



Hiérarchisation du Backlog Produit

Atelier Agile - SCRUM
V. Deslandres, IUT de LYON

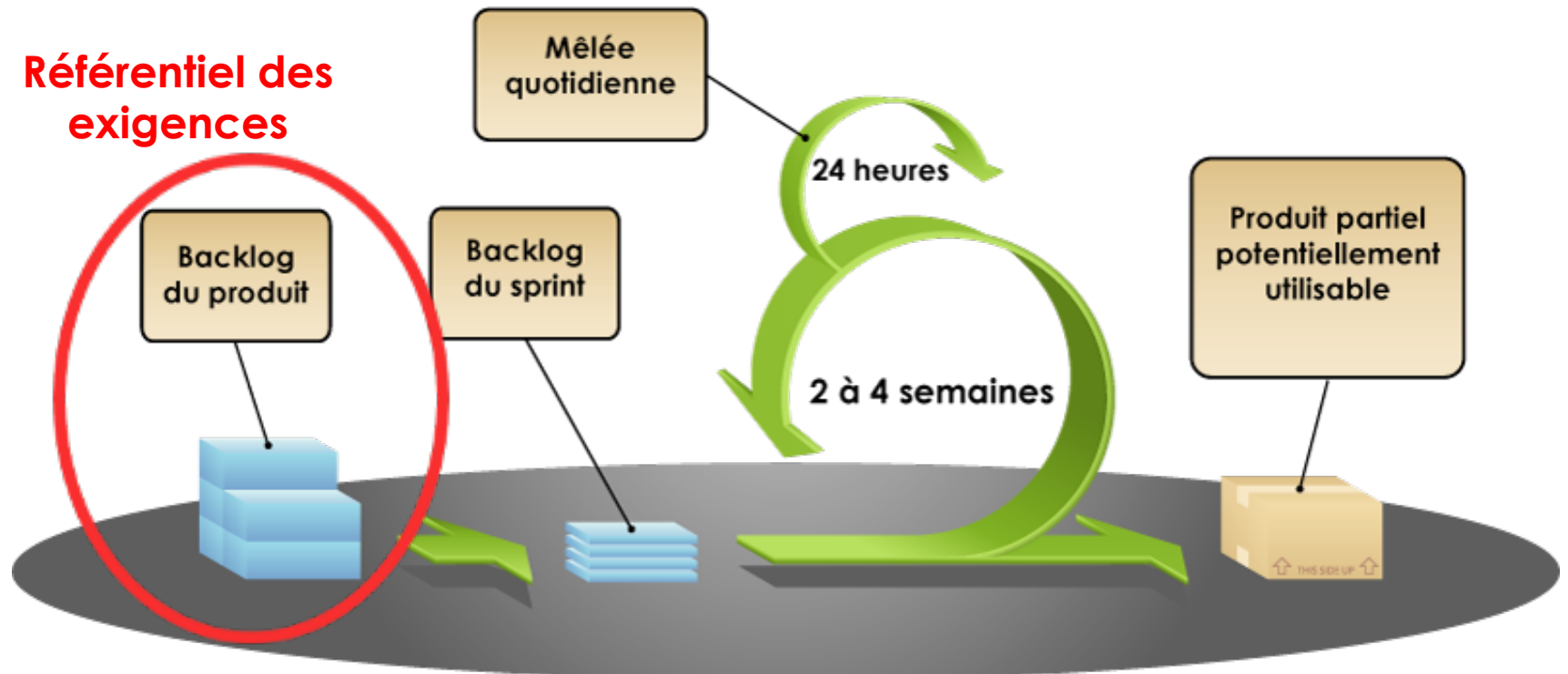


Objectifs



- Sensibiliser à la tâche de **planification** et de **hiérarchisation** du backlog (carnet de produit)
- Rappel cycle SCRUM

Référentiel des exigences



Une Story

- Rappel : une story =
 - Une **fonctionnalité** envisagée
 - Un **besoin** d'un utilisateur final
 - **Un item technique** (ex. tester Guava pour la gestion du cache)
- Liste des propriétés d'une story :
- + **Propriétés potentielles** :
 - Sa valeur pour le Client
 - Créateur et date de création de la story
 - Fréquence d'exécution (plusieurs fois par jour, une fois par mois)

ETQ (**Rôle**), je
veux faire une
(**Tâche**) afin de
(**But**)

Story
Identifiant
Nom
Type (user, technique, défaut)
Description
Taille
État

Tâches vs. But

- Une story parle de ces 2 notions : ne pas les confondre
- Ce matin je me suis arrêtée dans une excellente boulangerie pour **acheter 1 croissant** → **tâche**
- J'ai ensuite **choisi un café** de mon quartier pour déguster un bon café avec ce croissant → **tâche**
- Le **but** était de **bien démarrer la journée**
- Vous avez partagé le **même but** ce matin, en réalisant d'autres *tâches* : un expresso maison, des céréales, une game, un appel à Maman ;-)

Les **Tâches** représentent les actions effectuées par une personne pour atteindre un **But**. C'est le but qui est important. Les tâches peuvent changer.

Tâches vs. Outils

- « **Je me brosse les dents** » → tâche ?
 - Non : c'est un **moyen** de se nettoyer les dents pour la Tâche : « **Nettoyer ses dents** »
 - Autres moyens de réaliser cette tâche :
 - Utiliser le fil dentaire, faire des bains de bouche, etc.
- **Outils** : brosse à dents, fil dentaire, sérum pour bain de bouche
- Autres outils :
 - Des plantes, des rayons laser
 - De nouveaux outils innovants à venir
- Quel serait le **but** recherché ?
 - « **Avoir une bonne santé buccale** »



Tâches vs. Outils (2)

- Très souvent les noms des tâches font référence aux **outils** qui communément permettent de réaliser la tâche
 - Ex.: faire une ComboBox (au lieu de : « garantir la qualité de la saisie »)
- Mais des outils innovants peuvent exister qui **amélioreraient la performance** de la tâche
 - Ex. avant que le fil dentaire existe, il y avait bien d'autres moyens (tige de plante)
- D'autre part les utilisateurs peuvent inventer des **tâches** alternatives en exploitant un **outil donné** *d'une autre façon* que celle initialement envisagée pour la tâche.

OUTIL =
moyen
de
réaliser la
tâche

→ Ne pas confondre TÂCHE et OUTIL

Réponses du Quizz (1/2)



- Pour un **nouveau** produit, on aura surtout des stories **de quel type** ?
 - USER stories
 - (Pour une maintenance technologique : quelques user stories + des besoins techniques)
- Peut-on avoir **plusieurs backlogs de produit** pour une même équipe ?
 - À éviter ! Car définition des priorités difficiles
 - Néanmoins, ça se pratique dans la réalité, notamment en phase de **corrections des bugs** de la livraison du **dernier projet**.

Quizz : réponses (2/2)



- Le backlog produit est un tas de stories non ordonnées (V/F)
 - FAUX ! Il est priorisé selon **la valeur Métier** apportée au Client **et l'effort** nécessaire pour les réaliser
 - $ROI (US_i) = \text{Valeur Métier } (US_i) / \text{Effort } (US_i)$
- Dans un backlog produit, toutes les US ont la **même granularité** / la même taille (V/F)
 - FAUX ! Seules les US prioritaires sont découpées en petite taille et très détaillées ; les US moins importantes sont décrites rapidement et peuvent être « grosses » (globales, vagues).

Jeu Agile

**Hiérarchisation de Backlog
Produit**



Déroulement de l'atelier



- 2 équipes de 7/8, en parallèle
- Séparation des rôles :
 - 6/7 **spécifieurs**,
 - 1 **observateur**
- Consigne : définir une scène avec un **personnage**, un **objet** et un **lieu**, et écrire 8 à 10 user stories la décrivant.
- Ex. de scène : **Capitaine Crochet discute avec le Président Obama devant une cheminée dans le salon de la Maison Blanche**



Ex. de User Stories



- Capitaine Crochet est assis dans un fauteuil confortable dans un salon de la Maison Blanche.
- Dans son fauteuil rayé bleu et blanc, il tourne le dos à une grande cheminée blanche.
- Capitaine Crochet discute de manière animée avec le Président Obama, tous les deux font de grands gestes.
- Le président Obama est assis sur un fauteuil similaire, il est penché et attentif à son interlocuteur.
- La cheminée est éteinte mais une grande plante verte recouvre son plateau.
- On a une impression d'entente cordiale et amusée entre les 2 comparses.

5 phases



- Phase 1 : l'équipe décrit **10 user stories** sur des post-it (détails de scène)

- Phase 2 : **classement**

- L'équipe se met d'accord pour classer les 10 stories sur une ligne d'importance (valeur Métier)

- Phase 3 : **évaluation de la Valeur Métier**

- On affecte 100 points au projet limité aux 6 US les plus importantes

+++++ (à partir d'ici, les **artistes** quittent la salle) +++++++

- Phase 4 : **estimation de l'effort**

- Pour les 5 US, l'équipe affecte des points d'effort traduisant la difficulté de réalisation (dessin) de la US

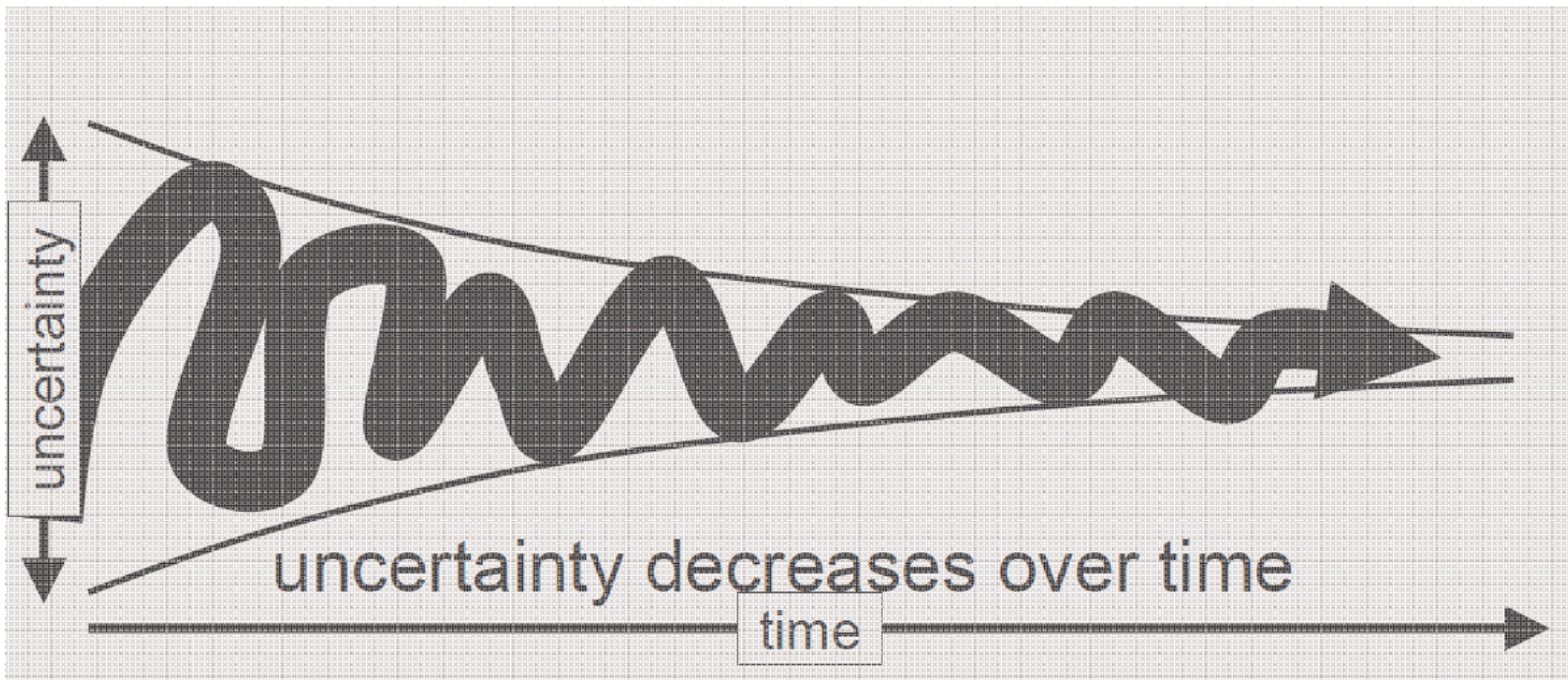
- Phase 5 : définition des **tests d'acceptation**

- Derrière chaque post-it, on rédige un ou plusieurs tests d'acceptation qui permettront de valider la User Story

L'incertitude décroît



On se concentre sur les user stories **nécessaires** et **réalisables**



(cône de l'incertitude)

Phase 6 – Production



- On fait rentrer les artistes
- Les artistes découvrent les 5 US et font le dessin correspondant
 - Sans regarder les tests d'acceptation

Durée : 5'

Go !



Phase 7 – BILAN du SPRINT



- le PO valide les US réalisées avec les **tests d'acceptation**
 - Les artistes réalisent combien ces tests auraient clarifié leurs attentes !
- On calcule la **valeur** totale (somme des valeurs des US validées) et la **vélocité** de l'équipe (nb de points d'efforts des US validées) pour l'itération.

	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3
Total Valeurs			
Total Points			

Avec différents tours, on pourrait observer les progrès de l'équipe.

Conclusion

Sur cet atelier, on a abordé les notions suivantes de l'agilité :

- La nécessaire Collaboration avec le Client,
- La valeur métier, la définition des priorités
- Une partie du DoD avec les **tests d'acceptation**
- La planification Agile