



Cahier des charges

Sommaire

Intro	3
Concepts de base	3
Descriptif	3
Objectif	3
Fonctions	3
D'utilisation	3
D'interface	4
Critères	4
Contraintes	5
Déroulement	5

1. Intro

Ce document présente les objectifs attendus et les moyens et méthodes prévus pour y répondre. Il exposera le contexte lié au projet, ainsi qu'une description des fonctions du produit et enfin les critères visés. La réalisation mène à une interface homme-machine d'un réseau social de partage de photos avec une gestion de profils et de posts.

2. Concepts de base

Réseau social : Dans le monde virtuel, un réseau social est un site Internet qui permet aux utilisateurs, professionnels et/ou particuliers, de partager des informations. Chaque utilisateur doit créer un profil pour publier et consulter différents contenus : texte, photos, vidéos, liens...

IHM : Au sens large, une interface est un dispositif qui sert de limite commune à plusieurs entités communicantes. Pour que la communication soit possible, un dispositif doit assurer à la fois la connexion physique entre les entités et effectuer des opérations de traduction entre les formalismes.

3. Descriptif

a. Objectif

Développer une IHM d'un réseau social professionnel, nommé Pictée, axé sur la photographie, sans prendre en compte les interactions backend, en se basant sur le langage KNACSS.

b. Fonctions

Les différentes fonctions d'utilisation qui seront proposées sont les suivantes :

- Afficher par ordre antéchronologique les posts des profils suivis par l'utilisateur, ou ceux issus d'une recherche.

- Pouvoir faire défiler les posts pour parcourir les nouveautés partagées par le réseau.
- Accéder à son profil personnel en tant qu'utilisateur, regroupant ses informations générales, préférences et les profils suivis.
- Rechercher des profils et des posts afin d'accéder directement aux photos voulues.
- Poster une ou plusieurs photos sur son profil, qui seront partagées aux utilisateurs ayant suivi le-dit profil. Pouvoir les supprimer.
- Proposer des suggestions de profils à suivre.

c. Critères

L'interface devra respecter les règles ergonomiques UX ainsi qu'être éprouvée par des tests utilisateurs.