

Titre de l'Application : **Apprenect**

1. Introduction

1.1 Objectif de l'application : Faciliter la gestion des activités scolaires et la collaboration entre étudiants, enseignants et parents.

2. Fonctionnalités Principales

2.1 Inscription et Profil Utilisateur

- Système d'inscription avec vérification d'adresse e-mail.
- Création d'un profil utilisateur avec photo, informations personnelles et préférences.

2.2 Tableau de Bord Personnalisé

- Affichage des cours, des événements et des devoirs à venir.
- Notifications personnalisées en fonction des préférences de l'utilisateur.

2.3 Gestion des Cours

- Ajout et suppression de cours.
- Accès aux ressources pédagogiques partagées par les enseignants.

2.4 Calendrier Scolaire

- Intégration d'un calendrier avec les événements scolaires, les examens et les vacances.

2.5 Collaboration

- Espaces de discussion pour les étudiants et les enseignants.
- Partage de fichiers et de notes de cours.

2.6 Suivi des Devoirs et des Évaluations

- Liste des devoirs à faire avec des rappels.
- Suivi des résultats des évaluations.

2.7 Communication avec les Parents

- Portail dédié aux parents pour suivre la progression académique de leurs enfants.
- Notifications automatiques des performances scolaires.

3. Critères SMART

- Spécifique : L'application permet aux utilisateurs de gérer leurs activités scolaires et d'améliorer la communication.

- Mesurable : Le succès sera mesuré par le nombre d'utilisateurs inscrits, l'engagement dans les discussions, et la satisfaction des utilisateurs.

- Atteignable : Les fonctionnalités sont conçues pour être accessibles et utiles pour les étudiants, enseignants et parents.

- Réaliste : Les fonctionnalités sont réalisables en utilisant les technologies actuelles et en respectant les contraintes budgétaires.

- Temporellement défini : Le développement de l'application suivra un calendrier précis avec des jalons pour chaque phase.

4. Idées Créatives

- Points de Récompense : Les étudiants peuvent gagner des points en accomplissant des tâches scolaires, et échanger ces points contre des avantages, comme des contenus exclusifs ou des réductions sur des fournitures scolaires.

- Espace Créatif : Un espace virtuel où les étudiants peuvent partager leurs projets artistiques, littéraires ou scientifiques avec la communauté.

- Défis Pédagogiques : Des défis hebdomadaires pour encourager les étudiants à explorer des sujets au-delà du programme scolaire standard.

- Assistance Virtuelle : Intégration d'une intelligence artificielle pour répondre aux questions fréquentes des étudiants et fournir un soutien académique.

- Événements Virtuels : Organisation d'événements virtuels tels que des conférences, des ateliers ou des compétitions pour promouvoir l'engagement communautaire.

5. Nous avons 3 plans payants pour les étudiants uniquement :

- Gratuit

- Payé pour 6 mois

- Payé pour 12 mois

Tous ces plans ont leurs avantages et leurs exclusivités.

Ce cahier des charges fournit une base solide pour le développement d'une application scolaire innovante qui répond aux besoins des utilisateurs tout en intégrant des éléments créatifs pour stimuler l'engagement et l'intérêt des étudiants.