

Vous êtes employé depuis 5 ans chez Dev4U, une entreprise de services du numérique de 120 collaborateurs comportant deux entités de développement logiciel :

une entité spécialisée dans le développement d'applications mobiles, qui comprend 10 personnes ;

une dédiée au Web, qui comprend 8 personnes.

Dev4U

Vous êtes le lead développeur de l'entité web.

Vous recevez un message de votre manager avec une bonne nouvelle...

Thomas : Hello ! Ça va ? Je sors d'une réunion avec Learn@Home ! Et j'ai un projet pour toi !

Vous : Ça va et toi ? Super ! C'est quoi ce projet ? 😊

Thomas : Learn@Home est une association qui met en relation des enfants en difficulté scolaire avec des tuteurs bénévoles. En gros, leur objectif est de permettre à tout élève, où qu'il soit, d'avoir accès à un soutien scolaire à distance. Ils nous ont confirmé qu'ils voulaient travailler avec nous sur leur projet de site web. 🚀

Vous : Génial ! À quoi servira leur site ?

Thomas : Ils veulent permettre à leurs élèves et à leurs bénévoles de communiquer plus facilement, directement depuis leur site. Jusqu'alors ils utilisaient surtout WhatsApp et les SMS !

Vous : Ah oui c'est un beau challenge !

Thomas : Je voulais te proposer de gérer ce projet : ton rôle serait de cadrer ce projet puis de coordonner tous les développements avec l'équipe. C'est un projet ambitieux et intéressant !

Vous : Merci ! 😊 Très beau projet en effet, j'ai hâte de démarrer. Tu m'envoies plus d'éléments ?

Thomas : Oui bien sûr, je t'envoie un mail dès demain.

Le lendemain, vous recevez bien le mail suivant...

Objet : Retour réunion Learn@Home

De : Thomas

À : Vous

Hello,

Comme promis je t'envoie plus d'informations, suite à la réunion que nous avons eue hier avec Learn@Home.

Learn@Home souhaite travailler avec nous sur toute la conception de son site web.

Notre première étape est de bien définir les besoins client, avant de démarrer le développement logiciel pur. Nous avons prévu une nouvelle réunion dans quelques semaines, l'objectif est que tu leur présentes les éléments suivants :

Les diagrammes de cas d'usage pour chacune des fonctionnalités majeures de chaque page (connexion, chat, calendrier, gestionnaire de tâches, tableau de bord), pas besoin d'utiliser l'UML.

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

Les maquettes du site avec un design simple et au moins une maquette par page (tu peux utiliser Figma ou Sketch).

Un Kanban découpant le projet, de manière macro (détails techniques exclus) en blocs de fonctionnalités et sous-fonctionnalités pour le développement. J'ai démarré le découpage dans ce kanban sur Notion, à toi de finir de compléter la colonne "ANALYZE" sur le même modèle. Tu peux travailler sur Notion, Trello ou GitHub.

Je t'envoie un document dans lequel j'ai synthétisé les attentes du client. Tu y trouveras nos prises de notes et quelques croquis. Bien sûr, il faudra fournir les maquettes pour desktop et mobile.

Pour les délais, pas de stress, on a réussi à négocier avec le client pour que tu aies suffisamment de temps pour concevoir tous les documents et préparer ta réunion.

Si tu as des questions, n'hésite pas !

Thomas

Vous avez désormais toutes les cartes en main : c'est le moment de vous lancer sur ce projet !

Livrables

Les diagrammes de cas d'usage.

Les user stories avec critère(s) d'acceptation.

Les maquettes du site.

Le tableau Kanban (Notion, Trello, or GitHub).

Soutenance

Votre soutenance correspond à la réunion avec votre client : Learn@Home. L'objectif de cette réunion est de valider le cadrage du projet avec le client, avant de démarrer le développement fonctionnel. En tant que responsable du projet, c'est vous qui allez présenter les différents éléments sur lesquels vous avez travaillé. L'évaluateur de votre soutenance jouera le rôle du client. Votre présentation sera structurée de la façon suivante :

Présentation des livrables (10 minutes). Après avoir résumé le besoin client et la solution envisagée, vous présentez vos livrables :

- les maquettes ;
- les user stories avec critère(s) d'acceptation ;
- les diagrammes de cas d'usage ;
- le tableau kanban (Notion, Trello ou GitHub).

Discussion (15 minutes). L'évaluateur, jouant toujours le rôle du client, peut vous poser quelques questions sur votre présentation. Vous devez être capable de justifier vos choix. Si des erreurs ou oublis sont mis en lumière, vous devrez proposer des corrections ou solutions.

Débrief (5 minutes). L'évaluateur sortira de son rôle pour débriefer avec vous.

Skills

- Contribuer à un projet en utilisant une méthodologie agile
- Créer une maquette pour un client
- Identifier les besoins de l'application à partir d'un cahier des charges
- Modéliser une solution technique pour un client