**Introduction**

De nos jours, la motivation et la cohésion dans les groupes est un enjeu très important dans le milieu scolaire. La charge de travail pour un étudiant, au niveau collégial est très importante et peut impacter sur sa motivation et son rendement. Afin de rendre l’environnement de l’éducation plus attrayant et dynamique, nous avons été mandaté pour le développement d’une application interactive, adapté à l’univers collégiale. Elle permettra entre autre au professeurs de récompenser les étudiants pour leur implication dans leur milieu, leurs groupes, ainsi que dans leur propre cheminement scolaire. Il s’en résultera diverses récompenses que les étudiants pourront acheter grâce à leurs points gagnés.

* Les objectifs de ce projet
* Augmentation du niveau de motivation chez les étudiants de niveau collégial.
* Augmenter le niveau de cohésion dans les groupes au niveau collégial.
* Ajout des technologies dans les cours.
* Augmenter le niveau d’interaction entre les étudiants, les poussant à s’entraider.
* Les principales fonctionnalités de l’application
* Gestion et personnalisation des profils utilisateurs.
* Accès en mode visiteur.
* Achat de skins, récompense dans le magasin.
* Distribution par les professeurs de points parmi les étudiants.
* Ajout de nouveau contenue, via un compte développeur.
* Participation à des pools de groupe et de technique, afin d’obtenir des récompenses.
* Administration de l’application via une console d’administration, accessible uniquement via l’intranet du cégep.
* Équipe de développement :
* Tanya Vannier
* Développeur
* Responsable répertoire GitHub
* Responsable de la mise en production
* Nicolas Dufour
* Développeur
* Scrum Master
* Cédric Lespérance
* Développeur
* Administrateur de base de donnée
* Clément Bricout
* Développeur
* Responsable des communications