



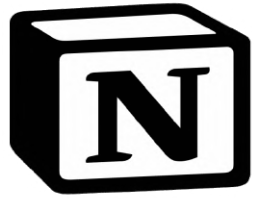
PLANIFICATION

Menu Maker by Qwenta

Youssef JNAH

SOMMAIRE

1. Présentation de l'outil Notion
2. Notre projet
3. Modèle de carte
4. Méthode d'estimation des user stories
5. Temporalité de développement
6. Réunions
7. MoSCoW



Notion

Notion est un outil de gestion de projet en ligne qui permet de créer des bases de données , des listes et des tableaux pour organiser les tâches et les informations d'un projet . Il offre une interface visuelle simple et personnalisable , où les utilisateurs peuvent structurer les projets selon leurs besoins , en intégrant des éléments tels que des checklists , des notes, des échéances et des documents.

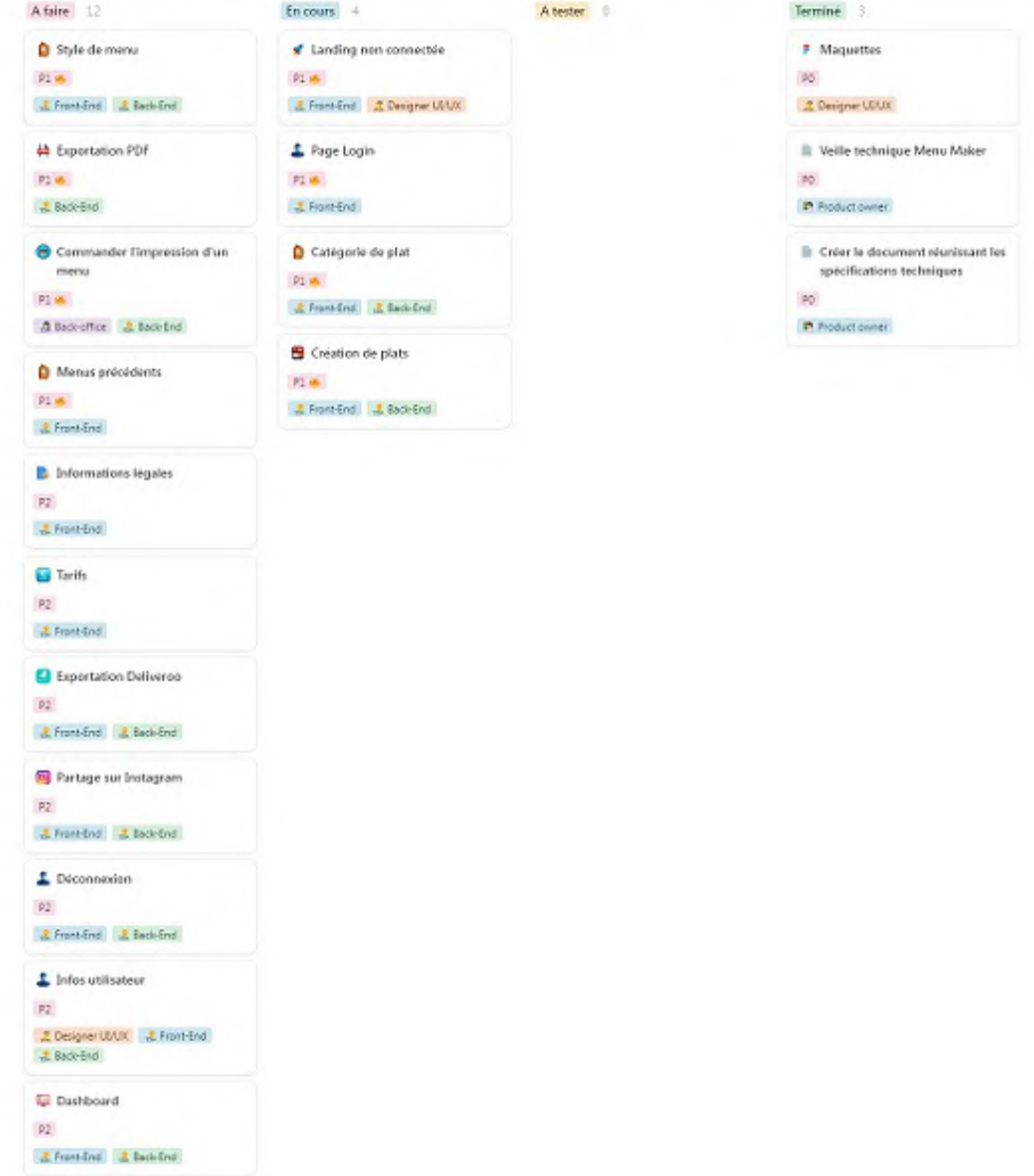
Notion permet également d'ajouter des fonctionnalités avancées comme la gestion de sous-tâches , les commentaires en temps réel et l'intégration avec des services externes comme Slack ou Google Drive , rendant ainsi la collaboration facile et fluide.

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

<https://freckle-plow-8e2.notion.site/12f124eba2ee801bb61dd624372d6f60?v=12f124eba2ee80c3afee000cca023833>

Menu Maker by Qwenta

Tableau kanban ProductLog



NOTRE PROJET

Le project
backlog

Le sprint en
cours

Les fonctionnalités
à tester et valider

Les fonctionnalités
validées

Menu Maker by Qwenta

Tableau kanban ProductLog

A faire 12

📄 Style de menu

P1 🚀

👤 Front-End 👤 Back-End

📄 Exportation PDF

P1 🚀

👤 Back-End

📄 Commander l'impression d'un menu

En cours 4

🚀 Landing non connectée

P1 🚀

👤 Front-End 👤 Designer UI/UX

👤 Page Login

P1 🚀

👤 Front-End

📄 Catégorie de plat

P1 🚀

A tester 0

Terminé 3

🚀 Maquettes

P0

👤 Designer UI/UX

📄 Veille technique Menu Maker

P0

👤 Product owner

📄 Créer le document réunissant les spécifications techniques

MODÈLE DE CARTE

Chaque carte représente une user story.

Elle est étiquetée avec des labels correspondant à l'epic et les aspects de développement concernés.

Il est possible d'assigner une personne à une carte.

Une annotation permet de déterminer la priorité de la carte dans le projet. (ici P1 en rouge)

La description de la carte reprend le texte de la user story, la ressource concernée s'il y en a besoin, une note de scope futur éventuellement, et enfin l'estimation de complexité (Story points).

Une checklist permet de cocher les différents critères d'acceptation.

Les membres de l'équipe peuvent commenter la carte s'ils veulent y apporter contribution, ou se laisser des notes.

Selon les besoins, il est possible (et recommandé) d'associer une branche Github à la carte afin d'accéder en un clic au code en question.



Landing non connectée

🔍 Priorité	P1 🔥
🏷️ Étiquettes	En cours
📁 Epic	Landing
⚙️ Etat	En cours
👤 Product Owner	Soufiane
👥 Responsable tâche	Front-End Designer UI/UX
🔄 Sprint	First sprint
# Story points	2 🕒

Description

Ce site internet sera développé en fullstack JS. Nous utiliserons React pour le front-end, Node-js et Express-js pour le back-end, une API RESTful dédiée et MongoDB comme base de données.

User story

En tant qu'internaute ne connaissant pas forcément Menu Maker, je veux pouvoir comprendre l'utilité de cette application.

Succès

L'internaute doit pouvoir avoir accès aux différentes sections de la landing page non connectée :

- ☐ Bannière
- ☐ Personnalisez votre menu
- ☐ Explications étape par étape

Spécifications technique

- ☐ Utiliser HTML, React, et SASS pour le responsive et l'optimisation de conversion.

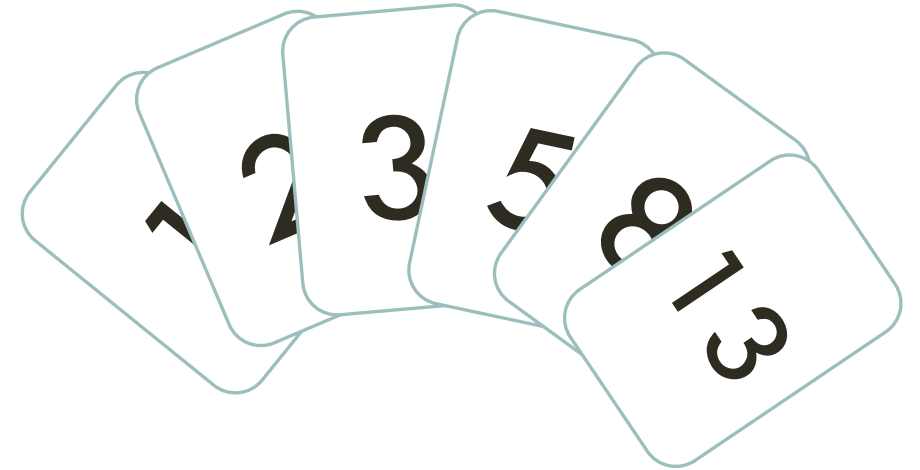
ESTIMER LES USER STORIES GRÂCE AU PLANNING POKER

Le planning poker est une méthode collaborative pour estimer la complexité d'une user story.

Le principe est de distribuer à l'équipe des cartes disposant de valeurs.

Ici on utilisera la suite de Fibonacci afin d'obtenir des valeurs numériques exponentielles. Cela permet aux équipes de reconnaître plus facilement les différences et de définir le degré de complexité de chaque user story.

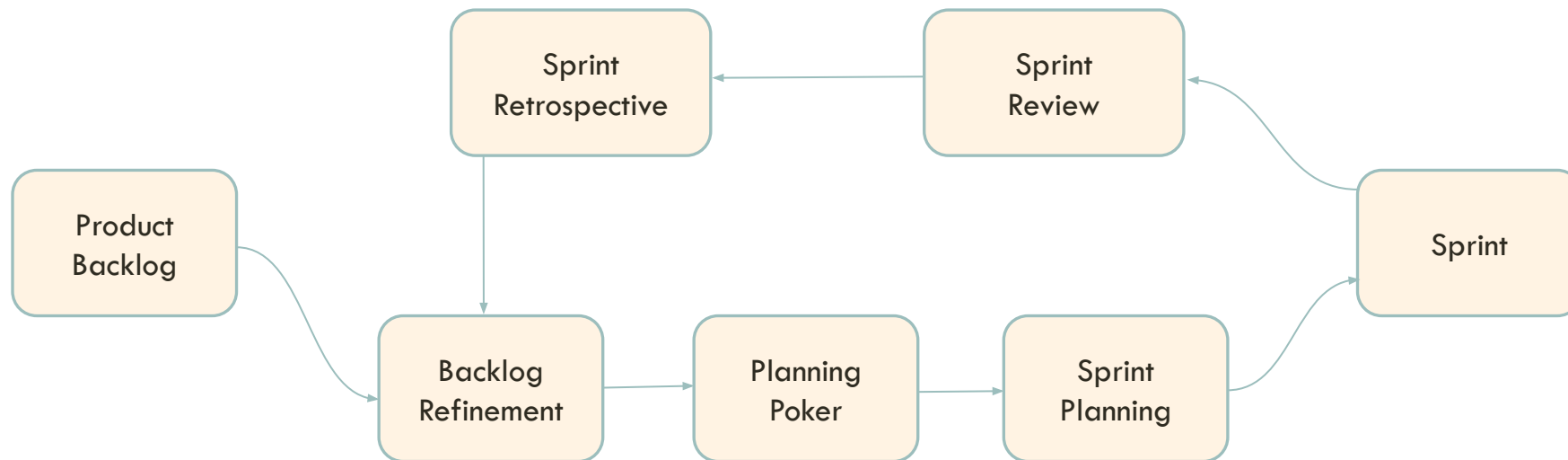
Après chaque tirage, selon les résultats, une discussion rapide peut être organisée pour parvenir à un consensus.



TEMPORALITÉ DE DÉVELOPPEMENT

Afin de maximiser la production et réduire les perturbations dans le développement, il est important de contrôler la fréquence des réunions et leur durée.

Voici un exemple de sprint d'une semaine:



RÉUNIONS

Voici les réunions régulières à prévoir, leur durée et leur fréquence. (pour ce projet nous prévoyons des sprints d'une semaine)

Daily Scrum :

Réunion quotidienne des développeurs pour échanger sur les avancées et éventuels points bloquants. Participent uniquement les membres de l'équipe travaillant sur le sprint. Sa durée ne doit pas dépasser 15 minutes, c'est pour ça qu'il est de coutume de rester debout.

Sprint Review :

Réunion hebdomadaire permettant de faire le bilan du sprint en présence de toutes les parties prenantes du projet. Il faut prévoir environ une heure et demi selon la complexité des fonctionnalités à présenter.

Sprint Retrospective :

Réunion hebdomadaire de l'équipe visant à évaluer le travail réalisé et vérifier l'avancée en s'inscrivant dans une démarche d'amélioration continue. Pour un sprint d'une semaine, une heure est largement suffisant.

Backlog Refinement :

Réunion hebdomadaire de l'équipe durant laquelle on découpe les user stories qui vont être traitées lors du prochain sprint. Prévoir une heure.

Planning Poker :

Peut s'organiser à la suite du backlog Refinement avec les membres de l'équipe de développement pour une durée de 30 minutes.

Sprint planning :

Réunion hebdomadaire durant laquelle l'équipe détermine les objectifs du sprint qui démarre. Sa durée ne doit pas dépasser 2h pour un sprint d'une semaine.

En dehors de ces réunions, l'équipe de développement doit pouvoir se concentrer sur son travail sans perturbations. C'est pourquoi il est important d'effectuer ces meetings en amont afin de tout planifier.

MoSCoW

La méthode **MoSCoW** est une technique de gestion des priorités utilisée pour définir et classer les exigences ou les fonctionnalités d'un projet. Elle est couramment employée en gestion de projet agile et développement de logiciels pour aider les équipes à se concentrer sur les fonctionnalités les plus critiques en fonction des contraintes de temps et de ressources. Le terme MoSCoW est un acronyme qui représente quatre catégories de priorisation :

Must have	Should have
<ul style="list-style-type: none">-Landing non connectée-Page de login-Catégories de plats-Création de plats-Style de menu-Exportation en PDF-Commande d'impression de menu-Menus précédents	<ul style="list-style-type: none">-Infos légales-Tarifs-Exportation Deliveroo-Partage sur Instagram-Déconnexion-Infos utilisateur-Dashboard-Branding restaurateur
Could have	Won't have
<ul style="list-style-type: none">-Blog interne Menu Maker-Enregistrement d'un moyen de paiement-Tarif intégré-Animations sur la landing page	<ul style="list-style-type: none">-Version mobile-Stratégie SEO