



RAPPORT

P. 2

Contexte et définition du projet.

P. 3

Choix de la méthode SCRUM.

P. 4-5

Déroulement du projet.

P. 6

Artefacts.

P. 7

Conclusion.

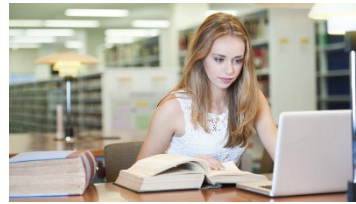
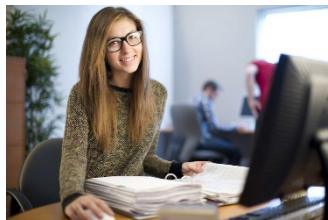
PROJET POUR UNE PLATEFORME DE MISE EN RELATION D'EXPERTISES ETUDIANTS :

« TROUVES TON ETUDIANT »

« Trouves ton étudiant » est une plateforme qui permet de trouver une expertise étudiant bien moins honoreuse que si l'on devait faire appel à un professionnel. Elle permet d'aider à résoudre des problèmes, réaliser des projets, répondre aux questions que l'on laisse souvent de côté à cause du manque de connaissances ou du manque de temps.

Notre communauté d'étudiants de tous les domaines et de tous les niveaux sont disponibles et prêts à vous aider quelque soit le domaine : informatique, droit, marketing, voyage, mécanique...

Notre équipe agile s'est emparée du sujet et compte bien lui appliquer les méthodes les plus intelligentes pour éviter tous les pièges de la fausse bonne idée complètement décorélée des vrais problèmes ou de la bonne idée qui s'éloigne peu à peu de des besoins utilisateurs.



CONTEXTE ET DEFINITION DU PROJET

PITCH DES PROJETS EN MODE START-UP ET LEAN CANVAS

Nous sommes partis du constat que les étudiants sont nombreux à devoir trouver un travail rémunérateur pendant leurs études et que souvent ce travail prend beaucoup de place et peut mettre en péril la réussite de leurs études. Ces étudiants ont pourtant des connaissances et nous nous proposons de la monnayer et ainsi leur permettre de rester concentrés sur leur domaine d'études pour maximiser leur réussite.

D'un autre côté beaucoup de personnes sont dans l'incapacité, ou n'ont pas le temps, d'interroger correctement les moteurs de recherche pour résoudre leurs problèmes de la vie quotidienne. Pour réaliser des projets plus complexes, engager un expert est souvent trop honéreux.

*Les projets des gens sont donc souvent abandonnés
avant même d'avoir été étudiés.*

Nous proposons de mettre en relation ces deux demandes et permettre aux étudiants de rester dans leurs domaines de compétences en favorisant leurs études tout en les finançant par leurs études.

Ci-dessous nous avons analysé les éléments du projet en utilisant le lean-canvas pour explorer toutes les possibilités.

Bien entendu, en accord les principes de l'agilité, la direction du projet sera définie par les feedbacks des utilisateurs. Nous utiliserons la méthode scrum tout au long de la vie du projet.

Lean Canvas

Trouves ton expertise étudiant

10-Mai-2022

Iteration #1

Problematiques : <ul style="list-style-type: none"> - Manque de connaissances - problème à résoudre (juridique, technique, consommation...) - Experts trop chers - Mise en pratique des connaissances théoriques - Revenus alternatifs - pas d'obligation contractuelle Alternatives existantes: <ul style="list-style-type: none"> - cabinets de conseil - allo voisin / quora - google (moteurs) 	Solution <ul style="list-style-type: none"> - Inscription en 1 click - Poser une question en moins d'une minute - Mise en valeur de l'expertise de l'étudiant - Tarification et Rémunération claire et transparente Indicateurs clés <ul style="list-style-type: none"> - nombre d'utilisateurs - nombre de demandes - nombre de réponses pour chaque question - indicateur pertinence des réponses - temps moyen de réponse aux questions - nombre de questions répondues 	Proposition de Valeur Unique <ul style="list-style-type: none"> - Envie d'un PC Gammer sans savoir quoi choisir ? Un geek peut t'aider à construire une machine sur mesure - Peur de faire ta vidange tout seul ? Un étudiant en méca viens t'apprendre à le faire ! - Que faire quand le voisin ne tond pas sa pelouse ? Un étudiant en droit vous donne une liste d'articles de lois et de procédures possibles pour vous aider à y voir plus clair. 	Avantage Privilégié <p>Le lien avec les étudiants</p> <p>a distance</p> <p>Partenariats avec des sites spécialisés</p>	Segments de clientèle <p>Les particuliers voulant recevoir un conseil</p> <p>Les étudiants experts qui délivrent des conseils</p>
Structure des coûts <p>dev (benevole)</p> <p>hebergement</p> <p>système de paiement</p> <p>communication (publicité)</p> <p>equipe (bénévole au départ)</p>		Source de revenus <ul style="list-style-type: none"> - Investissement propre - Publicité (régie) - Commissions sur les transaction client - étudiant - Exploitation des données personnelles - Mécénat d'entreprise et financement partenaires 		

PRODUCT

MARKET

CHOIX DE LA METHODE -> SCRUM

ET POURQUOI CE FRAMEWORK EST LE MIEUX ADAPTEE A CE TYPE PROJET

Cette méthode nous permet, par itérations courtes, de réajuster les priorités du service sans l'effet tunnel du **cycle en V** et la rigidité du périmètre qui doit être définie au début la seule variable d'ajustement étant la qualité.

La philosophie de l'équipe est assez souple pour accueillir le changement avec enthousiasme, chaque réussite la renforcera et les feedbacks des utilisateurs finaux n'y sont pas pour rien.

Une méthode **Kanban** nous semblait ne pas convenir sans rôles définis, sans le rythme des sprints et sans rituels elle nous semblait moins propice à la constitution d'une équipe. Kanban est plus adapté à une gestion de projets déjà aboutis ou moins susceptibles d'évoluer rapidement. Nous nous sommes au début en pleine exploration et développement d'applications user driven est idéal en SCRUM car on est prêt à accueillir les changements comme base de travail et les appuyer sur les feedback.

Pas question non plus d'utiliser **srcumban** ou un autre hybride il faut former l'équipe sur des bases claires et tester la méthode de manière solide pour avoir une référence.



Le daily Scrum

L'EQUIPE SCRUM

UN **PRODUCT OWNER** PRECIS, UN **SCRUM MASTER** TATILLON 😊 ET A L'ECOUTE, ET UNE **EQUIPE DEV** QUI AIME DECOUVRIR SES POSSIBILITES ET FAIRE COLLER SA PRODUCTION AUX VRAIS BESOINS DE L'UTILISATEUR. IL N'EST PAS DONNE A TOUT LE MONDE DE MAITRISER LE CODE. RIEN DE PLUS AGAÇANT QU'UN LOGICIEL NON UTILISE.

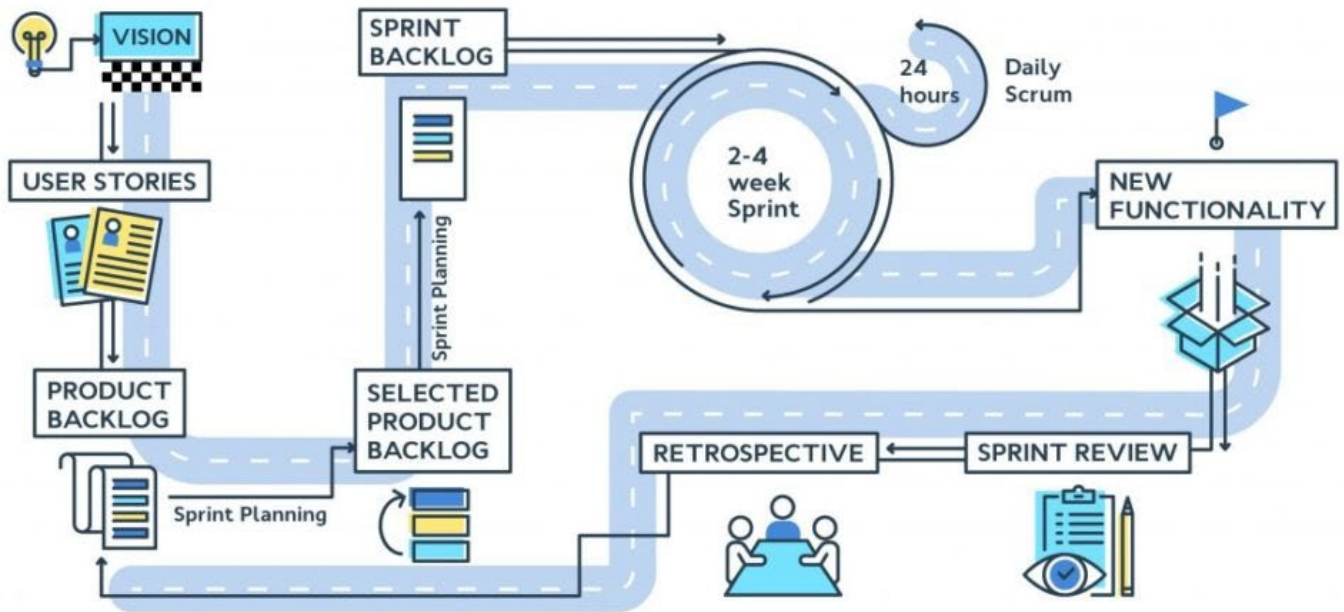
On reprend le **lean canvas** et le **product owner** (Luckas, c'est lui qui avait pitché l'idée dont il était à l'origine) tente de faire émerger des epics qui seront ensuite découpées en **user stories**.

Le **premier sprint planning** sera grandement consacré à **reformuler ces user stories**, on tente d'**évaluer chacune**, ce qui permettra de calculer notre **vélocité** pour les **prochains sprints**. Pour le moment nous partons un peu dans l'inconnu. Toutes les décisions semblent arbitraires, heureusement que la **sprint revue** n'est pas loin ce qui nous permettra de réviser les points à modifier au plus vite. Les **feedbacks des stakeholders** seront d'une grande aide pour nous éviter de réaliser un produit périmé, les lacunes du product owner seront rectifiées pendant cette **sprint revue**, en tant que **scrum master** je pense que le calage avec les **stakeholders** se fera à ce moment (spoiler : c'est effectivement ce qui va se passer avec une intervention inattendue par l'équipe).

Nous nous rendons de plus en plus compte qu'une équipe enfermée sur son lieu de production est bien loin des préoccupations et des réflexions sur la communauté qui porte l'utilisateur final. Pour l'**équipe DEV** (Bertrand, Romain et Younes) les préoccupations c'est le bon fonctionnement de l'équipe, les **daily SCRUM** nous permettent de nous coordonner mais également de coopérer et monter en compétence. Nous ferons une **sprint retro** en fin de sprint pour peaufiner les points à améliorer.

Nous sommes pressés d'arriver à sortir un **MVP** au plus vite, ensuite il n'y aura plus qu'à le faire évoluer et bientôt nous aurons de vrais utilisateurs.

SCRUM PROCESS



DEROULEMENT DU PROJET

PRODUCT BACKLOG / SPRINT BACKLOG

Constitution du product Backlog par le **Product Owner** aidé par l'**équipe DEV** en mode post-it google doc.

Nous en profitons pour constituer le **sprint Backlog** avec très peu de **user stories** à traiter afin d'avoir un retour au plus vite et ne pas nous embarquer dans une mauvaise direction car le temps est compté pendant cette première phase. La mise en place du projet n'a pas été faite dans les meilleures conditions faute de temps nécessaire durant la simulation.

Sprint backlog et poker planning pour l'estimation :

- Mise en place des outils de dev (5)
- Rédaction des textes (8)
- Développement d'une maquette de page d'accueil (13)

Le product Owner se chargera d'organiser la **sprint review**

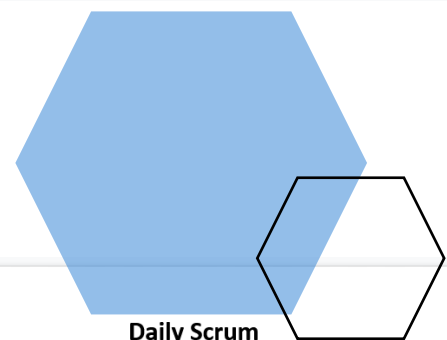
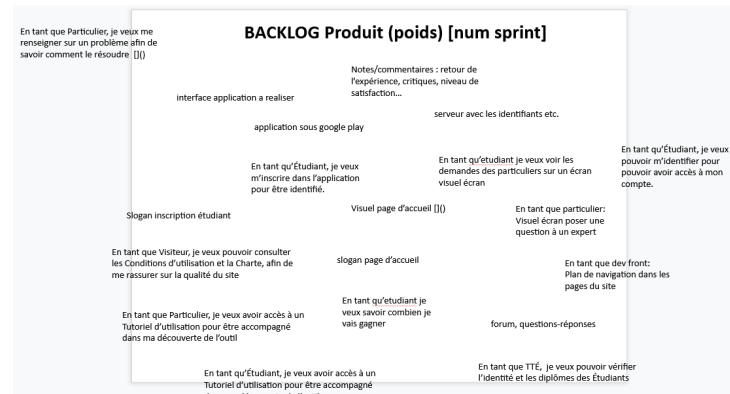
Notre **vélocité** estimée est de **26 points**, ce qui nous donne une base pour évaluer mieux notre prochain sprint. Le **sprint goal** : « développer une maquette pour concrétiser une première avancée et avoir des feedbacks pour que le second sprint ».

SPRINT ET DAILY SCRUM (LA VIE DU SPRINT DEV)

Chacun prend une user story et fait son maximum pour arriver à un résultat qui nous permettra de discuter lors de la sprint review. J'organise des daily scrum pour permettre à l'équipe de se coordonner et coopérer sur les points bloquants.

<https://app.uzard.io> pour la maquette et google docs pour la rédaction web sont utilisés dans un premier temps.

(Les documents de la colonne de droite sont issus de notre atelier)



Dev 1 : Je ne sais pas ce qu'il y a à faire aujourd'hui. J'espère avoir des tâches claires à réaliser demain.
 Dev 2 : Je sais pas ce qu'il y avait à faire aujourd'hui, mais j'y vois plus clair
 Dev 3 : Je me suis concentré sur la maquette de l'appli,
 SM : Gros bordel, flou entre les entrées, mais visuel réussi qui nous permet de présenter une version 1

Trouve ton étudiant !

Nos étudiants...



+ d'infos !

Je suis étudiant

... et je souhaite gagner de l'argent sans être obligé de bosser à Mac DO

Je suis un particulier

... enfin j'ai des demandes bien particulières et j'aimerais trouver avoir un interlocuteur dans mes moyens financiers

SPRINT-REVIEW

La maquette est enfin prête les stakeholders présents nous font des retours très intéressants. Nous allons commencer par développer la communauté plutôt que d'entrer directement dans les fonctionnalités de l'application. Ainsi nous aurons des testeurs spécialisés qui nous permettront d'aller à l'essentiel et répondre effectivement à leurs attentes.

Le prochain sprint sera donc axé sur la promotion de la plateforme et la com afin de faire connaître le projet et constituer sa communauté d'utilisateurs finaux et l'impliquer avec des newsletters pour la faire monter en compétence. Une interface d'inscription sera un objectif pour le prochain sprint.

Sans ces feedbacks nous risquons de vraiment tomber à côté

SPRINT-RETROSPECTIVE

Nous sommes vraiment une équipe agile et le Framework scrum nous convient, chacun accueille les changements avec motivation. Nous nous laissons guider par l'empirisme et nous nous adaptons pour la réussite du produit.

La rétro a été abordée avec transparence nous permettant de dire clairement ce que chacun attendait de l'autre (transparence, inspection, adaptabilité)

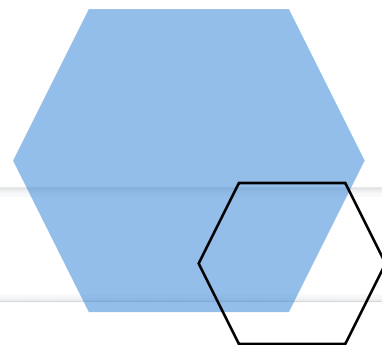
Nous comptons mettre en place :

- Des **kpi pertinents**
- Des user stories **INVEST**
- **DOD** (fonctionnalité, sprint, version)
- Et utiliser les **outils d'aide à la décision et artefacts** que je détaillerai ci-dessous

Sprint Review - 1

Feedbacks :

- Constituer la communauté avant de développer l'application
- produire une interface d'inscription des étudiants avant tout
- protection des données à penser à un moment



Retrospective Sprint 1

organisation:

- PO pas assez disponible pour la priorisation
- Pas assez de contexte dans les US à réaliser
- Découpage des tâches pour savoir quoi faire et comment le réaliser
- Trop de temps perdu sur de petits détails pendant les sprints
- Manque de commitment dans les cérémonies
- projet à plusieurs directions possibles difficiles à décider mais une piste s'ouvre: développer la communauté en premier
-

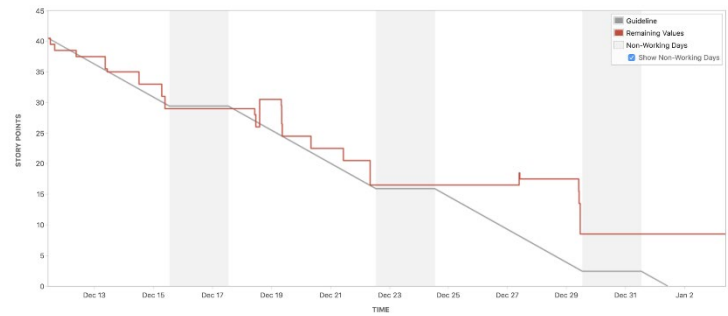
ARTEFACTS

ARTEFACTS A AJOUTER ET METHODES DE PRISE DE DECISION

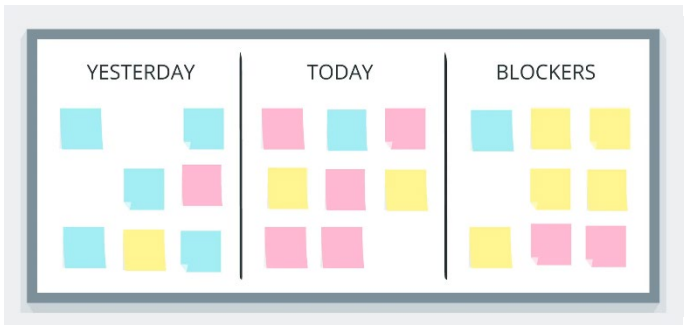
Le **burn down chart** permet à l'équipe DEV de suivre l'utilisation la vélocité et juger du temps restant

On peut interpréter que ci-dessus les dernières **US** n'ont pas été suffisamment redécoupées (refinement) avec des gros blocs à la fin alors que le début était composé de petites marches.

On utilisera le logiciel **JIRA** pour centraliser et automatiser certains processus et produire des tableaux de bord consultables facilement.



Utilisation d'un tableau et post-it plus claire pour l'organisation des **daily scrum**

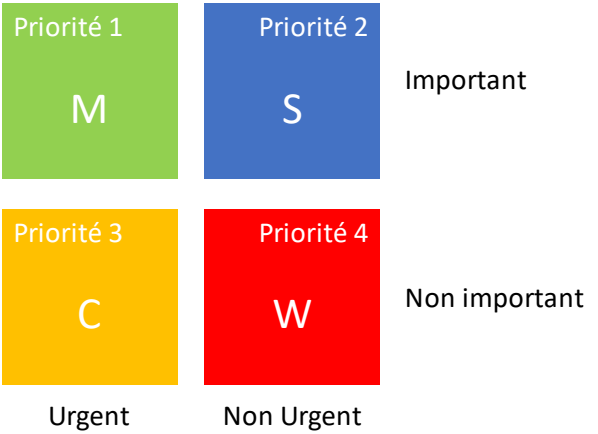


Pour faciliter la rétrospective et l'amélioration toutes sorte de matrices existent qui permettent faire remonter les points importants relevés par l'équipe.



La matrice MOSCOW aide au classement des points relevés par l'équipe en utilisant des post-it et en inscrivant une notion par carte.

Must / Should / Could / Won't



CONCLUSION

SUR LA METHODE SCRUM

On voit bien que le Framework **SCRUM** offre un cadre très précis (mais néanmoins souple et adaptable) pour le déroulement et l'organisation des projets. Elle permet d'obtenir rapidement un **MVP** qui correspond bien aux besoins des utilisateurs. Elle permet de bien cadrer les rôles de chacun et de faire entrer chaque partie-prenante du projet à des moments bien précis du processus. Le rôle du **SCRUM MASTER** est essentiel pour amener chacun à comprendre sa position par rapport au projet et lui permettre d'exprimer ses idées et appliquer ses compétences de manière responsable.

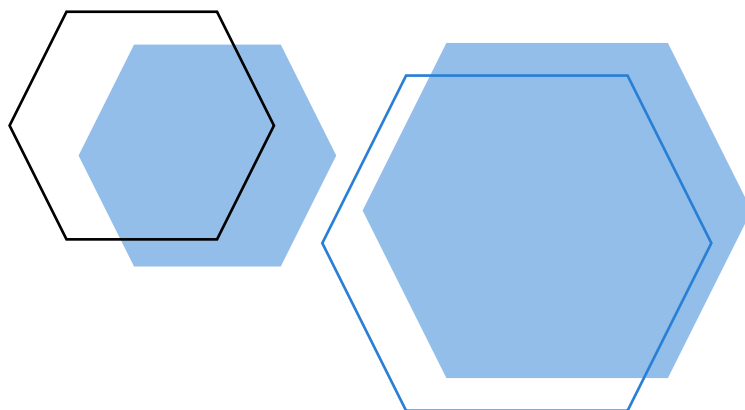
Etant de plus en plus utilisée dans les entreprises cette habitude de travail devrait permettre une organisation efficace éliminant les **effets tunnel** et permettant d'intervenir dans les projets de manière plus judicieuse en donnant un cadre de compréhension clair.

REMERCIEMENTS

Merci aux formateurs **Geoffrey Larvor** de Capgemini et **François Jaffrennou** de l'Isen qui nous ont initié à cette méthode et plus généralement aux méthodes agiles lors des sessions pédagogiques et l'organisation d'ateliers de prise en main SCRUM.

Rapport de certification AGILE

Thierry Adam, 17 Mai 2022.



Principes sous-jacents au manifeste Agile

- 1 Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée
- 2 Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client
- 3 Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts
- 4 Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet
- 5 Réalisez les projets avec des personnes motivées. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés
- 6 La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face
- 7 Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement
- 8 Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable
- 9 Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'Agilité
- 10 La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle
- 11 Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes autoorganisées
- 12 À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace