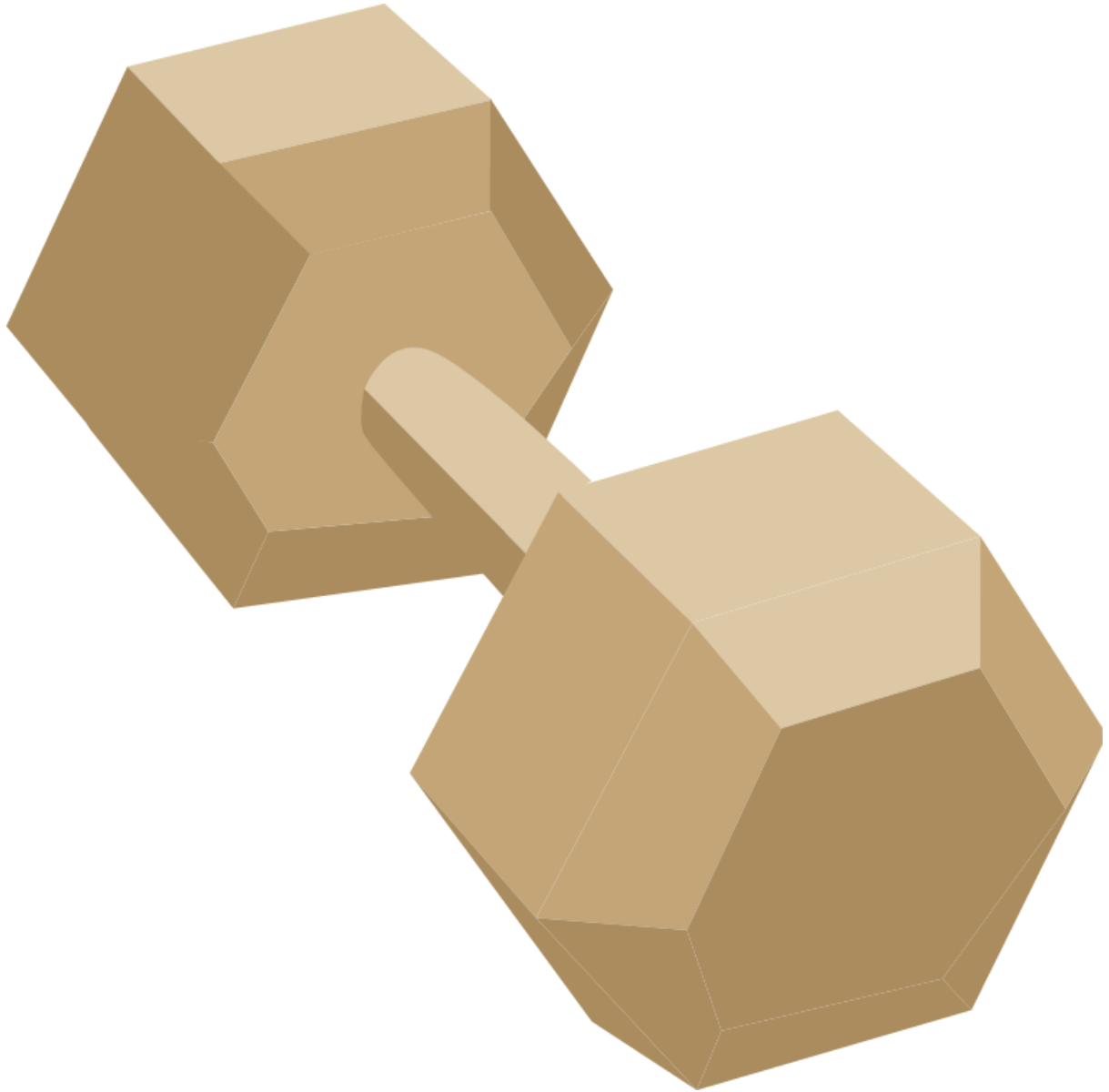


FitFriends



SOMMAIRE

1. Cadre du projet

- 1.1 Résumé
- 1.2 Contexte de l'entreprise
- 1.3 Enjeux et objectifs
- 1.4 Livrable
- 1.5 Équipe du projet
- 1.6 Prestataire

2. Planning

- 2.1 Planning prévisionnel
- 2.2 Versioning
- 2.3 Contrôle de l'évolution

3. Considération marketing

- 3.1 Cibles
- 3.2 Marché
- 3.3 International

4. Conception graphique

- 4.1 Charte graphique
- 4.2 Interface utilisateur
- 4.3 Illustration
- 4.4 Logo

5. Spécifications techniques

- 5.1 Application mobile
- 5.2 Back-office
- 5.3 API
- 5.4 Choix technologiques
- 5.5 Base de données
- 5.6 Domaine et hébergement
- 5.7 Nom de domaine
- 5.8 Hébergement serveurs
- 5.9 Email
- 5.10 Compatibilité système
- 5.11 Site Web
- 5.12 Types d'appareils
- 5.13 Service tiers
- 5.14 Sécurité
- 5.15 Contenu utilisateur
- 5.16 Maintenance et évolutions

6. Budget

- 6.1 Budget du projet
- 6.2 Budget maintenance et évolutions

1. Cadre du projet

1.1 Résumé

FitFriends est une application pour rencontrer des partenaires sportifs pour s'entraîner. L'application vous propose les profils des sportifs et si vous souhaitez en savoir plus et le rencontrer, vous glissez sa carte vers la droite, dans le cas contraire, on glisse vers la gauche. Elle inclut un système de géolocalisation permettant d'afficher les autres utilisateurs à proximité. Nous prévoyons un système d'abonnement comprenant des fonctionnalités supplémentaires, comme la possibilité de créer ou de rejoindre des groupes, l'accès à une carte des utilisateurs et la suppression des publicités.

1.2 Contexte de l'entreprise

Nous voulons créer cette application, car nous-mêmes sportifs, avons trouvé le besoin de la créer parce que le marché n'est pas assez développé et à part dans notre entourage ou alors de s'inscrire dans un club de sport, il est difficile de trouver des partenaires de sport pour s'entraîner à plusieurs.

En effet, c'est un problème pour beaucoup de sportifs de s'entraîner seul/e, cette application propose la solution : une application sur laquelle l'on peut rencontrer d'autres sportifs qui se passionnent pour le ou les même(s) sport(s) que nous.

1.3 Enjeux et objectifs

Créer une application pour rencontrer son prochain partenaire sportif grâce à un sport qui nous réunit, qui nous passionne.

Socialisations :

Grâce à notre application, les utilisateurs vont d'abord pouvoir trouver un partenaire sportif, mais à travers le sport, ils vont pouvoir créer du lien social et se faire de nouveaux amis.

Rencontre avec d'autres sportifs :

Avec l'application, c'est le moyen de rencontrer d'autres sportifs qui pratiquent le même sport et pour s'organiser des séances ou bien juste comparer nos entraînements.

Facilités d'utilisations :

Avec une interface très simpliste, il est très facile de rencontrer d'autres passionnés par le même sport.

Une forte communauté :

Avec plus de 59 % des Français et 80 % des Américains qui pratiquent un sport, il y aura beaucoup de personnes potentiellement intéressées par notre application dans ces deux pays.

Une grande diversité :

Avec autant de sportifs, il y a une grande diversité de niveau des sportifs comme au niveau de la nutrition ou bien encore de la technique.

1.4 Livrable

Les produits de ce projet seront : un site composé de nos réseaux sociaux et du lien menant à l'application FitFriends. Cette même application pourra être retrouvable sur la plateforme de téléchargement sûre et fiable, App Store (iOS).

1.5 Équipe du projet

Chef de projet/CM/designer/développeur : Maxime

Développeur back-office : Florent

Développeur : Julien

Développeur/trésorier : Victor

1.6 Prestataire

Nous emploierons aussi les services des entreprises :

- **OVH Cloud** pour le nom de domaine.
- **Scaleway** pour l'hébergement
- **Apple Pay** et **PayPal** pour le paiement en ligne et sa sécurité

2. Planning

2.1 Planning prévisionnel

Notre programme prévisionnel se fera sur 28 semaines, soit sur sept mois. Le développement de FitFriends nécessite une organisation et une planification sur toute la durée du projet afin de produire une application fiable et praticable dès sa mise en circulation.

Le projet est lancé depuis le 23 septembre 2024 et aboutira par la mise en service de FitFriends sur l'App Store le 10 avril 2025.

Sur 7 mois (soit 28 semaines) :

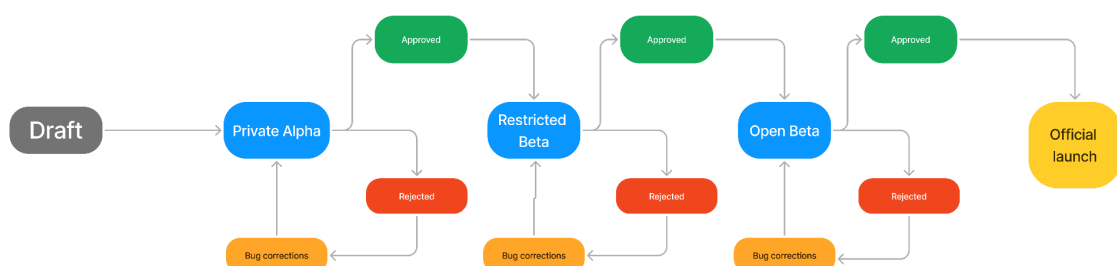
Mois 1	Page sign in / log in et base de données pour stocker les informations des comptes
Mois 2	Interface 'swip' et algorithme de recommandation
Mois 3	Interface 'swip' et algorithme de recommandation
Mois 4	Fonction de géolocalisation et carte interactive
Mois 5	Interface profil et paramètre
Mois 6	Fonction de géolocalisation et carte interactive
Mois 7	Interface recherche de groupe et de chat

2.2 Versioning

La version Alpha se déroulera de manière fermée au sein de l'entreprise à partir du mois 5.

Quant à la version Beta, ce sera la première version ouverte à la licence STAPS du Mans au cours du mois 6.

La version 1.0 de FitFriends sortira au septième mois.



2.3 Contrôle de l'évolution

Une réunion de contrôle de l'évolution du développement sera effectué chaque semaine, y seront étudiés les point suivants :

- Fonctionnalité en développement
- Respect charte graphique
- Optimisation
- Test de la fonctionnalité

De plus, nous proposerons aux utilisateurs de noter l'application sur 5 et les encouragerons à nous notifier les bugs et erreurs qui pourraient être présents dans l'application. Ces retours, nous permettrons de faire tout notre possible pour être le plus à l'écoute des utilisateurs et de leurs besoins.

3. Considérations marketing

3.1 Cibles

Notre principal segment de marché cible autant les sportifs débutants que les sportifs plus expérimentés, tous ayant pour point commun, de ne pas vouloir s'entraîner seuls. Le marché principal se fera surtout des 18 à 35 ans qui ont la tranche d'âge la plus sportive. Certains préfèrent s'entraîner en nombre restreint que de s'entraîner en grand groupe, ils vont pouvoir trouver des partenaires pour s'entraîner moins nombreux et donc vont aussi pouvoir plus discuter.

3.2 Marché

Principaux concurrents :

	FitFriends	PoteSport	Smatchy	Smatch	ATCLUB
Possibilité d'enlever les publicités					
Messagerie					
Système de groupe des clubs					
Système de maps					
Choix de sport	+++	++	+	++	+
Prix	Gratuit ou abonnement (€)	Gratuit	Gratuit	Gratuit ou abonnement (€€)	Gratuit ou abonnement (€€)

3.3 International

Pour notre expansion à l'international, nous comptons principalement cibler le marché où les gens sont les plus sportifs et plutôt un marché de jeunes qui sera plus à même de vouloir progresser à plusieurs et faire de nouvelles rencontres, cela aidera notre intégration au sein d'un lieu et nous aidera à sociabiliser.

Pour ce faire, nous allons évaluer les pays dont les habitants sont le plus sportifs et donc évaluer si l'application sera utilisée dans ce nouveau pays et avoir du succès, nous allons demander l'aide d'experts et mener des études pour la compatibilité avec le pays ciblé.

Nous adapterons notre stratégie marketing et nos communications pour tenir compte des besoins et des spécificités culturelles locales, en collaborant avec des agences de marketing locales.

En ce qui concerne l'application, nous allons devoir changer la langue selon le pays, mais également changer l'emplacement géographique qui se fait par la position du téléphone pour la fonctionnalité de recherche de personnes que nous avons croisées.

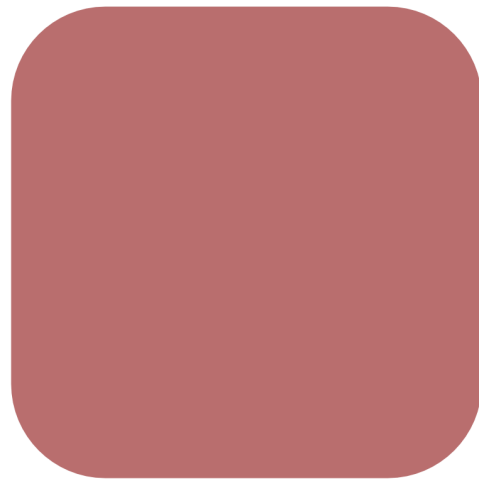
4. Conception graphique

4.1 Charte graphique

Les couleurs de l'application sont #ba6e6e (rose terre cuite) et #e0cba8 (beige sable). Cette palette légèrement organique évoque un sentiment de bien-être et de sécurité, parfait pour encourager des utilisateurs à se rencontrer et à pratiquer du sport ensemble.



#E0CBA8



#BA6E6E

Pour ce qui est des polices d'écriture, nous en avons sélectionné deux :

- PT Sans
- Nunito

PT Sans :

Alphabet :
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Chiffres :
0123456789

Caractères accentués :
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý ÿ

Caractères spéciaux :
“ ” « ’) (. ! ? ; , : \ / ° ÷ = ² ³ ¹ < × ± % - + > ¾ € ¤ \$ £ ¥ @ * & © ® ™ # . _ } { | ~

Nunito :

Alphabet :
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Chiffres :
0123456789

Caractères accentués :
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý ÿ

Caractères spéciaux :
“ ” « ’) (. ! ? ; , : \ / ° ÷ = ² ³ ¹ < × ± % - + > ¾ € ¤ \$ £ ¥ @ * & © ® ™ # . _ } { | ~

4.2 Interface utilisateur

Page de connexion



A mobile app registration screen for 'FitFriend'. The background is a solid reddish-pink color. At the top, there's a status bar with the time '9:41', signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a white back arrow icon. In the center, there's a 3D illustration of two gold dumbbells. Below the dumbbells, the app name 'FitFriend' is written in a large, white, sans-serif font. Underneath the app name are four white, rounded rectangular input fields with gold borders, containing the placeholder text: 'Nom d'utilisateur', 'Email.exemple@mail.com', 'N° de téléphone', and 'Mot de passe'. Below these fields is a gold, rounded rectangular button with the text 'S'INSCRIRE' in white. At the bottom, there's a section titled 'S'inscrire avec' in white. Below this title are two white, rounded rectangular buttons. The first button has the Apple logo and the text 'Connexion avec Apple'. The second button has the Google logo and the text 'Sign in with Google'.

9:41

<



FitFriend

Nom d'utilisateur

Email.exemple@mail.com

N° de téléphone

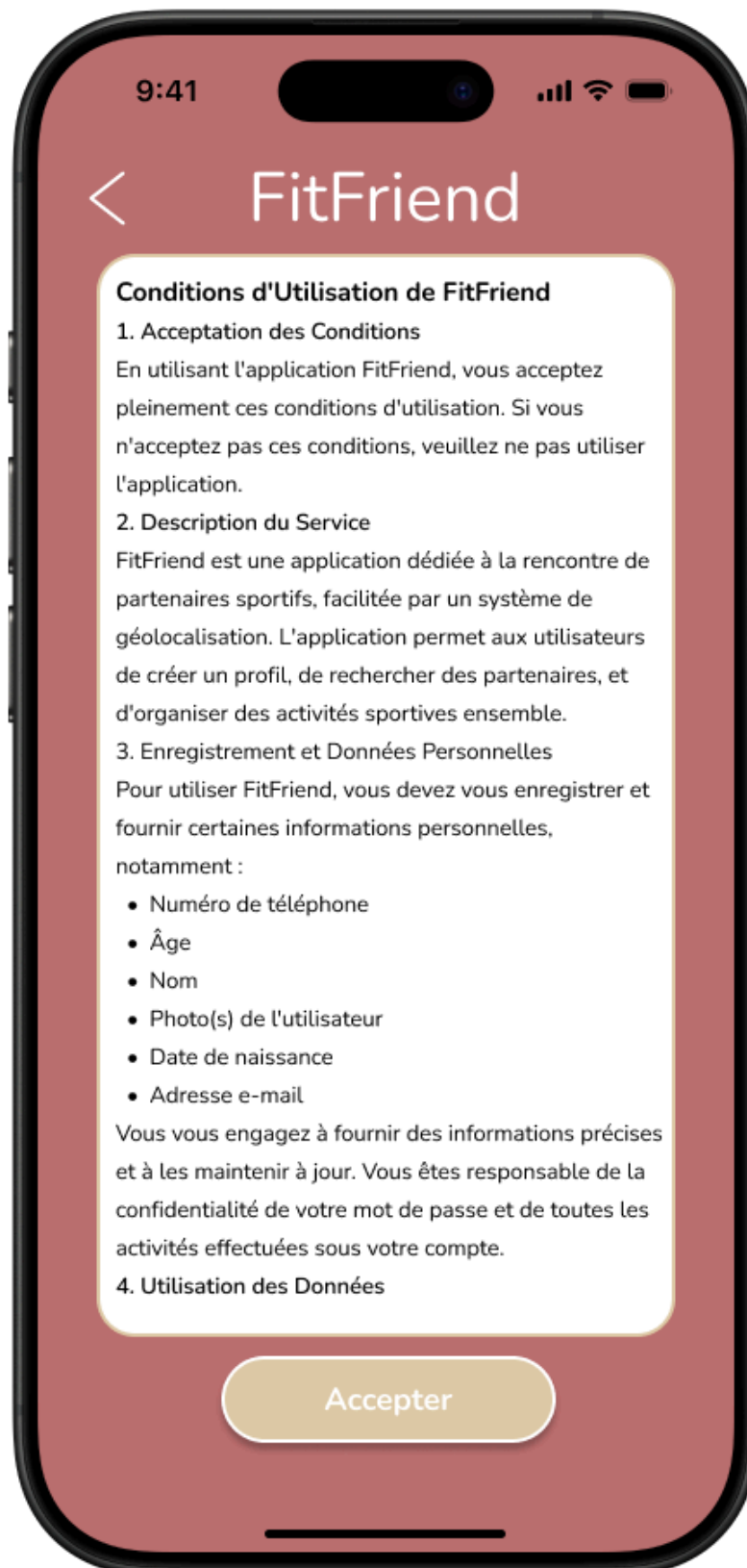
Mot de passe

S'INSCRIRE

S'inscrire avec

🍏 Connexion avec Apple

🌐 Sign in with Google



A smartphone screen displaying the FitFriend password recovery interface. The background is a solid reddish-pink color. At the top, the status bar shows the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. A white back arrow is in the top left corner. In the center, there is a 3D illustration of a gold dumbbell. Below the dumbbell, the brand name 'FitFriend' is written in a white, sans-serif font. Underneath the brand name, a white text prompt asks the user to enter their email address. This is followed by a white input field with the placeholder text 'E-mail associé'. Below the input field is a gold button with the word 'CONFIRMER' in white capital letters. Further down, a white italicized message reminds the user to check their inbox. At the bottom, a white paragraph explains that a password reset link will be sent via email and is valid for 10 minutes. A thin white horizontal line is at the very bottom of the screen.

9:41

<



FitFriend

Veuillez renseigner l'adresse mail associée à votre compte FitFriend

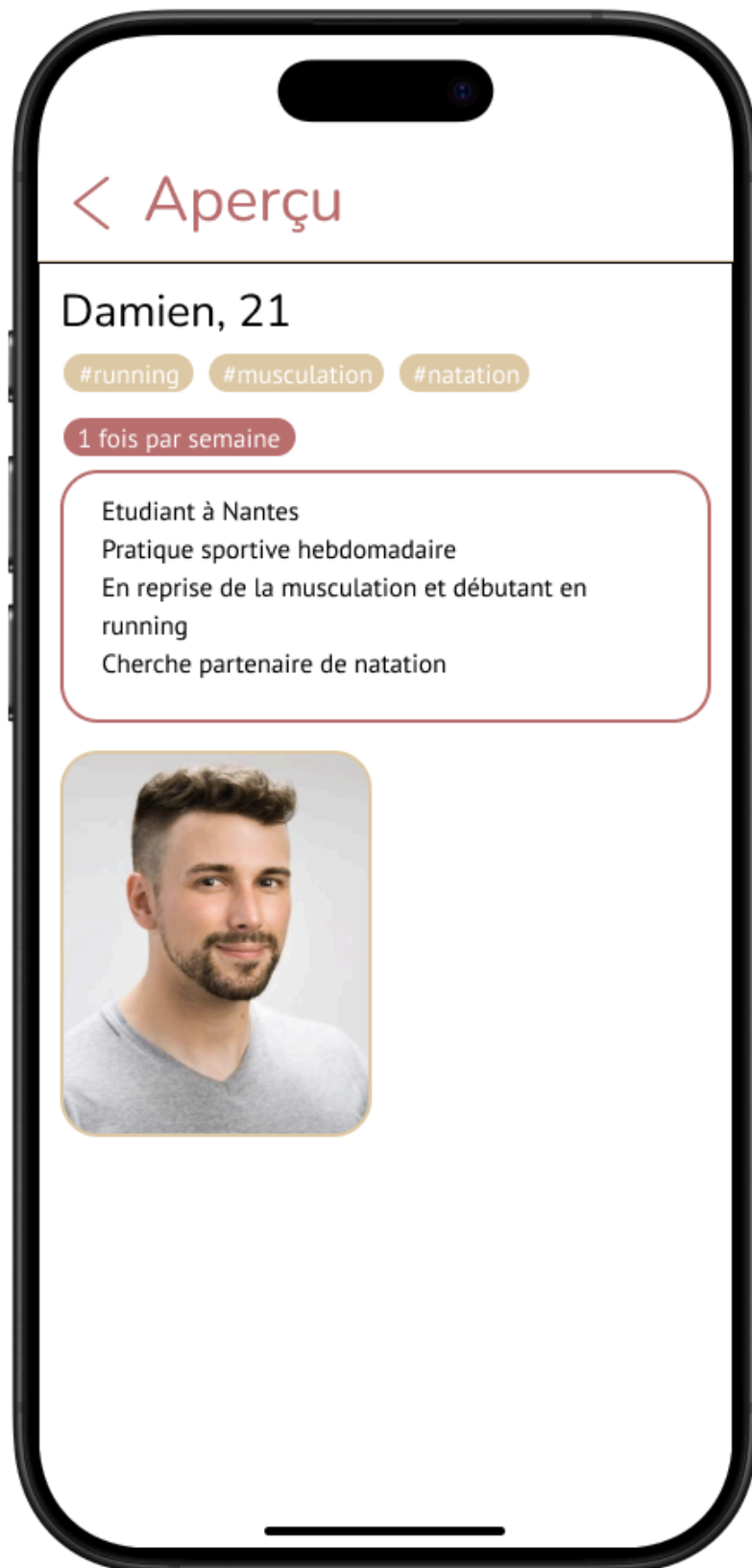
E-mail associé

CONFIRMER

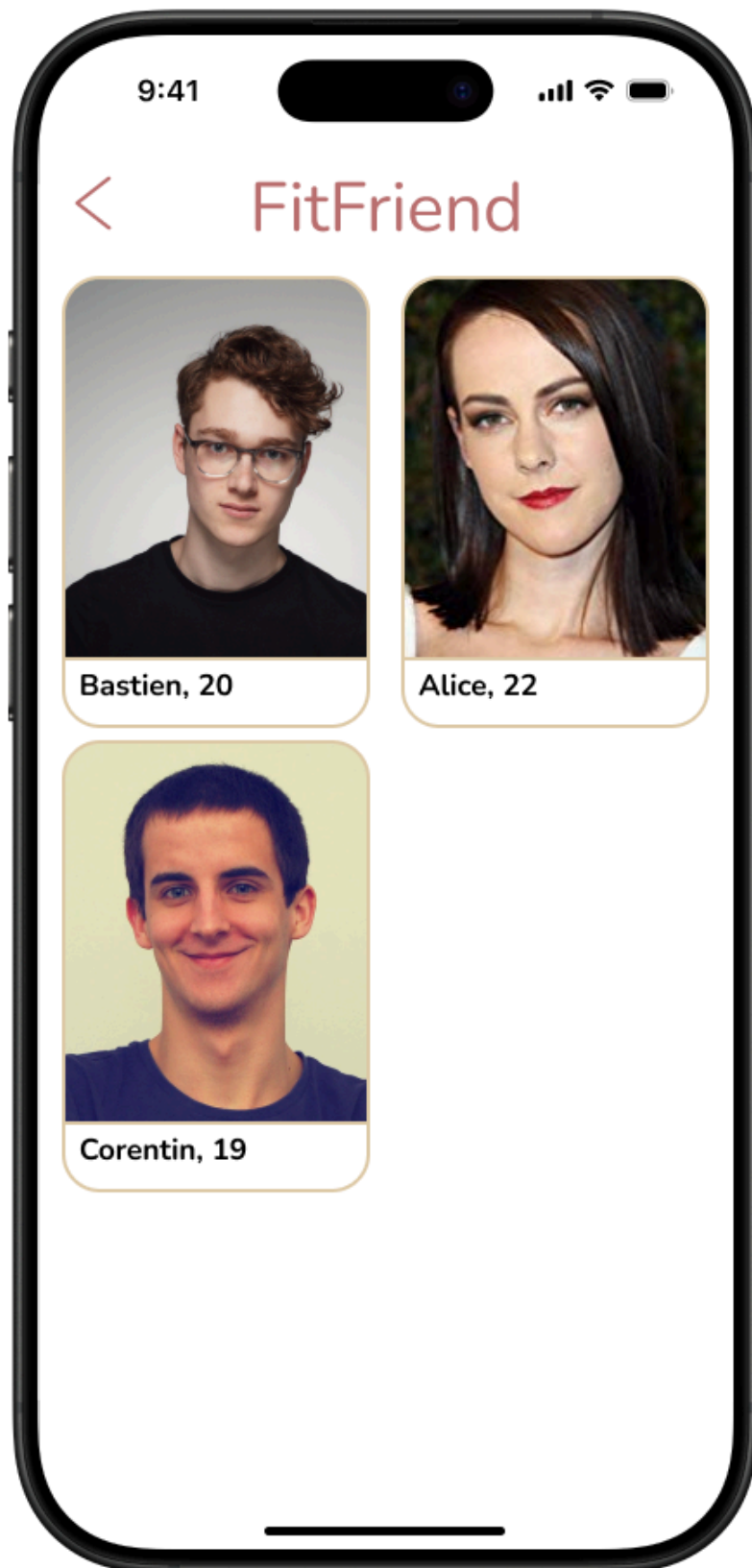
Pensez à vérifier votre boîte de réception !

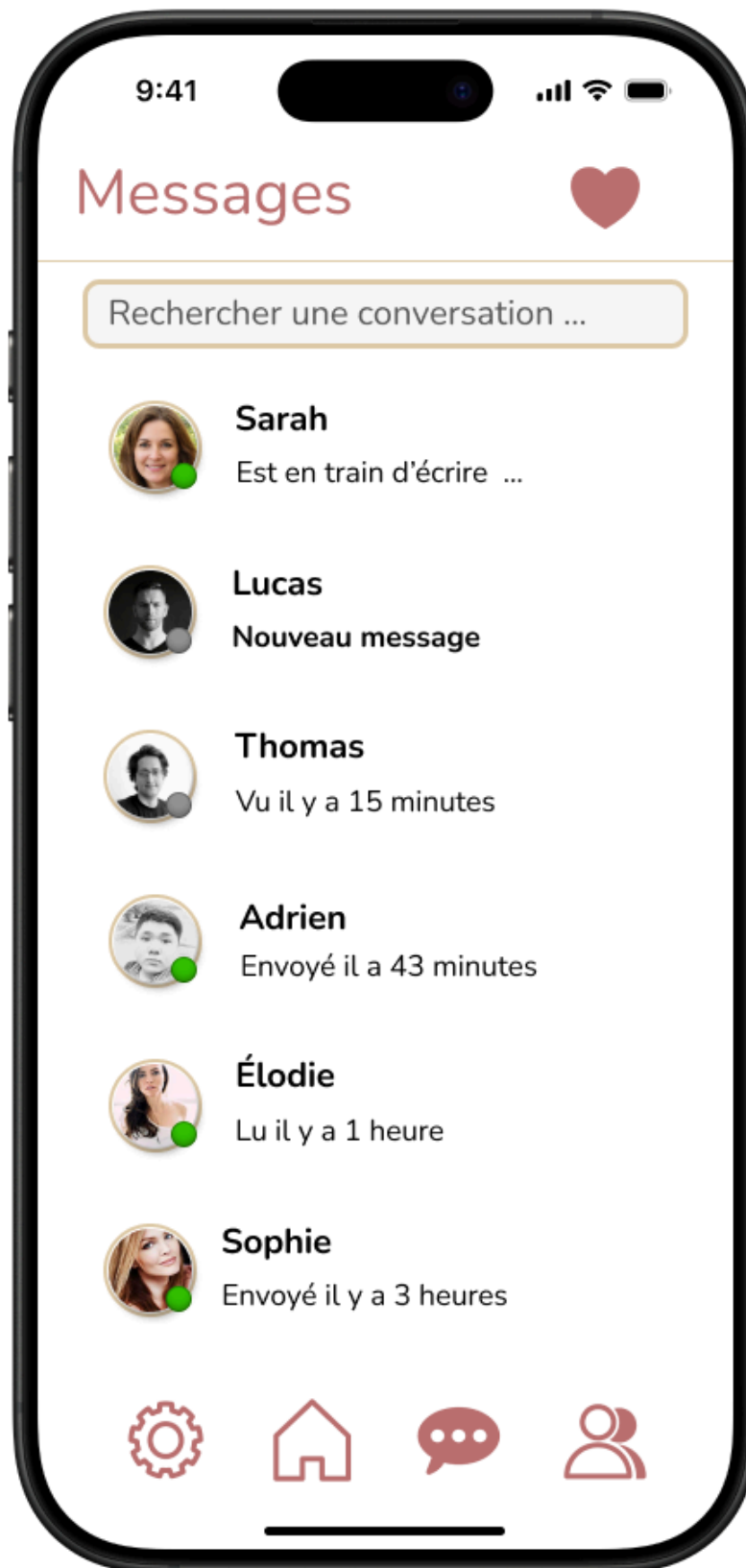
Nous vous enverrons un lien de réinitialisation de mot de passe valable pendant 10 minutes.

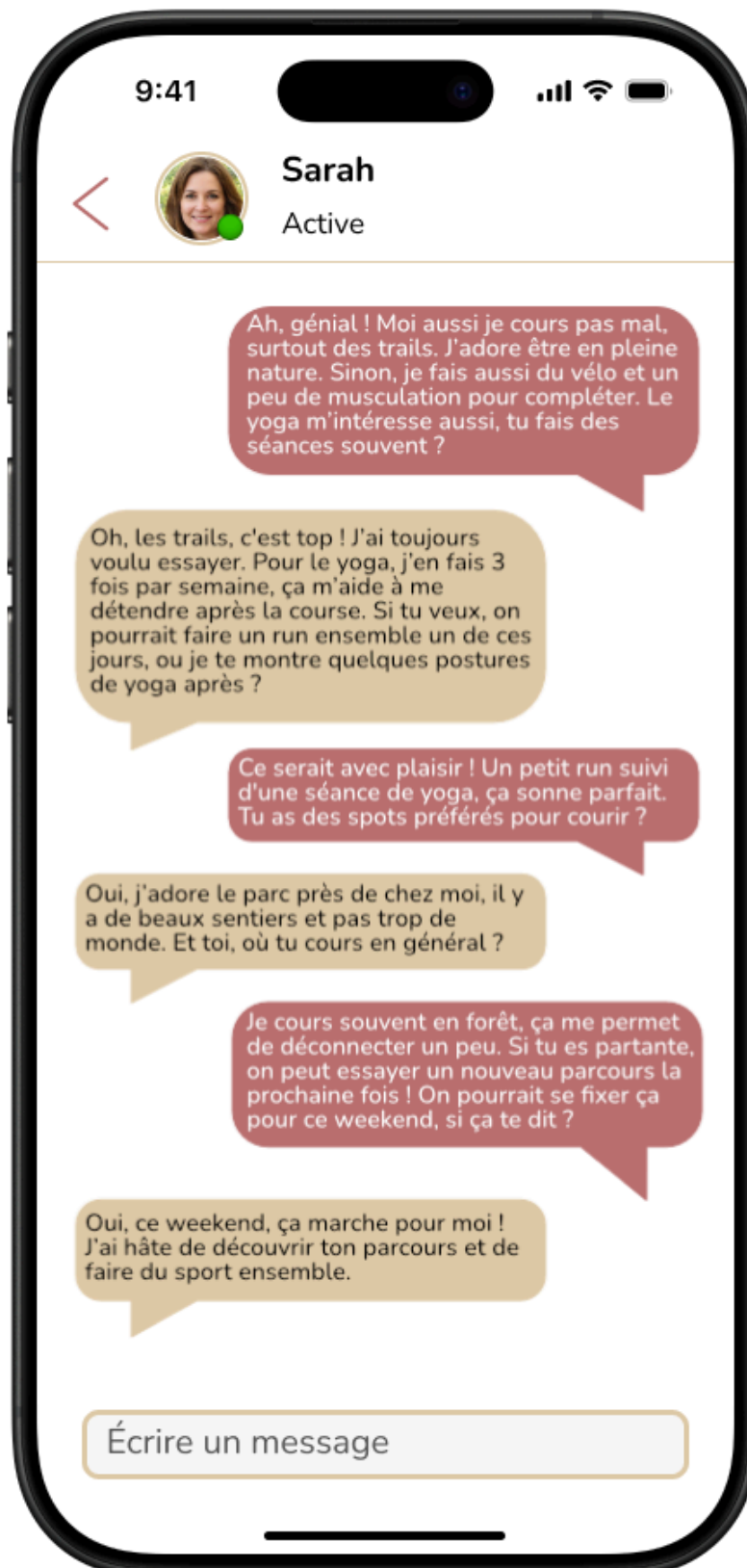




Page des “match” (lorsqu’un utilisateur a liké votre profil)









<

Profil



Nom d'utilisateur

Name

Date de naissance

XX / XX / XXX

Numéro de téléphone

+XX X XX XX XX XX

Adresse mail

exemple@mail.com

Vos photos







Biographie

Présentez vous en quelques mots ...

Votre pratique sportive

Ajouter un sport ▼

#running

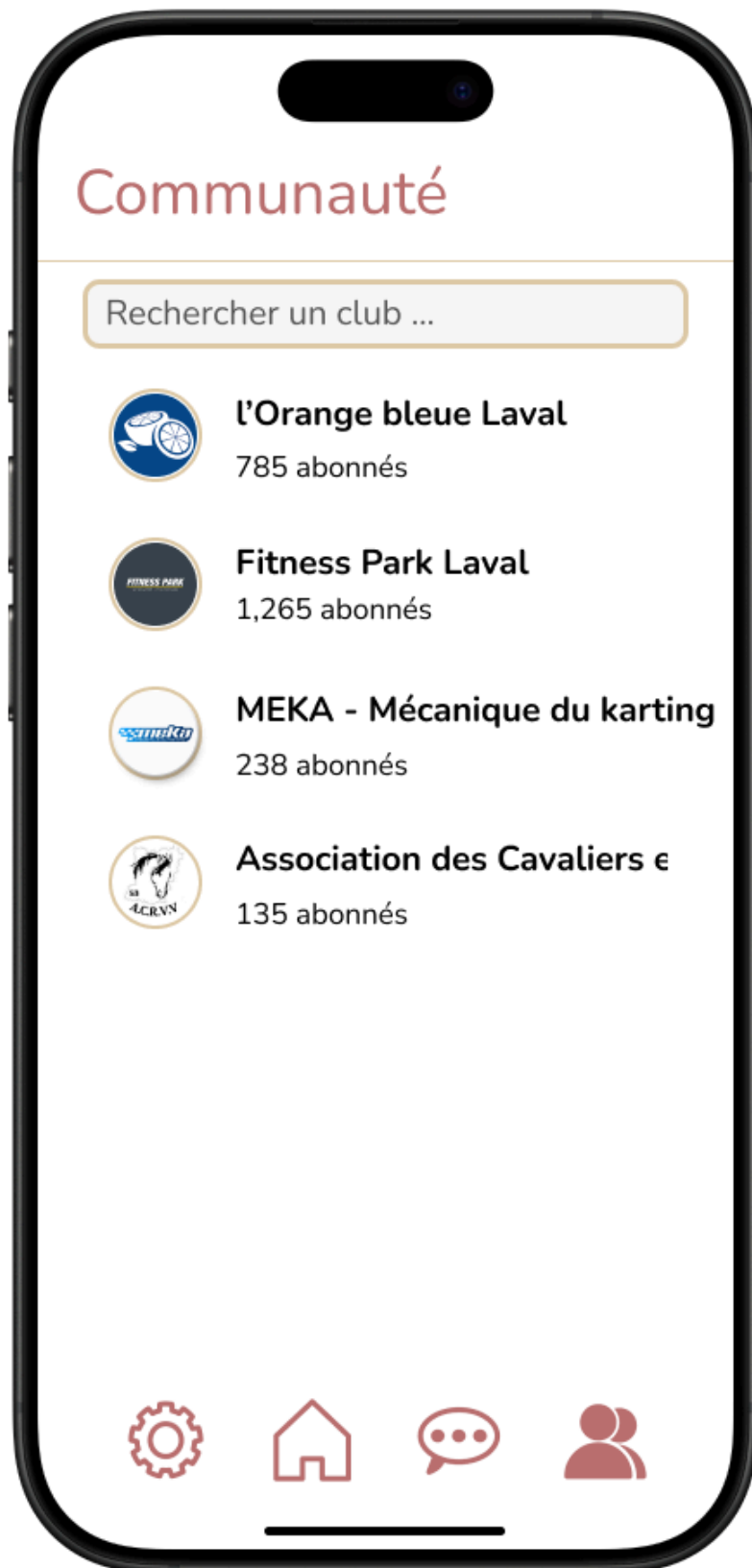
#musculature

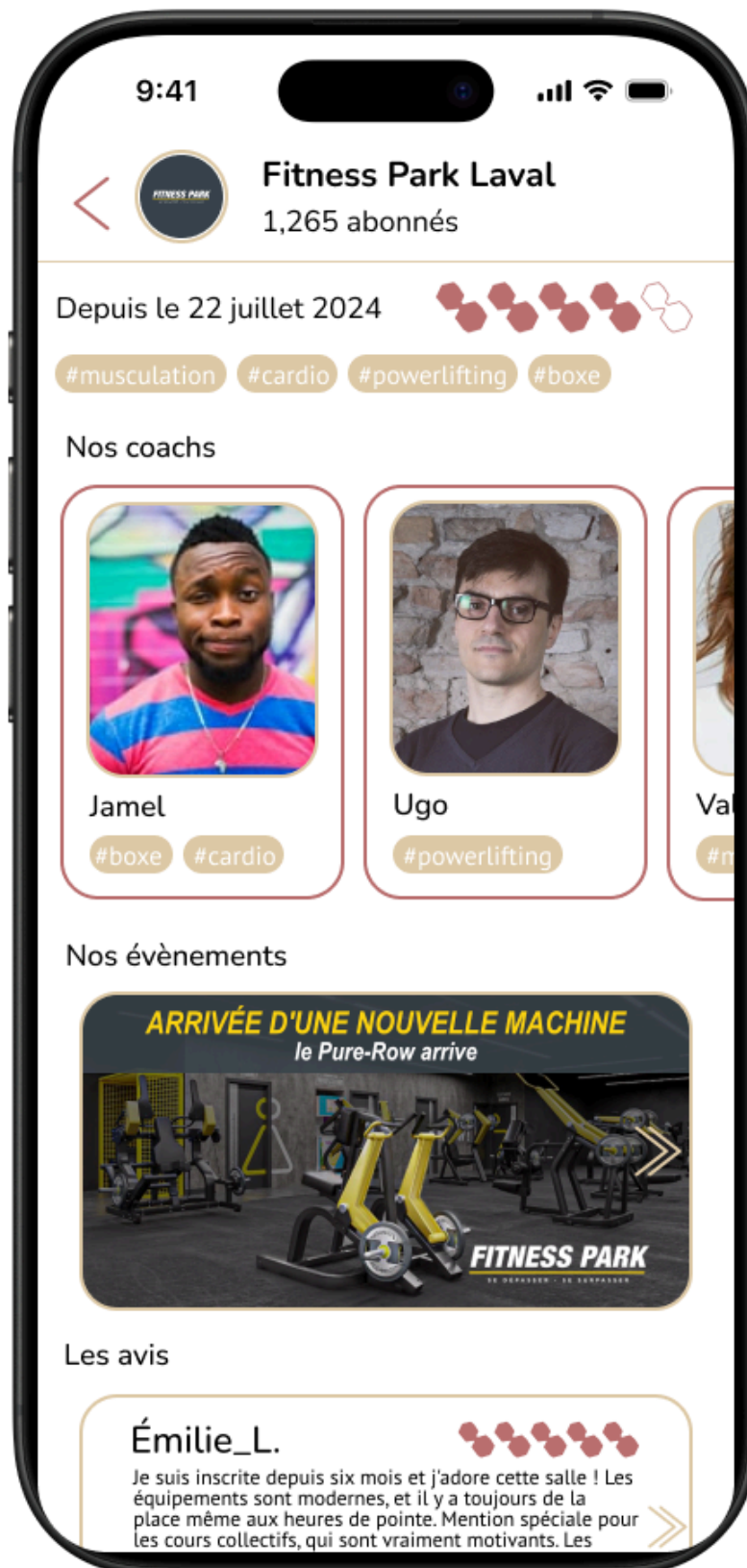
#natation

Fréquence de pratique

Quotidienne ▼



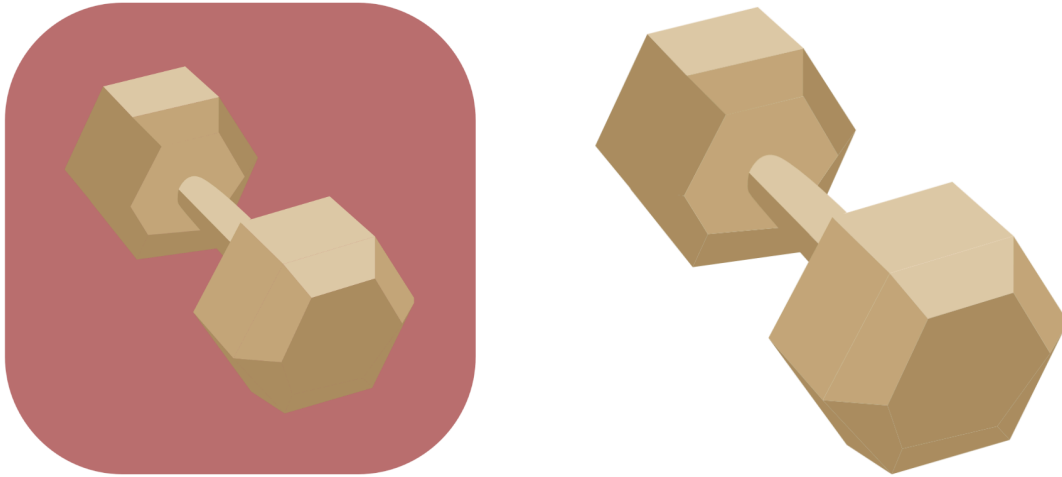




4.3 Illustration

FitFriends ne possède pas d'illustrations, seules des photos des utilisateurs sont visibles dans l'application et ne sont en aucun cas la propriété de FitFriends.

4.4 Logo



Le logo de **FitFriends** représente un haltère stylisé dans des tons de beige sable et de brun clair, exprimant l'univers sportif de manière simple et moderne. L'haltère est placé sur un fond rose terre cuite, ajoutant une touche chaleureuse et conviviale à l'ensemble. Par ce logo, nous cherchons à transmettre l'atmosphère d'une communauté sportive inclusive et amicale, où les utilisateurs peuvent facilement se connecter et partager leur passion pour le sport.

5. Spécifications techniques

5.1 Applications mobiles

Pour se lancer, notre application sera exclusivement disponible sur les appareils Apple, et elle sera compatible avec les dernières versions d'iOS et d iPadOS, notamment iOS 18.1 et iPadOS 18, mais également celles antérieures cela nous permettra de cibler une plus grande part de population en laissant notre application sur les versions antérieure. Dans le futur, nous envisageons de nous développer sur Android pour éventuellement attirer plus de sportifs intéressés par notre application, ayant assez de s'entraîner seuls.

5.2 Back-office

Le back-office sera entièrement développé par notre équipe de développement afin de nous permettre de gérer tous les aspects de notre application et de nos services sans nécessiter d'interventions sur le code source de FitFriends.

Le back office nous permettra de rajouter des fonctionnalités, d'avoir accès aux comptes clients, mais aussi de gérer les facturations des abonnements. Grâce au back-office, nous pourrions limiter les photos inappropriées sur notre application et donc bannir les comptes auteur de ce genre de photos, le back office nous permettrait aussi de vérifier si les profils sont des spams ou des fakes et donc assurer que ce soit de vraies personnes.

The image shows a web interface for 'Backoffice FitFriend'. At the top, there is a search bar with the placeholder text 'Effectuer une recherche ...' and a button labeled 'Backoffice FitFriend'. Below the search bar, there is a sidebar on the left with five navigation links: 'Informations', 'Conversation', 'Groupes', 'Abonnement', and 'Statistiques'. The 'Informations' link is highlighted. To the right of the sidebar, there is a form for user information. The form has two columns. The left column contains six input fields: 'Nom de l'utilisateur :', 'E-mail de l'utilisateur :', 'N° de téléphone de l'utilisateur :', 'Date de naissance :', 'Pseudo de l'utilisateur :', and 'Date d'enregistrement :'. The right column has a label 'Photo de l'utilisateur :' followed by four empty square boxes for profile pictures.

5.3 API et SDK

Nous utiliserons 4 API :

L'API d'Apple Pay et PayPal prendront en charge les transactions monétaires.

Apple ID Authentication : Il s'agit de l'API principale d'authentification d'Apple qui permet aux développeurs de demander aux utilisateurs de s'authentifier en utilisant leur identifiant Apple. Cette API offre des fonctionnalités de base pour gérer l'authentification des utilisateurs.

OAuth 2.0 : C'est l'API principale d'authentification de Google qui permet aux développeurs de demander aux utilisateurs de s'authentifier en utilisant leur identifiant Google. Cette API offre des fonctionnalités de base pour gérer l'authentification des utilisateurs.

Le SDK heypster sera aussi ajouté pour insérer un sélecteur de GIF directement dans notre application.

5.4 Choix technologiques

Nous avons prévu d'utiliser Swift, le langage de programmation qui a été créé et développé par Apple, pour créer notre application sur les téléphones de la marque. Pour notre site internet, nous avons choisi plusieurs langages, tels que HTML, CSS et PHP, tout en

respectant les normes de conception web (W3C). Si dans le futur, nous décidons d'étendre notre application sur Android, nous choisirons le langage Java. Pour les interactions avec nos bases de données, nous prenons le SQL. En ce qui concerne la sécurité des données de l'application, nous comptons les chiffrer en adoptant l'algorithme de hachage SHA-512, accessible à l'intérieur de BCrypt. Il est important de préciser que nous n'avons aucune intention de vendre les données des utilisateurs ; notre priorité reste la protection de la confidentialité et la sécurité des informations personnelles.

5.5 Base de données

Nos bases de données seront stockées sur OVHCloud et contiendront les données nécessaires au bon fonctionnement de l'application ainsi que la facturation des comptes clients. Nous utiliserons le langage SQL pour interagir avec nos bases de données.

5.6 Domaine et hébergement

CORE-6-M	2x Intel® Xeon Silver 4114 10C/20T - 2.2 GHz	192 GB	2 × 1 TB NVMe	Up to 1 Gbps	179,99 € /MONTH	▼
----------	---	--------	------------------	--------------	-----------------	---

L'hébergement de l'application est géré par Scaleway dans le cadre d'une offre d'hébergement professionnelle au coût de 170.99 € HTC pour un engagement de 1 an, soit 14,25€ HTC par mois . De plus, nous prévoyons d'utiliser les services de Scaleway pour l'enregistrement de notre domaine. Nous choisissons de faire un serveur avec le système d'exploitation de Linux, car il est le plus approprié pour les sites web et surtout pour les applications. Nous visons 10 000 utilisateurs en instantané, en moyenne, ils resteront une trentaine de minutes pour swipe ou bien discuter avec les autres utilisateurs.

5.7 Nom de domaine

Nous avons vérifié grâce au site DATA Inpi que le nom de domaine était disponible, et une partie de notre budget de 30 000€ est réservé à la « privatisation » du nom de domaine. Nous avons décidé d'acheter Fitfriends.fr pour 8,49 € par an.

5.8 Hébergement serveurs

Étant donné que l'hébergement de serveurs n'est pas notre domaine et qu'embaucher quelqu'un pour cette tâche nécessiterait un budget énorme, nous avons décidé de confier la gestion de nos serveurs à Scaleway. Cela nous permettra d'éviter la gestion et l'entretien et la résolution des problèmes en échange de paiements mensuels. Ce choix nous offre un avantage logistique et économique. Les performances requises sont les suivantes : 1 Gbit/s, 192 Go de RAM, 2 x Intel Xeon silver 4114, et 2 To de stockage.

5.9 Email

Nous allons mettre en place deux adresses e-mail de contact afin de pouvoir être joignable par nos clients et une seconde pour la réinitialisation du mot de passe et la confirmation de paiements. L'objectif est de pouvoir permettre aux clients de nous communiquer un problème rencontré lors de l'utilisation de notre application.

Cette adresse mail sera une adresse mail pro : contact@fitfriends.com

Cette adresse mail sera une adresse mail pro : no-reply@fitfriends.com

Elles nous coûteront chacune 1,79 € TTC/mois chez OVH

5.10 Compatibilité système

L'objectif que nous allons donner à nos développeurs est de maintenir l'application à jour avec des mises à jour nécessaires pour pouvoir faire fonctionner notre application sur Apple. L'application sera disponible sur Apple depuis iOS 12 jusqu'aux versions les plus récentes (99 €/an pour Apple Developer). L'accessibilité est un sujet important pour nous, c'est pour cela que le site sera adaptatif pour les personnes en ayant besoins.

5.11 Site Web

Notre site web sera uniquement pour renvoyer vers l'Apple store et télécharger l'application. Sur notre site, il sera présenté notre application et possible de nous envoyer des mails de recommandations pour améliorer notre application et un service clients pour aider. Une page de présentation de notre application pour la découvrir et connaître son utilité. Une interface facile de compréhension pour faciliter la navigation.

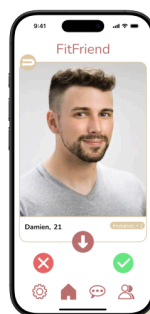
FitFriend

Accueil

À propos

Tarifs

Application de mise en relation sportive, gratuite, intuitive et ouverte à tous les niveaux.



Disponible sur iPhone et iPad



5.12 Types d'appareils

L'application est destinée pour une utilisation mobile, téléphone et tablette, pour une facilité d'utilisation avec le système de " swipe ".

5.13 Service tiers

L'application a pour but de permettre aux utilisateurs de discuter facilement grâce à Heypster, d'envoyer des GIFs avec Tenor sur Android, et de se connecter avec leur Apple ID ou compte Google. Elle proposera aussi des paiements sécurisés via PayPal et Apple Pay, tout en protégeant les données des utilisateurs et en ayant un design simple et accessible.

5.14 Sécurité

Pour protéger les données de nos utilisateurs lorsqu'ils vont se connecter, nous utilisons un système de chiffrement appelé SHA-256, cela va pouvoir crypter toutes les données sensibles des utilisateurs, ce qui les protégera contre les menaces en ligne. Lors de la connexion, les utilisateurs vont devoir créer un mot de passe qui respecte certaines règles : il doit avoir au moins 10 caractères, contenir une majuscule, un chiffre et un caractère spécial. Les exigences que nous demandons rendent le mot de passe plus difficile à décrypter et protègent le compte de l'utilisateur. Nous avons également mis en place un système de double authentification, ce système va renforcer la sécurité. Enfin, nous vérifierons l'adresse email ou le numéro de téléphone que l'utilisateur va nous fournir lors de la création du compte. Cela aide à confirmer l'identité et à éviter les tentatives de fraude. Avec ces mesures de sécurité, nous nous engageons à protéger les informations et à offrir une connexion sûre et fiable.

5.15 Contenu utilisateur

Messagerie : Communiquez facilement avec d'autres utilisateurs grâce à notre système de messagerie intégré. Que ce soit pour organiser une séance d'entraînement ou échanger des conseils, restez en contact avec notre réseau sportif.

Swipe et Filtrage : Trouvez rapidement des partenaires sportifs grâce à la fonction de swipe. Vous pouvez filtrer vos recherches en fonction de différents critères, tels que le sport pratiqué ou la proximité géographique, rendant ainsi la recherche plus efficace.

Rejoindre des Groupes des clubs et salles : Rejoindre le groupe de votre salle de sport ou de votre club afin d'être alerté des derniers événements et d'y donner votre avis.

Profil Personnalisé : Créez un profil qui vous ressemble. Ajoutez des informations sur vos activités sportives, vos objectifs et vos préférences, pour faciliter la rencontre avec d'autres utilisateurs.

Paramètres : Personnalisez votre expérience utilisateur en accédant aux paramètres. Ajustez vos préférences de notification, gérez votre compte et sécurisez vos informations personnelles.

5.16 Maintenance et évolutions

Carte des Rencontres : Grâce à notre fonctionnalité de carte, retrouvez les personnes que vous avez croisées lors de vos séances d'entraînement ou lors de vos balades. Idéal pour établir de nouveaux contacts après une rencontre par hasard au milieu de votre séance. La carte de l'application sera ensuite améliorée pour faciliter la visualisation des lieux de rencontre et d'entraînement. Des mises à jour régulières permettront que les informations restent le plus précises possibles.

Système de Géolocalisation Optimisé : Nous allons améliorer notre système de géolocalisation pour retrouver facilement les personnes croisées lors de séances d'entraînement. Cette amélioration permettra de maximiser vos rencontres sportives.

Maintenance et Résolution de Bugs : Nous nous engageons à maintenir l'application en état de fonctionnement. Notre équipe travaillera pour identifier et corriger les bugs afin d'assurer une expérience sans interruptions.

Adaptation aux Recommandations : Vos retours sont précieux. Nous étudierons les recommandations des utilisateurs et apporterons des évolutions en conséquence, dans le but de mieux répondre à vos attentes et améliorer la fonctionnalité de l'application.

Ajout de Nouveaux Sports : Nous élargirons régulièrement notre offre en ajoutant de nouveaux sports, selon la demande des utilisateurs. Cela permettra à chacun de trouver des partenaires pour de diverses activités.

Ajout d'un thème sombre : L'ajout d'un thème sombre à FitFriends réduirait la fatigue visuelle de nos utilisateurs, surtout lors d'une utilisation en soirée. Ce mode, populaire dans les applications modernes, répond aux attentes des utilisateurs en termes de confort visuel et de style. De plus, il pourrait aider à économiser la batterie sur certains appareils, optimisant ainsi l'expérience d'utilisation.

Ajout d'autres langues : L'ajout de langues comme l'anglais, l'espagnol, l'allemand, l'arabe, le russe et le mandarin rendrait FitFriend accessible à un public mondial et diversifié. Cela permettrait d'augmenter notre base d'utilisateurs, en facilitant les connexions sportives au-delà des frontières linguistiques. En offrant cette accessibilité, nous valorisons l'inclusivité et renforçons notre image de marque internationale.

Création de Groupes : Formez des groupes avec des amis ou d'autres utilisateurs partageant les mêmes intérêts sportifs, via l'espace message. Organisez des événements, des entraînements collectifs.

Amélioration des fonctionnalités des Groupes des clubs et salles : Ajout des horaires, d'un feed d'actualités et d'une prise de rendez-vous avec un coach.

6. Budget

6.1 Budget du projet

Pour ce projet, le budget total est plafonné à 30 000 €.

Nous disposons, Victor et Maxime, chacun de 15 000 € à investir dans ce projet.

Post de dépense	Durée	Débit	Budget
Budget de départ			30 000,00 €
Scaleway (Hébergement)	1 an	170.99 € + 19,6 % de taxe (204,50 €)	29 795,5 €
OVHCloud (E-mail	1 an	3,58 € /mois	29 752,54 €
OVHCloud (Nom de domaine)	1 an	8,49 € /an	29 744,05 €
Apple Developer (App Store)	1 an	99 €/an	29 645,05 €
Développement de l'app	360 heures	50 €/h (18 000 €)	11 645,05 €
Plan de communication (influenceurs, Google Ads et publicité sur les réseaux sociaux)	2 mois	2 600 €	9 045,05 €
Test et débbug de l'application	35 heures	50 €/h (1750 €)	7 295,05 €

6.2 Budget maintenance et évolutions (sur 1 an)

Post de dépense	Durée	Débit	Budget
Budget après lancement (sans revenu)			7 295,05 €
Scaleway (Hébergement)	1 an	170.99 € + 19,6 % de taxe (204,50 €)	7 090,55 €
OVHCloud (E-mail	1 an	3,8 € /mois	7 047,59 €
OVHCloud (Nom de domaine)	1 an	8,49 € /an	7 039,1 €
Apple Developer (App Store)	1 an	99 €/an	6 940,1 €
Développeur (maintenance et évolution)	126 h /an	50 €/h (6300 €)	610,1 €