Gestionnaire de club scientifique de l’ÉTS - GCS

Document de vision

Version <1.0>

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 09/11/2013 | 1.0 | Version initiale | Patrick Lavallée |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table des matières

1. Introduction 5

1.1 Objectifs du document 5

1.2 Domaine d’application 5

1.3 Terminologie utilisée 5

1.4 Références 5

1.5 Vue d’ensemble 5

2. Positionnement 6

2.1 Opportunité d’affaires 6

2.2 Compte-rendu des problèmes 6

2.3 Positionnement du produit 6

3. Description des utilisateurs et intervenants 7

3.1 Marché cible 7

3.2 Les intervenants 7

3.3 Les utilisateurs 7

3.4 Environnement utilisateur 8

3.5 Profil des intervenants 8

3.5.1 Gestionnaire de projet 8

3.5.2 <Les utilisateurs> 9

3.5.3 <Chef technique> 9

3.6 Profil des utilisateurs 10

3.6.1 <Ressources humaines> 10

3.6.2 <Acheteurs de matériel informatique> 10

3.7 Demandes des intervenants / Besoins des utilisateurs 11

3.7.1 <Clients (intervenant #1)> 11

3.7.2 <Propriétaires (intervenant #2)> 11

3.7.3 <Gestionnaire de projet (intervenant #3)> 11

3.7.4 <Chef technique (intervenant #4)> 12

3.7.5 <Chef marketing (intervenant #5) 12

3.7.6 <Fournisseur de matériel informatique (intervenant #6)> 12

3.7.7 <Fournisseur de logiciels (intervenant #7)> 13

3.8 Compétitions et alternatives 14

3.8.1 <Steam et Origin> 14

3.8.2 <NCIX, Tiger Direct, compagnies de vente de matériel informatique en ligne> 14

4. Vue d’ensemble du produit 15

4.1 Perspective du produit 15

4.2 Principaux avantages 15

4.3 Hypothèses 16

4.4 Coûts et prix prévus 16

4.5 Licences et installations 16

5. Caractéristiques du produit 17

5.1 Accès à une aide sur l'application 17

5.2 Accès à du soutien technique 17

5.3 Accès à une liste de contacts 17

5.4 Inviter un contact à une partie multijoueur 17

5.5 Inviter un contact à une séance de clavardage ou de vidéo-conférence 17

5.6 Accès à une liste de jeux possédés 17

5.7 Accès à une liste de jeux à acheter 17

5.8 Création de compte sécurisé 18

5.9 Accès et modification du compte sécurisés 18

5.10 Mécanique de récupération de compte 18

5.11 Chargement du profil d'une machine 18

5.12 Tutoriel d'explication des composantes d'un ordinateur 18

5.13 Assistant d'achat d'ordinateur 18

5.14 Accès à une liste de pièces informatiques 18

5.15 Mécanique de paiement sécurisé 18

5.16 Accès à une liste des nouveautés 18

5.17 Accès à un téléchargement rapide 19

5.18 Accès à une liste de guides 19

5.19 Application de lecture de guides 19

5.20 Affichage de statistiques de jeu 19

6. Contraintes 20

7. Gamme de qualité 20

8. Priorités 20

9. Autres exigences du produit 21

9.1 Standards applicables 21

9.2 Exigences du système 21

9.3 Exigences de performance 21

9.4 Exigences environnementales 21

10. Exigences de documentation 22

10.1 Manuel de l’utilisateur 22

10.2 Aide en ligne 22

10.3 Guides d’installation, de configuration, fichier «Read Me» 22

10.4 Étiquetage et emballage 22

11. Annexe 1 – Attributs suggérés des caractéristiques 22

11.1 Statut 22

11.2 Bénéfice 22

11.3 Effort 23

11.4 Risque 23

11.5 Stabilité 23

11.6 Version ciblée 23

11.7 Assigner à 23

11.8 Raison 23

Document de vision

# Introduction

## Objectifs du document

L’objectif de ce document est de présenter les fonctionnalités mises de l’avant par *GCS*,une plateforme web servant à répondre aux besoins des étudiants quant à la gestion de leurs membres, de leurs fournisseurs et de leurs commanditaires. Ce document offrira une vision globale à tous les intervenants du projet.

## Domaine d’application

Ce document ne présentera pas les technologies, ni les détails spécifiques à chaque fonctionnalité. Il présentera sommairement le marché de l’application, ses utilisateurs et leurs besoins et comment ces besoins seront comblés par les fonctionnalités de *GCS*.

## Terminologie utilisée

GCS : Gestionnaire des Clubs Scientifique de l’ETS

NIP : Numéro d’identification personnel

Magasin : L’ensemble des produits contenus dans l’inventaire d’un club étudiant

## Références

Gabarit et différents exemples de document de vision :

<https://cours.etsmtl.ca/gti515/private/>

## Vue d’ensemble

Ce document contiendra les sections suivantes :

1. La situation de *GCS* dans le marché courant
2. Le public cible et leurs besoins
3. Tout le personnel ayant un intérêt dans le projet (les intervenants)
4. Une vue du produit par rapport à son environnement
5. Les principales fonctionnalités du produit
6. Les contraintes du produit

# Positionnement

## Opportunité d’affaires

Chacun des clubs de l’ÉTS, que ce soit à vocation scientifique ou sociale, ont les mêmes exigences en matière de gestion de club tel que la gestion des commanditaires, de leurs membres, de leurs formations et de leur inventaire. Ils y parviennent déjà mais rien n’est automatisée et convivial d’utilisation. Pour la plupart il s’agit d’un classeur Excel qui nécessite un travail exhaustif de mise à jour. *GCS* viens centraliser et organiser ses données en les présentant au travers d’une interface Web afin de standardiser le processus de gestion des besoins des clubs.

## Compte-rendu des problèmes

|  |  |
| --- | --- |
| Le problème | * La maintenance des données d’un club est rigoureuse et exhaustive. Aucun outil standard et gratuit n’existe pour la gestion des clubs. |
| A un impact sur | Les membres s’occupant de l’administration d’un club étudiant de l’ETS. |
| De cette façon | L’efficacité du processus de gestion des clubs est réduite car du temps est gaspillé à la gestion manuelle des données. |
| Une bonne solution serait | de centraliser tous ces services en un même point d’accès, optimisant de cette manière tous les processus. |

## Positionnement du produit

|  |  |
| --- | --- |
| Pour | Tout membre d’un club étudiant à l’ETS |
| Qui | S’occupe du volet administratif du club |
| “GCS” | Est une plateforme de gestion des clubs en ligne. |
| offre | Une interface conviviale Web supporté par un serveur de base de données, les fonctionnalités de gestion des membres et de leurs formations, des fournisseurs, des commandites ainsi que la gestion des stocks. |
| Contrairement à | Excel |
| Notre produit | Offre une architecture standard de gestion basée sur les besoin concret des utilisateurs en matière de club étudiant |

# Description des utilisateurs et intervenants

## Marché cible

Les compétiteurs directs offres déjà les fonctionnalités ciblées par GCS mais ne sont pas adaptées aux réalités des clubs étudiants de l’ÉTS. C’est après avoir acquis l’expérience au fil des années que l’idée c’est imposée d’elle-même et que la solution proposée est adaptée aux besoins des étudiants.

Puisque cette plateforme est développée pour l’ensemble du corps étudiants évoluant au sein des clubs, on peut conclure qu’une approche Web et standardisé, nécessitant aucune installation supplémentaire, attirera l’attention des étudiants.

L’objectif est de concurrencer les systèmes déjà en place en offrant un service qui dictera la norme dans le domaine.

## Les intervenants

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Représente** | **Rôle** |
| 1. Clients | L’ensemble des utilisateurs de la plateforme. | Participer au développement interactif de l’application et tester par la suite. |
| 1. Gestionnaire de projet | Le gestionnaire de projet organise le déroulement du projet. | Le gestionnaire de projet est responsable de la l’ordonnancement du projet et de sa livraison dans les dates et les coûts définis. |
| 1. Chef Technique | L’ensemble des développeurs du système. | S’assure de la réalisation du logiciel. |

## Les utilisateurs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Description** | **Intervenants** |
| 1. Ressources Humaines | Ce type d’utilisateur gère les membres ainsi que leurs formations. | Représenté par l’intervenant 1. |
| 1. Administrateur | Ce type d’utilisateur gère l’inventaire du club les fournisseurs les commandites et le magasin. | Représenté par l’intervenant 1. |
| 1. Utilisateur | Ce type d’utilisateur ne peut que consulter les données de son club sans les modifier. | Représenté par l’intervenant 1. |

## Environnement utilisateur

L’environnement de l’utilisateur est complètement en ligne car il s’agit d’une application Web. Cette dernière est accessible à l’aide de n’importe quel navigateur. Une fois rendu sur la page d’accueil de l’application, l’utilisateur doit s’identifier à l’aide de son code universel et de son NIP. Par la suite, l’étudiant peut accéder aux informations relatives de son club. Si celui-ci appartient à plusieurs clubs, il sera en mesure de consulter les données de son choix. L’application se divise en 3 modules distincts tous accessible de la page d’accueil.

Si l’utilisateur souhaite ajouter un nouveau membre ou encore y associer une formation (par exemple l’accès aux ateliers), il peut y parvenir avec le module de gestion des membres.

Si l’utilisateur désire contacter un fournisseur et faire un suivi sur l’obtention d’une commandite, il peut passer par le second module offrant des tableaux de bord conviviaux afin de connaitre l’avancement des dossiers de commanditaires.

Par ailleurs, si l’utilisateur souhaite planifier ses coûts de matériel; connaitre l’état de son inventaire, le dernier module fournis permet la gestion du magasin.

Un module supplémentaire doit être intégré pour le fonctionnement de *GCS*, il s’agit d’un module d’authentification qui validera l’identification d’un étudiant selon son code universel et son NIP.

## Profil des intervenants

### <Gestionnaire de projet>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Le gestionnaire de projet est représenté par:   * Patrick Lavallée |
| **Description** | Le gestionnaire de projet est en charge de l’ordonnancement du projet; de s’assurer que les livrables sont fournis dans les temps. |
| **Type** | Le gestionnaire de projet cumule 8 ans d’expérience dans le domaine de l’informatique. Son savoir-faire technique est surtout orienté vers les bases de données. |
| **Responsabilités** | La responsabilité du gestionnaire de projet est de coordonner les différentes étapes du projet dans le but d’assurer une livraison dans les dates prévues. De plus, il sera en charge de récolter le *feedback* du client |
| **Critères de succès** | Le projet ne s’écarte pas de la mission initiale; offrir un projet simple et maintenable aux clubs étudiants de l’ÉTS.  Fournir aux clients un produit de qualité. |
| **Implication** | Le gestionnaire de projet est grandement impliqué dans toutes les étapes du développement du projet. Il doit être connaître le statut du projet et il doit pouvoir donner des mises à jour éclairées basé sur le *feedback* du client. |
| **Biens livrables** | Le gestionnaire de projet est responsable de la livraison du projet. |
| **Commentaires / Problèmes** | Le gestionnaire de projet est une personne qui est souvent impliquée et peut être soumise à beaucoup de stress au courant de l’avancement du projet. Le scindement du projet en plusieurs parties pourrait faciliter la gestion de ce stress. |

### <Les utilisateurs>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Les représentants des utilisateurs seront des supers utilisateurs. |
| **Description** | Les utilisateurs utilisent le logiciel pour la gestion administrative de leur club. |
| **Type** | Les utilisateurs sont des étudiants voulant s’impliquer d’avantage au sein de leur club. Ceux-ci ne savent pas tous structurer et maintenir adéquatement leurs données. Une application balisant et structurant cette information s’adresse à eux. |
| **Responsabilités** | La responsabilité des utilisateurs sera de participer dans le développement de l’application. Ils auront à donner leurs commentaires et suggestions pour améliorer l’expérience *GCS*. |
| **Critères de succès** | Leur participation lors de la phase de développement permettra une application des plus intuitive et attrayante. Celle-ci permettra aussi de démasquer la grande majorité des « bugs », ce qui améliorera la stabilité de l’application. |
| **Implication** | Les utilisateurs dans le développement aux moments des livraisons des différentes versions de chaque module. |
| **Biens livrables** | Les utilisateurs devront fournir aux développeurs des critiques constructives et éclairées par rapport à leur appréciation du logiciel. |
| **Commentaires / Problèmes** | Les utilisateurs sont souvent réticents à participer au développement d’une application puisque cela requiert leur intervention à plusieurs moments. Une bonne gestion des relations avec les utilisateurs sera de mise afin de maximiser leur coopération. |

### <Chef technique>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Le chef technique se nomme Patrick Lavallée, il représente les équipes techniques. |
| **Description** | Le chef technique est une personne avec du « leadership » et une bonne connaissance des différentes étapes de développement logiciel. |
| **Type** | Le chef d’équipe à déjà participé au développement de plusieurs applications et connait les différents problèmes auxquels peut faire face l’équipe de développeurs. Son expertise dans les différentes techniques de développement aidera la prise de bonnes décisions du côté technique. |
| **Responsabilités** | La responsabilité du chef technique est de diriger et soutenir l’équipe technique, il devra se tenir au courant de ce qu’il y a de fait et de ce qui reste à faire tout en ayant une bonne idée du laps de temps attribué à chaque étape et des différents problèmes qui pourrait être rencontrés dans ces dernières. |
| **Critères de succès** | Le critère de succès pour le chef technique est de développer une application dans les standards de programmation et dans le temps qui lui ont été donnés. |
| **Implication** | Le chef technique est impliqué tout au long du projet, il doit guider son équipe à travers les différentes étapes de la réalisation du projet. |
| **Biens livrables** | Le chef technique est responsable de livrer la portion informatique du système. |
| **Commentaires / Problèmes** | La programmation est souvent une des étapes lors de laquelle peut apparaître le plus de problèmes, il faut donc s’assurer que le chef technique soit bien organisé et utilise une méthodologie qui permet de gérer le risque. |

## Profil des utilisateurs

### <Ressources humaines>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Le représentant des ressources humaine est un membre. Patate |
| **Description** | L’utilisateur est généralement une personne de jeune âge avec une bonne connaissance de l’informatique. Il s’agit de l’utilisateur type. |
| **Type** | L’utilisateur est un joueur expérimenté qui s’y connait dans les différentes expériences en ligne. |
| **Responsabilités** | Les joueurs en ligne devront fournir des critiques constructives par rapport à leurs expériences en ligne. |
| **Critère de succès** | Un critère de succès des utilisateurs est de recevoir à la fin du développement un jeu qu’ils estimeront de qualité. |
| **Implication** | L’utilisateur est impliqué au début du projet dans les phases de définitions des besoins puis dans les phases de test. |
| **Biens livrables** | Les joueurs devront fournir aux développeurs leurs désirs de manière la plus précise possible. |
| **Commentaires / Problèmes** | Il est souvent difficile de traduire les besoins des utilisateurs fidèlement, il est aussi difficile de les impliquer lors des phases de développement, il faudra garder une bonne relation avec ceux-ci. |

### <Administrateur>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Le représentant des joueurs en ligne sera choisi dans une banque de noms de personnes qui achètent fréquemment du matériel informatique en lien avec le divertissement en ligne. |
| **Description** | L’acheteur est généralement une personne de jeune âge ayant une bonne connaissance du matériel informatique requis pour le jeu en ligne. |
| **Type** | Il s’agit des personnes ayant auparavant rencontré des problèmes avec du matériel informatique, plus précisément des problèmes de basses performances. |
| **Responsabilités** | Les acheteurs devront fournir des critiques constructives des autres systèmes semblables de manière à lister les fonctionnalités importantes sur lesquelles mettre l’accent. |
| **Critère de succès** | Pour l’acheteur un critère de succès est de parvenir à avoir une machine de qualité et cela, facilement via notre application. |
| **Implication** | L’acheteur est impliqué au début du projet dans les phases de définitions des besoins puis par la suite dans les phases de test. |
| **Biens livrables** | Les acheteurs devront fournir aux développeurs les désirs de manière la plus précise possible. |
| **Commentaires / Problèmes** | Un problème qui peut être rencontré peut être le traitement des cartes de crédit ainsi que la sécurité de ceux-ci. |

### <Utilisateur>

|  |  |
| --- | --- |
| **Représentant** | Le représentant des joueurs en ligne sera choisi dans une banque de noms de personnes qui achètent fréquemment du matériel informatique en lien avec le divertissement en ligne. |
| **Description** | L’acheteur est généralement une personne de jeune âge ayant une bonne connaissance du matériel informatique requis pour le jeu en ligne. |
| **Type** | Il s’agit des personnes ayant auparavant rencontré des problèmes avec du matériel informatique, plus précisément des problèmes de basses performances. |
| **Responsabilités** | Les acheteurs devront fournir des critiques constructives des autres systèmes semblables de manière à lister les fonctionnalités importantes sur lesquelles mettre l’accent. |
| **Critère de succès** | Pour l’acheteur un critère de succès est de parvenir à avoir une machine de qualité et cela, facilement via notre application. |
| **Implication** | L’acheteur est impliqué au début du projet dans les phases de définitions des besoins puis par la suite dans les phases de test. |
| **Biens livrables** | Les acheteurs devront fournir aux développeurs les désirs de manière la plus précise possible. |
| **Commentaires / Problèmes** | Un problème qui peut être rencontré peut être le traitement des cartes de crédit ainsi que la sécurité de ceux-ci. |

## Demandes des intervenants / Besoins des utilisateurs

### <Clients (intervenant #1)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le principal problème des utilisateurs en ce moment est la difficulté de savoir si leur machine peut supporter un jeu et de se procurer une machine suffisamment forte. | 7 | Les personnes concernées sont les joueurs en ligne. | La solution actuelle consiste à aller sur internet, de chercher pour les spécifications du jeu puis celle de sa propre machine et ensuite de passer par un site tel que NCIX pour commander le matériel. | | Notre système permettra à l’utilisateur de consulter les performances de son ordinateur ainsi que les requis du jeu puis de commander le matériel nécessaire, cela sans quitter l’application. |

### <Propriétaires (intervenant #2)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le principal problème des propriétaires est de surpasser la concurrence dans un délai permettant des profits. | 3 | Les personnes concernées sont les personnes ayant investi dans le projet. | Il n’y a pas de solution actuelle puisque le projet n’est pas démarré. | | Notre solution à ce problème est d’engager des experts dans l’analyse de marché ainsi que des experts techniques qui connaissent les meilleurs techniques pour réaliser un logiciel fiable dans les temps. |

### <Gestionnaire de projet (intervenant #3)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le principal problème du gestionnaire de projet est d’organiser le travail entre les équipes et d’obtenir des employés compétents et motivés. | 4 | Les personnes concernées sont le gestionnaire de projet ainsi que toutes personnes à qui il doit rendre ses comptes. | Plusieurs techniques simples sont utilisées dans les entreprises telles qu’un bon contrôle du temps des développeurs. Il est impératif de garder les employés motivés en organisant des activités para travail ou des 5à7 pour renforcer la cohésion de l’équipe. | | La solution qui semble la meilleure consiste en l’embauche de personnes expérimentées ainsi qu’en offrant au gestionnaire de projet un solide support de la direction. |

### <Chef technique (intervenant #4)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le principal problème du chef technique est de réaliser les différentes parties du logiciel dans les temps sans pour autant délaisser la qualité. | 6 | Les personnes concernées sont le chef technique ainsi que le gestionnaire de projet auquel il doit rendre ses comptes.  Les utilisateurs seront aussi touchés si le produit n’est pas conforme à leurs attentes. | Plusieurs méthodologies connues permettent de bien prévoir les coûts ainsi que les durées de chaque itération. | | Pour finir le projet dans les temps, une planification exhaustive est nécessaire ainsi que l’usage de méthodologies permettant une constante progression. |

### <Chef marketing (intervenant #5)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le problème principal auquel le chef marketing doit faire attention est le maintien de l’image de la compagnie ainsi que de la vision de l’entreprise qu’ont les utilisateurs. | 5 | Les personnes concernées sont le chef marketing ainsi que les propriétaires de la compagnie qui souhaite que cette dernière soit rentable. | Les solutions actuelles consistent en de bonnes études de marché et en l’élaboration de campagnes publicitaires attrayantes. | | L’étude de campagnes publicitaires des compétiteurs pourra nous en apprendre beaucoup sur leurs techniques pour atteindre les usagers. |

### <Fournisseur de matériel informatique (intervenant #6)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le principal problème auquel le fournisseur de matériel pourra faire face est une demande trop élevée ou pas assez élevé de ses services. Une demande trop élevée peut nuire au niveau de service et une demande pas assez élevée peut nuire à l’intérêt que le fournisseur porte à notre compagnie. | 2 | Les personnes concernées sont le fournisseur, les propriétaires ainsi que le chef marketing duquel les efforts pour garder la réputation de la compagnie élevée peuvent se voir compromis. | La solution actuelle consiste en un choix de fournisseur qui peut supporter de très grosses demandes, de façon à ne jamais dépasser ses limites. | | L’établissement de contrats avec le fournisseur quant au niveau de service voulu ainsi qu’une bonne étude de la courbe d’évolution de notre compagnie (pour connaître le nombre d’utilisateurs) seront les principaux éléments de la solution. |

### <Fournisseur de logiciels (intervenant #7)>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besoin** | **Priorité** | **Concernés** | **Solution actuelle** | **Solution proposée** | |
| Le problème principal auquel le fournisseur de jeux vidéo fera face est l’intégration de certaines fonctionnalités de notre application dans leurs jeux, par exemple le clavardage entre les joueurs. | 1 | Les personnes concernées sont les fournisseurs de jeux vidéo, les utilisateurs qui pourraient avoir une expérience moins riche ainsi que les développeurs qui doivent travailler pour intégrer les deux systèmes ensemble. | Il n’y a pas actuellement de solution mise en place pour ce problème. | | La solution qui sera mise en place consiste en des tests approfondis des différentes fonctionnalités des deux partis de manière à savoir à l’avance si l’intégration est une chose possible. |

## Compétitions et alternatives

### <Steam et Origin>

Steam est la plus grosse plateforme de vente de jeux en ligne au monde, suivi par Origin de EA Games. Il sera sans aucun doute nécessaire de prendre les points forts de cette application puis de rajouter des fonctionnalités de manière à voler de la clientèle. Il est presque impossible d’espérer avoir la coopération des membres de cette compagnie puisque nous en sommes les rivaux. Pour cette raison nous devrons programmer chaque module nous même sans connaissance approfondie sur l’architecture de la solution adverse.

### <NCIX, Tiger Direct, compagnies de vente de matériel informatique en ligne>

Les compagnies listées ci-haut peuvent représenter des partenaires ou bien des compétiteurs. Pour permettre la distribution de matériel informatique, notre application fera l’intégration d’un site web permettant de passer commande. Dépendamment du site avec lequel nous ferons affaire, il faudra gérer la compétition avec les autres sites proposant le même service.

# Vue d’ensemble du produit

## Perspective du produit

La plate-forme client *Vapor* permet à un utilisateur de rejoindre ses pairs à travers le serveur *Vapor* afin d’accéder aux fonctionnalités offertes par cette dernière*.* Parmi ces fonctionnalités, les principales sont :

* clavardage et vidéo-conférence,
* marché en ligne de produits vidéo ludique et d’équipement informatique,
* support technique disponible en tout temps et
* la possibilité d’affronter/coopérer ses pairs à travers les serveurs multijoueur *Vapor.*

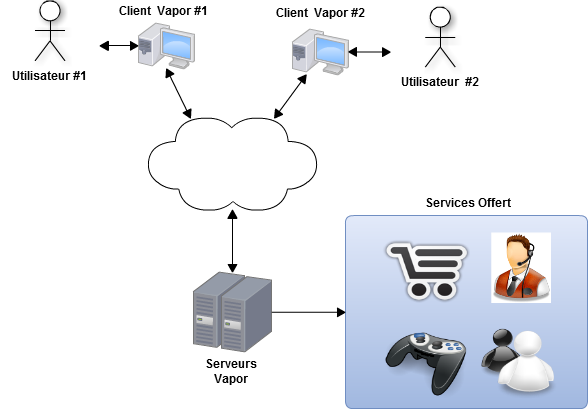


Figure 1 - Perspective de la plateforme *Vapor*

## Principaux avantages

Le principal objectif de la plate-forme *Vapor* est de rassembler en un seul portail des fonctionnalités communes à tous les joueurs. Ceci engendre l’immersion totale du joueur en augmentant l’efficacité du processus de l’achat d’un ordinateur jusqu’à la partie en ligne. De plus, les systèmes de communications intégrés facilitent les échanges entre les joueurs au travers un module de clavardage et de vidéo-conférence. Et qui plus est, les infrastructures réseau assureront des parties multijoueur agréables et fluides. Finalement, un soutien technique fiable et disponible en tout temps sera joignable par l’entremise du téléphone, d’un module de clavardage ou de courriel.

**Système de support à la clientèle**

|  |  |
| --- | --- |
| **Avantage pour le client** | **Caractéristiques du support** |
| Regroupement en un seuil portail de toutes les fonctionnalités communes aux joueurs. | Caractéristiques 5.1 à 5.20 |
| Augmentation de l’efficacité du processus de l’achat d’un ordinateur jusqu’à la partie en ligne | Caractéristiques 5.7, 5.12 à 5.15, 5.17 |
| Permet les échanges entre les joueurs au travers un module de clavardage et de vidéo-conférence. | Caractéristiques 5.3 et 5.5 |
| Assure des parties multijoueur agréables et fluides | Caractéristiques 5.4, 5.17 |
| Disponibilité d’un soutien technique fiable en tout temps. | Caractéristiques 5.1, 5.2 |

## Hypothèses

Afin de mener à terme la plate-forme *Vapor,* il est important de poser certaines hypothèses. Celles-ci permettront de jauger le risque quant à la réalisation de la plate-forme.

* La bande passante des serveurs sera suffisante pour accommoder la communauté de joueurs, afin d’offrir une expérience de qualité.
* La migration de la communauté de joueurs se fera facilement et la progression du nombre d’abonnés sera linéaire.
* La formation du personnel de soutien sera adéquate. Un plan de formation devra être fourni pour chaque nouvel employé du soutien technique.
* Les jeux affiliés à la plate-forme *Vapor* fourniront une interface standard multijoueur pour faciliter la création de partie. Dans le cas échéant, il sera impossible de créer des parties multijoueur à même l’interface de *Vapor*.

## Coûts et prix prévus

Dû au fait que le logiciel est produit dans un cadre académique et que le budget réel n’est pas divulgué, tous les coûts engendrés par la conception du logiciel ne seront pas calculés.

## Licences et installations

Toutes les licences pour les logiciels vidéo ludiques seront gérées par *Vapor*. La plate-forme offrira une licence gratuite à ses usagers.

L’application cliente sera téléchargeable gratuitement sur le site internet de *Vapor* et nécessitera l’acceptation de la licence pour lancer le téléchargement.

# Caractéristiques du produit

## Accès à une aide sur l'application

Un lien sur l'aide de l'application doit être visible en tout temps. Cette aide devra contenir tous les détails du fonctionnement de chacun des modules.

## Accès à du soutien technique

Un lien sur une section d’accès au support technique devra aussi être visible en tout temps. Celle-ci devra :

* offrir des numéros de téléphone sans frais afin de rejoindre un technicien,
* offrir un service de courriel,
* offrir un service de clavardage avec un technicien et
* offrir une connexion à distance sécurisée avec un technicien.

## Accès à une liste de contacts

Une fenêtre devra lister tous les contacts d'un joueur. Celle-ci devra :

* contenir une mécanique de filtrage des contacts,
* contenir des groupements de contacts et
* offrir une mécanique de blocage pour les contacts indésirables.

## Inviter un contact à une partie multijoueur

La liste des contacts devra offrir une mécanique d'invitation à une partie multijoueur. Celle-ci devra :

* lister tous les jeux compatibles avec cette fonctionnalité,
* être désactivée lorsqu'aucun contact n'est sélectionné ou qu'un contact hors ligne est sélectionné,
* démarrer une partie multijoueur et
* inviter tous les joueurs concernés à la partie.

## Inviter un contact à une séance de clavardage ou de vidéo-conférence

La liste des contacts devra offrir une mécanique d'invitation à une séance de clavardage ou de vidéo-conférence. Celle-ci devra :

* être désactivée lorsqu'aucun contact n'est sélectionné ou qu'un contact hors ligne est sélectionné,
* inviter tous les joueurs concernés à la séance de clavardage ou de vidéo-conférence et
* offrir des options de clavardage avancées telles que les émoticônes et le filtrage des mots vulgaires.

## Accès à une liste de jeux possédés

Une section de l'application devra lister tous les jeux possédés par un joueur. Celle-ci devra :

* offrir des options contextuelles au jeu sélectionné,
* contenir une mécanique de filtrage des jeux et
* être ordonnée alphabétiquement.

## Accès à une liste de jeux à acheter

Une section du système devra présenter les jeux présentement en vente. Cette section devra :

* afficher les jeux les plus susceptibles d'être achetés dans une sous-section constamment visible,
* afficher les jeux en prévente dans une autre sous-section, elle aussi constamment visible,
* contenir une mécanique de filtrage des jeux en vente

- par nom,

- par genre,

- par prix et

- par métascore,

* être ordonnée alphabétiquement.

## Création de compte sécurisé

Un module de création de compte sécurisé devra être offert. Ce module doit permettre la saisie d'un nom d'utilisateur, d'un mot de passe sécuritaire et d'informations relatives à la facturation. De plus, des informations relatives à la mécanique de récupération de comptes doivent être obligatoires.

## Accès et modification du compte sécurisés

Un module d'authentification sécuritaire sera obligatoire. Ce module donnera accès aux informations du compte ainsi qu'à la modification de celles-ci. De plus, un lien vers le module de récupération de compte doit être visible.

## Mécanique de récupération de compte

Un module de récupération de compte sera nécessaire. Celui-ci devra valider une information secrète qui aura été entrée à la création du compte, puis transmettre le mot de passe à l'adresse courriel du compte.

## Chargement du profil d'une machine

Un module devra pouvoir charger les métadonnées de l'ordinateur d'un usager. Ce module devra être en mesure d'acquérir toutes les informations sur les pièces de l'ordinateur, la version des pilotes, ainsi que le système d'exploitation utilisé. Ce profil sera lié au compte, et ne pourra pas être modifié directement par l'usager.

## Tutoriel d'explication des composantes d'un ordinateur

Une section devra expliquer aux utilisateurs débutants le rôle des diverses composantes d'un ordinateur. Ce module devra répondre à toutes les questions possibles d'un utilisateur. La section sera divisée en 2 sous-sections :

* une sous-section foire aux questions (F.A.Q) et
* une sous-section documentaire qui expliquera point par point le rôle de chaque composante.

## Assistant d'achat d'ordinateur

Un module devra assister un utilisateur dans l'achat d'un ordinateur. L’assistant devra prendre en compte :

* le budget de l'utilisateur,
* les jeux auxquels l’utilisateur désire jouer et
* les activités connexes que l'ordinateur devra accomplir (traitement vidéo, modélisation 3D)

De plus, l'assistant devra être lié avec le module d'achat de jeux, car il doit être possible de recevoir un ordinateur avec certains jeux préinstallés.

## Accès à une liste de pièces informatiques

Une section de l'application devra lister toutes les pièces informatiques disponibles. Cette section devra :

* prendre en compte le profil de la machine courante afin d'informer l’utilisateur d'incompatibilités possibles,
* contenir une mécanique de filtrage des pièces

- par type de pièce,

- par prix et

- par métascore et

* être ordonnée alphabétiquement.

## Mécanique de paiement sécurisé

Tous les paiements seront acheminés vers un même module sécuritaire qui assurera l'intégrité des transactions. Chacune de ces transactions devra suivre le principe ACID.

## Accès à une liste des nouveautés

Une section devra présenter hebdomadairement les nouveautés offertes dans le magasin. Cette section devra:

* contenir  une archive des nouveautés afin de pouvoir prendre connaissance des nouveautés des semaines précédentes,
* contenir une sous-section de promotions de concours divers,
* contenir une mécanique de filtrage du contenu par date et
* être ordonnée alphabétiquement.

## Accès à un téléchargement rapide

Tout téléchargement devra être rapide et efficace, peu importe la journée où l'heure. Il sera ainsi possible de télécharger les jeux précommandés afin de réduire l'affluence d'utilisateurs la journée de la sortie. Il en sera de même pour les rustines.

## Accès à une liste de guides

Une section de l'application devra lister tous les guides pour chacun des jeux. Celle-ci sera composée de deux sous-sections :

* une première qui listera tous les guides officiels, qui pourront être acheté et
* une seconde qui listera tous les guides soumis par les joueurs et qui seront gratuits.

Ces sections devront :

* contenir une mécanique de filtrage des guides

- par jeux,

- par auteur et

- par métascore et

* être ordonnée alphabétiquement.

## Application de lecture de guides

Une sous-application de lecture de guide devra être présente dans l'application. Celle-ci devra :

* être indépendante de *Vapor*,
* être en mesure d'afficher tous types de document et
* devra être en mesure d'afficher un guide sur un deuxième écran lorsqu'une application plein écran est utilisée. Le guide pourra être défilé et zoomé sans avoir le focus à l'aide de raccourcis clavier modifiables.

## Affichage de statistiques de jeu

Une section devra contenir les statistiques selon le profil d’un utilisateur. Elle devra :

* afficher les heures investies dans chacun des jeux et dans chacun des types de jeu,
* proposer des jeux de style similaire aux jeux les plus populaires de l’utilisateur et
* afficher le progrès d’une partie (Accomplissements).

# Contraintes

Afin d’offrir Vapor au plus grand auditoire possible, l’application devra être compatible avec un maximum de navigateur internet possible. *Vapor* offrira un service d’achat de matériel et de livraison de ce matériel. Il sera donc important d’évaluer le risque d’endommagement lors de la livraison de celui-ci et les limites possibles de couverture territoriale.

# Gamme de qualité

Ayant déjà plusieurs compétiteurs sur le marché, le produit devra se démarquer par sa simplicité, sa convivialité. Il sera donc important qu’un nouvel utilisateur puisse comprendre rapidement le fonctionnement des services offerts. L’effort se concentrera donc à séduire les clients de plus de façons possibles.

# Priorités

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Caractéristique | Statut | Bénéfice | Effort | Risque | Stabilité |
| Accès à une aide sur l'application (5.1) | Approuvé | Utile | Moyen | Bas | Haut |
| Accès à du soutien technique (5.2) | Approuvé | Important | Bas | Bas | Haut |
| Accès à une liste de contacts (5.3) | Approuvé | Critique | Moyen | Haut | Haut |
| Inviter un contact à une partie multijoueur (5.4) | Approuvé | Critique | Moyen | Moyen | Haut |
| Inviter un contact à une séance de clavardage ou de vidéo-conférence (5.5) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Accès à une liste de jeux possédés (5.6) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Accès à une liste de jeux à acheter (5.7) | Approuvé | Critique | Moyen | Moyen | Haut |
| Création de compte sécurisé (5.8) | Approuvé | Important | Moyen | Haut | Haut |
| Accès et modification du compte sécurisés (5.9) | Approuvé | Important | Bas | Moyen | Haut |
| Mécanique de récupération de compte (5.10) | Approuvé | Important | Bas | Moyen | Moyen |
| Chargement du profil d'une machine (5.11) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Tutoriel d'explication des composantes d'un ordinateur (5.12) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Assistant d'achat d'ordinateur (5.13) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Accès à une liste de pièces informatiques (5.14) | Approuvé | Critique | Moyen | Moyen | Haut |
| Mécanique de paiement sécurisé (5.15) | Approuvé | Critique | Bas | Moyen | Haut |
| Accès à une liste des nouveautés (5.16) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Accès à un téléchargement rapide (5.17) | Approuvé | Important | Moyen | Haut | Haut |
| Accès à une liste de guides (5.18) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |
| Application de lecture de guides (5.19) | Approuvé | Important | Moyen | Bas | Haut |
| Affichage de statistiques de jeu (5.20) | Approuvé | Important | Moyen | Moyen | Haut |

# Autres exigences du produit

## Standards applicables

Les standards d’interface et de développement devront être respectés le plus possible et s’adapter aux outils qui seront choisis afin d’accomplir le projet.

## Exigences du système

La plateforme *Vapor* se veut en ligne et offre une gamme de services qui sont eux aussi en ligne alors les clients devront certainement posséder au moins un appareil ayant accès à internet. Cet accès devra aussi disposer d’une bande passante suffisante considérant la nature de certains services offerts.

## Exigences de performance

La bande passante étant un élément clé à la plupart des services offerts, il sera donc important d’effectuer un suivi constant. Il est donc primordial de pouvoir adapter les ressources nécessaires afin de toujours maintenir une qualité de service optimale.

## Exigences environnementales

Le fournisseur où auront lieu les divers hébergements devra pouvoir maintenir un environnement propice au fonctionnement des divers serveurs nécessaires au bon fonctionnement de *Vapor*.

# Exigences de documentation

## Manuel de l’utilisateur

Aucun manuel utilisateur papier ne sera disponible, car l’application est en ligne.

## Aide en ligne

Plusieurs aides en ligne ont déjà été abordées dans la section des caractéristiques du produit. Il est donc prévu de faire une documentation générale de l’application, un soutien technique en ligne, une explication des composantes d’un ordinateur et un assistant d’achat d’ordinateur. Pour plus de détail, voir les points 5.1, 5.2, 5.12 et 5.13.

## Guides d’installation, de configuration, fichier «Read Me»

Seul un guide d’installation sera offert afin de pouvoir faciliter le support .

## Étiquetage et emballage

Les interfaces devront respecter une homogénéité du contenu. Le langage de développement de l’application devra respecter les normes associées à celui-ci.

# Annexe 1 – Attributs suggérés des caractéristiques

Voici la légende des attributs utilisés dans la section 8.

## Statut

|  |  |
| --- | --- |
| Proposé | Utilisé pour décrire une caractéristique qui est en discussion, mais qui n’a pas encore été révisée et acceptée officiellement, comme un groupe de travaillant où est représenté chacune des équipes du projet : équipe de développement, utilisateurs et administrateur du site. |
| Approuvé | Fonctionnalité qui est utile et réalisable, et qui a été approuvée pour l’implantation, et ce, de façon officielle. |
| Incorporé | Fonctionnalité déjà incluse dans le produit. |

## Bénéfice

|  |  |
| --- | --- |
| Critique | Fonctionnalité essentielle. Ne pas l’implémenter signifie que le système ne répondra pas aux besoins des usagers. Toutes les caractéristiques critiques doivent être implantées dans cette version ou l’échéancier prévu sera retardé. |
| Important | Fonctionnalité importante pour l’efficacité du système pour la plupart des fonctions de l’application. Les fonctionnalités ne peuvent être fournies facilement d’une autre façon. Peut affecter la satisfaction de l’utilisateur face au produit, les revenus, mais la version ne sera pas retardée en raison d’un problème relié à une fonctionnalité de ce niveau. |
| Utile | Fonctionnalité utile, mais utilisée moins fréquemment. Une stratégie de contournement peut être effectuée pour contourner le problème. Aucun impact significatif sur la satisfaction du client ou sur les revenus n’est à prévoir sans cette caractéristique. |

## Effort

|  |  |
| --- | --- |
| Haut | Nécessite 5 personnes et plus pour implémenter cette caractéristique. |
| Moyen | Nécessite 3 ou 4 personnes pour implémenter cette caractéristique. |
| Bas | Nécessite 1 ou 2 personnes pour implémenter cette caractéristique. |

## Risque

|  |  |
| --- | --- |
| Haut | Fonctionnalité qui est difficile à implémenter et dont plusieurs autres  fonctionnalités nécessitent l’implémentation de celle-ci. Elle est  critique et peut mettre le projet en péril. |
| Moyen | Fonctionnalité qui demande réflexion (étude) avant d’être  implémentée, mais qui ne mettra pas le projet en péril. |
| Bas | Fonctionnalités qui sont faciles à implémenter. Par exemple, une  fonctionnalité similaire qui a déjà été implémentée ou bien qui  provient d’une librairie. |

## Stabilité

|  |  |
| --- | --- |
| Haut | L’équipe de développement est très confiante d’avoir compris la  fonctionnalité et est certaine que celle-ci a peu de chance de changer. |
| Moyen | L’équipe de développement semble avoir compris le contenu de la  fonctionnalité, mais il reste un peu de développement à faire avant de  l’implémenter de façon finale. |
| Bas | L’équipe de développement n’est pas certaine d’avoir bien compris le  but de la fonctionnalité et suggère une nouvelle analyse. |

## Version ciblée

## Assigner à

## Raison