

# PROPOSITION CUIZINATOR

25/02/2021

# SOMMAIRE

1. Notre compréhension du besoin
2. Notre réponse en synthèse
3. Focus sur l'UX Design
4. Notre proposition projet
5. Gouvernance, organisation et périmètre
6. Notre proposition financière
7. Annexes



## Notre compréhension du besoin

Cuizinator est une plateforme destinée au référencement de tous les aliments du monde, en recensant entre autre leurs origines, leurs variétés, leurs fabricants, leurs compositions etc. L'objectif de la plateforme est de mettre en relation les aliments, les lieux de vente, les prix (etc.) avec les utilisateurs, leurs préférences, leurs maladies, leurs allergies, les plans alimentaires, donc les recettes et les menus.

Cuizinator vise à favoriser le commerce de proximité en référençant tous les points de vente et à mettre en avant la qualité des produits en circuit court.

Afin de réaliser cette plateforme, vous êtes à la recherche d'un partenaire qui puisse vous accompagner tout au long de votre projet.

# Vos attentes > notre réponse



01

Rationaliser la réflexion et l'ensemble des documents déjà écrits pour optimiser la vision globale du projet

- Expérience dans l'accompagnement de start-ups sur tout le process de création de leur projet

02

Obtenir l'évaluation financière du coût du projet pour la présenter à vos investisseurs

- Proposition d'un chiffrage détaillé par fonctionnalité, permettant une vision d'ensemble sur le coût total mais également modulaire du développement

03

Avoir un accompagnement méthodologique sur la conception et implémentation de ce projet

- Mobilisation d'experts en AMOA et UX ainsi que d'experts techniques et mise en place de la méthode Scrum sur nos développements

04

Enrichir la plateforme par un ajout successif de fonctionnalités suivant les demandes des utilisateurs

- Expertise dans le développement Agile, sur de nombreux projets web de grandes envergures

# NOS RÉFÉRENCES

Nous avons les bonnes compétences, la preuve par l'exemple :

		Acteur majeur du secteur de la diététique	
Activités délivrées	Projet, Evolutions et Support L3	L3, Evolutions, Projets	Projet, Evolutions et Support L3
Technologies couvertes	Azure Dev Ops, Cloud Azure, NodeJS,, VueJS, MariaDB	Azure Dev Ops, Java, Angular, MariaDB	Azure DevOps, Cloud Azure, .net Core, VueJS, CosmosDB
Périmètre	Service Web de location de chantier sur un modèle Airbnb	Dématérialisation du processus de suivi nutritionnel à destination du réseau de franchisés	Catalogue et site de ventes en ligne à destination de carrossier et garagiste ainsi que des revendeurs
Modèle de Delivery	France Strasbourg	France Strasbourg et Nancy 2 FTE	France Strasbourg et Nancy
Contrat	Projet 2018 - 2019	Projet 2018 & AM 2019	Projet 2019 & AM 2020
Bénéfices clés 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Création de la plateforme du service</li><li>• Gestion complète des contrats de location en ligne</li><li>• Interface claire et optimisée pour les fournisseurs et les locataires</li><li>• Accompagnement marketing, AMOA, UX et stratégie digitale</li><li>• Accompagnement sur toute la phase de levée de fond (création de la startup)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Optimisation du processus de saisie des données lors des rendez-vous</li><li>• Accompagnement AMOA et UX</li><li>• Reporting par boutique permettant d'accompagner et d'optimiser les performances des coaches</li><li>• Reporting national permettant un pilotage resserré des budgets</li><li>• Déploiement de l'application dans plus de 300 boutiques</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Accompagnement AMOA et UX</li><li>• Interface claire et optimisée pour les grossistes et les clients finaux</li><li>• Gestion complète des catalogues des différentes filiales</li><li>• Intégration des processus de vente des entités PSA et Dinitrol</li><li>• Création de la plateforme du site</li></ul>

# Focus sur l'UX Design

---

Le design de l'expérience Utilisateur (UX Design) ce n'est pas **juste** une belle interface, c'est **l'expérience utilisateur** vécue à travers l'interface.



Design

UX Design

# Définition de l'UX Design

L'UX Design **est une démarche** qui consiste à mettre au centre du processus de conception **l'utilisateur final**, dans le but de proposer la meilleure expérience possible et ainsi créer de l'engagement.

Pour cela, nous proposons une méthodologie qui se découpe en 4 étapes clés où pour chaque étapes nous allons écouter les 3 voix :

- **La voix du business** : La prise en compte les besoins, les contraintes et les enjeux des équipes du projet (Marketing, Métier, RH....);
- **La voix du marché** : La prise en compte des tendances et des standards ;
- **La voix des utilisateurs** : La prise en compte du contexte d'usage, des besoins et des attentes du client/consommateur.

UX Design

=

Ergonomie

+

Design

+

Émotion

# Les bénéfices de l'UX pour votre projet



## Adhésion

Intégrer les utilisateurs finaux de la solution dès la conception créer l'adhésion en amont.



## Innovation

Définir une solution innovante grâce aux ateliers de co-création.



## Ergonomie

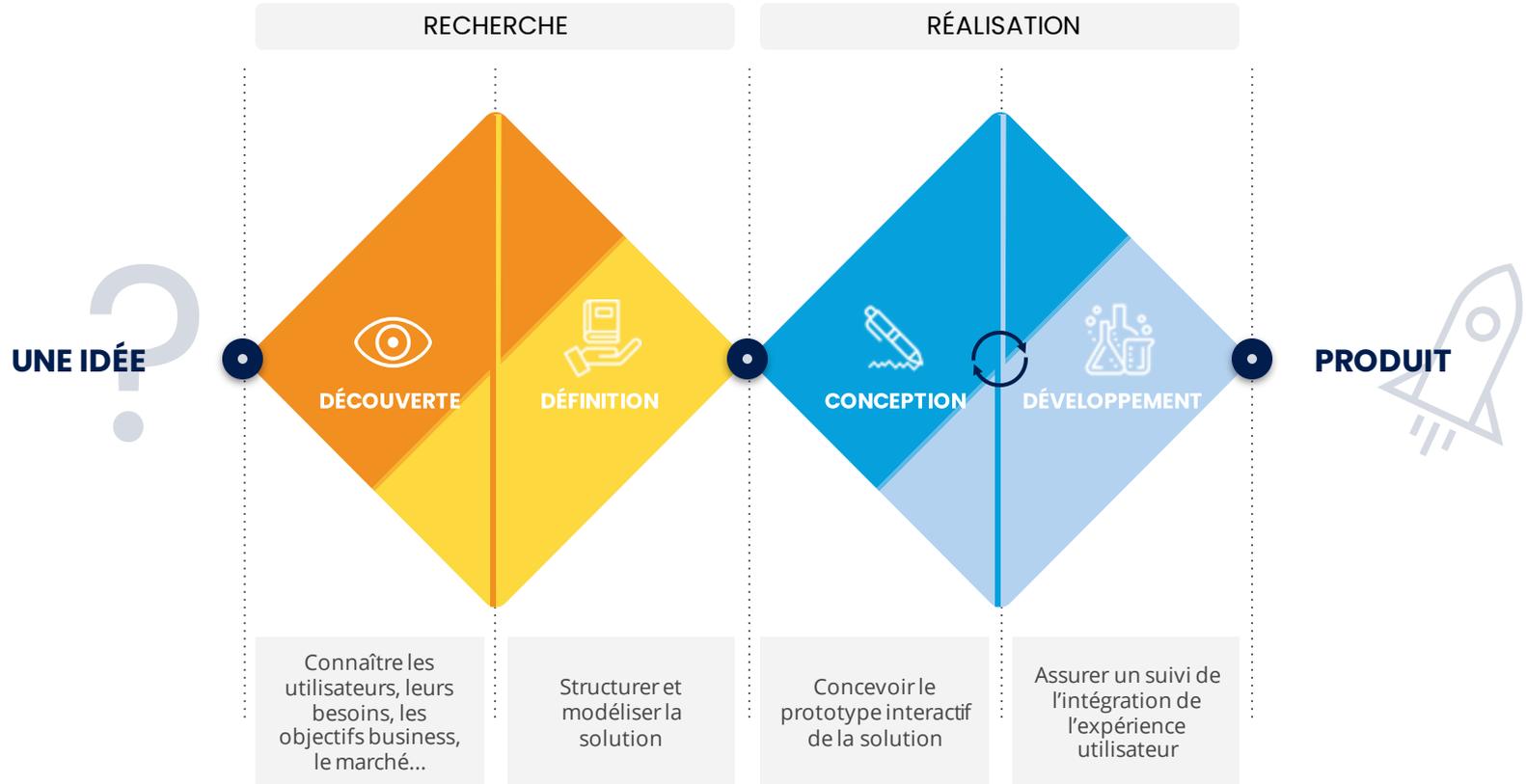
Proposer une expérience positive en prenant en compte le contexte d'utilisation.



## Facilitation

Rendre facile l'utilisation de la solution en corrigeant les frustrations et en répondant aux attentes des utilisateurs finaux.

# La démarche UX Versusmind

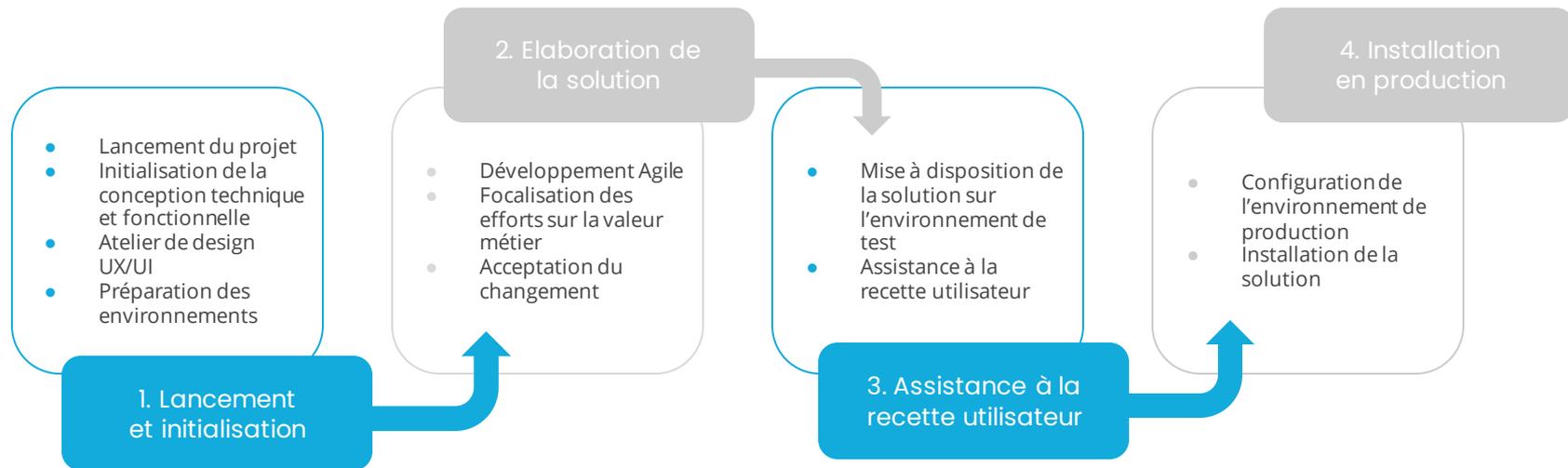


# NOTRE PROPOSITION PROJET

---

# NOTRE DÉMARCHE PROJET

La réussite de votre projet repose sur une démarche maîtrisée et éprouvée de l'ensemble des étapes ainsi qu'une gouvernance solide et une équipe d'experts dans les domaines concernés.



# MÉTHODOLOGIE

**Scrum Meeting** - Chaque sprint est ponctué de plusieurs meetings (SCRUM) concernant les développeurs et les experts techniques :

- Daily meeting
- Planification de sprint
- Revue de sprint incluant une démonstration
- Retrospective de sprint

**Gestion de projet** - l'organisation projet est supportée par un pilotage comprenant les activités suivantes :

- Pilotage et organisation des différentes phases projet
- Avancement du planning
- Gestion des alertes, des problèmes
- Gestion du périmètre
- Gestion financière
- Gestion des risques et mitigation

## Scrum meeting d'équipe : exemple pour des sprints de 3 semaines (15 j.h) - **Développeurs et architectes**

- Daily (15 min) :  $15j \times 15 \text{ min} = \frac{1}{2} \text{ j}$  par participant par sprint
- Planification de sprint (1 à 2h) , revue de sprint (1 à 2h), planning (1 à 2h) : en moyenne  $\frac{1}{2} \text{ j}$  par participant par sprint

## Gestion de projet : exemple pour 1 mois - **Chef de projet**

- Daily - planification - revue - planning : 1 j par sprint
- COPIL (2 à 4h / mois) - CO projet (1 à 2h / semaine) : 1j par mois
- Gestion de projet : Pilotage, organisation et gestions : durée directement liée au contexte projet (Variant de 15 à 20 % du t emps total du projet)

# Étape 1 : lancement et initialisation

## LANCEMENT DU PROJET ET INITIALISATION DE LA CONCEPTION TECHNICO-FONCTIONNELLE DÉTAILLÉE

Cette étape pose les fondations au projet. Elle est constituée des activités suivantes :

- Prise de connaissance de du métier attendu
- Atelier de travail afin de :
  - Effectuer l'inventaire des fonctionnalités détaillées et indispensables à la première version d'une solution
  - Construire une solution modulaire et évolutive
  - Définir l'ergonomie et le design de la solution
  - Définir les règles de gestions
- Initialisation de la conception technique et fonctionnelle
- Elaboration des maquettes de la solution
- Préparation des environnements projet
- L'étude des contraintes inhérentes : planning, organisation, évolutions stratégiques, etc.

### FOURNITURES CLIENT - ÉTAPE 1

- Backlog produit de la solution

### LIVRABLES - ÉTAPE 1

- Maquette de la solution
- Documentation d'architecture générale (enrichie à chaque sprint)

# Étape 1 : fonctionnalités de la solution

## RÉSUMÉ DES BESOINS

Fonctionnalité	Commentaire
<b>Backoffice</b>	
Gestion des utilisateurs	Possibilité de bloquer l'accès à la plateforme pour un utilisateur
Gestion des gammes / sous-gammes / classification / calibre	Listing, ajout, modification, suppression
<b>Utilisateurs</b>	
Authentification	
Mot de passe oublié	
Inscription Fournisseur	Vérification basique des données (SIRET, email)
Inscription Fournisseur - Gestion des horaires d'ouverture	
Inscription Fournisseur - Certification qualité	
Inscription Particulier	
Partage de l'application	Exploitation des fonctionnalités systèmes des terminaux mobiles Le partage ne sera pas disponible sur ordinateur

# Étape 1 : fonctionnalités de la solution

## RÉSUMÉ DES BESOINS

Fonctionnalité	Commentaire
<b>Gestion du catalogue</b>	
Ajout d'un produit	Affichage des gammes / sous-gammes ... dynamique Champ de recherche pour les ingrédients afin d'aider à la sélection
Modification d'un produit	Utilisation de la même page d'ajout
Mise en vente d'un produit	Gestion des dates automatique avec des composants Date/Time spécialisés Calcul automatique des prix
Liste des produits	Pagination avec scroll infini afin de garantir les bonnes performances de la page
Détail d'un produit	Impression possible selon une mise en page bien particulière
Dupliquer un produit	Utilisation de la même page d'ajout
Appliquer une promotion	
Impression de l'étiquette	
Gestion des ingrédients (liste, ajout, détail)	

# Étape 1 : fonctionnalités de la solution

## RÉSUMÉ DES BESOINS

Fonctionnalité	Commentaire
<b>Commandes</b>	
Liste des commandes	Même écran pour Fournisseur et Particulier
Détail d'une commande	Même écran pour Fournisseur et Particulier, quelques ajustements pourront être opérés en selon le profil de l'utilisateur
Fournisseur - envoi SMS	
<b>Rechercher un produit</b>	
Liste des produits - Pagination - Filtres sur les gammes, la ville et par fournisseur	Ecran responsive permettant de s'adapter à la taille du device
Détail d'un produit	Même écran que celui du Fournisseur avec des actions adaptées en fonction du profil de l'utilisateur
Détail d'un Fournisseur	

# Étape 1 : fonctionnalités de la solution

## RÉSUMÉ DES BESOINS

Fonctionnalité	Commentaire
<b>Panier</b>	
Ajout au panier	
Liste des produits	
Gestion des horaires de récupération	
Validation de commande	
<b>Gestion annexes</b>	
Gestion des présentoirs	Conception d'un écran générique permettant de rapidement afficher et gérer ces types de données
Gestion des lieux de stockage	
<b>Gestion des ouvriers</b>	
Liste des ouvriers	
Détail d'un ouvrier	
Gestion des droits d'accès	

# Étape 1 : fonctionnalités de la solution

## RÉSUMÉ DES BESOINS

Fonctionnalité	Commentaire
<b>Gestion des stocks</b>	
Affichage des produits	
Modification d'une quantité	
<b>Publicité</b>	
Ajout d'un Fournisseur en favoris	
Liste des produits triable par promotion	
Création d'une publicité avec message personnalisé	
Envoi de la notification	Réutilisation du même fournisseur SMS que pour les commandes

# Étape 2 : élaboration de la solution

## DÉVELOPPEMENT AGILE DE LA SOLUTION

L'élaboration de la solution par l'approche Agile consiste notamment à découper la réalisation du projet en plusieurs sprints (ou itérations) de 3 semaines. Cela permet de partager un état d'avancement du projet à fréquence régulière et d'en obtenir le retour utilisateur indispensable à la focalisation sur la valeur métier.

Chaque sprint est composé :

- D'une planification
- Du développement de la solution
- D'une mêlée quotidienne, essentielle au pilotage resserré des activités et à la remédiation rapide des difficultés
- D'une présentation des développements permettant la suppression de l'effet tunnel et la prise en compte des retours utilisateurs
- D'une rétrospective contribuant à l'amélioration continue

### FOURNITURES CLIENT - ÉTAPE 2

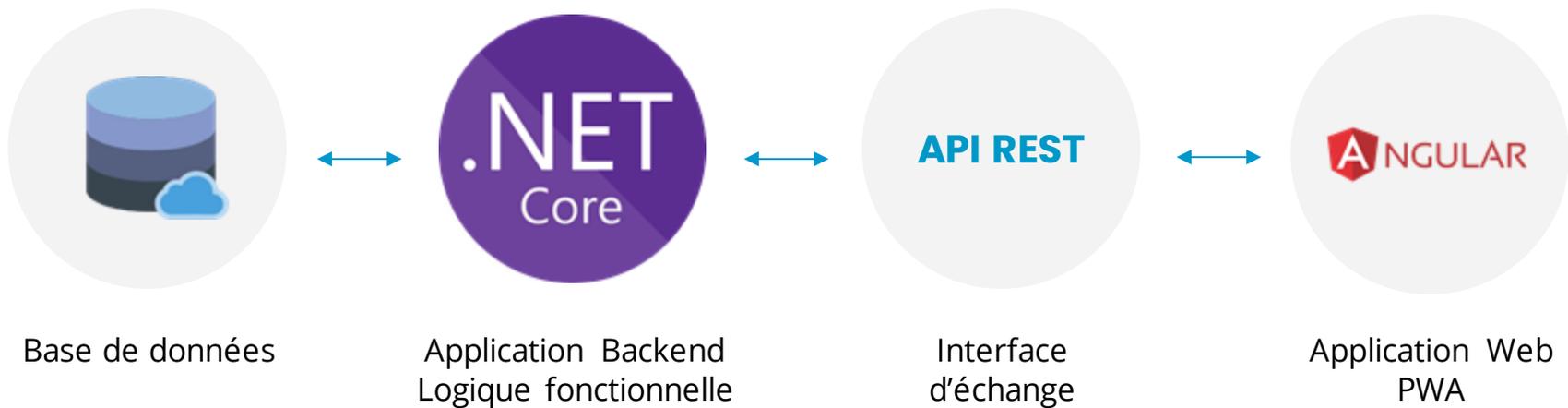
- Backlog de sprint à chaque début de sprint

### LIVRABLES - ÉTAPE 2

- Livraisons des développements sur l'environnement de QA à chaque fin de sprint
- Backlog des fonctionnalités livrées

## Étape 2 : élaboration de votre solution

### ARCHITECTURE TECHNIQUE CIBLE



# Étape 2 : élaboration de votre solution

## SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Nous avons imaginé votre solution avec les technologies dernières générations les plus performantes du moment, tout en garantissant la robustesse du système via notre expertise sur ces sujets.



### Serveur ASP.NET Core

- Fournisseur de données
- Logique métier de l'application
- Standard d'échange entre la base de données et l'interface graphique



### Angular

- Technologie de création des pages Web
- Dynamisme des pages amélioré
- Gestion des routes
- Repose sur des standards HTML/CSS du Web moderne



### Base de données

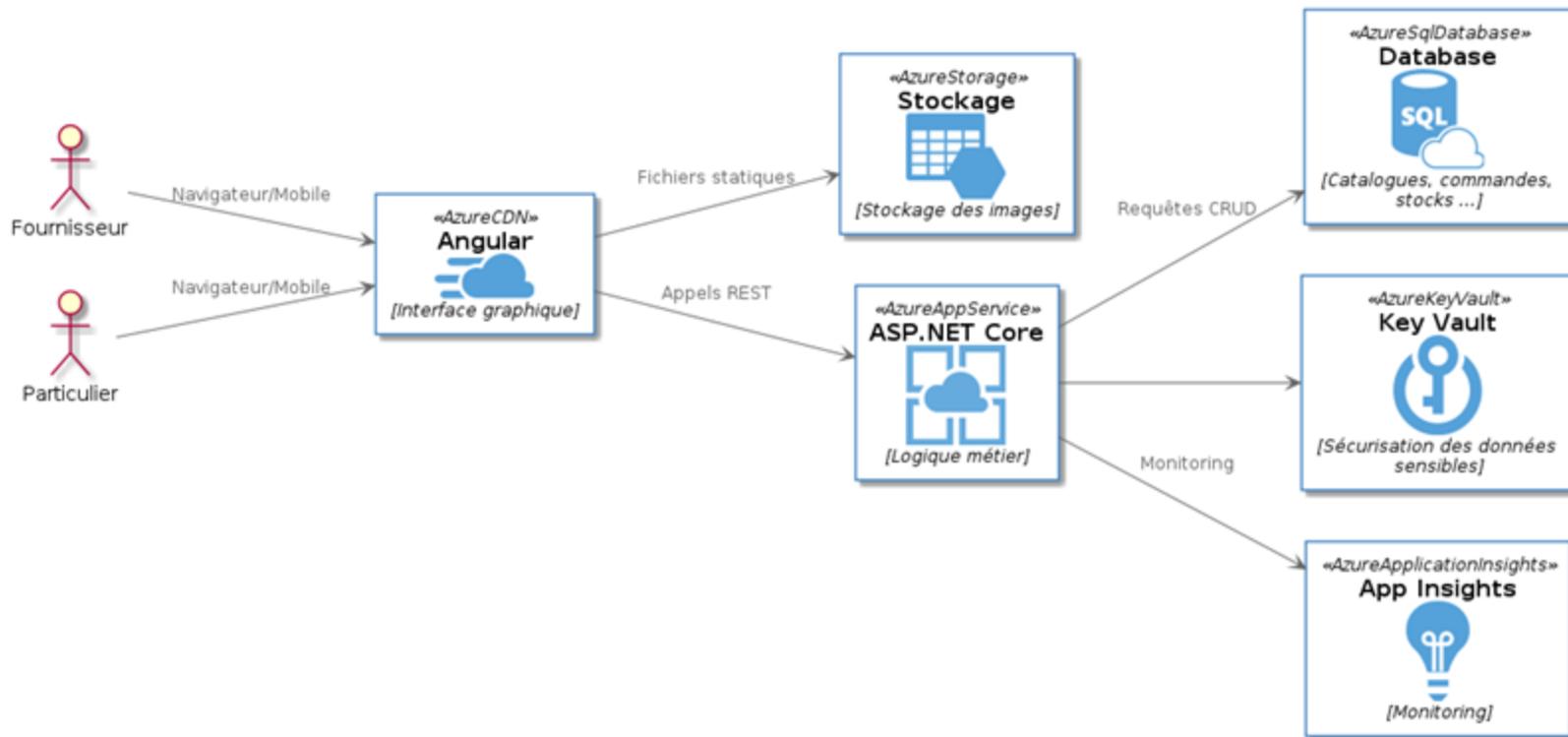
- Stockage centralisé des données
- Robustesse et contraintes d'intégrités
- Schéma relationnel



Le tout est hébergé dans le Cloud Azure de Microsoft, assurant un SLA (niveau minimum de disponibilité des services) proche de 99%.

# Étape 2 : élaboration de votre solution

## ARCHITECTURE CLOUD



# Étape 2 : élaboration de votre solution

## ARCHITECTURE CLOUD



### Content Delivery Network

- Optimisations des fichiers statiques tels que les images et les fichiers de l'interface graphique



### Stockage

- Stockage de fichier simple et peu coûteux
- Accès facilité via navigateur ou par le code



### App Service

- Hébergement standard de l'application
- Service totalement managé par le fournisseur



### Base de données SQL

- Stockage des données relationnel
- Gestion physique et configuration optimisé



### Coffre fort

- Stockage des informations sensibles du projet
- Chiffrement physique assurant une haute sécurité



### Application Insights

- Surveillance de l'application pour détecter les erreurs
- Visualisation des incidents facilités

# Étape 3 : assistance à la recette utilisateur

L'adéquation de la solution mise en oeuvre avec vos besoins repose sur une vigilance des tests. Vous aurez en charge la conduite et la réalisation de ces tests au fur à mesure des livraisons d'itérations.

Cette étape se conclura par une dernière phase de tests aussi appelée recette finale. Nous vous assisterons dans cette démarche grâce à notre approche structurée aux tests.

## FOURNITURE CLIENT - ÉTAPE 3

- À chaque début de Sprint, le client met à disposition de Versusmind le plan et les cas de tests des fonctionnalités prévues.
- Ouverture des anomalies dans l'outil
- Signature du procès verbal de tests

## LIVRABLES - ÉTAPE 3

- Correction des anomalies ouvertes par le client

# Étape 3 : assistance à la recette utilisateur

## DÉFINITION DE LA STRATÉGIE DE TEST

- Définition des environnements cibles
- Définition des priorités et des critères d'acceptance du procès verbal
- Mise en place de l'outillage

## PRÉPARATION DU PLAN ET CAS DE TESTS

- Écriture du plan et des cas de tests
- Définition du jeu de données

## EXÉCUTION DES TESTS

- Exécution des tests à partir du plan et des cas de tests
- Ouverture dans l'outil des anomalies rencontrées
- Correction des anomalies par Versusmind

## PROCÈS VERBAL DE TESTS

- Signature du procès verbal de tests sur la base des critères définis et l'exécution des tests
- Validation pour installation en production de la solution

# Étape 4 : installation de la solution en production

- Sur la base de l'environnement de production défini et validé avec le client, Versusmind réalise la configuration et le paramétrage de la plateforme. Le client a quant à lui en charge l'ensemble des coûts inhérents à cet environnement.
- À l'issue de la signature du procès verbal de tests, Versusmind installe la solution sur l'environnement de production. Ce déploiement matérialise la fin du projet et de la prestation.
- La garantie et les activités de maintenance applicative à l'issue de la mise en production du projet font l'objet d'une proposition spécifique additionnelle et précisée dans le chapitre "Notre proposition financière".

## LIVRABLES – ÉTAPE 4

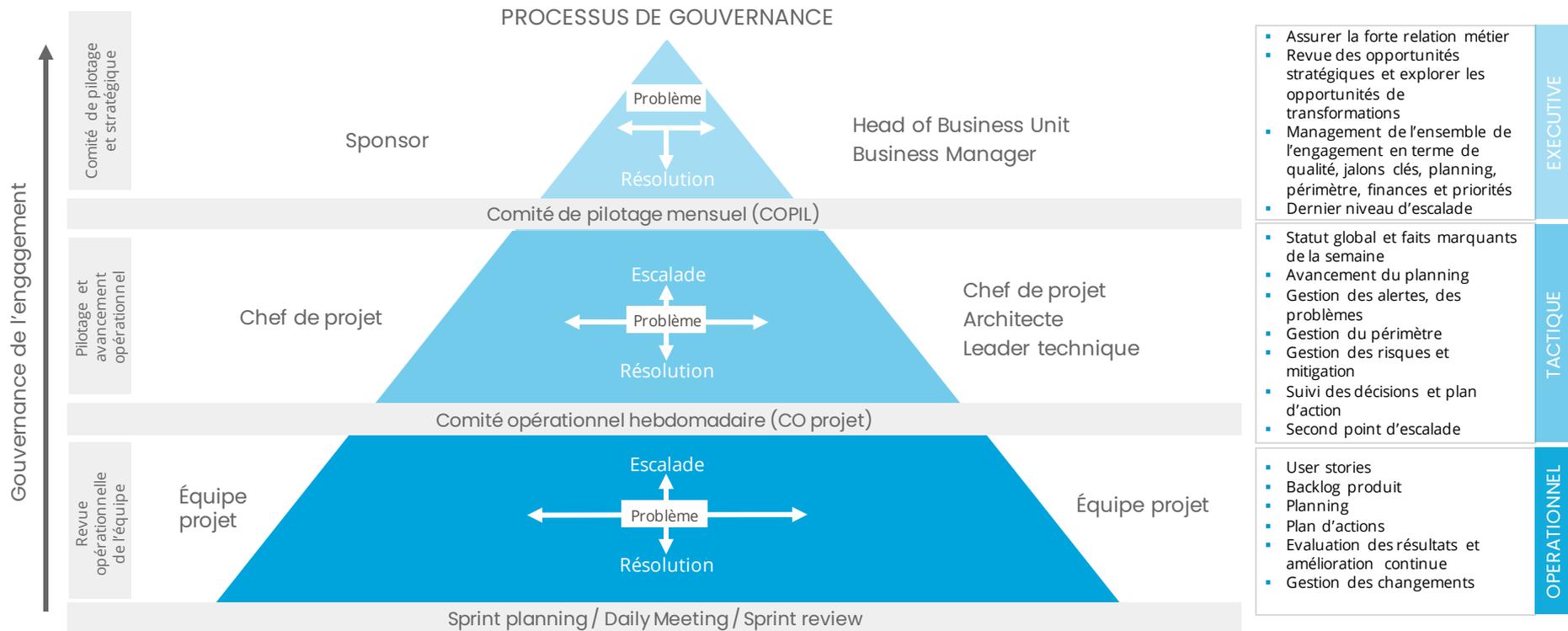
- Solution installée sur l'environnement de production

# GOUVERNANCE, ORGANISATION ET PERIMÈTRE

---

# GOUVERNANCE PROJET

L'efficacité du projet repose une gouvernance forte qui permet d'assurer le respect des fonctionnalités, du budget et du délai. Fort de son expérience, Versusmind applique la gouvernance suivante :



# ORGANISATION PROJET

---

Nous construisons une équipe projet composée de collaborateurs expérimentés et disposant des compétences adaptées aux besoins pour garantir le niveau de qualité attendu.

Elle est constituée des profils suivants :

- Un project manager en charge du pilotage opérationnel et financier du projet
- Un architecte garant de la mise en oeuvre des bonnes pratiques qualité
- Des experts techniques inhérents à l'élaboration de la solution
- Un UX Designer en charge de l'accompagnement ergonomique
- Un AMOA en accompagnement sur la création du backlog du projet

En fonction des étapes et des tâches du projet, la taille du dispositif sera ajustée pour la bonne tenue des objectifs.



# PÉRIMÈTRE DU PROJET

## PÉRIMÈTRE

- Développement de la solution logicielle
  - Conception technique
  - Développement de la solution
  - Tests unitaires
  - Packaging de la solution
- Tests d'usine et d'intégration
- Assistance à la recette utilisateur
- Installation de l'application sur un service cloud sur les environnements QA, PreProduction et Production
- Documentation technique synthétique
- Développement de l'application pour le domaine de la **boucherie** uniquement
- Prise de commande via l'application sans module de paiement
- Assistance à la mise en place de Twilio et SendGrid

## HORS PÉRIMÈTRE

- Etude et intégration de la base de données OpenFoodFact
- Définition et écriture du plan et cahier de tests utilisateur
- Recettes utilisateur
- Matériel informatique
- Assistance informatique sur postes utilisateurs
- Gestion de la livraison
- Ecriture du backlog produit
- Gestion des pushes notifications

# Synthèse des livrables et fournitures

## LIVRABLES VERSUSMIND

- Maquette de la solution
- Backlog des fonctionnalités livrées de la solution
- Documentation d'architecture générale (enrichie à chaque sprint)
- Livraisons des développements sur l'environnement de QA à chaque fin de sprint
- Installation de la solution sur l'environnement de PreProduction et Production

## FOURNITURES CLIENTS

- Plan et cas de tests
- Mise à disposition des environnements de QA, de PreProduction et de Production
- Les Backlogs de produit et de sprint de la solution à développer
- Ouverture des anomalies dans l'outil
- Signature du procès verbal de tests

# HYPOTHÈSES STRUCTURANTES

## HYPOTHÈSES

- Plan et cas de tests utilisateur réalisés par le client et communiqués à Versusmind à chaque début de sprint
- Organisation, coordination et exécution de la recette utilisateur à la charge du client
- L'ensemble de la documentation technique, des commentaires de code et nommage des variables et nom des tables de la base de données est réalisé en anglais
- Aucun import ou migration de données n'est prévu
- L'application sera développée en Français mais pourra à l'avenir supporter d'autres langues, lues de gauche à droite. Des développements complémentaires seront à prévoir afin de prendre en compte les préférences utilisateur.
- Les pages web sont conçues pour la navigation mobile mais sont utilisables en version Desktop.

## PROPOSITION STACK TECHNIQUES

- Pas de support d'IE
- Déploiement sur cloud Microsoft
- Safari iOS 12.2 minimum
- Safari 11.1 minimum
- Firefox 44 minimum
- Chrome 45 minimum
- Samsung Internet 8.2 minimum
- Chrome for Android 88 minimum
- Firefox for Android 83 minimum
- Edge 17 minimum
- Opera 32 minimum
- Pas de support d'Opera mobile

# HYPOTHÈSES STRUCTURANTES

## Gestion du catalogue

- Ajout - les images seront retravaillées/optimisées pour le mobile. Une seule image par produit
- La modification du prix et la mise ne vente se fera sur le même écran que la modification du produit
- Les dates utiliseront un composant date/heure complet en un seul champ
- Liste - une pagination sera implémentée en mode "scroll infini" afin de garantir les performances de la page
- Liste - La recherche textuelle ne portera que sur le nom du produit
- Détail - Selon l'UX/UI le chiffrage peut encore varier
- Promotion - une seule promotion peut être appliquée par produit

## Rechercher un produit

- Filtre - on affiche la liste des fournisseurs uniquement lorsque la ville est sélectionnée
- Le détail d'un fournisseur est accessible depuis le détail d'un produit

## Commandes

- Liste - un seul écran avec filtre sur état (à préparer, prêt, récupéré) et trie par date d'ajout (du plus récent au plus ancien)
- Détail - un seul écran avec actions différentes selon l'état
- Détail - le bouton Valider n'est accessible que lorsque tous les "switch" sont activés
- L'envoi de SMS utilisera Twilio (0.076 le SMS en mode Pay-as-you-go)

## Stocks

- Quantité - un bouton d'action sera disponible sur chaque ligne et permettra, via une popup, de modifier la quantité du produit en question

## Publicité

- Un bouton sur la fiche fournisseur permettra de mettre un fournisseur en favoris. Une popup permettra de sélectionner le nombre de publicité désiré par semaine
- Le système filtrera temporellement les publicités envoyés au client par semaine
- Utilisation de Twilio pour l'envoi de SMS

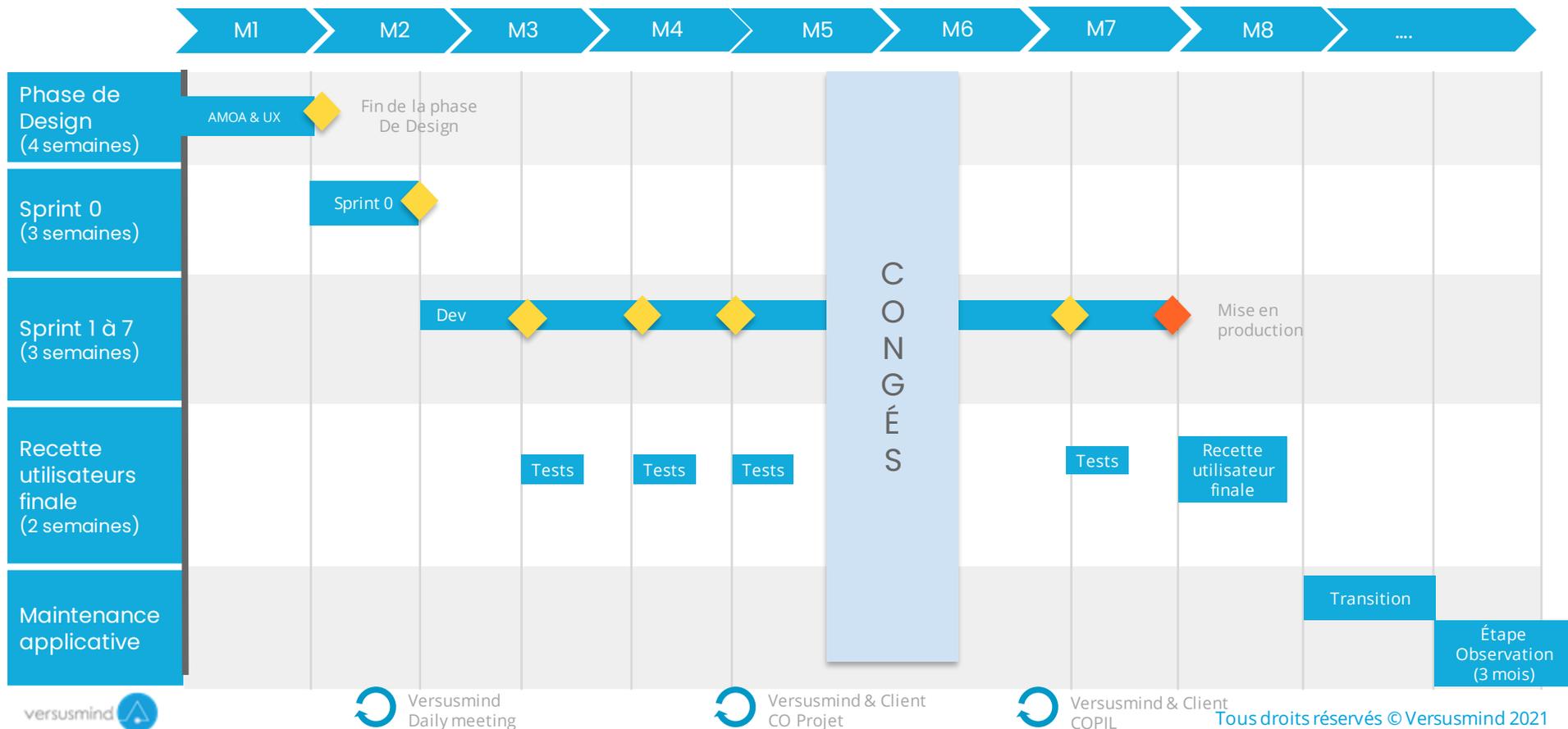
## Gestion utilisateurs

- Inscription - les champs SIRET et emails feront l'objet d'une vérification
- Inscription - vérification double mot de passe
- Horaires d'ouverture - Affichage simple afin d'éviter les mots de liaison (problématique pour internationalisation)
- Les certifications seront en dur dans le code
- Le bouton de partage ne sera pas disponible sur ordinateur. On pourra proposer une copie dans le presse-papier de l'URL sur les terminaux trop anciens.

## Backoffice

- Liste des utilisateurs - affichage de 4 infos simples (nom, prénom, entreprise, adresse)
- Détail utilisateur - On affichera les informations de commandes afin d'effectuer le suivi compatibilité désiré
- Blocage - directement depuis la liste

# PLANNING DU PROJET



# NOTRE PROPOSITION FINANCIÈRE & HYPOTHÈSES

---

# Estimation financière du projet

Tâches	Ressources	Charge de travail	Montant HT
Cuizinator - Plateforme de mise en relation agroalimentaire		309,5	177 505,00 €
Définition d'une identité de marque		5,5	3 355,00 €
AMOA UX UI		23	14 350,00 €
Etude préliminaire et spécifications		44	29 125,00 €
Gestion des utilisateurs		13,5	6 750,00 €
Backoffice administrateur		11,5	6 000,00 €
Gestion du catalogue		42,5	21 250,00 €
Commandes - Fournisseur		16	8 000,00 €
Commandes - Particulier		1	500,00 €
Rechercher un produit		13	6 500,00 €
Panier		9	4 500,00 €
Gestion annexes		5	2 875,00 €
Gestion des ouvriers		7	3 500,00 €
Gestion des stocks		4	2 000,00 €
Publicité		5	2 500,00 €
Alertes		4,5	2 250,00 €
Tests d'usine et d'intégration		28	14 600,00 €
QA & UAT		25	12 950,00 €
Livraison		2	1 500,00 €
Gestion de projet et Scrum meetings		50	35 000,00 €

Suite à la phase d'AMOA, le chiffrage pourra faire l'objet d'ajustements en cas d'évolution du périmètre.

\*Montant estimatif et indicatif HT en euro.

En cas de déplacement, les frais associés seront facturés en sus au réel.

# Estimation financière de l'infrastructure

<b>Microsoft Azure Estimate per month</b>			
<b>Cuizinator</b>			
<b>Service type</b>	<b>Region</b>	<b>QA &amp; PreProd each</b>	<b>Production</b>
App Service	France Central	€55.4	€110,81
Storage Accounts	France Central	€17,23	€17,23
Azure SQL Database	France Central	€31,04	€31,04
Key Vault	France Central	€0,03	€0,03
Content Delivery Network		€0,68	€0,68
SendGrid (1.5M)		€75,00	
Twilio (1000 SMS)		€76,00	
<b>Microsoft Online Services Agreement</b>			
		<b>€199,98 *</b>	<b>€159,79 *</b>

\* Montant estimatif et indicatif HT en euro.

# Estimation financière de maintenance applicative

Activité	Description	Profil	Charge (j/h)	Montant (HT)
Transition	Définition et mise en place des processus	Service Manager	1	750,00 €
	Mise en place de ZohoDesk	Service Manager	1	750,00 €
<b>Total</b>			<b>2</b>	<b>*1500,00 €</b>

Activité	Description	Profil	Charge (j/h)		Montant (HT)	
			Mensuelle	Annuelle	Mensuel	Annuel
L3	Maintenance corrective	Développeur	4	48	2 000,00 €	24 000,00 €
	Gestion de l'infrastructure Azure	Architecte	0,5	6	375,00 €	4 500,00 €
	<b>Sous-total</b>		<b>4,5</b>	<b>54</b>	<b>2 375,00 €</b>	<b>28 500,00 €</b>
Socle d'évolution	Budget évolutions	Développeur	0	0	0,00 €	0,00 €
Pilotage & Architecture	Gestion du service (L3)	Service Manager	0,75	9	562,50 €	6 750,00 €
	Gestion des charges & financière					
Frais de licence	Frais de licence outil de ticketing ZohoDesk				12,00 €	144,00 €
<b>Total</b>			<b>5,25</b>	<b>63</b>	<b>* 2 949,50 €</b>	<b>*35 394,00 €</b>

\* Montant estimatif et indicatif HT en euro.

En cas de déplacement, les frais associés seront facturés en sus au réel.

# Nos honoraires par profil

Chef de projet	750€ HT *
AMOA	650€ HT *
Architecte	750€ HT *
UI Designer	610€ HT *
Développeur	500€ HT *

Les tarifs ci-dessus pourront faire l'objet de revalorisation syntec à compter du 01/01/2022.

\* Montant estimatif et indicatif HT en euro.

En cas de déplacement, les frais associés seront facturés en sus au réel.



# CONDITIONS DE REGLEMENT

---

1. Facturation à la signature du contrat ou au démarrage du projet au plus tard d'un acompte représentant 30% de l'enveloppe totale budgétaire
2. Facturation mensuelle sur la base des prestations réalisées en jours homme.

L'acompte sera déduit de la dernière facture mensuelle.

NB : les factures sont payables comptant.



## Marie-Lys Rousseau

Account Manager

marie-lys.rousseau@versusmind.eu  
+33 7 87 53 31 27



## Frédéric Zins

Directeur de la BU Alsace

frederic.zins@versusmind.eu  
+33 6 37 48 99 44



## Christophe Gigax

Architecte

christophe.gigax@versusmind.eu

Rejoignez nous sur:     

### Nancy

30 ter rue Christian Pfister,  
54000 Nancy

03 83 27 22 03

### Luxembourg

16 rue Beck,  
L-1222 Luxembourg

03 83 27 22 03

### Paris

69 Rue De Richelieu,  
75002 Paris

03 83 27 22 03

### Strasbourg

30 avenue du Rhin,  
67000 Strasbourg

03 83 27 22 03

### Metz

5 Boulevard de Trèves  
57070 Metz

03 83 27 22 03

*Merci!*