

PAPPORT FINAL DU GROUPE

Rapport final de l'équipe

Conception d'une application de gestion de dépense cas du paiement du personnel du complexe scolaire le savant.

Question N°1

Pour ce travail ou projet intitulé "Conception et développement d'une application de gestion des dépenses cas du paiement du personnel du complexe scolaire le savant »

1. MAÎTRE D'OUVRAGE





Le maitre d'œuvre de notre projet c'est le complexe scolaire (direction administrative et financière).

2. MAÎTRE D'ŒUVRE

Le maitre d'œuvre c'est notre équipe de développement logiciel externe et interne (DEV L2IG ISP)

3. COÛT DU PROJET

Nous estimons le cout global de notre projet est de 10 000\$, et ce montant est reparti de la manière suivante :

-  Analyse des besoins : 10 %
-  Développement : 60 %
-  Tests et déploiement : 20 %
-  Formation et support : 10 %

4. BESOINS À L'ORIGINE DU PROJET

- Problématiques initiales :

Le complexe a besoin d'éviter :

- Gestion manuelle des paiements (fichiers Excel, papier), source d'erreurs et de lenteurs.
- Manque de traçabilité des transactions.
- Difficulté à générer des rapports financiers en temps réel.

- Nécessité de sécuriser les données salariales et bancaires.

5. FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION

Cette application travail correctement pour répondre le problème de payement du personnel, il sera capable de :

- ❖ Générer une liste de présence pour chaque agent, bulletin de paie périodique, un rapport annuel.
- ❖ Saisir automatisée des salaires (intégration avec les bases de données RH).
- ❖ Export vers les systèmes bancaires (virements automatisés). Tableaux de bord personnalisables (dépenses par département, historique).
- ❖ Rappels pour les échéances de paiement.
- ❖ Alertes en cas de dépassement budgétaire.
- ❖ Accès via navigateur et application mobile (iOS/Android).

6. MODÈLES DE DÉVELOPPEMENT UTILISÉS

Nous avons utilisé le modèle en cascade

7. OBSTACLES RENCONTRÉS

- ❖ Difficultés majeures :

1. Résistance au changement du personnel administratif (habitué aux processus manuels).
2. Intégration technique avec les systèmes bancaires (API complexes, délais d'approbation).
3. Contraintes budgétaires imprévues (coûts de sécurisation des données).

8. SOLUTIONS POUR SURMONTER LES OBSTACLES

1. Sensibilisation et formation :

- ❖ Ateliers pratiques pour le personnel.
- ❖ Documentation détaillée et support technique dédié.

2. Collaboration avec des experts bancaires :

- ❖ Recours à des consultants pour l'intégration des API.

3. Renégociation du budget :

- ❖ Réallocation des fonds vers des solutions open source

9. CAUSES DE LA RÉUSSITE DU PROJET

Facteurs clés :

- Implication active du maître d'ouvrage dans les revues de sprint.
- Méthodologie Agile permettant des ajustements rapides.
- Choix de technologies éprouvées

10. PÉRIODE PRÉVUE VS. PÉRIODE RÉELLE

Période prévue 4 mois (de janvier à mai 2025).

Période réelle 5 mois (janvier à juin 2024).

11. RAISONS DU RETARD

Causes principales :

1. Retards dans l'approbation des API bancaires (+1 mois).
2. Modifications de périmètre (ajout d'un module de gestion des congés).
3. Bugs critiques lors des tests de charge.

12. BÉNÉFICES GÉNÉRAUX DU PROJET

- Gains opérationnels :
 - Réduction de 85 % du temps de traitement des paiements.
 - Élimination des erreurs de saisie manuelle.
- Améliorations stratégiques :
 - Transparence financière accrue pour la direction.
 - Conformité RGPD renforcée.
- Avantages humains :

- Satisfaction du personnel (processus simplifié).
- Libération du temps pour des tâches à valeur ajoutée.

=====

Question N°2

« Dans un projet de développement d'une application de gestion des tâches, identifiez au moins cinq parties prenantes et décrivez leur rôle. »

LES CINQ PARTIES SONT ET LEURS ROLES

1. **Le chef de projet** : est responsable devant le maître d'œuvre de l'avancement du projet.
2. **Le concepteur**, qui peut être tenu par un informaticien, et qui joue le rôle d'un organisateur ou un gestionnaire selon le stade d'avancement : sa responsabilité est de concevoir le futur système aux étapes étude préalable et étude détaillée.
4. **Le développeur**, qui est tenu par un informaticien : sa responsabilité est d'écrire les programmes ou de réaliser un prototype. Pour certains développements réalisés en langage de 4e génération, le rôle peut être tenu par un gestionnaire.
5. **les utilisateurs** : ont pour rôle la mise en correspondance avec les fonctions permanentes du développement du produit réalisé.