

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

1.1.Pitch

Création d'une application qui permettra aux jeunes créateurs de mode de poster leurs créations et de les vendre aux utilisateurs.

1.2 Brief

1.2.1.Besoin et contexte

Nous avons constaté que de plus en plus de jeunes créateurs ont du mal à se créer une certaine notoriété auprès des consommateurs. De ce fait nous avons pensé à un services applicative permettant à ses nouvelle marques de pouvoir mettre en ligne leurs produits. Paris étant a capitale de la mode, nous nous confrontons à un milieu où l'émergence de nouvelle marque est à sont apogée. Nous proposons donc un service applicatif destiné aux publics désirant des vêtements innovant qui seront pour la plupart inexistant sur le marché.

1.2.2 Description de l'application

Cette application sera centrée sur des produits exclusif qui permettront une publicité accrue pour ces créateurs et designers.

Cette application aura deux accès de connexion, dans un premier temps se connecter en tant que créateur/designer, cela donnera la possibilité d'ajouter, supprimer ou modifier les produits, regarder le travail des autres créateurs et les contacter pour échanger certaines idées. Ce profil ne pourra être créé que par l'administrateur (nous) de l'application après vérification de la crédibilité du créateur. Ce dernier devra s'inscrire en remplissant un formulaire qui répondra à toutes les questions nécessaires à l'administrateur pour valider le profil.

Côté client, celui-ci pourra donc consulter les produits des créateurs. S'il est intéressé par certains produits il aura donc la possibilité de les acheter et éventuellement de partager ses articles sur des réseaux sociaux et d'exprimer leur avis sur les créateurs.

1.2.3 Cibles

Nos premières cibles sont avant tout les jeunes créateurs. En effet, sans eux cette application ne pourrait fonctionner car ce sont eux qui vont alimenter notre interface grâce à leurs produits. Cependant, il est de notre devoir de filtrer les bons créateurs correspondant à nos attentes des personnes frauduleuses. Pour ce faire, nous vérifions la qualité des créations de notre fournisseur avant de les mettre en ligne sur notre application car même si notre premier service est d'ouvrir des portes aux jeunes créateurs nous avons aussi le service consommateur où nous assurons l'authenticité de nos produits.

Il s'en suit que notre deuxième cible importante est le grand public. En effet, notre application sera ouverte à tous les types de consommateurs du fait de notre variété de produits. Chacun doit pouvoir y trouver son bonheur.

1.2.4 Fonctionnalités principales

- Côté clients:

L'utilisateur aura la possibilité de se créer un compte (via Facebook ou email). Ou de se connecter par identification si celui-ci possède déjà un compte.

Une fois connecter l'utilisateur pourra avoir accès à plusieurs rubrique:

- Rubrique « New »: consultation des nouveaux ajout de produit.
- Rubrique « Marques » : consultation de la liste de toutes les marques pour accéder au fiche des créateurs
- Rubrique « Catégories » : consultation de la liste des différents produits triés par catégorie.
- Rubrique « Recherches » : L'utilisateur aura la possibilité de faire une recherche sur un produits ou une marques.
- Rubrique « Coup de coeur » : L'utilisateur pourra stocker ses articles coup de coeur.
- Rubrique « Panier » : Afin d'acheter des produits l'utilisateur aura accès à un panier

De plus l'utilisateur aura la possibilité d'éditer et enregistrer ses informations personnelles (login, password).

- Côté créateurs :

RECOGNIZED

De manière générale le créateur de produit aura accès aux même fonctionnalités que l'utilisateur, néanmoins certains aspects seront différents. Notamment lors de la créations d'un compte :

-> le designer devra remplir un formulaire afin de pouvoir vérifier l'authenticité de ses produits.

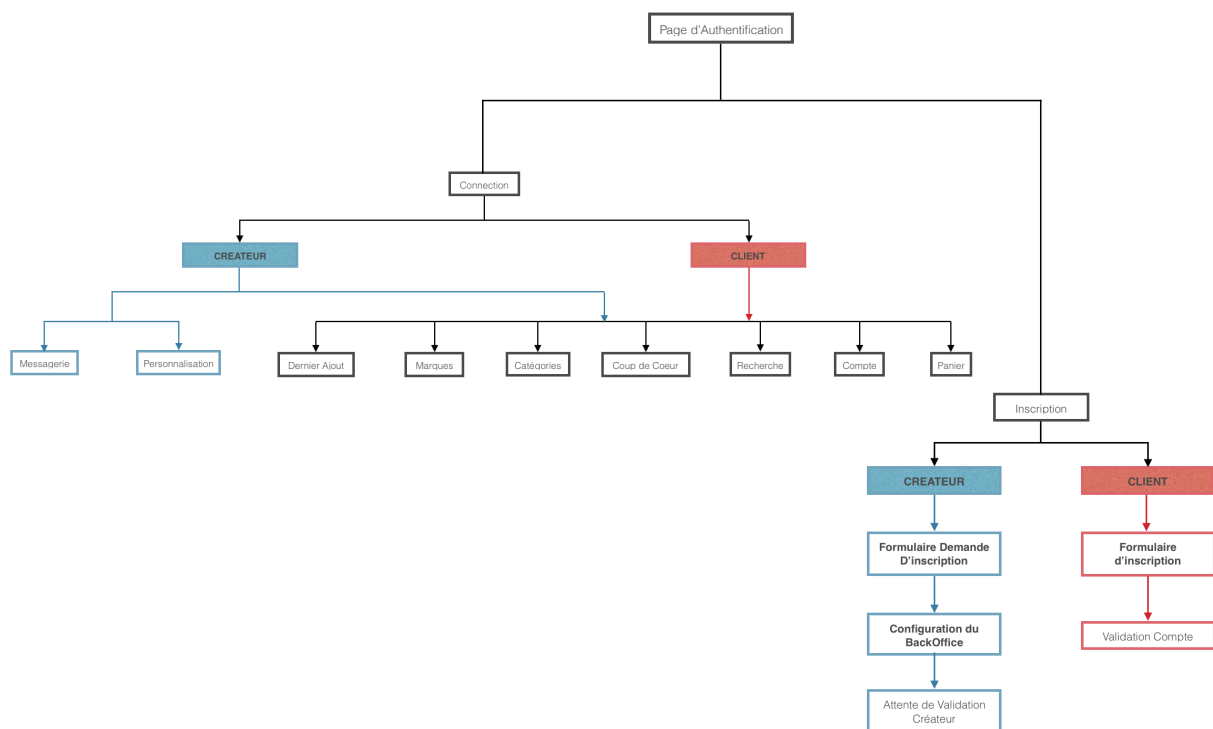
En attendant une validation définitive du compte (qui se fera par l'administrateur), le créateur aura tout de même la possibilité d'accéder à toutes les fonctionnalités côté clients, plus la possibilité de configurer sa fiche qui ne sera visible par les clients que lorsque le compte sera validé.

Une fois son compte validé par les administrateurs, le créateur pourra donc gérer le contenu de sa fiche et ajouter/modifier/supprimer des produits.

De plus un créateur aura la possibilité d'échanger des avis avec d'autres créateur. Pour cela il aura la possibilité d'envoyer des messages à des créateurs en passant par leurs fiches respectives. Il aura donc une rubrique « Messagerie » afin de recevoir les messages.

2. LES EXIGENCES FONCTIONNELLES

2.1 L'arborescence



2.2 Création du profil

Dès le premier lancement de l'application, le mobinaute va être confronté à sa première interaction avec l'interface. Celle-ci lui proposera de se logger s'il possède déjà un compte et sinon de créer un profil qui lui correspond. Pour que ce profil soit créé, l'utilisateur doit créer un compte qui permettra de l'authentifier afin de sauvegarder la totalité des paramètres qu'il aura soumis dans le formulaire d'inscription. Nous souhaitons que l'utilisateur crée un compte afin de pouvoir lui attribuer un accès en tant que créateur ou en tant que client.

La mode est aux réseaux sociaux, par conséquent, la plupart des acteurs du Web grand public se doivent de proposer à leurs utilisateurs la possibilité d'interactions entre leur application Web et les réseaux sociaux. De plus, l'inscription de nouveaux utilisateurs est une étape très importante dans la vie de toute application. Il est indispensable qu'elle soit la plus simple possible pour permettre aux utilisateurs de profiter rapidement de son contenu. Il n'existe rien de pire qu'un formulaire d'inscription trop long et compliqué pour faire fuir le mobinaute.

Parmi les plus populaires et performant du moment, il y a Facebook, (Facebook Connect) qui propose une solution permettant de se connecter au compte de l'utilisateur pour y récupérer et y envoyer des informations. Facebook nous permet de cibler la grande majorité des jeunes de la population parisienne (taux de pénétration de 98 % chez les 15-29ans). Nous offrons trois possibilités de création d'un compte :

Un formulaire de création de compte client.

Un formulaire de création de compte créateur.

Une création de compte client automatisée avec la technologie Facebook Connect

Étape pour la mise en place d'un formulaire de création de compte client : ce formulaire contiendra le strict minimum afin de ne pas laisser l'internaute lors de sa première interaction avec l'application. C'est pour cela que seulement quatre informations seront demandées :

- un email
- un mot de passe

Ce formulaire sera développé et intégré dans une page de redirection depuis la page d'accueil. Une fois le formulaire et la création du compte validés, le mobinaute sera redirigé vers la page dédiée aux choix des catégories (préférences).

Étape pour la mise en place d'un formulaire de création de compte créateur : ce formulaire contiendra énormément de champs à compléter pour que le super administrateur puisse vérifier l'authenticité du créateur. C'est pour cela que toutes ces informations seront demandées :

- nom
 - prénom
 - un email
 - un mot de passe
 - école(s) fréquentée(s)
 - marque
 - catégorie(s) de produits
 - produit(s) proposé(s)
 - durée d'expérience (en mois)
 - Parlez nous de vos créations et de vos projets avenir.
-

Ce formulaire n'est pas encore complet car nous n'avons pas encore décidé des informations nécessaires pour vérifier l'intégrité du créateur. Une fois le formulaire validé, le créateur sera redirigé vers la page dédiée à ses créations où il pourra gérer sa fiche créateur en ajoutant, modifiant ou supprimant des produits. Il sera maître de son contenu. Cependant, tout son travail ne sera mis en ligne qu'une fois le profil activé par les administrateurs.

Étape pour l'intégration du Facebook connect dans l'application (partie technique) :

Pour utiliser le service de facebook connect, il faut tout d'abord déclarer l'application auprès de Facebook afin d'obtenir une clé d'API. Ceci se passe sur le site développeurs de Facebook. Télécharger PHP-SDK de Facebook afin de l'intégrer à l'application également sur le site développeurs de Facebook. Le SDK permettra de dialoguer avec la plateforme Facebook et récupérer les informations des utilisateurs.

Mise en place du bouton facebook : Le bouton permettra de demander à l'utilisateur l'autorisation d'accéder à ses données via l'application (et notamment son ID Facebook). Le SDK permettra d'obtenir un lien qui pointera sur la page d'autorisation. Quand l'utilisateur aura cliqué sur le bouton « Autoriser » présent sur cette page, il sera redirigé vers la page de son choix.

Vérification du statut de l'utilisateur et obtention des données. Pour vérifier la réponse de l'utilisateur (autorisation ou refus) il suffit d'appeler la fonction membre `getUser()` de la classe Facebook.

2.3 Accueil

Une fois que l'utilisateur a effectué sa première connexion, il peut se connecter automatiquement à chaque lancement de l'application sans qu'il ne se rende compte. Il arrivera alors sur la page d'accueil principale de l'application. Sur cette page, il aura une vue sur les nouveaux produits mis en ligne.

De plus, il y aura une barre latérale avec les rubriques New, Marques, Catégories et Recherche. C'est sur cette page d'accueil que l'utilisateur découvrira l'interface de l'application et ses rubriques pour l'ensemble des pages de l'application.

Le mobinaute pourra aussi accéder aux informations de son profil et les modifier en cliquant sur « Mon compte ».

Il aura d'ailleurs une vision de son panier en haut de page avec une icône de panier et le nombre d'articles qu'il contient.
