

CAHIER DES CHARGES

Projet de Fin d'Études : Plateforme MurArt

1. Présentation du Contexte

MurArt est une plateforme web dédiée à la vente et à la personnalisation de papiers peints artistiques. Elle permet aux designers de proposer leurs créations et aux clients de personnaliser et d'acheter des designs uniques. La plateforme se distingue en offrant aux clients la possibilité de combiner différents types de papier avec des designs créés par des designers professionnels, ou d'utiliser leurs propres images pour créer des œuvres murales sur mesure.

2. Problématique

Le marché actuel de la décoration murale présente plusieurs défis :

Comment créer une plateforme qui connecte efficacement les trois acteurs principaux du marché des papiers peints - administrateurs, designers et clients - dans un écosystème intégré permettant aux clients de personnaliser facilement leurs espaces tout en valorisant le travail créatif des designers ?

Cette problématique comprend plusieurs aspects :

- Les designers talentueux manquent de plateformes spécialisées pour commercialiser leurs créations
- Les clients recherchent des solutions personnalisées mais font face à un manque d'options flexibles
- Les plateformes existantes n'offrent pas une expérience complète combinant le choix du support et du design
- Il manque un système efficace pour connecter les créateurs, les matériaux et les clients finaux

3. Objectifs du Projet

- Développer une plateforme web intuitive pour la création d'œuvres murales personnalisées
- Fournir aux administrateurs des outils de gestion pour les catégories, types de papier et utilisateurs
- Offrir aux designers un espace pour télécharger et gérer leurs créations
- Permettre aux clients de combiner papiers et designs ou d'utiliser leurs propres images
- Implémenter un système e-commerce complet avec panier et paiement
- Créer un système d'évaluation et d'avis pour les designs et produits finis

4. Public Cible

- **Administrateurs** : Gestionnaires de la plateforme responsables du catalogue de papiers et de la supervision du contenu
- **Designers** : Artistes et créateurs cherchant à vendre leurs designs de papiers peints
- **Clients** : Particuliers ou professionnels souhaitant personnaliser leurs espaces avec des papiers peints uniques

5. Fonctionnalités Principales

Espace Administrateur

- Gestion des catégories de produits
- Création et gestion des types de papier (spécifications, prix, images)
- Ajout de papiers peints préconfigurés (wallpapers)
- Gestion des utilisateurs (clients et designers)
- Approbation des prévisualisations d'œuvres personnalisées
- Approbation des avis clients
- Tableau de bord avec statistiques de ventes

Espace Designer

- Téléchargement et gestion des designs
- Attribution des catégories
- Visualisation des statistiques d'utilisation de leurs designs
- Consultation des avis sur leurs designs

Espace Client

- Navigation dans le catalogue de designs et de papiers peints existants
- Création d'œuvres personnalisées :
 - Sélection d'un design de la galerie ou téléchargement d'une image personnelle
 - Choix du type de papier
 - Définition des dimensions (hauteur, largeur)
 - Prévisualisation de l'œuvre finale
 - Approbation des prévisualisations
- Gestion du panier d'achats
- Processus de paiement
- Suivi des commandes
- Publication d'avis sur les designs et papiers peints

6. Spécifications Techniques

Backend

- **Framework** : Laravel (sans utilisation de packages comme Breeze)
- **Base de données** : PGSQL
- **Architecture** MVC

Frontend

- Technologies : JavaScript, Laravel Blade
- Interface responsive
- Visualisation des personnalisations

Sécurité

- Authentification des utilisateurs
- Protection contre les attaques courantes (CSRF, XSS)
- Validation des données côté client et serveur

7. Contraintes Techniques

- Développement sans packages Laravel facilitant l'authentification (comme Breeze)
- Utilisation de JavaScript vanilla avec Laravel Blade (pas de framework JavaScript)
- Base de données relationnelle MySQL

8. Livrables

- Code source complet de l'application
- Documentation technique
- Diagrammes UML (cas d'utilisation, classes, séquences)
- Base de données avec données de test
- Rapport de projet détaillant l'implémentation

9. Planning de Développement

Le projet sera divisé en phases de développement :

1. Configuration initiale : Mise en place du projet et de la base de données
2. Système d'authentification : Implémentation du système de connexion et des rôles
3. Fonctionnalités administrateur : Développement du panneau d'administration
4. Portail designer : Création de l'espace de gestion pour les designers
5. Catalogue et navigation : Développement des fonctionnalités de navigation
6. Système de création d'œuvres : Implémentation du système de personnalisation
7. Processus d'approbation : Développement du workflow de prévisualisation et approbation
8. E-commerce : Mise en place du panier et processus de commande
9. Avis et évaluations : Implémentation du système d'avis
10. Finalisation et optimisation : Tests et améliorations finales

10. Modèles et Entités Principales

- User : Informations utilisateur avec différents rôles (admin, designer, client)
- Category : Catégories pour organiser les designs et papiers peints
- Paper : Types de papier disponibles avec caractéristiques techniques
- Design : Designs créés par les designers
- Wallpaper : Papiers peints préconfigurés par les administrateurs
- Artwork : Œuvres personnalisées créées par les clients
- ArtworkPreview : Prévisualisations d'œuvres en attente d'approbation

- **Review** : Avis des clients sur les designs et papiers peints
- **Order/OrderItem** : Commandes et éléments de commande
- **CartItem** : Éléments du panier d'achat

11. Conclusion

Le projet MurArt vise à créer une plateforme complète qui met en relation designers, clients et administrateurs dans l'écosystème de la décoration murale personnalisée. En permettant aux clients de combiner des designs professionnels avec différents types de papier et dimensions, MurArt offrira une expérience de personnalisation unique tout en créant de nouvelles opportunités pour les designers.

La réussite du projet reposera sur une interface intuitive, un processus de commande fluide et une gestion efficace des différents rôles d'utilisateurs, le tout optimisé pour assurer une expérience utilisateur agréable.