



PLANIFICATION

Projet Menu Maker by Qwenta

Sommaire

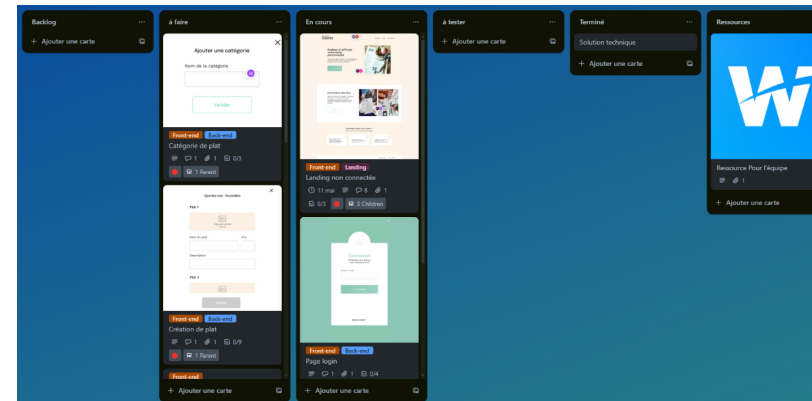
1. Présentation de notion.
2. Les cartes
3. Environnement Scrum
4. Reunion
5. Product Backlog
6. Poker Planning
8. Composition de l'équipe



Trello est une plateforme de gestion de projet en ligne qui utilise un système de tableau visuel pour organiser et prioriser les tâches. Conçu pour offrir une interface intuitive et conviviale, Trello permet aux équipes de collaborer efficacement, que ce soit pour des projets professionnels

Le liens vers le Trello **Menu Maker** :

<https://trello.com/invite/b/tVslq0Oe/ATTI62ed14a853013fdf15683dbaf32ec987B77B0C0E/menumaker>



| LES CARTES

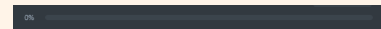
Les cartes sont conçues pour guider les développeurs en leur indiquant les fonctions qui leur sont assignées. Ils doivent valider différents succès pour accomplir leurs tâches, ce qui permet de suivre en temps réel les progrès réalisés et l'avancement du projet.



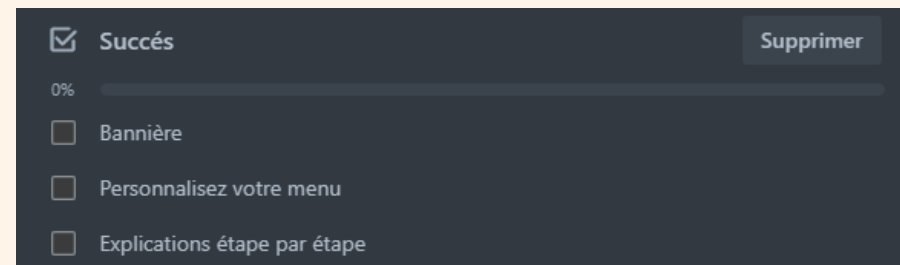
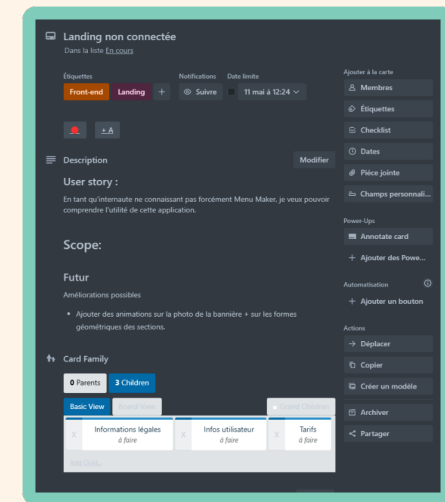
Différents logo apparaissent selon l'urgence de la tâche



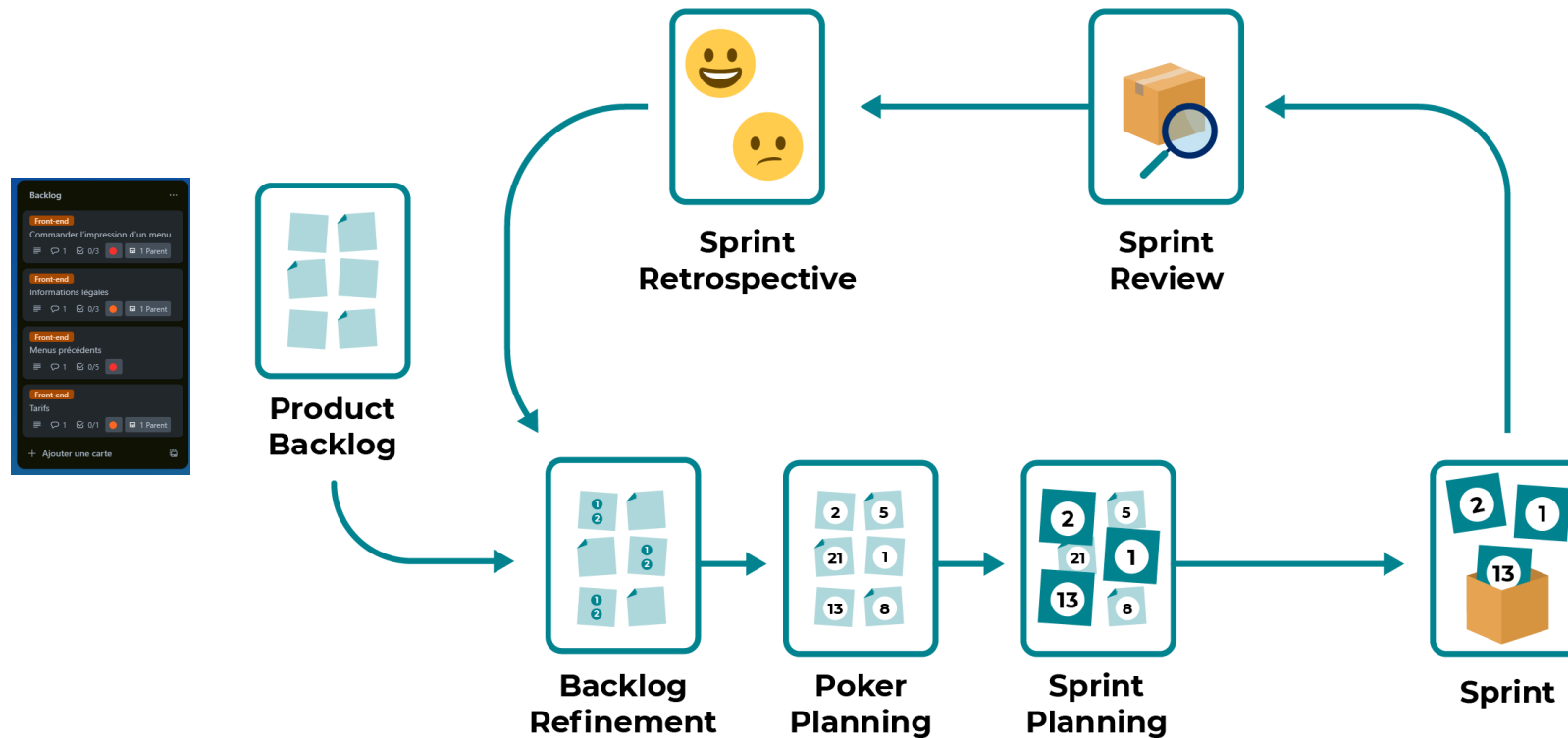
Qui sera missionner pour la mission.



Le pourcentage de l'avancer de la tâche selon les succès accomplis par le développeur



Environnement Scrum



Réunions

Objectif : *Planifier les travaux à réaliser pendant le prochain sprint.*

Déroulement :

Bienvenue et Introduction (5 minutes) : *Le Scrum Master accueille les membres de l'équipe et rappelle l'objectif de la réunion.*

Vision du Product Owner (10 minutes) : **Le Product Owner présente les éléments du product backlog prioritaires pour le prochain sprint et explique les objectifs à atteindre.**

Discussion et Clarifications (15 minutes) : *L'équipe pose des questions pour clarifier les éléments du backlog et s'assurer de bien comprendre les attentes du Product Owner. Des discussions peuvent avoir lieu sur la faisabilité technique, les dépendances entre les tâches, etc.*

Sélection des Éléments du Backlog (20 minutes) : *L'équipe examine ensemble les éléments du product backlog et décide des tâches à inclure dans le sprint en fonction de sa capacité de travail. Elle s'engage à livrer ces éléments à la fin du sprint.*

Décomposition des Tâches (30 minutes) : *Pour chaque élément du backlog sélectionné, l'équipe travaille ensemble pour décomposer les fonctionnalités en tâches plus petites et plus gérables. Chaque tâche est ensuite estimée en points d'effort.*

Planification du Sprint (15 minutes) : *L'équipe établit un plan détaillé pour le sprint, en attribuant les tâches aux membres de l'équipe et en déterminant les dépendances entre les tâches.*

Confirmation et Engagement (10 minutes) : *L'équipe confirme son engagement envers les tâches sélectionnées et les objectifs du sprint. Tout problème ou obstacle potentiel est discuté et des mesures d'atténuation sont mises en place si nécessaire.*

Clôture (5 minutes) : *Le Scrum Master récapitule les décisions prises lors de la réunion, note les actions à entreprendre et annonce l'heure de la prochaine réunion de revue de sprint et de rétrospective.*

| Product Backlog

Le product backlog est une liste dynamique et priorisée de toutes les fonctionnalités, améliorations et corrections de bugs attendues pour un produit ou un projet. Il s'agit d'un élément central dans la gestion de projet agile, en particulier dans les méthodologies telles que Scrum.

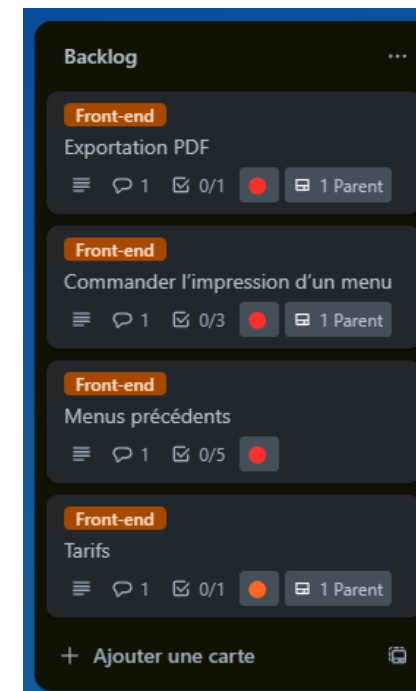
Liste Priorisée : Les éléments du product backlog sont organisés par ordre de priorité, les fonctionnalités les plus importantes

Éléments User Stories : Les éléments du product backlog sont généralement décrits sous forme de user stories, qui décrivent une fonctionnalité du point de vue de l'utilisateur.

Évolutif et Dynamique : Le product backlog est évolutif et peut être modifié à tout moment pour refléter les changements dans les besoins du projet, les retours d'expérience ou les priorités de l'entreprise.

Communication et Transparence : Le product backlog sert de point de référence central pour toute l'équipe, assurant une compréhension commune des objectifs du projet et des fonctionnalités attendues.

Planification des Sprints : Lors de la planification de chaque sprint, l'équipe sélectionne les éléments du product backlog qu'elle s'engage à livrer pendant le sprint. Ces éléments sont ensuite détaillés et estimés pour permettre leur réalisation au cours du sprint.



| Poker Planning

Le poker planning est une technique utilisée dans le développement logiciel agile pour estimer le temps nécessaire à la réalisation des tâches. Contrairement aux estimations classiques basées sur des heures, le poker planning se base sur des unités de mesure abstraites telles que les "points de complexité" ou les "points d'effort".

Voici comment fonctionne le poker planning :

Réunion de l'équipe : *L'équipe se réunit pour discuter des tâches à estimer. Chaque membre de l'équipe doit être présent.*

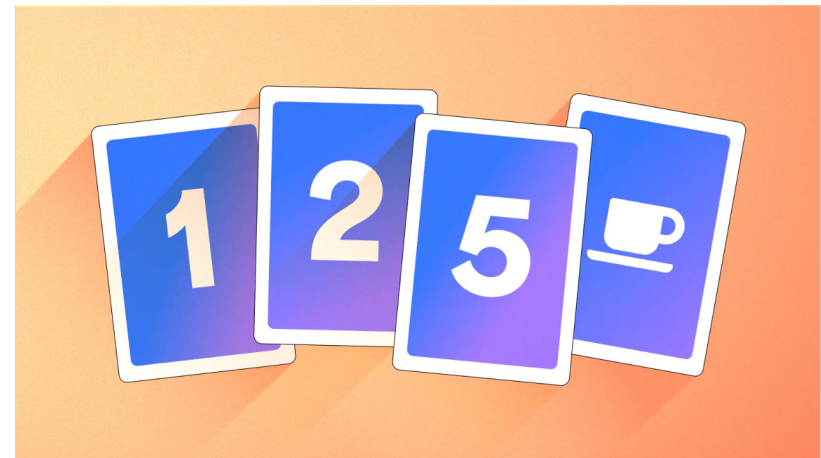
Cartes de poker : *Chaque tâche à estimer est écrite sur une carte de poker, qui est généralement une carte avec une valeur de points imprimée dessus, représentant une estimation de l'effort nécessaire pour la réaliser.*

Discussion : *L'équipe discute de la tâche à estimer, en prenant en compte tous les aspects de sa complexité, des dépendances éventuelles et des risques associés.*

Vote : *Chaque membre de l'équipe choisit une carte de poker représentant son estimation de l'effort requis pour la tâche. Les cartes sont ensuite révélées simultanément.*

Consensus : *Si les estimations sont proches, elles sont acceptées. Sinon, les membres de l'équipe discutent des raisons de leurs estimations et tentent de parvenir à un consensus.*

Répétition : *Ce processus est répété pour chaque tâche à estimer jusqu'à ce que toutes les estimations soient réalisées.*



| Composition de l'équipe

Nous avons constitué l'équipe en fonction des exigences du projet et avons attribué les ressources en tenant compte de l'urgence des tâches à accomplir pour répondre aux besoins du client.

Développeur Full-stack (Front-end) [1 Personne]

Le développeur front-end crée l'interface utilisateur des sites web et des applications en utilisant HTML, CSS et JavaScript pour offrir une expérience utilisateur optimale.

Développeur Full-stack (Back-end) [1 Personne]

Le développeur back-end crée la partie invisible des sites web et des applications, qui gère les données et la logique côté serveur.