Introduction, motivation et organisation de l'unité

https://github.com/heig-vd-mvp-course

Web · PDF

L. Delafontaine et V. Guidoux, avec l'aide de GitHub Copilot

Ce travail est sous licence CC BY-SA 4.0.

Bienvenue au cours Lancez votre minimum viable product (MVP) !

Qui sommes-nous

Ludovic Delafontaine

E-mail · GitHub

Vincent Guidoux

E-mail · GitHub

Comment nous contacter

Selon vos préférences, vous pouvez utiliser l'un des canaux de communication suivants pour toute question relative au cours :

- GitHub Discussions (à privilégier)
- En personne
- Par e-mail (mettre tout le monde en copie sauf cas particulier) :
  - ludovic.delafontaine@heig-vd.ch
  - vincent.guidoux1@heig-vd.ch

Plus de détails dans le support de cours

Cette présentation est un résumé du support de cours. Pour plus de détails, consultez le support de cours.

Objectifs (1/2)

- Lister les objectifs du cours
- Lister les modalités d'organisation du cours
- Lister les modalités d'organisation du projet
- Lister les modalités d'organisation des équipes
- Lister les modalités d'évaluation

Objectifs (2/2)

- Décrire comment travailler en équipe de façon efficace
- Décrire les différences entre un wireframe, un mockup, un prototype et un MVP
- Décrire ce qu'est un MVP

Objectifs du cours (1/3)

Selon la fiche d'unité, à la fin de ce cours, vous devriez être capable de :

“
- *Identifier des secteurs de marché prometteurs pour y fournir un nouveau service*
- *Promouvoir et pitcher son idée en public*
- *Appliquer des méthodologies de validation de marché*
- *Énumérer les avantages et les inconvénients d'une stack technologique web*

”

Objectifs du cours (2/3)

“
- *Évaluer le choix d'une stack technologique web par rapport à une situation donnée*
- *Utiliser les bonnes pratiques de programmation pour rendre une application viable et pérenne dans le temps*
- *Créer, maintenir, déployer une application web de type minimum viable product (MVP) attractive proposant un service à son public cible*
- *Inclure un moyen de paiement sur un site web et se faire rémunérer pour ses services*

”

Objectifs du cours (3/3)

“
- *Mettre en place des applications durables (autant au niveau technique qu'au niveau financier)*
- *Énumérer les différentes formes juridiques pour la création d'une entreprise avec leurs avantages et inconvénients* ”

En résumé, à la fin de ce cours, vous devriez être capable de **créer un produit simple** mais **viable et** de **le lancer sur le marché après l'avoir validé.**

Modalités d'organisation du cours

- En présentiel chaque semaine dans cette même salle
- De la théorie sera abordée, mais surtout de la pratique
- Espace de discussion pour poser des questions, partager vos expériences et obtenir de l'aide/des retours
- Partage de connaissance et d'expérience - il n'y a pas de juste ou de faux dans ce cours
- Un terrain d'expérimentation pour tester vos projets sur le marché

Nous nous réjouissons de vous accompagner dans ce cours !

Modalités d'organisation du projet

- Projet libre : sujet, public cible, technologie, etc.
- En solo ou en équipe (max. 5 personnes recommandé)
- Seule contrainte : doit viser un "large" public (pas de projet personnel ou groupe restreint)
- Projet à rendre à la fin du semestre

Modalités d'évaluation

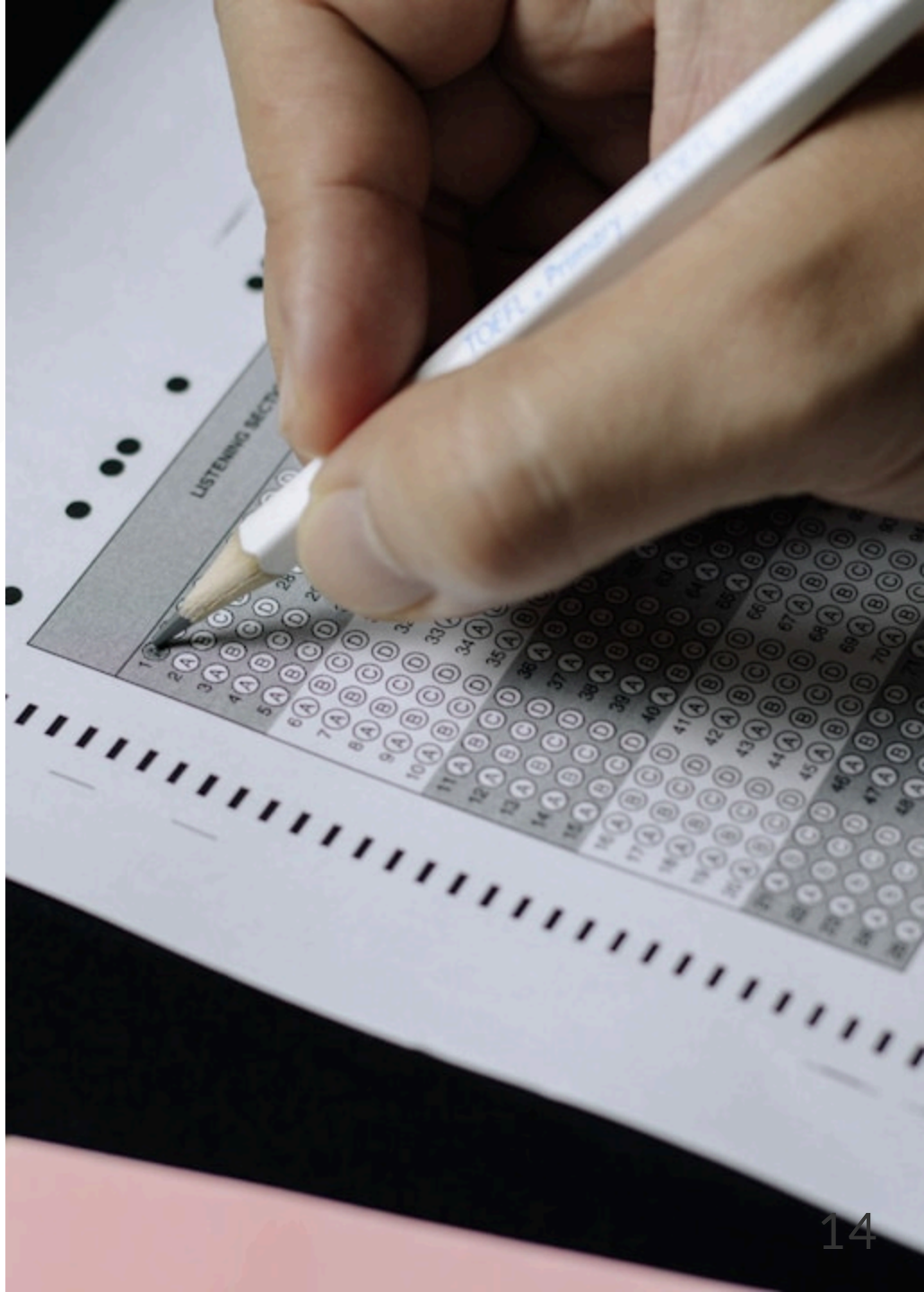
Le cours sera évalué sur plusieurs aspects :

- Une évaluation écrite (100% de la note du cours)
- Trois présentations (10%/15%/20% du projet, respectivement)
- Un rapport final (40% du projet)
- Une évaluation sur le produit final (15% du projet)

Le produit final n'a qu'une petite part de la note. L'important est la démarche et l'apprentissage.

Évaluation écrite

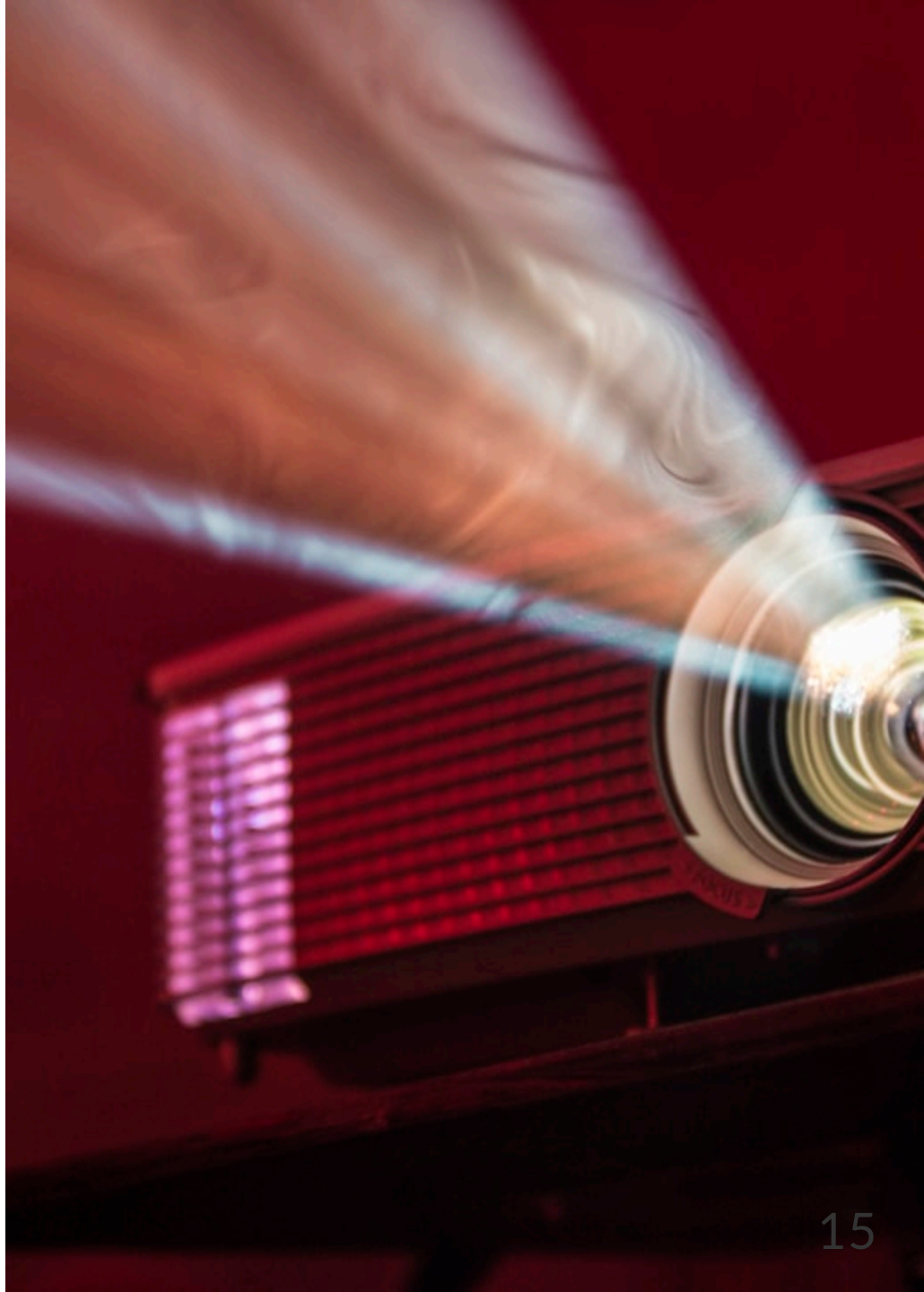
- Évaluation sur les connaissances théoriques acquises sur tout le semestre
- Durée minimale de 45 minutes
- Devrait utiliser la plateforme d'évaluation en ligne de la HEIG-VD



Présentations

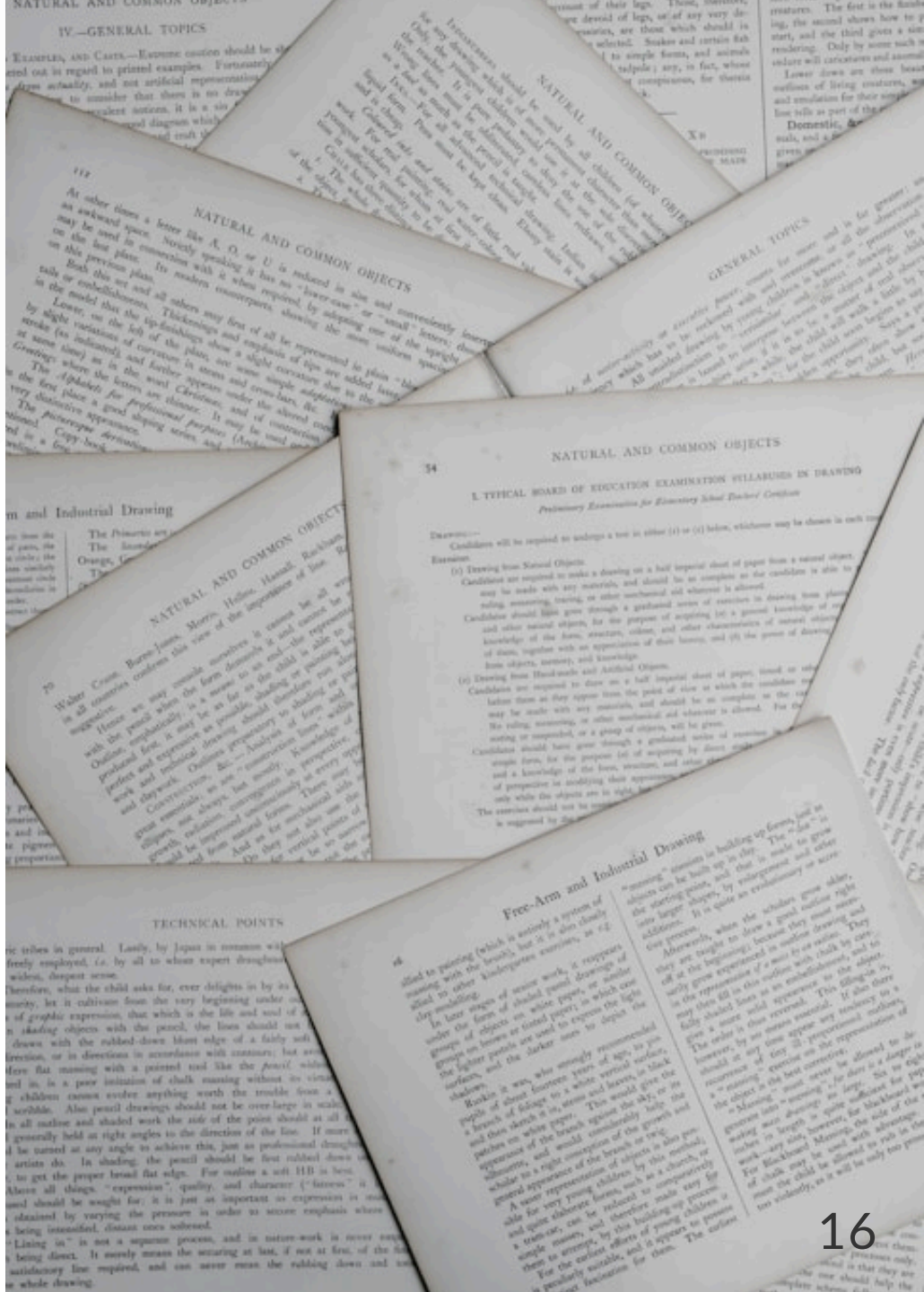
- À présenter en équipe, même si tout le monde ne parle pas
- Présentation orale, format libre (sauf contraintes explicites)
- À pour but de présenter l'avancement du projet et recevoir des retours de tout le monde

Profitez-en pour vous entraîner !



Rapport final

- Contient les différentes étapes du projet
- Doit être structuré et clair et remis au format PDF
- Un rapport avant tout pour vous-même pour voir l'avancement
- Une structure et des outils vous sont proposés dans le support de cours



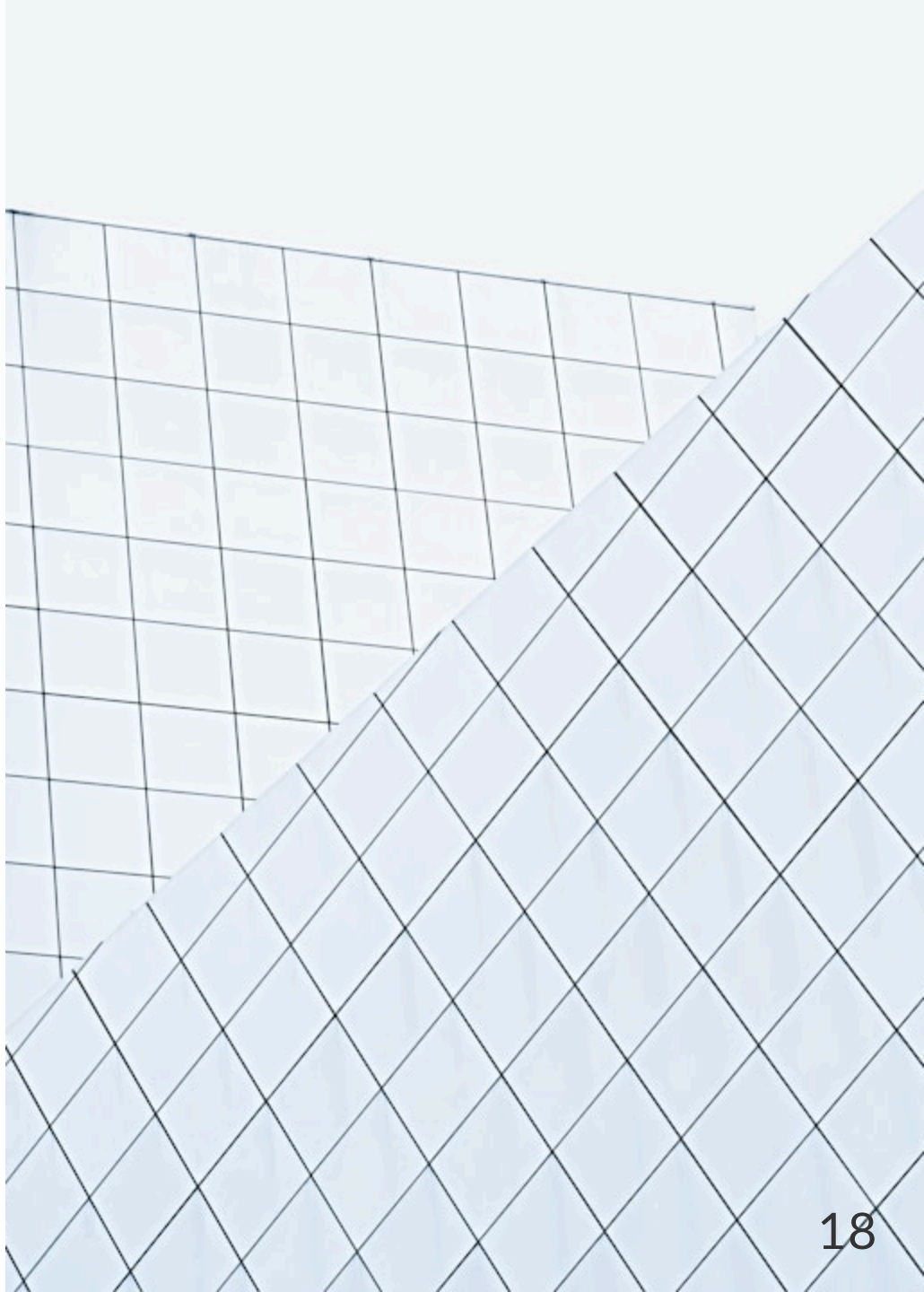
Produit final

- Contient le code source du projet
- A rendre sur un dépôt de code ou une archive par mail
- Le produit final doit être accessible en ligne
- La qualité du code ne sera que peu évaluée
- **Ne codez pas tout de suite !**

Grilles d'évaluation

Les grilles d'évaluation sont présentées en détails dans le support de cours :

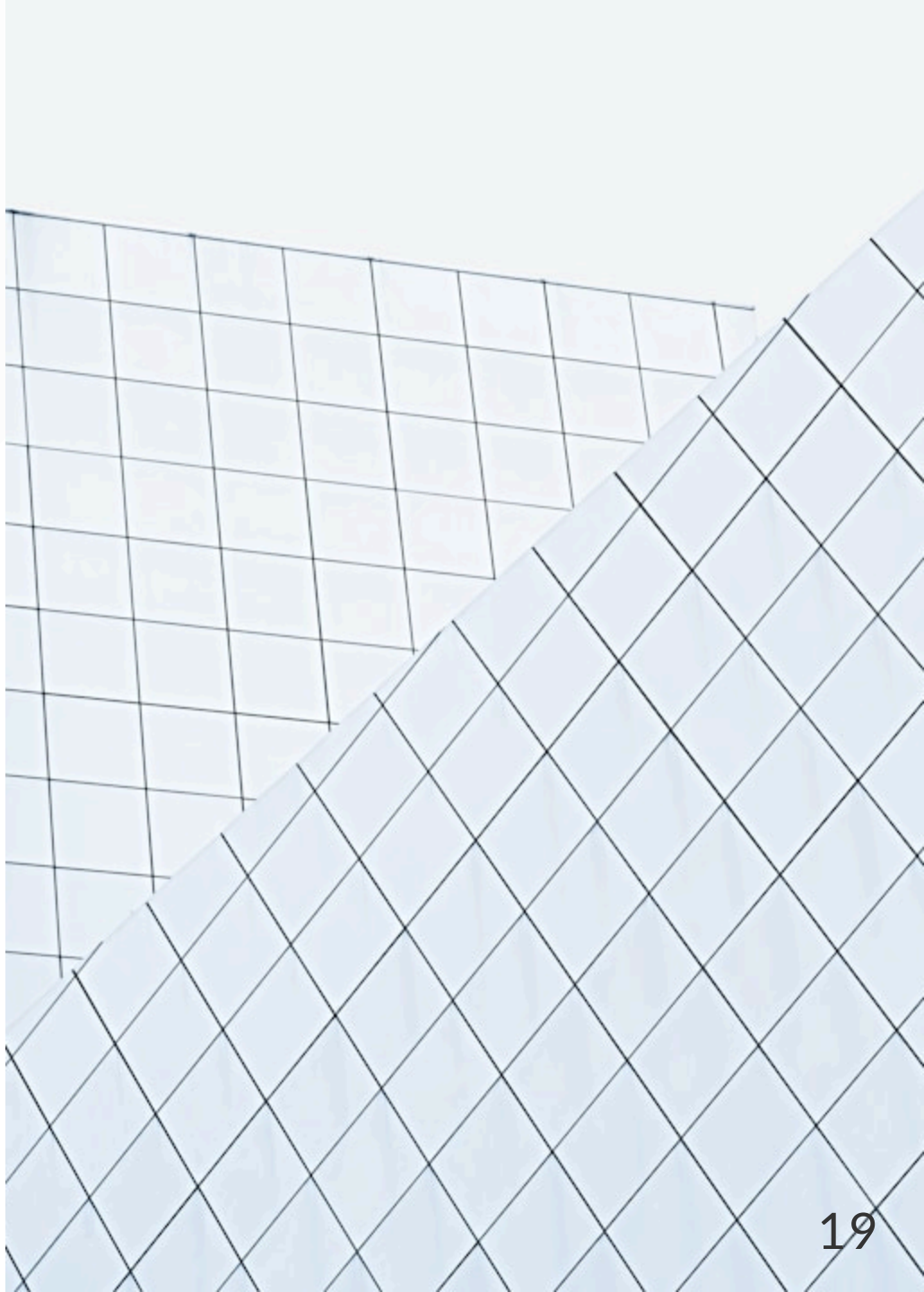
- Grille d'évaluation des présentations
- Grille d'évaluation du rapport final
- Grille d'évaluation du produit final



Critères d'évaluation

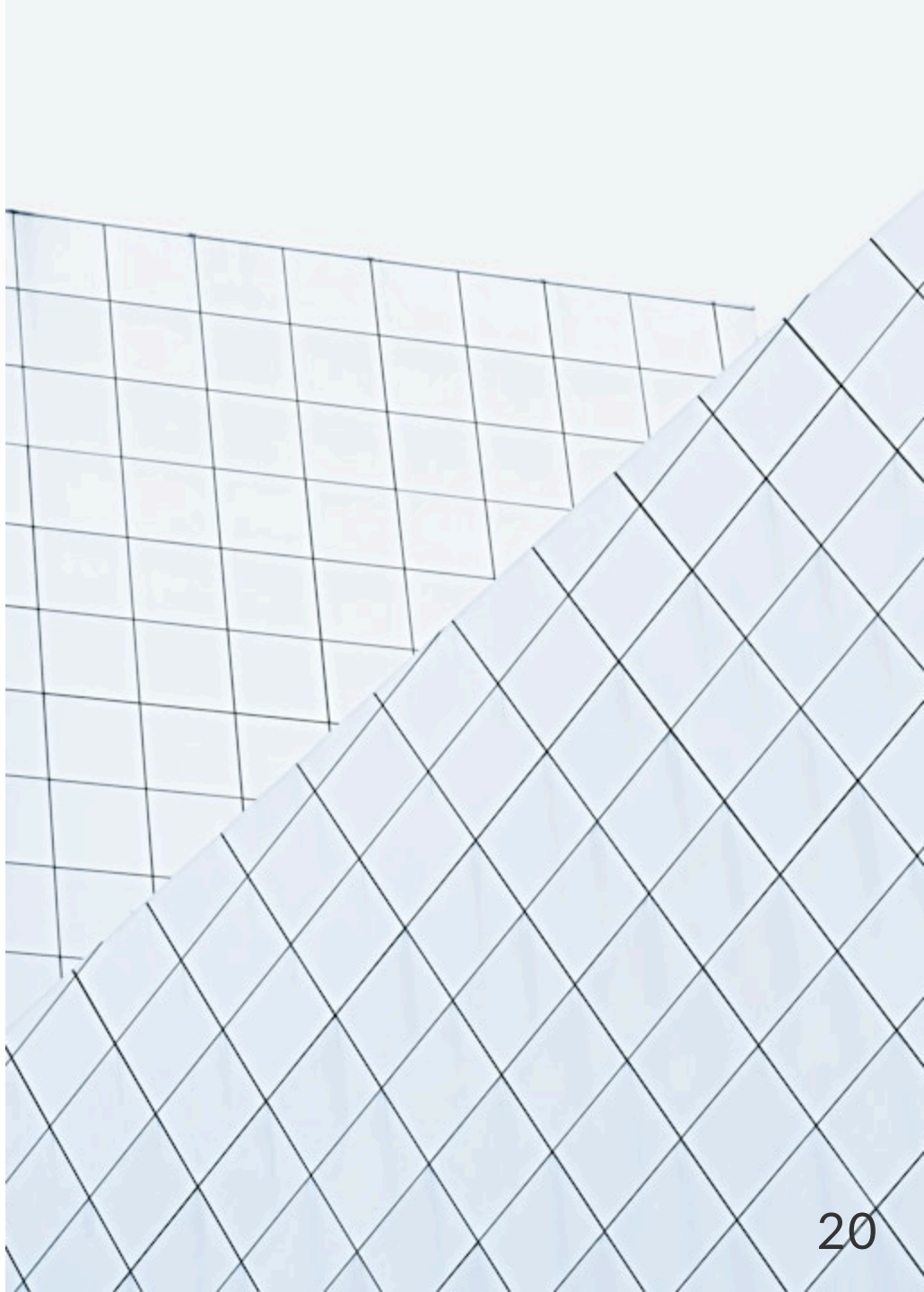
- 0 point - Le travail est insuffisant
- 1 point - Le travail est réalisé
- 2 points - Le travail est bien réalisé (sans la nécessité d'être parfait)

Note maximale : (nombre de points obtenus / nombre de points maximum) × 5 + 1



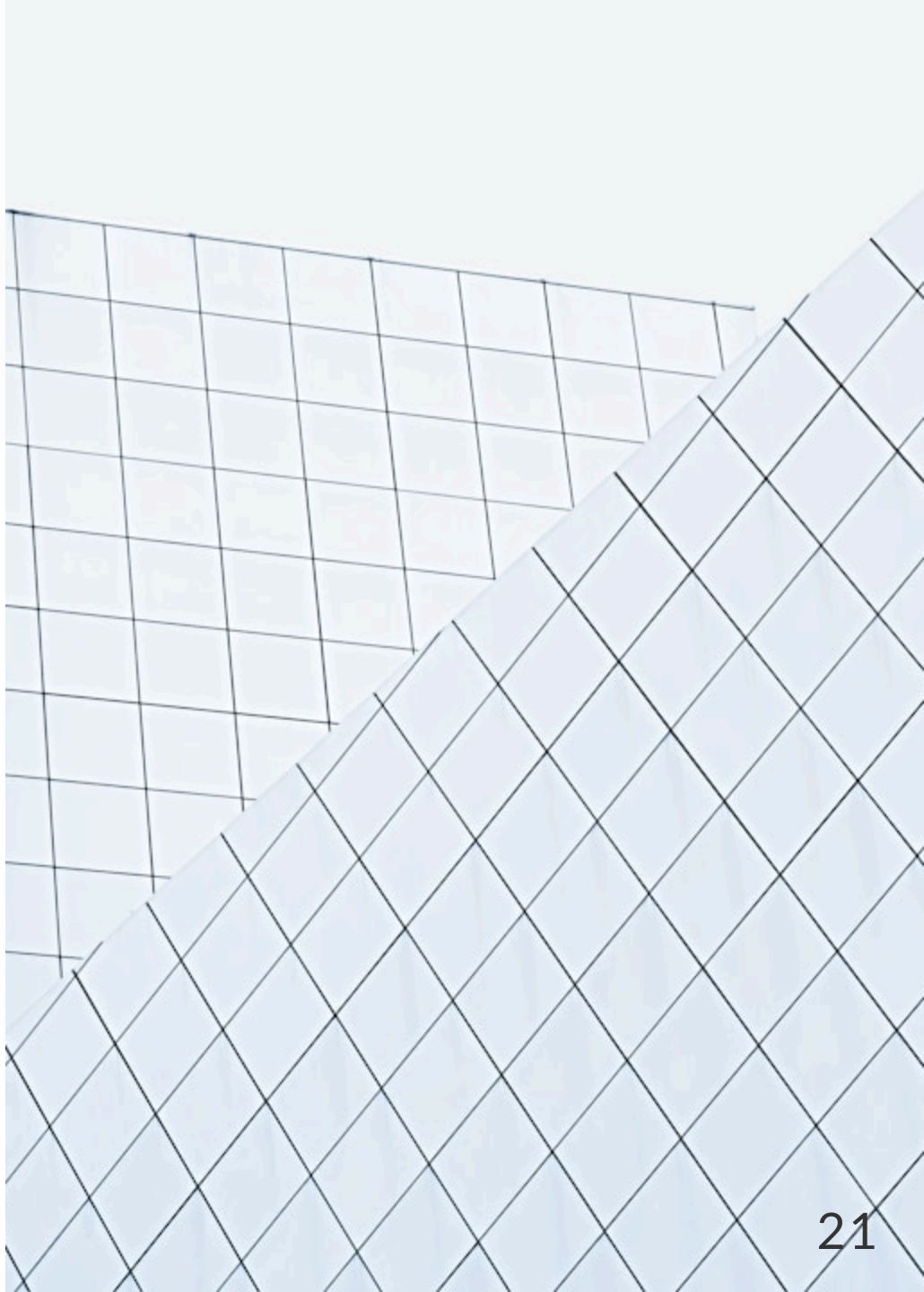
Grille d'évaluation des présentations

- 8 critères
- Basés, entre autres, sur :
  - La qualité de la présentation
  - La qualité de l'argumentation
  - La qualité des réponses aux questions
- Détails de la grille d'évaluation



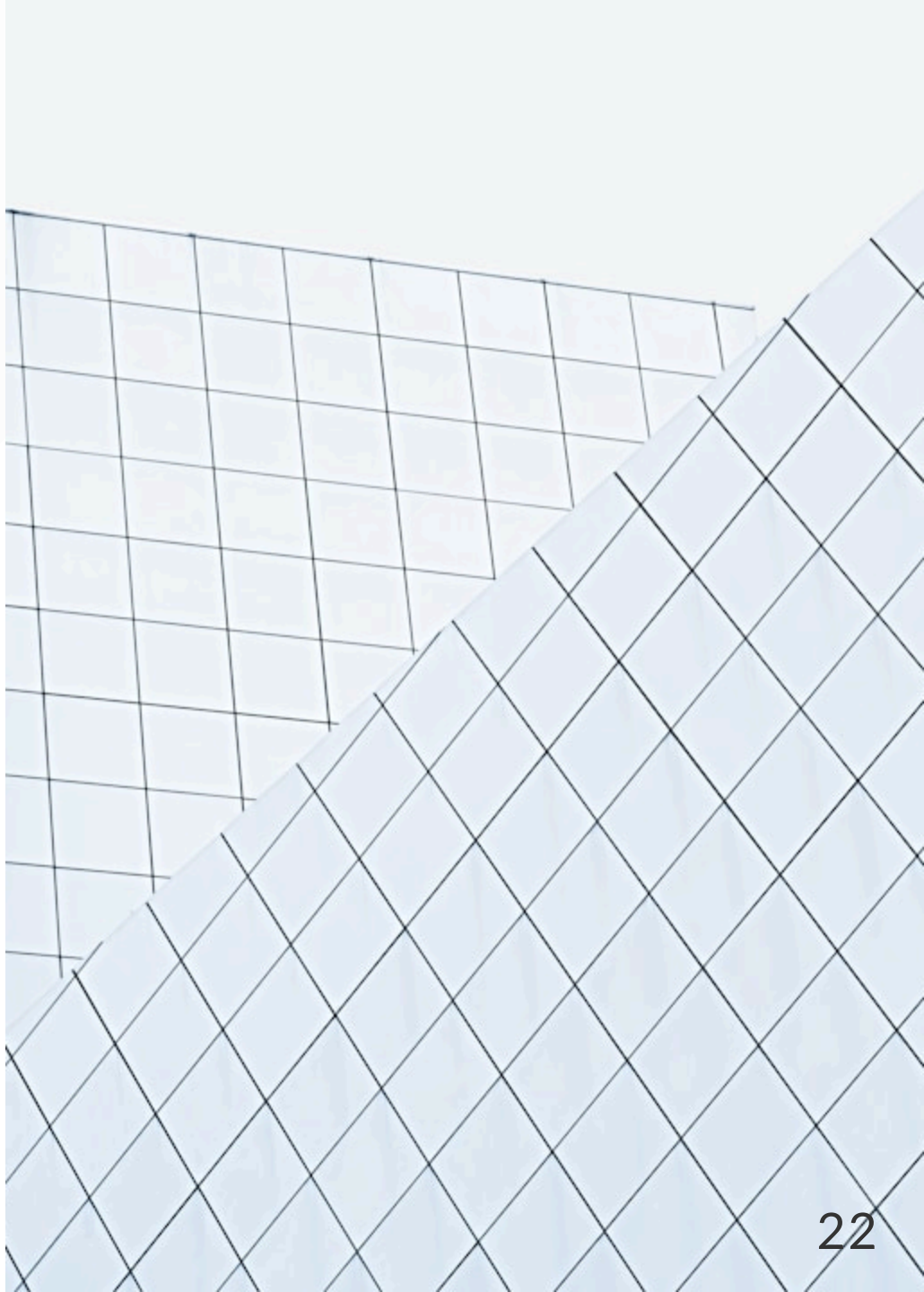
Grille d'évaluation du rapport final

- 16 critères
- Basés, entre autres, sur :
  - La qualité de la rédaction
  - La qualité du contenu
- 12 pages maximum (sans compter les images, tableaux, annexes, etc.)
- Détails de la grille d'évaluation



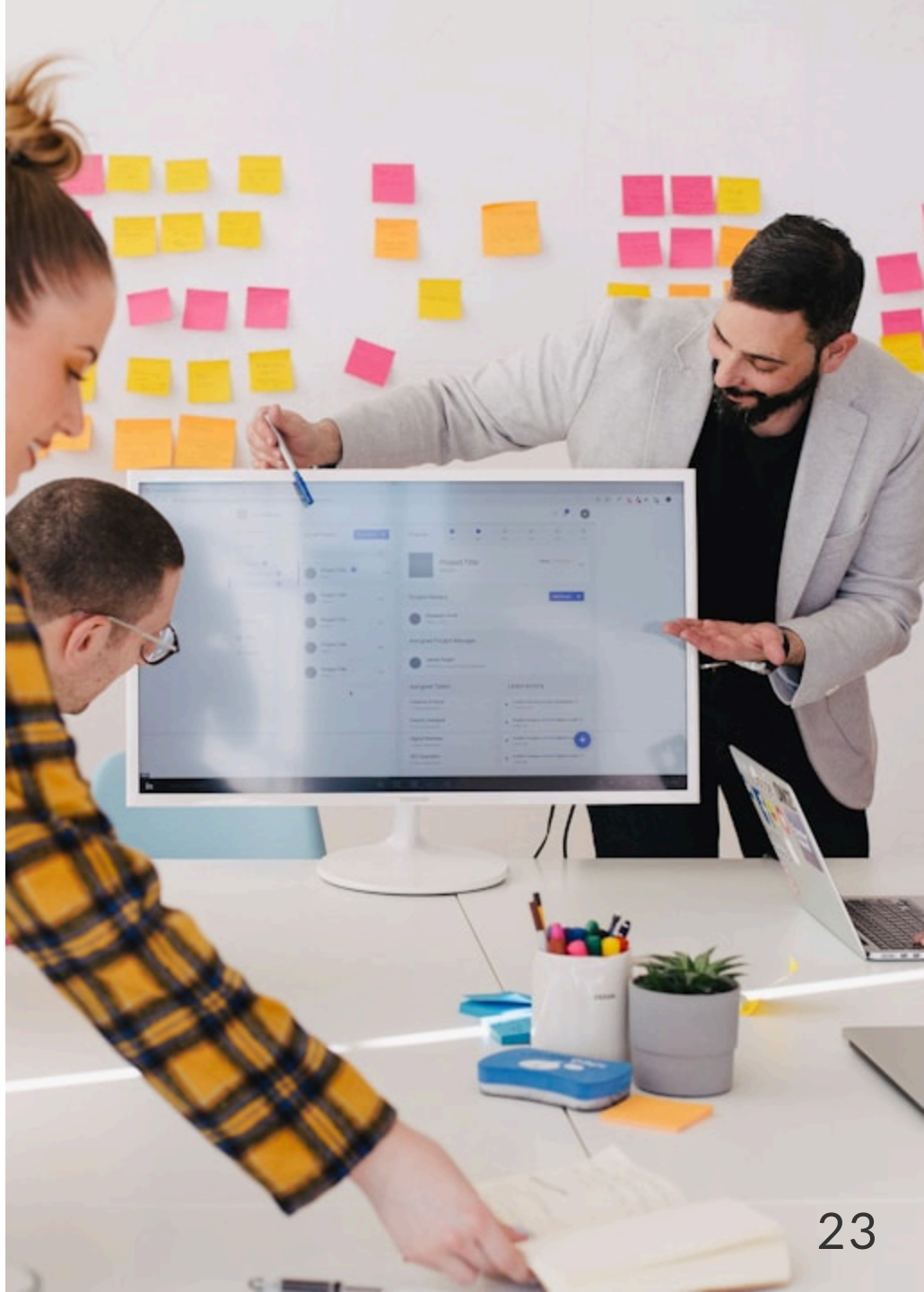
Grille d'évaluation du produit final

- 8 critères
- Basés, entre autres, sur :
  - La qualité de la problématique et de sa solution
  - La qualité de la réalisation et de l'expérience utilisateur
- Détails de la grille d'évaluation



Comment travailler en équipe de façon efficace

- Il est rare qu'un projet soit réalisé par une seule personne
- Savoir comment travailler en équipe de façon efficace
- Principes de la gouvernance partagée et horizontale



Les outils à utiliser

- Préférez les individus et les interactions aux processus et aux outils
- Le meilleur des outils ne remplacera jamais une bonne communication
- Git workflow
- Minimisez le nombre d'outils utilisés

Votre équipe

- Faire connaissance
- Définir les compétences, limites et besoins de chaque personne
- Les rôles peuvent évoluer au fil du projet
- Daily et weekly

Rôles

- Importance de bien définir les choses et les rôles :
  - Point de contact
  - Décideur
  - Scribe
  - Facilitateur
  - Développeur
  - Etc.

Séances

- Quand est-ce qu'on travaille ?
- Gestion par consentement
- Tour de table
- L'importance des rôles

Différences entre un wireframe, un mockup, un prototype et un minimum viable product (MVP)

- **Wireframe** : définir la structure et la navigation
- **Mockup** : visualiser l'apparence finale
- **Prototype** : tester les interactions et l'ergonomie
- **MVP** : lancer une première version utilisable sur le marché

Wireframe

- Esquisse simplifiée du produit
- Définit la structure et la navigation
- Peu coûteux et rapide à réaliser
- Papier-crayon

Mockup

- Version plus détaillée du wireframe
- Intègre l'aspect visuel du produit
- De statique à dynamique
- Utilisé pour obtenir des retours sur l'identité visuelle et l'expérience utilisateur

Prototype

- Simule l'interaction utilisateur
- Permet de tester l'ergonomie et l'expérience
- **N'est pas conçu pour durer et ne devrait pas être utilisé en production**

Minimum viable product (MVP)

- Produit minimal simple
- Permet d'obtenir des retours utilisateurs
- Résoudre un problème clé avec le minimum d'effort

Questions

Est-ce que vous avez des questions ?

À vous de jouer !

- Prendre connaissance du support de cours
- Poser des questions si nécessaire

Sources (1/3)

- Illustration principale par Annie Spratt sur Unsplash
- Illustration par Aline de Nadai sur Unsplash
- Illustration par Marvin Meyer sur Unsplash
- Illustration par Nguyen Dang Hoang Nhu sur Unsplash
- Illustration par Alex Litvin sur Unsplash
- Illustration par Annie Spratt sur Unsplash
- Illustration par Rachit Tank sur Unsplash
- Illustration par Lance Anderson sur Unsplash

Sources (2/3)

- Illustration par Jason Goodman sur Unsplash
- Illustration par Alvaro Reyes sur Unsplash
- Illustration par John Arano sur Unsplash
- Illustration par Randy Fathe sur Unsplash
- Illustration par Brooke Cagle sur Unsplash
- Illustration par Steven Wright sur Unsplash
- Illustration par Faizur Rehman sur Unsplash
- Illustration par Jakub Żerdzicki sur Unsplash

Sources (3/3)

- Illustration par Mark König sur Unsplash
- Illustration par Niklas Tidbury sur Unsplash
- Illustration par Nikita Kachanovsky sur Unsplash