

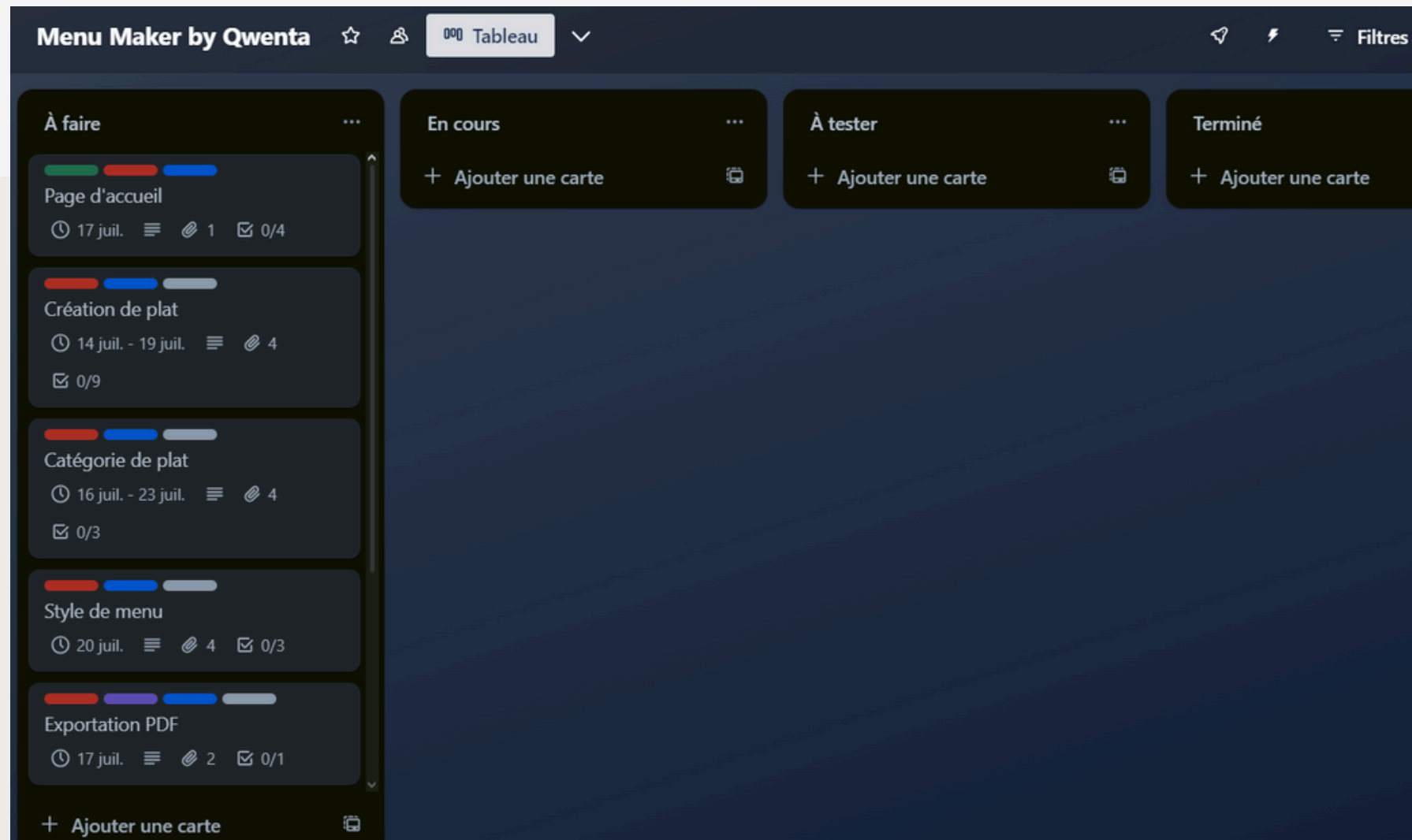


PLANIFICATION

Menu Maker by Qwenta

SOMMAIRE

1. Présentation de l'outil Trello
2. Notre projet
3. Modèle de carte
4. Méthode d'estimation des user stories
5. Ressources humaines
6. Réunions



Trello est un outil de gestion de projet en ligne. Il repose sur une organisation des projets listant des cartes, chacune représentant des tâches.

C'est un outil visuel et simple d'utilisation, qui offre de nombreuses fonctionnalités, dont l'intégration d'autres services comme Slack ou Github.

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

<https://trello.com/invite/b/RuCNValc/ATTI55a42abbbf3a8b098206371cd1473d688B130725/menu-maker-by-qwenta>

NOTRE PROJET



MODÈLE DE CARTE

Chaque carte représente une user story.

Elle est étiquetée avec des labels correspondant aux aspects de développement concernés.

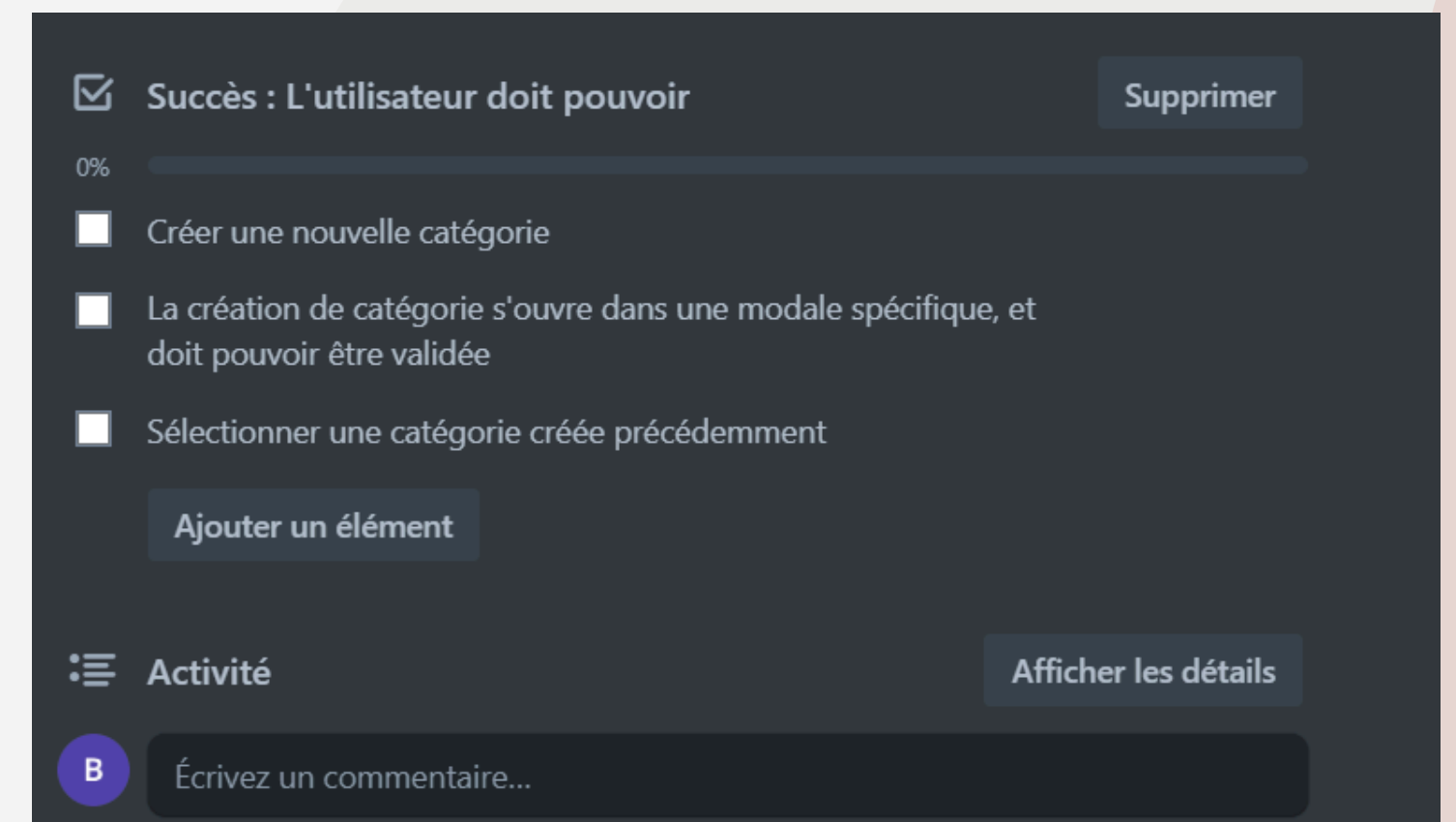
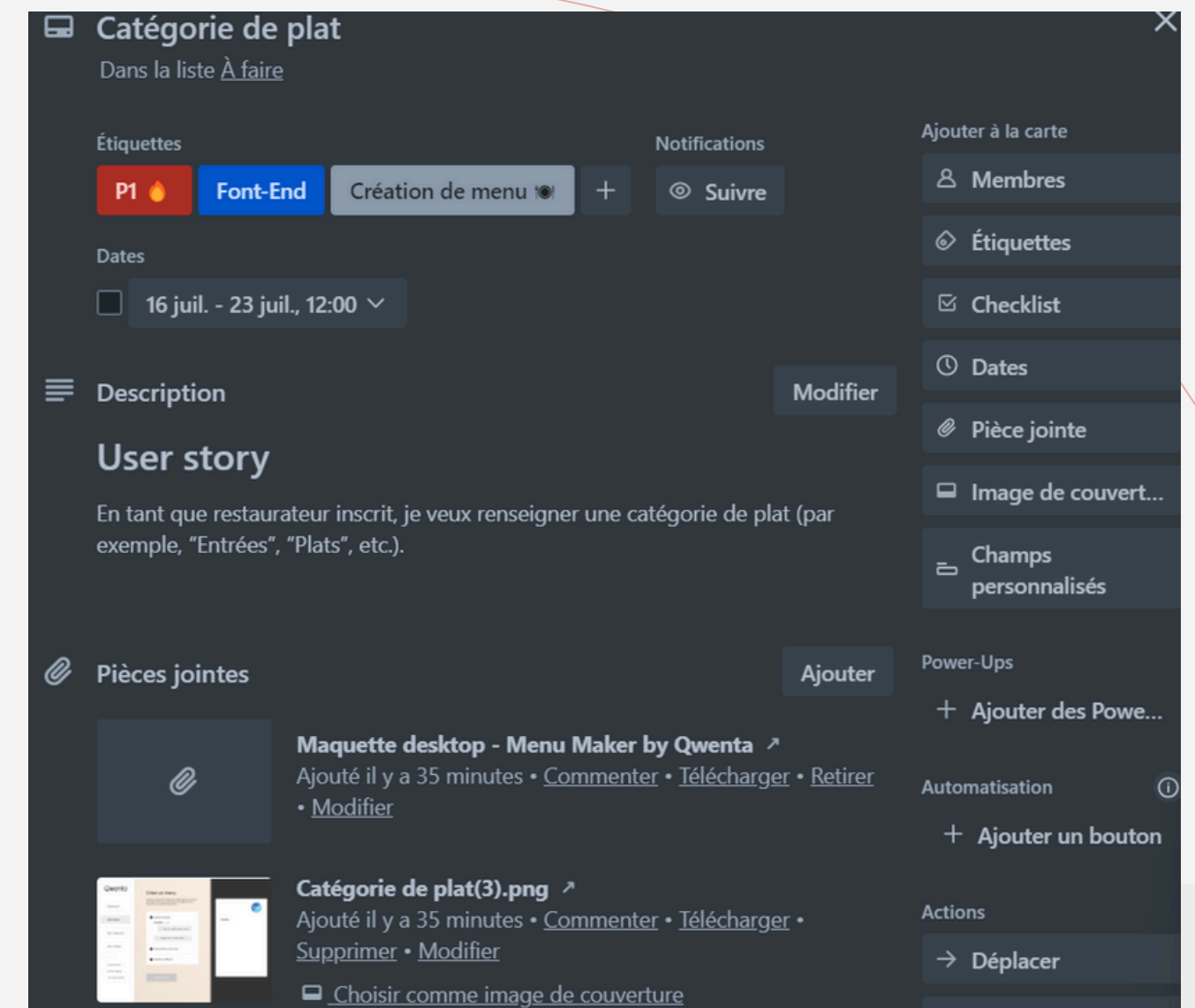
Il est possible d'assigner une personne à une carte.

Une annotation permet de déterminer la priorité de la carte dans le projet.

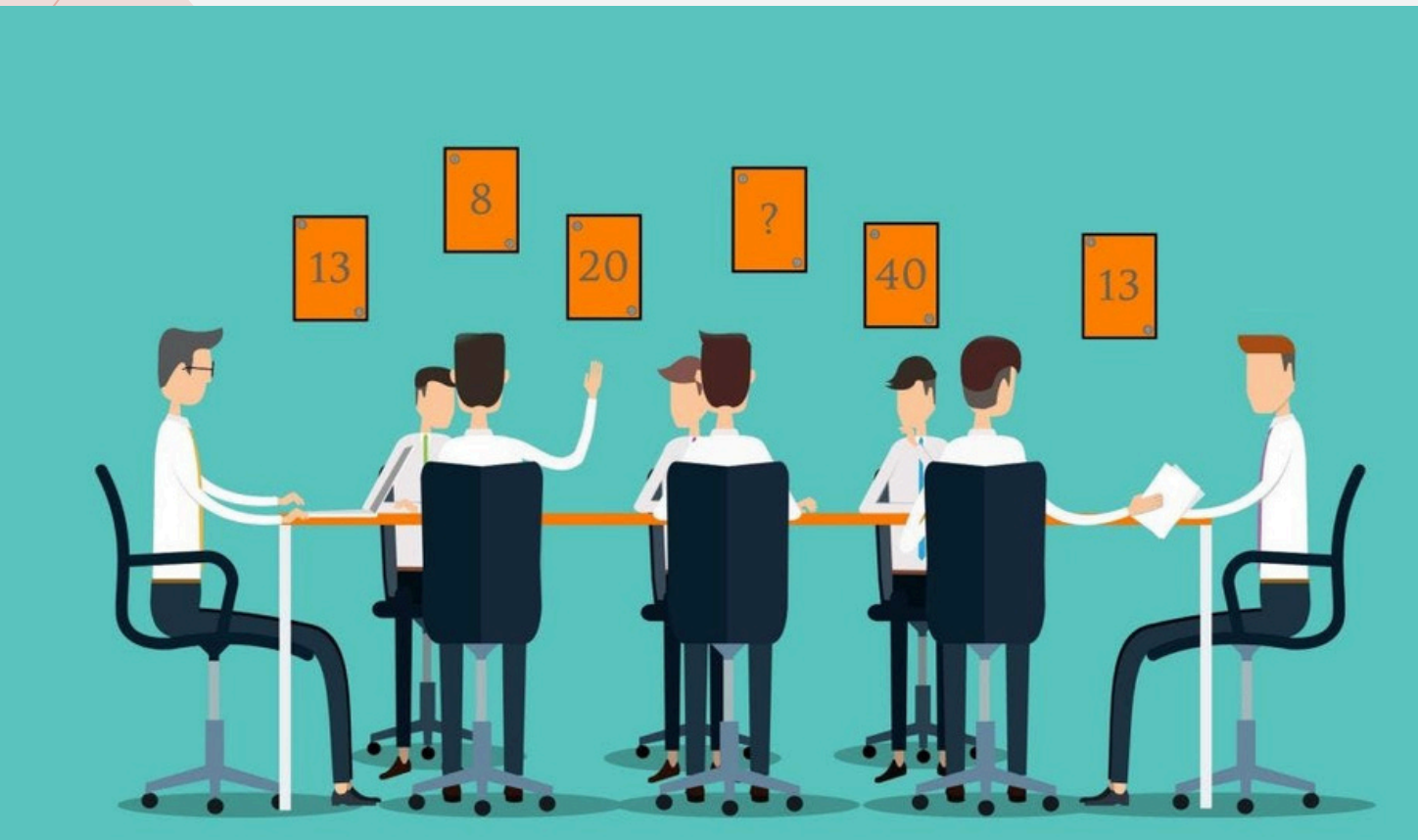
La description de la carte reprend le texte de la user story et la ressource concernée s'il y en a besoin. Une checklist permet de cocher les différents critères d'acceptation.

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.



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.

RESSOURCES HUMAINES

Pour les besoins du projet, il faudrait idéalement : un développeur front-end pour s'occuper de l'intégration et de l'interface un développeur back-end ou full stack pour s'occuper des API, de l'hébergement, de la base de données, etc.



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 suffisant.

- Backlog Refinement :

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