

Réponse d'appel d'offre

Projet Asimov

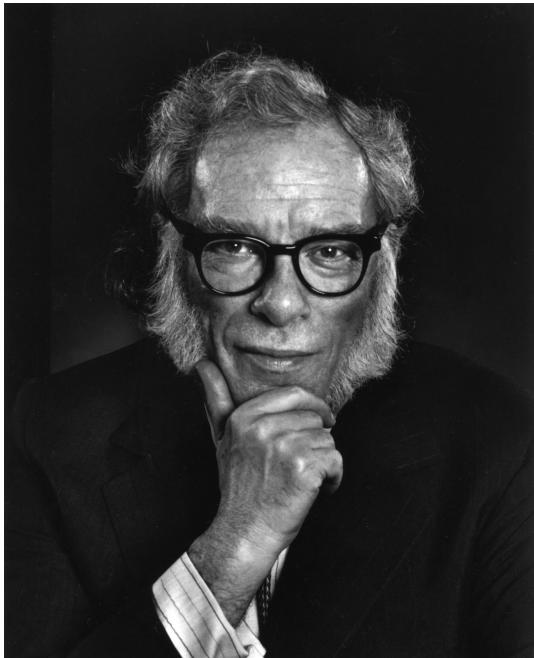


Table des Matières

I - Introduction	3
II - La Fondation Asimov	3
III - Les Attentes	4
IV - Notre Réponse	4
IV.1 - UML	5
IV.2 - MAQUETTES	7

I - Introduction

L'établissement Asimov est un établissement scolaire regroupant les classes de la 6e à la terminale.

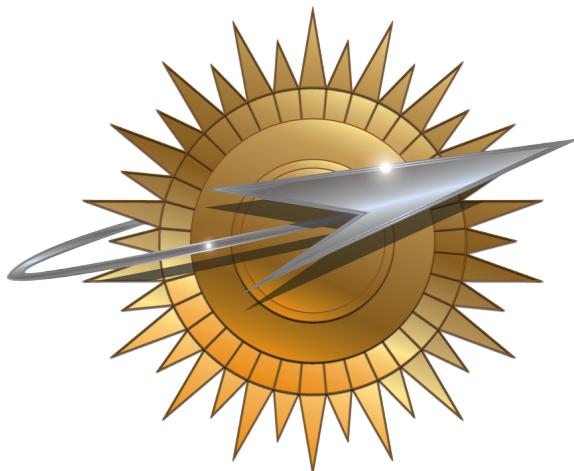
Créé par la fondation Asimov, ses objectifs sont de proposer des cours utilisant des pédagogies innovantes. Bien qu'il soit français, le choix de son nom a été fait en référence aux engagements du célèbre auteur Isaac ASIMOV dans le domaine des sciences, au travers de ses écrits de science-fiction.

La fondation Asimov souhaite donc proposer une structure permettant les expérimentations pédagogiques les plus larges qui permettraient de réunir les "citoyens de notre monde".

II - La Fondation Asimov

La fondation Asimov est une fondation reconnue d'intérêt public qui valorise les projets écologiques, collaboratifs et libres. Le leitmotiv de cette fondation est de promouvoir la bonne entente de l'humanité pour réussir les défis de notre planète. Elle intervient au niveau scientifique, technique, civile, pédagogique, politique et social.

Cette association compte actuellement plus de 120 000 membres actifs, dont le bureau postal est situé à Villers-sur-Mer (Normandie) pour sa situation géographique, il s'agit de la ville française traversée par le méridien zéro (méridien de Greenwich).



III - Les Attentes

Vous avez proposé ces missions dans le cahier des charges:

- L'application à développer est la suivante: un élève veut suivre ses notes dans les différentes matières de son année scolaire.
- Celles-ci s'afficheront dans un tableau mais aussi sous forme d'un graphique. Elles ne seront pas modifiables.
- Les professeurs pourront saisir des notes dans toutes les matières (version alpha) ou seulement dans leur matière (version beta).
- Le proviseur peut modifier les notes de toutes les matières, créer des matières et des professeurs.
- Un des professeurs peut créer les élèves et choisir la classe : on considère ici qu'il n'y a qu'une classe par année (6e, 5e, 4e, 3e et éventuellement 2nde , 1ère et Tle).
- Chaque élève suit le même groupe de matières. La notion de coefficient ou de note différente de 100 % ne sera pas prise en compte (exemple 5/10 ou bien 8/20 coefficient 2). Les notes peuvent être des nombres à virgule mais mémorisées sous la forme d'un nombre décimal pointé (63.5 et non 63,5).

IV - Notre Réponse

En fonction de ces attentes, nous vous proposons une application en NodeJS et C# permettant un accès web et un accès logiciel, ayant pour but de donner vie au projet Asimov. Celle-ci permettra une connexion et disposera de plusieurs onglets associés aux rôles en question, dans lesquels chaque utilisateur pourra visualiser le contenu qui lui est destiné.

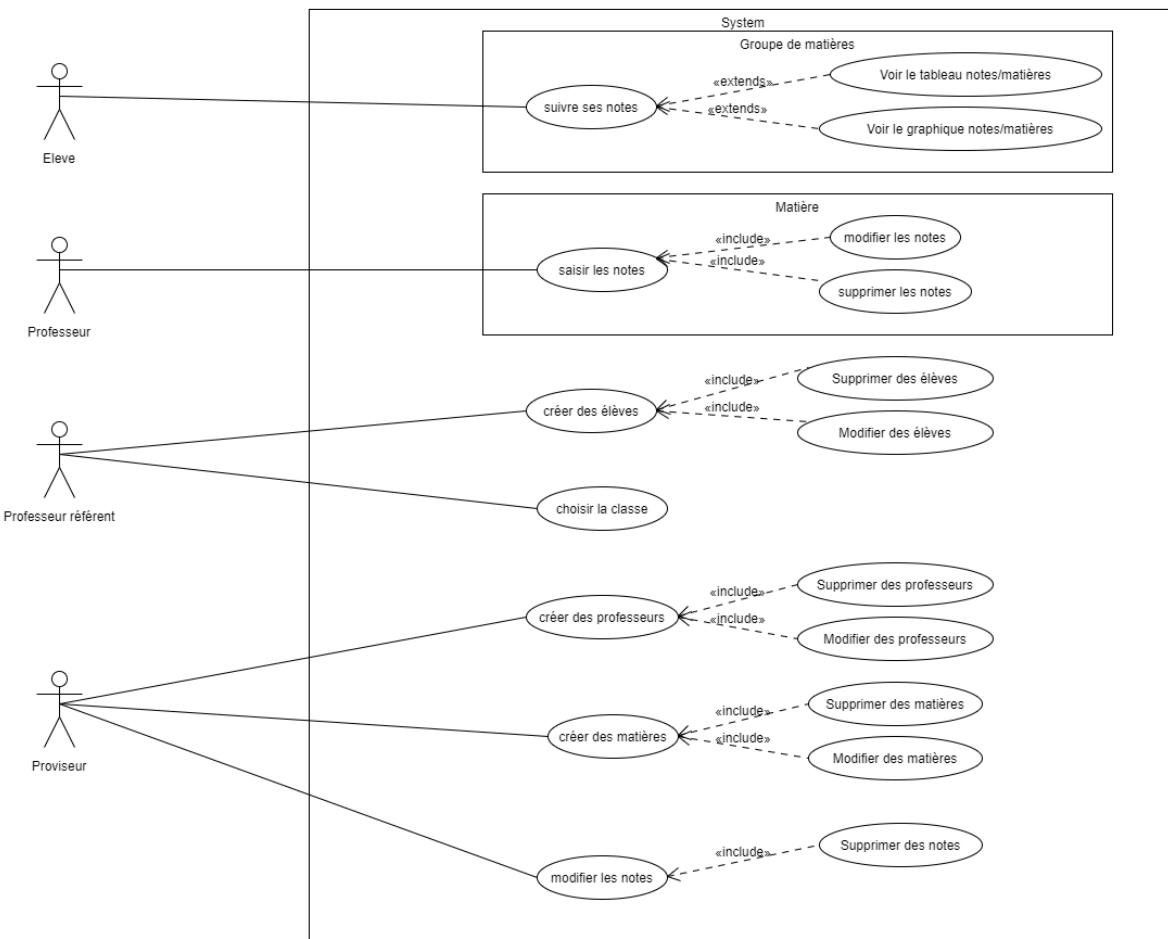
Pour ce qui est de l'ordre du partage de tâches, nous vous mettons ci-dessous le lien du site où le partage a été fait avec la méthode KanBan. Nous avons préparé notre environnement de travail en vue d'une acceptation éventuelle de notre offre à votre appel, sur Github.

Lien site Kanban : <https://trello.com/b/plirp6Y0/asimov>

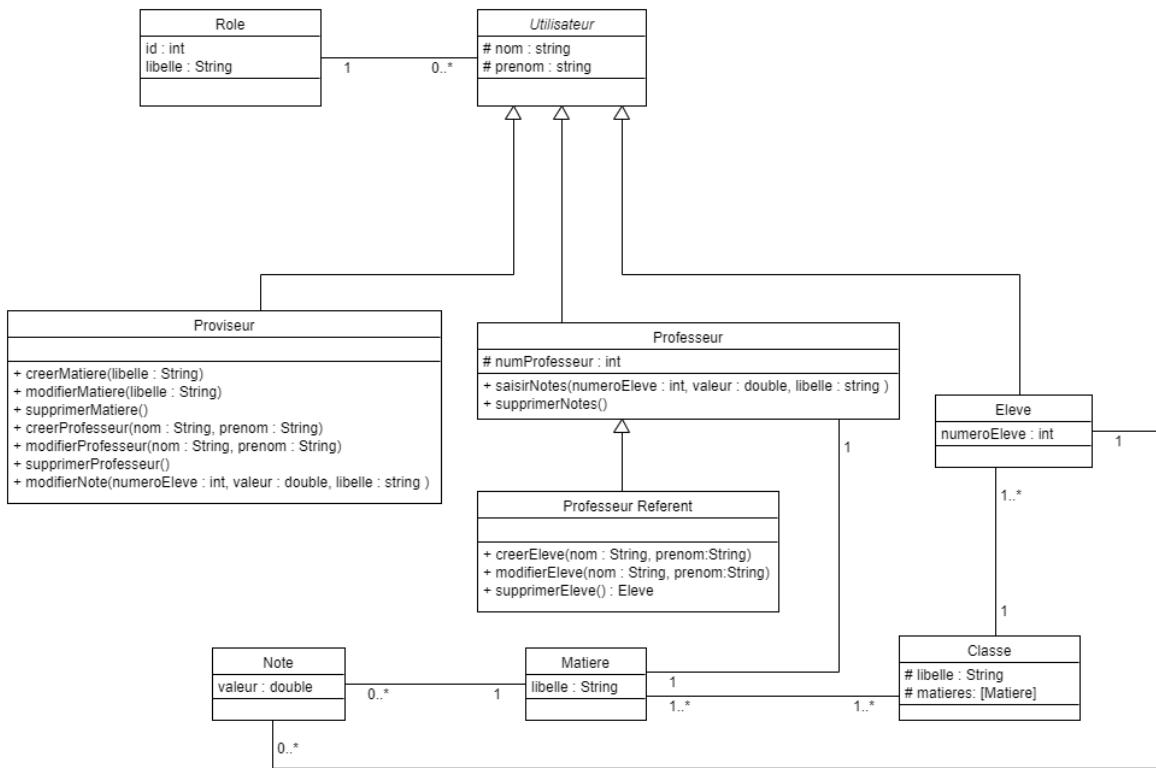
Lien Github : <https://github.com/Obituary-Dev/Asimov>

IV.1 - UML

Voici le diagramme de cas d'utilisation élaboré en vue du développement de l'application. Nous avons envisagé en fonction de vos objectifs plusieurs utilisateurs cohérents, ainsi que leurs possibles actions post-connexion.



Voici le diagramme de classes UML conceptualisé pour la programmation de l'application, il correspond à vos demandes concernant la modélisation du logiciel attendu.



IV.2 - MAQUETTES

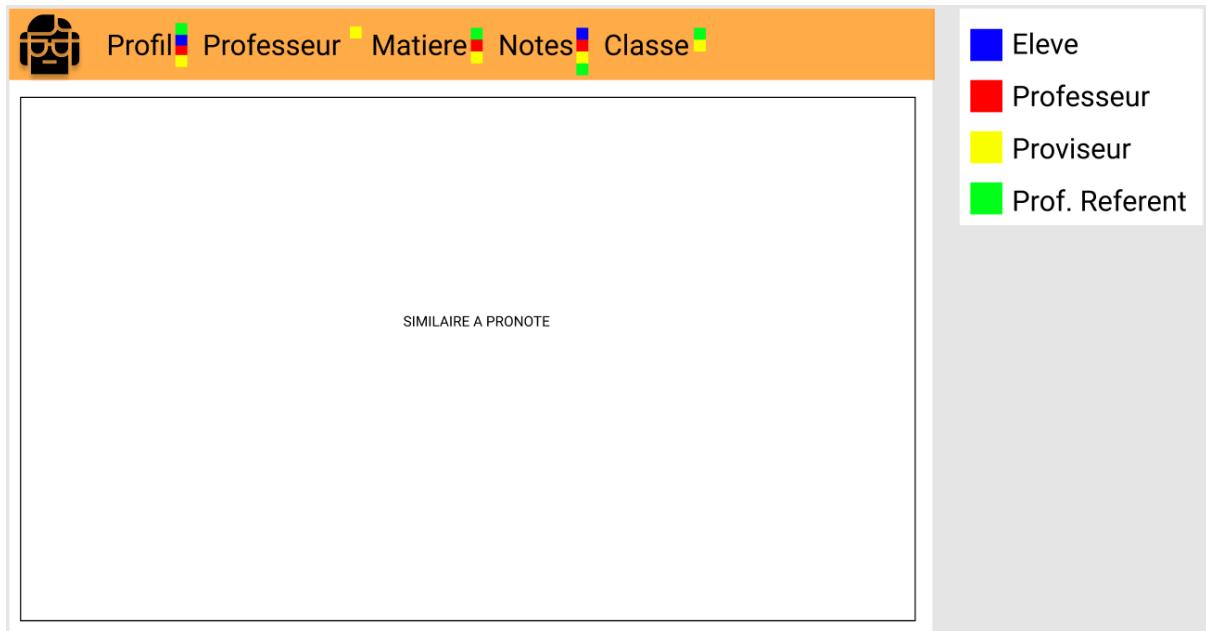
Le choix du logo pour le lycée Isaac Asimov est le résultat du vote sur 24 projets soumis par des étudiants en design. Le logo retenu rappelle le visage de l'écrivain, tout en apportant un aspect robotique et un design très simple. Il n'y a pas de couleur particulière, il s'agit d'un logo monochrome, permettant ainsi de l'insérer dans n'importe quel document.

Voici ci dessous la maquette de l'authentification pour les applications en C# et NodeJS:



Nous avons opté pour un design simpliste et assez minimaliste pour un rendu moderne et adapté. Pour ce qui est de la charte de couleurs nous avons privilégié le contraste entre le noir profond et le orange pêche, qui renvoie un côté énergique, afin de renforcer ce côté moderne.

Pour ce qui est de l'interface utilisateur principale. Nous avons opté pour un menu en haut afin de faciliter le contact avec l'utilisateur. Nous avons aussi respecté la même charte de couleurs que la fenêtre pour l'authentification.



De plus, sur la maquette vous pouvez voir des carrés de couleurs différentes qui représentent les accès des différents utilisateurs. Vous pouvez aussi observer la légende de ces carrés à droite.