

Cahier des charges mobile : iOS, Android et usages de terrain

Préparer une demande de développement mobile qui couvre l'application, son serveur et sa vie après publication.

Organisation : _____

Responsable du projet : _____

Date / version : _____

Renseignez les rubriques utiles et signalez les inconnues. Distinguez exigences, options et hypothèses. Faites valider les règles propres à votre organisation par vos responsables compétents.

1. Usages, publics et appareils

Décrivez où, quand et pourquoi l'application sera utilisée. Précisez si les appareils appartiennent à l'organisation ou au public. Identifiez les actions prioritaires et les supports concernés. Une application de terrain, un service aux membres et une application d'information n'ont pas les mêmes contraintes.

Publics et fréquence d'utilisation.

Appareils et systèmes visés.

Résultat attendu dans chaque situation.

2. Parcours et fonctions de première version

Décrivez connexion, consultation, saisie, validation et notification selon les besoins. Distinguez les fonctions indispensables, les options et les évolutions. Les écrans sont accompagnés de leurs états : attente, absence de résultat et erreur. Un prototype peut aider à vérifier la compréhension avant de développer.

Parcours principal et exceptions.

Maquettes disponibles ou à concevoir.

Critères d'acceptation par fonction.

3. Réseau, permissions et données locales

Indiquez si l'application doit fonctionner sans connexion, quelles informations restent disponibles et comment la synchronisation reprend. Caméra, localisation et notifications nécessitent un périmètre et un comportement compréhensibles. Prévoyez ce qui se passe si une permission est refusée ou si le réseau disparaît au milieu d'une action.

Besoin hors connexion.

Permissions nécessaires et alternatives.

Reprise de synchronisation et erreurs.

4. Backend et administration

Précisez les comptes, rôles et données à partager avec vos outils. Identifiez le serveur existant ou celui à construire. L'administration et l'assistance aux utilisateurs ne doivent pas être oubliées dans le devis. Une application peut être peu complexe visuellement tout en dépendant d'un système métier important.

API et systèmes tiers.

Administration et gestion des comptes.

Documentation et contacts fournisseurs.

5. Choix technique et vérifications

Présentez les contraintes avant d'imposer Flutter ou une approche native. Demandez une justification du choix et de ses conséquences sur les appareils, les composants et la maintenance. Les scénarios de test couvrent le parcours réel, les erreurs et les usages mobiles définis au départ.

Approches à comparer.

Appareils et scénarios de test.

Objectifs d'accessibilité et d'usage.

6. Diffusion et maintenance

Identifiez les comptes éditeur, les personnes responsables et le mode de diffusion attendu. Les éléments de présentation et les informations de publication se préparent avec votre organisation. Les boutiques gardent leurs propres validations. Le budget distingue réalisation, soumission, corrections éventuelles et suivi après lancement.

Titulaire des comptes éditeur.

Diffusion publique ou autre dispositif étudié.

Maintenance et évolutions des systèmes.

Prochaine étape

Relisez la trame avec les personnes qui utilisent, administrent et valident le service. Présentez votre projet : contact@belgawebsite.be · belgawebsite.be/contact/