Livrable de projet C: Critères de conception et spécifications cibles
GNG 1503
– Génie de la conception Faculté de génie –
Université d'Ottawa

Abdoul Fadel BOLLY
Niels Aimerick ASSOGBA
Serigne DIA
Fania EBO
Ammar Bibi
Youcef Boudjadja

Le 09 Octobre 2022

Résumé

Après avoir établi les besoins interprétés du client dans le livrable B, notre équipe devra s'en servir pour ressortir une liste de critères de conception priorisés. Ensuite, nous ferons l'étalonnage technique et déterminerons les spécifications cibles qui peuvent être utilisées pour développer la solution finale.

1. Tableau 1

Dans ce tableau, nous avons ressorti des critères de conception à partir de chacun des besoins interprétés par le client.

No.	Besoin	Critères de conception
1	L'utilisateur peut acquérir des connaissances	Instructif Educatif Informatif Narratif
2	Le programme représente bien les salles sélectionnées	Réalisme Qualité d'image (en pixel)
3	Avoir des éléments d'interaction dans les salles	Interactivité Curiosité Créativité Récompenses
4	Rendre accessible le pavillon pour les futurs étudiants, les anciens, les parents	Accessibilité (web)
5	Durée	Temps de visite (en minute) Temps de livraison (jour/ mois/ année)
6	L'application doit être supportable par le web	Taille de l'Application (en mégabits)
7	Le coût de production est abordable	Cout ($)

2. Tableau 2

Pour faire l'étalonnage technique, nous avons fait ce tableau dans lequel nous comparons l'édifice Fauteux sur réalisé sur Minecraft, Google Earth et un site de l'Uottawa student housing sur différents critères de conception, métrique ou non.

Environnement / Spécification	Édifice Fauteux sur Minecraft	Google Earth	Uottawastudenthousing
Compagnie	Microsoft et Université d'Ottawa	Google	Université d'Ottawa
Coût d'utilisation	$26.95 USD	Gratuit	Gratuit
Temps de visite	15	Relatif	5 minutes
Qualité de l'imagerie	Faible	Moyenne	Elevé
Poids de l'application	Environ 1GB	260.2 Mb	Environ 2 Mb
Accessibilité	Uniquement aux utilisateurs de Minecraft	Accessible à tous via web	Accessible à tous via web
Interactivité	Faible	Moyen	Moyen

Si minecraft est l'extrême gauche et que google Earth s'agit de l'extrême droite, notre solution serait quelque chose au juste milieu. Ces 2 compétiteurs possèdent des qualités qui répondent à certains besoins, mais ne répondent pas à l'énoncé de notre problème, ce que le client veut. Minecraft est intéractif, mais pas accessible et réaliste. Google earth est accessible et réaliste, mais pas intéractif. Bref, notre solution se trouve au milieu de ces 2 extrêmes et respectera nos critères de conception. Pour Uottawastudenthousing, son réalisme nous plaît beaucoup.

3. Tableau 3

Ce tableau regroupe les spécifications cibles de notre solution, ainsi que les exigences fonctionnelles, non fonctionnelles ou contraintes et leur importance lors de la conception.

	Critères de conception	Relation (=, < or >)	Valeur	Unités	Methode de verification	Importance (Poids)
	Exigences fonctionnelles					
1	Réalisme	=	Oui	NA	Essai	4
2	Interactivité	=	Oui	NA	Essai, test final	5
3	Informatif	=	Oui	NA	Essai	5
	Exigences non fonctionnelles					
4	Qualité de l'imagerie	>=	1080	Pixels	Essai	3
5	Création de récit	=	Oui	NA	Test final	4
6	Amusant	=	Oui	NA	Essaie	3
	Contraintes					
7	Coût	<=	50	$	Estimation, vérification finale	3
8	Accessibilité	=	NA	Web	Essaie	5
9	Poids de l'application	<=	2	Mégabits	Analyse	2
10	Temps de visite	<=	15	minutes	Chronomètre	3
11	Temps de livraison	=	3	Mois	Estimé, test final	4

4. Réponse à la question 4

Pour juger de l'importance de nos critères de conception, on s'est attardé sur les limites de l'environnement fauteux sur minercraft que le client a soulevé en l'occurence le réalisme, l'interactivité, l'accessibilité et la capacité éducative. Concernant les spécifications de conception tel que le coût, le mandat nous contraint à ne pas excéder 50$ donc l'importance de ce critère était déjà définie. Enfin le poids de l'application, le temps de visite… sont des besoins que le client a énoncé avec légèreté. Aussi, nous avons gardé les besoins du livrable B.

5. Conclusion

Pour conclure, nous avons fait un premier tableau dans lequel est défini une liste de critères de conception priorisés à partir des besoins interprétés dans notre livrable B. Ensuite, nous avons construit un second tableau. Ce dernier regroupe l'étalonnage technique de trois concepts similaires pour avoir une idée sur les exigences de notre produit. Finalement le tableau 3 représente un tableau SCT qui résume entre autres les spécifications cibles de notre solution, de même que l'importance relative des critères de conception autour desquels elle s'articule.