

**CCV** Digital

L'EFFERVESCENCE PROGRAMMÉE

Le monde d'après est déjà  
au **programme.**

The background features a repeating pattern of semi-circles in blue and yellow. A solid yellow horizontal bar is positioned behind the text 'MASTERE 2'.

**APPLICATION PERSONNELLE**

**MASTERE 2**

DEVELOPPEMENT WEB

2021-2022

**ecv**



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### LA RECHERCHE PROJET



**Une application mobile** : Une réflexion stratégique qui part d'une envie personnelle de produire une application (Web, Native, Hybride, PWA...).

*Qui peut également ouvrir à d'autres réflexions pour laisser libre cours à votre créativité technologique...*

▶ *Stratégie*

▶ *Créativité*

▶ *Technique & technologie*

▶ *Production*



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### LA RECHERCHE PROJET



Votre démarche est basée sur une recherche approfondie personnelle et concrète avec comme objectif de produire individuellement une application dont la thématique est totalement libre.

- ▶ Vos choix techniques - technologiques sont libres mais devront être justifiés avec une argumentation professionnelle
- ▶ Votre objectif est de créer et produire l'application dans son ensemble avec Développement, Design UX, Design UI, ...

*S'il vous manque des compétences pour certaines productions (design par exemple), à vous d'aller chercher des spécialistes au sein des autres spécialisations de l'école qui compléteront votre travail.*



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### ACCOMPAGNEMENT

Ce projet de spécialisation va vous permettre de réfléchir, de concevoir et de produire un livrable, en individuel, pendant 5 mois dans un format « application mobile »



De janvier 2022 à **juin** 2022 vous serez accompagné par un coach



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### LE PROGRAMME



#### ETAPE 1 : Choix du projet

Pour le démarrage de votre programme chaque étudiant devra pouvoir choisir un **projet thématisé** :

En **individuel**.



#### ETAPE 2 : Le format

Recherches, observations, entretiens, interviews, veille, échanges doivent vous permettre de concevoir votre **APPLICATION PERSONNELLE** dans le format technique souhaité

Beaucoup de paramètres peuvent entrer en jeu : difficulté technique, pérennité de la technologie, mise à jour, délais de développement, budget, réponse à un besoin ...



#### ETAPE 3 : Le livrable

Application mobile.  
Utilisez vos compétences de développeur web Full stack pour produire votre application (front et back)  
En accompagnement de votre application mobile, à rendre un dossier qui explique vos choix, votre code, avec vos recherches, ....



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### LE LIVRABLE



**Vous devrez nous fournir :**

Le repository / dépôt du code source sur GitHub

La note d'intention finale : quel est le sujet de l'application ? quel sera son intérêt ? pour quel public d'utilisateurs ? quelles orientations techniques ? ...

Le jury étudiera votre code et la maquette / prototype avant l'oral de présentation.  
L'application doit être opérationnelle le jour de la présentation et le jury doit pouvoir la tester.

La maquette / prototype (lien Adobe XD, Sketch, Figma ou autre outil de prototypage)  
L'application elle-même (via lien ou fichier)



### Le Jury

**10 juin 2022 :**

CODES – MAQUETTE à remettre **20 mai 2022** soit environ 3 semaines avant la date de jury

**Écrit :** 1 note par jury

**Soutenance Orale :** 1 note par jury

Votre jury est composé de professionnels en poste dans votre spécialisation.

Leur rôle est de pouvoir vous évaluer en toute objectivité au regard de votre soutenance orale et de vos éléments constitutifs

**Note finale :**

Moyenne de l'écrit et de l'oral



### Critères d'évaluation

**(Basée sur une grille) :**

- Le rôle et la valeur ajoutée de votre application
- Votre réflexion sur la mise en œuvre liée à la gestion de projet (timing, compétences, coordination des différentes étapes ...)
- Le choix de la (des) technologie(s) utilisé(es).  
(Commentez le code)
- Les étapes de votre projet que vous jugez importantes (recherche utilisateur, wireframe, positionnement, API... à vous de voir)
- Les difficultés rencontrées et les solutions trouvées.

*Comment avez-vous complété vos compétences manquantes si ça a été nécessaire ?*



## L'APPLICATION PERSONNELLE

### SOUTENANCE



Votre soutenance doit exprimer de manière concise et synthétique le contexte, les raisons de votre choix d'application mobile personnelle, puis ses technologies, ses résultats attendus et ses conclusion principales puis les discute, en imagine les prolongements.

**Elle culmine souvent avec une mise en perspective du projet entier :**

**Ce qu'on a pu tirer comme enseignements de ce projet.**

Appropriiez-vous ce moment, la **soutenance** doit vous **ressembler**, mettez-y de la personnalité.

Elle n'est pas un résumé de votre production mais un exposé sur l'ensemble de votre projet.

Elle s'écarte des **détails** pour s'attacher à la **synthèse**.

Elle doit être **VIVANTE** pour engager votre audience.

**Merci**  
de votre attention !





**Merci**

**Et bonne recherche de votre projet !**