

Projet fin de formation

Présenté pour obtenir :

Certificat de qualification

Spécialité : Développement WEB

Titre:

Mon Vaccin

Encadré par : **ESSARRAJ Fouad**

Réalisé par : **DAHRI Fatima**

Année : 2020 / 2021

DÉDICACES

À ma mère qui a rendu possible cette formation en me dégageant du temps, ainsi que toute son attention qui m'a propulsé vers l'avant.

À mon père qui a cru en moi et m'a transmis une confiance, la confiance en moi qui est la base pour évoluer dans ce que l'on entreprend.

À ma sœur Layla qui sans relâche m'a encouragé à aller jusqu'au bout. Un soutien précieux qui m'a apporté l'énergie nécessaire pour progresser de manière positive.

À ma fille qui est ma source de motivation grâce à son sourire à chaque fois que je la retrouve en fin de journée de cours.

REMERCIEMENT

Je remercie notre Seigneur pour m'avoir offert cette opportunité et d'avoir été présent tout au long de cette aventure,

Aussi cette chance de rencontrer un professeur admirable, Fouad Essarraï. Durant les 7 mois de formation j'ai pu bénéficier d'un apprentissage de qualité grâce à lui et que je remercie en cette occasion.

Je remercie infiniment ma famille qui a contribué à cette réussite tant espérée et attendue.

Je n'oublie pas mes amis, qui grâce à leur positivité j'ai pu garder espoir et arriver là où j'en suis actuellement.

Mes remerciements à toute l'équipe professionnelle pour l'accueil, la présence ainsi que tous les petits et grands gestes de leur part qui nous ont apporté un certain confort et un environnement satisfaisant.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5
I . BESOIN	6
II . PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT	6
Analyse fonctionnelle : DESIGN THINKING	6
Conception	8
Réalisation	8
III . GESTION DE PROJET	9
Méthode agile	9
Diagramme de gantt	9
IV . ANALYSE FONCTIONNELLE : DESIGN THINKING	10
Empathie	10
Définir	11
Idéation	11
Prototype	11
Test	16
Implémentation : CAS D'UTILISATION	16
V . CONCEPTION	17
Diagramme de classes	17
Modèle logique des données : MLD	18
VI . RÉALISATION	18
Analyse technique	18
Prototype technique	19
Démonstration	19
CONCLUSION	21

INTRODUCTION

Le programme de vaccination pour les enfants est une chose essentielle pour leur sécurité sanitaire, mais les parents trouvent que le suivi de vaccination est si compliqué dans le carnet de santé.

Pour valider mes compétences de développement WEB en tant que stagiaire au centre digitale SOLICODE, j'ai décidé de réaliser une application WEB qui facilite le suivi de vaccination des enfants comme projet de fin de formation. Etant maman, je n'ai pas besoin de me mettre à la place de l'utilisateur de mon application car je le suis.

L'application **Mon Vaccin** affiche la liste des vaccins programmés dans le calendrier national de vaccination. L'utilisateur peut saisir le rendez-vous suivant, le poids et affiche toutes ces informations dans la page destinée à chaque enfant ainsi qu'un tableau de bord qui affiche les rendez-vous prochains de tous les enfants.

Mon vaccin envoie des mails de rappel des rendez-vous une semaine au préalable du rendez-vous de vaccination de chaque enfant.

Pour mettre ce projet en oeuvre j'ai suivi le processus de développement qui est sectionné en quatre étapes tel que analyse fonctionnelle - est à son tour divisée en 5 étapes les suivantes l'empathie définition du problèmes l'idéation les prototypes et le test - conception et réalisation (Voir les chapitres)

I . BESOIN

Création d'une application de suivi de vaccination

II . PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT

1. Analyse fonctionnelle : DESIGN THINKING

1.1. DÉFINITION

Le design thinking représente une méthode de design centré sur l'innovation et sur l'humain. Créé par Rolf Fasteur, le design thinking est né d'une conviction de designer des produits de manière à ce qu'ils soient centrés sur l'humain, sur les visiteurs et sur les utilisateurs.

Cette méthode est très liée à l'expérience utilisateur car son objectif est de développer un produit avec un design qui résout le problème des utilisateurs et qui leur correspond. Elle est également liée à des stratégies de CRO par sa volonté de séduire les visiteurs et de les pousser à l'action.

On peut considérer le design thinking comme étant bien plus qu'une simple méthode, c'est un état d'esprit. Un état d'esprit dans lequel l'utilisateur est roi et où seul son avis compte. L'intuition n'est donc pas prédominante ici. Le design n'est pas réalisé au hasard ou selon des idées. Il est réalisé

1.2. LES ÉTAPES DU DESIGN THINKING

1.2.1. Empathie

La première phase du design thinking a pour but de se mettre à la place du consommateur et d'essayer de comprendre ses besoins. Il faut donc les rencontrer, les interroger pour connaître leur mode de vie (do), leur pensées (think), leurs sentiments (feel) et leur avis (say). L'objectif : se mettre à leur place pour comprendre ce dont ils ont besoin.

1.2.2. Définir

Cette étape a pour but de cadrer le problème. Par exemple, si vos clients ne parviennent plus à toucher leur cœur de cible, votre objectif va être de réfléchir à l'origine du problème. Pourquoi connaissent-ils cette

problématique ? Depuis quand existe-t-elle ? Quelles sont les dates clés ? Mais surtout, vous commencerez à aborder une question primordiale : comment inverser la tendance ?

1.2.3. Idéation

Cette phase a pour objectif premier de générer toutes les idées possibles pour aider à résoudre les problèmes rencontrés. Réunissez-vous dans une salle assez grande pour regrouper toutes les personnes impliquées dans le projet. Désignez ensuite une personne en charge d'animer le brainstorming. Pour finir, laissez chacun exprimer ses idées, ses projets. Vous pouvez même organiser un ou plusieurs ateliers de divergences pour que les différentes idées se confrontent afin de pousser tout le monde vers le haut et d'aboutir au meilleur projet possible ?

1.2.4. Prototype

Quelles sont les différentes options existantes pour réaliser ce nouveau projet ? Comment ce projet va-t-il être construit ? L'idée de cette phase de prototypage est de le modéliser, d'en faire une maquette afin de le matérialiser. Un moyen de construire ensemble tout en prenant du recul sur le projet. Ce qui peut très souvent permettre de voir si certaines idées énoncées précédemment sont réalisables ou pas, et si des modifications doivent être apportées.

1.2.5. Test

Test est implique de générer des feedback des utilisateurs liés aux prototypes que vous avez développés, ainsi que d'acquérir une compréhension plus approfondie de vos utilisateur

1.2.6. Implémentation : CAS D'UTILISATION

Le diagramme de cas d'utilisation est un diagramme UML utilisé pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (Humain ou Machine) et un système. Il est une entité significative de travail

2. Conception

2.1. Diagramme de classe

Un diagramme de classe montre la structure statique du modèle d'information, particulièrement les choses qui existent, leur structure interne, et leurs relations aux autres choses. Un diagramme de classe ne doit présenter aucune information de nature temporelle. Contenu : classes, sous-classes, attributs et valeurs, méthodes, liens (multiplicité, généralisation, composition), catégories et dépendance.

2.2. Modèle logique des données

3. Réalisation

3.1. Analyse technique

Analyser les technologies que l'on aurait besoin pour réaliser un projet dans le but de se préparer et apprendre les techniques que l'on ne maîtrise pas

3.2. Prototype technique

Le prototype technique se concentre sur le fonctionnement de chaque unité du logiciel. Il s'agit d'adapter la conception à l'architecture. Un cahier des clauses techniques particulières ou cahier des charges détaillé est créé. Il peut être accompagné d'une maquette, d'un prototype.

3.3. Démonstration

Des captures d'écran du résultat finale du projet afin de montrer ses fonctionnalités

III . GESTION DE PROJET

La gestion de projet ou management de projet est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs. Elle consiste à appliquer les méthodes, techniques, et outils de gestion spécifiques aux différentes étapes du projet, de l'évaluation de l'opportunité jusqu'à l'achèvement du projet.

1. Méthode agile

Agile est une approche itérative de la gestion de projet et du développement logiciel qui aide les équipes à apporter de la valeur à leurs clients plus rapidement et avec moins de maux de tête .

Agile est un ensemble de principes utilisés dans le développement de logiciels et la gestion de projet .

2. Diagramme de gantt

Update Complete	06-11-21	07-26-21	H3-AK17	Aujourd'hui :	7/26/2021
Project	Date de début	Date de fin	Durée en jours	Progression	Responsable
Sujet	11-Jun	11-Jun	1		
design thinking	11-Jun	18-Jun	7	100%	
empathie Carte d'empathie	11-Jun	14-Jun	3	100%	Fatima
Définir le Problème	14-Jun	14-Jun	1	100%	
analyse technique	1-Jul	1-Jul	1	100%	Fatima
Idéation	21-Jun	21-Jun	1	100%	Fatima
Création du prototype (Figma, Adobe XD) en PNG	28-Jun	30-Jun	2	100%	Fatima
Test	30-Jun	3-Jul	3	60%	Formateur Essaraj Fouad
Rapport	28-Jun	28-Jun	1	100%	
Rapport partie 1	28-Jun	28-Jun	1	100%	Fatima
Rapport partie 2	1-Jul	1-Jul	1	75%	Fatima
Analyse fonctionnelle	30-Jun	2-Jul	2	100%	
Diagramme de cas d'utilisation	30-Jun	30-Jun			Fatima
Diagramme de classe	30-Jun	1-Jul	1	100%	Fatima
Model logique de données	30-Jun	1-Jul	1	100%	Fatima
Codage	1-Jul	26-Jul	25	100%	
Prototype technique	1-Jul	8-Jul	7	100	Fatima
Programmation backend (API en POO)	8-Jul	15-Jul	7	100	Fatima
Programmation frontend (React en POO)	15-Jul	26-Jul	7	100	Fatima

Figure 1 :Diagramme de gantt

IV . ANALYSE FONCTIONNELLE : DESIGN THINKING

1. Empathie

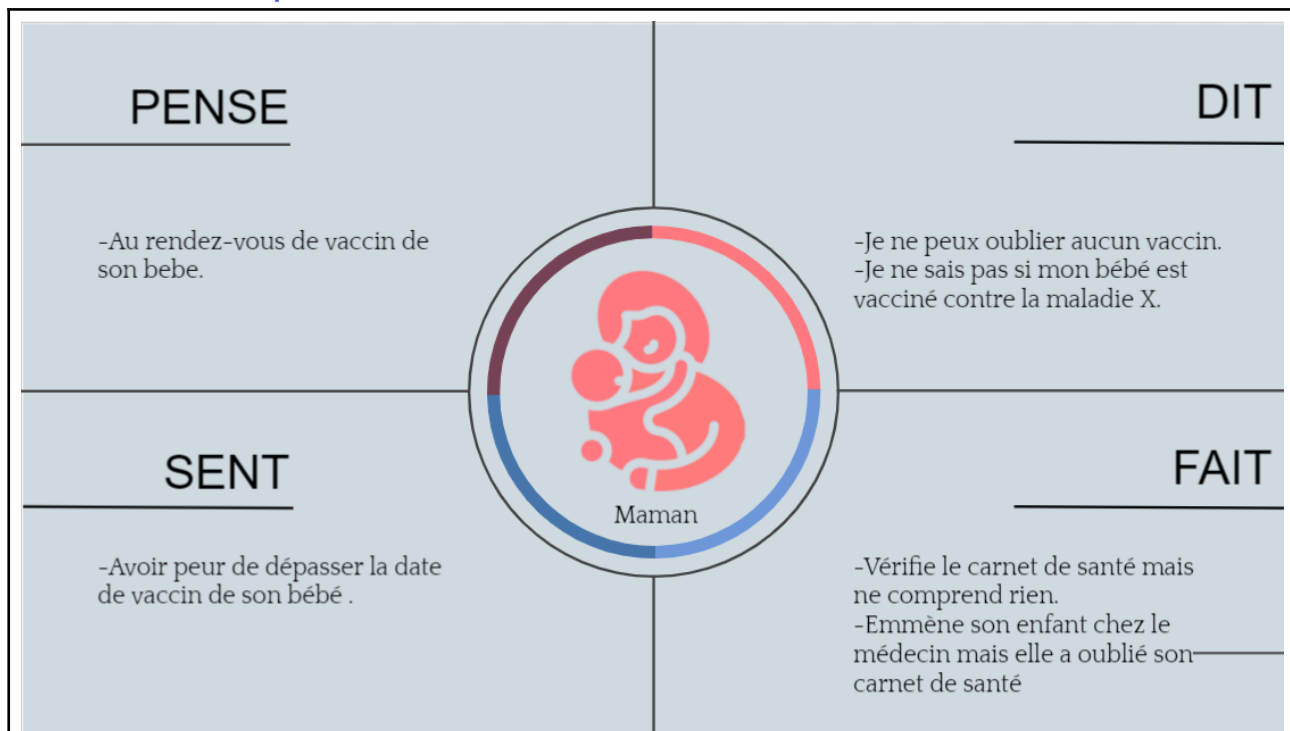


Figure 2 : Carte d'empathie (maman)

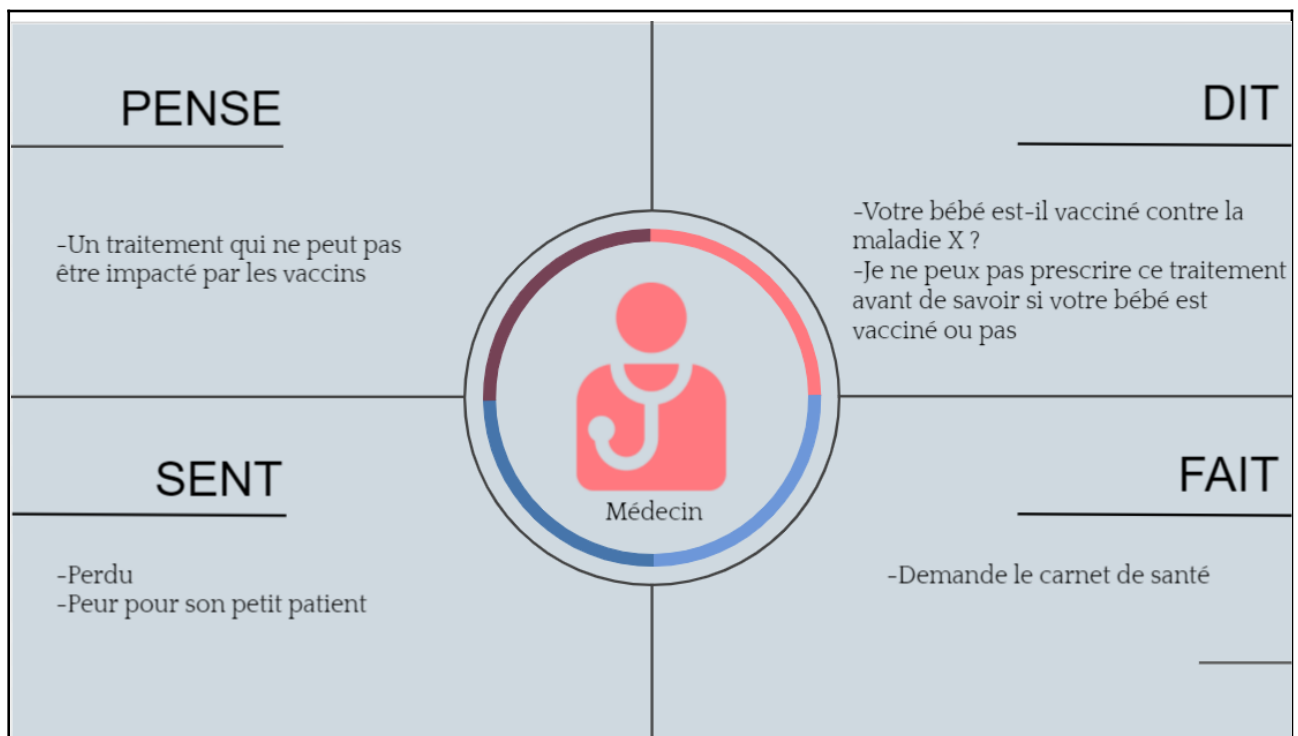
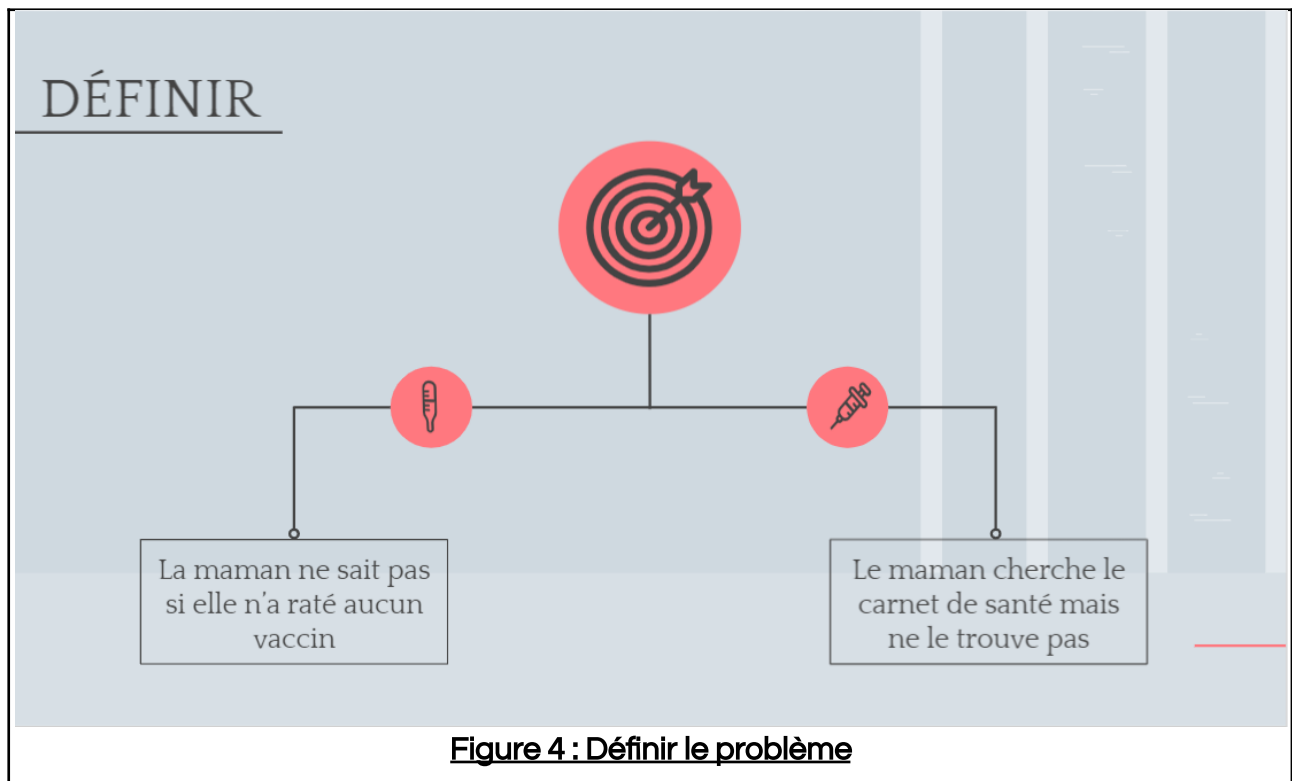
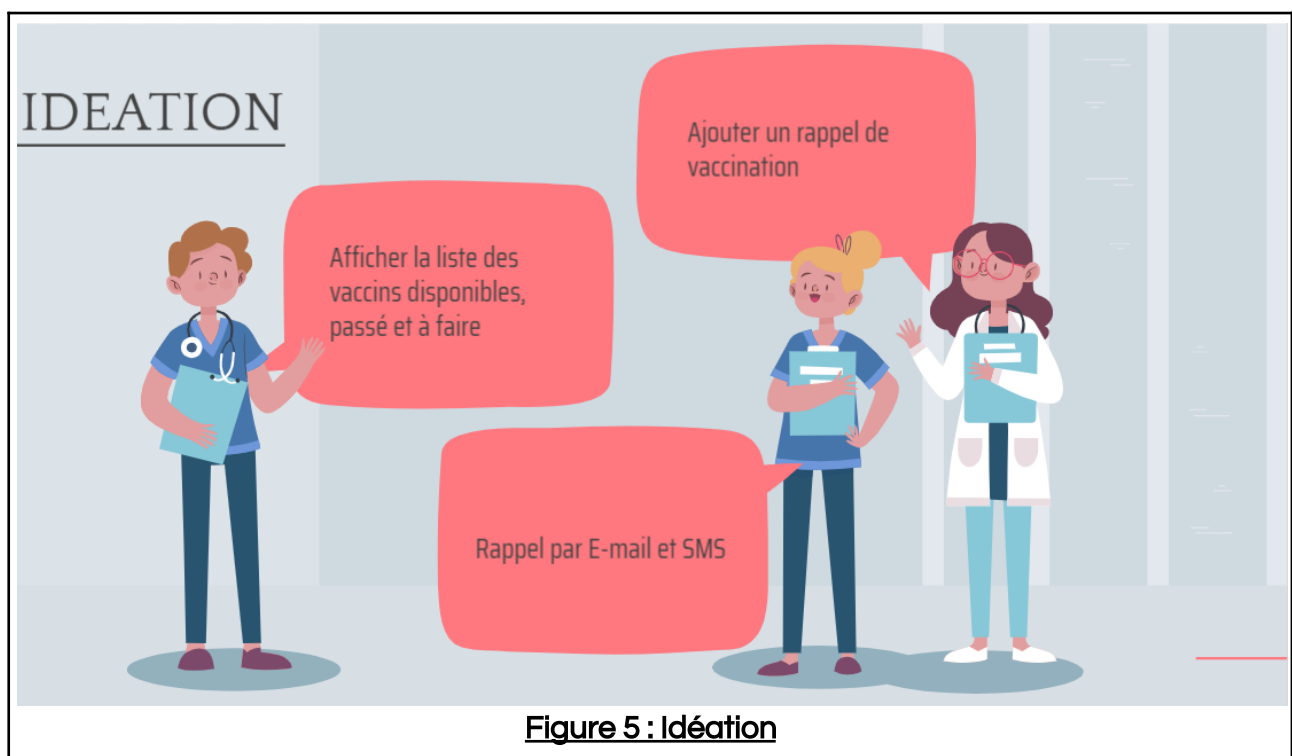


Figure 3 : Carte d'empathie (médecin)

2. Définir

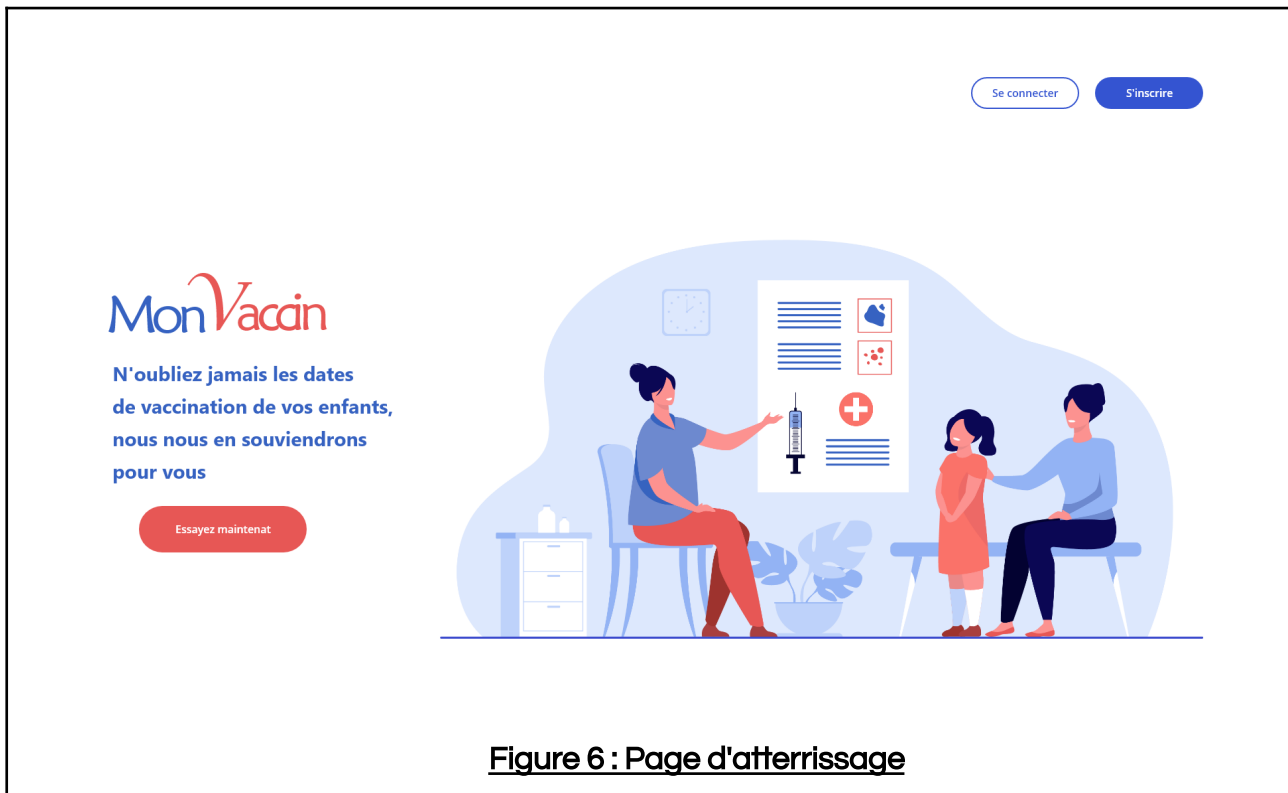


3. Idéation

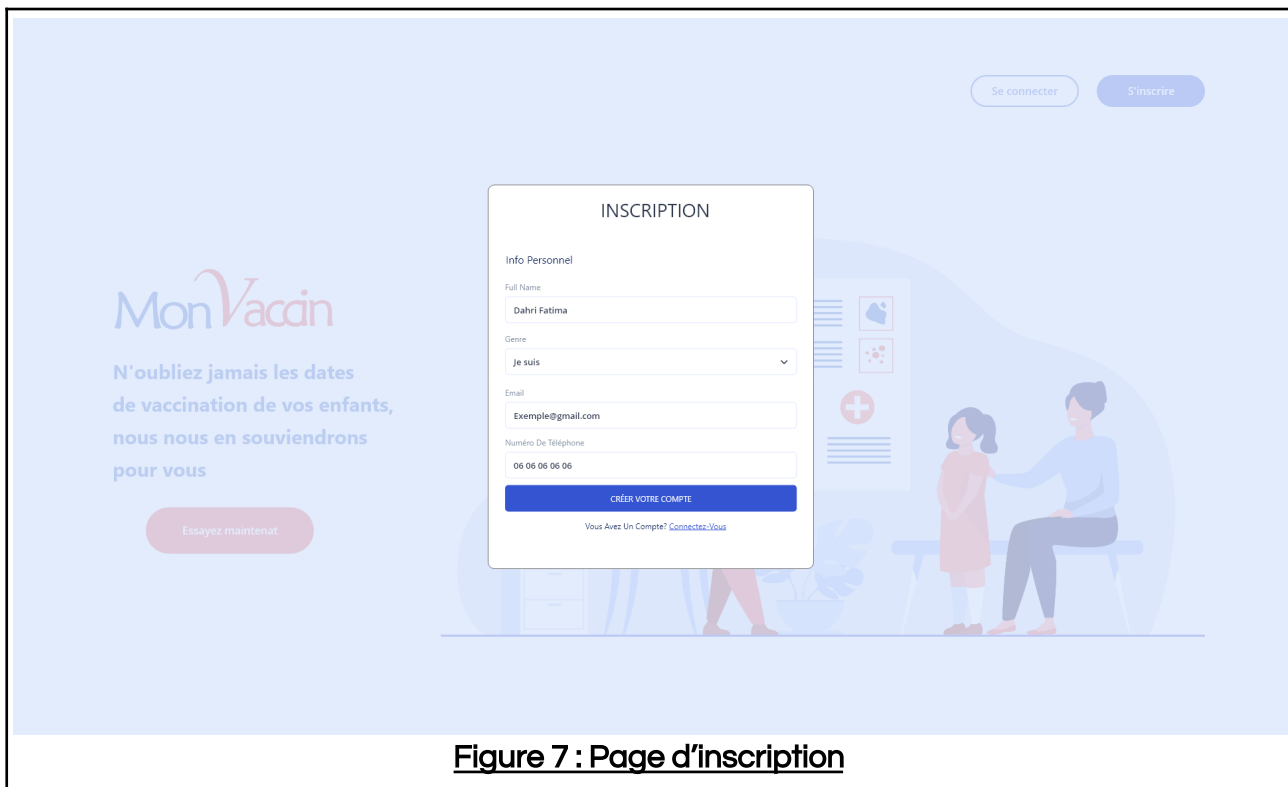


4. Prototype

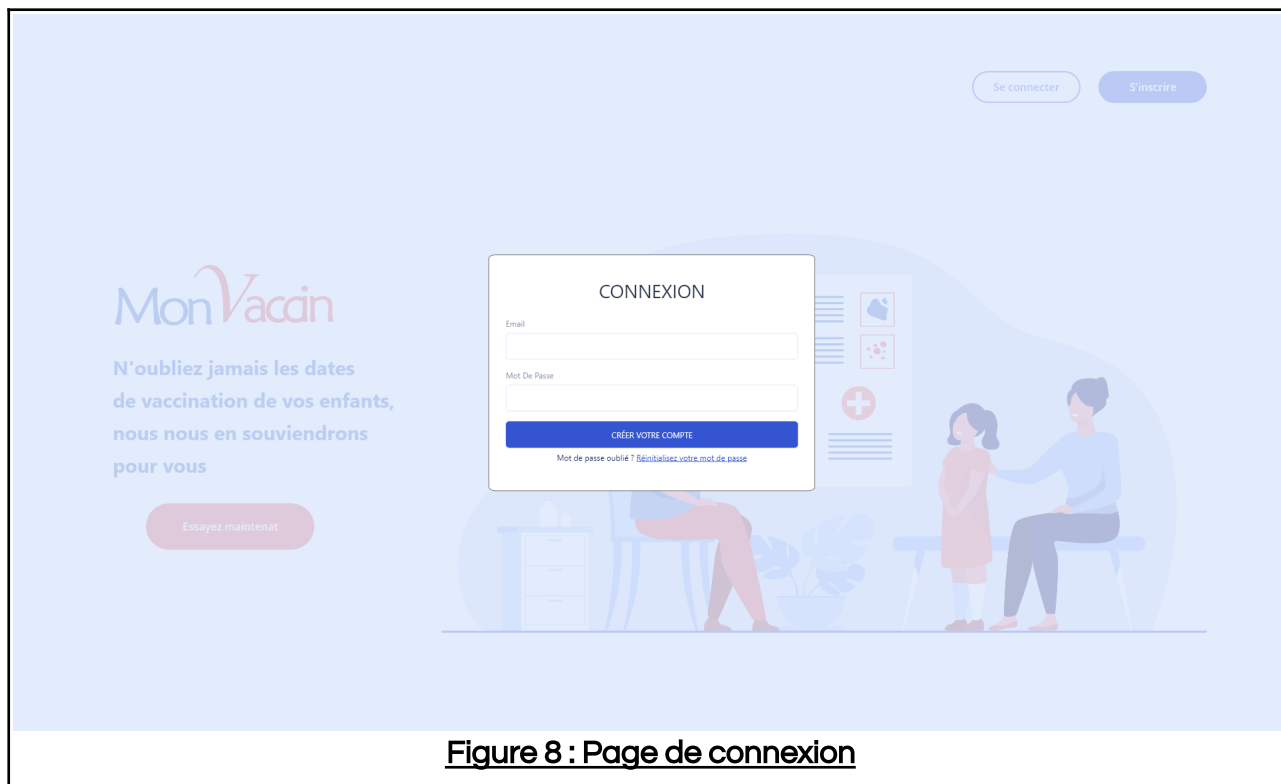
4.1. Page d'atterrissage



4.2 . Page d'atterrissage (Inscription)



4.3 . Page d'atterrissage (Connexion)



4.5 .Ajouter un enfant



4.6 .Suivi de vaccination

Patricia Patricia

Mes vaccins

Mes enfants

Déconnexion

MonVaccin

Bienvenu dans Monvaccin

Soujoud			
BCG + VPO (zéro) + HB1	A la naissance	20/01/2020	2.9 Kg
DTC1 + VPO1+HB2	6 semaines	20/01/2020	
DTC2 + VPO2	10 semaines		
DTC3 + VPO3	14 semaines		
VAR + HB3	9 mois		
Premier rappel DTCP	18 mois		
RR	6 ans (Entrée scolaire)		

Figure 10 : Suivi de vaccination d'un enfant

4.7 .Modifier un enfant

Patricia Patricia

Accueil

Mes enfants

Déconnexion

MonVaccin

Ajouter un enfant

Modifier mon enfant

Nom

Soujoud

Genre

Une fille

date de naissance

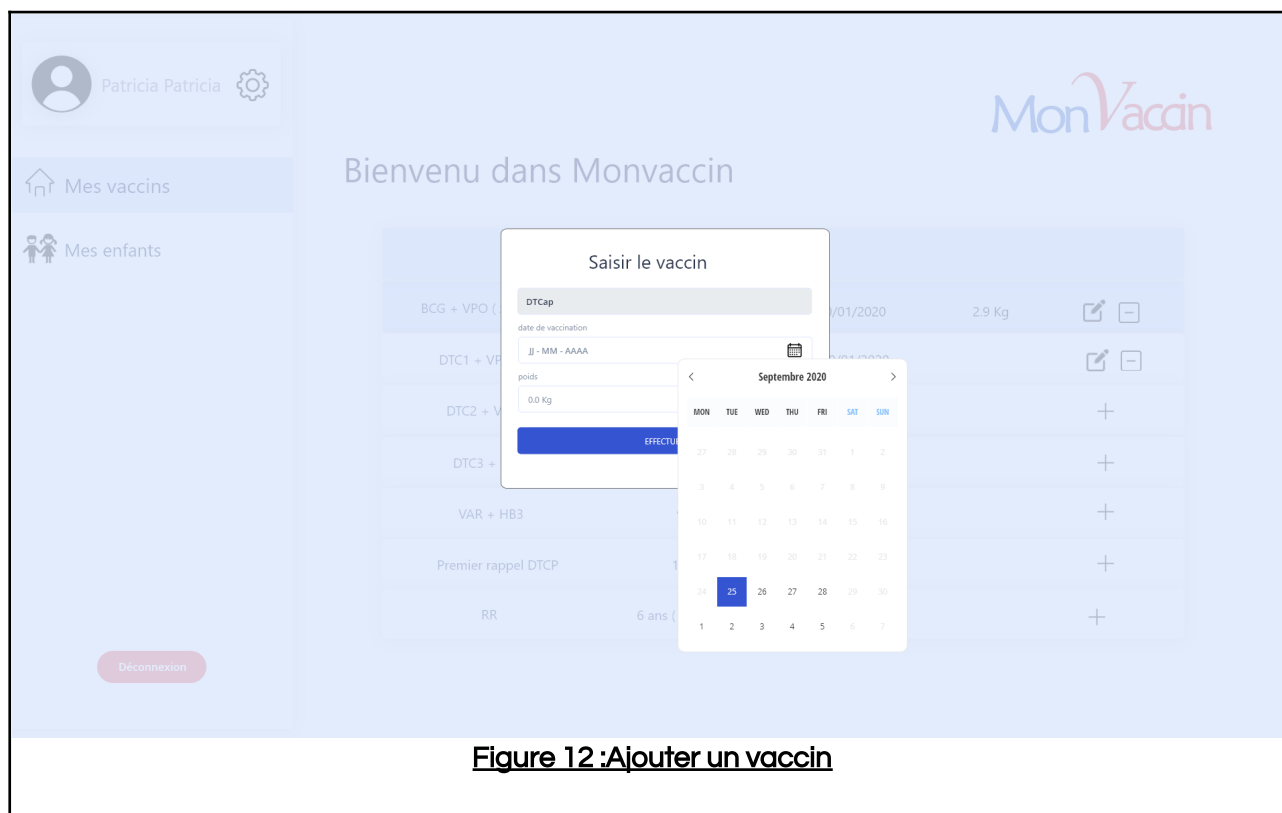
13 - 01 - 2020

poids à la naissance

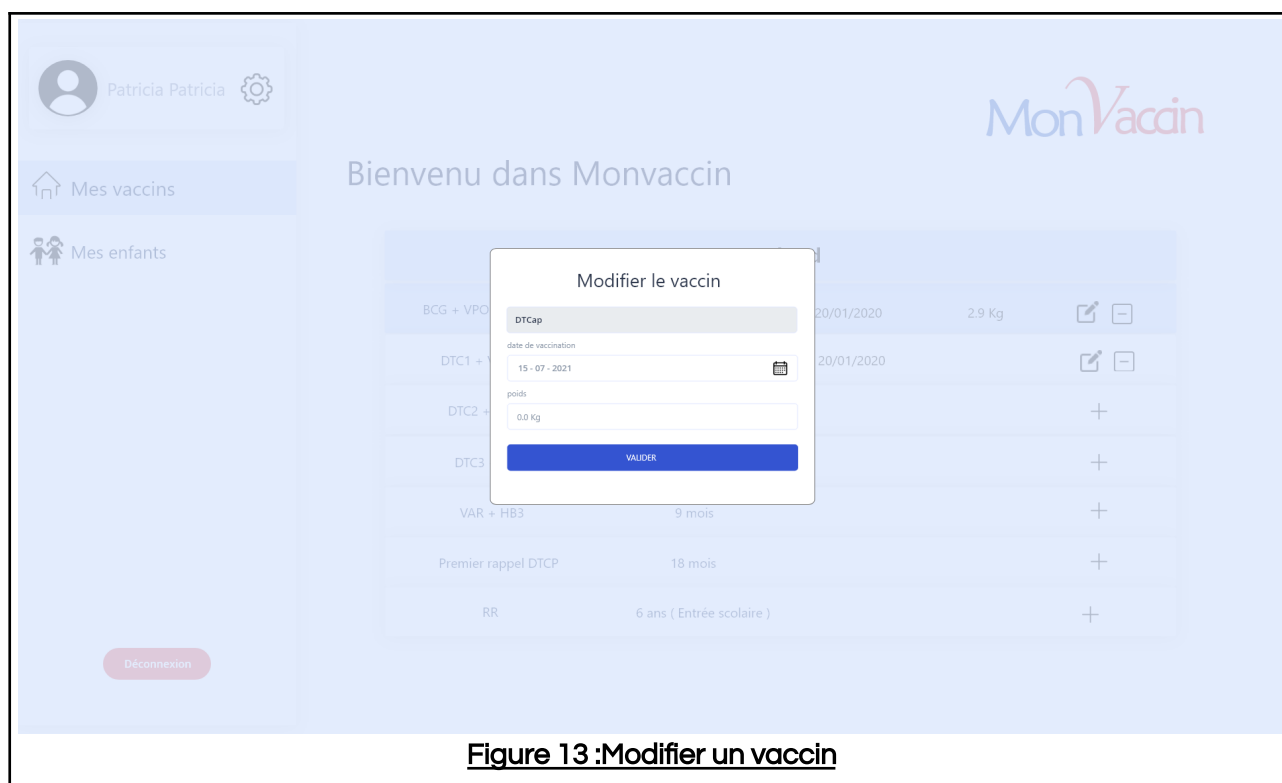
2.8 Kg

VALIDER

4.8 .Ajouter un vaccin



4.9 .Modifier un vaccin



5. Test

J'ai présenté mes prototypes à mon professeur afin de récolter son opinion.

Suite à ses commentaires, j'ai dû améliorer mon travail. A chaque présentation, de nouveaux commentaires et une nouvelle amélioration et ce à trois reprises avant d'arriver à ce produit final.

6. Implémentation : CAS D'UTILISATION

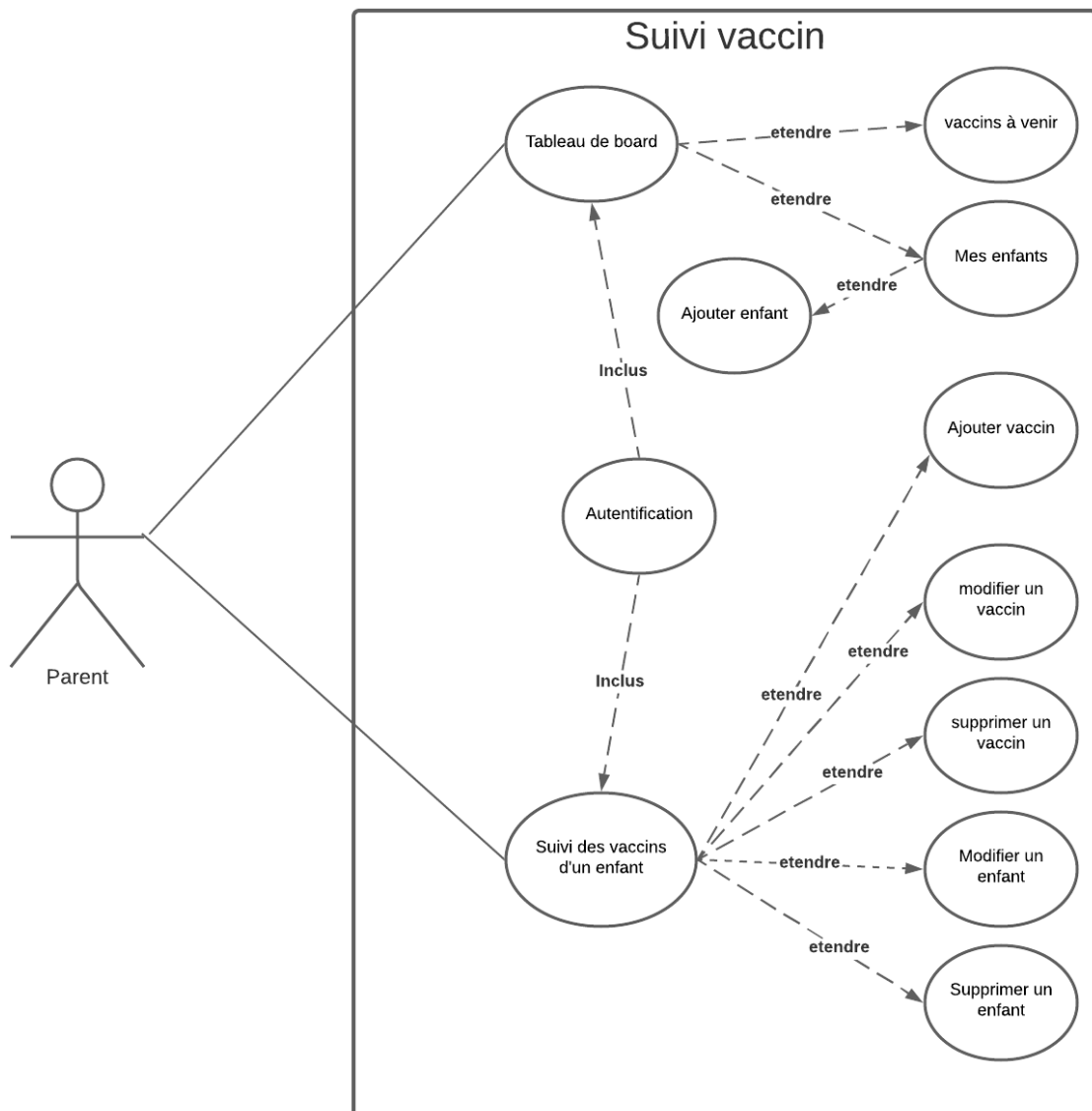
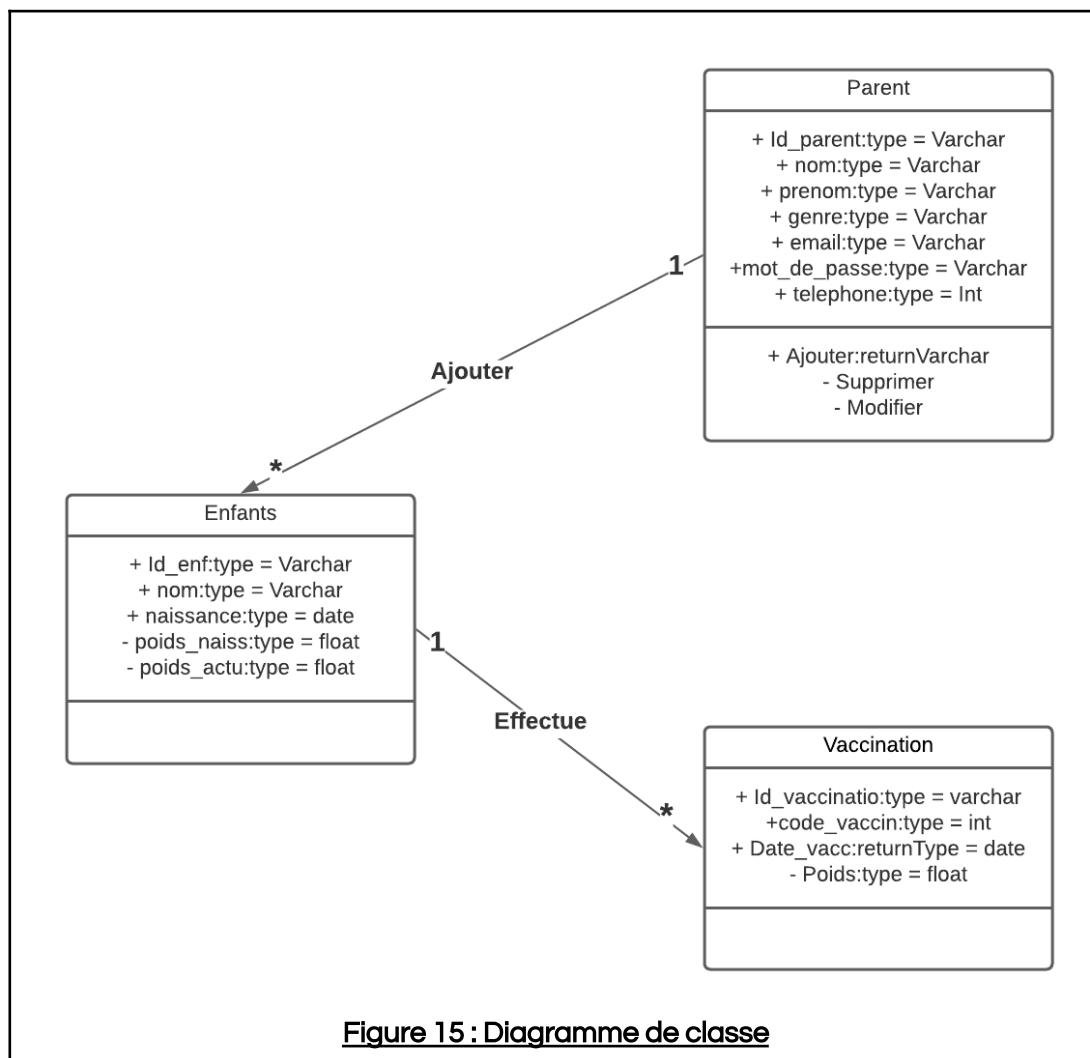


Figure 14 : Diagramme de cas d'utilisation

V. CONCEPTION

1. Diagramme de classes



2. Modèle logique des données : MLD

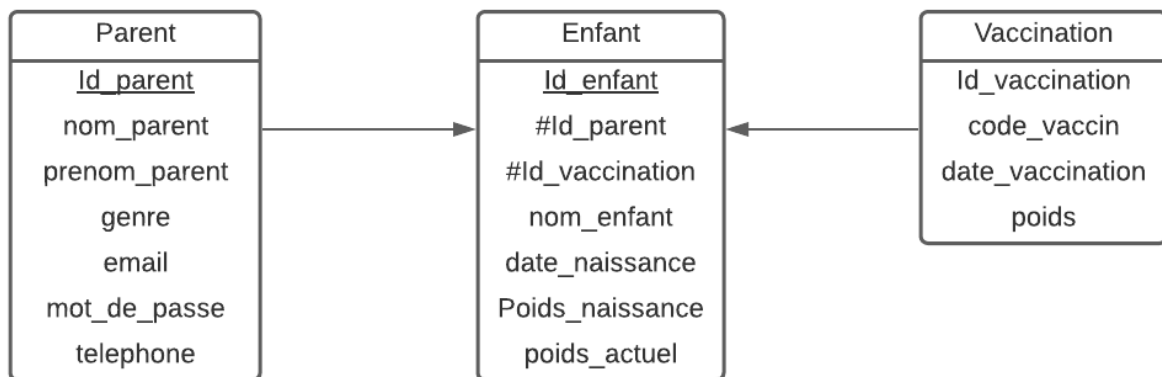


Figure 16 : Modèle logique de données

VI. RÉALISATION

1. Analyse technique

1.1. Langages de programmation

❖ Partie Front-end:

- HTML
- CSS
- Bootstrap
- Javascript
- React
- JQuery

❖ Partie Back-end

- PHP

❖ Base de données

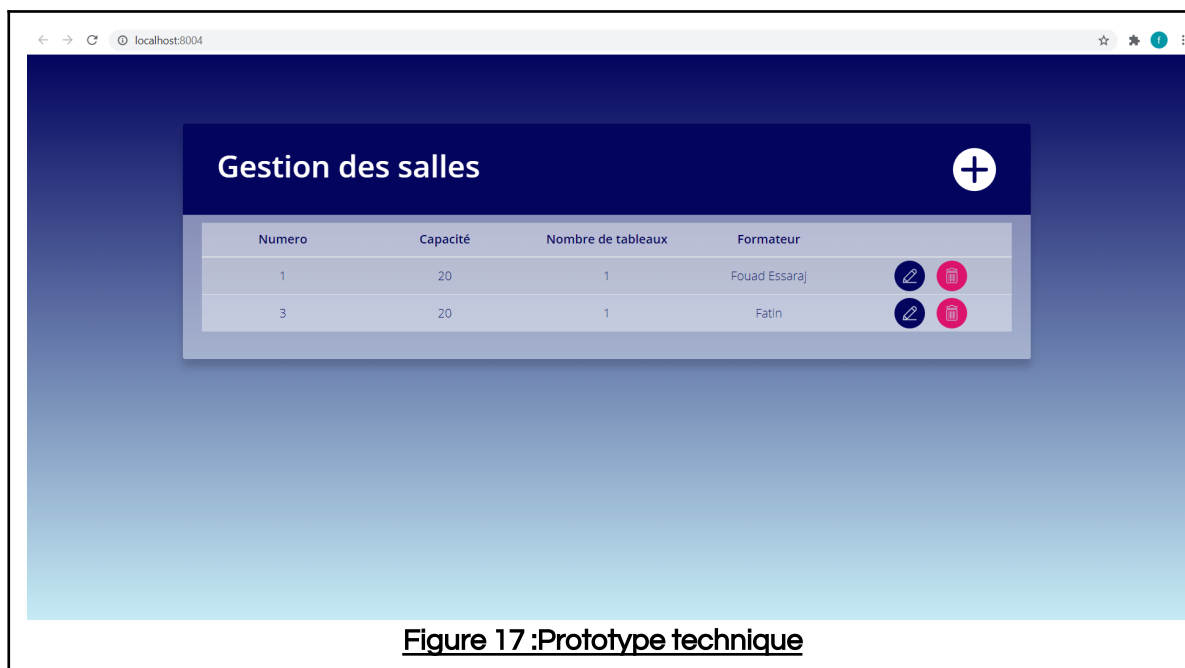
- MySQL

1.2. Outils de développement

- ❖ Editeur de code : VISUAL STUDIO CODE
- ❖ Logiciel de gestion de bases de données : Mysql workbench
- ❖ Git / Github
- ❖ Adobe XD
- ❖ Lucidchart

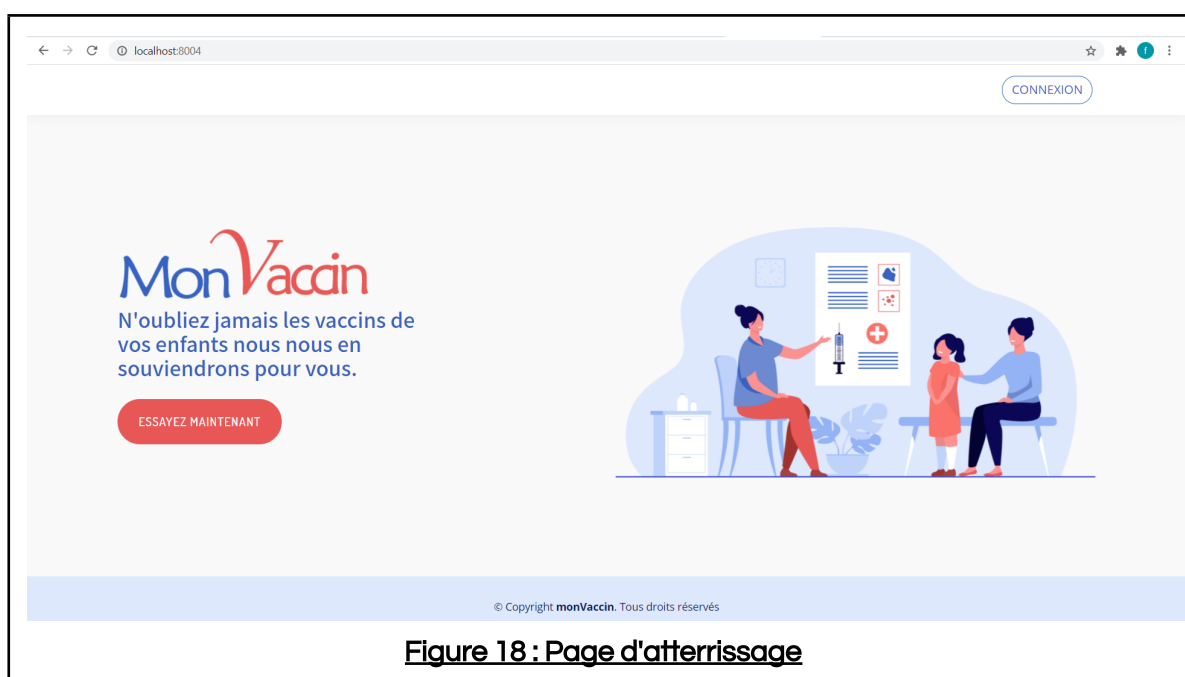
2. Prototype technique

Prototype technique de crud avec react poo et php poo pour me familiariser avec ces technologies avant de commencer la réalisation du projet.

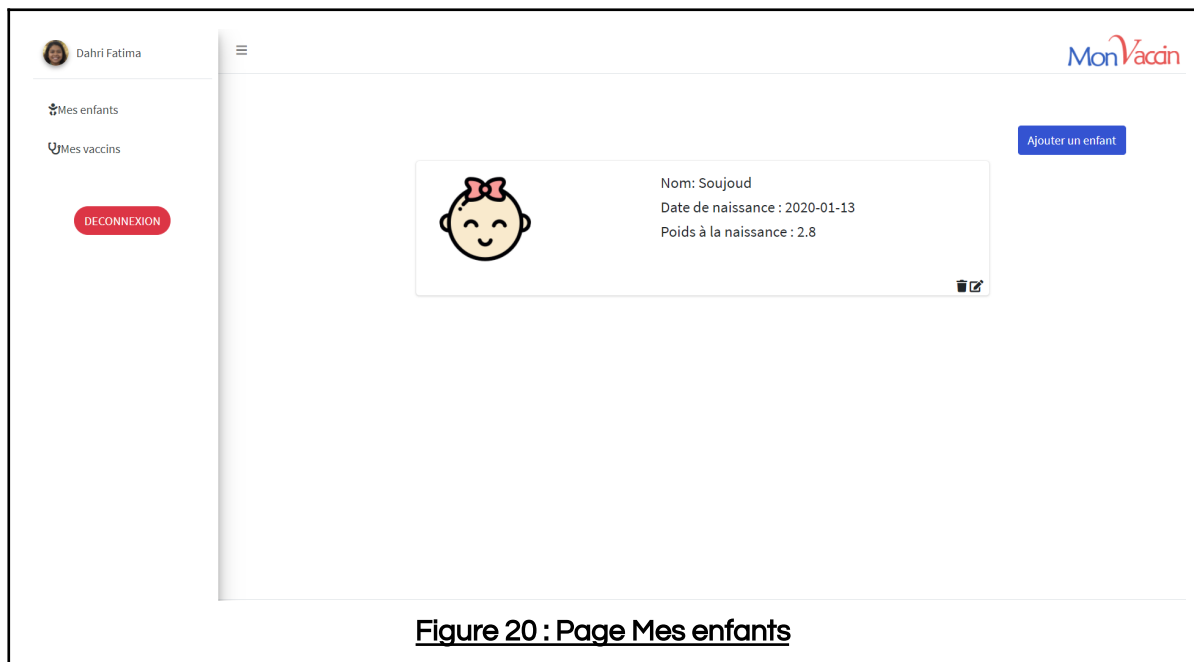


3. Démonstration

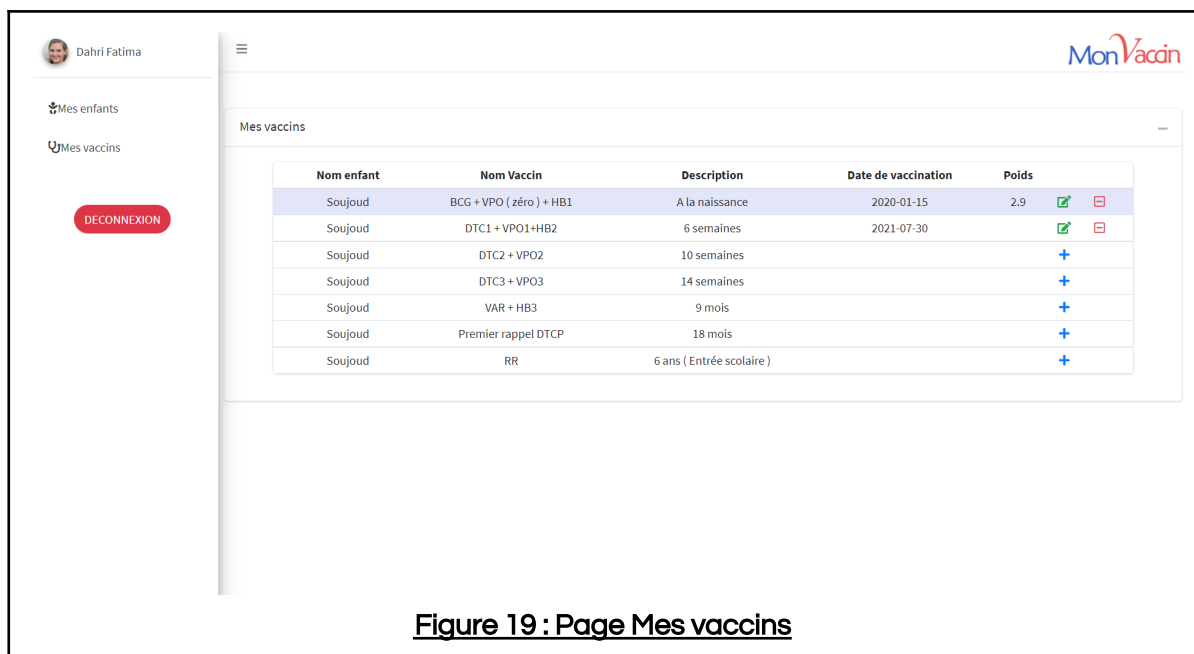
Page d'atterrissage où le parent va se trouve en premier là où il va trouver les liens d'inscription et de connexion.



Après l'inscription et la connexion le parent se trouve dans la page "Mes enfants" où il ajoute ses enfants



Une fois un enfant ajouté, il trouve une liste de vaccins programmée par la ministère de santé là où il doit saisir les vaccins qui sont déjà faits et faire le suivi de vaccination.



CONCLUSION

Ce projet m'a permis d'appliquer les connaissances que j'ai acquises durant ma formation, telles que le design thinking, la modélisation, les différents langages de programmation et la gestion de projet grâce à celui-ci j'ai pu renforcer mes connaissances.

A travers des méthodes de travail et des outils, **Mon vaccin** m'a permis de m'immerger dans un univers professionnel.

Merci pour votre attention

Dahri Fatima.