

Gestion de projet

MMI 2 – TP#3 S3

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] »

Source(s) :

- <https://jp-lambert.me/arr%C3%A0tez-de-critiquer-lagilit%C3%A9-ou-scrum-c51fa20c3844>

*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 en points**
 - 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>

Pourquoi les points ?

- Permet d'évaluer une tâche sur sa complexité et non le temps à mettre pour la réaliser
- “Aplatir” la relation entre une tâche et l'affinité du développeur
 - Plusieurs développeurs ne donneront pas la même estimation en heure
- Rend l'estimation plus rapide et comparable aux tâches suivantes

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).

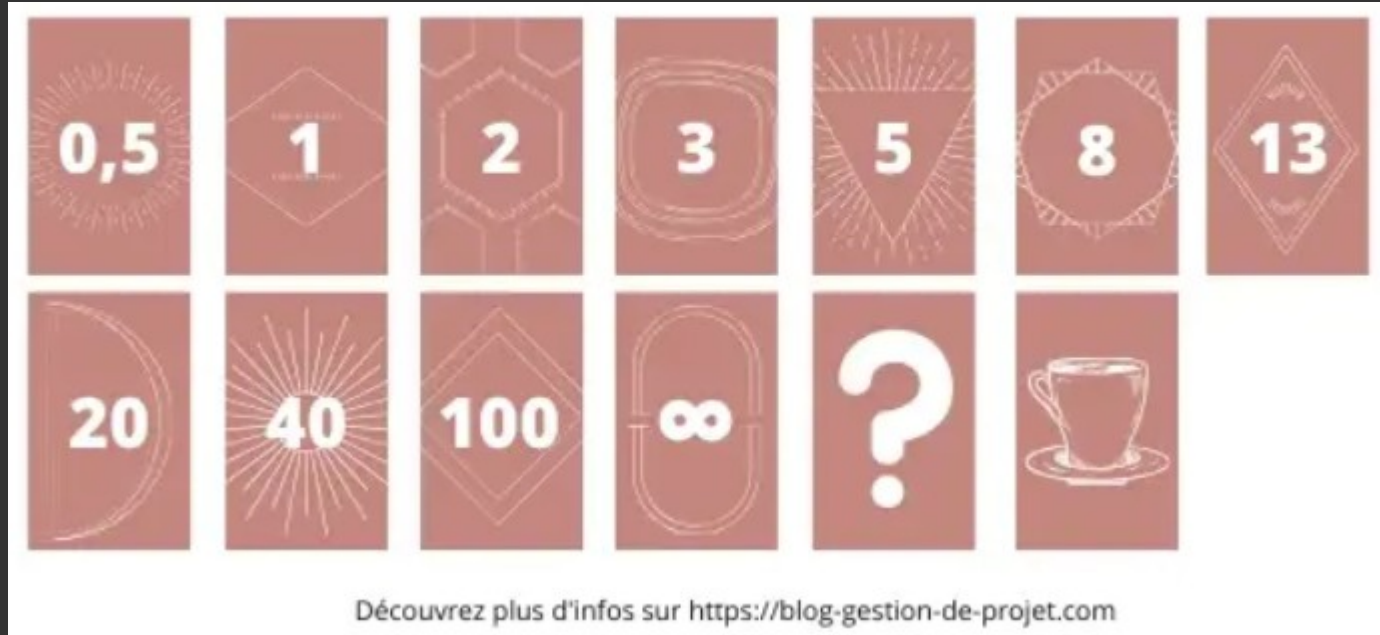
Source(s) :

- <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
 - On prend une valeur qui est dans le jeu de cartes
 - 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>

**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

Pratiquons ! - Estimations

Pré-requis :

- Avoir la ressource **ressources/estimations**

A télécharger ici :

https://github.com/DanYellow/cours/raw/refs/heads/main/s3-gestion-de-projet/travaux-pratiques/numero-3/s3-gestion-de-projet_travaux-pratiques_numero-3.ressources.zip

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, il peut être plus complexe que prévu

**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.**

NoEstimate – Pas d'estimations

- L'équipe n'estime plus
 - On conserve le principe des Stories
 - On gagne du temps sur le sprint planning

Questions ?

