



HAUTE ÉCOLE

---

## Flashcards Cahier des charges

---

*Auteurs :*

Thomas PRÉAT  
Mathéo HERTMANS  
Tristan VALCKE

*Client :*

Jean-Révisé MÉMORATOR

*Référent :*

Virginie VAN DEN SCHRIEK

18 octobre 2024

# 1 Présentation du client

M. Mémentor est un utilisateur soucieux d'améliorer ses méthodes d'apprentissage. Il souhaite un outil simple, efficace et amusant pour réviser ses connaissances sur ordinateur, sans dépendre d'une connexion Internet.

# 2 Présentation du projet

M. Mémentor souhaite disposer d'une application qui facilite la révision de ses connaissances à travers des cartes de révision. Cette application doit être utilisable hors connexion et proposer une interface simple, permettant de créer des cartes contenant du texte. L'objectif est d'avoir un outil complet qui motive l'utilisateur à travers des systèmes de récompenses comme des badges et qui offre des statistiques pour mesurer ses progrès.

# 3 Objectif du client

L'objectif de M. Mémentor est de créer une application qui optimise la révision des connaissances en rendant le processus à la fois amusant et productif. L'application doit inclure un système de récompenses pour motiver l'utilisateur, des outils de suivi pour mesurer la progression, et des rappels automatiques pour revoir les informations non maîtrisées. Tout cela doit permettre de rendre l'apprentissage plus efficace tout en restant simple à utiliser.

# 4 Intervenants

Le client est M. Mémentor.  
L'équipe est l'équipe 2TL1-1, composée de Préat Thomas, Mathéo Hertmans et Tristan Valcke

# 5 Cible / Utilisateurs

L'application sera utilisée exclusivement par M. Mémentor

# 6 Demandes fonctionnelles

## 6.1 Création de cartes

L'utilisateur doit pouvoir créer des cartes contenant du texte

## 6.2 Système de badges

Un système de récompenses avec des badges doit motiver l'utilisateur à progresser en maîtrisant des sujets ou en atteignant des objectifs.

## 6.3 Statistiques

L'application doit fournir des données sur le nombre de cartes réussies et des graphiques montrant la progression.

## 6.4 Rappels automatiques

L'utilisateur doit recevoir des rappels pour revoir les cartes qu'il a oubliées ou mal maîtrisées.

## 6.5 Mode hors-ligne

L'application doit fonctionner sans connexion Internet, permettant à l'utilisateur de l'utiliser à tout moment.

# 7 Charte graphique / ergonomie

M. Mémentor souhaite une interface simple, claire et ludique. Une attention particulière doit être portée à l'ergonomie afin de garantir une utilisation fluide et agréable. Des animations ou des éléments visuels attrayants pour les badges pourraient être intégrés pour renforcer le côté ludique.

## 8 Planification

Le projet est planifié sur une durée de 2 - 4 mois avec des itérations régulières pour ajuster et améliorer l'application.

## 9 Prototype / MVP

Le Minimum Viable Product (MVP) devra permettre de :

- Créer des cartes simples avec du texte.
- Réaliser des sessions de révision.
- Voir des statistiques basiques comme le nombre de cartes révisées