## Gestion de projet



## 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 → vélocité de l'équipe

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

### Véloci<u>té</u>

- 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):

## 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):

## 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).

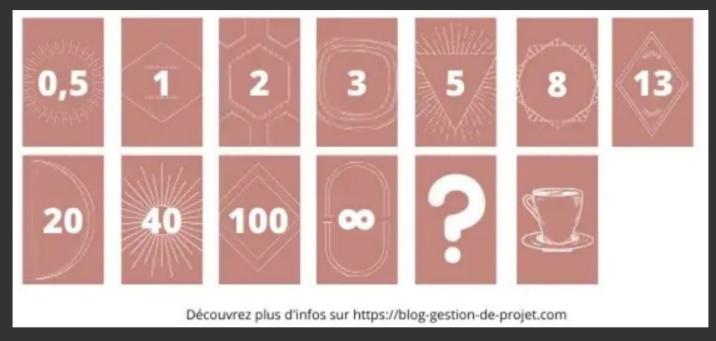
#### Source(s):

## 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):

## **Poker Planning - Déroulement**

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

#### Source(s):

# 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):

## 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):

## 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 : Dangerosité
- 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



#### 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?