

Alexandre Pominville (1392978)
Julien Gélneau Poirier (0766919)
Émile Tremblay (1647637)
Éric Marquis (9171475)
Pleshko Oleksandr Stepanovitch (1508300)

15 août 2022

Résumé d'équipe
remis dans le cadre du cours

420-B34-RO – Développement des applications informatiques

Ce document présentera une synthèse des points importants nous avons identifiés dans les deux vidéos de formations sur agile. Nous allons ensuite choisir les éléments de l'approche agile que nous allons utiliser pour l'ensemble du projet de session. Ensuite, nous allons attribuer les rôles principaux nécessaires à la gestion d'un projet en mode agile.

Dans l'approche agile, le projet doit être découpé en plusieurs étapes ou itérations de façon à ce que sa réalisation puisse s'ajuster facilement selon les besoins définis par le client. En effet, dans l'approche agile le client est une partie prenante de l'équipe de développement tout au long du projet. Cela contraste avec l'approche *waterfall* (prédictive) où la définition des besoins par le client n'est faite qu'au départ. Dans la méthode agile, il est important de fixer dès la phase de démarrage le budget et l'échéancier de livraison. En comparaison, l'approche prédictive s'efforce à définir l'ensemble des fonctionnalités voulues par le client sans porter une attention particulière au temps de réalisation et au budget nécessaire. Cela peut bien entendu causer plusieurs problèmes majeurs tels qu'une insatisfaction du client lors de la livraison ou des dépassements de coûts importants qui aurait pu autrement être évités. La vision du produit (le quoi et le pourquoi) aidera l'équipe à déterminer la portée du projet et à le visualiser à l'aide d'une maquette.

En effet, l'approche agile reconnaît qu'il existe un ordre d'importance entre les fonctionnalités nécessaires à la livraison d'une solution utilisable. La planification des fonctionnalités selon leur importance sera définie lors de la phase de démarrage par le *Product owner* dans l'outil qu'on appelle le *Backlog du projet*. Ce dernier contient l'ensemble de toutes les fonctionnalités nécessaires à la réalisation du projet avec une estimation du temps nécessaires à la réalisation de chacune. On donne également une priorité à chacune d'entre elle en fonction de l'importance (valeur) de celle-ci. Chacune des fonctionnalité est décrite à l'aide d'un scénario d'utilisation (*user stories*) qui contient 3 éléments soit l'acteur concerné, le besoin et la justification du besoin. Chaque sprint aura une durée fixe

déterminée lors de la phase de démarrage du projet et chaque fonctionnalité sera assignée à un sprint spécifique.

L'exécution de chaque itération débutera par la création d'un *Backlog de sprint* qui associera les tâches requises à la réalisation de chacune des fonctionnalités du sprint. Chaque tâche sera assignée à un membre de l'équipe de développement qui sera imputable de sa livraison à la fin du sprint. Nous réaliserons des scrums quotidiens afin de valider l'avancement des différentes tâches et permettre à tous d'avoir une vision d'ensemble de la progression du projet (*Burndown chart*). Ces scrums permettront d'identifier les problématiques dès leur apparition et ainsi de les régler le plus rapidement possible. Le *Scrum master* sera en charge de maintenir une liste des difficultés encourues. Chaque sprint est caractérisée par une phase de clôture où l'on fera une rétrospective sur le sprint afin d'améliorer le déroulement des prochains. À cette étape, nous pourrions également demander aux utilisateurs de tester les fonctionnalités du logiciel afin de confirmer qu'il remplit adéquatement leurs besoins spécifiques. Chaque sprint correspond donc à l'ajout incrémental de fonctionnalités à l'application finale.

Finalement, nous allons déterminer les rôles importants pour la gestion agile du projet de session soit le *Product owner*, le *Scrum master*. Nous avons tout d'abord choisis Éric Marquis comme *Product owner* en raison de son expérience passée avec le logiciel de gestion de projet Trello dans le cadre de sa carrière. Le *Scrum master* sera Julien Gélinau Poirier qui s'assurera de l'utilisation et le respect des normes agiles tout au long du projet. Il documentera également les difficultés encourues par les participants afin de les régler le plus rapidement possible. Bien entendu, tous les membres de l'équipe feront partie de l'équipe de développement et ce malgré leurs autres rôles. Puisque Trello ne permet pas de générer de *Burndown chart*, cet outil sera réalisé sur Microsoft Excel.