**CAHIER DES CHARGES D’ARCHITECTURE**



**David EVAN**

**18/03/2022**

**Version 1.0**

**Projet de streaming vidéo interactif - GIBBERISH.NET**

**Historique des révisions**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Numéro de version** | **Auteur** | **Description** | **Date de modification** |
| 1.0 | EVAN David  *(Architecte logiciel)* | Livraison initiale | 18/03/2022 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tableau 1 - Historique des révisions

**Objectif du document**

Ce document détaille l'énoncé des travaux d'architecture pour le projet de streaming vidéo interactif Gibberish.net. Il définit la portée, l'intention, la structure et l'approche qui seront utilisées tout au long du projet de streaming vidéo interactif.

Ce document présente l’architecture de manière générale, et fourni des critères permettant de mesurer et de vérifier le succès de la nouvelle architecture.

**Table des matières**

[GÉNÉRALITÉ 4](#_Toc98495036)

[Titre du projet 4](#_Toc98495037)

[Contexte 4](#_Toc98495038)

[BESOINS FONCTIONNELS 5](#_Toc98495039)

[Justification des besoins 5](#_Toc98495040)

[Liste des fonctionnalités interactives 5](#_Toc98495041)

[CONTRAINTES 6](#_Toc98495042)

[VISION DE l’ARCHITECTURE 7](#_Toc98495043)

[GESTION DU PROJET 8](#_Toc98495044)

[Partie prenantes, rôles et responsabilités 8](#_Toc98495045)

[Approche managériale 8](#_Toc98495046)

[Livrables 9](#_Toc98495047)

[Feuille de route, plan du projet et calendrier 9](#_Toc98495048)

[CRITÈRES ET PROCÉDURES D’ACCEPTATION 10](#_Toc98495049)

[APPROBATIONS DES PARTIES PRENANTES 11](#_Toc98495050)

[TABLES DES RÉFÉRENCES 12](#_Toc98495051)

[Figures 12](#_Toc98495052)

[Tableaux 12](#_Toc98495053)

# GÉNÉRALITÉ

## Titre du projet

La nouvelle génération de l'offre de produits Gibberish.net sera désigné sous le nom de : **Projet de streaming vidéo interactif**.

## Contexte

Gibberish.net est à l'avant-garde de la technologie des productions médiatiques depuis sa création en 2009. Gibberish.net est spécialisé dans les technologies de pointe. En seulement une décennie d’exercice, la société a réussie à devenir leader dans ce domaine.

La société s’efforce 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.

# BESOINS FONCTIONNELS

## Justification des besoins

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

Cette politique a incité l’entreprise à lancer ce projet de streaming vidéo interactif. Les investisseurs, parties prenantes et financiers sont pleinement convaincus que l'ajout d'une interactivité créative et du streaming aux 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. Les concurrents proposeront certainement un service similaire sur le marché si Gibberish.net ne le fait pas.

## Liste des fonctionnalités interactives

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Id.** | **Fonctionnalité** |
| **BF-1** | Téléchargements en utilisant les liens à l'intérieur de la vidéo. |
| **BF-2** | Modification de l'histoire en fonction des choix de l'utilisateur. |
| **BF-3** | Rotation interactive tridimensionnelle (vidéo 360). |
| **BF-4** | Les éléments du menu ou de la table des matières permettent, lorsque l’on clique dessus, de passer directement à un segment spécifique de la vidéo. |
| **BF-5** | Saisie des données et des commentaires des utilisateurs dans la vidéo. |
| **BF-6** | Génération dynamique de vidéos personnalisées. |
| **BF-7** | Sécurisation de parties de la vidéo avec un mot de passe. |
| **BF-8** | Capacité à activer des zones cliquables pour avoir du contenu additionnel (image, texte, son, lien hypertexte. |
| **BF-9** | Répondre à un quiz de type questions à choix multiples ou vrai/faux. |
| **BF-10** | Diffusion de la vidéo personnalisée en générant un lien de partage ou en intégrant la vidéo directement dans son site internet. |
| **BF-11** | Intégration de segments de publicité « shoppable » dans la vidéo. |
| **BF-12** | Mise à disposition de vidéo au format « vertical » ou « horizontal » adapté aux mobiles. |

Tableau 2 : Liste des fonctionnalités du projet.

# CONTRAINTES

# VISION DE l’ARCHITECTURE

La vision architecturale de la société pour ce projet de streaming vidéo interactif est alignée sur la stratégie informatique de l’entreprise, stratégie éprouvée sur le long terme :

* Définir les caractéristiques et les interactions des utilisateurs de l’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 les utilisateurs utiliseront pour accéder au service de diffusion vidéo interactive en continu. En outre, Il est possible que la société soit amenée à utiliser certains services dans le cloud pour ce projet.
* Préparer une liste de modules logiciels que la société souhaite développer spécifiquement pour ce projet dans le cadre de sa 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 les serveurs interne ou dans des modules logiciels personnalisés.
* Identifier l’expertise interne disponible en matière de développement que la société souhaite 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 des composants (Niveau A) et au niveau de l'application (Niveau B).
* Identifier les ressources humaines externes nécessaires pour le projet.
* La 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 besoin) si l'on cherche dans le monde entier ou dans un pays qu’au sein d’une seule ville.

# GESTION DU PROJET

## Partie prenantes, rôles et responsabilités

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Collaborateur** | **Rôle** | **Responsabilité** |
| **Alex Z** | Dir. technique | Direction générale |
| **Marie Z** | Responsable ingénierie | Gestion de l'ingénierie |
| **Pierre PARKER** | Administrateur du système | Tâche administrative |
| **David EVAN** | Architecte logiciel | Design et architecture |

Tableau 3 : Parties prenantes, rôles et responsabilité

## Approche managériale

Rédaction d’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 :
  + Tests au niveau des composants : Comment tester et maintenir chaque composant (par exemple, la bibliothèque de l'éditeur vidéo interactif).
  + 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

## Livrables

Plusieurs livrables seront fourni pour ce projet :

* **Cahier des charges** : 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 Définition d’Architecture** : Document complet de définition de l'architecture contenant l'architecture cible et l'analyse des lacunes.
* **Plan de test** : 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).

## Feuille de route, plan du projet et calendrier

Ce paragraphe sera complété dans une prochaine itération du document dès que les éléments nécessaires (budget, durée, ressources mis à disposition) seront rendus disponibles.

# CRITÈRES ET PROCÉDURES D’ACCEPTATION

# APPROBATIONS DES PARTIES PRENANTES

Le tableau ci-après liste toutes les parties prenantes ayant approuvé ce document.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **Poste** | **Signature** | **Date** |
| **David EVAN** | Architecte Logiciel | David Evan | 18/03/2022 |
| **Alex Z** | Dir. technique | *[En attente]* | *[En attente]* |
| **Marie Z** | Responsable ingénierie | *[En attente]* | *[En attente]* |
| **Pierre PARKER** | Administrateur du système | *[En attente]* | *[En attente]* |

Tableau 4 : Approbation des parties prenantes

# TABLES DES RÉFÉRENCES

## Figures

**Aucune entrée de table d'illustration n'a été trouvée.**

## Tableaux

[Tableau 1 - Historique des révisions 2](#_Toc94255517)

[Tableau 2 : Objectifs de chaque phases de l'ADM TOGAF 4](#_Toc94255518)