



Level'Up

Besoins et conception

1. Présentation du projet

Grâce aux réactions positives de la part des participants, l'objectif est de créer une plateforme mettant en liens des Mentors et des Mentorés. L'application Level'Up permet de mettre en place des sessions de mentorat en visio, avec un sujet précis, des prises de notes, le tout sera analysé, via les données, pour mesurer la pertinence et l'engouement pour le produit. Pour que les sessions soient respectées, un contrat lie les deux parties afin de faire respecter les engagements de chacun.

Cette solution sera proposée en ligne pour Ordinateur, tablette et mobile. Elle peut être mise en place rapidement avec notre équipe interne, ainsi qu'avec certaines entreprises ne disposant pas de structures pour faire du mentorat.

1.1 Objectifs du projet

Ce projet a pour objectif de proposer une application aux employés, pour qu'ils puissent bénéficier des avantages qu'offre une relation Mentor/Étudiant, pour l'un comme pour l'autre.

Cette solution simple et disponible sur tout supports permet de corriger la plupart des soucis que nous remontent nos employés sur les sessions actuelles de mentorat.

1.2 Éléments hors périmètre

L'ouverture de l'application ne doit se faire dans un premier temps, qu'à un segment de marché afin de tester l'application et non à toutes les branches du marché

2. Fonctionnalités

2.1 Fonctionnalités du projet



Inscription
Connexion
Programme qui attribue un Mentoré à un Mentor
Signature d'un contrat entre les 2 parties
Appel vidéo
Prise de notes et consultations de celle-ci sur l'application
Définition des sujets pour la prochaine session
Rappel s'il s'écoule trop de temps entre 2 sessions
Jauge de progression (de temps)
Avis utilisateurs et recommandations à la fin des sessions

2.2 Métriques du projet

Fonctionnalité évaluée	Levier de mesures
Inscription	Nombre d'inscrit mois par mois
Connexion	Ecart de temps entre deux connexions
Programme qui attribue un Mentoré à un Mentor	Nombre d'inscrit qui n'ont pas de pair
Signature d'un contrat	Nombre de contrat proposé par rapport au nombre de contrat signé
Prise de notes	Le nombre de session total par rapport au nombre de session dont les notes sont vides
Rappel	Le nombre de rappel émis ou l'écart entre 2 sessions par rapport à la fréquence du contrat
Avis utilisateurs	La note moyenne que les utilisateurs laissent
Recommandations	Nombre de personne qui répond « oui » par rapport au nombre total de réponse reçu
Jauge de progression	Nombre de jours écoulés par rapport au nombre de jours total du suivi du Mentorat

2.3 User stories et critères d'acceptation



https://lucid.app/lucidchart/a1d2c4ed-ef88-4475-9313-de0c1946980d/edit?viewport_loc=-404%2C25%2C2557%2C1244%2C0_0&invitationId=inv_16e6bcb4-152d-4c2a-8205-f106fea9aa86#

Fonctionnalité	User stories	Critères d'acceptation
Inscription	Inscription sur l'application	✓ Personnels interne ou membres de start-up/entreprise qui n'ont pas de programme de mentorat. ✓ Indiquer ses objectifs personnels ✓ Indiquer ses informations personnelles
Connexion	Connexion	✓ Être inscrit
Programme qui attribue un Mentoré à un Mentor	Attribution du mentor au mentoré	✓ L'IA estime que les critères de compatibilité entre les deux parties sont acceptables
Signature d'un contrat entre les 2 parties	Signé un contrat entre les deux parties	✓ Avoir eu un mentor d'attribué ✓ Avoir définie une durée de contrat ✓ Définir la fréquence des sessions
Appel vidéo	Sessions de mentorat programmé	✓ Contrat établi ✓ Fixation du prochain rendez-vous lors de la session précédente
Définition des sujets pour la prochaine session	Sujet de discussion	✓ Les sujets de discussions sont réfléchis lors de la session précédente ou entre 2 sessions
Prise de notes et consultations de celle-ci sur l'application	Notes pendant les sessions	✓ Une zone de texte est disponible lors des sessions pour saisir des notes
Rappel s'il s'écoule trop de temps entre 2 sessions	Définir un rappel	✓ Le mentoré à indiqué une durée maximum de jours sans session
Avis utilisateurs et recommandations	Evaluation et recommandation	✓ Avoir fini sa session de mentorat
Jauge de progression (de temps)	Evaluation visuel du temps de mentorat restant	✓ Avoir signé son contrat de mentorat



3. Solution proposée

3.1 Diagrammes de conception technique

<https://gitmind.com/app/flowchart/88311724454>

3.2 Glossaire

UX : User Experience; C'est la facilité qu'a l'utilisateur à utiliser l'application, l'enchaînement logique des pages proposées, les tunnels d'achats,...

3.3 Spécifications techniques

Front-End -> HTML 5 / SCSS : Rapidité de développement, agile et adaptabilité rapide face aux différents navigateurs.

Back-End -> Java : Gestion de la mémoire, sécurité, multi plate-forme, évolutivité, populaire, stable et robuste, documentation fournie par le concepteur du langage, prévision de maintenance

Spring : Permet de moins gérer la partie configuration, gestion des propriétés, le déploiement d'un projet Web grâce au serveur Tomcat inclus dans Spring, automatisation des Tests

Base de données -> SGBDR Les informations stockées ont beaucoup de liens entre elles
MySQL : Rapide, facile à mettre en place, bonne interaction avec Java

3.4 Wireframes

Le rouge aide à la concentration, les couleurs chaudes favorise la productivité.

Lien vers la maquette interactive :

<https://xd.adobe.com/view/7495117a-7181-4c97-651d-773b8733e728-02a4/?fullscreen>