

Cahier des Charges – Plateforme YouArt

1. Présentation Générale

1.1. Contexte

YouArt est une plateforme web innovante conçue pour soutenir les artistes spécialisés dans le dessin, ainsi que les amateurs d'art. Développée avec Laravel (PHP) et Tailwind CSS, cette plateforme vise à offrir un espace numérique favorisant l'expression artistique, la collaboration et la découverte. L'ambition est de constituer une communauté dynamique, interactive et accessible à tous les passionnés d'art graphique.

1.2. Problématique

Malgré la montée des solutions numériques, les dessinateurs peinent encore à exposer leurs créations, obtenir une visibilité suffisante et monétiser leurs œuvres. De plus, les interactions entre artistes et amateurs restent limitées sur les plateformes existantes. YouArt entend répondre à ces besoins en mettant à disposition une plateforme centrée sur la création artistique, la vente en ligne et les échanges communautaires.

1.3. Objectifs

Objectifs généraux :

- Offrir un espace personnel pour exposer les œuvres.
- Permettre la vente directe d'œuvres via un système sécurisé.
- Développer une interaction entre les membres de la communauté.
- Proposer des contenus pédagogiques via des ateliers vidéo.

Objectifs spécifiques :

- Création de profils personnalisés (artistes et amateurs).
- Intégration de la solution Stripe pour les paiements en ligne.
- Classification des ateliers selon le niveau de compétence.
- Conception responsive et ergonomique, accessible sur tous supports.

2. Périmètre Fonctionnel

2.1. Fonctionnalités Utilisateurs

a. Gestion des utilisateurs

- Authentification sécurisée (inscription, connexion, déconnexion).
- Gestion de profils (photo, bio, rôles : artiste / amateur / administrateur).
- Abonnement aux artistes pour suivre leur actualité.

b. Œuvres et Galeries

- Création de galeries d'œuvres.
- Ajout/modification/suppression d'œuvres (titre, prix, image, etc.).
- Visualisation publique avec système de likes.

c. Ateliers et Ressources

- Accès à des ateliers vidéo intégrés (YouTube).
- Classement par niveaux de difficulté.
- Possibilité de liker les ateliers.

d. Vente d'œuvres

- Mise en vente avec gestion des prix par l'artiste.
- Paiement sécurisé via Stripe.
- Suivi des ventes et marquage des œuvres vendues.

e. Communauté

- Likes et abonnements.
- Espaces personnalisés pour artistes et amateurs.

2.2. Fonctionnalités Administratives

- Modération des œuvres, commentaires, et ateliers.
- Gestion des utilisateurs (suspension, suppression, activation).
- Supervision des transactions et des contenus.
- Interface d'administration dédiée.

3. Spécifications Techniques

3.1. Technologies

- **Frontend** : HTML, Tailwind CSS, JavaScript, Blade
- **Backend** : Laravel (PHP)
- **Base de données** : PostgreSQL via PDO
- **Paiement** : API Stripe
- **Hébergement** : Serveur compatible PHP/PostgreSQL

3.2. Accessibilité

- Interface responsive (desktop, tablette, mobile).
- Expérience utilisateur fluide et intuitive.

3.3. Sécurité

- Hachage des mots de passe avec bcrypt.
- Protection contre les attaques XSS, CSRF, et injections SQL.
- Sécurisation des sessions et des échanges de données.

4. Rôles et Permissions

4.1. Artiste

- Gérer son profil, galeries et œuvres.
- Mettre des œuvres en vente.
- Suivre ses ventes.
- Participer à la communauté.
- Accéder aux ateliers pédagogiques.

4.2. Amateur d'Art

- Créer un profil personnel.
- Explorer, acheter des œuvres.
- Suivre des artistes.
- Participer à la communauté et accéder aux ateliers.

4.3. Administrateur

- Gérer les utilisateurs et le contenu.
- Superviser les ventes et les ateliers.
- Assurer la modération et la conformité de la plateforme.

5. Fonctionnalités Bonus (À Développer)

5.1. Vente aux enchères

- Système d'enchères avec minuterie.
- Mise à jour dynamique des offres.
- Notifications pour les nouvelles enchères.
- Paiement final pour l'enchérisseur gagnant.
- Historique des enchères pour chaque utilisateur.

5.2. Commentaires

- Ajout de commentaires sur œuvres et ateliers.
- Notifications pour les commentaires reçus.
- Modération des commentaires.

5.3. Messagerie interne

- Envoi de messages privés entre utilisateurs.
- Notifications en temps réel.
- Possibilité de négociation directe.

6. Avancement Technique

À ce jour, les éléments suivants ont été réalisés :

- Authentification sécurisée et gestion des rôles.
- CRUD complet des œuvres.
- Intégration de Stripe pour les paiements.
- Gestion des ateliers vidéo.
- Système de likes et abonnements.
- Interface d'administration fonctionnelle.
- Design responsive avec Tailwind CSS

7. Planification Prévisionnelle

Le projet **YouArt** sera mené en quatre phases successives, réparties entre janvier et avril 2025 :

1. **Phase 1 : Étude et Conception** (*Janvier - Février 2025*)

Cette phase est dédiée à l'analyse des besoins et à la rédaction du cahier des charges. Les maquettes de l'interface et les diagrammes UML (cas d'utilisation, diagrammes de classes) seront réalisés et livrés avant la mi-février, notamment le 14 février 2025.

2. **Phase 2 : Développement Backend et Frontend** (*Février - Mars 2025*)

Une fois la conception terminée, le développement commencera. Cela comprend la création du système d'authentification, la gestion des utilisateurs, des galeries, des œuvres, ainsi que l'intégration du système de paiement Stripe. En parallèle, l'interface utilisateur sera développée en respectant les maquettes fournies, avec un soin particulier apporté à la responsivité.

3. **Phase 3 : Tests et Corrections** (*Mars - début Avril 2025*)

Chaque fonctionnalité développée fera l'objet de tests unitaires et fonctionnels. Les erreurs seront corrigées, et l'ergonomie de la plateforme sera optimisée pour une meilleure expérience utilisateur.

4. **Phase 4 : Déploiement et Lancement** (*Avril 2025*)

La plateforme complète sera livrée le 20 avril 2025. Elle sera déployée en ligne, testée en conditions réelles, et les retours des premiers utilisateurs permettront d'apporter les ajustements nécessaires après le lancement.

8. Annexes

- **Maquettes UI** : Interfaces principales (livrées le 14/02/2025).
- **Diagrammes UML** : Cas d'utilisation, diagrammes de classes (livrés le 14/02/2025).

Conclusion :

Ce cahier des charges présente de manière exhaustive la vision, les objectifs et les spécifications de la plateforme YouArt. Il servira de guide tout au long du processus de développement jusqu'au déploiement final, en mettant l'accent sur la qualité, la sécurité et l'expérience utilisateur.

