

Cahier des charges - Application Mobile de Commande et d'Achat de Meubles en bois

SOMMAIRE

| | |
|--|----------|
| I. Introduction..... | 2 |
| 1.1. Contexte..... | 2 |
| 1.2. Problématique..... | 3 |
| II. Portée du Projet..... | 3 |
| 2.1. Objectifs..... | 3 |
| 2.2. Public Cible | 3 |
| 2.3. Fonctionnalités Détaillées..... | 3 |
| 2.3.1. Commande Personnalisée de meuble | 3 |
| 2.3.2. Meubles Prêts à l'Achat | 3 |
| 2.3.3. Processus de Commande | 3 |
| 2.3.4. Suivi de Commande..... | 4 |
| 2.3.5. Calcul de la Livraison..... | 4 |
| 2.3.6. Offres et Réductions | 4 |
| 2.3.7.Dépanages Rapides..... | 4 |
| 2.3.8.Prendre un rendez-vous..... | 4 |
| III. Technologie..... | 4 |
| 3.1. Frontend (Flutter)..... | 4 |
| 3.2. Backend (Laravel) | 4 |
| 3.3. Cloud et Base de Données (Firebase, Google Cloud) | 5 |
| IV. Budget et Durée | 5 |
| 4.1. Budget..... | 5 |
| 4.2. Durée de Développement | 5 |
| V. Conclusion | 5 |

I. Introduction

1.1. Contexte

Le marché de l’artisanat sur tout de la menuiserie, on connaît une demande croissante des meubles. Notre application vise à répondre à ce besoin en permettant aux utilisateurs de commander des meubles sur mesure en ligne, tout en offrant une sélection variée de meubles prêts à l'achat.

1.2. Problématique

Le processus actuel de commande des meubles est souvent complexe et nécessite une interaction directe avec les menuisiers. Notre application vise à simplifier ce processus en offrant une plateforme conviviale où les clients peuvent personnaliser leurs meubles en ligne et suivre facilement le processus de commande jusqu'à la livraison.

II. Portée du Projet

2.1. Objectifs

Le principal objectif de ce projet est de développer une application mobile robuste, conviviale et sécurisée permettant aux utilisateurs de commander des meubles personnalisés et offrir une variété de meubles réalisés prêts à l'achat.

2.2. Public Cible

L'application cible les amateurs de la menuiserie, les passionnés de l'artisanat et toute personne recherchant des meubles en bois.

2.3. Fonctionnalités Détaillées

2.3.1. Commande Personnalisée

- Interface de téléchargement d'images depuis la galerie du téléphone au cas où le modèle à commander ne se trouve pas dans les propositions de l'application
- Options avancées de personnalisation, y compris les détails par rapport aux dimensions, le type de bois à utiliser, etc.

2.3.2. Meubles Prêts à l'Achat

- Catégories claires telles que "Lits", "Armoires", "Tables à manger", etc.
- Galerie d'images haute résolution pour chaque modèle de meubles prêt à l'achat.
- Informations détaillées comprenant le prix, les dimensions, et l'artiste le cas échéant.

2.3.3. Processus de Commande

- Confirmation détaillée de la commande avec le prix total qui sera disponible en moins de 10h après la soumission des détails de la commande, y compris les coûts de personnalisation et de livraison.
- Intégration d'un système de paiement sécurisé via des passerelles.

2.3.4. Suivi de Commande

- Page dédiée au suivi de la commande avec des états (en attente, en cours de fabrication, en livraison, livré).
- Notifications push pour informer les utilisateurs des mises à jour importantes.

2.3.5. Calcul de la Livraison

- Utilisation de la géolocalisation pour calculer la distance par rapport au centre-ville de Lomé.
- Tarification dynamique de la livraison en fonction de la distance.

2.3.6. Offres et Réductions

- Système de réduction automatique pour les commandes de plusieurs meubles.
- Possibilité d'appliquer des codes promo.

2.3.7. Dépannages rapides

- Demande d'un menuisier en cas d'urgence à domicile (Exemple : Une porte bloqué).

2.3.8 Prendre un rendez-vous

- Pour des cas complexes comme aller visiter un chantier pour analyser les besoins, l'utilisateur a la possibilité de prendre un rendez-vous.

III. Technologie

3.1. Frontend (Flutter)

- Utilisation de Flutter pour le développement cross-platform (iOS et Android).
- Interface utilisateur réactive et esthétique pour une expérience utilisateur optimale.

3.2. Backend (Laravel)

- Backend développé en utilisant le framework Laravel pour assurer la robustesse et la sécurité.
- Base de données MySQL pour stocker les informations des utilisateurs, des commandes et des produits.

3.3. Cloud et Base de Données (Firebase, Google Cloud)

- Intégration de Firebase pour la gestion des utilisateurs et des notifications push.
- Utilisation de Google Cloud pour le stockage des images et le calcul de la livraison.

IV. Budget et Durée

4.1. Budget

Le budget estimatif pour le développement de l'application est fixé à 2 millions de francs CFA. Ceci comprend les coûts de développement, de conception, de test et d'éventuelles dépenses imprévues.

4.2. Durée de Développement

Le projet s'étendra sur une période de 3 mois, incluant le développement, les tests et la phase de conception. La répartition approximative du temps serait :

- Développement (6 semaines)
- Tests (2 semaines)
- Conception (4 semaines)

V. Conclusion

Ce cahier des charges définit les contours du projet, précise les fonctionnalités attendues, les technologies à utiliser, ainsi que le budget et la durée estimés. Des révisions pourraient être apportées en fonction des retours pendant le développement.