

Check-list pour la publication d'une application



Scripture
App Builder

Votre application est-elle prête pour être publiée ?

Avant de sortir votre application et de la rendre disponible pour des utilisateurs qui vont l'installer et la partager, voici une liste de choses à contrôler. Cette check-list peut être utilisée par les responsables chargés du contrôle des publications numériques au sein de votre organisation.

<input type="checkbox"/>	<p>1. Vérification par un conseiller</p> <p>Les contrôles obligatoires devant être faits par des conseillers ont-ils été effectués ? Exemples : L'Écriture traduite a-t-elle été vérifiée par un conseiller en traduction ? A-t-elle été acceptée pour être publiée ?</p> <p>Utilisez-vous une orthographe acceptée ?</p> <p>Si vous utilisez SAB pour créer une application destinée à un nombre limité d'utilisateurs comme un comité de réviseurs ou un essai d'orthographe que vous voulez mettre à jour dans quelques mois, veuillez voir le paragraphe ci-dessous "Date d'expiration ou système de distribution limité".</p>
<input type="checkbox"/>	<p>2. Vérification Paratext</p> <p>Si vous utilisez des fichiers Paratext avez-vous exécuté les vérifications de base ? (Dans Paratext, sélectionner Vérification ➤ Effectuer vérifications de base...) Le texte est-il passé par toutes ces vérifications ?</p> <p>Vérifications primordiales :</p> <ul style="list-style-type: none">• Numérotage Chapitre/verset : Vérifie s'il y a des versets ou des chapitres à double ou non valables. Vérifie que tous les chapitres et versets dans la versification pour le projet sont présents.• Marqueurs : Vérifie que vous utilisez des marqueurs USFM valables et qu'ils ne se trouvent pas dans des endroits où on ne les attend pas.• Références : Vérifie que les références bibliques (ex. : Mt 6 : 1-5) respectent exactement les abréviations et la syntaxe, sinon elles ne fonctionneront pas en tant que lien dans l'application. <p>Vérifications importantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Toutes les vérifications de base restantes : caractères, ponctuation, écriture en majuscules, mots répétés, erreurs de ponctuation double, citations, nombres.• Orthographe : Dans Paratext, il faut sélectionner Vérification ➤ Vérifier l'orthographe du livre actuel... <p>Si vous utilisez un texte tiré de la Bibliothèque numérique de la Bible (Digital Bible Library) au lieu des fichiers Paratext USFM, ainsi la vérification de base sera déjà effectuée.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>3. Autorisation de diffuser un contenu</p> <p>Assurez-vous que vous avez les permissions nécessaires pour diffuser le contenu de l'application :</p> <ul style="list-style-type: none">• Avez-vous l'autorisation de diffuser le texte ?• S'il y a des fichiers audio, avez-vous l'autorisation de les diffuser ?

	<ul style="list-style-type: none"> • S'il y a des images, avez-vous l'autorisation de les diffuser ? <p>Rappelez-vous que pour les textes, les publications audio et les images, les droits d'auteur sont souvent détenus par différents propriétaires et vous devez avoir une autorisation pour chacune d'elles.</p> <p>Vous avez l'autorisation si :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous êtes le propriétaire (titulaire d'un droit de propriété) du contenu, ou bien • Vous avez reçu l'autorisation de la part du titulaire de diffuser les contenus. De telles autorisations peuvent être accordées de la manière suivante : (i) par une licence telle qu'une licence Creative Commons ou (ii) par un accord particulier signé entre vous et le titulaire. <p>Il est important de savoir si vous avez l'autorisation de diffuser le contenu dans une publication <i>numérique</i>. Si par exemple vous avez l'autorisation d'utiliser une image dans un ouvrage imprimé, vous devez aussi vérifier si vous avez le droit de l'utiliser dans une appli.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>4. Installation de l'application et navigation</p> <p>Installer l'application au moins à deux smartphones ayant des versions Android différentes. Choisissez des modèles de téléphones que les usagers typiques possèdent, c'est-à-dire non seulement les appareils les plus rapides et les plus chers mais des appareils de bas et milieu de gamme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que l'installation de l'application a bien fonctionné ? • Pouvez-vous naviguer sans problème dans l'application ? Essayez de sélectionner des livres et des chapitres, de faire défiler des textes, faire passer des chapitres, chercher des mots etc. • Est-ce que la mise en évidence du texte simultanée est correctement synchronisée avec le son lorsque ce dernier est enclenché ? • Pouvez-vous voir le contenu de la rubrique "A propos" ?
<input type="checkbox"/>	<p>5. Nom de l'application</p> <p>Il s'agit du titre principal de l'application affiché sur le téléphone de l'utilisateur sous l'icône de l'application.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que le nom est assez court ? Il est par exemple mieux d'avoir écrit "Bible Giryama" que "La Sainte Bible en langue Giryama". Sinon, certains noms ne seront pas entièrement visibles lorsqu'ils seront affichés sur le téléphone. • Le nom est-il clair et compréhensible par les gens qui parlent cette langue ? Est-il mieux d'utiliser un nom de communication courant au lieu d'un nom uniquement compris dans une langue locale ? • Le titre est-il écrit correctement avec ses majuscules et ses minuscules ? Exemple : "La Bible en Tharaka" et non "LA BIBLE EN THARAKA". • Rappelez-vous que le nom de l'application sera affiché en une police de caractère du système et non de l'application. Est-ce qu'il y a des caractères spéciaux qui demandent une police spéciale ? • Si l'application sera utilisée dans différents pays ayant des langues officielles différentes, avez-vous prévu des traductions pour le nom de l'application le cas échéant ? Exemple : Si

	<p>vous voulez une application dont le nom dans les pays anglophones est “Suba Bible” et dans les pays francophones “Bible en suba”.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>6. Icône de l’application</p> <p>L’icône de l’application est l’icône qui correspond à l’application sur le smartphone ou la tablette de l’utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que l’image est nette et non floue ? • Est-ce que l’utilisateur typique comprendra ce qu’elle représente ? • Est-elle culturellement adaptée ? • La qualité du design est-elle suffisamment professionnelle ? • Avez-vous défini des icônes adaptatives pour Android ainsi que des anciennes icônes ?
<input type="checkbox"/>	<p>7. Écran d’accueil</p> <p>L’écran d’accueil est l’image qui apparaît sur tout l’écran lors du chargement de l’application. C’est facultatif, mais si elle est comprise dedans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que l’image est nette et non floue ? • Est-ce que l’utilisateur typique comprendra ce qu’elle représente ? • Est-il culturellement adapté ? • La qualité du design est-elle suffisamment professionnelle ?
<input type="checkbox"/>	<p>8. Couleurs</p> <p>Le choix des couleurs est-il adapté à la culture et convient-il au contenu de l’application ? C’est-à-dire, est-ce le meilleur choix de couleurs pour la publication des Écritures dans cette langue ?</p>
<input type="checkbox"/>	<p>9. Police de caractère</p> <p>Est-ce que les polices de caractère sont lisibles et disponibles pour la langue et le contenu de l’application ? Les caractères spéciaux sont-ils correctement affichés ?</p> <p>La taille de police par défaut est-elle raisonnable ? C’est-à-dire la taille du texte lorsque quelqu’un lance l’application pour la première fois. Si vous avez une écriture arabe, vous devrez peut-être spécifier une taille de police par défaut supérieure à la taille de police par défaut de l’écriture romaine par défaut.</p> <p>Si vous utilisez une écriture autre que la latine (par exemple les écritures arabes, éthiopiens, thaï) ou l’écriture latine avec des diacritiques (ó, è), il faut contrôler que les téléphones ayant des versions différentes d’Android les affichent correctement. En particulier, les versions Android 4.3 et inférieures auront besoin de Grandroid pour l’application. Autrement, les caractères ne seront pas correctement affichés.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>10. Nom de package</p> <p>L’application est uniquement identifiée par le nom de package. Il s’agit d’une série de caractères en minuscules séparée par des points et sans espace telle que : org.wycliffe.myk.bible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nom de package commence-t-il avec le nom du site Internet inversé ? Exemple : “org.wycliffe”, “org.biblesociety” au lieu de “wycliffe.org”. Assurez-vous que vous avez le droit d’utiliser l’adresse de cette organisation.

	<ul style="list-style-type: none"> • Les autres composant du nom de package ont-ils été bien choisis ? Une bonne idée est d'inclure le nom ou le code de la langue (Exemple : 'minyanka' ou 'myk') et le type de la publication ('bible'). <p>Le nom de package peut être vu par des utilisateurs lorsqu'ils regardent l'appli dans Google Play. Il est donc important de bien le choisir. Lorsque plus tard vous voudrez mettre à jour une application, vous ne pourrez pas changer le nom de package.</p> <p>Si vous publiez une application contenant le Nouveau Testament mais que lors d'une mise à jour future, l'application contiendra aussi l'Ancien Testament, il est mieux que le nom de package mentionne 'bible' plutôt que 'nt' (pour Nouveau Testament). Par ex. org.wycliffe.myk.bible au lieu de org.wycliffe.myk.nt.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>11. Boîte d'informations "A propos"</p> <p>Contrôlez que la boîte "À propos de" de l'application contienne les informations suivantes le cas échéant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le titre de l'application. • Une description de l'application, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> Le Nouveau Testament dans la langue angave en Papouasie-Nouvelle-Guinée • Coordonnées de votre organisation, <ul style="list-style-type: none"> Par exemple : votre adresse Internet, numéro de téléphone, adresse postale, etc. <p>Est-ce que des hyperliens pour des adresses Internet et des numéros de téléphone sont utilisés de telle sorte que l'utilisateur puisse les sélectionner pour aller sur le site Internet ou le numéro de téléphone pour composer le numéro ?</p> • Informations concernant le copyright pour le texte comme l'exige le détenteur des droits. Exemple : <ul style="list-style-type: none"> Texte : © 1997 Wycliffe Bible Translators, Inc. • Informations concernant le copyright pour le message audio comme l'exige le détenteur des droits. Exemple : <ul style="list-style-type: none"> Audio : © 2005 Hosanna. Bible.is. <p>Le symbole © est utilisé pour représenter le copyright pour un enregistrement audio. Si la police de caractère que vous utilisez ne contient pas ce symbole, vous pouvez mettre à la place l'inscription (P).</p> • Informations concernant le copyright pour l'image comme l'exige le détenteur des droits. Exemple : <ul style="list-style-type: none"> Illustrations : © 2015, Jennifer Coulibaly. Utilisé avec l'autorisation. • Information sur la licence : dire aux utilisateurs de l'application ce qu'ils peuvent faire avec l'application, par exemple si vous voulez qu'ils puissent la distribuer librement : <ul style="list-style-type: none"> Cette application est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

	<p>Choix de la langue : Assurez-vous que les informations contenues dans la boîte “A propos de” soient écrites dans une langue que beaucoup de vos utilisateurs et membres d’une communauté élargie peuvent comprendre. Réfléchissez à la manière dont laquelle vous utiliseriez une langue officielle sous copyright dans un livre imprimé dans une langue locale. Par exemple, pour les applications dans les langues d’Amérique du Sud, procurez-vous les licences en espagnol ou en portugais plutôt (et ainsi) qu’en anglais. Une licence Creative Commons en plusieurs langues est disponible par des liens sur le site Internet Creative Commons (https://creativecommons.org/choose/).</p> <p>IMPORTANT : Si vous quelque chose n’est pas claire pour vous au sujet de certains de ces détails, ne cherchez pas à deviner. Veuillez contacter les responsables pour les publications numériques au sein de votre organisation pour recevoir des conseils et des propositions de formulation.</p> <p>Ne copiez pas simplement les informations d’un texte imprimé de “A propos de”. L’information éditeur, les licences, les données concernant la publication que vous trouvez imprimées sur une page d’introduction seront souvent différentes de ce qui est nécessaire pour une appli. Une publication numérique n’est pas la même chose qu’une publication écrite.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>12. Livres et noms de livres</p> <p>Est-ce que tous les livres devant être inclus sont inclus ? Assurez-vous que vous n’avez manqué aucun livre de la Bible par accident.</p> <p>Regardez la liste des noms de livres pour les applications :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La liste est-elle cohérente ? C’est-à-dire, est-ce qu’il n’y a pas de mélange de noms complets et d’abréviations ? • Les noms sont-ils écrits correctement avec leurs majuscules et leurs minuscules ? C’est-à-dire “Matthieu” et non “MATTHIEU” ?
<input type="checkbox"/>	<p>13. Liens de renvoi</p> <p>Si vous avez des liens de renvoi dans l’application, les liens ont-ils été générés correctement ? Exemple : Si vous cliquez sur un lien tel que ‘Luc 15 : 8’, arrivez-vous au bon livre avec le bon chapitre et le bon verset ?</p>
<input type="checkbox"/>	<p>14. Liens menant à des glossaires</p> <p>Si vous avez un glossaire dans votre application, est-ce que les liens dans le texte menant aux articles du glossaire sont correctement générés ? Exemple : Si vous cliquez sur un lien tel que ‘Abraham’ dans le livre de Matthieu, est-ce que l’entrée du glossaire pour ‘Abraham’ vous est montré dans une fenêtre intruse ?</p> <p>Si les liens n’apparaissent pas, vérifiez que vous avez utilisé les marqueurs \w ... \w* correctement.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>15. Recherche</p> <p>S’il existe une fonction de recherche dans l’application :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que la fonction de recherche fonctionne correctement ? • Est-ce qu’un bouton de saisie de caractère a été spécifié pour l’écran de recherche ? Ce sont les boutons qu’un utilisateur peut utiliser en plus des claviers de systèmes de téléphone.

<input type="checkbox"/>	<p>16. Plusieurs collections de livres</p> <p>Si l'application contient plusieurs collections de livres, par ex. autres traductions dans les langues locales ou majoritaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les noms de ces collections de livres sont-ils clairs et compréhensibles dans la boîte de dialogue de configuration 'Langue et agencement' ? • Les noms courts affichés dans le petit bouton en haut à droite du texte sont-ils compréhensibles et assez larges pour être exploités par l'utilisateur ? Il est préférable d'utiliser un nom de langue abrégé, par ex. "Mamara" plutôt qu'un code de langue, "myk", qui pourrait être difficile à comprendre pour les utilisateurs. • Est-ce que les bonnes polices sont utilisées pour chacune des collections de livres ? Avez-vous spécifié des tailles de police par défaut appropriées pour chacun, par ex. vous devrez peut-être faire en sorte que la taille de police par défaut d'une collection de livres en écriture arabe soit légèrement supérieure à celle d'une collection de livres en écriture romaine. • Les informations de droit d'auteur et de licence sont-elles fournies sur la page "À propos" pour chaque traduction ?
<input type="checkbox"/>	<p>17. Langue de l'interface et traduction</p> <p>Examiner la langue utilisée pour l'interface et les éléments de menu de l'écran de recherche : Par exemple : "Chercher", "A propos", "Recherche de mots entiers", etc. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce qu'il y a un bon choix de langues d'interface pour l'utilisateur typique ? Quelle est la langue d'interface par défaut lorsqu'un utilisateur installe l'application pour la première fois ? Est-il préférable d'utiliser par défaut l'anglais, le français, le chinois, une langue locale, etc. ? • Si les éléments de l'interface ont-ils été traduits dans une langue locale, est-ce que les traductions ont été contrôlées pour voir si elles sont compréhensibles ?
<input type="checkbox"/>	<p>18. Keystore pour la signature de l'application</p> <p>Toutes les applications Android sont signées avec une clef keystore. Vous pouvez utiliser le même keystore pour plusieurs applications ou un keystore différent pour chaque application.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'application a-t-elle été signée avec un keystore que vous avez généré pour la publication ? C'est-à-dire le keystore contient-il des données concernant votre organisation plutôt qu'un keystore temporaire que vous avez vite créé pour faire un test chez vous ? • IMPORTANT : Votre fichier keystore est-il quelque part en sécurité ? Lorsque vous mettrez votre application à jour, il vous faudra exactement même fichier keystore.
<input type="checkbox"/>	<p>19. Synchronisation des textes audio</p> <p>Lorsque vous utilisez une synchronisation audio-texte pour mettre en évidence le texte phrase par phrase ou verset par verset lorsque le son est enclenché, la mise en évidence fonctionne-t-elle avec précision ?</p>
<input type="checkbox"/>	<p>20. Distribution de fichiers audio</p> <p>Si votre application utilise l'audio comment avez-vous décidé de distribuer les fichiers audio ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans le fichier APK de l'application : Contrôler que la taille de l'application n'est pas trop grande. La limite pour publier une application sur Google Play est de 100 Mo. Si vous désirez

	<p>que l'utilisateur puisse partager l'application via Bluetooth il est préférable qu'elle soit beaucoup plus petite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribution dans un dossier externe : Avez-vous une bonne stratégie de distribution pour rendre les fichiers audio disponible aux gens ? • Téléchargement depuis Internet : Hébergez-vous les fichiers audio sur un serveur fiable ? Testez si le téléchargement fonctionne lorsque vous essayez de faire fonctionner un fichier audio dans l'application. • Téléchargement depuis la plateforme "FCBH Digital Bible" : Utilisez-vous une clef DBT qui vous a été délivrée par FCBH dans ce but ? Testez si le téléchargement fonctionne lorsque vous essayez de faire fonctionner un fichier audio dans l'application.
<input type="checkbox"/>	<p>21. Date limite ou système de distribution limité</p> <p>Si vous désirez limiter la durée de vie de l'application. Exemple : lorsqu'il s'agit d'une version d'essai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce qu'une date limite a été spécifiée ? • Quel message sera affiché à l'utilisateur au moment de la date limite et après celle-ci ? • Est-ce que l'utilisateur pourra encore utiliser l'application après avoir vu le message d'expiration ? <p>Si vous désirez restreindre le nombre d'appareils qui peuvent installer l'application. Exemple : Vous désirez que seule une équipe restreinte puisse l'utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avez-vous dressé dans l'application une liste des numéros IMEI acceptés ? • Si vous essayez de faire fonctionner l'application avec un appareil qui ne figure pas sur la liste, est-ce qu'un message d'erreur s'affiche ?
<input type="checkbox"/>	<p>22. Archivage et soumission d'un texte à la Bibliothèque numérique de la Bible (Digital Bible Library)</p> <p>Si vous êtes le détenteur des droits du contenu de l'application, avez-vous suivi les indications de votre organisation ? Le cas échéant, il faut voir ce qui concerne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archivage des textes et des messages audio enregistrés • Soumission du texte à la Bibliothèque numérique de la Bible (DBL).
<input type="checkbox"/>	<p>23. Stratégie de publication et de marketing</p> <p>Où allez-vous rendre votre application disponible ? Quel compte développeur de Google Play serait le plus stratégique ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publierez-vous votre application sur une page international, ensemble avec d'autres applications de la Bible dans beaucoup de différentes langues du monde ? • Ou sur une page avec des applications de votre pays ou de votre région ? • Ou sur une page avec d'autres types d'applications pour la même langue (par ex. des applis dictionnaires et des applis de lecture) ? <p>Avez-vous besoin de créer un nouveau compte développeur ?</p> <p>Pour les organisations partenaires de la SIL : Pouvez-vous utiliser le Scripture App Publishing Service pour développer, publier et garder vos mises à jour d'applications ?</p> <p>Allez-vous également distribuer vos applications hors ligne, par ex. en utilisant un BibleBox ou Lightstream, ou via des cartes mémoire ?</p>

	<p>Comment allez-vous faire connaître aux gens l'existence de votre application ? Voulez-vous faire du marketing via les réseaux sociaux (Exemple : Facebook) ? Avez-vous un budget pour la publicité, par ex. en utilisant Facebook Ads ?</p> <p>IMPORTANT : Veuillez prendre ce sujet de stratégie de marketing au sérieux. Il ne suffit pas de créer et de publier une application : nous voulons la voir utilisée !</p>
<input type="checkbox"/>	<p>24. Points à contrôler pour Google Play Store</p> <p>Si votre application est publiée sur Google Play Store, veuillez contrôler les points suivants pour le stockage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Titre de l'application • Description brève mais complète : Elle doit décrire clairement l'application au public cible dans la (les) langue(s) la (les) mieux appropriée(s). Mentionnez le pays et les autres noms pour la langue afin d'augmenter la probabilité que les utilisateurs trouvent l'application lorsqu'ils cherchent sur Google Play. <p>Google vous encourage de "mettre en valeur ce que votre application a de formidable. Partagez des faits intéressants et passionnants au sujet de votre application pour aider l'utilisateur à comprendre ce qui rend votre application spéciale." Vous ne devez pas ajouter des témoignages d'utilisateurs, trop de détails ou une longue liste de mots-clés. Pour plus de détails voir https://play.google.com/about/storelisting-promotional/metadata/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Icônes d'application à haute résolution : Il faut que ce soit la même que l'icône de l'application mais avec une version à plus haute résolution 512x512. Assurez-vous qu'elle soit nette et non floue, c'est-à-dire que si vous prenez une icône 14 4x144 et que vous l'étirez à 512x512, ça ne fonctionnera probablement pas bien • Caractéristique graphique : Dans l'application Play Store, la caractéristique graphique est affichée en haut de votre page d'accueil. Ne mettez pas de copies d'informations visuelles importantes dans l'image près du bord, et ceci près du tiers inférieur du cadre. Essayez d'aligner au centre un logo ou de centrer dans le cadre verticalement et horizontalement des informations. • Captures d'écran : Sur un smartphone, vous devez spécifier au moins 2 captures d'écran de l'application ouverte/en cours d'utilisation sur un smartphone. Vous pouvez en ajouter jusqu'à 8 pour chaque type d'appareil : téléphones, tablettes 7 pouces et tablettes 10 pouces. Est-ce que les captures d'écrans ont été bien choisies pour montrer les caractéristiques de l'application ? • Adresse pour l'appui technique : Avez-vous une adresse e-mail appropriée pour publier sur la page d'accueil pour des questions concernant l'application et des feedbacks ? <p>Évitez d'utiliser une adresse e-mail personnelle telle que jean.martin@gmail.com ou celle de votre place de travail qui est sans rapport avec la publication d'applications pour les Écritures. Il se peut que la meilleure chose à faire est de créer une nouvelle adresse e-mail.</p>
<input type="checkbox"/>	<p>25. Test par des utilisateurs</p> <p>Demandez à quelques personnes d'installer une version d'essai de l'application et de vous donner leur feedback.</p>

**26. Approbation finale**

Après avoir complété cette check-list, avez-vous reçu la permission de publier l'appli par le responsable des publications numériques dans votre organisation ?

Dernière mise à jour : le 06 août 2019