

SAE2.1256 – Chief's Arena

Gestion de projet

7 juin 2024 – C1

Equipe projet Chief's Arena

Hugo BARBIERI

Nils HUBERT

Irada AOUISSAOUI

Mathéo LENOIR

Ousmane DIABY

Ilyès DROUCHE



Table des matières

1. Introduction.....	4
2. Analyse des contraintes et des risques	4
2.1. Analyse des contraintes	4
2.2. Analyse des risques	5
2.3. Mitigation des risques.....	6
3. Mise en place de l'organisation humaine.....	6
3.1. Identification des rôles.....	6
3.2. Définition des modalités et outils de communication interne et externe	7
4. Conclusion.....	8



Table d'illustration

Figure 1 : Tableau des risques.....	5
Figure 2 : Matrice de criticité.....	6
Figure 3 : Tableau de mitigation.....	6
Figure 4 : Tableau de répartition des rôles.....	6
Figure 5 : Plan de communication interne	7
Figure 6 : Plan de communication externe	8



1.Introduction

Le projet Chief's Arena se concentre sur l'organisation de compétitions et de concours de cuisine. L'objectif de ce projet est d'organiser des concours de cuisine dans diverses catégories, telles que la cuisine du monde, le fast-food, la pâtisserie, et bien d'autres. À la fin de chaque événement, il sera possible d'organiser une dégustation ouverte aux participants ainsi qu'aux personnes extérieures. Les utilisateurs de notre application seront exclusivement les organisateurs de l'événement, ainsi cette application ne sera pas connectée à internet et il n'y est prévu aucun accès aux participants des concours organisé.

Notre application fournira une gamme complète de services pour faciliter l'organisation des événements culinaires, tel que :

- La gestion des événements
- La gestion des participants
- La gestion des réservations
- La gestion de la comptabilité
- La prévision des places disponibles pour la dégustation

L'application prendra en compte les besoins fonctionnels des utilisateurs tel que :

- Une interface utilisateur intuitive pour la gestion des événements et des participants.
- Un système de réservation simple et efficace.
- Des outils de comptabilité intégrés.
- Une prévision en temps réel des places disponibles pour la dégustation.

Ainsi que les besoins non-fonctionnels :

- Sécurité des données des utilisateurs.
- Fiabilité et stabilité de l'application.
- Rapidité de l'application.
- Une interface utilisateur ergonomique.

2.Analyse des contraintes et des risques

2.1. Analyse des contraintes

Dans ce projet nous distinguons trois types de contraintes : technologiques, de ressources et humaines que voici :

- Technologiques :



- Utilisation exclusive de JavaFX pour le développement de l'application.
- Application non connectée à internet, nécessitant une gestion locale des données.
- Ressources :
 - Aucun budget alloué, car il s'agit d'un projet étudiant.
 - Durée de développement limitée à environ une semaine.
 - Équipe composée de 6 membres.
- Humaines :
 - Diversité des compétences au sein de l'équipe, mais possible manque d'expertise spécifique en JavaFX.

2.2. Analyse des risques

- Risques techniques :
 - Insuffisance de temps : Le délai de développement très court peut compromettre la qualité et la complétude de l'application.
 - Compétences techniques : Manque de compétences spécifiques en JavaFX peut ralentir le développement.
- Risques organisationnels :
 - Coordination de l'équipe : Difficulté à maintenir une communication efficace et à coordonner les efforts des membres de l'équipe.
 - Gestion de projet : Risque que le chef de projet ou un autre membre soit surchargé, affectant la gestion globale du projet.

Risque	Criticité	Description
1 - Insuffisance de temps	Elevée	Risque majeur dû au délai limité
2 - Compétences techniques	Moyenne	Potentiel de ralentir le développement
3 - Coordination de l'équipe	Moyenne	Peut impacter la productivité
4 - Gestion de projet	Moyenne	Surcharge du chef de projet

Figure 1 : Tableau des risques

Soit la matrice de criticité suivante :

Criticité	1	2	3
1			4 – Gestion de projet
2		3 – Coordination de l'équipe	
3	2 – Compétences techniques		4 – Insuffisance de temps



Figure 2 : Matrice de criticité

2.3. Mitigation des risques

<i>Risque</i>	<i>Mitigation</i>
<i>Insuffisance de temps</i>	Prioriser les fonctionnalités essentielles. Utiliser des méthodes de développement rapide (itérations courtes).
<i>Compétences techniques</i>	Formation rapide et partage des connaissances en interne. Utilisation de ressources et tutoriels disponibles en ligne.
<i>Coordination de l'équipe</i>	Planification régulière des réunions. Utilisation d'outils de gestion de projet (ex. : Trello).
<i>Gestion de projet</i>	Répartition claire des tâches. Soutien accru au chef de projet.

Figure 3 : Tableau de mitigation

3. Mise en place de l'organisation humaine

3.1. Identification des rôles

D'après le modèle RACI voici comment sont repartis les rôles au sein de ce groupe de projet :

TACHE	R	A	C	I
DEVELOPPEMENT DE L'IHM	Nils HUBERT	Nils HUBERT	Hugo BARBIERI	Hugo BARBIERI
CONCEPTION UML	Mathéo LENOIR, Ousmane DIABY	Mathéo LENOIR	Irada AOUISSAOUI	Hugo BARBIERI
IDENTIFICATION DES RISQUES	Ilyès DROUICHE, Irada AOUISSAOUI	Ilyès DROUICHE	Ousmane DIABY	Hugo BARBIERI
DEVELOPPEMENT GENERAL	Toute l'équipe	Hugo BARBIERI	Toute l'équipe	Hugo BARBIERI
SUPERVISION GENERALE	Hugo BARBIERI	Hugo BARBIERI	Toute l'équipe	Hugo BARBIERI

Figure 4 : Tableau de répartition des rôles



3.2. Définition des modalités et outils de communication interne et externe

Pour garantir une communication fluide et une coordination efficace au sein de l'équipe, nous utiliserons Instagram pour les messages instantanés et GitHub pour le partage de fichiers et de code. Ces plateformes sont choisies pour leur efficacité et leur facilité d'utilisation.

Méthode : Les séances de TP sont utilisées pour le suivi du projet, permettant à chacun de faire le point sur l'avancement et les éventuels obstacles. De plus, nous en profitons pour s'assurer d'une répartition claire et d'un suivi précis des responsabilités de chacun.

Objectifs : L'objectif principal est d'assurer une communication fluide et une coordination efficace entre tous les membres de l'équipe, afin de maximiser la productivité et la qualité du travail.

Plan de communication interne (QQOQCP) :

Elément	Détail
Qui ?	Equipe pédagogique, membre de l'équipe projet
Quoi ?	Mise à jour de l'avancement du projet
Où ?	En présentiel à l'IUT et en distanciel
Quand ?	Quotidiennement entre membre de l'équipe projet / si besoin avec l'équipe pédagogique
Comment ?	« Réunion » (séance de TP), Instagram et GitHub
Pourquoi ?	S'assurer d'un bon suivi du projet

Figure 5 : Plan de communication interne

Plan de communication externe (QQOQCP) :

Elément	Détail
Qui ?	Organisateurs d'événements
Quoi ?	Application pour l'organisation d'événements culinaire
Où ?	En France et dans le monde (usage potentiel de l'application)
Quand ?	Commencer la communication (publicité) à partir du 21 juin 2024
Comment ?	Utilisation des réseaux sociaux pour la publicité (TikTok, Instagram, Facebook)



	et de Google Ad pour toucher un public ciblé. Bouche à oreilles
Pourquoi ?	Promouvoir et vendre des abonnements à l'application

Figure 6 : Plan de communication externe

4. Conclusion

En conclusion, notre projet de gestion de compétitions et de concours de cuisine vise à offrir une solution complète et efficace aux organisateurs d'événements culinaires. Grâce à une application dédiée, nous proposons des services essentiels tels que la gestion des événements, des participants, des réservations, ainsi que des aspects comptables et logistiques. Nous avons mis un accent particulier sur la satisfaction des besoins fonctionnels et non-fonctionnels des utilisateurs, en garantissant une interface intuitive et une application fiable et rapide.

L'équipe de projet, composée de membres aux rôles bien définis et coordonnée de manière efficace. Avec une communication interne et externe bien structurée, nous sommes confiants dans notre capacité à mener ce projet à terme dans les délais impartis.

