



# Projet Fil Rouge

## Webapp SkillHub

### Calendrier scolaire

<b>18/12 matin</b> Présentation	<b>12/02</b> Autonomie
<b>05/01</b> Présentation CI/CD	<b>05/03</b> Autonomie
<b>16/01</b> Autonomie	<b>06/03</b> Autonomie
<b>05/02</b> Autonomie	<b>09/03</b> Autonomie
<b>10/02</b> Revue intermédiaire	<b>13/03</b> Tutorat
<b>du 01/04 au 03/04</b> <b>Epreuves certifiantes</b>	

### Les enseignants

3 enseignants vous accompagneront dans la réalisation de votre webapp :

- Alexis Romero
- Julien Virgili
- Antoine Milhau

# Jalons

## Phase de conception

Dès la phase de conception, il est demandé aux étudiants de conceptualiser une Version 1 (minimale) et une Version 2 (exhaustive).

### 22/12 - Livrables :

- Cahier des charge :
  - Contexte, Périmètre du projet (acteurs, fonctionnalités, ...)
- Spécifications techniques :
  - Wireframe, UML, Moodboard

### 05/01 - Livrables :

- Organisation : Liste des tâches (wbs, « issues », github, kanban), répartition du travail, planning (pert, gantt),... Liste des difficultés/obstacles techniques anticipés.
- Maquettage (figma...) : Pages clefs haute-def.
- Liste des routes de l'API

## Phase d'exécution

### 19/01 - Livrables :

- Modèle physique de données
- Mise à disposition du dépôt GitHub
- Développements attendus
  - Pages publiques – 100 %

### 09/02 - Livrables :

- Développements attendus:
  1. Création de compte et Authentification – 100 %
  2. Tableau de bord Formateur – 10 %
  3. Tableau de bord Administrateur – 10%
  4. Tableau de bord Apprenant - 10 %
- Suivi :
  - contrôle de l'exécution, perspectives, ajustements.

## 16/02 – Livrables

- Développements attendus:
  1. Tableau de bord Formateur – 25%
  2. Tableau de bord Administrateur – 25%
  3. Tableau de bord Apprenant - 25 %

## Achèvement

## 16/03 – Livrables

- Fin des développements de la version 1 : fichier readme.md expliquant la marche à suivre pour installer l'application, générer des fixtures, lancer les tests...
- Déploiement CI / CD

# Premiers livrables attendus 22/12

## Wireframes

Afin de clarifier les interactions de chaque acteur sur l'application, vous devez commencer par créer des wireframes précis et permettant une UX de qualité. Chaque acteur doit pouvoir naviguer efficacement dans l'interface, en utilisant de façon pertinente des champs de recherche, des filtres, etc.

## Modélisation

Il est également demandé de produire les diagrammes UML pour la conception logicielle :

- diagramme des cas d'utilisation
- diagramme de classe
- quelques diagrammes de séquence permettant de décrire les workflows de l'application

## Cahier des charge

Enfin, il est demandé de rédiger un cahier des charges complet de l'application.

# Spécifications techniques

## Front :

- UX
- Responsive design
- Accessibilité
- Framework moderne (React, Vue, Angular)

## Back

- API REST ou GraphQL
- Structure MVC
- Respect des bonnes pratiques de sécurité
- Documentation Swagger/OpenAPI

## Industrialisation :

- dépôt Git structuré (main, dev, feature)
- Tests unitaires sur les endpoints critiques
- Pipeline CI/CD (GitHub Actions, GitLab CI, Jenkins...)

## Hébergement

- hébergement sur un serveur web