

# Cahier des charges

**Organization :** Linux-Nantes Association  
**Author :** Saint-Genest Gwenaël (Hooligan0)  
**Version :** Cahier\_des\_Charges.rtext,v 1.6 2003/12/08 22 :21 :21 chips Exp  
**Status :** Proposed  
**Date :** 06/11/2003

## 1 1. Objet

L'objet du projet GaseLL (pour Gestion d'Association en Logiciels Libres) est le développement d'une application de gestion d'association. Celle-ci doit être assez générique pour pouvoir être utilisée par tout type d'associations dont, entre autres, et sans que cela soit limitant ou exhaustif les LUGs et les garages associatifs.

## 2 2. Contraintes

Un grand nombre d'associations étant géré par des personnes peu ou pas au fait de l'utilisation d'un outil informatique, l'application devra être simple d'accès (entre autre par son ergonomie : accès intuitif)

Par esprit d'ouverture, le logiciel doit être écrit dans l'esprit du logiciel libre, ce qui oblige :

- l'utilisation d'outils libres pour le développement,
- l'ouverture du code (étude, adaptation, amélioration),
- la possibilité pour n'importe qui d'utiliser le logiciel ;

## 3 3. Fonctionnalités

Après étude du fonctionnement de plusieurs associations, une liste des fonctionnalités indispensables ou utiles a été réalisée.

### 3.1 3.1 Gestion des personnes

Toute association est composée de personnes. Celles-ci sont connues et doivent pouvoir être identifiées par leurs noms/prénoms et éventuellement des informations complémentaires comme l'adresse, la ville, etc... Pour simplifier les traitements, à toute personne est attribuée un numéro unique : l'identifiant.

Une personne peut également avoir un ensemble de moyens par lequel elle peut être jointe (téléphone fixe, téléphone cellulaire, fax, ...)

Une personne peut enfin avoir un nombre quelconque de compétences qu'il est intéressant de connaître pour mieux cerner sa participation dans la vie de l'association.

Une personne possède un statut au sein de l'association (adhérent, bénévole, salarié, permanent, ...). - Un membre est une personne ayant au moins une adhésion - Un bénévole est une personne participant aux activités de l'association sans avoir d'adhésion - Un salarié est une personne employée par l'association

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des personnes".

### 3.2 3.2 Gestion des adhésions

Une adhésion est l'inscription d'une personne à une activité (ou un groupe nommé d'activité) pour un exercice donné.

Une adhésion est définie par :

- La personne qui l'a souscrite
- La date à laquelle elle a commencé
- La durée ou sa période de validité
- Le montant de la cotisation que la personne doit payer pour obtenir cette adhésion
- Un numéro qui identifie cette adhésion

Une personne peut avoir plusieurs adhésions. Elle peut adhérer à plusieurs activités qui ne sont pas groupées et/ou elle peut adhérer sur plusieurs périodes. Dans tous les cas, elle ne jouira pleinement de son adhésion que si elle est à jour du paiement de la cotisation. Le paiement de cette cotisation se fait sous la forme d'un ou plusieurs règlements (cf Comptabilité).

Comme il arrive que le renouvellement d'une adhésion se fasse de manière tardive, il faut prévoir une période de battement (configurable) entre le dépassement de la date de fin d'adhésion et la radiation du membre de la liste des adhérents. [1]

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des adhésions".

### **3.3 3.3 Gestion des tarifs**

Pour toute adhésion, correspond un montant de cotisation. Ce montant est pris dans une grille qui donne toutes les valeurs possibles.

Pour mettre en place tous les cas possibles de tarifs des cotisations, il faut créer une grille prenant en compte un nombre quelconque de paramètres.

Les tarifs ne sont valables que pour un exercice, mais les anciennes valeurs doivent être conservées (historisation).

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des tarifs".

### **3.4 3.4 Gestion des activités**

Une association propose un ensemble d'activités. Celles-ci sont définies par un libellé et éventuellement une description détaillée. Certaines associations ayant beaucoup d'activités ou voulant les détailler précisément, il faut pouvoir créer des familles/groupes d'activités (qui servent surtout pour l'ergonomie et le classement)

Le lien entre un membre et une activité à laquelle il participe, est appelé une participation. Cette participation est réalisée dans le cadre d'une adhésion ou d'un bénévolat.

Toute activité est liée à une classe d'activité. Cette dernière précise le type d'adhésion auquel le membre doit être lié pour pouvoir participer à l'activité.

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des activités".

### **3.5 3.5 Bureau**

D'après la loi 1901, trois représentants doivent être élus : le président, le secrétaire et le trésorier. En général, on regroupe ces trois postes sous le nom de "Bureau". Les membres du bureau y sont normalement pour un exercice, il peut toutefois y avoir des départs prématurés (démission, renvoi, ...) ou des nouveaux arrivants (remplacement d'un démissionnaire par exemple après une AG extraordinaire).

Il faut conserver une trace des membres constituant le bureau sur chaque exercice (historisation).

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion du bureau".

### **3.6 3.6 Commissions**

Une commission est un groupe de membres constitué pour une tâche, une action ou un besoin donné. Celle-ci existe pendant l'exercice pour lequel elle est créée ou une période plus petite s'il s'agit d'un besoin ponctuel.

Cette fonctionnalité n'étant pas utile pour toutes les associations, elle doit pouvoir être désactivée (en se réservant la possibilité de la rendre active par la suite).

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des commissions".

### **3.7 3.7 Objets**

Les membres peuvent posséder des biens matériels qui sont utilisés dans le cadre du fonctionnement de l'association (l'association elle-même étant considéré comme un membre). Il faut que ceux-ci soient connus.

Un objet peut intervenir au cours de la participation à une activité, il faut donc pouvoir déterminer son utilisation.

L'utilisation des objets n'est pas une nécessité pour toutes les associations, il faut donc pouvoir la désactiver.

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Gestion des objets".

[1] Comme défini lors de la réunion du 07/11/2002

## 3.8 3.8 Comptabilité

La gestion financière est un besoin pour la plupart des associations. Il faut donc fournir une interface minimum pour l'enregistrement des écritures. Les informations qui doivent obligatoirement apparaître sont : la date, le libélé du mouvement, le crédit ou le débit.

Le règlement de la cotisation par un membre doit être géré dans ce module, qui doit supporter :

- le paiement en plusieurs fois (chèque, liquide, prélèvement), y compris pour plusieurs cotisations différentes
- le pointage des règlements et prélèvements [2]

Cette partie doit être bien distincte du reste de l'application pour pouvoir évoluer vers une comptabilité plus complète dans une future version.

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Comptabilite simple".

## 3.9 3.9 Rapports et statistiques

Un module de statistiques doit fournir une interface pour l'extraction de tout types de données présentes dans l'application. Certaines requêtes sont proposées nativement (cf Annexe 1), mais il doit être possible d'en créer de nouvelles.

En utilisant les données extraites, il doit être possible de créer des rapports.

D'autres éditions possibles sont :

- Liste des adhérents complète, à jour de cotisation, ...
- Fiche d'un adérent
- Cartes (à l'unité ou par planche)

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Rapports et statistiques".

## 3.10 3.10 Historisation et sauvegardes

Un module de sauvegarde doit permettre d'extraire la totalité des informations présentes dans l'application dans un format de données standard (XML). Une fonction de restauration doit permettre de replacer dans l'application ce qui a été sauvegardé.

Certaines données ne sont utilisées que lors d'un exercice. Ces données doivent pouvoir être sauvegardées ou extraites de l'application et enregistrées dans un format standard (XML).

Tous ces éléments doivent être gérés par l'application en tant que "Historique et sauvegardes".

# 4 4. Annexes

## 4.1 4.1 Eléments statistiques

Plusieurs informations statistiques sont demandées par tout type d'association et peuvent donc être disponibles en standard :

- Nombre d'adhésion par membre
- Nombre d'adhérents par exercice, répartition homme/femme
- Répartition des types d'adhésions
- Nombre de participants par activité

Generated on : 2004-01-15 19 :03 UTC. Generated by [Docutils](#) from [reStructuredText](#) source.

[2] Pour l'Atelier, il y a besoin de gérer des prélèvements bancaires et donc la génération de fichiers pour l'application de transfert.