



# CAHIER DES CHARGES

<b>1. CADRE DU PROJET</b>	<b>3</b>
1.1.Contexte	3
1.2.Enjeux et Objectif	3
1.3.Présentation de l'Équipe	3
1.4.Livrables	4
1.5.Planning Prévisionnel	4
<b>2. BENCHMARK</b>	<b>5</b>
<b>3. CONSIDÉRATIONS MARKETING</b>	<b>5</b>
<b>4. CONCEPTION GRAPHIQUE</b>	<b>6</b>
4.1.Brief Créatif	6
4.2.Aperçu Charte Graphique	6
4.3.Images	7
<b>5. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES</b>	<b>7</b>
5.1.Périmètre Fonctionnel	7
5.2.Arborescence	8
5.3.Aperçu des Contenus	8
5.3.1.Chargement/Page d'Accueil	8
5.3.2.Pages Rubrique Artistes (Liste Artiste, Détail Artiste, RA, Détail Oeuvre)	9
5.3.3.Pages Rubrique Oeuvres (Liste Oeuvres, RA, Détail Oeuvre)*	9
<b>6. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES</b>	<b>10</b>
6.1.Choix Technologiques	10
6.2.Accessibilité	10
6.2.1.Types d'Appareils	10
6.2.2.Compatibilité	10

# 1. CADRE DU PROJET

## 1.1.CONTEXTE

La réalité augmentée (ou RA) est une technologie qui permet d'intégrer des éléments virtuels en 3D (en temps réel) au sein d'un environnement réel. Le principe est de combiner le virtuel et le réel et donner l'illusion d'une intégration parfaite à l'utilisateur. Depuis l'énorme succès du jeu pour smartphone Pokemon Go en 2016, qui reste l'application mobile la plus téléchargée de tous les temps, l'intérêt pour cette technologie est en constante évolution.

## 1.2.ENJEUX ET OBJECTIF

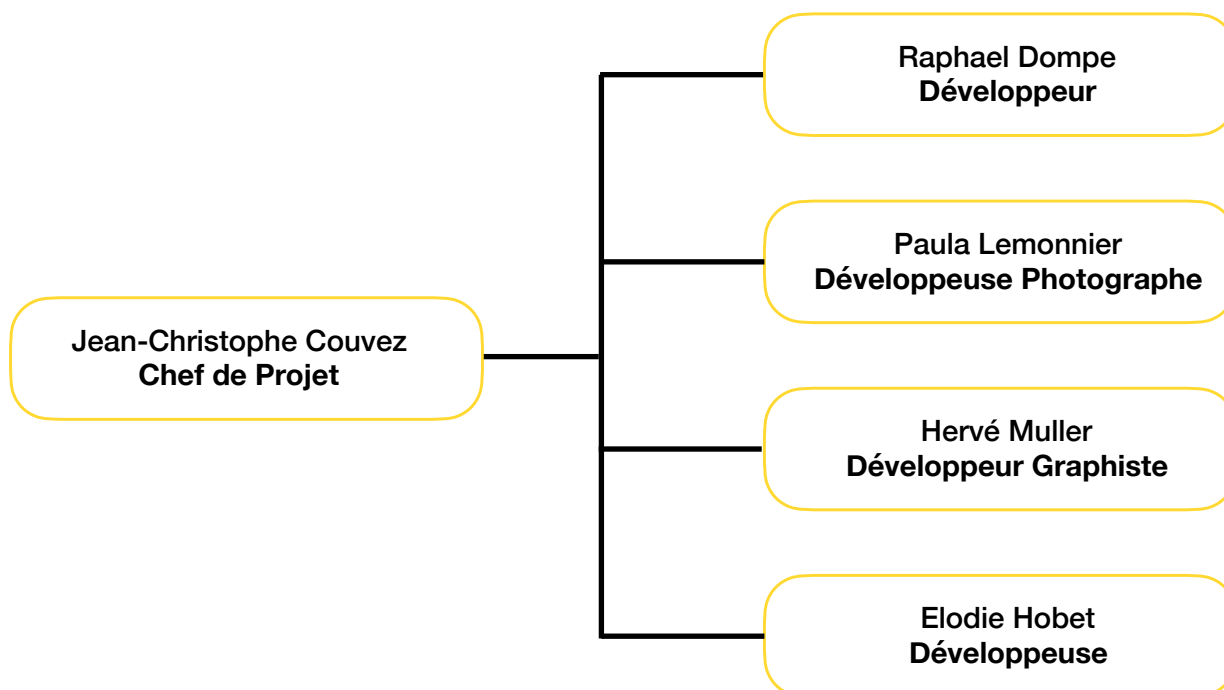
Le projet qui nous concerne aujourd'hui est la création d'une application mobile permettant la visualisation et l'achat d'oeuvres d'art de type tableau/peinture.

L'utilisateur pourra disposer virtuellement, sur les murs de son lieu de vie, des tableaux, peintures d'un catalogue d'artistes, à travers l'écran de son smartphone. On peut alors imaginer, entre autres exemples, un particulier confortablement installé dans son canapé choisir le futur tableau qui habillera les murs de son salon, ou bien un décorateur d'intérieur chargé de la décoration d'un hôtel faire son choix.

Les artistes pourront proposer l'ensemble de leurs oeuvres.

Dans un premier temps, l'application ne concernera que les peintures, tableaux mais on pourra intégrer à l'avenir d'autres options comme des sculptures ou autres objets d'art.

## 1.3.PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

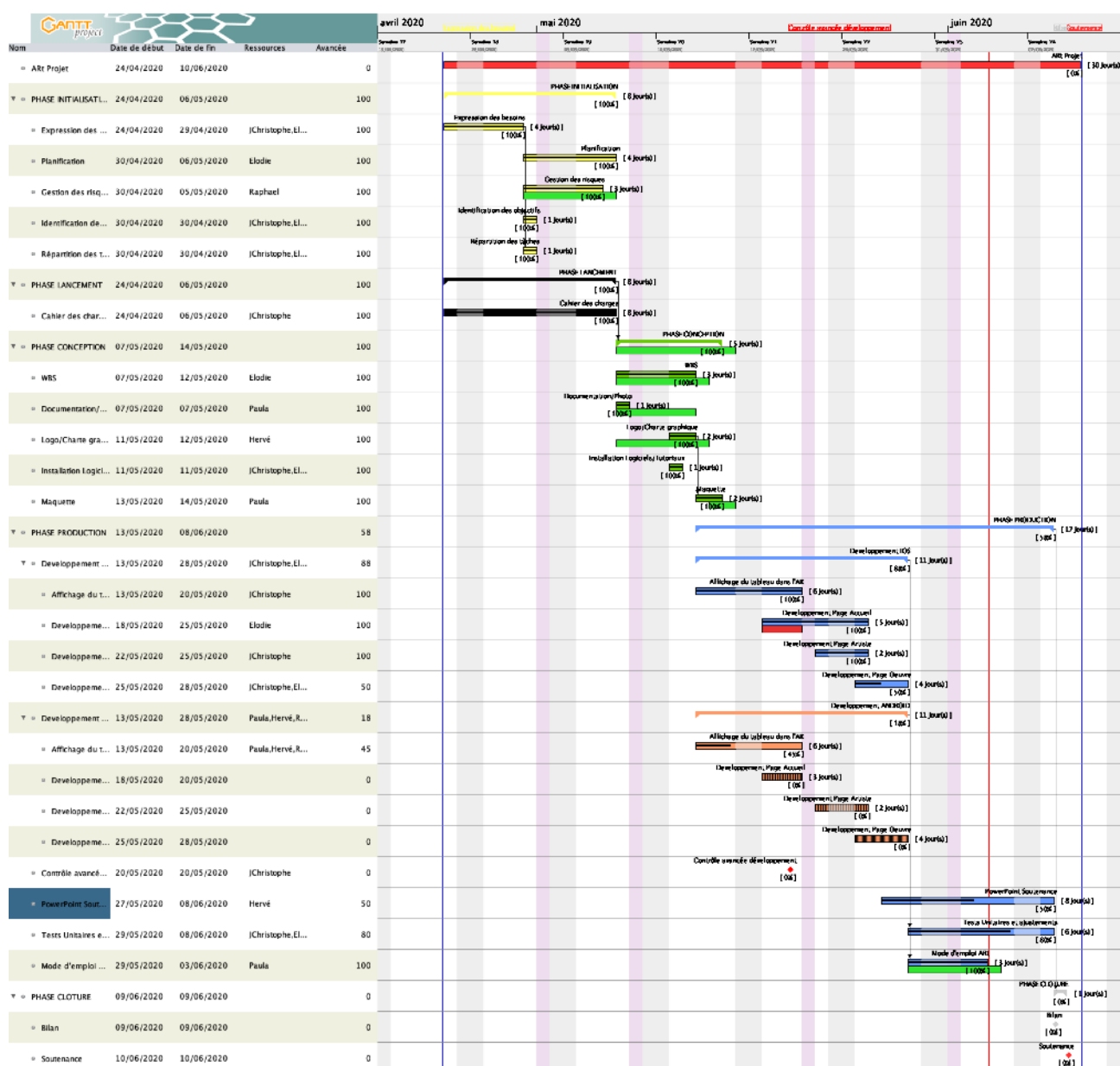


## 1.4.LIVRABLES

Pour atteindre cet objectif, l'équipe livrera les éléments suivants:

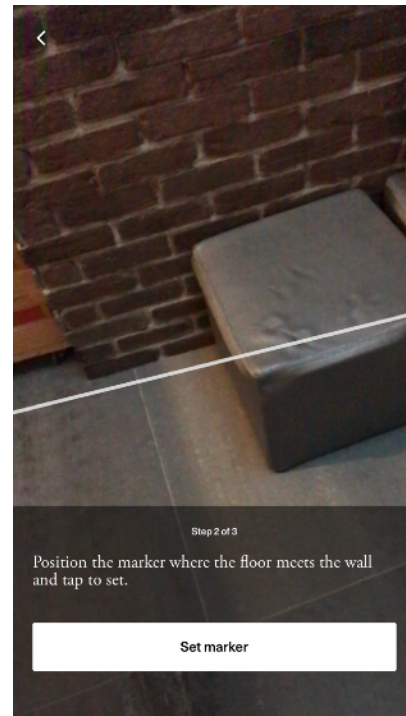
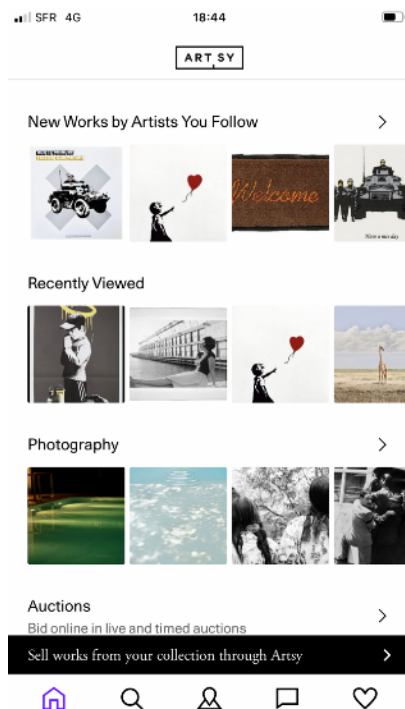
Cahier des charges fonctionnel et technique	11 mai 2020
Charte Graphique/Logo	04 mai 2020
Maquette	06 mai 2020
Prototype	10 juin 2020

## 1.5.PLANNING PRÉVISIONNEL



## 2. BENCHMARK

Artsy: [www.artsy.net](http://www.artsy.net)



Points Forts	Points Faibles
Catalogue d'artistes complet. (Connus et inconnus)	Certaines oeuvres ne disposent pas de la vue en réalité augmentée.
Possibilité de suivre les artistes (Follow)	Plusieurs étapes assez contraignantes avant de pouvoir placer son tableau
Accès également à des sculptures.	Impossibilité de repositionner avec son doigt le tableau une fois positionné. (reset obligatoire)

## 3. CONSIDÉRATIONS MARKETING

Les utilisateurs de l'application seront de deux types :

- Les "amateurs d'art":  
L'application s'adressera aux particuliers, professionnels du design, des musées ou galeristes cherchant de nouveaux artistes à exposer.
- Les "artistes":  
L'application s'adressera à tout particulier et professionnel désirant exposer et vendre ses oeuvres (artistes ou regroupements d'artistes, galeries, etc.).

Dans tous les cas il conviendra de respecter les critères de qualité et de respect des droits d'auteur exigés par Art.

## 4. CONCEPTION GRAPHIQUE

### 4.1.BRIEF CRÉATIF

Pour ce qui est de l'aspect graphique de l'application, nous voulons garder un style moderne et épuré, en parfaite adéquation avec la technologie qui sera au coeur de notre projet : la réalité augmentée.

### 4.2.APERÇU CHARTE GRAPHIQUE



## Charte graphique

La présente charte graphique a pour objectif de fixer les règles d'utilisation du logo, des couleurs et des textes dans un souci de constance visuelle.

#### Logo / icône d'application



Sur fond noir






Sur fond blanc



Écriture seule

#### Couleurs

	Noir	Blanc	Metallic Gold
			
RGB	rgb(0,0,0)	rgb(255,255,255)	rgb(212,175,55)
Hex Code	#000000	#FFFFFF	#D4AF37
CMJN	0/0/0/100	0/0/0/0	17/28/86/5

#### Polices

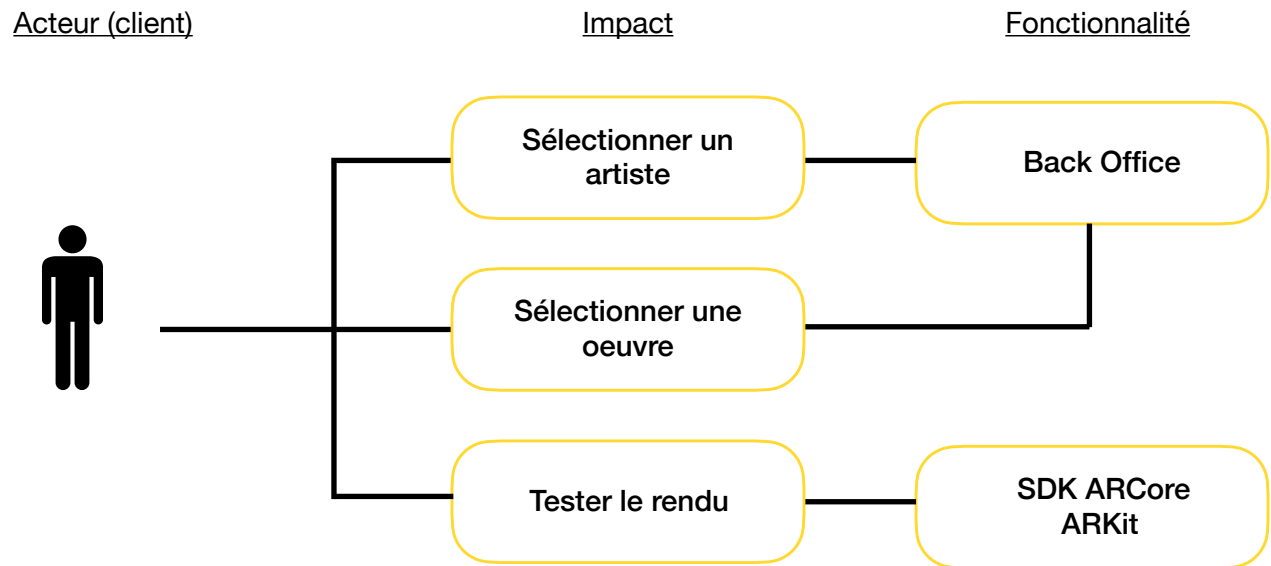
Arial, Helvetica, sans-serif

### 4.3.IMAGES

En tant que site vitrine, notre site devra mettre en valeur les oeuvres des artistes. Celles-ci devront être fournies par les artistes dans une résolution minimale. Il en sera de même pour leurs biographies.

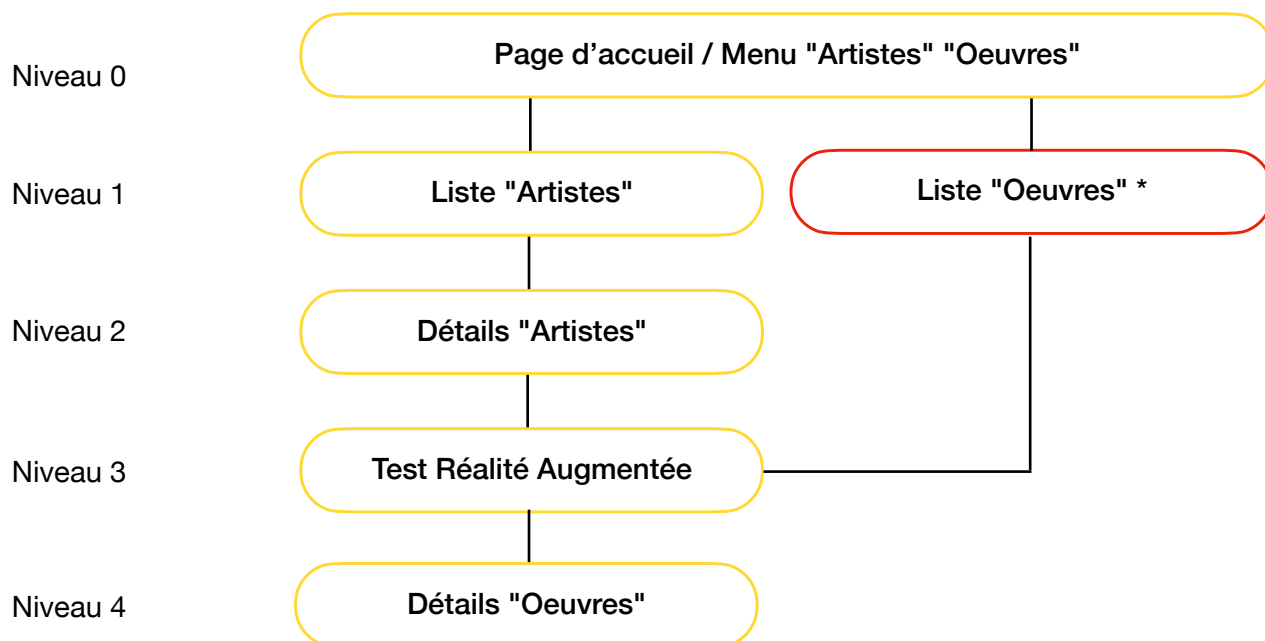
## 5. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

### 5.1.PÉRIMÈTRE FONCTIONNEL



	Fonctionnalité	Contrainte(s )associé(s)
Front office	Réalité augmentée	Pas de contrainte particulière
Back Office	Gestion des contenus	Pas de contrainte particulière

## 5.2.ARBORESCENCE

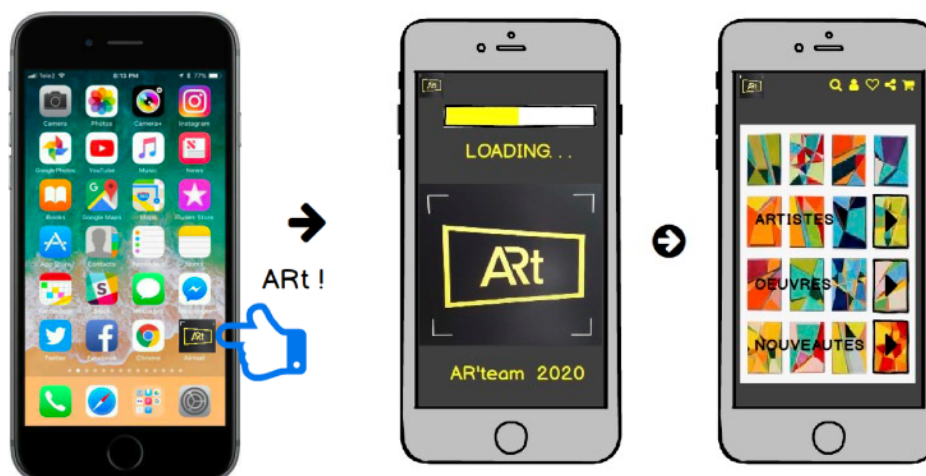


\* Cette fonctionnalité optionnelle ne fera pas partie de la présentation du prototype le 10 juin 2020

## 5.3.APERÇU DES CONTENUS

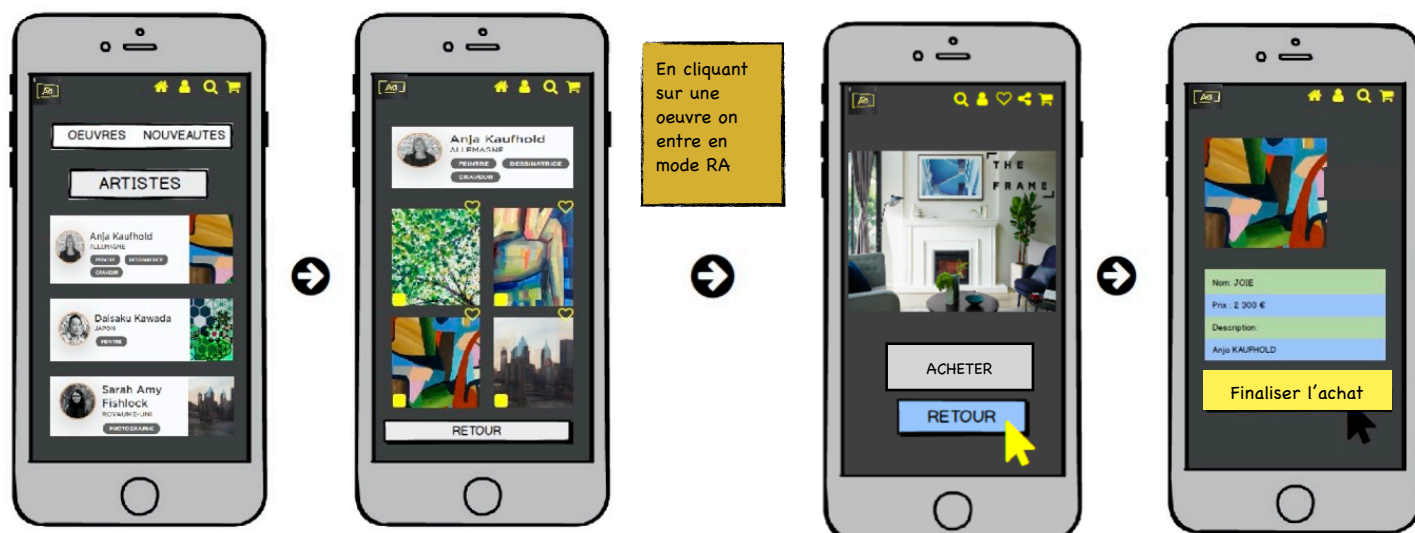
Les écrans suivants sont des aperçus de l'application qui ne sont pas nécessairement fidèles à leurs versions définitives. Ces aperçus servent donc à lister et placer les éléments sur les différentes pages du site plus qu'à donner une idée de son esthétisme.

### 5.3.1.CHARGEMENT/PAGE D'ACCUEIL

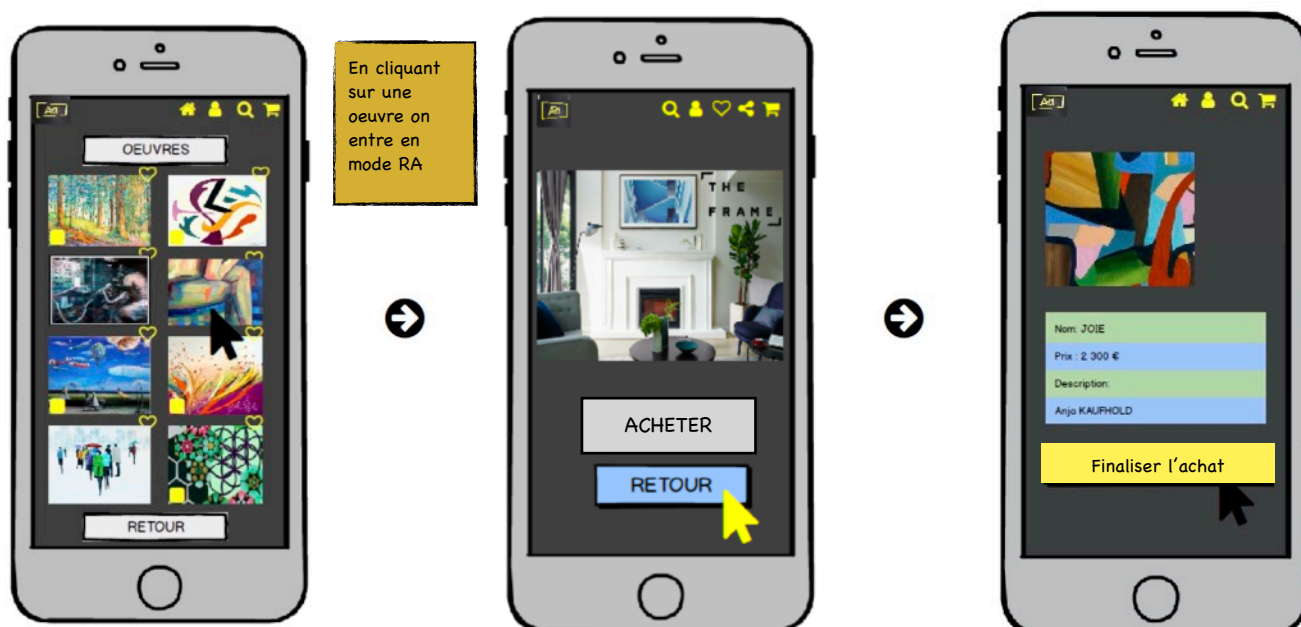




### 5.3.2.PAGES RUBRIQUE ARTISTES (LISTE ARTISTE, DÉTAIL ARTISTE, RA, DÉTAIL OEUVRE)



### 5.3.3.PAGES RUBRIQUE OEUVRES (LISTE OEUVRES, RA, DÉTAIL OEUVRE)\*



\* Cette fonctionnalité optionnelle ne fera pas partie de la présentation du prototype le 10 juin 2020

## **6. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES**

Le développement de l'application se fera uniquement sur des appareils mobiles de type smartphones ou tablettes munis de caméras, et sur les deux principales plateformes que sont Android et iOS.

### **6.1.CHOIX TECHNOLOGIQUES**

Par rapport aux contraintes budgétaires nous utiliserons le SDK open-source ARCore de Google pour l'intégration de la réalité augmentée, couplé à l'outil de développement Android Studio sur laquelle toute l'équipe a pu pratiquer.

L'équipe possédant également un compte développeur Apple, nous développerons également une version iOS sous le logiciel Xcode couplé à son SDK ARKit pour la réalité augmentée.

Ces deux choix nous permettront de palier aux contraintes temporelles : en effet, ces deux outils de développement ont l'avantage de non seulement proposer des tutoriels, mais aussi d'être très utilisés et donc très riches en ressources proposées par d'autres utilisateurs.

D'autres solutions ont été évoquées comme les SDK Vuforia, Wikitude, mais abandonnées car payantes.

Évolution :

On pourra prévoir à posteriori de porter l'application sur les nouveaux outils comme les lunettes de réalité augmentée.

### **6.2.ACCESSIBILITÉ**

#### **6.2.1.TYPES D'APPAREILS**

Notre application sera compatible sur les téléphones et tablettes munis d'une caméra permettant d'utiliser la technologie de réalité augmentée et disposant des systèmes d'exploitation Android ou iOS.

#### **6.2.2.COMPATIBILITÉ**

Notre application utilise les dernières technologies de réalité augmentée. De ce fait, seuls les appareils sortis depuis 2016 environ seront compatibles avec celle-ci.  
Voir les liens ci-dessous pour plus de précisions.

ARCore (Google): <https://developers.google.com/ar/discover/supported-devices>

ARKit (Apple): <https://www.apple.com/fr/ios/augmented-reality/>