

## Cahier des Charges

---

Développement d'un outil informatique  
de suivi et de gestion  
des ventes de jeux vidéos

---



## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
Motivations	3
Aramaki Development Incorporated	3
Problématique	3
L'existant	3
Les objectifs	4
Contexte	4
<b>Documentation</b>	<b>4</b>
Terminologie métier	4
<b>Profil des utilisateurs finaux</b>	<b>4</b>
En utilisation	4
En maintenance	4
Environnement d'utilisation	4
<b>Fonctions à réaliser</b>	<b>5</b>
<b>Contrainte du système</b>	<b>5</b>
Contraintes matérielles	5
Contraintes logicielles	5
Contraintes fonctionnelles	6
Autres facteurs de qualité exigés par le client	6
<b>Aspects contractuels</b>	<b>6</b>
Délais et protocole de livraison	6
Aspect juridique et commerciaux	6

## 1. Introduction

### 1.1. Motivations

#### 1.1.1. Aramaki Development Incorporated

La société ADI, fondée en 1994 à Ploukusanagi, est une compagnie kusanagienne de jeux vidéo et principale filiale du groupe ISENimaxMedia.

La société est à l'origine de plusieurs jeux de course développés durant la seconde moitié des années 1990. Cependant, Aramaki Development Inc. s'est surtout illustrée dans le genre du RPG (jeu de rôle), pour lequel elle a notamment reçu un bon nombre de nominations et de prix.

#### 1.1.2. Problématique

Si un certain nombre de titres, comme les premiers volets des séries *Fallin* et *The Elder's Parchments*, ont reçu un succès fulgurant sur PC à leur sortie entre 2000 et 2010, la société ADI a du mal à gagner des parts de marché sur console. Ses ventes n'atteignent pas les chiffres espérés, et ce malgré la qualité de ses jeux, confirmée par les plus grandes revues de jeux vidéo spécialisées.

ADI dispose de nombreuses données sur la vente de jeux vidéo à travers le monde et souhaite les utiliser pour améliorer le ciblage de son public et adapter sa stratégie de développement.

#### 1.1.3. L'existant

ADI dispose d'un tableau excel (extractible en cvs) à environ 16.600 entrées détaillant :

0 Rank	: le classement dans les meilleures ventes
1 Name	: titre du jeu
2 Platform	: plateforme
3 Year	: année de parution
4 Genre	: genre
5 Publisher	: éditeur
6 NA_Sales	: total des ventes en Amérique du Nord
7 EU_Sales	: total des ventes en europe
8 JP_Sales	: total des ventes au Japon
9 Other_Sales	: total des ventes dans les autres pays
10 Global_Sales	: total des ventes.

Cette base est actuellement sous exploitée et ne permet pas de donner de bonnes indications quant à la stratégie à mettre en place pour gagner des parts de marché.

Elle doit par ailleurs être complétée par les données actualisées récoltées par l'équipe commerciale sur un autre fichier csv.

#### 1.1.4. Les objectifs

La mission proposée a pour objet le développement d'une base de données et d'un outil de gestion permettant la prise de décisions dans les orientations du développement des prochains jeux de ADI.

### 1.2. Contexte

En 2018, le marché du jeu vidéo a généré près de 3 620 M€ en France et 120 Md\$ dans le monde. Bien que la concurrence soit grande, il y a une carte à jouer pour récupérer une part.

## 2. Documentation

### 2.1. Terminologie métier

*Platform* : (Plateforme) La plateforme est le support physique avec lequel on utilise des jeux vidéo.(Exemple : PC, PS4, XOne)

*Publisher* : (éditeur) L'éditeur de jeux vidéo est l'entreprise qui assure la publication et la diffusion des jeux vidéo. Elle prend en charge le financement, la communication, la fabrication et la communication de l'œuvre.

## 3. Profil des utilisateurs finaux

### 3.1. En utilisation

L'application sera principalement utilisée par le service commercial pour déterminer les orientations des futurs produits. Une formation avancée devra être effectuée avec la personne désignée au sein du service commercial.

Le système sera également susceptible d'être exploité par le comité de pilotage de ADI. Une formation simplifiée à l'utilisation de la base devra leur être fournie .

### 3.2. En maintenance

Afin de s'assurer de la pérennité de l'utilisation de ces bases, il est demandé d'intégrer à la prestation la maintenance de la base : résolutions d'erreurs rencontrées à l'utilisation, développement de nouvelles applications liées à l'utilisation...

### 3.3. Environnement d'utilisation

Le public visé étant le service commercial ou encore le comité de pilotage, l'application devra être utilisable sur tout type de support (ordinateur, tablette, portable). Elle nécessitera un environnement et une architecture simple afin de faciliter son utilisation.

## **4. Fonctions à réaliser**

La base de données développée devra permettre, via ses interfaces :

- d'avoir un identifiant unique par jeu vidéo, éditeur et plateforme
- de visualiser, filtrer, et rechercher des informations sur les jeux ou des éditeurs
- d'insérer en base de nouvelles données :
  - ajouter un nouveau jeu,
  - ajouter un nouvel éditeur, associé ou non à un ou plusieurs jeux,
  - ajouter une nouvelle plateforme, associée ou non à un ou plusieurs jeux,
- de faire des exports en tableur selon un système de filtres,
- d'avoir un reporting mensuel des évolutions du marché grâce à des procédures stockées.
  - de visualiser par des graphes les résultats des recherches récurrentes effectuées par ces procédures.

La base mise à disposition a été développée sous Excel 2007 afin de répondre à une facilité d'utilisation pour des utilisateurs non avertis. ADI souhaite se tourner vers une solution plus professionnelle et intégrer ces données à une base de données MongoDB.

Cependant, pour que les données restent consultables et exploitables par les agents en place, une interface devra être implémentée pour la consultation des données.

Cette base de données devra répondre à plusieurs critères :

- possibilité de fonctionner (consultation et modification) de manière simultanée sur tous les postes ayant accès à celle-ci
- facilité de prise en main pour des utilisateurs non avertis (saisie et consultation via des formulaires)
- possibilité de mise à jour et d'évolution du squelette de celle-ci lorsqu'un nouveau besoin émergera.

## **5. Contrainte du système**

### **5.1. Contraintes matérielles**

Le but étant de faire tourner l'application sur téléphone, il ne sera pas nécessaire d'avoir des machines possédant une grosse configuration.

### **5.2. Contraintes logicielles**

Les différentes données seront stockées sur AWS (Amazon Web Services). Via Amazon DocumentDB qui est compatible avec MongoDB, le système qui sera mis en place tournera sur Linux, MacOS, Microsoft Windows et OpenBSD. De plus, pour l'environnement sur portable, on pourra aussi l'utiliser sur Android 10, EMUI 11 et IOS 13.

### **5.3. Contraintes fonctionnelles**

L'un des problèmes liés au téléphone portable est la taille de l'écran. De ce fait l'application téléphone ne prendra en compte ni l'analyse mathématique ni la présentation de graphiques, mais plus l'insertion et la recherche d'informations sur un produit donné. Le traitement et la représentation graphique ciblera uniquement l'utilisation sur tablette ou ordinateur.

### **5.4. Autres facteurs de qualité exigés par le client**

Les analyses statistiques seront réalisées via plusieurs modèles afin d'obtenir les résultats les plus significatifs.

Un système de maintenance par hotline est proposé en cas de problèmes. Si le problème peut être résolu à distance, le technicien pourra prendre le contrôle de l'ordinateur afin d'effectuer l'opération, dans le cas contraire un technicien pourra se déplacer sur secteur.

## **6. Aspects contractuels**

### **6.1. Délais et protocole de livraison**

La date de livraison du projet est le mardi 19 janvier 2021, le produit fourni est une base de donnée mongoDB sur amazon document DB et une application qui permet de faire des analyses sur le contenu de la base de donnée.

Un document sur l'installation de la base est fourni.

Si le client remonte un incident pendant les heures ouvrables et que l'incident peut être résolu en distanciel, il sera pris en charge directement. Si l'incident nécessite l'intervention d'un technicien, le client sera pris en charge dans les 24h.

### **6.2. Aspect juridique et commerciaux**

Les données étant hébergées via AWS, le client se porte garant du paiement en date et heure de l'abonnement du service proposé.

Pour ce qui est de la confidentialité, les données de connexion (identifiant, mdp, ...) seront stockées dans une base de données en utilisant un double cryptage afin d'assurer un maximum de protection aux utilisateurs.