

BILAN SAE 1.05

TD de Com de S1

A destination d'Amélie LEGRAND



BLAGNAC

SOMMAIRE

1. Introduction :	2
2. Bilan technique	3
2.1. Contexte et objectifs	3
2.2. Déroulement	4
2.3. Résultats	4
2.3.1. User Stories	4
2.3.2. Use Case	6
2.3.3. Personae	7
2.3.4. Maquettes d'application	9
2.3.5. User Flows	11
2.3.6. Vidéo	12
3. Bilan de gestion de projet	12
3.1. Planification	12
3.2. Tableau de volume horaire	12
3.3. Outils et modalités de communication	13
3.4. Rôles et répartitions des tâches	14
4. Bilan de compétences	14
4.1. Listes des compétences visées par la SAE	14
4.2. Auto-évaluation	15
4.3. Lien avec les ressources mobilisées	16
5. Conclusion	16



1. Introduction :

Je m'appelle **Rayan SABOUN** et je suis en première année de BUT Informatique. Mon parcours est dirigé par une forte envie d'apprendre et de développer constamment mes compétences. Cette **soif de connaissance** m'encourage à explorer des domaines variés de l'informatique. Mes goûts sont les jeux vidéo et la lecture, des domaines qui me passionnent depuis longtemps, et qui m'inspirent à travailler sur des projets interactifs et immersifs. Enfin, mes valeurs sont **le sérieux et la rigueur**. Je suis sûr que la réussite dépend de l'engagement personnel, de l'attention aux détails et de la discipline dans la gestion du temps et des tâches.

Je m'appelle **Maxens DELAS-PAILLUSSON**, j'ai 18 ans et je suis étudiant en première année de BUT Informatique à l'IUT de Blagnac. Je suis une personne **maniaque et rigoureuse**. Je suis motivé par le secteur de l'informatique, car je souhaite travailler dans la cybersécurité. J'aime le sport, les jeux vidéo et le dessin. Mes valeurs sont **le respect**, qui est la principale valeur à adopter pour moi, **la rigueur**, car il faut beaucoup de rigueur dans toute tâche à accomplir, et **la confiance**, car il est essentiel d'avoir confiance en soi et dans son équipe.

Je m'appelle **Ethan JOUSSEIN**, et je suis un étudiant de 16 ans en première année d'Informatique à l'IUT de Blagnac. Je suis passionné par les nouvelles technologies et la conception de jeux vidéo, ce domaine m'a donc attiré. En dehors de mes études, j'aime lire, jouer à des jeux vidéo et suivre les compétitions d'e-sport et de Formule 1. Ces passions démontrent ma **curiosité insatiable** et mon **énergie débordante**. Les valeurs qui me tiennent à cœur sont **le respect, l'empathie et l'apprentissage**. Le respect est primordial pour moi, car il est essentiel dans toutes les interactions humaines : bien **communiquer** et savoir **écouter** sont des compétences clés. De plus, le respect nourrit le **travail d'équipe et la coopération**. L'empathie, quant à elle, me permet de comprendre et de mieux collaborer avec les autres. Enfin, j'ai toujours cherché à enrichir ma culture générale. Toujours avide d'apprendre de nouvelles choses, je découvre parfois de véritables passions, comme la F1 ou la conception de jeux.

La SAE 1.05 s'inscrit dans le cadre de la compétence 5, "**Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs**", en particulier l'AC¹ 1, "**Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur**". L'objectif principal de cette SAE était d'évaluer notre capacité à interagir avec un client dans un contexte professionnel, à comprendre ses besoins et à les retranscrire de manière claire et précise. Tout cela afin de pouvoir

¹ Activité Compétence : tâche spécifique permettant de développer une compétence

concevoir une solution adaptée. La problématique de cette SAE peut ainsi se formuler de la manière suivante : **Comment recueillir, analyser et formaliser les besoins d'un client pour concevoir une solution qui réponde de manière optimale à ses attentes ?**

Dans le cadre de ce bilan de SAE 1.05, nous allons présenter notre travail en trois parties principales. Tout d'abord, nous commencerons par un **bilan technique**, où nous détaillerons le contexte du projet, les objectifs du client, ainsi que les actions menées et les outils utilisés tout au long de l'avancement du projet. Nous y exposerons également les résultats sous forme de schémas, de maquettes, et d'autres livrables permettant d'illustrer notre travail. Ensuite, nous aborderons le **bilan de gestion de projet**, en nous concentrant sur l'organisation du travail au sein de notre équipe. Nous reviendrons sur la planification du projet, l'utilisation d'outils de gestion du temps, ainsi que sur la répartition des tâches entre les membres. Nous mettrons également en lumière les outils et modalités de communication avec le client et au sein de l'équipe. Enfin, nous conclurons par un **bilan de compétences**, où nous ferons une auto-évaluation des compétences que nous avons acquises tout au long de cette SAE. Nous analyserons nos réussites, les difficultés rencontrées, ainsi que les stratégies mises en place pour y faire face. Nous détaillerons également le lien entre ces compétences et les ressources utilisées tout au long du projet.

2. Bilan technique

2.1. Contexte et objectifs

Notre client était le **Collège-Lycée Général et Technologique Emilie de Rodat** à Toulouse. Les professeurs se sont rendu compte que depuis l'apparition de Parcoursup, l'orientation des élèves de terminale était une source d'angoisse. Cette angoisse a fait que des élèves partent d'Emilie de Rodat. En effet, le niveau étant très bon, ils ont peur de ne pas être assez bien classés pour avoir leur vœu n°1. **Les professeurs souhaitent rassurer leurs élèves en leur montrant que le plus important n'est pas l'obtention de leur vœux mais la réussite de tout leur parcours d'étudiant.** Ils veulent donc demander aux anciens élèves de montrer qu'ils sont en réussite dans leur parcours d'étude. Emilie de Rodat nous a sollicité pour nous confier leur besoin d'un **outil technologique permettant de faciliter les échanges entre les anciens élèves et les élèves en terminale.** Optionnellement, cet outil pourrait permettre aux enseignants de savoir ce que deviennent les étudiants.

2.2. Déroulement

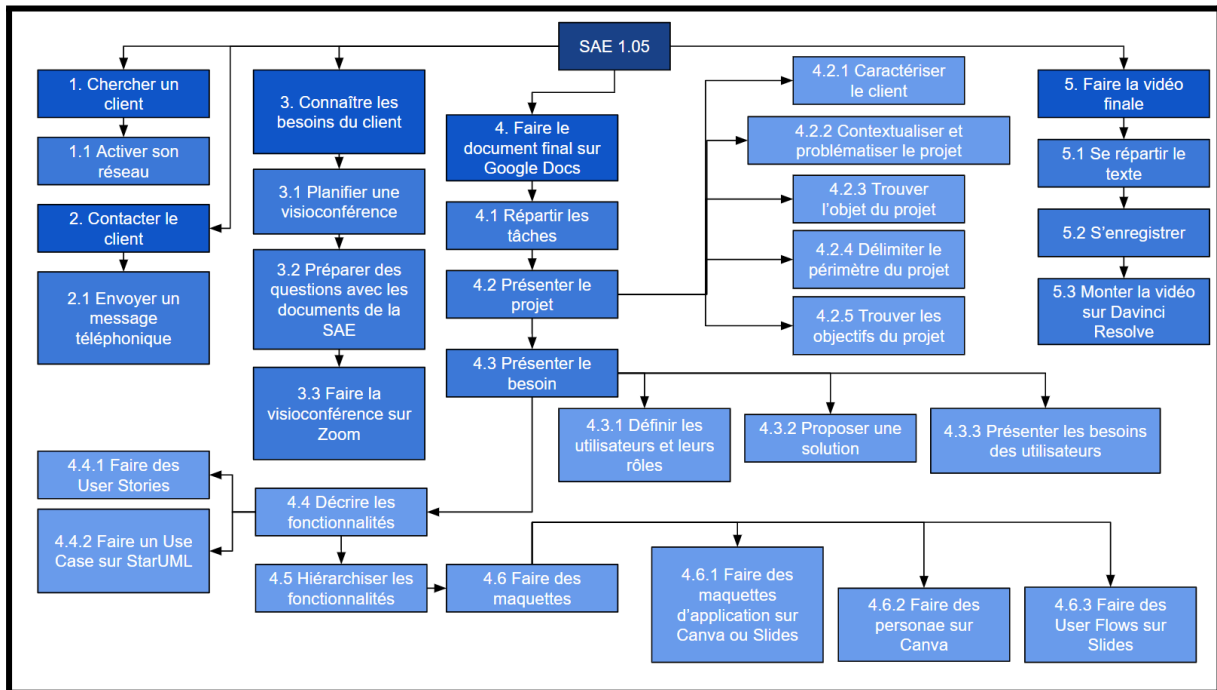


Figure 1 : Work Breakdown Structure du déroulement de notre SAE 1.05

Ci-dessus, on peut voir le **déroulement détaillé des tâches** que nous avons dû faire pour arriver au rendu final de notre SAE. Nous pouvons aussi voir les outils utilisés.

2.3. Résultats

2.3.1. User Stories²

User Stories 1 et 2 par Rayan SABOUN :

En tant que professeur, je veux pouvoir **accéder à toutes les informations** publiées par les anciens élèves afin de contrôler ce qui est partagé.

En tant que professeur, je veux pouvoir **discuter avec l'ancien élève** afin de savoir comment se passent ses années d'études.

La première fonctionnalité signifie que le professeur souhaite avoir un accès aux informations (pour garder un contrôle) que les anciens élèves partagent. La seconde fonctionnalité signifie que le professeur souhaite avoir la possibilité de communiquer directement avec l'ancien

² Description simple d'une fonctionnalité du point de vue de l'utilisateur, centrée sur ses besoins

élève pour obtenir des informations sur son parcours académique actuel.

User Stories 3 et 4 par Maxens DELAS -- PAILLUSSON :

En tant qu'élève, je veux pouvoir **accéder aux informations** que les anciens élèves veulent me transmettre afin de m'aider pour mon orientation postbac.

En tant qu'élève, je veux pouvoir **discuter avec l'ancien élève** afin de lui poser des questions et parler de mon orientation.

La première fonctionnalité, accéder aux informations, nous sert à avoir accès aux coordonnées de l'ancien élève pour pouvoir discuter. La seconde fonctionnalité, discuter, sert à pouvoir avoir une discussion entre l'élève et l'ancien élève pour avoir des informations pour sa poursuite d'étude après le bac. Par ailleurs, l'élève peut être signalé par l'ancien élève s'il parle de sujet inadéquat.

User Stories 5 et 6 par Ethan JOUSSEIN :

En tant qu'ancien élève, je veux pouvoir **donner certaines de mes informations** sur comment se passent mes années d'études afin d'aider les nouveaux élèves à s'orienter.

En tant qu'ancien élève, je veux pouvoir **discuter avec les élèves et les professeurs** afin de leur répondre et leur partager plus d'informations.

Pour un ancien élève, la fonctionnalité "donner ses informations" doit certes lui permettre de donner ses informations pour aider les lycéens mais il doit avoir un certain contrôle sur ce qu'il veut publier ou non. Il ne peut pas cacher d'informations aux professeurs (pour éviter les hors propos) mais il peut choisir de ne pas tout divulguer aux élèves. La fonctionnalité "discuter" doit lui permettre de répondre aux questions des élèves ou des professeurs (qui peuvent lui demander comment se passent ses études par exemple) et de donner plus d'informations. Il peut également signaler des questions d'élèves qui n'ont pas de rapport avec l'orientation.

2.3.2. Use Case³

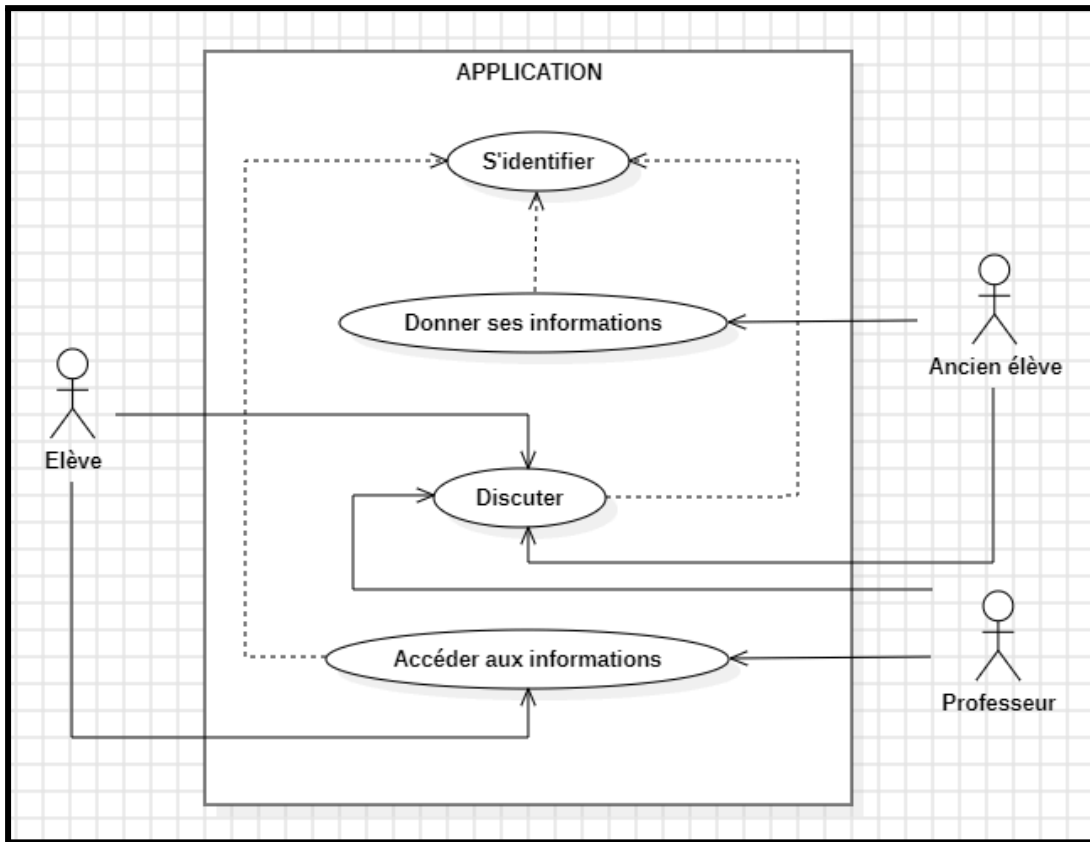



Figure 2 : Use Case de notre projet

Sur ce Use Case, on peut voir que l'ancien élève peut **Discuter** et **Donner** ses informations et que ces deux fonctionnalités nécessitent qu'il **s'identifie**. L'élève et le professeur pourront quant à eux **S'identifier**, **Accéder aux informations** de l'ancien élève et puis **Discuter** avec lui.

³ Schéma décrivant l'interaction entre un utilisateur et un système pour accomplir un objectif spécifique

2.3.3. Personae⁴



Céline Glossaire
27 ans
Professeur au lycée Dévelop
Ecolo Vie
Personnalité:
Maniaque et Autonome

DEV

“
Son but est de faire la relation entre les élèves et les anciens élèves pour le projet futur des élèves de terminal.


Ce qu'elle attend de ce site :

- Une bonne organisation
- Simple et facile à comprendre
- Pouvoir suivre le parcours des anciens élèves
- Que les informations soient bien sécurisées

Ce qu'elle redoute de ce site :

- Sécurité
- La fluidité

Figure 3 : Persona d'un professeur par Rayan



Alex J'l Dessaie
17 ans
élève de Terminal
Personnalité : Bordélique,
Intelligents, aime l'informatique
et la lecture

DEV

“
Il est en pleine recherche de sa poursuite d'étude après le bac, pour cela il aimerait voir l'expérience d'ancien élève maintenant en étude supérieur, pour pouvoir être sûr de son avenir futur.

Ce qu'il attend de ce site :

- Information claire
- Son prochain parcours d'étude

Ce qu'il redoute du site :

- Ne pas trouver son bonheur
- Sécurité

Figure 4 : Persona d'un élève par Maxens

⁴ Représentation fictive d'un utilisateur type pour guider la conception

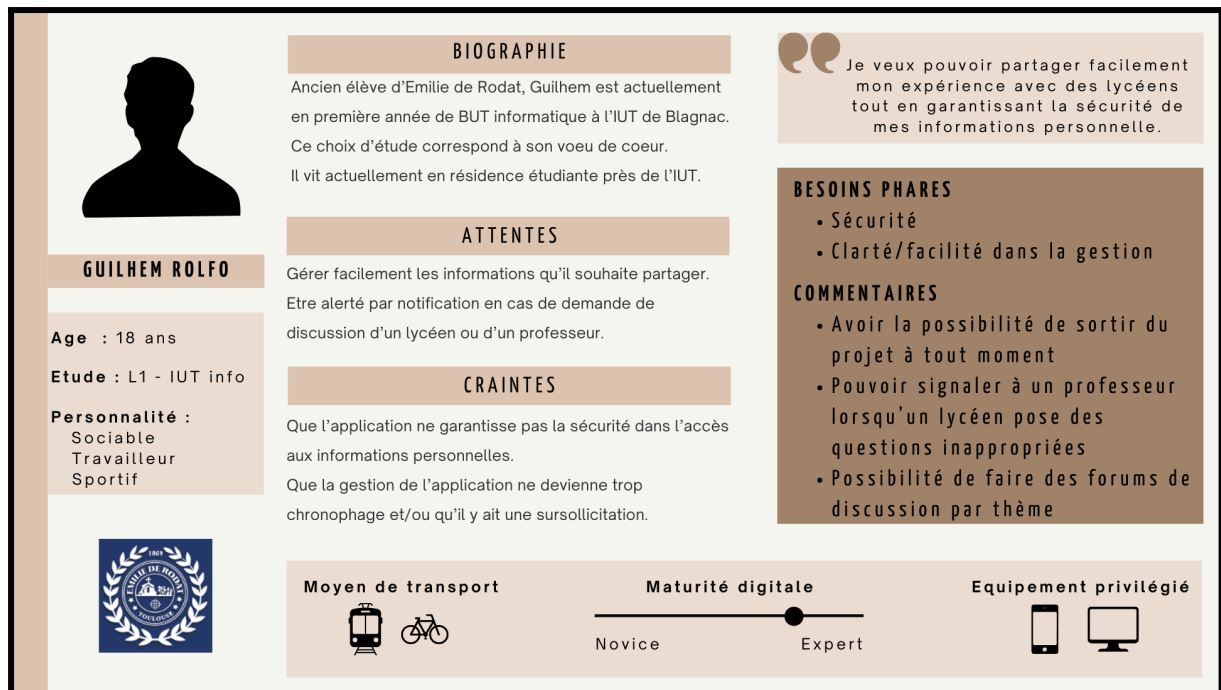
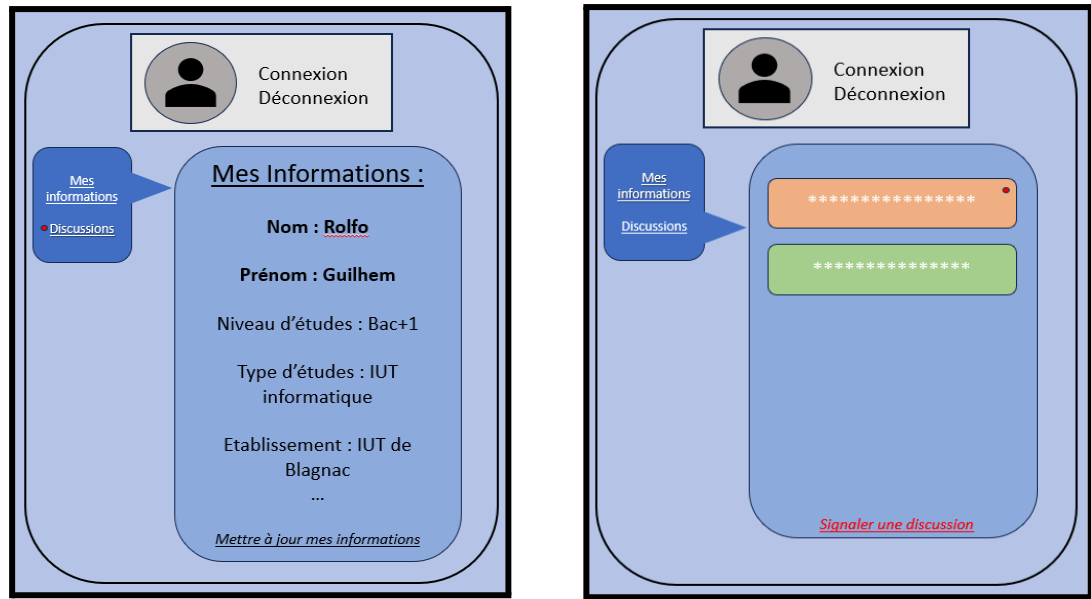


Figure 5 : Persona d'un ancien élève par Ethan

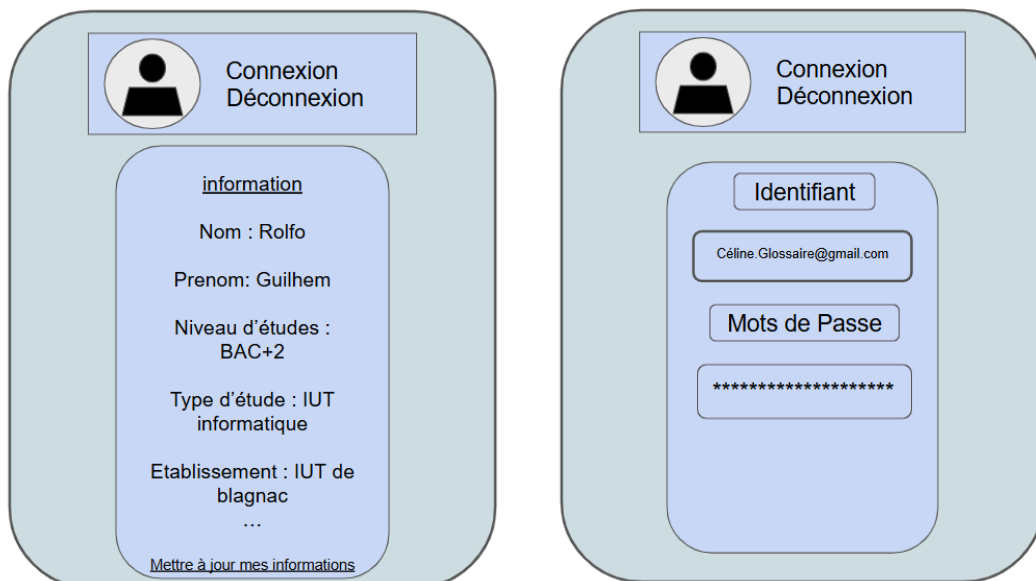
Les personae ont pour but de représenter un **utilisateur type** de notre application. Elles **répliquent les besoins** des utilisateurs et **aident à la conception** de l'application finale.

2.3.4. Maquettes d'application



Figures 6 et 7 : Maquettes de l'application vue par un ancien élève par Ethan

Ces maquettes montrent comment se présenterait l'application pour un ancien élève. On peut voir au-dessus de la page la possibilité de **se connecter ou se déconnecter**. La première maquette montre la page pour **voir et modifier ses informations** tandis que la seconde montre la page pour **discuter**. Les informations en gras sont celles que l'ancien élève a décidé de cacher pour les élèves. Les discussions en orange sont de nouvelles discussions que l'ancien élève n'a pas encore acceptées et les vertes sont celles déjà acceptées.



Figures 8 et 9 : Maquettes de l'application vue par un professeur par Rayan

La première maquette montre comment **s'identifier**. La seconde maquette montre comment le professeur peut **modifier** le niveau d'étude de l'élève.



Figures 10, 11 et 12 : Maquettes de l'application vue par un élève par Maxens

La première maquette est l'interface de **connexion** pour pouvoir accéder à l'application pour un élève. La seconde interface lui sert à pouvoir voir tous les anciens élèves que l'on peut **contacter**. Enfin, la dernière lui sert à **voir les informations** personnelles de l'ancien élève qui l'intéresse et à pouvoir **initier la discussion** avec lui.

2.3.5. User Flows⁵

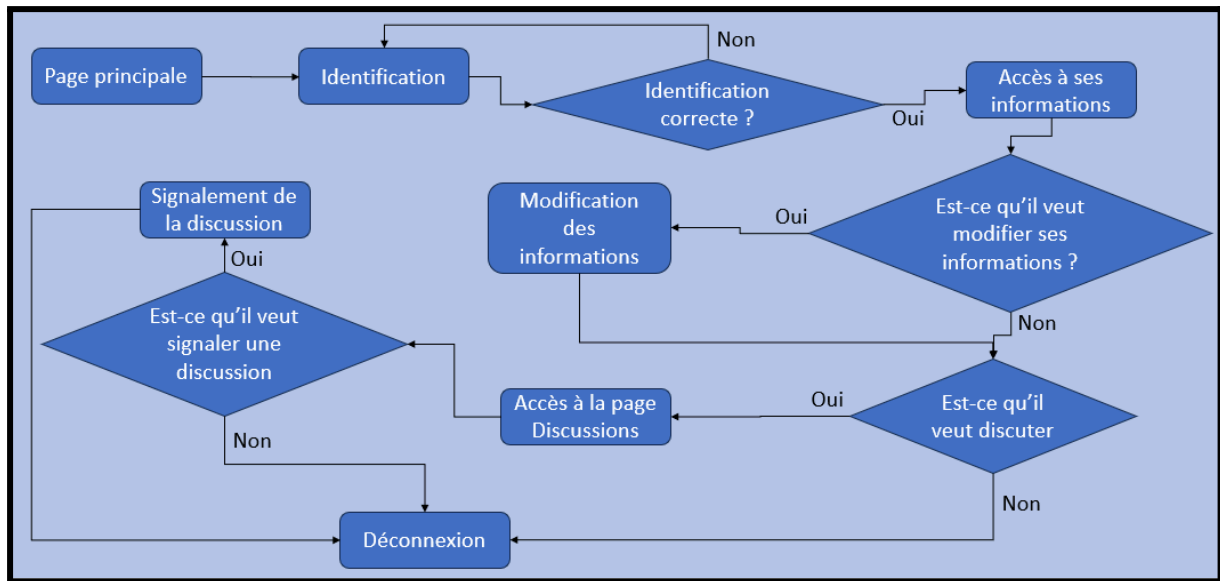


Figure 13 : User Flow d'un ancien élève par Ethan Joussein

Cet User Flow permet de voir le cheminement des actions et décisions d'un ancien élève pour arriver à un objectif (par ex. discuter)

User Flow d'un élève par Maxens Delas-Paillusson :

Pour ce User flow la fonction finale à atteindre pour l'élève est de Discuter. Pour cela il y a quelques étapes intermédiaires :

- Dans un premier temps, il va devoir s'identifier directement sur l'application.
- Dans un second temps il va aller chercher le bon contact pour potentiellement avoir les bonnes recherches attendues.
- Puis dans un troisième temps il va faire une demande de conversation avec l'ancien élève, il lui restera plus qu'à attendre le retour de celui-ci pour pouvoir discuter avec lui.

User Flow d'un professeur par Rayan Saboun :

Pour ce User Flow, la principale mission du professeur est de s'assurer que les informations des élèves soient sécurisées et que l'application fonctionne normalement. Pour cela le professeur doit passer par plusieurs étapes :

- S'identifier
- Accéder aux informations pour les vérifier
- Parfois discuter avec les anciens élèves

⁵ Diagramme illustrant les étapes qu'un utilisateur suit pour accomplir une tâche dans une interface

2.3.6. Vidéo

En plus du dossier, nous devons rendre une **vidéo qui présente notre projet en environ 10 minutes**. Voici le lien de la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=O7J-00kn7aU>

Nous avons vu qui était notre client et quel était son besoin ainsi que ce que nous avons fait concrètement pour répondre à ce dernier. Nous allons maintenant voir comment nous nous sommes organisés pour réaliser notre projet.

3. Bilan de gestion de projet

3.1. Planification

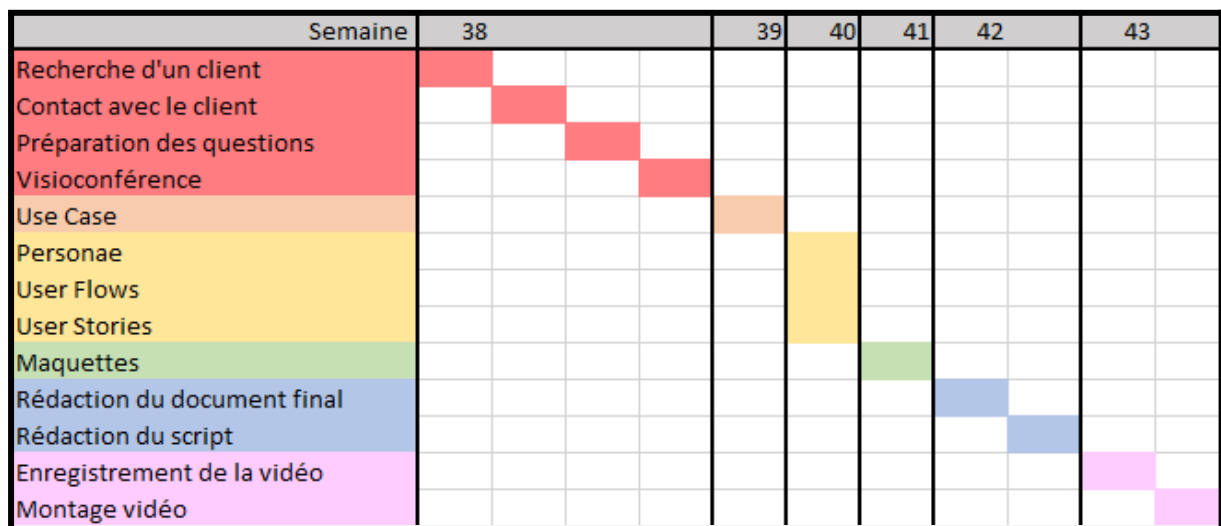


Figure 14 : Diagramme de Gantt sur Excel

Voici un diagramme de Gantt qui montre notre planification des tâches pour ce projet.

3.2. Tableau de volume horaire

Numéro de la semaine	Ethan	Rayan	Maxens
Semaine 38 (16/09 - 20/09)	3h (en groupe) : préparation des questions 30min : contact avec le client 1h30 : visio avec le client	3h (en groupe) : préparation des questions 1h30 : visio avec le client	3h (en groupe) : préparation des questions 1h30 : visio avec le client

Semaine 39 (23/09 - 27/09)	3h (en groupe) : Use Case, présentations (Arrêt maladie le mercredi 26)	4h30 (en groupe) : Use Case, présentations, visionnage d'exemples	4h30 (en groupe) : Use Case, présentations, visionnage d'exemples
Semaine 40 (30/09 - 4/10)	Arrêt maladie (0h)	3h (en groupe) : Personae, User Flows, User Stories	3h (en groupe) : Personae, User Flows, User Stories
Semaine 41 (7/10 - 11/10)	Arrêt maladie (1h30 en visio de groupe) : Maquettes 2h (rattrapage en autonomie) : Personae, User Flows, User Stories	1h30 (en groupe) : Maquettes	1h30 (en groupe) : Maquettes
Semaine 42 (14/10 - 18/10)	(Retour le 14) 4h30 (en groupe) : Document final + Script	4h30 (en groupe) : Document final + Script	4h30 (en groupe) : Document final + Script
Semaine 43 (21/10 - 25/10)	1h30 (en groupe) : enregistrement 5h (montage)	1h30 (en groupe) : enregistrement	1h30 (en groupe) : enregistrement
Total	22h30	19h30	19h30

3.3. Outils et modalités de communication

Pour prendre contact avec Mme Tuheïava, nous avons commencé par un **échange téléphonique**, car elle est la mère d'une amie d'Ethan et collègue de travail de la mère de ce dernier. Cette proximité a facilité la prise de contact et l'obtention du numéro de téléphone de la responsable du projet. Par la suite, nous avons organisé une **visioconférence sur Zoom** pour clarifier les objectifs, les problèmes et les besoins spécifiques du client. Afin d'obtenir des informations complémentaires, Ethan s'est également rendu dans son ancien établissement, où sa mère travaille, pour **discuter directement avec le directeur adjoint**, M. Bégrand.

Au sein du groupe, nous avons créé des **groupes de discussion sur Instagram et Discord** pour faciliter nos échanges. Pour la création collaborative, nous avons utilisé **Google Docs et Google Slides**, ce qui nous a permis de travailler efficacement à distance. Enfin, lorsque Ethan était hospitalisé et en convalescence chez lui, nous avons pu organiser des **appels vidéo via Instagram** afin de maintenir une communication constante et de continuer à avancer sur le projet.

3.4. Rôles et répartitions des tâches

Nous avons réparti nos tâches de manière **équitable**. Toutes les parties à faire en commun ont été rédigées **ensemble**. Pour les parties personnelles, nous avons divisé en 3 à chaque fois : 3 personae, 6 User Stories, 3 User Flows... Cependant, comme Ethan a été hospitalisé, il a pu moins participer aux parties communes. Mais grâce aux **visioconférences** et à la **mise en commun** dès son retour, il a pu rattraper et continuer à participer au document commun. De plus, comme il a fait **l'intermédiaire** avec le client et le **montage**, la répartition s'est plus ou moins équilibrée (même si le montage a pris beaucoup de temps).

Nous avons vu notre répartition des tâches et le temps qu'elles nous ont pris, ainsi que nos outils de communication. Nous allons maintenant faire un bilan des compétences apprises dans ce projet.

4. Bilan de compétences

4.1. Listes des compétences visées par la SAE

Les compétences visées par la SAE sont :

- Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur
- Maîtriser les outils de bureautique
- Caractériser une organisation
- Analyser des besoins et gérer un projet
- Modéliser et concevoir des représentations fonctionnelles
- Utiliser des outils de communication et de présentation
- Travailler en équipe et collaboration
- S'organiser et s'adapter

4.2. Auto-évaluation

Rayan :

Une de mes principales réussites a été la **bonne gestion du projet** grâce à une organisation claire et une répartition efficace des tâches. Une difficulté majeure a été de bien **coordonner les différentes étapes du projet** et de **gérer efficacement notre temps** pour respecter les délais. Pour surmonter ces difficultés, nous avons régulièrement **organisé des réunions** pour suivre l'avancement du projet et ajuster nos tâches. Nous avons utilisé Instagram pour maintenir une bonne **communication** et veiller à ce que chacun reste informé de l'évolution du travail.

Maxens :

Cette SAE m'aura permis de développer mes compétences en **communication** grâce à différentes méthodes comme : les messages entre le groupe, mail... J'aurais aussi approfondi mon **travail de groupe**, **l'organisation de groupe** ou bien même **l'utilisation des outils** pour réaliser ce projet.

Ethan :

Grâce à ma proximité avec le client, j'ai pu servir d'intermédiaire entre le groupe et l'établissement. Cela a fait que j'ai pu grandement améliorer mes compétences de **communication**. Nous avons également réussi à **s'organiser** et surtout à **s'adapter** malgré mon hospitalisation. Cette dernière m'a posé quelques difficultés car j'ai eu moins de séances pour faire mes tâches. J'ai pu combler ce problème en **travaillant de chez moi** et en faisant des **visios** avec le groupe. Cette distance a pu être remarquée car il y a quelques différences entre ce que j'ai fait et ce que le reste du groupe a fait. Cependant, la **mise en commun** effectuée à mon retour et la **cohésion** générale du groupe ont réussi à gommer la plupart des défauts. Enfin, j'ai pu améliorer mes **compétences techniques** en apprenant à faire des Use Case, Personae et également en m'améliorant en **montage**.

4.3. Lien avec les ressources mobilisées

La ressource **R1.2 Dév. Int. Web** a été mobilisée lors de l'utilisation d'outils bureautiques.

La ressource **R1.8 Gestion de projet** a été mobilisée sur les notions de clients, utilisateurs, personae, User Story, caractérisation de l'entreprise, et plus généralement les exigences de la SAE.

La ressource **R1.11 Base de la com** a été mobilisée sur les tâches concernant les interactions avec le client et l'organisation de groupe.

5. Conclusion

L'objectif principal de cette SAE était de faire **le recueil de besoin d'un client**. Nous avons d'abord **cherché un client** et avons trouvé l'établissement Emilie de Rodat. Il souhaitait mettre en relation les élèves de terminale avec des anciens élèves. Nous avons ainsi **recueilli les besoins de notre client** avant de commencer à **s'organiser** pour le rendu final. Nous avons eu un contretemps dû à l'hospitalisation d'un des membres du groupe mais avons réussi à **s'adapter**. Nous avons ainsi pu **présenter notre projet, le besoin de notre client et commencer à réfléchir à une solution** en s'aidant de diverses modélisations (User Flows, Personae...). Nous avons rendu un dossier complet ainsi qu'une vidéo expliquant notre projet.

Ce projet nous a apporté beaucoup de compétences.

Hard Skills (Compétences techniques) :

- Analyse des besoins et gestion de projet
- Modélisation et conception fonctionnelle
- Outils de communication et présentation

Soft Skills (Compétences interpersonnelles) :

- Travail en équipe et collaboration
- Adaptabilité

Ces compétences seront utiles pour notre poursuite d'études. Pour Rayan, son projet de poursuite d'étude n'est pas encore complètement défini mais cette expérience lui a permis de lui faire rendre compte des nombreux débouchés dans le domaine de l'informatique et de l'importance de certaines compétences, comme la **gestion de projet et la résolution de problèmes**. Cela l'incite à explorer davantage les différentes spécialités disponibles dans ce secteur.

Pour Maxens, son projet après l'IUT serait de partir faire un Master. Pour lui, l'importance de ces projets là, est de **mettre les étudiants en conditions réelles**, comme dans une entreprise, et pouvoir **allier travail personnel et travail d'équipe**.

Enfin, pour Ethan, il souhaite poursuivre ses études en Master spécialisé afin de devenir **concepteur de jeux vidéo**. Les compétences développées au cours de ce projet seront un atout majeur pour son futur professionnel. En effet, un concepteur doit savoir **collaborer efficacement avec son équipe, trouver des solutions collectivement, et créer des schémas** (tels que des user flows et des maquettes) pour clarifier les solutions proposées. De plus, il est essentiel **d'être à l'écoute des attentes et des besoins des joueurs**. L'exercice de recueil des besoins a donc été une expérience précieuse, lui permettant de s'améliorer à **comprendre les attentes d'un client et de concevoir des solutions adaptées** pour y répondre.

BILAN SAE 1.05

TD de Com de S1

Sources

Site de l'établissement Emilie de Rodat : <https://rodat.fr/>

Aides pour la SAE sur Webetud : <https://webetud.iut-bagnac.fr/>

Contacts

Ethan JOUSSEIN : ethan.joussein@gmail.com

Maxens DELAS--PAILLUSSON : maxstade80@gmail.com

Rayan SABOUN : rayan.saboun@gmail.com

Mots Clés :

- Communication
- Compétences
- Gestion de projet
- Maquettes
- Recueil de besoin
- Work Breakdown Structure



BLAGNAC