

Elaboré par :

**Abdeljalil EL MOUDEN**

Développeur full stack Angular à Grupo Avalon

## TRAVAUX PRATIQUES – Filière Dév Full Stack

### C10 – ADOPTER L'APPROCHE AGILE



# SOMMAIRE



## ADOPTER L'APPROCHE AGILE

### 01 Partie 1

#### CONNAÎTRE LES FONDAMENTAUX DE LA GESTION DE PROJET

Activité 1 : Découvrir les Concepts de gestion de projet

Activité 2 :Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

### 02 Partie 2

#### PLANIFIER UN PROJET

Activité 1 : Analyser le cahier des charges

Activité 2 : Préparer le projet

### 03 Partie 3

#### ADOPTER LA L'APPROCHE AGILE DANS GESTION DE PROJET

Activité 1 : Appréhender la méthodologie Agile Scrum agil

Activité 2 : Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

### 04 Partie 4

#### Mettre en œuvre des outils de gestion de versions et de mesure de la qualité du code

Activité 1 : Manipuler les outils de gestion de versions (Git/Gitlab)

Activité 2 :Manipuler l'outil de mesure de la qualité du code (SonarQube)

### 05 Partie 5

#### Mettre en œuvre les outils de la chaîne du DevOps

Activité 1 :Introduire la chaîne DevOps

Activité 2 :Mettre en place la CI/CD avec Gitlab



## PARTIE 1

### Connaître les fondamentaux de la gestion de projet

**Dans cette partie, vous allez :**

- Concepts de gestion de projet et ses contraintes
- Principaux rôles dans un projet informatique
- Méthodes prévisibles (cascades, V, Y)
- Méthodes imprévisibles (Agile)
- Cycle en V vs. Méthodes agiles





## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Compétences visées :

- Gérer un projet(informatique)
- Construire une Charte de projet
- Construire une Matrice d'assignation des responsabilités
- Maitriser les Contraintes dans la gestion d'un projet

#### Recommandations clés :

- Suivre les instructions du TP et organiser le dossier de travail
- Utiliser le résumé théorique pour réaliser le projet de synthèse



..heures

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

- La **gestion de projet** ou **management de projet** est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs en temps et en heures selon les objectifs visés. Elle consiste à appliquer les méthodes, techniques, et outils de gestion spécifiques aux différentes étapes du projet, de l'évaluation de l'opportunité jusqu'à l'achèvement du projet.
- Le cycle de vie de la gestion de projet est généralement décomposé en **quatre phases** : lancement, planification, exécution et clôture. Ces étapes représentent le parcours de votre projet du début à la fin.
- Donc on va prendre comme exemple de projet informatique :

**la création d'un plateforme de formation en ligne**

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

la création d'un plateforme de formation en ligne



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

##### Phase de lancement

= cadrage = initialisation=démarrage =avant-projet

- **Analyse des besoins; alors dans notre cas de projet plateforme de formation en ligne nous avons comme besoin:**
- ✓ L'intérêt croissant pour le domaine de la formation en ligne surtout après la pandémie actuelle de la covid-19
- ✓ La demande croissant des platforms et services digitale
- ✓ Dématerialisation de l'information
- ✓ Accroître la notorité...

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)



#### Objectifs

- Gain de temps pour les apprenants et les entreprises
- Rentabilité du e-learning pour les entreprises
- un budget formation optimisé
- un nombre d'apprenants illimité et la possibilité de suivre leur progression.



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)



**BUDGET :** e-learning Niveau 3 (serious games, simulations, haute qualité) : 49 000€



#### RÔLES ET RESPONSABILITÉ

- **Chef de projet:**

piloter l'équipe

Assurer le suivi du projet

Assurer la maintenance et suivre l'évolution des projets...

- **Equipe de développement:**

- **les formateurs ,architectes ,développeurs , un ou plusieurs responsable 'métier', testeurs...**

- **clients/consommateurs** : qui va acheter /utiliser le service (plateforme)

#### Gérer un projet(informatique)



##### Cahier des charges

- Un petit rappel : **un cahier des charges a pour fonction de formaliser un besoin afin que ce dernier soit compris par l'ensemble des acteurs impliqués dans le projet .**
- Nous avons généralement les composantes suivants d'un CDC:
  - **Contexte du problème=projet: création d'un plateforme de formation pour assurer une information fiable**
  - **Objectif de projet: déjà indiquer dans l'étape des objectifs**
  - **Périmètre (limites):manque de financement, taux de concurrence élevé**
  - **Ressources: financier(budget=49 000€) et humains**
  - **Délais : par exemple 9 mois**

### Gérer un projet(informatique)

#### La phase de planification

La planification d'un projet est l'activité qui consiste à déterminer et à **ordonnancer les tâches du projet**, et à **estimer leurs charges** et déterminer les **ressources nécessaires** à leur réalisation.

#### 1. Définir le contenu du projet

La première étape de la planification de projet consiste à comprendre les objectifs du projet et définir clairement l'énoncé du contenu et périmètre de projet

Il y a plusieurs éléments à respecter durant cette étape:

Une description détaillée des produits / services. alors pour notre cas pratique on trouve:

Les services offerts par la plateforme :

- **Formation** professionnelle Les fondamentaux de la gestion de projet.
- **Formation** professionnelle Comptable gestionnaire.
- **Formation** professionnelle Comptable assistant.
- **Formation** professionnelle Secrétariat.
- .....

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

- **La charte de projet**
- La charte de projet est un document central sur lequel s'appuient d'autres livrables essentiels pour la gestion de projet :
- **Le cahier des charges**
- **Le plan de management de projet (PMP)**
- **Work Breakdown Structure (WBS)**
- **Resource Breakdown Structure (RBS)**
- **Le plan de communication**

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)

##### 2. Découper le projet (WBS)

Il y a plusieurs outils pour suivre l'avancement de la tache en trouve:

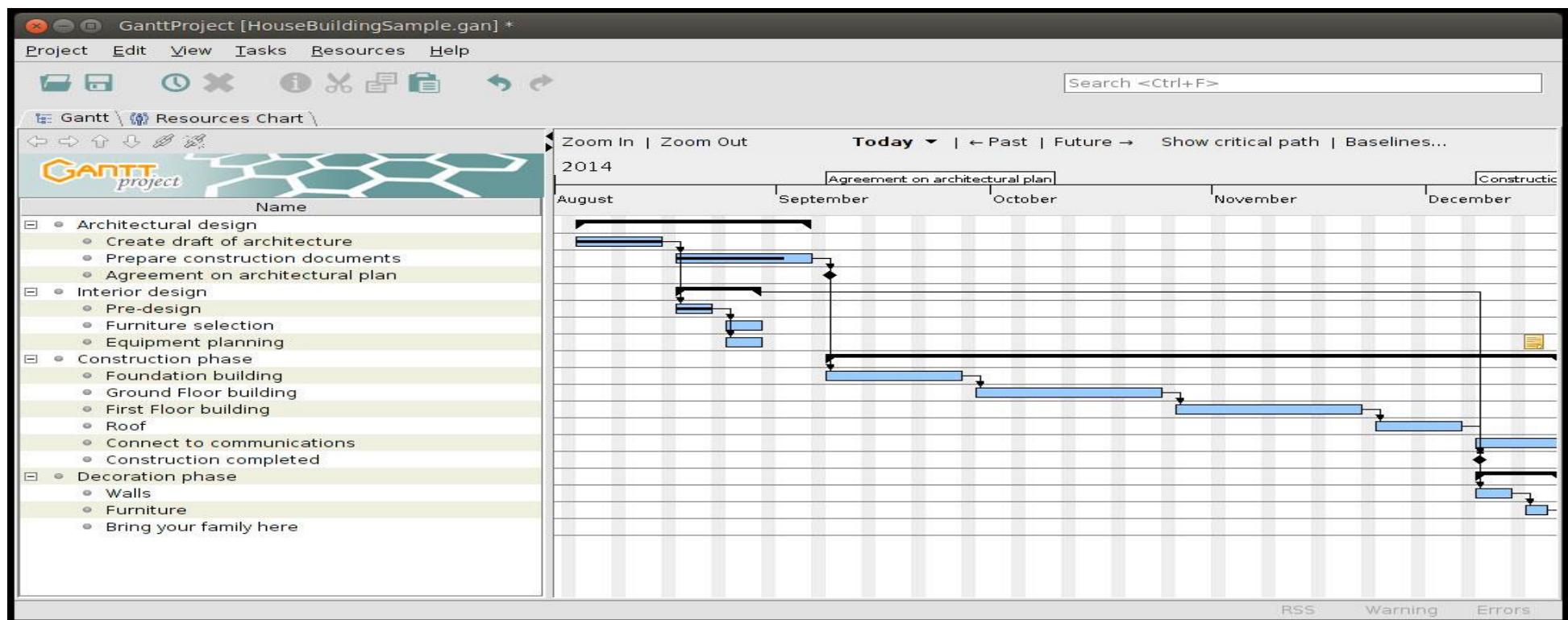
- **GanttProject**
- **Microsoft Project** : un grand classique conseillé pour les grands projets dans les grandes entreprises
- **TeamGantt** : Facile à utiliser, avec une version freemium suffisante
- **OpenProject (logiciel libre)**
- **Timeperformance**
- **Atikteam**
- **Serena**
- **Project'Or Ria**

# Activité 1

## Découvrir les Concepts de gestion de projet

### Gérer un projet(informatique)

**GanttProject** : Le programme gère les tâches de manière à ce qu'elles soient planifiées dans un ordre chronologique bien précis. Il fait donc le suivi de la réalisation des tâches à travers le diagramme de Gantt où sont mises en exergue les tâches et les dates de réalisation de ces dernières.

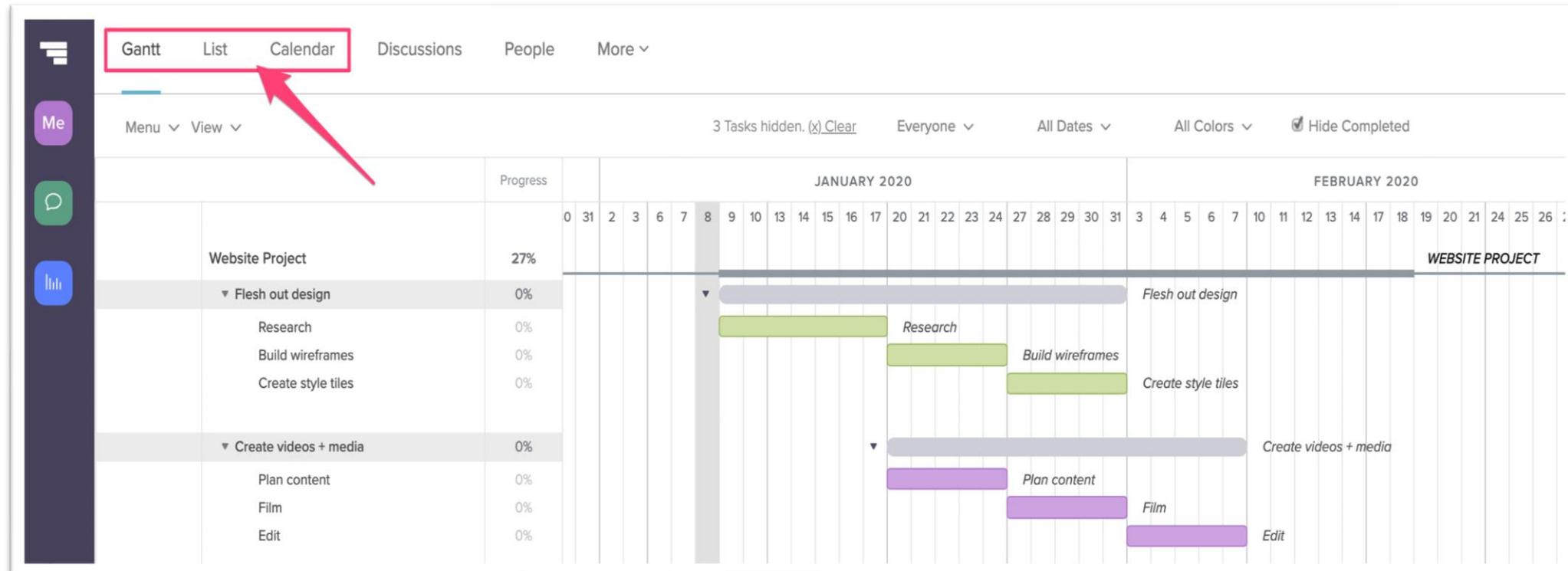


# Activité 1

## Découvrir les Concepts de gestion de projet

### Gérer un projet(informatique)

- **TeamGantt** est un logiciel de collaboration et de planification de projets



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

**OpenProject (logiciel libre):** est un service de gestion de projet en ligne à l'architecture Open Source.

The screenshot shows the OpenProject interface with a Kanban board. The left sidebar includes links for Overview, Work packages, Boards, News, Wiki, Members, and Project settings. The main area is titled "Kanban board" and displays four columns: "New", "In progress", "Closed", and "Rejected". Each column contains several task cards:

- New:**
  - Task: Create a team list (#43)
  - Task: Activate further modules (#5)
  - Task: Invite new team members (#6)
  - Feature: Wonderful feature (#16)
  - Task: Create a project plan (#8)
  - Task: Edit a work package (#9)
- In progress:**
  - Task: Create a new project (#3)
  - Task: Customize project overview page (#4)
  - Task: Create work packages (#7)
- Closed:**
  - Task: Set up project strucuture (#44)
- Rejected:**
  - Task: Introduce Time tracking (#42)
  - Bug: Ugly bug (#17)

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)

- 3. Déterminer les ressources projet

C'est les ressources humaines et financiers (déjà indiquer dans la phase de lancement) et on veux proposer

- la matrice des compétences pour l'identification et la sélection de vos ressources humaines,
- la matrice RACI afin de définir les rôles et les responsabilités.

compétences \ nom	attendu	John	Robert	Eric	Julien	Edouard
PHP	● ● ●	●	●	●	●	●
Mysql	● ● ●	●	●	●	●	●
ReactJs	● ● ●	●	●	●	●	●
Elastic	● ● ●	●	●	●	●	●
Rabbit MQ	● ● ●	●	●	●	●	●



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

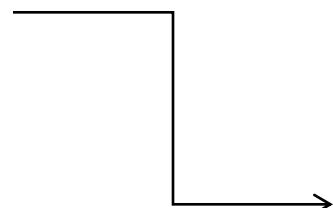
#### Gérer un projet(informatique)

- 4. Estimer les durées et ordonner les tâches

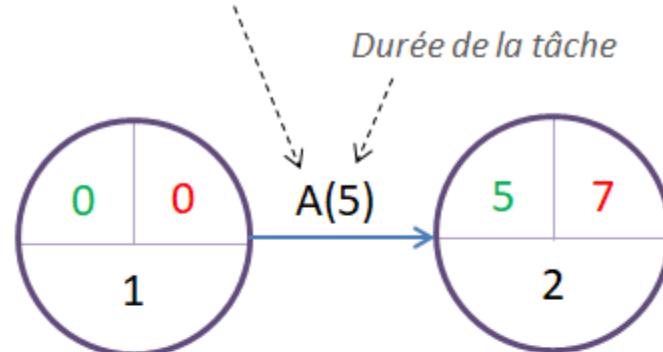
L'objectif de l'estimation des délais en planification de projet est de savoir comment estimer le délai des activités.

Délais totale de projet : 9 mois

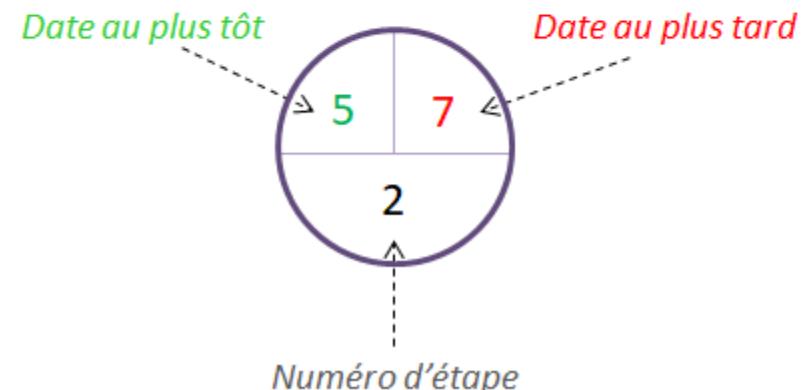
Après vous devez répondre à la question : quelle tâche doit être faite avant telle autre et quelle tâche peut être faite en parallèle avec une autre ? Pour cela vous pouvez utiliser le **diagramme de PERT**



*Identification de la tâche*



Copyright www.manager-go.com



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



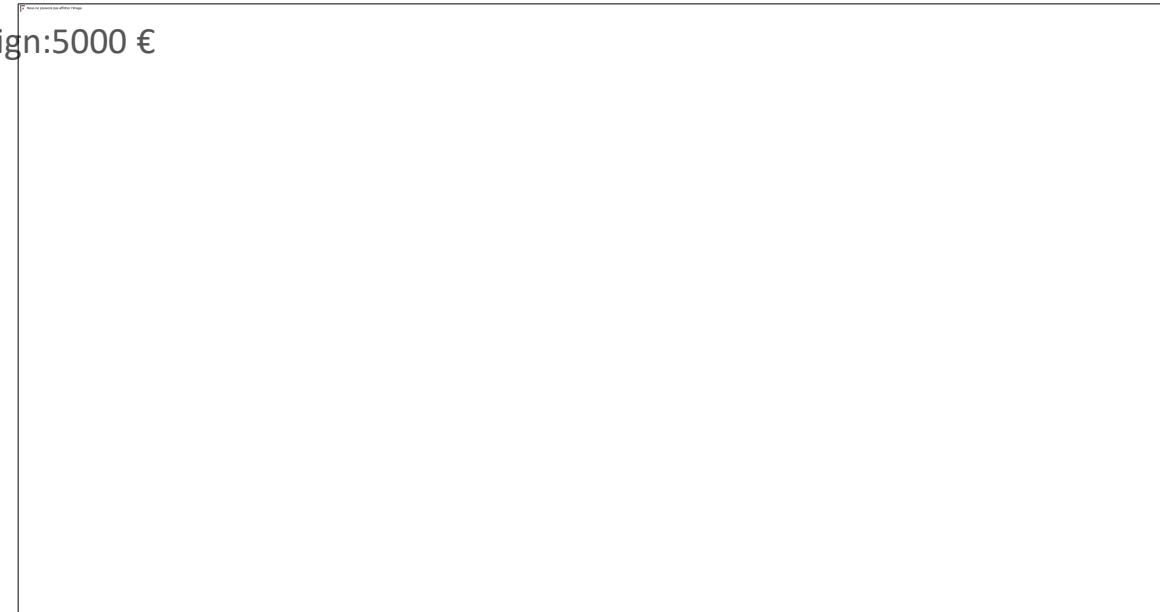
#### Gérer un projet(informatique)

##### 5. Estimer les coûts des tâches :

Le budget de projet est: 49 000€

**Liste des tâches possibles:**( la création d'un plateforme de formation en ligne )

- Faire des analyse pour identifier les besoins, la cible, concurrents:9000 €
- Définition de la structure et des activités de la formation – Design:5000 €
- Création du contenu – Développement:10000 €
- Diffusion la formation – Implémentation:15000 €
- Évaluation:10000 €



#### Gérer un projet(informatique)

- **6. Identifier les risques**

Pour le cas de notre projet de plateforme on peut trouver comme risque:

- **financiers** : coût supérieur à l'estimation, manque de budget, etc.
- **humains** : manque de compétences, absentéisme, démission au cours du projet, conflits au sein de l'équipe, etc.
- **temporels** : retards des sous-traitants ou des fournisseurs, mauvaise estimation des délais, etc.
- **techniques** : logiciel inadapté, pannes, matériel obsolète, etc.
- **juridiques** : réglementations et lois à respecter, faillite d'un fournisseur, etc.
- **organisationnels**: changement dans la politique de l'entreprise, changements économiques, etc.



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



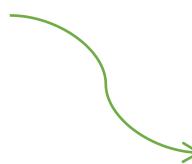
#### Gérer un projet(informatique)

- La phase d'exécution

La phase exécution de projet est celle où vous allez réaliser les livrables du projet.

#### La formalisation du contenu du projet

**La charte de projet** contient des informations générales au niveau très macro,



tandis que **l'énoncé du contenu et périmètre de projet** contient une description détaillée du périmètre et du contenu du projet.

#### Gérer un projet(informatique)

##### La gestion des délais

Il est nécessaire lors de cette phase de suivre de près l'avancement du projet et de maîtriser les délais des différentes activités et tâches

dans un environnement de projet typique, il s'avère nécessaire d'actualiser et d'affiner le plan de management des délais du projet en raison de:

- Planification initiale incomplète ou inadéquate;
- Décomposition future du périmètre;
- Approbation de modifications importantes des références de base;
- Changements organisationnels;
- Changements environnementaux.

Cette évolution est nécessaire pour prédire, reconnaître et traiter ces facteurs et problèmes en évolution qui pourraient potentiellement affecter la performance du projet

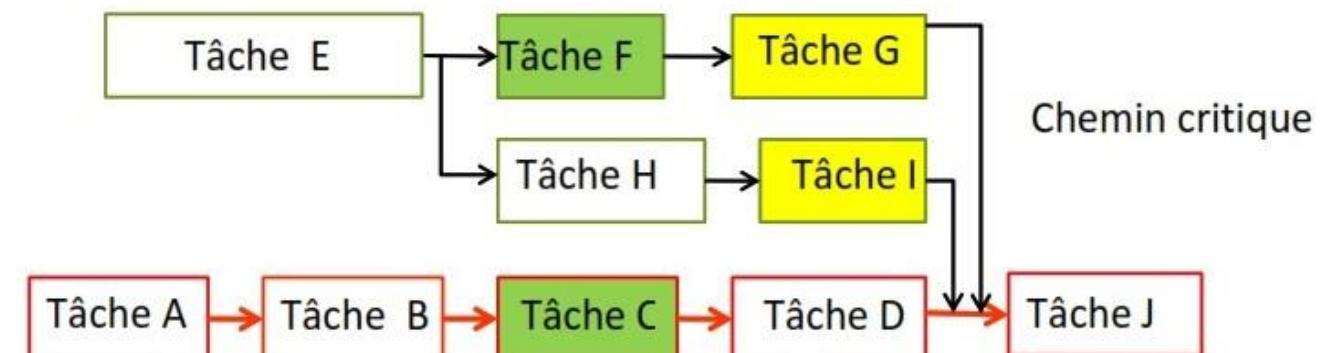
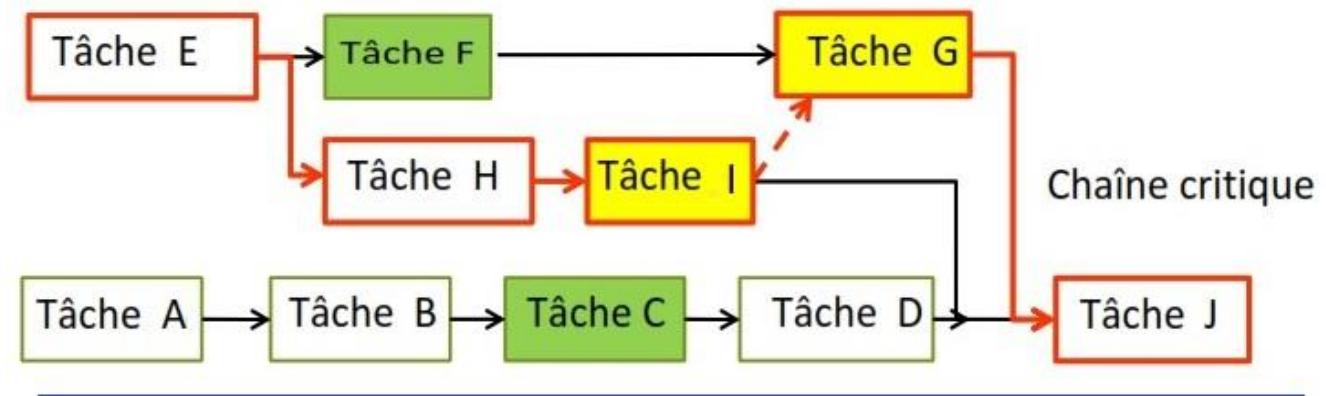
## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)

- Méthodes de construction d'un planning projet
- 1- Méthode du chemin critique

- 2- Méthode de la chaîne critique

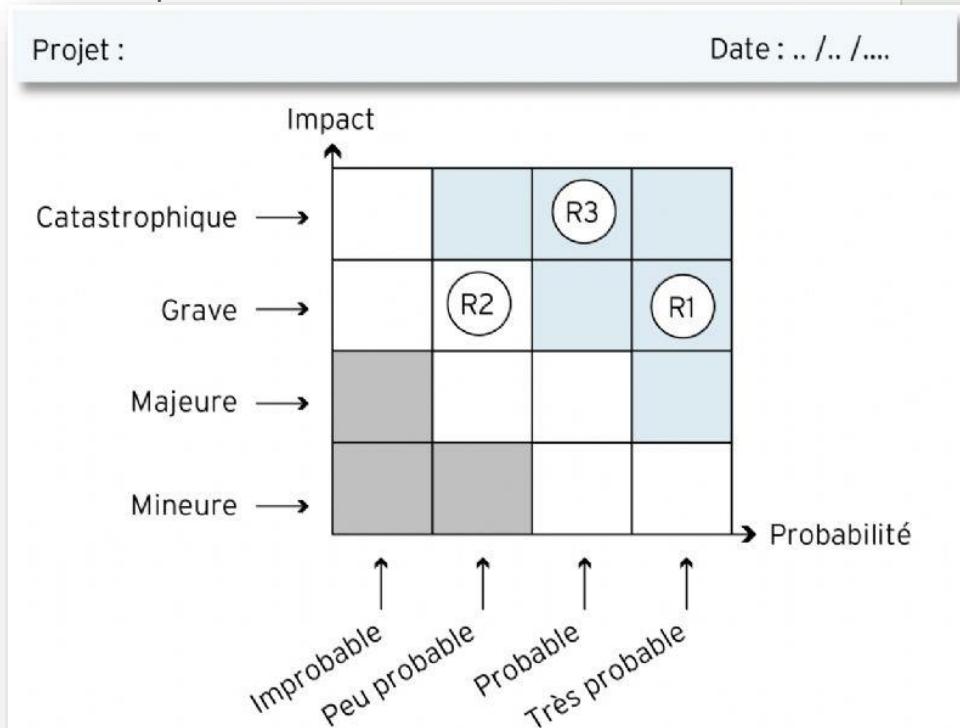


### Gérer un projet(informatique)

- **La gestion des ressources humaines :** déjà indiquer dans la phase de planification
- **La maîtrise des risques :** Les risques du projet ont été identifiés lors de la phase planification, cependant il est nécessaire de les suivre et les maîtriser tout au long du projet grâce au maintien du registre des risques et de la matrice des risques

la bonne méthode d'analyse des risques consiste à :

- **Lister les risques et les catégoriser par nature,**(voir la page 20)
- **les évaluer selon leurs degrés de gravité et de probabilité,**
- **et enfin analyser leurs degrés de criticité pour prendre des décisions efficaces.**



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

- **La gestion des changements :** La conduite du changement est un axe clef qui influence le taux de réussite d'un projet.  
Il y a plusieurs types des changement ,dans notre cas de projet → la création d'un plateforme de formation en ligne on peut trouver:
  - **Changement à l'échelle de l'organisation:** Il peut s'agir d'une restructuration de la direction, de l'introduction d'une nouvelle politique ou technologie d'entreprise, **par exemple travailler avec une nouvel approche "agile"**
  - **Changement du personnel:** entreprise met en œuvre un recrutement de masse ou des licenciements. **Dans notre cas si un membre de l'équipe quitte la société il va impacte l'avancement de ce projet**
  - **Changement imprévu:** par exemple on a programmé d'emprunter une somme d'argent chez la banque pour financer notre projet et finalement on a reçu le refus de la banque
  - **Changement correctif**
  - **Changement transformationnel**

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)

- Vous pouvez utiliser notamment le modèle ADKAR afin de réussir la conduite du changement dans votre projet.



#### Gérer un projet(informatique)

- La communication avec les différentes parties prenantes
- Il est nécessaire d'assurer une communication suffisante et efficace tout au long de l'exécution de projet.
- Pour cela, il faut mettre en place un plan de communication et maîtriser les processus de transmission des informations.

## Établir un plan de communication



- 1. Définir le mandat**
- 2. Analyser la situation**
- 3. Définir les objectifs**
- 4. Identifier le public cible**
- 5. Établir l'axe de communication**
- 6. Élaborer une stratégie de communication**
- 7. Déterminer les moyens de communication**
- 8. Rédiger le message**
- 9. Définir le budget**
- 10. Dresser le bilan et évaluer les résultats**



## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

- La phase contrôle et suivi
- La comparaison des performances au plan du projet : Assurer le respect du planning prévu et l'utilisation des ressources prévues
- La résolution des éventuels problèmes : Surveillez le contenu conformément au plan
- La communication auprès des parties prenantes : Communiquer les KPI, les tableaux de bord de suivi projet.
  
- KPI = indicateurs de mesure de la performance de vos projets.
- Le contrôle et suivi de projet se traduit généralement par le suivi d'indicateurs de type ratios comparant le “prévisionnel” et le “réalisé” en termes de temps, de consommation de budget et de ressources.
  
- exemple:: pour notre cas de projet [plateforme de formation en ligne](#) : on a

Prévu: 100 utilisateurs pour le 1ere mois

Et on a réaliser que 70 utilisateurs

## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet

#### Gérer un projet(informatique)

- La phase de clôture:
- **Les activités de la phase clôture**
- S'assurer que tous les documents et produits livrables sont à jour et que tous les problèmes sont résolus ;
- Confirmer la livraison et l'acceptation formelle des produits livrables par le client ; Veiller à ce que tous les coûts soient imputés au projet ;
- Clôturer les comptes des projets ;
- Libérer les ressources ;
- Réaffecter les installations, équipements et autres ressources du projet;
- Élaborer **le bilan de projet** ;
- Confirmer l'acceptation formelle du travail des prestataires ;
- Auditer le succès ou l'échec du projet ;
- Identifier les leçons apprises ;
- Mesurer la satisfaction des parties prenantes.



**Et voilà a ce niveau la plateforme est prêt!**

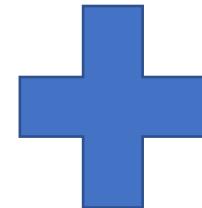
## Activité 1

### Découvrir les Concepts de gestion de projet



#### Gérer un projet(informatique)

- Le bilan de projet
- Le bilan de projet est le document que le chef de projet doit réaliser et soumettre à la fin du projet, cela comprend :
- Assurer la transition vers l'exploitation
- S'assurer que les objectifs du projet sont atteints
- Documenter l'approbation et la réception du projet
- Finaliser les contrats des prestataires.



**Retour d'expérience (REX projet)**



## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Compétences visées :

- Méthode en cascades
- Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile
- Cycle en V vs. Méthodes agiles

#### Recommandations clés :

- Suivre les instructions du TP et organiser le dossier de travail
- Utiliser le résumé théorique pour réaliser le projet de synthèse



..heures

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients

##### Rappel!

La méthode AGILE est une méthodologie de gestion de projet. Il existe en réalité plusieurs méthodes qui ont toutes un point commun : elles découlent toutes du Manifeste Agile. Édité en 2001, le manifeste AGILE a été développé par plusieurs développeurs de logiciels. Son but : améliorer leur processus et réduire leur taux d'échec. Pour cela, ils placent le client au cœur du projet et ils s'adaptent tout le long du fil du projet. C'est donc une toute nouvelle façon de voir les choses, et d'aborder le développement d'un produit, d'un service ou d'un projet. Depuis, les méthodes qui s'inscrivent dans la philosophie de ce manifeste sont appelées méthodes agiles. Certains parlent également de Lean agile.

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthodes Agiles

- Quelles sont les valeurs d'une méthode agile ?
- Le Manifeste Agile définit la méthode à suivre grâce à 4 grandes valeurs



Les individus et les interactions plus que les processus et les outils



Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive



La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle



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

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- On va prendre l'exemple de la création d'un logiciel de la gestion des ressources humaines 'GRH' pour une entreprise 'X' pour bien comprendre la proche AGILE

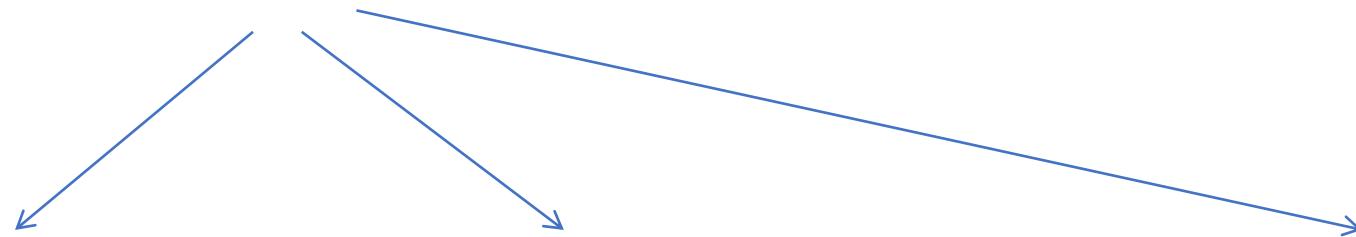
## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- les 3 piliers de la méthode agile ?



#### Transparence

Le client il va lister un ensemble des besoins pour son logiciel  
Besoin 1  
Besoin 2  
Besoin 3... donc on doit communiquer l'info à tous l'équipe de développement

#### Adaptation

Par exemple on a presque créé le logiciel et le client il veut ajouter une autre section de la gestion des formations salariés

#### Inspection

l'inspection, effectuée par les membres de l'équipe, s'inscrit dans une démarche d'amélioration continue qui permet de tirer l'organisation vers le haut.

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

### Rappel!

On commence généralement par créer de la transparence. Cela permet surtout de rendre visibles les problèmes. Une fois les problèmes visibles, il faut les inspecter. Grâce à cette inspection, on pourra alors s'adapter grâce à des actions visant à améliorer la situation.

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- Les avantages de la méthodologie agile

flexibilité. En effet, le client est plus libre et il peut changer d'avis en cours de projet. Les imprévus sont aussi pris en compte et l'équipe projet peut réagir rapidement

Le client peut ajouter ou modifier leur besoin en cours de projet sans problème parce que il y a la flexibilité dans le travail il y a une communication forte

Par exemple dans notre cas de projet la création d'un logiciel de la gestion des ressources humaines 'GRH' pour une entreprise 'X'

En cour de travail le client veut ajouter dans l'axe gestion des salariés +la gestion des compétences et on peut modifier ça facilement

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

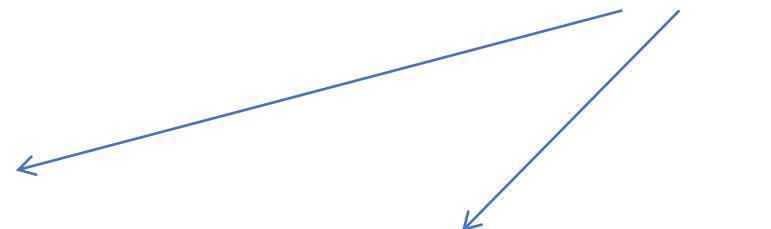


#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- Un autre avantage majeur est la **collaboration et la communication** fréquente avec le client. Le client est ainsi fortement impliqué dans le projet et vous instaurez immédiatement une relation de confiance entre l'équipe et le client.
- Du côté client, il sait ce que vous faites et où vous en êtes dans le projet. Il peut ainsi intervenir et ajuster le projet en fonction de ses besoins immédiats.

Alors le client il est la toujours avec l'équipe de développement pour suivre l'état d'avancement de son projet grâce à :

Communication  
la boucle de rétroaction agile



Réunions bien organisées  
Équipe /client  
+sprint planning meeting  
+Daily SCRUM  
+Sprint Review/  
+Rétrospective

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- **Gagner plus de contrôle sur le produit final**
- **Parce que il y a des testes a chaque partie d'avancement de produit et il va augmenter la valeur du produit final.**

**Par exemple dans notre projet on va faire des tests tout le temps à notre logiciel GRH pour garantir le bon fonctionnement et s'il y a des problèmes on peut les résoudre facilement**

## Activité 2

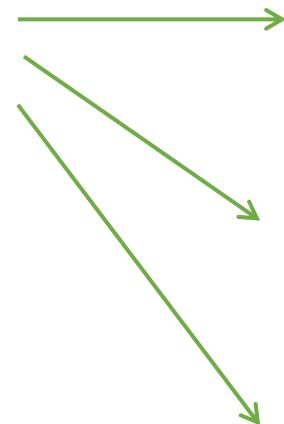
### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- Augmenter l'efficacité parce que:

##### Les équipes Agiles



auto-organisées et indépendantes, elles travaillent au sein d'une culture collaborative

La forte responsabilisation des membres et leur engagement génèrent un effet de cercle vertueux augmentant la performance de l'équipe au global.

chaque membre a conscience de son rôle dans l'équipe et peut se concentrer sur les tâches les plus importantes

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- Générer un retour sur investissement plus élevé
- La méthode agile est très recommandée dans les secteurs à forte concurrence car elle permet de **devancer les potentiels adversaires**.  
 Aussi, cette méthode aide à **réduire les risques d'erreurs** et donc certains coûts.
- Grace aux testes et les contrôle permanent fait par l'équipe de développement et la collaboration de client aussi qui réduit plusieurs risque

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

Quels sont les inconvénients de la méthode agile ?

Par exemple dans notre projet GRH la méthode agile que on va utiliser on a comme inconvénient le manque des docs



Parce que il y a un échange et un lien direct avec le client



Et il peut poser problème en cas de changement d'équipe



adaptation plus longue pour les nouveaux membres d'équipe

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- La difficulté d'implémentation pour des projets complexes et des entreprises à grande échelle



Les méthodologies Agiles fonctionnent mieux dans des petites ou moyennes entreprises.



La taille idéale d'une équipe Scrum est le plus souvent positionnée **entre 5 et 9 personnes**.

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthodes Agiles: Avantages & Inconvénients de la méthode agile

- La complexité de l'adoption de la culture agile

Une autre conviennent que on peut avoir lors de l'application agile dans notre projet est l'adaptation vu que

- Les parties prenantes (client ou utilisateurs) doivent être disponibles pour les tests et les démonstrations des fonctionnalités développées.
- Le marketing et les commerciaux doivent se contenter de travailler avec des prévisions à court terme. En mode agile, ils devront se suffire du backlog produit et du backlog de l'itération.

## Activité 2

### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet

#### Méthode en cascades

- Méthode en cascades

#### Rappel!

Le principe de la méthode en cascade est simple. On découpe le projet en plusieurs phases. L'équipe projet doit terminer une phase avant de pouvoir passer à la suivante. Ce qui fait sa différence avec d'autres méthodologies, c'est qu'il n'est plus possible de revenir sur une phase lorsque celle-ci est terminée et bien évidemment, validée par le client.

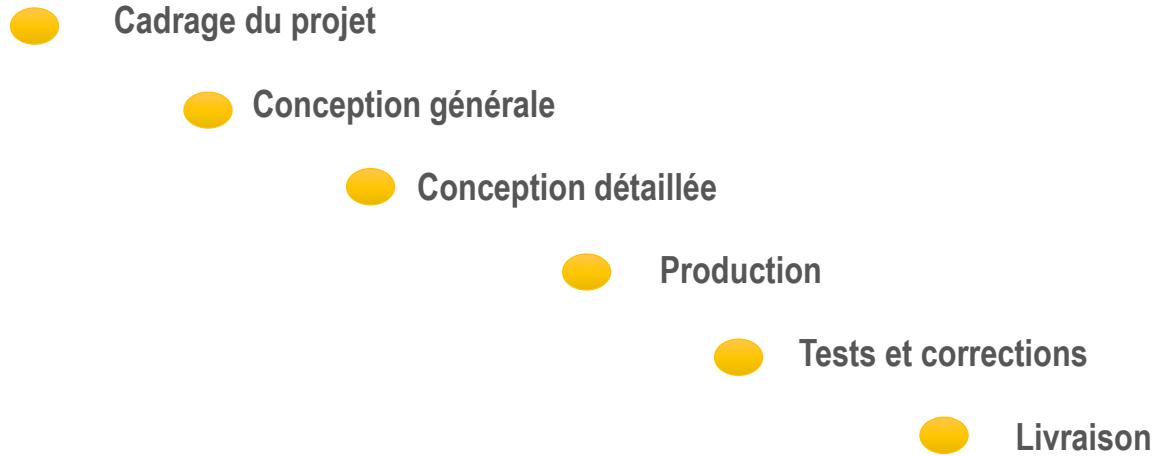
## Activité 2

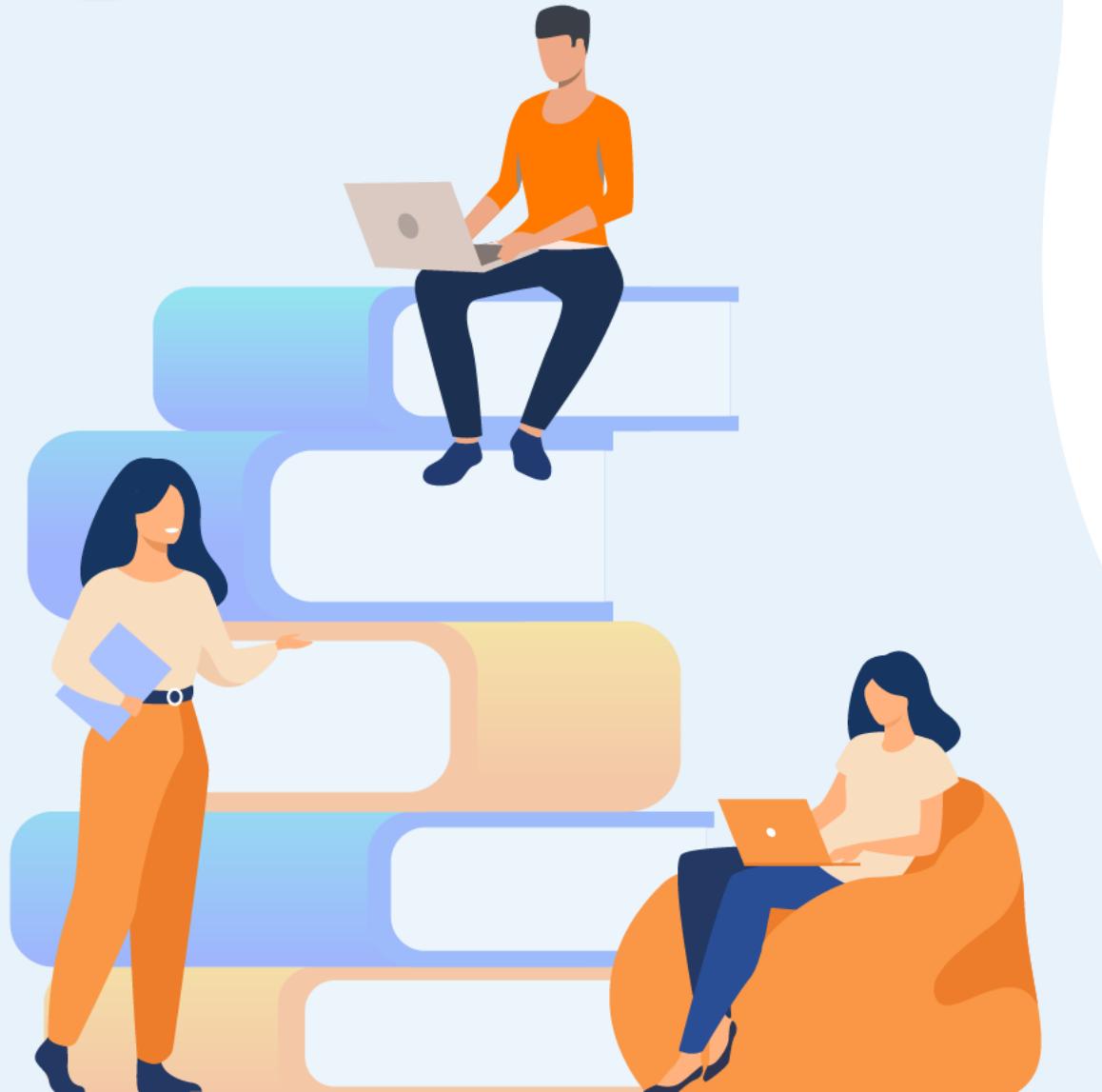
### Découvrir les différentes méthodes de gestion de projet



#### Méthode en cascades

- Le cycle de développement en cascade peut donc respecter le schéma suivant :





## PARTIE 2

# PLANIFIER UN PROJET

**Dans cette partie, vous allez :**

- Analyse de cahier des charges
- Analyse de besoins
- Périmètre du projet
- Prépare le projet
- digramme de Gantt
- Les risques liés à la nature du projet
- Ordonnancement des tâches d'un projet
- Chemin critique



**..heures**



# Activité 1

## Analyser le cahier des charges

### Compétences visées :

- Compréhension des besoins client
- Détection des risques liés à la nature du projet ;
- Proposition des solutions possibles

### Recommandations clés :

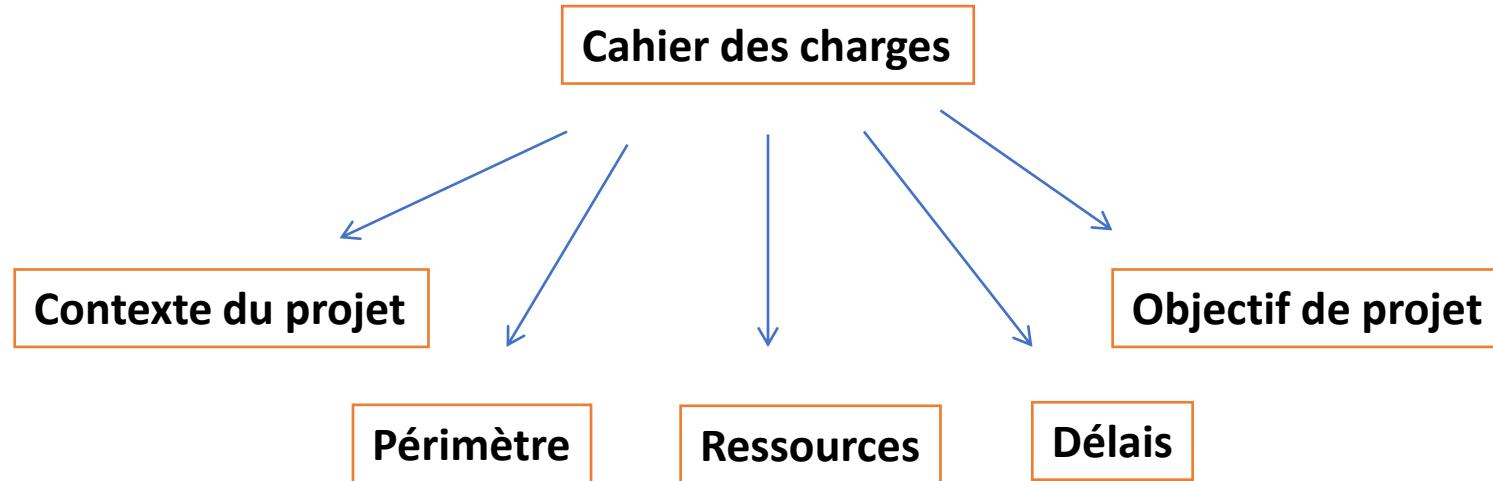
- Révision générale du résumé théorique

 ..heures

## Analyse de cahier des charges

### Cahier des charges

- Un petit rappel : un cahier des charges a pour fonction de formaliser un besoin afin que ce dernier soit compris par l'ensemble des acteurs impliqués dans le projet .



#### Analyse de cahier des charges

- Compréhension des besoins client

On reste toujours avec l'exemple de la création d'un logiciel de la gestion des ressources humaines 'GRH' pour une entreprise 'X'

On peut trouver comme besoin client:

Un logiciel qui permet gérer :

- Les absences
- Les notes de frais
- Les congés
- Le suivi du temps de travail
- Les bulletins de paie
- Le recrutement

L'analyse des besoins vise à identifier les exigences du projet et à faire le point sur les éléments attendus. Il s'agit de contextualiser le projet et d'analyser les attentes pour donner un cadre au projet.

Le client doit définir ses propres besoins à l'aide d'un cahier des charges spécifique

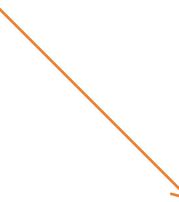
## Activité 1

### PLANIFIER UN PROJET



#### Analyse de cahier des charges

- Contexte du projet
- le chef de projet peut s'appuyer sur la méthode de **questionnement QOQCCP**, pour bien définir sa note de cadrage= Contexte du projet
  - ✓ Histoire et origine du projet
  - ✓ Histoire et origine de l'entreprise ou de la société cliente
  - ✓ Contexte réglementaire dans lequel évolue la société
  - ✓ Contexte culturel
  - ✓ Contexte économique
  - ✓ Contexte concurrentiel
  - ✓ Contexte social
  - ✓ Contexte technologique
  - ✓ Contexte institutionnel



les services RH ont pu fonctionner durant de nombreuses années sans être équipés de logiciels dédiés, la multiplicité des tâches qu'ils ont à réaliser aujourd'hui nécessite la mise à disposition d'un outil adéquat. Dès lors, le logiciel RH se positionne bien entendu comme une solution tout indiquée et qui offre de nombreux avantages.

#### Analyse de cahier des charges

- **Le périmètre** (scope) d'un projet veut dire les limites
- projet concerne les PME
- plateforme (mobile, cloud)
- taux de concurrence élevé
- Le budget total pour le projet ne doit pas dépasser 5 300 euros
- Délais : par exemple 1 ans 9 mois
- les tâches:
  - Analyse des besoins
  - Spécification / Définition des modules et des lots
  - Conception (MOA)
  - Réalisation (MOE)
  - Recette
  - Livraisons partielles des pilotes
  - Déploiement en situation réelle
  - Livraison aux clients

Une gestion efficace du périmètre du projet vous aide à respecter le plus fidèlement possible votre plan initial et à gérer vos ressources plus efficacement, ce qui vous apporte les avantages suivants.

## Activité 1

### PLANIFIER UN PROJET



#### Analyse de cahier des charges

- Détection des risques liés à la nature du projet

dans notre cas de projet on peut avoir les risques suivants:

- **financiers** : coût supérieur à l'estimation, manque de budget, etc.
- **humains** : manque de compétences, absentéisme, démission au cours du projet, conflits au sein de l'équipe, etc.
- **temporels** : retards des sous-traitants ou des fournisseurs, mauvaise estimation des délais, etc.
- **techniques** : logiciel inadapté, pannes, matériel obsolète, etc.
- **juridiques** : réglementations et lois à respecter, faillite d'un fournisseur, etc.
- **organisationnels**: changement dans la politique de l'entreprise, changements économiques, etc.

**rassemblez votre équipe et lancez un  
brainstorming afin de répertorier tous les  
dangers possibles.**



## Activité 2

### Préparer le projet

#### Compétences visées :

- Répartition de l'ensemble des fonctionnalités en tâches
- Estimation de la durée de réalisation de chaque tâche & Maîtrise des coûts
- Echéancier et la chronologie des tâches, Affectation des ressources aux tâches
- Détermination des points de validation
- Elaboration du diagramme de Gantt

#### Recommandations clés :

- Bonne révision du résumé théorique

 ..heures

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET



#### Préparer le projet

- Répartition de l'ensemble des fonctionnalités en tâches
  - On trouve comme fonctionnalité l'identification les périmètre du projet donc on peut la découper en tâches
    - Tache 1 :l'identification des ressources humains et financier
    - Tache 2 :fixer le délais
    - Tache 3: estimer le budget
    - Autres taches...

### **Préparer le projet**

- Estimation de la durée de réalisation de chaque tâche ;

On a estimé la durée totale de projet 'de 1 ans 9 mois'

Maintenant on va estimer la durée de chaque tâche de ce projet:

Nous avons déjà lister un ensemble des tâches

- Analyse des besoins :20 jrs
- Spécification / Définition des modules et des lots:1 mois
- Conception (MOA):3 mois
- Réalisation (MOE): 8 mois
- Recette
- Livraisons partielles des pilotes
- Déploiement en situation réelle
- Livraison aux clients

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET



#### Préparer le projet

- Il existe trois méthodes d'ordonnancement : le diagramme de Gantt, la méthode MPM(Méthode des potentiels Métra), le PERT (Program Research Technic).

On a les tâches suivantes on va les classer dans un diagramme de Gantt

- Analyse des besoins
- Spécification / Définition des modules et des lots
- Conception (MOA)
- Réalisation (MOE)
- Recette
- Livraisons partielles des pilotes
- Déploiement en situation réelle
- Livraison aux clients

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET

#### Préparer le projet

Temps Tâche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E													

#### Remarques :

Chaque colonne représente une unité de temps.

Les durées d'exécution prévues des tâches sont représentées par un trait épais. (4 unités de temps pour C).

Les contraintes de succession se lisent immédiatement.

Les tâches B et C succèdent à la tâche A.

D succède à B.

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET



#### Préparer le projet

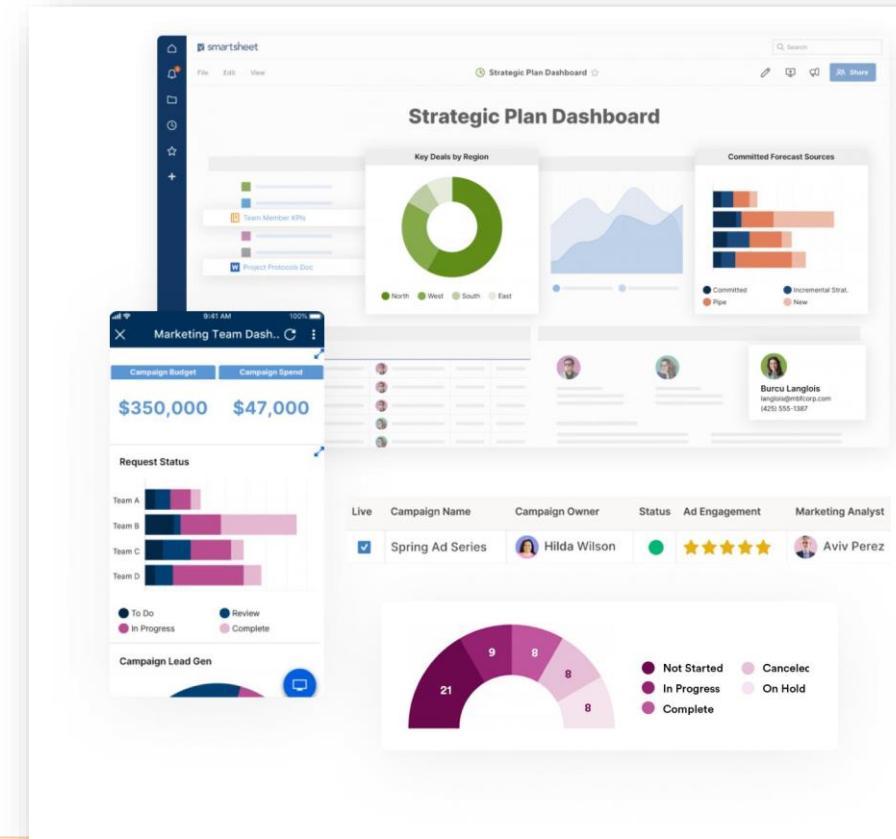
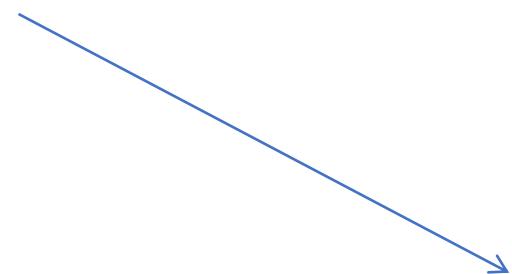
- **Remarques :**( Chemin critique )
- Le déroulement d'exécution des tâches figure en pointillé, au fur et à mesure des contrôles. On est à la fin de la 6 ème unité de temps, B est en avance d'une unité et, C est en retard d'une unité.
- On peut alors déterminer **le chemin critique** : qui est formé d'une succession de tâches, sur le chemin le plus long en terme de durées. Il est appelé chemin critique car tout retard pris sur l'une des tâches de ce chemin , entraîne du retard dans
- l'achèvement du projet. ( Chemin critique :A, B, D, E).

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET

#### Préparer le projet

- Echéancier et la chronologie des tâches + Affectation des ressources aux tâches
- Alors il y a plusieurs outils pour organiser les tâches en terme de temps et qui nous permet aussi d'identifier le responsable sur chaque tâche
- **méthode Kanban**
- Gantt
- Odoo
- sage
- Paymo
- Wrike
- **Smartsheet**
- ...



## Activité 2

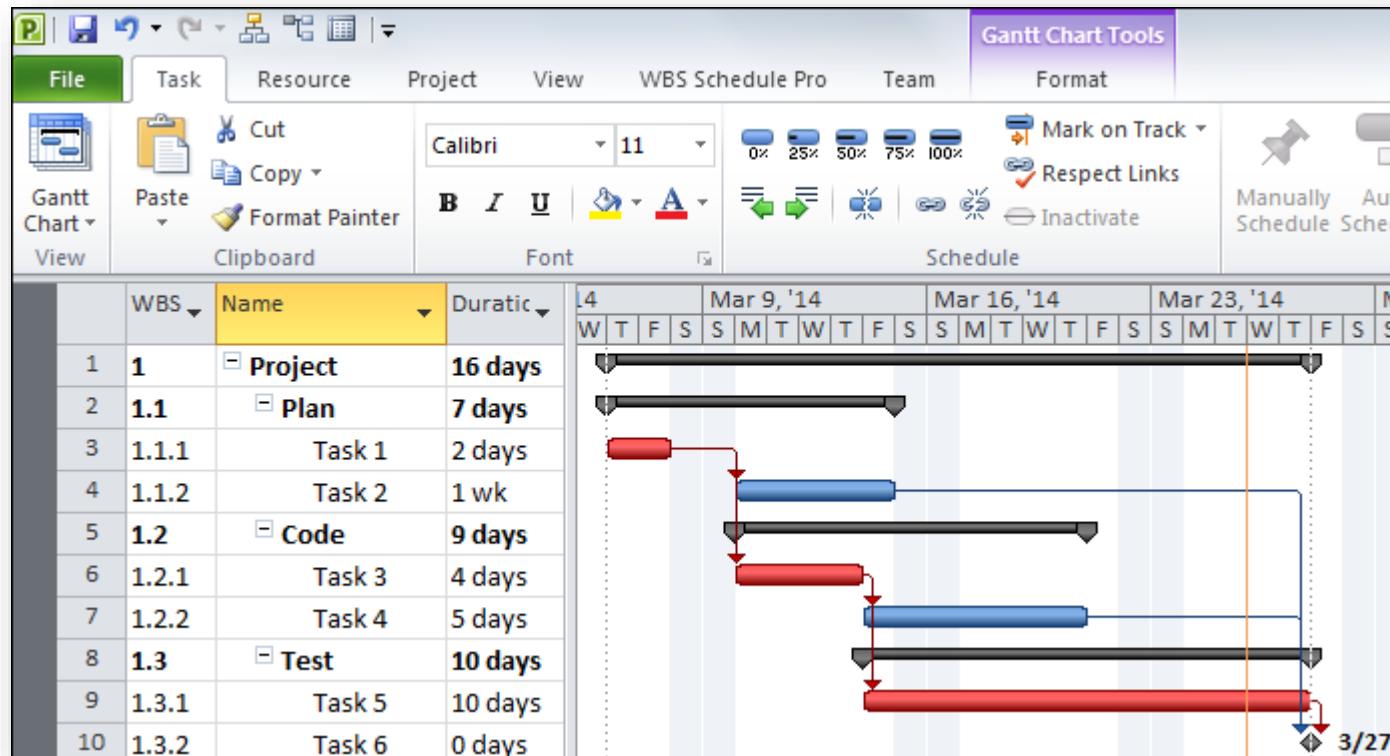
### PLANIFIER UN PROJET

#### Préparer le projet

- MS Project

est un logiciel de gestion de projets édité par Microsoft. Il permet aux chefs de projet et aux planificateurs de planifier et piloter les projets, de gérer les **tâches**, ressources et le budget,

exemple



## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET



#### Préparer le projet

tache	durée	responsable
Analyse des besoins	20 jrs	manager
Conception	85 jrs	Formateurs, managers, Architectes
Réalisation ...	200 jrs	Formateurs, managers, architectes

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET



#### Préparer le projet

- Maîtrise des coûts
- La maîtrise des coûts consiste à superviser et à gérer les dépenses du projet et à se préparer aux risques financiers potentiels.
- Alors dans notre exemple de projet on est besoin de gérer les couts suivants:
  - Les coûts de l'abonnement au logiciel SIRH
  - L'installation technique
  - L'hébergement du logiciel
  - L'intégration du logiciel par l'éditeur
  - La formation
  - Les coûts humains des membres participant au projet

## Activité 2

### PLANIFIER UN PROJET

#### Préparer le projet

- Détermination des points de validation
- Il y a 5 étapes pour réaliser une étude de faisabilité
- L'évaluation des besoins du projet.
- L'analyse de son environnement.
- La définition des objectifs à atteindre.
- L'étude du retour sur investissement espéré.
- L'évaluation des risques



## PARTIE 3

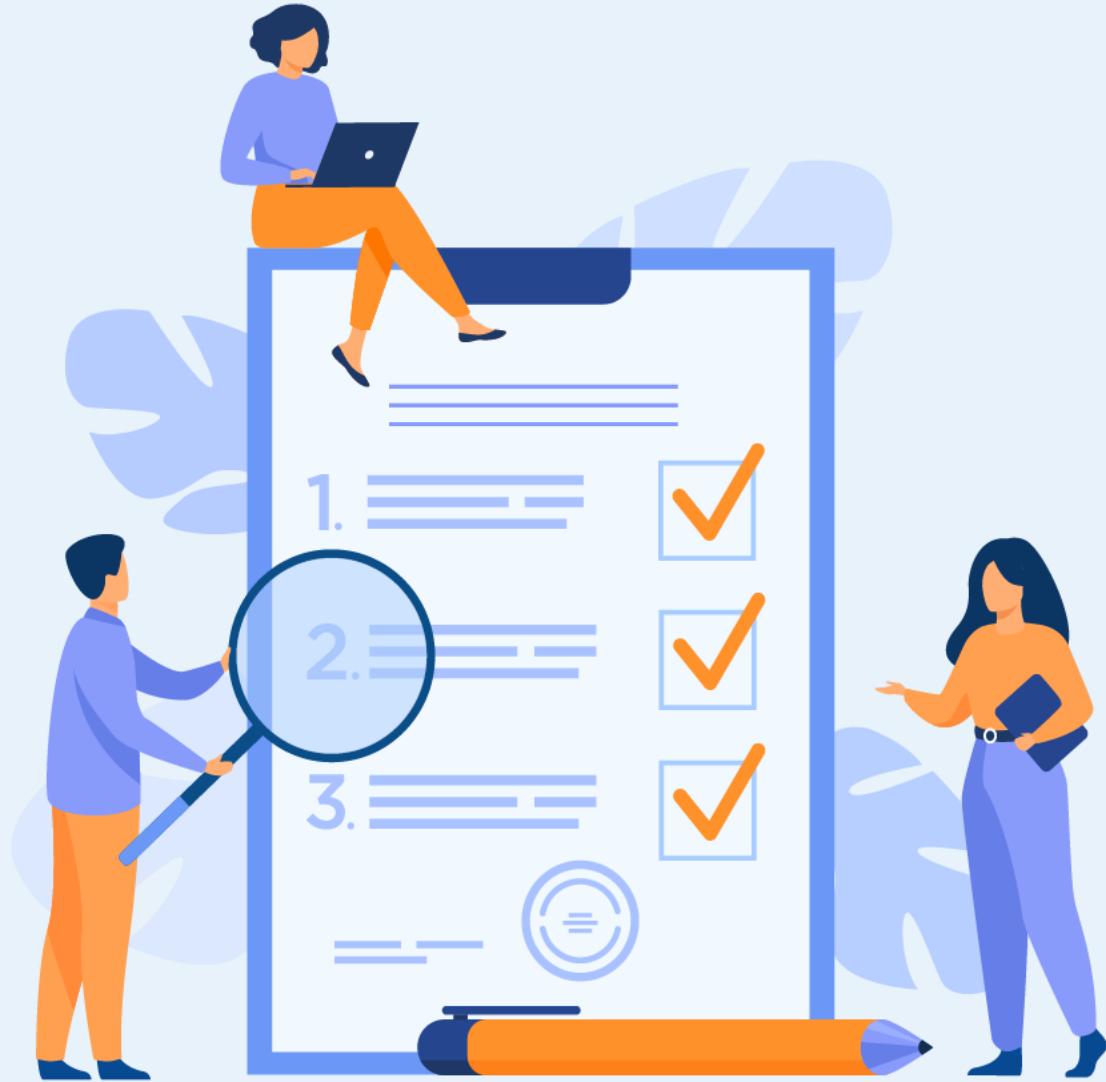
### Adopter l'approche agile dans gestion de projet

**Dans cette partie, vous allez :**

- la méthode Agile Scrum(valeurs et principes)
- Processus de la méthode Scrum : pre-game, game, post-game
- Rôles et responsabilités d'équipe de développement
- Compte JIRA
- Création de projet
- Création d'un backlog product
- Planification d'un sprint
- Manipulation du tableau de bord de sprint
- Utilisation de la feuille de route (roadmap)
- Génération des rapports Agile



..heures



# Activité 1

## Appréhender la méthodologie Agile

### Scrum agile

#### Compétences visées :

- Manifest Agile (valeurs et principes)
- Maîtriser le Processus de la méthode Scrum : pre-game, game, post-game
- Savoir les Rôles et responsabilités des parties prenantes
- Evènement scrum
- Planification des sprints

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement les consignes des exercices
- Utiliser la recherche sur Internet en cas de blocage afin d'essayer de trouver une solution au problème rencontré

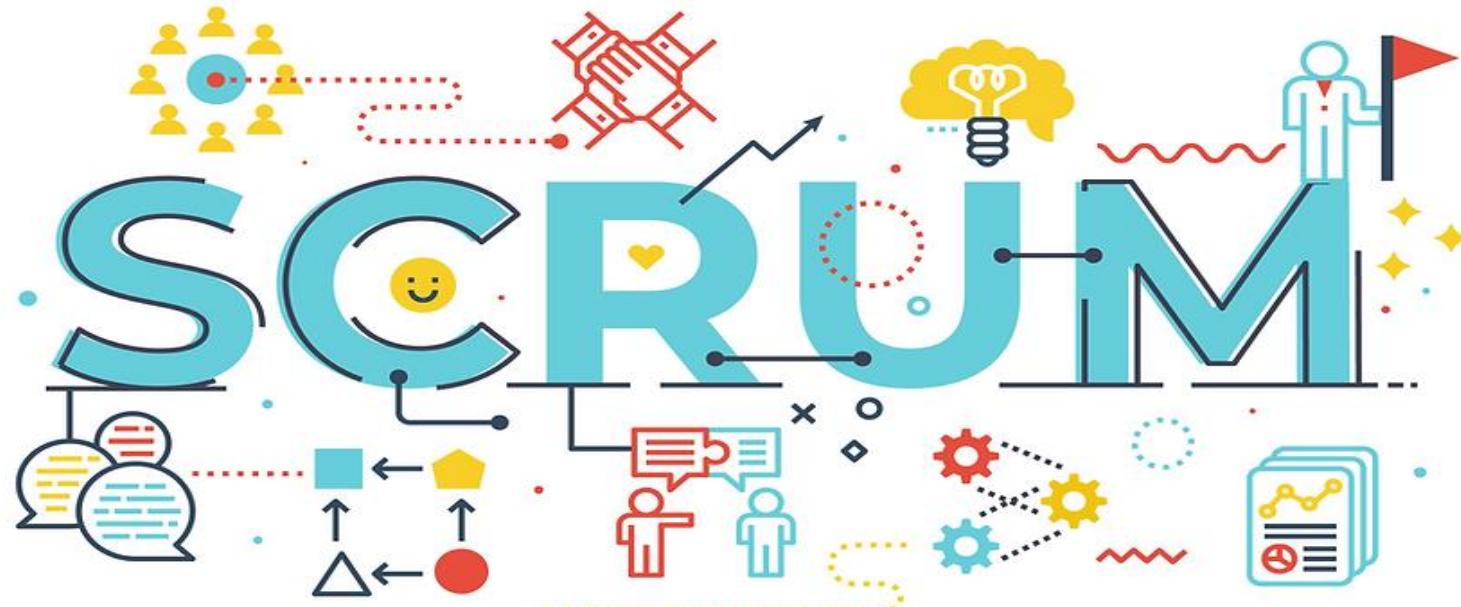


..heures

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile



On va prendre toujours l'exemple de la création d'un logiciel de la gestion des ressources humaines 'GRH' pour une entreprise 'X' pour bien comprendre l'approche agile scrum !!

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- Manifeste Agile (valeurs et principes)

Nous avons déjà parler sur les principes de la méthode agile dans la partie 1

Alors concernant les valeurs de celle-ci on doit

- Livrer de la valeur au client
- Intégrer les demandes de changement
- Assurer une coopération entre le client et l'équipe
- Minimiser la quantité de travail inutile
- Privilégier le dialogue en face à face

il y a d'autres valeurs bien sur et qui doivent être exister dans l'équipe de développement scrum et dans la relation client aussi



## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- le Processus de la méthode Scrum : pre-game, game, post-game
  - Il existe 3 groupes de phases et de processus Scrum,
    - Pre-Game(Planning + Architecture )
    - Game( Sprint + Scrum meeting )
    - Post-Game(Demo + closure )
  - La première phase est la phase pre-game qui traite de la planification et de l'architecture du projet.
-  **backlog** = user story 1
  - + User story 2
  - + User story 3
  - +...
- On va prendre toujours l'exemple de la création d'un logiciel de la gestion des ressources humaines 'GRH' pour une entreprise 'X' !!

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- user stories= “scénario utilisateur”. **Une user story est la carte d'identité des fonctionnalités à développer.** + écrites par le Product Owner
- **USER STORY 1**

**En tant que** directeur RH

**Je veux** être capable de gérer mes salariés de gérer les formation ,conges ,certificats de travail et d'autres options...

**Afin de** garantie une sécurité et un super organisation au sein de l'entreprise et éviter tous sort d'erreur

**USER STORY 2**

**En tant que** salarie

**Je veux** être capable de demander des formations en ligne + de vérifier mes congés + mon fiche de paie + de prendre une attestation de travail en ligne

**Afin de** faciliter la tache + garantie la traçabilité de l'opération + gainer le temps

→ Apres on va transformer ses user stories a des **taches** par priorité

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- **2) La phase de game est la deuxième phase des phases de mêlée (scrum)**
- on a organisé les tâches par priorités cdr la tâche que on doit réaliser en premier temps ect pour terminer les tâches on va :
  - Développer le backlog de sprint, puis démarrer le développement, tester et documenter les changements, etc.
  - Fermer le statut de travail
  - Mener des réunions d'examen
  - Effectuez les modifications nécessaires à la définition du fait.
- Donc on va faire des sprint la ou il y a un ensemble des tâches

#### Sprint 1

Tâche 1  
Tâche 2  
Tâche 3  
...

#### Sprint 2

Tâche 1  
Tâche 2  
Tâche 3  
Tâche 4

#### Sprint 3

Tâche 1  
Tâche 2  
Tâche 3  
...

+ Une sprint qui dure 2 à 4 semaines pendant laquelle une version terminée et utilisable du produit est réalisée

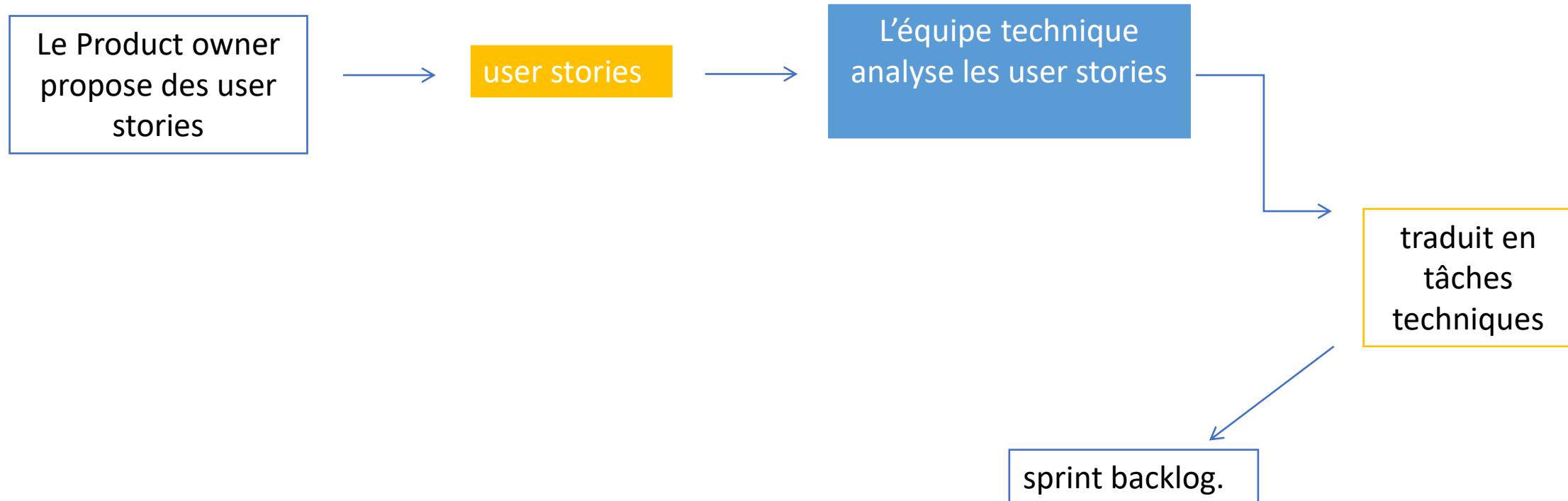
## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet



#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- Le sprint planning meeting : on organise avant chaque sprint une réunion de planification



## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet



#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- .

#### Exemple USER STORY

Le Product owner propose des user stories

**En tant que** directeur RH  
**Je veux** être capable de gérer le paiement de gérer les formation ,conges ,certificats de travail et d'autres options...  
**Afin de** garantie une sécurité et un super organisation au sein de l'entreprise et éviter tous sort d'erreur

L'équipe technique analyse les user stories les traduit en tâches

**Sprint 1**  
Tache 1=option certification  
Tache 2=formations

**Sprint 2**  
Tache 1=option paiement  
Tache 2=conges

sprint back log

**Sprint3+Sprint4...**

Créer une option dans logiciel RH  
Pour la gestion des conges  
+certificats  
+formations  
+paiement

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

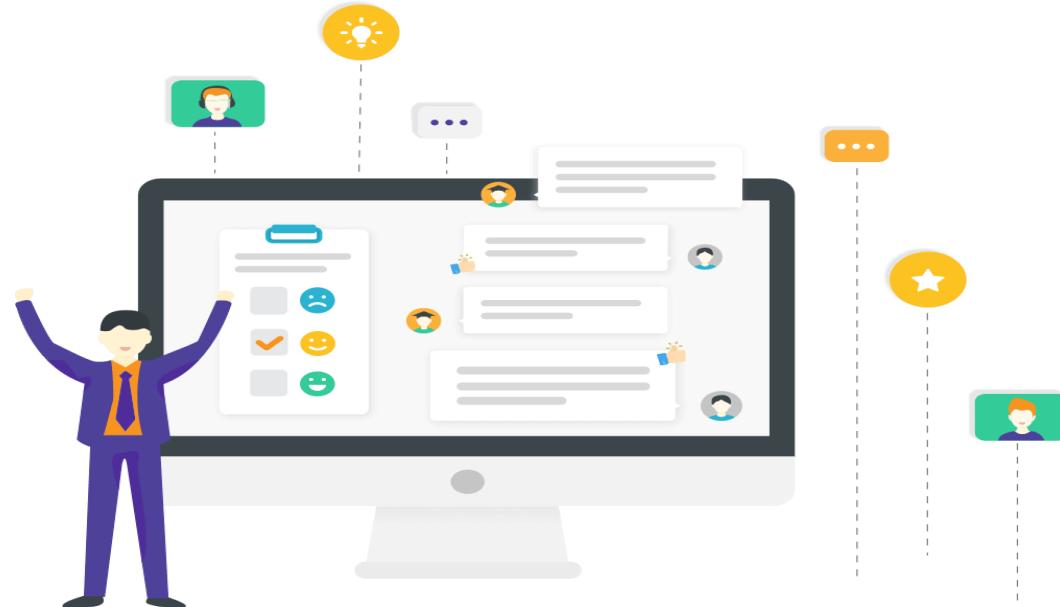
#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

3) La phase post-game est la dernière des phases de mêlée

La phase de développement est terminée

+les tests,  
+l'intégration  
+la formation,  
+la documentation utilisateur sont publiées

le produit " logiciel RH" est préparés pour la sortie !!



## Activité 1

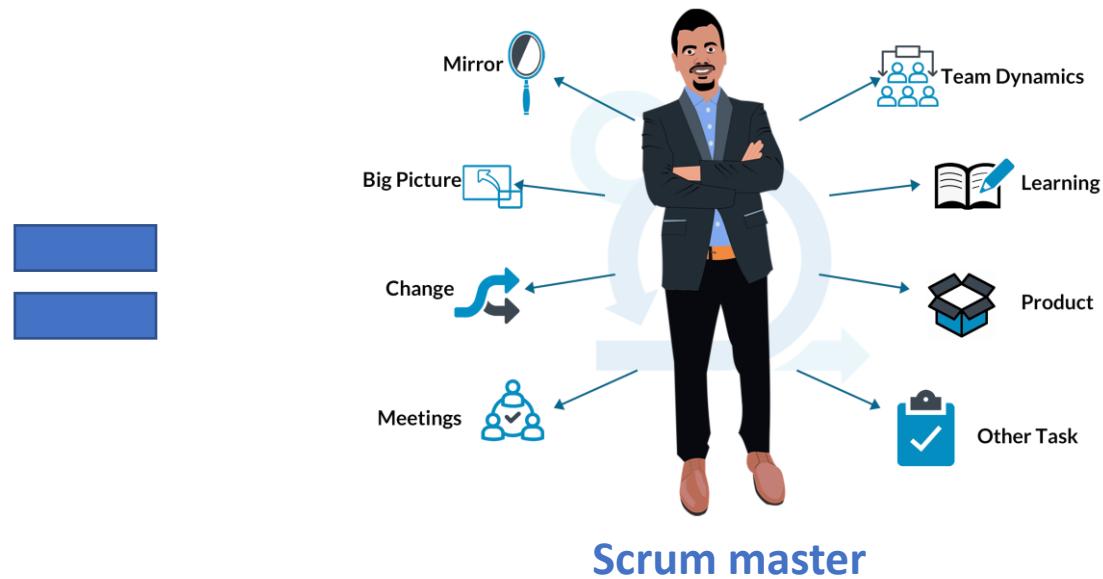
### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

##### Rôles et responsabilités des parties prenants

- Donc pour réaliser ce projet (la création d'un logiciel de la gestion des ressources humains 'GRH') on a besoin d'un équipe

Donc on va besoin d'un coordinateur d'équipe qui vérifie que la communication est au top. Qui va guider l'avancement du projet, celui qui s'assure que les principes et les valeurs du Scrum sont respectés



## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- **Product Owner**, ou “propriétaire du produit ”C'est dans notre cas c'est la société ‘X’ qui va utiliser le logiciel RH



## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- Puis nous avons besoin a **l'équipe de développement** est chargée de transformer les besoins définis par le Product Owner en fonctionnalités utilisables.

Dans notre cas de "logiciel RH" on doit trouver:

• <b>architecteur</b>	un architecte administrateur DBA
• <b>développeur</b>	3 a 4 dévelopeur +intégrateur +graphiste
• <b>testeur</b>	1 a 2 testeur responsables en contrôle qualité



#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

**Stakeholders** = toute personne ayant un intérêt ou une influence sur le produit et qui ne fait pas partie de l'équipe Scrum.

- Et dans notre projet RH on trouve par exemple:
  - Promoteur du projet : personne qui finance ce projet "**entreprise X**"
  - Une Comité directeur qui va prendre les décisions liée a ce projet
  - L'utilisateur direct est dans notre cas **c'est le service RH de la société "X"** qui va contrôler et test ce logiciel

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile/Evènement scrum

- **Le Product Backlog:** a ce niveau on va analyser le besoin et on va identifier toutes les fonctionnalités dont le produit devra être composé (les user stories) dans ce qui s'appelle le Product Backlog. **Voir l'exemple page 69!!**
- **Le sprint** = une brève période limitée dans le temps dont notre équipe Scrum a besoin pour effectuer une quantité de travail donnée.

**En tant que** directeur RH

**Je veux** être capable de gérer le paiement de gérer les formations, congés, certificats de travail et d'autres options...

**Afin de** garantir une sécurité et un super organisation au sein de l'entreprise et éviter tous sort d'erreur

#### Sprint 1

Tache 1=créer une option certification pour l'ajout des certificats  
Tache 2= créer une option pour l'organisation des formations



#### Sprint 2

Tache 1=créer une option pour la gestion paiement  
Tache 2=créer une option pour gérer les congés

Duree:3 à 4 semaines

Duree:4 semaines

#### Exemple USER STORY

## Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

Pour faciliter la planification de sprint on peut utiliser un tableau velleda aimanté et de post-it de couleurs pour organiser les tâches

- Le tableau est divisé en trois colonnes : à faire, en cours, réalisé.
- Par exemple dans notre cas de "logiciel RH" on a :

**Tache 1**=créer une option certification pour l'ajout des certificats

**Tache 2**= créer une option pour l'organisation des formations

**Tache 3**=créer une option pour la gestion paiement

**Tache 4**=créer une option pour gérer les congés



À faire	En cours	réalisé
<b>Tache 4</b>	<b>Tache 2</b> <b>Tache 3</b>	<b>Tache 1</b>

## PARTIE 3

# Activité 1

## Adopter la l'approche agile dans gestion de projet



### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- Le sprint planning meeting alors on organise avant chaque sprint une réunion de planification.
- + Est un échange entre le Product owner et l'équipe technique concernant le classement des taches et le temps consacré à chaque tache
- Par exemple dans notre cas on a planifier les sprints et tâches suivantes:

#### Sprint X

Tâche X=créer une option certification pour l'ajout des certificats  
Tâche Y= créer une option pour l'organisation des formations

#### Sprint Y

Tâche X=créer une option pour la gestion paiement  
Tâche Y=créer une option pour gérer les congés

	1 <sup>ere</sup> cas de classement		2 <sup>eme</sup> cas de classement
Sprint X	1 <sup>ere</sup>	Sprint X	2 <sup>eme</sup>
Sprint Y	2 <sup>eme</sup>	Sprint Y	1 <sup>ere</sup>
Tâche X	1 <sup>ere</sup>	Tâche Y	2 <sup>eme</sup>
Tâche Y	2 <sup>eme</sup>	Tâche Y	1 <sup>ere</sup>

## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet

#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

- **Le Daily SCRUM : la mêlée quotidienne**
- Alors on doit organiser ce meeting de 15 min max pour but de faire un point sur la progression quotidienne du Sprint. Cette rencontre permet à l'équipe de synchroniser ses activités et de faire un plan pour les prochaines 24 heures.

Chaque membre de l'équipe de développement doit répondre à ces 3 questions :

**Qu'est-ce qu'il a réalisé la veille ?**

**Qu'est-ce qu'il va accomplir aujourd'hui ?**

**Quels sont les obstacles qui le retardent ?**



## Activité 1

### Adopter la l'approche agile dans gestion de projet



#### Appréhender la méthodologie Agile Scrum agile

Sprint Review: après la terminions de sprint on va organiser un réunion de 4 heures max

+Pour tester les bénéfices de la fonctionnalité avec le Product Owner.

+On fait une démo de ce qui a été créé

#### Sprint Rétrospective (Rétrospective de Sprint)

- L'équipe se sert de la rétrospective pour passer en revue le Sprint terminé et déterminer ce qui a bien fonctionné et ce qu'il faut améliorer.

- Les 3 artefacts Scrum

### Le Product backlog

des user stories,  
des fonctionnalités,  
des corrections de bugs,  
des améliorations, etc

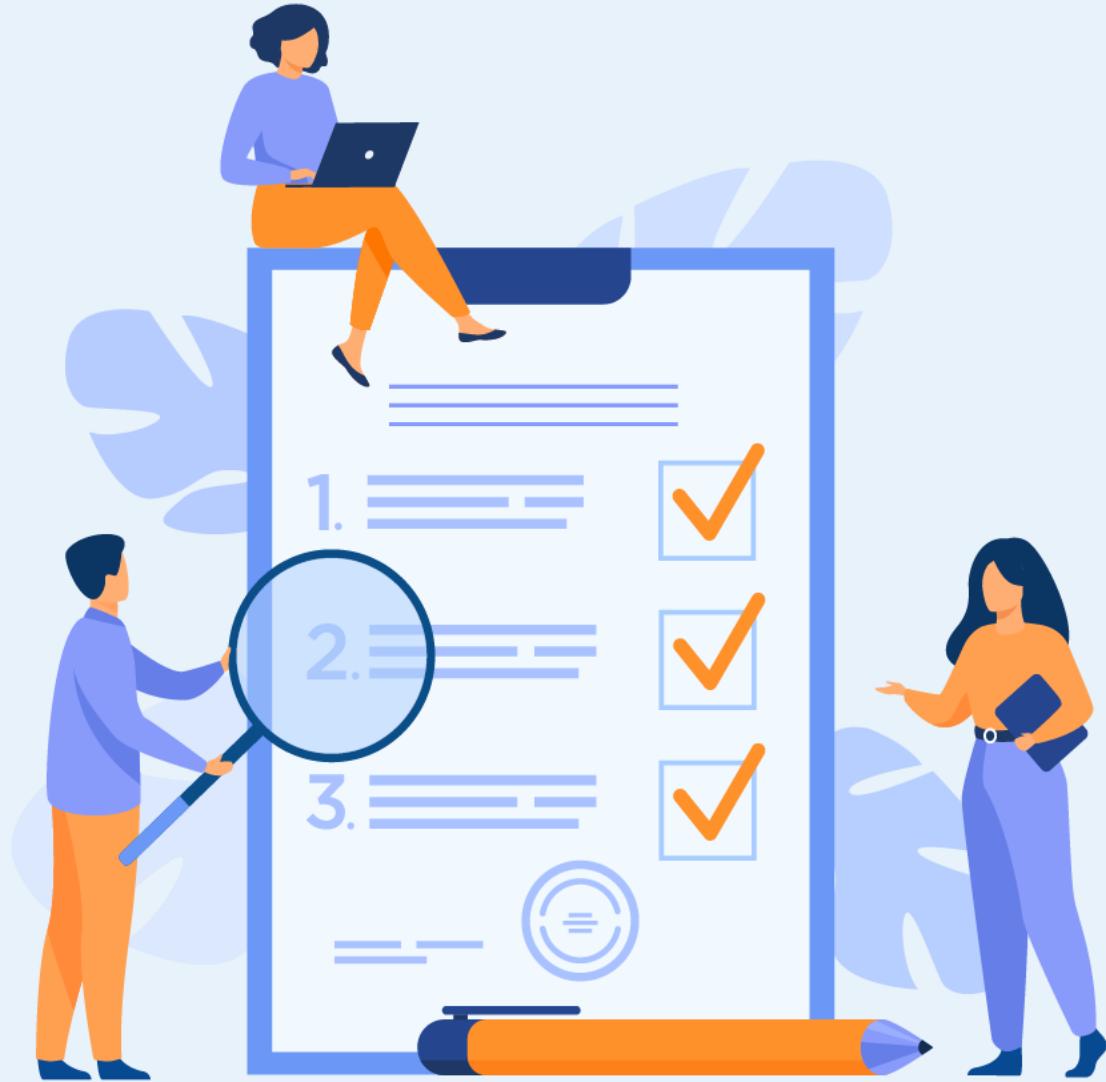
### Le Sprint backlog

les tâches devant être  
accomplies par l'équipe de  
développement au cours  
d'une période donnée

### L'Incrément produit

il s'agit de la dernière version du produit. Il est  
utilisable et potentiellement publiable en  
production=une première étape concrète vers  
le Product Goal

Voir l'exemple page 73



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Compétences visées :

- Installation et configuration d'un compte Jira
- Création de projet
- Création d'un backlog product
- Ajout des différents types de tickets
- Planification d'un sprint ,création de tache
- Utilisation de la feuille de route (roadmap) , Génération des rapports Agile
- Génération des rapports Agile

#### Recommandations clés :

- Lire attentivement les consignes des exercices
- Utiliser la recherche sur Internet en cas de blocage afin d'essayer de trouver une solution au problème rencontré



..heures

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



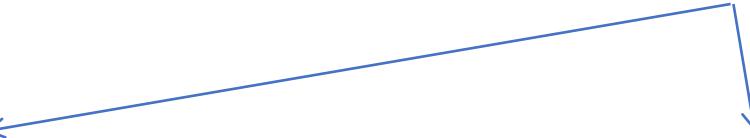
#### Présentation de Jira

#### Rappel!!

Jira Software est une solution de gestion de projet éditée par l'entreprise Atlassian<sup>1</sup>. Elle permet aux équipes de s'organiser efficacement, d'établir une communication durable et de visualiser le projet en un coup d'œil grâce à :

- Suivi des tickets
- Workflows personnalisables
- Estimation et journalisation du travail
- Rapports d'avancement
- **Tableaux scrum**

- **Tableaux Kanban**
- Autorisations au niveau du projet
- Backlogs de projet
- Notifications par e-mail
- Feuilles de route



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Installation de Jira

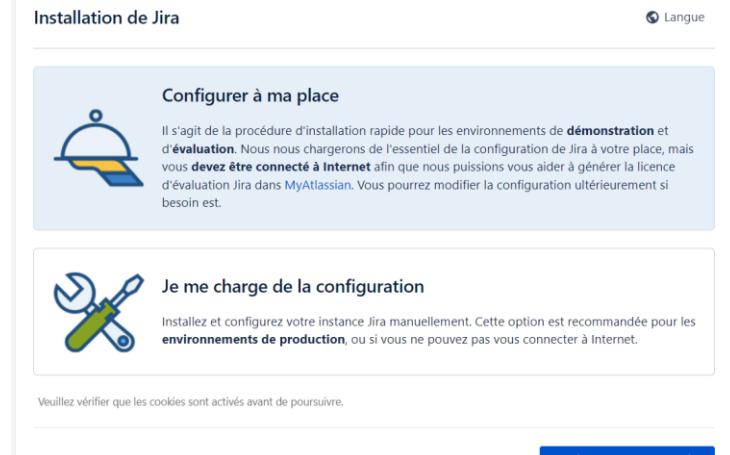
- Il existe deux possibilités pour utiliser Jira gratuitement :
  - Télécharger la version gratuite du logiciel sur : <https://www.atlassian.com/fr/software/Jira/download-journey>
  - Utiliser la version Jira cloud free online : via <https://www.atlassian.com/fr/software/Jira/free>
- Puisque les deux versions nécessitent une connexion internet en veut suggérer d'utiliser **la version Jira Cloud**.
- Jira Desktop**

Lorsque vous installer la version desktop de Jira vous aurez l'accès au logiciel via le navigateur sur le lien :

<http://localhost:8080/secure/SetupMode!default.jspa>

Et vous suivez les mêmes étapes pour créer un projet Jira dans le cloud (**page suivante**)

Sélectionner cette option et cliquer sur continuer vers MyAtlassian



Installation de Jira

Configurer à ma place

Il s'agit de la procédure d'installation rapide pour les environnements de **démonstration** et **d'évaluation**. Nous nous chargerons de l'essentiel de la configuration de Jira à votre place, mais vous **devez être connecté à Internet** afin que nous puissions vous aider à générer la licence d'évaluation Jira dans **MyAtlassian**. Vous pourrez modifier la configuration ultérieurement si besoin est.

Je me charge de la configuration

Installez et configurez votre instance Jira manuellement. Cette option est recommandée pour les **environnements de production**, ou si vous ne pouvez pas vous connecter à Internet.

Veuillez vérifier que les cookies sont activés avant de poursuivre.

Continuer vers MyAtlassian

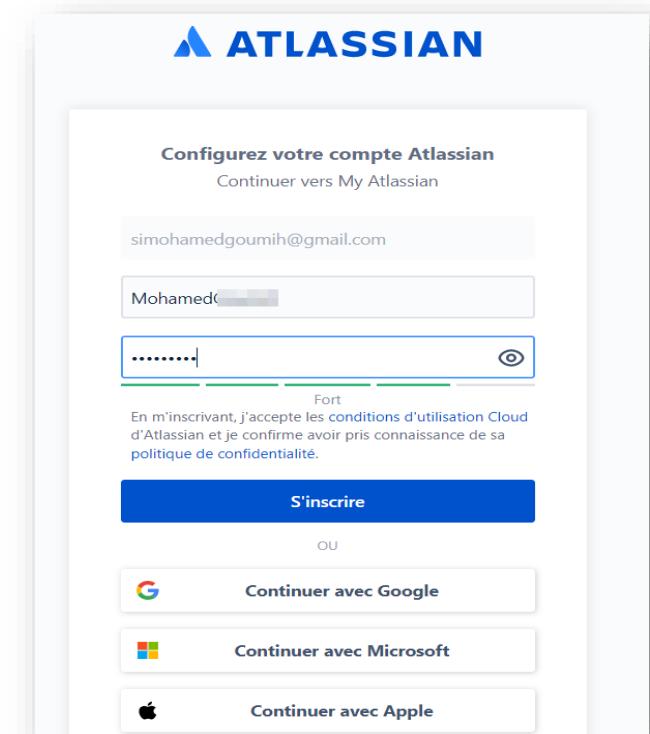
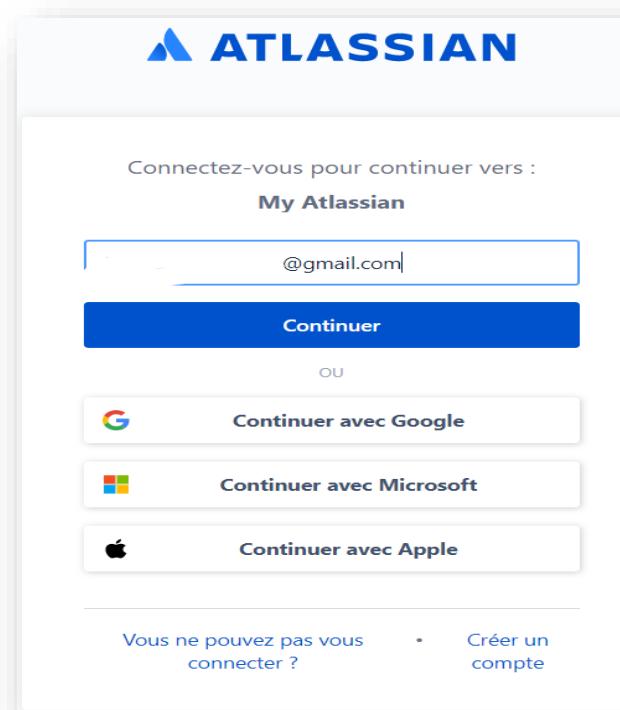
l'interface de démarrage de Jira desktop

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### la création compte Jira sur Jira cloud

- On se connecte sur <https://www.atlassian.com/fr/software/Jira/free>
- On se connecte avec un compte mail ou on crée un nouveau compte.



Après confirmation du compte : on se connecte pour créer un projet agile Scrum

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création projet Scrum avec Jira

- Pour créer un projet Scrum Jira ,on saisit l' Email professionnel et le nom du projet

Nom du projet

The screenshot shows the Atlassian Cloud sign-up interface. It includes fields for 'E-mail professionnel' (with the value '1@gmail.com') and 'Votre site' (with the value 'devestack.atlassian.net' and a checked checkbox). Below these fields is a note about accepting service terms and privacy policies. At the bottom are a 'J'accepte' button and the Atlassian logo.

E-mail professionnel  
1@gmail.com

Se connecter avec un autre compte Atlassian

Votre site

devestack.atlassian.net

En cliquant ci-dessous, vous acceptez les [Conditions de service d'Atlassian Cloud](#) et la [Politique de confidentialité](#).

J'accepte

AUCUNE CARTE DE CRÉDIT NÉCESSAIRE

ATLASSIAN

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création projet Scrum avec Jira

- Puis on choisit le modèle du projet (Scrum) et la clé du projet.

#### Ajouter les informations du projet

Vous pouvez modifier ces informations à tout moment dans les paramètres de votre projet.

Nom

Full\_stack

Clé i

FS

Clé du projet

Module du projet

Modèle

Changer de modèle

Scrum **RECOMMANDÉ**  
Atteignez les objectifs de votre projet grâce à un tableau, un backlog et une feuille de route.

Type

Changer de type

Géré par l'équipe **RECOMMANDÉ**  
Contrôlez vos propres processus et pratiques de travail dans un espace autonome.

Retour

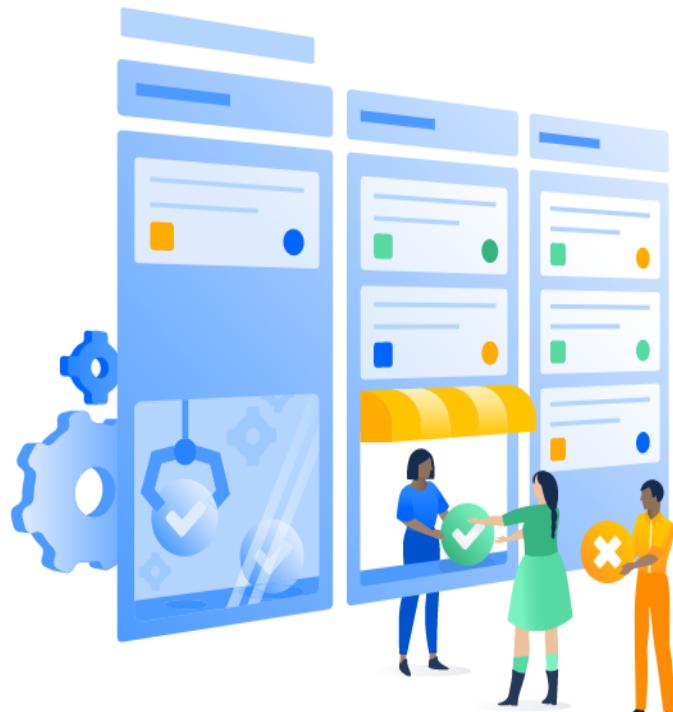
Créer un projet

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Création projet Scrum avec Jira

- Par la suite, Jira nous donne la possibilité d'inviter les membres de l'équipe de travail, par l'ajout de leurs emails, nous pouvons ajouter d'autres membres après la création du projet:



#### Invitez les membres de votre équipe

Intégrer toute votre équipe !

Ajouter une adresse e-mail

mohamec [REDACTED]@gmail.com

Ajouter une adresse e-mail

[REDACTED]@ofppt.ma

Ajouter une adresse e-mail

[REDACTED]@hotmail.com

- Donner aux membres de votre équipe la possibilité d'inviter d'autres personnes sur votre site

Vous pouvez modifier ces paramètres à tout moment.

Continuer

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création projet Scrum avec Jira

- la création d'un backlog
- Après la création du projet, un backlog vide est créé automatiquement, il suffit de cliquer dans le menu latéral pour y'accéder:

The screenshot shows the Jira interface for a project named 'Full\_stack'. On the left, a sidebar menu is open, showing options like 'PLANIFICATION' (Feuille de route, Backlog, Tableau), 'DÉVELOPPEMENT' (Code, Pages de projet, Ajouter un raccourci, Paramètres du projet), and a message about being part of a team. A green box highlights the 'Backlog' option in the sidebar. A blue arrow points from this highlighted item to the main content area. The main content area is titled 'Backlog' and shows a search bar, user icons, and a dropdown for 'Epic'. It features a section for 'Tableau Sprint 1' with a button to 'Ajouter des dates' and a count of 0 tickets. Below this is a 'Planifiez votre sprint' section with a 'Créer un ticket' button. Another section for 'Backlog (0 ticket)' is shown with a similar 'Créer un ticket' button. At the bottom right, there are buttons for 'Démarrer un sprint' and 'Créer un sprint'.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Ajouts des différents types de tickets

##### Création des tickets

- Dans notre **Backlog**, On commence à créer les types des tickets en cliquant sur **créer** au niveau de la barre de navigation:
- Puis, on choisit un type du ticket : **Epic ,tâche ,Story** ou **Bug**,dans cet exemple on a choisi **Epic**

The screenshot shows the 'Create issue' dialog box from the Jira interface. At the top, there are navigation links: Filtres, Tableaux de bord, Personnes, Appli, and a prominent 'Créer' button. Below these, the 'Create issue' form is displayed. The 'Projet' field is set to 'Full\_stack (FS)'. The 'Type de ticket' field has 'Epic' selected. A dropdown menu also lists 'Story', 'Tâche', and 'Bug'. The 'Description' section contains a rich text editor toolbar and a note about adding emojis. At the bottom, there are buttons for 'Créer un autre ticket', 'Annuler', and the highlighted 'Créer' button.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création des tickets

- On donne à notre ticket un nom

- on peut ajouter une description du ticket

- En cliquant sur **créer** le premier ticket sera créé avec le nom : **FS-1**

Create issue

Import issues ...

Projet \*

Full\_stack (FS)

Type de ticket \*

Epic

Résumé \*

Projet Full-Stack

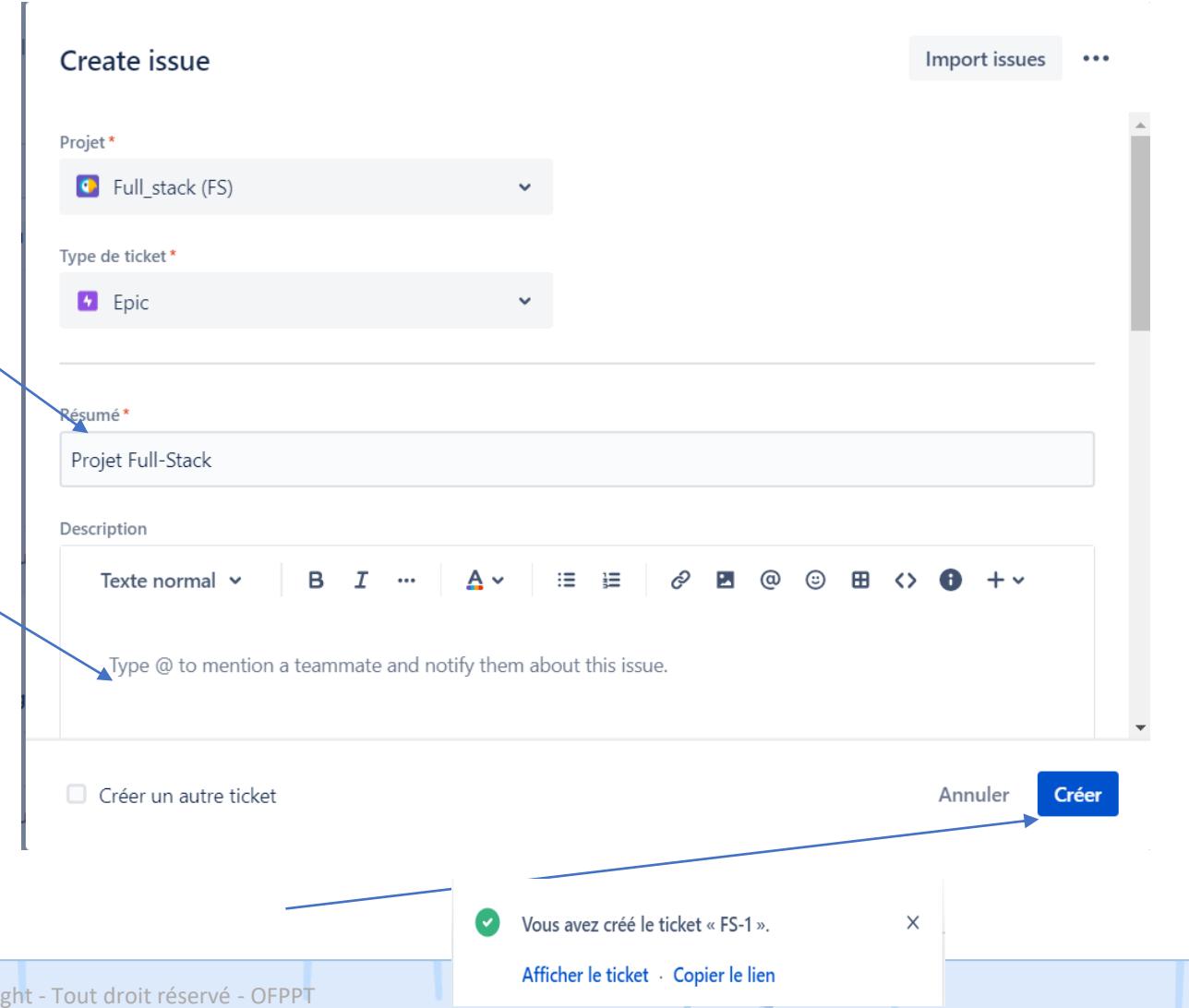
Description

Texte normal **B** **I** ... A ... E ... G ... @ ... S ... I ... + ... Type @ to mention a teammate and notify them about this issue.

Crée un autre ticket

Annuler **Créer**

Vous avez créé le ticket « FS-1 ». **Afficher le ticket** · **Copier le lien**



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création des tickets

- Par la suite, on clique sur Epic pour activer le panneau des epics afin d'afficher le projet et ses tickets.

- On commence à remplir le tableau des sprints avec nos tickets créés :

The screenshot illustrates the Jira interface for managing a project named "Projet Full\_stack".

**Left Panel (Backlog View):**

- The top navigation bar shows "Projets / Full\_stack" and "Backlog".
- The "Epic" dropdown menu is open, with "Tickets sans epic" and "Projet Full-Stack" options.
- A sub-menu "Panneau Epic" is active, containing "Planifiez votre sprint" instructions and a "Démarrer un sprint" button.
- Below the sub-menu, there are buttons for "+ Créer Epic" and "+ Créer un ticket".
- The main area displays a "Backlog (0 ticket)" section with a message "Votre backlog est vide." and a "+ Créer un ticket" button.

**Right Panel (Sprint View):**

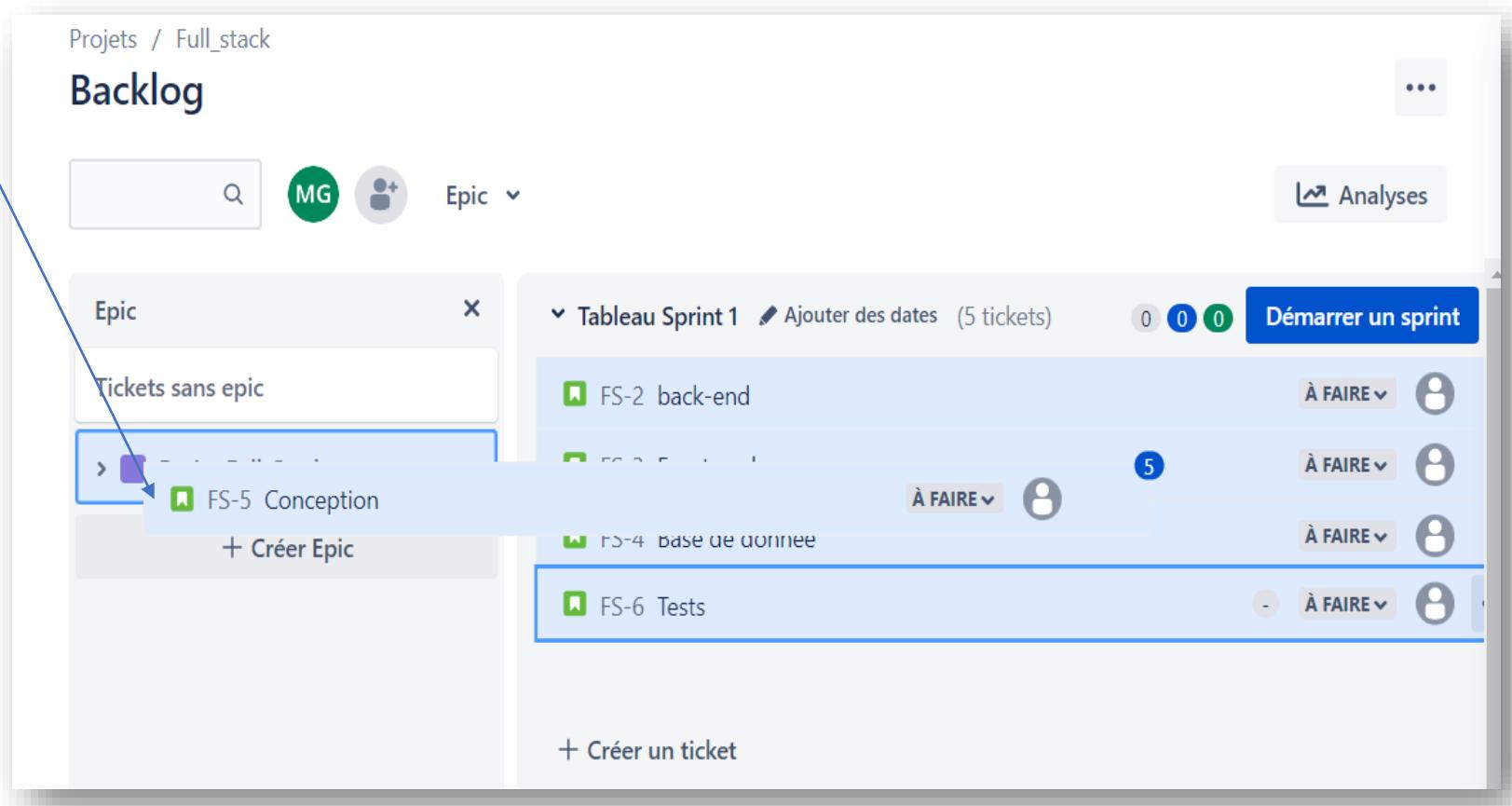
- The "Epic" dropdown menu is open, with "Tickets sans epic" and "Projet Full-Stack" options.
- A sub-menu "Tableau Sprint 1" is active, containing "Ajouter des dates" (5 tickets) and a "Démarrer un sprint" button.
- The main area displays a list of tasks:
  - FS-2 back-end
  - FS-3 Front-end
  - FS-4 Base de donnée
  - FS-5 Conception
  - FS-6 Tests
- Each task has an "À FAIRE" status indicator and a user icon.
- Below the tasks, there is a "+ Créer un ticket" button.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Remplir les epics

- Remplir les epics
- Ensuite ,On glisse les tickets avec epic à droite



The screenshot shows a Jira interface for a project titled "Full\_stack". The main area is labeled "Backlog". On the left, there's a sidebar titled "Epic" containing "Tickets sans epic" and a button "+ Créer Epic". A blue arrow points from the "FS-5 Conception" ticket in the backlog to the "+ Créer Epic" button. The backlog lists several items under "Tableau Sprint 1":

- FS-2 back-end
- FS-3 ...
- FS-4 Base de données
- FS-6 Tests

Each item has a status "À FAIRE" and a person icon. A "Démarrer un sprint" button is visible at the top right of the sprint table.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Remplir les epics

- On peut ajouter une autre epic en cliquant sur **Créer epic**.

The screenshot shows a Jira interface with a sidebar on the left and a main content area. In the sidebar, there's a search bar, a user icon (MG), a filter dropdown showing 'Epic 2', and a button to 'Effacer les filtres'. On the right, there's a 'Analyses' button and a three-dot menu.

The main content area is titled 'Backlog'. It displays a list of tickets under a 'Tableau Sprint 1' header. The table has columns for ticket ID, title, project, status, and assignee. The tickets listed are:

FS-2	back-end	PROJET FULL-STACK	À FAIRE	...
FS-3	Front-end	PROJET FULL-STACK	À FAIRE	...
FS-4	Base de donnée	PROJET FULL-STACK	À FAIRE	...
FS-5	Conception	PROJET FULL-STACK	À FAIRE	...
FS-6	Tests	PROJET FULL-STACK	À FAIRE	...
FS-9	Laravel	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	À FAIRE	...
FS-10	React	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	À FAIRE	...
FS-11	Base donnée :Mongo DB	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	À FAIRE	...
FS-12	Conception :UML	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	À FAIRE	...

A blue arrow points from the 'Créer Epic' button at the bottom of the sidebar dialog to the '+ Créer Epic' button at the bottom of the main content area.

**Epic**

- Tickets sans epic
- > Projet Full-Stack
- Full\_Stack:Laravel\_React
  - Date de début: Aucune
  - Date d'échéance: Aucune

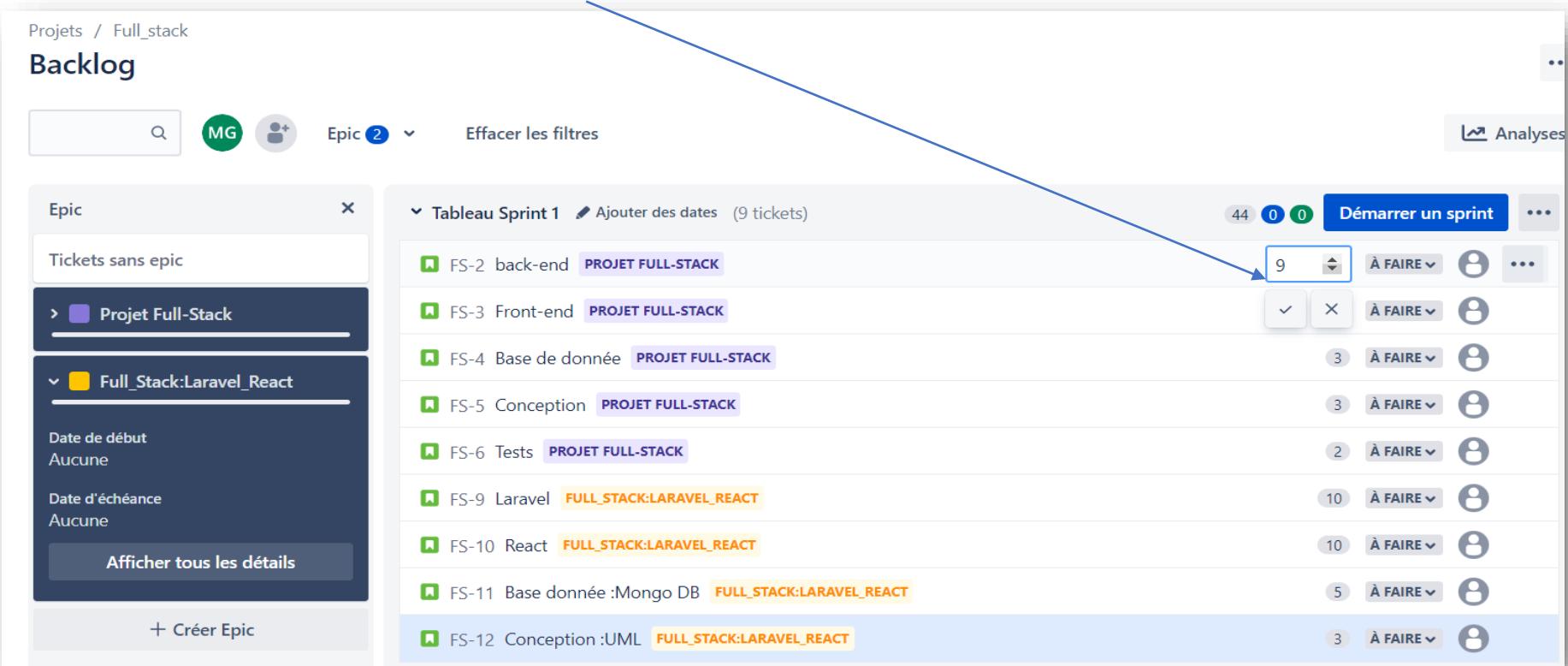
A button labeled 'Afficher tous les détails' is at the bottom of the sidebar dialog, and a button labeled '+ Créer Epic' is at the bottom of the main content area.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Durée travail des tickets :estimation

- **Durée travail des tickets :estimation**
- Par la suite ,on estime la durée de chaque ticket, en donnant une valeur (**story point**).
- Les **story points** mesurent la complexité d'un ticket par rapport aux autres.



The screenshot shows the Jira Backlog interface for the 'Full\_stack' project. On the left, there's a sidebar for managing Epics, currently showing 'Tickets sans epic' and an open epic for 'Projet Full-Stack'. The main area displays the 'Backlog' with a 'Tableau Sprint 1' for the current sprint, which contains 9 tickets. The first ticket, 'FS-2 back-end', has a story point value of 9 assigned to it. The interface includes various filters and a 'Démarrer un sprint' button at the top right.

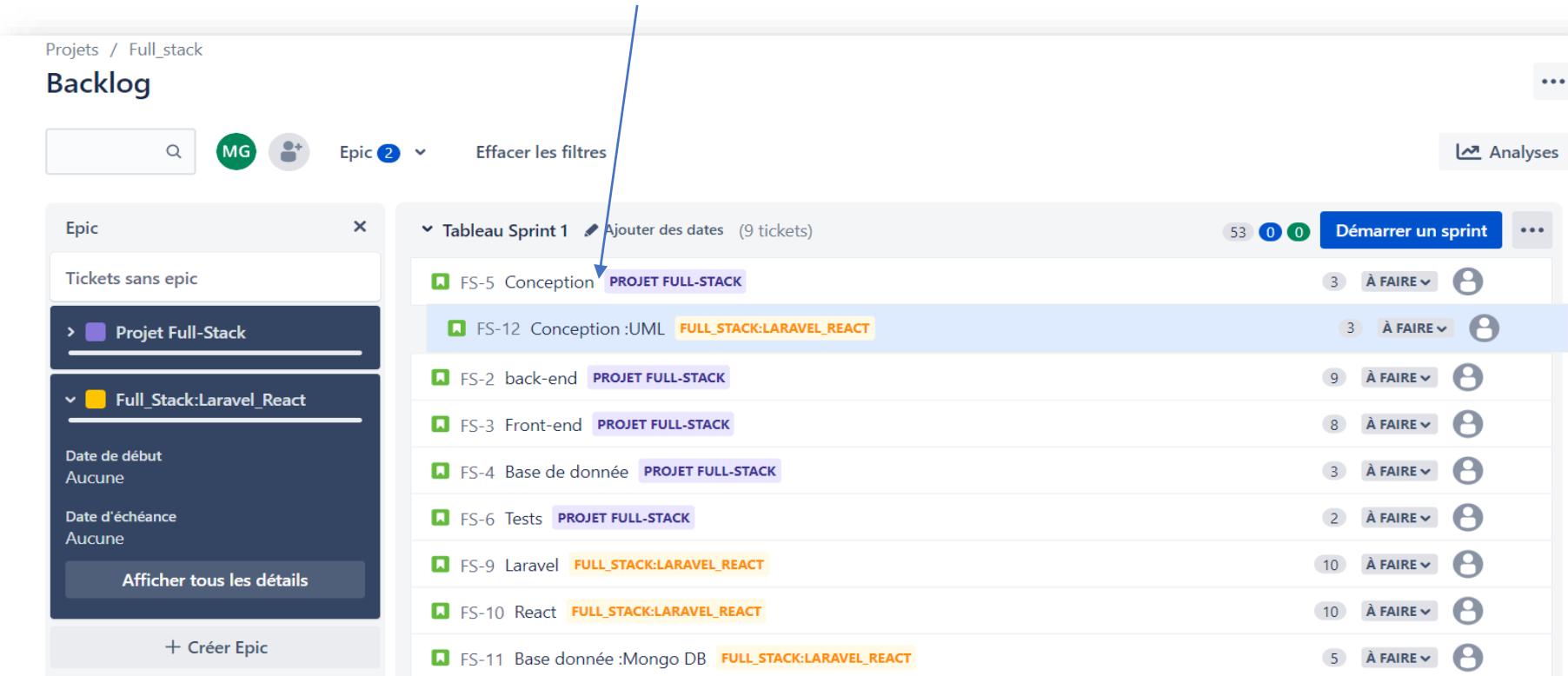
Ticket ID	Description	Story Points	Status	
FS-2	back-end	PROJET FULL-STACK	9	À FAIRE
FS-3	Front-end	PROJET FULL-STACK		À FAIRE
FS-4	Base de donnée	PROJET FULL-STACK	3	À FAIRE
FS-5	Conception	PROJET FULL-STACK	3	À FAIRE
FS-6	Tests	PROJET FULL-STACK	2	À FAIRE
FS-9	Laravel	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	10	À FAIRE
FS-10	React	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	10	À FAIRE
FS-11	Base donnée :Mongo DB	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	5	À FAIRE
FS-12	Conception :UML	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	3	À FAIRE

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### L'ordre de priorité des tickets

- On peut changer l'ordre des tickets selon l'importance en utilisant Ctrl + le déplacement de la souris.



Projets / Full\_stack

## Backlog

Epic MG ...

Epic 2 Effacer les filtres Analyses

**Tableau Sprint 1** Ajouter des dates (9 tickets) Démarrer un sprint ...

FS-5 Conception	PROJET FULL-STACK	3 À FAIRE
FS-12 Conception :UML	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	3 À FAIRE
FS-2 back-end	PROJET FULL-STACK	9 À FAIRE
FS-3 Front-end	PROJET FULL-STACK	8 À FAIRE
FS-4 Base de donnée	PROJET FULL-STACK	3 À FAIRE
FS-6 Tests	PROJET FULL-STACK	2 À FAIRE
FS-9 Laravel	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	10 À FAIRE
FS-10 React	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	10 À FAIRE
FS-11 Base donnée :Mongo DB	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	5 À FAIRE

**Epic**

Tickets sans epic

- > Projet Full-Stack
- Full Stack:Laravel React

Date de début  
Aucune

Date d'échéance  
Aucune

Afficher tous les détails

+ Créer Epic

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Assignation des tickets

- On peut assigner les tickets aux membres de l'équipe en cliquant sur l'icone du bonhomme.

Projets / Full\_stack

### Backlog

Epic

Tickets sans epic

> Projet Full-Stack

> Full\_Stack:Laravel\_React

+ Créer Epic

Tableau Sprint 1 1 oct. – 29 oct. (9 tickets)

FS-5 Conception PROJET FULL-STACK

FS-2 back-end PROJET FULL-STACK

FS-3 Front-end PROJET FULL-STACK

FS-4 Base de donnée PROJET FULL-STACK

FS-6 Tests PROJET FULL-STACK

FS-9 Laravel FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-10 React FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-11 Base donnée :Mongo DB FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-12 Conception :UML FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

53 0 0 Terminer le sprint ...

Analyses

Non assigné

Automatique

mohamed h (Me l'assigner) gmail.com

simohamed...

À FAIRE ...

À FAIRE ...

À FAIRE ...

À FAIRE ...

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Création des tâches

- On suit les mêmes étapes pour créer un ticket où nom **d'une tâche** :

Tableaux de bord Personnes Appli Crée

### Create issue

Import issues ...

Projet \*

backend (BAC)

Type de ticket \*

Tâche

Story

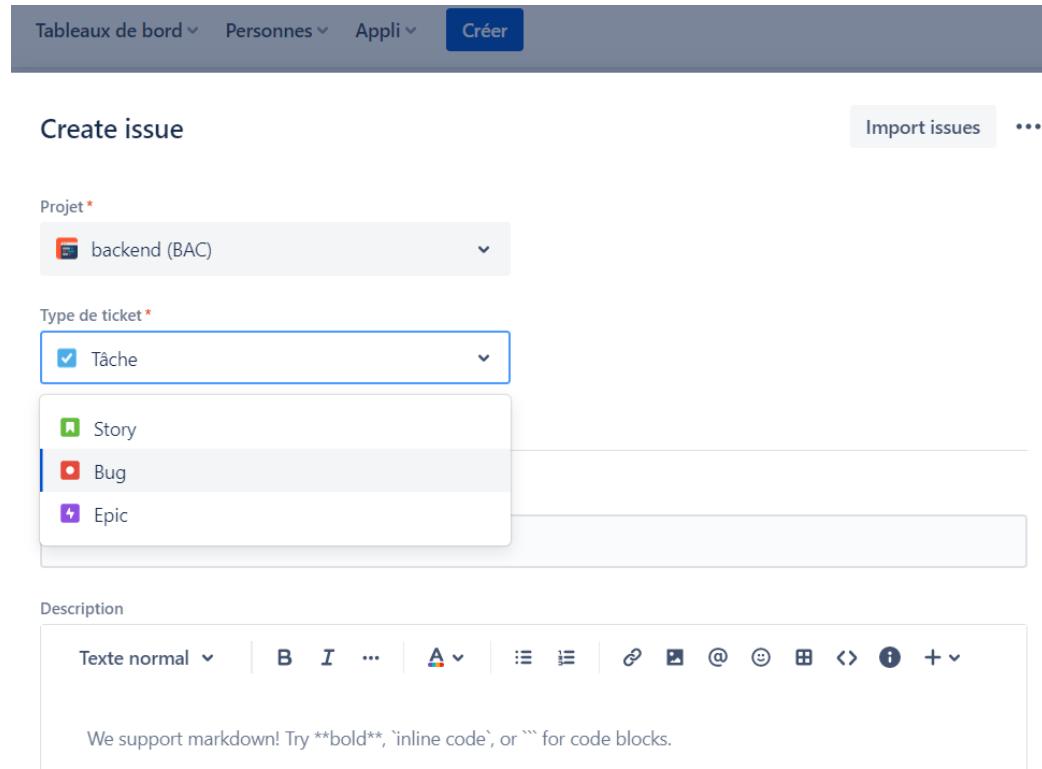
Bug

Epic

Description

Texte normal B I ... A ... We support markdown! Try **bold**, `inline code`, or `code blocks`.

Créer un autre ticket Annuler Crée



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Création des tâches

- Une tâche peut contenir des sous-tâches dans ce cas on crée un **ticket-enfant** en cliquant sur **ajouter un ticket-enfant**

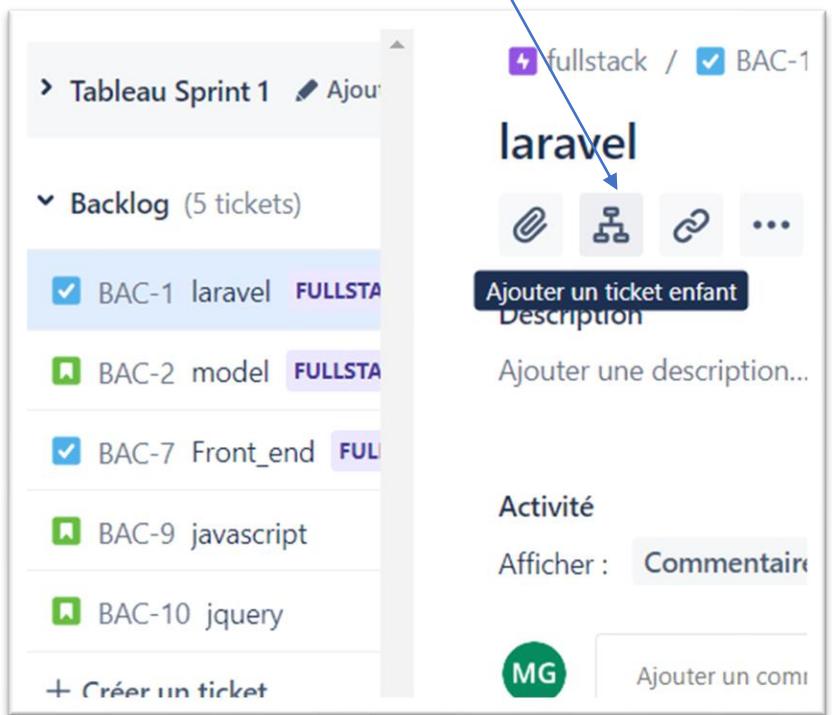


Tableau Sprint 1 Ajou...

Backlog (5 tickets)

- BAC-1 laravel FULLSTACK
- BAC-2 model FULLSTACK
- BAC-7 Front\_end FULLSTACK
- BAC-9 javascript
- BAC-10 jquery

+ Créer un ticket

laravel

Ajouter un ticket enfant Description

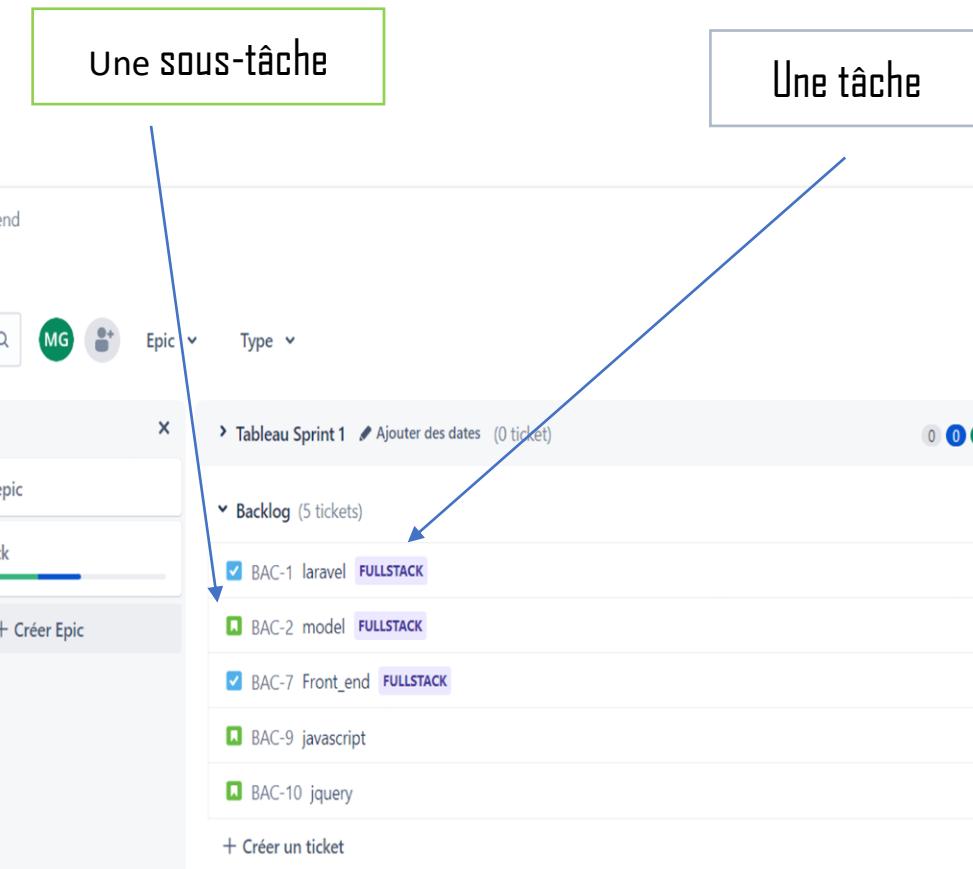
Ajouter une description...

Activité

Afficher : Commentaire

MG Ajouter un com...

- Un Backlog contenant des tâches et des sous-tâches :



Projets / backend Backlog

Epic

Tickets sans epic

fullstack

+ Créer Epic

Une sous-tâche

Une tâche

Démarrer un sprint ...

Analyses

Créer un sprint

À FAIRE ...

EN COURS ...

À FAIRE ...

EN COURS ...

À FAIRE ...

Copyright - Tout droit réservé - OFPPT

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Planification du sprint

- Puis on démarre le sprint, en cliquant sur **Démarrer le Sprint** :

- On donne à notre sprint un nom ,durée ,date de début ,date de fin et description.
- Puis on clique sur **Démarrer** pour voir le tableau du sprint

Projets / Full\_stack

Backlog

Epic

Tickets sans epic

Projet Full-Stack

Full Stack:Laravel\_React

Date de début  
Aucune

Date d'échéance  
Aucune

Afficher tous les détails

+ Créer Epic

Analyses

Tableau Sprint 1 Ajouter des dates (9 tickets)

FS-5 Conception PROJET FULL-STACK

FS-2 back-end PROJET FULL-STACK

FS-3 Front-end PROJET FULL-STACK

FS-4 Base de donnée PROJET FULL-STACK

FS-6 Tests PROJET FULL-STACK

FS-9 Laravel FULL\_STACKLARAVEL\_REACT

FS-10 React FULL\_STACKLARAVEL\_REACT

FS-11 Base donnée:Mongo DB FULL\_STACKLARAVEL\_REACT

FS-12 Conception:UML FULL\_STACKLARAVEL\_REACT

53 0 0 Démarrer un sprint ...

**Démarrer le sprint**

9 tickets seront inclus dans ce sprint.

Nom du sprint \*

Durée \*

Date de début \*

octobre 2022

DIM	LUN	MAR	MER	JEU	VEN	SAM
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Démarrer Annuler

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Tableau des sprints

- Le tableau des sprints s'affiche avec les états des tickets et on choisit l'**épic** à réaliser ou tous les épics.

Projets / Full\_stack

### Tableau Sprint 1

Q MG Epic 1 Effacer les filtres

A FAIRE 4 SUR 9 TICKETS

Projet Full-Stack

Full\_Stack:Laravel...

Laravel

FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-9 10

React

FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-10 10

Base donnée :Mongo DB

FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

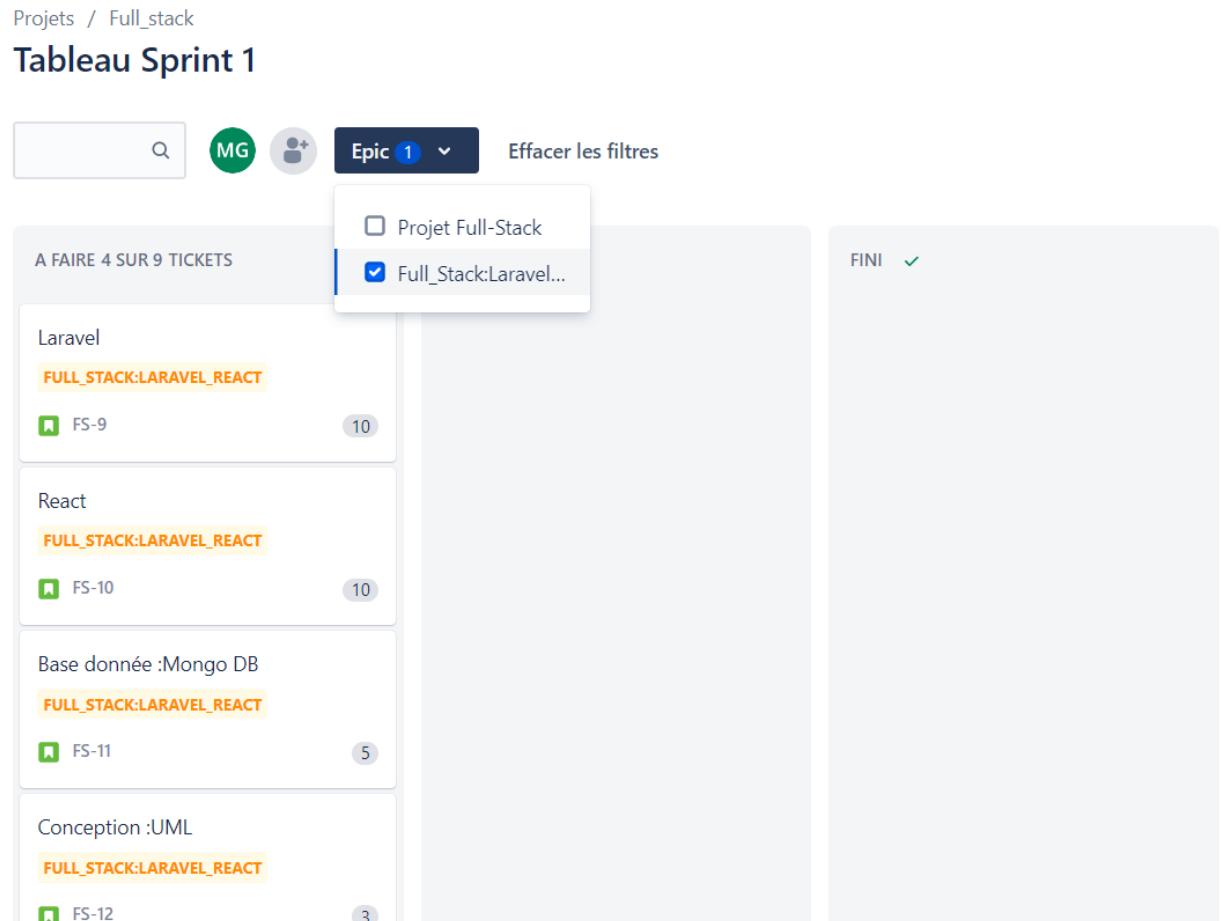
FS-11 5

Conception :UML

FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT

FS-12 3

FINI ✓



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Tableau des sprints

- Dans Le tableau des sprints, on voit :
  - Le états des tickets à faire ,en cours et fini
  - On peut ajouter une colonne d'état en cliquant sur **créer une colonne** (ici on a ajouté une colonne **Recette**)

Projets / Full\_stack

**Tableau Sprint 1**

Projets / Full\_stack

**Tableau Sprint 1**

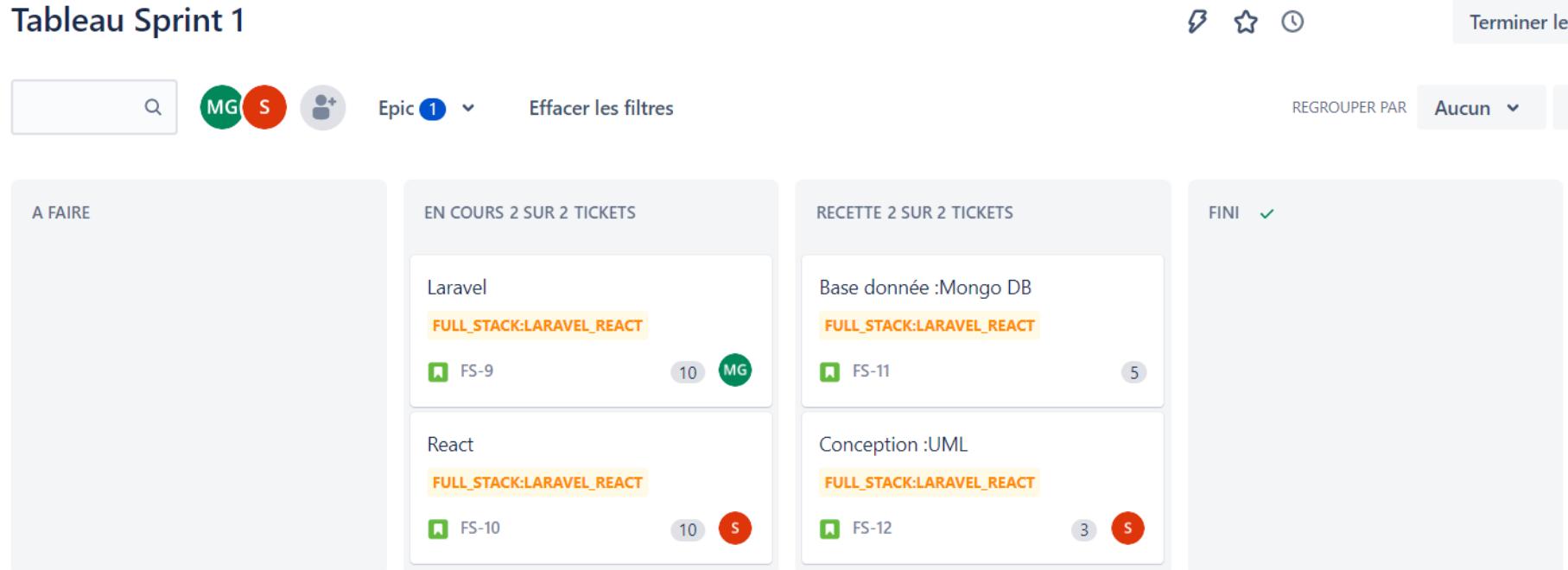
A FAIRE 4 SUR 9 TICKETS	EN COURS	FINI ✓	RECETTE
Laravel FULL_STACK:LARAVEL_REACT FS-9			
React FULL_STACK:LARAVEL_REACT FS-10			
Base donnée :Mongo DB FULL_STACK:LARAVEL_REACT FS-11			
Conception :UML FULL_STACK:LARAVEL_REACT FS-12			

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

Projets / Full\_stack

#### Tableau Sprint 1



The screenshot shows a Jira Scrum board titled "Tableau Sprint 1". The board is divided into four columns: "A FAIRE", "EN COURS", "RECETTE", and "FINI".

- A FAIRE:** This column is currently empty.
- EN COURS:** This column contains two tickets:
  - Laravel**: Status: FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT, Points: 10, Assigned to MG.
  - React**: Status: FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT, Points: 10, Assigned to S.
- RECETTE:** This column contains two tickets:
  - Base donnée :Mongo DB**: Status: FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT, Points: 5.
  - Conception :UML**: Status: FULL\_STACK:LARAVEL\_REACT, Points: 3, Assigned to S.
- FINI:** This column is currently empty.

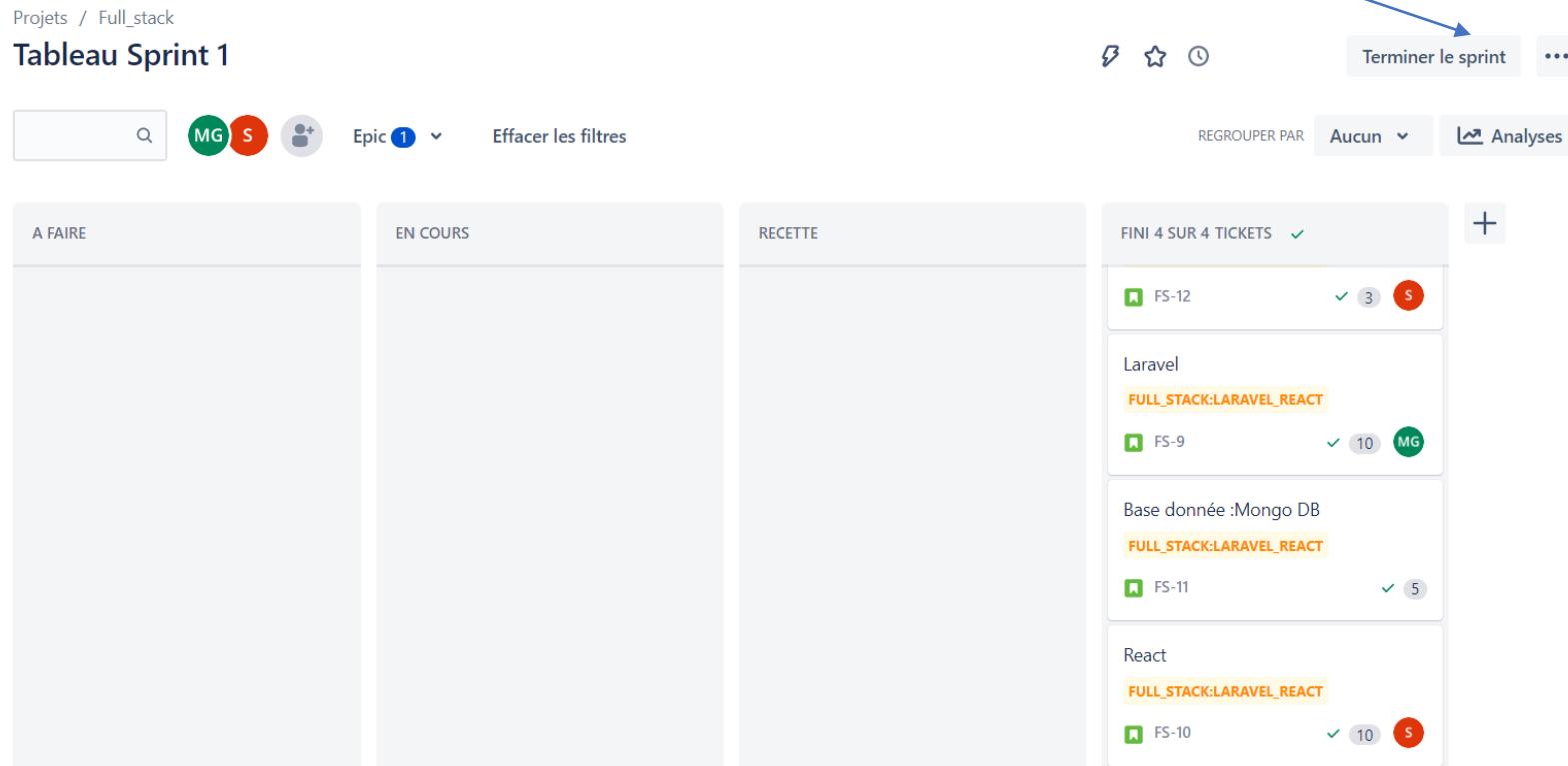
## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

## PARTIE 3

#### Terminer le sprint

- Si nos tickets sont tous dans l'état **FINI** ça veut dire qu'on a terminé toutes nos tâches et on peut cliquer sur **terminer le sprint** :



Projets / Full\_stack

Tableau Sprint 1

A FAIRE    EN COURS    RECETTE    FINI 4 SUR 4 TICKETS

Terminer le sprint

FS-12	3	5
Laravel	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	
FS-9	10	MG
Base donnée :Mongo DB	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	
FS-11	5	
React	FULL_STACK:LARAVEL_REACT	
FS-10	10	5

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Terminer le sprint

- Un message de l'état du sprint s'affiche en indiquant les états des tickets (**terminés** ou **en cours**)

**Sprint non terminé**

Terminer Tableau Sprint 1

Ce sprint comprend :

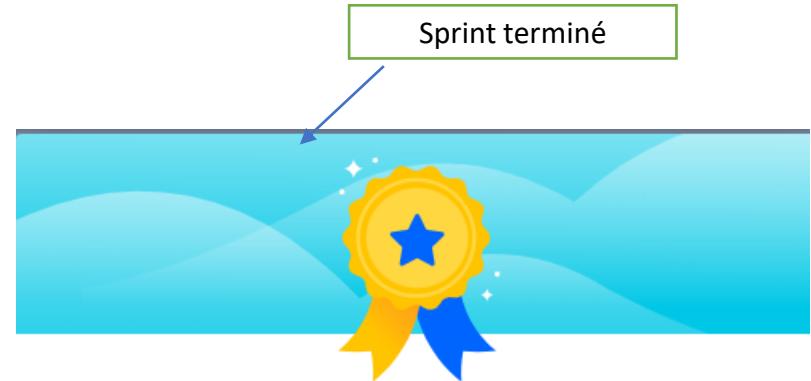
- 4 tickets terminés
- 5 tickets ouverts

Déplacer les tickets ouverts vers

Nouveau sprint

Terminer le sprint Annuler

FS-12	✓	3	5
Laravel	FULL_STACK:LARAVEL_REACT		
FS-9	✓	10	MG
Base donnée :Mongo DB	FULL_STACK:LARAVEL_REACT		
FS-11	✓	5	
React	FULL_STACK:LARAVEL_REACT		
FS-10	✓	10	5



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

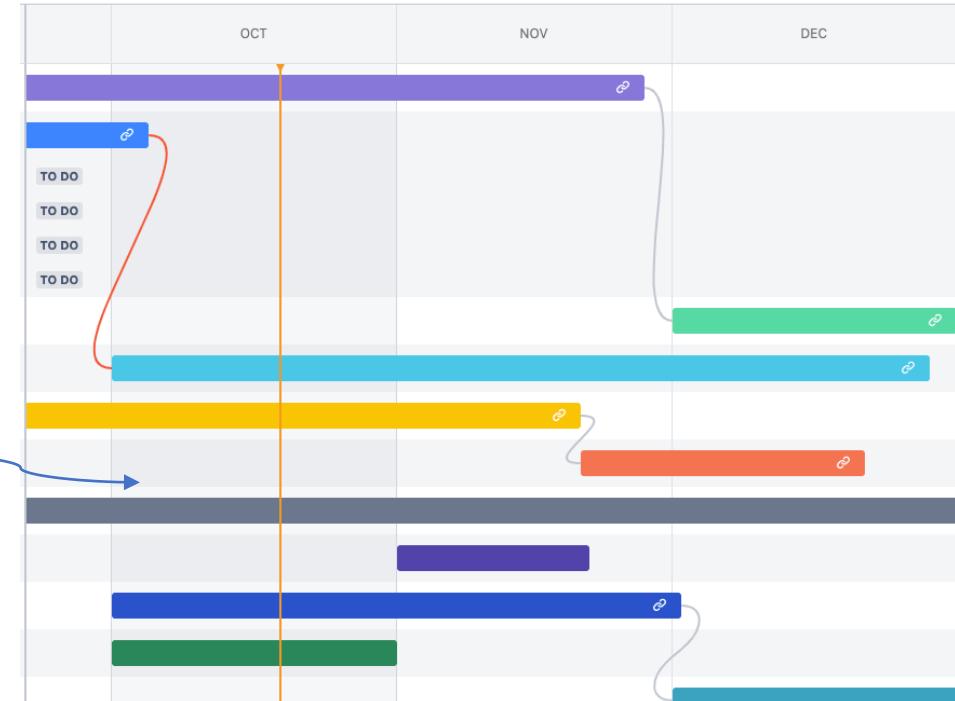
#### Utilisation de feuille de route (roadmap)

##### Qu'est-ce qu'une feuille de route ?

- Dans Jira Software, les **feuilles de route** d'équipe sont utiles pour planifier de grosses charges de travail plusieurs mois à l'avance au niveau de **l'épic** dans un seul projet.
- Les fonctionnalités de gestion simplifiée de la planification et des dépendances aident les équipes à mieux visualiser et gérer le travail ensemble.
- Dans **Jira**, il y a deux versions :
  - Basic(gratuite) pour tout le monde .
  - Premium(payante pour les grands projets.

Les épics s'affichent sous forme de barres en couleur sur la feuille de route.

La longueur de la barre sur la feuille de route varie en fonction des dates de début et date de fin.

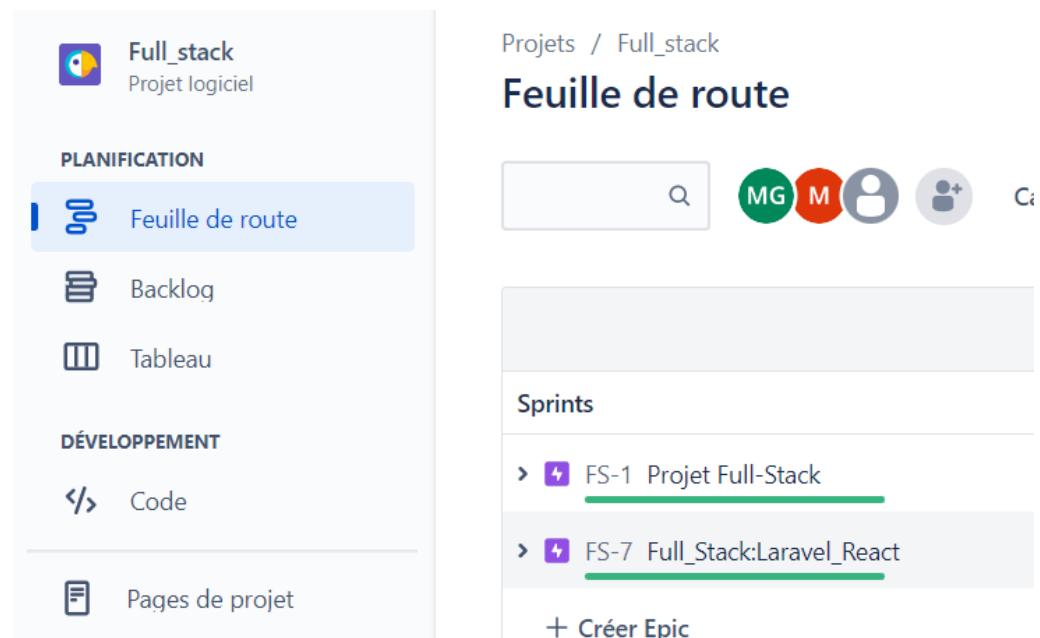


## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Créer une feuille de route sur Jira

1. Créez un projet ou ouvrir un projet existant, puis accédez à la barre latérale et cliquez sur **Roadmap** (Feuille de route).



The screenshot shows the Jira Roadmap interface for the project 'Full\_stack'. On the left, a sidebar menu includes 'Full\_stack' (Projet logiciel), 'PLANIFICATION' (Feuille de route, highlighted in blue), 'Backlog', 'Tableau', 'DÉVELOPPEMENT' (Code), and 'Pages de projet'. The main area is titled 'Feuille de route' and shows a search bar and user icons. Below, a section for 'Sprints' lists two items: 'FS-1 Projet Full-Stack' and 'FS-7 Full\_Stack:Laravel\_React', each with a green progress bar. At the bottom, there is a button labeled '+ Crée Epic'.

2. Cliquez sur **créer une epic** pour créer des **epics** directement dans votre feuille de route.

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Créer une feuille de route sur Jira

3. Vous pouvez double-cliquer sur les **epics** à tout moment à partir de votre feuille de route pour ajouter des informations, telles que les dates de début et de fin, le responsable, les pièces jointes ..

### Feuille de route

IN

Sprints	
	FS-1 Projet Full-Stack
	FS-7 Full_Stack:Laravel_React
	FS-12 Conception :U... EN COURS M
	FS-9 Laravel EN COURS MG
	FS-11 Base donnée :MongoDB RECETTE
	FS-10 React TERMINÉ(E) M

The screenshot shows a Jira Story View for epic FS-11. A modal window titled "Base donnée :Mongo DB" is open, showing details for a story named "Recette". The modal includes fields for "Description" (with placeholder "Ajouter une description..."), "Champs épingleés" (with instructions to pin fields), and "Détails" (including "Responsable: Non assigné", "Etiquettes: Aucun", "Sprint: Aucun +1", "Story point estimate: 5", and "Rapporteur: mohamed").

PARTIE 3

Copyright - Tout droit réservé - OFPPT

111

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Créer une feuille de route sur Jira

4. Ajoutez des tickets enfants à votre **epic** depuis la feuille de route en cliquant sur **+** en regard du nom de l'**epic**.

Sprints	IN	JUIL.	
> FS-1 Projet Full-Stack	<b>+</b>		
✓ FS-7 Full_Stack:Laravel_React			
FS-12 Conception :U... EN COURS M			
FS-9 Laravel EN COURS MG			
FS-11 Base donnée :Mong... RECETTE			
FS-10 React TERMINÉ(E) M			
+ Créer Epic			

Aujourd'hui Semain... Mois Trimestre

5. Sélectionnez le type de ticket enfant à l'aide du menu déroulant, puis nommez le ticket.



Full\_Stack:Laravel\_R... / FS-10

**React**

**Ajouter un ticket enfant**

Terminé(e) ✓ Terminé

Description

Ajouter une description...

Champs épingleés

Cliquez sur ✎ à côté des étiquettes de champ pour épinglez.

MG Ajouter un commentaire...

Conseil de pro : appuyez sur M pour commenter

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Créer une feuille de route sur Jira

5. Ajuster la longueur de l'**epic** ou faites glisser l'**epic** pour modifier les dates de début et fin.F

#### Feuille de route

Q
MG M
Catégorie d'état
Envoyer un commentaire
Partager
Exporter
...

Sprints	OCT.	NOV.
	Tableau Sprint 1, Tableau Sprint 2	
<b>FS-1 Projet Full-Stack</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>FS-7 Full_Stack:Laravel_React</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>FS-12 Conception :U... <span>EN COURS</span> M</li> <li>FS-9 Laravel <span>EN COURS</span> MG</li> <li>FS-11 Base donnée :Mongo... <span>RECETTE</span></li> <li>FS-10 React <span>TERMINÉ(E)</span> M</li> </ul> </li> </ul>	<span style="background-color: purple; width: 100px; height: 10px; display: inline-block;"></span> <span style="background-color: yellow; width: 100px; height: 10px; display: inline-block;"></span>	

**FS-7 Full\_Stack:Laravel\_React**

À faire

Description

Ajouter une description...

Tickets enfants

Organiser par

Progression: 25%

FS-12 Conception :UML 3 EN COURS

MG Ajouter un commentaire...

Conseil de pro : appuyez sur M pour commenter

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Créer une feuille de route sur Jira

6. Vous pouvez voir la durée des tickets dans la feuille par jour et par mois et faire une dépendance entre les tickets



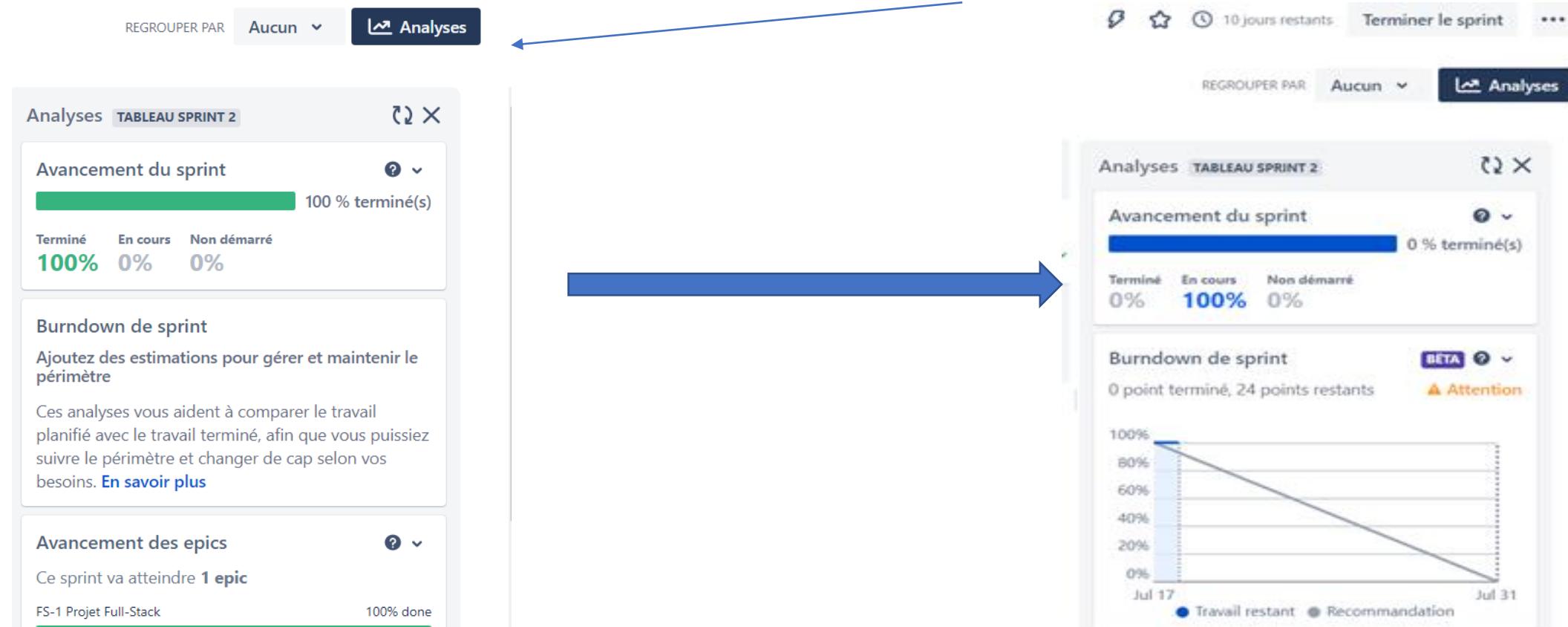
## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Génération des rapports agiles

##### Générer un rapport d'analyse sur le sprint : BurnDown de sprint

- Dans le tableau du sprint du projet, pour afficher l'état des travaux des sprints et les **epics**, on clique sur Analyses :



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création du tableau de bord

- Dans barre de menu : cliquer sur **Tableaux de bord > Créer un tableau de bord.**

The screenshot shows the Jira software interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Jira, Votre travail, Projets, Filtres, Tableaux de bord (which is currently selected), Personnes, Appli, and a 'Créer' button. Below the navigation bar, there is a sidebar with project navigation links: Full\_stack (Projet logiciel), PLANIFICATION (Feuille de route, Backlog, Tableau), DÉVELOPPEMENT (Code), and Pages de projet. The 'Backlog' link is highlighted with a blue background. In the center, a modal window titled 'Backlog' is open, showing a preview of a dashboard with a bar chart. The modal contains the text: 'Créz un tableau de bord pour suivre l'état de vos projets.' and a 'En savoir plus' link. At the bottom of the modal, there are links to 'Afficher tous les tableaux de bord' and 'Créer un tableau de bord'. To the right of the modal, there is a list of projects: Full\_stack (E-COMMERCE), Laravel (E-COMMERCE), React (E-COMMERCE), MySQL (E-COMMERCE), and UML (E-COMMERCE).

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

- Donnez ensuite un nom et une description à votre tableau de bord pour que votre équipe sache quand l'utiliser et définissez les utilisateurs pouvant avoir accès à celui-ci. Puis, Enregistrer.

#### Créer un tableau de bord

Nom \*

Description

Utilisateurs disposant de droits en lecture

Projet ▾ ▾ ▾ Ajouter

Privé

Éditeurs

Groupe ▾ ▾ ▾ Ajouter

Privé

Enregistrer Annuler



#### Créer un tableau de bord

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord

- Ensuite dans l'interface des tableaux bord vous ajoutez des gadgets (graphes) en cliquant sur **Ajouter un gadget** :

The screenshot shows the Jira Dashboard interface. On the left, there are two columns for adding gadgets, each with a placeholder icon and the text "Faites glisser un gadget vers cette colonne ou [ajoutez un nouveau gadget](#)". On the right, a modal window titled "Ajouter un gadget" is displayed, containing a search bar and a list of available gadgets:

- Toutes 33**: Calendrier des tickets Jira (Par Atlassian). Includes an "Ajouter" button.
- Jira Service Management 2**: Carte thermique (Par Atlassian). Includes an "Ajouter" button.
- Jira**: Durée de résolution (Par Atlassian). Includes an "Ajouter" button.
- Charts 12**: Wallboard 5

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord

- Vous pouvez filtrer les types de gadgets à ajouter par exemple ici les graphique:

**Ajouter un gadget**

X

Toutes 9 Jira 9 Charts 7 Wallboard 1

Jira Service Management 0

**Ajouter** Attire le nombre moyen de jours pendant lesquels les tickets n'ont pas été résolus.

Jira Charts

**Graphique Demandes créées comparées aux demandes résolues** Par Atlassian

Affiche des tickets créés par rapport aux tickets résolus pour un projet ou un filtre enregistré

**Ajouter** Jira Charts

**Graphique Plage de demandes** Par Atlassian

Affiche le nombre de tickets dans une période donnée sur la base d'un champ donné.

**Ajouter** Jira Charts

**Graphique récemment créé** Par Atlassian

**Ajout de Graphique demandes**

Graphique Demandes créées comparées aux demandes résolues

Projet ou filtre enregistré\* **Full\_stack** ecomm

Projet ou filtre enregistré à utiliser comme base du graphique. Recherche avancée

Période\* **Par jour**

La durée des périodes représentées sur le graphique.

Plage de jours\* **30**

Plage de jours dans le passé pour laquelle recueillir des données.

Fonctionnement des séries\* **Nombre**

Ajouter progressivement les totaux (1.. 2.. 3..), ou montrer les valeurs individuelles (1.. 1.. 1..).

Afficher la tendance des tickets non résolus\* **Non**

Affichage dans un graphique secondaire du nombre de tickets non résolus au cours d'une période donnée

Afficher les versions\* **Seulement les versions majeures**

Indiquer dans le graphique la date de lancement des versions.

Actualisation automatique

Mettre à jour toutes les 15 minutes

**Enregistrer**

**Ajout de Graphique à secteurs**

Graphique à secteurs

Projet ou filtre enregistré\* **Full\_stack** Recherche

Projet ou filtre enregistré à utiliser comme base du graphique. Recherche avancée

Type de statistique\* **Responsable**

Sélectionnez le type de statistique à afficher pour ce filtre

Actualisation automatique

Mettre à jour toutes les 15 minutes

**Enregistrer**

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

## PARTIE 3

#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord

- Ici les résultats qui s'affichent dans le tableau du bord des gadgets graphique demandes et graphique secteurs utilisés dans notre exemple:

Graphique Demandes créées compa... ↗ ⌂ ⌚ ...



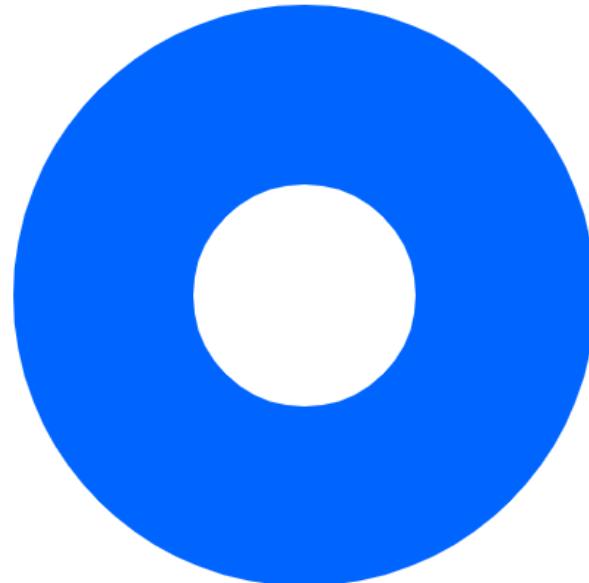
Tickets au cours des 30 derniers jours (par jour groupé)

Afficher dans le navigateur de ticket

● Tickets créés (5)

● Tickets résolus (0)

Graphique à secteurs : Full\_stack ↗ ⌂ ⌚ ...



Responsable

Total des tickets : 5

Non assigné

5

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord

- Ajout du gadget **Burndown du sprint** : il permet de visualiser l'avancement actuel du sprint en fonction de la méthode d'estimation utilisée dans votre projet (Temps estimé, Story points...).

**Ajouter un gadget**

Toutes 9 Jira 9 Charts 7 Wallboard 1

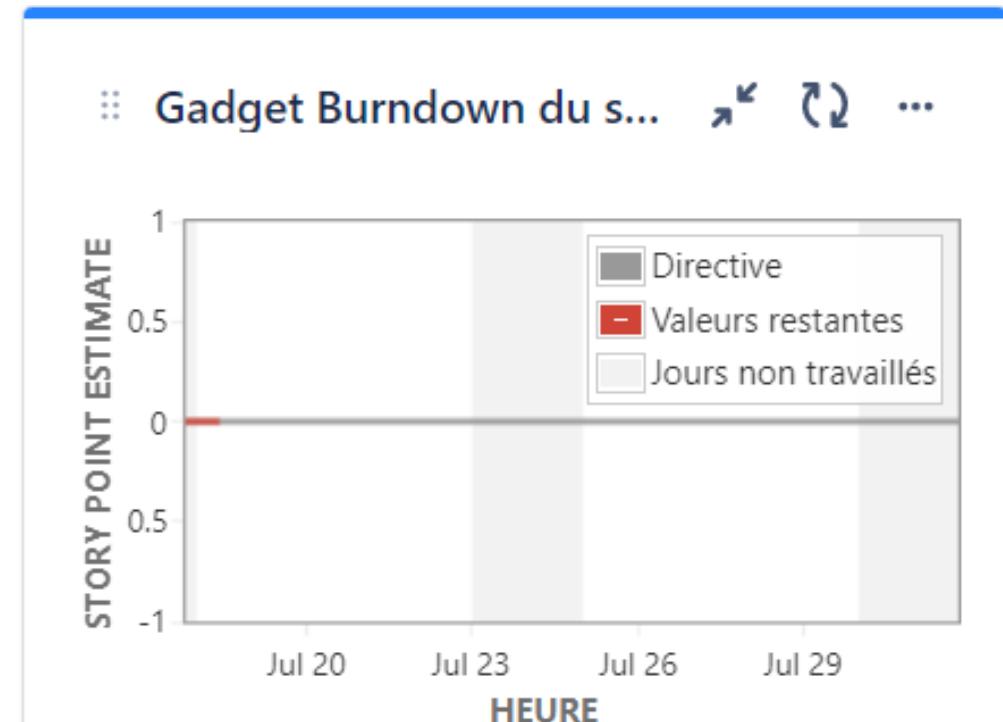
Jira Service Management 0

**Gadget Burndown du sprint**  
Par Atlassian

Graphique Burndown (d'avancement) du sprint pour suivre la quantité restante de travaux (peut être affiché sous forme de wallboard)

**Ajouter**

Jira Wallboard



## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)

#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord:

- On peut ajouter des gadgets pour visualiser l'état du sprint ,ici:
  - Gadget intégrité du sprint:** permet de visualiser l'état des tickets contenus dans votre sprint
  - Gadget jours restants:** il affiche le nombre de jours restants du sprint actuel.

**Ajouter un gadget**

Search bar: sprint

Categories: Toutes 3, Jira 3, Charts 0, Wallboard 3  
Jira Service Management 0

**Gadget Burndown du sprint**  
Par Atlassian  
Ajouter

Graphique Burndown (d'avancement) du sprint pour suivre la quantité restante de travaux (peut être affiché sous forme de wallboard)  
Jira Wallboard

**Gadget Intégrité du sprint**  
Par Atlassian  
Ajouter

Capture d'écran de l'intégrité du sprint (peut être affiché sous forme de wallboard)  
Jira Wallboard

**Jours restants dans le gadget Sprint**  
Par Atlassian  
Ajouter

Affiche les jours restants dans un sprint (peut être affiché sous forme de wallboard)  
Jira Wallboard

**Gadget Intégrité du sprint**

**Tableau Sprint 4 - Tableau FS**

Aucun ticket estimé (Story point estimate) 10 jours restants

0 % Temps écoulé 0 % Modification de la portée 0 Highest 0 indicateur

**Jours restants dans le gadget Sprint**

10 Jours restants

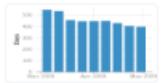
## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Ajout des gadgets dans le tableau du bord:

- **Graphique d'ancienneté moyenne** :Ce graphique montre le nombre moyen de jours pendant lesquels les tickets restaient non résolus ,il remplace **La vélacité<sup>1</sup>** dans la version free.



Graphique d'ancienneté moyenne

Par Atlassian

Ajouter

Affiche le nombre moyen de jours pendant lesquels les tickets n'ont pas été résolus.

Jira Charts

- On choisit le graphique ,puis on définit le projet ,la période et la plage

Graphique d'ancienneté moyenne

Projet ou filtre enregistré\*

Full\_stack

Recherche

Projet ou filtre enregistré à utiliser comme base du graphique.

Recherche avancée

Période

Par jour

La durée des périodes représentées sur le graphique.

Plage de jours

30

Jours (y compris aujourd'hui) à afficher dans le graphique.

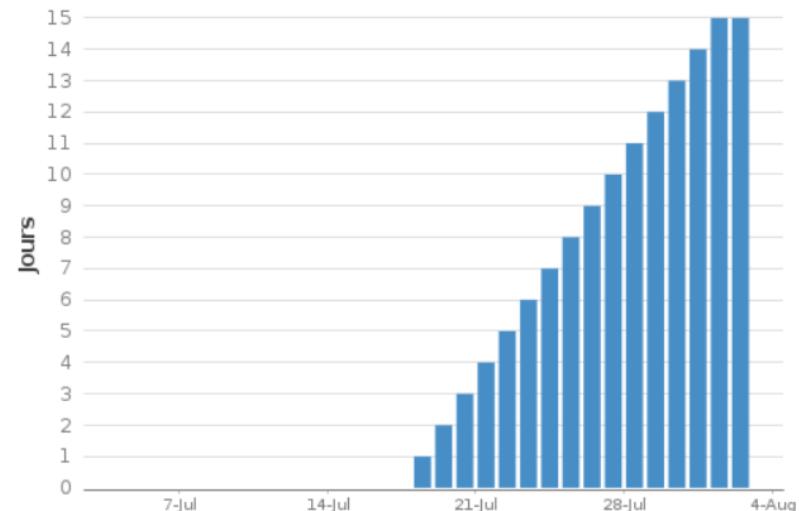
Intervalle d'actualisation

Jamais

Quelle fréquence de mise à jour voulez-vous pour ce gadget

Enregistrer

Graphique d'ancienneté moyenne : Full\_stack



Ce graphique montre le nombre moyen de jours pendant lesquels les tickets restaient non résolus.

Période : derniers 30 jours (groupés Par jour)

## Activité 2

### Manipuler l'outil de gestion de projet Agile (Scrum/Jira)



#### Création de plusieurs tableaux de bord

- Vous pouvez créer plusieurs tableaux de bord, les tableaux de bord sont mis à jour automatiquement après la création
- Vous pouvez supprimer ou renommer ou modifier la couleur de chaque gadget dans le tableau du bord .

Graphique dancie... ⌂ ⌃ ⌁ ...

COULEUR DE SURBRILLANCE

Configurer Renommer Supprimer

Tableaux de bord Personnes Appli Crée

#### MIS EN FAVORIS



TB1



TB2



Afficher tous les tableaux de bord

Créer un tableau de bord

#### Travail à faire

- Créer un compte Jira
- Créer un projet qui s'appelle (**projet SIRH**)
- Créer un backlog product
- Ajouter les différents types de tickets "des exemple" (Epic, Story, Bug, Tâche, sous tâche)
- Planifier un sprint
- Puis Identifier les tickets du backlog sprint
  - Créer une tâche :Affecter le ticket du backlog
  - Affecter du membre de l'équipe à la tâche,
  - Déterminer la Complexité de la tâche, ordre de priorité de la tâche, Détermination des dépendances entre tâches,
  - Estimer la durée de réalisation de la tâche en jour/homme, dates début et fin, Etat de la tâche (à faire, en cours, terminé...)



## PARTIE 4

### Mettre en œuvre des outils de gestion de versions et de mesure de la qualité du code

Dans cette partie, vous allez :

- Interet et les outils existants de gestion de versions Git,gitlab
- Présentation,fonctionnalités de Git,gitlab
- Comparaison Git vs Gitlab
- Notion de branches avec Git
- outils existants de mesure de la qualité du code
- SonarQube
- Analyse de code source à travers la génération de rapports



..heures



# Activité 1

## Manipuler les outils de gestion de versions (Git/Gitlab)

### Compétences visées :

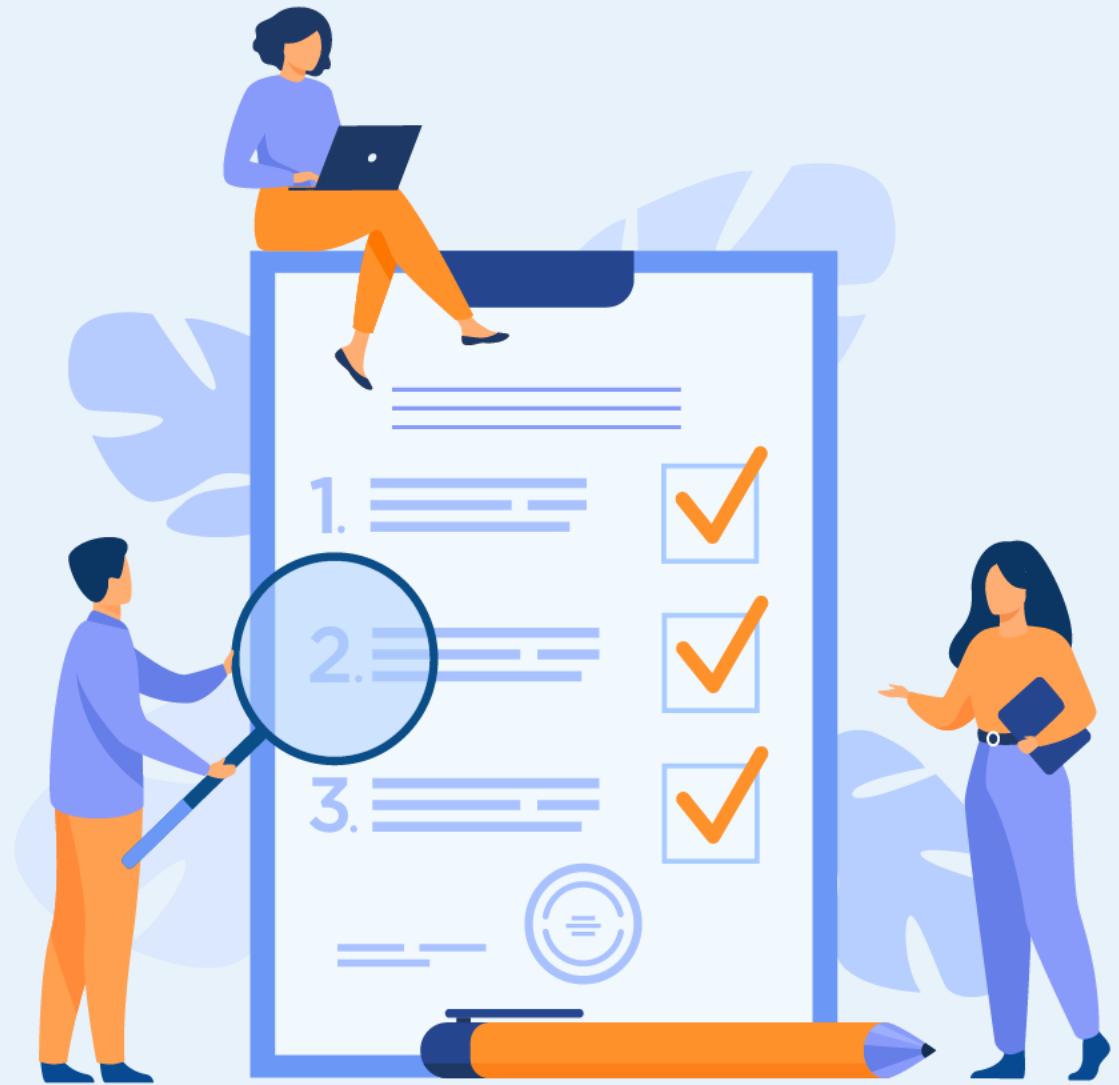
- Création d'un compte Gitlab
- Manipulation des dépôts avec Gitlab
- Installation de Git
- Manipulation de Git user interface (GUI)
- Manipulation des commandes de base de Git (Git bash)
- Création des branches avec Git
- Gestion des conflits de fusion avec Git

### Recommandations clés :

- Révision générale du résumé théorique



..heures



## Activité 2

### Manipuler l'outil de mesure de la qualité du code (SonarQube)

#### Compétences visées :

Installation de SonarQube

mesure de la qualité du code

Intégration de SonarQube avec les outils ALM

Analyse de code source à travers la génération de rapports

Configuration de SonarQube

#### Recommandations clés :

- Bonne révision du résumé théorique



..heures



## PARTIE 5

### Mettre en œuvre les outils de la chaîne

Dans ce module, vous allez :

- concepts DevOps
- Lien entre l'agilité et DevOps
- Caractéristiques de la méthodologie DevOps (CALMS)
- Configuration de Git pour GitLab CI
- Configuration, Architecture de base d'un pipeline CI/CD
- Manipulation d'un pipeline (démarrage, arrêt, suppression, ...)
- Configuration du CI/CD avec le fichier gitlab-ci.yml
- Workflow du pipeline



..heures



## Activité 1

### Introduire la chaîne DevOps

#### Compétences visées :

- Lien entre l'agilité et DevOps
- Savoir les Caractéristiques de la méthodologie DevOps (CALMS)
- savoir les notions suivantes:
  - Intégration continue (Continuous Integration CI)
  - Livraison continue/Déploiement continu (Continuous Delivery/Continuous Deployment CD)

#### Recommandations clés :

- Bonne révision du résumé théorique



..heures



## ACTIVITE 2

### Mettre en place la CI/CD avec Gitlab

#### Compétences visées :

- Configuration de Git pour GitLab CI
- Architecture de base d'un pipeline CI/CD
- Workflow du pipeline
- Configuration du pipeline
- Manipulation d'un pipeline (démarrage, arrêt, suppression, ...)
- Configuration du CI/CD avec le fichier gitlab-ci.yml

#### Recommandations clés :

- Bonne révision du résumé théorique



..heures