

MENU MAKER by
Qwenta



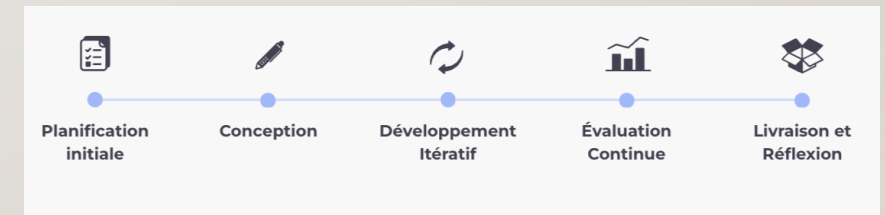
OUTIL DE GESTION DE PROJET

MENU MAKER BY QWENTA

GESTION DE PROJET

MÉTHODE AGILE

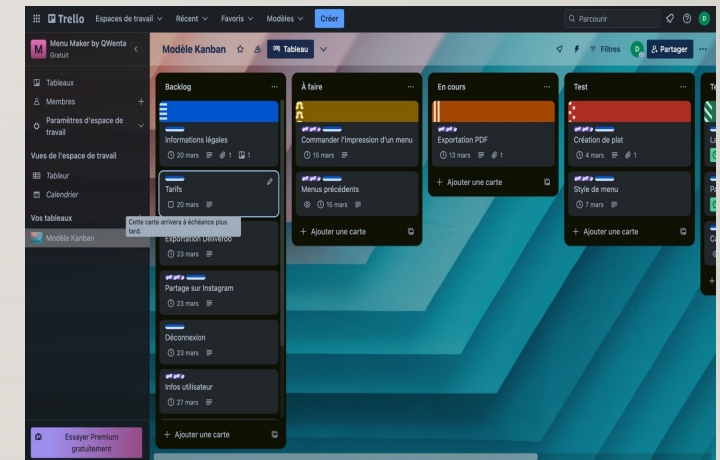
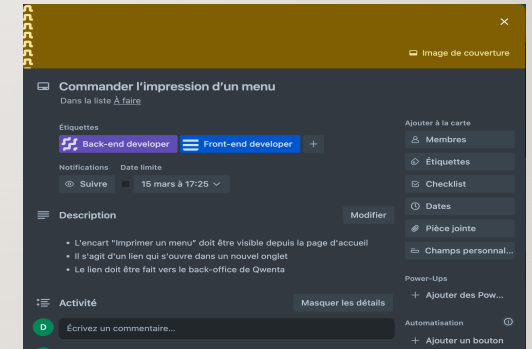
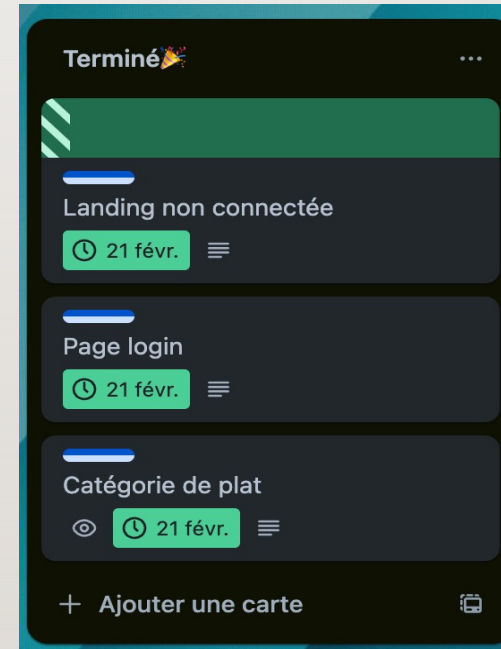
- Pour la gestion de notre projet, nous avons adopté la **méthode Agile** appuyée par l'outil **Kanban** via **Trello**, une combinaison stratégique offrant **flexibilité**, **efficacité** et **transparence**.
- La **méthode Agile**, avec son approche **itérative** et **incrémentale**, permet de s'adapter rapidement aux changements et d'optimiser la **collaboration** au sein des équipes.
- Elle facilite également une meilleure réponse aux **besoins du client** grâce à des **cycles de développement courts** et des **évaluations régulières**.



GESTION DE PROJET

KANBAN ET TRELLO

- Trello est une plateforme de gestion de projet basée sur des cartes, des listes et des tableaux. Elle permet aux équipes de collaborer de manière visuelle en organisant leurs tâches et projets de manière intuitive.
- L'utilisation de **Kanban**, intégrée dans **Trello**, renforce cette méthodologie en offrant une **visualisation claire** de l'avancement des tâches à travers des tableaux organisés.
- Cela permet de **clarifier les priorités** et **réduit les surcharges**, enrichissant l'organisation par la **collaboration instantanée** et l'**accessibilité multiplateforme**.
- En résumé, cette combinaison de la **méthode Agile** et de l'outil **Kanban** via **Trello**, offre un cadre robuste pour une **gestion de projet dynamique et réactive**, maximisant à la fois la productivité de l'équipe et la **satisfaction du client**.

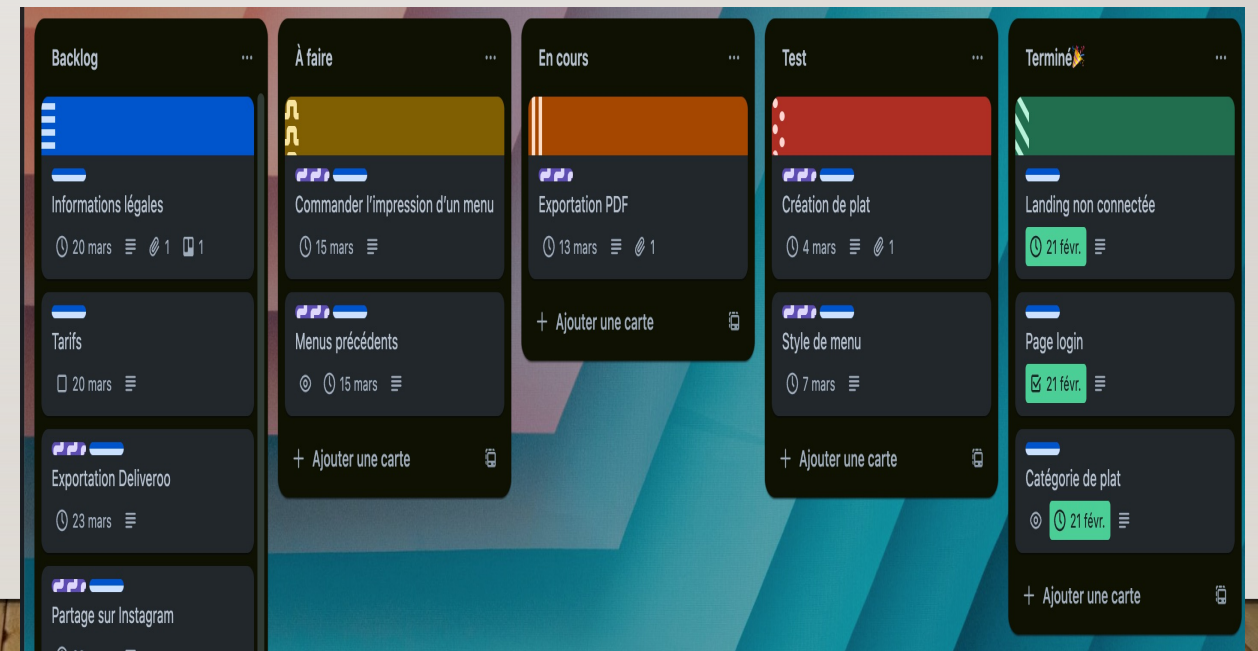


NOTRE PROJET

le **tableau Kanban** créé afin de gérer le projet , est accessible en suivant ce lien :

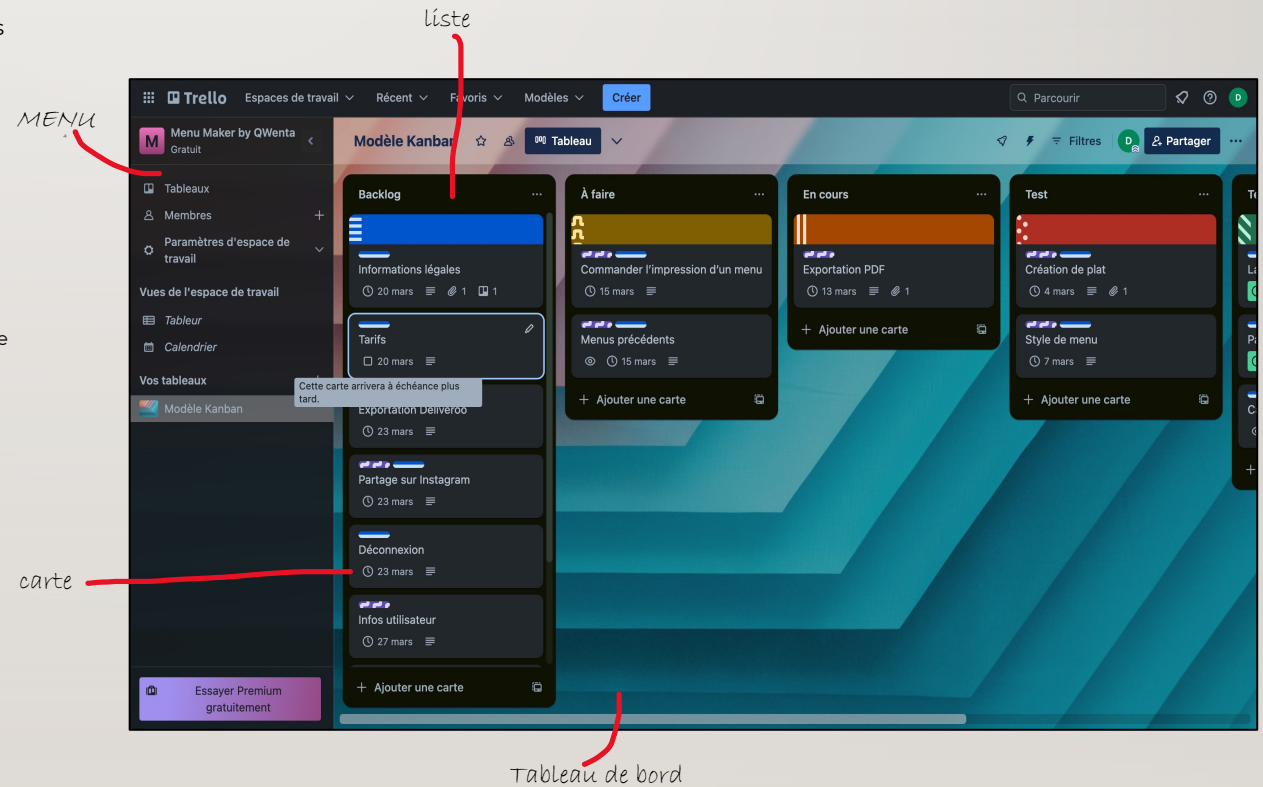
<https://trello.com/b/Bfiwli1m/mod%C3%A8le-kanban>

le **tableau Kanban** contient toutes les tâches du projet selon 4 catégories (à faire, en cours, à tester, terminé).



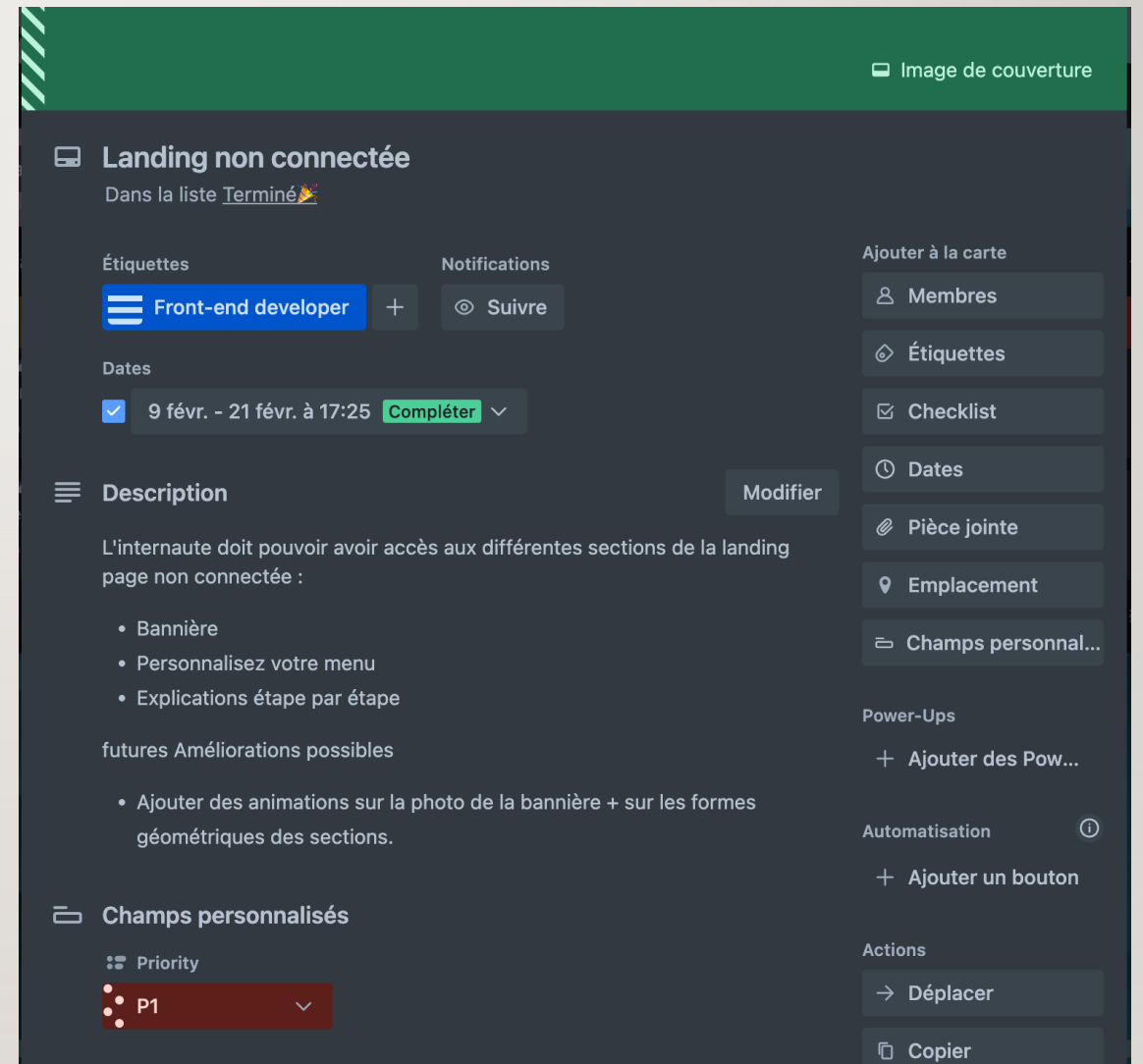
MÉTHODOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT AGILE APPLIQUÉE (TRELLO)

- Nous utilisons un tableau Kanban pour visualiser l'état d'avancement des tâches.
- **Le tableau** de bord est l'espace pour :
 - organiser les tâches
 - collaborer avec les collègues
- **Les listes**: organisent les cartes lors des différents stades de leur avancement (à faire, en cours, en test, terminé, ...)
- Elles sont utilisées pour créer un flux dans lequel les cartes sont déplacées à chaque étape du processus.
- **Les cartes**: sont utilisées pour représenter des tâches et des idées. Elles sont déplacées dans les listes en fonction de leur avancement.
- **Le menu** est le centre de contrôle permettant :
 - de gérer les permissions des membres
 - contrôler les paramètres
 - rechercher des cartes
 - créer des automatisations,



MODÈLE DE LA CARTE

- Chaque carte représente une user story.
- Il est possible d'assigner une personne à une carte.
- Elle est étiquetée avec des labels correspondant aux aspects de développement concernés;
- Une annotation permet de déterminer la priorité de la carte dans le projet. (ici P1 en rouge)
- La description de la carte reprend le texte de la user story, et une note de scope futur éventuellement,
- Les membres de l'équipe peuvent commenter la carte s'ils veulent y apporter contribution, ou se laisser des notes.



ETUDE DES USERS STORIES

Comment définir un user story ?

Une user story est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final. L'objectif d'une user story est de définir comment un travail apportera une certaine valeur ajoutée au client.

Qui rédige les users story ?

Dans la majorité des cas, c'est **le Product Owner** qui rédige les user stories. Néanmoins, l'exercice de découpage d'un Product Backlog en User stories est un travail d'équipe.

Etapas des utilisations de la User Story.

Je me focalise dans un premier temps sur les user stories qui sont dans la priorité P1. Je peux ensuite me pencher sur les user stories des priorités inférieures (P2 et P3). Ces étapes sont importantes pour la conception des étapes du tableau KANBAN.

- Story : regroupe les différentes user stories.
 - Priorité : représente la priorité de la story, de P1 à P3 (P1 étant la priorité la plus élevée).
 - Epic : définit le thème de la story, à quel moment elle intervient lors de la navigation sur le site.
 - Product Owner : le responsable des stories créées.
- Pour afficher le détail de chaque story, survolez la story avec votre souris et cliquez sur "Open".

ProductLog


ProductLog			
↑ Priorité v Priorité v Epic v + Ajouter un filtre			
Aa Story	Priorité	Epic	Product Owner
Landing non connectée	P1 🔥	Landing	Soufiane
Page login	P1 🔥	Connexion	Soufiane
Catégorie de plat	P1 🔥	Création de menu	Soufiane
Création de plat	P1 🔥	Création de menu	Soufiane
Style de menu	P1 🔥	Création de menu	Soufiane
Exportation PDF	P1 🔥	Création de menu	Soufiane
Commander l'impression d'un menu	P1 🔥	Back Office	Soufiane
Menus précédents	P1 🔥	-	Soufiane
Informations légales	P2	Landing	Soufiane
Tarifs	P2	Landing	Soufiane
Exportation Deliveroo	P2	Création de menu	Soufiane
Partage sur Instagram	P2	Création de menu	Soufiane
Déconnexion	P2	Connexion	Soufiane
Infos utilisateur	P2	-	Soufiane

EDITION TABLEAU KANBAN

J'ai dans un premier temps recopier la liste des actions des utilisateurs identifié dans le backlog dans le KANBAN. Après j'ai observé la maquette sur Figma pour évaluer les difficultés des taches et affiner leur durée.


chaque tâche comprend un titre, des étiquettes: type de développements, la priorité , une description et date de début et fin .

Étiquettes

 Back-end developer


+

Étiquettes

 Front-end developer

+

Priority

 P1

▼

Dates

☒ 9 févr. - 21 févr. à 17:25

Compléter ▼

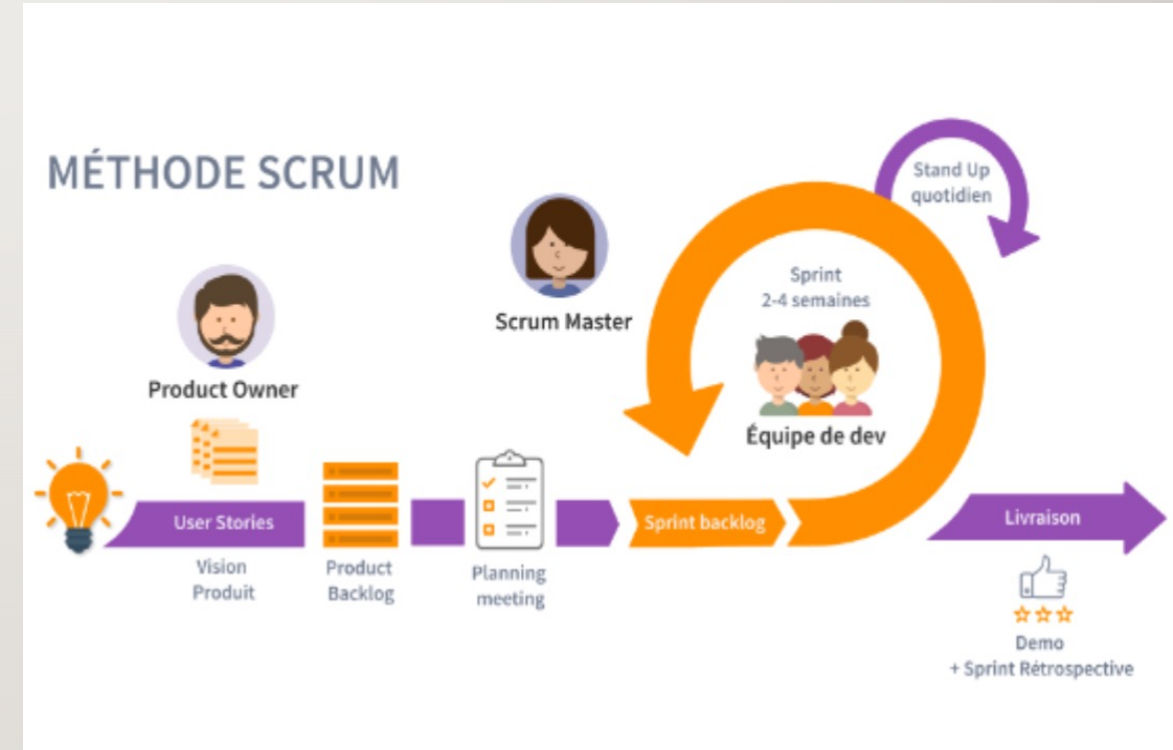
COMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Après avoir déterminé l'ensemble des tâches et leur difficultés et durée nous pouvons savoir quel type de développeur nous avons besoins.

Pour éviter un surcout il faut être réaliste dans la difficulté et la durée des tâches. Il faut quand même prévoir une petite marge pour éviter les retard et l'insatisfaction des clients.

Les tâches de développement seront réparties entre les collaborateurs suivants :

- 1.Le Product Owner, responsable (côté Webgencia) du processus de développement et du produit final
- 2.Le UI Designer pour la conception de la maquette du site
- 3.Le développeur Front-end, compétent pour le développement de l'interface visiteurs (HTML, CSS, Javascript, React)
- 4.Le développeur Back-end, compétent pour le développement du site côté serveur (Node.js, Express.js, MongoDB)
- 5.Le Chef de projet chez Qwenta
- 6.Un scrum master



DÉFINITIONS

- **product Owner ?**

Le Product Owner (PO) est un chef de projet en mode agile. Il est en charge de satisfaire les besoins des clients en menant à bien la livraison d'un produit de qualité. Il sert d'interface entre l'équipe technique, l'équipe marketing et les clients.

- **Quelle est la différence entre product backlog et sprint backlog ?**

le backlog de produit (ou product backlog), qui est une liste de fonctionnalités attendues sur le produit (une fonctionnalité s'appelle généralement « user story »), le sprint backlog est une liste de tâches en cours ou à réaliser par l'équipe de développement sur une période (itération).

- **Comment définir un user story ?**

Une user story est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final.

L'objectif d'une user story est de définir comment un travail apportera une certaine valeur ajoutée au client.

- **Comment définir un planning projet?**

La planification de projet correspond à l'organisation des tâches à réaliser sur une période donnée.

L'objectif de la planification est de déterminer le coût, les ressources mobilisées et la meilleure manière d'ordonnancer toutes les tâches à effectuer.