

Cahier des charges fonctionnel

1. Introduction au projet

Votre entreprise

Nous sommes “Insert Company Name Here”, une entreprise 100% québécoise composée de jeunes développeurs encore aux études qui désirent apprendre tout en aidant des entreprises locales avec leurs besoins informatiques.

Typologie de produit

Pour ce projet, nous souhaitons créer une application avec un affichage graphique qui sera exécutée dans un navigateur web. L'application devrait pouvoir être exécutée dans n'importe quel navigateur.

Objectifs du produit

Comme mentionné auparavant, notre entreprise a pour but d'apprendre tout en aidant les entreprises locales comme la vôtre. Ce projet sera un bon apprentissage pour nos développeurs. Ce projet est un nouveau produit qui sera développé et amélioré sur une période d'environ 3 à 4 mois. Plusieurs caractéristiques seront disponibles tel qu'une base de données qui contiendra toutes les informations nécessaires pour le bon fonctionnement de votre entreprise, un système qui vous permettra d'automatiser plusieurs processus que vous faites présentement manuellement, etc.

La valeur ajoutée du produit

Avec ce produit, nous promettons un gain de performances assez impressionnant pour votre entreprise. En effet, la transition d'un système manuel à virtuel sera très bénéfique pour toutes les opérations de la bibliothèque. Que ce soit en rapport avec les emprunts ou les documents que vous offrez à vos clients. De plus, nous promettons que le produit sera très facile à utiliser et que l'apprentissage de celui-ci sera très rapide autant pour vos clients que vos employés. Il deviendra très vite indispensable pour les opérations de votre entreprise.

Le modèle économique

Le produit ne générera pas de revenus directement, mais grâce à celui-ci, il y aura définitivement une amélioration de performances à votre entreprise. Que ce soit avec les processus automatisés ou simplement l'efficacité de notre système par rapport à votre méthode courante de fonctionner.

Pour qui ?

Le produit aura plusieurs types d'utilisateurs, que ce soit vos clients de la bibliothèque, vos préposés ou vos gestionnaires. Les clients se serviront du produit pour faire leurs emprunts et retour de documents ainsi que pour rechercher un document. Les préposés se serviront du produit pour toute sorte de tâches tel que entrer de nouveaux documents sur la plateforme et rechercher ceux-ci dans la base de données. Les gestionnaires auront évidemment accès à toutes ces fonctions ainsi que certaines plus administratives.

Perspectives de développement

Le succès du produit sera mesuré sur sa façon de d'adapter votre système manuel courant à quelque chose de plus autonome et virtuel. De plus, il devra être simple d'utilisation pour tous les acteurs. Idéalement, tous les utilisateurs courant de la bibliothèque se serviront du système, que ce soit des clients ou employés. Nous visons même une éventuelle augmentation du nombre de clients suite à l'instauration du produit. Lorsque le produit sera bien établi, il y aura possibilité de l'améliorer encore plus, par exemple en ajoutant de nouvelles fonctionnalités (tout en s'assurant qu'il n'y a pas de conflits avec celles courantes) ainsi qu'en ajoutant plus de ressources au produit, que ce soit plus de stockage pour la base de données ou du matériel informatique plus performant.

2. Tableau fonctionnel

Le tableau des User Stories est disponible dans le dossier du TP1.

3. Contraintes graphiques

Valeurs et sources d'inspiration

Puisque votre librairie est accessible seulement au résidents de Javatown, pour ce produit, nous voulons mettre en avant des valeurs telles que la famille, la communauté et l'hospitalité mais aussi évidemment des valeurs que l'on attend d'une librairie tel que l'enseignement, la découverte et l'accessibilité.

4. Contraintes techniques

Architecture

Pour ce qui est des contraintes d'architecture, le projet courant ne nécessitera pas de ressources très avancées. Le produit pourra facilement être utilisé sur les terminaux qui seront accessibles un peu partout dans la bibliothèque. Les données ainsi que la solution développée seront hébergées dans votre librairie même. Un serveur qui contiendra la base de données sera nécessaire. Une fois que le produit sera en marche, ce sera à votre discrétion si vous voulez y faire des ajouts de fonctionnalités. Nous sommes très ouverts à l'idée des mises à jour lorsque vous le voudrez. Que le produit soit développé plus ou non, sachez que nous serons disponible en tout temps pour régler n'importe quel problème relié au produit.

Spécificités Techniques

Comme mentionné plus tôt, le projet ne nécessitera pas une technologie très imposante. La plupart des ressources seront pour les serveurs et la base de données qui contiendra les informations tel que vos clients et les documents. Dans les premières versions du produit, nous utiliserons la base de données H2 mais plus tard, nous changerons pour quelque chose de plus robuste tel que MySQL et PostgreSQL. Une maintenance des serveurs et la base de données devra régulièrement être faite pour s'assurer du bon fonctionnement du système. Les systèmes d'exploitation visés pour le projet sont Windows et Linux. Les terminaux qui seront utilisés par les clients et employés seront sous Windows, tandis que les serveurs seront sous Linux. Idéalement, le produit pourra fonctionner sur tous les navigateurs disponibles sur le marché, mais nous assurons qu'il sera fonctionnel sur Google Chrome ainsi que Mozilla Firefox. Pour le moment, les appareils visés ne sont que les ordinateurs. Plus tard dans le développement nous considérons la possibilité d'inclure les téléphone intelligents tel que iPhone et Android.

5. Encadrement du projet

Typologie de la gestion de projet

Pour gérer le projet, nous utiliserons plusieurs systèmes tels que Scrum et Trello. Puisque ceci est un de nos premiers projets en tant qu'entreprise, le design sera conçu à partir de zéro et celui-ci nous aidera beaucoup dans le futur. Puisque nous sommes encore en plein milieu d'une pandémie, le travail sera 100% à distance. Chaque sous-partie du projet sera réparti en considérant les forces et faiblesses de tous les employés, pour s'assurer d'être optimal.

ANNEXE. Diagrammes UML et schémas de base de données.

Le diagramme UML ainsi les User Stories sont disponibles dans le dossier du TP1.