

Planifier son projet avec SCRUM

- Avec SCRUM l'estimation de la taille du projet est collective. C'est l'équipe présente qui estime la taille et la durée du projet.
- L'estimation se base sur la capacité de l'équipe : **la vélocité**. La vélocité est généralement déterminée à partir des sprints précédents.
- Une technique pour estimer la durée d'un projet (agile – scrum) est celle des points.
- C'est une technique qui s'inspire du «Count» ou le «Compute »de McConnell.
 - On sélectionne la story qui semble la plus petite et on lui affecte le poids de 1
 - Il s'agit d'estimer les autres stories en comparaison avec la plus petite en y affectant des valeurs de 1 à 10. (la story B vaut 3 fois la story A)
 - On peut utiliser également la suite de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21..).
 - Le nombre de sprints est la taille du projet divisé par la vélocité

Planifier son projet avec SCRUM

- Exemple:

Si la taille du projet est estimé à 100 stories points et que la vélocité de l'équipe est de 20 points par sprints de deux semaines alors le projet va durer 5 sprints de 2 semaines , donc 10 semaines.

La technique du planning poker est celle utilisée par SCRUM pour calculer le nbre de stories points . (voir plus loin)

Planifier son projet avec SCRUM

- **Étape 1:** définir le critère de fin de la Release:
 - Finir quand le backlog est vide. Le problème est que le backlog est vivant, il évolue avec le temps. Il est difficile de figer le backlog quand une amélioration est possible.
 - Fixer une date de fin à la release. (nous sommes dans ce cas. La date fin est le 27 novembre 2013). Dans ce cas, l'objectif est de fixer quel contenu sera livré à cette date fixe. Une release à date fixe présente les avantages suivants:
 1. Elle donne un objectif précis pas lointain ---> motivation de l'équipe
 2. Elle impose au Product Owner d'avoir une réflexion poussée sur les priorités des éléments du backlog
 3. Des éléments du backlog ayant peu d'intérêt ne seront pas développés.
 4. On passe moins de temps à planifier puisque la date de livraison est connue.

Une release tous les trois mois est la formule la plus facile à mettre en œuvre

Planifier son projet avec SCRUM

- **Étape 2:** Estimer les stories du backlog: chaque storie du backlog doit être estimée si on veut en tenir compte lors de la planification. Il existe plusieurs techniques pour estimer une storie.
- Dans SCRUM l'usage est de faire une estimation collective (en équipe) au cours d'une séance de Planning Poker (estimer la taille plutôt que la durée).

Planifier son projet avec SCRUM

- Déroulement d'un planning Poker:

Chaque participant reçoit un jeu de cartes. Sur chaque carte, il y a une valeur positive pour estimer la storie.

1. Le PO présente la storie,
 2. Les membre de l'équipe posent des questions pour clarifier la storie.
 3. Ils présentent TOUS en même temps la carte choisie pour l'estimation
 4. L'équipe discute des différences éventuelles entre les estimations
 5. On recommence jusqu'à une convergence des estimations.
 6. On passe à la prochaine storie.
- De nombreux jeux de cartes sont vendus sur internet ou fournis lors de conférences.
 - Les chiffres 0 et $\frac{1}{2}$ sont utilisée pour les petites stories. Les chiffres 20, 40 et 100 sont les plus grandes. Ces chiffres complètent les premiers éléments d'une suite Fibonacci.

Source: <http://www.tekool.net/blog/2009/07/21/printable-agile-planning-poker>



Planifier son projet avec SCRUM

Étape 3: définir la durée des sprints: déterminer la durée d'un sprint (itération) est une très importante. SCRUM recommande des sprints de durée 2 à 3 semaines.

Pour définir la durée d'un sprint, il faut tenir compte de :

- L'implication des clients et utilisateurs
- Le coût supplémentaire engendré par la préparation du sprint
- La taille de l'équipe
- La date de fin de la release : idéalement une release comporte au moins quatre sprint (pour profiter des bénéfices des avantages de l'itératif)
- Un sprint trop long risque de démotiver l'équipe
- La stabilité de l'architecture: il est plus facile d'obtenir un produit qui fonctionne si l'architecture est stable.

Planifier son projet avec SCRUM

Étape 4: estimer la capacité de l'équipe.

Vélocité: la vélocité de l'équipe **mesure** la partie du backlog **réalisée par l'équipe** à l'intérieur d'un sprint. À la fin d'un sprint, on mesure ce que l'équipe a été capable de réaliser.

La capacité est une prévision de ce que l'équipe est capable de faire en tenant compte de sa vélocité.

La vélocité est volatile, elle peut varier sensiblement entre les sprints.

Planifier son projet avec SCRUM

Étape 5: produire le plan de la release.

1. On prend le backlog du produit priorisé et estimé.
2. On commence par le premier sprint de la release. On y associe les stories en commençant par les prioritaires
3. On continue dans ce sprint en additionnant la taille en points de stories jusqu'à atteindre la capacité de l'équipe
4. On passe au sprint suivant.

Exemple: la vélocité moyenne est de 10, ce qui conduit à une capacité de 10 pour l'équipe. Pour les sprints à planifier 10 points de backlog sont affectés en suivant les priorités.