

Projet 48h fiche technique : StudyBuddy



Table des matières

1.	Définition du projet	2
1.	Description	2
2.	Features initialement prévues.....	2
3.	Lien avec la thématique initiale du Challenge	2
2.	A propos du projet.....	3
1.	Plus-value du projet.....	3
2.	Organisation de l'équipe.....	3
3.	Choix des Technologies.....	3
4.	Promotion.....	4
5.	Démarche RSE.....	4
3.	Post-challenge	4
1.	Ce qu'il manque.....	4
2.	En vue de la V2	5

Lien du site vitrine :

[Challenge 48h - EQUIPE XXXXX \(challenge-48h-18.github.io\)](https://challenge-48h-equipe-XXXXX.github.io)

1. Définition du projet

1. Description

Le projet vise à faciliter l'entraide technique entre élèves, à la manière du salon « entraide » sur le discord d'Ynov (qui est très rarement utilisé). Le produit sera une application Web sous forme d'outil de ticketing. Les élèves enregistrés sur le site pourront tous ouvrir des tickets et répondre aux demandes des autres.

Pour encourager les élèves à répondre aux tickets, un système de points sera mis en place en fonction du nombre de problèmes résolus, point qui pourraient ensuite être échangés (voir avec le BDE).

2. Features initialement prévues

- Les élèves passeront par l'extranet pour accéder à l'application, ils seront donc connectés avec leur compte Ynov.
- N'importe qui peut ouvrir un ticket en décrivant son problème et en spécifiant le domaine dans lequel il a besoin d'aide parmi plusieurs catégories (Dev, Cyber, Réseau, Système, Hardware, Général...)
- Les utilisateurs choisissent leurs « domaines d'expertise » et seront donc notifiés lorsqu'un nouveau ticket mentionnant cette catégorie est créé.
- En sélectionnant un ticket, un fil de discussion façon forum s'affiche.
- N'importe qui peut proposer une solution à un ticket.
- Seul celui qui a créé le ticket peut le fermer (et pourra ensuite le rouvrir)
- L'auteur d'un ticket peut choisir une réponse comme étant la solution, ce qui la mettra en avant tout en verrouillant le ticket.
- Les tickets résolus et abandonnés sont archivés.
- Toutes les demandes seront également envoyées sur le salon « entraide » du discord Ynov via un webhook pour plus de visibilité.

3. Lien avec la thématique initiale du Challenge

Le challenge a pour sujet « Comment améliorer la vie étudiante ? ».

Le projet s'implique dans la thématique du challenge et vise à améliorer la communication et l'entraide entre élèves.

Les élèves n'auront plus à se demander à qui poser telle ou telle question, ni à se soucier de la visibilité de leur demande. De plus, cela renforce le lien entre les élèves et contribue à favoriser l'esprit de « communauté ».

Le système de points échangeable vise à inciter les gens à ne laisser aucune demande en suspens, mais également à récompenser les membres les plus actifs.

2. A propos du projet

1. Plus-value du projet

Aujourd'hui, lorsque les élèves ont besoin d'aide sur un sujet, très peu pensent à utiliser le salon discord prévu pour. Et pour cause, il n'est pas « organisé » et toutes les demandes et discussions se mélangent.

Autrement, les élèves demandent de l'aide sur leurs discord de classe respectifs, mais nous perdons une grande « portée ».

Notre projet est censé regrouper et fluidifier tout ça, en incitant les élèves à poser leurs questions aux autres étudiants et ainsi favoriser l'aspect communautaire.

Il existe des solutions similaires comme le site StackOverflow, très complet et sûrement le meilleur du genre. Cependant StackOverflow est presque exclusivement en anglais, et cela peut être une barrière pour certains. De plus, dans un forum trop vaste on se perd facilement sur quelle solution choisir. En restreignant l'outil à Ynov, on est entourés de personnes qui font/ont fait des projets similaires, et qui ont travaillé sur des technologies similaires.

2. Organisation de l'équipe

Nous avons choisi de répartir les tâches et rôles en fonction des compétences et affinités de chacun :

- Lead Dev + Gestion de l'API et de la DB : Félicien COURDESSE
- Gestion de l'authentification : Harold DANSOU, Arthur BERTIER
- Création de l'interface utilisateur et du lien avec l'API: Baptiste FERRAND, Alvine MPANZU
- Gestion du lien Web/Discord : Gaspard CABECAS SEGURA
- Supervision et rendus annexes : Titouan BEAL

3. Choix des Technologies

Notre application Web vise à être intégrée à l'extranet Ynov.

Nous nous organisons via Discord et regroupons notre code sur GitHub ([Challenge-48H-18 \(github.com\)](#)).

Voici les technologies utilisées pour chaque part du projet :

- Maquette : Nous utilisons Figma pour réaliser un Mock-Up de l'application Web. L'outil nous permet de nous faire une précise du rendu final, et ainsi permettre à tout le monde de suivre le même fil rouge.
- Le Front est développé en utilisant les framework Javascript Vue.JS et Vuetify. Nous suivons la charte graphique Ynov pour que le projet s'intègre parfaitement à l'extranet.
- La base de données et l'API sont hébergées sur un Docker avec MySQL.
- Le Webhook est développé avec la librairie DiscordJS en Javascript.

4. Promotion

Pour faire parler de l'outil, une communication simple via discord ou mail pourrait suffire. Le BDE pourrait également se charger de promouvoir l'outil, étant donné qu'ils seraient responsables des récompenses.

Si le projet vient à être intégré à l'extranet, il est nécessaire que les référents filières et autres membres de l'administration présentent l'outil en début d'année comme partie intégrante de l'extranet.

Il serait peut-être dur de changer les habitudes de toutes les promotions en place, mais plus aisé d'apprendre aux nouveaux élèves à utiliser cet outil pour que petit à petit, tout le monde bascule dessus.

5. Démarche RSE

L'application favorise l'entraide et la solidarité, développant la cohésion sociale et le partage de connaissances. De plus, étant entièrement numérique sans stockage massif (pas d'images par exemple), l'empreinte écologique de l'application est dérisoire.

Le projet s'inscrit dans les enjeux sociaux et environnementaux du RSE.

3. Post-challenge

1. Ce qu'il manque

Nous n'avons pas eu le temps d'implémenter la charte graphique Ynov comme prévu. Cela ne change rien aux fonctionnalités du projet mais reste une petite déception pour nous. Nous n'avons pas non plus réussi à simuler une authentification via l'extranet.

Nous n'avons pas étoffé la page boutique mais ce n'était pas une priorité.

Malheureusement, nous n'avons pas pu implémenter la fonctionnalité de gains de points lorsque la réponse qu'on a publiée est validée par l'auteur de la question.

2. En vue de la V2

Nous nous sommes concentrés sur les fonctionnalités essentielles au bon fonctionnement de l'app. En vue d'une « V2 », nous envisageons quelques ajouts esthétiques et de « confort ».

En premier lieu, pouvoir éditer ses propres tickets et réponses.

En second lieu, attribuer des « badges » aux utilisateurs en fonction du nombre de tickets résolus, de solutions proposées etc. C'est un ajout mineur et purement esthétique mais qui peut rendre l'utilisation plus agréable, en récompensant les utilisateurs actifs.

Rendre la page boutique fonctionnelle est aussi une composante essentielle du projet.

En plus de valider une réponse, nous souhaitons mettre en place une fonctionnalité « réponse utile » qui ne fermerait pas le ticket comme la validation, mais attribuerait quand même un point à l'auteur de la réponse (en plus de la mettre en avant).