

 Mon parcours PROJET EN COURS

Designez une application Python adaptée aux besoins d'un client

35%

Mission Cours Ressources Évaluation 60 heures

Mis à jour le vendredi 7 octobre 2022

Si vous avez commencé ce projet avant le 07/10/2022, vous avez débuté votre travail sur **ce projet archivé**. Vous pouvez continuer l'existant ou recommencer avec ce nouveau projet, dont les modifications s'alignent avec les retours étudiants.

Avant de démarrer votre travail sur ce projet, nous vous conseillons de:

1. Lire le scénario en entier, chaque section du projet ainsi que les documents fournis.
2. Consulter le **guide des étapes clés** avec des recommandations et des ressources pour organiser votre travail.
3. Préparer une liste de questions pour votre première session de mentorat.

Scénario

Vous êtes employé depuis 5 ans chez Dev4U, une entreprise de services du numérique de 120 collaborateurs comportant deux entités de développement logiciel :

- une entité spécialisée dans le développement d'applications mobiles, qui comprend 10 personnes ;
- une dédiée au web, qui comprend 8 personnes.



Vous êtes le lead développeur de l'entité Web.

Vous recevez un message de votre manager avec une bonne nouvelle...

Thomas : Hello ! Ça va ? Je sors d'une réunion avec Learn@Home ! Et j'ai un projet pour toi !

Vous : Ça va et toi ? Super ! C'est quoi ce projet ? 😊

Thomas : Learn@Home est une association qui met en relation des enfants en difficulté scolaire avec des tuteurs bénévoles. En gros, leur objectif est de permettre à tout élève, où qu'il soit, d'avoir accès à un soutien scolaire à distance. Ils nous ont confirmé qu'ils voulaient travailler avec nous sur leur projet de site web. 💪🚀

Vous : Génial ! À quoi servira leur site ?

Thomas : Ils veulent permettre à leurs élèves et à leurs bénévoles de communiquer plus facilement, directement depuis leur site. Jusqu'alors ils utilisaient surtout WhatsApp et les SMS !

Vous : Ah oui c'est un beau challenge !

Thomas : Je voulais te proposer de gérer ce projet : ton rôle serait de cadrer ce projet puis de coordonner tous les développements avec l'équipe. C'est un projet ambitieux et intéressant !

Vous : Merci ! 😊 Très beau projet en effet, j'ai hâte de démarrer. Tu m'envoies plus d'éléments ?

Thomas : Oui bien sûr, je t'envoie un mail dès demain.



Learn@Home logo

Le lendemain, vous recevez bien le mail suivant...

De : Thomas

À : Vous

Objet : Retour réunion Learn@Home

Hello,

Comme promis je t'envoie plus d'informations, suite à la réunion que nous avons eue hier avec Learn@Home.

Learn@Home souhaite travailler avec nous sur toute la conception de son site web.

Notre première étape est de bien définir les besoins client, avant de démarrer le développement logiciel pur. Nous avons prévu une nouvelle réunion dans quelques semaines, l'objectif est que tu leur présentes les éléments suivants :

1. Un **diagramme de cas d'usage** montrant les cas d'usages pour chacune des fonctionnalités majeures de chaque page (connexion, chat, calendrier, gestionnaire de tâches, tableau de bord) - le diagramme doit utiliser la nomenclature UML.
2. Les **user stories avec critère(s) d'acceptation** pour chacune des fonctionnalités, partagées dans un format standard (PDF, DOCX, XLSX).
3. Les **maquettes fonctionnelles (wireframes)** du site, avec au moins une maquette par page, en format numérique.
4. Un **kanban** découpant le projet, de manière macro (détails techniques exclus) en blocs de fonctionnalités et sous-fonctionnalités pour le développement. J'ai démarré le découpage dans [ce kanban](#) sur Notion, à toi de finir de compléter la colonne "ANALYZE" sur le même modèle. Tu peux travailler sur Notion, Trello ou GitHub.

Je t'envoie un document dans lequel j'ai synthétisé les attentes du client. Tu y trouveras nos prises de notes et quelques croquis. Pour te donner une idée, nous avons esquissé ce à quoi pourrait ressembler l'interface de la page de connexion et l'interface de chat sur [Balsamiq Wireframes](#), à toi de les améliorer et de proposer les autres maquettes. Tu

peux utiliser ce logiciel gratuitement pendant 30 jours. Tu peux utiliser ce logiciel gratuitement pendant 30 jours, ou également utiliser la version gratuite d'un autre logiciel comme [Sketch](#) ou [Figma](#), ou encore un outil de diaporama comme PowerPoint.

Pour les délais, pas de stress, on a réussi à négocier avec le client pour que tu aies suffisamment de temps pour concevoir tous les documents et préparer ta réunion.

Si tu as des questions, n'hésite pas !

Thomas

Pièce-jointe :

[Notes - Réunion lancement du projet Learn@Home](#)

Vous avez désormais toutes les cartes en main : c'est le moment de vous lancer sur ce projet !

Pour rappel, afin de vous aider à réaliser ce projet, vous pouvez consulter **[ce guide d'étapes clés](#)**, qui contient des recommandations et des ressources pour organiser votre travail.

Livrables

1. Le **diagramme de cas d'usage UML**, enregistré ou exporté au format PDF.
2. Les **user stories avec critère(s) d'acceptation**, enregistrés ou exportés au format PDF.
3. Les **wireframes** du site (maquettes fonctionnelles), enregistrées ou exportées au format PDF.
4. Un document TXT ou PDF contenant le lien public vers le **tableau kanban** (Notion, Trello ou GitHub).

Pour faciliter votre passage devant le jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier zip nommé "**Titre_du_projet_nom_prénom**", tous les livrables du projet comme suit : **Nom_Prénom_n° du livrable_nom du livrable__date de démarrage du projet**. Cela donnera :

- *Nom_Prénom_1_diagramme_UML_mmaaaa*
- *Nom_Prénom_2_user_stories_mmaaaa*
- *Nom_Prénom_3_wireframes_mmaaaa*
- *Nom_Prénom_4_kanban_mmaaaa*

Par exemple, le premier livrable peut être nommé comme suit :

Dupont_Jean_1_diagramme_UML_012022

Soutenance

Durant la présentation orale, l'évaluateur interprétera le rôle du représentant du client Learn@Home afin qu'il valide le cadrage du projet, avant de démarrer le développement fonctionnel. La soutenance est structurée de la manière suivante :

- **Présentation des livrables (15 minutes).**
 - Résumez comment vos livrables répondent aux attentes du client afin de définir ses besoins.
 - Présentez vos livrables.
 - N'oubliez pas que le but est de valider le scope du projet avec le client avant que votre équipe ne commence le développement fonctionnel.
- **Discussion (10 minutes)**
 - Toujours dans le rôle du client, l'évaluateur vous challengera sur votre méthode et vos livrables.
 - Comment avez-vous pu clarifier les exigences qui, selon vous, n'étaient pas suffisamment explicites dans les informations fournies par le client ?
- **Debrief (5 minutes)**
 - À la fin de la soutenance, l'évaluateur arrêtera de jouer le rôle du client pour vous permettre de débriefer ensemble.

Votre présentation devrait durer 15 minutes (+/- 5 minutes). Puisque le respect des durées des présentations est important en milieu professionnel, les présentations en dessous de 10 minutes ou au-dessus de 20 minutes peuvent être refusées.

Compétences évaluées



Prototyper une solution technique pour un client avec les modèles de domaine et maquettes



Gérer un projet avec les méthodologies agiles



Définir les exigences fonctionnelles de l'application à partir du besoin client

OPENCCLASSROOMS



OPPORTUNITÉS



[AIDE](#)[POUR LES ENTREPRISES](#)[EN PLUS](#)[Français](#)

Télécharger dans
l'App Store

