

# **Cahier des charges**

## **Plateforme d'enchères en ligne**

<b>Cahier des charges - Plateforme d'enchères en ligne</b>	<b>1</b>
1. PRÉSENTATION DU PROJET	1
2. OBJECTIFS	2
2.1 Objectifs fonctionnels	2
2.2 Objectifs techniques	2
2.3 Objectifs financiers	2
3. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES	3
3.1 Gestion des utilisateurs	3
3.2 Gestion des enchères	3
3.3 Catalogue et recherche	3
3.4 Système de paiement	4
4. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES	4
4.1 Architecture technique	4
5. Charte graphique	4
5.1 Palette de couleurs	4
5.2 Typographies	5
5.3 Iconographie & éléments visuels	5
5.4 UI Components	5
5.5 Ambiance générale	5
6. INTERFACE UTILISATEUR (UI/UX)	6
6.1 Principes de design	6
6.2 Pages principales	6
7. PLANNING ET MÉTHODOLOGIE	7
8. Equipe projet	7

# 1. PRÉSENTATION DU PROJET

- Description générale de la plateforme

La plateforme est un site d'enchères inspiré du fonctionnement de la plateforme [Benzin.fr](https://benzin.fr) étant spécialisée dans la vente aux enchères de voitures. Notre plateforme sera elle spécialisée sur la vente d'objets liés aux personnalités connues en tant qu'objets de collection.

- Valeur ajoutée proposée
  - Courbes d'évolution du prix
  - système de vue des annonces
  - 4 images max
  - commentaires
  - mode admin pour valider les annonces (et donc filtrer les bêtises)

## 2. OBJECTIFS

### 2.1 Objectifs fonctionnels

- Faciliter les transactions d'enchères

Avec cette plateforme, nous souhaitons faciliter la vente aux enchères. En effet, aujourd'hui la vente aux enchères est un marché de niche de par sa complexité, surtout pour des objets de collection ou les enchères sont le plus souvent physiques. Notre plateforme propose une approche simple et intuitive de la vente aux enchères ou nous mettrons en contact acheteurs et vendeurs.

- Optimiser l'expérience utilisateur

Afin d'optimiser l'expérience utilisateur, nous souhaitons rendre notre plateforme d'enchères accessible et intuitive. Pour cela, nous établirons un système de notation afin de rassurer les utilisateurs quant à la bienveillance des vendeurs et des acheteurs. En effet, avec ce système, un acheteur novice pourra favoriser les vendeurs avec un plus grand nombre de bonnes notations. En proposant une interface de mise aux enchères simple, nos utilisateurs pourront également mettre leurs articles aux enchères sans passer des heures à se prendre la tête pour créer l'annonce.

## 2.2 Objectifs techniques

- Performance et scalabilité
- Sécurité et fiabilité
- Compatibilité multi-supports

Afin de favoriser la prise en main du site, il sera responsive afin de pouvoir être utilisé aussi bien sur ordinateur, téléphone ou tablette.

## 2.3 Objectifs financiers

Nous souhaitons financer notre plateforme en réclamant un pourcentage de la vente pendant la transaction.

Montant de la vente (€)	Commission (%)
0 – 100 €	10 %
101 – 500 €	7 %
501 – 1 000 €	5 %
+ 1000 €	3 %

# 3. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

## 3.1 Gestion des utilisateurs

- Inscription et authentification
  - Nom
  - Prénom
  - Adresse
  - Ville
  - Email
  - Mot de Passe
  - Date de naissance
- Profils utilisateurs
  - Informations personnelles
  - Historique des enchères
  - Évaluations et commentaires
- Gestion des droits
  - Utilisateurs standards
  - Administrateurs

### 3.2 Gestion des enchères

- Création d'enchères
  - Ajout de produits/services
  - Upload d'images et descriptions
  - Paramétrage (prix de départ, durée, réserve)
- Système d'enchères
  - Enchères manuelles
  - Enchères automatiques (proxy bidding)
  - Enchères en temps réel
- Types d'enchères
  - Enchères classiques
  - Enchères à prix de réserve
  - Ventes aux enchères programmées

### 3.3 Catalogue et recherche

- Organisation des produits
  - Catégorisation hiérarchique
  - Filtres
  - Moteur de recherche
- Présentation des articles
  - Galerie d'images
  - Descriptions détaillées
  - Informations sur le vendeur

### 3.4 Système de paiement

Pour le paiement, nous ferons office d'intermédiaire entre vendeur et acheteur selon le processus suivant

- 1) une fois l'enchère terminée et l'acheteur confirmé par le vendeur, nous prenons contact avec le vendeur afin qu'il nous expédie l'objet
- 2) Une fois le colis reçu et vérifié, nous prenons contact avec l'acheteur afin qu'il fasse le virement
- 3) Une fois le virement fait, le colis est expédié à l'acheteur et le virement est fait au vendeur

## 4. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

### 4.1 Architecture technique

- Technologies recommandées
  - Backend : Php / Javascript
  - Frontend : html / css
  - Base de données : MySql

## 5. Charte graphique

### 5.1 Palette de couleurs

Fond principal : Crème / Beige clair #F5F5DC

→ Apporte douceur, chaleur et lisibilité.

Titres et textes importants : Terracotta foncé #8D4545

→ Accent visuel fort, exprime élégance et authenticité.

Boutons principaux (CTA) : Fond : Terracotta foncé #8D4545

Texte : Blanc pur #FFFFFF Hover : Terracotta clair #A55C5C

Éléments d'accentuation : Vert Forêt #225022

→ Pour icônes, séparateurs, prix mis en avant.

Texte secondaire / infos discrètes : Gris chaud clair #E5E5DA

→ Maintient un équilibre doux, non agressif visuellement.

### 5.2 Typographies

Titres & sous-titres : Cormorant Garamond ou Lora

→ Sérif raffinée, élégante, transmet la chaleur et l'authenticité.

Texte courant & menus : Montserrat ou Inter

→ Sans-sérif moderne, très lisible et équilibrée avec les titres.

### 5.3 Iconographie & éléments visuels

Icônes : Minimalistes, traits fins, couleur Vert Forêt.

Loupe (recherche), cœur (favoris), panier → subtils mais identifiables.

Illustrations décoratives : Formes organiques (cercles doux, aplats beiges/terracotta).

Images produits : Fond neutre (bois clair, beige, gris clair).

Lumière douce pour renforcer l'ambiance premium & authentique.

## **5.4 UI Components**

Boutons principaux (CTA) : Rectangulaires arrondis, Terracotta plein, texte blanc.

Boutons secondaires : Contour Terracotta, texte Terracotta, fond crème.

Cartes produits : Fond crème, bordure fine beige clair, ombre douce.

Séparateurs : Ligne fine vert forêt + cercle terracotta.

## **5.5 Ambiance générale**

L'expérience utilisateur doit évoquer : Luxe authentique, chaleur et raffinement.

Une atmosphère de galerie d'art haut de gamme.

Exemple généré par intelligence artificielle :



## 6. INTERFACE UTILISATEUR (UI/UX)

### 6.1 Principes de design

- Design responsive
- Ergonomie et intuitivité (règle des 3 clics, boutons clairs, ...)

### 6.2 Pages principales

- Page d'accueil
  - Enchères en vedette
  - Catégories populaires
  - Moteur de recherche
- Page de recherche
  - Résultats paginés
  - Filtres latéraux
  - Tri par pertinence/prix/fin d'enchère
- Fiche produit

- Galerie d'images
- Informations détaillées
- Interface d'enchères
- Tableau de bord utilisateur
  - Mes enchères en cours
  - Historique
  - Messages

## 7. PLANNING ET MÉTHODOLOGIE

### 7.1 Planning

Tout au long du projet nous allons nous assurer de travailler régulièrement en le notant dans un google doc pour connaître l'avancée de chacun.

Mais voici les dates principales à retenir :

- 01 octobre
  - note de cadrage
  - cahier des charges
  - wireframe
- 17 octobre
  - diagramme de la base de données
  - maquette figma
- 01 décembre
  - démonstration des fonctionnalités
- Janvier
  - livraison du projet à l'équipe pédagogique
    - code
    - export de la BDD
  - Rapport au format PDF
  - Diaporama de soutenance au format PDF
  - Schémas de conception
  - Carnet de bord

### 7.2 Méthodologie

Nous travaillerons sur le patron de conception MVC (model, view, controller) afin d'organiser les fichiers du site.

## 8. Equipe projet

- Equipe de projet

L'équipe est constituée de 3 personnes :

- Riviere Kyllian



- Barthoux-Sauze Thomas
- Garnier Jimmy
  
- Chef de projet

Kyllian Rivière est le chef de ce projet. Il sera donc chargé de trancher en cas de désaccord. Il a été choisi car, étant le seul non-alternant du groupe, il aura beaucoup plus de contact avec les profs durant les semaines d'alternance.