



SENSIBILISATION AGILE

ESIEE– Formation Agile
Date : 06/05/2024

The world is how we shape it*

sopra  steria

* Le monde est tel que nous le façonnons.

Tour de table

ANIMATEURS

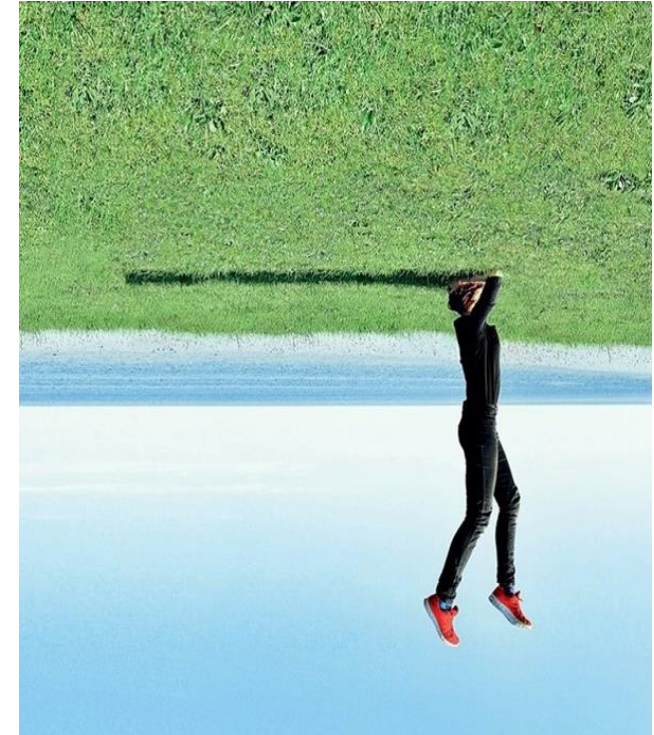
Coaching :

- ❑ Abdelhamid
- ❑ Camille

PARTICIPANTS

Projets ESIEE :

- ❑ discP02 Digit Drone
- ❑ discP09 Handmotion
- ❑ Disc12 Synthèse Vocale
- ❑ infoP02 Ourgenda
- ❑ discP05 Poubelle Intelligente
- ❑ seed04 Charge Batterie par panneaux solaire
- ❑ seed02 IA Annotation image
- ❑ seed03 Base de données Santé





Abdelhamid NASSAR
Consultant en Transformation
Coach Agile



*Rôle : Dev/ Consultant/ Scrum Master / Dir. Projet
Durée : 10 ans
#Conseil #Pilotage #Agile*



*Rôle : RHD Energie & Utilities
Durée : 5 ans
#RH #Transformation #Pilotage*



*Rôle : Delivery Manager & Coach agile
Durée : 10 ans
#Scrum #Kanban#SAFe
#Optimisation#Transformation*



*Rôle : Resp. Practice Agile Energie & Telecom
Durée : 2 ans
#Coaching #Transformation #Formateur
#Mentor #Recrutement
sopra steria*

Objectifs – Formation Sensibilisation

Comprendre l'agilité

- ❑ L'historique
- ❑ Les apports

Connaitre la méthode SCRUM

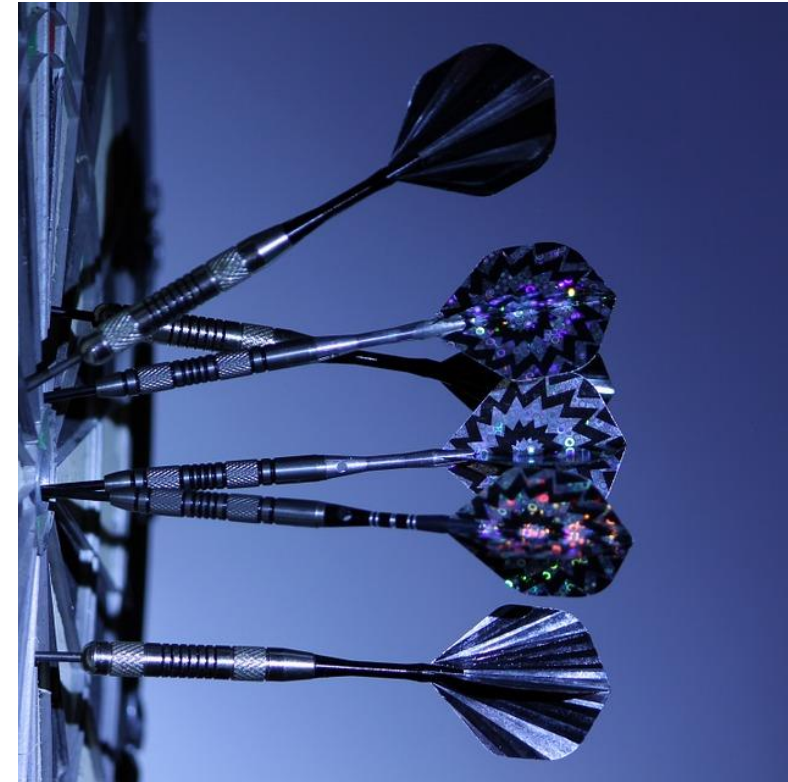
- ❑ Les valeurs et principes
- ❑ Le Sprint
- ❑ Les acteurs
- ❑ Les cérémonies
- ❑ Le Backlog

Comprendre notre accompagnement

- ❑ Macro-planning, Activités, Objectifs

Savoir utiliser les Outils

- ❑ JIRA



Sommaire

01 Concept et méthodologie Agile

02 La Méthodologie SCRUM

03 Les rôles

04 Processus d'un Sprint

05 Focus sur le backlog du produit

06 Focus Accompagnement agile

07 Focus Outils agiles

01

Concept et méthodologie Agile

Lean, à l'origine...

Un peu d'histoire



« *J'aime penser à l'envers* », disait Taiichi Ohno, l'inventeur du « juste-à-temps ».

En 1950, le Japon ne produit qu'un millier de véhicules particuliers par an contre plus de 6 millions outre-Atlantique aux Etats Unis !

L'objectif de Toyota est de rattraper au plus vite les Etats-Unis. Taiichi Ohno jeune ingénieur intègre Toyota

Sa réponse : pour baisser le prix des véhicules, il faut fabriquer rapidement, éliminer les coûts inutiles et vendre les voitures dès leur sortie d'usine pour éviter les frais de stockage.

« *Produire juste ce dont on a besoin et juste à temps* »



En 2017, TOYOTA devient le 1^{er} constructeur automobile mondial avec 7,8 Million de voitures vendues et N°1 également sur les performances financières devant Volkswagen et Daimler.

L'Agilité, un vent nouveau sur les organisations

Un peu d'histoire



Définie à l'origine dans le domaine du combat aérien comme la capacité à changer de manœuvres dans le temps (Richards, 1996),

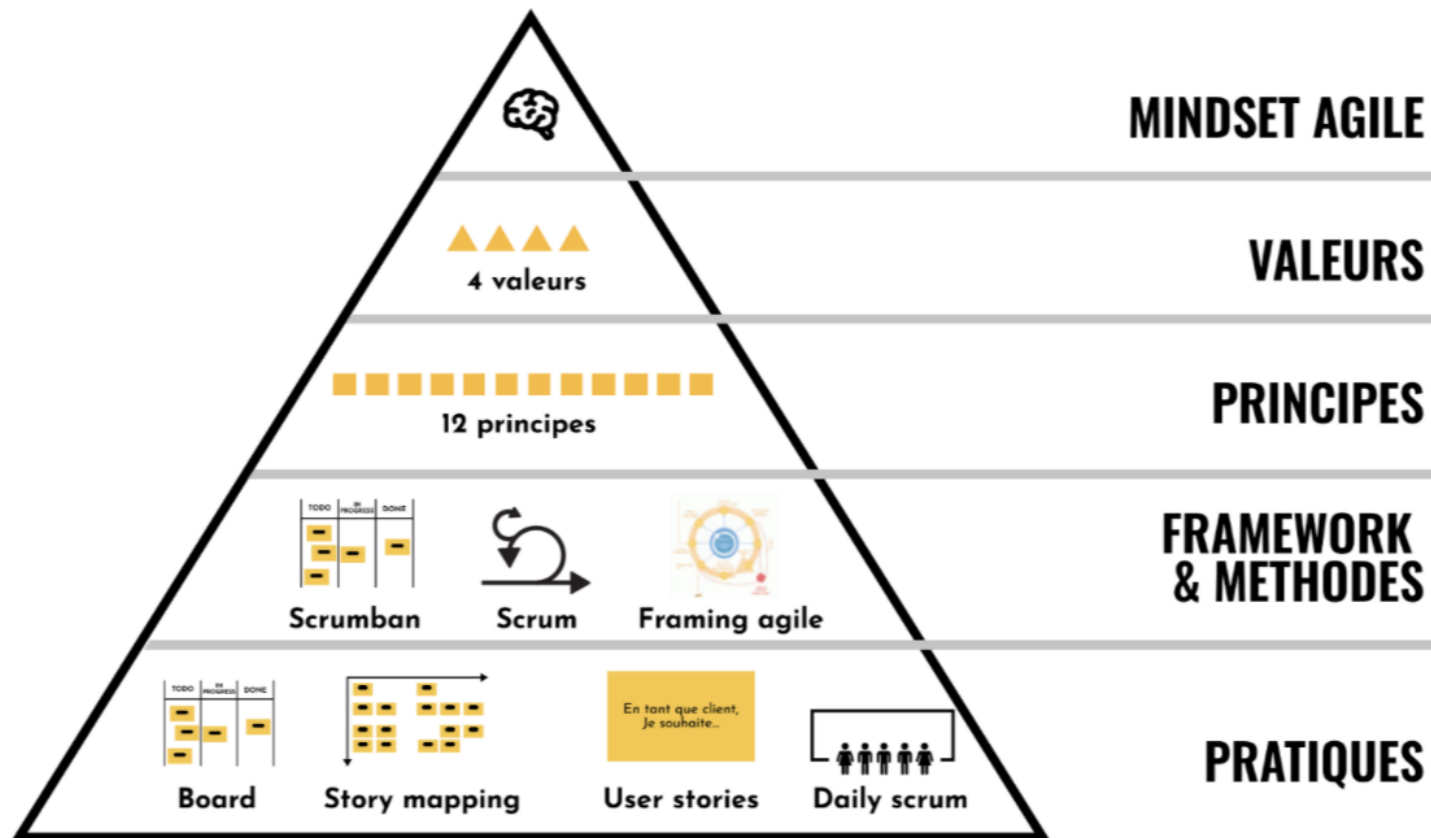
L'agilité a été étendue au contexte des affaires par un rapport publié en 1991 en réponse à une requête du Congrès américain sur les facteurs susceptibles de favoriser la compétitivité de l'industrie américaine (Nagel, Dove et al., 1991).



la capacité d'une entreprise à croître dans un environnement marqué par un changement continu et imprévisible, caractérisé par une demande de qualité supérieure, de faible coût et de produits et services correspondant aux exigences des consommateurs

La pyramide Agile

Les fondamentaux



- 3 Piliers :
 - Transparence
 - Inspection
 - Adaptation
- Des comportements
 - Engagement, Courage, focus, ouverture et Respect

- Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

- Notre plus haute autorité est de satisfaire le client
- Accueillir positivement les changements
- Livrer fréquemment un logiciel opérationnel
- Les métiers et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement
- Réaliser des projets avec des personnes motivées
- Privilégier le dialogue en face à face
- Les processus agiles dans un rythme soutenable

Méthode agile : Valeur Métier au centre



Méthodes traditionnelles



Liste de fonctionnalités fixées

Comment j'organise mon projet pour fournir une liste de fonctionnalités préétablies

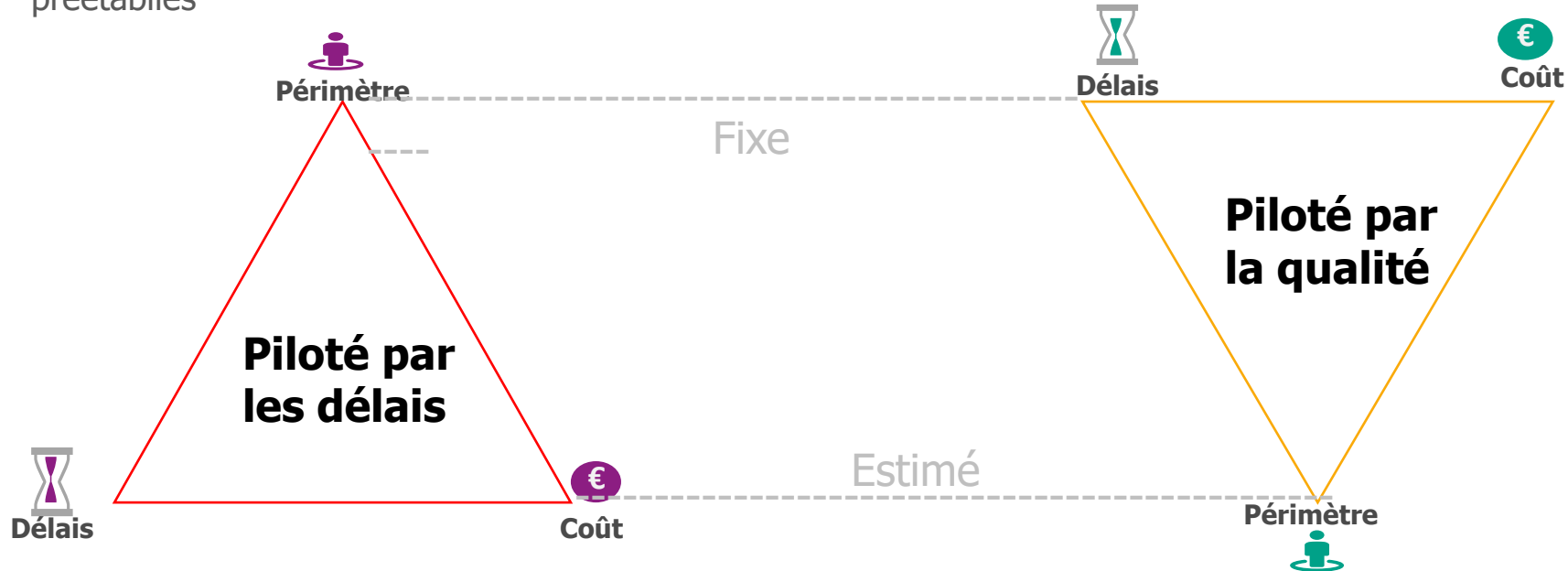


Méthodes Agiles



Budget fixé (&Time boxed)


Comment j'organise mon projet pour optimiser la production de valeur métier



02

SCRUM – La méthodologie

SCRUM



64%

C'est la part des projets agiles utilisant l'approche Scrum ou Scrum/XP Hybrid

Source : 13th annual State of Agile survey

TOP 5 AGILE TECHNIQUES

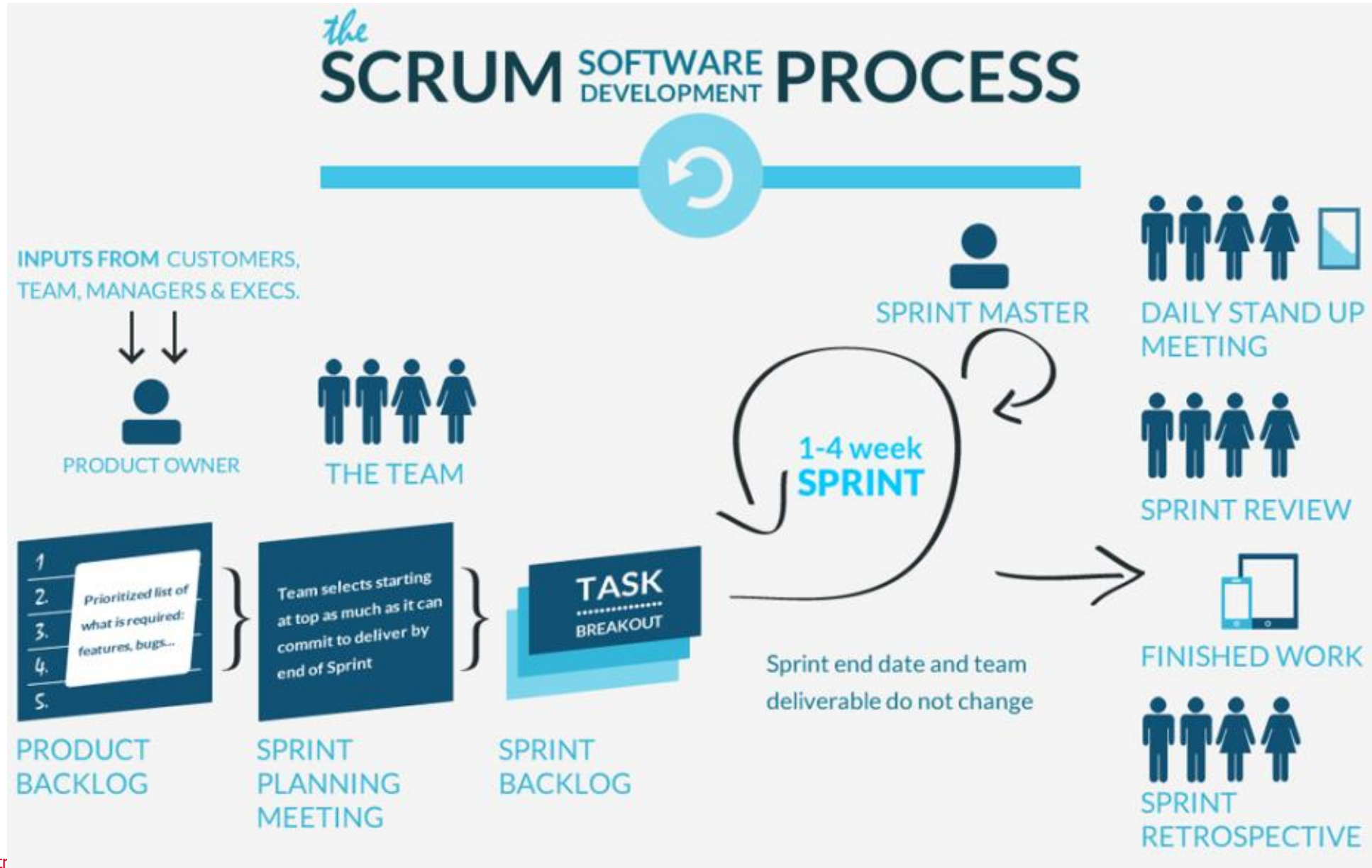
86% DAILY STANDUP	80% SPRINT/ITERATION PLANNING
80% RETROSPECTIVES	80% SPRINT/ITERATION REVIEW
67% SHORT ITERATIONS	

Les techniques les plus utilisées par les projets Agile sont celles issues de Scrum



sopra  steria

Le Framework Scrum



SCRUM

La terminologie agile



SCRUM : Le « framework », la méthode, la façon de travailler...

SPRINT : Le « rythme » de travail, c'est l'itération à laquelle on termine une partie du travail, il est entre 2 et 4 semaines en agile...

US : La « User Story », il s'agit du besoin rédigé d'une certaine façon en agile, selon la vision de l'utilisateur, c'est le récit du produit...

DAILY : La cérémonie de « Daily », c'est la réunion de 15min qui a lieu tous les jours entre les membres de l'équipe pour se coordonner...

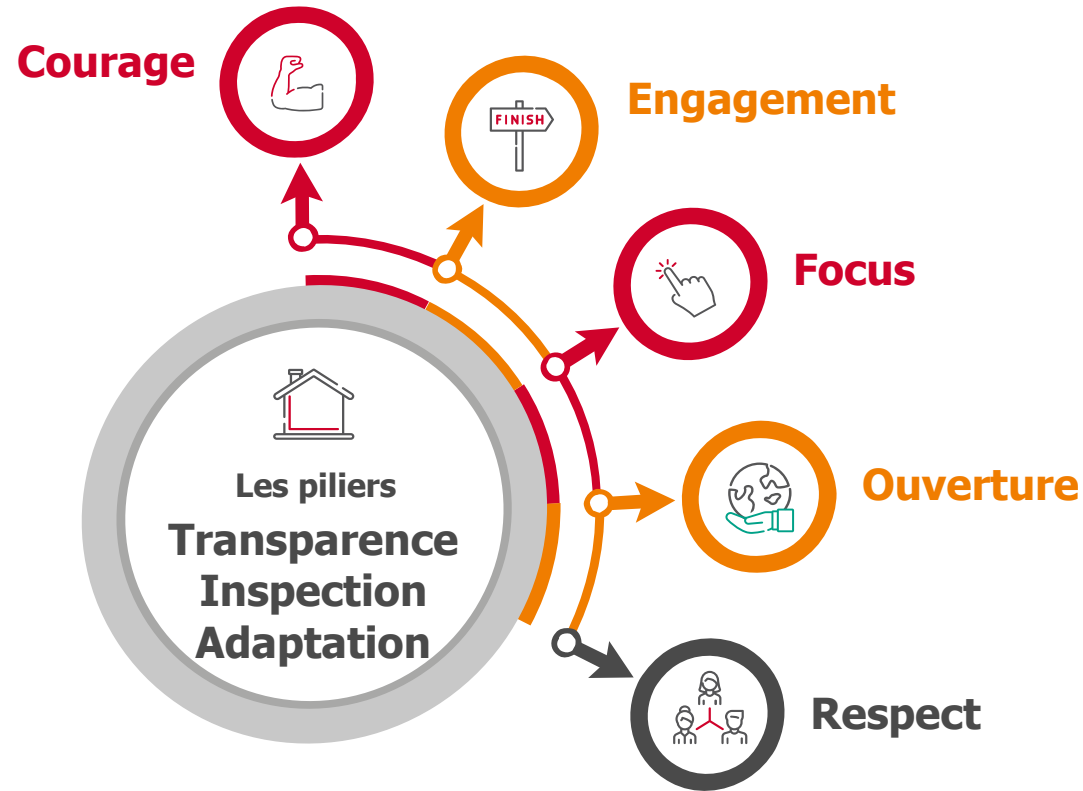
BACKLOG : Le « Backlog », c'est l'ensemble des besoins identifiés et rédigés...

EPIC : L'« Epic », c'est un regroupement de plusieurs US qui a un sens métier et qui constituent une fonction, un service pour les utilisateurs...

REVIEW/ DEMO : La « Review », c'est une cérémonie de fin de Sprint qui permet de montrer les réalisations du produit...

RETRO: La « Retrospective », c'est une cérémonie de fin de Sprint qui permet de faire le point sur le Sprint et s'ajuster pour les prochains en s'améliorant..

Les 3 Piliers de SCRUM



”

Scrum se base sur une démarche empirique : je fais, j'observe, j'adapte, je corrige, je fais ... (processus PDCA)

L'inspection

Les parties prenantes doivent pouvoir inspecter régulièrement les artefacts et l'avancement des travaux pour détecter au plus vite les écarts par rapport aux objectifs.

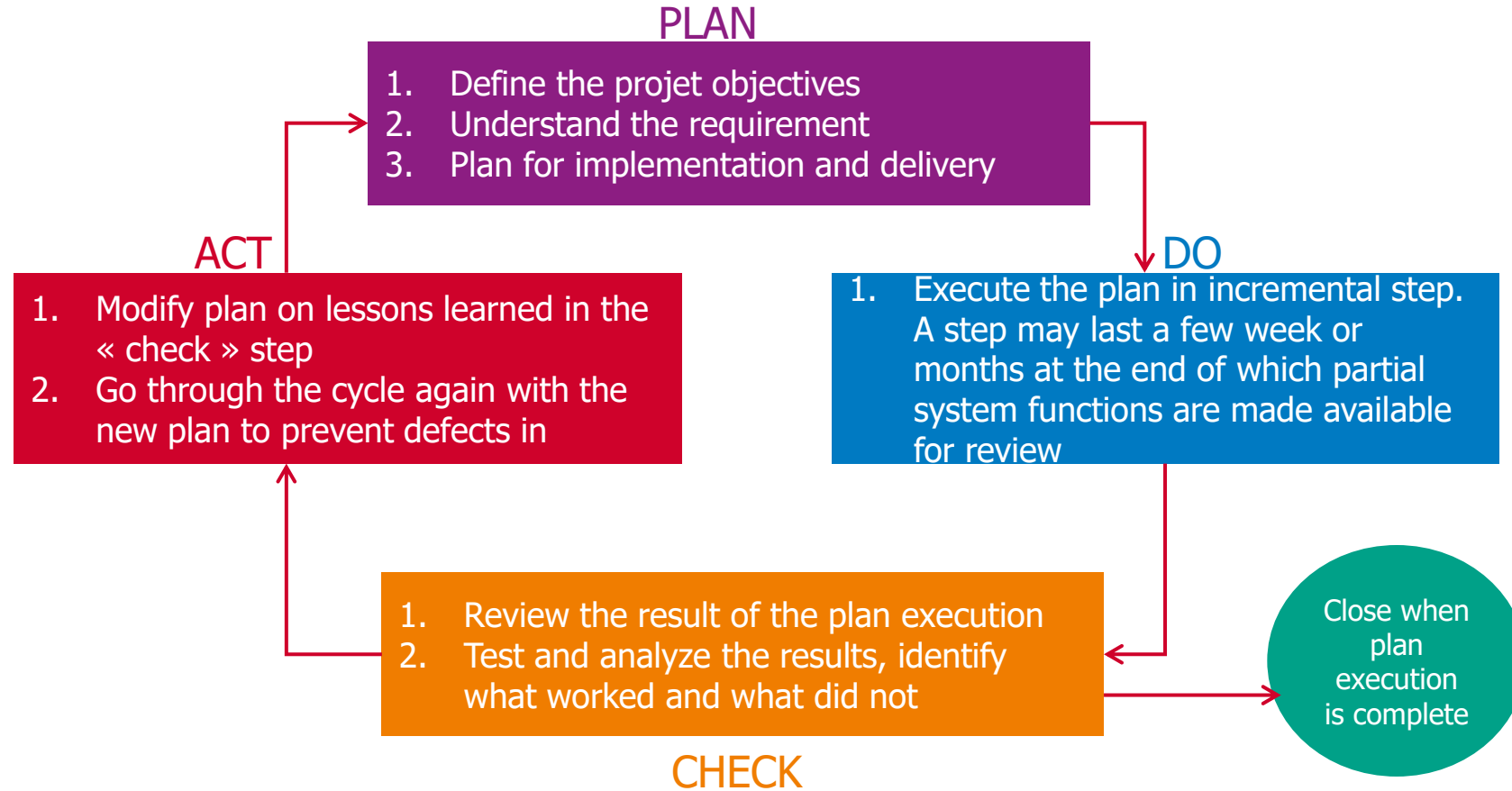
Adaptation

Si une inspection met en évidence des écarts en dehors des limites acceptables pour un ou plusieurs aspects du processus (et donc un produit résultant inacceptable) le processus doit être ajusté. Cet ajustement doit intervenir le plus rapidement possible pour éviter tout autre écart.

La transparence

Tous les aspects significatifs du processus doivent être visibles par ceux qui y participent. La transparence implique de partager une compréhension commune et conforme à la réalité de ces aspects (notamment tout le monde doit partager la même définition du « done »).

le processus PDCA



Source : [Roue de Deming](#)

Manifeste agile : les 4 valeurs



Les personnes et les interactions plus que les processus et les outils



Un logiciel opérationnel plus qu'une bonne documentation



La collaboration du Client plus que la négociation contractuelle



Répondre au changement plus que de suivre un plan

<https://www.agilealliance.org/>

Manifeste agile : les 12 Principes

Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.



Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.



Réalisez les projets avec des personnes motivées. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.



Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client



Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet



La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face.



<http://agilemanifesto.org>

Manifeste agile : les 12 Principes

Les processus agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.

Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'agilité.

Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes auto-organisées.



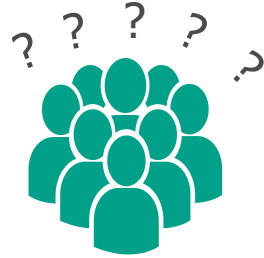
Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.

La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle

À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis règle et modifie son comportement en conséquence

<http://agilemanifesto.org>

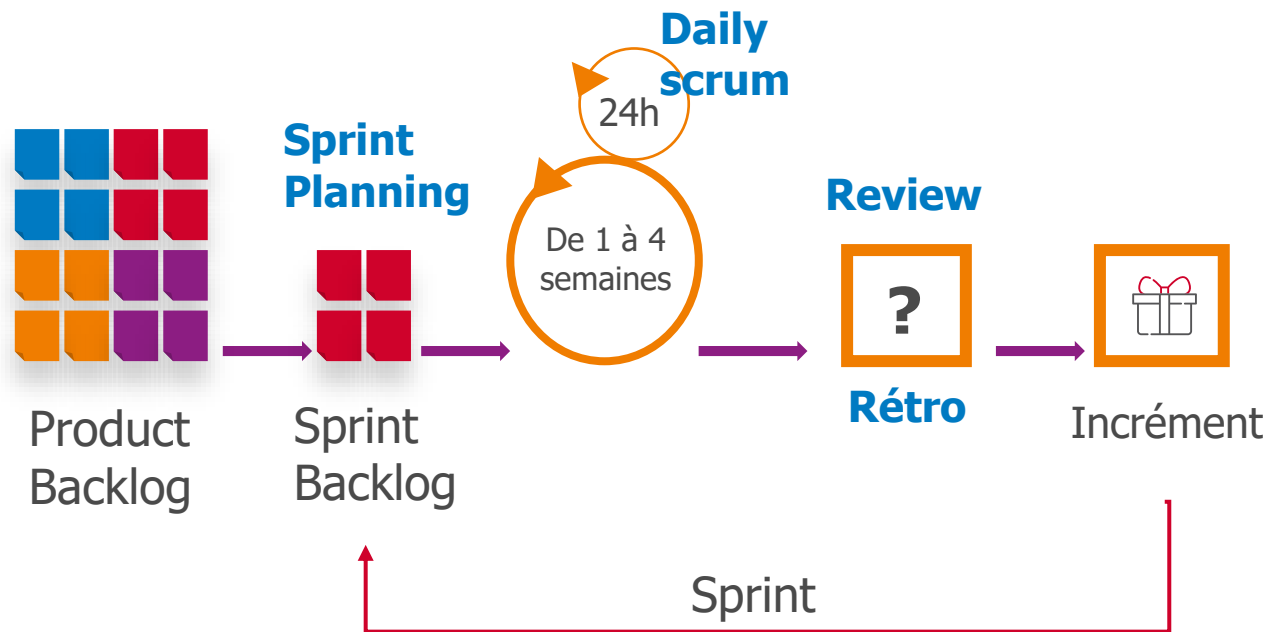
Equipe agile : Caractéristiques



Compétences particulières : Capacité à travailler en mode collaboratif au sein d'une équipe intégrée avec le client

Le déroulement d'un SPRINT

- ▮ *Le sprint est une période contenant toutes les activités de la Scrum Team. A l'issue du sprint, la scrum team a pour ambition de livrer un incrément de produit fonctionnel.*



Cérémonies :

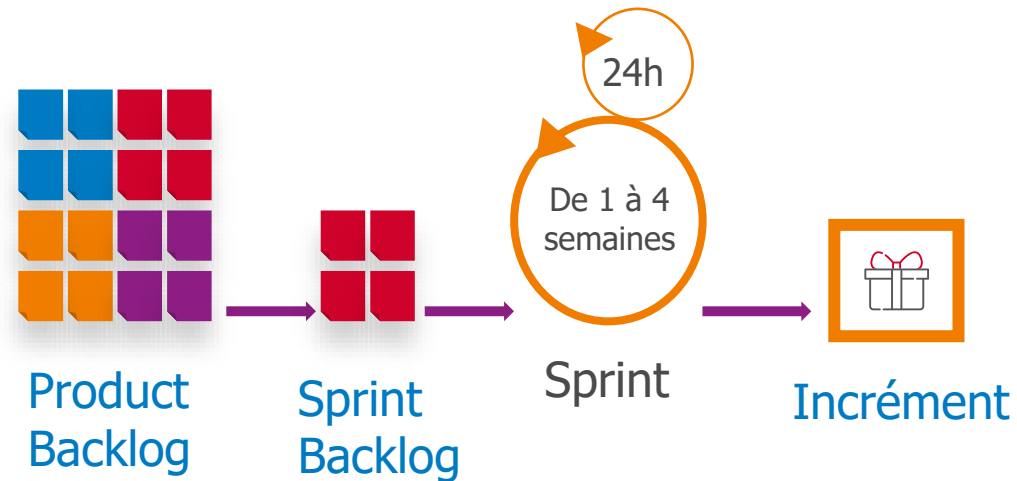
Le sprint démarre avec le **sprint planning**.

Chaque jour l'équipe effectue son **daily scrum**.

Puis le sprint se termine avec la **sprint review** et la **rétrospective**.

Le déroulement d'un SPRINT

“ *Le sprint est une période contenant toutes les activités de la Scrum Team (réalisation, tests, conception etc...). A l'issue du sprint, la scrum team a pour ambition de livrer un incrément de produit fonctionnel.*

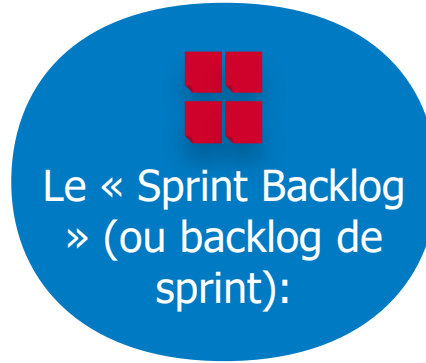


En bleu : les 3 artefacts de Scrum

Le déroulement d'un SPRINT



- c'est l'ensemble des items (user story) qui constituent le produit final



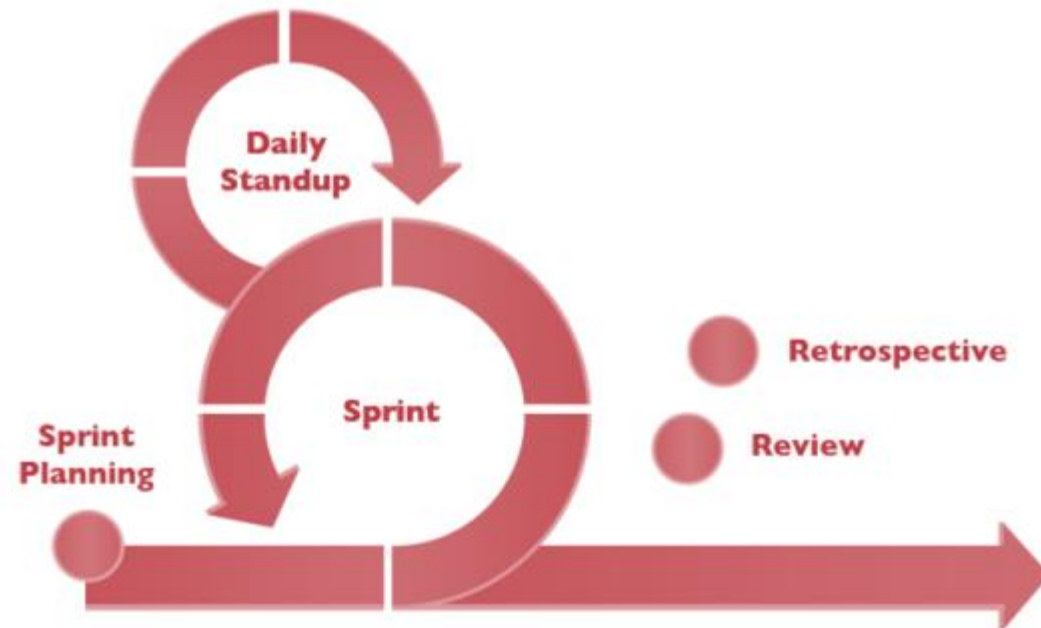
- c'est l'ensemble des items (user story) qui ont été sélectionnés et estimés lors du « Sprint Planning »
- Les user stories sont découpées en petites tâches indivisibles (unité testable)



- C'est l'ensemble des items (user story) validées par le PO en fin de sprint. Il constitue un paquet de fonctionnalités qui peuvent être mises en production si nécessaire

Le déroulement d'un SPRINT

- “ *Le sprint est rythmé par 4 cérémonies. Il débute avec le sprint planning. Chaque jour l'équipe se retrouve pour le daily meeting. Enfin, le sprint se termine avec la revue de sprint et la rétrospective.*



La méthodologie SCRUM

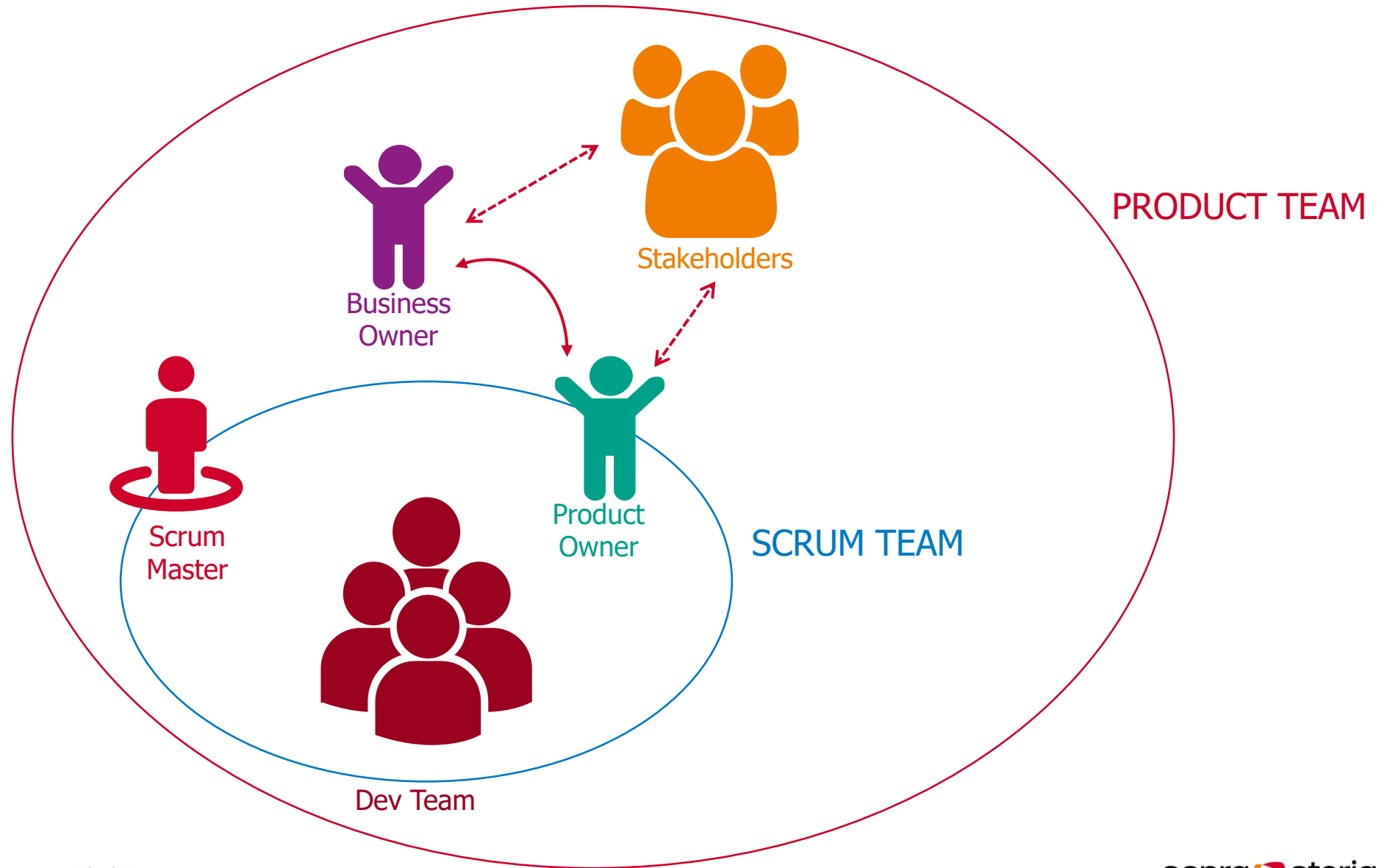
Activité :
Questionnaire sur la méthodologie SCRUM



03

Les rôles SCRUM

Les acteurs de SCRUM



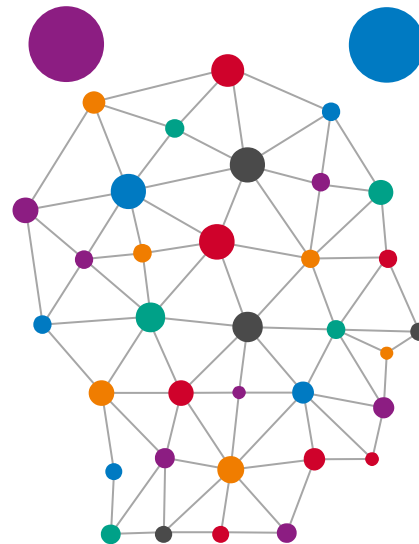
Les acteurs de SCRUM : Le Product Owner

« le garant de la Valeur »

Responsable du retour sur investissement

Choisi la date et le contenu de la release

Définit les fonctionnalités du produit



Définit les priorités dans le Backlog (Sprint Backlog) en fonction de la valeur « métier » (Business Value)

Ajuste les fonctionnalités et les priorités à chaque Sprint, si nécessaire

Accepte ou rejette les résultats produits par la dev team

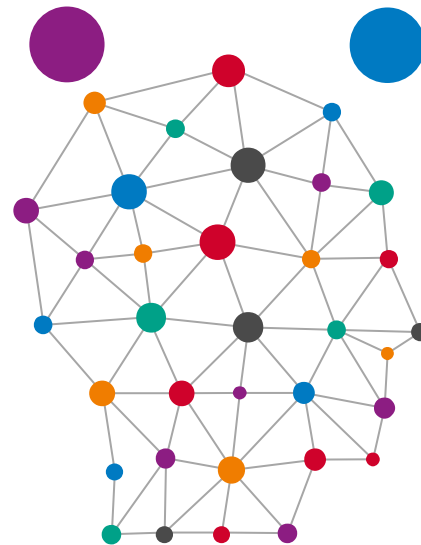
Les acteurs de SCRUM : Le Scrum Master

« le facilitateur de l'équipe »

Responsable de la mise en œuvre des valeurs et des pratiques de SCRUM

Élimine les obstacles

S'assure que l'équipe est entièrement fonctionnelle et productive



Permettre la coopération entre les divers rôles et fonctions



Protège l'équipe de toutes les interventions extérieures



Remonte les alertes et difficultés aux Managers

Les acteurs de SCRUM : La DEV Team

L'équipe s'organise par elle-même

A plein temps sur le projet, de préférence

La composition de l'équipe ne doit pas changer pendant un Sprint

L'équipe est co-localisée

De 3 à 9 personnes

Regroupant tous les rôles:

Architecte, concepteur, développeur, spécialiste IHM, testeur, etc.



La méthodologie SCRUM

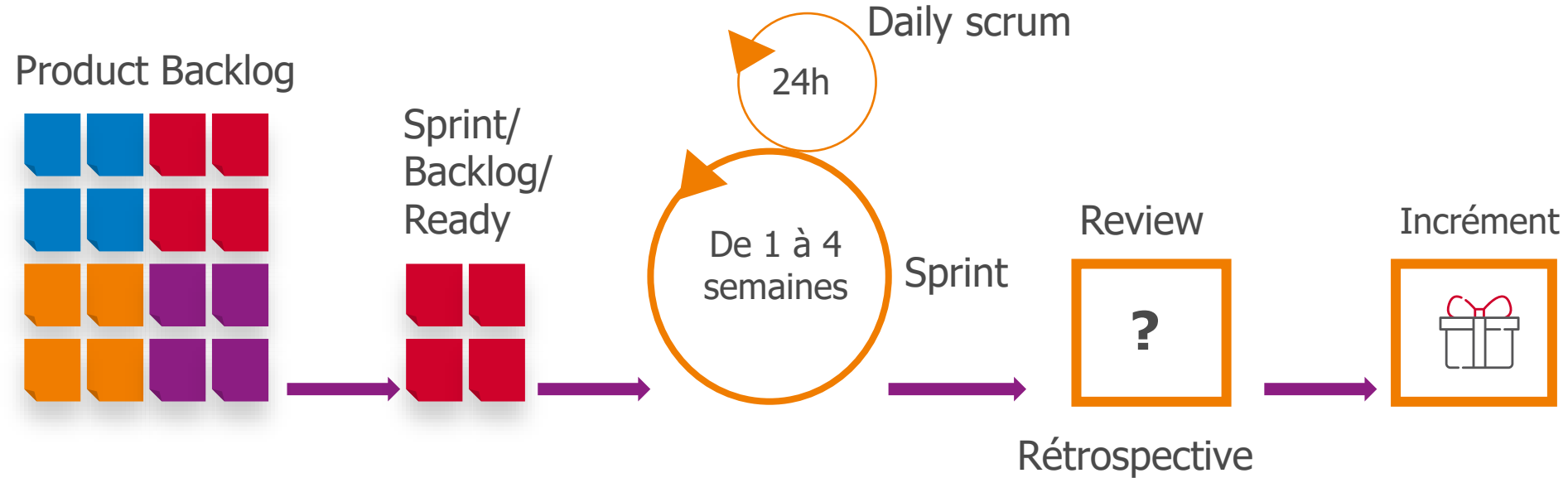
Activité :
Questionnaire sur la méthodologie SCRUM



04

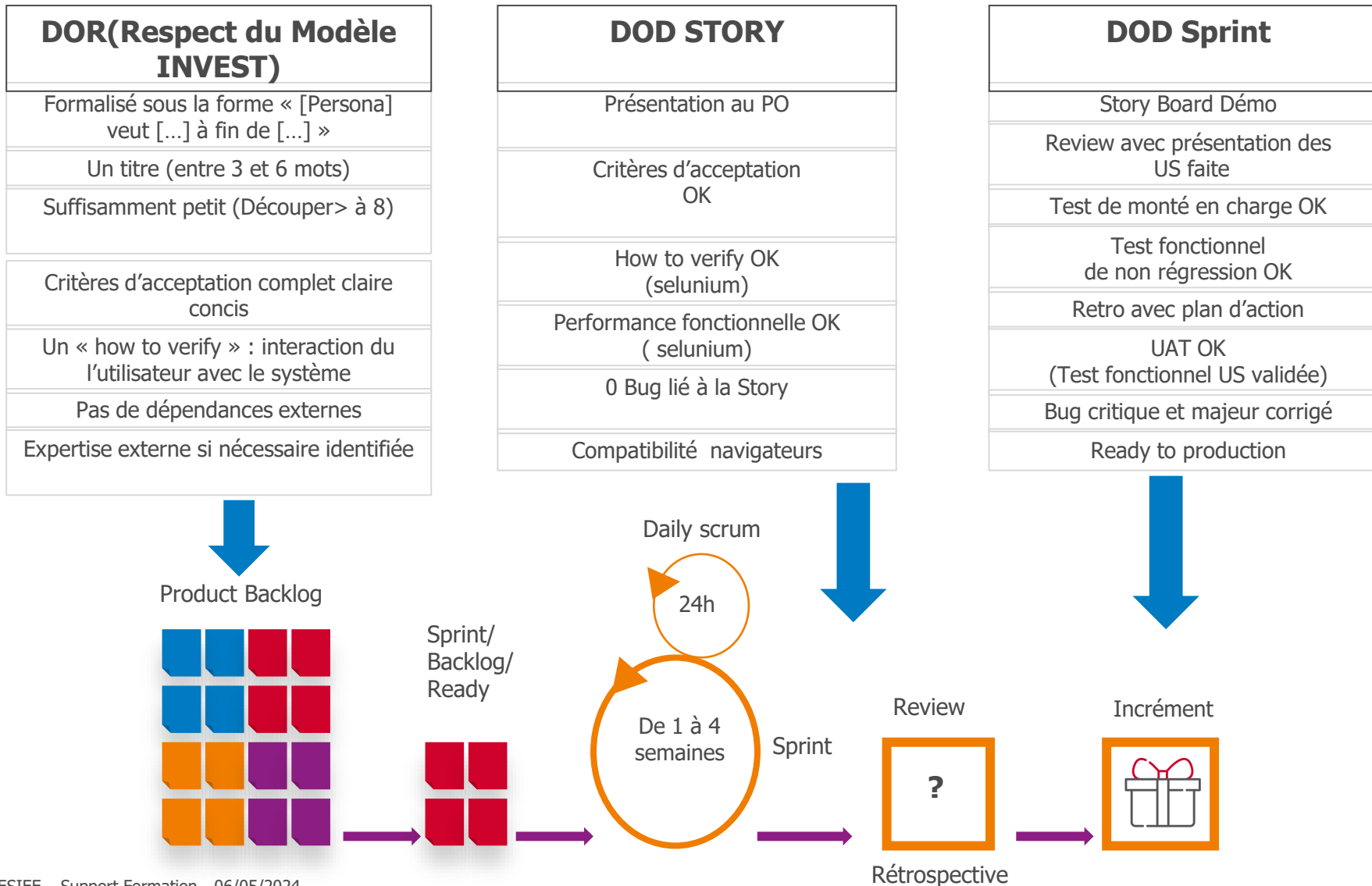
Le Processus d'un SPRINT

Processus de SPRINT : La production



- **Backlog** : Liste des fonctionnalités du projet
- **Sprint** : période fixe durant laquelle l'équipe s'engage à produire une liste de fonctionnalités

Processus de SPRINT : Définition des « READY » et « DONE »



Processus de SPRINT : Sprint Planning



Objectif : Planifier le sprint à venir



Durée : 8 heures au maximum, selon la durée du Sprint



Fréquence : à chaque début de Sprint



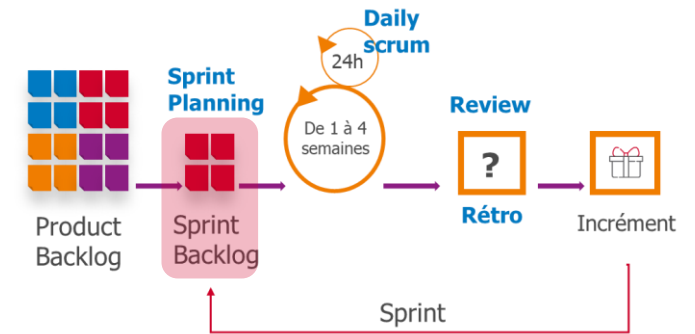
Participants : PO, dev team, Scrum Master

• Planification du sprint


- Le PO présente les items de son backlog dans l'ordre de priorité : chaque item doit être prêt (respect de la **Definition of Ready**)
- La dev team et le PO précisent les derniers points en suspens afin de permettre à la dev team d'estimer chaque item en story point
- La dev team définit le périmètre qu'elle pourra engager dans le sprint à venir. Ce périmètre constitue le **sprint backlog**.
- Ensemble, le PO et la dev team définissent un objectif de sprint en termes fonctionnels


• Avec ou sans le PO (facultatif selon les équipes)

- L'équipe crée la liste des tâches associées à chacun des items
- Discussion sur la conception et des choix technologiques




Processus de SPRINT : Daily

 **Objectif** : Synchroniser l'activité de l'équipe, adapter le plan pour les prochaines 24h

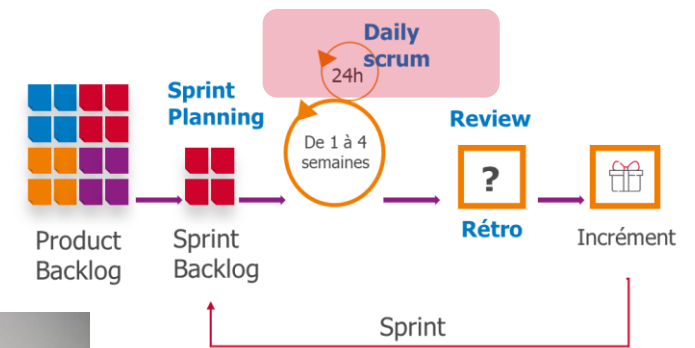
 **Durée** : 15 min **au plus**

 **Fréquence** : Chaque jour

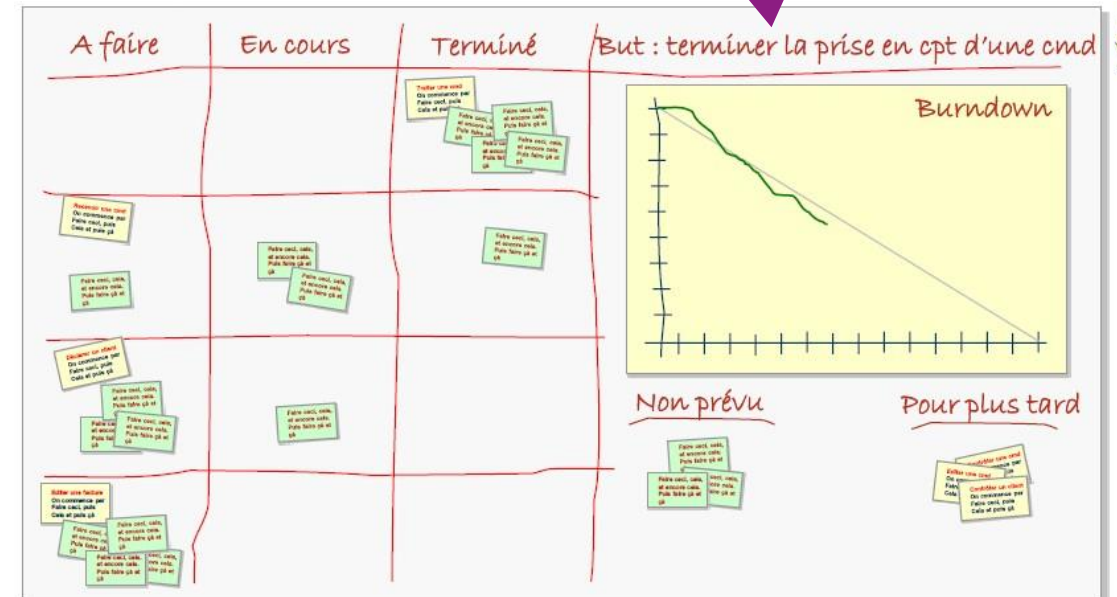
 **Participants** : dev team (obligatoire), Scrum Master et PO (facultatif)

Préconisations :

- **Même heure, même endroit (prédictibilité)**
- **Debout devant le tableau de tâches**
 - Posture dynamique
 - Capacité à modifier en temps réel le support
- **En demi cercle (tout le monde se voit et peut interagir)**
- **N'est pas fait pour résoudre les problèmes, seulement les lever.**



Mise à jour du board, RAE, burndown de sprint



Processus de SPRINT : La Revue



Objectif : Présenter le résultat du sprint au PO, aux parties prenantes, favoriser l'échange et revue du product Backlog



Durée : 4 heures ou moins pour un sprint de 4 semaines



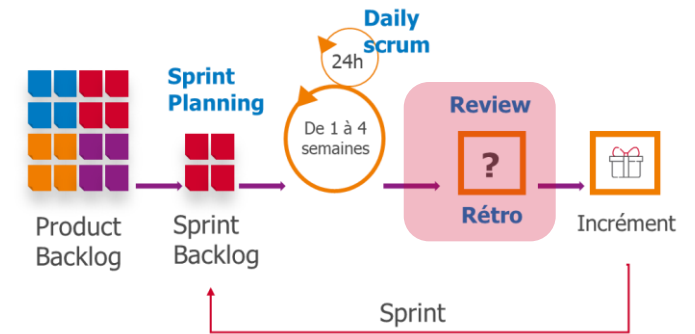
Fréquence : à l'issue de chaque sprint



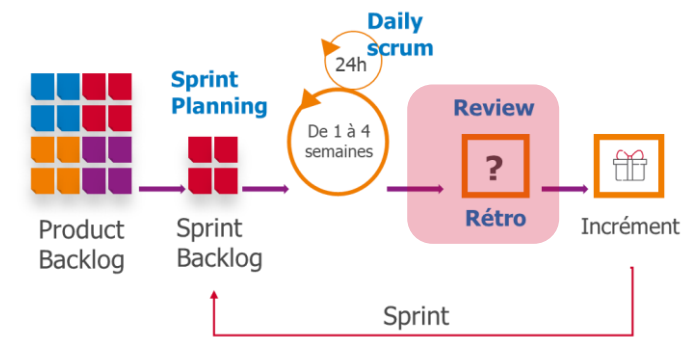
Participants : PO, dev team, Scrum Master

— Déroulement de la review :

- Présentation du bilan du sprint (burndown chart du sprint, faits marquants, etc...)
- Démonstration des US terminées par les développeurs
- Discussion autour du produit et prise en compte des feedback remontés par le métier comme nouvelles US du product backlog.



Processus de SPRINT : La Rétrospective



Objectif : Inspecter le sprint qui vient de se dérouler pour en tirer des actions d'amélioration.



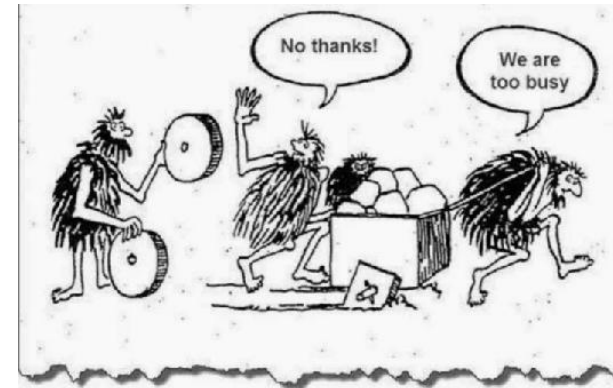
Durée : 3 heures ou moins pour un sprint de 4 semaines



Fréquence : à l'issue de chaque sprint

Participants : Dev Team, PO, Scrum Master

Animation : Scrum Master ou autre membre de l'équipe



Déroulement de la rétrospective :

- └ Inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé en ce qui concerne les personnes, les relations, les processus et les outils
 - └ Identifier les éléments majeurs qui se sont bien déroulés et les améliorations potentielles
 - └ Améliorer les processus de travail de l'Équipe
- Scrum en créant un plan d'actions

05

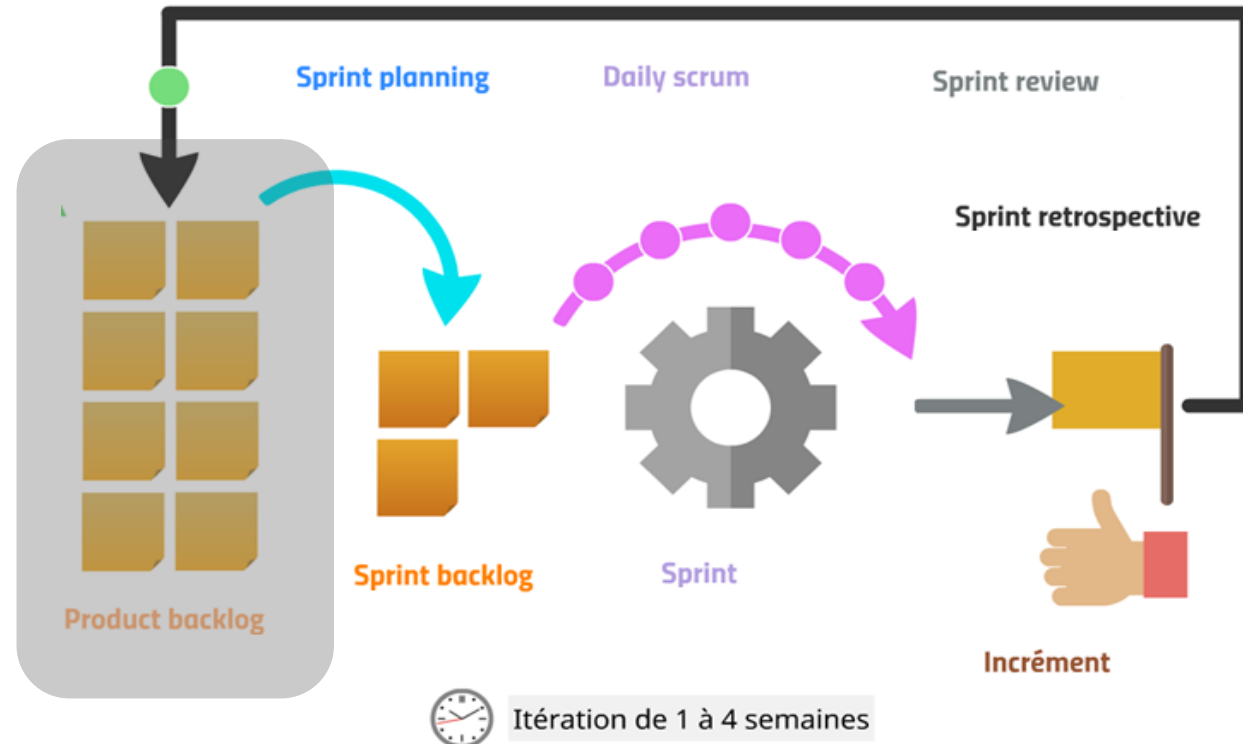
Focus sur le Backlog Produit

C'est quoi le product backlog?

Le product backlog est la **liste priorisée de toutes les fonctionnalités d'un produit**. Chaque item doit apporter de la valeur métier, de préférence quantifiable, au produit.

Le product backlog est alimenté pendant les sprints, au fil du projet par le PO. Il travaille en collaboration avec les métiers et autres parties prenantes afin d'ajouter, mettre à jour ou supprimer certains items.

Propriétaire : PO



EPIC, Features, Users Stories

EPIC

- L'Épic est une collection de grands Features, trop importantes pour tenir dans un seul sprint.
- Les Epics doivent être décomposées en Features et en Users Stories pour être estimées et développées dans un Sprint

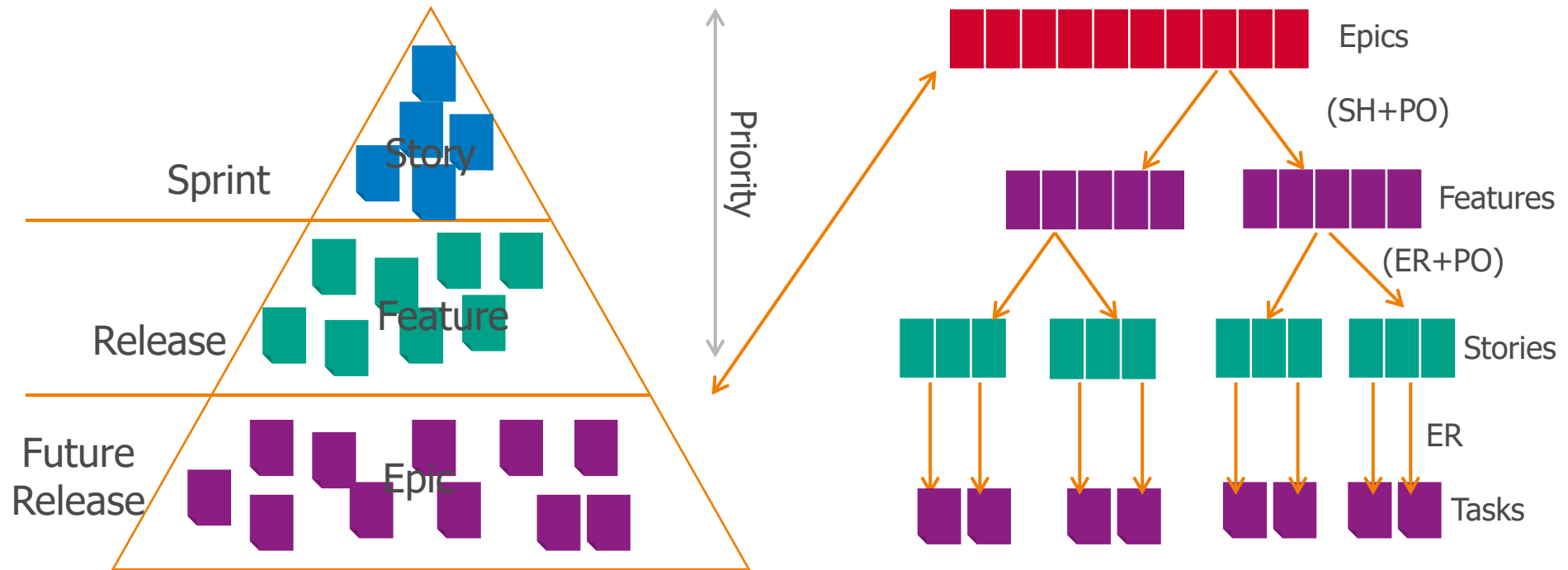
Feature

- C'est une fonctionnalité du produit qui peut être décomposée en plusieurs user story

User Story

- La description d'une caractéristique souhaitée, racontée du point de vue de l'utilisateur
- C'est une phrase simple dans le langage de tous les jours permettant de décrire avec suffisamment de précision le contenu d'une fonctionnalité à développer

à la fin seulement des uses stories et des taches



Qu'est ce qu'une bonne user story?

EN TANT QUE ...

**<Identifiant> – <TITRE> --
<Complexité>**

— **En tant que <rôle utilisateur>**

- └ Permet de préciser le profil utilisateur et de savoir à qui bénéficie l'histoire utilisateur

— **Je peux <action>**

- └ Description de la fonctionnalité

— **Afin de <bénéfice>**

- └ Explicitation du bénéfice apporté

— **Cas d'acceptation**

- └ Un scénario démontrant le fonctionnement nominal de l'histoire

En cas d'une activité technique / refonte infra ou architecture

- └ Qui veut ce système ? Et pourquoi ?

Id0001 **Affichage des commentaires d'un livre** 5

En tant que acheteur potentiel d'un livre, **je peux** consulter les commentaires des autres lecteurs de ce livre **afin de** pouvoir me décider d'acheter cet ouvrage.

- Etant donné un utilisateur qui arrive sur la page d'un livre, lorsque des commentaires d'autres lecteurs sont renseignés, alors la page du livre s'affiche avec les 3 derniers commentaires.

Qu'est ce qu'une bonne user story?

LE PRINCIPE INVEST

Indépendante les unes des autres

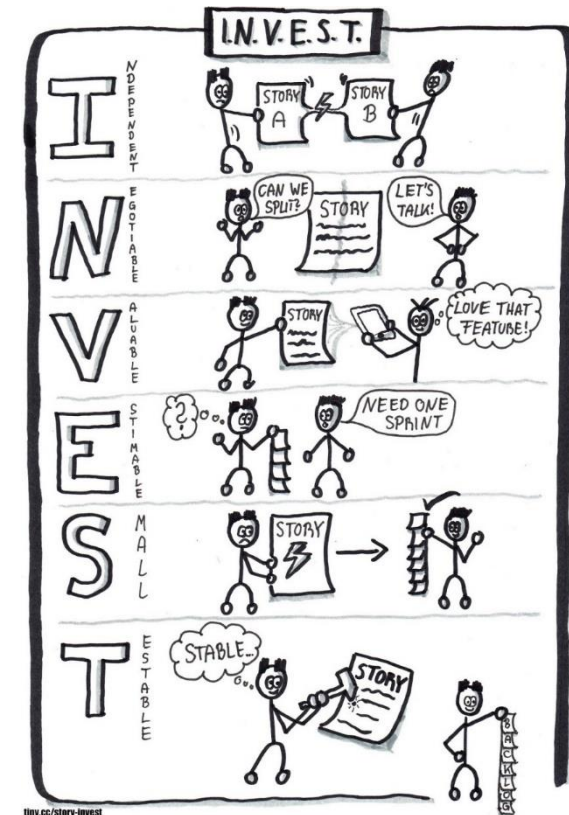
Négociable, les détails d'une fonctionnalité pourront être négociés

Verticale, ou ayant de la valeur en soit pour un utilisateur

Evaluée en termes de complexité relative

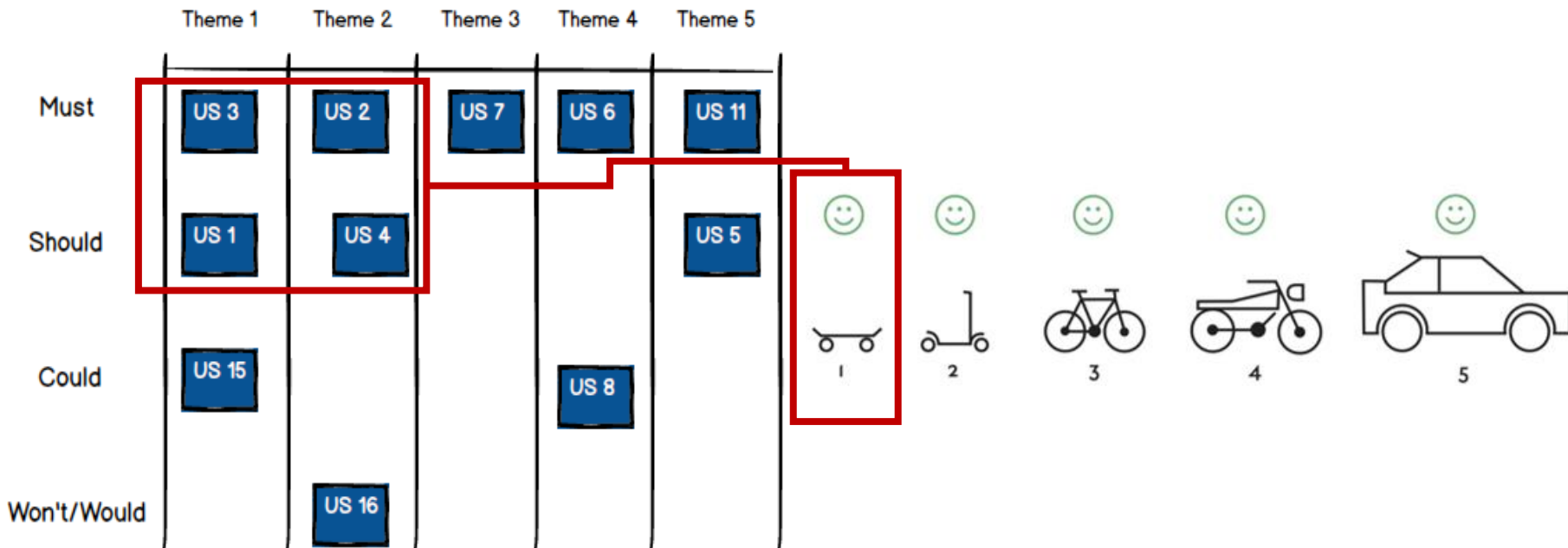
Suffisamment petite (en anglais *small*) afin de favoriser l'estimation et découpage en activités techniques

Testable en principe, ce qu'on vérifie en écrivant un test



PRIORISER le Backlog du Produit - Story mapping

- En se déplaçant sur l'axe horizontal le logiciel devient plus fonctionnel
- En se déplaçant sur l'axe vertical le logiciel devient plus pratique ou plus attrayant
- Permet de visualiser rapidement la Roadmap du produit



Processus de SPRINT : Management Visuel

- Visible de tous facilement, pouvoir se réunir devant
- Utilisation de couleur ou forme différente pour bien différencier les éléments
- Se limiter à l'essentiel

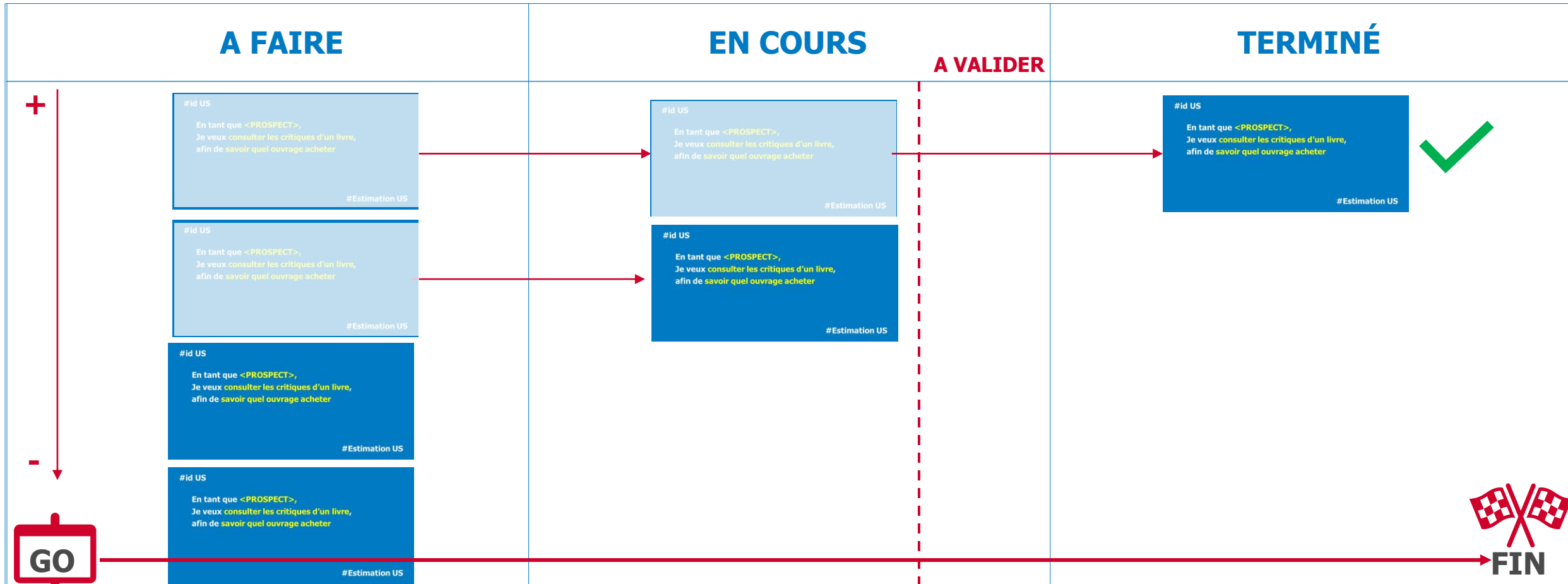
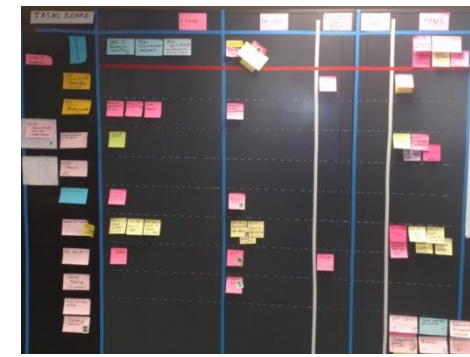
#id US

En tant que <PROSPECT>,
Je veux consulter les critiques d'un livre,
afin de savoir quel ouvrage acheter

#Estimation US

Processus de SPRINT : Board début de Sprint

C'est le suivi des taches de l'équipe, représente le workflow



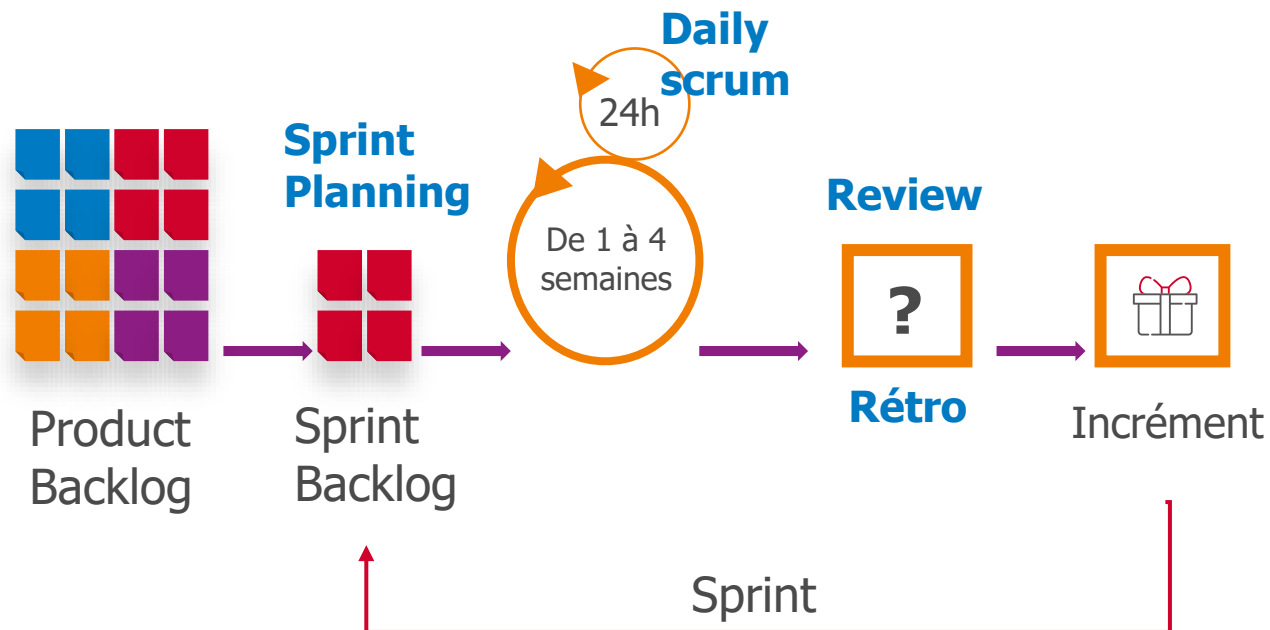
06

Focus sur l'accompagnement Agile à l'ESIEE

Proposition cadre agile : Scrum simplifié

La méthodologie agile choisie doit être simple mais suffisamment cadrée et apprenante

- SCRUM correspond à ce descriptif tout en veillant à ne pas imposer l'ensemble du cadre méthodologique, en faire un **SCRUM simplifié**
- Une équipe par projet avec au sein de l'équipe les rôles clés : **Product Owner, Dev, Scrum Master**
- Un rythme de production de **2 semaines par Sprint**, 3 sprints pour chaque projet du 6 mai au 25 juin.
- Un travail préparatoire en amont pour **cadrer les besoins**, identifier le backlog des items à développer, **estimations en JH**
- Chaque fin de sprint **une Review et une Retro** du travail réalisé (niveau d'atteinte, démonstration, échanges, améliorations...)







Cérémonies :

Le sprint démarre avec le **sprint planning**.

Chaque jour l'équipe effectue son **daily scrum**.

Puis le sprint se termine avec la **sprint review** et la **rétrospective**.

Processus de SPRINT : Le Rythme itératif

	Sprint 0	Sprint 1		Sprint 2		Sprint 3	
Semaines	06/05 au 10/05	13/05 au 17/05	20/05 au 24/05	27/05 au 31/05	03/06 au 07/06	10/06 au 14/06	17/06 au 21/06
Préparation Backlog	<ul style="list-style-type: none"> •Formation agile (06/05) •Story Mapping (macro-estimation) 						
Réalisation Sprints		<ul style="list-style-type: none"> •Sprint Planning •Daily 	<ul style="list-style-type: none"> •Daily •Demo •Retro 	<ul style="list-style-type: none"> •Sprint Planning •Daily 	<ul style="list-style-type: none"> •Daily •Demo •Retro 	<ul style="list-style-type: none"> •Sprint Planning •Daily 	<ul style="list-style-type: none"> •Daily •Demo •Retro
Documents/ Supports	Support formation Boards Klax	Support SP Plaque Daily	Support Demo Board Klax Retro	Support SP Plaque Daily	Support Demo Board Klax Retro	Support SP Plaque Daily	Support Demo Board Klax Retro
Tps Coaching = 14 H/ 7 semaines	Formation 2H Ateliers SM (2H)	SP 1H 2 Daily 30min	2 Daily 30min Demo/Retro 2H	SP 30min 1 Daily 15min	1 Daily 15min Demo/Retro 1H	SP 30min 1 Daily 15min	1 Daily 15min Demo/Retro 2H
Vos Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir compris la méthode • Répartir les rôles agiles • Avoir un plan de prod (story mapping) • Avoir les US rédigées, estimées et prêtes à être réalisées • Préparer l'outil JIRA 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : SP + Daily • Mettre à jour l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : DEMO + Retro • Mettre à jour l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : SP + Daily • Mettre à jour l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : DEMO + Retro • Mettre à jour l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : SP + Daily • Mettre à jour l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un engagement de SP • Faire les cérémonies : DEMO + Retro • Mettre à jour l'outil • Bilan de projet + pratiques agiles + Demo finale
	 <p>Product Backlog Sprint Backlog</p>						

Zoom sur Sprint 0

l'atelier de Story Mapping

— Pourquoi ?

- └ Le Story Mapping est une démarche inventée par Jeff Patton (<http://agileproductdesign.com>) qui permet de découvrir ou d'imaginer les fonctionnalités de son système de manière très intuitive.
- └ Elle ne fait pas partie en tant que telle de SCRUM, mais complète utilement la méthode.

— Comment ?

- └ Elle consiste à construire une représentation visuelle et ordonnée du backlog produit en s'appuyant sur l'expérience utilisateur.
- └ On « raconte l'histoire » d'utilisation du produit.

— Les avantages ?

- └ Elle a une grande valeur ajoutée car elle rend visible :
 - Le workflow complet d'utilisation du système
 - Les différents niveaux nécessaires de Stories (EPIC, Features, US...)
 - Les relations entre les Stories
 - Le contenu ordonné des fonctionnalités
 - On s'assure ainsi de la complétude des scénarios à réaliser

Zoom sur Sprint 0

l'atelier de Story Mapping

- ❑ Le Story Mapping permet de structurer et planifier la roadmap Produit
- ❑ Il permet d'identifier les acteurs du produit (Personae)
- ❑ Le Story Mapping sert aussi à optimiser et définir les MVPs
- ❑ Il se réalise pour un nouveau produit ou pour un lot de nouvelles fonctionnalités/ évolutions.
- ❑ Le Story Mapping est centré sur le parcours utilisateurs
- ❑ Il est réalisé avec l'ensemble des représentants de l'équipe SCRUM (PO, SM, DEV)

L'objectif d'un atelier de Story Mapping est d'avoir une idée bien précise de ce que contiendront les X prochains sprints et les Y versions du produit en cohérence avec une trajectoire métier.

Zoom sur Sprint 0

l'atelier de Story Mapping

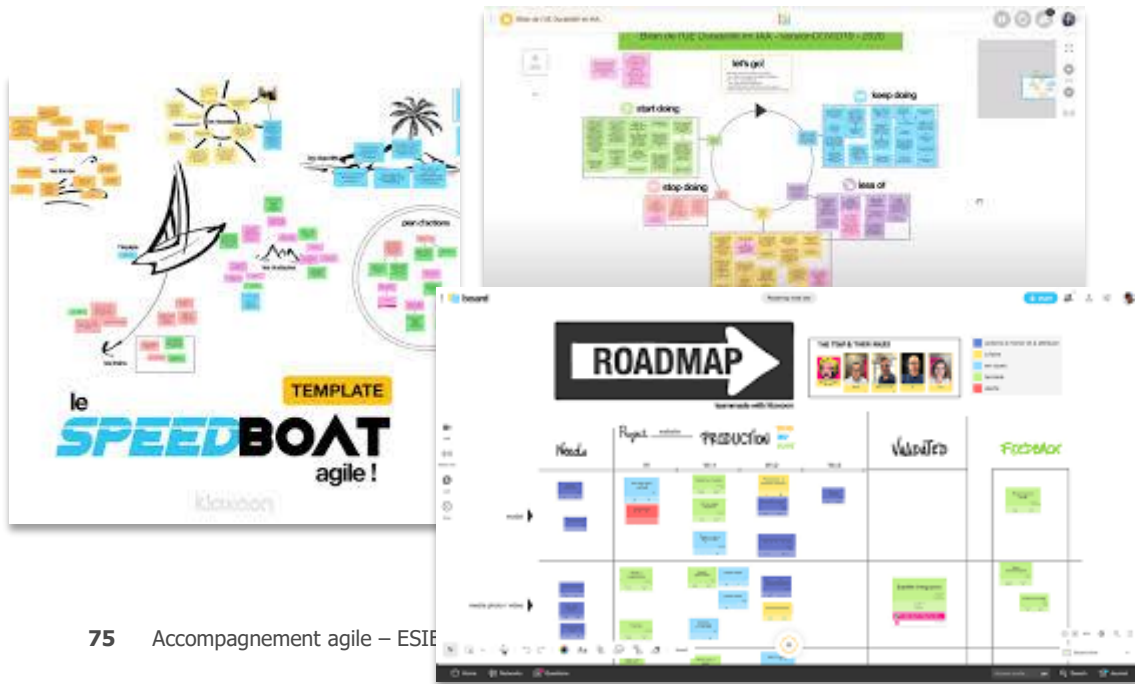
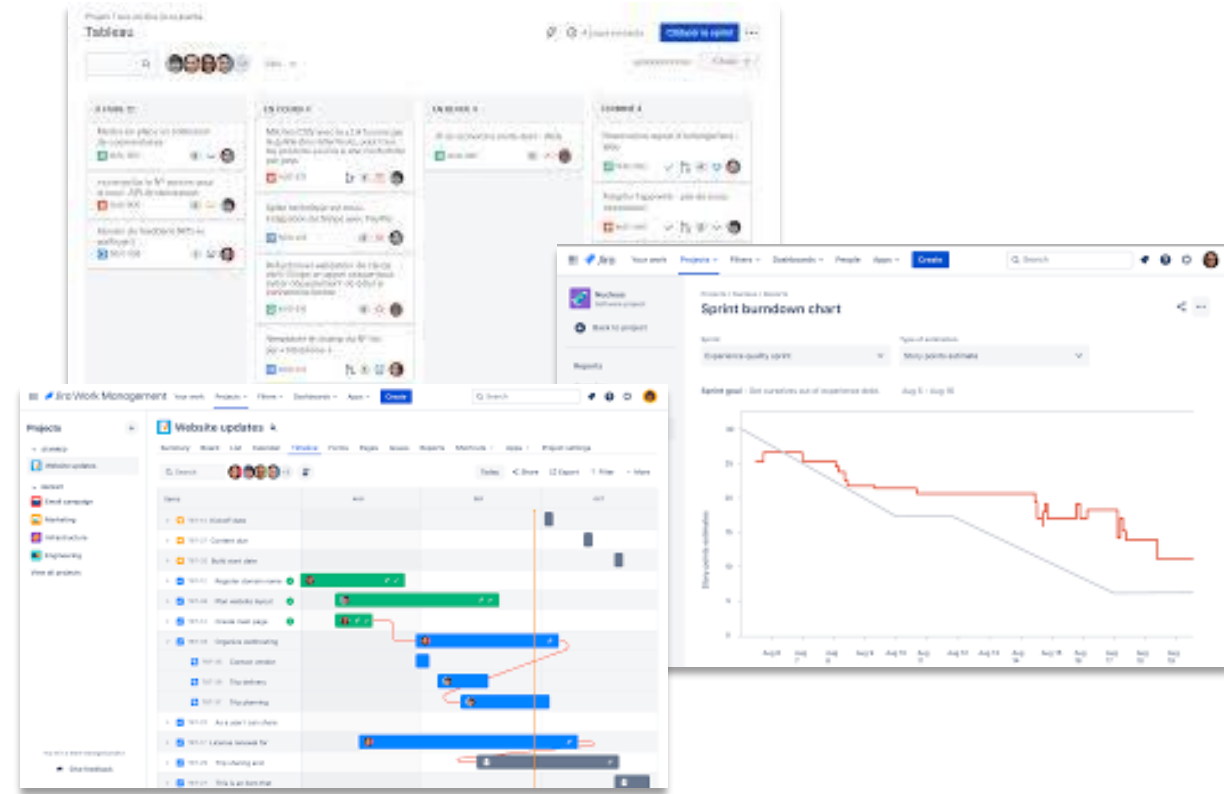
— Démarche

- ❑ Définir clairement les objectifs du projet (développement de produit)
Utilisateurs, objectifs métiers, gains apportés, priorités, dépendances, contraintes, risques...etc.
- ❑ Identifier les différents niveaux de Stories (EPIC, Fonctionnalités majeurs, User Stories..)
- ❑ Visualiser l'ensemble des US et les ordonner dans un sens processus métier
- ❑ Raconter l'histoire de développement du produit en prenant en compte
Les objectifs métiers, les gains, contraintes, risques, dépendances associés...
- ❑ En prenant en compte le budget, identifier les MVPs à réaliser et préparer les futures itérations

Proposition : Outils agiles

Seulement 2 outils nécessaire + Teams :

- **JIRA SOFTWARE (version FREE)**
 - Outil de Ticketing agile
 - Suivi du Backlog
 - Création des sprints
 - Rapports de visualisation du travail
 - Visualisation de la chronologie de production



KLAXOON (en participants uniquement)

- Outil de travail collaboratif
- Réalisation d'ateliers de co-design
- Support dématérialisé de post-it
- Outil de support pédagogique

07

Focus sur outil : JIRA

Vue Backlog

Projets / My Scrum Project ESIEE 1

Backlog

Search: CL Epic ▼

- > SCRUM Sprint 1 13 mai – 27 mai (0 ticket) 0 0 0 Démarrer un sprint ⋮
- > SCRUM Sprint 2 27 mai – 10 juin (0 ticket) 0 0 0 Démarrer un sprint ⋮
- > SCRUM Sprint 3 10 juin – 24 juin (0 ticket) 0 0 0 Démarrer un sprint ⋮
- ▼ Backlog (6 tickets) 0 0 0 Créer un sprint

<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-6 Construire le sol	À FAIRE ▼	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-1 Construire un mur	À FAIRE ▼	-
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-2 Ajouter un étage	À FAIRE ▼	-
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-4 Construire un toit	À FAIRE ▼	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-3 Installer l'escalier	À FAIRE ▼	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-5 Peindre les murs	À FAIRE ▼	




+ Créer un ticket

- Prioriser les sujets
- Lister les sujets à venir
- Remplir les sprints avec les sujets prêts

Vue sprint en cours


Projets / My Scrum Project ESIEE 1

SCRUM board

🔍   

R

A FAIRE



Commencez par le backlog
Planifiez et lancez un sprint pour afficher les tickets.

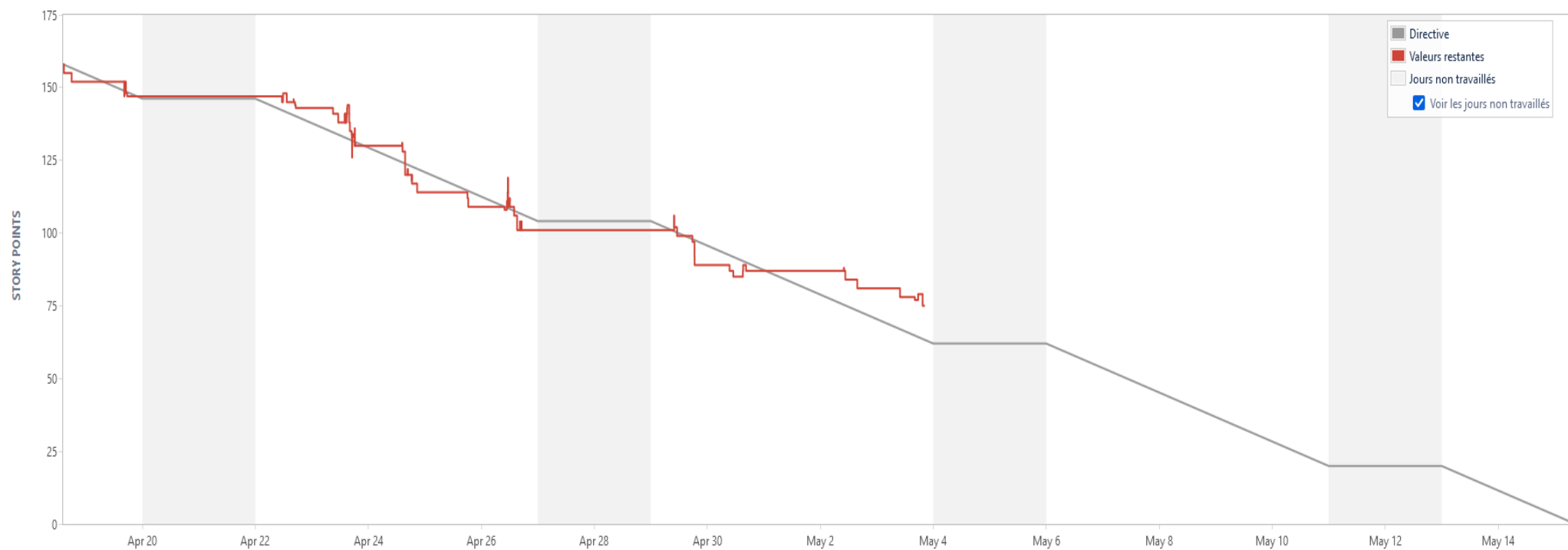
Accéder au Backlog

EN COURS

FINI ✓

Avancement des sujets, pouvoir les déplacer lorsqu'ils sont terminés

Vue Rapport



Se représenter l'avancement des réalisations par rapport au temps qui passe
(ici exemple projet)

Démonstration

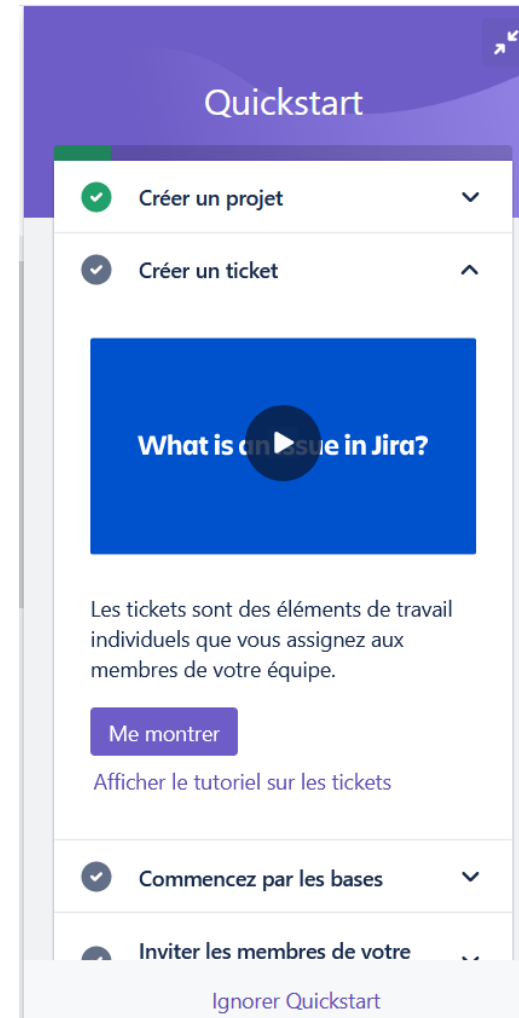


<https://soprasteria-team-esiee1.atlassian.net/jira/software/projects/SCRUM/boards/1/backlog>

Synthèse

3 vues à connaître :

- Backlog
- Sprint actif
- Rapport





EN CONCLUSION



Conclusion

