

# Cahier des charges

## Projet Noyau - Développement informatique II

10 septembre 2021

### 1 Introduction

L'École pratique des hautes études commerciales (EPHEC) est un institut d'enseignement supérieur belge francophone regroupant une haute école ainsi qu'une école de promotion sociale. L'EPHEC organise des formations de type court. Cette institution lance régulièrement de nouveaux projets au sein de son établissement et permet à ses étudiants de s'investir dans ceux-ci. Cela permet aux étudiants d'être impliqués dans des projet d'ampleur moyenne, dans la mise en production ainsi que dans leur maintenance.

### 2 Présentation du projet

La communication entre étudiants au sein d'un institut d'enseignement est primordial. Actuellement, les outils utilisés sont nombreux (Discord, Teams, Moodle, etc.). De cette problématique, l'EPHEC s'est engagée à améliorer celle-ci grâce à un outil développé en interne et qui répondra exactement aux besoins des étudiants. L'outil devra répondre aux besoins de communication orale, écrite ainsi que la création de groupes et de partage de fichiers. L'idéal serait que les professeurs puissent également utiliser cet outil afin d'être proche des étudiants et ainsi échanger avec eux.

### 3 Objectif du client

L'objectif du client au travers de ce projet est d'amener un outil de communication sur mesure et efficace. Il devra idéalement être performant et extensible dans l'avenir.

### 4 Intervenants

Le client, EPHEC, est représenté par Mme. Van den Schrieck, Mr. Dubruille ainsi que Mr. Noël.

Le prestataire, les étudiants de l'EPHEC, est représenté par le professeur en charge du suivi, coach de l'équipe d'étudiants en 2TI.

### 5 Cible / Utilisateurs

Le produit est destiné à l'usage exclusif au sein de l'EPHEC. Il sera utilisé par les membres du personnel ainsi que les étudiants de Technologies de l'informatique.

### 6 Demandes fonctionnelles

1. L'utilisateur doit pouvoir communiquer avec d'autres utilisateurs, aussi bien par écrit qu'oralement.
2. Les utilisateurs doivent obligatoirement être inscrits à l'EPHEC.
3. Les communications doivent être en temps réel.
4. Une trace de toutes les communications doit être enregistrée.
5. Les utilisateurs peuvent créer des groupes de discussions orales et écrites.
6. Le partage vidéo doit être disponible pour toutes les communications.

7. Un système de boutons interactionnel comprenant la possibilité de 'lever la main', 'envoyer des émoticones', etc.
8. Les actions des utilisateurs sont restreintes en fonction de son rôle au sein de l'outil.

## 7 Contraintes

Le client souhaite que le développement de l'application soit effectué en Python3.9. De plus, un framework pour l'interface graphique, Kivy2.0, a déjà été choisi par le client.

L'application doit être de type 'bureau', portable et disponible sous différents systèmes d'exploitation.

Le code source doit être lisible, soigné et documenté.

La convention de codage est la PEP 8.

## 8 Charte graphique / ergonomie

Le client souhaiterait que les conventions graphiques restent similaires à ceux de l'établissement.

Il souhaite aussi qu'une attention particulière soit accordée à l'ergonomie :

Il souhaite une interface utilisateur simple et efficace.

Il souhaite qu'il soit possible d'utiliser tous les modules développés par les étudiants en console.

## 9 Enveloppe budgétaire

Le projet étant dans un cadre scolaire, sous la tutelle de professeurs et réalisé par des étudiants, l'enveloppe sera donc nulle.

## 10 Planification

Le projet est prévu sur une période de 2 mois, par itérations de 2 semaines. Chaque itération donnera lieu à une démonstration de l'état d'avancement.

Après une première phase d'analyse, le prestataire et le client se mettront d'accord sur un premier prototype / MVP, qui constituera l'objectif de la première itération.