

Travail de Recherche

Travail de Recherche Développement d'applications avancées



Systeme de Recherche de Stage

Institut Grasset

V1.1

Réalisé par: Équipe Grasset

@2019 Institut Grasset

HISTORIQUE DE RÉVISION

Version	Date	Description	Auteur Responsable
1.0	2019-09-24	Version initiale	Lígia Menezes Ana Carolina Urias
1.1	2019-10-01	Révision du document	Lígia Menezes Ana Carolina Urias Younes Benaddi

ÉQUIPE

- Ana Carolina Lira de Souza Urias
- Antonio Whinnes Gomes Coutinho
- Bruno Pinto Brum
- Frederico Holanda Freitas Benevides
- Ligia De Barros Louback Menezes
- Mirela Holanda da Silva
- Younes Benaddi

Table des matières

1. Introduction

- 1.1 Objectif du document
- 1.2 Survol du document
- 1.3 Public cible
- 1.4 Parties Prenantes
- 1.5 Portée du projet
 - 1.5.1 Exigences inclus
 - 1.5.2 Exigences exclues

2. Analyse du client

- 2.1 Historique
- 2.2 Besoins

3. Analyse de la problématique

- 3.1 Historique
 - 3.1.1 Diagramme de flux actuel - la divulgation des offres de stage et / ou d'emploi
 - 3.1.2 Diagramme de flux actuel - la divulgation de la liste des entreprises contactés et embouchés
 - 3.1.3 Les problèmes identifiés
- 3.2 Matrice d'exigences d'affaires

4. Les requis du client

- 4.1 Diagramme de cas d'utilisation
- 4.2 Description textuelle des principaux cas d'utilisation
 - 4.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder Accueil>
 - 4.2.2 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder Aide>
 - 4.2.3 Description textuelle du cas d'utilisation <Faire Login>
 - 4.2.4 Description textuelle du cas d'utilisation <Récupérer mot de passe>

- 4.2.5 Description textuelle du cas d'utilisation <Créer un Compte>
- 4.2.6 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder ressources en ligne>
- 4.2.7 Description textuelle du cas d'utilisation <Se déconnecter>

- 4.2.8 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder Profil>
- 4.2.9 Description textuelle du cas d'utilisation <Modifier mot den passe>
- 4.2.10 Description textuelle du cas d'utilisation <Modifier courriel>
- 4.2.11 Description textuelle du cas d'utilisation <Modifier téléphone>
- 4.2.12 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder tableau d'offres>
- 4.2.13 Description textuelle du cas d'utilisation <Visualiser plus détails>
- 4.2.14 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder tableau de Bord>
- 4.2.15 Description textuelle du cas d'utilisation <Valider Compte>
- 4.2.16 Description textuelle du cas d'utilisation <Gérer offre d'emploi>
- 4.2.17 Description textuelle du cas d'utilisation <Choisir Programme>
- 4.2.18 Description textuelle du cas d'utilisation <Accéder liste d'entreprise>
- 4.2.19 Description textuelle du cas d'utilisation <Filtrer options>

- 4.3 Diagramme d'activités
 - 4.3.1 Page de connexion
 - 4.3.2 Page d'accueil
 - 4.3.3 Page de tableau de bord
- 4.4 Récit d'utilisateur
- 5. Solutions possibles et recommandées**
 - 5.1 Solutions possibles
 - 5.2 Solutions recommandées
 - 5.3 Raison du choix de la solution
 - 5.4 Architecture de la solution
- 6. Méthodologie de développement choisie**
- 7. Calendrier détaillé du projet**
 - 7.1 Calendrier
 - 7.2 Rôles et distribution des tâches
- 8. Contraintes et Hypothèses**
 - 8.1 Contraintes
 - 8.1.1 Contraintes de distribution d'une application Web
 - 8.1.2 Contraintes de ressources
 - 8.1.3 Contraintes de temps
 - 8.1.4 Contraintes de coût
 - 8.1.5 Contraintes de maintenance
 - 8.1.6 Contraintes de téléchargement
 - 8.2 Hypothèses
- 9. Estimation de coûts (heure-personne)**
- 10. Glossaire**
- 11. Annexes**

1. Introduction

Les technologies de l'information sont de plus en plus présentes dans le domaine de l'éducation, les enseignants utilisent les nouvelles technologies pour soutenir leurs activités d'enseignement (KENSKI, 2008).

Le programme d'études DEC - TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE, le stage supervisé est une matière obligatoire. Cette activité cherche à connecter le stagiaire à son avenir espace de travail permettant d'utiliser concrètement les connaissances théoriques acquises en classe.

1.1 Objectif du document

Le présent document nommé Travail de Recherche fait mention de :

- Développer une nouvelle application Web pour aider les étudiants de l'Institut Grasset à rechercher un stage.
- Développer une nouvelle application Web qui offre un accès facile aux étudiants à rechercher un stage.
- Développer une nouvelle application Web qui centralise la diffusion des offres de stages et d'emplois
- Gérer les exigences d'affaires et fonctionnelles rattachées aux problèmes identifiés selon le système actuel qui sera remplacé par le nouveau système automatisé.

Ce document propose une évaluation du fonctionnement actuel et du nouveau système de recherche de stage de l'Institut Grasset, notamment en donnant un(e) :

- Informatisation du processus actuel de recherche de stage;

- Aperçu de l'organisation des exigences;
- Inventaire des composantes du système;

1.2 Survol du Document

Ce document couvre les sujets suivants :

- Exigences d'affaires
 - o Problèmes d'affaires
 - o Analyse des problèmes
 - o Solutions possibles
 - o Solutions recommandées
 - o Contraintes des exigences
 - o Matrice d'exigences d'affaires
- Analyse du contexte actuel
 - o Présentation du contexte actuel
 - o Diagramme de flux haut niveau
- Découpage préliminaire
 - o Diagramme du système proposé

1.3 Public Cible

Ce document est destiné aux parties prenantes de l'Institut Grasset mentionnées à la section 1.4 ainsi qu'au responsable du cours de Développement d'Applications Avancées.

1.4 Parties Prenantes

Les parties du projet sont données dans le tableau suivant :

Service	Nom
Responsable de l'Institut Grasset pour l'approbation du projet	M Nicolas Gareau
Responsable du cours de Développement d'Applications Avancées	M Ramiro Guerreiro
Responsable de la communication entre l'équipe de développement et le client	Lígia Menezes Younnes Benaddi
Équipe de développement pour la nouvelle application Web	Ana Carolina Urias Antonio Coutinho Bruno Brum Frederico Benevides Ligia Menezes Mirela Holanda Younes Benaddi
Consultant technique de l'équipe de développement de l'Institut Grasset	M Ramiro Guerreiro

1.5 Portée du projet

La portée du projet est d'aider les étudiants à trouver une opportunité de stage ou d'emploi et à stocker des informations sur les stages via une application Web responsive, en utilisant des techniques et des *Framework* de développement Web, et en se concentrant sur l'utilisateur.

Le développement d'applications Web se fera au moyen des ressources et des technologies mises à la disposition des

développeurs, tels que: HTML5, CSS3, JavaScript, Bootstrap, Node.js, FileZilla, phpMyAdmin, serveur Web et serveur de base de données de l'Institut Grasset.

1.5.1 Exigences inclus

Catégorie	Description
Application Web	Il y aura d'application Web responsive
Rapport de stage	Liste des stages passés plus les coordonnées des entreprises qui ont embauché
Rapport des Entreprises Contactés	Liste des entreprises contactés pour les étudiants plus les coordonnées des entreprises
Liste des ressources en ligne	Liste des ressources en ligne comme des sites d'emploi et d'entreprises
Enregistrement des rapports de stages et d'entreprises contactées	Minimum de 20 rapports

1.5.2 Exigences exclues

Catégorie	Description
Application IOS et Android	Il n'y aura pas d'application IOS et Android disponible pour ce projet
Enregistrement des rapports de stage et entreprises contactés	Enregistrement complet de tous les rapports

2. Analyse du client

2.1 Historique

M Nicolas Gareau est le coordinateur de trois DEC de l'Institut Grasset, à savoir: Télévision et cinéma, Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Techniques de l'informatique, profil programmation de nouveaux médias.

A chaque fin du programme, les étudiants effectuent un stage obligatoire dans le domaine de leurs études. L'Institut Grasset offre aux étudiants un guide de stage et des ateliers stages pour les aider dans la recherche. M Gareau adresse également par courriel électronique le stage ou les offres d'emploi qu'il reçoit des entreprises. D'autre part, la recherche de stage est la responsabilité unique et individuelle de l'étudiant.

Lors de la recherche d'un stage, l'étudiant doit compléter un document avec les coordonnées des entreprises qu'il a contactées et le stage qu'il a obtenu. Actuellement, ces informations sont disponibles sur papier ou dans des fichiers docx, xlsx, PDF et sont stockées auprès des superviseurs de stage et du coordinateur.

M Gareau souhaiterait un système informatisé d'affichage des stages et des offres d'emploi ainsi qu'une liste des entreprises contactées par les étudiants les années précédentes.

2.2 Besoins

- Une application qui facilite la recherche de stage aux étudiants pour tous les trois DEC coordonné par le client;
- Une application qui offre un accès facile aux étudiants;
- Une application qui centralise les offres de stage et d'emploi;

- Une application qui informe les étudiants sur les nouveaux stages et offres d'emploi.

3. Analyse de la problématique

3.1 Historique

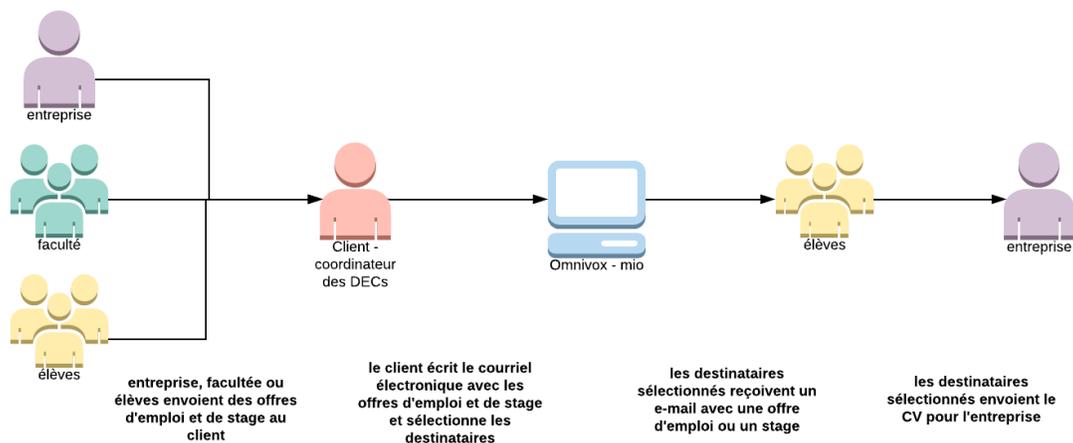
Actuellement, il existe deux processus principaux en place que le client souhaite améliorer avec le développement de l'application.

Le premier processus concerne la divulgation des offres de stage et / ou d'emploi que le client reçoit et transmet aux étudiants du DEC concerné, en fonction de la pertinence du domaine d'activité de l'offre.

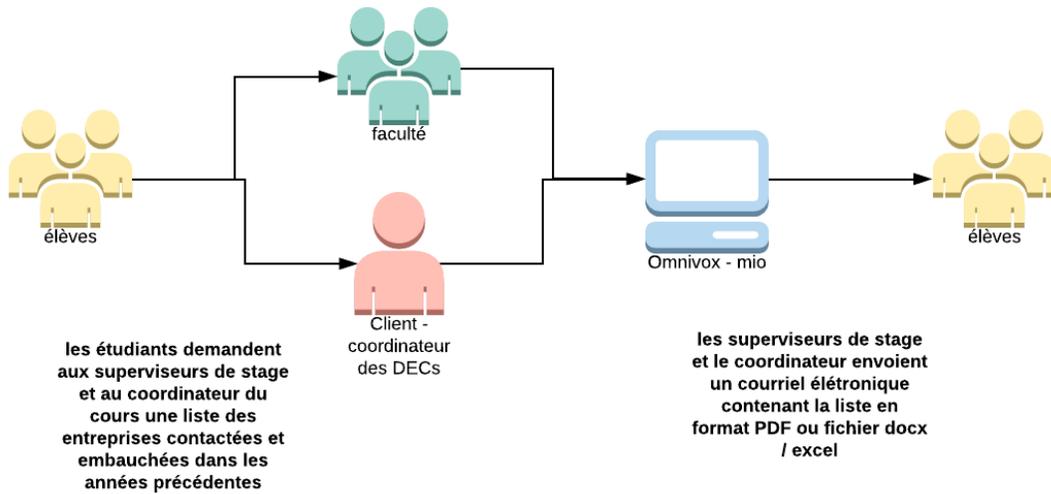
Le deuxième processus concerne la divulgation de la liste des entreprises avec lesquelles les étudiants ont pris contact au cours des années précédentes au cours de la recherche de stage. Ainsi que la divulgation de la liste des entreprises qui ont embauché des étudiants des années précédentes.

Les schémas ci-dessous décrivent pas à pas ces flux.

3.1.1 Diagramme de flux actuel - la divulgation des offres de stage et / ou d'emploi



3.1.2 Diagramme de flux actuel - la divulgation de la liste des entreprises contactées et embauchés



3.2 Les problèmes identifiés

Problème	Description
1	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé contenant la liste des entreprises que les étudiants ont contacté pour des stages.
2	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé contenant les stages passés.
3	La liste des entreprises est disponible seulement sous format papier.
4	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé pour les offres d'emplois.
5	Il n'y a pas de moyen centralisé d'avertir les étudiants d'une offre d'emploi.

3.3 Matrice d'exigences d'affaires

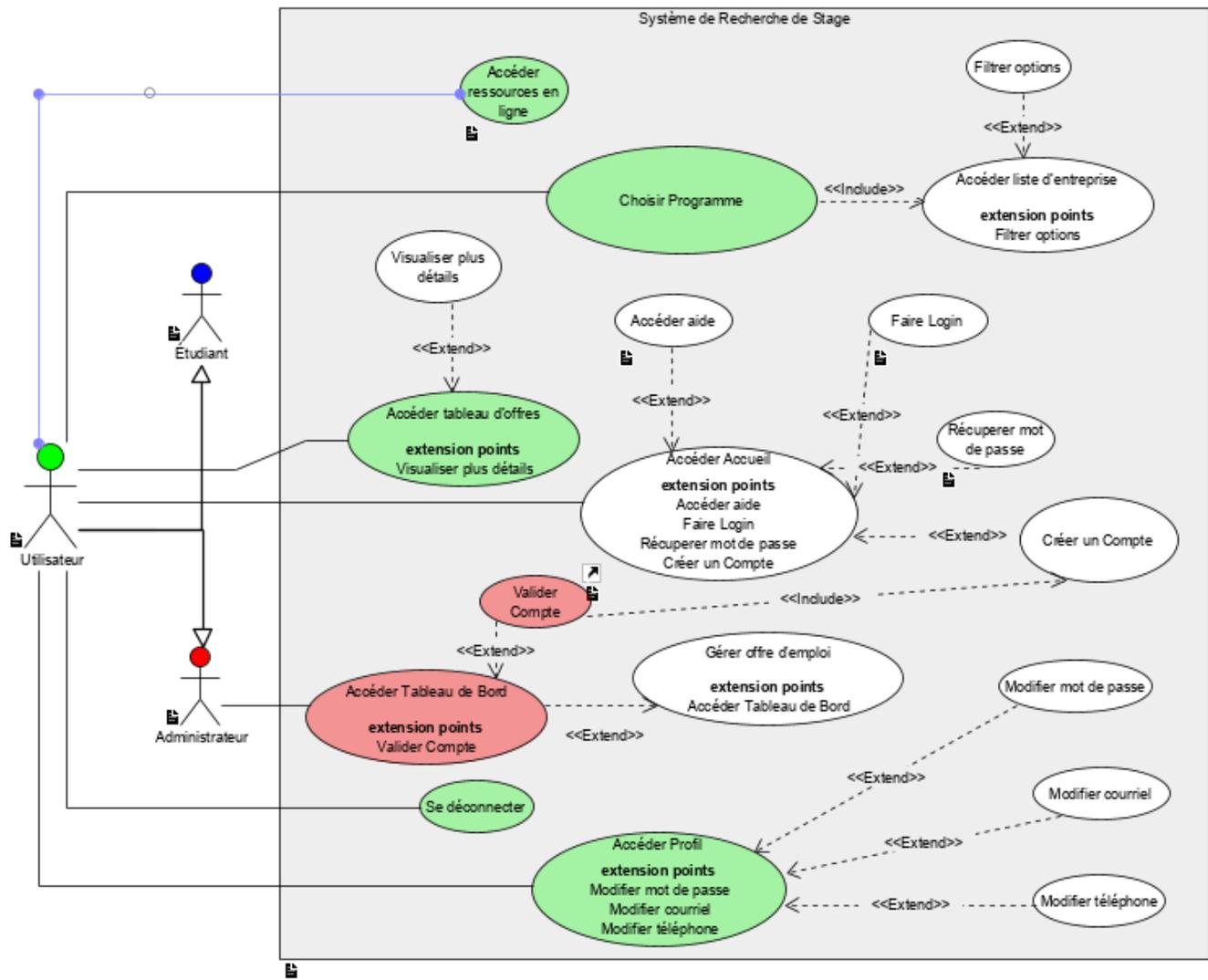
Problème	Exigences D'Affaires	Problèmes d'Affaires	Solution Proposée	Bénéfices d'Affaires
1	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé contenant la liste des entreprises que les étudiants ont contacté pour des stages.	Ni le coordinateur ni les étudiants n'ont un accès facile à la liste des entreprises parce cette liste est en papier.	Informatiser le processus pour créer un lieu centralisé qui permette au coordinateur et aux étudiants de consulter en ligne la liste des entreprises.	Retenir la liste des entreprises dans un lieu centralisé et sécurisé.
2	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé contenant les stages passés.	Ni le coordinateur ni les étudiants n'ont un accès facile à la liste des entreprises qui ont embauchés.	Informatiser le processus pour créer un lieu centralisé qui permette au coordinateur et aux étudiants de consulter la liste des entreprises qui ont embauchés.	Retenir la liste des stages passés dans un lieu centralisé et sécurisé.
3	La liste des entreprises est disponible seulement sous format papier.	Les étudiants n'ont l'accès à aucune liste.	Informatiser le processus pour créer un lieu qui permette au coordinateur et aux étudiants de consulter en ligne la liste des entreprises.	Réduire l'utilisation de papier.

Travail de Recherche

Problème	Exigences D'Affaires	Problèmes d'Affaires	Solution Proposée	Bénéfices d'Affaires
4	Il n'existe actuellement aucun lieu centralisé pour les offres d'emplois.	Les offres d'emplois sont disponibles sur un mur de nouvelles ou envoyés par courriel électronique.	Informatiser le processus pour permettre la centralisation des offres.	Rendre les offres d'emplois disponibles à tous les utilisateurs du système dans un lieu centralisé.
5	Il n'y a pas de moyen centralisé d'avertir les étudiants d'une offre d'emploi.	La diffusion des offres d'emplois est manuelle et sujet aux erreurs parce que le coordinateur doit écrire un email et sélectionner les destinataires.	Informatiser le processus pour permettre au coordinateur de d'avertir tous les utilisateurs d'une offre d'emploi en temps réel.	Rendre les offres d'emploi à la disposition de tous les utilisateurs du système en temps réel et les informer de la nouvelle offre par courriel électronique.

4. Les requis du client

4.1 Diagramme de cas d'utilisation



4.2 Description textuelle des principaux cas d'utilisation

4.2.1 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder Accueil»

Cas d'utilisation	Accéder Accueil
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder à la page d'accueil
Pré Condition	Avoir accès à internet
Post Condition	Permet à l'acteur d'accéder à la page d'accueil
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> • Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; • Ils peuvent accéder à l'aide; • Ils peuvent se connecter; • Ils peuvent récupérer le mot de passe; • Ils peuvent créer un compte. • L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	

4.2.2 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder Aide»

Cas d'utilisation	Accéder Aide
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder à la page d'aide
Pré Condition	Avoir accès à internet
Post Condition	Permet à l'acteur d'accéder à la page d'aide
Scénario Nominal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède à la page d'accueil. 2. L'utilisateur clique sur l'option d'aide 3. L'utilisateur a accès à la page d'aide. 4. L'instance de cas d'utilisation se termine

4.2.3 Description textuelle du cas d'utilisation «Faire Login»

Cas d'utilisation	Faire Login
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet à un étudiant ou à l'administrateur d'accéder au système de recherche de stage
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet 2. L'utilisateur possède un compte
Post Condition	Permet à l'utilisateur d'accéder au système de recherche de stage.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 2. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 3. Le système vérifie les paramètres. 4. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 5. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.4 Description textuelle du cas d'utilisation «Récupérer mot de passe»

Cas d'utilisation	Récupérer mot de passe
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet récupérer le mot de passe
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet 2. L'utilisateur possède un compte
Post Condition	Permet à l'acteur récupérer le mot de passe
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède à la page d'accueil. 2. L'utilisateur pour récupérer le mot de passe doit cliquer sur « Oublié mot de passe". 3. L'utilisateur accède à la page de récupération du mot de passe. 4. L'utilisateur entre avec un courrielet demande un nouveau mot de passe. 5. L'utilisateur change le mot de passe et peut se connecter 6. L'instance de cas d'utilisation se termine

4.2.5 Description textuelle du cas d'utilisation «Créer un Compte»

Cas d'utilisation	Créer un Compte
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet à une personne d'être un utilisateur du système.
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Accéder le site Web.
Post Condition	Créer un compte dans le site Web (système)
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur choisit de créer un compte 2. Le système affiche le formulaire correspondant 3. Le visiteur remplit le formulaire 4. Le système vérifie les données saisies 5. Le système affiche l'espace du membre 6. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisit ou présente une erreur de saisie, le système affiche un message d'erreur

4.2.6 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder ressources en ligne»

Cas d'utilisation	Accéder ressources en ligne
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder à la page de ressources en ligne
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, d'accéder ressources en ligne

Travail de Recherche

Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil;2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe.3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe.4. Le système vérifie les paramètres.5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur.6. L'utilisateur doit choisir son programme7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option "Ressources en ligne" du menu.8. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.7 Description textuelle du cas d'utilisation «Se déconnecter»

Cas d'utilisation	Se déconnecter
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet se déconnecter du système de recherche de stage
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, de se déconnecter
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur doit cliquer sur l'option "Se déconnecter" du menu 2. L'instance de cas d'utilisation se termine

4.2.8 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder Profil»

Cas d'utilisation	Accéder Profil
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder à la page Profil
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, d'accéder son profil
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Profil » 7. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.9 Description textuelle du cas d'utilisation «Modifier mot de passe»

Cas d'utilisation	Modifier mot de passe
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet l'utilisateur modifier le mot de passe
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, de modifier son mot de passe.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit cliquer sur l'option

	<p>« Profil »</p> <p>7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Modifier mot de passe »</p> <p>8. L'utilisateur doit insérer le nouveau mot de passe</p> <p>9. L'instance de cas d'utilisation se termine</p>
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.10 Description textuelle du cas d'utilisation «Modifier courriel»

Cas d'utilisation	Modifier courriel
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet l'utilisateur modifier le courriel
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, de modifier son courriel.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur.

	<ol style="list-style-type: none"> 6. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Profil » 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Modifier courriel» 8. L'utilisateur doit insérer le nouveau courriel 9. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.11 Description textuelle du cas d'utilisation «Modifier téléphone»

Cas d'utilisation	Modifier téléphone
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet l'utilisateur modifier le téléphone
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, de modifier son téléphone
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace

	<p>correspondant à l'utilisateur.</p> <p>6. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Profil »</p> <p>7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Modifier téléphone »</p> <p>8. L'utilisateur doit insérer le nouveau téléphone</p> <p>9. L'instance de cas d'utilisation se termine</p>
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.12 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder tableau d'offres»

Cas d'utilisation	Accéder tableau d'offres
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder à la page Tableau d'offres
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, d'accéder les tableaux d'offres
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Tableau d'offres » 8. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.13 Description textuelle du cas d'utilisation «Visualiser plus détails»

Cas d'utilisation	Visualiser plus détails
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder détails d'offres d'emplois
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'utilisateur, dans son espace, d'accéder détails d'offres d'emplois.
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur.

	<ol style="list-style-type: none"> 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Tableau d'offres » 8. L'utilisateur doit sélectionner l'offre souhaitée pour plus de détails. 9. L'offre sera affichée en détail. 10. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.14 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder Tableau de Bord»

Cas d'utilisation	Accéder Tableau de Bord
Acteur	Administrateur
Objectif	Permet d'accéder le tableau de bord
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'administrateur d'accéder le tableau de bord
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace

	<p>correspondant à l'utilisateur.</p> <p>6. L'utilisateur doit choisir son programme</p> <p>7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Tableau de bord »</p> <p>8. L'instance de cas d'utilisation se termine</p>
Exception	<p>Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;</p>

4.2.15 Description textuelle du cas d'utilisation «Valider Compte»

Cas d'utilisation	Valider Compte
Acteur	Administrateur
Objectif	Permet valider compte
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'administrateur valider un compte
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Tableau de bord »

	<p>8. L'Utilisateur peut accepter ou rechasser un compte créé</p> <p>9. L'instance de cas d'utilisation se termine</p>
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.16 Description textuelle du cas d'utilisation «Gérer offre d'emploi»

Cas d'utilisation	Gérer offre d'emploi
Acteur	Administrateur
Objectif	Permet gérer une offre d'emploi
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet à l'administrateur gérer une offre d'emploi
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option « Tableau de bord » 8. L'Utilisateur peut accéder l'option de

	<p>gérer les offres d'emplois</p> <p>9. L'instance de cas d'utilisation se termine</p>
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.17 Description textuelle du cas d'utilisation «Choisir Programme»

Cas d'utilisation	Choisir Programme
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet choisir un programme
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet l'utilisateur choisir un programme
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.18 Description textuelle du cas d'utilisation «Accéder liste d'entreprise»

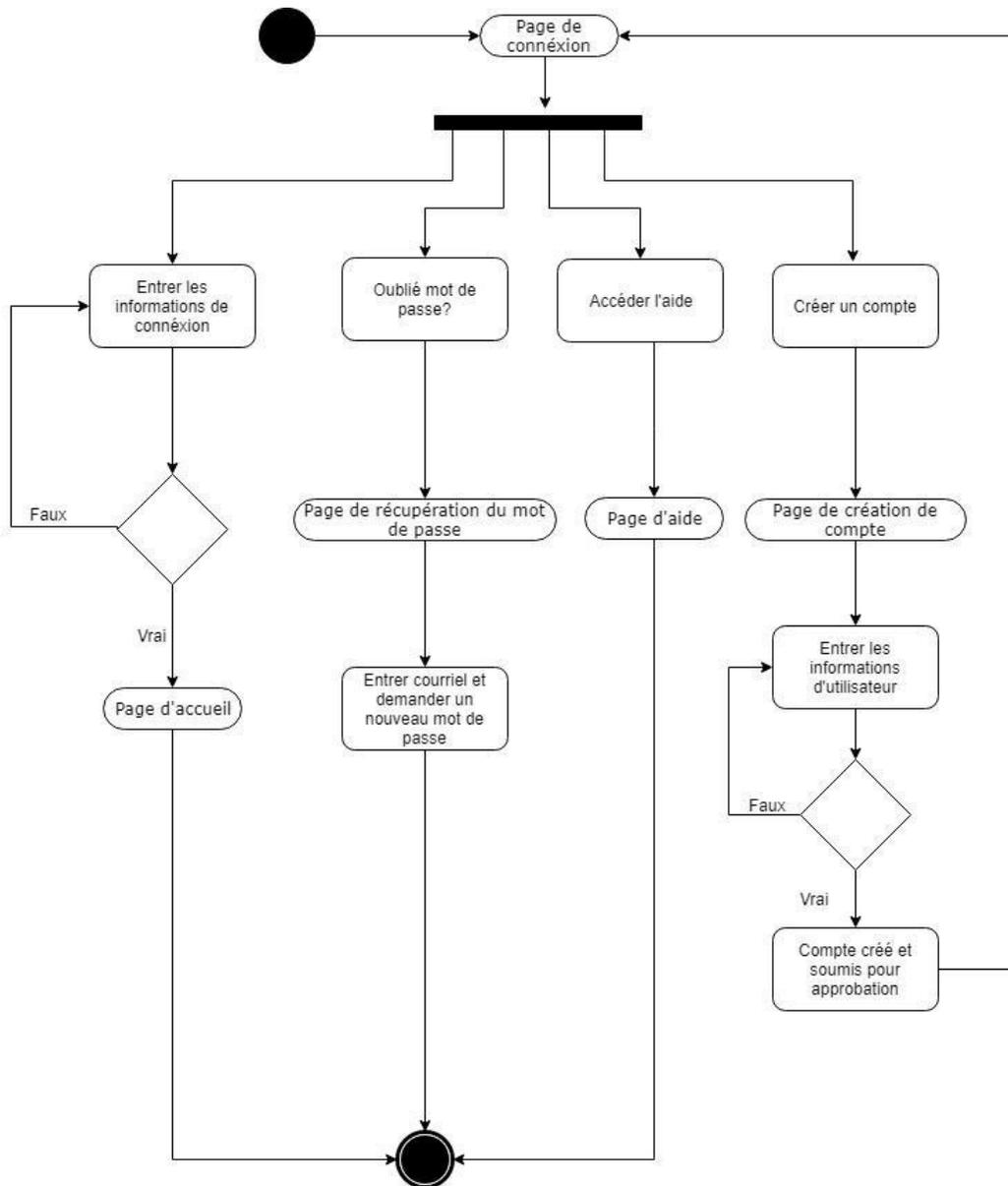
Cas d'utilisation	Accéder liste d'entreprise
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet d'accéder la liste d'entreprise
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet l'utilisateur d'accéder la liste d'entreprise
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option "Liste d'entreprise" du menu. 8. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.2.19 Description textuelle du cas d'utilisation «Filtrer options»

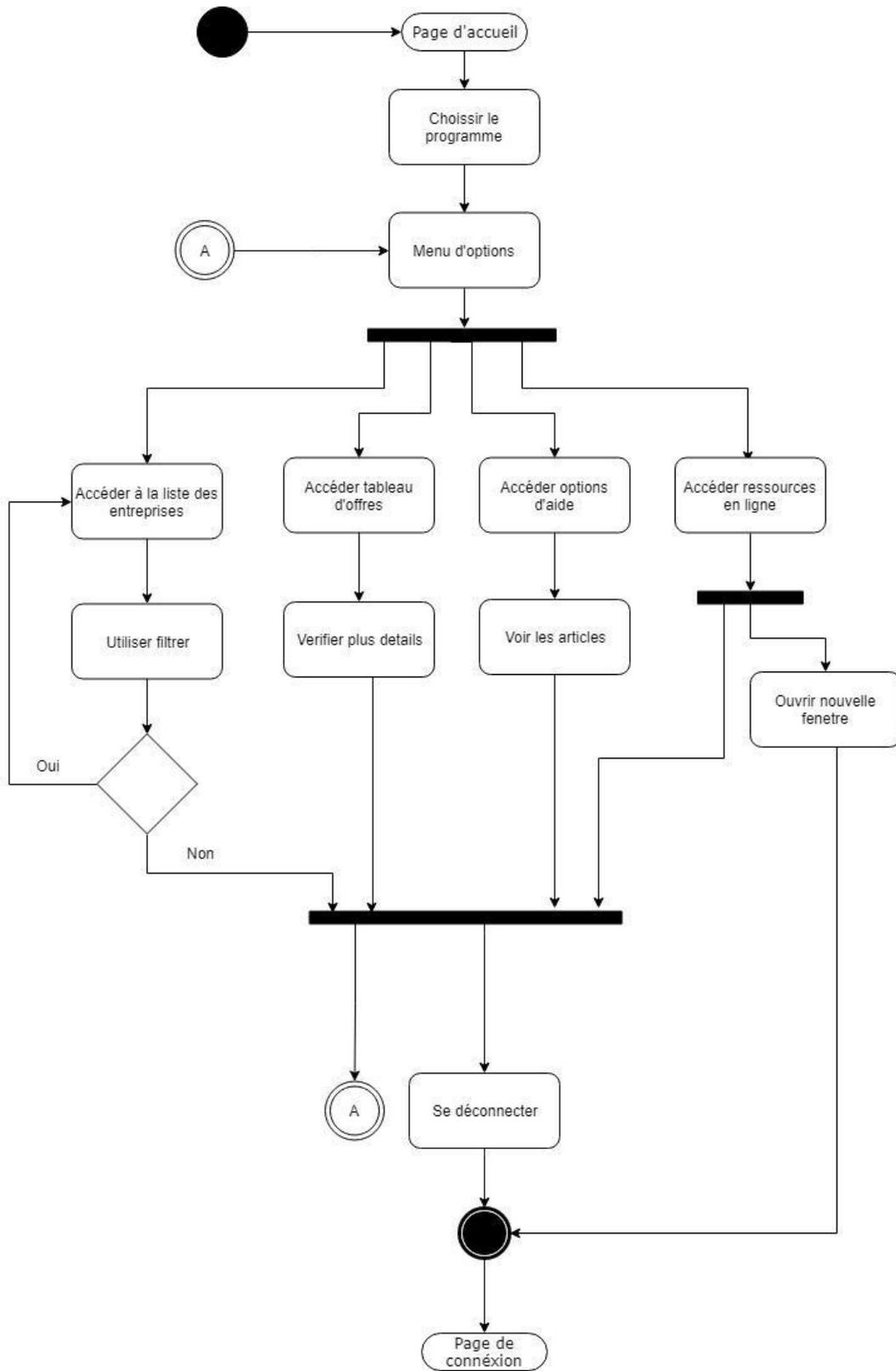
Cas d'utilisation	Filtrer options
Acteur	Utilisateur
Objectif	Permet filtrer options
Pré Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir accès à internet. 2. Être connecté au système
Post Condition	Permet l'utilisateur filtrer options
Scénario Nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les utilisateurs accèdent à la page d'accueil; 2. Le système invite l'utilisateur à entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. 3. L'utilisateur saisit le nom d'utilisateur et le mot de passe. 4. Le système vérifie les paramètres. 5. Le système affiche l'espace correspondant à l'utilisateur. 6. L'utilisateur doit choisir son programme 7. L'utilisateur doit cliquer sur l'option "Liste d'entreprise" du menu. 8. L'utilisateur doit cliquer sur le bouton « filtrer » 9. L'instance de cas d'utilisation se termine
Exception	Si un champ lui manque le saisie ou l'utilisateur est non trouvé, le système affiche un message d'erreur;

4.3 Diagramme d'activités

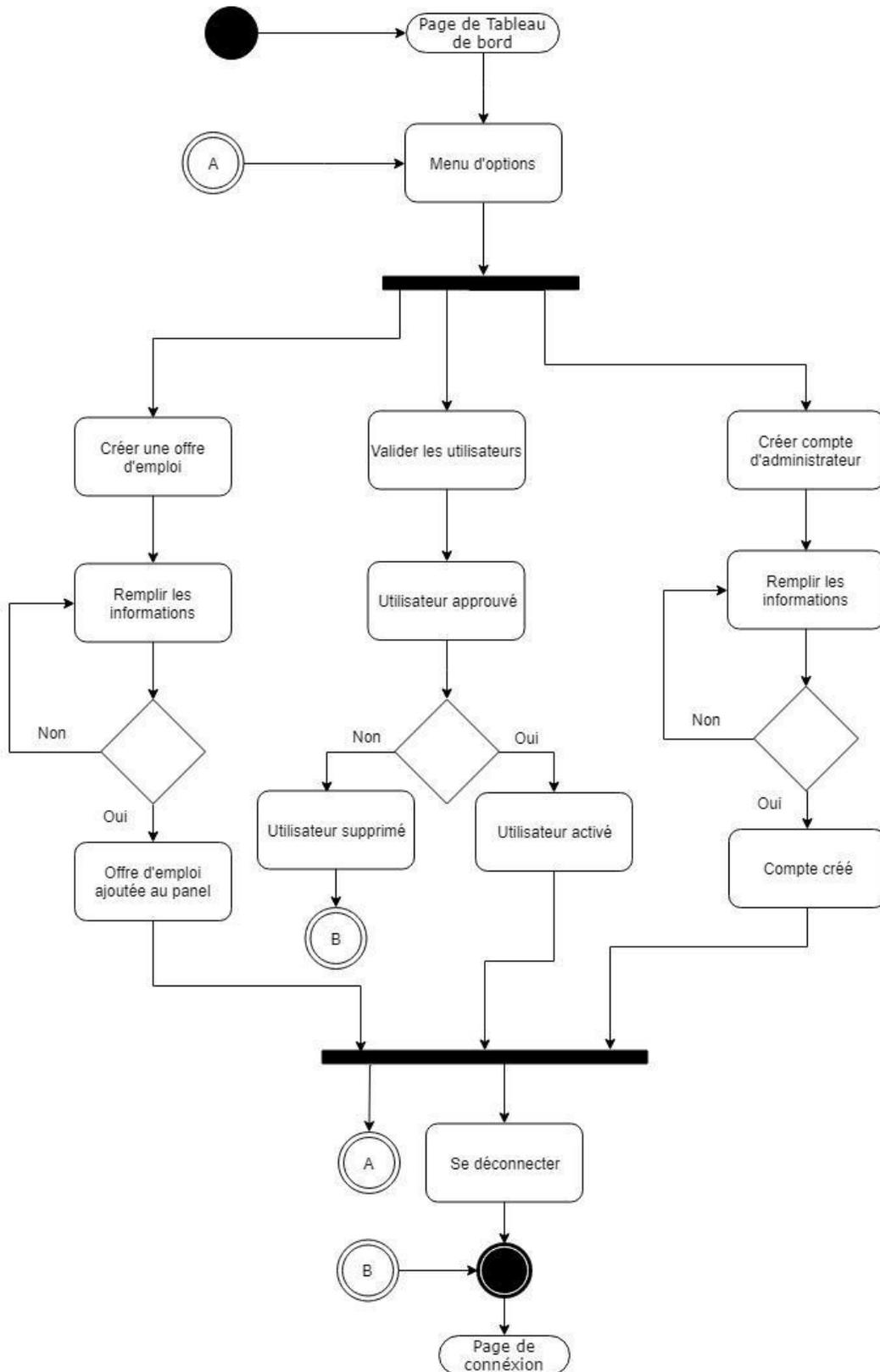
4.3.1 Page de connexion



4.3.2 Page d'accueil



4.3.3 Page de tableau de bord



4.4 Récit d'utilisateur

Épique	Récit d'utilisateur	Utilisateur	Effort
Accéder Accueil	En tant qu'utilisateur je veux accéder à la page d'accueil pour avoir accès à la connexion du système.	Tous	HAUT
Accéder Aide	En tant qu'utilisateur je veux accéder à la page d'aide pour clarifier les doutes concernant l'accès au système.	Tous	HAUT
Faire Login	En tant qu'utilisateur je veux faire mon login pour accéder au système de recherche de stage.	Tous	HAUT
Récupérer mot de passe	En tant qu'utilisateur je veux récupérer le mot de passe quand je l'oublie.	Tous	HAUT
Créer un Compte	En tant qu'utilisateur je veux créer un compte pour être un utilisateur du système.	Tous	HAUT
Accéder ressources en ligne	En tant qu'utilisateur je veux accéder à la page de ressources en ligne pour voir les liens du moteur de recherche d'emploi.	Tous	MOYEN
Se déconnecter	En tant qu'utilisateur je veux me déconnecter du système de recherche de stage pour terminer ma session.	Tous	HAUT
Accéder Profil	En tant qu'utilisateur je veux accéder à la page Profil pour vérifier mes vérifier les détails de mon inscription.	Tous	HAUT
Modifier mot de passe	En tant qu'utilisateur je veux modifier le mot de passe pour assurer une plus grande sécurité d'accès.	Tous	HAUT
Modifier courriel	En tant qu'utilisateur je veux	Tous	HAUT

Travail de Recherche

Épique	Récit d'utilisateur	Utilisateur	Effort
	modifier l'adresse courriel pour assurer la réception des notifications.		
Modifier téléphone	En tant qu'utilisateur je veux modifier le téléphone pour avoir un enregistrement à jour de mon inscription.	Tous	HAUT
Accéder tableau d'offres	En tant qu'utilisateur je veux accéder à la page Tableau d'offres pour voir les offres d'emploi et de stage.	Tous	HAUT
Visualiser plus détails	En tant qu'utilisateur je veux accéder détails d'offres d'emplois voire la description du poste.	Tous	HAUT
Accéder Tableau de Bord	En tant qu'utilisateur je veux accéder le tableau de bord pour créer un utilisateur administrateur.	Administrateur	HAUT
Valider Compte	En tant qu'utilisateur je veux accéder le tableau de bord pour valider un abonnement.	Administrateur	HAUT
Gérer offre d'emploi	En tant qu'utilisateur je veux gérer une offre d'emploi pour modifier les informations et approuver l'expédition.	Administrateur	HAUT
Choisir Programme	En tant qu'utilisateur je veux choisir un programme voire les offres d'emploi et de stage.	Tous	HAUT
Accéder liste d'entreprise	En tant qu'utilisateur je veux accéder la liste d'entreprise pour voir les entreprises contactées et qui ont embauchées.	Tous	HAUT
Filtrer options	En tant qu'utilisateur je veux avoir des options de filtrage pour sélectionner la liste des entreprises par province et ville.	Tous	MOYEN

5. Solutions possibles et solution recommandée.

5.1 Solutions possibles

- Réaliser une application mobile (Android et iOS) qui sera téléchargée dans le magasin et installée sur les appareils mobiles.
- Créez un site Web pour automatiser le processus de stage et d'offre d'emploi.
- Une application pour faciliter la recherche d'un stage facilement accessible aux étudiants.
- Une application qui informe les étudiants des offres d'emploi et des stages.

5.2 Solutions recommandées

- Création d'un site Web adapté à toutes les tailles d'écran des appareils et des ordinateurs accessibles via Internet.
- Automatisez le processus d'identification des entreprises cherchant à recruter des stagiaires via un site Web réactif.
- Les données sont stockées dans une base de données centralisée.
- Les offres seront envoyées aux étudiants inscrits au système par courriel électronique.

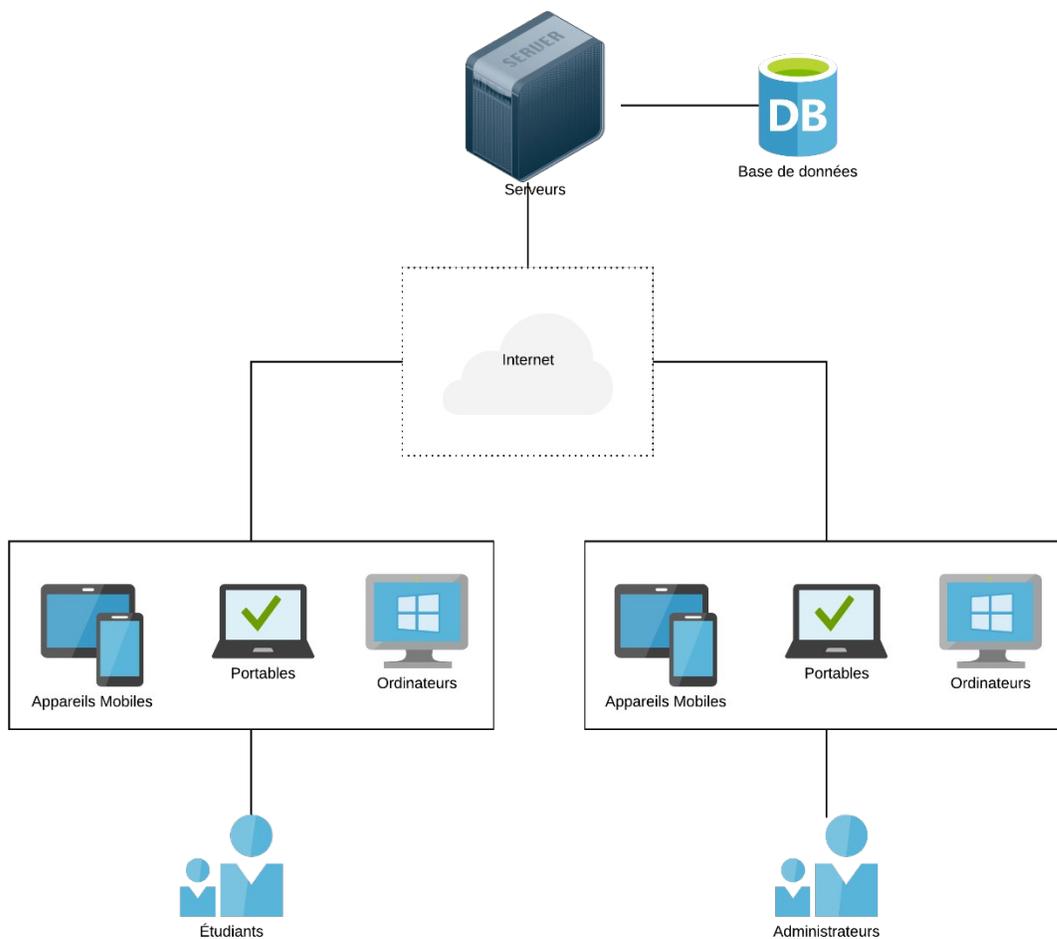
5.3 Raison du choix de la solution

- En raison du nombre de périphériques existants, le meilleur moyen de servir tout le monde est de créer une application Web réactive qui s'adapte à la mise en page et à toute taille d'écran.

Travail de Recherche

- Pour que l'application soit disponible à tout moment, elle doit être accessible via Internet.
- Cela facilitera la publication d'une offre d'emploi et d'un stage.
- Informatiser la base de données actuellement stockée dans les rapports des anciens étudiants.

5.4 Architecture de la solution



6. Méthodologie de développement choisie

Pour mieux gérer et planifier le projet de développement logiciel Stage Recherche, la méthodologie choisie était Scrum, basée sur des méthodes agiles. Les méthodes agiles sont une approche du modèle de gestion de projet traditionnel, dont les principales valeurs sont décrites ci-dessous, comme indiqué par le “Manifeste pour le développement Agile de logiciels” :

*“Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
Des logiciels opérationnels plus qu’une documentation exhaustive
La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
L’adaptation au changement plus que le suivi d’un plan”*

Source : <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

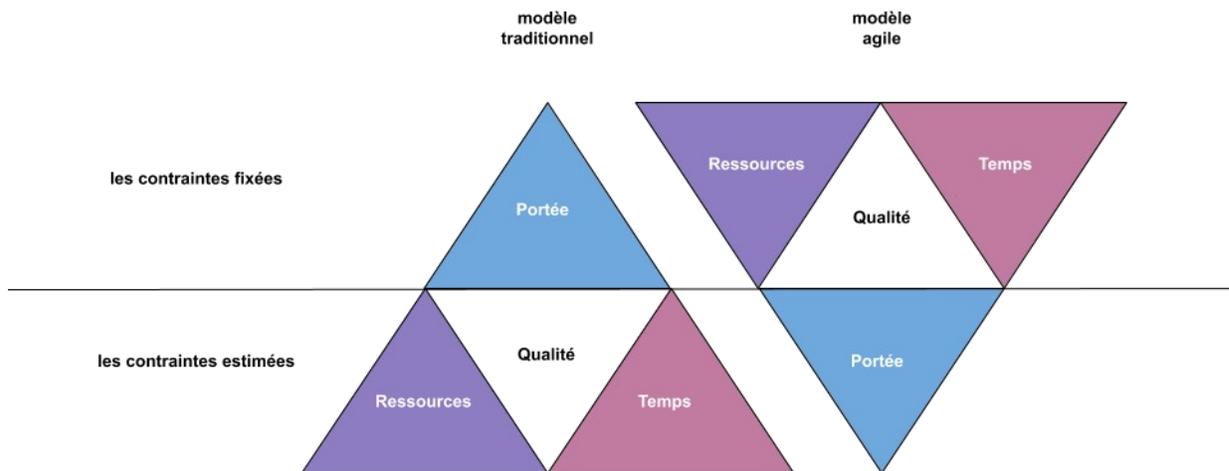
Tous les projets logiciels agiles ont des objectifs qui gèrent trois contraintes :

- La portée, qui correspond aux tâches à accomplir par le projet, telles que les fonctionnalités et les fonctionnalités du système ;
- Le temps à lequel un produit doit être mis sur le marché, y compris les versions et les jalons ;
- Les ressources, qui comprennent le budget et les membres de l’équipe travaillant à la réalisation et à l’exécution.

Basé sur ces informations, nous pouvons ajuster le “triangle de fer” traditionnel de gestion de projet, qui est un modèle de trois contraintes, à savoir la portée, le temps et les ressources, où la portée est fixe et les ressources et la durée sont estimées. Nous inversons le triangle pour répondre aux besoins de notre projet et pour mieux

Travail de Recherche

adapter les trois contraintes à notre scénario. Ces contraintes sont considérées comme « impérieuses » car vous ne pouvez pas modifier une contrainte sans impacter les autres.



«Le triangle de fer»

Source : <https://www.atlassian.com/agile/agile-at-scale/agile-iron-triangle>

En privilégiant les individus et leurs interactions, des logiciels opérationnels, la collaboration avec les clients et l'adaptation au changement, le cadre de gestion des processus Scrum fournit à l'équipe de projet de développement du logiciel pour la recherche de stage, les outils nécessaires pour ajuster la portée afin de contourner les contraintes essentielles du projet, à savoir les ressources et le temps. De plus, en utilisant un *Framework* Scrum et en sachant que la portée d'un

projet peut changer en développement agile, les équipes s'engagent dans des itérations fixes, appelées "sprints".

6.1. La portée

La portée est basée sur le choix du logiciel à créer et à livrer. Avec la méthodologie agile Scrum, le projet est axé sur les exigences de haut niveau plutôt que sur les exigences détaillées. À chaque *sprint*, l'équipe décide du travail à effectuer en fonction des commentaires qualitatifs et quantitatifs provenant de multiples canaux, tels que les contraintes de développement technique et les commentaires des clients. Comme les ressources et le temps sont fixes mais rares, l'équipe de projet a choisi de donner la priorité au développement de fonctionnalités qui ajoutent une plus grande valeur client et moins de travail à l'équipe. En ce sens, nous avons créé un *backlog* de produit, attribuant des points aux user stories et priorisant l'exécution.

6.2. Les ressources

Les ressources sont limitées et comprennent :

- Une équipe de développement de sept personnes ;
- Accès au serveur Web de l'Institut Grasset ;
- Accès au serveur de base de données de l'Institut Grasset ;
- Accès aux appareils de bureau Mac de l'Institut Grasset ;
- Accès aux applications nécessaires au développement logiciel.

6.3. Le temps

Le temps est limité et comprend une période de 6 semaines, commençant le 10 septembre 2019 et se terminant le 22 octobre 2019.

6.4. Les sprints

Dans notre scénario, les sprints constituent un temps de travail spécifique qui dure une semaine.

SPRINT	OBJECTIF	POINTS D'HISTOIRE
1	Évaluation des besoins des clients et définition des exigences système	8
2	Modélisation de prototype d'application et validation du prototype avec le client	13
3	Développement d'applications et documentation requises	40
4	Développement d'applications et documentation requises	40
5	Développement d'applications et documentation requises	40
6	Présentation du système et livraison de l'accès client	20

7. Calendrier détaillé du projet

7.1 Calendrier

Nous estimons la complexité des activités avec l'ensemble de l'équipe de projet.

Travail de Recherche

Numéro Activité	Activité	Date début	Date fin	Durée estimée (Heures)
1	Analyse du client	09/10/2019	09/10/2019	2
2	Analyse de la problématique	09/10/2019	09/26/2019	32
3	Création de la matrice d'exercices d'affaires	09/15/2019	09/26/2019	8
4	Définition des solutions possibles et	09/10/2019	09/26/2019	46
5	Modélisation de l'architecture de la solution	09/10/2019	09/26/2019	38
6	Définition des hypothèses et contraintes	09/10/2019	09/26/2019	24
7	Élaboration du premier livrable	09/10/2019	09/27/2019	38
8	Révision du premier livrable	10/01/2019	10/01/2019	3
9	Remise du premier livrable	10/01/2019	10/01/2019	0
10	Élaboration de la prototypage	10/02/2019	10/04/2019	16
11	Déefinition détaillée des fonctionnalités	09/16/2019	10/04/2019	68
12	Création des diagrammes	09/16/2019	09/20/2019	16
13	Élaboration du deuxième livrable	10/02/2019	10/07/2019	49
14	Révision du deuxième livrable	10/07/2019	10/07/2019	
15	Remise du deuxième livrable	10/08/2019	10/08/2019	0
16	Base de Données	09/26/2019	10/22/2019	160
	Modélisation de la base de données	09/26/2019	10/22/2019	50
	Création de la base de données	09/26/2019	10/22/2019	20
	Installation et configuration du logiciel de la	09/26/2019	10/22/2019	60
	Test de la base de données	09/26/2019	10/22/2019	30
17	Application Web	09/26/2019	10/22/2019	140
	Développement de l'interface	09/26/2019	10/22/2019	50
	Développement des fonctionnalités	09/26/2019	10/22/2019	60
	Test de l'application	09/26/2019	10/22/2019	30
18	Production d'un Guide d'utilisateur	09/26/2019	10/22/2019	16
19	Élaboration de la documentation finale	09/26/2019	10/22/2019	52
20	Révision de la documentation finale	10/23/2019	10/23/2019	3
21	Remise de la documentation finale	10/24/2019	10/24/2019	0

7.2 Rôles et distribution des tâches

Rôles	Responsable 1	Responsable 2	Responsable 3
Gestionnaire de Projet	Autogestion		
Contact avec le client	Ligia Menezes	Younes Benaddi	
Gestion des sprints	Antonio Coutinho	Ligia Menezes	
Gestion de la documentation	Ana Carolina Urias	Younes Benaddi	
Documentation	Tous		
Modélisation et conception graphique	Mirela Holanda		
Développement front-end	Tous		
Développement base de données	Tous		
Testeur	Frederico Benevides	Bruno Brum	Antonio Coutinho
Guie d'utilisateur	Ana Carolina Urias	Ligia Menezes	Younes Benaddi
Réviseur de Français	Younes Benaddi		

8. Contraintes et hypothèses

Cette session fait une description du système en cours de développement pour identifier les forces et les faiblesses.

8.1 Contraintes

8.1.1 Contraintes d'hébergement de l'application

Des personnes extérieures à l'équipe de développement ont besoin d'intervenir pour faire la gestion de la base de données ainsi que du domaine Web à utiliser.

8.1.2 Contraintes de ressources

L'équipe informatique est relativement petite pour un développement de plus grande envergure.

8.1.3 Contraintes de temps

Le présent projet est réalisé dans le cadre d'un cours de 150h, plus spécifiquement dans les mois de septembre et octobre et seulement les mardis et jeudis.

8.1.4 Contraintes de coût

Nous n'avons pas des ressources financières pour la réalisation de ce projet.

8.1.5 Contraintes de maintenance

Les étudiants qui font le développement de l'application Web ne seront pas disponibles pour effectuer la maintenance après la livraison du projet.

8.2 Hypothèses

Afin d'élaborer les hypothèses, nous avons procédé à une sélection des conditions gagnantes qui vont répondre en termes de développement du projet. De plus, nous avons fait un « brainstorming » pour cette sélection.

No	Hypothèse	Description	Probabilité de non-occurrence	Sévérité	Plan de Contingence
1	Rendez-vous avec M Gareau	M Gareau sera disponible pour répondre nos questions tous les semaines en prenant un rendez-vous	Baisse	Baisse	Prendre le rendez-vous avec antécédence.
2	Les demandes du client sont bien précises	Le client sait ce qu'il veut et il vulgarise ses idées clairement	Baisse	Élevé	Demander des rendez-vous supplémentaires , si nécessaire. Faire des questions précises.

Travail de Recherche

No	Hypothèse	Description	Probabilité de non-occurrence	Sévérité	Plan de Contingence
3	Les demandes du client ne changent pas en cours de route	Le client a sa proposition initiale et cela ne change pas l'intégrité du projet	Baisse	Moyenne	Négocier des conditions avec le client le plus rapidement possible. Refaire la planification du projet pour vérifier la viabilité d'implémentation d'un éventuel changement.
4	L'équipe est tout présente dans le développement du projet	Les élèves doivent être présents à chaque mardi et jeudi pour travailler sur le projet	Haute	Moyenne	S'assurer que les élèves soient présents
5	Les dates de remises ne sont pas devancées	La date de remise du projet ne devrait pas changer	Baisse	Élevé	Travailler hors de l'horaires désignés pour le projet
6	Les équipements de travail fonctionnent bien	Les technologies choisies par l'équipe sont à jour et ne posent pas des problèmes d'intégration	Basse	Moyenne	S'assurer que les logiciels sont à jour dans tous les postes utilisés

Travail de Recherche

No	Hypothèse	Description	Probabilité de non-occurrence	Sévérité	Plan de Contingence
7	Les élèves ont la positivité et sont coopératifs pendant le projet	La positivité aide la productivité dans le développement du projet	Basse	Moyenne	Changer les tâches en donnant des tâches plus simples aux élèves que ne sont pas coopératifs
8	Accès aux installations de l'Institut Grasset	Les ordinateurs seront toujours accessibles pour travailler	Basse	Moyenne	Trouver un autre endroit pour travailler, si nécessaire
9	Le serveur de l'Institut Grasset fonctionne bien	Le serveur pourra accueillir la base de données créée pour l'application	Basse	Élevé	Développer sur localhost et créer un guide pour la base de données
10	Le transport commun n'est pas interrompu	Les élèves pourront se déplacer pour aller à L'Institut Grasset pour travailler sur le projet	Basse	Basse	Travailler à la maison, quand nécessaire
11	Délais de livraison du matériel écrit	Les produits pourraient ne pas être prêts pour la date de livraison prévue	Moyenne	Moyenne	Travailler pendant tous les temps pour avoir les documents à jour

9. Estimation de coûts (heure-personne)

Le coût des heure-personnes mesure les efforts requis pour mener à bien une tâche. La mesure 1 heure par personne équivaldrait au travail accompli en une heure d'effort ininterrompu. Sur la base du calcul du coût des heure-personnes, nous pouvons estimer le coût du projet.

TÂCHES	HEURES	PERSONNES	COÛTS
Évaluation des besoins des clients et définition des exigences système	5	7	35
Modélisation de prototype d'application et validation du prototype avec le client	10	7	70
Développement d'applications et documentation requises	40	7	280
Développement d'applications et documentation requises	40	7	280
Développement d'applications et documentation requises	40	7	280
Présentation du système et livraison de l'accès client	15	7	105
TOTAL	150	7	1050

10. Glossaire

10.1 Application Web Responsive

Un site Web adaptatif est un site Web dont la conception vise, grâce à différents principes et techniques, à offrir une consultation confortable sur des écrans de tailles très différentes.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Site_Web_adaptatif

10.2 Apple iOS

iOS, anciennement iPhone OS le « i » de iOS étant pour iPhone d'où la minuscule, est le système d'exploitation mobile développé par Apple pour plusieurs de ses appareils. Il est dérivé de MacOs dont il partage les fondations (le noyau hybride XNU basé sur le micro-noyau Mach, les services Unix et Cocoa, etc.)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/IOS#Historique>

10.3 Android

Android est un système d'exploitation mobile fondé sur le noyau Linux et développé actuellement par Google.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Android>

10.4 Backlog de produit

Une liste ordonnée de tout ce qui pourrait être requis dans le produit et est l'unique source des besoins pour tous les changements à effectuer sur le produit.

<https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-French.pdf>

10.5 DEC

Le Diplôme d'études collégiales (DEC) est un document officiel décerné par le ministre de l'Éducation, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche du Québec.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Dipl%C3%B4me_d%27%C3%A9tudes_coll%C3%A9giales

10.6 Diagramme d'activités

Le diagramme d'activité est un diagramme de comportement de UML, permettant de représenter le déclenchement d'événements en fonction des états du système et de modéliser des comportements parallélisables (multi-thread ou multi-processus). Le diagramme d'activité est également utilisé pour décrire un flux de travail.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_d%27activit%C3%A9

10.7 Diagramme de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_des_cas_d%27utilisation

10.8 Diagramme de flux

Un diagramme de flux est un type de représentation graphique destiné à présenter des données associant des entrées et des sorties, figurant des flux.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_de_flux

10.9 Framework

En programmation informatique, un *framework* (appelé aussi infrastructure logicielle, socle d'applications, infrastructure de développement, ou cadre d'applications au Canada) désigne un

ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel (architecture).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Framework>

10.10 Heure-personne

Unité de mesure correspondant au travail qui peut être accompli par une personne pendant une heure, par deux personnes pendant une demi-heure et ainsi de suite, et qui sert, dans le budget, à répartir les crédits affectés à la main-d'œuvre.

https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_relations_professionnelles/heurepersonne.html

10.11 Méthode agile

Les méthodes agiles sont des groupes de pratiques de pilotage et de réalisation de projets. Elles ont pour origine le manifeste Agile, rédigé en 2001, qui consacre le terme d'« agile » pour référencer de multiples méthodes existantes.

https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9thode_agile

10.12 Scrum

Scrum est un schéma d'organisation de développement de produits complexes.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(d%C3%A9veloppement\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_(d%C3%A9veloppement))

10.13 Sprint

En développement logiciel, un sprint est un rassemblement de personnes impliquées dans un projet afin de se concentrer sur le développement de ce projet.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Sprint_\(d%C3%A9veloppement_logiciel\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sprint_(d%C3%A9veloppement_logiciel))

10.14 UML

Le Langage de Modélisation Unifié, de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_(informatique))

11. Annexes

COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Numéro: 01

Date: 09/10/2019

Horaire: 16:00h

Lieu: Institut Grasset - Salle 304

PARTICIPANTS

- Membres: Ana Carolina Urias, Antonio Coutinho, Bruno Brum, Frederico Benevides, Ligia Menezes, Mirela Holanda, Younes Benaddi.

ORDRE DU JOUR

1. Suivi de la dernière réunion:

1. N'est pas applicable.

2. Nouveaux sujets

1. Projet: Recherche de Stage.
2. Rendez-vous avec le client pour l'évaluation des besoins du client pour le projet: mercredi 11 septembre, 15h-15h30.

REMARQUES

1. Outils pour le projet:

1. Trello pour gérer les sprints;
2. Google Docs pour gérer la documentation;
3. GitHub pour gérer le développement;
4. StarUML pour modéliser les diagrammes;
5. InVision pour la modélisation et la conception graphique;

6. WhatsApp pour gérer la communication;

2. Idées pour le projet:

1. Application Web Responsive pour accéder à tous les dispositifs: HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, Vue.js;
2. Base de données: MySQL, MariaDB, phpMyAdmin.

3. Livrables du projet:

1. Tous les comptes rendus des réunions;
2. Diagramme d'activité, de séquence, de classe et de cas d'utilisation;
3. Documentation technique et de l'utilisateur;
4. Présentation finale et terme d'acceptation.

4. Ressources requises:

1. Liste des stages passés plus les coordonnées des entreprises qui ont embauché;
2. Liste des entreprises contactés par les étudiants plus les coordonnées des entreprises;

ACTIONS REQUISES

1. Définir la meilleure façon de faire l'application: mobile ou web;
2. Définir les fonctionnalités de l'application obligatoires et facultatives;
3. Construire un prototype «wireframe» de l'application pour présenter au client pour le prochaine rencontre.

COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Numéro: 02

Date: 09/11/2019

Horaire: 15:00h

Lieu: Institut Grasset - Salle 404

PARTICIPANTS

- Membres: Ana Carolina Urias, Antonio Coutinho, Bruno Brum, Frederico Benevides, Ligia Menezes, Mirela Holanda, Younes Benaddi.
- Client: Nicolas Gareau.

ORDRE DU JOUR

1. Suivi de la dernière réunion:

1. Définir 2 personnes pour le point de contact client;
2. Diviser les rôles pour chaque membre de l'équipe:

1. Contact avec le client:

1. Ligia Menezes
2. Younes Benaddi

2. Gestion des sprints:

1. Antonio Coutinho
2. Ligia Menezes

3. Gestion de la documentation:

1. Ana Carolina Urias
2. Younes Benaddi

4. Modélisation et conception graphique:

1. Mirela Holanda

5. Développement front-end:

1. Ana Carolina Urias
2. Antonio Coutinho
3. Bruno Brum
4. Frederico Benevides

Travail de Recherche

5. Ligia Menezes

6. Mirela Holanda

7. Younes Benaddi

6. Développement base de données:

1. Ana Carolina Urias

2. Antonio Coutinho

3. Bruno Brum

4. Frederico Benevides

5. Ligia Menezes

6. Mirela Holanda

7. Younes Benaddi

7. Documentation:

1. Ana Carolina Urias

2. Antonio Coutinho

3. Bruno Brum

4. Frederico Benevides

5. Ligia Menezes

6. Mirela Holanda

7. Younes Benaddi

2. *Nouveaux sujets*

1. Évaluation des besoins du client pour le projet.

REMARQUES

1. *Les besoins du client:*

1. Une application pour faciliter la recherche de stage pour tous les 3 DEC coordonné par le client: ordinateur, télévision / cinéma et animation 3D;
2. Une application qui offre un accès facile aux étudiants;
3. Une application qui notifie les élèves des nouveautés d'emplois et partage des offres;

2. Fonctionnalités requises:

1. Liste des stages passés plus les coordonnées des entreprises qui ont embauché;
2. Liste des entreprises contactés pour les étudiants plus les coordonnées des entreprises;
3. Liste des ressources en ligne comme sites d'emploi et d'entreprises;
4. Centraliser et diffuser les offres:
 1. Offres d'emploi et des stages: description d'opportunité et coordonnées;
 2. Offres de projet non rémunérées;

3. Ressources à partager:

1. Le client dispose déjà d'informations sur les stages antérieurs et les entreprises contactées et et partagerons avec nous;
2. Le client a quelques informations sur les ressources en ligne, mais il souhaite que nous les développions;
3. Voir les annexes pour plus d'informations sur de notes clients.

4. Idées pour le projet:

1. Le client a la volonté d'être un app mobile mais il est ouvert à des meilleures technologies;
2. Partage d'offre entre les étudiants: peut-être un modérateur pour valider les offres ajoutés;
3. Avoir une communauté avec les anciens élèves pour leurs envoyer des offres d'emploi;
 1. Groupe de facebook? Ils ont des groupes avec des élèves. Pour le client est très important d'avoir.
 2. Défi. Est-il possible? Comment le faire?;
 3. Suggestions:
 1. envoyer des notifications par courriel;
 2. lien direct par téléphone: cliquez et appelez;

Travail de Recherche

3. lien direct courriel: cliquez et ouvrez le courrier électronique de l'application;
4. lien direct google maps

ACTIONS REQUISES

1. Définir la meilleure façon de faire l'application: mobile ou web;
2. Définir les fonctionnalités de l'application obligatoires et facultatives;
3. Construire un prototype «wireframe» de l'application pour présenter au client pour le prochaine rencontre.

COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Numéro: 03

Date: 09/24/2019

Horaire: 15:00h

Lieu: Institut Grasset - Salle 404

PARTICIPANTS

- Membres: Ana Carolina Urias, Antonio Coutinho, Ligia Menezes.
- Client: Nicolas Gareau.

ORDRE DU JOUR

1. Suivi de la dernière réunion avec le client:

1. Présentation du “wireframe” de l’application basé sur les besoins du client décrit dans le compte rendu de la réunion numéro 4.

2. Nouveaux sujets

1. Validation du client pour le “wireframe” du projet.

REMARQUES

1. Les commentaires du client:

1. Possibilité pour l'étudiant de s'inscrire dans le système sans que l'administrateur ait à l'enregistrer;
2. Rendre les informations globales disponibles dans la liste des entreprises: les données de stage maître n'entrent pas;
3. Être capable de filtrer par les entreprises qui ont embauché;
4. Créer un formulaire pour que chaque élève puisse enregistrer une entreprise;
5. Réfléchissez sur le niveau de sécurité de l'application: l'accès doit-il être privé ou public?

Travail de Recherche

6. Permettre aux entreprises d'enregistrer des offres de stage et d'emploi;
7. Triez la liste des entreprises par ordre alphabétique et affichez-les sous forme de liens.
8. L'e-mail de notification d'offre d'emploi contient un lien menant au tableau d'offres.
9. La FAQ devient AIDE.

ACTIONS REQUISES

1. Ajuster le « wireframe » de l'application en fonction des commentaires des clients.