

Projet de communication transdisciplinaire - Cahier des charges

Mahazoasy Heritiana, Jalenques Hugo, Dupland Erwan, Tremor Sullyvan

22 mars 2018

Sommaire

1	<u>Présentation</u>	2
1.1	Introduction	2
1.2	Objectifs	2
2	<u>Expression des besoins</u>	3
2.1	Besoins fonctionnels	3
2.2	Besoins non-fonctionnels	3
3	<u>Solution adoptée</u>	4
4	<u>Version basique</u>	5
5	<u>Questions essentielles à poser</u>	6

Chapitre 1

Présentation

1.1 Introduction

Jusqu'à maintenant, le musée a mis en place des études de publics de façon ponctuelle et irrégulière, et ne dispose pas de données objectives sur le public qui visite le musée. Le musée des beaux arts souhaite donc mettre en place, à disposition des visiteurs, un outil numérique qui lui permettrait de recueillir ces données.

1.2 Objectifs

Le recueil de données sur les visiteurs à travers un questionnaire simple contrarie le public qui aura tendance à donner de fausses informations. L'objectif est donc de produire un programme, pour une tablette positionnée à l'entrée du musée, implémentant un questionnaire afin de recueillir des informations auprès des visiteurs des beaux-arts (sexe, âge, raison de la visite, etc...) de manière ludique.

Chapitre 2

Expression des besoins

2.1 Besoins fonctionnels

- Il faut que le musée puisse recueillir facilement et de manière sécurisée et anonyme les renseignements sur les visiteurs dans une base de donnée extérieure à l'application.
- Le musée doit également garder l'anonymat des visiteurs qui remplissent le questionnaire.

2.2 Besoins non-fonctionnels

- Il faut que n'importe quel visiteur puisse utiliser cette tablette. Elle doit être facile d'utilisation pour toutes les personnes initiées ou non à l'informatique, toutes les différentes nationalités et tous les handicaps. Il faut donc qu'elle soit intuitive.
- Il ne faut pas que le visiteur sente qu'il fait parti d'un *sondage* mais qu'il prenne du plaisir à répondre au question en s'amusant par exemple.
- Le principe doit être compris rapidement sans demander de connaissances particulières de la part de l'utilisateur pour avoir un maximum de données.
- Les informations recueillies doivent apporter des renseignements utiles au client.

Chapitre 3

Solution adoptée

Nous avons choisi d'utiliser *Android studio* comme langage de programmation. En effet, il s'agit d'un langage très visuel créé pour être simple d'utilisation. De plus, il permet le développement d'applications android sans connaissances très poussées dans ce domaine.

Ce langage nous permet de développer simplement et efficacement une application répondant à la demande du client.

Afin de rendre le questionnaire ludique, nous avons choisi d'entre-couper questions de culture artistique et mini-jeux en utilisant les oeuvres permanentes, c'est-à-dire celles qui sont toujours exposées dans le musée.

Chapitre 4

Version basique

Nous avons choisi de présenter le questionnaire sous la forme d'un jeu. Chaque questions demandées par le client seront déguisées sous forme de quiz, de QCM et de différents jeux qui rendront l'étude du public intuitive et amusante. Chaque ligne du fichier correspond aux informations d'un visiteur. Cela facilite le traitement des données et l'affichage dans le tableur. Ce fichier peut ensuite être récupéré par câble micro_ USB, carte SD ou autre.

Chapitre 5

Questions essentielles à poser

1. Vous êtes :
 - Un homme
 - Une femme
2. Quel âge avez-vous ?
 - Moins de 18 ans
 - Entre 18 et 25 ans
 - Entre 25 et 45 ans
 - Entre 45 et 60 ans
 - Plus de 60 ans
3. Quel est votre dernier diplôme ?
 - Aucun diplôme
 - Certificat d'étude
 - Brevet des collèges
 - CAP/BEP
 - Bac
 - Études supérieures :
 - Bac +2
 - Bac +3
 - Bac +4
 - Bac +5
 - Bac +8
4. Vous résidez :
 - Ville de Bordeaux
 - Bordeaux métropole
 - Gironde
 - Nouvelle-Aquitaine
 - France
 - Étranger
5. Est-ce votre première visite ?
 - Oui

- Non
- 6. Vous êtes venu :
 - En famille
 - Entre amis
 - Tout seul
 - Entre professionnels
 - Autre
- 7. Êtes-vous venu avec des enfants ?
 - Oui
 - Non
- 8. Comment avez-vous entendu parler du musée ?
 - Infolettre
 - Site Internet
 - Réseaux sociaux
 - Presse
 - Office du tourisme
 - Agenda papier du musée
 - Bouche à oreille
 - Guide touristique (papier ou en ligne)
- 9. Sur une échelle de 0 à 10, jusqu'à quel point recommanderiez-vous la visite de ce musée à d'autres personnes ?
- 10. Commentaire/Livre d'or