

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 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

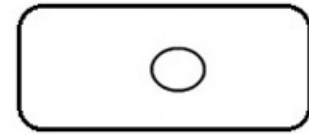
<i>FS2</i>	<i>Passer sous les meubles</i>	<i>Hauteur maximale</i>	<i>11 cm</i>
<i>FS3</i>	<i>Passer des obstacles de faibles hauteurs</i>	<i>Hauteur des obstacles à franchir</i>	<i>5 mm</i>
<i>FS4</i>	<i>Doit avoir un prix de vente acceptable</i>	<i>Coût maximal</i> <i>Coût minimal</i>	<i>30 €</i> <i>15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

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

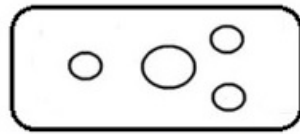
Afin de satisfaire la fonction d'usage, le nouveau produit est décrit par ses **fonctions principales** et ses **fonctions contraintes**.

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

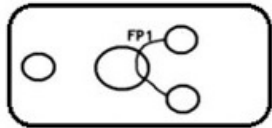
L'outil graphique «**pieuvre**» est une démarche graphique pour aider à rechercher et à rédiger ces fonctions :



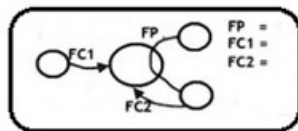
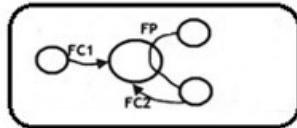
1- Isoler le produit.



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

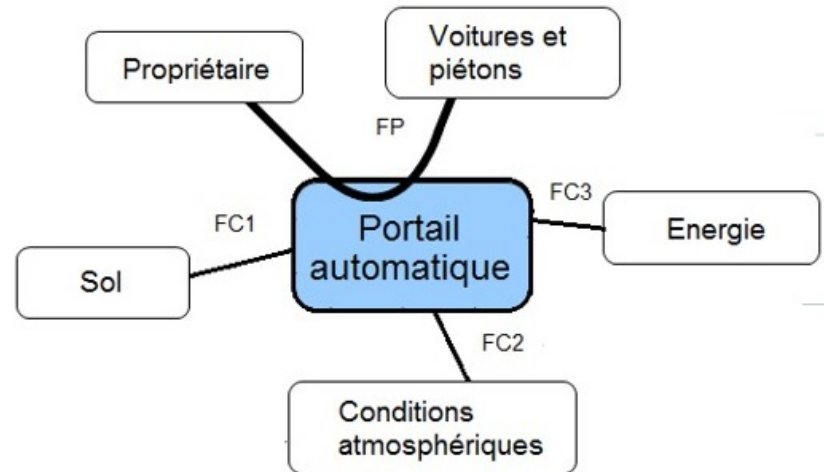


3- Identifier les exigences du produit vis-à-vis des éléments en plaçant d'abord la ou les fonctions principales (FP fonction double) puis les fonctions contraintes (FC fonction simple).



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

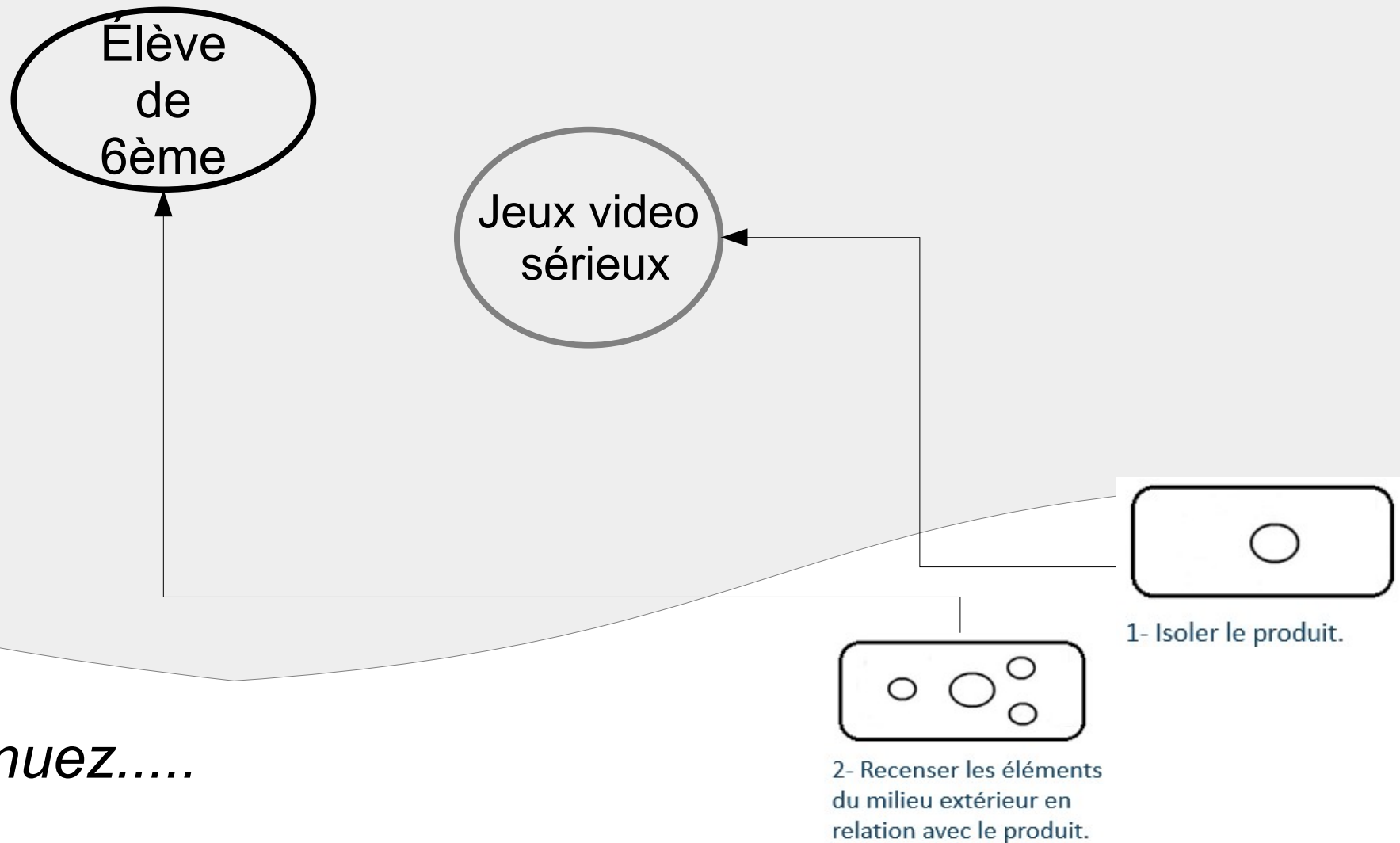
Cours : comment rédiger un cahier des charges (3eme)

Film : https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=N6CgqaXMphA

Rédaction du Cahier des charges pour 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)

Élève
de
6ème

Jeu vidéo
sérieux

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

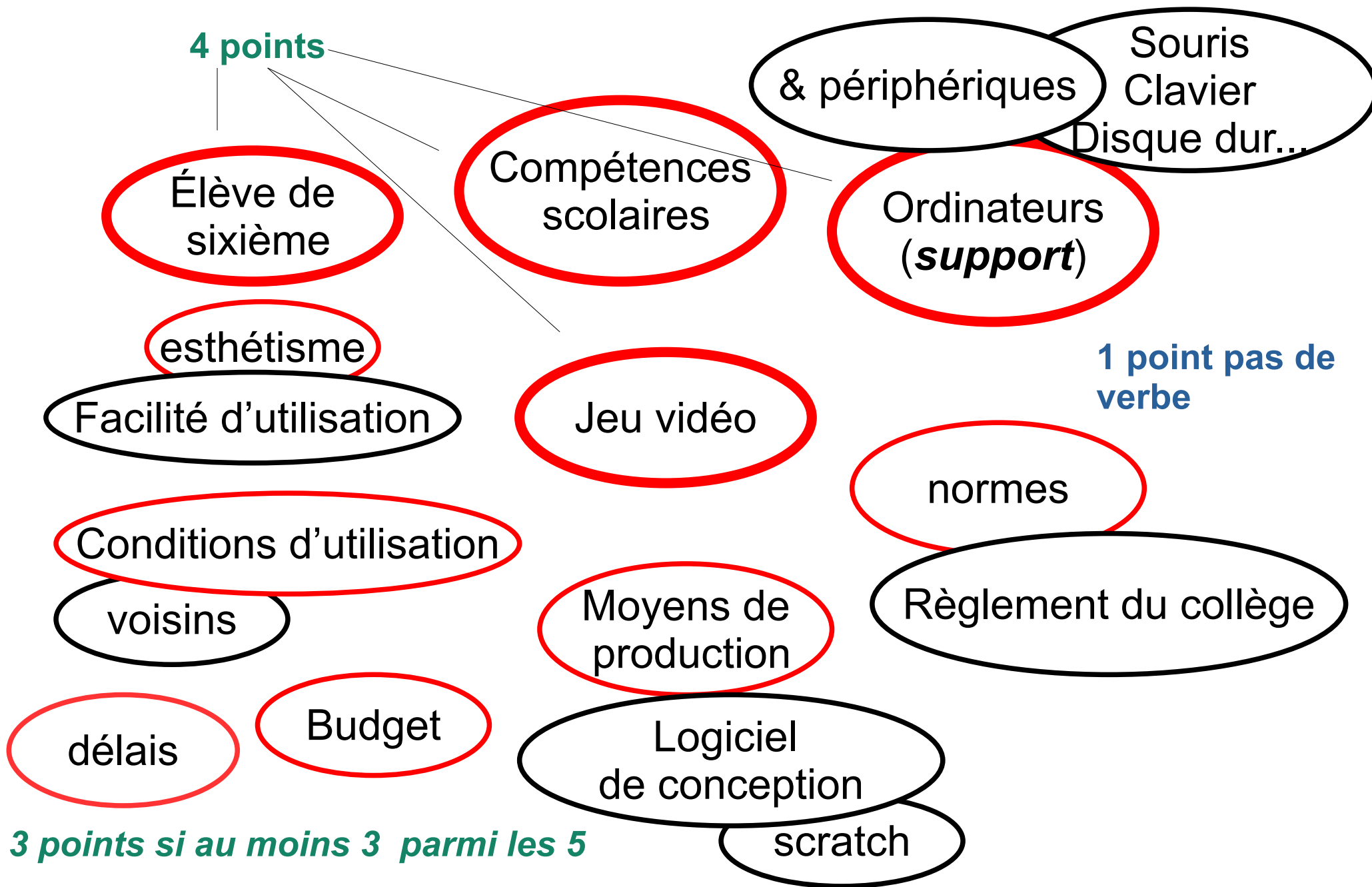
Moyens
de production

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

budget

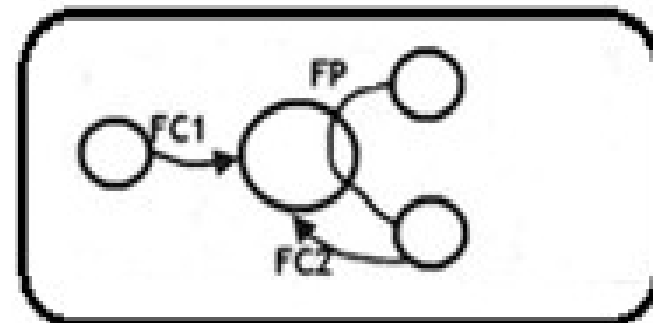
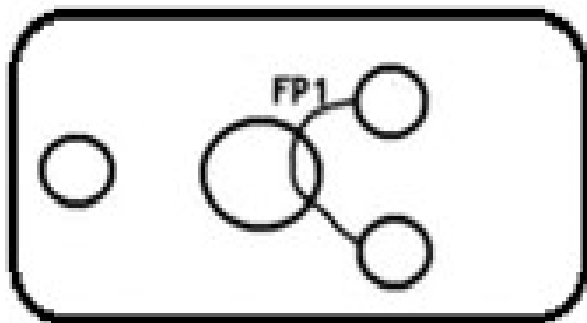
délais

Synthèse des idées (exemple)



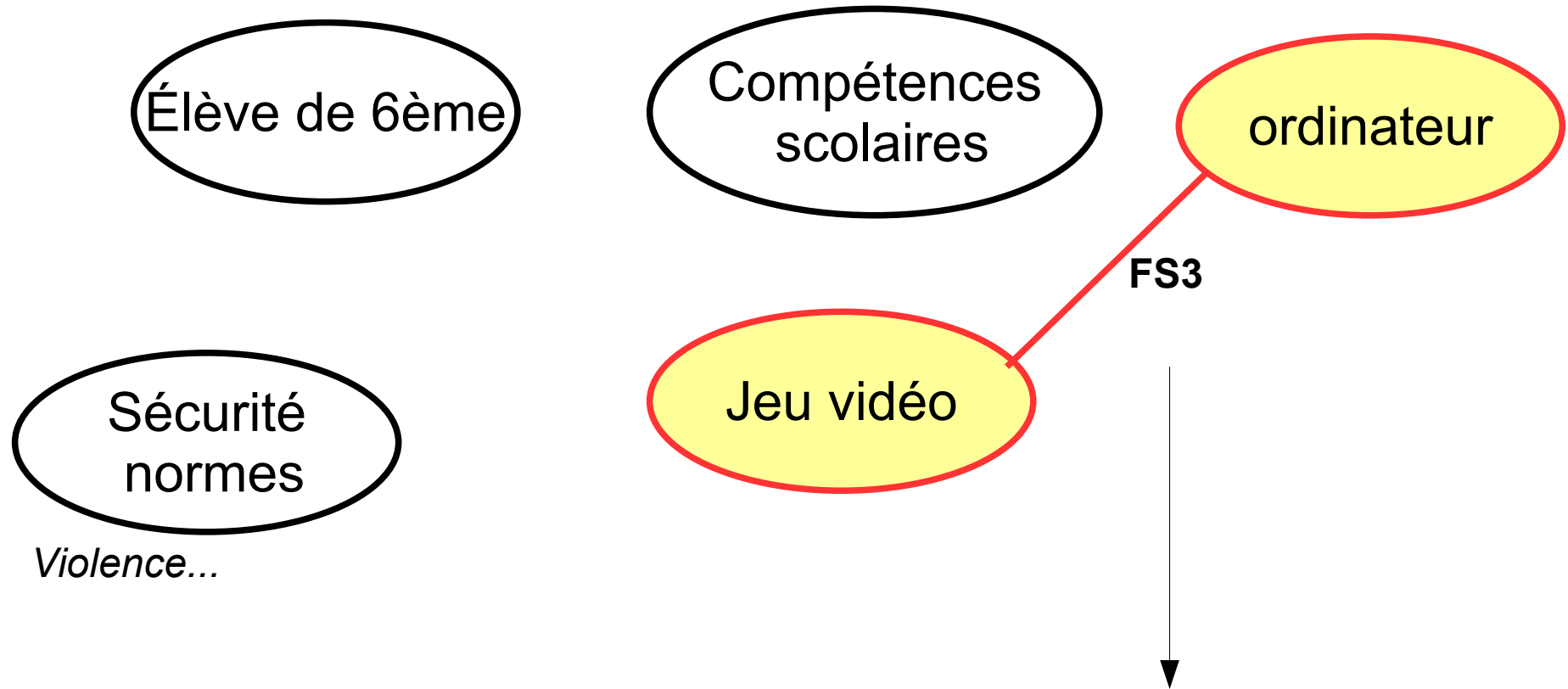
Étape n°2: en déduire les fonctions & contraintes que l'objet technique doit respecter

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



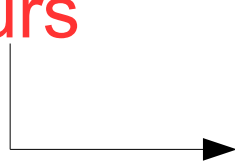
3- Identifier les exigences du produit vis-à-vis des éléments en plaçant d'abord la ou les fonctions principales (FP fonction double) puis les fonctions contraintes (FC fonction simple).

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

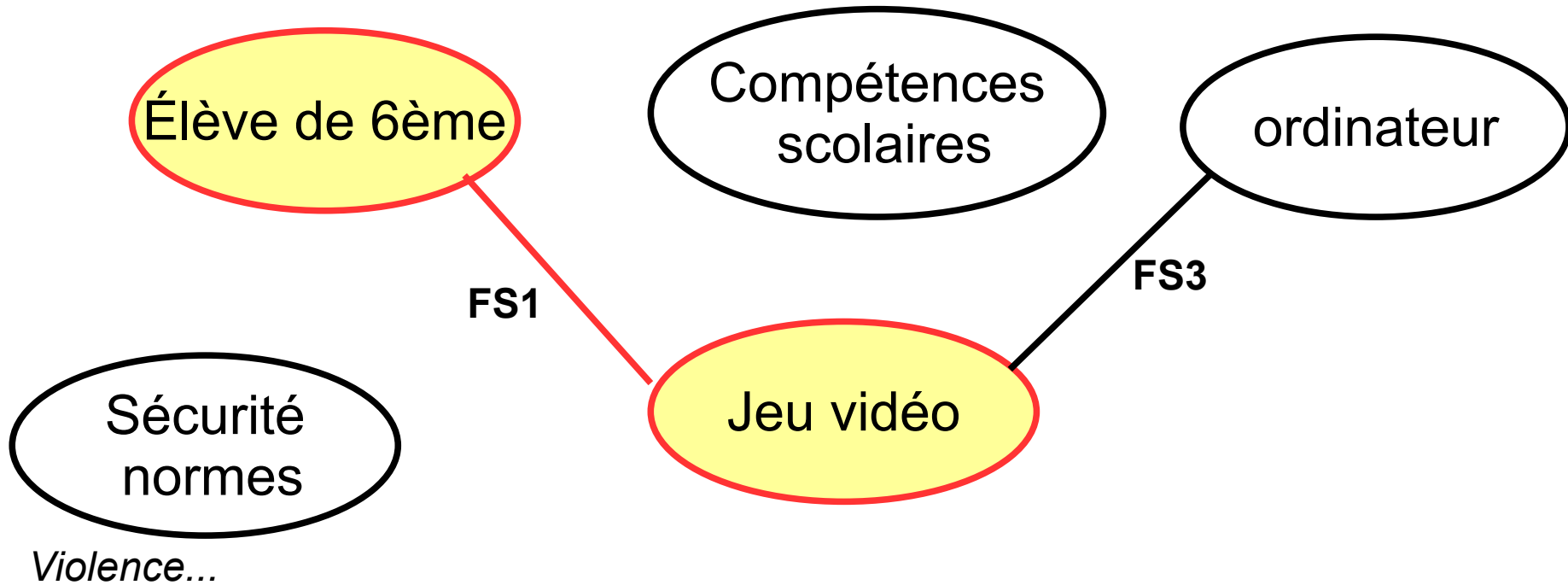
Fonctions	Critères d'appréciation	Niveau d'appréciation
Il s'agit des fonctions Principales et des contraintes exprimées sous forme de fonctions de service	Critères retenus pour évaluer la manière dont une fonction est remplie ou une contrainte respectée.	Le niveau fixé pour le critère (on privilégiera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

Exemple contrainte précédente

Cours cahier des charges

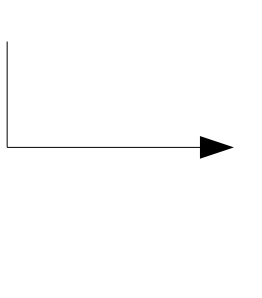
FS3	<i>le jeu vidéo doit pouvoir être utilisé sur le maximum d'ordinateurs</i>	<i>Système d'exploitation Moyen de contrôle Taille du jeu max</i>	<i>Windows, os, Android. Souris, clavier, (tactile) 1 Go</i>
-----	--	---	--

Application : exemple

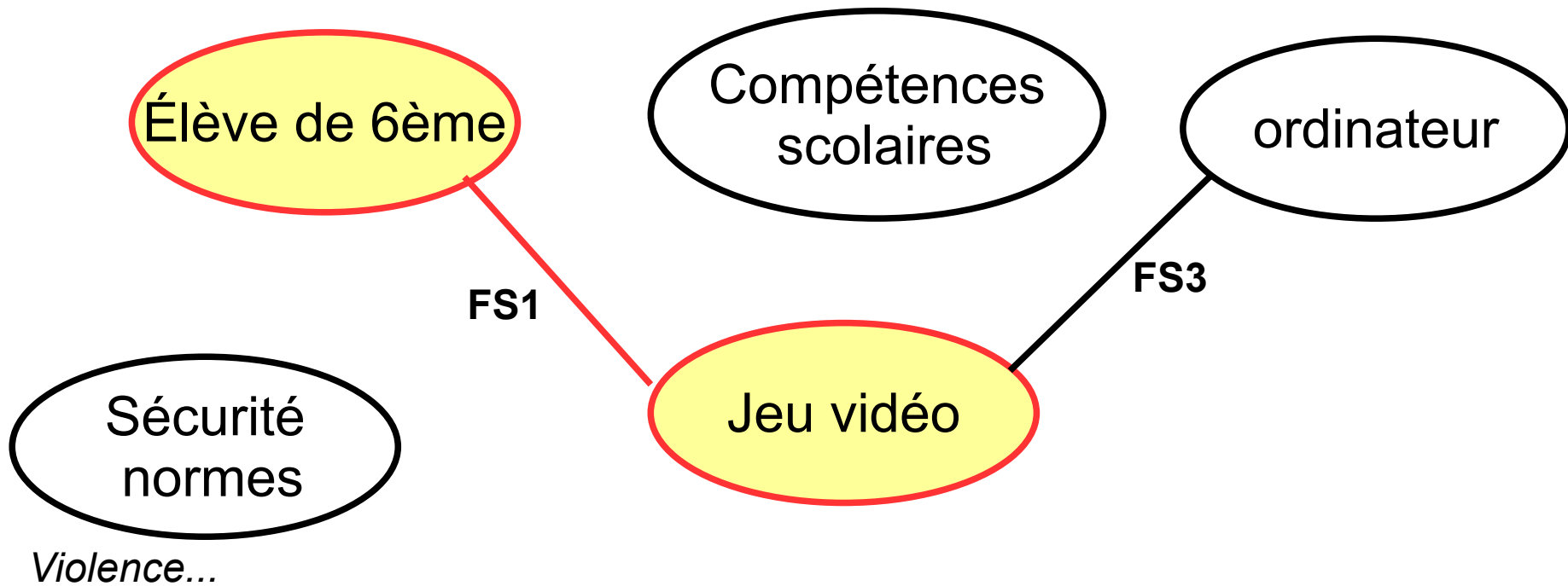


Fonction service (contraintes)

FS1 : doit

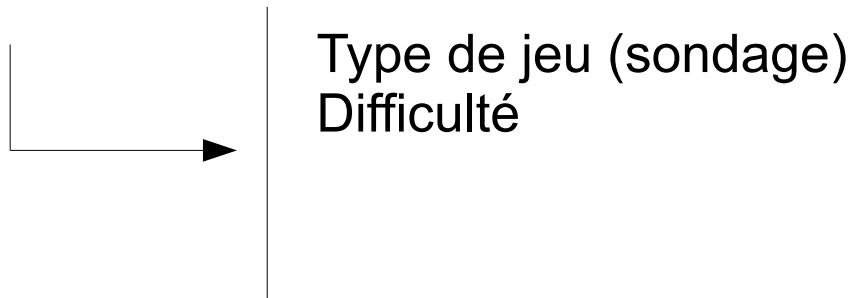


Application : exemple



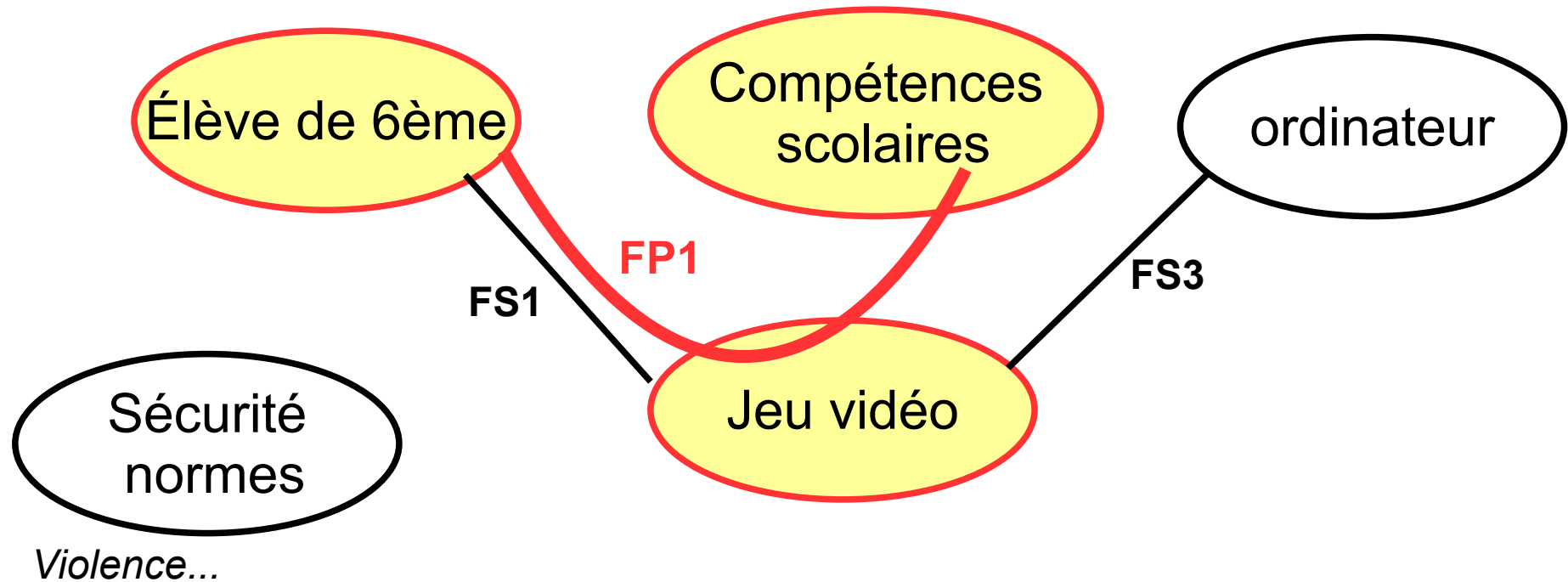
Fonction service (contraintes)

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**

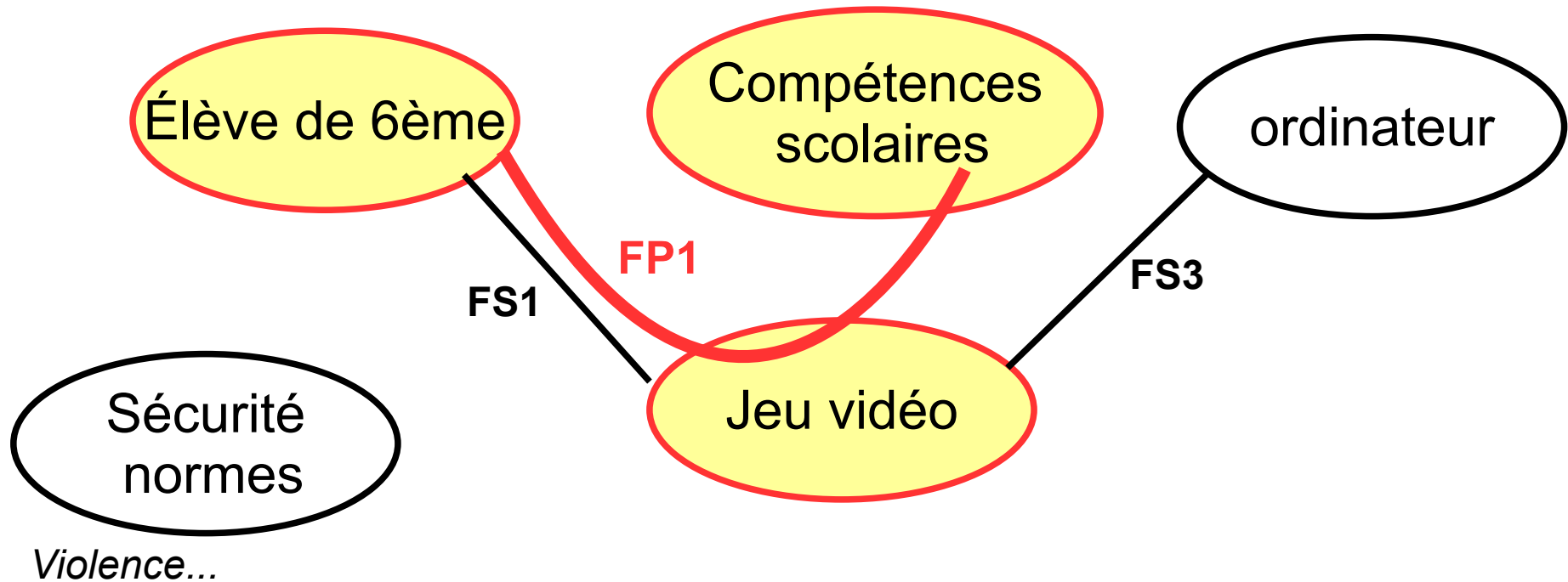


Fonction principale

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

Niveau...

Commande
distribution

ordinateur

Compétences
scolaires

Conditions
d'utilisation

Collège
maison...

esthétisme

délais

Fiche introduction (fin mai)

budget

Fiche introduction (0 €)

Langage programmation
Traitement images
Traitement son musique
Vidéo...

Moyens
de production

Violence...
Règlement collège
Licences...

Sécurité
normes

Facilité
Ludique - intéressant

Élève de 6ème

FP1

FS2

FS3

FS4

FS5

FS6

FS7

FS8

FS9

FS1

Jeu vidéo

Utiliser les mêmes repères....

10 points