**Description du contexte :**

La motivation scolaire, un enjeu majeur de la réussite. En effet, plusieurs recherches sérieuses en ont fait la démonstration : la réussite scolaire est affaire de capacité et de motivation.

Pour l'étudiant, le manque de motivation est un vrai handicap qui suffit à expliquer bien des échecs. Pourtant, la motivation ne vous tombe pas dessus chaque année dès le 1er septembre. Alors comment trouver la motivation et la garder tout au long de l’année ?

Au jour d'aujourd'hui il existe des applications disponibles au primaire et secondaire qui ont pour objectif de rendre l'école motivant. C'est de la que résulte notre projet, pour notre projet de fin d'étude nous devons développer une application qui aura pour but de rendre le cegep plus motivant.

Le projet Marvel est une sorte de système de gestion de la motivation. Il a été réfléchie par l'ensemble des professeurs du département d'informatique du cégep de Jonquière.

**Objectif du projet :**

* Améliorer la motivation des élèves au collégiale.
* Développer un système de gestion de la motivation
* Moderniser le cégep.

**Équipe de développement :**

Cette équipe réalise des logiciels en créant des algorithmes et en les mettant en œuvre dans un Langage de programmation. La notion de développement inclut :

* Un travail d'équipe : les projets sont en général une collaboration entre plusieurs développeurs sous la responsabilité d'un chef de projet, qui traitent chacun une partie du programme, mais aussi d'autres collaborateurs tels que des concepteurs graphiques qui définissent l'aspect et L'ergonomie.
* La conception (design) : à partir d'un cahier des charges, définir les spécifications techniques (Structures de données, communications entre les modules,).
* La maintenance : la correction des erreurs après la sortie du logiciel, et l'amélioration pour faire évoluer le produit.
* Pour chacun des développeurs, des rôles seront attribuer tel que (Administrateur de base de donnée, administrateur du Git du projet, Scrum Master, Répartiteur de tache, et plus encore avec l'avancement du projet)

**Scenario :**

Pour bien comprendre le projet, un scénario simplifié est décrit ci-dessous:

* Un professeur qui décide d'utiliser l'Application Marvel devra inscrire les étudiant de sa classe et les avertir que ceux et celle voulant utiliser l'application, leur sera possible.
* De suite à cette inscription, l'enseignant pourras alors paramétrer le système de récompense et de point.
* Il assignera des récompenses individuelles ou en groupe puis assignera un nombre de point pour que celle-ci soit gagné.
* Un étudiant qui sera invité à son cour sur l'Application Marvel et qui décide d'y participer, pourra alors gagner des points dans celui-ci en effectuant des bonnes actions tel que (remettre un laboratoire a l'heure, être présent au cour, etc.…).
* Il pourra une fois qu'il aura suffisamment de point, acheter des récompenses liées à son cour.
* Il pourra aussi mettre de l'argent dans le compte de son cour qui permettra à acheter des récompenses de groupe tel que (Retarder l'examen d'un jour)
* Un professeur peut ajouter des défis de groupe ou ils devront mettre le nombre d'argent nécessaire pour avoir la récompense de celle-ci.
* Le professeur peut décider s'il manque de l'argent pour débloquer la récompense du défi, de prendre de l'argent sur le compte du groupe ou les étudiant auront cotisé.
* L'étudiant aura aussi des points personnels associer à un niveau et pourra acheter des accessoires pour son avatar ainsi que des lut box.
* Une fois son cour terminer, l'étudiant verra les points de son cour se transférer dans son compte de département.
* Les étudiant qui persévèrent dans ce jeu verront le tarif leur récompenses augmenter. Il sera incité à persévérer et aidé les personnes qui ont moins de volonté à utiliser le logiciel.
* Il y aura un gestionnaire de contenue qui aura la responsabilité d'ajouter des nouveaux articles dans le magasin
* L'administrateur lui aura la responsabilité de géré le bon fonctionnement de l'application ainsi que des utilisateurs

**Technologie utilisé :**

Dans un projet tel que celui-ci, il faut se pencher sur, les technologies émergentes, les technologies d'actualité. Dans un souci d'ergonomie, afin de rendre une solution dont l'utilisation sera optimale, il faut se référer aux futurs utilisateurs.

Ces futurs utilisateurs sont souvent habitués à un mode d'utilisation d'un ordinateur. Ils sont souvent habitués à travailler sur plusieurs logiciels différents. Il est donc préférable de les faire évoluer sur un logiciel facile d'utilisation, comme l'utilisation d'internet.

Nous allons donc opter pour une application de type web s'exécutant dans un navigateur, et pour cela nous avons choisi une solution développée en PHP et ASP.NET.

Celons le rôle de l'utilisateur nous utiliseront soit la technologie ASP.NET ou bien PHP