

RÉPUBLIQUE DÉMOCRATIQUE DU CONGO ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET UNIVERSITAIRE



FACULTÉ DES SCIENCES INFORMATIQUES

**Développement d'une application d'aide à la délibération des
étudiants de l'Université Nouveaux Horizons.**

TRAVAIL DE FIN DE CYCLE

Présenté par : Musanzi Mavula Wilfried
Filière : Informatique de Gestion

Directeur : Dr. Saint Jean Djungu
Co-directeur : Mr. Jonathan Kabemba

Année académique 2022 - 2023

RÉSUMÉ

ABSTRACT

RÉMERCIEMENTS

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	1
Abstract	2
Rémerciements	3
Introduction générale	6
0.1 Contexte et motivation	7
0.2 Problématique	7
0.3 Etat de la question	8
0.4 Objectifs	8
0.5 Méthodes et techniques	8
1 État de l'art	9
1.1 Présentation des principales applications existantes	9
1.1.1 Types d'applications existantes	9
1.1.2 Avantages et inconvénients des applications existantes	9
1.1.3 Évaluation des fonctionnalités clés	9
1.1.4 Comparaison des différentes applications	9
1.1.5 Analyse des besoins de l'Université Nouveaux Horizons	9
1.1.6 Identification des fonctionnalités clés pour répondre à ces besoins	9
1.1.7 Justification des choix de fonctionnalités	9
1.2 conclusion	9
1.2.1 Synthèse des résultats de l'état de l'art	9
1.2.2 Limites et perspectives de l'état de l'art	9
1.2.3 Implications pour le développement de votre application	9
2 Conception de l'application	10
2.1 Spécification des besoins fonctionnels et non fonctionnels	10
2.2 Architecture logicielle et choix technologiques	10
2.3 Conception de l'interface utilisateur	10
3 Réalisation de l'application	11
3.1 Élaboration des modules fonctionnels	11
3.2 Intégration des modules	11
3.3 Tests et validation	11
4 Évaluation de l'application	12
4.1 Évaluation de l'utilisabilité	12
4.2 Évaluation de l'efficacité de l'application	12
4.3 Propositions d'amélioration	12

Conclusion générale	12
4.4 Bilan du projet	13
4.5 Apports et perspectives	13
4.6 Limites et recommandations	13

Introduction générale

La délibération est un processus de prise de décision qui implique une discussion et une réflexion approfondies sur un sujet ou une question donnée. C'est une méthode qui permet de discuter, d'examiner et d'analyser les différentes options et perspectives avant de prendre une décision.

Dans le contexte d'une assemblée délibérative, telle qu'un conseil municipal, une assemblée générale ou un comité, la délibération se déroule généralement selon un processus formel qui permet à chaque membre de présenter son point de vue et d'argumenter en faveur de ses positions.

L'objectif de la délibération est d'aboutir à une décision éclairée et consensuelle, qui prend en compte les différents points de vue et les intérêts en présence. Ce processus permet également de renforcer la transparence et la légitimité de la décision prise, en impliquant tous les participants dans la prise de décision.

La délibération est souvent considérée comme une méthode de prise de décision plus démocratique et participative que d'autres approches, telles que la décision unilatérale ou le vote à la majorité simple. Elle est utilisée dans de nombreux domaines, tels que la politique, l'éducation, les affaires, et le droit, et bien d'autres pour n'en citer que ceux-ci.

0.1 Contexte et motivation

Ce projet est axé sur la délibération à l'université Nouveaux Horizons, où cette dernière est, chaque année confrontée à la prise des décisions importantes concernant les étudiants tout au long de leur parcours universitaire. La délibération a un impact significatif sur la vie des étudiants, et il est donc important qu'elle soit faite de manière éclairée et réfléchie car elle détermine le sort des étudiants de manière individuelle donc qui passe et qui ne passe pas et avec quelle mention.

La motivation derrière ce projet est de fournir à l'université Nouveaux Horizons, un outil pratique, efficace, sur mesure et flexible pour les aider à prendre des décisions éclairées et réduire le circuit de circulation des données.

En fin de compte, ce projet a pour objectif de développer une application web qui permettra à l'université Nouveaux Horizons de gérer la délibération des étudiants de la collecte des notes à la publication des résultats.

0.2 Problématique

Actuellement, à l'Université Nouveaux Horizons la délibération des étudiants se passe comme suit :

- A la fin des examens le professeur chargé du cours envoie soit les notes annuelles soit les notes de tous les travaux ainsi que l'examen au décanat de l'Université en copie au doyen de la faculté.
- Le décanat après réception transmet les notes reçues soit au format pdf soit Excel(xlsx) soit manuscrit au président du jury.
- Le jury à son calcul les moyennes et après délibération communique les résultats aux étudiants.

Vous conviendrez avec moi que le circuit de circulation des informations est assez long. De plus, il est difficile de gérer les données des étudiants de manière efficace telles que les cours en compléments, les relevés de chaque année parce qu'un étudiant peut en avoir plusieurs un à la première session, un autre à la seconde et un autre après complément(s).

0.3 Etat de la question

0.4 Objectifs

0.5 Méthodes et techniques

Chapitre 1

État de l'art

1.1 Présentation des principales applications existantes

1.1.1 Types d'applications existantes

1.1.2 Avantages et inconvénients des applications existantes

1.1.3 Évaluation des fonctionnalités clés

1.1.4 Comparaison des différentes applications

1.1.5 Analyse des besoins de l'Université Nouveaux Horizons

1.1.6 Identification des fonctionnalités clés pour répondre à ces besoins

1.1.7 Justification des choix de fonctionnalités

1.2 conclusion

1.2.1 Synthèse des résultats de l'état de l'art

1.2.2 Limites et perspectives de l'état de l'art

1.2.3 Implications pour le développement de votre application

Chapitre 2

Conception de l'application

2.1 Spécification des besoins fonctionnels et non fonctionnels

2.2 Architecture logicielle et choix technologiques

2.3 Conception de l'interface utilisateur

Chapitre 3

Réalisation de l'application

3.1 Élaboration des modules fonctionnels

3.2 Intégration des modules

3.3 Tests et validation

Chapitre 4

Évaluation de l'application

4.1 Évaluation de l'utilisabilité

4.2 Évaluation de l'efficacité de l'application

4.3 Propositions d'amélioration

Conclusion générale

4.4 Bilan du projet

4.5 Apports et perspectives

4.6 Limites et recommandations