



Institut Supérieur des arts multimédia de la Manouba

Méthodes Agile

Enseignante: Rebhi Wala

Année universitaire: 2024-2025

Niveau: 3 INLOG

Semestre:1

TP1 : SCRUM WORKSHOP :

CREATION D'UN PRODUCT BACKLOG, DECOMPOSITION EN SPRINTS, ET CALCUL DE LA VELOCITY

1. Objectifs : L'objectif de ce TP est de :

- Construire un Product Backlog structuré et priorisé.
- Apprendre à utiliser le Story Mapping pour organiser les fonctionnalités.
- Estimer les efforts nécessaires avec le Planning Poker et les Story Points.
- Planifier des sprints et calculer la velocity de l'équipe.

2. Durée totale : 3h

3. Livrables attendus :

- Un product Backlog priorisé et estimé.
- Une Story Map structurée.
- Un Sprint Backlog réaliste.
- Une velocity simulée pour un sprint.

4. Participants : Équipe Scrum simulée (Product Owner, Scrum Master, Équipe de Développement).

5. Contexte du TP : Chaque équipe travaille sur son projet défini au début de l'année. Le Product Owner a déjà identifié les fonctionnalités principales. Votre mission est de transformer ces idées en livrables agiles.

6. Activités :

Mise en place et préparation :

Etape 1: Révision des concepts:

- Product Backlog, Sprint Backlog.
- Story Mapping.
- Planning Poker, Story Points.
- Velocity.

Etape 2 : Mise en place: préparer les outils nécessaires pour la réalisation de ce TP (tableau blanc(ou numérique), post-its, cartes planning poker, outil de gestion de projet(Trello, Jira, Miro)).

Création du Product Backlog

Etape 1 : Brainstorming des fonctionnalités principales:

- Le Product Owner liste les fonctionnalités clés du produit.
- Regrouper les idées similaires.

Etape 2 : Affinage des user stories: Transformer chaque fonctionnalité en user stories avec le format : En tant que [type d'utilisateur], je veux [objectif] afin de [bénéfice].

Story Mapping

Etape 1 : Construction de la Story Map:

- Organiser les user stories en colonnes (grandes étapes ou fonctionnalités) et en lignes (priorité).
- Identifier les MVP (Minimum Viable Product) en soulignant les stories critiques pour la première version.

Etape 2 : Discussion et priorisation :

- Évaluer les dépendances entre stories.
- Réviser et ajuster la priorité.

Estimation avec Planning Poker

Etape 1 : Présentation du Planning Poker et des Story Points

- Expliquer le concept des Story Points et la séquence de Fibonacci.
- Montrer un exemple d'utilisation du Planning Poker.

Etape 2 : Estimation collaborative : Pour chaque user story :

- Le Product Owner présente la story.
- L'équipe de développement discute brièvement la complexité et les efforts requis.
- Chacun choisit une carte Planning Poker. Révéler simultanément.
- En cas de divergence, discuter et revoter jusqu'à consensus.

Décomposition en sprints et calcul de la velocity

Etape 1 : Définir la capacité de l'équipe :

- Fixez un nombre fictif de Story Points que l'équipe peut traiter dans un sprint de 2 semaines (par exemple, 20 Story Points/sprint pour une équipe de taille moyenne).

Etape 2 : Créer le sprint Backlog

- Sélectionner les stories les plus prioritaires (du MVP) et réalisables dans un sprint.
- Ajouter des tâches techniques ou des sous-tâches nécessaires.

Etape 3 : Planification des dépendances et risques :

- Identifier les tâches bloquantes ou critiques
- Planifier des solutions.

Etape 4 : Validation finale et calcul de la velocity:

- Le Product Owner valide les priorités.
- L'équipe confirme la faisabilité.
- La velocity correspond au total des Story Points complétés à la fin d'un sprint.
- Simulez un premier sprint en marquant les user stories terminées et calculez la velocity atteinte.

Feedback et rétrospective

Etape 1 : Retour sur le TP :

- Quelles étapes ont été les plus simples ou les plus difficiles ?
- Comment améliorer le processus de création du backlog et l'estimation ?

Etape 2 : Prochaine étape : Planifier l'itération suivante avec la velocity obtenue comme base de prévision.