

Gestion de projet

Méthodologie Agile

Romain SESSA

Contexte

<http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

Objectifs

Augmenter la satisfaction cliente

Faciliter la gestion de projet

Augmenter la qualité du développement

Améliorer la capacité à gérer les imprévus

Définition du succès

On time

On budget

With satisfactory result

Principes Agile

Valeur humaine : concerne l'équipe

Analyse du besoin

Organisation : cycle itératif

Valeur humaine

Intelligence collective

Modèle de Bruce Tuckman :

- Formation : se connaître, se faire accepter
- Tension : se confronter
- Régularisation : cadre coopératif et collaboratif
- Exécution : membres interdépendants et autonomes, confiance.

Analyse du besoin

Participation du client à cette phase.

Cartographier le projet

Audit : entretiens chez le client

Analyse du besoin

Persona:

Compréhension commune de la cible

Hiérarchisation des solutions en fonction des cibles

Définition de scénarii pour les personas

User story

Expression du besoin en Agile :

Qui ? Quoi ? Pourquoi ?

En tant <rôle>, je veux <fonctionnalité> afin de/pour <raison/objectif>

En tant que client, je veux visualiser ma commande afin de connaître son état d'avancement.

Product backlog

Ensemble des User Stories.

Une **US** est découpée en tâches.

Une tâche 'Agile' est **SMART** :

- Specific, Mesurable, Achievable, Relevant, Time bound

Product backlog

Prioriser les US (définir une échelle de valeurs)

Estimer les US : planning poker, story point.

Organisation

Cycle itératif court

Réunion de travail

Reporting : burndown chart

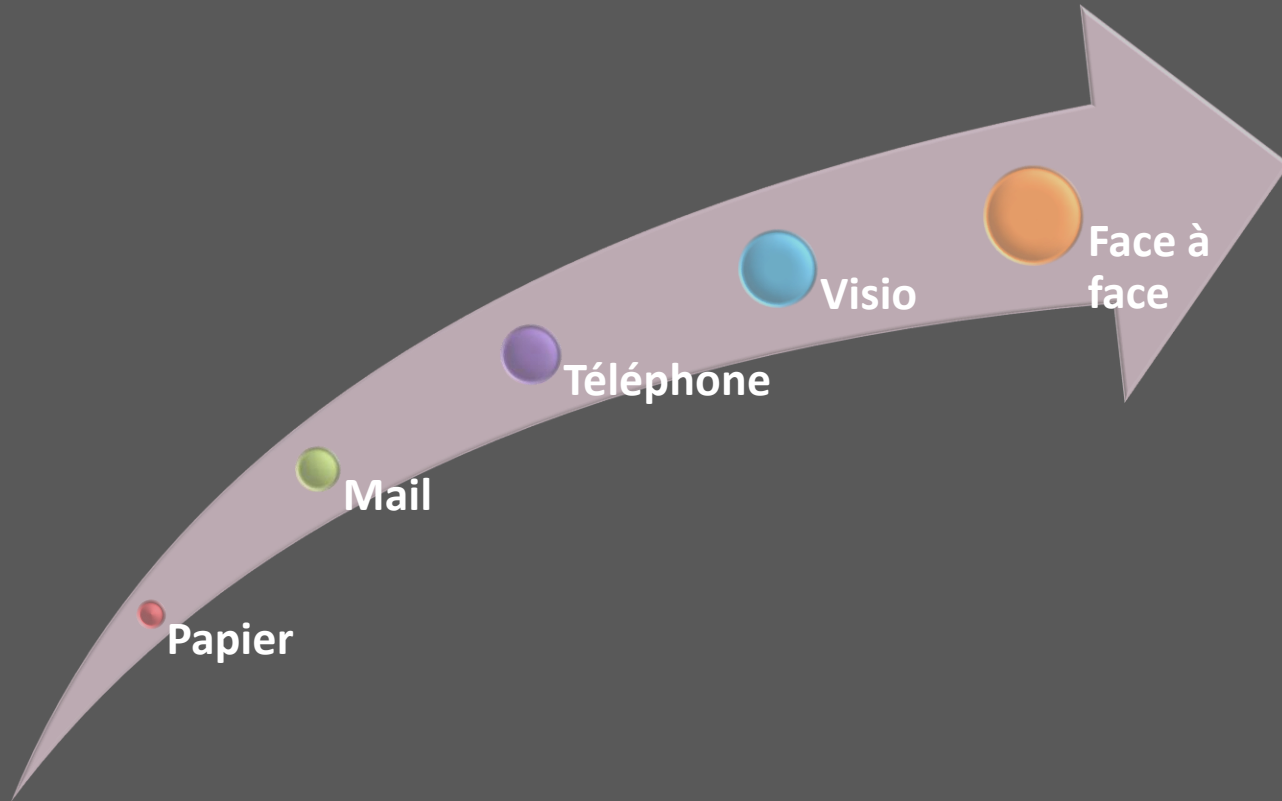
Organisation

Avantages de l'itératif :

- Satisfaction du besoin, non du contrat
- Compétitivité, le produit est capable d'évoluer en même temps que les besoins
- S'adapte au changement à moindre coût
- Visibilité du résultat (pas d'effet tunnel)

Organisation

Les réunions : quelle importance?



Kanban

A faire

En cours

A tester

Terminé

Questions

?