

[IMAG] Projet ECOM -  
Rapport d'application de méthode Scrum



Version	Changements	Rédaction
1	Intro, backlog, sprints	BERTOLINI Alban
2	Correction, rétrospective	BAILLE Mathieu

Groupe Pokemon

27 septembre 2017

# Chapitre 1

## Introduction

Nous sommes le groupe travaillant sur le Projet Pokémon (composé de 5 membres) nous développons un site d'e-commerce basé sur la vente et l'échange des Pokémons.

Au niveau de l'organisation, nous avons choisi de définir un *Scrum master* unique dédié à l'animation des réunions (daily, retro, poker planning) ainsi qu'un chef de projet (obligatoire) ayant pour tâches l'organisation et l'administration de l'équipe.

### 1.1 Rédaction du Product Backlog

La rédaction du *Product Backlog* se base sur la création de scénarios produits en IHM et des spécifications du *Product Owner*.

Nous nous sommes réunis et avons défini tous les types d'utilisateurs potentiels pour notre e-commerce et les avons écrit sur des post-its. Chaque membre du groupe a choisi un acteur et a rédigé des *User story* sur un post-it. Ensuite, nous avons dû *prioriser* les US du Product Backlog grâce à la méthode MoSoCoW. Chaque membre du groupe devait placer ses US dans trois colonnes propres à l'acteur : *Impératif, important, Confortable*. Une fois que toutes les US étaient dans une colonne, nous nous sommes concertés sur tous les choix et avons trouvé un consensus sur la priorisation de chaque US pour chaque acteur.

Par la suite, nous nous sommes réunis pour standardiser nos US (En tant que <nom acteur>, je veux ... afin de ...) et attribuer des *points relatifs* par le biais d'un Poker Planning. Le Poker Planning consiste en la définition de la valeur des points relatifs (en général, les valeurs font parti de la suite de Fibonacci) et de réaliser un vote simultané pour évaluer le niveau de difficulté de la US.

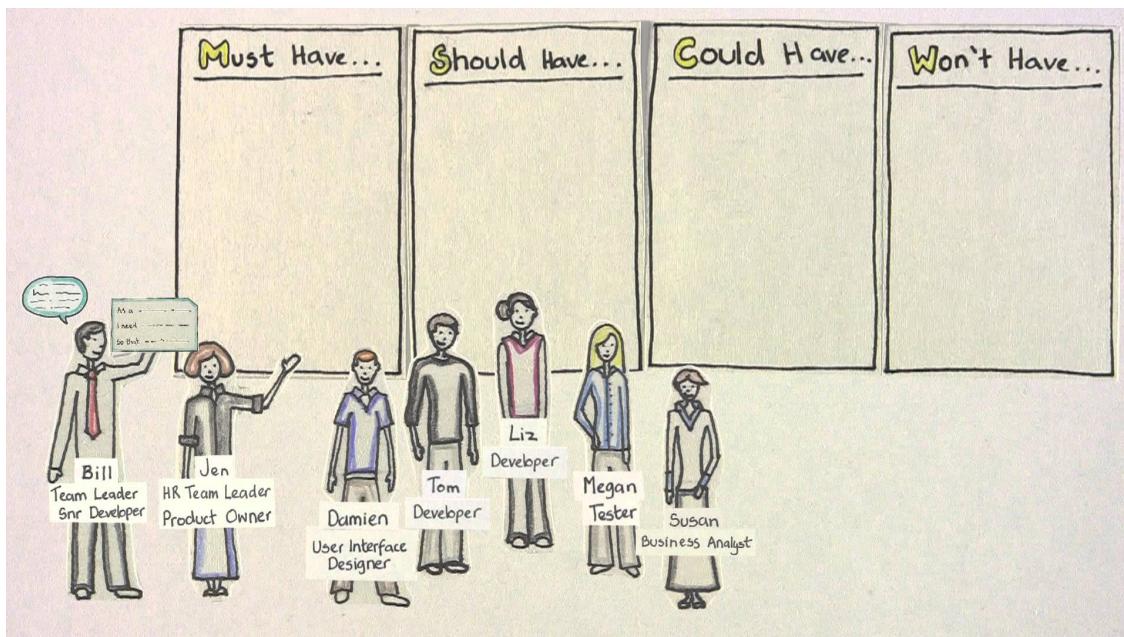


FIGURE 1.1 – Méthode MoSoCoW

## Chapitre 2

# Gestion des Sprints

Nous avons défini la durée de nos sprints de 4 jours. Nous utilisons un Wekan<sup>1</sup> pour gérer l'historique d'avancement de nos US. Un sprint représente environ 30 points relatif de travail fourni. Tous les matins à 9h30 nous réalisons un Daily Stand Up de 6 minutes (environ 1 min 10 de temps de passage par membre). Pour terminer, vendredi 15 septembre, nous avons réalisé une rétrospective de fin de sprint pour essayer d'améliorer notre futur sprint.

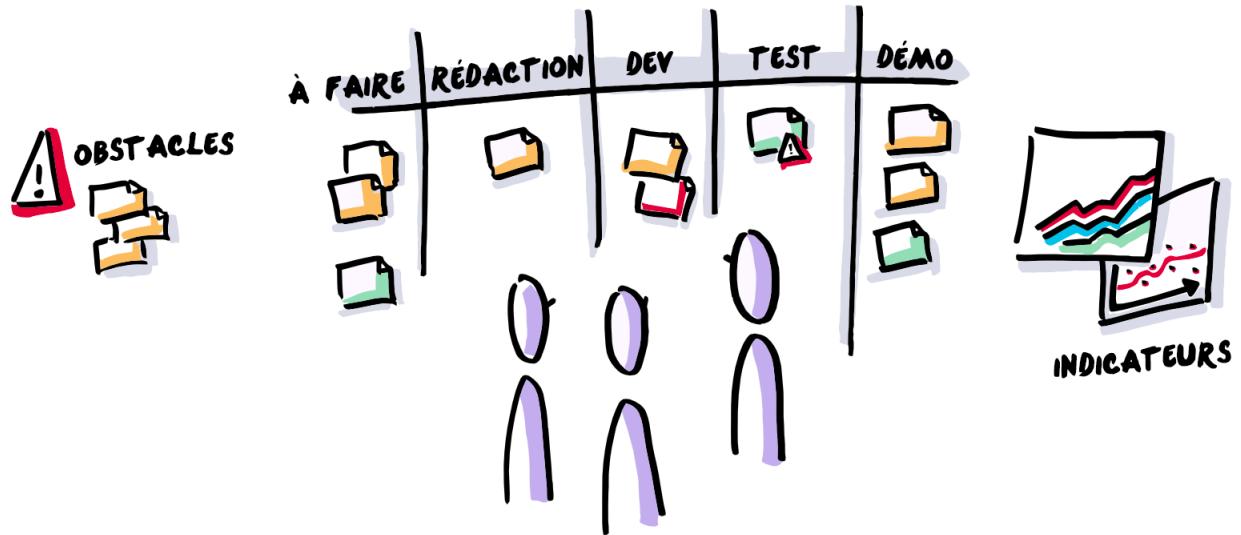


FIGURE 2.1 – Gestion des sprints

1. <https://oasis.sandstorm.io/grain/PWTvBZMnkR7f9DSQsNqndi/b/sandstorm/libreboard>

## Chapitre 3

# Rétrospective

L'organisation de la séance de rétrospective s'est organisée en trois temps :

- sur un tableau, chaque membre va placer 4 post-it parmi deux catégories :
  - les points positifs du sprint
  - les *delta* (difficultés, conflits...)
- discussion après avoir présenté les différents post-it
- proposition de solutions pour régler les problèmes

Les plus	Les delta	Solution
dynamique équipe, motivation, team building	perte de temps	travail en binôme, meilleure comm, alerter l'équipe, demander de l'aide
organisation, planification	documentation pas assez fournie	laisser des traces, centraliser de la documentation
disponibilité encadrant projet	manque d'équité administration	

A la suite de la rétrospective, nous avons pu nous lancer sur le sprint suivant en nous basant sur les degrés d'importance ainsi que les difficultés en nous allouant 30 points.

## Chapitre 4

# Analyse de la méthode employée

### 4.1 Points positifs

Nous avons pu retirer plusieurs points positifs de la méthode Scrum/Agile :

- mécanisme d'amélioration continue motivante
- *daily standup* augmente l'interactivité dans le groupe
- *rétrospectives* édifiantes
- *poker planning* ludique
- réflexion en terme d'équipe et non en terme de personne (on ne cherche pas qui a fauté)
- méthode *kanban* pratique et très visuelle, permet d'avoir un retour de l'évolution du projet
- livrables réguliers permet de faire des tests utilisateurs
- émulation et motivation augmentée
- équipe responsable et chacun est moteur
- *product owner* permet de centrer les besoins et maximiser le travail de l'équipe de développement
- environnement de travail épuré et non stressant (pas de changements imposés pendant un sprint, équipe dans une même pièce, tableau blanc)

### 4.2 Points négatifs

Nous avons pu retirer plusieurs points négatifs de la méthode Scrum/Agile :

- difficilement applicable à une période courte
- difficulté à trouver toutes les *user story*
- lors d'un raté sur un sprint, démotivant, effet boule de neige sur les autres sprints
- absence de génération de documentation freinant la reprise du travail par un tiers
- si cotation fausse, lourdes répercussions
- lorsqu'un partenaire est absent lors d'un sprint, cela déséquilibre tout le groupe
- besoin d'un scrum master et d'un chef de projet (contraire à la méthode initiale)
- *poker planning* prend beaucoup de temps
- *critère d'acceptation* parfois lourde et redondantes
- méthode *kanban* ne permet pas l'ordonnancement des tâches

### 4.3 Améliorations possibles

Nous avons pu estimer plusieurs améliorations ou pistes à envisager vis à vis de la méthode Scrum/Agile :

- utilisation de la méthode du scrum master tournant
- augmentation de la longueur des sprint
- déroulement sur un projet plus long afin de pouvoir tester l'amélioration du processus
- utilisation d'autres techniques de cotation
- test sur une équipe plus grande
- utilisation de diagramme de séquence
- définition concrète de *definition of done* ou *DoD*