

## Table of Contents

1. Introduction (ou préambule).....	2
2. Présentation des différents acteurs du projet.....	2
3. Concepts de base.....	2
4. Contexte.....	2
5. Description de la demande.....	2
5.1.1 Les objectifs.....	2
5.1.2 Produit du projet.....	2
5.1.3 Les fonctions du produit.....	3
6. État de l'art.....	3
7. Contraintes.....	4
7.1 Contraintes de délais.....	4
8. Déroulement du projet.....	4
8.1 Planification.....	4
8.2 Ressources.....	4
9. Annexes.....	4
9.1 Use Case Diagram.....	4
9.2 Maquettes.....	5

# Titre du projet :

IHM pour une plateforme sémantique d'apprentissage / SPAC-EL

Composition du groupe : Busra ABUR

## 1 - Introduction

Le projet consiste en la réalisation d'une interface ludique sous php pour gérer les utilisateurs -étudiants ou personnes hors scolarité- désirant créer des formations ou suivre des formations.

## 2 - Présentation des différents acteurs du projet

### Commanditaires

Myriam Lamolle : professeure à l'IUT de Montreuil

Massra : thésarde

## 3 - Concepts de base

Framework : ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou partie d'un logiciel.

Triple Store : Un **triplestore** est une base de données qui ne contient que des triplets RDF. En fait, une base de données étant un ensemble de tables, avec des lignes et des colonnes, reliées entre elles, on parle plus volontiers de "graphe" pour décrire un **triplestore** dans lequel toutes les données sont liées entre elles.

Ontologie : Les **ontologies informatiques** sont des outils qui permettent de représenter précisément un corpus de connaissances sous une forme utilisable par une machine. Elles représentent un ensemble structuré de concepts.

SPARQL : SPARQL est un langage de requête et un protocole qui permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données RDF disponibles à travers Internet.

## 4 - Contexte

Projet dans le cadre de mon 4e semestre. Mon objectif principal sera de créer une interface qui sera au final vraiment utilisée par des personnes différentes.

## 5 - Description de la demande

### Les objectifs

Étudiants ou personnes hors scolarité doivent pouvoir se connecter sur une plateforme. Après avoir détaillé leur profil, ils doivent pouvoir choisir une formation ou une compétence à acquérir dans un domaine ou accéder à des ressources pédagogiques ; une évaluation serait faite alors pour déterminer le parcours pédagogique que l'on peut leur proposer ; avec possibilité de travailler en individuel ou en collaboration avec d'autres utilisateurs de la plateforme.

## Produit du projet

Le projet consiste en la réalisation d'une interface graphique en utilisant php et des requêtes SPARQL pour gérer les utilisateurs désirant créer des formations ou suivre des formations.

## Les fonctions du produit

- inscription des informations de l'utilisateur (age, prénom, nom, diplôme, compétences, langues préférées)
- utilisateur peut déposer ses propres ressources
- utilisateur peut suivre une formation, il a 3 choix différents
  - parcours de formation complet
  - acquérir une compétence (compétences des BUT)
  - un grain pédagogique (révision)
- affichage des formations par modules
  - formation divisée en plusieurs niveaux, un niveau peut posséder plusieurs cours
  - si un utilisateur n'a pas terminé son niveau, ne peut pas passer au prochain
  - pour pouvoir passer au prochain niveau, doit valider un test à la fin de chaque niveau. ex : si 5/10, doit refaire le niveau
- utilisateur peut voir le contenu d'une formation
  - formations suivies s'affichent sur son profil
  - utilisateur peut répondre à un quiz à la fin de la formation
  - note du quiz apparaît sur son profil
- profil de l'utilisateur
  - affichage du e-portfolio de l'utilisateur
  - affichage des formations suivies/en cours
  - afficher des suggestions

## 6 - Etat de l'art

OpenClassroom correspond un peu à ce projet.

## 7 - Contraintes

### Contraintes de délais

5 semaines

## 8 - Déroulement du projet

### Planification

11/02 : dépôt cahier des charges 1.0

18/02 : dépôt cahier des charges 1.1

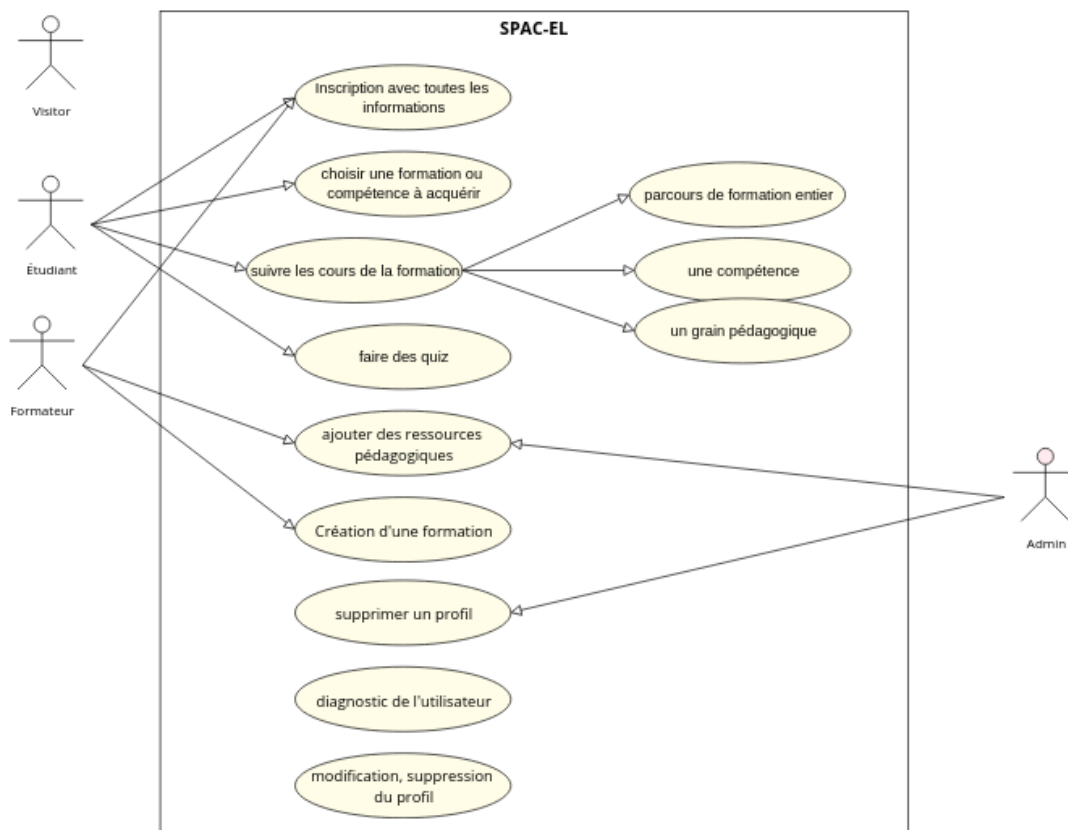
03/03 : fin du projet, dépôt vidéo de présentation

### Ressources

Le client me fournit les ontologies et s'occupe plus du back-end. J'ai aussi une base pour les maquettes.

## 9 - Annexes

### Use Case Diagram



# Maquettes

<https://www.figma.com/file/dU6ZBclxECMnU0J797b8uv/Spac-EI?node-id=0%3A1>