



LE BACKLOG DANS LES PROJETS AGILES

Constituer, Prioriser & entretenir le backlog

25.05.21

NOS CONVICTIONS



En tant que **praticiens agile** expérimentés et porteurs des changements et transformations Agile, nous reconnaissons l'importance d'être agnostiques vis-à-vis de l'agilité à tous les niveaux.

Cela signifie qu'**un modèle unique ne peut être appliqué partout**, qu'un seul cadre ne peut être la solution universelle et que le "**quoi**" et le "**comment**" doivent être **adaptés au contexte** client et à une vision stratégique plus large. Il est très important pour nous d'aider les équipes à atteindre le bon niveau d'agilité qui répond à leurs besoins, **sans créer des verrouillages liés à un cadre** quelconque ni limiter la manière dont l'agilité peut être appliquée à l'organisation, que ce soit à l'échelle de l'équipe, du produit ou de l'entreprise.

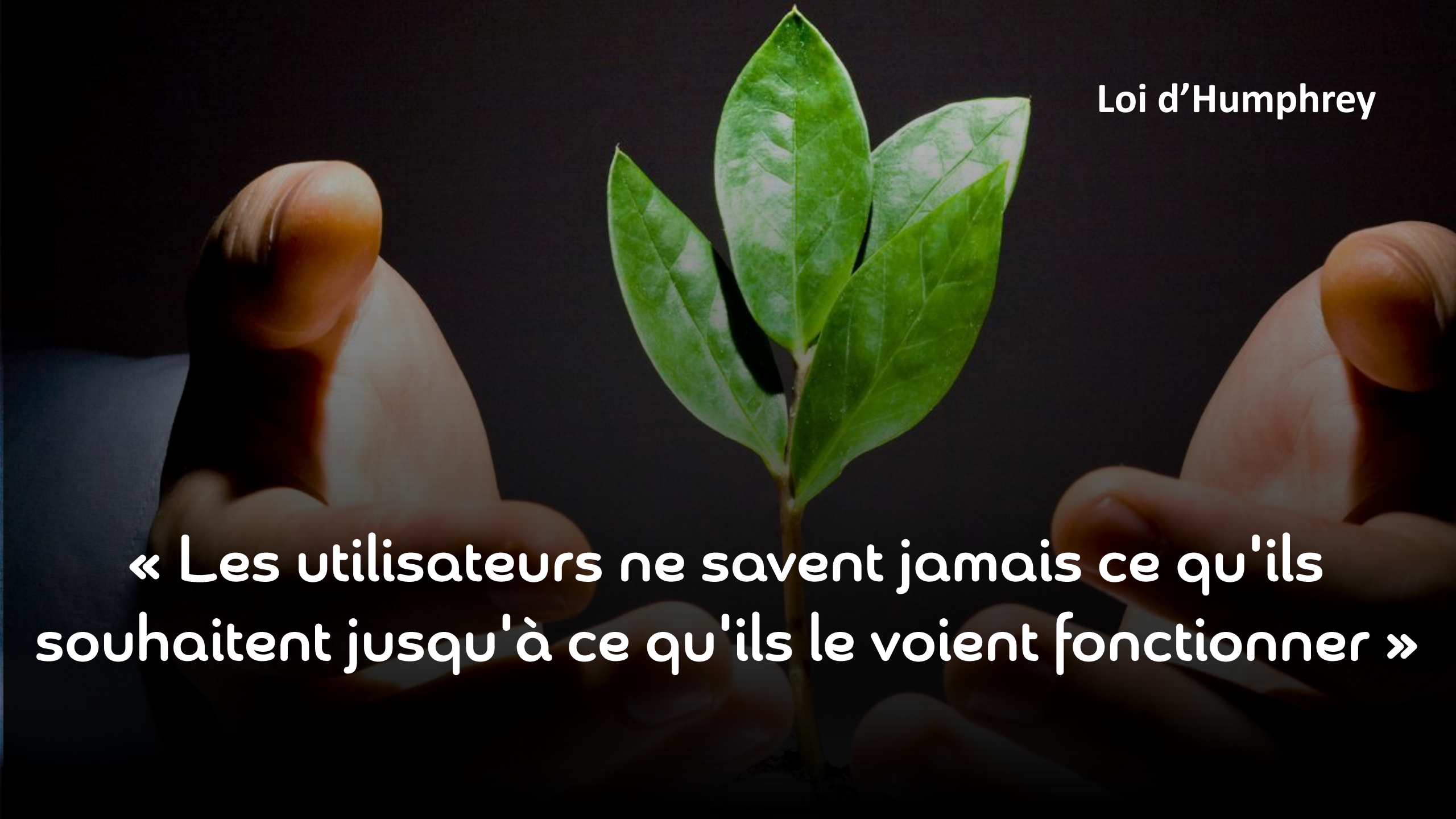


Nous ne sommes ni seulement coachs, ni seulement consultants mais une juste combinaison des deux pour apporter le plus de valeur possible à nos clients en suivant les principes du ShuHaRi :

1. **Shu (守 : "protéger", "obéir")** — sagesse traditionnelle : nous faisons pour montrer l'exemple
2. **Ha (破 : "se détacher", "digresser")** — casser avec la tradition — Notre client fait avec nous pour prendre le meilleur de ce qui est proposé
3. **Ri (離 : "quitter", "se séparer")** — transcender — Notre client fait et nous observons pour lui apporter des feedbacks

Déployer des pratiques qui développent la confiance, l'autonomie et la responsabilisation des équipes au service de la performance et de la qualité du travail.

Fédérer sur le pourquoi et libérer sur le comment.

A small green seedling with four leaves is held gently between two hands against a dark background. The hands are positioned on either side of the plant, with fingers slightly curled as if supporting it. The lighting is soft, highlighting the texture of the leaves and the skin of the hands.

Loi d'Humphrey

« Les utilisateurs ne savent jamais ce qu'ils souhaitent jusqu'à ce qu'ils le voient fonctionner »

PLAN



DE LA VISION AU BACKLOG

5



ÉLABORER LE BACKLOG

16



RÉDIGER LES EPICS / FEATURES / STORIES

28



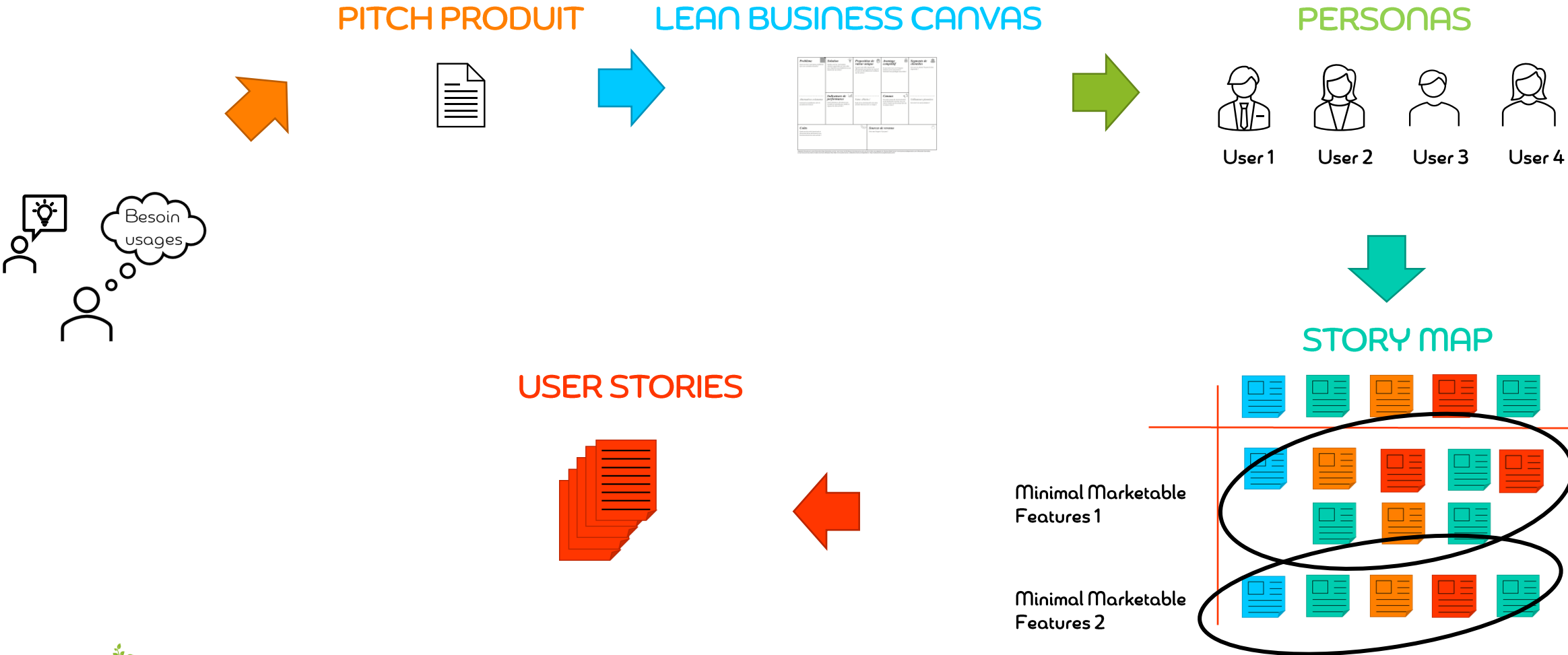
MISE EN PRATIQUE

10



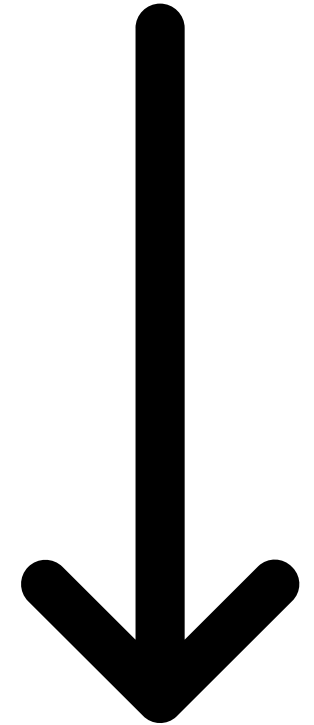
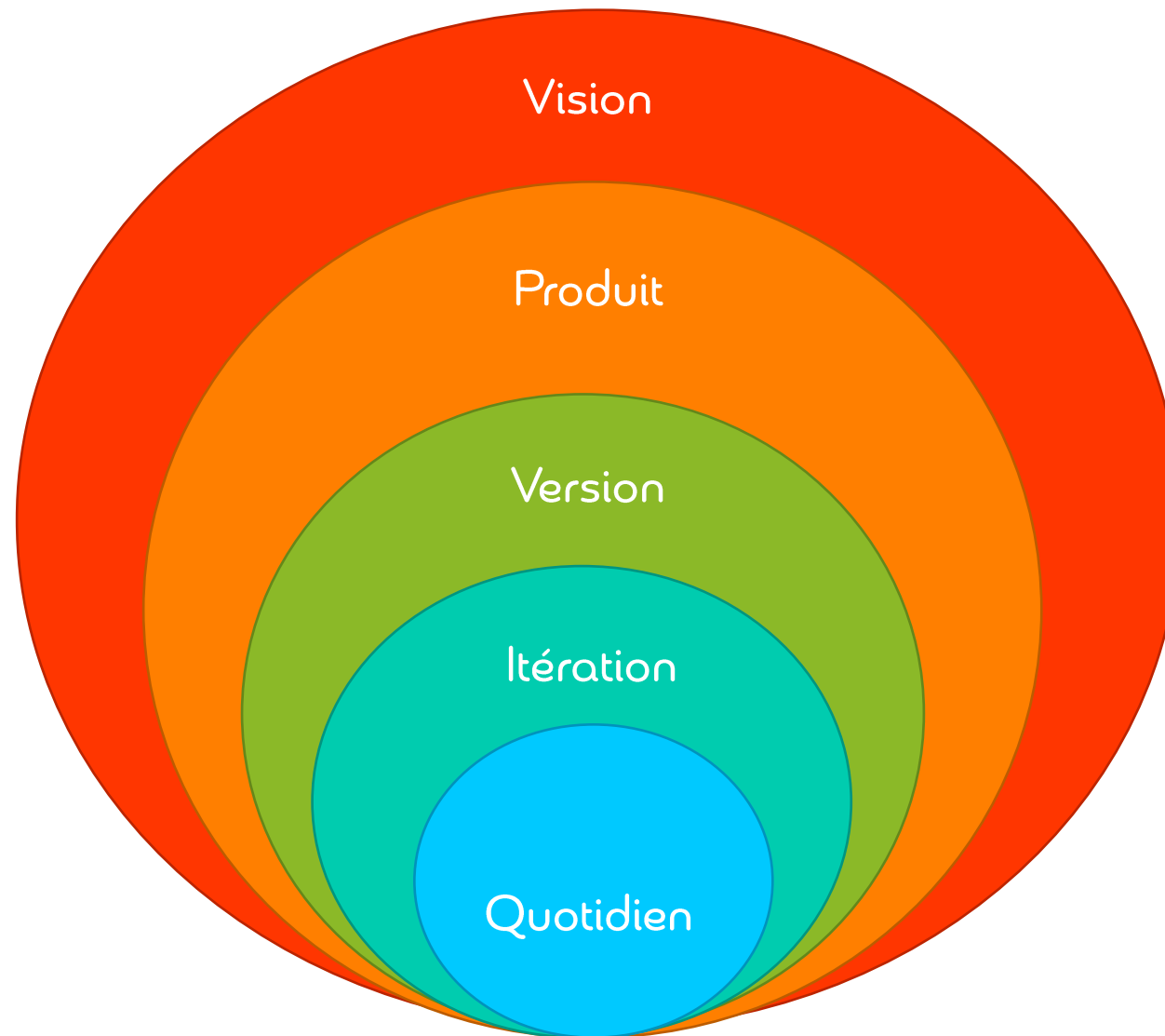
DE LA VISION AU BACKLOG

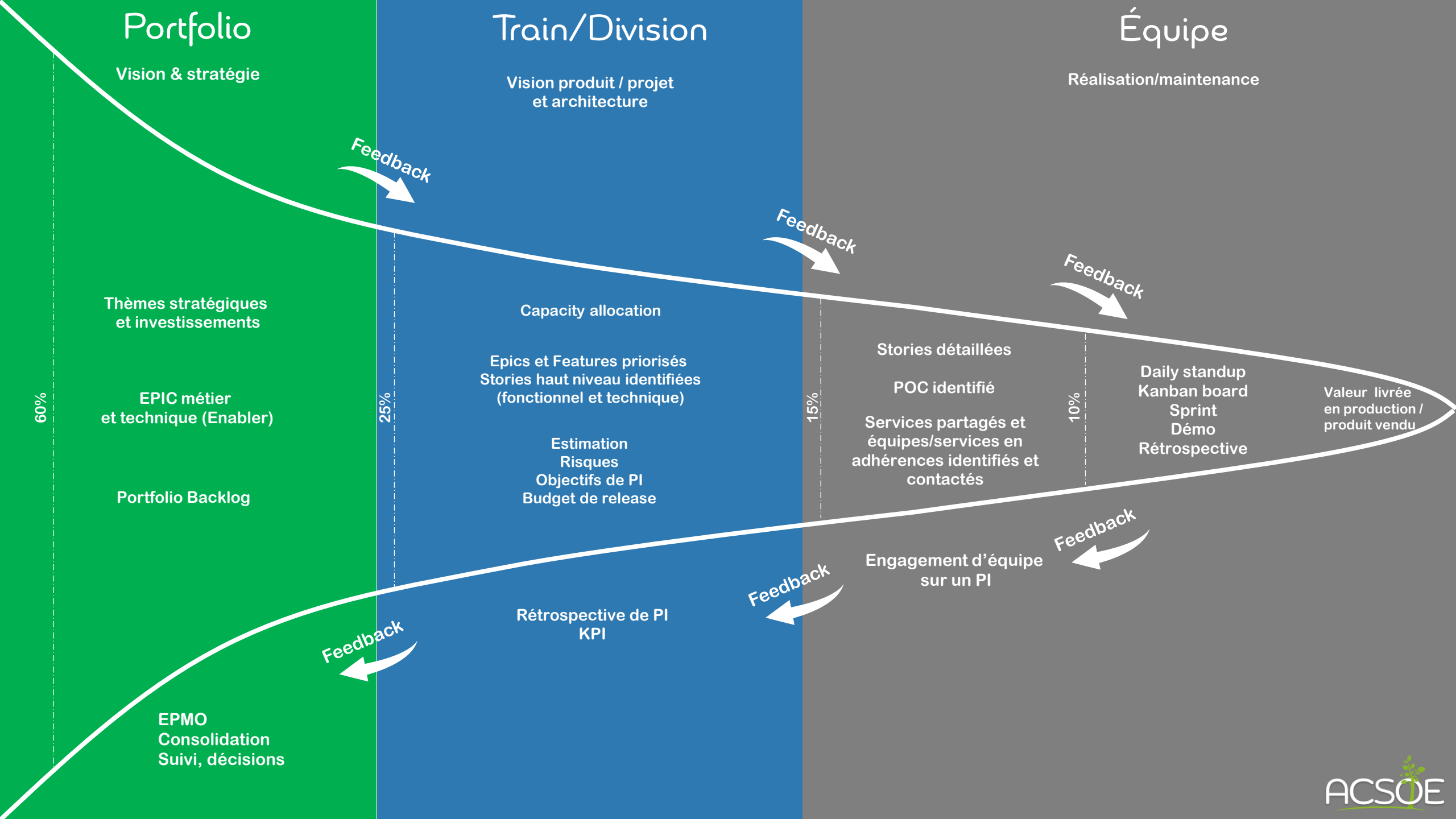
LE LIEN ENTRE LA VISION ET LES USERS STORIES



LE PROCESSUS GLOBAL DE L'AGILITÉ

En 5 étapes





Portfolio

Vision & stratégie

Thèmes stratégiques et investissements

EPIC métier et technique (Enabler)

Portfolio Backlog

EPMO Consolidation Suivi, décisions

60%

Train/Division

Vision produit / projet et architecture

Capacity allocation

Epics et Features priorités
Stories haut niveau identifiées (fonctionnel et technique)

Estimation Risques
Objectifs de PI
Budget de release

Rétrospective de PI
KPI

25%

Équipe

Réalisation/maintenance

Stories détaillées
POC identifié
Services partagés et équipes/services en adhérences identifiés et contactés

Daily standup
Kanban board
Sprint
Démo
Rétrospective

10%

Engagement d'équipe sur un PI

Valeur livrée en production / produit vendu

Feedback

Feedback

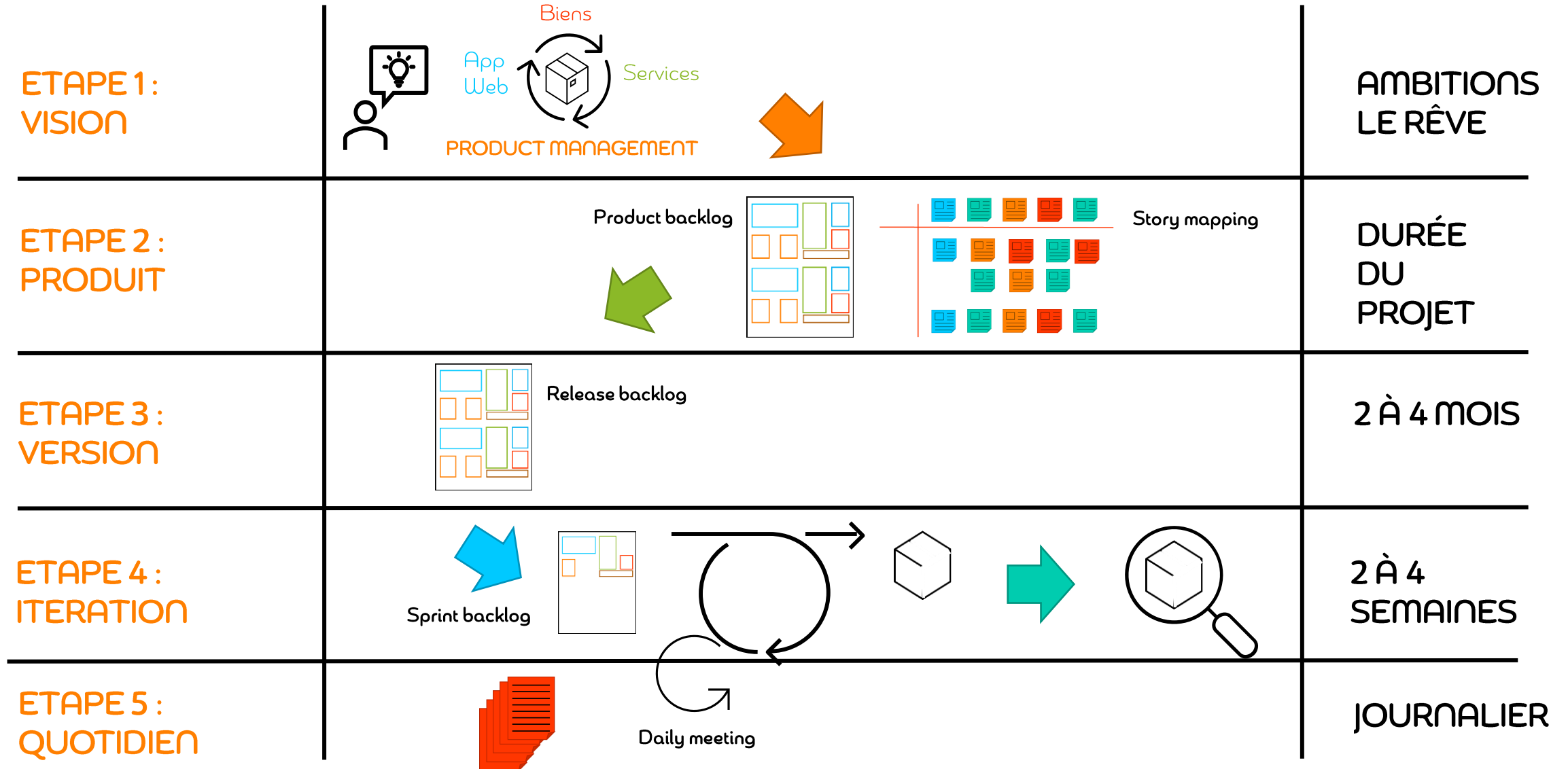
Feedback

Feedback

Feedback

Feedback

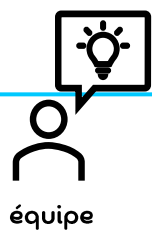
LE PROCESSUS GLOBAL DE L'AGILITÉ





MISE EN PRATIQUE

COMPLÉMENTAIRES



VALEUR

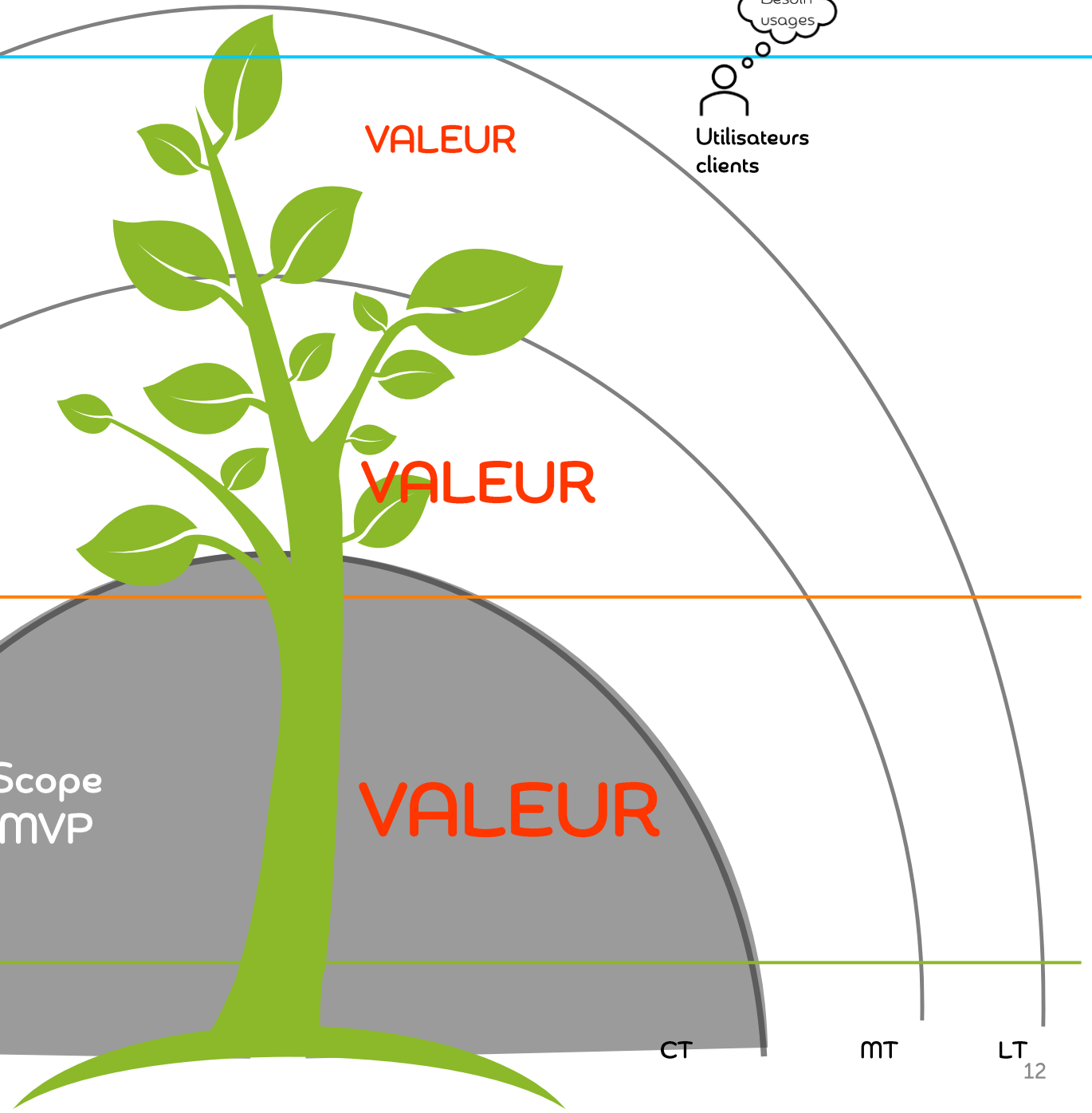
VALEUR

CLÉS

Scope MVP

VALEUR

PRÉREQUIS

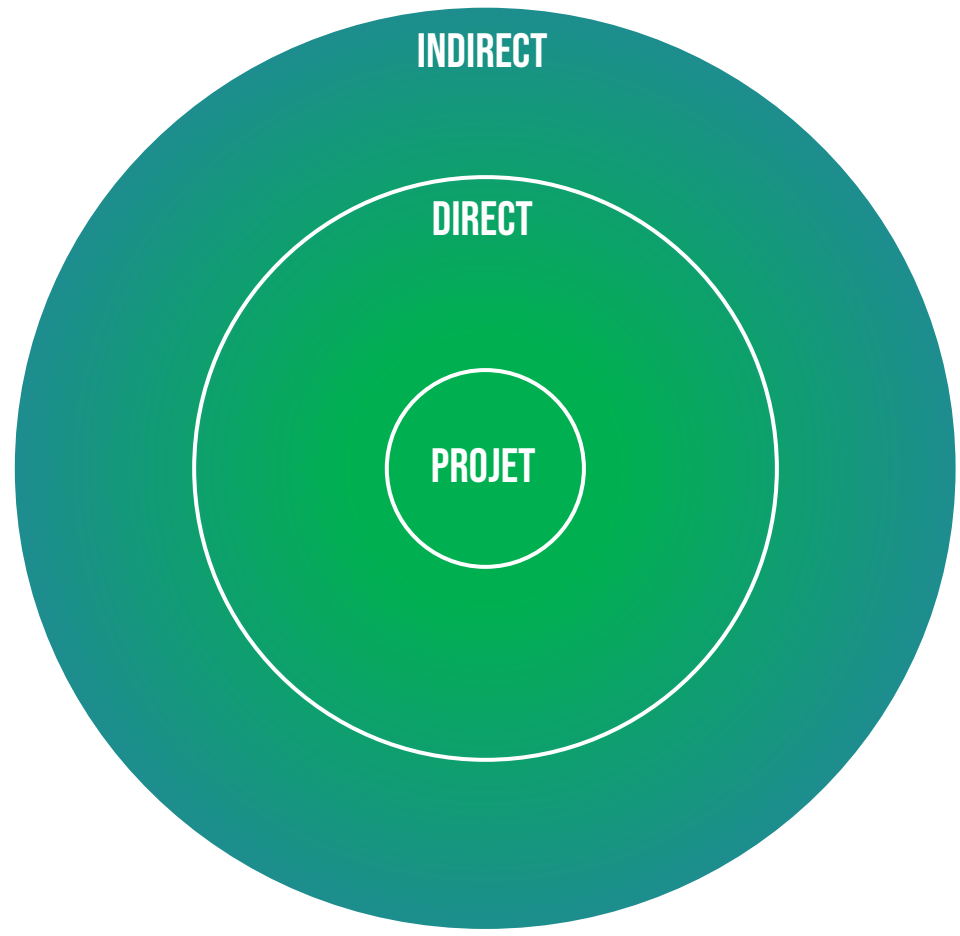


PARTIES PRENANTES : MAP ET INTERACTIONS

Qui a besoin de quoi ?



Qui interagit avec qui ?



PLAN



DE LA VISION AU BACKLOG

5



ÉLABORER LE BACKLOG

16



RÉDIGER LES EPICS / FEATURES / STORIES

28



MISE EN PRATIQUE

10

The background is a dark teal color with a pattern of numerous water bubbles of various sizes, some appearing to rise or fall, creating a dynamic, textured effect.

ÉLABORER LE BACKLOG

LE BACKLOG

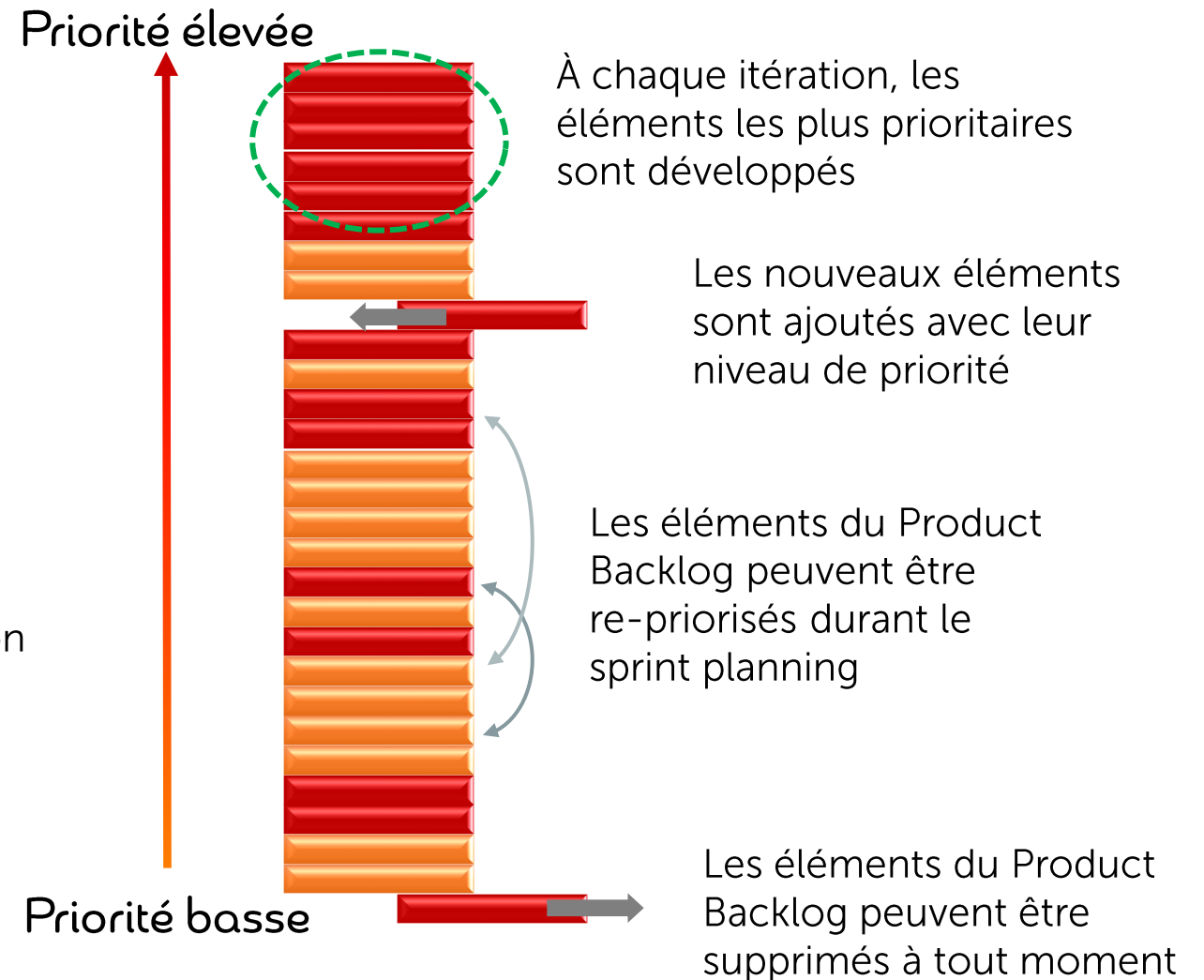
Les objectifs du Product Backlog :

- lister toutes les fonctionnalités,
- les estimer,
- les prioriser.

Les éléments d'un product backlog s'appellent des PBI (Product backlog Item).

Les **éléments prioritaires** sont définis précisément.

Les éléments **de faible priorité** sont définis de façon simple.



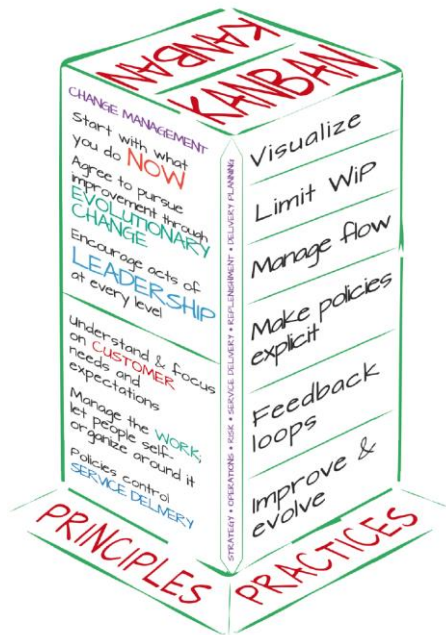
LE SYSTÈME KANBAN

看板

LA DÉFINITION DU KANBAN

看板

Kanban signifie « étiquette »



L'approche Kanban permet de contrôler visuellement le flux de travail, et d'obtenir toutes les informations nécessaires pour éventuellement améliorer les processus par la suite.

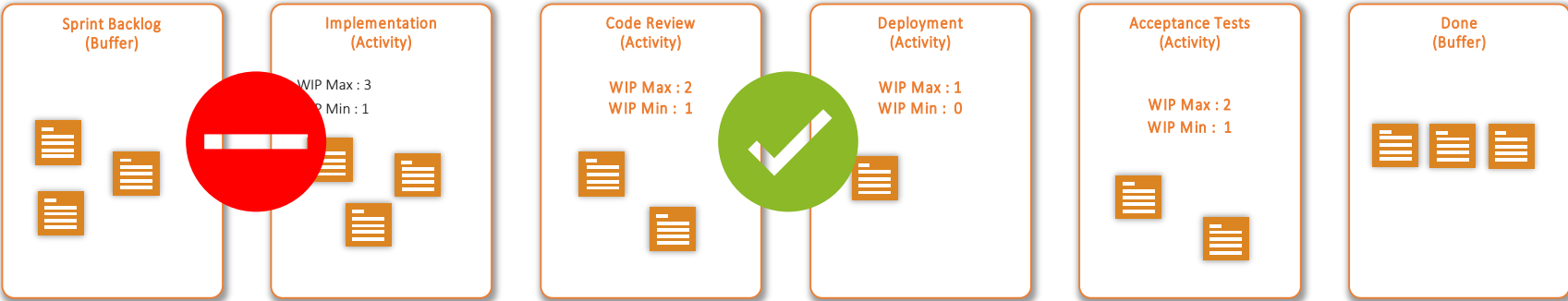
Cette méthode permet aussi de suspendre le processus de production si nécessaire afin d'apporter une solution à un problème bloquant ou en cas d'urgence.

Le kanban permet à la fois d'avoir une vision d'ensemble mais aussi de transmettre toutes les informations utiles entre deux activités.

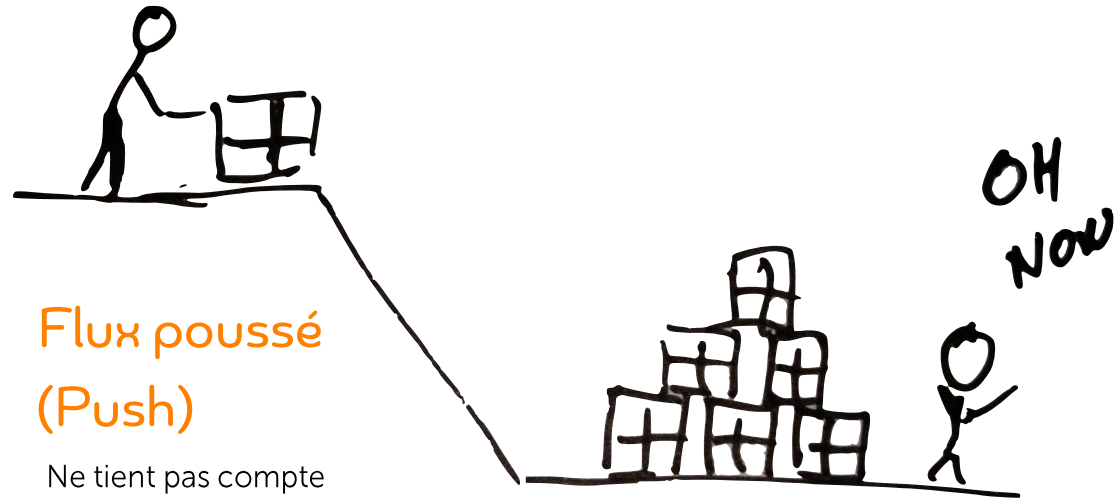
Cette approche permet de limiter le stock et le gaspillage.

LA PHILOSOPHIE DE KANBAN

STOP STARTING
START FINISHING

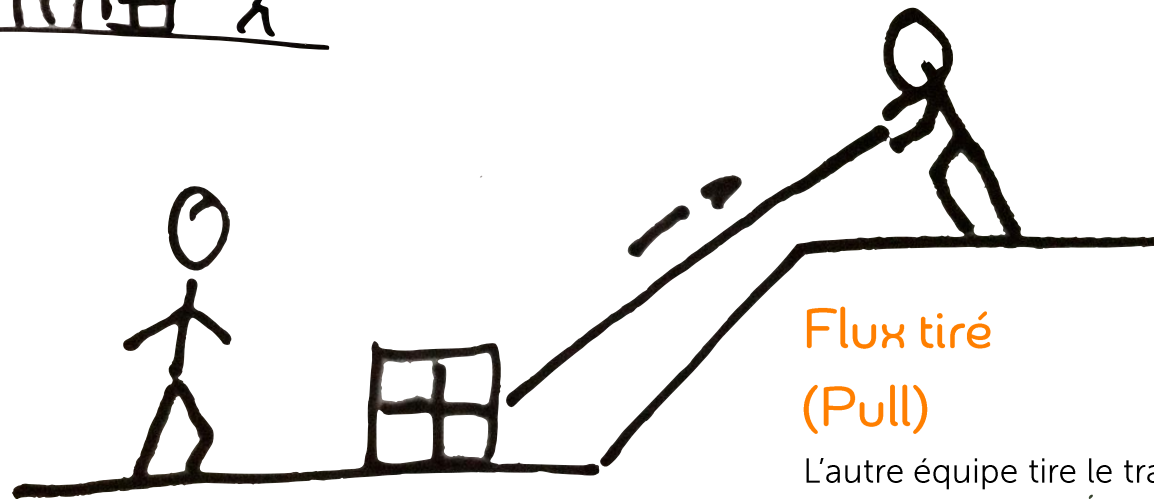
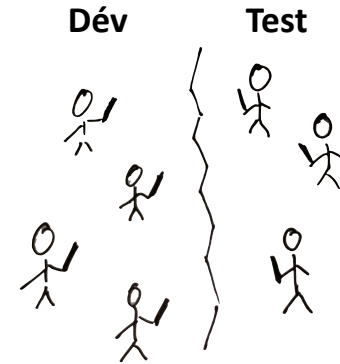


PRATIQUE 2 : FLUX POUSSÉ VS FLUX TIRÉ



Flux poussé (Push)

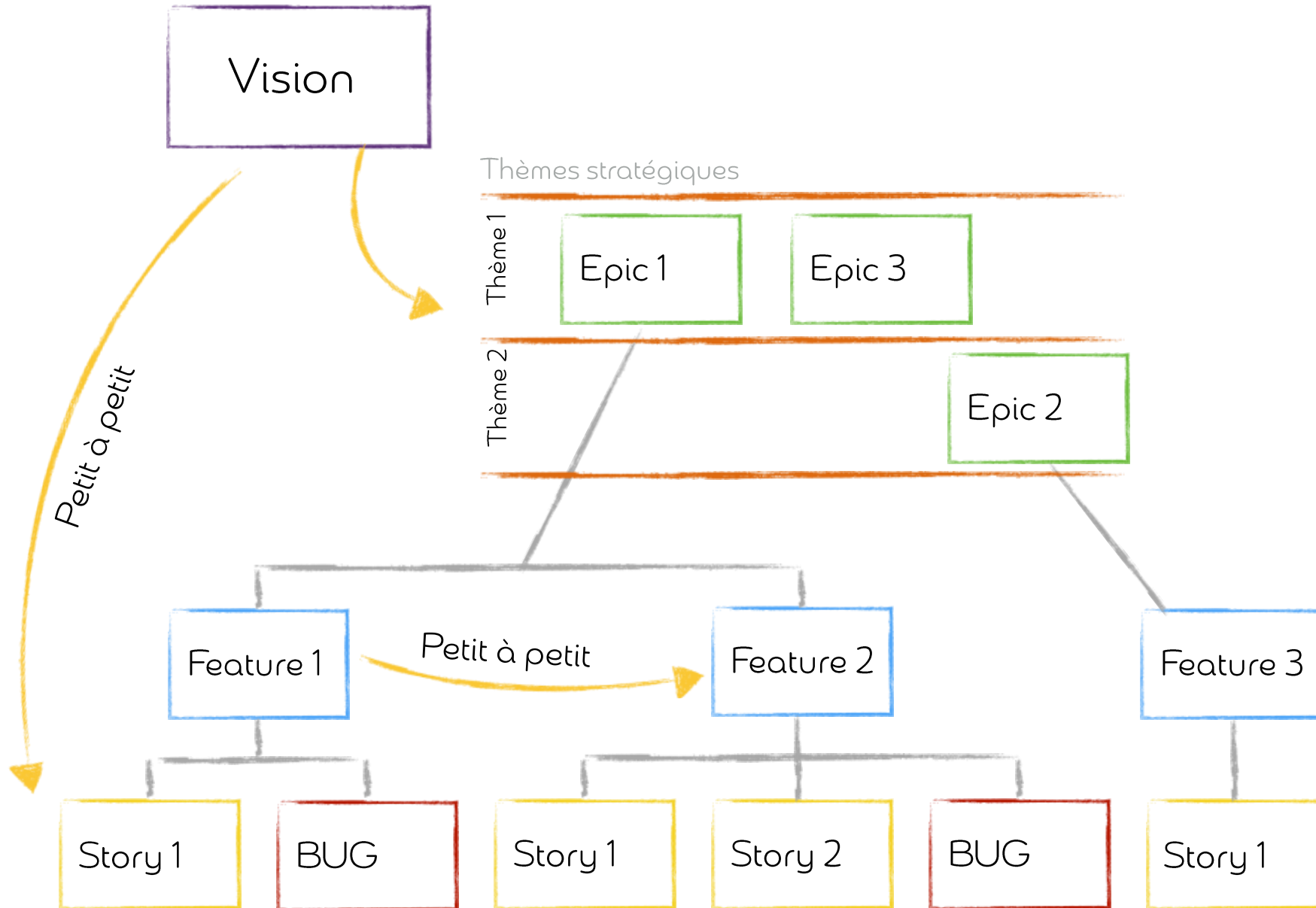
Ne tient pas compte
de la capacité de
l'autre équipe



Flux tiré (Pull)

L'autre équipe tire le travail
en fonction de sa capacité

ÉLABORER LE BACKLOG



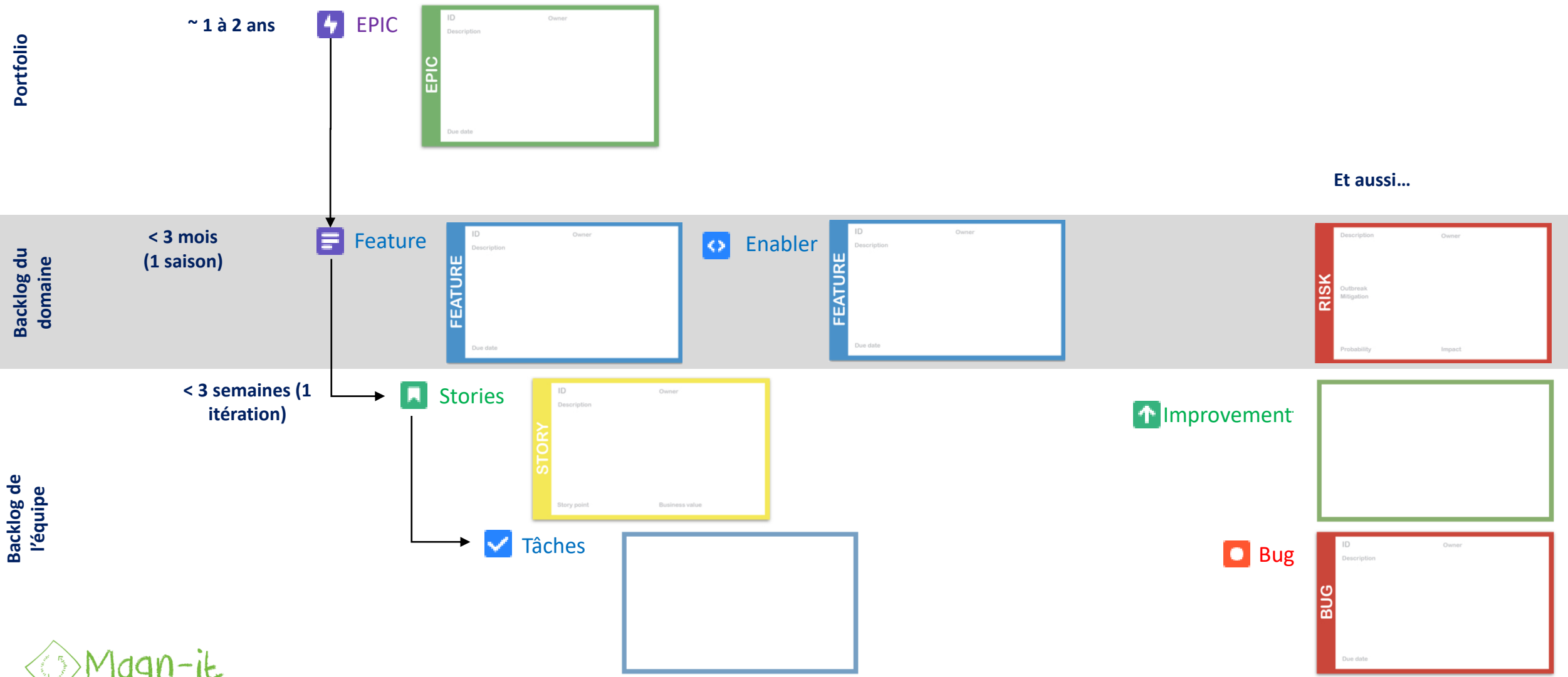
OKR
Objectifs & Key Results

Epic
Initiative de grande
taille, qui détaille les
thèmes stratégiques

Feature
Regroupement de User
stories avec une valeur
pour le métier

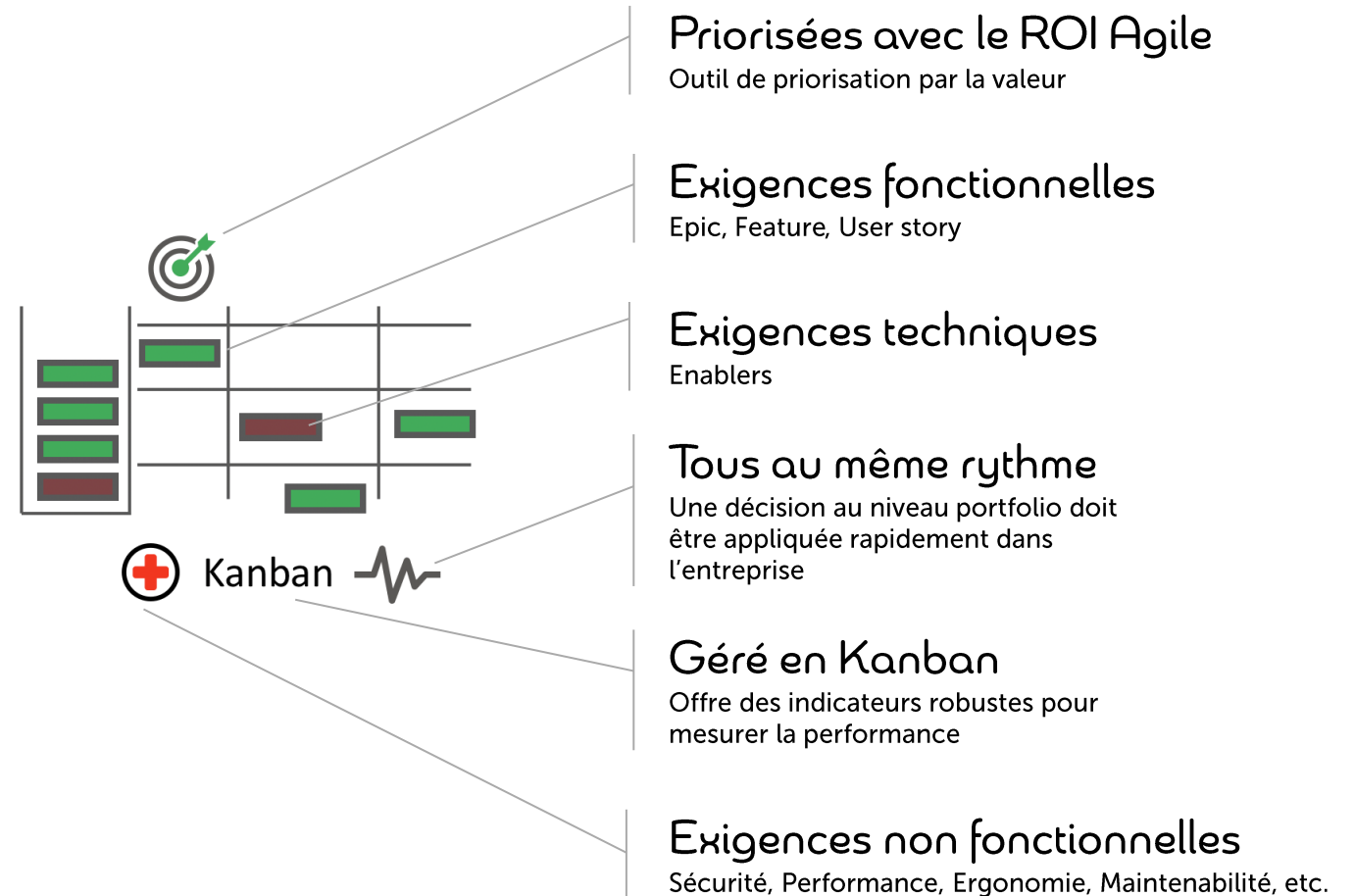
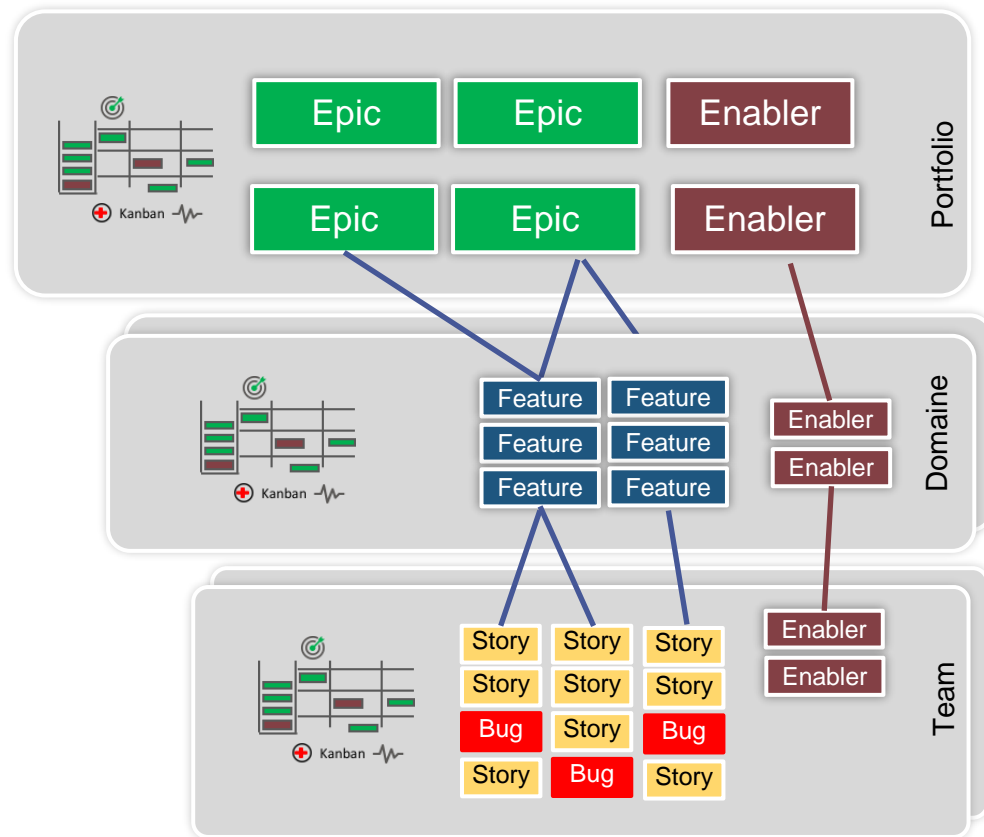
User Story
Petite, détaillée de
façon à pouvoir être
implémentée au cours
d'une itération

ORGANISATION DES ÉLÉMENTS DE TRAVAIL



LE BACKLOG

Différents types d'exigences priorisées





MISE EN PRATIQUE

PLAN



DE LA VISION AU BACKLOG

5



ÉLABORER LE BACKLOG

16



RÉDIGER LES EPICS / FEATURES / STORIES

28



MISE EN PRATIQUE

10

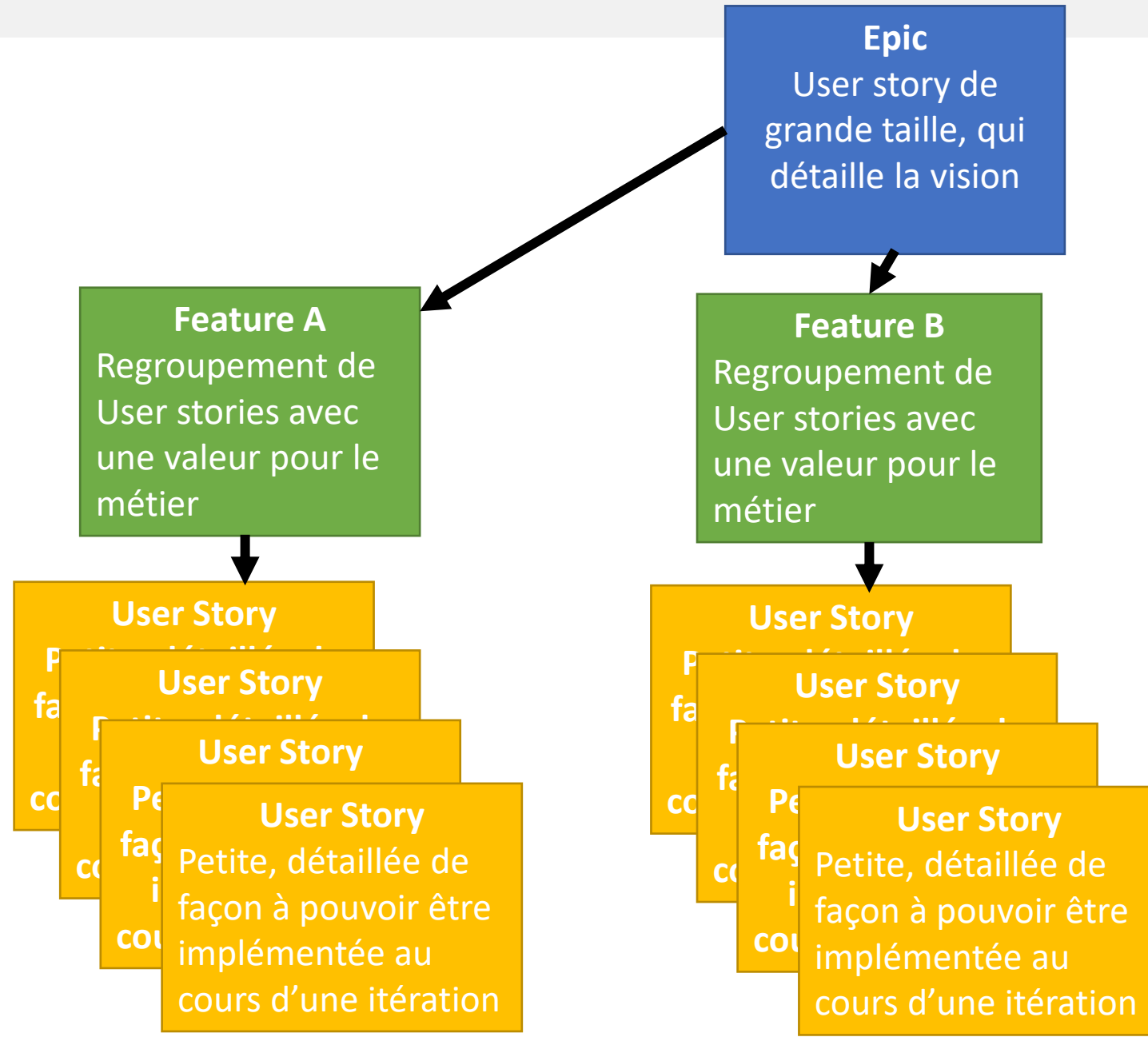


RÉDIGER LES EPICS / FEATURES / STORIES

EPICS, FEATURES & US

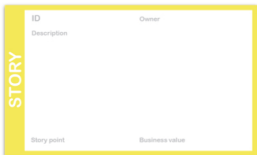
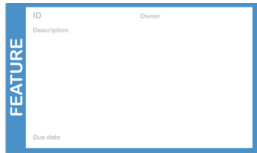
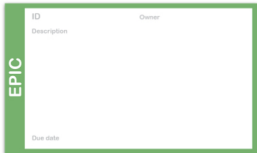
Types d'US :

- Fonctionnelle
- Technique
- Exploitation



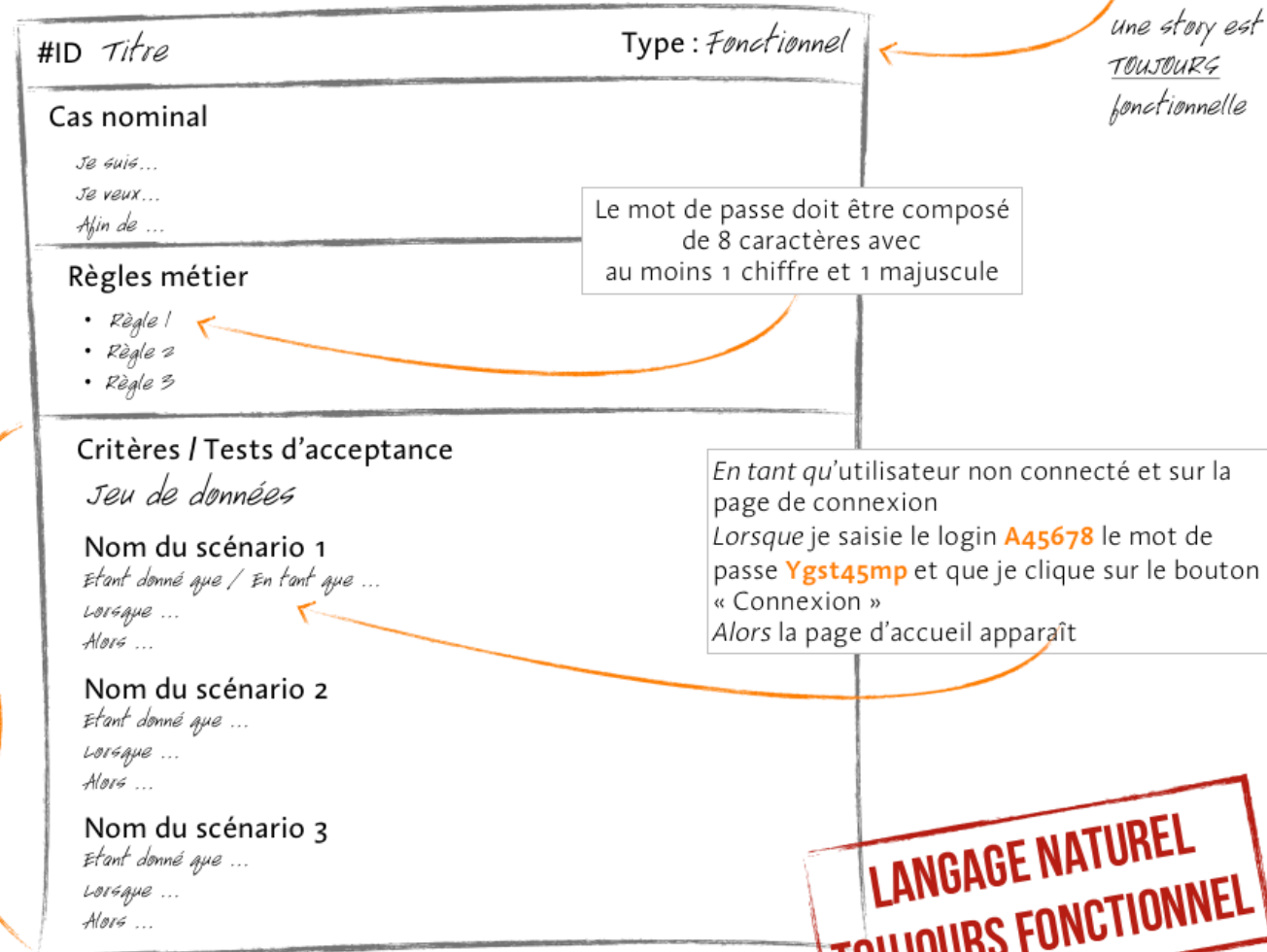
LA SPÉCIFICATION : ANATOMIE D'UNE FEATURE / STORY

S'applique aussi aux :



BDD

Behavior Driven Development

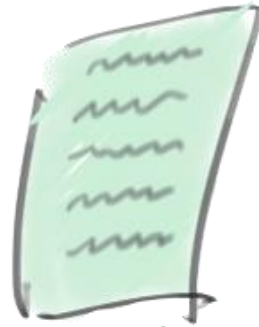


MODÈLE FEATURE/US

Carte

Conversation

Confirmation



La story
La Feature

Indépendant

Négociable

Valuable

Estimable

Small

Testable

RÉDIGER UNE FEATURE : LES 3C DE RON JEFFRIES

Carte : le besoin est décrit en une phrase, dans le langage du métier de l'utilisateur

Conversation : les détails de la feature/story sont discutés par l'équipe avec le Product Owner, et éventuellement consignés dans des spécifications détaillées

Confirmation : des conditions d'acceptation définissent les critères selon lesquels le résultat sera accepté par le Product Owner (la notion de Done)

S'assurer de la compréhension mutuelle entre les différents acteurs

QUALITÉS D'UNE FEATURE / US

Independant : des autres features/Stories du backlog

Negociable : ce n'est pas un contrat rigide

Valuable : porte de la valeur ajoutée pour le client

Estimable : au moins approximativement

Small : Suffisamment petite pour tenir en une itération

Testable : lorsqu'elle sera créée

BEHAVIOR DRIVEN DEVELOPMENT





MISE EN PRATIQUE

LES COMPOSANTES D'UNE US

Titre

Connexion au site peetic.com

Quoi

En tant que propriétaire d'animal ,

Je me connecte au site Peetic ,

Afin de naviguer depuis mon espace personnalisé

Conditions

• L'identifiant est unique (adresse mail)

d'acceptation

• Une adresse mail inconnue est rejetée

• La sécurité du mot de passe est faible à forte, avec un minimum de 6 signes

Conditions

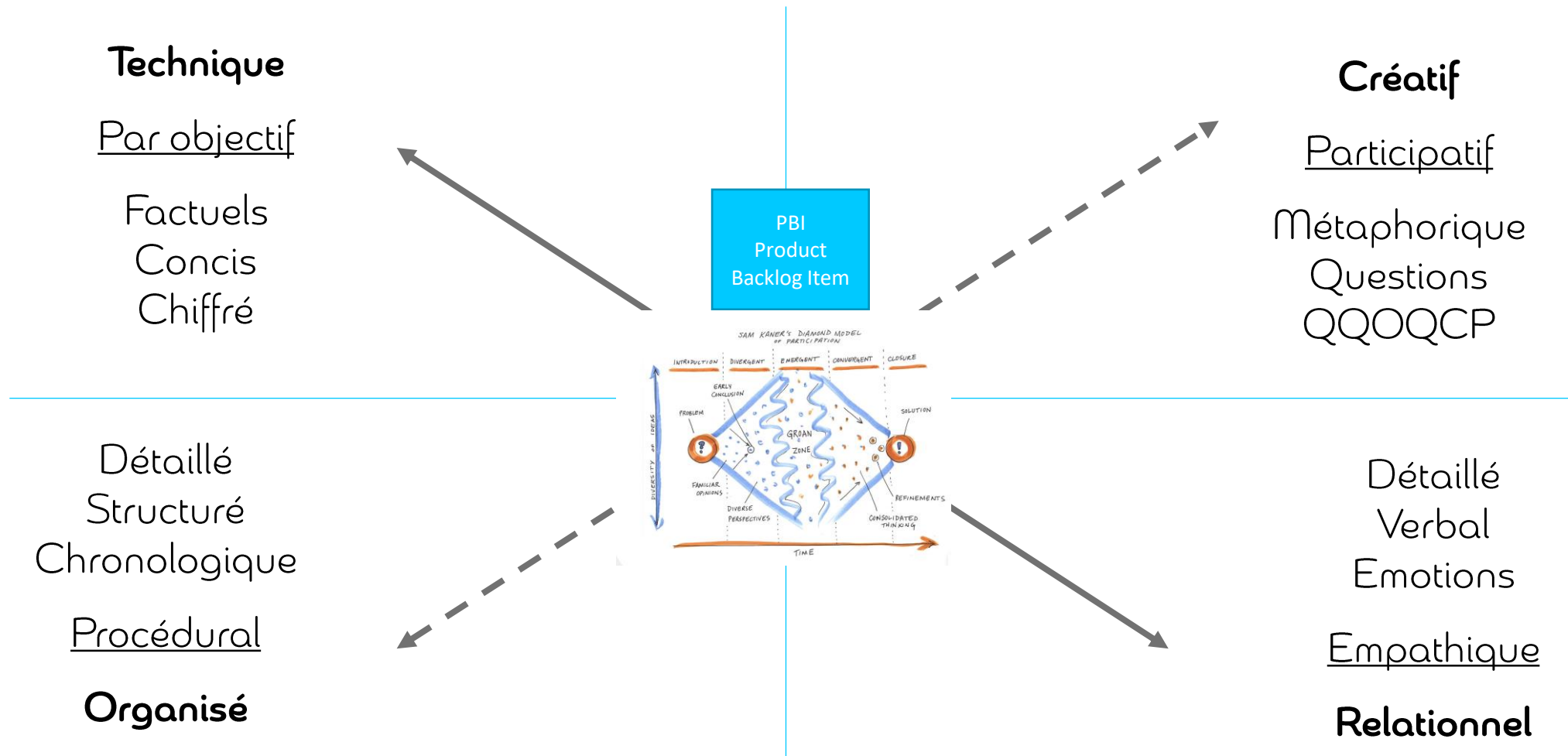
• Je saisis mon identifiant, je vois mon adresse rejetée si elle n'existe pas.

de satisfaction

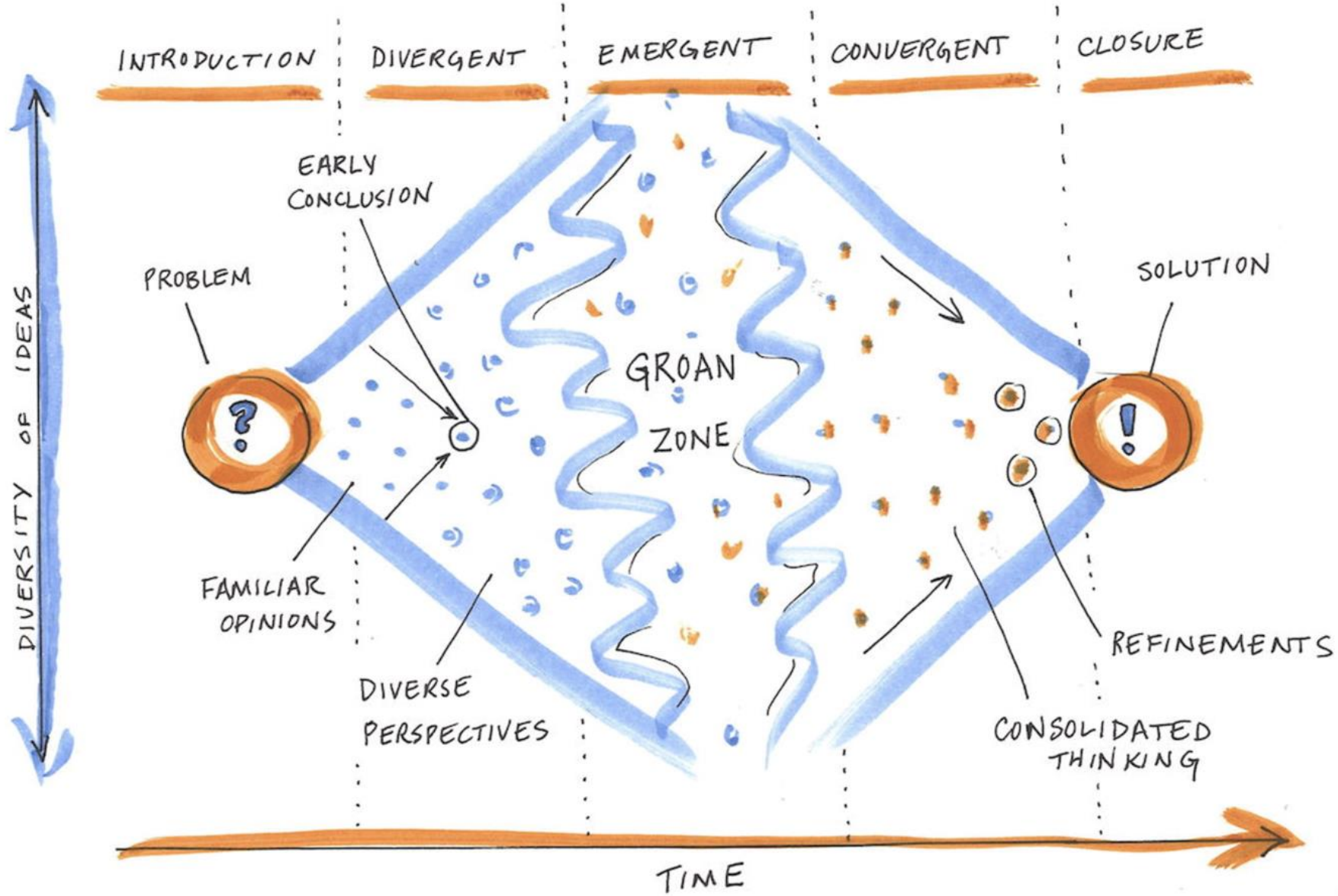
Je visualise un message d'erreur si l'adresse que j'ai saisie est inconnue.

• Je peux choisir la sécurité de mon mot de passe en cliquant sur un bouton « sécurité forte » ou sur un autre bouton « sécurité faible ». Les 2 boutons doivent être de couleur vive et harmonieux avec le fond de l'écran.

ADAPTER LES SPÉCIFICATIONS DANS 2 MODES OPPOSÉS



SAM KANER'S DIAMOND MODEL OF PARTICIPATION



1/3 : TECHNIQUE DE DÉCOUPE DE FEATURES/US

Par étapes de workflow :

- « Je suis gestionnaire de contenus, je peux publier une actualité sur le site web de la société »
- Je peux publier une actualité directement sur le site
- Je peux publier une actualité avec revue du responsable du site
- Je peux publier une actualité avec validation du service juridique

Par variations sur les règles métier :

- « Je suis utilisateur, je peux rechercher les vols en étant flexible sur les dates »
- Sur n jours entre X et Y
- Pour un week-end en décembre
- Sur +/- n jours

Par effort :

- « Je suis utilisateur, je peux payer mon vol avec une VISA, MasterCard, Diners Club ou American Express »
- Je peux payer en utilisant un type de carte
- Je peux payer en utilisant n'importe quel autre type de carte

2/3 : TECHNIQUE DE DÉCOUPE DE FEATURES/US

Par complexité fonctionnelle :

« Je suis utilisateur, je peux rechercher les vols entre 2 destinations »

1. En précisant un nombre max d'escales
2. En incluant les aéroports à proximité
3. En utilisant des dates flexibles

Par variations sur les données :

« En tant que gestionnaire de contenus, je peux créer des actualités »

1. En anglais, puis en japonais, puis en arabe, etc.

Par complexité design ou ergonomique :

« En tant qu'utilisateur, je peux rechercher les vols entre deux destinations »

1. En utilisant des champs date simple
2. En utilisant un superbe calendrier

3/3 : TECHNIQUE DE DÉCOUPE DE FEATURES/US

Par la performance visée :

« En tant qu'utilisateur, je peux rechercher les vols entre deux destinations »

1. Faites le juste marcher même si c'est lent !
2. En moins de 5 secondes

La 'classique' : CRUD (Create Read Update Delete) :

« Je suis utilisateur, je peux gérer mon compte »

1. Je peux créer mon compte
2. Je peux éditer les informations de mon compte
3. Je peux supprimer mon compte

Et en cas de besoin : le prototype :

« Je suis utilisateur, je peux payer par carte de crédit »

1. Prototyper le support du paiement par carte
2. Implémenter le paiement par carte (1 ou plusieurs US..)



MISE EN PRATIQUE

VOTRE PROJET



Epic

User story de grande taille, qui détaille la vision

Feature A

Regroupement de User stories avec une valeur pour le métier

User Story

Petite, détaillée de façon à pouvoir être implémentée au cours d'une itération

User Story

Petite, détaillée de façon à pouvoir être implémentée au cours d'une itération

User Story

Petite, détaillée de façon à pouvoir être implémentée au cours d'une itération

OBJECTIF : REDIGER POUR VOTRE PROJET UN PREMIER ENSEMBLE DE BACKLOG

Insert Your Design Here

MERCI DE VOTRE
ATTENTION,
À BIENTÔT!

Macbook Pro