

Application pour visiteurs d'un forum

CAHIER DES CHARGES

Suivi du document

Date modification	Auteur	Description de la modification
26/09/2024	B3	Création du document

Contexte du projet

Fabrication d'une application mobile éditable, ayant pour objectif d'orienter et informer les visiteurs lors de divers forums.

Objectif du projet

L'objectif de cette application est de permettre aux visiteurs de se balader dans le forum en participant à des mini-jeux et des questionnaires, tout en optimisant leur expérience de visite. Cette application doit être modulable pour permettre sa réutilisation dans d'autres forums.

Périmètre du projet

L'application doit inclure les fonctionnalités suivantes :

- Scan de QR code :
 - Permettre aux visiteurs de scanner des QR codes placés sur les stands pour valider leur passage et enregistrer leur progression.
- Permission d'utiliser le stockage local du téléphone :
 - Demande l'autorisation d'accéder au stockage local du téléphone pour enregistrer les préférences de l'utilisateur (parcours, informations collectées) sans nécessiter de connexion à chaque ouverture de l'application.
- Affichage du plan du salon :
 - Proposer une carte interactive du salon permettant de visualiser la position des stands et de faciliter l'orientation des visiteurs.
- Marquage des stands sur la carte :
 - Les stands sont marqués sur la carte interactive, facilitant leur identification et permettant de suivre en temps réel le parcours de l'utilisateur.
- Fournir des informations détaillées de chaque stand :
 - Chaque stand dispose d'une fiche descriptive que l'utilisateur peut consulter pour connaître les services ou produits proposés avant de s'y rendre.
- Filtrer les stands selon les préférences :
 - En fonction d'un questionnaire rempli par l'utilisateur, proposer un filtre intelligent qui affiche les stands correspondant à ses centres d'intérêt.
- Proposer des parcours prédéfinis :
 - Des parcours spécifiques sont proposés aux utilisateurs (ex: parcours "technologie", "environnement", etc.) pour les guider selon leurs intérêts.
- Intégrer une fonction de recherche de stand :
 - Une barre de recherche permet de localiser rapidement un stand par son nom ou son secteur d'activité.

- Proposer des mini-jeux :
 - Des mini-jeux en lien avec les thèmes des stands et du salon sont proposés pour rendre l'expérience plus interactive et ludique.

Parcours Utilisateur :

- Arrivée au salon :
 - Le visiteur arrive au salon avec l'application préalablement téléchargée. Il peut choisir de commencer son exploration librement ou d'opter pour un parcours prédéfini.
- Orientation via questionnaire :
 - L'utilisateur remplit un questionnaire pour définir ses préférences. À partir des réponses, l'application propose une sélection de stands pertinents.
- Validation des passages :
 - Lorsqu'un visiteur choisit un parcours, il valide sa visite en scannant les QR codes à chaque stand. Cette action déclenche une activité interactive, comme un mini-jeu ou un quiz, pour confirmer le passage.

Cibles du projet

Nous avons 2 cibles pour le projet:

En premier lieu, l'UMEP pour qui l'application servira de support pour leurs différents salons. Cette dernière devra être modifiable à souhait selon leur charte graphique et les différentes entreprises présentes au salon.

En second, nous avons les utilisateurs de l'application et par extension les personnes présentes au salon. Pour ces derniers la demande n'est pas la même, l'application doit être légère et conviviale.

Fonctionnalités attendues

Plan du lieu :

- Affichage du plan complet du salon.
- Possibilité d'interagir avec les cases représentant les stands.
- Marquage automatique des stands sur le plan.
- Dessin automatique du chemin menant d'un stand A à un stand B sur le parcours utilisateur.
- QR code à passer pour permettre à l'utilisateur de valider son passage à un stand.

Contraintes : Le plan doit être lisible et convivial pour l'utilisateur, avec une interface agréable permettant une compréhension instantanée de son fonctionnement.

Informations sur les stands :

- Fournir des informations détaillées sur chaque stand, y compris les entreprises représentées, les opportunités offertes et les contacts.

Les informations doivent inclure des descriptions détaillées, des vidéos promotionnelles (si disponibles) et des liens pertinents.

Contraintes : Les informations sur les stands doivent être mises à jour en temps réel pour refléter les éventuels changements de dernière minute.

Contraintes

La demande du client est une application mobile et ne peut être changer.

L'application devra être fonctionnelle même hors connexion internet de l'utilisateur.

Budget du projet

Le client prendra en charge l'hébergement ainsi que les licences iOS permettant l'ajout de l'application sur des plateformes telles que AppStore ou PlayStore.