

Méthodes agiles

Méthode SCRUM



Conduite de projet Agile

Présentation des cérémonies



La conduite régulière des cérémonies agiles assure le bon fonctionnement de la méthode Scrum.

Sprint Planning : une réunion de lancement avant le début de l'itération.

Daily Stand Up : une réunion quotidienne de suivi avec les développeurs.

Sprint Review : une réunion de validation des travaux à la fin de l'itération.

Début de l'itération

Sprint
Planning

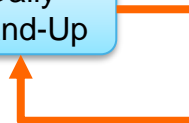


Sprint
Review



Fin de l'itération

Daily
Stand-Up



La réunion de lancement Sprint Planning inclut une réunion d'évaluation (appelée Poker Planning) de la complexité des stories de la prochaine itération.

La réunion Sprint Review peut être suivie d'une réunion appelée Rétrospective visant à améliorer la qualité et l'efficacité des prochaines itérations.

Méthode SCRUM

Les cérémonies agiles

Décomposition
des besoins et
des exigences

Alimentation
continue du
backlog

Priorisation

- Valeur métier
- Connaissance
- Niveau d'effort
- Risques

Product
Backlog

User
Stories



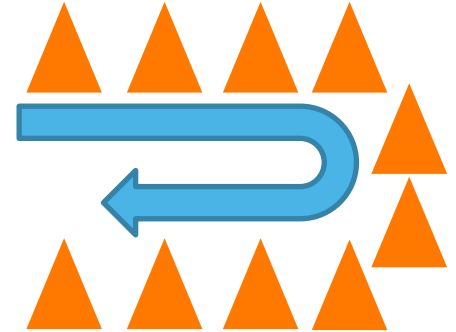
Evaluation
Engagement
Démarrage

Poker
Planning

Sprint
Planning



Daily Stand-Up

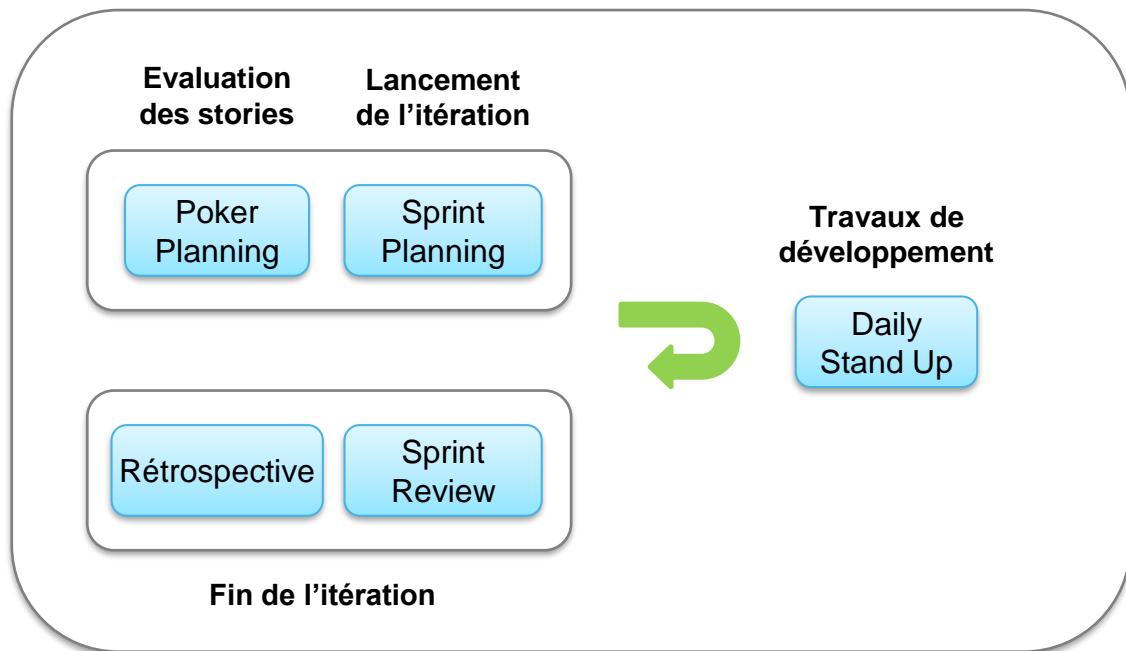


Fin de l'itération

Rétrospective

Sprint
Review





Le Scrum Master dirige et/ou accompagne les cérémonies agiles.



Les cérémonies agiles accompagnent la vie des projets agiles. Le Scrum Master est le référent de la méthode Scrum. Il intervient en particulier dans la conduite des réunions au bénéfice des projets agiles.

Méthode SCRUM

Les cérémonies agiles

Evaluation par les DEV des stories présentées par le Product Owner.

Poker Planning

Planning des tâches de chaque membre réalisé par le Scrum Master.

Sprint Planning

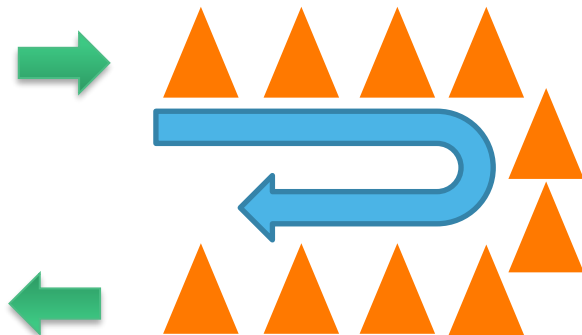
Rétrospective

Identifier ce qui a bien fonctionné et ce qui a moins bien fonctionné pendant l'itération..

Sprint Review

Validation par le Product Owner des stories réalisées par les développeurs.

Daily Stand-Up

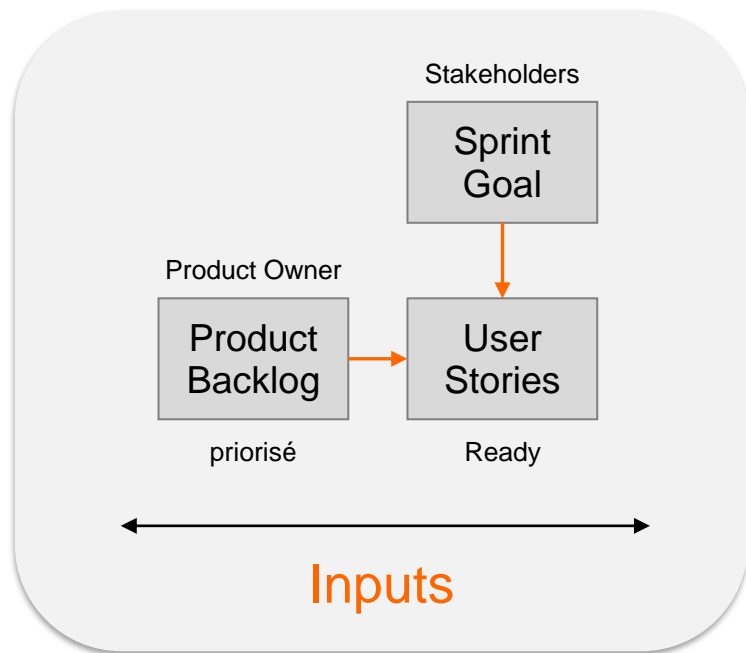


Point quotidien de suivi des travaux et identification des points de blocage.

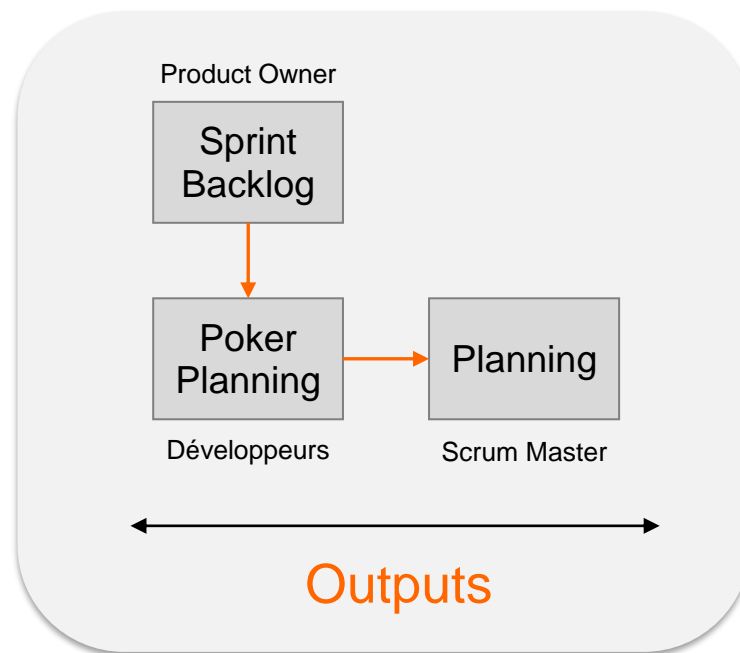
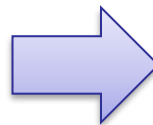
Les cérémonies agiles contribuent au bon fonctionnement des projets agiles.



Les cérémonies agiles sont indispensables au fonctionnement régulier des itérations.



Poker Planning : technique d'estimation agile

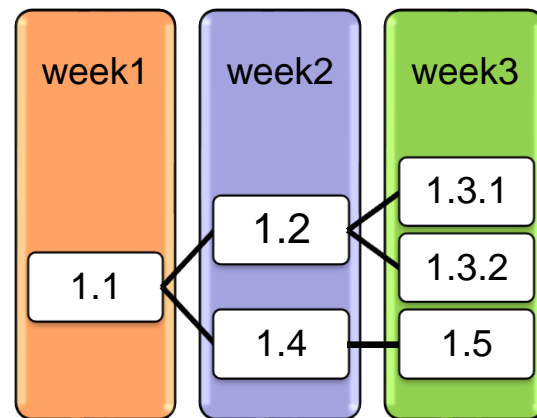


Planning : définit les tâches dont chaque développeur a la charge durant l'itération

- ❑ Le Sprint Planning fait suite à la réunion d'évaluation (Poker Planning) avec la liste des stories engagées.
- ❑ Le Scrum Master prend en charge le découpage de chaque story de l'itération en tâches.
- ❑ Le découpage des stories (y compris les études) permet la construction du planning de l'itération et l'affectation des tâches aux développeurs.
- ❑ Le Sprint Planning peut prendre 1 ou 2 heures.

A noter : lors du Poker Planning les développeurs ne savent pas quel développeur prendra en charge quelle story. Cette information n'est disponible qu'à l'issue du Sprint Planning.

Itération en cours



Planning des développeurs

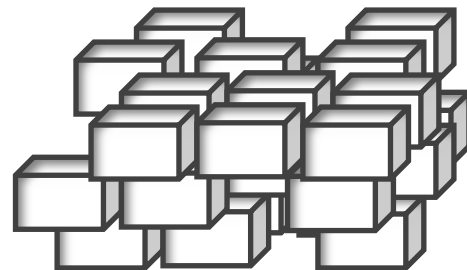
Comment ça marche ?

1

- ❑ Les Stories priorisées par le Product Owner pour la prochaine itération sont extraites du Product Backlog.
- ❑ Le Product Owner présente chaque Story à l'équipe de développement.
- ❑ Le Product Owner répond aux questions des développeurs.
- ❑ Le Poker Planning est un moment d'échange et de dialogue entre le PO et les développeurs.

A noter : lors du Poker Planning le Product Owner présente uniquement des stories priorisées qui sont conformes au mémo READY et au mémo INVEST.

User Stories READY

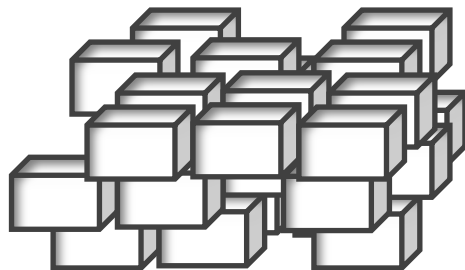


Comment ça marche ?

2

- ❑ Chaque développeur évalue le niveau d'effort (appelé complexité et exprimé en points) de la Story et s'exprime par un vote.
- ❑ Les développeurs ne s'influencent pas : pour ce faire ils votent tous en même temps.
- ❑ Le vote est exprimé en points de complexité : les développeurs utilisent les nombres de la série de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ∞).
- ❑ Chaque développeur utilise un jeu de cartes dont chaque carte porte un nombre de la série de Fibonacci.

User Stories READY



(*) série de Fibonacci : série dont chaque terme est la somme des deux termes consécutifs précédents

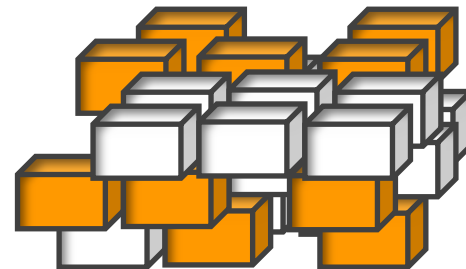
Comment ça marche ?

3

A la fin du premier vote :

- ☐ le vote qui exprime la complexité la plus élevée est questionné afin d'expliquer les raisons et les risques qui motivent ce vote.
- ☐ le vote qui exprime la complexité la plus faible est questionné afin d'expliquer les raisons et/ou l'absence de risques qui motivent ce vote.
- ☐ le Poker Planning est un moment d'échange et de dialogue entre les développeurs.

User Stories évaluées

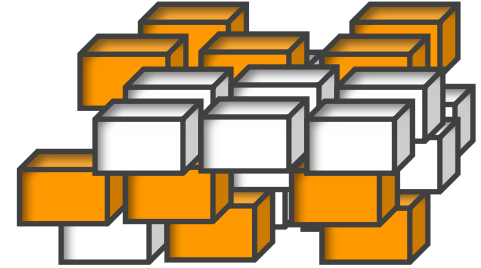


Comment ça marche ?

4

- ❑ Chaque développeur pose des questions et reçoit les réponses utiles afin de réviser le cas échéant son vote.
- ❑ Un deuxième vote est engagé afin d'obtenir un consensus de l'ensemble des développeurs : la valeur finale de la complexité de la Story est alors enregistrée.
- ❑ Chaque Story est évaluée selon le même processus.

User Stories évaluées

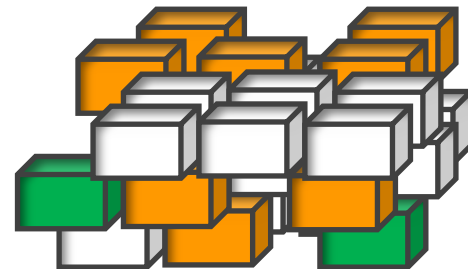


Comment ça marche ?

5

- ❑ Lorsque l'ensemble des Stories est évalué, la somme des votes est comparée avec la vélocité de l'équipe de réalisation.
- ❑ La vélocité représente la capacité à faire de l'équipe des développeurs pendant une itération.
- ❑ Si la somme des votes excède la capacité à faire, alors le nombre des Stories de la prochaine itération est réduit par le PO afin de demeurer dans la limite de la capacité des développeurs.
- ❑ Le Product Owner décide du contenu de l'itération à venir dans l'intérêt des utilisateurs.

User Stories évaluées



8 User Stories engagées

Légende



READY à évaluer



READY évaluée



READY dépriorisée

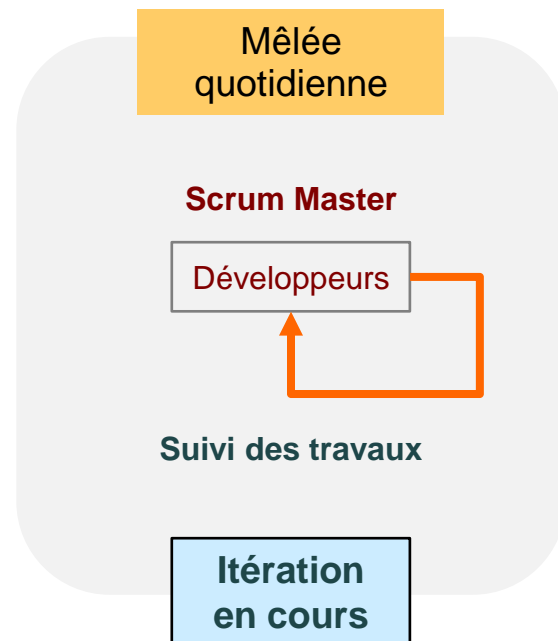
6

Le Poker Planning est une technique d'estimation agile :

- Tous les développeurs participent.
- Le vote est individuel.
- Pas d'influence entre les développeurs.
- Le Poker Planning génère du dialogue entre les acteurs.
- Le Poker Planning améliore la connaissance du projet.
- Le Poker Planning fonctionne parce que c'est fun !

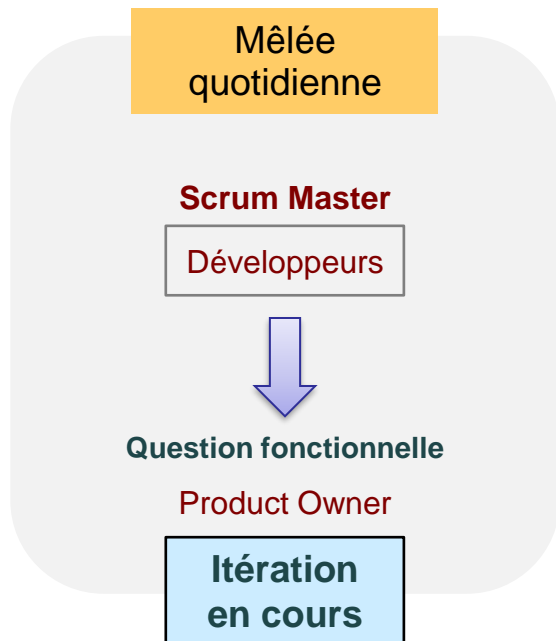
Comment ça marche ?

- Une réunion quotidienne animée par le Scrum Master afin de faire le point sur les travaux du sprint en cours.
- Une réunion tous les jours : même heure, même endroit, 15' minutes maximum.
- Chaque développeur expose ses travaux, ses questions et ses points de blocage :
 - ▶ Qu'ai-je fait hier ?
 - ▶ Que vais-je faire aujourd'hui ?
 - ▶ Quels sont les problèmes qui me ralentissent ?
 - ▶ Quelles sont les questions qui demeurent sans réponse ?



Comment ça marche ?

- Si le Product Owner est présent, il écoute mais ne prend pas la parole lors de la réunion quotidienne.
- ▶ Si le Product Owner est absent, il doit prévoir de se rendre disponible après la réunion.
- ▶ En effet, le Product Owner doit apporter rapidement une réponse aux questions fonctionnelles qui lui sont adressées et qui peuvent ralentir ou bloquer les développeurs.

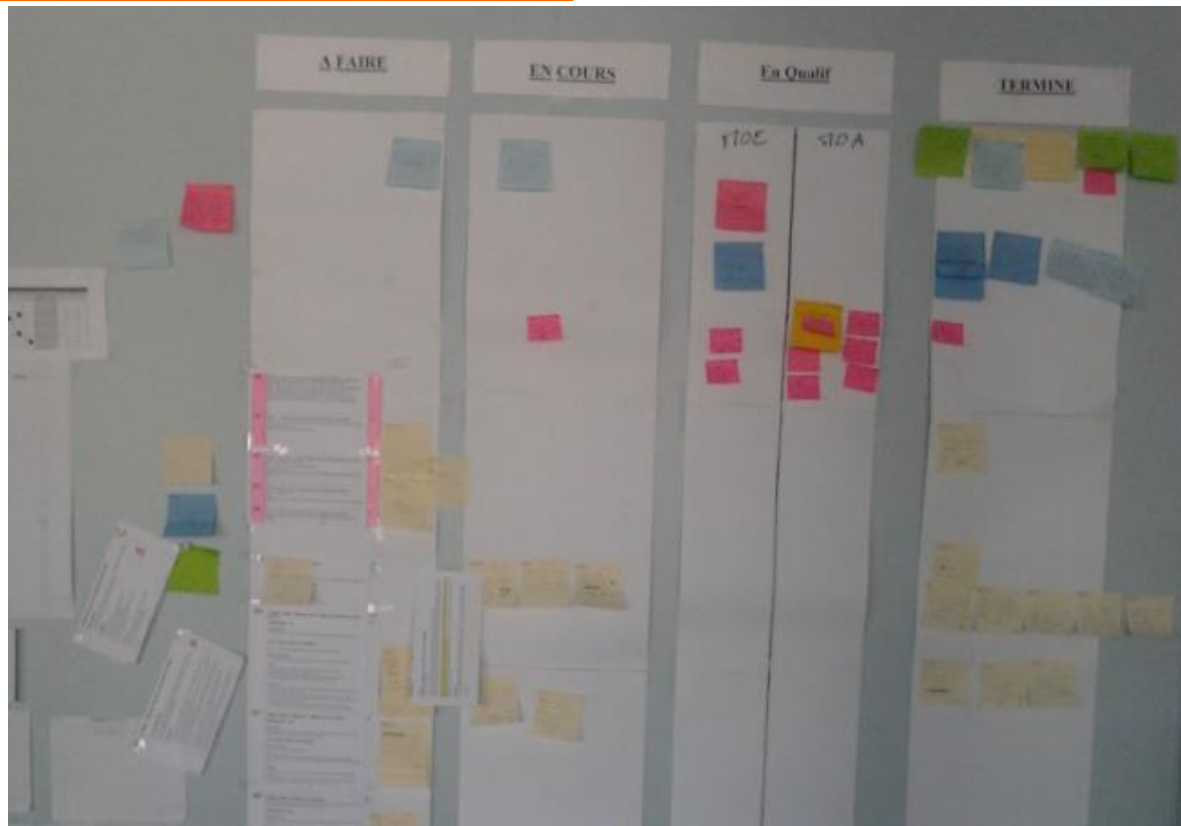


Comment ça marche ?

Un exemple de suivi des
travaux d'une itération.



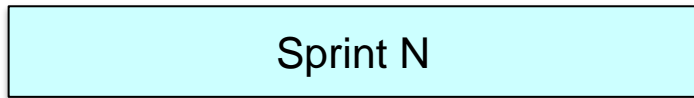
Board-Sprint26.jpg



Sprint Review

Validation des stories du Sprint

1



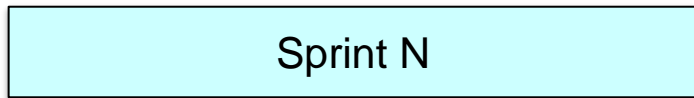
Sprint N+1



Validation au fil de l'eau

Bonne pratique

2



Sprint N+1



Validation en fin de sprint

Alternative

Sprint Review



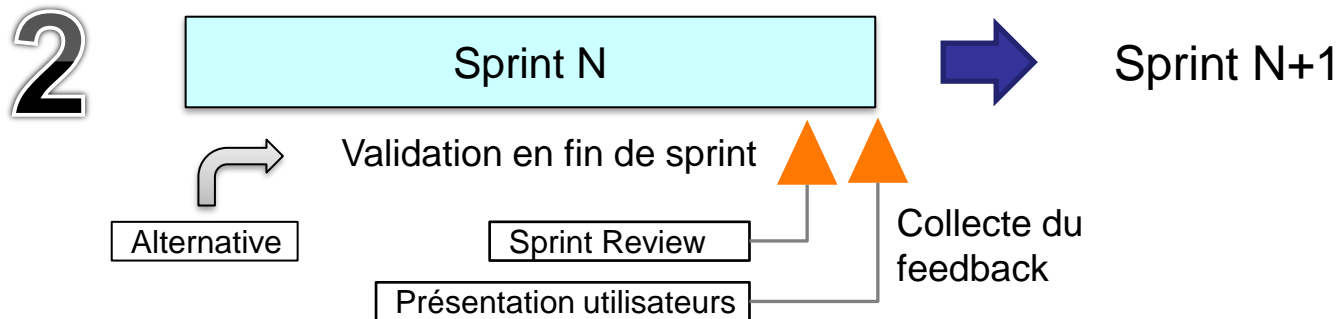
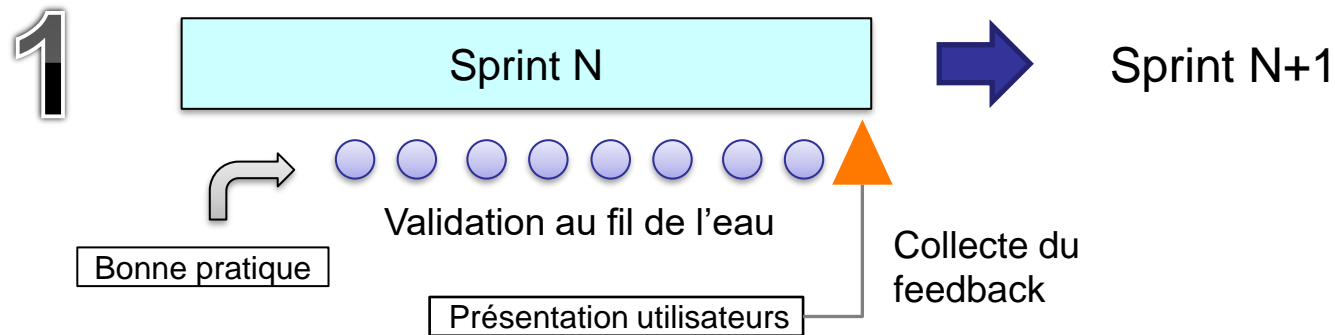
- Les travaux du Sprint sont disponibles pour une présentation.
- Chaque Story est présentée:
 - ▶ mise en œuvre du rôle embarqué dans la User Story
 - ▶ vérification des règles de gestion
 - ▶ vérification de l'interface utilisateur (IHM)
 - ▶ validation des résultats attendus
- Le Product Owner accepte/refuse les Stories réalisées pendant l'itération :
 - Les Stories validées sont éligibles pour une prochaine livraison (Go Live) au bénéfice des utilisateurs ; elles disparaissent de facto du Product Backlog ; elles sont archivées.
 - Les Stories refusées seront embarquées dans la prochaine itération avec la même complexité.

RAPPEL

Mesure de la
performance du Done

SPRINT [1,N]

$$\frac{\Sigma (\text{nombre (stories Done)})}{\Sigma (\text{nombre (stories)})}$$





Les utilisateurs sont légitimes pour être présents lors de la validation des stories (vérification des critères du Done).

La bonne pratique est que les utilisateurs réservent leurs questions et leurs demandes pour la fin de la réunion afin que le dialogue entre les développeurs et le Product Owner demeure efficace et concentré sur les stories à valider.



Si les utilisateurs montrent peu d'intérêt pour la validation des stories (critères du Done), le retour d'expérience montre qu'ils sont intéressés par une présentation des stories qui sont démontrables.

La bonne pratique est que la collecte du feedback des utilisateurs soit réalisée lors de la présentation des stories qui sont démontrables.

- La rétrospective s'inscrit dans une démarche Qualité d'amélioration continue.
- Chaque membre de la communauté (Client, Scrum Master, Product Owner, développeurs, représentants métier, représentants utilisateur, etc.) participe à la rétrospective.
- Il s'agit d'identifier ce qui a bien fonctionné et ce qui a moins bien fonctionné dans le processus de l'itération :
 - ▶ chacun vote pour 2 items qui se sont bien passés
 - ▶ chacun vote pour 2 items qui se sont mal passés

RETROSPECTIVE

Démarche Qualité
d'amélioration continue



Utilisation des Post-It

- Les items qui se sont mal passés sont classés en fonction du nombre total de votes obtenus :
 - ▶ les 2 items qui ont reçu le plus de votes sont identifiés,
 - ▶ une action d'amélioration est définie pour chacun de ces 2 items,
 - ▶ le suivi des actions sera réalisé lors des prochaines rétrospectives jusqu'à ce que le processus d'amélioration soit déclaré satisfaisant

RETROSPECTIVE

Démarche Qualité
d'amélioration continue



Utilisation des Post-It

Rétrospective

Comment ça marche ?

Démarche Qualité
d'amélioration continue

Un exemple de rétrospective à l'issue d'une itération.



Microsoft
PowerPoint Presentat

Liste des items qui se sont bien passés

- a. Intervention du coach pendant Démo/Poker (avis externe + recadrage « façon de faire »)
- b. Déroulement Démo : doc. d'une démo technique fort appréciée + moins de digressions
- c. Beaucoup plus d'échanges MOA/MOE
- d. Réel effort d'explication des TS par MOE (langage simple et compréhensible pour les représentants métier)
- e. Projet arrivé « enfin » en vitesse de croisière (car beaucoup moins d'anomalies (25 => 3 !))
- f. Interaction avec le nouveau chef de projet Exploitation = confiance.

Liste des items qui se sont mal passés

- a. **20 – Périmètre / Formalisation des US non figé avant Poker Planning => impact sur chiffrage**
- b. **9** - Mauvais déroulement du Poker Planning (il faut avoir une seule idée à débattre)
- c. **2 - RTG à « l'arrache » et peu productif (setup mal organisé; rappel : RTG décalé vendredi après-midi au lieu du vendredi matin)**
- d. **14 – Problème planification RTG vis-à-vis Démo**
- e. **1** - Visibilité/capacité de réalisation/vélocité mal partagée entre MOA/MOE en vue de la définition du Sprint.
- f. **13** - QC et Mingle non mis à jour = incohérence (constat partagé MOE/MOA)
- g. **1** - cette rétrospective est effectuée post Poker
- g. **5** - Mauvaise qualification

Description des actions en cours	Status
<p>1 - PERIMETRE / FORMALISATION US :</p> <p>a. Définition par le Product Owner d'un statut US « Ready » :</p> <p>➔ un porteur + US comprise par tous, chiffrable et testable.</p> <p>b. Démarche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Co-construction US lors club PO, - Améliorer les échanges MOE/MOA SI « au fil de l'eau » : <ul style="list-style-type: none"> ○ afin de valider le périmètre des US (construction/découpage en tenant en compte des impératifs technique), ○ via point de passage téléphonique « faisabilité ». 	<p>Action Ouverte</p> <p>Les points a) et b) ont été initialisés</p> <p>Efforts à continuer.</p>
<p>2 – PLANIFICATION ORGANISATION RTG</p> <p>Définir une Roadmap et la partager entre MOE/MOA SI (action PO).</p>	<p>Action Close</p> <p>Roadmap affichée sur le Board MOE et MOA</p> <p>Veiller à ne pas planifier un RTG la même semaine qu'une Démo.</p>
<p>3 - Planning des Versions / Release / Sprints basé sur le Product Backlog à partager avec l'équipe MOE (manque de visibilité)</p>	<p>Action Ouverte</p>
<p>4 - Manque d'anticipation des US par sprint :</p> <p>➔ Volume OK mais priorisation KO</p> <p>a. Point à améliorer en club PO</p> <p>b. Affichage PPT sur le Board MOE et sur le Board MOA</p>	<p>Action Ouverte</p>

Méthodes agiles

Merci

