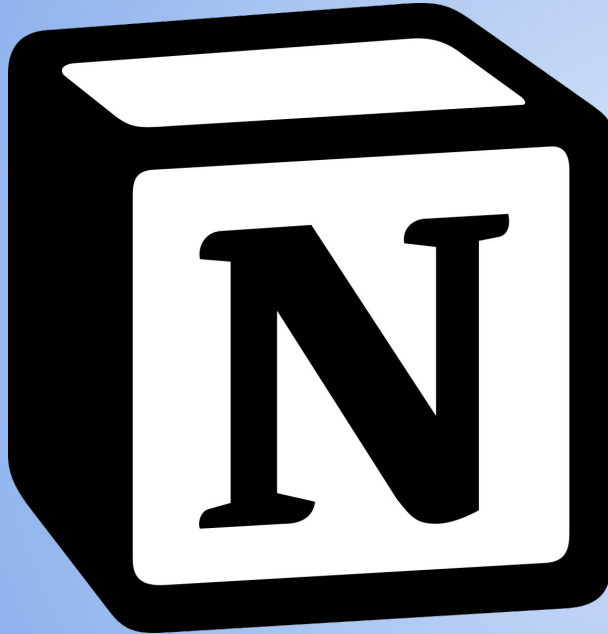


# Planification

## Menu Maker

méthode Agile & Kanban

# Outils de planification



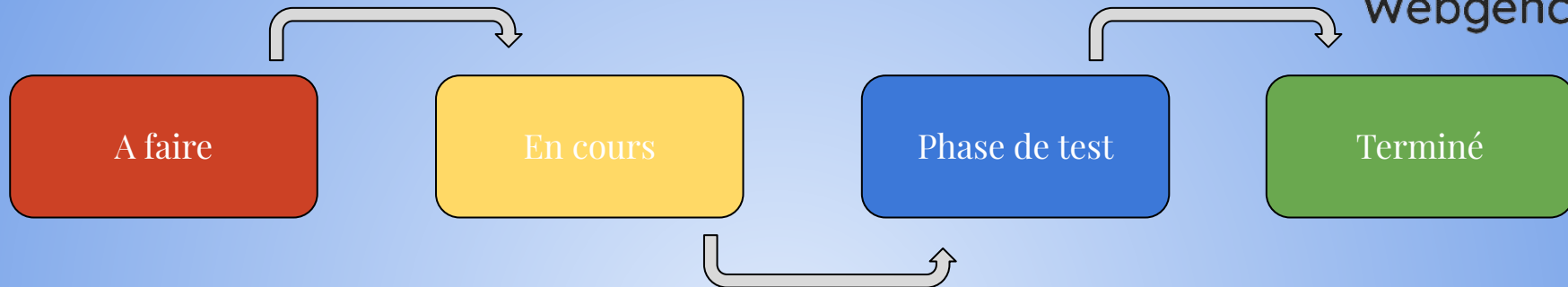
## Notion

Une plateforme qui réunit tous les outils pour une gestion de projet pertinente.

Prise de note, suivie de tâche, accessibilité et plein d'autres fonctionnalités facilitant l'organisation et le travail en équipe.



Webgencia



☑ Tâches

📅 Toutes les tâches   📊 Tableau kanban   +

A faire 16	En cours 1	A tester 1	Terminé 2
<div>Landing non connectée</div> <div>Landing</div> <div>A faire</div> <div>P1 🚩</div> <div>5</div>	<div>Sans titre</div> <div>En cours</div> <div>+ Nouveau</div>	<div>Sans titre</div> <div>A tester</div> <div>+ Nouveau</div>	<div>Design Maquette</div> <div>Documentation</div> <div>Terminé</div> <div>P1 🚩</div> <div>25</div> <div>Documentation des spécifications techniques</div> <div>Documentation</div> <div>Terminé</div> <div>P1 🚩</div> <div>50</div> <div>+ Nouveau</div>

# Modèle de ticket KANBAN

Chaque ticket regroupe :

1. Un titre
2. Une priorité
3. Un responsable
4. Un epic
5. Un état
6. Une storie point
7. Une échéance

## Commander l'impression d'un menu

👤 Personne assignée	Vide
🕒 Type	Story 📅
🔴 Priorité	P1 🚩
👤 Responsable	Soufiane
🏠 Epic	📁 Back Office
🔄 État	● Pas commencé
# Storie point	20
📅 Échéance	Vide

### User story

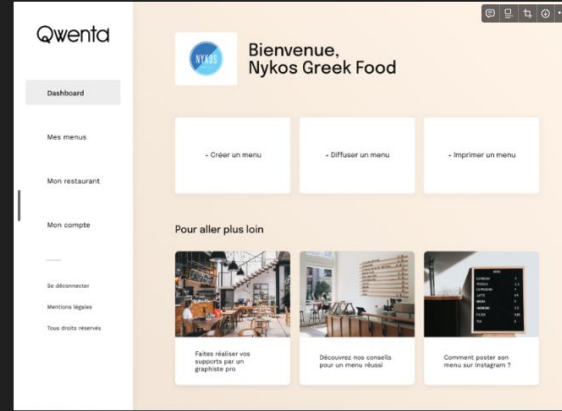
En tant que restaurateur, je dois pouvoir commander en un clic l'impression d'un menu

### Succès

- ☐ L'encart "Imprimer un menu" doit être visible depuis la page d'accueil
- ☐ Il s'agit d'un lien qui s'ouvre dans un nouvel onglet
- ☐ Le lien doit être fait vers le back-office de Qwenta

### Design

🔗 Lien Maquette Figma



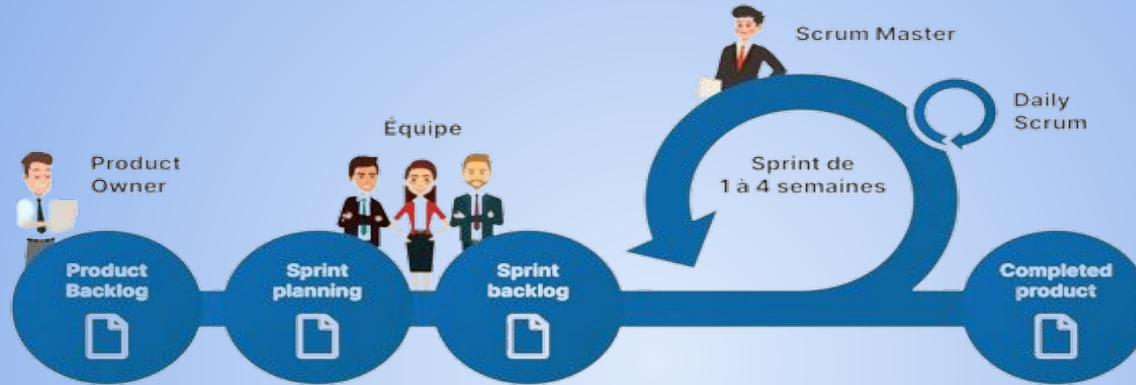
Webgencia

# Méthode du planning poker Scrum

- Définir la difficulté de chaque tâches
- Echanger et communiquer avec l'équipe
- Apporter un aspect ludique à la collaboration



# Méthode Agile : Les sprints



Cette méthode de gestion de projet met l'accent sur la souplesse, la performance, l'humain et la communication. Elle permet notamment de mettre en place des sprints définie dans le temps durant lequel un travail précis sera à fournir et à rendre. Un suivie quotidien sera mis en place pour permettre de suivre l'avancé de l'ensemble des participants. Tout cela permet une livraison régulière des fonctionnalités attendu.



# Un projet c'est avant tout une équipe

Pour répondre aux besoins de ce projet il sera essentiel de compter sur :

Un product owner : Chargé de l'implication du client dans le projet

Un scrum master : Chef d'orchestre de l'équipe technique

Un Dev Frontend : Dev chargé de l'intégration et du visuel

Un Dev Backend : Dev chargé de la relation site API/BDD

Un designer UX/UI : Chargé de définir l'interface produit en lien avec le client