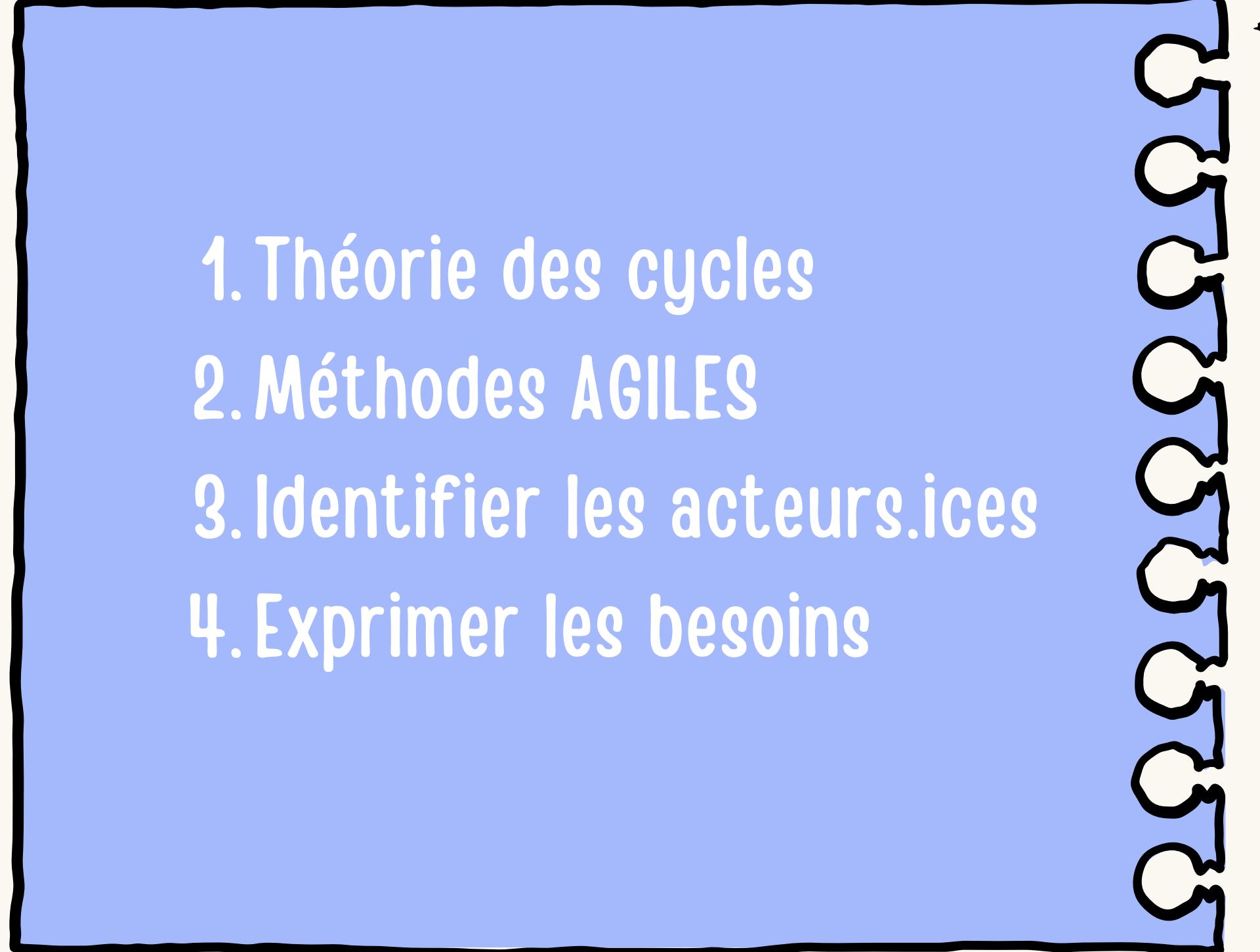


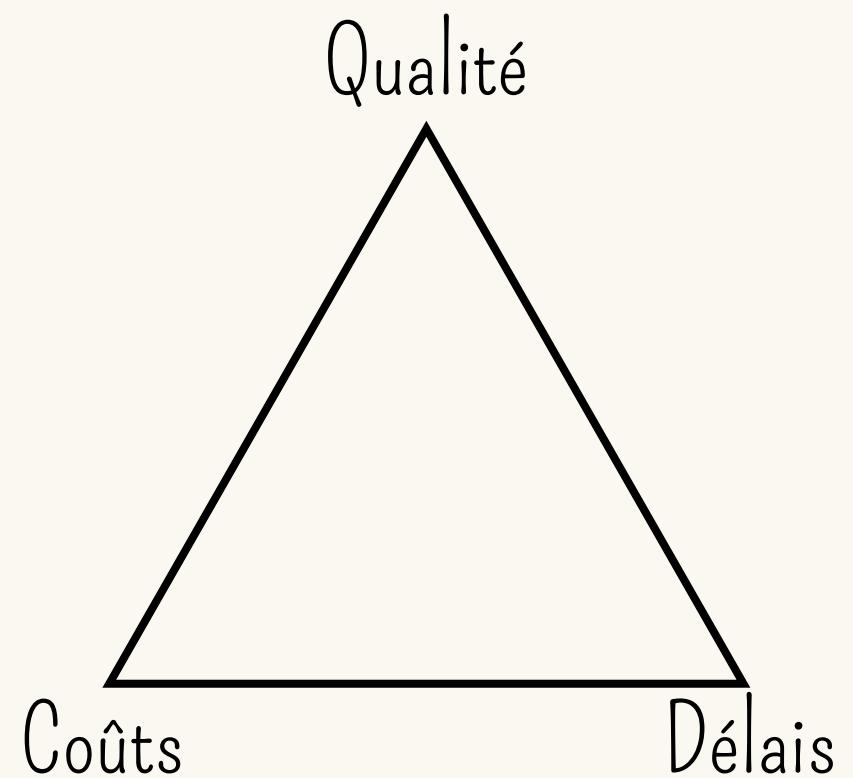
Principaux Concepts

- 
1. Théorie des cycles
 2. Méthodes AGILES
 3. Identifier les acteurs.ices
 4. Exprimer les besoins

Ensemble **d'activités coordonnées et temporaires**, pour atteindre un **objectif** en respectant des **exigences**

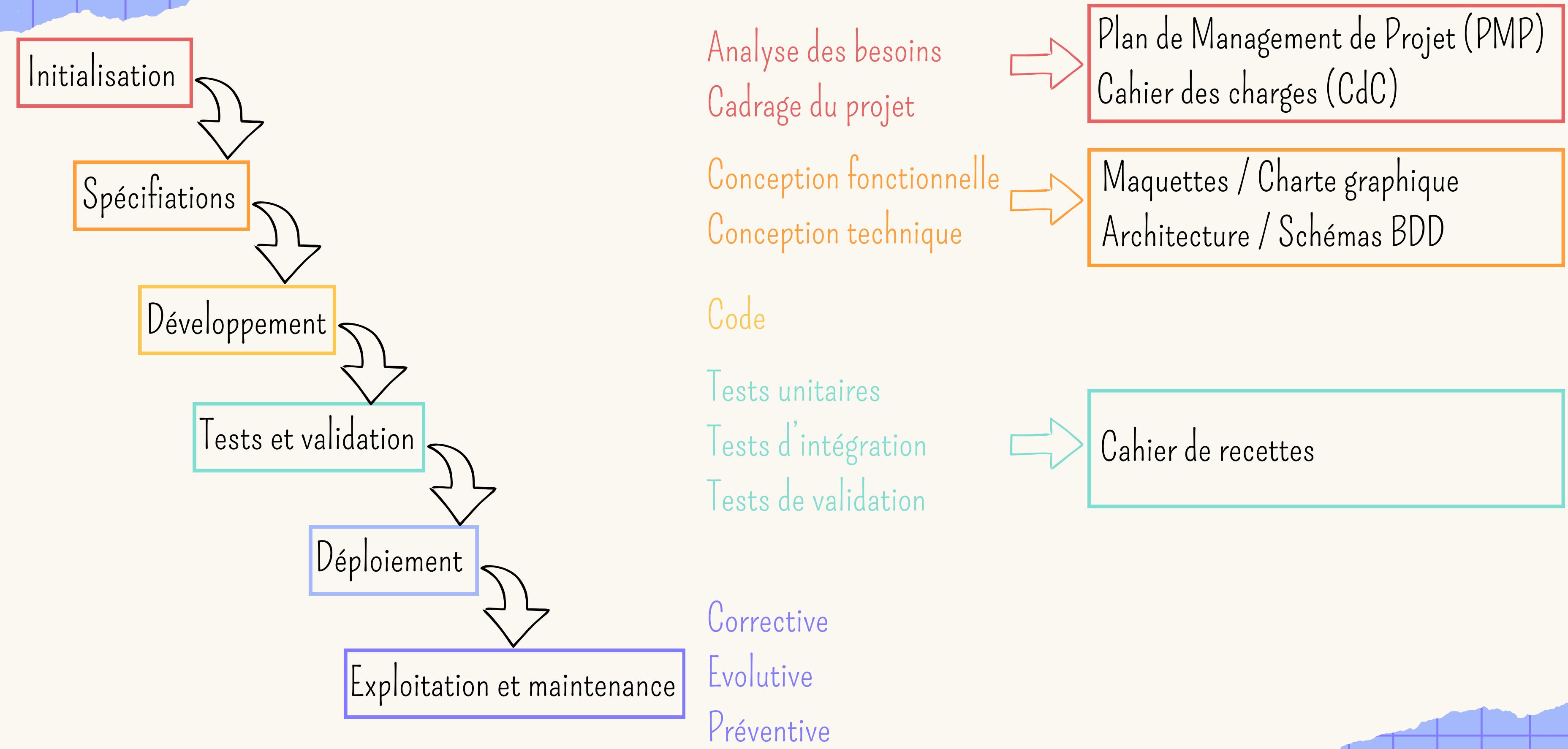


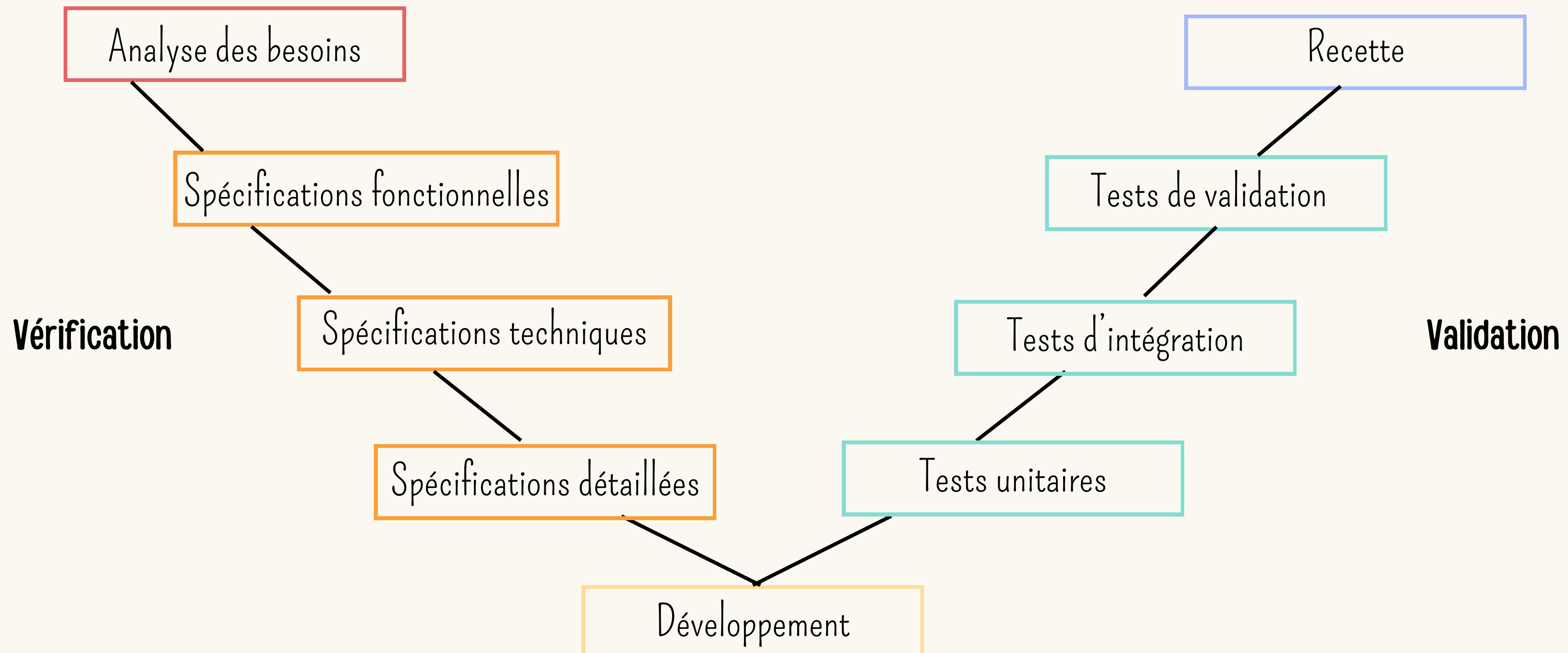
Partie prenantes



Contenu

Cycle en cascade





2001 : rencontre de 17 spécialistes du développement → **Manifeste agile**

→ **12 principes**

Plus haute priorité = satisfaction client

Accueillir positivement le changement

Livrables fréquents, à cycles courts

Utilisateurs & Développeurs doivent travailler ensemble

A intervalles réguliers, des réflexions sur l'amélioration

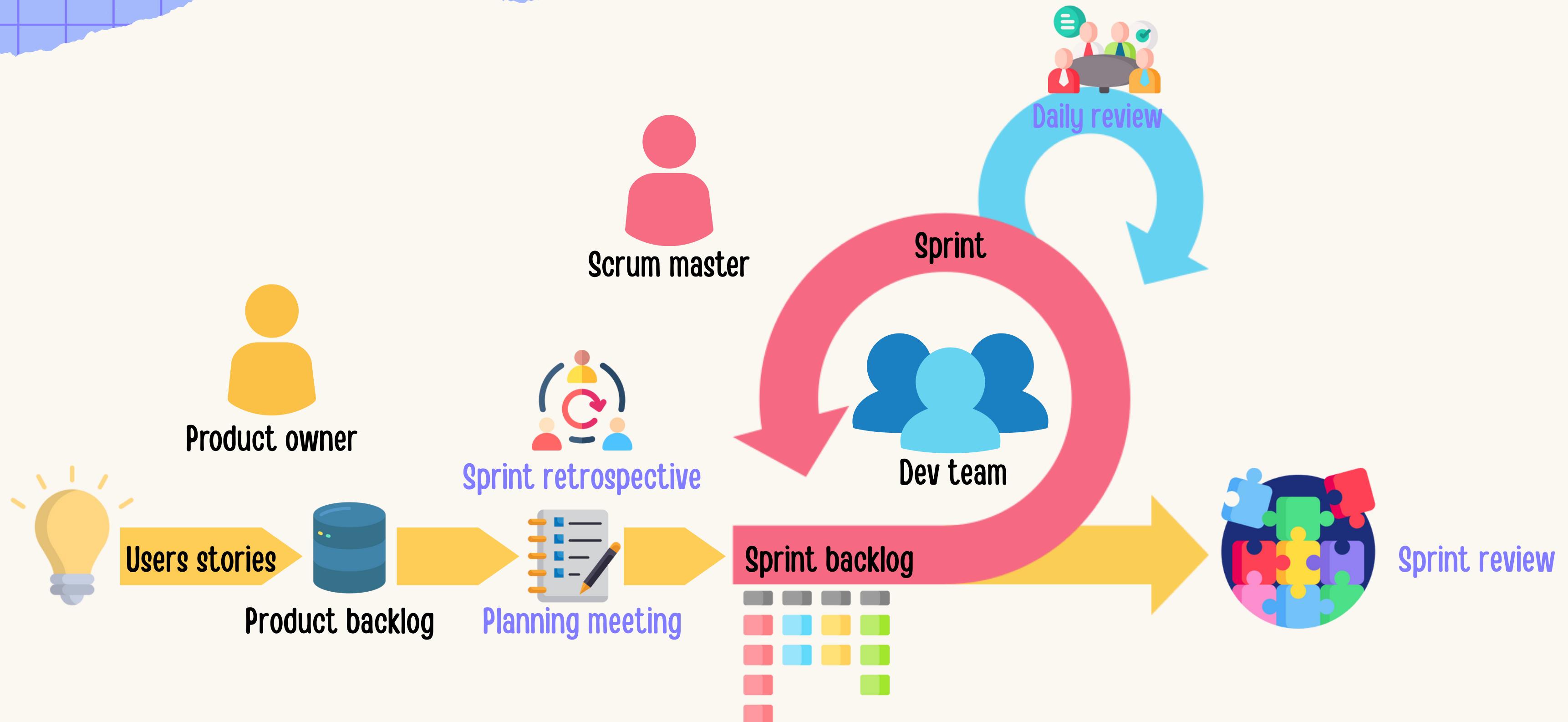
→ **4 valeurs**

Les individus et leurs interactions, plus que des processus et des outils

Logiciels opérationnels, plus qu'une documentation exhaustive

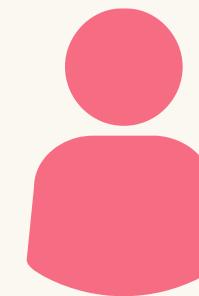
La collaboration avec le client, plus qu'une négociation contractuelle

L'adaptation au changement, plus que le suivi d'un plan

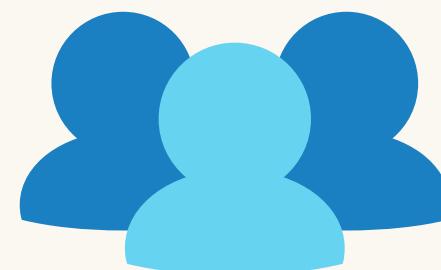




Product owner : Représente le.a client.e
Vision produit → comprendre le besoin
Définir des priorités
Gérer product backlog
Valider les incrémentés



Scrum master : Garant.e des valeurs SCRUM
Comprendre et appliquer SCRUM
Animer les rituels



Dev team : Réalise le produit lors des sprints
Estimer la charge de travail
Transformer les besoins en fonctionnalités livrables
Maintenir la qualité technique
Auto-organisée



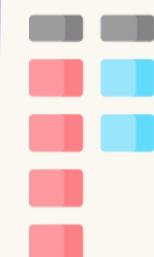
Planning meeting

Quand : Avant chaque sprint

Qui : PO + SM

But : Préparer le sprint backlog

Déroulé : Scrum board



Quelles US ?

Qui les réalise ?



Daily review

Quand : Tous les jours

Qui : Dev team + SM (+ PO)

But : Synchroniser l'équipe

Déroulé : 15 minutes max

- Tâches d'hier
- Tâches d'aujourd'hui
- Obstacles / Difficultés



Sprint review

Quand : Fin de chaque sprint

Qui : PO + PP (+SM)

But : Montrer ce qui a été réalisé, valider

- Déroulé**
- PO rappelle objectifs du sprint
 - Démo du produit
 - Feedback PP



Sprint retrospective

Quand : Après la sprint review

Qui : Dev team + SM (+ PO)

But : Améliorer la manière de travailler de l'équipe

Déroulé

- Point positifs

- Point négatifs

- Points d'amélioration

SCRUM Board

The image shows a Trello board with the following structure:

- Backlog:**
 - Data Analytics podcast
 - PR Firm outreach
 - List of vendors for banquets
 - Google Adwords best practices
- Up Next:**
 - Remarket** Android App new landing page
 - Analytics
 - Remarket Partners** Branding guidelines
- In Progress:**
 - Government Planning** Going live with server deployment
 - Google Adwords list of referrers
 - Q3 Webinar Content Planning**
 - Diagram showing a hierarchy of team members (one lead with several sub-members).
 - Google analytics data - Q1
 - IT Solutions page
 - Demand Marketing** Email campaign - February
- On Hold:**
 - Partners** CSS Rules
 - Happiness** Retail order
 - Mobile UI reboot
- Done:**
 - Demand Marketing** Review Tech partner pages
 - Make sure sponsors are indicated for Tech Talk
 - Planning** Top 10 Trends list - Forbes
 - TBC Webinar: Ship Now, Not Later
 - Happiness** 1:1 Nancy
 - Lead Gen Mandrill stats
- Questions:**
 - How do you a Illustrator?
 - Does Screen
 - When does th increase - bef week?

Colonnes = le workflow du sprint

Tâche = une carte = une US

Répartition des tâches

Processus continu, sans rôles formels → Kanban board

The screenshot shows a Jira Kanban board titled "Board". The board has three columns: "TO DO 29", "IN PROGRESS 4 MAX 3", and "DONE 3". Each column contains several tasks represented as cards. The "TO DO" column has tasks like "Implement feedback collector" and "Add NPS feedback to wallboard". The "IN PROGRESS" column has tasks like "Force SSL on any page that contains account info" and "Create subscription plans and discount codes in Stripe". The "DONE" column has tasks like "Automate collection of feedback for weekly email report" and "Install SSL certificate". The interface includes a sidebar with navigation links like "Board", "Features", "Settings", and "Give feedback". The bottom left corner of the screenshot displays the text "Atlassian - Jira".

Tâche = une carte

Colonnes = le workflow du projet

Limites du WIP

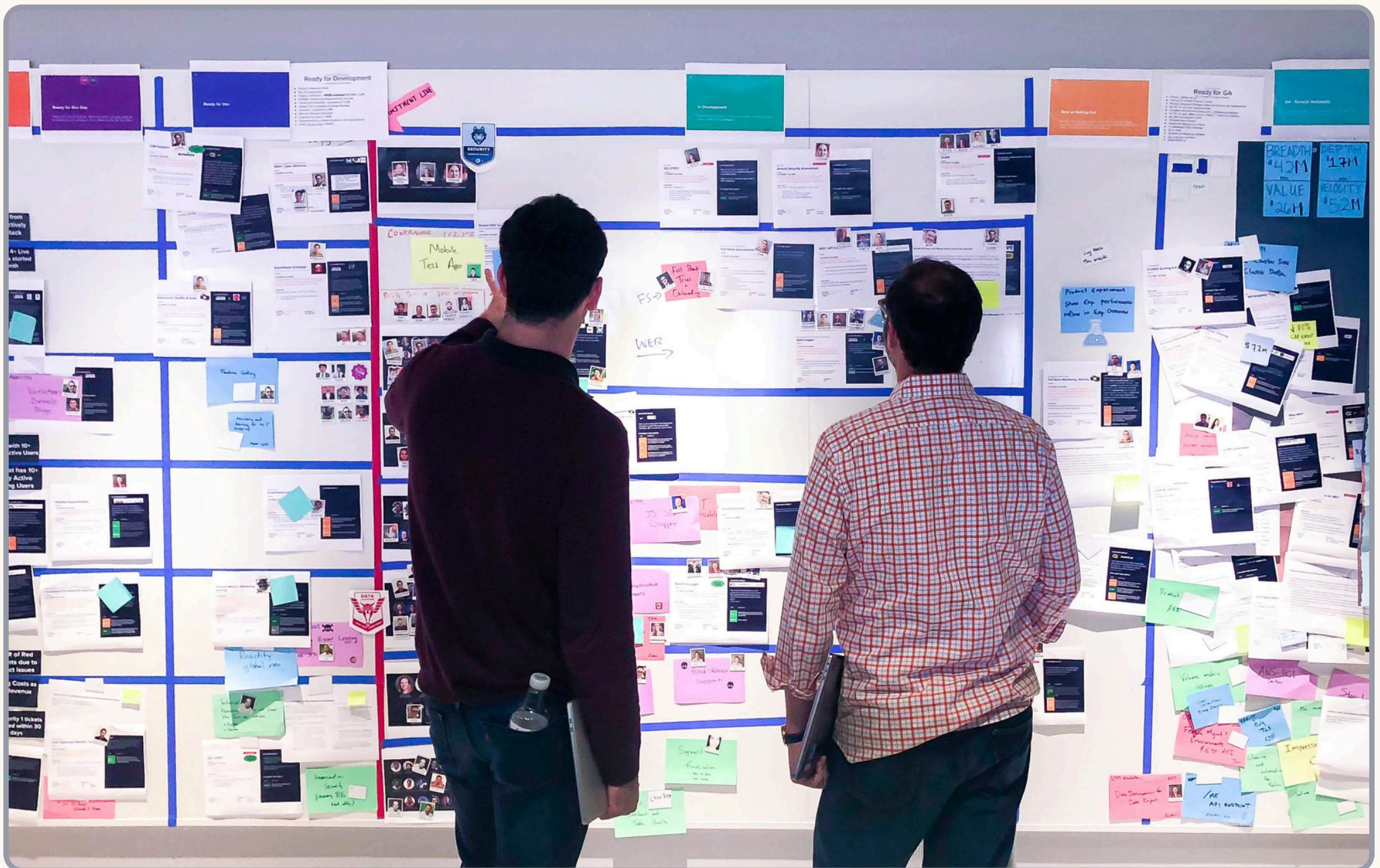
Point d'engagement

Point de livraison

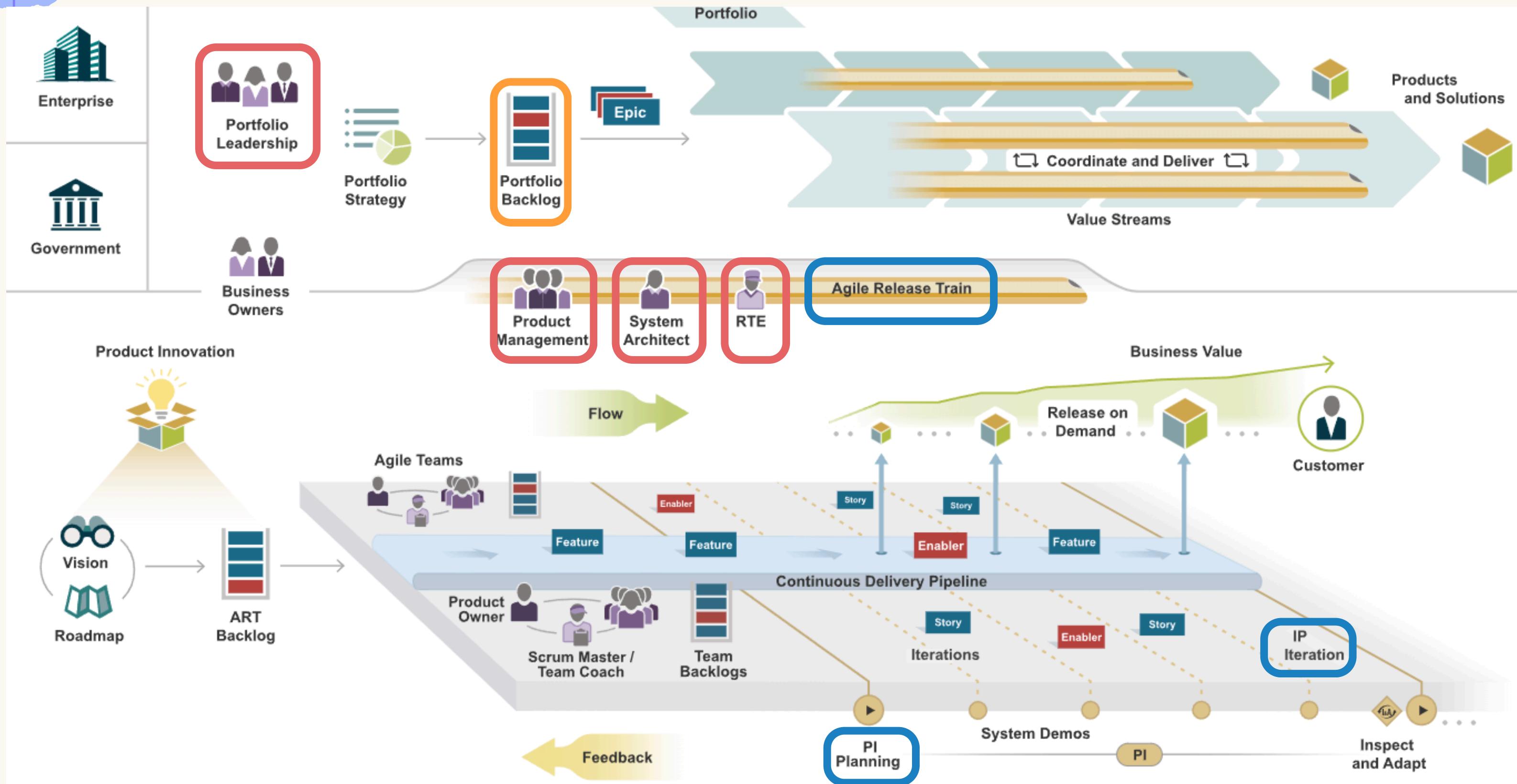
Scrum VS Kanban

	SCRUM	KANBAN
Idéologie	S'organiser et réfléchir collectivement à ses réussites et ses échecs afin de s'améliorer en permanence	Utiliser des visuels pour améliorer le travail en cours
Cadence	Sprints réguliers et à durée déterminée	Flux continu
Bonnes pratiques	Planification des sprints et différents rituels scrum	Visualiser le flux de travail, limiter le travail en cours (WIP)
Rôles	Product Owner, Scrum Master, équipe de développement	Aucun rôle requis
Livraison	Chaque fin de sprint	Dès qu'une fonctionnalité est terminée
Board	Recyclé après chaque sprint, avec un nombre de tâches définies et des échéances pour les effectuer	Utilisé tout au long du cycle, flexibles en termes de tâches et d'échéances

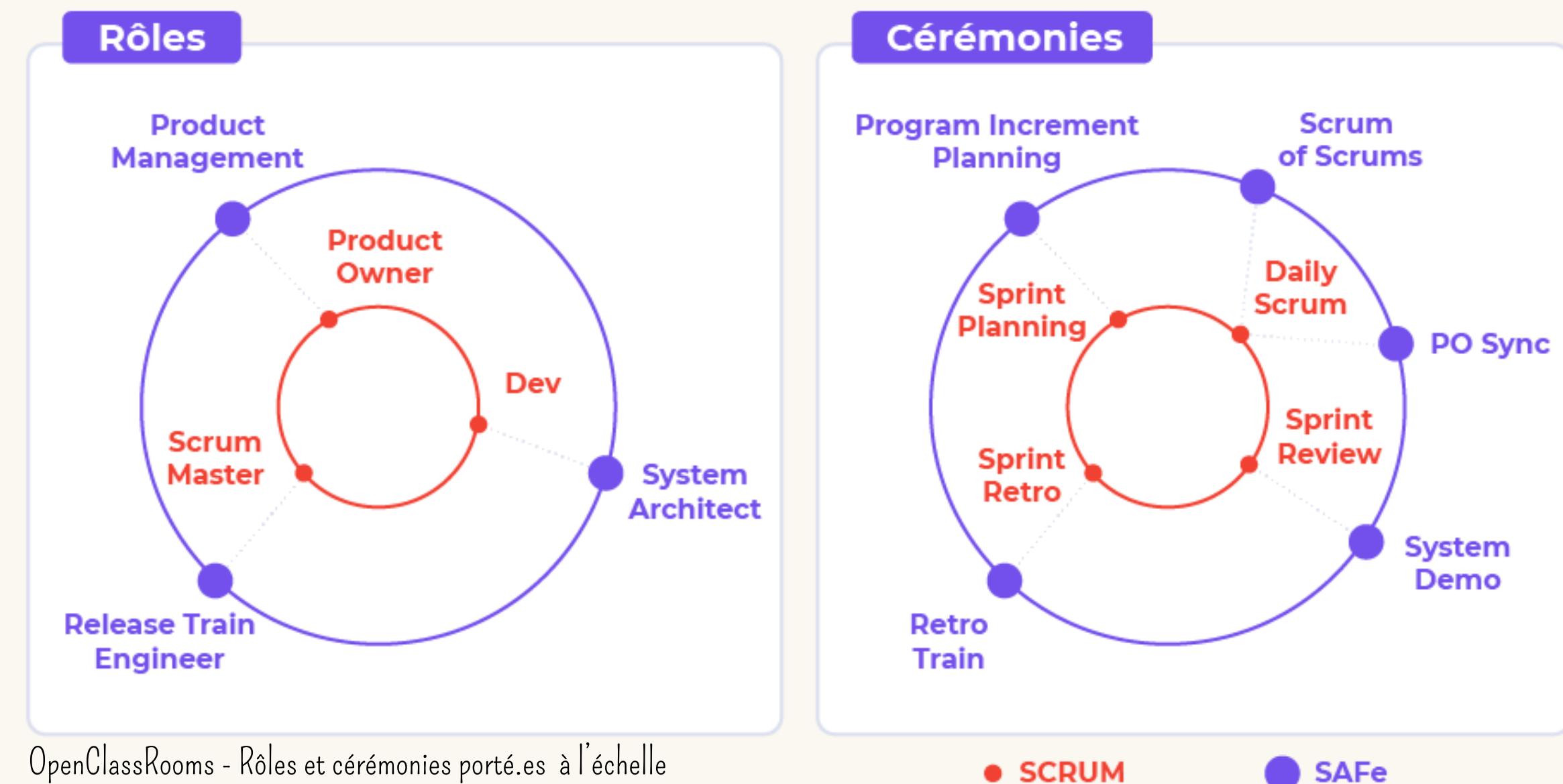
Le mur du travail



Atlassian - Board physique



Scaledagile - Safe big picture



Matrice RACI / RAM

Activité	Product Owner	Scrum Master	Équipe de dev	Équipe artistique	Game Designer	QA / Test	Client
Définition de la vision du jeu	R	I	I	C	R	I	A
Cadrage du projet et budget	R	I	I	I	C	I	A, R
Conception du gameplay (mécaniques, niveaux, règles)	C	I	C	C	R	I	A
Rédaction du backlog (user stories)	A, R	C	C	C	C	I	I
Planification des sprints	A, R	C	C	C	I	I	C
Développement du code (moteur, IA, UI, physique)	A	I	R, C	C	C	C	I
Création des assets (graphismes, sons, animations)	I	I	C	R, C	R, C	I	A
Intégration et tests internes	A	I	R, C	C	C	R	I
Tests équilibrage	I	I	C	C	A	R	C
Démonstration / Review de sprint	A, R	C	C	C	C	I	C
Rétrospective d'équipe	I	A, R	C	C	C	I	I
Validation finale avant sortie	R	I	I	I	C	C	A
Mise en production (release)	I	I	R	C	C	C	A
Maintenance / mises à jour	C	I	R	C	C	C	A

R= Responsible A= Accountable

C= Consulted I= Informed

Exprimer les besoins

Vision stratégique, long terme

Créer une expérience immersive centrée sur le voyage dans le temps

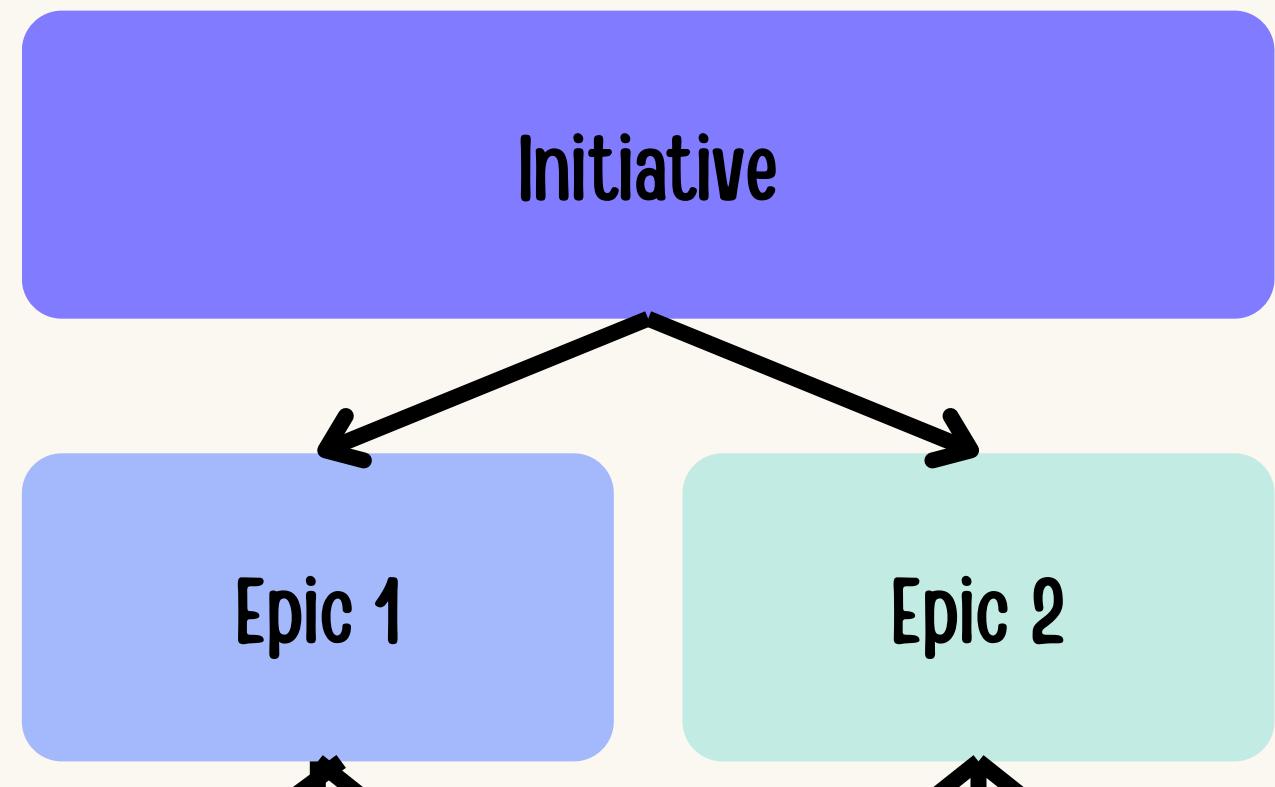
Fonctionnalité majeure

Permettre au joueur de voyager dans le temps, pour résoudre des énigmes
→ Voyage dans le temps

En tant que joueur,
Je veux remonter de 10s
Afin d'éviter un piège

En tant que joueur,
Je veux figer le temps 3s
Afin de traverser un mur dangereux

En tant que joueur,
Je veux un effet visuel quand j'utilise mon pouvoir
Afin de mieux comprendre l'action



Exprimer les besoins

En tant que [persona], je veux [fonctionnalité] afin de [bénéfice]

Titre

• • • • • • • • • •	
Priorité :	Code :
Charge :	
En tant que joueur,	
Je veux remonter de 10s	
Afin d'éviter un piège	
	

- Indépendante
- Négociable
- Valorisable
- Estimable
- Small Enough
- Testable

Test

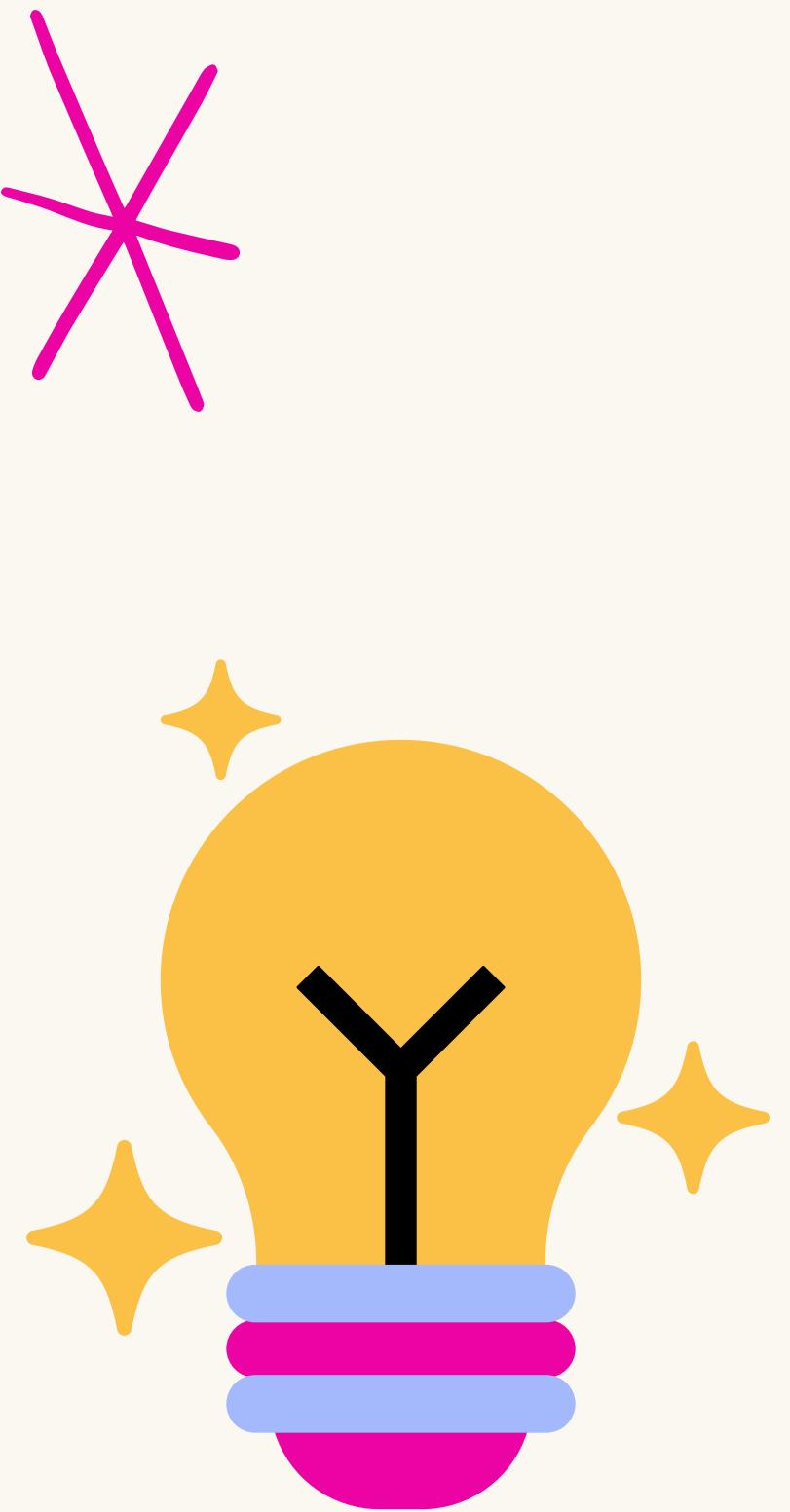
• • • • • • • • • •	
Given	joueur en zone piégée
When	joueur utilise pouvoir
Then	pièges retour état initial

Given contexte initial

When action

Then résultat

MERCI



Préparer la séance 2 et le PFR

- Accès à un board (Jira, Linear, Trello...)
- Compte GitHub
- Télécharger les modèles Cahier des charges et plan de management sur Moodle

Préparer la séance 2 et le PFR

Choix sujet

- greffer sur un PJ de groupe (YDAYs)
- Pokédex

Choix des outils

Libre, Démonstration d'un outil pendant le cours
Autonomie dans l'apprentissage de l'outil

Attendus

- Document de cardrage PMP/CDC : contexte, périmètre, fonctionnalités
- Board (Scrum, Kanban...) avec init, epic et US

Préparer les YDAYS

RACI : Identifier les PP rapidement, et les rôles de chacun.e

PO : Interlocuteur client
Gère backlog

SM : Coach Agile

Besoins : Commencer par périmère PJ + fonctionnalités globales + \Rightarrow Rédaction des US directement dans le board
Maquettes simples

Outils en vrac

Baslamiq
Excalidraw
draw.io
looping

Trello
Jira
Linear
Schedule
tableau blanc
Klaxoon

Slack
Teams

Atlassian
OpenClassrooms

PAS DISCORD