

# **Bien rédiger ses user stories**

# Table des matières

<b>I. Contexte</b>	<b>3</b>
<b>II. Introduction</b>	<b>3</b>
A. Définition des métadonnées d'une user story .....	3
B. Les différents types de métadonnées .....	3
C. Le rôle des métadonnées dans le cycle de vie d'une user story .....	4
D. Les métadonnées et les critères d'acceptation .....	4
E. Les métadonnées en théorie .....	5
F. Exercice : Quiz .....	5
<b>III. Les métadonnées en théorie et en pratique</b>	<b>6</b>
A. Les métadonnées en pratique .....	6
B. Exercice : Quiz.....	9
<b>IV. Essentiel</b>	<b>10</b>
<b>V. Auto-évaluation</b>	<b>10</b>
A. Exercice .....	10
B. Test.....	11
<b>Solutions des exercices</b>	<b>11</b>

## I. Contexte

**Durée :** 1 h

**Prérequis :** connaître les bases des user stories

**Environnement de travail :** PC et connexion internet

### Contexte

La méthode agile est un outil de gestion de projet basé sur le développement en itération plutôt qu'en bloc. D'ailleurs, elle se fonde sur un principe clé : flexibilité et capacité à s'adapter au changement. Elle fait partie des méthodologies de gestion de projet les plus connues et les plus utilisées au monde. De cette méthodologie a découlé un certain nombre de pratiques. En effet, si vous avez l'habitude de gérer vos projets grâce à la méthodologie agile, vous connaissez sûrement ce que l'on appelle des user stories. Mais connaissez-vous les métadonnées en user stories ? Celles-ci vous permettent de bien rédiger vos user stories. En suivant ce cours, vous allez donc approfondir votre connaissance des user stories en découvrant ou redécouvrant, un concept clé : les métadonnées. Elles permettent de gérer tout projet digital avec beaucoup plus d'efficacité. Dans ce cours, vous allez découvrir ce qu'est une métadonnée en user stories, ainsi qu'une liste des métadonnées les plus couramment utilisées selon les circonstances.

## II. Introduction

### A. Définition des métadonnées d'une user story

#### Définition

#### Qu'appelle-t-on une métadonnée dans une user story ?

Les métadonnées sont des informations supplémentaires qui fournissent des détails sur la user story comme sa priorité, son statut, sa complexité ou même son propriétaire. Utiliser des métadonnées est très important dans la gestion de projet agile, car elles aident à suivre et gérer efficacement les user story tout au long du cycle de vie du projet.

En effet, l'objectif principal des métadonnées est de fournir des informations supplémentaires sur la user story. Certes, ces informations ne sont pas directement liées à son contenu, mais elles sont néanmoins très importantes pour la gestion de projet. Les métadonnées peuvent en effet être utilisées pour filtrer, trier et organiser les user stories en fonction de différents critères.

### B. Les différents types de métadonnées

#### Définition

Voici une liste non exhaustive des métadonnées utilisées dans le cadre des user stories :

1. **La priorité** : celle-ci indique l'importance de la user story par rapport aux autres user stories. Elle peut être définie comme étant haute, moyenne, basse ou numérotée par ordre de priorité. L'ordre de priorité peut être utilisé pour déterminer l'ordre dans lequel les user stories doivent être développées.
2. **La complexité** : le deuxième type de métadonnées est la complexité. Cette métadonnée indique sa difficulté en termes de développement et de test. Pour la mesurer, on peut utiliser les mots : simple, moyenne ou complexe, l'évaluer sur une échelle de 1 à 10, ou encore utiliser l'une des méthodes que nous allons présenter en partie 3 (suite de Fibonacci, méthode du T-shirt, etc.). Indiquer la complexité d'une user story permet d'estimer le temps et les ressources nécessaires qu'il faudra allouer au développement et au test de la user story.
3. **L'état** : l'état indique où la user story se situe dans le processus de développement et de test. La user story peut être définie comme ouverte, en cours, terminée, bloquée ou ayant besoin d'une révision. L'état est utilisé pour suivre le progrès de la user story et pour identifier des problèmes qui doivent être résolus.

4. **La propriété** : la propriété détermine qui est le propriétaire/responsable de la user story. Le propriétaire/responsable peut être une équipe de développeurs, un webdesigner. En bref, elle permet simplement de garantir que chaque user story a un propriétaire clairement défini et que celui-ci est responsable de son développement et par conséquent de sa qualité.
5. Le dernier type de métadonnées est **le commentaire**. Les commentaires permettent de fournir des informations supplémentaires sur la user story, telles que des détails de conception ou encore des notes sur les décisions prises lors de son développement. Ceux-ci sont utilisés pour aider à la communication et à la collaboration entre les membres de l'équipe de développement.

Ces cinq types de métadonnées sont les plus courants. Mais il est important de noter que d'autres métadonnées peuvent être créées en fonction des besoins spécifiques de l'équipe de développement et de la nature du projet comme :

- Le coût estimé : il permet d'estimer le coût en développement de la user story.
- La valeur métier : elle indique la valeur commerciale/stratégique de la user story pour le client.
- La date d'échéance, etc.

Les métadonnées peuvent donc être personnalisées et adaptées aux besoins de chaque projet.

### C. Le rôle des métadonnées dans le cycle de vie d'une user story

Les métadonnées sont très utiles tout au long du cycle de vie d'une user story. En effet, comme nous l'avons vu, ces métadonnées fournissent des informations utiles à toute l'équipe en charge du projet.

Voyons ensemble leur utilité à chaque étape du développement.

Tout d'abord, des métadonnées sont renseignées lors de la création de la user story. Elles donnent des indications sur la priorité, la complexité, l'état et la propriété de celle-ci par exemple.

Ensuite, lors de la planification de la user story, nous pouvons utiliser les métadonnées pour indiquer l'ordre dans lequel la user story devra être développée et testée. Notamment, une métadonnée de date d'échéance pourra être renseignée, afin de déterminer la date limite pour le développement et la livraison de la user story.

Lors du développement et de la phase de test, des métadonnées concernant l'état de la user story pourraient être définies afin de suivre son progrès et d'identifier les problèmes potentiels notamment avec l'état « *bloqué* ». Des commentaires peuvent également être renseignés afin de fournir des informations supplémentaires à l'équipe, en vue de les aider à développer la user story de la manière la plus optimale possible.

Enfin, des métadonnées de rétrospective peuvent être renseignées, car ces informations peuvent aider les membres de l'équipe à identifier des tendances et modèles récurrents. Par la suite, cela peut grandement aider à améliorer la qualité des projets. Par exemple, une métadonnée de rétrospective pourrait être « *noter les points forts et points faibles de la user story* ».

### D. Les métadonnées et les critères d'acceptation

Dans le cadre de développement de projets professionnels, un backlog est souvent défini.

Dans celui-ci, nous retrouvons les spécifications fonctionnelles, et notamment les user stories.

Ce backlog sert d'élément de validation entre les attentes du client et le résultat livré. Les métadonnées peuvent grandement aider à faciliter l'évaluation de celles-ci.

En effet, les métadonnées comme la complexité, la priorité et l'état peuvent aider à déterminer les conditions spécifiques que doit remplir la user story afin d'être acceptée. Ensuite, grâce aux métadonnées, on peut véritablement suivre les progrès du projet par rapport aux critères d'acceptation. Cela peut s'effectuer notamment grâce aux informations sur l'état, la date de création, la date d'échéance. Ceci permet de vérifier qu'on est sur la

bonne voie et donc que l'on respecte les critères définis. De plus, les informations sur l'état et les commentaires peuvent permettre de se rendre compte si oui ou non, l'on a respecté toutes les exigences spécifiques de la user story.

Enfin, pour aider à la définition des critères d'acceptation, il est possible de les déterminer en utilisant une méthodologie de testing, par exemple le langage Gherkin. En se mettant à la place de l'utilisateur et notamment en utilisant du langage naturel, nous pouvons véritablement déterminer des critères d'acceptation réalistes, c'est-à-dire tirées de l'utilisation réelle en situation de la fonctionnalité. Ceci étant fait, il est possible de partir de cette base pour déterminer les métadonnées les plus adéquates.

## E. Les métadonnées en théorie

Premièrement, les métadonnées peuvent être utilisées pour définir la priorité d'une user story. Des informations comme la valeur métier, le coût estimé ainsi que sa complexité peuvent aider les membres de l'équipe à déterminer les user stories qui devront être développées en priorité.

Par exemple, une user story ayant une valeur métier élevée et un coût estimé faible pourra être considérée comme étant de priorité élevée.

Ensuite, les métadonnées peuvent aussi être utilisées pour déterminer la complexité de la user story. Les informations sur la complexité peuvent aider les membres de l'équipe à décider combien de temps sera nécessaire à son développement, mais aussi pour la tester. Généralement, les user stories plus complexes peuvent nécessiter plus de temps de développement que les user stories moins complexes.

Il est également possible de suivre ses progrès en déterminant l'état de la user story. Ceci permet notamment d'identifier rapidement les problèmes qui doivent être résolus. Les user stories qui sont en attente d'information ou de tests supplémentaires pourront par exemple être déplacées en bas de la liste de priorité jusqu'à ce qu'elles soient résolues.

De plus, il est possible de déterminer le coût d'une user story. Celui-ci peut être évalué en prenant en compte un certain nombre de facteurs tels que le temps de développement, le temps de test, le nombre de personnes impliquées, etc. Tout ceci permet d'évaluer les ressources financières nécessaires au développement de la user story.

Certaines métadonnées permettent également de favoriser la coordination interne. En identifiant le propriétaire de la user story, il est réellement possible de favoriser la communication entre les membres de l'équipe et d'augmenter leur efficacité, car les user stories ayant une propriété clairement définie peuvent parfois nécessiter moins de ressources que les user stories dont le propriétaire est incertain. En effet, définir le propriétaire d'une user story permet à ce que chaque membre de l'équipe reste focalisé sur ses tâches.

Dernier point et pas des moindres : respecter les dates butoirs. Déterminer une métadonnée de date butoir permet d'aider au respect de l'échéance de la user story. Ainsi, vu qu'elles sont clairement visibles aux côtés de la user story, il est plus facile d'allouer plus de ressources aux user stories ayant une date d'échéance plus proche. Cela permet de pivoter et de s'assurer de la finalisation en temps et en heure.

## F. Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

### Question 1

Pourquoi est-il important d'utiliser des métadonnées dans la gestion de projet agile ?

- ☐ Car elles fournissent des informations qui aident à suivre et à gérer efficacement les user stories
- ☐ Car elles permettent aux équipes techniques de se concentrer uniquement sur l'essentiel
- ☐ Car elles permettent d'éviter les réunions d'équipe

### Question 2

Parmi ces exemples, lesquels sont des types de métadonnées ?

- ☐ La valeur produit, l'utilité, l'état
- ☐ La complexité, l'utilité, l'état
- ☐ L'état, la complexité, la priorité

Question 3

Comment définir le coût d'une user story grâce aux métadonnées ?

- ☐ En analysant la complexité du projet
- ☐ En se basant sur le temps de développement, le temps de test ou encore le nombre de personnes impliquées dans le projet
- ☐ À partir du propriétaire de la user story

Question 4

Comment les métadonnées de rétrospective peuvent-elles aider à améliorer la qualité des projets ?

- ☐ Elles permettent de déterminer les équipes responsables des échecs sur un projet
- ☐ Elles permettent de connaître les points forts et les points faibles du projet
- ☐ Aucune de ces réponses

Question 5

Comment les métadonnées peuvent-elles être utilisées pour vérifier que nous respectons les critères d'acceptation d'une user story ?

- ☐ En rédigeant un cahier des charges
- ☐ En demandant conseil à son responsable, même s'il n'est pas membre de l'équipe projet
- ☐ Aucune de ces réponses

### III. Les métadonnées en théorie et en pratique

#### A. Les métadonnées en pratique

Afin d'illustrer au mieux la manière dont les métadonnées peuvent être utilisées en situation réelle, nous allons analyser ensemble un cas pratique.

##### Exemple

Imaginons que vous êtes développeur et que vous travaillez dans une équipe de 4 personnes qui comprend : un product owner, une développeuse, et un web designer. L'entreprise pour laquelle vous travaillez vous a assigné un objectif commun : moderniser le site web de l'entreprise. Afin de mener à bien ce projet, le product owner vous convie à une première réunion. Il s'agit du backlog refinement.

##### Définition Backlog refinement

Le backlog refinement, aussi appelé *backlog grooming*, est une pratique de méthodologie agile qui consiste à passer en revue et à actualiser régulièrement le backlog produit (*product backlog* en anglais). Cela permet de s'assurer que les user stories sont claires, compréhensibles et prêtes à être implémentées. Cette pratique implique de clarifier les détails de chaque user story, d'évaluer leur priorité, leur complexité et même de

supprimer les user stories jugées obsolètes ou non pertinentes. Le backlog refinement permet à l'équipe de maintenir un product backlog de qualité et de s'assurer que les user stories sont bel et bien prêtes à être implémentées lors de la prochaine itération.

**Exemple**

Reprenons notre exemple. Le jour J, le product owner décide de débriefer ensemble du product backlog.

**Définition    Product backlog**

Un product backlog à la même fonction qu'un cahier des charges, mais en beaucoup plus flexible et évolutif. En effet, un cahier des charges est un document qui décrit les fonctionnalités ainsi que l'ensemble des spécifications techniques d'un projet. Il reprend les attentes du client, les livrables ainsi que les exigences techniques. Généralement, il reste inchangé tout au long du projet.

A contrario, le product backlog est un document dynamique dans le sens où, tout comme un cahier des charges, il décrit les fonctionnalités ainsi que les exigences du client, mais cette fois-ci, sous forme de liste hiérarchisée. Il est souvent modifié tout au long du projet, au rythme des retours collectés durant celui-ci.

**Exemple**

Reprenons notre exemple. Le product owner commence donc la réunion en présentant la première user story. Un avis est d'abord demandé à l'ensemble du groupe quant à la faisabilité technique de celle-ci. Ensuite, des critères d'acceptation sont déterminés afin de pouvoir par la suite, mesurer la user story ainsi que sa bonne réalisation.

Vient maintenant le moment d'assigner la user story aux équipes grâce à la métadonnée « *responsable* ». Ceci étant fait, vient maintenant la question de la priorité et de sa complexité. L'équipe va déterminer ensemble la priorité de la user story.

Pour ce faire, vous allez utiliser la méthode du *Scrum Poker*.

**Définition    Scrum poker/poker planning**

Le scrum poker ou *poker planning* est une technique de planification utilisée en méthodologie agile qui permet d'estimer la durée et la complexité des user stories. Comment fonctionne-t-elle ? Par exemple, les équipes se réunissent afin d'estimer la durée de développement de chaque user story. Cela est souvent fait en utilisant un jeu de cartes prévu à cet effet. Chaque membre de l'équipe sélectionne une carte qui représente son estimation pour la user story, sans que les autres membres de l'équipe ne puissent voir sa carte. Une fois que tous les membres ont choisi leur carte, celle-ci est révélée simultanément afin de ne pas influencer le résultat de son voisin. Si les estimations sont très différentes, les membres de l'équipe discutent et justifient leur choix avant de voter à nouveau. Cette technique permet d'obtenir une estimation plus précise quant à la durée et la complexité de chaque user story. Elle aide en effet à prendre en compte l'expertise et les opinions de chacun des membres de l'équipe.

**Remarque**

Pour évaluer la complexité d'une user story, il est possible de se baser sur plusieurs méthodes : la suite de Fibonacci : 1, 3, 5, 8, 13... où 1 représente l'effort minimum et le chiffre le plus élevé, l'effort maximum. On retrouve aussi la méthode qui s'inspire de la taille des T-shirts : ainsi la cotation irait de XS à XXL où XS signifierait que la tâche est très peu complexe à réaliser et XXL, qu'elle est très complexe à réaliser.

### Exemple

Poursuivons. La méthode de cotation étant choisie, chaque membre répond donc de manière individuelle selon par exemple la méthode du Scrum Poker. Cette estimation étant faite, tous les membres révèlent leur réponse au même moment. Moment d'ailleurs très important, car il permet que les membres de l'équipe ne s'influencent pas les uns les autres. S'ensuit un débriefing time boxé afin de peser les pour et les contre. Après vous être mis d'accord, vous pouvez désormais déterminer la priorité de la user story, et ainsi de suite pour chaque métadonnée définie.

### Complément La notion de time box

Lors d'une estimation, il arrive que l'ensemble de l'équipe projet ne soit pas du même avis. Dans ces cas-là, il est d'usage que les personnes qui ont mis les plus fortes estimations et les plus basses, expliquent la raison de leur choix. S'ensuit un échange qu'on dit « *time boxé* ». Cela signifie que l'échange entre les membres de l'équipe sera chronométré. Généralement, le délai est d'ailleurs très court. Il peut aller de 30 secondes à 1 minute. Ceci permet d'être plus efficaces et d'éviter les échanges superflus. À la fin de cet échange, un vote est de nouveau réalisé afin de déterminer l'estimation finale.

Il convient donc de savoir que la métadonnée de complexité est un concept abstrait, car il s'agit d'une estimation qui peut varier en fonction de plusieurs facteurs (l'ancienneté, la maîtrise du sujet par exemple). Pour estimer la complexité d'une tâche, il est important que l'équipe ait en tête la méthodologie suivante qui démontre les points à questionner, afin de déterminer au mieux la complexité d'une user story :

- **La difficulté** : la difficulté pour réaliser la user story.
- **L'effort** : l'effort qui sera nécessaire pour réaliser la user story.
- **Les risques** : les risques potentiels que l'équipe pourrait rencontrer lors du développement de la user story.
- **Les incertitudes** : il convient ici de définir les incertitudes que l'équipe a pour réaliser la user story.
- **Les interdépendances** : quelles sont les interdépendances que nous avons pour réaliser la user story ? En effet, parfois pour la réalisation de certaines user story, nous avons besoin d'utiliser un outil externe. Cela peut par exemple être un outil proposé par un prestataire. Le cas échéant, nous n'avons pas un contrôle total du projet. Vu qu'il dépend d'un outil externe, il convient alors de prendre en compte ce fait dans la définition de la complexité.

Comme nous l'avons vu, il y a plusieurs méthodes qui permettent d'évaluer la complexité d'une user story. Cela peut se faire en utilisant des chiffres (suite de Fibonacci) ou des lettres (la méthode des t-shirts). Pour ces 2 méthodes, la lettre ou le chiffre le plus bas signifie que la complexité est faible, et le chiffre ou la lettre la plus élevée signifie que la complexité est extrêmement élevée. Pour les user stories dont la complexité est jugée extrêmement élevée - ce qui vaut par exemple à un XXL avec la méthodologie des t-shirts -, c'est peut-être le signe que cette user story nécessite d'être découpée en étapes qui, à tour de rôle, forment d'autres user stories. Ceci a pour objectif de réduire le flou qui entoure cette user story, de mieux l'estimer et donc de mieux la réaliser.

C'est également la raison pour laquelle il n'est pas obligatoire de réaliser ces estimations grâce à l'ensemble des chiffres de la suite de Fibonacci. Pour la plupart des projets, il peut être nécessaire de n'en garder que quelques-uns. En effet, pour les projets de plus grande envergure, il conviendrait d'utiliser d'autres méthodes de cotation comme la méthode d'extrême quotation.

### L'extrême quotation

En effet, qui dit projet d'envergure dit généralement product backlog plus conséquent et des user stories plus complexes. Dans ce genre de situations, la méthode du poker planning peut ne pas être adaptée. Il pourrait donc être intéressant d'opter pour ce qu'on appelle l'extrême quotation.



**Méthode**

La méthodologie est la suivante :

1. Reprenez le jeu de planning de poker. Cette fois-ci, au lieu que le product owner présente chaque user stories et encourage le vote de l'équipe, il convient de faire l'inverse. C'est-à-dire que l'ensemble des cartes du jeu de planning poker sont posées sur une table et les user stories sont notées sur des cartes. L'objectif est de placer chaque user story devant la cotation qui semble la plus adéquate.
2. Les membres de l'équipe iront à tour de rôle modifier la cotation de la user story en la déplaçant devant la cotation qui leur semble la plus réaliste.
3. Pour le moment, aucun échange n'est autorisé entre les membres.
4. Si l'équipe ne parvient pas à se mettre d'accord sur certaines user stories, le dialogue est alors ouvert afin de déterminer la cotation qui serait la plus cohérente.

L'autre particularité de l'extrême quotation, c'est que contrairement au planning poker où les user stories sont traitées une par une, ici, il est possible de traiter plusieurs user stories en même temps.

**Complément**

Il peut également être tentant d'estimer la complexité d'une tâche en termes de jour-homme, mais cette méthode est généralement moins efficace, car elle est moins flexible. Lorsqu'on définit la complexité d'une tâche en jH, l'équipe est tentée de se focaliser sur la réalisation de la user story dans le temps imparti. Nous pourrions penser que ce n'est pas grave en soi, mais le problème est que cela est contraire au principe même de la méthodologie agile. En effet, un des concepts clés de la méthodologie agile est que le développement d'un projet doit rester flexible, afin de pouvoir réagir aux imprévus et aux différents retours. Cette méthodologie est également moins anxiogène pour l'équipe et fournit de meilleurs résultats.

Pour conclure, estimer la complexité d'une user story est plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, en fonction de l'expérience de chacun, les estimations peuvent énormément varier. C'est la raison pour laquelle il est important d'utiliser des méthodologies précises et pré-établies comme celles que nous avons vues dans ce cours afin de mieux organiser les échanges et ainsi, tirer le maximum de bénéfices de ceux-ci. Il est également important de time boxer les échanges afin de s'assurer qu'ils soient les plus productifs possibles. Lors des tours de table, il peut également être intéressant de se baser sur le principe suivant : « *celui qui le fait, sait* ». En effet, dans le cadre de la programmation de certaines user stories, il est crucial que les équipes de développeurs donnent leur avis sur la tâche en question, car, ils seront plus à même de donner une réponse cohérente qu'un product owner par exemple.

**B. Exercice : Quiz**

[solution n°2 p.14]

**Question 1**

Qu'est-ce que le backlog refinement ou le backlog grooming ?

- ☐ C'est une pratique qui consiste à passer en revue le product backlog, le plus souvent lors d'une réunion d'équipe
- ☐ C'est une obligation de passer en revue individuellement le product backlog et de supprimer les user stories qui ne sont plus importantes
- ☐ C'est un document qui décrit les fonctionnalités d'une user story

**Question 2**

Qu'est-ce qu'un product backlog ?

- ☐ C'est une liste de tâches dédiée uniquement aux développeurs
- ☐ C'est un document qui décrit les fonctionnalités et les exigences du client sous forme de liste hiérarchisée
- ☐ C'est un cahier des charges plus flexible

Question 3

Qu'est-ce que le Scrum poker ou poker planning ?

- ☐ C'est une méthode qui permet de choisir quel membre de l'équipe doit intégrer le groupe projet
- ☐ C'est un jeu qui permet à l'équipe projet de faire une pause entre chaque réunion
- ☐ C'est une technique de planification qui permet d'estimer certaines user stories

Question 4

Comment les métadonnées peuvent-elles aider à déterminer la complexité d'une user story de la meilleure façon possible ?

- ☐ Il y a la suite de Fibonacci
- ☐ Il est possible d'utiliser les jours Homme
- ☐ Il faut suivre son intuition

Question 5

Quelles métadonnées permettent de suivre les progrès d'une user story ?

- ☐ La métadonnée de la complexité
- ☐ La métadonnée de l'état
- ☐ La métadonnée responsable

## IV. Essentiel

Vous voici maintenant pleinement opérationnel concernant les métadonnées en user stories.

Vous savez désormais quelles sont les métadonnées les plus couramment utilisées et dans quelles circonstances, comment les utiliser pour des objectifs précis comme la définition de critères d'acceptation et comment les métadonnées sont utilisées en situation réelle notamment grâce à l'exemple donné en partie 3. Les méthodologies que nous avons vues ensemble comme le scrum poker, la suite de Fibonacci, la méthode de cotation des t-shirts ainsi que la méthode d'extrême quotation vous permettront également d'être plus opérationnel et efficace dans l'évaluation de vos user stories et des métadonnées correspondantes.

## V. Auto-évaluation

### A. Exercice

Vous êtes product owner dans une entreprise créant des logiciels de comptabilité. Votre objectif est le suivant : ajouter une fonction TTC au logiciel, qui jusqu'ici, permettait uniquement d'afficher des prix HT.

#### Question 1

[solution n°3 p.15]

En tant que product owner, quelle sera la première tâche que vous allez effectuer ?

**Question 2**

[solution n°4 p.15]

Durant une réunion, les membres de l'équipe n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'estimation de la complexité d'une user story. Quelle méthodologie allez-vous employer ?

**B. Test****Exercice 1 : Quiz**

[solution n°5 p.15]

## Question 1

Quelle métadonnée permet de favoriser la coordination interne ?

- ☐ La métadonnée propriétaire
- ☐ La métadonnée commentaire
- ☐ La métadonnée état

## Question 2

Quelle est la différence entre un cahier des charges et un backlog ?

- ☐ Les deux sont identiques, seul le nom change
- ☐ Un cahier des charges est moins flexible qu'un backlog
- ☐ Un backlog permet de centraliser les bugs d'une user story et le cahier des charges, les spécificités techniques

## Question 3

Quelle métadonnée permet d'estimer le temps nécessaire au développement d'une user story ?

- ☐ La complexité
- ☐ L'État
- ☐ La propriété

## Question 4

Quelle métadonnée permet d'évaluer le progrès d'une user story ?

- ☐ L'État
- ☐ La propriété
- ☐ La valeur métier

## Question 5

Pour un projet d'envergure, quelle méthode de planification est la plus efficace ?


- ☐ Le scrum Poker
- ☐ La méthode des t-shirts
- ☐ L'extrême quotation

**Solutions des exercices**




**Exercice p. 5 Solution n°1****Question 1**

Pourquoi est-il important d'utiliser des métadonnées dans la gestion de projet agile ?

- ☒ Car elles fournissent des informations qui aident à suivre et à gérer efficacement les user stories
- ☐ Car elles permettent aux équipes techniques de se concentrer uniquement sur l'essentiel
- ☐ Car elles permettent d'éviter les réunions d'équipe
-  En effet, les métadonnées fournissent des informations très précieuses quant au projet. Elles garantissent que le projet sera géré efficacement, et ce, durant tout son cycle de vie.


**Question 2**

Parmi ces exemples, lesquels sont des types de métadonnées ?

- ☐ La valeur produit, l'utilité, l'état
- ☐ La complexité, l'utilité, l'état
- ☒ L'état, la complexité, la priorité
-  En effet, l'état, la complexité et la priorité sont bel et bien des métadonnées.


**Question 3**

Comment définir le coût d'une user story grâce aux métadonnées ?

- ☐ En analysant la complexité du projet
- ☒ En se basant sur le temps de développement, le temps de test ou encore le nombre de personnes impliquées dans le projet
- ☐ À partir du propriétaire de la user story
-  En effet, ces éléments peuvent permettre d'évaluer les ressources financières qui seront nécessaires au développement de la user story.


**Question 4**

Comment les métadonnées de rétrospective peuvent-elles aider à améliorer la qualité des projets ?

- ☐ Elles permettent de déterminer les équipes responsables des échecs sur un projet
- ☒ Elles permettent de connaître les points forts et les points faibles du projet
- ☐ Aucune de ces réponses
-  Les métadonnées de rétrospectives sont très utiles dans une logique d'introspection et notamment d'amélioration continue.

**Question 5**


Comment les métadonnées peuvent-elles être utilisées pour vérifier que nous respectons les critères d'acceptation d'une user story ?

- ☐ En rédigeant un cahier des charges
- ☐ En demandant conseil à son responsable, même s'il n'est pas membre de l'équipe projet
- ☒ Aucune de ces réponses
-  Les métadonnées peuvent être utilisées pour suivre les progrès du projet par rapport aux critères d'acceptation.

### Exercice p. 9 Solution n°2


#### Question 1

Qu'est-ce que le backlog refinement ou le backlog grooming ?

- ☒ C'est une pratique qui consiste à passer en revue le product backlog, le plus souvent lors d'une réunion d'équipe
- ☐ C'est une obligation de passer en revue individuellement le product backlog et de supprimer les user stories qui ne sont plus importantes
- ☐ C'est un document qui décrit les fonctionnalités d'une user story
-  En effet, le backlog refinement est une réunion qui consiste à passer en revue le product backlog, et ce, de manière régulière.


#### Question 2

Qu'est-ce qu'un product backlog ?

- ☐ C'est une liste de tâches dédiée uniquement aux développeurs
- ☐ C'est un document qui décrit les fonctionnalités et les exigences du client sous forme de liste hiérarchisée
- ☒ C'est un cahier des charges plus flexible
-  Un product backlog à la même fonction qu'un cahier des charges, mais en beaucoup plus flexible et évolutif. Donc, même si on peut trouver des fonctions communes (et retrouver le mot cahier des charges plusieurs fois) on ne peut pas dire que les deux sont identiques.


#### Question 3

Qu'est-ce que le Scrum poker ou poker planning ?

- ☐ C'est une méthode qui permet de choisir quel membre de l'équipe doit intégrer le groupe projet
- ☐ C'est un jeu qui permet à l'équipe projet de faire une pause entre chaque réunion
- ☒ C'est une technique de planification qui permet d'estimer certaines user stories
-  Le Scrum poker est bien une technique de planification qui permet des user stories. Souvent, cela est fait en utilisant un jeu de cartes prévu à cet effet.


#### Question 4

Comment les métadonnées peuvent-elles aider à déterminer la complexité d'une user story de la meilleure façon possible ?

- ☒ Il y a la suite de Fibonacci
- ☐ Il est possible d'utiliser les jours Homme
- ☐ Il faut suivre son intuition
-  En effet, la suite de Fibonacci fait partie des meilleurs moyens pour estimer une user story.

**Question 5**

Quelles métadonnées permettent de suivre les progrès d'une user story ?

- ☐ La métadonnée de la complexité
- ☒ La métadonnée de l'état
- ☐ La métadonnée responsable
-  En effet, celle-ci permet de suivre son avancement, permettant ainsi d'identifier rapidement les problèmes qui doivent être résolus.

**p. 10 Solution n°3**

En tant que product owner, la première étape que je vais effectuer est de créer une réunion avec l'ensemble des équipes chargées du projet. En effet, nous allons faire ce qu'on appelle un backlog refinement. Durant celui-ci, nous allons débriefer de l'ensemble des user stories déterminées en amont par mes soins. Des métadonnées telles que la responsabilité, l'état ou encore la complexité de chaque user stories, sera discutée lors de cette réunion. Il s'agit véritablement de la première étape, car elle est importante pour favoriser la cohésion de groupe et s'assurer que les user stories sont correctement définies, avant de les implémenter lors de la première phase de développement. D'autres réunions pourront également être réalisées dans le futur au rythme des retours et de l'avancée du projet, car, pour gérer au mieux la gestion de projet, nous allons réaliser ce projet grâce à des méthodologies dites agiles.


**p. 11 Solution n°4**

Afin de favoriser des échanges constructifs, je vais décider de mettre en place un scrum poker. Celui-ci permettra à chaque membre d'exprimer son avis, puis de prendre la décision la plus cohérente possible suite à ces échanges. En effet, pour la user story correspondante, et à l'aide d'un jeu prévu à cet effet, chaque membre de l'équipe sera amené à voter la complexité relative de la user story. Lorsque chaque membre aura pris sa décision, une révélation simultanée sera effectuée. Il est important que cette révélation soit simultanée afin d'éviter que les membres s'influencent les uns les autres. S'il y a beaucoup de disparités dans les réponses, les personnes qui auront donné la réponse moins élevée et la plus élevée seront amenées à expliquer leurs points de vue. Cet échange sera time boxé afin d'éviter tout débordement. Suite à cet échange, un nouveau vote sera réalisé afin de récolter les avis finaux.

**Exercice p. 11 Solution n°5**


### Question 1

Quelle métadonnée permet de favoriser la coordination interne ?

- ☐ La métadonnée propriétaire
- ☒ La métadonnée commentaire
- ☐ La métadonnée état
-  Cette métadonnée favorise la communication entre les membres de l'équipe et augmente leur efficacité en leur permettant de se concentrer sur leurs tâches.


### Question 2

Quelle est la différence entre un cahier des charges et un backlog ?

- ☐ Les deux sont identiques, seul le nom change
- ☒ Un cahier des charges est moins flexible qu'un backlog
- ☐ Un backlog permet de centraliser les bugs d'une user story et le cahier des charges, les spécificités techniques
-  En effet, le cahier des charges est un document statique qui définit les exigences du projet. Quant à lui, le backlog est une liste dynamique qui évolue tout au long du projet pour refléter les priorités actuelles.


### Question 3

Quelle métadonnée permet d'estimer le temps nécessaire au développement d'une user story ?

- ☒ La complexité
- ☐ L'État
- ☐ La propriété
-  Elle permet effectivement d'estimer le temps nécessaire au développement d'une user story via notamment la suite de Fibonacci.

### Question 4

Quelle métadonnée permet d'évaluer le progrès d'une user story ?

- ☒ L'État
- ☐ La propriété
- ☐ La valeur métier
-  La métadonnée d'état permet d'évaluer le progrès d'une user story notamment grâce aux statuts : ouverte, en cours, terminée, bloquée.

### Question 5

Pour un projet d'envergure, quelle méthode de planification est la plus efficace ?

- ☐ Le scrum Poker
- ☐ La méthode des t-shirts
- ☒ L'extrême quotation



- Q La méthode d'extrême quotation est plus adaptée car elle permet de mesurer un plus grand nombre de user stories par sa méthodologie.