



Organisation du projet

Création d'un réseau social interne



Auteur : Aude de Vendeuvre
Jun 2021

A l'usage de l'équipe projet & présentation client
([version slides](#))

01 Présentation des parties prenantes

- Côté client
- Côté agence

02 Environnement de travail

- Bureau dédié au projet au sein de l'agence
- Jira en outil collaboratif

03 Organisation en méthode agile

- Processus global
- Prises de décision
- Brainstorming - travail préparatoire
- Planification de sprint
- Sprint
- Revue de sprint
- Retrospective de sprint

04 Artefacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Definition of Done

05 Bonnes pratiques

- Planning poker
- User stories
- Tests utilisateurs

06 Livrables clés du projet en première version

01

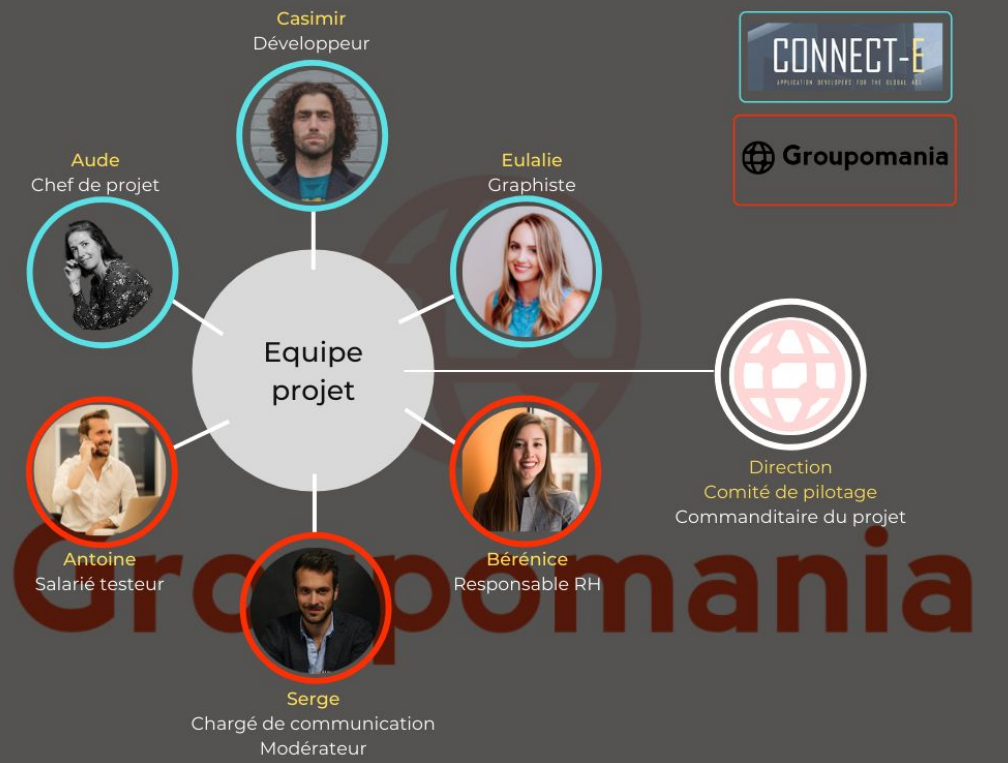
Présentation des parties prenantes

01 Les parties prenantes

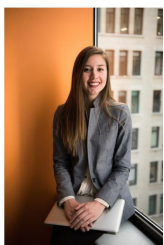
Composition de l'équipe côté agence



- ❖ **Aude** pilote des stratégies digitales à fort pouvoir agile. Chef d'orchestre du projet, son expérience de product owner dans la transformation digitale consolide la bonne conduite des missions au sein de l'agence.
- ❖ Développeur front-end pour de grands comptes en SSII depuis 5 ans après avoir fait ses armes à San Francisco, **Casimir** s'adapte aisément aux environnements des projets, aux méthodologies adoptées. Il intervient chaque année au salon VivaTech en conférencier sur les nouveautés du développement web.
- ❖ Graphiste webdesign, **Eulalie** collabore aux projets ambitieux de l'agence depuis 5 ans, apportant sa patte créative et son expérience parallèle en UX design, le tout soutenu par une solide réflexion stratégique.



01 Les parties prenantes



Bio

Salariée depuis 18 mois, Bérénice a rejoint Groupomania en pleine croissance dans son recrutement. Fer de lance pour accompagner les nouveaux salariés dans leur intégration, elle constate les freins liés au cloisonnement des départements. Aussi est-elle très réceptive et bouillonnante d'idées à l'annonce de la création d'un outil collaboratif.

Fondatrice d'un blog lifestyle à usage personnel, elle connaît bien l'écosystème digital et les déclics pour animer sa communauté.

Personnalité / Réves

Réservée - intuitive
Curieuse - altruiste
Engagée - passionnée
Voyages - Poésie - Yoga

Rapport à la technologie

Smartphone
Blog personnel
Réseaux sociaux
WhatsApp Signal

Compétences

Développement personnel PNL
Ecoute active
Coaching d'entreprise
Digital friendly

Besoins

Participer à des échanges informels avec ses collaborateurs
Apporter aux nouveaux salariés une valeur ajoutée pour leur intégration dans l'entreprise
S'appuyer sur un outil digital performant

Prénom :
Bérénice

Age : 28
Statut : mariée
Enfants : 1 enfant
Niveau d'études : Master Sciences humaines
Poste : Chargé de recrutement
Lieu : Paris
Revenus : 30 000 €

Marques favorites



"Saluez votre coeur, mais vérifiez avec votre tête. Steve Jobs"



Bio

L'optimisme en fer de lance, Grégory aime les challenges, la culture d'entreprise et l'esprit entrepreneurial. Salarié depuis 3 ans chez Groupomania, son poste de commercial le fait interagir avec l'ensemble des départements. Très ouvert aux dynamiques de partage, il analyse la croissance en nombre des salariés comme un levier pour imaginer un cadre informel dans un management transversal.

Aussi a-t-il rejoint le comité de pilotage pour le bien-être au travail et s'est proposé comme modérateur dans l'usage du réseau social interne.

Personnalité / Réves

Dynamique - Féderateur
Goût du partage
Bienveillant
Trek - Voile - MeetUp

Rapport à la technologie

eBooks
Smartphone
Webinars
Réseaux sociaux

Compétences

Gestion de projets multiples
Bonne connaissance de son entreprise
Incubateur d'idées
Teambuilding

Besoins

Lever les barrières entre les départements
Interagir de manière informelle avec les collaborateurs
Déployer un outil novateur propre à l'entreprise

Marques favorites



"Ce qui est possible mérite d'avoir sa chance. Albert Camus"

Prénom :
Serge

Age : 32
Statut : marié
Enfants : 1
Niveau d'études : Master, CELSA
Poste : Chargé de communication
Lieu : Paris
Revenus : < 30 000€

Serge
Chargé de communication
Membre du comité de pilotage



Prénom :
Antoine

Age : 29
Statut : célibataire
Enfants : /
Niveau d'études : Licence en gestion logistique
Poste : gestionnaire des flux
Lieu : Paris / Saint Ouen (entrepôts Groupomania)
Revenus : 25 000€

Bio

Recruté tout récemment chez Groupomania, Antoine est dévoué depuis son arrivée par le peu d'interactions entre les collaborateurs au sein de l'entreprise.

Ses fonctions le compartimentent entre les entpôts et le siège social pour les comptes-rendus hebdomadaires dans le suivi logistique. Aussi est-il très favorable au lancement d'un réseau social interne, une initiative collaborative en mode digital informel pour lier connaissance avec les différents départements sur les deux sites.

Antoine a répondu très favorablement à la mission de tester, en fer de lance dans l'expérience utilisateur, gage de pierre apporté à l'édifice dans le développement de l'application.

Personnalité / Réves

Organisé - réactif
Curieux - volubile
Extraverti
Velo tout terrain - pop musique -
Start up

Rapport à la technologie

Smartphone
Réseaux sociaux
Jeux en réseau

Compétences

Connaissance des métiers de la chaîne achats
Optimisation du stockage, manutention logistique
Oeil avisé sur les dysfonctionnements du cheminement produit

Marques favorites



Besoins

Participer à la vie de l'entreprise
Montrer sa volonté d'intégration en participant à la démarche du comité de pilotage
Etre guidé dans la phase test utilisateur

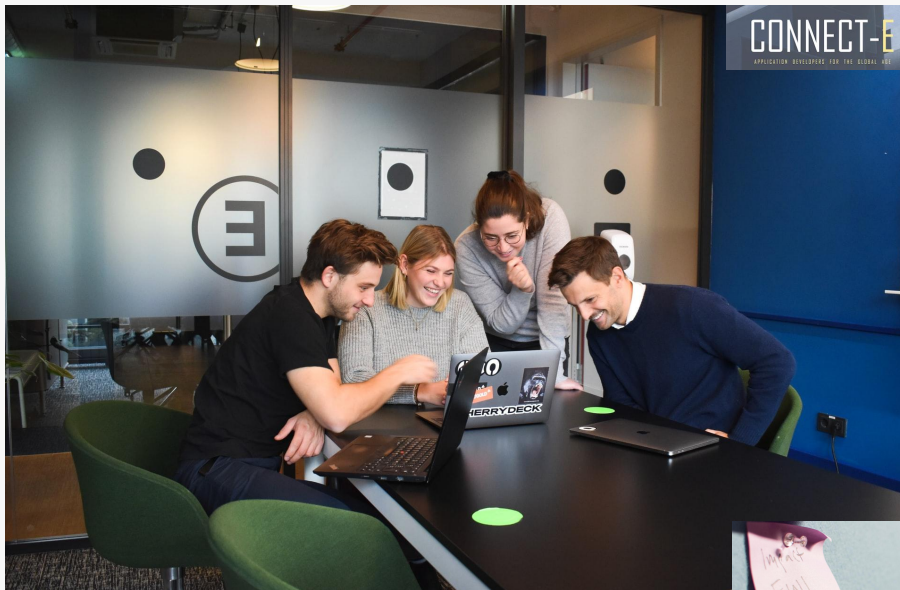
"Il n'y a rien de négatif dans le changement, si c'est dans la bonne direction. Winston Churchill"

Antoine
Salarié en logistique
Participant aux tests utilisateur

02

Environnement de travail

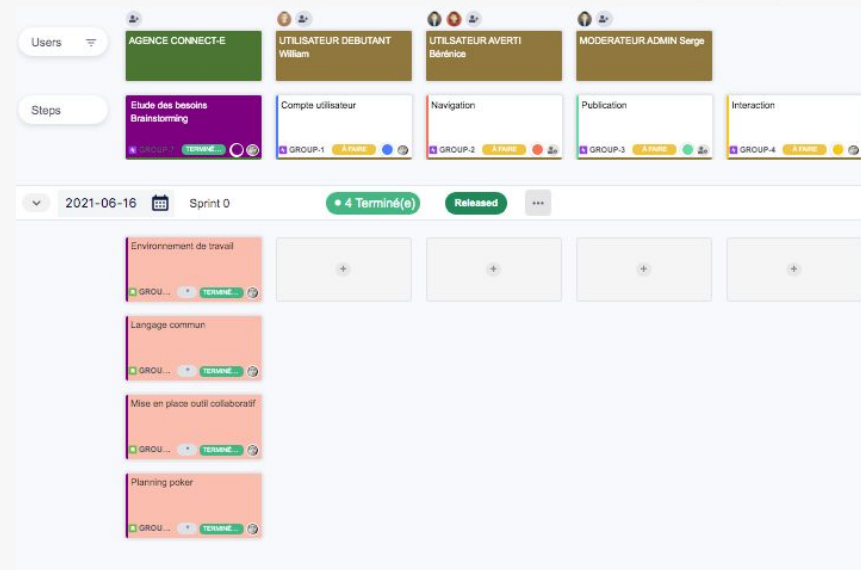
- ❖ Espace pour les réunions debout
- ❖ Affichage physique
- ❖ Bulles d'espaces pour chaque équipe de développement



Notre agence encadre la conduite des projets avec cet outil de gestion performant.

Ainsi, les parties prenantes ont un œil constant sur le travail en temps réel.

Chacun peut apporter sa contribution en ajoutant des annotations, ce qui favorise la transmission d'informations entre les membres de l'équipe et évite d'avoir recours à d'autres canaux de communication susceptibles d'être chronophages tels que les emails ou la tenue de réunions.



03

Organisation en méthode agile

Processus global

Les missions de l'agence reposent sur la méthodologie Agile pour améliorer l'efficacité des processus, en plaçant le client au centre, ce qui assure la transparence de chaque projet.

En Agile, solidarité et coopération ne sont pas des vains mots ; chaque projet implique de se réunir, de converser, et par-dessus tout de comprendre ce que le client cherche. D'où une approche itérative (différents tests au fur et à mesure du développement du projet) et incrémentale (le projet avance palier par palier), chaque nouvelle fonctionnalité étant ajoutée de façon à ne pas endommager les précédentes.

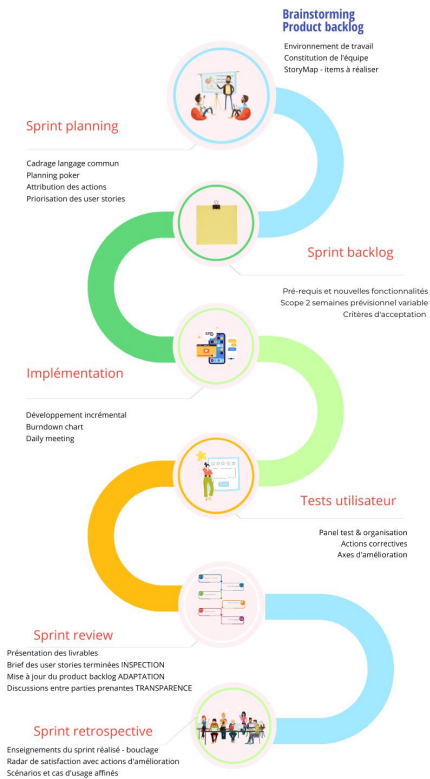
Elles font appel à des cérémonies, des réunions ritualisées permettant de faire des points réguliers sur les phases du projet.

On compte parmi ces moments codifiés :

- ❖ les **stand-up meetings** (réunions rapides quotidiennes) **15 min**
- ❖ Les **revues de sprint** **2h**
- ❖ les **rétrospectives** (effectuées à chaque fin d'itération pour que l'équipe réfléchisse en temps réel aux points à améliorer dans l'organisation) **2h**

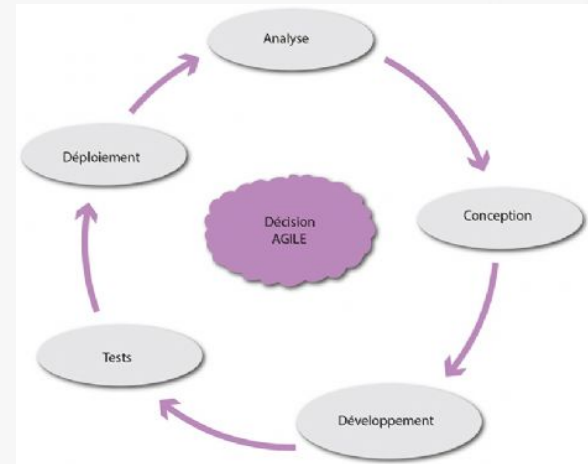
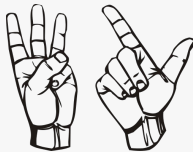
Création d'un réseau social interne

Dynamiser positivement les échanges entre collaborateurs pour une meilleure synergie entre les départements et un cadre de travail favorisant le bien-être via un réseau social interne.



L'équipe travaille par cycles rapides de réflexion et d'action qui s'alignent sur leurs processus de créativité et d'accomplissement.

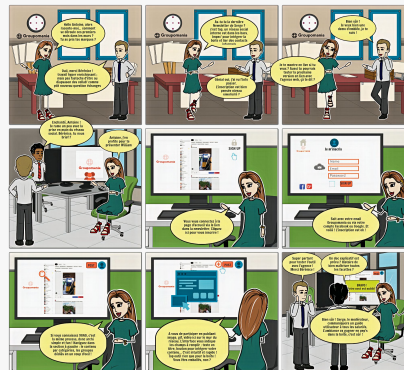
- ❖ Une itération et une expérimentation rapides – les équipes produisent un seul produit principal (ou un produit viable minimum) de manière très rapide, en sprint de 2 semaines
- ❖ Une méthode de travail pour faciliter l'interaction et la communication en utilisant un langage commun, des processus, des formats de réunion définis, Jira en outil collaboratif
- ❖ Une transparence totale de l'information et un apprentissage en continu
- ❖ Une valorisation de la prise de décision rapide, efficace et continue – mieux vaut 70 % de probabilité que 100 % de certitude à une date ultérieure.
- ❖ Un atelier de mesure de la pertinence et ressenti à l'issue de chaque réunion



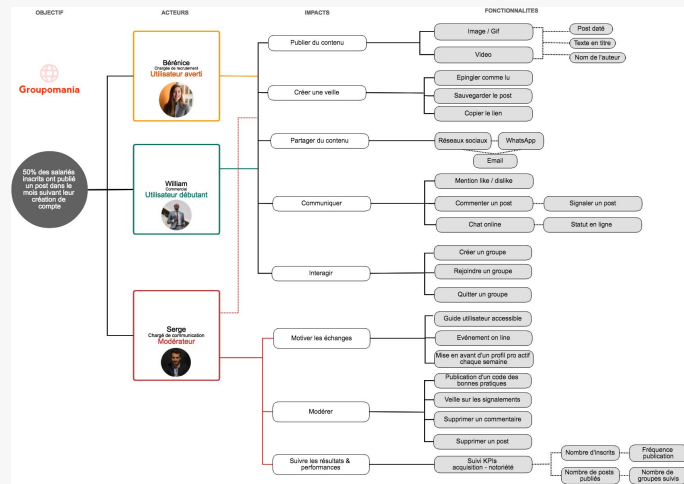
Brainstorming - Travail préparatoire

Une note de cadrage a été réalisée en amont du projet pour cerner le périmètre et asseoir le fil conducteur du développement de l'application avec ces éléments :

- ❖ Analyse de l'expression des besoins
- ❖ Définition des objectifs
- ❖ Etude des fonctionnalités
- ❖ Utilisateurs cibles de l'application
- ❖ Impact mappings en tour d'horizon
- ❖ Storyboard
- ❖ StoryMap orchestrant les sprints
- ❖ Sprint board listant un périmètre de tâches



Création d'un réseau social interne

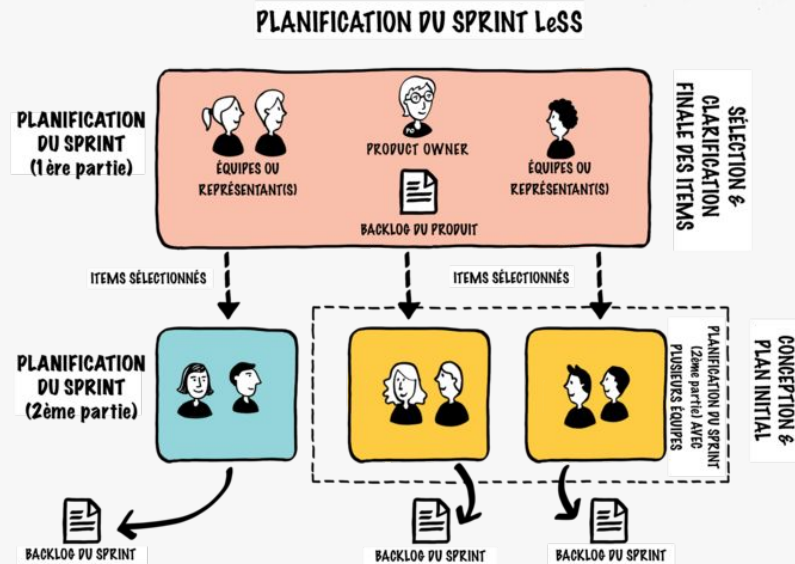


Planification de sprint

Le chef de projet et l'équipe de développement se réunissent afin de partager ou repartager ensemble la vision du projet ainsi que les objectifs associés aux éléments du Product Backlog (liste des exigences attendues).

L'équipe de développement sélectionne ensuite les éléments du Product Backlog en commençant par le haut (exigences prioritaires) en fonction de sa capacité à faire.

Enfin l'équipe de développement, découpe chaque exigence en tâches et estime le temps nécessaire à la réalisation de chacune d'entre elles. Ces tâches sont enregistrées dans le Sprint Backlog.

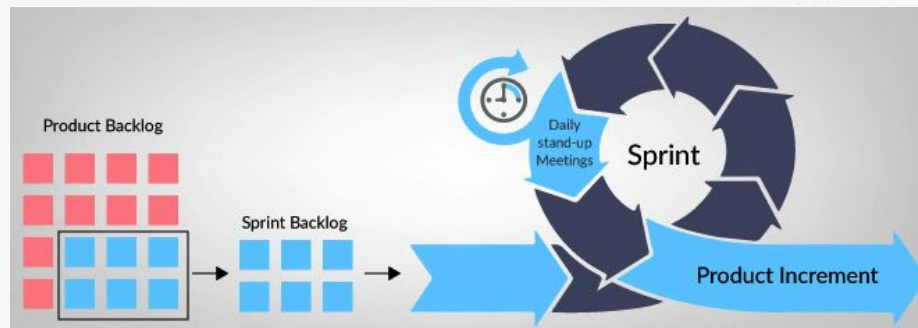


Déroulé d'un sprint

Un sprint est une itération de développement, fixée à 2 semaines dans le cadre de notre mission.

Les fonctionnalités réalisées durant le sprint sont sélectionnées dans le « product backlog » renseigné par Aude. L'équipe de développement se base sur leur estimation de la difficulté de réalisation des fonctionnalités pour définir des priorités. Aude facilite le travail de l'équipe et s'assure qu'elle puisse avoir une productivité maximale en réglant les éventuels problèmes rencontrés.

L'équipe de développement gère elle-même la répartition des tâches et la progression des travaux. Un sprint est ponctué de réunions au début pour la planification des tâches, quotidiennes pour l'avancement et à la fin, pour le bilan de ce qui s'est plus ou moins bien déroulé (revue de sprint dans le cadre d'un processus d'amélioration continue).



Ensemble des sprints en 6 semaines

- ❖ Sprint 1 : Mise en place de l'outil et ses fonctionnalités de base (création/suppression de compte, publication) MUST
- ❖ Sprint 2 : Organisation du réseau social pour cadrer avec les besoins (fonctionnalités de publication/interaction) SHOULD
- ❖ Sprint 3 : Finalisation de l'outil en valeur ajoutée WOULD

Revue de sprint

Présentation de l'avancée de l'application aux parties prenantes

La Revue de sprint est un point d'inspection et d'adaptation qui se déroule à la fin du Sprint. Les parties prenantes examinent ce que les équipes ont pu réaliser pendant le Sprint et discutent des changements et des nouvelles idées.

L'équipe de développement, le chef de projet et les parties prenantes côté client décident ensemble de la direction à prendre pour le produit.

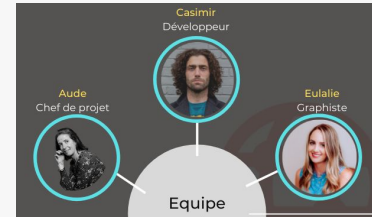


Moment clé pour mettre en évidence les progrès réalisés et les résultats obtenus, ainsi que les points de friction rencontrés au cours du sprint, et surtout, recueillir les feedbacks.

L'agence utilise la gestion visuelle pour améliorer les performances de l'équipe, collecter plus de commentaires, consigner les discussions et terminer la cérémonie avec un product backlog mis à jour.

Retrospective de sprint

Après la revue du Sprint, l'équipe de développement et le chef de projet se réunissent afin d'identifier les adaptations susceptibles d'augmenter sa productivité. Les choses qui fonctionnent, celles qui ne fonctionnent pas ainsi que les améliorations à apporter, sont identifiées dans cette réunion. Elle s'inscrit dans une démarche d'amélioration continue. Les idées de chacun sont mises à profit.



04

Artefacts

Product backlog

inventaire des fonctionnalités, des défauts ou des tâches techniques à réaliser et ajouter à l'application

Au début du projet, l'équipe de développement est concentrée sur un petit backlog, qui contient les exigences recueillies auprès des divers intervenants métier. Ce premier backlog est généralement constitué des fonctionnalités qui sont nécessaires au développement de l'application.

Cependant, à partir du moment où la première version du produit est publiée, le nombre de demandes, améliorations et bugs remontés par les utilisateurs augmente considérablement la taille de ce backlog. C'est à partir de là que le chef de projet filtre et ordonne le backlog en s'appuyant sur différentes variables, telles que l'impact sur les activités, la capacité de l'équipe de développement à résoudre la demande ou encore l'expérience utilisateur.

04 Artefacts

The image shows a Jira product backlog interface. On the left, a 'Versions' sidebar lists sprints: 'Sprint 1 MUST MVP', 'Sprint 2 SHOULD', 'Sprint 3 WOULD', and 'Sprint 0 Brainstorming'. The main backlog is organized into columns for 'Releases' and 'Sprints'. The 'Releases' column contains 'Sprint 0' (marked 'Released') and 'Sprint 1 MUST MVP'. The 'Sprints' column contains 'Sprint 0' and 'Sprint 2 SHOULD'. The backlog items are grouped by sprint and include details like group ID, type, and priority.

Version	Item	Type	Priority
Sprint 0	GROUP-19	Modifier son profil	COMPTE UTILISATEUR
Sprint 0	GROUP-20	Supprimer un compte	COMPTE UTILISATEUR
Sprint 0	GROUP-21	Afficher un profil	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-23	Catégoriser les posts	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-24	Rechercher	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-25	Accéder au user guide	COMPTE UTILISATEUR
Sprint 0	GROUP-26	Publier du contenu	PUBLICATION
Sprint 0	GROUP-27	Créer une veille	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-28	Partager du contenu	PUBLICATION
Sprint 0	GROUP-29	Commenter un post	INTERACTION
Sprint 0	GROUP-30	Liker / Disliker un post	INTERACTION
Sprint 0	GROUP-31	Créer un groupe	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-32	Rejoindre un groupe	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-33	Quitter un groupe	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-34	Supprimer un post	INTERACTION
Sprint 0	GROUP-35	Signaler un abus	NAVIGATION
Sprint 0	GROUP-36	Supprimer un post	PUBLICATION
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-34	S Interaction	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-26	F Publication	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-43	A Navigation	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-49	A Navigation	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-1	C Compte utilis...	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-1	C Compte utilis...	4 Triage
Sprint 1 MUST MVP	GROUP-4	C Compte utilis...	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-31	C Navigation	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-30	L Interaction	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-32	R Navigation	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-42	F Publication	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-27	C Navigation	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-29	C Interaction	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-28	F Publication	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-59	S Interaction	4 Triage
Sprint 2 SHOULD	GROUP-21	A Navigation	4 Triage

Sprint backlog

Ensemble des items d'un sprint, extrait du product backlog

Le Sprint Backlog comporte la liste des tâches du Sprint (son périmètre donc) ainsi que la charge de travail associée à ces dernières. Chaque jour, le Reste A Faire de chaque tâche est actualisé par l'équipe de développement afin de tracer le graphique d'avancement de Sprint.

Par un simple glisser/déposer via l'outil collaboratif, le sprint board est continuellement mis à jour.

The screenshot shows the Jira Software interface for a project named 'Groupomania'. The main view is the 'Sprint 1 MUST' backlog, which is organized into four columns representing different stages of work:

- BRANSTORMING 5 TICKETS:**
 - Environnement de travail (GROUP-60)
 - Planning poker (GROUP-61)
 - Mise en place outil collaboratif (GROUP-62)
 - Langage commun (GROUP-63)
 - MEMO tests d'acceptation ORGA (GROUP-63)
- A FAIRE 1 TICKET:**
 - En tant qu'utilisateur, je veux créer un compte via mes identifiants Google / Facebook (GROUP-48, 2 days)
- EN COURS 3 TICKETS:**
 - En tant que modérateur, je veux avoir accès à la liste des inscrits (GROUP-51, 2 days) with sub-tasks: NAVIGATION, MOYENNE KPI ADMIN
 - En tant qu'utilisateur, je veux avoir accès aux trois catégories de posts sur la page d'accueil (Tendance, Nouveautés, Popularité) (GROUP-52, 2 days) with sub-tasks: NAVIGATION, MOYENNE ERGONOMIE
 - En tant que modérateur, je veux créer un compte (GROUP-50, 2 days) with sub-tasks: COMPTE UTILISATEUR, MOYENNE ADMIN, INSCRIPTION
- EN PHASE TEST 7 TICKETS:**
 - En tant qu'utilisateur, je veux créer un compte en renseignant mon email (GROUP-45, 5 days) with sub-tasks: COMPTE UTILISATEUR, HAUTE INSCRIPTION
 - En tant qu'utilisateur, je veux publier un post (image, gif, video) (GROUP-53, 3 days) with sub-tasks: PUBLICATION, BLOG POST HAUTE
 - En tant qu'utilisateur, je souhaite supprimer un post (GROUP-56, 2 days) with sub-tasks: INTERACTION POST HAUTE
 - En tant qu'utilisateur inscrit, je souhaite modifier les informations de mon profil (GROUP-19, 2 days) with sub-tasks: COMPTE UTILISATEUR, PROFIL MOYENNE BUG
 - liker / disliker un post (GROUP-30, 3 days) with sub-tasks: INTERACTION MOYENNE NOTE
 - commenter un post (GROUP-29, 2 days) with sub-tasks: INTERACTION MOYENNE POST
 - supprimer mon commentaire posté (GROUP-59, 1 day) with sub-tasks: INTERACTION BLOG POST BASSE

Definition of Done

Pré-requis important à utiliser afin d'atteindre le niveau d'exigence requis durant le développement de l'application

L'agence utilise une liste de critères permettant d'aligner les parties prenantes du projet autour d'un langage commun sur les résultats attendus et acceptables tout au long du sprint. Une liste affinée et étoffée à chaque revue de sprint :

- Revue du code effectuée
- Les critères d'acceptation de la User Story sont tous validés
- Les différents tests ont été finalisés et acceptés par les acteurs de la qualité de l'application (Chef de projet, équipe de développement)
- La documentation a été mise à jour
- Les maquettes graphiques sont respectées
- Livré sur un environnement stable



05

Bonnes pratiques

Planning poker

Lors de la planification de sprint, l'équipe de développement décompose les User Stories en tâches techniques. Afin d'estimer la complexité de ces dernières, le Planning Poker (un jeu de cartes) est utilisé.

De façon simultanée, chaque membre montre aux autres la carte qui désigne son estimation personnelle.

Les valeurs indiquées sur les cartes suivent la suite de Fibonacci : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.

L'avantage de cette méthode est de libérer l'expression pour une meilleure estimation des difficultés, tout en lui confiant un caractère ludique.

Une fois le sprint 1 terminé, on additionne les points des US effectivement Done par l'équipe. C'est la première vélocité effectivement observée.



En tant qu'utilisateur, je veux publier un post (image, gif, video)



Description

Pour asseoir ma présence dans la communauté
Afin d'interagir avec les inscrits.

Critères d'acceptation :

Tickets enfants

Organiser par ... +

Progression : 0%

- GROUP-76 Editeur de texte pour écrire un titre - EN COURS
- GROUP-77 Le post comporte un titre, une ima... - EN COURS
- GROUP-79 Ouverture d'un popUp de confirma... - EN COURS

En phase test

Responsable Aude de Vendœuvre

Étiquettes POST

Sprint Sprint 1 MUST

Story point estimate 3

Versions corrigées Aucun

Rapporteur Aude de Vendœuvre

User Story Map Ouvrir User Story Map

Création 7 juin 2021, 11:25
Mis à jour il y a 50 minutes

Configurer

User stories

Structure du projet : des principaux objectifs aux détails plus subtils

Users

AGENCE CONNECT-E

UTILISATEUR DEBUTANT
William

UTILISATEUR AVERTI
Bérénice

MODERATEUR ADMIN Serge

Steps

Etude des besoins
Brainstorming

Compte utilisateur

Navigation

Publication

Interaction

2021-06-30

Sprint 1 MUST MVP

22 Story points

5 À faire

4 En phase test

Création d'un compte via email

Afficher l'aperçu des catégories

Publier du contenu

liker / disliker un post

commenter un post

Supprimer un post

supprimer mon commentaire posté

Compte utilisateur / GROUP-45

En tant qu'utilisateur, je veux créer un compte en renseignant mon email

Description
pour accéder au réseau social interne afin de publier, commenter et partager des posts.

Critères d'acceptation :

Tickets enfants

Progression : 0%

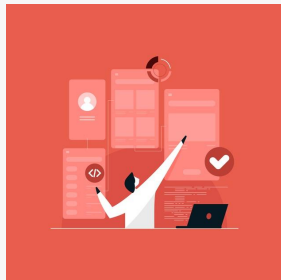
- GROUP-64 Formulaire accessible avec le bouton...
- GROUP-65 Champs du formulaire en saisie obli...
- GROUP-66 Test validation Captcha
- GROUP-68 Bouton de validation "JE M'INSCRIS"
- GROUP-67 Envoi d'un mail de confirmation

- I pour indépendante des autres user-stories (au moins sur le sprint de prise en charge)
- N pour négociable (entre les différents acteurs et intervenants),
- V pour qui propose de la valeur pour les utilisateurs clés
- E pour estimable
- S pour suffisamment petite (de façon à être développable en 1 sprint)
- T pour testable

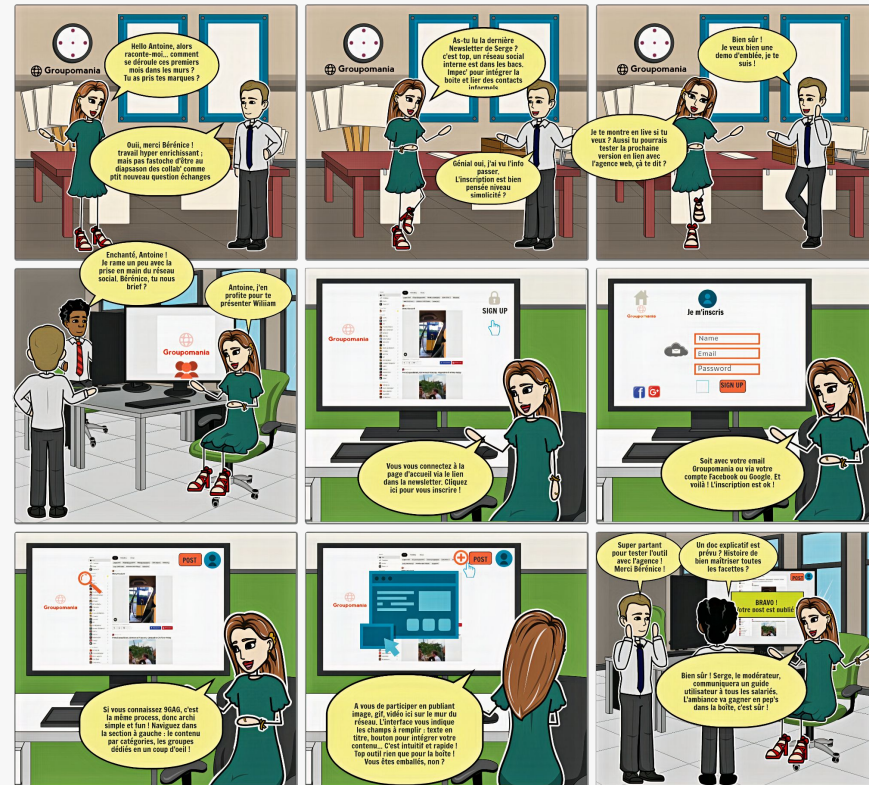
Tests utilisateurs en fin de sprint, afin d'évaluer le MVP du point de vue de l'utilisateur final.

Un test utilisateur a été réalisé portant sur la première version de l'application, plaçant Antoine, salarié chez Groupomania en situation d'usage afin de mesurer un ensemble de paramètres :

Utilisabilité, facilité de compréhension et d'apprentissage, conversion, potentiel de mémorisation, navigation, ergonomie et émotion



- Observer les comportements d'Antoine
- Comprendre ses logiques d'action
- Relever les points de friction
- Arbitrer les améliorations de l'outil testé

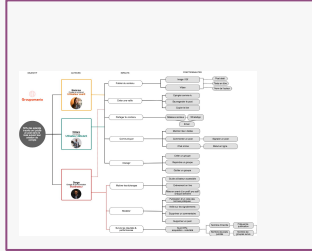


06

Livrables clés du projet en première version



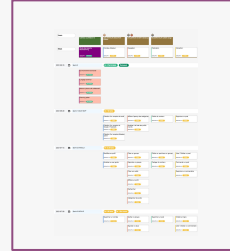
Note de cadrage



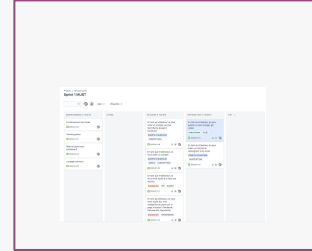
Impact mappings



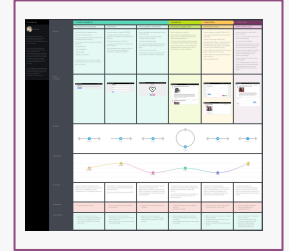
Organisation du projet
Présentation



Storymap



Sprint board



Bilan d'entretien
utilisateur



Annexe

- ❖ Story board
- ❖ Guide d'entretien utilisateur
- ❖ Experience map du test
- ❖ Infographie - schéma de sprint