



Cahier des charges

BOURGOIN Louna

LECOURT Manon

LEROUX Chloé

11A



SOMMAIRE

1. Cadre du projet

- 1.1 Résumé
- 1.2 Contexte de l'entreprise
- 1.3 Enjeux et objectifs
- 1.4 Livrables
- 1.5 Équipe du projet
- 1.6 Prestataires

2. Planning

- 2.1 Planning prévisionnel
- 2.2 Versionning
- 2.3 Contrôle de l'évolution

3. Considération marketing

- 3.1 Cibles
- 3.2 Marché
- 3.3 Stratégie social médias

4. Conception graphique

- 4.1 Charte graphique
- 4.2 Interface utilisateur
- 4.3 Mockup
- 4.4 Illustration
- 4.5 Logo

5. Spécification technique

- 5.1 Application mobile
- 5.2 Back office
- 5.3 API (*Stripe pour sécuriser données mobiles*)
- 5.4 Choix technologiques
- 5.5 Base de données
- 5.6 Données et hébergement
- 5.7 Nom de domaine
- 5.8 Hébergement de serveur
- 5.9 Email
- 5.10 Compatibilité système



- 5.11 Site web
- 5.12 Types d'appareils
- 5.13 Service tiers
- 5.14 Sécurité
- 5.15 Contenu utilisateur
- 5.16 Maintenance et évolutions

6. Budget

- 6.1 Budget du projet
- 6.2 Budget maintenance et évolutions



1. Cadre du projet

1.1 Résumé

Mille Feutres est une plateforme de commerce en ligne qui permet d'acheter du matériel de loisirs créatifs de qualité et à des prix abordables. Elle sera disponible via une application mobile disponible sur iOS et Android ainsi que sous la forme d'un site web. *Mille Feutres* proposera également ses Box Crayons avec des surprises.

1.2 Contexte de l'entreprise

Durant les divers confinements, la population mondiale a renoué avec les loisirs créatifs, sauf problème, les magasins spécialisés étaient fermés. *Mille Feutres* propose donc une solution avec son application mobile qui assure une livraison rapide de tout le matériel nécessaire pour réaliser tous vos projets artistiques.

1.3 Enjeux et objectifs

L'objectif de *Mille Feutres* est de faciliter l'accès à l'art et ses outils, aux personnes novices en la matière ainsi qu'aux experts. On y trouve des matériaux allant des feuilles *Canson* jusqu'à des palettes de gouaches en passant par des kits de couture. Pour atteindre ce but, la plateforme propose l'achat en ligne de ses produits, de qualité et à des prix abordables.

1.4 Livrables

Nous livrerons la version Alpha au bout de 6 mois et la version Alpha au bout de 9 mois et le site Internet avec.



1.5 Équipe du projet

Cheffe de projet : LEROUX Chloé

Trésorière : BOURGOIN Louna

Membre actif : LECOURT Manon

1.6 Prestataires

Nous utiliserons plusieurs prestataires pour notre projet.

- pour installer le serveur, ce qui nous coûtera 1200€ et durera 4 jours.
 - pour maintenir le serveur, 200€/mois.
 - pour louer le serveur, 79.99€/mois.
 - pour développer notre application.
 - pour développer le backoffice de notre application, pour un budget de 20000€.
-

2. Planning

2.1 Planning prévisionnel

✚ Planning prévisionnel

2.2 Versionning

Nous allons d'abord développer une version Alpha de notre application avec seulement la fonctionnalité pour commander nos produits (le système, d'abonnements et de box ne seront pas encore présents dessus).

Puis, nous sortirons une version Bêta par la suite avec toutes les fonctionnalités de notre application. La version Alpha sera disponible au bout de 6 mois et la version Bêta au bout de 9 mois.

2.3 Contrôle de l'évolution

La cheffe d'équipe fera un point de contrôle tous les 3 mois pour vérifier les avancées des versions.



3. Considération marketing

3.1 Cibles

Pour cette application, nous visons les personnes qui veulent se lancer dans l'art mais aussi les personnes expérimentées. Nous voulons être accessibles pour tous et partout. La BoxCrayons cible les étudiants en étude de graphisme, d'art ainsi que les professionnels dans ce domaine.

3.2 Marché

				
Recherche par catégorie	✓	✓	✓	✓
Retour utilisateurs (avis)	✓	✓	X	X
Application mobile iOS	✓	✓	X	X
Application mobile Android	✓	✓	X	X
Inscription simple	✓	✓	X	X
Barre de recherche	✓	✓	✓	X
Hébergé en France	✓	X	✓	X
Crayon personnalisé	✓	✓	X	X
Service client sympathique	✓	X	X	X

3.3 Stratégie social médias

Afin de promouvoir notre application, nous serons présents sur divers réseaux sociaux.

- Facebook, réseau global, pour toucher la plupart de la population.



- Instagram, pour cibler davantage une cible autour des loisirs créatifs avec l'utilisation des hashtags et des concours pour rassembler une communauté active.
- Tiktok, en utilisant notamment les nombreuses tendances présentes et en utilisant l'humour comme moyen de communication.
- Twitter, pour partager les œuvres créées avec nos produits via le système de retweet et ainsi promouvoir les talents de notre communauté.

Les réseaux sociaux prennent une place importante pour Mille Feutres, notre présence y sera très active.

4. Conception graphique

4.1 Charte graphique

Le choix des couleurs s'est fait à partir des goûts de chacune des personnes de l'équipe. Elles sont pâles, douces et se marient bien entre elles. En effet, c'est l'image que l'équipe veut transmettre à ses utilisateurs.

<p>HEX #DDB5CF</p> <p>RGB 221, 181, 207</p> <p>HSL 321, 18%, 79%</p> 	<p>HEX #61B3E0</p> <p>RGB 97, 179, 224</p> <p>HSL 201, 57%, 63%</p> 
---	---



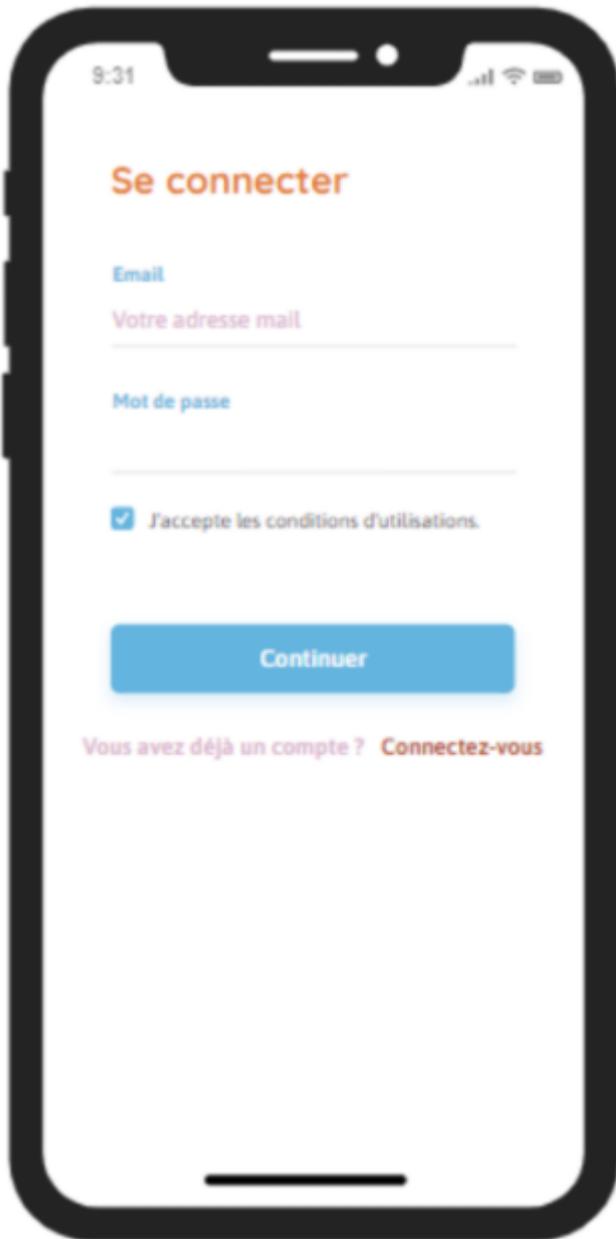
<p>HEX #B44720 RGB 180, 71, 32 HSL 16, 82%, 42%</p> 	<p>HEX #E77E2D RGB 231, 126, 45 HSL 26, 81%, 54%</p> 
<p>HEX #5093C6 RGB 50,93,146 HSL 206, 60%, 55%</p> 	

4.2 Interface utilisateur

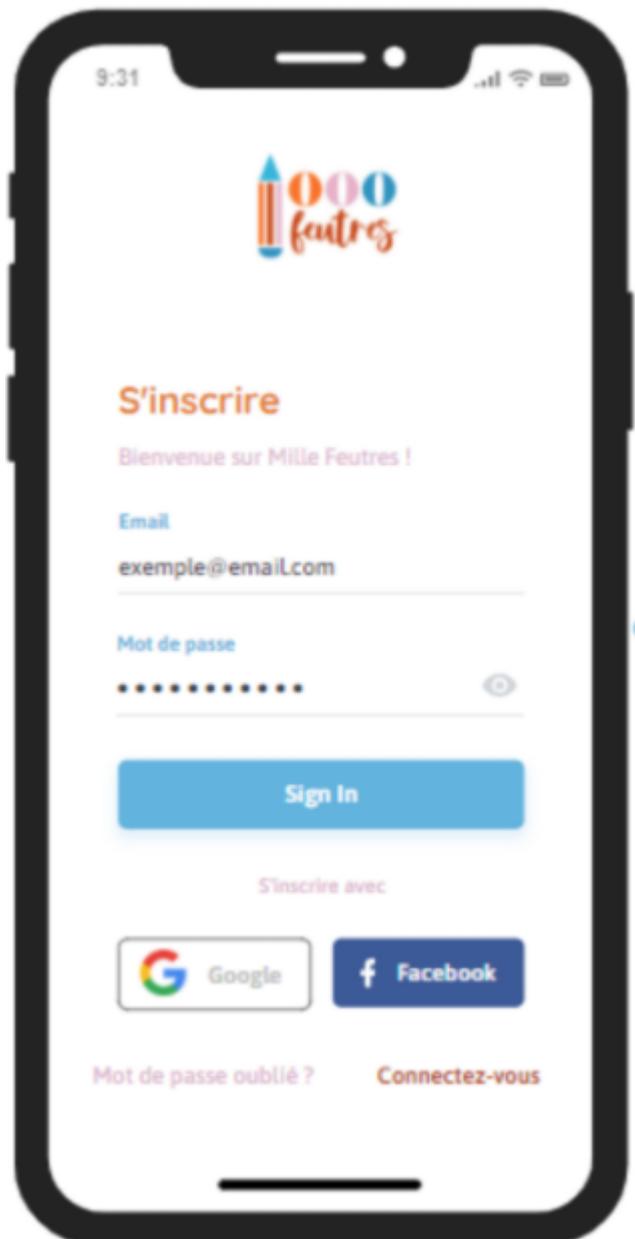
Notre interface utilisateur comprendra plusieurs pages. Tout d'abord l'accueil avec les nouveautés et un récapitulatif des favoris de l'utilisateur et du panier. Puis on retrouve dans le menu, la recherche, encore les favoris et le panier ainsi que le compte de l'utilisateur et les paramètres. Sur la section recherche, l'utilisateur peut se servir de la barre de recherche pour trouver un objet particulier ou la recherche par catégories. La page "favoris" avec les articles enregistrés du client et enfin la page panier avec le récapitulatif pour passer commande par la suite. Pour nous, l'expérience client se doit d'être irréprochable, c'est pourquoi nous avons mis un section aide et que notre service contact est rapide.



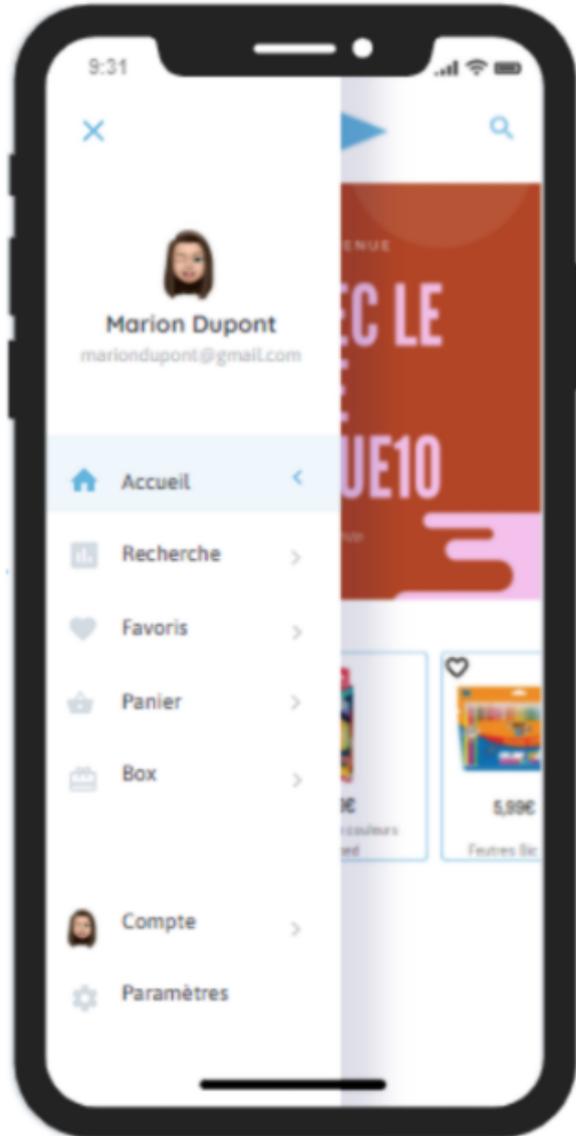
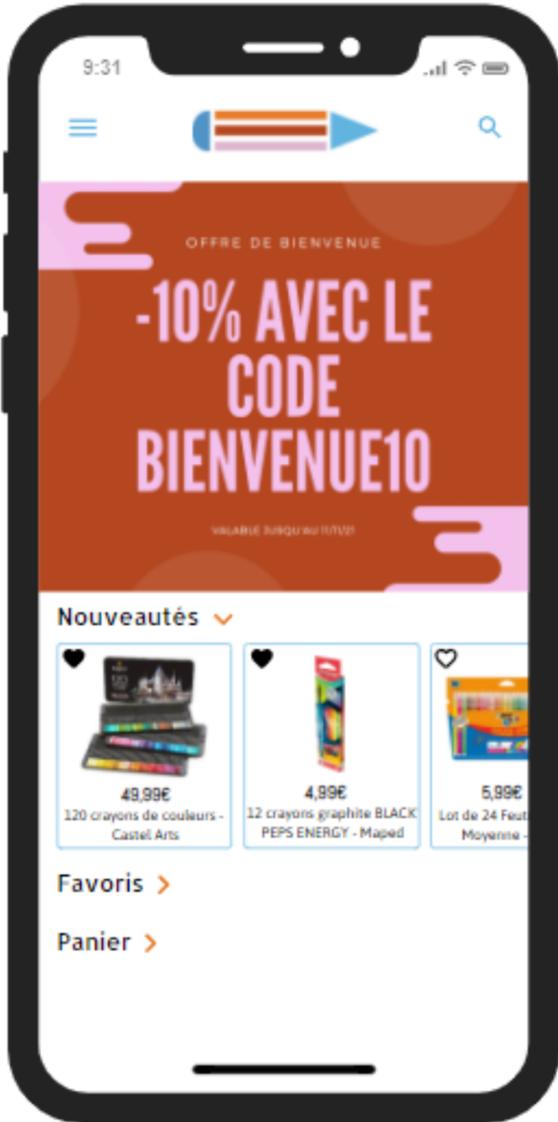
4.3 Mockups



Page de connexion



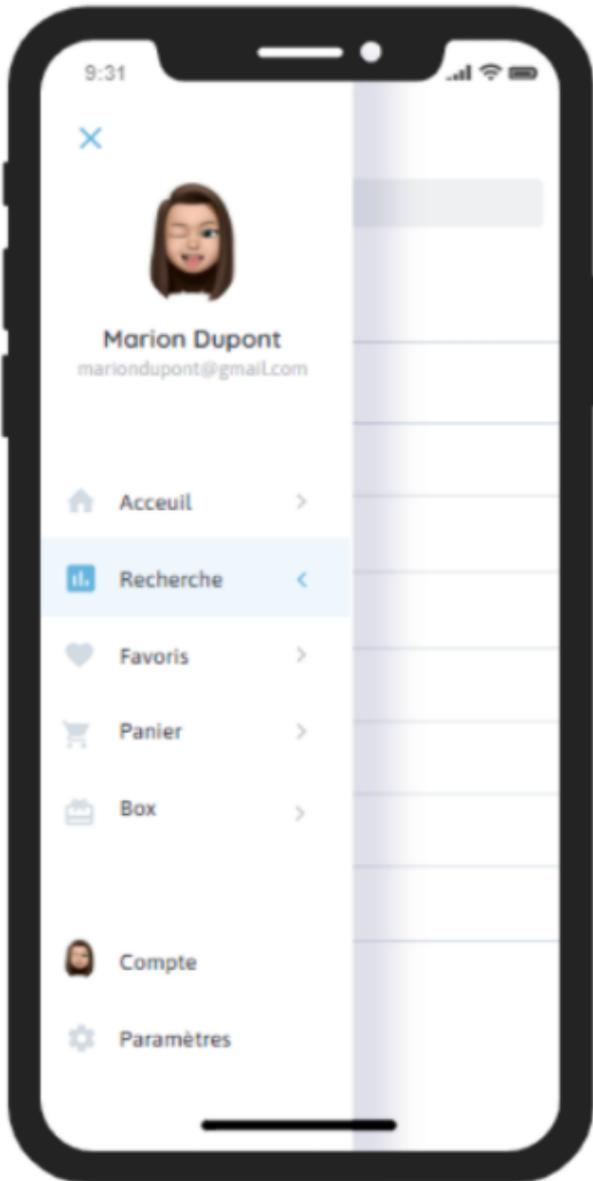
Inscription possible avec Google et Facebook



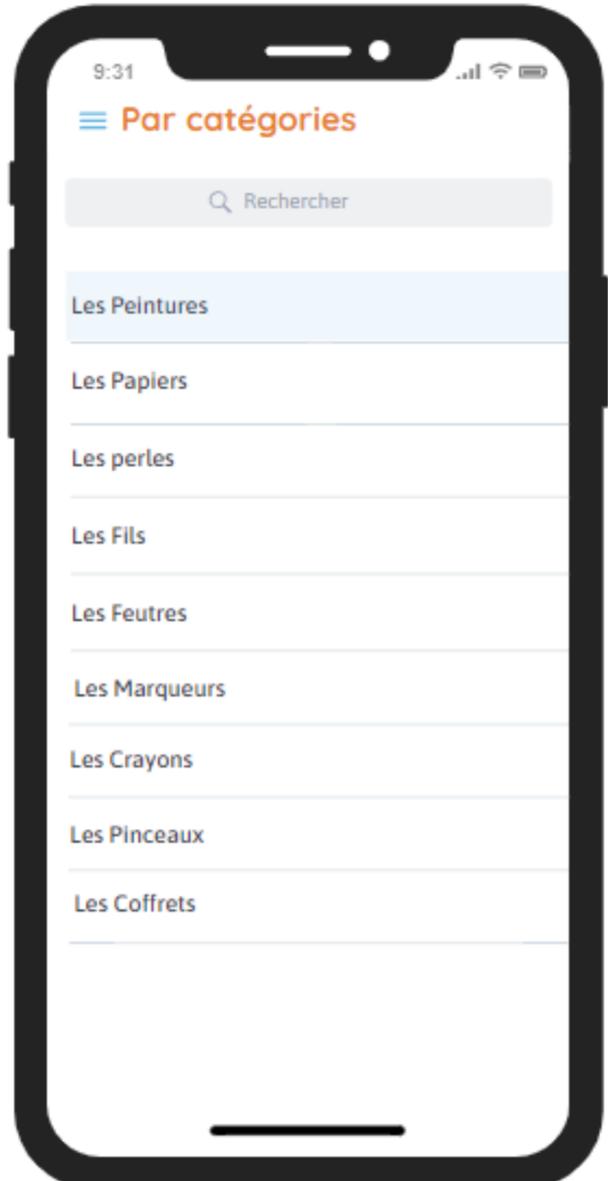
Page d'accueil



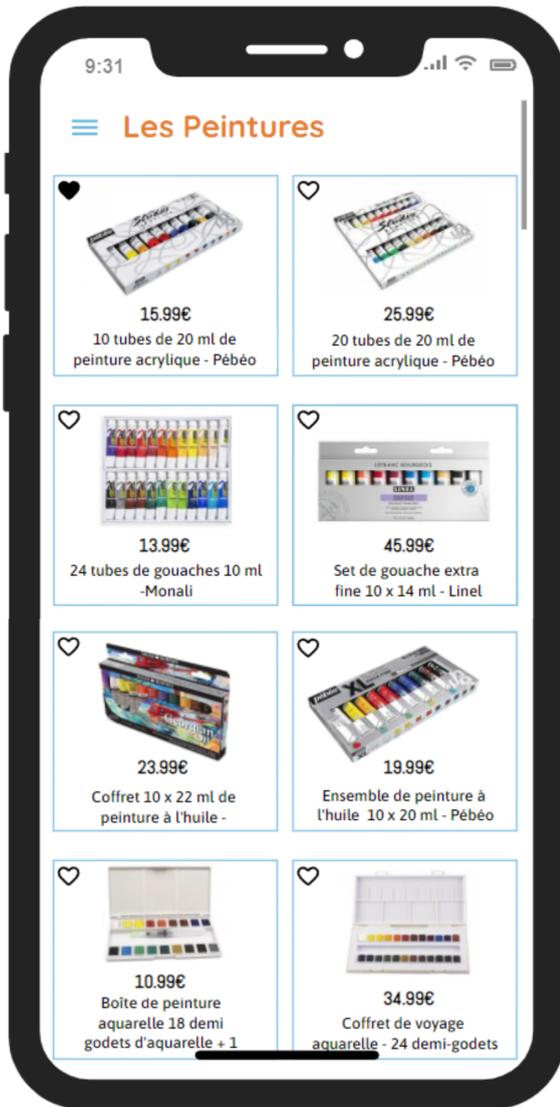
Onglets du menu



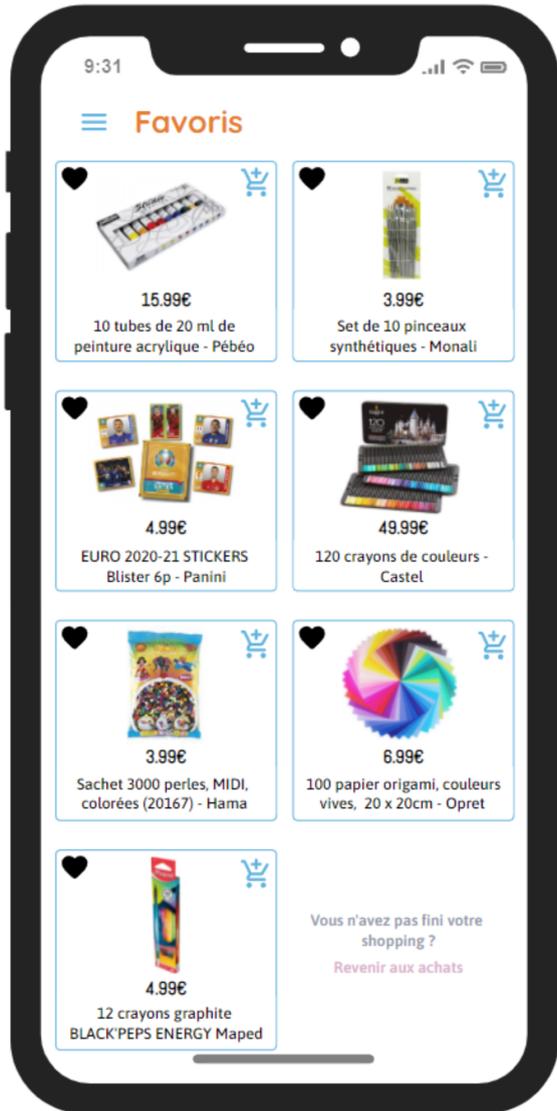
Onglets du menu lorsque
l'on clique sur "recherche"



Page recherche par catégories



Page favoris



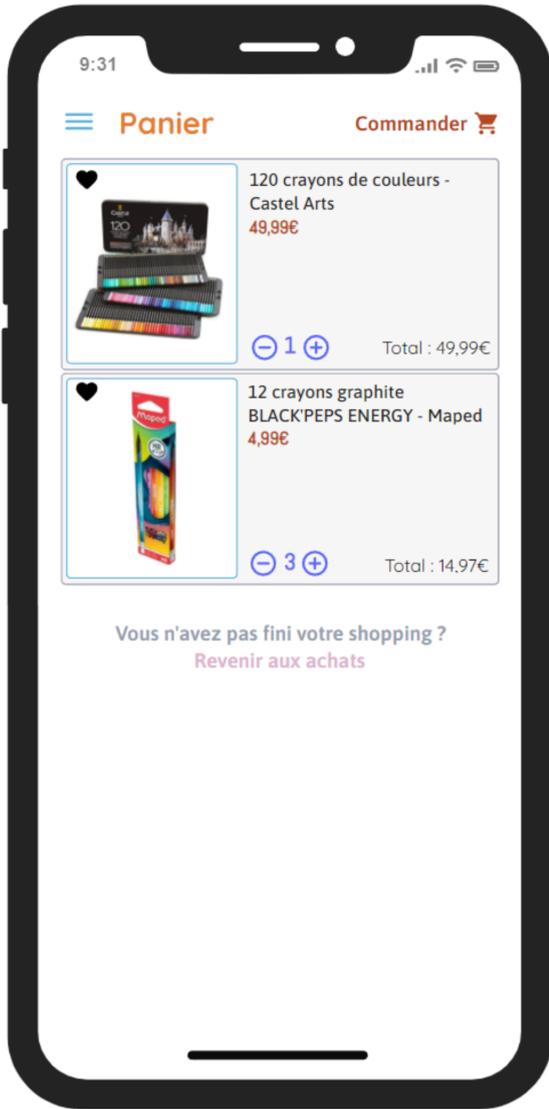
Page de recherche dans la catégorie PEINTURES



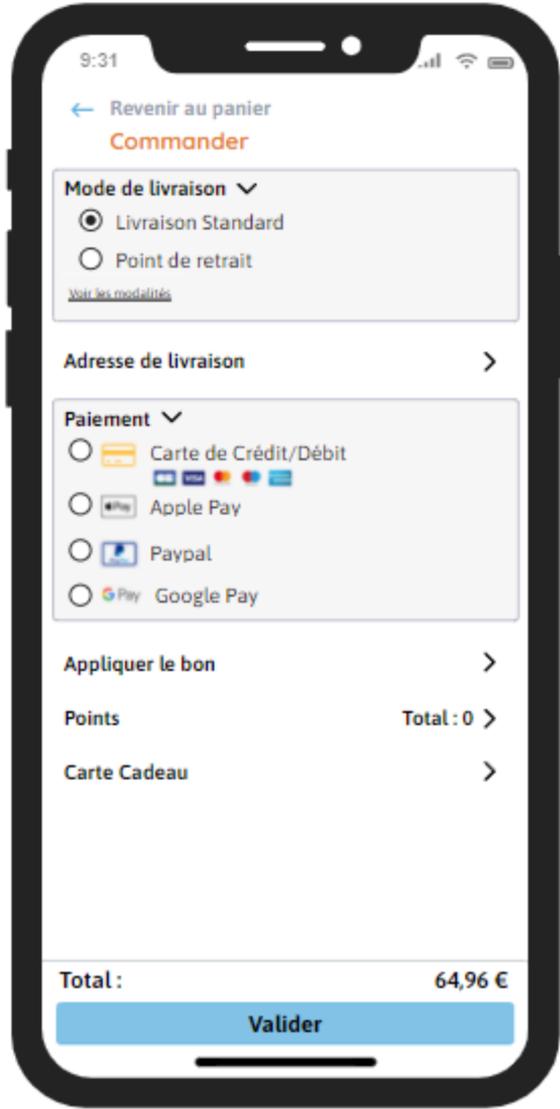
Page produit



Page avis

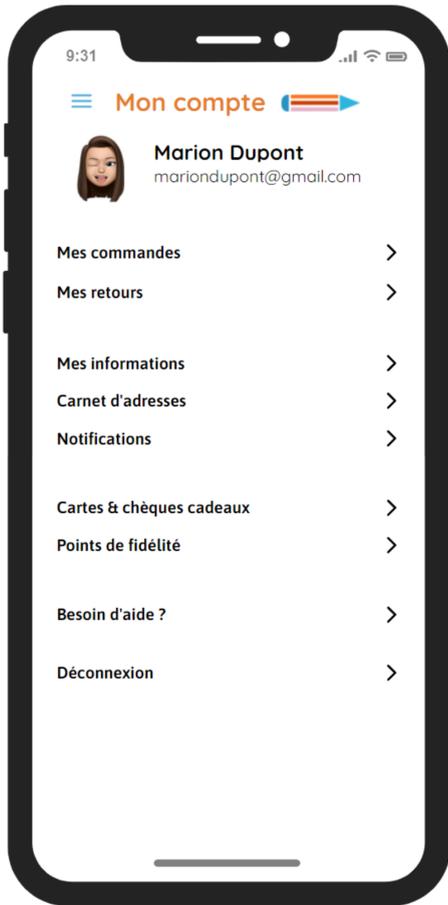


Page panier



Page commander





Page compte

Helvetica	Quicksand	Asap
Helvetica	Quicksand	Asap
Helvetica	Quicksand	Asap

L'ensemble des mockups :

<https://drive.google.com/file/d/1ck6Tz7CDuu9f9CcdVqv3jWWCtuQ6TaLL/view?usp=sharing>

Connexion

Page de connexion

Pour mieux voir les mockups :

[pages 1 et 2](#)

[page 3](#)

[page 4](#)



4.5 Logo

Pour notre logo, on a lié le principe du mille feuilles (pour Mille Feutres) et un crayon pour le côté artistique de notre marque. On l'a désigné sur Affinity Designer en reprenant les couleurs de la charte graphique. Sur la version du logo avec le nom de Mille Feutres, le "1" du mille est représenté par ce fameux crayon.



Nous avons également créé notre logo en noir et blanc pour des impressions par exemple.





5. Spécifications techniques

5.1 Application mobile

Notre application mobile sera gratuite mais avec des achats intégrés. L'application sera disponible sur plusieurs plateformes telles que :

- iOS (iPhone)
 - L'application sera développée en Native avec l'iPhone Developer SDK et avec XCode fournis par Apple.
 - Android
 - L'application sera aussi développée en Native avec le SDK Android.
-

5.2 Back office

Notre back Office permettra de gérer les comptes utilisateurs, nos produits mis en ventes, leurs tarifs, photos, descriptions, les avis utilisateurs, nos offres, les commandes des utilisateurs et les BoxCrayons.

Notre back office sera aussi très utile pour gérer la section aide et le service client.

5.3 API

Pour gérer les transactions financières et sécuriser les données bancaires nous utiliserons Stripe.

5.4 Choix technologiques

Nos premières versions seront disponibles uniquement sur iOS et développées en langage Swift. Notre serveur sera chez Ubuntu en version 20.10.

5.5 Base de données

Toutes nos données seront stockées en MYSQL.



5.6 Données et hébergement

Les données de chaque utilisateur et des produits commercialisés sur le site seront stockées par Scaleway, qui est une entreprise française, un choix important pour nous.

5.7 Nom de domaine

www.millefeutres.com

www.millefeutres.fr

5.8 Hébergement de serveur

L'application sera hébergée sur Scaleway sur un serveur Decibox Pro Pro-4-M.

5.9 Email

Notre mail professionnel pour tout contact, service après vente et demandes sera le suivant.

✉ contact@millefeutres.com

Nous utiliserons SendinBlue qui est un gestionnaire de campagnes de mailing pour nous simplifier la tâche.

Avoir un bon service client est une de nos priorités.

5.10 Compatibilité système

Notre application sera tout d'abord disponible sur toutes les versions après iOS 12 puis après sur les versions succédant Android 8. De l'autre côté, notre site sera disponible sur les navigateurs suivants (Safari, Mozilla Firefox, Google Chrome, Edge, Opera).

5.11 Site web

Mille Feutres aura en sa possession plusieurs noms de domaines parmi lesquels :

- www.millefeutres.com
- www.millefeutres.fr



5.12 Types d'appareils

Notre application sera adaptée pour les téléphones et tablettes et notre site sur ordinateurs fixe et portable.

5.13 Service tiers

Nous ferons appel à Stripe, Scaleway, SendinBlue qui sont des services tiers.

5.14 Sécurité

Notre backoffice sera développé de la sorte qu'il sera sécurisé.

Nous nous servirons de Stripe pour la gestion de la sécurité financière des utilisateurs.

5.15 Contenu utilisateur

Les utilisateurs disposent des produits avec leurs photographies, la description technique et les avis, ainsi que leurs favoris et leur panier. Ils pourront également avoir un accès à leur compte utilisateur avec l'historique des commandes passées, les retours, la carte fidélité, les cartes cadeaux.

5.16 Maintenance et évolutions

Antérieurement, nous lancerons une version Android de notre application. Une version numéro deux sera également disponible après la période des 18 mois de lancement.

Pour la maintenance, un budget spécial y est consacré pour la location et la maintenance du serveur.



6. Budget

6.1 Budget du projet

Installation serveur	1 200 €
Développeur back office	20 000 €
Développeur application	3 000 €
Site web	10 000 €
Disponibilité tablette	2 000 €
Version iOS	5 000 €
Production crayon	0.34€ unité / 5k=1 600€
API	5 000€
TOTAL	47 800 €

Le total de nos besoins rentre dans le budget initial de 50 000€.

6.2 Budget maintenance et évolutions

Maintenance serveur	200 €/mois
Location serveur	79.99 €/mois
Version Android (2)	4 000 €
Dark mode	1 000 €
Communication	0 €