

Objectif :

Proposer un outil en ligne pour le suivi de projet agiles.

Aspect fonctionnel : L'application web facilitera l'application de la méthode agile SCRUM à travers des actions régulières de suivi et évolution de tâches, de planification de sprints et saisies de feedback.

Aspect Analyse : L'application devra également permettre d'exploiter les données d'activités, disposer d'indicateur sur l'activité des individus et équipes (vélocité) et sur l'avancement et coûts des projets

Il s'agit essentiellement de :

- Définir des tâches (usercase , priorités, coût, spécialité, etc ...) et composer un product-Backlog.
- Enregistrer des personnes, de composer des équipes pour chaque projet avec les rôles associés.
- Définir des sprints avec leur sprint-backlog et rapport d'activités (mêlées , rétrospective, revue de sprint)
- Permettre à chaque personne de gérer ses tâches pendant un sprint (changement d'états)
- Proposer des tableaux de bords , vue d'ensemble des activités d'une personne, de l'avancement d'un projet
- Proposer un outil collaboratif en ligne de planning poker
- Proposer d'actions ou d'informations spécifiques en fonction du rôle de l'utilisateur connecté

Travail en groupe

Projet par 7, 3 groupes de projet par groupe de TD

Groupe A : 2 groupes de 8 , 1 groupe de 7

Groupe B : 1 groupes de 8 , 2 groupes de 7

Charge de travail / temps réservé

16 h de travail prévues sur l'emploi du temps (+ travail perso) pour chaque étudiant

Semaine 38 2h de TD , 2h de TP

semaine 39 4H de TD , 4H de TP

semaines 40 et 41 ? 4h de TD (edt pas connu à ce jour)

semaine 42 ? 2hCM : Présentation de la solution / Valorisation

Cela représente 112h pour le projet en présentiel (travail perso à ajouter).

Il faut prévoir les tâches suivantes et les personnes en charge :

- 1 à 2 P : une dizaine d'heures pour le travail d'intégration du travail de chacun
- Groupe : une dizaine d'heures pour la conception et la répartition des tâches
- 1 à 2 P : une dizaine d'heures pour les tests fonctionnels et la préparation de soutenance
- Groupe : le reste pour les développements et tests unitaires
- 1 P : interface et ergonomie
- 1 P : Base de données

Rôles

Il est impossible en si peu de temps d'appliquer une méthode agile mais il faut cependant prévoir des rôles et responsabilités pour certains étudiants :

- Référent code : définir des nomenclatures, échange de fichiers, intégrer le code de chacun (charge importante au début puis régulière), signaler au référent test chaque nouvelle version
- Référent test : s'assurer des tests fonctionnels sur une version qui intègre le travail de chacun (charge nulle au début puis croissante dans le temps). Il doit soit renvoyer à l'auteur un développement qui ne satisfait pas les tests soit le corriger si erreur minime
- Référent évaluation : donner la composition du groupe, interlocuteur de l'enseignant, soutenance
- Référent Interface et ergonomie : assurer la cohérence du site (homogénéité de l'ui, css, arborescence du site)

Base de données

La base de données est fournie (voir MCD/MLD en dernière page et les sources SQL sur moodle).

TAF : Vous y ajouterez 3 triggers qui permettront de vérifier une règle de gestion qui n'est pas automatiquement contrôlée par les contraintes d'intégrités en place (clefs primaires et étrangères, domaines et définition des champs, contraintes check).

Vous devrez ajouter des données pour permettre tests et présentation finale.

Vous êtes libres d'apporter des ajustements à la conception, si justifiés.

Une fois votre solution en production, il ne devrait y avoir, à priori, aucun accès nécessaire à la base Mysql via un accès direct par PhpMyadmin : tout doit être géré par les pages PHP de votre application.

Soutenance :

Présentation de votre solution lors d'une soutenance de 10 minutes en amphi. Le but de montrer le caractère opérationnel de votre application et aussi les plus-values de votre solution (robustesse, ergonomie, sécurité,...) et la qualité du développement et de l'équipe

Evaluation

Evaluation soutenance / enseignant : 5

Evaluation soutenance / promotion : 5

Evaluation Projet / enseignant : 20

Evaluation cohésion équipe / communication / consignes / travail régulier / assiduité / échanges : 10

Techniques

Vous développerez essentiellement en HTML / CSS / PHP / SQL

PHP :

- Il est fortement conseillé d'utiliser les sessions.
- Pour les accès à la base, vous utiliserez librement (mais uniformément sur tout le site) SOIT mysqli SOIT PDO.

NON-PHP :

Vous pouvez ponctuellement utiliser d'autres langages (e.g. javascript) mais uniquement côté client. Cela pourra vous apporter des points supplémentaires si réelle plus-value pour l'application ; Toutefois, ces développements ne devront pas en remplacer d'autres plus essentiels/liés au cahier des charges.

UI / ergonomie

L'interface doit être intuitive : savoir facilement ce que je peux ou je dois faire.

L'interface doit être agréable et lisible : Choix des couleurs, des polices, des icônes et graphismes.

L'interface doit être cohérente, en particulier homogène sur l'ensemble des pages.

Une attention particulière sera apportée à la lisibilité des tableaux de bords et l'ergonomie des actions liées aux sprints (gestion des tâches et des équipes)

Fonctionnalités :

Les accès aux pages et aux données doivent être sécurisés

On distinguera des accès différenciés selon les privilèges et rôles des utilisateurs connectés :

(**en gras** : MUST , *en italique* : Should , normal : COULD , **en bleu** : indispensable)

Admin (BackOffice) :

- **Ajout d'utilisateur**
- **Ajout de projet et définition du ScrumMaster associé**
- *Tableau de bord de tous les projets / visualisation*
- *Tableau de bord des activités des personnes et équipes*

ScrumMaster (SM):

- **Ajout de membres au projet**
- **Affectation des rôles**
- **Création du product backlog**
- **Création d'un sprint (définition du sprint backlogs , affectation de tâches, etc...)**
- **Lancer une session de planning poker**
- Saisie des rapports d'activité sprint : Mêlées et rétrospective

ProductOwner (PO):

- Définition du projet (description de l'app finale, attente du client)
- **Création du product backlog**
- Saisie des revues de sprint
- *Gestion du bac à sable*

Tous les membres de l'équipe (y compris PO et SM):

- *Consulter son tableau de bord général : Synthèse de tous les projets*
- **Consulter son tableau de bord individuel (liste des projets où il est inscrit, liste de ses tâches)**
- **Gérer les tâches d'un projet, changement d'état, commentaire sur la tâche**
- **Participer à une session de planning poker**
- *Ajouter une idée dans le bac à sable*
- *Accès au tableau de bord du projet*

Jalons pour l'évaluation :

Tous les MUST effectués : note entre 8 et 12

Tous les MUST et SHOULD effectués : note entre 12 et 17

Tous les MUST et SHOULD et COULD effectués : note entre 14 et 20

