

IUT d'Aix-en-Provence
Département Informatique
431 avenue Gaston Berger
13625 Aix-en-Provence cedex 01
Téléphone 04 42 93 90 43
Télécopie 04 42 93 90 74
iut-aix-informatique@univ-amu.fr
<http://iut.univ-amu.fr>

Cahier des charges

FaceMOOC

Gestionnaire de version

Date	Version	Principales modifications	Auteurs	Statut
10/02/16	V1.0	Création document	Dylan Prudhomme	Validé
10/02/16	V1.1	Ajout expressions des besoins	Linda Gutiérrez Dylan Prudhomme	Validé
10/02/16	V1.2	Ajout spécifications fonctionnelles	Marvyn Duvauchelle Dylan Prudhomme	Validé
10/02/16	V1.3	Ajout contraintes, déroulement du projet, mentions légales	Dylan Prudhomme	Validé
11/02/16	V1.4	Ajout des différentes pages de la maquette	Hector González Dylan Prudhomme	Validé
12/06/16	V1.5	Ajout éléments charte graphique	Linda Gutiérrez Marvyn Duvauchelle Dylan Prudhomme	Validé
12/06/16	V1.6	Révision du document	Marvyn Duvauchelle	Validé

Table des matières

Cahier des charges	1
Gestionnaire de version	2
Présentation générale du projet	5
Contexte	5
Présentation de l'entreprise	5
Cibles	5
Enjeu	5
Objectifs	5
Expressions des besoins	6
Description de l'existant	6
Études de la concurrence	9
Problématique	10
Types d'utilisateurs	10
Besoins exprimés par le client	10
Spécifications fonctionnelles	11
Modèle Conceptuel de données	12
Spécifications techniques	13
Charte graphique et design	14
Introduction	14
Logo	14
Polices	14
Couleurs	15
Éléments graphiques	15
Contenu	17
Page accueil	17
Page détail d'une formation non connecté	17
Page détail d'une formation connecté	18
Page contenu d'une formation	18
Page création d'une formation	19

Page création du contenu d'une formation.....	19
Page profil.....	20
Page profil pop-up changement de mot de passe.....	20
Contraintes.....	21
Coûts	21
Délais	21
Déroulement du projet	21
Planification.....	21
Documentation.....	21
Mentions légales.....	22
Responsabilités.....	22
Droits d'auteur	23
Droits et litiges	23
Confidentialité et protection des données personnelles	24
Propriété intellectuelle	24

Présentation générale du projet

Contexte

Les plateformes pédagogiques sont aujourd'hui très présentes dans le domaine du e-learning. Elles permettent d'avoir un complément par le biais de cours en ligne.

De plus, l'open source et la licence libre de ce projet permettent de rendre la distribution, le maintien et l'évolution de la plateforme économique et facile, si on développe une communauté de développeurs autour de ce projet.

Dans ce cadre, le projet FaceMOOC, consiste à la création d'un MOOC open-source purement web, permettant à n'importe qui d'avoir des compléments de cours sur tous les domaines de formation existant et de partager ses connaissances dans ces domaines.

Présentation de l'entreprise

ChidoTeam est une start up composée d'un groupe de quatre étudiants de Licence Professionnelle Systèmes Informatique et Logiciels Développement et Administration Internet et Intranet.

Cibles

Les principales cibles sont les étudiants et enseignants professionnels, mais aussi les personnes amateurs dans l'enseignement et les entreprises voulant partager leurs connaissances.

Enjeu

Création d'un MOOC open source par un client Web orienté amateur.

Objectifs

Le projet FaceMOOC de MOOC devra être conçu en tant que client léger c'est-à-dire être entièrement web.

Le produit intégrera une interface permettant de créer des cours facilement. Le projet reste fictif et ne sera qu'une simulation d'un projet concret de MOOC communautaire.

Expressions des besoins

Description de l'existant

Coursera

Description : Coursera est une plateforme de formation en partenariat avec les plus grandes universités et organisations du monde, pour proposer des cours en ligne accessibles à tous.

SWOT

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none"> • Facile d'utilisation. • Partenaires avec beaucoup de grandes universités. • Recommandation de cours. • Multilingue. • Montre de quel université le cours provient. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se dit gratuit, mais certains cours sont payants. • Les cours sont accessibles durant une durée limitée.
Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none"> • Laisser les utilisateurs recommander eux même les cours. • Afficher les expériences des créateurs des cours 	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'une partie de sa clientèle pour publicité mensongère (se dit gratuit mais fait payer certains cours). • Un utilisateur ayant payé une fois peu prendre le contenu du cours et le mettre sur des plateformes illégales.

OpenClassrooms

Description : OpenClassrooms veut rendre l'éducation accessible à tous et favorise un apprentissage communautaire et engageant.

SWOT

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none"> • Forum. • Partenaires avec de grandes entreprises (Microsoft, IBM). • Communautaire. • Navigation multilingue. • Propose des parcours de cours à apprendre en fonction du métier. • Notoriété européenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Cours axé uniquement sur la programmation • Propose une navigation multilingue mais pas pour les cours
Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none"> • Étendre les matières traitées. • Afficher les expériences des créateurs des cours 	<ul style="list-style-type: none"> • Risque de perte de clientèle au fur et à mesure du passage des cours gratuits à payants

Livemocha

Description : Livemocha est engagé à la création d'un monde dans lequel chaque être humain parlerait couramment plusieurs langues.

Comme la plus grande communauté d'apprentissage des langues en ligne du monde, Livemocha fusionne des méthodes d'apprentissage traditionnelles avec la pratique en ligne et l'interaction avec des orateurs de langue maternelle du monde entier. Livemocha livre une expérience à portée pédagogique inégalée qui promet l'aisance conversationnelle. Depuis le lancement en 2007, la communauté Livemocha a grandi à plus de 16 millions de membres de 195 pays, mettant en évidence la demande internationale d'un engagement et d'une approche collaborative à l'apprentissage des langues.

SWOT

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none"> • Forum • Gratuit • Multilingue • Évaluation par les utilisateurs dont la langue native est celle en cours d'apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> • Cours axé uniquement sur l'apprentissage d'une langue • Cours pas adaptés à chaque utilisateur
Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none"> • Donner l'opportunité aux utilisateurs de créer un cours dans leur langue native. • Faire l'ensemble du site dans les langues pouvant être étudiées 	<ul style="list-style-type: none"> • Risque de perte de popularité face à des plateformes d'apprentissage de langue beaucoup plus évoluées et déjà existantes

Études de la concurrence

Tableau comparatif de fonctionnalités (FaceMOOC / Coursera / Teamtreehouse / Livemocha)

Fonctionnalités générales des MOOC	FaceMOOC	Coursera	OpenClassrooms	Livemocha
Importation de vidéos	X	X	X	X
Ajout de cours par n'importe quelle personne	X		X	
Suivre un cours	X	X	X	X
Planification des parties du cours		X	X	X
Gratuit de base	X	X	X	
Traitement de plusieurs matières	X	X		
Partenariats avec des universités		X		
Cours accessibles en illimité	X		X	X
Forum			X	X
Traitement de matières diversifiées	X			

Problématique

Beaucoup de MOOC sont créés ces derniers temps, malheureusement, ces derniers n'existent généralement que dans un type de matière (programmation, apprentissage d'une langue étrangère, cours de gestion de projet, ...) et il est souvent difficile de retrouver la même structure d'un MOOC que l'on trouve simple d'utilisation pour une autre matière que l'on souhaite apprendre.

De plus, beaucoup d'experts « amateurs » dans le domaine de l'enseignement ne peuvent partager leurs expériences et leurs connaissances qu'à travers de forum et non de cours bien structuré.

FaceMOOC est un projet ayant pour but de rassembler l'ensemble de toutes les matières afin de pouvoir apprendre dans le même type de structure les matières de son choix, ainsi que permettre à n'importe quelle personne ayant une connaissance, dans un domaine, à partager, de le faire facilement et gratuitement.

Types d'utilisateurs

Utilisateur

Tout utilisateur pourra consulter des cours en ligne gratuitement ou payant selon la notoriété du cours. Il pourra s'abonner à un cours pour le garder en mémoire dans sa liste des cours, commenter le cours qu'il vient de consulter et lui attribuer une note. Il pourra également gérer les informations de son compte. Par la suite, un étudiant pourra effectuer des tests de connaissance si le cours en propose. Il va être capable de créer des cours et de les mettre en ligne. Il pourra également les modifier. Il pourra par la suite créer des tests sur ses cours pour d'autres utilisateurs.

Professionnel

Un professionnel est un utilisateur ayant mis plusieurs cours étant évalués positivement par la communauté. Une nouvelle fonctionnalité s'ajoute au compte de ce type d'utilisateur, celle de mettre des cours payants.

Besoins exprimés par le client

Gestion des utilisateurs

L'application devra permettre aux divers utilisateurs, étudiants et responsables de formation, de gérer les informations qui leurs sont propres.

Création et modification de cours

Tout utilisateur sera en mesure de créer des cours et de les poster sur l'application afin que d'autres puissent les consulter. Il pourra ensuite modifier à tous moments ses cours.

Abonnement à un cours

Tout utilisateur sera en mesure de s'abonner au cours de son choix afin de l'ajouter à sa liste des cours.

Commenter et noter un cours

Tout utilisateur doit pouvoir commenter et mettre une note à un cours après l'avoir consulté.

Spécifications fonctionnelles

Fonctionnalités communes à tous

Inscription / Connexion - v1.0

Tout utilisateur pourra s'inscrire et se connecter à son espace personnel. Lorsqu'il accède pour la première fois sur l'application, il devra s'inscrire par le biais d'une adresse mail. Tout utilisateur devra se connecter pour pouvoir accéder à l'application via le formulaire d'authentification. Il devra alors insérer son email et son mot de passe afin d'accéder à son compte.

Déconnexion - v1.0

Tout utilisateur pourra se déconnecter de son espace personnel. La déconnexion peut s'effectuer par un bouton de déconnexion visible par tout utilisateur connecté.

Gestion de compte - v1.0

Tout utilisateur pourra modifier les informations de son compte afin de mettre à jour ses renseignements via son tableau de bord. Il pourra dans la procédure modifier les informations le concernant :

- Nom ;
- Prénom ;
- Email ;
- Mot de passe.

Pour cela il doit accéder à son tableau de bord puis cliquer sur un bouton modifier pour ensuite changer ses informations. Enfin il doit appuyer sur un bouton afin de sauvegarder les modifications.

Création et modification de cours - v1.0

Tout utilisateur sera en mesure de créer des cours et de les poster sur l'application afin que d'autres puissent les consulter. Il pourra ensuite modifier à tous moments ses cours.

Récupération mot de passe - v1.0

En cas d'oubli de mot de passe, tout utilisateur pourra engager une procédure de récupération de mot de passe, afin d'accéder de nouveau à l'application. Cela s'effectue via un lien "mot de passe oublié" attaché au formulaire d'authentification. L'utilisateur devra insérer son email afin de recevoir un message contenant un lien vers un formulaire de création d'un nouveau mot de passe.

S'abonner à un cours - v1.0

Tout utilisateur connecté doit pouvoir s'abonner à un cours après l'avoir consulté. Une fois abonné, il retrouvera le cours dans sa liste des cours sur son profil.

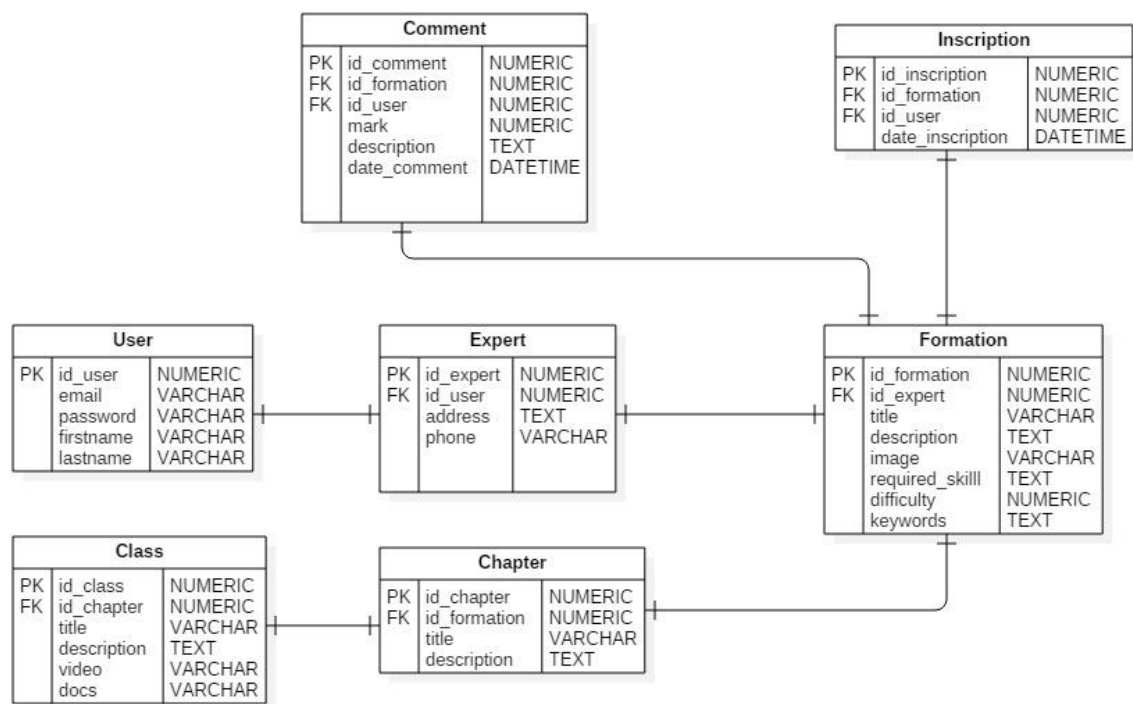
Inscription à un cours - v1.0

Tout utilisateur peut éventuellement s'inscrire à un cours afin de consulter la totalité de son contenu. Certains cours peuvent être payants, l'élève devra donc procéder au paiement pour voir la suite du cours. Les cours peuvent devenir payants selon leur notoriété (Une fois qu'ils détiennent assez de notes positives).

Noter et commenter un cours - v1.0

Tout utilisateur aura la possibilité de noter et de commenter le cours qu'il vient de consulter. Cela se fera sous la forme d'une fenêtre qui s'affichera à l'écran lorsqu'il aura terminé de consulter le cours.

Modèle Conceptuel de données



Un utilisateur créant des cours peut devenir expert si ses cours reçoivent des avis positifs et par ce fait créer des cours payants.

Spécifications techniques

PHP

Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de script libre principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale, en exécutant les programmes en ligne de commande. PHP est un langage impératif disposant depuis la version 5 de fonctionnalités complètes en modèle objet. En raison de la richesse de sa bibliothèque, on désigne parfois PHP comme une plate-forme plus qu'un simple langage.

My-SQL

Il sera le support de base de données utilisé pour stocker les tables et informations nécessaires.

HTML5

Langage lu par le navigateur, le site sera réalisé en HTML5 (utilisé par Google, Youtube, Apple...).

CSS3

CSS (Cascading Style Sheets ou feuilles de style en cascade) est un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

JavaScript

Il est un langage de script pour des pages web dynamiques et interactives orienté objet. Il permet d'apporter des améliorations au langage HTML en permettant d'exécuter des commandes du côté client, c'est-à-dire au niveau du navigateur et non du serveur web.

Twitter Bootstrap

Il est une collection d'outils utiles à la création de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.

Charte graphique et design

Introduction

Le présent document concerne le site web de FaceMOOC. Par ce fait, la présente charte graphique donne une identité graphique à l'ensemble du site web.

Ce document présente toutes les informations relatives à l'aspect visuel du projet. Parmi ces informations on peut retrouver les différentes couleurs ou même la structure du site web, la définition des styles, les différentes polices de caractères utilisées ou encore les éléments graphiques tel que le logo.

Logo

Le mot « MOOC » a été mis en 3D car il représente la plateforme créée derrière FaceMOOC. Le sombrero représente les deux membres mexicains de ChidoTeam qui sont des étudiants étrangers de la licence professionnelle SIL DA2I.



Polices

Helvetica

Police utilisé pour le logo

Exemple :

Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.

Lucida Sans Unicode

Police utilisé pour le corps de texte

Exemple :

Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.

Georgia

Police utilisé pour les titres

Exemple :

Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.

Couleurs

Le MOOC FaceMOOC utilise principalement la couleur bleue pour représenter la sagesse acquise à travers les formation présente sur le site.



Bleu foncé : #2442E3
R 036 V 066 B 227



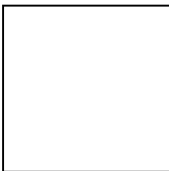
Bleu : #4682B4
R 070 V 130 B 180



Rouge : #CE1115
R 206 V 017 B 021



Vert : #006847
R 000 V 104 B 071



Blanc : #FFFFFF
R 255 V 255 B 255

Eléments graphiques



Le logo FaceMOOC en couleurs
Hauteur : 1.75 cm
Largeur : 6.5 cm



Le logo FaceMOOC en noir et blanc



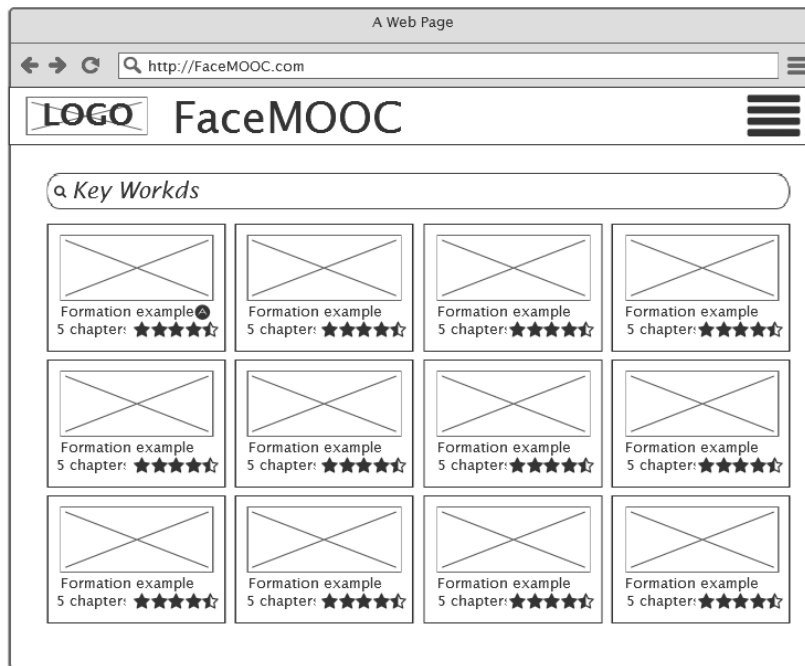
Le logo FaceMOOC en nuances de gris

Règles d'habillage du logo

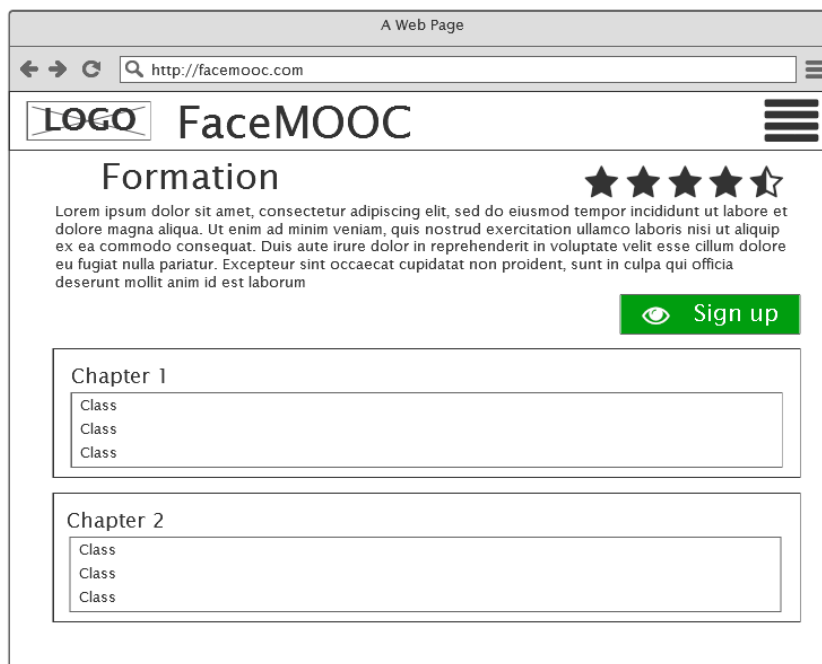
Le logo devra se trouver sur un fond blanc ou très clair, interdiction de le superposer à un fond bleu ou foncé pour des soucis de lisibilité. Le logo ne devra pas être découpé. Les marges autour du logo devront être de 0,5 cm.

Contenu

Page accueil



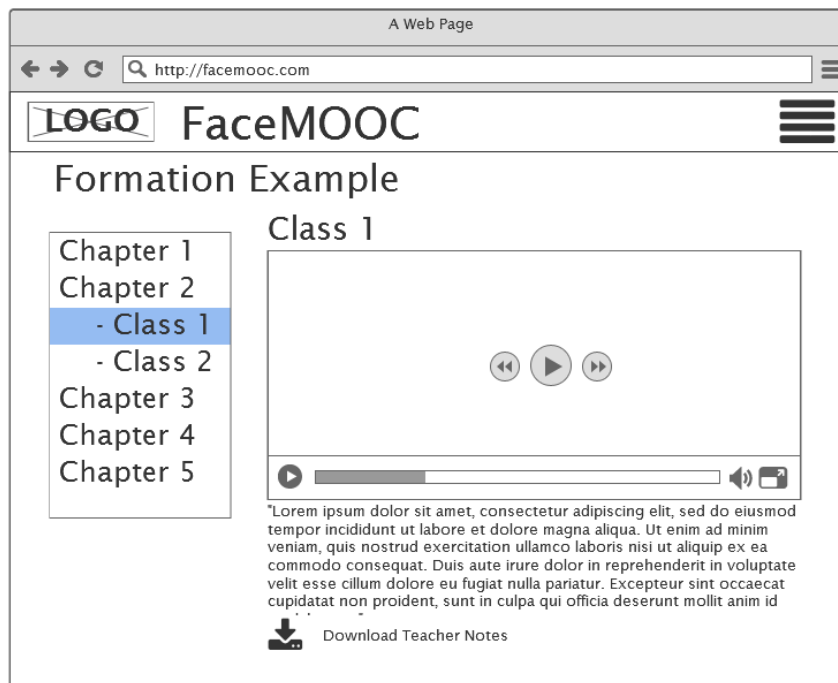
Page détail d'une formation non connecté



Page détail d'une formation connecté



Page contenu d'une formation



Page création d'une formation

A Web Page

http://facemooc.com

FaceMOOC

Formation Manager

Title :

Difficulty: Image:

Required Skill:

Description:

Add Key Words

ID	Title	Difficulty	Actions
1	Formation 1	Easy	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
2	Formation 2	Intermediate	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
3	Formation 3	Easy	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
4	Formation 4	Hard	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
5	Formation JAVA II Algo	Easy	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
6	Formation 4 Super hard	Hard	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Page création du contenu d'une formation

A Web Page

http://facemooc.com

FaceMOOC

Formation Builder

Chapter 1

Chapter 2

- Class 1

- Class 2

Chapter 3

Chapter 4

Chapter 5

Title:

Contenu cours:

CKEditor

CKEditor correspond au framework permettant d'insérer une boîte d'outils comme dans chaque éditeur de texte tel que Word.

Page profil



A Web Page

http://facemooc.com

LOGO FaceMOOC

Personal information

Profile picture

First Name

Last Name

Adress

Phone

XX-XX-XX-XX-XX

Change Password Save Changes

Page profil pop-up changement de mot de passe



A Web Page

http://facemooc.com

LOGO FaceMOOC

Personal information

Profile picture

First Name

Last Name

Adress

Phone

XX-XX-XX-XX-XX

Change Password

Save Changes

Change Password

New password

Confirm new password

Cancel Confirm

Contraintes

Coûts

Le projet étant fictif il n'y aura aucun coût.
L'hébergement sera gratuit sur le serveur de développement.

Délais

L'ensemble du projet, ainsi que sa documentation, doit être fini le 27 mars 2016 à minuit.

Déroulement du projet

Planification

Fin de semaine 1

- La spécification fonctionnelle complète ;
- La charte graphique (comprenant le logotype) ;
- Expression des besoins ;
- Cahier des charges ;

Fin de semaine 2

- Gestion des utilisateurs ;
- Interface de visualisation des cours ;
- Fonctionnalités utilisateurs (s'abonner, noter un cours, ...) ;

Fin de semaine 3

- Interface de création des cours ;
- Service de paiement Paypal pour les cours payants ;
- Documentation technique complète hébergée.

Documentation

Le projet FaceMOOC sera accompagné d'une documentation technique accessible en ligne.

Mentions légales

Responsabilités

La seule responsabilité et obligation du site et de l'application se limitent expressément à l'exécution de la prestation qui lui aura été demandée.

Responsabilité de l'utilisateur

L'utilisateur s'engage à respecter les lois et réglementations applicables. Il peut placer de l'information dans la limite des droits légaux.

L'utilisateur s'interdit notamment d'extraire, de réutiliser, de stocker, de reproduire, de représenter ou de conserver, directement ou indirectement, sur tout type de support, par tout moyen et sous toute forme que ce soit, tout en partie du contenu des bases de données figurant sur le site.

Concernant la protection juridique des bases de données, ChidoTeam est producteur et propriétaire de toutes ou une partie des bases de données composant l'application. En accédant à l'application FaceMOOC, l'utilisateur reconnaît que les données la composant sont légalement protégées.

L'utilisateur renonce également à exercer tout recours contre ChidoTeam dans le cas de poursuites diligentées par un tiers à son encontre du fait de l'utilisation et/ou de l'exploitation illicite de l'application FaceMOOC.

Limites de responsabilités

L'utilisateur reconnaît avoir pris connaissance des présentes conditions d'utilisation et s'engage à les respecter.

L'utilisateur du site Internet reconnaît disposer de la compétence et des moyens nécessaires pour accéder et utiliser ce site.

L'utilisateur du site Internet reconnaît avoir vérifié que la configuration informatique utilisée ne contient aucun virus et qu'elle est en parfait état de fonctionnement.

FaceMOOC met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou des outils disponibles et vérifiés mais ne saurait être tenu pour responsable des erreurs, d'une absence de disponibilité des fonctionnalités et/ou de la présence de virus sur son site.

L'information communiquée sur ce site est présentée à titre indicatif et général. Elle ne prétend aucunement à l'exhaustivité. En particulier, les références qui figurent dans les pages du présent document ne citent ni les donneurs d'ordre, ni les partenaires, ni les organismes de financement. L'objectif est surtout de donner une vision aussi représentative que possible des projets auxquels FaceMOOC a été associé. Malgré les mises à jour du contenu du site,

FaceMOOC ne peut être tenu pour responsable de la modification des dispositions administratives et juridiques survenant après la publication. FaceMOOC ne saurait garantir l'exactitude, la complétude, l'actualité des informations diffusées sur son site. En conséquence, l'utilisateur reconnaît utiliser ces informations sous sa responsabilité exclusive.

Droits d'auteur

Ce cahier des charges peut être gratuitement utilisé, à condition que l'utilisateur cite ses sources. Ces spécifications ont été rédigées librement par la licence professionnelle SIL DA2I de l'université d'Aix-Marseille promotion 2015-2016 accompagné par l'IUT d'Aix-en-Provence.

Sauf mentions contraires, les droits des documents pédagogiques présentés sur le site sont la propriété exclusive de l'université d'Aix-Marseille.

La charte graphique a été établie par la licence professionnelle SIL DA2I.

Droits et litiges

Force majeure

Aucune des parties n'aura failli à ses obligations contractuelles, dans la mesure où leur exécution sera retardée, entravée ou empêché par un cas fortuit de force majeure.

Sera considéré comme un cas de force majeure tout fait ou circonstance irrésistible, extérieur aux parties imprévisible, inévitable, indépendant de la volonté des parties et qui ne pourra être empêché par ces dernière, malgré tous les efforts raisonnablement possibles.

De façon expresse, sont considérés comme cas de force majeure ou cas fortuits, outre ceux qui sont habituellement retenus par la jurisprudence des cours et des tribunaux français : le blocage des moyens de transports, tremblement de terre, incendies, tempêtes, inondations, foudre, l'arrêt des réseaux de télécommunication ou difficultés propres aux réseaux de télécommunication externes aux clients.

Loi applicable

Les présentes conditions d'utilisation sont soumises à la loi française. Il en est ainsi pour les règles de fonds comme pour les règles de forme.

Litiges

En cas de vente à une personne morale, tout différent relatif à la vente (prix, CGV, produits...) sera soumis au droit français devant le Tribunal de Commerce.

Confidentialité et protection des données personnelles

FaceMOOC s'engage à ne jamais revendre les informations personnelles de ses clients à d'autres entreprises.

FaceMOOC ne fait pas non plus de démarche publicitaire par téléphone ou par fax. Conformément à la loi " Informatique et Libertés " n° 78-17, datée du 6 janvier 1978, le traitement de ces informations nominatives a fait l'objet d'une déclaration auprès de la Commission Nationale de l'informatique et des Libertés (CNIL) sous le numéro 1290247. Le client dispose (article 34 de la loi du 6 janvier 1978) d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui le concernent, qu'il peut exercer.

Propriété intellectuelle

FaceMOOC étant sous licence libre GNU, sous ces conditions, l'utilisateur peut exécuter le programme pour tous les usages, étudier le fonctionnement du programme, de redistribuer des copies du programme et d'améliorer le programme et publier ses améliorations.

Le licencié qui modifierait le Logiciel doit indiquer ses modifications, leur(s) date(s) et indiquer son nom.

Le code source de l'application sera mise à disposition du publique sur la plateforme GitHub. Cependant, il est interdit par la licence de retirer les mentions de propriété intellectuelle du Logiciel, modifié ou non.

Signature du client, précédée de la mention « lu et approuvé »