# Chapitre 1 : Contexte général

**Plan :**

Introduction

1. Présentation de l’organisme de l’accueil : Société WEGO
2. Cadre général du projet
3. Problématique
4. Objectif du projet
5. Etude de l’existant
   1. Description de l’existant
   2. Critique de l’existant
   3. Solution envisagée
6. Démarche méthodologique
   1. Méthodes agiles
      1. Les quatre valeurs fondamentales
      2. Les principales méthodes agiles
   2. SCRUM
      1. Pourquoi Scrum
      2. Les intervenants des Scrum

Conclusion

**Introduction :**

Cepremier chapitre est consacré à la présentation de la société WEGO comme organisme d’accueil, il donne aussi un aperçu sur le sujet du projet en détaillant la problématique à traiter. Ensuite, une description de l’existant et la solution adopté prendra une partie importante du même chapitre. En dernière partie, sera détaillée la méthodologie suivie durant les étapes de développement du projet. . .

Présentation de l’organisme :

## Présentation du WEGO :

WEGO (World Engineering of General Outsourcing) est une entreprise opérant dans le secteur du développement informatique. En effet, elle est spécialisée dans la réalisation des plateformes ainsi que d’applications web et mobile destinées aux divers clients, à travers l’usage d’une variété des technologies innovantes.

## Activités du WEGO :

WEGO a pour mission de satisfaire les divers besoins de ses clients. À cet effet, elle est spécialement chargée de :

* Définir précisément les différentes exigences des clients.
* Concevoir et développer leurs projets.
* Tester leurs projets dans le but de garantir leurs bons fonctionnements.
* Assurer la mise en marche de leurs bien achevés projets.

# Cadre du projet :

Ce projet entre dans le cadre de projet de fin d’études pour l’obtention du Diplôme Licence appliquée en technologies de l’informatique, parcours développement web et multimédia. Problématique :

L’un des problèmes les plus courants rencontrés par la plupart des apprenants est le manque d’aide et de soutien. En fait, ces apprenants rencontrent de nombreux obstacles dans le processus d’apprentissage afin d’assimiler correctement les nouvelles connaissances. Cependant, d’autres personnes intéressées qui souhaitent approfondir leurs connaissances à travers l’apprentissage de nouvelles méthodes et l’acquisition des nouvelles informations, mais ne savent pas par où commencer. Aussi, les méthodes et l’environnement d’apprentissage dans les universités ou les écoles ne prennent pas habituellement en considération les caractéristiques initiales ou les besoins des apprenants. s élèves ou étudiants.

Tout cela soulève un énorme problème que nous allons essayer de résoudre à travers cette plateforme pour réponre à une question fondamentale « Comment pouvons-nous-mieux aider ces personnes ? ».

# Objectif du projet :

Le système vise selon son objectif global à créer une plateforme d’apprentissage spécifique, nommée dans la suite du rapport « Power Online Learning Software POL » qui permet de soutenir l’échange et la collaboration des apprenants entre eux et avec des professionnels. Elle permettra également de capitaliser les données didactiques, de faciliter l’extraction selon plusieurs critères, les anciennes études de cas sous forme des leçons guidés.

**Résultats Attendus :**

* Une interface pour chaque acteur.
* Un système informatique de partage, de capitalisation, de réaction et d’extraction du contenu didactique selon plusieurs critères.
* Un système de création, de vente et d’achat des cours.
* Un système d’administration, de configuration et de gestion.

# Etude de l’existant :

L'analyse de l'existant révélera diverses lacunes au sein des plateformes actuelles pour les combler

Cette analyse repose essentiellement sur trois phases :

## Description de l’existant :

Aujourd’hui, les plateformes d’apprentissage à distance deviennent un outil indispensable pour diffuser une variété de données didactique pour les apprenants et à lever les limites des systèmes éducatifs traditionnels. Dans cette phase, nous explorons des exemples.

## Critique de l’existant :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Plateformes** | **Points forts** | ***Points faibles*** |
| Udemy | -Grand nombre de cours en plusieurs spécialités.  -Cours en plusieurs langues.  -Certification après chaque cours. | -Les cours ne sont pas gratuits.  -Espace personnel limité.  -Les membres ne peuvent pas contacter l’administration.  -Les membres ne peuvent pas publier et échanger des contenus gratuits (Vidéo-PDF-Image).  - La création et la gestion de cours par un membre est lourde. |
| FromScratch -développement web | -Le membre peut contacter l’administration. | -Formation en seule domaine << Informatique >>.  -Seulement l’administrateur de la plateforme peut publier des cours. |

Tableau 1 Critique de l'existant

## Solution envisagée :

Pour agir à l’ensemble des lacunes des plateformes existantes identifiées précédemment, on suggère de concevoir et de mettre en œuvre une plateforme didactique contextuelle prenant en considération toutes ces remarques afin d’y remédier de manière appropriée.

1. **Démarche méthodologique :**

Afin de résoudre un problème et de trouver des solutions pour traiter toutes sortes de projets , il est conseillé d’ adopter une méthode agile pour obtenir des bonnes résultats.

.

## Méthodes agiles :

Les méthodes agiles sont essentiellement dédiées au au développement de projets informatiques. Elle consiste à découper le projet en plusieurs ‘itérations’. Ce sont des sous-projets établis avec le client en précisant diverses fonctionnalités qui seront développées selon leurs priorités.

Ce type de méthode est le plus couramment utilisé dans l’organisation des projets puisqu’elle permet une adaptabilité, une transparence et une gestion des risques.

L’avantage est de suivre l’avancement au cours du projet en fonction des besoins utilisateur.

En fait, le plus important est d’améliorer la satisfaction des clients en fournissant régulièrement des différentes versions des fonctionnalités des applications. De plus cette méthode permet de suivre l’avancement d’un projet au fur et à mesure en clarifiant les exigences du client.

## Les quatre valeurs fondamentales :

* L’interaction entre acteurs plutôt que les processus et les outils.
* Un produit opérationnel plutôt qu’une documentation pléthorique.
* La collaboration avec un client plutôt que la négociation de contrat.
* L’adaptation au changement plutôt que le suivi d’un plan.

## Les principales méthodes agiles :

Nous distinguons surtout :

* Scrum
* Extreme Programming (XP)
* Rapid Application Development (RAD)
* Crystal clear

Si nous voulons définir l’agilité en quelques mots : C’est l’intelligence organisationnelle et technologique, liée au travail de groupe afin d’être immédiatement efficace. Après avoir étudié plusieurs méthodes et leur adéquation avec le projet, nous avons opté pour l’utilisation de la méthode **SCRUM (pourquoi)**.

## Scrum :

Scrum s’appuie sur le découpage en itérations encore nommés <<Sprint>>. Dans chaque Sprint, il y a un ou plusieurs artéfacts et cérémonies qui dure une à trois semaines, un livrable est produit. L’équipe s’organise de telle sorte à trouver la façon la plus adaptée à la production selon les exigences prioritaires. Un produit livrable est testé après chaque Sprint et ceci afin de choisir soit de le livrer soit de l’améliorer durant un Sprint supplémentaire.

### **Pourquoi Scrum ?**

Notre choix est essentiellement basé sur ces différentes raisons :

* Tout l’équipe doit avoir une visibilité sur l’avancement du développement en cours.
* Scrum offre la possibilité d’organiser le cycle de vie des tâches ou on peut distinguer les tâches réalisées, en cours et en attente.
* Le projet est réalisé en interne, qui offre ses services aux besoins de la société d’où la présence du client est fréquemment qui est dans ce cas le responsable logistique.
* .



Figure 1 : Scrum

* Le backlog du produit : Une liste de tout ce qui entrainer du travail pour l’équipe.

Cette liste est triée selon les priorités des tâches à faire.

* Backlog de sprint : Une liste d’éléments à faire au cours du sprint.
* Mêlée quotidienne : Réunion quotidienne d’avancement qui dure 15 minutes avec les membres de l’équipe.

### **Les intervenants de Scrum :**

Il existe 3 types d’intervenant Scrum :

**Le Scrum master** : Il est responsable de faire appliquer par l’équipe les valeurs et les pratiques de Scrum, élimine les obstacles qui pourraient fermer l’avancement, s’assure que les objectifs sont compris par tous les membres de l’équipe et facilite une coopération poussée entre les rôles et fonctions.

**Le Scrum Team** : Constitué par 3 à 10 personnes ( qui sont-ils dans votre cas de projet ?), l’équipe s’organise par elle-même, regroupant tous les rôles (multi compétences : architecte, concepteur, développeur, testeur …).

**Le Product owner** : Il est un expert métier, il communique et négocie avec la key stakeholders pour définire les spécifications fonctionnelles, il établit la priorité des fonctionnalités à développer ou à corriger et il valide les fonctionnalités développées.



Figure 2 : l'équipe scrum

# Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons commencé par présenter la société d’accueil.Ensuite nous avons décrit la problématique et le contexte de stage. Nous avons aussi étudié les critiques de l’existant et proposé notre solution. Pour finir nous avons expliqué le choix de la méthodologie adoptée durant la réalisation de ce projet.