

CAHIER DE CHARGE FONCTIONNEL

PROJET : GESTION DES STOCKS ET DES COMMANDES EN LIGNE DANS UNE
LIBRAIRIE



PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

SOMMAIRE

I. PRESENTATION DU PROJET

1. Contexte du projet
2. Objectifs
3. Périmètre d'étude
4. Cible du projet
5. Contraintes liées au projet

II. SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES

III. SPECIFICATIONS NON FONCTIONNELLES

IV. RESSOURCES UTILISEES

1. Ressources humaines
2. Ressources logicielles
3. Ressources matérielles

V. BUDGETISATION DES RESSOURCES

VI. DIAGRAMME DE GANTT

VII. DIAGRAMME DES RESSOURCES

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

Ce document constitue un cahier de charge pour le développement d'une application web de gestion des stocks dans une librairie. Ainsi celui-ci permettra la compréhension du suivi du projet du début à la fin. De ce fait, ce document présente tout d'abord le contexte, ensuite les enjeux du projet, et enfin les besoins auxquels devra répondre la solution proposée. Cette solution répondra donc réellement aux problèmes de ladite institution.

I. PRESENTATION DU PROJET

1. Contexte du projet

La librairie **espérance**, fait face à une gestion administrative complexe impliquant le suivie des stocks en temps réel, les commandes en ligne, la gestion des paiements en ligne. Actuellement, ces processus sont réalisés principalement de manière manuelle ou à l'aide de divers systèmes disparates, ce qui entraîne des inefficacités, des erreurs et une perte de temps considérable.

2. Objectifs

Le projet consiste en la conception et le développement d'une application web de gestion des stocks et des commandes en ligne.

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

Dans le but de moderniser ses opérations, la librairie a décidé de développer une application web intégrée qui permettra à :

- Centraliser et automatiser les processus.
- Fournir une solution efficace, intuitive et sécurisée qui permettra au personnel administratif, aux clients de gérer facilement les diverses tâches.
- Etre à l'affut de la modernité.

3. Périmètre d'étude

L'application devra dans un premier temps répondre aux objectifs cités ci-dessus, concernant la gestion complète de ladite librairie.

4. Cible du projet

Ce projet cible ceux qui sont appelés à utiliser l'application à la fin du projet. Dans notre cas il s'agit des libraires, des clients,

5. Contraintes liées au projet

a. Exigences et documentation

La maîtrise d'ouvrage, la conception d'un cahier de charge et la documentation d'utilisation de la plateforme.

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

b. Exigences qualitatives

Utiliser des technologies récentes qui respectent les principes suivants :


- Une solution ouverte et facile à utiliser ;
- Faciliter l'apprentissage de l'application ;
- La sécurité des informations ;
- Une solution adéquate, instructive et évolutive

c. Contraintes techniques





Le choix des langages approprié et récentes pour la réalisation de ce projet.

II. SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES

Cette application comprendra plusieurs modules fonctionnels clés, notamment :

-  **Module d'Inscription** : Permettra aux clients et aux administrateurs de s'inscrire sur la plateforme.

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

-  **Module Gestion des articles** : Organisera les articles en fonction des catégories (scolaires, éducatifs, loisirs, autres...) dans autres on note les romans, le théâtre, la poésie).
-  **Module de Gestion des clients** : Gèrera tous les clients qui se sont enregistrés dans la plateforme.
-  **Module de Gestion des stocks en temps réel** : Permettra aux administrateurs d'être au courant sur la quantité d'article disponible en stock.
-  **Tableau de Bord Administratif** : Fournira aux administrateurs une vue d'ensemble des activités de la librairie (rapport satisfaction client, rapport des ventes).

Tout ceci définir par les fonctions suivantes :

- Administrateur
 - ❖ Ajouter, modifier, ou supprimer un article.
 - ❖ Afficher les articles
 - ❖ Gérer les catégories
 - ❖ Suivi du niveau des stocks
 - ❖ Mise à jour automatique du stock.
- Client
 - ❖ Passer une commande
 - ❖ Annuler une commande

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

III. SPECIFICATIONS NON FONCTIONNELLES

Ces spécifications décrivent des besoins liés au personnel et à l'environnement d'utilisation.

- La sécurité des données : Le cryptage, le hachage du mot de passe.
- La maintenance : code facile à comprendre, utilisant moins de ressources.
- La convivialité : respect de l'IHM, des différents critères ergonomiques, facilité d'utilisation, prise en compte de tous ceux qui peuvent utiliser l'application
- La Scalabilité

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

IV. RESSOURCES UTILISEES

1. Ressources humaines

- **Deux (01) chef projet** : contrôler, superviser des travaux effectués et les tâches en cours de réalisation.
- **Quatre (02) développeurs Backend** : qui se chargera du derrière de l'application c'est-à-dire les fonctions le développement de l'API.
- **Quatre (02) développeurs Frontend** : qui se chargera du design, du visuel, des interfaces utilisateurs afin d'avoir une bonne expérience utilisateur.

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

Tableau des ressources humaines

Ressources	Fonctions	Adresse mail
NGUEPI ZAMBOU Lind Djoycie	Développeur backend Chef de projet	lindnguepi@gmail.com
BASSAMA ATOUME Steeve Loic	Développeur backend	pnbenoit264@gmail.com
BILONG Keren	Développeur Frontend	mageujeurachelle@gmail.com
RAHMATOU BOUBA Yasmine	Développeur Frontend	

2. Ressources logicielles

Les ressources nécessaires que nous avons besoin pour la réalisation de ce projet sont les suivantes :

- **Office 19** : pour la rédaction de la documentation nécessaire.
- **SQL Server** : pour gérer le stockage et le traitement des informations dans la base de données.
- **Trello** : collaboration entre les membres du groupe.
- **GitHub** : pour gérer les versions.
- **Orange money, mtn money** : pour gérer les différentes transactions.

3. Ressources matérielles

Tableau des ressources matérielles

Désignations	Caractéristiques	Quantités
Dell	Core i7 11e 16Go de RAM 1TO SSD	01
Lenovo	Core i7 16 Go de RAM et 1TO SSD	01
Hp	Core i5 8Go RAM 500GO SSD	02
Hp		

V. BUDGETISATION DES RESSOURCES

Tableau de budgétisation des ressources humaines

Ressources humaines	Nombre	Durée
Chef projet	01	/
Analystes	02	/
Développeurs front-end	02	/
Développeurs back-end	02	/

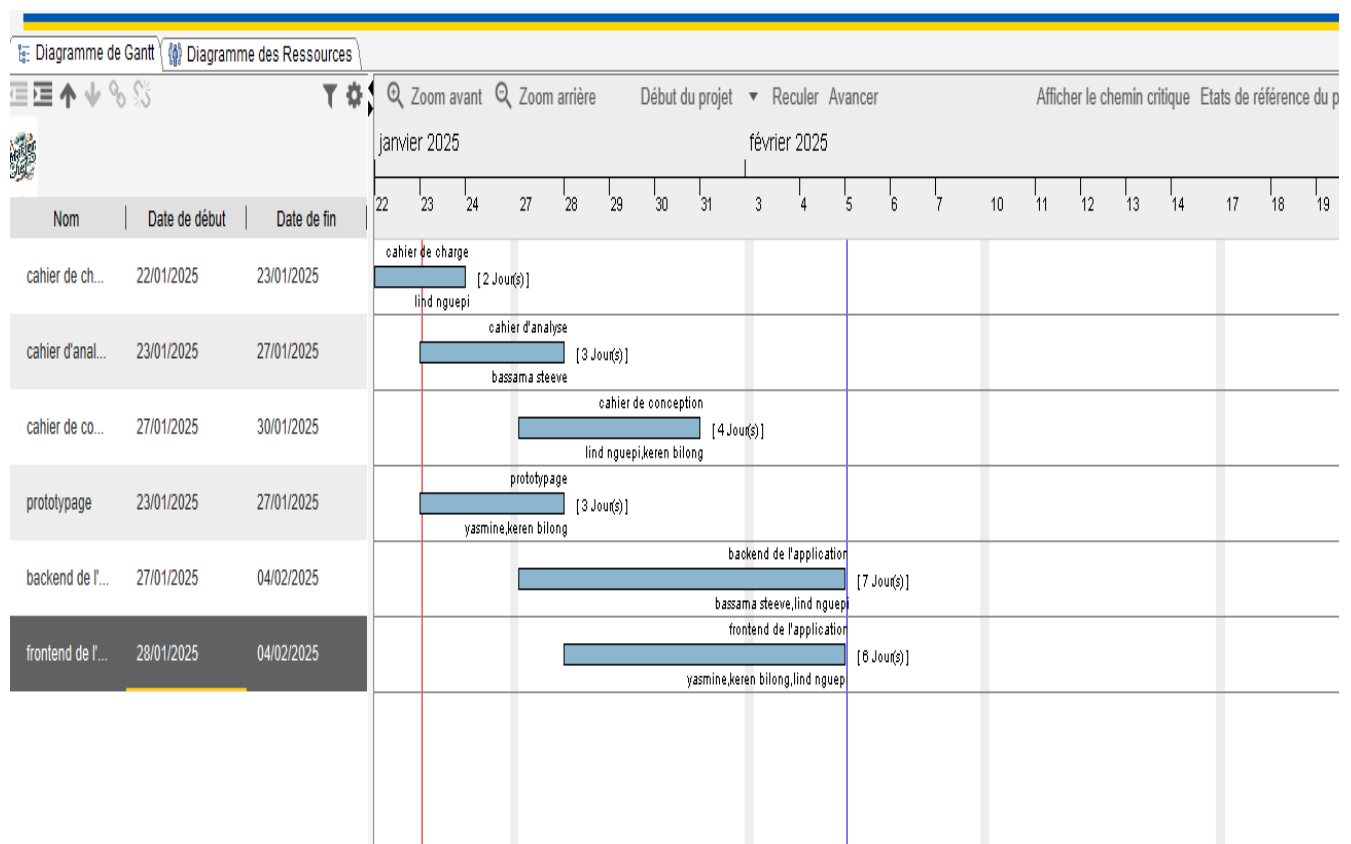
PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

Tableau de budgétisation des ressources logicielles

Ressources logicielles	Nombre	Durée
Visual studio code	04	/
Git hub	04	/
SqlServer	02	/
Figma	02	/
Trello	04	/

PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

VI. DIAGRAMME DE GANTT



PROJET DE GESTION DE STOCK ET DES COMMANDES DANS UNE LIBRAIRIE

VII. DIAGRAMME DES RESSOURCES