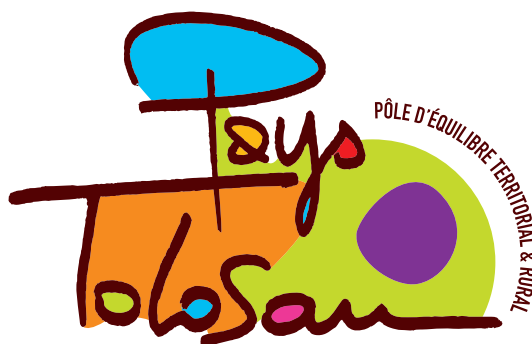


PRÉVOIR, ANTICIPER ET VIVRE DURABLE EN PAYS TOLOSAN



# Expression de besoins du PETR Pays Tolosan PROJET POUR UN TERRITOIRE NUMÉRIQUE ET CONNECTÉ

**PETR PAYS TOLOSAN**  
**MAISON DES ASSOCIATIONS**  
**CHEMIN DU CROS**  
**31180 ROUFFIAC TOLOSAN**

## **CREATION & MODIFICATIONS**

-/-

<b>N°.vers</b>	<b>Date</b>	<b>Action</b>	<b>Modifs Raisons</b>
01.0	04/11/2016	Création	PETR Pays Tolosan (Rédacteur)
3.0	10/11/2016	Modifications	Compléments expression
4.0	02/01/2017	Modification	Rajout précisions
5.0	29/05/2017	Modifications	Camille Guieu / Guy Navlet

## **SOMMAIRE**

-/-

<b>1. - INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>
1.1. - LES OBJECTIFS DU DOCUMENT ET DU PROJET .....	4
1.1.1. - <i>Les orientations du projet</i> .....	4
1.1.1.1. - Acteur économique : 2 objectifs majeurs .....	5
1.1.1.1. - Habitants/ Excursionnistes : Quels enjeux ? .....	5
1.2. - L'ARCHITECTURE TECHNIQUE.....	5
1.2.1. - <i>Les composants de l'architecture technique</i> .....	6
<b>2. - DESCRIPTION GENERALE : TECHNIQUE ET FONCTIONNELLE.....</b>	<b>6</b>
2.1. - VUE D'ENSEMBLE .....	6
2.2. - LES ACTEURS ECONOMIQUES QUI SONT ILS ?.....	7
2.2.1. - <i>Quels volumes d'utilisateurs et de membres ?</i> .....	7
2.2.1.1. - Le PETR Pays Tolosan en chiffre .....	7
2.2.1.2. - Les objectifs .....	8
2.2.2. - <i>Les interfaces des acteurs économiques</i> .....	8
2.3. - L'OBJET CONNECTE .....	9
2.4. - LE SERVEUR APPLICATIF .....	9
2.5. - LE RESEAU BASSE FREQUENCE.....	9
2.6. - L'UTILISATEUR .....	10
2.7. - LA CARTOGRAPHIE.....	10
<b>3. - LES FONCTIONNALITES.....</b>	<b>11</b>
3.1. - LES PARAMETRES DE L'APPLICATION : POSITIONNEMENT .....	11
3.1.1. - <i>La notion de territoire</i> .....	11
3.2. - LES ACCES .....	12
3.3. - LA FONCTION « AMI » .....	12
3.4. - LA FONCTION PASSAGE DE COMMANDE.....	12
3.5. - L'ERGONOMIE, CARTOGRAPHIE (DU CLASSIQUE).....	12
3.6. - SECURISATION D'ACCES A LA BASE DE DONNEES APPLICATIVES .....	12
3.7. - DIFFERENCIER L'ACCES AU SERVEUR ENTRE L'ACTEUR ECONOMIQUE, ET L'UTILISATEUR .....	13
3.8. - ACTEURS ECONOMIQUES .....	13
3.9. - LES INTERROGATIONS DE L'UTILISATEURS .....	13

3.10. - L'ACTEUR COLLECTIVITE, OFFICE DE TOURISME .....	14
3.11. - ACTEURS PARTICULIERS .....	14
3.12. - FOCUS SUR LES FONCTIONS DE L'OBJET CONNECTE.....	14
3.13. - CAS D'USAGE DE LA FONCTION MANIFESTATION .....	15
<b>4. - LA COMMUNICATION.....</b>	<b>15</b>
<b>5. - LE TELECHARGEMENT DE L'APPLICATION.....</b>	<b>15</b>
5.1. - USAGE DU PICTOGRAMME.....	16
<b>6. - QUEL NOM POUR L'APPLICATION ? .....</b>	<b>16</b>
<b>7. - EVOLUTION FUTURE .....</b>	<b>16</b>
<b>8. - LE ROLE DE L'ADMINISTRATEUR.....</b>	<b>16</b>
8.1. - LE PROFIL DE L'ADMINISTRATEUR.....	16
8.2. - CONFIGURATION INITIALE .....	17
8.3. - CONFIGURATION EN COURS DE VIE DU PROJET .....	17
8.4. - GESTION DES STATISTIQUES .....	17
8.5. - GESTION DES MOTS DE PASSE.....	17
8.6. - BLOCAGE D'UN OBJET OU D'UN ACTEUR.....	17
8.7. - LES RECHERCHES D'ANOMALIES .....	17
8.8. - HISTORIQUE BASE DE DONNEES .....	18
<b>9. - PERIMETRE DE RESPONSABILITE DES INTERVENANTS.....</b>	<b>18</b>
9.1. - PERIMETRE DES PRESTATIONS DES DIFFERENTS INTERVENANTS.....	18
<b>10. - LA REPONSE DU MANDATAIRE .....</b>	<b>19</b>
10.1. - LE CHIFFRAGE.....	19
10.1.1. - OPEX.....	19
10.1.2. - OPEX.....	19
10.2. - COMPLEMENT AU CHIFFRAGE .....	19
10.2.1. - Lister les différents documents envisagés .....	20
<b>11. - LE CAHIER DE TEST (A COMPLETER).....</b>	<b>20</b>

## **1. - INTRODUCTION**

### **1.1. - Les objectifs du document et du projet**

Ce document s'attache à préciser les orientations du projet numérique du territoire du Pays Tolosan.

#### **Les Objectifs**

- 1- Valoriser les acteurs économiques de notre territoire au sens large
  - les identifier auprès des habitants du territoire
  - les mettre en valeur auprès des excursionnistes et touristes
- 2- Initier une démarche de e-commerce

L'atteinte de ces objectifs doit se faire grâce au numérique. Une nouvelle révolution du numérique après l'internet s'opère : développement des objets connectés, 5G, développement des usages du smartphone. L'entité Pôle d'Equilibre Territorial et Rural (PETR) est par sa taille une structure qui peut porter le développement d'un outil numérique à destination des petits acteurs économiques.

Le projet donnera les moyens aux acteurs économiques de mettre en valeur leurs activités ou leurs manifestations ponctuelles/permanentes, et dynamisera leurs opérations ou leurs productions au travers d'une communication simple à mettre en œuvre, car limitée à un territoire et s'appuyant notamment sur les WEB existants des collectivités.

L'objectif est de créer un réseau social à l'échelle d'un Pays de 73 communes, « Le PETR Pays Tolosan », 900km<sup>2</sup> environ. Chaque utilisateur de cette interface numérique pourra constituer son propre réseau « de amis » => acteurs économiques. Il pourra le limiter au territoire géographique du PETR ou à un sous ensemble en fonction de ses attentes. Il sélectionnera ses propres amis.

**Les acteurs économiques du territoire** concernés par ce projet seront

- en premier lieu les commerces, et les producteurs locaux,
- mais aussi l'ensemble des acteurs impliqués dans la vie et l'animation du territoire

Le but est de créer une dynamique au niveau du territoire, en **rapprochant les possibilités du territoire, des envies et attentes du moment des habitants, des excursionnistes et des touristes**

→ **Consommer et vivre local**

**Le projet s'inscrit dans une démarche coopérative entre les différents acteurs et le PETR Pays Tolosan.**

#### **1.1.1. - Les orientations du projet**

Le projet a vocation à s'adresser à l'ensemble des acteurs économiques du territoire,

- entreprises,
- artisans,
- producteurs,
- collectivités,
- offices de tourisme,
- associations

#### 1.1.1.1. - Acteur économique : 2 objectifs majeurs

**Créer du lien** entre les acteurs économiques et les habitants du territoire

→ Régénérer du consommé local, pour soutenir les activités de proximité

**Préparer et éveiller** les petits acteurs économiques à la transition numérique, « les objets connectés » et le e-commerce

→ Offrir des moyens numériques via une application centralisée à destination des petits acteurs économiques en lien avec les habitants de leur territoire. Tous les acteurs n'ont pas les moyens de faire, réaliser et de mettre à jour leurs informations.

**Volet 1 :** leur permettre d'actualiser et de communiquer une information en **temps réel**

→ « **ne s'adresse peut être qu'à certains acteurs économiques** » mais **l'usage le déterminera.**

**Volet 2 :** apporter aux commerces et producteurs de proximité la possibilité **de s'inscrire dans une démarche e-commerce**

→ **Annoncer via un objet connecté leur présence ou manifestation**

→ **Activer un objet connecté virtuel lié « aux amis » pour passer commande**

#### 1.1.1.1. - Habitants/ Excursionnistes : Quels enjeux ?

L'application devra répondre aux questions du type :

⇒ **Je me balade/ je recherche quelque chose de particulier (géolocalisation)**

⇒ **Qu'est ce que je peux faire à 20mn de mon lieu actuel**

⇒ **Une recherche dans l'instantanée sur mon territoire, un service, un achat**

⇒ **Autres demandes, accès menu**

L'application devra permettre de constituer un réseau d'amis (une personne qui adhère à notre compte) pour les producteurs, commerçants.

Elle devra également permettre de recevoir des informations pertinentes en fonction de ses aspirations :

↳ Par exemple, si je suis abonné aux manifestations viticoles, je recevrai tout ce qui concerne les animations, dégustations organisées par les châteaux

↳ Si je suis une fine bouche à la recherche de nouvelles expériences, je recevrai les animations ou les nouveautés culinaires proposées sur mon territoire.

## **1.2. - L'architecture technique**

Une application numérique, des objets connectés physiques, la création d'un réseau de amis, un serveur, le smartphone

L'application sera accessible via les smartphones et les PC/tablette. Le smartphone est la cible essentielle.

L'application ne sera pas un produit téléchargeable mais un icône rattaché à une page web, pour essayer d'éviter les refus de téléchargement.

### 1.2.1. - Les composants de l'architecture technique

#### **Le réseau « objet connecté »**

**Il permet d'envoyer en basse fréquence des messages courts ou des objets connectés vers un serveur central relayant l'information vers un serveur applicatif.**

**Les messages envisagés sont de 3 ordres, « ouvert », « fermé », « manifestations »**

**Un objet physique identifiant l'acteur sera présent sur le site du producteur/des commerces. Son objectif, autant que d'envoyer de l'information, sera aussi de rappeler la nécessité de mettre à jour les informations.**

**Sa présence physique aura aussi pour objectif de rappeler à l'acteur économique l'application Web, la nécessité de mettre des informations à jour, de lui permettre d'anticiper les informations devant être diffusées.**

#### **L'application numérique**

**Basée sur un serveur applicatif, elle comporte l'ensemble des fonctions décrites dans le cahier des charges afin de mettre en relation les acteurs économiques et les consommateurs.**

L'ergonomie d'une application numérique, pour qu'elle soit téléchargée et utilisée, doit être très simple et conviviale.

L'utilisateur « citoyen » ne doit pas se poser des questions sur le paramétrage ou comment positionner les éléments de sa requête. L'ergonomie, pour être intuitive, doit être la plus simple possible. Un utilisateur actuel du numérique n'utilise en moyenne que 4 à 6 applications.

La réutilisation d'ergonomie existante comme Google maps, Openstreetmap... sera privilégiée pour permettre une meilleure appropriation de l'outil.

L'utilisateur « acteur économique » pourra aussi faire toutes les manipulations à partir de son smartphone. Il pourra ainsi dire je suis ouvert, fermé, préparer un message de communication, diffuser le message de communication en instance.

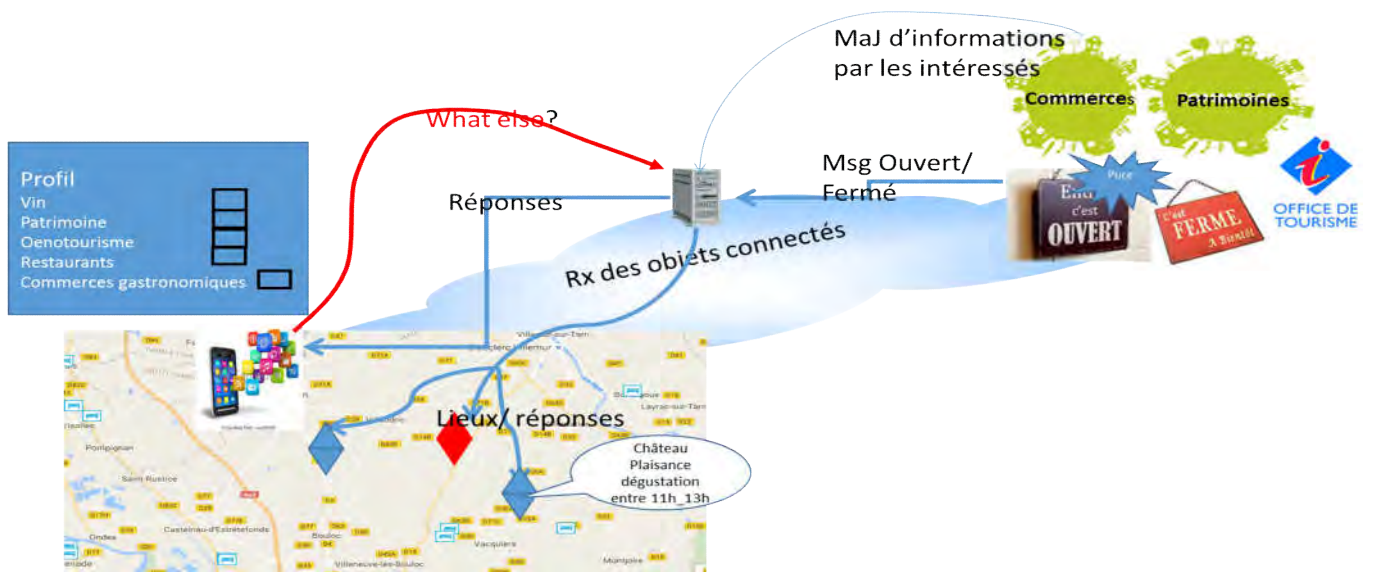
#### **Les smartphones : moyen de contact entre citoyen et acteur économique**

Domaine en fort déploiement, aujourd'hui 67% des téléphones mobiles sont des smartphones et plus de 97% des téléphones renouvelés le sont pour des smartphones.

Le smartphone n'est plus un simple outil de téléphonie mais un outil avec des fonctions ouvertes et diverses sur lequel le PETR souhaite s'appuyer pour informer, développer son territoire, et créer du lien social.

## **2. - DESCRIPTION GENERALE : TECHNIQUE ET FONCTIONNELLE**

### **2.1. - Vue d'ensemble**



## 2.2. - Les acteurs économiques, qui sont-ils ?

- les producteurs, viticulteurs, éleveurs, arboriculteurs maraichers....
- les commerces de proximité, boulangeries, fromageries, bouchers, .....
- les restaurants, les hôtels, les gites...
- les mairies, pour la mise en ligne de leurs manifestations culturelles
- les monuments historiques, lieux de visites....
- les syndicats de tourisme,
- tous les sites spécifiques, maison des vins,
- les artistes locaux

### 2.2.1. - Quels volumes d'utilisateurs et de membres ?

#### 2.2.1.1. - Le PETR Pays Tolosan en chiffre

- 110000 habitants,
- 72 communes,
- 5 communautés de communes,
- entre 34hab/km<sup>2</sup> et 393hab/km<sup>2</sup>
- répartis sur 900Km<sup>2</sup>
- + 35000 habitants d'ici 2030
- 26% de la population à moins de 20 ans
- 18,4% de la population est cadre ou cadre supérieur

Nombres d'acteurs économiques potentiels du PETR Pays Tolosan	
Mairies	73 communes
Intercommunalités	5
Exploitations agricoles	1400
Structures touristiques	134

Sites culturels	13
Jardins remarquables	16
Commerces de proximité	2000
Artistes, métiers d'art	x
Restaurants	x
Pharmacies	72 ?

- 46500 logements
- 25540 emplois
- 6958 établissements actifs en 2014 (soit +17% entre 2011 et 2014, 981 créations en 2015 contre 1027 en 2014),
- 134 structures touristiques (5 aires de camping car, 4 campings, 80 meublés, hôtels 41...)
- 6 offices de tourisme
- 13 sites culturels de la Haute Garonne sur les 91 du département
- 186 000 excursionnistes/an
- Des manifestations de grandes envergures (saveurs et senteurs, 31 notes d'été, Fête de l'ail...)

#### 2.2.1.2. - Les objectifs

L'objectif est d'avoir un objet connecté sur **10% des structures économiques** et **80% des structures publiques**. L'objectif est de déployer environ **700 à 800 objets connectés**.

Au niveau du public, il est d'avoir en fin de première année un minimum de 20% des logements atteints (environ 9000 téléchargements).

#### 2.2.2. - Les interfaces des acteurs économiques

2 interfaces au système numérique

##### 1- Via l'objet connecté

L'objet enverra un message au système suite à l'intervention physique sur l'objet, positionnera que la structure est active et prête à recevoir des clients ou touristes.

- Il s'agira d'une plaque connectée ou sous forme de boutons poussoir « *fermé, ouvert, Manifestation* », qui enverra une information au système central pour l'activer de manière numérique.
- « Ouvert » si l'habitant/ excursionniste est en balade avec l'application active il recevra un msg de signalisation quand il sera à proximité (1km)
- « Manifestation », idem si dessus mais en plus pour les « ami » il y aura l'émission d'un SMS ou événement sur le smartphone quelque soit l'endroit où il se trouve.
- « Fermé » pas d'information envoyer sert uniquement lors d'une recherche spécifique de ramener une information de signalisation sur le smartphone mais « fermé pour l'instant »

##### 2- En se connectant sur le serveur applicatif pour alimenter leurs propres informations

Une interface pour qu'un acteur puisse saisir des informations généralistes le concernant ou des informations sur la manifestation lui sera proposé.



Ce second accès permettra aussi aux acteurs de positionner par exemple un lien web vers leur propre serveur permettant à l'utilisateur d'ouvrir une page web spécifique.

Le lien ne devra pas être redirigé vers un site généraliste, par exemple une mairie ne devra pas renvoyer sur sa page d'accueil mais renvoyer vers le lien direct donnant son agenda.

Il est important que l'utilisateur ait le moins de navigation à faire pour arriver à sa recherche.

### **2.3. - L'objet connecté**

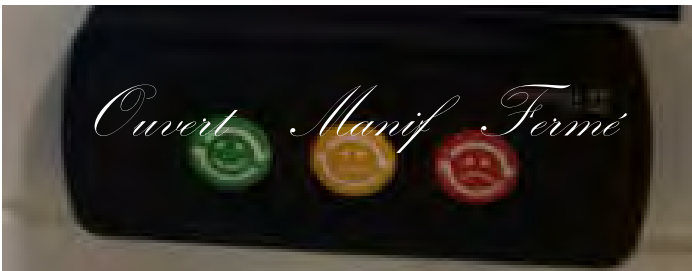
Il sera sous sa forme la plus simple, pour ne pas générer de manipulation côté utilisateur.

Une simple plaque ou boutons poussoirs avec Ouvert- Fermé pour envoyer un message.

Cet objet est commercialisé par une société ou l'opérateur réseau en charge de garantir le bon interfonctionnement de l'objet avec son réseau.

Le bouton activé sera éclairé par une led.

Ex de bouton



### **2.4. - Le serveur applicatif**

Il est différent du serveur positionné dans le réseau basse fréquence en charge de traiter les messages issus des objets connectés.

L'applicatif développée sur ce serveur est la partie numérique du projet de territoire du PETR Pays Tolosan. Il pourra être développé par une Startup ou une entité en lien avec l'opérateur réseau.

« Dans le schéma les deux serveurs (réseau et applicatif) sont mis sous forme logique et représentés par un seul élément graphique »

Le serveur applicatif est un serveur web avec différents type d'accès

→ un accès pour les acteurs économiques

→ un accès pour des administrateurs

Ce serveur sera constitué d'une base de données pour les données utilisateurs mais aussi constitué de tables contenant les statistiques d'utilisation ou permettant la gestion administrative de l'application.

### **2.5. - Le réseau basse fréquence**

Il est la propriété d'un opérateur réseau et permet aux objets connectés d'envoyer leur message de manière itérative.

La fréquence d'envoi des messages se fera au moment du positionnement « *Ouvert Fermé-Manifestation* »

## 2.6. - L'utilisateur

Il est détenteur d'un smartphone et **a téléchargé l'application.**

L'application lui propose une simple grille ou figure un certain nombre de choix.

Chacun des choix et mot clé pourra être retenu pour être ami.

L'application devra être suffisamment intuitive et élaborée pour proposer à l'habitant de se positionner en tant que ami sur un domaine ou un mot clé.

La liste devra être volontairement limitée environ 10 entrées par mot clé.

L'ouverture des choix se fera sous forme de menu déroulant (Ergonomie est à définir et à proposer par le développeur)

### *Producteurs*

Tous  
Viticulteurs,  
Maraichers,  
Apiculteurs,  
Eleveurs,  
Arboriculteurs

### *Visites*

Toutes  
Musée,  
Patrimoine,  
Fermes  
Sorties

### *Animations*

Toutes  
Expositions  
Marchés plein vent  
Marchés gourmands  
Concert

### *Randonnées*

Tout type  
Pédestre,  
Cheval  
A thèmes

### *Gastronomie*

Restaurants,  
Fast food

### *Hébergement*

Hôtels  
Gîtes  
Chambre d'Hôtes

### *Médical*

Pharmacie de garde

### *Commerces*

Boulangeries  
Epiceries fines  
Boucheries  
Superette

### *Divertissements*

Parcs d'attraction  
Cinémas  
Agendas culturels

La saisie sera limitée à 3 choix pour ne pas encombrer l'écran du smartphone

Les sites fermés au moment de la requête ne seront pas affichés.

## 2.7. - La cartographie

La carte aura une ergonomie identique à celle des applications les plus utilisées comme Google maps ou Openstreetmap.

Les icônes signalant les sites ou manifestations matérialiseront les lieux en lien avec la demande.

La carte devra matérialiser la position GPS du demandeur et les possibilités selon la demande. Si la fonction GPS n'est pas activée, le positionnement des producteurs commerces se fera en fonction du périmètre géographique du territoire PETR

Si la fonction GPS du smartphone est activée, la carte devra être dynamique en termes d'échelle. Si l'utilisateur veut visiter une exploitation viticole, et qu'il se trouve à Cadours elle ne devra pas être à la même échelle que s'il cherche un restaurant sur Cadours.

Le positionnement sur une icône permettra d'afficher le short message s'il existe et a été saisi par l'acteur économique ou le lien web éventuellement positionné par l'acteur économique permettant ainsi une redirection vers le serveur de l'acteur économique pour avoir accès à plus d'informations (Ergonomie Google maps)

L'utilisateur pourra déplacer sa carte sur son smartphone, lui permettant ainsi d'afficher d'autres éléments en fonction de sa requête et ainsi parcourir le territoire. **Si le client sort du territoire Pays Tolosan plus aucun icône ne sera positionnée.**

### **3. - LES FONCTIONNALITES**

Ce sont toutes les opérations que l'acteur économique pourra faire sur son profil. Il pourra solliciter le support fonctionnel pour les réaliser à sa place.

Un acteur économique pourra avoir n objets connectés (dans le cadre d'une pluri activités).

Contacter le support fonctionnel (envoi de mail sur sa demande)

#### **3.1. - Les paramètres de l'application : Positionnement**

L'utilisateur pourra définir :

- le périmètre de recherche, le territoire (par défaut), département, région
- l'activation de la géolocalisation en permanence pour recevoir les informations,
- le secteur économique qui l'intéresse (viticulture, restaurant, sortie....),
- le listage des amis suivis : édition et possibilité de suppression

##### **3.1.1. - La notion de territoire**

Dans la base de données une notion de territoire devra être rentrée par le support fonctionnel, permettant à l'utilisateur de faire une sélection. Cette option dans les paramètres généraux sera optionnelle. Par défaut il sera positionné et rattaché par rapport à sa géolocalisation.

La notion de territoire pour l'utilisateur pourra être :

- en fonction de sa géolocalisation
- en fonction de sa demande de géolocalisation qui pourra être un choix parmi une liste de territoire (notion de PETR) ou global (niveau de la région)

Les différents champs « territoires » ne seront visibles via le smartphone que si le SF positionne en base de données un flag pour chaque territoire étant accessible. Ce flag aura une fonction de validation.

### **3.2. - Les accès**

- Trois types d'accès
- un accès administrateur, réservé au support fonctionnel (se fera en accès web)
- un accès à l'acteur économique, pour mettre à jour ses informations
- un accès utilisateur de base

### **3.3. - La fonction « ami »**

Tout utilisateur pourra choisir d'être un ami d'un producteur ou commerçant. Dans ce cadre, l'application récupèrera l'identifiant téléphonique de la personne pour le sauvegarder en base de données et le rattacher à l'acteur économique. Dès que ce dernier mettra une information type message, la personne le recevra sous forme de SMS ou alerte sur le smartphone.

La sélection de l'ami se fera en se positionnant sur l'icône de l'acteur économique suite au lancement d'une recherche

### **3.4. - La fonction passage de commande**

Cette fonction cachée ne sera activée que pour les acteurs économiques la sollicitant.

Pour les amis, l'acteur pourra forcer l'application à générer une icône de commande, permettant d'annoncer une nouvelle production, vente...

L'acteur positionnera un flag sur son profil en base de données pour dire qu'il souhaite activer cette fonction

Un bouton sera activé quand il se positionnera sur le producteur au travers de l'interface graphique, qui lui signalera la possibilité de commande en ligne « objet connecté virtuel ».

L'activation enverra alors un SMS au producteur ou entité (maison des vins) qui aura en charge de contacter le client pour finaliser la commande.

### **3.5. - L'Ergonomie, cartographie (du classique)**

Avoir une fonction de scrolling,

Si la carte affichée couvre un large territoire, afficher un nombre d'éléments et pas de points actifs (par exemple : 4 pour une demande de recherche de restaurants) par zone, et quand on zoome sur la zone, affichage des restaurants et les points redeviennent actifs.

Un menu sous forme de liste déroulante caractérisé par un logo par domaine (A définir), quand la requête ramène les résultats les logos sont positionnés sur la carte (avec le nombre si besoin (cf. point au dessus) sinon les logos sont des points actifs. Maximum 3 domaines sélectionnables par l'habitant.

Le menu se replie suite au lancement de la requête, pour offrir un écran le plus convivial possible.

Les mots clés seront à définir par les acteurs.

Carte de type IGN ou Google Maps.

### **3.6. - Sécurisation d'accès à la base de données applicatives**

Mot de passe

Chaque acteur économique est sécurisé par un mot de passe quand il accède à l'application et à son environnement. Une étanchéité entre environnement acteur sera assurée au travers du mot de passe.

La création du mot de passe devra être sous la forme de 8 caractères, une majuscule, une minuscule, un chiffre, un caractère spécifique à minima.

Tous les 6 mois, l'acteur devra changer son mot de passe.

### Identifiant

La création de l'identifiant se fera en accord entre le SF et l'acteur

### **3.7. - Différencier l'accès au serveur entre l'acteur économique, et l'utilisateur**

Comment ? L'adresse HTML sera différente, et la page d'accueil lui permettra un accès à l'ensemble de ses fonctions

### **3.8. - Acteurs économiques**

#### Action du Support Fonctionnel

→ La première mise à jour de l'acteur sera la création de son identifiant et mot de passe par le SF

→ Réinitialisation du mot de passe de l'acteur en cas de perte

→

#### Actions de l'acteur

→ Saisir des informations complémentaires sur son activité dans l'application  
(les messages stockés seront référencés par une date)

→ Saisir les coordonnées à contacter pour le passage de commande

→ Visualiser ses amis

→ Pourra mettre à jour son profil

→ Sera rattaché à une commune ou plusieurs communes

→ Pourra se rattacher à une thématique ou plusieurs (3 max)

→ Pourra mettre à jour des informations de manifestations le concernant

(les informations pourront être activées en fonction d'un calendrier, ou à une date précise et seulement pour cette date)

→ Pourra se référencer sous différents domaines

→ Changer son mot de passe

→ Pourra proposer son lien web, s'il est positionné un accès sera possible à son site par rebond

### Objets connectés

→ Permettra de signaler sa présence et sa disponibilité pour l'accueil de visiteurs, clients. Un complément à l'information web

→ Permettra de signaler l'activation de ses manifestations

### **3.9. - Les interrogations de l'utilisateur**

→ Je me balade/ je recherche quelque chose de particulier (géolocalisation)

→ Qu'est ce que je peux faire à 20mn de mon lieu actuel

→ Une recherche dans l'instantanée sur mon territoire, un service, un achat

→ Autres demandes, accès menu

→ Pourra se déclarer « Ami » d'un acteur économique en particulier

- Pourra se déclarer « Ami » d'une activité particulière, sortie, restaurants, manifestations viticoles...
- Pourra lancer une commande s'il est « ami » d'un acteur

### **3.10. - L'acteur collectivité, Office de tourisme**

Sera caractérisée comme un acteur économique, en fonction de la géolocalisation de l'utilisateur, ses informations seront activées ou pas.

Un évènement particulier sera activé suite à l'activation du bouton manifestation.

La mise à jour d'informations événementielles dans la base de données devra être automatisée en fonction de l'agenda manifestation existant dans les offices de tourisme. Par contre l'activation ne se fera que via l'appui sur le bouton manifestation.

Dans ce cadre toutes les manifestations en fonction de la date d'appui seront activées

L'OF aura en charge de positionner la date de signalement et la date de fin de signalisation.

Si un des 2 champs n'est pas renseigné la manifestation ne sera pas signalée.

L'écart de date entre les 2 champs ne pourra pas excéder 1 semaine.

L'activation ouvert/fermé ne sera pas utile pour l'office de tourisme, la proposition est d'informer plutôt au travers d'un calendrier d'ouverture saisi en base par le SF.

- Fonction pouvant être détournée par exemple pour alerter sa population en cas d'activation du PCS (Plan communal de secours) « utile si beaucoup de téléchargement »

Les informations en base de données devront être caractérisées, en fonction des thématiques (algorithme à définir)

### **3.11. - Acteurs particuliers**

Une pharmacie

- pourra signaler qu'elle est de garde par l'activation de l'objet connecté

Une association

- Le président pourra activer l'objet connecté pour signaler une manifestation particulière
- Le message pourra être activé sur une période calendaire date de début date de fin, avec intervalle de temps limité
- un seul message possible

Une mairie

- quand elle voudra signaler un évènement particulier, activation de l'objet connecté et mise à jour de l'information événementielle dans la base de données (Fonction pouvant être détournée par exemple pour alerter en cas d'activation du PCS (plan communal de sauvegarde)).

### **3.12. - Focus sur les fonctions de l'objet connecté**

L'objet est activé par le support fonctionnel

Chaque objet connecté sera saisi en base et rattaché à un acteur par le SF.

- Je suis un producteur, je signale que je suis sur mon exploitation et que je peux accueillir des visiteurs
- Je suis une pharmacie de garde, je signale où je me trouve
- Je suis une mairie, je signale que je suis ouverte
- Je suis une mairie, je déclenche un plan de secours communal,
  - j'envoie et communique via des messages vers tous ceux dont l'application est activée
  - un réseau spécifique basse fréquence indépendant du réseau voix ou data
- Je suis une association, je signale l'ouverture d'une manifestation sur le territoire
- Je suis un artisan, je signale que je suis disponible parler devis
- Je suis un OF ou patrimoine, je mets l'accent occasionnellement sur une manifestation particulière

...

### **3.13. - Cas d'usage de la fonction Manifestation**

L'acteur économique

Pourra saisir dans une base de données son agenda de manifestations.

Libellé de manifestation date de début et date de fin

Quand il décidera d'activera le bouton, il enverra à tous les utilisateurs ayant l'application active son msg déclinant sa manifestation. Ce message pourra être activé au préalable (1 semaine avant ?) et jusqu'à la date de fin sera relance tous les jours

Pour les utilisateurs déclarés « Ami » avec l'acteur économique, un SMS/ Msg sera envoyé.

S'il n'a rien saisi, un msg standard positionné dans l'application sera envoyé. Ce msg sera spécifique à chaque acteur et sera initialisé lors de la configuration de l'acteur par le support fonctionnel.

L'agenda culturel des collectivités et office de tourisme, récupération automatique et insertion dans la base de données

L'activation du bouton pour les collectivités ou OT ne sera pas obligatoire. On sera sous la forme de msg envoyé en fonction du calendrier.

## **4. - LA COMMUNICATION**

Afin d'identifier cette application numérique plusieurs voies sont prévues.

Quelles communications ?

- via les sites WEB des mairies
- via les offices de tourisme
- via des insertions dans les bulletins municipaux
- via les réseaux sociaux des mairies
- via des vidéos sur la plateforme YouTube
- via des insertions au niveau des panneaux d'information des écoles

## **5. - LE TELECHARGEMENT DE L'APPLICATION**

Le téléchargement ne sera en fait qu'un lien web de pré défini.

Cela permettra d'avoir une application toujours à jour pour les habitants et les acteurs évitant ainsi de redemander des téléchargements de mise à jour.

Différentes formes de téléchargement devront être possible au travers d'un lien web, au travers d'un pictogramme.

Pour autant qu'est ce qui fait que l'on téléchargera l'application ? un jeu ? Tous les 100 inscrits une caisse de vin gagnée/ payée par le PETR ou tresse d'ail....

Ajouté au pictogramme, un jeu « gagnez une dégustation gratuite » pourra être mis en place pour inciter à télécharger (lieu des manifestations des viticulteurs) ou maison des vins.

### **5.1. - Usage du pictogramme**

Il permettra d'envoyer le lien web de la page d'accueil de l'application.

Il devra être visible sous forme d'un autocollant sur tous les sites des participants à l'opération pour offrir la possibilité de le flasher.

Le lien web avec le pictogramme associé sera proposé sur les sites web des mairies mais aussi des CC et rappeler dans les communications mensuelles des collectivités.

**L'objectif premier est de rentrer dans tous les logements du territoire du Pays Tolosan avec un objectif d'atteindre aussi les excursionnistes et les touristes.**

Comment atteindre les excursionnistes/ Touristes ?

→ via les sites web des mairies et des offices de tourisme, dans les gites, hôtels, restaurants

### **6. - QUEL NOM POUR L'APPLICATION ?**

- jvismonterritoire
- jvismonpais
- jaimemonterritoire
- e-tolosan

### **7. - EVOLUTION FUTURE**

Les évolutions ne se feront que si les objectifs en terme d'abonnés et téléchargements sont atteints (cf. chapitre 2)

Intégration de l'e-paiement

### **8. - LE ROLE DE L'ADMINISTRATEUR**

#### **8.1. - Le profil de l'administrateur**

L'administrateur aura aussi le rôle de support fonctionnel auprès des acteurs économiques. Il sera l'interlocuteur de la startup/société de développement et l'interlocuteur des acteurs économiques.

Il sera déclaré avec un profil particulier

SF, NOM, Prénom, @mail, numéro de téléphone



## **8.2. - Configuration initiale**

Son rôle sera de configurer les acteurs au niveau du système, saisie des données non modifiables par l'acteur économique.

Il positionnera la catégorie de l'acteur économique, il pourra être référencé sous différentes rubriques (cf. 2.6)

Il saisira aussi l'ID de l'objet pour le compte de l'acteur économique

Son rôle sera aussi de déployer les objets connectés chez les acteurs économiques.

Création d'un acteur économique, catégorie, identifiant mot de passe

Modification d'un acteur économique, catégorie, identifiant mot de passe

Identification des acteurs, V validé, B Bloqué, S Supprimé

Les caractéristiques de la table seront

ID objet, nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, mail, catégorie économique

Il récupèrera les statistiques de l'application, activités, opérations réalisées pour éviter d'avoir un site non à jour ou végétatif (listing des messages portés dans l'application)

## **8.3. - Configuration en cours de vie du projet**

Il s'assure en cours de fonctionnement que les informations remontées au consommateur final sont bonnes.

Il pourra invalider au niveau du serveur applicatif une information afin d'éviter qu'elle remonte.

Si un lien est incorrect, il pourra l'invalider et le signaler à l'acteur économique.

La qualité de l'information est essentielle, si on diffuse des informations fausses ou incorrectes ou incomplètes les applications cesseront d'être utilisées.

## **8.4. - Gestion des statistiques**

Il exploitera les informations statistiques remontées par le serveur applicatif. L'accès à l'historique des transactions sera possible à des fins de statistiques pour analyser les usages faits et orienter les développements sous forme de maintenance évolutive.

## **8.5. - Gestion des mots de passe**

Gestion des mots de passe des acteurs économiques. Pourra changer uniquement le mot de passe.

## **8.6. - Blocage d'un objet ou d'un acteur**

Il pourra accéder à la gestion des composants « objets » pour blocage, en direct ou via transaction.

## **8.7. - Les recherches d'anomalies**

Ce sont des rapports édités automatiquement ou à la demande. S'ils sont issus d'un lancement de requêtes via le web, la possibilité d'édition doit être possible.

- Lister les acteurs économiques fermés depuis plus d'une semaine, d'un mois
- Lister les acteurs économiques par catégorie (choix du consommateur) et nb de requête les concernant
- Lister l'ensemble des acteurs économiques ayant eu un accès web via l'application
- Lister les acteurs économiques désactivé et activé
- Lister les objets connectés désactivé et activé avec leur rattachement à l'acteur économique

### 8.8. - Historique base de données

La base de données devra conserver les informations désactivées de moins de un an.

## 9. - PERIMETRE DE RESPONSABILITE DES INTERVENANTS

### 9.1. - Périmètre des prestations des différents intervenants

Intervenant	Rôle	Prestations
Opérateur Réseau	Infrastructure réseau	Déploiement des puces, pilotage des intégrations au niveau des objets pilotage de l'architecture technique et de l'intégration
Startups, SSII	Développement des applets fonctionnels	Rédaction des spécifications détaillées Développement des spécifications Maintenance, Sécurisation des données Gestion de(s) base(s) de données Support Mise en production
PETR	MOA Métier	Rédaction du cahier des charges Validation spécifications
Collectivités	MOA délégués	Financement du projet Groupe utilisateur Validation spécifications Communications
Marchés ?		rédaction CCTP
Région (SGAR)	Décideur	Décideur sur l'intérêt du projet Financement du projet
Support Fonctionnel (PETR ou collectivités)	Support Fonctionnel	Déploiement des puces, pilotage des intégrations au niveau des objets Point d'entrée unique des clients Gestion des AVP

## **10. - LA REPONSE DU MANDATAIRE**

Il devra se positionner par rapport à la faisabilité de cette description technique et fonctionnelle.

En complément il devra intégrer la nécessité de modularité pour embarquer dans le futur des fonctions complémentaires.

L'objectif d'intégrer des applications numériques existantes ou complémentaires est souhaité par le PETR Tolosan.

### **10.1. - Le chiffrage**

Le PETR Pays Tolosan attend suite à la rédaction de cette expression de besoins, un chiffrage estimatif « high level » et en lot selon la découpe du chapitre 2 pour identifier les différents coûts des différents éléments de l'architecture technique.

#### **10.1.1. - OPEX**

La vision minimale à fournir

Coût de développement de l'application

Coût de mise au point ou développement de l'objet connecté

Coût de fabrication des objets connectés (précision sur les lots à minima 200objets, 500 objets )

Coût d'installation du réseau si nécessaire

Formation des supports fonctionnels du PETR

Coût du support aux déploiements des objets

#### **10.1.2. - OPEX**

La vision minimale à fournir

Coût de la maintenance annuelle de l'application

Coût de la maintenance annuelle des objets

Dans tous les cas, le chiffrage sera redemandé après une phase de spécifications détaillées des différentes fonctionnalités.

La finalisation des spécifications ne sera faite que lors de la phase de conception organique sous la responsabilité du mandataire.

### **10.2. - Complément au chiffrage**

*Ultérieurement la réponse technique du mandataire devra préciser, sauf si certains points impactent fortement le chiffrage High level*

- Comment il met en œuvre le dialogue entre objet connectés en intégrant les smartphones
- Le niveau et type d'ergonomie envisagé.
- Comment il envisage l'exploitation du système dans sa globalité

- Les temps de réponses estimés selon les volumes
- Les volumes pouvant être traités, nombres d'acteurs économiques, de consommateurs, d'objets connectés,
- Les impacts entre les différents releases des smartphones
- Décrire son environnement de développement et l'environnement d'exploitation
- Décrire les procédures de sécurité et de sécurisation du système
- Décrire son système de mise à disposition de la documentation et de référencement

### 10.2.1. - Lister les différents documents envisagés

*A titre indicatif ;*

*Dossier d'Architecture Technique,*

*Fiches d'Exploitation*

*Plan de codification des messages*

*Contrats d'interface*

*Cahier d'Ordonnancement des fonctions*

*Cahier des Charges de Supervision*

*Fiche Suiveuse de Sauvegarde*

*Cahier d'exploitation*

*Cahier de sécurité*

*Cahier des flux*

*Manuel d'installation des objets connectés et de configuration de l'ensemble du système*

- Décrire les points de validation attendues (spécifications organiques, architecture technique, dossier d'exploitation....)
- Décrire les phases de test, environnement technique et planification,
- Décrire le cahier des tests métiers
- Décrire la gestion de la base de données
- Décrire les indicateurs de qualité de fonctionnement du système
- Décrire les informations du reporting mensuel de l'utilisation fonctionnelle de l'application
- Décrire la stratégie de mise en production, d'intégration de modules existants, de rajout de nouveaux modules
- Décrire le phasage des différentes recettes avant l'ouverture opérationnelle

Les environnements de développement devront être génériques pour permettre la compatibilité entre startups

### 11. - LE CAHIER DE TEST (A COMPLETER)

N° de test	Acteur	Fonctions testées	conditions de test	résultat OK ou NOK
		test de chargement de l'application sur le Smartphone		
		Accès à l'application via PC ou tablette		
	SF	création d'un acteur	Chaque acteur sera identifié de manière	

		économique	unique Nom, prénom, nom de la société, adresse, type de commerce, flag de validité, flag de blocage, Numéro de portable	
	SF	création d'un acteur économique	Chaque acteur pourra avoir plusieurs objets connectés rattachés	
	SF	création d'un acteur économique	Possibilité de le rattacher à différentes rubriques un restaurateur pourra être visible par ex : sous les rubriques, Sorties et/ou Gastronomie il n'y aura pas de limite de rattachement, si on a N rubriques on pourra avoir un acteur rattaché à n rubriques La cohérence de rattachement sera faite par le support fonctionnel (SF)	
	SF	désactivation d'un acteur	L'ensemble des objets est désactivé il n'apparaît plus sur la carte	
	SF	Création d'un objet connecté	La déclaration d'un objet sera faite par le Support Fonctionnel Chaque objet ne pourra être rattaché qu'à un seul acteur et à une seule rubrique Ident de l'objet, Flag de validité	
		Contrôle sur les objets	Un objet qui change de lieu géographique Flag de validité est dé positionné n'apparaît plus sur la carte Le SF doit le revalidé	
	SF	désactivation objet connecté	Dépositionnement du flag, n'apparaît plus sur la carte	
	Acteurs économiques	Enrichissement données acteur économique	La création d'une signalisation de manifestation devra être visible immédiatement ou en fonction d'un calendrier	
	Acteurs économiques	Positionnement icone pour les amis	Permettra d'envoyer un msg au travers d'une icone aux amis pour annoncer des promos, nouvelle production.....	
	Acteurs économiques	Affichage des données	Un acteur fermé apparaîtra en rouge Un acteur ouvert apparaîtra en vert	
	Acteurs économiques	Mise à jour des données	Accès pour mise à jour de ses données ou informations spécifiques	
	Acteurs économiques	Objet connecté	Un acteur fermé apparaîtra en rouge (led) Un acteur ouvert apparaîtra en vert (led) Une manifestation led rouge clignotante	
	Acteurs économiques	Affichage des données	Le positionnement sur un acteur affichera la manifestation éventuelle et son lien web éventuel	

	SF	Reporting journalier	Liste des objets non valide, lancement automatique et à la demande Liste des acteurs non valides, tous les champs de la base sont présentés	
	SF	Reporting mensuel	Liste de acteurs valide et non valide, lancement automatique et à la demande Tous les champs de la base sont présentés	
	SF	Reporting mensuel	nb d'ami déclaré Nb de SMS envoyé	
	SF	Reportings : Edition	vérifier la possibilité de les imprimer et la cohérence de l'état du rapport	
	Habitants	fonction Ami	S'abonner en tant que Ami à un acteur	
	Habitants	fonction Ami	S'abonner en tant que Ami à plusieurs acteurs	
	Habitants	fonction Ami	s'abonner « ami » à un type d'activité restaurant, sorties, musiques, manifestation viticole....	
	Habitants	fonction Ami	Lancement commande si ami Envoie information par SMS	
	Habitants	fonction Ami	Après x connexions ou visualisation d'un même sujet, proposition de devenir ami à un habitant/ excursionniste	
	Habitants		Je cherche une distraction/ service	