

Projet Génie Logiciel
Burkhart Wolff
Georges Ouffoue
Raoudha Maraoui

Room Reservation

CAHIER DE CHARGES

Groupe H

Jesse Ohouens
Cédric Vincendeau
Reine Manounou

L3 Informatique / Miage
Année 2018/2019

Sommaire

Partie I - Objectif et Contexte

- 1 – Contexte et définition du projet
 - 1.1 – Contexte
 - 1.2 - Définition du projet
- 2 – Objectif du projet
 - 2.1 - Objectif
- 3 – Périmètre du projet
 - 3.1 – Périmètre
- 4 – Fonctionnalités
 - 4.1 - Historique
 - 4.2 – Description fonctionnelle
 - 4.3 – Description non fonctionnelle

Partie II – Contraintes

- 1.0 – Introduction
- 1 – Contrainte budgétaire
- 2 – Contrainte temporelle
- 3 – Contrainte matérielles/techniques
- 4 – Contraintes sécuritaires

Partie I - Objectif et Contexte

1 – Contexte et définition du projet

1.1 – Contexte

La salle de réunion est un des espaces incontournable dans une entreprise que ce soit pour se réunir, échanger, prendre des décisions, accueillir des clients, etc. Mais l'organisation d'une réunion de travail n'est pas toujours simple, il peut y avoir divers soucis d'organisations, empêchant le bon déroulement de la réunion, on sait que la plupart des salles sont toujours réservées mais jamais utilisées, il peut y avoir des soucis au niveau du matériels etc

Il est important de pouvoir fluidifier et gérer l'organisation de salles de réunion pour plus de collaboration et d'efficacité. Plusieurs sociétés proposent ainsi des espaces de travail et salles de réunion à la demande. On peut ainsi moduler l'espace nécessaire et commander les services associés (vidéo-projecteur, tableau...).

La gestion des salles de réunion et bureaux est une problématique complexe et commune à chaque entreprise quelque soit le domaine. De nombreux paramètres et options sont à prendre en considération afin d'exploiter au mieux les salles de réunion et bureaux, et faciliter le transfert d'informations liées à l'organisation de réunions de travail.

1.2 - Définition du projet

Une entreprise spécialisée dans la conception de jeu vidéo, Ubisoft possède différentes filiales dont plusieurs situés au Canada (Montréal, Toronto et Québec).

Elle a connu de nombreuses difficultés au niveau de la réservation de salle de réunion et de bureaux, il y a eu des incompréhensions entre les différents acteurs internes (équipe design / équipe de programmation / équipe du sound design) à l'organisation qui a causé des problèmes majeurs au niveau du planning.

Chacun de ces acteurs veulent pouvoir réserver des salles de réunion dans leur filiale afin de superviser leur emploi du temps et optimiser leurs travaux.

Cette entreprise cherche à régulariser ces salles de réunion / bureaux , elle demande à une entreprise externe WEBTEK de créer un site web afin de permettre aux salariés de la société de consulter, réserver et gérer des salles (salle de réunion, conférence) dans chacune des villes (zones).

2 – Objectif du projet

2.1 – Objectif

Le produit réalisé sera la création d'un site internet, application web, permettant la gestion des salles de réunion, bureaux et salle de conférence, mise à la disposition des employés Ubisoft Canada, leur permettant de facilement investir les locaux de travail ou de réunion pour des usages ponctuels et dans des lieux variés (ville).

La création de ce site a pour objectif :

- Interface graphique simple et claire
- Faciliter la réservation de salle de réunion et bureau
- Gestion de l'authentification
- Service performant rapide, et fiable (efficace)
- Consultation du planning
- Gestion des ressources
- Visualisation de la proposition de salle de réunion/bureau
- Génération du planning à partir de plusieurs demandes
- Génération des sous/monnaie virtuelles
- Matériel adapté

3 – Périmètre du projet

3.1 - Périmètre

Le site web aura principalement pour but de desservir tous les acteurs situés au Canada pour les filiales de Montréal, Toronto et Québec. Un responsable de la filiale d'Ubisoft Toronto ayant besoin de réserver une salle pour une conférence à Montréal aura la possibilité de réserver une salle avec l'approbation du responsable de la filiale concernée.

4 – Fonctionnalités

4.1 - Historique

Il y aura un historique de toutes les actions passées par les responsables de Ubisoft car ils ont accès à la modification/suppression/ajout de salle de réunion/bureau etc

4.2 - Description fonctionnelle

L'employé pourra faire des demandes occasionnelles ou régulière de salles par le biais de son responsable, par exemple une réunion tous les mardis dans une salle, en fonction du nombre de personnes (2/3 personnes, 5/10 personnes, plus de 10 personnes etc), la demande comprendra les propriétés matérielles de la salle de réunion/bureau(vidéoprojecteur, ordinateurs etc..)

Il y a un responsable par équipe (équipe design / équipe de programmation / équipe du sound design) donc 3 par filiale.

L'employé aura la possibilité de :

- Visualiser son planning
- Se connecter sur la plateforme en ligne
- Indiquer l'état du matériel si dégradations le rendant inutilisable

Le responsable aura la possibilité de :

- Faire une demande de réservation de salle/bureau (journalière,hebdomadaire, mensuelle)
- Créer / supprimer des salles de réunion et bureaux
- Modifier / supprimer une demande de réservation
- Indiquer l'état du matériel si dégradations le rendant inutilisable

4.2 - Description non fonctionnelle

Sécurité : L'application web doit être utilisable uniquement par les employés d'Ubisoft Canada et pour certains acteurs des fonctionnalités doivent être restreinte.

Interface : Le site internet doit être simple, claire et facile d'utilisation.

Performance : Le site internet doit être rapide et optimisé afin de permettre une bonne utilisation.

Partie II – Contraintes

Introduction

Nous allons énumérer et expliquer toutes les contraintes auxquelles nous allons faire face, tout au long de ce projet. Tout d'abord des contraintes au niveau du budget, il va falloir payer nos collaborateurs avec un salaire, nous allons estimer le coût total par rapport au temps et à la quantité de travail. Puis ensuite les contraintes temporelles qui seront principalement les délais d'envoi des premiers éléments nécessaires au bon avancement du projet (cahier des charges, cahier d'analyse etc). Les contraintes matérielles et techniques concernent les technologies et logiciels utilisés pour la création de ce projet, ainsi que sa compatibilité. Puis enfin des contraintes sécuritaires, qui concernent la sécurité de l'application web en général.

1 – Contrainte budgétaire

La création de ce projet a pour budget un coût total : 50 000 €

Ce budget est divisé en plusieurs parties, la conception et le design de l'application, le développement, la recette et la maintenance de l'application dans le temps.

Les étapes	Durée	Le poids dans le budget de développement
Conception et design	3 à 6 semaines	20 %
Développement	1 à 6 mois	65 % dont 50% de développement et 15 % de gestion de projet
Recette	2 à 6 semaines	15 %
Maintenance	12 mois minimum	10 % à 20 %

2 – Contrainte temporelle

La réalisation de ce projet s'établit sur plusieurs étapes qui sont les suivantes :

Etape	Date
Rendu du cahier des charges	11 / 02 / 2019
Rendu des Analyses	25 / 02 / 2019
Rendu de la Conception	18 / 03 / 2019
Rendu du projet	17 / 05 / 2019

3 – Contraintes matérielles/techniques

On doit s'assurer que l'application web soit compatible avec les différents navigateurs web :

La plateforme sera compatible avec les navigateurs Internets suivant : Internet Explorer, Mozilla Firefox, NetScape, Google Chrome, Opera, Safari)

L'application sera réalisé avec les technologies suivantes : HTML, CSS, JS, PHP

Il y aura un système d'authentification qui sera

4 - Contraintes sécuritaires

En ce qui concerne la sécurité de notre application web, il faut garantir un certain niveau de sécurité pour notre application web par exemple il faut éviter les failles MySQL, c'est à dire, les failles qui pourraient modifier la base de données initial, en effet il faut protéger le site internet des attaques extérieures (script malveillant etc..).

Un responsable n'a pas accès à aucun mot de passe des employés.

L'utilisateur n'a pas le droit de réserver une salle de réunion déjà prise.

Un responsable d'une équipe dispose d'une quantité d'heures pour son équipe, ce qui signifie qu'il

doit respecter un nombre de réservation.

Les employés ont uniquement le droit de visualiser leur planning et de notifier s'il y a des problèmes au niveau du matériel.