**Etude de cas**

**Faire une Analyse de cas et mettre en évidence les problèmes rencontrés :**

**Introduction :**

Au cadre de la réalisation des projets digitaux il est évidemment d’utiliser une des méthodes de gestion les plus efficaces.

Elle couvre l’ensemble des outils et techniques qui permettent au M.BASE d’associer, conduire, coordonner et harmoniser les plusieurs tâches exécutées dans le cadre du projet.

**Problématique :**

D’après cet exemplaire de notre cas d’étude, nous avons constaté plusieurs fautes que toute l’équipe M.BOSS, M.GESTE et M.BASE ont confondu durant la réalisation de ce projet, et on peut extraire :

* 1. Il n’y a aucune organisation pour la gestion du projet.
  2. Absence de cahier de charge entre les collaborateurs.
  3. M.BASE a Donné le délai de 6 mois dans sa première réunion avec PO qui est M.BOSS  et il a accepté les nouvelles tâches de M.GESTE sans ajouter le délai et sans faire des études avant l’acceptation de les nouvelles fonctionnalités.
  4. Absence d’un questionnaire qui vaut répondre aux questions techniques comme dans quel SE doit l’application travail.
  5. Manque des tests pour avoir est ce qu’il a des BUG avant présenter l’application à M.BOSS.
  6. M.BASE n’a pas fait le suivi de l’état de l’application avec son client pour vérifier l’avancement de l’application.
  7. M.BASE n’a pas donné la méthode à suivre pendant l’installation de l’application.
  8. M.BASE n’a pas une vision sur l’environnement de travail souhaité.

**Solution proposée :**

Pour élaborer un projet professionnelle il faut demander à M.BASE la méthode agile qu’il connaît le mieux,  comme la méthode agile « Scrum »est la plus reconnu.

1. **La communication** est l'ensemble des interactions avec autrui qui transmettent une quelconque information.
2. **Etudes du cas** est l'étude approfondie d'une situation particulière plutôt qu'une large enquête statistique.
3. **Cahier des charges** est un document qui doit être respecté lors de la conception d'un projet.
4. **Wireframe ou maquette fonctionnelle** est un schéma utilisé lors de la conception d'une interface pour définir les zones et composants qu'elle doit contenir.
5. Diviser la durée du travail à des petites réunions pour avoir le feedback et les remarques entre les deux.
6. Faire un test avant de présenter l’application a M.BOSS.