



1 INFORMATIONS GENERALES

Élève1 :	Nom :	Prénom :
Élève2 :	Nom :	Prénom :
Élève3 :	Nom :	Prénom :
Élève4 :	Nom :	Prénom :
Élève5 :	Nom :	Prénom :
Élève6 :	Nom :	Prénom :
Élève7 :	Nom :	Prénom :
Élève8 :	Nom :	Prénom :
Lieu de travail :	ETML / Valmont 28 / 1005 Lausanne	
Dates de réalisation :	Du 13.01.2025 au 30.05.2025	
Temps total :	24 périodes	

2 PROCÉDURE

- Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
- Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté en classe.
- Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité et sauvegarde de leurs données.
- En cas de problèmes graves, les apprentis avertissent le client au plus vite.
- Les apprentis ont la possibilité d'obtenir de l'aide externe, mais ils doivent le mentionner.
- Les informations utiles à l'évaluation de ce projet sont disponibles au chapitre 8.

3 TITRE

Site Web : Sites de l'UNESCO

4 SUJET

Mettre en place un site web permettant à un utilisateur d'afficher sur une carte et dans une liste, les sites du patrimoine mondial de l'UNESCO et de pouvoir indiquer lesquels il a déjà visité.

5 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- Un PC ETML
- Accès à Internet
- <https://github.com>

6 PRÉREQUIS

Avoir des notions de Javascript.

Avoir suivi les modules C106, C293 et I322.

Suivre les modules I165, C294, C295 et I426 en parallèle



7 CAHIER DES CHARGES

7.1 Vision produit

Notre plateforme offrira une expérience interactive unique. Les utilisateurs pourront explorer une carte interactive avec des marqueurs pour chaque site du patrimoine mondial. En cliquant sur chaque marqueur, des informations détaillées sur le site, son histoire et ses particularités seront accessibles. De plus, une liste exhaustive de tous les sites sera disponible pour une recherche aisée.

L'une des fonctionnalités phares de notre site sera la possibilité pour les utilisateurs de créer un compte personnel. Cela leur permettra de marquer les sites qu'ils ont déjà visités, de les ajouter à leur liste personnelle et de suivre ainsi leur progression dans la découverte du patrimoine mondial. Chaque utilisateur pourra également interagir avec la communauté en partageant ses expériences de voyage, photos et conseils pour chaque site.

Nous accordons une attention particulière à l'interface utilisateur. Notre objectif est de créer une expérience conviviale et intuitive. Nous allons mettre en œuvre les derniers standards d'ergonomie pour garantir une navigation fluide et agréable sur ordinateur, tablette et smartphone.

En résumé, notre plateforme offrira une expérience immersive, éducative et sociale pour les passionnés de voyages et de culture, tout en respectant les normes d'ergonomie pour une utilisation aisée. Nous sommes impatients de donner vie à ce projet et de permettre à chacun d'explorer et de partager la richesse du patrimoine mondial de l'UNESCO."

7.2 Product Goal

Mettre en place une plateforme en ligne qui permettra aux utilisateurs de découvrir, d'explorer et de suivre les sites du patrimoine mondial de l'UNESCO de manière interactive.

7.3 Equipes

Le projet sera réalisé en parallèle par deux équipes de 7 à 8 développeurs. Le rôle de PO ainsi que celui de Scrum Master est tenu par votre enseignant dévoué 😊.



7.4 Qualité

1. Utilisation du framework Scrum
 - Sprint de 4 semaines
 - Sprint planning avec définition d'un sprint goal à chaque fois
 - Sprint review + retro à la fin de chaque sprint
 - Travail avec le PO la première semaine sur le product backlog
 - Daily scrum chaque semaine
2. Réaliser un programme informatique de qualité
 - Organisé (namespace, classes, commit log,...)
 - Compacté (pas de copié/collé,...)
 - Optimisé (utilisation de structures adaptées)
 - Commenté
 - Testé
3. Prouver que vous êtes digne de confiance lorsqu'on vous confie un projet
 - Travail avec GitHub Projects selon les directives
 - Pro-activité
 - **Poser des questions** au client via le PO
 - Utiliser un système de versioning de code → GitHub

7.5 Livrables

1. Rapport de projet et des tâches au format PDF.
 - a. Il est conseillé d'utiliser les automatismes de GitHub.
2. Une release sur Github contenant
 - a. Une archive ZIP avec les éléments annexes
 - b. [Code source inclus automatiquement]

8 Évaluation

1. Auto-évaluations challengées par le client et basées sur des éléments observables lors des « Sprint retrospectives ».
2. Evaluations du produit présenté lors des « Sprint Reviewes ».
3. Qualité des livrables.

Le recours à des outils en ligne d'intelligence artificielle (ex. : Chat GPT) doit être mentionné et ne peut servir que d'inspiration à la réalisation. En cas d'abus, l'évaluation du projet en tiendra compte.



COMPÉTENCES					
METHODOLOGIQUES		PROFESSIONNELLES			
Approche de la durabilité et de l'innovation	Rythme de travail Rapidité, Efficacité	Rapide et soutenu Optimale	Productivité normale Respect des délais fixés	Lent ou irrégulier Hors délais	Trop lent Pas concerné par les délais
	Qualité du travail	Travail utilisable et transmissible	Travail utilisable et transmissible avec retouches	Travail nécessitant des améliorations pour être utilisable	Travail inutilisable
	Niveau de maîtrise technique	Maîtrise	Comprend et applique	A des lacunes, applique par mimétisme	Echec dans les notions de base
	Autonomie	Indépendant	Aide justifiée	Souvent besoin d'aide	Dépendant
	Processus de travail	Intégration des règles et processus de travail	Respect des règles de processus de travail	Peu concerné	Pas concerné
Expression orale et écrite Technique de présentation	Maîtrise les différents moyens et outils de communication et de documentation	Utilise les différents moyens et outils de communication et de documentation	N'utilise pas toujours les différents moyens et outils de communication et de documentation	Ignore la plupart des moyens et outils de communication et de documentation	

Seuls les critères colorés seront pris en compte lors de l'évaluation du projet.