



# CAHIER DES CHARGES

## GRUBBY

Ce document dresse le cahier des charges du projet GRUBBY. Il présente GRUBBY, une application destinée aux étudiants, mettant en place la gestion de commandes groupées. Le cahier des charges décrit les objectifs de l'application et précise ses fonctionnalités. Le CDC aborde également les moyens et technologies utilisés lors du déroulement du projet.

Référent du projet : Fabius AHOSSI, Mathis LECHEVALIER  
Emails : [ahossifabius1@gmail.com](mailto:ahossifabius1@gmail.com) [mathis10112005@gmail.com](mailto:mathis10112005@gmail.com)

# SOMMAIRE

## **A. Cadre du projet**

- A.1. Résumé
- A.2. Contexte de l'entreprise
- A.3. Enjeux et objectifs
- A.4. Livrables
- A.5. Équipe du projet
- A.6. Prestataires

## **B. Planning**

- B. 1. Planning événementiel
- B. 2. Versioning
- B. 3. Contrôle de l'évolution

## **C. Considération marketing**

- C. 1. Cible
- C. 2. Marché
- C. 3. International

## **D. Conception graphique**

- D. 1. Charte graphique
- D. 2. Interface utilisateur
- D. 3. Mockup
- D. 4. Illustration

D. 5. Logo

## **E. Spécifications techniques**

E. 1. Applications mobile

E. 2. Back-office

E. 3. API

E. 4. Choix technologiques

E. 5. Base de données

E. 6. Domaine et hébergement

E. 7. Nom de domaine

E. 8. Hébergement serveurs

E. 9. E-mail

E. 10. Compatibilité système

E. 11. Site Web

E. 12. Types d'appareils

E. 13. Service tiers

E. 14. Sécurité

E. 15. Contenu utilisateur

E. 16. Maintenance et évolutions

## **F. Budget**

F. 1. Budget du projet

F. 2. Budget maintenance et évolutions

## A. Cadre du projet

### A.1. Résumé

Résumé du projet : Grubby est une application mobile innovante dédiée aux étudiants, leur permettant de passer des commandes de repas groupés auprès des restaurants locaux et fast-food. L'application propose un système de réductions progressives en fonction du nombre de participants, rendant les repas plus accessibles, mais également, plus économiques. L'application est, de plus, un espace d'échange et de rencontres pour les étudiants. Le projet inclut le développement d'une application mobile disponible sur iOS et Android, une interface back-office pour les restaurants partenaires ainsi qu'une API permettant l'intégration de plusieurs services de paiement. Ce projet ne se limite pas à la simple commande de repas, mais cherche aussi à créer une véritable communauté autour de la restauration étudiante, en transformant les pauses déjeuner en moments agréables et conviviaux.

### A.2. Contexte de l'entreprise

Nous sommes deux élèves soucieux de la vie sociale des élèves, qui espèrent améliorer et rallonger le temps de pauses des nombreux étudiants.

L'entreprise vise alors à améliorer l'expérience des étudiants en matière de restauration rapide, particulièrement durant les heures de déjeuner. Ce projet répond à des problématiques courantes rencontrées par les étudiants telles que les files d'attente excessivement longues et la perception d'une qualité de nourriture insuffisante au self universitaire. En effet, certains étudiants peuvent considérer les fast-foods comme offrant une meilleure qualité, surtout en termes de goût et de variété. En établissant un modèle économique attractif, l'entreprise s'engage à collaborer avec des restaurants locaux, créant ainsi un bénéfice pour les deux parties.



### A.3. Enjeux et objectifs

Notre priorité est de fidéliser nos utilisateurs en développant des stratégies qui les incitent à l'utiliser régulièrement. Nous visons à établir des partenariats avec les restaurants locaux pour garantir des offres diversifiées qui répondent aux goûts des étudiants. De plus, nous souhaitons créer un véritable sentiment de communauté autour de notre application, en facilitant les échanges entre étudiants et en favorisant les rencontres lors de commandes groupées. La satisfaction client est également primordiale, nous mettrons en place des indicateurs de satisfaction, des étoiles de satisfaction ou un système d'avis, afin d'évaluer l'expérience utilisateur et d'améliorer continuellement nos services.

Nos objectifs sont d'augmenter le nombre d'utilisateurs actifs en atteignant un certain chiffre dans les six premiers mois suivant le lancement. Nous souhaitons ainsi réduire les temps d'attente pour les commandes, car cela est crucial pour améliorer l'expérience client. Nous prévoyons de proposer des offres spéciales en fonction des jours et des événements universitaires pour attirer davantage d'étudiants. Enfin, nous comptons mettre en place un programme de fidélité dans les mois suivant le lancement, afin de récompenser nos utilisateurs réguliers avec des promotions, renforçant ainsi leur engagement envers notre application.

### A.4. Livrables

Les livrables de ce projet comprendront un site internet où seront regroupés nos réseaux sociaux et qui inclura deux liens vers l'application Grubby. Cette dernière sera disponible en téléchargement sur des plateformes telles que l'App Store (iOS) et le Play Store (Android). L'intégration d'un système back-office pour la gestion des restaurants partenaires et des commandes sera mis en place, ainsi qu'une API pour l'intégration des systèmes de paiement et des services tiers (restaurants). Enfin, un rapport d'analyse recueillant le feedback des utilisateurs.

### A.5. Équipe du projet

Chef de projet : Fabius AHOSSI

Développeurs : Thomas Desnoy ( MALT )

Graphiste : Nawel Delapart ( FIVER )

Responsable marketing : Mathis LECHEVALIER

Responsable des partenariats avec les restaurants : Mathis LECHEVALIER



Fabius Ahossi



Mathis Lechevalier



Thomas Desnoy



Nawel Delapart

## A.6. Prestataires

**Graphistes** pour l'identité visuelle

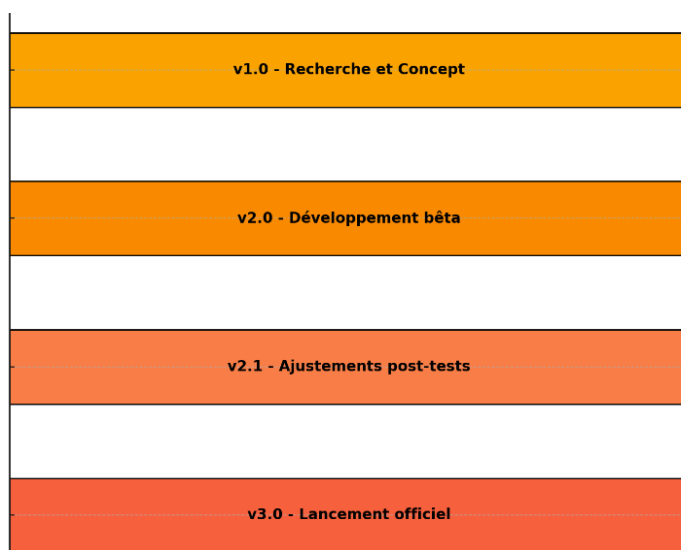
**Développeur** pour l'application

## B. Planning

### B.1. Planning événementiel

Phase	Description	Durée
Phase 1 : Étude de marché	Étude de marché, finalisation du concept	1 mois
Phase 2 : Développement bêta	Conception et développement de la version bêta	30 jours
Phase 3 : Tests utilisateur	Collecte de feedback, ajustements de l'application	2 mois
Phase 4 : Lancement officiel	Lancement de l'application et campagne marketing	1 mois

### B.2. Versioning



### **B.3. Contrôle de l'évolution**

Des réunions de suivi hebdomadaires seront organisées pour évaluer l'avancée du projet et ainsi, de discuter des possibles évolutions de notre application.

Nous utiliserons l'outil de gestion de projet "Trello" pour suivre et planifier les différentes tâches en fonction de leur priorité. Cet outil nous permettra également d'organiser le développement de nouvelles fonctionnalités sur l'application GRUBBY.

Nous mettrons en place un système de feedback pour recueillir les avis des utilisateurs, à travers des évaluations après livraison. Cela nous permettra d'opter pour une amélioration continue de l'application.

## **C. Considérations marketing**

### **C.1. Cible**

Nous ciblons principalement les étudiants des universités et grandes écoles, âgés de 18 à 25 ans, à la recherche de solutions abordables et rapides pour le déjeuner. Nous avons analysé un profil type, pour mieux saisir les attentes, les goûts et les habitudes de nos clients potentiels.

## C.2. Marché

France : Marché initial avec des partenariats dans plusieurs grandes villes universitaires.

Analyse des concurrents	Uber Eats	Deliveroo	Just Eat
Forces	Large choix de restaurants, promotions fréquentes, livraisons rapides.	Livraisons rapides, qualité des restaurants partenaires.	Bonne réputation, bon service client.
Faiblesses	Frais de livraison élevés.	Frais de livraison élevés.	Limitation géographique.
Nombre de partenariats	Plus d'un million	160 000	Plus de 29 000

Forces	Focalisation sur les repas en groupe, promotions attractives, application sociale.
Faiblesses	Faible notoriété par rapport aux concurrents.

De plus en plus de consommateurs préfèrent commander des repas en ligne plutôt que de cuisiner. C'est ainsi que notre application s'intègre parfaitement dans le marché, un milieu dans lequel les étudiants recherchent des solutions permettant de partager des repas avec des amis. Grubby répond à une demande, des prix moins élevés. En effet, les utilisateurs sont attirés par les réductions et les offres spéciales, ils apprécient également les applications avec des fonctionnalités de partage.

## C.3. International

Une expansion est possible vers d'autres pays européens après la validation du concept en France.

Nous réaliserons des d'études de marché dans ces pays pour comprendre les besoins locaux et la culture alimentaire.

## D. Conception graphique

### D. 1. Charte graphique

**Notre logo**



**Sa version dérivée**



		
RVB : 239/57/35	RVB : 244/132/31	RVB : 248/193/80
		
RVB : 241/211/46	RVB : 255/255/255	RVB : 110/200/109

Palette de couleurs intégrée dans notre application

- Les couleurs chaudes liées à la nourriture
- Le blanc pour la clarté
- Le vert en couleur secondaire, pour la bonne qualité des produits

**Choix de la typographie utilisée**

Police du logo : Mickey Mouse

Polices utilisées au sein de l'application :

- Call me jigo
- Franklin gothihic heavy
- Poppins

Pourquoi ces polices d'écriture ? Elles sont modernes et lisibles

Un style moderne, une interface claire et complète, des couleurs attrayantes, des visuels de haute qualité ainsi que des icônes intuitives.

**Des illustrations simples et compréhensibles par tous**






**Approche moderne d'illustrations**

**D. 2. Interface utilisateur**

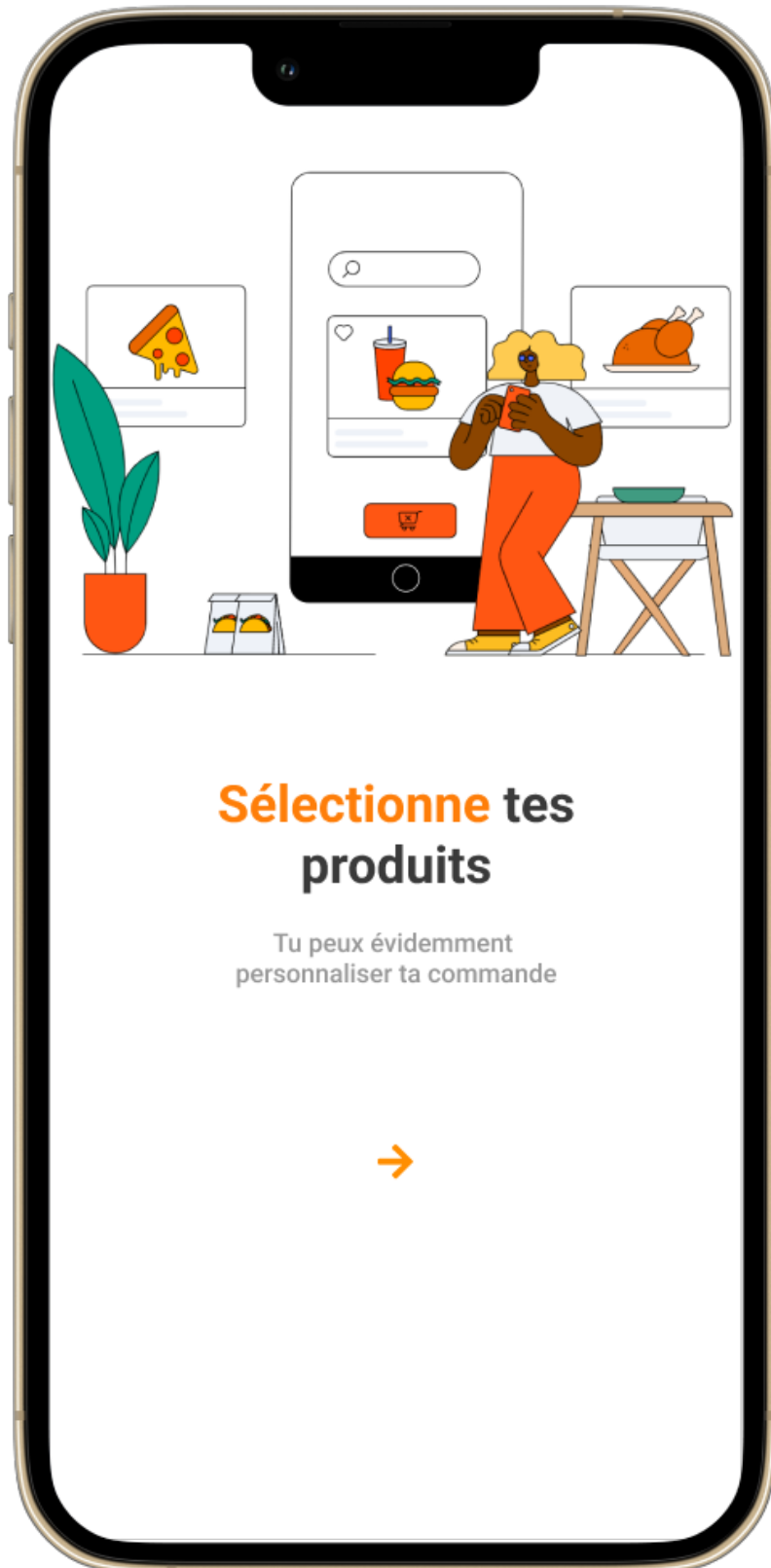
Page d'ouverture de l'application



## Page explication 1



## Page explication 2





## Page explication 3



## Page explication 4



## Page d'inscription / connexion



The image shows a smartphone screen with an orange gradient background. At the top, the word "GRUBBY" is displayed in a large, bold, orange, stylized font. Below the logo is a horizontal line. Underneath the line are two links: "Créer un compte" (underlined) and "Se connecter". Below these links are three input fields: "Nom" with the text "Mathis Lechevalier", "Adresse mail" with the text "Lchvmathis@gmail.com", and "Mot de passe" with masked text "\*\*\*\* \*". At the bottom, there are two buttons: a white button with the text "Se connecter" and a white button with the Google logo and the text "Se connecter avec Google".

**GRUBBY**

[Créer un compte](#) [Se connecter](#)

Nom

Mathis Lechevalier

Adresse mail

Lchvmathis@gmail.com

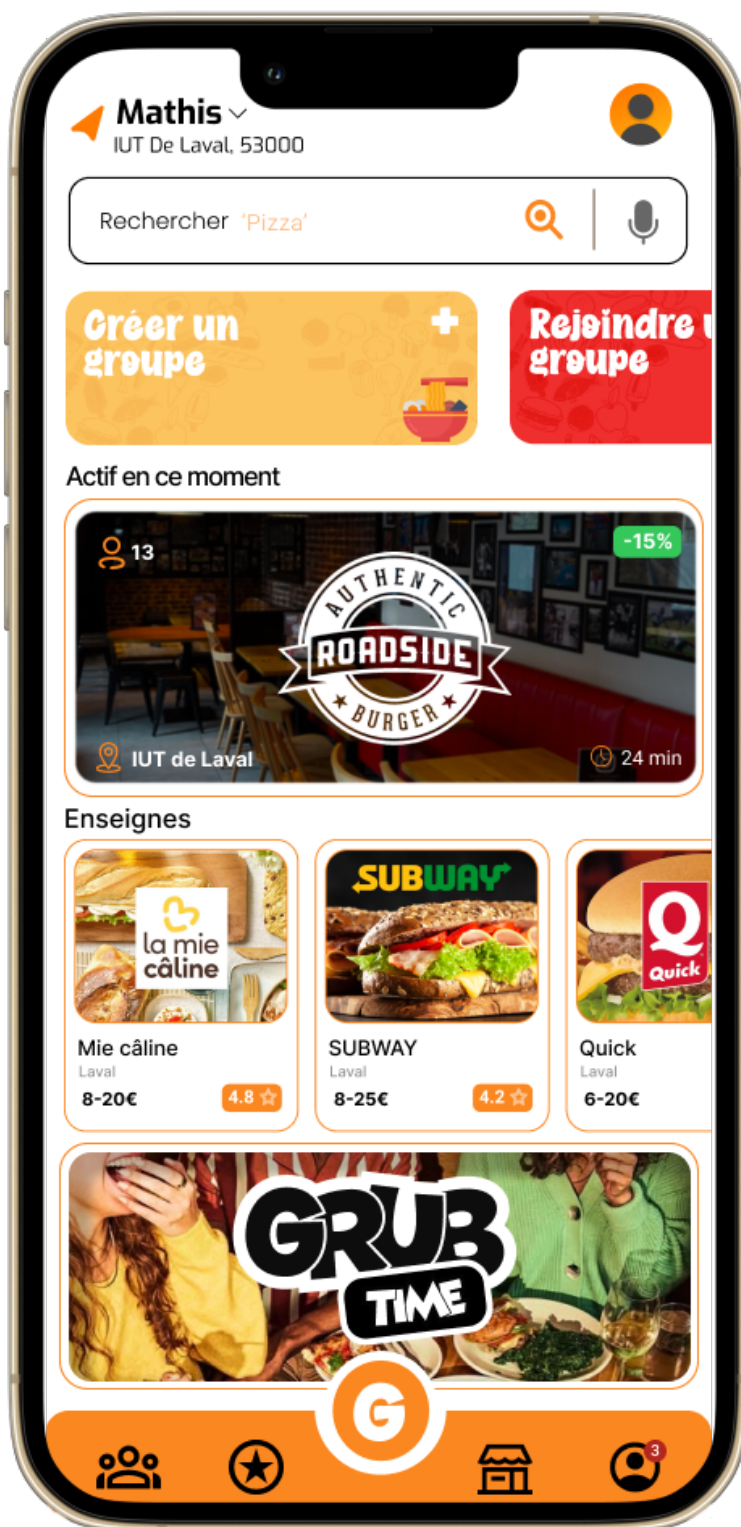
Mot de passe

\*\*\*\* \*

[Se connecter](#)

 [Se connecter avec Google](#)

## Page d'accueil

Créer un  
groupeRejoindre un  
groupeInviter un  
proche

Mes GRUBS




## Page : localisation



## Page : mon profil

Editer le profil



Nom....  
Mathis Lechevalier

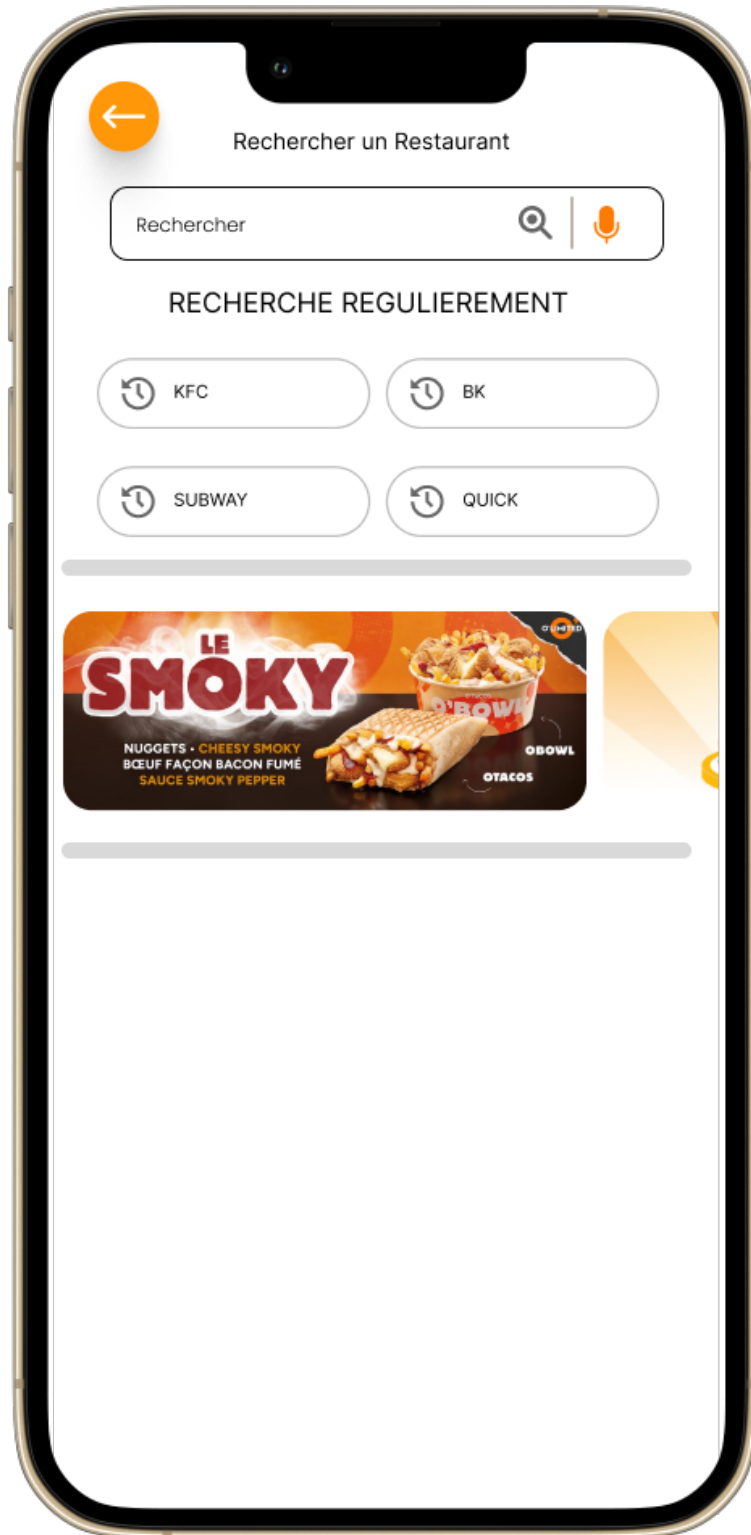
Numéro mobile  
06 54 32 76 76

Adresse Email  
Lchvmathis@gmail.com

Né le .....  
21-05-2002 ▼

Cancel Update

## Page : barre de recherche 1

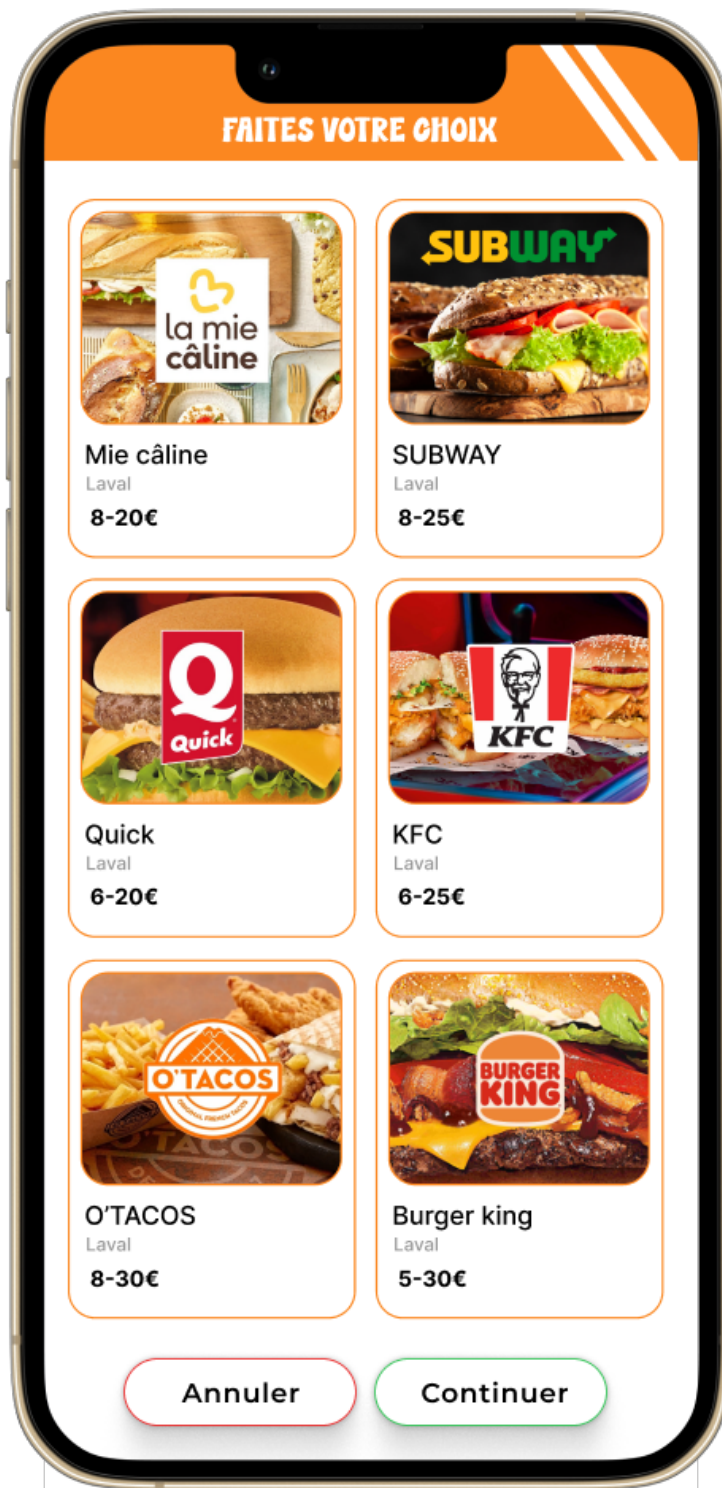


## Page : barre de recherche 2





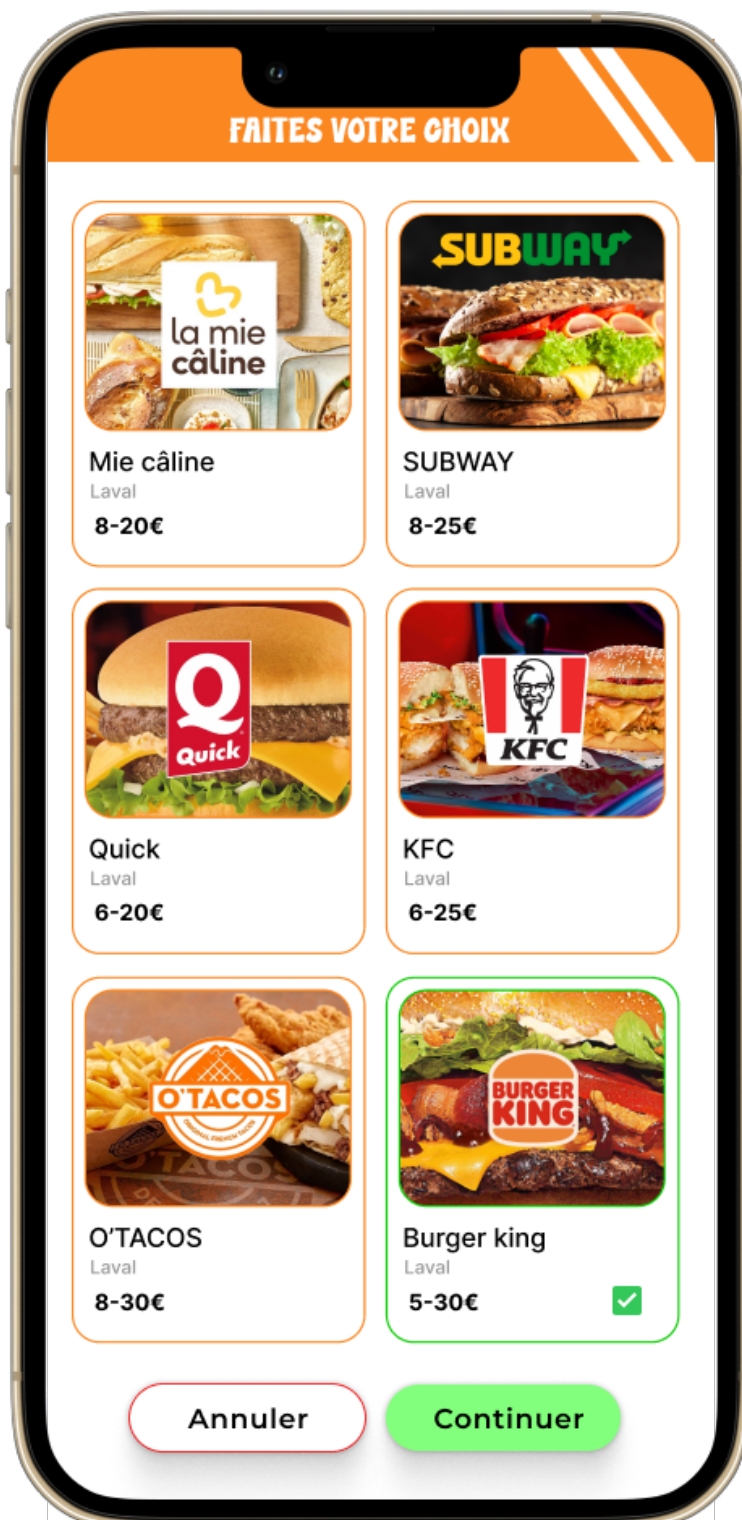
## Page : sélection de l'enseigne



Créer un  
groupe



Page : validation de l'enseigne choisie



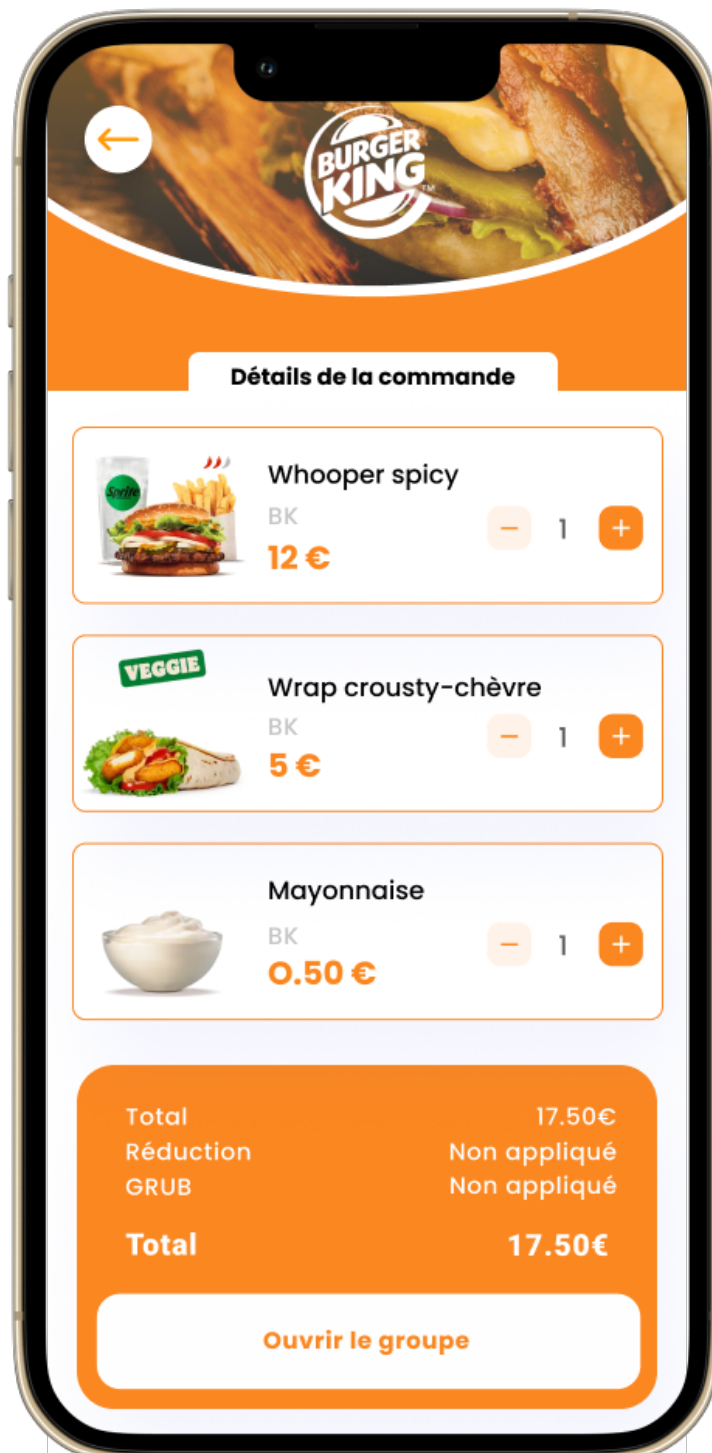
## Page : sélection des produits



## Page : validation des produits



## Page : détails de la commande

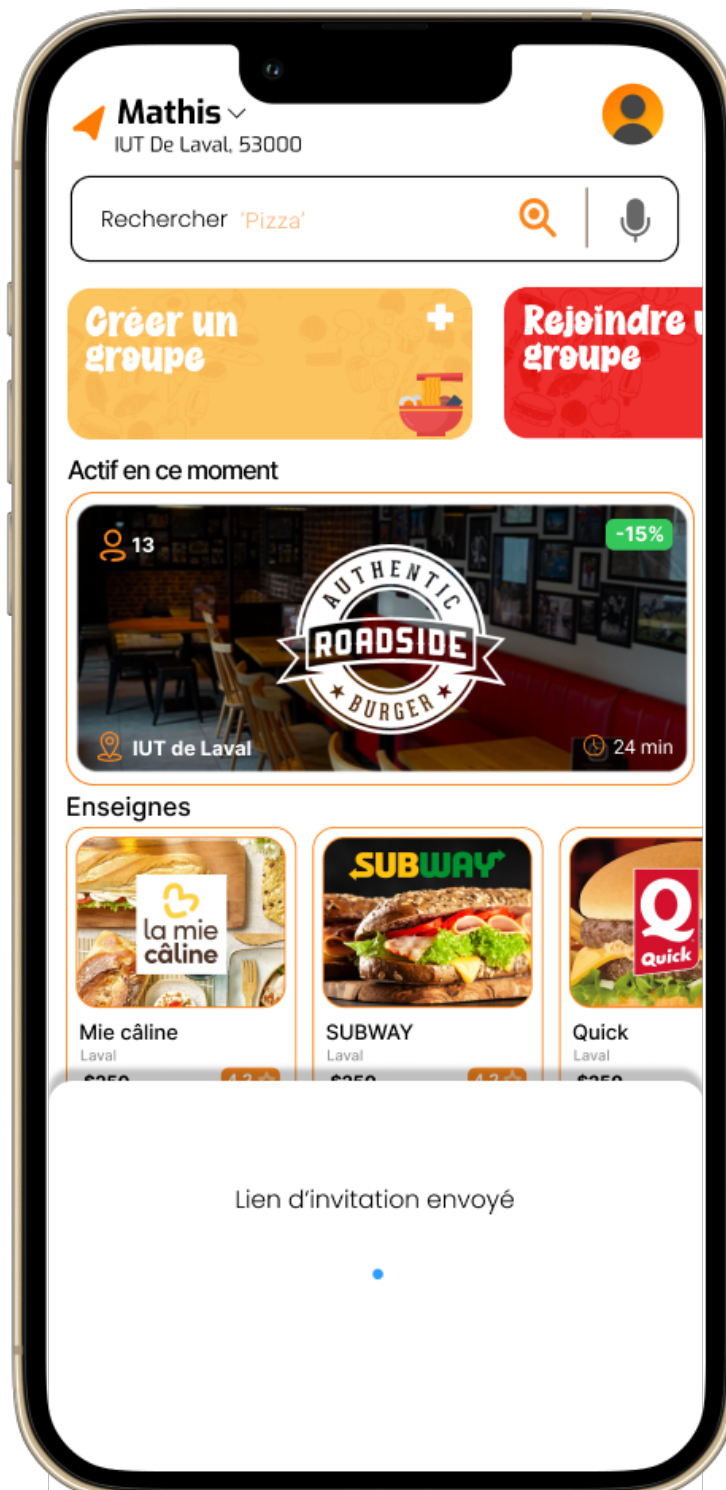


Page : Groupe de commande créer

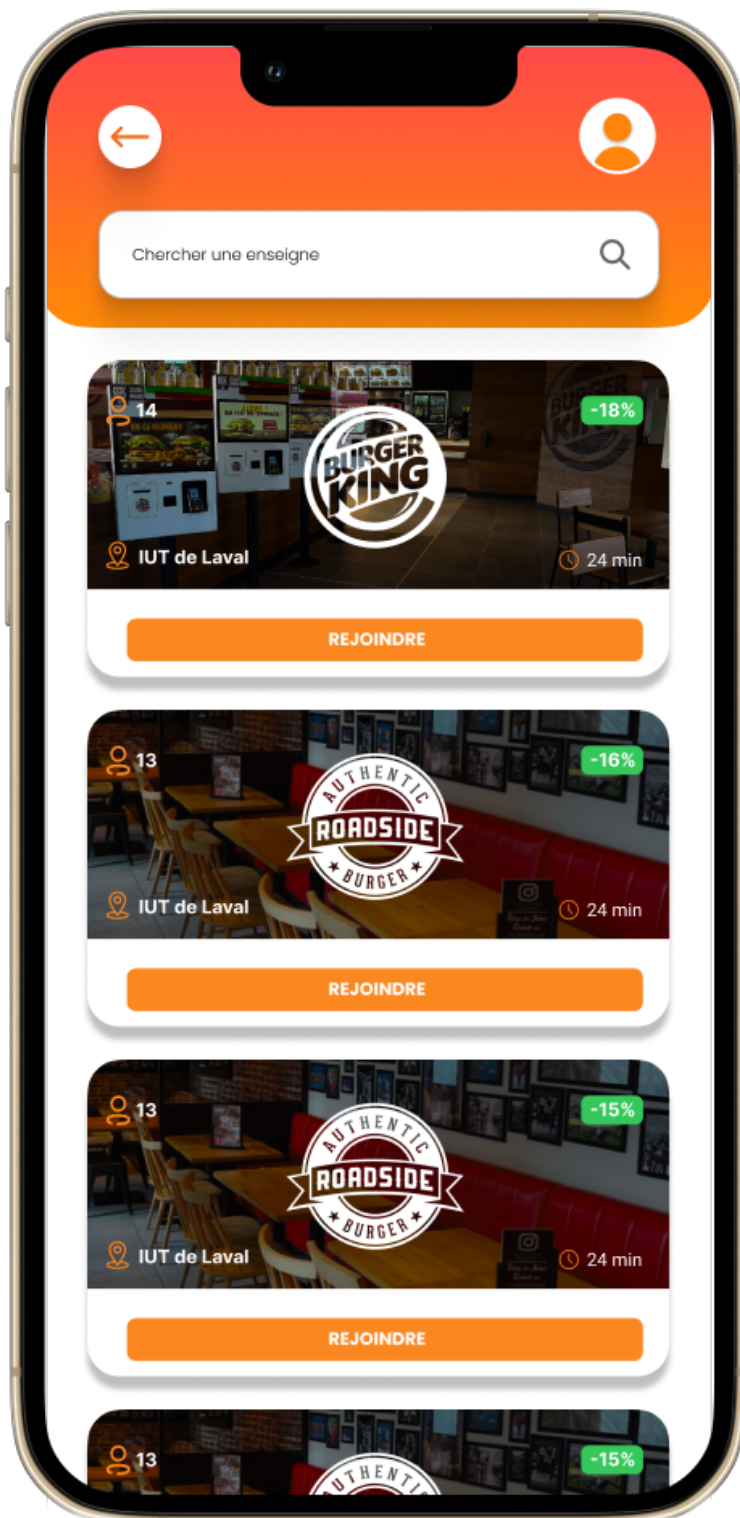




Page : envoi d'un lien d'invitation ( animation )



## Page : liste des groupes





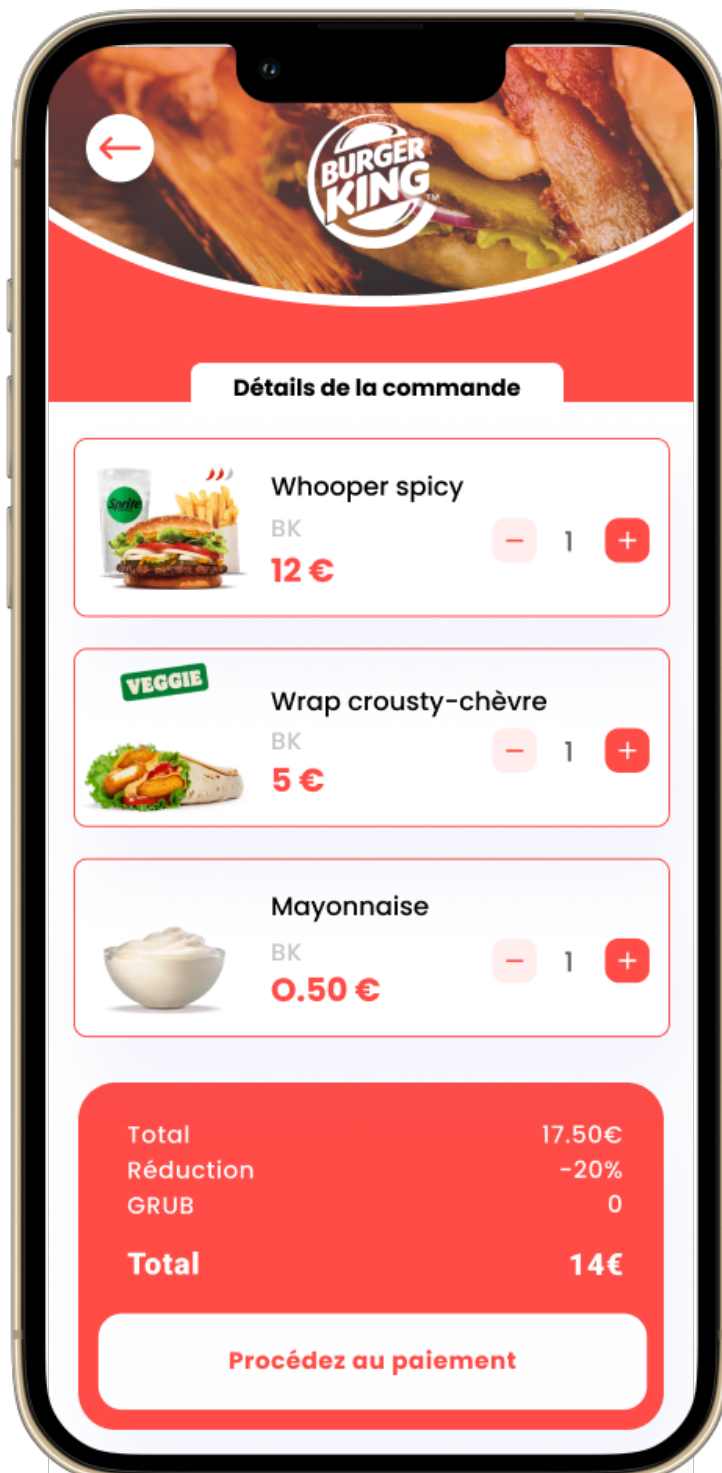
## Page : sélection de produits



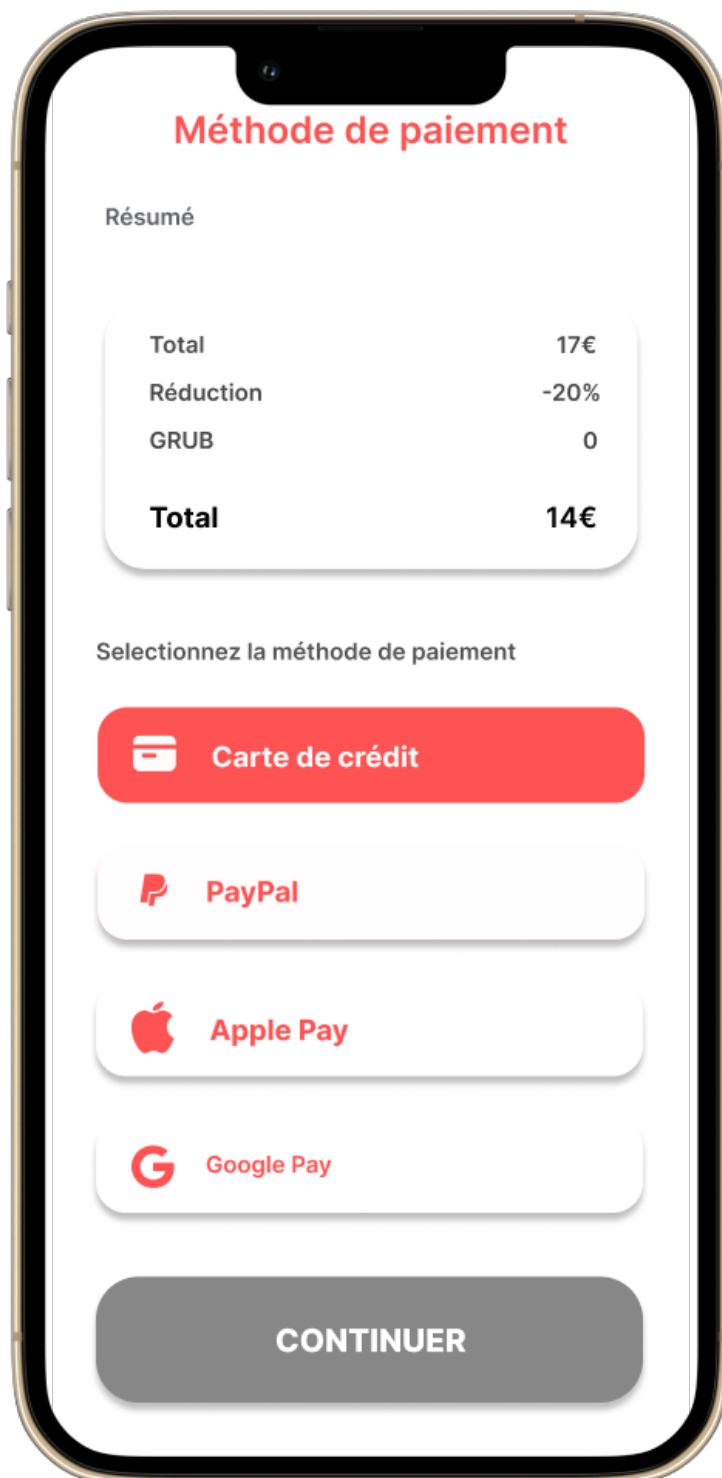
## Page : validation des produits



## Page : détails de la commande

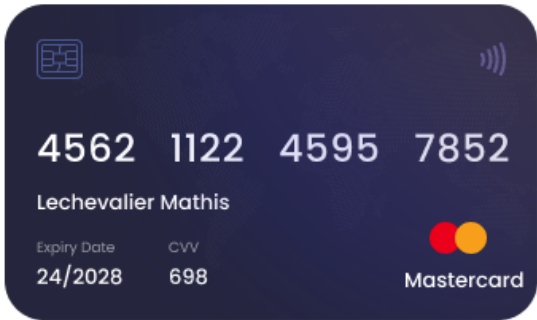


Page : choix méthode de paiement



## Page : vérification des informations

**Vérification**



4562 1122 4595 7852

Lechevalier Mathis

Expiry Date 24/2028 CVV 698 Mastercard

**Informations**

**Nom**

Lechevalier Mathis

**Numéro de carte**

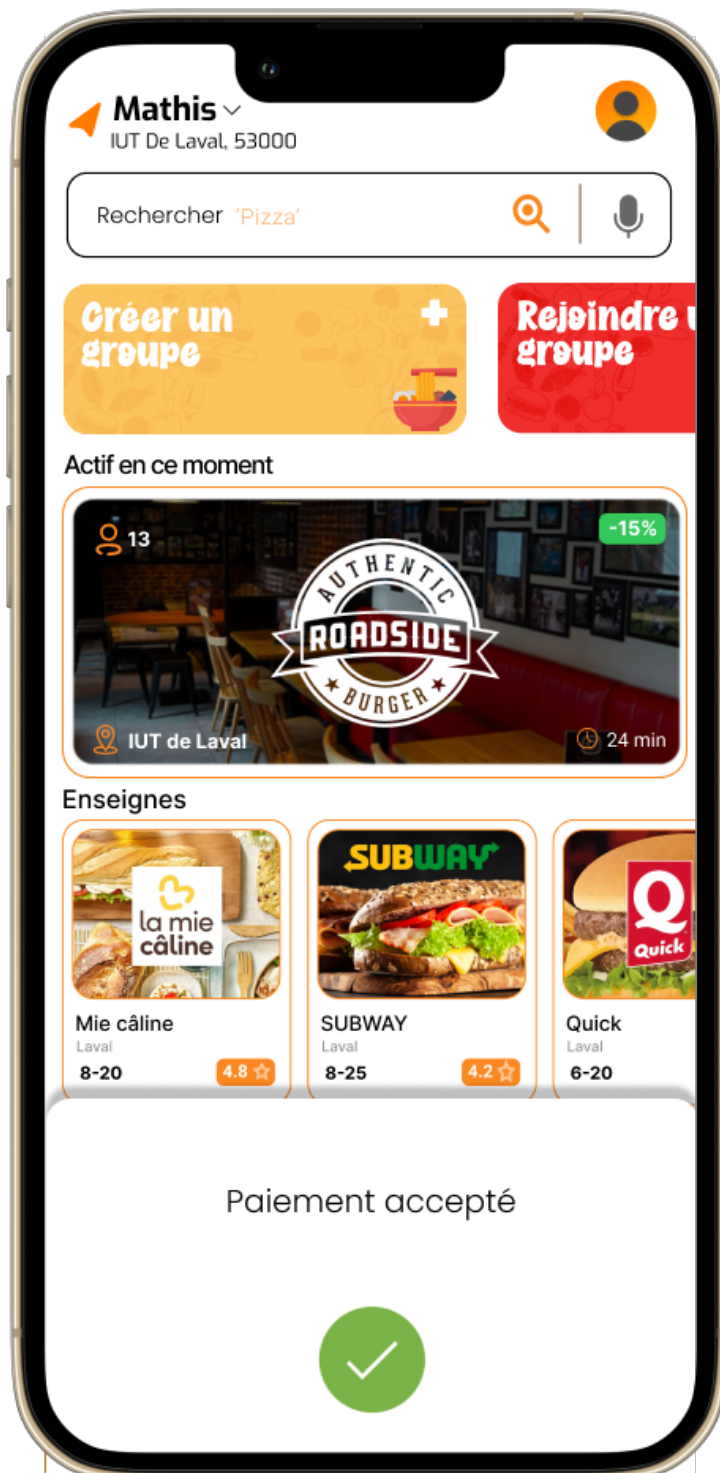
4562 1122 4595 7852

**Date d'expiration** **CVV**

24/28 698 ?

**PAYER**

Page : validation du paiement ( animation )



## Page : inviter un proche



## Page : Mes grubs

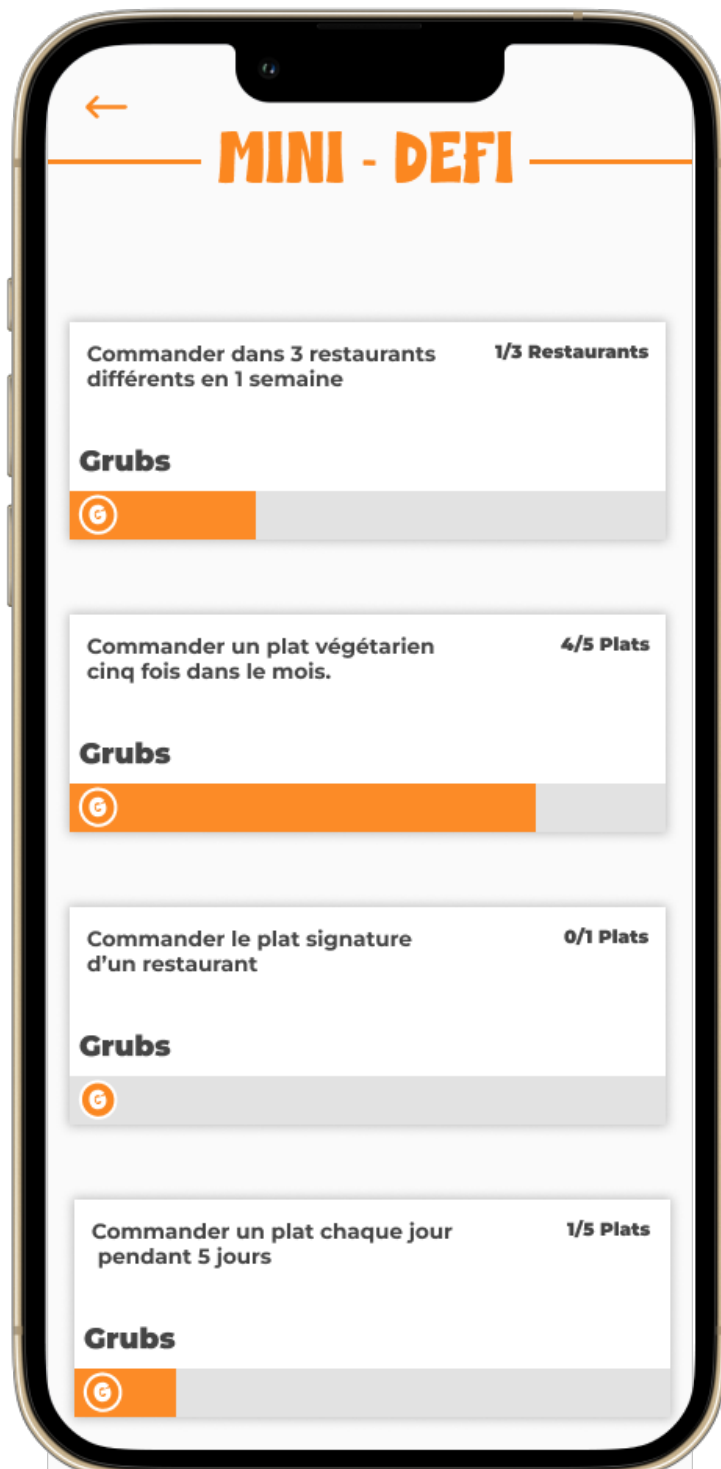




## Page : Grubtime



## Page : Mini défi



### D. 3. Mockup







## D. 4. Illustration



### E.5. Logo

Dans un premier temps, nous avons élaboré plusieurs maquettes de notre logo, en expérimentant différentes conventions telles que le choix de la police, la taille et une variété de couleurs pour l'arrière-plan. Après avoir examiné ces options, nous en avons choisi trois principales. Enfin, suite à une longue réflexion, nous avons retenu la troisième maquette ci-dessous.



Notre logo possède une dynamique visuelle conçue pour captiver le regard et susciter l'intérêt. Le choix des couleurs est réfléchi, car il repose sur des principes psychologiques :

Le rouge est souvent associé à l'augmentation de l'appétit et à l'énergie. Il attire l'attention et peut inciter à manger tandis que la couleur orange évoque la chaleur et la convivialité, créant une atmosphère accueillante. Ces couleurs jouent un rôle important dans l'esthétique de notre marque, mais également dans sa perception. C'est ainsi que nous avons pris la décision d'intégrer un dégradé de couleurs passant de l'orange au jaune.

Nous avons opté pour une police d'écriture particulière, qui s'installe dans l'ère moderne des nouvelles applications, ce choix contribue à donner au logo une allure actuelle. Notre logo répond donc à tous les critères pour attirer notre public cible notamment les étudiants.

## E. Spécifications techniques

### E. 1. Applications mobile

L'application sera lancée sur les plateformes iOS et Android pour maximiser sa portée auprès des étudiants, notre cible principale. Elle sera compatible avec les versions iOS 12 et supérieures, ainsi qu'Android 8.0 et supérieures, afin d'assurer un large accès sur les appareils actuels et certains plus anciens.

#### Technologies utilisées :

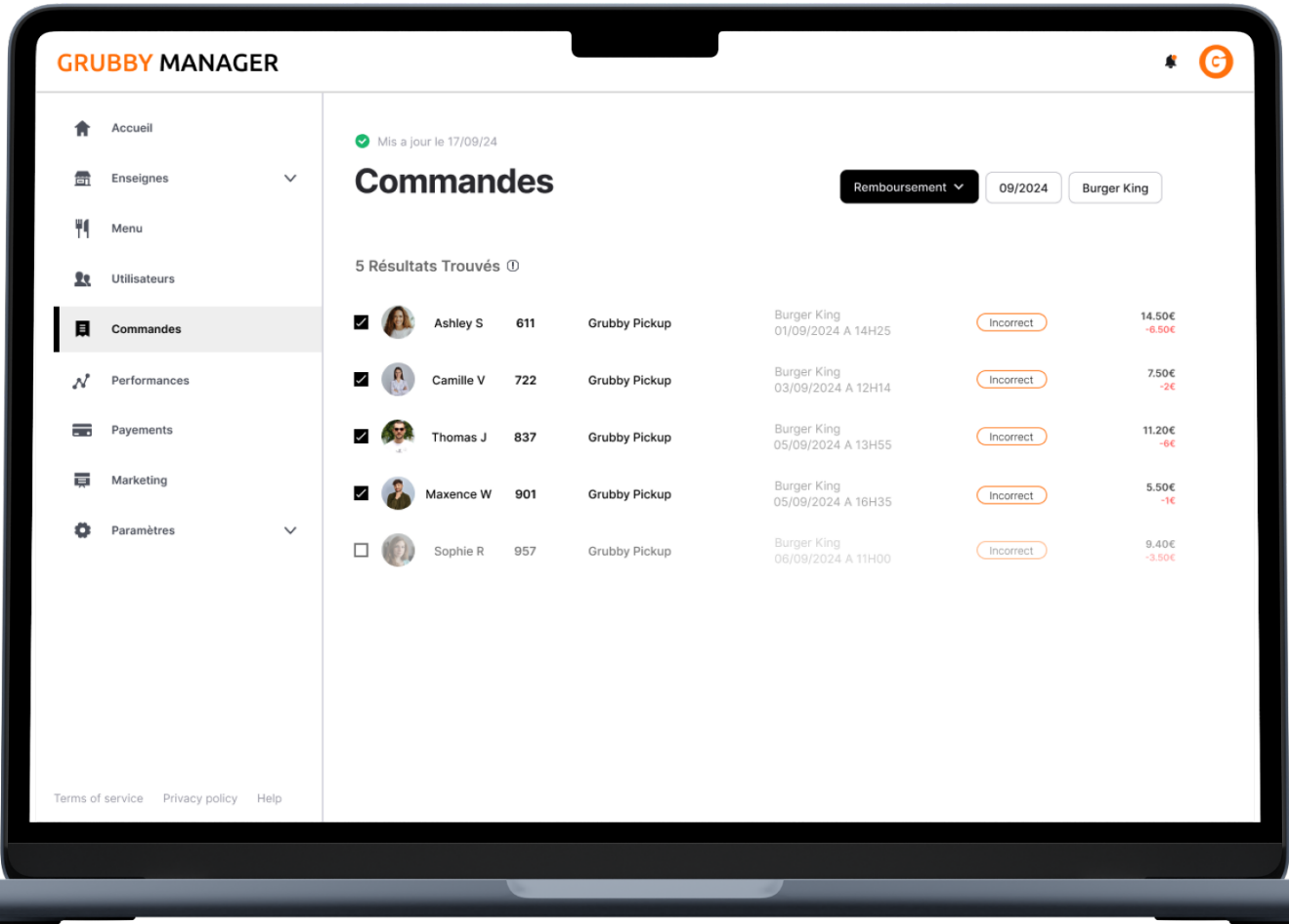
Notification lors de la création d'un groupe :

- Mécanisme de notification : Les utilisateurs recevront des notifications par e-mail et des alertes visuelles qui s'afficheront sur la partie supérieure de leurs téléphones ou tablettes.
- Utilisateurs concernés : Lorsqu'un utilisateur crée un groupe, une alerte sera immédiatement envoyée aux membres potentiels dans les environs, les informant de la disponibilité de ce nouveau groupe. Cette fonctionnalité vise à favoriser la participation en rendant visible l'activité au sein de la plateforme.

Au sein de l'application :

- Système de géolocalisation : Lorsqu'un utilisateur souhaite créer un groupe, il peut rechercher un fast-food à proximité sur la carte. Cela lui permet également d'évaluer la distance qui le sépare de l'enseigne, facilitant ainsi la planification de ses déplacements, que ce soit en voiture ou en transports en commun.
- Boutons importants : Un système de validation est intégré lors de la sélection d'un fast-food ou d'une enseigne. Lorsqu'un utilisateur choisit une marque, le contour de la case affichant le logo de l'entreprise passe de la couleur rouge) la couleur verte, indiquant que la sélection est confirmée. Ce visuel aide à garantir une expérience utilisateur sans ambiguïté.

E. 2. Back office





### E. 3. API

Nous utiliserons 5 API

L'API de Google Pay , L'API de Apple Pay , L'API de PayPal , une API de carte de crédit et L'API de google Maps.

### E. 4. Choix technologiques

Grubby sera développée pour les plateformes iOS et Android en utilisant Flutter, afin d'assurer une performance optimale et une compatibilité sur les deux systèmes d'exploitation les plus courants. Le site web de Grubby sera un site vitrine et d'information réalisé en HTML, CSS, et PHP, conformément aux normes W3C pour assurer la conformité, l'accessibilité et la compatibilité multi-plateformes.

L'interaction avec les bases de données s'effectuera via le langage SQL, et pour garantir la sécurité des données personnelles, un chiffrement SHA-512 sera appliqué pour hacher les informations sensibles.

### E. 5. Base de données

Les bases de données de Grubby seront hébergées sur OVHCloud, qui est un fournisseur fiable et qui va permettre de stocker toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement de l'application, notamment l'historique des commandes, les informations de facturation, et les comptes utilisateurs. En choisissant OVHCloud, nous pouvons assurer une sécurité des données de haut niveau tout en offrant une solution abordable. Le langage SQL sera employé pour gérer les transactions, la gestion des commandes et les informations de facturation de manière structurée et efficace.

### E. 6. Domaine et hébergement

L'hébergement de notre application est géré par OVHCloud dans le cadre d'une **offre professionnelle à 94,92 € TTC par an**, comprenant également un nom de domaine gratuit pour la première année. Cette solution offre une flexibilité et une sécurité importantes tout en respectant notre budget.

## E. 7. Nom de domaine

**Nom de domaine choisi :** [www.grubby.fr](http://www.grubby.fr)

**Disponibilité :** Vérifié et disponible.

**Coût d'acquisition :** 19,90 € / an

## E. 8. Hébergement serveurs

Nous avons choisi de confier l'hébergement et la gestion de nos serveurs à OVHCloud. Cette solution permet de garantir un service fiable et sécurisé sans nécessiter une expertise interne coûteuse en gestion de serveurs. OVHCloud gérera ainsi l'entretien, la sécurité et la résolution de tout problème technique sur nos serveurs, en échange d'un abonnement mensuel.

**Débit :** 300 Mo/sec

**Mémoire vive :** 16 Go de RAM

**Processeur :** 4 cœurs

**Stockage :** 250 Go

## E. 9. E-mail

Vous pouvez nous contacter via les adresses e-mail suivantes :

[contact.grubby@gmail.com](mailto:contact.grubby@gmail.com)

[info.grubby@gmail.com](mailto:info.grubby@gmail.com)

Posséder plusieurs adresses e-mail est un atout majeur dans la création d'une marque.

- Sécurité : Si une adresse e-mail est compromise, les autres peuvent rester fonctionnelles et sécurisées.
- Confiance utilisateurs : Permet de renforcer la crédibilité et l'image de l'entreprise.
- Organisation :

[contact.grubby@gmail.com](mailto:contact.grubby@gmail.com) Utilisée pour les demandes générales et les communications directes.

[info.grubby@gmail.com](mailto:info.grubby@gmail.com) Destinée aux demandes d'informations des utilisateurs et aux partenariats.

## E. 10. Compatibilité système

Systèmes d'exploitation : iOS, Android.

- Compatible avec iOS 12 et supérieur.
- Compatible avec Android 8.0 et supérieur.

Versions minimales :

iOS : Version minimale requise : iOS 12.

Android : Version minimale requise : Android 8.0.

Navigateurs compatibles (pour la version web) :

- Compatible avec les dernières versions de Chrome, Firefox, Safari et Edge.

Appareils pris en charge :

- Smartphones : Compatible avec tous les smartphones iOS et Android récents.
- Tablettes : Optimisée pour les tablettes iPad et Android.

Résolution d'écran :

- Optimisée pour des résolutions d'écran allant de 720p à 1440p pour une expérience utilisateur optimale.

## E. 11. Site Web

Le Site web de notre marque possède une interface intuitive et visuelle, mais également professionnelle pour créer un lien de confiance avec les utilisateurs. Il a pour fonction de rediriger les utilisateurs vers les plateformes de téléchargement, notamment L'App Store et Play Store.


**GRUBBY**

[Caractéristiques](#)
[Télécharger](#)
[Contact](#)
[Dossier de presse](#)

## Organisateur de commandes groupés

Obtient des réductions et fait toi des amis




Disponible sur IOS et Android



## E. 12. Types d'appareils

L'application est principalement conçue pour une utilisation sur appareils portables, tels que les tablettes et les smartphones.

### **E. 13. Service tiers**

Nous intégrerons PayPal, Apple Pay, Google Pay, et les cartes de crédit/débit pour les transactions dans notre application.

### **E. 14. Sécurité**

Les paiements de l'application seront sécurisés grâce aux API d'Apple Pay, PayPal, Google Pay et les cartes de crédit/débit. Les données de l'application seront protégées par un algorithme, tel que bcrypt, qui est couramment utilisé pour le chiffrement des mots de passe et des données personnelles. Cette approche garantira une sécurité efficace des informations sensibles.

### **E. 15. Contenu utilisateur**

Les utilisateurs peuvent créer et partager des avis sur les restaurants et interagir avec d'autres membres de la communauté.

### **E. 16. Maintenance et évolutions**

Pour faire évoluer Grubby, nous souhaitons adopter une démarche d'amélioration continue. Nous tenons à prendre en compte les retours de nos utilisateurs et clients, notamment en ce qui concerne le signalement de bugs et les problèmes liés à l'application ou à leurs commandes. Cela nous permettra de répondre rapidement à leurs besoins et d'améliorer notre service.

## F. Budget

### F. 1. Budget du projet

Opération	Durée	Débit	Budget restant (€)
Budget de départ			30 000 €
OVHCloud (Hébergement)	1 an	94,92 €	29 905 €
OVHCloud (Nom de domaine)	1 an	19,90 €	29 885 €
Apple développer (App Store)	1 an	90.00€	29 795
Développement de l'app	30 jours	15 000 €	14 795 €
Graphiste		3 500€	11 295,18 €
Test et débogage de l'application	4 jours	2 500€	8 795,18 €
Marketing		1000 €	7 795,18€
Imprévus		1 500 €	6 295 ,18 €

### F. 2. Budget maintenance et évolutions

Opération	Fréquence	Débit	Budget restant (€)
OVHCloud, Hébergement	1 fois par an	94.92 €	6 200,26 €
OVHCloud, E-mail	1 fois par an	0€	6 200,26 €
OVHCloud, nom de domaine	1 fois par an	19.90 €	6 180,36 €
Apple developer (App Store) (99€/an)	1 fois par an	90.00 €	6 090,36 €
Android developer (Google Play) (25€/an)	1 fois	25.00 €	6 065,36 €
1 Développeur (50€/h)	10 jours par an	3.500 €	2 665,36 €