

Frédéric Pichot



GITMEMORY

Architecte Logiciel

Coordonnez une équipe pour une livraison

GITMEMORY

02/08/2021



GITMEMORY

Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions



GITMEMORY

Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions

I. Le Contexte



GITMEMORY

BANQUE

Cryptomonnaie

Kraken

Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions



GITMEMORY



GITMEMORY

II. Les Contraintes

Une marketplace :

- Sécurité

- Haute disponibilité

- Gestion des devises

- Java



GITMEMORY

Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions

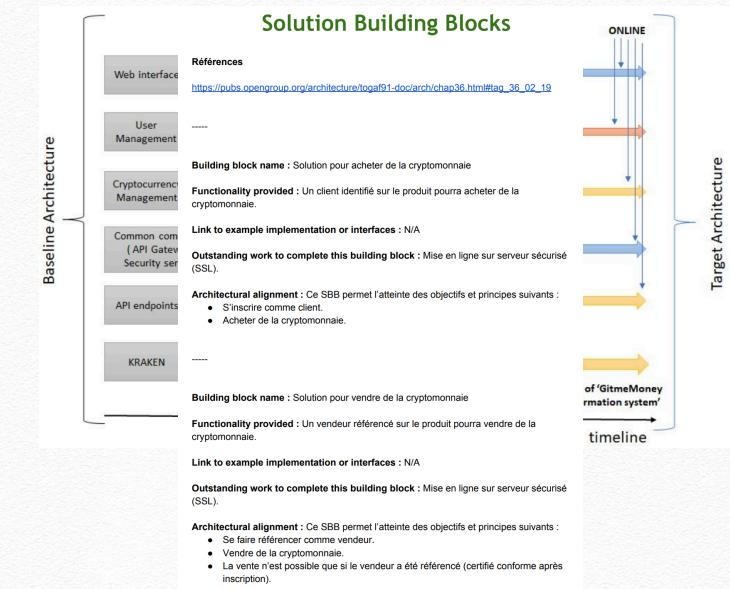


IV. Documents déjà fournis

Roadmap

Architecture définition document

Spécifications techniques



Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions





IV. Exploration des livrables

Backlog

User-Story

Backlog

Liste des User-Stories

Liste des sprints

Leur assignation

9. Assignation des tâches

9.1 Sprint N° 1

Sprint	Tâche	Développeurs	J/H
User	Retenir un hébergeur signer la convention SLA	David Merle	2
	Créer la base de données Oracle « Clients »	Benoît Pires / Leila Harrison	2
	Uploader la BDD	Benoît Pires / Leila Harrison	2
Story	Créer les pages web Java	Mathias Henrich	5
	Créer la page espace personnel avec bouton connexion	Mathias Henrich / David Merle	2
n° 1	Uploader les fichiers chez l'hébergeur	David Merle	2
	Tester la page « Inscription Client » avec login et mot de passe	Sophie Laroche	3
Mo Col	Tester l'enregistrement	Sophie Laroche	2
			diff diffé

9.2 Sprint N° 2

Sprint	Tâche	Développeurs	J/H
User	Créer la page de connexion avec login et de l'identifiant	Mathias Henrich / David Merle	5
	Créer la page « espace personnel » avec un bouton connexion	Mathias Henrich / David Merle	5
	Uploader les fichiers chez l'hébergeur	Benoît Pires / Leila Harrison	2
Story	Tester la connexion chez l'hébergeur	Sophie Laroche	2
	Tester l'identification	Sophie Laroche	2
n° 2	Tester la page « espace personnel » chez l'hébergeur	Sophie Laroche	2

9.3 Sprint N° 3

Sprint	Tâche	Développeurs	J/H
User	Créer la base de données Oracle « Vendeurs »	Benoît Pires / Leila Harrison	2
	Uploader la BDD chez l'hébergeur	Benoît Pires / Leila Harrison	2
	Ajouter bouton « Devenir Vendeur » dans « espace personnel »	Mathias Henrich / David Merle	2
Story	Créer page enregistrement	Mathias Henrich / David Merle	5
	Uploader les fichiers chez l'hébergeur	Benoît Pires / Leila Harrison	2
n° 3	Tester les boutons « Devenir Vendeur »	Sophie Laroche	2
	Tester la page « inscription Vendeur » avec login et mot de passe	Sophie Laroche	3
Mo Col	Tester l'enregistrement sur BDD « Vendeurs »	Sophie Laroche	2

- 3rd party access

IV. Exploration des livrables



GITMEMORY

Diagramme de gantt

6. Plan et calendrier du projet

01/08/21 - 19/11/21	Mois	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11
Sprint 1																	
Sprint 2																	
Sprint 3																	
Sprint 4																	
Sprint 5																	
Sprint 6																	
Sprint 7																	
Sprint 8																	



GITMEMORY

IV. Exploration des livrables

Guide des recommandations

Naissance du projet

Le cérémonial

La gestion du relationnel

Le choix des outils

Les retards

10. Les retards

10.1 Sous-évaluation des tâches

La boîte de temps est une approche subjective du travail à réaliser. Elle doit servir de point de départ à l'évaluation globale du projet. La notion de valorisation de la difficulté l'est tout autant et pourtant, elle est ce qui étaye la vitesse de l'équipe.

Le retard lui-même est très subjectif pour autant, il doit être suivie et appréciable au sein des daily scrums. L'ensemble de l'équipe doit convenir que le sprint a été sous-évalué. Les points bloquants doivent être explicités et engendrer une réaction de renfort et ou de communication.

Seulement si le besoin s'en fait sentir la transparence doit être de mise auprès du comité de direction et du product owner.

10.2 Modification de fonctionnalités

Conduire un projet avec la méthode agile est déjà une prédisposition aux changements en cours de l'avancement du produit.

Cette notion de modification le product owner est en capacité d'assumer une modification du planning.

C'est à l'équipe de quantifier les conséquences sur le travail, tant sur celui terminé que sur celui en attente. Ce bouleversement sera réellement estimable lorsque le toilettage du backlog sera terminé.

Par contre pour celui qui est en cours, il ne pourra pas être complété, la boîte de temps dans laquelle il est enfermé ne peut souffrir d'aucun écart.
Il ne faut pas hésiter à recourir à un croquis pour appuyer le sens du terme que l'on a sélectionné pour imaginer le contexte dans lequel il se trouve.



GITMEMORY

IV. Exploration des livrables

Constitution d'équipe

Particularité de l'équipe

Conditions pour la former

Méthodologie d'évaluation

Méthodologie d'entretien

Constitution d'équipe

Critère d'acceptation

8. Méthodologie d'entretien

8.1 Avant la rencontre

L'établissement mettra à disposition une salle à l'écart de l'effervescence, la direction aura informé son personnel de l'inaccessibilité de la salle afin de ne pas perturber les rencontres individuelles. Chaque candidat aura reçu une invitation contenant le lieu et l'heure de la rencontre.

Prévoyez une pause entre les séances.

8.2 Pendant la rencontre

Accueillir le candidat au seuil de la porte.

L'invitez à pénétrer en le félicitant pour ses résultats aux tests.

Présentez lui ses interlocuteurs, informez le que l'entretien sera filmé, puis laissez lui la parole pour qu'il fasse de même.

Faites-le insister sur ses motivations, relever les dissymétries, si besoin, entre les compétences requises et les siennes et percevez ses réactions face aux périodes de formation.

Demandez-lui d'évoquer ses activités extra-professionnelles afin d'évaluer sa capacité à travailler avec les autres.

Donnez-lui la possibilité de poser ses questions.

Terminer la rencontre en l'informant de la date du délibéré.

8.3 Le délibéré

Par respect envers les candidats, laisser la même chance à chacun, aidez ceux qui seraient paniqués lors de la visite.

Une fois les rencontres terminées exposé les ressentis, puis confrontez les impressions. Enfin, arrêtez les choix. Le lendemain faites de même afin de s'assurer que les avis à chaud ont toujours du sens.

Rédiger les argumentaires dédiés aux personnes qui ne seraient pas retenues. Montrez de l'empathie dans les formules. Insistez sur les prédispositions, l'expérience des autres.

Réunissez les autres, félicitez-les et favorisez les premiers contacts et rapprochements.

Sommaire :

I. Le Contexte

II. Les Contraintes

III. Documents déjà fournis

IV. Exploration des livrables

V. Conclusions



VI. Conclusions



GITMEMORY

Une plateforme:

- Sécurisé

- Intégré

- Adaptable



GITMEMORY

Merci de votre attention

J'espère que cette présentation vous a plu

Je me tiens à votre disposition pour toutes informations complémentaires.