

Jeudi 31 mars 2016

PROJET D'OUTIL DE COLLABORATION EN UX DESIGN

Dossier de spécifications

THALES



Version du document :

2.3.0 – Mise à jour de la partie 4 – *Plan de releases*

Client :

Jean-François Erlem, chef de développement chez Thales Services SAS

Équipe :

Corail

Composition du groupe :

Dorine Boutten

Alexis Fontaine

Mathieu Lima

Roxane Macé

Jordan Menache

Historique des versions

<i>Version</i>	<i>Date</i>	<i>Destinataire</i>	<i>Description</i>
1.0.0	11 mars 2016	Zakia Kazi-Aoul	Première phase d'extraction des besoins
1.1.0	12 mars 2016	-	Thème et format du document
2.0.0	21 mars 2016	Zakia Kazi-Aoul	Deuxième phase d'extraction des besoins
2.1.0	31 mars 2016	Zakia Kazi-Aoul	Finalisation de la version
2.2.0	1 avril 2016	-	Correction de la partie 2.4 – <i>Contraintes</i>
2.3.0	2 avril 2016	Jean-François Erlem	Mise à jour de la partie 4 – <i>Plan de releases</i>

Sommaire

1 - Introduction	6
1.1 - Objectif du document.....	6
1.2 - Contexte	6
1.3 - Définitions, acronymes et abréviations	7
1.4 - Références	7
1.5 - Vue d'ensemble.....	8
2 - Description générale	9
2.1 - Perspectives.....	9
2.2 - Principales fonctionnalités	9
2.3 - Principaux utilisateurs.....	9
2.4 - Contraintes	11
2.5 - Hypothèses et dépendances	11
3 - Description détaillée.....	12
3.1 - Architecture du système	12
3.2 - Modèle de données	12
3.3 - Contraintes de conception	14
3.4 - Identité de l'application	14
3.5 - Authentification.....	15
3.5.1 - Connexion (US1)	15
3.5.2 - Récupération de mot de passe (US2).....	16
3.6 - Projet.....	17
3.6.1 - Liste des projets (US3)	18
3.6.2 - Affichage d'un projet (US4).....	19
3.6.3 - Ajout ou modification d'un projet (US5).....	20
3.6.4 - Workflow d'un projet (US6)	20
3.7 - Prototype	22
3.7.1 - Affichage d'un prototype (US7).....	23
3.7.2 - Ajout et modification d'un prototype (US8).....	24
3.7.3 - Mode « création » d'un prototype (US9)	25
3.7.4 - Mode « version » d'un prototype (US10)	26
3.7.5 - Mode « commentaire » d'un prototype (US11)	26
3.7.6 - Ajout et modification d'un commentaire (US12).....	28

3.7.7 - Mode « documentation » d'un prototype (US13)	29
3.8 - Utilisateurs et rôles	30
3.8.1 - Liste des utilisateurs (US14)	30
3.8.2 - Ajout et modification d'un utilisateur (US15)	31
3.8.3 - Gestion des rôles (US16)	31
3.9 - Notification et export.....	32
3.9.1 - Envoi de notification (US17)	32
3.9.2 - Export des prototypes (US18).....	33
4 - Plan de release	34
4.1 - Justifications des choix.....	34
4.2 - Minimum Viable Project et premières releases.....	35
4.3 - Backlog	35

Table des figures

Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation de l'application	11
Figure 2 : Schéma de l'architecture globale du système	12
Figure 3 : Schéma de relationnel des entités de la base de données	13
Figure 4 : Palette de couleur	14
Figure 5 : IHM du menu principal	14
Figure 6 : Menu principale et menu spécifiquement lié au prototype.....	15
Figure 7 : IHM du pied de page.....	15
Figure 8 : IHM du formulaire de connexion	15
Figure 9 : IHM du formulaire de récupération de mot de passe.....	16
Figure 10 : Diagramme d'activité du processus de réalisation d'un projet	17
Figure 11 : IHM de la liste des projets.....	18
Figure 12 : IHM de l'affichage d'un projet.....	19
Figure 13 : IHM de l'ajout et la modification d'un projet	20
Figure 14 : IHM de l'affichage du workflow d'un projet	21
Figure 15 : Diagramme d'état du processus de réalisation d'un prototype	22
Figure 16 : IHM de l'affichage d'un prototype	23
Figure 17 : IHM de l'ajout et la modification d'un prototype	24
Figure 18 : IHM du mode « création » d'un prototype.....	25
Figure 19 : IHM du mode « version » d'un prototype.....	26
Figure 20 : IHM du mode « commentaire » d'un prototype.....	27
Figure 21 : Diagramme de séquence du processus d'échange de commentaires	28
Figure 22 : IHM du mode « documentation » d'un prototype.....	29
Figure 23 : IHM de la liste des utilisateurs.....	30
Figure 24 : IHM de l'ajout et la modification d'un utilisateur.....	31
Figure 25 : IHM de la gestion des rôles.....	32
Figure 26 : Schéma du Minimum Viable Project et des premières releases.....	35

1 - Introduction

Cette section donne une vue d'ensemble du contenu de ce dossier de spécifications.

1.1 - Objectif du document

Le présent document a pour objectif de donner une description détaillée de l'application web, **Corail**. Il expliquera, notamment, les enjeux et les contraintes du produit, les étapes de son développement ainsi que son contexte d'utilisation.

Ce document est destiné à être soumis à la validation du client, ainsi qu'à servir de référence pour toute équipe de développement qui reprendrait le projet en cours.

1.2 - Contexte

La première étape consiste à définir avec précision et concision l'objectif principal de ce projet.

Cette vision, qui doit être en cohérence avec celle du client, peut être synthétisée par l'*elevator pitch* suivant :

*Pour **Jean-François Erlem**,
chef de développement chez Thales,*

*Qui a besoin de travailler avec ses clients
sur l'ergonomie de leurs produits,*

***Corail** est une application web*

*Qui permet une étroite collaboration
entre clients et UX designers.*

*A la différence du logiciel **Axure**,*

*Notre solution encourage les retours clients
par sa simplicité d'utilisation et d'accès.*

1.3 - Définitions, acronymes et abréviations

L'**elevator pitch** est une vision synthétique qui permet de définir précisément les différents aspects du projet (client, produit, besoins). Cette vision fixe le cap, donne du sens et décrit ce qu'on entrevoit pour le produit à court, moyen ou long terme. Elle permet de contraindre le contenu du backlog et apporte une aide pour la priorisation des fonctionnalités.

L'**Interface Homme Machine** (IHM) désigne un ensemble de moyens et d'outils informatiques mis en place pour favoriser la communication entre un être humain et une machine. Elle facilite l'interaction.

Le **Minimum Viable Product** (MVP) est un résumé d'un petit groupe de fonctionnalités qui permettent à un produit de fonctionner et de résoudre le principal problème auquel il s'adresse.

Un **persona** est un personnage fictif représentant un groupe cible dans le cadre du développement d'un nouveau produit.

Le **backlog** est l'ensemble des fonctionnalités du produit que l'on veut développer et dont on n'a pas encore planifié la livraison.

Nous appelons **prototype** ou **maquette** un schéma composé de plusieurs blocs de contenu fictif (image, texte, vidéo ...), qui permet de présenter les emplacements de zones de contenu et les grandes fonctionnalités d'une page web. Ils ont pour objectif de définir l'organisation précise et la structure des éléments, sans aucune notion graphique. Ainsi, ils sont un excellent outil de communication avec un client pour l'aider à se projeter et à valider définitivement les fonctionnalités attendues.

Une **release** correspond à la livraison d'une version.

Une **user story** (US) est une description simple et compréhensible d'une fonctionnalité à valeur business d'un système.

L'**UX design** consiste à penser et à concevoir une interface de manière à ce que l'expérience utilisateur soit la meilleure possible. Cela permet de représenter le ressenti émotionnel d'un utilisateur face à une interface.

Le **workflow** est la modélisation du processus par lequel une tâche est accomplie.

1.4 - Références

[1] IEEE Software Engineering Standards Committee. (1998). *IEEE Std 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*.

1.5 - Vue d'ensemble

Ce dossier de spécifications comporte quatre parties.

La section actuelle permet de définir les objectifs du dossier ainsi que le contexte et les termes utilisés. De plus, il permet de donner la portée de la suite de ce document.

La section suivante, concernant la description générale, donne un aperçu des différentes fonctionnalités du système. Elle décrit les enjeux et caractéristiques du projet et établit un contexte pour les différentes fonctions à développer ainsi que pour les différentes contraintes à respecter.

A travers une description détaillée, la troisième section permet de donner les aspects techniques du projet. Elle fournit les solutions proposées, conjuguées à un premier visuel des différentes interfaces utilisateurs. Une description fonctionnelle du système et son architecture sont aussi présentes.

Enfin, la dernière section comporte une priorisation des fonctionnalités dépendamment aux besoins, suivi d'un plan de releases.

2 - Description générale

2.1 - Perspectives

Corail sera une application web. Elle sera donc accessible par toute personne en mesure d'utiliser un navigateur à jour et disposant d'une connexion internet. Elle sera adaptée au format tablette pour pouvoir être utilisée partout.

Le but de notre application étant la collaboration, nous souhaitons éventuellement rendre notre projet Open source pour permettre à toute personne de contribuer au projet.

L'application se rapproche de logiciels déjà existants tels que Axure, Balsamiq Mockups ou encore InVision. Contrairement à ces outils, l'application Corail se veut légère et simple d'utilisation afin d'entretenir son caractère rapide et direct.

Les outils actuels sont souvent des applications lourdes et payantes. Le client souhaite disposer d'une application légère. Notre solution facilitera les échanges et la réactivité grâce à un système de commentaires associés aux maquettes. Par ce biais, nous encouragerons l'utilisation de la méthode agile qui repose sur une collaboration forte entre les acteurs.

2.2 - Principales fonctionnalités

L'application Corail offrira la possibilité de créer, modifier puis partager des maquettes sur un unique support en ligne. La mise en place de commentaires et d'une documentation fluidifiera la réalisation de ces prototypes.

Les utilisateurs seront notifiés des modifications sur leurs projets pour favoriser leur réactivité.

Pour assurer la protection des données, des droits définiront les accès aux différentes fonctionnalités du site, telles que la modification des maquettes ou la visualisation de la documentation qui pourront être restreints.

L'application supportera plusieurs projets ainsi que plusieurs versions pour chaque maquette. Les documents pourront être exportés sous différents formats.

2.3 - Principaux utilisateurs

Pour identifier les fonctionnalités principales de l'application, nous avons créé des persona pour souligner les différents besoins de nos clients.

Les identités des deux persona sont décrites ci-dessous :

Identité	Niveau informatique
 <p>Prénom : Léo Age : 30 ans Profession : UX Designer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il travaille sur l'ergonomie de portail intranet et extranet. • Ses principaux clients sont les services publics. <p>Situation familiale : Fiancé</p>	<p>Rapport à la technologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son métier est sa passion. • Peu de compétences dans les langages informatiques <p>Équipement : MacBook Pro</p>
	<p>Problématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il doit développer des prototypes pour les projets auxquels il est affecté. • Il doit donner une vision globale de l'ergonomie du produit final. • Il doit prendre en compte les retours des clients.
	<p>Souhaits</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Il veut avoir plus régulièrement des feedbacks de la part des clients. • Il veut pouvoir garder un suivi des retours des clients pour mieux organiser son workflow.

Identité	Niveau informatique
 <p>Prénom : Julie Age : 40 ans Profession : Responsable de sécurité civile et de secours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Télétravail deux jours par semaine <p>Situation familiale : Mariée et deux enfants</p>	<p>Rapport à la technologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usage quotidien de l'outil informatique • Compréhension minimale des technologies dont elle se sert <p>Équipement : PC professionnel de la marque DELL, modèle de l'ancienne génération</p>
	<p>Problématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elle a besoin d'un site pour gérer les caméras de sa ville afin notamment de savoir combien il y en a et de vérifier leur état de fonctionnement. • Elle habite assez loin du centre-ville.
	<p>Souhaits</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Elle veut une application la plus ergonomique et la performante possible, pour lui garantir une bonne visibilité sur le fonctionnement du système de surveillance. • Elle veut participer à la conception de l'ergonomie de son application.

En nous mettant à leur place, nous avons pu noter leurs besoins et nous les avons présentés sous la forme d'un diagramme de cas d'utilisation.

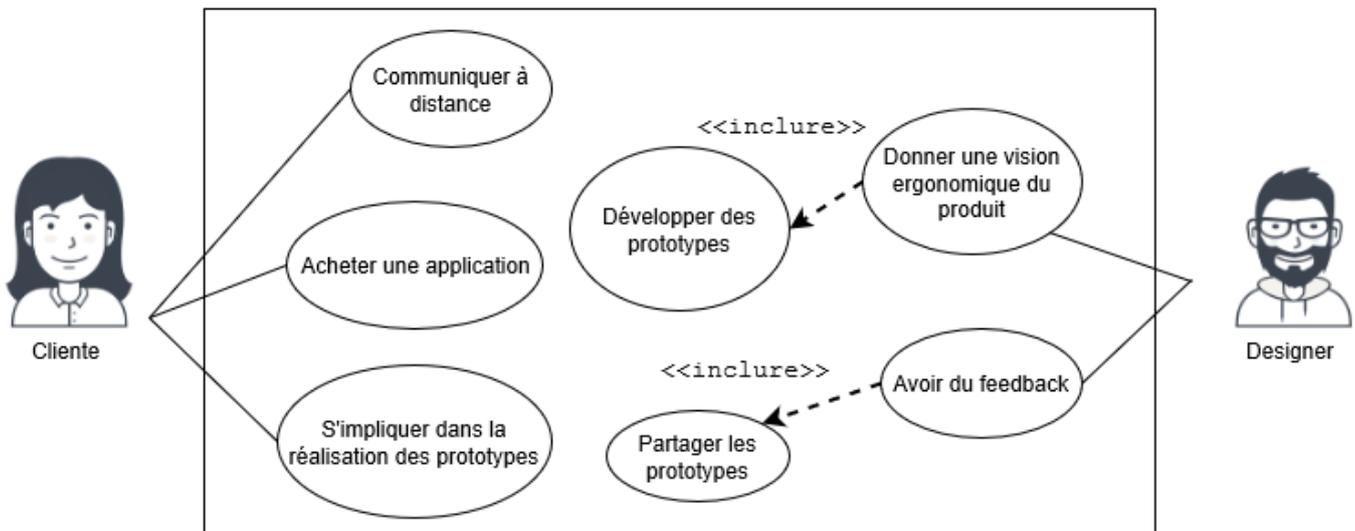


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation de l'application

2.4 - Contraintes

L'application est soumise à plusieurs contraintes qui sont d'ordre :

- **Organisationnelles :**
 - Livraison d'un document de spécifications complet à la norme [1] *IEEE Std 830-1993*
 - Temps de développement limité à 2 mois et demi environ
 - Organisation en méthodologie agile
- **Esthétiques et ergonomiques :**
 - Simple, moderne, léger, ergonomique
 - Responsive design, au moins au format tablette
- **Techniques :**
 - Compatible avec les dernières versions de Firefox et de Chrome
 - Utilisation du langage Java côté serveur
 - Serveur fonctionnant en API

2.5 - Hypothèses et dépendances

Le client devra disposer de ses propres serveurs ou dépendre de fournisseurs de solution d'hébergement pour rendre l'application disponible sur internet.

Les utilisateurs de l'application devront posséder au préalable une adresse email pour pouvoir s'inscrire et être notifiés des modifications et des commentaires.

3 - Description détaillée

3.1 - Architecture du système

Corail est une application web. Le développement de sa plateforme s'effectuera donc par la configuration d'une **base de données** et la mise en place :

- D'une **partie cliente**, l'interface sur laquelle les utilisateurs pourront agir
- D'une **partie serveur**, qui se chargera de traiter les demandes faites par les utilisateurs depuis la partie cliente

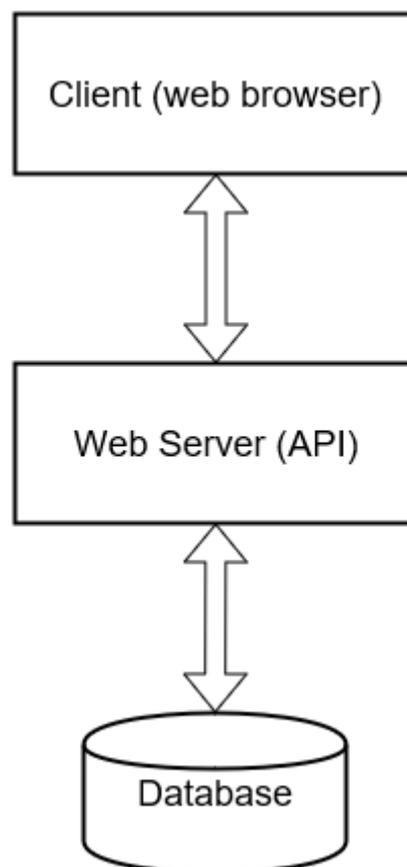


Figure 2 : Schéma de l'architecture globale du système

3.2 - Modèle de données

Pour pouvoir fonctionner l'application nécessite de garder en mémoire et de manipuler différentes entités :

- L'entité **user** contiendra les informations liées aux utilisateurs pour permettre de les identifier et d'adapter l'application à leurs préférences.
- L'entité **project** conservera principalement les propriétés des différents projets.

- L'entité **prototype** s'occupera des informations du ou des différent(s) prototype(s) d'un projet.
- L'entité **version** fait référence aux différents états d'un prototype : du brouillon au prototype final.
- L'entité **comment** correspond aux commentaires échangés par les utilisateurs sur les prototypes.
- L'entité **response** désigne les réponses aux commentaires faits sur les prototypes.
- L'entité **document** gère la documentation d'un prototype.
- Enfin l'entité **role** donnera plus de souplesse à la gestion des droits d'un groupe d'utilisateurs.

La figure suivante présente l'ensemble des relations prévues entre ces entités :

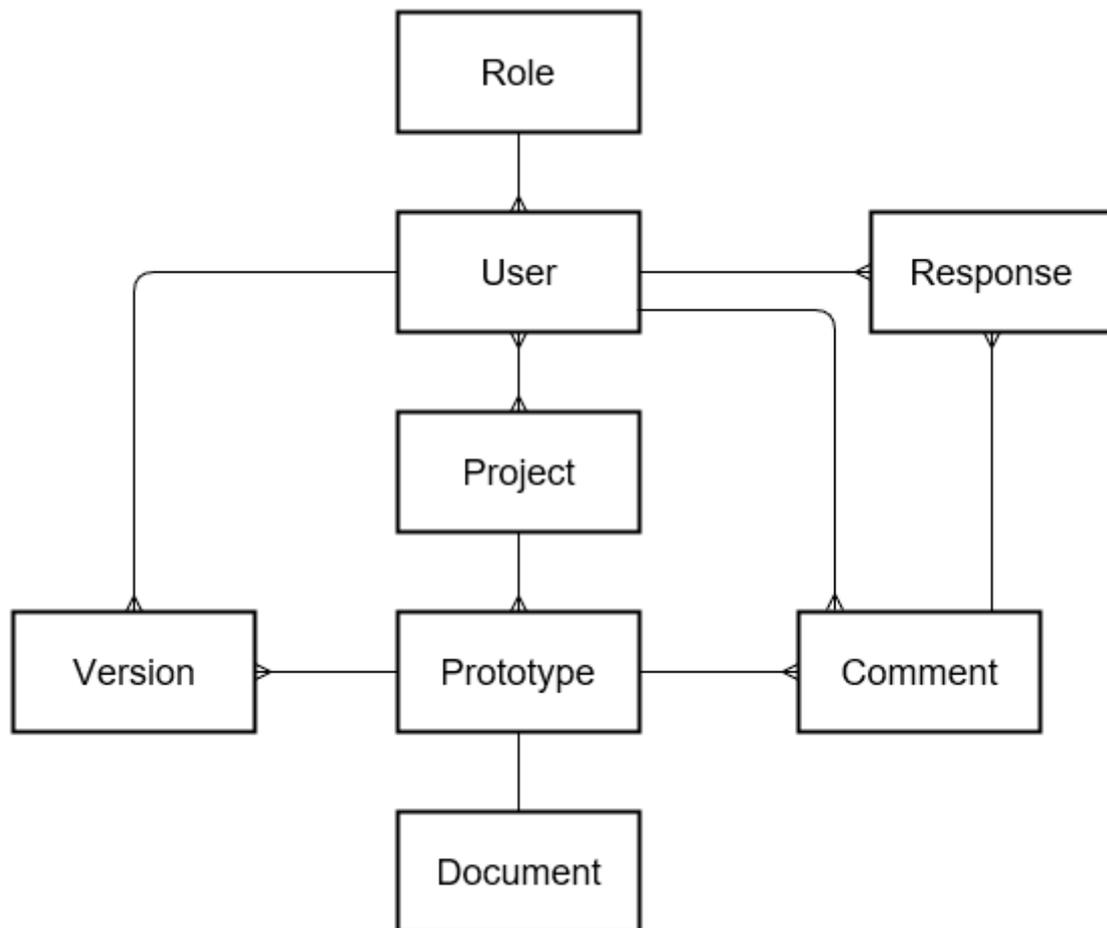


Figure 3 : Schéma de relationnel des entités de la base de données

Les traits indiquent une relation entre deux entités. Les extrémités des traits indiquent la cardinalité des relations. Une extrémité composée de trois branches signifie que plusieurs objets d'une même entité peuvent être associés au même objet d'une autre entité. Par exemple : plusieurs utilisateurs peuvent avoir le même rôle.

3.3 - Contraintes de conception

Le développement de l'application devra respecter les différents standards et bonnes pratiques qui peuvent s'appliquer aux technologies employées pour la mise en œuvre de la plateforme.

Sur la partie cliente, l'application web devra répondre aux standards fixés par le W3C.

La partie serveur, devra quant à elle s'organiser de sorte à séparer la logique, des données de la solution en s'inspirant notamment du design patterns MVC.

3.4 - Identité de l'application

Nous avons choisi de nommer l'application *Corail*, comme le nom de notre équipe, car ce mot est clairement associé au design et n'a pas encore été utilisé pour des outils de collaboration. De plus, le logo, qui découle facilement du nom, sera simple et représentatif.

Pour la charte graphique, nous avons sélectionné une palette de couleur, centrée sur la couleur rouge corail :

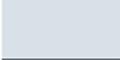
	Carnation	HEX	#F1404B	RGB	241, 64, 75
	Bittersweet	HEX	#FF7473	RGB	255, 116, 115
	Golden Tainoi	HEX	#FFC952	RGB	255, 201, 82
	Picton Blue	HEX	#47B8E0	RGB	71, 184, 224
	Curious Blue	HEX	#2B90D9	RGB	43, 144, 217
	Shakespeare	HEX	#4EA1D3	RGB	78, 161, 211
	Botticelli	HEX	#F0F5F9	RGB	240, 245, 249
	Athens Gray	HEX	#D9E1E8	RGB	217, 225, 232
	Nevada	HEX	#52616A	RGB	82, 97, 106
	Shark	HEX	#282C37	RGB	40, 44, 55

Figure 4 : Palette de couleur

Le passage d'une page à une autre doit se faire facilement à l'aide du menu principal, placé en haut de la page.

Un sous-menu utilisateur y est intégré, récapitulant son nom et son prénom, ainsi que des raccourcis vers des actions liées à son compte, comme le changement de ses paramètres ou la déconnexion.



Figure 5 : IHM du menu principal

A ce menu principal est ajouté sur certains pages un autre menu, plus spécifique et qui ne concerne que l'élément en cours.



Figure 6 : Menu principale et menu spécifiquement lié au prototype

Un pied de page permettra d'afficher des informations supplémentaires, comme les droits d'auteur, un contact, des liens vers des partenaires ou des réseaux sociaux et il permettra d'améliorer la navigation sur l'application.



Figure 7 : IHM du pied de page

3.5 - Authentification

3.5.1 - Connexion (US1)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir me connecter à l'application.

Pour se connecter, un utilisateur devra passer par un formulaire avec les champs *adresse email* et *mot de passe*.

Figure 8 : IHM du formulaire de connexion

Règles métier :

- Les deux champs sont obligatoires.
- La connexion doit rester active durant 2 semaines.
- L'utilisateur doit être notifié en cas d'erreur.

3.5.2 - Récupération de mot de passe (US2)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir récupérer mon mot de passe.

L'utilisateur a accès à un formulaire, depuis l'interface de connexion, au cas où il oublierait son mot de passe. Il contient un champ dans lequel il devra entrer l'adresse email qu'il utilise pour s'identifier à l'application. Une fois le formulaire soumis, il recevra un email avec les instructions nécessaires pour obtenir un nouveau mot de passe.



Figure 9 : IHM du formulaire de récupération de mot de passe

Règles métier :

- Le champ *adresse email* est obligatoire.
- Une adresse email de contact avec l'administrateur sera ajoutée à l'email.
- Le nouveau mot de passe ne devra pas dépasser 40 caractères.

3.6 - Projet

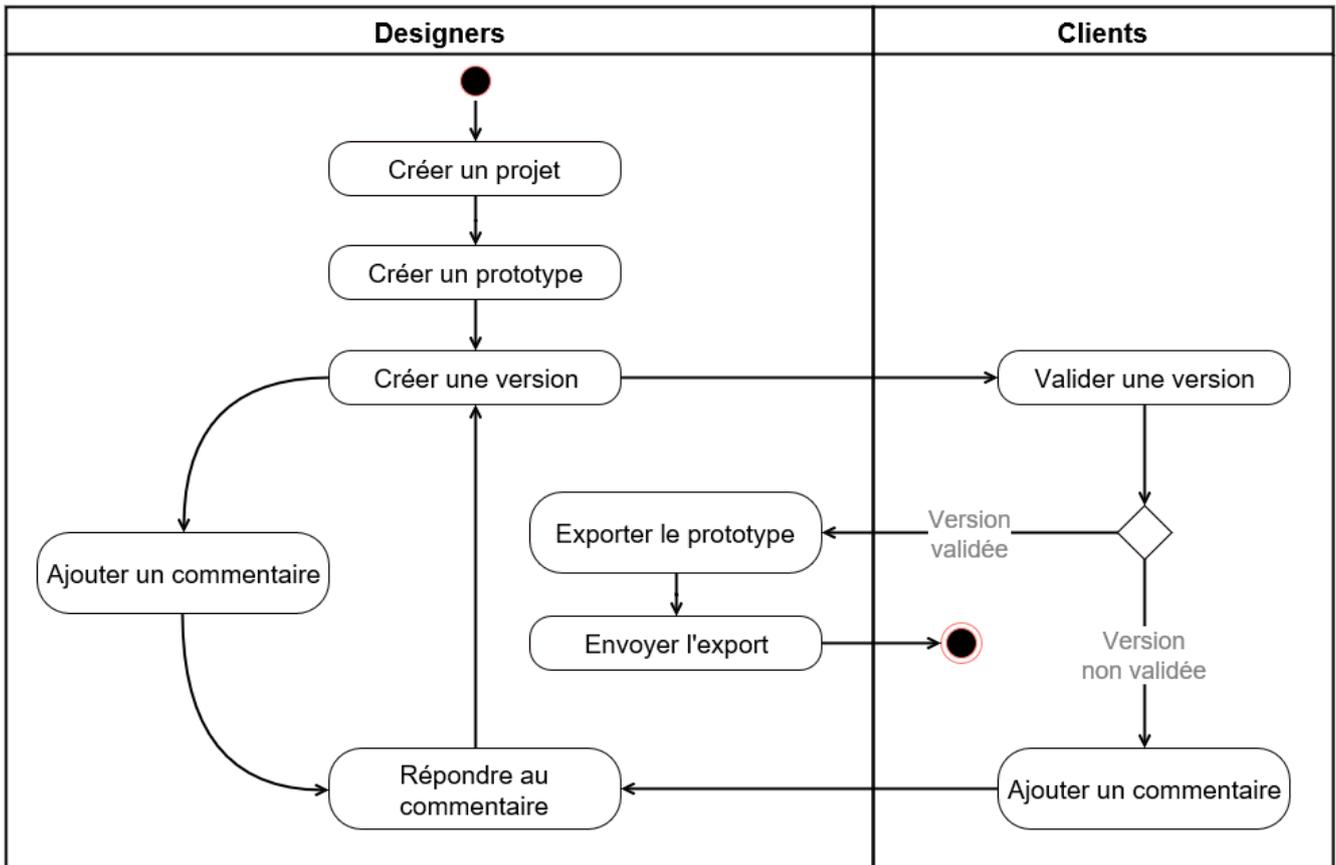


Figure 10 : Diagramme d'activité du processus de réalisation d'un projet

3.6.1 - Liste des projets (US3)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir visualiser la globalité des projets auxquels je participe.

L'interface pour afficher la liste des projets contient un filtre de recherche par nom de projet, un deuxième filtre selon certaines propriétés, comme le statut ou le type (voir la liste ci-dessous pour plus de détails) et un tri par nom ou par date. En cliquant sur le nom ou l'image d'un projet, on accède directement au projet concerné. Pour chaque projet, les informations suivantes doivent paraître :

- nom
- type (site, application mobile, logiciel ...)
- image
- date de début et date de fin prévue
- statut (*à venir, en cours* ou *archivé*)
- nombre de prototypes

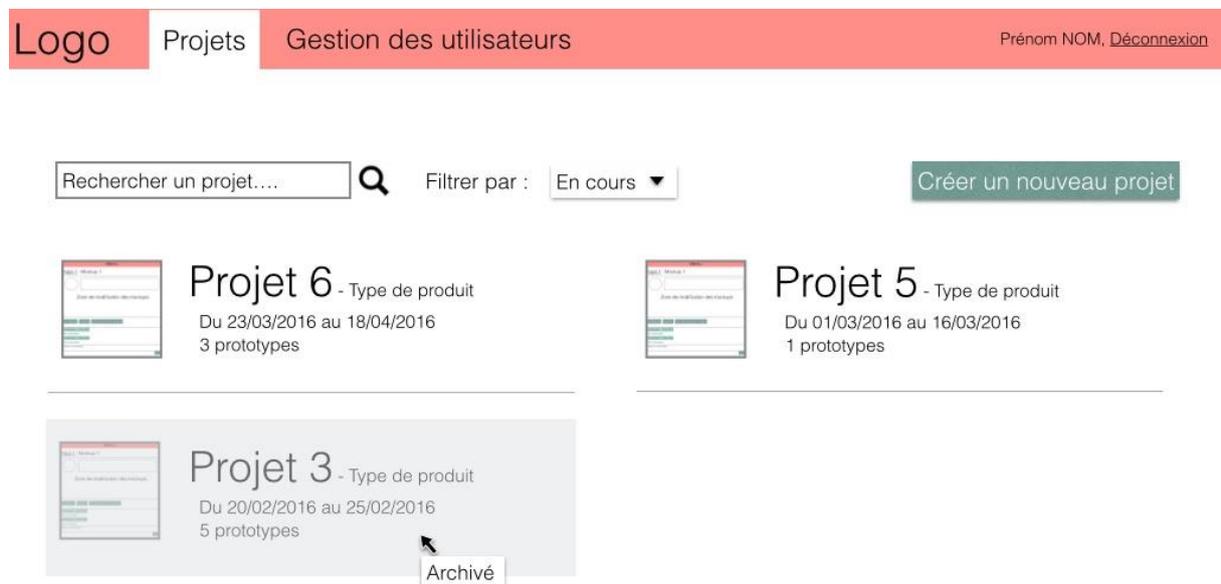


Figure 11 : IHM de la liste des projets

Règles métier :

- Par défaut, les projets archivés ne sont pas affichés et le tri se fait par date de début croissante.
- Les filtres s'additionnent de manière exclusive.
- Le filtrage et le tri se font côté client.

3.6.2 - Affichage d'un projet (US4)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir accéder à l'ensemble des propriétés et des prototypes d'un projet.

La page de visualisation du projet comprend une partie description comprenant l'ensemble des informations du projet et une partie galeries de prototypes.

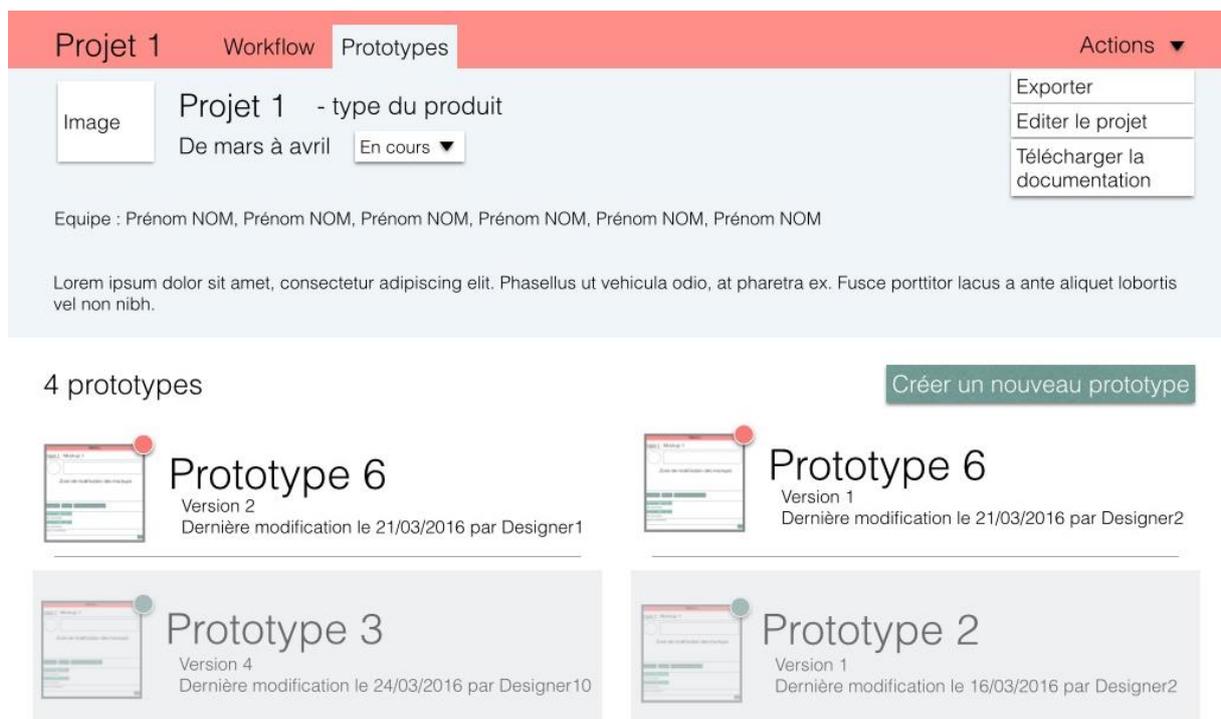
La description doit rappeler toutes les informations essentielles du projet :

- nom
- type
- image
- date de début et de fin prévue
- description
- liste des utilisateurs participant au projet
- nombre de prototypes total
- statut

La galerie doit afficher une liste de tous les prototypes. Un prototype est représenté par les informations suivantes :

- nom
- image
- date de la dernière modification
- auteur de la dernière modification
- nom de la dernière version
- statut (*en attente, en cours, en révision et validé*)

Les prototypes peuvent être filtrés par nom, statut ou auteur et triés par nom ou par date. En cliquant sur le nom d'un prototype, un utilisateur peut le visualiser.



The screenshot displays the 'Projet 1' interface. At the top, there are tabs for 'Projet 1', 'Workflow', and 'Prototypes', along with an 'Actions' dropdown menu. The main content area shows a project summary with an 'Image' placeholder, the title 'Projet 1 - type du produit', and a status 'En cours'. Below this, it lists the team members and a placeholder text. A '4 prototypes' section follows, featuring a 'Créer un nouveau prototype' button and four prototype cards. Each card shows a thumbnail, the prototype name (e.g., 'Prototype 6'), its version number, and the last modification date and author.

Figure 12 : IHM de l'affichage d'un projet

Règles métier :

- Par défaut, les prototypes validés ne sont pas affichés et le tri se fait par date de dernière modification décroissante.
- Les filtres s'additionnent de manière exclusive.
- Le filtrage et le tri se font côté client.

3.6.3 - Ajout ou modification d'un projet (US5)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir ajouter ou modifier un projet.

La création ou la modification d'un projet se fait via un formulaire dont les champs du formulaire doivent correspondre à toutes les informations de la description dans l'interface d'affichage d'un projet (cf. US4).

The screenshot shows a web interface for project management. At the top, there are tabs for 'Projet 1', 'Workflow', and 'Prototypes', and an 'Actions' dropdown menu. The main form area contains the following elements:

- An 'Image' field with a pencil icon.
- A text input field containing 'Projet1' and a dropdown menu for 'type du produit'.
- A date range selector: 'Date : Du' followed by a date picker (28, Janvier, 2016) and 'Au' followed by another date picker (28, Janvier, 2016).
- A status dropdown menu set to 'En cours'.
- An 'Equipe :' label followed by four red-bordered boxes, each containing 'Prénom NOM' and a close 'x' icon.
- A plus sign '+' followed by a 'Prénom NO' input field.
- A list of items: 'Prénom NOM' and 'Prénom NOM'.
- A text area containing placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ut vehicula odio, at pharetra ex. Fusce porttitor lacus a ante aliquet lobortis vel non nibh.'
- At the bottom, there are two buttons: 'Sauvegarder' and 'Supprimer'.

Figure 13 : IHM de l'ajout et la modification d'un projet

Règles métier :

- Tous les champs du formulaire sont facultatifs.
- L'utilisateur doit être notifié en cas de saisie incorrecte.
- S'il n'y pas d'image, une image par défaut sera affichée.

3.6.4 - Workflow d'un projet (US6)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir accéder au circuit de validation des prototypes d'un projet.

La vue d'un workflow d'un projet permet de suivre l'évolution de la validation des prototypes d'un projet. Il est constitué de 4 colonnes et les prototypes y sont répartis en fonction de leur statut d'avancement. Le statut indique la progression de la réalisation d'un prototype et permet de le situer dans le workflow. Les statuts sont les suivants :

- *en attente* : le prototype a été créé mais n'a pas encore de contenu
- *en cours* : un utilisateur travaille sur le prototype
- *en révision* : le prototype est en attente de validation
- *validé* : le prototype a été revu et accepté par un utilisateur

On peut déplacer chacun des prototypes dans les colonnes adéquates pour modifier leur statut. Seule une miniature, le nom et la dernière modification apparaissent pour chaque prototype. En cliquant sur un prototype, l'utilisateur accèdera à celui-ci.

En attente	En cours	En révision	Validé
Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1	Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1 Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1	Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1	Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1 Prototype 6 Version 2 Dernière modification le 21/03/2016 par Designer1

Figure 14 : IHM de l'affichage du workflow d'un projet

Règles métier :

- Un prototype ne peut pas être dans deux colonnes différentes.
- Les modifications seront sauvegardées immédiatement après l'action.
- L'utilisateur doit être notifié en cas de problème.

3.7 - Prototype

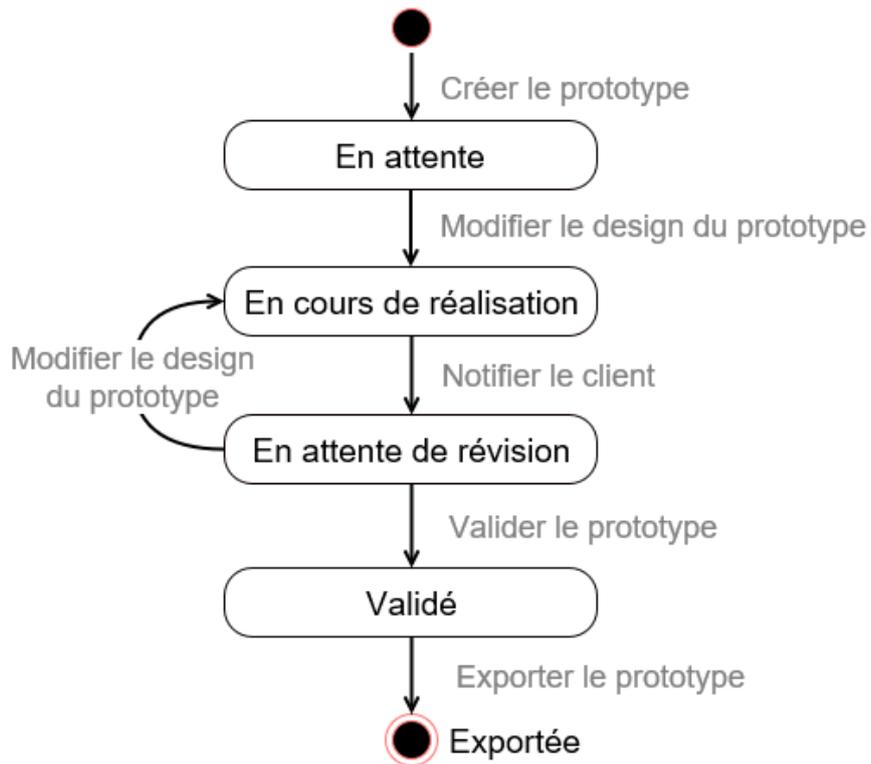


Figure 15 : Diagramme d'état du processus de réalisation d'un prototype

3.7.1 - Affichage d'un prototype (US7)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir visualiser un prototype.

L'interface d'affichage d'un prototype se présente comme un diaporama avec au centre le prototype en question et la possibilité de naviguer vers le prototype suivant ou précédent. Des liens dans la barre du menu principal permettent de naviguer entre différents modes (commentaires, version ...).



Figure 16 : IHM de l'affichage d'un prototype

Règles métiers :

- Deux prototypes ne peuvent pas être affichés simultanément.
- Le basculement entre les modes se feront instantanément.

3.7.2 - Ajout et modification d'un prototype (US8)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir ajouter et modifier un prototype.

Un formulaire doit permettre à un utilisateur de saisir la description d'un prototype avec les champs suivants :

- nom
- description
- date de création
- statut (cf. US6)



The screenshot shows a web interface for managing prototypes. At the top, there is a navigation bar with a red background containing the following tabs: '< Prototype 1', 'Visualisation', 'Modification', 'Commentaires', 'Versions', 'Documentation', and 'Actions' with a dropdown arrow. Below the navigation bar, the main content area has a light blue background. It features a form with the following elements: a text input field containing 'Prototype 1', followed by the text '- créé le', and three date selection dropdowns showing '21', 'Avril', and '2015'. To the right of these is a status dropdown menu showing 'En cours'. Further right are two buttons: 'Exporter' and 'Editer le projet'. Below the form is a text area containing placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ut vehicula odio, at pharetra ex. Fusce porttitor lacus a ante aliquet lobortis vel non nibh.' At the bottom of the form are two buttons: 'Sauvegarder' (green) and 'Supprimer' (red).

Figure 17 : IHM de l'ajout et la modification d'un prototype

Règles métiers :

- Tous les champs du formulaire sont facultatifs.
- L'utilisateur doit être notifié en cas de saisie incorrecte.
- Un prototype ne peut avoir qu'un des statuts cités ci-dessus.

3.7.3 - Mode « création » d'un prototype (US9)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir modifier le design d'un prototype en gardant l'historique des versions.

La création d'une nouvelle version d'un prototype est comprise dans l'affichage de ce dernier (cf. US7). Elle se présente un peu comme un outil de dessin. Sur l'écran, on retrouve soit la version précédente, si elle existe, soit un plan vierge, avec lequel l'utilisateur pourra ajouter ou modifier des éléments de design (formes géométriques, zone texte ...) par le biais de :

- une boîte à outil à gauche, avec des éléments disponibles en glisser-déposer
- une boîte de style en bas pour définir les propriétés (couleur, police, taille ...) de l'élément sélectionné.

Lorsqu'on soumet une version, une courte description des changements effectués sera demandée. La modification des propriétés d'un prototype ne donne pas lieu à une nouvelle version.

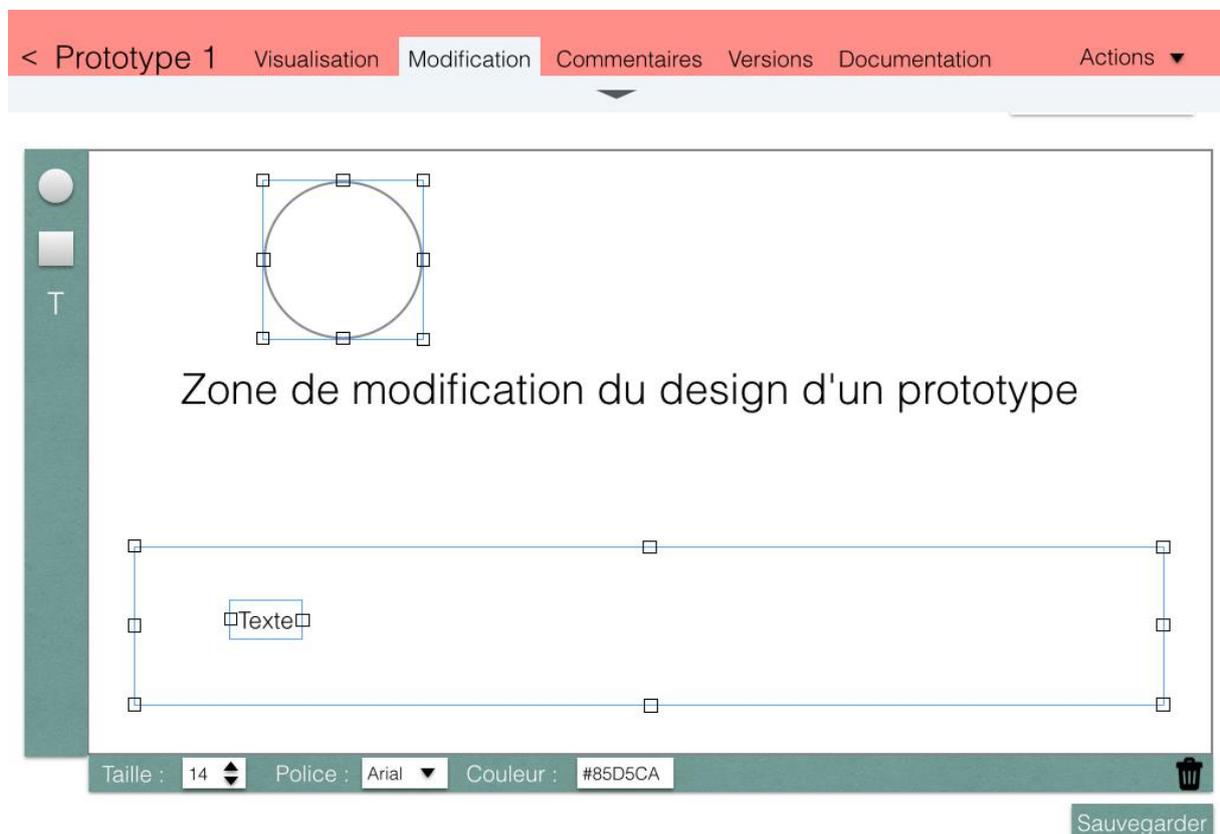


Figure 18 : IHM du mode « création » d'un prototype

Règles métiers :

- Une version n'est pas modifiable.
- La description d'une version n'est pas obligatoire.

3.7.4 - Mode « version » d'un prototype (US10)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir consulter l'historique des versions du design d'un prototype.

La liste des versions se retrouve dans l'affichage d'un prototype sous la forme d'une colonne. La navigation à travers les différentes versions s'effectue par un clic sur un des éléments de la liste. Chaque version comprend une date d'édition, un auteur et une description. Les versions peuvent être filtrées par auteur et font l'objet d'un tri par date croissante.

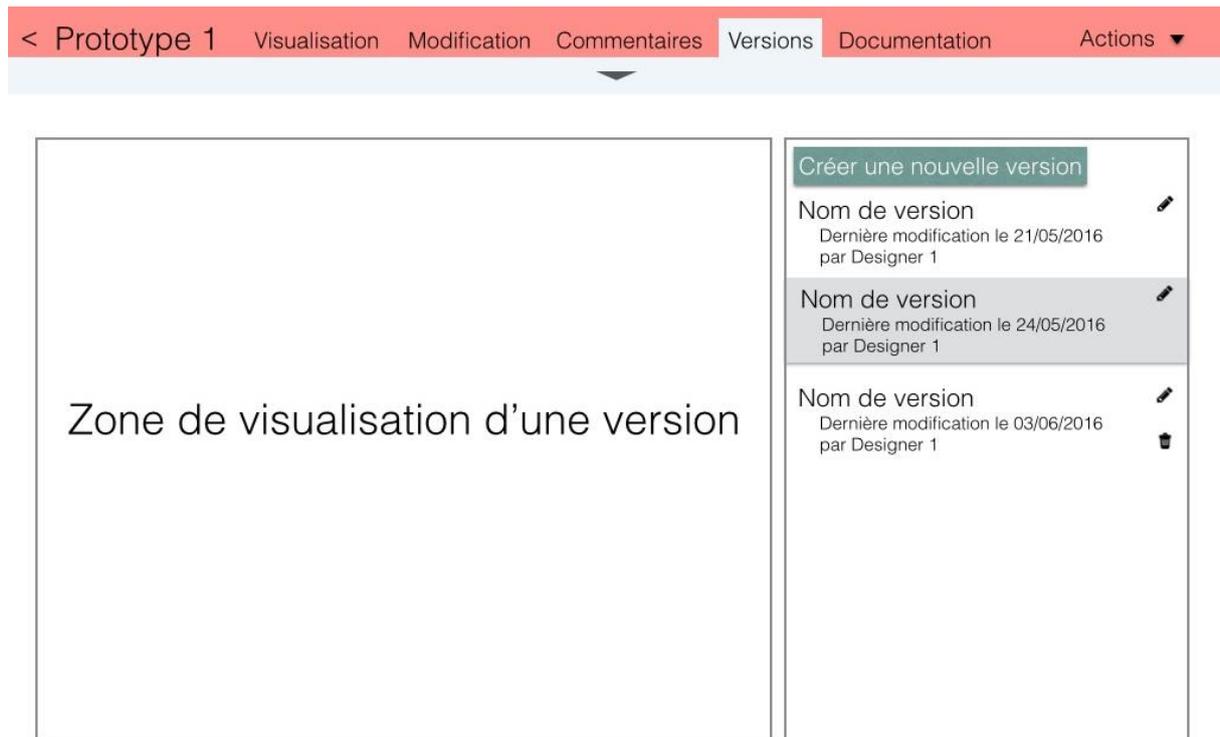


Figure 19 : IHM du mode « version » d'un prototype

Règles métiers :

- Par défaut, toutes les versions sont affichées.
- Deux versions ne peuvent pas être juxtaposées.

3.7.5 - Mode « commentaire » d'un prototype (US11)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir lire tous les commentaires d'un prototype.

La liste des commentaires se présente dans une colonne à droite du prototype. Un commentaire peut concerner soit le prototype dans son ensemble, soit un élément en particulier. Dans ce dernier cas, des pastilles seront disposées sur le prototype. Un clic sur l'une des pastilles redirige vers le bon commentaire de la liste. Un utilisateur peut répondre à un commentaire.

Les commentaires seront définis par :

- numéro de commentaire (dans le cas où il est associé à un élément)
- auteur
- date de publication
- statut (traité ou non traité)
- visibilité (public ou privé)
- contenu du message
- réponses :
 - auteur
 - date de publication
 - contenu du message

Les commentaires peuvent être filtrés par auteur, statut ou visibilité et sont triés par date croissante.

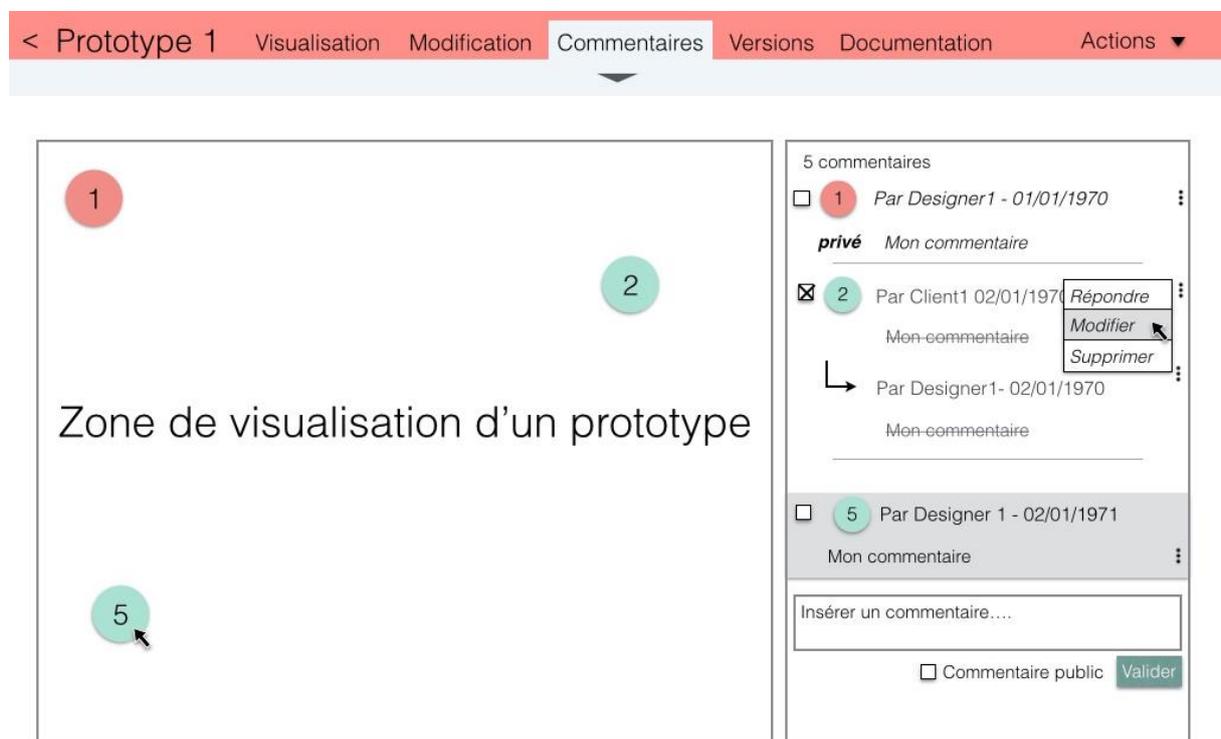


Figure 20 : IHM du mode « commentaire » d'un prototype

Règles métiers :

- Par défaut, les commentaires traités ne sont pas affichés
- Les filtres s'additionnent de manière exclusive.
- Le filtrage et le tri se font côté client.

3.7.6 - Ajout et modification d'un commentaire (US12)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir commenter un prototype.

Un utilisateur peut commenter l'ensemble du prototype ou l'un de ses éléments. Dans ce dernier cas, l'utilisateur doit spécifier le point du prototype qu'il aimerait commenter. Il peut aussi choisir la visibilité et le statut de son commentaire. Il peut enfin répondre à d'autres commentaires. Les réponses n'ont ni statut, ni visibilité. Elles héritent de leur parent.

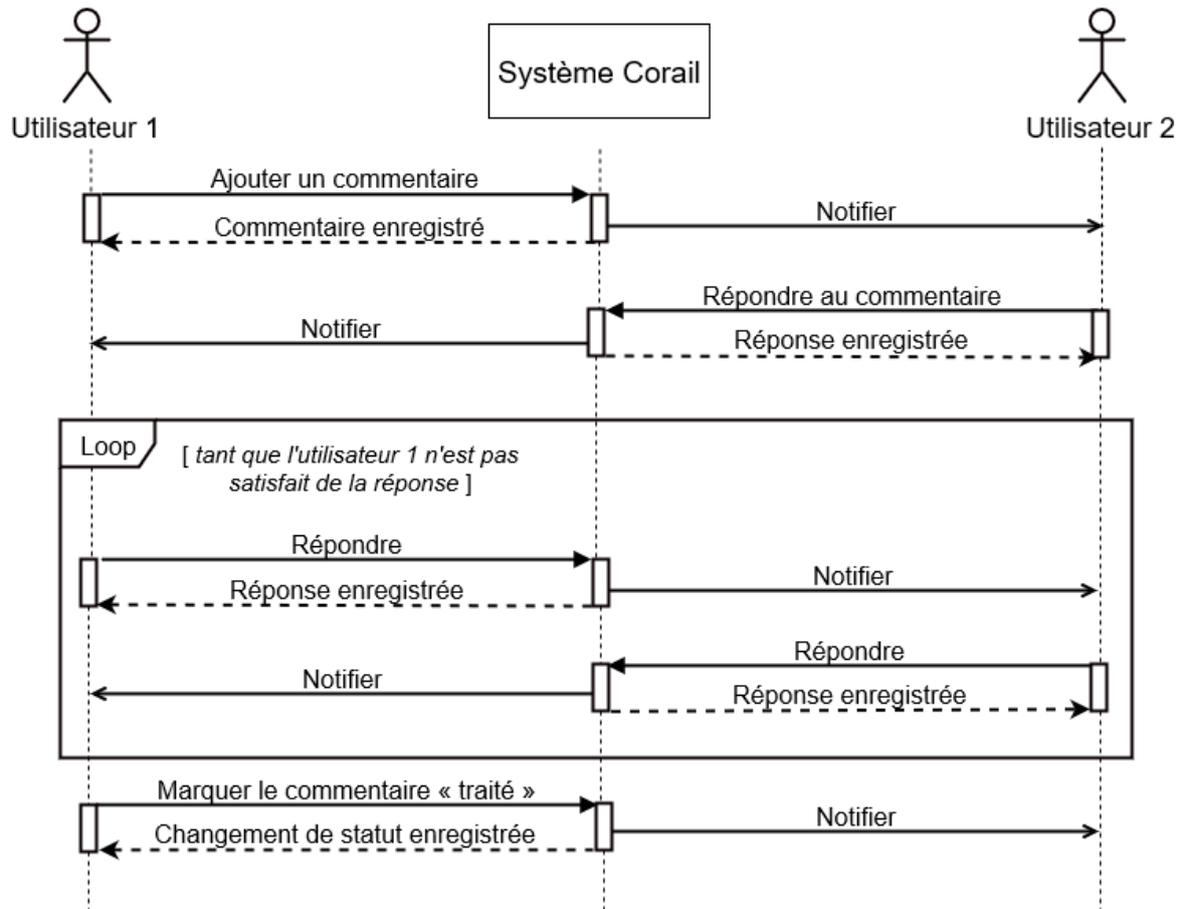


Figure 21 : Diagramme de séquence du processus d'échange de commentaires

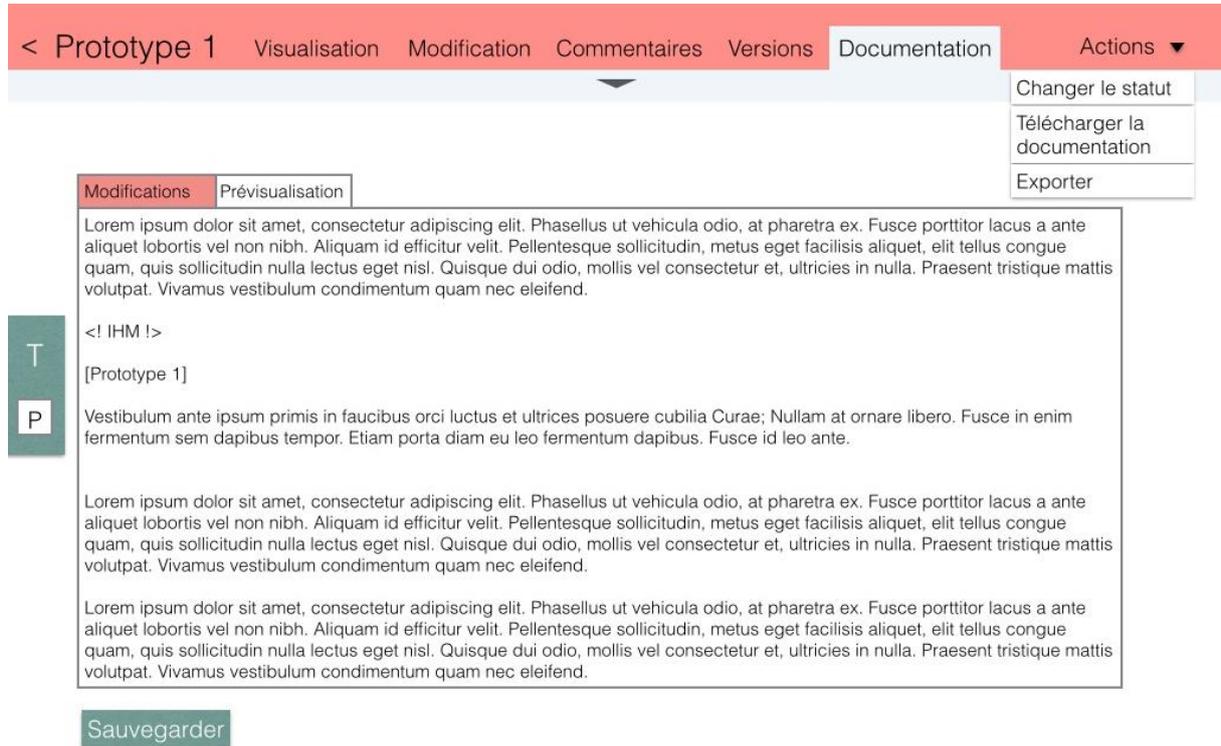
Règles métiers :

- Pas de limitation de commentaires et de réponses.
- L'auteur et la date du commentaire ne sont pas à remplir.
- Un commentaire ne peut pas être vide.

3.7.7 - Mode « documentation » d'un prototype (US13)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir lire ou modifier la documentation d'un projet.

La documentation apparaît juxtaposée à son prototype. L'utilisateur peut basculer de la prévisualisation à l'édition de la documentation par un système d'onglet. L'insertion du prototype dans la documentation peut se faire n'importe où à l'aide d'une balise spéciale.



< Prototype 1 Visualisation Modification Commentaires Versions Documentation Actions ▼

Changer le statut
Télécharger la documentation
Exporter

Modifications Prévisualisation

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ut vehicula odio, at pharetra ex. Fusce porttitor lacus a ante aliquet lobortis vel non nibh. Aliquam id efficitur velit. Pellentesque sollicitudin, metus eget facilisis aliquet, elit tellus congue quam, quis sollicitudin nulla lectus eget nisl. Quisque dui odio, mollis vel consectetur et, ultricies in nulla. Praesent tristique mattis volutpat. Vivamus vestibulum condimentum quam nec eleifend.

<! IHM !>

[Prototype 1]

Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nullam at ornare libero. Fusce in enim fermentum sem dapibus tempor. Etiam porta diam eu leo fermentum dapibus. Fusce id leo ante.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ut vehicula odio, at pharetra ex. Fusce porttitor lacus a ante aliquet lobortis vel non nibh. Aliquam id efficitur velit. Pellentesque sollicitudin, metus eget facilisis aliquet, elit tellus congue quam, quis sollicitudin nulla lectus eget nisl. Quisque dui odio, mollis vel consectetur et, ultricies in nulla. Praesent tristique mattis volutpat. Vivamus vestibulum condimentum quam nec eleifend.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ut vehicula odio, at pharetra ex. Fusce porttitor lacus a ante aliquet lobortis vel non nibh. Aliquam id efficitur velit. Pellentesque sollicitudin, metus eget facilisis aliquet, elit tellus congue quam, quis sollicitudin nulla lectus eget nisl. Quisque dui odio, mollis vel consectetur et, ultricies in nulla. Praesent tristique mattis volutpat. Vivamus vestibulum condimentum quam nec eleifend.

Sauvegarder

Figure 22 : IHM du mode « documentation » d'un prototype

Règles métiers :

- Par défaut, le prototype s'insère au début de la documentation.
- La syntaxe à utiliser est celle du Markdown.

3.8 - Utilisateurs et rôles

3.8.1 - Liste des utilisateurs (US14)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir visualiser l'ensemble des utilisateurs employant l'application.

La page pour afficher la liste des utilisateurs contient un filtre de recherche par nom complet, entreprise et projet et est triée par nom. En cliquant sur l'un des utilisateurs, on accède directement à la personne concernée.

Pour chaque utilisateur, les informations suivantes apparaîtront :

- nom
- prénom
- entreprise
- fonction dans l'entreprise
- email
- rôle
- noms des projets auxquels il participe

Gestion des utilisateurs
Utilisateurs
Rôles

🔍
Participe aux projets :

Projet 1 ▾
 Projet 1
 Projet 2

Pour modifier un utilisateur, cliquer sur la ligne concernée

Mail	Prénom	Nom	Rôle	Projets
mail@yahoo.fr	Prénom	NOM	Designer	- Projet 1
mail@gmail.com	Prénom	NOM	Administrateur	- Projet 1 - Projet2
mail@free.fr	Prénom	NOM	Client	- Projet 1

Ajouter un utilisateur

Figure 23 : IHM de la liste des utilisateurs

Règles métier :

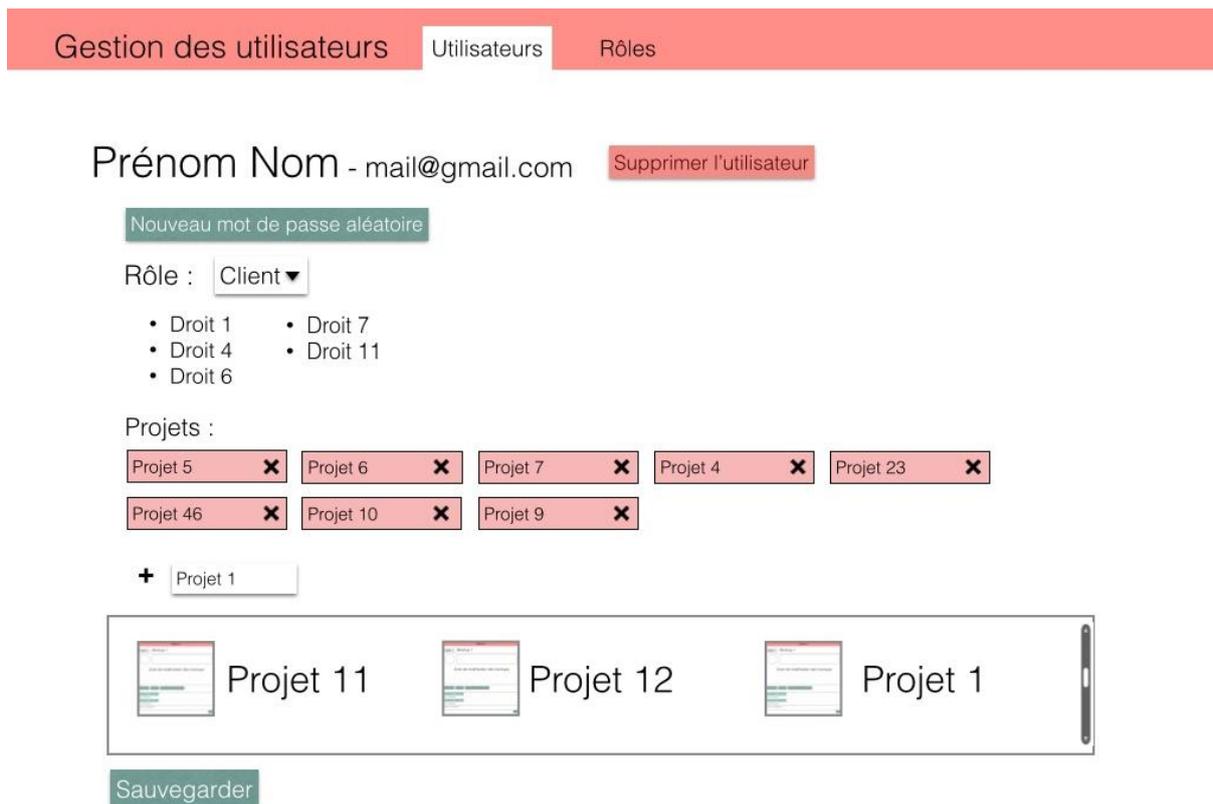
- Les filtrages s'additionnent de manière exclusive.
- Le filtrage et le tri se font côté client.

3.8.2 - Ajout et modification d'un utilisateur (US15)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir ajouter et modifier un autre utilisateur.

La création ou la modification d'un utilisateur se fait via un formulaire dont les champs doivent correspondre à toutes les informations de la description dans l'interface d'affichage d'un utilisateur (cf. US14).

Un mot de passe est généré aléatoirement par l'application.



The screenshot shows a web interface for user management. At the top, there is a navigation bar with three tabs: "Gestion des utilisateurs" (highlighted in red), "Utilisateurs", and "Rôles". Below the navigation bar, the user's details are displayed: "Prénom Nom - mail@gmail.com" and a red button labeled "Supprimer l'utilisateur". A green button labeled "Nouveau mot de passe aléatoire" is positioned above the "Rôle" dropdown menu, which is currently set to "Client". Below the role dropdown, there are two columns of radio buttons for selecting rights: "Droit 1", "Droit 4", "Droit 6" in the first column, and "Droit 7", "Droit 11" in the second. Underneath, the "Projets" section shows a list of project checkboxes: "Projet 5", "Projet 6", "Projet 7", "Projet 4", "Projet 23" in the first row, and "Projet 46", "Projet 10", "Projet 9" in the second row. A "+ Projet 1" button is located below this list. A horizontal scrollable area contains three project thumbnails, each labeled "Projet 11", "Projet 12", and "Projet 1". At the bottom of the form, there is a green "Sauvegarder" button.

Figure 24 : IHM de l'ajout et la modification d'un utilisateur

Règles métier :

- L'utilisateur doit être notifié en cas de saisie incorrecte.
- L'adresse email est obligatoire.

3.8.3 - Gestion des rôles (US16)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir gérer la liste des différents rôles.

La page doit afficher la liste des différents rôles. Quand on clique sur le nom du rôle, la liste des droits associés est déroulée.

Les droits sont classés par catégories (*commentaire, projet ...*).

L'utilisateur peut saisir le nom du rôle et accorder (respectivement supprimer) un droit en cochant (respectivement décochant) la checkbox correspondante.

Gestion des utilisateurs Utilisateurs **Rôles**

Rôle Administrateur

Rôle

Projets :	Commentaires :	Administration :
Droit 1 <input type="checkbox"/>	Droit 4 <input type="checkbox"/>	Droit 3 <input type="checkbox"/>
Droit 2 <input checked="" type="checkbox"/>		

Rôle Client

Figure 25 : IHM de la gestion des rôles

Règles métier :

- Le nom du rôle est obligatoire.
- L'utilisateur doit être notifié en cas de saisie incorrecte.
- Les droits sont triés par nom, pour chaque catégorie.

3.9 - Notification et export

3.9.1 - Envoi de notification (US17)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir être prévenu de différents types d'événements

Un utilisateur doit pouvoir recevoir par email des alertes pour tout type d'événement : création de projet, création de prototype, ajout d'une nouvelle version d'un prototype, réponse à un commentaire...

L'utilisateur a le droit de désactiver le système de notifications.

Règles métier :

- Une notification ne peut pas être envoyée plusieurs fois.
- La notification doit reprendre le type d'événement.
- La notification doit pouvoir rediriger vers l'interface dont elle est issue.

3.9.2 - Export des prototypes (US18)

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir exporter mon travail en différents formats.

Une fois le prototype créé, il est possible à un utilisateur d'exporter la dernière version d'un prototype et sa documentation en HTML, PDF ou image.

L'utilisateur peut aussi choisir d'exporter l'ensemble du projet. Cet export rassemblera alors, les dernières versions des prototypes du projet ainsi que leur documentation.

Ces actions sont disponibles depuis des menus spécifiques sur l'interface des projets (cf. [US4](#)) et des prototypes (cf. [US7](#)).

Règles métier :

- Un utilisateur ne peut pas exporter une version antérieure d'un prototype.
- L'utilisateur doit être notifié en cas d'erreur.

4 - Plan de release

4.1 - Justifications des choix

L'application doit avoir un certain nombre de fonctionnalités de base sans lesquelles elle aura peu de sens. Celles-ci seront incluses dans la toute première version.

Il s'agit de la possibilité de se connecter, d'ajouter des utilisateurs, de la création et de l'édition de maquettes, ainsi que d'un fil simple de commentaires pour chaque maquette.

D'autres fonctionnalités sont, quant à elles, beaucoup plus secondaires. Elles sont donc mises en back Log et seront planifiées et développées après l'ensemble des livraisons précédentes, si le temps le permet.

Cela inclut essentiellement toute forme de suppression, dont on peut généralement se passer, et de modification, que l'on peut généralement remplacer par des ajouts.

Entre la première version et le backlog, nous avons planifié deux livraisons, dans lesquelles nous avons réparti le reste des fonctionnalités importantes mais pas cruciales. Cela comprend la gestion de projets, des versions, des utilisateurs, des rôles, de la documentation, les commentaires privés ou liés à des éléments de maquettes, et les exports.

4.2 - Minimum Viable Project et premières releases



Objectif premier :

permettre aux utilisateurs de travailler ensemble sur la réalisation de prototypes

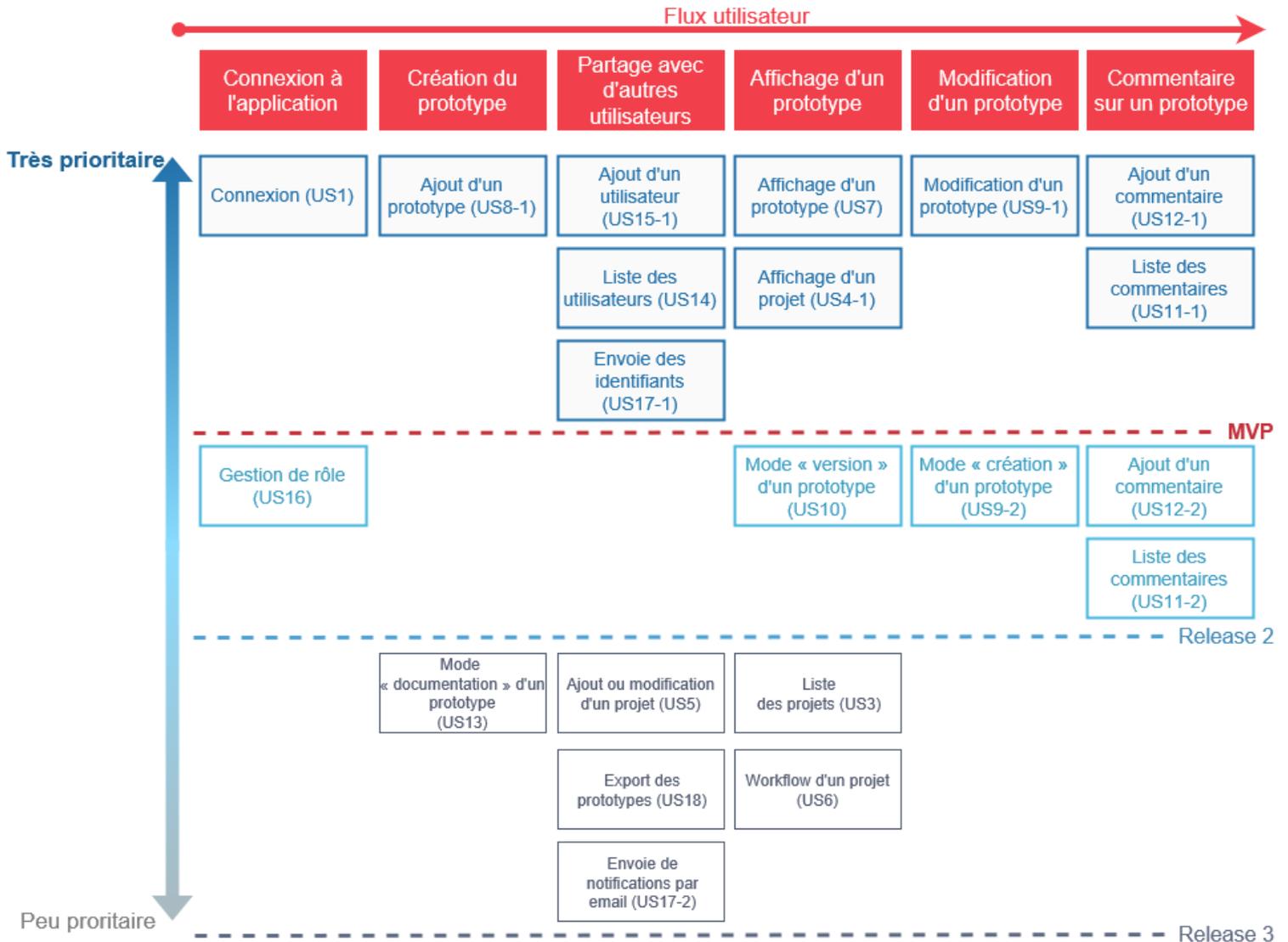


Figure 26 : Schéma du Minimum Viable Project et des premières releases

4.3 - Backlog

- récupération de mot de passe (US2)
- modification d'un prototype (US8-2)
- modification d'un commentaire (US12-3)
- modification d'un utilisateur (US15-2)
- la suppression des différentes entités