## Sprint Planning (2 heures)

# Objectif:

Planifier le travail à accomplir durant le sprint suivant.

# Participants:

- Product Owner (PO)

- Scrum Master

- Équipe de développement

# Scénario:

1. Introduction:

- Le Scrum Master ouvre la réunion et rappelle l'objectif du sprint.

- Le Product Owner présente les objectifs du sprint et les user stories prioritaires du Product Backlog.

2. Discussion des User Stories:

- L'équipe discute chaque user story, pose des questions pour clarifier les exigences.

- Le Product Owner répond aux questions et fournit des détails supplémentaires si nécessaire.

3. Prévision des Tâches:

- L'équipe utilise la technique de planning poker pour estimer la complexité de chaque user story.

- Les tâches sont décomposées en sous-tâches plus petites et estimées en heures.

4. Sélection des User Stories:

- L'équipe sélectionne les user stories qu'elle estime pouvoir terminer durant le sprint.

- Le Scrum Master vérifie que la somme des points d'effort sélectionnés ne dépasse pas la capacité de l'équipe.

5. Planification Détaillée:

- L'équipe crée un plan détaillé pour chaque user story, incluant les tâches, les responsables et les délais.

- Le plan est documenté dans le Sprint Backlog.

## Daily Scrum (15 minutes)

# Objectif:

Assurer la coordination quotidienne de l'équipe et identifier les blocages.

# Participants:

- Scrum Master

- Équipe de développement

# Scénario:

1. Point de Situation:

- Chaque membre de l'équipe répond à trois questions:

- Qu'ai-je fait hier ?

- Que vais-je faire aujourd'hui ?

- Quels sont les blocages ou obstacles que je rencontre ?

2. Identification des Blocages:

- Le Scrum Master note les blocages et les problèmes mentionnés par l'équipe.

- Il s'engage à aider l'équipe à résoudre ces problèmes.

3. Coordination des Tâches:

- L'équipe discute brièvement des tâches en cours et de la manière de collaborer efficacement.

## Phase de Développement et de Tests

# Objectif:

Développer et tester les fonctionnalités de l'assistant pédagogique intelligent.

# Participants:

- Développeurs

- Testeurs

- Scrum Master

# Scénario:

1. Développement:

- Les développeurs travaillent sur les tâches assignées, en suivant les pratiques de développement Agile.

- Ils utilisent des outils de gestion de code comme Git pour gérer les versions et fusionner les modifications.

2. Tests Unitaires:

- Les développeurs écrivent des tests unitaires pour chaque fonctionnalité développée.

- Les tests sont exécutés régulièrement pour s'assurer que le code fonctionne comme prévu.

3. Tests d'Intégration:

- Les testeurs effectuent des tests d'intégration pour vérifier que les différentes parties du système fonctionnent ensemble.

- Les problèmes identifiés sont signalés et corrigés.

4. Tests d'Utilisabilité:

- Des utilisateurs finaux ou des représentants des utilisateurs testent l'assistant pédagogique pour évaluer l'expérience utilisateur.

- Les retours des tests sont utilisés pour améliorer l'interface et les fonctionnalités.

## Sprint Review (2 heures)

# Objectif:

Présenter les fonctionnalités développées durant le sprint et recueillir les retours des parties prenantes.

# Participants:

- Product Owner

- Scrum Master

- Équipe de développement

- Parties prenantes (comme des utilisateurs finaux, des représentants de l'école, etc.)

# Scénario:

1. Présentation des Fonctionnalités:

- L'équipe présente les fonctionnalités développées et testées durant le sprint.

- Des démonstrations en direct sont effectuées pour montrer le fonctionnement de l'assistant pédagogique.

2. Retours des Parties Prenantes:

- Les parties prenantes fournissent des retours sur les fonctionnalités présentées.

- Les questions et les commentaires sont recueillis pour améliorer le produit.

3. Discussion des Retours:

- L'équipe discute les retours avec les parties prenantes et identifie les améliorations à apporter au prochain sprint.

## Sprint Retrospective (1 heure)

# Objectif:

Améliorer le processus de travail et l'efficacité de l'équipe.

# Participants:

- Scrum Master

- Équipe de développement

# Scénario:

1. Récapitulation du Sprint:

- Le Scrum Master récapitule les principaux événements et les réalisations du sprint.

2. Discussion des Points Positifs:

- L'équipe partage ce qui a bien fonctionné et ce qu'elle a aimé du sprint.

3. Identification des Points à Améliorer:

- L'équipe identifie les problèmes et les points à améliorer.

- Des solutions et des actions concrètes sont proposées pour résoudre ces problèmes.

4. Plan d'Action:

- L'équipe élabore un plan d'action pour mettre en œuvre les améliorations identifiées.

- Les responsabilités et les délais sont attribués.

## Livraison et Évaluation du Produit Final (2 à 3 heures)

# Objectif:

Livrer le produit final, recueillir les retours finaux et évaluer la réussite du projet.

# Participants:

- Product Owner

- Scrum Master

- Équipe de développement

- Parties prenantes (comme des utilisateurs finaux, des représentants de l'école, etc.)

# Scénario:

1. Préparation de la Livraison:

- L'équipe prépare la version finale du produit, en s'assurant que toutes les fonctionnalités sont testées et fonctionnent correctement.

- Un guide d'utilisation et une documentation technique sont préparés.

2. Présentation du Produit Final:

- L'équipe présente le produit final aux parties prenantes.

- Des démonstrations en direct sont effectuées pour montrer toutes les fonctionnalités de l'assistant pédagogique intelligent.

3. Recueil des Retours Finaux:

- Les parties prenantes fournissent des retours détaillés sur le produit final.

- Des questions et des commentaires sont recueillis pour évaluer la satisfaction des utilisateurs.

4. Évaluation de la Réussite du Projet:

- L'équipe et les parties prenantes évaluent la réussite du projet en termes de qualité, de respect des délais et de satisfaction des utilisateurs.

- Les leçons apprises sont documentées pour améliorer les futurs projets.

5. Célébration:

- Une célébration est organisée pour féliciter l'équipe et marquer la fin réussie du projet.