

Simulation SCRUM avec prototypage papier

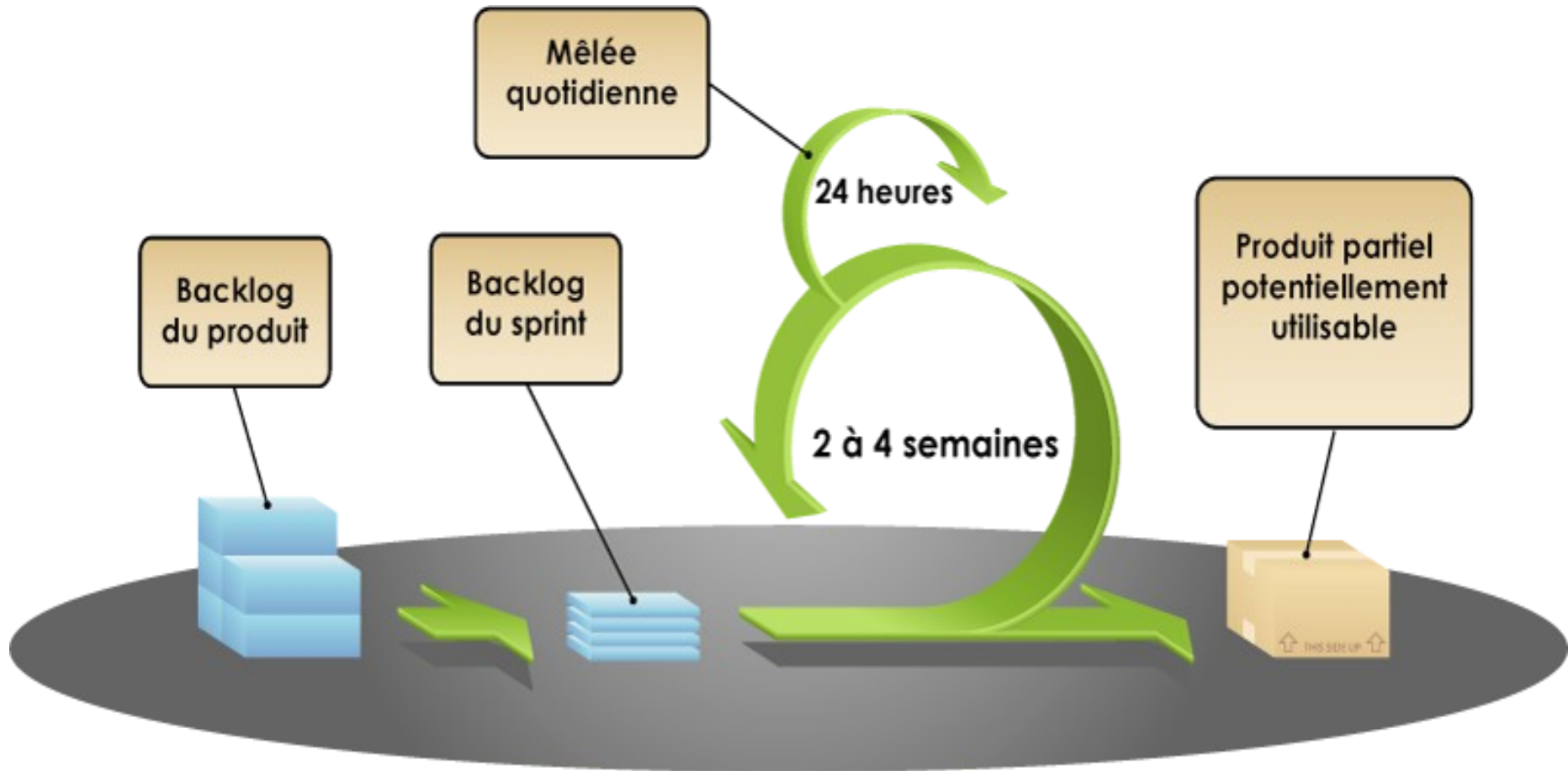
Plan

- **Rappels Scrum**
- **Maquettes papier**
- **Prototypage papier**
- **L'exercice de simulation**
 - **Sprint 1**
 - **Sprint 2**
 - **Discussions**

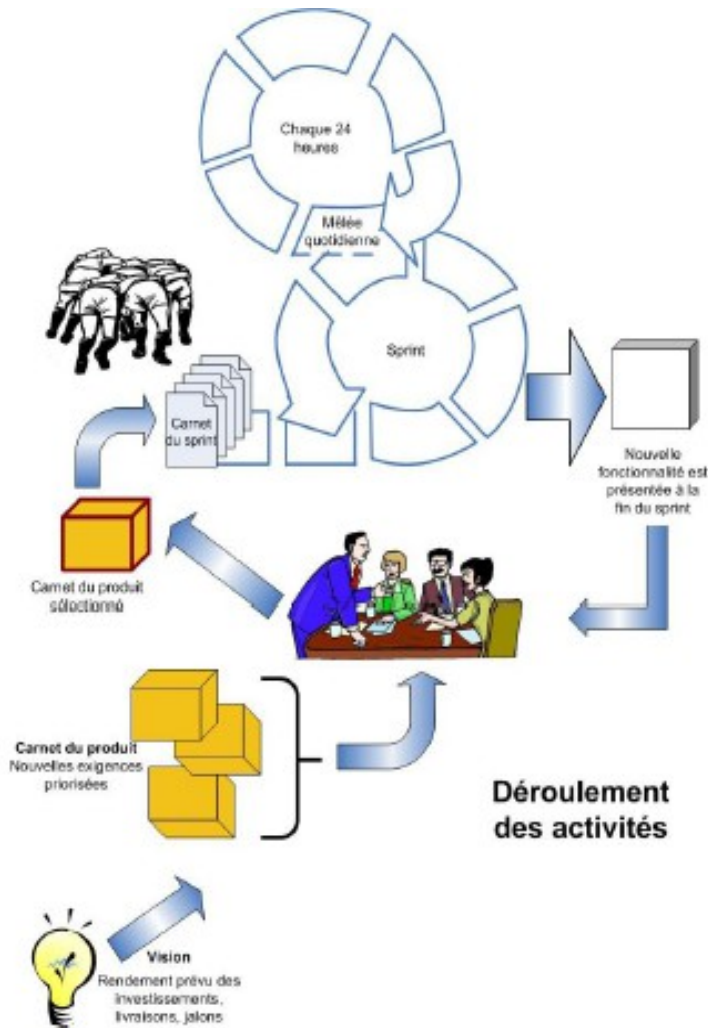
La méthode SCRUM

Rappels

Tout Scrum



Le processus Scrum



✘ 3 rôles (P.O, ScrumMaster, Équipe)

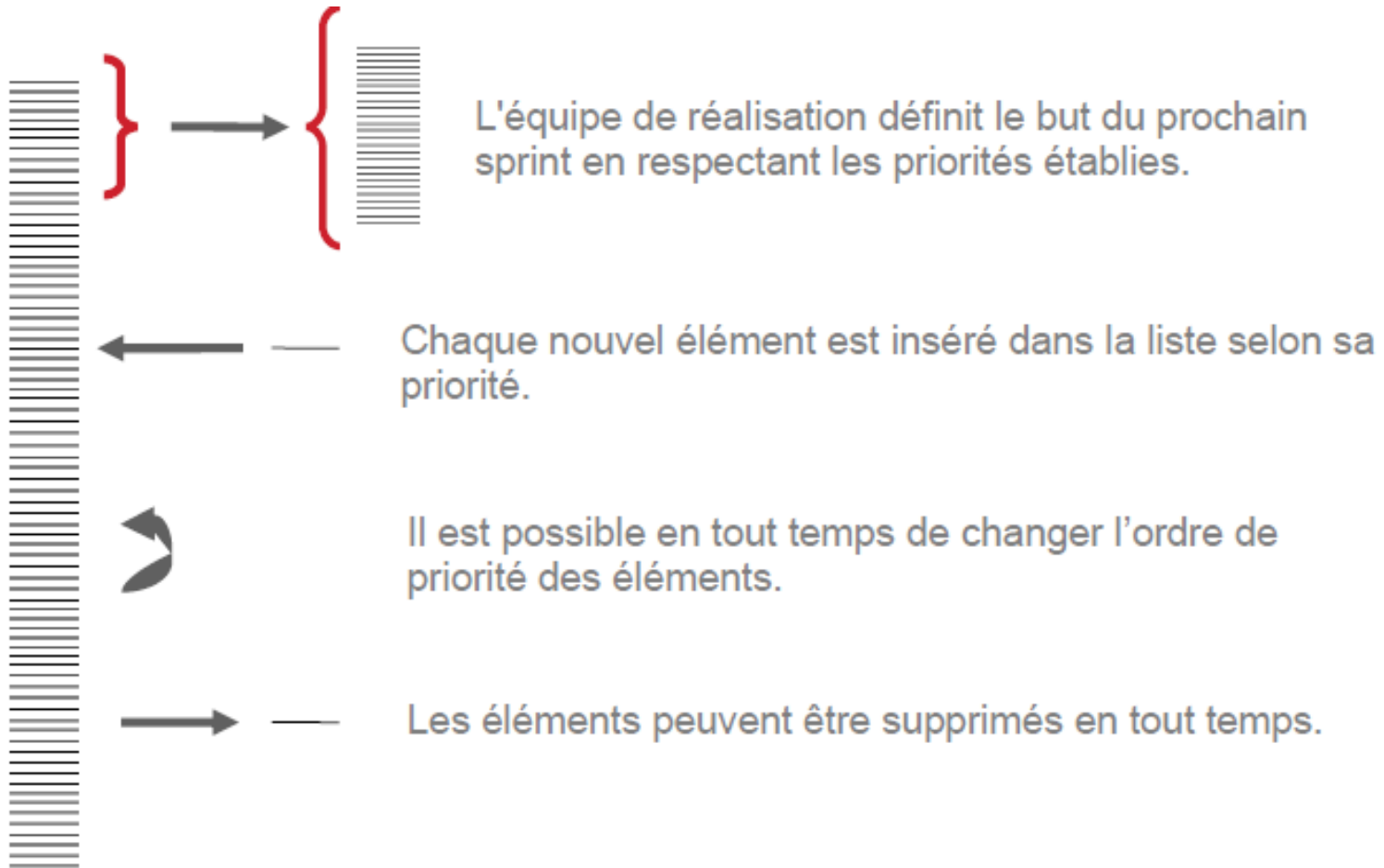
✘ 3 points d'inspection et d'adaptation

✘ Des limites de temps (*timeboxes*)

✘ Artéfacts :

- carnet du produit (*product backlog*)
- carnet de tâches du sprint (*sprint backlog*)
- incrément de fonctionnalité prêt à être exploité (*potentially shippable product increment*)

Hiérarchisation des priorités du carnet de produit



Définir «terminé » (done)

- ✘ L'équipe de réalisation et le responsable de produit définissent **ensemble** ce que « terminé » signifie.
- ✘ Elle a pour but de clarifier les attentes entre le P.O et l'équipe et est le fondement des estimés.
- ✘ Dans le cadre de l'exercice, la définition de terminé sera limitée à l'essentiel:
 - Aucune fonctionnalité existante ne doit être perdue
 - Les conditions de succès doivent toutes être rencontrées
 - Tout affichage devra être fait dans une orthographe soignée

Principes des maquettes papier

- Présentation
 - Représentation sur papier d'une (partie d') interface utilisateur
 - Outil de communication entre les membres d'une équipe
- Avantages
 - Sont peu coûteuses à créer ou modifier
 - Demandent peu de ressources
 - Permettent des itérations rapides
 - Ne prennent pas en considération les limites technologiques
 - Les problèmes d'utilisabilité peuvent être décelés très tôt dans le processus de conception, avant même que quelques lignes de code ne soient écrites

Exemples de maquettes papier

Student Information Help

Student Number: 789-567-234

First Name:

Middle:

Surname:

Salutation:

Date first Enroll: June 14 2003

Seminars:

Seminar	Term	Mark	Status
CSC 100 Intro to CS	Fall 2003	A+	Passed
CSC 200 Intro to AM	Fall 2003	A	Passed
CSC 203 Advanced AM	Spring 2004	-	Enrolled

Add a seminar Help

Seminar Number:

Name:

Results

Seminar	Term	Seats Avail	Professor
CSC 250 Agile Techniques	Fall 2004	4	Smith, J.
CSC 300 Agile EvP	Spring 2005	17	Jones, S.
CSC 310 Agile Database techniques	Spring 2004	0	Johnson, B.

Course description:

CSC 310 Agile Database Techniques
This course describes evolutionary development strategies for data oriented development. See www.agiledbtk.org for details.

This course currently has 39 people waitlisted for it. Close

Principes du prototypage papier

- Principes
 - Planifiez un peu, prototypez beaucoup
 - Vous pouvez dessiner; c'est un prototype et non La Joconde
 - Prototypiez ce dont vous avez besoin
 - Prototypiez tôt et fréquemment
- Cycle de développement
 - Pour servir de base de discussion au sujet de tout élément d'interface
 - Avant de créer une nouvelle interface
 - Améliorer une interface existante

Exemples de prototypage papier



Préparez-vous

- ✘ Choisissez qui ira tester le prototype du voisin
- ✘ Cette simulation vous fera vivre aujourd'hui ce qui se passe souvent en plusieurs semaines, voire plusieurs mois, dans les projets. Alors tout va très vite.
- ✘ Attachez vos ceintures, on démarre !



Exercice

Simulation SCRUM avec prototypage papier

Objectif de l'atelier

- **Comprendre l'approche Scrum :**
 - Sentir et comprendre les fondements de l'approche Scrum par un exercice de simulation
 - Apprécier l'utilité du prototypage papier dans un processus de développement
 - Alimenter vos réflexions en vue d'apporter des améliorations à vos projets
 - Avoir une expérience de travail collaboratif dans un mode d'autoorganisation

Guide de survie pour l'atelier

■ Consignes :

- Pendant les ateliers, rappelez-vous que ce ne sont que des exercices
- Participez activement
- Soyez collaboratif
- Ne vous perdez pas dans les détails
- Toutes les activités sont minutées, surveillez votre compte à rebours
- Amusez-vous !

Déroulement de l'atelier

- **Sprint 1 : durée = 60 '**
 - Démarrage
 - Planification et engagement
 - Sprint 1 et test utilisateur
 - Revue de sprint avec démonstration

Déroulement de l'atelier

- **Sprint 2 : durée = 60 '**
 - **Maintenance du carnet de produit**
 - **Planification et engagement**
 - **Sprint 2 et test utilisateur**
 - **Revue du sprint et démonstration**
 - **Rétrospective & Question-réponse**

Déroulement de l'atelier

■ Sprint 1 :

- **Objectif: offrir plus de flexibilité aux familles dans leur déplacement et leur mode de paiement**
- **Vélocité: 5 points**
- **Déroulement :**
 - **Planification du sprint : 5 minutes**
 - **Réalisation : 15 minutes**
 - **Validation: 5 minutes**
 - **Rétrospective : 5 minutes**

Carnet de produit initial

story	estimation	conditions de succès
je veux acheter un billet adulte et un billet enfant pour aller au musée	2	capable d'obtenir les deux billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux acheter plusieurs billets adultes	1	capable d'obtenir les billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux pouvoir payer par Interac	3	le terminal reconnaît ma carte Interac et me donne mes billets si j'ai les fonds suffisants et que j'ai entré le bon NIP
je veux voir l'affichage dans ma langue	3	initialement en français, le système est disponible en anglais
je veux pouvoir acheter une passe hebdomadaire	1	j'ai un billet qui est valide pour les 7 prochains jours
je veux acheter un billet en partant d'une autre station	2	j'ai le choix de la station d'une station de départ autre que ma station actuelle
je veux upgrader mon billet	3	j'ai un billet qui me permet de me rendre à une destination plus loin que celle que j'ai initialement acheté
je veux voir les attractions autour d'une station	13	j'ai accès à une liste des attractions touristiques qui sont à moins de 10km de la station d'arrivée
je veux que les billets et le change sortent par des cavités différentes	1	je récupère mon billet et mon change dans des trous différents

Déroulement de l'atelier

■ Sprint 2 :

- Vous déterminez le contenu. À quoi pouvez-vous vous engager en termes de réalisation d'éléments du carnet de produit ?
- N'oubliez pas de discuter des conditions de succès
- Déroulement :
 - Planification du sprint : 5 minutes
 - Réalisation : 15 minutes
 - Validation: 5 minutes
 - Rétrospective : 5 minutes

Backlog initial

story	estimation	conditions de succès
je veux acheter un billet adulte et un billet enfant pour aller au musée	2	capable d'obtenir les deux billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux acheter plusieurs billets adultes	1	capable d'obtenir les billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux pouvoir payer par Interac	3	le terminal reconnaît ma carte Interac et me donne mes billets si j'ai les fonds suffisants et que j'ai entré le bon NIP
je veux voir l'affichage dans ma langue	3	initialement en français, le système est disponible en anglais
je veux pouvoir acheter une passe hebdomadaire	1	j'ai un billet qui est valide pour les 7 prochains jours
je veux acheter un billet en partant d'une autre station	2	j'ai le choix de la station d'une station de départ autre que ma station actuelle
je veux upgrader mon billet	3	j'ai un billet qui me permet de me rendre à une destination plus loin que celle que j'ai initialement acheté
je veux voir les attractions autour d'une station	13	j'ai accès à une liste des attractions touristiques qui sont à moins de 10km de la station d'arrivée
je veux que les billets et le change sortent par des cavités différentes	1	je récupère mon billet et mon change dans des trous différents

Suite atelier

- **Discussions ?**

Questions ?