Rédaction du Cahier des charges pour le jeu vidéo

Préalable : Allure d'un cahier des charges
Notion de fonctions et contraintes

Allure du tableau d'un cahier des charges recensant les différentes fonctions		
Fonctions	**Critères d'appréciation**	**Niveau d'appréciation**
Il s'agit des fonctions Principales et des contraintes exprimées sous forme de fonctions de service	Critères retenus pour évaluer la manière dont une fonction est remplie ou une contrainte respectée.	**Le niveau fixé pour le critère (on privilégiera des niveaux quantitatifs)**

Exemple aspirateur robot (5eme- 4eme)

Cours cahier des charges

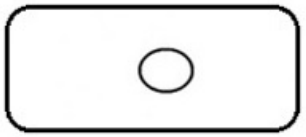
FS2	*Passer sous les meubles*	*Hauteur maximale*	*11 cm*
FS3	*Passer des obstacles de faibles hauteurs*	*Hauteur des obstacles à franchir*	*5 mm*
FS4	*Doit avoir un prix de vente acceptable*	*Coût maximal* *Coût minimal*	*30 €* *15 €*

Rédaction cahier des charges : Rappel principe de l'outil pieuvre

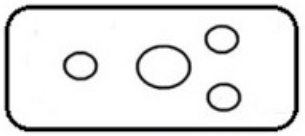
Afin de satisfaire la fonction d'usage, le nouveau produit est décrit par ses **fonctions principales** et ses **fonctions contraintes.**

Pour rechercher et exprimer les fonctions, on peut s'aider de l'outil « pieuvre » de la méthode APTE :

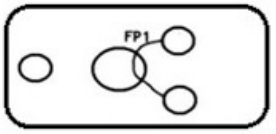
L'outil graphique «**pieuvre**» est une démarche graphique pour aider à rechercher et à rédiger ces fonctions :

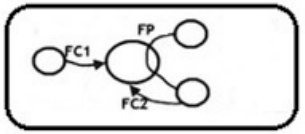


1- Isoler le produit.

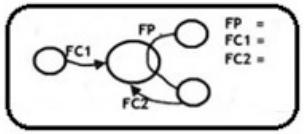


2- Recenser les éléments du milieu extérieur en relation avec le produit.



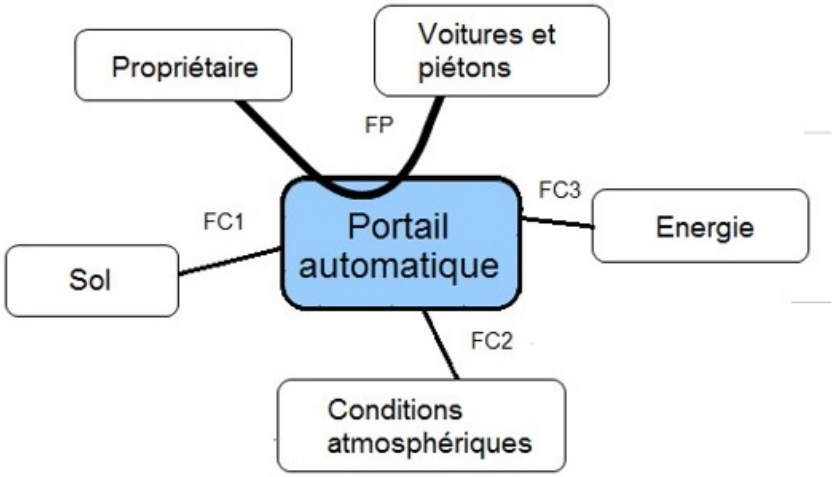


3- Identifier les exigences du produit vis-à-vis des éléments en plaçant d'abord la ou les fonctions principales (FP fonction double) puis les fonctions contraintes (FC fonction simple).



4- Lister et énoncer les différentes fonctions en les rédigeant avec un verbe à l'infinitif.

Exemple de représentation fonctionnelle pour un portail automatique :



« Pieuvre »
Outil de la méthode APTE

FP : Le portail **permet au** propriétaire de la maison **d'**autoriser ou non le passage des voitures et des piétons.

FC1 : Le portail **doit** s'adapter au sol
FC2 : Le portail **doit** résister aux conditions atmosphériques
FC3 : Le portail **doit** s'adapter à l 'énergie disponible

... etc...
on aurait pu également parler de contraintes ***veloppement durable,*** *de* ***contraintes économiques****, ...*

ces fonctions principales (FP) et ces fonctions contraintes (FC) sont décrites dans le **cahier des charges fonctionnel** (C.D.C.F.) qui est **un contrat de fabrication** entre le concepteur et le demandeur (client). **L'objet fini devra donc être conforme à ce contrat.**

Présentation rédaction du cahier des charges

Rédaction du Cahier des charges pour le jeu vidéo

Étape n°1: Décrire sous forme de carte heuristique l'environnement de l'Objet

Diagramme des interacteurs ou Pieuvre...

3eme projet : Jeux6
nom prénom :

Projet : jeu video6 1 point

Rédaction du cahier des charges

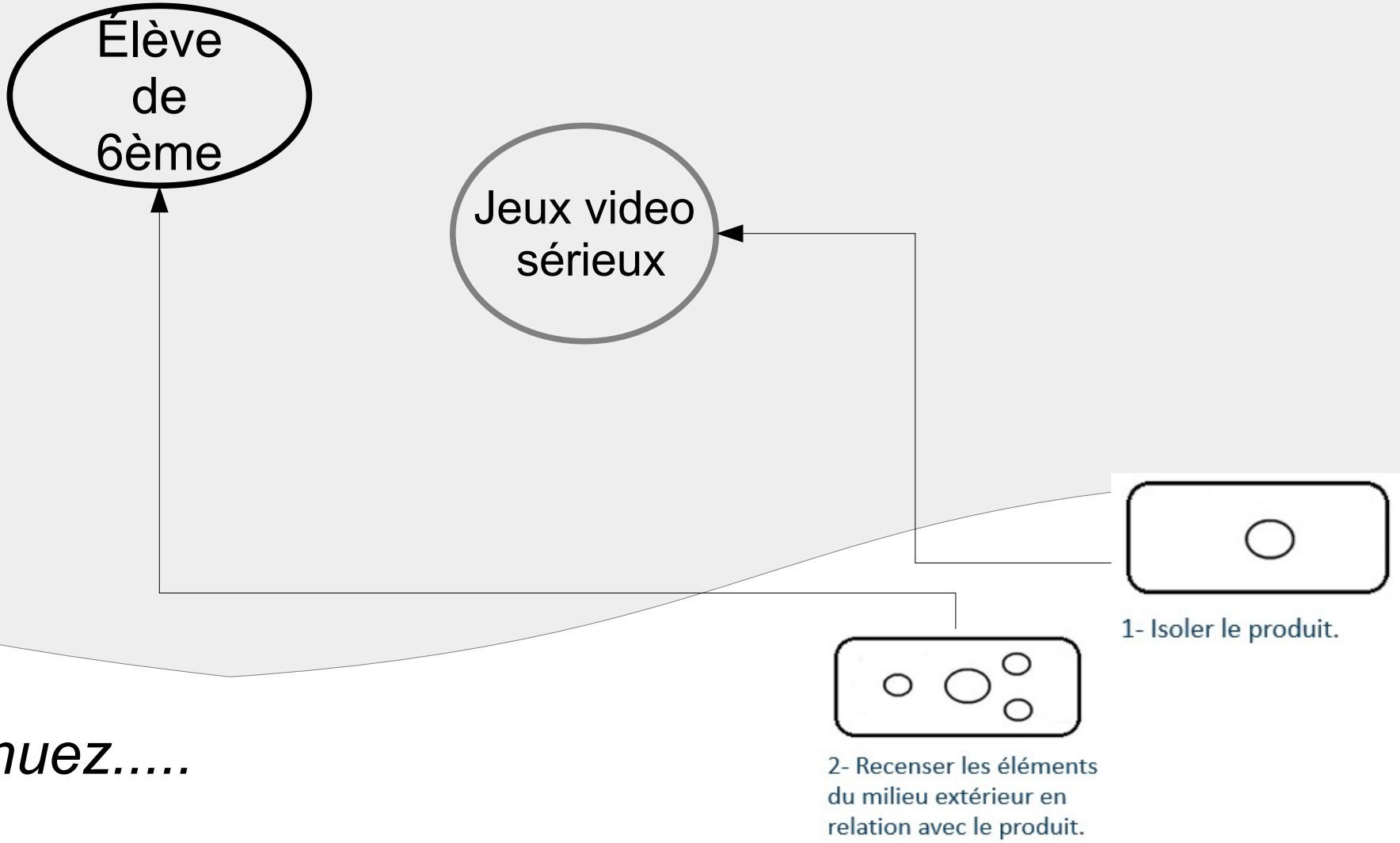
1) Diagramme des interacteurs (pieuvre) 1 point

Cours : comment rédiger un cahier des charges (3eme)
Film : https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=N6CgqaXMphA

Rédaction du Cahier des chargespour le jeu vidéo

Étape n°1: Décrire sous forme de carte heuristique l'environnement de l'Objet

Diagramme des interacteurs ou Pieuvre...



Continuez.....

Synthèse des idées (exemple)

Synthèse des idées (3°2)

Synthèse possible

Élève de 6ème

Facilité
Ludique
intéressant

Compétences scolaires

ordinateur

Commandes
Souris,clavier

Conditions d'utilisation

Collège...

Sécurité normes

Violence…
Règlement collège

Jeu vidéo

esthétisme

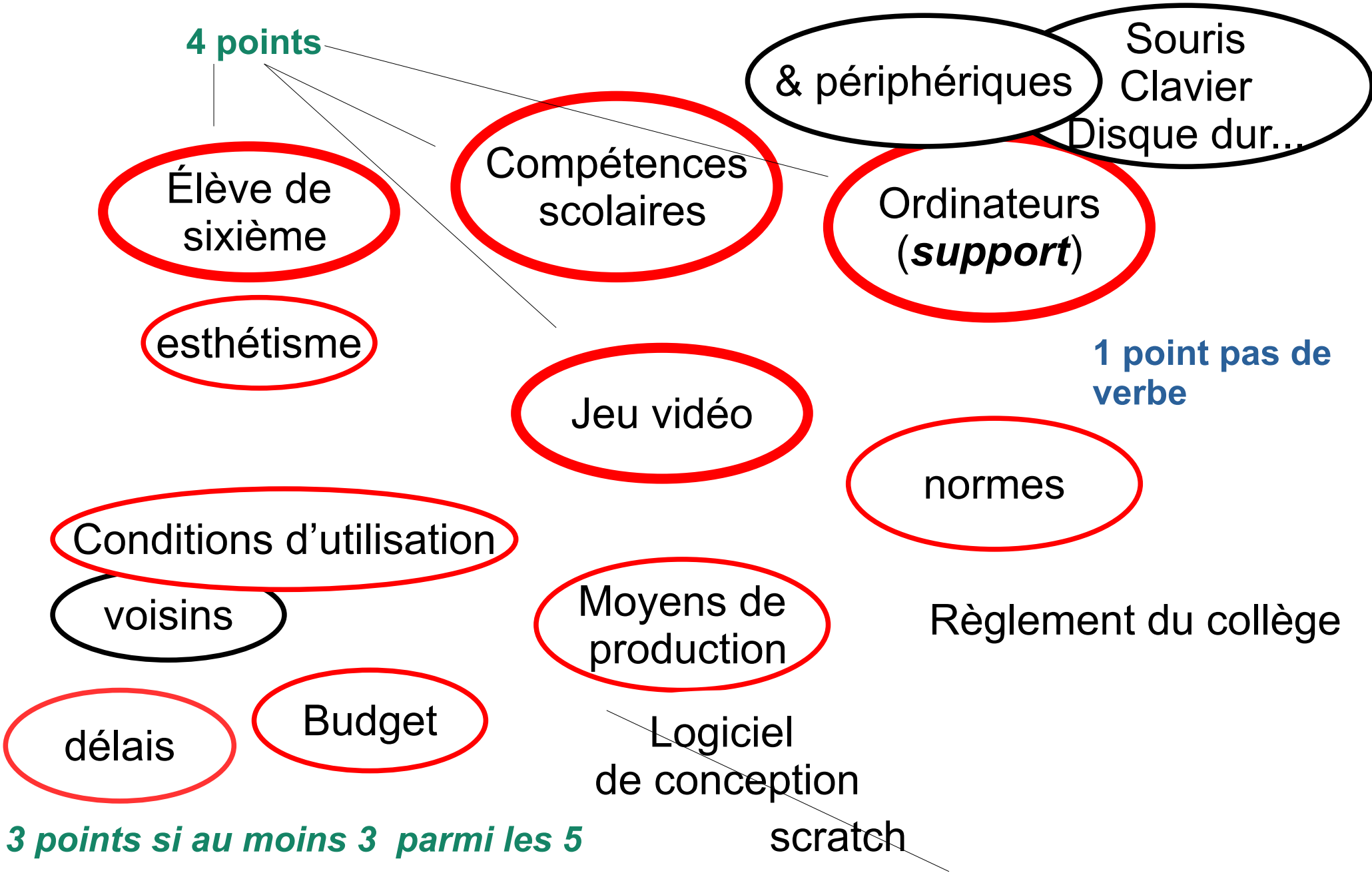
Moyens de production

Applications utilisées
Learningapps, scratch...
Traitement images
Traitement son musique
Vidéo...

budget

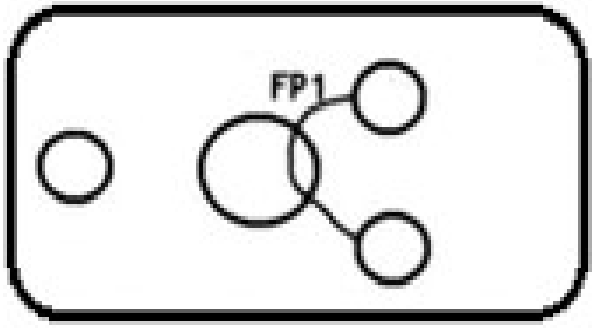
délais

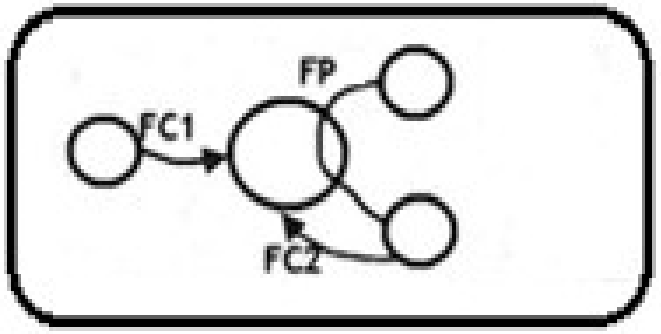
Synthèse des idées (exemple)



Étape n°2: en déduire les fonctions & contraintes que l'objet technique doit respecter

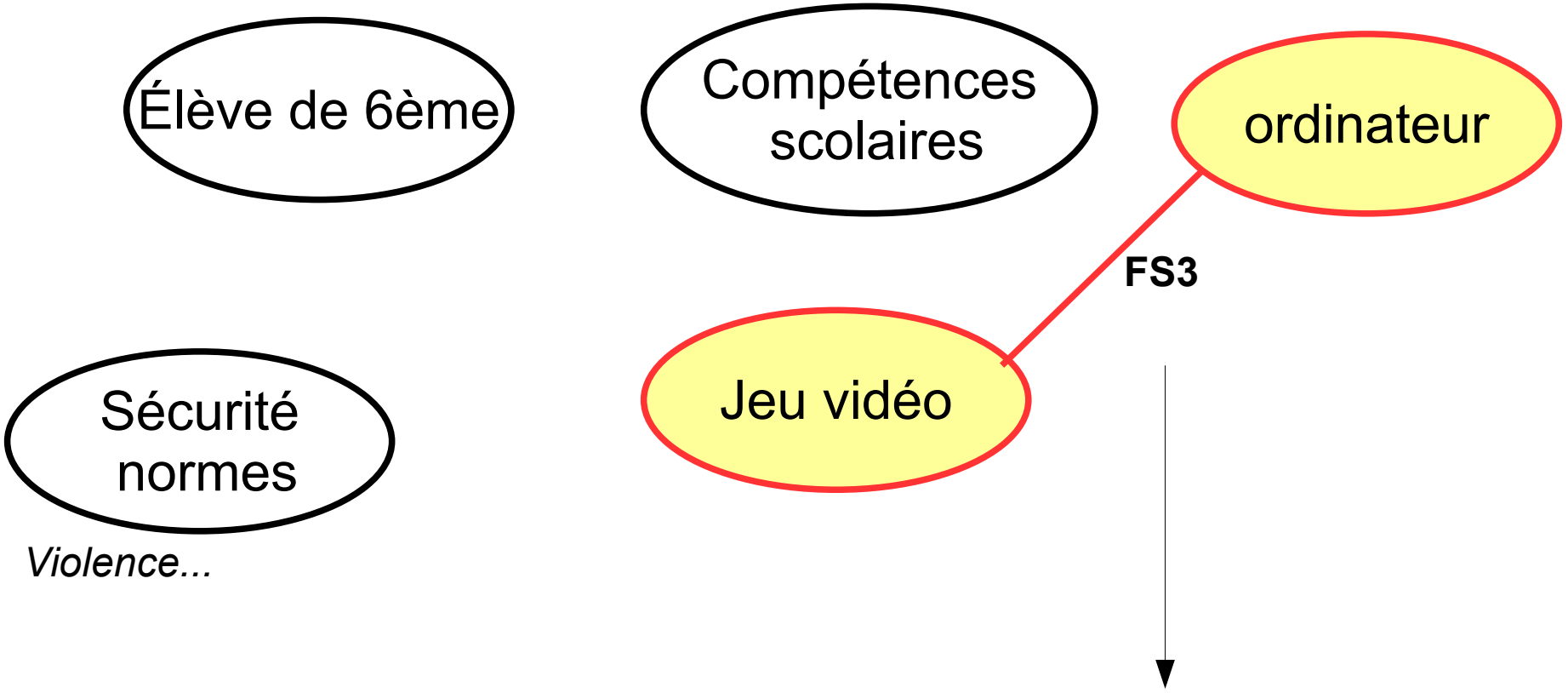
Relier les cases satellites (elève,ordinateur) à la case produit (jeu vidéo), En énonçant les contraintes que cette connexion évoque





3- Identifier les exigences du produit vis-à-vis des éléments en plaçant d'abord la ou les fonctions principales (FP fonction double) puis les fonctions contraintes (FC fonction simple).

exemple



Fonction service (contraintes)

FS3 : le jeu vidéo **doit** pouvoir être utilisé sur le maximum d'ordinateurs

- Type d'ordinateur (système exploitation)
- « Puissance » de l'ordinateur
- « interface» homme-ordinateur → *Clavier ?* *Souris ?* *Écran ?*

Rédaction du Cahier des charges pour le jeu vidéo

rappel : Allure d'un cahier des charges

Notion de fonctions et contraintes

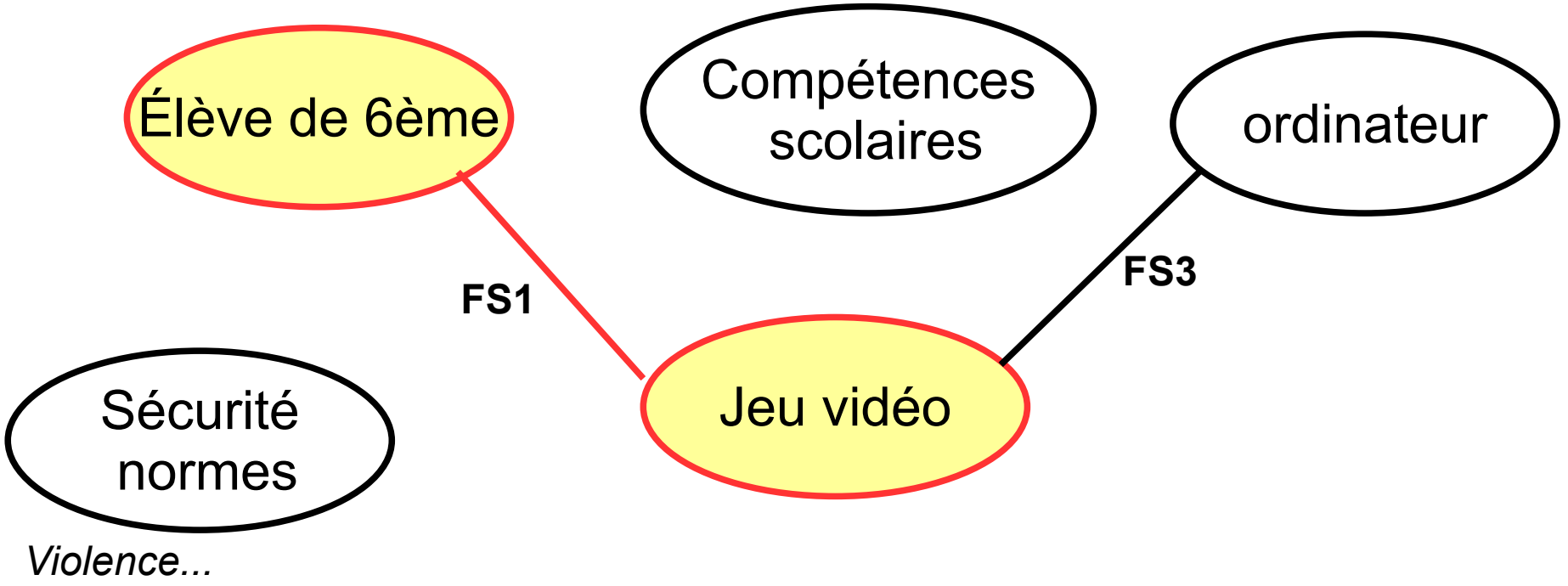
Allure du tableau d'un cahier des charges recensant les différentes fonctions		
Fonctions	**Critères d'appréciation**	**Niveau d'appréciation**
Il s'agit des fonctions Principales et des contraintes exprimées sous forme de fonctions de service	Critères retenus pour évaluer la manière dont une fonction est remplie ou une contrainte respectée.	**Le niveau fixé pour le critère (on privilégiera des niveaux quantitatifs)**

Exemple contrainte précédente

Cours cahier des charges

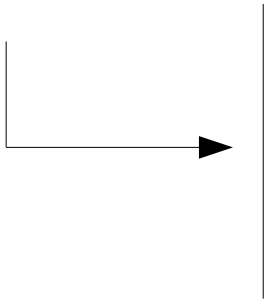
FS3	*le jeu vidéo **doit** pouvoir être utilisé sur le maximum d'ordinateurs*	*Système d'exploitation* *Moyen de contrôle* *Taille du jeu max*	*Windows, os, Android.* *Souris, clavier, (tactile)* *1 Go*

Application : exemple

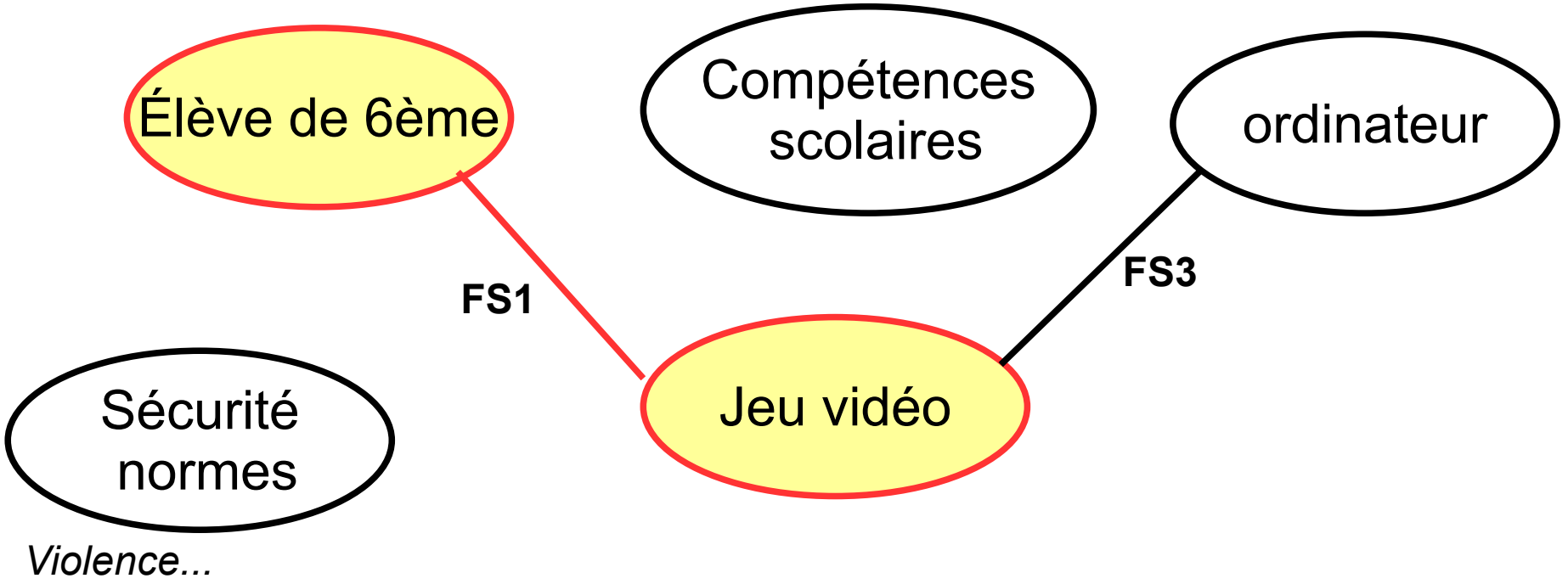


Fonction service (contraintes)

FS1 : **doit**

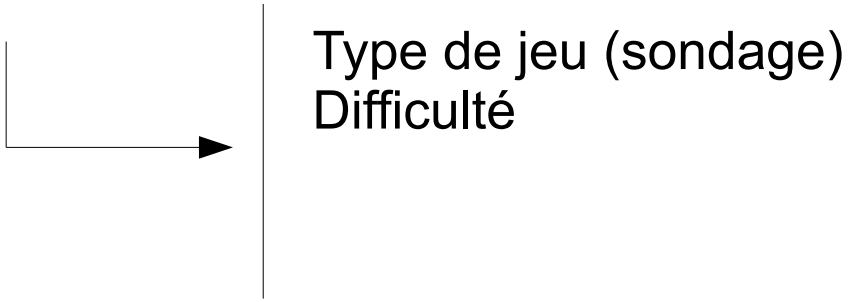


Application : exemple



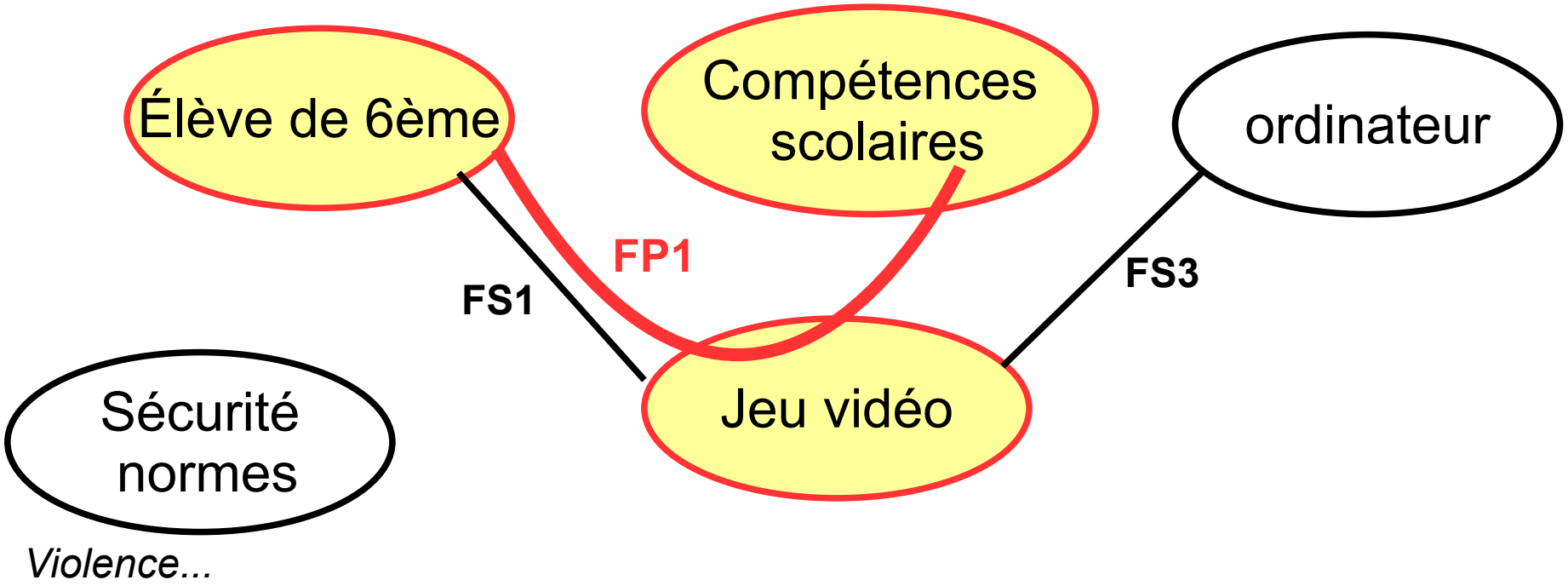
Fonction service (contraintes)

FS1 : le jeu vidéo **doit être adapté à un élève de sixième**



Remarque : Un des « connecteurs » relie deux cases satellites à la case produit

→ **Définit la fonction principale**

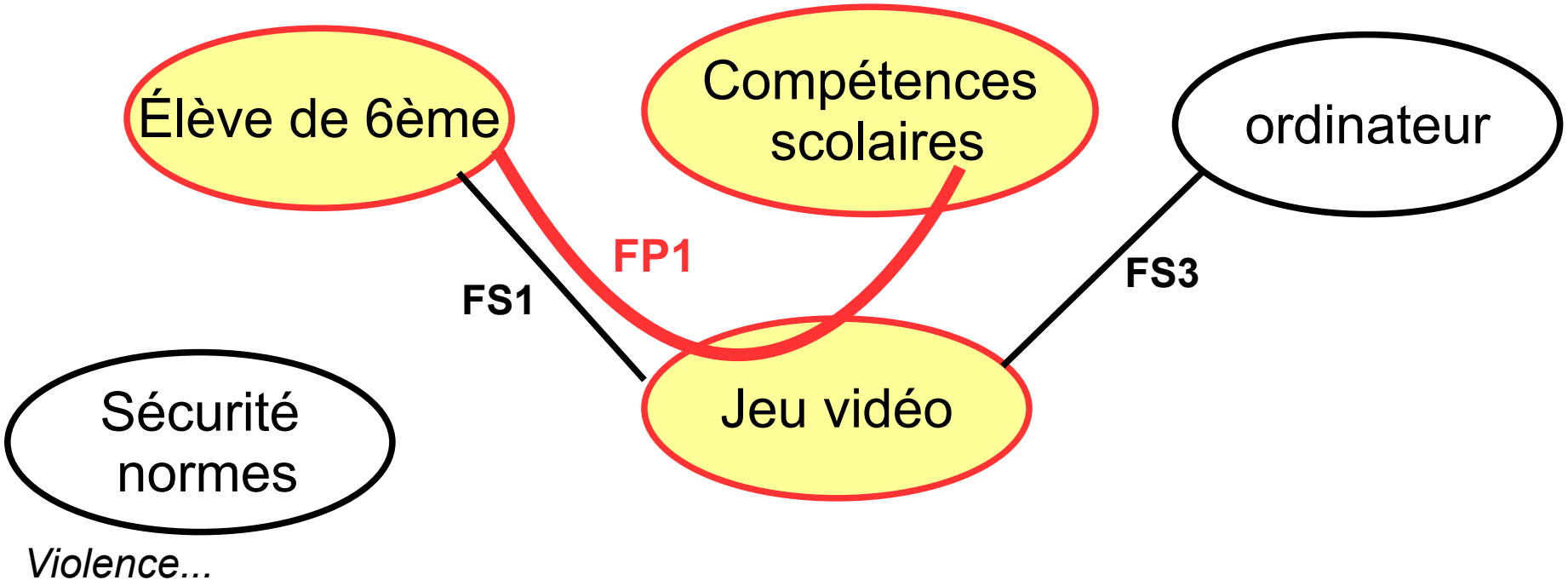


Fonction principale

FP1 :

Remarque : Un des « connecteurs » relie deux cases satellites à la case produit

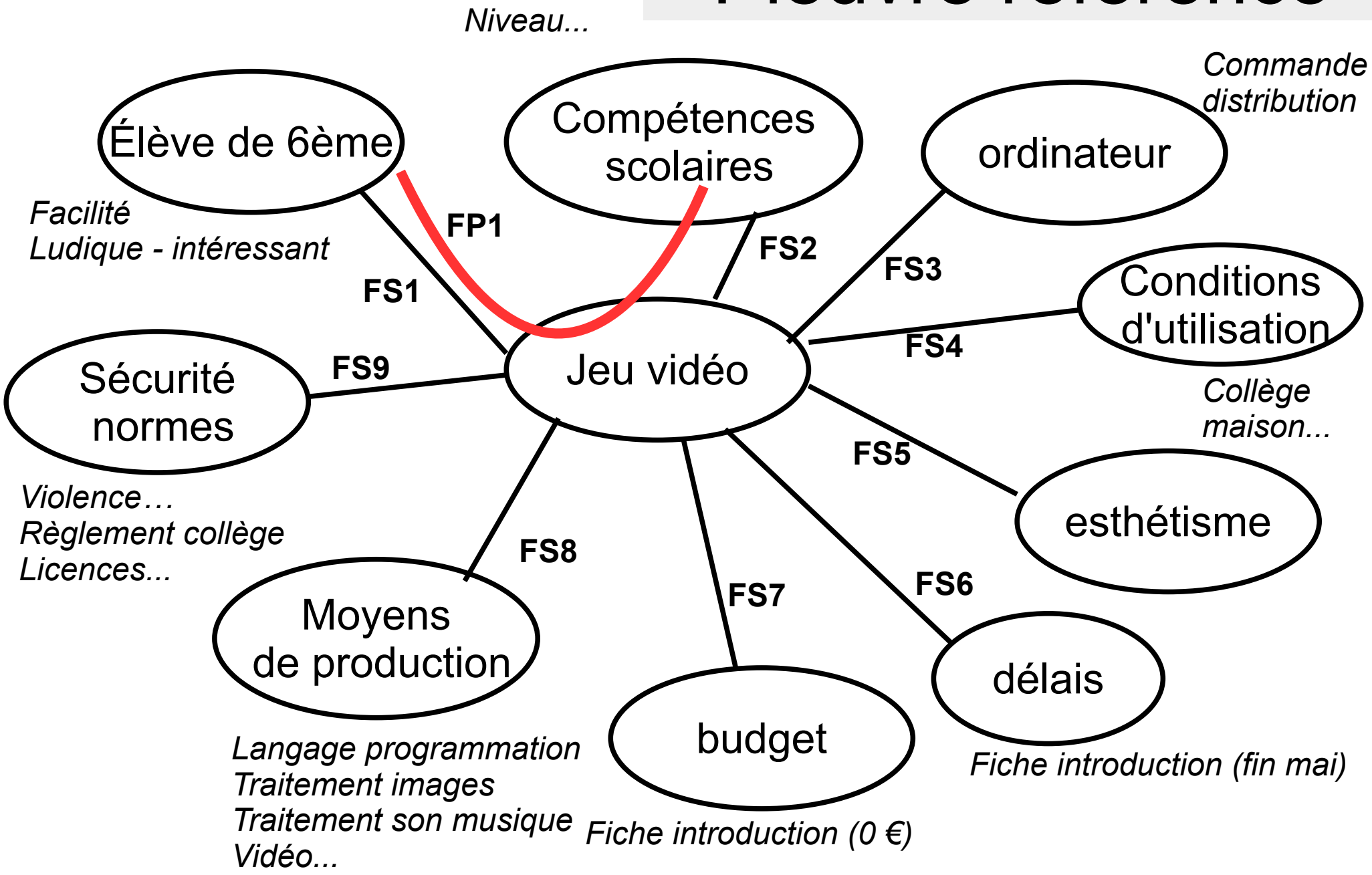
→ **Définit la fonction principale**



Fonction principale

FP1 : doit Permettre à un élève de 6ème de travailler de manière ludique ses compétences scolaires

Pieuvre référence



Utiliser les mêmes repères....

Rédaction du Cahier des charges pour le jeu vidéo

3eme projet : Jeux6
nom prénom :

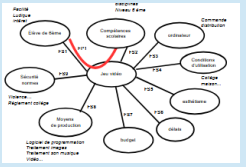
projet technologique

Rédaction du cahier des charges

1) Diagramme des interacteurs (pieuvre)

…..

Coller pieuvre type →



2) énoncé des fonctions (services et contraintes) 1 point

FP1….
FS1...

10 points