

SAE : « AU TRAVAIL EN ANGLAIS »
Présentation générale du projet



RICHARD Anthony
JOURDAIN Antoine
GOIGOUX Lucie
BRUGIERE PATRICK
ENAULT Léon

GRUPE 6

Rendu le 29/09/2023

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
DESCRIPTION SUCCINCTE DE VOTRE IDEE DU PROJET	3
GENESE DE L'IDEE DU PROJET ET TRANSCRIPTION DES BESOINS	3
GENESE DE L'IDEE	3
PERSONAS.....	4
DESCRIPTION DES LIVRABLES	7
CONTRAINTES	7
CONCLUSION	7
BACKLOG	8

INTRODUCTION

Nous sommes une entreprise de 5 développeurs s'appelant SegWave, nous existons depuis septembre 2022. Nous avons été contactés par Madame Conry-Fidone, professeur d'anglais de l'Université Clermont-Auvergne, pour réaliser une application ludique et pédagogique pour apprendre l'anglais dans le cadre des études supérieures. Ce projet étant d'ordre universitaire, l'application devra être totalement opérationnel avant le 5 avril, date de la soutenance terminale.

DESCRIPTION SUCCINCTE DE VOTRE IDEE DU PROJET

Notre client voudrait créer une application permettant d'apprendre l'anglais à l'aide de jeux, notamment à base de cartes où l'on doit deviner la traduction du mot sur ces cartes. Nous pensons aussi à un jeu de liaison entre différentes cartes en français et anglais affichées sur l'écran avec un système de classement en fonction du temps de résolution. Notre client souhaite également un jeu où l'on doit écrire la traduction ou la signification d'un mot, ainsi qu'un questionnaire à choix simples, où l'on choisit une traduction parmi 4 données. Le dernier jeu est un simple Vrai ou Faux où l'on doit vérifier si la traduction donnée est correcte. Si possible, nous mettrons en place un mode examen où le professeur affichera les questions au tableau et les élèves répondront sur leurs sessions.

GENESE DE L'IDEE DU PROJET ET TRANSCRIPTION DES BESOINS

Genèse de l'idée

L'idée du projet vient d'un besoin de source économique. En effet, depuis quelques années, le site Quizlet est devenu payant. Notre client souhaite donc que nous lui proposons une alternative gratuite à ce site. Le produit devra répondre à plusieurs besoins. Il devra être accessible par tous les étudiants, quelle que soit leur plateforme, et devra également proposer des exercices et jeux ludiques et efficaces pour apprendre une langue. De plus, notre cliente devra pouvoir créer ses propres quizz en entrant les mots et expressions vus durant les cours.

Ainsi, notre produit devra permettre une utilisation en deux temps : durant un cours, afin que les étudiants puissent participer de manière dynamique, et en dehors du cours, pour réviser et se tester sur les notions étudiées durant la séance.

Le projet devra avoir différents utilisateurs pour la gestion des droits et la sécurité de l'application, il y aura 3 utilisateurs : d'abord, l'administrateur qui aura un droit de gestion absolu ; ensuite, le rôle de professeur qui pourra créer des groupes de classes, créer, lancer et supprimer des examens, ainsi que d'ajouter ou supprimer des utilisateurs à ses projets ; enfin, l'élève qui n'aura pas de droit de gestion et qui pourra prendre part aux activités des groupes auxquels il est ajouté.

Il est important de permettre à l'utilisateur de pouvoir régler la difficulté, que ce soit pour l'élève qui écrit les mots corrects à une lettre près ou le professeur voulant rendre le test plus ou moins tolérant à l'erreur. Nous souhaitons donc implémenter deux difficultés

différentes : une stricte où aucune faute n'est permise, et une tolérante permettant des fautes mineures.

L'application devra permettre d'écouter la prononciation des mots. Cette fonction sera utilisée pour un jeu où l'on devra écrire un mot après l'avoir entendu.

Les flashcards pourront être inversées, ce qui permettra aux élèves anglais d'apprendre et réviser le français.

Les élèves auront accès à leurs statistiques, mais pas les professeurs, ce qui permettra aux élèves de voir leurs améliorations sans être trop intrusif.


Il sera possible pour les utilisateurs de gérer la vitesse de défilement des flashcards quand on active le mode défilement automatique. Cela permettra à chacun d'aller à son rythme.

Lors de la création de son groupe, le professeur pourra donner plusieurs définitions pour chaque mot.

Pour que les élèves puissent être reconnus par le professeur, ils devront leur nom et leur prénom en plus de d'un pseudo ; dans les groupes, seuls les noms et prénoms seront affichés.

Les professeurs auront le droit d'ouvrir leurs projets au public (il est de base en privé), quand le projet passe en public on n'affiche plus les noms et prénoms mais les pseudos, que ce soit pour le professeur ou pour le scoreboard.

Personas



Marie Rouanna

42 ans ~ Professeure ~ Mariée ~ Clermont-Ferrand

PERSONALITE

Timide ————— Confiante

Passive ————— Ambitieuse

Désorganisée ————— Organisée

Indécise ————— Décisive

OBJECTIFS

- Faire progresser ses élèves en anglais
- Acheter une maison
- mieux comprendre l'informatique
- Se mettre à la course
- Manger plus équilibré

CE QU'ELLE AIME

- Danser
- Rendre heureux ses proches
- Sortir et voir ses amies

TECHNOLOGIE

Aisance numérique —————

Fréquence d'utilisation —————

Expertise dans le domaine —————


CONTEXTE PROFESSIONNEL

Professeure d'anglais en université à Aubière. Marie souhaite que ses cours soient plus organisés et que ses élèves soient plus assidus. Elle est très investie dans son métier et souhaite aider les élèves à progresser en anglais. Elle aimerait que ses élèves travaillent sa matière chez eux, et même pouvoir vérifier qui utilise ses outils et ses listes de vocabulaire.

“L'éducation est l'arme la plus puissante que vous puissiez utiliser pour changer le monde.”

BIOGRAPHIE

Cette professeure trouve l'inspiration dans la nature et les arts. Elle est une passionnée de jardinage, de randonnée et de musique classique. Elle cherche à créer un impact positif dans la société grâce à sa passion pour la littérature anglaise. Elle espère mettre de la joie dans la vie des gens qu'elle croise.



Sarah Kroche
24 ans ~ Etudiante ~ Célibataire ~ Clermont-Ferrand

PERSONALITE

Timide ———— Confiante
Passive ———— Ambitieuse
Désorganisée ———— Organisée
Indécise ———— Décisive

OBJECTIFS

- Passer en 3ème année de BUT informatique
- S’investir pour aider les enfants de son quartier à faire leurs devoirs
- Intégrer un master en informatique à la fin de son BUT
- Progresser dans son sport

CE QU'ELLE AIME

- réussir ses objectifs
- L’organisation
- La musique

TECHNOLOGIE

Aisance numérique
Fréquence d’utilisation
Expertise dans le domaine


CONTEXTE PROFESSIONNEL

Etudiante en Bachelor Universitaire et Technologique dans le département informatique à Aubières. Sarah veut devenir développeuse web. Elle est actuellement en 2ème année. Très investie dans son travail, elle a du mal à apprendre par cœur. Elle aimerait apprendre de façon ludique.

BIOGRAPHIE

“Il y a 10 sortes de personnes dans le monde : Ceux qui connaissent le binaire et ceux qui ne le connaissent pas.”

Étudiante en informatique, elle est passionnée par ses études et adore découvrir de nouveaux savoirs. Elle aime voyager. Elle cherche des étudiants motivés qui pourraient travailler avec elle et partager leurs expériences avec elle.



“Pierre qui roule n’amasse pas mousse”

BIOGRAPHIE

Passionné de voyage, il aime ramener des objets loufoques à ses enfants après chaque pays visité. Après une dépression suite à son divorce, il souhaite vivre une vie pleine d’expériences.

Pierre Kiroul

40 ans ~ Maître de Conférence ~ Divorcé ~ Londres

PERSONALITE

Timide	Confiant
Passif	Ambitieux
Désorganisé	Organisé
Indécis	Décisif

CE QU'IL AIME

- La littérature anglaise
- La randonnée
- Rencontrer de nouvelles personnes

TECHNOLOGIE

Aisance numérique	■
Fréquence d'utilisation	■
Expertise dans le domaine	■

OBJECTIFS

- Devenir bilingue Anglais(natif)/ Français
- Faire un tour du monde et donner des cours d'anglais dans chaque pays qu'il visite
- Apprendre la couture
- Trouver la femme de sa vie

CONTEXTE PROFESSIONNEL

Désireux de partager son savoir, Pierre à quitter son pays natal pour faire le tour des universités de France afin de donner des cours d'anglais. Dans ce contexte, il va passer 6 mois à l'UCA en tant que vacataire tout en continuant de donner des conférences à des doctorants sur la littérature anglaise.

DESCRIPTION DES LIVRABLES

Les livrables sont, dans un premier temps, les applications web et mobile. Il y aura également la documentation de notre code, la notice d'utilisation et les outils de maintien des applications.

Nous allons fournir une notice d'utilisation sous forme de vidéo afin que chaque utilisateur puisse comprendre le fonctionnement de l'application.

La documentation du code via doxygen sera générée automatiquement au lancement de l'application web.

CONTRAINTES

Réunions : Pour ce projet, les sprints dureront 3 semaines. A l'issue de ces sprints, nous aurons une réunion avec notre cliente dont l'objectif sera de présenter les fonctionnalités que nous avons développées pendant le sprint en faisant une démonstration. Après chaque réunion, nous ferons un compte-rendu que nous enverrons à notre cliente pour nous assurer que nous avons bien compris les besoins.

Nous nous imposons également des sprints de 6 heures, où l'on doit avoir codé tant de fonctionnalités en 6 heures. C'est un outil qui nous permettrait de savoir notre position sur le projet, si nous sommes en retard, en avance ou non.

Temps : Il nous a été imposé de conclure ce projet en 8 mois. Cela signifie que nous allons devoir nous fixer des jalons afin de prévenir les retards éventuels.

Budget : Tout au long du projet, nous allons devoir faire régulièrement le rapport entre la part du budget utilisée, budget initial et le budget que nous étions censés utiliser sur le laps de temps parcouru, pour avoir une idée du budget restant ou si on l'utilise à un rythme trop élevé.

Matériel : Comme le produit sera utilisé dans le cadre scolaire, il devra être en mesure de fonctionner sur des machines peu puissantes. Il devra également être optimisé sur mobile pour que les étudiants puissent s'entraîner dans de bonnes conditions.

Qualité : Les applications devront mettre en valeur la qualité via l'utilisation de patrons de conception et l'application des principes S.O.L.I.D.

CONCLUSION

Nous devons réaliser une application qui servira d'outil d'apprentissage ludique pour les étudiants universitaires. Elle doit être facilement gérable par les professeurs d'anglais ; ils doivent pouvoir créer des quizz facilement et donner les accès à ces derniers aux élèves ou autres professeurs. Elle devra comprendre de nombreuses fonctionnalités demandées par notre client et elle pourra être utilisée sur un ordinateur ou un smartphone. Elle aura une documentation utilisant doxygen et nous implémenterons une notice vidéo afin d'aider les

utilisateurs les plus inexpérimentés. Nous devons respecter des contraintes de temps, budget, matériel et de qualité.

BACKLOG

Code couleur
Must
Should
Could
Won't

Epic Story : Gérer des utilisateurs			
En tant que	Je souhaite	Priorité	Status
Administrateur	créer/supprimer des groupes d'étudiants en début/fin d'année scolaire	Must	
Administrateur	importer les étudiants automatiquement depuis un fichier excel en début d'année scolaire	Could	
Administrateur	Ajouter/supprimer des professeurs ou vacataires à tout moment de l'année scolaire	Must	
Administrateur	Ajouter/supprimer manuellement des comptes d'étudiant durant l'année scolaire	Must	
Administrateur	Donner certains droits administrateurs à des enseignants	Should	
Administrateur	Ajouter/supprimer des étudiants dans un/des groupe(s)	Must	
Administrateur	Bannir un utilisateur quand ce dernier a un comportement abusif	Could	
Administrateur	Avoir tous les droits administrateurs sur chacuns des groupes	Must	
Enseignant	Choisir si un quizz est accessible seulement à un groupe particulier ou ouvert à tous au moment de sa création et lors de sa modification	Should	
Enseignant	Partager mes quizz avec d'autres collègues	Could	
Etudiant	Ecouter les mots afin de travailler également ma compréhension orale.	Won't	

Epic Story : Gestion des données			
En tant que	Je souhaite	Priorité	Status
Enseignant	créer un quizz interactif durant un cours	Could	
Enseignant	pouvoir inverser les flashcards quand je dois enseigner le français à des anglais	Should	
Enseignant	Donner plusieurs traductions à un seul mot	Won't	
Étudiant	Connaitre ma progression globale depuis que j'ai installé l'application	Could	
Étudiant	Consulter la traduction et la signification de certains mots dans un dictionnaire en ligne	Could	
Enseignant	Créer des quizz pour mes élèves afin qu'ils s'entraînent chez eux	Must	
Enseignant	Avoir un retour des étudiants quand ils font finis le quizz	Could	
Etudiant	Créer mes propres flash card afin de m'entraîner seul	Should	
Etudiant	Savoir ma progression sur un quizz	Could	
Enseignant	Consulter les résultats des étudiants qui participent à mes quizz à tout moment.	Could	

Epic Story : Créer un exercice			
En tant que	Je souhaite	Priorité	Status
Enseignant	Créer des quizz pour mes élèves afin qu'ils s'entraînent chez eux	Must	
Étudiant	Avoir plusieurs mini-jeux pour m'aider à apprendre de différentes manières	Must	
Enseignant	Avoir pour chaque mot la possibilité de l'écouter à l'oral pour aider les élèves avec la prononciation	Should	
Étudiant	Télécharger les quizz pour les faire plus tard sans connexion internet (application uniquement)	Won't	
Étudiant	Rejoindre un quizz avec un code ou un QR Code	Could	
Enseignant	Créer des quizz sans avoir besoin de connexion internet	Won't	
Enseignant	Que mes élèves aient accès à la liste de mots avec un lien	Must	

Epic Story: Creer un test			
En tant que	Je souhaite	Priorité	Status
Enseignant	Avoir un mode test me permettant d'évaluer mes étudiants, chez eux ou en classe	Should	
Étudiant	Recevoir un mail pour me prévenir quand je vais bientôt avoir un examen	Could	
Étudiant	Choisir si je souhaite travailler de l'anglais au français ou inversement dans les tests	Must	
Enseignant	Choisir un mode de difficulté stricte (0 erreur) ou tolérant (1 ou 2 erreurs) pour mes examens	Should	
Etudiant	Avoir plusieurs difficultés quand je m'entraîne	Should	

Epic Story : Confort d'utilisation			
En tant que	Je souhaite	Priorité	Status
Utilisateur	Passer facilement du thème sombre au thème clair et inversement quand je suis sur l'application (web ou mobile)	Won't	
Utilisateur	Me connecter rapidement quand j'arrive sur l'application	Must	
Utilisateur	Modifier la vitesse de défilement des flashcard quand j'utilise le mode défilement automatique	Could	
Utilisateur	Que l'application se souvienne de moi et me connecte automatiquement	Should	
Utilisateur	Que mes paramètres soient sauvegardés afin d'éviter de devoir les changer à chaque connexion	Should	
Utilisateur	Changer mon mot de passe quand j'en ai envie	Must	
Utilisateur	Utiliser l'application sous Windows, MacOS, Android et iOS	Must	
Étudiant	Recevoir un message d'encouragement à la fin de mon test afin de me motiver à continuer	Could	
Étudiant	Utiliser un pseudonyme pour que mon nom n'apparaisse pas directement dans les classements	Won't	
Etudiant	Avoir accès au classement général pour savoir où je me situe par rapport aux autres participants du quizz	Should	