

JULIEN VIRGILI



Méthode Agile



BeProject.fr



@BeProjectIT



linkedin.com/in/julien-virgili/

Méthode Agile



Qu'avez vous retenu de la dernière séance ?

Méthode Agile

- Méthodes en cascade
- Manifeste Agile
- Planning poker
- Réunions de bac à sable

- C'est quoi 1 sprint ?

- Scrum

- BurndownChart

- Recette

- Kanban

- Timeboxing

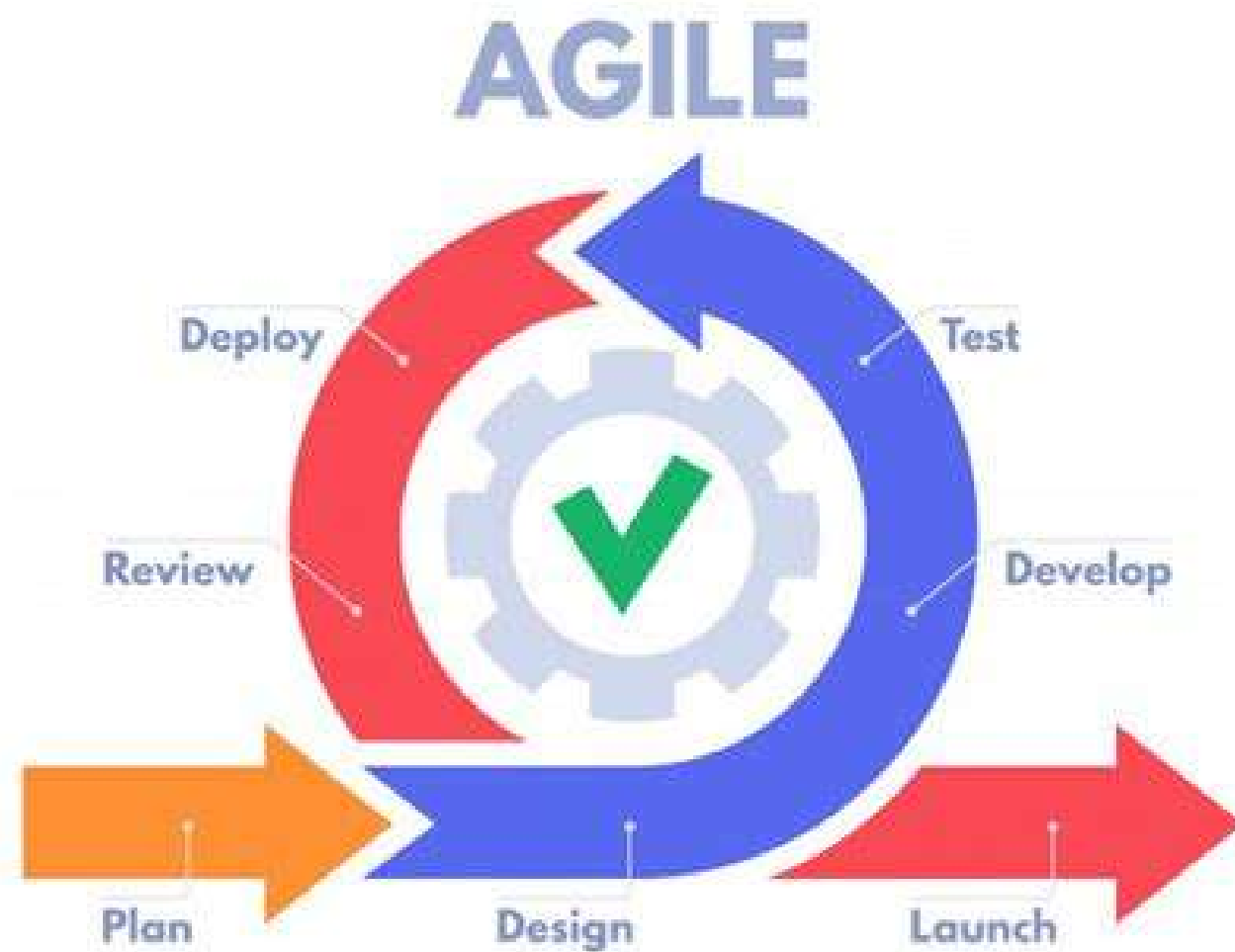
- En application

Compétences : Epreuve individuelle



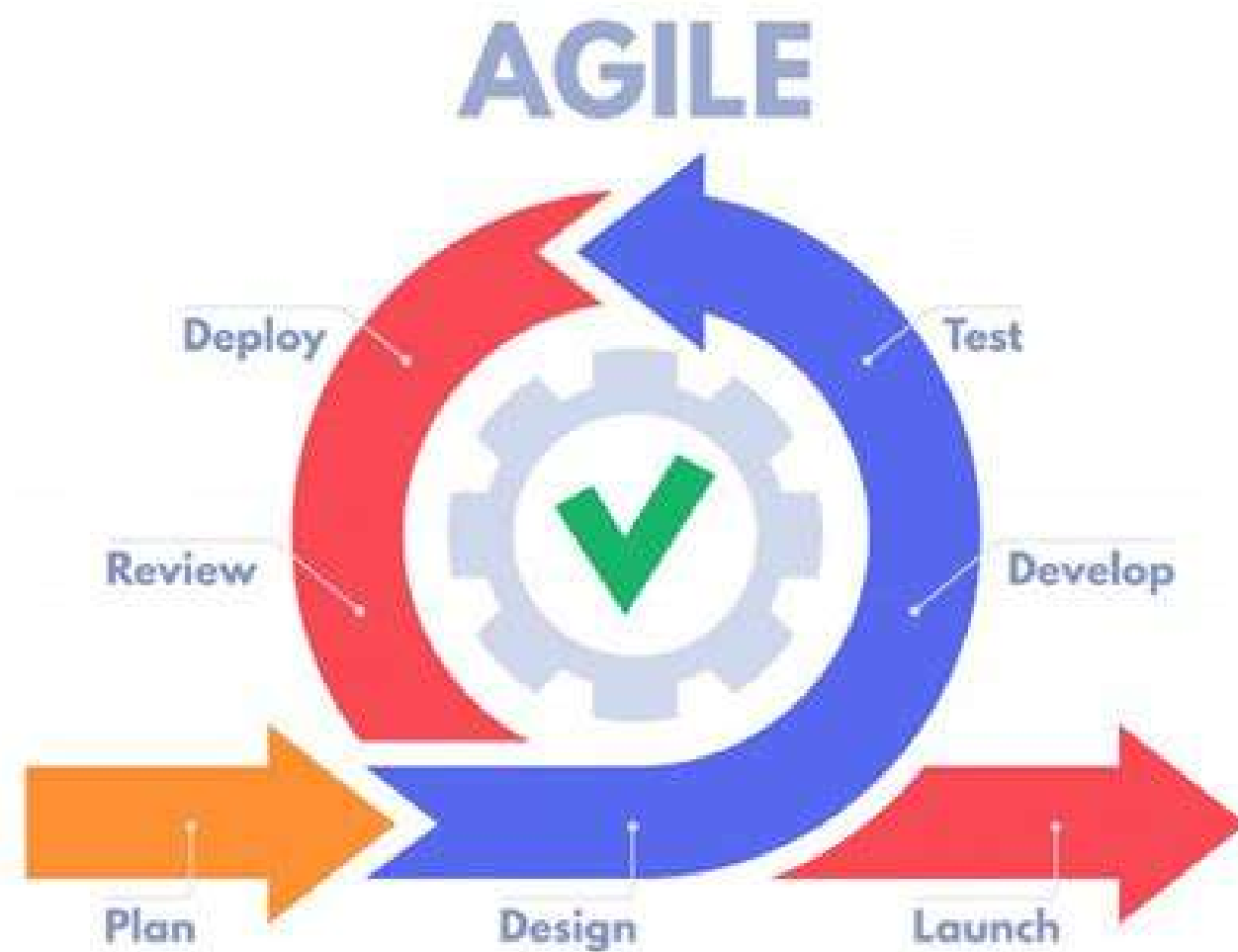
1. Sprint

#Sprint



- Sprint = « pointes de vitesse »
- Les sprints sont des événements d'un mois ou moins.
- Chaque sprint commence par une estimation suivie d'une planification opérationnelle.

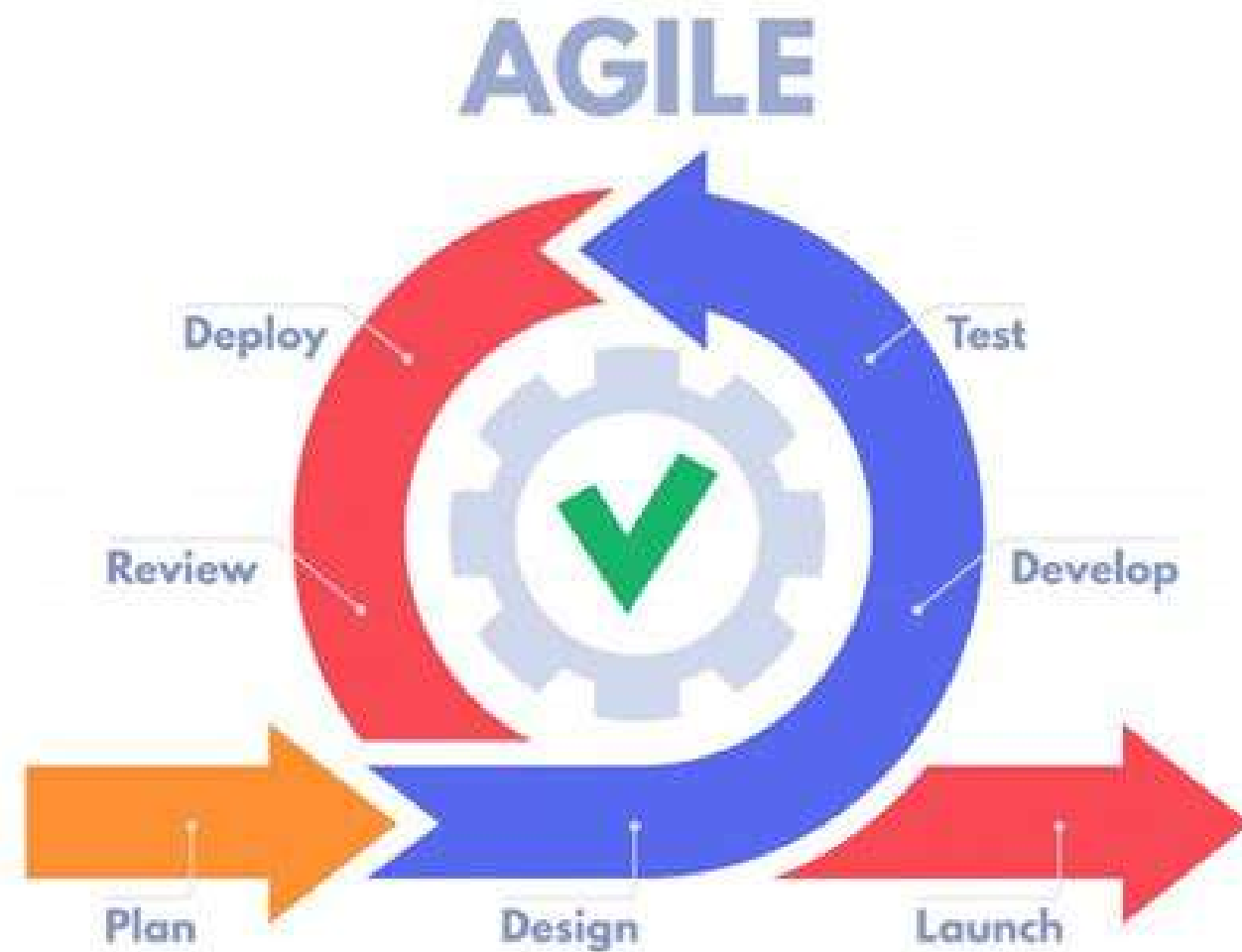
#Sprint



Tout au long du Sprint :

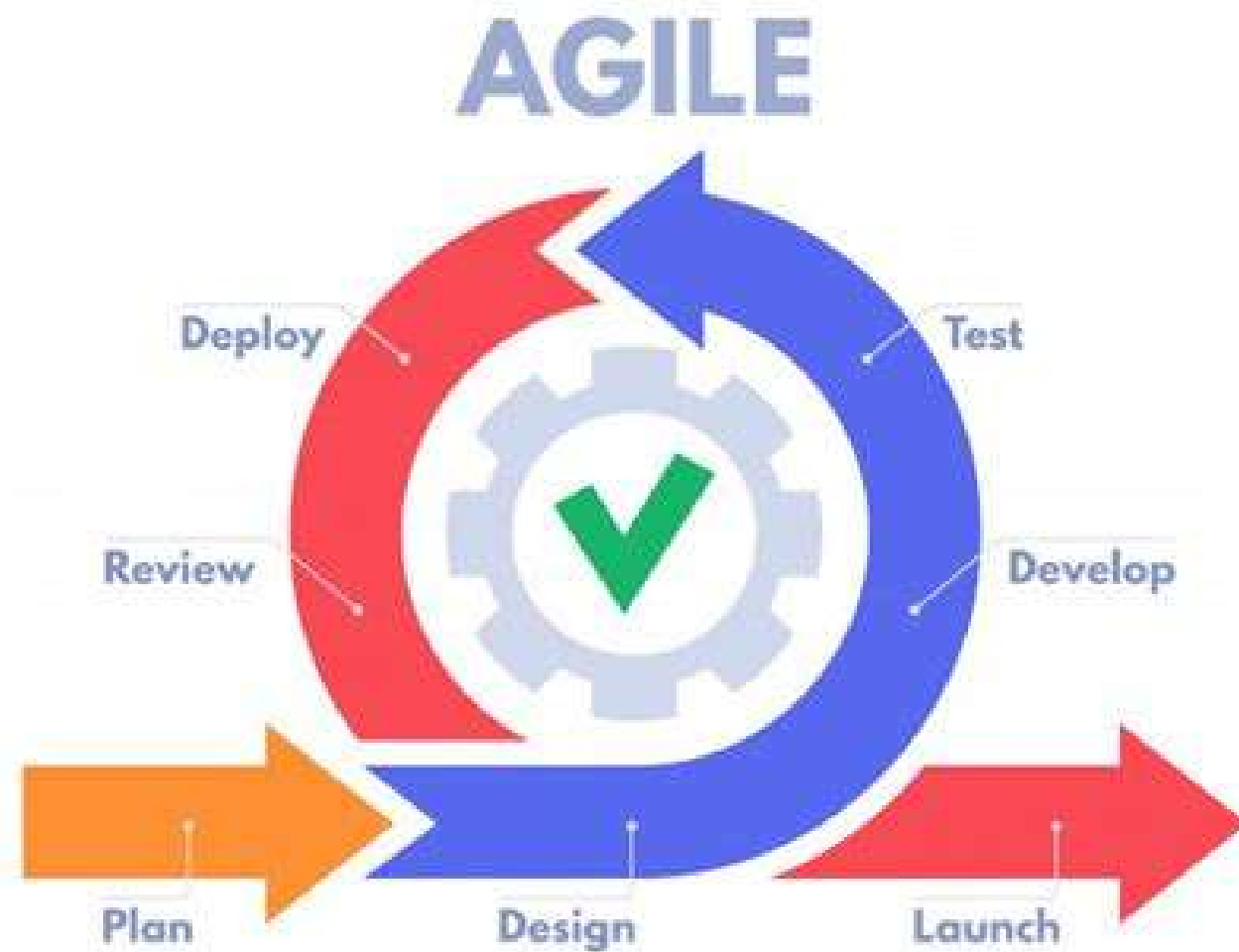
- L'objectif du sprint n'est pas mis en péril
- La qualité n'est pas compromise
- Le backlog de produit est affiné si nécessaire
- La portée peut être définie et renégociée avec le Product Owner

#Sprint



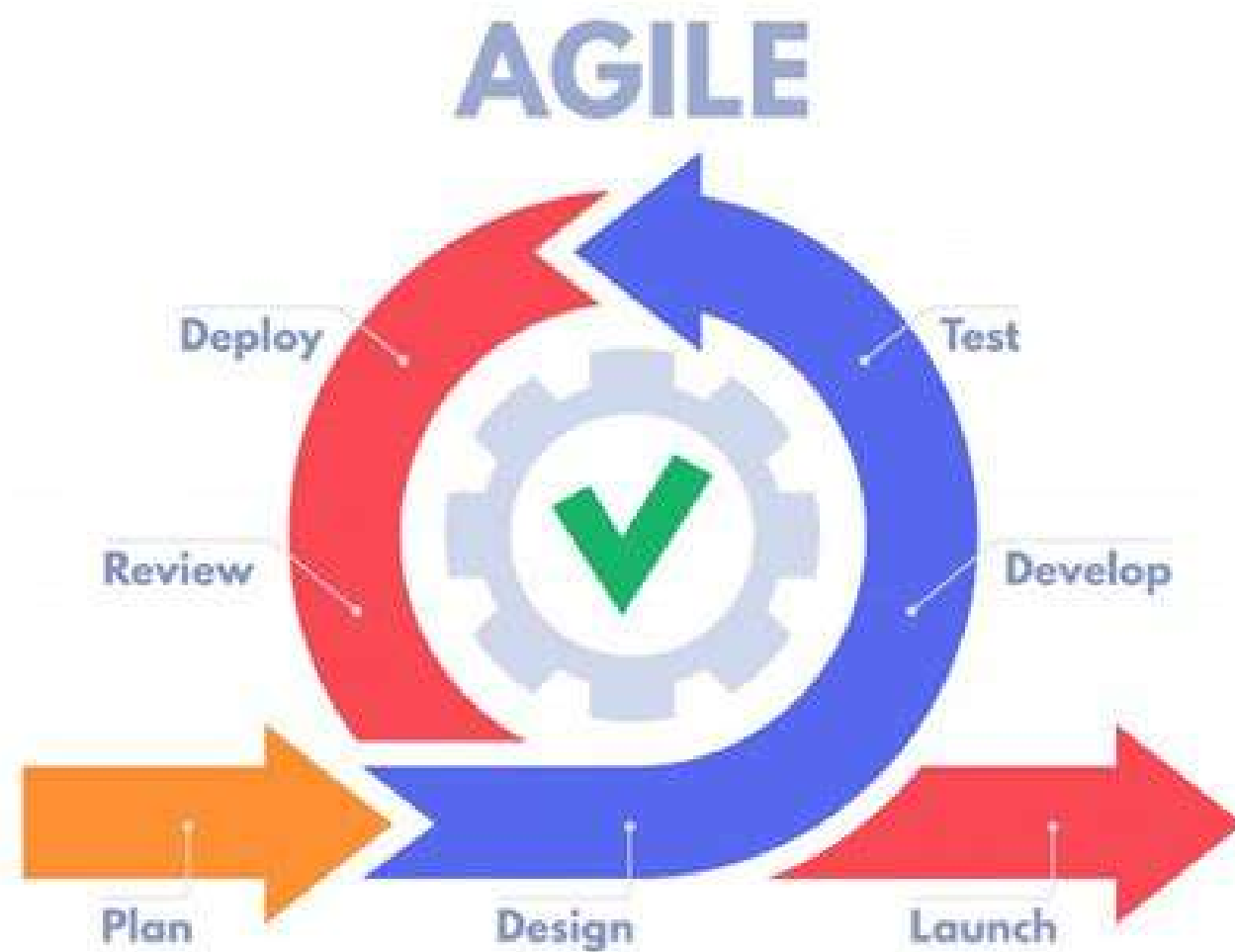
- Les sprints garantissent que la progression vers un objectif de produit
- Des sprints plus courts peuvent être utilisés pour produire plus de cycles d'apprentissage
- Des sprints courts maintiennent les risques de coûts et d'efforts au minimum.

#Sprint



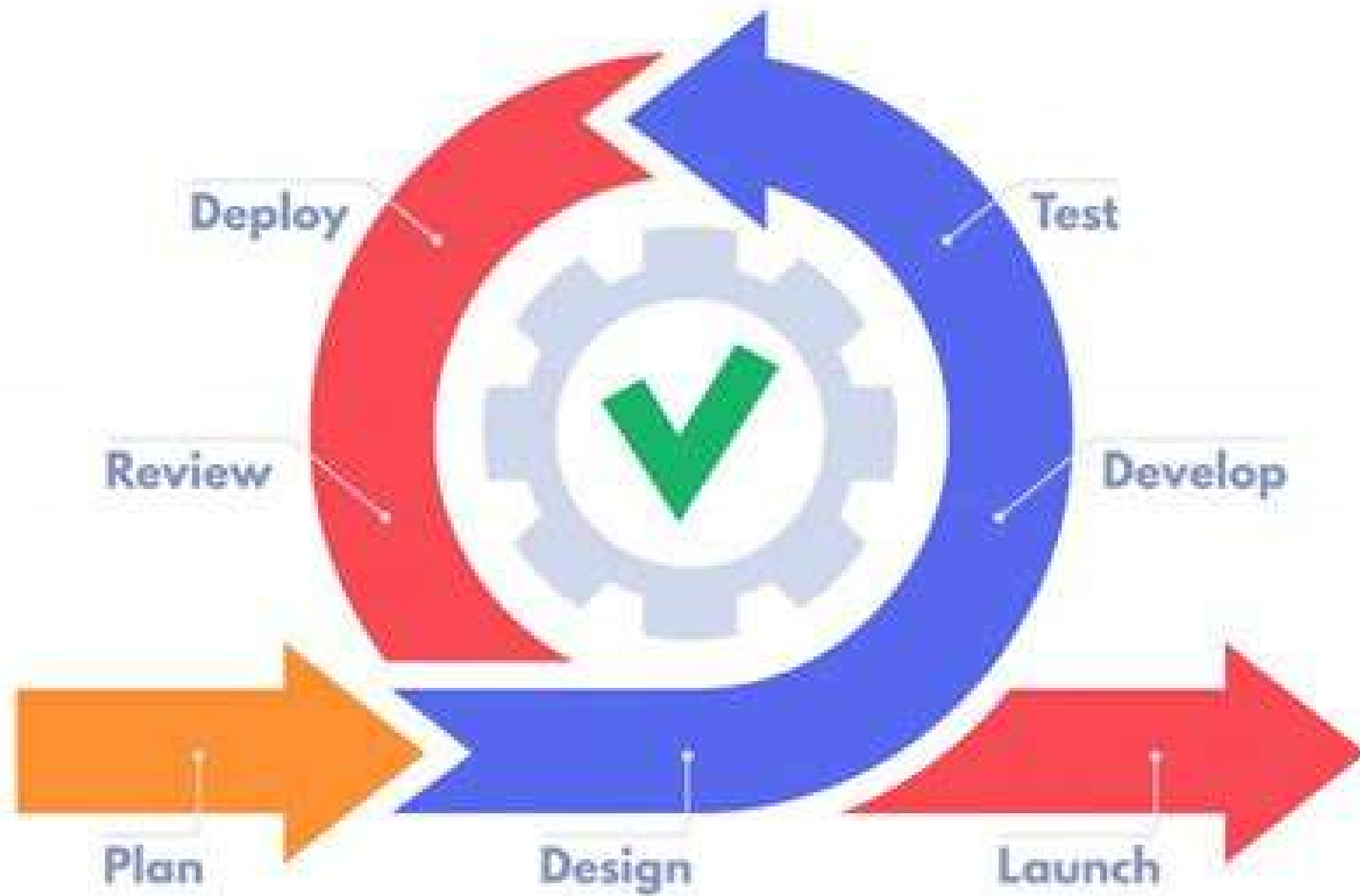
- Chaque Sprint peut être considéré comme un petit projet.
- Le sprint se termine par une démonstration de ce qui a été achevé.
- Avant de démarrer un nouveau sprint, l'équipe réalise une rétrospective.

#Sprint



- Après l'achèvement du sprint précédent, un nouveau sprint commence.
- Cette technique analyse le déroulement du sprint achevé, afin d'améliorer ses pratiques.

AGILE



2. Scrum



Méthode Scrum

Késako ?

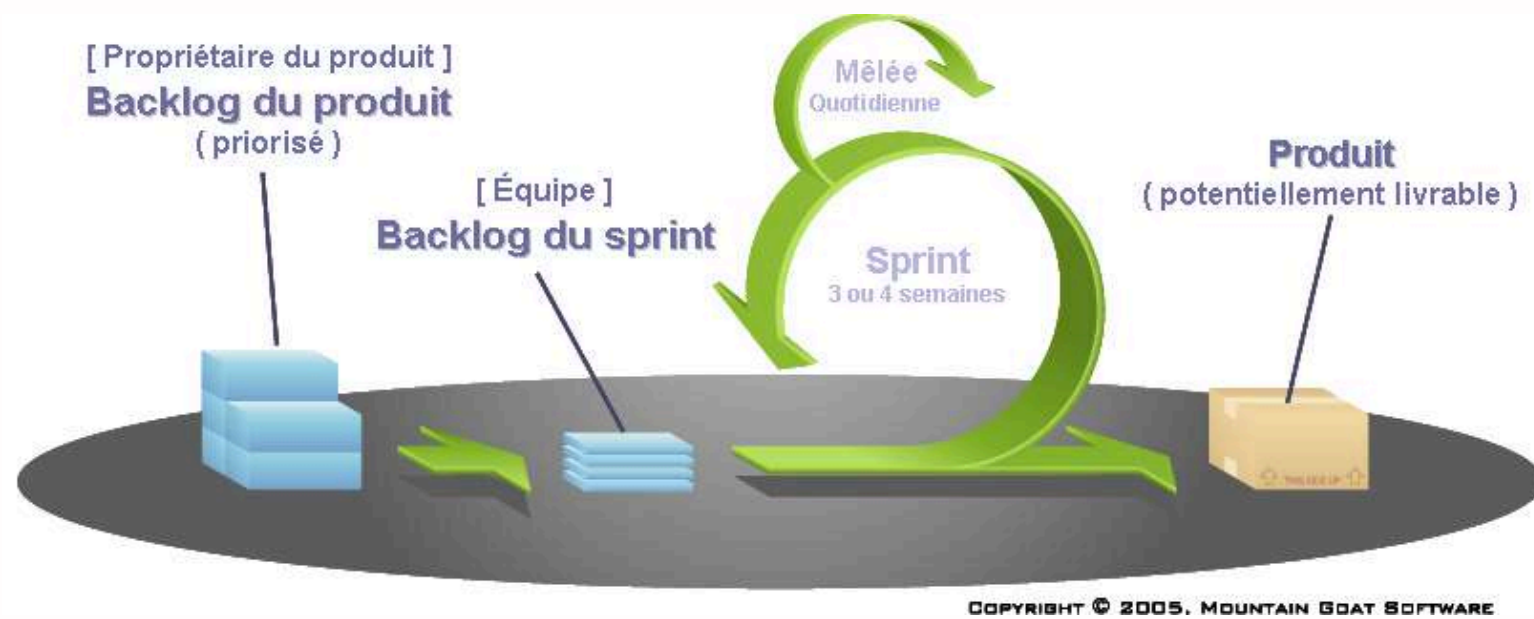
Wikipédia

Scrum est un cadre de développement de produits complexes.

Cadre de travail itératif qui se concentre sur les buts communs en livrant de manière productive et créative des produits de la plus grande valeur possible.

Scrum est considéré comme un groupe de pratiques répondant pour la plupart aux préconisations du Manifeste agile.

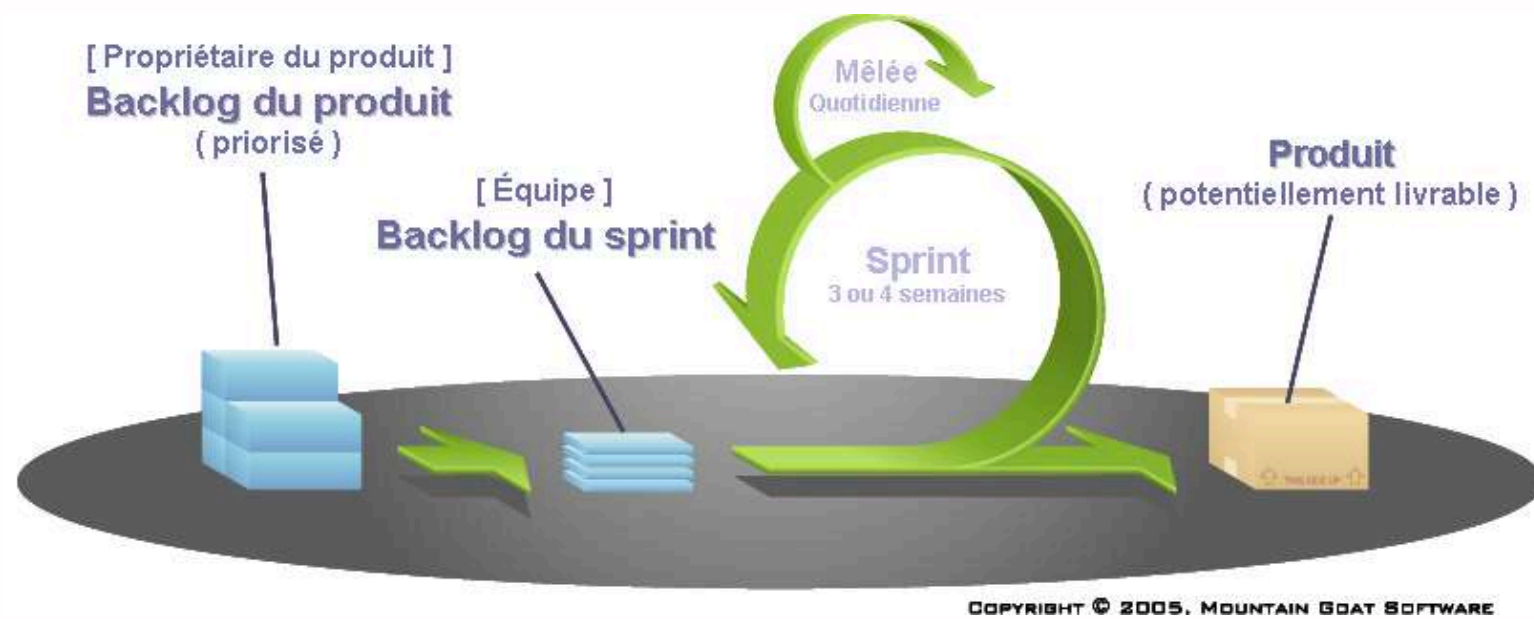
#Scrum



Product owner = Directeur de produit

Personne ayant la responsabilité de produire et de maintenir à jour le carnet de produit.

#Scrum



Scrum master = Chef de mêlée

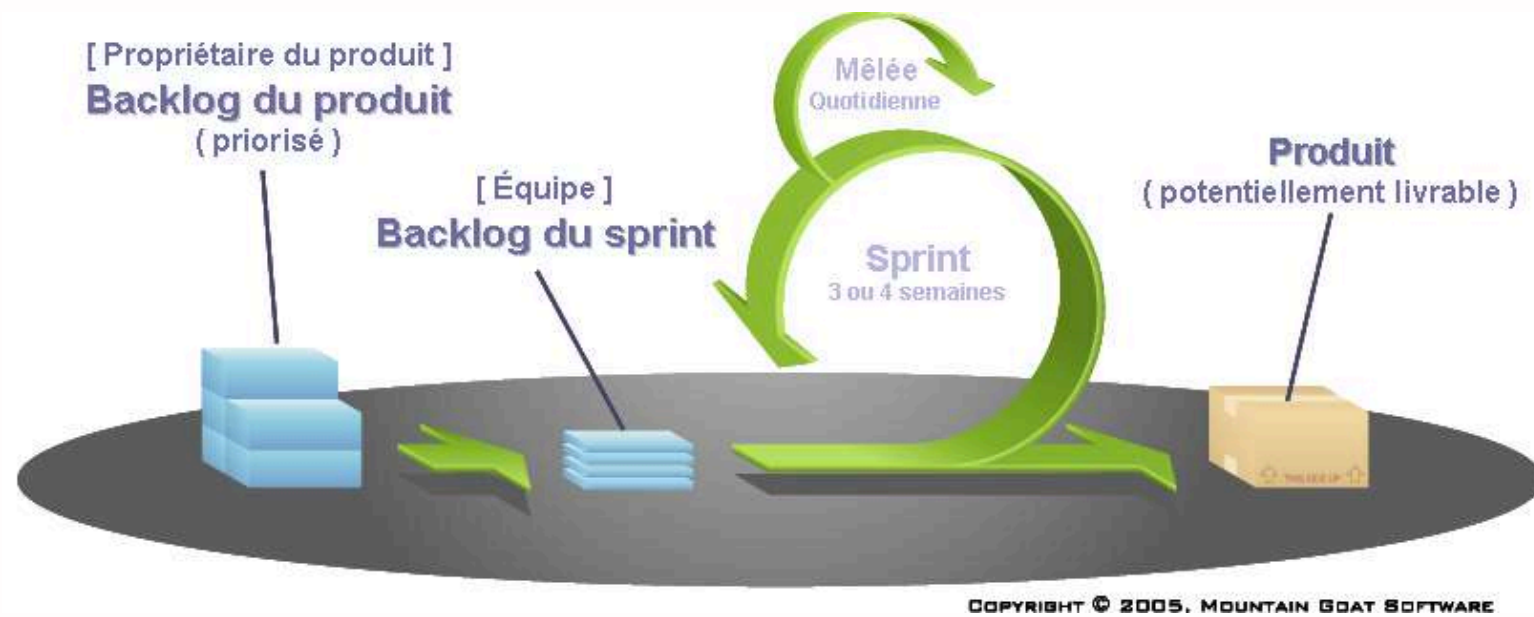
Membre de l'équipe dont l'objectif principal est de la protéger des perturbations extérieures.

Il est complètement transparent pour la communication entre l'équipe et les clients

Aucun pouvoir hiérarchique sur l'équipe

Facilitateur pour les problèmes non techniques de l'équipe

#Scrum

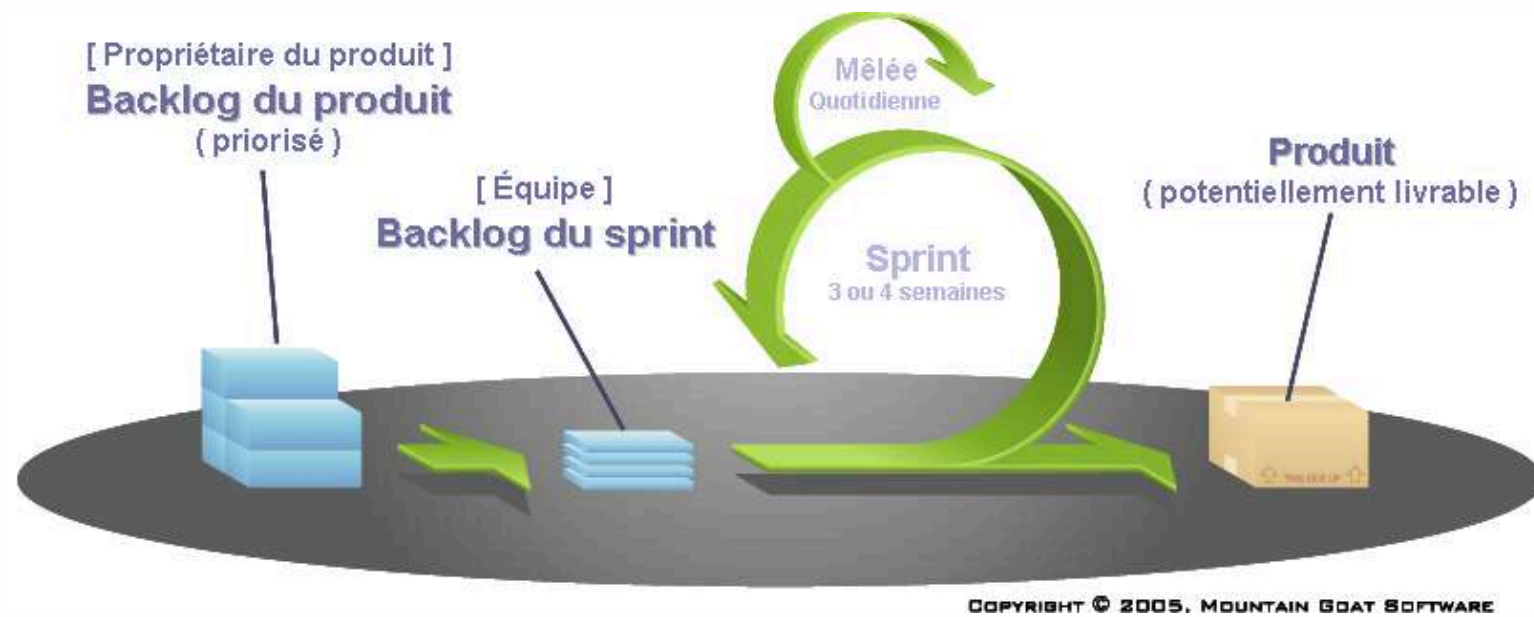


Product backlog = Carnet du produit

Liste des fonctionnalités, des fonctions, des exigences, des améliorations et des correctifs

Dynamique sur tout le cycle de vie du produit

#Scrum

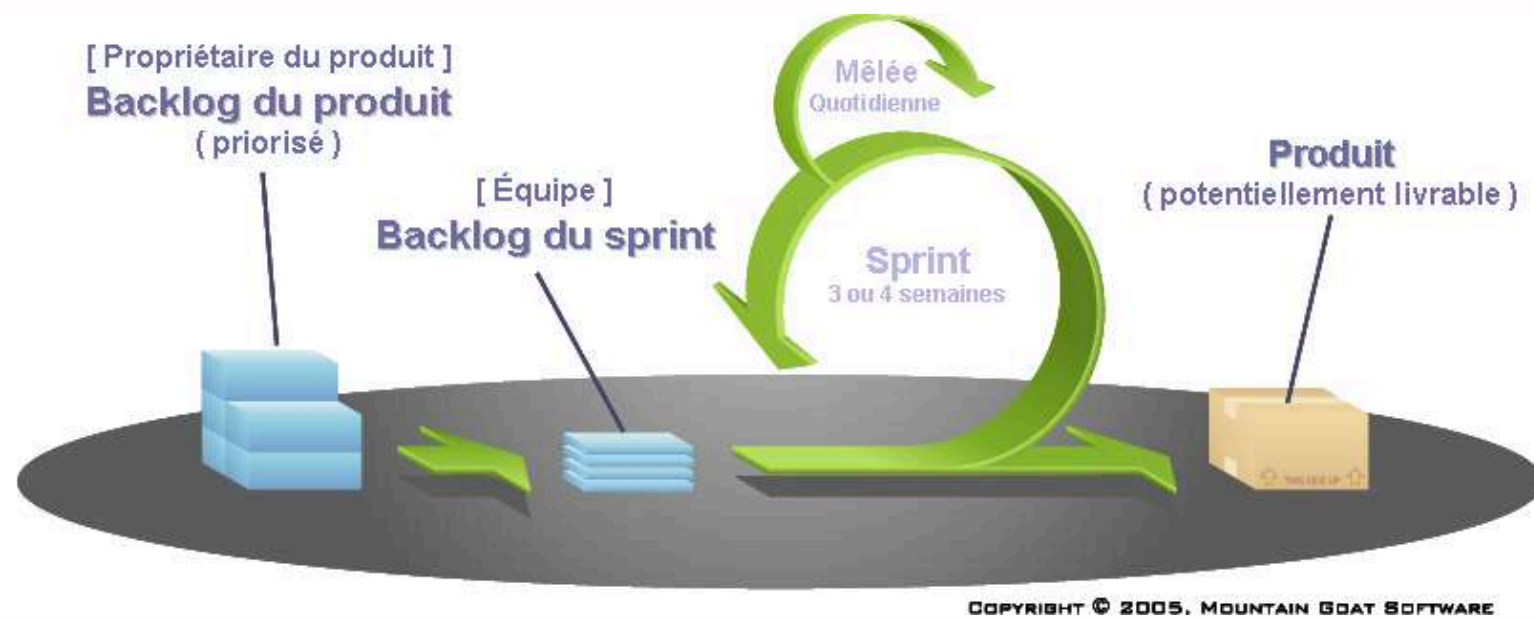


Sprint backlog = Carnet de sprint

Liste des tâches à accomplir pendant un sprint.

Correspondent à la réalisation des éléments de carnet de produit affectés au sprint

#Scrum



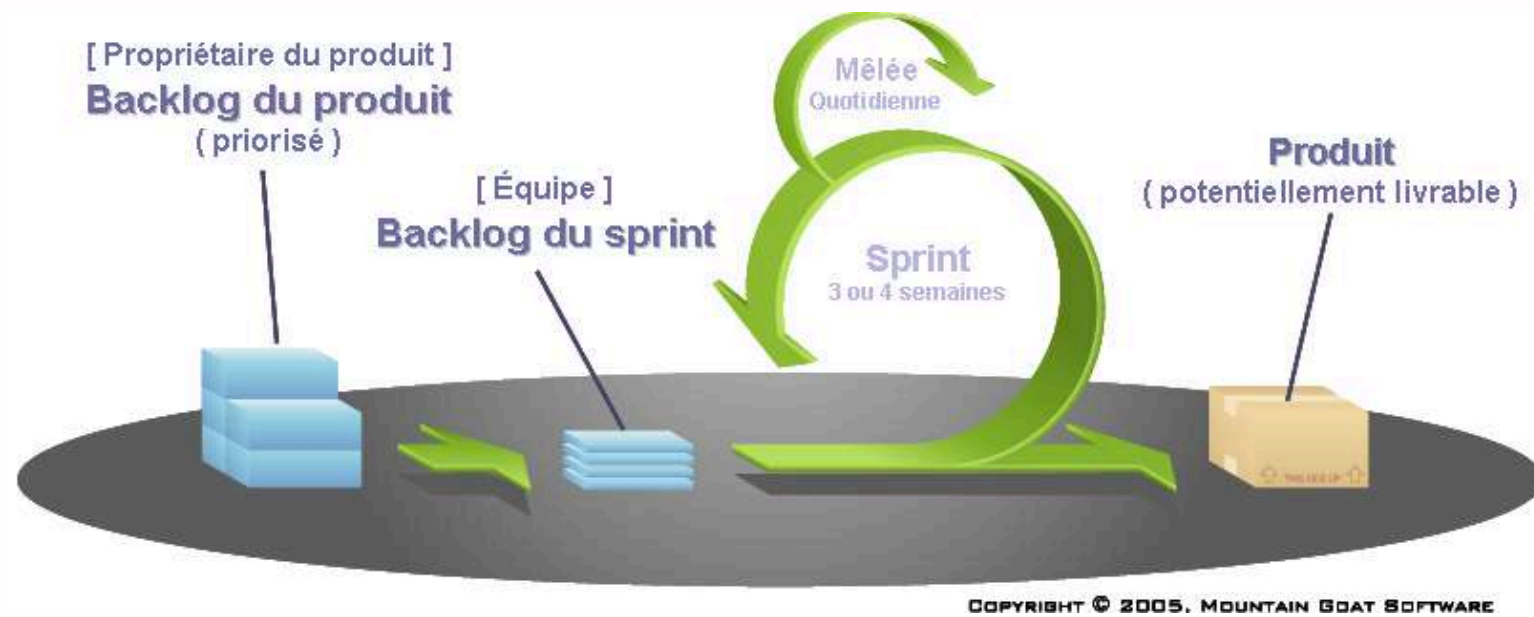
Daily scrum = Mêlée quotidienne

Réunion quotidienne de quinze minutes maximum pour faire le point sur ce qui a été fait depuis la dernière mêlée

Ce qu'il est prévu de faire jusqu'à la prochaine

Quels sont les obstacles rencontrés durant le travail

#Scrum



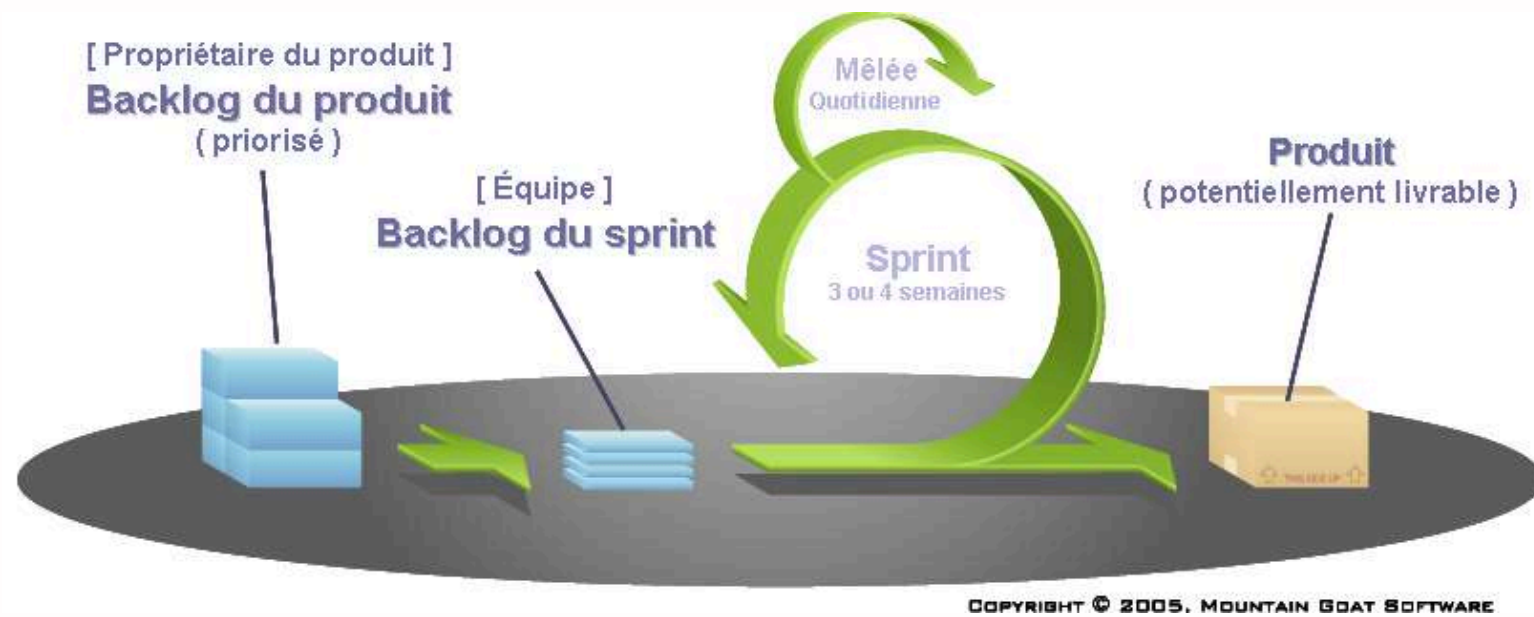
Sprint

Nom d'une itération dans Scrum.

Cette itération dure 1 mois maximum en théorie, mais en pratique entre 2 et 4 semaines.

Pendant une itération, l'équipe doit développer la liste d'éléments du carnet de produit qui a été définie au début du sprint

#Scrum

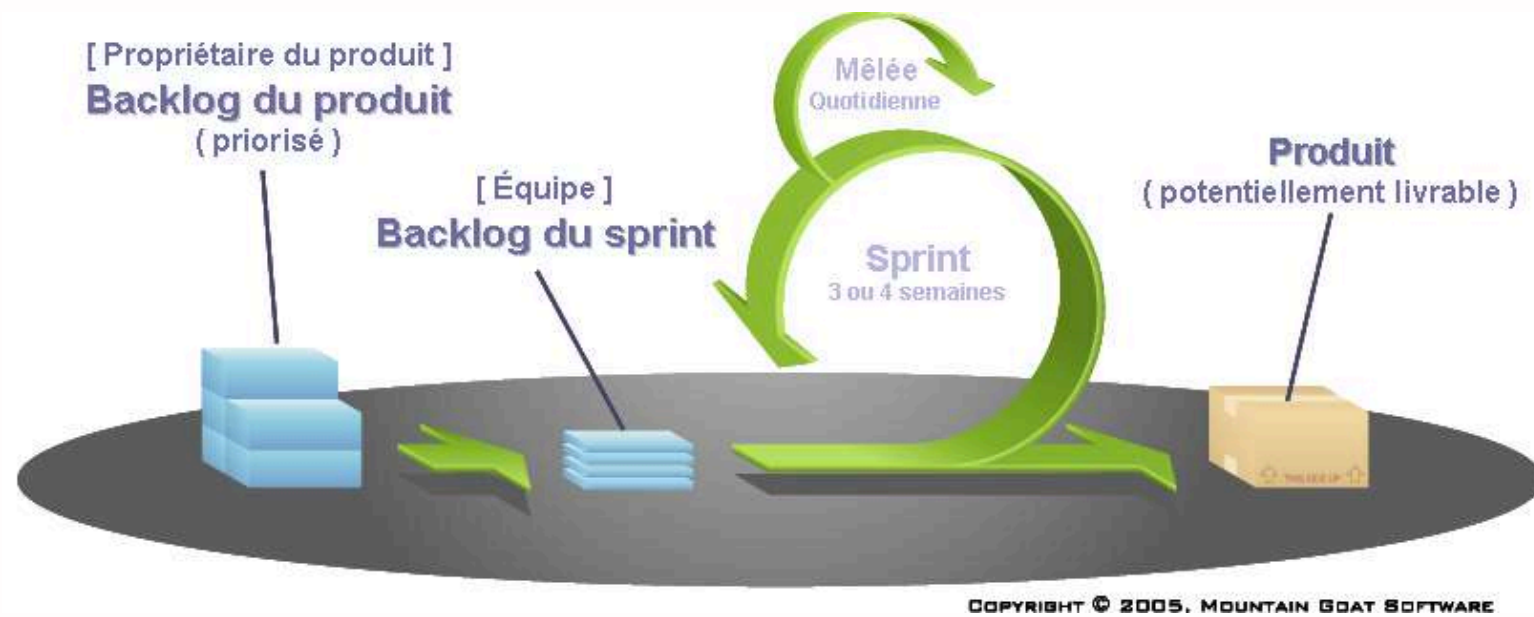


Burndown chart = Graphique d'avancement

Graphique qui représente l'évolution du reste à faire total de jour en jour (pour les sprints)

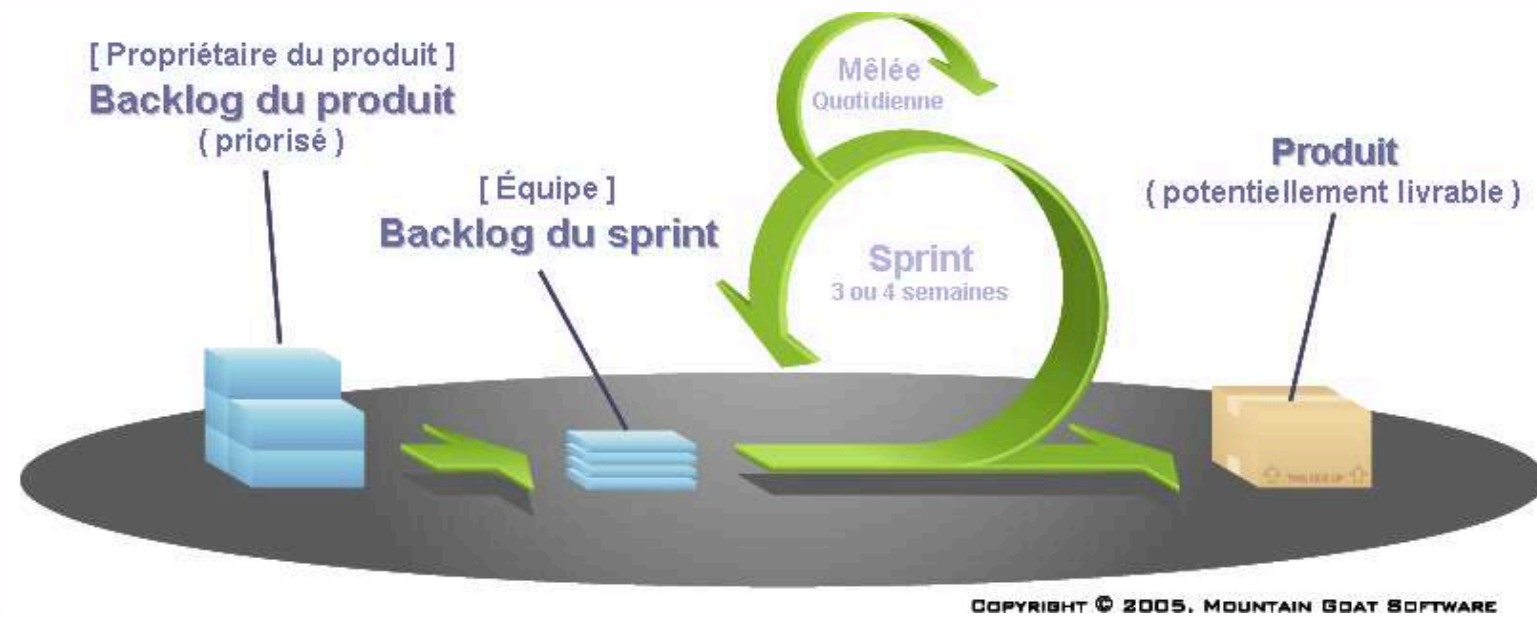
Ou de sprint en sprint (pour les nouvelles éditions)

#Scrum



- Scrum s'appuie sur le découpage d'un projet en sprints
- Les sprints peuvent durer entre quelques heures et un mois (avec un sprint médian à deux semaines).

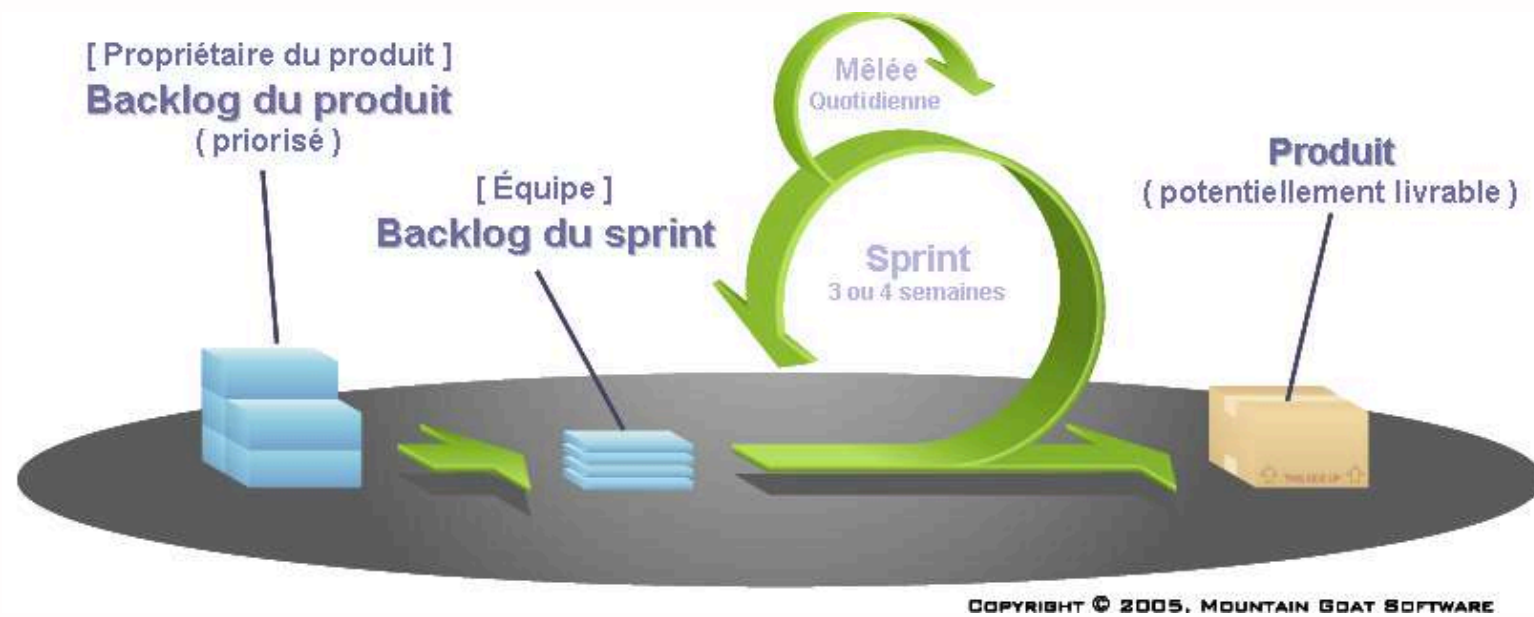
#Scrum



#Outils

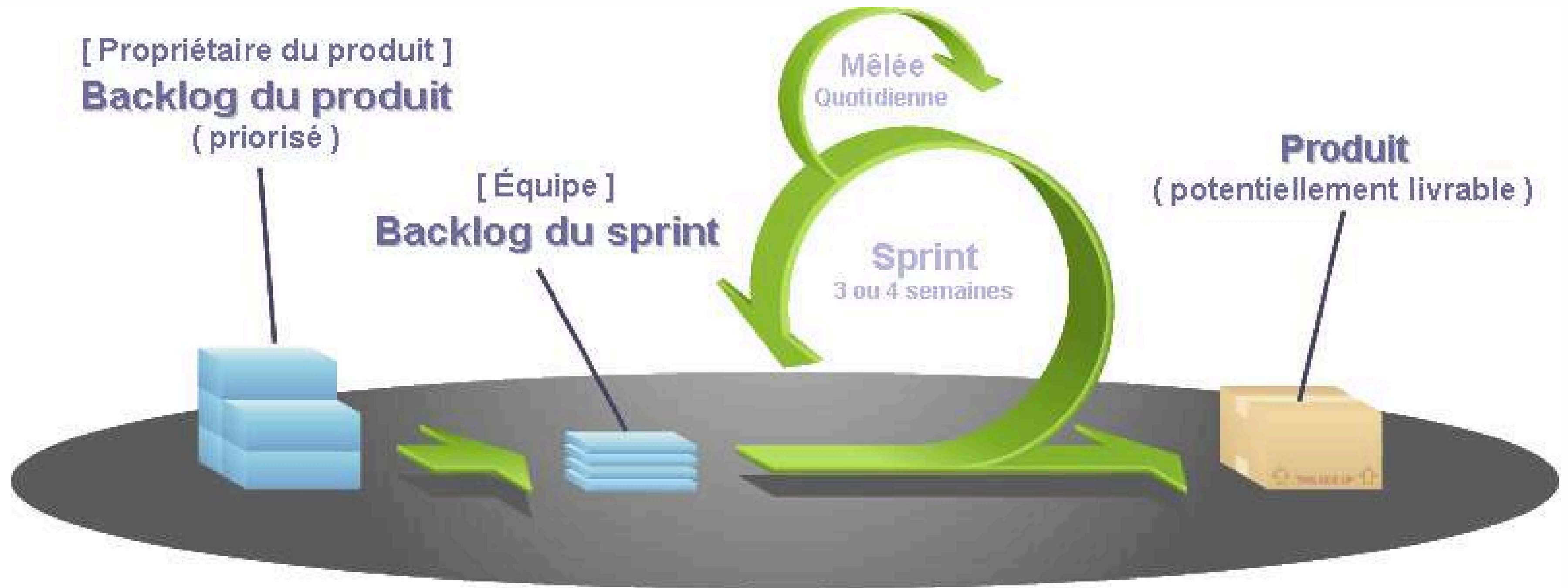


#Scrum



<https://www.youtube.com/watch?v=anZcEIQIpoY>

SCRUM La méthode agile en 10 minutes (Projet agile)





3. Burndown Chart

BurndownChart

Késako ?

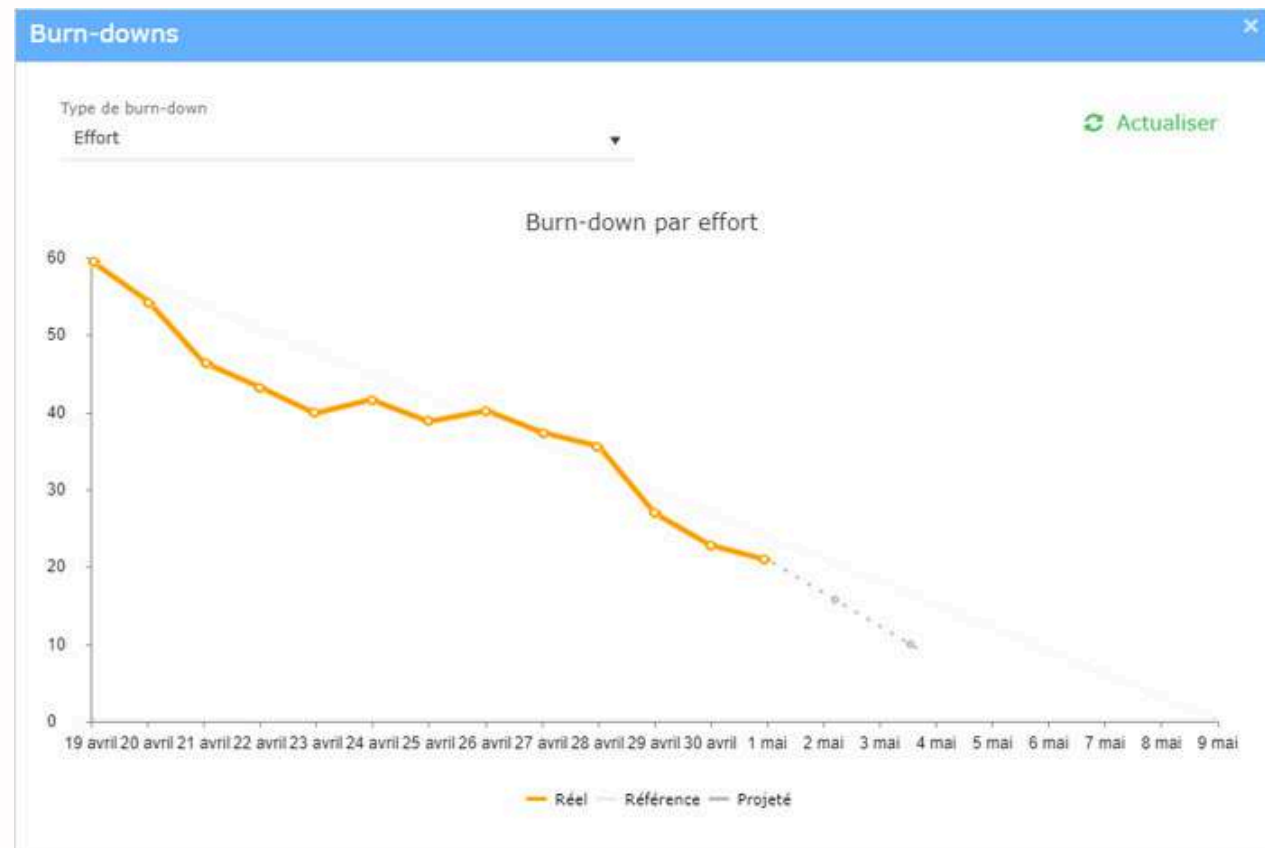
Wikipédia

Un burndown chart ou BDC (en français, graphique d'avancement) est une représentation graphique de l'évolution de quantité de travail restante par rapport au temps sur une période de temps donnée.

Le travail restant se situe en général sur l'axe vertical, alors que le temps est sur l'axe horizontal.

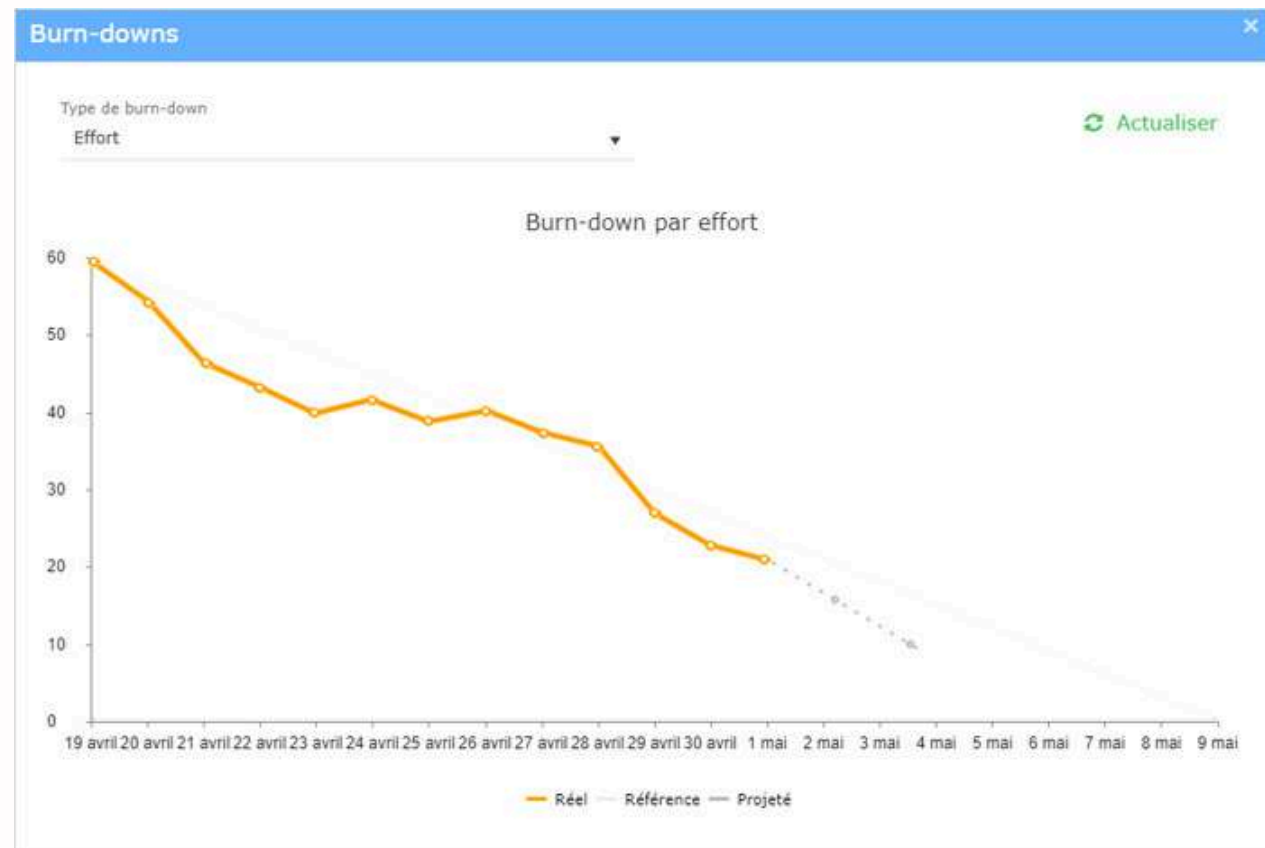
Une interprétation simple (régression linéaire) permet d'avoir une prévision de l'état d'avancement à la fin de la période d'activité.

BurndownChart



- Les différentes tâches à réaliser ainsi que leur avancement sont modélisés sous la forme d'un tableau : le scrum task board.
- Le scrum burndown ou scrum chart est quant à lui un graphique indiquant l'évolution du sprint, pouvant être déduit du scrum board.

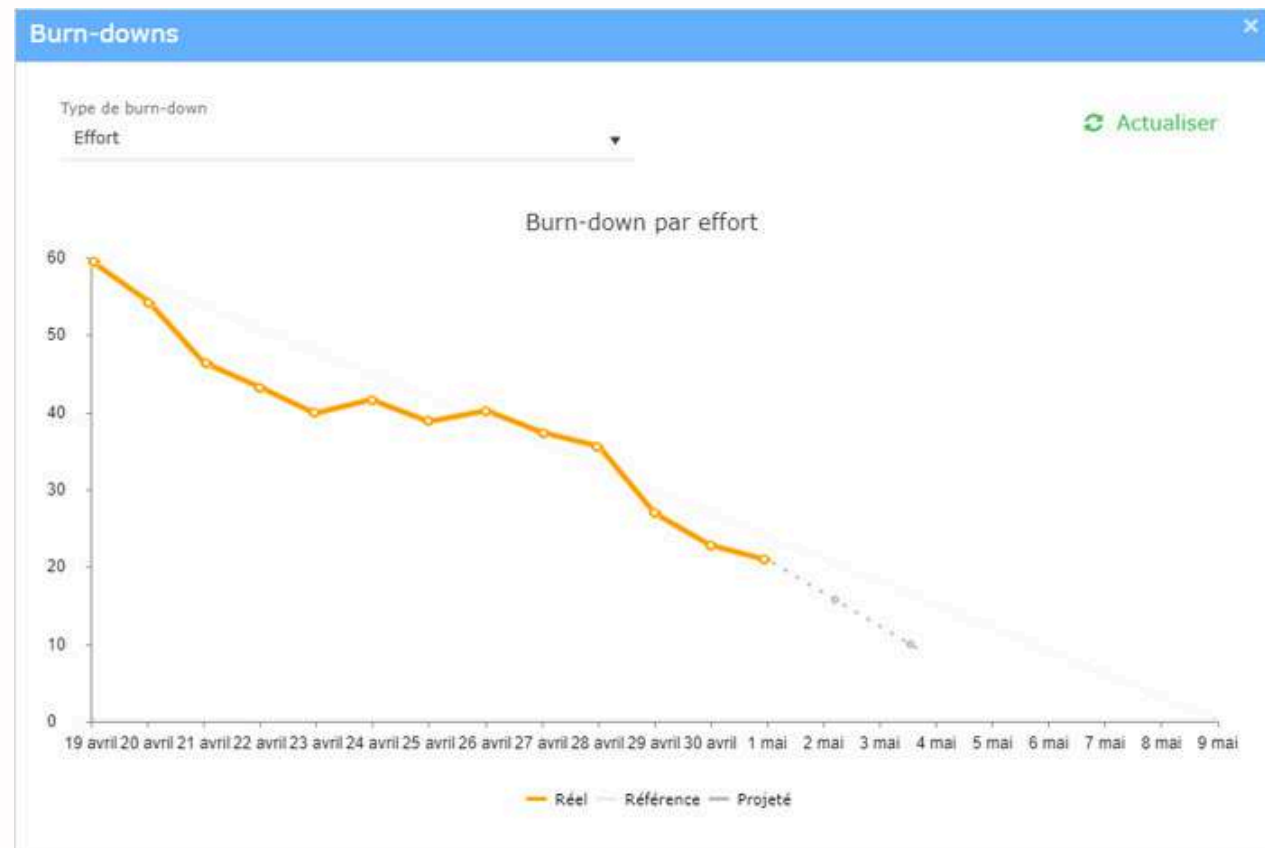
BurndownChart



Principes

- Permet de suivre la progression de la réalisation de chaque tâche d'un sprint
- Chaque tâche est représentée par un post-it, et la position de ce dernier dans le tableau indique son avancement.

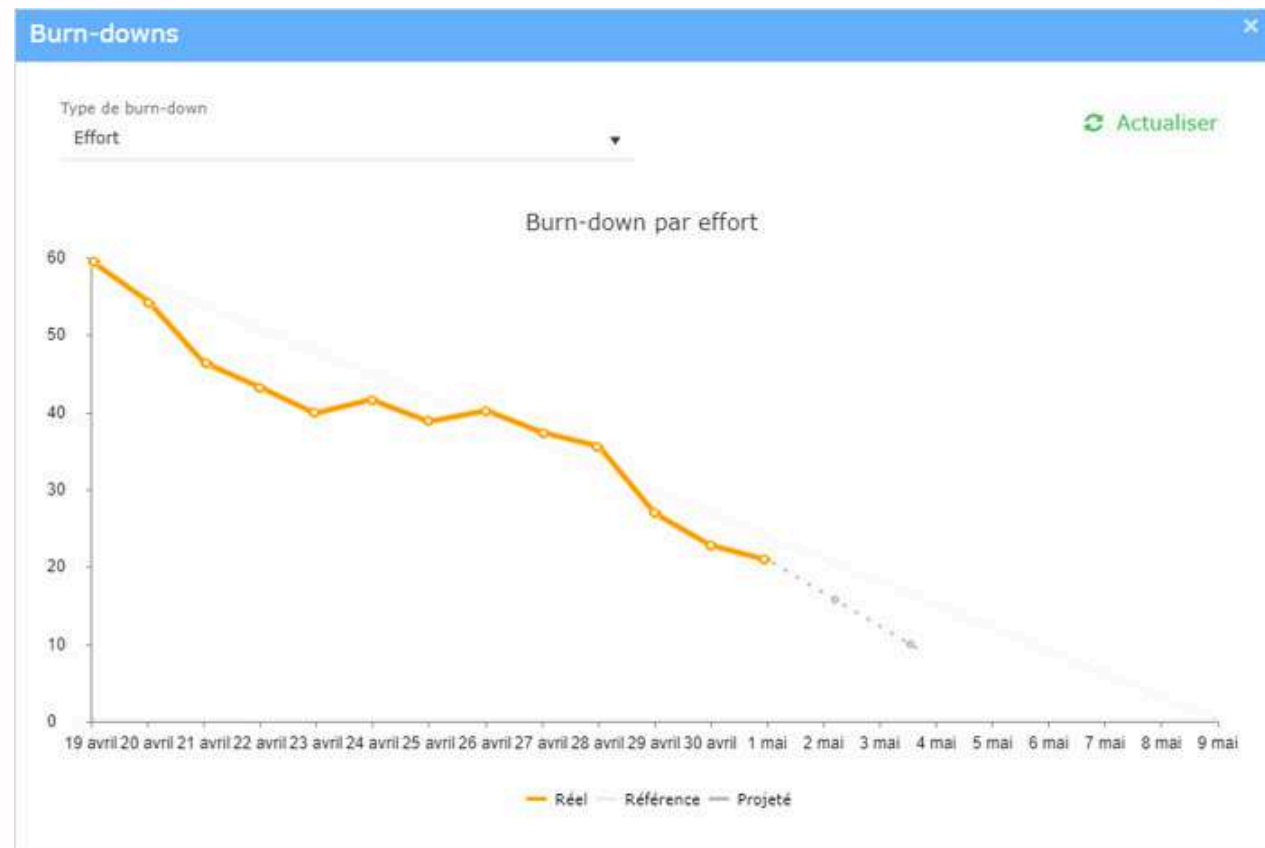
BurndownChart



Principes

- Sur le scrum burndown, on place généralement la quantité de travail restante en ordonnée (sur l'axe vertical), et le temps sur l'abscisse (sur l'axe horizontal).
- On peut voir la progression de chaque tâche individuellement

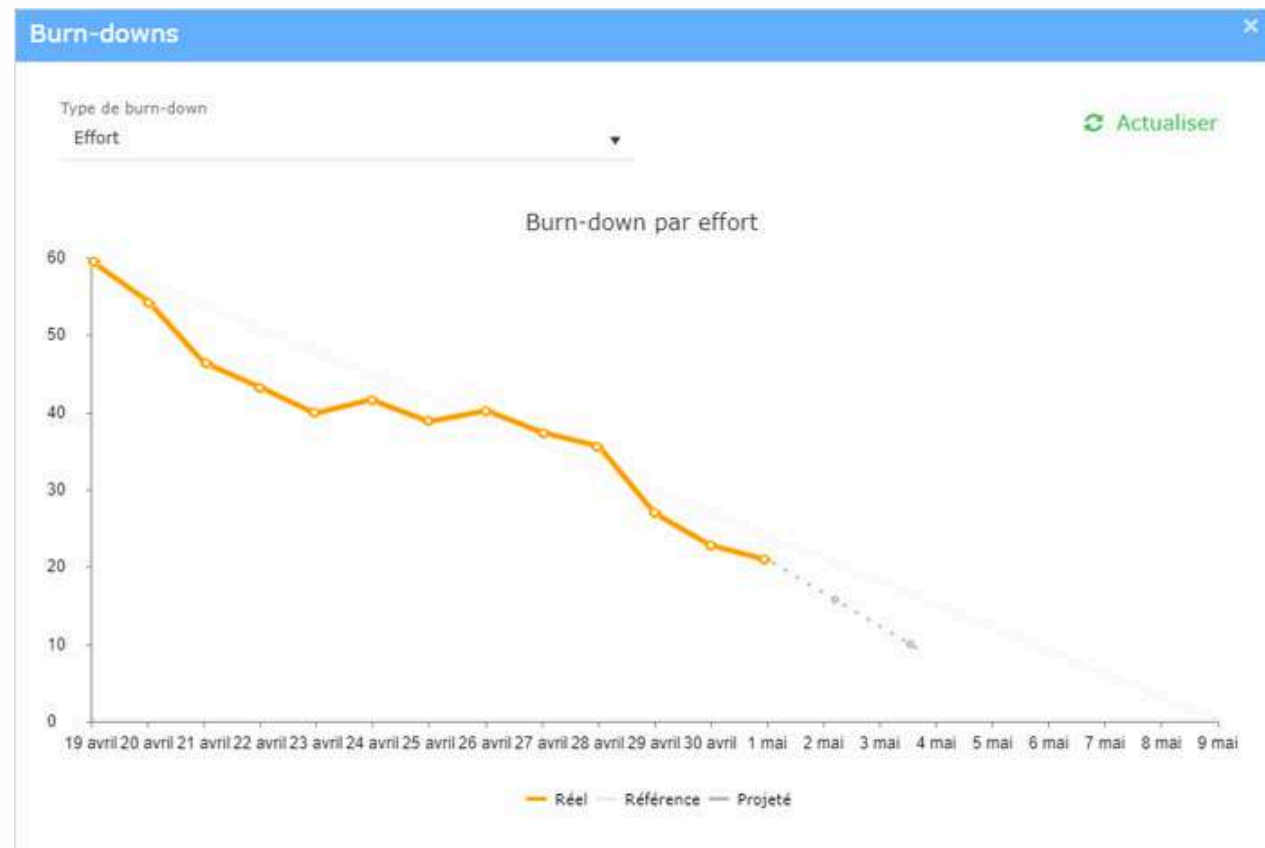
BurndownChart



Principes

- L'unité de temps est généralement le jour
- la quantité de travail étant quant à elle exprimée en jours, ou en points ou en nombre de tâches à réaliser

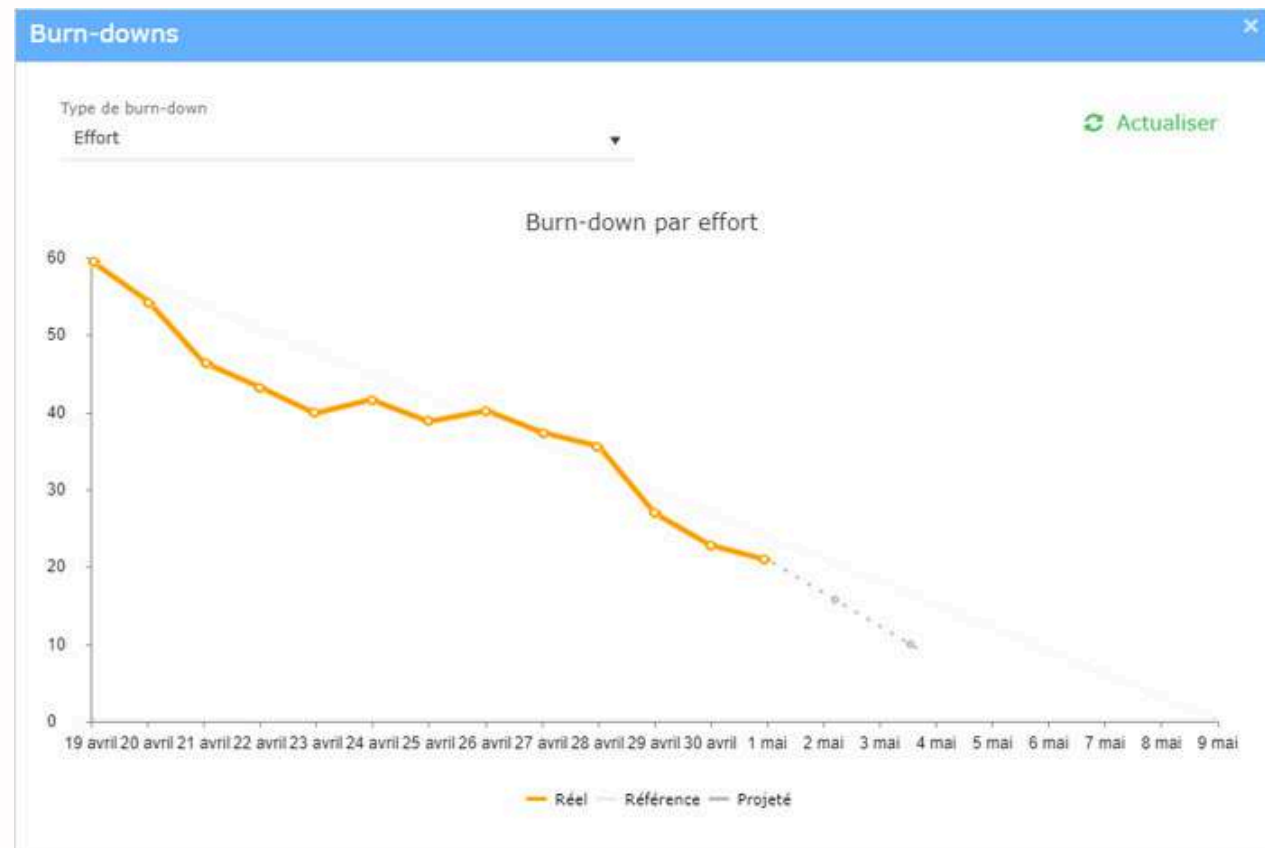
BurndownChart



Principes

- Le graphique se lit de gauche à droite,
- Le point de départ étant situé à l'extrême gauche, sur le jour 0
- Le point final situé le plus à droite représentant le dernier jour du sprint.

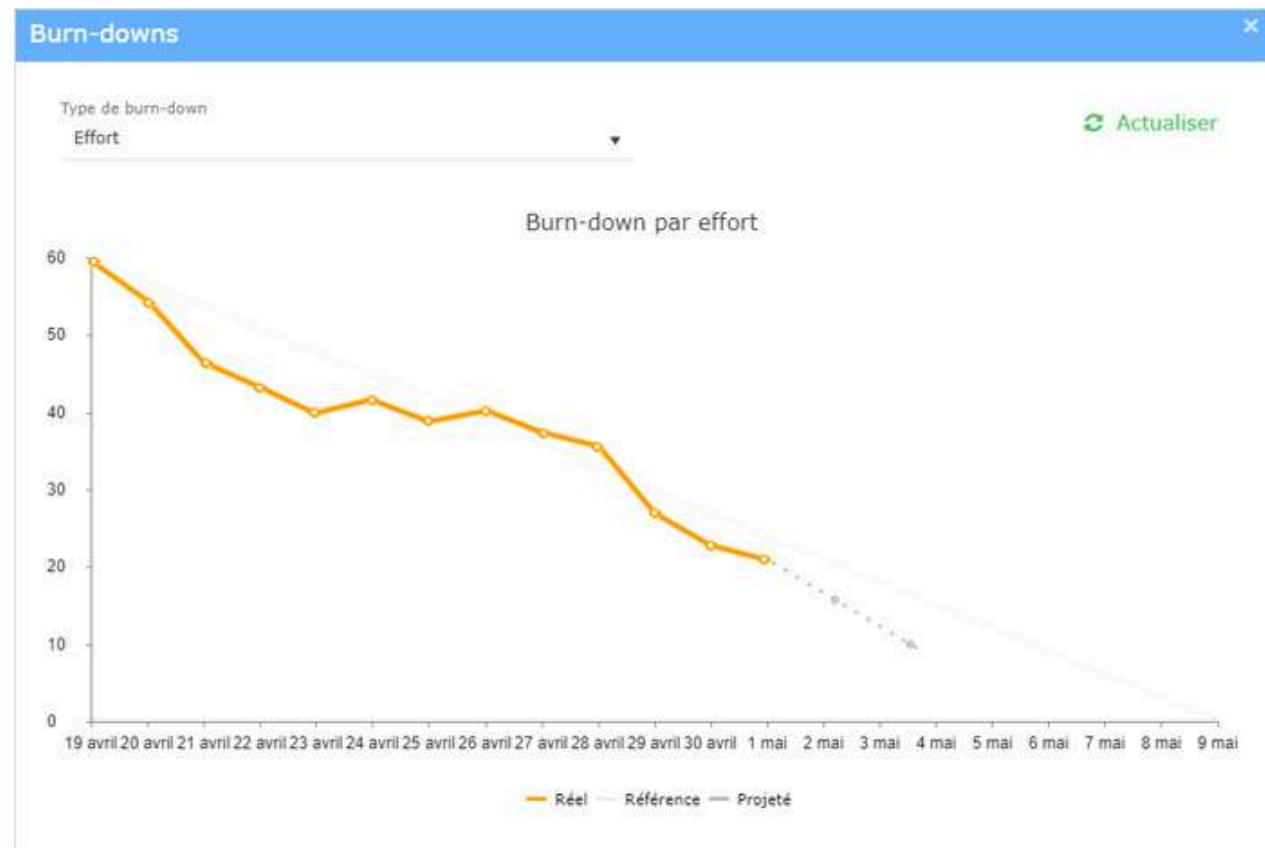
BurndownChart



Principes

- Le scrum burndown est réactualisé à chaque daily meeting
- Permet d'obtenir rapidement et facilement un indicateur fiable de l'état d'avancement des développements

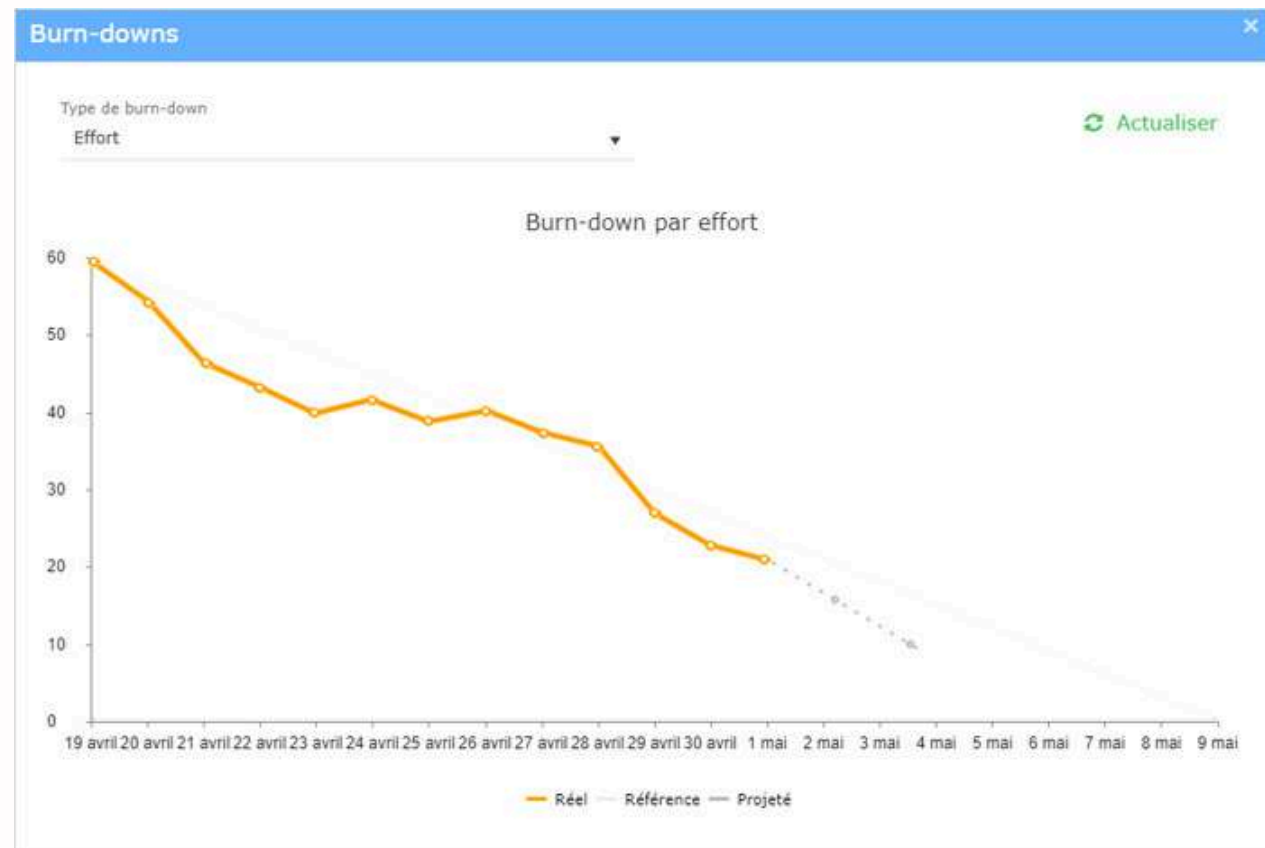
BurndownChart



Le scrum board ne permet pas :

- Il ne permet pas de mettre en lumière la quantité de travail restante sur une période donnée.
- Il n'est pas possible de se rendre compte de la quantité de travail à fournir à un instant précis pour la terminer.

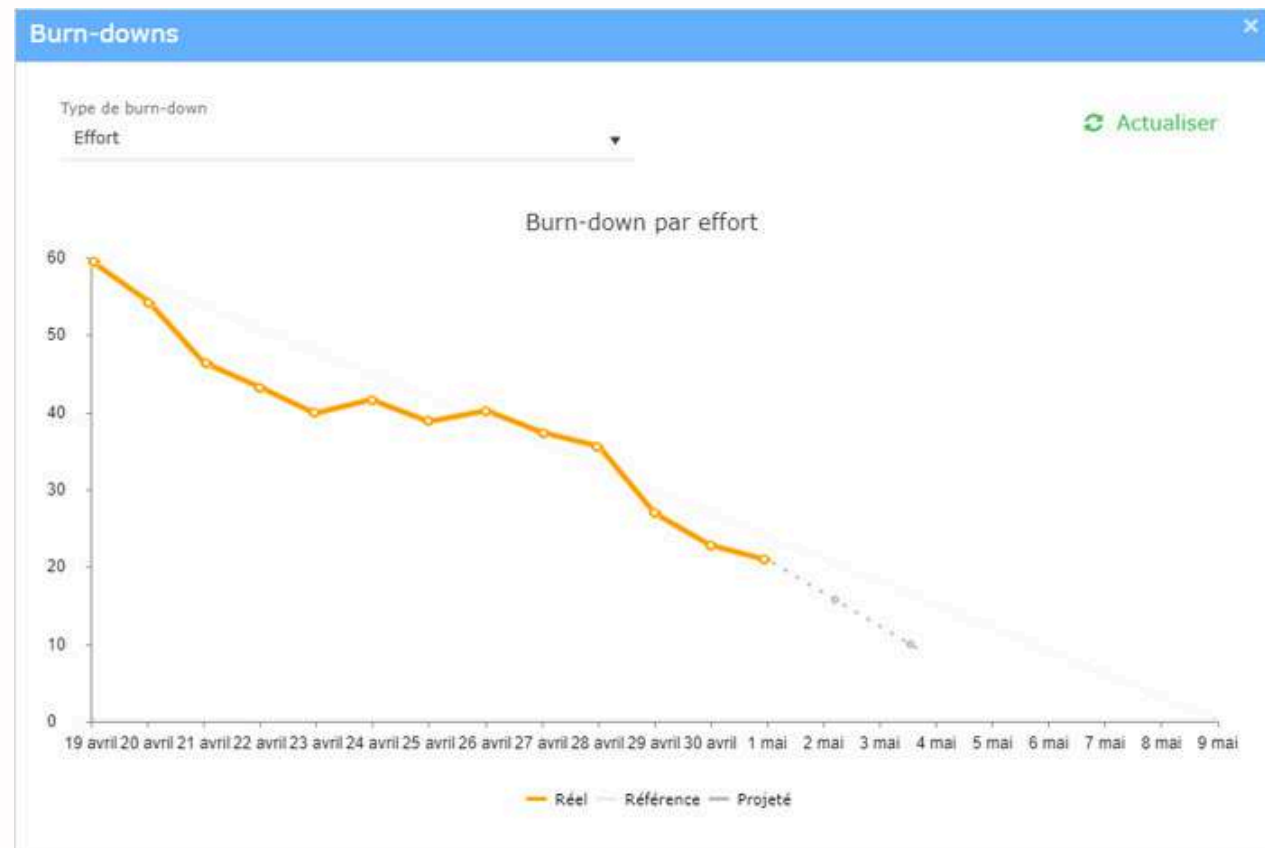
BurndownChart



Le scrum board
ne permet pas :

- Tous les post-it ont la même taille, et ne permettent pas de juger de la complexité de la tâche associée.

BurndownChart

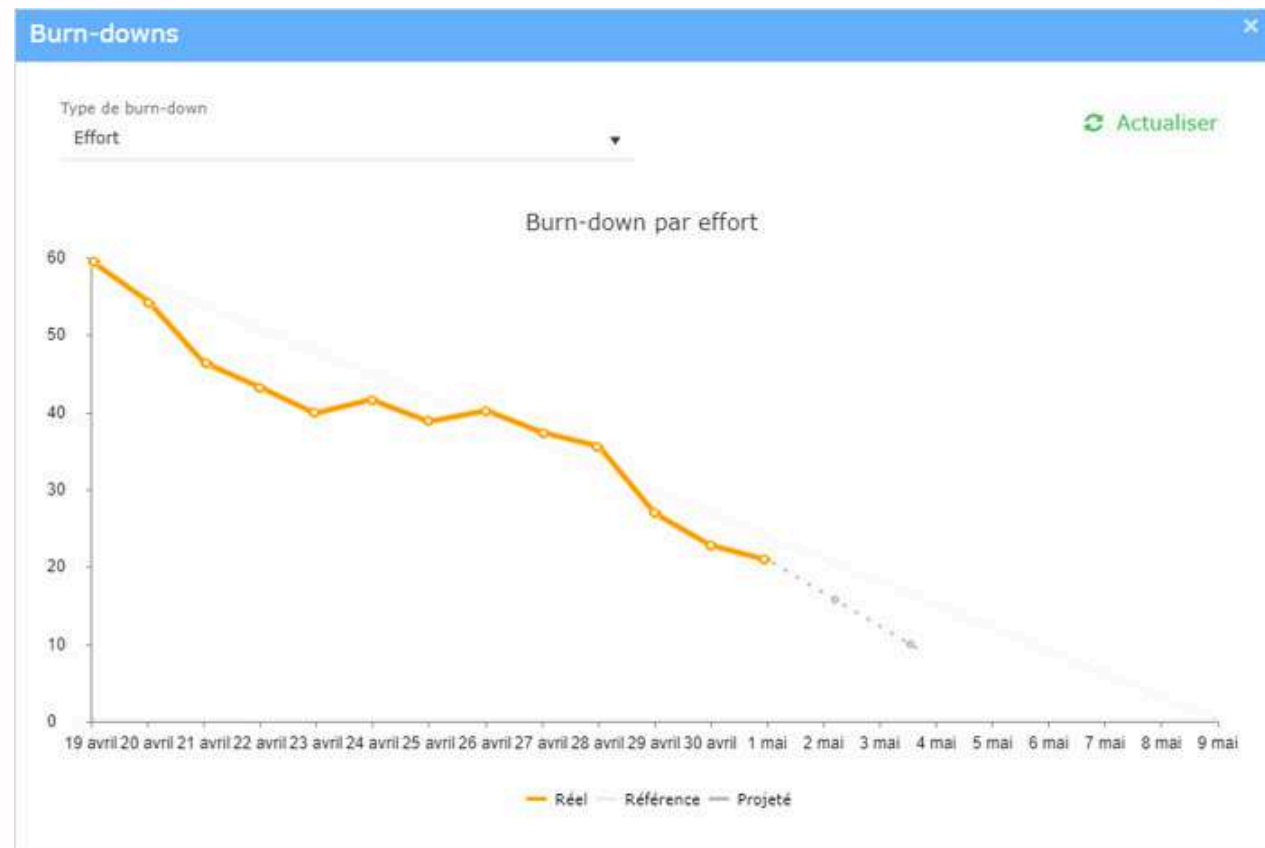


Utilisation du scrum burndown :

Le scrum chart est initialisé en début de sprint.

On place en ordonnée le nombre de tâches restantes, non terminées, ou le nombre de jours de travail, en fonction des évaluations qui ont été faites.

BurndownChart

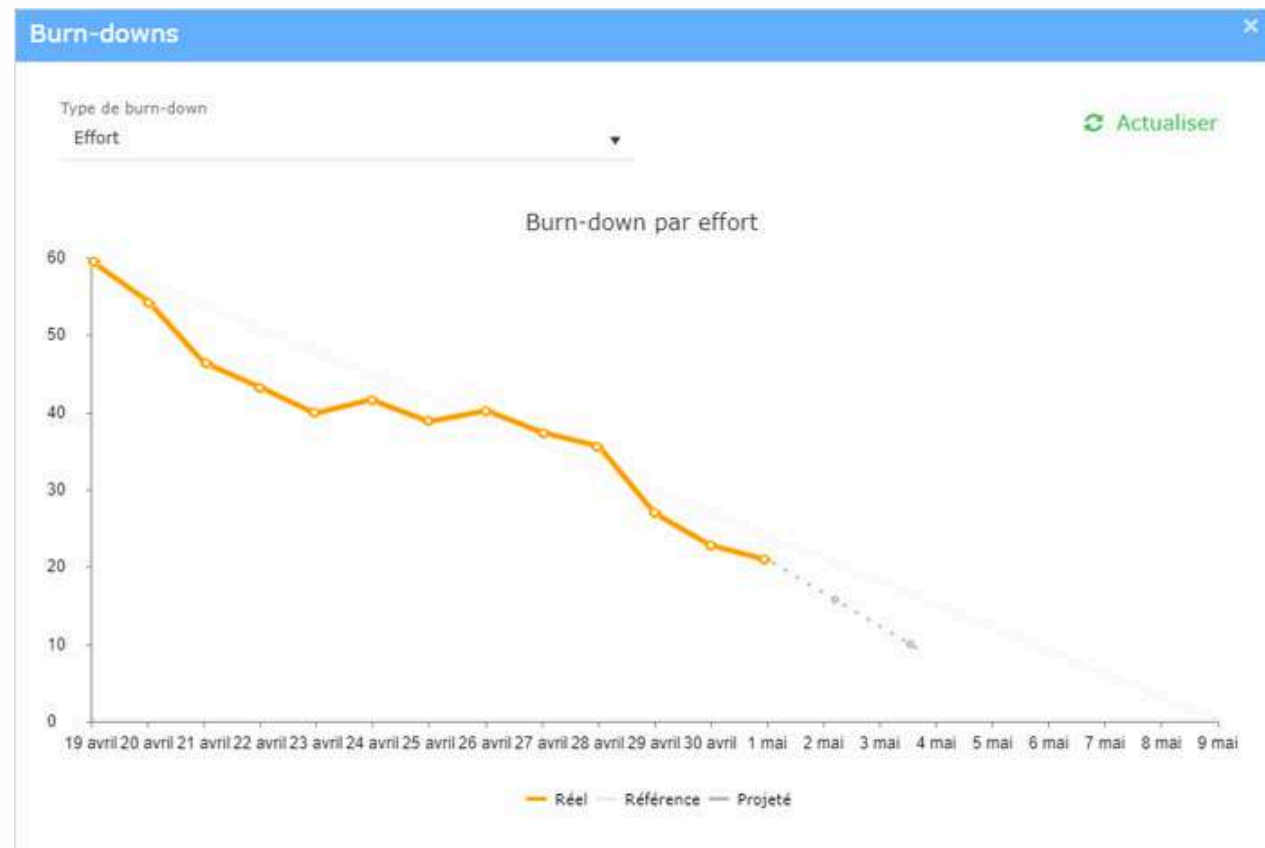


Utilisation du scrum burndown :

Le scrum chart est initialisé en début de sprint.

On place en ordonnée le nombre de tâches restantes, non terminées, ou le nombre de jours de travail, en fonction des évaluations qui ont été faites.

BurndownChart



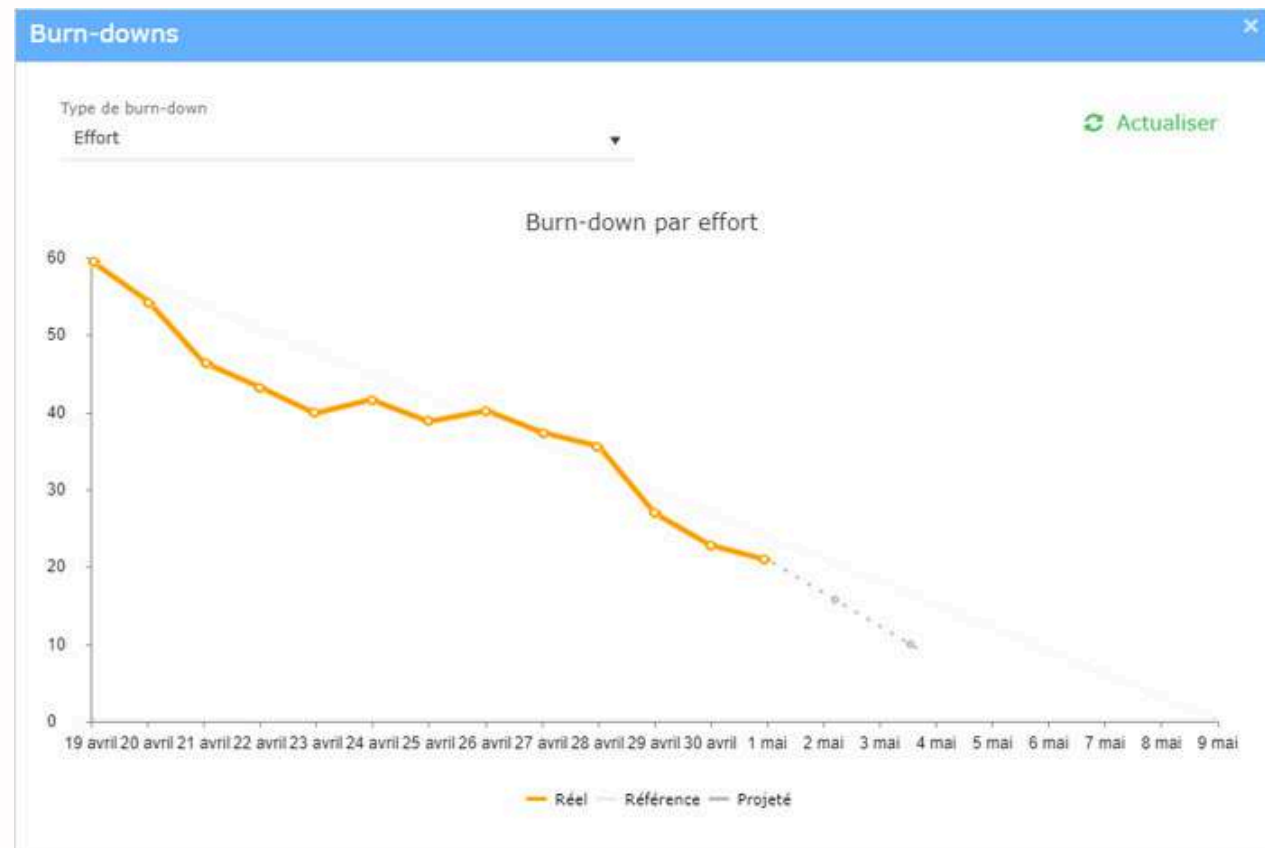
Utilisation du scrum burndown :

L'abscisse correspondante est 0, le premier jour du sprint.

On place ensuite le dernier point qui se trouvera quant à lui avec 0 tâches à réaliser en ordonnée et le dernier jour du sprint en abscisse.

La droite qui relie ces deux points représente l'évolution idéale du processus de réalisation des tâches du sprint.

BurndownChart



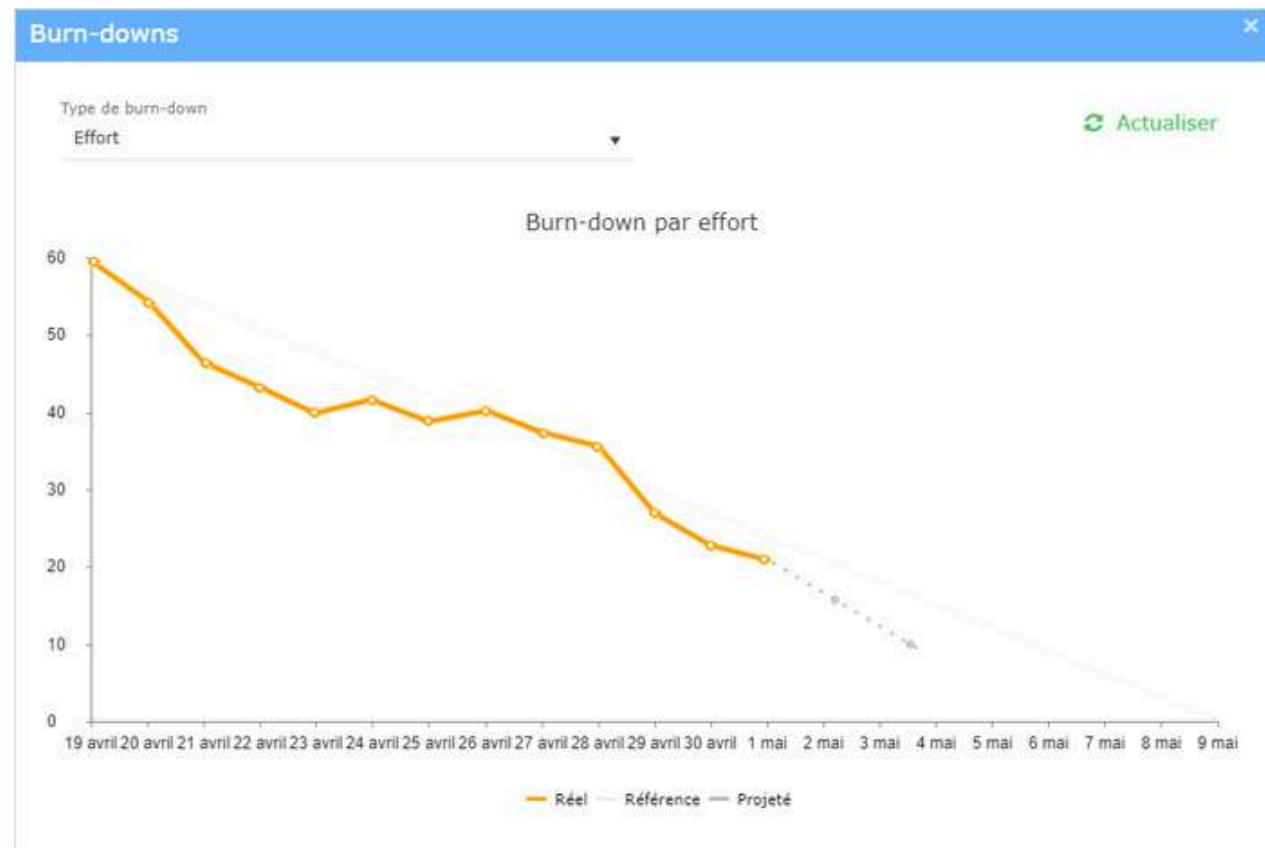
Utilisation du scrum burndown :

Chaque jour, lors du daily meeting, le nombre de tâches restant à réaliser est réactualisé

Le graphique évolue en plaçant quotidiennement un nouveau point sur le scrum chart.

Il est donc possible quotidiennement de comparer l'évolution de la réalisation des tâches par rapport à la droite idéale.

BurndownChart

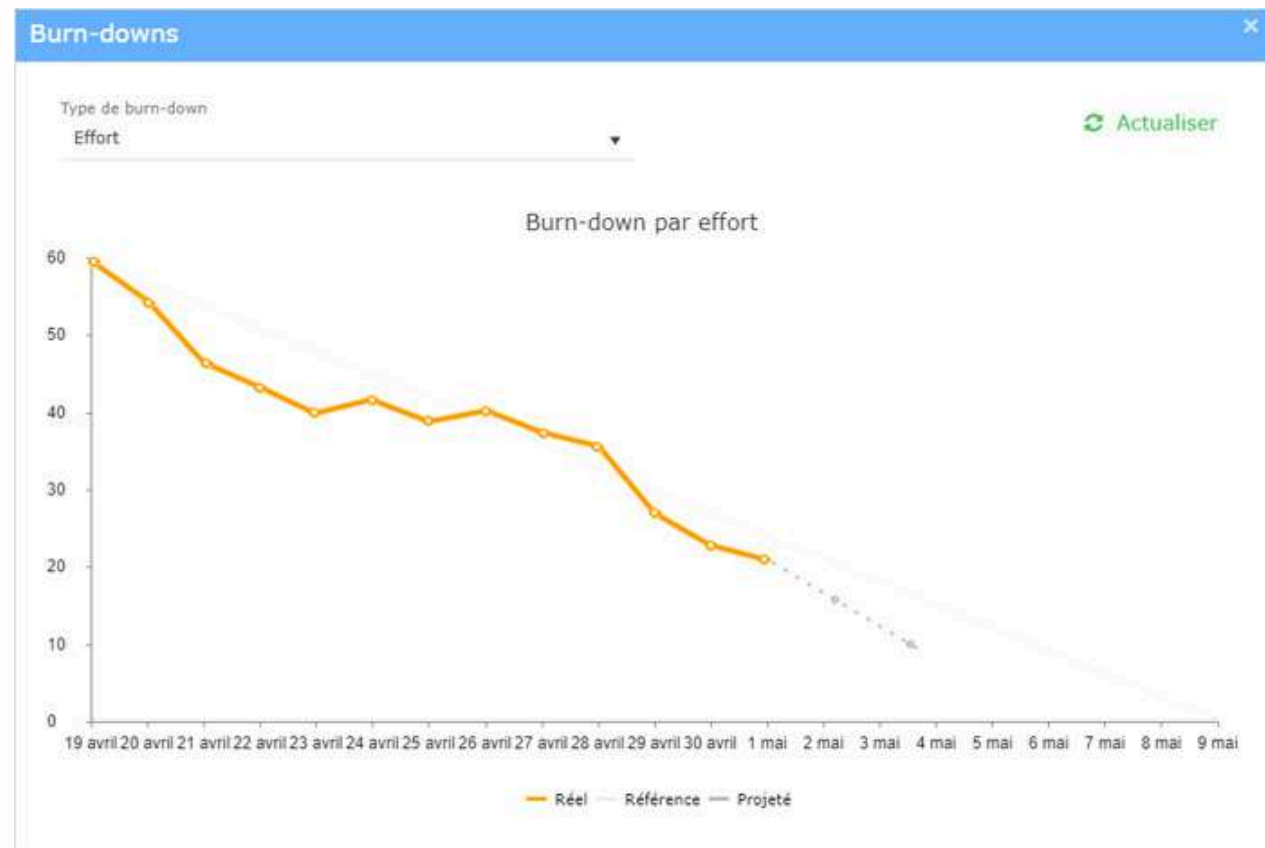


Utilisation du scrum burndown :

Si la courbe réelle se trouve au-dessus de la droite d'évolution idéale, c'est que les développements ont pris du retard.

Si le phénomène persiste, il faudra rapidement envisager de retirer certaines user stories moins prioritaires du backlog afin de tenir le sprint.

BurndownChart

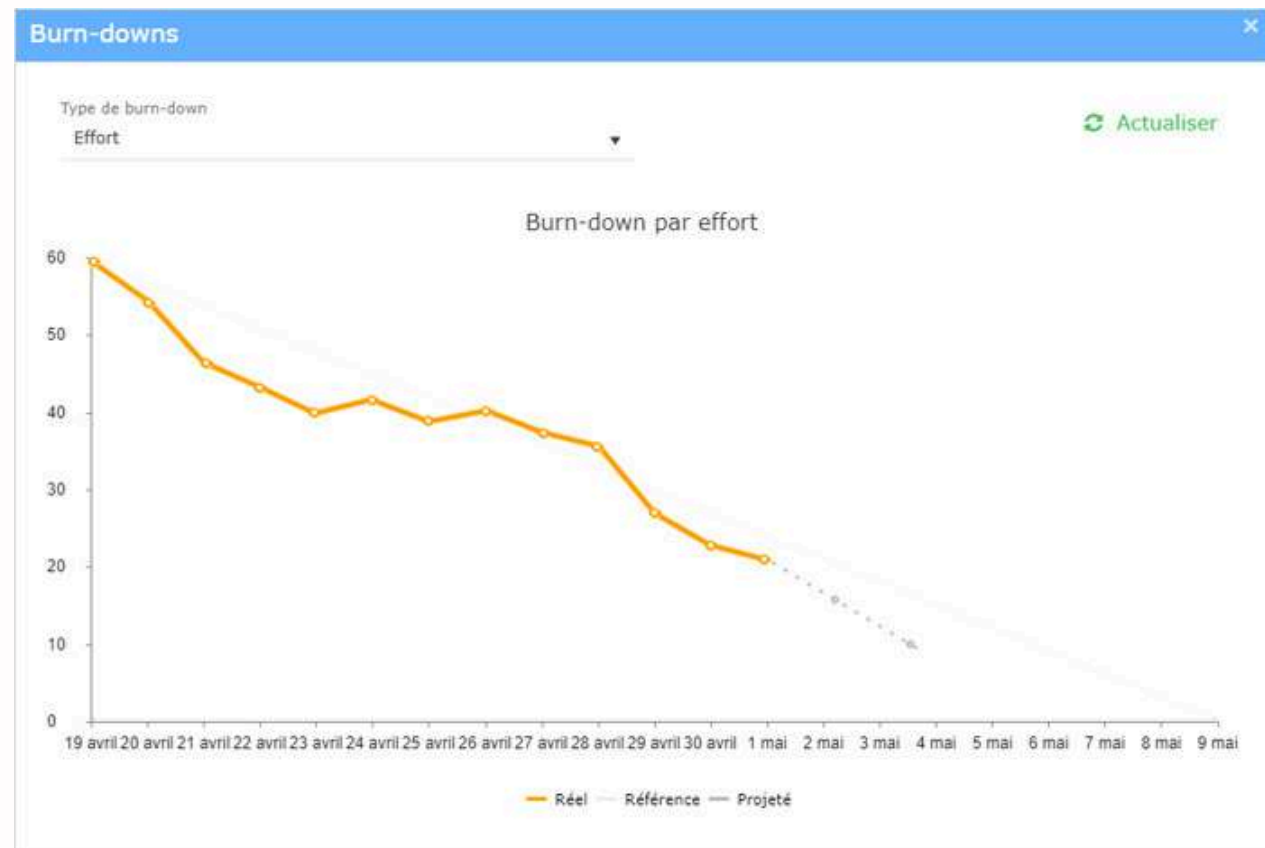


Utilisation du scrum burndown :

Si la courbe réelle se trouve en-dessous de la droite d'évolution idéale, c'est que les développeurs ont mis moins de temps que l'estimation initiale pour réaliser certaines tâches.

Il sera alors possible d'introduire de nouvelles user stories, en fonction de l'estimation faite pour leur développement en termes de charge de travail et de leurs priorités.

BurndownChart



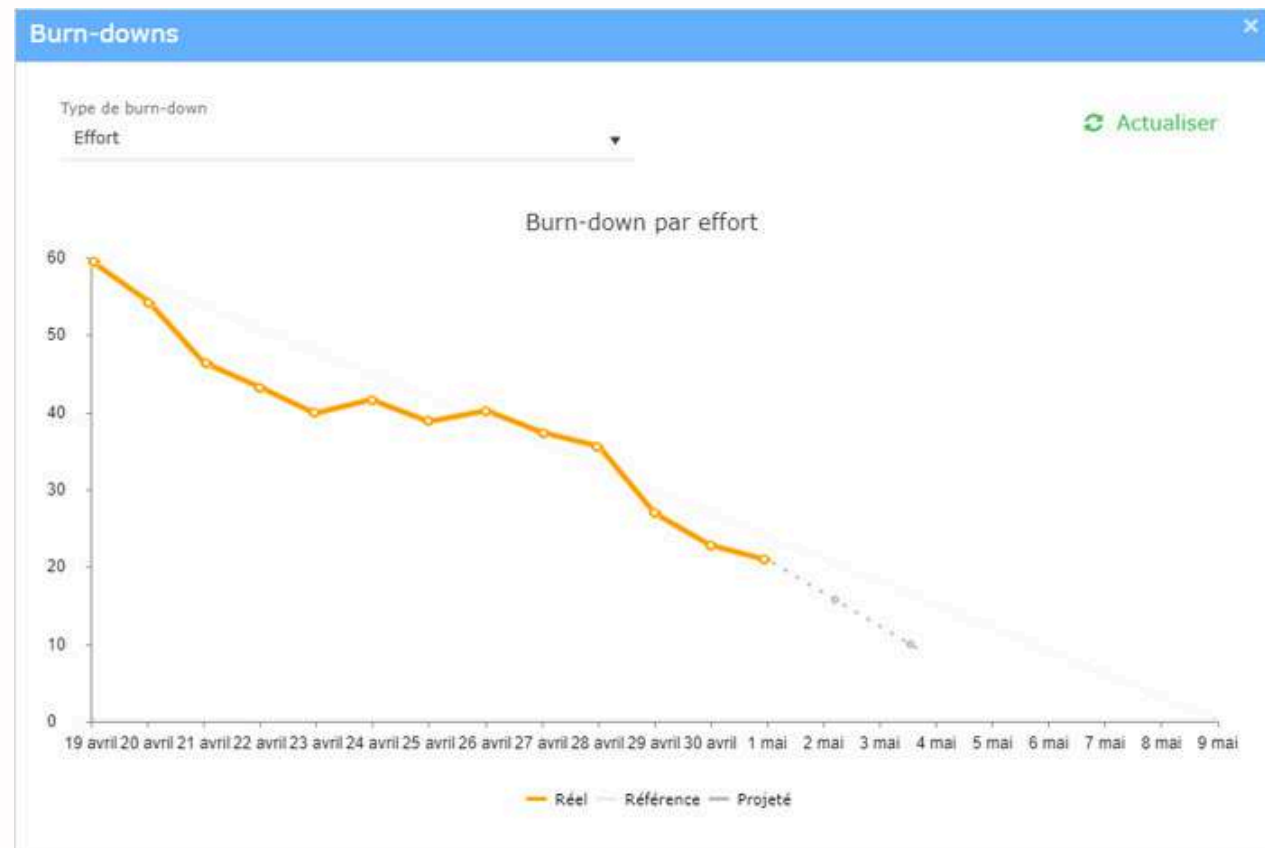
Utilisation du scrum burndown :

Généralement, sur la première partie du graphique, la courbe réelle reste au-dessus de la droite idéale.

Normal puisque durant cette période, l'équipe prend connaissance des nouvelles tâches embarquées dans le sprint courant.

C'est également à ce moment-là que l'on s'aperçoit que certaines tâches sont finalement plus complexes à développer que prévu.

BurndownChart

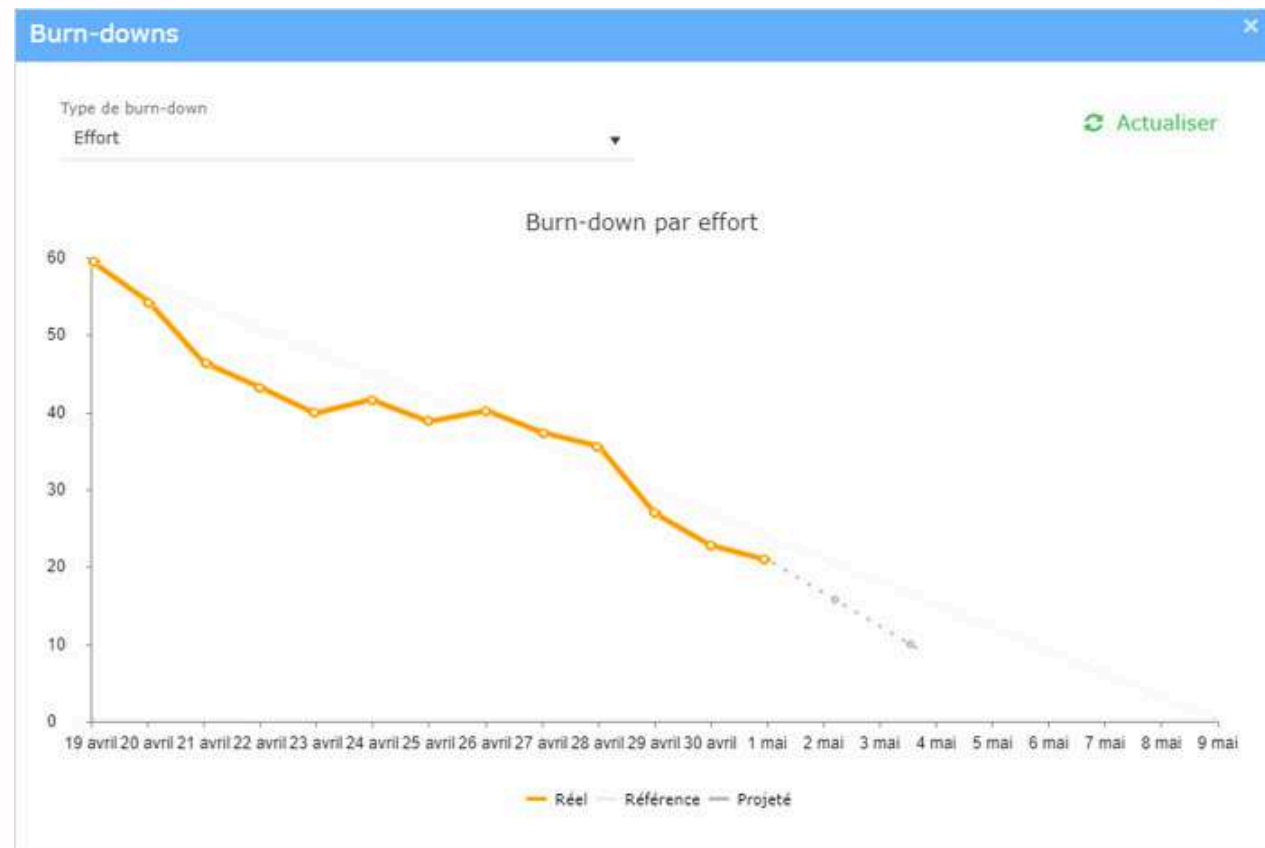


Utilisation du scrum burndown :

La courbe réelle devrait repasser sous la droite idéale dans la seconde partie du sprint

Avec une accélération de la descente vers la fin

BurndownChart

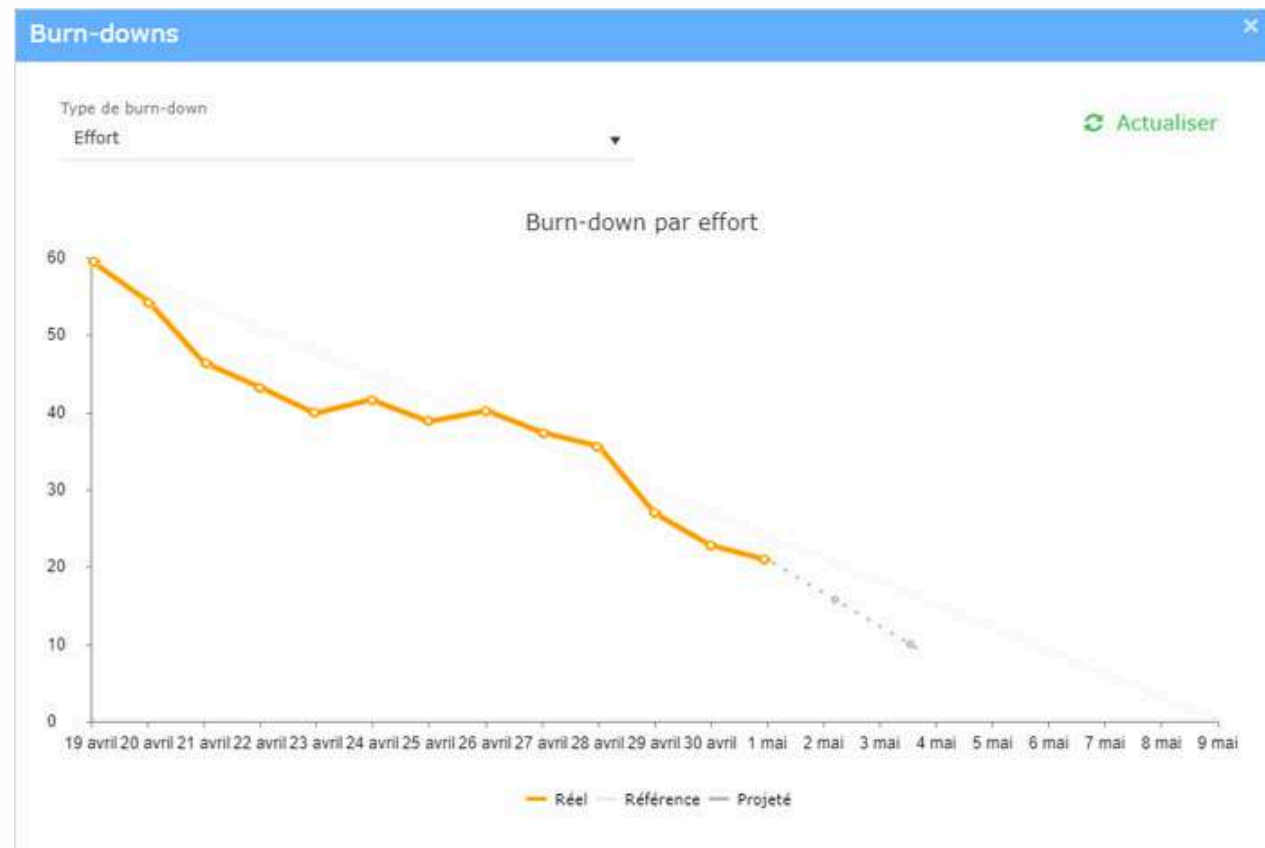


Utilisation du scrum burndown :

Les équipes de développement sont pleinement opérationnelles, maîtrisent leur environnement et connaissent le domaine fonctionnel.

Elles sont donc plus efficaces et le nombre de tâches réalisées augmente plus rapidement.

BurndownChart



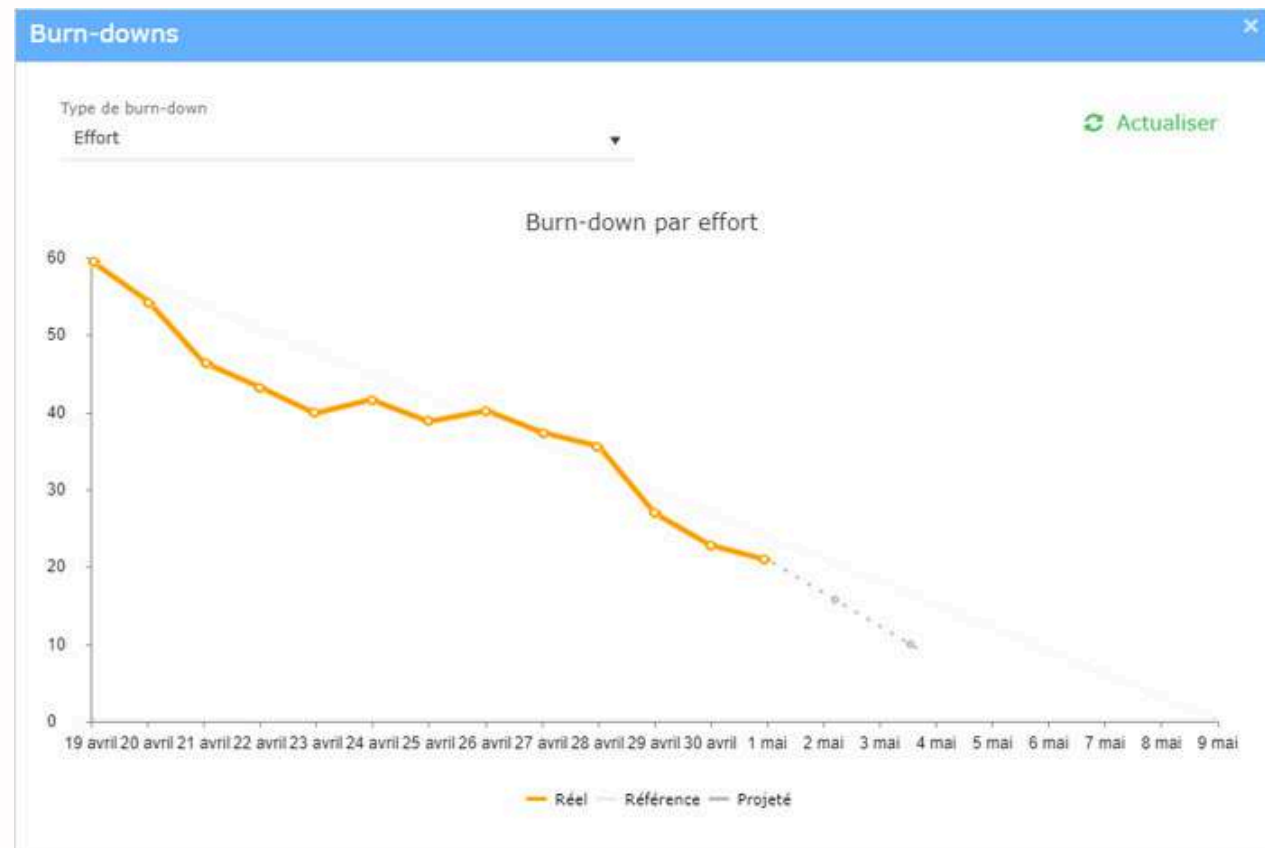
Intérêt du scrum burndown :

L'intérêt de ce graphique est qu'il permet chaque jour de se situer en termes d'avancement et de charge de travail restante par rapport aux prévisions initiales.

Le graphique est affiché et tout le monde peut le consulter.

La performance collective de l'équipe de développement est ainsi mise en avant et chacun peut juger du travail effectué.

BurndownChart



Outils :

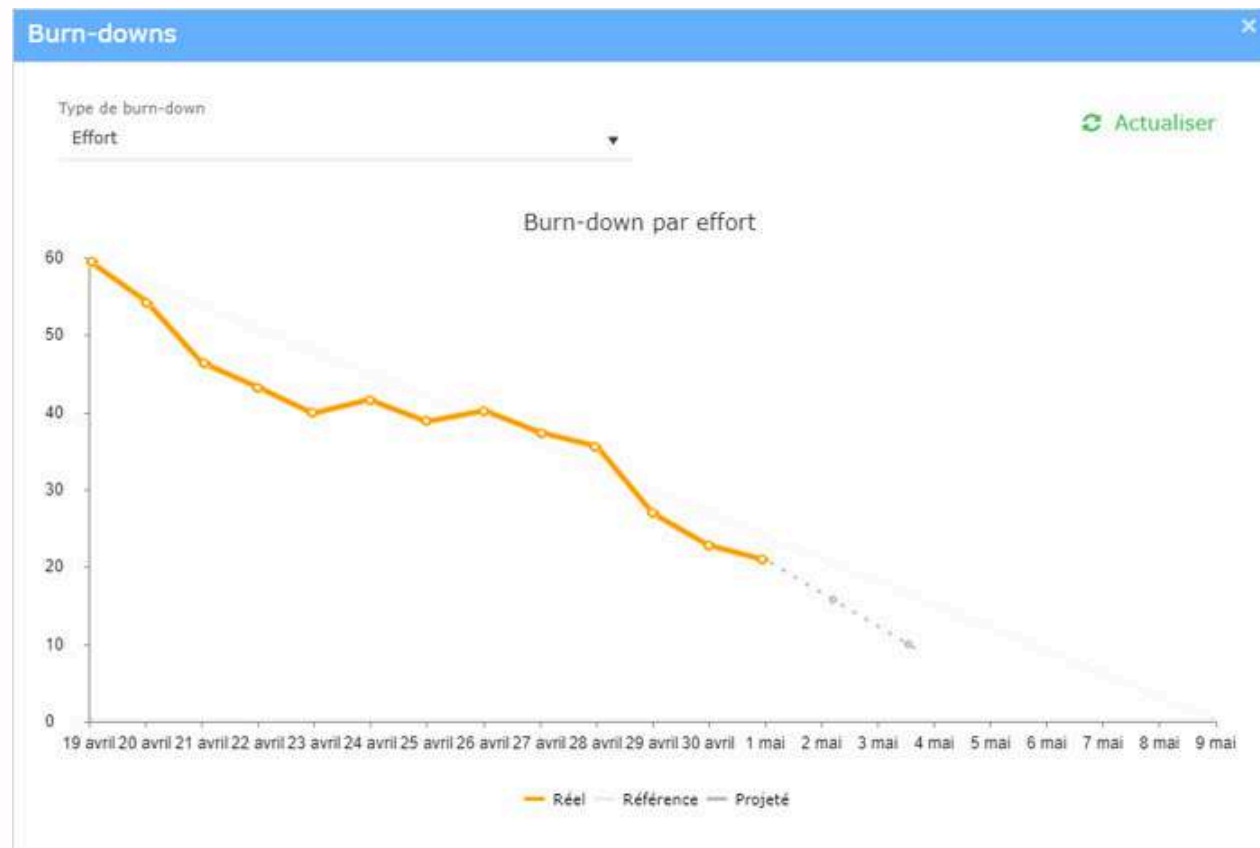
Un simple tableau blanc

Une feuille de papier

Excel

Nutcache

BurndownChart



Vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=NoHBgyh86pE>

Burndown chart scrum - La Minute Agile Scrum #33

Burn-downs



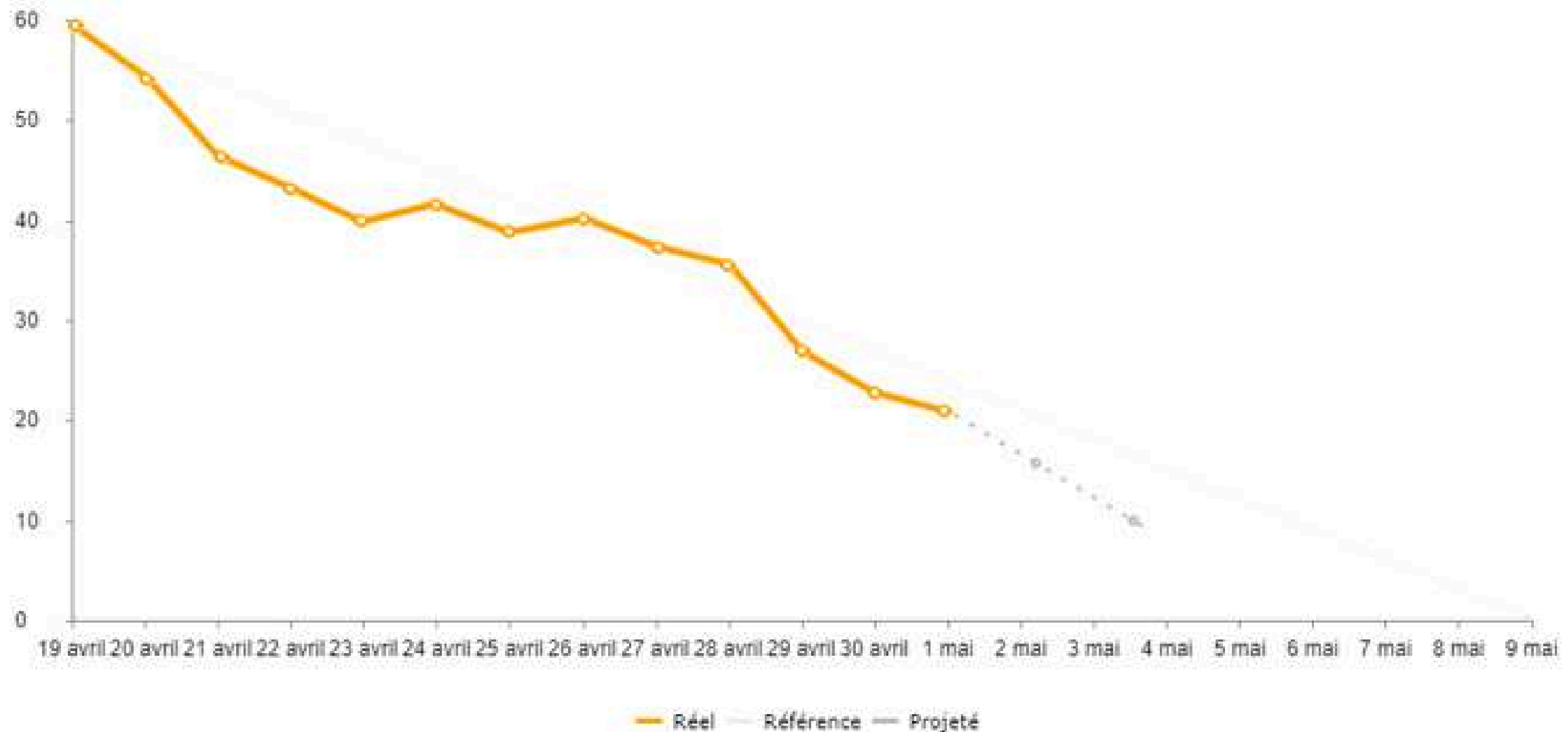
Type de burn-down

Effort



 Actualiser

Burn-down par effort





4. Recette

#Recette



La recette informatique =
La cinquième étape d'un projet

La recette informatique consiste à
tester et à vérifier le Produit avant
de le mettre en ligne.

#Recette



Cette étape permet d'examiner le degré de conformité entre ce qui a été défini en amont et la réalité.

Vous devez vous assurer que tout est conforme à ce qui figure dans :

- le cahier des charges
- dans les maquettes
- spécifications fonctionnelles

#Recette



#Exemple sur 1 site Web

La recette site internet consiste également à vérifier :

- la conformité aux maquettes
- aux styles
- l'ergonomie

La recherche des bugs et imperfections :

- sur les différents terminaux (smartphone, laptop, etc.)
- les navigateurs : (car des bugs peuvent exister sur Edge et non sur Google, et inversement)

#Recette



Plus le nombre d'acteurs qui traitera la recette sera élevé, plus cette dernière sera meilleure !

Respecter les délais de livraison communiqués au client

#Recette



#Centraliser les remarques

Lorsque des éléments à corriger ont été détectés, il est important de les rassembler grâce à l'utilisation d'un outil de recette.

1. Conserver l'historique des demandes
2. Suivre leur résolution
3. Classer par ordre de priorité

#Recette



#Centraliser les remarques

La recette doit être faite avec le plus grand soin.

Le client sera consulté pour réaliser un test d'acceptation pour s'assurer de la conformité du produit.

Dès lors que le résultat conviendra à ses attentes, il passera à la validation du projet = PV de recette

Méthode Agile

- Méthodes en cascade
- Manifeste Agile
- Planning poker
- Réunions de bac à sable

- C'est quoi 1 sprint ?

- Scrum

- BurndownChart

- Recette

- Kanban

- Timeboxing

- En application

Compétences : Epreuve individuelle

Méthode Agile



Qu'avez vous appris en 1 mot ?

Je suis joignable

THANKYOU

Méthode Agile



BeProject.fr



@BeProjectIT



linkedin.com/in/julien-virgili/