

Outil de Gestion du projet



[Lien vers « Notion »](#)

Présentation de la méthodologie

MENU MAKER by
Qwenta



PLAN

1. Présentation de l'équipe de développement
 2. Le ProductLog
 3. Définition du Planning du projet
 4. Le Planning
 5. Le Kanban
 6. Les Réunions
 7. Dead line
- Conclusion

L'équipe de développement :

Elle sera constituée de 5 personnes :

- **Product Owner** : Soufiane (chef de produit digital en mode agile)
 - **Scrum master** : Josh (facilitateur et leader servant qui aide l'équipe à adopter et à suivre les principes de Scrum : Protection , coaching de l'équipe, suppression des obstacles)
 - **Lead développeur** : Martial (accompagnateur de toute l'équipe de développeurs afin de garantir la réussite du développement technique du projet)
 - **Développeur Full-stack** : Jean-Louis
 - **Développeur Full-stack** : Ophélie
- } Travail en binôme pour implémenter
Le code du site

Le ProductBackLog

Les user-stories ont été découpées en tâches simples qui constituent les tickets à traiter.

Chaque ticket est ainsi ordonné par ordre de priorité puis ordre logique de création

Les tickets sont affectés au développeurs, sont définis par leur état d'avancement et une date ultime de fin

ProductLog					
Tableau kanban Planning +					
<div> <div>Priorité</div> <div>Epic</div> <div>Avancement</div> <div>+ Ajouter un filtre</div> </div>					
Aa Ticket	Priorité	Epic	Affectation	Avancement	Date objectif de fin
Landing non connectée	P1	Landing	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Page login - modale avec formulaire	P1	Connexion	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Page login - envois d'e-mails	P1	Connexion	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Catégorie de plat	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Création de plat - catégorie	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Création de plat - info plat	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	28 mars 2024
Style de menu - Visualisation	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	9 avril 2024
Style de menu - Choix typo & couleur	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	9 avril 2024
Exportation PDF	P1	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	9 avril 2024
Commander l'impression d'un menu	P1	Back Office	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	9 avril 2024
Menus précédents - Affichage menus	P1	Dashboard	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	21 avril 2024
Menus précédents - options	P1	Dashboard	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	21 avril 2024
Exportation Deliveroo	P2	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	21 avril 2024
Partage sur Instagram	P2	Création de menu	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	21 avril 2024
Dashboard	P2	Dashboard	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	21 avril 2024
Tarifs	P2	Landing	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024
Infos utilisateur	P2	Dashboard	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024
Informations légales - modale "mentions"	P2	Landing	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024
Informations légales - "Tous droits réservés"	P2	Landing	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024
Déconnexion	P2	Connexion	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024
Branding restaurateur	P3	Dashboard	Jean-Louis, Ophélie	Pas commencé	29 avril 2024

















Définition du Planning

Lors d'un planning-poker, un nombre de point est défini pour chacune des tâches en fonction de la difficulté sur une échelle linéaire.

La durée de réalisation du point est défini en cohérence avec la difficulté des tâches à faire incrémenté d'une marge de temps pour les imprévus.

Les tâches sont regroupées en sprints à l'issue desquels un livrable sera présenté au client.

Le nombre de jours nécessaires à la réalisation d'un sprint est défini proportionnellement au nombre de points de difficulté du groupe de tâches puis additionné avec le nombre de jours chômés de la période. On obtient ainsi la date cible des livrables.

	Priorité	Tâches	Difficulté (en points) Méthode du Planning poker sur une échelle linéaire (1 à 5)	(A) Nb jours ouvrés ciblés	(B) Nb jour chômés sur la période	(A+B) Durée totale	Date cible des livrables
		LANCEMENT DU DEVELOPPEMENT					18/03/2024
Sprint n°1	P1	Landing non connecté	2 	7	2	10	28/03/2024
	P1	Login	4 				
	P1	Catégorie plat	2 				
	P1	Création plat	3 				
				+1			
Sprint n°2	P1	Style menu	5 	7	4	12	09/04/2024
	P1	Export PDF	4 				
	P1	Commander impression	2 				
				+1			
Sprint n°3	P1	Menus précédents	3 	7	2	12	21/04/2024
	P2	Export Deliveroo	3 				
	P2	Export Instagram	3 				
	P2	Dashboard	2 				
				+1	+2		
Sprint n°4	P2	Tarifs	2 	5	2	8	29/04/2024
	P2	Infos légales	1 				
	P2	Info Utilisateur	2 				
	P2	Déconnexion	1 				
	P3	Branding restaurateur	2 				
		LIVRAISON PRODUIT FINI		+1			

TOTAL des points distribués

41

durée total du projet :

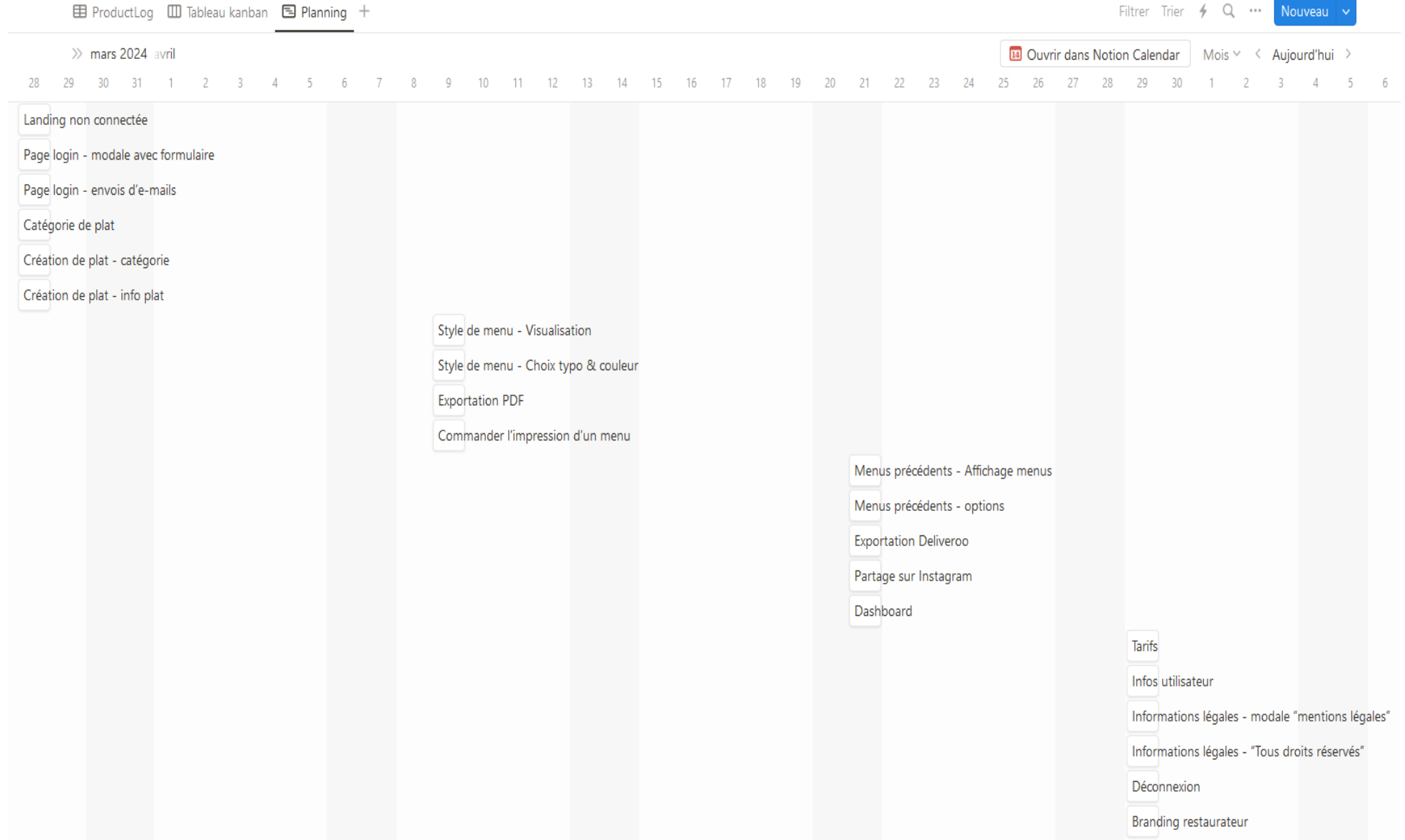
42 jours

Equivalent jour / point

0,6 = 0,5j + 0,1j (imprévus, arrêts maladie, refactoring, etc...)

Le Planning

Grâce aux visuelles disponibles sur « Notion », on peut représenter les tâches par tickets en fonction de leur date de livrable. Cela permettra à l'équipe de développement d'avoir une meilleure vue d'ensemble et de garder en tête les objectifs.

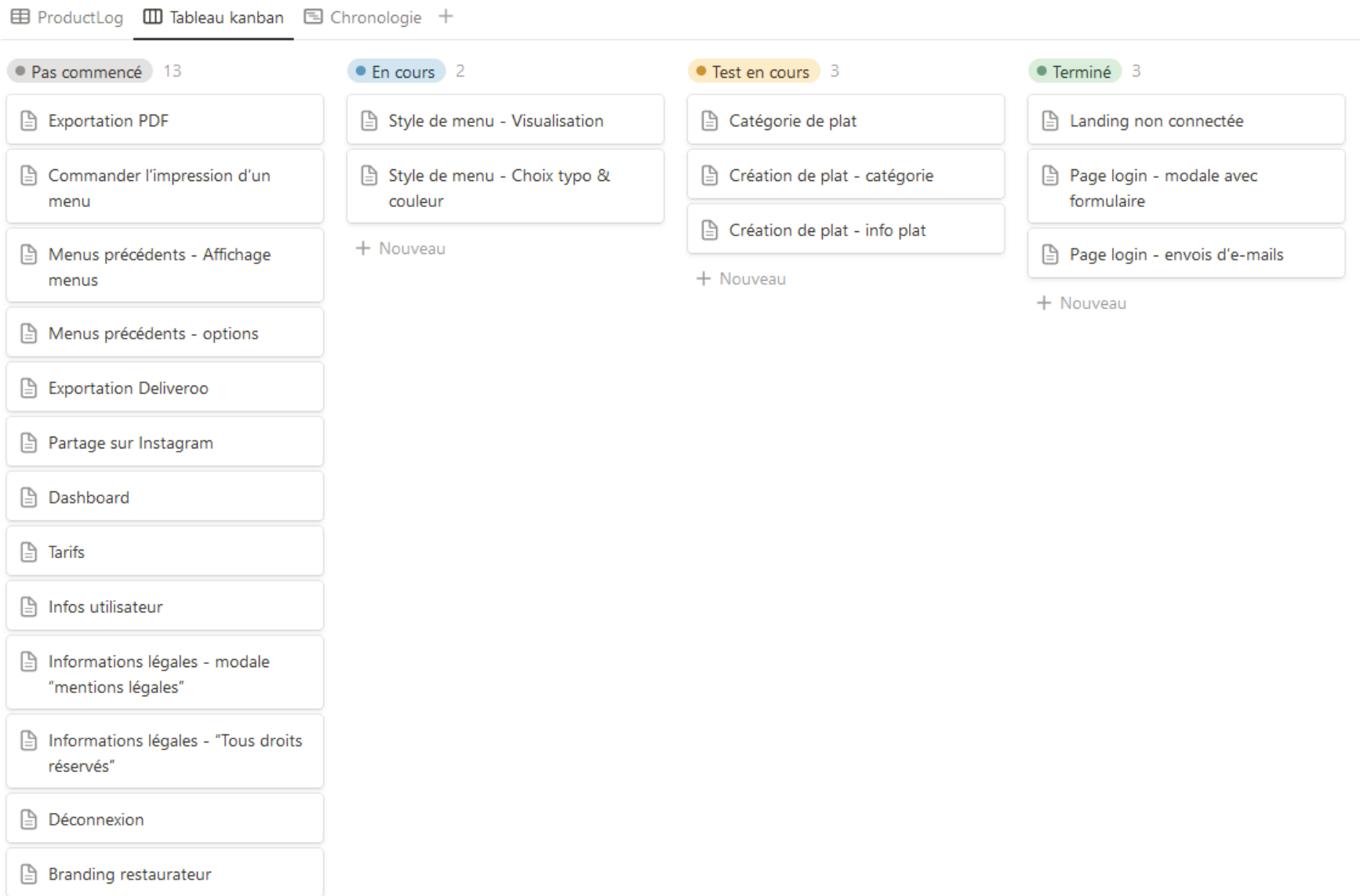


Le Kanban

Les tâches découpées en tickets sont réparties dans 4 colonnes selon leur état d'avancement.

- Pas commencé
- En cours
- Test en cours
- Terminé

Ce visuel permet de voir le projet en temps réel et d'adapter les processus de réalisation pour une meilleure fluidité.



Les Réunions

Une fois les dates de réalisation des sprints déterminées, il est possible de définir les dates de réunions suivantes :

















Daily Scrum : Tous les matins, il permet de définir, synchroniser et ajuster le travail à faire de la journée.

Sprint Meeting Planning : Au début de chaque sprint il va permettre cadrer le sprint qui démarre, les tâches, les dates.

Sprint Review : A la fin de chaque sprint il va permettre de passer en revue le travail accompli (démonstrations), de définir les améliorations possibles à tous les niveaux.

Rendez-vous client : A la fin de chaque sprint : présentation du livrable et recueil des remarques du clients en vue d'adapter si nécessaire le produit à ses besoins.

Sprint Rétrospective : A la fin du cycle il permet de compiler les retours et construire le plan d'action des améliorations.

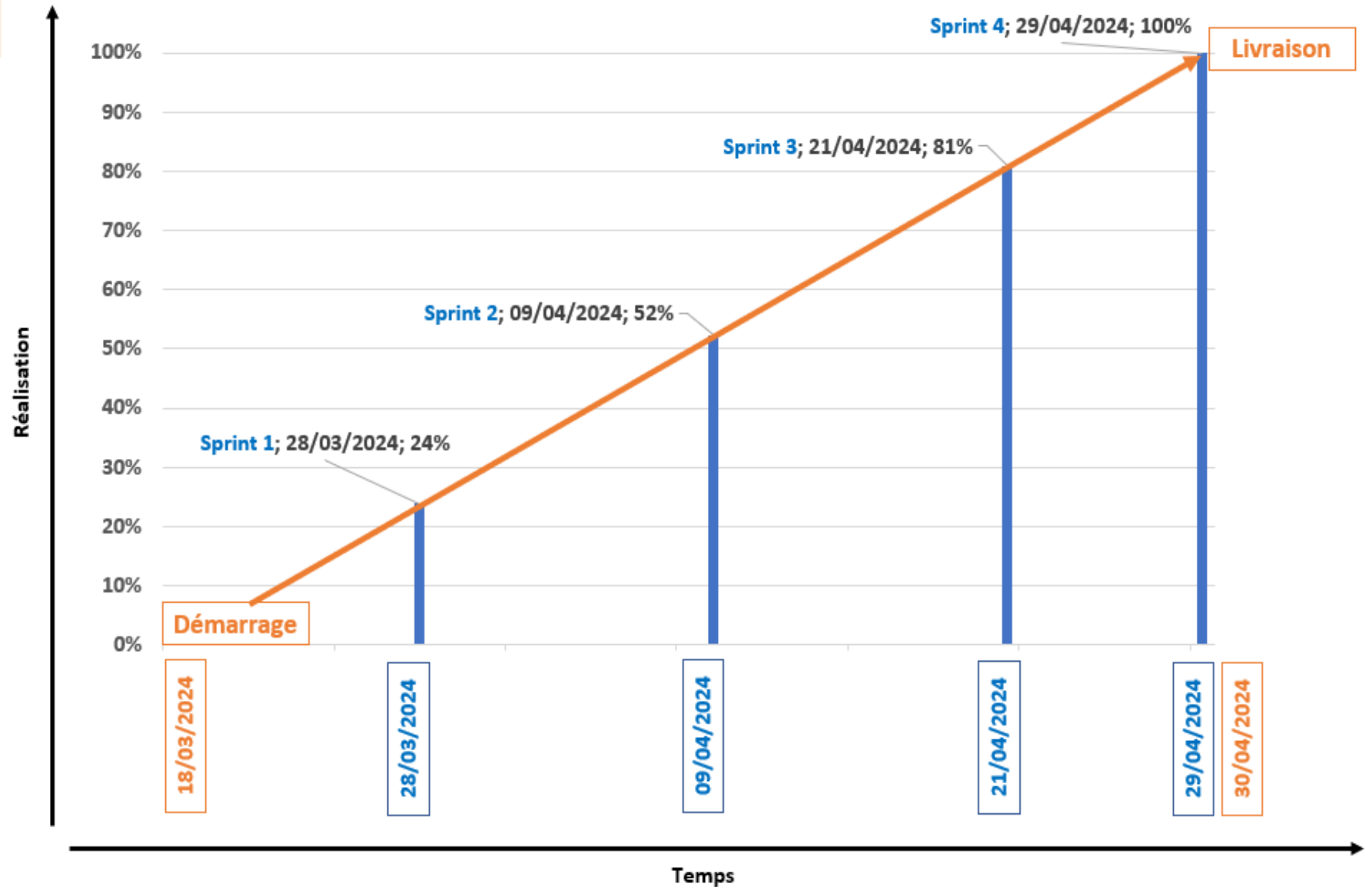
	Priorité	Tâches	Difficulté (en points) Méthode du Planning poker sur une échelle linéaire (1 à 5)	Date cible des livrables	Planning des réunions	
					Daily Scrum (à la 1ère heure. 1x/j. 15min) + code review +	
		LANCEMENT DU DEVELOPPEMENT		18/03/2024	18/03/2024	Rdv Client
Sprint n°1	P1	Landing non connecté	2 	28/03/2024	18/03/2024	Sprint Meeting
	P1	Login	4 			
	P1	Catégorie plat	2 		28/03/2024	Sprint Review
	P1	Création plat	3 		29/03/2024	Demo Client + spt retro
					29/03/2024	Sprint Meeting
Sprint n°2	P1	Style menu	5 	09/04/2024		
	P1	Export PDF	4 		09/04/2024	Sprint Review
	P1	Commander impression	2 		10/04/2024	Demo Client + spt retro
					10/04/2024	Sprint Meeting
Sprint n°3	P1	Menus précédents	3 	21/04/2024		
	P2	Export Deliveroo	3 			
	P2	Export Instagram	3 		21/04/2024	Sprint Review
	P2	Dashboard	2 		24/04/2024	Demo Client + spt retro
					24/04/2024	Sprint Meeting
Sprint n°4	P2	Tarifs	2 	29/04/2024		
	P2	Infos légales	1 			
	P2	Info Utilisateur	2 			
	P2	Déconnexion	1 			
	P3	Branding restaurateur	2 		29/04/2024	Sprint Review
		LIVRAISON PRODUIT FINI			30/04/2024	Demo Finale Client

Dead line

Représentation graphique des différentes dates de réalisation

Selon le planning, la date de livraison finale est prévue pour le 30/04/2024

Ce graph pourra être adapté en Burndown Chart pour visualiser le travail restant à faire en fonction de l'avancé réelle du projet.



Conclusion

L'outil de gestion est indispensable pour permettre au Product Owner et l'ensemble de l'équipe de bien maîtriser le phasage de l'ensemble du projet et son pilotage.

Il est essentiel pour visualiser en un coup d'œil l'état d'avancement, les retards éventuels et va permettre de corriger la trajectoire pour respecter la date de livraison au client.