Cahier des charges – Besoins du client

AVANT-PROPOS

1. Objet du document (phrase du contexte)
2. Confidentialité

PARTIE I – Le cadre général du projet

1. Qui sommes-nous ?
   1. Secteur d’activité
   2. En chiffre
2. Les rôles
   1. Client
   2. Prestataire

PARTIE II – Le projet

1. Le contexte
   1. Contexte général
   2. Contexte extérieur
   3. Contexte interne à l’entreprise
   4. Profil utilisateur
   5. Enjeux
2. L’objectif

PARTIE III – Prestations attendus

1. Les fonctions attendues
2. Les contraintes

PARTIE III – Livrables attendues

1. La solution
2. Le plan de management de projet
3. Le planning prévisionnel
4. Le coût prévisionnel

PARTIE IV – La validation

ANNEXE

1. Exemple de QCM
2. Règle officielle d’un QCM

AVANT-PROPOS

1. Objet du document (phrase du contexte)

Ce présent document exprime les besoins de la société TACTfactory pour la conception et le développement d’une solution mobile à destination de ses formateurs et de leurs apprentis.

1. Contexte
2. Confidentialité

Toutes les informations contenues dans ce présent document sont soumises à la loi sur la protection de la propriété intellectuelle Elles sont donc confidentielles.

PARTIE I – Le cadre général du projet

1. TACTfactory
   1. Notre société

TACTfactory est une société de développement d’applications mobile sous Android et IPhone/IOS. Composée d’une dizaine de personnes, elle offre une expertise variée aussi bien dans le e-commerce, le marketing que dans le développement d’applicatifs métier et grand public.

* 1. Notre activité

En plus de concevoir et de développer des applications mobiles à usage professionnel ou à un usage grand public, TACTfactory propose des formations personnalisées qui s’adresse autant à des personnes débutantes qu’à des profils expérimentés. Ces formations s’orientent autour des technologies et mobiles et de la gestion de projets. Elles sont dispensées dans les locaux de TACTfactory à Rennes mais également au sein des entreprises clientes.

Pour une bonne intégration des solutions, notre société propose également un service de conseil en infrastructure et en développement.

1. Les rôles
   1. Client

* Valider les phases de choix (graphisme, ergonomie, contenus),
* Valider le respect du cahier des charges,
* Veiller au respect des délais,
* Fournir les contenus de base (textes, plaquettes, logos, images, photos)
  1. Prestataire
* Concevoir et réaliser les 3 solutions mobiles,
* Concevoir et réaliser une interface de gestion de l’application,
* respecter les délais et l'obligation de résultat.

PARTIE II – Le projet

1. Le contexte
   1. Contexte général

Bien que spécialisée dans le développement d’applications mobiles, TACTfactory souhaite externaliser la conception et la production de l’ensemble d’une solution mobile pour un usage interne à l’éco système de l’entreprise (étudiant et formateur). Celle-ci permettra d’optimiser le temps des formateurs en réduisant le temps passé à la gestion des examens (correction et diffusion des résultats), de développer une démarche environnemental déjà initié au sein de l’entreprise, et de renvoyer une image de qualité auprès de ses partenaires.

* 1. Contexte extérieur

Face à une concurrence élevée dans le domaine du développement mobile et d’une clientèle professionnelle et grand-public toujours croissante et exigeante, TACTfactory doit faire preuve de rigueur et d’une grande disponibilité auprès de ces clients actuels et futurs. Pour satisfaire au mieux à l’exigence du marché actuel, la société mise sur une grande disponibilité de son personnel au profil technique. A cet effet celui-ci sera dédié uniquement à la maintenance des solutions existantes et à la création de nouvelles applications pour les clients extérieurs.

* 1. Contexte interne à l’entreprise

TACTfactory souhaite aujourd’hui se concentrer sur son cœur de métier, à savoir le développement d’application, tout en s’appuyant sur une expertise et un service de conseil efficace. Aujourd’hui la part de l’activité « formation » devient importante et est vecteur d’une image extérieur de qualité. Pour continuer à proposer ce service et faire face à une hausse importante de demande en formation ces deux dernières années, la société souhaite optimiser le temps de gestion dans l’organisation et la correction des examens de fin de formation.

De plus, pour continuer à véhiculer cette image de qualité, TACTfactory à commencer les démarches pour s’intégrer à la Norme ISO-9001. Pour satisfaire à l’exigence environnementale ISO-9001, la société souhaite réduire de moitié la production de documents papiers. Sachant que cette production de documents papiers est pour 70% dû à l’impression des supports de cours et de tests pour les examens finaux, la société souhaite informatiser son processus de correction d’examens (actuellement sur papier).

* 1. Profil utilisateur

Profil professionnel : Il s’agit avant tout d’un usage professionnel pour toute la partie gestion de l’application et mise en ligne des examens sous forme de questionnaires. Une partie des utilisateurs seront donc les formateurs actuels de la société. Attention, ceux-ci ne seront pas les utilisateurs finaux des applications mobiles. Ils auront à charge la gestion des données disponible sur les applications ainsi que la gestion dans son ensemble de l’application.

Public étudiant : Il s’agit de l’utilisateur final des applications. Ceux-ci peuvent-être d’ordre professionnel (intégrer à une entreprise), et étudiant en centre de formation. Etant donné une grande diversité de profil dans les utilisateurs finaux, la solution devra correspondre à tous types de terminaux.

* 1. Enjeux
* Un gain de temps pour les formateurs qui pourra être alloué à un autre client :
  + Gain de temps pour la préparation aux examens (déplacement moindre des formateurs, création et diffusion plus rapide des questionnaires)
  + Gain de temps pour la correction des questionnaires
* Des résultats diffusés plus rapidement auprès du public étudiant.
* Une démarche environnementale visible.
* Diffusion d’une image de qualité auprès de ses partenaires.

1. L’objectif

Concevoir, développer et mettre en production l’ensemble d’une solution web et mobile fonctionnelle pour plateforme Android, IOS et Windows Phone, destinée à nos formateurs et étudiants, permettant d’optimiser le temps passé à la gestion des examens (création, correction, diffusion). La solution devra prendre en compte l’ensemble des contraintes diffusées dans le Cahier des charges et être opérationnelle pour le 08/07/2016.

PARTIE III – Prestations attendus

1. Les fonctions attendues
   1. Authentification

* Il est nécessaire de pouvoir gérer un système d’authentification fort pour permettre la confidentialité des données des formateurs et éviter tout accès inapproprié aux données des formateurs ainsi qu’aux données personnelles des utilisateurs.
* Les étudiants aux QCM devront aux préalables s’authentifier mais n’auront pas la possibilité de s’enregistrer. Le formateur fournira lui-même un identifiant et un mot de passe propre à l’utilisateur pour accéder aux QCM.
  1. Gestion des utilisateurs
* La gestion des utilisateurs se fera par une interface dédiée.
* Seul le formateur qui sera administrateur pourra Ajouter, Modifier, Supprimer un utilisateur.
* Afin de faciliter la gestion des étudiants, les formateurs devront pouvoir gérer les étudiants par groupe. Cependant, un étudiant peut-être autodidacte ou faire partie d’un centre de formation. L’appartenance à un groupe n’est donc pas obligatoire pour créer un utilisateur.
* L’interface de gestion pourra être consultée par l’étudiant uniquement pour obtenir ces résultats publiés par le formateur.
  1. Gestion des Questionnaires
* La gestion des QCM se fera par une interface dédiée.
* Seul le formateur (administrateur) pourra Ajouter, modifier, supprimer un questionnaire.
* L’organisation des QCM :
  + Par catégorie
  + Question à choix multiple avec contenu multimédia possible (audio-vidéo, géolocalisation possible)
  + Modification possible des réponses par l’utilisateur avant validation du QCM via l’application mobile.
  + Temps d’accès et durée limitée du QCM :
    - Accès limité dans le temps : le QCM sera disponible sur l’application selon une période donnée (date et heure)
    - Temps de réponse limitée : une fois le QCM commencé par l’étudiant, celui-ci n’aura qu’un temps maximum pour le terminer et envoyer les réponses.
    - L’administrateur pourra définir la durée d’accès et la durée de réponse du QCM.
    - Afin d’éviter la redite de questions et donc la possibilité d’augmenter le taux de réussite des différents QCM, une question ne sera associée qu’à un seul QCM.
    - De manière à favoriser un QCM individuel, les questions sélectionnées seront aléatoires.
    - L’étudiant aura le choix de ne pas envoyer les réponses du questionnaire.
    - Une fois sortie du questionnaire, l’étudiant ne pourra le refaire
  1. Correction
* Après envoie des réponses de l’étudiant via l’application mobile, la correction du QCM se fera automatiquement.
* La correction se fera selon les règles officielles d’un QCM
  1. Résultat
* Les résultats ne seront pas connus des étudiants
* Seul le formateur pourra consulter les résultats des QCM via l’interface dédiée.
  1. Confirmation / notification
* Un Email de confirmation de création de compte utilisateur pourra être envoyé à l’étudiant concerné.
* Système de notification (lorsqu'un QCM est disponible) en option
  1. Aide utilisateur
* Une aide sera intégrée à l’application afin d’informer les candidats des règles du QCM.
  1. Affichage dans l’application mobile

Le candidat pourra :

* Sélectionner la catégorie auxquels appartient le ou les QCM
* Sélectionner le QCM auxquels il souhaite répondre via une liste
  1. Maintenance de la solution
* TACTfactory gèrera en interne la maintenance de l’ensemble de la solution.

1. Les contraintes
   1. Charte graphique et affichage

* TACTfactory souhaite seulement que l’application respecte les couleurs utilisées pour représenter son entreprise (noir, vert, blanc).
* L’affichage devra automatiquement s’adapter à la taille de l’écran du terminal ainsi qu’à profiter pleinement de l’affichage en portrait.
  1. Technique
* L’application doit être exécutable sur Windows Phone / Android et IOS
* Compatibilité des applications :
  + Android 4.1 -> 6.0
  + IOS 8 -> 9
  + Windows Phone (à voir)
* L’application devra être simple d’utilisation et permettre un accès rapide aux QCM. Il est communément admis un maximum de 3 actions utilisateurs pour accéder aux QCM.
* L’envoie des résultats devra se faire instantanément après validation des réponses par l’utilisateur. Il n’est pas prévu de pouvoir accéder aux QCM en mode hors-connexion.
  1. Fonctionnelle
* TACTfactory souhaite bien différencier l’interface de gestion (gestion des questionnaires, des comptes utilisateurs, des résultats…) et la solution mobile dédiée aux utilisateurs finaux, à savoir les étudiants.
* Questionnaire : pour la gestion des temps, la mise en veille du téléphone ne devra pas interrompre le timer du QCM.
  1. Délai
* La solution dans sa globalité devra être terminée pour le 08/07/2016 à 9h. Par « terminée », TACTfactory entend la livraison de la solution fonctionnelle web et mobile ainsi que de tous les livrables attendues listés au chapitre suivant.

PARTIE III – Livrables attendues

* L’ensemble de la solution fonctionnelle comprenant 3 applications mobiles (une pour chaque système d’exploitation) et une interface de gestion web.
* Le plan de management de projet
* Le planning prévisionnel
* Le coût prévisionnel
* Le cahier des spécifications générales
* Le cahier des spécifications détaillées
* Les tests de validations clients

PARTIE IV – La validation

TACTfactory souhaite participer à toutes les phases de validations du projet. Chaque phase de projet devra être validée, notamment concernant par exemple la validation des écrans, la phase de développement des fonctionnalités et l’intégration des écrans.

Il est très important également qu’une période de test soit mis en place afin de valider l’ensemble de la solution avant sa mise en production.

Il convient au prestataire choisit de mettre en place un planning et des phases de test tout au long du projet, sans quoi, TACTfactory se réserve le droit d’invalider l’ensemble de la solution.

ANNEXE

QCM SUR LA GESTION DE PROJET (partie 1)

Q1 : Qu’est-ce qu’un projet ?

Un effort unique pour fournir un produit

Un effort unique et temporaire pour fournir un produit ou un servcie

Un effort temporaire pour fournir un service

Un effort temporaire et unique pour fournir un produit

Q2 :Qu’est-ce que la gestion de projet ?

C’est l’utilisation d’un savoir, d’outils en vue d’une partie prenante à l’égard d’un projet.

C’est l’utilisation de techniques en vue de satisfaire les attentes des parties prenantes à l’égard d’un projet

C’est l’utilisation d’un savoir d’outils et de technique particulière à un projet

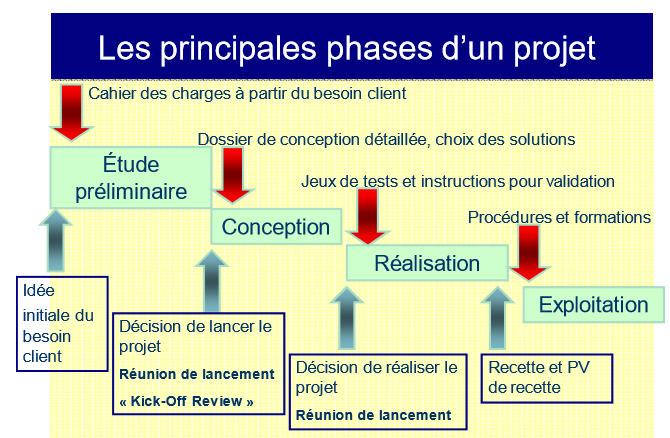
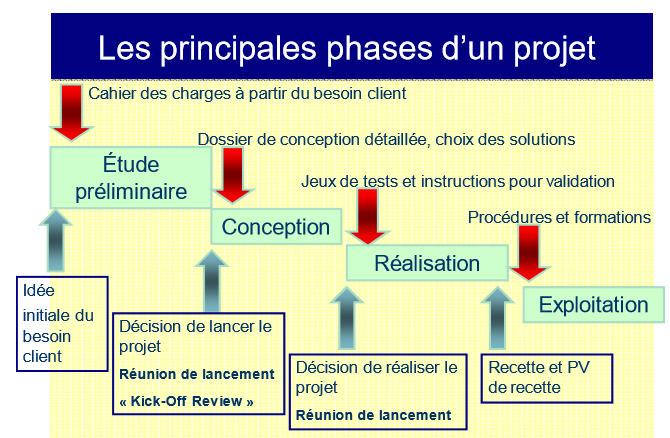
Q3 : Cycle de vie d’un projet. Cocher la bonne réponse.

Identification, Définition, Planification, exécution, Clôture, Evaluation

Identification, Planification, Définition, exécution, Clôture

Planification, Identification, exécution, Clôture

Q4 : Lequel des 2 schémas est correctes ?

ANNEXE

REGLE DE VALIDATION D’UN QCM