

Architecture logicielle

Besoins & Partie
prenantes





6 mois plus tard...

Panier Voisin aujourd'hui, c'est...

- Une application Web responsive (PC/Smartphone)
- **12 producteurs, ~250 commandes/semaine**
- L'équipe : Camille, Hugo, un second développeur
- Nadia, commerciale, arrivée il y a 2 mois

Une nouveauté

Un investisseur s'intéresse à Panier Voisin.



Le mail de Camille

“

De : Camille — **Objet :** « L'appli !! »

« Les clients réclament une appli mobile, tout le monde en a une aujourd'hui. On s'y met ? »

”

À vos stylos !

“ Avant d'aller plus loin dans les développements,
l'équipe technique souhaite approfondir les besoins
utilisateurs... ”

Entretiens avec les parties prenantes...

Debrief

« Reprenez vos post-its. Combien demandent vraiment une application mobile ? »

Besoin exprimé, besoin réel



Comparaison

- Fonctionnalités imaginées par les groupes pour une appli complète
- Petites évolutions qui répondent aux besoins réels : un rappel, une session qui reste active, une liste par SMS

Besoin exprimé, besoin réel

- Une demande est souvent une **solution** qui cache un **problème**
- Chaque acteur projette son propre problème sur la même solution

Sur Panier Voisin

La demande n'est pas forcément fausse : pour Thomas, l'appli sert un vrai objectif — s'assurer du sérieux de son investissement — mais il existe différentes manières de l'atteindre.

Les « cinq pourquoi »

Remonter de la solution demandée au problème réel, en demandant « pourquoi » plusieurs fois de suite.



Sur Panier Voisin

- « Il faut une appli. » — Pourquoi ? — « Pour avoir des notifications. »
- Pourquoi ? — « Pour ne pas oublier de commander. »
- Pourquoi oublient-ils ? — « Parce que la date limite est le jeudi soir et que rien ne la rappelle. »

Qui n'était pas autour de la table ?

Les absents

- Les autres clients : une seule cliente entendue, est-elle représentative ?
- Les autres producteurs, représentés par Sophie
- Hugo, et l'exploitation au quotidien
- Le comptable
- La réglementation (RGPD)

Un acteur absent est un besoin oublié, ou un besoin déformé par un intermédiaire.



Trois familles de besoins

Trois familles de besoins

- **Exigences fonctionnelles** : ce que le système doit faire
- **Attributs de qualité** : comment il doit le faire, et à quel niveau
- **Contraintes** : des faits sur lesquels on a pas la main, des décisions déjà prises, qu'on ne négocie pas

Sur Panier Voisin (exemples)

- **Fonctionnel** : « Léa peut modifier sa commande »
- **Qualité** : « Léa peut commander à 23h »
- **Contrainte** : « les commandes sont définitives le mercredi soir »

Triez vos post-its

Quelques attributs de qualité

- **Disponibilité** : commander à 23h
- **Performance** : fonctionner avec peu de réseau
- **Sécurité et confidentialité** : pas de fuite de données, pas d'accès aux prix des autres, pas d'utilisation du numéro de Léa sans son accord
- **Utilisabilité** : utilisable sur un vieux smartphone
- **Évolutivité** : s'ouvrir à d'autres villes sans tout refaire

Un mot sur le vocabulaire

- En entreprise, on parle souvent d'« exigences non fonctionnelles »
- Le terme est courant mais flou : on préfère « attributs de qualité »
- Pour l'instant, ils restent vagues : la séance 3 apprendra à les rendre mesurables

Géopolitique d'un projet



Les parties prenantes

Toute personne ou organisation qui a un intérêt dans le système, ou qui est affectée par lui.

Pas seulement les utilisateurs : ceux qui paient, décident, exploitent, réglementent, financent.

“ Les besoins ne sont pas les seuls éléments à prendre en compte...” ”

Pouvoir et intérêt

- **Pouvoir** : sa capacité à influencer les décisions du projet
- **Intérêt** : à quel point le résultat du projet le concerne personnellement

La matrice pouvoir/intérêt

	Intérêt faible	Intérêt fort
Pouvoir fort	Satisfaire	Gérer de près
Pouvoir faible	Surveiller	Tenir informé

À vous

Placez Camille, Nadia, Léa, Sophie et Thomas dans la matrice.

Selon qui l'emporte

- Si **Thomas** l'emporte : sécurité et capacité à s'étendre
- Si **Nadia** l'emporte : livrer vite quelque chose de visible, en assumant de nouveaux raccourcis
- Si **Léa** l'emporte : confort d'usage pour l'utilisateur

Sur Panier Voisin

La même demande n'appelle pas la même réponse dans une startup de 4 personnes et dans un grand groupe.

La géopolitique des acteurs oriente l'architecture

Les rapports de force entre parties prenantes façonnent
les choix techniques.

“

Construire une architecture, c'est parfois devoir arbitrer entre plusieurs besoins contradictoires

”

Arbitrage

Débrief

- Quels besoins ont gagné ? Quels tas ont survécu ?
- Les qualités sacrifiées reviennent toujours — souvent au pire moment

Synthèse

Faire la « bonne » architecture, c'est d'abord comprendre ces rapports de force, puis rendre les arbitrages explicites.

Clôture



À retenir (1/2)

- Une demande est souvent une solution qui cache un problème : chercher le besoin réel avant de construire
- Trois familles de besoins : exigences fonctionnelles, attributs de qualité, contraintes

À retenir (2/2)

- Les parties prenantes ont des intérêts différents, parfois contradictoires, et certaines ne sont pas autour de la table
- L'architecture découle des arbitrages entre ces intérêts

Architecture logicielle

Besoins & Partie
prenantes

