

Rappel des bons principes cahier des charges

Objectif : C'est un outil au service de l'expression des besoins

C'est un document « contractuel » entre le demandeur (MOA) et celui qui fabrique (MOE).

Liens rappels :

- GPI – document de présentation cahier des charges + exemple cahier des charges Festiweb
- BCOO – travail définition du jeu casse brique – validation termes et scénarii

Il contient en général :

- La description du contexte et de la demande
- La vision produit
- Le périmètre du produit (fonctionnel et non fonctionnel) et la définition des livrables du projet
- L'organisation du projet (équipe, outils, planification..)

Qualités d'un cahier des charges :

- Structuré
- Précis et détaillé à bon escient pour la description du produit
- Permet de lever les ambiguïtés et clarifier le vocabulaire

Livrables : dans notre cas un certain nombre de livrables sont identifiés :

Côté produit :

- Cahier des charges simple => Jalon 1
- Cahier des charges détaillé => Jalon 2
- Prototype
- Version du Jeu finale

Ils sont complétés par des livrables pédagogiques :

Côté GPI :

Fiche Projet

Rétrospective 1 (travail de réflexion sur l'amélioration du travail de l'équipe + plan d'actions) - semaine 21

Rétrospective 2 (bilan plan actions rétro 1 + rétro 2 et plan d'action) – semaine 24

Dossier de synthèse Gestion de projet pour le jour de la soutenance (Evaluation notée)

Côté PTS2

Rapport de projet

Soutenance

Travail à faire semaine 16 et pendant les vacances : livraison le 04 mai 14h

14h - Présentation à votre enseignant GPI de vos outils de communication, stockage et suivi de projet et discussion cahier des charges

Mise en œuvre de vos outils pour la réalisation du livrable 1 : Cahier des charges simple

Commencer par clarifier le fonctionnement de votre jeu de référence : Partie Etat de l'art du cahier des charges => à déposer pour la fin de la séance.

Livrable : Cahier des charges simple

Temps à passer estimé : 3h (accompagnement GPI/PTS2) + 2h pendant les vacances

Rappel de la demande,

Etat de l'art : présentation détaillée du jeu de référence

Présentation du jeu choisi, vision produit [pour quoi, pour qui, quoi, comment]

Planning prévisionnel de la phase d'étude / analyse du jeu conduisant au livrable cahier des charges détaillé de la semaine 20 + Proto de la semaine 21

Temps à passer estimé pour vous aider à faire votre planification de la phase analyse/conception : par semaine de la semaine 19 à la semaine 21 3h encadrées + 4h travail personnel.

15h – Discussion avec le tuteur – feedback jeu suite à la fiche projet

Travail sur le cahier des charges

