* 1. **Ce que n'est pas le chef d'œuvre :**
  2. Un concours de start-up
  3. Un concours d'innovation
  4. Une application qui sera "en production" à la fin de la formation
  5. Une course au plus grand nombre de fonctionnalités
  6. Une course à la complexité
  7. **Ce qu'est le chef d'œuvre :**
  8. Plutôt un prototype, un début de MVP
  9. Une application qui respecte les principales étapes d'un projet informatique, de la conception au déploiement, dans les règles de l'art
  10. Une application qui permet de démontrer l'acquisition des compétences du titre (savoirs et savoir-faire)

1. [14:20]
   1. **Par quoi commencer ou comment passer l'angoisse de la page blanche :**
   2. Commencer tôt, pas besoin de code pour le moment, bien définir le projet, formaliser dans un Wiki (cela aidera au passage à la rédaction des différents livrables, slides, dossier projet notamment)
   3. S'appuyer sur un thème qui plait, qu'on connait (produit, service), ça facilite grandement les choses et ça motive
   4. Aller du général au particulier, entrer dans le détail progressivement !
   5. Résumer son projet : quelle solution pour répondre à quel(s) besoin(s) et pour qui ?
   6. Commencer à lister des fonctionnalités sans trop les détailler, pour avoir une vision d'ensemble
   7. Tester votre compréhension, votre définition en en parlant autour de vous, l'interlocuteur n'a besoin comme compétence que de savoir utiliser une application. Si on ne comprend pas votre projet, ne pas aller plus loin, retravailler le "pitch", écouter et tenir compte des feedbacks
2. [14:20]
   1. Prioriser les fonctionnalités identifiées, par priorités métier (en termes de plus-value pour les utilisateurs) et priorités logiques/techniques (ce qui doit nécessairement être fait avant)
   2. Commencer à spécifier de manière plus détaillée les 4 ou 5 fonctionnalités identifiées comme prioritaires
   3. Détailler une fonctionnalité : "qui veut pouvoir faire quoi et dans quel but" ? Décrire les fonctionnalités du point de vue de l'utilisateur
   4. Qui : l'utilisateur, il peut y en avoir plusieurs "types". Distinguer ce qu'un utilisateur authentifié ou non authentifié peut faire. Y-a-t-il des rôles (par exemple seul un utilisateur avec un rôle administrateur peut faire certaines choses dans l'application) ?
   5. Quoi : création de compte, authentification, créer/modifier/lister/supprimer une ou des ressources métier
   6. Quel but : une fonctionnalité pour laquelle on n'arrive pas à décrire le but, la plus-value pour l'utilisateur concerné, est une fonctionnalité pas assez spécifiée ou une fonctionnalité qui ne sera pas utilisée, inutile donc
   7. Comment travailler, s'inspirer : consulter dans le détail, avec un regard critique, des applications similaires existantes, faire un benchmark. S'appuyer sur les techniques marketing des personae (objectifs/frustrations), SWOT et/ou MoSCoW
   8. Toujours sur les fonctionnalités identifiées comme prioritaires, faire de rapides zonings et wireframes (à la main) et les soumettre à son entourage, tenir compte des feedbacks
   9. Passer aux supports "propres" et "définitifs" avec des outils numériques une fois un niveau de maturité atteint sur ces premières fonctionnalités. Ce sont des rendus attendus dans le dossier projet et en partie dans les slides de la soutenance