

PLAN DE GESTION DES PARTIES PRENANTES



PROJET D'EXTRANET ET D'APPLICATION MOBILE PHASE 1

SOMMAIRE

OBJECTIFS	3
LIVRABLES	4
CALENDRIER	5
RESSOURCES	6
OPPORTUNITÉS ET FAISABILITÉ	7
RISQUES	8

1. OBJECTIFS

Les objectifs de ce développement sont d'améliorer la qualité du service client ainsi que les délais de réponses tout en optimisant les coûts d'exploitation, réduisant les interventions humaines et en simplifiant la gestion pour les parties prenantes.

Ces objectifs doivent être atteints en développant les éléments suivants :

- Création d'une fonctionnalité de génération d'un fichier d'emails présents dans la BDD du SI existant
- Création d'un extranet contenant, pour l'instant, un formulaire de connexion sécurisée, un formulaire de création de compte utilisateur ainsi qu'un système de discussion instantanée (chat).
- Création d'une fonctionnalité pour l'envoi de mail automatique pour invitation à création/validation de compte sur l'extranet
- Création d'une application (iOS) de messagerie instantanée avec alerte et rappel

L'extranet contiendra également, à terme, les historiques ainsi que les aspects logistiques et financiers pour chaque client. Ceci devra être développé dans une seconde phase du projet.

2. LIVRABLES

Ce projet sera découpé en 3 sprints d'une durée de 4 semaines et qui feront l'objet d'un livrable chacun :

- Sprint 1 - Extranet contenant (10 US) :
 - Portail de connexion
 - Processus d'enregistrement/validation de compte par mail
 - Portail utilisateur minimaliste
- Sprint 2 - Chat intégré à l'extranet (1 US)
- Sprint 3 - Messagerie intégrée à l'extranet et application iOS de notification (2 US)

A la fin de chaque sprint, un livrable sera mis à disposition de Velocity afin que les fonctionnalités développées au cours du sprint écoulé soient testées par les testeurs du client. Afin d'être validé, un livrable devra faire l'objet d'un procès-verbal de recette qui devra être signé par Velocity.

Après la mise à disposition du dernier livrable, Velocity fournira un PV de recette définitif dans un délai de 1 mois.

3. CALENDRIER

13 user stories réparties en 3 sprints de 4 semaines.

Sprint 1 : 10 US

Sprint 2 : 1 US

Sprint 3 : 2 US

US	Sprint 1																Sprint 2																Sprint 3															
	S1				S2				S3				S4				S1				S2				S3				S4				S1				S2				S3				S4			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5								
US_001																																																
US_002																																																
US_003																																																
US_004																																																
US_005																																																
US_006																																																
US_007																																																
US_008																																																
US_009																																																
US_010																																																
US_011																																																
US_012																																																
US_013																																																

Légende
Tâche réalisé par le développeur Senior
Tâche réalisée par le développeur Junior
Tâche réalisée par le contrôleur qualité

4. RESSOURCES

Le tableau suivant est une matrice RACI présentant les différents intervenants du projet ainsi que leurs rôles et responsabilités.

Quoi\Qui	VELOCITY			ERUDITE					
	Cary	Kris	Braham/ Elizabeth	Jan	Eddy	Nicolas	Dave	Leo	Ravi
	Direction	Consultant	Testeur Client	Chef de service	Chef de projet	Architecte	Dev Senior	Dev Junior	QA
Business requirements analysis	A	I	I	I	I	R	I	I	I
Basic software architecture design	I	I	I	I	I	R	P	I	I
Detailed software architecture design	I	I	I	I	I	R	P	I	I
Software development	I	I	I	I	A	A	R	P	I
Unit tests	I	I	I	I	R	C	P	P	I
Integral tests	I	I	P	I	R	C	C	C	C
Production Rollout	A	I	I	I	R	C	C	C	C

Légende

R	Réalisateur	A	Approbateur	C	Consulté	I	Informé	P	Participe
---	-------------	---	-------------	---	----------	---	---------	---	-----------

5. OPPORTUNITÉS ET FAISABILITÉ

La sécurisation de l'accès à cet extranet est nécessaire et peut être couverte par la mise en place d'un VPN SSL (Virtual Private Network - Secure Socket Layer).

Le SI existant permet d'exploiter une partie de ses ressources afin de minimiser les coûts de ce projet. SQL Server étant déjà en place, il peut être exploité pour créer une nouvelle base de données dédiée à l'extranet.

Afin de limiter l'empilement technologique, ASP.Net (déjà utilisé pour développer le SI existant) sera ré-utilisé pour développer l'extranet ainsi que l'app mobile de notification, le chat et la messagerie (ASP.NET Core SignalR, ASP.NET Web Forms, ...).

6. RISQUES

La limite de budget (75000 \$) ne permet pas d'avoir 3 développeurs alors que le temps imparti pour réaliser ce projet est réduit (3 mois).

Ceci a pour conséquence une architecture technique qui ne prend pas en compte les technologies propres au développement d'applications mobiles qui nécessiterait la présence d'un deuxième développeur expérimenté et spécialisé en développement iOS.

En termes d'infrastructure, il est nécessaire de prendre en compte l'accroissement du trafic sur le réseau de l'entreprise en prévoyant une infrastructure appropriée (serveur, routeur...).

Il existe également un risque mesuré (car pris en charge par une connexion sécurisée) en termes de sécurité dû à l'ouverture du réseau sur l'extérieur.

Enfin, en ce qui concerne la gestion de projet, les KPI suivants seront contrôlés :

- Nombre d'erreurs : Il s'agit du nombre de fois où l'on devra refaire et retravailler les user stories.
- Nombre de jalons de projet achevés dans les délais et signés : il s'agit du nombre de PV de recette signés dans les délais attendus.
- Nombre de demandes de changement : il s'agit du nombre et de la fréquence des changements demandés par Velocity par rapport aux fonctionnalités demandées à l'origine.
- Capacité des ressources : Il s'agit du nombre d'individus travaillant sur le projet multiplié par le pourcentage de temps dont ils disposent pour y travailler.
- Valeur planifiée : Il s'agit de la valeur de ce qu'il reste à réaliser dans le projet.
- Heures prévues par rapport au temps passé : Il s'agit du temps qui a été estimé que le projet prendrait par rapport aux heures réelles.