



UNIVERSITÉ DE
VERSAILLES
ST-QUENTIN-EN-YVELINES



université PARIS-SACLAY

Cahier des Charges - Site E-commerce de Fitness "FitZone"

Réalisé par la startup : IATIC-Apps

Membres de l'équipe :

- Ali SINA (chef de projet)
- Asmae EL FEHRI
- Abdellah SERRHINI
-
-
- Junior Nzima

Table des matières

Table des matières.....	01
1. Présentation du projet.....	02
1.1 Contexte et Objectifs du Projet :	02
1.2 Enjeux du projet :	02
1.3 Objectif :	02
2. Description des besoins.....t	03
2.1 Public cible.....	03
2.2 Problématique.....	03
2.3 Quelques solutions:	03
3. Fonctionnalités principales:.....	04
3.1 Formulaire d'inscription et de connexion sécurisé.....	04
3.2 Espace client	04
3.3 Système de filtrage et de recherche de produits.....	04
3.4 Intégration d'un chatbot pour assistance client.....	04
3.5 Système de notifications	04
3.6 Système de paiement sécurisé	04
4. Contraintes techniques.....	05
4.1 Technologies utilisées	05
4.2 Sécurité	05
4.3 Performance.....	05
4.4 Compatibilité.....	05
5. Design et ergonomie.....	06
5.1 Charte graphique.....	06
5.2 Interface utilisateur.....	06
5.3 Expérience utilisateur.....	06
5.4 Accessibilité.....	06
6. Planification et budget prévisionnel.....	07
6.1 Phase 1 : phase de définition (une semaine).....	07
6.2 Phase 2 : phase de conception (une semaine).....	07
6.3 Phase 3 : phase de réalisation (trois semaines).....	07
6.4 Phase 4 : phase de tests (une semaine).....	07
6.5 Phase 5 : phase de déploiement (une semaine).....	08
6.6 Diagramme de GANTT	08
7. Livrables attendus.....	10
7.1 Application web fonctionnelle.....	10
7.2 Code source documenté	10
7.3 Documentation utilisateur.....	10

1. Présentation du projet

1.1 Contexte du projet

FitZone est une plateforme e-commerce dédiée à la vente de produits de fitness et d'équipements sportifs. Dans un marché en pleine expansion, les consommateurs recherchent des solutions pratiques et accessibles pour améliorer leur condition physique. L'essor du fitness en ligne et la demande croissante pour des produits de qualité créent une opportunité de développer une plateforme moderne qui répond à ces besoins.

1.2 Enjeux du projet

- **Expérience utilisateur améliorée** : navigation fluide, recherche intuitive et interface responsive ;
- **Fiabilité et sécurité** : paiement sécurisé, protection des données personnelles ;
- **Avantage concurrentiel** : offrir un catalogue varié, un accompagnement personnalisé via chatbot et des promotions ciblées ;
- **Fidélisation client** : notifications pour promotions et nouveautés, système de recommandations personnalisé.

1.3 Objectif

L'objectif principal est de créer un site e-commerce moderne, intuitif et sécurisé qui permet aux clients de :

- S'inscrire facilement et de gérer leur espace personnel ;
- Interagir avec un chatbot pour un service client automatisé ;
- Accéder à un catalogue varié de produits de fitness, y compris des équipements, vêtements et compléments alimentaires ;
- Bénéficier d'une expérience utilisateur améliorée grâce à une navigation fluide et à des fonctionnalités de filtrage et de recherche de produits.

2. Description des besoins

2.1 Public cible

- Amateurs et professionnels du fitness ;
- Clubs de sport et salles de gym ;
- Personnes recherchant des produits de bien-être et de nutrition.

2.2 Problématique

Les utilisateurs ont besoin d'une plateforme fiable et ergonomique pour acheter facilement équipements, vêtements et compléments alimentaires avec une assistance efficace. À ce jour, il existe de nombreux sites web de fitness proposant les mêmes services que ceux sur lesquels nous nous fixons. De ce fait, une question évidente se pose : quels moyens peuvent être utilisés pour se démarquer de la concurrence dans le secteur du e-commerce de fitness, tout en offrant un catalogue de produits diversifié et attrayant ?

2.3 Quelques solutions

Afin de répondre à la problématique de ce projet, la startup **IATIC-Apps** propose plusieurs solutions.

- **Positionnement de Marque** : Développer une image de marque unique qui reflète les valeurs de FitZone, comme la qualité, la performance et le bien-être ;
- **Offre de Produits Diversifiée** : Inclure des équipements et accessoires de fitness moins courants mais recherchés par des segments spécifiques (yoga, pilates, athlétisme, etc.) ;
- **Expérience Utilisateur Améliorée** : Concevoir un site web esthétiquement plaisant et facile à naviguer, avec des fonctionnalités de recherche et de filtrage efficaces ;
- **Service Client Exceptionnel** : Assistance Personnalisée : Mettre en place un service client réactif et accessible, avec un support par chat en direct et des réponses rapides aux questions des utilisateurs.
- **Programmes de Fidélisation** : Proposer des remises et des promotions spéciales aux clients fidèles et aux abonnés de la newsletter.

Ces solutions peuvent aider FitZone à se démarquer dans un marché concurrentiel tout en offrant une expérience enrichissante aux utilisateurs.

3. Fonctionnalités principales

3.1 Formulaire d'inscription et de connexion sécurisé

Permet aux utilisateurs de créer un compte et de se connecter en toute sécurité grâce à des protocoles de chiffrement et une authentification renforcée.

3.2 Espace client

Un espace personnel sera créé pour chaque client pour leur permettre de gérer leur profil, de suivre leurs commandes, d'accéder à l'historique de leurs achats etc.

3.3 Système de filtrage et de recherche de produits

Recherche intuitive des produits avec filtres par catégorie, prix, marque, et autres critères pertinents.

3.4 Intégration d'un chatbot pour assistance client

Un assistant virtuel disponible 24/7 pour répondre aux questions des utilisateurs et les guider dans leurs achats.

3.5 Système de notifications

Envoi d'alertes sur les promotions, les mises à jour produits et les nouvelles collections.

3.6 Système de paiement sécurisé

Intégration de moyens de paiement fiables tels que Stripe, PayPal et les cartes bancaires, garantissant des transactions protégées.

4. Contraintes techniques

4.1 Technologies utilisées

- **Frontend** : HTML, CSS, JavaScript - Ces technologies permettent de concevoir une interface utilisateur dynamique et responsive pour une navigation fluide.
- **Backend** : PHP offre une structure robuste pour le développement d'applications web.
- **Base de données** : MySQL - Ce système de gestion de bases de données relationnelles assurent une organisation efficace des informations produits et utilisateurs.
- **Chatbot** : Dialogflow, Botpress ou IA propriétaire - Permet d'intégrer un assistant virtuel capable d'interagir avec les utilisateurs pour répondre à leurs questions et les orienter dans leur parcours d'achat.

4.2 Sécurité

- Chiffrement des données sensibles ;
- Protection contre les injections SQL et XSS.

4.3 Performance

- Temps de chargement optimisé ;
- Mise en cache des données ;
- Optimisation des contenus multimédias.

4.4 Compatibilité

- Responsive Design : desktop, tablette, mobile ;
- Compatibilité avec les navigateurs courants (Chrome, Firefox, Edge, Safari).

5. Design et ergonomie

5.1 Charte graphique

Établit en amont, la charte graphique servira de référence en ce qui concerne le logo, les typographies modernes et lisibles, et la palette de couleurs à utiliser.

5.2 Interface utilisateur

- Navigation intuitive ;
- Mise en avant des produits populaires et des promotions ;
- Pages produit détaillées avec avis et recommandations.

5.3 Expérience utilisateur

- **Processus d'achat simplifié** : Réduction du nombre d'étapes pour finaliser un achat, avec une interface fluide et intuitive ;
- **Assistance en temps réel via chatbot** : Un assistant virtuel disponible 24/7 pour guider l'utilisateur, répondre à ses questions et l'aider dans ses choix ;
- **Personnalisation des recommandations** : Affichage de produits en fonction des préférences et de l'historique d'achats, pour une expérience plus pertinente et engageante.

5.4 Accessibilité

- **Mode contraste élevé** : Amélioration de la lisibilité en renforçant le contraste entre le texte et l'arrière-plan pour les personnes malvoyantes ;
- **Prise en charge des lecteurs d'écran** : Compatibilité avec les technologies d'assistance, comme les lecteurs d'écran, permettant aux utilisateurs non voyants de naviguer efficacement sur le site.

6. Planification et budget prévisionnel

6.1 Phase 1 : phase de définition (une semaine)

Collecte et analyse des exigences. Les besoins et les objectifs du projet sont identifiés et définis en détail. Une analyse approfondie est effectuée pour comprendre les différentes contraintes du projet.

6.2 Phase 2 : phase de conception (une semaine)

Conception des maquettes et wireframes, l'architecture, la structure et les fonctionnalités du projet. Les décisions de conception sont prises en fonction des exigences établies précédemment.

6.3 Phase 3 : phase de réalisation (trois semaines)

Après la conception, la phase de mise en œuvre démarre. Les développeurs de **IATIC-Apps** commencent à coder et à créer le produit final conformément aux spécifications et aux plans établis lors des phases précédentes.

6.4 Phase 4 : phase de tests (une semaine)

Les tests sont effectués pour s'assurer que le produit fonctionne correctement et répond aux exigences définies.

- Tests fonctionnels et corrections ;
- Tests de performance et optimisations ;
- Tests spécifiques du chatbot.

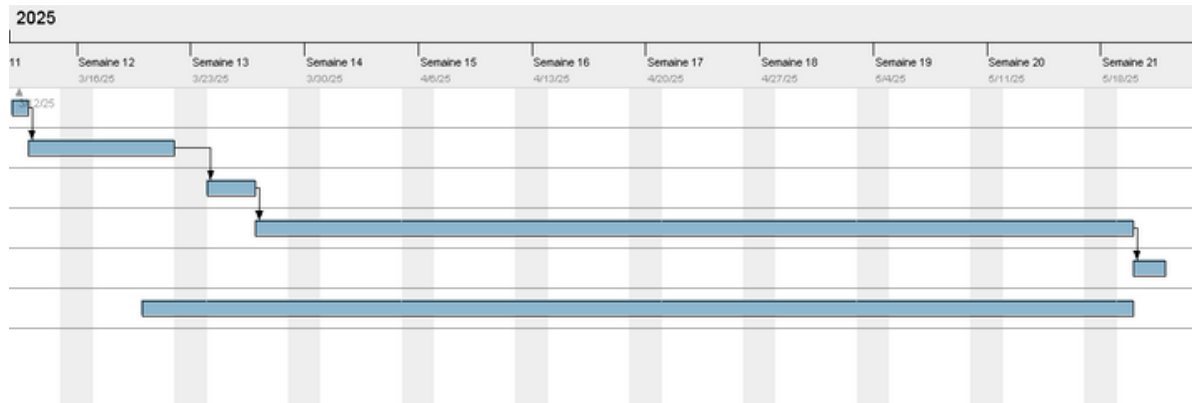
6.5 Phase 5 : phase de déploiement (une semaine)

Une fois que le produit a passé les tests avec succès, il est prêt à être déployé.

- Mise en production progressive ;
- Formation et documentation ;
- Déploiement et calibrage final du chatbot.

6.6 Diagramme de GANTT





Utilisation du diagramme de Gantt pour planifier et coordonner les tâches du projet, assurant une progression ordonnée en collaboration avec les membres de l'équipe. Il résume toute la planification des objectifs à atteindre et les étapes de mise en œuvre avec des dates limites à respecter.

Budget prévisionnel

Poste	Coût estimé
Développement web	10 000 €
UI/UX Design	3 000 €
Sécurité	2 000 €
Marketing & SEO	3 000 €
Total	18 000 €

7. Livrables attendus

7.1 Application web fonctionnelle

Une plateforme e-commerce entièrement opérationnelle permettant aux utilisateurs d'acheter des produits de fitness. L'application devra inclure toutes les fonctionnalités définies dans le présent cahier des charges.

7.2 Code source documenté

Le code source de l'application sera bien structuré et commenté. Cela inclut l'organisation du code, les conventions de nommage, et des commentaires explicatifs pour faciliter la compréhension et la maintenance par d'autres développeurs à l'avenir.

7.3 Documentation utilisateur

Un document ou un ensemble de documents destinés aux utilisateurs finaux de l'application. Cela inclura des guides d'utilisation, des FAQ, et des informations sur la navigation, les fonctionnalités, et la résolution de problèmes.