

INGÉNIERIE DES EXIGENCES

Le document de vision

IE001
v100b

2015-01-14

Luc LAVOIE
Département d'informatique
Faculté des sciences



Luc.Lavoie@USherbrooke.ca
<http://info.usherbrooke.ca/llavoie>

PLAN

- Mise en situation
- Exemples
- Les rôles
- Le déroulement
- Conseils
- Références
- À suivre



MISE EN SITUATION

- Plusieurs intervenants se réunissent pour partager leur vision d'un futur système.
- L'objectif est de dégager une vision commune,
 - fruit d'un réel consensus,
 - exprimable dans un court document,
 - utilisable pour présenter le projet aux instances.
- Suite à quoi, une étude (un projet) visant à définir ce système peut être entreprise.
- La vision commune est essentielle à la réussite de tout (projet de) développement de système.

EXEMPLES

- **Daphné (Pointage)**
 - Logiciel de gestion de compétitions de patinage artistique.
 - Exemple de système d'information.
- **SuperBroue**
 - Logiciel de surveillance et de contrôle de qualité de la fabrication de la bière.
 - Exemple de système de surveillance de type C1IS.
- **Hermès**
 - Logiciel de détection de réseaux de trafic et de recel de métaux semi-précieux.
 - Exemple de système d'aide à la décision.
- **Ascenseurs Hauts-les-coeurs**
 - Système de conduite d'ascenseurs.
 - Exemple de système de contrôle de procédé de type C2.

RÔLES

Maitre d'ouvrage

- commanditaire
- exploitant
- chargé de produit
- chargé de projet
- utilisateurs
 - plusieurs types
- usagers
 - plusieurs types
- autres rôles
 - rôles commerciaux
 - rôles légaux
 - mandataires
 - sous-traitants

Maitre d'oeuvre

- directeur commercial
- directeur technique
- chargé de produit
- chargé de projet
- analystes
 - métier
 - d'affaires
 - fonctionnel
 - technologique
- spécialistes
 - informaticien
 - ergonome
 - concepteur
 - programmeur

DÉROULEMENT TYPIQUE

- A (10 min)
Présentation des participants à tour de rôle.
 - Qui suis-je?
 - Quelle est mon expertise?
 - Quels sont mes intérêts dans ce système?
 - Quelles sont mes craintes?
- B (80 min)
Discussion.
 - Répéter
 - Tour de table
 - Échanges
 - Synthèse
 - Jusque (Synthèse=Consensus) et (...)
- C (10 min)
Répartition des tâches pour la suite.

ANIMATEURS

- Que feront les animateurs?
- Cela dépend de la technique d'interaction utilisée, voir IE021!

CONSEILS DANS LE CADRE DU PROJET

- Contrat d'équipe
 - représente les conditions de travail pour la durée du projet.
 - facilite la conciliation en cas de conflit.
- Document de vision
 - il est important que chacun fasse d'abord le sien
 - pour mieux représenter son rôle au profit des autres
 - pour permettre la comparaison fructueuse des documents la semaine prochaine
 - pour permettre de dégager les convergences et les divergences

RÉFÉRENCES

- Hull, chapitres 1-2, 5
- Printz, chapitres 1-2, 5
- WOL
- GLOGUS. modèle DDV



À SUIVRE...

- PR000 :
 - Introduction au génie logiciel et aux cycles de vie
- IE010 :
 - Processus général d'ingénierie des exigences
- IE021 :
 - Techniques d'interaction