# **MENTORIFY**

# **Besoins et conception**

## 1. Présentation du projet

*Décrire la solution proposée. Inclure le public cible et les avantages commerciaux de la solution.*

La solution proposée est une **application de mentorat** permettant de faciliter les échanges entre mentor et mentoré.

Le public cible est toute personne voulant accompagner autrui sur des compétences qu’il maitrise ou être accompagné pour atteindre ses objectifs professionnels ou personnels.

Les avantages commerciaux sont :

- le nombre d’utilisateurs potentiels salariés / non-salariés payant pour accéder à la solution.

- la productivité gagnée par les mentorés.

- l’amélioration des compétences de management des mentors.

**1.1 Objectifs du projet**

*Décrire les objectifs du projet (en 2 à 3 phrases), avec notamment le ou les problèmes résolus.*

L’objectif de ce projet est de fournir à l’utilisateur final une application lui permettant d’accéder à des sessions de mentorat et d’en faciliter la gestion. Pour cela une interface lui sera proposée, au travers de laquelle il pourra, spécifier ses attentes en termes de mentorat, centraliser les informations concernant ses sessions, accéder à des comptes rendus oraux et écrits et évaluer la relation de mentorat.

Les problèmes majeurs résolus sont la difficulté de gestion d’une relation de mentorat et la difficulté d’attribution d’un mentoré à un mentor.

**1.2 Éléments hors périmètre**

*Quels objectifs ont été envisagés mais ne sont pas couverts par ce projet ?*

La possibilité de changer de mentor / mentoré.

Modifier les compétences sur lesquelles portent les sessions de mentorat.

Annuler une session de mentorat.

Monétiser l’application.

**1.3 Métriques du projet**

*Comment mesurez-vous la réussite ?*

La réussite est mesurée via :

* Le nombre d’inscrit.
* Le taux de rétention utilisateur.
* La réputation de l’application.

2. Fonctionnalités

**2.1 Fonctionnalités du projet**

*Incluez une liste de fonctionnalités.*

Créer un compte.

Se connecter.

Spécifier ses attentes (rythme, compétences…) en termes de mentorat.

Consulter les sessions planifiées.

Contacter le mentor / mentee par message.

Contacter le mentor / mentee par téléphone.

Planifier des sessions de mentorat / Spécifier les sujets abordés pour la future séance.

Ecrire un compte rendu de la session / Indiquer si les objectifs sont atteints.

Mesurer l’efficacité de la relation de mentorat.

Accéder au compte rendu des sessions passées.

Accéder au format oral des sessions passées.

Personnaliser son interface.

**2.2 User stories et critères d’acceptation**

*Incluez les user stories et critères d'acceptation ici.*

Les user stories sont construites sur le modèle : qui ? quoi ? pourquoi ?

Les critères d’acceptation sont construits sur le modèle Given, when, then.

En tant qu’utilisateur je peux me connecter pour accéder à l’application afin de prendre part à une relation de mentorat.

Given L’utilisateur est sur la page de login.

And L’utilisateur possède un compte sur FuzeScrum

When L’utilisateur clique sur se connecter.

Then L’utilisateur est connecté.

En tant qu’utilisateur je peux m’inscrire pour accéder à l’application afin de prendre part à une relation de mentorat.

Given L’utilisateur n’est pas inscrit

When L’utilisateur clique sur s’inscrire

Then L’utilisateur est inscrit sur le site

En tant qu’utilisateur je peux sélectionner le rythme ainsi que la durée de ma relation de mentorat afin d’être affilié avec quelqu’un qui a les mêmes attentes que moi.

Given L’utilisateur n’a pas choisit son rythme et sa durée.

When L’utilisateur sélectionne un rythme et une durée.

Then Un contrat est généré avec les choix associés.

En tant qu’utilisateur je peux choisir le domaine sur lequel porte le mentorat afin de valoriser mes compétences.

Given L’utilisateur n’a pas choisi de domaine.

And L’utilisateur a signé son contrat.

When L’utilisateur choisit un domaine.

Then Un domaine est associé au compte de l’utilisateur

En tant qu’utilisateur je peux contacter mon mentor / mentee par téléphone afin d’échanger avec lui.

Given L’utilisateur n’est pas en appel.

And L’utilisateur a été mis en relation avec un mentor / mentee.

When L’utilisateur clique sur l’icône appeler.

Then Un appel est déclenché.

En tant qu’utilisateur je peux contacter mon mentor / mentee par message afin d’échanger avec lui.

Given L’utilisateur n’est pas entrain de converser par message.

And L’utilisateur a été mis en relation avec un mentor / mentee.

When L’utilisateur clique sur l’icône message.

Then Une messagerie instantanée est ouverte.

En tant que mentor je peux planifier une session de mentorat afin d’aborder des problématiques liées à un domaine.

Given Le mentor n’as pas planifié de session.

And Le mentor a été mis en relation avec un mentee.

When Le mentor clique sur planifier une session.

Then Le processus de prise de rendez-vous est déclenché.

En tant qu’utilisateur je peux rejoindre une session de mentorat afin de discuter de sujets préplanifiés.

Given La session planifiée n’a pas été rejointe.

When L’utilisateur rejoint la session.

Then La session a été rejointe.

En tant qu’utilisateur je peux rédiger un compte rendu de la session de mentorat afin de consulter les informations échangées pendant les sessions.

Given Le compte rendu n’a pas été écrit.

When L’utilisateur écrit le compte rendu.

Then Le compte rendu est écrit.

En tant qu’utilisateur je peux réécouter la session de mentorat afin d’avoir la transcription de la session sans perte d’informations.

Given La session n’a pas été écoutée.

And La session est finie.

When L’utilisateur clique sur écouter la session.

Then La session est écoutée par l’utilisateur.

En tant qu’utilisateur je peux évaluer la relation de mentorat à travers une note sur dix mais également des notes écrites afin d’avoir une relation de mentorat qui me corresponde.

Given La session n’a pas été notée.

And La session est finie.

When L’utilisateur note la session.

Then La session est notée.

En tant que mentor je peux stipuler les sujets qui seront abordés lors de la prochaine session.

Given Le sujet de la session n’est pas stipulé.

When Le mentor stipule le sujet.

Then Le sujet de la session est stipulé.

En tant que mentor je peux stipuler si les objectifs fixés sont atteints afin de voir la progression de mon mentee.

Given Le statut des objectifs n’est pas définit.

When Le mentor définit le statut des objectifs.

Then Le statut des objectifs est définit.

En tant qu’utilisateur je peux personnaliser la couleur de mon thème afin d’avoir une interface qui me corresponde.

Given L’interface est composée par la couleur par défaut.

When L’utilisateur choisit une couleur.

Then L’interface est composée par la couleur choisit.

**2.3 Métriques du projet**

3. Solution proposée

**3.1 Diagrammes de conception technique**

**3.2 Glossaire**

*Le vocabulaire éventuel du domaine s'insère ici.*

Application : programme fournissant à l’utilisateur des services spécifiques.

Chat : messagerie instantanée destinée à l’échange entre deux personnes.

Interface : Entité permettant la communication entre l’utilisateur et l’application.

Mentorat : relation d'aide et d'apprentissage dans le but de favoriser le développement d'une personne.

Mentee : personne jumelée à un mentor qui bénéficie de l'aide de celui-ci pour atteindre ses objectifs.

Mentor : personne jumelée à un mentoré qui avise ce dernier pour l'aider à atteindre ses objectifs.

Session : période pendant laquelle l’échange entre mentor et mentee a lieu.

**3.3 Spécifications techniques**

*Expliquez les technologies et langages pouvant être utilisés comme solution.*

Solution browser :

* L’interface serait décrite en HTML / CSS et certains comportements d’éléments serait développé en JavaScript.
* Le back serait développé en JAVA basé sur un pattern MVC.

Solution mobile iOS :

* L’interface serait décrite en HTML / CSS et certains comportements d’éléments serait développé en JavaScript.
* Le back serait développé en Objective-c / Swift basé sur un pattern MVC.

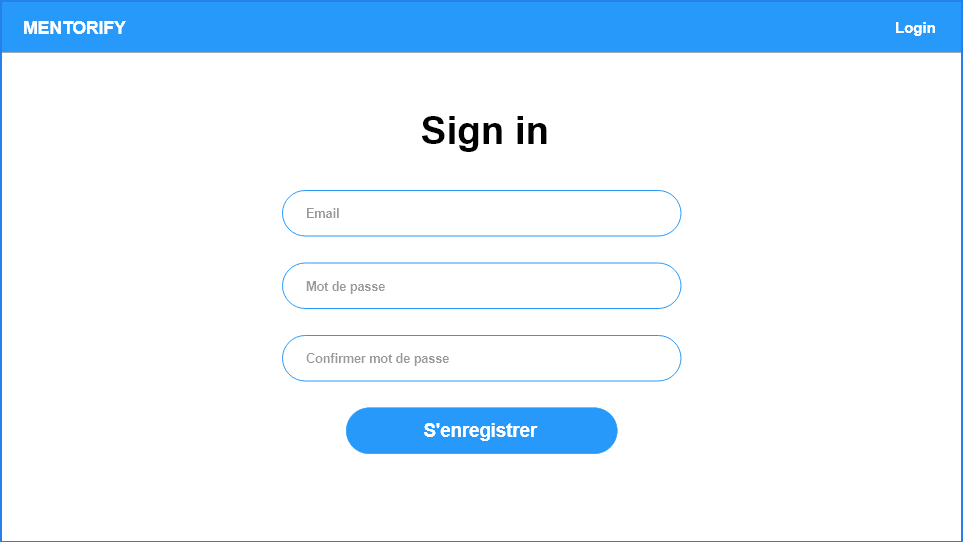
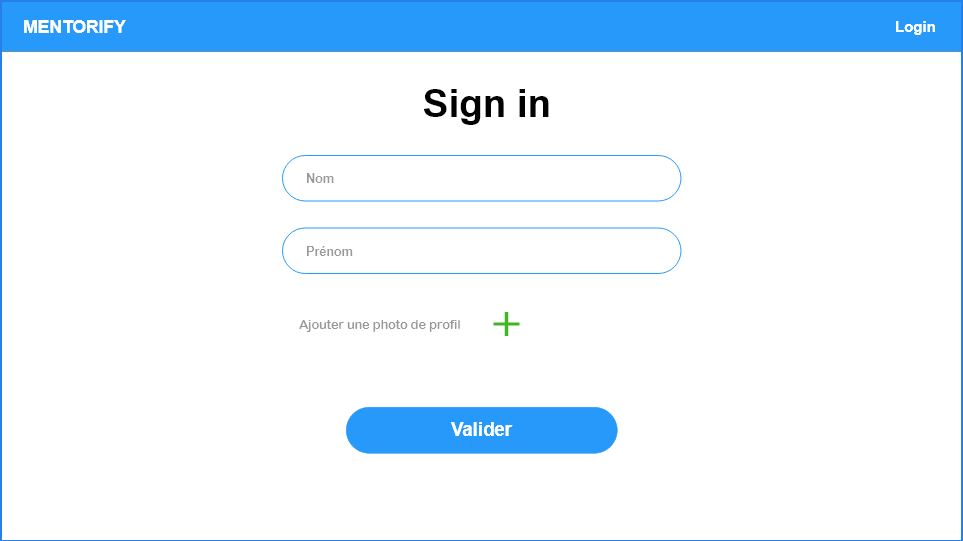
Solution mobile Android :

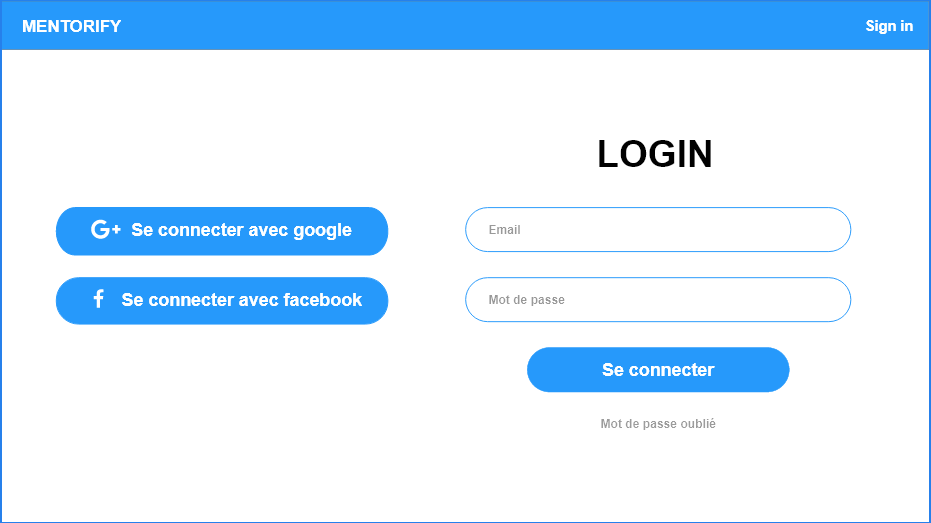
* L’interface serait décrite en HTML / CSS et certains comportements d’éléments serait développé en JavaScript.
* Le back serait développé en Kotlin / JAVA basé sur un pattern MVC.

**3.4 Wireframes**

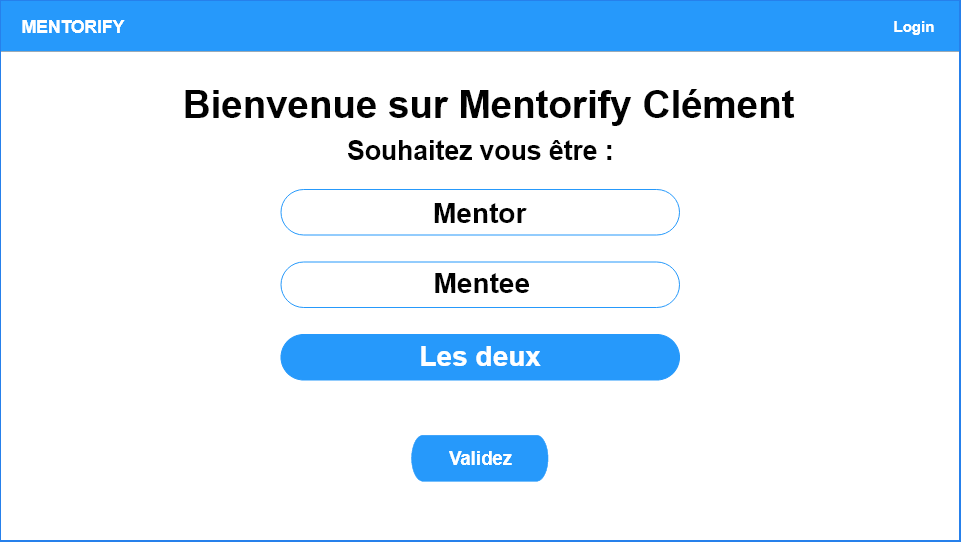
*Mettez les images des wireframes ici.*

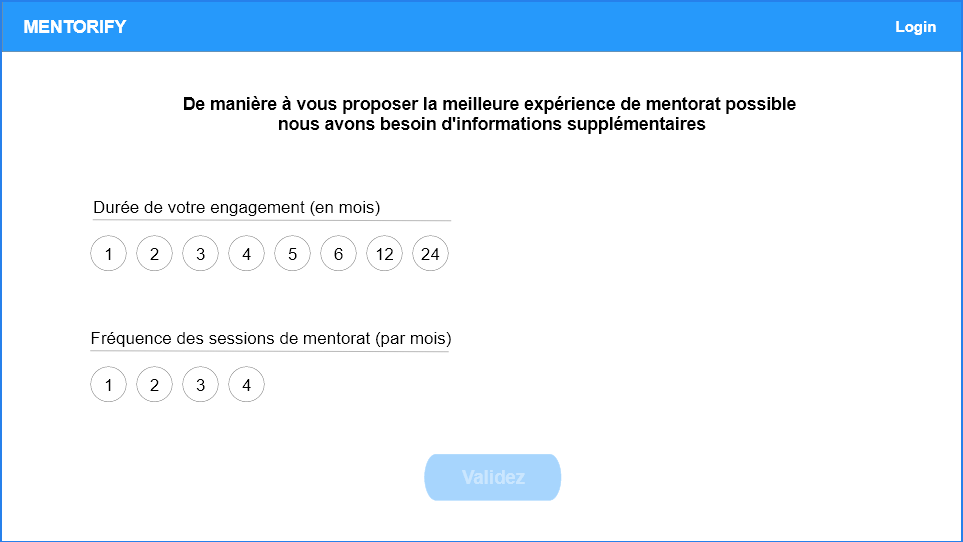
Créer un compte

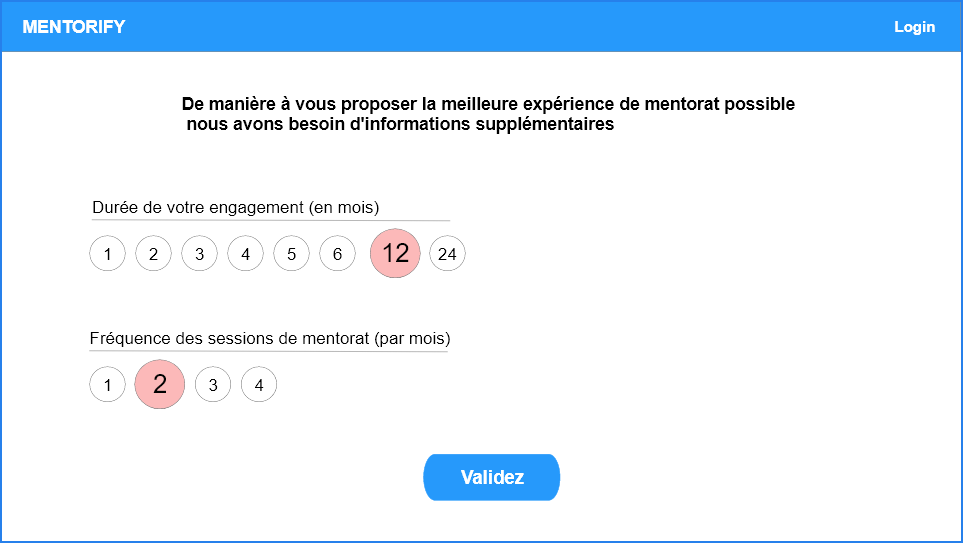
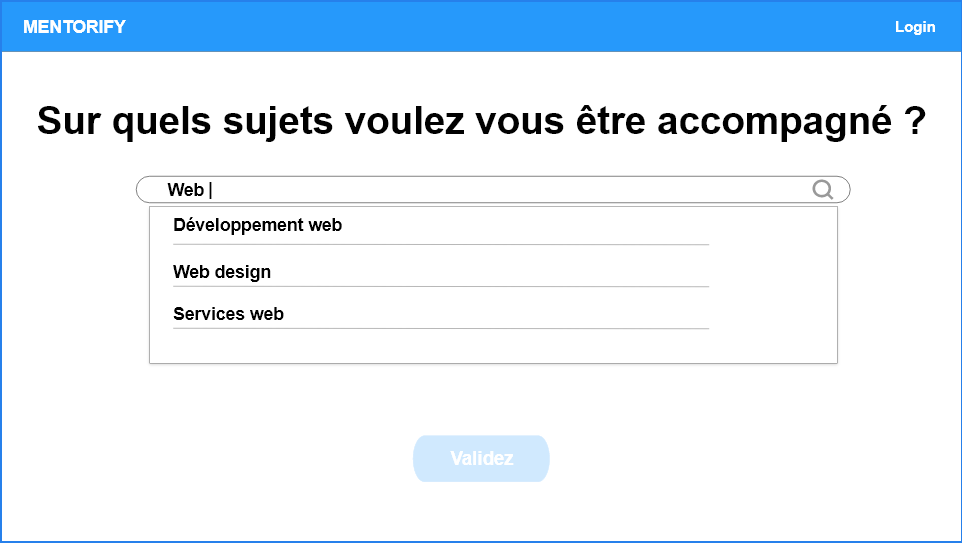


Se connecter.

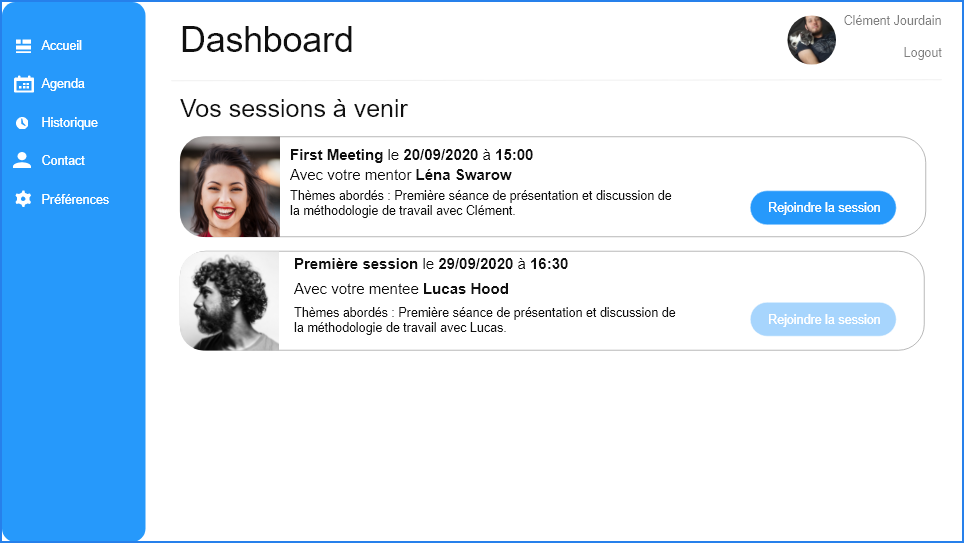
Spécifier ses attentes (statut, rythme, compétences) en termes de mentorat.

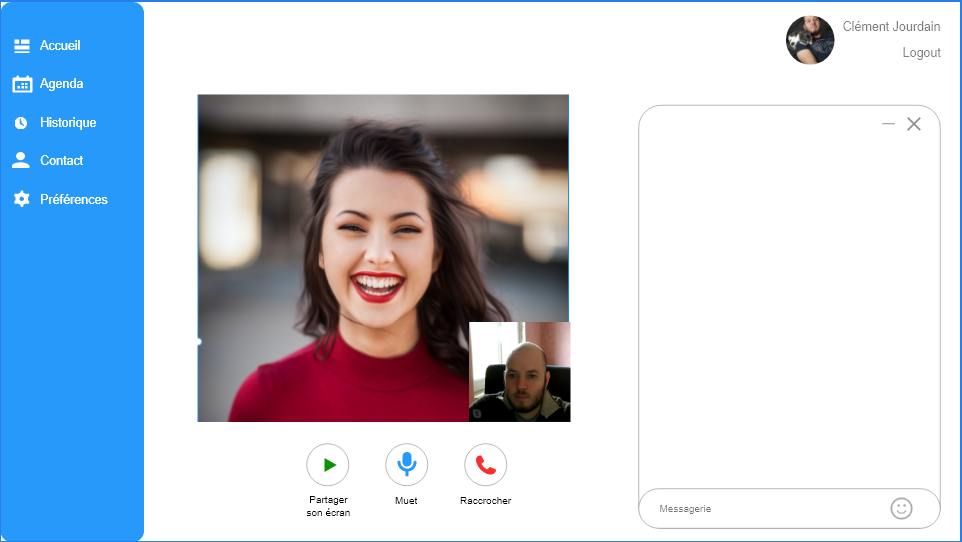




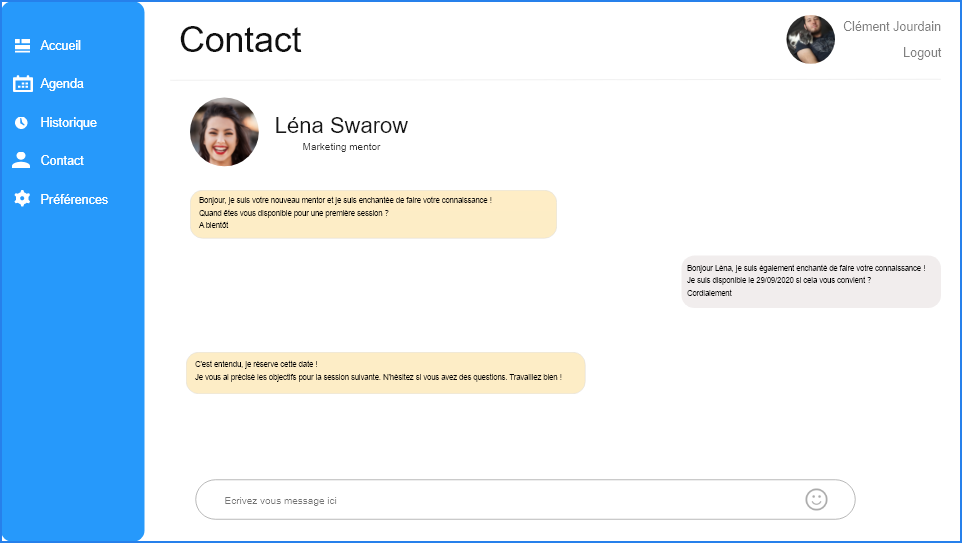


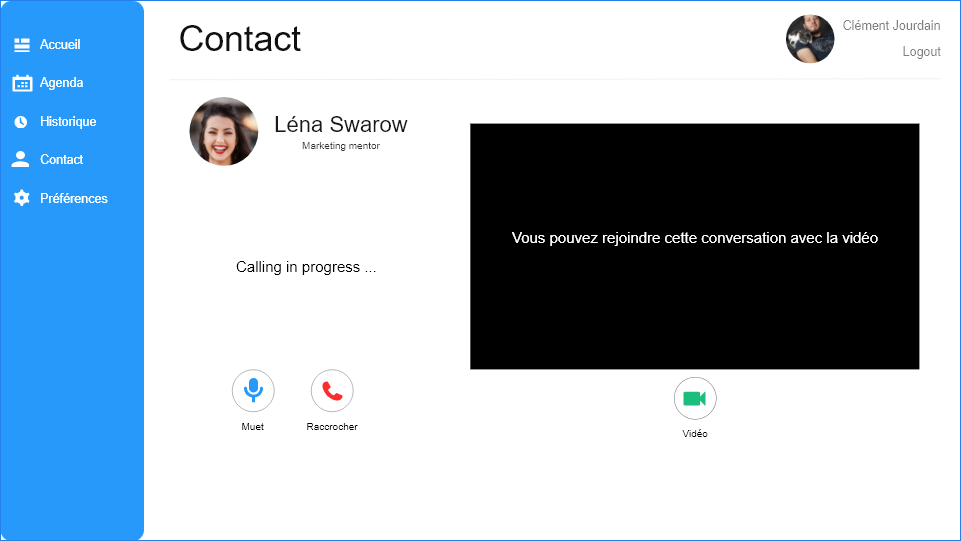
Consulter les sessions planifiées.

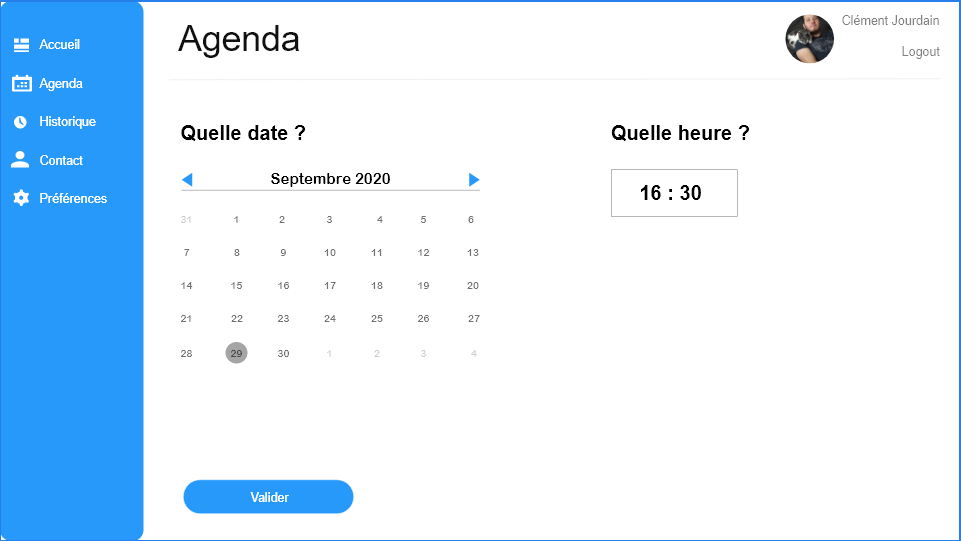


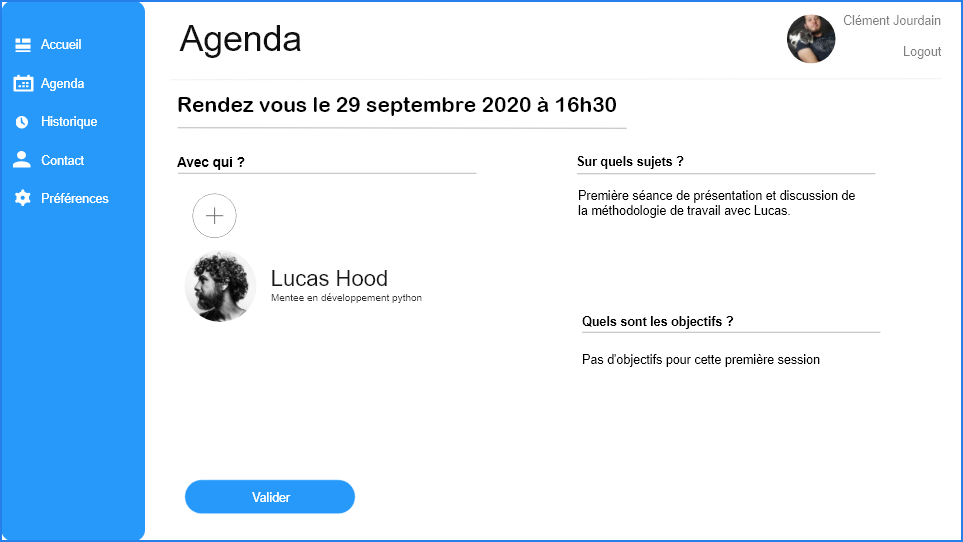
Rejoindre la session de mentorat

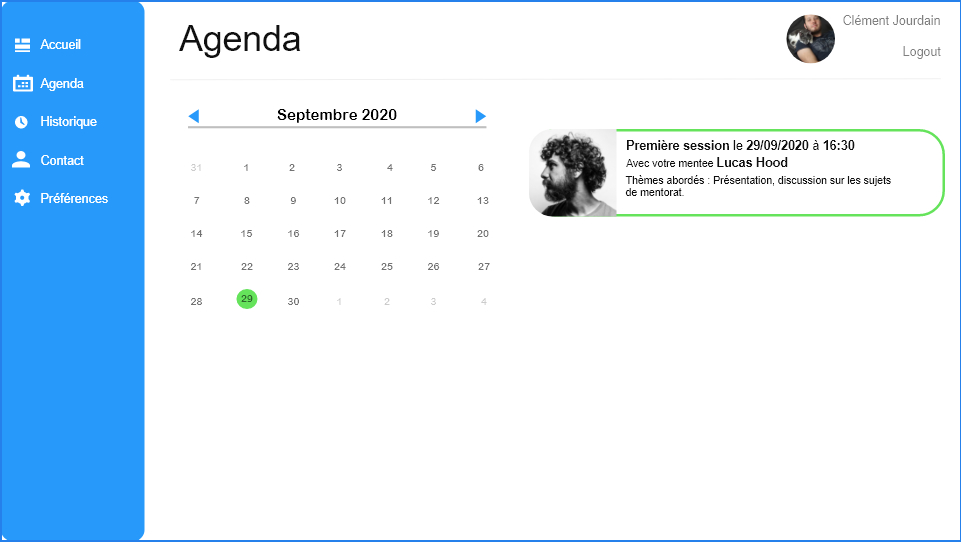
Contacter le mentor / mentoré par message.

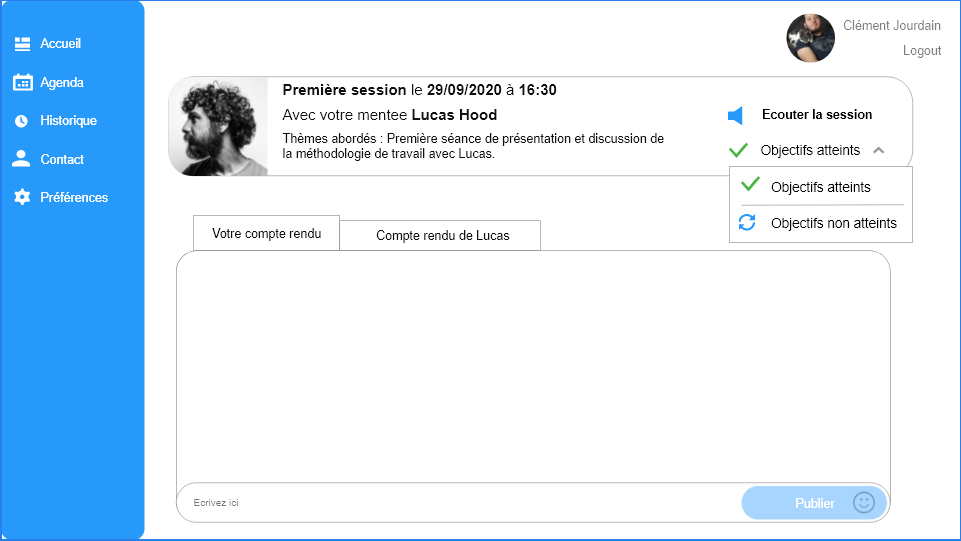


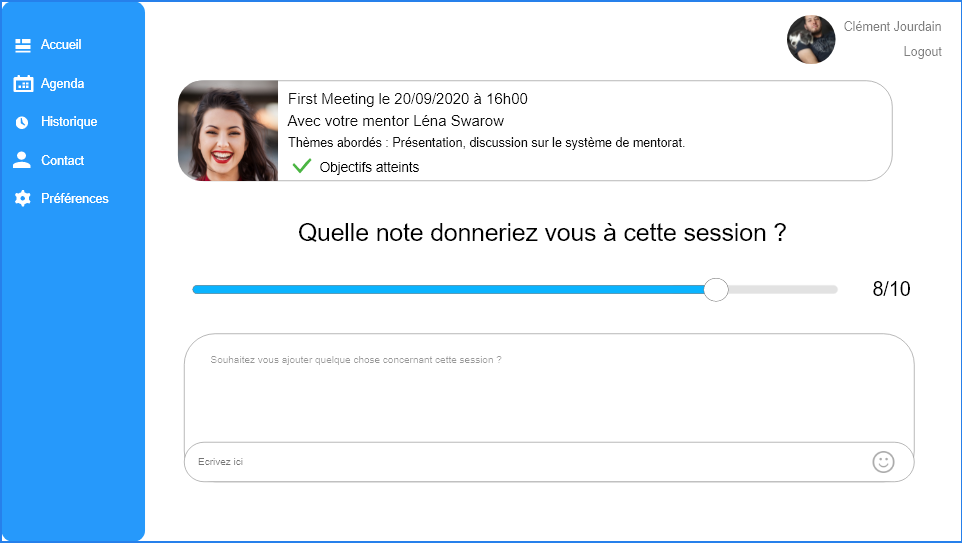
Contacter le mentor / mentoré par téléphone.

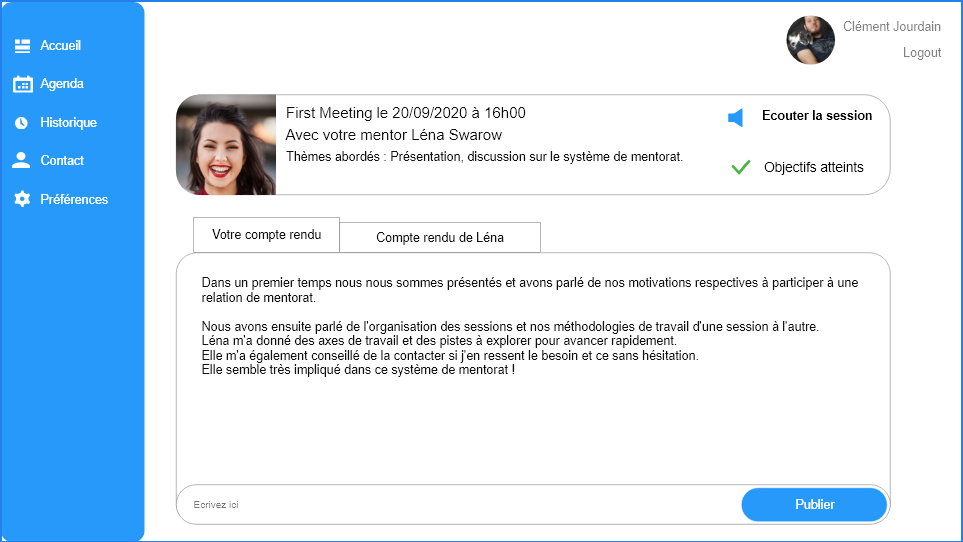
Planifier des sessions de mentorat

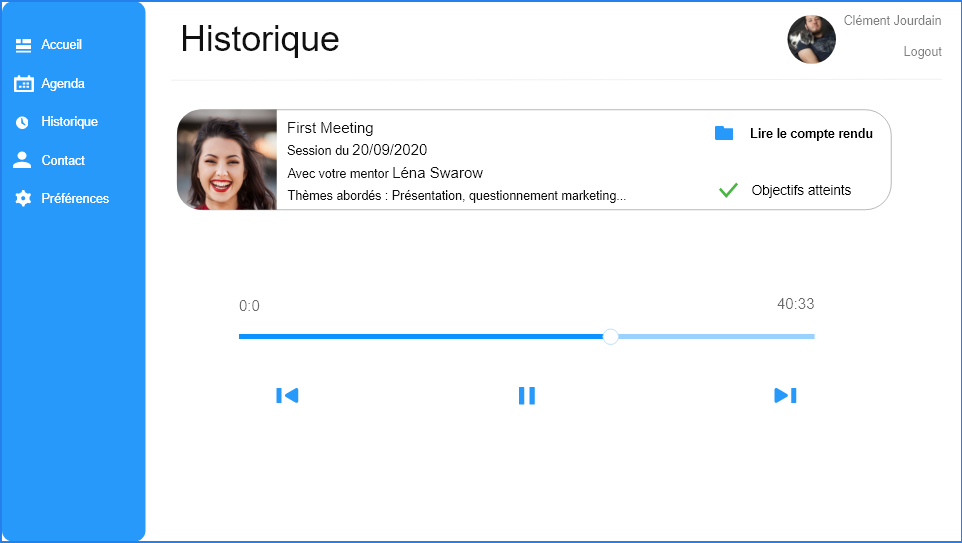




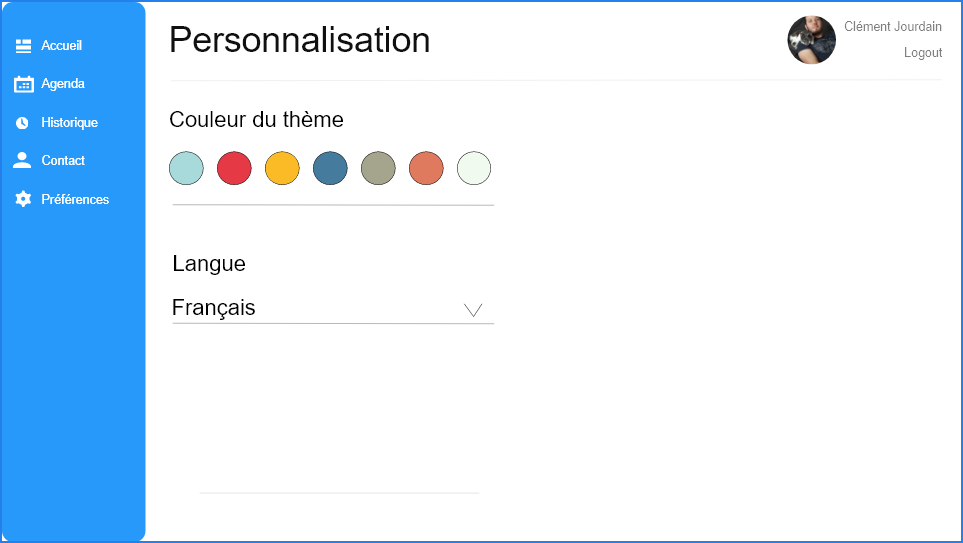
Ecrire un compte rendu de session / Indiquer si les objectifs sont atteints.

Mesurer l’efficacité de la relation de mentorat.

Accéder au compte rendu des sessions passées.

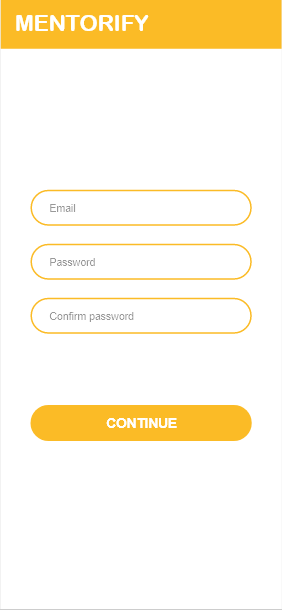
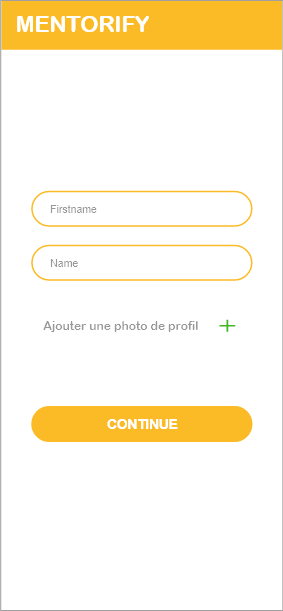
Accéder aux comptes rendus oraux.

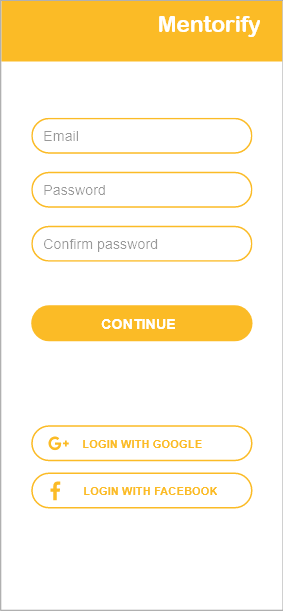
Personnaliser son interface.



Wireframes application mobile

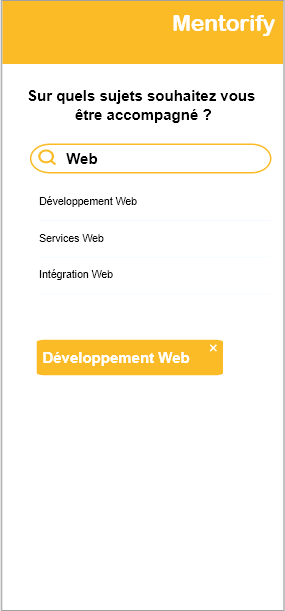
Créer un compte.

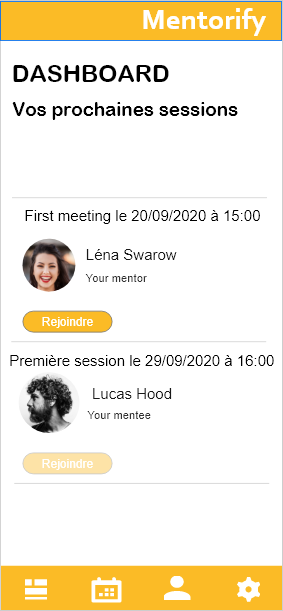


Se connecter

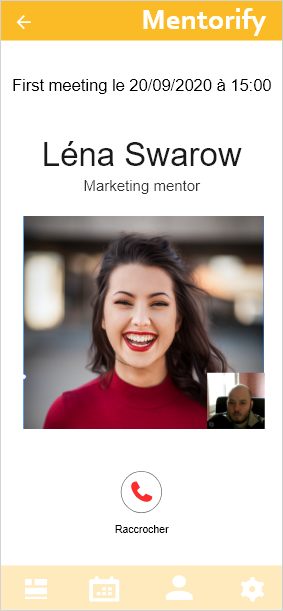
Spécifier ses attentes (statut, rythme, compétences) en termes de mentorat.



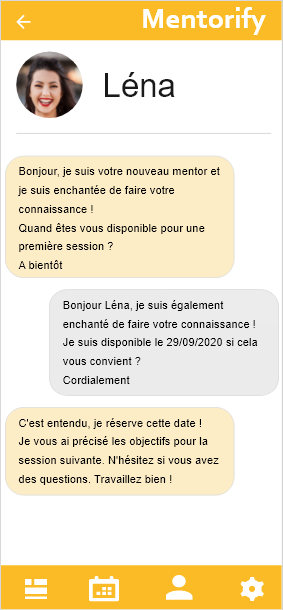
Consulter les sessions planifiées.



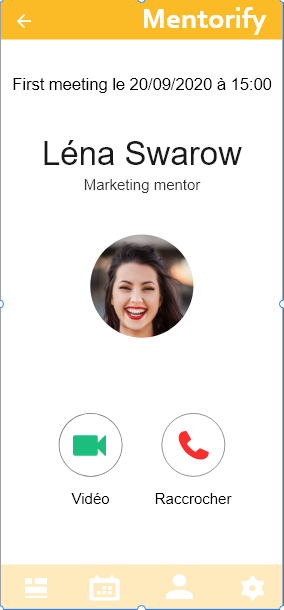
Rejoindre la session de mentorat.



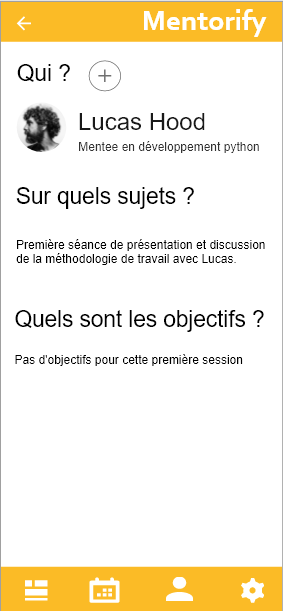
Contacter le mentor / mentoré par message.



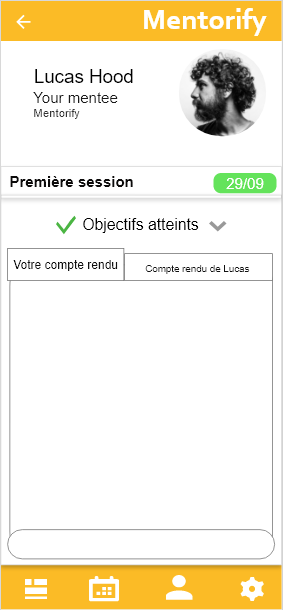
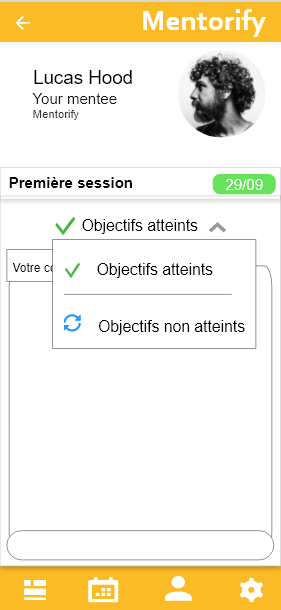
Contacter le mentor/mentee par téléphone.



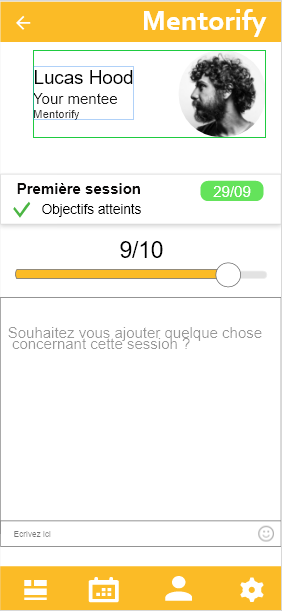
Planifier des sessions de mentorat.



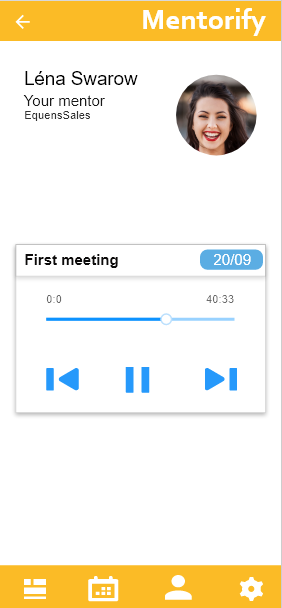
Ecrire un compte rendu de la session / Indiquer si les objectifs sont atteints.



Mesurer l’efficacité de la relation de mentorat.



Accéder au compte rendu des sessions passées.



Personnaliser son interface.

