

FeedBack - Self

Logiciel métier de notation du self

Cahier des charges

Feedback - Self est un logiciel métier de notation du self. Il permet de récolter plus d'avis, plus facilement, grâce à un système de notation simple et rapide à remplir pour les utilisateurs. Devenez plus réactif aux avis, à l'aide d'un panel administrateur muni des informations essentielles, retranscrit dans les tableaux et graphiques mis à votre disposition dans un objectif de productivité.

SOMMAIRE

A. PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE A.1. Le contexte A.2. Les cibles	3 4 4
B. BESOINS B.1. Besoins de l'élève B.2. Besoins du cadre éducatif	5 5 5
C. Fonctionnalités C.1. Coté utilisateur C.2. Coté administrateur C.3. Coté serveur C.4. Enregistrement des données	6 6 7 7
D. CHARTE GRAPHIQUE DU LOGICIEL	8
E. LES SPÉCIFICITÉS E.1. Les contraintes techniques E.2. Le plannina	9 9 9

A. PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

Présentez l'entreprise :

- Groupe des cascadeurs.
- Développeurs de logiciels.
- · Créé le 16/09/2021

Analyse de l'existant :

Les retours du self ne sont fait que tous les trois mois donc les usagers du self ne se souviennent pas de quand le self ne leur a pas convenu.

A.1. Le contexte

Le logiciel sera accessible sous forme de site internet mobile accès via QR code au self. Feedback self permettra d'avoir un retour direct par jour, à l'instar des retours trimestriels actuels. L'élève donne son avis en sortant du self,la forme de notation n'est pas définie. Cela permettra de savoir quand le repas, l'attente ou même l'accueil n'ont pas convenu.Le QR code sera affiché sur un poste fixe, la possibilité d'ajouter un commentaire est envisagée.

A.2. Les cibles

La cible serait TOUS les utilisateurs du restaurant scolaire soit les élèves pensionnaires et demi-pensionnaires ainsi que les enseignants et le personnel administratif.

B. BESOINS

B.1. Besoins de l'élève

- L'élève commence par prendre son repas, à la fin du repas l'élève débarrasse son plateau puis arrive à une tablette ou un papier, ou un QR code sera à sa disposition.
- L'élève le scanne avec son portable et est redirigé vers notre application.
- En arrivant sur l'application de feedback, un pop up lui demande sa classe.
- Puis le système de notation s'affiche avec de 1 à 5 étoiles pour noter le repas et l'environnement.
- Une fois fait, un nouveau pop up s'affiche pour écrire un commentaire.
- Pour finir, l'élève n'a plus qu'à valider.

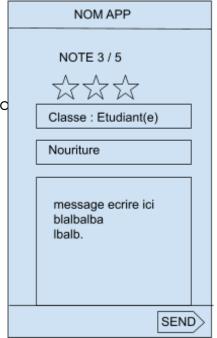
B.2. Besoins du cadre éducatif

- À chaque passage d'élève sur l'application de feedback, le cadre reçoit sous forme de tableau Excel chacune des réponses.
- Puis à la fin du service, le cadre reçoit une note moyenne de la qualité du repas et de l'environnement du self, et une moyenne de ses deux moyennes.
- Puis le cadre essaye d'améliorer le self en fonction des notes.

C. Fonctionnalités

C.1. Coté utilisateur

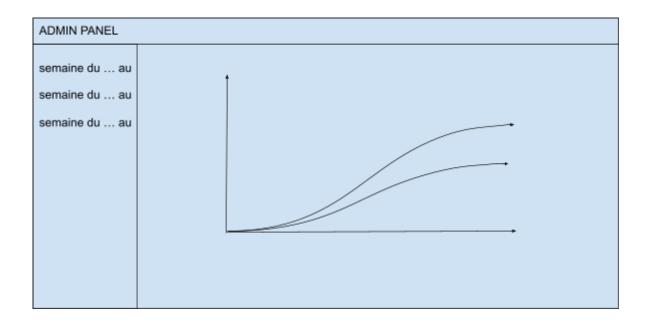
- Générer et afficher un QR code
- afficher une page à destination du smartphone et fa
- Vérifier que le Jeton est encore valide
- Afficher un formulaire :
 - Choisir sa classe
 - Choisir la catégorie
 - Note (étoiles de 1 => 5)
 - commentaire
- Enregistrer les données du formulaire.



C.2. Coté administrateur

Panel administrateur:

- accessible avec identifiant et mot de passe
- donnant accès à un rapport détaillé sur le nombre de notations, des graphiques indiquant les notes moyennes
- proposer un moyen de télécharger les rapports hebdomadaire sous forme de PDF
- proposer un moyen de télécharger les rapports hebdomadaire sous forme de fichier Excel
- Possibilité de créer de nouvelles catégories

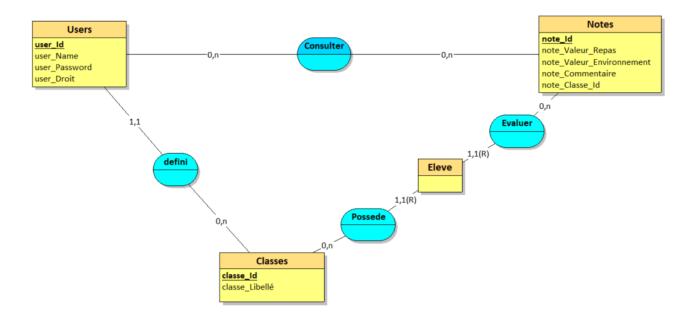


C.3. Coté serveur

Il faut générer un QR code toutes les heures et pendant 15 minutes l'ancien est encore valide, le Jeton change également toutes les heures pour éviter que des personnes externes puissent laisser des notes.

C.4. Enregistrement des données

Il faut que l'on vérifie les entrées du formulaire pour empêcher tout risque d'intrusion ou de problèmes avec les données du formulaire, après on enregistre les données grâce à l'exécution de la requête SQL



D. CHARTE GRAPHIQUE DU LOGICIEL

Charte des couleurs (hexadécimal) :

- 010E33
- 2DAAE1
- 9D9D9C

Logo:



E. LES SPÉCIFICITÉS

E.1. Les contraintes techniques

- Besoin de rester dans le cadre du lycée.
- Assurer la politesse et la tolérance des utilisateurs.

E.2. Le planning

- Date limite de la présentation du prototype: 22 octobre 2021.
- Date limite de la présentation du produit: 17 décembre 2021.
- Date de mise en ligne: 03 décembre 2021.