

ConduiteDeProjet2026

January 4, 2026

1 Introduction

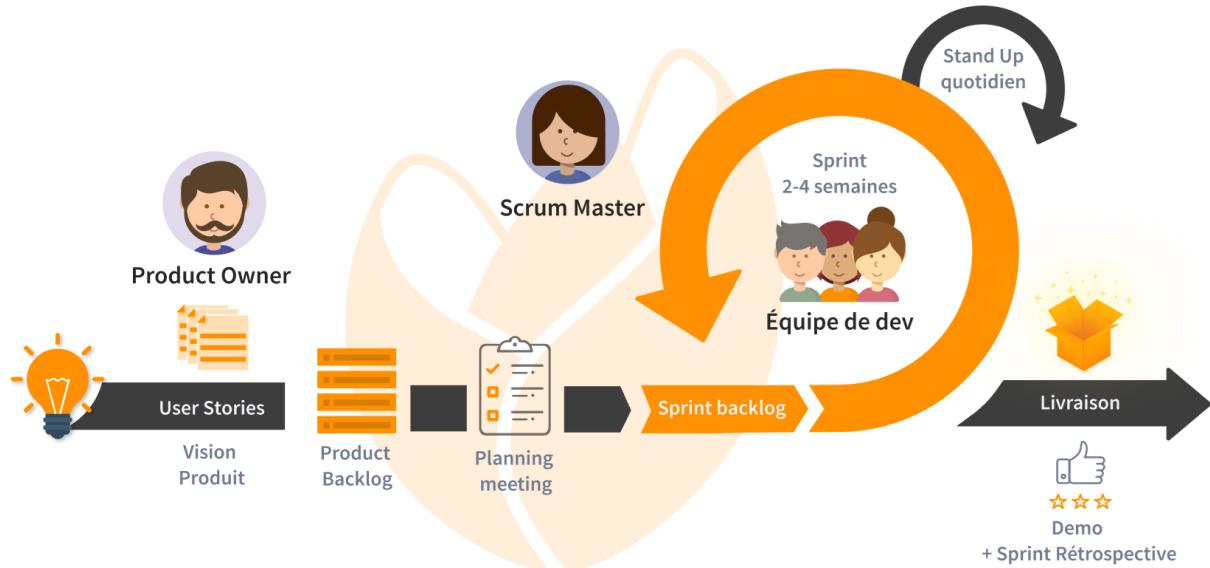
Lors de l'exercice précédent, nous avons suivi la méthode de projet de cycle en V. Cette méthode peut être considérée comme linéaire, au sens où les étapes se succèdent sans retour au précédente possible. Vous avez pu remarquer ses inconvénients, notamment le manque de flexibilité. Découvrir une autre méthode de gestion de projet vous permettra à posteriori d'y trouver certains avantages.

Pour ce projet, nous allons donc nous essayer à une autre méthode de gestion : les méthodes Agiles. Les méthodes Agiles sont réalité plus un pattern d'organisation, proposant des bonnes pratiques. Il existe plusieurs types de méthodes de gestion de projet se basant sur les principes Agiles. Les cours de méthode Agile vont seront dispenser en S2 et en M2. Il faut plus voir ces deux semaines comme une introduction, en appliquant les grandes lignes de la méthode **SCRUM**.

2 Les méthodes Agiles

La méthodologie Agile est postérieure à la méthode de cycle en V et propose une autre approche. Plutôt que de prévoir le projet entièrement en amont, les phases d'évolutions vont être cycliques. On co-construit le projet avec le client, en laissant une part de responsabilité aux développeurs. Chaque phase appelée sprint sera l'occasion de développer des fonctionnalités, de les tester, de les présenter au client, et de passer aux tâches suivantes. Une gestion de projet Agile se veut flexible, avec des équipes de dev. plus proactives, et un focus sur la communication avec le client mais aussi au sein de l'équipe. Concernant l'équipe en interne, les décisions collectives doivent être au maximum prises en unanimité, après discussion en cas de divergences.

La méthode Scrum



source : <https://www.tuleap.org/fr/agile/comprendre-methode-agile-scrum-10-minutes>

L'avancement du projet reste donc toujours en contact avec le client. Cela permet de faire tendre la production vers leur désir. Cela permet aussi d'intégrer les phases de test client pendant le développement.

2.1 Vue d'ensemble de l'organisation de la méthode Scrum

Afin de réaliser correctement ces objectifs, des éléments propres à la gestion de projet Agile Scrum vont être mis en place

- Daily
- Sprint
- User story
- Backlog
- Product Owner
- Scrum Master
- Phase de refinement

Daily l'équipe se réunit en début de journée pour faire un point sur les tâches réalisées la veille, ainsi que pour se répartir les tâches de la journée. C'est l'occasion pour chacun des membres de rester à jour sur l'avancement du projet. Le partage des tâches se fait en fonction des affinités et des envies.

User Story

Les user story sont la description en langage non technique des fonctionnalités que souhaitent avoir le client pour son produit. Leur formulation sont de la forme “En tant que tel utilisateur, je veux pouvoir faire telle action”.

Sprint

les sprint ont des durées de l'ordre de la semaine. L'équipe s'engage sur un sprint à réaliser certaines fonctionnalités (Userstory), qui seront validées par le client à la fin du dit sprint.

Backlog le backlog est l'ensemble des tâches qui restent à réaliser pour terminer le projet. On différencie le backlog produit qui décrit les fonctionnalités pour le projet tout entier et le backlog du sprint pour les tâches à réaliser pendant les semaines d'un sprint en particulier.

Product Owner

(pouvant être le client), est garant de la vision du produit final. Il est l'interface entre les futurs utilisateurs et l'équipe de dev. Le Product Owner priorise les tâches qu'ils restent à réaliser. Le Product Owner n'a **pas** nécessairement de compétence technique en informatique. Le PO ne fait pas parti de l'équipe de dev. Son rôle:

- Crée et tient à jour le backlog du produit
- Crée les user story en étant en contact avec les futurs utilisateurs, et priorise leur importance
- Collabore avec le Scrum Master pour s'assurer que le l'avancement du produit suit bien l'idée originale
- Précise les attentes auprès de l'équipe de dev.

Fait important, le PO peut ajouter ou supprimer des Userstory du backlog produit tant que ces dernières ne se trouvent pas intégrées à un sprint en cours.

Le Scrum Master

Le scrummaster est responsable de l'équipe de dev., et fait le pont entre ces derniers et les demandes du PO. De maniere concrète, il fait le lien entre ce que demande le PO et comment réaliser cette demande avec son équipe de dev. Son rôle :

- Garant de la méthode agile dans son équipe
- S'assure que le sprint progresse correctement
- travail conjointement avec le PO pour s'assurer que le backlog du produit est à jour
- Communique les changement de ce dernier aux membres de l'équipe
- Soutien l'équipe de dev pour rentre dans le temps les éléments

Le Scrum Master ne fait pas nécessairement parti de l'équipe de dev.

refinement

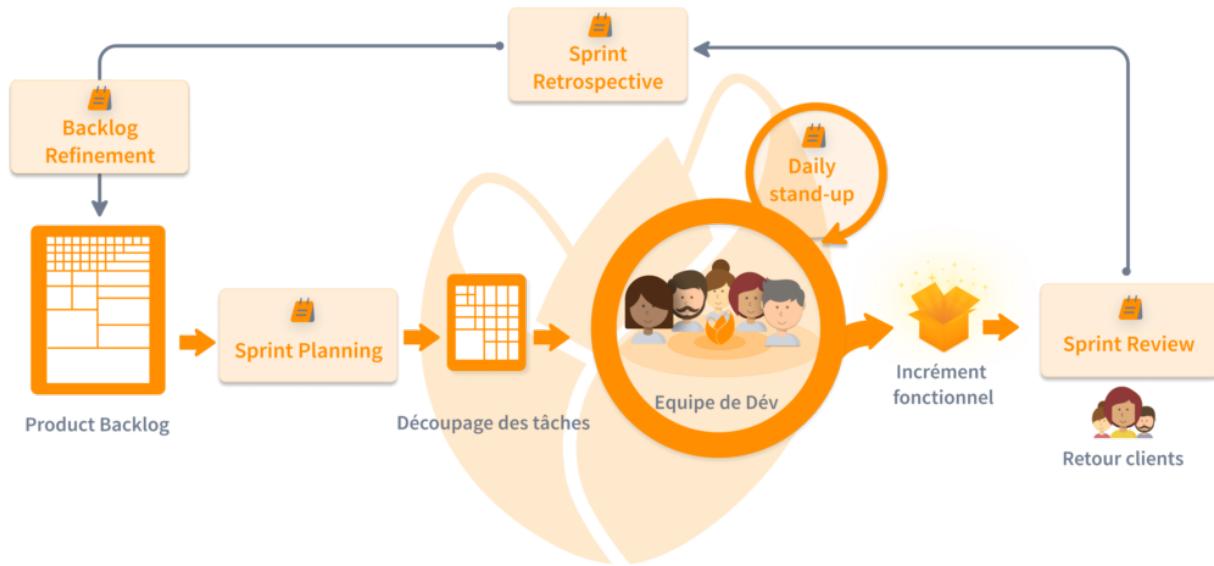
les phases de refinement permettent aux membres de l'équipe de poser des questions aux utilisateurs ou au Product Owner afin d'avoir une idée plus précise des tâches qui leurs sont demandées.

Ajout ou retrait de US par le PO, évaluation de leur story point, décomposition des US en des unités moins sécables... Par ailleurs, à tous moment, il est possible de contacter le PO afin d'avoir une idée plus précise des user story. Cela permet de lever des ambiguïtés ou incompréhensions, qui peuvent être dûes aux différences de domaine métier.

2.2 Scrum, plus en détail



Les cérémonies Scrum



source : <https://www.tuleap.org/fr/agile/comprendre-methode-agile-scrum-10-minutes>

Nous allons suivre le schéma ci dessous pour voir les éléments en détail, en commençant par l'étape de refinement.

Refinement

Plus de détail ici: <https://scrum-master.org/backlog-refinement-ex-grooming/>

L'étape de refinement est une étape importante de communication normalement menée par le Product Owner, et suivie par l'équipe de dev. et le Scrum Master. Les US sont détaillés, éventuellement découpée en tâche (Task) plus élémentaire. A l'issu de cette réunion, les membres de l'équipe vont être en mesure de donner une estimation de la difficulté des US par le biais de story point. Nous verrons comment plus après.

User story

Trois éléments sont ajoutés au user story en plus de leur description.

- Un numéro unique, pour pouvoir qualifier plus facilement la US
- un nombre représentant sa priorité, donné par le PO, avec par exemple une échelle de 1-3, 1 étant le plus urgent
- Les story point. L'équipe de dev., lors de l'estimation de la charge, va aussi lui associer un nombre représentant la difficulté estimée de la tâche. Il s'agit des storypoints, compris entre 1(facile) et 10.

Le principe des userstory est de représenter une action utilisateur. Néanmoins, répondre à cette question peut passer par plusieurs sous tâches. Il va donc falloir déterminer ces éléments, pour permettre une estimation la charge de travail que va représenter la US.

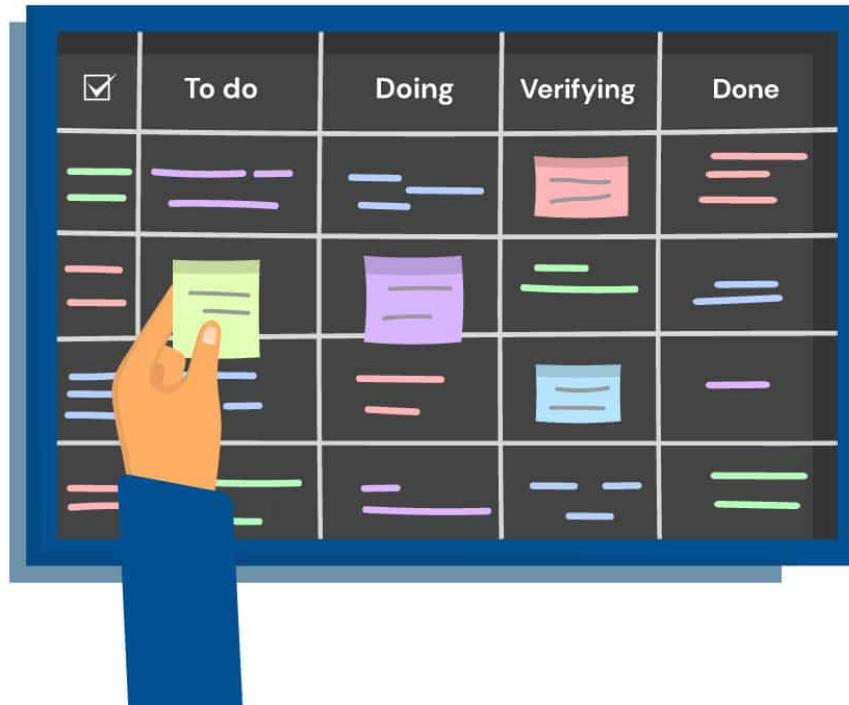
Story point - Estimation de la charge

Vient l'étape d'estimation de la charge pour chacune des user story. Cette estimation est uniquement conduite par l'équipe de dev., le PO n'ayant pas voix au chapitre. L'estimation de la charge peut se dérouler de plusieurs manières. Nous allons décrire la méthode du planning poker (Il se joue initialement avec des cartes, mais des bouts de papier peuvent suffire) Les cartes sont numérotées de 1-10. Pour chaque user story, un membre de l'équipe de dev. la lit. chacun avec son jeu de carte estime la charge, en choisissant donc entre entre 1-10, 10 étant le plus difficile. L'équipe retourne leur carte en même temps. si pas d'écart trop important, on fait la moyenne arrondie. Si gros écart (par exemple 2 et 10), ceux qui ont proposés ces valeurs discutent ensemble, puis après discussion, l'équipe revote. Le but est de trouver un consensus. Si évolution non satisfaisante, le Scrum Master tranche en motivant son choix auprès de l'équipe. Cette étape est importante, chaque sprint engage l'équipe sur un certains nombre de story point.

Meeting de spring planning

Au cours de ce meeting, le Scrum Master et l'équipe de dev. vont discuter des Userstory à placer dans le backlog du sprint. Le but est de réaliser un certain nombre de story point au cours du sprint. Le but est ici de concilier la priorité donnée par le PO et la charge de travail estimée avec les story points. Le backlog d'un sprint permet de déplacer les US en fonction de leur état. Les état minimal sont à faire, en cours, et fait. Plusieurs variantes existent, notamment lorsqu'on veut prendre en compte les phases de test (rajoutant alors en test, validé), et l'acceptation par l'utilisateur final.

Sprint Backlog



source: <https://donetonic.com/product-backlog-vs-sprint-backlog/>

Review & retrospective : phase de fin de sprint

Le sprint review est la phase de présentation du travail réalisé au client. Le sprint retrospective est quant-à lui une phase de reflexion entre membre de l'équipe sur la manière dont le sprint s'est

passé.

La phase de fin de sprint est l'occasion pour l'équipe de dev. de présenter au PO la réalisation de la période. Il s'agit d'une présentation concrète, montrant ce qui a effectivement été fait. A proscrire : nous avons l'intention de, au prochain sprint ça sera amélioré, etc. Au cours de la review, le PO peut renvoyer une tâche de terminée à "a faire", s'il estime que cette dernière ne répond pas aux exigences. Cette étape n'est pas formelle, pas de présentation PPT ou autre. Il s'agit d'une démonstration de l'application courante, sous un format de discussion. Une fois la présentation du sprint terminée, l'équipe prend un temps pour elle. Le but est de discuter des éléments qui ont fonctionné, ceux qui ont moins fonctionné, et comment ils pourraient être améliorés. Il ne s'agit pas de régler ses comptes mais de s'exprimer au reste de l'équipe. Pour aider à ce processus, chaque membres de l'équipe écrira sur un papier

- Deux choses qui n'ont pas assez bien marché, et potentiellement des idées de résolution
- Deux choses qui se sont bien passées
- Deux remarques autres

3 Les attentes pour les deux semaines

3.1 Organisation de l'équipe

Votre équipe va donc se positionner comme une équipe de développement Agile. En premier lieu, il va falloir définir les rôles

- Un Scrum Master, qui organise l'application de la méthode Agile. Idéalement, il faut de bonne capacité d'empathie et de communication pour pouvoir interagir avec les membres de l'équipe. Il s'assure de manière douce que le travail de l'équipe avance dans la bonne direction. Il se n'agit pas d'un poste de pouvoir mais de facilitation. Vous serez en contact avec le Product Owner, rôle pris par Mr Berro.

- l'équipe de dev. L'équipe de dev communique principalement avec le Scrum Master, excepté pendant les phases de refinement où ils pourront poser des questions concernants les US.

3.2 Organisation de la gestion de projet

Fort de votre expériences des premières semaines bloquées, vous choissirez l'outil de votre choix pour définir et suivre l'évolution de votre backlog produit et backlog de sprint. Cet outil doit permettre d'avoir un backlog produit, un backlog de sprint et de faire évoluer chaque US

La journée de lundi va être consacrée à l'organisation de la gestion de projet :

- Estimation de la difficulté des US
- Définition de votre backlog du sprint

Vous pouvez viser la moitié de la charge en storypoint du projet total par semaine, ou un nombre qui vous semble cohérent.

3.2.1 Jalons

Lancement de projet et première séance de refinement

Le soir du lundi 5 janvier, vous devrez avoir défini vos backlogs.

A cette fin, des étapes de refinement seront prévues avec le Product Owner au lancement du projet, de 13h à 14h, et passé 17h.

Fin de premier sprint

Vendredi 9 janvier après midi sera la fin du premier sprint. Cela sera l'occasion pour vous de :

- Sprint review : présenter vos premières itérations au client
- Sprint retrospective : réaliser un bilan de fin de sprint

Début du 2eme sprint

Lundi 12 janvier lancera votre deuxième sprint. A cette fin, une séance de refinement aura lieu avec le Product Owner dans la journée.

Fin du projet

Le vendredi 17 janvier sera la date de fin de projet.

- Présentation de votre projet au client
- Review de fin de sprint

Rendez vous ponctuel

Votre Scrum Master a la possibilité de convenir de rendez-vous avec le Product Owner autrement que pendant les phases de refinement. Concrètement, il s'agira de rendez-vous distanciel avec Mr Berro.

3.3 Rendus

Le **soir du lundi 5 janvier** sera à rendre :

- le backlog du sprint de la semaine
- Les story point pour chacune des US défini par le PO

Le **soir du vendredi 9 janvier** :

- Sprint review avec Mr Berro (fin d'après midi)
- un compte rendu de votre review de fin de sprint. Ce compte rendu contient les 6 points remarques (voir plus haut, review) par membre d'équipe.

Le **soir du lundi 12 janvier** :

- le backlog du sprint de la semaine
- une ré-estimation des story points par user story du backlog produit, en vous servant de l'expérience de la première semaine.

vendredi 17 janvier:

- review de votre projet final

Pour le **soir du dimanche 19 janvier** :

- Un rapport contenant en première partie la description de votre séance de retrospective de sprint. En deuxième partie, un résumé votre expérience de la méthode Scrum en tant qu'équipe de dev. Avantages, inconvénients, ce que vous feriez différemment.
- Chaque membre de l'équipe rédigera individuellement quelques paragraphes sur son expérience et ressenti personnel.

3.4 Assiduité

Présence obligatoire de 9h30 - 12h30, 14h - 17h pour tous les membres du groupe. Pondération de la note finale en fonction des absences. En cas de justificatif d'absence, envoyer par mail avant la dite absence. En lieu de travail, vous avez deux salles réservées et pouvez éventuellement être ailleurs à la manufacture, mais vous devez être en mesure de réunir l'équipe en 5 min en ME4XX si passage d'un professeur.

3.5 Gestion du travail en groupe

Vous avez pu constater lors du projet précédent qu'on peut éprouver des difficultés pour travailler avec certaines personnes. On peut distinguer deux situations :

- une incompatibilité personnelle, sentiment qui n'est pas partagé aussi fortement par les autres membres de l'équipe. Il n'y a dans ce cas là pas de marche à suivre universelle.
- Un membre du groupe, qui de l'avis général, ne rempli pas sa part du contrat. Auquel cas, vous pouvez contacter Mr Boulic-B A. afin d'en discuter.

N'attendez pas le rendu final pour aborder ces sujets.