

SUJET DE PROJET N°3 : CRM

Pour ce travail vous vous placerez en tant que développeur freelance travaillant uniquement avec le framework PHP Symfony.

1. Contexte

Félicitations, vous venez de remporter un appel d'offres pour vous occuper de l'ensemble des outils informatiques d'une jeune PME spécialisée dans la vente de masques en tissu.

Après de très nombreuses réunions, vous avez pu identifier les besoins de la société et vous avez décidé de commencer par la création de leur logiciel de gestion de relation client et d'organisation de planning. Vous désirez créer une production sur mesure et vous devrez donc partir de zéro. Vous avez estimé que la première version de votre CRM se concentrerait uniquement sur la gestion dans l'agenda professionnel. Il va donc falloir mettre en place un calendrier collaboratif ainsi qu'un carnet de contact professionnel. Bien entendu, vous maîtrisez les bases de l'expérience utilisateur et vous avez décidé de mettre en place un Dashboard qui permettra aux utilisateurs d'avoir accès à toutes les informations importantes lors de leur connexion.

2. Calendrier

Afin de faciliter l'utilisation de votre calendrier il va falloir qu'il possède les features les plus répandues des calendriers numériques que vos utilisateurs ont l'habitude d'utiliser. Il va donc falloir permettre aux utilisateurs de consulter le calendrier mois par mois, mais aussi dans le détail de chaque semaine et de chaque journée. Bien entendu, afin de répondre aux besoins de l'entreprise, il va donc falloir permettre la création d'événements sur ce calendrier : les événements pourront être nommés, définis dans le temps et attribués aux autres utilisateurs. Evidemment, le calendrier ne doit pas s'arrêter à la fin de l'année 2022. Pour rendre ce calendrier plus pratique, il doit être aussi possible de le partager à d'autres utilisateurs.

3. Carnet de Contacts collaboratif

Afin de pouvoir centraliser l'ensemble des informations sur les clients et les collaborateurs de la société, vous allez devoir permettre la personnalisation de vos contacts, cela signifie qu'il sera facile pour un utilisateur de savoir si un contact est un collaborateur, un client, un prestataire ou un fournisseur. Pour un aspect plus pratique vous essaieriez d'intégrer un champ de recherche personnalisé à votre carnet de contacts. Il va de soi que le carnet de contact doit être accessible par l'ensemble des utilisateurs.

4. Dashboard

Votre Dashboard devra être la première page de votre application une fois l'utilisateur connecté ; elle doit être unique en matière de contenu pour chacun de vos utilisateurs, ce dernier doit pouvoir voir au premier coup d'œil quels sont les prochains événements de son calendrier, à vous de définir quelle période de temps vous semble pertinente, mais aussi la liste des derniers contacts ajoutés par les autres utilisateurs.

ATTENTES TECHNIQUES :

Pages obligatoires

- 1 page/modal login, register et réinitialisation de mot de passe
- 1 page Carnet de contact listant tous les contacts de la société
- 1 page dashboard listant les contacts, évènements calendrier, rappels ou autres idées pertinentes
- 1 page de profil (voir et modifier)
- 1 page calendrier
- 1 page contact (CRUD)

Contraintes imposées

- Authentification forte (Mot de passe fort)
- Réinitialisation du mot de passe par courriel
- Image de profil (et miniature) pour les utilisateurs du CRM
- Utilisation de Symfony obligatoire (Éliminatoire si vous n'avez pas utilisé le Framework)
- Twig pour les vues
- Validation de tous les formulaires
- Doctrine comme ORM et migrateur de base de données
- Préventions des injections de code PHP et SQL
- Quelques tests unitaires (et d'intégration) pour les fonctionnalités clés
- Code commenté en anglais
- Utilisation de GIT Imposé
- Création d'un Trello adapté pour le projet
- Les mentions obligatoires de gestion de projet :
 - Diagramme de Gantt du projet
 - Liste des tests QA effectués
 - La listes des tests unitaires prévus pour le projet

L'application devra être hébergée sur les serveurs mis à votre disposition (ou tout autre serveur personnel)

ATTENTES METHODOLOGIQUES :

- Qualité du code, optimisation, commentaires
- Méthodologie de gestion de projet Agile/Scrum
- Mise en place de méthodologie de tests adaptés au projet
- Application des notions de sécurité logiciel basiques
- Respect des normes GDPR

SOFT SKILLS :

- Présenter son travail, faire une démo accessible au néophyte
- Présentation d'un projet dans son ensemble et mise en avant des features intéressantes

MÉTHODE ET PÉDAGOGIE

Le but du projet est de vous mettre en situation concrète de création et développement d'un site web basique, tout en y appliquant des contraintes pouvant être demandées par un client, le tout en parallèle de votre formation. À travers ce projet, vous pourrez appliquer les acquis des différents cours.

Les séances de projet sont en autonomie pour vous laisser travailler librement et faire votre propre expérience avant d'être en entreprise.

Vous aurez plusieurs formateurs référents pour ce projet :

- Morgane SUTTER pour la partie design et UX
- Alex DESRUMAUX pour la méthodologie de gestion de projet Agile / Scrum et le design Thinking
- Mehdi OULAD HAMMOUCH pour le déploiement PHP + notions systèmes réseaux et la sécurisation
- Philippe SCHLEGEL pour la partie Conception et UML

Vos formateurs réserveront une partie en fin de journée de cours pour vous assister, répondre à vos questions, vous conseiller pour résoudre d'éventuels blocages. Les formateurs noteront les différents livrables. Certains seront présents pour les démonstrations de fin de projet. Remontez régulièrement des informations à vos formateurs sur l'avancée de vos applications / sites (invitez les formateurs sur des plateformes collaboratives en ligne type GIT, Trello..)

Le projet doit couvrir toutes les compétences attendues dans le référentiel du Titre professionnel de Concepteur Développeur d'Applications. Le sujet / thème de l'application est libre du moment qu'il répond aux attentes énoncées dans les pages suivantes.

N° Fiche AT	Activités types	N° Fiche CP	Compétences professionnelles
1	Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité	1	Maquetter une application
		2	Développer une interface utilisateur de type desktop
		3	Développer des composants d'accès aux données
		4	Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web
		5	Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web
2	Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité	6	Concevoir une base de données
		7	Mettre en place une base de données
		8	Développer des composants dans le langage d'une base de données
3	Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité	9	Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement
		10	Concevoir une application
		11	Développer des composants métier
		12	Construire une application organisée en couches
		13	Développer une application mobile
		14	Préparer et exécuter les plans de tests d'une application
		15	Préparer et exécuter le déploiement d'une application

LIVRABLES ET ECHEANCES

Le projet devra être obligatoirement hébergé en ligne sur une adresse publique.

Vous défendrez votre projet devant un jury de professionnels multidisciplinaires lors d'une présentation de 15 minutes, un support de présentation est exigé.

09/03/2022 AVANT 12h :

- Envoi de l'URL du projet
- Les scripts / codes du site : mise en ligne sur serveur d'hébergement
- Etat de votre veille : Liste des sites de références utilisés durant le projet
- Votre Support de présentation

A upload sur le canal « Rendu Projet 3 » de votre équipe Teams

10/03/2022 : Démonstration du CRM devant un jury professionnel

Démonstration de 15 minutes avec PPT obligatoire.

La majorité de la démo s'appuie sur l'application projetée et commentée.

Règles d'ergonomie à respecter (issues de la journée de cours d'ergonomie) :

1. RESPONSIVE : Rendre le site web accessible à tous les écrans / tous les types de supports
Adapter les éléments d'interface utilisateur à la surface de l'écran (ex : menu hamburger pour mobile)
2. Assurer la rapidité et la fluidité du site web :
mise en cache et principe de cascade synchrone ou asynchrone (notions de htaccess)
3. CHARTE GRAPHIQUE / VISUEL :
Limiter le nombre de couleurs (3 couleurs maxi)
Limiter les polices de caractères
Liens bien visibles : souligner les mots cliquables, veiller à la bonne disposition des liens
(rapprochements des liens et alignements)
4. Respecter les normes de codages W3C et schéma.org
Hiérarchiser les contenus textuels (H1, H2, H3....) les attributs ALT
URL propre et sitemap.xml
5. Feed back à l'utilisateur : penser à mettre en place des messages de confirmation d'actions ou message d'erreur clairs
Mettre en place des effets légers pour améliorer l'expérience utilisateur lors d'actions : scrolling / clics, sélection
6. Usages des symboles : pré dessiner en typographie Font Awesome éviter les micro images
7. Ne pas surcharger la page de contenus inutiles, afficher que l'essentiel
Utilisation de vidéos auto hébergées (éviter liens vers vidéos externes) pour la sécurité et gérer les ressources machine
8. Garantir un usage simple et court pour accéder le plus vite possible aux informations ou aux contenus du site
Principe de l'accès à toute information du site en 3 clics maxi + navigation intuitive
9. NAVIGATION : Représenter où en est l'utilisateur dans sa navigation (Fil d'ariane)
l'utilisateur doit pouvoir se repérer facilement
10. Respecter les standards et habitudes des utilisateurs : logo en haut à gauche, retour accueil sur logo, zone de recherche en haut à droite, contact dans le footer...