

# Cahier de charges

## Plateforme scolaire éducative

### SOMMAIRE:

- Définition du problème
- Présentation du contexte
- Description fonctionnelle et technique
- Qui peut utiliser ce projet ?
- Périmètre du projet
- Les technologies utilisées



- **Definition du problème**

Il y a de nombreux problèmes auxquels les étudiants peuvent être confrontés aujourd'hui, mais voici quelques exemples courants:

1. Manque de temps : Les étudiants ont souvent beaucoup de travail scolaire et peuvent avoir du mal à gérer leur temps de manière efficace.
2. Difficulté à suivre les cours : Les étudiants peuvent avoir du mal à comprendre les matières enseignées ou à suivre le rythme des cours.
3. Manque de motivation : Les étudiants peuvent perdre leur motivation en raison de la pression scolaire ou de problèmes personnels.
4. Difficulté à trouver des ressources d'apprentissage : Les étudiants peuvent avoir du mal à trouver des ressources de qualité pour aider à apprendre et à comprendre les matières.
5. Problèmes de communication avec les professeurs : Les étudiants peuvent avoir du mal à communiquer avec leurs professeurs et à obtenir de l'aide lorsqu'ils en ont besoin.

Ce ne sont que quelques exemples, mais il y a de nombreux autres problèmes auxquels les étudiants peuvent être confrontés. En identifiant ces problèmes, on peut mieux cibler notre projet pour aider les étudiants à surmonter ces défis.

- **Presentation du context**

L'objectif ultime de notre projet est de créer une plateforme ou un réseau qui regroupe tous les étudiants du monde entier selon premièrement leurs pays, ville, école, groupe, ville et classe, afin de leur offrir un accès facile à des ressources d'apprentissage de qualité et de favoriser la communication et la collaboration entre eux, de faire des classes virtuelles entre les profs et les étudiant et même crée un mode d'apprentissage unique ...

- Description fonctionnelle et technique

Tout d'abord, notre plateforme comprendra une page d'accueil qui sera similaire à celles de Facebook ou LinkedIn, mais qui sera exclusivement destinée aux étudiants sous l'autorité de leurs professeurs et de leurs parents. Nous mettrons également en place une page de création de compte pour l'administration de l'école, où les professeurs pourront créer des comptes pour les étudiants. La plateforme comprendra également des salles de classe virtuelles pour chaque école et chaque classe, ainsi qu'une zone dédiée à l'apprentissage et à la collaboration entre les étudiants.

- Qui peut utiliser cette plateforme ?

Notre plateforme peut être utilisée par toute personne ayant un lien avec l'éducation, qu'il s'agisse d'un directeur, d'un professeur, d'un élève ou de toute autre personne impliquée dans le monde de l'enseignement. Elle est accessible dans n'importe quel pays, ville ou village, ce qui en fait un outil pratique et utile pour tous ceux qui sont impliqués dans l'éducation.

- Périimètre du projet

La réalisation de cette plateforme va prendre environ trois mois pour une première version du projet, et suivra le schéma suivant :

- Le premier mois sera consacré à la conception et à la réalisation du maquettage, en choisissant les couleurs et les styles qui conviendront le mieux à notre projet.
- Le deuxième mois sera dédié au développement du front-end de la plateforme.
- Le troisième mois sera consacré au développement du back-end de la plateforme.
- Le reste du temps sera utilisé pour corriger les erreurs et s'assurer que la plateforme fonctionne correctement.

Réalisé par: OUHARRI OUTMAN

