

Contexte

Dans le cadre du développement de son application pour contrôler ses bornes de commandes, Picard fait appel à nous pour cadrer ce projet. Il nous est imposé de travailler avec une méthode agile.

La méthode de gestion de projet “Scrum” a été choisie pour la réalisation de ce projet.

En effet, Scrum est une méthode agile largement adoptée pour sa structure flexible et sa capacité à gérer des projets complexes. Elle se concentre sur la livraison rapide et continue de petites parties de produit, permettant ainsi des ajustements fréquents en fonction des retours des utilisateurs et des parties prenantes.

La méthode Scrum semble la plus adaptée pour :

Sa flexibilité :

Elle permet de s’adapter facilement aux changements et aux nouvelles exigences, ce qui est essentiel pour un projet innovant comme celui de Picard.

Son aspect collaboratif :

Grâce aux réunions (cérémonies Scrum), et aux outils de gestion, la communication entre les membres d’équipe et les parties prenantes est facilitée, permettant de correctement communiquer les avancées du projet.

Sa livraison rapide :

Les itérations courtes (sprints) permettent de livrer des fonctionnalités utilisables fréquemment, offrant ainsi une valeur ajoutée continue aux utilisateurs.

Description et déroulement du projet

Le projet nécessitera 6 mois de développement, ce qui équivaut à 6 sprints d'un mois. Le Product Owner et l'équipe de développement ajusteront régulièrement les priorités en fonction des retours et des progrès réalisés.

Outils utilisés

Pour la gestion du projet, nous utiliserons les outils suivants.

- Notion : Pour la gestion des tâches et des sprints.
- Slack : pour la communication au sein de l’équipe.

- Zoom/Microsoft Teams : pour les réunions à distance et les cérémonies Scrum.
- Github : pour la gestion du code et le contrôle des versions de l'application.
- Figma : pour le design des interfaces utilisateurs.

Processus et cérémonies Scrum

Le projet sera structuré autour des cérémonies scrum suivantes :

Sprint planning : réunion de planification pour définir les objectifs du Sprint et les tâches à accomplir. Cette réunion implique l'équipe de développement, le Product Owner et le Scrum Master.

Daily Scrum : réunion quotidienne de 15 minutes pour suivre les progrès, identifier les obstacles et ajuster le plan si nécessaire.

Sprint review : A la fin de chaque sprint, une démonstration des fonctionnalités développées et faites aux parties prenantes pour accueillir des feedbacks.

Sprint rétrospective : réunion de réflexion pour analyser ce qui a bien fonctionné, ce qui peut être amélioré et mettre en place des actions correctives pour le prochain sprint.

Rythme de travail

Le projet sera découpé en sprint d'un mois. Chaque sprint inclura les étapes suivantes.

- Planification du sprint (1 jour) : Définir les user stories à réaliser et estimer le travail nécessaire.
- Développement (18 jours) : Développement des fonctionnalités et tests unitaires.
- Review et rétrospective (1 jour) : Présentation du travail accompli et réflexion sur les améliorations.

Orchestration des étapes du projet

1 - Définition des objectifs et missions : le Product Owner recueille les exigences des parties prenantes et les traduit en tâches dans le backlog pour l'équipe technique.

2 - Priorisation du backlog : le Backlog est priorisé en fonction de la valeur ajoutée pour l'utilisateur et de la faisabilité technique.

3 - Développement par sprint : Les sprints sont exécutés en priorisant les tâches qui ont le plus de valeur ajoutée.

4 - Intégration et tests continus : les fonctionnalités développées sont testées et intégrées régulièrement pour assurer leur qualité.

5 – Livraison continue : des versions intermédiaires de l'application sont déployées régulièrement pour obtenir les premiers retours clients et utilisateurs.

Rôles spécifiques

Pour ce projet nous auront besoin de :

- Un Product Owner (Responsable de la définition des objectifs et des besoins du client, rôle d'intermédiaire entre le client et l'équipe technique)
- Un Scrum master (Facilite les cérémonies Scrum, permet de faire remonter des informations et les potentielles préoccupations de l'équipe technique au Product Owner)
- Deux développeurs fullstack (Chargés du développement de l'application)
- Deux designers (Chargés du design de l'application)

En suivant cette structure nous auront la capacité de répondre aux exigences du client, tout en assurant une qualité suffisante de rendu.

En six mois, l'application de Picard sera complète et répondra parfaitement aux besoins utilisateur.