

Cahier des charges technique

PAULINE TEOULLE
CORENTIN ROY
UNIVERSITÉ GRENOBLE-ALPES

Sommaire

1. Guide de lecture	3
2. Contexte et enjeu	3
3. Description de la demande et produit	3
3.1. Description de la demande	3
3.2. Fonctionnalités du produit	3
4. Concurrence et application similaire	5
4.1. Twitter	5
4.2. Reddit	5
5. Contraintes	5
5.1. Contraintes de délais	5
5.2. Contraintes logicielles	6
5.3. Autres contraintes	6
6. Glossaire	6

1. Guide de lecture

Ce cahier des charges définit le contexte et les concepts pour spécifier les caractéristiques du projet. Il définit toutes les fonctionnalités souhaitées de l'application.

2. Contexte et enjeu

Un réseau social est une organisation de liens entre plusieurs individus ou plusieurs organisations. Ces liens constituent des groupes ayant un sens : une famille, des collègues, des amis, des communautés. Le concept de réseau sociaux est fondé sur la théorie des réseaux et l'utilisation de graphes.

Dans le cadre du projet, le réseau social est considéré comme un média social. Il permet le développement d'activités tels que l'interaction sociale entre individus ou groupes, ou encore la création et le partage de contenu à travers le net. De plus, les réseaux sociaux sont omniprésents dans notre vie de tous les jours et impacte beaucoup de monde.

Le projet consiste à développer l'interface d'un réseau social. Nous allons donc revisiter le réseau social Twitter pour l'appliquer seulement au domaine du jeu vidéo.

L'objectif est de développer un réseau social pour les personnes jouant aux jeux vidéos et voulant partager du contenu sur ceux-ci. Le contenu pourra avoir différentes formes (textes, médias) afin que les utilisateurs puissent partager leurs meilleurs moments (ou leur pire) avec des communautés de jeux différents.

3. Description de la demande et produit

3.1. Description de la demande

Le projet consistera à développer l'IHM d'un réseau social en binôme. Le projet doit respecter les méthodes de conception. L'objectif est de produire les documents de conception et les prototypes d'interface et de développer celle-ci avec une technologie précise pour la concrétiser.

3.2. Fonctionnalités du produit

Le fil d'actualité et les posts

Chaque utilisateur peut voir la liste des posts publiés par les utilisateurs qu'il suit ou correspondant à ses jeux favoris. Il peut les afficher selon un filtre (les plus aimés, les plus récents ou autre). Chaque utilisateur peut également poster un texte, un lien ou bien du contenu multimédia tel qu'une image ou une vidéo courte.

Les commentaires

Un système de commentaire est associé à chaque post, pour permettre aux utilisateurs de réagir ou de discuter. Les commentaires d'un post sont ordonnés selon leur popularité (nombre de "likes" du commentaire).

Les "likes"

Un système de "likes" est associé à chaque post et à chaque commentaire. Cela permet de mettre en avant les posts et les commentaires populaires. Le nombre de "likes" est affiché sous un post ou un commentaire. Quand l'utilisateur "likes" un post ou un commentaire, le compteur est incrémenté. Un post ou un commentaire peut être "liké" au maximum une fois par utilisateur unique. Si l'utilisateur tente de "liker" une seconde fois, le "like" n'est plus comptabilisé.

La recherche

Un système de recherche est disponible pour permettre aux utilisateurs de trouver des posts, des utilisateurs ou des jeux correspondants aux mots clés recherchés. La recherche renvoie une liste pertinente ordonnée par popularité (nombre de "likes") pour les jeux et les posts.

Le suivi d'utilisateur

Un utilisateur peut "suivre" un autre utilisateur. Il pourra ensuite voir les posts publiés par celui-ci dans son propre fil d'actualité. Il peut également décider de ne plus suivre cet utilisateur, ce qui enlèvera les posts correspondant du fil d'actualité et de la liste de ce que l'utilisateur suit.

Le profil utilisateur

L'utilisateur peut consulter son profil. Il y retrouvera ses propres posts, aura accès à la liste de ce qu'il suit et pourra la gérer comme il le souhaite (désactiver le suivi). Il pourra afficher les différents pseudos qu'il a sur les différentes plateformes de jeux vidéo (Steam, Epic, Battle.net...) ainsi que sur les logiciels de communication qu'il utilise (Skype, Discord...).

Les jeux favoris

L'utilisateur peut parcourir les jeux populaires (ou faire une recherche) et peut les mettre en favoris. Il verra les posts correspondants dans son fil d'actualité. Il peut également les supprimer des favoris.

L'inscription

Un visiteur n'a pas accès au site et ne peut pas voir les posts s'il n'est pas inscrit. Pour s'inscrire, il faut renseigner son adresse email ainsi qu'un mot de passe.

Connexion et déconnexion

L'utilisateur doit se connecter avec son email et son mot de passe pour avoir accès à l'application et accéder à son fil d'actualité. Il peut également se déconnecter.

La communication via une messagerie

L'utilisateur a le moyen de contacter un autre utilisateur via une messagerie privée. Il peut envoyer et recevoir des messages en direct avec une autre personne.

4. Concurrence et application similaire

4.1. Twitter

Twitter est un service de microblogging, qui permet de diffuser des courts messages (tweet) limités en caractères. Il est possible de partager le tweet en le retweetant pour qu'il soit plus largement diffusé. Un système d'abonnement est disponible pour suivre d'autres comptes utilisateurs et leur tweet. Il est possible de mentionner des utilisateurs dans les tweets et d'associer des tags. L'application possède également une messagerie en direct pour que les utilisateurs puissent parler ensemble de manière privée.

4.2. Reddit

Reddit est un site web communautaire qui fonctionne via le partage de signets. Cela permet aux utilisateurs de partager des liens et de voter pour ceux proposés par d'autres utilisateurs. Les liens les plus populaires sont ensuite mis en avant. La communauté partage majoritairement à propos d'Internet en général et de la culture propre au site, ce qui limite un peu l'accès aux utilisateurs initiés à ce genre de réseau social.

5. Contraintes

5.1. Contraintes de délais

Les documents tels que le cahier des charges technique, les scénarios d'utilisation et le modèle des utilisateurs cibles devront être envoyés lors de la semaine 2.

Le modèle de tâches de l'interface doit être envoyé lors de la semaine 4.

Le modèle abstrait de l'interface doit être envoyé lors de la semaine 6.

Le prototype d'interface doit être envoyé lors de la semaine 12.

5.2.Contraintes logicielles

Le site devra être développé dans la technologie Svelte, qui est un framework JavaScript, qui n'utilise pas de DOM et qui se veut réactif. Ce framework est utilisé pour développer les interfaces pour Avast, Philips, The New York Times, IBM ou encore Schneider Electric.

5.3.Autres contraintes

L'interface devra suivre les règles et les critères ergonomiques précédemment vus en cours (Bastien et Scapin et les règles de compatibilité, d'adaptabilité, de contrôle explicite, de guidage, de signification des codes, de cohérence, de charges de travail et de gestion des erreurs). Cela permettra de concevoir plus facilement l'interface et d'évaluer son utilisabilité. L'application sera une application web et non mobile.

6.Glossaire

Communauté - Groupe humain dont les membres sont unis par un lien social.

IHM - Domaine de conception et de développement de systèmes interactifs en prenant en compte ses impacts sociétaux et éthiques.

Fil d'actualité - Liste de nouvelles ou d'informations mise à jour en temps réel, provenant des relations de l'utilisateur ou des pages auxquelles il est abonné.

Like - Action d'aimer un post.

Skype - Logiciel qui permet aux utilisateurs de passer des appels téléphoniques ou vidéo via Internet, ainsi que le partage d'écran.

Discord - Logiciel propriétaire gratuit de VoIP et de messagerie instantanée. Conçu initialement pour les communautés de joueurs de jeux vidéo, son utilisation s'est diversifiée avec le temps.

Microblogging - Microblog ou microblogage est un dérivé concis du blog typique.

Signets - Initiés par des sites web, les marque-pages sociaux permettent à un utilisateur de sauvegarder ses pages favorites directement sur les serveurs du site de marque-page social.

Svelte - Svelte est un framework JavaScript écrit par Rich Harris.

DOM - Interface de programmation normalisée permettant à des scripts d'examiner et de modifier le contenu du navigateur web.

Framework - Ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou partie d'un logiciel (architecture).

Utilisabilité - Aptitude à l'utilisation définie par la norme ISO 9241-11 comme « le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié ».