

# CAHIER DES CHARGES

**Saline** Royale Academy

## Refonte de la plateforme

par Choeurtis Tchounga

Lien vers le github : [lien](#)

## Contexte

Dans le cadre de ce projet, l'objectif principal est de passer d'un modèle médiatique existant à un modèle pédagogique novateur. Il vise à transformer l'outil actuel en une plateforme de formation en ligne hautement interactive, mettant l'accent sur le suivi de l'apprentissage et l'intégration de la gamification pour stimuler l'engagement des apprenants. Ces attentes ambitieuses définissent clairement la direction du projet de refonte de la Saline Royale Academy.

## Objectif de l'application

### **Suivi de l'apprentissage (Tracking et Reporting)**

- Importance stratégique pour l'efficacité de l'apprentissage en ligne.
- Le suivi de l'apprentissage est essentiel pour évaluer la progression des apprenants, personnaliser les parcours de formation, et garantir la conformité aux réglementations éducatives

### **Gamification de l'apprentissage**

- Engagement des apprenants et motivation à suivre les cours
- La gamification encourage la participation, l'interaction, et la rétention des connaissances, ce qui est fondamental pour un environnement de formation en ligne réussi

### **Compatibilité Multi-Dispositifs (Mobile First)**

- Accessibilité pour tous les apprenants
- Accéder au contenu de formation à partir de divers appareils, améliorant ainsi leur expérience d'apprentissage

### **Utilisation des Codes de l'Online Learning**

- Crédibilité et qualité de la formation
- Offrir une expérience d'apprentissage fiable et de haute qualité

## Contenus et fonctionnalités

### **L'authentification**

- Les utilisateurs devront s'inscrire et se connecter avec un compte utilisateur.
- Authentification sécurisée avec gestion du jwt

### **Gestion des Contenus (Formations, masterclass et évènements)**

- Catalogue complet et régulièrement mis à jour
- Fonction de recherche et de tri

**Gestion des différents utilisateurs (Visiteurs, élèves, professeurs et centre de formations) :**

- La possibilité de gérer leurs profils
- Différents niveaux d'accès
- Différentes fonctionnalités
- ...

#### Gamification et Interaction :

- Système de Badges et de Niveaux
- Quiz Interactifs
- Certifications

## Proposition de design

Wireframe : [lien](#)

## Spécifications techniques

L'architecture système repose sur trois composants principaux :

**Serveur Symfony** : Il s'agit de la partie serveur de notre application, construite avec le framework Symfony. Ce composant gère les requêtes HTTP, la logique métier, et interagit avec la base de données pour fournir des données aux clients React.

**Clients React** : Les clients React constituent l'interface utilisateur de notre système. Ils sont responsables de la présentation des données et de l'interaction avec l'utilisateur. Ces clients communiquent avec le serveur Symfony via des appels API pour obtenir et mettre à jour les informations.

**Base de données** : La base de données stocke les données nécessaires au fonctionnement de notre système. Elle est utilisée par le serveur Symfony pour récupérer et stocker des informations. Nous utilisons des technologies de gestion de bases de données compatibles avec Symfony, assurant ainsi une gestion efficace des données.

Ces composants interagissent de manière coordonnée pour offrir une expérience utilisateur fluide et fonctionnelle tout en garantissant la sécurité et la performance de notre application.

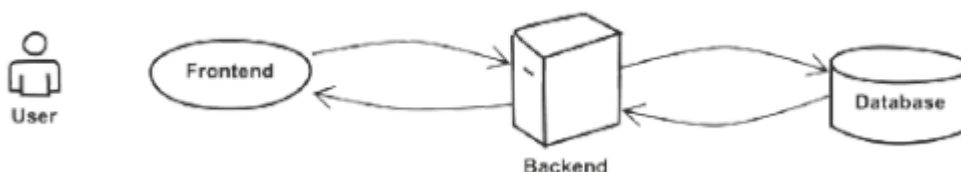


Diagramme MCD : [lien](#)