

Plateforme web de gestion des inscriptions pour l' école de la Réussite

Sommaire

I- Présentation du projet _ _ _ _ _	P2
II- Les objectifs du projet _ _ _ _ _	P2
III- Les cibles du projet _ _ _ _ _	P2
IV- Les responsabilités _ _ _ _ _	P2
V- Description de la solutions _ _ _ _ _	P3
a- Les besoins fonctionnelles _ _ _ _ _	P3
b- Les besoins non-fonctionnelles _ _ _ _ _	P3
VI- Les contraintes générales _ _ _ _ _	P4
a- Qualité de la solutions _ _ _ _ _	P4
b- Temps de développement _ _ _ _ _	P4
VII- Identité graphique _ _ _ _ _	P4
a- Logo _ _ _ _ _	P4
b- Les polices et codes couleur _ _ _ _ _	P5
VIII- Les livrables attendus _ _ _ _ _	P5
a- Documents _ _ _ _ _	P5
b- Fichiers _ _ _ _ _	P5
VIV- Les fonctionnalités techniques _ _ _ _ _	P5

I. Présentation du projet

« École de la Réussite » est un groupe d'établissement primaire et secondaire, et notre projet consiste à créer une plateforme web pour la gestion des inscriptions des élèves .Son but est de permettre aux parents, professeur, surveillant et directeur d'avoir accès aux données des élèves à travers des comptes personnalisés.

II. Les objectifs du projet

- Gérer l'inscription des 10000 élèves par l'administration
- Gérer l'inscription en ligne des employés
- Gestion des comptes des élèves et employés
- La routine de l'élève (présence, absence, retard, emploi du temps)

III. Les cibles du projet

Les cibles , ceux qui sont concernés par la plateforme sont :

- Les élèves
- Les employés
- Les tuteurs de l'élèves
- Les visiteurs

IV. Les responsabilités

- maître d'ouvrage : l'entité porteuse du projet est « École de la Réussite »
- maître d'œuvre : Ce rôle a été attribué à Mbayang GUEYE, chef de projet

V. Description de la solution

1. Les besoins fonctionnels

		Admis- sions des élèves	Inscription en ligne des employés	Listes élèves	Listes employés	Notes des élèves	Routine (absence, présence, emploi du temps	Paiements et comptes finance
Administration	Directeur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Comptable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Surveillant	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Professeurs		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elèves		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Droit :

☐ : Lire

☒ : Lire et modifier

☒ : Lire, modifier et supprimer

2. Les besoins non fonctionnels

- Appareil mobile Android
- Appareil mobile Iphone
- Ordinateur
- Responsivité de la plateforme

VI. Contraintes générales

1. Qualités de la solution

Critère de Qualité	Taux d'acceptabilité
Capacité fonctionnelle: Précis, Conforme aux normes et sécurité	90%
Facilité d'utilisation: Compréhension, intuitif et robuste	90%
Fiabilité: Résultat exact, tolérance aux pannes	80%
Performance: Rapidité , extensibilité (capacité à maintenir la performance même en cas d'excès d'utilisation)	80%
Maintenabilité: Extensible (peu d'effort pour ajouter de nouvelles fonctionnalités)	80%

2. Temps de déploiement

Pour la réalisation du projet un temps de 3 semaines nous a été donné.

VII. Identité graphique

1. Le logo



2. Les polices et codes couleurs

Nous allons adopter par défaut les polices définies par chaque plateforme. Et les codes couleurs choisies sont le #2C22B8, #05006B et #ffffff

VIII. Livrables attendues

1. Documents

- Guide utilisateur

2. Fichiers

- Les fichiers sources des programmes web
- Les sauvegardes de la base de données
- Une application dynamique et fonctionnelle

IX. Fonctionnalités techniques

Durant la réalisation du projet nous allons utiliser quelque fonctionnalité technique pour gérer le projet tels que:

Fonctionnalité	Description
TRELLO	Outil de gestion de projet
SGBD	gestion des bases de données
Langage SQL	langage informatique servant à exploiter les bases de données relationnels
Javascript	langage de programmation dynamique orienté objet
Les frameworks de CSS (Bootstrap)	langage de mise en forme
Langage Serveur PHP	langage de programmation côté serveur