



**PROJET DE  
PLATEFORME DE  
STREAMING INTERACTIF**

-

**CAHIER DES CHARGES  
D'ARCHITECTURE**

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## TABLE DES MATIÈRES

<b>SOMMAIRE</b>	<b>3</b>
<b>HISTORIQUE</b>	<b>3</b>
<b>OBJECTIF</b>	<b>3</b>
<b>TITRE</b>	<b>3</b>
<b>CONTEXTE</b>	<b>4</b>
<b>BESOINS FONCTIONNELS ET CONTRAINTES</b>	<b>5</b>
Fonctionnalités interactives	5
<b>VISION DE L'ARCHITECTURE ET STRATÉGIE INFORMATIQUE</b>	<b>6</b>
<b>APPROCHE MANAGÉRIALE</b>	<b>8</b>
<b>RÔLES ET RESPONSABILITÉS</b>	<b>9</b>
<b>LIVRABLES</b>	<b>10</b>
<b>CRITÈRES ET PROCÉDURES D'ACCEPTATION</b>	<b>11</b>
Critères d'acceptation des tests fonctionnels	11
Critères d'acceptation des tests volumétriques	11
<b>SIGNATURES D'APPROBATION</b>	<b>12</b>

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## SOMMAIRE

Ce document détaille l'énoncé des travaux d'architecture pour le projet de streaming vidéo interactif Gibberish.net.

## HISTORIQUE

Date	Version	Commentaires
8 décembre 20--	0.01	Document de vision préliminaire.
Nov 2022	1.0	Ajout des fonctionnalités et critères

## OBJECTIF

Ce document définit la portée, l'intention, la structure et l'approche qui seront utilisées tout au long du projet de streaming vidéo interactif.

Dans ce document, nous présenterons l'architecture de manière générale, et fournirons des critères permettant de mesurer et de vérifier le succès de la nouvelle architecture.

## TITRE

Nouvelle génération de l'offre de produits Gibberish.net : **Projet de streaming vidéo interactif.**



# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## CONTEXTE

Gibberish.net est à l'avant-garde de la technologie des productions médiatiques depuis sa création en 2009. Notre métier est la technologie de pointe. Plus d'une décennie plus tard, nous avons réussi à devancer la concurrence dans ce domaine.

Nous nous efforçons toujours d'apporter les dernières technologies, nous achetons les meilleurs logiciels disponibles sous licence et nous conservons notre équipe interne pour personnaliser les choses à notre manière. Nous utilisons toujours les normes éprouvées du secteur en matière de documentation, de pratiques, de qualité et de fiabilité. Nous recrutons également des experts compétents en matière de technologie, disponibles partout dans le monde.

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## BESOINS FONCTIONNELS ET CONTRAINTES

Le projet de streaming vidéo interactif est le résultat de la politique de Gibberish.net axée sur la technologie.

Cette politique nous a incités à lancer ce projet de streaming vidéo interactif. Nos investisseurs, parties prenantes et financiers sont pleinement convaincus que l'ajout d'une interactivité créative et du streaming à nos productions médiatiques est la prochaine grande étape dans ce secteur, compte tenu de l'évolution d'Internet, des télécommunications, des technologies de l'information et des appareils mobiles. Si nous ne mettons pas ce service sur le marché, nos concurrents le feront certainement.

Ce projet doit permettre d'améliorer et améliorer grandement la place de l'Interactivité et du Streaming dans nos productions vidéo, qui sont au centre de ce projet.

### *Fonctionnalités interactives*

Notre projet de streaming vidéo interactif vise à offrir les fonctionnalités ci-dessous pour permettre aux utilisateurs d'interagir avec la vidéo d'une manière positive et utile :

- Téléchargements en utilisant les liens à l'intérieur de la vidéo ;
- Modification de l'histoire en fonction des choix de l'utilisateur ;
- Rotation interactive tridimensionnelle (vidéo 360) ;
- Les éléments du menu ou de la table des matières permettent, lorsque l'on clic dessus, de passer directement à un segment spécifique de la vidéo ;
- Saisie des données et des commentaires des utilisateurs dans la vidéo ;
- Création d'une plateforme d'hébergement avec accès personnel sécurisé ;
- Hébergement et mise à disposition de contenus audio/vidéo/360/2D/3D/Interactif pour la création de vidéos personnalisées ;
- Génération dynamique de vidéos personnalisées ;
- Sécurisation de parties de la vidéo avec un mot de passe ;
- Visualiser une vidéo disponible sur la plateforme d'hébergement ;
- Enregistrer une vidéo disponible sur la plateforme d'hébergement dans une liste personnelle ;

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## VISION DE L'ARCHITECTURE ET STRATÉGIE INFORMATIQUE

Notre vision architecturale pour le projet de streaming vidéo interactif est alignée sur notre stratégie informatique éprouvée sur le long terme :

- Définir les caractéristiques et les interactions des utilisateurs de notre offre de produits ou services (dans ce cas, le service de streaming vidéo interactif).
- Apporter le meilleur des logiciels éprouvés disponibles sur le marché. Dans ce cas, il s'agira d'un certain nombre de produits logiciels pouvant fonctionner sur les appareils que nos utilisateurs utiliseront pour accéder au service de diffusion vidéo interactive en continu. En outre, nous pourrions avoir besoin d'utiliser certains services dans le cloud pour ce projet.
- Préparer une liste de modules logiciels que nous voulons développer spécifiquement pour ce projet dans le cadre de notre stratégie de développement de logiciels personnalisés.
- Identifier toutes les interactions et intégrations entre les modules logiciels, que ce soit du côté de l'utilisateur (client), dans le cloud, sur nos propres serveurs ou dans des modules logiciels personnalisés.
- Identifier notre expertise interne disponible en matière de développement que nous voulons utiliser pour ce projet.
- Établir un plan de test suivant la méthodologie BDD (Business-Driven Development) qui puisse évaluer les fonctionnalités des modules et composants logiciels en fonction des caractéristiques requises du produit.
- Le plan de test doit comporter des tests au niveau de l'application et au niveau des composants.
- Quelles sont les ressources humaines externes nécessaires pour le projet ? Quels sont les professionnels que nous pouvons engager en tant que développeurs à distance ?



# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

- Notre politique d'entreprise consiste à engager des développeurs à distance chaque fois que cela est possible, car il est plus facile de trouver une correspondance exacte (entre les compétences du développeur et nos besoins) si l'on cherche dans le monde entier ou dans un pays plutôt qu'au sein d'une seule ville

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## APPROCHE MANAGÉRIALE

Rédiger un plan de test pour gérer les détails des procédures de test :

- S'assurer que le nouveau projet de streaming vidéo interactif satisfasse l'architecture cible.
- Créer des listes de contrôle qui seront utilisées pour assurer la conformité (par rapport à l'architecture cible) de l'ingénierie, de l'infrastructure informatique, de l'interface utilisateur, des fonctionnalités, des caractéristiques, des API et d'autres composants et paramètres. Ces listes doivent inclure des :
  - a. Tests au niveau des composants : Comment tester et maintenir chaque composant (par exemple, la bibliothèque de l'éditeur vidéo interactif).
  - b. Tests au niveau de l'application : Comment tester l'application complète de streaming interactif.
- Préciser, pour chaque niveau de test, les tests qui seront effectués et la procédure/les mesures à prendre pour chaque scénario de test.
- Proposer des indicateurs pour chaque test (résultats attendus).
- Décrire la façon dont les données seront collectées.



# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## RÔLES ET RESPONSABILITÉS

Name of Resource Person	Rôle	Responsabilité
Alex Z	Dir. technique	Direction générale
Marie M	Responsable ingénierie	Gestion de toute l'ingénierie
Nicolas Oger	Architecte logiciel	Design et architecture
Pierre Parker	Administrateur du système	Tâches administratives

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## LIVRABLES

- Mise à jour du cahier des charges avec des critères pour mesurer le succès de l'exécution du projet et liste améliorée des caractéristiques d'interactivité.
- Document complet de définition de l'architecture contenant l'architecture cible et l'analyse des lacunes.
- Plan de test suivant la méthodologie BDD (y compris la conformité à l'architecture cible, les listes de contrôle, les plans de test au niveau des composants et des applications, les indicateurs, les objectifs et les critères de validation).

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

---

## CRITÈRES ET PROCÉDURES D'ACCEPTATION

### *Critères d'acceptation des tests fonctionnels*

Tous les tests doivent s'appuyer sur la méthode BDD qui consiste à définir pour chaque développement/cas de test un résultat attendu dans une situation donnée.

Le BDD est basé sur le langage Gherkin qui utilise des mots tels que "Étant donné", "Quand", "Alors", et éventuellement "Et", qui vont décrire le comportement de votre fonctionnalité. On retrouve souvent la formulation anglaise "Given/When/Then/And" :

Les critères d'acceptation sont donc associés à chaque cas de test sous la forme "Etant donné ... quand... , alors..." et sont détaillés dans le plan de tests.

### *Critères d'acceptation des tests volumétriques*

Les critères d'acceptation des tests volumétriques sont des critères quantitatifs définis pour chaque type de test (de charge et de résistance) et sont détaillés dans le plan de tests.

# CAHIER DES CHARGES D'ARCHITECTURE

## SIGNATURES D'APPROBATION

Nom & fonction	Date	Signature
Alex Z (Dir. technique)		
Marie M (Responsable ingénierie)		
Nicolas Oger (Architecte logiciel)		
Pierre Parker (Administrateur du système)		