

Cahier des charges

Projet Skillswap

Contexte du projet	2
Définition	2
Cible	2
Besoins	2
Objectifs du projet	3
Fonctionnalités	3
Version 1 (MVP)	3
Version 2	3
Version 3	3
Livrables	3
Contraintes du projet	4
Environnement humain	4
Environnement technique	4
Technologies	4
Architecture	4
Terminals compatibles	4
Spécifications fonctionnelles	5
Parcours utilisateur	5
Interfaces utilisateur	5
Routes	5
Base de données	5
Fonctionnalités critiques	5
Système de commande	5
Authentification	5

Contexte du projet

Définition

SkillSwap est un site permettant l'échange de compétences et de connaissances au sein d'une communauté. Reposant sur le principe selon lequel chacun a quelque chose d'unique à offrir, que ce soit en matière de compétences professionnelles, de talents artistiques, de connaissances linguistiques, de passe-temps, etc. Cette plateforme vise à encourager l'apprentissage mutuel, la collaboration et l'établissement de relations dans un environnement convivial.

Cible

Public intéressé par l'apprentissage, le partage de compétences et le développement personnel et / ou professionnel.

Besoins (problèmes identifiés) :

- Difficulté à trouver quelqu'un pour apprendre une nouvelle compétence
- Coût élevé des formations/cours particuliers
- Manque de lien social et d'entraide entre voisins/communauté
- Compétences inutilisées qui "dorment" chez les particuliers
- Barrière géographique pour accéder à certaines compétences

Objectifs (solutions apportées) :

- Faciliter la mise en relation pour l'apprentissage
- Démocratiser l'accès aux compétences
- Créer du lien social et de l'entraide
- Valoriser les compétences de chacun
- Réduire les barrières géographiques et financières

Objectifs du projet

Fonctionnalités

Version 1 (MVP)

- Une landing page avec la présentation de SkillSwap et quelques profils.
- Un système d'inscription et de connexion.
- Une gestion du profil utilisateur détaillé avec ses compétences, intérêts et disponibilités.
- Un moteur de recherche par compétences afin de trouver de potentiels profils correspondants.
- Avoir la possibilité de suivre / ne plus suivre un profil.
- Avoir la possibilité de rentrer en contact avec ce profil pour entamer un échange sur les compétences mutuelles.
- La possibilité d'évaluer un partenaire après échange de compétences.

Version 2

- Implémentation de la messagerie instantanée via WebSockets.
- Un système de badges ou de récompenses pour les utilisateurs les plus actifs ou les plus impliqués.
- La mise en place d'un back office pour la gestion admin des profils de la plateforme
- Un système de modération pour gérer les contenus inappropriés ou les comportements abusifs.

Version 3

- Avoir la possibilité de bloquer / débloquer un profil qui nous suit.
- Un système de notifications pour informer les utilisateurs des notes, des messages, etc..

Livrables

- Minimum Viable Product
- SPA / PWA responsive
- API fonctionnelle
- Base de données
- Documentation

Contraintes du projet

Environnement humain

Le projet devra être développé en 3 semaines.

L'équipe est composée de 5 membres :

- Alberge Chloé (Concepteur développeur d'application)
- Damlejian Julien (Concepteur développeur d'application)
- Francezon Fabien (Concepteur développeur d'application)
- Simao Clément (Concepteur développeur d'application)
- Zeroual Monsif (Concepteur développeur d'application)

Le projet sera développé en 3 sprints de 1 semaine chacun, selon une méthodologie agile inspirée de la méthode scrum.

Environnement technique

Technologies

Les technologies retenues pour le projet sont :

- Node parce que...
- PostgreSQL parce que...
- Express parce que...
- etc.

Architecture

L'application sera ainsi structurée :

- Front-end :
 - une SPA en PWA parce que...
- Back-end :
 - une API REST parce que...
 - selon le design pattern MVC parce que...
 - des micro-services parce que...
- etc.

Diagramme d'architecture

Terminaux compatibles

L'application web SkillSwap doit être compatible avec les terminaux de type desktop, tablette et mobile et équipés des navigateurs suivants :

- Google Chrome ou tout autre navigateur base chromium
- Mozilla Firefox
- Safari

Spécifications fonctionnelles

Parcours utilisateur

User stories
Use cases
Arborescence (schéma de navigation / chemin utilisateur)
Diagramme de cas d'utilisation
(bonus) Diagramme d'activité

Interfaces utilisateur

Wireframes
Maquettes
Charte graphique
Contraintes ergonomiques et technique liées à la cible du projet
Navigateurs compatibles

Base de données

Dictionnaire de données (entité + attributs)
Schémas de la base de données (MCD, MLD, MPD, ERD)
Choix et justification de l'architecture back/BDD
Liste des endpoints API (routes back)

Authentification

Diagramme de séquence d'authentification
Endpoints API liés à l'authentification

Spécifications techniques

Liste des technologies utilisées et justification
Choix de l'architecture front