

# Séance 7 – Pilotage du projet

## 1. Objectifs pédagogiques

- ✓ **Estimation** des User stories : **planning poker** (outil de facilitation de la décision pour la planification des tâches)
- ✓ **Outils de suivi du projet** : planification et répartition des tâches avec Trello (management visuel)

## 2. Aspects pratiques

- ✓ **Matériel** nécessaire :
  - Un jeu de planning poker par étudiant (= autant d'exemplaire du fichier pdf dispo sur la Dropbox)
  - Vidéoprojecteur pour faire la démo de Trello en direct. Utiliser le board « Sprint 1 » créé pour l'occasion sur lequel tout le monde est inscrit.
- ✓ Photocopier et distribuer le **guide Trello** étudiant (1 photocopie par groupe projet)
- ✓ Prévoir une **salle info** pour remplir le Trello (au bout d'une heure de cours environ)

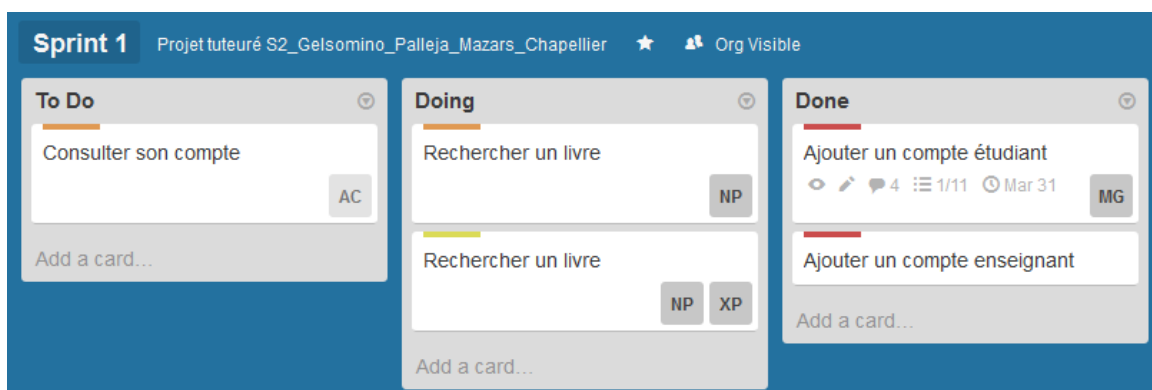
## 3. Déroulement de la séance

### 3.1. Estimation des stories prioritaires

- ✓ **Explication du principe du planning poker** (imprimer les cartes)
- ✓ **Mise en application** sur les stories identifiées comme prioritaires dans le backlog
- ✓ **Mise à jour du backlog du projet** : indiquer en plus de la valeur de la story, les points d'efforts estimés grâce au planning poker

### 3.2. Planification du backlog de la 1<sup>ère</sup> itération

- ✓ **Choix des 4-6 stories**
- ✓ **Présentation de Trello** et des exigences : créer un board par itération pour s'en servir comme outil de suivi.



- ✓ **Construction du backlog du sprint 1 sur Trello** : Une carte = une user story. Pour chaque carte, indiquer :

- **Un titre** : cliquer sur « Add a card », rentrer un titre et cliquer sur « Add »
- **Une description** = user story rédigée (indiquer les points de valeur et les points d'efforts de la story) « *Edit description* »
- **Une ou plusieurs personnes responsables** de la story « *Add members* »
- **Deux listes d'items** (*Add Checklist cf. figure 1*)
  - **Une liste d'items** détaillant les **tâches** à réaliser pour implémenter cette user story
  - **Une liste d'items** détaillant les tests d'acceptation de la user story
- **Un libellé** (étiquette couleur) avec comme couleur les utilisateurs du site (*Add Labels Figure 2*)
- **Une date de fin** (*Due date*)
- **Un fichier joint** si nécessaire (*Attachment*)

### 3.3. Préparer le sprint

Pour mener avec succès ce premier sprint du projet, l'équipe va devoir

- ✓ **Terminer l'analyse du besoin** : corriger, améliorer le backlog du projet (affiner les priorités) ; préciser les user stories du sprint (rédaction de la story et des tests d'acceptation – dans chacune des cartes du Trello les représentant).
- ✓ **Développer le site avec Joomla** : n'oubliez pas que vous avez à votre disposition un forum d'entraide sur Moodle et que votre participation (pour poser des questions et y répondre) sera prise en compte dans l'évaluation du projet tuteuré.
- ✓ **Communiquer** sur l'avancement du projet au moyen de réunions de pilotage rapides (stand-up meeting), en vous appuyant sur le tableau de board Trello pour visualiser la répartition des tâches et l'avancement de chacun. <sup>1</sup>
- ✓ **Les objectifs**
  - Définir le contenu du backlog du sprint 1 sur Trello à la fin de la séance 7
  - Terminer la rédaction des stories du sprint 1 sur Trello au plus tard 1 semaine après le lancement du sprint.
  - Tenir les engagements pris dans le backlog pour la démonstration prévue lors de la séance 9 (semaine du 31 mars)

## 4. Concepts

### 4.1. Planning poker

Le **planning poker** est une façon ludique de produire des estimations sur la complexité de fonctionnalités à [développer](#) . Cette pratique est surtout utilisée en informatique, en [Scrum](#) et dans les [méthodes agiles](#) en général pour évaluer les scénarios utilisateurs (*user stories*) du carnet de produit (*product backlog*).

L'avantage principal du planning poker est de permettre à tous de s'exprimer librement. L'estimation serait meilleure parce que plusieurs personnes l'auront validée : des participants avec des niveaux d'expérience et d'expertise différents. De plus, cette technique favorise les échanges entre le responsable de produits et l'équipe de développement.

L'estimation se fait en unités d'œuvre intitulées points de récits ou "journées idéales" (*Ideal Day*).

<sup>1</sup> Un cours sur la conduite de réunion, évoquant notamment le principe des stand-up meetings a été fait en cours de communication (voir support sur la Dropbox)

Les points de récits permettent d'obtenir une véritable mesure de complexité relative : les scénarios sont comparés entre eux. L'équivalent en jours-hommes est propre à chacun, selon ses compétences, son expérience et sa connaissance du domaine. L'avantage d'utiliser des points réside surtout dans le fait que l'échelle utilisée restera stable tout au long du projet. Peu importe la vitesse (*vélocité*) à laquelle l'équipe de développement accomplira ces tâches, nul besoin de réviser les estimations : c'est le rapport entre le temps réel et les points qui évoluera.

Les avantages de l'estimation en "journées idéales" (ou heures idéales en cas de faible granularité des tâches) sont parfaitement identiques à ceux des points de récits. Par contre, l'estimation en journées idéales est plus aisée à concrétiser dans l'esprit des acteurs qui sont généralement plus à l'aise avec la notion de "journée" qu'avec un "point de récit" de taille variable pour chaque projet, qui peut aussi bien représenter quelques heures que quelques jours, et qui devra devenir une unité de référence. La [suite de Fibonacci](#) est utilisée pour les évaluations. Comme nous cherchons un ordre de complexité, le message est clair : plus le scénario est gros, moins l'évaluation est précise. Le paquet de cartes utilisé pour le planning poker doit donc comporter les valeurs suivantes : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89. Certains simplifient les grandes valeurs en les transformant en 20, 40, 100.

#### 4.2. Management visuel : le principe des post-its

Un truc qui frappe lorsqu'on pénètre dans les bureaux des équipes agiles, c'est qu'on y trouve des murs couverts de post-it, à croire qu'ils ont décidé de repenser la déco [version débrouille](#), faute de budget. Et réalité, il s'agit de management visuel: les **objectifs**, les **tâches**, les **avancements** mais aussi les **problèmes** rencontrés et les **blocages** sont découpés et affichés. Ce tableau des tâches permet une vision à la fois globale et détaillée du projet.

Accessible en permanence, d'une lecture aisée, il sert à la fois de moyen de communication à consulter en fonction des besoins et de support de discussion. D'autre part, en rendant visible les [contributions](#) de chacun à l'effort collectif, il favorise la [valorisation](#), la [reconnaissance](#) et renforce [l'esprit d'équipe](#) au travers du sentiment [d'appartenance](#)

#### 4.3. La mêlée quotidienne ou Daily stand-up meeting

La mêlée agile, SCRUM donc, est une réunion quotidienne d'un autre type. Elle se tient parfois debout pour éviter de se prolonger jusqu'à l'écoeurement, dans la salle où se trouve le tableau des tâches et ses post-it, et suit un protocole simple et collaboratif: chaque membre de l'équipe explique:

- Ses avancements depuis la veille
- Ses tâches à effectuer
- Les problèmes qu'il rencontre

## 1.1 Réunion opérationnelle

### **Réunion agile : daily stand-up meeting**

- **Principe** : rapide réunion quotidienne d'état de l'avancement de chaque membre de l'équipe.
- **Objectif**
  - Transparence de l'avancement
  - Engagement vis-à-vis de l'équipe
  - Identification des obstacles

