



Level'Up

Besoins et conception

1. Présentation du projet

Décrire la solution proposée. Inclure le public cible et les avantages commerciaux de la solution.

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 prise de notes, le tout sera analyser par des données pour mesuré 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 proposé en ligne pour Ordinateur, tablette et mobile.
Elle peut être mis en place rapidement avec notre équipe interne, ainsi qu'avec les entreprises ne disposant pas de structures pour faire du mentorat.

1.1 Objectifs du projet

Décrire les objectifs du projet (en 2 à 3 phrases), avec notamment le ou les problèmes résolus.

Le projet pourrait lever les problématique que nos équipes rencontrent actuellement :

- Planification des sujets pour la prochaine session de mentorat ;
- Association du bon mentor au bon mentoré ;
- Enregistrement des retours d'expérience d'une session de mentorat ;
- Mesure de l'efficacité de la relation.

1.2 Éléments hors périmètre

Quels objectifs ont été envisagés mais ne sont pas couverts par ce projet ?

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



1.3 Métriques du projet

Comment mesurez-vous la réussite ?

Nous utiliserons le nombre d'inscription pour mesurer que le produit plaît

Une notation sur 10 à la fin des sessions de mentorat pour que les utilisateurs nous remontent des dysfonctionnements ou un UX contraignant

On peut regarder le délai entre 2 visites sur l'application, afin de voir si les utilisateurs ont tendances à revenir d'eux mêmes ou si c'est la date de mentorat qui les fait revenir.

Les utilisateurs sont-ils prêt à recommander l'application à d'autre personnes ?

2. Fonctionnalités

2.1 Fonctionnalités du projet

Incluez une liste de fonctionnalités.

Inscription / Connexion

Signature d'un contrat entre les 2 parties

Appel vidéo

Prise de notes et consultations de celle-ci sur l'application

Rappel s'il s'écoule trop de temps entre 2 sessions

Jauge de progression (de temps)

Avis utilisateurs et recommandation à la fin des sessions

2.1 User stories et critères d'acceptation

User stories	Critères d'acceptation
<i>Inscription sur l'application</i>	✓ Personnels interne ou membres de start-up/entreprise qui non pas de programme de mentorat. ✓ Indiquer ses objectifs personnel ✓ Indiquer ses informations personnelles
Connexion	✓ Être inscrit
Attribution du mentor au mentoré	✓ L'IA estime que les critères de compatibilité entre les deux parties sont acceptables
Signé un contrat entre les deux parties	✓ Avoir eu un mentor attribué ✓ Avoir définie une durée de contrat ✓ Définir la fréquences des sessions ✓ Mesure de l'efficacité des sessions



User stories	Critères d'acceptation
Sessions de mentorat programmé	✓ Contrat établi ✓ Fixation du prochaine rendez-vous lors de la session précédente
Sujet de discussion	✓ Les sujets de discussions sont réfléchis lors de la session précédente ou entre 2 sessions
Notes pendant les sessions	✓ Une zone de texte est disponible lors des sessions pour saisir des notes

1.3 Métriques du projet

de chaque features, à regrouper

3. Solution proposée

3.1 Diagrammes de conception technique

https://lucid.app/lucidchart/a1d2c4ed-ef88-4475-9313-de0c1946980d/edit?viewport_loc=-44%2C-43%2C1288%2C577%2C0_0&invitationId=inv_16e6bcb4-152d-4c2a-8205-f106fea9aa86#

3.2 Glossaire

Le vocabulaire éventuel du domaine s'insère ici.

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

3.3 Spécifications techniques

Expliquez les technologies et langages pouvant être utilisés comme solution.

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

Back-End -> Java et Spring : Exigence du service technique

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>