

Cahier des charges pour une application mobile [MyDiscount]

Date de rédaction : ...13/04/2021.....

Le client : Myri AD

Contacts technique :

Nom :...Robert Benjamin.....

Fonction : Developpeur Web App.....

Adresse :.....

Téléphone :06 10 80 59 51.....

E-mail :...benjamin.robert@imie-paris.fr

Sommaire

Application mobile

Une application mobile est une application logicielle développée spécifiquement pour une plateforme (l'OS pour Operating System – Système d'exploitation) assurant la distribution des applications. Contrairement à un site web développé en HTML et qui se consulte en ligne au travers d'un navigateur (Internet Explorer, Chrome, Safari, Firefox, etc.), une application se télécharge, généralement via un magasin d'applications public, comme l'App Store d'Apple ou Google Play pour Android.

Mise en garde

2.1 Description de l'entreprise

La société Myri AD a été créée en 2018 par Crauford. Elle regroupe 2 succursales et 43 collaborateurs. Elle est spécialisée dans la vente en ligne et se concentre dans le développement de son marché autour des ménages. Son rayon d'action est étendu au secteur du e-commerce.

2.2 Image de l'entreprise

L'entreprise Miry AD véhicule son image autour des idées suivantes :

- Efficacité
- La vente simplifiée
- La rapidité

2.3 Exemple de description

Lors d'un événement en 2017, l'entreprise a réalisé 270000 ventes mensuelles grâce à son système de gestion interne très efficace, fort de son savoir-faire. Miry AD étend son influence sur les technologies numériques.

2.4 Contexte

Dans le cadre du développement de sa stratégie Internet, l'entreprise miry AD souhaite renforcer sa communication auprès de sa clientèle et améliorer les fonctionnalités liées aux spécificités de ses produits. C'est pour elle envisager de sortir une application de test afin d'évaluer ses clients.

La marque ressent donc le besoin d'obtenir des applications mobiles mises à disposition par elle sur les magasins publics d'applications mobiles.

Cette application permettra de toucher un plus large public pour l'entreprise Miry AD et d'augmenter sa présence dans un secteur en pointe.

2.5 Présentation du projet

2.5.1 Objectifs

L'objectif est de mettre à disposition une application de type e-commerce aillant pour but de la simulation de vente en ligne et de manière simple diverse produit dans un catalogue

Ce projet vise à :

- Créer une application mobile dédiée aux particuliers .
- Permettre la consultation des produit proposé de la présentation au détail.
- Convaincre les particuliers d'un éventuels achats
- Dans le cas d'un achat les réunir dans un panier réunissant tous les article demandé sans effectué de procédure finaciere
- De consulter et modifier les information de son profil
- De pouvoir suivre et/ou inspecter sa liste de commande recente

2.5.2 Cibles et caractéristiques

Le projet doit viser le grand public constitué en principal de :

- Personne de tous age disposant d'un smartphone
- Personne désirant rapidement acheter un bien qu'il recherche
- Personne désirant de la « transparence » sur l'achat d'un produit

Le projet doit viser les cibles suivantes :

- Familles et Famille nombreuses
- Couple et ensemble peu nombreux
- Particulier célibataire

L'application est uniquement destinée à un usage mobile type smartphone ;

<http://lyknowledge.fr/> – Modèles des cahiers des charges by LyKnowledge

2.5.3 Le modèle économique

En terme de paiement l'application ne disposera pas de moyen de règlement direct.

L'application ne comportera pas de publicité ni aucun autre moyen indirect de source de profit dans l'immédiat

2.5.4 Les bénéfices attendus

L'entreprise Myri AD souhaite :

- Améliorer sa présence au sein des utilisateurs de produits modernes
- Emmètrer une image de transparence sur ces produits
- Déployer une application attrayante et peu invasive visuellement
- Améliorer la qualité des services qu'elle propose.

2.6 Les acteurs du projet

2.6.1 Le rôle de l'entreprise e-gly, maître d'ouvrage

L'entreprise a pour rôle de :

- Valider les phases de choix
- Valider le respect du cahier des charges
- Veiller au respect des délais
- Fournir les contenus de base dans les délais requis (textes, plaquettes, logos, images, photos, identifiants divers nécessaires à la mise en œuvre des travaux, etc.)

2.6.2 Le rôle du prestataire

- Proposer des solutions graphiques, ergonomiques, techniques
- Concevoir ou adapter l'identité visuelle de l'application
- Reprendre les informations fournies
- Concevoir et réaliser l'application
- Assurer la parfaite intégration de l'application
- Respecter la philosophie et le style mobile

- Procéder aux tests de bon fonctionnement sur les diverses versions des OS mobiles en circulation
- Soumission de l'application sur les magasins d'applications mobiles jusqu'à totale acceptation
- Assurer un support technique
- Assurer la maintenance et l'évolution de l'application après lancement
- Respecter les délais
- Proposer un planning de réalisation en accord avec le client

2.7 Planning

Préciser le planning avec éventuellement les dates butoirs demandées

Étape 1 : réunion de démarrage le 01/04/2021

- Définition des actions
- Définition du calendrier définitif

Étape 2 : Analyse complémentaire

- Point d'avancement du projet
- Définition des objectifs intermédiaires

Étape 3 : Réalisation

- Point d'avancement charte graphique
- Point d'avancement technique
- Définition des objectifs intermédiaires.

Étape 4 : Points d'avancement du projet

- Fréquence des points d'étapes tous les 5 jours au sein de l'entreprise
- Réunion à mi projet et à la livraison finale.

Étape 5 : Installation / Mise en œuvre semaine du 12/04/2021

Étape 6 : Période de tests du prototype

Étape 7 : Mise en production au plus tard le 24/04/2021

L'application doit respecter les contraintes logicielles des systèmes d'exploitation mobiles ainsi que l'interaction avec les autres applications présentes.

4.1 Fonctionnalités

Comme dit en avant-propos, une application est un logiciel embarqué dans le téléphone mobile. Cette caractéristique permet d'exploiter les fonctionnalités avancées ou les fonctionnalités de base des appareils mobiles.

L'application doit présenter les fonctionnalités suivantes :

- Une interface de connexion et d'inscription
- Un page d'accueil permettant de naviguer entre les différentes catégories de produits
- Pour consulter un produit avec des avis et notes ainsi qu'un prix et le sélectionner
- Consulter son compte utilisateurs
- Consulter son panier marchand
- Consulter le listing de ses commandes

4.2 Exigences spécifiques aux mobiles

Précisez ici les différents critères qui correspondent aux exigences relatives à votre application mobile.

Le démarrage de l'application doit être rapide et satisfaire à ces spécifications :

- Après l'installation, il ne sera pas nécessaire d'effectuer un « reboot »
- Lors du premier démarrage, il ne sera pas demandé à l'utilisateur d'effectuer un « setup ».

L'application ne contiendra pas de contenu vidéos

Il ne sera pas programmé d'arrêt de l'application.

4.3 Impératifs Techniques / Reprise de l'existant

Il n'existe pas de cas de reprise

Toutefois des impératif technique ont été établie :

Les sources doivent être développées sous le framework Ionic Angular .

Les sources doivent être organisé afin de faciliter une futur amélioration ou évolution du projet

L'application doit disposer d'un thème générale satisfaisant le style de l'entreprise

Les données de l'application doivent etre servie par un WEB service API REST

5 . 1 Interface

5.1.1. Langue

L'application proposera une interface dans le langage natif du pays de création ici le Français

5.1.2. Description de l'interface

L'interface respectera les concepts généraux et le GUI (Guide of User Interface) des applications orientées mobiles. Elle doit être attrayante, intuitive et esthétique et doit inspirer un attachement émotif positif.

Sur un plan esthétique, l'application doit présenter les éléments décoratifs de façon discrète afin de conserver la prédominance de la tâche avec des commandes et comportements standard.

L'interface sera cohérente : elle doit tirer parti des normes afin de permettre aux utilisateurs de transférer leurs connaissances et compétences acquises avec d'autres applications. Sa cohérence sera aussi intrinsèque :

- Terminologie et style des textes constants
- Icônes ayant toujours le même sens
- L'utilisateur devra pressentir les conséquences d'une même action dans des endroits différents
- L'application devra rester dans le droit fil de ses versions antérieures. Sur le plan organisationnel des écrans un soin sera apporté à ce que le focus soit porté sur la tâche principale de chaque écran
- La partie la plus importante sera toujours placée en haut d'écran
- Le nombre de commandes sera minimisé.

Le prestataire devra respecter l'arborescence des écrans principaux et les liens tels que décrits dans l'annexe 3

5.1.3. Éléments de l'interface

Les écrans principaux de l'application seront accessibles par des icônes et des onglets dans un menu sur la gauche. Qui pourra être afficher ou non

Ils devront être intégrés de manière à respecter la charte graphique demandée sans aucun changement de style .

5.2 Charte graphique

5.2.1 Définition de la charte graphique

La charte graphique doit poser les règles de présentation et définir l'aspect graphique de l'application. Elle doit assurer la lisibilité globale des informations, valoriser les points importants, faciliter la navigation et rendre l'application attractive. Les effets restent à choix libre

Le prestataire devra réaliser les éléments graphiques de l'application en veillant à rester dans la modernité et la facilité d'usage

5.3 Ergonomie / Charte éditoriale

Le prestataire doit s'attacher à rendre l'application attrayante tout en conservant la sobriété et la légèreté des pages.

Le langage sera accessible à l'utilisateur en évitant tout jargon technologique.

En plus des normes ci-dessus, le prestataire doit respecter les points suivants :

- l'orientation des écrans sera toujours le mode portrait
- le logo de l'application apparaîtra sur chaque écran
- les teintes de couleur ne doivent pas varier

Charte éditoriale : Le prestataire veillera à respecter les règles usuelles orthographiques, grammaticales et typographiques. Il évitera autant que faire se peut l'usage des abréviations et préférera toujours des équivalences en langue française aux termes étrangers.

5.4 Intégrations de fichiers

L'application doit comporter les éléments graphiques ou sonores suivants :

- Images de produits
- Logo de compte utilisateurs
- Logo de panier

- Bouton de deconnexion/connexion
- Menu de choix et/ou de recherche d'un produit
- Indicateur monétaire

En plus des précédente contrainte tout élément juger nécessaire pourra être réaliser si elle respecte les précédentes conditions

5.5 Données utilisateur

L'application devra enregistrer les informations du compte utilisateur et avec contenir l'ensemble de son panier commercial et de ses éventuelle commandes

Ces données seront transférées sur le serveur de la société au format JSON et seront exploitées par le site Internet dédié à l'application.

5.6 Développement

Nombre de terminaux et d'OS ciblés, types de fonctions, ergonomie, graphisme, gestion du contenu, publication, campagne de lancement, etc. Tous ces facteurs impactent la charge de développement d'une application mobile et, par là même, son coût et ses délais de réalisation. Chaque OS mobile (iPhone OS ou iOS, Android, Windows Phone, ...) nécessite un développement applicatif spécifique. L'ergonomie et les fonctions d'une application ne sont pas toutes « répliquables » d'un mobile à l'autre (accéléromètre, boussole,...). L'intégration d'une navigation et d'un graphisme personnalisés nécessitent plus de développement et nécessitent également des tests. Une application est plus rapide quand tout son contenu est embarqué. La création d'une application nécessite la mise en place d'un plan de développement efficace pour augmenter le téléchargement de l'application mobile.

5.6.1. Langage

L'application sera développée avec le langage Javascript sous le framework Ionic Angular avec d'éventuelle bibliothèque supplémentaire afin de satisfaire les conditions de sécurité et de rendu attendu

5.6.2. Environnement de développement

Le prestataire est contraint d'utiliser l'environnement de développement Ionic sur un environnement mobile type android ou ios . Il devra utiliser une API afin de servir les données pour l'application mobile.

Les annexes 4a et 4b sont respectivement les chemin de l'API et la structuration des classes de donnée de ce web service.

5.7 Maquette

une maquette de l'application dans le but de vérifier qu'elle se rapproche le plus possible des objectifs et du design voulu ce trouve en annexe 2

Elle permet également de vérifier le bon respect des normes exprimées, entre autres :

- le contenu graphique
- l'ergonomie
- la bonne intégration au système

5.8 Maintenance / Mise à jour

Le prestataire devra fournir des prestations de maintenance concernant le bon fonctionnement de l'application et son évolution. Les mises à jour doivent porter sur :

- L'évolution des standards et des normes;
- L'ajout de composants, de modules ou d'extensions permettant d'améliorer les fonctionnalités de l'application

Le prestataire devra proposer une maintenance :

- Évolutive: amélioration des fonctionnalités; adaptation à de nouveaux matériels, adaptation à une nouvelle version du système d'exploitation; etc.
- Corrective: assurer la correction des dysfonctionnements.

➤ Conditions de prestation

Dans le cadre des mises à jour et des maintenances, le prestataire devra spécifier les prestations incluses dans l'offre et indiquer les conditions et tarifications dans lesquelles seront réalisées ces prestations.

Dans le cas où les prestations de maintenance et de mise à jour ne sont pas incluses dans l'offre ou ont dépassé la durée accordée, le prestataire précisera les conditions et les tarifications appliquées.

5.9 Accompagnement

Le prestataire assurera :

- les démarches pour la mise en œuvre du projet
- le pilotage et la coordination des opérations
- les tests de l'application
- l'intégration de l'application

- la correction des dysfonctionnements
- la maintenance et l'évolution de l'application après lancement

Au terme de la prestation, le prestataire léguera les droits d'exploitation de l'application et du contenu (visuels).

Tous les coûts engagés dans la préparation des réponses à cet appel d'offres sont à la seule charge des candidats et ne peuvent en aucun cas être facturés au donneur d'ordres.

Le donneur d'ordres se réserve le droit de lancer le projet ou non après prise en compte des réponses à l'appel d'offres.

La proposition du candidat comprendra :

1. Présentation de sa solution
2. Caractéristiques techniques de sa solution.
3. Propositions graphiques :

Le candidat proposera, dans le format de son choix, une ou plusieurs propositions graphiques et ergonomiques de chacun des écrans principaux.

Dans le cadre de la réponse à cet appel d'offre vous pouvez faire appel à votre interlocuteur projet suivant :

Renseigner les coordonnées du contact au sein de l'entreprise donneur d'ordres

Entreprise:

Myri AD

Contact :

Adresse :63

rue du

chèvre

Canne

06400

Téléphone

:XX XX XX

XX XX

Mobile :

Fax :

Email :

Aide à la maîtrise d'ouvrage

Cahier-des-charges.net

Contact : neant

Téléphone : neant

Mobile : neant

Email : neant