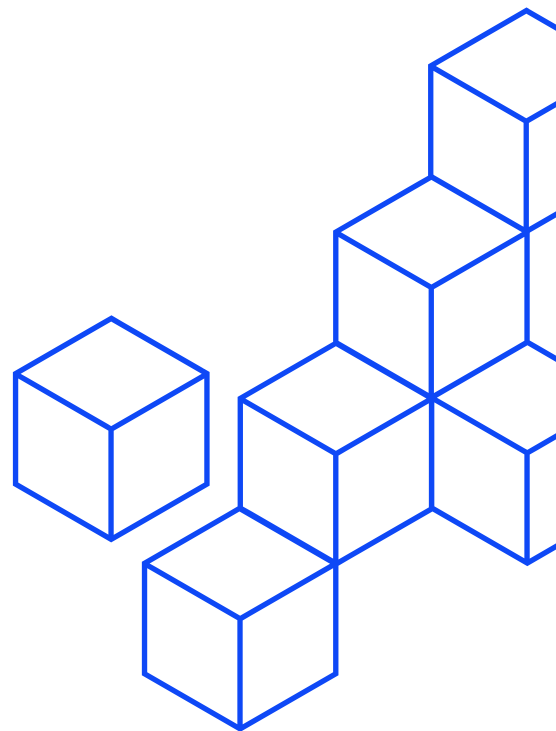


Cahier des charges

Application

 **exFabrica**
Template créé par exFabrica.io



1.	Introduction.....	4
1.1.	Vue d'ensemble du projet.....	4
1.2.	L'existant.....	4
1.3.	Rôle de l'application.....	4
1.4.	Objectif du cahier des charges	4
1.5.	Roadmap.....	4
1.6.	Ambition du projet.....	4
1.6.1.	Critère de succès.....	4
1.6.2.	Garde-fou.....	4
1.7.	Moyens du projet.....	4
1.8.	Version du document	5
2.	Expression du besoin	6
2.1.	Objectif produit.....	6
2.1.1.	First Use Case.....	6
2.1.2.	User Journey	6
2.2.	Les cibles	6
2.2.1.	Persona 1 : XXX	6
2.2.2.	Persona 2 : XXX	6
2.2.3.	Persona 3 : XXX	6
2.2.4.	Persona 4 : XXX.....	6
3.	Parcours et fonctionnalités	7
3.1.	Architecture.....	7
3.2.	Plan de l'application.....	7
3.3.	Orientation et choix graphiques.....	7
3.3.1.	Design System	7
3.3.2.	Ergonomie et accessibilité	7
3.3.3.	Maquettes.....	7
3.4.	Epic 1.....	7
3.4.1.	Feature 1.....	7
4.	Description technique.....	8
4.1.	Volumétrie.....	8
4.2.	Framework et technologies.....	8
4.3.	Infrastructure et hébergement	8

4.4.	Sécurité	8
4.5.	Outillage et travail en équipe.....	8
5.	Planning prévisionnel	9
6.	Méthode de travail.....	10
6.1.	Kick-off.....	10
6.2.	Sprint 0.....	10
6.3.	Événements.....	10
6.3.1.	Planification du Sprint	10
6.3.2.	Affinage du backlog (Product Vision + Refinement).....	10
6.3.3.	Revue de Sprint.....	10
6.3.4.	Rétrospective.....	10
6.3.5.	Daily	10
6.4.	Rôles et responsabilités	10
6.4.1.	Delivery Manager	11
6.4.2.	Product Owner.....	11
6.4.3.	Architecte Solution.....	11
6.4.4.	Tech Lead.....	11
6.4.5.	DevOps	11
6.4.6.	UX/UI Designer.....	11
6.4.7.	Développeur	11
6.5.	Correction des bugs	11
7.	Appel d'offres.....	12
7.1.	Chiffrage du projet	12
7.2.	Garantie	12
7.3.	Maintenance et évolutions	12
7.4.	Contenu de la réponse.....	12
7.5.	Livrables.....	12
7.6.	Déroulement de l'appel d'offres.....	12
7.7.	Critères de choix.....	12
8.	Annexes.....	13

1. Introduction

1.1. Vue d'ensemble du projet

1.2. L'existant

1.3. Rôle de l'application

1.4. Objectif du cahier des charges

1.5. Roadmap

1.6. Ambition du projet

1.6.1. Critère de succès

1.6.2. Garde-fou

1.7. Moyens du projet

1.8. Version du document

Version	Date	Description
V1	XX/XX/2024	Première version du cahier des charges

2. Expression du besoin

2.1. Objectif produit

2.1.1. First Use Case

Je suis

Et lorsque

Mais il s'avère que

Et je dois donc

2.1.2. User Journey

2.2. Les cibles

2.2.1. Persona 1 : XXX

2.2.2. Persona 2 : XXX

2.2.3. Persona 3 : XXX

2.2.4. Persona 4 : XXX

3. Parcours et fonctionnalités

3.1. Architecture

3.2. Plan de l'application

3.3. Orientation et choix graphiques

3.3.1. Design System

3.3.2. Ergonomie et accessibilité

3.3.3. Maquettes

3.4. Epic 1

3.4.1. Feature 1

3.4.1.1. User Story 1

4. Description technique

4.1. Volumétrie

4.2. Framework et technologies

4.3. Infrastructure et hébergement

4.4. Sécurité

4.5. Outillage et travail en équipe

5. Planning prévisionnel

6. Méthode de travail

6.1. Kick-off

6.2. Sprint 0

6.3. Événements

6.3.1. Planification du Sprint

6.3.2. Affinage du backlog (Product Vision + Refinement)

6.3.3. Revue de Sprint

6.3.4. Rétrospective

6.3.5. Daily

6.4. Rôles et responsabilités

6.4.1. Delivery Manager

6.4.2. Product Owner

6.4.3. Architecte Solution

6.4.4. Tech Lead

6.4.5. DevOps

6.4.6. UX/UI Designer

6.4.7. Développeur

6.5. Correction des bugs

7. Appel d'offres

7.1. Chiffrage du projet

7.2. Garantie

7.3. Maintenance et évolutions

7.4. Contenu de la réponse

7.5. Livrables

7.6. Déroulement de l'appel d'offres

7.7. Critères de choix

8. Annexes