

Vue d'ensemble

Le diagramme présente trois blocs d'application (Auth, StudentApp, StaffApp) et un ensemble réduit d'entités métiers nécessaires pour gérer promotions, unités, projets, groupes, rendus, compétences et temps de log .

Les flèches relient chaque application aux données qu'elle consulte ou modifie afin de couvrir l'inscription/rendu de projets côté étudiants et l'administration pédagogique côté staff .

Acteurs et applications

Auth gère la connexion via Google afin de garantir un accès réservé aux comptes de l'établissement, conformément à la contrainte d'authentification du sujet .

StudentApp permet aux étudiants de consulter les projets, de s'y inscrire, de rendre leur travail, de voir leurs compétences et de mettre à jour leurs informations personnelles .

StaffApp permet à l'équipe pédagogique de gérer promotions, étudiants, unités et projets, de créer/valider des groupes et de consulter des tableaux de bord simples .

Données principales

User représente les utilisateurs (étudiants et membres de l'équipe pédagogique) avec leur rôle fonctionnel minimal pour l'accès aux fonctions de l'application .

Promotion et TrainingUnit structurent l'offre de formation, tandis que Project rattache les sujets à une promotion et à une unité pour publication et suivi .

Group, Submission, LogTime, Skill et StudentSkill permettent de composer des groupes, déposer des rendus, tracer le temps, et afficher les niveaux de compétences .

Relations utiles

Une Promotion possède plusieurs TrainingUnit et plusieurs Project, ce qui permet d'organiser et publier les sujets à l'échelle d'une cohorte .

Un Project peut avoir plusieurs Group et des Submission, et chaque Group regroupe plusieurs étudiants pour les travaux en équipe .

User est relié à Submission, LogTime et StudentSkill pour relier rendus, temps passés et niveaux de compétences à chaque étudiant .

