

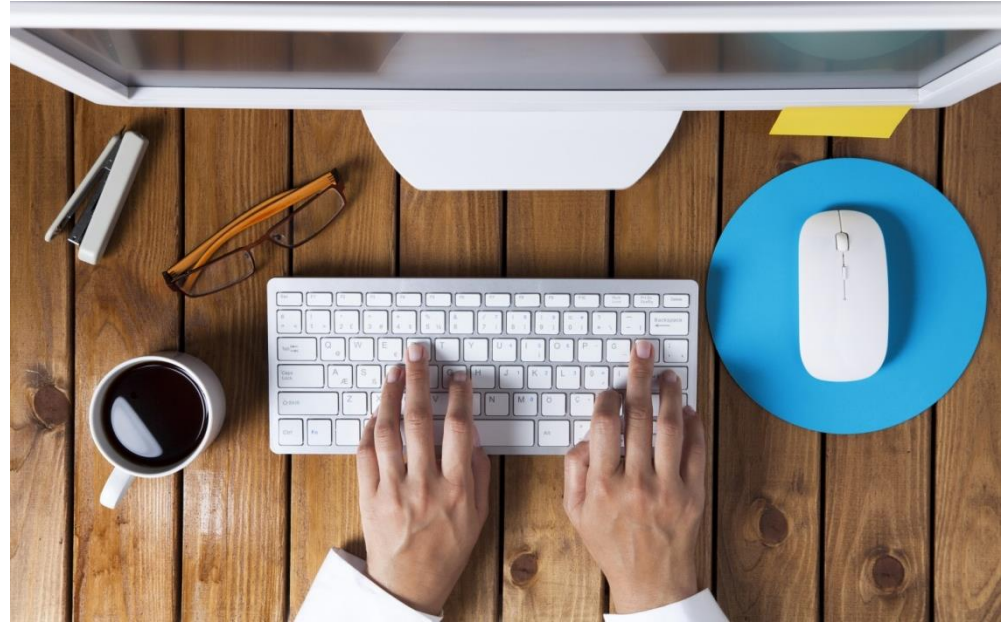
# Méthodes agiles

## Méthode SCRUM



## Conduite de projet agile

Les outils du projet



## Les outils

---

Vue globale

Gestion du  
Product Backlog

Vélocité

Vue de détail

Rédaction des  
user stories

Rally Test Game

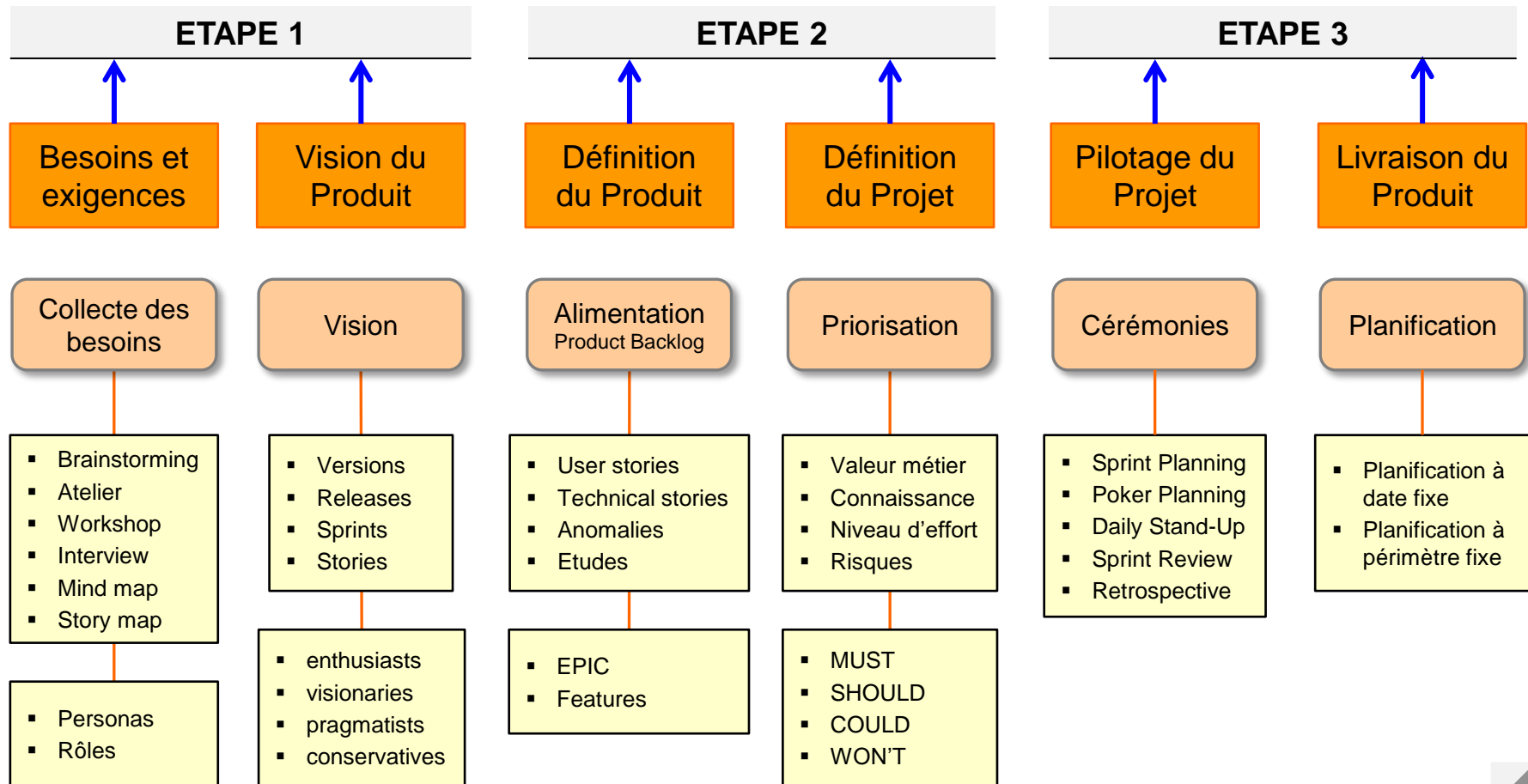
Décomposition  
des besoins

Organisation du  
plan de livraison

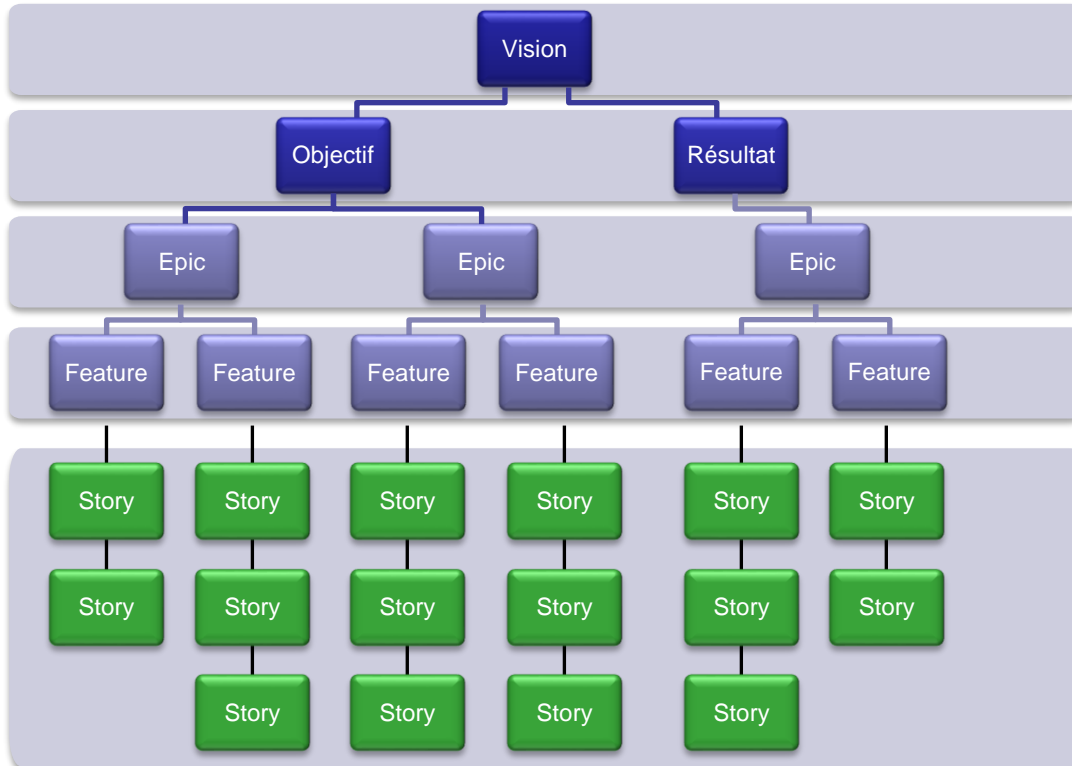
Bateau agile  
Speed Boat

Mission	Outil	Livrables		
découvrir les rôles	Personas	ROLES		
décomposer les exigences	Arbre de décomposition	EPIC	FEATURE	
définir le produit	Product Backlog	STORIES	Mémo INVEST	Mémo READY
organiser le produit	Product Backlog	VERSION	RELEASE	SPRINT
valider le produit	Critères du DONE	Mini tutoriels		





# Décomposition des besoins et des exigences



## Arbre de décomposition

Plusieurs techniques (\*) sont utilisables pour collecter les exigences d'un produit :

- Brainstorming
- Atelier / Workshop
- Interviews
- Mind Map
- Story Map

(\*) Ces techniques ne sont pas spécifiquement Agile.



# Décomposition des besoins et des exigences

---

Objectif

Epic

Ensemble trop large pour ne pas être décomposé ou pour le niveau d'effort d'une itération.

Feature

Capacité du produit qui requiert plusieurs interactions des rôles utilisateurs et inclut un niveau de complexité élevé.

Story

Story liée à un seul rôle  
Story de faible complexité

Les besoins et les exigences sont définies étape par étape, en partant de la vision du Produit jusqu'à la rédaction précise des Stories :

- A chaque niveau, le besoin ou l'exigence est collecté et décomposé,
- Il est possible de découper un besoin ou une exigence sur un même niveau,
- Le nom du niveau (Epic, Feature ...) n'est pas si important que cela,
- **A la fin, il n'y a plus que des Stories.**



# Décomposition des besoins et des exigences

---

## POURQUOI ?

Obtenir un Product Backlog facile à évaluer et à prioriser.

Décomposer les objectifs exprimés par le client et les résultats attendus du Produit.

Maintenir et valoriser le savoir-faire du client et celui de l'entreprise.

## COMMENT ?

Décomposer les besoins et les exigences.

Approfondir le niveau de connaissance des besoins et des exigences.

Identifier et décrire les non-dits et les informations implicites.

## QUOI ?

Livrer aux développeurs des éléments simples et de petite taille à évaluer.

Livrer des IHM et des règles de gestion détaillées et validées par le métier.

Livrer aux développeurs une information complète avec une documentation à jour.



## Définir vos objectifs

1

Le contenu du Product Backlog reflète la bonne santé d'un projet Agile.

2

Le Product Backlog est la colonne vertébrale du projet Agile.  
Pas de Product Backlog = pas de projet

3

Alimenter le Product Backlog est donc indispensable à la vie d'un projet Agile.

4

Il s'agit d'une activité qui doit être réalisée par le Product Owner pendant toute la durée du projet agile.





## Réaliser vos objectifs

(\*) Cette réserve est nécessaire afin d'autoriser les absences du Product Owner : congés, maladie, formation, etc.

1

Le Product Backlog est alimenté grâce à la décomposition des besoins et des exigences.

2

Les Stories doivent être de qualité.  
Consulter les mémos INVEST et READY.

3

Les Stories doivent être évaluées par l'équipe de réalisation avec un niveau d'effort exprimé en points de complexité.

4

Les Stories doivent être priorisées afin que la partie haute du Product Backlog alimente les prochaines itérations.

5

Les Stories doivent être disponibles en nombre suffisant pour que l'équipe de réalisation puisse travailler pendant 2 itérations sans compter l'itération en cours (\*).



# User Stories : une façon simple d'exprimer un besoin du produit

---

1

Les 3 parties d'une User story se complètent.  
Elles ne doivent pas se contredire.



Description fonctionnelle

Critères du Done

IHM de la Story

2

Pensez à des User stories supplémentaires afin de prendre en compte les affichages (listes, tableaux, etc.).

Exemple :

- 1- User story pour le moteur de recherche
- 2- User story pour l'affichage des résultats de la recherche

3

Vérifiez que les actions de l'utilisateur décrites dans les Critères du Done peuvent être réalisées à l'aide de l'IHM de la Story.



# User Stories : une façon simple d'exprimer un besoin du produit

---

1

## Description fonctionnelle

- Un **Titre**
- En tant que <**rôle** utilisateur>
- Je veux <**quelque chose**>
- Pour que <**une raison**>
- Selon <les **règles de gestion** suivantes>
- Tout autre élément qui donne de l'information utile (schéma, diagramme d'état, notes, ergonomie, etc.)

2

## Critères du Done

- Des critères d'acceptation doivent être ajoutés à chaque User Story.
- Ces critères doivent être présentés sous la forme de **tests**.
- La rédaction des critères du Done correspond à celle d'un mini tutoriel incluant les instructions d'exécution pas-à-pas du rôle utilisateur pour chaque test.



# User Stories : une façon simple d'exprimer un besoin du produit

---

1

## Description fonctionnelle

Introduisez les données utiles à la story. Décrivez les règles de gestion qui les unissent. Relisez cette partie de la story lorsque vous aurez renseigné les Critères du Done. Il s'agit ici de vérifier la cohérence entre les règles déclarées et les règles utilisées.

2

## Critères du Done

Mettez-vous dans les chaussons du rôle utilisateur afin d'utiliser son langage lors de la rédaction des cas de test sous la forme d'un mini tutoriel.

3

## Listes et tableaux

Pensez à rédiger les stories utiles aux affichages. En effet, les listes et les tableaux contribuent à la valeur métier. Les rôles utilisateur vous remercieront car les listes et les tableaux portent une grande partie de l'information qui aide le rôle utilisateur à maîtriser les données courantes de son environnement métier et donc à décider quel sera son prochain clic. Les listes et les tableaux contribuent donc à leur efficacité.



# User Stories : Mémo INVEST

---



1. Indépendante des autres User Stories et de la technologie
2. Promesse de discussion entre l'équipe MOE et le Product Owner
3. Source de valeur ajoutée pour l'utilisateur
4. L'équipe est en mesure d'estimer l'effort de réalisation
5. Suffisamment petite pour être implémentée en 1 seule itération
6. Peut être formellement validée pour être acceptée



# User Stories : Mémo READY

---

L'équipe de réalisation ne doit investir que dans une Story qui est READY.



1. La contribution à la vision est claire
2. La valeur métier est connue
3. Le livrable est défini
4. Les critères d'acceptation sont décrits
5. Le niveau d'effort (en points) est estimé
6. La story est petite
7. L'équipe de réalisation dit au PO : « Ok, on voit ce que tu veux »



# Organisation du plan de livraison des fonctions du Produit

## Version

Quels sont les objectifs métier que la version doit satisfaire ?

## Release

Quelles sont les fonctionnalités importantes qui sont attendues par les utilisateurs ?



## Sprint

De quelle manière cette itération nous rapproche-t-elle des objectifs de la Vision du client ?

## Story

A quel rôle utilisateur cette story s'adresse-t-elle ?

Quel est son comportement ?  
Quelle est sa présentation ?

Comment vais-je décider si elle est terminée (Done) ?



# La vélocité de l'équipe de réalisation

---

1

La vélocité est une mesure de vitesse.

2

La vélocité indique la quantité de Product Backlog qui peut être traitée à chaque itération.

3

La vélocité dépend du nombre de développeurs et de leur expérience.

4

La vélocité dépend de la durée des itérations.

## Tips

La vélocité est utilisée par le Product Owner lors des exercices de planification.





1

Une tâche de référence est choisie par l'équipe de réalisation afin de représenter 1 point.

2

Les stories du projet seront évaluées à partir de cette tâche de référence lors de chaque Poker Planning.

3

La vélocité d'une équipe de réalisation est déterminée après les 2 ou 3 premières itérations du projet.

4

La vélocité de l'équipe de réalisation devient alors une constante qui correspondra à sa capacité à faire.

### Tips

Chaque équipe agile fait l'apprentissage de sa propre vélocité.



1

Une modification par le projet agile de la durée de ses itérations a un impact sur la vélocité.

2

Un changement dans l'équipe (arrivée/départ) a un impact sur la vélocité de l'équipe.

3

La vélocité baissera significativement avant de prendre une nouvelle valeur qui sera celle de la nouvelle équipe.

4

Le développement des compétences et de l'expertise des développeurs aura une influence positive sur la vélocité de l'équipe.

### Tips

L'acquisition des compétences nécessaires et la maîtrise des valeurs métier permettront d'accroître la vélocité (+5%).



# Rally Test Game

---



## Objectif Qualité

Livrer une nouvelle version / release du Produit afin qu'elle soit stable et opérationnelle.

## Rally Test Game

La conduite de projet agile requiert une activité de qualification des nouvelles fonctions par les représentants métier.

Réaliser un atelier RTG est une solution afin de répondre à la problématique des cas de tests non couverts par les tests de non-régression.

## Conduite de l'atelier RTG

*Prérequis* : organiser et rédiger par rôle utilisateur l'ensemble des nouveaux cas de figures-métiers présents dans l'incrément fonctionnel à livrer.

*Activité* : les participants au RTG ont pour objectif de réaliser les missions qui leur sont confiées par rôle utilisateur

*Durée* : prévoir 1 à 3 jours en fonction de la taille de l'application

*Livrable* : bilan du RTG avec chaque anomalie fonctionnelle rédigée sous la forme d'un post-it dont la position ou la couleur dépendra de sa sévérité (critique, majeur, mineur).



Le Speed Boat est un « Innovation Game » :  
il fait partie des outils enseignables à tous.

Le Speed Boat est une des pratiques agiles permettant de collecter du feedback sur un projet Agile.



L'amélioration continue d'un projet agile peut s'appuyer sur un Innovation Game Speed Boat.

Le Speed Boat peut aussi être utilisé afin d'animer la rétrospective d'un projet agile.



Faire un point de situation sur l'état d'un Produit ou sur l'état d'un Projet avec le Speed Boat fait partie des pratiques agiles.



Le Speed Boat est un « Innovation Game » :  
il fait partie des outils enseignables à tous.

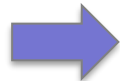


### Contexte



Le bateau Agile fait partie des « Innovation Games », de ces jeux qui nous rendent service dans les ateliers et les réunions afin de mener à bien les projets agiles.

### Objectif



Le bateau Agile permet dans un format ludique, collectif et engageant, d'identifier les contraintes, les freins, les problèmes, de les prioriser afin d'identifier et de planifier les actions permettant de les résoudre.



Le bateau Agile, un bateau aux multiples facettes...  
L'intérêt de cet Innovation Game est qu'il peut être  
utilisé dans plusieurs situations.



Le bateau peut représenter :

- **le projet**
- **le produit**
- **une équipe**

Evènement déclencheur

- Le projet n'avance pas pour telle ou telle raison.
- Le produit est soumis à des critiques et à des commentaires de la part des utilisateurs.
- L'équipe a besoin de soutien afin de promouvoir l'agilité dans l'organisation.



**Favourable  
winds**

Positives leverages


**Vents  
favorables**

Les leviers positifs

**Adverse  
winds**

Pitfalls to avoid


**Vents  
contraires**

Les écueils à éviter

**The Island**

TOMORROW

Target  
identification  
on several axes

**L'île**

DEMAIN

identification de  
la cible sur  
plusieurs axes

**The Dock**

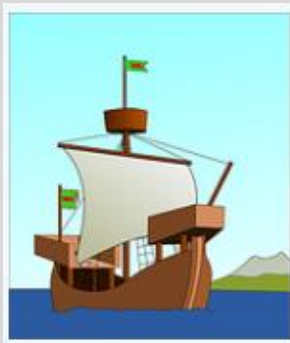
TODAY

The Basis

**Le quai**

AUJOURD'HUI

La base

**Anchors**



Obstacles &  
bottlenecks

**Ancre**



Les freins

--	--	--	--	--	--	--	--




Le bateau symbolise le **produit** à réaliser.

- L'île est le symbole des objectifs et des résultats attendus du produit.
- Les vents favorables symbolisent les éléments fonctionnels et techniques qui sont déjà opérationnels et contribuent positivement à l'atteinte des objectifs du produit.
- Les vents défavorables symbolisent les contraintes fonctionnelles, techniques ou organisationnelles qui ne sont pas (encore) résolues.
- Les ancres symbolisent les freins qui nous ralentissent et nous empêchent d'atteindre notre île et donc les objectifs du produit.



1

Chacun des participants prend quelques minutes pour écrire sur des post-it les objectifs du produit à réaliser.

3

On poursuit avec les vents favorables ou défavorables et les freins qui ralentissent l'atteinte des objectifs à réaliser.

2

Chacun des participants vient à tour de rôle coller ses post-it au bon endroit sur le Speed Boat.

4

Enfin les participants votent pour les vents défavorables et les freins à résoudre en priorité.





Le bateau symbolise **l'équipe Projet**.

- L'île est le symbole des objectifs du projet à atteindre.
- Les vents favorables symbolisent les éléments qui ont aidés l'équipe à répondre à ses engagements : ce qui a facilité l'avancement du projet.
- Les vents défavorables symbolisent les contraintes fonctionnelles, techniques ou organisationnelles qui ne sont pas (encore) résolues.
- Les ancres symbolisent les freins qui empêchent d'atteindre l'île et donc de réaliser les objectifs du projet.



1

Chacun des participants prend quelques minutes pour écrire sur des post-it ses objectifs dans sa participation au projet.

2

Chacun des participants vient à tour de rôle coller ses post-it au bon endroit sur le Speed Boat.

3

On poursuit avec ce qui a été apprécié, ce qui a fait avancer le projet ou ce qui l'a freiné pour atteindre les objectifs des précédentes itérations.

4

Enfin les participants votent pour les actions qu'ils souhaitent mettre en œuvre rapidement afin d'améliorer l'organisation et la performance du projet.



# Méthodes agiles

**Merci**

