

1 INFORMATIONS GENERALES

Élève :	Nom:	Prénom:
Lieu de travail :	ETML / Valmont 28 / 1005 Lausanne	
Client UX	Nom:	Prénom:
	□:	
Client DB	Nom:	Prénom:
	□:	
Client OO	Nom:	Prénom:
	□:	
Dates de réalisation :	1 ^{er} trimestre	
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

Café pour l'électronique

4 SUJET

Mettre en place une plateforme web complète pour la gestion administrative de la section électronique, en leur simplifiant l'achat de cafés et de chocolats.

5 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

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

6 PRÉREQUIS

Suivre les modules I295 et I426 en parallèle

7 CAHIER DES CHARGES

7.1 Vision produit

Notre mission est de révolutionner l'expérience des utilisateurs de la section électronique en introduisant une solution numérique moderne pour la gestion des achats de cafés et de chocolats.

Nous nous engageons à créer une application mobile conviviale qui simplifiera le processus d'achat tout en offrant une interface web complète pour la gestion administrative du stock, des soldes et des comptes.

Notre application mobile permettra aux utilisateurs de sélectionner leurs choix de cafés et de chocolats en toute simplicité, éliminant ainsi le besoin de jetons physiques. Grâce à une interface intuitive, les utilisateurs pourront visualiser le stock disponible, faire leurs sélections, et procéder au paiement en quelques clics.

Pour les responsables de la section électronique, notre interface web offrira un tableau de bord complet pour la gestion du stock, la surveillance des ventes, la gestion des comptes utilisateurs et la visualisation des données statistiques. Des fonctionnalités administratives avancées, telles que la mise à jour du stock, le suivi des transactions, et la gestion des soldes, seront à portée de main pour garantir une gestion efficace de la section.

En résumé, notre solution digitale vise à simplifier et améliorer l'expérience d'achat pour les utilisateurs tout en fournissant aux responsables une plateforme web complète pour une gestion administrative transparente et efficace. Nous sommes déterminés à créer une solution intégrée qui réponde aux besoins de la section électronique et qui soit à la hauteur des attentes en termes de convivialité et de fonctionnalités

7.2 Product Goal

Mettre en place une plateforme web complète pour la gestion administrative de la section électronique, en leur simplifiant l'achat de cafés et de chocolats.

7.3 Equipes

Le projet sera réalisé en parallèle par deux équipes de 7 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 deux 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
 - Utilisation d'un serveur de CI
3. Prouver que vous êtes digne de confiance lorsqu'on vous confie un projet
 - Travail avec IceScrum selon les directives (à jour, ...)
 - Pro-activité
 - **Poser des questions** au client via le PO
 - Utiliser un système de versioning de code → GitHub

7.5 Livrables

1. Rapport des tâches PDF généré avec le plugin IceScrum
2. 1 release sur Github contenant
 - a. Une archive ZIP avec les éléments annexes
 - b. [Code source inclus automatiquement]

8 Évaluation

1. Auto-évaluation challengée par le client basé sur des éléments observables inscrits dans la partie « retrospective » de IceScrum.
2. Evaluation du produit présenté lors du Sprint Review final en semaine 8
3. 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.