

# **PORTFOLIO HOLBERTON - STAGE 2**

Ce document constitue le Project Charter du Portfolio Project.

Il a pour but de cadrer et de formaliser la vision du projet en définissant :

- Sa raison d'être.
- Ses objectifs principaux.
- Les stakeholders (acteurs impliqués et bénéficiaires).
- Le périmètre fonctionnel (inclus et exclu).
- Les risques identifiés et stratégies de mitigation.
- Un plan de haut niveau pour guider le développement.

Ce document sera utilisé comme référence tout au long du projet pour assurer cohérence, priorisation et suivi.

# 1. Project Objectives

Le projet vise à concevoir un portfolio gamifié sous forme de RPG.

Contrairement à un portfolio classique, il propose une expérience immersive où :

- Le profil du développeur = personnage de jeu (classe, niveau, XP).
- Chaque projet Holberton = une quête réussie.
- Les compétences acquises = un arbre de skills/badges.

Cette approche permet de se démarquer auprès des recruteurs tout en restant claire et professionnelle.

## **SMART Objectives :**

- **Spécifique** : Transformer au moins 6 projets Holberton en quêtes interactives avec résumé, XP et compétences.
- **Mesurable** : Obtenir un MVP fonctionnel et déployé (GitHub) d'ici le 9 novembre 2025.
- **Atteignable** : Utiliser des technologies connues (HTML, CSS, JS, MySQL) et apprendre seulement 1 nouvelle technologie maximum (React).
- **Réaliste** : Prioriser lisibilité et simplicité → MVP livré à la semaine 8. Les features optionnelles seront traitées en bonus.
- **Temporel** : Respecter une roadmap de 12 semaines avec livrables clairs (doc, prototype, MVP, démo).

## 2. Stakeholders and Roles

Stakeholder	Rôle / Attente	Importance
Thomas Roncin	Développeur, designer, chef de projet, responsable de toutes les étapes.	Critique
Recruteurs tech	Cible principale. Attendent un portfolio clair, lisible, mais différenciant.	Critique
Staff Holberton	Apporter un feedback pédagogique et valider la qualité du rendu.	Élevée
Étudiants Holberton	S'inspirer du projet, y voir une autre manière de présenter ses compétences.	Moyenne
Communauté dev	Peut utiliser le projet comme exemple open-source.	Faible

### Rôles assumés :

- Project Manager : planification, suivi de la roadmap, arbitrages.
- Développeur : Implémentation (React, JSON, JS, HTML, CSS etc.).
- Designer UX/UI : Création de maquettes, identité RPG.
- QA Tester : Vérification accessibilité, responsive, performance.

### 3. Scope

#### **In-Scope :**

- Page Accueil : avatar, XP, niveau.
- Page Quêtes : liste des projets Holberton cliquables (titre, résumé, compétences, XP, lien GitHub).
- Page Compétences : badges/arbre de skills.
- Système XP/niveau (calcul de progression).
- Responsive desktop/mobile.
- Déploiement en ligne (GitHub).

#### **Out-of-Scope :**

- Mini-map interactive.
- Inventaire (items = talks, certifications, side-projects).
- Mode clair/sombre.
- Statistiques d'utilisation (analytics).
- Animations complexes (RPG avancé).

4. Risks

Catégorie	Risque	Impact	Probabilité	Mitigation
Organisation	Projet solo → surcharge de travail	Élevé	Moyen	Roadmap stricte + priorisation MVP
Technique	Découverte React	Moyen	Élevé	Consacrer 1 semaine d'apprentissage
UX / Recruteur	Trop ludique → perte de lisibilité	Élevé	Moyen	Garder interface claire, lisibilité > fun
Temps	Délais serrés (12 semaines)	Élevé	Moyen	MVP complet à semaine 8
Qualité	Bugs, responsive mobile	Moyen	Moyen	Tests Lighthouse + QA hebdomadaire

## 5. High-Level Plan

### Découpage par stages Holberton :

- Stage 1 : Idea Development (Terminé)
- Stage 2 : Project Charter (en cours)
- Stage 3 : Technical Documentation (Semaine 5-6)
- Stage 4 : MVP Development (Semaine 7-10)
- Stage 5 : Project Closure (Semaine 11-12)

### Roadmap détaillée (12 semaines) :

- **Mois 1 - Conception & Documentation**
  - Semaine 1 : Définir objectifs, MVP, public cible.
  - Semaine 2 : Rédiger une structure JSON (player, quests, skills).
  - Semaine 3 : Préparer contenu projets = quêtes.
  - Semaine 4 : Stage 1 + Stage 2 terminés.
- **Mois 2 - Prototype & MVP**
  - Semaine 5 : Définir architecture + documentation technique.
  - Semaine 6 : Finaliser documentation technique, maquettes complètes.
  - Semaine 7 : Implémenter base (avatar, XP, quêtes).
  - Semaine 8 : Ajouter compétences, responsive, déploiement alpha.
- **Mois 3 - Améliorations & Finition**
  - Semaine 9 : Ajouter micro-interactions (animations, filtres simples).
  - Semaine 10 : Contenu final (6+ quêtes documentées).
  - Semaine 11 : QA tests (accessibilité, responsive, perf).
  - Semaine 12 : Démo vidéo + livraison finale.