

CAHIER DES CHARGES

Par  adopte un soft

Développement Application Mobile

Nom de l'entreprise :

Nom du projet :

Personne de contact chez Adopte un soft :

Adresse :

Tel :

Email :

SOMMAIRE

A. Présentation de la société	4
A.1. Entité	4
A.2. Forces et faiblesses.....	4
A.3. Concurrence	5
A.4. Cibles	5
B. Présentation du projet	6
B.1. Application	6
B.2. Type d'application	6
B.3. Objectifs	6
B.4. Deadline	8
B.5. Style guide	8
B.6. Utilisation de fonctionnalités avancées	8
B.7. Rentabilité de l'application	9
B.8. Type de contenus	9
B.9. Contraintes	9
C. Description et gestion fonctionnelle	10
C.1. Arborescence	10
C.2. Maquette	11
C.3. Liste des fonctionnalités	11
D. Spécifications de l'application	12
E. Prestations attendues	13
F. Budget prévisionnel	14
G. Planning	15

- H. Documents à fournir16
 - H.1. Documents à fournir par le client16
 - H.2. Documents à fournir par le prestataire16

- I. Contact 17

A. PRESENTATION DE LA SOCIETE

A.1. Entité

Nom ou raison sociale :

Adresse :

Date de création :

Chiffre d'affaire :

Nombre de salariés et organigramme :

Expertise, métier, activité :

Prestations, produits et services :

Présence à l'international :

Références clients :

A.2. Forces et faiblesses

Forces :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Faiblesses :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

A.3. Concurrence

Nom(s) des concurrent(s)

Concurrent 1 :

Concurrent 2 :

Concurrent 3 :

Application

Concurrent 1 :

Concurrent 2 :

Concurrent 3 :

adopte un soft

Ce que vous aimez et que vous n'aimez pas

Concurrent 1 :

Concurrent 2 :

Concurrent 3 :

Différenciation

Concurrent 1 :

Concurrent 2 :

Concurrent 3 :

A.4. Cibles

Cible principale :

Cœur de cible :

Cible secondaire :

B. PRESENTATION DU PROJET

B.1. Application

- IOS
- Android
- Les deux (IOS et Android)
- Windows Phone

Commentaires :

.....

.....

.....

.....

B.2. Type d'application

- Application e-commerce,
- Application de réservation en ligne,
- Application pour un blog,
- Application de petites annonces,
- Application de jeux,
- Application sociale,
- Web App Responsive
- Autre application

Commentaires :

.....

.....

.....

.....

B.3. Objectifs

Objectifs cognitifs

- Développer la notoriété de...
- Faire connaître...
- Faire connaître les services, l'expertise et les produits...
- Lever les freins éventuels au processus de...
- Accroître
-

Objectifs affectifs

- Faire préférer la société à celle des concurrents
- Optimiser le capital sympathie envers la marque
- Démontrer aux clients l'investissement humain de leur prestataire
- Donner envie aux recrues potentielles de postuler
-

Objectifs conatifs

- Optimiser le taux de transformation
- Déclencher la prise de contact : formulaire web et téléphone
- Inciter à la demande d'une démonstration produit
- Générer de nouveaux prospects
-

Objectifs quantitatifs

Volume de téléchargement que vous visez par mois :

- 0 - 1000
- 1001 - 3000
- 3001 - 6000
- 6001 et +

- Calendrier
- Système de notation
- Smartwatch
- Autres :

B.7. Rentabilité de l'application

- Application gratuite avec publicité
- Application payante
- Achat « in-app »
- Autres / je ne sais pas encore

B.8. Type de contenus

- Photo
- Vidéo
- Textes
- Autres :

B.9. Contraintes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

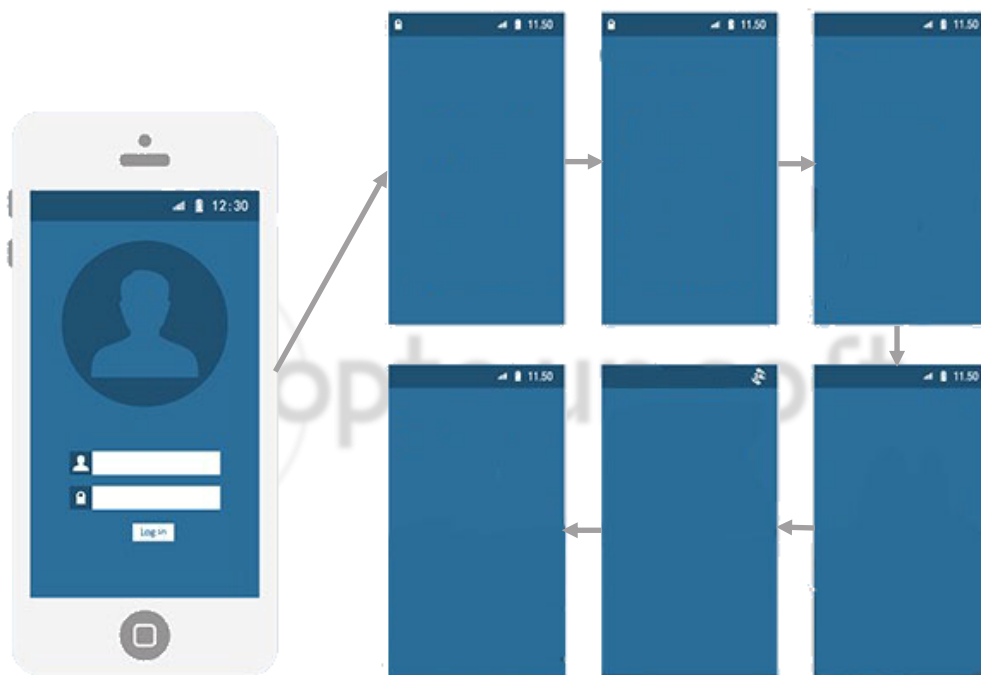
.....

.....

C. DESCRIPTION ET GESTION FONCTIONNELLE

C.1. Arborescence

Exemple :



Ecran 1 :

Ecran 2 :

Ecran 3 :

Ecran 4 :

Ecran 5 :

Ecran 6 :

C.2. Maquette à définir avec votre conseiller

.....

.....

.....

.....

C.3. Listes des fonctionnalités

NOM DES RUBRIQUES	FONCTIONNALITES	DESCRIPTIF

D. SPÉCIFICATION DE L'APPLICATION

Type d'application /connexion		
Type de connexion	Connexion via adresse mail	Connexion via réseaux sociaux
Application web ou mobile	Application WEB	Application Mobile
Profil de connexion, présence de profil personnel ?	Oui	Non
Interface d'administration	Oui	Non
Combien écran ?		
Disponible smartphone et/ou tablette	Présence sur les deux surfaces	Présent sur
Charte graphique		
Combien de langue présente		
Instruction graphique fournit ?	Oui	Non
Panier d'achat présent	Oui	Non
Utilisation d'application ou de système extérieur		
Utilisation de l'appareil photo	Oui	Non
Géolocalisation / utilisation GPS	Oui	Non
Utilisation du NFC /Bluetooth /Wifi	Oui	Non
Calendrier présent Oui Non	Oui	Non
Communication interne et/ou externe sur l'application		
Système de chat en ligne	Oui	Non
Système de partage	Oui	Non
Système de notation	Oui	Non
Compte utilisateur		
Vérification compte via sms	Oui	Non
Envoie de notification et/ou Push à l'utilisateur	Oui	Non

E. PRESTATIONS ATTENDUES

Création logo ? Oui Non

Téléchargement de documents ? Oui Non

Création maquette sur mesure ? Oui Non

Traduction ? Oui Non

Formation à la gestion d'app ? Oui Non

Migration base de données ou actif existant ? Oui Non

Autres :

.....

F. BUDGET PREVISIONEL

Cet onglet nous permet de préciser le mieux possible l'enveloppe budgétaire que vous détenez pour ce développement application mobile pour éviter toute proposition inadéquate.

Montant total du projet :

Développement (€ ou %) :

Graphisme (€ ou %) :

Gestion (€ ou %) :



G. PLANNING

Création du cahier des charges

Gestion et interfacing

Spécifications techniques et architecture

Design UX +UI (étude du comportement des utilisateurs)

Développement Application Android (si défini en amont)

Développement Application IOS (si défini en amont)

Recette (ensemble du développement), déploiement sur les stores des campagnes test et soumission

L'inscription et le référencement sur les plateformes de diffusion d'applications mobiles

H. DOCUMENTS A FOURNIR

H.1. Documents à fournir par le client

Nous vous demanderons de nous fournir la liste des documents suivants :

La charte graphique (si déjà existante)

Mock up (si existant)

Logo original et autres version (si déjà existant)

Photos et Vidéos

Compte PayPal (si app payante)

Accès et email nécessaires (API, ...)

Autres :

H.2. Documents à fournir par le prestataire

Les documents fournis par le prestataire sont :

One Drive (pour l'échange des informations et contenu)

I. CONTACT

Personne de contact chez Adopte un Soft

Contact Général :

Nom	
Prénom	
Fonction	
N° Tel	
Email	
Rôle	

Personne de suivi :

Nom	
Prénom	
Fonction	
N° Tel	
Email	
Rôle	

Organisation de suivi de projet :

- Echanges téléphoniques hebdomadaire
- Présentation physique régulière des avancées
- Autres :

Merci de nous avoir fait confiance !

