

// A //

SPRINT 1

Introduction à l'agilité

1

Pourquoi l'agilité ?

2

Approches prédictive et adaptative

3

Histoire de l'agilité

4

Manifeste agile

// 1 //

SPRINT 1

Introduction à
l'agilité

Pourquoi l'agilité ?



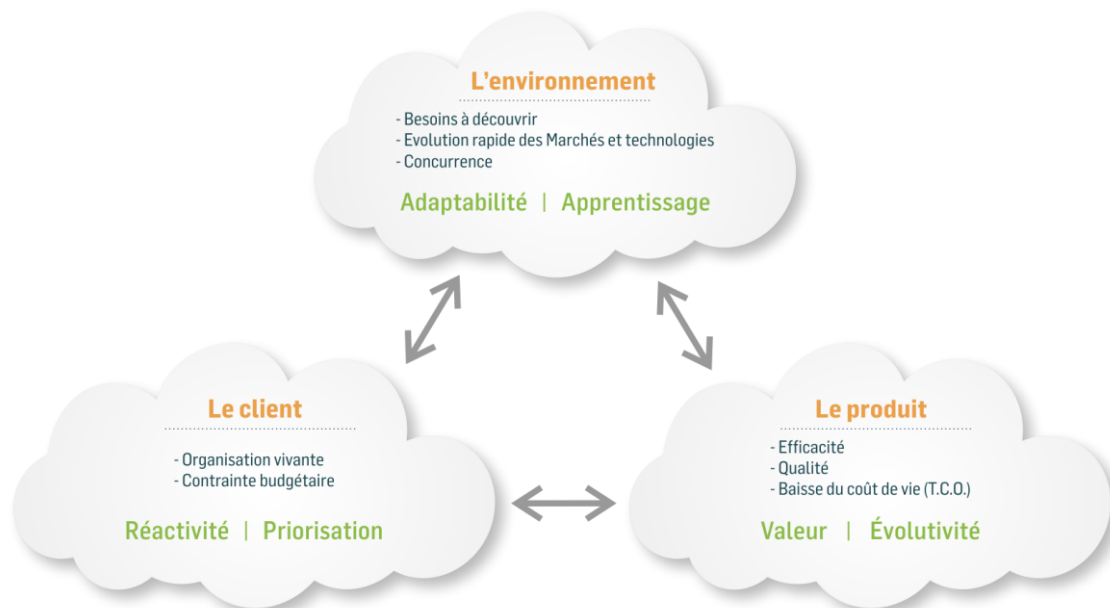
Des nouveaux besoins...



Les motivations

① Pourquoi l'agilité ?

De nouveaux besoins



1 Pourquoi l'agilité ?

Les motivations

- Les motivations des entreprises sont variées

(cf. 12th State of Agile Report de VersionOne – 2018)

Y'en a-t-il d'autres ?

Qu'en pensez-vous ?



// 2 //

SPRINT 1

Introduction à
l'agilité

Approches
prédictive et
adaptative



L'approche prédictive



L'approche adaptative



Différence de culture



Les principales différences

② Approches prédictive et adaptative

L'approche prédictive

- Approche classique (Cycle en V, Waterfall).
- Prévoir ce qu'il y aura à faire, comment le faire et ensuite le réaliser.
- Elles suivent les étapes suivantes :
 - Définir le besoin avec le client (cahier des charges à valider),
 - Organiser le projet par le chef de projet (plan projet),
 - Réaliser le produit (architecture, conception, codage, test ...),
 - Validation par le client du produit fini (éventuellement par lot).

② Approches prédictive et adaptative

L'approche adaptative

- Approche Agile.
- Découvrir les vrais besoins au fil de l'eau et apprendre par la pratique.
- Fonctionnement en itération :
 - Chaque itération permet de livrer de la valeur,
 - Chaque itération comprend les activités de conception, réalisation, test, validation...

2 Approches prédictive et adaptative

Différence de culture

- Les hypothèses sont différentes :

Approche Classique	Approche Agile
Le client sait ce qu'il veut, Le développeur a compris le besoin client, Le développeur sait comment réaliser le produit, Les données contextuelles ne changent pas.	Le client découvre ce qu'il veut par l'usage du produit, Le développeur apprend comment l'implémenter mieux et plus vite, Le marché, l'environnement du client et l'entreprise évoluent eux aussi.

2 Approches prédictive et adaptative

Les principales différences

	Approche Classique	Approche Agile
Critères de réussite du projet	Respect du délai, budget et périmètre	Avoir produit un maximum de valeur dans le budget et/ou le délai
Qualité / conformité	Contrôlée juste avant la livraison	Intégrée dans les pratiques de l'équipe (on prend le temps de faire la qualité) Vérifiée à chaque itération
Mesure de l'avancement	Écart par rapport aux plans initiaux	Valeur produite
Responsabilité	Individuelle Chacun est responsable d'un maillon de la chaîne	Collective Globale
Équipe	Spécialisée et gérée par un chef de projet. La finalisation du produit dépend des équipes hors projet (exploitant...)	Auto-organisée A les compétences sur tous les maillons de la fabrication pour fournir un produit fini
Changement	Processus lourd et impactant	Intégré tout au long du projet
Implication du client	Cahier des charges Validation des spécifications Recettes	Collaboration permanente pour orienter la fabrication

// 3 //

SPRINT 1

Introduction à
l'agilité

Histoire de l'agilité



Quelques dates clés

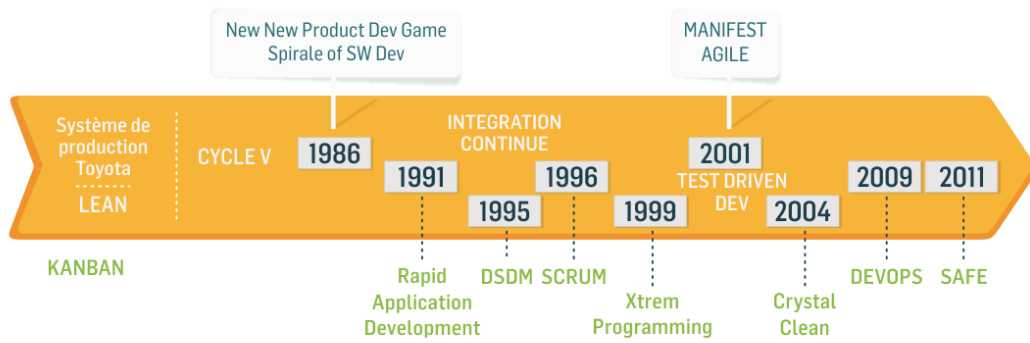


Deming – 14 points pour
transformer les méthodes de
management

3 Histoire de l'agilité

Quelques dates clés

- Évolution dans le monde du développement logiciel :



3 Histoire de l'agilité

Deming -14 points pour transformer les méthodes de management

- 1950 – 14 points pour une meilleure qualité et une plus grande compétitivité (cf. « Out of crisis » de Deming) :
 1. Garder fermement le cap de **la mission de l'entreprise** en améliorant constamment les produits et les services,
 2. Adopter la nouvelle philosophie. « Nous sommes entrés dans **une nouvelle ère économique**. Le management occidental doit s'éveiller à ce grand défi, apprendre ses responsabilités et conduire le changement d'une main sûre. »,
 3. Faire en sorte que la qualité des produits ne demande qu'un minimum d'inspection. **Intégrer la qualité dès la conception** et la fabrication du produit,
 4. Mettre fin à la pratique des achats au plus bas prix. Chercher **plutôt à réduire le coût total**. Minimiser le nombre de fournisseurs par article, en établissant des relations à long terme de loyauté et de confiance,

3 Histoire de l'agilité

Deming -14 points pour transformer les méthodes de management

5. **Améliorer constamment tous les processus** de production et de service, ce qui entraînera une réduction des coûts ;
6. Instaurer une **formation** permanente pour tous les cadres et tous les membres de la société.
7. Instituer une nouvelle forme de direction ayant pour but **d'aider les personnes** à mieux remplir leur mission.
8. **Faire disparaître la crainte**, en sorte que chacun puisse travailler efficacement pour sa société.
9. **Abattre les barrières** entre les départements. Le travail en équipe de toute l'entreprise doit prévoir les problèmes qui peuvent apparaître au cours de la réalisation et de l'utilisation des produits.
10. Éliminer les exhortations, les slogans et les objectifs qui demandent aux ouvriers d'atteindre le zéro-défaut et d'augmenter le niveau de productivité.

3 Histoire de l'agilité

Deming -14 points pour transformer les méthodes de management

11. **Éliminer les quotas de production**, la direction par objectif et toute forme de direction par les chiffres,
12. Supprimer les obstacles qui privent les ouvriers, agents de maîtrise, ingénieurs et cadres de **leur droit à la fierté du travail**,
13. Instaurer un programme énergique d'éducation et d'amélioration personnelle,
14. Mettre tout le personnel à l'œuvre pour accomplir la transformation.

// 4 //

SPRINT 1

Introduction à
l'agilité

Le Manifeste agile



La signature



Le Manifeste



Les 12 principes

4 Le Manifeste agile

La signature

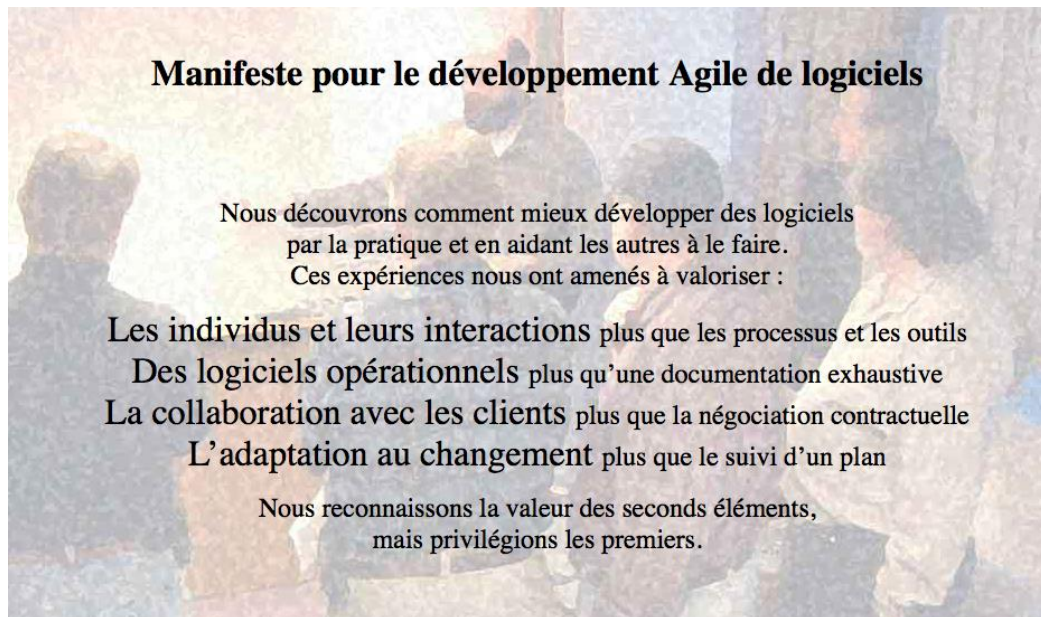
- 2001 : Signature du Manifeste agile et naissance du terme « Agile » :
 - <http://agilemanifesto.org>.
- Les signataires les plus connus :
 - Ward Cunningham l'inventeur du Wiki,
 - Kent Beck, père de l'extreme programming et cofondateur de Junit,
 - Ken Schwaber et Jeff Sutherland, fondateurs de Scrum,
 - Jim Highsmith, prônant l'Adaptive Software Development,
 - Alistair Cockburn pour la méthode Crystal clear,

4 Le Manifeste agile

La signature

- Martin Fowler, Dave Thomas, ainsi qu'Arie van Bennekum pour DSDM (Dynamic System Development Method).
- L'histoire du Manifeste agile :
 - <https://martinfowler.com/articles/newMethodology.html>

4 Le Manifeste agile



4 Le Manifeste agile

Les 12 principes

	Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.		Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.
	Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.		Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable . Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.
	Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.		Une attention continue à l' excellence technique et à une bonne conception renforce l'Agilité.
	Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.		La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.
	Réalisez les projets avec des personnes motivées . Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.		Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes auto-organisées .
	La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face .		À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace , puis règle et modifie son comportement en conséquence.



Atelier

Découverte de l'agilité