

CAHIER DES CHARGES

par **codeur^{.com}**



CRÉATION APPLICATION MOBILE

Nom de l'entreprise :

Nom du projet :

Personne à contacter dans l'entreprise :

Adresse :

Tel :

Email :

SOMMAIRE :

- A. Présentation de l'entreprise :
 - A. 1. Les objectifs de l'application
 - A. 2. Les cibles
 - A. 3. Les objectifs quantitatifs
 - A. 4. Le type d'application
 - A. 5. L'équipement de vos cibles
 - A. 6. Périmètre du projet
- B. Graphisme et ergonomie
 - B. 1. La charte graphique
 - B. 2. Wireframe et Maquettage
- C. Spécificités et livrables
 - C. 1. Le contenu de votre application
 - C. 2. Contraintes techniques
 - C. 3. Les livrables
 - C. 4. Le Planning

The logo for Codeur.com, featuring the word "codeur" in a bold, white, lowercase sans-serif font, with ".com" in a smaller font size to its right. The background of the entire advertisement is a blue-tinted photograph of a smiling man with glasses and a plaid shirt.

Besoin d'un développeur pour la création de votre application mobile ?

Déposez gratuitement votre projet sur Codeur.com
vous recevrez des propositions de devis
en quelques minutes seulement.

[Recevoir des devis \(gratuit\)](https://www.codeur.com)

<https://www.codeur.com>

A. PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE :

Présentation de l'entreprise :

- La date de création
- L'activité principale
- Les services ou produits vendus
- Le nombre de salariés
- Le chiffre d'affaires
- Les principaux axes de développement
- Les principaux concurrents

.....

.....

.....

.....

.....

Analyse de l'existant :

- Solution utilisée actuellement
- La version de la solution
- L'hébergement utilisé
- Les statistiques actuelles (trafic mensuel, taux de rebond, taux de conversion, nombre d'inscrits, nombre de téléchargement)
- Le nombre de pages
- Le type de monétisation
- Les moyens de paiement utilisé
- Les plateformes utilisées (pour les notifications, l'analyse statistique...)
- Les documents concernant la charte graphique existante
- Le nombre de personnes engagées sur ce projet ?

.....

.....

.....

.....

.....

A. 3. LES OBJECTIFS QUANTITATIFS :

- Quel volume de trafic visez-vous sur votre application ?
- Quel volume de téléchargement visez-vous sur votre application ?
- Combien de ventes espérez-vous atteindre avec votre application ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A. 4. LE TYPE D'APPLICATION :

Précisez le type d'application que vous souhaitez faire réaliser :

- Jeux
- E-commerce
- Utilitaire
- Réseau social
- Plateforme collaborative
- Autre...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A. 5. L'ÉQUIPEMENT DE VOS CIBLES :

- L'application devra être compatible avec quels supports ? (mobile, tablette)
- L'application doit-elle être compatible avec Apple, Android, Windows...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A. 6. PÉRIMÈTRE DU PROJET :

- Votre application doit-il être multilingue ?
- Quels sont les modules existant sur votre site web à intégrer sur l'app ?
- Quels sont les solutions de paiement à intégrer (PayPal, CB...) ?
- Quelles sont les solutions de paiement à intégrer ?
- Quelles sont les spécificités que le prestataire doit connaître (utilisation de la géolocalisation, création de compte, notification push, mode hors connexion...) ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. GRAPHISME ET ERGONOMIE :

B. 1. LA CHARTE GRAPHIQUE :

Ajoutez avec votre cahier des charges tous les documents concernant l'identité visuelle de votre entreprise (les codes couleurs, le logo et ces variations, les règles de conception etc.).

- Précisez vos exigences concernant les couleurs et les effets de votre app ?
- Quelles sont les polices à utiliser ?
- Quels sont les éléments à conserver ?

.....

.....

.....

.....

.....



G GRAPHISTE

Recevez une dizaine de devis pour la création d'une charte graphique

Plus de 2 800 designers freelances sont disponibles et qualifiés pour réaliser votre charte graphique

Recevoir des devis (gratuit)

<https://graphiste.com>

C. SPÉCIFICITÉS ET LIVRABLES :

C. 1. LE CONTENU DE VOTRE APPLICATION :

- Lister les contenus que le prestataire doit reprendre
- Lister les contenus que le prestataire doit créer
- Le prestataire doit-il prévoir l'achat de photo ou la création de texte ?
- Lister également le format des contenus proposés (Texte, Photo, Vidéo...)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



R REDACTEUR.com

Confiez la rédaction de vos contenus web à nos rédacteurs web spécialisés

Commander vos textes en quelques clics sur Redacteur.com et choisissez un ou plusieurs rédacteurs pour rédiger vos textes

Commander des textes

<https://www.redacteur.com>

C. 2. CONTRAINTES TECHNIQUES :

Précisez vos attentes concernant les besoins connexes à ce projet que le prestataire devra fournir :

- Hébergement
- Assurer la maintenance
- Proposer des astreintes pour le dépannage
- Formation à l'utilisation du back office
- Intégrer des services tiers : site web, CRM...
- Quel sera les solutions utilisées avec votre application (Frameworks, templates, etc...)

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

C. 3. LES LIVRABLES :

Ecrivez les informations que vous souhaitez voir apparaitre dans le devis de vos prestataires.

- Présentation de la société
- Découpage des taches pour un tarif homme / jour
- Calendrier de réalisation

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

Ecrivez ici, l'ensemble des prestations attendues dans le devis de votre prestataire.

Vous pouvez reprendre les grandes étapes de ce cahier des charges, exemple :

- Refondre le site existant pour l'intégrer dans une application
- Intégrer une boutique dans le e-commerce
- Créer un site web de promotion de l'application
- Assurer l'hébergement du site
- Former nos équipes à l'utilisation

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

C. 4. LE PLANNING :

Ajoutez un agenda des dates souhaitées pour la validation des différentes étapes :

- Date de la création et validation des maquettes
- Date de la création et validation des prototypes
- Date de la création et validation de l'application
- Dates des tests
- Date de mise en ligne sur les stores

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