

PLANIFICATION



SOMMAIRE

1. Présentation de l'outil de gestion de projet "Trello"
2. Notre projet
3. Modèle de carte
4. Pairwise Comparison
5. Planning Poker
6. MoSCoW
7. Réunions
8. Composition



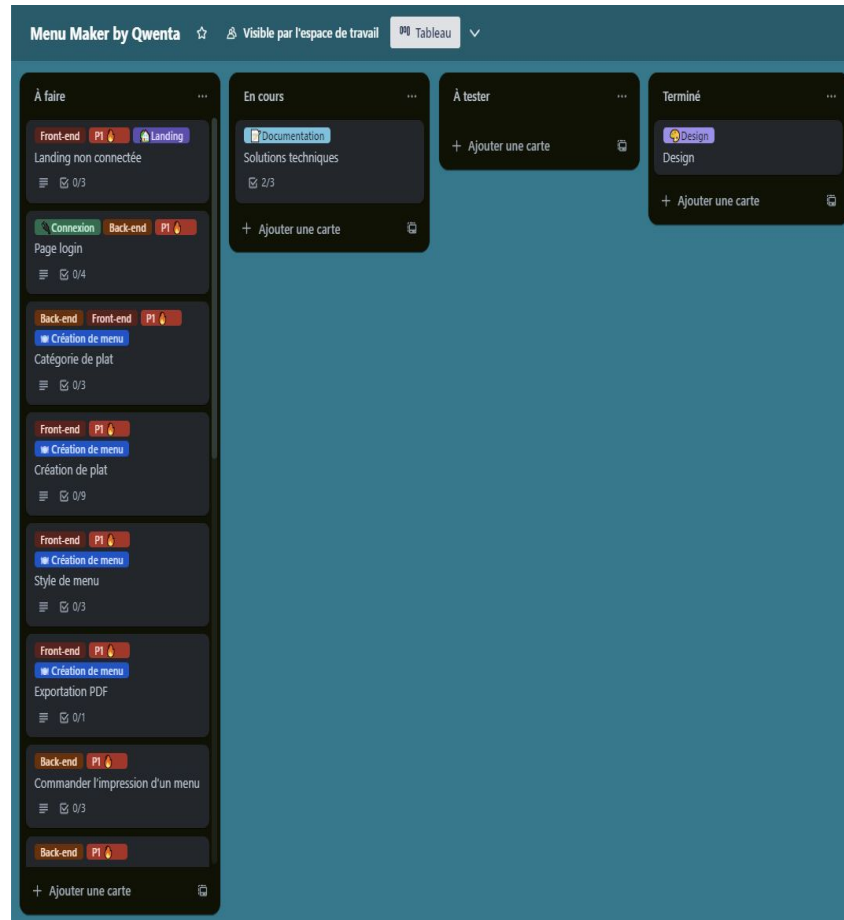
Trello est une plateforme de gestion de projet en ligne basée sur la méthode Kanban.

Chaque tableau est divisé en listes, et chaque liste contient des cartes représentant des tâches spécifiques.

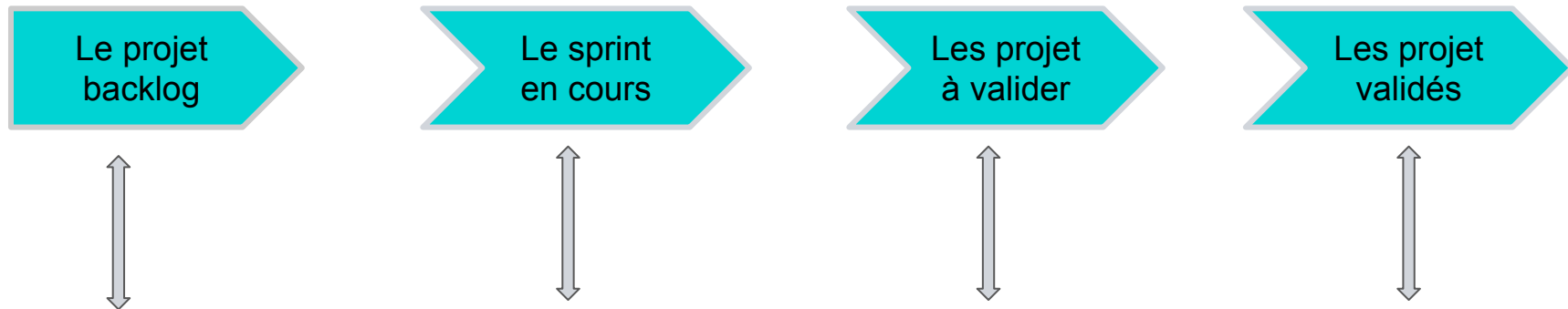
Il offre une visibilité claire sur l'avancement des tâches, facilite la collaboration avec des détails comme des dates d'échéance et des pièces jointes, et propose des intégrations avec d'autres outils populaires.

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

<https://trello.com/b/VE01C7fT/menu-maker-by-qwenta>



NOTRE PROJET



MODÈLE DE CARTE

Chaque carte représente une user story et à chaque carte nous donnons un nom et une description.

Il est possible de créer des étiquettes et le coller à chaque carte. Par exemple il est bien de créer une étiquette de priorité de projet à réaliser (comme P1🔥).

Ainsi, nous pouvons assigner une personne à une carte et activer des notifications.

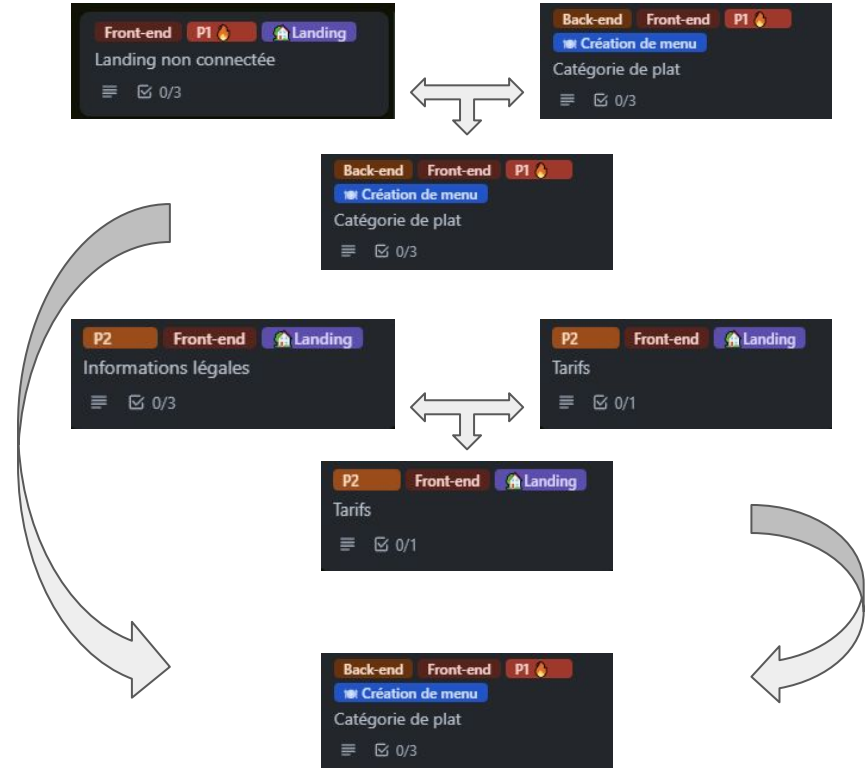
Il est possible de créer un checkliste et suivre la progression en cochant des cases. La barre de progression nous permet de suivre l'état d'avancement.

Les membre d'équipe peuvent laisser des commentaires

ESTIMER LES USER STORIES AVEC LA MÉTHODE “PAIRWISE COMPARISON”

Comparaison par Paires est la méthode quand les membres de l'équipe comparent deux User Stories à la fois et déterminent laquelle est plus complexe. Ce processus se répète jusqu'à ce que toutes les User Stories soient comparées.

Cela aide à établir une hiérarchie d'estimations basée sur les comparaisons par paires successives.



ESTIMER LES USER STORIES AVEC LA MÉTHODE “PLANNING POKER”



Les membres de l'équipe utilisent des cartes avec des valeurs de points (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13 - généralement de la séquence de Fibonacci) pour voter sur la complexité des User Stories.

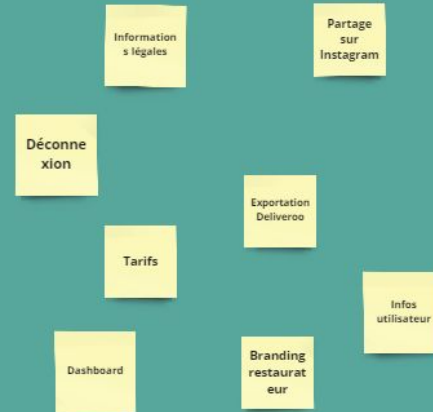
Le but est de parvenir à un consensus rapidement en discutant des différences de perception et en ajustant les estimations en conséquence.

MoSCoW

Must Have



Should Have



Could Have



Won't Have



RÉUNIONS

Daily Scrum : se passe quotidiennement pour discuter des progrès, des obstacles et des objectifs du jour. Uniquement les membres de l'équipe travaillant sur le sprint participent. Durée de quinze minutes.

Revue de Sprint : réunion hebdomadaire, une réunion de revue de sprint est organisée pour présenter les fonctionnalités développées et obtenir des retours. Cela permet également d'ajuster la planification en fonction des leçons apprises. Durée une heure et demi (selon la complexité des fonctionnalités à présenter).

Sprint Rétrospective : réunion hebdomadaire pour évaluer le processus de travail. Les membres de l'équipe partagent leurs observations, discutent des améliorations potentielles et réfléchissent à la manière d'optimiser le travail futur. Durée d'une heure.

Backlog Refinement : réunion hebdomadaire où les membres de l'équipe découpent les user stories qui seront traitées lors du prochain sprint donc la semaine suivante. Durée d'une heure.

Planning Poker : peut avoir lieu après le backlog refinement une semaine sur deux. Durée de trente minutes.

Pairwise Comparison : peut avoir lieu après le backlog refinement une semaine sur deux. Durée de trente minutes.

Sprint Planning : réunion hebdomadaire lors duquel l'équipe détermine les objectifs du sprint qui démarre. Durée de deux heures.

COMPOSITION

1. Un développeur full-stack
2. Un développeur front-end avec le soutien de développeur full-stack qui peut venir en aide au cas de besoin.

Durée de projet - **60 jours**