

Note de cadrage

1. Définition

L'objectif principal de ce projet est de procéder à une refonte complète du système d'information (SI) de la TPE Fromagerie DIGICHEES. Cette refonte vise à permettre une gestion optimisée des stocks comptables et de l'envoi des colis, en utilisant le système basé sur les points de fidélité de la fromagerie.

2. Origine

Aujourd'hui, l'application est centralisée en interne sur Microsoft Access et implémentée en VBA, ce qui en fait une application lourde. Cette conception pose plusieurs problèmes : une forte instabilité (bugs réguliers), des problèmes de maintenance, une faible possibilité d'évolution de développement, un manque de fluidité, d'accessibilité et de visibilité pour les utilisateurs.

3. Objectifs

Pour pouvoir mener à bien ce projet, nous avons fixé des objectifs à long terme qui permettent de résoudre les problèmes actuels. Afin de régler les problèmes d'instabilités actuels nous avons décidé de passer sur des technologies plus récentes et mieux maintenues tel que Python pour le back-end car il utilise une syntaxe claire et lisible, un large éventail de bibliothèque, une bonne portabilité et une scalabilité qui en font un bon atout pour le développement d'un projet ayant beaucoup de données, et React pour le front-end associé à TypeScript car React dispose de performances élevées, d'une réutilisabilité des composants et une gestion efficace des états

et TypeScript, étant un sur-ensemble de JavaScript, ajoute un typage statique et donc permet une meilleure détection d'erreurs et donc une collaboration plus efficace entre les différents développeurs. Au fur et à mesure du projet, en utilisant une approche AGILE, nous allons pouvoir fournir des avancées régulières sur une application fonctionnelle. Les différentes rétrospectives clientes vont nous permettre d'avoir un retour sur la satisfaction client.

4. Périmètre

Les limites du projet sont de refaire l'application actuelle, mais en utilisant des technologies récentes. Les différents points d'amélioration ne devront pas chercher à rajouter ou enlever des fonctionnalités déjà présentes. Les priorités sont la gestion de la base de données ainsi que la présence des trois rôles obligatoires (Administrateur, OP-colis et OP-stock). Ensuite ajouter les fonctionnalités déjà existantes et enfin améliorer l'ergonomie et la prise en main de l'application. Le développement se concentrera sur les parties administrateur et OP-stock.

5. Acteurs

Il y a tout d'abord le client qui a un rôle de sponsor, c'est lui qui va donner les ressources financières du projet. Ensuite, il y a les différents Product Owner qui vont faire le lien entre le client et l'équipe de développeurs grâce au cahier des charges qu'il aura rédigé. Après, il y a le chef de projet qui va encadrer l'équipe de développeurs et qui sera le garant de la qualité de l'application, et enfin l'équipe de développeurs en charge du développement de l'application.

6. Macro planning

Le projet se découpe en trois grands jalons : la préparation du projet, la gestion administrateur, et la gestion du stock. Le projet doit démarrer au plus tôt et durer sur une période de dix semaines au maximum, soit jusqu'à cinq sprints. La méthode AGILE permet donc des échéances hebdomadaires ou toutes les quinzaines.

7. Ressources

Pour ce projet l'équipe sera composée de la manière suivante : un chef de projet afin de guider l'équipe et d'assurer le suivi du projet; deux product owner afin d'assurer que les besoins client seront correctement développés, ils devront assurer une communication constante avec le client afin de valider les différentes étapes du développement; et pour finir deux développeurs pour programmer les différentes fonctionnalités du projet. Pour ce qui est des ressources matérielles il faut prévoir un ordinateur personnel pour chaque développeur et une solution de afin de permettre à toutes les parties prenantes de participer aux différents points de meeting. Pour ce qui est du budget une enveloppe qui regroupe les salaires de chacun des acteurs soit 300€ journalier pour un développeur ou un Product Owner et 500€ journalier pour un chef de projet. Il faut comptabiliser aussi le matériel nécessaire pour le projet, donc un ordinateur par collaborateur soit 1000€, un serveur pour la mise en place du site soit 50€/mois. Ce qui, sur la période de développement de onze semaines maximum, représente une enveloppe de 98 624,85€ (+ 50€ par mois de travail).

8. Communication

Le plan de communication entre les différents acteurs va se dérouler de manière AGILE avec des daily pour l'avancée de chaque fonctionnalité et des

rétrospectives, à la fin de chaque sprint, avec les différentes parties prenantes pour un suivi régulier de l'application. Tous les acteurs pourront alors avoir un impact à l'aide des différents points de suivis. L'équipe utilisera des logiciels tels que Teams ou Google Meet afin de communiquer en interne et/ou avec le client.

9. Risques et contraintes

ID	Nature du risque	Description	Gravité	Probabilité	Criticité	Conséquence	Solution Proactive	Solution Réactive
R1	Humain	collaborateurs absents	Moyenne	possible	Risque élevé	ralentissement développement	collaborateurs supplémentaires	modification de la dead line
R2	Humain	collaborateurs pas assez compétents	Grave	peu probable	Risque moyen	ralentissement développement	collaborateurs supplémentaires	modification de la dead line
R3	matériel	pannes	Grave	peu probable	Risque moyen	ralentissement développement	prévoir des périodes tampons	modification de la dead line
R4	Budget	Manque de fond de la part du client pour assurer le projet	Catastrophique	peu probable	Risque élevé	Manque d'une partie des fonctionnalités lors de la livraison final	prioriser le développement des objectifs principaux	prioriser le développement des objectifs principaux
R5	Sanitaire	pandémie	Catastrophique	improbable	Risque moyen	ralentissement développement	télétravail	modification de la dead line