

Présentation du système d'information « Contestify »

Objectifs

Etre capable :

- de définir les périmètres et le déroulement d'un projet informatique,
- d'étudier un cahier des charges précisant les besoins du client,
- de concevoir la base de données d'un système d'information (SI).

Déroulement du projet

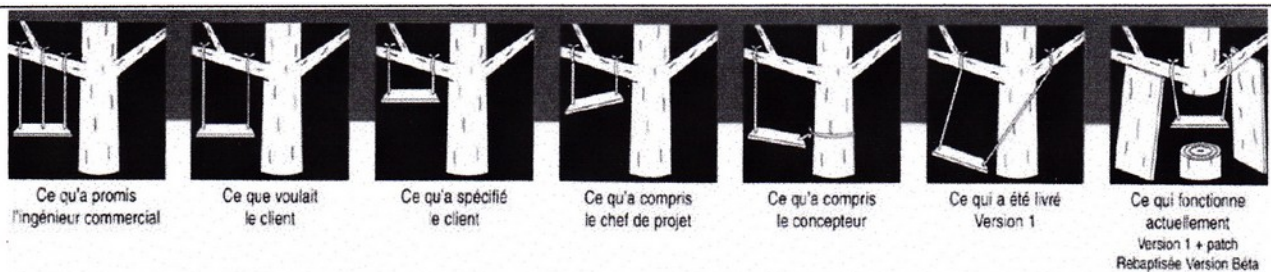


Illustration 1 : Le « projet informatique » (<http://projectcartoon.com/>)

1. Vocabulaire :

Définition du « projet » (ISO 10006:2003) :

c'est un processus unique qui consiste en un ensemble d'activités coordonnées et maîtrisées comportant des dates de début et de fin, entrepris dans le but d'atteindre un objectif conforme à des exigences spécifiques, incluant les contraintes de délais, de coûts et de ressources.

Définition de « système d'information » (Hainaut, Jean-Luc. Bases De Données : Concepts, Utilisation et Développement. Paris: Dunod, 2011.) :

au sens restreint du terme, un système d'information (SI) est un système composé d'équipements (ordinateurs, serveurs, réseaux), de logiciel de base, de logiciels d'applications et de données. Le SI a pour objectif de satisfaire les besoins en information d'une organisation dans ses activités de production et de gestion. Il assure principalement les tâches de collecte, de transmission, de présentation, de mémorisation, et de traitement des données relatives à l'organisation et à son environnement.

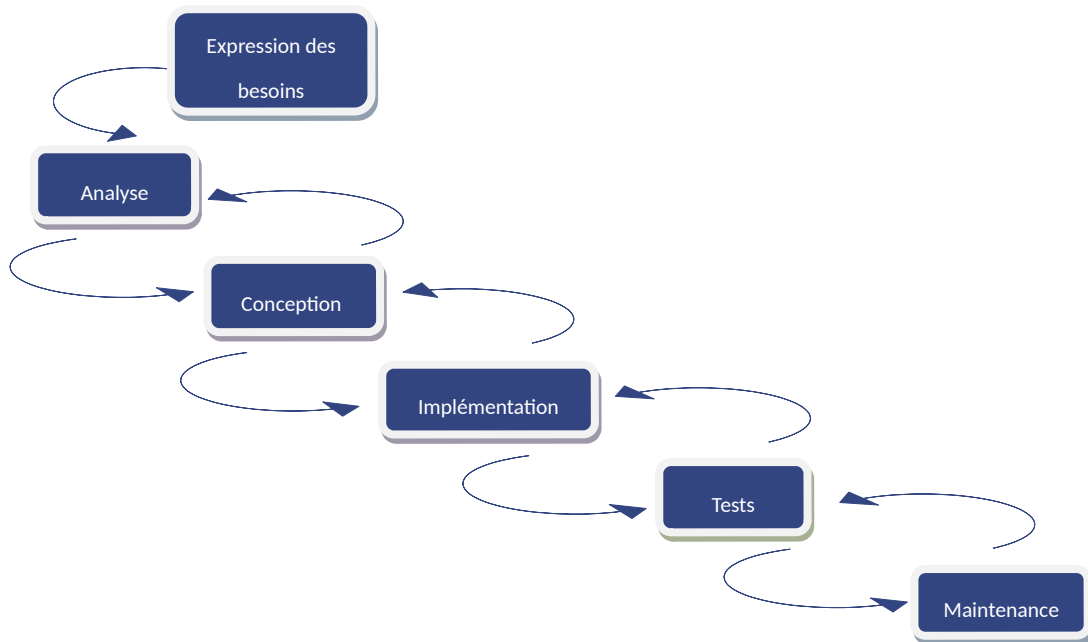
Il existe une définition plus large du SI qui inclut les ressources humaines.

Dans le cadre de cette UE, nous nous consacrerons aux applications informatiques constituées **de bases de données**, de **programmes** et d'**interfaces** entre programmes et utilisateurs.

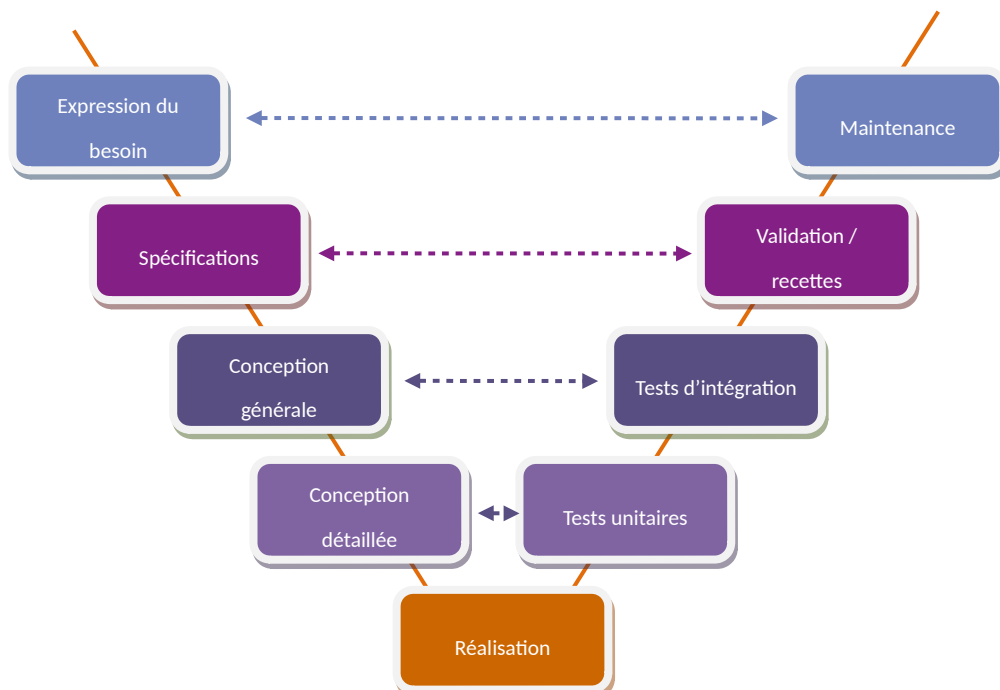
2. Modèles de développement et cycle de vie d'un logiciel

La vie d'un logiciel, de l'énoncé du besoin à la fin de son exploitation, est composée d'étapes dont la succession constitue son cycle de vie.

Exemples de modèles « classiques » :



Dessin 1 : Modèle en cascade



Dessin 2 : Modèle en V

Exemple de modèles itératifs :



Illustration 2 : Principe des méthodes "AGILE"

3. Gestion de projet :

La gestion de projet est le pilotage stratégique basé sur la mise en œuvre d'une organisation et d'une planification des activités nécessaires pour mener à bien le projet.

Compréhension du cahier des charges

1. Qui est le client ? Qui est le chef de projet ?
2. Donnez des exemples de concours et de catégories. Quelles sont les informations à renseigner lors de l'ajout d'un nouveau concours ? Précisément, que permettra de gérer l'application ?
3. Qui utilisera l'application de gestion de concours ? Qui possédera un compte pour se connecter à l'application Web à l'installation de l'application ? Et par la suite ?
4. Comment sera géré le mot de passe des utilisateurs ?
5. Comment sera stockée une image d'illustration déposée par un candidat ?
6. A quelles informations les utilisateurs de l'application pourront-ils avoir accès ?
7. Qu'est-ce qu'une « inscription » ? Quelles données conserve-t-on lors d'une inscription ? Peut-on modifier une inscription ?
8. A quoi peuvent servir les actualités ?
9. Pour chaque type de donnée à traiter, quelle(s) manipulation(s) doit-on prévoir via l'application Web ? Donnez des exemples.
10. Que faudra-t-il prévoir concernant la suppression du compte d'un administrateur ?

Architecture du S.I.

RAPPELS →

Proposez un schéma de l'architecture du S.I. (logiciels / matériels)

Conception de la base de données

Il s'agira, en s'appuyant sur le cahier des charges, de modéliser la base de données du S.I. de gestion de concours en ligne.

A noter : la base de données modélisée devra respecter la 3ème Forme Normale (3FN).

ANNEXES

Annexe 1 : exemples de sites Web de concours

Concours « Les couleurs de Bretagne » : <http://www.couleursdebretagne.org/>

Annexe 2 : applications Web de gestion de concours (Veille concurrentielle)

1) Concours en ligne du meilleur enseignant du monde :

<https://www.globalteacherprize.org/>

2) Concours en ligne de photo du magazine « Underwater Photography Guide » :

<https://www.uwphotographyguide.com/ocean-art>

3) Concours en ligne « Réinventer le Monde » de l'Agence Française de Développement :

<https://www.reinventer-le-monde.fr/le-concours-de-podcasts/>

4) Concours en ligne de peinture pour artistes professionnels :

<https://www.expositionpeinture.com/concours/concours-peinture.html>

5) Concours en ligne « Prix du Jeune Ecrivain » :

<https://www.pjef.net/concours/palmares-0>

Annexe 3 : exemple de plan de tests de validation

Titre : Plan de tests de validation d'une application Web « boutique en ligne »

Date de création du plan de tests : 14/01/23

Date de passage des tests : xx/xx/xx

Version du plan de tests : V1

Auteur : V.MARC

Nom	Opération	Résultat attendu	Résultat du test
Ajout produit	Clic gauche sur l'icône « ajout » (+) d'un produit	Ajout du produit au panier	