

CAHIER DES CHARGES

Quelles informations renseigner dans son **cahier des charges** pour obtenir le chiffrage de son application mobile ?



2019

Introduction

Le **cahier des charges** représente avant tout une **expression d'idées et de besoins**. C'est un document décrivant de façon précise les éléments permettant d'obtenir les **spécifications de votre projet d'application mobile**.

Plus vous serez **exhaustif**, plus le service correspondra à vos attentes et plus l'**évaluation budgétaire** sera **détaillée**. Il est donc nécessaire pour vous de concevoir le cahier des charges rigoureusement.

Pour être sûr de ne rien oublier, voici notre guide vous récapitulant les **différentes étapes** de la constitution de votre **projet**. Bonne réflexion !

 Indiquez directement vos réponses dans les cases prévues, en ouvrant ce document avec votre navigateur (Google Chrome ou Safari) ou Adobe Acrobat Reader PDF. Puis enregistrez toutes vos infos et envoyez-nous votre cahier des charges rempli par email : commercial@snapp.fr.

**Les 11 étapes pour
constituer votre
cahier des charges**

1.

Présenter le contexte



Indiquez directement vos réponses dans les cases prévues, en ouvrant ce document avec votre navigateur (Google Chrome ou Safari) ou Adobe Acrobat Reader PDF.



Présentez votre entreprise et l'objectif de la consultation

Seules les informations majeures telles que les outils existants et les objectifs en rapport avec le projet devront être inclus.



Contact

Ajoutez les coordonnées des personnes impliquées dans le projet en mettant leur périmètre de responsabilité et leurs compétences. Tâchez aussi de bien mettre en avant le responsable du projet qui sera l'interlocuteur principal. Il s'agit ici de définir à qui adresser les commentaires, les questions et de quelle façon.

Nom :
Prénom :
Fonction :
Email :
Tel :

Nom :
Prénom :
Fonction :
Email :
Tel :

Nom :
Prénom :
Fonction :
Email :
Tel :

Nom :
Prénom :
Fonction :
Email :
Tel :

2.

Présenter le projet

→ Définir la cible

Il s'agit de définir les personnes qui utiliseront votre application.

À votre connaissance, combien de personnes accèdent aux applications similaires à votre projet par jour, semaine, mois ?

Quelles sont les principales raisons motivant le choix, chez l'utilisateur potentiel, des produits et/ou services de votre société ?

Exemples : vos collaborateurs, vos clients, les seniors...

→ Définir une problématique

À quelle(s) problématique(s) répond le projet ?

Exemples : Comment réduire le coût d'impression des catalogues utilisés par mes commerciaux ?

Comment faciliter le parcours d'achat dans mes points de vente ?

Comment réduire le temps consacré à... ?

Comment faire bénéficier de ... à ... ?

→ **Le périmètre du projet**

Le périmètre du projet comprend ce qui sera confié à chacune des parties, ce dont il sera responsable. Il s'agit de circonscrire précisément le périmètre pour identifier tout ce qui est nécessaire à la bonne réalisation du projet.

Exemples : Qui va s'occuper de fournir les contenus textes/visuels ?

Quels sont les livrables attendus ?

Les travaux incluent-ils une collaboration avec d'autres prestataires ?

Qui sera en charge de la mise à disposition sur les stores ?

Qui sera en charge de l'hébergement ?

→ **Les devices**

À quels terminaux mobiles est destinée l'application ?

Tablette

Smartphone

Objet connecté

→ **Les plateformes**

Quels OS et quelles versions d'OS supporter à minima ?

Android

iOS

Web

→ La technologie

Avez-vous des exigences particulières sur la technologie à utiliser ?

Native

Hybride (à préciser : React, Ionic...)

Webapp

→ La langue

Quelles seront la ou les langues utilisées ?

Quels seront les pays concernés ?

3.

Ergonomie et design

L'**ergonomie et le design** rendent l'interface mobile facilement utilisable et manipulable par le plus grand nombre. L'application doit répondre aux besoins de l'utilisateur dans les plus brefs délais sans que son utilisation exige un long processus d'apprentissage, tout en garantissant une expérience utilisateur adaptée et optimale. L'ergonomie d'un projet dépend de sa cible, de la tâche à laquelle il souhaite répondre et du contexte dans lequel il sera utilisé.

La **phase de conception** pourra être validée par une **phase d'évaluation par les utilisateurs** notamment via des tests utilisateurs ou des focus group. Le but étant de **mesurer l'utilisabilité du produit**, c'est-à-dire évaluer et valider la **satisfaction des utilisateurs** dans la réalisation des tâches.

Il est possible de **faire tester la solution** à différentes étapes du projet auprès d'un panel d'utilisateurs correspondant à la cible :

- Lorsque les maquettes sont finalisées et avant la phase de développement pour s'assurer que l'ergonomie et le design correspondent bien aux objectifs et sont compréhensibles.
- Avant la mise en production pour vérifier que la solution ne comporte pas d'anomalie et qu'elle corresponde bien aux attentes de la cible.



Avez-vous déjà pensé au parcours utilisateur ?

Avez-vous des contraintes d'ergonomie, d'accessibilité (mal voyant) et de navigation à respecter ?

Qualifiez par des adjectifs la façon dont un utilisateur potentiel doit percevoir le nouveau service.

Avez-vous des wireframes déjà en votre possession ?

Si vous avez fait appel à une agence spécialisée dans l'UX/UI, quel est le format à disposition pour récupérer les maquettes ?

Une charte graphique est-elle déjà définie ?

Avez-vous des exemples d'applications à suivre/à éviter ?

Faut-il prévoir des tests utilisateurs ?

4.

Description fonctionnelle & technique

Il s'agit d'identifier l'ensemble des fonctionnalités qui devront être créées lors du projet ou qui seront impactées par le projet s'il existe déjà. Cette liste servira de guide dans la réflexion et peut vous aider à éclaircir certains points ou éviter des omissions.

Une liste de fonctionnalités optionnelles pourra aussi être mise en avant pour anticiper les futures évolutions. Il est important de lister tout ce qui est nécessaire à la bonne réalisation du projet d'un point de vue technique et de mentionner le socle technique déjà en place ou souhaité.

Exemples de questions à creuser :

→ Exemple 1 : Fonctionnalité création de compte, connexion et sécurisation

- Quelles informations sont requises pour la création de compte ? : nom, prénom, pseudo, identifiant, mot de passe, adresse postale, téléphone...
- Faut-il prévoir une connexion via les comptes des réseaux sociaux (Facebook Connect...), touch ID ?
- Faut-il prévoir une gestion de mot de passe oublié ?
- Quel est le niveau attendu sur la sécurisation, l'authentification ?
- Est-il nécessaire d'activer un lien envoyé par email pour finaliser la création d'un compte ?

→ Exemple 2 : Fonctionnalité affichage contenus

- Quelle est la nature du contenu : photos, vidéos, textes, PDF, modules 3D...
- Quelle mise en page ? : titre, sous-titre, texte, carrousel, vidéo, zoom, partage...
- Quel format et poids des éléments ? Sont-ils statiques ou dynamiques ? Où sont-ils stockés ?
- Faut-il prévoir un accès sécurisé ?
- Gestion d'une liste : Affichage chronologique ? Sélection de filtres ? (par catégorie, lieu...)
- Fonction tri (par date, le plus consulté...)
- Faut-il prévoir leur stockage pour un usage en mode déconnecté ?
- Les éléments à afficher peuvent-ils être différents en fonction du profil utilisateur, de l'entité concernée, de la géolocalisation... ?

→ Autres fonctionnalités potentielles

- Géolocalisation
- Prise de commande - Paiement
- Notification push
- Gestion des stocks
- Réseau social
- Suivi temps réel
- Partage réseau
- Prise de photos
- Réalité virtuelle
- Mails transactionnels (mail bienvenue, mail confirmation commande...)

FONCTIONNALITÉ	DÉTAIL
Création de compte, connexion et sécurisation	• <i>Quelles informations sont requises pour la création de compte ?</i> Nom, prénom, email, mot de passe • <i>Faut-il prévoir une connexion via les comptes des réseaux sociaux (Facebook Connect...), touch ID ?</i> Facebook Connect • <i>Faut-il prévoir une gestion de mot de passe oublié ?</i> Oui • <i>Quel est le niveau attendu sur la sécurisation, l'authentification ?</i> Mot de passe avec 8 caractères minimum dont 1 majuscule, 1 chiffre et un caractère spécial Indiquer le degré de sécurisation du mot de passe avec un code couleur (rouge/orange/vert) • <i>Est-il nécessaire d'activer un lien envoyé par email pour finaliser la création d'un compte ?</i> Après avoir renseigné les informations nécessaires, l'utilisateur recevra un lien par email qu'il devra cliquer pour finaliser son inscription. Les templates emails seront à fournir par l'agence. → Snapp' peut vous accompagner sur les bonnes pratiques à mettre en place pour être en conformité avec le RGPD.

FONCTIONNALITÉ	DÉTAIL

FONCTIONNALITÉ	DÉTAIL

RGPD : focus données personnelles

Seules les données nécessaires au bon déroulement de votre activité peuvent être traitées.

- *Les données renseignées sont-elles sensibles ?*
- *Combien de temps êtes-vous autorisés à conserver les données collectées ?*
- *Avez-vous déjà les bases d'une politique de confidentialité / CGU ?*

→ Snapp' peut vous accompagner sur les bonnes pratiques à mettre en place pour être en conformité avec le RGPD.

→ Interactions

L'application devra-t-elle interagir avec votre Système d'Information (ERP, CRM...) ? Avec des applications tierces ?

Y aura-t-il des interactions spécifiques entre l'application et les composants du terminal mobile (appareil photo, boussole, haut-parleurs, GPS...) ?

L'application aura-t-elle un lien vers votre site internet ?

Devons-nous nous connecter à une API ? Le cas échéant, quels sont les webservices à appeler et quels sont leurs formats ?

Y a-t-il des SDK à intégrer ? Une documentation technique est-elle disponible ?

5.

Back office

- Quels contenus devront être administrables en back office ?
Faut-il prévoir une gestion des droits d'utilisation ?

Exemples :

Profil superadmin (responsable informatique qui a les droits sur tout le back office)

Profil admin (les directeurs de filiale qui ne peuvent voir et modifier que les éléments liés à leur filiale)

Contenus administrables : prix des produits, catégorie de produits, ajout de filiales, compte utilisateur, actualités

6.

Mode de distribution

- L'application sera-t-elle distribuée sur :

Store public (Apple Store et Google Play)

Store privé (en interne dans une entreprise)

- L'application sera-t-elle gratuite ?

Oui

Non (préciser si mode premium, achat in app...)

7.

KPIs - Indicateurs de performance

- Comment mesurerez-vous le succès du projet ?
Quels sont les KPIs dont vous souhaitez disposer pour suivre les performances de l'app ?
Exemples : nombre d'utilisateurs actifs, temps d'utilisation, nombre de téléchargements...

8.

Planning

- Indiquez le planning prévisionnel avec les jalons importants.
Quelle est la date de lancement souhaitée/prévue ?
Quel serait le calendrier pour la réception d'éléments comme la charte graphique, les webservice, la documentation technique d'un partenaire... ?

9.

Maintenance corrective ou évolutive

Chaque projet fait l'objet d'une période de garantie dont la durée est à déterminer. Durant cette période, les anomalies rencontrées seront corrigées gracieusement. Au-delà de cette période de garantie et pour s'assurer de la qualité du projet, un contrat de maintenance évolutive et/ou corrective peut être envisagé.

- Pensez-vous effectuer des mises à jour régulières et si oui, selon quelle périodicité ?
Avez-vous anticipé ce poste dans votre budget ?
Quel serait le niveau d'exigence sur le temps de traitement des anomalies ?

10.

Hébergement

- Une fois la solution en production, plusieurs possibilités existent pour l'héberger.
La solution sera-t-elle hébergée par vos soins ou par le prestataire ?
Quel serait le niveau requis : hébergement mutualisé ou dédié ?
Une astreinte 24/7 est-elle nécessaire ?

11.

Budget (option)

→ Indiquez ici une fourchette de budget afin que l'agence puisse vous proposer des solutions adaptées :

Entre 20 et 30K

Entre 30 et 50K

Entre 50 et 100K

Plus de 100K

Informations complémentaires

Vous êtes maintenant fin prêts à présenter votre **projet d'application** avec un cadre et des limites bien définies !

Votre dossier est prêt ?
Snapp' vous accompagne.

☎ 05.47.74.52.54

✉ commercial@snapp.fr

Le petit **lexique technique** autour du mobile

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



AAID

acr.

Désigne le numéro d'identification crypté unique de l'appareil, attribué par le système d'exploitation Android. Il permet aux développeurs/responsables marketing d'effectuer le suivi de certaines activités à des fins publicitaires et aux annonceurs de garder une trace des conversions d'achat et de téléchargement.

A/B Testing

n.m.

Le test A/B est une démarche qui consiste à soumettre aux utilisateurs des versions différentes de l'application ou du site web à étudier (variation d'une couleur, disposition d'un bandeau...).

Adresse IP

n.f.

Numéro qui identifie chaque appareil connecté à un réseau utilisant le protocole Internet (Internet Protocol).

Android

n.m.

Système d'exploitation mobile fondé sur le noyau Linux et développé actuellement par Google.

API

abr.

Application Programming Interface. Une API est une interface de programmation d'application permettant à des applications de communiquer entre elles et de s'échanger mutuellement des données.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

APK

abr.

Android Package Kit. Un APK est un type de fichier pour le système d'exploitation Android. Il constitue un ensemble de fichiers générés permettant de faire fonctionner une application mobile sur Android.

Application B to B

n.f.

Une application Business to Business, pouvant également s'écrire B2B, désigne un service mobile dans le cadre d'une activité commerciale entre deux entreprises.

Application B to C

n.f.

Une application Business to Consumer, pouvant également s'écrire B2C, désigne un service mobile destiné au grand public et utilisé dans le cadre d'une activité commerciale entre une entreprise et ses consommateurs.

Application B to E

n.f.

Une application Business to Employee, pouvant également s'écrire B2E, désigne un service mobile interne destiné aux employés d'une entreprise.

Application grand public

n.f.

Application distribuée sur les plateformes d'applications publiques telles que l'App Store et le Google Play.

Application hybride

n.f.

Application créée avec des technologies web (HTML, CSS et Javascript) utilisant le navigateur web intégré du support utilisé (smartphone, tablette) pour fonctionner sur différents OS (iOS, Android, Windows Phone, etc.).

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Application métier

n.f.

Application permettant de faciliter la gestion des activités d'une entreprise. L'objectif est de simplifier les tâches et d'automatiser les processus des utilisateurs, aussi nommée application B to B.

Application native

n.f.

Application développée pour fonctionner uniquement sur un système d'exploitation (Android, iOS...). Le code ne peut pas être utilisé pour un autre système d'exploitation.

App store

n.m.

Plateforme de téléchargement d'applications mobiles dédiées aux différents appareils mobiles fonctionnant sous iOS (iPod touch, iPhone et iPad).

ASO

acr.

App Store Optimization. Désigne l'ensemble des techniques d'optimisation visant à obtenir une bonne visibilité et un bon référencement sur les différents stores d'applications mobiles.

Recherche :

A **B** C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Back office

n.m.

Interface informatique permettant la gestion et d'administration de données d'un site dynamique.

Badge

n.m.

Désigne la petite pastille visible sur le bord en haut à droite de l'icône d'une application. Il permet d'informer l'utilisateur lorsqu'il a des éléments à consulter.

Bluetooth

n.m.

Système de communication radio permettant l'échange de données à très courte distance entre deux appareils électroniques sans fil.

Bouton Back

n.m.

Désigne le bouton retour, il permet à l'utilisateur de revenir à l'écran précédent.

Build

n.m.

Version exécutable d'une partie ou de l'intégralité d'une application en développement. Elle n'est pas distribuée sur les stores mais permet d'être testée par les développeurs et/ou le client.

Bug

n.m.

Anomalie ou défaut de conception d'un programme informatique à l'origine d'un dysfonctionnement.

Recherche :

A B **C** D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Checkbox

n.m.

Terme anglais désignant un composant permettant à l'utilisateur d'indiquer des choix.
Il peut cocher/décocher une case.

Crash

n.m.

Fermeture brutale non souhaitée d'une application, généralement due à un bug.

Recherche :

A B C **D** E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Deadline

n.m.

Terme anglais désignant une échéance, une date limite.

Design

n.m.

Pratique qui consiste à créer des interfaces qui soient à la fois esthétiques et adaptées à leur usage. On entend par “design” aussi bien l’aspect graphique (UI Design) que l’aspect ergonomique (UX Design).

Device

n.m.

Terme anglais désignant un appareil ou un dispositif avec lequel un internaute va naviguer sur Internet (ordinateur, smartphone, tablette). La taille de l’écran, la marque, le modèle, ou encore la résolution de celui-ci sont des facteurs qui différencient un « device » d’un autre.

Digital Analytics

n.f.

Désigne l’ensemble des techniques et pratiques visant à mesurer des données numériques liées au comportement des utilisateurs sur les différents supports digitaux (sites web, sites mobiles, applications mobiles...).

Données anonymisées

n.f.

Type de données à caractère personnel qui ont été dépersonnalisées. L’anonymisation est un concept qui offre une protection de la vie privée tout en permettant aux entreprises, dont les activités nécessitent l’usage de ces données, d’y accéder.

Recherche :

A B C **D** E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Données cryptées

n.f.

Type de données indéchiffrables. Le cryptage de données est un processus informatique permettant de protéger les données d'un utilisateur contre les lectures et les utilisations non autorisées.

Données sensibles

n.f.

Type de données à caractère personnel qui font apparaître, directement ou indirectement : les origines raciales ou ethniques, les opinions politiques, philosophiques ou religieuses.

Drag-and-drop

n.m.

Terme anglais désignant le glisser-déposer, également appelé cliquer-glisser. C'est une action qui consiste, dans une interface, à utiliser une souris, un pavé tactile (trackpad), ou un écran pour déplacer un élément d'un endroit à un autre.

Dump

n.m.

Désigne une sauvegarde de bases de données à un instant donné de l'état de ses bases.

Recherche :

A B C D **E** F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



ERP

acr.

Enterprise Ressource Planning. Traduit en français par l'acronyme PGI (Progiciel de Gestion Intégré), c'est un logiciel de gestion qui pilote l'activité de l'entreprise : gestion commerciale, gestion de la relation client, gestion financière, gestion de la production...

Recherche :

A B C D E **F** G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Feedback

n.m.

Terme anglais qui désigne un retour sur une expérience.

Fenêtre modale

n.f.

Dans une interface graphique, une fenêtre modale est une fenêtre qui force une réponse avant de poursuivre (souvent associée à une question à laquelle l'utilisateur doit répondre). Elle prend totalement le contrôle du clavier et de l'écran.

Framework

n.m.

Terme anglais désignant un cadre de travail. En leur offrant une architecture prête à l'emploi, il simplifie le travail des développeurs informatiques et leur permet de gagner du temps.

Recherche :

A B C D E F **G** H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Geofence

n.m.

Terme anglais signifiant “géorepérage”. Il s’agit d’une limite géographique virtuelle, qui permet au logiciel d’envoyer des messages lorsqu’un appareil mobile entre ou quitte une zone définie.

Géolocalisation

n.f.

Ensemble des techniques employées pour localiser un objet, un véhicule ou un individu, sur un plan ou une carte, en fonction de ses coordonnées géographiques.

Github

n.m.

Plateforme permettant aux développeurs de stocker et de partager, publiquement ou non, le code qu’ils créent.

Google Play Store

n.m.

Plateforme Google de téléchargement d’applications mobiles dédiées aux différents appareils mobiles fonctionnant sous le système d’exploitation Android.

Guideline

n.m.

Terme anglais signifiant “ligne directrice”. Il s’agit des règles à suivre en termes de graphisme, de développement, d’interfaces.

Recherche :

A B C D E F G **H** I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Home

n.f.

Terme anglais désignant la page d'accueil d'une application.

Host

n.m.

Équipement accueillant des applications logiciel.

Le fichier hosts est utilisé par le système d'exploitation lors de la connexion à un réseau, comme Internet. Son rôle est d'associer des noms d'hôtes à des adresses IP.

Recherche :

A B C D E F G H **I** J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Icône

n.f.

Petite image qui, au clic, permet d'ouvrir une application mobile.

IDFA

acr.

Désigne le numéro d'identification crypté unique de l'appareil, attribué par le système d'exploitation iOS. Il permet aux développeurs/responsables marketing d'effectuer le suivi de certaines activités à des fins publicitaires et aux annonceurs de garder une trace des conversions d'achat et de téléchargement.

In-app purchase

n.m.

Système offrant la possibilité de vendre du contenu additionnel à l'intérieur même d'une application.

Interstitial

n.m.

Image qui affiche la plupart du temps une publicité en plein écran lors de l'ouverture de l'application ou entre deux pages. Il peut être fermé manuellement par l'utilisateur à l'aide d'une petite croix en haut à droite ou bien être programmé pour s'afficher environ 3 secondes. Il peut être cliquable et renvoyer vers un site internet ou vers les stores.

iOS

n.m.

Système d'exploitation mobile développé par Apple pour ses appareils.

Recherche :

A B C D E F G H I **J** K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



JavaScript

n.m.

Langage de programmation principalement employé dans les pages web interactives. Il a la particularité de s'activer côté client : votre ordinateur reçoit le code et l'exécute. Ce langage permet d'améliorer l'ergonomie ou l'interface utilisateur : animations, effets particuliers sur les pages...

Recherche :

A B C D E F G H I J **K** L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Killer une application

v.

Action permettant la fermeture complète d'une application.

Recherche :

A B C D E F G H I J K **L** M N O P Q R S T U V W X Y Z



Label

n.m.

Texte statique qui nomme ou décrit des éléments de l'interface de l'application mobile (exemple : texte présent sur les boutons).

Landscape

n.m.

Terme anglais définissant l'affichage des données.

Loader

n.m.

Terme anglais indiquant le chargement d'un programme, d'une page.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L **M** N O P Q R S T U V W X Y Z



Mac OS X

n.m.

Ligne de systèmes d'exploitation propriétaires développés et commercialisés par Apple.

Map

n.m.

Terme anglais signifiant carte géographique.

Material design

n.m.

Ensemble de règles de design proposées par Google afin d'unifier le style graphique de ses applications.

MAU

acr.

Monthly Active Users. Désigne les utilisateurs actifs mensuellement, cet indicateur est utilisé pour mesurer le succès des applications mobiles.

Menu burger

n.m.

Également appelé menu latéral, hamburger ou encore à tiroir, c'est un bouton qui prend la forme d'une icône qui consiste en trois lignes horizontales parallèles. Il est placé dans le coin supérieur d'une interface et permet de révéler un menu, ce qui le distingue d'une barre de menu toujours affichée.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L **M** N O P Q R S T U V W X Y Z

Mock-up

n.m.

Désigne une maquette simplifiée d'une interface utilisateur. Elle montre les fonctionnalités sans aspect esthétique.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M **N** O P Q R S T U V W X Y Z



Navigation bar

n.f.

Désigne la barre du haut de l'écran sur iOS.

NFC

acr.

Near Field Communication (communication en champ proche en français). Technique de télécommunication par radio à très courte distance (quelques cm), elle permet d'échanger des données entre deux appareils équipés de ce dispositif.

Notification push

n.m.

Message d'alerte envoyé à l'utilisateur d'un smartphone par le biais d'une application mobile installée sur son téléphone.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N **O** P Q R S T U V W X Y Z



Objet connecté

n.m.

Objet électronique (montre connectée, assistant vocal...) capable de communiquer avec un autre objet (souvent un smartphone, une tablette ou un ordinateur). Cette communication permet à l'objet d'envoyer ou de recevoir des informations via une connexion Internet : c'est l'Internet des objets ou l'Internet of Things (IoT).

Onboarding

n.m.

Désigne le processus par lequel un utilisateur, lorsqu'il installe une application mobile, est accompagné et guidé lors de sa première utilisation à travers l'affichage d'écrans spécifiques.

Onglet

n.m.

Élément présent sur la barre de navigation qui permet de naviguer directement d'une page à l'autre sans fermer une page ni revenir en arrière.

Online/Offline

n.m.

Termes anglais signifiant respectivement avec réseau/sans réseau.

Open data

n.m.

Terme anglais désignant des données ouvertes. Leur accès et leur usage sont laissés libres aux usagers.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N **O** P Q R S T U V W X Y Z

OS

acr.

Terme anglais qui signifie Operating System, Système d'Exploitation en français. Il désigne un ensemble de programmes permettant de faire fonctionner le mobile pour qu'il exécute différentes tâches.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O **P** Q R S T U V W X Y Z



Picker

n.m.

Terme anglais désignant un sélecteur. C'est un composant prenant la forme d'un rouleau qui propose à l'utilisateur plusieurs réponses qu'il doit sélectionner.

Pixel

n.m.

Petit carré composant l'écran et qui affiche une couleur à la fois. Plus une image dispose de pixels, plus elle est précise et permet d'avoir des informations détaillées.

Placeholder

n.m.

En mobile, c'est une image par défaut que l'on affiche lorsque l'image qui doit normalement apparaître ne s'affiche pas.

POC

acr.

Proof Of Concept. Désigne l'étape pour valider la faisabilité d'un projet.

Pop-in

n.f.

Petite fenêtre qui s'affiche au-dessus du contenu d'une application en « surimpression ». Son fonctionnement est similaire à une pop-up, mais la différence réside dans le fait que les pop-ins ne s'ouvrent qu'à l'intérieur d'une application, et peuvent être de tailles et de formes diverses. La pop-in laisse la possibilité d'interagir avec le reste de la page sur laquelle elle est affichée.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O **P** Q R S T U V W X Y Z

Pop-up

n.f.

À l'origine, désigne une petite fenêtre de navigateur web directement ouverte par le système d'exploitation du terminal (desktop, tablette ou smartphone). Elle n'est pas personnalisable mis à part ses boutons qui peuvent être paramétrés pour définir l'action de l'utilisateur. Le terme traditionnel de pop-up a aujourd'hui pratiquement disparu pour laisser place aux pop-ins, car utilisée de manière trop abusive par les entreprises pour diffuser leurs publicités.

PSP

acr.

Prestataire de Services de Paiement. Il permet à des tiers (marchands, ONG, etc.) d'accepter des paiements en ligne, en général par carte bancaire.

Pull to refresh

v.

Action qui consiste à tirer l'écran vers le bas pour actualiser le contenu d'une page.

PWA

acr.

Progressive Web App. Désigne une application accessible à partir d'un navigateur mobile sans passer par les stores.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P **Q** R S T U V W X Y Z



QR Code

n.m.

Acronyme de Quick Response Code. De forme carré et la plupart du temps en noir et blanc, c'est un tag lisible par les téléphones portables et tablettes. Il permet d'accéder directement à une page web ou autre contenu.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q **R** S T U V W X Y Z



React native

n.m.

Framework mobile hybride développé par Facebook qui évolue constamment avec le soutien de nombreux contributeurs sur Github.

Réalité augmentée

n.f.

Augmented Reality (AR). Désigne les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste et en temps réel des objets virtuels dans une séquence d'images réelles.

Réalité virtuelle

n.f.

Virtual Reality (VR). Technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels.

Réalité mixte

n.f.

Mixed reality (MR). Désigne les dispositifs de visualisation de contenus en 3D par le biais d'un casque, c'est un mix entre réalité augmentée et réalité virtuelle.

Recettage

n.m.

Démarche qui consiste à s'assurer du bon fonctionnement d'une application mobile avant la soumission et la diffusion sur les stores d'applications.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q **R** S T U V W X Y Z

Résolution

n.m.

Nombre de pixel par unité de longueur.

Responsive design

n.m.

Manière de concevoir un site pour qu'il s'adapte à n'importe quel écran de façon optimale.

Ruby on Rails

n.m.

Également appelé RoR ou Rails. C'est un framework web libre écrit en Ruby qui propose une structure qui permet de développer rapidement et intuitivement.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R **S** T U V W X Y Z



Scroller

v.

Action qui consiste à faire défiler un écran de bas en haut ou de haut en bas à l'aide de la molette d'une souris, d'un pavé tactile ou d'un doigt.

SDK

abr.

Software Development Kit. Désigne un ensemble d'outils d'aide à la programmation proposé aux développeurs.

Search bar

n.f.

Terme anglais signifiant barre de recherche. Elle permet d'effectuer des recherches dans des données.

Slider

n.m.

Module technique qui permet de faire défiler des slides. Par slide, on entend des bannières qui peuvent contenir des images, du texte, des liens, des animations ou des vidéos.

Spécification (fonctionnelle et/ou technique)

n.f.

Appelée également "spec". La spécification fonctionnelle est une description des fonctionnalités d'une application en vue de sa réalisation, tandis que la spécification technique détaille comment les réaliser (OS, langage informatique, technologies...).

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R **S** T U V W X Y Z

Splashscreen

n.m.

Ecran qui se lance après le démarrage de l'application et qui apparaît avant l'écran d'accueil.

Status bar

n.f.

Fine barre située tout en haut de l'écran du mobile. Elle comprend l'heure, le réseau et l'état de la batterie

Store privé

n.m.

Comme son nom l'indique, c'est un espace privé de chargement d'une application mobile. Les app stores privés sont souvent utilisés pour lancer une application en bêta avant un lancement sur les magasins d'applications publics.

Swiper

v.

Terme anglais signifiant balayer. Il peut être utilisé pour faire défiler des contenus sur un carrousel ou pour fermer une application.

Système d'exploitation

n.m.

Désigne un ensemble de programmes permettant de faire fonctionner et contrôler un appareil informatique.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S **T** U V W X Y Z



Tap bar / Tabbar

n.m.

Barre souvent située en bas de l'écran du mobile. Elle est composée de plusieurs onglets de navigation.

TNR

acr.

Test de Non Régression. Tests qui permettent de s'assurer que les modifications et évolutions effectuées par les développeurs lors du dernier sprint n'ont pas entraîné d'effet de bord, en altérant les parties du code non modifiées.

Toast

n.m.

Petit message de notification qui apparaît dans les applications Android et qui disparaît automatiquement après quelques secondes d'affichage.

Tokens d'authentification

n.m.

Solution d'authentification forte qui permet l'accès à une ressource protégée électroniquement. L'utilisateur obtient un jeton pour une durée limitée au lieu de réutiliser le même nom d'utilisateur et mot de passe.

Toolbar

n.m.

Terme anglais désignant une barre d'outils. C'est un élément de base des interfaces graphiques qui regroupe en une barre plusieurs boutons.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T **U** V W X Y Z



UDID

acr.

Unique Device IDentifier. Numéro unique propre à chaque iPhone, iPod, iPad qui permet d'identifier un appareil Apple et de le relier à un utilisateur.

UI

acr.

User Interface. Désigne l'interface graphique d'une application.

Unit testing

n.m.

Terme anglais définissant un test unitaire. Procédure permettant de vérifier le bon fonctionnement d'une partie précise d'un logiciel ou d'une portion d'un programme.

UNIX

n.m.

Système d'exploitation multi-couches, multitâches (plusieurs logiciels peuvent fonctionner simultanément) et multi-utilisateurs (plusieurs utilisateurs peuvent travailler simultanément sur la même machine).

UX

acr.

User Experience. Désigne tous les aspects de l'interaction de l'utilisateur avec l'interface.

Recherche :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V **W** X Y Z



Webapp

n.f.

Terme anglais signifiant application web. C'est une application consultable sur un mobile depuis un navigateur web.

Web service

n.m.

Terme anglais signifiant service web. C'est une technologie qui permet à des applications de dialoguer à distance via Internet, et ceci indépendamment des plateformes et des langages sur lesquels elles reposent.

WebView

n.f.

Il s'agit d'un composant d'Android intégré dans toutes les versions de l'OS qui permet l'affichage d'une page web.

Wireframe

n.m.

Désigne une maquette fonctionnelle. C'est un schéma utilisé lors de la conception d'une interface pour définir les zones et composants qu'elle doit contenir.