

Projet 7

Présentation de
l'outil de gestion
et du Kanban



Sommaire

1. Outils de gestion

- Qu'est-ce que c'est et pourquoi l'utiliser ?

2. Outils choisis

-  **Trello**

3. Présentation Kanban

- Qu'est-ce que c'est ?
- Les cartes

4. Organisation

- User Stories
- Sprints
- Découpage du projet
- Composition de l'équipe de développement

MENU MAKER by
Qwenta

1. Outil de gestion

Qu'est-ce qu'un outil de gestion et pourquoi l'utiliser ?

Les logiciels de gestion de projet sont une *solution très polyvalente* qui est très souvent nécessaire en entreprise pour gagner en efficacité.

Un outil de gestion de projet permet de *favoriser* le **travail d'équipe** et les **échanges**, ainsi que la **planification** et l'**optimisation** du temps.

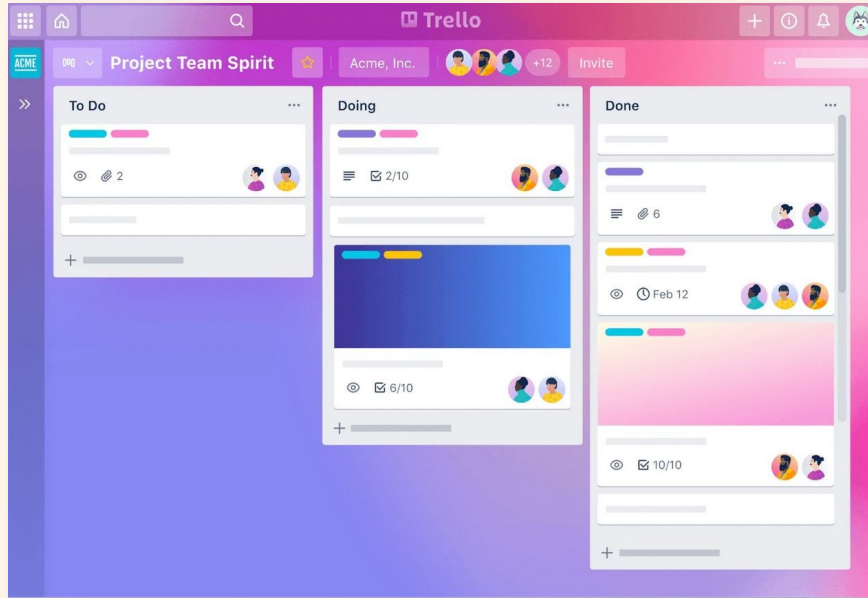
Ils peuvent être utilisés dans les cas suivants :

- Planification de projet
- Calendrier de projet
- Affectation des ressources et planification des capacités
- Budgétisation et suivi des coûts du projet
- Gestion de la qualité
- Stockage et partage de la documentation et des dossiers du projet
- Création et publication de rapports de projet
- Suivi du temps réel consacré aux tâches du projet par rapport au plan
- Analyse des tendances et prévisions

Il existe plusieurs logiciels de gestion, comme par exemple :



2. Logiciel choisi



Avantages

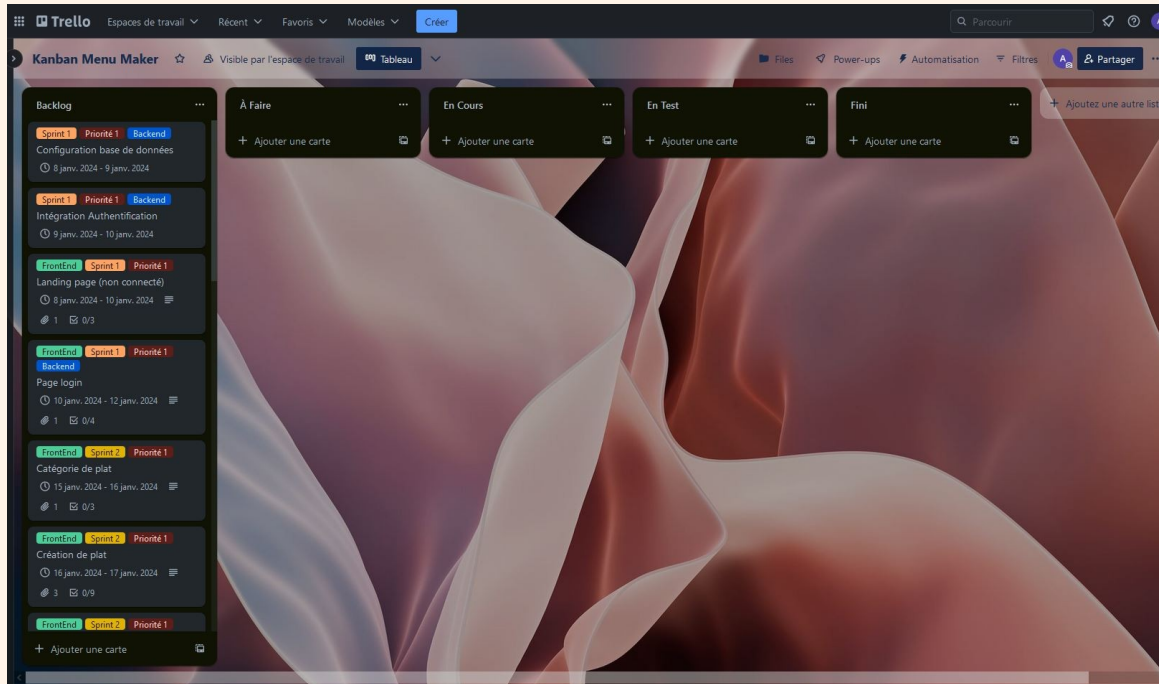
- Simple d'utilisation
- Ergonomique
- Organisation efficace
- Fonctionnalités limitées
- Notifications
- Système Kanban

Le projet *Menu Maker* étant une réalisation de site simple avec le strict minimum de fonctionnalités, il a été décidé d'utiliser **Trello** qui par sa simplicité d'utilisation est facile à prendre en main et possède un aspect visuel tout de suite compréhensible.

3. Présentation Kanban

Un tableau Kanban est un *outil de gestion* de projet **Agile** conçu pour aider à visualiser le travail, limiter le travail en cours et maximiser l'efficacité.

Les tableaux Kanban ont recours à des *cartes*, à des *colonnes* et à *l'amélioration continue* pour aider les équipes technologiques et de service à s'engager sur une quantité de travail appropriée, puis à la réaliser !



Kanban de Menu Maker

Backlog : liste des User Stories quasiment prêtes.

À Faire : liste des User Stories sur lesquelles il faut travailler.

En Cours : liste des User Stories sur lesquelles les développeurs sont en train de travailler.

En Test : liste des User Stories testées sur le contrôle qualité et la correction d'erreurs.

Fini : liste des User Stories testées et validées.

Lien **Trello** : <https://trello.com/b/nOclpg0V/kanban-menu-maker>

3. Présentation Kanban

Les **cartes** d'un kanban sont l'équivalent d'un *post-it*, qui désigne une seule et unique tâche à faire.

Elles contiennent tous les éléments liés à la tâche inscrite, ainsi que des repères visuels aidant les membres de l'équipe à savoir où en est l'avancement de la tâche.

Exemple ci-joint avec l'une des cartes du kanban pour Menu Maker by Qwenta.

Nom de la carte désignant la tâche à accomplir et où elle se trouve

Étiquettes servant à assigner les cartes, la priorité, ainsi que le sprint où elle doit être intégrée

Date à laquelle la tâche doit être terminée

Description (User Stories) de la tâche et des améliorations possibles

Image de la maquette Figma de l'élément à intégrer

Zone de commentaires

The screenshot shows a Kanban board interface for a task titled "Landing page (non connecté)". The card includes several sections: "Étiquettes" (FrontEnd, Sprint 1, Priorité 1), "Dates" (8 Janv. 2024 - 10 Janv. 2024 à 17:00), "Description" (User Story), "Pièces jointes" (landing page.JPG), and a checklist of tasks. Annotations with arrows point to various parts of the interface: "Nom de la carte désignant la tâche à accomplir et où elle se trouve" points to the title; "Étiquettes servant à assigner les cartes, la priorité, ainsi que le sprint où elle doit être intégrée" points to the labels; "Date à laquelle la tâche doit être terminée" points to the date range; "Description (User Stories) de la tâche et des améliorations possibles" points to the User Story text; "Image de la maquette Figma de l'élément à intégrer" points to the attached image; "Zone de commentaires" points to the bottom comment section; "Notifications" points to the top right notification icon; "Éléments pouvant être rajoutés à la carte" points to the right sidebar menu; "Plugins pouvant être ajoutés au tableau" points to the "Power-Ups" section; "Check-list des micro tâches à effectuer" points to the checklist; and "Historique des activités de la carte" points to the "Activité" section at the bottom.

Notifications

Éléments pouvant être rajoutés à la carte

Plugins pouvant être ajoutés au tableau

Check-list des micro tâches à effectuer

Historique des activités de la carte

3. Présentation Kanban

Le projet a été divisé en plusieurs tâches qui ont été réparties en différentes priorités d'exécution.

Ces étiquettes de priorité sont visibles sur les cartes des tâches du kanban.

Priorité 1

Les tâches regroupées ici sont celles estimées urgentes, voire difficiles. Elles ont donc la priorité maximale et doivent être implémentées en premier.

Priorité 2

Les tâches regroupées ici sont celles estimées importantes, et donc la difficulté peut varier de moyenne et à facile.

Priorité 3

Les tâches regroupées ici sont celles estimées non-prioritaires, voire faciles. Elles seront donc implémentées à la fin.

L'assignation des tâches s'est principalement fait par rapport au *BackEnd* (ou l'arrière-boutique) et au *FrontEnd* (ou la boutique visitée par les clients).

Le temps estimé pour chaque tâche varie entre un à deux jours.

4. Organisation

User Stories

Qu'est-ce qu'une User Story ?

C'est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final.

Son but est d'expliquer comment une fonctionnalité logicielle apportera de la valeur au client.

Donner la priorité aux personnes est une valeur clé du développement **Agile**, et une *user story* met les utilisateurs finaux au centre de la discussion.

Les stories utilisent un *langage non technique* pour fournir un contexte à l'équipe de développement et à ses efforts.

Après avoir lu une user story, l'équipe sait pourquoi elle développe ce qu'elle développe, et quelle valeur elle crée.



Par exemple pour la fonctionnalité de la *page login*, l'**user story** serait :
« En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir me connecter à mon compte, ou en créer un s'il n'existe pas. »

4. Organisation

Qu'est-ce qu'un Sprint ?

Un **Sprint** est une courte période de temps pendant laquelle une équipe travaille pour terminer une quantité de travail définie.

Les Sprints sont au cœur des *méthodologies Scrum* et *Agile*. Travailler sur les bons Sprints aidera une équipe Agile à livrer des livrables plus efficacement et de façon efficiente.



Les Sprints sont définis comme des conteneurs pour tous les autres événements. Ils contiennent toutes les phases de travail et les activités nécessaires au développement du produit ou du service, y compris le *Sprint Planning*, le *Daily Scrum*, la *Sprint Review* et la *Sprint Retrospective*.

4. Organisation

Le projet *Menu Maker by Qwenta* a été divisé en **4 sprints** pour une durée de **4 semaines** de travail.

Sprint 1 – du 08.01.24 au 12.01.24

- Configuration de la base de données
- Intégration de l'authentification
- Création de la page landing (non connectée)
- Création de la page login

Sprint 2 – du 22.01.24 au 26.01.24

- Création des catégories de plats
- Création du menu de création de plats
- Mise en place des choix de style de menu
- Exportation du menu en PDF
- Commande de l'impression de menu

Sprint 3 – du 15.01.24 au 19.01.24

- Création de l'espace des menus précédents
- Mise en place des informations légales
- Mise en place des tarifs de Qwenta
- Exportation vers Deliveroo
- Partage vers Instagram

Sprint 4 – du 29.01.24 au 02.02.24

- Mise en place de la déconnexion
- Mise en place des informations utilisateurs
- Création du dashboard
- Création du branding restaurateur

4. Organisation

L'équipe développement employée sur le projet *Menu Maker by Qwenta* se compose de trois membres, auquel s'ajoute un UX Designer responsable de la maquette :



Ils sont accompagnés du Product Owner, de deux Chefs de projet et du Commanditaire :



Projet 7

Merci

