

# DOSSIER DE CONCEPTION

**2024 - 2025**



**SAE S3 : Développement d'une application**

**CRÉÉ PAR :**

El Habachi Ilyas

Laiti Ben Ayyad Saber

Trotobas Quentin

RANDRIANOMENJANAHARY Andry

# **SOMMAIRE :**

- 01 CONTEXTE**
- 02 ACTEUR DU PROJET**
- 03 QQOQCP**
- 04 ÉTUDE DE LA CONCURRENCE**
- 05 OUTILS UTILISÉS**
- 06 LANGUAGES UTILISÉS**
- 07 FONCTIONNALITÉ**
- 08 PLANNING**
- 09 MAQUETTES**

# 01 CONTEXTE

## 01.A - OBJECTIFS

Vous recherchez un produit mais n'êtes pas sûr de ce que vous souhaitez ? Bienvenue sur UniShop ! Notre plateforme vous offre une vaste sélection d'articles, allant de la mode et des accessoires technologiques aux fournitures essentielles. Chez UniShop, nous nous engageons à vous fournir une expérience d'achat unique, où la diversité des produits répond à tous vos besoins.

En plus de notre large éventail d'articles, nous proposons des opportunités de réduction à travers des mini-jeux interactifs associés à plusieurs de nos produits. Ces activités ludiques permettent non seulement de profiter de remises intéressantes, mais aussi d'enrichir votre expérience d'achat.

N'hésitez plus, explorez UniShop et découvrez tout ce que nous avons à offrir. Nous sommes là pour vous accompagner dans vos choix et rendre votre expérience d'achat aussi agréable que possible.

## 01.B - ENJEUX

Le développement de cette plateforme présente plusieurs enjeux, tant sur le plan technique que sur le plan de gestion projet :

**Technique:** Comme nous sommes 4 étudiants en deuxième année d'informatique, nous n'avons pas encore de grandes expériences sur la conception de site web. Alors que concevoir une plateforme fonctionnelle, réactive et intuitive nécessite une bonne maîtrise de divers langages et technologies tel que HTML, CSS. Nous sommes en cours d'apprentissage de ces compétences en développement web.

**Marketing:** Réussir à se démarquer de la concurrence tel que Amazon ou Aliexpress sera très difficile. Cela nécessite une analyse approfondie des tendances et du comportement des consommateurs

**Gestion projet:** En tant qu'équipe de 4 étudiants l'adoption d'outils de gestion de projet et de méthode agile peut améliorer l'efficacité et la coordination au sein de l'équipe

## 02 ACTEUR DU PROJET

Le projet sera composé des acteurs suivants :

**Scrum Master** : Randrianomenjanahary Andry

**Product Owner** : Christophe JALOUX

**Key Users** : Les amis de l'équipe de réalisation

**L'équipe de réalisation** : El Habachi Ilyas, Laiti ben Ayyad Saber, Trotobas Quentin et Randrianomenjanahary Andry

## 03 QQOQCP

### QUI?

**Equipe :**

- EL HABACHI Ilyas
- LAITI BEN AYYAD Saber
- TROTOBAS Quentin
- RANDRIANOMENJANAHARY Andry

**Cible :**

- Les amis de l'équipe de réalisation

### QUOI?

**Unishop** : site de vente sans spécialisation mais avec une large gamme de produits, y compris des vêtements, des articles technologique et fournitures diverses.

### OÙ?

Unishop sera disponible en ligne via un site web. Il sera possiblement optimisé pour une utilisation mobile afin de toucher un large public.

### QUAND?

**Rendu** : Fin de semestre 3

## COMMENT?

Utilisation de la méthode agile pour une gestion efficace du projet. La division des tâches se fera en fonction des compétences diverse de l'équipe.

## POURQUOI?

Répondre à un besoin croissant d'une plateforme de vente en ligne accessible et diversifiée, tout en permettant aux membres de l'équipe d'acquérir des compétences pratiques en développement et en gestion de projet.

# 04 ÉTUDE DE LA CONCURRENCE

L'e-commerce est un secteur qui a connu une véritable explosion ces dernières années, notamment en raison de la pandémie de COVID-19. De plus en plus de personnes préfèrent désormais acheter leurs produits en ligne plutôt que de se rendre dans les magasins physiques. Grâce à cette croissance, de nombreux projets ont réussi à devenir des piliers du commerce en ligne, atteignant un niveau de succès comparable à celui d'Amazon, comme Aliexpress, Temu, ou encore Taobao.

Pour la réalisation de notre projet, nous avons choisi de nous inspirer de ces plateformes. Nous avons analysé les points forts et les points faibles de chacune afin de créer une solution qui tire parti de leurs meilleures pratiques tout en évitant leurs faiblesses.

Cependant, malgré leur position dominante sur le marché, ces plateformes font l'objet de nombreuses critiques concernant la qualité de leurs services et leurs pratiques éthiques. En effet, elles sont souvent perçues comme des plateformes de contrefaçon, en raison du grand nombre d'imitations de marques vendues sur leurs sites.

Notre ambition est donc de créer un service similaire, mais en mettant l'accent sur la sécurité, la transparence et la fiabilité, afin de garantir une expérience utilisateur plus sûre et éthique.

## 05 OUTILS UTILISÉS

### 01 - FIGMA



Figma est un éditeur de graphique principalement basé sur le web, qui permet de créer des prototypes. Il est utilisé pour concevoir des maquettes de projets et facilite la collaboration en ligne en permettant d'ajouter des collaborateurs.

Dans notre projet, nous avons utilisé Figma pour créer une maquette du site que nous souhaitons développer, ce qui nous a permis d'avoir une meilleure idée du résultat final.

### 02 - GOOGLE DOC



Google Docs est un logiciel de traitement de texte basé sur le web. Il permet de créer et de modifier des documents en ligne et de collaborer en temps réel.

Dans notre projet, Google Docs nous a servi à regrouper nos idées dans un seul fichier, auquel nous pouvions accéder et apporter des modifications, même en dehors de l'université.

### 03 - CANVA



Canva, tout comme Google Docs, peut servir de logiciel de traitement de texte avec collaboration en ligne. Cependant, il permet également de créer des illustrations et des affiches sur une seule page, ainsi que des présentations (type PowerPoint), des CV et des documents de plusieurs pages.

Dans notre projet, nous avons utilisé Canva pour embellir le rendu final de notre dossier de conception.

### 04 - GITLAB



GitLab est un logiciel libre de forge (en informatique, une forge est un système de gestion et de maintenance collaborative de projets) basé sur Git. Il centralise plusieurs outils essentiels pour le travail en équipe autour du code, tels que la gestion du code source, le suivi des bugs, la gestion des versions et la documentation.

Une forge facilite également la collaboration entre les développeurs, les testeurs et les utilisateurs.

Dans notre cas, nous avons utilisé GitLab pour centraliser notre programme en un seul endroit.

## 05 - VS CODE



VS Code est un environnement de développement intégré (EDI) développé par Microsoft pour Windows, Linux et macOS. Il permet de programmer dans différents langages.

Dans notre cas, nous l'avons utilisé pour créer le site (HTML, CSS, etc...).

## 06 - SQL DEVELOPER



SQL Developer est un environnement de développement intégré (EDI) gratuit, créé par Oracle Corporation et utilisant la technologie Java (Java Development Kit). Il permet d'interroger des bases de données Oracle à l'aide du langage SQL.

Dans notre projet, il nous permettra de créer les différentes bases de données nécessaires au bon fonctionnement de notre site internet.

## 07 - POWERAMC



Poweramc est un logiciel de conception créé par la société SAP, qui permet de réaliser tous types de modèles informatiques (MCU, DSEQ, etc.).

Dans notre projet, nous l'avons utilisé pour nous donner une meilleure idée des conséquences des actions effectuées sur le site.

## 08 - DISCORD



Discord est une plateforme de VoIP (une technique informatique qui permet de transmettre la voix sur des réseaux compatibles IP, via Internet ou des réseaux privés) et de messagerie instantanée.

Elle permet d'échanger des fichiers, des messages, ainsi que de discuter vocalement.

Dans notre projet, Discord nous a servi à communiquer en dehors de l'IUT, à échanger des documents, des liens, et à informer les autres membres des différentes requêtes.

## 09 - NOTION



Notion est une application de prise de notes, de gestion de projet et de collaboration développée par Notion Labs Inc. Notion est conçu pour permettre aux utilisateurs d'organiser leurs informations de manière flexible, en utilisant une variété de formats tels que des notes, des bases de données relationnelles, des listes de tâches, des calendriers et des tableaux, le tout dans un seul espace de travail intégré, tout en permettant une collaboration en temps réel.

Dans notre projet, nous l'avons utilisé pour créer le diagramme de Gantt et affecter chaque tâche à un membre du groupe.

# 06 LANGUAGES UTILISÉS

## 01 - HTML



HTML est un langage de balisage conçu pour représenter les pages web. Ce langage permet d'écrire de l'hypertexte, de structurer sémantiquement une page web, de mettre en forme du contenu, de créer des formulaires de saisie, ou encore d'inclure des ressources multimédias comme des images, des vidéos, et des programmes informatiques.

Dans notre projet, nous l'avons utilisé pour créer les pages du site web.

## 02 - CSS



Le CSS est un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML, il permet de modifier le visuel d'une page web.

Dans notre projet, nous l'avons utilisé pour appliquer la charte graphique au site.



## 03 - PHP



PHP est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages web dynamiques via un serveur web, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de manière locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

Dans notre projet, nous pensons l'utiliser pour lier la base SQL que nous aurons créée au site, afin de pouvoir accéder aux données SQL sur le site.

## 04 - SQL



SQL est un langage informatique normalisé servant à exploiter des bases de données relationnelles. La partie langage de manipulation des données de SQL permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans les bases de données relationnelles.

Dans notre projet, SQL nous permettra de créer des requêtes pour accéder aux données de la base de données afin d'y ajouter ou d'y retirer des informations liées aux objets vendus ou à d'autres données requises.

# 07 FONCTIONNALITÉ

## 01 - MOSCOV

### MUST HAVE

- Page d'accueil
- Page produit
- Login / Inscription
- Panier
- Page de paiement
- Page vendeur
- Mise en place de l'hébergement
- Conception Base de donnée

### SHOULD HAVE

- Maquette
- Barre de recherche
- Filtrage par produit
- Système d'évaluation et commentaire
- Gestion des stocks

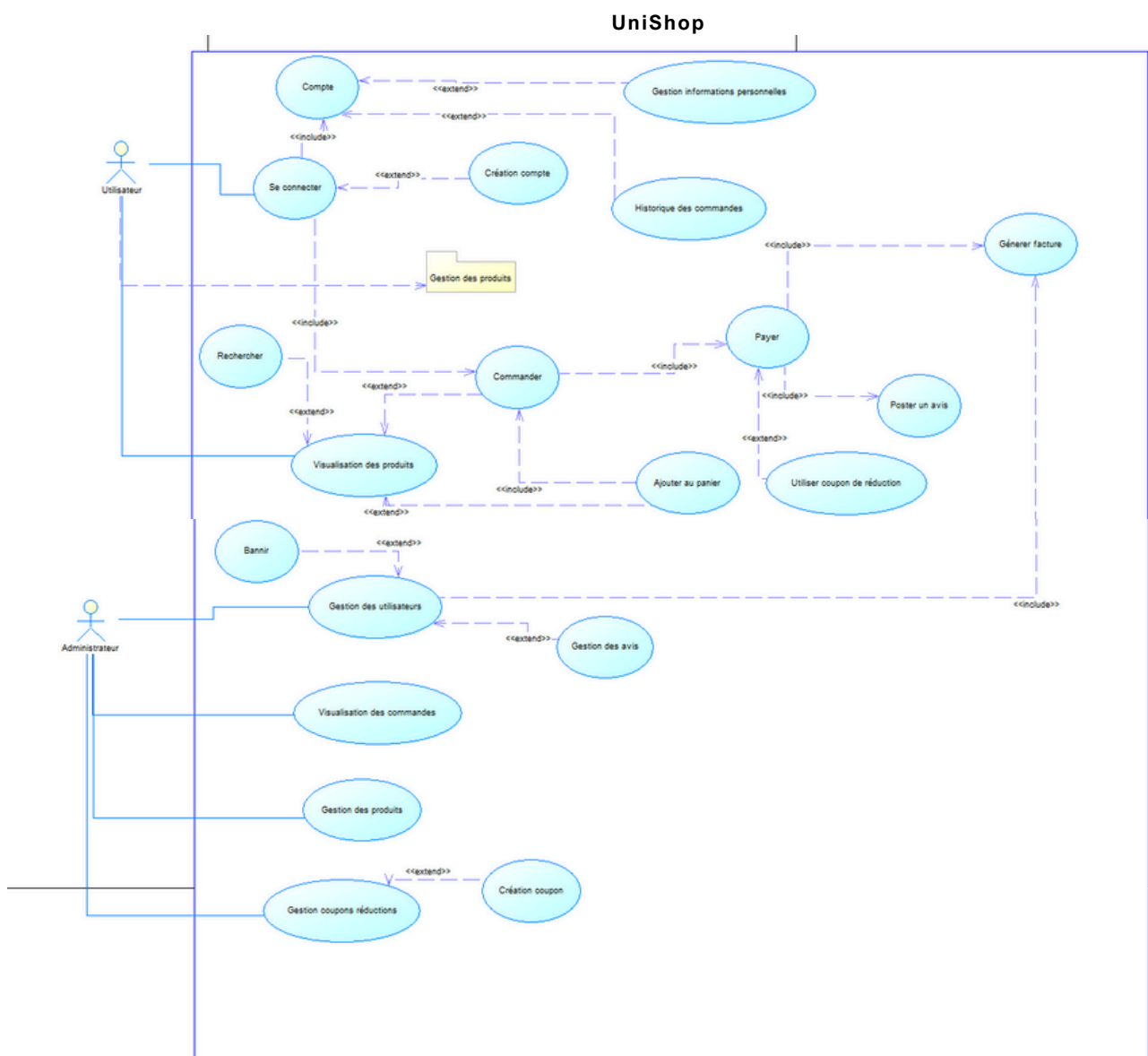
**COULD  
HAVE**

- Mini-Jeux
- Version mobile

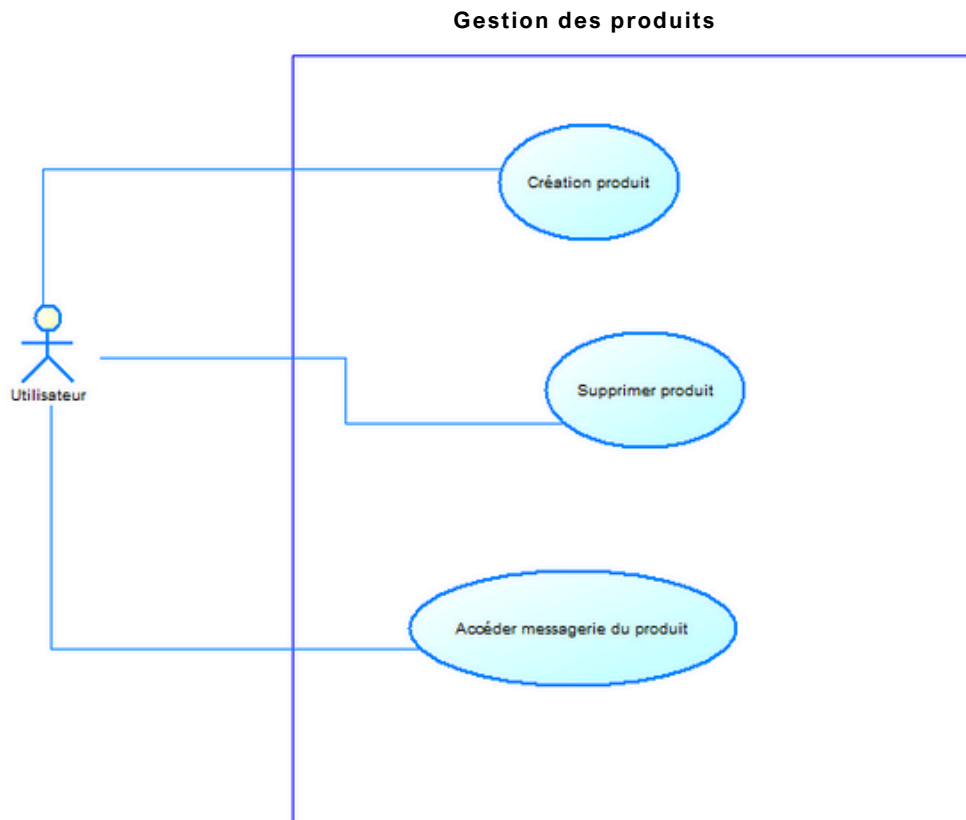
**MAYBE  
LATER**

- Changement language
- Notification par mail
- Mode sombre

## 02 - DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

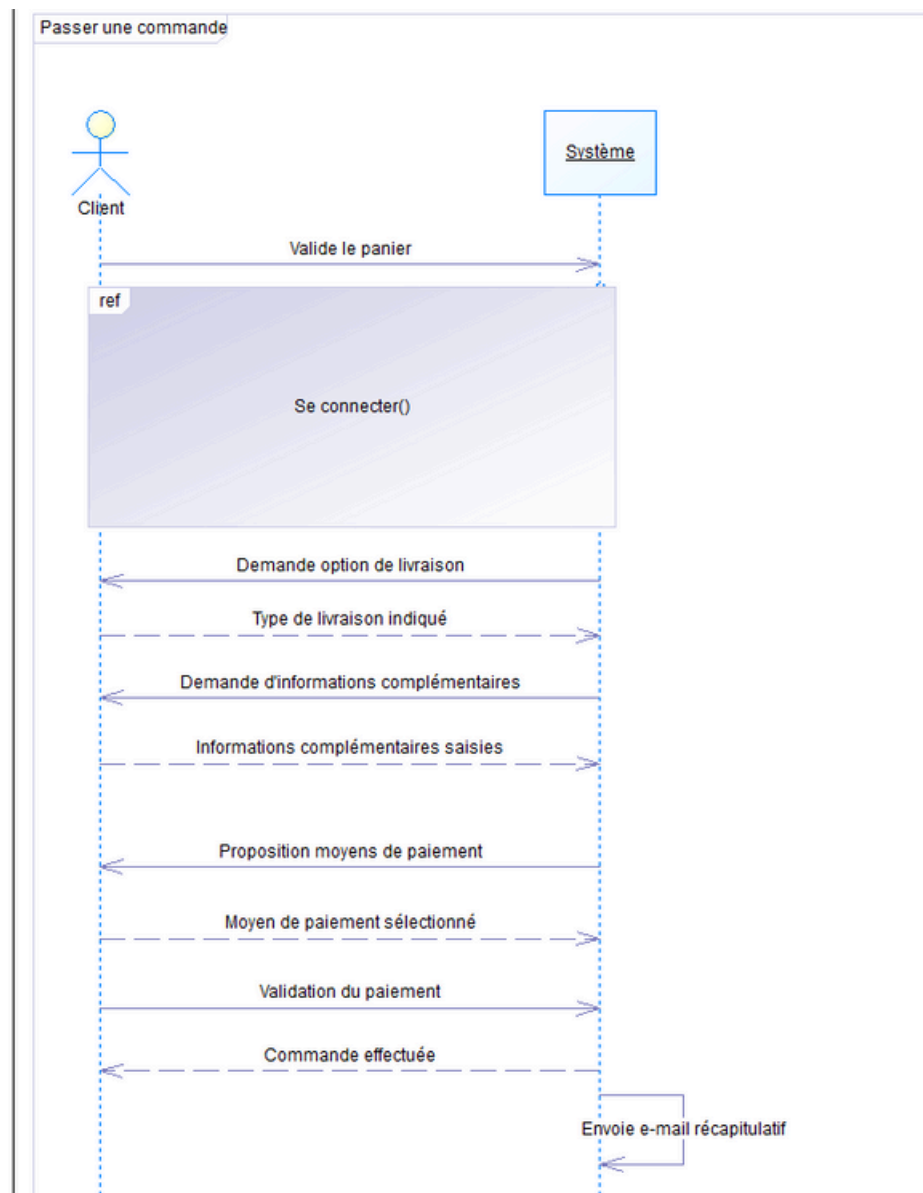


Le DCU contenue dans le package “Gestion des produits” pour l'utilisateur qui est un vendeur qui est le suivant :

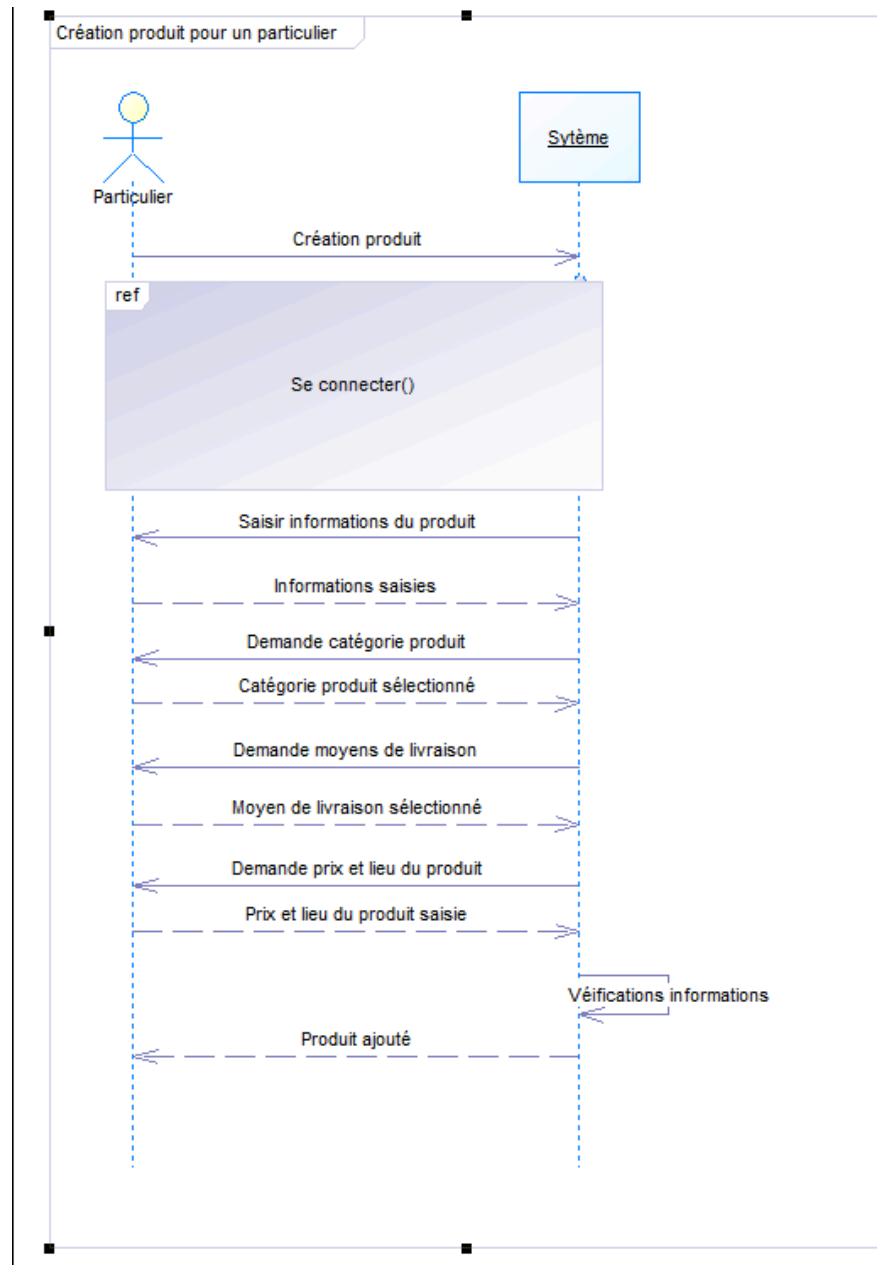


## 03 - DIAGRAMME DE SÉQUENCE

Pour cette partie, on a pris chaque cas d'utilisation pour réaliser le DSEQ. Voici celui pour le cas où l'utilisateur passe une commande sur le site :

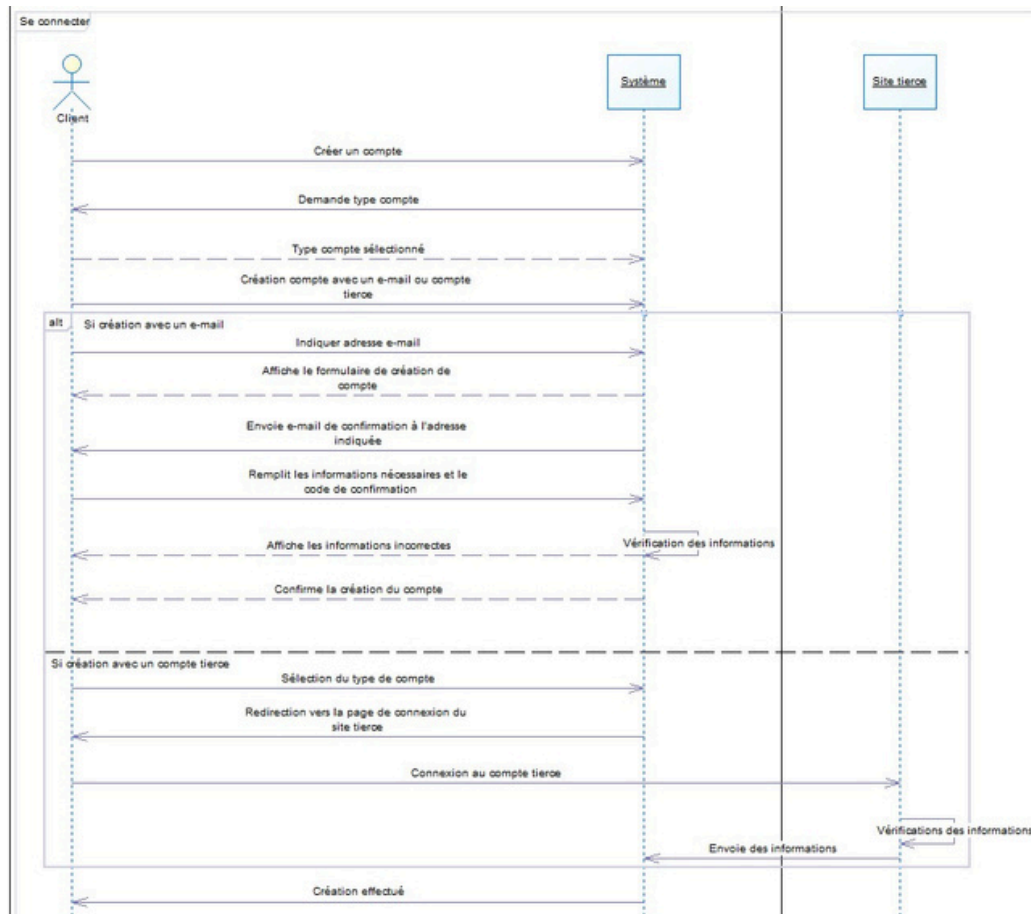


Cas d'utilisation où l'utilisateur qui est vendeur crée un produit sur le site :



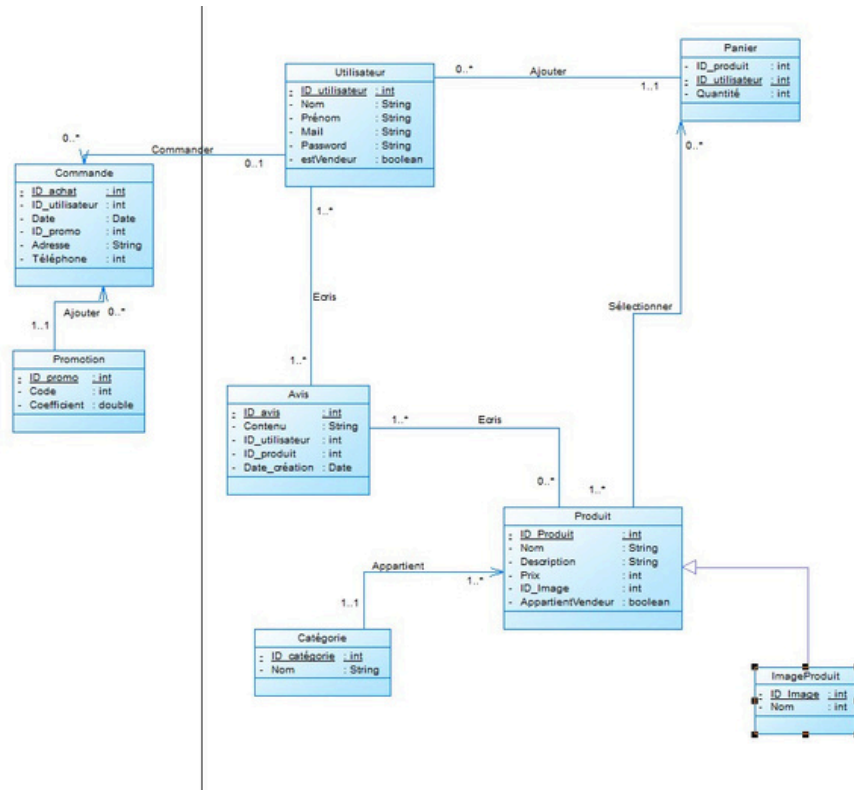
**Remarque :** Le vendeur pourra vendre son produit une fois que la vérification des informations saisies et que ce ne soit pas plusieurs fois le même produit ont été effectués.

Ici nous avons le cas d'utilisation où l'utilisateur crée un compte pour pouvoir accéder aux services du site.



**Remarque :** Si l'utilisateur se connecte avec un compte tierce, la base de donnée récupérera les informations nécessaires.

## 04 - DIAGRAMME DE CLASSE



## 08 PLANNING

### 01 - PAGE ACCUEIL

- Structure HTML / CSS (header, footer, section principale) -> 1 Personne
- Barre de recherche et liaison avec la base de données -> 1 Personne

### 02 - PAGE PRODUIT

- Structure HTML / CSS (image, description, prix, boutons) -> 1 Personne
- Intégration d'un système d'évaluation -> 1 Personne
- Connexion à la base de donnée pour les informations du produit -> 1 Personne

## 03 - PAGE INSCRIPTION / SE CONNECTER

- Structure HTML / CSS (informations : nom, prénom, mail, mot de passe) -> 1 Personne
- Connexion à la base de donnée pour la gestion des utilisateurs -> 1 Personne

## 04 - PANIER

- Gestion du panier (modifier la quantité, supprimé un produit, mise à jour du prix) -> 1 Personne
- Connexion à la base de données pour la sauvegarder le panier -> 1 Personne

## 05 - PAGE PAIEMENT

- Structure HTML / CSS (coordonnées : adresse, mail, numéro) -> 1 Personne
- Notification par mail -> 1 Personne

## 06 - MISE EN PLACE DE L'HÉBERGEMENT

- Choix de l'hébergeur
  - Déploiement du site
  - Assurer la sécurité
- } -> 2 Personnes

## 07 - CONCEPTION DE LA BDD

- Création des tables et gérer les relations entre les tables -> 2 Personnes
- Intégration au site web -> 2 Personnes

## 08 - MAQUETTES

- Création des maquettes -> 1 Personne

## 09 - BARRE DE RECHERCHE

- Gestion de la recherche vers la base de donnée -> 1 Personne
- Afficher le résultat attendu -> 1 Personne



## 10 - FILTRAGE

- Gérer les requêtes vers la base de donnée pour les filtres (par catégorie, prix, ...) -> 1 Personne

## 11 - SYSTÈME D'ÉVALUATION ET DE COMMENTAIRE

- Formulaire HTML pour saisir le commentaire -> 1 Personne

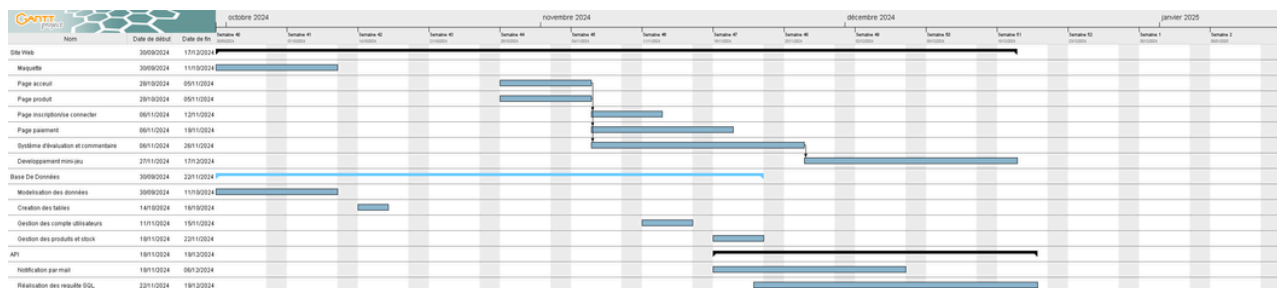
## 12 - GESTION STOCK

- Création de l'interface stock et interface pour manipuler les quantités -> 1 Personne

## 13 - MINI JEUX

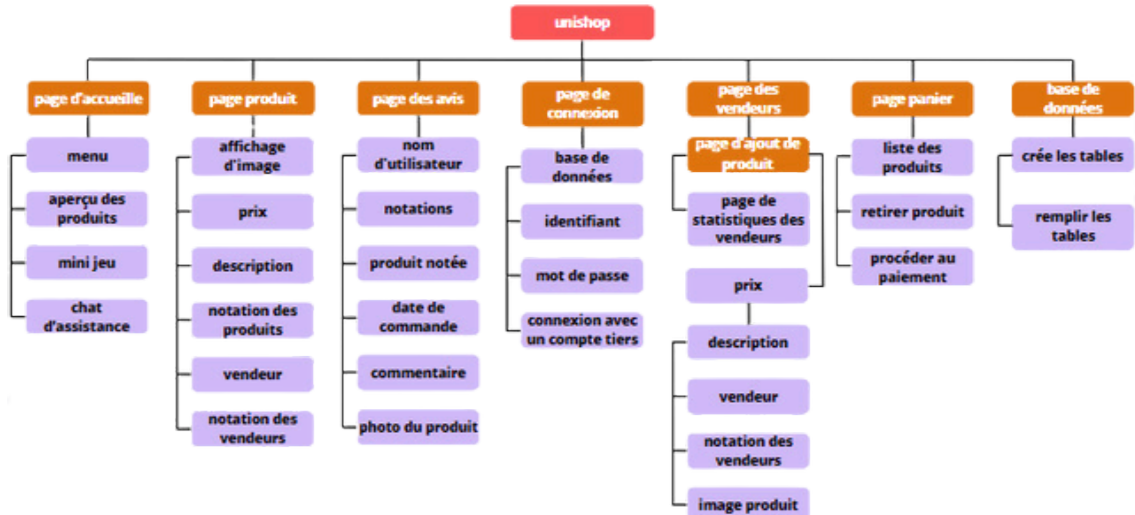
- Création des mini jeux -> 2 Personnes

**Remarque :** Ce site web sera responsive donc se présentera d'une autre manière si l'utilisateur veut l'utiliser sur mobile. En plus, le mode sombre sera disponible si l'utilisateur veut changer le thème.



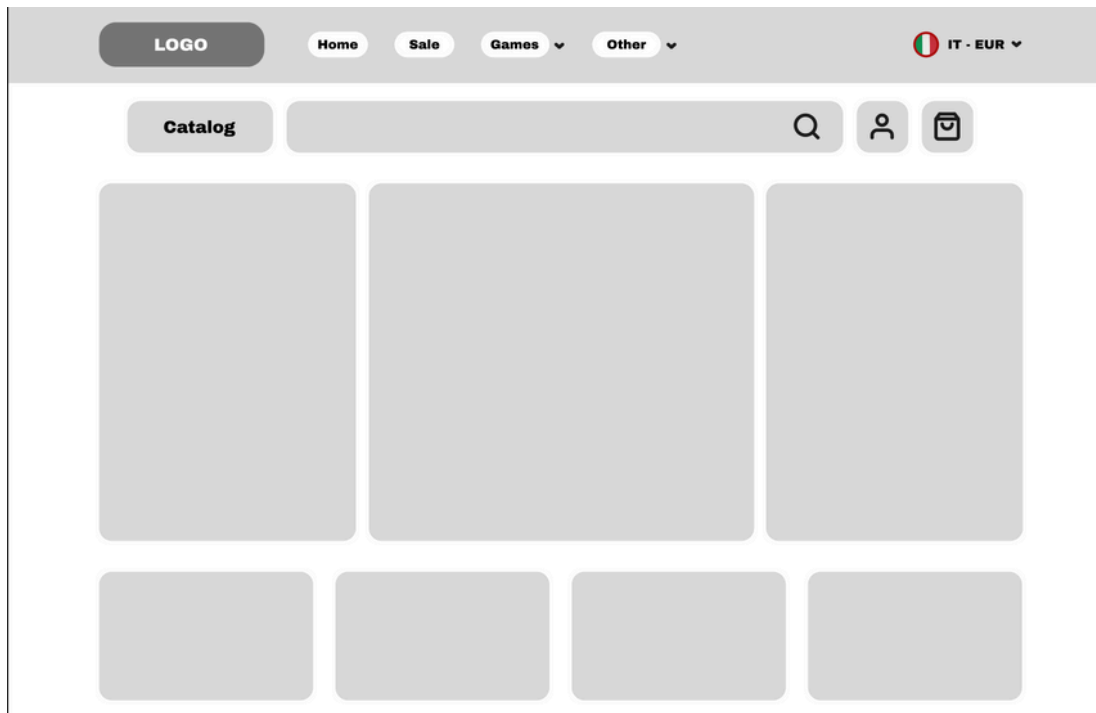
Grâce à la méthode WBS, nous avons identifié les tâches nécessaires à la réalisation de UniShop.

## Work Breakdown Structure



# 09 MAQUETTES

## 01 - PAGE D'ACCUEIL

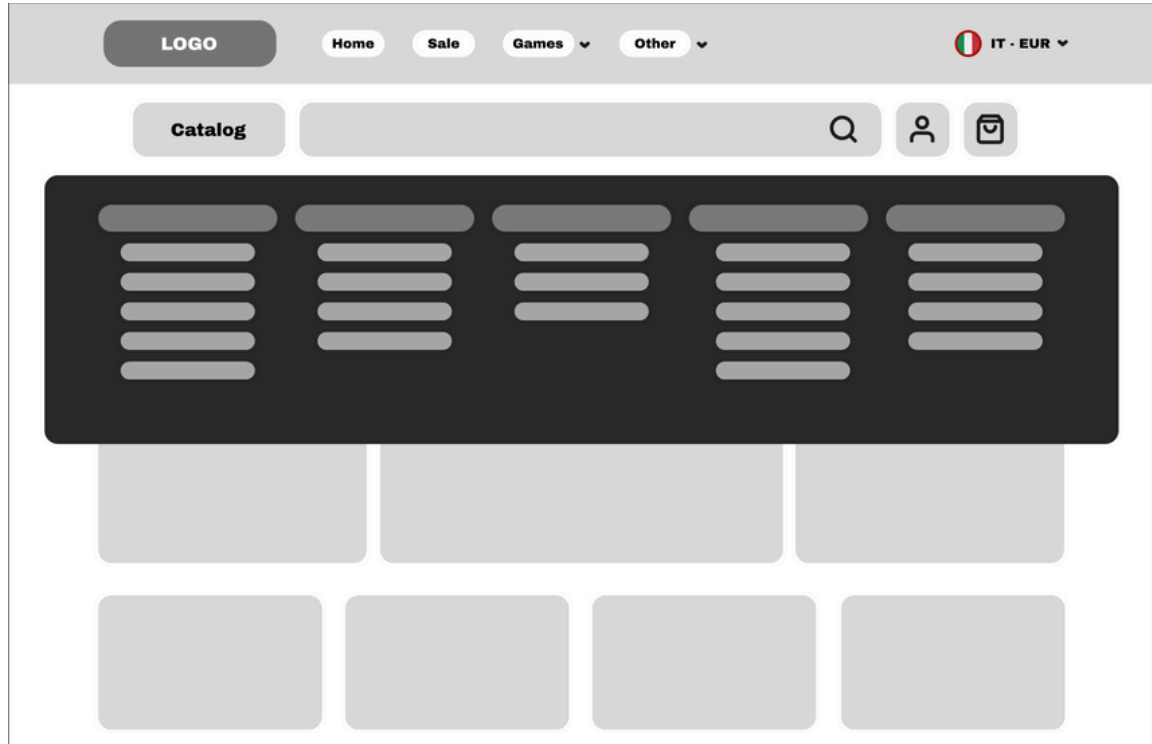


Après avoir étudié plusieurs sites e-commerce, nous avons décidé de créer une interface minimaliste et sans surcharge visuelle. Pour attirer l'attention du client, nous avons placé trois grandes zones centrales sur lesquelles seront affichés les articles les plus vendus. Juste en dessous, quatre zones plus petites seront dédiées aux mini-jeux et les abonnements que nous proposerons.

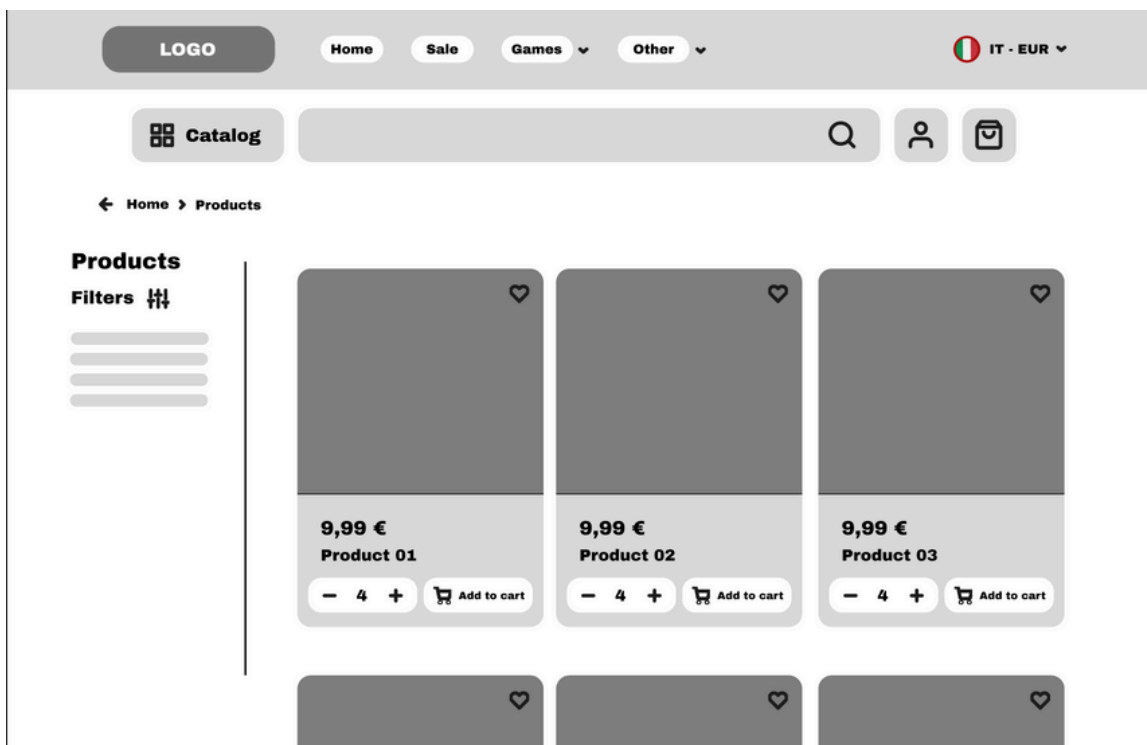
En haut de la page, on retrouvera un header et un sous-header, présents sur toutes les pages du site pour simplifier la navigation sur le site. Tout à droite dans le header, se trouvera le logo du site, tandis qu'à gauche, plusieurs boutons permettront d'accéder facilement aux différentes sections : un bouton "Home" pour revenir à la page d'accueil, un bouton "En promotion" pour consulter la liste des produits en promotion, un bouton "Game" pour accéder aux mini-jeux permettant de gagner des codes promos, et un bouton "Autres" pour toutes les fonctionnalités supplémentaires, comme l'assistance ou l'aide. Encore plus à gauche, un bouton permettra de changer la langue et la devise du site.

Le sous-header contiendra un bouton pour afficher toutes les catégories et sous-catégories du site, une barre de recherche pour trouver rapidement un produit spécifique, un bouton pour aller à l'espace client (ou à la page de connexion si le

client n'est pas connecté), ainsi qu'un bouton pour accéder au panier du client.



## 02 - PAGE RECHERCHE PRODUIT

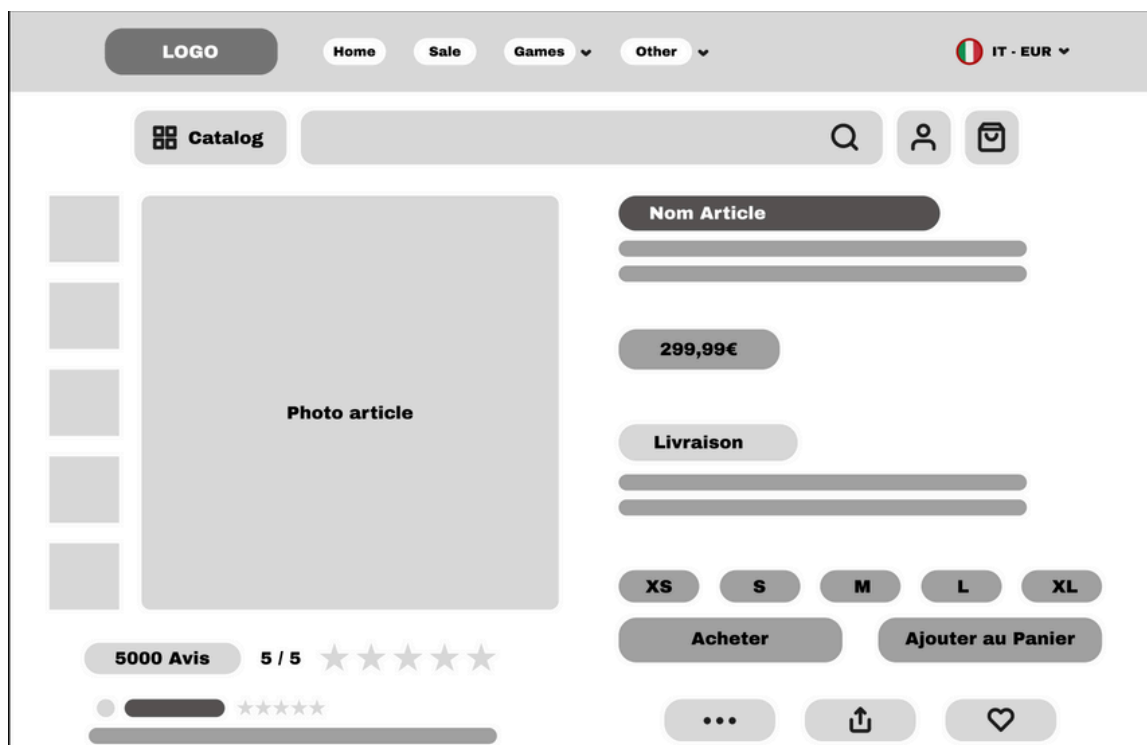


Le client peut chercher un produit spécifique via la barre de recherche, soit en saisissant le nom du produit, soit en entrant le nom du vendeur s'il le connaît. Une liste de produits sera affichée en fonction de la recherche du client. Pour éviter que le client ne doive taper exactement le nom du produit sans se soucier des fautes de frappe, la liste sera élargie pour inclure des résultats proches, ce qui augmentera les chances de trouver le bon article rapidement.

Sur la partie gauche de l'écran, nous retrouvons la section des filtres, ici le client pourra ajouter des filtres pour faire une recherche plus précise. On pourra filtrer les produits en fonction de leur prix, de leur vendeur et leur catégories.

Chaque produit sera présenté avec une zone dédiée affichant les informations essentielles telles que le nom et le prix. Le client pourra soit cliquer pour accéder à la page du produit et obtenir plus de détails, soit ajouter directement l'article au panier et choisir la quantité souhaitée. De plus, on pourra ajouter le produit aux favoris, si le client préfère le garder pour un achat futur.

## 03 - PAGE PRODUIT



Lorsque le client clique sur un produit, il sera redirigé vers la page du produit. À droite de la page, on retrouve plusieurs photos de l'article. À côté des photos, se trouvent toutes les informations utiles concernant le produit, telles que son nom, une brève description de l'article, le prix, ainsi que les informations de livraison incluant une estimation de la date de livraison.

Ensuite, on retrouve une section pour choisir les caractéristiques du produit, adaptée à chaque type d'article. Par exemple, pour un vêtement, il s'agira des tailles tandis que pour une coque de téléphone, ce sera la couleur.

Deux boutons sont disponibles juste après : l'un pour acheter directement le produit, et l'autre pour l'ajouter au panier. En dessous, trois autres boutons offrent des options supplémentaires : un premier pour voir différentes options en plus comme aller vers la page du vendeur, un deuxième pour partager le lien de la page du produit, et en fin un bouton pour sauvegarder l'article aux favoris.

Enfin, en dessous des photos, se trouve la section des avis, où le client pourra consulter les avis des autres acheteurs et en laisser son propre avis.

## 04 - PAGE DE CONNEXION



The mockup shows a light gray rounded rectangle containing the following elements from top to bottom:

- The text "S'inscrire ou Se Connecter" centered at the top.
- A rounded rectangular input field with the placeholder text "Email ou numéro de téléphone".
- A rounded rectangular button labeled "Continuer".
- The text "Vous n'arrivez pas vous connecter ?" centered below the button.
- A horizontal line with the text "OR" centered on it.
- Four social media icons: GitHub, Facebook, Twitter, and Instagram, arranged horizontally.
- Three horizontal lines at the bottom, likely representing a footer or additional links.

Enfin, nous avons réalisé une page de connexion où le client peut se connecter s'il possède déjà un compte ou créer un nouveau compte dans le cas contraire. Pour s'inscrire le client aura deux options : soit s'inscrire de manière classique avec une adresse mail et un mot de passe, ou bien via une application tierce comme Google ou Apple.