

CAHIER DES CHARGES

Rédigé par Yanis DARCHI et Arthur GLEREAN



Logiciel de vente de produits en ligne et de gestion de stock

Nom de l'entreprise : easyJewel.

**Nom du projet : Logiciel de vente de produits en ligne
et de gestion de stock.**

Personne à contacter dans l'entreprise : Valentin Jewel

SOMMAIRE

A. Présentation du projet :	3
A. 1. Comité de pilotage :	3
A. 2. Vocations du site et résultats attendus :	3
A. 3. Les cibles :	4
A. 4. Arborescence-plan du site :	4
A. 5. Contenus et Fonctionnalités :	5
A.6 Langues :	6
B. Prestations attendues :	7
B. 1. Charte graphique et charte éditoriale	7
B. 3. Développement :	8
B. 5. Hébergement :	9
B. 6. Référencement :	9
B. 7. Mise à jour :	9
C. Réponse attendue :	10
D. Planning prévisionnel :	10

A. PRESENTATION DU PROJET :

Attentes :

- Permettre aux clients de découvrir les produits en ligne et de les commander.
- Permettre à l'ensemble de l'équipe easyJewel de pouvoir gérer la gestion des produits, des utilisateurs et des promotions.

Contexte :

- Contexte d'évolution des mentalités.
- Stratégie concurrentielle.

Existant :

- Permettre aux réseaux sociaux de gagner en popularité. Pour ce faire, l'utilisateur devra pouvoir accéder facilement aux liens menant à ces réseaux, disposés de manière attractive.

A. 1. COMITE DE PILOTAGE :

- Arthur GLEREAN : chef de projet, développeur
- Yanis DARCHI : chef de projet, développeur
- Ikbel GUIDARA : intervenante

L'ensemble que l'équipe veillera aux respects des critères imposés, notamment :

- Utilisation de la **charte graphique**.
- **Date** de livraison du projet.
- Respect du **cahier des charges**.

A. 2. VOCATIONS DU SITE ET RESULTATS ATTENDUS :

- Vocations du site
 - Vente de produits en ligne
 - Support de fidélisation
 - Support de communication
- Vocations de l'application
 - Gestion de stocks
 - Gestion des promotions
 - Gestion de la communication avec l'utilisateur

- Résultats attendus :
 - Augmenter les ventes de l'entreprise
 - Élargir sa clientèle
 - Fidéliser la clientèle.
 - Devenir une référence en matière de vente d'accessoires pour hommes.

A. 3. LES CIBLES :

Particuliers : **Hommes** en général, plus spécifiquement jeunes car bas-milieu de gamme

Cette cible est la cible principale.

Centres d'intérêt de la cible : recherche d'accessoires et bijoux modernes, semblable aux visuels des **bijoux de luxe**.

A. 4. ARBORESCENCE-PLAN DU SITE :

Le site est disposé de **4 pages**, toutes accessibles via la barre de navigation située en haut de page.

On doit pouvoir retrouver :

- la page d'accueil.
- la page des produits.
- la page du panier de l'utilisateur.
- la page de connexion/inscription/profil utilisateurs (page de Compte).

A l'exception de la page d'accueil, toutes les pages peuvent communiquer entre-elles à savoir :

- Les pages des produits et du panier : lorsque l'utilisateur ajoute des produits dans son panier, la page est modifiée automatiquement (remplissage).
- Les pages de connexion et du panier : pour visualiser la page du panier, l'utilisateur doit nécessairement se connecter via la page de connexion.
- Les pages de connexion et des produits : pour ajouter des produits à son panier, l'utilisateur doit nécessairement se connecter via la page de connexion.

NOM RUBRIQUE	NOM SOUS RUBRIQUE	DESCRIPTIF
<i>Accueil</i>		Description globale du site et des produits vendus.
<i>Nos produits</i>	<i>Montres ; Bagues ; Bracelets ; Chaînes</i>	Ensemble des produits en vente, pouvant être triés par type et par prix.
<i>Mon panier</i>	<i>Panier ; Commande</i>	Visualisation du panier en cours. L'utilisateur a la possibilité de passer sa commande sur cette même page.
<i>Mon compte</i>	Connexion ; Inscription ; Profil	Disposition de deux formulaires de connexions : l'un pour s'inscrire si l'utilisateur est un nouveau visiteur, l'autre pour se connecter. Si l'utilisateur est connecté, un descriptif de son profil est affiché.

A. 5. CONTENUS ET FONCTIONNALITES :

- Page d'accueil :

Cette page doit contenir une **présentation** du site internet, appuyé d'images de produits ou des membres de l'équipe. Elle doit permettre à l'utilisateur de savoir rapidement ce à quoi le site peut lui proposer.

- Page des produits :

Après un court texte de présentation de la page, une **barre de filtre** doit permettre à l'utilisateur de trier ses recherches de produits (par prix ou/et par catégories). Quel qu'en soit le filtre, les produits sont classés par **catégories** proposées par le site, à savoir : montres, bagues, chaînes, bracelets. Sans applications de filtres, tous les produits sont affichés.

Chaque produit doit être présenté dans une **carte**, dans laquelle le nom et le prix doivent être figurés. En cliquant sur cette même carte, un descriptif détaillé du produit apparaît et l'utilisateur a la possibilité de l'ajouter à son **panier**.

- Page du panier :

Au travers d'un tableau, les différents **produits** ajoutés par l'utilisateur sont affichés, avec notamment : la quantité de chaque produit ajouté, le prix du produit, le nom du produit et sa date d'ajout.

A la fin du tableau, le **prix total** du panier est affiché et un bouton cliquable permet à l'utilisateur de passer sa commande (le contenu de la page s'effacera pour laisser place à un formulaire de paiement par carte bancaire).

- Page de compte :

Cette page, à son premier passage lors d'une session, met à disposition deux formulaires : l'un pour **l'inscription**, l'autre pour la **connexion**. Si l'un des deux formulaires est soumis et valide, les deux formulaires disparaissent pour afficher le **profil** de l'utilisateur, à savoir ses informations (noms, prénoms, téléphone, adresse électronique), mais également les dernières commandes effectuées (**avancement**), et les **points accumulés** par celles déjà reçues. Ces points doivent par la suite permettre à l'utilisateur d'avoir des réductions sur les prochaines commandes.

A.6 LANGUES :


Le **français** sera l'unique langue disponible sur l'entièreté du site internet, de même pour l'application.


B. PRESTATIONS ATTENDUES :


B. 1. CHARTE GRAPHIQUE ET CHARTE EDITORIALE

Charte graphique :

- Police d'écriture : *Quicksand, sans serif*
- Couleurs uniques :

 Noir (**#333**) ;

 Blanc (**#FFFFFF**) ;

 Vert (**#00E676**) ;

Charte éditoriale :

- style d'écriture **minimaliste** et épuré
- écriture dans un **langage courant**
- Paragraphes de moins de **3 lignes** (pour obtenir un site épuré).

B. 2. OUTILS DE DEVELOPPEMENT

Site web :

- Module de **paiement** par carte bancaire (page Panier).
- Module d'**inscription** et de **connexion** via des formulaires (page Connexion).
- Outil de visualisation en temps réel de la **commande** de l'utilisateur en cours (page Compte) représenté par une barre de progression.

Application :

- Fonction de connexion à la base de données.
- Fonctions d'**ajouts** (de produits/catégories/promotions).
- Fonction de **suppression** (de produits/catégories/promotions).
- Fonction de **modification** (de produits/catégories/promotions).
- Outil de création **d'alertes** :
 - Pouvoir avertir les utilisateurs sur les produits en vente.
 - Capacité de contacter les clients qui peuvent bénéficier de leurs réductions à la suite de leurs achats.
- Outil de gestion des **comptes** utilisateurs :

- Supprimer les comptes qui ne respectent pas les conditions générales d'utilisation.
- Outil de gestion des avis sur les produits :
 - Pouvoir supprimer des avis à caractère indésirable (insultes,)
 - Répondre aux avis utilisateurs.

B. 3. DEVELOPPEMENT :

Site web :

- Module d'accueil
- Module de consultation du catalogue
- Module de paiement
- Module d'affichage des promotions
- Moteur de recherche
- Formulaire d'inscription/connexion
- Module de dépôt d'un avis

Application :

- Gestion du catalogue des produits (ajout, suppression, modification)
- Gestion des catégories (ajout, suppression, modification)
- Gestion de promotions (ajout, suppression, modification)
- Gestion des alertes
- Gestion des avis (lecture)
- Gestion des comptes utilisateurs

Contraintes techniques :

Les utilisateurs non identifiés peuvent consulter le catalogue de produits.

Les utilisateurs identifiés peuvent passer une commande et ajouter un avis sur un produit commandé.

Chaque produit :

- Un nom/identifiant
- Une catégorie à laquelle il appartient
- Un prix
- Une description
- Un avis
- Un état s'il est en solde ou pas
- Un prix après solde s'il existe
- Un seuil d'alerte pour le stock

- Une quantité actuelle en stock

Un compte client :

- Un nom, un prénom
- Une adresse électronique
- Un mot de passe

B. 5. HEBERGEMENT :

Le site devra être hébergé sur un serveur pouvant être accessible depuis n'importe quel navigateur. De plus, cet hébergement doit être de type **mutualisé**.

B. 6. REFERENCEMENT :

La société easyJewel s'est investi dans la publicité sur les réseaux sociaux, en particulier Instagram, Snapchat et Facebook. De ce fait, les **liens** des réseaux sociaux de la marque doivent être figurés sur la plateforme web.

B. 7. MISE A JOUR :

Le site ainsi que l'application doivent être mis à jour tout au long de l'année afin de satisfaire les besoins utilisateurs.

Les besoins en mise à jour seront :

- **Nouveaux designs** du site lors de nouvelles collections.
- Création d'une **application web mobile**.
- Implémentation de **nouveaux moyens de paiements** (PayPal, crypto monnaies,).

C. REPONSE ATTENDUE :

Le site et l'application doivent être fonctionnels pour cet été. Ainsi, le projet doit être abouti pour le **01 juillet 2022**. Cette date permettra de donner un feedback, avant d'être officiellement hébergé sur un serveur.

D. PLANNING PREVISIONNEL :

Semaine 1 :

- Définition de la structure du projet (diagrammes, base de données).
- Connexion à la base de données et remplissage des premières tables.

Semaine 2 :

- Remplissage de la base de données.
- Site Web : Développement complet de la page d'accueil et des produits.
- Application : écriture des premières fonctions

Semaine 3 :

- Site web : Développement complet des pages du panier et de la connexion.
- Application : Ecriture des dernières fonctionnalités et intérêt apporté sur le visuel de l'application.

Semaine 4 :

- Semaine dédiée à la finalisation du projet, soumis à une batterie de tests (cohésion entre le site et l'application, vérification du bon fonctionnement des outils créés).
- Livraison du projet dans son intégralité.