

MENU MAKER by QWENTA

Planification du projet



- ice cream or sorbet each scoop 3
- mint chocolate brownie
- cookies and cream
- strawberry champagne sorbet
- coconut peach sorbet
- sorrel sorbet
- red grape-port sorbet

SE



Webgencia



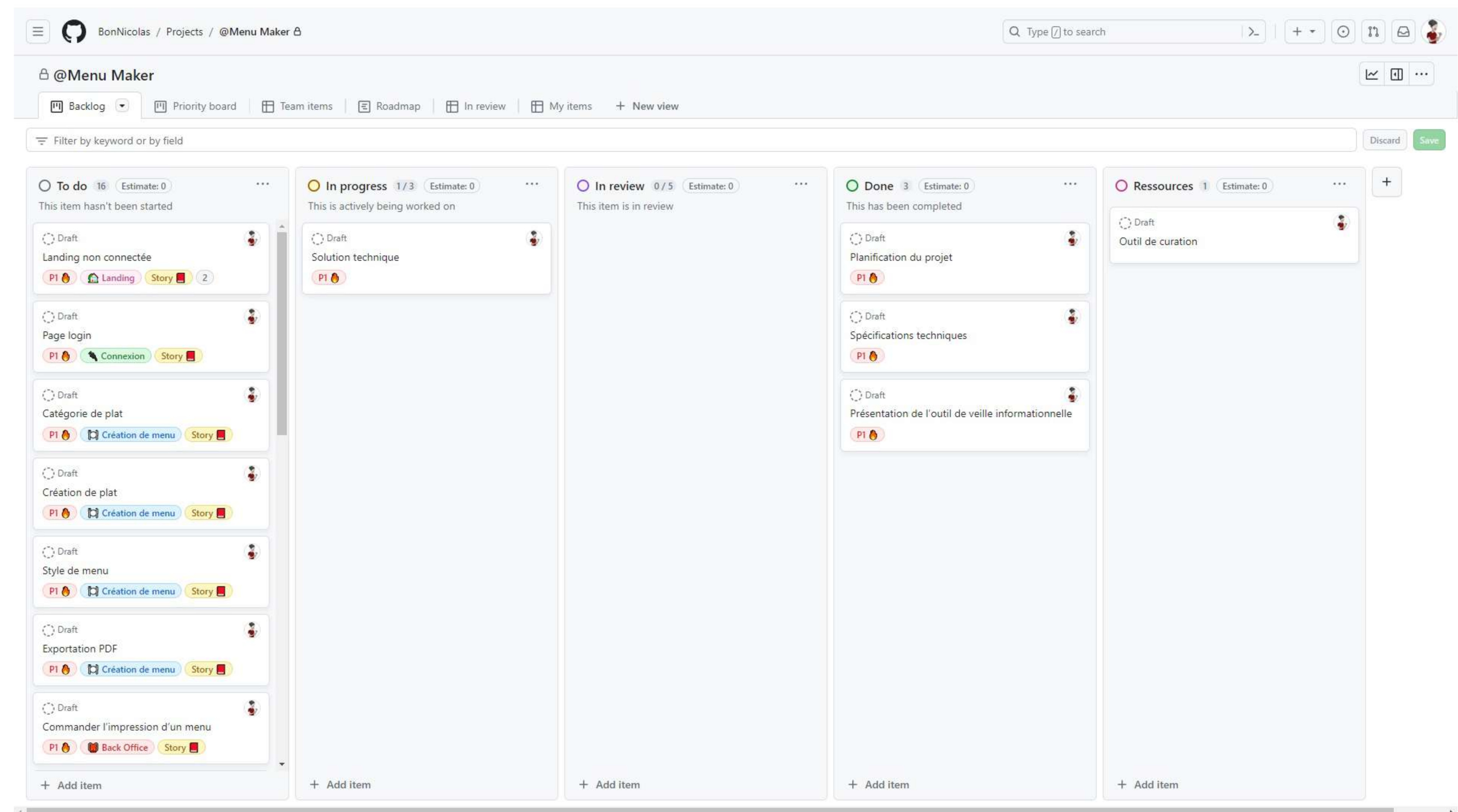
GitHub est l'outil que j'ai choisi pour la gestion du projet "Menu Maker".

Il me permet de créer des cartes correspondant aux user stories, de créer des catégories (à faire, en cours, à tester, terminé,...) ou stocker ces tâches mais aussi d'avoir une roadmap, gérer l'équipe,...

C'est un outil visuel qui offre de nombreuses fonctionnalités et me permet aussi de centraliser au maximum l'ensemble de mon projet sur un seul outil. Puisque "Menu Maker" sera partagé sur github afin que les différents acteurs puissent travailler dessus (développeurs, graphistes,...).

Le tableau Kanban créé afin de gérer le projet, est accessible en suivant ce lien :

<https://github.com/users/BonNicolas/projects/3>



IDENTIFIER LES PRIORITES

Pour définir les priorités de chaque story, je vais utiliser la méthode : MOSCOW. Cette méthode va permettre de créer quatre catégories :

- MO (Must Have) : Les choses qui vont être vitales pour notre projet, qui seront notifiées avec la mention "P1"
- S (Should Have) : Les choses qui vont être considérées comme importantes, mais pas vitales, qui seront notifiées avec la mention "P2 et P3"
- CO (Could Have) : Les choses qu'il serait bien d'avoir. Qui seront les suggestions d'améliorations
- W (Won't Have) : Les choses qui ne seront pas présentes dans notre solution.

La méthode MoSCoW m'a permis d'aborder la priorisation des activités du projet de façon pragmatique.

MUST HAVE



SHOULD HAVE



COULD HAVE



WON'T HAVE



LE PLANNING POKER

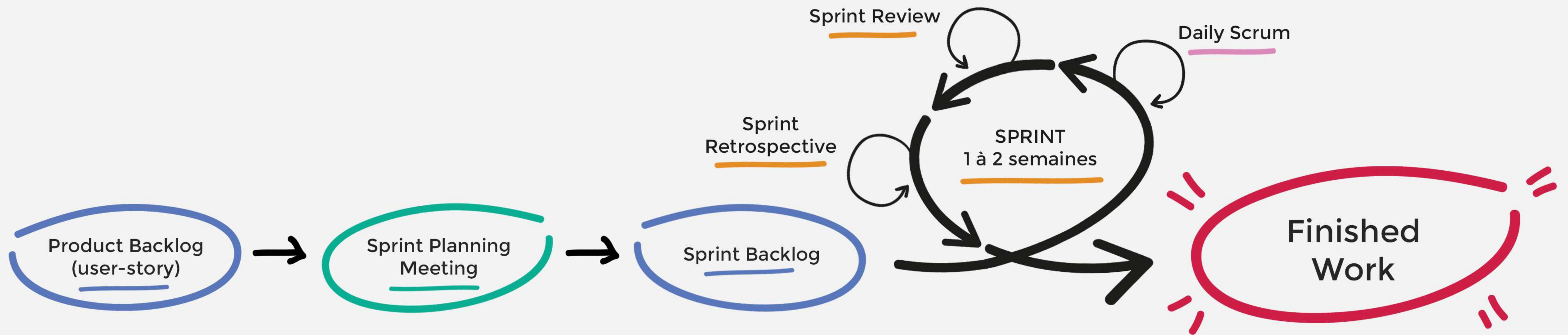
Chaque tâches va recevoir une estimation de sa complexité en nombre de points. Elle est calculée en équipe pendant un “planning poker”.

Un paquet de cartes est distribué à chaque développeur. Sur ces cartes on peut y retrouver des numéros utilisant la suite de Fibonacci (1,2,3,5,8,...).

L'équipe pose des questions sur le contenu de la story et les tâches qui lui sont associées puis chaque membre choisit une carte, la montre en même temps et le numéro qui apparaîtra décrira la complexité estimée par le développeur.

Après chaque tirage, selon les résultats, une discussion rapide peut être organisée pour échanger si les avis des autres développeurs divergent sur la notation d'une tâche, ils peuvent échanger afin de parvenir à un consensus.





CYCLE DE DEVELOPPEMENT

Afin d'assurer la bonne production du projet, je préconise d'utiliser la méthode agile SCRUM. Cela va permettre d'améliorer l'efficacité, la flexibilité et la visibilité au niveau du développement, en adoptant une approche itérative et collaborative.

Product Backlog : Une liste hiérarchisée de tâches destinées à l'équipe de développement. Il est créé à partir de la feuille de route et de ses exigences, les éléments les plus importants figurent en tête.

Sprint Planning : A pour objectif de définir ce qui peut être livré dans le sprint et comment y parvenir. La planification du sprint sera effectuée en collaboration avec toute l'équipe Scrum.

Sprint Backlog : La liste de tâches que l'équipe va souhaiter accomplir au cours d'un sprint.

Sprint : Va correspondre à une brève période limitée dans le temps déterminée par l'équipe pour effectuer une quantité de travail donné. Dans notre projet l'estimation sera de 1 à 2 semaines.

Daily Scrum : Une réunion quotidienne des développeurs sera organisée pour échanger sur les avancées et éventuels points bloquants. Sa durée devra être courte.

Sprint Review : Cette réunion aura pour but d'évaluer les résultats obtenus par l'équipe scrum après le sprint. Elle permettra d'analyser les progrès réalisés par le développement afin d'atteindre l'objectif fixé.

Sprint Retrospective : Consistera à une réunion ayant lieu à la fin de chaque sprint, au cours de laquelle les équipes reviennent sur leurs réussites et réfléchissent aux axes d'amélioration à prendre en compte pour le suivant sprint.

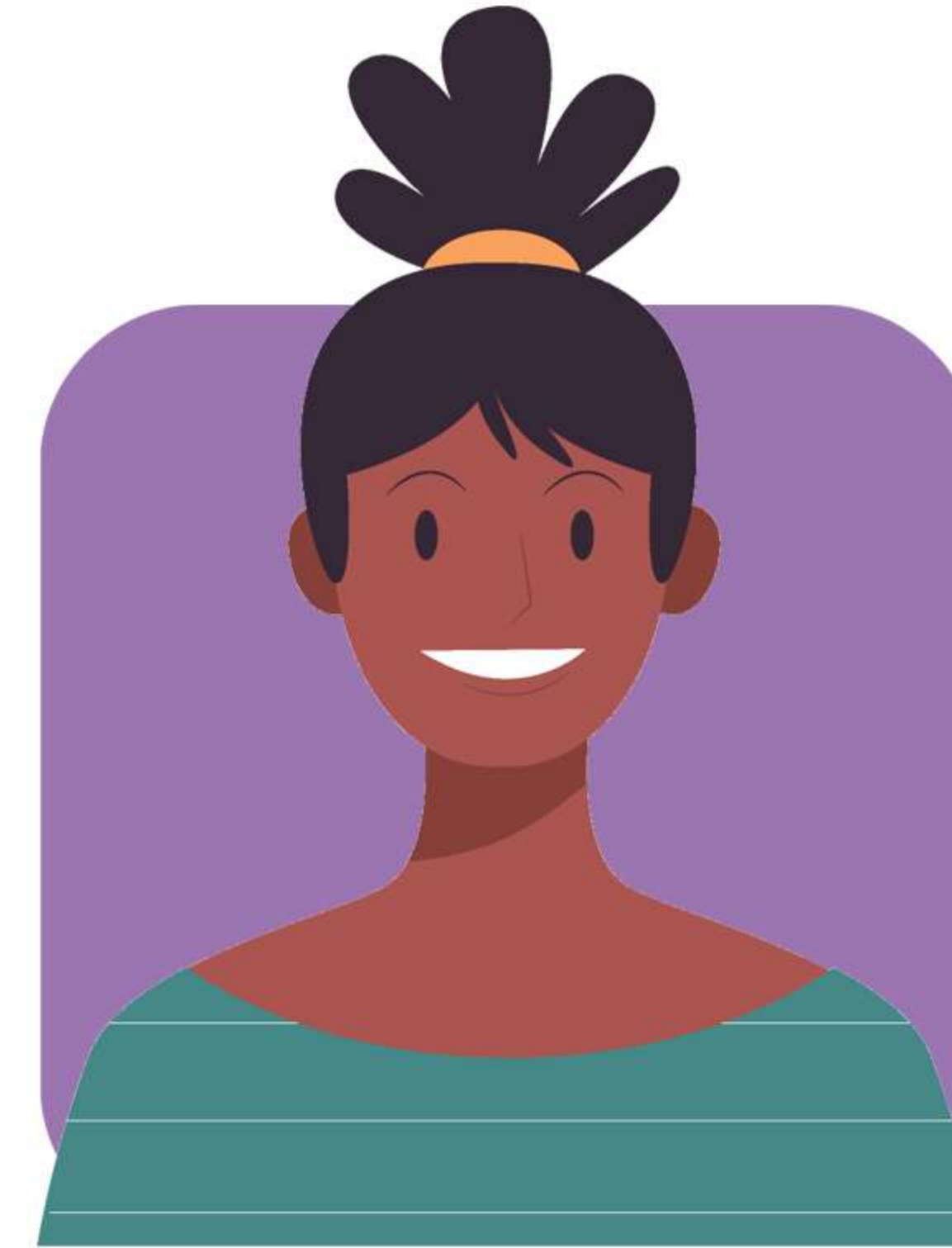
COMPOSITION DE L'EQUIPE

Pour la composition de l'équipe. Je préconise trois personnes :

- Developpeuse Fullstack : Elle va pouvoir s'occuper de la partie backend mais aussi pouvoir passer facilement sur le frontend si besoin de renforts.
- Tech Lead : je vais avoir pour objectif de combiner mes compétences techniques notamment pour le frontend mais aussi pouvoir aider pour le backend si besoin est car quasiment tout le projet sera développé dans l'écosystème de javascript. Mais aussi gérer l'équipe, planifier la technique et prendre des décisions architecturales et techniques sur le projet.
- Product Owner : Il va agir comme un pont entre les parties prenantes et l'équipe de développement, facilitant la communication et la compréhension des objectifs du produit.



Nicolas B
Tech Lead



Developpeuse
Fullstack



Soufiane
Product Owner
