Résume des vidéos

Pat Daoust

2228672

Résume de <https://www.youtube.com/watch?v=ZBaCbdWYLeA&t=2620s>

Gestion des projets agile

Programme :

SCRUM :

* Cycle de vie
* Processus
* Rôles
* Meilleure pratiques

développement de logielle comme Microsoft Excelle ~3-4ans = énorme projet

type de cycle de vie des projects :

* predictif = waterfall = cascade. 1er étape = prédire toute les éléments et étapes du projet avant le début. Variable= temp et couts
* adaptif = agile . 1er étape = déterminer le couts et temps a donné au projet et chaque sprint, varier le contenue.

Cycle de vie prédictif est en séquence, chaque étape est 100% finit avant de passer a la prochaine: conception, développement, intégration.

A 5 groupes de processus :

* Démarrage = rédiger le mandat. Résultat = charte de projet
* Planification = élaboration de plan de réalisation. . Résultat = plan de projet
* Exécution = réalisation du projet. .Résultat = livrables
* Contrôle = . Résultat = rapport d’avancement et documentions de gestion
* Clôture = . Résultat = post-mortem

Cycle de vie adaptif diviser en sprint. Chaque sprint focus sur une fonctionnalité, avec des sous-étapes de conception, développement, intégration. Chaque SPRINT ajoute une/des fonctionnalités au projet.

A les même processus au waterfall, mais ordres diffèrent

* Sprint 0 = Démarrage de projet et Planification des sprints. Résultat = vision du produit, backlog du produit, plan de livraision
* Chaque sprint a exécution et contrôle. Résultat = backlog de sprint, burndown chart, liste de problèmes
* Clôture/revue. Résultat = livrable, rétrospective

Rôles en SCRUM :

* Product owner = responsable du produit, sponsor, client qui paye. Responsable de scope/envergure du produit.
* SCRUM master = chef de projet, espère en gestion de projet, supporte son équipe
* Equipe SCRUM = équipe multidisciplinaire du produit, inclue 1+ utilisateur du produit
* Parties prenantes et utilisateurs = optionnelle. Support équipe scrum, surtout en information de domaine

Livrables en SCRUM :

* Vision du produit = charte du produit = quoi et pourquoi. 1er livrable. Résultat du sprint 0
* Backlog du produit = wds = liste de toute les livrables et leurs caractéristiques. Résultat du sprint 0
* Plan de livraison = plan de projet = planifications de l’horaire et les couts du projet. Résultat du sprint 0
* Backlog du sprint = liste de taches . crée au début de chaque sprint
* Burndown du sprint = report d’avancement = crée a la fin de chaque sprint
* Liste des problèmes =impédiment liste = crée dans chaque sprint par le SCRUM master

Sprint 0 pour la planification/démarrage du produit

3 livrables :

* Vision du produit = product vision e.g. boite du produit, maquette
* Backlog du produit = carnet du produit= liste des fonctionnalité/caractéristique du produit. Avec

sections:

1. Identifier: id, category, user story/scenarios
2. Priories: sprint, priority, status
3. Estimer: effort (en workhours)

* Plan de livraison = plan du projet = pour chaque livrable, détails les dates de début et fin, effort, status, date de livraison, et but. Pour chaque sprint, details : numero de sprint, date de début et fin, efforts disponible, status

Capacité = Vélocité = calculer en workhours

Sprint 1+ :

Eclater les taches du sprint 0

Backlog de sprint = planification = liste de taches en détails, avec id, description, responsable, status, effort

SCRUM meeting/mêlée cotidente = renconte de 15 minutes.

3 questions :

* Que ce que j’avais a faire hier, est ce que c’est fait ?
* Que ce que j’ai à faire aujourd’hui ?
* Est-ce que j’ai rencontré des problèmes ?

Burndown chart = courbe des efforts restant. But = denier jour est a 0. Outil pour réarranger e.g. trouver plus de workhour ou repousser tache a un autre sprint

Tableau kanban = extension du burndown, tableau des taches et leur statut.

Liste des probleme = bâtit durant les SCRUM journalières = todo

Clôture a la fin de chaque itération :

Produit semi-livrable

Revue de sprint = demo du produit partiel, a l’équipe et autre utilisateurs

Rétrospective = mini post-mortem pour chose a améliorer

Outil de gestion = Jira, autres

Résume de <https://www.youtube.com/watch?v=2wRGhYQAnOc>

Scrumguides.com site officiel du scrum

Scrum= cadre de travaille pour réponde a des problèmes changeants, tout en livrant des produits de qualité

3 piliers :

* Transparence = tout processus visible par tout participants. Définitions commune.
* Inspection de l’avancement et les artefact Scrum
* Adaptation = ajuster les dérives détectées dès que possible

Participants :

* Product owner = 1 personne orientee business. Responsable de product catalog/carnet de produit
* Développent team = 2 a 9 personnes professionnels auto-organiser, responsable des incrément de chaque sprint. Si besoin de lus, diviser le projet.
* Scrum master = 1 personne facilitateur et coach Scrum. Ne développe pas.

Evènements

1. Idée = du client et/ou producteneur
2. User stories = histoires par le producteneur, illumine les fonctionalitees du logicielle. Claque repond a «  as a (person), i want to (do something), so that I can (derive a benefit)” comme un use case
3. Sprint planning = réunion d’équipe par sprint. Durée de environ 2h a 8h, producteneur et scrum master présent. Définir quoi développer depuis le product backlog , équipe décide comment développer, définition de condition de fin, mise a jour du product backlog
4. Un sprint = durée de 1 a 4 semaines, déterminé en début de projet. Rencontre journalière scrum de 15 minutes : quoi a été fait hier, quoi a faire aujourd’hui, quelle sont les obstacles ?
5. Sprint review = réunion de 1h a 4h. vérifier si les taches du sprint planning on été réussie. Clôturer les taches terminer. Discuter et reprende les taches non-terminer. Relise au besoin.
6. Sprint retrospective = a ½h et 3h. valider que les taches du product backlog sont bien approprier, depuis l’avancement et les besoins client changer
7. Si non-finit, retour a l’etape 3 = sprint planning. Si finit, célébrer !

Visual Studio Online = team foundation server mais cloud. Hebergement de code source. Facilateur de agile (et autre provcessus).

Work item = 1 uniter de travaille : tache, résoudre un bug, feature, story.

Epic = organisation pricipal/large fonctionnalité. Continent plusieurs factures

Feature = Catégorie de modules a developer.Contient plusieurs stories

Story = élément du backlog. Contiens des taches.

Tache = chose a développer. Contient des issues. Dure moin qu’une couple de jours a résoudre.

Issue = sous-section de tache.

Bug = niveau equivalent a un story. Définition d’un problème. Contiens des taches.

Backlog and board sur Visual Studio Online = backlog avec sous-items. Board style Kanban avec post-it electronique. Contiens des taches technique, et assignation a développeurs disponible/techniquement capable.

Story board avec : details, critere d’acceptance, storyboards, implantation, test cases, all links, attachments, history, status

Tache avec: titre, status, assigned to, classification, planning, effort hours, description, history