Gestion de Projet AGILE

Bruno ThéorEt

2023

Contents

[Projet Agile 2](#_Toc130800295)

[Livrables 3](#_Toc130800296)

[3 Rôles en AGILE : 3](#_Toc130800297)

[1- Product Owner 3](#_Toc130800298)

[2- Équipe SCRUM 3](#_Toc130800299)

[3- Scrum Master 3](#_Toc130800300)

[6 Livrables 4](#_Toc130800301)

[Sprint 0 4](#_Toc130800302)

[Sprint 0 5](#_Toc130800303)

[Premier livrable : Vision du produit / sprint 0 6](#_Toc130800304)

[Deuxième livrable : backlog du produit (CARNET DU PRODUIT) / sprint 0 7](#_Toc130800305)

[User story 8](#_Toc130800306)

[Capacité de l’équipe (vélocité) 9](#_Toc130800307)

[Troisième livrable : Plan de livraison (sprint 0) 10](#_Toc130800308)

[Quatrième livrable : Backlog du Sprint (après le sprint 0) 11](#_Toc130800309)

[Cinquième livrable : Burndown chart 13](#_Toc130800310)

[Sixième livrable : Liste des problèmes 14](#_Toc130800311)

# Projet Agile

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=ZBaCbdWYLeA>

Cycle de vie adaptative (incrémental et adaptatif (scrum & XP))

Timebox est fixe : on s’entend sur une date de fin et un budget. Tout est prédéterminé. La durée de chaque itération (sprint) est aussi déterminée.

Mode prédictif = en séquence => Waterfall

Mode adaptatif => Sprints.

Les sprints sont incrémentaux et itératifs

Timeline

Description automatically generated

## Livrables

Il y a 6 livrables importants dans la gestion de projet Agile :

1- Vision du produit

2- Backlog du produit (carnet du produit)

3- Plan de livraison

4- backlog du sprint

5- burndown chart / liste de problèmes

6- revue & rétrospective

## 3 Rôles en AGILE :

1- product owner

2- équipe scrum

3- scrum master

(4- parties prenantes et utilisateurs)

### 1- Product Owner

Responsable du produit (sponsor, commanditaire, le client payeur). Responsable du scope, de l’envergure. L’envergure es définie dans le product backlog (carnet du produit). Établit les priorités et ce sur quoi l’équipe scrum va travailler.

En Waterfall, le responsable du scope est le responsable de projet. En agile c’est le product owner.

### 2- Équipe SCRUM

Équipe pluridisciplinaire qui Inclus aussi un ou plusieurs utilisateurs du côté du client. Un des facteurs importants en gestion de projet agile es l’implication des utilisateurs.

### 3- Scrum Master

Responsable du bon déroulement des sprints et de l’application des principes Scrum / Agiles

## 6 Livrables

1- Vision du produit (sprint 0)

2- Backlog du produit (sprint 0)

3- Plan de livraison (sprint 0)

4- Backlog du sprint

5- Burndown du sprint (burndown chart)

6- Liste de problèmes

### Sprint 0

Est composé de la vision du produit, du back log du produit et du plan de livraison

1- **Vision du produit** (chartre de projet). Premier livrable à produire par l’équipe scrum.

2- **Backlog du produit**. Le concept le plus important en Agile. Équivaut au WBS de Waterfall (structure de découpage du projet en mode traditionnel). Définit la liste de tous les livrables, de toutes les caractéristiques devant faire partie de la solution d’affaires. Le *product owner* gère le backlog du produit. Le back log évolue avec le temps. Il y a un backlog initial comportant une série de fonctionnalités qui évolue.

3- **Plan de livraison** : l’équivalent du plan de projet en traditionnel*.* On planifie le projet dans le temps et dans l’argent.

4- Backlog du sprint : Avant chaque sprint, le groupe d’exécution de la planification de (dirigé par le scrum master, et supporté par le product owner) est chargé de définir une liste des tâches nécessaire pour livrer les fonctionnalités.

5- Burndown chart : l’équivalent au rapport d’avancement en gestion de projet traditionnel

6- Liste de problèmes ou « impedement list, impedement backlog ». Le scrum master gère cette liste.

Graphical user interface

Description automatically generated with low confidence

# Sprint 0

Timeline

Description automatically generated

## Premier livrable : Vision du produit / sprint 0

Product vision box & Wireframe.

Le product owner va communiquer sa vision du produit. Pour s’assure que l’équipe comprend bien, l’équipe SCRUM développera une maquette, un prototype fil de fer pour s’assurer ce qui est IN et ce qui est OUT. Permet de clarifier le QUOI et le POURQUOI; les objectifs du projet.

Text

Description automatically generated with medium confidence

## Deuxième livrable : backlog du produit (CARNET DU PRODUIT) / sprint 0

Table

Description automatically generated

Le livrable backlog du produit le plus important en gestion de projet AGILE. Au lieu d’avoir des livrables, comme en en gestion de projet traditionnelle, on a des FONCTIONNALITÉS; des caractéristiques fonctionnelles du produit. Notez que les ID ne sont pas en séquence car ils sont priorisés (par le product owner).

Identifier

Prioriser

Estimer

### User story

C’est la liste des caractéristiques du produit ou du service. On utilise des USER STORY (récit utilisateurs, ou scénarios utilisateurs). Un USER STORY permet d’exprimer un besoin et est composé de 3 parties distinctes :

1- rôle

2- exprime le besoin

3- exprime la justification du besoin

Le product owner (client payeur) est responsable du baklog du produit! Doit s’assurer que toutes les fonctionnalités sont inclues dans le backlog

Première étape : identifier les user story / items du backlog / exigences de la solution

Deuxième étape : prioriser les items du backlog (rôle du product owner), en fonction de la VALEUR (retour sur investissement). Développer une fonctionnalité a un cout et cette fonctionnalité devrait ramener de la valeur.

Colonne Priorité : 1 est obligatoire et essentielle

L’équipe SCRUM estime les items du backlog effort en heures par personne. On peut utiliser le planning poker (méthode d’estimation relative des efforts). On peut aussi estimer les efforts comme on le fait en gestion de projet traditionnelle. L’Effort est exprimé en heures par personne.

### Capacité de l’équipe (vélocité)

|  |  |
| --- | --- |
| Table  Description automatically generated |  |

La **vélocité** (Capacité de l’équipe) permet de découper (SLICER) le backlog en sprints. Les 6 items en surligné devront être livrés à la fin du premier sprint.

### Troisième livrable : Plan de livraison (sprint 0)

Il reste à assigner des sprints à des livraisons (version incomplète mais fonctionnelle qui satisfait les besoins essentiels des utilisateurs). Fait par le product owner. Un peu l’équivalent du plan de projet.

A picture containing chart

Description automatically generated

L’ensemble des plans de livraison est la roadmap ou la feuille de route.

La première livraison totalise 3 sprints.

Ici le backlog est découpé en 8 sprints d’un mois à 500 heures d’effort par sprint.

Ce qui reste à faire est d’assigner des sprints à des livraisons. Les sprints sont de durée fixe : de 1 à 4 semaines.

L’ensemble des plans de livraisons est la roadmap, la feuille de route.

# Quatrième livrable : Backlog du Sprint (après le sprint 0)

Ici, on planifie le sprint pur produire le backlog du sprint.

On éclate les user story du sprint 1 en tâches. L’Équipe SCRUM détermine toutes les tâches nécessaires à la livraison des items / user story du sprint 1.

Objectif de la planification : produire le backlog du sprint (plan détaillé)

A picture containing table

Description automatically generated

BACKLOG DU SPRINT (LISTE DES TÂCHES)

Champs: description de la tâche, ID, Responsable, Statut, Effort

ON veut que les gens s’engagent à livrer toutes ces tâches à temps. Si l’équipe scrum voit que ce n’est pas possible, on va retarder la livraison de certaines fonctionnalités.

L’ensemble des plans de livraison est le ROADMAP.

Timebox : on respecte en tout temps la date de fin

**Partie exécution / suivi & Contrôle du sprint-> AGILITÉ**

Timeline

Description automatically generated

Rencontre quotidiennes (SCRUM Réunion de 15 minutes)

3 questions :

1- Qu’est-ce que j’avais à faire hier

2- Que dois-je faire aujourd’hui

3- Est-ce que je rencontre des problèmes

Basé sur ces rencontres, on pourra produire les deux derniers livrables :

5- burndown chart (correspond au rapport d’avancement du projet traditionnel). C’est la courbe dégressive des efforts restants.

6- liste des problèmes

# Cinquième livrable : Burndown chart

Line chart

Description automatically generated

Au 20ième jour, les efforts restants devraient être à zéro.

Si je ne suis pas capable de tout livrer, aller chercher d’avantage de disponibilités chez mes gens ou repousser la livraison de certains items au prochain sprint. Timebox : je finis à temps, quitte à livrer moins de fonctionnalités.

Tableau / État des tâches

Chart

Description automatically generated with low confidence

# Sixième livrable : Liste des problèmes

**DEMONSTRATION / RETROSPECTIVE = POST MORTEM**

A picture containing shape

Description automatically generated