



Comment ça marche ? Le Projet Réel

Introduction

Besoin d'un site internet, un site mobile, une application, ou un prototype ? Ce projet devient Réel grâce à nos stagiaires POP School ! Les projets dit « Réels » proposés par des commanditaires font partie intégrante du parcours de formation POP School – Formation Développeur Web Augmenté. Il s'agit d'une activité pédagogique permettant aux stagiaires de mettre en pratique les connaissances théoriques, techniques et méthodologiques acquises en formation. Mais aussi, et surtout, expérimenter concrètement la gestion de projet et la relation client.

Ces projets offrent aux stagiaires l'opportunité d'ancrer activement les enseignements aux situations professionnelles. Les stagiaires sont tenus à une obligation de moyens pour atteindre les objectifs fixés. Ils ne sont en aucun cas tenus à une obligation de résultats.

Il s'agit bien d'une logique d'apprentissage.

Le Projet Réel, définition

Un travail obligatoire

Tous les stagiaires d'une session sont invités à prendre part à un projet réel, préalablement démarché par le Chef de projet de la Fabrique concernée. Il est donc obligatoire et fait partie intégrante du programme de formation.

Un travail en équipe

Les équipes sont constituées en moyenne de 3 stagiaires. Le choix du projet est laissé libre aux stagiaires et/ou conseillé par l'équipe de formateurs.

Un travail sur la durée

Le projet couvre une durée de 3 mois environ et débute 3 à 4 semaines à compter du début de la formation.

Un travail en autonomie relative

La réflexion se fait au sein du groupe de stagiaires, la prise de décision et les initiatives sont collectives. Le groupe travaille en liaison étroite avec les formateurs qu'il consulte et informe régulièrement.

Un travail en partenariat avec un « commanditaire »

Le partenaire peut être une entreprise, une association, un organisme public ou POP School – si projet interne. Une convention définit les liens entre le groupe de stagiaires, POP School et le commanditaire

A chaque acteur ses objectifs

Pour les stagiaires :

- Apprendre à échanger avec le commanditaire projet de manière claire et efficace
- Mettre en œuvre de façon globale et transverse, les connaissances acquises lors de la formation
- Savoir s'appuyer sur l'équipe de formateurs à tout moment pour évoquer des difficultés techniques ou d'ordre méthodologique. Savoir prendre du recul face aux remarques constructives.
- Développer de nouvelles compétences techniques, nécessaires à la réalisation de la commande client et ce, de manière autonome
- Apprendre à travailler dans un groupe-projet de façon organisée où chacun tient son rôle pré-définis
- Etoffer son portfolio

Pour les commanditaires :

- S'exposer aux regards neufs d'un groupe de stagiaires, soit enrichir la vision de son entreprise (ou organisme) par un point de vue extérieur et novice.
- Faire connaître son secteur et son entreprise, voire susciter l'intérêt des stagiaires, dans une perspective éventuelle de proposition de stages (stage de fin de formation – 2 mois minimum) ou d'embauche ultérieure.
- Disposer d'un produit en fin de projet qui répond aux objectifs définis

Pour l'équipe encadrante POP School :

- Aider les stagiaires à trouver leur posture en tant que développeur web.
- Maintenir et consolider nos exigences de professionnalisation par l'ancrage de la formation dans un réseau de professionnels.
- Démontrer la pertinence de certaines technologies dans certains cas d'usage.
- Donner du corps à l'apprentissage de certains savoir être professionnels tels que la relation client, le respect des délais et la gestion de projet.
- Focus sur le rôle de « commanditaire »

Focus sur le rôle de commanditaire

Le commanditaire peut être une entreprise, une institution, ou une personne physique qui propose un projet. Il peut s'agir d'un projet de site internet, site mobile, d'application, ou de prototype. Cette liste n'est pas exhaustive. Chacune des propositions est soumise à l'équipe encadrante de la Fabrique qui validera le projet proposé par rapport au cadre pédagogique de la formation et le temps imparti.

Les principales tâches du commanditaire sont les suivantes :

- Élaborer une demande : attentes, délais, moyens mis à disposition, productions attendues,
- Être l'interface entre la structure et les stagiaires en se rendant disponible pour le suivi du projet (rendez-vous téléphoniques, mails, présence physique au besoin)
- Valider les différentes étapes du projet (partie conception, tests de développement et mise en production)
- Participer à la restitution finale du projet.

Concernant la temporalité, un rendez-vous tous les 15 jours est vivement conseillé pour permettre un suivi rapproché et une réponse des stagiaires ajustée à chacune des demandes client.

Aucune contrepartie financière n'est attendue de la part du commanditaire mais il lui est demandé de fournir tout matériel spécifique ou de s'acquitter de tous les frais annexes relatifs au projets (coûts d'hébergement, achat de logiciels spécifiques...)

Pour rappel : Les stagiaires sont tenus à une obligation de moyens pour atteindre les objectifs fixés. Ils ne sont en aucun cas tenus à une obligation de résultats.

Focus sur le rôle des stagiaires et la méthode de travail appliquée

- S'organiser avec le client dès le début du projet pour définir les modalités d'échanges et ajuster les étapes de gestion du projet. Assurer un point tous les 15 jours avec le client.
- Faire valider la conception (choix technologiques, wireframes, schéma de BDD)
- Répondre aux besoins du client, pas juste à ses envies
- Travailler en groupe (définir des rôles selon ses appétences, faire du pair programming) et faire un point interne au moins deux fois par semaine (selon les modalités de la Fabrique)
- Stimuler une bonne ambiance dans le groupe et avec le client
- Se mettre d'accord sur un git flow et le tenir jusqu'au bout
- Mettre en place des outils pour assurer la gestion de projet et la collaboration (trello, framagit, etc)
- Faire attention à ne pas se mettre en posture d'attente par rapport au client. Par exemple, si l'étape du design graphique n'a pas été validée, cela n'empêche pas d'avancer sur l'implémentation des fonctionnalités.
- Relancer le client rapidement (2 ou 3 jours) pour ne pas perdre le fil

- Tester la procédure de mise en prod le plus tôt possible et s'assurer qu'elle peut être déroulée facilement (deploy early, deploy often)
- Corriger les bugs dont les usagers font part
- Rédiger une doc technique (installation, version minimum / maximum, déploiement, logins, adresses ip de serveurs, etc.) et former les usagers et rédiger une doc utilisateur si besoin
- À la fin du projet, présenter la réalisation au commanditaire par une présentation orale organisée et savoir lister les recommandations pour une v2

Intéressé ? La marche à suivre

- 1) Vous présentez votre projet grâce à la Fiche Projet Réel. Les formateurs POP School valident la faisabilité technique de votre projet au regard des compétences des stagiaires puis nous présentons votre projet aux stagiaires en début de formation.
- 2) Les stagiaires choisissent le projet qui les intéresse par groupe de 3 ou 4. Si nous avons plus de projets que de stagiaires disponibles, il est possible que votre projet ne soit pas retenu.
- 3) Votre projet a été sélectionné ! Nous vous faisons parvenir une convention qui rappelle le cadre de collaboration puis les stagiaires prennent contact avec vous pour démarrer le travail.

Pour toute question, veuillez contacter :

Myriam PENNEQUIN
Cheffe de projet
Fabrique de Lens
myriam@pop.eu.com
06 50 80 40 65

Morgane GACHET
Pilote pédagogique
Fabrique de Lens
morgane@pop.eu.com
07 78 51 42 22