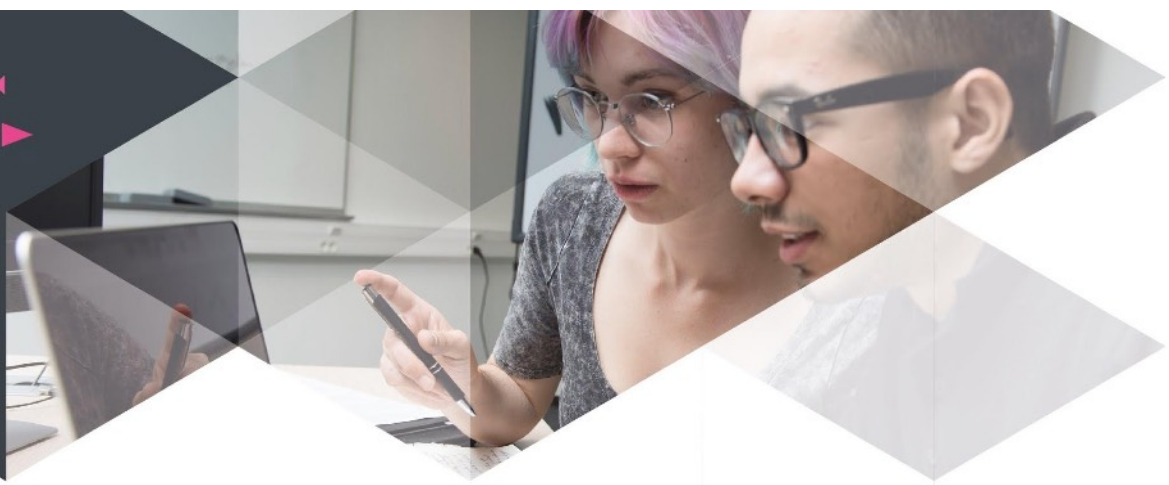




le  
campus  
numérique  
in the ALPS



# Méthodes Agile

## Objectifs

A l'issue de ce module, vous serez capable de comprendre les préceptes de l'agilité, d'intégrer une équipe organisée selon les méthodologies Agile et de constituer un backlog.

Les compétences à acquérir sont :

- Définir le rôle de product owner
- Connaître les principaux termes de l'agilité
- Définir le backlog
- Donner un schéma de fonctionnement du Scrum avec les principaux moments
- Définir le rôle de Scrum master

## Jour 1 - Découverte de la Méthode Agile et SCRUM.

### Objectifs

Elaborer un mémo personnel sur la Gestion de projet Agile

### Consignes

Etudiez les ressources fournies ci dessous et rédigez les documents demandés.

### Livrables

Le glossaire (voir annexe 1) complété à uploader ou à mettre un lien en commentaire de la compétence sur Campus Skills.

### Ressources

Comment marche un projet: <http://www.projectcartoon.com/cartoon/42>

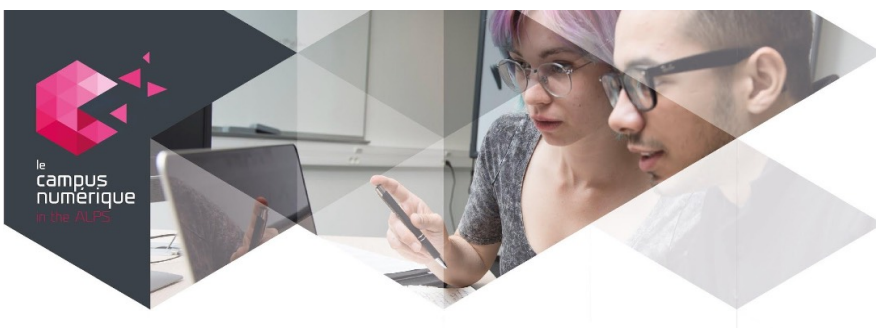
Gestion de projet générale : [https://www.youtube.com/watch?v=vhpcngRVE\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=vhpcngRVE_A)

### Agilité :

Manifeste Agile :

<http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

<http://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html>



## Méthodes Agile

Presentation et Illustration : <https://fr.slideshare.net/jfjago/agilit-pour-les-nuls>

Cycle en V vs Agilité (2min) : <https://www.youtube.com/watch?v=idDtKI8GM-A&t=32s>

Introduction : <https://www.agiliste.fr/introduction-methodes-agiles/>

Agile expliqué en (15min) : <https://www.agiliste.fr/lagilite-metier-en-2-mots/>

Démonstration (4min) : [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=154&v=LqFiCCsknIs](https://www.youtube.com/watch?time_continue=154&v=LqFiCCsknIs)

L'agilité pour les nuls : <https://fr.slideshare.net/jfjago/agilit-pour-les-nuls>

### SCRUM :

Guide démarrage: <https://www.agiliste.fr/guide-de-demarrage-scrum/>

Guide Scrum (16 pages) : <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-FR.pdf>

MOOC : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLPTnvyvyy5-0duqjexPDzMd-vhL68Ef0>

ou <https://gestiondeprojet.pm/gestion-de-projet-agile-avec-scrum/>

Pour aller plus loin... :

Livre Scrum et XP depuis les Tranchées : <https://www.infoq.com/fr/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>

## Jour 2 - Etape 1 : Constitution d'un backlog

### Objectifs de l'activité

Rédiger un backlog.

### Consignes

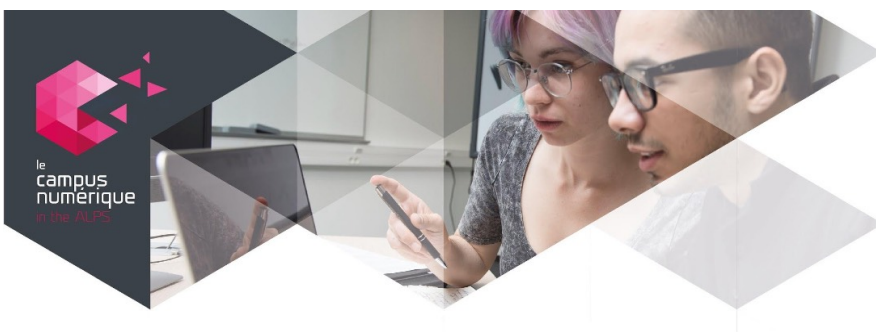
Durant la première partie de votre cursus au campus, vous allez réaliser comme projet fil rouge un site de e-commerce.

Nous vous proposons de définir un backlog de votre site ecommerce. Pour vous aider à démarrer, vous allez d'abord choisir ce que vous voulez vendre (par exemple, tee-shirts, cartes pokemon, bouilloires ... ). Ce choix est propre au groupe et n'est pas définitif pour le reste de l'année, il nous aidera à cadrer les choses.

En annexe 2, nous vous avons donné le minimum de fonctionnalités que votre site doit traiter.

Pour réaliser ce backlog, nous allons suivre une méthodologie appelée Story Mapping. C'est une façon très puissante de définir les User Stories.

En vous aidant des ressources, réaliser ensemble une StoryMap (le rôle du Product Owner sera



## Méthodes Agile

joué par le formateur) et traduisez la story map en backlog.

### Livrables

- La photo de votre StoryMap et celle de votre backlog ou leur implémentation dans un outil de votre choix (voir ressources).
- Le backlog visible sur un des murs de la salle

### Ressources

#### UserStories :

- Comment bien découper ses user stories ? <http://www.qualitystreet.fr/2011/03/24/10-strategies-pour-des-user-stories-suffisamment-petites/>
- Comment rédiger une UserStory: <http://blog.palo-it.com/2014/02/11/rediger-un-user-story-les-bonnes-pratiques/>

#### StoryMap :

- Qu'est ce que c'est : <http://blog.thiga.fr/glossaire/story-map/>
  - Vidéo explicative: [https://www.youtube.com/watch?v=dvnU\\_R0mu98](https://www.youtube.com/watch?v=dvnU_R0mu98)
  - Construisez votre story map en 5 étapes faciles : <https://www.berejeb.com/2016/02/construisez-votre-user-story-map-en-5-etapes-faciles-une-autre-facon-de-representer-le-backlog-de-produit/>
  - Outil storymap: <https://www.featuremap.co/fr>
- Vidéo en anglais: [https://www.youtube.com/watch?v=k\\_4SchJgAl4](https://www.youtube.com/watch?v=k_4SchJgAl4)

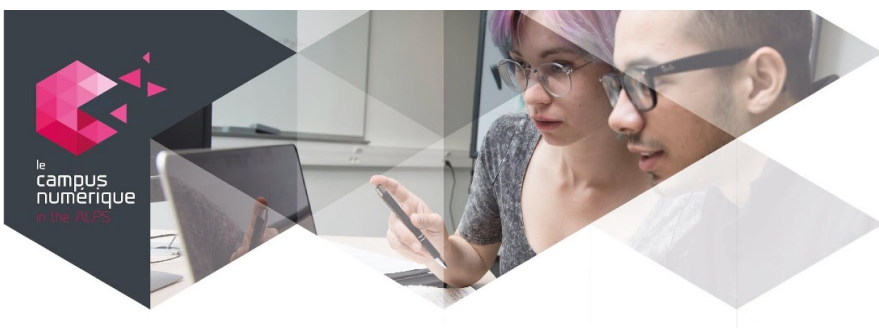
## Jour 2 - Étape 2 : Sprint planning

### Objectifs de l'activité

Organiser le travail de l'équipe sur la 1ère itération du projet.

### Consignes

Pour démarrer le projet, il convient d'identifier et de planifier le travail de l'équipe sur la première itération. Chaque équipe va donc identifier les tâches correspondantes à chacune des User Stories prévues dans l'itération, puis estimer chaque tâche en heures.



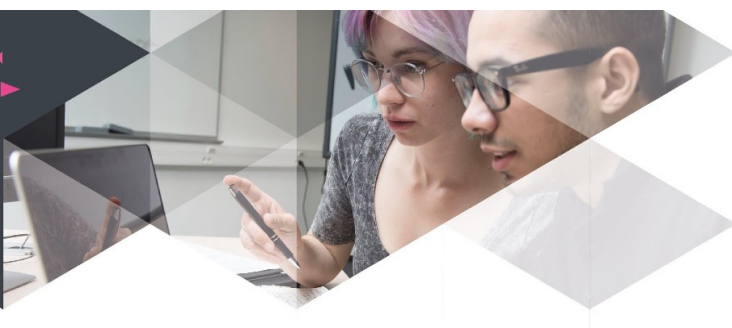
## Méthodes Agile

### Livrables

- User stories avec leurs tâches respectives (sur post-its), estimées en heures
- Proposition de "Definition of Done" pour l'équipe

### Ressources

- <https://blog.goood.com/2014/07/28/definition-of-done/>
- <https://blog.octo.com/limportance-du-definition-of-done/>
- <http://brunosbille.com/?p=84&lang=fr>



## Méthodes Agile

# Annexe 1 : Glossaire Agile

**Daily Meeting**

**Planning Poker**

**Product Backlog**

**Product Owner**

**Release**

**Scrum Master**

**Sprint**

**Sprint Backlog**

**Sprint Planning**

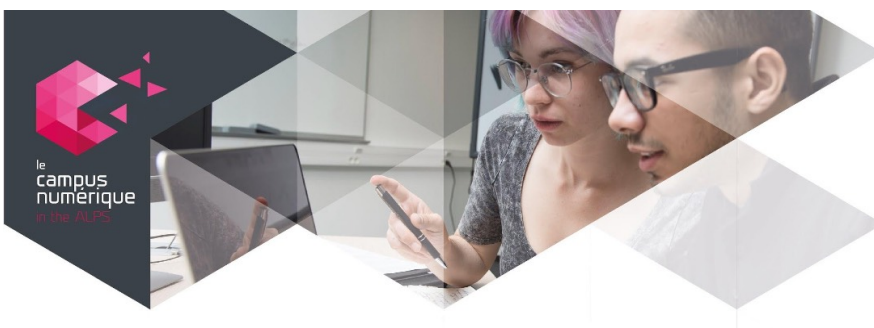
**Sprint Review**

**Rétrospective**

**User Story**

**Valeur métier**

**Vélocité**



## Méthodes Agile

# Annexe 2 : Epics pour la constitution du backlog

Le terme “epic” est utilisé ici pour représenter les fonctionnalités “haut niveau” du produit, porteuses de valeur métier pour le client. A ce titre, les epics sont généralement exprimées dans un vocabulaire non technique et ont vocation à être divisées en user stories. Contrairement aux user stories, les epics ne sont généralement pas implémentées en une fois : elles représentent des facettes du produit qui évoluent et s’enrichissent au fil des itérations.

## Epic 1 : le catalogue produits

Objectif : permettre aux utilisateurs de consulter les produits commercialisés sur le site e-commerce.

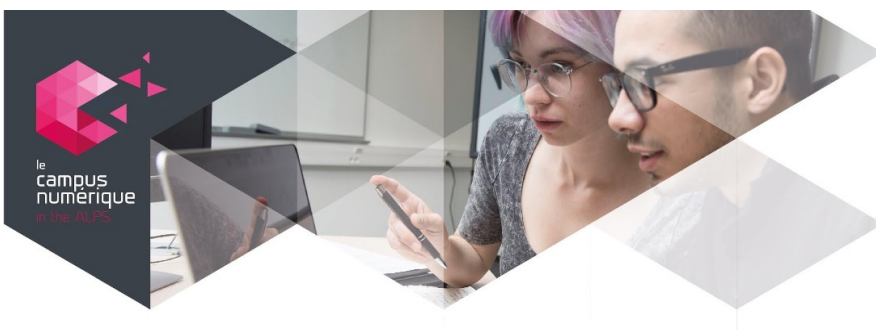
### Fonctionnalités associées :

- saisie des produits
- critérisation des produits
- gestion du cycle de vie d’un produit
- présentation de produits en mode liste
- présentation d’une fiche produit
- recherche
- filtrage

## Epic 2 : la commercialisation

Objectif : permettre au client de piloter la commercialisation de son offre via le site e-commerce

### Fonctionnalités associées :



## Méthodes Agile

- saisie des tarifs
- mise en avant de certains produits
- saisie de promos limitées dans le temps
- saisie de packs

## Epic 3 : le panier

Objectif : permettre aux utilisateurs de constituer un panier contenant leur sélection de produits

Fonctionnalités associées :

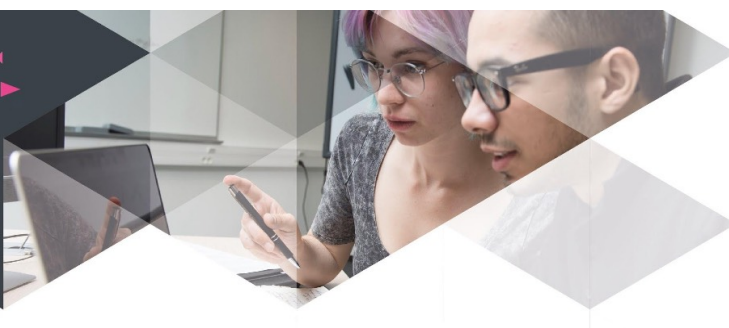
- ajouter / retirer un produit du panier
- consulter le panier
- enregistrer un panier

## Epic 4 : les commandes

Objectif : permettre aux utilisateurs de valider leur sélection au travers d'une commande.

Fonctionnalités associées :

- création d'une commande
- saisie des informations de contact / livraison
- suivi de commande
- annulation d'une commande
- historique des commandes
- gestion des commandes



## Méthodes Agile

# Epic 5 : le paiement

Objectif : permettre aux utilisateurs de régler leurs achats en ligne

Fonctionnalités associées :

- règlement d'une commande par carte bancaire
- règlement d'une commande via PayPal

# Epic 6 : l'inventaire

Objectif : permettre au client d'optimiser la gestion de ses stocks

Fonctionnalités associées :

- gérer un stock pour chaque produit commercialisé
- afficher en temps réel l'état du stock sur le site
- alerter le client lorsqu'un produit est va être indisponible