

Mieux développer avec Scrum en utilisant les User Stories

par Patrick Grégoire | 5 novembre 2008

Ces dernières semaines, la compagnie pour laquelle je travaille a décidé de changer son mode de gestion et de faire le virage scrum. Nous avons senti le besoin de devenir plus agile dans nos processus et dans la gestion de nos projets. Nous ne sommes pas les seules, de plus en plus de compagnies travaillant dans le domaine des technologies de l'information et du développement d'applications le font. Quand cette méthodologie est utilisée comme il se doit le tout va pour le mieux et les projets avancent bien. Mon équipe était déjà sur la bonne voie, mais nous pouvions seulement dire que nous étions 50% scrum, étant donné que nous n'utilisons pas tous les concepts du scrum, dont la création de ces User Stories.

Le 5 octobre dernier, je publiais sur ce blog un article sur le scrum (Faire le grand saut vers SCRUM, pourquoi?). Comme nous l'avons vu dans l'article précédent, le principe de base du scrum est de focaliser l'équipe de façon régulière sur un ensemble de fonctionnalités à réaliser, dans des délais assez courts, appelés **Sprints** (dans notre cas nous avons choisi 15 jours). Chaque *sprint* possède des **but**s à atteindre. Ces fonctionnalités ou ces buts à atteindre sont définis sous forme de User Story.

Un User Story est la formulation en une ou deux phrases d'une fonctionnalité ou d'une nécessité d'un application. Tout cela écrit dans le langage de tous les jours d'un utilisateur. Deux choses ici sont primordiales:

1. L'utilisation d'un langage simple, dont toutes personnes en dehors de votre projet et de votre domaine comprendraient sans hésitation.
2. Chaque User Story doit être clair et concis et devrait s'insérer facilement sur un petit bout de papier. Pour notre part, nous utilisons des Post-its. Sur chaque Post-it nous pouvons lire le User Story en entier.

Généralement plusieurs personnes travailleront ensemble afin d'accomplir un User Story. Il est alors important pour toute l'équipe de savoir: qui doit faire quoi et combien de temps cela prendra afin de réduire au maximum le temps perdu à attendre qu'un coéquipier aie fini sa partie.



Mais qu'est-ce que sont tous ces post-its collés sur le mur? A priori ça peut sembler mal organisé, par contre c'est tout le contraire. D'un côté nous avons écrit tous les User Stories que nous pensons (1 sur chaque). Nous avons aussi mis un ordre de priorité, dans le genre "à faire dans notre prochain *sprint* de deux semaines", "à faire pour notre version Beta", ou bien encore "à la fin, si jamais nous avons le temps". Nous nous sommes créés un système numéroté afin de prioriser ces User Stories. Ce qui importe ici est d'être capable de décrire le plus possible toutes les tâches que vous pensez être nécessaires à l'accomplissement de votre projet et par la suite trouver une façon de les prioriser. Nous gardons aussi une copie de ces User Stories dans un fichier de type 'Excel', ce qui nous permet facilement de jouer dans ce fichier et l'adapter au gré des changements et de l'avancement du projet.

À chaque deux semaines nous prenons ceux qui nous sont prioritaires et formons une colonne. Cette colonne est la 1ère d'une série de 4. Nous aurons la colonne 1 (les "Not Started yet") qui sera les User Stories que nous devons travailler pendant notre *sprint* de deux semaines. Ici nous nous assoyons en équipe et discutons de ce que nous devons faire pour accomplir ces User Stories. Par exemple un User Story pourrait être écrit comme ceci:

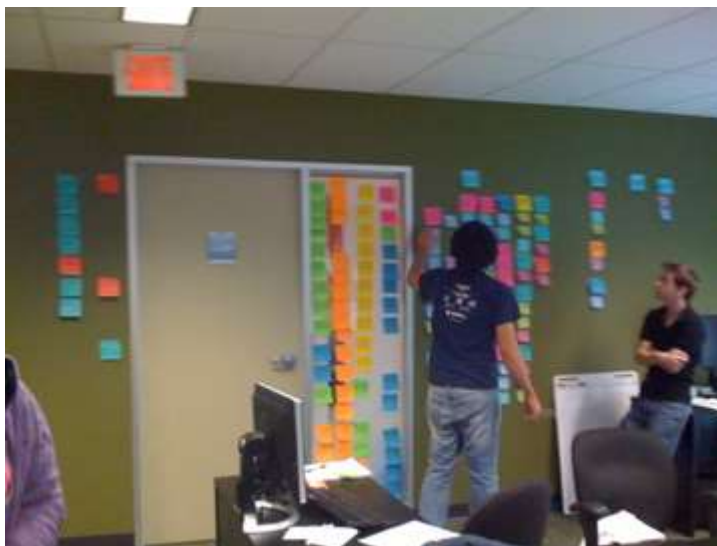
"En tant qu'utilisateur j'aimerais être capable d'inclure une photographie de moi-même comme avatar dans mon profile, comme cela, mes amis seront capable de me reconnaître facilement"

Ce User Story est simple et concis. Il nous dit clairement ce que l'utilisateur veut et non ce que le programmeur ou bien le designer ou bien votre chef d'équipe veut... non, il nous dit avant tout ce que l'utilisateur aimerait avoir de votre application. C'est dans cette mentalité de focaliser sur les besoins de l'utilisateur que l'équipe s'attardera.

Maintenant regardons plus en profondeur ce User Story. En la lisant nous pouvons déjà être sûr que ce but à atteindre ne se fera pas en 30 minutes et encore moins avec une seule personne. Si notre application se retrouve sur le Web, nous pouvons déjà penser qu'un designer d'interface devra s'occuper de faire les maquettes nécessaires et que par la suite un développeur Web devra reprendre le flambeau avec l'architecte serveur afin de rendre le tout fonctionnel. Durant l'étape du *Scrum Planning*, chaque membre de l'équipe discute entre eux. Nous définirons alors chaque tâche nécessaire afin d'amener à terme ce User Story.

Dès cette étape nous pouvons remarquer un très grand avantage de l'utilisation du scrum: les coéquipiers se communiquent entre eux afin de définir qui doit faire quoi, combien de temps cela prendra et dans quels étapes cela se déroulera, et ce peu importe de quel domaine ou champ d'activité ils sont issus (programmeurs, artistes, designer... peu importe).

Cette communication se fait aussi de vive voix, ensemble. Donc personne ne peut dire qu'il ne le savait pas. Ce qui a une nette amélioration au sein de la productivité de l'équipe.



Comment cela fonctionne-t-il afin de définir les tâches de chacun par rapport à un User Story quelconque? C'est très simple, vous vous rappelez que nous avons écrit chaque User Story sur un post-it? Et bien nous continuons dans la même lignée. Sur l'image en haut (désolé, j'ai pris l'image de loin 😞), nous pouvons apercevoir que chaque User Story qui se retrouve dans le *sprint* en question est vis-à-vis la 1ère colonne (les tâches qui ne sont pas encore commencés). Par un code de couleur distinct, chaque membre de l'équipe se retrouve avec une couleur bien à lui de post-it. Ce que nous faisons est fort simple.

Cela doit probablement nous rappeler de bons souvenirs de notre jeunesse, quand nous bricolions, car ça en devient même plaisant.

Donc chaque membre de l'équipe a sa propre couleur de post-it. Quand une ou plusieurs tâches lui sont demandés pour un User Story, il l'inscrit sur son post-it (ex: maquettes Web pour le transfert d'image) et aussi y inscrit le nombre d'heure qu'il croit que cela lui prendra (ex: 4 heures).

Par la suite, quand un membre de l'équipe commence à travailler sur une tâche, il se lève de sa chaise, prend son petit post-it en question, le transfère dans la 2ème colonne qui est celle "In Progress" : les tâches présentement en progression.

Ce qui est bien avec cette façon de procéder est que l'équipe en entier connaît les tâches sur lesquelles chacun travaille.

Quand une tâche est terminée, nous prenons notre post-it et la déplaçons dans la 4ème et dernière colonne, celle des "Done", accomplies ou finies.

Advenant le cas qu'un problème survient et qu'une tâche ne peut être accomplie ou résolue, nous pouvons déplacer notre post-it (notre tâche) dans la 3ème colonne, celle des tâches bloquées. Les coéquipiers le verront et si jamais un équipier connaît une façon de régler un problème il pourra vous venir en aide.

Ce que je retiens de l'utilisation de ces User Stories dans la méthode scrum est qu'elle permet d'accroître et d'améliorer grandement la communication entre les membres d'une équipe. Certains trouveront naïfs de devoir se lever afin de déplacer des post-it sur un mur. Pour ma part j'affectionne énormément cette façon de faire. Elle ramène un certain côté humain à notre travail et permet une meilleure interactivité entre les collègues de travail.

J'ai essayé ici de vulgariser le plus possible l'utilisation de ces User Stories. Advenant que vous ayez quelques questions, n'hésitez pas à me les poser sur ce blog.

Source : <http://webeezz.com/index.php/developpement-web/mieux-developper-avec-scrum-en-utilisant-les-user-stories/>