



**TechConsultants**

---

**PresentBox**

**Vision**

**Version <1.0>**



PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
10/05/2022	1.0	Il s'agit du document de vision	Fatine EL HARIRI

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## Table des matières

1.	Introduction	4
1.1	Contexte du projet	4
1.2	Objectifs du document	4
1.3	Portée	4
1.4	Définitions, Acronymes et Abréviations	4
1.5	Références	4
1.6	Vue générale	4
2.	Positionnement	4
2.1	Position du problème	4
2.2	Position du produit	4
3.	Description des intervenants et des utilisateurs	5
3.1	Les intervenants	5
3.2	Les utilisateurs	5
3.3	Environnement utilisateur	5
3.4	Besoins clés des intervenants et utilisateurs	6
3.5	Alternatives et concurrence	6
4.	Vue d'ensemble du produit	6
4.1	Perspective du produit	6
4.2	Hypothèses	6
5.	Fonctionnalités essentielles du produit	6
6.	Autres exigences sur le produit	7
6.1	Standards applicables	7
6.2	Besoins système	7
6.3	Performance	7
6.4	Exigences liées à l'environnement	7

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

# Vision

## 1. Introduction

Le document Vision que vous êtes en train de consulter vise à donner une vue d'ensemble du projet qu'on est censé développer par la suite.

Il s'agit bien d'un projet éducatif qui vise à incorporer la technologie et la culture digitale au sein de la méthode d'enseignement pour faciliter la vie aux professeurs et aux étudiants.

Nous allons commencer par mettre notre projet dans son contexte. Ainsi nous allons parler de la motivation derrière l'application à développer.

Nous allons ensuite présenter les objectifs qui s'entassent derrière notre projet.

Nous allons par la suite positionner notre projet pour bien le comprendre, tout en présentant les acteurs qui vont bénéficier de ce projet.

Nous parlerons également des fonctionnalités essentielles de l'application, et des autres exigences pour traiter tous les aspects du projet.

### 1.1 Contexte du projet

Dans le cadre de promouvoir la culture digitale et d'offrir un ensemble de facilité en une seule application d'enseignement, le projet est une application de gestion d'une classe qui permettra à ses utilisateurs de manipuler un ensemble de services offerts pour permettre à un enseignant de mieux gérer son cours et aux étudiants d'améliorer leur productivité. Il offre plusieurs fonctionnalités à savoir la surveillance des étudiants et de leurs travaux soumis au niveau de l'application, le contrôle, la collaboration entre les enseignants et leurs étudiants tout au long du cours et l'évaluation chose qui permet de maximiser l'enseignement fondé sur la technologie en prenant en charge tous les modes d'apprentissage des étudiants.

### 1.2 Objectifs du document

A travers ce document Vision, nous allons répondre à un ensemble de questions en relation avec le projet à savoir une vision globale de notre application ainsi que la vision des différentes parties prenantes du projet, en termes de besoin, de fonctionnalités et d'exigences. En effet, ce document s'avère très utile pour avoir une structure plus ou moins générale du projet.

### 1.3 Portée

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## 1.4 Définitions, Acronymes et Abréviations

## 1.5 Références

## 1.6 Vue générale

# 2. Positionnement

## 2.1 Position du problème

<b>Le problème de</b>	<i>l'enseignement à distance s'avère un peu challenging si les enseignants optent pour des applications très restreints et n'offrant pas plusieurs services</i>
<b>Affecte</b>	<i>les enseignants, les étudiants</i>
<b>L'impact du problème est</b>	<i>l'enseignement qui va prendre une vision plus enrichie et basculer vers des modes plus améliorés et plus productifs</i>
<b>Une solution réussie permettrait</b>	<i>digitaliser l'enseignement, faciliter l'accès aux ressources (cours, devoirs, quiz), faciliter le contrôle et l'évaluation pour les enseignants</i>

## 2.2 Position du produit

<b>Pour</b>	<i>les enseignants et les étudiants</i>
<b>Qui</b>	<i>permettra de digitaliser l'enseignement en offrant plusieurs fonctionnalités permettant une collaboration beaucoup plus améliorée</i>
<b>&lt;Nom du projet&gt;</b>	<i>application qui permet la gestion de classe</i>
<b>Qui</b>	<i>permet la surveillance, le contrôle, la collaboration, l'évaluation</i>

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

<b>A la différence de</b>	<i>plusieurs plateformes actuelles qui offrent des services un peu plus restreints et moins complets (offrent par exemples juste des quiz mais pas de possibilité de partage d'écran en temps réel pour mieux assimiler le cours)</i>
<b>Notre produit</b>	<i>permet de faciliter l'interaction entre l'enseignant et l'étudiant pour améliorer la productivité. pour atteindre ces objectifs, l'enseignant pourra accéder à plusieurs services comme cités ci-dessus.</i>

### 3. Description des intervenants et des utilisateurs

#### 3.1 Les intervenants

Nom	Description	Rôle

#### 3.2 Les utilisateurs

Nom	Description	Rôle	Représentant
L'enseignant	C'est un acteur qui pourra bénéficier de tous les services de l'application.	Son rôle est de partager les supports de cours avec ses élèves, partager son écran pour plus de visibilité, surveiller, contrôler les accès ...	lui même
L'étudiant	C'est un acteur qui pourra jouir d'une meilleure expérience en enseignement	Son rôle est d'accéder aux supports de cours partagés par l'enseignant, suivre les partages des enseignants, de répondre aux différentes évaluations mis en place au	

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

		niveau de l'application	
--	--	-------------------------	--

### 3.3 Environnement utilisateur

- *Nombre de personnes impliquées dans l'accomplissement d'une activité? Est-ce que cela va changer?:*

le nombre de personnes impliquées dans l'accomplissement d'une activité est limité à l'effectif d'une classe vu qu'au niveau de chaque activité, les personnes concernées sont celles qui appartiennent à la même classe (groupe) ainsi que leur enseignant ayant démarré l'activité.

- *Quelle est la durée de chaque activité? Est-ce que cela va changer?:*

la durée de chaque activité est définie par l'enseignant; c'est à l'enseignant de définir le début de l'activité et sa fin. Cela pourrait changer si notre application est utilisée par un établissement ou une école dont les durées de cours sont fixées au préalable; de cette manière, la durée de chaque activité est définie par le système.

- *Quelles sont les plateformes utilisées à l'heure actuelle? Les futures plateformes? :*

moodle, edmodo

### 3.4 Besoins clés des intervenants et utilisateurs

- *Quelles sont les causes du problème? :*

l'enseignement à distance s'avère un peu challenging si les enseignants optent pour des applications très restreints et n'offrant pas plusieurs services

- *Comment est-il résolu actuellement?:*

Notre application regroupe les différentes fonctionnalités présentées par plusieurs plateformes séparées

### 3.5 Alternatives et concurrence

les alternatifs de notre projet sont les plateformes tel moodle et edmodo

leurs points forts est qu'ils permettent tous les deux le partage de documents entre les étudiants et leur enseignant. la plateforme moodle présente aussi la possibilité de faire des évaluations tel les quiz

Leurs points faibles est qu'ils ne permettent pas l'enseignement en temps réel (pas de partage d'écran, pas de contrôle sur les machines des étudiants...)

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## 4. Vue d'ensemble du produit

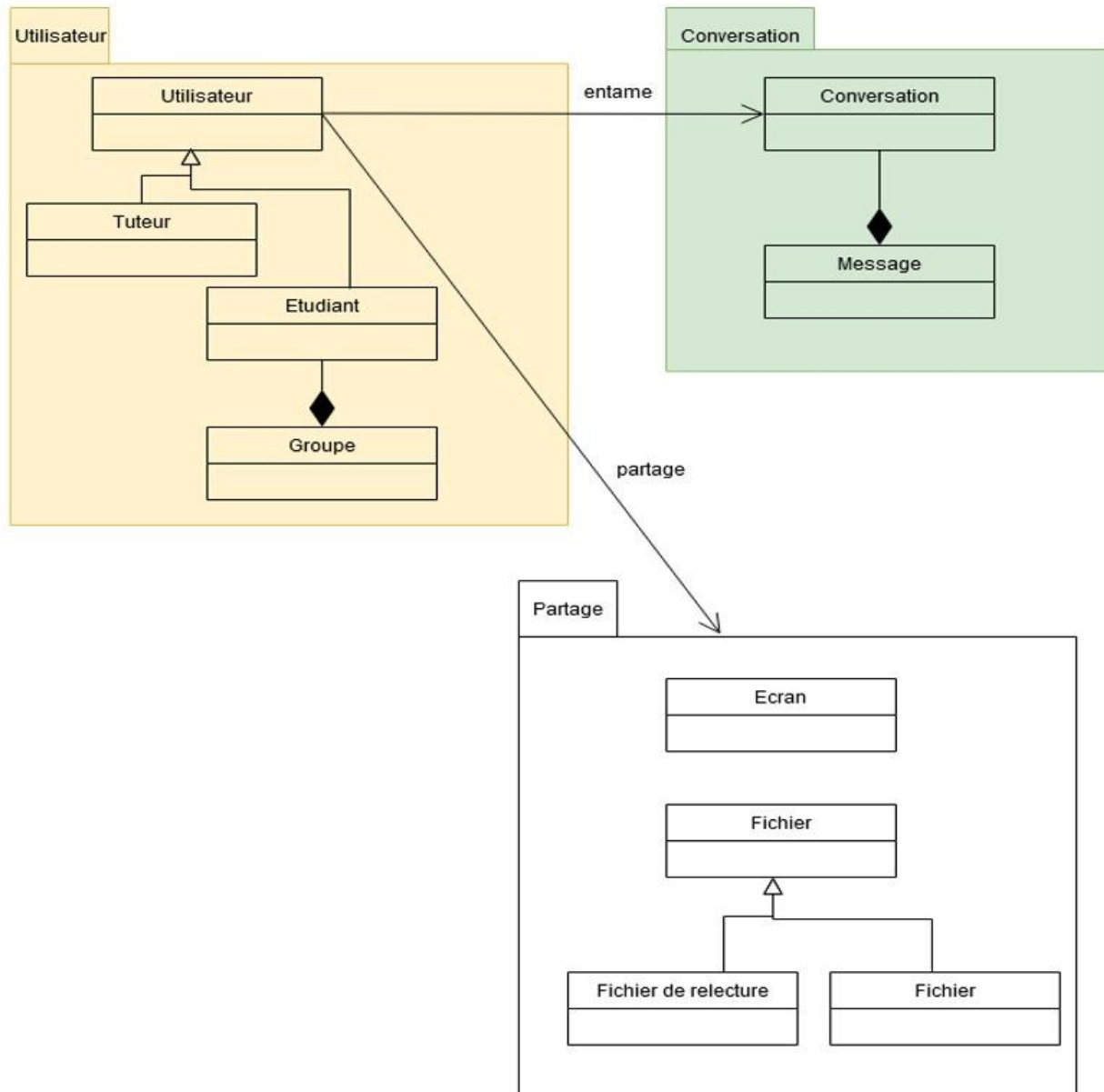
Il s'agit de développer un sous-système de Présentation faisant partie d'une solution de gestion de classe qui offre des fonctionnalités de surveillance, de contrôle, de collaboration et d'évaluation qui maximisent les avantages de l'enseignement fondé sur la technologie en prenant en charge tous les modes d'apprentissage des étudiants. Cette solution doit assurer une homogénéité entre toute plateforme et appareil, ceci en toute collaboration avec les enseignants voulant fluidifier le travail et adapter les différentes fonctionnalités du système aux besoins requis des professeurs. Facile, Intermédiaire, Avancé sont les trois modes offertes aux enseignants afin de pouvoir accéder aux fonctionnalités qui sont les plus adaptées à leur niveau de maîtrise de l'informatique pédagogique. Le mode Facile réduit le nombre d'outils proposés, en ne conservant que l'accès sur simple clic aux fonctionnalités de gestion de classe de base, ce qui le rend accessible à tous, y compris aux enseignants les moins aguerris en informatique. En effet, le logiciel sujet de notre étude est le "sous-système de présentation". C'est une application desktop cross-plateformes chargée de tout ce qui concerne le partage de flux vidéo entre les utilisateurs. En effet, il permet le partage de l'écran d'un étudiant ou d'un tuteur avec les autres étudiants, et la diffusion de vidéos, ainsi que des fonctionnalités supplémentaires telles que la communication par chat, le partage d'un tableau blanc virtuel et le regroupement d'étudiants en groupes. Nous allons donc nous concentrer en particulier sur Le sous-système de Présentation qui doit inclure différentes fonctionnalités assurée par l'enseignant en collaboration avec tous les étudiants ou des étudiants sélectionnés.



PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## 4.1 Perspective du produit

Notre système de présentation est une sous-section d'un plus gros système de gestion de classe qui offre des fonctionnalités de surveillance, de contrôle et bien d'autres aspects. Cependant ce sous-système interagit avec toute autre section du système globale selon le diagramme de bloc suivant.



PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## 4.2 Hypothèses

Nous envisageons opter pour une approche architecture bien spécifique, et le fait de l'adopter c'est admettre qu'il n'y aura consensus ni sur les plates-formes, ni sur les Systèmes d'Exploitation, ni sur les réseaux, ni sur les architectures logicielles .

En revanche, grâce à notre architecture que nous détaillerons ultérieurement, on impose aux enseignants de s'inscrire dans une pratique permettant les échanges avec notre environnement logiciel.

En effet, adopter ce modèle, c'est imposer à ses enseignants une démarche standardisée, unifiée, fondée sur une syntaxe communément admise. C'est s'imposer une modélisation fonctionnelle préalable, d'un niveau d'abstraction suffisant pour exprimer le métier de notre produit de manière rigoureusement indépendante de toute solution technique.

## 5. Fonctionnalités essentielles du produit

Le sous-système de Présentation doit inclure les fonctionnalités suivantes:

- Afficher l'écran du tuteur à tous les étudiants ou étudiants sélectionnés;
- Présenter l'écran d'un étudiant (mode Présentation), montrer un écran spécifique à certains étudiants;
- Afficher un fichier de relecture (vidéo d'enregistrement d'écran précédente) aux étudiants sélectionnés;
- Diffuser un fichier vidéo à certains étudiants, optimiser les présentations pour les réseaux sans fil;
- Disposer d'un Tableau Blanc Virtuel, organiser les étudiants en groupes avec Chefs de Groupe;
- Communiquer avec un Chat interne, visionner les Écrans des Étudiants en Temps réel (mode de suivi) .

## 6. Autres exigences sur le produit

### 6.1 Standards applicables

#### Besoins fonctionnels

- partage de l'écran du tuteur et des étudiants
- diffusion de fichier vidéo
- communication par chat entre étudiants et tuteurs
- organisation des étudiants en groupes par le tuteur
- partage et édition de tableau blanc virtuel
- 

#### Besoins non fonctionnels

- fiabilité de la connection
- facilité d'utilisation
- sécurité et confidentialité des données personnelles
- portabilité entre différents systèmes d'exploitations

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>

## 6.2 Besoins système

- Spécifier la disponibilité du système de façon opérationnelle durant des pourcentages de temps spécifiques.
- Le temps moyen entre les pannes (Mean Time Between Failures : MTBF)
- Le temps moyen pour la réparation (MTTR)
- Spécifier la précision requise pour les calculs et les sorties numériques.
- Spécifier les types de bogues. Qu'est qu'un bogue critique (ex. perte de données, l'inutilisation de certains parties du système)

## 6.3 Performance

- La performance traite généralement des catégories suivantes :
- Temps de réponse pour une manipulation système (moyen et maximum).
- Débit pour les données par seconde.
- La capacité en nombre d'utilisateur simultanés ou des manipulations que le système peut supporter.
- Les modes de dégradations quand le système manque de ressources.

## 6.4 Exigences liées à l'environnement

- Temps de réponse
- Rendement, débit
- Utilisation des ressources
- Fiabilité
- Disponibilité
- Restauration après pannes
- Facilité de maintenance et d'amélioration
- Facilité de réutilisation

PresentBox	Version: <1.0>
Vision	Date: <10/05/2022>