

CAHIER DES CHARGES

enflatme

Auteurs :

Antoine AUGUSTI (ANT)

Étienne BATISE (BAT)

Thibaud DAUCE (TIB)

Date de publication :

26 mars 2014

Table des matières

1	Fondements du projet	2
1.1	But du projet	2
1.1.1	Problème de l'utilisateur	2
1.1.2	Objectifs du projet	2
1.2	Personnes et organismes impliqués dans les enjeux du projet	2
1.2.1	Maître d'ouvrage	2
1.2.2	Acheteur	2
1.3	Utilisateurs du produit	2
1.3.1	Utilisateurs directs du produit	2
1.3.2	Priorité assignée aux utilisateurs	3
1.3.3	Implication nécessaire de la part des utilisateurs dans le projet	3
1.3.4	Utilisateurs concernés par les opérations de maintenance du produit	3
2	Contraintes sur le projet	4
3	Exigences fonctionnelles	5
4	Exigences non fonctionnelles	6
4.1	Ergonomie et convivialité du produit	6
4.1.1	L'interface	6
4.1.2	Le style du produit	6
4.2	Facilité d'utilisation et facteurs humains	6
4.2.1	Facilité d'utilisation	6
4.2.2	Personnalisation et internationalisation	6
4.2.3	Facilité d'apprentissage	7
4.2.4	Facilité de compréhension et politesse	7
4.2.5	Exigences d'accessibilité	7
4.3	Fonctionnement du produit	7
4.3.1	Rapidité d'exécution et temps de latence	7
4.3.2	Exigences critiques de sécurité	7
4.3.3	Précision et exactitude	7
4.3.4	Fiabilité et disponibilité	7
4.3.5	Robustesse ou tolérance à un emploi erroné	7
4.3.6	Capacité de stockage et montée en charge	7
4.3.7	Adaptation du produit à une augmentation de volume à traiter	8
4.3.8	Longévité	8
4.4	Adéquation du produit avec son environnement	8
4.4.1	Environnement physique prévu	8
4.4.2	Environnement technologique prévu	8
4.4.3	Applications partenaires	8

Chapitre 1

Fondements du projet

1.1 But du projet

1.1.1 Problème de l'utilisateur

Notre objectif est de proposer une application pour simplifier la vie des gens vivant dans une colocation. La vie entre colocataires implique des contraintes et des problèmes ; l'objectif de notre application est de les gérer plus facilement et plus efficacement.

1.1.2 Objectifs du projet

Nous voulons réaliser cette application pour qu'elle s'impose comme un outil incontournable de gestion pour toutes les personnes vivant dans une colocation. Nous voulons leur rendre la vie plus facile en faisant en sorte que les petits tracas de la vie entre colocataires soient fortement réduits.

1.2 Personnes et organismes impliqués dans les enjeux du projet

1.2.1 Maître d'ouvrage

Les maîtres d'ouvrage sont :

- Antoine Augusti, étudiant à l'Institut National des Sciences Appliquées de Rouen ;
- Étienne Batise, étudiant à l'Institut National des Sciences Appliquées de Rouen ;
- Thibaud Dauce, étudiant à l'Institut National des Sciences Appliquées de Rouen.

1.2.2 Acheteur

L'acheteur est la société Teamflat où travaillent les maîtres d'ouvrage cités précédemment.

1.3 Utilisateurs du produit

1.3.1 Utilisateurs directs du produit

Les utilisateurs de notre application seront les personnes vivant dans une colocation. La majorité des personnes vivant dans une colocation sont des étudiants puisque ceux-ci ont souvent peu de moyens financiers et choisissent de vivre en colocation pour réaliser des économies.

Notre cible est donc un public jeune, entre 18 et 25 ans, autant hommes que femmes. Certains jeunes actifs font également le choix de la colocation. Notre public utilise très fréquemment et maîtrise les dernières nouveautés technologiques et télécharge très régulièrement de nouvelles applications.

Concernant les centres d'intérêt de notre cible ils sont autour des sorties, de la musique, des soirées, des jeux-vidéos, des sports... Notre cible n'a pas beaucoup de temps à consacrer à la réalisation de tâches ménagères et n'apprécie pas perdre du temps avec ceci.

1.3.2 Priorité assignée aux utilisateurs

Les utilisateurs sont notre priorité ultime car nous réalisons une application pour répondre à leurs besoins. De plus, nous comptons sur nos utilisateurs pour réaliser la promotion de notre application et ainsi faire en sorte que celle-ci ait une croissance virale.

1.3.3 Implication nécessaire de la part des utilisateurs dans le projet

Aucune implication particulière des utilisateurs n'est nécessaire pour mener à bien le projet. Toutefois, étant donné qu'il est primordial de concevoir un produit qui convient à notre cible que sont les colocataires, il est important de travailler de manière proche avec certains d'entre eux afin d'avoir leur avis sur l'avancement et l'orientation du projet.

1.3.4 Utilisateurs concernés par les opérations de maintenance du produit

Aucun utilisateur ne devra être concerné par des opérations de maintenance car les données devront être stockées sur un des serveurs de la société Teamflat.

Chapitre 2

Contraintes sur le projet

Chapitre 3

Exigences fonctionnelles

Chapitre 4

Exigences non fonctionnelles

4.1 Ergonomie et convivialité du produit

4.1.1 L'interface

L'application utilisera un design dit *flat*, c'est-à-dire à posséder une interface avec des formes simples et nettes (pas de bords arrondis), sans ombres et sans dégradés. L'interface devra être uniforme entre l'application web et l'application mobile Android. L'application devra posséder une mascotte, qui reste encore à définir, qui aura vocation d'accompagner l'utilisateur dans la prise en main de l'application. Celle-ci sera présente et possédera une personnalité bien définie.

Les interactions avec l'interface doivent être rapides : l'interface doit être réactive et le nombre de gestes pour réaliser des actions doit être minimal.

4.1.2 Le style du produit

Le public doit correspondre aux interfaces que les jeunes ont l'habitude d'utiliser en ce moment, on pense particulièrement aux réseaux sociaux. L'application devra être colorée et être perçue comme moderne par nos utilisateurs.

4.2 Facilité d'utilisation et facteurs humains

4.2.1 Facilité d'utilisation

La prise en main de l'application doit se faire rapidement. C'est pourquoi on utilisera dès que possible des petits didacticiels pour montrer comment l'interface doit être utilisée. Pour ceci on pourra s'aider de notre mascotte où d'écrans de présentation. L'utilisateur doit pouvoir mémoriser facilement l'interface, c'est pourquoi on essaiera d'uniformiser celle-ci au maximum entre les différentes fonctionnalités.

4.2.2 Personnalisation et internationalisation

Notre application sera utilisable en Français et utilisera l'Euro comme monnaie. Il n'est pas prévu de proposer d'autres langues et d'autres monnaies dans un premier temps.

4.2.3 Facilité d'apprentissage

L'apprentissage de l'utilisation de l'application doit être immédiat pour éviter de perdre des utilisateurs rebutés par une interface trop complexe à comprendre.

4.2.4 Facilité de compréhension et politesse

L'application utilisera beaucoup d'icônes et aura un ton proche de l'utilisateur qui correspond à la culture des jeunes. Les messages pourront être ironiques et taquins dans des situations non critiques.

4.2.5 Exigences d'accessibilité

Aucune exigence particulière concernant les handicaps. Il est nécessaire de s'assurer que les éléments de l'interface ne soient pas trop petits pour pouvoir être touchés sur un mobile sans risque d'erreur.

4.3 Fonctionnement du produit

4.3.1 Rapidité d'exécution et temps de latence

La transition entre les écrans devra être la plus rapide possible. Pour l'application mobile, lorsque l'utilisateur n'est pas connecté au réseau Internet on mettra en cache les données qu'il souhaite envoyer et consulter. Celles-ci seront alors récupérées la prochaine fois qu'il sera en ligne.

4.3.2 Exigences critiques de sécurité

L'utilisation du produit n'entraînera pas un risque de sécurité particulier.

4.3.3 Précision et exactitude

Les heures seront données au maximum avec une exactitude ne dépassant pas la minute. Les unités monétaires utiliseront une précision de l'ordre du centième d'euro.

4.3.4 Fiabilité et disponibilité

Les serveurs hébergeant le site web et l'application du projet devront avoir une disponibilité de 99,5 % (1,83 jours d'indisponibilité par an).

4.3.5 Robustesse ou tolérance à un emploi erroné

L'application mobile devra fonctionner de manière correcte si celle-ci ne possède pas d'accès à Internet. Certaines fonctionnalités pourront être limitées pour ne pas avoir un comportement inhabituel ou des données incohérentes.

4.3.6 Capacité de stockage et montée en charge

Le produit doit pouvoir servir simultanément à 500 utilisateurs entre 16h et 23h (heures de pointe). La charge maximale aux autres moments sera de 200 utilisateurs.

4.3.7 Adaptation du produit à une augmentation de volume à traiter

Le produit doit pouvoir gérer le passage d'une base vide à une base de 100 000 utilisateurs en l'espace d'un mois.

4.3.8 Longévité

Le produit n'a pas de durée de vie définie. Il doit s'adapter aux évolutions pour pouvoir durer le plus longtemps possible. On estime la durée de vie d'utilisation de l'application par un utilisateur à 2-3 ans en moyenne, soit le temps moyen où celui-ci est en colocation. Le produit n'a pas de durée de vie définie. Il doit s'adapter aux évolutions pour pouvoir durer le plus longtemps possible. On estime la durée de vie d'utilisation de l'application par un utilisateur à 2-3 ans en moyenne, soit le temps moyen où celui-ci est en colocation.

4.4 Adéquation du produit avec son environnement

4.4.1 Environnement physique prévu

Le site web sera utilisé dans un lieu calme, sur un ordinateur fixe ou portable où l'utilisateur pourra facilement se concentrer sur ce qu'il a à accomplir. Les utilisations de l'application mobile doivent pouvoir s'effectuer rapidement et ont pour vocation d'être courtes. Il est préférable d'inciter l'utilisateur à effectuer des tâches longues ou non adaptées pour le mobile sur le site web. On privilégiera l'application mobile pour des vérifications ou de légères mises à jour de statuts.

4.4.2 Environnement technologique prévu

Le site web doit être compatible avec tous les navigateurs (y compris Internet Explorer) pour les versions sorties il y a moins de 2 ans. L'application mobile doit être utilisable sur tous les téléphones Android pour une version supérieure à 4.

4.4.3 Applications partenaires

Nous ne souhaitons pas d'interactions avec des plate-formes extérieures, en particulier les réseaux sociaux.