

# Cahier des charges. SERFA-Notes

Outil de prise de notes V1.230120

Travail réalisé par l'agence « Laurel et Hardy » L'équipe de l'agence est constituée par :

- Thuc HUYNH CONG
- Patrick Montferrier

## A. ANALYSE DES BESOINS

#### I. Objet

Le présent cahier des charges vise à présenter une application de prise de notes demandé par le SERFA.

Le SERFA souhaite utiliser cette application dans le cadre d'une soutenance afin de valider certains acquis de la promotion LPDAOO-2023.

#### II. Presentation

SERFA: Service d'Enseignement et de Recherche en Formation d'Adultes.

Le SERFA, service de formation continue de l'Université de Haute-Alsace (UHA Mulhouse) propose son catalogue de formations diplômantes ou de perfectionnement dans plusieurs domaines :

- Formation continue,
- Formation pour adultes,
- Reprise d'études,
- Diplôme, DAEU,
- Licence, licence pro,
- Master, mastère spécialisé,
- CPF, compte personnel de formation.

L'UHA, Université de Haute-Alsace, est installée sur deux villes (Mulhouse et Colmar) et sur cinq campus (à Mulhouse : Illberg, collines et Fonderie, à Colmar : Grillenbreit et Biopôle), qui regroupent environ 11000 étudiants, 500 enseignants et chercheurs et 450 personnels administratifs.

L'Université de Haute-Alsace (UHA) est une université française autonome, associée à l'Université de Strasbourg depuis le 1er janvier 2013.

Un décret du 8 octobre 1975 fixe la création de « l'université du Haut-Rhin ». Cependant, son histoire a démarré bien avant avec la création en 1822 de l'école de chimie et, en 1869, de celle de l'école textile. Ces deux écoles sont associées au passé industriel de Mulhouse, aux indiennes (Une Indienne est un tissu peint ou imprimé fabriqué en Europe entre le XVIIIe siècle et le XIXe siècle), à la chimie des colorants.

## III. CONTEXTE GLOBAL DE LA MISSION

## 1) Les paramètres globaux

- <u>Pourquoi</u>: Le SERFA souhaite évaluer durant une soutenance les acquis en programmation JAVA des étudiants de la promotion LPDAOO-2023 par le biais du développement d'une application de prise de notes.
- Quoi : Pouvoir créer des « Classeurs virtuels » pouvant contenir des « Intercalaires » contenant des « Feuilles » sur lesquelles se trouveront les prises de notes.
- <u>Comment</u>: L'application doit être développé avec le langage de programmation JAVA. Le développement de l'application doit se faire dans un contexte Agile.
- <u>Envergure</u> : L'application sera développée pour une dizaine d'utilisateurs simultanément.
- Quand: L'application est à livrer pour le vendredi 24/02/2023
- <u>Combien</u>: L'application sera réalisée de manière bénévole dans le cadre de la formation LPDAOO-2023.

## 2) Les cibles

L'application doit être la plus conviviale possible afin de s'adresser à une population la plus large possible.

Les cibles pourront être âgés de 7 ans à 77 ans, sans connaissances particulières de l'informatique.

# IV. Prerequis demandes.

# 1) L'application

Pour la démonstration lors de la soutenance, prévoir des données test avec 3 classeurs, 2 intercalaires chacun et 3 notes par intercalaire.

Le code source de l'application doit être proprement indenté et commenté.

Les erreurs de saisies devront être contrôlées.

L'application doit être ergonomique, afin de pouvoir naviguer de manière fluide entre les classeurs, les intercalaires et les notes.

#### 2) Organisation du travail

Organisation du travail sous forme « Agile ».

Rapport écrit quotidien du travail effectué par les membres de l'équipe.

### 3) Présentation

La présentation lors de la soutenance devra au moins contenir les éléments suivants :

- Page de couverture
- Sommaire
- Présentation du projet et de l'équipe.
- Présentation de la répartition du travail sous forme de graphique et sous forme d'agenda.
- Présentation UML des classes du projet.
- Problèmes rencontrés.
- Démo complète du programme.
- Idées d'évolutions du programme.
- Conclusion.
- Questions du Jury.

# V. OBJECTIFS

Les objectifs de la soutenance sont d'évaluer les acquis des points suivants :

- Programmation JAVA,
- Conception interface utilisateur UI/UX,
- Gestion de projet en mode Agile.