

Cahier des charges

Application de gestion de concours (« Contestify »)

Valérie MARC V2.0 Janvier 2023

1- Contexte

De tout temps, comme l'attestent des documents très anciens, les gens ont apprécié organiser, participer ou assister à des concours. Parmi les concours célèbres, on peut citer les concours olympiques de la Grèce antique qui se sont déroulés entre 776 avant J-C à 393 au moins, selon les informations données sur le site Web du Comité International Olympique (CIO).

De nos jours, il existe encore à l'échelle locale, nationale ou internationale de nombreux concours qui mettent en concurrence des candidats qui se mesurent les uns aux autres dans des disciplines très variées (par exemple : jardin le mieux fleuri, concours de photos, de chant, de danse, de peinture, de « street art », de cuisine, d'éloquence, de poésie, de couture, de pâtisserie, de sport, de carnet de voyage ...) et dans plusieurs catégories (par exemple : débutants / avancés / experts, enfants / adultes, catégories d'âges, catégories de techniques...).

Certains concours font même l'objet d'émissions télévisées très appréciées des téléspectateurs (par exemple : télé-crochets de chanteurs, « La France a un incroyable talent », concours culinaires, concours de shopping...).

Dans un contexte de pandémie depuis l'année 2020, de nombreux concours ont dû se réinventer pour maintenir leur édition annuelle. Souvent, les organisateurs des concours concernés ont choisi de recevoir par e-mail les dossiers de candidatures des concurrents. Les participants devaient alors montrer l'étendue de leur talent via des documents numériques.

Nous souhaitons créer une application en ligne permettant l'**organisation de concours dématérialisés et à distance**. L'application sera accessible via un navigateur Web de façon à ne pas être dépendante du support matériel : ordinateur, tablette, smartphone.

L'application doit permettre de présenter et décrire les modalités du (ou des) concours aux visiteurs qui pourront s'y inscrire en choisissant leur catégorie. Les personnes souhaitant participer renseigneront leur dossier d'inscription et déposeront les documents numériques montrant leur talent. Un visiteur devenu candidat obtiendra un code d'inscription (composé de chiffres, de lettres et de caractères spéciaux) et un code d'identification. Ce couple de codes sera utile pour vérifier son dossier de candidature ou encore le supprimer. Les candidats ne se connectent pas à l'application car ils ne possèdent pas de compte.

Une fois la phase des inscriptions terminée, les organisateurs du concours devront pouvoir effectuer une première sélection et choisir les finalistes de chaque catégorie. Seules les candidatures retenues pour la grande finale seront visibles par les visiteurs sous forme de galerie publique.

Puis après la phase de pré-sélection, un jury d'experts de la discipline évaluera les dossiers des finalistes pour leur attribuer des points. Les membres du jury devront pouvoir échanger des messages et des informations sur le concours et les candidats via des fils de messages qu'il pourront ajouter.

A la fin de la phase finale, les 3 candidats ayant les meilleurs scores de leur catégorie obtiendront les 3 places sur le podium et les résultats seront proclamés sur l'application Web.

L'application d'organisation de concours en ligne pourra bien sûr être adaptée à différents contextes pour lesquels la mise en concurrence de participants est envisageable.

2- Objectifs de la solution

2.1- Pour les organisateurs

Ce logiciel permet à un organisateur d'ajouter les informations du concours, de créer les catégories et d'effectuer la pré-sélection des candidats de chaque catégorie pour la grande finale.

L'objectif est simplement l'organisation de concours.

2.2- Pour les visiteurs

Le logiciel permet aux visiteurs de s'informer sur le concours, de s'y inscrire le cas échéant, d'accéder à la galerie de présentation des candidatures pré-sélectionnées pour la grande finale et de visualiser enfin le palmarès du concours.

2.3- Pour les membres du jury

Lors de la phase finale du concours, chaque membre expert du jury doit se connecter à l'application avec un compte dédié pour attribuer ses points aux candidats pré-sélectionnés et pouvoir échanger des petits messages avec les autres membres du jury.

3- Administrateurs et utilisateurs

3.1- Administrateurs (organiseurs du concours)

Pour pouvoir gérer les données de l'application, les organisateurs du concours doivent être identifiés. Seul un administrateur de l'application connecté peut créer un compte administrateur pour un autre organisateur du concours. Par ailleurs, seul un administrateur peut créer un compte pour un membre du jury et lui attribuer des droits. Il y a au moins un administrateur à l'installation de l'application dont on ne changera pas les données de connexion (login : « **organisateur** », mot de passe : « **org23*TSETNOC** »).

3.2- Utilisateurs

Dans cette application, côté utilisateurs, nous avons trois types de personnes, celles qui visitent simplement le site Web et que nous appellerons par la suite les **visiteurs**, celles qui effectuent une inscription et que nous appellerons les **candidats** et les personnes qui qui établissent le palmarès qui sont donc les **membres du jury**.

3.2.1- Visiteurs

Les visiteurs ne disposent pas de compte. Ils se contentent de visualiser les données publiées sur les pages Web de l'application. Le site Web en français est accessible à tout public.

3.2.2- Candidats

Les candidats n'ont pas à se connecter pour effectuer **leur inscription**. Après l'ajout de leurs informations personnelles dans un formulaire et la validation de leur inscription, on leur fournit un récapitulatif mentionnant un couple de codes générés par l'application pour faire le suivi de leur dossier de candidature.

3.2.3- Membres du jury

Les membres du jury peuvent se connecter à l'application pour visualiser et noter les candidatures des candidats pré-sélectionnés et échanger des petits messages entre eux via des fils de discussion qu'ils peuvent ajouter. Le profil d'un membre du jury mentionne son nom, son prénom, sa discipline d'expertise, une courte biographie et l'URL de son site Web (s'il existe). Dès le lancement d'un concours, les visiteurs peuvent visualiser les informations concernant les membres du jury.

4- Périmètre du système

Un candidat ne peut faire qu'une seule inscription à un concours en utilisant son adresse électronique qui est unique.

L'application permet de gérer soit les éditions d'un seul concours (exemple : édition 2022 d'un concours de peinture puis édition 2023 du même concours de peinture) soit plusieurs concours différents (exemple : concours de dessin, concours de peinture pour une association d'arts plastiques), soit les éditions de plusieurs concours.

5- Règles métier

Les visiteurs et les candidats accèdent à l'application sans se connecter pour se renseigner sur le concours, connaître les membres du jury et faire ou gérer leur inscription.

Un concours est ajouté par un des organisateurs qui en devient le responsable et l'auteur du petit texte introductif donnant le ton du concours aux futurs participants et aux visiteurs.

Un concours démarre à une date précisée et se termine à une date connue. Par ailleurs, trois périodes de plusieurs jours sont à définir (une première phase d'inscription, une phase de pré-sélection des finalistes et enfin une phase d'évaluation des candidats pour déterminer le palmarès).

Deux codes (l'un de 20 caractères pour identifier le dossier de candidature et l'autre de 8 caractères pour identifier le candidat) et un document récapitulatif sont générés par l'application lorsque le visiteur valide son inscription et devient candidat. Les candidats utilisent ces codes pour vérifier leur dossier de candidature ou le supprimer. L'accès au document récapitulatif n'est plus possible une fois le dossier de candidature supprimé.

Seules les candidatures retenues pour la finale par les organisateurs via la partie privée de l'application sont rendues visibles aux visiteurs sur la partie publique du site Web à la fin de la phase de pré-sélection. Puis une fois les candidats notés par les membres du jury, les résultats du concours sont proclamés sur la partie publique du site Web.

6- Cas d'utilisation

6.1- Création, modification, désactivation ou suppression d'un compte administrateur / membre du jury

Suite à une demande, l'un des administrateurs peut créer un compte pour un organisateur du concours. Un administrateur peut aussi modifier les données du compte d'un autre administrateur ainsi que l'activer ou le désactiver. Le compte présent à l'installation ne pourra pas être supprimé. Dans le cas de la suppression d'un compte, on veillera à supprimer toutes les actualités publiées par ce compte mais on ne supprimera pas les données des concours mis en ligne. Un administrateur peut aussi gérer les comptes des membres du jury. Le profil d'un membre du jury est visible, dès sa création, sur la partie publique de l'application Web.

Les administrateurs peuvent ajouter des éléments concernant les concours, les catégories et les actualités.

6.2- Connexion d'un membre du jury ou d'un administrateur (organisateur)

Un organisateur ou un membre du jury peut se connecter s'il possède un identifiant et un mot de passe.

6.3- Ajout des données d'un concours, d'une catégorie, d'une actualité

Les données d'un concours, d'une catégorie, d'une actualité ne peuvent être ajoutées que par un organisateur ayant un compte administrateur. Une actualité fait référence à un concours.

6.4- Modification des données d'un concours, d'une catégorie, d'une actualité

Un administrateur peut appliquer des modifications aux données d'un concours, d'une catégorie, d'une actualité.

6.5- Suppression des données d'un concours, d'une catégorie, d'une actualité

En cas d'annulation d'un concours, un administrateur peut faire le choix de supprimer complètement un concours, dans ce cas, il faudra supprimer toutes les catégories qui lui sont exclusivement rattachées. Et la suppression d'une catégorie nécessitera la suppression des candidatures associées. Bien sûr, la suppression d'un concours ou d'une catégorie ne doit pas être possible une fois le concours démarré !

6.6- Candidatures

Les visiteurs peuvent sélectionner le concours, la catégorie et les candidatures qu'ils souhaitent visualiser parmi les candidatures pré-sélectionnées pour participer à la finale.

6.7- Suppression d'une candidature

A tout moment, munis du couple de codes générés, les candidats peuvent visualiser les données de leur candidature et même la supprimer (elle est totalement supprimée de la base de données), le cas échéant.

Par ailleurs, un administrateur du comité d'organisation peut décider d'annuler une candidature. Dans ce cas elle passe dans l'état annulé mais ses données ne sont pas supprimées de la base de données.

6.8- Modification d'une candidature

Une candidature n'est pas modifiable. Pour effectuer une modification il faut supprimer la candidature existante et en créer une nouvelle.

6.9- Pré-sélection des candidats pour la finale

Une fois les inscriptions finies, les administrateurs de l'application (c'est à dire les organisateurs du concours) ont quelques jours pour choisir les candidats autorisés à participer à la grande finale. Les dossiers de candidature des participants choisis ont alors un statut qui les rend visibles dans la galerie publique de l'application accessible aux visiteurs.

6.10- Etablissement du palmarès

Pour la grande finale, les membres du jury ont quelques jours pour établir le palmarès du concours pour chaque catégorie. Pour ce faire, chaque membre du jury dispose de points qu'il peut attribuer aux candidats de la pré-sélection (4 points à donner à un seul candidat, 3 points à donner à un seul candidat, 2 points à donner à un seul candidat, 1 point ou 0 point à attribuer à plusieurs candidats, au choix). Une fois le palmarès établi, le résultat peut être révélé sur la partie publique de l'application Web.

7- Besoins fonctionnels

Une procédure d'installation de l'application et de sa base de données sur une machine serveur doit être pensée/testée.

8- Interopérabilité et interfaces

Pour l'affichage des fiches descriptives des candidats la présentation sera homogène. Dans la partie haute de la page nous retrouverons de haut en bas : le nom du candidat, puis une courte présentation textuelle et enfin dessous, les créations du candidat concerné (sous forme d'hyperliens, d'images, de vidéos...). Dans les choix faits, on fera attention à l'ergonomie de l'application.

9- Exigences de qualité du produit

Tout au long du développement en mode Agile, une version testée et fonctionnelle de l'application devra pouvoir être présentée comme le prévoient les méthodologies Agiles. Au cours de la phase de développement les différentes parties du logiciel seront testées.

10- Contraintes

10.1- Contraintes techniques :

Le développement se fera en HTML, CSS, PHP, en utilisant le framework CodeIgniter s'appuyant sur l'architecture de développement MVC. Côté présentation des composants, un template Bootstrap sera choisi. Les données seront stockées dans une base de données MariaDB. La base de données permettra de stocker les identifiants et mots de passe des administrateurs et membres du jury, ces mots de passe seront « hachés » de façon à les sécuriser.

11- Prestations et fournitures attendues

11.1- Application finale

Chaque étudiant-e doit réaliser l'application d'organisation de concours en ligne en PHP/MariaDB.

L'application sera déployée sur le serveur HTTP Apache du département d'enseignement informatique situé sur la machine serveur « obiwan.univ-brest.fr ». Les tests finaux (et les évaluations en contrôle continu) se feront obligatoirement sur cette machine serveur.

En plus des codes de l'application et de la base de données, une notice d'installation sera fournie ainsi qu'un manuel utilisateur. Celui-ci pourra être intégré à l'application.

11.2- Dossier de projet

Les différents fichiers constituant le dossier de projet et les versions de l'application sont à livrer à V.MARC selon le calendrier et les modalités données pendant les séances de projet et sur la plateforme Moodle.

La version finale du Système d'Information doit s'appuyer sur un jeu de **données réelles à préparer individuellement par chaque étudiant-e de L3** (au moins un administrateur [pseudo : « **organisateur** », mot de passe : « **org23*TSETNOC** »], au moins 5 membres du jury, au moins 2 éditions du concours, 3 catégories d'un même concours, au moins 12 participants,...).

11.3- Calendrier

L'application Web fonctionnelle sera à rendre et à présenter selon les modalités données pendant les séances de cours. Une version intermédiaire sera également présentée à mi-parcours.

12- Extensions possibles

Tout ou partie de ces extensions pourra être réalisé dans un ordre quelconque :

- le mode d'emploi est accessible à partir de chaque page de l'application. C'est un document texte.
- Le récapitulatif généré est un fichier au format PDF.
- Il est possible de choisir un thème pour l'interface associée à chaque candidat, etc...