

Chapuis
Corentin

SAE 203

Cahier de conception

Présentation du Projet : Portfolio Numérique Dynamique (SAÉ 2.03)

1. Contexte du projet

Ce projet s'inscrit dans le cadre de la **SAÉ 2.03** (Situation d'Apprentissage et d'Évaluation) du BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI) à l'IUT de Toulon, rattachée à l'Unité d'Enseignement **UE 2.4** et centrée sur la compétence principale "**Développer**".

Après avoir appris à concevoir des sites web statiques, l'enjeu de cette SAÉ est de franchir un cap technique majeur : concevoir, développer et mettre en ligne une application web dynamique adossée à une base de données SQL (en utilisant les langages HTML, CSS, JavaScript et PHP, sans recours à des API externes). Ce projet sert de passerelle concrète entre les enseignements théoriques de programmation, de gestion de bases de données (BDD) et d'intégration web, en simulant une véritable situation de commande professionnelle.

2. Objectifs du site web

L'objectif central est la création d'un **Portfolio numérique**, mais celui-ci doit répondre à une double logique, à la fois académique et professionnelle :

- **L'objectif d'insertion professionnelle** : Le site doit permettre de vous faire connaître auprès du monde de l'entreprise. Il fait office de CV interactif valorisant votre parcours, vos compétences acquises et vos créations de manière moderne et attractive.
- **L'objectif pédagogique (La démarche Portfolio)** : Le site a pour but de stocker, structurer et afficher des « traces » (c'est-à-dire des réalisations : vidéos, codes, infographies, rapports). Chaque trace doit être accompagnée d'un argumentaire rédigé démontrant de manière rigoureuse la validation des Apprentissages Critiques (AC) du BUT MMI.

- **L'objectif technique** : Développer un système d'authentification et un espace d'administration (Back-Office) sécurisé pour gérer le contenu du site (ajouter, modifier, supprimer des traces ou des commentaires via un système CRUD complet).

3. Public cible

Le portfolio s'adresse à trois types d'utilisateurs bien distincts, ce qui implique une gestion stricte des droits d'accès (RBAC) sur le site :

1. **Les Recruteurs et le Grand Public (Visiteurs anonymes)** : Ce sont les professionnels (futurs maîtres d'apprentissage, employeurs, clients en freelance). Ils naviguent de manière fluide sur la partie publique pour évaluer votre profil, consulter vos projets phares et télécharger votre CV.
2. **Les Évaluateurs (Enseignants et Universitaires)** : Ce sont les professeurs du BUT MMI. Ils se connectent à un espace membre pour analyser vos « traces », vérifier l'adéquation avec le référentiel de compétences du diplôme et laisser des commentaires constructifs ou des validations sur vos argumentaires.
3. **L'Administrateur (Vous-même / Le Concepteur)** : Vous possédez un accès total au Back-Office. Vous êtes la cible principale de la partie gestion du site, capable d'administrer les comptes utilisateurs (valider l'inscription d'un enseignant par exemple), d'ajouter de nouvelles réalisations au fil de votre cursus et de modérer l'ensemble des contenus.

Description des Fonctionnalités du Portfolio (SAÉ 2.03)

1. Les fonctionnalités de la Partie Publique (Accessibles à tous)

- **Consultation des réalisations ("Traces")** : C'est le cœur du site. Le visiteur (recruteur ou enseignant) peut lister, filtrer et afficher le détail de vos travaux (vidéos, codes, designs). Chaque fiche projet affiche dynamiquement son titre, sa description, sa date, le visuel associé, ainsi que l'**argumentaire de compétence** (l'Apprentissage Critique ou AC validé).
- **Espace de contact (Formulaire de contact)** : Un formulaire standard permettant à un visiteur ou un recruteur de vous envoyer un message directement depuis le site. Il doit inclure des champs obligatoires (Nom, Adresse e-mail, Sujet, Message) avec une vérification de la validité des données saisies (côté client et côté serveur).
- **Téléchargement du CV** : Un bouton ou un lien d'accès direct permettant de télécharger votre CV au format PDF.
- **Système d'inscription et de connexion (Authentification)** : * **Formulaire d'inscription** : Permet aux enseignants (évaluateurs) de se créer un compte sur le site.
 - **Formulaire de connexion** : Permet à l'étudiant (administrateur) et aux enseignants de se connecter de façon sécurisée à leur espace respectif grâce à une session PHP.

2. Les fonctionnalités de l'Espace Membre (Authentifié - Rôle "Évaluateur")

- **Espace de dépôt de commentaires** : Une fois connecté, l'enseignant évaluateur a le privilège de pouvoir laisser des commentaires sous vos différentes "traces" ou réalisations.
- **Consultation enrichie** : L'enseignant peut voir l'intégralité de vos auto-évaluations et le suivi de vos compétences pour vous guider ou valider votre progression académique.

3. Les fonctionnalités du Back-Office (Authentifié - Rôle "Administrateur / Concepteur")

En tant que concepteur du site, vous disposez d'un contrôle total sur les données grâce à un système **CRUD** (Create, Read, Update, Delete) lié à votre base de données SQL :

- **Gestion des Traces (CRUD complet)** :
 - **Créer (Ajouter)** : Un formulaire pour ajouter une nouvelle réalisation (titre, type de média, année de BUT, l'AC associé, le texte d'argumentation et l'upload du fichier/image).
 - **Lire (Consulter)** : Une vue en tableau ou en liste de toutes vos traces pour avoir un aperçu global de votre travail d'administration.
 - **Mettre à jour (Modifier)** : Un formulaire pour corriger un texte, changer une image ou modifier l'AC lié à un projet existant.
 - **Supprimer** : Un bouton pour retirer définitivement une trace devenue obsolète.
- **Gestion des Utilisateurs / Modération** :
 - **Validation des comptes** : Pour éviter que n'importe qui s'inscrive comme enseignant, vous devez valider manuellement les comptes des évaluateurs avant qu'ils ne puissent commenter.
 - **Modération des commentaires** : Possibilité de lire, valider ou supprimer les commentaires déposés par les enseignants sous vos projets.

4. Fonctionnalités et Contraintes Techniques Transverses (Sous le capot)

- **Sécurité et Session** : Gestion de la sécurité des formulaires (protection minimale contre les injections SQL grâce aux requêtes préparées en PHP, et contre les failles XSS). Protection des pages du Back-Office (si un utilisateur non connecté tente d'accéder à l'adresse du Back-Office, il est automatiquement redirigé vers la page de connexion).
- **Pagination et Tri** : Si vous commencez à avoir beaucoup de réalisations, le site doit être capable d'organiser l'affichage (par exemple, afficher les traces par ordre chronologique ou les trier par compétence).
- **Zéro API tierce** : Tout le système de traitement de données (tri, authentification, commentaires) doit être codé par vos soins en PHP/SQL natif, sans dépendre de modules ou d'API externes.

1. Les Technologies et Langages Utilisés (Le Stack Technique)

Dans cette sous-partie, vous devez lister les langages imposés par la SAÉ 2.03 et expliquer précisément à quoi sert chacun d'eux dans votre projet :

- **HTML5 (HyperText Markup Language)** : C'est la structure sémantique de votre portfolio. Il sert à définir les éléments de vos pages (titres, paragraphes, formulaires, conteneurs des traces).
- **CSS3 & Framework (ex: Bootstrap)** : CSS sert à la mise en forme (couleurs, polices, dispositions). L'utilisation d'un framework comme **Bootstrap** (si vous l'avez choisi) permet de créer un design professionnel, moderne et surtout **responsive** (adapté aux smartphones et tablettes).
- **JavaScript (Optionnel/Front-end)** : Il est utilisé pour dynamiser l'expérience utilisateur côté client (par exemple, valider un formulaire de contact avant son envoi, créer des animations ou filtrer les traces de manière fluide).
- **PHP (Hypertext Preprocessor)** : C'est le cœur logique (Back-end) de votre site. PHP s'exécute sur le serveur pour :
 - Sécuriser et traiter les formulaires (contact, inscription, connexion).
 - Gérer les sessions des utilisateurs (vérifier si la personne connectée est un évaluateur ou l'administrateur).
 - Faire le lien entre les pages HTML et la base de données.
- **SQL (Structured Query Language)** : Le langage utilisé pour communiquer avec votre système de gestion de base de données (comme MySQL). Il permet d'effectuer les requêtes **CRUD** (ex: **INSERT INTO** pour ajouter une trace, **SELECT** pour afficher les commentaires).

2. Le Type d'Hébergement

Un site web ne peut pas rester uniquement sur votre ordinateur local (**localhost**). Vous devez expliquer où et comment il est rendu accessible sur Internet.

- **Le serveur web** : Vous devez mentionner l'hébergeur utilisé (souvent l'hébergement universitaire fourni par l'IUT, ou un hébergeur gratuit/payant type Alwaysdata, OVH, Hostinger).
- **Fonctionnement** : Expliquez que les fichiers PHP/HTML/CSS sont transférés sur ce serveur distant via le protocole **FTP** (avec un logiciel comme FileZilla). L'hébergeur fournit également un serveur de base de données (généralement accessible via *phpMyAdmin*) pour stocker vos tables SQL en ligne.

3. Le Modèle Conceptuel de Données (MCD) : Entités et Associations

Le **MCD** est un schéma graphique qui formalise la structure de votre base de données avant de créer les tables. Il est indispensable pour montrer aux correcteurs que vous avez réfléchi à l'organisation de vos données.

- **Les Entités (Les objets du site)** : Ce sont les blocs principaux qui contiennent des informations (les attributs). Pour votre projet, vous avez généralement 3 entités majeures :

- **UTILISATEUR** (Attributs : *id_user, login, mot_de_passe, role, est_valide*)
- **TRACE / REALISATION** (Attributs : *id_trace, titre, description, date_creation, type_media, argumentaire_ac*)
- **COMMENTAIRE** (Attributs : *id_commentaire, texte, date_publication*)
- **Les Associations (Les verbes/liens entre les entités)** : Elles expliquent comment les entités interagissent entre elles, accompagnées des **cardinalités** (les chiffres 1, 1, 0, N, etc.).
 - *Exemple 1* : Un **Utilisateur** (enseignant) peut **Écrire** de 0 à N (plusieurs) **Commentaires**. Un **Commentaire** est écrit par 1, 1 (un et un seul) **Utilisateur**.
 - *Exemple 2* : Une **Trace** peut **Recevoir** de 0 à N **Commentaires**. Un **Commentaire** est lié à 1, 1 (une seule) **Trace**.

4. Le Schéma Relationnel de Données (MLD ou Schéma Relationnel)

Le schéma relationnel est la traduction textuelle ou graphique du MCD. C'est l'étape juste avant l'écriture des tables en SQL. C'est ici qu'apparaissent les notions de **Clés Primaires (CP)** et **Clés Étrangères (CE)**.

En gros, les associations du MCD se transforment en liens physiques. Voici à quoi devrait ressembler votre schéma relationnel :

1. **Utilisateur** (*id_user, login, mot_de_passe, role, est_valide*)
 2. **Trace** (*id_trace, titre, description, date_creation, type_media, argumentaire_ac*)
 3. **Commentaire** (*id_commentaire, texte, date_publication, #id_user, #id_trace*)
- *Note* : Dans la table **Commentaire**, *id_user* et *id_trace* (précédés d'un #) deviennent des **clés étrangères**. Elles permettent de savoir quel utilisateur a écrit ce commentaire spécifique, et sous quelle réalisation il l'a posté.

alphacrypte.fr

Accueil

Dernières
trace

Mon profil

Traces

Connexion

Inscription

Admin

Recherche

Traces

Adresse
email

Mot de
passe

Nom

Prénom

Adresse
email

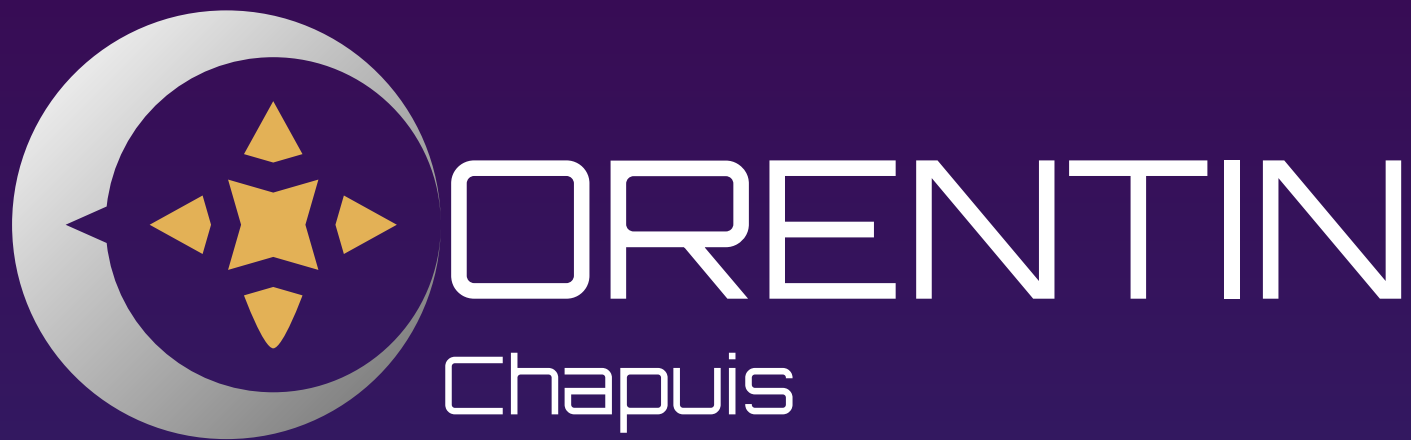
Mot de
passe

Dashboard

Trace

Utilisateur

profil CV



Charte graphique

Sommaire



1. Logo

- a. Logo principal
- b. Logos déclinaisons
- c. Interdictions et zones de sécurité

2. Typographies

- a. Choix police
- b. Usage

3. Couleurs

- a. Principales
- b. Secondaires

4. Éléments graphiques additionnels

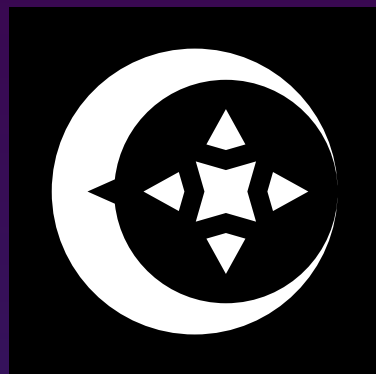
Logo

Logo Principal

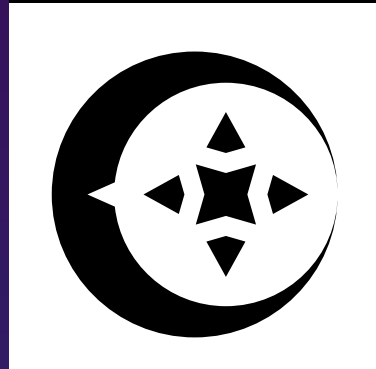
Logo représentant un croissant de lune avec une comète à l'intérieur. Le croissant de lune forme un **C**, première lettre de mon prénom et nom. Enfin, la coupure au centre du croissant montre la direction où se dirige la comète.



Logo



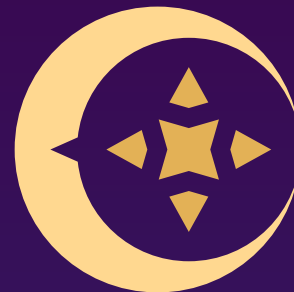
Logo Blanc



Logo Noir



Logo
Monochrome



Logo Alt 1



Logo Alt 2



Logo Alt 3

Logo



Règles :

- On peut tourner la comète au centre dans n'importe quelle direction.
- La comète peut avoir n'importe quelle couleur.
- Interdit de mettre le logo sur un fond complexe, mais autorisé sur un dégradé.
- Interdit de tourner le croissant.
- Interdit de bouger la comète.(Seulement la tourner
- Interdit de le déformer, étirer, ou quoique ce soit qui change la forme du logo.
-

Typographie



Police Orbitron

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Police Oxanium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Police Arial nova

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Typographie



Note : Toutes les polices ont un lien avec l'espace.

Police Orbitron

Police utilisé pour les gros titres des sections, mots importants, numérotation de page.

Police Oxanium

Police utilisé pour les contenu importants (textes explicatifs, répliques, introduction de moi, etc).

Police Arial nova

Pour les tags, contenu des pages.

Couleurs

Principales

#E3B156

227, 177, 86

0%,22%,62%,11%

#6D6D6D

109, 109, 109

0%,0%,0%,57%

#FFFFFF

255, 255, 255

0%,0%,0%,0%



Couleurs

Secondaires

#000000

0, 0, 0

0%,0%,0%,100%

#FFD891

255, 216, 145

0%,15%,43%,0%

#2C2B73

44, 43, 115

62%,63%,0%,55%

#3C0049

60, 0, 73

18%,100%,0%,71%

Eléments graphiques



Elements de décors pouvant être utilisé pour prints, goodies, ect...

Lorem Ipsum

Soulignage des titres

Eléments graphiques

Cadre d'image pour les images de présentation des projet. (Brille quans souris dessus)



Favicon

Ligne de séparation
(peut être allongé)

Eléments graphiques



Eléments graphiques



Dégradés pouvant être utilisés pour les pages de site web, papiers, cartes, prints, etc. Le dégradé utilisé principalement sur le site web sera le même que le fond de cette charte graphique. Les autres pourront être utilisés pour des pages plus spécifiques.

Eléments Web

Titre H1

Titre H2

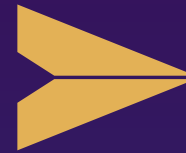
Titre H3



Icone de
connection



Icone de
like



Icone d'envoie
de commentaire



Icone de
recherche

Bouton base

Bouton souris

Eléments Web



Icone
paramètre



Icone
projet