



## CAHIER DES CHARGES

---

Création d'un e-commerce  
Vente de bijoux en perles tissées personnalisables

*Projet proposé et réalisé par Marie-Louise Bernard*

## Table des matières

---

<b>Pédagogie</b>	<b>3</b>
<b>Version</b>	<b>4</b>
<b>Présentation du projet</b>	<b>5</b>
Contexte	5
Objectifs	5
Description de l'existant	5
Critères d'acceptabilité du produit	5
<b>Expression des besoins</b>	<b>6</b>
Besoins fonctionnels	6
Besoins non fonctionnels	7
<b>Contraintes</b>	<b>8</b>
Coûts	8
Délais	8
Autres contraintes	8
<b>Déroulement du projet</b>	<b>9</b>
Planification	9
Plan d'assurance qualité	9
Documentation	9
<b>Responsabilités</b>	<b>10</b>
Maîtrise d'ouvrage	10
Maîtrise d'œuvre	10
<b>Conseils</b>	<b>11</b>

## 1. PÉDAGOGIE

Voici les points du REACT que vous couvrez par le biais de cet exercice :

N° Fiche AT	Activités types N°	Fiche CP	Compétences professionnelles
1	Développer des composants d'interface	1	Maquetter une application
		2	Développer une interface utilisateur
		3	Développer des composants d'accès aux données
		4	Développer des pages web en lien avec une base de données
2	Développer la persistance des données	5	Concevoir une base de données
		6	Mettre en place une base de données
		7	Développer des composants dans le langage d'une base de données
		8	Utiliser l'anglais dans son activité professionnelle en informatique
3	Développer une application n-tiers	9	Concevoir une application
		10	Collaborer à la gestion d'un projet informatique
		11	Développer des composants métier
		12	Construire une application organisée en couches
		13	Développer une application de mobilité numérique
		14	Préparer et exécuter les plans de tests d'une application
		15	Préparer et exécuter le déploiement d'une application

## 2. VERSION

Date	Auteur	Version	Valideur		Description
04/12/2017	Marie-Louise Bernard	1.0.0			Rédaction initiale

### **3. PRÉSENTATION DU PROJET**

#### **3.1. Contexte**

Au cours des 10 dernières années, le e-commerce a connu une évolution fulgurante. Leur utilisation s'est très vite démocratisé et concerne donc aujourd'hui toute tranche d'âge.

Amy-Jewels est une marque de bijoux fantaisie d'inspiration ethnique réalisés en perles tissées. Chaque bijou est réalisé avec des apprêts de qualité et garanti un caractère unique au client.

#### **3.2. Objectifs**

L'objectif est de créer un commerce en ligne de bijoux fantaisie. Le centre du projet est basé sur la personnalisation du bijou, laissant la main au visiteur afin qu'il puisse commander un bijou qui lui ressemble et qui correspond parfaitement à ses attentes. Ainsi, par le biais d'un 'lab', le futur client pourra choisir un pattern et y associer les perles souhaitées parmi un large panel ainsi que les apprêts nécessaires (chaîne, fermoir...).

Afin de rendre l'expérience utilisateur unique, la marque AMY Jewels proposera un outil de réalité augmentée. Le visiteur pourra, par le biais de cette technologie, s'assurer du rendu du bijou avant de passer commande..

Le site se vaudra sobre, intuitif, et convivial. Un système de blog permettra aux visiteurs de voir les 'coulisses' de la marque : les créations en cours, les techniques de fabrication, les nouveautés...

Des liens vers les réseaux sociaux seront également indispensables: facebook + instagram

#### **3.3. Description de l'existant**

La marque possède déjà son catalogue de produits qui pourra être directement importés dans la boutique.

Un catalogue de pattern est également disponible ainsi qu'un catalogue de perles avec leur référence.

#### **3.4. Critères d'acceptabilité du produit**

**TODO: quoi mettre??**

## 4. EXPRESSION DES BESOINS

### 4.1. Besoins fonctionnels

#### La boutique :

3 sous-catégories : colliers / bracelets / boucles d'oreille.

1 page par sous-catégorie contenant l'ensemble des bijoux proposés avec une photo, leur intitulé et leur prix.

1 page par bijoux contenant :

- Un intitulé
- Une description détaillée
- Les caractéristiques
- 1 à 3 photos du produit
- Le prix TTC
- Commentaire et note des clients

Chaque bijoux peut être ajouté au panier ou ajouté dans la liste des envies.

L'utilisateur peut:

- Se connecter
- Voir le produit: 3 images par produit, prix, description, caractéristique
- Commenter et noter le produit
- Ajouter un produit au panier
- Ajouter un produit dans sa liste d'envie
- Choisir la langue du site: Français / Anglais
- Contacter le gestionnaire du site

#### Le lab :

Amy-Jewels proposera un pattern de bijou servant de base à la création.

Pour accéder au 'lab', le client devra passer 3 étapes:

1. La longueur de son apprêt:
  - o Pour les bracelets: S=17cm, M=18cm, L=19cm, XL=20cm
  - o Pour les colliers: Ras le cou = 42cm, Moyen = 50cm, Sautoir long = 75cm
2. Couleur du métal: Argent ou plaqué or 24K
3. Le pattern : forme prédéfini du tissage

Une fois ces 3 étapes validées, le client pourra:

- Choisir les perles qu'il souhaite intégrer au pattern
- Effacer en cas d'erreur
- Voir le prix final du bijoux
- Ajouter le produit à son panier

Un 'mode d'emploi' sera proposé au client afin qu'il comprenne facilement comment créer son bijou. Le délai de livraison sera précisé

### **Le blog :**

L'objectif du blog est de montrer les 'coulisses' de la marque : nouvelles créations, techniques de réalisation, expositions en cours...

Un blog peut être envisager.

Autre alternative, importer les actualités instagram sur l'application.

### **Le tableau de bord:**

Afin de gérer la boutique, il faudra proposer un tableau de bord accessible uniquement en tant qu'administrateur de la boutique.

Grâce à ce tableau de bord, l'administrateur pourra:

- Visualiser ses commandes
- Confirmer l'envoi de la commande
- Envoyer un message à ses clients
- Voir les statistiques concernant les ventes: panier moyen, taux de transformation, nombre de visiteurs, commentaires, notes...
- Gérer son stock

## **4.2. Besoins non fonctionnels**

- Format du site : il doit s'adapter à tous types de médias : smartphone, tablette et grand écran.
- Les langues : français / anglais
- Paiements sécurisés : virement bancaire, CB, Paypal, chèque

## **5. CONTRAINTES**

### **5.1. Coûts**

Pas de budget. Le projet se réalisera grâce au travail d'étudiants de l'IMIE.

### **5.2. Délais**

Une première version devra être livrée avant le 1er Septembre 2018.

La priorité est donnée sur le lab ainsi que sur la possibilité de paiement en ligne.

### **5.3. Autres contraintes**

L'application doit être rapide et intuitive, accessible à tout type de public.

Le paiement doit être sécurisé.



## 6. DÉROULEMENT DU PROJET

### 6.1. Planification

1ère échéance: le 15 janvier -> la création du 'lab'.

2ème échéance: 15 mai -> intégration du 'lab' dans un e-commerce

3ème échéance: le 1er Septembre -> livraison

### 6.2. Plan d'assurance qualité

----- TODO -----

Procédures adoptées pour contrôler la qualité du logiciel.

### 6.3. Documentation

----- TODO -----

Description de la documentation devant accompagner le logiciel à sa livraison.

## **7. RESPONSABILITÉS**

### **7.1. Maîtrise d'ouvrage**

Marie-Louise Bernard, étudiante en A3-dev

### **7.2. Maîtrise d'œuvre**

Sarah Touati, étudiante en CDPN 4ème année

Jocelyn Bernard, étudiant en CDPN 4ème année

Alexandre Remaud, étudiant en CDPN 4ème année

Marie-Louise Bernard, étudiante en A3-dev

## 8. CONSEILS

----- TODO -----