

Auteurs : BRUGERIE Yohann – MAGNIAT Anthony – STOULS Clément

CONTEXTE ET OBJECTIF

Speedernet est une entreprise spécialisée dans le Digital Learning basée à Lyon. Depuis 2017, elle développe un outil-auteur de création de contenu : Sphere. Il permet l'implémentation de formation immersive et scénarisable.

Dans le cadre du développement d'un module multi-utilisateur, nous souhaitons permettre à l'utilisateur de modifier tout ou partie d'une expérience exportées sur le web, en temps réel, sans passer par le logiciel auteur. L'objectif étant d'adapter l'expérience au besoins des utilisateurs en live.



MÉTHODES ET DÉVELOPPEMENTS

Production :

- Veille technologique : état de l'art sur l'injection temps réel, base du typescript
- Test automatisé : Utilisation de Selenium
- Développement en méthode agile SCRUM

Outils :

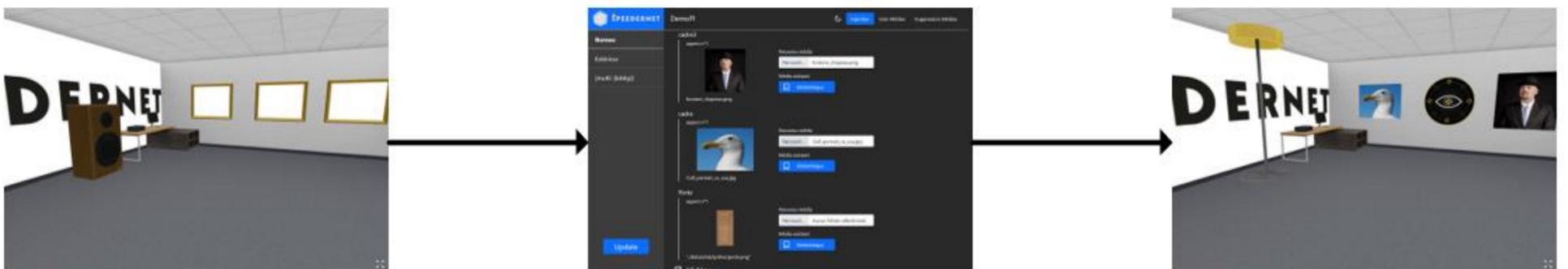
- Gestionnaire de code : Git
- Test automatisé : Selenium
- Gestionnaire de sprint : Jira
- Page web : Bootstrap
- Serveur : Nodejs, Typescript

Le projet a été réalisé en méthode agile. De cette façon, chaque fonctionnalité a été implémenté l'une après l'autre ce qui permet, à chaque itération, de produire un élément opérationnel, documenté et testé. Chaque module étant ensuite intégré pour former le produit final.



RÉSULTATS ET CONCLUSION

Le nouveau module permet une injection rapide à travers une page web ergonomique. L'utilisateur peut importer les contenus qu'il désire depuis sa machine et les adapter à la volée en taille, rotation et position. Ces nouvelles fonctionnalités offrent un large champ de possibilités pour l'utilisateur avec beaucoup plus de simplicité que le client lourd dans le cadre de maintenance ou d'évolution de nouvelle expérience.



MOTS-CLÉS : Node.js, WebSocket, Typescript, Selenium, SCRUM, Usage