|  |
| --- |
| **Fiche de présentation du projet**  **1er Année du Cycle secondaire 2019/2020** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titre complet** | MADINA-TIC : Une plateforme participative pour le signalement et la prise en charge des problèmes des citoyens à fin d’améliorer leur cadre de vie. | |
| **Encadreur** | Pr. BENSLIMANE Sidi Mohamed | |
| **Résumé** | **Contexte et problématique:**  La commune est l’assise de la décentralisation, elle représente le cadre dans lequel s’exprime la volonté du peuple et s’exerce le contrôle de l’action des pouvoirs publics, ainsi que le cadre de participation du citoyen à la gestion des affaires communales, consacrant à cet effet la démocratie participative. La participation des citoyens dans la gestion des collectivités locales est un aspect important de la vie publique. Ceci nécessite une communication continuelle entre eux et la collectivité locale afin de résoudre leurs problèmes quotidiens. Ces problèmes peuvent être de plusieurs natures (fuite d’eau ou de gaz, désherbage, nid de poule, détritus, dégradation de mobilier urbain, problèmes d'éclairage publique, feux de circulation défaillants, etc., etc) et nécessitent l’intervention et la coordination de plusieurs services (Commune, Algérienne des eaux, Sonelgaz, Protection civile, Sureté, etc.)  Ceci mène le citoyen à se poser plusieurs questions :  - Comment faire ? à qui dois-je m’adresser ?  - Quelle est l’autorité responsable de résoudre ce problème ?  - Quelle sont les procédures de la déclaration du problème ?  **Objectif :**  L’Objectif de la plateforme et de permettre à quelconque de signaler facilement un problème sans se sourcier de l’autorité responsable de sa résolution. En outre cette plateforme permet au citoyen de faire un suivi de la prise en charge du problème signalé.  Afin de permettre au maire, à l'équipe municipale, ou aux services techniques de la commune, d'intervenir plus rapidement lorsqu'une anomalie est rencontrée sur la voie publique !  La possibilité de faire remonter des informations géolocalisées en quelques secondes auprès de la municipalité représente un atout considérable dans la gestion d'une commune, favorise la démocratie participative et permet de mobiliser le côté citoyen des habitants qui peuvent signaler tout dysfonctionnement ou problème rencontré dans la ville : nid de poule, détritus, dégradation de mobilier urbain, problèmes d'éclairage, objets encombrants, véhicules abandonnés, feux de circulation défaillants, etc.  Depuis le site internet sur leur ordinateur, tablette, ou smartphone, ou directement depuis l'application mobile, les administrés peuvent signaler un problème en quelques clics et l'accompagner de photos et de l'adresse exacte de l'anomalie rencontrée dans la commune. Lorsque le signalement est envoyé depuis l'application smartphone, l'application citoyenne permet de géolocaliser directement le problème et récupère l'adresse exacte par GPS.  L'usager signale le problème rencontré dans sa ville  le maire et son équipe reçoivent le signalement  le signalement est également transféré automatiquement au service concerné  le signalement est pris en charge par les services techniques  le statut de signalement est changé et l'usager en est informé  En plus de signaler au maire le dysfonctionnement ou l'anomalie rencontrée très simplement, un système de personnalisation permet de faire atterrir directement le signalement au service technique concerné, c'est le maire lui-même qui va définir les destinataires des signalements en fonction de la catégorie. Un système de changement de statut du signalement permet non seulement d'informer l'usager de l'avancement du dossier, mais également aux services techniques en charge et au maire, de savoir où en sont les interventions : une carte dynamique affiche des pointeurs localisant les signalements reçus et non traités afin de faciliter le travail des personnes en charge des réparations. | |
| **Outils et Langages** | **Front-end :** Vue.JS, Express, HTML5, CSS3, JavaScript (ou autres langages dédiés)  **Back-end :** NodeJs (ou autres langages dédiés)   * + **Client Mobile** : Java(Android Studio) * **SBDD**: Mysql * **Versioning, organisation du code, etc:** Git, Github * **Gestion de projet :** Trello * **Conception et modélisation :** draw.io | |
| **Plan de travail** | **Etapes** | **Livrables** |
| 1. Étude préalable | Cahier de charges |
| 1. Conception générale : Elaboration des spécifications de l'architecture générale du logiciel | Rapport d’architecture  Rapport d’analyse |
| 1. Conception détaillée : Définir précisément chaque sous-ensemble du logiciel | Rapport de conception |
| 1. Codage : Réalisation du prototype | Code source, Binaires |
| 1. Test du prototype | Rapport de tests |
| 1. Mise en ouvre | Manuels (Installation, Utilisation) |