



FuzeScrum

Proposition d'application de

Mentorat

Grégory-Charles Quesne



Table des matières

I. Présentation du projet.....	4
1 Objectif du projet.....	4
2 Elements hors périmètre.....	5
<i>L'exploitation des KPI.....</i>	5
<i>La création d'un référentiel par compétence.....</i>	5
<i>La création de certification par compétence.....</i>	5
3 Métriques du projet.....	5
II. Fonctionnalités.....	6
1 Fonctionnalités du projet.....	6
2 User stories et critères d'acceptation.....	8
<i>Authentification.....</i>	8
<i>Gestion de compte.....</i>	10
<i>Profil.....</i>	11
<i>Recherche.....</i>	12
<i>Contrat.....</i>	13
<i>Session.....</i>	17
<i>Visioconférence.....</i>	21
<i>Bloc-notes.....</i>	23
<i>Messagerie instantanée.....</i>	25
<i>Suivi de parcours.....</i>	26
<i>Compétence.....</i>	27
<i>Evaluation.....</i>	28
3 Métriques du projet.....	30
<i>Métriques quantitatifs.....</i>	30
<i>Métriques qualitatifs.....</i>	30
III. Solution proposée.....	31
1 Diagrammes User stories.....	31
2 Diagramme de classes.....	36
3 Nomenclature technique.....	37
4 Spécification techniques.....	38
<i>Etat des lieux.....</i>	38
<i>Premiers contats.....</i>	40

<i>Choix du framework multi-plateforme</i>	41
<i>Bilan des frameworks mobile multi-plateformes</i>	44
<i>Choix de la base données</i>	45
<i>En résumé</i>	45
5 Wireframes	46
<i>Authentification</i>	46
<i>Gestion de compte</i>	49
<i>Profil</i>	52
<i>Recherche</i>	55
<i>Contrat</i>	56
<i>Session</i>	63
<i>Visioconférence</i>	71
<i>Boc-notes</i>	74
<i>Messagerie instantanée</i>	76
<i>Suivi de parcours</i>	78
<i>Compétences</i>	80
<i>Évaluation</i>	84

I. Présentation du projet

LevelUp – Knowledge (LUK) est une application permettant de mettre en relation des personnes en recherche et partage de connaissances dans un domaine ciblé. Dans cette première version de *LUK*, nous nous concentrerons sur un domaine d'expertise unique, le développement informatique. L'application sera testée au sein même de *FuzeScrum* afin d'avoir un retour immédiat des tests utilisateurs.

Une fois *LUK* viable, l'application ciblera plusieurs catégories d'utilisateurs potentiels :

- Les Mentors (employés de la Tech, comptables, médecins...)
- Les Apprenants (employés de la Tech, comptable, médecins...)
- ... mais également les infrastructures (RH dans les entreprises, Enseignement, Santé, Start-up novatrice...)

Les avantages commerciaux de l'application peuvent être aussi diverses que nombreux en fonction de l'approche choisie : abonnement pack *Enterprise* (autonome et interne), abonnement *Free-lance/Étudiant*, abonnement pack *World Enterprise* (inter-entreprises), abonnement *RH-Recrutement* (recrutement et création d'équipe en fonction de profile type)... Au-delà de la simple valeur commerciale que peut apporter *LUK*, c'est la valeur morale véhiculée par le produit, qui en devenant un outil de suivi de carrière interne à l'entreprise, d'intégration continue des employés tant sur le plan personnel (bien-être au travail) que professionnel en mettant en avant l'investissement personnel autour d'un effort commun ou de recherche pour constituer une équipe homogène permettant ainsi la meilleure cohésion possible avec pour objectif la réalisation d'un projet avec l'humain au centre.

Avec l'utilisation d'une bonne communication commerciale sur différents flux de médias adaptés, il est envisageable que **LevelUp – Knowledge** puisse devenir une référence dans le domaine de l'évolution professionnelle individuelle et du partage de savoir inter et multi-disciplinaires.

1) Objectifs du projet

L'objectif principal de *LUK* est la mise en relation de personnes (Apprenants) à la recherche de nouvelles compétences et de personnes (Mentors) aptes à répondre à cette demande. Par l'intermédiaire d'une IA, *LUK* sera capable de trouver les meilleurs éléments à l'instant *t* en fonctions des types de compétence demandées et celles offertes.

Le deuxième objectif est d'établir une relation de confiance entre l'Apprenant et le Mentor. Il est important autant pour l'un, que pour l'autre, de se sentir suivi/écouter/accompagné, responsabilisé et investi dans cette action de mentorat. Pour se faire, un accord explicite sera rédigé et accepté entre les parties sur la durée et la fréquence des sessions de mentorat à venir, ainsi que la création d'un suivi individuel de parcours avec les objectifs atteints et à atteindre pour la séance suivante. Il sera également possible pour les deux parties d'exprimer leur satisfaction par l'intermédiaire d'évaluation d'expérience qui pourra être analysée et exploitée afin d'offrir le meilleur service.

Le troisième objectif est de mettre à disposition tous les outils nécessaires afin d'offrir une expérience à distance de même qualité qu'une séance en présentiel. Cette liste se compose : d'une visioconférence (avec partage d'écran, pour les versions desktop), un tableau de prise de notes personnelles, la programmation des prochaines sessions de mentorat, une messagerie instantanée. Bien entendu, par la suite nous pourrons ajouter d'autres outils tels qu'un tableau blanc permettant ainsi aux utilisateurs d'échanger de manière simple et rapide des schémas durant les sessions vidéo, ainsi que le partage de fichiers.

Afin d'offrir une expérience de qualité et dans les meilleures conditions, il est conseillé de développer l'application en responsive, en prenant en considération les limites techniques du smartphone qui rendraient les sessions de mentorat en visioconférence relativement inconfortables. De ce fait, il serait judicieux d'envisager une version limitée pour les smartphones et une version complète pour les supports de type tablette et desktop avec la fonction de partage d'écran.

2) Éléments hors périmètre

L'exploitation des KPI

Destinés aux services RH au sein de l'entreprise, afin de suivre l'évolution de leurs effectifs : ceux qui sont en recherche de nouvelles compétences pour évoluer au sein de leur poste, ou au contraire une recherche en vue d'une reconversion et anticiper un départ éventuel de l'employé. Mais il est également possible de constituer des équipes plus aisément en fonction des compétences de chacun des membres. Ces KPI peuvent également servir de thermomètre concernant un employé sur son savoir-être envers ses collègues, l'équipe et l'entreprise par l'intermédiaire de sa note d'évaluation.

Destinés aux chasseurs de tête, afin de trouver de potentiels candidats pour des postes disponibles et ainsi créer des équipes plus en adéquation avec les compétences et les caractères de chacun pour la réalisation d'un projet pour un client.

La création d'un référentiel par compétence

Dans le cadre d'un suivi de mentorat optimisé en fonction des compétences visées, un référentiel d'objectifs à atteindre pourra être mis à disposition des Mentors, débutants ou pas, afin d'avoir un guide de progression, une ligne de conduite à disposition pour permettre l'acquisition des nouvelles compétences des Mentorés plus simplement, avec une courbe d'apprentissage logique, et surtout une uniformisation des cycles de mentorat et d'appellations des différentes compétences et autres objectifs à atteindre.

La création de certification par compétence

Avec l'objectif de devenir une référence dans l'accompagnement de la montée de compétences, LUK peut proposer, à terme, une certification par compétence élaborée en partenariat avec les mentors les plus expérimentés. Cette dernière aura pour effet auprès des Apprenants d'atteindre un objectif « physique » avec une reconnaissance de son expérience acquises.

Le passage des ces certifications sera indépendante des sessions de mentorat, mais toutefois accessible par l'Apprenant et obligatoire pour un futur Mentor dans cette compétence, gage de légitimité envers son Apprenant.

3) Métriques du projet

Nous pourrons mesurer l'évolution de la réussite du projet par l'intermédiaire de 4 phases :

- Les retours qualitatifs des tests utilisateur durant la période d'apprentissage du projet.
- Les retours qualitatifs émanant de la campagne de publicité et de tests d'une version bêta gratuite précédant la sortie officiel de l'application.

- Les retours quantitatifs et qualitatifs des utilisateurs après 3 mois la sortie de l'application.
- Les retours quantitatifs et qualitatifs des utilisateurs tous les 3 mois qui suivent afin d'ajuster l'évolution du produit.

II. Fonctionnalités

Dans cette partie, nous ne traiterons qu'uniquement les fonctionnalités minimum qui rendront l'application viable.

1) Fonctionnalités du projet

Authentification

- Connexion à l'application
- Déconnexion à l'application
- Demander la réinitialisation du mot de passe
- Réinitialiser mot de passe
- Se souvenir de l'utilisateur

Gestion de compte

- Création d'un compte
- Suppression de compte

Profil

- Créer profil utilisateur
- Modifier profil utilisateur
- Afficher mon profil utilisateur
- Consulter profil d'un utilisateur
- Interchanger mon profil utilisateur Mentor et Apprenant

Recherche

- Recherche par compétence
- Recherche d'un profil utilisateur

Contrat

- Créer un contrat
- Résilier un contrat
- Modifier un contrat
- Valider un contrat
- Demander à changer de mentor
- Accepter le contrat par le nouveau mentor

Session

- Créer session
- Modifier session
- Valider session
- Supprimer session
- Accéder à session
- Achever session
- Afficher historique des sessions
- Enregistrer compte rendu session

Visioconférence

- Ouvrir une session vidéo
- Modifier l'accès à la webcam
- Modifier l'accès au micro
- Partager son écran

Bloc-notes

- Afficher le bloc-notes
- Masquer le bloc-notes
- Ajouter du texte
- Ajouter un lien
- Exporter le bloc-notes au format pdf

Messagerie instantanée

- Afficher la messagerie instantanée
- Masquer la messagerie instantanée
- Envoyer un message instantané durant une session de mentorat
- Partager un lien

Suivi de parcours

- Consulter mon suivi de parcours - Apprenant
- Consulter les suivis de parcours - Mentor
- Afficher tableau montée en compétences

Compétence

- Créer une compétence à valider
- Modifier une compétence à valider
- Supprimer une compétence
- Valider une compétence

Évaluation

- Évaluer une session et un utilisateur
- Évaluer l'application

2) User stories et critères d'acceptation

Authentification

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux me connecter à l'application, afin d'accéder à mon compte depuis n'importe quel support.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : saisit mon e-mail et mon mot de passe
WHEN : demande à me connecter
THEN : le système vérifie l'existence de l'e-mail et le mot de passe lié
AND : ouvre une session utilisateur

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : saisit un e-mail non valide et/ou mot de passe non valide
WHEN : demande à me connecter
THEN : le système vérifie l'existence de l'identifiant et le mot de passe lié
AND : affiche un message d'erreur : E-mail/Mot de passe non valide
AND : n'ouvre pas de session utilisateur

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir me déconnecter de l'application afin que personne ne puisse accéder à mon compte en mon absence.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je demande à me déconnecter
THEN : le système ferme ma session utilisateur
AND : affiche le message : Déconnexion effectuée
AND : je suis redirigé vers l'authentification

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir demander à réinitialiser mon mot de passe afin de pouvoir changer mon mot de passe en cas d'oubli.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
WHEN : je demande à réinitialiser mon mot de passe
AND : saisit un e-mail valide
THEN : le système vérifie l'existence de mon e-mail
AND : m'envoie un e-mail à cette adresse mail avec un lien pour réinitialiser mon mot de passe

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
WHEN : je demande à réinitialiser mon mot de passe
AND : saisis un e-mail non valide
THEN : le système vérifie l'existence de mon e-mail
AND : affiche un message d'erreur : E-mail inconnu

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux réinitialiser mon mot de passe afin de pouvoir me connecter de nouveau à l'application.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : ai envoyé une demande de réinitialisation de mot de passe
WHEN : je clique sur le lien fournit dans le mail de réinitialisation de mot de passe
THEN : je suis redirigé vers Réinitialisation mot de passe
AND : saisis mon nouveau mot de passe
AND : confirme ce nouveau mot de passe
AND : le système enregistre mon nouveau mot de passe sur mon compte

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux que l'application se souvienne de moi afin d'être connecté automatiquement à chaque visite sur un appareil.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je saisis mon e-mail et mon mot de passe valide
AND : sélectionne Se souvenir de moi
THEN : le système vérifie mon e-mail et mon mot de passe
AND : enregistre l'option connexion automatique
AND : ouvre une session utilisateur

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je saisis mon e-mail et/ou mon mot de passe non valide
AND : sélectionne Se souvenir de moi
THEN : le système vérifie mon e-mail et mon mot de passe
AND : affiche un message d'erreur : E-mail/Mot de passe non valide

Gestion de compte

User Story : En tant qu'invité, je veux créer mon compte **afin** de pouvoir avoir accès à l'application

Critères d'acceptation 1

GIVEN : je n'ai pas de compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je clique sur Créer un compte
AND : saisis mon e-mail, mon mot de passe et le type de profil
THEN : le système vérifie l'inexistence de l'e-mail
AND : crée un nouveau compte
AND : me redirige vers Éditer profil

Critères d'acceptation 2

GIVEN : je n'ai pas de compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je clique sur Créer un compte
AND : saisis mon e-mail et mon mot de passe
THEN : le système vérifie l'existence de l'e-mail
AND : affiche un message d'erreur : E-mail déjà existant

User Story : En tant qu'invité, je veux créer mon compte **afin** de pouvoir avoir accès à l'application en tant qu'administrateur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : je n'ai pas de compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je clique sur Créer un compte
AND : saisis mon e-mail, mon mot de passe et le type de profil Administrateur
AND : saisis le mot de passe accès administrateur
THEN : le système vérifie et valide le mot de passe accès administrateur
AND : vérifie l'inexistence de l'e-mail
AND : crée un nouveau compte
AND : me redirige vers Tableau de bord

Critères d'acceptation 2

GIVEN : je n'ai pas de compte utilisateur
AND : suis sur Authentification
WHEN : je clique sur Créer un compte
AND : saisis mon e-mail, mon mot de passe et le type de profil Administrateur
AND : saisis le mot de passe accès administrateur
THEN : le système vérifie et ne valide pas le mot de passe accès administrateur
AND : affiche le message : mot de passe administrateur erroné - création compte administrateur impossible

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux supprimer mon compte afin de supprimer mon compte et toutes les données qui lui sont liées.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je clique sur Supprimer compte
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système ferme la session utilisateur
AND : efface le compte, le profil et les contrats
AND : affiche le message : Votre compte a bien été supprimé
AND : envoie un e-mail Enquête satisfaction
AND : me redirige vers Authentification

Profil

User Story : En tant qu'invité, je veux éditer mon profil afin d'enregistrer mes informations personnelles.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : je viens de créer un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : suis redirigé sur Profil
WHEN : je saisis les champs Pseudo, Nom, Prénom, Biographie, Poste occupé, Compétences acquises, Compétences recherchées
AND : clique sur Enregister
THEN : le système enregistre les informations dans le profil utilisateur
AND : affiche le message : Vos informations sont enregistrées

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux modifier mon profil afin de mettre à jour mes informations.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : suis sur Profil
WHEN : je modifie au moins un champ
AND : clique sur Enregister
THEN : le système enregistre les modifications
AND : affiche le message : Vos informations sont actualisées

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux afficher mon profil afin de connaître les informations que j'ai enregistrées.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je clique sur Mon profil
THEN : je suis redirigé vers mon profil

User Story : En tant que mentor et apprenant, je veux sélectionner mon statut **afin** de d'accéder aux fonctionnalités correspondant à mon statut.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : possède le statut Mentor ET Apprenant
AND : suis connecté
WHEN : je clique sur Changer statut
THEN : le système charge les informations liées à mon statut
AND : me redirige vers mon Tableau de bord de Mentor OU d'Apprenant

Recherche

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux rechercher une compétence **afin** de connaître sa disponibilité.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je saisie une valeur dans la Barre de recherche
AND : sélectionne Compétence
AND : clique sur Rechercher
THEN : le système interroge la base de données
AND : trouve un ou plusieurs résultats
AND : affiche le ou les résultats

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je saisie une valeur dans la Barre de recherche
AND : sélectionne Compétence
AND : clique sur Rechercher
THEN : le système interroge la base de données
AND : trouve aucun résultat
AND : affiche le message : Cette compétence n'est pas disponible actuellement

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux rechercher un utilisateur **afin** de pouvoir accéder à son profil.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je saisie le nom d'un utilisateur dans la Barre de recherche
AND : sélectionne Utilisateur
AND : clique sur Rechercher
THEN : le système trouve un ou plusieurs résultats
AND : affiche le ou les résultats

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
WHEN : je saisis le nom d'un utilisateur dans la Barre de recherche
AND : sélectionne Utilisateur
AND : clique sur Rechercher
THEN : le système trouve aucun résultat
AND : affiche le message : Désolé, il n'y a aucun résultat

Contrat

User Story : En tant que mentor, je souhaite créer un contrat de mentorat afin de pouvoir débuter un cycle de mentorat avec un apprenant.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : suis sur Nouveau contrat
WHEN : je saisis le nom de l'apprenant, la liste des compétences à valider, la durée du contrat et la périodicité des sessions de mentorat
AND : clique sur Proposer
THEN : le système trouve l'existence de l'utilisateur apprenant
AND : crée le contrat temporaire en attente de validation
AND : affiche le message : La proposition de contrat a été envoyé
AND : envoie un e-mail à l'apprenant avec un lien pour valider le contrat

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : suis sur Nouveau contrat
WHEN : je saisis le nom de l'apprenant, la liste des compétences à valider, la durée du contrat et la périodicité des sessions de mentorat
AND : clique sur Proposer
THEN : le système ne trouve pas l'existence de l'utilisateur apprenant
AND : affiche le message : Impossible de créer ce contrat – Utilisateur inconnu

User Story : En tant qu'apprenant avec un contrat, je souhaite résilier mon contrat **afin** de mettre fin au cycle de mentorat de manière anticipée.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur Contrat
WHEN : je clique sur Résilier contrat
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système ne valide pas la compétence en cours d'apprentissage dans le profil de l'apprenant
AND : supprime le contrat
AND : envoie un e-mail au Mentor ET à l'apprenant pour les avertir de la rupture de contrat
AND : suis redirigé vers Avis

User Story : En tant que mentor avec un ou plusieurs contrats, je souhaite résilier mon contrat **afin** de mettre fin au cycle de mentorat de manière anticipée.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un ou plusieurs contrats
AND : suis sur Liste contrat
WHEN : je clique sur le Contrat choisi
AND : clique sur Résilier contrat
AND : clique sur Compétences validées
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système valide la compétence en cours d'apprentissage dans le profil de l'apprenant
AND : supprime le contrat
AND : envoie un e-mail au mentor ET à l'apprenant pour les avertir de la rupture de contrat
AND : envoie un e-mail à l'apprenant pour l'avertir de la validation de sa compétence et son ajout dans son profil
AND : suis redirigé vers Avis

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un ou plusieurs contrats
AND : suis sur Liste contrat
WHEN : je clique sur le Contrat choisi
AND : clique sur Résilier contrat
AND : clique sur Compétences non validées
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système ne valide pas la compétence en cours d'apprentissage dans le profil de l'apprenant
AND : supprime le contrat
AND : envoie un e-mail au mentor ET à l'apprenant pour les avertir de la rupture de contrat
AND : suis redirigé vers Avis

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite modifier mon contrat **afin** de mettre à jour ses informations.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un ou plusieurs contrats
AND : suis sur Contrat
WHEN : je clique sur Modifier contrat
AND : modifie les champs durée de contrat ET/OU périodicité sessions
AND : clique sur Proposer modification
THEN : le système crée un contrat temporaire en attente de validation
AND : envoie un e-mail à l'autre utilisateur avec un lien pour valider les modifications
AND : affiche un message : Les modifications sont prises en compte et en attente de validation

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite valider un contrat **afin** de pouvoir commencer le cycle de mentorat.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat en attente de validation
AND : ai reçu un mail pour valider les informations du contrat
WHEN : je clique sur le lien de validation du contrat
THEN : le système modifie le contrat en temporaire en contrat validé
AND : suis redirigé vers Contrat
AND : le système envoie un e-mail au mentor pour l'avertir de la validation du contrat
AND : affiche le message : Le nouveau contrat de mentorat est accepté par les deux parties.
Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat en attente de validation
AND : ai reçu un e-mail pour valider les informations du contrat
WHEN : je clique sur le lien de refus du contrat
THEN : le système supprime le contrat temporaire
AND : envoie un e-mail au mentor pour l'avertir du refus du contrat

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite valider une modification **afin** de pouvoir poursuivre le cycle de mentorat.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat modifié en attente de validation
AND : ai reçu un e-mail pour valider les modifications du contrat
WHEN : je clique sur le lien d'acceptation des modifications
THEN : le système modifie le contrat en temporaire en contrat validé
AND : suis redirigé vers Contrat
AND : le système envoie un e-mail au mentor OU à l'apprenant pour l'avertir de la validation du contrat
AND : affiche le message : Le contrat de mentorat modifié est accepté par les deux parties.
Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite changer de mentor **afin** de poursuivre ma montée en compétence.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat validé
AND : suis sur Contrat
WHEN : je clique sur Changer mentor
AND : sélectionne le motif du changement
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système enregistre la demande
AND : supprime toutes les sessions programmées
AND : recherche les mentors avec les compétences liées au contrat
AND : envoie e-mail à chaque mentor avec les termes du contrat en cours et un lien d'acceptation et de refus
AND : affiche le message : Votre demande pour changer de mentor est enregistrée

User Story : En tant que mentor, je souhaite accepter un contrat **afin** de reprendre un contrat déjà existant et poursuivre le cycle pour l'apprenant.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : ai reçu un mail de demande de changement de mentor
WHEN : je clique sur le lien d'acceptation
THEN : le système vérifie que le contrat n'a pas déjà été accepté
AND : modifie le nom du mentor sur le contrat
AND : envoie un e-mail à l'apprenant pour l'informer du changement de mentor
AND : envoie un e-mail à l'apprenant pour programmer la première session
AND : me redirige vers Liste contrat mis à jour
AND : affiche le message : Le contrat de mentorat modifié est accepté par les deux parties.
Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : ai reçu un mail de demande de changement de mentor
WHEN : je clique sur le lien d'acceptation
THEN : le système vérifie que le contrat a été accepté
AND : me redirige vers Liste contrat
AND : affiche le message : Désolé, le contrat a déjà été accepté

Session

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite créer une nouvelle session de mentorat **afin** de pouvoir échanger avec mon mentor/apprenant.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur Session
WHEN : je clique sur Créer session
AND : saisie les champs date session, heure session, objet session et sujets à aborder
THEN : le système crée un événement temporaire session en attente de validation
AND : envoie un e-mail au mentor/apprenant avec un lien pour valider la session
AND : affiche le message : Session de mentorat créée – Attente d'acceptation par votre mentor/apprenant

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite modifier une session de mentorat **afin** de mettre à jour les informations

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : possède une session programmée
AND : suis sur Session
WHEN : je sélectionne la session
AND : clique sur Modifier
AND : modifie au moins un des champs date session, heure session, objet session et sujets à aborder
AND : clique sur Modifier
THEN : le système crée une session temporaire en attente de validation
AND : envoie un e-mail au mentor/apprenant avec un lien de confirmation des modifications
AND : affiche le message : Session de mentorat modifiée – Attente d'acceptation par votre mentor/apprenant

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite accepter une session de mentorat **afin** de confirmer ma présence à cette session.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : possède une session de mentorat en attente de validation
AND : ai reçu un e-mail de validation de session de mentorat avec les informations concernant la session
WHEN : je clique sur le lien de confirmation de la programmation de la session
THEN : le système modifie la session temporaire en session validée
AND : envoie un e-mail au mentor ET apprenant informant de la session validée
AND : me redirige vers sur Sessions
AND : affiche la session validée
AND : affiche le message : Session validée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite supprimer une session de mentorat **afin** d'annuler ma présence à cette session.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : possède une session de mentorat en attente de validation
AND : ai reçu un e-mail de validation de session de mentorat avec toutes les informations concernant la session
WHEN : je clique sur le lien de refus de la programmation de la session en attente de validation
THEN : le système supprime la session temporaire
AND : envoie un e-mail au mentor/apprenant l'information du refus de la session de mentorat
AND : me redirige vers sur Sessions
AND : affiche le message : Session de mentorat supprimée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session validée, je souhaite démarrer ma session **afin** d'entrer en contact avec un autre utilisateur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : possède une session validée
AND : je suis sur Sessions
WHEN : je clique Rejoindre
THEN : le système vérifie la bande passante acceptable du réseau internet
AND : ouvre une session de mentorat
AND : me redirige vers Session en cours

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : possède une session validée
AND : suis sur Sessions
WHEN : je clique sur Rejoindre
THEN : le système vérifie la bande passante insuffisante du réseau internet
AND : ouvre une session de mentorat
AND : me redirige vers Session en cours
AND : affiche message : Connexion faible – Vidéo désactivée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session de mentorat en cours, je souhaite achever la session **afin** d'interrompre la session.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur Session en cours
WHEN : je clique sur Quitter
AND : clique sur Confirmer
THEN: le système ferme la Visioconférence, le Bloc-notes, la messagerie instantanée
AND : affiche le message : Session de mentorat achevée
AND : redirige le mentor vers Compte-rendu session
AND : redirige l'apprenant vers Avis

User Story : En tant qu'apprenant avec un contrat, je souhaite consulter l'historique de mes sessions **afin** de prendre connaissance de mon évolution.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
WHEN : je clique sur Historique des sessions
THEN : le système récupère l'ensemble des sessions avec son compte-rendu lié à mon contrat
AND : affiche les résultats dans Historique des sessions

User Story : En tant que mentor avec un contrat, je souhaite consulter l'historique de mes sessions **afin** de prendre connaissance de l'évolution de mon apprenant.

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un ou plusieurs contrats
AND : suis sur Liste contrats
WHEN : je sélectionne le Contrat désiré
AND : clique sur Historique des sessions
THEN : le système récupère l'ensemble des sessions avec son compte-rendu lié à mon contrat
AND : affiche les résultats dans Historique des sessions

User Story : En tant que mentor, je souhaite remplir un compte-rendu de session **afin** de partager à mon apprenant mes remarques et l'évolution de ses compétences.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un ou plusieurs contrat
AND : clôture une session de mentorat
AND : suis sur Compte-rendu
WHEN : je saisis les champs Résumé session, Objectifs prochaine session
AND : coche la OU les Compétences validées
AND : clique sur Envoyer
THEN : le Système enregistre le compte-rendu
AND : met à jour les compétence, si besoin
AND : lie le Compte-rendu à la session achevée
AND : envoie un e-mail au mentoré avec le compte-rendu
THEN : affiche le message : Le compte-rendu a été enregistré

User Story : En tant qu'utilisateur, je souhaite recevoir une alerte de session **afin** de me rappeler que je n'ai pas eu de session de mentorat depuis une certaine période.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : J'ai un compte Utilisateur
AND : possède un ou plusieurs contrats
AND : n'ai pas eu de session depuis un certain temps
WHEN : la période entre la dernière session et aujourd'hui est égale moins un jour à la périodicité definie dans le contrat
THEN : le système envoie un email au mentor ET à l'apprenant pour les informer.
AND : envoie une notification sur le Tableau de bord du mentor ET de l'apprenant

Visioconférence

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite activer ma webcam pendant la session **afin** de permettre à mon interlocuteur de me voir.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la webcam est désactivée
WHEN : je clique sur Vidéo
THEN : le système vérifie la bande passante acceptable du réseau internet
AND : active ma webcam
AND : modifie l'icône Vidéo en statut actif

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la webcam est désactivée
WHEN : je clique sur Vidéo
THEN : le système vérifie la bande passante insuffisante du réseau internet
AND : affiche message : Connexion faible – Vidéo désactivée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite désactiver ma webcam pendant la session **afin** de ne plus permettre à mon interlocuteur de me voir.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la webcam est activée
WHEN : je clique sur Vidéo
THEN : le système désactive ma webcam
AND : modifie l'icône Vidéo en statut inactif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite activer mon micro pendant la session **afin** de permettre à mon interlocuteur de m'entendre.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le micro est désactivé
WHEN : je clique sur Micro
THEN : le système active mon micro
AND : modifie l'icône Micro en statut actif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite désactiver mon micro pendant la session **afin** de ne plus permettre à mon interlocuteur de m'entendre.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le micro est activé
WHEN : je clique sur Micro
THEN : le système désactive mon micro
AND : modifie l'icône Micro en statut inactif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite partager mon écran **afin** que mon interlocuteur puisse voir le contenu de mon écran.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté sur un ordinateur
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la webcam est activée
AND : le Partage d'écran est désactivé
WHEN : je clique sur Partage écran
THEN : le système active le partage d'écran
AND : le système désactive la webcam
AND : modifie l'icône Partage écran en statut actif
AND : affiche le message : Partage d'écran activé

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite arrêter de partager mon écran **afin** que mon interlocuteur puisse me voir.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté sur un ordinateur
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la webcam est désactivée
AND : le Partage d'écran est activé
WHEN : je clique sur Partage écran
THEN : le système désactive le partage d'écran
AND : active la webcam
AND : modifie l'icône Partage écran en statut inactif
AND : affiche le message : Partage d'écran désactivé

Bloc-notes

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite accéder à mon bloc-notes **afin** de voir le contenu du Bloc-notes.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le Bloc-notes est désactivé
WHEN : je clique sur le Bloc-notes
THEN : le système affiche le Bloc-notes
AND : modifie l'icône Bloc-notes en statut actif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite masquer mon bloc-notes **afin** de gagner de la place sur mon écran.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le Bloc-notes est activé
WHEN : je clique sur le Bloc-notes
THEN : le système masque le Bloc-notes
AND : modifie l'icône Bloc-notes en statut inactif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite écrire dans mon bloc-notes **afin** de prendre des notes.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le Bloc-notes est activé
WHEN : je clique sur la zone du Bloc-notes
AND : saisie du texte
THEN : le système affiche le texte dans le Bloc-notes

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite ajouter un lien web dans mon bloc-notes **afin** de me rendre sur page web.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le Bloc-notes est activé
WHEN : je clique sur la zone du Bloc-notes
AND : saisie un lien web
THEN : le système convertit le texte en lien web cliquable
AND : affiche le texte avec un typage lien web

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite exporter mon bloc-notes **afin** de garder ma prise de notes sur mon disque dur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : le Bloc-notes est activé
WHEN : je clique sur Export
AND : sélectionne le chemin de destination du fichier
AND : clique sur Valider
THEN : le système convertit le contenu du Bloc-notes en pdf format A5
AND : nomme le fichier avec le pattern dateSession_mentor_apprenant.pdf
AND : enregistre le fichier
AND : affiche le message : Le bloc-notes a été enregistré

Messagerie instantanée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite accéder à la messagerie instantanée **afin** de pouvoir communiquer par écrit avec mon interlocuteur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la Messagerie instantanée est désactivée
WHEN : je clique sur l'icône Message
THEN : le système affiche la messagerie instantanée
AND : modifie l'icône Message en statut actif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite masquer la messagerie instantanée **afin** de gagner de la place sur mon écran.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la Messagerie instantanée est activée
WHEN : je clique sur Message
THEN : le système masque la messagerie instantanée
AND : modifie l'icône Message en statut inactif

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite envoyer un message instantané **afin** de communiquer par écrit avec mon interlocuteur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la Messagerie instantanée est activée
WHEN : je saisis un texte dans la Barre de saisie
AND : clique sur Envoyer
THEN : le système envoie le message à mon interlocuteur
AND : affiche le message sur la zone d'échange des deux interlocuteurs

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite ajouter un lien web dans un message instantané **afin** de partager une page web à mon interlocuteur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec mon interlocuteur
AND : possède une session validée
AND : suis sur Session en cours
AND : la Messagerie instantanée est activée
WHEN : je saisis un texte de type lien web
AND : clique sur Envoyer
THEN : le système convertit le texte en lien web cliquable
AND : affiche le texte avec un typage lien web sur la zone d'échange des deux interlocuteurs

Suivi de parcours

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite afficher mon suivi de parcours **afin** de connaître ma progression.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur mon Profil
WHEN : je clique sur Suivi de parcours
THEN : le système affiche la liste des compte-rendus de session, la liste des compétences et la courbe de progression d'acquisition des compétences

User Story : En tant que mentor, je souhaite afficher le suivi de parcours d'un apprenant **afin** de connaître sa progression.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat avec l'apprenant
AND : suis sur mon Liste contrats
WHEN : sélectionne un apprenant
AND : clique sur Suivi de parcours
THEN : le système affiche le contrat, la liste des compte-rendus de session, la liste des compétences et la courbe de progression d'acquisition des compétences

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite afficher le tableau de montée en compétence **afin** de connaître ma progression de manière rapide et visuelle.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
WHEN : je suis sur mon Tableau de bord
THEN : le système affiche la courbe de progression d'acquisition des compétences, la liste des compétences à valider

Compétences

User Story : En tant que mentor, je souhaite ajouter une compétence au contrat **afin** de définir une nouvelle compétence à acquérir.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur le Contrat d'un apprenant
WHEN : je clique sur Ajouter compétence
AND : saisis le nom de la compétence
AND : clique sur Ajouter
THEN : le système enregistre la compétence sur le contrat
AND : définit le statut Non-validé à la compétence
AND : affiche la compétence dans Liste compétences

User Story : En tant que mentor, je souhaite modifier une compétence au contrat **afin** de redéfinir une compétence à acquérir.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur le Contrat d'un apprenant
WHEN : je sélectionne la compétence à modifier
AND : clique sur Modifier compétence
AND : saisis le nouvel intitulé de la compétence
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système met à jour la compétence sur le contrat
AND : affiche la compétence dans Liste compétences

User Story : En tant que mentor, je souhaite supprimer une compétence au contrat **afin** de retirer la compétence à acquérir du contrat.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur le Contrat d'un apprenant
WHEN : je sélectionne la compétence à supprimer
AND : clique sur Supprimer compétence
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système supprime la compétence du contrat

User Story : En tant que mentor, je souhaite valider une compétence au contrat **afin** de confirmer l'acquisition de cette compétence auprès de l'apprenant.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur le Compte-rendu de session
WHEN : je sélectionne la compétence à valider
AND : clique sur Valider compétence
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système définit le statut Validé à la compétence
AND : affiche la compétence dans Liste compétences
AND : envoie une notification à l'apprenant

Évaluation

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite évaluer la session de mentorat **afin** d'informer le gestionnaire de l'application de la qualité de la session.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : achève une session validée
AND : suis sur Avis
WHEN : je remplis les champs note évaluation et avis sur la session
AND : clique sur Envoyer
THEN : le système enregistre l'avis
AND : envoie une notification au gestionnaire de l'application
AND : affiche le message : Merci d'avoir donné votre avis, cela compte beaucoup.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite évaluer l'autre utilisateur du contrat **afin** d'informer la communauté mon avis sur cet utilisateur.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte Apprenant
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : achève une session validée
AND : suis sur Avis
WHEN : je remplis les champs note évaluation et avis sur le mentor
AND : clique sur Envoyer
THEN : le système enregistre l'avis
AND : met à jour évaluation du Mentor
AND : affiche le message : Merci d'avoir donné votre avis, cela compte beaucoup.

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte Mentor
AND : suis connecté
AND : possède un contrat
AND : suis sur Liste contrats
AND : sélectionne un Profil d'apprenant
WHEN : je clique sur Avis
AND : saisie les champs note évaluation et avis sur l'apprenant
AND : clique sur Envoyer
THEN : le système enregistre l'avis
AND : met à jour évaluation de l'apprenant
AND : affiche le message : Merci d'avoir donné votre avis, cela compte beaucoup.

User Story : En tant qu'utilisateur, je souhaite remplir un formulaire de satisfaction **afin** de donner mon avis sur l'application.

Critères d'acceptation 1

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
WHEN : je clique sur Désinstaller
AND : clique sur Confirmer
THEN : le système me redirige vers Avis
AND : désinstalle l'application

Critères d'acceptation 2

GIVEN : j'ai un compte utilisateur
AND : n'ai pas évalué l'application
AND : la fenêtre Avis s'est affiché pour la dernière fois il y a 7 jours
WHEN : je me connecte
THEN : le système me redirige vers Avis

3 Métriques du projet

Afin d'avoir une vue en temps réel de la réussite du projet, on peut se baser sur deux axes majeurs : les marqueurs quantitatifs et qualitatifs

Métriques quantitatifs

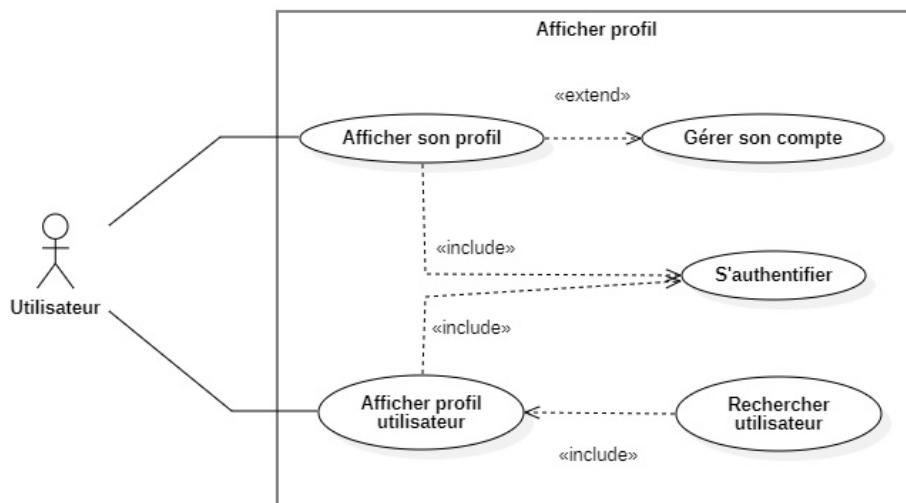
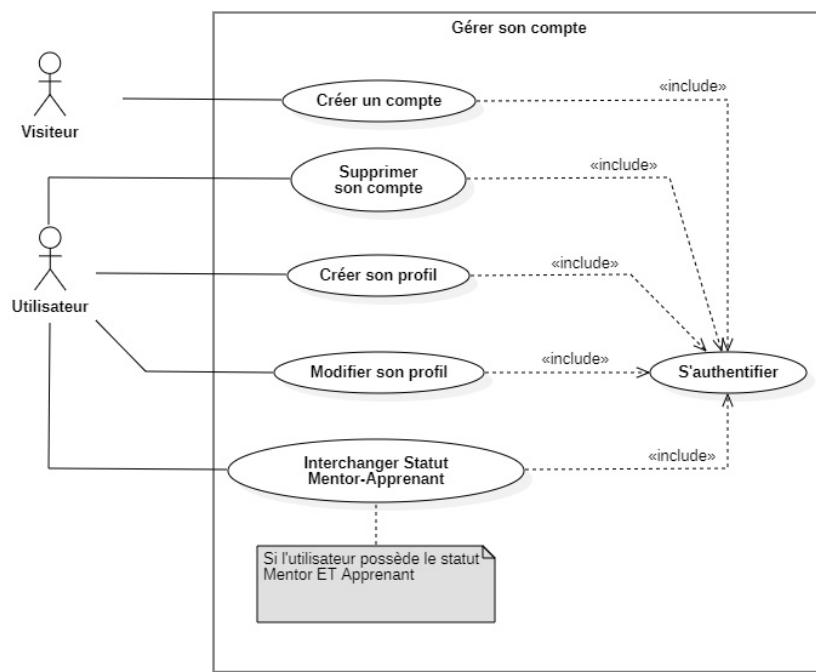
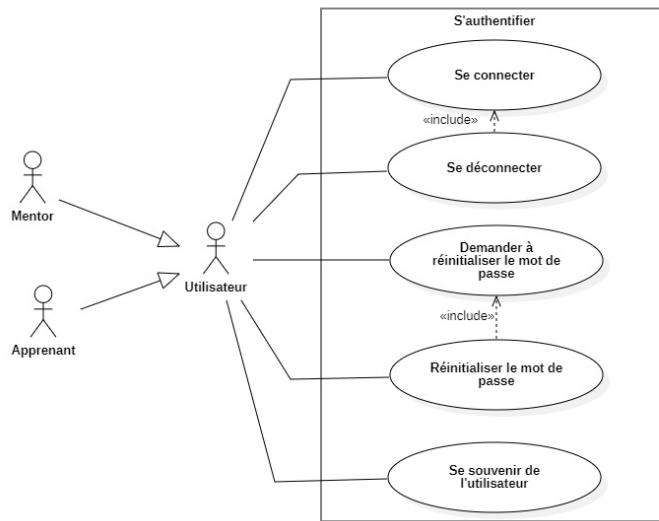
- Le nombre total de créations de compte
- La répartition du nombre de comptes mentor et apprenant
- Le nombre de contrats établis
- Le nombre de sessions validées
- Le nombre de contrats menés à terme
- Le nombre de suppressions de compte
- Le nombre de désinstallations de l'application
- Le nombre d'évaluations d'utilisateur
- Le nombre d'évaluations de l'application
- Le nombre de connexions par jour
- Le nombre de connexions par semaine
- Le nombre de connexions par tranche horaire

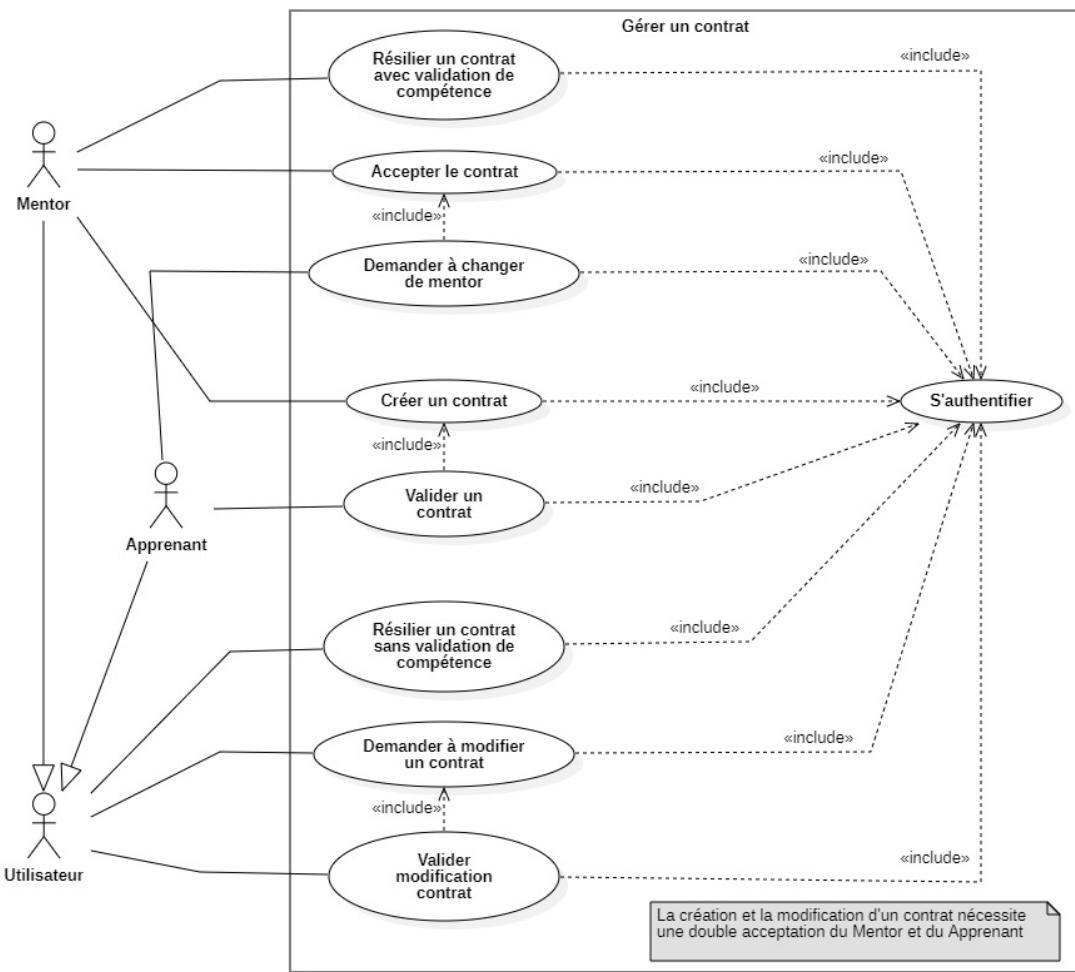
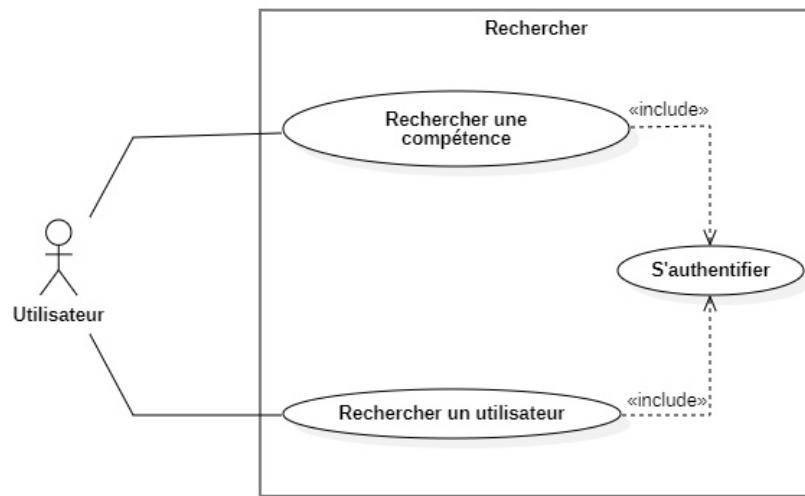
Métriques qualitatifs

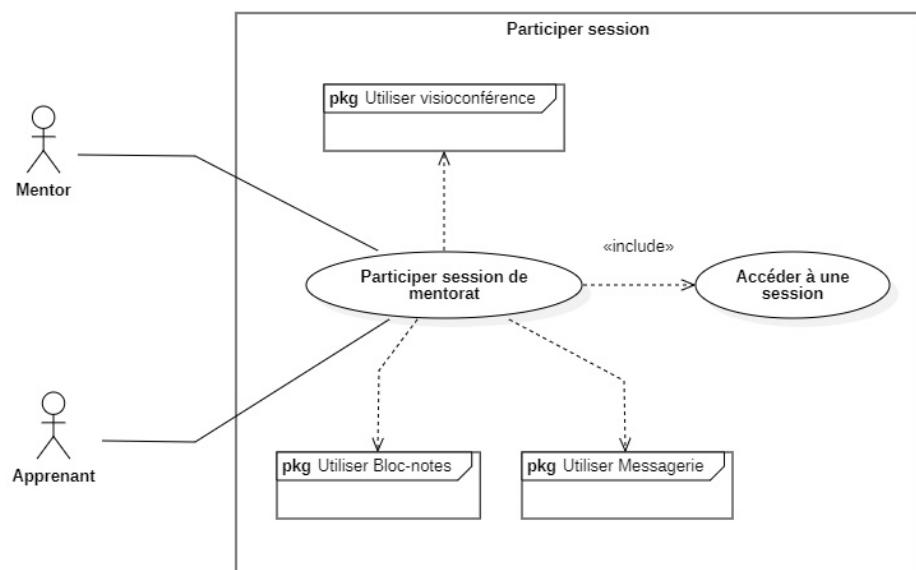
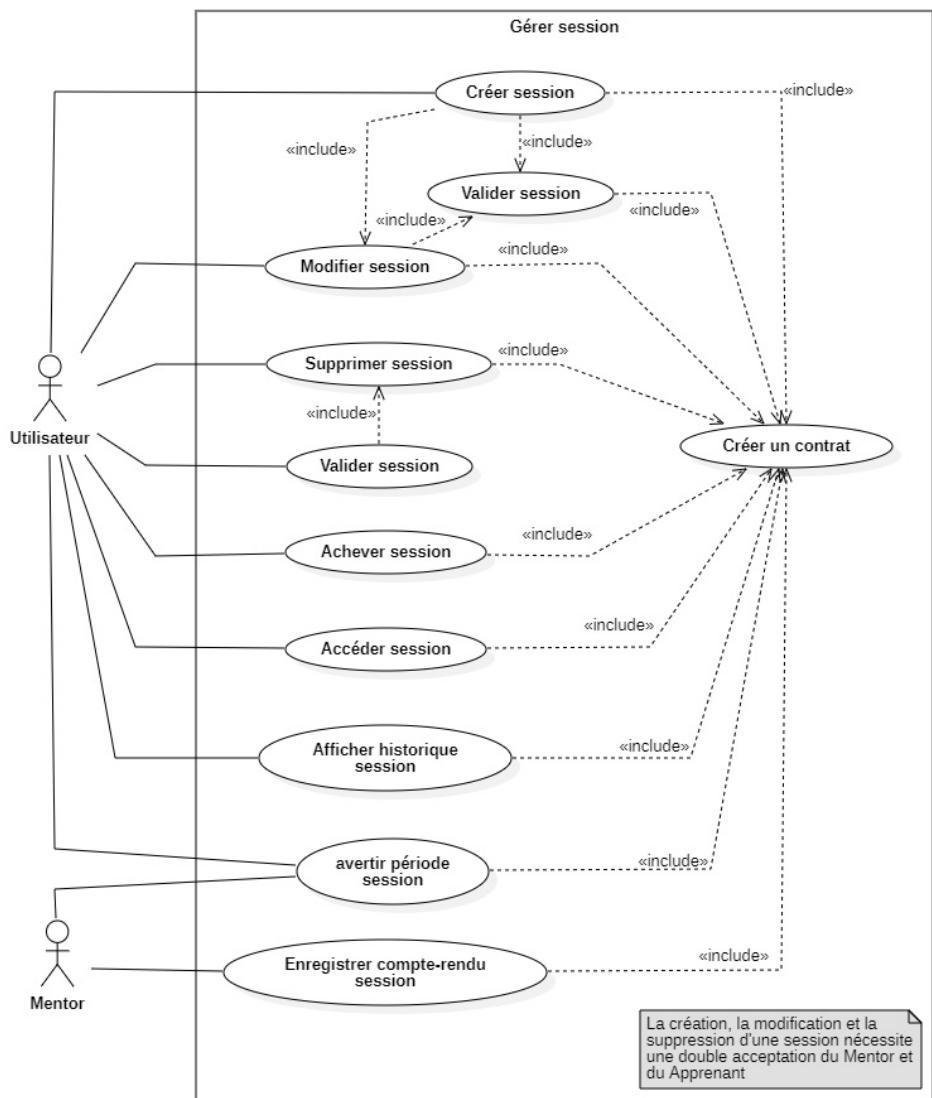
- Le temps moyen d'une session de mentorat
- Le temps moyen d'une connexion à l'application par utilisateur
- Le temps moyen d'un contrat
- L'évaluation des utilisateurs
- Le taux de rétention des utilisateurs
- La visibilité de l'application sur les différents média

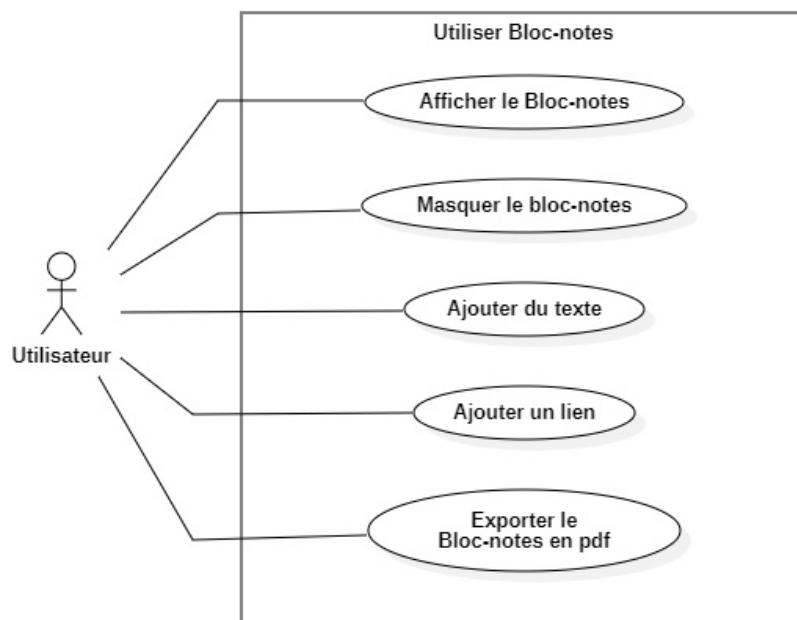
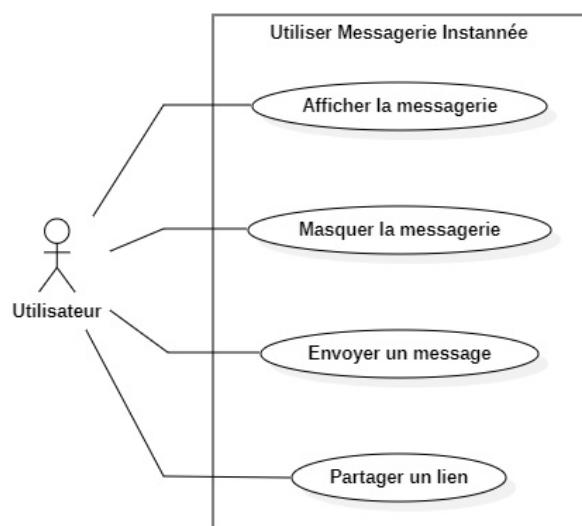
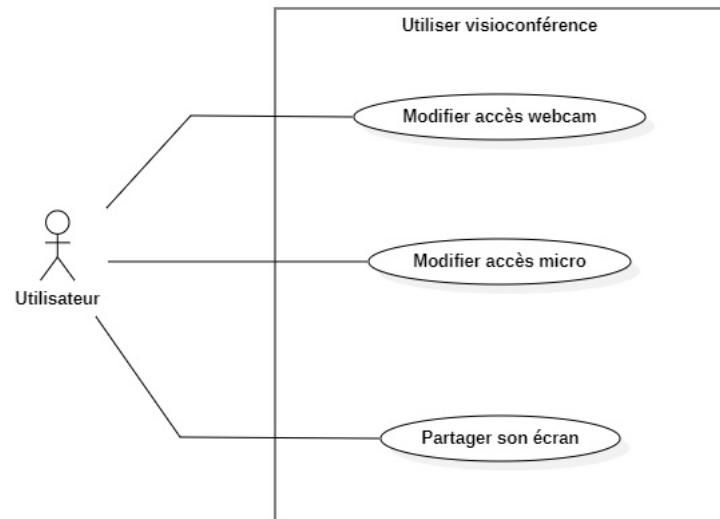
III. Solution proposée

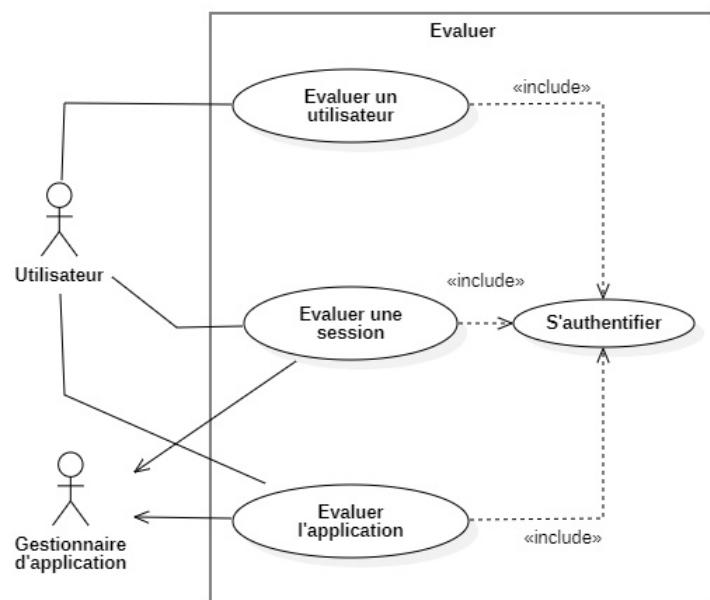
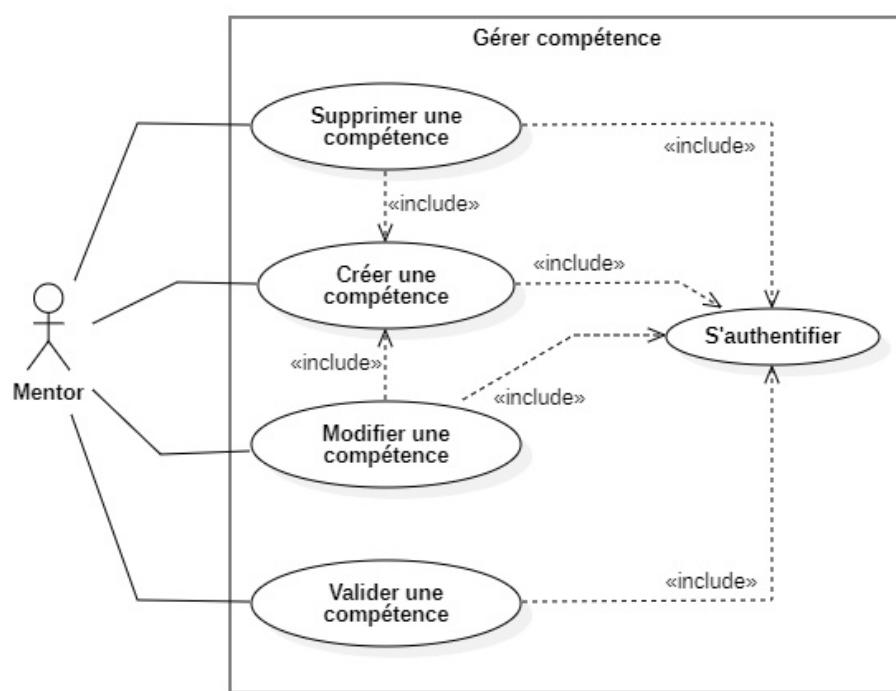
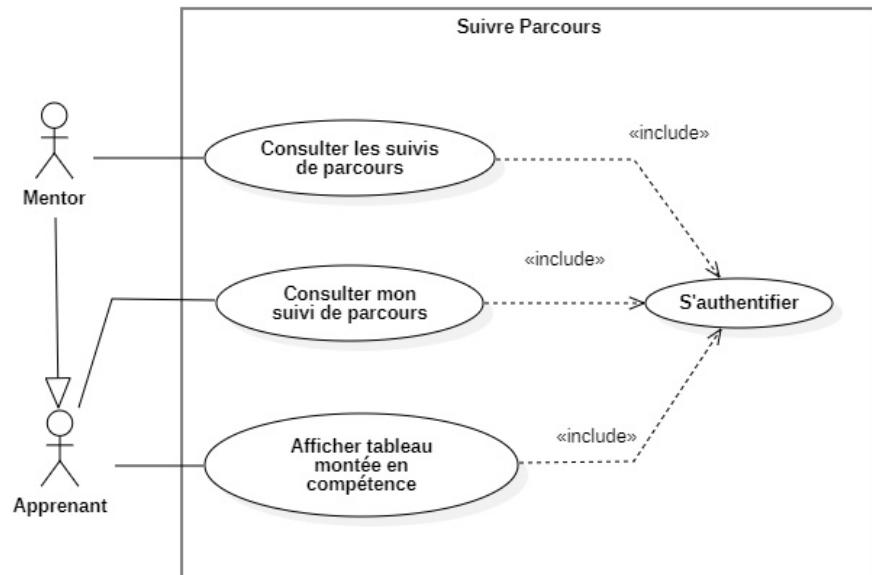
1 Diagrammes de conception technique

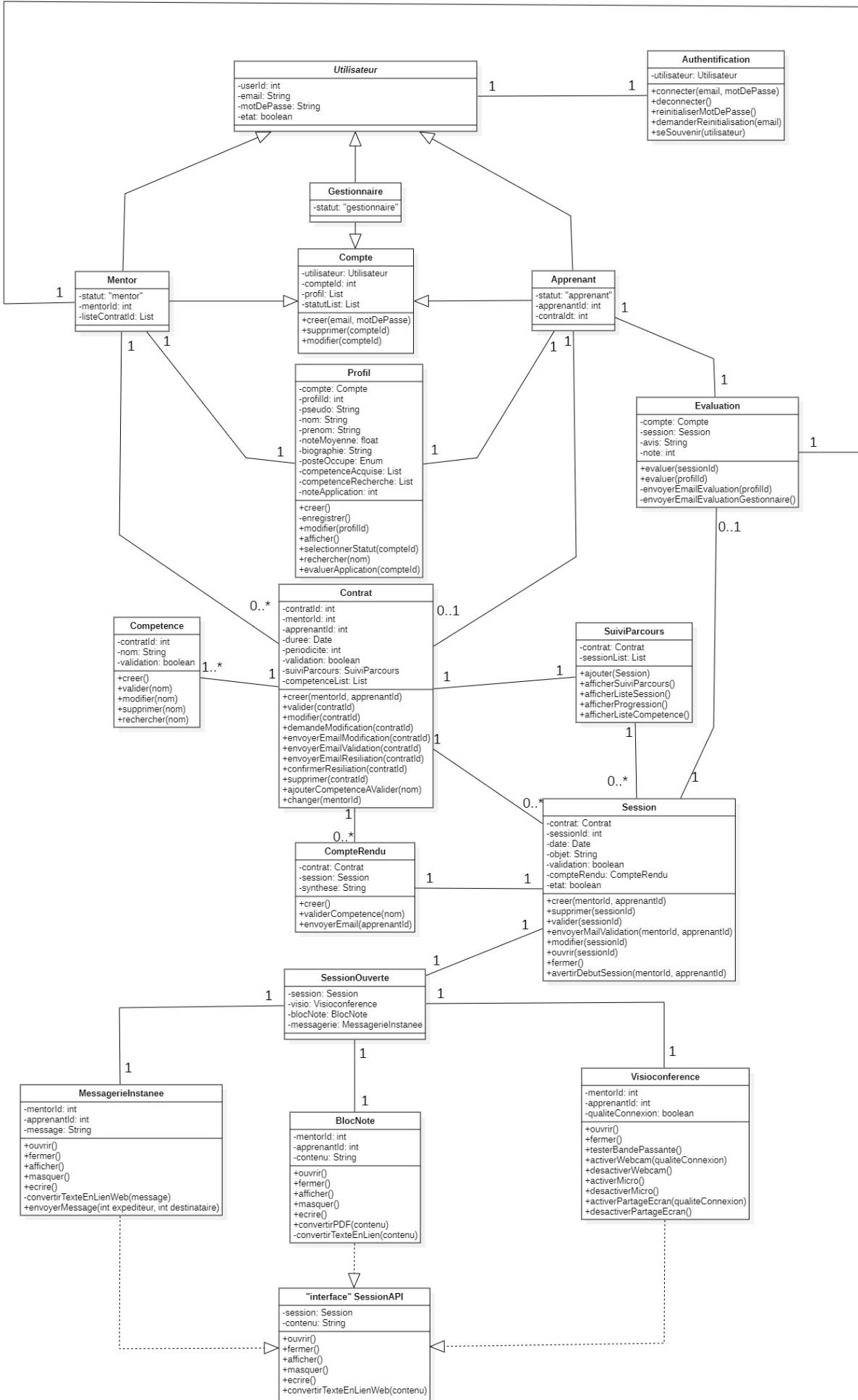












2) Nomenclature

Un *Utilisateur* est une personne qui possède un **Compte** qui est défini par un [email](#), un [mot de passe](#), un [statut](#) (Mentor, Apprenant, Mentor ET Mentor, ou Gestionnaire) et un [état](#) connecté ou non.

Un *Mentor* est une personne qui apporte de la connaissance et permet la montée en compétence d'un apprenant. C'est un utilisateur avec un **Compte** et qui est défini par un [profil](#), une [liste de contrat](#), et une [note](#) d'évaluation.

Un *Apprenant* est une personne qui reçoit de la connaissance permettant l'acquisition de nouvelles compétences. C'est un utilisateur avec un **Compte** et qui est défini par un [profil](#), un [contrat](#) unique et une [note](#) d'évaluation.

Un *Gestionnaire d'application* est un utilisateur qui a pour fonction de recevoir les avis émanant des utilisateurs et traiter leurs requêtes concernant les évolutions de l'application. C'est un utilisateur avec un **Compte** sans profil.

Un *Invité* est une personne qui n'a pas de compte sur l'application.

Un **Compte** est l'élément qui permet de faire le lien entre l'*utilisateur* et l'application, il est lié à la liste des profils. Il peut être [CRÉER](#), [MODIFIER](#) ou [SUPPRIMER](#). Un compte a besoin d'un [identifiant](#) généré automatiquement, d'un [email](#), d'un [mot de passe](#) et de la [liste des identifiants Profil](#).

Le **Profil** permet de personnaliser le compte d'un *utilisateur* en fonction de son statut (mentor ou apprenant). Il peut être [CRÉER](#), [ENREGISTRER](#), [MODIFIER](#), [AFFICHER](#), [SÉLECTIONNER STATUT](#) dans le cas où l'utilisateur possède les statuts de mentor et d'apprenant et [RECHERCHER](#). Un profil regroupe les informations suivantes : [identifiant profil](#), [pseudo](#), [nom](#), [prénom](#), [email](#), [mot de passe](#), [biographie](#), [poste occupé](#), [liste compétence acquise](#), [liste compétence recherchée](#), [statut](#).

La **Compétence** est un savoir-faire qui peut être validé ou en cours d'apprentissage, elle est liée à un **Contrat**. Elle peut être [CRÉER](#), [VALIDER](#), [MODIFIER](#), [SUPPRIMER](#), [RECHERCHER](#). Elle a besoin du [nom de la compétence](#) et sa [validation](#) si elle est validée ou non, et d'un [identifiant contrat](#).

Le **Contrat** est un accord explicite entre un *Mentor* et un *Apprenant* afin de réaliser un cycle de mentorat avec des **Compétences** à valider, il est lié au **Suivi Parcours**. Il peut être [CRÉER](#), [VALIDER](#), [MODIFIER](#), [DEMANDE MODIFICATION](#), [ENVOYER EMAIL MODIFICATION](#), [ENVOYER EMAIL VALIDATION](#), [ENVOYER MAIL RÉSILIATION](#), [CONFIRMER RÉSILIATION](#), [SUPPRIMER](#), [AJOUTER COMPÉTENCE À VALIDER](#) à l'apprenant, [CHANGER MENTOR](#). Il a besoin de l'[identifiant mentor](#), de l'[identifiant apprenant](#), de la [liste compétence](#), [durée](#), [périodicité des sessions](#), [validation du contrat](#), [Suivi parcours](#).

La **Session** est une rencontre organisée entre un *Mentor* et son *Apprenant* lié par un **Contrat** afin de faire le point sur l'avancement de l'apprentissage, valider des **Compétences** et fixer des nouveaux objectifs. Elle peut être [CRÉER](#), [SUPPRIMER](#), [VALIDER](#), [ENVOYER UN EMAIL VALIDATION](#), [MODIFIER](#), [OUVRIR](#), [FERMER](#), [AVERTIR DEBUT SESSION](#). Elle a besoin de l'[identifiant contrat](#), de la [date session](#), [l'heure session](#), [l'objet](#), [validation](#), des [sujets abordés](#), [compte-rendu](#), [état](#) si elle a été effectuée ou non.

Un **Compte-rendu** est la synthèse d'une **Session**, il est lié à la **Session**. Il peut être [CRÉER](#), [VALIDER COMPÉTENCE](#), [ENVOYER EMAIL APPRENANT](#). Il a besoin de l'[identifiant session](#), le [résumé session](#), des [objectifs à réaliser](#), la [liste compétence](#).

Le **Suivi Parcours** rassemble l'historique des sessions avec la liste des **Compétences** acquises et à acquérir, il est lié au contrat et à la **Session**. Elle permet d'**AJOUTER UNE SESSION**, **AFFICHER SUIVI PARCOURS**, **AFFICHER LISTE SESSION**, **AFFICHER PROGRESSION**, **AFFICHER LA LISTE COMPÉTENCES**. Il a besoin de l'**identifiant contrat**, l'**identifiant apprenant**, la **liste compte-rendu** et la **liste compétences**.

L'**Authentification** permet à un *utilisateur* d'accéder à l'application. Elle offre les fonctionnalités **SE CONNECTER**, **SE DÉCONNECTER**, **RÉINITIALISER MOT DE PASSE**, **ENVOYER EMAIL RÉINITIALISATION**, **SE SOUVENIR DE L'UTILISATEUR**. L'authentification a besoin de l'**email** de l'**utilisateur** et de son **mot de passe**.

La **Visioconférence** est l'outil permettant la mise en relation par vidéo entre le *Mentor* et l'*Apprenant*, elle est liée à la **Session**. Elle peut être **ACTIVER WEBCAM**, **DÉSACTIVER WEBCAM**, **ACTIVER MICRO**, **DÉSACTIVER MICRO**, **ACTIVER PARTAGE D'ÉCRAN**, **DÉACTIVER PARTAGE D'ÉCRAN**, **TESTER BANDE PASSANTE**. Elle a besoin de l'**identifiant Mentor**, de l'**identifiant apprenant**, **qualité connexion**.

Le **Bloc-notes** est l'outil permettant à l'*utilisateur* de garder une trace écrite lors des **Sessions**. Il peut être **AFFICHER**, **MASQUER**, **OUVRIR**, **FERMER**, **EXPORTER**, **ÉCRIRE**, **CONVERTIR TEXTE EN LIEN**. Il a besoin du **contenu**, de l'**identifiant session**, l'**identifiant mentor**, de l'**identifiant Apprenant**.

La **Messagerie instantanée** est l'outil permettant la mise en relation par écrit le *Mentor* et l'*Apprenant* lors des **Sessions**. Elle peut être **AFFICHER**, **MASQUER**, **OUVRIR**, **FERMER**, **ÉCRIRE**, **ENVOYER**, **CONVERTIR TEXTE EN LIEN**. Elle a besoin du **contenu message**, **identifiant mentor**, **identifiant apprenant**.

L'**Évaluation** est un rapport envoyé sur la qualité d'une expérience utilisateur, elle peut être liée à un *Mentor*, un *Apprenant* ou à une **Session**. Elle permet d'**ÉVALUER SESSION**, d'**ÉVALUER MENTOR**, d'**ÉVALUER APPRENANT**, d'**ÉVALUER APPLICATION**, **ENVOYER UTILISATEUR**, **ENVOYER GESTIONNAIRE**. Elle a besoin de l'**identifiant gestionnaire**, de l'**identifiant mentor**, de l'**identifiant apprenant**, du **contenu avis**, et de la **note**.

3) Spécifications techniques

Etat des lieux

Pour développer l'application qui réponde au mieux des besoins de l'utilisateur, rappelons ce que cette dernière a pour principaux objectifs : mettre en relation des personnes souhaitant partager du savoir, contractualiser cette relation, permettre des échanges vidéo de type visioconférence, effectuer un suivi de parcours et surtout qu'elle soit accessible depuis un mobile.

Quelle serait la meilleure approche pour ce projet : application web ou application mobile ? Souvent comparées et confondues, laquelle des deux sera la plus adaptée ?

Les applications web sont plus faciles et plus rapides à développer qu'une application mobile. Cependant les inconvénients majeurs sont la nécessité d'une connexion internet et l'impossibilité d'utiliser directement et simplement les accessoires des appareils nomades (caméra, accéléromètre...).

Les applications mobiles, quant à elles, sont plus coûteuses à développer et plus exigeante en termes techniques : une validation par les *app store*, un langage de développement natif dépendant de chaque système d'exploitation des appareils. Néanmoins, elles permettent l'utilisation des accessoires de l'appareil, comme la caméra, ce qui est une contrainte majeure liée au projet : réaliser des échanges vidéo.

Toutefois, l'inconvénient que l'on peut rencontrer avec les applications mobiles, outre le fait qu'elles soient plus onéreuses à réaliser, c'est le fait que par définition : une application mobile ne s'utilise qu'uniquement sur des appareils nomades rendant impossible l'utilisation d'une fonctionnalité importante : le partage d'écran.

Cependant, avec les dernières avancées technologiques récentes, il sera bientôt possible d'utiliser des applications mobiles sur des systèmes d'exploitation desktop. Apple a d'ors et déjà mis au point une passerelle permettant leur utilisation sur des ordinateurs et Microsoft est sur le point d'en faire de même avec Android.

De ce fait, le développement d'une application mobile semble être la meilleure approche afin de toucher le plus grand nombre d'utilisateurs avec un coût minimum de développement, mais il reste encore un certain nombre de paramètres à valider.

Ce que propose FuzeScrum

FuzeScrum propose des solutions bâties sur des architectures Java avec le framework Spring. Des applications Web peuvent être développées en s'appuyant sur des services Java.

Les ressources humaines et financières alloués à ce projet sont fixées à 5 personnes à temps plein pour une durée de 6 mois.

Ce que nécessite une application mobile

En 2019, il existait 3 constructeurs majeurs, Microsoft a décidé d'arrêter la commercialisation de Windows 10 mobile en décembre, Android et Apple. Chacune d'entre elle a mis au point son langage natif de développement le C# pour Microsoft, le Kotlin (dérivé du Java) pour Android et le Swift (dérivé de l'Objective-C) pour Apple.

Ce que le marché nous offre aujourd'hui

Depuis une décennie, l'apparition de nouveaux frameworks ont changé la donne : un code pour toutes les plateformes (Android et iOS) permettant un développement hybride. Il en existe 4 principaux : *React Native*, *Ionic*, *Flutter* et *Xamarin*.

Développement natif ou hybride ?

Faisons un rapide comparatif du développement natif et hybride :

PARAMÈTRES	APPLICATIONS NATIVES	APPLICATIONS HYBRIDES
COÛT	Coût de développement élevé	Coût de développement relativement faible
USABILITÉ DU CODE	Travaille sur une plateforme unique	Un code unique peut être utilisé sur plusieurs plateformes, pour une portabilité facilitée
ACCÈS APPAREIL	La plateforme SDK assure l'accès aux API de l'appareil sans aucun obstacle	L'accès à toutes les API de l'appareil n'est pas assurée
COHÉRENCE UI	Cohérence avec les éléments UI de l'appareil	Cohérence limitée avec les éléments UI de l'appareil
PERFORMANCE	Performances sans faille, étant donné que l'application est développée pour l'OS de l'appareil	Performance élevée, mais problèmes de vitesse et de compatibilité matériel ne sont pas rares

Tiré de l'article : [Where Do Cross-Platform App Frameworks Stand in 2021?](#)

Premiers constats

Grâce cet état des lieux, nous pouvons déjà faire un premier point. Afin de toucher un maximum d'utilisateurs, nous devons proposer une application pour les appareils Android et Apple. À eux seuls, ils occupent 99 % de parts de marché des systèmes d'exploitation fin 2020 en France, selon une étude publiée par Kantar World Panel (Android 75,4 % et Apple 24,5%).

Le développement natif offre des performances optimales ainsi qu'une cohérence dans l'affichage des éléments de l'interface utilisateur. Cependant, il ne peut fonctionner que sur un seul système d'exploitation. Cette approche est longue et coûteuse du fait que le travail est double, une application par système d'exploitation.

A contrario, le développement hybride offre des performances moindres avec une cohérence de l'interface utilisateur plus aléatoire, mais il permet de concevoir une application pour plusieurs systèmes d'exploitation avec un code unique ; ce qui rend le développement plus rapide et plus compétitif.

En conséquence, je préconise donc pour l'application un développement hybride pour les plateformes Android et Apple. Celui-ci implémentera des interfaces graphiques peu complexes avec un développement d'API simples afin de limiter au possible les problèmes d'incompatibilité de fonctionnalité liées au système d'exploitation de l'appareil et ainsi respecter les contraintes de temps allouées à ce projet.

Choix du framework multi-plateforme

Actuellement, il existe une large offre de frameworks pour développer des applications mobile hybrides : Xamarin, React Native, Flutter et Ionic.

D'après l'article *Where Do Cross-Platform App Frameworks Stand in 2021?*, nous pouvons dégager les avantages et inconvénients de chacun de ces produits.

Xamarin

Xamarin a été lancé en 2011, comme un framework de développement multi-plateforme indépendant mais qui a été acquis par Microsoft en 2016 apportant une crédibilité accrue au produit.

Avantages de Xamarin

- Le développement des applications Xamarin utilise le C#, ce qui signifie qu'il travaille en toute transparence avec un tableau des plateformes (incluant Android et iOS).
- Xamarin a une forte communauté de plus de 60 000 contributeurs provenant de plus de 3 700 entreprises.
- Partage plus de 75 % de son code entre les plateformes, pour « écrire une fois, tourner partout » facilement.
- Une équipe unique de développement pour développer plus rapidement

Inconvénients de Xamarin

- La licence d'exploitation est chère pour les entreprises. Xamarin est un framework qui peut être gratuit pour une utilisation individuelle et les startups. Néanmoins, les entreprises sont obligées d'acheter une licence pour Microsoft Visual Studio.
- Xamarin n'est pas recommandé pour les applications qui demandent des graphismes complexes, car chaque plateforme possède des méthodes différentes pour les affichages de rendu. Une application UX/UI riche est conseillée d'être implémentée nativement.
- L'accès limité à certaines librairies importantes dont le développeurs a besoin pour implémenter l'application. De plus, puisque le core de la création des interfaces utilisateur n'est pas mobile, la création des UI est longue à réaliser.

React Native

React Native est un projet que Facebook a lancé en 2015, et a causé une vague sur le marché des frameworks hybrides. Depuis son entrée sur le marché, il est devenu le plus populaires parmi les frameworks proposés.

Avantages de React Native

- Plus de 80 % de sa base de code peut être partagé entre les plateformes, en fonction de la complexité de l'application.
- En dehors du code réutilisable, il offre des éléments prêts à l'emploi, donc des réductions considérables de temps de développement.
- La fonction de recharge à chaud permet aux développeurs de voir les changements effectués dans le code en quelques secondes, contrairement aux technologies natives qui se facture ce temps en minute.

- React Native est ciblé sur les UI pour un meilleur rendu avec une interface hautement responsive.
- Il nous donne accès à certaines grandes fonctionnalités natives comme l'accéléromètre et la caméra. Le résultat est un rendu haute qualité natif.

Inconvénients de React Native

- React Native n'est pas entièrement un framework multi-plateforme. Pour utiliser des fonctions comme la caméra ou l'accéléromètre nous devons utiliser des éléments natifs, ce qui implique de séparer le code pour Android et iOS.
 - Puisque le framework n'est pas construit en corrélation avec iOS et Android, il est en retard par rapport aux plateformes natives et manque de cohérence lorsqu'il arrive des mises à jour.
 - React Native améliore la vitesse de développement, mais augmente également la durée des processus de débogage, spécialement sur Android.

Flutter

Flutter est un framework open-source et libre pour créer des interfaces native aussi bien pour Android qu'iOS. Il est maintenu par Google, qui maintient également le framework Android Native. Il prend la seconde place derrière React Native dans le classement de la popularité des frameworks de développement d'applications mobile selon Stack Overflow.

Avantages de Flutter

- La fonction de recharge à chaud permet aux développeurs de voir les changements effectués dans le code en quelques secondes, contrairement aux technologies natives qui se facture ce temps en minute.
- Il est le framework ideal pour le développement MVP.
- Flutter est basé sur Dart, un langage orienté objet que les développeurs ont trouvé plus facile à appréhender.
- Flutter a une large palette de widgets avec Google Material Design et dans le style Apple avec le Cupertino pack
- Plusieurs solutions clé en mains pour les applications native Android et iOS pour travailler avec les plateformes d'intégration continue telles que Travis et Jenkins.

Inconvénients de Flutter

- Il n'offre pas de support pour Android TV et Apple TV.
- Bien que développé par Google, il y a plusieurs bibliothèques avec des fonctionnalités prêt à l'emploi, Flutter est encore à la traîne comparé au développement natif.
- Depuis que les applications Flutter utilisent des widgets intégrés et non une plateforme de widgets, la taille des applications est devenue lourde. Actuellement, l'application la plus légère faite avec Flutter peut peser pas moins de 4MB.

Ionic

Ionic est un framework multi-plateforme open-source sous licence MIT. Il utilise HTML5 pour la traduction. C'est très similaire à AngularJS dans le design et la structure. Il hérite aussi de quelques designs issus de iOS et d'Android. Il nous permet de construire des applications hybrides pour Android et iOS aussi que des Progressive Web Apps.

Avantages de Ionic

- Ionic est basé sur un framework UI SaaS conçu spécialement pour les systèmes d'exploitation mobile. Il offre de nombreux éléments UI pour développer des applications robustes.
- Le framework nous permet de livrer en continu. À partir des constructions natives automatisées vers des mise à jour en direct et en CI/CD, Ionic AppFlow suit tout le cycle de vie DevOps mobile.
- Ionic est soutenu par une communauté active de plus de 5 millions de développeurs dans plus de 200 pays.

Inconvénients de Ionic

- Les connaissances d'AngularJS deviennent absolument nécessaires si l'on désire aller au-delà d'une application basique.
 - La conception de la navigation est complexe à cause du routeur d'interface pas facile à utiliser.

Bilan des frameworks mobile multi-plateformes

	XAMARIN	REACT NATIVE	FLUTTER	IONIC
Propriété	Microsoft	Facebook	Open-source	Open-source
Langage	C#	ReactJS	Dart	AngularJS
Popularité (<i>Stack Overflow</i>)	3	1	2	NC
Intégration caméra	oui	oui	oui	oui
Avantages	<ul style="list-style-type: none"> - 75 % du code réutilisable - une communauté de 60000 d'utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> - 80 % du code réutilisable - UI hautement responsive 	<ul style="list-style-type: none"> - idéal pour développer un MVP - large palette de widgets Android et Apple 	<ul style="list-style-type: none"> - framework UI SAAS spécialement conçu pour les mobiles - mise en place du DevOps mobile
Inconvénients	<ul style="list-style-type: none"> - licence coûteuse et développement de certaines fonctionnalités native uniquement - accès limité aux librairies importantes 	<ul style="list-style-type: none"> - fonctionnalités liées aux accessoires de l'appareil développées nativement - longue phase de debug notamment sur Android 	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de librairies insuffisantes - Poids important des applications 	<ul style="list-style-type: none"> - complexe à cause du routeur d'interfaces - Connaissances nécessaires d'AngularJS

Aux vues de ces résultats, deux frameworks se dégagent de cette sélection : *React Native* et *Flutter*. En effet, Xamarin demande un lourd investissement en license et Ionic utilise AngularJS un framework très utilisé mais qui a l'inconvénient majeur de souvent proposer des mises à jour non rétroactive ce qui rend la maintenance des applications difficiles.

Toutefois, bien que React Native soit en première position des frameworks utilisés, le fait de devoir implémenter nativement la caméra pour les échanges vidéos pour Android et iOS me paraît fort compliqué et chronophage pour la phase de test du produit. Surtout, si l'on doit ajouter à cela une longue phase de debug pour Android.

En conséquence, je préconise le framework Flutter pour le développement de l'application *LevelUp – Knowledge* et ce pour plusieurs raisons : il est idéal pour mettre en place un MVP, possède une large palette de widgets Android et iOS sont à disposition et la courbe d'apprentissage du langage Flutter est simple et rapide.

Choix de la base de données

En ce qui concerne les bases de données, nous pouvons utiliser le SGBD H2 pour la phase de développement car il est rapide, stockage en mémoire RAM, est demande peu de ressources. Pour la mise en production, il est possible de se tourner vers un SGBD relationnel de type MySQL, par exemple.

Cependant, il est possible que dans l'éventualité d'un traitement massif de données afin de faire face aux nombres d'utilisateurs, il sera peut-être utile de mettre en place un SGBD non relationnel afin de gagner en fluidité et en facilité le stockage des données.

En résumé

Pour la réalisation de notre application *LevelUp – Knowledge*, je préconise le développement d'une application mobile avec Flutter, un framework multi-plateforme, reliée avec des API Rest en Java avec le framework Spring et une base de données H2 pour le développement et MySQL pour la mise en production lors de la phase de test du produit MVP.

4) Wireframes

Authentification

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux me connecter à l'application, afin d'accéder à mon compte depuis n'importe quel support.

The image shows two side-by-side wireframes for a login screen. Both screens feature a logo at the top right with the text "Level Up" and "knowledge" below it. The left screen shows a standard form with fields for "Email" and "Mot de passe" (password). Below these are links for "Se souvenir de moi" (remember me), "Mot de passe oublié" (password forgotten), and "Créer un compte" (create account). At the bottom are "SE CONNECTER" (connect) and "ANNULER" (cancel) buttons. The right screen shows the same layout but with error messages: "toto@aol.com" in the email field and "*****" in the password field. Below the fields are red error messages: "Email/Mot de passe incorrect" (Email/password incorrect) and "Mot de passe oublié" (password forgotten). The "SE CONNECTER" button is disabled.

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir me déconnecter de l'application afin que personne ne puisse accéder à mon compte en mon absence.

The image shows two wireframes for a dashboard titled "Tableau de bord". Both versions have a header with a menu icon, a user profile icon, and sections for "Quoi de neuf ?" and "Mon Profil".

Left Dashboard:

- "Quoi de neuf ?" section: "Nouveau contrat", "Bravo, nouvelle compétence", "C'était quand votre dernier {mentor} ?", "Proposition d'une nouvelle session", "Se déconnecter", "Voir", "Rejoindre".
- "Mon Profil" section: "Historique Sessions", "Se déconnecter".
- "Dernier compte-rendu" section: A large block of placeholder text from "Lorem Ipsum".

Right Dashboard:

- "Quoi de neuf ?" section: "C'était quand votre dernière {apprenant} ?", "Proposition d'une nouvelle session", "Reprendre un contrat existant", "Voir".
- "Mon Profil" section: "Mes contrats", "Mes apprenants", "Se déconnecter".
- "Prochaines sessions" section: A list of upcoming sessions with "Voir" and "X" buttons:
 - 01/01/19 à 15h45 : SuperToto
 - 14/01/19 à 09h15 : HellO
 - 30/01/19 à 10h30 : SuperToto
 - 07/02/19 à 22h45 : Guy Marchand

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir demander à réinitialiser mon mot de passe afin de pouvoir changer mon mot de passe en cas d'oubli.

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux réinitialiser mon mot de passe afin de pouvoir me connecter de nouveau à l'application.

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux que l'application se souvienne de moi afin d'être connecté automatiquement à chaque visite sur un appareil.



Gestion de compte

User Story : En tant qu'invité, je veux créer mon compte afin de pouvoir avoir accès à l'application



Créer votre compte

toto@aol.com

***** (œil)

***** (œil)

APPRENANT
MENTOR
LES DEUX

ADMINISTRATEUR

CRÉER COMPTE

ANNULER

Mon profil

Identifiant

Email : toto@aol.com

Mot de passe : ***** MODIFIER

Profil

Évaluation : ★ ★ ★ ★ ★

Statut : Apprenant

Pseudo : MODIFIER

Nom : MODIFIER

Prénom : MODIFIER

Biographie : MODIFIER

Poste occupé : MODIFIER

Compétences (validées par un mentor) : MODIFIER

Compétences recherchées : MODIFIER

SUPPRIMER COMPTE

CRÉATION IMPOSSIBLE

Cet email est déjà inscrit
Veuillez saisir un nouvel email

CONFIRMER

User Story : En tant qu'invité, je veux créer mon compte afin de pouvoir avoir accès à l'application en tant qu'administrateur.

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux supprimer mon compte afin de supprimer mon compte et toutes les données qui lui sont liées.

Mon profil

Identifiant

Email :

Mot de passe :

MODIFIER

Profil

Évaluation :

★
★
★
★
★

Statut :

Pseudo :

MODIFIER

Nom :

MODIFIER

Prénom :

MODIFIER

Biographie :

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters.

MODIFIER

Poste occupé :

MODIFIER

Compétences (validées par un mentor) :

- HTML
- CSS
- PHP
- MySQL
- React

Compétences recherchées :

- NodeJS
- Kotlin
- Java

MODIFIER

SUPPRIMER COMPTE

SUPPRIMER VOTRE COMPTE

En confirmant, vous supprimez tous vos contrats en cours et toutes vos données stockées définitivement.

CONFIRMER
ANNULER

SUPPRIMER VOTRE COMPTE

Votre compte a bien été supprimé

CONFIRMER

Avis application

Général

Que pensez-vous de LevelUp - KnowLedge ?

★
★
★
★
★

Très intéressant

Inutile

★
★
★
★
★

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

Peu adapté

★
★
★
★
★

Entièrement adapté

Peu adapté

★
★
★
★
★

Entièrement adapté

Peu compétent

★
★
★
★
★

Très compétent

Peu compétent

★
★
★
★
★

Très compétent

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

ENVOYER
ANNULER

Projet 3 : identifier les besoins client

51 / 85

Grégory-Charles Quesne

Profil

User Story : En tant qu'invité, je veux éditer mon profil afin d'enregistrer mes informations personnelles.

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux modifier mon profil afin de mettre à jour mes informations.

Mon profil

☰
Identifiant
👤

Email :

Mot de passe : MODIFIER

Profil

Évaluation : ★ ★ ★ ★ ★

Statut :

Pseudo : MODIFIER

Nom : MODIFIER

Prénom : MODIFIER

Biographie :

Poste occupé : MODIFIER

Compétences (validées par un mentor) :

Compétences recherchées : MODIFIER

SUPPRIMER COMPTE

MODIFIER {PARAMETRE}
CONFIRMER
ANNULER

contenu de la modification

MODIFIER {PARAMÈTRE}
CONFIRMER

La modification a bien été enregistrée

Projet 3 : identifier les besoins client

52 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux afficher mon profil afin de connaître les informations que j'ai enregistrées.

Mon profil

Identifiant

Email :

Mot de passe :

Mon Profil

Évaluation :

Statut : Apprenant

Pseudo : blaguaToto

Nom : Blagua

Prénom : Toto

Mon contrat

Biographie : It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters.

Poste occupé : Développeur web Full-stack

Historique Sessions

Se déconnecter

SUPPRIMER COMPTE

Mon profil

Identifiant

Email :

Mot de passe :

Mon Profil

Évaluation :

Statut : Mentor

Pseudo : GeoTrouveToujours

Nom : Trouvetout

Prénom : Géo

Mes contrats

Biographie : It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters.

Poste occupé : Architecte application

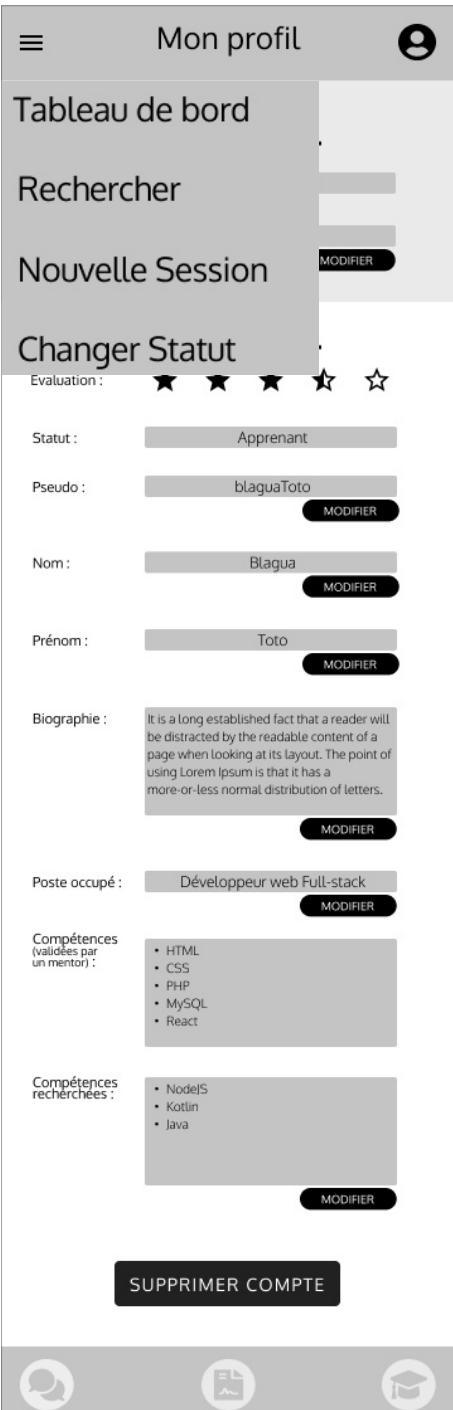
Mes apprenants

Profil

Se déconnecter

SUPPRIMER COMPTE

User Story : En tant que mentor et apprenant, je veux sélectionner mon statut afin de d'accéder aux fonctionnalités correspondant à mon statut.



Mon profil

Tableau de bord

Rechercher

Nouvelle Session MODIFIER

Changer Statut

Evaluation : ★ ★ ★ ★ ☆

Statut : Apprenant

Pseudo : blaguaToto MODIFIER

Nom : Blagua MODIFIER

Prénom : Toto MODIFIER

Biographie : It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters. MODIFIER

Poste occupé : Développeur web Full-stack MODIFIER

Compétences (validées par un mentor) :

- HTML
- CSS
- PHP
- MySQL
- React

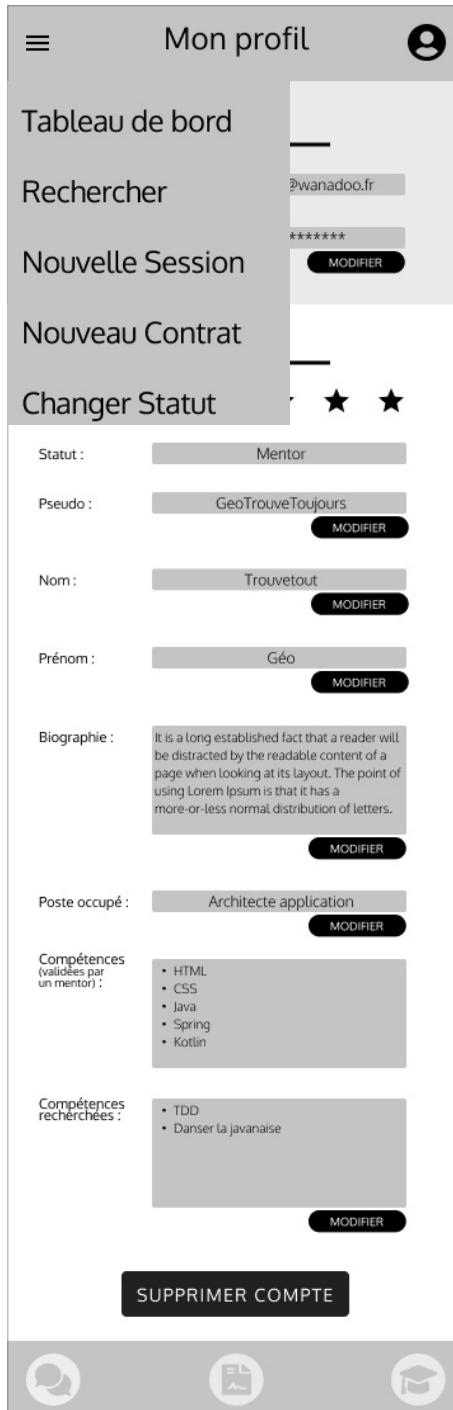
Compétences recherchées :

- NodeJS
- Kotlin
- Java

MODIFIER

SUPPRIMER COMPTE

Icons : Chat, Document, Graduation Cap



Mon profil

Tableau de bord

Rechercher

Nouvelle Session MODIFIER

Nouveau Contrat

Changer Statut ★ ★

Statut : Mentor

Pseudo : GeoTrouveToujours MODIFIER

Nom : Trouvetout MODIFIER

Prénom : Géo MODIFIER

Biographie : It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters. MODIFIER

Poste occupé : Architecte application MODIFIER

Compétences (validées par un mentor) :

- HTML
- CSS
- Java
- Spring
- Kotlin

Compétences recherchées :

- TDD
- Danser la javanaise

MODIFIER

SUPPRIMER COMPTE

Icons : Chat, Document, Graduation Cap

Recherche

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux consulter le profil d'un utilisateur afin de connaître les informations de cet utilisateur.

RÉSULTATS

- Marc Moissa VOIR
- Guy Lemarchand VOIR
- Marcel Deau VOIR
- Elodie Marché VOIR

RÉSULTATS

Aucun résultat n'a été trouvé

User Story : En tant qu'utilisateur, je veux rechercher une compétence afin de connaître sa disponibilité.

RÉSULTATS

- Java MENTOR
- JavaScript MENTOR
- Java/Kotlin MENTOR
- Danser javanaise MENTOR

RÉSULTATS

Cette compétence n'est pas disponible actuellement

Contrat

User Story : En tant que mentor, je souhaite créer un contrat de mentorat afin de pouvoir débuter un cycle de mentorat avec un apprenant.

Nouveau contrat

Général

Votre Apprenant : Saisir pseudo apprenant

Durée contrat : 6 MOIS

Périodicité : 1 SEMAINE

Intitulé : Saisir intitulé

Etat : Attente de validation

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests
- + Nouvelle compétence

PROPOSER



User Story : En tant qu'apprenant avec un contrat, je souhaite résilier mon contrat afin de mettre fin au cycle de mentorat de manière anticipée.

Mon contrat

Général

Votre Mentor :

GeoTouvetout

CHANGER

Durée du contrat :

6 mois

MODIFIER

Périodicité :

1 semaine

MODIFIER

Intitulé :

Initiation à Java

Etat :

Validé

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests
- Réaliser une application

SUPPRIMER CONTRAT

SUIVI PARCOURS

SUPPRIMER CONTRAT

En supprimant votre contrat, vous perdez toutes les validations de compétences accumulées durant ce cycle

CONFIRMER

ANNULER

Projet 3 : identifier les besoins client

57 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant que mentor avec un ou plusieurs contrats, je souhaite résilier mon contrat afin de mettre fin au cycle de mentorat de manière anticipée.

Mon contrat

Général

Votre Apprenant : SuperToto

Durée du contrat : 6 mois MODIFIER

Périodicité : 1 semaine MODIFIER

Intitulé : Initiation à Java

Etat : Validé

Liste compétences

✓ Installer environnement dév
✓ Réaliser Hello Word
✓ Premières méthodes
✓ Javadoc
○ Découverte des tests
○ Réaliser une application
+ Nouvelle compétence

[SUPPRIMER CONTRAT](#)

SUPPRIMER CONTRAT

Vous êtes sur le point de supprimer un contrat

SANS VALIDATION COMPÉTENCES
 AVEC VALIDATION COMPÉTENCES

CONFIRMER
ANNULER

Avis

Général

Comment avez-vous trouvé cette session ?

Inutile					Très intéressant
---------	--	--	--	--	------------------

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

Votre Apprenant

Comment avez-vous trouvé votre apprenant ?

Fermé					A votre écoute
-------	--	--	--	--	----------------

Peu compétent

Peu compétent					Très compétent
---------------	--	--	--	--	----------------

Peu motivant

Peu motivant					Très motivant
--------------	--	--	--	--	---------------

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

ANNULER
ENVOYER

Projet 3 : identifier les besoins client

58 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite modifier mon contrat afin de mettre à jour ses informations.

Mon contrat

Général

Votre Mentor : GeoTouvetout CHANGER

Durée du contrat : 6 mois MODIFIER

Périodicité : 1 semaine MODIFIER

Intitulé : Initiation à Java

Etat : Validé

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests
- Réaliser une application

SUPPRIMER CONTRAT SUIVI PARCOURS

Chat icon Document icon Graduation cap icon

Mon contrat

Général

Votre Apprenant : SuperToto

Durée du contrat : 6 mois MODIFIER

Périodicité : 1 semaine MODIFIER

Intitulé : Initiation à Java

Etat : Validé

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests edit icon cancel icon
- Réaliser une application edit icon cancel icon
- + Nouvelle compétence

SUPPRIMER CONTRAT

Chat icon Document icon Graduation cap icon

MODIFIER CONTRAT

Date fin de contrat : 12/06/2022

Périodicité : 1 SEMAINE ▼

Une notification va être envoyée au second membre du contrat

CONFIRMER ANNULER

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite valider un contrat afin de pouvoir commencer le cycle de mentorat.

The image contains five wireframe mockups of the FuzeScrum application:

- Tableau de bord (Dashboard):** Shows a "Quoi de neuf ?" section with items like "Nouveau contrat" (with "VOIR" button), "Bravo, nouvelle compétence acquise" (with "VOIR" button), "C'était quand votre dernière session avec {mentor} ?" (with "CREER" button), "Proposition d'une nouvelle session" (with "VOIR" button), and "{mentor} est en ligne" (with "REJOINDRE" button).
- Nouveau contrat (New Contract):** A "Général" tab is selected. It shows fields: "Votre Mentor : GeoTouvetout", "Durée du contrat : 6 mois", "Périodicité : 1 semaine", "Intitulé : Initiation à Java", and "Etat : Attente validation".
- Contrat Refusé (Contract Rejected):** A modal message: "Le nouveau contrat de mentorat est refusé par l'une des parties. Libre à vous d'en créer un nouveau." with a "CONFIRMER" button.
- Contrat Accepté (Contract Accepted):** A modal message: "Le nouveau contrat de mentorat est accepté par les deux parties. Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat." with a "CONFIRMER" button.
- Contrat Accepté Confirmation (Contract Accepted Confirmation):** A modal message: "Le nouveau contrat de mentorat est accepté par les deux parties. Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat." with a "CONFIRMER" button and three circular icons at the bottom: a speech bubble, a document, and a graduation cap.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite valider une modification afin de pouvoir poursuivre le cycle de mentorat.



User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite changer de mentor afin de poursuivre ma montée en compétence.

The mockup illustrates the user flow for changing a mentor:

- Main Screen (Mon contrat):** Shows general contract details: Mentor (GeoTouvetout), Duration (6 mois), Frequency (1 semaine), Title (Initiation à Java), and Status (Validé). It also lists skills: Installer environnement dév, Réaliser Hello Word, Premières méthodes, Javadoc, Découverte des tests, and Réaliser une application. Buttons include SUPPRIMER CONTRAT and SUIVI PARCOURS.
- Change Mentor Confirmation Modal:** A modal titled "CHANGER MENTOR" asks for a reason ("Vous demandez à changer de mentor, pouvez-vous expliquer les raisons en quelques mots") and includes a text input field, CONFIRMER, and ANNULER buttons.
- Change Mentor Response Modal:** A modal titled "CHANGER MENTOR" informs the user that their request has been considered and a new mentor is being sought, with a CONFIRMER button.

User Story : En tant que mentor, je souhaite accepter un contrat afin de reprendre un contrat déjà existant et poursuivre le cycle pour l'apprenant.

Tableau de bord

Quoi de neuf ?

- C'était quand votre dernière session avec {apprenant} ? CREER
- Proposition d'une nouvelle session VOIR
- Votre {apprenant} est en ligne REJOINDRE
- Reprendre un contrat existant VOIR

Prochaines sessions

- 01/01/19 à 15h45 : SuperToto VOIR X
- 14/01/19 à 09h15 : Hello VOIR X
- 30/01/19 à 10h30 : SuperToto VOIR X
- 07/02/19 à 22h45 : Guy Marchand VOIR X

Reprise contrat

Général

Votre Apprenant : geekjeSuis

Durée contrat : 6 MOIS

Périodicité : 1 SEMAINE

Intitulé : Saisir intitulé

Etat : Attente de validation

Liste compétences

- Installer environnement dév X
- Réaliser Hello Word X
- Premières méthodes X
- Javadoc X
- Découverte des tests X
- + Nouvelle compétence

ACCÉPTER

REPRISE CONTRAT

La reprise du contrat est acceptée par les deux parties.
Il est tenu à chacun de respecter les termes de ce contrat

CONFIRMER

REPRISE CONTRAT

Désolé, le contrat a déjà été accepté

CONFIRMER

Session

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite créer une nouvelle session de mentorat afin de pouvoir échanger avec mon mentor/apprenant.

The image displays four wireframe screens illustrating the process of creating a new session:

- Mon profil (Initial State):** Shows a user profile with a placeholder email (@wanadoo.fr) and a placeholder pseudo (GeoTrouveToujours). The "Nouvelle Session" button is visible.
- Mon profil (After Email Input):** Shows the user profile with the email input field populated with @wanadoo.fr. The "Nouvelle Session" button remains visible.
- Nouvelle session (Initial State):** Shows the "Nouvelle session" form with fields for Mentor (GeoTouvetout), Apprenant (Toto Blagua), and Contrat (Initiation à Java). It includes date and time inputs (12 / 09 / 19, 12 H 30), an object (Présentation nouvelle appli), and a subject list (lorem ipsum). A "PROPOSER" button is at the bottom.
- Nouvelle session (After Apprenant Selection):** Shows the "Nouvelle session" form with the Apprenant field populated with SuperToto. The "PROPOSER" button is still present at the bottom.

AJOUTER {ELEMENT}

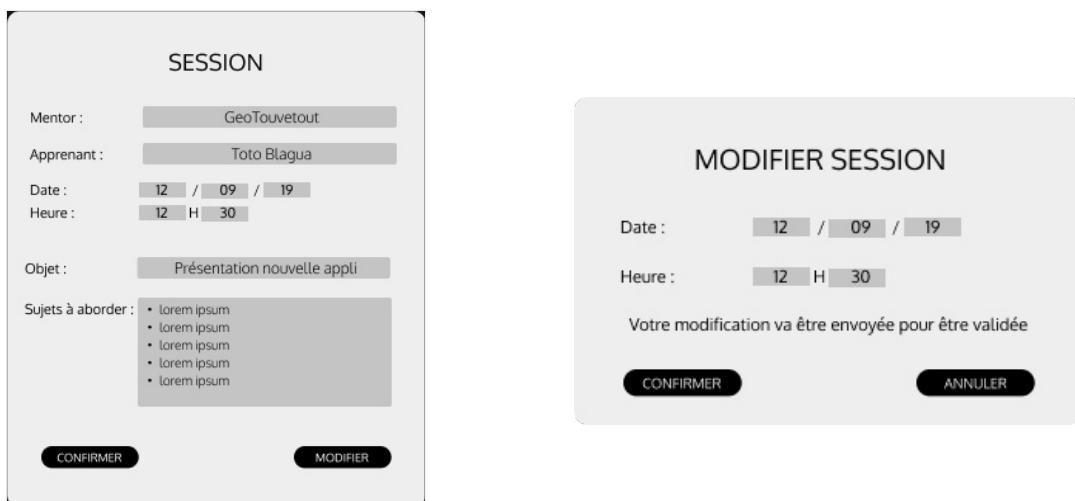
{element} :

CRÉER SESSION

Votre demande va être envoyée pour être validée

CONFIRMER

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite modifier une session de mentorat afin de mettre à jour les informations



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite accepter ou non la programmation d'une session de mentorat afin de confirmer ma présence à cette session.



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite supprimer une session de mentorat afin d'annuler ma présence à cette session.

SUPPRESSION SESSION

Mentor : GeoTouvetout
Apprenant : SuperToto
Date : 12 / 09 / 19
Heure : 12 H 30

SUPPRIMER **ANNULER**

SUPPRESSION SESSION

Votre session a été supprimée

CONFIRMER

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session validée, je souhaite démarrer ma session afin d'entrer en contact avec un autre utilisateur.

Tableau de bord

Quoi de neuf ?

- Nouveau contrat VOIR
- Bravo, nouvelle compétence acquise VOIR
- C'était quand votre dernière session avec {mentor} ? CRÉER
- Proposition d'une nouvelle session VOIR
- {mentor} est en ligne REJOINDRE

Dernier compte-rendu

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English. Many desktop publishing packages and web page editors now use Lorem Ipsum as their default model text, and a search for 'lorem ipsum' will uncover many web sites still in their infancy. Various versions have evolved over the years, sometimes by accident, sometimes on purpose (injected humour and the like).

OBJECTIFS A REMPLIR

- # Objectif_Item
- # Objectif_Item
- # Objectif_Item
- # Objectif_Item

Progression

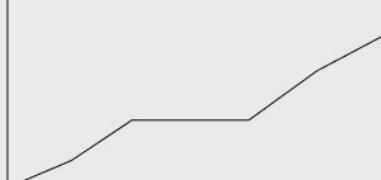


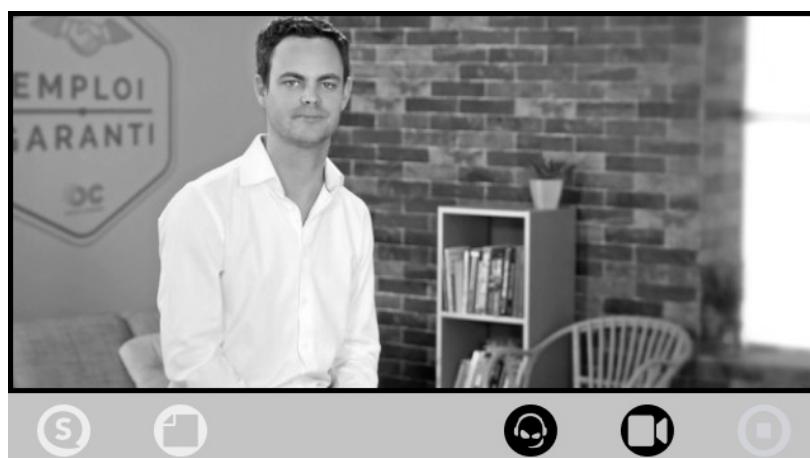
Tableau de bord

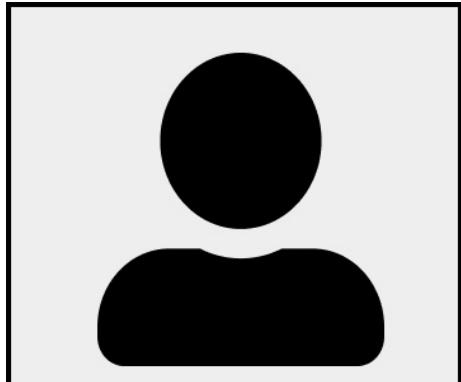
Quoi de neuf ?

- C'était quand votre dernière session avec {apprenant} ? CRÉER
- Proposition d'une nouvelle session VOIR
- Votre {apprenant} est en ligne REJOINDRE
- Reprendre un contrat existant VOIR

Prochaines sessions

01/01/19 à 15h45 : SuperToto	VOIR X
14/01/19 à 09h15 : Hello	VOIR X
30/01/19 à 10h30 : SuperToto	VOIR X
07/02/19 à 22h45 : Guy Marchand	VOIR X





CONNEXION FAIBLE – VIDÉO DÉSACTIVÉE

Projet 3 : identifier les besoins client

66 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session de mentorat en cours, je souhaite achever la session afin d'interrompre la session.



Avis

Général

Comment avez-vous trouvé cette session ?

Inutile					Très intéressant
---------	--	--	--	--	------------------

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

Votre mentor

Comment avez-vous trouvé votre mentor ?

Fermé					A votre écoute
Peu compétent					Très compétent
Peu motivant					Très motivant

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

ENVOYER **ANNULER**

Compte-rendu

Votre Apprenant : SuperToto

Contrat : Initiation à Java

Date : 07/02/19 à 15h45

AVANCÉES DEPUIS DERNIÈRE SESSION

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English.

OBJECTIFS PROCHAINE SESSION

- Objectif_Item
- Objectif_Item
- Objectif_Item
- Objectif_Item

AJOUTER

VALIDATION COMÉPTENCE

<input checked="" type="checkbox"/> Competence_Item	VALIDER
<input checked="" type="checkbox"/> Competence_Item	VALIDER
<input checked="" type="checkbox"/> Competence_Item	VALIDER
<input type="radio"/> Competence_Item	VALIDER
<input type="radio"/> Competence_Item	VALIDER

ENVOYER

User Story : En tant qu'apprenant avec un contrat, je souhaite consulter l'historique de mes sessions afin de prendre connaissance de mon évolution.

Tableau de bord

Quoi de neuf ?

- Nouveau contrat
- Bravo, nouvelle compétence ! C'était quand votre dernière {mentor} ?
- Proposition d'une nouvelle session
- {mentor} est en ligne

Mon Profil

Mon contrat

Historique Sessions

Se déconnecter

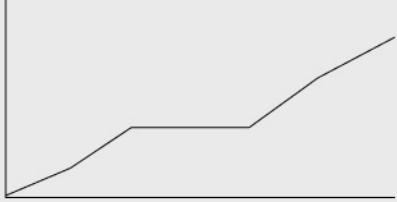
Dernier compte-rendu

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English. Many desktop publishing packages and web page editors now use Lorem Ipsum as their default model text, and a search for 'lorem ipsum' will uncover many web sites still in their infancy. Various versions have evolved over the years, sometimes by accident, sometimes on purpose (injected humour and the like).

OBJECTIFS A REMPLIR

-  Objectif_Item
-  Objectif_Item
-  Objectif_Item
-  Objectif_Item

Progression



Historique sessions

Votre Mentor : GeoTouvetout

Contrat : Initiation à Java

Date	Contenu	Action
07/04/19	Lorem ipsum	VOIR
30/03/19	Lorem ipsum	VOIR
16/03/19	Lorem ipsum	VOIR
02/03/19	Lorem ipsum	VOIR
15/02/19	Lorem ipsum	VOIR
07/02/19	Session de remotivation	VOIR
30/01/19	Premières impressions	VOIR
14/01/19	S'organiser	VOIR
01/01/19	Prise de contact	VOIR





User Story : En tant que mentor avec un contrat, je souhaite consulter l'historique de mes sessions afin de prendre connaissance de l'évolution de mon apprenant.

Tableau de bord

Quoi de neuf ?

C'était quand votre dernier {apprenant} ?
Proposition d'une nouvelle
Votre {apprenant} est en ligne

Reprendre un contrat existant **VOIR**

Prochaines sessions

01/01/19 à 15h45 : SuperToto	VOIR	X
14/01/19 à 09h15 : Hello	VOIR	X
30/01/19 à 10h30 : SuperToto	VOIR	X
07/02/19 à 22h45 : Guy Marchand	VOIR	X

Historique sessions

Votre Apprenant : SuperToto
Contrat : Initiation à Java

07/04/19 : Lorem ipsum	VOIR
30/03/19 : Lorem ipsum	VOIR
16/03/19 : Lorem ipsum	VOIR
02/03/19 : Lorem ipsum	VOIR
15/02/19 : Lorem ipsum	VOIR
07/02/19 : Session de remotivation	VOIR
30/01/19 : Premières impressions	VOIR
14/01/19 : S'organiser	VOIR
01/01/19 : Prise de contact	VOIR

User Story : En tant que mentor, je souhaite remplir un compte-rendu de session afin de partager à mon apprenant mes remarques et l'évolution de ses compétences.

The mockup illustrates the process of creating and viewing a report:

- Top Left:** "Compte-rendu" screen showing basic details: "Votre Apprenant: SuperToto", "Contrat: Initiation à Java", and "Date: 07/02/19 à 15h45".
- Top Right:** "AJOUT OBJECTIF" dialog box with fields: "Objectif: Regarder de la doc", "Type: Travailler" (unchecked), and "Comprendre" (checked). Buttons: "CONFIRMER" and "ANNULER".
- Middle Left:** "AVANCÉES DEPUIS DERNIÈRE SESSION" section containing placeholder text about Lorem Ipsum.
- Middle Left:** "OBJECTIFS PROCHAINE SESSION" section listing four items, each with a small icon and the label "Objectif_Item".
- Middle Left:** "AJOUTER" button.
- Middle Left:** "VALIDATION COMÉPTENCE" section with five items, three checked and two unchecked, each with a "VALIDER" button.
- Middle Left:** "ENVOYER" button.
- Bottom Left:** Icons for messaging, file, and graduation.
- Right Side:** "COMPTE RENDU ENVOYÉ" confirmation message: "Votre compte-rendu a été envoyé à votre apprenant" with a "CONFIRMER" button.

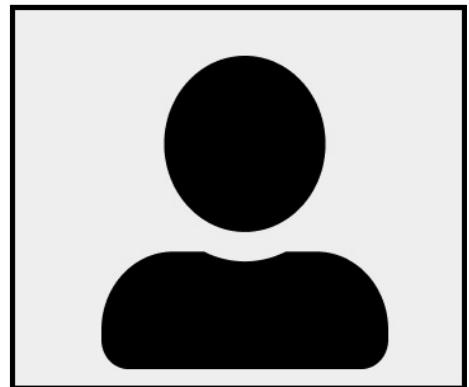
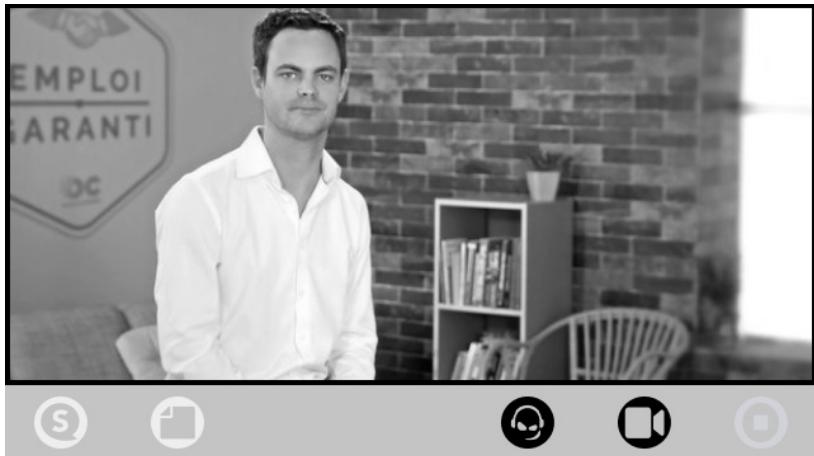
User Story : En tant que mentor, je souhaite remplir un compte-rendu de session afin de partager à mon apprenant mes remarques et l'évolution de ses compétences.

The mockup shows the main dashboard with the following sections:

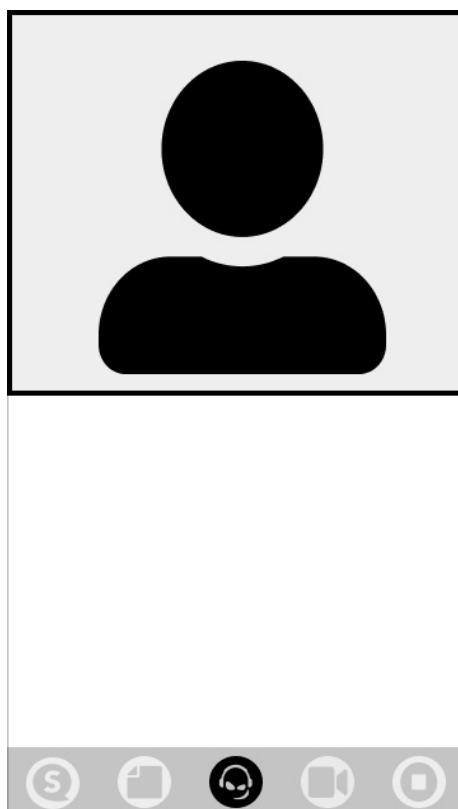
- Top Left:** "Tableau de bord" screen with a "Quoi de neuf ?" section listing recent events:
 - Nouveau contrat (with "VOIR" button)
 - Bravo, nouvelle compétence acquise (with "VOIR" button)
 - C'était quand votre dernière session avec {apprenant} ? (with "CREER" button)
 - Proposition d'une nouvelle session (with "VOIR" button)
 - {mentor} est en ligne (with "REJOINDRE" button)
- Bottom Left:** "Dernier compte-rendu" section with placeholder text: "It is a long established fact that a reader will be..."
- Top Right:** "Tableau de bord" screen with a "Quoi de neuf ?" section listing recent events:
 - C'était quand votre dernière session avec {apprenant} ? (with "CREER" button)
 - Proposition d'une nouvelle session (with "VOIR" button)
 - Votre {apprenant} est en ligne (with "REJOINDRE" button)
 - Reprendre un contrat existant (with "VOIR" button)
- Bottom Right:** "Prochaines sessions" section showing a single entry: "01/01/19 à 15h45 : SuperToto" with a "VOIR" button and a close/cancel icon.

Visioconférence

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite activer ma webcam pendant la session afin de permettre à mon interlocuteur de me voir.

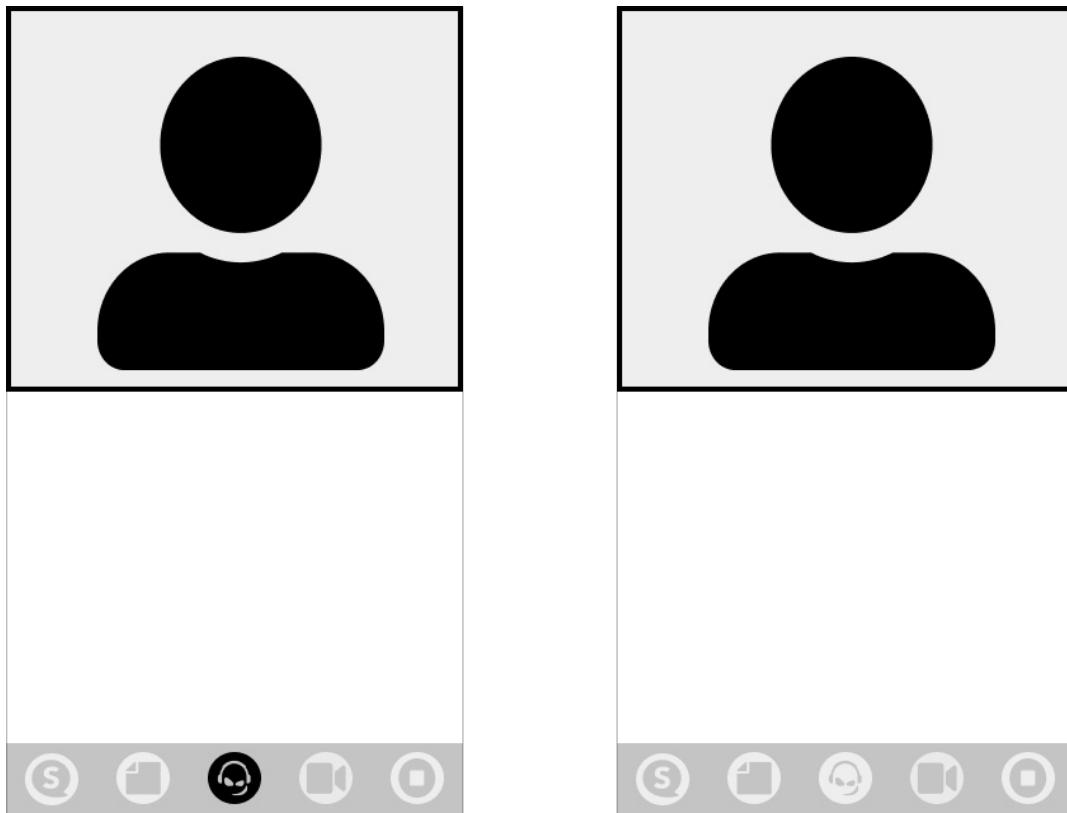


User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite désactiver ma webcam pendant la session afin de ne plus permettre à mon interlocuteur de me voir.

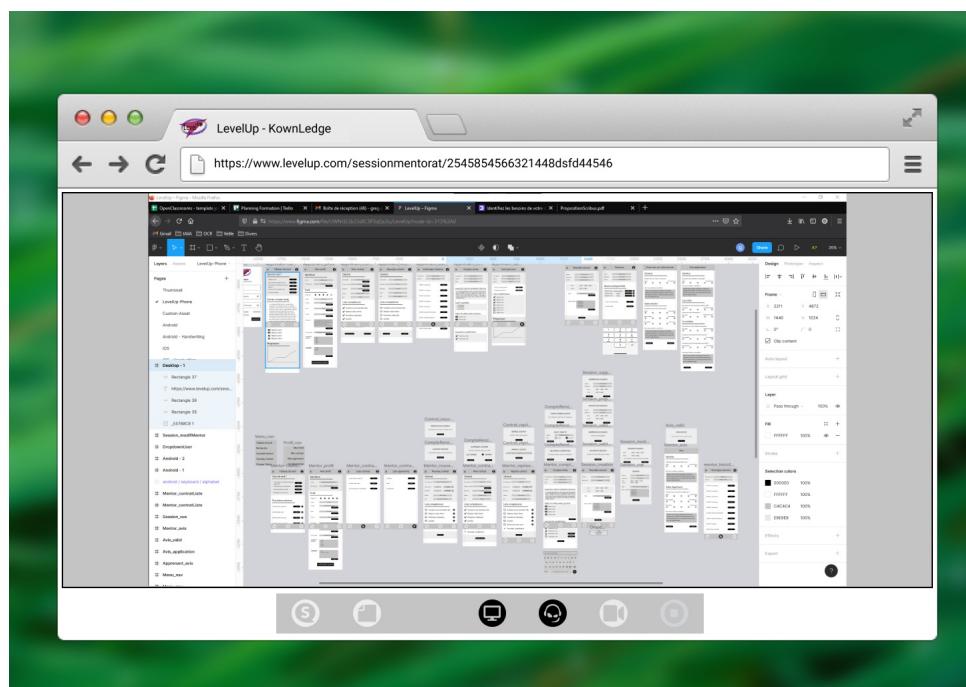


User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite activer mon micro pendant la session afin de permettre à mon interlocuteur de m'entendre.

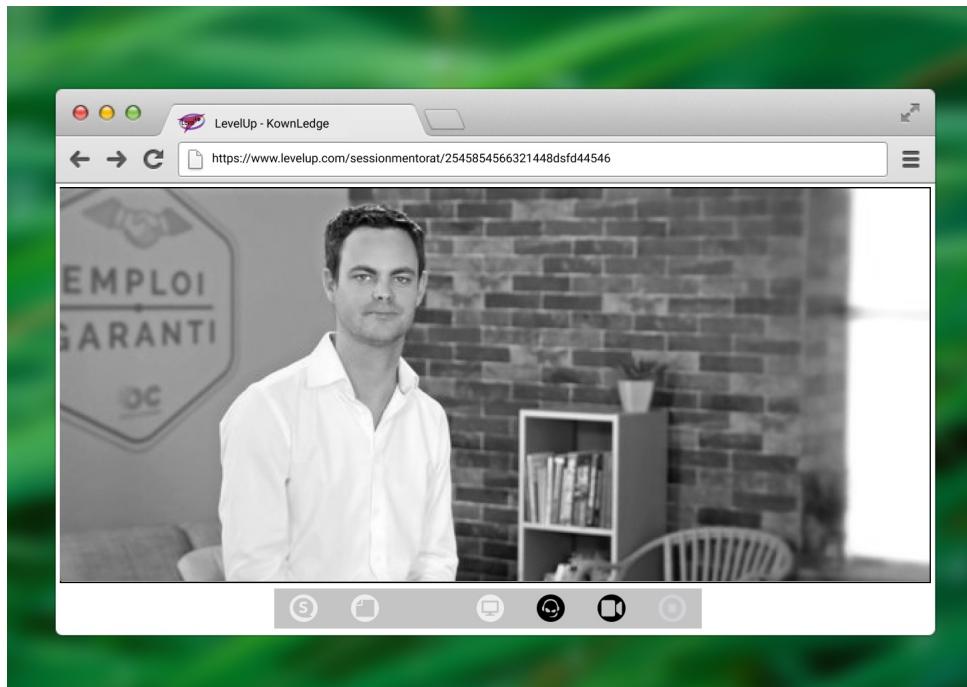
User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite désactiver mon micro pendant la session afin de ne plus permettre à mon interlocuteur de m'entendre.



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite partager mon écran afin que mon interlocuteur puisse voir le contenu de mon écran.



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite arrêter de partager mon écran afin que mon interlocuteur puisse me voir.

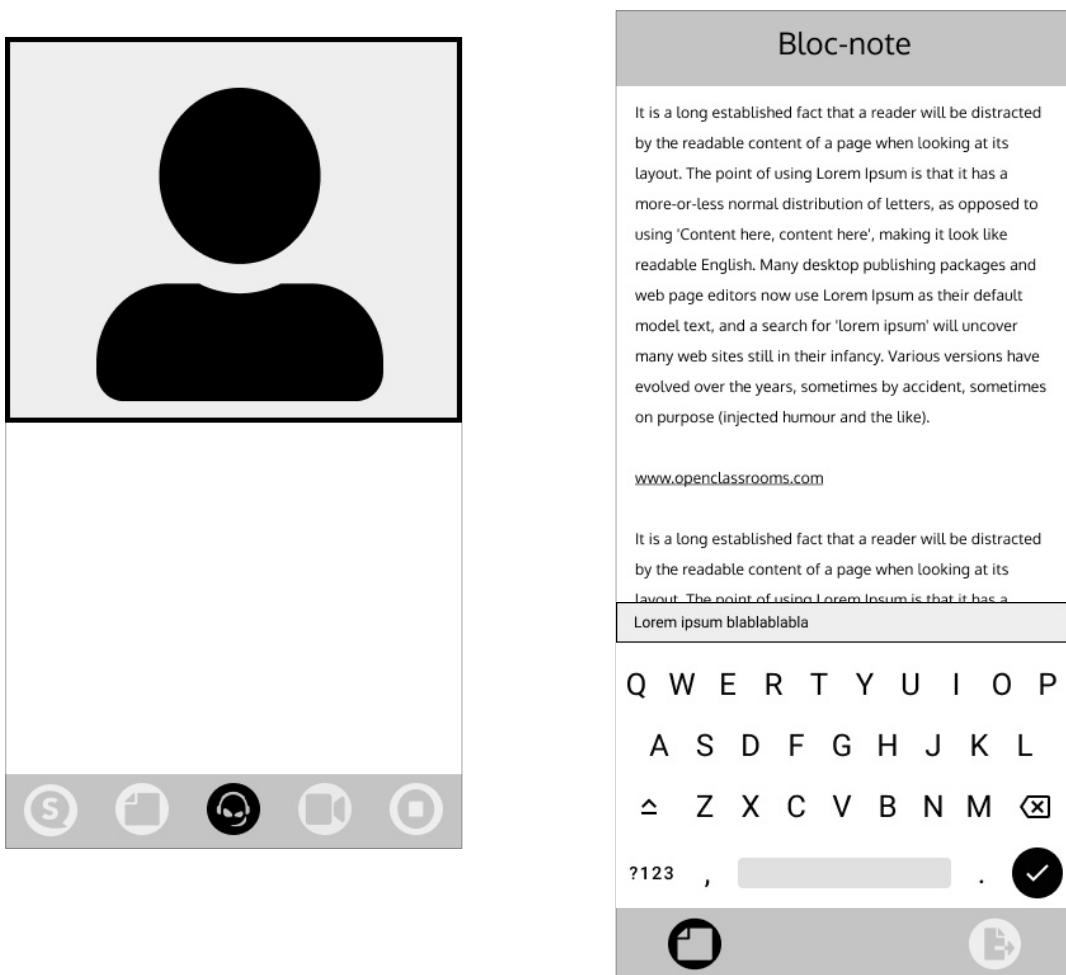


Bloc-notes

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite accéder à mon bloc-notes afin de voir le contenu du Bloc-notes.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite masquer mon bloc-notes afin de gagner de la place sur mon écran.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite ajouter un lien web dans mon bloc-notes afin de me rendre sur page web.



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite exporter mon bloc-notes afin de garder ma prise de notes sur mon disque dur.

Bloc-note

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English. Many desktop publishing packages and web page editors now use Lorem Ipsum as their default model text, and a search for 'lorem ipsum' will uncover many web sites still in their infancy. Various versions have evolved over the years, sometimes by accident, sometimes on purpose (injected humour and the like).

www.openclassrooms.com

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English. Many desktop publishing packages and web page editors now use Lorem Ipsum as their default model text, and a search for 'lorem ipsum' will uncover many web sites still in their infancy. Various versions have evolved over the years, sometimes by accident, sometimes on purpose (injected humour and the like).

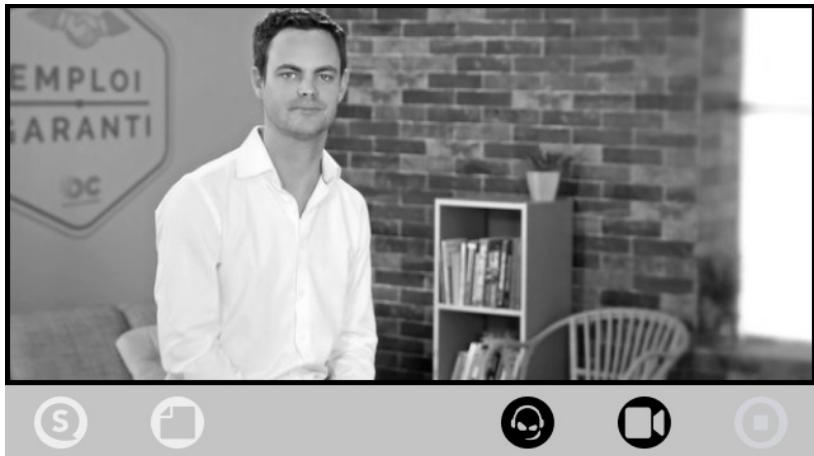




Messagerie instantanée

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite accéder à la messagerie instantanée afin de pouvoir communiquer par écrit avec mon interlocuteur.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite masquer la messagerie instantanée afin de gagner de la place sur mon écran.



Mathieu :
www.openclassrooms.com

SuperToto: Merci pour le lien



User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite envoyer un message instantané afin de communiquer par écrit avec mon interlocuteur.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat et une session en cours, je souhaite ajouter un lien web dans un message instantané afin de partager une page web à mon interlocuteur.



Mathieu :
www.openclassrooms.com

SuperToto: Merci pour le lien

Lorem ipsum blablablabla

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
△ Z X C V B N M ✖
?123 , . ✓

Suivi de parcours

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite afficher mon suivi de parcours afin de connaître ma progression.

User Story : En tant que mentor, je souhaite afficher le suivi de parcours d'un apprenant afin de connaître sa progression.

The image displays two wireframe prototypes of a mobile application interface.

Left Screen: Suivi parcours

- Header:** "Suivi parcours" with a user icon.
- Top Bar:**
 - Votre Mentor: GeoTouvetout
 - Contrat: Initiation à Java
 - Date fin: 01/10/19
- Middle Section:**
 - Créer une nouvelle session: **CREER**
 - Historique des sessions: **AFFICHER**
- Competence List:** "LISTE COMPÉTENCES" showing 7 items, 4 checked (with checkmark icon) and 3 unchecked (with circle icon).
- Progression Graph:** "Progression" showing a step graph starting at the origin and rising towards the top right.
- Bottom Bar:** Icons for message, file, and graduation cap.

Right Screen: Liste apprenants

- Header:** "Liste apprenants" with a user icon.
- Content:** A list of three apprenants with "VOIR" buttons:
 - SuperToto
 - HellO
 - Guy Marchand
- Bottom Bar:** Icons for message, file, and graduation cap.

User Story : En tant qu'apprenant, je souhaite afficher le tableau de montée en compétence afin de connaître ma progression de manière rapide et visuelle.

The dashboard mockup consists of several sections:

- Quoi de neuf ?** (What's New?):
 - Nouveau contrat (New Contract) with a **VOIR** button
 - Bravo, nouvelle compétence acquise (Congratulations, new skill acquired) with a **VOIR** button
 - C'était quand votre dernière session avec {mentor} ? (It was when your last session with {mentor}?) with a **CREER** button
 - Proposition d'une nouvelle session (Offer a new session) with a **VOIR** button
 - {mentor} est en ligne (Mentor is online) with a **REJOINDRE** button
- Dernier compte-rendu** (Last Report):

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look like readable English. Many desktop publishing packages and web page editors now use Lorem Ipsum as their default model text, and a search for 'lorem ipsum' will uncover many web sites still in their infancy. Various versions have evolved over the years, sometimes by accident, sometimes on purpose (injected humour and the like).
- OBJECTIFS A REMPLIR** (Objectives to Fill):
 - Objectif_Item (Objective Item)
 - Objectif_Item (Objective Item)
 - Objectif_Item (Objective Item)
 - Objectif_Item (Objective Item)
- Progression** (Progress):

A line graph showing a steady upward trend, indicating continuous growth.

Compétences

User Story : En tant que mentor, je souhaite ajouter une compétence au contrat afin de définir une nouvelle compétence à acquérir.

The screenshot displays the 'Mon contrat' (My Contract) interface. At the top, there's a header with a menu icon, the title 'Mon contrat', and a user profile icon. Below the header, the 'Général' (General) section contains fields for 'Votre Apprenant' (Your Learner) set to 'SuperToto', 'Durée du contrat' (Contract Duration) set to '6 mois' (6 months), 'Périodicité' (Frequency) set to '1 semaine' (1 week), 'Intitulé' (Title) set to 'Initiation à Java', and 'Etat' (Status) set to 'Validé' (Valid). The 'Liste compétences' (List of Skills) section shows a list of checked items: 'Installer environnement dév', 'Réaliser Hello Word', 'Premières méthodes', and 'Javadoc'. It also lists two unchecked items: 'Découverte des tests' and 'Réaliser une application'. There is a '+ Nouvelle compétence' (New Skill) button. At the bottom, there's a 'SUPPRIMER CONTRAT' (Delete Contract) button and three icons: a magnifying glass, a document, and an envelope. A modal window titled 'AJOUTER COMPÉTENCE' (Add Skill) is overlaid on the page. It has a text input field for 'compétence' (skill) containing 'Regarder de la doc', a 'CONFIRMER' (Confirm) button, and an 'ANNULER' (Cancel) button.

User Story : En tant que mentor, je souhaite modifier une compétence au contrat afin de redéfinir une compétence à acquérir.

Mon contrat

≡
Général

Votre Apprenant : SuperToto

Durée du contrat : 6 mois MODIFIER

Périodicité : 1 semaine MODIFIER

Intitulé : Initiation à Java

Etat : Validé

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests
- Réaliser une application
- + Nouvelle compétence

MODIFIER COMPÉTENCE

Projet 3 : identifier les besoins client

81 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant que mentor, je souhaite supprimer une compétence au contrat afin de retirer la compétence à acquérir du contrat.

Mon contrat

≡
Mon contrat

Général

Votre Apprenant : SuperToto

Durée du contrat : 6 mois MODIFIER

Périodicité : 1 semaine MODIFIER

Intitulé : Initiation à Java

Etat : Valide

Liste compétences

- Installer environnement dév
- Réaliser Hello Word
- Premières méthodes
- Javadoc
- Découverte des tests
- Réaliser une application
- + Nouvelle compétence

SUPPRIMER CONTRAT

SUPPRIMER COMPÉTENCE

Souhaitez-vous supprimer cette compétence ?

CONFIRMER
ANNULER

Projet 3 : identifier les besoins client

82 / 85

Grégory-Charles Quesne

User Story : En tant que mentor, je souhaite valider une compétence au contrat afin de confirmer l'acquisition de cette compétence auprès de l'apprenant.

The screenshot displays the FuzeScrum application interface. On the left, the 'Compte-rendu' (Report) screen is shown. It includes fields for 'Votre Apprenant' (SuperToto), 'Contrat' (Initiation à Java), and 'Date' (07/02/19 à 15h45). Below these, a section titled 'AVANCÉES DEPUIS DERNIÈRE SESSION' contains placeholder text about Lorem Ipsum. Under 'OBJECTIFS PROCHAINE SESSION', there are four items, each represented by a small icon and labeled 'Objectif_Item'. A 'AJOUTER' (Add) button is located below this section. The 'VALIDATION COMÉPTENCE' section lists five items: three checked ('✓ Competence_Item') and two unchecked ('○ Competence_Item'). Each item has a 'VALIDER' (Validate) button next to it. At the bottom of this section is an 'ENVOYER' (Send) button. The footer features icons for messaging, file attachments, and a graduation cap. On the right, a modal dialog titled 'VALIDATION COMPÉTENCE' asks 'Êtes-vous sûr de vouloir valider cette compétence ?' (Are you sure you want to validate this competence?). It contains 'CONFIRMER' (Confirm) and 'ANNULER' (Cancel) buttons.

Évaluation

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite évaluer la session de mentorat afin d'informer le gestionnaire de l'application de la qualité de la session.

User Story : En tant qu'utilisateur avec un contrat, je souhaite évaluer l'autre utilisateur du contrat afin d'informer la communauté mon avis sur cet utilisateur.

Avis				
Général				
Comment avez-vous trouvé cette session ?				
Inutile				Très intéressant
Des choses à améliorer, un problème ?				
There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.				
Votre mentor				
Comment avez-vous trouvé votre mentor ?				
Fermé				A votre écoute
Peu compétent				Très compétent
Peu motivant				Très motivant
Des choses à améliorer, un problème ?				
There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.				
ENVOYER		ANNULER		

Avis				
Général				
Comment avez-vous trouvé cette session ?				
Inutile				Très intéressant
Des choses à améliorer, un problème ?				
There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.				
Votre Apprenant				
Comment avez-vous trouvé votre apprenant ?				
Fermé				A votre écoute
Peu compétent				Très compétent
Peu motivant				Très motivant
Des choses à améliorer, un problème ?				
There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.				
ANNULER		ENVOYER		



User Story : En tant qu'utilisateur, je souhaite remplir un formulaire de satisfaction afin de donner mon avis sur l'application.

Avis application

Général

Que pensez-vous de LevelUp - KnowLedge ?

Inutile	<input type="radio"/>	Très intéressant				
---------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

Les outils

Que pensez-vous des outils liés aux sessions vidéo ?

Peu adapté	<input type="radio"/>	Entièrement adapté				
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------

Que pensez-vous de la navigation ?

Peu adapté	<input type="radio"/>	Entièrement adapté				
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------

Le contenu

Que pensez-vous des compétences proposées ?

Peu adapté	<input type="radio"/>	Entièrement adapté				
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------

Que pensez-vous du/des mentors rencontré(s) ?

Peu compétent	<input type="radio"/>	Très compétent				
---------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------------

Que pensez-vous du/des apprenants rencontré(s) ?

Peu compétent	<input type="radio"/>	Très compétent				
---------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------------

Des choses à améliorer, un problème ?

There are many variations of passages of Lorem Ipsum available, but the majority have suffered alteration in some form, by injected humour, or randomised words which don't look even slightly believable.

ENVOYER **ANNULER**

