|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase/tâches** | **Description** | **Durée estimée** | **Ressources impliquées** | **Indépendance** |
| **Analyse de besoin** | Recueillir les attentes des utilisateurs et définir les objets du Project | 1 Semaine | Chef de projet, utilisation, analyste | Dépend des parties prenantes |
| **Spécification des besoins** | Rédiger un cahier des charges fonctionnel et technique | 1 Semaine | Analyste, développement, client | Dépend de l’analyse de besoin |
| **Conception techniques** | Elaborer l’architecture du système et la base de données | 1 Semaine | Architecte logiciel, développement | Dépend des spécifications |
| **Planification détaillée** | Découper le projet en tâches, établir un calendrier | 3 Jours | Chef de projet | Dépend de la conception |
| **Développement module A** | Développer le module de gestion des commandes | 2 Semaine | Développeur | Dépend de la conception |
| **Développement module B** | Développer le module de gestion des achats | 2 Semaine | Développeur | Peut-être parallèle à module A |
| **Test unitaire** | Vérification individuelle des modules développés | 1 Semaine | Développeur,  testeur | Dépend des modules A et B |
| **Tests d’intégration** | Vérification de l’interaction entre les modules | 1 Semaine | Développeur,  testeur | Dépend des tests unitaires |
| **Recette utilisateur** | Validation finale par l’utilisateurs | 4 Jours | Utilisateur, testeur, chef de projet | Dépend des tests d’intégration |
| **Déploiement** | Mise en ligne de la plateforme | 2 Jours | Développeur, administrateur système | Dépend de la recette utilisation |
| **Maintenance initiale** | Correction des premiers bugs et retours utilisations | 1 à 2 Semaines | Développeur, support technique | Dépend du déploiement |

**1 Réponse LISTES DES TACHES ET PHASES PRINCIPALES**

**Spécifications de Besoins fonctionnels**

**Project : Conception et mise en œuvre d’une plateforme des commandes et achats des articles au sein de la maison artistique SIM**

**Date : 19/05/2025**

**Auteur : SONGA BUHENDWA L2 IG**

**Plateforme de Commandes et Achats - Maison Artistique SIM**

1. **Introduction**

**1.1 Objectif Principal**

Développer et déployer une plateforme numérique centralisée pour la gestion des commandes et des achats d'articles au sein de la maison artistique SIM. Cette plateforme vise à optimiser les processus, améliorer l'efficacité et offrir une meilleure expérience aux utilisateurs concernés.

**1.2 Contexte**

La maison artistique SIM fonctionne actuellement avec des méthodes potentiellement manuelles ou dispersées pour la gestion de ses commandes et achats. La mise en place d'une plateforme numérique permettra de :

* Centraliser les informations relatives aux articles, aux fournisseurs, aux commandes et aux achats.
* Faciliter la communication et la collaboration entre les différents acteurs (acheteurs, responsables, fournisseurs, etc.).
* Améliorer le suivi des stocks et des dépenses.
* Potentiellement réduire les erreurs et les délais.

**2. Description Générale de la Plateforme**

**2.1 Fonctionnalités Clés Attendues**

La plateforme devra offrir au minimum les fonctionnalités suivantes :

**Gestion des Articles**

* Création, lecture, mise à jour et suppression (CRUD) des informations sur les articles (nom, description, prix, unité de mesure, catégorie, etc.).
* Possibilité d'associer des images aux articles.
* Gestion des stocks (quantité disponible, seuil d'alerte).
* Gestion des Fournisseurs :
* CRUD des informations sur les fournisseurs (Nom, Contact, Adresse, etc.).
* Possibilité d'associer des articles à des fournisseurs.
* Gestion des Demandes de Commande :
* Création de demandes de commande par les utilisateurs autorisés.
* Spécification des articles, des quantités et des dates de livraison souhaitées.
* Possibilité de joindre des documents (spécifications techniques).
* Suivi de l'état des demandes de commande (en attente d'approbation, approuvée, rejetée).
* Gestion des Achats (Bons de Commande) :
* Génération automatique de bons de commande à partir des demandes approuvées.
* Possibilité de modifier les informations du bon de commande avant l'envoi au fournisseur.
* Suivi de l'état des bons de commande (envoyé, en cours de livraison, livré, facturé).

**Gestion des Réceptions :**

* Enregistrement des réceptions de marchandises.
* Mise à jour automatique des stocks lors de la réception.
* Possibilité de signaler des problèmes de réception (quantités incorrectes, articles endommagés).

**Gestion des Factures :**

* Enregistrement des informations des factures fournisseurs.
* Association des factures aux bons de commande correspondants.
* Suivi de l'état des paiements des factures.

**Gestion des Utilisateurs et des Rôles :**

* Création et gestion des comptes utilisateurs.
* Attribution de différents rôles et permissions (demandeur, approbateur, administrateur).
* Gestion des accès aux différentes fonctionnalités de la plateforme en fonction des rôles.
* Reporting et Statistiques (Souhaitable) :
* Génération de rapports sur les commandes, les achats, les dépenses, les stocks, etc.
* Possibilité de filtrer et d'exporter les données.

**2.2 Utilisateurs Cibles**

La plateforme s'adressera principalement aux profils d'utilisateurs suivants :

* Employés de la maison artistique SIM : Ceux qui initient les demandes de commande pour les besoins de leurs activités (matériel artistique, fournitures de bureau, etc.).
* Responsables des achats : Les personnes chargées de valider les demandes de commande, de générer les bons de commande et de suivre les achats.
* Gestionnaires de stocks : Les personnes responsables de la gestion et du suivi des stocks d'articles.
* Administrateurs du système : Les personnes chargées de la configuration, de la maintenance et de la gestion des utilisateurs de la plateforme.
* (Potentiellement) Fournisseurs : Dans une phase ultérieure, il pourrait être envisagé d'offrir un accès limité aux fournisseurs pour le suivi des commandes et la soumission des factures.

**2.3 Environnement d’Utilisation**

**La plateforme devra être accessible dans l'environnement de travail de la maison artistique SIM, ce qui implique de considérer les aspects suivants :**

**Type d'Accès :** Application web accessible via un navigateur internet sur des ordinateurs de bureau et potentiellement des tablettes. Une application mobile pourrait être envisagée à terme.

**Infrastructure Technique Existante :** Il faudra tenir compte de l'infrastructure réseau et des systèmes informatiques déjà en place au sein de la maison artistique SIM.

**Sécurité :** La plateforme devra garantir la sécurité des données sensibles (informations sur les articles, les fournisseurs, les transactions financières, etc.). Des mécanismes d'authentification et d'autorisation robustes seront nécessaires.

**Ergonomie et Interface Utilisateur** : L'interface de la plateforme devra être intuitive, conviviale et facile à utiliser pour les différents profils d'utilisateurs, même ceux ayant peu de compétences techniques.

**Performance :** La plateforme devra être performante et réactive, même avec un volume important de données et d'utilisateurs.

**3. Besoins Fonctionnels Détaillés (Exemples)**

Il serait nécessaire de détailler davantage les besoins spécifiques. Par exemple, pour la "Gestion des Articles ‘’ :

**Création d'un article :** L'utilisateur doit pouvoir saisir le nom, la description, le prix unitaire, l'unité de mesure (pièce, litre, mètre), la catégorie (peinture, toile, pinceau), le code article (si applicable), et télécharger une image.

**Recherche d'un article :** L'utilisateur doit pouvoir rechercher un article par son nom, sa description, son code ou sa catégorie.

**Gestion des stocks :** Le système doit afficher la quantité disponible en stock pour chaque article et alerter lorsque le stock atteint le seuil défini.

**4. Besoins Non Fonctionnels**

En plus des fonctionnalités, il est important de considérer les besoins non fonctionnels, tels que :

**Performance :** Temps de réponse maximal pour les actions courantes (affichage d'une page, enregistrement d'une commande).

**Sécurité :** Niveau de sécurité requis pour protéger les données.

**Disponibilité :** Pourcentage de temps pendant lequel la plateforme doit être opérationnelle.

**Scalabilité :** Capacité de la plateforme à gérer une augmentation du nombre d'utilisateurs et du volume de données.

**Maintenabilité :** Facilité avec laquelle la plateforme peut être maintenue et mise à jour.

**Portabilité (si applicable)** : Possibilité d'utiliser la plateforme sur différents navigateurs et appareils.

**5. Contraintes**

Il est également important d'identifier les contraintes potentielles du projet, telles que :

**Budget :** Les ressources financières disponibles pour le développement et le déploiement de la plateforme.

**Délais :** Le calendrier prévu pour la réalisation du projet.

**Expertise Technique Disponible :** Les compétences techniques de l'équipe de développement.

\* Intégration avec les Systèmes Existants (si applicable) : La nécessité d'intégrer la nouvelle plateforme avec d'autres systèmes déjà utilisés par la maison artistique SIM.

**2 Réponse**

**A. Besoin fonctionnel**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Description** | **Priorité** | **Remarque** |
| BF1 | Permettre aux utilisateurs de consulter le catalogue d’articles | haute | Interface intuitive avec catégories d’articles |
| BF2 | Gérer d’ajout d’articles au panier et la modification des quantités | haute | Le panier doit être visible à tout moment |
| BF3 | Authentification des utilisateurs (inscription, connexion) | Moyenne | Système sécurité avec gestion des rôles (admin, client, etc.) |
| BF4 | Suivi des commandes passées avec état de traitement | Haute | Notification à chaque changement de statut de la commande |
| BF4 | Interface d’administration pour la gestion des articles et des commandes | Moyenne | Accessible uniquement aux utilisateur |

**Besoin non fonctionnels**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Désignation** | **Priorité** |
| BN1 | La plateforme doit être accessible via tout type de navigateur web moderne | **Haute** |
| BN2 | Le système doit garantir la sécurité des données utilisateurs (authentification, chiffrement, et c.) | **Très haute** |
| BN3 | Le temps de réponse pour toutes opération ne doit pas dépasser 3 secondes | **Moyenne** |