



## W3/4 – Projet libre

Projet professionnel libre

*Responsables Pédagogiques*

[pedagowac@epitech.eu](mailto:pedagowac@epitech.eu)

# Sommaire

---

Sommaire .....	2
Détails administratifs.....	3
Introduction.....	3
Obligation .....	3
Compétences à acquérir.....	4
Projet .....	4
La fiche projet.....	4
Le cahier des charges .....	4
Le projet .....	6
Suivis.....	6
Le pitch .....	6
Le rendu final.....	6
Les documents annexes .....	7

# Détails administratifs

---

- Le projet est à réaliser en groupe de 2 à 4 personnes.
- Les sources doivent être rendues avec BLIH.
- Répertoire de rendu : **projet-libre**.

## Introduction

---

Le projet libre est votre projet de fin d'année, celui qui vous fera passer d'étudiant à celui de professionnel à part entière. Ce projet doit vous permettre d'acquérir une expérience intégrale de gestion de projet par la pratique. Il doit également, à terme, vous constituer une carte de visite de haut niveau auprès des entreprises.

Les objectifs du projet sont multiples :

- Travailler sur un même projet seul ou en équipe sur le moyen ou long terme, avec des attentes issues du monde professionnel.
- Imaginer et savoir spécifier un projet techniquement valable et dont les fonctionnalités sont intéressantes.
- Mettre en place une architecture qui doit perdurer pendant toute la durée du projet.
- Découvrir les différents besoins en termes d'organisation et d'outillage requis par le développement d'un projet informatique professionnel.

Ce projet s'étalera sur deux semestres :

- Lors du troisième semestre, vous devrez mettre sur pied un cahier des charges complet ainsi que son business plan.
- Lors du quatrième et dernier semestre, vous devrez développer entièrement votre solution, et la publier.

## Obligation

---

Vous êtes libres d'utiliser toutes les technologies de votre choix. Votre projet sera noté autant sur le fond que sur la forme et devra de ce fait réunir tous les aspects d'un projet commercialisable.



**Attention, le code devra être commenté selon les normes en vigueur et tous vos choix devront être justifiés !**  
**Vous appuierez la qualité de votre code par des tests unitaires.**

# Compétences à acquérir

---

- Business
- Techno
- Design
- Communication
- Gestion de projet

## Projet

---

### La fiche projet

Afin de faire valider votre idée projet par l'équipe pédagogique, vous devez écrire et soumettre une fiche projet. Lors de la soumission de cette fiche projet, il pourra vous être demandé de ré-ajuster la charge de travail, préciser votre projet, défendre votre projet, et/ou reprendre votre fiche projet.



***Vous ne pourrez pas commencer votre projet avant validation de votre fiche projet par l'équipe pédagogique.***

### Le cahier des charges

Afin de vous guider lors du développement de votre projet ou lors des négociations avec un éventuel client, vous devrez rédiger un cahier des charges complet. Celui-ci est à rendre pour la fin du 3<sup>ème</sup> semestre et comptera pour l'intégralité de la note du projet libre sur ce semestre.

Un bon cahier des charges doit contenir les éléments suivants :

- Présentation du client le cas échéant
  - Missions
  - Produits & services
  - Concurrents
  - Clients
  - Présence
- Le projet
  - Élément déclencheur du projet
  - Objectifs concrets
  - Principe de base du projet
  - Analyse marketing

- Analyse de la concurrence
  - Analyse de la cible
  - Offre
    - Positionnement
    - Argumentaire de vente
    - Etc...
  - Promotion marketing
- L'équipe et les prestataires le cas échéant
- Contenus et fonctionnalités du futur produit
  - Structure du site
  - Utilisateurs types
    - Différents types (clients + adms)
    - Différents parcours types
  - Veille
    - Concurrence
    - Technologique
- Les attentes techniques
  - Les technologies et leurs justifications
    - Back
    - Front
    - Architecture BDD
    - Etc...
  - Responsive design
  - SEO
  - Sécurité
  - APIs
  - Hébergement
- Le brief créatif
  - Identité visuelle
    - Charte graphique
    - Moodboard
- Stratégie d'acquisition
  - Communication
  - Marketing
  - Etc...
- Axes prioritaires du projet & évolution futures
  - Versions
- Les contraintes de réalisation du projet
  - Dates clés du projet (GANTT)
  - Deadlines
  - Délivrables
  - Contraintes organisationnelles

## Le projet

Nous comptons sur vous pour mettre en application les connaissances acquises au cours de vos deux années à la Web@cadémie et dans votre entreprise pour présenter une solution innovante basée sur des technologies actuelles.

Le projet doit impérativement être fonctionnel. Au minimum, votre projet s'apparentera à un MVP (Minimum Viable Product). C'est-à-dire qu'il vaut mieux que votre produit ait moins de fonctionnalités mais qu'elles fonctionnent toutes, que l'inverse.

Il est impératif que votre projet ne contienne pas de bug. Il doit être sécurisé au maximum et en même temps assez flexible pour permettre aux utilisateurs d'utiliser votre produit en toute simplicité.

Un projet peut être proposé lorsque vous le désirez (cf : fiche projet). Toutefois vous veillerez à proposer une charge de travail suffisante pour un projet qui s'étendra sur une durée de 9 mois. La première partie de votre projet libre se termine à la fin du troisième semestre, vous devrez avoir votre cahier des charges et votre fiche projet d'ici là. Le projet continuera pendant les 6 mois de votre quatrième semestre pour son développement.

## Suivis

Les suivis ont pour but de vous permettre de communiquer sur l'avancement de votre travail. Ils devront être préparés et vous offrent la possibilité de transmettre à votre tuteur les informations sur le déroulement des différentes phases de votre projet. Vous pourrez ainsi évoquer les difficultés que vous rencontrez et devrez y formuler vos prochains objectifs. Comme vous êtes actuellement en deuxième année le suivi se fera surtout par mail. Chaque soutenance / suivis sera noté. Si vous ne respectez pas votre planning vous aurez des malus sur votre projet.

## Le pitch

Il est important de confronter ses idées, et aussi de pouvoir présenter simplement et rapidement votre projet. Vous devrez faire un pitch de 3min, avec support de présentation pour présenter votre solution (contexte, quels problèmes elle résout, à qui elle s'adresse, la baseline, les moyens mis en place pour la réaliser, le logo ...).

Le pitch viendra se situer à la fin du premier semestre afin de soumettre votre projet à l'ensemble de votre promotion.

## Le rendu final

Vous devrez soutenir votre projet lors d'une présentation de 20 min (15 min, dont une démonstration + 5 min de question) à l'issue de votre période de développement. Cette présentation a pour but de mettre en avant le travail que vous avez effectué depuis le début de votre projet, tant sur les parties techniques (réalisations et documentations), que sur la partie gestion de projet et de groupe et enfin sur la partie promotion de son projet s'il y'a lieu. Elle doit être traitée comme un retour d'expérience.

## Les documents annexes

Vous pouvez élaborer quelques documents en plus qui sauront vous aider dans votre réflexion. Parmi ces derniers vous pouvez faire :

- Une étude de l'existant. Vous listez les projets se rapprochant le plus du vôtre, puis vous vous positionnez. Quelles différences, quels avantages, quels inconvénients ?
- Un document utilisateur. Vous vous rendrez compte, lors de son écriture, si votre produit est simple à utiliser ou non. Dans le cas où il serait difficile d'expliquer comment utiliser votre produit, vous penserez à simplifier le processus d'utilisation de votre produit
- Des recherches sur comment travail les start-up pour développer un produit innovant. Vous jetterez un regard sur la démarche « Lean start-up », un autre sur les business canvas, et un dernier sur les sites qui proposent des outils comme <http://startupstash.com/>