

Cahier de gestion de projet

Formalisation du besoin

Sommaire

1.Description du projet.....	2
2.Description des fonctionnalités.....	2
3.Informations utiles.....	3
4.Moyens mis en œuvre.....	3
5.Storyboard.....	4
6.Diagrammes de cas d'utilisation.....	7
7.Gestion du temps.....	10

1. Description du projet

L'éducation nationale a lancé un appel d'offre pour acquérir un logiciel de gestion d'école élémentaire. Ce logiciel doit permettre à un directeur/trice d'école ainsi qu'aux enseignants de gérer les informations sur les élèves, leurs parents, les classes et les enseignants.

2. Description des fonctionnalités

Les fonctionnalités du logiciel seront accessibles à partir d'un menu principal.

- Menu
 - Gestion des élèves
 - Saisie d'un élève
 - Modification d'un élève
 - Afficher les élèves
 - Supprimer un élève
 - Retour menu principal
 - Gestion des classes
 - Saisie des informations d'une classe
 - Modification des informations d'une classe
 - Afficher une classe
 - Supprimer une classe
 - Retour menu principal
 - Gestion de l'école
 - Saisie des informations de l'école
 - Modifier les informations de l'école
 - Afficher l'école
 - Retour au menu principal
 - Quitter

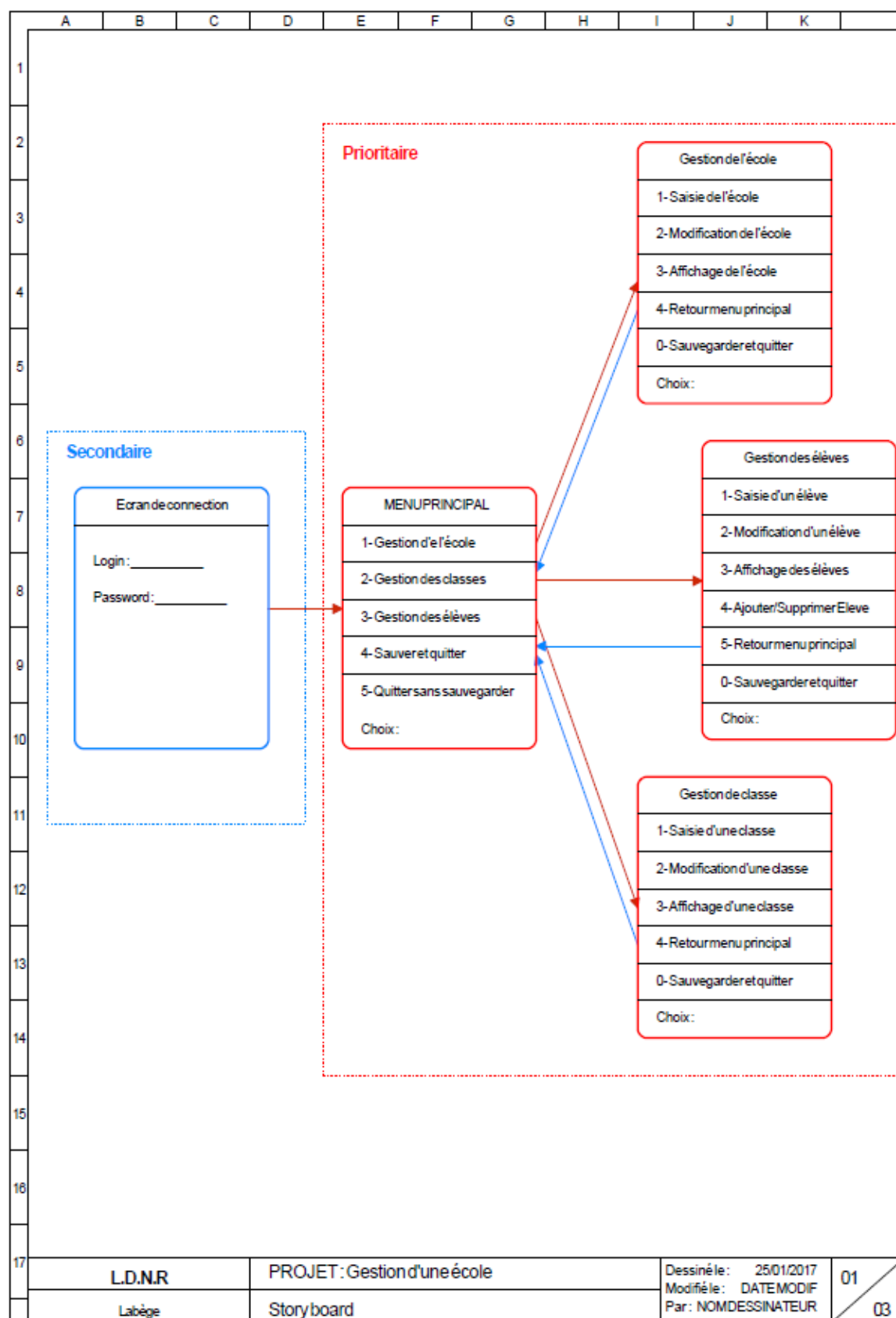
3. Informations utiles

- Nombre d'utilisateur : directeur/trice d'école, enseignants. Ces utilisateurs sont localisés dans l'école concernée. Ils seront définis comme administrateurs pour toutes les fonctionnalités du système.
- Volumétrie : Programme prévu pour une école de maximum 500 élèves, soit 20 classes environ et une vingtaine d'enseignants.
- Sauvegarde : Les sauvegardes seront prévues quotidiennement sur le serveur.
- Indisponibilité : Les besoins de disponibilité sont importants. Dans le cas d'une panne majeure, un support technique est mis à disposition pour régler le problème dans journée.
- Sécurité : Les données contenues dans ce logiciel sont des données d'ordre de la vie privée et nécessitent une protection. Seuls les administrateurs pourront y avoir accès à l'aide d'un mot de passe sécurisé.

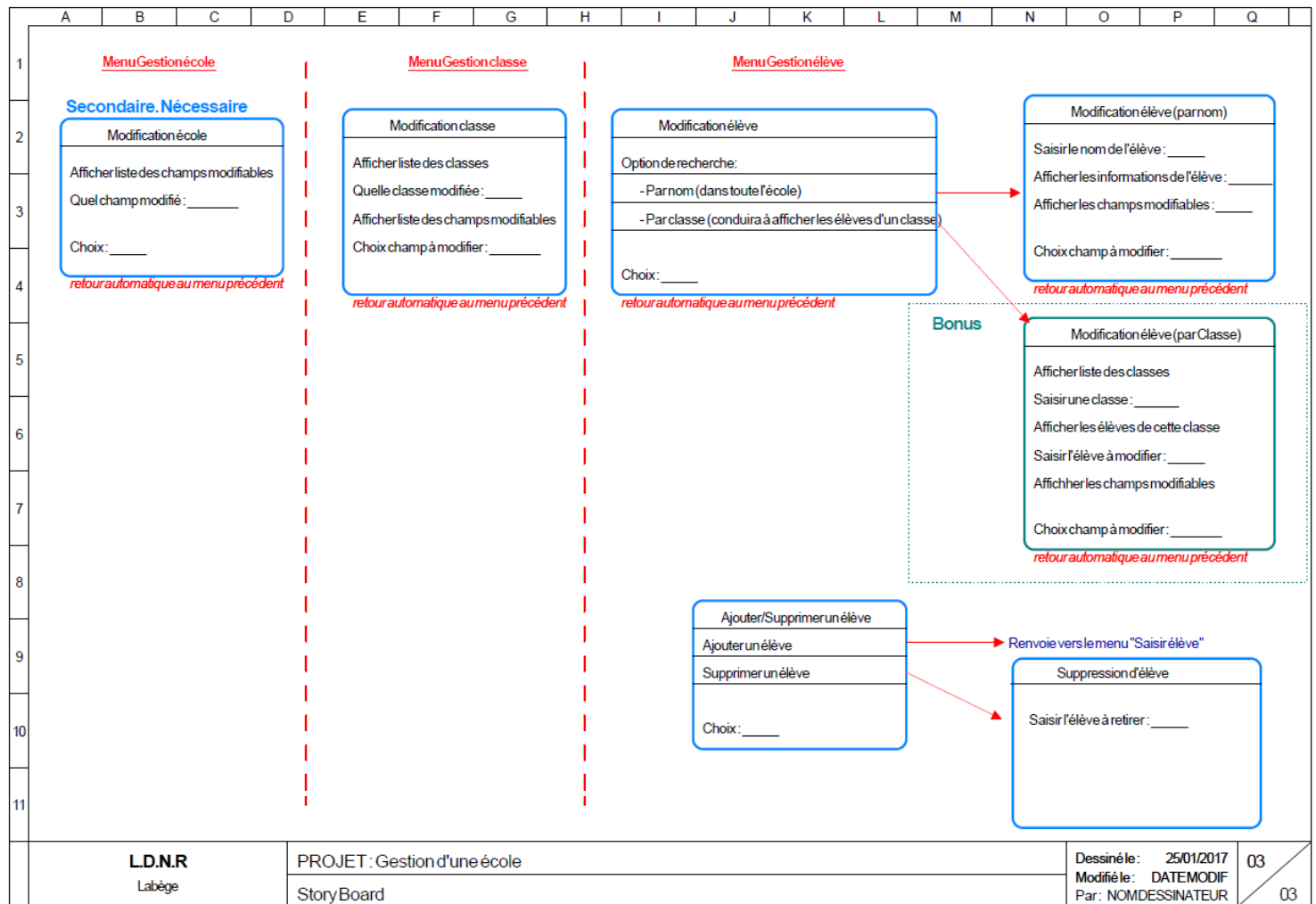
4. Moyens mis en œuvre

- Budget maximum accordé au projet: 3 personnes par jour
- Formations : les utilisateurs du programme auront une journée de formation pour la prise en main du logiciel.
- Ressources humaines : pour ce projet, 2 développeurs seront détachés ainsi qu'un formateur pour la prise en main du logiciel. Une personne sera à disposition pour tout problème technique.

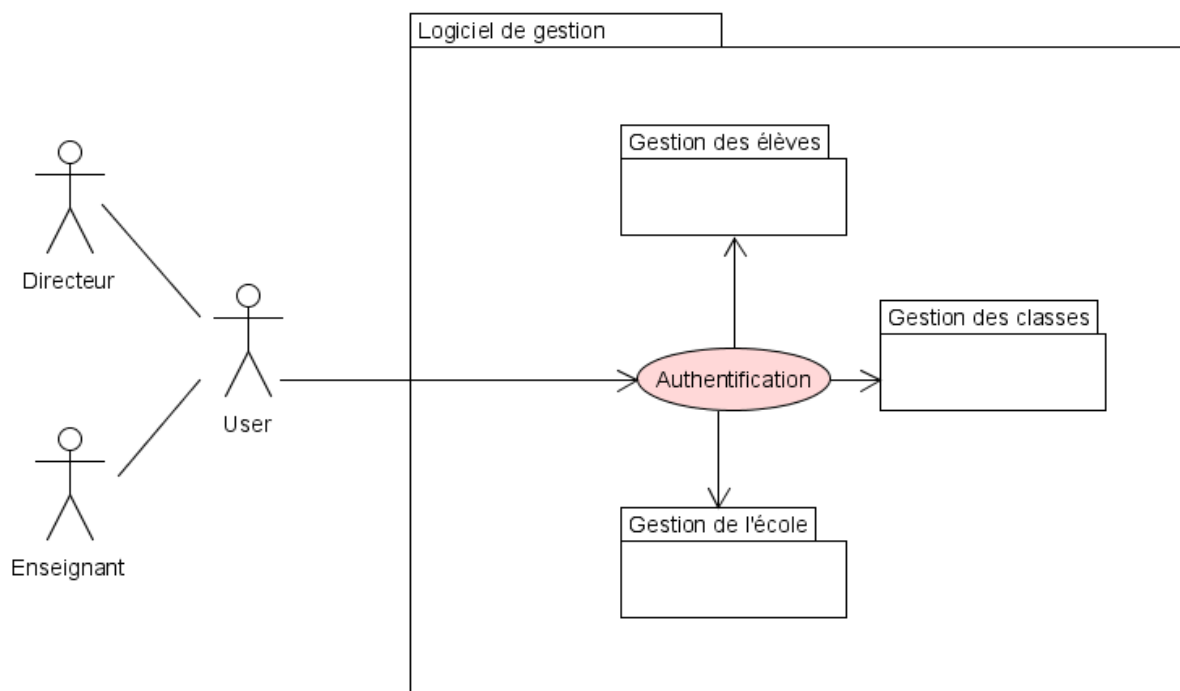
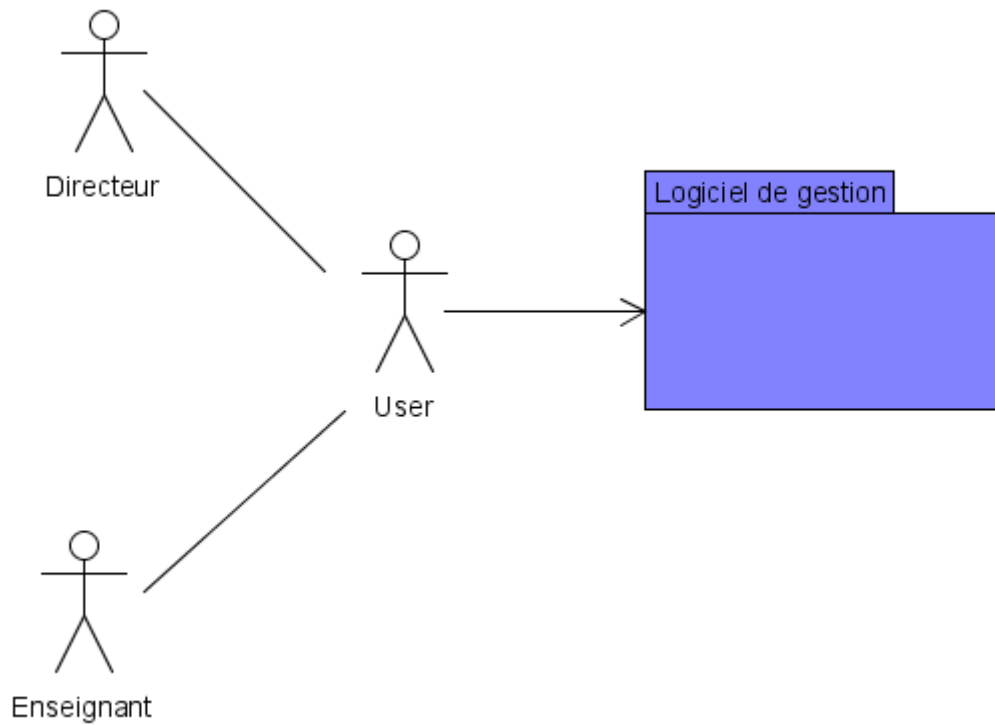
5. Storyboard

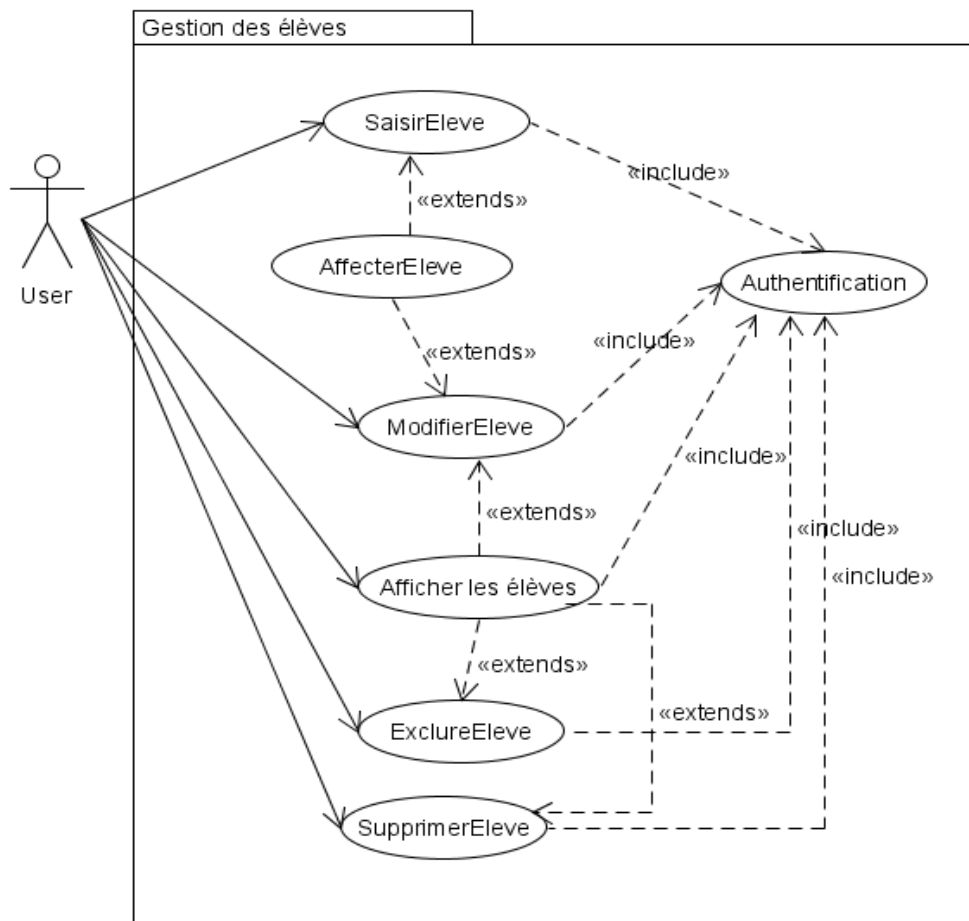


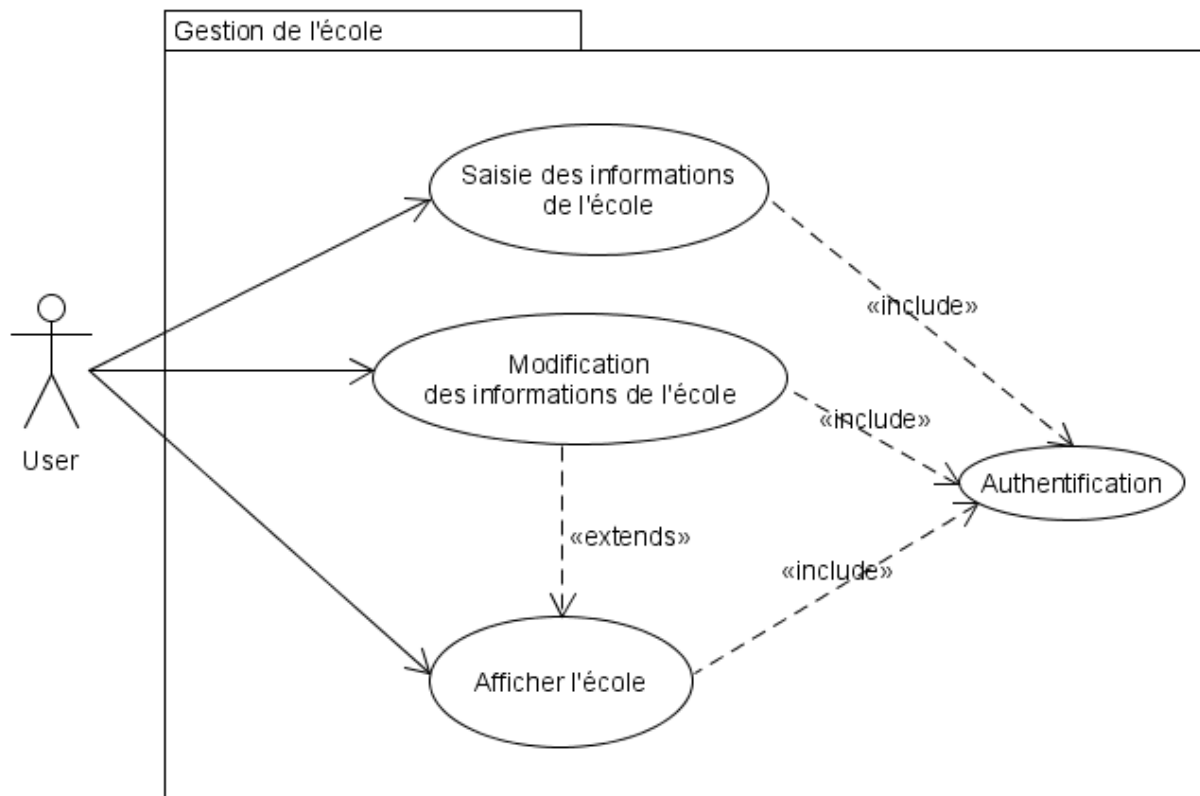
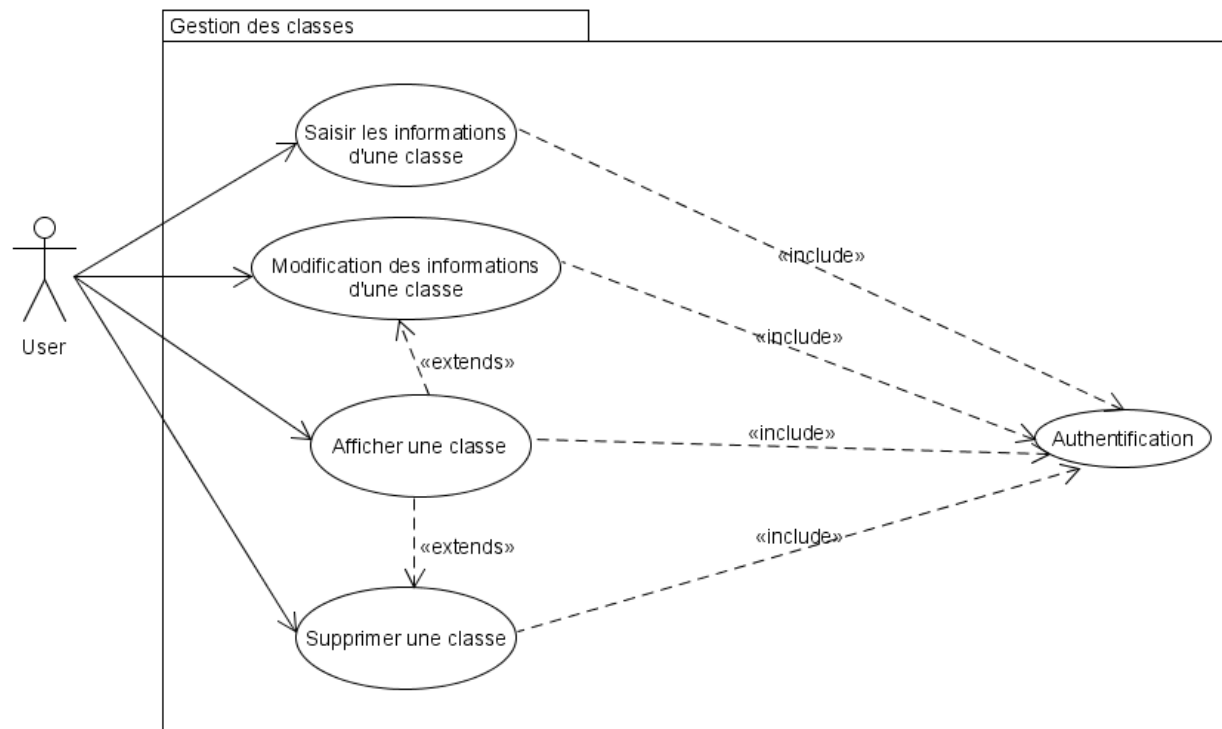
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q		
1	Fonction principale (prioritaire)																		
2	<u>Menu Gestion école</u>					<u>Menu Gestion classe</u>					<u>Menu Gestion élève</u>								
3	<div>Saisie école</div>					<div>Saisie classe</div>					<div>Saisie élève</div>								
4	Nom école : _____ Nom directeur : _____					Niveau de la classe : _____ Nom enseignant : _____					Nom : _____ Prénom : _____ Sexe : _____ Date de naissance : _____								
5	retour automatique au menu précédent					retour automatique au menu précédent					retour automatique au menu précédent								
6	<div>Afficher école</div>					<div>Afficher classe</div>					<div>Afficher élève</div>								
7	Nom école : _____ Nom directeur : _____ Nombre d'élève total : _____ Nombre de classe totale : _____					Niveau de la classe : _____ Nom enseignant : _____ Numéro de la classe : _____ Nombre d'élève : _____					Nom : _____ Prénom : _____ Sexe : _____ Date de naissance : _____								
8	retour automatique au menu précédent					retour automatique au menu précédent					retour automatique au menu précédent								
9																			
10																			
11																			
	LD.N.R Labège				PROJET : Gestion d'une école StoryBoard										Dessiné le : 25/01/2017 Modifié le : DATE MODIF Par : NOM DESSINATEUR				02 03



6. Diagrammes de cas d'utilisation







7. Gestion du temps

Notre équipe dispose de cinq jours pour conceptualiser et réaliser le logiciel.

