

PRD — CCGMaker

Product Requirement Document

CCGMaker — Plateforme web de création de jeux de cartes à collectionner

1. Vision & Objectifs

Explique le problème, ta solution, et pour qui tu construis ce produit.

Problème

Aujourd’hui, créer son propre jeu de cartes à collectionner (CCG/TCG) est un parcours du combattant. Il n’existe pas d’outil simple et complet qui permette à la fois de designer ses cartes, définir les mécaniques de jeu, et exporter le résultat prêt à imprimer. Les créateurs doivent jongler entre Photoshop, des spreadsheets, et des outils dispersés — ce qui décourage beaucoup de bonnes idées avant même qu’elles ne voient le jour.

Solution

CCGMaker est une application web tout-en-un qui permet de créer son propre jeu de cartes à collectionner. L’utilisateur peut designer ses cartes visuellement (illustration, stats, effets), définir les règles et mécaniques de son jeu, générer des illustrations grâce à l’IA, et exporter ses cartes pour l’impression ou le jeu en ligne. Une interface intuitive rend le processus accessible, même sans compétences en design graphique.

Public cible

- **Joueurs de TCG/CCG** (Magic, Pokémons, Yu-Gi-Oh...) qui rêvent de créer leur propre jeu
- **Game designers indépendants** qui veulent prototyper rapidement un jeu de cartes sans passer par des outils complexes

2. User Stories

Chaque user story = 1 fonctionnalité. Format : "En tant que X, je veux Y pour Z". Une story = un écran ou une action.

US1. Inscription

En tant que visiteur, je veux créer un compte (email ou Google) pour sauvegarder mes projets et mes cartes.

US2. Connexion

En tant qu'utilisateur inscrit, je veux me connecter pour retrouver mes projets et cartes sauvegardés.

US3. Accès sans compte

En tant que visiteur, je veux pouvoir créer des cartes sans inscription pour tester l'outil librement.

US4. Création de projet

En tant qu'utilisateur, je veux créer un projet (= un jeu) pour organiser mes cartes, mes règles et mes mécaniques dans un même espace.

US5. Définition des règles du jeu

En tant qu'utilisateur, je veux définir les fondations de mon jeu (types de cartes, attributs/stats, raretés, pouvoirs, races/tribus) pour structurer l'univers de mon CCG.

US6. Gestion des templates de cartes

En tant qu'utilisateur, je veux créer et personnaliser des templates de cartes (disposition des champs, couleurs, style) pour donner une identité visuelle à mon jeu.

US7. Création manuelle d'une carte

En tant qu'utilisateur, je veux créer une carte en remplissant ses champs (nom, illustration, stats, pouvoir, rareté, type...) à partir d'un template pour construire mon jeu carte par carte.

US8. Création de carte assistée par IA

En tant qu'utilisateur, je veux répondre à une série de questions guidées pour que l'app génère automatiquement une carte complète (illustration, stats, effets) basée sur mes réponses.

US9. Liste et gestion des cartes

En tant qu'utilisateur, je veux voir toutes mes cartes (d'un projet ou libres), les filtrer, les rechercher et les modifier pour gérer ma collection.

US10. Export PDF

En tant qu'utilisateur, je veux exporter mes cartes en PDF (planche prête à imprimer) pour pouvoir jouer avec des cartes physiques.

US11. Export JSON

En tant qu'utilisateur, je veux exporter mes cartes et règles en JSON pour les intégrer dans un jeu en ligne ou un autre outil.

US12. Dashboard / Mes projets

En tant qu'utilisateur connecté, je veux voir la liste de mes projets et cartes récentes à l'ouverture de l'app pour reprendre mon travail rapidement.

US13. Paramètres

En tant qu'utilisateur, je veux accéder à mes paramètres pour gérer mon profil, la langue (EN/FR), et mes préférences.

3. Critères d'acceptation

Ce sont les conditions pour qu'une user story soit considérée comme "terminée". L'IA s'en sert comme checklist.

US1 — Inscription

- L'écran affiche les options : email/mot de passe, Google
- Les champs email et mot de passe sont validés (format email, min 8 caractères)
- Un message d'erreur clair s'affiche si l'inscription échoue
- Après inscription, l'utilisateur est redirigé vers le dashboard

US2 — Connexion

- L'utilisateur peut se connecter par email/mot de passe ou Google
- Un lien "Mot de passe oublié" est disponible
- Un message d'erreur clair s'affiche si les identifiants sont incorrects
- Après connexion, l'utilisateur retrouve tous ses projets et cartes

US3 — Accès sans compte

- L'utilisateur peut accéder à l'éditeur de cartes sans inscription
- Un bandeau ou message l'informe qu'il doit créer un compte pour sauvegarder
- Les fonctionnalités de création (template, carte, IA) sont accessibles
- L'export et la sauvegarde sont bloqués sans compte

US4 — Création de projet

- L'utilisateur entre un nom et une description (optionnelle) pour son projet
- Le projet est créé et accessible depuis le dashboard
- L'utilisateur peut renommer ou supprimer un projet
- Un projet peut contenir des cartes, des templates et des règles

US5 — Définition des règles du jeu

- L'utilisateur peut créer/modifier des types de cartes (créature, sort, équipement...)
- L'utilisateur peut définir des attributs/stats personnalisés (nom, type de valeur)
- L'utilisateur peut définir des niveaux de rareté (nom, couleur/icône)
- L'utilisateur peut créer des pouvoirs/capacités avec nom et description
- L'utilisateur peut définir des races/tribus avec nom et description
- Toutes les règles sont liées au projet et réutilisables lors de la création de cartes

US6 — Gestion des templates de cartes

- L'utilisateur peut créer un template en choisissant les champs à afficher
- L'utilisateur peut personnaliser les couleurs, polices et disposition du template
- Un aperçu en temps réel montre le rendu du template
- Les templates sont réutilisables pour créer plusieurs cartes
- L'utilisateur peut dupliquer ou supprimer un template

US7 — Création manuelle d'une carte

- L'utilisateur sélectionne un template avant de créer la carte
- Tous les champs définis dans le template sont éditables
- L'utilisateur peut uploader une image ou utiliser la génération IA
- Un aperçu en temps réel montre le rendu final de la carte
- La carte est sauvegardée dans le projet (ou en carte libre si hors projet)

US8 — Création de carte assistée par IA

- L'app pose une série de questions guidées (type, univers, puissance, rôle...)
- L'utilisateur peut répondre étape par étape
- L'IA génère une carte complète : illustration, nom, stats, pouvoir, description
- L'utilisateur peut modifier la carte générée avant de la sauvegarder
- L'utilisateur peut relancer la génération s'il n'est pas satisfait

US9 — Liste et gestion des cartes

- Les cartes sont affichées en grille avec miniature, nom et rareté
- L'utilisateur peut filtrer par type, rareté, race/tribu
- L'utilisateur peut rechercher par nom
- L'utilisateur peut modifier, dupliquer ou supprimer une carte
- Les cartes libres (hors projet) sont accessibles dans une section dédiée

US10 — Export PDF

- L'utilisateur peut sélectionner les cartes à exporter
- Le PDF est généré en format planche (plusieurs cartes par page, taille standard)
- Un aperçu du PDF est affiché avant téléchargement
- Le fichier est téléchargeable en un clic

US11 — Export JSON

- L'utilisateur peut exporter un projet entier (cartes + règles) ou des cartes sélectionnées
- Le JSON inclut toutes les données : stats, types, pouvoirs, raretés, races/tribus
- Le fichier est téléchargeable en un clic
- La structure JSON est documentée ou suit un schéma clair

US12 — Dashboard / Mes projets

- Le dashboard affiche la liste des projets avec nom et nombre de cartes
- Les cartes récemment modifiées sont visibles en accès rapide
- Un bouton "Nouveau projet" et "Nouvelle carte" sont accessibles directement
- L'utilisateur sans projet voit un écran d'accueil avec un call-to-action clair

US13 — Paramètres

- L'utilisateur peut modifier son profil (nom, email, mot de passe)
- L'utilisateur peut changer la langue (EN/FR)

- L'utilisateur peut se déconnecter
- L'utilisateur peut supprimer son compte

4. Écrans de l'application

Liste tous les écrans. Ça aide l'IA à comprendre la structure de ton app et la navigation.

| Écran | Description |
|------------------------|--|
| Landing Page | Page d'accueil publique présentant CCGMaker, avec CTA "Essayer gratuitement" et "Se connecter" |
| Login | Connexion email/Google + lien mot de passe oublié |
| Signup | Création de compte email/Google |
| Dashboard | Liste des projets, cartes récentes, boutons de création rapide |
| Project View | Vue d'ensemble d'un projet : ses cartes, templates et règles |
| Rules Editor | Définition des règles : types de cartes, attributs/stats, raretés, pouvoirs, races/tribus |
| Template Editor | Éditeur de template : placement des champs, couleurs, polices, avec aperçu en temps réel |
| Template List | Liste des templates disponibles dans un projet |
| Card Editor | Création/modification d'une carte à partir d'un template, avec aperçu en temps réel |
| AI Card Creator | Parcours guidé par questions pour générer une carte via IA, avec résultat modifiable |
| Card List | Grille de toutes les cartes avec filtres et recherche |
| Card Detail | Vue détaillée d'une carte avec options : modifier, dupliquer, supprimer |
| Export | Sélection des cartes, choix du format (PDF/JSON), aperçu et téléchargement |
| Settings | Profil, langue (EN/FR), déconnexion, suppression de compte |

5. Contraintes

Les règles non-négociables que l'app doit respecter, côté interface et expérience utilisateur.

| Contrainte | Exigence |
|----------------------|--|
| Desktop-first | L'app est d'abord conçue pour desktop, puis adaptée pour mobile/tablette |
| Performance | Chaque écran charge en moins de 2 secondes. L'aperçu des cartes se met à jour en temps réel sans lag perceptible |

| | |
|----------------------|---|
| Accessibilité | Conformité WCAG 2.1 AA : contraste suffisant (4.5:1 min), navigation clavier complète, textes alternatifs, labels sur tous les champs |
| Responsive | L'interface s'adapte à toutes les tailles d'écran (desktop, tablette, mobile) |
| Navigation | Sidebar latérale avec accès direct à : Dashboard, Mes projets, Mes cartes, Export, Paramètres |
| Feedback | L'utilisateur voit toujours ce qui se passe : chargement, succès, erreur, états vides explicites |
| Langue | Interface en anglais par défaut, français disponible. Textes externalisés pour faciliter la traduction |
| Navigateurs | Support des navigateurs modernes : Chrome, Firefox, Safari, Edge (2 dernières versions) |
| Génération IA | La génération d'une carte par IA prend moins de 30 secondes, avec indicateur de progression |
| Sauvegarde | Sauvegarde automatique des modifications en cours d'édition pour éviter toute perte de données |

6. Ce qu'on ne fait PAS (MVP)

- Pas de mode multijoueur / projets collaboratifs (partage de projet entre utilisateurs)
- Pas de marketplace pour vendre ou partager ses cartes/jeux avec la communauté
- Pas de simulateur de jeu (tester une partie avec ses cartes)
- Pas d'éditeur drag & drop libre (on reste sur les templates personnalisables)
- Pas d'import de cartes depuis d'autres outils ou formats
- Pas d'application mobile native (l'app est accessible via navigateur mobile)
- Pas de mode hors-ligne
- Pas de système de versioning (historique des modifications d'une carte)
- Pas d'API publique pour les développeurs tiers
- Pas de mode sombre (prévu pour une version ultérieure)

■ Tip : Ce PRD se concentre sur le QUOI (les écrans, les fonctionnalités). Le COMMENT technique (base de données, APIs) viendra dans un second temps, une fois l'interface validée.