

Etude de cas avec Scrum

MOOC- Massive Open Online Courses

Dans le cadre de la coopération de ISET Béja avec le ministère de la technologie et de la communication, il a été décidé de concrétiser le projet « M.Developpement » qui consiste à former de jeunes diplômés sur les technologies mobile. L'objectif de cette initiative est de mener ces candidats à réaliser et publier des applications mobiles. Pour atteindre cet objectif, le ministère a lancé un appel d'offre pour la mise en place d'une plateforme d'apprentissage en ligne dite « MOOC ».

La formation est ouverte à tous, elle s'adresse principalement à toute personne intéressée par le développement mobile. Elle permet à l'apprenant de se former et d'acquérir les compétences nécessaires du développement mobile. Le contenu de Mooc est validé par un comité pédagogique. L'évaluation de l'apprentissage se fait par une pile de tests sous forme de quiz (questionnaires à choix multiples), permettant à l'apprenant de définir son niveau. Les tests, comme les cours, sont proposés par des formateurs et validés par un comité pédagogique

Cette plateforme se décompose en 4 modules :

1. INSCRIPTION

La plateforme est destinée à deux types d'utilisateurs : Un apprenant et un formateur. L'apprenant doit renseigner des informations pour pouvoir utiliser la plateforme. Quant au formateur, il doit soumettre une candidature en envoyant son CV, ce dernier doit être validé par un comité pédagogique.

Il est possible qu'un organisme ou une personne morale s'inscrive sur le site afin de fournir des formations professionnelles en son nom, ou de permettre à l'utilisateur de chercher un formateur appartenant à un organisme souhaité. L'inscription d'une entreprise est différente de l'inscription d'une personne physique. Une entreprise doit lancer une requête d'affiliation dans le programme "MOOC" en spécifiant des informations de base qui seront validées par la suite par un administrateur du site, ce dernier, en validant la requête, donnera l'accès à l'entreprise en question le droit d'accéder à une page d'inscription complète pour fournir plus de détails et un document témoin de l'existence de l'entreprise.

L'affectation d'un formateur à une entreprise peut se faire à double sens, soit par invitation de l'entreprise au formateur, dans ce cas, l'invitation doit être confirmée par ce dernier, soit une demande d'intégration envoyée par le formateur et confirmée par l'entreprise

2. SOUMISSION DU COURS

Le formateur soumet un cours qui sera validé et publié par le comité pédagogique. Il est invité à charger une petite vidéo résumée de son cours et doit respecter un format prédéfini

Le formateur soumet une vidéo explicative du contenu du cours qui sera validé par le comité pédagogique, par la suite il éditera la description.

La soumission du cours est accompagnée des objectifs du cours à atteindre par le “moocer” ainsi que la période de formation nécessaire aux inscrits, les nouveaux utilisateurs du cours seront invités à terminer le cours en question avant une période annoncée dès l’inscription, avec la possibilité de suivre son avancement et la période restante pour achever le cours. Des trophées sont prévus selon la difficulté du cours.

3. EPREUVES

Pour chaque cours rédigé, le formateur doit joindre des quizz pour valider les objectifs d’apprentissage des apprenants. Le formateur doit aussi proposer un quizz d’entraînement (quizz non chronométré) pour permettre à l’apprenant de tester ses connaissances avant de procéder à l’évaluation finale. A la fin de l’apprentissage du module, l’apprenant passe une évaluation finale sous forme de quizz chronométré. Ce quizz est mis en ligne par le formateur mais il ne sera visible à l’apprenant qu’après avoir accompli l’apprentissage du cours.

La correction du quizz se fait automatiquement à la fin de l’évaluation et affiche directement le score à l’apprenant sans l’intervention du formateur. Après avoir passé l’évaluation, une certification sous forme de badge (icone) est délivrée à l’apprenant et qui sera visible directement sur son profil. Chaque badge correspond à un niveau et à un cours bien déterminé

4. SUIVI DE COURS

L’apprenant choisit la discipline (compétence) à acquérir. Par la suite, il choisit le cours à suivre. Pour ce faire, une panoplie de cours qui correspond à cette compétence sera affichée. L’apprenant sélectionne le cours à télécharger. La plateforme lui permettra à la fin de donner une appréciation à ce cours. Il pourra également commenter le support ou proposer des améliorations à son contenu.

Questions

Tout au long de la réalisation de ce projet, on souhaite adopter la méthode de développement SCRUM. A cet effet, répondez minutieusement aux questions suivantes :

1. Utiliser un schéma illustratif pour expliquer le cycle de vie d’un projet réalisé avec la méthodologie Scrum.
2. Proposer un Backlog Product complet pour la mise en place de l’application MOOC
3. Réaliser le Backlog Sprint 1, sachant que ce premier Sprint est dédié à l’implémentation de la partie de gestion des cours
4. Dessiner le Burndown Chart relatif au Sprint 1 en supposant que :
 - a. Le Sprint 1 dure 20 jours

- b. Le nombre total d'heures de travail peut être calculé à partir du Backlog Sprint 1 (réalisé dans la question 2)
- c. L'équipe a réalisé 10 % du travail complet le 3^{ème} jour, 50% du travail le 5^{ème} jour, 80% du travail le 7^{ème} jour et 100% le 10^{ème} jour.