

Le dossier à rendre servira de feuille de route.

1 Architecture du site (les différents éléments à développer)

Théoriquement, trois clics sont considérés comme un maximum à ne pas dépasser pour atteindre une page. Il y a aussi les temps de chargement qui sont importants (cf [Les échelles du temps dans l'expérience utilisateur](#)).

L'architecture demandée peut prendre la forme simple d'un schéma. Vous listez les pages nécessaires et les classez en rubrique. Vous le validez collectivement, faites une jolie série de listes à puces emboîtées ou un schéma ([framindmap](#) par exemple qui permet de travailler à plusieurs (mais pas en temps réel dit la doc)). Vous pourrez revenir dessus avant le rendu.

Une méthode consiste à prendre le sujet devant soit, des petits bouts de papier, on décrit chaque page nécessaire, un nom sur le papier, on organise et fait état de la décision dans le dossier.

2 Scénarios

Il s'agit de scénarios d'utilisation, modélisés par un diagramme d'activité représentant des chemins possibles. Plus c'est étendu, plus cela prend de temps initialement, mais moins on "mamaille" après. On arrive en page d'accueil, se connecte (ou pas, mot de passe perdu), on arrive... on reste... Voyez les quelques exemples fournis. Personnellement, j'apprécie *cacoo* et ses *flowcharts*.

3 Maquette

On s'intéresse ici au maquettage. Il pourra servir par exemple à créer une coquille vide pour que le travail CSS, confié à n personnes puisse commencer. Pardonnez les anglicismes :

- *zoning* : on prépare les zones principales : où serait le menu ou les menus, un *header* (qui offre en continu un lien vers l'accueil), footer...
- *maquettage* : une esquisse des différentes pages. Il y a des outils en ligne (comme *moqups* « vendu » [ici](#)) dont j'ignore les limites côté gratuité, mais aussi la solution papier et crayon qui est sans doute la plus efficace, voire un préalable avant de passer à un *mockup* numérique.

Il n'est pas interdit de ré-ajuster l'architecture. De même, sont possibles des réajustements du projet (liés à des oublis, des découvertes voire des contraintes techniques). Il n'est pas interdit et est même souhaité de bien cadrer le projet : public visé, choix. Respectez le cadre général, offrez la création d'au moins deux types de produits tels que défini dans la description du projet, après vous avez des marges de liberté.

4 Principaux jalons & comité de pilotage

Là aussi, quelques exemples sont fournis. Essayer d'avoir une vue d'ensemble du chemin à parcourir et produisez en un rendu. Décidez du pilotage.

5 Répartition des tâches

Qui fait quoi...

6 Parties individuelles ou semi-individuelles

6.1 Comité de pilotage

Il n'est pas demandé à quiconque de jouer les *chefaillons*, mais à deux personnes de servir de référence au sein du groupe. Contrairement à un projet professionnel, il n'y a pas de risque financier. Pas de possibilité de licenciement non plus (cela arrive dans la vraie vie, avec les *deadline* ici aussi présentes, et la volonté normale de faire au mieux avec le groupe).

Bien sûr, vous avez sans doute déjà commencé à travailler sur le projet, pris des premières décisions collectivement et regardé les risques, évalué la demande individuellement. Ici est demandé de choisir deux personnes qui ont un bon contact et saurons avoir une vue d'ensemble correcte.

Vous décidez (étapes précédentes) ce que vous voulez comme fonctionnalités, rendu de site, spécialiser des parties (faire absolument tout collectivement est aussi difficile que gourmand). Le comité de pilotage se charge de garder en tête les difficultés, les spécificités, et envisage des solutions si cela apparaît nécessaire. Le comité de pilotage a pour charge d'évaluer la difficulté des phases, la faisabilité des choix.

Ce n'est pas rigide. C'est une trame. Quelques exemples de risques adaptés au projet :

- développement d'un outil inadapté,
 - analyse de l'organisation, des tâches confiées,
- développement de mauvaises interfaces utilisateurs :
 - vérifier le maquettage, émettre des réserves.
- aptitudes :
 - structuration de l'équipe,
 - distribution des rôles,
 - entraide, motivation.
- prévisions optimistes :
 - développement incrémental (base fournie pour ce faire dans la description du projet),
 - remise en cause des choix, utilisation de librairies...
- perfectionnisme :
 - savoir cadrer les objectifs (examen critique des spécifications/vérification de si c'est bien nécessaire de permettre d'ajouter des produits en analysant le code à barre de la photo puis en contactant l'API d'amazon, par exemple).

Il ne s'agit pas de remplir du papier pour remplir du papier et faire un dossier de pré-développement esthétique. Il s'agit de regarder vraiment les risques, d'en tirer les grandes lignes et d'en rendre compte, puis de faire un suivi de l'activité et d'être un référent¹ si nécessaire.

6.2 Individuellement

Fournir un résumé développant trois points :

- vision du travail en équipe, évocation de ce à quoi il s'engage à faire attention (trois à dix lignes),
- analyse des risques à soi (faire/ne pas faire),
- reprise du planning sur son axe à soi : cela peut être très court (quelques lignes : je ferai d'abord ça et je le finis avant tel moment, puis ça). 1/2 page max (un graphe cela prend de la place).

1. référent : il s'agit de mener un travail collaboratif et de pouvoir servir de pilier voire d'animateur même s'il serait bien que ce ne soit pas nécessaire et que chacun fasse directement de son mieux.