01 / PARTIR DU PROBLÈME

Une idée d'app? Commencez ici.

Transformez votre « et si » en une première version plus claire.

Moi, c'est Patrick, le développeur derrière 10XP. Ce guide pratique vous aide à choisir quoi créer, quoi remettre à plus tard et quelles questions poser avant de commencer. Une idée approximative suffit.

Quel problème votre application devrait-elle résoudre?

Qui vit ce problème? Soyez précis.

Comment ces personnes font-elles aujourd'hui?

Remplissez les cases dans un lecteur PDF et enregistrez une copie, ou imprimez le guide pratique. Certains navigateurs enregistrent mal les réponses.

02 / CHOISIR LE BON FORMAT

Application, site web ou solution existante?

Choisissez le format selon ce que les utilisateurs doivent accomplir. Vous n'avez pas à prendre la décision technique seul.

Site web

Un point de départ quand les visiteurs doivent comprendre votre offre, trouver de l'information ou vous contacter.

Application web

À envisager quand les gens doivent agir dans un navigateur : consulter un tableau de bord, gérer des données ou envoyer une demande.

Application mobile

À envisager selon les fonctions de l'appareil ou l'usage régulier sur téléphone. Discutez des plateformes et des exigences des boutiques.

Logiciel existant

Vérifiez si un outil existant répond déjà au besoin. Comparez les abonnements, les limites, les intégrations et la propriété.

Que doivent faire les utilisateurs, et dans quel contexte?

03 / CHOISIR TROIS FONCTIONS CLÉS

Donnez un objectif clair à la première version.

La première version devrait permettre d'accomplir la tâche principale. Décrivez chaque fonction comme une action et expliquez pourquoi elle est essentielle.

01 / L'utilisateur doit pouvoir… parce que…

02 / L'utilisateur doit pouvoir… parce que…

03 / L'utilisateur doit pouvoir… parce que…

La liste « plus tard » : utile, mais pas essentielle au départ

Petit test : sans cette fonction, peut-on quand même terminer la tâche principale? Si oui, elle peut peut-être attendre.

04 / COMPRENDRE L'INVESTISSEMENT

Qu'est-ce qui influence le coût d'une application?

Une estimation utile commence par la portée. Ces questions aident le développeur à comprendre le travail avant de proposer un prix.

Utilisateurs et accès	Qui se connecte? Les rôles ont-ils des autorisations différentes?
Paiements	Achats uniques, abonnements, remboursements ou aucun paiement?
Outils connectés	Quels systèmes doivent partager des données? Quels accès existent?
Design et contenu	La marque, les textes, les images et les écrans sont-ils prêts?
Plateformes et lancement	Navigateur, mobile, boutiques, tests et besoins d'accessibilité?
Après le lancement	Hébergement, entretien, frais de services et évolutions futures?

Une fourchette de budget confortable (facultatif)

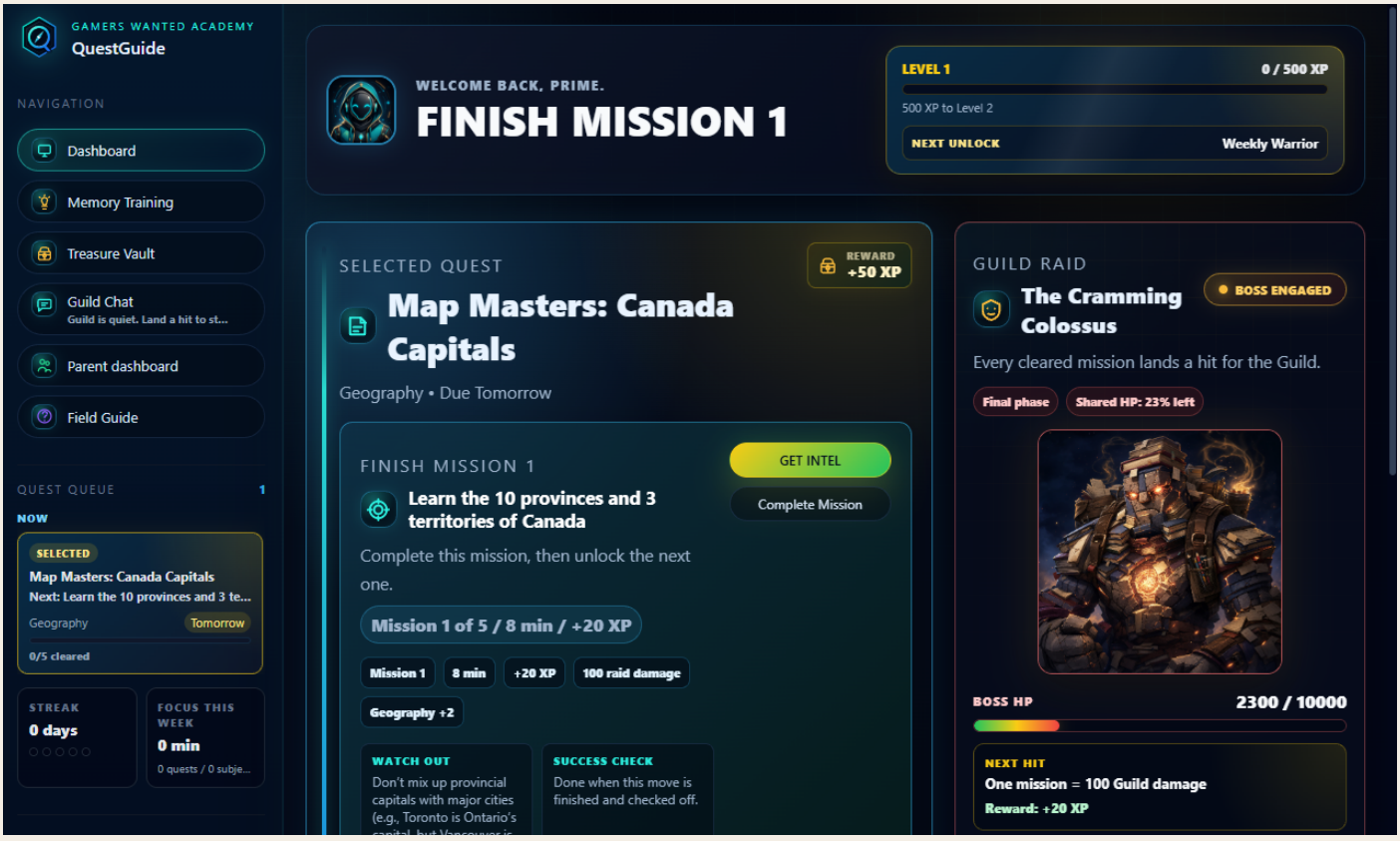
Que devrait inclure l'estimation?

Des pistes de réflexion, pas une soumission. Demandez quels frais récurrents sont inclus et lesquels sont facturés séparément.

05 / UNE IDÉE DEVENUE CONCRÈTE

QuestGuide : l'apprentissage en missions.

Une de mes applications web publiées transforme les devoirs en missions inspirées du jeu vidéo. Voici son vrai tableau de bord, pas une maquette.



01 / Missions guidées

Le devoir est découpé en étapes visibles.

02 / Progression en XP

La progression a sa place dans l'interface.

03 / Défis de guilde

Un défi partagé ajoute une dimension collective.

À retenir : partez d'une expérience à améliorer, puis choisissez les fonctions qui la servent. Découvrez l'application : questguide.app.

06 / POSER LES BONNES QUESTIONS

De bonnes questions. Des échanges plus clairs.

Posez ces questions à tout développeur, moi inclus. Des réponses claires vous aideront à comparer les propositions et à comprendre la suite.

- [ ] Que comprend la première version? Qu'est-ce qui est exclu?
- [ ] Comment vais-je voir les progrès et donner mes commentaires?
- [ ] Que se passe-t-il si je demande un changement de portée?
- [ ] À qui appartiennent le code, le design, les données et les licences?
- [ ] À quels comptes et fichiers sources aurai-je accès?
- [ ] Comment seront gérés les tests, les données et le lancement?
- [ ] Quel entretien ou soutien est offert, et à quel coût?

Mes questions et mes notes

07 / VOTRE BRIEF EN UNE PAGE

Votre idée, prête pour une discussion.

Répondez brièvement. « Je ne sais pas encore » est un bon point de départ.

Le problème que je veux résoudre

À qui l'application s'adresse

Les trois fonctions essentielles

Comment je saurai qu'elle est utile

Budget, échéancier et outils à connecter (si connus)

Parlons de ce qu'il faudrait pour la créer.

Patrick Chiasson / pc@10xp.dev / 10XP.dev