

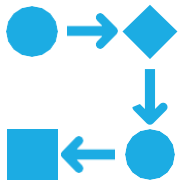
Gestion de projet Agiles

FRÉDÉRIC NADARADJANE

FREDERIC.NADARADJANE@LAGRANDECLASSE.FR

21/06/2023

Présentation du cours



Présentation des méthodes de gestion de projets

Méthode du cycle en V

« Waterfall method »

Méthode Agiles (SCRUM)



Pourquoi les méthodes agiles ?



Mise en place de la méthode agile

QUELQUES QUESTIONS

Qu'est-ce qu'un cahier des charges ?

Qu'est-ce qu'il doit obligatoirement contenir ?

Qu'est-ce qu'il peut contenir d'autres ?

Qu'est-ce qu'un livrable ?

Projet web : Un exemple d'équipe

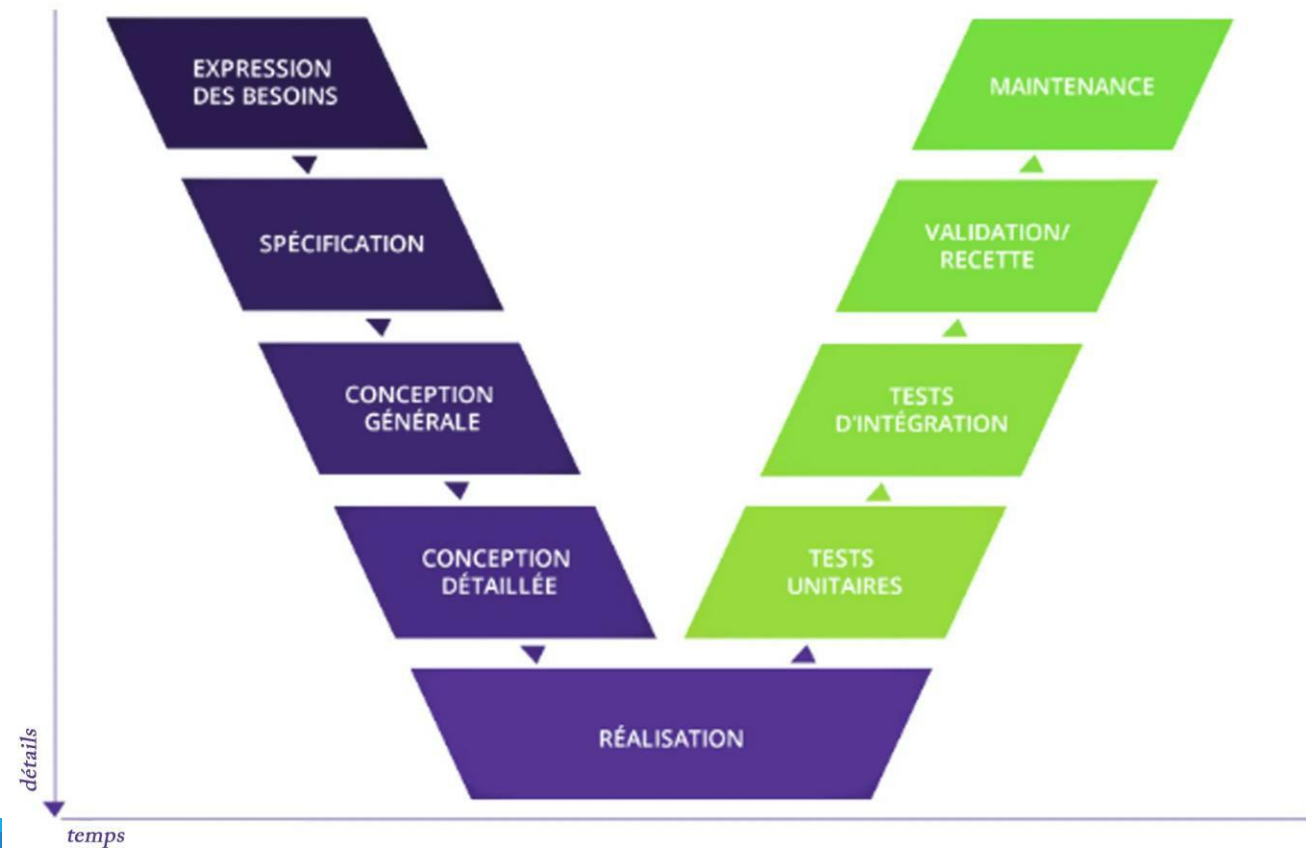
Webdesigner, véritable pierre angulaire du projet



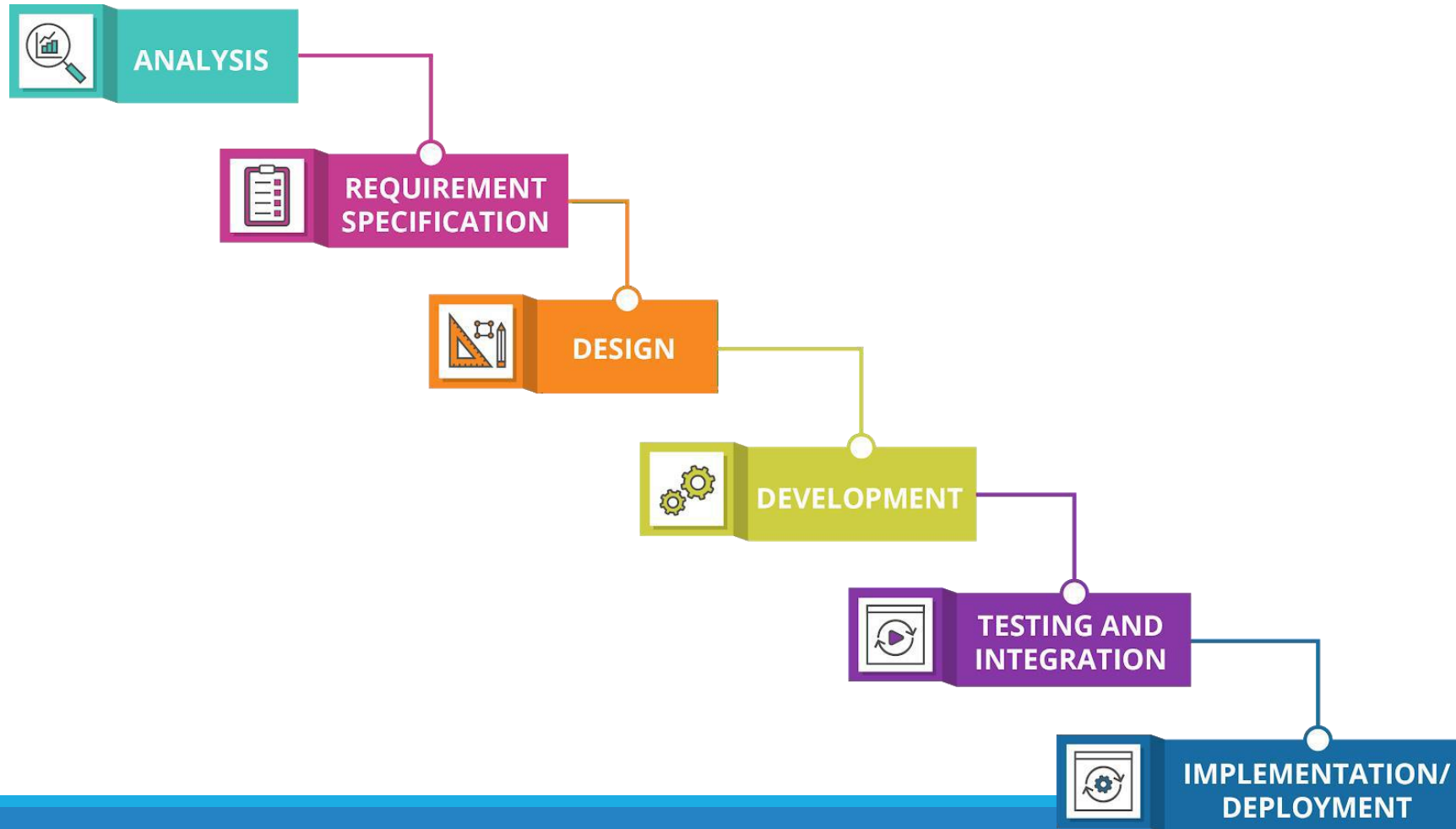
Présentation des méthodes de gestion de projets

-
- CYCLE EN V
 - « WATERFALL METHOD »
 - AGILES (SCRUM)

CYCLE EN V



“Waterfall method” - Modèle en cascade



Les méthodes agiles

Plusieurs types de méthodes agiles

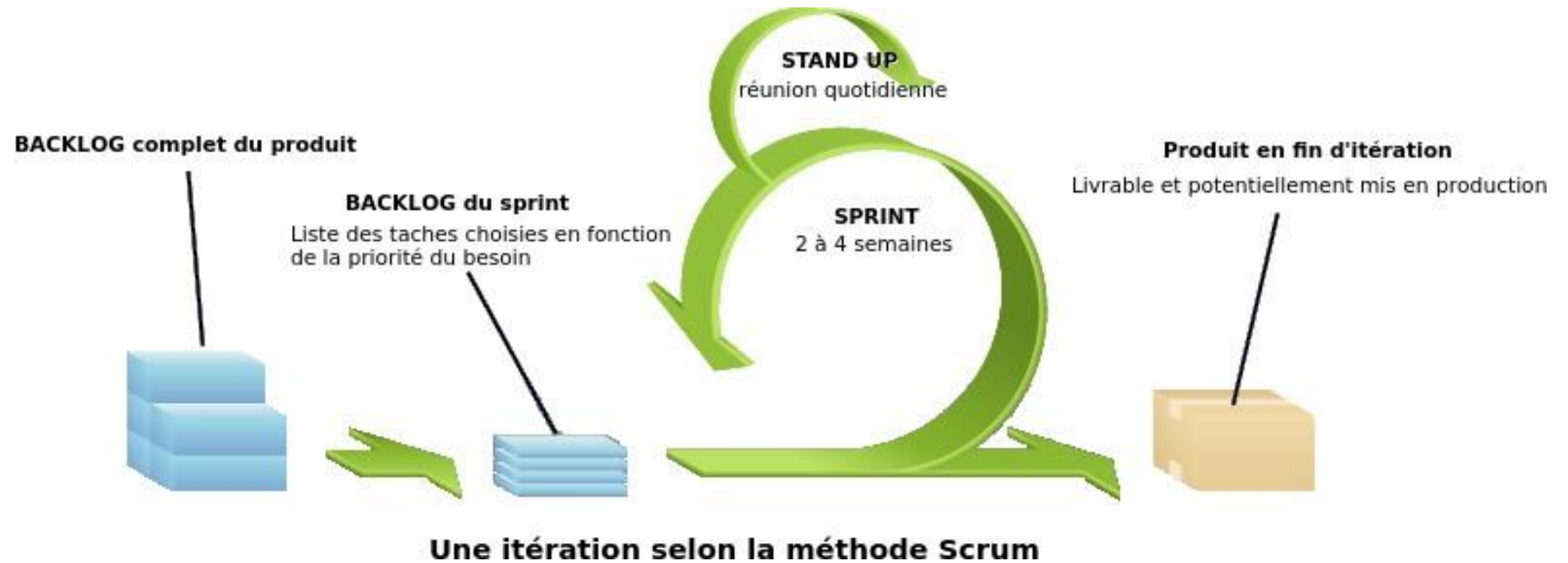
La plus démocratisée est SCRUM

Elle a prouvée en terme de performance dans les entreprises

Selon DeltaMatrix sur plus de 8000 projets, l'agile est en moyenne 25% plus efficace



MÉTHODES AGILES



Méthodes agiles

Backlog complet du produit : découpage du CDC sous forme de tâche

Backlog du sprint : Les tâches qui seront réalisées pendant le sprint

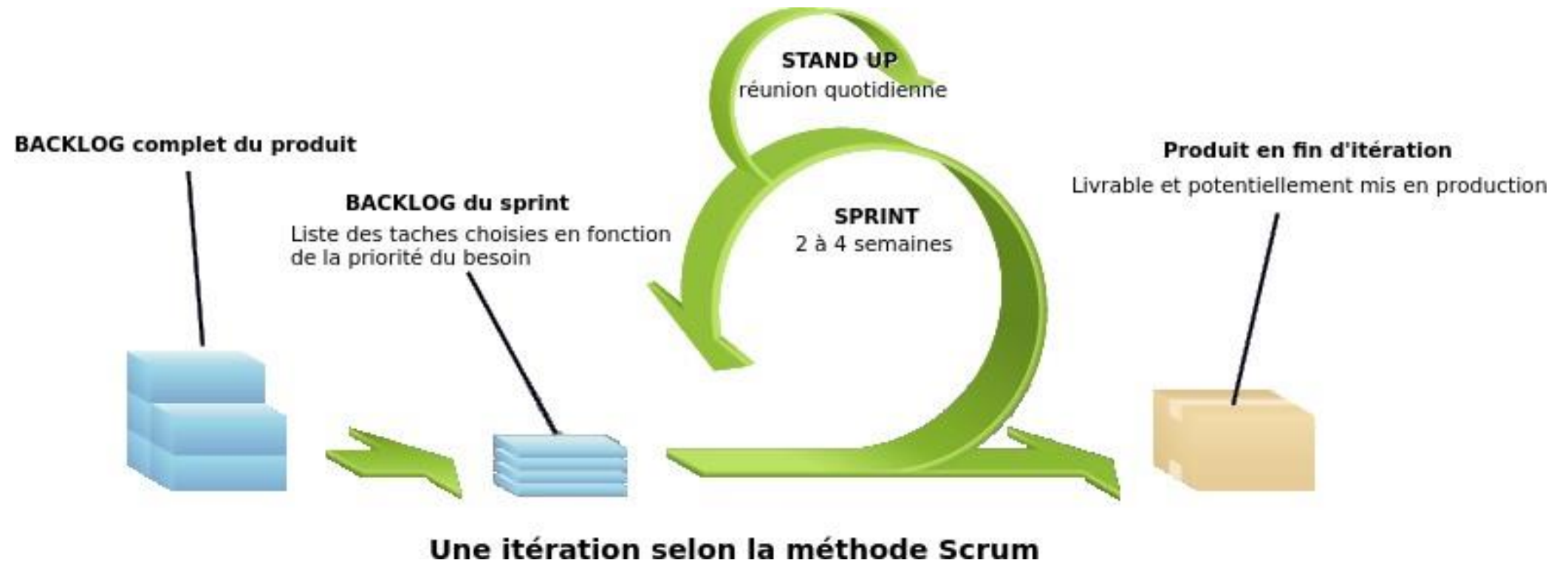
Le sprint : durent en moyenne entre 2 à 4 semaines (grand maximum)

Stand up aussi appelé daily : Réunion courte chaque matin pour faire un point (max 10 min, le client n'est pas invité)

Livrable : Réunion avec le client pour rendre compte des choses réalisées lors du sprint

Le client fait un retour de ce livrable et apporte ses modifications à réaliser pour le sprint suivant

MÉTHODES AGILES



Découpage D'un sprint

Réunion avec le client (comité de pilotage) : définition du backlog général, définition du backlog du sprint (=TODO)

Chaque matin, daily : Réunion debout où chacun prends la parole pour dire la tache réalisé la veille, et la tâche sur lequel il compte travailler aujourd'hui. On énonce les difficultés rencontrés.

Weekly (optionnelle) : Réunion une seule fois par semaine (souvent le lundi ou le vendredi), on invite souvent les supérieurs hiérarchique pour qu'ils aient une vision complète du projet. Chaque personne les taches faites pendant la semaine passé et ce qu'il restes à réaliser.

Démo : Présentations des fonctionnalités, bilan du sprint, démonstration.

Retro (optionnelle) : Afin d'améliorer la qualité des futurs sprints, on dit les points négatifs et positifs qui ont eu lieu pendant le sprint. (comité réduit)

Scrum

Scrum en anglais signifie « mêlée »,
Cela symbolise, la rencontre entre
les différentes parties du projet à la
fin de chaque sprint.



Le choix de l'Agile

Dans les deux autres méthodes de gestion de projet, il y a ce qu'on appelle « l'effet tunnel »

Le cahier des charges est émis au début, l'équipe travaillent pendant plusieurs mois/années sur le projet

Le client évalue le livrable à la fin et il est quasiment impossible pour lui de faire des modifications, si les besoins ont changé pendant le développement.

Le choix de l'Agile

Grâce à des rendez-vous régulier et des dailys, le projet avance rapidement et surtout il permet au client de voir l'évolution du projet.

Lors des livrables, il peut alors suggéré des modifications et les ajouter directement dans le backlog du prochain sprint.

C'est pourquoi, de plus en plus d'entreprises ont recourt à cette méthode de gestion de projet.

Les diagrammes

DANS LA GESTION D'UN PROJET WEB, IL Y A LES MÉTHODES MAIS AUSSI SON LOT DE DIAGRAMMES À SAVOIR COMPRENDRE

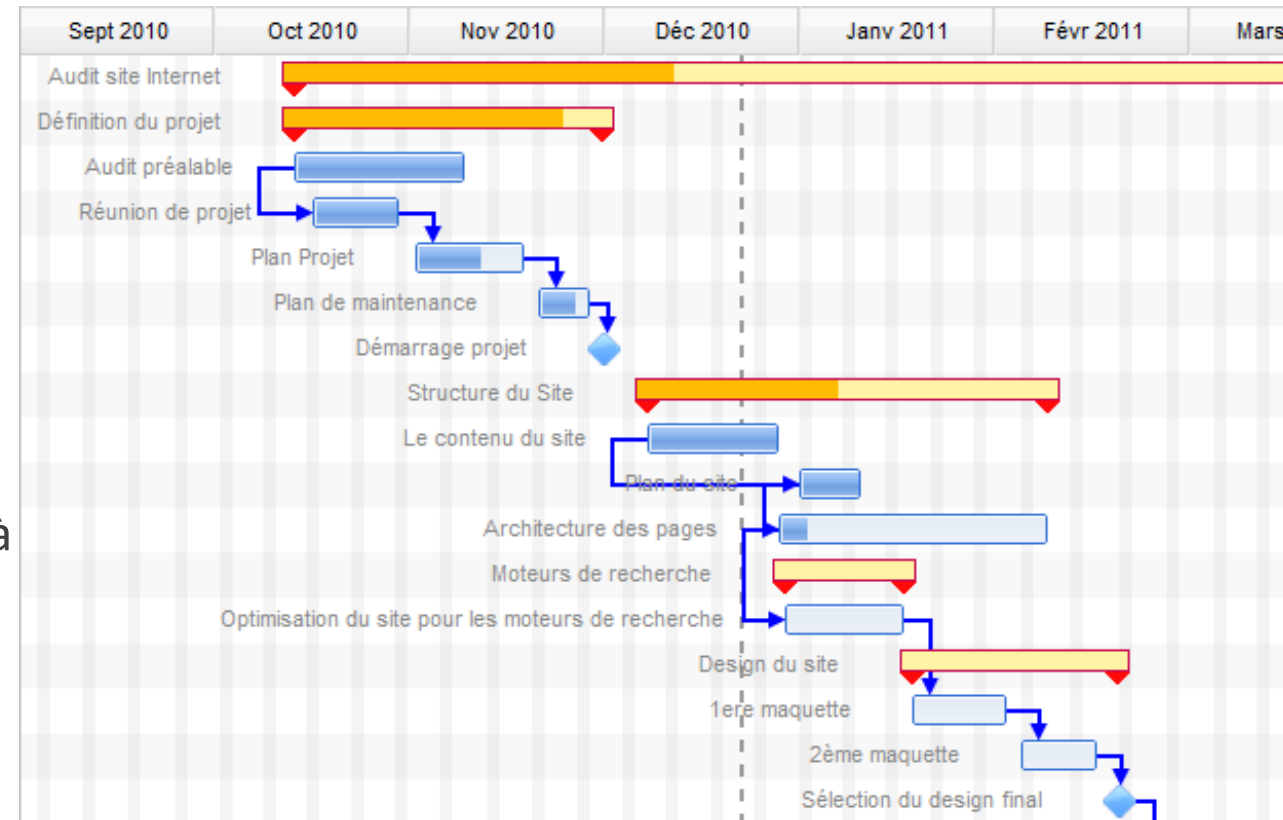
Les diagrammes

Le diagramme de gantt

Dans un premier lieu nous mettons les dates

Ensuite les tâches en fonction du temps
qu'elles vont prendre

Certains affectent directement les personnes à
ces tâches



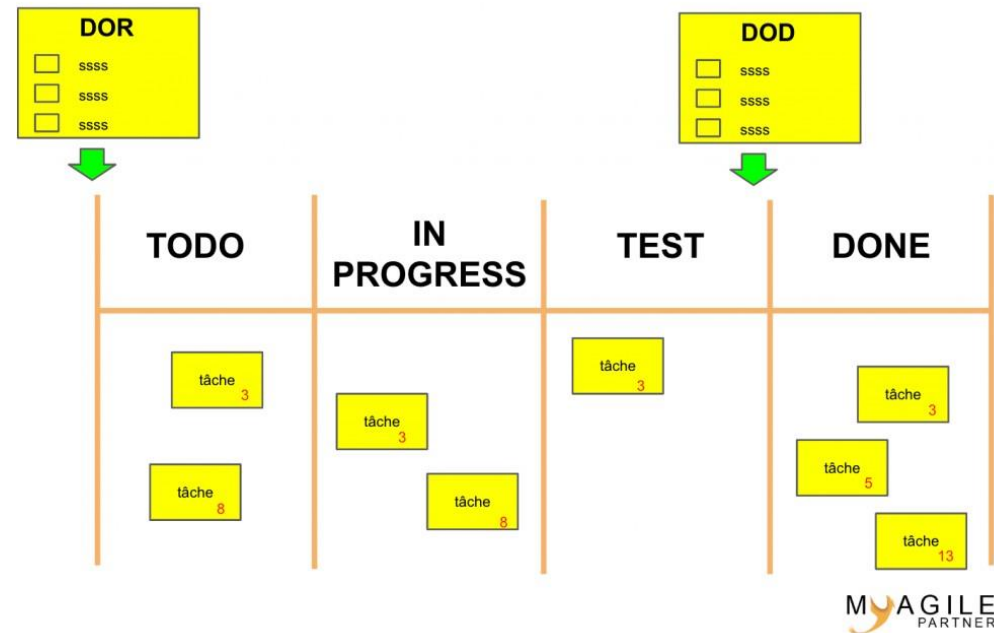
Les diagrammes

Le diagramme KANBAN

On regroupe les taches sous formes de post-it, ou de carte

On les classe en fonction de leurs états d'avancement

- TODO : a faire
- In progress : en cours
- Test : en cours de test
- Done : Tâche réalisé



Les diagrammes

Exercices

On vous demande de faire un site web voici les spécifications à réaliser pour ce sprint :

- Audit (benchmark) : 6 jours
- Architecture du site : 3 jours
- Maquettage du site : 5 jours
- Développement du header : 1 jour

1. Faites le diagramme Gantt
2. Faites le diagramme Kanban :
 - ✓ A faire : Architecture du site
 - ✓ En cours: Maquettage du site
 - ✓ Test : Développement du header
 - ✓ Fait : Audit (benchmark)

Gantt

KANBAN

Les diagrammes

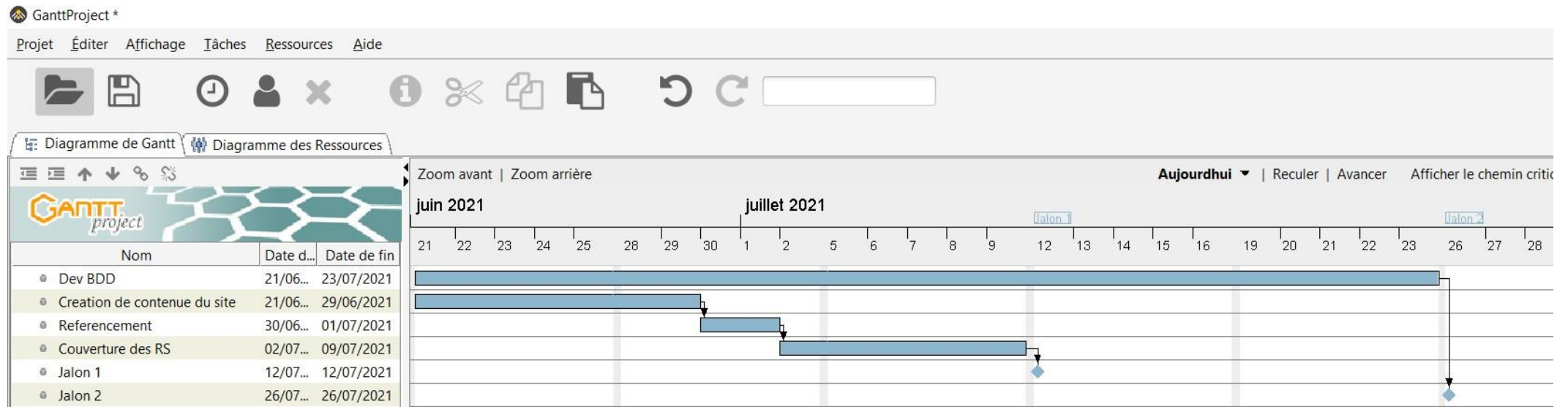
Exercices

On vous demande de faire un site web voici les spécifications à réaliser pour ce sprint :

- Création de contenu du site : 7 jours
- Référencement : 2 jours
- Couverture des réseaux sociaux : 6 jours
- Développement de la base de données : 25 jours

1. Faites le diagramme Gantt
2. Faites le diagramme Kanban :
 - ✓ A faire : Référencement
 - ✓ En cours: Création de contenu du site
 - ✓ Test : Développement de la base de données
 - ✓ Fait : Couverture des réseaux sociaux

Gantt



KANBAN

Cerner les besoins du projet

Les users stories : une phrase simple, rédigée dans un langage courant, qui permet de décrire avec suffisamment de précision le contenu d'une fonctionnalité à développer.

« En tant que [persona], je [souhaite que] [afin de] ».

Cerner les besoins du projet

« En tant que [persona], je [souhaite que] [afin de] » :

« En tant que [persona] » : pour qui développons-nous cette fonctionnalité ?

« **Souhaite que** » : c'est ici que nous décrivons l'intention du persona, et non les fonctionnalités qu'il utilise

« **Afin de** » : comment son désir immédiat de faire quelque chose s'intègre-t-il à la vue d'ensemble ? Quel avantage global cette personne essaie-t-elle d'obtenir ? Quel est le principal problème à résoudre ?

Exemple d'user stories

En tant que Max, je souhaite inviter mes amis afin de pouvoir profiter de ce service ensemble.

En tant que Sasha, je souhaite organiser mon travail afin d'avoir la sensation de mieux maîtriser les choses.

En tant que responsable, je souhaite être en mesure de comprendre l'avancement de mes collègues afin de pouvoir mieux parler de nos réussites et de nos échecs

Fonctionnement user stories

Durant une réunion de planification de sprint ou d'itération, l'équipe détermine les stories sur lesquelles elle va se pencher pour ce sprint. Elle évoque les exigences et fonctionnalités que requiert chaque user story. C'est l'occasion d'aborder les aspects techniques et créatifs dans l'implémentation de la story par l'équipe.

Autre étape courante de cette réunion : noter les stories en fonction de leur complexité ou de leur durée d'exécution

Exercice

Voici des fonctionnalités client, faites des User Stories :

Acheter un produit sur un site web

En tant que Léo, je souhaite acheter un drone afin de filmer son village pour la promotion du tourisme.

Faire un don sur le site

En tant que Philippe, je souhaite faire un don pour les enfants malade afin de les soigner

Retirer mes courses : drive

En tant que Lina, je souhaite retirer mes courses en drive afin de gagner du temps sur mon projet de fin d'année.

Exercice

Voici des fonctionnalités client, faites des User Stories :

Accéder à la liste des produits en promotion

En tant que Ali, je souhaite accéder à la liste des produits en promotion afin de faire des économies pour un achat futur

Récupérer un article en click&collect

En tant que Zaid, je souhaite récupérer ma commande afin de ne pas faire la queue pour éviter de rentrer en contact avec d'autres personnes

Réserver ma place de concert

En tant que Adou, je souhaite réserver ma place de concert afin de sortir la femme de mes rêves

Exercice

Voici des fonctionnalités client, faites des User Stories :

Acheter du maquillage sur un site

En tant que Mia, je souhaite acheter du maquillage sur le site afin de l'offrir à ma belle-sœur pour son anniversaire

Commander une pizza personnalisée

En tant que Bob, je souhaite commander une pizza personnalisée afin d'éviter une hospitalisation pour cause d'allergie

Réserver une course VTC (Voiture de Transport avec Chauffeur)

En tant que Hanene, je souhaite réserver une course vtc afin de ne pas arriver en retard à mon entretien d'embauche pour faire bonne figure

Les mauvaises utilisation de cette méthode

CETTE « RECETTE » MAGIQUE DOIT RESTER INCHANGÉ, POURTANT
DES CHEFS DE PROJET INNOVENT

Les points négatifs

La mauvaise adaptation de cette méthode :

Ajout de rôles inutile aux réunions.

Ajout de réunion pendant le sprint

Cycle en V, avec un semblant d'agilité

Les points négatifs

Les mauvaises personnes au mauvais endroit:

Chef de projet non technique communique et fait des rapports sur ce qui est développé.

Daily sur une équipe qui communique déjà énormément

Les personnes qui se sentent forcé

Les logiciels/outils de gestion de projet

POUR BIEN GÉRÉ UN PROJET DE NOMBREUX OUTILS PAYANT ET GRATUIT SONT DISPONIBLES

Les Logiciels/outils de gestion de projet

Pour le développement : git (github, gitlab, bitbucket, etc)

Diagramme kanban en ligne : trello, planview, kanbanize

Outils de gestion de projet multifonction : Microsoft Planner, **monday.com**, Zoho

Outils de communication : **Slack** (permet l'intégration de tout les outils dis précédemment et être tenu en direct des modifications directement sur le fil de discussions sous la forme d'un message.), teams (Solution Microsoft mais pas forcément meilleurs)

Utilisation d'outils

Trello

Monday.com

Zoho

Planner (demo)

Récupération de code github

Bonus : utilisation github sur un projet simple

Projets

Formez trois groupes de 3 personnes.

Trouver un site pour une refonte

Trouver un nom d'équipe.

Trouver **4 users stories MINIMUM**

Définir les tâches grâce aux users stories (backlogs)

Faire un diagramme de GANTT

Sortir les fonctionnalités du premier sprint et le mettre sur trello

Une fois terminé partagez moi le Trello en m'invitant sur le tableau

frederic.nadaradjane@lagrandeclasse.fr

Modalité de passage

15h30 rendu des projets

Passage :

- 20 min par groupe
- Présentation du concept de la marque / site
- Présentation des users stories et des personas
- Présentation des backlogs du sprint (trello)
- Présentation sous format powerpoint