

*Bog-Ish S.A.*

Cahier de charges

Outil de gestion de projets

BOgdanovic stefan – ishimwe remy

ancien GROUpe 13



*Cette offre de services contient des renseignements confidentiels et des secrets de fabrication appartenant à Bog-Ish S.A. Ces informations sont fournies uniquement pour permettre à B-Project S.A. d’évaluer l’offre. A la réception de ce document, le destinataire s’engage a traiter ces informations comme confidentielles et a ne pas les divulguer, excepte aux personnes directement responsables de l’évaluation de cette offre.*

Table des matières

[I. Analyse de l’existant 1](#_Toc459135642)

[I.I Acteurs 1](#_Toc459135643)

[I.II Gestions des projets 1](#_Toc459135644)

[I.II.I L’avant projet 1](#_Toc459135645)

[I.II.II Le projet 2](#_Toc459135646)

[I.III Base de données 2](#_Toc459135647)

[II. Objet du marché 3](#_Toc459135648)

[II.I Fonctionnalités 3](#_Toc459135649)

[II.II Contraintes 3](#_Toc459135650)

[III. Diagramme des cas d’utilisation 4](#_Toc459135651)

[IV. Diagramme de structure de données 5](#_Toc459135652)

[V. Diagramme de séquence 6](#_Toc459135653)

[VI. Diagramme du bateau 7](#_Toc459135654)

# Analyse de l’existant

La société B-Project développe des produits de gestion des ressources humaines permettant de gérer les salaires et les contrats du personnel d’une entreprise.

Elle développe des projets spécifiques autour de son produit pour plusieurs clients.

Elle souhait maintenant sous-traiter le développement d’un outil destine à la gestion et a la planification de projets dans leur intégralité et de planification.

# I.I Acteurs

Les acteurs sont au nombre de deux :

- *Des employés de la société B-Project*: les commerciaux et membres de l’équipe de développent

- *Un chef de projet*: il est responsable des affectations ainsi que du planning des phases

# I.II Gestions des projets

Chaque client peut avoir un ou plusieurs projets. Certains clients peuvent ne pas avoir de projet répertorié.

Les employés de la société peuvent travailler sur différents projets des clients, parfois des clients, parfois en même temps.

Un projet dépend toujours d’un seul client. Si un projet est développé pour plusieurs clients, il est alors affect a une « super-client » unique

# I.II.I L’avant projet

Avant chaque projet les commerciaux et éventuellement des membres de l’équipe de développement préparent le travail en effectuant une série de rencontres avec le client.

Ces rencontres ont pour but de déterminer la gestion des ressources humaines utilisée par le client, de cibler ses besoins.

Ces différents meetings peuvent éventuellement déboucher sur la signature d’un contrat si le client valide la proposition de B-Project.

# I.II.II Le projet

Si le client a validé la proposition du projet du point précèdent, celui-ci est alors lance.

Un projet peut être décomposé en 9 phases :

1. L’analyse
2. Le planning du projet
3. Le prototypage
4. La validation de l’analyse et des prototypes par le client
5. La création de graphiques de l’interface
6. Le développement informatique
7. Tests du développement
8. Validation dans l’environnement informatique du client
9. Installation et mise en production du logiciel chez le client

Chacune de ces phases à une date de début, une période de réalisation et un nombre de jours-homme facturés.

Un ou plusieurs employés peuvent être affectes à une phase.

Chaque employé connaît les phases auxquelles il participe.

# I.III Base de données

# Objet du marché

L’objet du marché est de développer un outil destine a la gestion et a la planification des projets.

# II.I Fonctionnalités

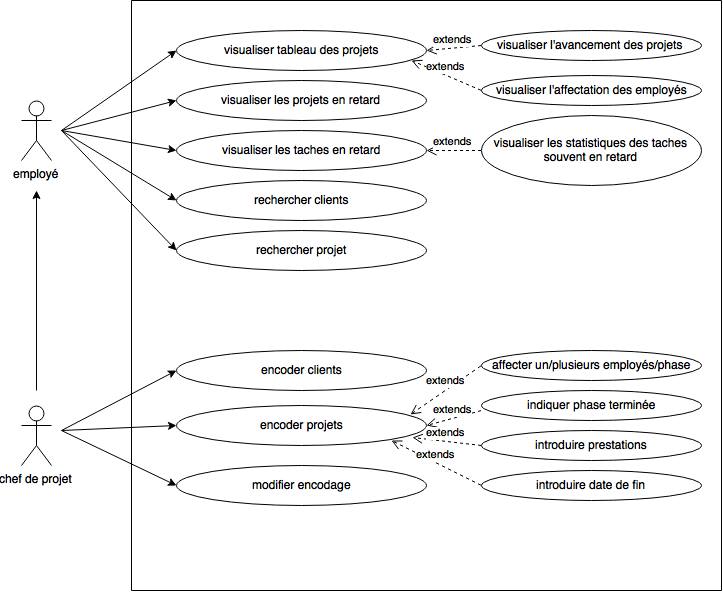
Cet outil devra couvrir les différentes fonctionnalités suivantes :

1. Offrir un outil d’encodage des projets et des clients
2. Permettre le développement d’un tableau de bord sur les projets
3. Permettre l’affectation des employés a une phase d’un projet et visualiser l’état d’avancement de ce dernier
4. Permettre au chef de projet d’indiquer la fin d’une phase et introduire le nombre de jours réels prestés.
5. Permettre d’effectuer des recherches sur les clients ou projets.

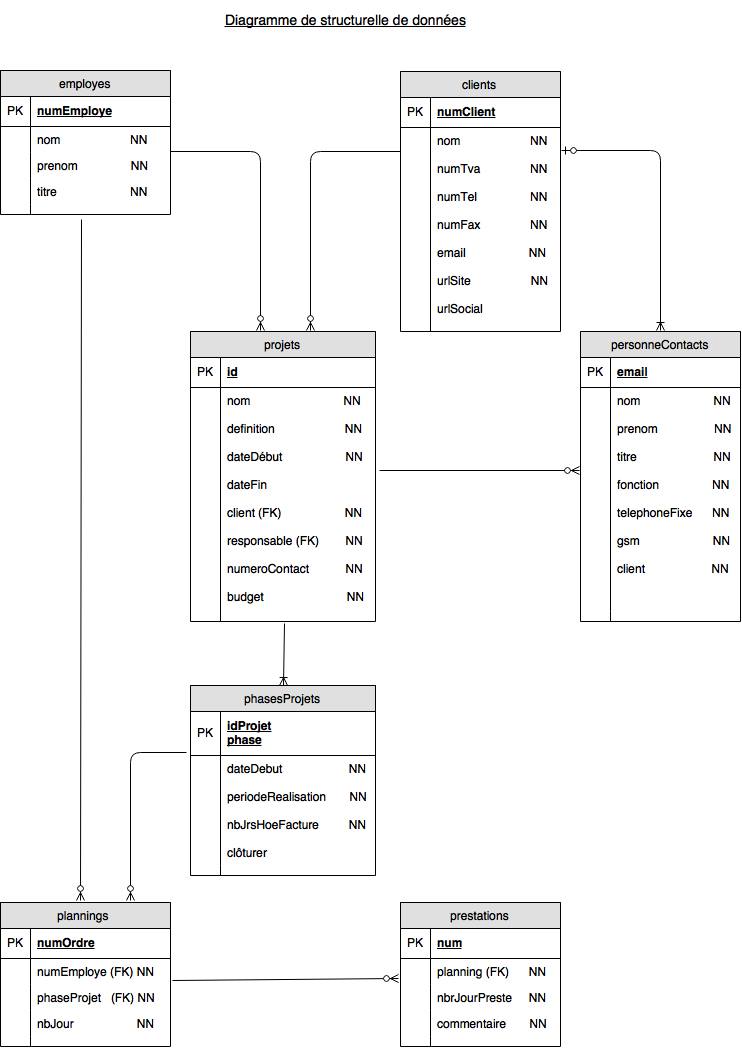
# II.II Contraintes

1. Utiliser les standards ouverts du marché tant au niveau de la programmation que d u langage de programmation du logiciel
2. Gérer différents niveaux de permissions. Cela permettra de restreindre l’accès des employés seulement aux projets auxquels ils participent. D’autre part seuls les chefs de projet peuvent encodes et modifier les clients et les projets.
3. Gérer la disponibilité des employés lors de leur affectation a un projet.
4. Dans le tableau de bord, les projets et les taches qui ont accumule du retard doivent être mis en évidence.
5. Fournir des statistiques sur les taches qui sont souvent en retard.
6. La durée des prestations n'excédera pas 12 mois à dater de la notification de L’attribution du marché.
7. En cas de problème après la réception provisoire, le prestataire aura un délai de maximum quatre semaines pour effectuer les modifications indispensables.
8. Durant l’année suivant la réception provisoire, le prestataire sera tenu d'apporter toutes les modifications indispensables gratuitement.
9. Le prestataire assurera la maintenance du nouveau système mis en place pour une durée de cinq ans après la réception définitive.
10. Le Prestataire s'engage à garder confidentielles toutes les données et informations qui lui seront communiquées ou dont il aura eu connaissance au cours du développement

# Diagramme des cas d’utilisation



# Diagramme de structure de données



# Diagramme du bateau

