

MENU MAKER by
Qwenta



PLANIFICATION

et présentation de l'outil de gestion

du projet Menu Maker

By Qwenta



MENU MAKER by Qwenta



L'outil de gestion : TRELLO

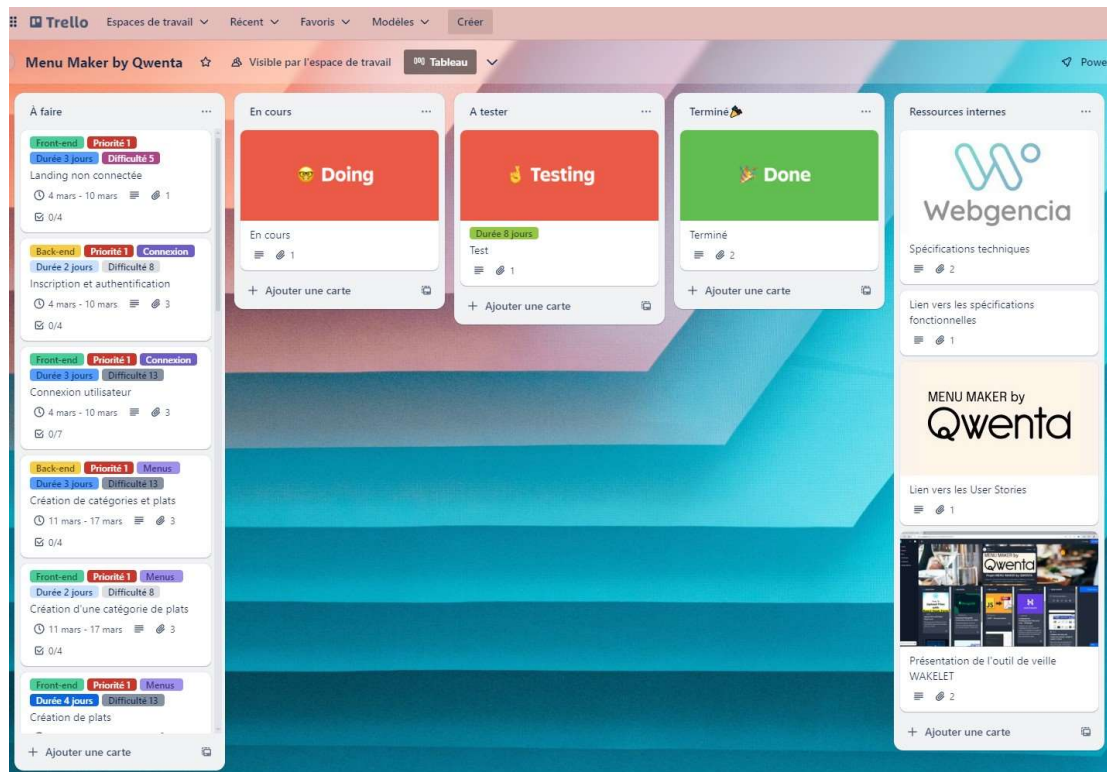
Pour ce projet, l'outil de gestion choisi est TRELLO. Trello est un outil visuel, simple à utiliser, qui permet à une équipe de gérer n'importe quel type de projet, sous forme de tableau. Outil en ligne, et basé sur les méthodes agiles, TRELLO permet à chaque membre de l'équipe d'interagir dans le tableau.

Les tableaux TRELLO garantissent l'organisation des tâches et font avancer le travail. On peut les personnaliser en choisissant les éléments à afficher et en créant différentes listes.

Les listes permettent de définir les différentes phases d'une tâche.

Les cartes représentent les tâches, et contiennent toutes les informations nécessaires pour faire le travail. On peut les déplacer dans les listes, au fur et à mesure, pour afficher leur état.

Capture d'écran du Tableau TRELLO du projet Menu Maker by Qwenta



Le tableau Kanban créé sur TRELLO permet d'organiser le travail de l'équipe et de travailler avec fluidité. Il y a 4 listes :

- A faire : Toutes les cartes y sont créées.

- En cours : Le travail commence quand on fait glisser une carte ici. Chaque membre de l'équipe s'attribue la carte sur laquelle il travaille.

- Test : On fait glisser une carte ici lorsque la fonctionnalité est créée. Les tests peuvent commencer.

- Terminé : On fait glisser une carte ici lorsque le travail est terminé et testé. Le Scrum Master devra valider les cartes avant de les considérer comme terminées.

Chaque carte comporte le nom de la tâche à effectuer, la priorité, la difficulté, la durée prévue, et les dates de début et de fin. On va y ajouter le nom de celui qui va s'attribuer cette tâche. Le nombre de cartes doit rester équilibré dans chaque liste, pour éviter les engorgements.



Aperçu des cartes de la liste : A FAIRE



1

À faire

Front-end Priorité 1
Durée 3 jours Difficulté 5
Landing non connectée
🕒 4 mars - 10 mars 📋 1
☑ 0/4

Back-end Priorité 1 Connexion
Durée 2 jours Difficulté 8
Inscription et authentification
🕒 4 mars - 10 mars 📋 3
☑ 0/4

Front-end Priorité 1 Connexion
Durée 3 jours Difficulté 13
Connexion utilisateur
🕒 4 mars - 10 mars 📋 3
☑ 0/7

Back-end Priorité 1 Menus
Durée 3 jours Difficulté 13
Création de catégories et plats
🕒 11 mars - 17 mars 📋 3
☑ 0/4

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 2 jours Difficulté 8
Création d'une catégorie de plats
🕒 11 mars - 17 mars 📋 3
☑ 0/4

2

À faire

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 4 jours Difficulté 13
Création de plats
🕒 11 mars - 17 mars 📋 4
☑ 0/12

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 2 jours Difficulté 8
Personnalisation du style de menu
🕒 18 mars - 24 mars 📋 2
☑ 0/4

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 2 jours Difficulté 8
Exportation d'un menu, en PDF
🕒 18 mars - 24 mars 📋 1
☑ 0/4

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 2 jours Difficulté 8
Commander l'impression d'un menu
🕒 18 mars - 24 mars 📋 1
☑ 0/3

Front-end Priorité 1 Menus
Durée 2 jours Difficulté 13
Accès aux menus précédents
🕒 18 mars - 24 mars 📋 1
☑ 0/5

3

À faire

Front-end Priorité 2
Durée 1 jour Difficulté 1
Informations légales
🕒 25 mars - 31 mars 📋 0/3
☑ 0/3

Front-end Priorité 2
Durée 1 jour Difficulté 1
Tarifs
🕒 25 mars - 31 mars 📋 1
☑ 0/2

Front-end Priorité 2 Menus
Durée 4 jours Difficulté 21
Exportation vers Deliveroo
🕒 25 mars - 31 mars 📋 1
☑ 0/4

Front-end Priorité 2 Menus
Durée 4 jours Difficulté 21
Partage sur Instagram
🕒 1 avr. - 7 avr. 📋 1 ☑ 0/4

Front-end Priorité 2 Connexion
Durée 2 jours Difficulté 3
Déconnexion
🕒 1 avr. - 7 avr. 📋 2 ☑ 0/4

4

À faire

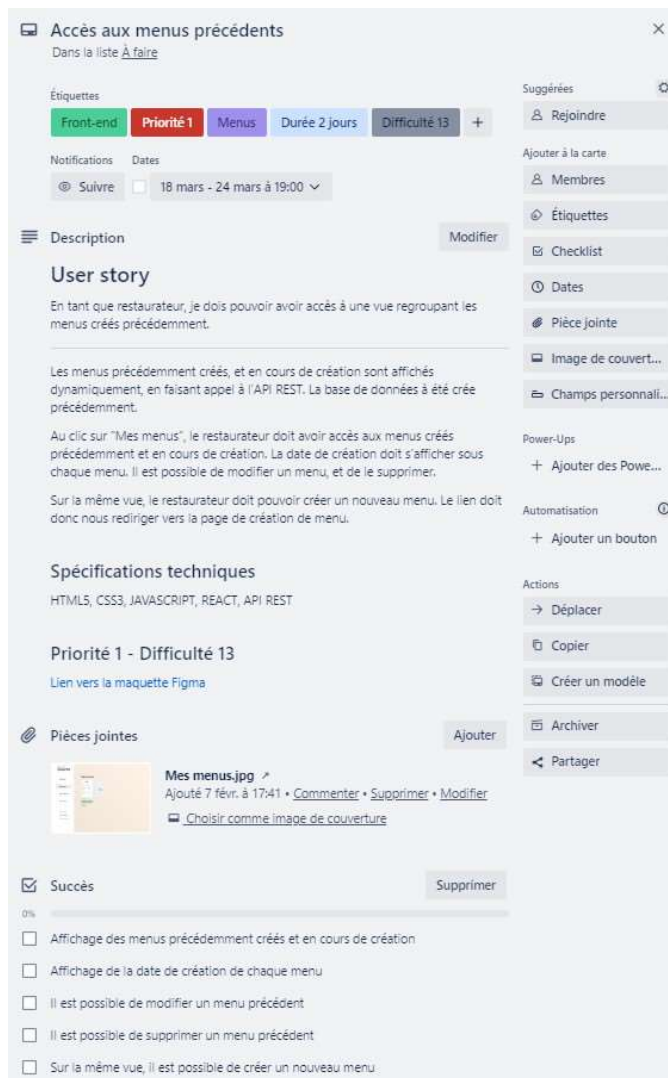
UI Designer Priorité 2
Durée 2 jours Difficulté 5
Infos Utilisateur
🕒 4 mars - 17 mars 📋 0/5
☑ 0/5

Front-end Priorité 2
Durée 3 jours Difficulté 13
Dashboard
🕒 1 avr. - 14 avr. 📋 1
☑ 0/6

UI Designer Priorité 3
Durée 2 jours Difficulté 13
Branding Restaurateur
🕒 4 mars - 17 mars 📋 0/5
☑ 0/5

Front-end Back-end
Durée 8 jours
Tâches à créer après la création des nouvelles maquettes (UI Designer)
🕒 18 mars - 14 avr. 📋

Durée 3 jours
Déploiement du site et événements imprévus, rajout de fonctionnalités
🕒 15 avr. - 21 avr. 📋



Détail d'une carte – Ici : Accès aux menus précédents.

Chaque carte comporte des étiquettes de couleurs , personnalisables. Ici, nous avons Front-end, Priorité 1, Catégorie « Menus », durée 2 jours, et difficulté 13 (Estimation de la complexité de la tâche).

Chaque carte comporte des prévisions de dates (Début, fin). Le respect de ces dates est important car il influence la durée totale du projet.

Chaque carte comporte une User Story, une description de la fonctionnalité à créer, les spécifications techniques nécessaires, le niveau de priorité, et la difficulté estimée de la tâche.

Chaque carte peut accueillir une image, un lien, un fichier joint.

Chaque carte peut comporter des cases à cocher personnalisables. Cela permet de vérifier que rien n'a été oublié. Ici, dans la rubrique « Succès », il y a 5 cases à cocher.

Chaque carte peut être personnalisée par tous les membres de l'équipe : Elle peut être partagée, annotée, commentée, copiée, déplacée. Avec les powers-up, on peut créer un lien vers Google Drive, OneDrive. Une carte peut même être associée à une branche GitHub. Cela est pratique pour accéder facilement au code correspondant.

Le plus important enfin, lorsqu'un membre de l'équipe prend en charge une carte, il doit y faire figurer son nom. Cela permet à toute l'équipe de savoir ce que chacun fait.

Importance des fonctionnalités : La méthode MoSCoW

La méthode MoSCoW permet de prioriser les besoins ou les exigences du Product Backlog. L'équipe doit s'accorder sur la priorité des fonctionnalités à réaliser, en respectant des délais raisonnables. On peut estimer la valeur d'une User Story ou d'une tâche, avec l'un des 4 niveaux de cette échelle :

MUST HAVE 1	SHOULD HAVE 2	COULD HAVE 3	WANT TO HAVE BUT WON'T HAVE 4
Landing non-connectée Login Catégories de plats Création de plats Style de menu Exportation PDF Impression de menu Menus précédents	Infos légales Tarifs Exportation Deliveroo Partage Instagram Déconnexion Infos utilisateur Dashboard Branding Restaurateur	Landing page améliorée Moyens de paiements Tarif intégré à Menu Maker Blog interne Menu Maker	Version mobile Exigences précises en SEO Capter le comportement des utilisateurs



Dans le cadre du projet Menu maker, on peut classer les tâches dans cet ordre.

- 1/ Ce qui est obligatoire
- 2/ Ce qui est nécessaire
- 3/ Ce qu'on pourrait avoir, dans l'avenir
- 4/ Ce qui est inutile

Estimation de la complexité des tâches : Le planning poker



Le Planning Poker est une pratique à la fois agile et ludique, qui permet d'estimer la complexité des fonctionnalités à développer. C'est une estimation collective des efforts nécessaires pour produire tout ou partie d'une User Story. Tous les membres de l'équipe doivent y participer. On présente une User Story ou une tâche. Chaque membre de l'équipe présente son estimation (En même temps). Les membres aux estimations les plus extrêmes expliquent leur choix. Lors de la discussion, on doit trouver un consensus. Puis on refait un ou plusieurs autres tours d'estimation pour obtenir l'unanimité. A la fin l'estimation est ajoutée à la User Story. On peut toujours affiner ces Story Points à échéance régulière avec l'équipe, en fonction de l'avancement du projet. Plusieurs échelles sont envisageables : Ici, nous avons utilisé la suite de Fibonacci (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34...). La suite de Fibonacci permet de refléter l'incertitude croissante avec la taille des tâches. L'estimation de complexité de la fonctionnalité est indiquée dans chaque carte.

Composition de l'équipe

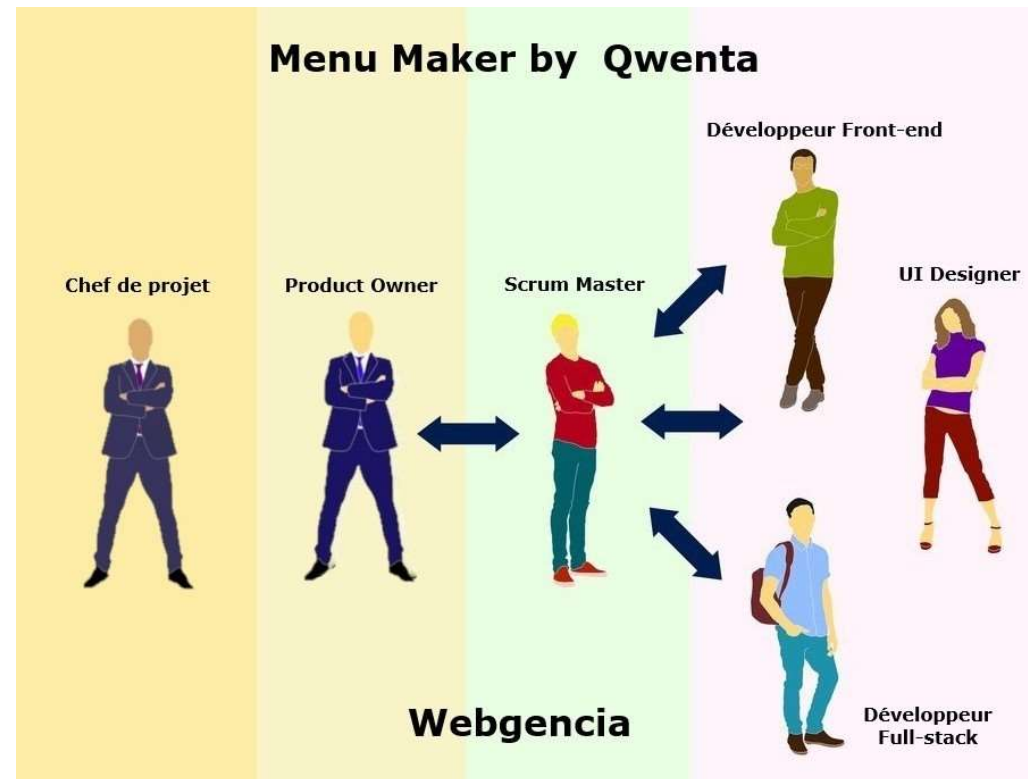
Pour ce projet, il faut prévoir :

- Un Chef de projet chez Qwenta (John)
- Un Product Owner (Soufiane) qui représente les utilisateurs finaux
- Un Scrum Master (Moi) qui aide et protège l'équipe des perturbations extérieures
- Un UI Designer
- Un développeur Front-end
- Un développeur Full-stack

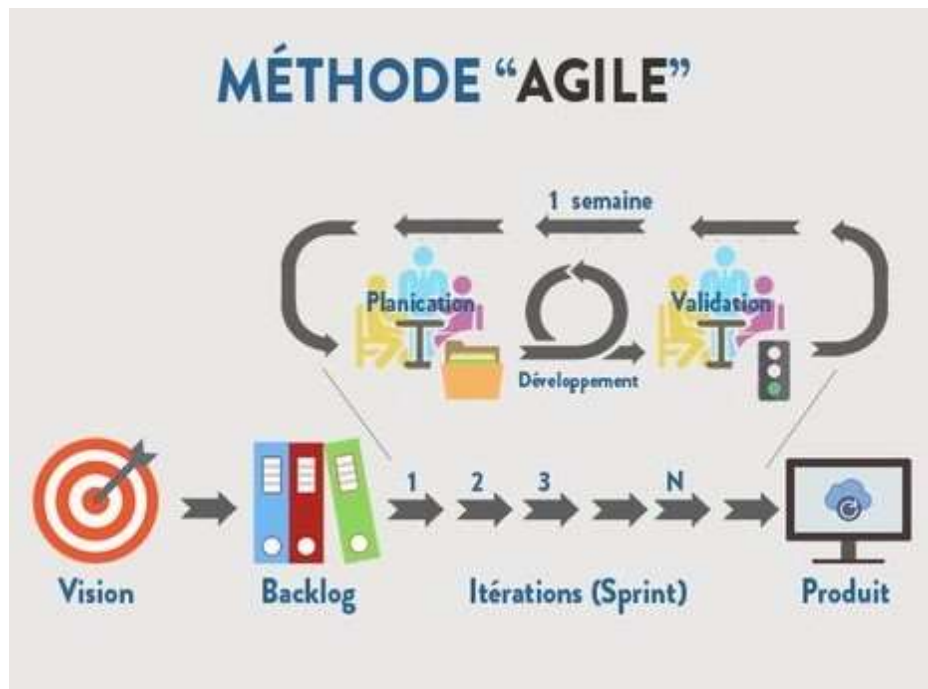
Le développeur Full-stack devra s'occuper en priorité de la partie Back-end. Le travail Back-end terminé, il s'occupera de la partie Front-end.

L'UI Designer devra s'occuper de créer les maquettes inexistantes, avant que les développeurs puissent effectuer leur travail.

Le Scrum Master devra valider chaque fonctionnalité avant qu'elle soit considérée comme terminée.



Gestion du projet selon la méthode agile



Le projet sera géré selon les méthodes agiles, par des Sprints hebdomadaires. Dans une équipe Scrum, on crée des produits complexes en les décomposant par itérations courtes, afin de construire le produit pas à pas, en conservant de la souplesse au fil du temps. Ces itérations sont des Sprints. Les Sprints d'une semaine permettent de créer de la valeur très rapidement. Les rétrospectives de Sprint toutes les semaines permettent de rebondir sur des sujets "frais". Cela permet de s'adapter beaucoup plus rapidement, et offre encore plus de flexibilité.

Concernant le projet Menu Maker, il faut envisager une durée de 8 semaines. Cela comprend la période de développement, mais aussi une période de tests et de mise en production. La communication devra rester constante avec John, le chef de projet, jusqu'à la validation finale.

La communication

La communication entre Webgencia et Qwenta : Elle devra rester régulière entre John (le chef de projet) et Soufiane (Le Product Owner). Elle pourra se faire par mail au quotidien et en visio-conférence pour les réunions hebdomadaires avec toute l'équipe (Durée 60 a 90 min. sur Google Meet). Soufiane devra présenter les avancées et suggérer les améliorations possibles. John devra valider les résultats obtenus, et éventuellement demander de nouvelles fonctionnalités. Une réunion exceptionnelle tous les 15 jours aura lieu entre le chef de projet, le Product Owner et le Scrum Master, pour étudier l'évolution du projet

La communication interne, au sein de Webgencia

Backlog Refinement : Réunion hebdomadaire de l'équipe durant laquelle on découpe les User Stories qui vont être traitées lors du prochain sprint. (Durée 60 min.). Il est suivi du Planning Poker, pour évaluer la complexité des tâches (Durée 30 min.)

Sprint planning : Réunion hebdomadaire durant laquelle l'équipe détermine les objectifs du sprint qui démarre (Durée 60 min.)

Sprint Review : A la fin du Sprint, cette réunion hebdomadaire en présentiel, permet de faire un bilan, d'en tirer les conséquences. Le Product Owner y participe, et peut suggérer des modifications à apporter au Backlog (Durée 60 min.)

Sprint Rétrospective : Réunion hebdomadaire de l'équipe qui permet d'évaluer le travail réalisé, de vérifier l'avancée du projet et de chercher le moyen d'améliorer le sprint suivant (Durée 45 min.)

En plus de ces réunions hebdomadaires, il y a aussi Le daily Scrum : C'est une réunion quotidienne obligatoire, en présentiel, des développeurs et du Scrum Master. On reste debout pendant cette réunion. (Durée 15 min.) Trois points sont abordés : Le travail accompli la veille, les tâches qui seront traitées aujourd'hui et les éventuels blocages. Si un développeur rencontre un point de blocage, le Scrum Master lui vient en aide après la réunion, pour que la réunion ne s'éternise pas.

Conclusion

Pourquoi avoir choisi la méthode agile pour la gestion de ce projet ?

De nombreux chefs de projet ne jurent que par la méthode agile depuis des années. Cette approche moderne et fluide du projet cumule les avantages. Entre réduction des coûts, implication des collaborateurs et satisfaction client, cette méthode semble idéale.

L'idée, lorsque l'on utilise cette approche, est d'apporter souplesse et performance à la gestion de projet. Centrée sur l'humain et la communication, elle permet aux clients de participer au développement d'un produit tout au long de l'avancement du projet.

Les échanges constants avec le client favorisent la construction d'une relation de confiance. Ce dernier peut émettre des observations à chaque fin de sprint ou cycle de projet. En implémentant les indications du client à chaque itération, le projet se rapproche du résultat attendu. Cela est grandement facilité par l'implication de l'équipe et une très grande flexibilité.

L'utilisation de cycles courts (Sprints) et d'un outil de travail collaboratif (Kanban) permettent aux développeurs de progresser rapidement, et de visualiser leur progression au quotidien.

