

Analyse de domaine

Julie Fillion 4834219
Sophie-Catherine Jeurond 5220183

SEG 2505

Professeur :
Robert Laganière

17 septembre, 2009

Faculté de génie
Université d'Ottawa

A. Introduction

Ce document contient certaines informations pertinentes concernant la gestion et le déroulement des activités d'un club de natation. L'information se verra utile pour le développement d'un logiciel qui permettra à tous les membres du club d'avoir un compte utilisateur avec lequel ils pourront gérer leurs activités au club.

B. Glossaire

- **Utilisateur :** Personne qui utilise le logiciel. Chaque différent type d'utilisateur a accès à différentes fonctions.
 - **Nageur :** L'utilisateur nageur peut entrer ses informations personnelles, vérifier l'état de son compte, ses messages, son horaire d'entraînement et de compétition ainsi que leur classements et statistiques.
 - **Administrateur :** L'utilisateur administrateur se charge d'afficher les paiements à faire et ceux reçus.
 - **Entraîneur :** L'utilisateur entraîneur peut accéder les dossiers de ses nageurs afin d'y ajouter leur horaire d'entraînement et des commentaires personnelles.
 - **Assistant :** L'utilisateur assistant ajoute les dates de compétitions et les temps de chaque nageur aux compétitions précédentes.
- **Événement :** Rencontre de deux aux plusieurs personnes à un endroit et une heure prédéterminée.
 - **Compétition :** Événement où les nageurs de niveau compétitifs participent à des activités de nage afin d'évaluer leurs compétences.
 - **Entraînement :** Événement où les nageurs récréatifs ou compétitifs se rencontrent, avec leur groupe et un ou des entraîneurs, pour apprendre et perfectionner leur nage.

C. Information générale

- Typiquement, les nageurs sont d'abord divisés en deux grandes catégories : la nage compétitive et la nage récréative.
 - Pour la nage récréative, les nageurs sont ensuite subdivisés par leur âge. Selon la ville d'Ottawa, les groupes sont les suivants :
 - Parent et enfant (4 mois à 3 ans)
 - Préscolaire (3 à 5 ans)
 - Niveaux A à E
 - Enfant (6 à 12 ans)
 - Niveaux 1 à 9
 - Jeune adulte (13 à 17 ans) et adulte (18 ans et plus)
 - Niveaux 101 à 301
 - Pour la nage compétitive, les nageurs sont divisés en quatre catégories
 - PASS (niveau introductoire)
 - Régional
 - Provincial
 - National
- Les types de nages habituellement enseignées incluent :
 - la brasse
 - le papillon
 - le crawl avant et arrière
- Toute pratique est habituellement associée à un lieu, une personne (l'entraîneur), une heure et une durée. L'entraîneur détermine cette information et la rend disponible à ses nageurs.
- Toute compétition est associée à un lieu, une heure de début, et des résultats. La fin n'est pas toujours déterminée. Les résultats sont affichés après la compétition par des assistants du club.
- L'administrateur, les entraîneurs et les assistants sont généralement les seuls à pouvoir afficher et modifier des événements à l'horaire. Tous les autres membres peuvent seulement les accéder.

- Les compétitions concernent seulement les nageurs de niveau compétitif, ciblant souvent un ou plusieurs des 4 niveaux qui existent.

D. Clients et utilisateurs

Les clients potentiels de ce logiciel sont des centres récréatifs ou sportifs, ou plus précisément, des clubs de natation. La liste qui suit présente tous les utilisateurs potentiels :

- les entraîneurs
- les assistants
- les nageurs (ou leur parents, dépendamment de leur âge)
- administrateur (s'occupe de gérer la comptabilité et s'assurer que l'information est à jour)

Le niveau de connaissance en informatique varie de pratiquement nul à très élevé.

E. L'environnement

Les utilisateurs se serviront du logiciel sur un ordi qui leur est accessible, habituellement dans leur demeure ou au travail. Dans la majorité des cas, MS-Windows est le système d'exploitation utilisé, mais il y a certains cas où d'autres plateformes, telles Unix ou MAC, sont utilisées. Cependant, l'environnement d'exploitation importe peu puisqu'un système client-serveur, basé sur l'internet, par exemple, se verrait plus efficace pour un tel logiciel.

F. Tâches et procédures courantes

Généralement, les tâches et procédures présentes au sein d'un club de natation incluent :

- Établir l'horaire d'entraînement : les entraîneurs déterminent les heures et les lieux de pratiques puis les inscrivent dans un calendrier accessible à tous.
- Facturer les nageurs : l'administrateur s'occupe d'envoyer par la poste les factures aux nageurs.
- Traiter les paiements : une fois le paiement livré, soit par la poste ou en personne, l'administrateur envoie un reçu comme accusé de réception.
- Consulter l'horaire : toute personne impliquée avec le club consulte régulièrement l'horaire, qui se trouve habituellement à la réception ou sur un site web.
- Aviser des compétitions à venir : les entraîneurs et les assistants sont responsables d'informer et de préparer leurs nageurs pour les compétitions à venir.
- Afficher les résultats des compétitions antérieures : suite à une compétition, les assistants recueillent les résultats des compétitions puis les ajoute aux dossiers respectifs des nageurs, qui peuvent par la suite consulter leur rendement.
- lire et envoyer des messages : tous les membres peuvent habituellement communiquer entre eux en se servant de leur adresse courriel personnelle.
- créer un compte pour chaque nageur et gérer leurs informations personnelles : les employés du club ouvrent généralement un dossier pour chaque nageur, dans lequel ils gardent toutes les informations personnelles et les records du nageur.
- donner des critiques constructives aux nageurs : les entraîneurs donnent des commentaires aux nageurs suite aux pratiques dans le but d'améliorer leur rendement.

G. Logiciels concurrents

Il existe sur le marché plusieurs outils de planification personnelle. Ces outils permettent à l'utilisateur de gérer leur horaire sur un calendrier, d'envoyer et de recevoir des messages, etc. Cependant, l'existence de ces outils ne garantit pas que tous les membres du club se serviront du même outil, rendant inutile l'utilisation d'un calendrier commun, par exemple. Ces logiciels incluent Hotmail, GMail, VIP Organizer par VIP Quality Software, DevPlanner par Federenko, et plusieurs autres.

Par ailleurs, il existe des logiciels de gestion d'entreprise qui permettraient de traiter les paiements et les factures. Par contre, un logiciel de tel envergure se verrait bien trop sophistiqué pour ce qui est requis. Cette catégorie

inclue Quickbooks Pro 2010 (pour petites entreprises), EBP Compta & Devis-Factures Pratic 2010 (pour gestion et paiements de factures).

Il faudrait donc un logiciel qui regroupe spécifiquement les taches requises et tous les membres du club.

H. Similarités avec d'autres domaines

Un logiciel de ce genre pourrait être généralisé et utilisé dans de nombreux domaines sportifs puisque les taches demeureront les mêmes. Il pourrait aussi être appliqué dans n'importe institution qui offre des leçons quelconques.