

# 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%AAtez-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 → vitesse 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=NZxcqei5qlE>

# 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=NZxcqei5qlE>

# 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=NZxcqei5qlE>

# 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=NZxcqei5qlE>

# Poker Planning - Déroulement

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

**Source(s) :**

- <https://www.youtube.com/watch?v=NZxcqei5qlE>

**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=NZxcqei5qlE>

# 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=NZxcqei5qlE>

**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 : Dangérosité
- **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](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 ?

