

Live 15

La découverte des méthodes agiles – partie 2

Mathilde RUSSO

Présidente de l'agence web Caravansérail, fondée en 2016

création de sites, app, conseils en e-commerce, développement, AMOA

Formations, facilitations, coaching avec des jeux :

- Méthodes agiles
- Management
- Gestion de projet
- Team building
- Cohésion d'équipes

Gestion et direction de projets web depuis 15

ans en agence.

Management depuis 10 ans

Enseignement

Intervenante à l'EBBS Bordeaux, ECV Digital Paris, STUDI et DIGITAL CAMPUS PARIS

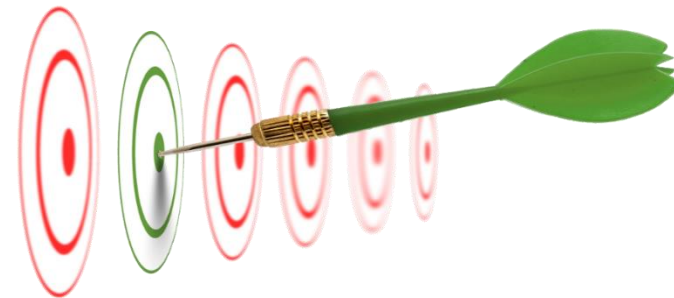


Les lives précédents

- ✓ Présenter les **fondamentaux** du projet digital & Le **Triangle vertueux** de la gestion de Projet
- ✓ La **méthode en cascade & la roadmap d'un projet digital** en **méthode traditionnelle**
- ✓ Les **acteurs du digital de la conception à la livraison**
- ✓ Focus sur **le chef de projet web**
- ✓ **L'expression du besoin : le cahier des charges**
- ✓ **La recommandation**
- ✓ **Les specs**
- ✓ **Arbo, zoning, wireframes, prototypes**
- ✓ **La gestion du budget : le devis**
- ✓ **La gestion du planning de Gantt et Exercice !**
- ✓ **Tests et recette**
- ✓ **Le management**
- ✓ **Les méthodes agiles – partie 1**

OBJECTIFS des LIVES

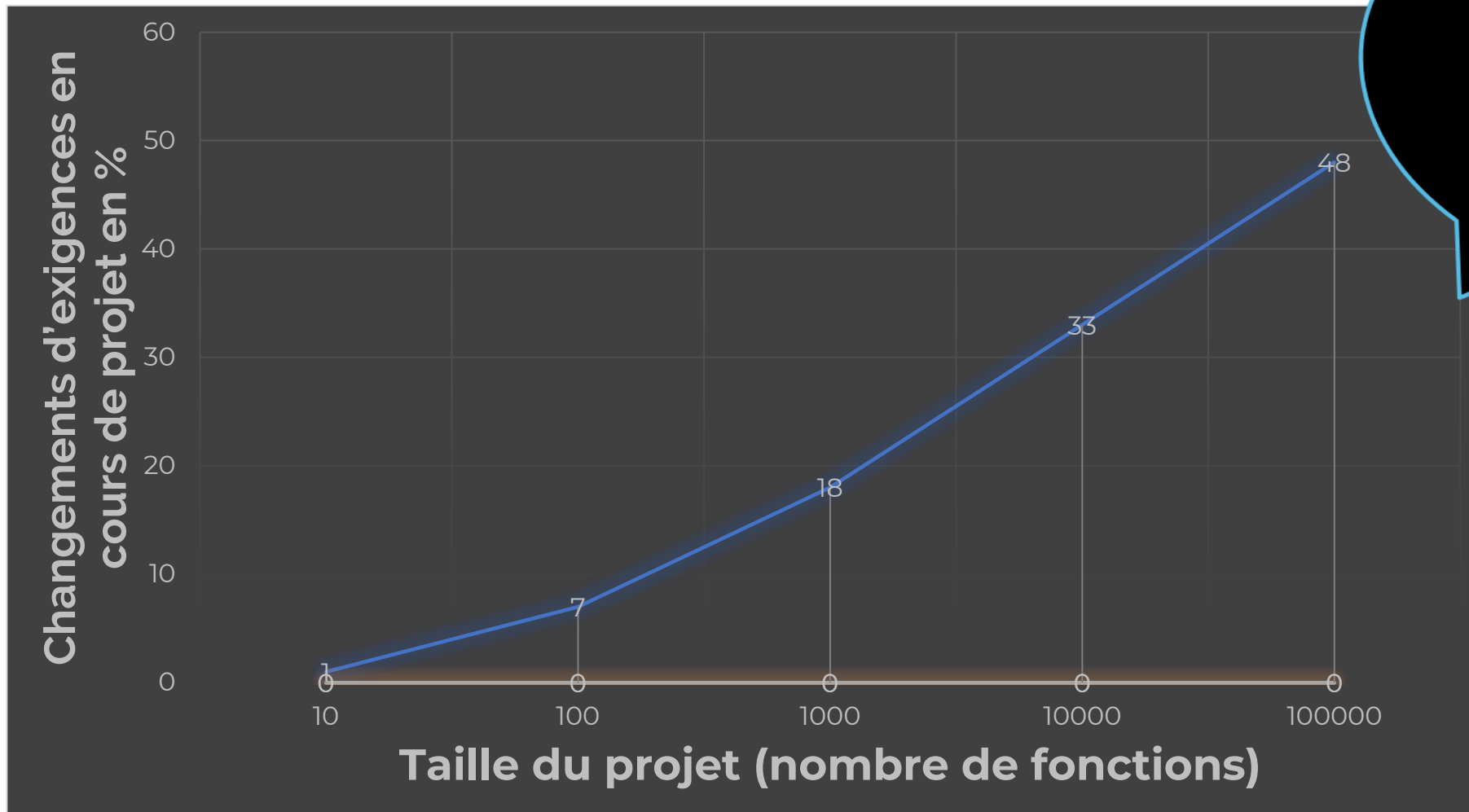
Lors de ces 2 live, nous parlerons des méthodes agiles. Elles sont à la mode, mais que sont-elles exactement ? Partons à la découverte des origines des méthodes agiles, de leur philosophie, et du manifeste Agile !





1 la semaine dernière

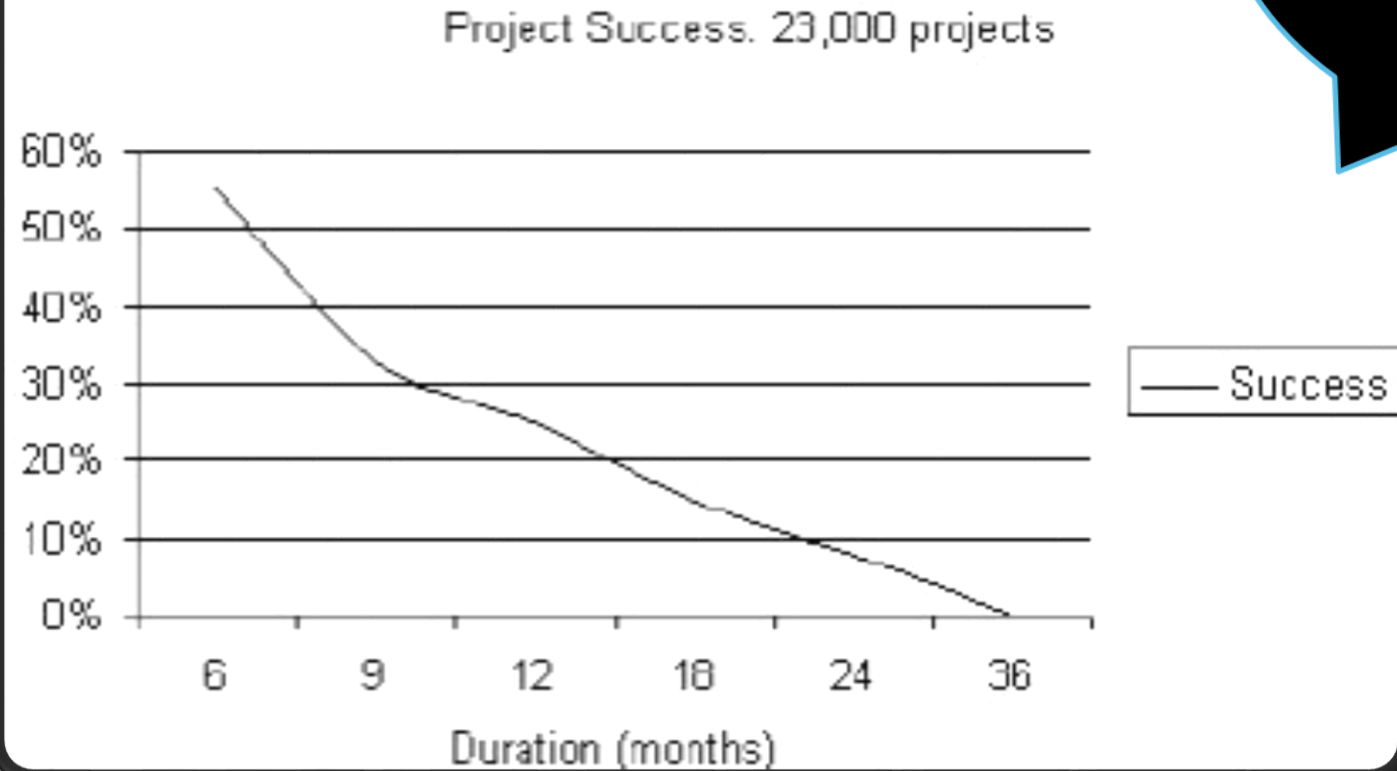
Constat : Changements d'exigences en cours de projet



Plus un projet est gros, plus les exigences changent en cours de projet !

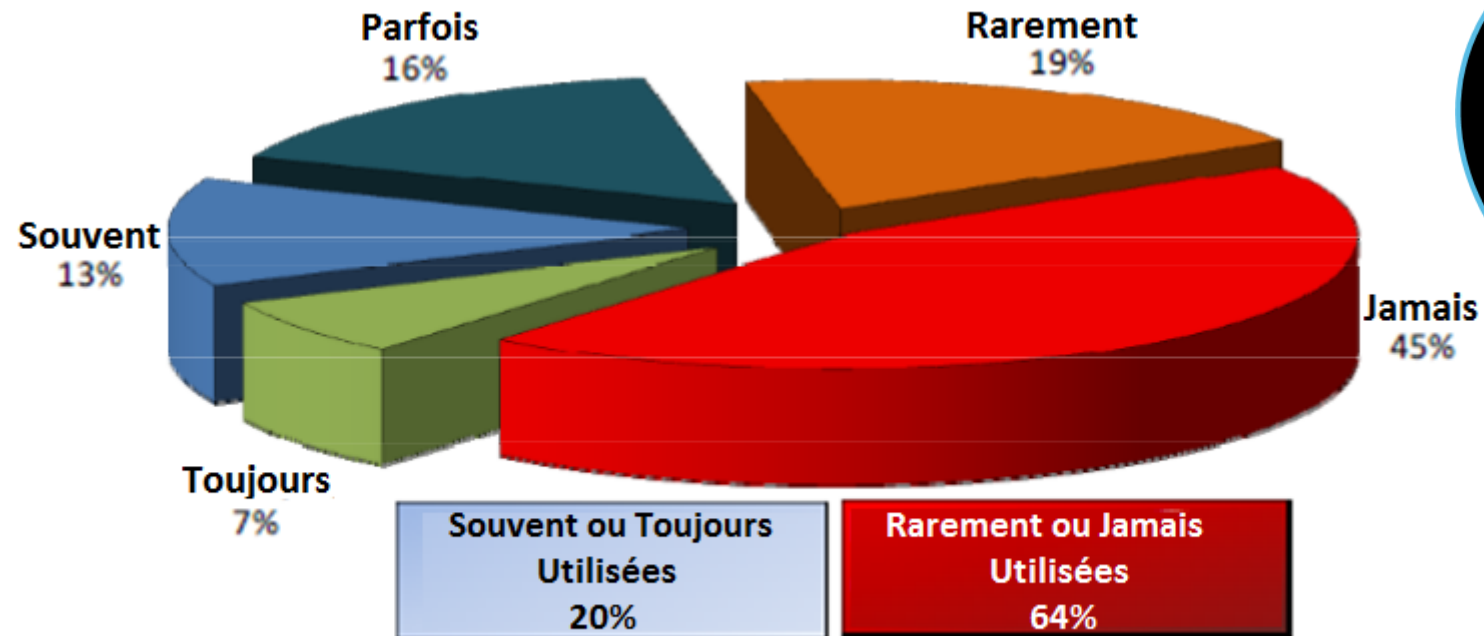
Constat : chances de succès

- 23,000 projects, most waterfall [Johnson98]



Plus un projet est long, moins il a de chance de succès !

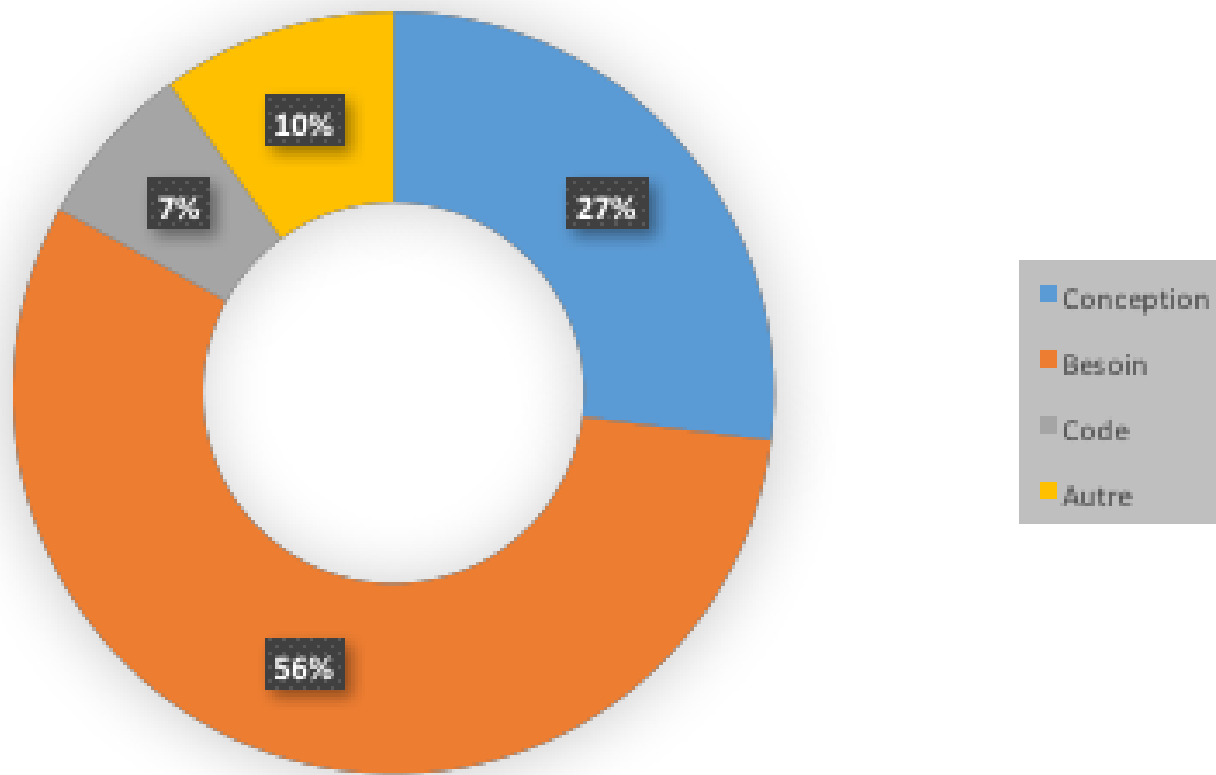
Constat : Taux d'utilisation des fonctionnalités d'un projet



Standish Group Study Reported at XP2002 by Jim Johnson, Chairman

64 % des fonctionnalités d'un projet ne sont pas ou peu utilisées !

Constat : Origine des défauts d'un projet

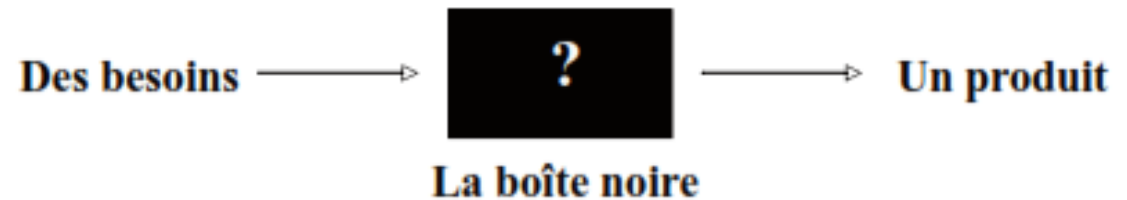


Plus de la moitié des défauts constatés sont liés à la qualité des **besoins** **recueillis** en amont des projets (contre 27 % liés à la conception et 7 % seulement aux activités de programmation).

Dangers !



L'effet tunnel peut être très **néfaste** et **conflictuel** : on constate souvent un **déphasage** entre le besoin initial et le projet réalisé. Ici tout est « **figé** » alors qu'un projet évolue par nature.



Les défauts

**PAS D
EVOLUTION
EN COURS
DE PROJET**

RIGIDITE

**AUCUNE MARGE
DE
MANOEUVRE**

**IL FAUT REUSSIR
DU 1er COUP**

**TENSIONS
CLIENT /
PRESTA**

**RESULTATS
SOUVENT
DECEVANTS**

**PEU ADAPTABLE
AUX
PROBLEMES
INNATENDUS**

**SI ON DEVIE
DU PLANING
OU BUDGET
=
CONSIDERE
COMME
ECHEC**

**BEAUCOUP DE
DOCUMENTATION
/
CONTRACTUALISA
TION**

**DECOUVERTE
DE BUGS
TARDIVE**

Changer de méthode ?



Les origines de l'agilité



- La première approche de gestion de projet de développement itératif date de **1986**.
- La première mise en œuvre de la méthode Scrum (la méthode Agile la plus utilisée, documentée et éprouvée aujourd'hui) **date de 1993**.
- Un événement majeur a eu lieu en **2001** : 17 figures éminentes du développement logiciel se sont rassemblés pour évoquer leurs méthodes de travail. De cet événement est né le **Manifeste Agile** rassemblant les critères pour définir une nouvelle façon de développer des logiciels.
- Le terme "**Agile**" est né à cette occasion.

Manifeste pour le DÉVELOPPEMENT AGILE de logiciels

2001

« Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire.

CES EXPÉRIENCES NOUS ONT AMENÉS À VALORISER :



LES INDIVIDUS &
LEURS INTERACTIONS

PLUS QUE



LES PROCESSUS
ET LES OUTILS



DES LOGICIELS
OPÉRATIONNELS

PLUS QUE



UNE DOCUMENTATION
EXHAUSTIVE



LA COLLABORATION
AVEC LES CLIENTS

PLUS QUE



LA NÉGOCIATION
CONTRACTUELLE



L'ADAPTATION
AU CHANGEMENT

PLUS QUE



LE SUIVI D'UN PLAN

NOUS RECONNAISSONS LA VALEUR DES SECONDS ÉLÉMENTS, MAIS PRIVILÉGIONS LES **PREMIERS** »



1 es 3 piliers de l'agilité



1 - Le processus itératif et incrémental



Le processus itératif et incrémental

L'équipe sélectionne une portion des exigences à réaliser dans un temps court appelée **itération**. Chaque **itération** inclut des travaux de **conception**, de **spécification**, de **développement** et de **test** (un mini cycle en cascade)

A la fin de chacune de ces itérations, le produit partiel mais **utilisable** est montré au client. Ce dernier peut alors se rendre compte par lui même très tôt du rendu du projet, et de **l'alignement sur le besoin**.

On peut **mettre en ligne au fur et à mesure** les portions développées : on peut se projeter dans l'usage du produit et émettre des feedbacks précieux pour les futures itérations. c'est le **mode incrémental**. Le système s'enrichit **progressivement**.



A la fin de chaque itération le client a la possibilité de **modifier les fonctionnalités** qui n'ont pas encore été développées. Par exemple : retarder une fonctionnalité dont le besoin n'est pas mûr, ajouter une nouvelle fonctionnalité cruciale en échange du retrait d'une autre (respectant ainsi budget et délais).

Le processus itératif et incrémental





2 – 1a collaboration humaine





Product Owner

Le **PRODUCT OWNER** est le **représentant des clients et utilisateurs**. Il est en charge de la tenue du **backlog produit**;

Le product owner doit avoir une très bonne **vision produit** : il doit connaître les évolutions souhaitables de celui-ci, afin de faire en sorte que le produit s'adapte au mieux aux vrais besoins des utilisateurs. Il doit définir la **roadmap** du produit.

Le product owner fait **partie intégrante de l'équipe**, il travaille dans le même lieu. Il s'agit d'une personne et non d'un groupe.



Scrum Master

Le **SCRUM MASTER** ou **COACH AGILE** est un **facilitateur**, un **animateur de l'équipe**. Son rôle principal est de faire en sorte que l'équipe puisse travailler au mieux sur les tâches pour lesquelles elle s'est engagée durant le sprint, notamment en la **protégeant des éventuelles demandes extérieurs** impromptues et en assumant les problèmes. Il a pour responsabilité d'aider l'équipe à travailler de **façon autonome** et à **s'améliorer constamment**. Il est **le garant de l'application du processus Scrum**.



L'EQUIPE DE PRODUCTION a une responsabilité : **délivrer** à la fin de chaque sprint les items qui ont été priorisés. L'équipe est généralement constitué de **2 à 10 personnes** et, point très important, elle doit **s'auto-organiser**. Elle est **pluridisciplinaire** et comporte toutes les **compétences** pour réaliser son projet, sans faire appel à des personnes externes à celle-ci.

2 – La collaboration humaine



Avec la **méthodologie Agile** : chaque membre de l'équipe est invité à s'exprimer et **participe à toutes les décisions** prises sur le projet.

Les méthodes prônent :

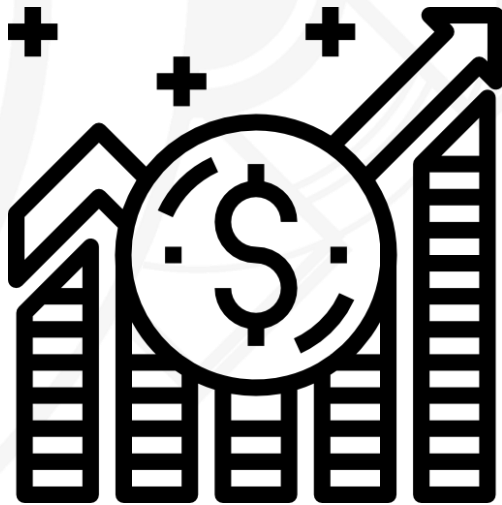
- **l'esprit d'équipe** et **le respect des opinions des autres**
- la capacité à exprimer **des opinions différentes de façon non agressive**
- l'aptitude à rechercher et **atteindre le consensus sans frustration**
- **l'auto-organisation** voire à **l'autogestion**.
- Une équipe **responsabilisée** où **l'initiative** et la communication sont privilégiées.

Une Méthode participative



3 – 1 a valeur ajoutée

3 - La valeur ajoutée



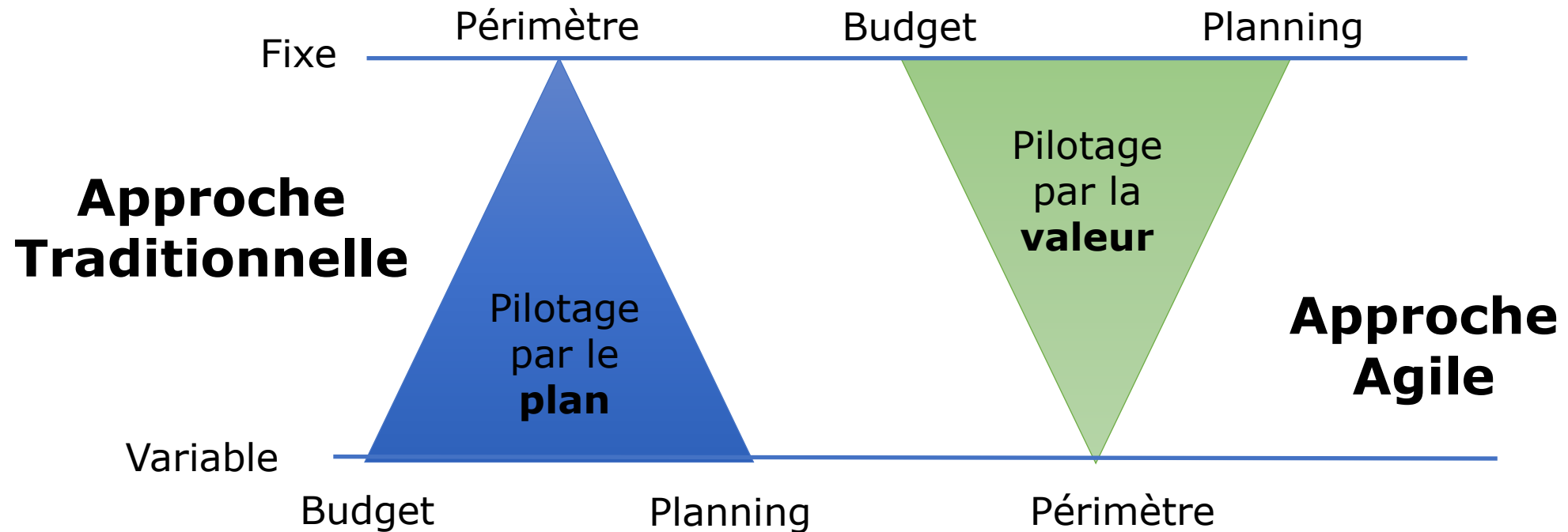
• Au début du projet **on fait la sélection des fonctionnalités à implémenter** en priorité, **basée sur leur valeur**. On va choisir de développer et livrer rapidement celles **qui ont une importance capitale pour l'utilisateur**. On évitera ainsi de vouloir satisfaire l'exhaustivité des besoins exprimés initialement qui ne sont pas toujours utiles ni porteurs de valeur à l'arrivée.

• **A chaque itération : on teste et contrôle la qualité** : tout défaut peut être détecté et corrigé immédiatement. On recueille ainsi un **feedback permanent** auprès du PO et des utilisateurs en lui montrant une version intermédiaire du produit et on se réaligne en permanence sur les attentes qui peuvent évoluer. **Le résultat est visible.**

L'inversion du triangle vertueux !

Dans la démarche Waterfall, on fixe la **qualité** (périmètre) avec le cahier des charges et on admet une modification du **coût** (budget) et du **délai** (date de sortie) mais on essaie quand même de tout sécuriser.

En agile, on fixe le **coût** et le **délai** et on admet des changements dans le **périmètre**.



Une Méthode Agile est une approche **itérative** et **incrémentale**, qui est menée dans un esprit **collaboratif**. Elle génère un produit de **haute qualité** tout en prenant en compte **l'évolution des besoins des clients**.

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	?	?
Plan		
Documentation		
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan		
Documentation		
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	?	?
Documentation		
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation		
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	?	?
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe		
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	?	?
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité		
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	?	?
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement		
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement	?	?
Succès		

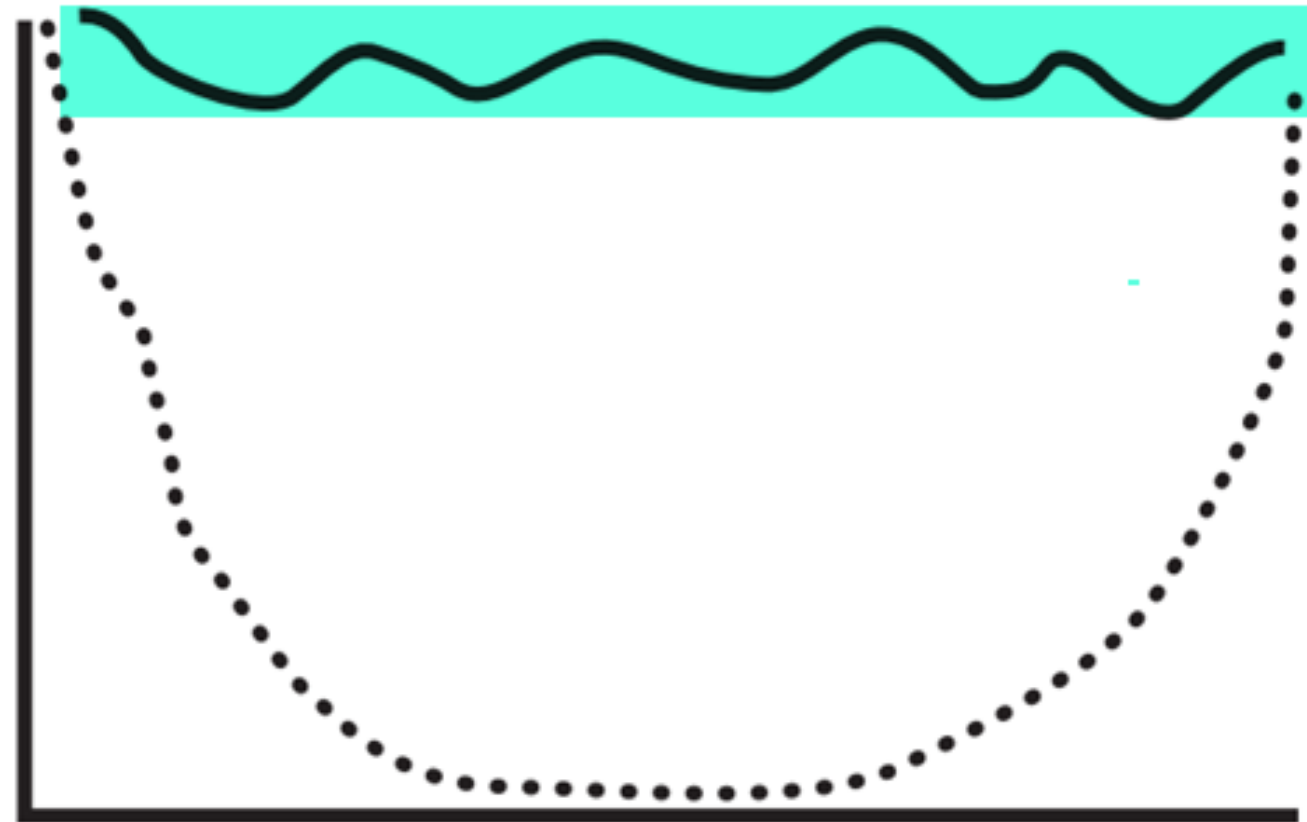
	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement	Redouté	Intégré au process
Succès		

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement	Redouté	Intégré au process
Succès	?	?

	Méthode traditionnelle	Méthode Agile
Type de méthode	Séquentiel	Itératif et incrémental
Plan	Prédictif	Adaptatif
Documentation	Importante et capitale	Réduite
Equipe	Hiérarchisée	Auto organisée
Contrôle de Qualité	Tardif	Permanent & précoce
Changement	Redouté	Intégré au process
Succès	COUT / QUALITE / DELAI	PRODUCTION DE VALEUR

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité

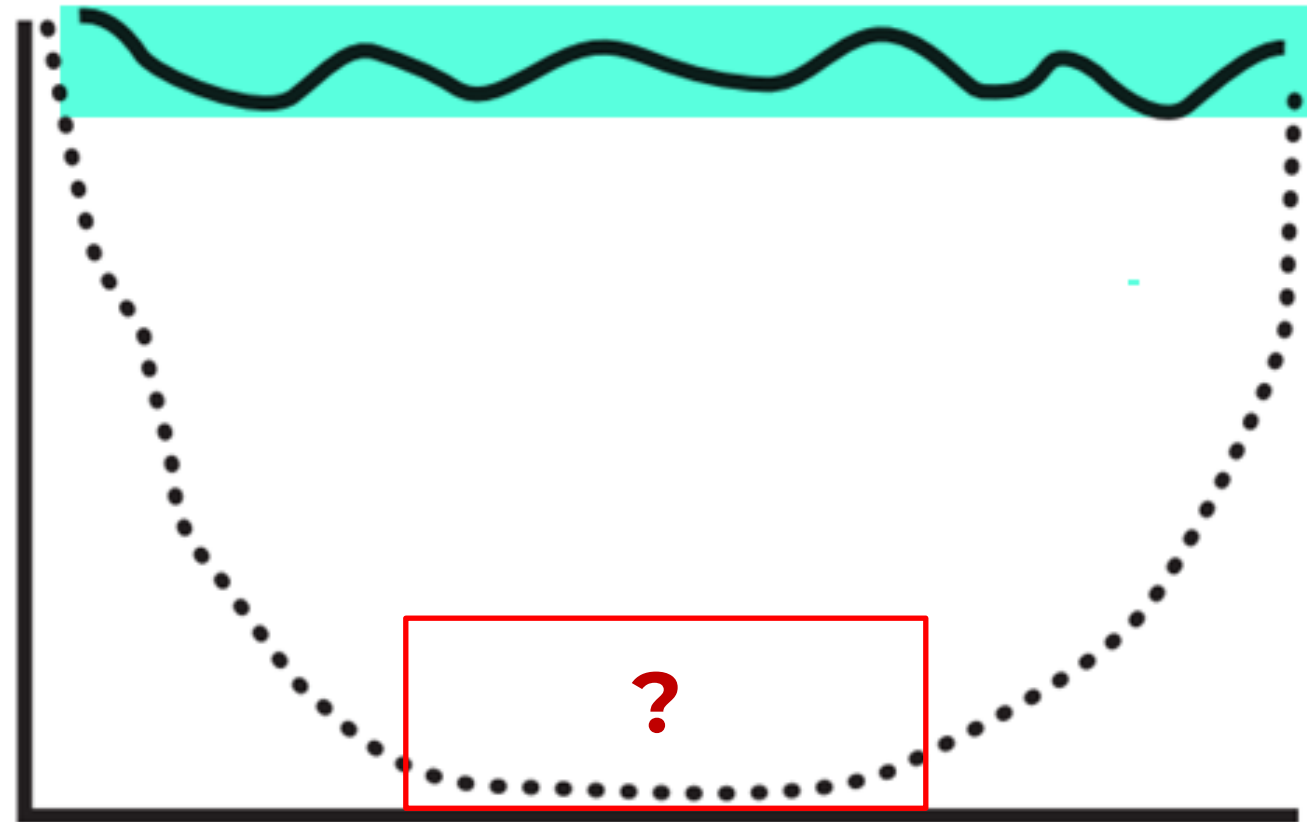


..... Méthodes
traditionnelles

— Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité

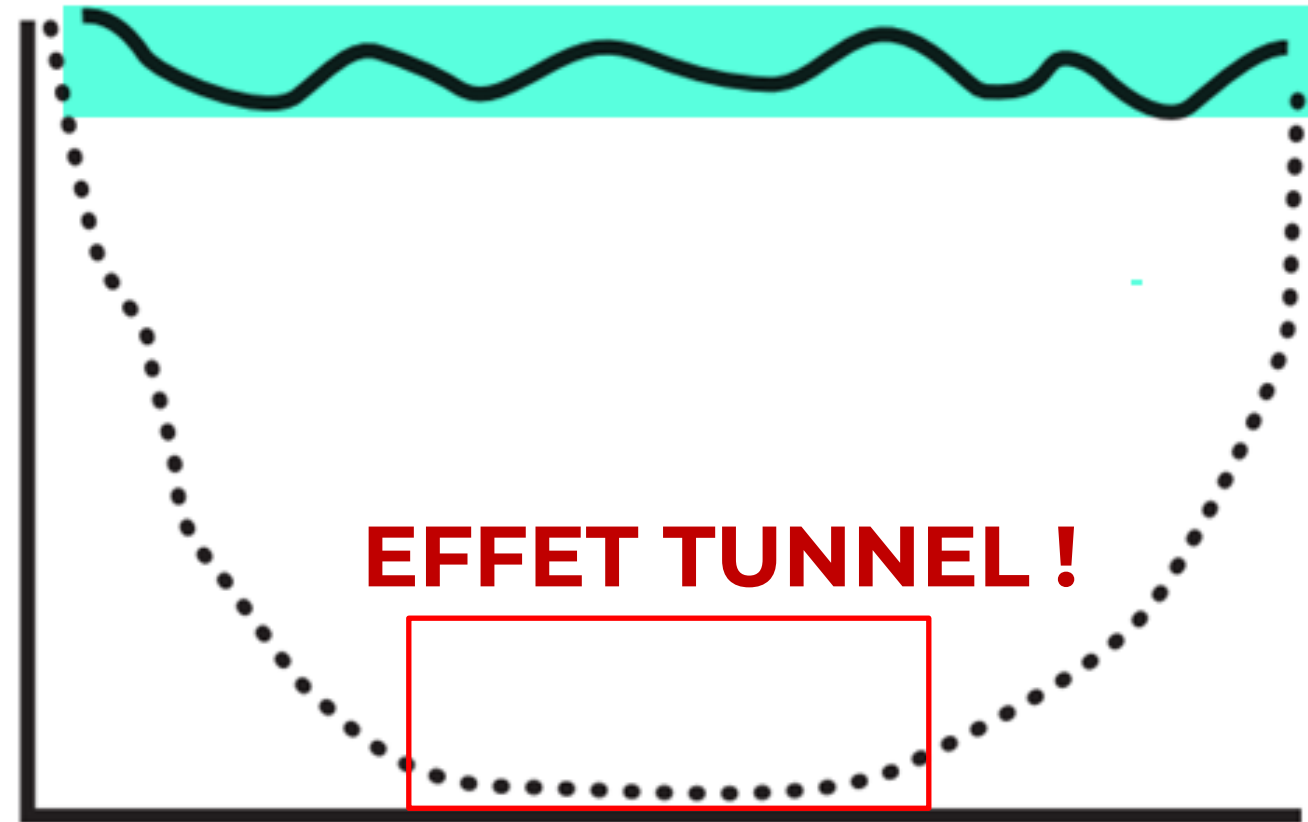


..... Méthodes
traditionnelles

— Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité

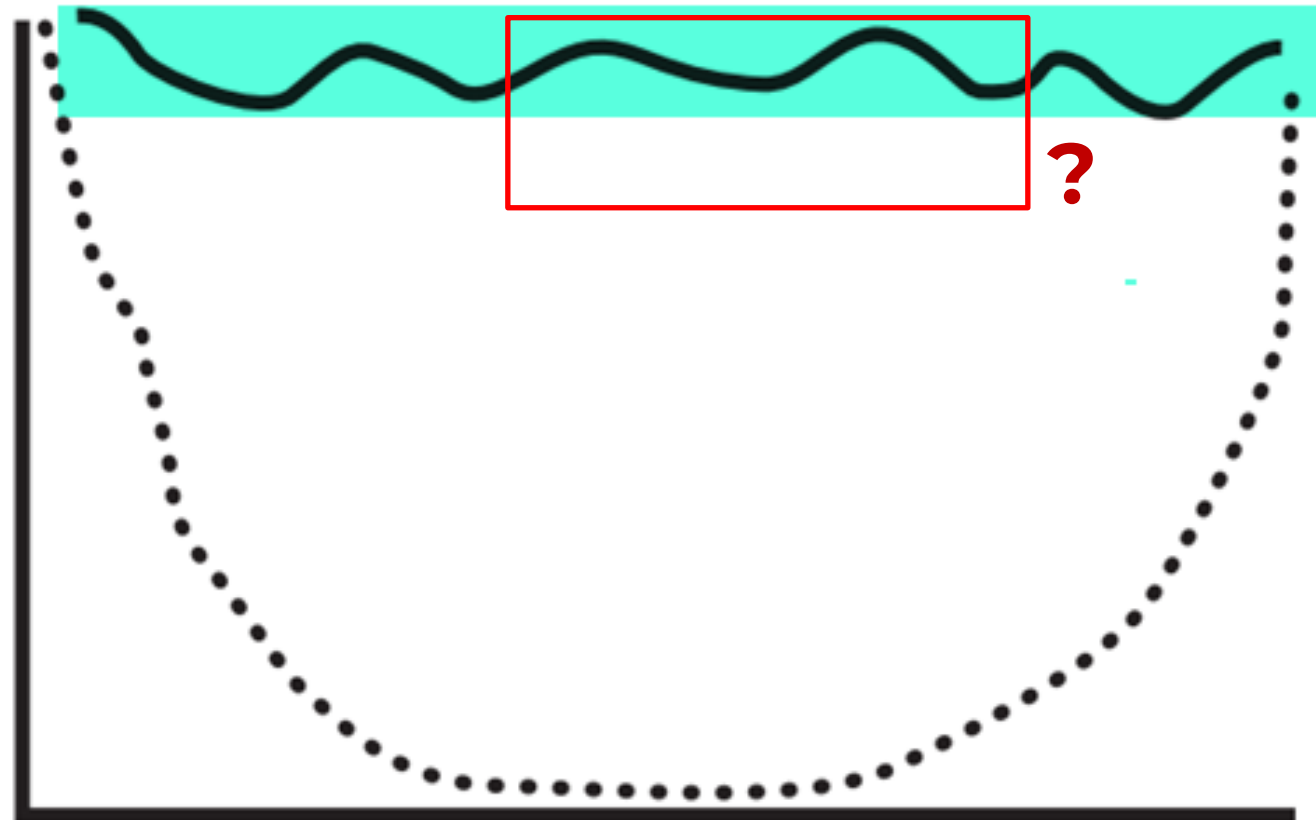


..... Méthodes
traditionnelles

— Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité



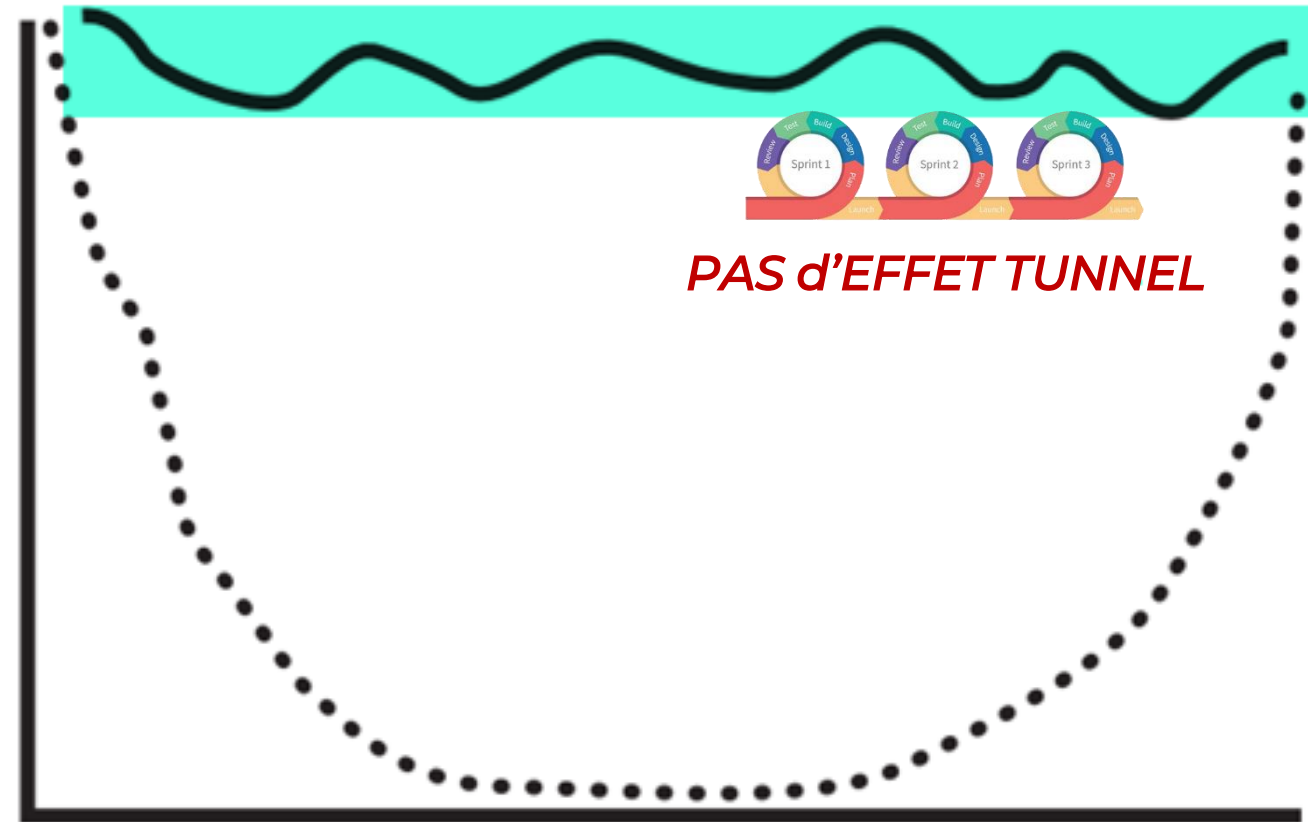
..... Méthodes
traditionnelles



Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité



..... Méthodes
traditionnelles

— Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Visibilité



.....

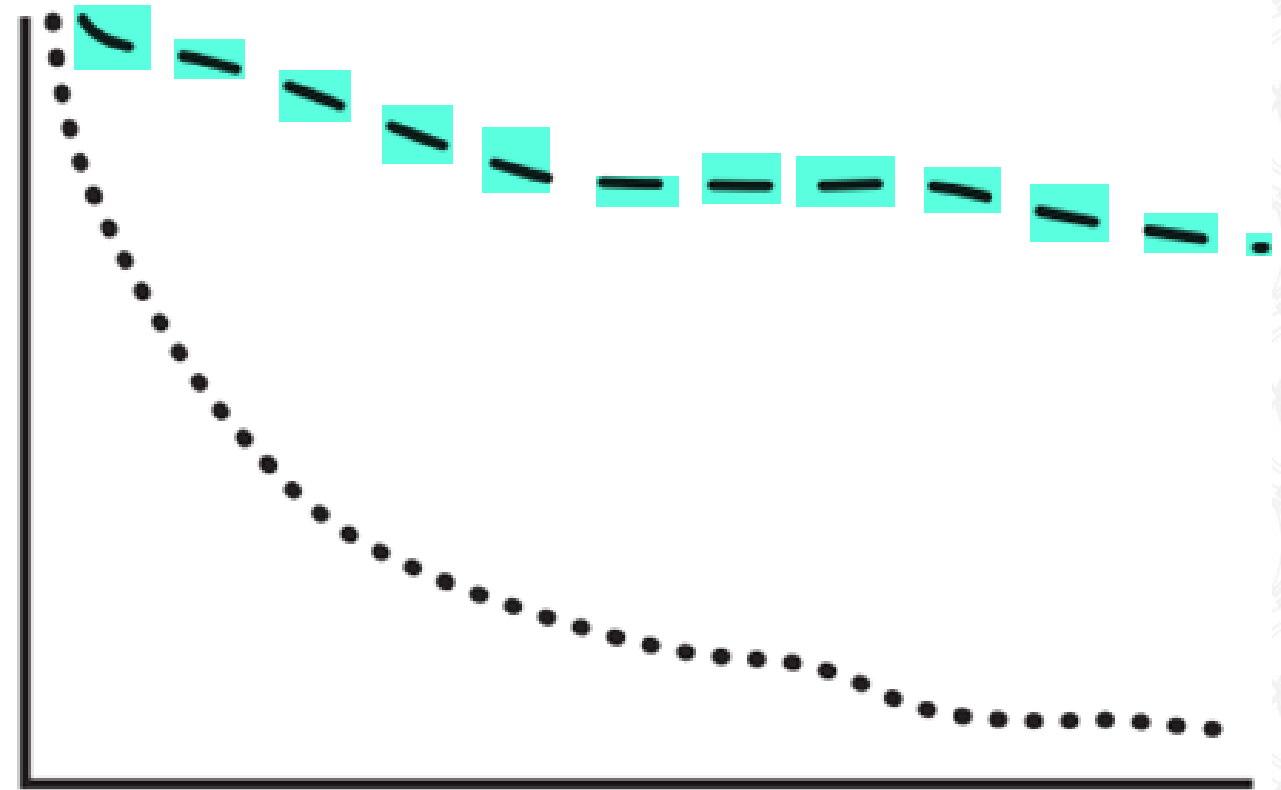
Méthodes
traditionnelles



Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Adaptabilité

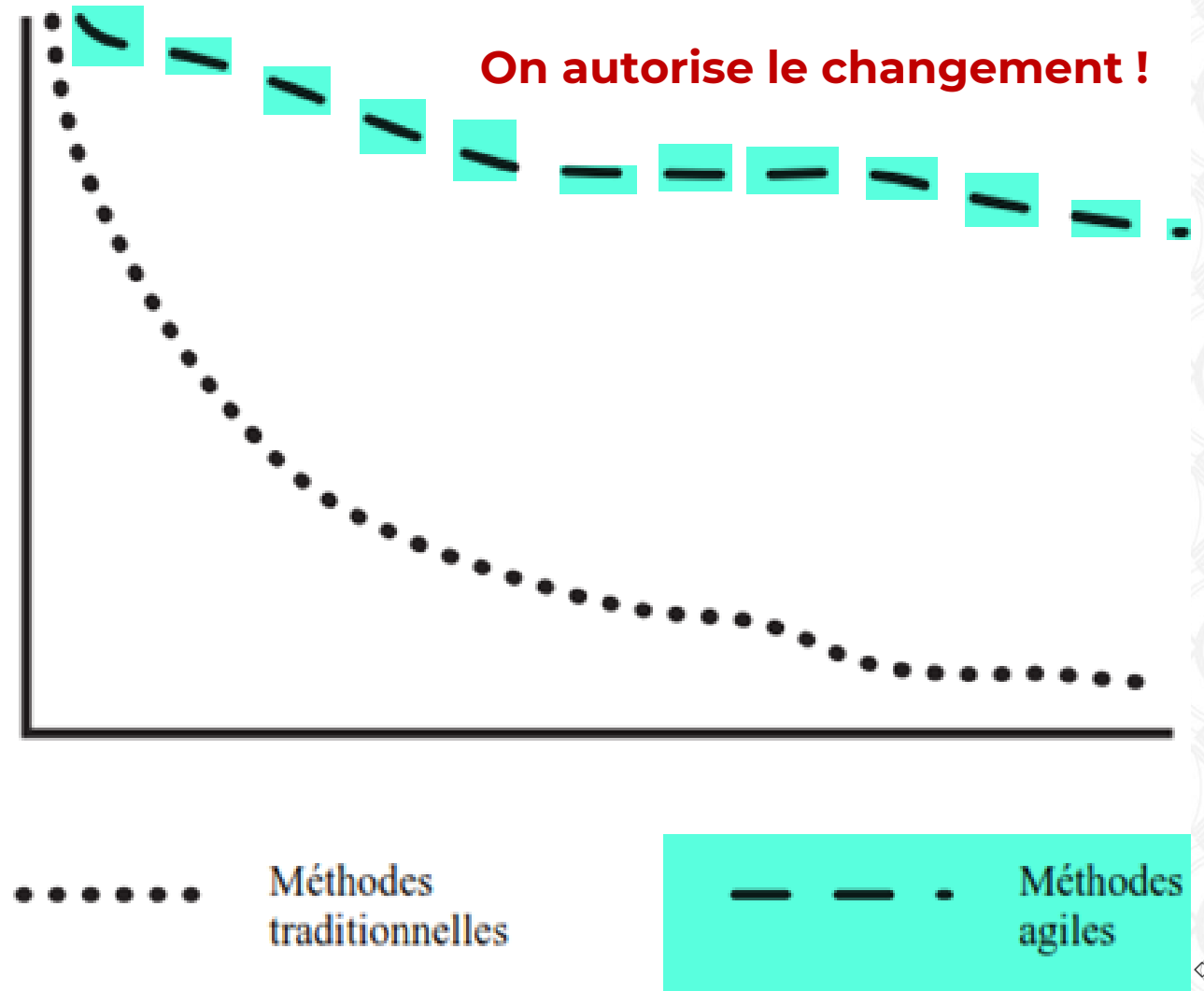


..... Méthodes
traditionnelles

— — — Méthodes
agiles

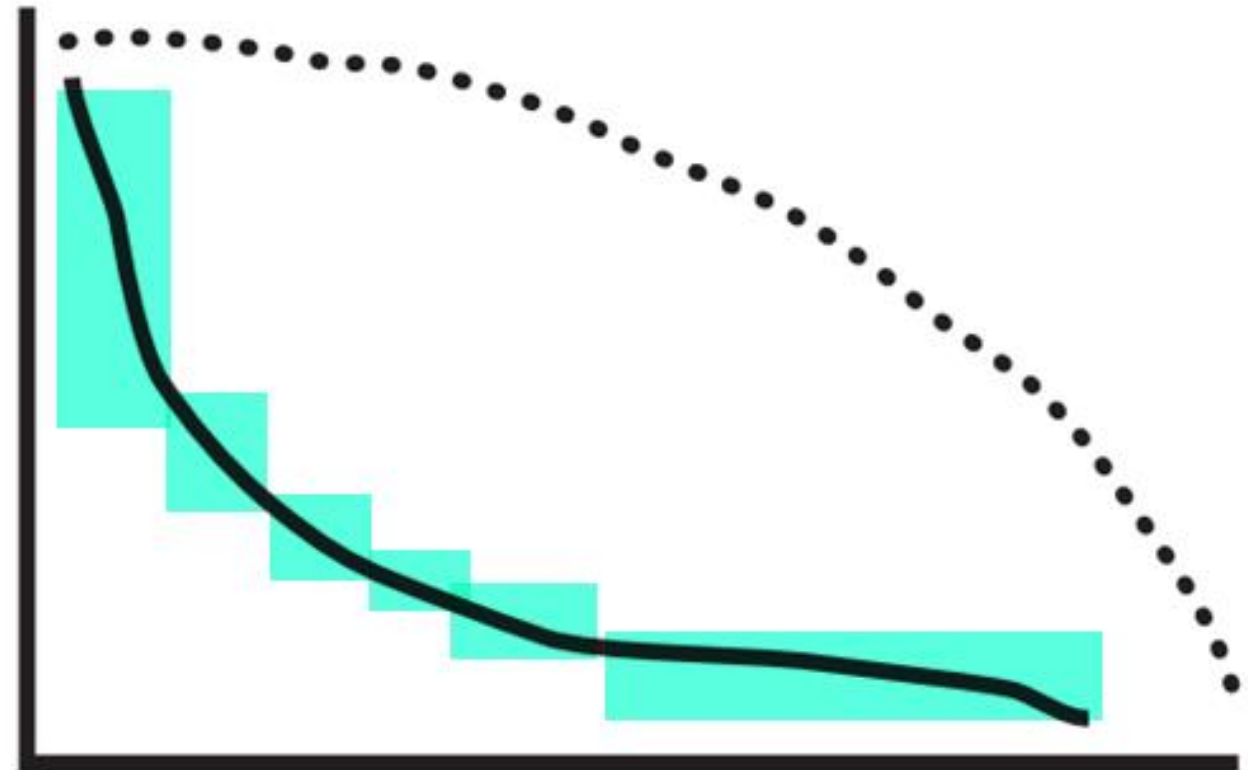
Les avantages des méthodes Agile

Adaptabilité



Les avantages des méthodes Agile

Courbe des risques



.....

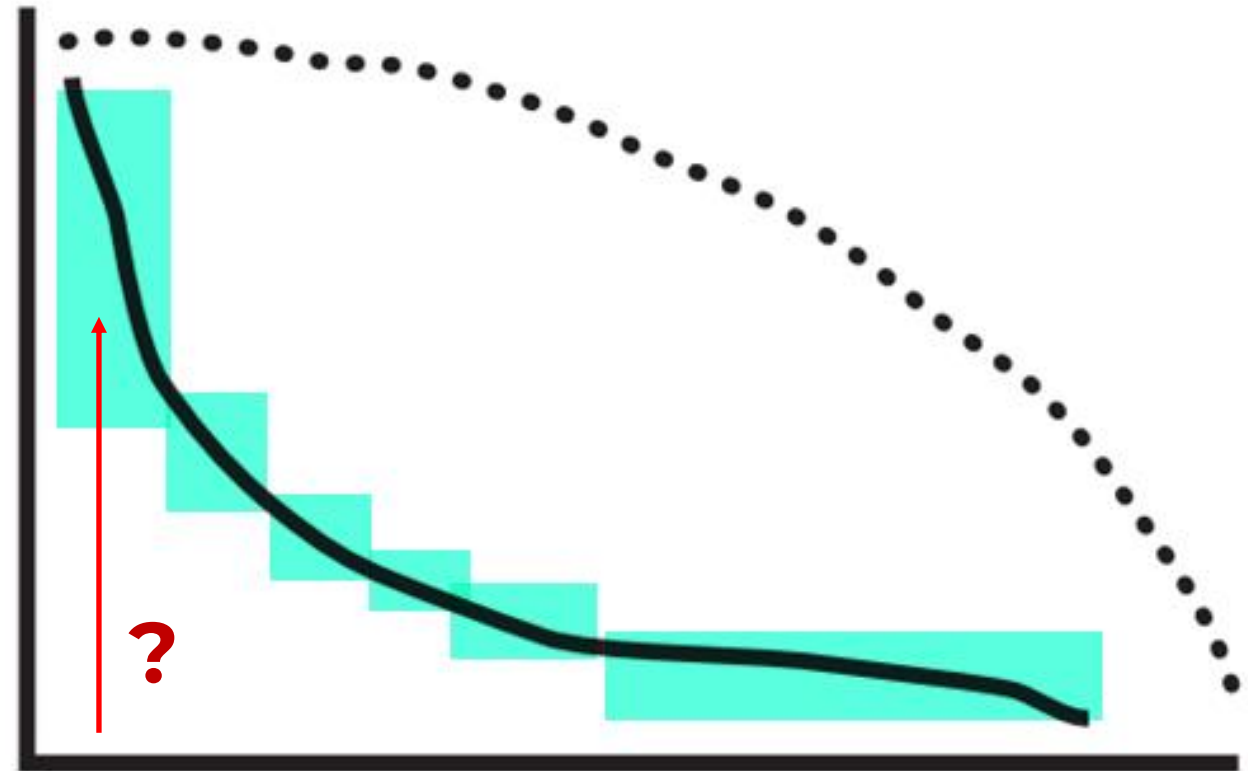
Méthodes
traditionnelles



Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Courbe des risques



.....

Méthodes
traditionnelles

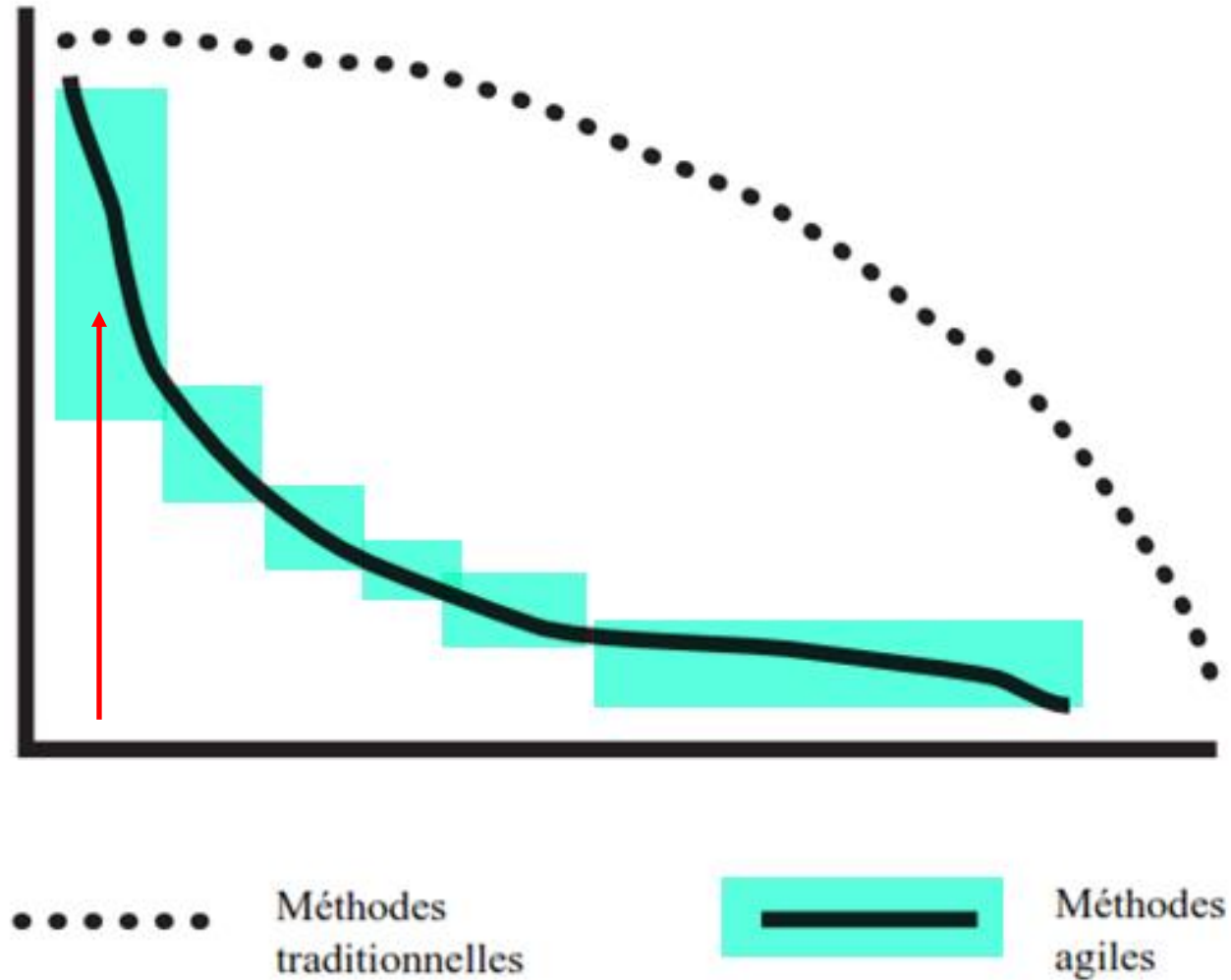


Méthodes
agiles

Les avantages des méthodes Agile

Courbe des risques

Le risque chute immédiatement





Des questions ?

Merci !

Des questions ?

mathilde@caravanserail.co

**On se retrouve Mardi prochain
pour la suite : on attaque SCRUM !**