

**CAHIER DE CHARGE : APPLICATION DE GESTION DES
ENSEIGNANTS VACATAIRES**

KOUAKOU YANN

Tables des matières

1. Contexte
2. Objectif
3. Périmètre
4. Critère d'acceptabilité
5. Besoins fonctionnels
6. Besoins non fonctionnels
7. Implémentation
8. Contrainte de temps
9. Test et validation
10. Livrable
11. Equipe de développement

1. Le Contexte

L'Université de Technologie d'Abidjan, a eu à organiser une réunion d'urgence administrative. En effet, celle-ci avait pour clé les défis auxquelles ladite Université fait face. Des lors, il ressort un problème majeur celui de la gestion des emplois du temps des enseignants de cette école. Toi et ton équipe vous êtes désignés pour apporter une solution digitale qui sera renommée « **Gestion des enseignants vacataires** ».

2. L'objectif

L'objectif de l'application de gestion des enseignants vacataires est de faciliter la gestion des emplois du temps au sein de l'Université

Les fonctionnalités souhaitées comprennent : la gestion des salles, la gestion des filières, la gestion des paiements, la gestion des enseignants et la gestion des emplois du temps et avoir un rapport général (Audit).

3. Périmètre

Ce projet est destiné à l'établissement d'enseignement et aux universités publiques comme privées.

4. Critère d'acceptabilité du produit

L'application à réaliser, doit répondre aux exigences ou besoins de l'Université dans la perspective de mieux gérer leurs enseignants vacataires.

5. Besoins fonctionnels

« Gestion des Salles »

Les fonctionnalités souhaiter comprennent : l'attribution d'une salle pour un cours, la modification et la suppression d'une attribution.

« Gestion des filières »

Les fonctionnalités souhaiter comprennent : l'ajout d'une filière, la modification et suppression d'une filière.

« Gestion des paiements »

La fonctionnalité principale est le paiement des enseignants en fonction du nombre d'heures de cours effectuer.

« Gestion des enseignants »

Les fonctionnalités souhaiter comprennent : l'ajout d'un enseignant, la modification et suppression d'un enseignant au sein de l'Université.

« Gestion des emplois du temps »

Les fonctionnalités souhaiter comprennent : l'ajout d'un emploi du temps, la modification et suppression d'un emploi du temps d'un enseignant.

« Profil admin »

Un administrateur qui sera à mesure de gérer toute la plateforme. En ayant le droit à tous les accès.

Inscription avec Vérification OTP/Email

Connexion pour les déjà inscrit

Possibilité d'ajouter des utilisateurs (Enseignants ou autres administrateurs)

« Profil utilisateur »

Ce profil va concerner les professeurs, qui pourront se connecter après avoir été ajouté par l'administrateur de la plateforme. En recevant leurs mots de passe générés aléatoirement par mail et voir leurs emplois du temps et paiements.

« Statistiques »

Générer des statistiques sur :

Les filières ajouter.

Les utilisateurs (enseignant & administrateur) ajouter.

Les Salles attribuer.

Les Paiement ajouter.

Les emplois du temps ajouter.

« Audit »

Génération de rapport sur toutes les activités fonctionnelles de l'application.

6. Besoins non fonctionnels

Une fois, les besoins fonctionnels sont bien définis, les besoins non fonctionnels doivent être pris en compte tout au long du processus de développement de l'application à savoir :

- Ergonomie et convivialité : l'application doit fournir aux différentes utilisateurs une interface conviviale.
- Maintenabilité et évolutivité : le code de l'application doit être lisible et compréhensible pour pouvoir le maintenir facilement et rapidement.
- Sécurité : cryptage des données des administrateurs et mécanismes d'authentification.

7. Implémentation

Choix du SGBD : PostgreSQL

Framework : Laravel

Interface Utilisateur : *Interface graphique conviviale pour interagir avec l'application.*

8. Contraintes de Temps

Développement de l'application dans un délai de six mois.

9. Tests et Validation

Tests réguliers pour détecter et corriger les erreurs éventuelles.

Validation avec les utilisateurs finaux pour s'assurer que les fonctionnalités répondent à leurs besoins.

10. Livrables

Application fonctionnelle répondant aux spécifications mentionnées.

Documentation détaillée sur l'utilisation donner par le MO (Maitre d'œuvre)
et la maintenance de l'application.

11. Équipe de Développement

➤ **KOUAKOU YANN (M.O)**