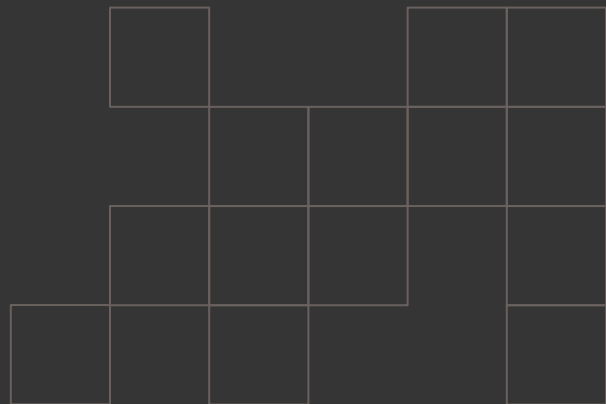


Juin 2025

Lead Développeuse & PM
Sierra Ripoché

Projet de HomeSkolar

Une association qui met en relation des enfants en difficulté scolaire avec des tuteurs bénévoles



Ma Mission



Mission

Concevoir une solution sur mesure qui répond aux exigences fonctionnelles de HomeSkolar

Objectifs

- Pilotage et coordination
- Analyse des besoins
- Réalisation du cahier des charges
- Gestion du Backlog Produit
- Outil de gestion de projet



Code Iguanas

L'équipe

du développement de Code Iguanas,
dédié au développement du site web
de HomeSkolar



Sierra Ripoche
*Lead Développeuse &
Project Manager*

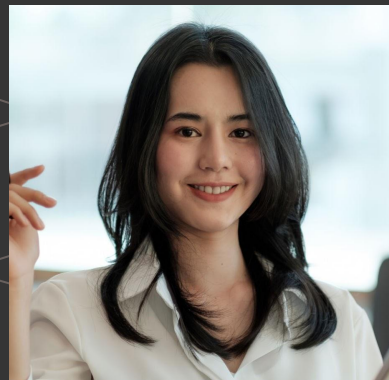
Camille Dubois
Développeuse Front-end



Pierre Lefèvre
Développeur Front-end



Émilie Martin
Développeuse Back-end



Théo Morel
Développeur Back-end



1 Contexte du projet

- *Notre projet*
- *La Vision et Mission de HomeSkolar*
- *Nos Utilisateurs*
- *Les cas d'utilisation*



Image générée par l'IA

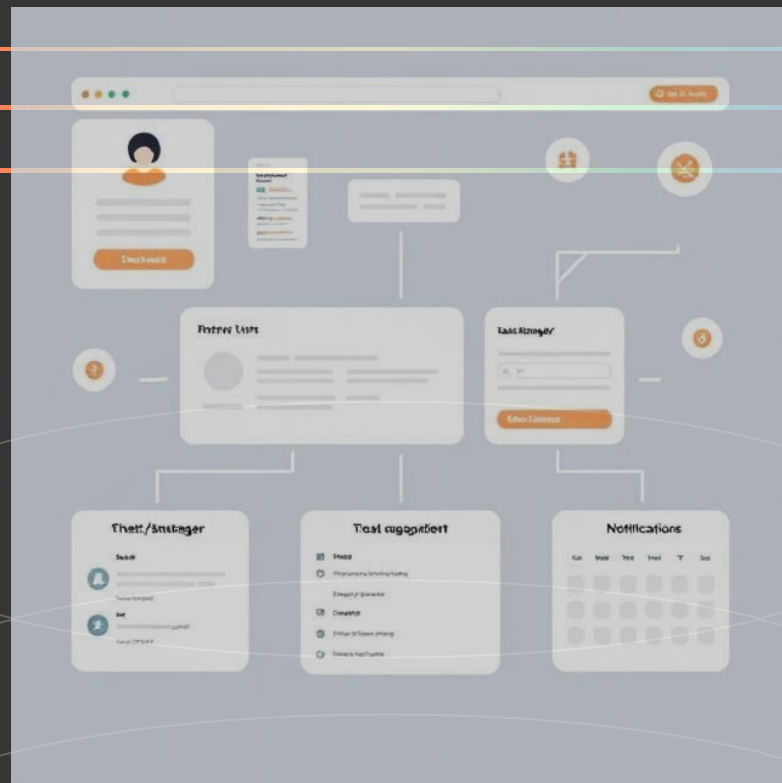
Notre projet

Mission

L'Association de HomeSkolar souhaite permettre à tout élève, où qu'il soit, d'accéder à un soutien scolaire personnalisé et régulier, en mettant en relation des élèves en difficulté scolaire et des tuteurs bénévoles à distance.

Objectifs

- Faciliter la planification et la communication entre tuteurs et élèves
- Assurer le suivi et la gestion des devoirs hebdomadaires
- Proposer un calendrier interactif et des notifications en temps réel
- Offrir un tableau de bord personnalisé pour chaque utilisateur
- Garantir une administration sécurisée des comptes et des accès



La Vision & Mission de HomeSkolar

Client: L'Association de HomeSkolar

Besoin: HomeSkolar souhaite développer un site web pour mettre en contact des tuteurs bénévoles avec des élèves en difficulté scolaire par le biais d'une plateforme en ligne.

Raison: Faciliter les réunions hebdomadaires entre les tuteurs et les élèves afin d'aider les élèves à s'organiser et à obtenir de l'aide pour leurs devoirs.

Extraits des besoins du client des notes de réunion :

Authentification

- Système de gestion d'utilisateurs

- L'inscription
- La connexion
- Gestion du mot de passe
- Gestion des données personnelles

Communication

- Système de communication

- Épingler les message importants pour les retrouver facilement
- Informer l'utilisateur des messages non-lu

Calendrier

- Système de gestion des rencontres et événements

- Calendrier classique qui s'affiche les différents événements et rendez-vous de l'utilisateur

Gestionnaire des tâches

- Système d'affectation des tâches du Tuteur à l'Élève
- Un gestionnaire des tâches

- Faire un suivi [Tuteur] et reçoit une notification [Élève]
- Créer/gérer les tâches personnelles

Projet HomeSkolar
Notes - Réunion lancement du projet



Présentation du projet

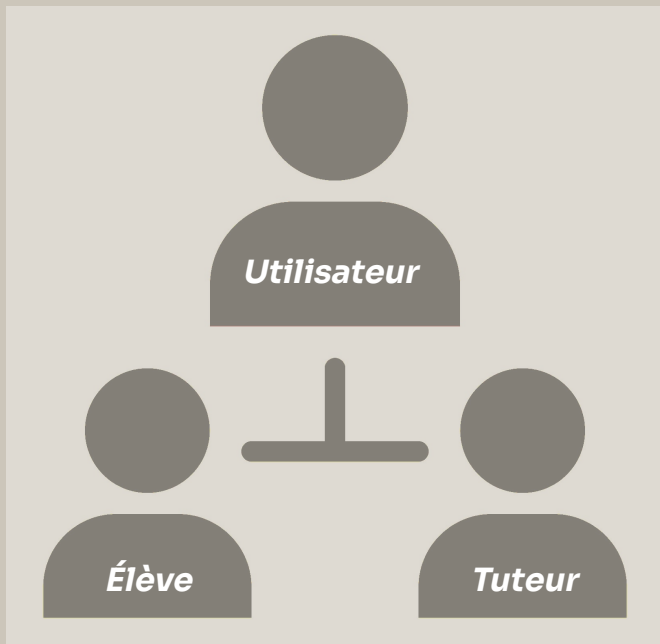
HomeSkolar est une association qui met en relation des enfants en difficulté scolaire et des bénévoles à distance. Elle a pour objectif de permettre à tout élève, où qu'il soit, d'accéder à un soutien scolaire.

Chaque élève inscrit sur le site se voit assigner un tuteur bénévole. Ce dernier a pour objectif de soutenir l'élève dans son apprentissage, à travers de courts rendez-vous prévus chaque semaine. Durant ces rendez-vous, le bénévole aide l'élève à réaliser ses devoirs et à s'organiser.

Pour faciliter les interactions et la communication, HomeSkolar souhaite créer un nouveau site web qui doit permettre diverses fonctionnalités.

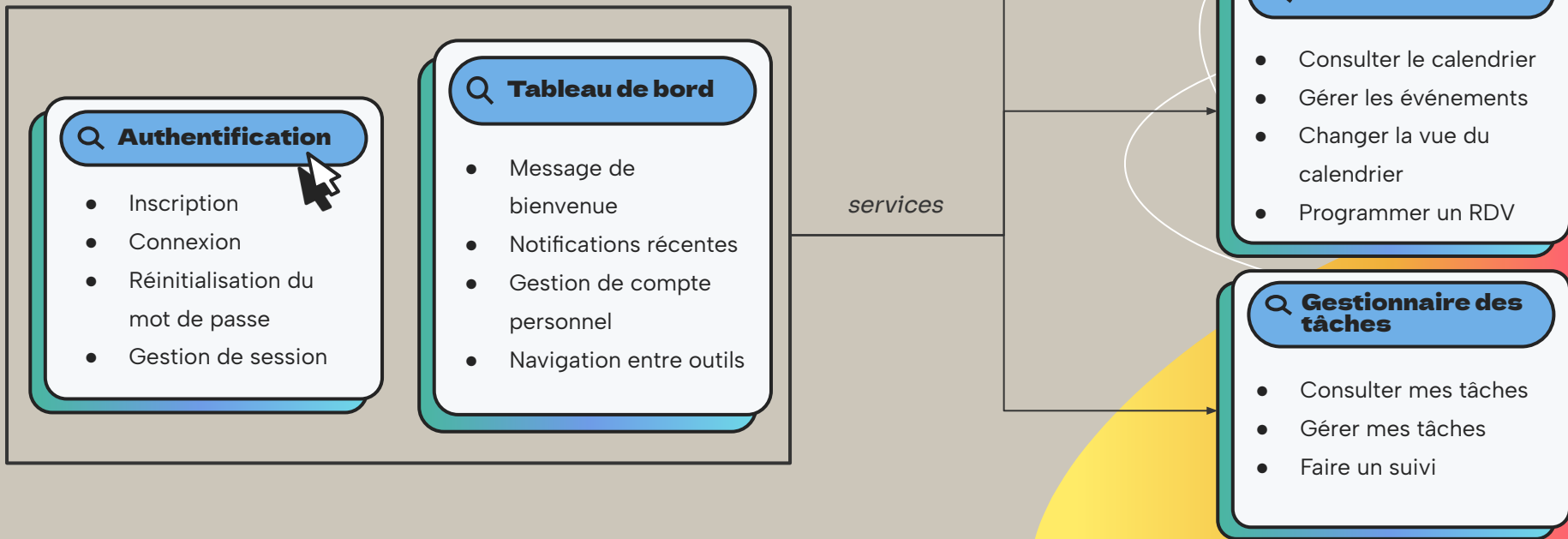
Nos Utilisateurs

Ou autrement dit, nos "Acteurs"



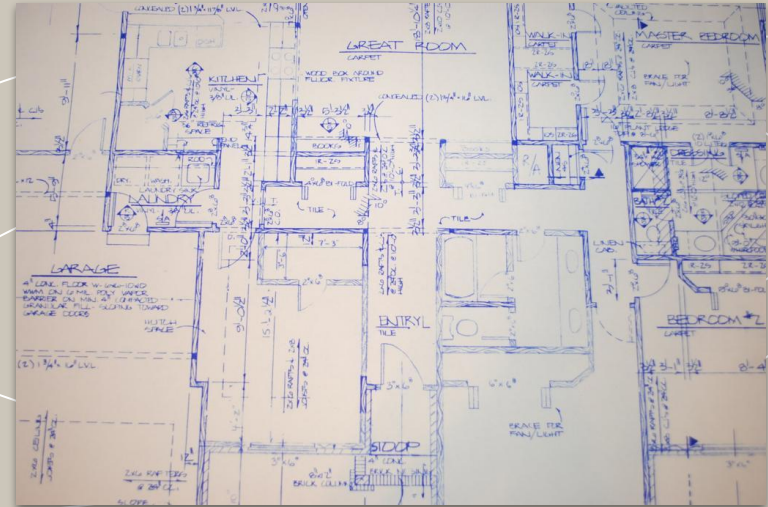
- **Utilisateur** - tout utilisateur inscrite sur le site, soit Tuteur soit Élève
- **Élève** - le bénéficiaire du soutien scolaire gratuit par le Tuteur bénévole
- **Tuteur** - le bénévole qui accompagne et aide les élèves chaque semaine en programmant les rendez-vous et en affectant les tâches de suivi

Comment l'utilisateur va utiliser le site ...



2 Les Spécifications

- Les Spécifications Fonctionnelles
- Les Spécifications Techniques



Spécifications Fonctionnelles

Le contenu dans les spécifications fonctionnelles du cahier des charges en étapes...

1

Diagrammes de cas d'utilisation (UML)

Pour définir comment les utilisateurs vont utiliser nos fonctionnalités (**les cas d'utilisation**):
- relations "extend" / "include"

2

User Stories & Cas d'acceptation

En tant que [Acteur],
Je veux [fonctionnalité]
Afin de [raison pour cette fonctionnalité]

- Cas d'acceptation détaillé
- Gherkin :
ÉTANT DONNÉ QUE [SITUATION]
QUAND [UNE ACTION SE RÉALISE]
ALORS [LE COMPORTEMENT DÉSIRÉ]

3

Spécifications Non-fonctionnelles

Exemples :

- Systèmes de matching
- Autorisation parentale

4

Risques & Réglementation

Exemples :

- Règlement Général sur la Protection des Données (**RGPD**)
- Digital Services Act (**DSA**)



Spécifications Fonctionnelles

L'ensemble de toute information nécessaire pour bien débiter le projet et assurer le bon fonctionnement et comportement de notre site.

Spécifications Techniques

Le contenu dans les spécifications technique du cahier des charges en étapes...

1

La veille technologique

Avec les spécifications fonctionnelles définies, la veille technologique devient incontournable pour faire une analyse du marché technologique et pour se mettre au courant des actualités dans ce domaine afin de fournir les solutions les plus adapté.



2

Les Spécifications Techniques

- **Architecture:** Micro-services
- **Back-end:** Django
- **Base de données:** PostgreSQL
- **Front-end:** React, Tailwind CSS, SCSS
- **Nom du domaine:** www.homeskolar.com
- **Hébergement:** Render.com (Ultra-Simple PaaS)
- **Contraintes et Solutions des Fonctionnalités Requis**

3

Diagrammes de Classes (UML)

Conceptualisation des classes pour la programmation objet orientée, leurs attributs, et leurs methods, ainsi que leurs relations parmi eux.

4

Spécifications Techniques

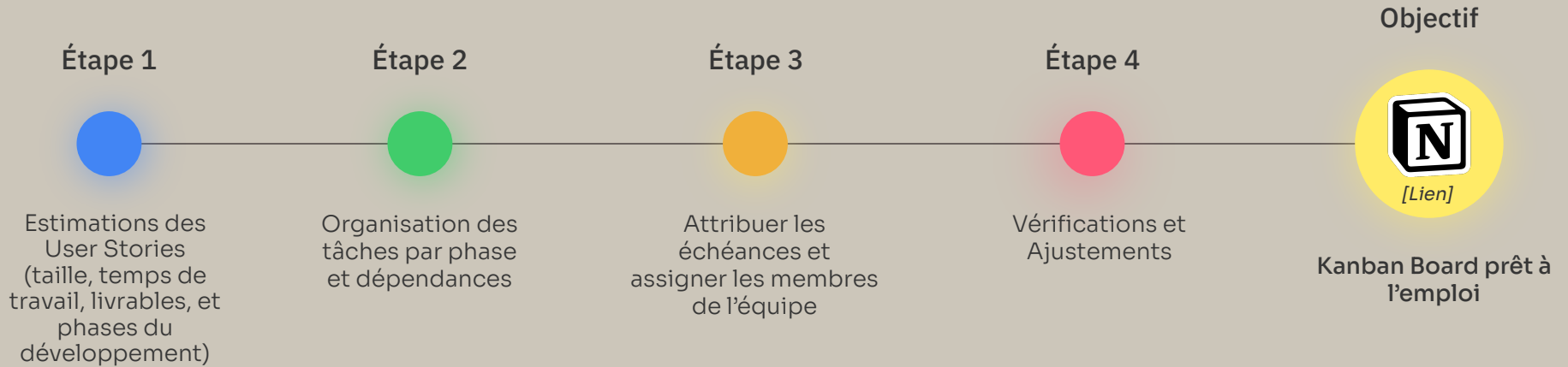
Les solutions pour implémenter les fonctionnalités, adaptées aux besoins du client, et les considérations pour **accessibilité, performances, déploiement, maintenance,** et **sécurité** du site.

3 Le Planning et Les Livrables

- [Notion Kanban](#)
- [GitLab Projects](#)



Planning du Projet





Livrables du Projet



Déploiement et Maintenance

Durée estimée : ~ 4.1 mois
Livrables : 9
Tâches : 36

Le planning dans le Notion utilise la méthodologie agile et prend en compte ...

- Les livrables
- Les échéances
- Les estimations de temps de travail (en jours et demi-journées),
- Les tâches par livrable,
- Les User Stories
- La taille et la priorité par tâche/User Story,
- Les tâches dépendant ou bloquant d'autres tâches
- Les membres de l'équipe assigné à chaque tâche



Conception d'architecture et design UX/UI

3 semaines

Système d'authentification

3 semaines

Tableau de bord

1 semaine

Messagerie

2 semaines

Gestionnaires des tâches

2 semaines

Calendrier

2.5 semaines

Intégration des systèmes

1 semaine

Testing, débogage et documentation

1 semaine

2 semaines

INDIVIDUALS AND INTERACTIONS OVER PROCESSES AND TOOLS
 WORKING SOFTWARE OVER COMPREHENSIVE DOCUMENTATION
 CUSTOMER COLLABORATION OVER CONTRACT NEGOTIATION
 RESPONDING TO CHANGE OVER FOLLOWING A PLAN

THAT IS, WHILE THERE IS VALUE IN THE ITEMS ON THE RIGHT, WE VALUE THE ITEMS ON THE LEFT MORE.

Manifesto agile



- ✓ Pilotage et coordination
- ✓ Analyse des besoins
- ✓ Réalisation du cahier des charges
- ✓ Gestion du Backlog Produit
- ✓ Outil de gestion de projet



Questions?

Feedback?