

Cahier des charges application

Nom du projet – Nom de la société

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.....	6
La ou les plateforme(s).....	6
L'équipement.....	6
Modèle économique.....	6
Résultat attendu.....	6
Description fonctionnelle.....	7
Parcours utilisateur.....	7
Les fonctionnalités de l'application.....	7
Back office.....	8
Contraintes techniques ou non- fonctionnelles.....	9
éléments graphiques.....	9
Pilotage.....	11
Contacts.....	12

PREAMBULE

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

PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

Cette partie est parfois négligée, parfois très fournie. À vous de trouver le bon ratio. N'en faites pas trop, mais n'oubliez pas de dire l'essentiel pour que les acteurs du projet comprennent bien tous les enjeux.

LES OBJECTIFS DU PROJET

Le rôle de l'application,
Les solutions que l'application apporte,
L'innovation technique ou d'usage pour l'utilisateur

LES CIBLES DU PROJETS

Les cibles marketing ou cibles d'usage (Personas)

LES INTERFACES EXISTANTES

Site responsive, Web app, POC, refonte d'une application existante...

De quelles interfaces disposez-vous ? Vont-elles être remplacées par l'application ? Devront-elles interagir avec l'application ? Il est possible d'ajouter un schéma de votre éco-système si cela semble pertinent. L'idéal est de décrire l'éco-système actuel et la façon dont l'application pourra s'y intégrer. Pour cette partie, un schéma est souvent bien plus clair que de longues phrases.

LA CONCURRENCE

Concurrents	Différenciation par rapport à votre projet
Nom de la société/ application Site internet Fiche store	

PRESENTATION DU PROJET

LA OU LES PLATEFORME(S)

iOS, Android, web...

L'EQUIPEMENT

Mobile, tablette (format portrait, paysage ou les 2).

S'il s'agit d'un équipement unique parce que l'ensemble de la société sera équipé du même smartphone ou la même tablette, il faut le préciser.

MODELE ECONOMIQUE

application gratuite ou payante,
abonnement,
vente de produits,
publicité...

RESULTAT ATTENDU

Souhaitez-vous un POC à présenter aux investisseurs ou un produit fini à mettre 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 FONCTIONNALITES 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...

HEBERGEMENT

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 !

ELEMENTS GRAPHIQUES

CHARTE GRAPHIQUE

- Document à annexer
- Si vous n'en n'avez pas, vous pouvez déjà lister l'ensemble des éléments à votre disposition : logo, couleurs, typo....
- 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
- Jalons : tests utilisateurs, présentation interne, salon...
- Date souhaitée de mise en ligne

BUDGET

Afin de recevoir une proposition cohérente par rapport à votre projet, il est préférable de fournir un budget : sous forme de budget maximum ou de fourchette.

CONTACTS

Votre prénom NOM

Fonction

adresse@email.com

06 00 00 00 00