

Agilité et outils en gestion de projet MNG 3116

Module 2 - Définition et planification (partie 1) d'un projet

Séance 7 – Agenda séance synchrone et retour sur livrable B



Agenda séance 7

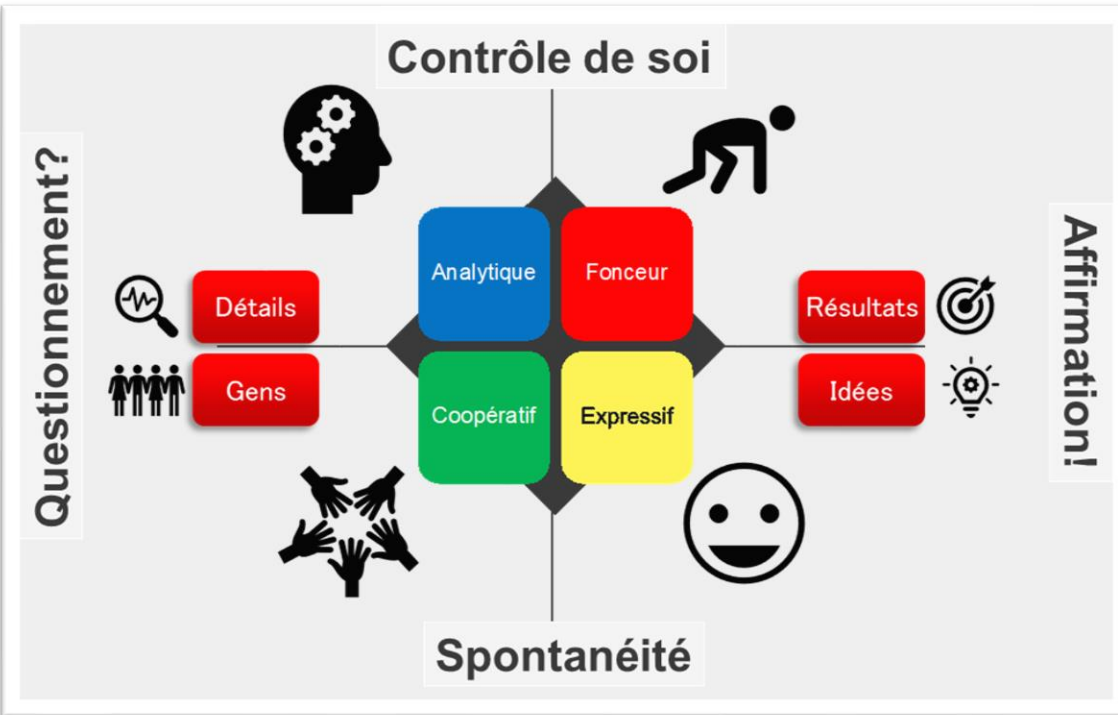
1. Introduction
2. Retour sur le prochain livrable- Travail session B en équipe à remettre le 11 novembre
 - Le backlog
 - Vos questions sont les bienvenues
3. Séance 7 - Cérémonies et auto-organisation (voir PDF associé)
4. Varia



Introduction

- Quiz module 2: Bien réussi en général
 - Important de bien comprendre les rétroactions de correction fournies.
- Retour sur les rencontres sur la SDP
 - Très bons échanges
 - Démocratie 101 et votre équipe auto-organisée/auto-gérée:
 - Droit de parole et durée/fréquence des interventions – profiter de l'intelligence collective
 - Arbitrage et prise de décision: usage du Timebox, voter pour prendre une décision – Il n'y a pas toujours un manière de faire unique
 - Le rôle de Scrum Master: Roulement ou stabilité
 - Votre test de couleurs –Modèle Wilson et votre équipe
- Livrable B-
 - À faire après livraison: Réaliser votre autoévaluation ET votre appréciation de la contribution de vos collègues pour ce livrable B. Date limite à respecter
 - Les étudiants qui n'auront pas effectué ces évaluations pourront avoir jusqu'à une pénalité de 50% de leur note.

Les quatre (4) styles d'interaction – Modèle de Wilson



Quels sont les styles d'interaction dans votre équipe?

Aide à comprendre votre équipe

- Tous les styles ont leur force
- L'adaptabilité est une compétence primordiale dans le travail collaboratif

Le travail d'équipe B – Planification initiale – partie 1

1- Introduction:

- ☐ Le projet et son contexte/organisation, l'alignement et le but du projet,
- ☐ But du document, les grandes informations (sections),
- ☐ Scénario d'équipe: la relation de votre équipe avec le reste du contexte/organisation

2- A3:

- ☐ Corrections selon commentaires correction
- ☐ Adaptation selon changement au projet (ex.: Roadmap versus calendrier préliminaire A3)
- ☐ Respect du format A3 – 1 page

Importance de lire les directives dans le gabarit
Directement associé aux critères d'acceptation de votre livrable

Le livrable B - Suite

3- Organisation du projet:

3.1 Membres de l'Équipe : R&R Scrum ET R&R projet (Métier)

- ☐ Rôle scrum des coéquipiers, ET leurs responsabilités scrum
- ☐ Rôle projet (Métier) des coéquipiers, ET leurs responsabilités projet
- ☐ Vous planifiez un projet dans lequel vous devriez jouer un rôle pour contribuer à livrer le produit du projet

3.2 Organigramme équipe et Diagramme environnement du projet

- ☐ Représentation schéma équipe
- ☐ Représentation des PP (internes et externes) et liens avec équipe



Le livrable B - Suite

4- Analyse des PP et schémas

- ☐ Toutes les PP du tableau devraient être dans 3.2 et 4.2
- ☐ Types de PP:
 - Bénéficiaire : ok pour domaine de la santé
 - Partenaire: partage des coûts et risque, etc..
 - Utilisateur; fournisseur; Expert; Client, média, etc...
 - Type est en fonction du projet et du domaine = une manière de les classer
- ☐ Attente, objectifs, intérêts, gains:
 - À analyser en fonction de la perspective de la PP: ce n'est VOS attentes, mais SA perspective
 - Même commentaires pour les actions: Penser aussi à si ça va mal
- ☐ Intérêt & Pouvoir: Attention.... Certaines équipes ont souvent un biais: Presque toutes les PP sont intéressées et ont du pouvoir...
- ☐ Stratégie d'intervention
 - Toujours nommer la stratégie globale (ex. collaborer) et ensuite détailler
- ☐ Schéma (matrice I/P): Bien positionner et permet de visualiser comment vous avez réparti vos PP et de vous valider sur un biais potentiel

Le livrable B - Suite

5- Le découpage du projet:

5.1 La SDP projet

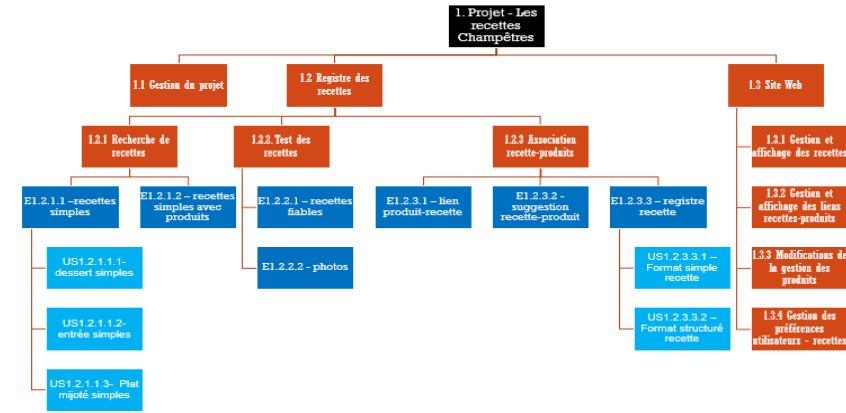
- ☐ Voir PDF Séance 5- Rétroaction et exemples de cas – Simulation 1
- ☐ Notion de livrables et non tâches
- ☐ Lire les directives:
 - < Vous devez présenter la SDP du projet, Grands livrables (et/ou fonctionnalités)/ Épopées/Récits.
 - Ce n'est pas tout le projet qui doit être découpé en détail...seulement ce qui est prioritaire, ce qui est stratégique (ref. : A3 et jugement du PO) à livrer en premier, donc à définir plus en détail en premier.
- ☐ Id (no unique) à considérer en fonction des niveaux
 - On peut adopter un format différent pour les Épopées et les Stories

SDP du projet

Grands **livrables/fonctionnalités** du projet avec
Épopées et Stories

WBS/SDP DU PROJET

Grands livrables/fonctionnalités du projet avec Epics et User stories



Item (Id - Nom)	Type Item (E, S)	Item parent (Id)	Story (En tant que... je veux... Afin de...)	Critères d'acceptation (Stories seulement)

Le livrable B - Suite

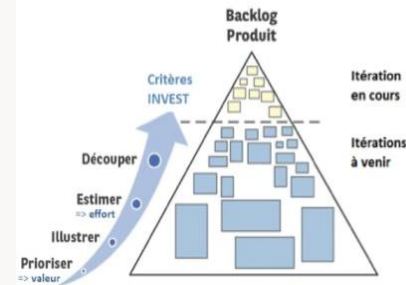
5- Le découpage du projet:

5.2 Les épopées et stories

- ❑ Le gabarit indique: devez **détailler** dans cette section les **épopées** jugées **prioritaires** ainsi que leurs **stories** jugés **prioritaires**. N'oubliez pas que vous avez différents types d'utilisateurs
 - Est-ce que l'équipe Scrum devrait être la **PP** utilisée pour **énoncer les besoins client**?
 - Non, elle doit se concentrer à comprendre ces besoins pour répondre à ces besoins
- ❑ Informations pour Épopées et Récits
 - **Identifiant et nom** : Cette information devrait aussi se retrouver dans la SDP
 - **Numéro-nom du parent dans la SDP**
 - **Story**: En tant que, je veux afin de....
- ❑ Les stories doivent aussi avoir les **critères d'acceptation**

Découpage des épopées et des récits utilisateurs qui deviennent de plus en petits.

Un sprint/itération doit avoir des récits utilisateurs qui sont petits pour être livrés dans un sprint



Permet de mieux comprendre le récit (Discuté lors de la définition des récits et sprint planning)

Critère d'acceptation = ce qu'on doit vérifier pour assurer que le besoin formulé dans la story est rencontré et donc que le Dev a complété ce récit



La définition de Terminé (DoD)

Pour que le **sprint** soit un **succès**, son **objectif** doit être **atteint**, mais il faut aussi que le niveau de **qualité** donné par la **définition de terminé** soit **respecté**.

La définition de terminé (*Definition of Done – DOD*) porte sur sa qualité

—La story: La définition de terminé (DoD) pour une story est une liste de vérifications, élaborée et contrôlée par l'équipe

Basée
sur

Item (Id - Nom)	Type Item (E, S)	Item parent (Id)	Story (En tant que... je veux... Afin de...)	Critères d'acceptation (Stories seulement)

Le livrable B - Suite

Doit être aligné avec
avec le backlog du
produit (ex.: priorité,
dépendance, etc...)

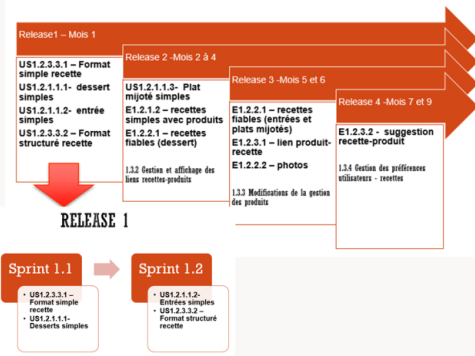
6.1- Roadmap - Les grands releases/incréments et la ligne de temps

- ❑ Fournir ce que chaque release livre, plus c'est loin et moins c'est détaillé
- ❑ Durée de chaque release présentée avec sa localisation dans la ligne de temps
- ❑ Durée totale du projet

6.2- Le plan de la release 1 et sa ligne de temps

- ❑ Minimum 2 sprints
- ❑ Pour la release 1, les sprints à court terme doivent être composés d'épopées et de stories
- ❑ **Le 1er sprint doit avoir des stories seulement.** Chaque story doit être totalement réalisable à l'intérieur d'un sprint

FEUILLE DE ROUTE (ROADMAP)



Doit être aligné avec
avec le roadmap
(ex.: priorité,
dépendance, etc...)

- 

- [illegible]

5

- 7

Backlog

Vert = Positif
Orange = Médium
Rouge = Négatif

1 = Très peu complexe
5 = Complexité extrême

Must,
Should,
Could,
Wont

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Items (No - Nom)	Type Item	Item parent (No - Nom)	Valeur d'affaire	Effort (points)	Complexité	Dépendance	Priorité (MoSCoW)
1								
2				5	1	1	1	M
3				4	2	2	2	S
4				3	3	3	3	C
5				2	5	4	4	W
6				1	8	5	5	0
7				0	13	0	0	
8					21			
9					0			
10								

5 = excellente valeur
1 = très faible valeur

Choix 0 = évaluation
pas encore réalisée

1 = Aucune dépendance sur
cet item
5 = Plusieurs items ont une
dépendance sur cet items

Effort : Suite Fibonnacci
Très petit: 1 (vert) à
Très gros: 21 (rouge)

Suite Fibonnacci
Si plus de 21?
C'est à vous de decider si vous
désirez plus de choix.

Gabarit - livrable B



Le Backlog et l'Évaluation de l'effort

Poker planning et suite de Fibonacci

- Retour à la matière de la séance 4
- Lecture de la séance (chapitre 20, p.241)

Gestion des délais

Méthodes d'estimation fréquemment utilisées en Agilité (1/3)

1. Poker planning – Jeu de poker

L'important est de pouvoir comparer les poids des exigences entre elles

- Le PO présente l'épopée ou la story
- L'équipe discute et pose ses questions pour comprendre tout ce que ça implique, la complexité, le niveau d'inconnu
- On prend un moment pour choisir sa carte individuellement
- Tous les membres de l'équipe retournent leur carte en même temps
- On discute des écarts, on repose des questions au PO, et on refait une évaluation jusqu'à l'obtention d'un résultat relativement consensuel

Débuter avec une petite story comprise de tous

Il existe plusieurs variantes basées sur la suite la suite Fibonacci

Suite de Fibonacci

0 1 1 2 3 5 8 13 21 34



0 0	1 1	3 3	8 8	20 20	100 100
1/2 1/2	2 2	5 5	13 13	40 40	? ?

0	1	2	3
5	8	13	21
34	55	89	144



Gestion des délais

Méthodes d'estimation fréquemment utilisées en Agilité (3/3)

Avantages de ces méthodes

- Tout le monde peut s'exprimer librement
- Validation de l'estimation par plusieurs personnes
- Différents points de vue peuvent être exprimés et exploités
- Favorise les échanges entre le PO et l'équipe
- Conserve une échelle d'évaluation stable
- Une raison plus socio-psychologique tient au fait que **l'estimation dans une unité arbitraire tels que les "points" fait peser sur les membres de l'équipe une moindre pression.**

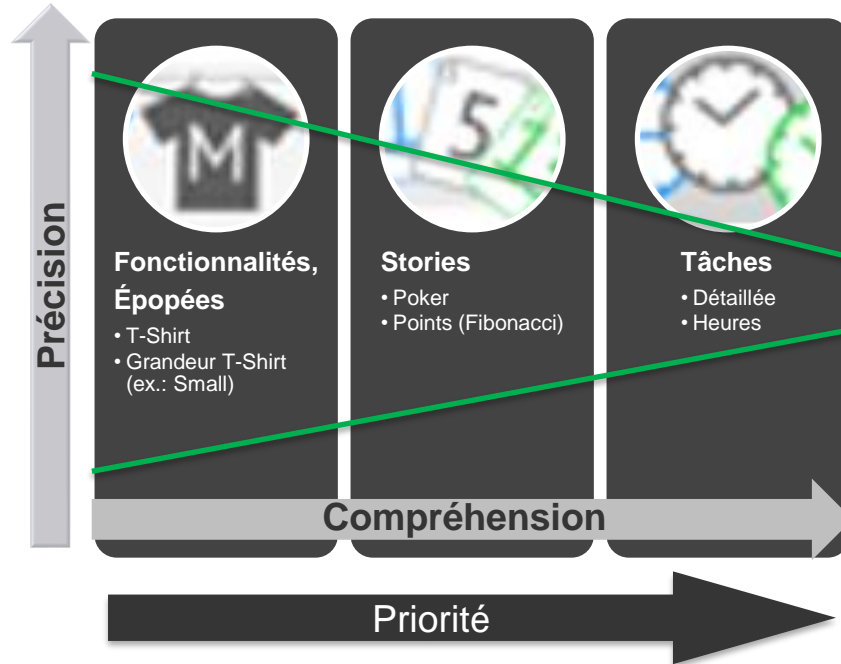
Comment fonctionner en télétravail avec ces méthodes?

Gestion des délais

Méthodes d'estimation en Agilité et le niveau de précision

Il est important de pouvoir **comparer les poids des exigences** entre elles...

Mais nous avons **différents types d'items** à évaluer à **différentes étapes** de la **planification**... avec des niveaux de **compréhension** et de **précision différents**. Certaines organisations utilisent alors des méthodes d'estimation différentes. En voici un exemple:



"There's no sense in being precise when you don't even know what you're talking about."
– John von Neumann

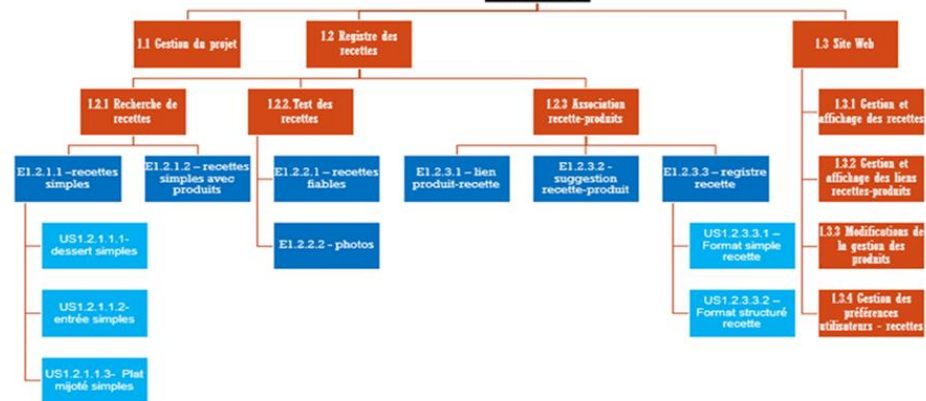
Exemple d'alternative: Des organisations utilisent les points pour les épopées et les stories, mais avec des intervalles de points différentes de la suite Fibonacci. Ex.:

- Stories: pointage < 100;
- Épopées: pointage >= 100.

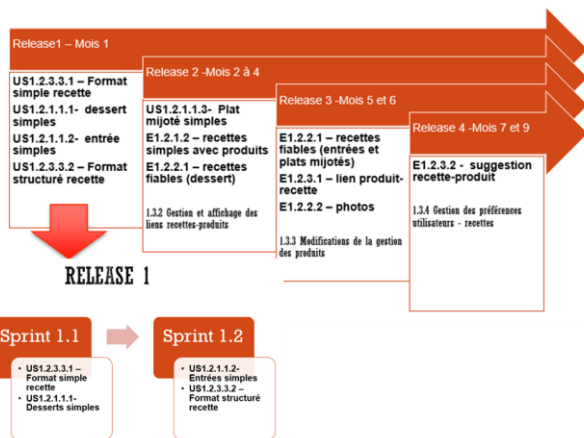
WBS/SDP DU PROJET

Grands livrables/fonctionnalités du projet avec Epics et User stories

1. Projet - Les recettes Champêtres



FEUILLE DE ROUTE (ROADMAP)



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	Item Identifiant (Id)	Item Nom	Type	Item parent (Id)	Valeur d'af	Effort (points)	Complex	Dépende	Priorité (MoSCoW)	Statut
1					5	1	1	5	M	
2	US1.2.1.1.1	Dessert simples	U	E.1.2.1.1	5	2	1	5	M	
3	US1.2.1.1.2	Entrée simples	U	E.1.2.1.1	5	2	2	5	M	
4	US1.2.1.1.3	Plat mijoté simples	U	E.1.2.1.1	5	2	2	5	M	
5	US1.2.3.3.1	Format simple recette	U	E.1.2.3.3	3	2	2	5	M	
6	US1.2.3.3.2	Format structuré recette	U	E.1.2.3.3	3	3	3	5	M	
7	E1.2.1.2	Recettes simples avec produits	E	1.2.1	4	8	2	4	S	
8	E1.2.2.1	Recettes fiables	E	1.2.2	5	10	2	4	M	
9	E1.2.2.2	Photos	E	1.2.2	3	8	1	3	S	
10	E1.2.3.1	Lien produit-recette	E	1.2.3	3	8	2	4	S	
11	E1.2.3.2	Suggestion recette-produit	E	1.2.3	3	8	2	4	C	
12	1.3.1	Gestion et affichage des recettes	L	1	5	0	2	2	M	à découper
13	1.3.2	affichage des liens recettes-produits	L	1	4	0	2	1	M	à découper
14	1.3.3	Modifications de la gestion des produits	L	1	3	0	3	4	M	à découper
15	1.3.4	Gestion des préférences utilisateurs - recettes	L	1	3	0	4	3	S	à découper
16										
17	E1.2.1.1	Recettes simples	E	1.2.1	5	0	2	5	N	Totalement découpé
18	1.2	Registre des recettes	L	1	5	0	2	5	N	Totalement découpé
19	1.2.1	Recherche de recettes	L	1.2	5	0	2	5	N	Totalement découpé
20	1.2.2	Test des recettes	L	1.2	5	0	2	4	N	Totalement découpé
21	1.2.2	Association recette-produits	L	1.2	5	0	2	4	N	Totalement découpé



Le livrable B - Suite

Le backlog

- Le backlog est la résultante après le Sprint 0.1 :
 - Il est fait à partir de la SDP, il respecte la hiérarchisation et est priorisé en préparation à la fin de la planification initiale (Note: le sprint 0.1 et le sprint 0.2 = planification initiale). Donc, on prépare le Sprint 1.1.
-
- Le backlog peut être adapté à vos besoins
 - Pour le travail B, il est important de respecter les colonnes présentes, mais vous pouvez adapter le backlog en ajoutant des colonnes additionnelles
 - La question à se poser: Quelles sont les colonnes (informations) dont vous aurez besoin.... Pensez à priorisation, traçabilité, estimation, documentation
 - Exemples d'adaptation du backlog:
 - ajout d'une colonne d'items dépendants: ex.: Item B dépend de Item M, donc Item M doit être réalisé avant que Item B puisse être réalisé)
 - Ajout d'une colonne statut pour indiquer si item, totalement décomposé, livré, annulé etc...

Ouvrir fichier- matière séance 7....

