

SHOPPING LIST ASSETS

Catégorie	#	Item	Description / Recommendation	Format attendu
Démarrage	1	Icône de l'Application	Icône apparaissant sur l'écran d'accueil de l'appareil (téléphone ou tablette). Fournir une icône carrée : iOS se charge d'en arrondir les coins.	PNG sans transparence 1024 x 1024 pixels
	2		Contrairement à iOS, sur Android il est possible de faire des icônes carrées (coins arrondis ou non), rondes, ovales, etc... Android ne fait pas de retraitement de l'icône et l'affiche telle que le fichier fourni.	PNG sans transparence 512 x 512 pixels
	3	Nom	Nom affiché sous l'icône de l'App sur l'écran d'accueil de l'appareil (téléphone ou tablette). <b>Attention : 13 caractères maximum (espaces compris)</b> pour que le nom de l'app ne soit pas tronqué sur les appareils iOS.	Texte
	4	LaunchScreen	Ecran affiché (quelques secondes) au lancement de l'application, juste avant l'accès à l'écran d'accueil.  <b>Pour ce faire , éléments à fournir :</b> 1/ Une couleur de fond (format hexadécimal) 2/ Un logo au format carré & déclinaison en 5 tailles selon les formats de device	Couleur hexadécimale PNG avec transparence 300 x 300 pixels PNG avec transparence 600 x 600 pixels PNG avec transparence 900 x 900 pixels PNG avec transparence 600 x 600 pixels PNG avec transparence 1200 x 1200 pixels
Introduction	5	Vidéo d'introduction (optionnel - choisir entre l'item #5 et #6)	Une fois l'application lancée, une vidéo peut être affichée en arrière-plan de la page de démarrage. Elle donne un aspect premium à l'application. <b>Attention :</b> Elle est affichée au format vertical, et les éléments situés sur les côtés de la vidéo peuvent donc être masqués ou tronqués.	MP4 720 pixels de haut 540 pixels de large minimum
	6	Image d'introduction (optionnel - choisir entre l'item #5 et #6)	La vidéo peut éventuellement être remplacée par une image statique si vous le souhaitez. <b>Attention :</b> Cette image est également affichée au format vertical, et les éléments situés sur les côtés de la vidéo peuvent donc être masqués ou tronqués.	JPG 768 x 1024 pixels
	7	Logo	Logo affiché sur la page de démarrage.	PNG transparent 1000 x 240 pixels
Connexion	8	Image d'arrière-plan	Image affichée en tant qu'arrière plan de la page de connexion (ou l'apprenant doit entrer son login et mot de passe). <b>Attention :</b> Un filtre est appliqué sur l'image d'arrière-plan pour lui donner un aspect flouté. Elle est affichée au format vertical, et les éléments situés sur les côtés de l'image peuvent donc être masqués ou tronqués.	JPG 768 x 1024 pixels
	9	Logo	Logo affiché sur la page de connexion.	PNG transparent 1000 x 240 pixels
Général	10	Bannière de l'application	Bannière affichée en haut de toutes les pages de l'application.	PNG transparent 700 pixels de large max. 140 pixels de haut
	11	Couleur primaire	Couleur principale de l'application, utilisée notamment pour : - les boutons de l'application - la couleur des cartes de transition - les principaux éléments de navigation et pictogrammes - les badges	Couleur hexadécimale
	12	Couleur secondaire	Couleur secondaire de l'application, utilisée notamment pour : - les titres de cartes - les pieds de page - les barres d'avancement des jeux	Couleur hexadécimale
Communication	13	Image de la 1ère communication	Image affichée pour illustrer la première communication. Affichée en haut de la page de Wall. <b>Attention :</b> L'équipe de ToM ne paramètre que la première communication. L'administrateur est autonome après livraison de l'App pour créer / modifier lui-même les communications (incluant cette première communication).	PNG / JPG 750 x 270 pixels & 750 x 545 pixels
	14	Titre de la 1ère communication	Titre de la communication, affiché par-dessus le visuel. L'administrateur est autonome après livraison de l'App pour créer / modifier lui-même les communications.	Texte brut 60 caractères max.
	15	Texte de la première communication	Texte de la communication, affiché une fois que l'on appuie sur le visuel de la communication. L'administrateur est autonome après livraison de l'App pour créer / modifier lui-même les communications.	Texte brut 2000 caractères max.
	16	Avatar des communications	Icône associée à chaque communication. <b>Attention :</b> L'image va être arrondie. Les coins seront donc tronqués.	JPG 256 x 256 pixels
Social	17	Activation de la section	La section sociale doit-elle apparaître, ou non, dans l'application ?	Fonctionnalité
		Icône sociale 1	Si la section sociale est activée, icône pour le premier lien social Si aucune icône n'est fournie, l'icône du réseau social correspondant sera utilisée, avec la couleur standard du réseau. <b>Attention :</b> L'image va être arrondie. Les coins seront donc tronqués.	PNG 120 x 120 pixels
		Titre sociale 1	Le titre affiché sous l'icône	Texte brut 10 caractères recommandés au delà le texte pourra être coupé
		URL sociale 1	Adresse internet vers laquelle l'icône doit renvoyer	Adresse URL
		Icône sociale 2	Si la section sociale est activée, icône pour le premier lien social Si aucune icône n'est fournie, l'icône du réseau social correspondant sera utilisée, avec la couleur standard du réseau. <b>Attention :</b> L'image va être arrondie. Les coins seront donc tronqués.	PNG 120 x 120 pixels
		Titre sociale 2	Le titre affiché sous l'icône	Texte brut 10 caractères recommandés au delà le texte pourra être coupé
		URL sociale 2	Adresse internet vers laquelle l'icône doit renvoyer	Adresse URL
		Icône sociale 3	Si la section sociale est activée, icône pour le premier lien social Si aucune icône n'est fournie, l'icône du réseau social correspondant sera utilisée, avec la couleur standard du réseau. <b>Attention :</b> L'image va être arrondie. Les coins seront donc tronqués.	PNG 120 x 120 pixels
		Titre sociale 3	Le titre affiché sous l'icône	Texte brut 10 caractères recommandés au delà le texte pourra être coupé
18	Lien de support	Dans le menu du profil une entrée "Help" est disponible. Renseignez ici une URL de redirection sur le clic. <b>Attention :</b> Si aucune adresse n'est fournie, le bouton sera désactivé.	Adresse URL	

*Ajouter ici d'autres lignes sur le modèle des précédentes si d'autres liens sociaux sont à prévoir*

Pages secondaires	19	Texte d'information	Dans le menu du profil, au sein de la partie "réglages" une entrée est disponible afin de fournir des informations à l'utilisateur de l'app. Ce texte peut par exemple décrire votre entreprise ou votre département formation.  Ecrivez ce texte sur un document word et fournissez le à l'équipe de Teach on Mars avec les autres éléments de cette shopping list.	Document Word
	20	Email de contact	Dans le profil de l'apprenant, un bouton "contact" permet aux utilisateurs de vous contacter par mail.  Renseignez ici l'adresse email qui recevra les messages de vos utilisateurs.	Adresse email
	21	Langue(s) de l'app	Dans le menu de l'app, après avoir appuyé sur le nom de l'apprenant/avatar, l'apprenant a la possibilité de choisir la "Langue par défaut". Renseignez ici les langues disponibles pour l'usage de l'application (sauf les langues de droite à gauche).	Langue(s) de l'app
Page PROFIL	22	Bannière	Bannière affichée sur la page PROFIL de l'apprenant, derrière l'avatar de l'apprenant	JPG 750 x 270 pixels
Page SOCIAL	23	Bannière	Bannière affichée sur la page My Apps de l'apprenant	JPG 750 x 270 pixels
Landing Page	24	Logo	Logo affiché sur la landing page disponible depuis la webapp. Il ne doit pas être blanc, car le fond d'écran sera blanc.	PNG transparent 1000 x 240 pixels
Emails envoyés à l'apprenant	25	Création de compte	Email envoyé à l'apprenant pour lequel un compte vient de lui être créé depuis le Mission Center. Cet email peut être envoyé dans plusieurs langues, selon les langues disponibles dans votre app. Pour générer l'email, cocher l'option "Envoyer un email aux apprenants créés dans cet import" lors de la création du compte dans le Mission Center.  <i>texte par défaut :</i> <i>Objet email : Bienvenue \${FIRST_NAME}</i> <i>Bonjour \${FIRSTNAME_LASTNAME},</i> <i>Bienvenue sur votre nouvelle app de mobile learning.</i> <i>Votre identifiant est : \${LOGIN}</i> <i>Nous vous invitons à personnaliser votre mot de passe en cliquant sur le lien ci-dessous :</i> <i>\${PASSWORD_RESET_LINK}</i> <i>Bonnes formations !</i>	texte
			Indisponible dans la cas d'une intrégration SSO / SAML	26
		Confirmation de modification de mot de passe (email 2/2)	Email envoyé à l'apprenant une fois le mot de passe réinitialisé. Cet email peut être envoyé dans plusieurs langues, selon les langues disponibles dans votre app.  <i>texte par défaut :</i> <i>Objet email : Mot de passe modifié</i> <i>Bonjour \${FIRSTNAME_LASTNAME},</i> <i>Votre mot de passe a été changé avec succès.</i> <i>Bonne journée !</i>	texte
RGPD	27	Échéance de désactivation	Un apprenant est désactivé au bout de x temps. Veuillez configurer la période de temps à la suite de laquelle un apprenant va être désactivé. Par défaut = 1 an	texte
		Échéance de suppression	Un apprenant est supprimé au bout de x temps. Veuillez configurer la période de temps à la suite de laquelle un apprenant va être supprimé. Par défaut = 3 ans après désactivation	texte
<b>Mission Center</b>				
Mission Center	28	Compte "Super Admin" : Login et Nom du Profil	Login : Renseignez ici l'adresse email à utiliser pour se logger en tant que super admin dans votre Mission Center.	adresse email
			Nom du profil : le nom du profil "super admin" sera affiché dans le wall lorsque vous enverrez des communications depuis ce même compte. Par défaut, nous le nommons avec le nom de l'app. Si vous souhaitez le personnaliser, merci de renseigner ici le nom de profil souhaité pour effectuer la modification	nom de profil