

Note de cadrage

Contexte

Le projet de gestion des mobilités a été commandité par l'école d'ingénieurs en informatique ISIS, basée à Castres.

Notre client est M. Grégoire, professeur d'anglais, responsable langues et responsable des Relations Internationales au sein d'ISIS.

Ce projet est un projet de création de solutions. En effet, notre objectif est de répondre au besoin de notre client avec une solution spécifiquement développée pour répondre à ses problématiques.

Le projet vise à créer une application web permettant au client de gérer les mobilités des étudiants ISIS à l'étranger. En effet, au cours de leur cursus, les étudiants ISIS doivent effectuer des séjours à l'étranger (durant 2 à 6 mois). La consultation des destinations et des places disponibles qui y sont associées sont disponibles sur l'intranet de l'INU Champollion ainsi que sur le site d'ISIS, en accès public. Les documents administratifs destinés aux étudiants sont également disponibles sur l'intranet. L'objectif du projet est de centraliser toutes ces données et de proposer une solution plus optimisée pour la gestion des mobilités à l'international.

Le projet sera complémentaire aux autres projets tutorés de la promotion 2024. Cela implique une collaboration avec les autres groupes, notamment lors de la réalisation de l'UML, afin de se mettre d'accord sur une logique de nomenclature des attributs. Certains acteurs supplémentaires vont être impliqués dans ce projet. En effet, la gestion des mobilités est gérée administrativement au sein de l'INU Champollion, par Malena Gomez (responsable administrative des relations internationales à l'INU Champollion). Nous rentrerons en contact avec elle afin de nous informer sur les réels besoins à satisfaire et les outils actuels utilisés pour la gestion des mobilités.

Périmètre

Le projet aura pour principaux utilisateurs le client M. Grégoire ainsi que le personnel administratif qui devront pouvoir administrer l'application web (cf. objectifs du projet). Mais également les étudiants qui auront accès, en lecture seule, aux différentes destinations que propose l'école, ainsi qu'aux documents administratifs téléchargeables.

Calendrier et délais

Pour mener à bien notre projet et respecter les délais, il est nécessaire d'adopter une méthode de planification efficace. Nous avons le choix entre planification et rétro-planification mais nous avons pris la décision de choisir la première option. En effet, nous avons déjà pu expérimenter la planification lors d'un projet JAVA en deuxième année et pour la majorité d'entre nous, cela a bien fonctionné. De plus, selon nous, la rétro-planification implique une bonne connaissance en matière de code et de gestion de projet. Il est aussi nécessaire d'avoir une bonne estimation du temps passé sur chaque tâche et par extension, d'être conscient de nos capacités.

Notre projet doit être livré au plus tard le 15 avril 2022, sous forme d'un rapport technique sur la réalisation du projet. Une soutenance de projet aura lieu le 22 avril 2022. À l'issue de cette soutenance, un dépôt GIT aura été alimenté et contiendra les fichiers de code, le rapport technique, le support de soutenance ainsi que d'autres documents que nous considérons pertinents.

Jusqu'à cette date butoire, il faudra prendre en compte les contraintes d'emploi du temps de chacun, sachant que 60 heures de cours doivent être consacrées à ce projet.

Objectifs attendus

Notre application web a pour objectif d'assurer le suivi des séjours à l'étranger des étudiants ISIS.

L'application doit permettre aux administrateurs de gérer :

- la base de données qui contient les informations sur :
 - les mobilités : date de départ, durée, établissement, pays
 - les organisations étrangères qui les accueillent : nom de l'établissement ou de l'entreprise, nombre de places disponibles par semestre, par an. La durée restante avant la fin du contrat entre le commanditaire et l'établissement partenaire devra également y figurer.
- un tableau de bord
 - suivre rapidement les obligations de séjours internationaux des étudiants (voir quels étudiants sont partis et où).

Les administrateurs gèrent les destinations proposées : ils peuvent en ajouter, les modifier, les supprimer.

Cette application est également dédiée aux étudiants, ces derniers pourront se renseigner sur les destinations proposées par l'école pour effectuer un semestre, une année, un stage à l'étranger ou une mission humanitaire. Seront renseignés :

- le type de mobilité (mobilité d'étude ou de stage)
- la liste et les détails des campus
- une photo du campus (facultative)
- le nombre de places disponibles par semestre ou par an (dans le cas d'une mobilité d'étude)
- le nombre de candidatures par offre de stage
- le lien vers le site de l'établissement, vers le département informatique de l'établissement, vers le syllabus
- le nom des étudiants ayant effectué la mobilité (pour témoignages)

Ils devront également pouvoir y retrouver l'ensemble des documents administratifs afin de préparer leur départ.

L'application devra également être simple d'utilisation et ergonomique afin que le client ne perde pas de temps lorsqu'il y effectuera des tâches. De plus, elle devra être esthétique afin que les étudiants aient envie de l'utiliser (confort de lecture, informations facilement accessibles).

Le code devra être facile à comprendre et à maintenir afin que les prochains étudiants qui travaillent dessus puissent facilement améliorer le projet et/ou ajouter des fonctionnalités.

A l'issue du projet, nous devrons avoir produit un certain nombre de documents.

Premièrement un rapport contenant tous les éléments permettant à d'autres groupes d'étudiants de reprendre et prolonger notre projet dans les années à venir. Ce rapport comportera en annexe la note de cadrage, l'analyse de la faisabilité (bête à cornes, diagramme pieuvre, analyse des risques et WBS), ainsi que le contenu du cahier des charges opérationnelles (uml, maquette, diagramme entité-association).

De plus, nous ajouterons le support de notre soutenance (sous forme de powerpoint par exemple), le cahier des charges fonctionnel à destination du client, les maquettes (pour les présenter au client) ainsi qu'une documentation de notre application. L'ensemble de ces documents ainsi que les fichiers de code seront disponibles sur GitHub.

Plan d'action global

Pour réaliser ce projet, nous disposons de 60 heures en autonomie, réparties du 21 février au 15 avril 2022.

Nous prévoyons de consacrer $\frac{2}{3}$ de ce temps (soit environ 40 heures) à la réalisation et les tests du projet. Les 20 heures restantes seront attribuées à :

- La compréhension du projet (5 heures)
- La mise en place d'une organisation : diagramme de Gantt et choix du stack technologique (2 heures)
- La conception des maquettes, de l'UML et du diagramme entité-association (6 heures)
- La réalisation de la documentation, la rédaction et le dépôt des livrables (7 heures)

Plusieurs jalons vont être planifiés, ils déterminent les points clés du projet :

- Définir le chef de projet
- Se mettre d'accord avec les autres groupes pour la conception de la BDD et de l'UML
- Créer un dépôt GIT
- Validation du cahier des charges fonctionnelles par le client, une fois que les besoins du client et les fonctionnalités de l'application auront été bien définis
- Validation des maquettes par le client
- Livraison du projet (à partir de ce jalon, il n'y aura plus de modification)
- Dépôt des différents livrables

Moyens

Le projet étant inclus dans le cursus scolaire des étudiants, il n'engage pas de rémunération. Les moyens financiers sont donc nuls.

Concernant les moyens humains, l'équipe sera composée d'un chef de projet, qui sera aussi développeur, et de trois autres développeurs. Cette équipe sera à la fois chargée de la réalisation, de l'analyse, de la conception et des tests du projet. Elle aura aussi pour responsabilité de fournir la documentation de l'application web et de présenter le projet au client.