



# Application de Mentorat

## Besoins et conception

### 1. Présentation du projet

FuzeScrum a une longue tradition dans le domaine du mentorat. Suivant notre expérience dans ce domaine, les tests réalisés en interne et d'après l'étude de marché préliminaire menée par SurveyStreamDataInc, il a été démontré qu'il y a une forte attente pour la gestion et le suivi du mentorat au sein des entreprises.

Notre projet est basé sur la création d'une application de Mentorat afin de faciliter la mise en place et le suivi de contrat de mentorat au sein des entreprises et de leurs réseaux.

#### 1.1 Objectifs du projet

L'application utilisera des critères fournis par un mentor et un mentoré afin de faciliter leur mise en relation. Une IA utilisera les données afin de suggérer les meilleurs profils de mentorat. Les contrats de mentorat seront mis en place et gérés par l'administrateur en fonction des préconisations de l'IA.

Une fois la relation de mentorat mise en place, des sessions seront programmées de façon régulière par le Mentor en fonction de la fréquence initialement prévue.

Des objectifs seront mis en place en fonction des attentes de chacun. Ces objectifs seront mis à jour au fil des sessions afin de garantir leurs réussites.

Chaque utilisateur pourra communiquer librement par différents moyens fournis. Il sera également possible d'effectuer le suivi de l'évolution de leur relation de mentorat.

#### 1.2 Éléments hors périmètre

Certains objectifs ont été envisagés, mais ne seront pas couverts par ce projet :

- La mise en place et le suivi de plusieurs contrats de mentorat par le Mentor en même temps (mentor qui suit plusieurs mentorés). Ce sera une évolution produit à intégrer en fonction des résultats métriques. Mais il ne faut pas oublier que le suivi sera plus difficile et qu'il ne faille pas que le temps des relations de mentorat empiète sur le temps professionnel du mentor.
- La partie Message, Appel, Contact et Recherche seront définis lors de l'implémentation de l'application.



## 1.3 Métriques du projet

La réussite du projet sera mesurée selon plusieurs métriques :

- Le taux de nouveaux inscrits par rapport aux effectifs concernés (effectifs de l'entreprise ou du réseau d'entreprise).
- Le taux d'utilisateurs inscrits qui n'ont pas de contrat de mentorat.
- Le taux d'avancement des contrats actifs.
- Le taux de contrats rompus prématurément.
- Le taux de réussite des objectifs fixés.
- La satisfaction de la relation à la fin du contrat.

## 2. Fonctionnalités

### 2.1 Fonctionnalités du projet

Voici la liste des fonctionnalités du projet :

- Inscription : User Stories n°1
- Connexion : User Stories n°2, n°3 et n°4
- Récupération du mot de passe perdu : User Stories n°5
- Gestion du profil
  - Accéder à son profil : User stories n°6
  - Paramétriser son profil : User Stories n°7
- Prise de notes :
  - Prise de notes pendant un appel : User Stories n°8
  - Prise de notes hors appel : User Stories n°9
  - Consultation d'une note : User Stories n°10
- Gestion du contrat de mentorat :
  - Affectation : User Stories n°11, n°12
  - Effectuer une demande de rupture de contrat : User Stories n°13.
- Gestion d'une session
  - Planifier une session : User Stories n°14
  - Modifier une session : User Stories n°15
  - Supprimer une session : User Stories n°16
- Gestion des objectifs
  - Ajouter un objectif : User Stories n°17
  - Valider un objectif : User Stories n°18



## 2.2 User stories et critères d'acceptation

### User Stories n° 1 :

- Inscription : L'utilisateur veut s'inscrire avec son email afin de pouvoir se connecter.
- Prérequis : L'utilisateur doit faire partie des utilisateurs ayant la possibilité de s'inscrire sur l'application. Le paramétrage est effectué par l'administrateur.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran d'accueil, il voit un bouton « Inscription avec un email ».
  - Il clique sur le bouton « Inscription avec un email », un formulaire d'inscription s'affiche avec les champs suivants à remplir : « Prénom », « Nom », « E-mail », « Mot de passe », « Confirmation mot de passe ».
  - Il clique sur la coche « J'ai lu et j'accepte les CGU » après avoir lu les CGU.
  - Il clique sur le bouton « S'inscrire ».
- Test :
  - « Prénom » : doit être disponible dans la base de données entreprise => erreur « Ce prénom est inconnu ».
  - « Nom » : doit être disponible dans la base de données entreprise => erreur « Ce Nom est inconnu ».
  - « E-mail » : doit être disponible dans la base de données entreprise => erreur « Cette adresse E-mail n'existe pas ».
  - « Mot de passe » : doit faire 8 caractères ou plus, au moins 1 Majuscule, au moins 1 minuscule, au moins 1 chiffre => erreur « Ce mot de passe n'est pas conforme ».
  - « Confirmation mot de passe » : doit être égal à « Mot de passe » => erreur « Les mots de passe ne correspondent pas ».
  - Tous les champs sont requis => erreur « Ce champ est requis ».
  - L'utilisateur est informé si le critère « E-mail » est déjà utilisé => Message d'erreur « Cette adresse email est déjà utilisée ».
- Résultat : Après validation réussie du formulaire d'inscription, l'utilisateur est redirigé vers l'écran de connexion.

### User Stories n° 2 :

- Connexion : L'utilisateur veut se connecter afin d'accéder à l'application
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être inscrit sur l'application.
  - L'utilisateur doit connaître son adresse email et son mot de passe.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran d'accueil, il voit un lien/bouton « Connexion ».
  - Il clique sur le bouton « Connexion » et un formulaire de connexion s'affiche avec les champs suivants à remplir : « E-mail », « Mot de passe ».



- L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Se connecter ».
- Résultat : Après une validation réussie, l'utilisateur est connecté et redirigé vers la page d'accueil de l'application.

#### User Stories n°3 :

- Connexion : L'utilisateur veut se connecter avec son compte Google afin d'accéder à l'application.
- Prérequis : L'utilisateur doit avoir un compte Google.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran d'accueil, il voit un bouton « Connexion avec Google ».
  - Il clique sur le bouton « Connexion avec Google », un Widget de connexion Google s'affiche avec les champs suivants à remplir : « E-mail », « Mot de passe ».
  - L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Se connecter ».
- Résultat : Après une validation réussie, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil de l'application.

#### User Stories n°4 :

- Connexion : L'utilisateur veut se connecter avec son compte Linkedin afin d'accéder à l'application.
- Prérequis : L'utilisateur doit avoir un compte Linkedin.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran d'accueil, il voit un bouton « Connexion avec Linkedin ».
  - Il clique sur le bouton « Connexion avec Linkedin », un Widget de connexion Linkedin s'affiche avec les champs suivants à remplir : « E-mail », « Mot de passe ».
  - L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Se connecter ».

Résultat : Après une validation réussie, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil de l'application.

#### User Stories n°5 :

- Récupération du mot de passe perdu : L'utilisateur veut récupérer le mot de passe qu'il a perdu afin de pouvoir se connecter à l'application.
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être inscrit sur l'application.
  - L'utilisateur doit connaître son adresse E-mail.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran de connexion, il voit un bouton « Mot de passe oublié ».
  - Il clique sur le bouton « Mot de passe oublié », un formulaire s'affiche avec les champs suivants : « E-mail », formulaire « Captcha », un bouton « Envoyer ».
  - L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Envoyer ».



- Après une validation réussie, l'utilisateur reçoit un e-mail comportant un lien pour réinitialiser son mot de passe.
- L'utilisateur clique sur le lien de réinitialisation, l'utilisateur est redirigé vers un formulaire avec les champs suivants : « Nouveau mot de passe », « Confirmation nouveau mot de passe » et un bouton « Envoyer ».
- L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Envoyer ».

- Test :

- « E-mail » : doit être disponible dans la base de données entreprise => erreur « Cette adresse E-mail n'existe pas ».
- « Mot de passe » : doit faire 8 caractères ou plus, au moins 1 Majuscule, au moins 1 minuscule, au moins 1 chiffre => erreur « Ce mot de passe n'est pas conforme ».
- « Confirmation mot de passe » : doit être égal à « Mot de passe » => erreur « Les mots de passe ne correspondent pas ».
- Tous les champs sont requis => erreur « Ce champ est requis ».

- Résultat : Après une validation réussie, l'utilisateur est redirigé vers la page de connexion. Un nouveau mot de passe a été récupéré.

#### User Stories n°6 :

- **Gestion du profil** : L'utilisateur veut accéder à son profil.
- Prérequis : L'utilisateur doit être connecté à l'application.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran de la page d'accueil, il voit un bouton « trois petits points positionné verticalement ».
  - Il clique sur le bouton « trois petits points positionné verticalement », un formulaire s'affiche avec le champ : « Mon profil ».
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Mon profil »
- Résultat : L'utilisateur accède à son profil.

#### User Stories n°7 :

- **Gestion du profil** : L'utilisateur veut paramétriser son profil.
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur doit accéder à son profil.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur se trouve sur l'écran de la page « Mon profil », il voit un bouton « Plus ».
  - Il clique sur le bouton « Plus », un formulaire s'affiche avec le champ suivant : « Modifier mon profil ».



- L'utilisateur clique sur le bouton « Modifier mon profil », plusieurs champs sont affichés : « Téléphone », « Votre poste », « Entreprise », « Votre lieu », « Langue » ainsi qu'un bouton « Suivant ».
  - Après validation réussie, l'utilisateur est redirigé vers la seconde page de paramétrage du profil.
  - Sur la seconde page de paramétrage du profil est affichée plusieurs champs : « Durée du contrat », « Type de mentorat », « Vos compétences », « Fréquence des sessions », « Mode de session », « Vos attentes » et un bouton « Valider mon profil de mentorat ».
- 
- Test :
    - « Téléphone » : Doit être un numéro de téléphone valide => Message d'erreur « Le numéro de téléphone indiqué n'est pas conforme ».
    - « Votre poste » : Doit être rempli suivant une liste de choix possible défini par l'administrateur, choix par liste déroulante.
    - « Entreprise » : Doit être rempli suivant une liste de choix possible défini par l'administrateur, choix par liste déroulante.
    - « Votre lieu » : Doit être rempli suivant le lieu d'habitation.
    - « Langue » : Par défaut « Français » est indiqué.
    - « Durée du contrat » : par défaut la durée est de 6 mois avec un maximum de 12 mois.
    - « Vos compétences » : une liste de compétences est disponible en fonction du paramétrage de l'administrateur.
    - « Fréquence des sessions » : par défaut est de « 2 fois/mois », il est possible de le modifier sur les critères suivants : 1fois/mois, 3 fois/mois, 4 fois/mois.
    - « Mode de session » : il est possible de choisir : soit un lieu physique, soit un appel (audio ou vidéo). Par défaut, le lieu d'habitation est choisi.
    - « Vos attentes » : une liste d'attente est proposée en fonction du paramétrage de l'administrateur.
    - L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Valider mon profil de mentorat ».
  - Résultat : Après validation réussie, l'utilisateur est redirigé vers la page « Mon profil ». Les paramètres sont enregistrés au préalable puis sont affichés sur la page « Mon profil ». Le profil a été paramétré.

#### User Stories n°8 :

- **Prise de notes** : L'utilisateur veut prendre des notes pendant une session « appel ».
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur doit être en session avec son mentor lors d'un appel (audio / vidéo).
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur est en conversation avec son mentor, il clique sur l'icône « Notes ».
    - Dans le cas d'un appel audio :



- Le mode Haut-parleur est activé.
- Un clavier apparaît afin de pouvoir écrire les notes souhaitées.
- Un champ de saisie apparaît au-dessus du clavier afin de voir les notes saisies.
- Dans le cas d'un appel vidéo :
  - L'image de l'interlocuteur est réduite et positionnée en haut à gauche de l'écran.
  - Un clavier apparaît afin de pouvoir écrire les notes souhaitées.
  - Un champ de saisie apparaît au-dessus du clavier afin de voir les notes saisies.
- L'utilisateur valide la saisie des notes en cliquant sur le bouton « OK ».
  - Dans le cas d'un appel audio :
    - Le mode Haut-parleur est désactivé.
    - Le clavier et le champ de saisie disparaissent.
  - Dans le cas d'un appel vidéo :
    - L'image de l'interlocuteur reprend une taille pleine écran.
    - Le clavier et le champ de saisie disparaissent.
- Résultat : Après validation de la note, elle est enregistrée et accessible dans l'historique de sessions ou dans la Gestion des Notes. L'utilisateur retrouve l'écran d'appel en cours.

#### User Stories n°9 :

- **Prise de notes** : L'utilisateur veut prendre des notes hors « appel ».
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur est sur la page d'accueil, il clique sur le bouton « Notes ».
  - L'utilisateur est redirigé vers la Gestion des Notes.
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Plus », un champ d'écriture et le clavier s'affichent, il peut prendre des notes.
  - L'utilisateur valide sa saisie en cliquant sur le bouton « Coche de validation », un champ s'affiche et demande de nommer la note.
  - L'utilisateur valide la saisie en cliquant sur le bouton « Coche de validation »
- Résultat : Après validation, la note est enregistrée et accessible dans la Gestion des Notes.

#### User Stories n°10 :

- **Prise de notes** : L'utilisateur veut gérer ou consulter une note.
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
  - Une note doit avoir été créée.
- Critères d'acceptation :
  - Lorsque l'utilisateur est sur la page d'accueil, il clique sur le bouton « Notes ».



- L'utilisateur est redirigé vers la Gestion des Notes. Il voit la liste des notes disponibles.
- L'utilisateur clique sur le bouton de la note qu'il veut consulter.
- Résultat : La note s'affiche sur l'écran.

#### User Stories n°11 :

- **Gestion de contrat mentorat** : L'utilisateur mentoré reçoit une affectation contrat de mentorat.
- Prérequis :
  - L'utilisateur mentoré doit être connecté à l'application.
  - Le mentoré ne doit pas avoir de contrat de mentorat en cours.
- Critères d'acceptation :
  - L'administrateur affecte un mentor à un mentoré en fonction des paramètres des profils de chaque partie et des préconisations de l'IA.
  - Une notification système est envoyée à l'utilisateur mentoré afin de le prévenir de son intégration dans un contrat de mentorat.
  - L'utilisateur mentoré reçoit une notification système pour l'informer de l'affectation d'un mentor.
  - L'utilisateur mentoré consulte le profil de son mentor en cliquant sur le bouton « OK »
  - L'utilisateur mentoré clique sur le bouton « OK », il est redirigé vers la messagerie.
  - Un message système informe l'utilisateur mentoré que le mentor a été ajouté à ces contacts et un récapitulatif du contrat de mentorat est affiché
- Résultat : Le contrat de mentorat est actif. Un mentor a été affecté au mentoré par l'administrateur.

#### User Stories n°12 :

- **Gestion de contrat mentorat** : L'utilisateur mentor reçoit une affectation contrat de mentorat.
- Prérequis :
  - L'utilisateur mentor doit être connecté à l'application.
  - Le mentor ne doit pas avoir de contrat de mentorat en cours.
- Critères d'acceptation :
  - L'administrateur affecte un mentoré à un mentor en fonction des paramètres des profils de chaque partie et des préconisations de l'IA.
  - Une notification système est envoyée à l'utilisateur mentor afin de le prévenir de son intégration dans un contrat de mentorat.
  - L'utilisateur mentor reçoit une notification système pour l'informer de l'affectation d'un mentoré.
  - L'utilisateur mentor consulte le profil de son mentoré en cliquant sur le bouton « OK »
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « OK », l'utilisateur mentor est redirigé vers la messagerie.



- Un message système informe l'utilisateur mentor que le mentoré a été ajouté ces contacts et un récapitulatif du contrat de mentorat est affiché
- Résultat : Le contrat de mentorat est actif.

#### User Stories n°13 :

- **Gestion du contrat mentorat** : Rupture du contrat de mentorat
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur doit avoir un contrat de mentorat en cours.
- Critères d'acceptation :
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Contact », il est redirigé vers le menu Gestion des contacts.
  - L'utilisateur clique sur le contact ayant un contrat de mentorat, il est redirigé vers l'historique de discussions du contact mentorat.
  - L'utilisateur clique sur le bouton « trois petits points », il est redirigé vers la gestion du contrat de mentorat.
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Corbeille », un message d'alerte apparaît.
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Oui », un champ de saisie s'affiche.
  - L'utilisateur remplit la demande de rupture de contrat puis clique sur « Envoyer ».
- Test :
  - Tous les champs sont requis => erreur « Ce champ est requis ».
  - La demande de rupture doit au moins comporter 30 mots de justificatif.
- Résultat : Le contrat de mentorat sera supprimé par l'administrateur après validation des justificatifs transmis.

#### User Stories n°14 :

- **Gestion d'une session de mentorat** : Planifier une session.
- Prérequis :
  - L'utilisateur mentor doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur mentor doit avoir un contrat de mentorat en cours.
  - L'utilisateur mentor ne peut pas avoir un intervalle de session inférieur ou supérieur à 20% entre 2 sessions par rapport à la fréquence de session du contrat de mentorat.
- Critères d'acceptation :
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Contact », il est redirigé vers le menu Contact.
  - L'utilisateur mentor clique sur le l'utilisateur mentoré ayant un contrat de mentorat, l'utilisateur mentor est redirigé vers l'historique de discussions du contact mentorat.
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Planifier un RDV de session », un formulaire s'affiche avec les champs suivants : « Le ... », « à ... », « Type », « Ajout d'un objectif » et le bouton « Envoyer ».



- L'utilisateur mentor indique donc : la date dans le champ « Le... », l'heure dans le champ « à... » et le type de RDV dans le champ « Type ». Le remplissage des objectifs n'est pas obligatoire.
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Envoyer ».
  - Une notification de RDV est envoyée à l'utilisateur mentoré.
  - L'utilisateur mentoré peut soit cliquer sur « Ajouter » soit « Refuser »
  - L'utilisateur mentoré est redirigé vers la page « historique de contact ».
- Résultat : La session de mentorat est planifiée et visible dans l'historique de contact.

#### User Stories n°15 :

- **Gestion d'une session de mentorat** : Modifier un RDV de session.
  - Prérequis :
    - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
    - L'utilisateur doit avoir un contrat de mentorat en cours.
    - L'utilisateur doit avoir un RDV de session de planifié.
  - Critères d'acceptation :
    - L'utilisateur clique sur le bouton « Contact », il est redirigé vers le menu Contact.
    - L'utilisateur clique sur le contact ayant un contrat de mentorat, l'utilisateur est redirigé vers l'historique de discussions du contact mentorat.
    - L'utilisateur clique sur le bouton « Modifier un RDV de session », un formulaire s'affiche avec les champs suivants : « Le ... », « à ... », « Type », « Ajout d'un objectif » et le bouton « Envoyer ».
    - L'utilisateur modifie : la date dans le champ « Le... », l'heure dans le champ « à... » et le type de RDV dans le champ « Type ».
    - L'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer ».
    - Une notification de RDV est envoyée à l'autre utilisateur.
    - L'autre utilisateur peut soit cliquer sur « Ajouter » soit « Refuser »
    - L'utilisateur est redirigé vers la page « historique de contact ».
- Résultat : La session de mentorat est modifiée, planifiée et visible dans l'historique de contact.

#### User Stories n°16 :

- **Gestion d'une session de mentorat** : Supprimer un RDV de session
- Prérequis :
  - L'utilisateur doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur doit avoir un contrat de mentorat en cours.
  - L'utilisateur doit avoir un RDV de session de planifié.
- Critères d'acceptation :
  - L'utilisateur clique sur le bouton « Contact », il est redirigé vers le menu Contact.



- L'utilisateur clique sur le contact ayant un contrat de mentorat, l'utilisateur est redirigé vers l'historique de discussions du contact mentorat.
- L'utilisateur clique sur le bouton « Modifier un RDV de session », un formulaire s'affiche avec les champs suivants « Le ... », « à ... », « Type », « Ajout d'un objectif », un bouton « corbeille » et le bouton « Envoyer ».
- L'utilisateur clique sur le bouton « Corbeille », un champ d'alerte s'affiche avec un bouton « Oui » et un bouton « Non ».
- L'utilisateur clique sur le bouton « Oui » pour supprimer le RDV.
- Résultat : Le RDV de session de mentorat est supprimé et l'historique de session est mis à jour.

#### User Stories n°17 :

- **Gestion des objectifs** : Ajouter un objectif de session.
- Prérequis :
  - L'utilisateur mentor doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur mentor doit avoir un contrat de mentorat en cours.
  - L'utilisateur mentor doit avoir un RDV de session de planifié.
- Critères d'acceptation :
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Contact », il est redirigé vers le menu Gestion des contacts.
  - L'utilisateur mentor clique sur l'utilisateur mentoré, l'utilisateur mentor est redirigé vers l'historique de discussions du mentoré.
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Modifier un RDV de session », un formulaire s'affiche avec les champs suivants : « Le ... », « à ... », « Type » et « Ajout d'un objectif » ainsi que le bouton « Envoyer ».
  - L'utilisateur mentor ajoute des objectifs en cliquant sur le bouton « Ajout d'un objectif ».
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Envoyer ».
  - Une notification de RDV est envoyée à l'utilisateur mentoré.
  - L'utilisateur mentoré reçoit une notification affichant l'ajout d'objectifs par le mentor et un bouton « OK ».
  - L'utilisateur mentoré clique sur le bouton « OK » et est redirigé vers la page « historique de contact ».
- Résultat : Des objectifs ont été ajoutés à la prochaine session de mentorat.

#### User Stories n°18 :

- **Gestion des objectifs** : Valider un objectif de session.
- Prérequis :
  - L'utilisateur mentor doit être connecté à l'application.
  - L'utilisateur mentor doit avoir un contrat de mentorat en cours.
  - L'utilisateur mentor doit avoir un RDV de session de planifié.



- L'utilisateur mentor termine la session de mentorat.
- Critères d'acceptation :
  - L'utilisateur mentor clique sur le bouton « Raccrocher », il est redirigé vers le menu Historique de session.
  - Une notification s'affiche avec les champs suivants : « La session est-elle validée ? oui / non », « Des objectifs ont-ils été atteints ? oui / non », affichage des objectifs avec oui / non et un bouton « Suivant ».
  - L'utilisateur mentor coche chaque champs et valide la saisie en cliquant sur le bouton « Suivant ».
  - Un nouveau formulaire s'affiche avec les champs suivants : « Le ... », « à ... », « Type » et « Ajout d'un objectif » ainsi que le bouton « Envoyer ».
  - L'utilisateur mentor saisie les nouveaux champs et valide en cliquant sur le bouton « Envoyer ».
  - L'utilisateur mentor est redirigé vers la page « Historique de session ».
  - L'utilisateur mentoré reçoit une notification indiquant la réussite de certains objectifs, la programmation d'un nouveau RDV de session ainsi que trois boutons : « Accepter », « Modifier », « Refuser ».
  - L'utilisateur mentoré clique sur le bouton « Accepter ».
- Résultat : Des objectifs ont été ajoutés à la prochaine session de mentorat. Un nouveau RDV a été planifié. Les compteurs de réussite de session et d'objectifs ont été mis à jour.

### 3. Solution proposée

Nom : « BeNomme Mentorat »

Le nom fait référence, dans un premier temps au nom « Binôme », qui correspond à une équipe de deux personnes. Elément charnière dans du mentorat.

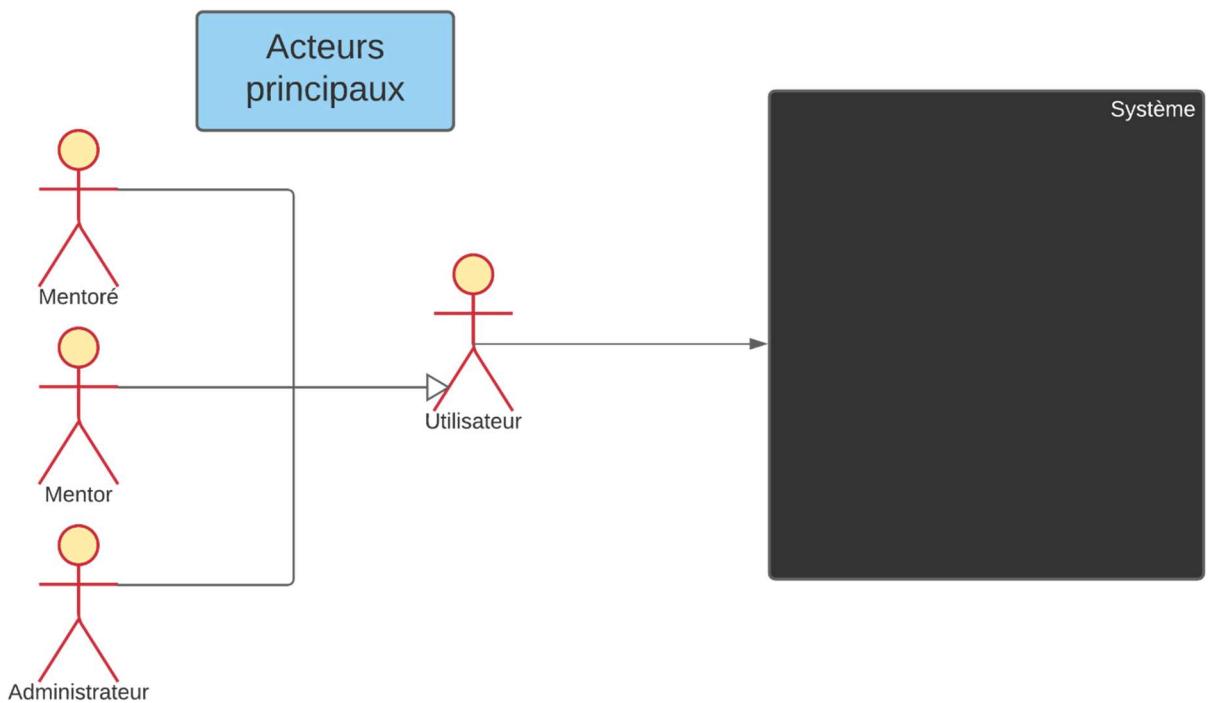
Dans un second temps on peut traduire « Be » par le verbe « être » donnant ainsi pour BeNomme « être nommé » et fait référence de « faire partie d'un mentorat ».

#### 3.1 Diagrammes de conception technique

##### 3.1.1 Diagramme de contexte

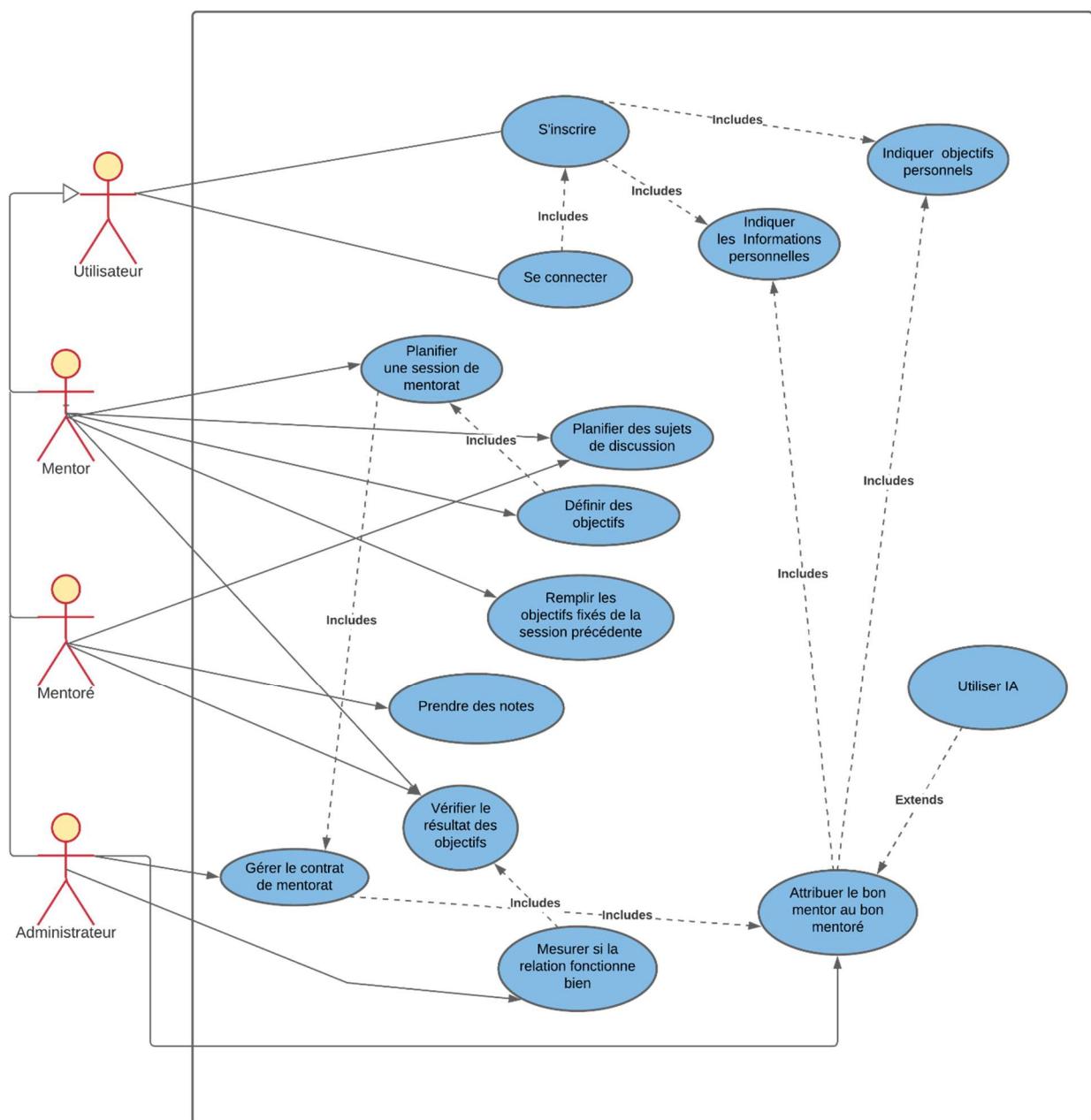
Le diagramme de contexte délimite le domaine d'étude du projet.

Il définit ce qui est à la charge du système et en identifie l'environnement extérieur au système étudié avec lequel ce dernier communique. On représente les interactions des acteurs avec le système étudié.



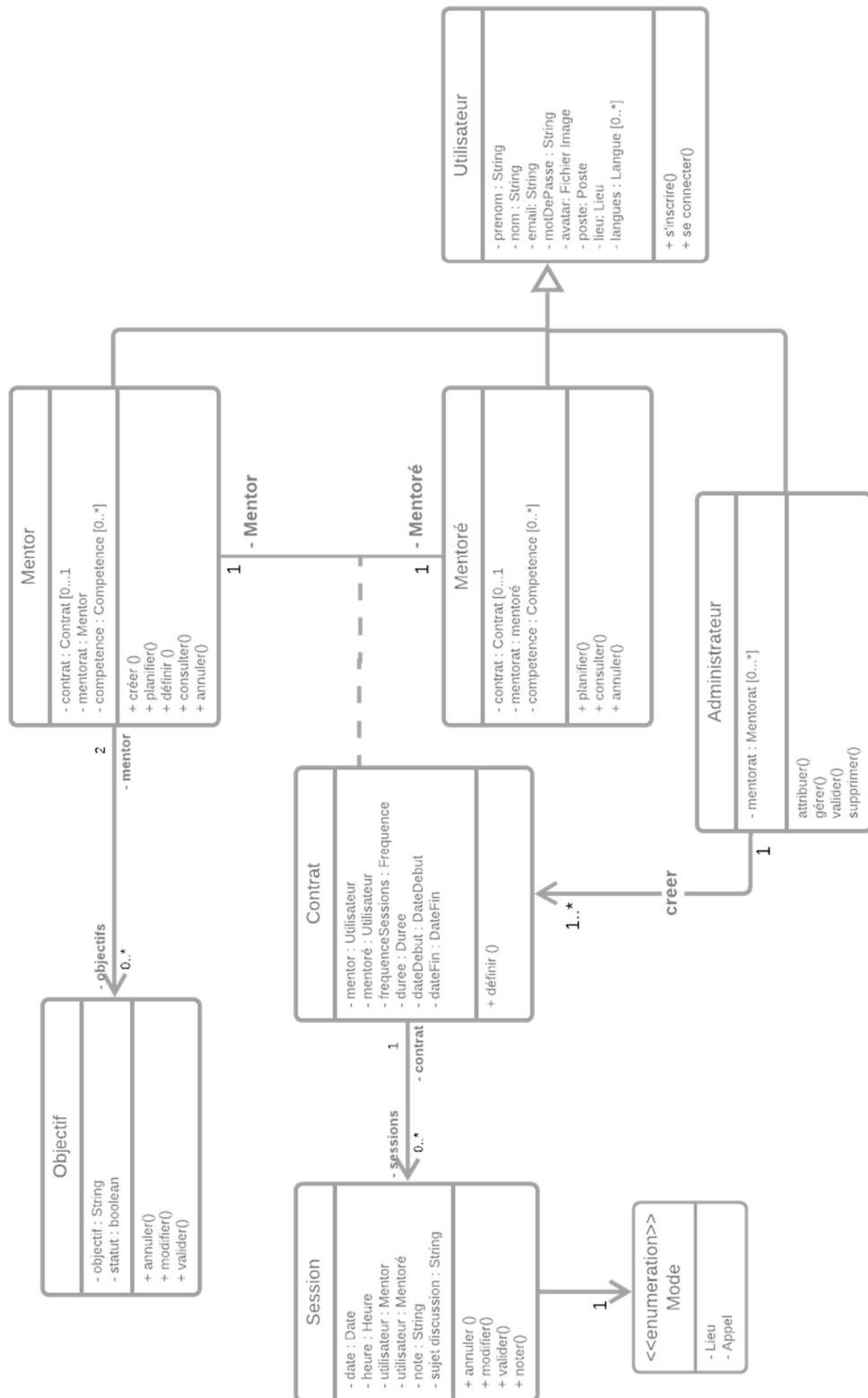
### 3.1.2 Diagramme d'utilisation

Ce diagramme est une façon de rendre plus compréhensible les caractéristiques, les objectifs, les fonctionnalités et les besoins de l'application. Il permet de représenter très facilement les échanges entre les utilisateurs (nommés « acteurs ») et les cas d'utilisation qui ont un début et une fin.



### 3.1.3 Diagramme de classes

Le diagramme de classes est l'un des types de diagrammes UML les plus utiles, car il décrit clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets. Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets.





## 3.2 Glossaire

Administrateur : Personne administrant ou gérant les paramètres du système.

Contrat de mentorat : Convention définissant les règles de fonctionnement du mentorat entre le mentor et le mentoré.

Date : un instant représenté par un jour, un mois et une année.

Discussion : Liste de message entre deux contacts.

Formulaire : Zone permettant d'inscrire des informations

Heure : un instant représenté par une heure, une minute et une seconde.

Intervalle : Espace de temps entre deux moments précis.

Lieu : Endroit où se trouve l'utilisateur, défini par une ville et un pays.

Mentor : Utilisateur qui en aide un autre utilisateur à faire progresser en compétences.

Mentoré : Utilisateur qui progresse en compétences grâce au mentor.

Mode : Façon de communiquer lors d'une session.

Note : Elément écrit pour ne pas l'oublier.

Objectif : Résultat mesurable à atteindre par le mentor ou le mentoré dans un délai donné avec des moyens adéquats.

Poste : Métier exercé par l'utilisateur au sein d'une entreprise.

Session : Discussion spéciale de travail, programmée entre deux contacts ayant un contrat de mentorat, ayant des objectifs à réaliser.

Suggestion : Proposition automatique définie par l'IA en fonction des critères de recherche.

Type : Mentor ou Mentoré.

Utilisateur : Personne inscrite à l'application.

## 3.3 Spécifications techniques

L'application sera développée autour d'une architecture Micro-services en cloud-native.

Nous utiliserons également les conventions d'écriture du code de FuzeScrum afin de garantir une cohérence d'entreprise.

L'écriture s'effectuera en langage JAVA, langage maîtrisé par nos équipes de développement.

Les autres avantages de l'écriture de cette application en JAVA sont :

- JAVA utilise le multithread qui permet d'optimiser l'utilisation des ressources matérielles, de réduire le temps de réponse et de réduire les coûts de maintenance.
- Meilleure gestion de la mémoire.
- Possibilité accrue d'évolutivité de l'application avec des investissements réduits.
- Peu de modification pour adapter l'application sur différentes plateformes.



### **3.3.1 Backend**

La partie Backend sera écrite en Java 11 avec le Framework Spring / SpringBoot 2.4.2

FuzeScrum et nos équipes de développement utilisent déjà ces technologies pour construire des applications robustes en performantes et nous devons suivre les exigences de service technique SLO défini au préalable.

Il n'y aura donc pas d'investissement important dans le changement et la formation d'une nouvelle technologie.

### **3.3.2 Frontend**

Pour la partie Frontend, React Native sera utilisé pour développer l'application mobile.

Cela permettra un développement rapide vers les 2 plateformes principales (Android et ios).

L'application pourra éventuellement évoluer vers une application web utilisable depuis un navigateur web en utilisant React et en partageant la base du code utilisé par les applications mobiles.

### **3.3.3 Base de données**

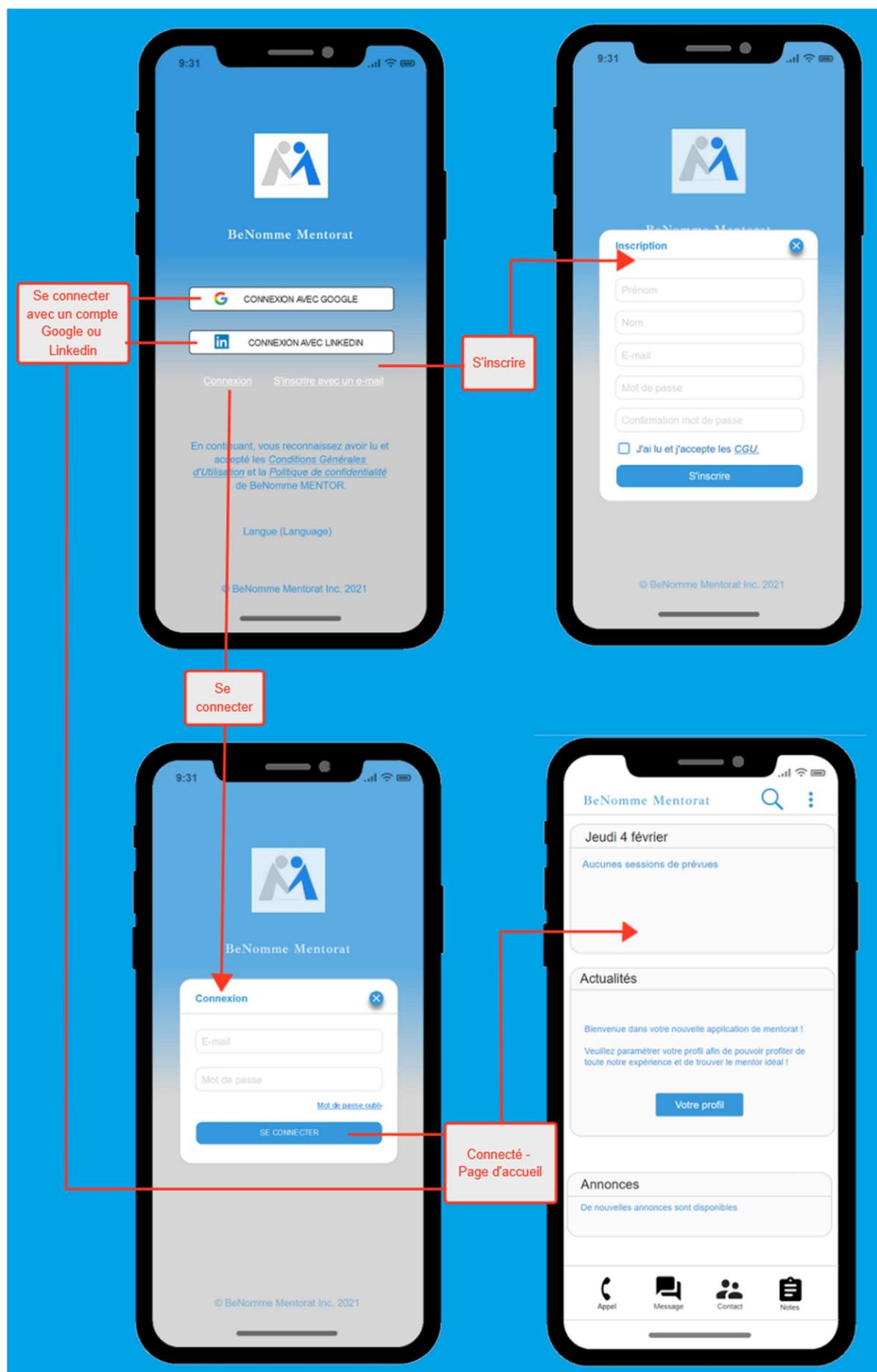
Comme base de données nous utiliserons PostgreSQL 13.1

## **3.4 Wireframes**

Pages suivantes



### 3.4.1 S'inscrire – se connecter – se connecter compte Google ou Linkedin





### 3.4.2 Récupération du mot de passe perdu





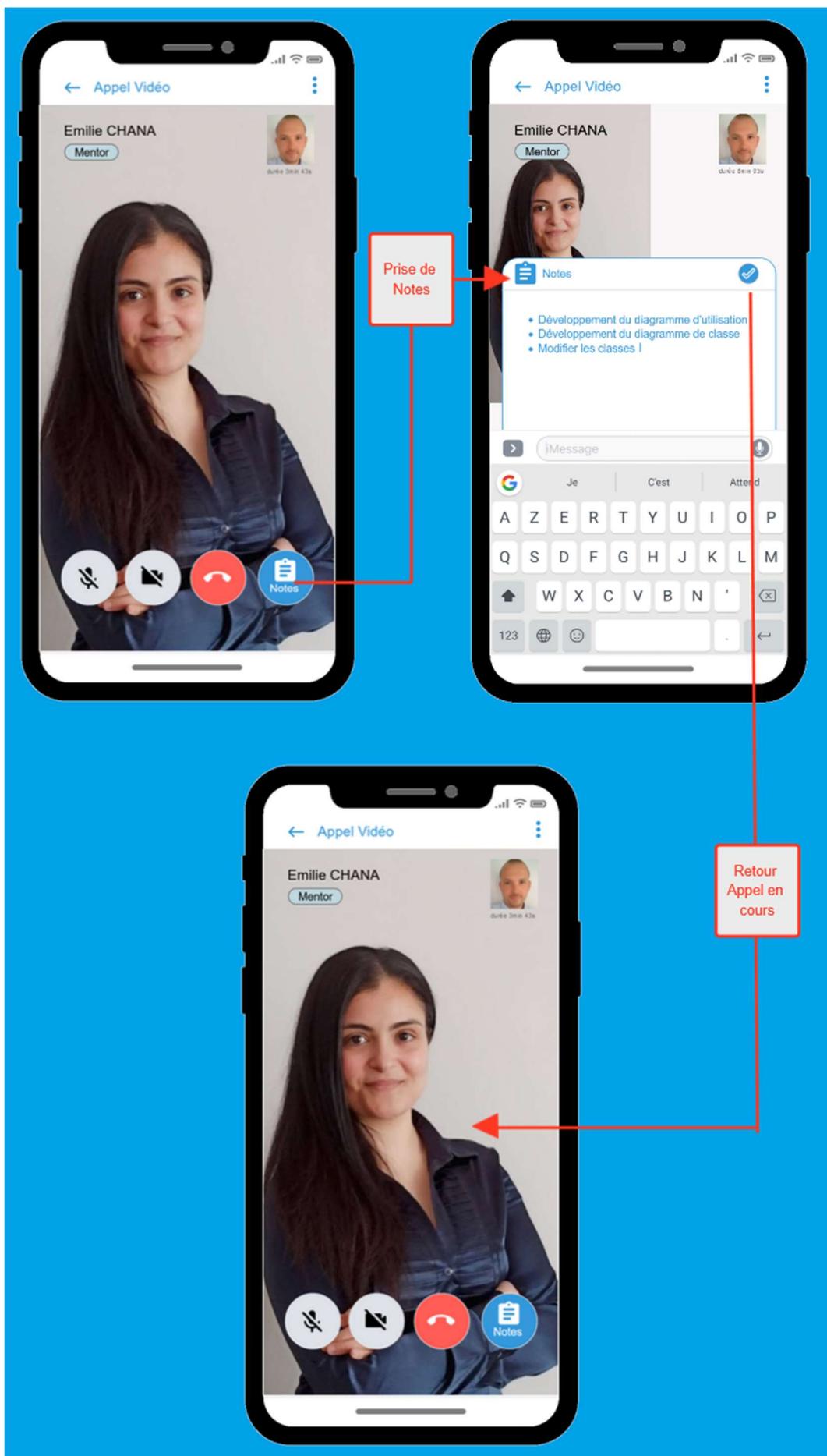
### 3.4.3 Gestion du profil utilisateur – Paramétrer – Modifier

The figure consists of four screenshots of the BeNomme Mentorat mobile application, arranged in a 2x2 grid, demonstrating the steps to manage and update a user profile.

- Screenshot 1 (Top Left):** Shows the main landing screen with a search bar and a "Gestion Profil" button highlighted by a red box.
- Screenshot 2 (Top Right):** Shows the "Mon Profil" screen for user "Nicolas BIANCUCCI". It displays various profile details like phone number, email, and languages, with a "Paramétrage Profil page 1" button highlighted by a red box.
- Screenshot 3 (Bottom Left):** Shows the first page of the profile configuration ("Paramétrage Profil page 1"). It includes fields for telephone number, post, company, location, and language, with a "Paramétrage Profil page 1" button highlighted by a red box.
- Screenshot 4 (Bottom Right):** Shows the second page of the profile configuration ("Paramétrage Profil page 1"). It includes fields for contract duration, mentorship type, competencies, session frequency, mode of session, and interests, with a "Paramétrage Profil page 1" button highlighted by a red box.

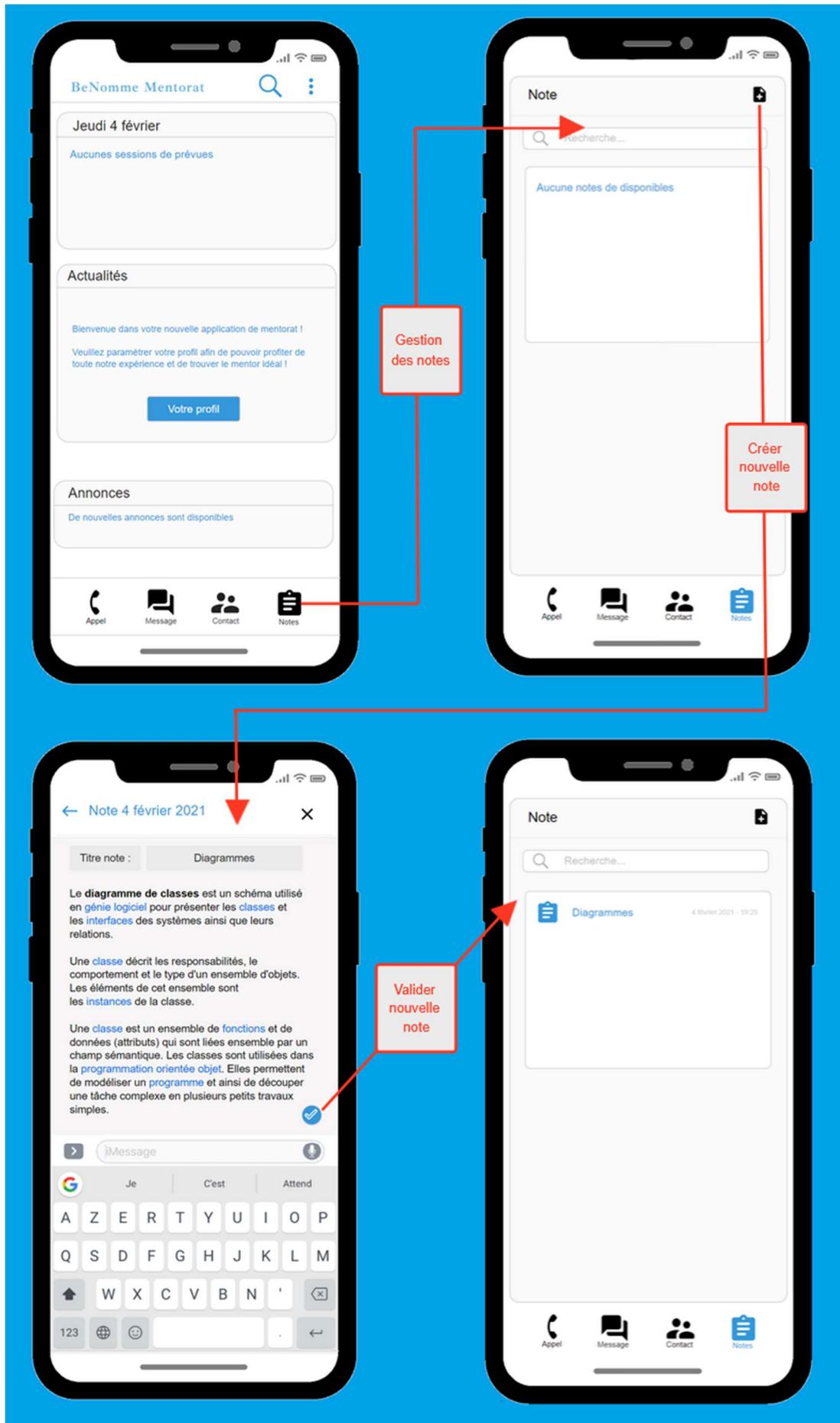


### 3.4.4 Prise de Notes – Lors d'un Appel (audio / vidéo)



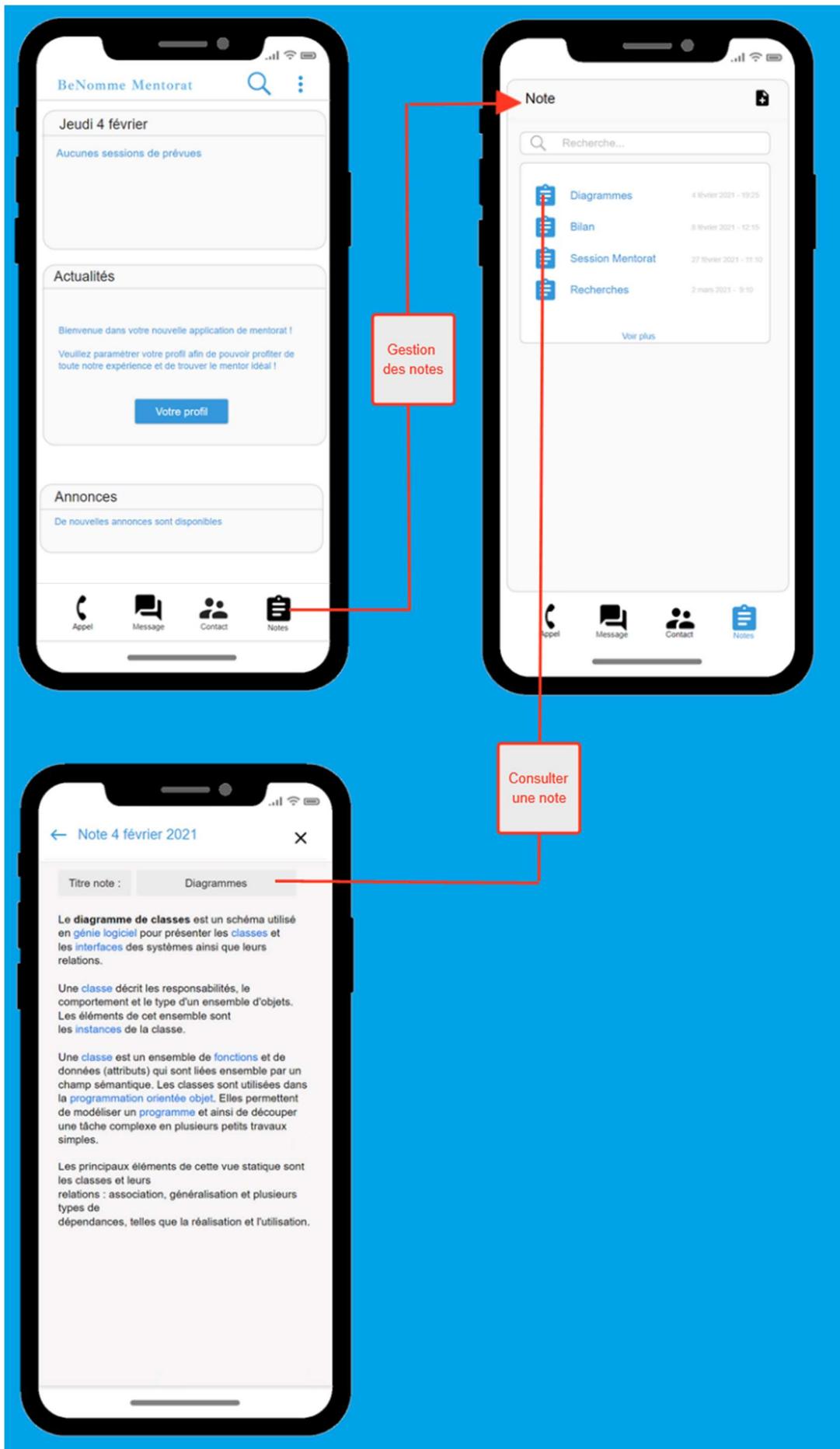


### 3.4.5 Prise de Notes – Hors appel





### 3.4.6 Gestion des notes – Consulter une note





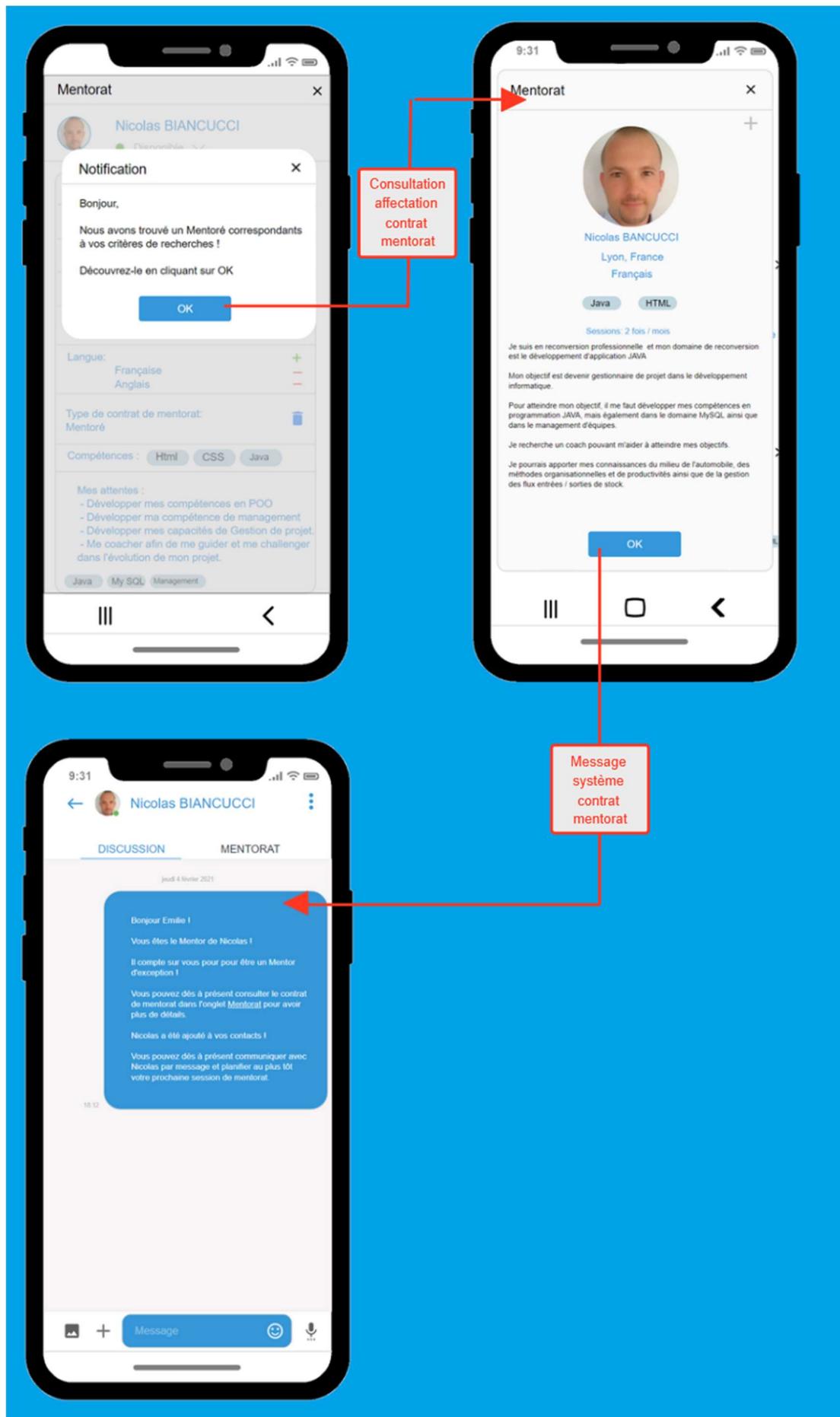
### 3.4.7 Gestion contrat mentorat – Affectation contrat mentoré

The diagram illustrates the process of assigning a mentor contract through three mobile application screens:

- Screen 1: Notification (Left)**
  - A red box labeled "Consultation affectation contrat mentorat" points to the "OK" button at the bottom of the screen.
  - The screen shows a message: "Bonjour, Nous avons trouvé votre Mentor idéal ! L'ensemble de vos critères sont validés et vos objectifs seront rapidement atteints avec votre nouveau mentor! Découvrez-le en cliquant sur OK".
  - A blue bar at the bottom contains the text: "Je ne suis pas fait pour ça : Tu as besoin d'aide pour réaliser tes devoirs. Tu souhaites un enseignement théorique. Ma pédagogie est : Des ressources gratuites pour se former facilement et rapidement. 2 à 3h par mois de 'session de mentorat' où on revient sur les difficultés et où je t'aide à construire ton projet. Du coaching, je réponds à toutes les questions en création d'entreprises, en évolution de carrière et en recherche d'emploi."
- Screen 2: Mentorat Profile (Top Right)**
  - A red arrow points from the "OK" button in Screen 1 to the "OK" button in Screen 2.
  - The screen displays a profile picture of "Emilie CHANA", "Chambery, France", "Français", and skill tags: Java, MySQL, HTML, Management.
  - The bio section includes: "Je ne suis pas une professeur, je suis une mentor ! Mon objectif n'est pas de livrer un enseignement scolaire, mais de transmettre un métier. Je suis fait pour ça si : Tu es en reconversion professionnelle. Tu veux développer tes compétences. Je ne suis pas fait pour ça : Tu as besoin d'aide pour réaliser tes devoirs. Tu souhaites un enseignement théorique. Ma pédagogie est : Des ressources gratuites pour se former facilement et rapidement. 2 à 3h par mois de 'session de mentorat' où on revient sur les difficultés et où je t'aide à construire ton projet. Du coaching, je réponds à toutes les questions en création d'entreprises, en évolution de carrière et en recherche d'emploi."
- Screen 3: Mentorat Details (Bottom Left)**
  - A red arrow points from the "OK" button in Screen 2 to the "Message système contrat mentorat" box in Screen 3.
  - The screen shows a message: "Emilie CHANA a été ajouté à vos contacts ! Ses profils semblent parfait pour débuter une relation de mentorat." It also lists "Récapitulatif de votre attentes de mentorat", "Compétences recherchées", "Session: 2 fois / mois", "Lieu: Lyon / Visio", and "Vous pouvez dès à présent communiquer avec Emilie par message. Pour consulter ou modifier votre contrat de mentorat, utilisez l'onglet Mentorat."

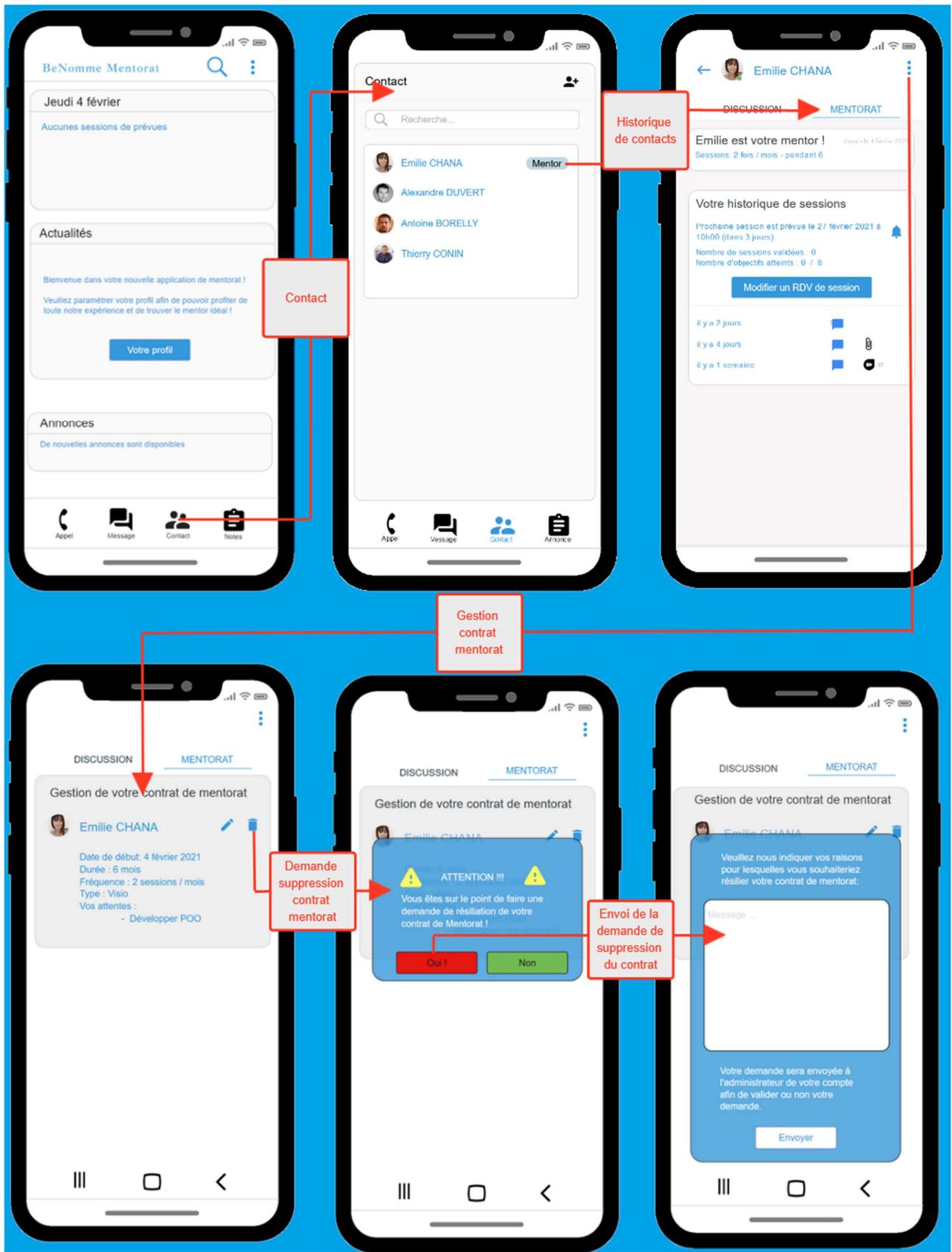


### 3.4.8 Gestion contrat mentorat – Affectation contrat mentor





### 3.4.9 Gestion contrat mentorat – Demande de rupture de contrat





### 3.4.10 Gestion session de mentorat – Planifier une session

The diagram illustrates the process of scheduling a mentorship session using the BeNomme app, showing five sequential screens:

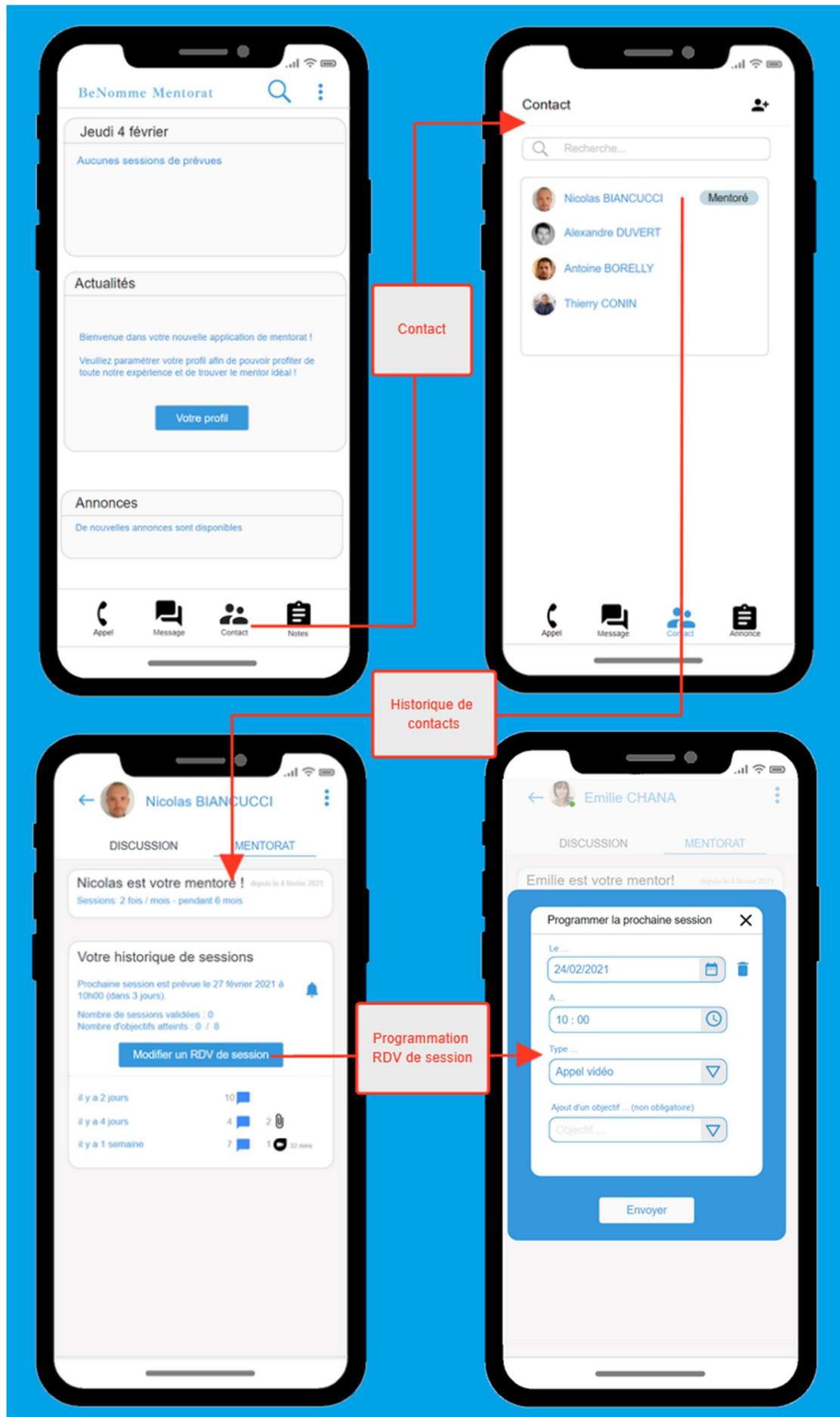
- Contact Screen:** Shows a list of contacts: Nicolas BIANCUCCI (Mentoré), Alexandre DUVERT, Antoine BORELLY, and Thierry CONIN. A red box highlights "Contact".
- Historique de contacts Screen:** Shows the history of sessions with Nicolas BIANCUCCI. A red box highlights "Historique de contacts".
- Mentorat Screen:** Shows the mentor history for Nicolas BIANCUCCI. A red box highlights "Planifier un RDV de session".
- Programmation RDV de session Screen:** Shows the "Programmer la prochaine session" dialog. A red box highlights "Programmation RDV de session".
- Session du 24 février 2021 Screen:** Shows a messaging session with Nicolas BIANCUCCI. A red box highlights "RDV de session".

Annotations with red boxes and arrows point to specific UI elements:

- Contact:** Points to the "Contact" button on the first screen.
- Historique de contacts:** Points to the "Historique de contacts" section on the second screen.
- Planifier un RDV de session:** Points to the "Planifier un RDV de session" button on the third screen.
- Programmation RDV de session:** Points to the "Programmation RDV de session" section on the fourth screen.
- RDV de session:** Points to the "RDV de session" section on the fifth screen.
- Notification RDV de session:** Points to the "Envoyer" button on the fourth screen.

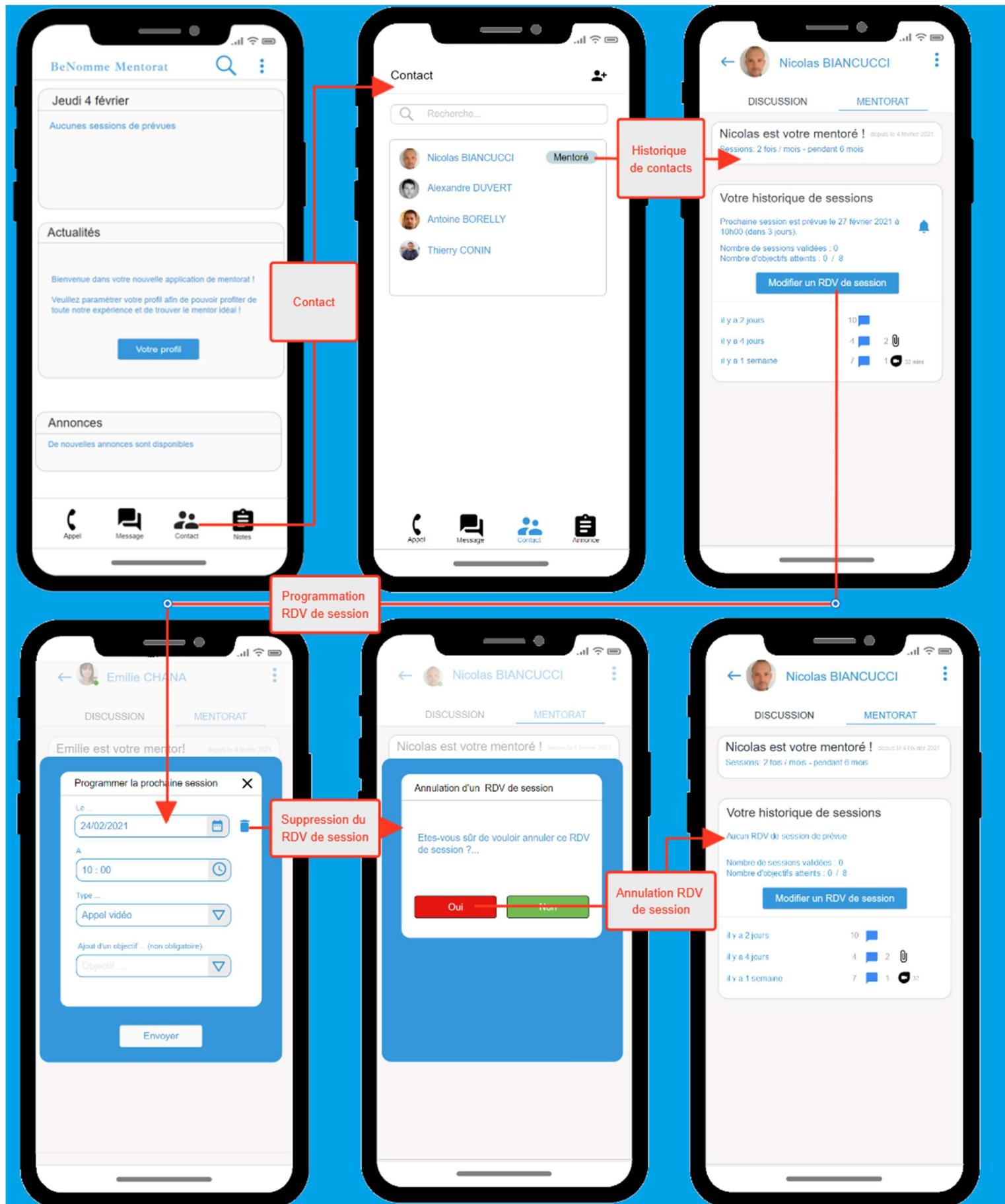


### 3.4.11 Gestion session de mentorat – Modifier un RDV de session





### 3.4.12 Gestion session de mentorat – Annuler un RDV de session





### 3.4.13 Gestion des objectifs – Ajouter un objectif

The flowchart illustrates the process of adding an objective in the BeNomme app across six screens:

- Home Screen:** Shows the main interface with sections for agenda, news, and announcements. A red box highlights the "Contact" icon in the bottom navigation bar.
- Contact List:** Displays a list of contacts. A red box highlights the "Historique de contacts" button.
- Mentor Profile:** Shows details for a mentor named Nicolas BIANCUCCI. A red box highlights the "Historique de sessions" section.
- Booking Session:** Allows booking a session. A red box highlights the "Programmation RDV de session" button.
- Objective Assignment:** Shows objectives assigned for the next session. A red box highlights the "Envoyer" button.
- Session History:** Shows the history of sessions and objectives. A red box highlights the "Ajout des objectifs au RDV de session" button.



### 3.4.15 Gestion des objectifs – Valider un objectif

The diagram illustrates a user flow for managing mentorship objectives:

- Initial Video Call:** Shows a video call between Emilie CHANA (Mentor) and Nicolas BIANCUCCI.
- Session End Form:** Shows the "Formulaire de fin de session" (Session end form) where the session is marked as completed and objectives are checked.
- Validation Confirmation:** Shows the confirmation message: "Nicolas est votre mentoré !". It includes validation status (oui/non), achievement of objectives (oui/non), and a "suivant" button.
- Schedule New Session:** Shows the "Programmer la prochaine session" (Schedule next session) dialog. It includes fields for date (17/03/2021), time (14 : 00), type (Appel vidéo), and optional objectives (Diagrammes de contexte, Diagramme d'utilisation, Diagramme de classes).
- Mentee Confirmation:** Shows the message: "Emilie est votre mentor !". It highlights validation ("Emilie a validé plusieurs objectifs !") and the next session scheduled for March 17, 2021, at 14:00.
- Historical Session View:** Shows the "Votre historique de sessions" (Your session history) screen, listing the session details and the message: "Ajout des objectifs et nouveau RDV de session dans historique de sessions".



### 3.5 Evolution du projet

Il y a certaines évolutions qui pourraient envisagées pour de futurs développements de l'application.

- L'intégration des outils internes des entreprises (workplace, chat interne)
- La publication d'annonces
- La publication de tutos de mentorat
- La mise en avant de la réussite de contrat de mentorat.
- L'intégration de mentorat de groupe avec des mentors-animateurs.