

Learn@Home

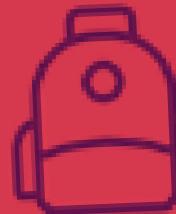
Projet 10

Presented by: Aroustamyan Alla

Overview

- Introduction
- Kanban
- Diagramme de cas d'usage
- User Story
- Maquettes
- Conclusions





Learn@Home

Introduction

General concepts

- Ce projet a pour but de moderniser la gestion des interactions entre les élèves en difficulté scolaire et leurs tuteurs bénévoles, en leur proposant une plateforme web intuitive et fonctionnelle.





Kanban list for Learn@Home

Kanban list for Learn@Home		
	Tableau kanban	+
● En cours 4	● Terminé 2	Groupes
● Page de Calendrier : 1. Ajouter un événement dans le calendrier Description : Permettre la création d'événements personnalisés dans le calendrier. Étapes : 2. Modifier un événement existant Description : Permettre à l'utilisateur de modifier les informations d'un événement existant. 3. Supprimer un événement Description : Permettre à l'utilisateur de supprimer un événement du calendrier.	● Page de Connexion : 1. Implémenter la fonctionnalité de connexion <ul style="list-style-type: none">▪ Créer les champs de saisie (email et mot de passe).▪ Ajouter la validation des champs (email format valide, mot de passe requis).▪ Gérer les erreurs d'authentification avec des messages clairs.▪ Rediriger l'utilisateur vers le tableau de bord après connexion réussie. <ul style="list-style-type: none">◦ Critères d'acceptation : Connexion réussie avec des identifiants corrects. Affichage d'un message	● Page de ...

Dans le cadre de la gestion de mon projet, j'ai choisi d'utiliser un tableau Kanban pour assurer un suivi clair et structuré de l'avancement des différentes fonctionnalités. Ce tableau est divisé en plusieurs colonnes, correspondant aux étapes de progression des tâches : À faire, En cours, et Terminé.

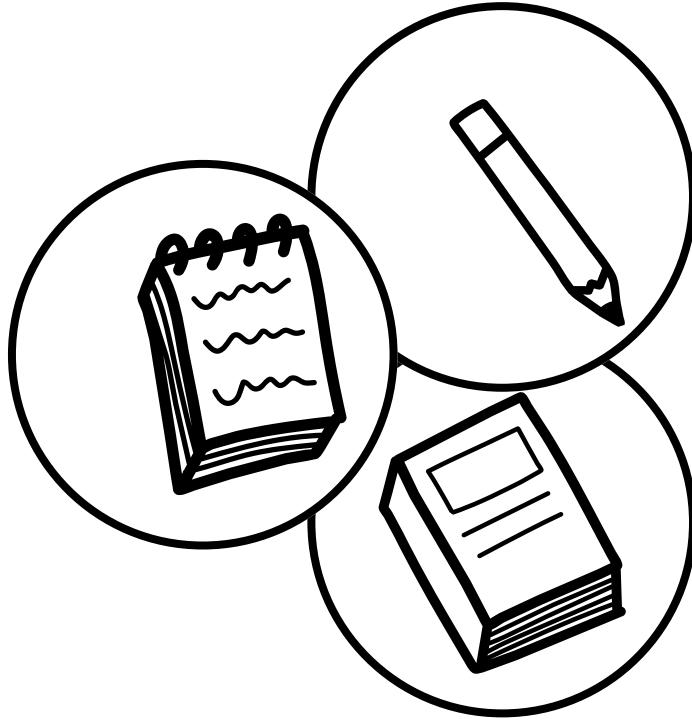
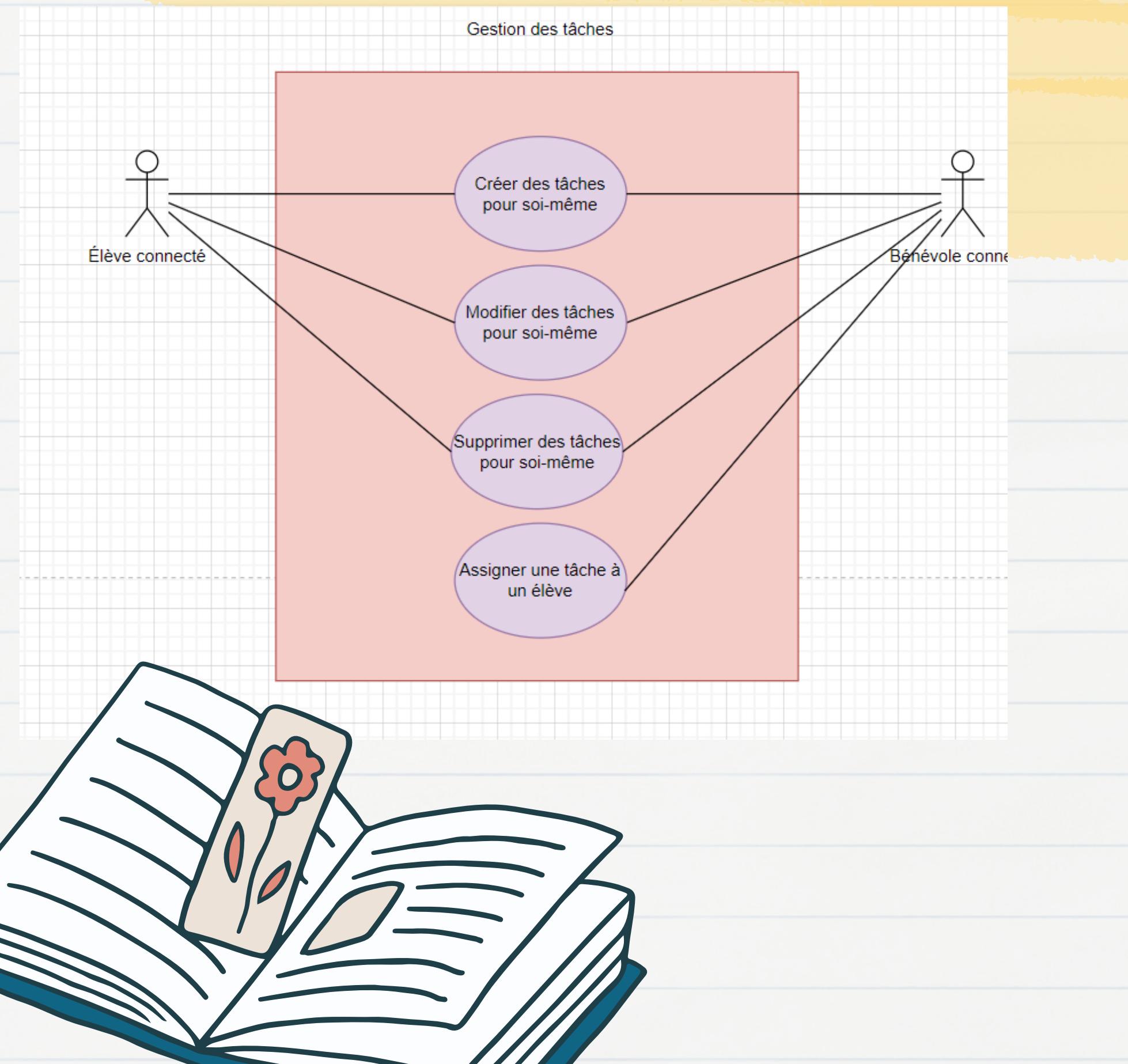


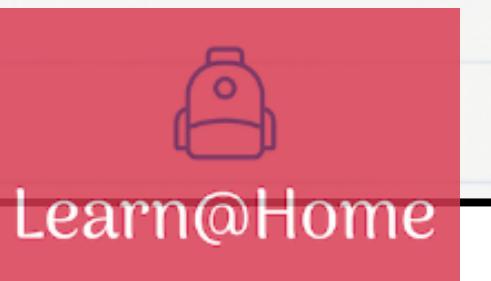
Diagramme de cas d'usage



Utilisation d'un diagramme de cas d'usage pour définir les interactions des utilisateurs avec les différentes fonctionnalités de l'application.

Ce diagramme m'a permis de clarifier les besoins des utilisateurs et de les traduire en fonctionnalités spécifiques tout en tenant compte des rôles et des cas d'usage associés.

User Story



User Stories

Page de Connexion

User Story 1 : Connexion

- **En tant qu'utilisateur (élève ou bénévole),**

Je veux pouvoir me connecter au site Learn@Home via la page de connexion,
Afin d'accéder à mon tableau de bord et gérer mes activités en ligne.

Critères d'acceptation :

- Les champs "Identifiant" (email) et "Mot de passe" sont présents.
- Si les informations saisies sont incorrectes, un message d'erreur s'affiche clairement.
- Un bouton "Connexion" est visible et fonctionnel, permettant d'accéder au tableau de bord en cas de connexion réussie.

User Story 2 : Lien vers la création de compte

- **En tant que futur utilisateur (élève ou bénévole),**

Je veux voir un lien clair sur la page de connexion vers la création d'un compte,
Afin de m'inscrire facilement si je n'ai pas encore de compte.

Critères d'acceptation :

- Un lien intitulé "Créer un compte" est visible sous le bouton "Connexion".
- Cliquer sur ce lien redirige vers une page de création de compte ,

Page de Création de Compte

User Stories guident le développement de la plateforme tout en garantissant une expérience utilisateur centrée sur la simplicité, l'efficacité et la collaboration.

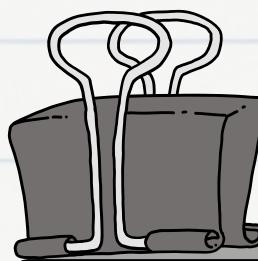


MAQUETTES

The image displays four wireframe prototypes for a 'Learn@Home' application, arranged in a grid-like structure. Hand-drawn arrows connect the prototypes from left to right, indicating a flow or relationship between them.

- Top-right prototype:** A dashboard view showing a 'Liste de tâches' (Tasks list) with five items, each containing placeholder text. To the right is a 'Calendrier' (Calendar) section titled 'Événements à venir' (Upcoming events) with six entries: 'Mentorat 03/12 14h30', 'Réunion 05/12 09h30', 'Séminaire 05/12 13h30', 'Mentorat 10/12 14h30', 'Mentorat 17/12 14h30', and 'Test 19/12 14h30'. Navigation icons for Tableau de bord, Tâches, Calendrier, and Messagerie are at the top.
- Bottom-left prototype:** A 'Connectez-vous' (Log in) screen. It features a 'Learn@Home' logo, fields for 'Identifiant' (Email) and 'Mot de passe' (Password), and links for 'Connexion' (Log in) and 'ou créez un compte' (Create an account).
- Bottom-right prototype:** A 'Récupérez l'accès à votre compte' (Get access to your account) screen. It has a field for 'Indiquez votre e-mail, et vous recevrez les instructions pour créer un nouveau mot de passe.' (Enter your email, and you will receive instructions to create a new password.), an 'Envoyer' (Send) button, and a background image of a study desk.
- Bottom-center prototype:** A 'Créer un compte' (Create an account) screen. It includes radio buttons for 'Etudiant' (Student) and 'Tuteur' (Tutor), fields for 'Prénom' (First name), 'Nom' (Name), 'E-mail' (Email), 'Mot de passe' (Password), and 'Confirmation de mot de passe' (Confirm password). A checkbox for 'J'accepte les Conditions générales et la Politique de confidentialité.' (I accept the General Terms and Conditions and the Privacy Policy.) is present, along with a 'Valider et créer mon compte' (Validate and create my account) button.

Les maquettes jouent un rôle central pour visualiser et structurer les fonctionnalités essentielles. Elles traduisent les besoins exprimés dans les User Stories et les processus identifiés dans le diagramme de cas d'usage, tout en s'appuyant sur la méthodologie agile avec un tableau Kanban pour gérer les tâches et priorités.

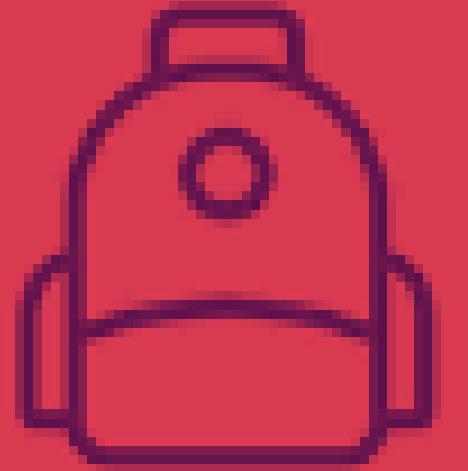


Learn@Home

Conclusion



CE PROJET A ÉTÉ UNE EXPÉRIENCE ENRICHISSANTE QUI M'A PERMIS DE DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES CLÉS DANS LA GESTION ET LA CONCEPTION DE MAQUETTES, DE DIAGRAMMES DE CAS D'USAGE, ET DE USER STORIES. J'AI APPRIS À STRUCTURER EFFICACEMENT LES BESOINS DES UTILISATEURS ET À TRADUIRE CES EXIGENCES EN ÉLÉMENTS VISUELS CONCRETS. DE PLUS, L'UTILISATION D'UN TABLEAU KANBAN M'A AIDÉ À COMPRENDRE L'IMPORTANCE DE LA PLANIFICATION ET DU SUIVI DES TÂCHES POUR GARANTIR L'AVANCEMENT FLUIDE D'UN PROJET. CES OUTILS M'ONT MONTRÉ LEUR RÔLE ESSENTIEL DANS LA RÉUSSITE D'UN PROJET, EN COMBINANT ORGANISATION, CLARTÉ ET MÉTHODOLOGIE. CES APPRENTISSAGES SERONT DES ATOUTS PRÉCIEUX DANS MES FUTURS PROJETS.



Learn@Home

MERCI POUR VOTRE
ATTENTION!

