

11 AVRIL 2024

SOLUTIONS OCPizza

PLANIFICATION DE PROJET OC PIZZA



TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	1
Méthodologie de projet recommandée	2
Pourquoi Agile ?	2
Avantages de l'Agilité pour OC Pizza	2
Macroplanning du Projet "OC Pizza"	4
Matrice RACI pour le Projet OC Pizza	5

MÉTHODOLOGIE DE PROJET RECOMMANDÉE

Pour le projet OC Pizza, la méthodologie Agile a été choisie comme approche de gestion de projet. Cette décision repose sur plusieurs facteurs clés qui correspondent aux besoins spécifiques et à la dynamique du projet.

POURQUOI AGILE ?

Adaptabilité et Réactivité : Le marché de la restauration, et plus particulièrement celui des pizzerias, est caractérisé par des tendances en constante évolution et des exigences clients qui peuvent changer rapidement. Agile permet une adaptation rapide grâce à ses cycles de développement itératifs et incrémentiels, ce qui nous permet d'intégrer les retours clients ou les changements de marché tout au long du projet.

Gestion du Risque : Agile minimise les risques de développement en divisant le projet en sprints, permettant une évaluation continue et des ajustements réguliers. Cette approche réduit la probabilité d'erreurs coûteuses et permet de mieux gérer les imprévus.

AVANTAGES DE L'AGILITÉ POUR OC PIZZA

Flexibilité : En utilisant Agile, nous pouvons facilement ajuster le périmètre du projet et re-prioriser les tâches en fonction des besoins changeants, sans perturber le flux global de travail. Cela est essentiel pour un projet comme OC Pizza, où de nouvelles fonctionnalités peuvent être requises pour répondre aux demandes des clients ou pour améliorer l'efficacité opérationnelle.

Collaboration et Communication : Agile encourage une collaboration étroite entre toutes les parties prenantes du projet, incluant les développeurs, les gestionnaires, et surtout, les utilisateurs finaux. Cette communication continue améliore la compréhension des objectifs, clarifie les attentes et augmente la satisfaction générale des parties prenantes.

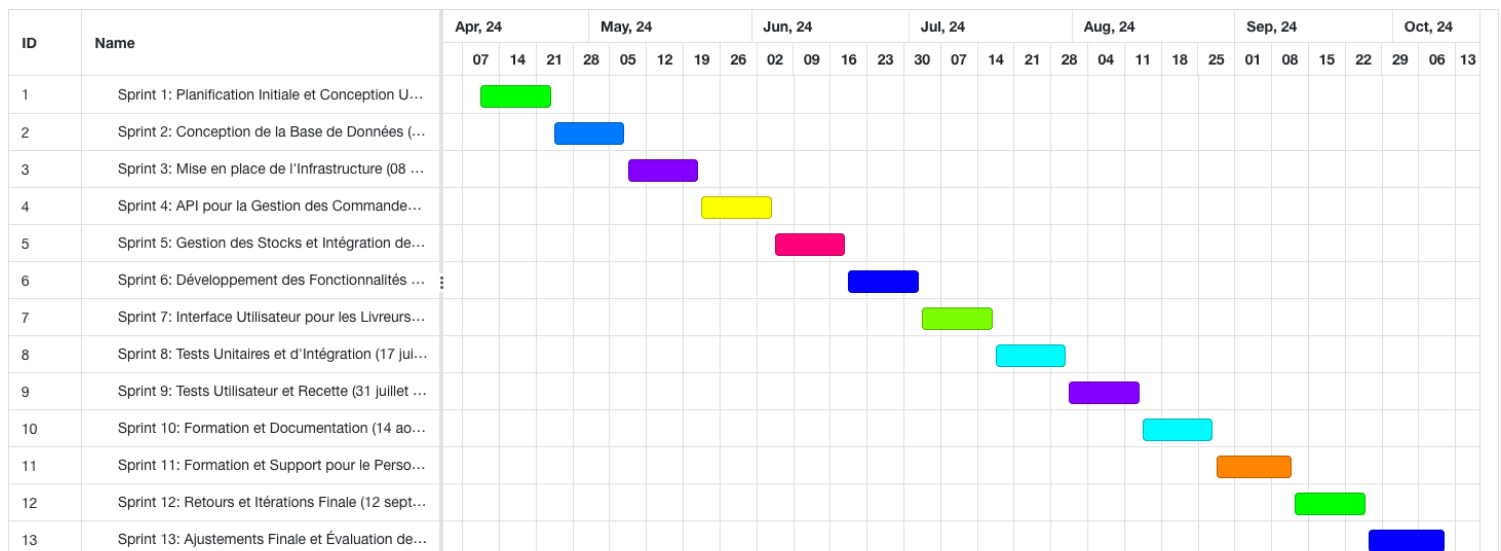
Amélioration Continue et Qualité : Chaque sprint se termine par une revue et une rétrospective qui permettent d'évaluer ce qui a été réalisé et de déterminer comment améliorer les processus et le produit. Cette amélioration continue contribue directement à la qualité du système informatique développé pour OC Pizza, assurant que le produit final répond réellement aux besoins des utilisateurs.

Satisfaction Client : En fin de compte, l'objectif principal est de maximiser la satisfaction du client. Avec Agile, nous pouvons rapidement fournir des versions fonctionnelles du système, permettant aux utilisateurs de voir et d'expérimenter les bénéfices dès les premiers stades du projet. Cette approche génère non seulement un retour d'information précieux mais aussi un sentiment d'implication et de satisfaction chez le client.

En conclusion, la méthodologie Agile est particulièrement bien adaptée à la nature et aux exigences du projet OC Pizza. Elle nous offre la flexibilité nécessaire pour nous adapter à un environnement dynamique tout en maintenant une forte orientation client et une haute qualité de produit.

MACROPLANNING DU PROJET "OC PIZZA"

- "Notre projet suit un macroplanning structuré en sprints de deux semaines, aligné sur la méthode Agile. Chaque sprint est dédié à une phase spécifique du développement, garantissant une progression méthodique et systématique vers nos objectifs finaux."
- "Le tableau Gantt ci-dessous illustre cette planification, mettant en évidence les différentes phases, allant de la conception initiale et l'infrastructure à la formation et au support post-déploiement, et se terminant par l'évaluation des performances."
- "Les dates clés et les jalons sont mis en avant pour chaque sprint, avec une flexibilité intégrée pour permettre les ajustements nécessaires en fonction des retours continus et de l'évolution des besoins du projet."



Powered by: onlinegantt.com

ID	Name	Start Date	End Date	Duration	Progress %	Dependency	Resources	Color
1	Sprint 1: Planification Initiale et Conception U...	Apr 10, 2024	Apr 23, 2024	14 days	0		Lead Développeur,Équipe...	
2	Sprint 2: Conception de la Base de Données (2...	Apr 24, 2024	May 07, 2024	14 days	0		Lead Développeur,Équipe...	
3	Sprint 3: Mise en place de l'Infrastructure (08 ...	May 08, 2024	May 21, 2024	14 days	0		Équipe de Développement	
4	Sprint 4: API pour la Gestion des Commandes ...	May 22, 2024	Jun 04, 2024	14 days	0		Équipe de Développement	
5	Sprint 5: Gestion des Stocks et Intégration des...	Jun 05, 2024	Jun 18, 2024	14 days	0		Émilie,Équipe de Dévelop...	
6	Sprint 6: Développement des Fonctionnalités d...	Jun 19, 2024	Jul 02, 2024	14 days	0		Grégoire,Équipe de Dével...	
7	Sprint 7: Interface Utilisateur pour les Livreurs ...	Jul 03, 2024	Jul 16, 2024	14 days	0		Lead Développeur,Équipe...	
8	Sprint 8: Tests Unitaires et d'Intégration (17 juil...	Jul 17, 2024	Jul 30, 2024	14 days	0		Lead Développeur	
9	Sprint 9: Tests Utilisateur et Recette (31 juillet -...	Jul 31, 2024	Aug 13, 2024	14 days	0		Équipe de Développement	
10	Sprint 10: Formation et Documentation (14 ao...	Aug 14, 2024	Aug 27, 2024	14 days	0		Équipe Technique,Lead D...	
11	Sprint 11: Formation et Support pour le Person...	Aug 28, 2024	Sep 11, 2024	15 days	0		Équipe Technique,Lead D...	
12	Sprint 12: Retours et Itérations Finale (12 sept...	Sep 12, 2024	Sep 25, 2024	14 days	0		Grégoire,Lead Développe...	
13	Sprint 13: Ajustements Finale et Évaluation de ...	Sep 26, 2024	Oct 10, 2024	15 days	0		Lead Développeur,Grégoir...	

MATRICE RACI POUR LE PROJET OC PIZZA

"La matrice RACI que nous avons établie détermine les responsabilités et l'implication de chaque acteur dans les différentes tâches essentielles du projet. Cet outil est fondamental pour la gestion de nos équipes et pour garantir la clarté des rôles à travers le projet. Examinons de plus près la distribution des rôles :

- **R (Responsable)** : C'est la personne ou l'équipe qui exécute la tâche. Ils sont les 'faiseurs' et ont la main sur le travail.
- **A (Accountable)** : C'est le garant de la tâche. Il y a une seule personne Accountable par tâche, et elle doit approuver le travail fini.
- **C (Consulté)** : Ce sont les experts ou parties prenantes qui offrent des conseils et des orientations. Leur input est essentiel pour la prise de décision.
- **I (Informé)** : Ce sont ceux qui doivent être tenus au courant des avancements ou des décisions, mais ils ne sont pas directement impliqués dans l'exécution de la tâche.

Passons maintenant aux tâches et à leur assignation dans notre matrice RACI :

Les Roles:

- PM : Chef de Projet
- DA : Architecte de Données
- DE : Développeur
- QA : Assurance Qualité
- OPS : Opérations
- FE : Développeur Front-End
- BE : Développeur Back-End
- UX : Designer UX/UI
- SM : Scrum Master

1. Pour la **Conception de la Base de Données**, l'Architecte de Données (DA) est Responsable, avec le Chef de Projet (PM) en tant qu'Accountable. Il est crucial que le PM soit informé des décisions et des progrès, d'où son rôle de supervision. Le Scrum Master (SM) est Consulté pour assurer que la tâche respecte notre méthodologie Agile.

2. Dans le développement des **Scripts SQL**, le DA est encore une fois Responsable, avec le PM Accountable, garantissant que les scripts sont en ligne avec les spécifications du projet.

3. Lors de **l'Insertion de Données de Test**, le DA prend la responsabilité, et le Développeur (DE) réalise la tâche, tandis que l'Assurance Qualité (QA) est Consultée pour valider les tests.

Nous poursuivons ce modèle de distribution des responsabilités à travers toutes les étapes clés de notre projet. Ce système aide à prévenir la surcharge de travail et les conflits de tâches, en veillant à ce que chaque étape soit traitée de manière efficace et collaborative.

Tâches / Rôles	PM	DA	DE	QA	OPS	FE	BE	UX	SM
1. Conception DB	A	R	-	-	-	-	-	-	C
2. Scripts SQL	A	R	-	-	-	-	-	-	C
3. Données Test	-	A	R	C	-	-	-	-	C
4. Dév. Fonctions BE	-	-	-	R	-	-	A	-	C
5. Dév. Fonctions FE	-	-	-	R	-	A	-	C	C
6. UX/UI Design	-	-	-	-	-	C	-	A	C
7. Test DB	-	C	-	A	-	-	-	-	C
8. CI/CD	-	-	-	A	A	C	C	-	C
9. Déploiement	A	-	-	C	R	-	-	-	C
10. Formation	R	-	-	-	C	-	-	-	C
11. Maintenance	A	C	C	R	R	-	-	-	C
12. Revue Sprint	C	-	C	C	-	C	C	C	R
13. Rétro Sprint	C	-	C	C	-	C	C	C	R