



CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

I - Contexte

Le TSA, Trouble du Spectre Autistique, est un handicap rendant difficile le quotidien des personnes concernées.

Leur principale difficulté se porte sur la communication.

La difficulté est la communication verbale et la solution pour y pallier partiellement est une communication visuel à l'aide de pictogramme (pictos qui seront soit échangés entre les protagonistes de l'échange, soit mis sur un planning, soit sur un contrat).

C'est pourquoi, l'utilisation d'application mobiles et tablettes peut les aider à se faire comprendre et communiquer avec les éducateurs (accompagnateurs des personnes atteintes d'un handicap).

Le projet porte sur le développement d'une nouvelle application mobile / tablette facilitant encore plus la mise en place et personnalisation d'un planning, ainsi que la gestion du temps pour les personnes étant concernées par le TSA.

Le développement récent des technologies basées sur l'intelligence artificielle peut être un véritable atout cognitif pour les personnes concernées.

II - Objectif

L'objectif est d'apporter des services simples et centralisés sur une seule et même application et de transcrire les pratiques éducatives vers des outils numériques.

L'application ayant comme public visé les personnes concernées par le TSA, il s'agit d'une interface simple et extrêmement intuitive, afin de faciliter son utilisation au maximum. Il faut que l'application soit construite de sorte à ce qu'une personne déficiente cognitive soit capable de l'utiliser quotidiennement.

Les principaux services de l'application sont:

- L'utilisation de l'application par les déficients
 - La gestion de leur planning
 - La gestion de leur temps
- Le suivi numérique des déficients par les accompagnateurs
 - Suivi avec une grille d'observation
 - Apport d'aide au déficient
 - Gestion de contrats

III - Utilisateurs

Les utilisateurs les plus concernées sont des personnes atteintes du TSA ainsi que leurs accompagnateurs/éducateurs qui permettront les modifications des données de la personne handicapée.

Il existe trois types d'utilisateur différents:

Les personnes atteintes d'autisme.

La cible visée pour l'application concerne les personnes qui ont besoin d'une aide pour s'exprimer, pour la gestion du temps et dans leurs tâches au quotidien (emploi du temps). Ils ont accès et utilisent les services de l'application,

Les accompagnateurs

Les accompagnateurs ont un rôle "d'administration" dans l'application. Ils partagent le même compte que les autistes et les aide dans leur démarche de communication ainsi que leur utilisation de l'application.

Ils renseignent aussi une grille de suivi, indiquant les comportements de la personne accompagnée au cours de la journée.

Les administrateurs

Les administrateurs peuvent associer les comptes accompagnateur et utilisateur.

IV - Besoins du projet.

Les personnes déficientes ont besoin d'organiser leurs journées et de garder une trace du temps, qui est une notion très importante pour eux.

Il faudra donc implémenter un calendrier modifiable avec possibilité pour le déficient de changer les différentes tâches de la journée. Il devra aussi avoir un accès constant à un timer, lui permettant de garder une notion du temps restant pour ses tâches.

Il devra aussi pouvoir changer les images représentant des actions par celles qu'il préfère, mais aussi des photos qu'il aura pris.

L'accompagnateur aura besoin dans un premier temps de créer des contrats à tout moment, afin d'évaluer le déficient lors d'une activité, mais aussi de gérer le planning pour l'aider. Il aura aussi besoin d'avoir un accès à une grille d'observation, et de gérer l'inscription et la connexion lors de la première ouverture de l'application.

V - Fonctionnalités.

Les principales fonctionnalités sont les suivantes, classées par ordre de priorité:

1. Inscription / connexion au compte
2. Association de comptes utilisateurs et accompagnateurs
3. Création d'un planning par ou avec l'accompagnant, avec horaires, rappels et temps restant
4. Ajout du contrat
5. Ajout des timers pour les actions / planning (temps restant)
6. Personnalisation des pictogrammes du planning par des photos
7. Gestion de la bibliothèque de pictogrammes
8. Gestion de la grille d'observation
9. Import de pictogrammes depuis une galerie.

VI - Critères d'acceptation.

Les critères d'acceptation (niveau d'ergonomie, temps de recherche pour une action, pourcentage d'abandon,)

ERGONOMIE :

Interface raffinée et simple d'utilisation.

Mise en page homogène.

Pas trop de boutons.

Pas de surcharge des pages.

Créer un menu permettant d'accéder à toutes les fonctionnalités en 2 clics maximum.

La majeure partie des actions devront être implicites, ne nécessitant donc aucune explication au préalable, mais aussi être le plus intuitives possible (glisser / déposer, simple clics boutons...).

VII - Contraintes.

Voici les différentes contraintes du projet :

- Il serait nécessaire d'avoir un avis d'expert en psychologie concernant les interfaces de l'application, afin que celle-ci colle au mieux au besoin des personnes concernés.
- Se mettre à la place des utilisateurs afin que l'application soit la plus simple possible à son utilisation (prendre en compte le fait que le niveau d'atteinte de TSA peut être différent selon les déficients)
- Limiter le nombre d'actions nécessaires pour arriver à l'information demandé
- Contrainte de temps, le projet dure 25 jours
- Contrainte d'équipe, étant composé de 3 membres, la perte d'un coéquipier serait difficile. Cela causerait une perte de ressources pour l'équipe.

VIII - Points critiques.

Le premier point critique est l'implémentation de l'emploi du temps, il conditionne l'utilisation de services de contrat et de timer.

En cas d'absence d'un des collaborateurs, les tâches attribués à la personne abs seront réparties entre les autres membres de l'équipe. Les points les moins importants seront abandonnés si nécessaire pour respecter la contrainte de temps (voir liste ci-dessous).

Procédure en cas de retard

En cas de retard sur le projet, il faudra alors voir les points les moins nécessaires du projet et les négliger au profit des plus importants.