

— POUR LES FONDATEURS ET ENTREPRISES QUI PRÉPARENT UNE APPLICATION

Le modèle de cahier des charges d'application.

Un cahier à remplir pour rédiger le brief que vous enverriez à n'importe quelle équipe de développement : le problème, la première version, les parcours et qui décide.

DURÉE

Deux séances de travail

POUR

Fondateurs, chefs de produit, dirigeants

ÉDITION

Octobre 2026

— MODE D'EMPLOI

Écrivez le brief avant la première ligne de code.

Les projets d'application échouent rarement à cause du code. Ils échouent parce que le brief a laissé ouvertes les grandes décisions : pour qui est le produit, ce que la première version doit faire, ce qui peut attendre. Chaque question ouverte devient une supposition, et c'est là que les budgets et les dates dérapent.

Remplissez ce cahier avec des mots simples. Inutile de connaître les termes techniques : une bonne équipe de développement s'en charge. Quand vous n'avez pas encore la réponse, notez ce qu'il faudrait pour la trouver. Un « pas encore décidé » clair vaut mieux qu'une supposition assurée.

Séance 1	Sections 1 à 3 : le problème, la première version et ses utilisateurs. Écrivez seul, puis relisez-le à un futur utilisateur.
Séance 2	Sections 4 à 6 : parcours, données, plateformes, budget et dates. Venez avec la personne qui fera vivre le produit au quotidien.
Avant l'envoi	La section 7 et le tableau final. Envoyez le même brief à chaque équipe consultée, pour comparer leurs réponses.

01

Le problème et qui le vit

Commencez par le problème, pas par les fonctionnalités. Une équipe qui comprend le problème proposera de meilleures fonctionnalités que n'importe quelle liste.

Quel problème le produit résout-il, en deux ou trois phrases ?

Décrivez la situation sans l'application : ce que les gens font aujourd'hui et ce qui coince.

Qui vit ce problème ? Décrivez précisément le premier groupe de personnes.

« Les petites cliniques avec un seul coordinateur » est plus utile que « les entreprises ».

Comment le gèrent-ils aujourd'hui ?

Tableurs, groupes WhatsApp, papier, un autre outil. Qu'apprécient-ils, que reprochent-ils ?

Pourquoi maintenant ? Qu'est-ce qui a changé pour que cela vaille la peine ?

☐ J'ai parlé à plusieurs personnes qui vivent ce problème, et j'ai noté ce qu'elles ont dit.
Leurs propres mots sont la meilleure matière à donner à une équipe.

☐ Je sais qui paie : l'utilisateur, son employeur ou quelqu'un d'autre.
Quand l'utilisateur et le payeur diffèrent, le produit demande souvent deux séries d'écrans.

02

La mission unique de la première version

Une première version qui veut tout faire sort en retard et vous apprend peu. Choisissez la mission qu'elle doit bien remplir.

Complétez la phrase : la première version permet à [qui] de [faire quoi] pour [quel résultat].

Une phrase. S'il en faut deux, vous avez peut-être deux produits.

À quel moment un utilisateur en tire-t-il un bénéfice pour la première fois ?

Par exemple : la première réservation confirmée, la première facture envoyée, le premier rapport lu.

Que doit prouver la première version, à vous ou à d'autres ?

Que les gens s'inscrivent, qu'ils reviennent, qu'une entreprise paiera, qu'une équipe abandonnera le tableur.

☐ La mission tient en une phrase que comprend une personne extérieure au projet.

☐ Je peux nommer les fonctionnalités que je suis prêt à laisser hors de la première version.

La section 4 vous les demande par écrit.

03

Utilisateurs et rôles

La plupart des produits ont plusieurs types d'utilisateurs. Chaque rôle voit des écrans différents et a des droits différents.

Listez chaque type d'utilisateur et ce qu'il vient faire.

Par exemple : le client réserve et paie ; l'équipe gère les réservations ; le dirigeant lit les rapports.

Qui peut voir ou modifier quoi ? Notez ce qu'un rôle ne doit jamais voir.

Les prix, les données des autres clients, les notes internes.

Qui crée les comptes : les utilisateurs eux-mêmes, un administrateur, ou sur invitation ?

Combien d'utilisateurs attendez-vous les premiers mois, puis plus tard ?

Un ordre de grandeur suffit : des dizaines, des centaines, des milliers.

☐ Chaque rôle de ma liste apparaît dans au moins un parcours de la section 4.

04

Les parcours clés, écran par écran

Un parcours, c'est une action menée du début à la fin par un utilisateur. Décrivez-en cinq à huit, étape par étape, tels que l'utilisateur les verrait. Des croquis sur papier aident.

Parcours 1, le principal. Que fait l'utilisateur, écran par écran ?

Partez de son arrivée et terminez quand il obtient ce qu'il est venu chercher. Exemple : ouvre le lien → choisit le service → choisit un créneau → saisit ses coordonnées → reçoit l'e-mail de confirmation.

Parcours 2

Qui le fait, et ce qui se passe à chaque écran.

Parcours 3

Parcours 4

Parcours 5

Parcours 6 à 8, si nécessaire

Souvent : inscription et mot de passe oublié, paramètres, notifications, le côté administrateur du parcours principal.

Qu'est-ce qui est laissé hors de la première version ? Listez-le.

Des exclusions écrites protègent les dates et le budget autant que les fonctionnalités.

☐ Chaque parcours dit ce qui se passe en cas de problème : paiement refusé, champ manquant, annulation.

☐ J'ai des exemples des vrais documents, messages ou écrans que le produit va remplacer.
Formulaires, tableurs, PDF, captures d'écran. Une équipe estime bien mieux à partir de vrais exemples.

05

Données, intégrations, comptes et administration

Ces éléments sont invisibles sur les croquis, et représentent pourtant souvent une grande part du travail. Nommez-les tôt.

Quelles informations le produit enregistre-t-il ? Listez les principales.

Par exemple : clients, réservations, produits, factures, fichiers. Signalez ce qui est sensible.

Y a-t-il des données existantes à reprendre ? Où sont-elles, et sous quelle forme ?

Un tableur, une ancienne base de données, un export d'un autre outil.

À quels autres outils doit-il se connecter ?

Paiement, e-mail, WhatsApp, agendas, comptabilité, cartes, un système existant.

Comment les utilisateurs se connectent-ils, et paient-ils dans le produit ?

E-mail et mot de passe, Google, numéro de téléphone ; paiement unique, abonnement ou facture ; quelles devises.

De quoi votre équipe a-t-elle besoin en coulisses ?

Un espace d'administration pour gérer utilisateurs et contenus, remboursements, exports, rapports.

Dans quelles langues le produit doit-il fonctionner ? Une langue de droite à gauche, comme l'arabe ?

☐ Je sais quelles données sont personnelles ou sensibles, et qui a le droit de les voir.

☐ J'ai vérifié si des règles de mon secteur ou de mon pays s'appliquent aux données que je compte enregistrer.

En cas de doute, demandez à votre avocat ou à votre comptable : cela change la façon de construire le produit.

06 Plateformes, budget et dates

Sans ces éléments, une équipe ne peut pas bien planifier. Les chiffres sont les vôtres ; des fourchettes suffisent.

Où doit-il fonctionner d'abord : web, iOS, Android ? Pourquoi ?

Beaucoup de premières versions commencent sur le web ou en une seule application multiplateforme. Précisez quels utilisateurs ont besoin de quel appareil.

Votre fourchette de budget pour la première version, et pour l'année qui suit le lancement.

Comptez l'hébergement, le support et les améliorations après le lancement, pas seulement la réalisation.

Des dates fixes ? Que se passe-t-il si elles bougent ?

Un événement de lancement, une levée de fonds, une saison, un contrat.

Qui fait vivre le produit après le lancement : hébergement, mises à jour, aide aux utilisateurs ?

☐ J'ai séparé les dates vraiment fixes de celles que je souhaiterais.

☐ J'ai gardé une part du budget pour les changements, une fois les vrais utilisateurs arrivés.
Les premières semaines d'usage réel apprennent toujours quelque chose.

07

Réussite et décisions

Mettez-vous d'accord sur la façon de juger la première version, et sur qui dit oui, avant le début du travail.

Comment saurez-vous que la première version fonctionne ? Nommez deux ou trois mesures.

Inscriptions, réservations terminées, utilisateurs actifs par semaine, heures gagnées, tableurs abandonnés.

Qui décide du périmètre, du design et de la validation ? Qui est seulement consulté ?

Un seul décideur final fait avancer un projet.

En combien de temps pouvez-vous relire et répondre pendant le projet ?

Une équipe qui attend une validation pendant une semaine perd une semaine.

Que devez-vous posséder à la fin ?

Le code, les fichiers de design, le nom de domaine, l'hébergement et les comptes des stores, au nom de votre entreprise.

☐

Toutes les personnes qui décident ont lu ce brief.

Quand vous envoyez le brief

Bonjour, vous trouverez ci-joint notre brief pour [produit]. La première version doit permettre à [qui] de [faire quoi]. Nous aimerions commencer vers [date], avec une fourchette de budget de [fourchette]. Pourriez-vous nous dire ce que vous construiriez en premier et ce que vous laisseriez de côté, comment vous fixeriez le prix de la réalisation complète, comment nous validons chaque étape, et à qui appartiennent le code et les comptes à la fin ? Merci, [nom]

Vos trois parcours indispensables

PARCOURS	QUI L'UTILISE	TERMINÉ QUAND
1		
2		
3		



— L'ÉTAPE SUIVANTE

Transformez le brief en **première version qui fonctionne.**

Notre Discovery Sprint part d'un brief comme celui-ci et, en deux à trois semaines, le transforme en MVP fonctionnel de vos fonctionnalités clés, sur une vraie infrastructure. Il commence par des ateliers sur les objectifs, les utilisateurs et les parcours, et se termine par un plan de réalisation et un devis fixe pour le produit complet. Si vous continuez avec nous, le tarif du sprint est déduit de la réalisation.

- Des ateliers sur les objectifs, les utilisateurs et la mission de la première version
- Les parcours utilisateurs écran par écran, et la liste écrite de ce qui est laissé de côté
- Un MVP fonctionnel de vos fonctionnalités clés, à tester vous-même
- Un devis fixe pour la suite ; après paiement, le code et les comptes sont à vous

Découvrir le Discovery Sprint

qafza.dev/fr/mvp



Qafza conçoit et développe des produits SaaS, des espaces clients, des CRM et des plateformes sur mesure, web et mobile, en partant d'une première version qui fonctionne.