

Gestion de projet

MMI 2 – TP#1 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

SCRUM – En bref

- Méthode Agile où l'équipe est en auto-gestion
 - Pas de chef pour surveiller
- L'équipe **s'engage** à livrer régulièrement une nouvelle version du produit pour apporter de la valeur
- L'équipe est guidée par une vision produit

Source(s) :

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

SCRUM – En bref

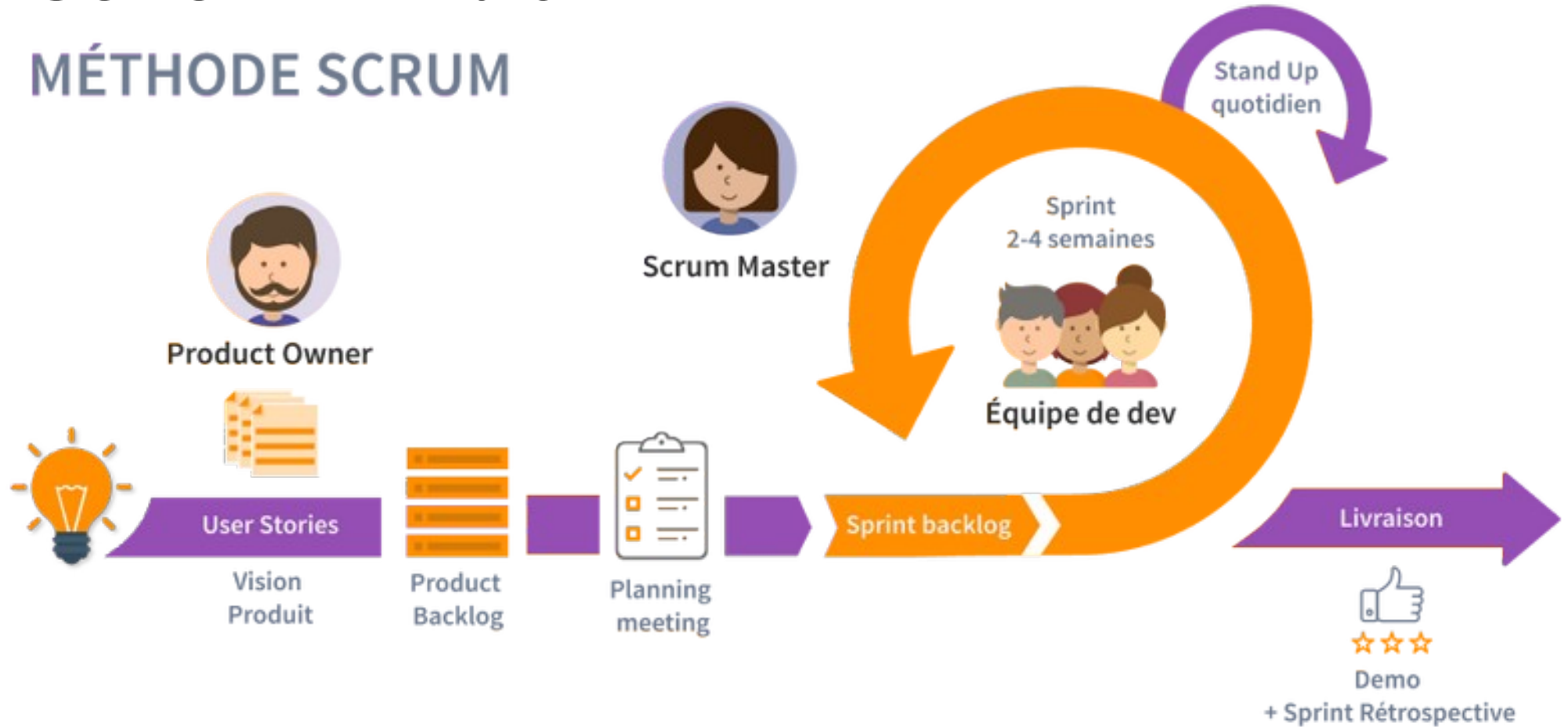
- Trois rôles possibles :
 - Producteur Owner (PO) : définit la vision du produit
 - Développeur : développe le produit
 - Scrum Master : Met en place (et adapte) SCRUM

Source(s) :

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

SCRUM – En bref

MÉTHODE SCRUM



Source(s) :

- <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-French.pdf>
- <https://www.tuleap.org/fr/agile/comprendre-methode-agile-scrum-10-minutes>

SCRUM – En bref

- Découpage du projet en sprint
 - Unité de temps qui doit se conclure par la livraison d'une unité de valeur du produit
- L'équipe est plus engagée et consciente du produit, grâce aux (User) Stories

Source(s) :

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

(User) Story

- Issu d'eXtreme Programming (XP)
 - Autre méthode Agile
- Récit Utilisateur en français
- Représente une tâche pour un **développeur**

Source(s) :

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

(User) Story

- Description simple et **petite** d'un besoin pour un utilisateur
 - Fonctionne mieux avec un besoin fonctionnel
 - Écrit en langage naturel

Source(s) :

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

Pour rappel, dans SCRUM, un développeur n'est pas forcément une personne qui code

XP – eXtreme Programming

- Méthode Agile la plus technique
- Encourage la mise en place de processus visant à augmenter la qualité du logiciel
- Prône cinq valeurs
 - Certaines ont été reprises dans le manifeste Agile

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=L3FylT7prMo>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Extreme_programming

(User) Story

- **Doit apporter une valeur au produit**
 - Si ça n'apporte pas à une valeur au produit → Poubelle
- Rédigé par le Product Owner (PO)
 - Affinée, complétée avec l'équipe lors du **backlog refinement**

Source(s) :

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

(User) Story

- Plus petite unité de tâche de SCRUM
- Représente une tâche



Backlog Refinement

- (Autre) Rituel de SCRUM
- Parfois appelé "backlog grooming"
- Réunion où sont présentées et estimées les Stories à venir
- Affinement des Stories si problème

Source(s) :

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

(User) Story

- Structuré de la façon suivante :

**« En tant que [persona],
je veux [quoi]
afin de [pourquoi] »**

Source(s) :

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

(User) Story

- **En tant que [persona]**
 - Pour qui on développe ceci ?
- **je veux [quoi]**
 - L'intention du persona. Que cherche-t-il ?
- **afin de [pourquoi]**
 - Quel problème on résout ?

Source(s) :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_utilisateur
- <https://asana.com/fr/resources/user-stories>

Bonne ou mauvaise Story ?

En tant qu'acheteur, je veux pouvoir payer afin de finaliser mes achats et les recevoir

Mauvaise Story

- Comment je paie ?
 - Paypal, CB, chèque... ?
- Comment sont gérés les numéros de carte ?

Correction

En tant qu'acheteur, je veux pouvoir payer avec PayPal afin de finaliser mes achats et les recevoir

Bonne ou mauvaise Story ?

En tant qu'utilisateur, je veux chercher par
prénom d'auteur

Mauvaise Story

- **Pourquoi je dois permettre ceci ?**
 - S'il n'y a pas de raison, c'est certainement que c'est inutile

Correction

En tant qu'utilisateur, je veux chercher par auteur
afin de trouver plus rapidement le contenu qui
m'intéresse

Bonne ou mauvaise Story ?

En tant qu'enseignant, je souhaite connaître mon
emploi du temps **afin que** je sache quand venir

Il existe d'autres gabarits autres que :
« *En tant que [persona], je veux [quoi] afin de [pourquoi]* »

Mais celui-ci est le plus répandu

A noter que la partie “afin de [pourquoi]” est facultative, une user story peut être valable sans cette partie (à condition que le reste apporte de la valeur)

**Si vous n'arrivez pas à exprimer une fonctionnalité sous forme de Story.
Deux possibilités :**

- **Pas assez claire**
- **Pas assez pertinente**

**Pour faire une Story simple (et bonne), on peut
s'arranger pour qu'elle respecte INVEST**

Acronyme INVEST

I pour Indépendant. On peut développer ce ticket de façon autonome

Créer un utilisateur

Ajouter un produit

Ces tâches peuvent être développées indépendamment

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

N pour Négociable. Les devs ne sont pas bloqués dans la solution

Story : En tant qu'utilisateur, je souhaite noter un produit afin d'en encourager l'achat

Noter sur 5

Noter sur 10

Noter sur 100

Ici, la note maximale n'est pas imposée, l'équipe de développement peut donc faire un choix.

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

En tant qu'utilisateur,
je souhaite noter un produit
afin d'encourager l'achat



En tant qu'utilisateur,
je souhaite noter un produit
sur 5 étoiles
afin d'encourager l'achat



La story de droite n'est pas négociable.
La solution est imposée.

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

V pour Valuable. Apporte de la valeur au produit

Permettre la sauvegarde
de paniers



Changer la couleur
de l'icône de notifs



Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

E pour Estimable. On "sait" combien de temps ça prend à réaliser

Retirer les icônes
de l'ancienne version



Rendre le site plus beau



Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

S pour Small. Ça doit rentrer dans **un** sprint

Ajouter un système de tri



Développer un site



Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Acronyme INVEST

T pour Testable. On doit pouvoir s'assurer le développement répond au besoin

Gestion du panier



- Je peux ajouter un élément
- Je peux retirer un élément
- Je peux changer la quantité
- Je peux mettre un élément de côté
- ...

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=PO4vDYkezgY> - Moins de 15 minutes

Pratiquons ! - User Stories (Partie 1)

Pré-requis :

- Avoir la ressource **ressources/redaction-user-stories**

A télécharger ici :

<https://download-directory.github.io/?url=https%3A%2F%2Fgithub.com%2FDanYellow%2Fcours%2Ftree%2Fmain%2Fgestion-de-projet-s3%2Ftravaux-pratiques%2Fnumero-1%2Fressources%2Fredaction-user-stories>

(User) Story

- Rien ne vous empêche d'ajouter une description à la Story
 - Plus le ticket sera clair, plus faibles seront les probabilités d'un contre-sens lors du développement

Source(s) :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9cit_utilisateur

Job Story

- Alternative à l'User Story
- Centré sur un contexte / un problème
 - L'User Story est centrée sur l'utilisateur
- Aide à comprendre la motivation de l'utilisateur

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories

Job Story

- Exprime un besoin utilisateur
 - Notion en provenance du marketing → le cas du Milkshake chez McDonalds

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://hbswk.hbs.edu/item/clay-christensens-milkshake-marketing>

Job Story

- Permet de créer de l'empathie avec l'utilisateur
 - Mieux comprendre l'utilisateur
- Incite à la solution innovante
 - Innovation par l'usage
- Contre-venir aux limites des User Stories

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories

Limites User Stories (US)

- Personas → Se basent sur des hypothèses
 - La solution peut ne pas être pertinente
- Ne permet pas de gérer plusieurs typologies d'utilisateurs en même temps
 - Autant d'US que de personas

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories

Une Job Story doit répondre à la question :
Pour quelle(s) tâche(s) les utilisateurs
"embauchent" votre produit ?

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories

Job Story

- **Quand [situation/contexte]**
 - Qu'est-ce qui est en train de se passer ?
 - Indiqué par l'utilisateur
- **je veux [quoi]**
 - La motivation de l'utilisateur
- **afin de [résultat]**
 - Quel bénéfice ?

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM - Moins de 50 minutes
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories

Job Story - Exemple

Quand il est l'heure de manger
et qu'il y a du monde à la maison,
je veux des pizzas
afin de manger rapidement

En tant qu'utilisateur,
je souhaite manger des pizzas
afin de manger rapidement

A gauche, une job story (plus de contexte)

A droite, une user story (moins de contexte)

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://thoughtbot.com/blog/converting-to-jobs-stories> - anglais
- <https://www.mountangoatsoftware.com/blog/job-stories-offer-a-viable-alternative-to-user-stories> - anglais

Job Story - Exemple

Quand je suis ravi de mon achat,
je souhaite le noter
afin d'en encourager à l'achat

En tant qu'utilisateur,
je souhaite noter un produit
afin d'en encourager l'achat

A gauche, une job story (plus de contexte)

A droite, une user story (moins de contexte)

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://thoughtbot.com/blog/convertng-to-jobs-stories> - anglais
- <https://www.mountangoatsoftware.com/blog/job-stories-offer-a-viable-alternative-to-user-stories> - anglais

Job Story - Astuces

- Plus votre contexte sera précis, plus adaptée sera la solution
- Préférez les entretiens utilisateurs pour ressortir les problèmes
 - Les personas ne sont basés que sur des hypothèses

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-lexpression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://thoughtbot.com/blog/convertng-to-jobs-stories> - anglais
- <https://www.mountangoatsoftware.com/blog/job-stories-offer-a-viable-alternative-to-user-stories> - anglais

Job Story - Astuces

- Les motivations peuvent être multiples
 - N'hésitez pas à les mettre pour élargir le besoin

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://thoughtbot.com/blog/convertng-to-jobs-stories> - anglais

Job Story – L'importance du contexte

Proposition de services : ?

Quand je suis sur le chemin de l'IUT

Job Story – L'importance du contexte

Proposition de services : ?

Quand je suis **à pied**
sur le chemin de l'IUT

Job Story – L'importance du contexte

Proposition de services : ?

Quand je suis à pied
sur le chemin de l'IUT
et je suis en retard

Job Story – L'importance du contexte

Proposition de services : ?

Quand je suis à pied
sur le chemin de l'IUT
et je suis en retard,
je veux prévenir le professeur
afin de ne pas avoir une absence

Job Story - Astuces

- Les Job Stories (JS) peuvent être très utiles pour rédiger des User Stories (US)
 - JS : Découverte du besoin
 - US : Conception de la solution
- Réaliser de petits Job Story

Source(s) :

- <https://www.slideshare.net/agabrillagues/job-stories-penser-autrement-l'expression-du-besoin>
- https://www.youtube.com/watch?v=q6edFYyT_XM
- https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Les_Job_Stories_offrent_une_alternative_viable_aux_User_Stories
- <https://thoughtbot.com/blog/converting-to-jobs-stories> - anglais

**Les Stories, c'est bien.
Avec des Critères d'Acceptation, c'est mieux.**

Critères d'acceptation – AC / CA

- Permettent de valider une Story
 - "T" d'INVEST. T = Testable
- Expression dans un langage simple
- **Ne doivent contenir que des points fonctionnels**
 - Le résultat doit être visible

Critères d'acceptation – AC / CA

- Peuvent s'écrire sous le format :
"Étant donné que [état précédent/contexte], quand [action] alors [résultat]"
 - Plusieurs actions (quand) et résultats (alors) peuvent être simultanées
- ou une liste d'éléments
 - A privilégier, par exemple, quand on veut définir les règles de validation de champs de formulaire

Critères d'acceptation – AC / CA

Gestion du panier



- Étant donné que je suis sur une fiche produit quand j'ajoute le produit alors le panier a ce produit
- Étant donné que je suis dans le panier quand je décrément la quantité d'un produit et que la valeur passe à zéro alors ce produit disparaît du panier

Critères d'acceptation – AC / CA

- Définissent les cas de réussite et d'échec d'une action
 - **Etant donné** que le formulaire a mal été rempli **quand** il est envoyé **alors** des messages d'erreur sont affichés
 - **Etant donné** que le formulaire a bien été rempli **quand** il est envoyé **alors** un message de réussite est affiché

Pratiquons ! - User Stories (Partie 2)

Pré-requis :

- Avoir la ressource **ressources/redaction-user-stories**

A télécharger ici :

<https://download-directory.github.io/?url=https%3A%2F%2Fgithub.com%2FDanYellow%2Fcours%2Ftree%2Fmain%2Fgestion-de-projet-s3%2Ftravaux-pratiques%2Fnumero-1%2Fressources%2Fredaction-user-stories>

**Du mal à rédiger vos critères d'acceptation ?
Pensez SMART.**

Acronyme SMART

S pour Spécifique. Le critère doit suffisamment précis pour être compris

M pour Mesurable. Il existe un moyen de valider le critère

A pour Atteignable. On doit pouvoir le réaliser

- Il existe des variantes pour le A : Assignable, Acceptable, Ambitieux...

Source(s) :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Objectifs_et_indicateurs_SMART

Acronyme SMART

R pour Réaliste. Doit réalisable et ne pas démotiver

T pour Temporellement défini . Doit être réalisé dans un temps défini

Source(s) :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Objectifs_et_indicateurs_SMART

Critères d'acceptation – AC / CA

- Permettent de définir les tests unitaires
 - ça concerne plutôt ceux qui codent et ceux qui testent la fonctionnalité

Feature

- Grosse fonctionnalité du produit
 - Se place au-dessus d'une epic



Feature

- Exemple :
 - Feature : Gestion des vidéos
 - Epic : Suggérer des vidéos
 - Stories :
 - Afficher des vidéos en fonction des préférences
 - Permettre de supprimer une vidéo suggérée

Epic

- Ensemble de stories
- A découper que si on compte travailler prochainement dessus

Prioriser les US ?



Plusieurs méthodologies

Matrice de KANO – Méthode 1

- Vise à définir cinq types de fonctionnalités :
 - **Obligatoires** : L'utilisateur doit l'avoir
 - **Attractives** : "nice to have", si c'est là tant mieux, si c'est absent, l'utilisateur ne le remarque pas
 - **Linéaires** : *game changer*. Apportent un vrai plus. Plus la fonctionnalité est aboutie, plus le client devrait être satisfait et inversement

Matrice de KANO – Méthode 1

- Vise à définir cinq types de fonctionnalités :
 - **Indifférentes** : La présence ou non de la fonctionnalités ne change rien pour l'utilisateur
 - **A double tranchant** : Peut provoquer la satisfaction ou l'inconvénient dépendamment de l'utilisateur

Matrice de KANO – Méthode 1

- Représentée par la courbe suivante :



- **Obligatoires** : à droite sur l'axe x
- Attractives : courbe en bleu
- Linéaires en jaune
- Indifférentes : à gauche sur l'axe X
- A double tranchant

Source(s) :

- <https://www.ionos.fr/startupguide/gestion/modele-kano/>

On peut réaliser un questionnaire pour les utilisateurs potentiels pour encore plus affiner

**A noter que certaines fonctionnalités peuvent
changer de statut.**

Par exemple, une haute autonomie pour un smartphone est passé d'attractif à obligatoire ou encore la commande vocale qui peut être vue comme à double tranchant

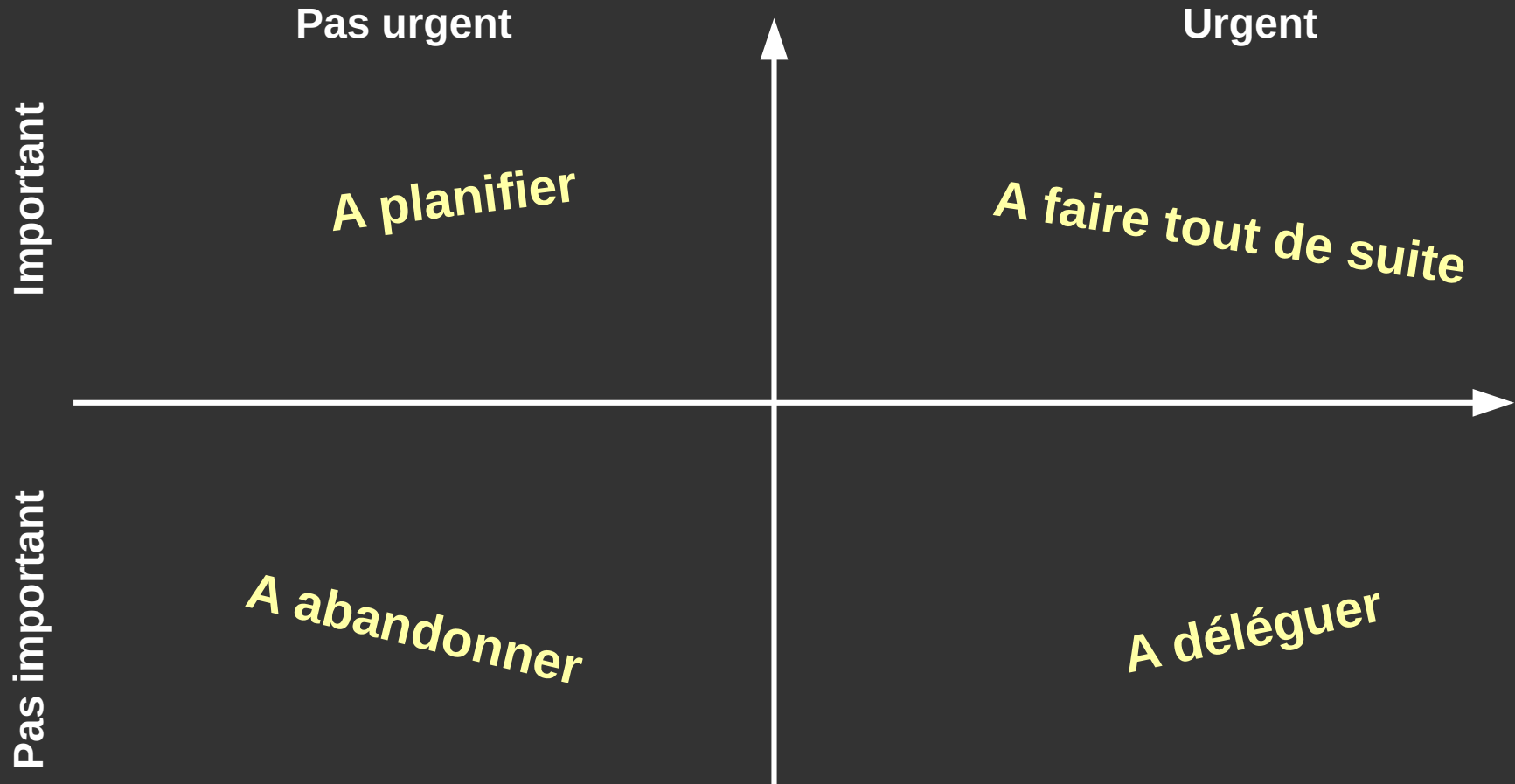
Méthode MoSCoW – Méthode 2

- Plus simple à mettre en place que la Matrice de Kano
- Quatre types de fonctionnalités :
 - Must : à faire (Urgentes)
 - Should : Importantes
 - Could : Peuvent être faites
 - Won't : A faire si on a du temps

Matrice d'Eisenhower – Méthode 3

- Tableau à double entrées classifiant les tâches en quatre groupes :
 - importantes et urgentes : à faire maintenant
 - importantes et non urgentes : à faire mais plus tard
 - peu importantes et urgentes : à déléguer
 - peu importantes et peu urgentes : à abandonner

Matrice d'Eisenhower – Méthode 3



Notion de fini – Definition of Done (DoD)

- Notion globale à toutes les Stories (dans l'ensemble)
- **Différent** des critères d'acceptation
 - Le DoD complète les CA

Notion de fini – Definition of Done (DoD)

- Permet de définir quand une Story est considérée comme étant terminée. Exemple :
 - La Story est accessible pour le client
 - Les textes sont traduits
 - Tous les critères d'acceptation sont vérifiés
 - ...

Notion de prêt – Definition of ready

- Permet de définir quand une Story **peut être mise dans le sprint backlog**. Exemple :
 - Tous les critères d'acceptation sont là
 - Les dépendances externes sont prêtes
 - Tout le monde a compris l'User Story
 - ...

Source(s) :

- <https://www.youtube.com/watch?v=C9XoZQdnKbA>

**Comme les Stories, la Définition of Ready (DoR)
et Définition of Done (DoD) ça s'affine.
Elles peuvent changer durant le cycle de vie du
projet.**

Garbage in, garbage out.

(Entrée pourrie, sortie pourrie)

**C'est ce qui arrive quand on met n'importe quoi comme
Story dans le sprint backlog...**

En bref – (User) Story

- Description simple et **petite** d'un besoin
- Doit être terminé à la fin **d'un** sprint
 - Sinon on découpe ou on reporte au sprint suivant
- Alimente le backlog
- Peut être limitée
 - Complétée par une Job Story

Pour terminer, sachez qu'une Story peut avoir des sous-tâches quand elle implique plusieurs corps de métiers.

Questions ?

