

Synthèse du challenge Degroof Petercam 2018

Date prévue : semaine du 24 au 28 septembre.

Groupe: 9 à 10 groupes de 5

Lu : 9h30 : briefing

Lu - Me : Dev.

jeudi 27 : HR

vendredi 28 : Challenge 2018 : remise via déploiement

@todo

bertrand: créer les équipes

alex: checker les modalités de remise

Contacts

Nidhal Chayeb

IT - Digital Channels & Client

T +32 2 287 99 08

n.chayeb@degroofpetercam.com

Briefing

voir powerpoint

Critères d'évaluation

Le but principal du projet est d'analyser , concevoir et développer une application mobile pour (<Sébastien et Alizée se chargent de définir les besoins fonctionnelles >).

○ Phase III : Implémentation :

§ **Description** : Après la conception c'est le développement de l'application, ce dernier doit être en cohérence avec la conception.

§ **Action de l'équipe** : On se basant sur l'environnement technique mis à leur disposition chaque équipe doit créer une application mobile fonctionnelle.

§ **Expected output** : une application mobile fonctionnelle répondant aux attentes des clients (business) et tournant soit sur un android ou un simulateur.

§ **Estimations** : 110 hommes/jours (22 jours pour une équipe de 5 personnes)

§ **Compétence**: Apprendre à s'adapter à un environnement technique (outils , langages ,...) non familier, apprendre à développer des applications mobiles.

§ **Horizons** : S'ouvrir sur les différents environnement techniques et frameworks disponibles sur le marché , publier une application dans un store , différence entre app Android et iOS,...S'ouvrir sur le monde du mobile.

· L'environnement technique :

§ **Os** : Linux(Ubuntu) ou MacOS + l'idéal serait de préparer une VM (virtualbox par exemple) où tous les outils nécessaires seront installés et ainsi partager l'image ISO par exemple avec toutes les équipes pour gagner du temps).

§ **Tools** : Un outils wysiwyg permettant la création rapide d'une app mobile :

- Android Studio.
- Ionic Creator.
- Ionic Framework (pour un niveau plus avancé)
- Autres/ propositions ?

§ Nice to have / Bonus:

- Un logiciel de gestion de versions (Git par exemple) .
- Une méthodologie de travail (Agile scrum par exemple).

· **Critères et évaluation :**

- Les critères d'acceptation :

§ éliminatoire : une application doit être conforme aux besoins fonctionnelles initialement exprimés par nos clients (Sébastien et Alizée).

§ Non éliminatoire : une application fonctionnelle.

- Evaluation :

Je propose une évaluation par rapport aux 3 phases du projet.

Phase\Equipe		Points	Team 1	Team 2	Team 3
Phase III	Conformité de la réalisation par rapport à la conception	2			
	Fonctionnement de l'application (boutons, écrans,...)	5			
	Qualité du code	2			
	Ergonomie de l'application (respect du thème , logo...)	2			
Bonus	Outils extra (versionning,...)	2			
	Méthodologie de travail en équipe et organisation	3			
Score		30			

Misc.

- Afin de rajouter un peu de challenge nous partons sur une application mobile et pas un site statique ;
- Comprendre quelles sont les connaissances des apprenants et préparer le terrain : **Nidhal et Alexandre** (coach pédagogique) ;
 - Qu'ils installent les outils à l'avance car l'année dernière nous avons perdu pas mal de temps
 - Déjà former les étudiants sur certains sujets
- Il y aura environ 45-50 apprenants (le double de l'année dernière) : nous allons former 9-10 groupes de 5 et chaque groupe sera coaché par un profil non technique DP (project management) et les profils techniques DP (3 identifiés dans les inscrits) seront « volants » pour aller aider les groupes qui en ont besoin. Les coachs BeCode peuvent également jouer le rôle soit de project manager non technique ou d'expert technique en fonction de leurs skills et des besoins ;
- Critères + grille d'évaluation : **Nidhal et Alexandre** ;
- Organiser le timing de la journée, lunch pizza, chronométrer le pitch et organiser le vote : **Ayaan** ;
- Préparer le besoin, dessiner l'appli sur le programme : **Sébastien, Alizée** ;
- Trouver le cadeau (formation ou Kindle) pour l'équipe gagnante en fonction du budget communiqué par **Patti** : **Nidhal et Alexandre** ;
- Un ou deux membres de l'équipe gagnante fait un stage a la banque ;
- Possible que le groupe gagnant continue à travailler sur le projet jusqu'en décembre ;