

Marchés SAGACITE

CHIFFRAGE D'ÉVOLUTIONS FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES

Référence : CCTP cf § 11. Prestations de maintenance évolutives

Date maj :

Version : 1.0

Objet : Ce document présente le mécanisme de calcul pour le chiffrage des évolutions par le candidat

Rappel du catalogue des Unités d'œuvre

Unités d'œuvre de conception et réalisation d'évolution - Applications en mode I	
FORFAIT_EDB	Cadrage des besoins
FORFAIT_SPE_GEN	Réalisation des spécifications générales
FORFAIT_TESTS_METIERS	Réalisation des tests métiers VA et traitement anomalies

Mise en œuvre du cadrage du besoin si besoin en s'appuyant en Design Thinking, ci-possible, en vue de produire un entrant conduisant par la suite aux spécifications fonctionnelles générales d'une évolution en accord avec les DIR.

Mise en œuvre d'ateliers de conception et de réalisation de maquettes (si demandées) en vue de produire les spécifications fonctionnelles générales d'une évolution et lorsque les DIR ne sont pas en capacité de fournir une expression de besoins permettant la réalisation de l'évolution.

Déroulement du plan de tests métier déroulé lors de la VA et traitement des anomalies en coordination avec le lot 2.

Calcul spécifique détaillé dans ce fichier
Calcul spécifique détaillé dans ce fichier
Calcul spécifique détaillé dans ce fichier

Unités d'oeuvres - Utilisation des onglets

Renseigner les cellules en fond jaune et vert

Elément particulier	Niveau de complexité	Type d'Unité	Note de complexité
Eléments à traiter		Elément	1
Valeur de GRAN			

Valeur de GRAN	Complexité
<5	Très faible
De 5 à 19	Faible
De 20 à 49	Moyenne
De 50 à 99	Elevée
De 100 à 200	Très élevée

Tableau de granularité du CCTP

mon texte			
1	mon commentaire		
1			

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total
1			1

Le nombre d'UO se calcule automatiquement en fonction du tableau de granularité

Cellule orange = texte correspondant à la demande (ex n° de Mantis)

Cellule jaune = nombre d'éléments concernés par la demande en correspondance du tableau d'éléments à gauche (nbre de tables, de champs à saisir, ...) - Pour chaque UO l'élément pris en compte est précisé - dans certains cas la valeur sera 1.

Cellule blanche = commentaire/note/hypothèse prises

Cellule grise = renseignée automatiquement - calcul en fonction des

Coefficient de majoration :
Le coefficient de majoration s'applique à toute extension par rapport aux exigences générales du marché cf CCTP § 10 et 11
Ce coefficient a pour maximum 1,5.
Coefficient de minoration :
Des coefficients de réutilisation, variant entre 0,1 et 0,9, doivent être utilisés dans le cas de tâches répétitives ou si la tâche à réaliser dérive d'une fonctionnalité déjà existante (comme par exemple une fonctionnalité mutualisée, une fonctionnalité proche, ...).
D'autres cas spécifiques sont possibles et mentionnés le cas échéant pour des UO particulières

La complexité technique d'un élément se comptabilise dans le calcul du GRAN (Granularités) qui sert à son tour à calculer la complexité du formulaire à développer.
Le calcul du GRAN est fait de façon distincte pour chaque UO

Combinaison des unités d'œuvre de réalisation

Les UO peuvent s'utiliser de manière indépendante mais également de manière combinée lorsque cela s'avère nécessaire.
Cette combinaison peut être imposée lorsque le niveau de complexité maximale d'une UO est atteint.
Ainsi par exemple la réalisation d'un formulaire d'une complexité de 30 nécessitera l'utilisation de deux MCO_REA_IHM ou PRO_REA_IHM.

La composition d'UO peut aussi résulter du besoin d'élaborer des composants plus complexes.

Les UO de réalisation de composants graphiques incluent dans leur calcul de complexité les traitements sous-jacents aux éléments graphiques. Il n'y a donc pas besoin d'y adjoindre une UO complémentaire (comme REA_DEV_SPE par exemple).
Ainsi, si une liste inclut un bouton « supprimer », le traitement associé à ce bouton fait partie de la complexité de l'UO.

Chiffrage d'évolutions fonctionnelles

Reporter en colonnes D et E les valeurs adéquates du BPU (prix unitaire, nombre JH)
Reporter en colonnes F, I, L et O les valeurs totales des UO pour chacune des expression de besoins.
Pour évaluer les valeurs totales des UO pour chacune des expressions de besoins, vous pouvez vous appuyer sur les formulaires des onglets correspondant aux UO nécessaires pour répondre au besoin.

Code-Nom UOE	Niveau de Complexité	Prix unitaire (en € HT)	Nombre JH	Evolution 1		Evolution 2		Evolution 3		Evolution 4		TOTAL			
				Nombre d'UO utilisées	Prix (en € HT)	Nb j x homme	Nombre d'UO utilisées	Prix (en € HT)	Nb j x homme	Nombre d'UO utilisées	Prix (en € HT)	Nb j x homme	Nombre d'UO utilisées	Prix (en € HT)	Nb j x homme
Total des unités d'oeuvre de conception et réalisation - Pour une application en mode "FORFAIT"				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
FORFAIT_EDB	Très faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Moyenne			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Elevée			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
Cadrage des besoins				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
FORFAIT_SPE_GEN	Très élevée			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Très faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Moyenne			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
Réalisation des spécifications générales				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
FORFAIT_TESTS_METIERS	Elevée			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Très élevée			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Très faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Faible			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
Réalisation des tests métiers VA et traitement anomalies				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Moyen			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Elevé			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
	Très élevé			0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00
TOTAL PRESTATION				0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00		0,00	0,00	0,00

FORFAIT_EDB - Unité d'Œuvre de Cadrage des besoins en mode 'Forfait'

Le calcul de granularité ne doit prendre en compte – en tant que nombre d'informations mises en jeu – que les éléments faisant l'objet de l'évolution.
Une information est définie au sens métier du terme (du niveau expression de besoin métier).
Chaque élément possède une note. La note globale est la somme des notes individuelles de chaque élément (GRAN) qui sert à son tour à calculer la complexité de l'UO.

Renseigner les cellules en fond jaune.
Valeur = nombres d'éléments
Coefficient de minoration/majoration

Renseigner les cellules en fond vert.
Valeur = 1 ou vide / 1 seule ligne renseignée par élément particulier

Les cellules en fond blanc pour vos commentaires

Elément particulier		Niveau de complexité	Type d'Unité	Note de complexité	Titre évol				Titre évol				Titre évol				Titre évol				Titre évol				Titre évol				TOTAL
					Nombre	Commentaire			Nombre	Commentaire			Nombre	Commentaire			Nombre	Commentaire			Nombre	Commentaire			Nombre	Commentaire			
Prise en main du sujet (comprend la rédaction de l'EDB, la rédaction des questions pour les sujets complexes), les scénarios proposés.	Très simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu inférieur ou égal à 5)		cas	2																									0
	Simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 6 et 14 inclus - en création ou modification)		cas	5																									0
	Normal (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 15 et 24 inclus - en création ou modification)		cas	8																									0
	Complexe (nombre de cas d'utilisation mis en jeu au-delà de 25 - en création ou modification)		cas	10																									0
Ateliers fonctionnels (comprend : la préparation en amont, la tenue de l'atelier et la rédaction du CR)	Simple (atelier inférieur à 2h : réponse points ouverts, clarification, validation de maquettes...)		atelier	2																									0
	Normal : atelier dont la durée est > 2h et <= 4h inclus (réponse points ouverts, clarification, validation de maquettes...)		atelier	4																									0
Nombre d'exigences métier à prendre en compte	Simple : entre 1 et 5 inclus		Exigences	2																									0
	Normal : entre 6 et 15 inclus		Exigences	5																									0
	Complexe : entre 16 et 30 inclus		Exigences	8																									0
	Très complexe : supérieur à 30		Exigences	10																									0
Cas d'utilisation en création (à utiliser uniquement lors de création de nouveau cas d'utilisation)	Très simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu inférieur ou égal à 5)		spec	2																									0
	Simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 6 et 10 inclus)		spec	5																									0
	Normal (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 11 et 20 inclus)		spec	8																									0
	Complexe (nombre de cas d'utilisation mis en jeu supérieur à 20)		spec	10																									0
Cas d'utilisation en modification (à utiliser uniquement lors de la modification d'un cas d'utilisation)	Très simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu inférieur ou égal à 5)		spec	2																									0
	Simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 6 et 10 inclus)		spec	4																									0
	Normal (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 11 et 20 inclus)		spec	6																									0
	Complexe (nombre de cas d'utilisation mis en jeu supérieur à 20)		spec	8																									0
Réalisation d'une maquette Maquette simple : nombre d'informations mises en jeu <10 Maquette normale : 10<=nombre d'informations mises en jeu <25 Maquette Complexe : nombre d'informations mises en jeu >=25	Simple : Création maquette simple ou réutilisation d'une maquette normale (exemple, maquette normale pour la création, réutilisation pour la modification ou la consultation)		cas	2																									0
	Normal : Création d'une maquette normale ou réutilisation d'une maquette complexe (exemple, maquette complexe pour la création, réutilisation pour la modification ou la consultation)		cas	4																									0
	Complexe : Création d'une maquette complexe		cas	6																									0
	Valeur de GRAN																												
Valeur de GRAN		Complexité			Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total	
<=10		Très faible																											
10 < GRAN <=15		Faible																											
15 < GRAN <=20		Moyenne																											
20 < GRAN <=30		Élevée																											
30 < GRAN <=40		Très élevée																											

Le calcul de granularité ne doit prendre en compte – en tant que nombre d’informations mises en jeu – que les éléments faisant l’objet de l’évolution.
Une information est définie au sens métier du terme (du niveau expression de besoin métier).
Un formulaire correspond à une page (consultation, création, modification, ...) et non à un CU.
Chaque élément possède une note. La note globale est la somme des notes individuelles de chaque élément (GRAN) qui sert à son tour à calculer la complexité de l’UO.
Des coefficients de réutilisation variant entre 0,1 et 0,9 doivent être utilisés dans le cas de tâches répétitives ou si la tâche à réaliser dérive d’une fonctionnalité déjà existante.

Renseigner les cellules en fond jaune.
Valeur = nombres d’éléments
Coefficient de minoration/majoration

Renseigner les cellules en fond vert.
Valeur = 1 ou vide / 1 seule ligne renseignée par Élément particulier

Les cellules en fond blanc pour vos commentaires

L’unité d’oeuvre PROJ_REA_DEV_SPE pourra être utilisée en complément pour des traitements spécifiques.

Élément particulier	Niveau de complexité	Type d'Unité	Note de complexité	Titre évol		Titre évol		Titre évol		Titre évol		Titre évol		Titre évol		Titre évol		TOTAL
Création/Modification d'une page de navigation				Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	Nombre	Commentaire	
Ateliers fonctionnels (comprend : la préparation en amont, la tenue de l'atelier et la rédaction du CR)	Simple (atelier inférieur à 2h : réponse points ouverts, clarification, validation de maquettes...)	atelier	2															0
	Normal : atelier dont la durée est > 2h et <= 4h inclus (réponse points ouverts, clarification, validation de maquettes...)	atelier	4															0
Nombre de règles de gestion métier à prendre en compte	Simple : entre 1 et 5 inclus	Règle de gestion	2															0
	Normal : entre 6 et 15 inclus	Règle de gestion	4															0
	Complexe : entre 16 et 30 inclus	Règle de gestion	6															0
	Très complexe : supérieur à 30	Règle de gestion	8															0
Cas d'utilisation en création (à utiliser uniquement lors de création de nouveau cas d'utilisation)	Très simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu inférieur ou égal à 5)	spec	2															0
	Simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 6 et 10 inclus)	spec	5															0
	Normal (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 11 et 20 inclus)	spec	8															0
	Complexe (nombre de cas d'utilisation mis en jeu supérieur à 20)	spec	10															0
Cas d'utilisation en modification (à utiliser uniquement lors de la modification d'un cas d'utilisation)	Très simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu inférieur ou égal à 5)	spec	2															0
	Simple (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 6 et 10 inclus)	spec	4															0
	Normal (nombre de cas d'utilisation mis en jeu entre 11 et 20 inclus)	spec	6															0
	Complexe (nombre de cas d'utilisation mis en jeu supérieur à 20)	spec	8															0
Réalisation d'une maquette	Simple : Création maquette simple ou réutilisation d'une maquette normale (exemple, maquette normale pour la création, réutilisation pour la modification ou la consultation)	cas	2															0
	Normal : Création d'une maquette normale ou réutilisation d'une maquette complexe (exemple, maquette complexe pour la création, réutilisation pour la modification ou la consultation)	cas	4															0
	Complexe : Création d'une maquette complexe	cas	6															0
Valeur du GRAN				0		0		0		0		0		0		0		0

Valeur de GRAN	Complexité	
<=1	Très faible	1
1 < GRAN <=5	Faible	5
5 < GRAN <=15	Moyenne	15
15 < GRAN <=20	Élevée	20
20 < GRAN <=25	Très élevée	25

[Revenir au Catalogue des UO](#)
[Revenir au Chiffrage global](#)

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Nombre	Coef. Minoration	Coef. Majoration	Total

Le calcul de **granularité** ne doit prendre en compte – en tant que nombre d'informations mises en jeu – que les éléments faisant l'objet de l'évolution. Une information est définie au sens métier du terme (du niveau expression de besoin métier). Chaque élément possède une note. La note globale est la somme des notes individuelles de chaque élément (GRAN) qui sert à son tour à calculer la complexité de l'UO.

Les coefficients de réutilisation variant entre 0,1 et 0,9 doivent être utilisés dans le cas de tâches répétitives ou si la tâche à réaliser dérive d'une fonctionnalité déjà existante.

Les cellules en fond blanc pour vos commentaires

Valeur de GRAN	Complexité
≤ 10	Très faible
$10 < \text{GRAN} \leq 15$	Faible
$15 < \text{GRAN} \leq 20$	Moyenne
$20 < \text{GRAN} \leq 25$	Élevée
$25 < \text{GRAN} \leq 30$	Très élevée

[Revenir au Catalogue des UO](#)
[Revenir au Chiffrage global](#)