

Cahier des charges

Sommaire

Introduction.....	3
I. Présentation de l'entreprise.....	4
1. Objectifs.....	4
2. Public visé.....	5
II. Ergonomie et Graphisme.....	5
1. Structure du site Optic 2000	5
2. La charte graphique	6
3. Les maquettes du sites	7
III. Les spécificités du site Optic 2000	10
IV. Gestion de projet	14
1. Répartitions des taches	14
2. Contraintes financières	19
V. Développement	20

Introduction

Bienvenue dans le Cahier des Charges dédié à la conception du site vitrine et de prise de rendez-vous pour Optic 2000, en collaboration avec Web Gazelle. Ce document stratégique détaille les exigences et objectifs du projet, visant à transformer la présence en ligne d'Optic 2000 tout en simplifiant la prise de rendez-vous.

Tel une boussole pour notre voyage digital, ce Cahier des Charges établit les fondations du projet, de la charte graphique à la planification détaillée. Notre collaboration se concentre sur la création d'une expérience exceptionnelle, reflétant l'excellence d'Optic 2000. Ensemble, nous tracerons les contours de notre vision, établissant les critères pour chaque étape vers le succès.

Ces pages définissent une référence exhaustive, garantissant la réalisation d'un site aux standards élevés de l'industrie optique. Chaque ligne de ce Cahier des Charges reflète notre engagement envers l'excellence et l'accomplissement de nos objectifs. Plongeons dans cet univers où chaque détail contribue à l'édifice global de notre projet.

I. Présentation de l'entreprise

1. Objectifs

a. Objectif du projet

L'objectif de ce projet est de concevoir et de développer un site web fonctionnel et convivial pour Optic 2000. Chez Web Gazelle, notre mission est de créer une plateforme en ligne qui offre une expérience utilisateur optimale aux visiteurs, tout en répondant aux besoins spécifiques de notre client. Nous devons nous assurer que le site est bien structuré, facile à naviguer et qu'il intègre toutes les fonctionnalités requises, telles que la prise de rendez-vous en ligne et la consultation des articles. Notre objectif est de livrer un site web de qualité, robuste et sécurisé, qui reflète l'image professionnelle d'Optic 2000 et qui contribue à son succès dans le domaine de l'optique en ligne.

b. Objectif du site internet

L'objectif de ce site web est de moderniser la présence d'Optic 2000 en ligne en offrant une vitrine virtuelle complète pour nos lunettes. Notre entreprise, établie depuis 1962, doit s'adapter aux nouvelles tendances et attentes des consommateurs. En créant une plateforme en ligne attrayante et conviviale, nous visons à attirer une nouvelle génération de clients et à booster nos ventes physiques en magasin. Le site doit présenter notre large gamme de montures tout en préservant notre réputation d'expertise et de service client de qualité. Notre objectif est de renforcer la position d'Optic 2000 dans le secteur de l'optique en ligne, tout en continuant à servir nos clients fidèles depuis des décennies.

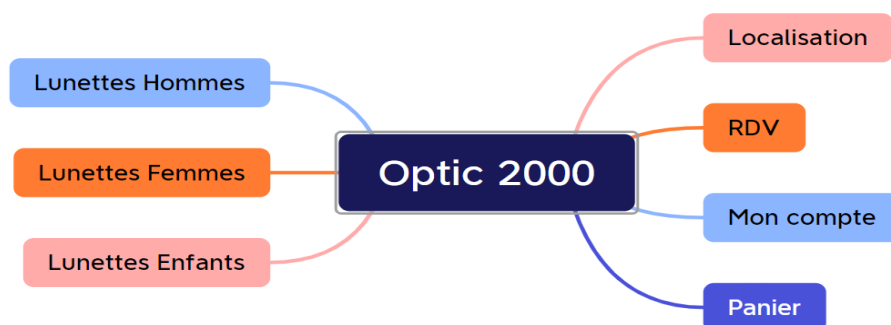
2. Public visé

Les lunettes proposées par Optic 2000 sont destinées à un large public, couvrant différents besoins visuels tels que la correction de la myopie, de l'hypermétropie, de l'astigmatisme et de la presbytie. En effet, Optic 2000 propose des lunettes adaptées à tous, que ce soit pour les enfants, les adultes ou les personnes âgées. Ainsi, les clients d'Optic 2000 peuvent trouver des lunettes de vue adaptées à leur prescription optique spécifique, mais qui ont également une monture adaptée à la morphologie de leur visage en fonction de leur âge.

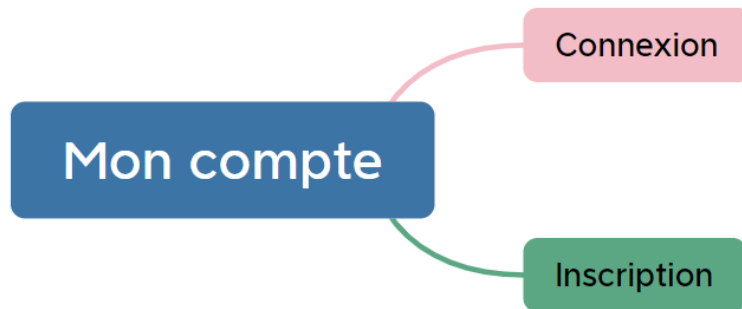
II. Ergonomie et Graphisme

1. Structure du site Optic 2000

a. Architecture de la page d'accueil réalisé sur XMIND :



b. Architecture de la page Mon Compte réalisée sur XMIND :



2. La charte graphique :

Dans le processus de conception du site web d'Optic 2000, plusieurs choix ont été délibérément faits pour véhiculer une image professionnelle, rassurante et conviviale. La couleur bleue a été sélectionnée pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le bleu est associé à la confiance, à la fiabilité et à la stabilité, des qualités essentielles dans le domaine de l'optique où la précision et le professionnalisme sont primordiaux. De plus, le bleu évoque également la clarté et la fraîcheur, ce qui s'aligne parfaitement avec l'objectif d'Optic 2000 de fournir des solutions visuelles de qualité pour ses clients.

En ce qui concerne la police de caractères, Arial a été choisie pour sa lisibilité et sa simplicité. Avec ses lignes épurées et son design sans fioritures, Arial offre une lecture fluide et agréable, ce qui est crucial pour un site où les informations doivent être facilement accessibles et compréhensibles pour tous les visiteurs, quel que soit leur âge ou leur niveau de familiarité avec la technologie.

Enfin, quant au choix d'utiliser du texte en noir, il s'agit d'une décision pragmatique visant à maximiser la lisibilité et le contraste. Le noir sur fond blanc ou bleu offre un contraste élevé, ce qui facilite la lecture et permet aux visiteurs de naviguer confortablement sur le site, même dans des conditions d'éclairage variables.

Charte graphique

Couleur de fond :



#FFFFFF

Couleur de l'en-tête :



#C4D8F3

Couleur du texte :



#000000

Image utilisée :



LOGO

Style de la police : Arial

Taille de la police : 30px pour les titres / 15px pour le texte

3. Les maquettes du site :

Une maquette dans le cadre de la conception de sites web, réalisée sur Figma pour Optic 2000, est une représentation visuelle et fonctionnelle de l'interface utilisateur. Elle permet de définir la structure, le design et l'interactivité du site avant sa mise en production. Les maquettes facilitent la communication entre les membres de l'équipe,

permettent des ajustements rapides et garantissent une meilleure compréhension des besoins du client, contribuant ainsi à la création d'un site final de qualité.

a. La page d'accueil :



b. La page de connexion :



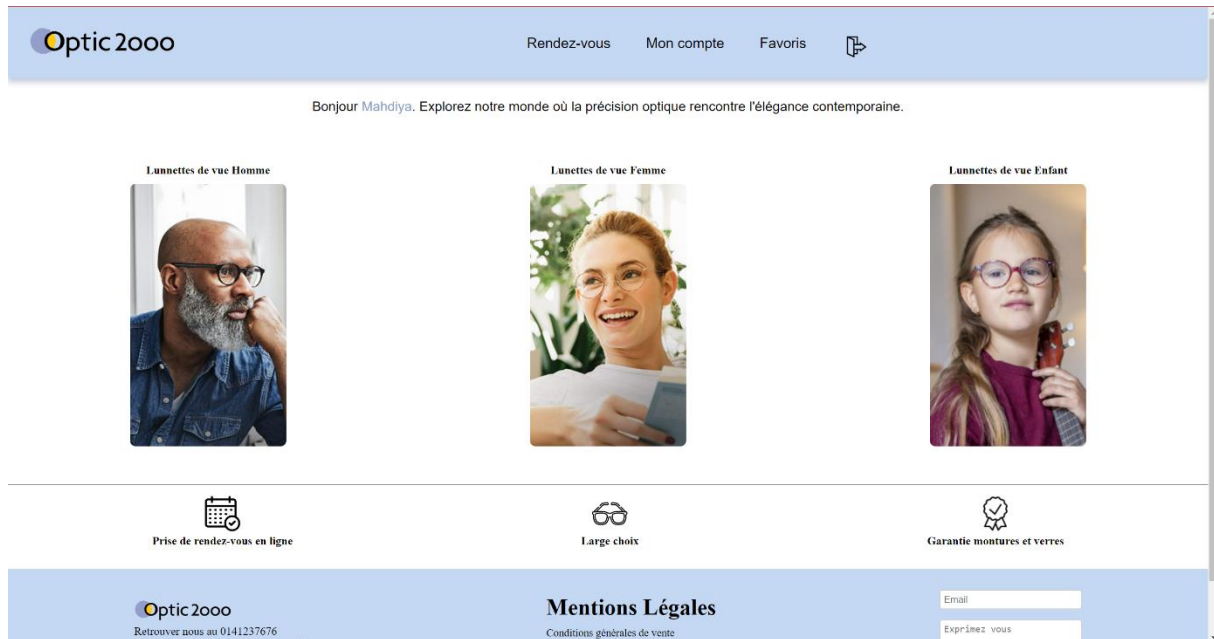
c. Formulaire de prise de rendez-vous :



III. Les spécificités du site Optic 2000

a. Page d'accueil

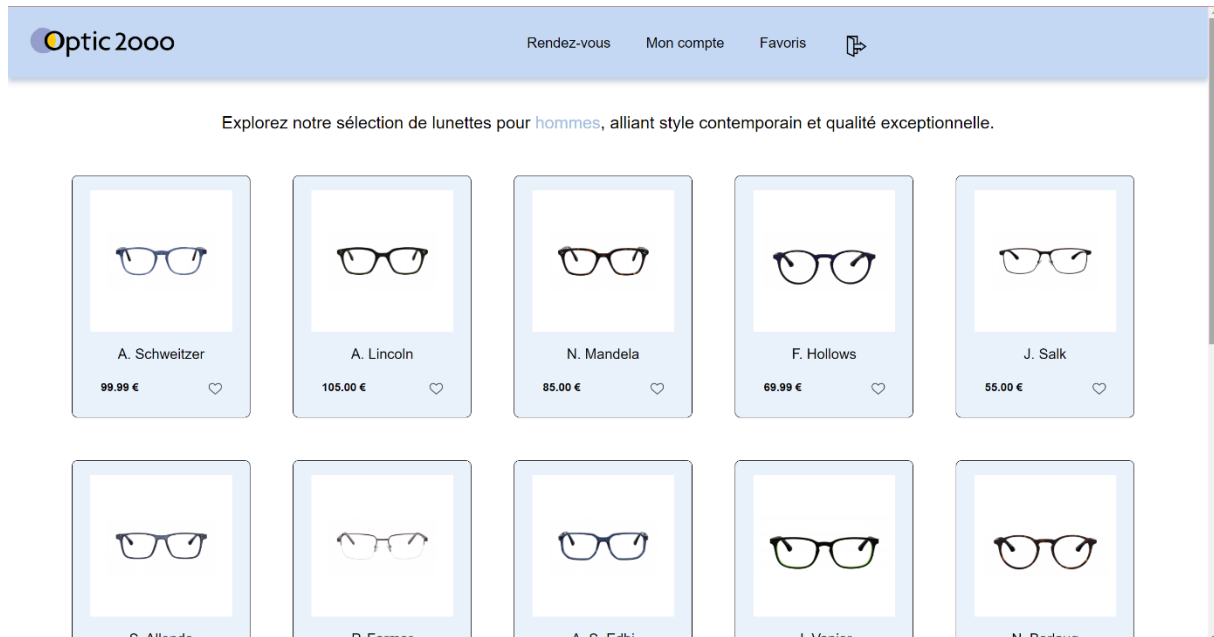
La page d'accueil offre un accès facile aux différentes sections du site, servant ainsi d'interface principale pour les utilisateurs. Elle permet de naviguer efficacement vers les fonctionnalités et contenus proposés sur les autres pages.



b. Page de présentation du catalogue pour homme

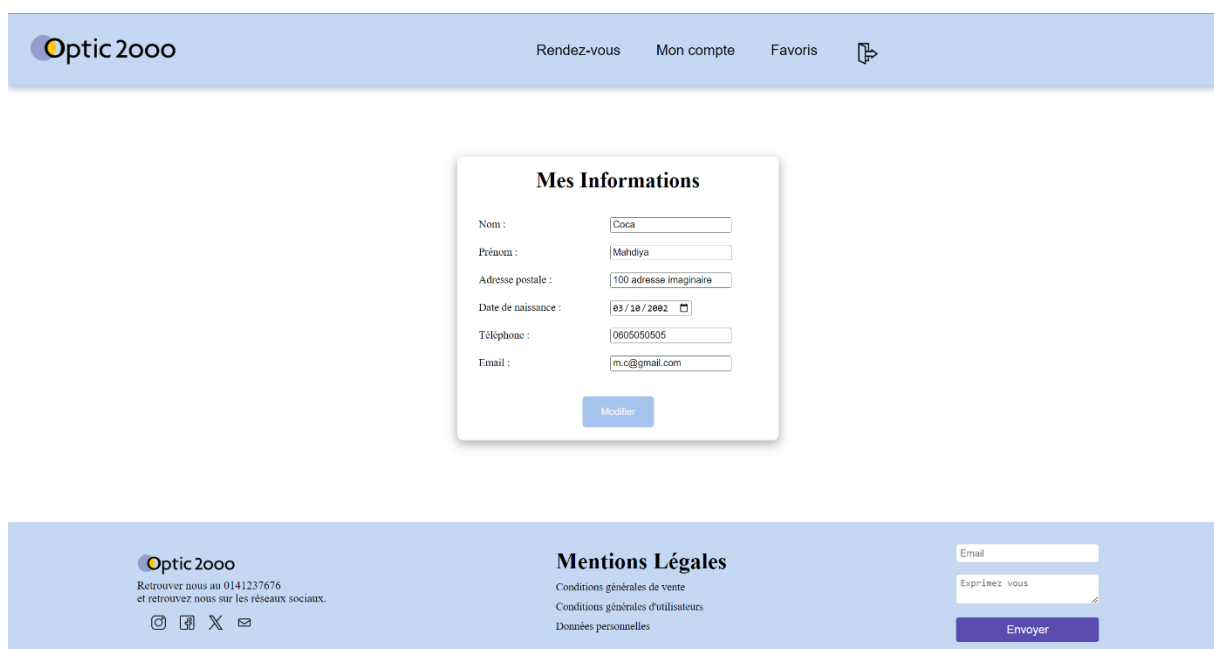
Voici une description concise pour la page du catalogue pour hommes :

La page du catalogue pour hommes offre une vue complète de toutes les montures disponibles pour hommes. Les utilisateurs peuvent parcourir les différentes options et accéder aux pages détaillées de chaque article pour obtenir plus d'informations. Il convient de noter qu'il existe également des catalogues dédiés aux femmes et aux enfants pour une expérience de navigation spécifique à chaque segment.



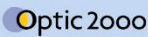

c. Page mon compte


La page "Mon Compte" offre aux utilisateurs la possibilité de mettre à jour leurs informations personnelles une fois qu'ils se sont identifiés. Cette fonctionnalité est exclusivement accessible aux utilisateurs connectés, assurant ainsi la confidentialité et la sécurité des données.



d. Page de prise de rendez-vous

La page de rendez-vous est réservée aux utilisateurs connectés, offrant la possibilité de prendre rendez-vous avec l'opticien de leur choix. Cette fonctionnalité garantit une gestion efficace des rendez-vous tout en assurant la confidentialité des informations, limitant l'accès aux seuls utilisateurs authentifiés.


Rendez-vousMon compteFavoris



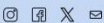
Prendre un rendez-vous

Choisir mon opticien : Camille Zole

Valider



Retrouver nous au 0141237676
et retrouvez nous sur les réseaux sociaux.



Mentions Légales

Conditions générales de vente
Conditions générales d'utilisateurs
Données personnelles

Envoyer

IV. Gestion de projet

1. Répartition des tâches

Chef de projet : Amel Dja Bouabdallah

Dans la conception du site d'Optic 2000, le chef de projet joue un rôle crucial dans la coordination et la gestion globale de l'équipe ainsi que dans la planification et l'exécution des différentes phases du projet. Tout d'abord, il est responsable de définir les objectifs et les livrables du projet en consultation avec l'équipe de Web Gazelle et le client Optic 2000, et de s'assurer que ceux-ci sont clairs, réalisables et alignés avec les besoins du client.

Le chef de projet élabore également un plan de travail détaillé, en assignant des tâches spécifiques à chaque membre de l'équipe en fonction de leurs compétences et de leur disponibilité, et en veillant à ce que les délais soient respectés. Il organise régulièrement des réunions d'équipe pour suivre l'avancement du projet, identifier les éventuels obstacles et ajuster le plan si nécessaire.

Développeuse front-end : Nawel Khenniche

Dans ce projet, le développeur front-end joue un rôle crucial dans la mise en œuvre de l'interface utilisateur et dans la création des maquettes sur Figma. Tout d'abord, il travaille en étroite collaboration avec le chef de projet et le développeur back-end pour comprendre les exigences fonctionnelles et techniques du projet.

Le développeur front-end est chargé de transformer les maquettes conçues sur Figma en pages web interactives et conviviales. Il utilise ses compétences en HTML,

CSS et JavaScript pour traduire fidèlement le design graphique en code fonctionnel, en veillant à ce que l'interface utilisateur soit à la fois esthétique et intuitive.

Développeuse back-end et front-end : Mahdiya Coca

Dans ce projet, le développeur back-end joue un rôle essentiel dans la création et la gestion de la logique métier ainsi que dans la gestion des données. En utilisant des technologies telles que PHP et MySQL, il est responsable du développement de la partie serveur du site web.

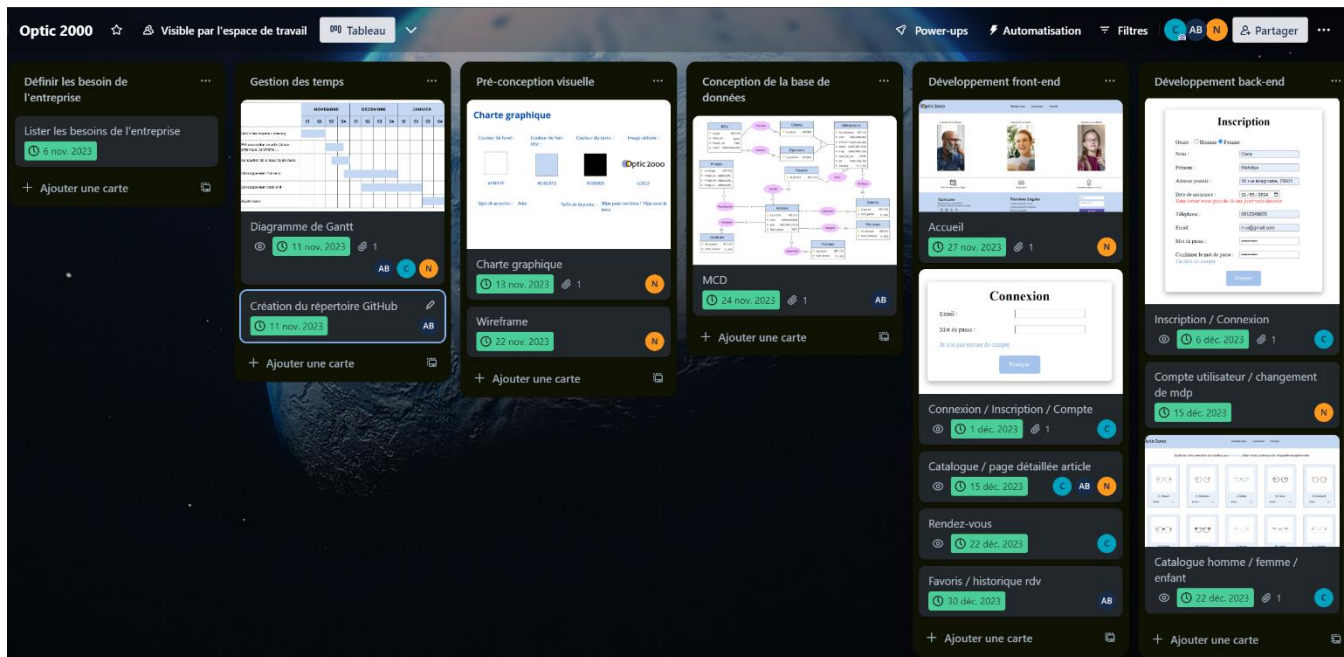
Tout d'abord, le développeur back-end conçoit et développe les fonctionnalités qui ne sont pas directement visibles par les utilisateurs, mais qui sont essentielles au bon fonctionnement du site. Cela inclut la gestion des comptes utilisateur, le traitement des formulaires, la gestion des sessions et l'intégration de services tiers tel que la prise de rendez-vous.

En outre, le développeur back-end est chargé de la gestion des bases de données.

En utilisant MySQL, il crée et maintient les schémas de base de données, il écrit des requêtes efficaces pour récupérer et stocker les données, et il assure la sécurité et l'intégrité des informations sensibles.

a. Trello

Ensuite, nous avons opté pour l'utilisation d'un tableau Trello pour gérer les tâches de manière collaborative et transparente. Cette méthode nous a permis de créer des listes de tâches, d'assigner des responsabilités à chaque membre de l'équipe, de suivre l'avancement des travaux et de communiquer facilement sur les progrès



réalisés.

b. Respecter une architecture MVC

Dans le cadre de notre projet, où nous étions trois, comprenant un chef de projet, un développeur back-end et front-end et une développeuse front-end, l'adoption de l'architecture MVC (Model - View - Controller) s'est révélée essentielle pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, en divisant clairement les responsabilités entre le modèle, la vue et le contrôleur, l'architecture MVC a facilité la collaboration entre les membres de l'équipe. Le chef de projet a pu superviser efficacement le processus global, tandis que les développeurs back-end et front-end ont travaillé sur leurs domaines respectifs, sans interférer avec le travail de l'autre.

En outre, l'architecture MVC a permis une séparation nette des préoccupations, ce qui a rendu le code plus modulaire, maintenable et évolutif. Chaque composant (modèle, vue, contrôleur) pouvait être développé et testé de manière indépendante, ce qui a accéléré le processus de développement et facilité la détection et la résolution des problèmes.

Enfin, en suivant l'architecture MVC, nous avons pu assurer une expérience utilisateur cohérente et fluide. La vue a été conçue de manière à présenter les données de manière claire et conviviale, tandis que le contrôleur a géré la logique de l'application de manière à ce que les interactions de l'utilisateur soient traitées de manière appropriée.



c. Diagramme de Gantt

Un diagramme de Gantt est un outil de gestion de projet qui permet de visualiser les différentes tâches d'un projet, leur chronologie et leur durée. Il est composé d'un axe horizontal représentant le temps, souvent en jours, semaines ou mois, et d'axes verticaux représentant les différentes tâches ou activités du projet. Chaque tâche est représentée par une barre horizontale dont la longueur correspond à sa durée et la position indique son début et sa fin prévus.

Cet outil est utilisé pour planifier, suivre et coordonner les différentes activités d'un projet. Il permet de visualiser les dépendances entre les tâches, d'identifier les éventuels retards ou dépassements de délais, et de réaffecter les ressources en conséquence.

	NOVEMBRE				DÉCEMBRE				JANVIER			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Définir les besoins / planning												
Pré-conception visuelle (charte graphique, wireframe...)												
Conception de la base de données												
Développement front-end												
Développement back-end												
Ajustements												

2. Contraintes financière

Les contraintes financières du projet sont strictes : un budget de 0 € est alloué, étant donné qu'il s'agit d'un projet scolaire. Cela signifie que toutes les ressources nécessaires doivent être obtenues sans coût supplémentaire, en utilisant des solutions gratuites ou disponibles dans le cadre de l'établissement scolaire. La gestion prudente des ressources existantes et la créativité seront essentielles pour atteindre les objectifs du projet tout en respectant cette contrainte financière stricte.

I. Développement

a. Les langages

Pour la création du site web Optic 2000, j'ai utilisé une gamme variée de langages de programmation pour assurer sa fonctionnalité, son esthétique et son interactivité.

Chaque langage a été sélectionné en fonction de ses capacités spécifiques, contribuant ainsi à offrir une expérience utilisateur optimale. Voici un aperçu des langages utilisés et de leurs rôles respectifs :



HTML5 est la structure fondamentale du site web. Il définit la structure et le contenu de chaque page, en utilisant des balises pour marquer différents éléments tels que les titres, les

paragraphes, les images et les liens. C'est le langage de base qui permet de créer la toile sur laquelle repose l'ensemble du site.



Le CSS3 est responsable de l'aspect visuel du site. Il permet de styliser et de mettre en forme les éléments HTML en définissant des règles de présentation telles que les couleurs, les polices, les marges et les

positions. Grâce à CSS3, nous pouvons créer une interface utilisateur attrayante et cohérente sur toutes les pages du site.

JavaScript



JavaScript est un langage de programmation côté client qui permet d'ajouter des fonctionnalités interactives au site. Grâce à JavaScript, nous pouvons créer des éléments dynamiques.



PHP est un langage de programmation côté serveur utilisé pour traiter les données et générer du contenu dynamique. Dans le contexte d'Optic 2000, PHP est utilisé pour interagir avec la base de données MySQL, gérer les sessions utilisateur, et exécuter d'autres tâches côté serveur telles que l'envoi de formulaires et le traitement des requêtes.



SQL est un langage de requête utilisé pour gérer les bases de données relationnelles. Il permet de créer, lire, mettre à jour et supprimer des données dans la base de données. Dans le cadre du site Optic 2000, SQL est utilisé pour stocker et organiser les données relatives aux produits, aux utilisateurs, aux commandes et autres informations pertinentes.

b. MCD

