

## Cahier des charges

Option : Génie Logiciel

---

Intitulé du stage  
Développement d'une plateforme E-learning pour les enfants

---

Réalisé par  
**Rayen Hamdi**

Entreprise d'accueil





Encadrant Entreprise  
Ahmed Naffeti





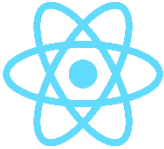



Encadrant SESAME  
Hela Gouider

## 1-Contexte et définition du problème :

Le cahier des charges de notre plateforme d'e-learning pour enfants repose sur plusieurs critères essentiels pour assurer une expérience d'apprentissage en ligne adaptée et enrichissante. Tout d'abord, nous nous engageons à développer une interface conviviale et attrayante, conçue spécifiquement pour captiver l'attention des enfants et susciter leur intérêt pour l'apprentissage. Nous accorderons une attention particulière à l'ergonomie de la plateforme, en veillant à ce que la navigation soit intuitive et que les fonctionnalités soient facilement accessibles pour les jeunes utilisateurs. En ce qui concerne les contenus éducatifs, notre plateforme offrira une variété de ressources pédagogiques adaptées au niveau et aux besoins des enfants de l'école primaire. Nous veillerons à ce que ces contenus soient interactifs, engageants et stimulants, favorisant ainsi l'apprentissage actif et la rétention des connaissances. Des activités ludiques, des vidéos éducatives, des quiz interactifs et des exercices pratiques seront intégrés pour offrir aux enfants une expérience d'apprentissage immersive et motivante. Par ailleurs, notre plateforme d'e-learning encouragera également la collaboration et l'interaction sociale entre les enfants. Des fonctionnalités telles que les discussions en ligne, les projets de groupe et les activités coopératives seront intégrées pour permettre aux enfants d'apprendre ensemble et de développer leurs compétences sociales. Enfin, nous nous engageons à garantir la sécurité et la protection des enfants en ligne. Nous mettrons en place des mesures de confidentialité et de contrôle parental pour assurer un environnement sûr et approprié à leur apprentissage en ligne. La confidentialité des données personnelles sera une priorité absolue, et nous veillerons à respecter les normes de protection des données en vigueur. En résumé, notre plateforme d'e-learning pour enfants sera conçue pour offrir une expérience d'apprentissage en ligne attrayante, interactive et sécurisée. Elle fournira des contenus éducatifs adaptés au niveau des enfants, favorisera la collaboration et l'interaction sociale, et veillera à garantir leur sécurité en ligne.

## 2-Choix Technologie

Technologie



#### 4 – Modules à développer

Tâche (s)
Design d'interface et intégration
Développement partie front end et backend
Sécurisation de l'application

#### 4 – Méthodologie de conception adopté :

Scrum adopte une approche itérative et collaborative pour l'élaboration d'un cahier des charges. Au cours des sprints, l'équipe de développement travaille de manière incrémentale en se concentrant sur les éléments du backlog du produit sélectionnés lors de la planification du sprint. Cette approche permet de recueillir rapidement des retours d'information et d'ajuster le cahier des charges au fur et à mesure de son développement. L'équipe de développement et le Product Owner travaillent en étroite collaboration pour clarifier les exigences, définir les fonctionnalités et prioriser les éléments du cahier des charges en fonction des besoins du client et des utilisateurs

