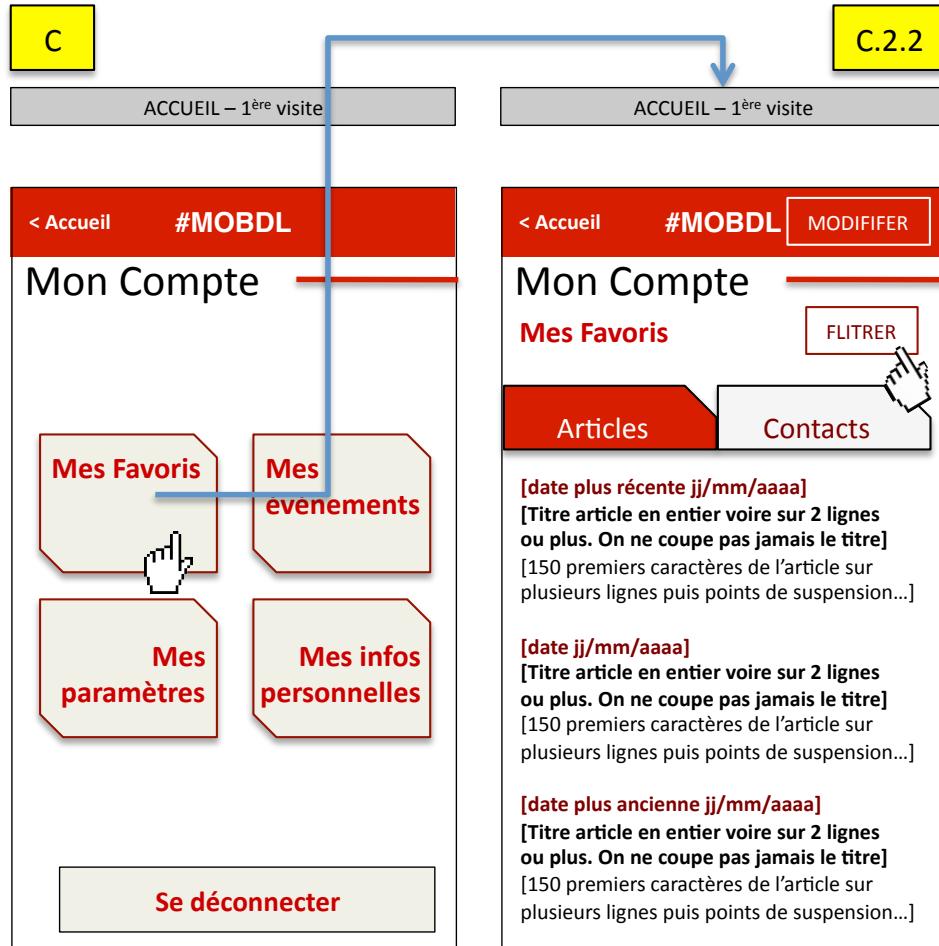
Il est demandé au développeur :

- De savoir partager une fiche détail de contenus sur les réseaux sociaux Facebook / Twitter / Google +
- Les écrans affichés sont ceux des réseaux sociaux
- Il faudra retrouver dans les textes de partage le nom / prénom et la fonction
- Les boutons A+ et A- permettent d'agrandir la fiche descriptive de Ma bio / J'offre / Je cherche
- Une image avatar décrit la personne.
- Cette image devrait être stockée sur le cloud de votre choix

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Fiche Touch » et « Contenus sur le Cloud » section T4

Mon Compte > Mes favoris



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

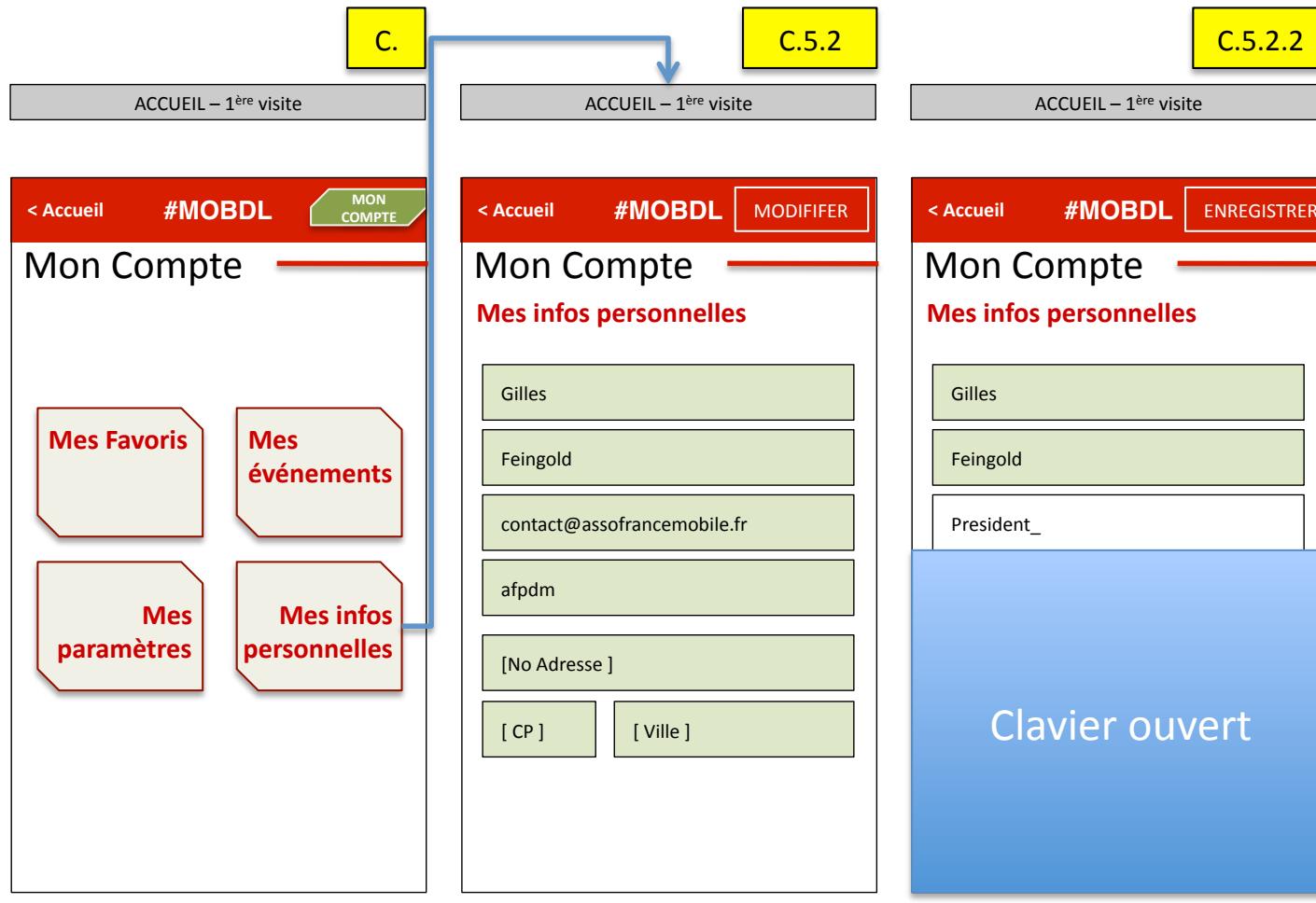
Il est demandé au développeur :

- De savoir gérer des favoris
- Permet de filtrer les articles du plus récent au plus ancien
- Un balayage horizontal permet d'activer la suppression ligne par ligne
- Les favoris sont les actualités et contacts
- L'utilisateur pourra se déconnecter de l'application depuis la page Mon compte « C »

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
 « Favoris» section C2.2

Mon Compte > Mes infos personnelles



Un clic sur le bouton modifier permet de passer en mode de modification avec les champs modifiables et l'appel au clavier

Mon Compte > Mes infos personnelles

C.5.2

ACCUEIL – 1^{ère} visite

< Accueil #MOBDSL MODIFIER

Mon Compte

Mes infos personnelles

Gilles	
Feingold	
contact@assofrancemobile.fr	
afpdm	
[No Adresse]	
[CP]	[Ville]

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir créer un formulaire afin de mettre à jour des contenus

Les contenus pourront provenir de différentes manières

Contenus récupérés au clic de l'utilisateur. Le développement d'un flux est imposé

Contenus récupérés quand la personne se connecte et stockés pour un usage ultérieur

Contenus récupérés par différence depuis la dernière connexion

Contenus gérés depuis un backend

Modifier et enregistrer les informations personnelles depuis des formulaires

Gérer la déconnexion depuis la section mon compte

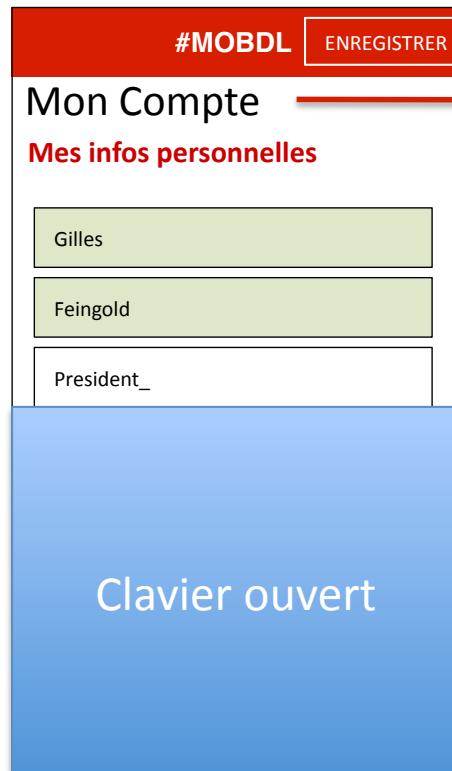
NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
 « Mon compte » section C5.2

Mon Compte > Mes infos personnelles

C.5.2.2

ACCUEIL – 1^{ère} visite



SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Il est demandé au développeur :

- De savoir gérer de manière intuitive le clavier proposé par le mobile

NOTATION EPREUVE

Le détail des points se trouve dans la grille d'évaluation
« Mon compte » section C5.2

MERCI ENCORE DE VOTRE PARTICIPATION



Championnat de France du
Développement Mobile® 2013



Bravo et merci de votre participation à ce
1^{er} Championnat du Développement
et Design Mobile

Retrouvez-nous sur
www.assofrancefrancemobile.fr
pour la suite de l'aventure...

nous espérons vous annoncer prochainement

la naissance de www.mobidevland.com
la communauté de l'écosystème mobile en
France