

Cahier des Charges : "YouArt"

1. Contexte et Objectifs du Projet

1.1 Contexte

"YouArt" est une plateforme en ligne innovante visant à soutenir les artistes spécialisés dans le dessin et les amateurs d'art. Elle leur offre un espace pour s'exprimer, collaborer et découvrir des créations artistiques variées. L'objectif principal est de créer une communauté artistique interactive et accessible.

1.2 Problématique

Les artistes spécialisés dans le dessin rencontrent souvent des difficultés à exposer leurs œuvres, à obtenir de la visibilité et à interagir avec une communauté engagée. De plus, la vente d'œuvres d'art en ligne reste un défi en raison du manque de plateformes adaptées aux besoins des artistes et des passionnés. YouArt vise à répondre à ces défis en proposant un espace numérique dédié à la création, au partage et à la monétisation des œuvres de dessin.

1.3 Objectifs Généraux

- Présentation des œuvres : Permettre aux artistes de créer des galeries personnalisées.
- Vente en ligne : Offrir un espace pour vendre des œuvres d'art directement sur la plateforme.
- Interaction communautaire : Favoriser les échanges entre artistes et amateurs d'art.
- Apprentissage : Proposer des ateliers pour le développement des compétences.

1.4 Objectifs Spécifiques

- Faciliter la création de profils et de galeries personnalisées.
- Intégrer un système de gestion des transactions pour la vente des œuvres.
- Offrir des ateliers interactifs et des outils d'échange entre utilisateurs.
- Assurer une expérience utilisateur intuitive, compatible desktop et mobile.

2. Périmètre Fonctionnel

2.1 Fonctionnalités Principales

a. Gestion des Utilisateurs

- Inscription et connexion avec validation email.
- Gestion des profils utilisateurs.
- Attribution de rôles : artiste, amateur, administrateur.

b. Galeries et Œuvres d'Art

- Création et personnalisation de galeries.
- Ajout, modification et suppression d'œuvres.
- Visualisation publique des galeries.

c. Ateliers et Ressources

- Accès à une liste d'ateliers avec descriptions et dates.
- Accès à des ressources multimédias (vidéos, guides, échanges en ligne).

d. Vente d'Œuvres

- Mise en vente d'œuvres avec système de paiement en ligne.
- Gestion des transactions et suivi des commandes.

e. Interaction et Communauté

- Possibilité de commenter et liker des œuvres.

2.2 Fonctionnalités Administratives

- Modération des contenus publiés.
- Gestion des utilisateurs (activation, suspension, suppression).
- Supervision des ateliers, ventes et paiements.

3. Spécifications Techniques

3.1 Technologies Utilisées

- Frontend : HTML, CSS (Framework : Tailwind CSS), JavaScript.
- Backend : PHP.
- Base de Données : PostgreSQL (gestion via PDO).
- Authentification : Utilisation de bcrypt pour le hachage des mots de passe.
- Hébergement : Serveur web compatible PHP/PostgreSQL.

3.2 Accessibilité

- Conception responsive, adaptée aux écrans desktop, tablettes et mobiles.
- Navigation intuitive pour tous les utilisateurs.

3.3 Sécurité

- Validation stricte des entrées utilisateur pour prévenir les injections SQL et attaques XSS.
- Mise en place de protections contre les attaques CSRF.
- Gestion des sessions avec des protocoles de sécurité avancés.

4. Planification Estimée

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

- 14/02/2025 : Livraison des maquettes et des diagrammes UML (cas d'utilisation, diagrammes de classes).
- Analyse des besoins et rédaction du cahier des charges.
- Conception des maquettes et des diagrammes UML.

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

- Développement des fonctionnalités backend :
 - Gestion des utilisateurs et authentification.
 - Création des galeries et gestion des œuvres.
 - Mise en place du système de vente et de paiement.
- Développement frontend :
 - Intégration des maquettes et développement de l'interface utilisateur.
 - Tests d'affichage responsive et d'ergonomie.

Phase 3 : Tests et Corrections (Mars - Début Avril 2025)

- Tests unitaires et fonctionnels de chaque module.
- Correction des bugs et optimisation des performances.
- Ajustements de l'ergonomie et de l'interface utilisateur.

Phase 4 : Déploiement et Lancement (Avril 2025)

- 20/04/2025 : Livraison finale de la plateforme avec toutes les fonctionnalités prévues.
- Mise en ligne de la plateforme et tests en conditions réelles.
- Collecte des retours utilisateurs et corrections post-lancement.

5. Annexes

- Maquettes d'interfaces utilisateur pour chaque écran principal (disponibles le 14/02/2025).
- Diagrammes UML (cas d'utilisation, diagrammes de classes) pour décrire les interactions et la structure technique (livrés le 14/02/2025).

Ce cahier des charges précise les besoins fonctionnels et techniques pour "YouArt" et constitue une référence essentielle à chaque étape du développement.