



## CAS LANDRIER

Landrier crée des applications en no-code ou en low code. Les temps de développement sont très courts ce qui est l'avantage concurrentiel majeur de Landrier. Le processus de gestion et de création d'un nouveau projet doit être modélisé afin de permettre aux nouveaux salariés embauchés de comprendre le fonctionnement de l'entreprise.

### Niveau 1

Lors d'un salon sur la tech dans le Morbihan, un prospect est venu vous rencontrer pour échanger sur ce que l'entreprise Landrier propose.

A la suite de ce salon, Monsieur Sam DY, directeur du service commercial, ouvre un dossier au nom du prospect. Ce dossier va conduire à faire une proposition financière (devis) pour l'application demandée. Si le demandeur est déjà client de l'entreprise LANDRIER, on recherche le collaborateur Avant-vente habituel (contact) du client et on lui attribue le dossier. Sinon, un collaborateur disponible se voit attribué le projet.

Le collaborateur va prévoir une rencontre de 2h maximum avec le client pour bien comprendre ses besoins. A l'issue de cette rencontre, le collaborateur doit décider si le projet est possible. Soit le projet est réellement lancé, soit il est clôturé car impossible à faire.

Si le projet est possible, le service développement prend le relais. Ce service doit évaluer la charge (en jours de travail).

Il faut aussi réunir une équipe : désigner un scrum master, un product owner et 3 développeurs.euses qui vont échanger et commencer la réflexion.

En même temps, le service juridique prépare le contrat et le service gestion fixe le prix du projet (en fonction du nombre de jours de travail nécessaires) .

Sous 1 semaine, le devis est envoyé au client. Le client a 1 semaine pour accepter le devis. S'il le refuse ou s'il ne répond pas au bout d'1 mois, le projet s'arrête. L'équipe de collaborateurs nouvellement créée pour le projet est alors dissoute.

Quand le devis est accepté, le product owner prépare le backlog produits. Un premier sprint de 2 semaines démarre. A l'issue du sprint, tous les acteurs se réunissent pour faire un point sur l'avancée du projet (sprint review 1). Si tout va bien, le sprint 2 démarre. Sinon, il faut refaire le sprint 1.

A l'issue du sprint 2 (sprint review 2), le projet est terminé si le client est satisfait après avoir participé à une démonstration. Il faut réaliser la dernière opération : la recette client. Le client va tester toutes les fonctionnalités pour vérifier que tout fonctionne bien. Si tout est ok, il signe la recette. Sinon, il y aura des corrections à faire et à faire valider au client sous 15 jours. Il dispose alors de 2 semaines pour payer le logiciel. Le projet est alors clos.

### Niveau 2

Vous devez détailler le processus de sprint conformément aux éléments suivants :

- Un sprint backlog est discuté et validé par l'équipe pour chaque sprint
- Le scrum master met à jour l'outil gitlab avant le démarrage du sprint
- Il attribue les Users Stories aux membres de l'équipe
- L'équipe se réunit tous les jours en scrum
- Si un problème survient, toute l'équipe y travaille.
- Quand toutes les US sont traitées, le sprint review peut commencer

**A partir de BPMN, modélisez le processus métier de Landrier**