

**Memento Agile**

Version du 04/10/2022

R3.10 – Management des systèmes d’information (partie Agilité)

Tuteur : Pr. Richard Chbeir

Projet : Hego Lagunak, une application de parrainage pour le BDE

Équipe 3 : BRIERRE Titouan (TP1), DARGAZANLI Nicolas (TP1), ERREZARET Leho (TP2) et MAURICE Alexandre (TP1), en BUT Informatique, 2022, Semestre 3, Parcours A.

Table des matières

[1. Pitch du projet 3](#_Toc115806837)

[2. Organisation de l’équipe 3](#_Toc115806838)

[1.1 Le Scrum Master 3](#_Toc115806839)

[1.2 Le Product Owner (PO) 4](#_Toc115806840)

[1.3 L’équipe de développement 4](#_Toc115806841)

# Pitch du projet

Nous travaillons sur un site web permettant de gérer automatiquement les parrainages réalisés par le BDE.

Le parrainage est un évènement annuel réalisé par l'association étudiante Hego Berria (un BDE), dans lequel les étudiants de première année répondent d'abord à un questionnaire rédigé par les membres du BDE. Ensuite, les étudiants de deuxième année sont associés automatiquement (ou en choisissant, en fonction du paramétrage du questionnaire) à un étudiant de 1ère année, créant alors l'association entre le parrain et le filleul.

Le système permet aux utilisateurs de s'inscrire avec leur adresse mèl de l'UPPA et de conserver le même compte tout au long de leur cursus au sein de la structure. Le site internet est destiné aux étudiants et au BDE, qui ne dispose que d'un compte "administrateur".

Toute personne se connectant au site peut voir si le questionnaire est disponible ou non et modifier ses informations personnelles. On dispose alors de leur nom, leur prénom, leur date de naissance et leur sexe.

Les questionnaires sont rédigés et ouverts aux réponses par le BDE. Ils sont caractérisés par des questions et des réponses de différents types (Booléen, QCM, Réponse courte, Réponse longue), un type d'association (automatique, en faisant intervenir l'algorithme de l'application, ou manuelle, nécessitant l'intervention des étudiants de 2ème). Enfin, une date d'ouverture et de fermeture sont spécifiés.

Le bureau des étudiants Hego Berria est une association avec une identité forte, qui commence à développer en parallèle (sans lien avec la SAE) un site web et une application de covoiturage. Faciliter ce système de parrainage peut alors le rendre plus fiable et avenant, en proposant des fonctionnalités ludiques dans un environnement maîtrisé (sans devoir recommencer à chaque fois tous les processus de création du formulaire ou devoir utiliser des applications tierces comme Excel ou Forms de chez Google, dénaturant l'association).

# Organisation de l’équipe

## Le Scrum Master

Le Scrum Master est le « coach Agile » qui va assurer le bon développement de l’application selon la méthode Scrum, en s’assurant que chaque membre travaille à son maximum. Il essaie d’éviter les perturbations extérieures et communique clairement les objectifs afin de conserver la plus grande efficacité.

Nous avons désigné : Alexandre Maurice.

La désignation d’Alexandre en tant que Scrum Master nous paraissait raisonnable car nous l’avions déjà désigné comme chef de projet (bien que le Scum Master ne soit pas un chef de projet !) l’an dernier, et qu’il a toujours pour objectif de conserver l’intégrité du projet. En tant que Scrum Master, nous pensons qu’il réussira à motiver les membres du projet tout en cadrant ce dernier, permettant alors une bonne avancée. Il faut aussi garder en tête une bonne idée des tâches restantes pour ne pas perdre de temps pour livrer après chaque sprint.

## Le Product Owner (PO)

Il est celui qui a en tête l’idée du projet, et correspond pour l’équipe au client, collaborant exclusivement avec les membres. Le PO rédige aussi les *user stories*, décrivant un besoin client, et détermine les objectifs de l’incrément à la fin de chaque sprint. Il prend aussi les décisions majeures concernant l’application (fonctionnalités urgentes, ordre de priorité…) à l’aide du *product backlog*. Il doit s’assurer que le projet est bien compris, nécessitant implication et disponibilité, pour donner un maximum d’informations à l’équipe de développement.

Nous avons désigné : Pierre DAVID.

Qui de mieux que le Président de l’association pour être désigné comme PO ? Il connait les besoins de l’application par rapport à son expérience (puisqu’il a déjà réalisé les parrainages au début de cette année), mais est aussi toujours disponible. En effet, même s’il est en alternance, nous avons la possibilité d’organiser des réunions, en présentiel ou en appel vidéo avec lui. L’équipe projet entretient aussi une bonne relation avec lui puisque nous le connaissons depuis plus d’un an maintenant. Pierre nous semblait alors tout désigné pour être notre PO.

## L’équipe de développement

Elle est le cœur même de la méthode Scrum, et doit être auto-organisée, spécialisée dans ces technologies, et donc dans de multiples domaines, et enfin, autonome. Elle ne doit écouter que ses instructions et celles données par le PO, en choisissant de bonnes pratiques de programmation, pour développer de manière itérative et incrémentale, facilitant au passage l’intégration continue. Les développeurs créent la valeur de l’application.

Nous avons désigné l’ensemble de l’équipe projet, à savoir : BRIERRE Titouan, DARGAZANLI Nicolas, ERREZARET Leho et MAURICE Alexandre.

Nous ne nous sommes pas trop donné le choix pour choisir l’équipe de développement, étant donné que notre effectif est déjà relativement réduit par rapport à une réelle équipe agile, et avons donc besoin d’un maximum de développeurs pour assurer la bonne livraison des incréments, en gardant une cadence élevée. Nous ferons au mieux pour réagir aux différentes urgences du projet, pour réviser nos priorités, et garder un bon esprit d’entente au sein du groupe.

Pour conclure, le développement agile a dans cette situation une réelle utilité, puisque nous pouvons ainsi développer l’application de manière continue, avec un groupe (plus ou moins) spécialisé et des membres qui se connaissent déjà, doublé d’un projet cohérent avec la possibilité d’associer une personne physique à chaque rôle phare de la méthode Scrum, avec évidemment le consentement de chacun des membres de l’équipe.