

# Définir les besoins pour une application de soutien scolaire



Projet

Learn@ome

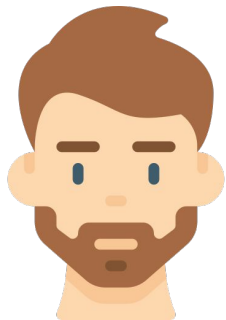
Sonia KECHIT

# Sommaire

1. L' équipe
2. Présentation du projet
3. Maquettes
4. Diagrammes cas d'usage
5. User stories
6. Tableau Kanban
7. Démonstration
8. Bilan
9. Questions

# L 'Équipe Dev4U

Thomas



Manager

8 personnes



Team développement web

Sonia



Lead développeur entité  
web

# Présentation du projet

➤ LearnHome est une association qui met en relation des enfants en difficulté scolaire avec des tuteurs bénévoles. Elle souhaite travailler avec nous sur toute la conception de son site web

➤ Leur objectif est de permettre à tout élève, où qu'il soit, d'avoir accès à un soutien scolaire à distance.

➤ Le site permettra aux élèves et à leurs bénévoles de communiquer plus facilement, directement depuis celui-ci.

➤ Mon rôle en temps que lead développeur sera de cadrer ce projet et de coordonner tous les développements avec l'équipe.

➤ La première étape est de bien définir les besoins client avant de démarrer le développement logiciel pure.

Lors de la prochaine réunion nous devons présenter:

- Les diagrammes de cas d'usage,
- Les user stories avec critères d'acceptation,
- Les maquettes du site,
- Le tableau Kanban



# Maquettes

# Maquettes

Les maquettes du site avec un design simple et au moins une maquette par page

## Qu'est-ce qu'une maquette de site web et à quoi sert-elle ?

La maquette d'un site web est une esquisse, un prototype du site web final.

Elle permet de visualiser le "schéma" du projet. Ainsi, le client pourra le valider et l'équipe en charge du projet pourra avancer.

### Contenu du projet LearnHome (Figma):

1. Une page de connexion
2. Une page tableau de bord
3. Une page interface de chat
4. Une page de calendrier
5. Une page de gestion des tâches

<https://www.notion.so/Maquettes-59abe3be2f2942ccb4713c7e054f13fe>



# Diagrammes de cas d'usage

# Diagrammes de cas d'usage

Les diagrammes de cas d'usage pour chacune des fonctionnalités majeures de chaque page

## Qu'est-ce qu'un diagramme de cas d'usage et à quoi sert-il ?

Il est utilisé pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

Il permet de décrire l'interaction entre l'acteur et le système. Il est utile pour les présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet.

### Les diagrammes de cas d'usage pour (Figma):

1. La page de connexion
2. La page tableau de bord
3. La page interface de chat
4. La page de calendrier
5. La page de gestion des tâches

<https://www.notion.so/Diagrammes-de-cas-d-usage-eeee8eb2beef4bf4b9af71fc31c1bd1b>





# User stories

# User stories

Les user stories avec critère(s) d'acceptation pour chacune des fonctionnalités, partagées dans un format standard (PDF, DOCX, XLSX).

## Qu'est-ce qu'une User story et à quoi sert-elle ?

Une user story est d'abord la description simplifiée d'un besoin. Elle met les utilisateurs finaux au centre de la discussion. Les stories favorisent la collaboration, les solutions créatives et créent une dynamique.

### Les User stories avec les critères d'acceptation ! (Notion)

- Grâce à elles, tout le monde a une compréhension commune des exigences (développeurs, parties prenantes et client).
- Pour ce projet les critères d'acceptation sont orientés scénario,
- Le modèle commun pour décrire ces critères se base sur le format anglophone Given / When / Then -> langage [Gherkin](#).

<https://www.notion.so/User-stories-44c918eee7264d3698bf9397eacf2bc8>



# Tableau Kanban

# Tableau Kanban

Un Kanban découpant le projet, de manière macro (détails techniques exclus) en blocs de fonctionnalités et sous-fonctionnalités pour le développement.

## Qu'est-ce qu'un tableau Kanban et à quoi sert-il ?

C'est un outil de gestion de projet Agile conçu pour aider à visualiser le travail d'ensemble .Il est souvent composé de cartes, de colonnes et vise à être amélioré.

Il permet de visualiser le Workflow d'une équipe, limiter les travaux "en cours", d'économiser le temps perdu en réunions inutiles et de cibler les bloqueurs.

### Le Kanban de LearnHome (Notion):

- Il est composé de 4 colonnes (To Do, In progress, Test, Done),
- Il contient 24 cartes contenant chacune une user story,
- 22 cartes contiennent des fonctionnalités indispensables (Must have) et 2 cartes contiennent des fonctionnalités importantes (Should have) -> méthode MoSCoW,
- A ce stade du projet, toutes les cartes se trouvent dans la colonne To Do.

<https://www.notion.so/75efba9508d7430e937e93c2d325cc88?v=be2481b682ef47f4bc7f9d64dacbb4c9>



# Démonstration

# Bilan

Qu'est-ce qu'il faut retenir ?

- Initiation à la gestion de projet Agile
- Mener un projet à bien grâce au travail collaboratif
- Faire participer le client tout au long du projet,
- Répondre au mieux à ses attentes (diagramme de cas d'usage et user stories),
- Donner un aperçu visuel du projet au client (maquettes)
- Avoir une vue d'ensemble du projet, optimisation du temps et limiter au maximum les travaux "En cours" (tableau Kanban)



Questions ?