



# PLANIFICATION

# Sommaire

1. Trello – Présentation de l'outil
2. Déroulement du Projet
3. User stories – Les cartes
4. Planning Poker – Estimation de complexité
5. Méthode SCRUM - Réunions
6. Estimation du temps
7. Rencontre Qwenta & Webagencia



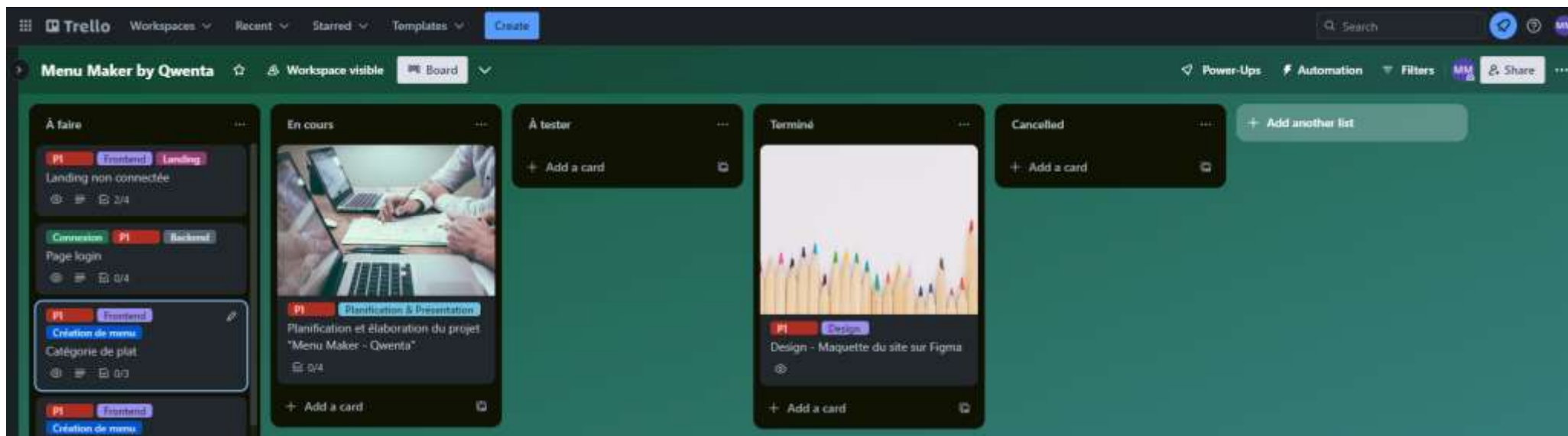
Trello est un outil de gestion de projet collaborative qui permet le suivi de projets.

Il permet la création de collections regroupant un ensemble de ressources consultables par les utilisateurs.

Intuitif et d'une facilité d'utilisation, il donne la possibilité de créer des cartes dans lesquelles on retrouvera les user stories.

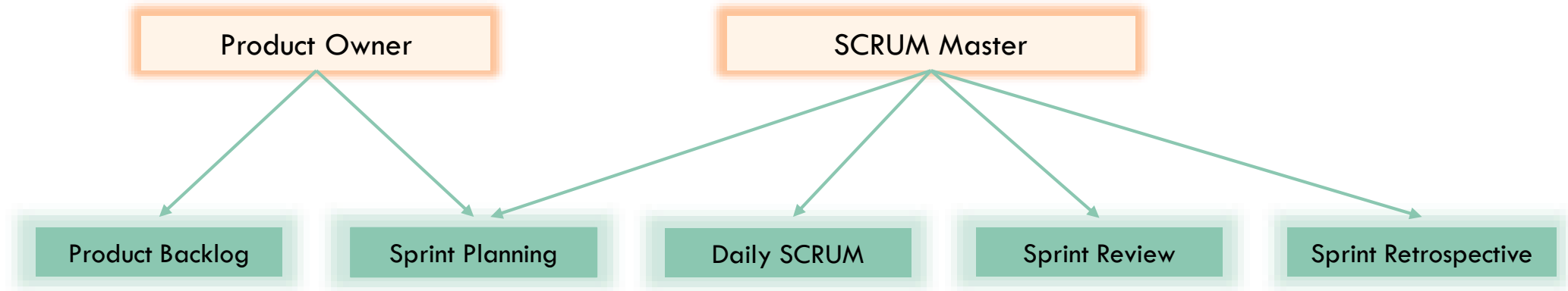
Le kanban de ce projet est consultable en suivant le lien suivant :

<https://trello.com/b/Cf34LUWw/menu-maker-by-qwenta>



# Déroulement du Projet

La réalisation de ce projet sera mise en place en suivant la **Méthode Agile** et plus particulièrement avec l'approche dites **SCRUM**.  
La méthodologie SCRUM se déroule en plusieurs **Sprint** durant lesquels des fonctionnalités seront mise en service.



# User stories – Les cartes

The screenshot shows a user story card titled "Landing non connectée" in a dark-themed interface. The card is part of a list, indicated by "in list À faire". It features several sections: "Labels" with "P1", "Frontend", and "Landing" tags; "Notifications" with a "Watching" toggle; a "Description" section with two paragraphs of text; a "Checklist" section with a 50% progress bar and four items, two of which are checked; and an "Activity" section at the bottom with a comment input field. On the right side of the card, there are several interactive options: "Add to card" (Members, Labels, Checklist, Dates, Attachment, Cover, Custom Fields), "Power-Ups" (Add Power-Ups), "Automation" (Add button), and "Actions" (Move, Copy, Make template, Archive, Share).

Chaque fonctionnalité à mettre en place est représentée sous forme d'une **carte**. Celle-ci se compose de plusieurs éléments primordiaux afin d'optimiser l'accessibilité, la compréhension et le développement nécessaire.

Les **Labels**, permettent de créer des étiquettes avec des informations clés, dont le thème, l'équipe concernée, la priorité de la tâche ainsi que d'autres éléments.

Une **Description** concrète des attentes de l'utilisateur pour une meilleure visualisation et compréhension des fonctionnalités à développer.

Une **Checklist** permettant de suivre l'avancée de la tâche en donnant la possibilité de cocher et valider les différents points à accomplir.

L'intérêt de ces user stories est de regrouper les **exigences du client** et les **besoins de l'utilisateur** final. Cela engendre un gain de temps considérable pour les membres de l'équipe.

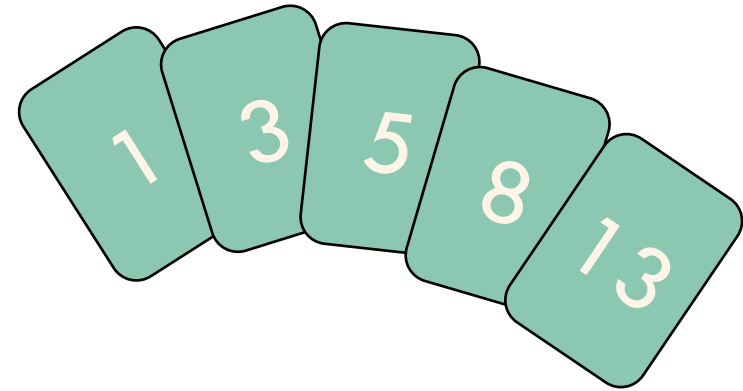
# Planning Poker – Estimation de complexité

Le **Planning Poker** est un outil d'estimation agile basé sur le consensus de l'équipe projet.

Pour ce projet nous utiliserons la **suite de Fibonacci** qui est représentée par un jeu de cartes avec différentes valeurs en déterminant la difficulté de la tâche.

Avec cette technique, nous avons de la notion de **Story Points**, distribués à chaque membre de l'équipe.

La suite de Fibonacci est exponentielle, ce qui aide les équipes à être plus réalistes lorsqu'elles envisagent des tâches plus importantes et plus complexes.



# Méthode SCRUM - Réunions

La méthode SCRUM est un concept de gestion de projet permettant la productivité et la collaboration entre toute l'équipe de développement ainsi que le client final.

Cela a pour objectif de réunir le plus souvent possible les équipes afin de vérifier l'avancée du projet.

Le projet sera rythmé par des **réunions** ayant chacune un thème bien définis.

## Sprint Planning

Pendant cette réunion nous parlerons des objectifs du sprint et de comment mettre en place une bonne stratégie de développement pour optimiser la productivité et les ressources mobilisées.

## Daily SCRUM

C'est une réunion quotidienne, de plus ou moins 15mns, permettant de parler de l'avancée des tâches de chaque membre de l'équipe. Plusieurs points sont mentionnés, « ce qui a été fait la veille et ce qui est à faire aujourd'hui ».

## Sprint Review

Une réunion ayant pour objectif d'évaluer les résultats développés par l'équipe à la fin d'un sprint. Les utilisateurs ont la possibilité d'être présents à cette réunion.

## Sprint Retrospective

Ceci est la dernière réunion qui finalise le sprint, elle regroupe l'ensemble des membres du projet de développement et permet de discuter et d'analyser le travail effectué pendant le sprint qui vient de se dérouler et éventuellement d'améliorations possibles.



## Estimation du temps

### Composition de l'équipe de développement :

- 1 x Product Owner
- 1 x Scrum Master
- 1 x Développeur Front-End
- 1 x Développeur Back-End
- 1 x Développeur Full-Stack

Projet – 1 mois

Sprint – 2 semaines

Sprint – 2 semaines

Story points



Story points





## Rencontre Qwenta & Webagencia

Pendant tout le processus de développement du projet, il est nécessaire d'entretenir des relations et des discussions fréquentes entre le client et l'équipe de développement.

Cela peut se définir en réunions hebdomadaires entre le Product Owner pouvant être assisté du Scrum Master et le client.

Cela peut être l'occasion de parler de possibles améliorations que souhaite le client, étant donné que la méthode agile permet une flexibilité et une réaction rapide des équipes de développement.

En termes d'outils de collaboration, Teams devrait être la plateforme sur laquelle la plupart des réunions se dérouleront.

