

# Gestion de projet

MMI 2 – TP#2 S4

Danielo **JEAN-LOUIS**

# But du cours

- Découvrir la méthode Agile
- Découvrir les méthodes de travail issues de la méthode Agile

# Apprentissages critiques ciblés

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile

*« On n'arrive pas à finir nos US »*

*« On ne livre jamais à temps »*

*« Cette US est plus longue que prévu »*

*« SCRUM, c'est nul »*

*« Et voilà, on va (encore) rester jusqu'à 23 h »*

*« [Insérer une critique de SCRUM] »*

*Ça, ce sont les propos d'une équipe qui estime  
mal voir pas du tout.*

# Sprint - Rappel

- Unité de temps de travail pour l'équipe
  - Dure entre 1 et 4 semaines (choisi par l'équipe)
- Termine par un incrément de produit
  - L'équipe doit ajouter de la valeur au produit

Source(s) :

- <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-French.pdf> - Page 8

**Comment s'assurer d'ajouter de la valeur au produit à la fin de chaque sprint ?**



# Estimation

- **Pas d'estimation en heures**
  - On estime en points
    - Valeur relative et compressible
- Limite de points par sprint
  - Devrait diminuer au fil du temps →  
vélocité de l'équipe

**Une estimation est, par définition, approximative.  
Ne l'oubliez pas.**

# Vélocité

- Indicateur de performance
  - Plutôt pertinent au début du projet
- Permet d'évaluer la capacité de travail de l'équipe lors d'un sprint
- Plus l'équipe maîtrise le projet, plus sa vélocité sera élevée (à tâches égales)

**Les estimations se font durant le backlog  
refinement et/ou le sprint planning.**

(On peut aussi lui dédier une réunion)

# Planning poker

- Permet d'estimer (rapidement) l'effort des Stories
  - Toute l'équipe de développement y participe
- Activité ludique
  - On utilise des cartes dédiées (un jeu par participant)

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Planning poker - Déroulement

- Le Product Owner (PO) présente à l'équipe chaque Story du backlog
- Chaque membre de l'équipe de dev (possédant un jeu de cartes) évalue l'effort de la Story en choisissant une carte au signal
  - Il peut poser des questions si ce n'est pas clair

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Planning poker - Déroulement

- Le Product Owner (PO) présente à l'équipe chaque Story du backlog
- Chaque membre de l'équipe de dev (possédant un jeu de cartes) évalue l'effort de la Story en choisissant une carte au signal
  - Il peut poser des questions si ce n'est pas clair

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Planning poker - Déroulement

- Si la valeur d'effort est obtenue à l'unanimité
  - On passe au ticket suivant
  - Sinon on discute, et on recommence à estimer la même Story

**On recommence avec toutes les Stories prévues pour le(s) prochain(s) sprint(s).**

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>



# Point Technique – Les désaccords

- Il est possible de gérer les désaccords durant le Planning Poker de plusieurs façons :
  - Recommencer jusqu'à avoir l'unanimité
  - Prendre la médiane des valeurs
  - Prendre la valeur la plus présente
  - ...

# Planning poker - Déroulement



**Un exemple de jeu de cartes pour planning poker  
(ici des points basés sur une suite simplifiée de la suite de Fibonacci).  
(Il existe des variantes)**

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Poker Planning - Déroulement

- Pour faire votre Poker Planning en ligne :
  - <https://planningpokeronline.com/>

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# **Le Poker Planning n'est pas l'occasion de discuter de solutions techniques**

**Pensez à limiter le temps d'échange en cas de divergence sur les estimations.**

# Poker Planning - Déroulement

- A la fin, on obtient un ensemble de valeurs. En fonction de la priorisation des Stories et de la vélocité de l'équipe. Le PO remplira le sprint backlog du prochain sprint

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Poker Planning – Vélocité – Exemple

**Vélocité de l'équipe : 42**

**Pour le Sprint suivant, la somme des Story Points des Story doit être inférieure ou égale à 42. Sinon l'équipe pourrait ne pas tout faire.**

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qIE>

# Pratiquons ! - Estimations

Pré-requis :

- Avoir la ressource **ressources/estimations**

A télécharger ici :

<https://download-directory.github.io/?url=https://github.com/DanYellow/cours/tree/main/gestion-de-projet-s3/travaux-pratiques/numero-4/ressources/estimations>

**Vous ne savez pas estimer une Story ?  
Pensez à la matrice CURSE**



# Matrice CURSE

- **C** pour Complexity : Complexité
- **U** pour Uncertainty : Incertitude
- **R** pour Risk : Dangersité
- **S** pour Scope : Périmètre
- **E** pour Effort : Effort à produire pour réussir

## Source(s) :

- <http://www.artemisagile.com/curse-your-way-to-better-scrum-story-points/> - anglais

**Existe-t-il un type de tâches qu'on ne peut estimer ?**

# Bugs

- Type spécial de tâche
- Comportement inattendu du produit
- **On n'estime pas un bug**
  - Car on ne sait de quoi il en ressort

**Le Planning Poker est une façon (ludique) d'estimer.  
Il en existe d'autres comme " eXtreme Quotation".**

Source(s) :

- <https://blog.octo.com/extreme-quotation-planning-agile-sous-steroides/>

**Et si vous ne souhaitez pas/plus estimer,  
il existe le NoEstimate.**

Source(s) :

- <https://blog.octo.com/extreme-quotation-planning-agile-sous-steroides/>

# NoEstimate – Pas d'estimations

- L'équipe n'estime plus
  - On converse le principe des Stories
  - On gagne du temps sur le sprint planning
- L'équipe s'engage sur une road map (agile)
  - On priorise les fonctionnalités qui doivent arriver

**Questions ?**

