

Fonctionnement gestion de projet

Répartition des rôles

Dans le cadre de cette SAE, nous avons suivi la méthode de gestion de projet SCRUM. Nous avons ainsi réparti les rôles de cette méthode ainsi :

- Chef de projet : WEISSREINER Joshua
- SCRUM Master : VONARX Alois
- Responsable test : RUBIO Thomas
- Responsable documentation : GOZEL Abdullah
- Développeurs : SCHMITT James, BIANCHI Mathieu, HELL Noa et SEZA Bienvenu

Outils utilisés

Pour mener à bien cette SAE, nous avons utilisé plusieurs outils de gestion de projet afin de nous organiser :

- Trello (product et sprint backlog)
- Github (contrôles de version)
- Discord (communication au sein du groupe)

Organisation du projet

Nous avons commencé par établir le product backlog, qui rassemble toutes les fonctionnalités attendues du produit par le client.

Les tâches de ce product backlog, qui a été refait deux ou trois fois afin de le rendre moins généraliste et plus précis, ont ensuite été réparties et taclées avec chaque sprint successif.

Les sprints eux-mêmes ont changé par rapport au début du projet. Au départ, ne sachant pas à quoi nous attendre, nous étions partis sur des sprints de deux semaines.

Cependant, nous avons réalisé assez vite que certaines tâches étaient suffisamment simples pour qu'une personne puisse avoir fini le travail qui lui été assigné au bout d'une semaine tandis que d'autres avaient du mal à arriver au bout de leur sprint backlog en deux semaines. Nous avons donc fini par raccourcir les sprints et à les ramener sur une semaine.

En termes d'organisation quotidienne, nous avons fait des réunions stand-up de 15 minutes max au début de chaque sprint afin d'établir ce qui a été fait au sprint précédent, les problèmes rencontrés et se répartir le travail pour le sprint actuel.

Dans les cas où nous travaillions sur le projet pendant une journée entière, nous faisons également des réunions de début et de mi-journée pour nous tenir au courant des avancées de chacun.

Sinon, nous avons fait un point de se tenir régulièrement au courant via Discord au moins tous les 3 jours.

Au niveau du contrôle de version, nous avons utilisé Github. Au départ, nous avons un peu de mal à l'utiliser de manière efficace, chacun faisant une branche pour un type de fonctionnalité (interface, base de données, ...) et faisant assez rarement des merge avec la branche principale (force d'habitude).

Mais nous avons fini par nous y habituer et à l'utiliser de manière plus propre.

Feedback

Etant habitués à travailler seuls ou en groupe restreint (deux ou trois), nous avons eu du mal à nous habituer à la gestion de projet pour un groupe plus conséquent. Cela nous a demandé de nous défaire de plusieurs habitudes qui n'étaient pas si mauvaises que ça en travail individuel, mais qui étaient vraiment des détriments lorsque l'on travaille avec autant de personnes.

Finalement, nous avons fini par nous y habituer et à prendre en main les différents outils utilisés, ce qui s'est révélé être vraiment nécessaire vers la fin du projet où nous devions revenir sur d'anciennes versions de certains fichiers pour identifier des problèmes avec le code.

De plus, les product et sprint backlog se sont révélés être bien plus utiles que ce nous ne pensions au départ, nous permettant de garder un fil conducteur même lorsque nous devons jongler plusieurs parties du projet en même temps.