

# **PORTFOLIO HOLBERTON - STAGE 1**

Ce document présente le Stage 1 du Portfolio Project. Il décrit le processus d'idéation, l'évaluation des concepts explorés, ainsi que la définition du MVP retenu et de la roadmap associée.

## **1. Team Formation Overview**

**Auteur :** Thomas Roncin

**Mode de réalisation :**

- Projet solo : Toutes les responsabilités techniques, design, organisation et documentation sont assurées par moi-même.

Raisons du choix solo :

- Développer une autonomie complète dans la conception, l'architecture et l'implémentation,
- Explorer la créativité sans contraintes de consensus d'équipe,
- Renforcer mes compétences en gestion de projet personnel.

**Organisation & outils :**

- Documentation : Google Docs (export en PDF pour le rendu officiel),
- Développement : VS Code, GitHub (versioning, portfolio public).

## 2. Ideas Explored

### **Idée 1 - Portfolio classique (one-page sobre)**

- Description : un site simple avec présentation, projets, compétences, contact
- Forces : facile, rapide, conforme aux standards
- Faiblesses : manque d'originalité, déjà trop vu
- Statut : rejetée (peu différenciante)

### **Idée 2 - Portfolio Dashboard / Hub technique**

- Description : un hub style dashboard où chaque projet est présenté avec stats, KPIs et badges
- Forces : structuré, professionnel, très lisible pour des recruteurs
- Faiblesses : froid, manque de fun et de storytelling
- Statut : rejetée (pas assez immersif)

### **Idée 3 - Portfolio RPG (gamifié)**

- Description : présentation sous forme de RPG où :
  - Avatar = mon profil (classe, niveau, XP)
  - Projets = quêtes terminées (gain d'XP et compétences)
  - Compétences = arbres/badges
- Forces : original, immersif, narratif, fun et engageant
- Faiblesses : plus complexe techniquement, demande une bonne balance design/UX
- Statut : retenue comme MVP

### 3. Idea Evaluation

**Critères d'évaluation :**

- Faisabilité (réalisable seul en 3 mois)
- Originalité (différenciation sur le marché)
- Valeur pour recruteurs (clarté des compétences)
- Expérience utilisateur (fun & lisibilité)

**Tableau comparatif :**

<b>Idée</b>	<b>Faisabilité (1-5)</b>	<b>Originalité (1-5)</b>	<b>Valeur Recruteurs (1-5)</b>	<b>UX / Fun (1-5)</b>	<b>Total</b>
<u>Portfolio classique</u>	5	1	4	1	11
<u>Dashboard Hub</u>	5	2	3	2	12
<u>RPG Portfolio</u>	4	5	4	5	18

**Décision :**

- **L'idée 3 - Portfolio RPG** est sélectionnée comme **MVP**.

## 4. Decision & Refinement - MVP choisi

### Résumé du concept :

Un portfolio gamifié sous forme de RPG où le recruteur explore mes projets comme des quêtes.

- Avatar joueur : mon profil = personnage (classe, niveau, XP)
- Quêtes : projets Holberton transformés en missions épiques
- XP : progression lié aux projets terminés
- Compétences : représentées sous forme de badges ou arbre simple
- Public cible : recruteurs tech, mentors, étudiants et communauté dev.

### MVP (livrable minimum avant le 9 novembre) :

- Page d'accueil : avatar + niveau + XP
- Page quêtes (projets) : liste → détails d'un projet
- Page compétences : badges/arbre de skills
- Système XP/niveaux fonctionnels
- Responsive + accessible

### Features optionnelles (si temps) :

- Mini-map / monde exploré
- Animations RPG (level-up, gain d'XP)
- Inventaire (items = talks, certifs, side-projects)
- Statistiques d'utilisation
- Mode clair/sombre

### Défis identifiés :

- Concilier fun et lisibilité (éviter surcharge graphique)
- Implémenter un système RPG simplifié en frontend (XP/levels)
- Respecter le timing de 12 semaines avec MVP prioritaire

## 5. Documentation du Processus

Roadmap (3 mois, 5 étapes principales) :

- Mois 1 - Conception & Documentation
- Mois 2 - Prototype & MVP
- Mois 3 - Améliorations & Finition

### Système XP / Niveau

Formule retenue :

$$XP(n) = 50 \times n \times (n + 1)$$

Niveau 1 → 100 XP

Niveau 2 → 300 XP

Niveau 3 → 600 XP

### Structure des données

player.json : infos personnage (nom, classe, XP, niveau)

quests.json : projets transformés en quête (titre, XP, skills, résumé, lien)

skills.json : compétences et niveaux associés

### Exemple - Projet = Quête

Nom épique (exemple) : Forge the Ancient Function :

- Résumé : Implémentation de printf en C, avec des gestion des formats
- XP gagné : 80 XP
- Compétences acquises : C, gestion mémoire, parsing

## **Critères de succès**

Projet livré avant le 9 novembre 2025

Portfolio RPG clair et lisible, sans sacrifier l'originalité

Minimum 6 quêtes documentées (projets Holberton)

Design RPG-like cohérent

Accessibilité desktop + mobile