

CAHIER DES CHARGES	1
CONTEXTE	1
LE MARCHE	1
LE PRODUIT OU SERVICE A DEVELOPPER	1
<i>Mission 1 : développement de la version 1.....</i>	<i>1</i>
<i>Mission 2 : développement de la version 2.....</i>	<i>1</i>
CLAUSES TECHNIQUES	2
<i>Assurance qualité</i>	<i>2</i>
SPECIFICATION TECHNIQUE	2
<i>Exigences liées aux fonctions principales</i>	<i>2</i>
<i>Exigences liées aux fonctions contraintes</i>	<i>2</i>
<i>Exigences opérationnelles</i>	<i>2</i>
<i>Exigences de sûreté de fonctionnement</i>	<i>2</i>

Cahier des Charges

Contexte

Dans le cadre de ces activités, l'éditeur dénommé "EditCALC" propose des solutions éducatives pour des écoles. L'une de ces solutions éducatives possède 2 fonctions.

Les clients cibles sont des écoles et les classes préparatoires 1ère année "CP1" où on apprend à compter jusqu'à 10.

Vous travaillez chez cet éditeur, vous avez en responsabilité le développement, le déploiement et la maintenance d'un nouveau service : "*la calculatrice bi-opération (x, y) à restitution calculo-imaginée*".

Le marché

Ce produit sera vendu et déployé auprès de 1200 écoles ayant une classe de CP1 de 15 PC.

Le produit ou service à développer

Le produit est développé selon un plan de route issue du marketing stratégique :

Mission 1 : développement de la version 1

Le service calculatrice doit afficher au démarrage une publicité de votre choix. Après 10 secondes d'affichage de celle-ci, le service calculatrice est disponible pour l'utilisateur.

Après une 1^{ère} opération, l'élève propose un résultat, ce dernier, bon ou mauvais reste affiché 10 secondes. A l'issue la calculatrice se ferme.

Pour un 2^{ème} exercice, il faudra donc relancer le service.

Concernant l'opération et/ou le résultat, il sera proposé un affichage à base de figurines statiques ou animées.

Cette solution sera déployée après Qualification en interne. Les lieux proposés ici seront votre outil et environnement de travail.

Mission 2 : développement de la version 2

Sur la base de la version 1 du service calculatrice, il prendra en compte l'évolution suivante.

Evolution 1

Au lancement du service une publicité s'affiche durant 20 secondes, puis la calculatrice est disponible pour l'utilisateur. 3 chances sont offertes à l'utilisateur pour donner sa bonne réponse, Un succès appelle des félicitations, l'échec appelle 2 chances supplémentaires pour avoir la bonne réponse. A l'issue le résultat est donné. L'utilisateur ferme le service quand 'il le souhaite. La pub s'affiche de nouveau 10 secondes puis le service se ferme.

Clauses Techniques

Assurance qualité

Le titulaire assure la qualité des phases de l'ensemble du projet.

Le titulaire doit prévoir le déploiement du service sur l'ensemble des écoles et classes

A ce titre il définira :

- les tâches pour réaliser la prestation
- le planning, les livrables, les ressources

Il présentera en avancement les éléments afin de justifier :

- le réalisé
- le reste à faire
- les points durs et solutions
- les risques et actions de réduction de ces derniers

Spécification Technique

Exigences liées aux fonctions principales

Le Service doit permettre la saisie, la visualisation à l'écran, la configuration des jeux d'images.

Exigences liées aux fonctions contraintes

Le Service doit pouvoir tourner sur Windows 7, 8, et sur mobile.

Pour toutes IHM, l'ergonomie, la simplicité d'emploi, l'intuitivité et la similarité avec les produits de grandes diffusions doivent être recherchées.

Une aide en ligne est demandée.

Exigences opérationnelles

La durée de vie du Service doit être au minimum de 3 ans.

Exigences de sûreté de fonctionnement

Exigence de fiabilité

Le temps moyen entre défaillances du Services :

- Pour raison matérielle ne doit pas être inférieur à 1 jour.
- Pour raison logicielle ne doit pas être inférieur à 1 heures.

Exigence de maintenabilité

- En cas de défaillance pour raison logicielle, la durée d'intervention ne doit pas excéder 4 h
- La durée des immobilisations pour maintenance du Service ne doit pas excéder 2 semaines par an.