Gestion des activités pour les enseignants



Leonar Dupuis – FIN2

ETML - Vennes

88 heures

M. Gaël Sonney

(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

[1 Spécifications 3](#_Toc166660104)

[1.1 Titre 3](#_Toc166660105)

[1.2 Description 3](#_Toc166660106)

[1.3 Matériel et logiciels à disposition 3](#_Toc166660107)

[1.4 Prérequis 3](#_Toc166660108)

[1.5 Cahier des charges 4](#_Toc166660109)

[1.5.1 Objectifs et portée du projet (objectifs SMART) 4](#_Toc166660110)

[1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts 4](#_Toc166660111)

[1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur) 4](#_Toc166660112)

[1.5.4 Contraintes 4](#_Toc166660113)

[1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti 4](#_Toc166660114)

[1.5.6 Si le temps le permet … 4](#_Toc166660115)

[1.5.7 Méthodes de validation des solutions 4](#_Toc166660116)

[1.6 Les points suivants seront évalués 4](#_Toc166660117)

[1.7 Validation et conditions de réussite 5](#_Toc166660118)

[2 Planification Initiale 6](#_Toc166660119)

[3 Analyse 15](#_Toc166660120)

[3.1 Opportunités 15](#_Toc166660121)

[3.2 Méthode de gestion de projet 15](#_Toc166660122)

[3.3 Document d’analyse et conception 16](#_Toc166660123)

[3.4 Conception des tests 17](#_Toc166660124)

[3.5 Planification détaillée 17](#_Toc166660125)

[4 Réalisation 17](#_Toc166660126)

[4.1 Dossier de Réalisation 17](#_Toc166660127)

[4.2 Modifications 17](#_Toc166660128)

[5 Tests 18](#_Toc166660129)

[5.1 Dossier des tests 18](#_Toc166660130)

[6 Conclusion 20](#_Toc166660131)

[6.1 Bilan des fonctionnalités demandées 20](#_Toc166660132)

[6.2 Bilan de la planification 20](#_Toc166660133)

[6.3 Bilan personnel 20](#_Toc166660134)

[7 Divers 20](#_Toc166660135)

[7.1 Journal de travail 20](#_Toc166660136)

[7.2 Bibliographie 20](#_Toc166660137)

[7.3 Webographie 20](#_Toc166660138)

[8 Annexes 20](#_Toc166660139)

[8.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la doc. 20](#_Toc166660140)

[8.2 Glossaire 20](#_Toc166660141)

# Spécifications

## Titre

Gestion des activités pour les enseignants

## Description

À l'heure actuelle, l'incorporation d'outils numériques dans le domaine éducatif est devenue cruciale pour améliorer la gestion des diverses activités au sein des établissements scolaires.

Ce projet, qui est un travail pratique individuel, vise à développer une application web pour gérer les activités au sein d'une école, impliquant à la fois des élèves et des enseignants. Cette application permet aux enseignants d'organiser des activités et aux élèves de s'y inscrire. L'accès à l'application nécessite une authentification pour tous les utilisateurs.

Chaque activité, organisée par un enseignant, a un nombre maximum de participants, une date et un lieu définis. Les activités peuvent être de nature sportive telles que le tir à l'arc ou le tennis, ou des sorties culturelles. Les enseignants ont la possibilité de créer, modifier ou supprimer des activités, ainsi que de gérer la liste des participants. Ils peuvent également consulter la liste de leurs propres activités organisées. Les étudiants peuvent s'inscrire à des activités, consulter leurs inscriptions et se désinscrire si nécessaire.

Cette application veut donc répondre aux besoins actuels en matière de gestion des activités scolaires en exploitant les avantages des technologies web pour offrir une solution pratique, accessible et efficace.

## Matériel et logiciels à disposition

Pour démarrer ce projet, il est nécessaire d’avoir à disposition :

* Un PC standard de l’ETML (Windows 10)
* Visual Studio code avec un environnement PHP installé
* Docker
* La suite Microsoft Office pour les documents
* Un dépôt Git

## Prérequis

* Des connaissances en programmation PHP ainsi qu’en programmation orienté objet (POO) sont requises pour réaliser ce projet (références des modules à l’ETML : ICT 403, 404, 226, 120, 411, 133, 326).
* Des connaissances en implémentation et modélisation de bases de données relationnelles (références des modules à l’ETML : ICT 104, 105, 153).

## Cahier des charges

### Objectifs et portée du projet (objectifs SMART)

A compléter. Il s’agit d’ébaucher des réponses aux questions de l’acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

### Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter… Il s’agit d’identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

### Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d’emploi du produit. S’il s’agissait d’une montre, décrire qu’à part l’heure, il y aura la possibilité d’utiliser un chronomètre, un réveil, …

### Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

### Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu’il faudra rendre …

### Si le temps le permet …

Un objectif complémentaire, si le temps le permet, serait de rendre le site web **responsive**. En effet, il faut prendre en compte le fait que chaque utilisateur a une résolution d’écran différente et dans le cas d’un site non responsive, la navigation pourrait être désagréable et, dans le pire des cas, empêcher l’utilisateur d’accéder à certaines informations à cause des dimensions de certains éléments qui en cacheraient d’autres.

### Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc.…

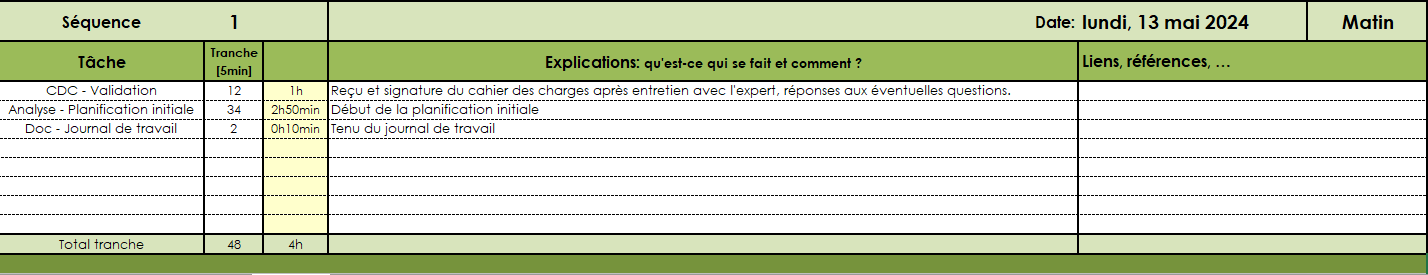
## Les points suivants seront évalués

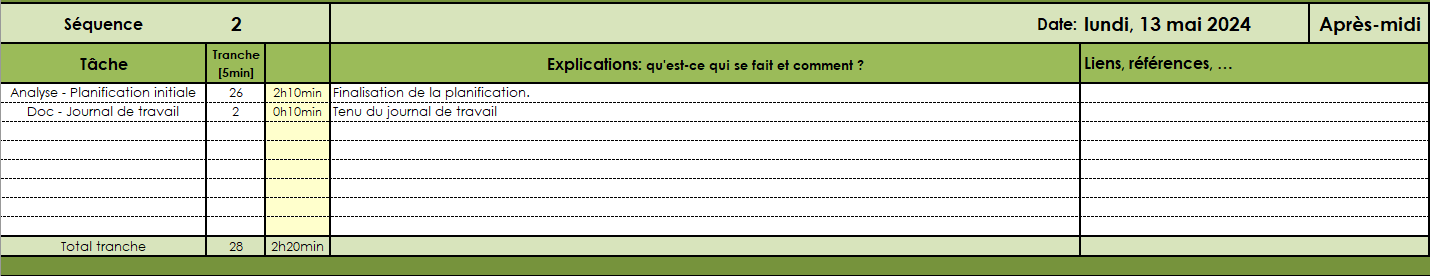
* Le rapport
* Les planifications (initiale et détaillée)
* Le journal de travail
* Le code et les commentaires
* Les documentations de mise en œuvre et d’utilisation

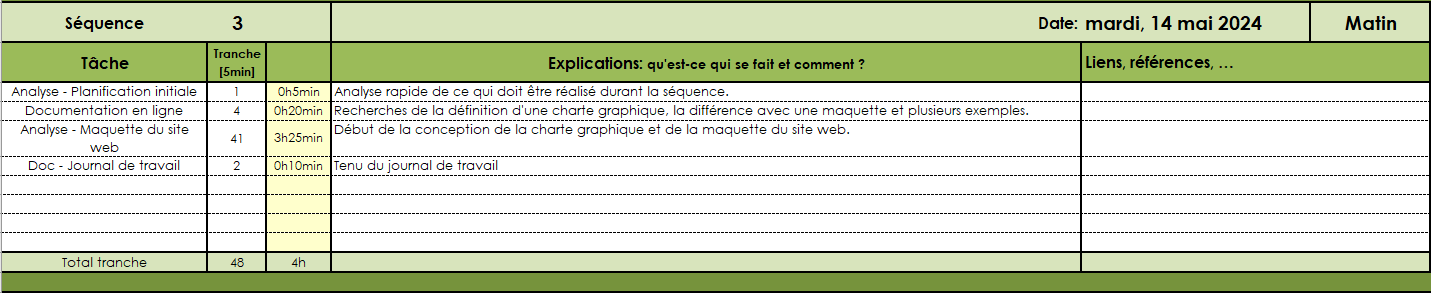
## Validation et conditions de réussite

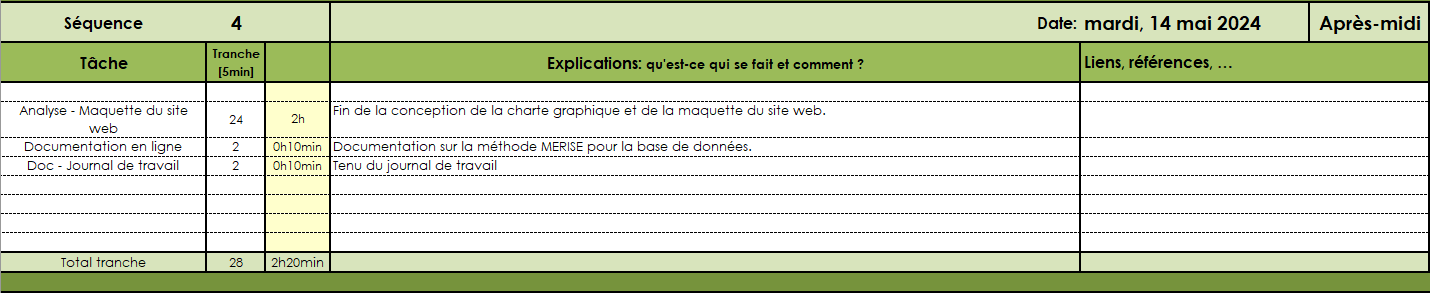
* Compréhension du travail
* Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
* Etat de fonctionnement du produit livré

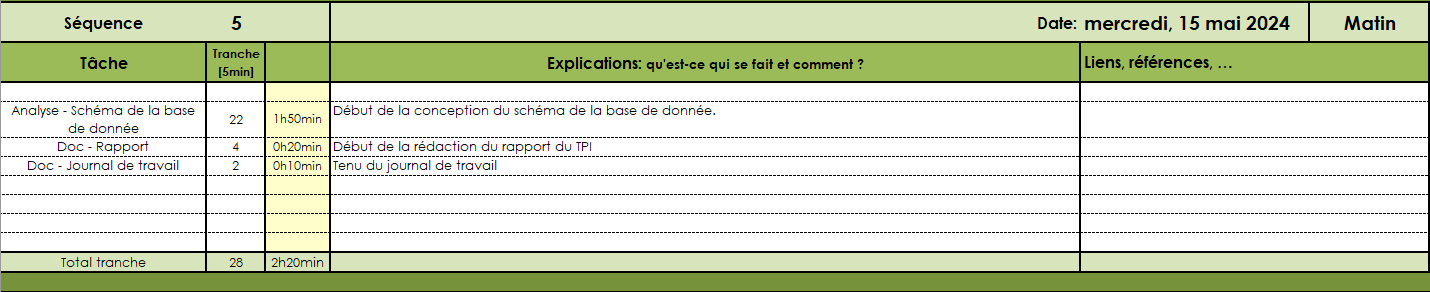
# Planification Initiale

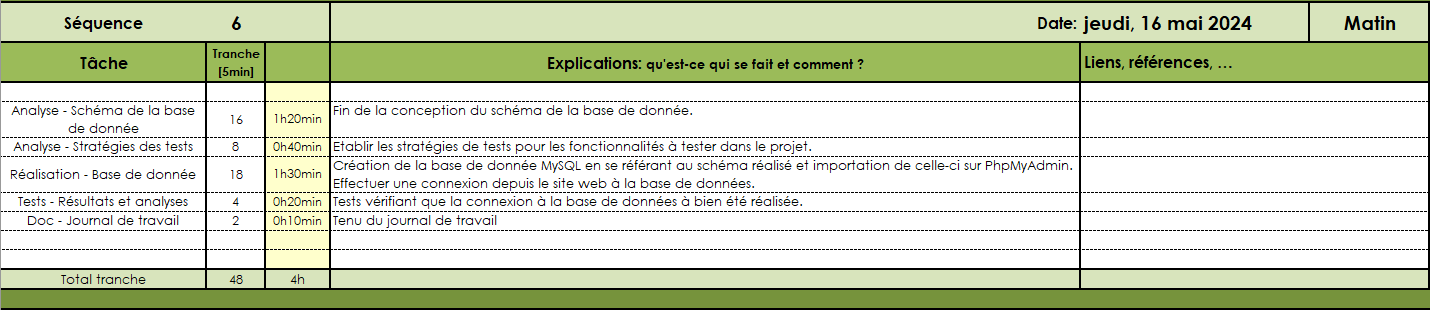


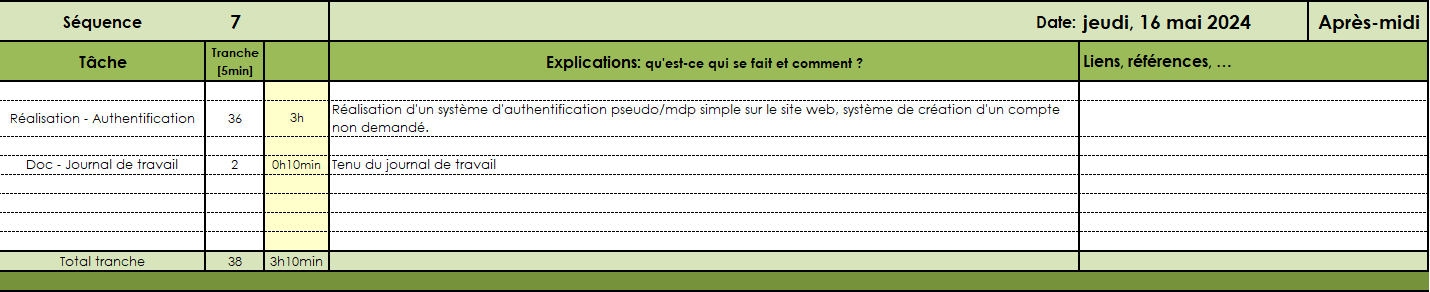


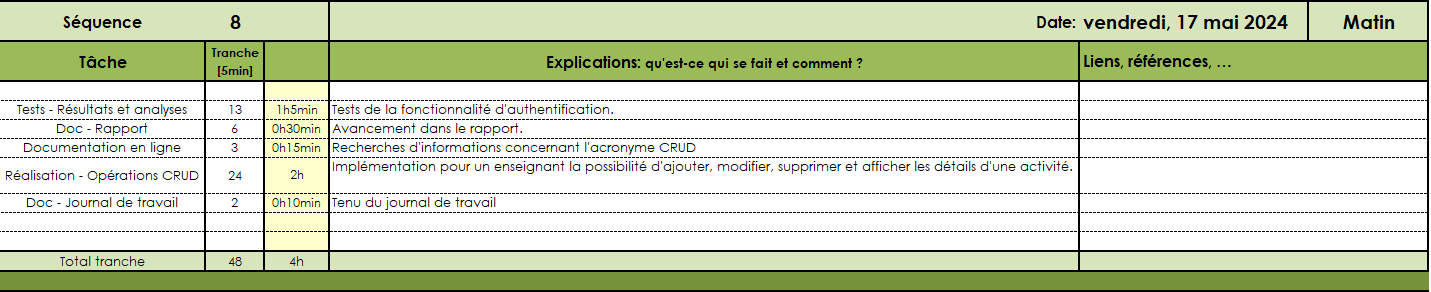


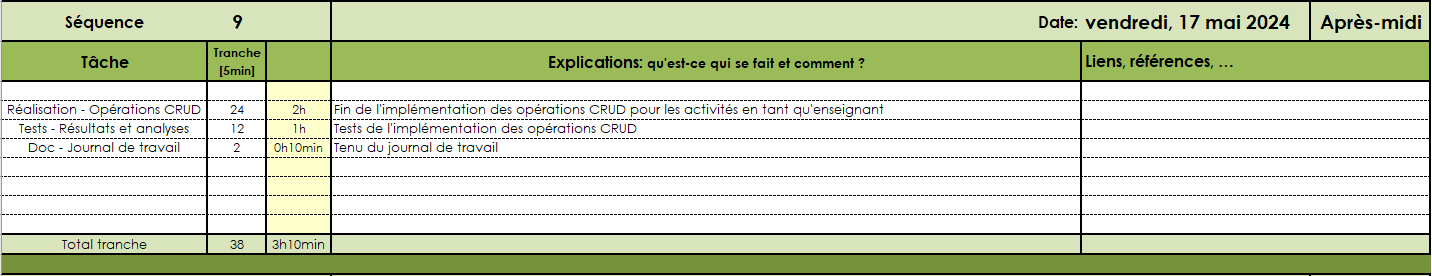


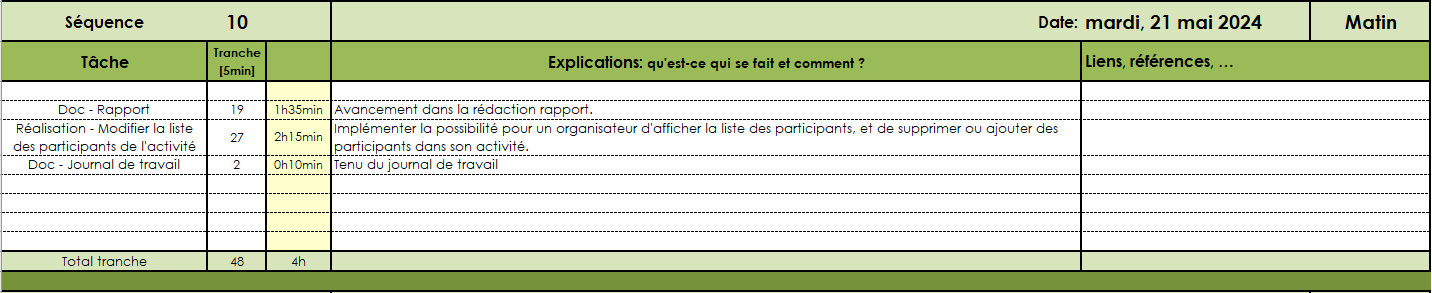


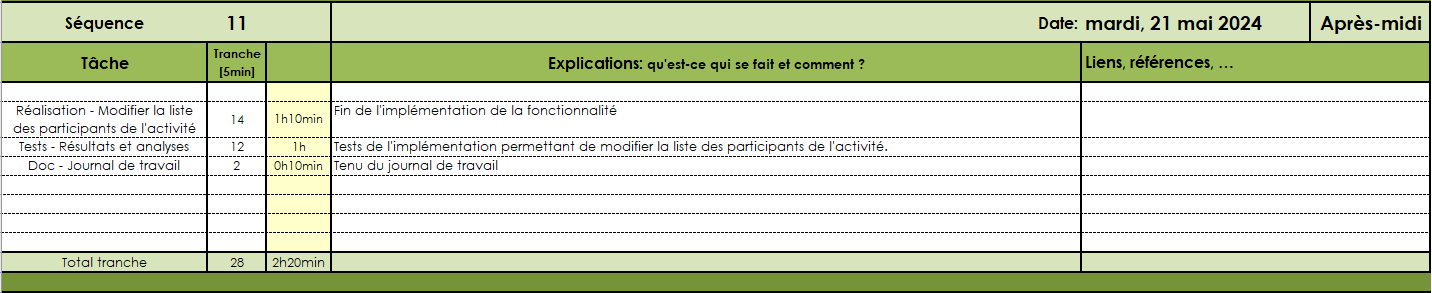


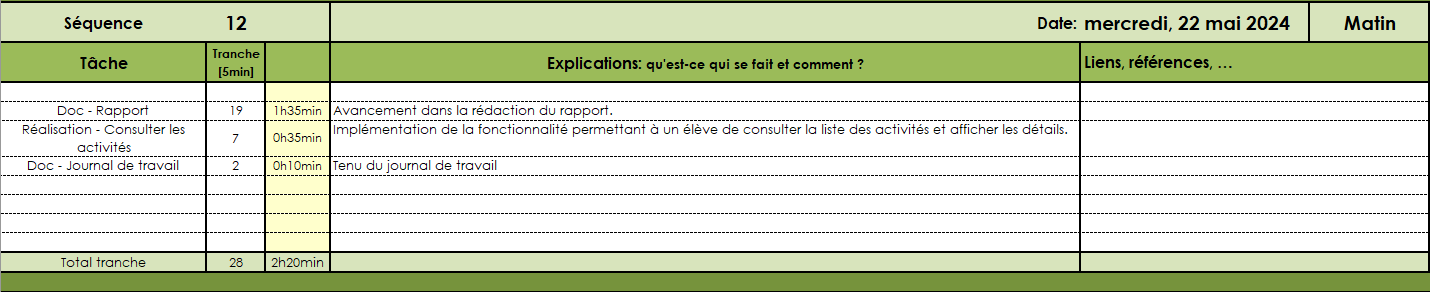


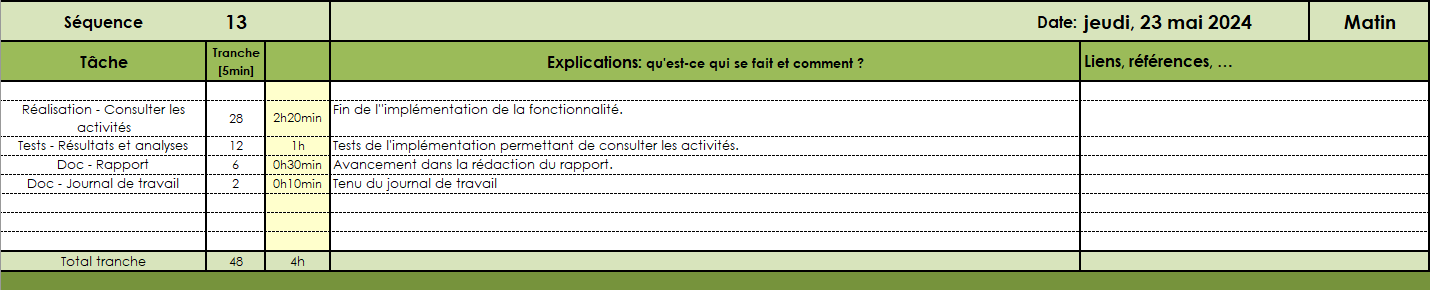


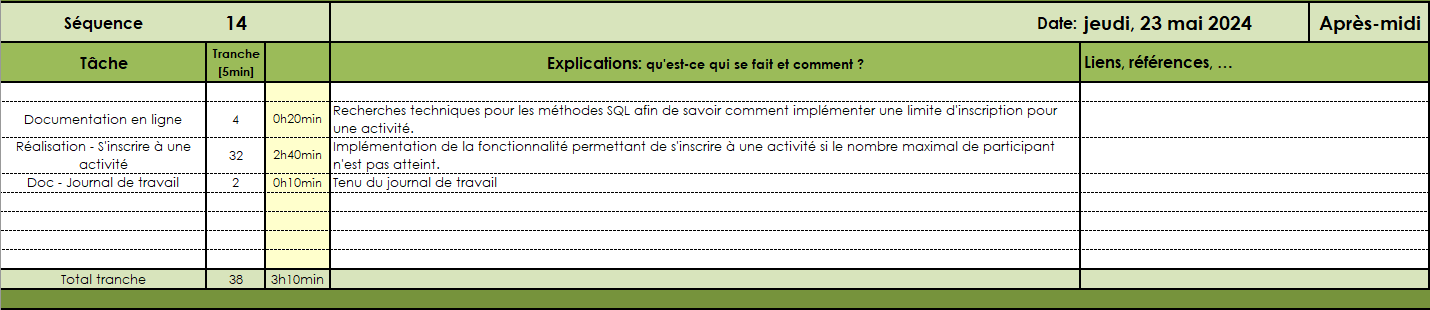


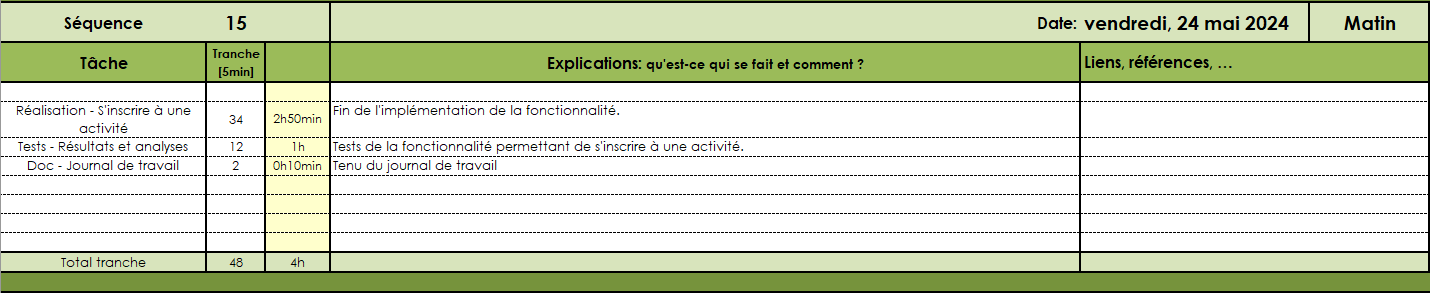


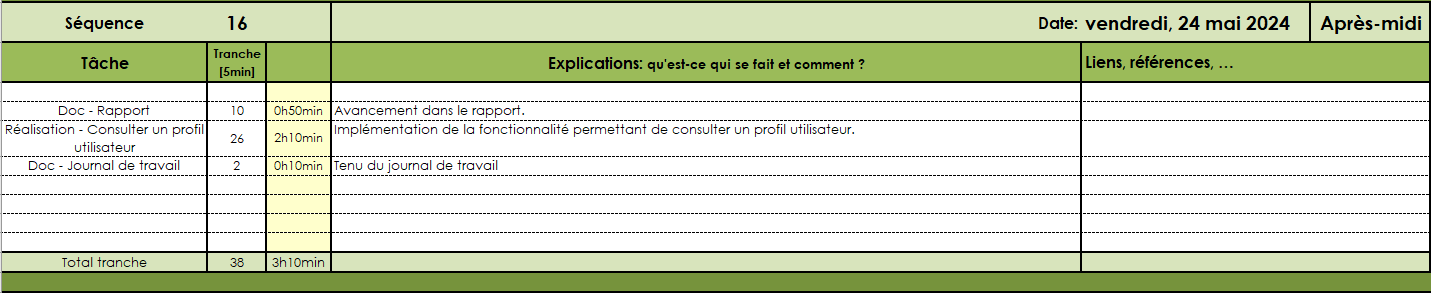


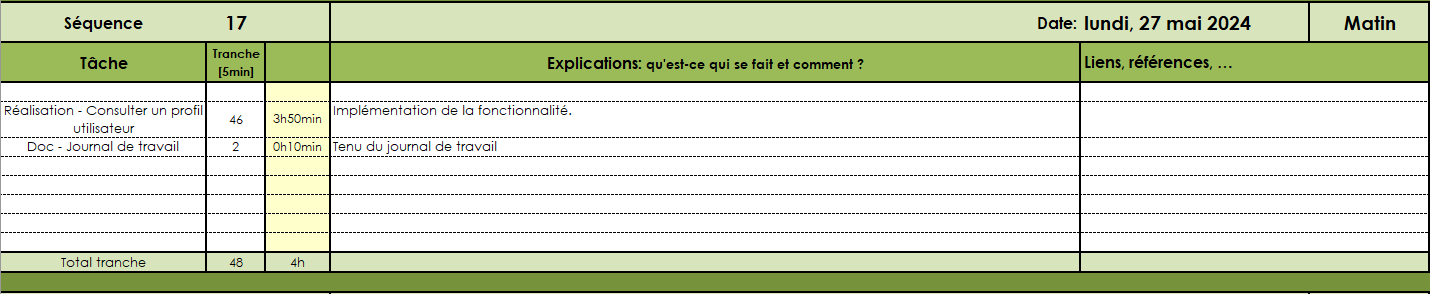


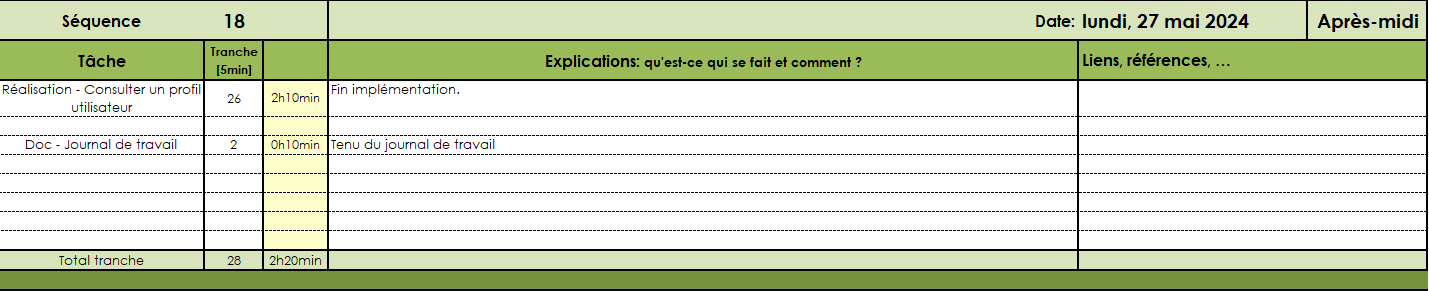


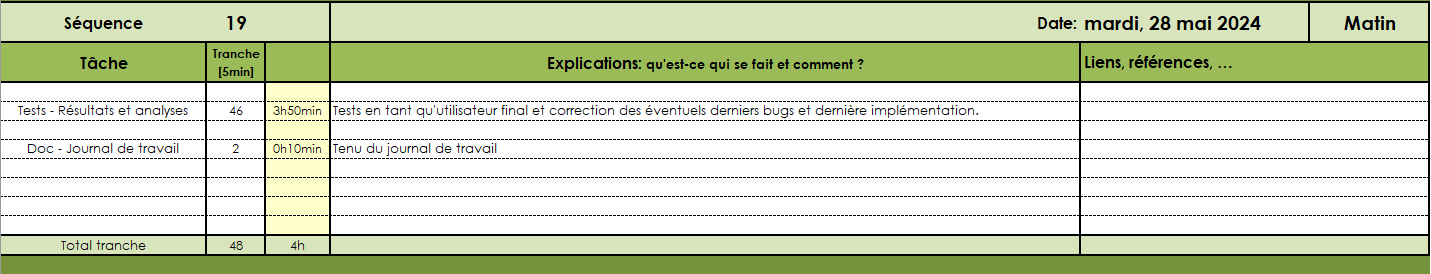


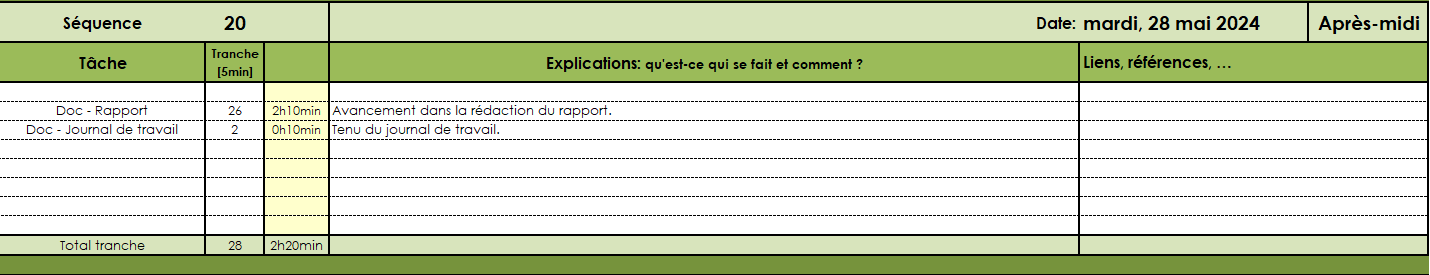


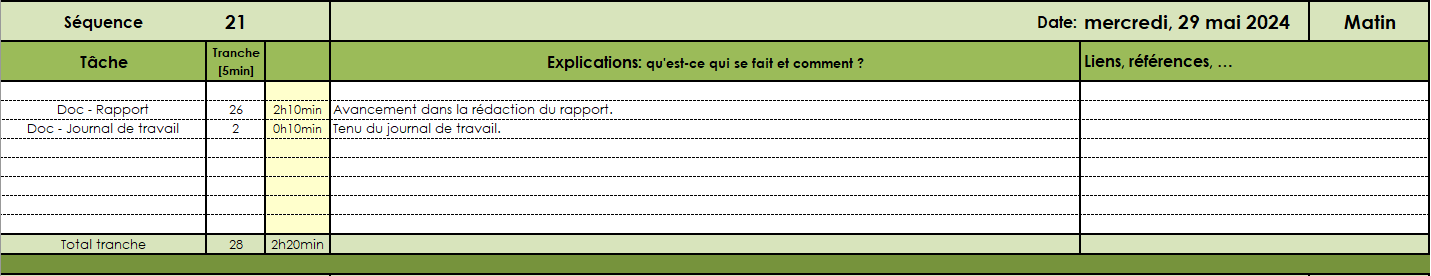


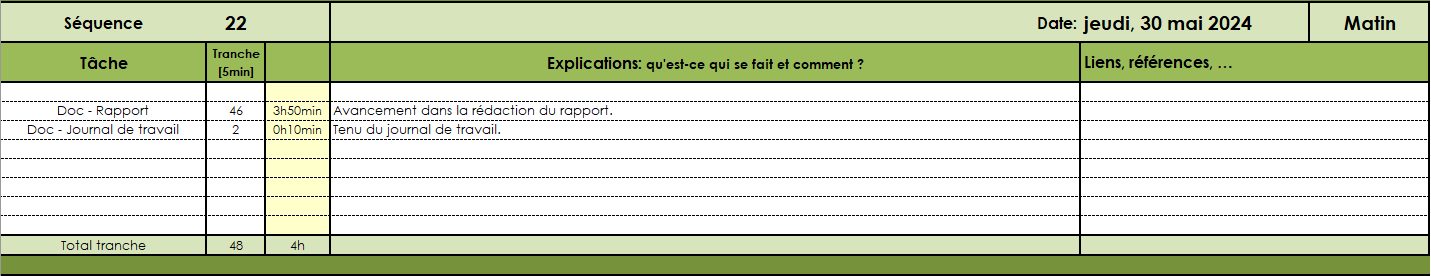


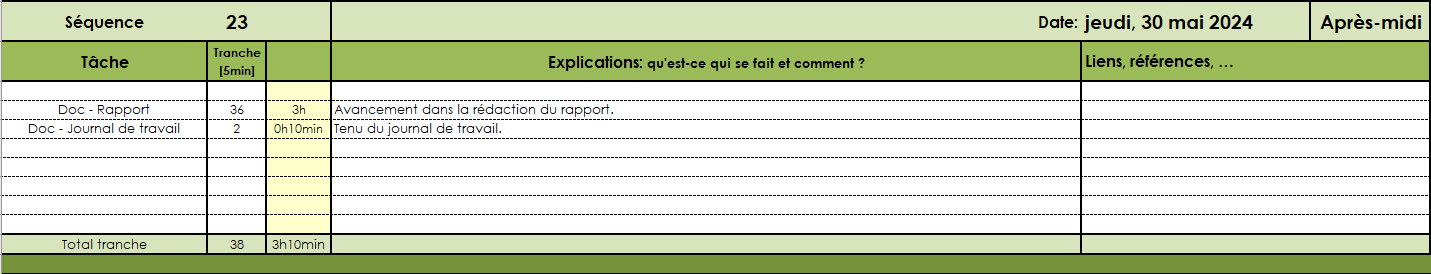


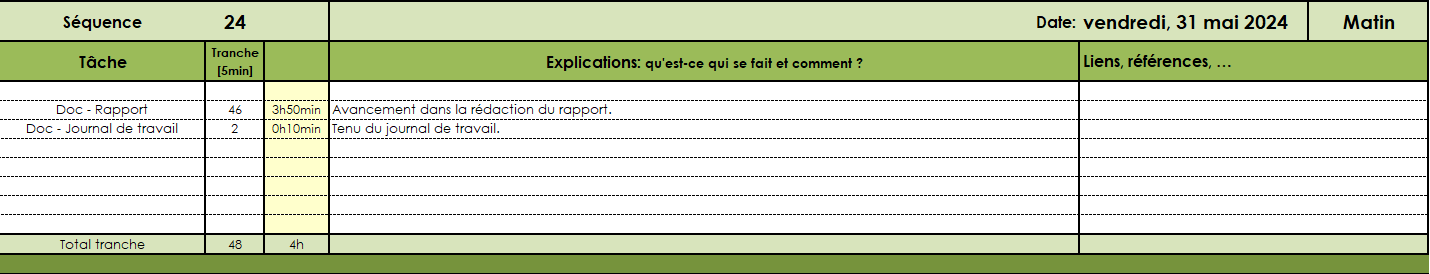


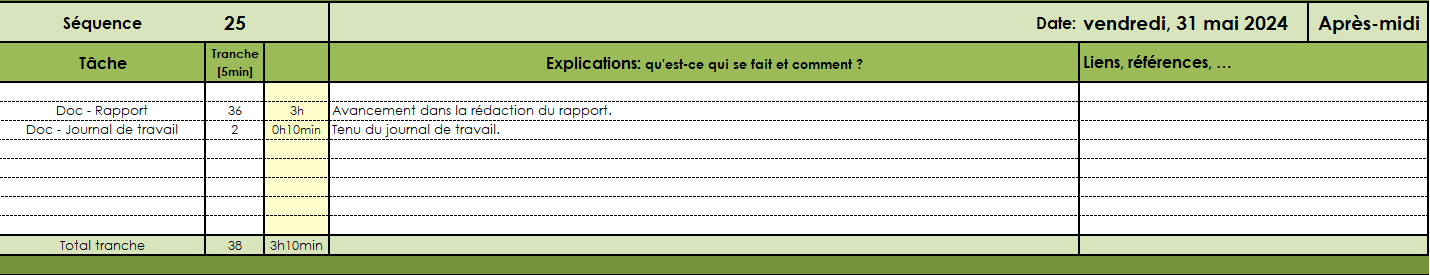


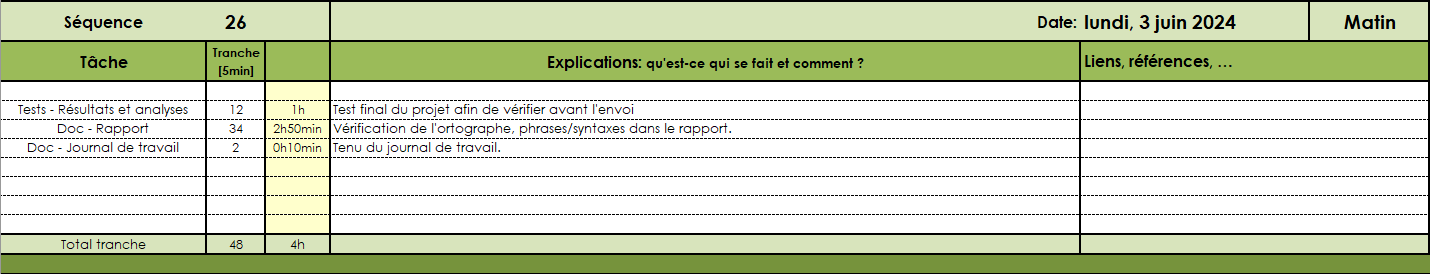


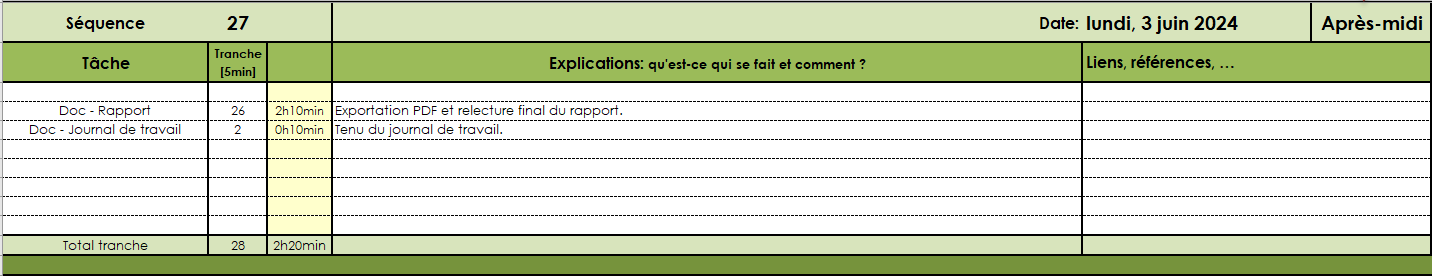












# Analyse

## Opportunités

Ce paragraphe énumère la liste des difficultés potentielles de tout ordre :

Liste des compétences à acquérir ou approfondir

Liste du matériel à exploiter

Recherche d’informations particulières

Gestion du travail en équipe & collaboration

Ainsi que les solutions possibles

Si les spécifications de départ ne laissent pas de doutes sur la manière de réaliser un projet, ce chapitre ne fera que renvoyer le lecteur aux spécifications.

## Méthode de gestion de projet

## Document d’analyse et conception

Tout d’abord, avant de m’attaquer au design de mon site web, j’ai utilisé **ChatGPT** 4 avec le modèle DALL-E intégré pour me générer un logo attrayant, rappelant les activités sportives. Le **prompt** était le suivant :

*« Génère-moi une image de logo d’un site web pour gérer les activités sportives d’un site (organisateur à élèves). Je veux un rendu énergique. »*

Le premier résultat était le suivant :



Figure - Premier logo généré

Le résultat m’a plu, l’**IA** a bien intégré l’adjectif « énergique » que je lui avais demandé, mais le fond n’était pas blanc et aucune personne n’était visible sur le logo, ce qui me dérangeait. Alors je lui demandé de me refaire une proposition avec cette fois-ci un fond blanc et une personne, je suis arrivé à ce résultat au bout de la quatrième génération :



Figure - Logo final

Cette génération m’a finalement convaincu. Le fond blanc et l’esthétique colorée du logo me laissent une large palette de possibilités pour la réalisation de la maquette du site, en restant dans le thème d’un « site de gestion d’activités ».

Ce paragraphe décrit le fonctionnement de manière détaillée.

Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.

Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés…

Il s’agit d’y présenter les fonctionnalités à développer :

Découpage en étapes, en modules, en fonctionnalités, etc.

Formulaires, interfaces graphiques, pages web, etc.

Schémas de navigation, schémas événementiels, structogramme, pseudocode, etc.

Si le projet inclut une base de données :

Dictionnaire des données

Modèle conceptuel des données, modèles logique des données.

## Environnement de projet : limites du système / interfaces avec le monde extérieur

## Conception des tests

Ce paragraphe permet de spécifier la stratégie de test qui sera menée au point 5.1

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

## Planification détaillée

A ce stade, après l’analyse complète du projet, un planning détaillé et complet (avec tâches, sous-tâches, dépendances, durée, …) peut être finalisé.

Le planning détaillé doit s’inscrire dans le planning initial. Il faut que l’on puisse situer cette planification détaillée par rapport à la planification initiale.

# Réalisation

## Dossier de Réalisation

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

Pour chaque étape, il faut décrire sa mise en œuvre. Typiquement :

Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)

Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)

Code source commenté des éléments logiciels développés.

Modèle physique d’une base de données.

Arborescences des documents produits.

Il faut décrire le parcours de réalisation et justifier les choix.

## Modifications

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.

Date, raison, description, etc.

# Tests

## Dossier des tests

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fonctionnalité** | **Procédure de test** | **Résultat attendu** | **Résultat obtenu** | **Correction** |
| **Base de données** |  |  |  |  |
| **Authentification** |  |  |  |  |
| **Opérations CRUD** |  |  |  |  |
| **Modifier la liste des participants** |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fonctionnalité** | **Procédure de test** | **Résultat attendu** | **Résultat obtenu** | **Correction** |
| **Consulter les activités** |  |  |  |  |
| **S’inscrire à une activité** |  |  |  |  |
| **Consulter un profil utilisateur** |  |  |  |  |

# Conclusion

## Bilan des fonctionnalités demandées

Il s’agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n’est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu’il reste à accomplir pour terminer le tout.

## Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différence entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

## Bilan personnel

Si c’était à refaire:

Qu’est-ce qu’il faudrait garder ? Les plus et les moins ?

Qu’est-ce qu’il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu’est que ce projet m’a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, …

Remerciements, signature, etc.

# Divers

## Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu’une activité de recherches a été entreprise, il convient d’énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

## Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

## Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la doc.

-Situation de départ

-Mise en œuvre

-Résultats

## Glossaire