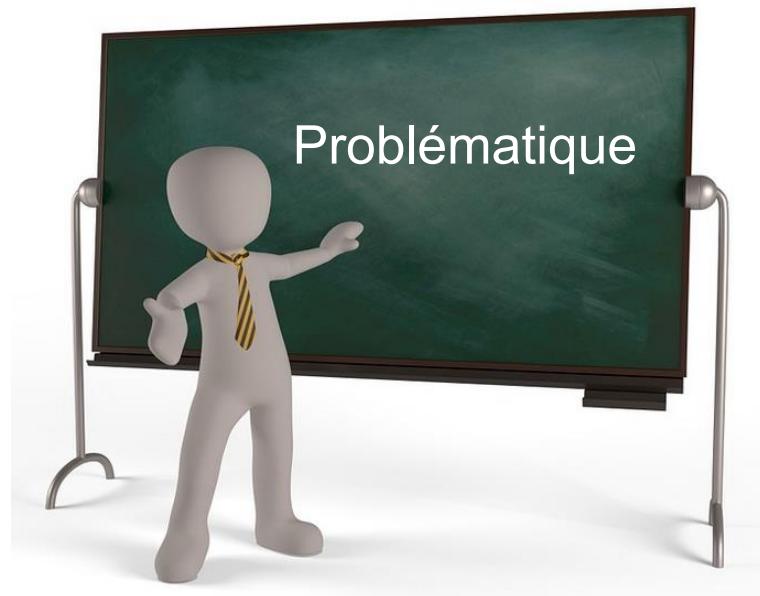
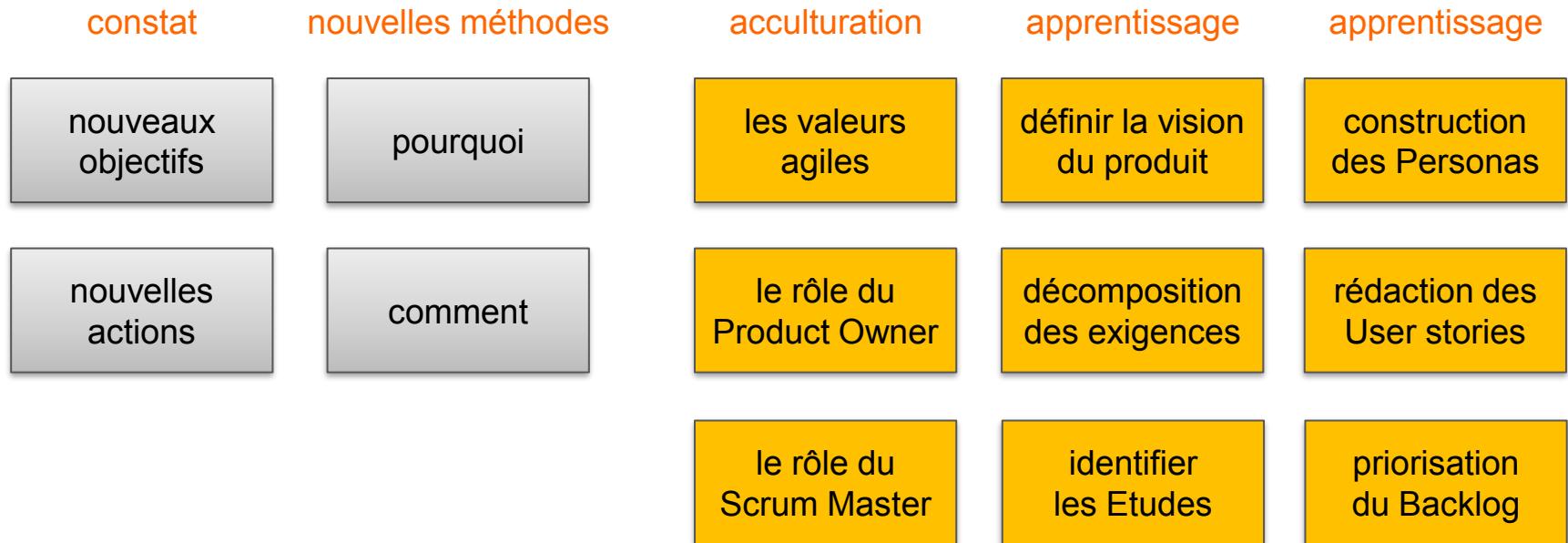


UFR des Sciences – Formation MIAGE

Pourquoi de nouvelles méthodes ont-elles été imaginées 50 ans après le début de l'ère informatique ?



Démarche





identification de nouveaux objectifs

RÉPONDRE

plus vite,
plus efficacement
aux demandes
des clients et
des utilisateurs

COLLECTER

les feedbacks des
utilisateurs afin de créer
une relation de confiance
et maximiser leur
satisfaction

RÉDUIRE

le temps des cycles de
mise en production
afin de livrer plus souvent
en maximisant l'emploi
des ressources

AUTONOMISER

les équipes en
développant leur
expertise et en
améliorant la qualité
de vie des projets



identification des nouvelles actions à conduire

AGILE

promouvoir l'agilité et lancer l'acculturation du management

EXPERIMENTATION

promouvoir la culture de l'innovation et de l'expérimentation

FEEDBACKS

développer de manière systématique la collecte des feedbacks

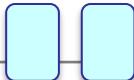
ACCOMPAGNEMENT

mettre en place un coach agile et installer une communauté de pratiques

Pourquoi ?



Pourquoi mettre en place des méthodes agiles 50 ans après le début de l'ère informatique ?



Les méthodes agiles se veulent plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles.



Les méthodes agiles offrent une plus grande réactivité aux demandes du client.



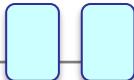
Les méthodes agiles impliquent au maximum le client demandeur.

Méthodes traditionnelles = méthodes prédictives (cycle en V)

Comment ?



Une méthode agile permet au client demandeur d'explorer pas-à-pas les fonctionnalités d'un nouveau produit dont il ne connaît pas encore toutes les fonctions, ni les besoins transverses et de changer d'avis le cas échéant.



Les méthodes agiles reposent sur un cycle de développement itératif, incrémental et adaptatif.



Les méthodes agiles doivent respecter 4 valeurs fondamentales.



Ces 4 valeurs sont déclinées en 12 principes à l'origine d'une base de pratiques.

Les valeurs agiles



1

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils.

2

La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle.

3

Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive.

4

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan.

Faites confiance au dialogue entre les personnes afin qu'elles trouvent elles-mêmes une réponse satisfaisante à leur problème.

Faites confiance au client qui est responsable de son budget pour prendre les bonnes décisions et choisir le bon scénario chaque fois que cela est nécessaire.

Privilégiez la documentation utilisateur et celles des Etudes mais faites en sorte que chaque livraison soit fonctionnellement cohérente et sans anomalies.

L'exploration pas-pas des besoins peut conduire à modifier l'ordre des travaux afin d'accueillir de nouvelles fonctions jugées plus prioritaires pour le Produit..

Décryptage de l'agilité



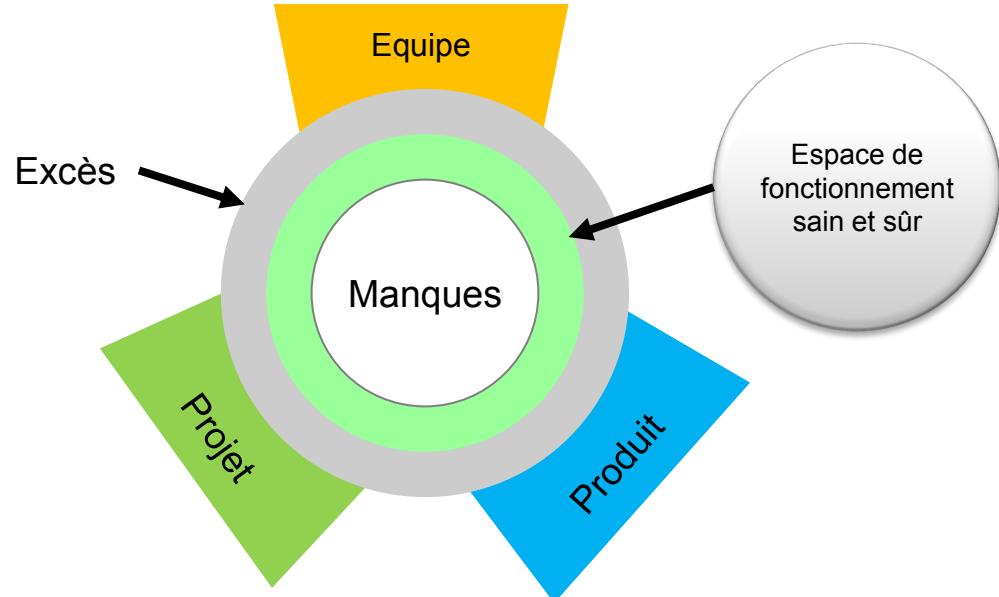
Quel est le vrai problème à résoudre ?

Un certain nombre de projets sont en échec.

Les clients demandent des produits innovants et désirables.

Beaucoup d'industries souffrent de la transformation digitale.

Comment imaginer et créer un espace de vie plus sain et plus sûr pour les projets ?



Décryptage de l'agilité



Quels sont les critères de succès ?

pour le produit

- Financement disponible et publié
- Exploration des besoins et des exigences
- Collecte du feedback des utilisateurs

△ **Satisfaction des utilisateurs**

pour le projet

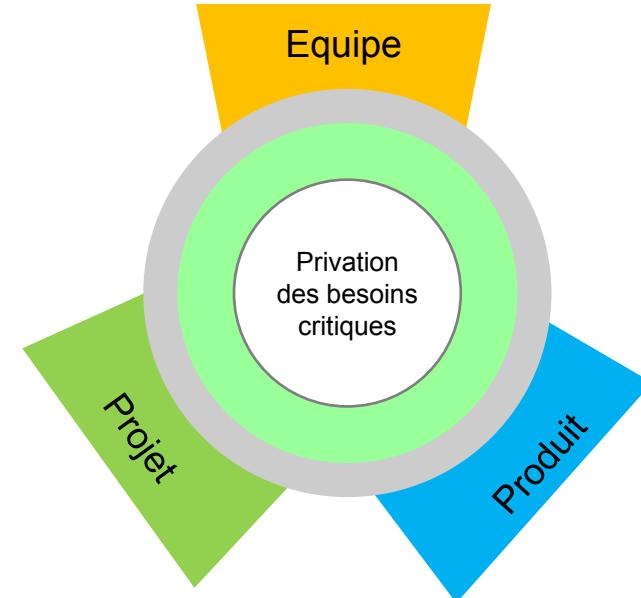
- Construction de la vision du produit et de son calendrier
- Performance opérationnelle des itérations
- Suivi des risques et gestion des études

△ **Livrasons à la demande**

pour l'équipe

- Collaboration active des métiers
- Bien-être des développeurs
- Développement des compétences

△ **Participation à une communauté de pratiques**



Décryptage de l'agilité



Quelles sont les propositions de solution ?

de nouveaux rôles

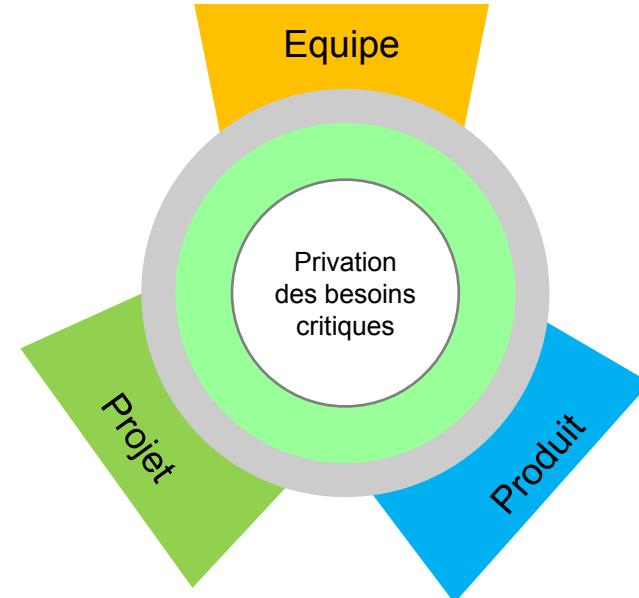
Client contributeur, Product Owner, Scrum Master, RTE, Business Owners, Product Managers, System Architect/Engineer

une nouvelle organisation

Itérations (sprints), incréments fonctionnels, programme, train, relation avec les métiers, relation avec l'équipe système

de nouvelles méthodes

Méthode Scrum, méthode SAFe, Design Thinking, DevOps, ...



Décryptage de l'agilité

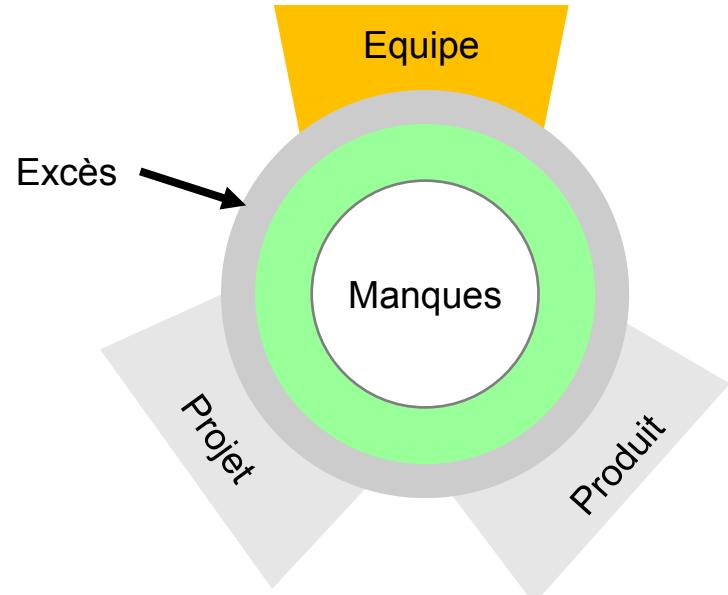


Quels sont les besoins critiques de l'équipe qui doivent être satisfaits ?

- Client actif et décideur
- Expérience CX/UX
- Connaissances des métiers
- Compétences multidisciplinaires
- Expertise technique
- PO disponible et formé
- Scrum Master affecté au projet
- Nbre de développeurs suffisant

Quels sont les manques et les excès que l'équipe doit éviter ?

- Surcharge de travail (burnout)
- Mal-être au travail
- Formations insuffisantes
- Compétences non acquises
- Livraisons longues et coûteuses
- PO sur plusieurs projets
- Absence de Scrum Master
- Développeurs non remplacés



Facteurs clés
du succès

Santé

Formation

Epanouissement

Décryptage de l'agilité

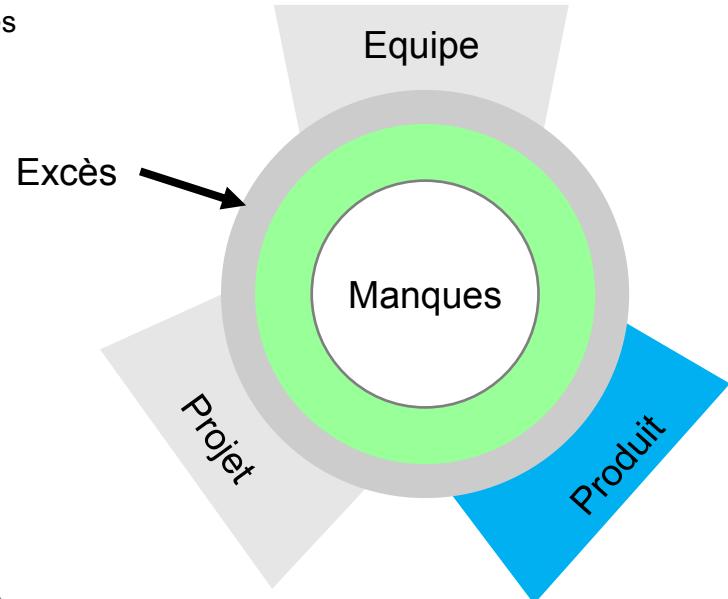


Quels sont les besoins critiques du **produit** qui doivent être satisfait ?

- Produit désirable
- Produit économiquement viable
- Innovation maîtrisée
- Vision partagée du produit
- Besoins transverses satisfaits
- Respects des lois et règlements
- Conformité aux normes
- Livrasons à la demande

Quels sont les manques et les excès auxquels le produit est exposé ?

- Régression fonctionnelle
- Défauts ou failles de sécurité
- Performance insuffisante
- Scénarios d'usage incomplets
- Produit peu désirable
- Feedbacks peu ou pas collectés
- Utilisateurs insatisfait
- Livrasons peu fréquentes



Facteurs clés
du succès

Innovation

Objectifs
fonctionnels

Objectifs
du système

Décryptage de l'agilité



Quels sont les besoins critiques du **projet** qui doivent être satisfaits ?

Leadership

Mesure de la réussite du projet

Budget défini et suffisant

Vision partagée du projet

Stabilité des ressources

Affectation 100% des ressources

Rétrospective à chaque itération

Client satisfait et confiant

Quels sont les manques et les excès auxquels le projet est exposé ?

Client désengagé

Etapes fonctionnelles indéfinies

Réduction du budget

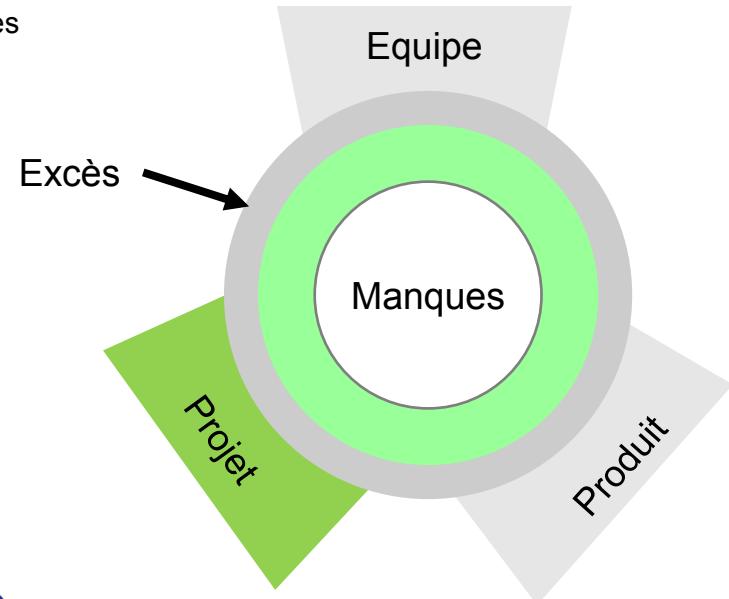
Pas de visibilité sur la date de fin

Performance du Done insuffisante

Turn-over

Coûts excessifs de non-qualité

Echec et/ou arrêt du projet



Facteurs clés
du succès

Client
engagé

Budget
confirmé

Ressources
disponibles



Besoins

Leadership

Vision

Innovation

Expertise

Performance

Bien-être

Formation

Acculturation

Coaching

Méthodes

Scrum

SAFe

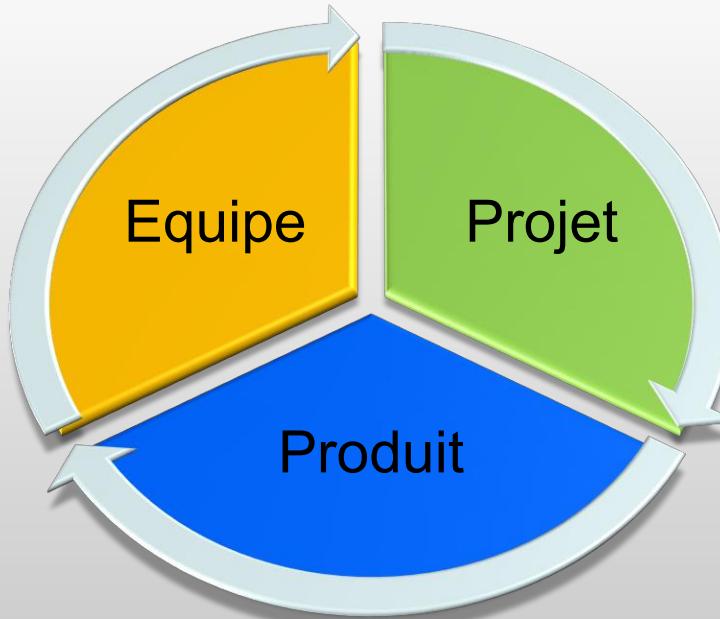
Kanban

CX/UX

Design Thinking

Learn Fast

DevOps



Faites l'apprentissage de nouvelles compétences
et développez votre pratique des méthodes agiles
au service d'un produit désirable et viable

Finalement l'agilité c'est pour quoi faire ?



1

Les entreprises sont confrontées à l'évolution des métiers, au changement du climat et aux nouvelles technologies. Les entreprises doivent s'adapter.



S'adapter et livrer de la valeur au plus tôt tout en répondant à temps aux besoins et au changement de son environnement.

2

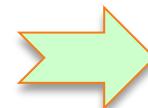
Les entreprises recherchent une réponse méthodologique qui valorise l'innovation et encourage le développement rapide de nouveaux produits.



L'agilité renvoie souvent à la notion de rapidité, alors que ce que l'on veut c'est intégrer le changement (retour client ou utilisateur) en cours de développement. On ne livre pas plus vite, mais plus tôt.

3

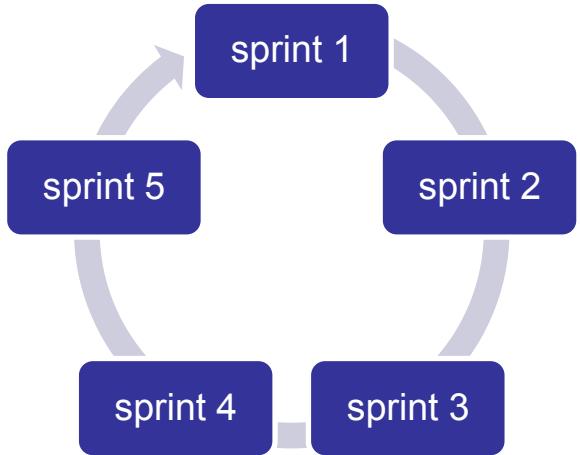
La vélocité est devenue le mode sociétal de tout le monde. *Je deviens impatient quand le train n'arrive pas.*



Attention 2/3 des clients souhaitent quitter leur fournisseur lorsqu'ils ont vécu une mauvaise expérience client.

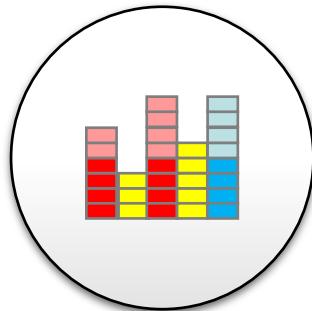
UFR des Sciences – Formation MIAGE

Merci



UFR des Sciences – Formation MIAGE

Méthodes agiles



Faisons connaissance	L'agilité pour quoi faire ?	L'agilité, une file d'attente	Les méthodes agiles		La méthode SCRUM		Entreprise apprenante
L'agilité est-elle le bon choix ?	L'agilité en chiffres	La méthode SAFe		Design Thinking		SCRUM une méthode incrémentale	
L'agilité, une méthode en rupture	Une approche empirique	L'agilité, pour quels bénéfices	Learn Fast		SCRUM une méthode itérative		DevOps
Réussir son projet agile		L'agilité 20 ans déjà		Le Manifeste agile		L'agilité en question	
L'organisation Scrum	L'équipe Scrum	La communauté agile	Les cérémonies agiles	Les artefacts	Scrum en synthèse		
Le Product Owner		Le Scrum Master		Le Product Backlog		Le Sprint Backlog	
	Adaptation au changement		Les besoins non fonctionnels		User Stories		<u>Exemple 1</u> User Story
<u>Exemple 2</u> User Story	IHM	IHM	IHM	Ce qu'il faut retenir			Merci

Faisons connaissance

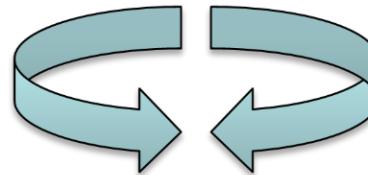


Quel est votre niveau de connaissance de l'agilité ?



Quelle est votre pratique de l'agilité ?

Quelles expériences agiles souhaitez-vous partager ?



Quelles sont vos attentes pour ce cours ?

L'agilité pour quoi faire ?



1

Les entreprises sont confrontées à l'évolution des métiers, au changement du climat et aux nouvelles technologies. Les entreprises doivent s'adapter.



S'adapter et livrer de la valeur au plus tôt tout en répondant à temps aux besoins et au changement de son environnement.

2

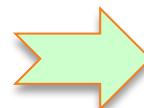
Les entreprises recherchent une réponse méthodologique qui valorise l'innovation et encourage le développement rapide de nouveaux produits.



L'agilité renvoie souvent à la notion de rapidité, alors que ce que l'on veut c'est intégrer le changement (retour client ou utilisateur) en cours de développement. On ne livre pas plus vite, mais plus tôt.

3

La vélocité est devenue le mode sociétal de tout le monde. *Je suis impatient quand le train n'arrive pas.*

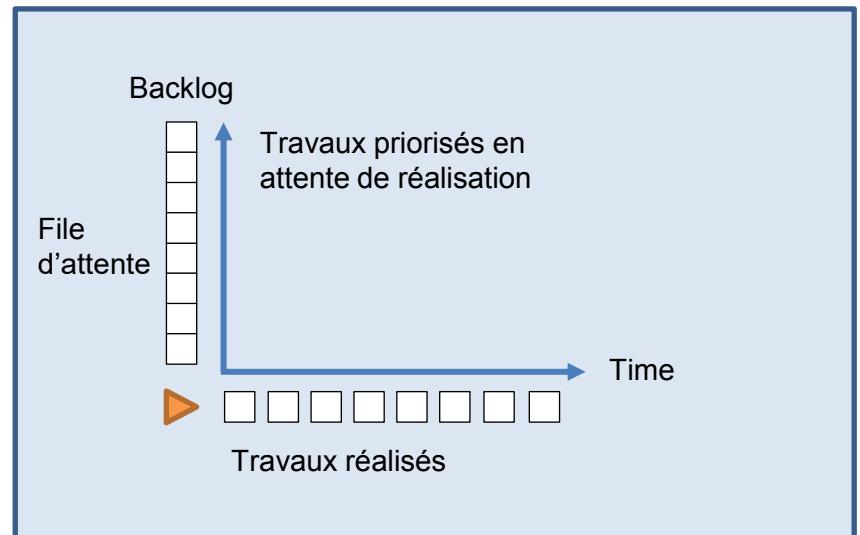


Attention 2/3 des clients souhaitent quitter leur fournisseur lorsqu'ils ont vécu une mauvaise expérience client.



Et si l'agilité était une file d'attente ?

- Un projet agile démarre avec une phase de collecte des besoins.
- Les besoins sont collectés auprès du client, des métiers et des utilisateurs.
- Les besoins sont décomposés en stories insérées dans un Backlog qui représente la file d'attente des travaux à réaliser.
- Les travaux sont priorisés afin de prendre en compte la vision du client. La file d'attente dépend des cibles fonctionnelles du client.





L'approche agile (Manifeste agile : 4 valeurs / 12 principes)

Design Thinking + CX + Learn Fast
(comprendre les besoins pour trouver les solutions)

Scrum

Agilité dans le développement logiciel

Kanban

Optimiser le flux de travail

Scaled Agile Framework (SAFe)

Agilité dans les organisations

DevOps

Réconcilier développeur et exploitant afin de livrer plus souvent



« Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale menée dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité en prenant en compte l'évolution des besoins des clients. »

Véronique Messager « Gestion de projet : vers les méthodes Agiles »



La méthode Scrum

Scrum

Agilité dans le développement logiciel

Réunir les ressources et les compétences nécessaires à la réalisation d'un objectif défini par le client même si le client ne sait pas exprimer tous les détails de son produit.

Conduire l'enquête

S'appuyer sur les représentants métier et les utilisateurs pour enquêter et découvrir les fonctionnalités nécessaires au produit.

Ajouter un coach

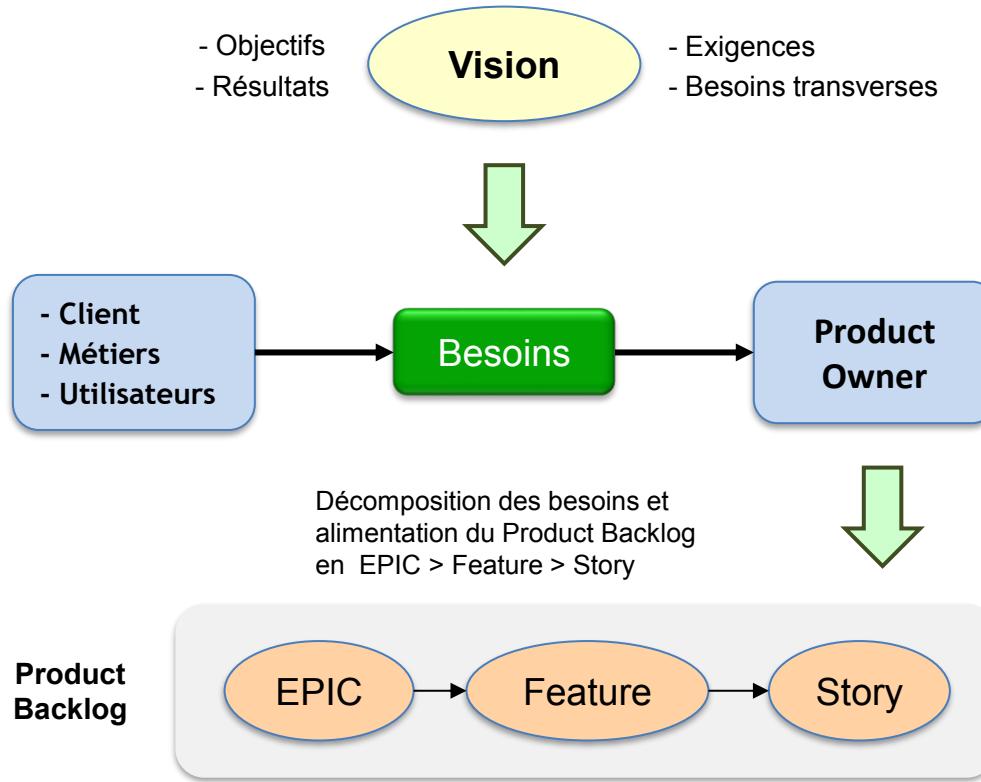
Bénéficier d'un coach (Scrum Master) afin de développer l'équipe projet et toutes les parties prenantes dans la compréhension et la pratique de la méthode Scrum.

Choisir un Product Owner

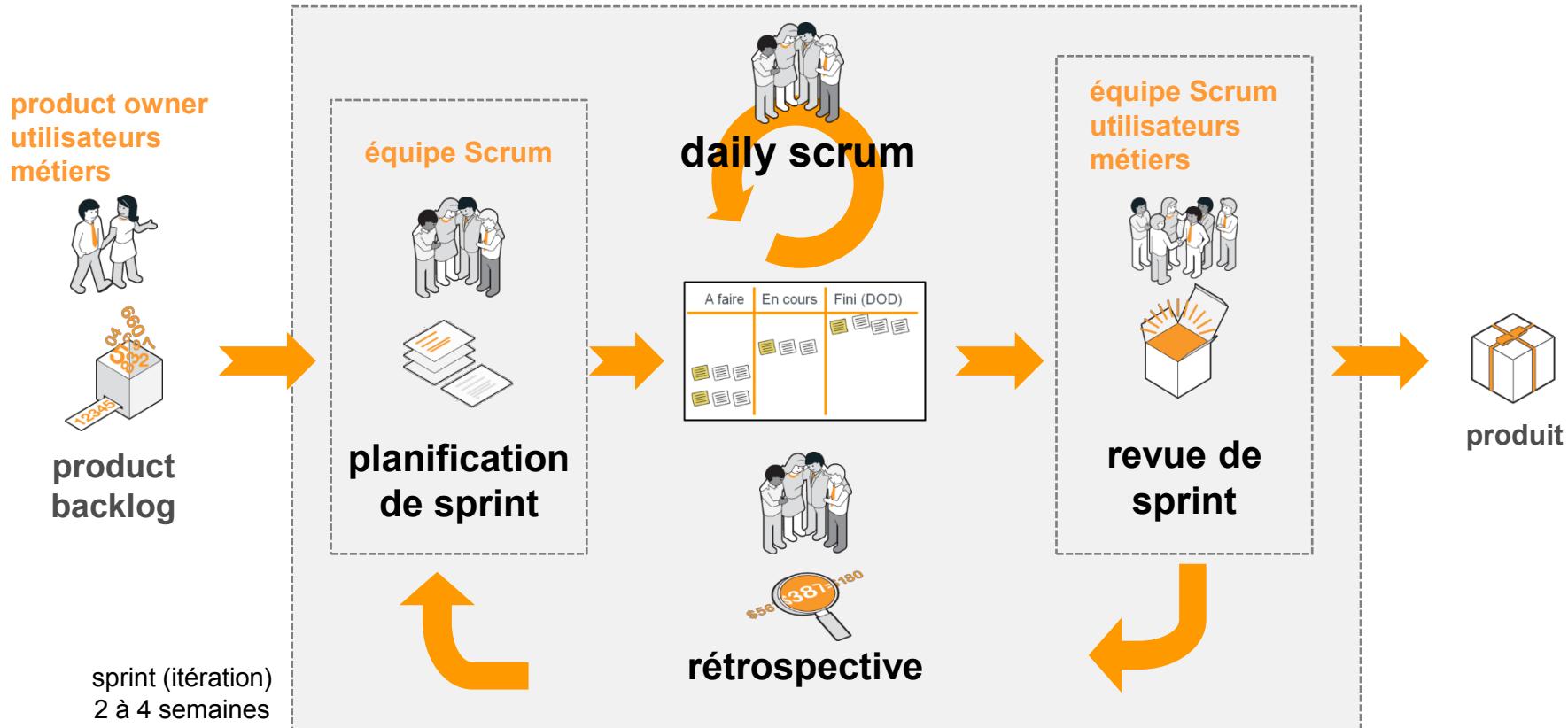
Affecter un Product Owner au projet : il sera le lien entre le client et les développeurs. Il conduira la collecte des besoins afin d'alimenter le Product Backlog en stories.



La méthode Scrum



La méthode Scrum





Entreprise apprenante

Les collaborateurs de l'entreprise s'engagent à se développer et à se former afin de faire face aux changements d'un monde en mouvement.



Culture de l'innovation

Les collaborateurs de l'entreprise s'engagent à explorer de nouvelles idées afin d'innover en rendant possible la création de valeur de demain.



Amélioration continue

Chaque équipe de l'entreprise s'engage à améliorer en continu les solutions, les produits et ses processus de manière permanente.



QUOI

- La cible est-elle connue ?
- Savons-nous dire à l'avance ce qui doit être réalisé ?
- La qualité du produit est-elle définissable ?

COMMENT

- Le cheminement pour atteindre la cible est-il identifiable ?
- Les difficultés que nous pourrions rencontrer sont-elles connues ?

COMBIEN

- Le temps pour faire les choses est-il quantifiable ?
- Les ressources et les compétences nécessaires sont-elles définies ?

Si toutes les questions du quiz obtiennent une réponse OUI pour votre projet.



Alors votre projet correspond à un projet de type Déploiement pour lequel il n'existe que peu ou pas d'inconnues et non à un projet de type Enquête de cheminement.

Recommandation : il est alors préférable d'utiliser une méthode de gestion de projet classique (prédictive) avec un très fort recours à l'anticipation, à la préparation, à l'organisation et à la maîtrise du processus.

L'agilité en chiffres



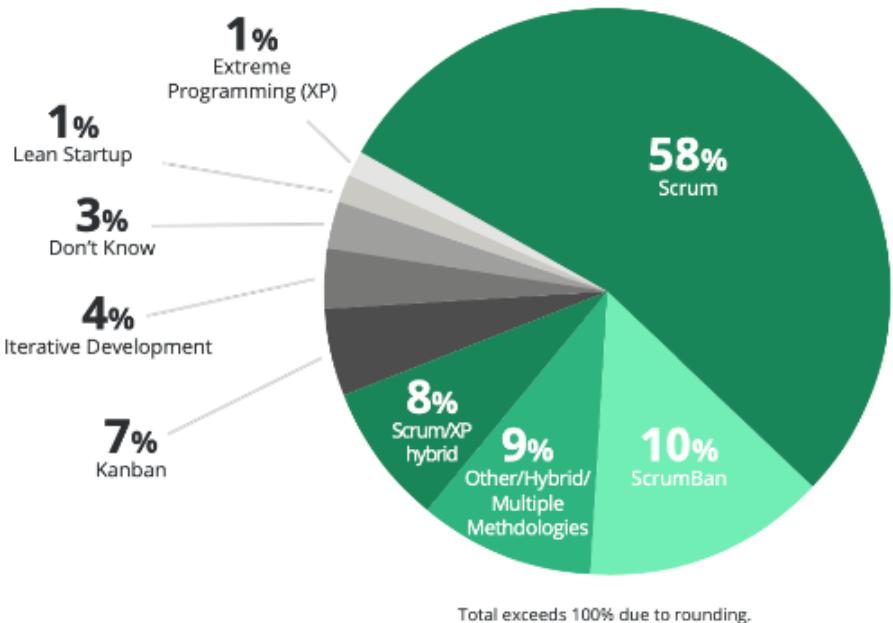
Les méthodes agiles les plus populaires

La méthode Scrum et ses variantes restent les plus utilisées.

Les méthodes agiles comme Scrum ou SAFe connaissent un essor considérable. 58% des entreprises qui tentent l'agilité choisissent Scrum pour gérer des projets dans un environnement incertain, comme le développement d'un software ou un site web pour un client qui change souvent d'avis.

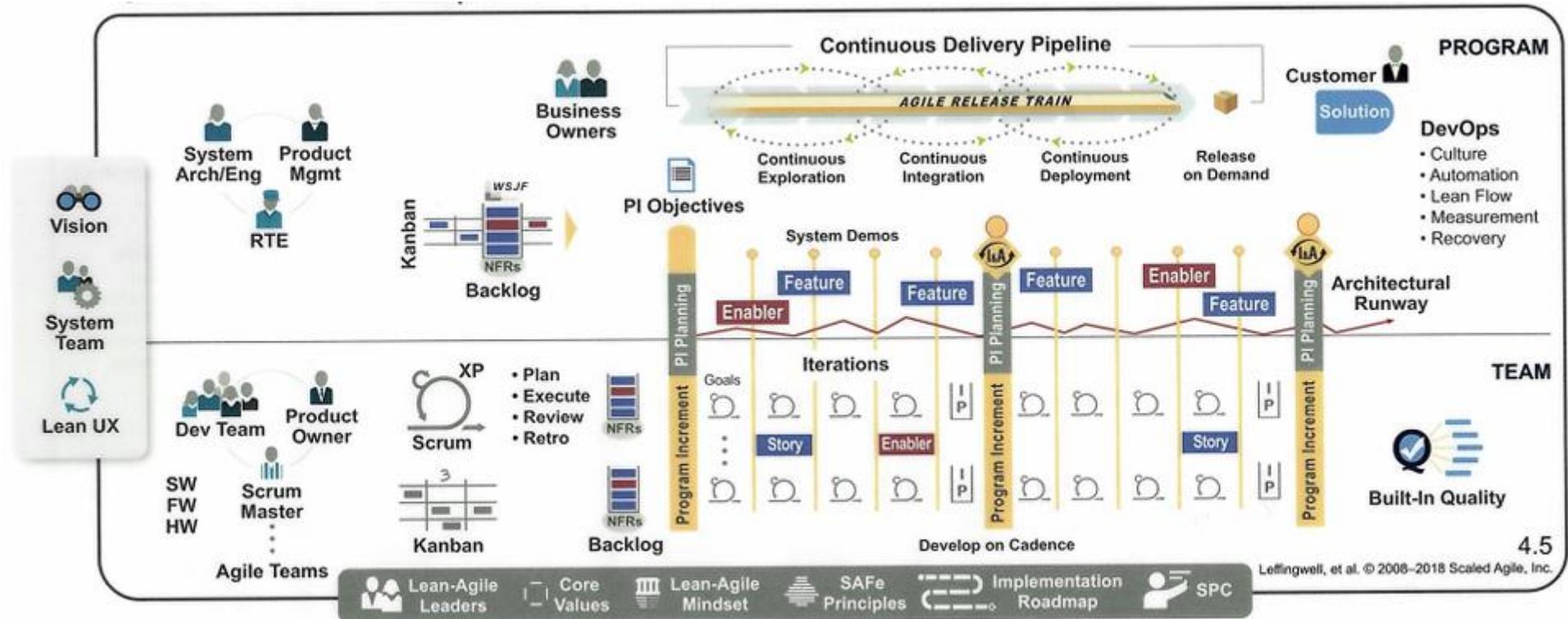
Les domaines d'application de l'agilité

C'est principalement au sein des départements IT que ces méthodes sont utilisées (plus de 50%), suivis par les départements Opérations (12%), Marketing (7%), HR (6%) et Sales (5%).





La méthode SAFe





SAFe

(agilité dans les organisations)

Etendre le périmètre des opérations

Valider les demandes du business

Introduire de nouveaux rôles

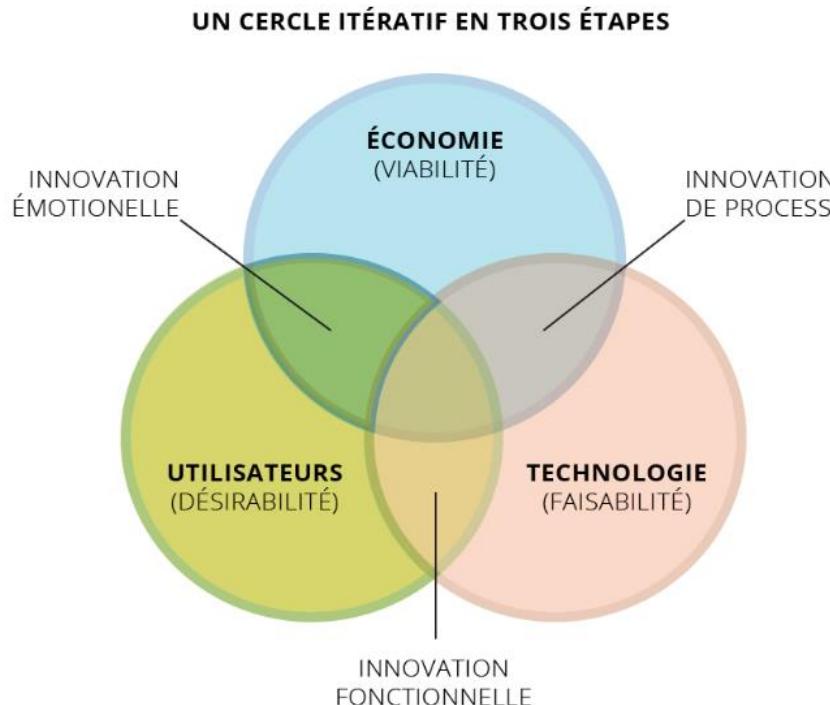
Intégrer plusieurs équipes agiles multidisciplinaires au sein d'un programme, et non une seule équipe au sein d'un projet agile.

Bénéficier d'une capacité de développement étendue au périmètre d'un écosystème incluant plusieurs applications qui peuvent coopérer via des interfaces (API).

Synchroniser plusieurs équipes agiles avec une Vision partagée au niveau des Business Owners à l'aide d'un Backlog de Features priorisées en toute transparence.

Business Owners, RTE, System/Architect Engineer, Product Manager sont les nouveaux rôles permettant de faire vivre un programme SAFe.

Design Thinking



Le design thinking est une culture propre aux innovateurs et aux entrepreneurs.

C'est une discipline qui utilise la sensibilité, les outils et les méthodes des designers afin de permettre à des équipes multidisciplinaires d'innover en mettant en correspondance les attentes des utilisateurs, la faisabilité technique et la viabilité économique :

- de nouveaux produits **désirables** pour les populations d'utilisateurs pour lesquelles on veut innover
- de nouveaux produits **viables** pour les organisations et les entreprises qui les réalisent et les mettent en œuvre

Le concept du Design Thinking



Design Thinking

(itérer pour trouver la bonne solution)

- Mobiliser des équipes multidisciplinaires
- Développer la créativité
- Réaliser du prototypage

Une culture avec ses codes

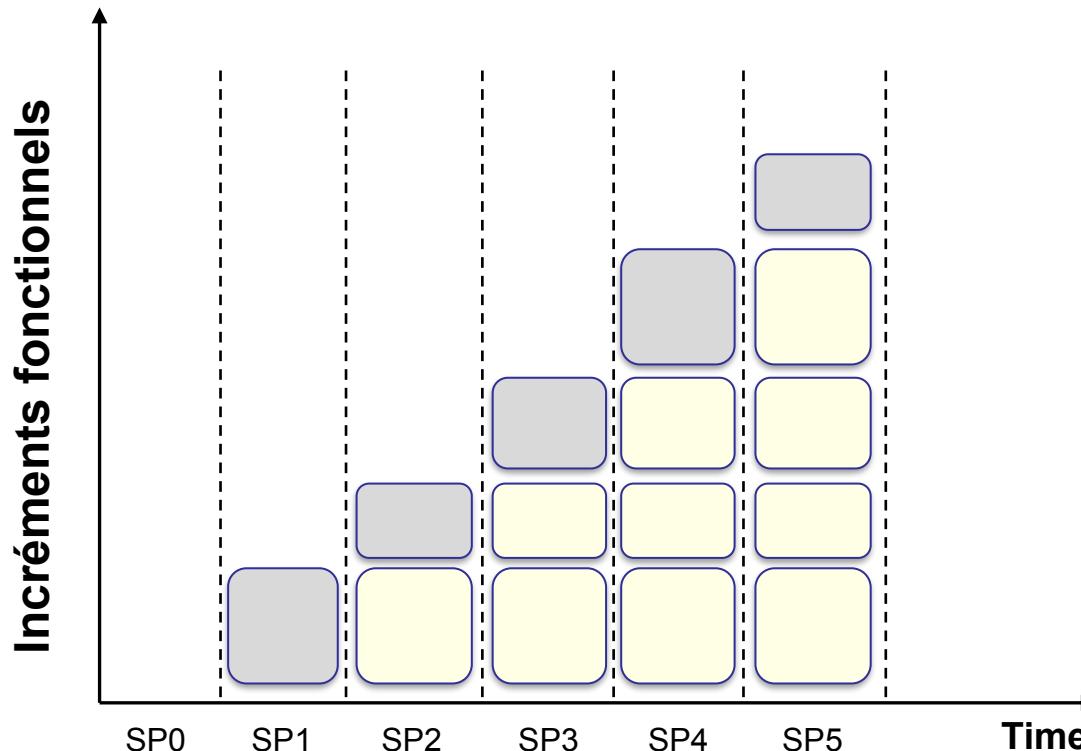
Le studio, lieu de création et de prototypage

Le studio est le nom donné au lieu créatif des designers.
Un atelier n'est jamais à plus de sept secondes de tout espace projet.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> l'atelier (7s shop) | <input type="checkbox"/> brainstorming room |
| <input type="checkbox"/> espace projet | <input type="checkbox"/> bibliothèque |
| <input type="checkbox"/> espace fun | <input type="checkbox"/> matériauthèque |
| <input type="checkbox"/> cuisine | <input type="checkbox"/> petit salon (living room) |
| <input type="checkbox"/> espace zen | <input type="checkbox"/> canapé rouge |

L'aménagement, aussi modeste qu'il soit, doit créer une rupture d'état d'esprit par rapport à des aménagements classiques. On doit se sentir dans un état d'esprit d'exploration, d'expérimentation...

Une méthode agile est une méthode incrémentale

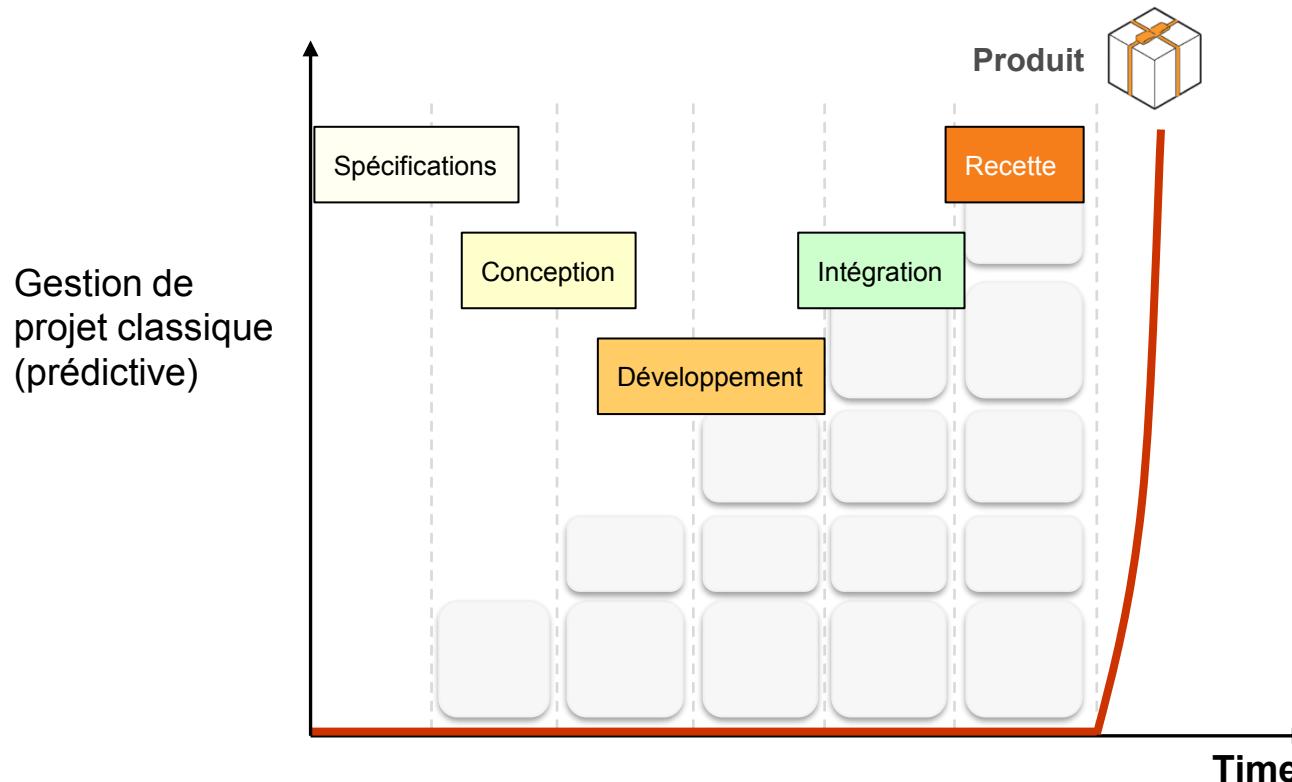


La valeur métier des incrémentations est progressivement livrée aux utilisateurs en fonction des priorités du client.

Les utilisateurs peuvent donner leur feedback à chaque livraison du produit.

La prise en compte du feedback favorise une amélioration continue du produit et maximise la satisfaction des utilisateurs.

Une méthode agile est une méthode incrémentale



Le projet classique « cycle en V » réalise une livraison complète du Produit et de la valeur métier à la fin du projet.

Le produit livré est basé sur le cahier des charges initial.

Le client ne peut pas changer d'avis ou proposer des évolutions du produit sans impacter significativement le budget et le calendrier du projet.

La collecte du feedback des utilisateurs est tardive.

L'agilité, une méthode en rupture avec la gestion de projet classique



Nouvelle méthode

La méthode agile est en rupture avec la méthode de gestion de projet classique (prédictive) :

- elle permet de découvrir ce dont le client a vraiment besoin
- elle introduit de nouveaux concepts et de nouveaux rôles,
- elle requiert l'apprentissage d'une nouvelle organisation.

Nouveaux concepts

Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale prenant en compte l'évolution des besoins du client.

Réaliser un produit innovant comme une suite d'incrémentations fonctionnelles est en rupture avec la méthode de gestion de projet classique (prédictive).

Nouveaux rôles

Plus de chef de projet !

Un Scrum Master et un Product Owner pour chaque projet.

Un client impliqué et participant activement pendant toute la durée du projet !

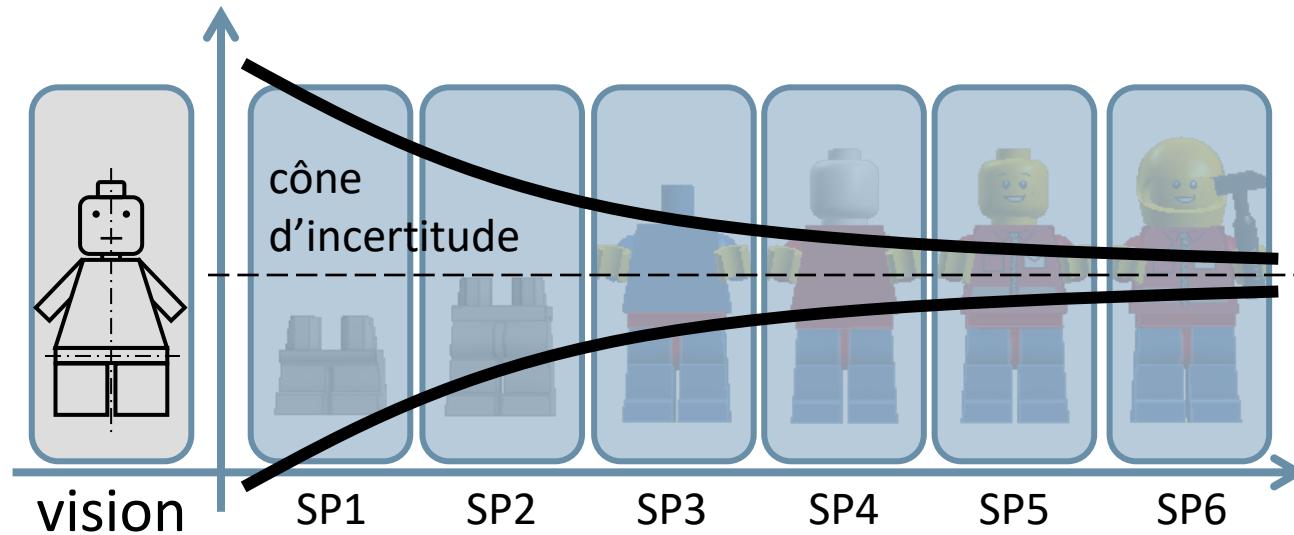
Des représentants métier et des représentants utilisateur mobilisés afin de donner leur feedback sur le produit.

Nouvelle organisation

Des itérations (sprints) qui rythment la vie du projet agile.

Des développeurs sélectionnés pour leur compétence et leur capacité à apprendre dans un contexte d'innovation.

Une culture du feedback avec des retours intégrés au produit afin de s'inscrire dans un processus d'amélioration continue qui vise à maximiser la satisfaction des utilisateurs.



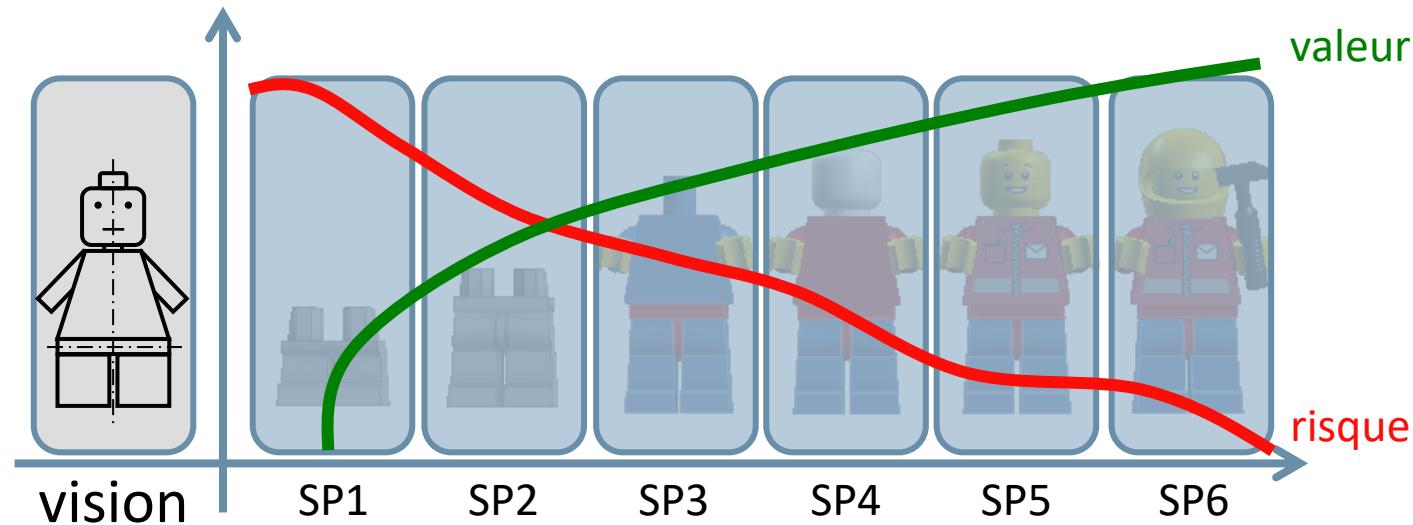
L'empirisme dans l'agilité,
c'est quoi ?

1

Découvrir ensemble le produit,
intégrer le changement afin
de livrer la bonne application
métier aux utilisateurs.

2

Mesurer la capacité réelle
de l'équipe afin d'améliorer
la prédictibilité et fiabiliser
les estimations.



Quels sont les bénéfices associés à l'empirisme ?

1

Délivrer de la valeur plus tôt (\neq plus vite).

2

Diminuer les risques au plus tôt (risques techniques, risques sur les besoins transverses, risques sur les scénarios fonctionnels).



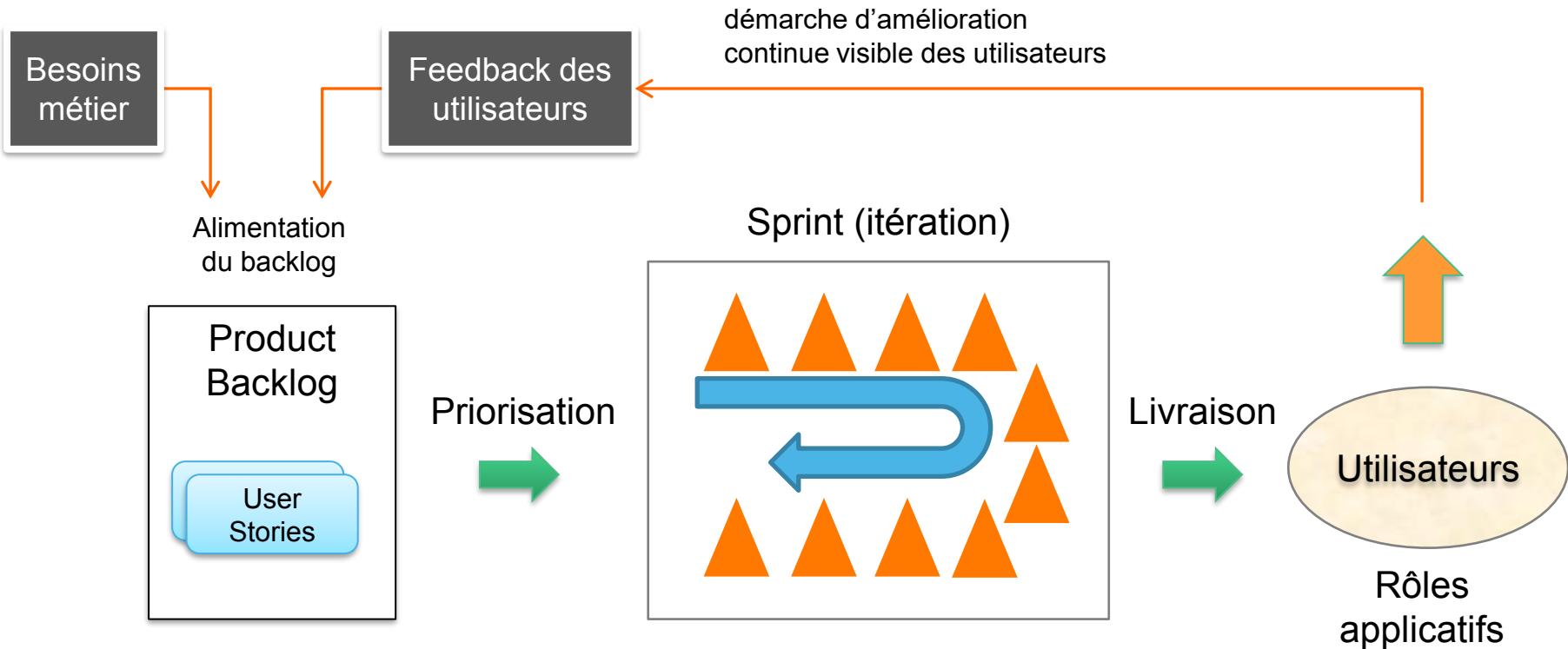
Mesurer le gain du produit obtenu à chaque livraison.

Organiser la découverte client en plaçant la satisfaction du client et des utilisateurs au cœur du projet.

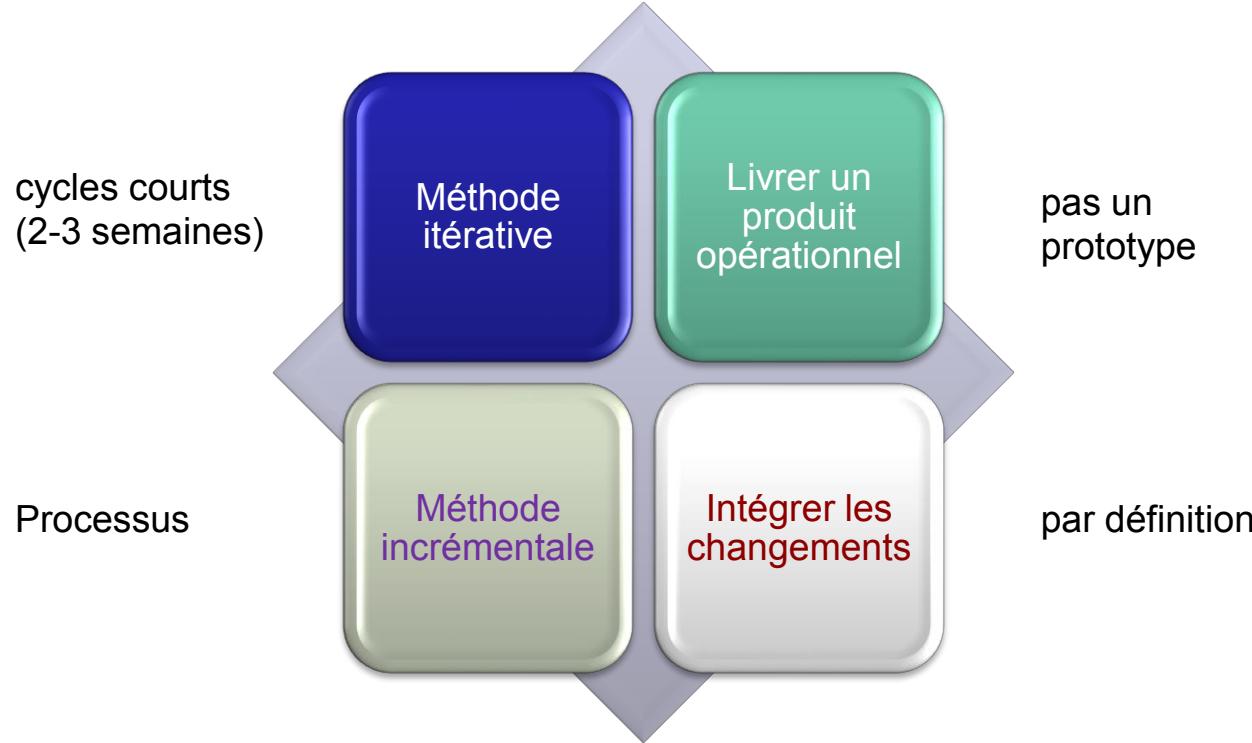
Intégrer le changement en adaptant le produit, le processus et le plan.

Confronter souvent le produit aux utilisateurs et au client afin de collecter du feedback.

Une méthode agile est une méthode itérative



Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale



Pour le client, le projet agile est caractérisé par des cycles courts de planification, conception, réalisation, tests et validation.

Pour le client, le projet agile est vivant car il est en capacité d'intégrer les changements.



1

Réconcilier les développeurs et les exploitants afin de livrer plus souvent.



Travailler ensemble afin de produire de la valeur pour le client et les utilisateurs.

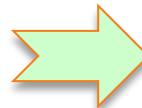
2

DevOps est un acronyme composé de "développement" et de "opérations".



Les "Dev engineers" sont chargés de faire évoluer le système d'information. Les "Ops engineers" sont chargés d'exploiter les applications existantes.

3



Le but est d'automatiser et d'intégrer les processus entre les équipes de développement et les équipes opérationnelles chargées de déployer le code et d'en assurer le support.

Les questions à se poser pour réussir son projet agile



1

Qui est légitime pour porter la vision,
arbitrer les priorités et les feedbacks ?
Comment challenger les choix qui
engageront le futur produit ?



La vision du produit est portée par le client.
Les feedbacks des utilisateurs sont arbitrés
par le Product Owner. Les représentants
métier peuvent challenger ces choix en
faisant des propositions alternatives.

2

Quel est le degré d'incertitude du besoin ?
Idem pour la solution technique ?
Comment lever ces doutes lors des
premières itérations ?



La découverte des besoins fait partie de la
démarche itérative de la méthode. Les doutes
peuvent être levés à l'aide du feedback des
utilisateurs. La solution technique est sous la
responsabilité des développeurs (études).

3

Comment découper verticalement le
produit ? Comment livrer fréquemment une
partie significative et cohérente ?



La collecte des besoins doit identifier des
scénarios d'usage métier. Les livraisons
doivent privilégier la mise à disposition de
scénarios d'usage complets.

Les questions à se poser pour réussir son projet agile



4

Quelles sont les priorités métier à court terme (CT) et à long terme (LT) ?
Quels sont les risques à lever ?



Les scénarios d'usage correspondant aux besoins critiques du MVP constituent la cible fonctionnelle à court-terme (CT). Les autres scénarios appartiennent aux cibles fonctionnelles suivantes.

5

Comment collecter du feedback de qualité à chaque itération ?
Quels sont les utilisateurs à mobiliser ?
Comment les amener à manipuler et à se projeter avec le nouvel outil ?



Organisez des démos afin de collecter du feedback de qualité à chaque itération.
Mobilisez les représentants utilisateurs.
Accompagnez-les avec des tutoriels et des sessions de prise en main du produit.

6

Comment exprimer que le produit est un succès ? Quels sont les critères de succès à mesurer ? Combien cela coûte-t-il de les mesurer ?



Il est nécessaire de prédire quelles sont les caractéristiques qualitatives qui donneront satisfaction à l'usage. Mais ceci ne revient pas à dire que la qualité se limite pour l'utilisateur à un ensemble de spécifications. La qualité est l'interaction entre le produit, l'utilisateur, ses attentes et le service qu'il peut obtenir.

Le manifeste agile – 20 ans déjà



Les questions à se poser

1

Et vous, que faisiez-vous en 2001 ?

3

Pourquoi les entreprises sont-elles encore si timides face à l'agilité ?

2

Pourquoi l'agilité ne s'applique-t-elle pas à tous les projets ?

4

Pourquoi les entreprises ont-elles du mal à s'adapter ?

Le manifeste agile – 20 ans déjà



1

Les méthodes agiles sont enseignées dans toutes les universités.

2

Mais la méthode de gestion classique (prédictive) a ses adeptes.

3

Les méthodes agiles requièrent plus de participation du client.

4

Les entreprises ne sont pas prêtes à renoncer au modèle hiérarchique.

Le manifeste agile



Manifesto for Agile Software Development 2001

1

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

2

Un produit qui fonctionne plus qu'une documentation exhaustive

3

La collaboration avec le client et le métier plus que la négociation contractuelle

4

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan figé

Le manifeste agile



Les 12 principes

1

Satisfaire le client en priorité

7

Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

2

Accueillir favorablement les demandes de changement

8

Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant

3

Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application

9

Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception

4

Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet

10

Faire simple

5

Construire des projets autour d'individus motivés

11

Responsabiliser les équipes

6

Privilégier la conversation en face à face

12

Ajuster régulièrement son comportement et ses processus pour être plus efficace

L'agilité en question



Les freins à l'application des méthodes agiles

Bien que l'agilité rassemble de plus en plus d'enthousiastes, l'application de la méthode Scrum demeure difficile à mettre en place et à implémenter dans les organisations.

TOP 3 des raisons citées comme défis / obstacles à l'adoption et au développement des pratiques agiles :

1. La résistance au changement au sein de l'organisation
2. Le manque de leadership
3. L'incohérence des processus et des pratiques au sein des équipes

Adopter une méthode agile comme la méthode Scrum ne s'improvise pas et ne sera possible qu'avec un changement culturel au sein de l'organisation.

Malheureusement, beaucoup d'entreprises manquent de ressources et d'expertise pour appliquer la méthode Scrum de manière adéquate et pérenne.

The management challenge

« It is not enough that management commit themselves to quality and productivity, they must know what it is they must do. Such a responsibility cannot be delegated. »

W. Edwards Deming

L'agilité en question



Les organisations agiles

Les organisations agiles doivent promouvoir le rôle du Scrum Master en tant que coach ressource. Il s'agit ici de donner une priorité haute au développement et à la sauvegarde des connaissances et du savoir-faire des collaborateurs car il s'agit de la ressource la plus importante des organisations.

Le Scrum Master a la responsabilité d'encourager la formation et de développer l'expertise technique et métier des membres de l'équipe Scrum.

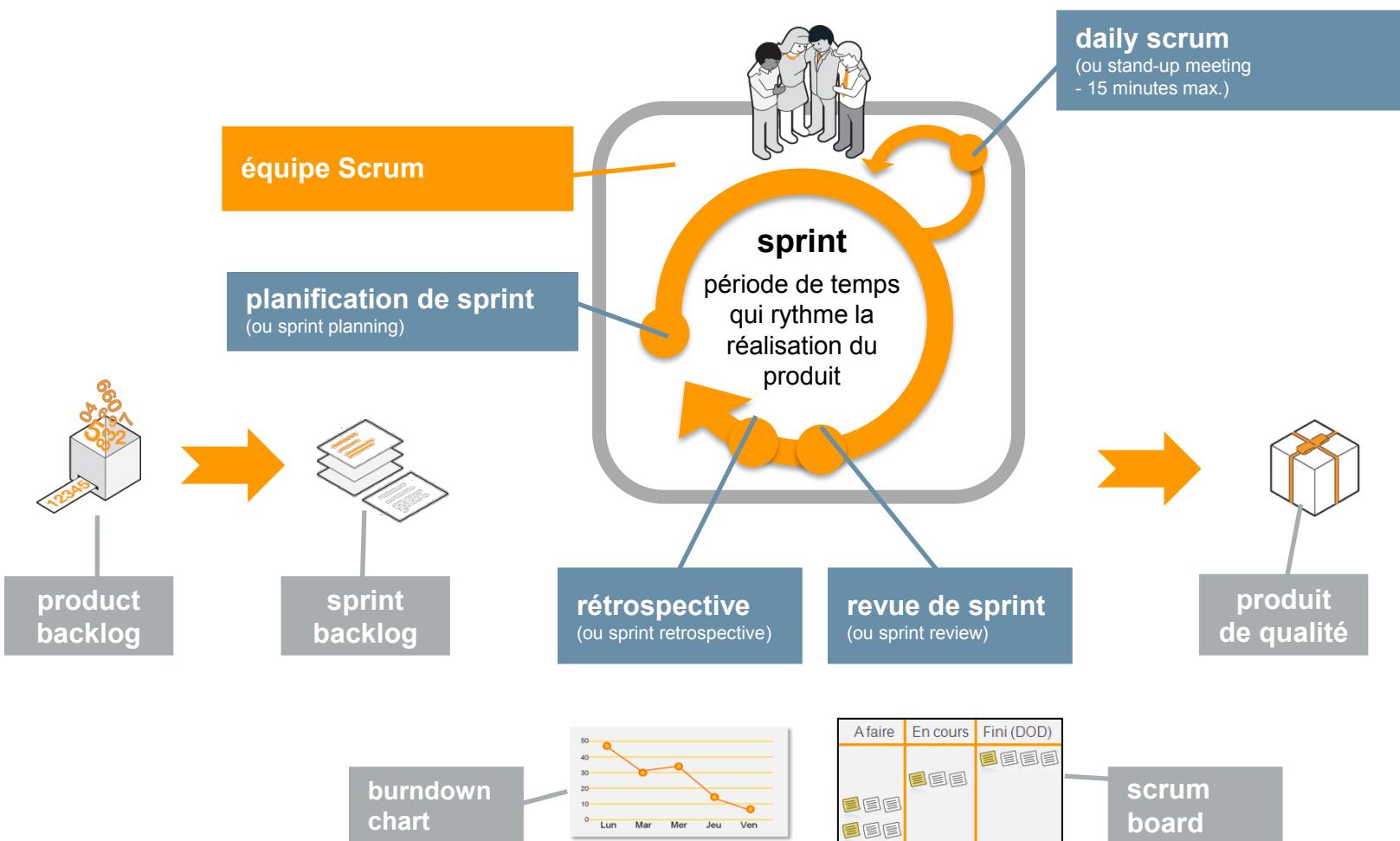
Ces actions réalisées au bénéfice des collaborateurs permettent de préparer efficacement l'avenir en facilitant l'innovation au sein des organisations dans un climat de confiance.

Adopter les méthodes agiles et développer l'expertise des membres d'une équipe multidisciplinaire favorisent l'innovation et la réalisation de nouveaux produits désirables et économiquement viables.

The management challenge

« It is not enough that management commit themselves to quality and productivity, they must know what it is they must do. Such a responsibility cannot be delegated. »

W. Edwards Deming

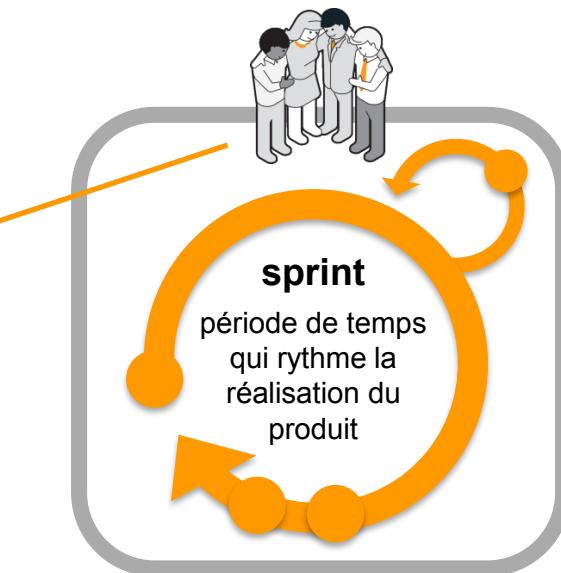




L'équipe Scrum

Equipe cœur d'un projet Agile incluant :

- un **product owner** (responsable du produit, il représente les métiers et les utilisateurs)
- un **scrum master** (garant de l'agilité et coach de l'équipe)
- une **équipe de réalisation** (3 à 6 développeurs maximum)



Légende :

rôles

cérémonies

artefacts

Vous observez qu'il n'existe pas de chef de projet au sens classique pour un projet agile.

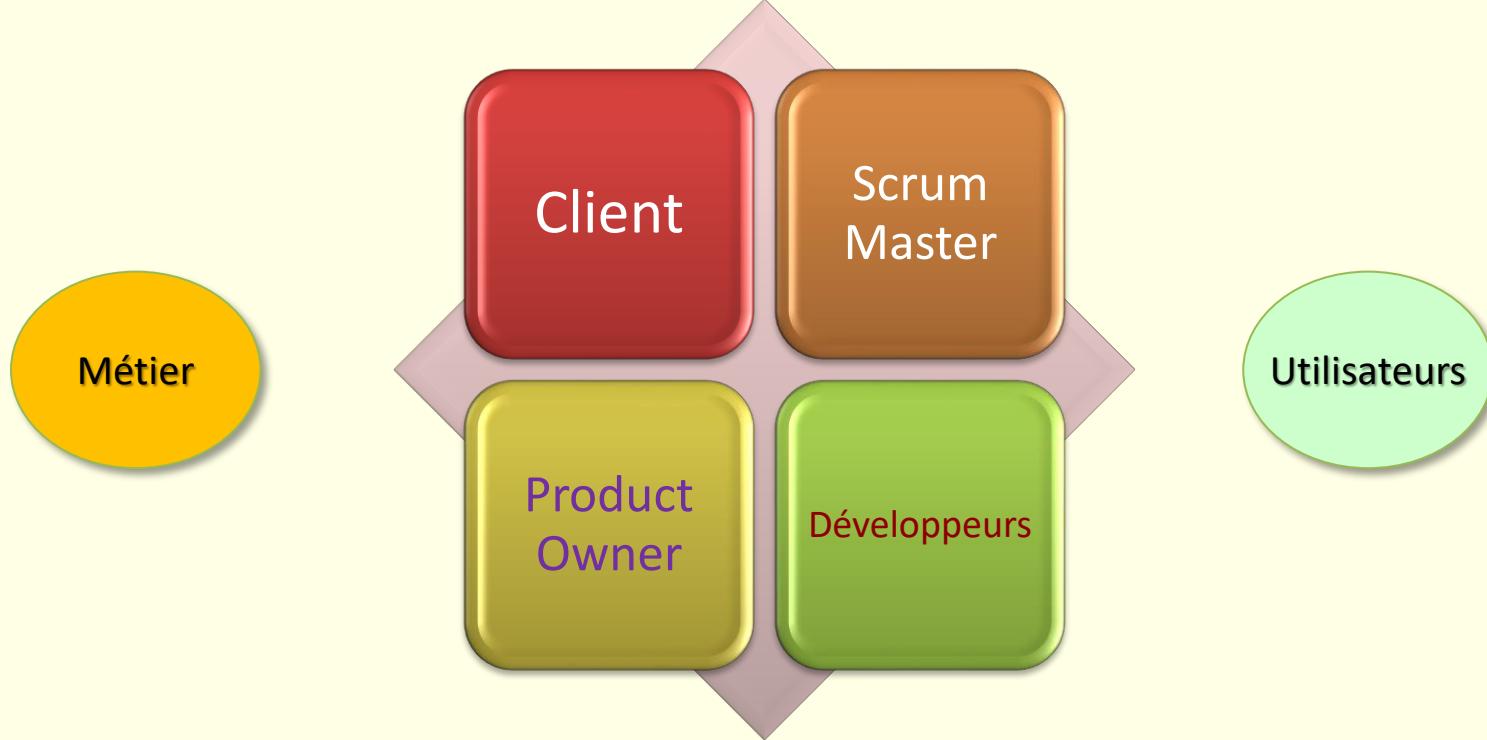
La méthode agile est en rupture avec la gestion de projet classique. En effet, l'important n'est pas de livrer un projet pour une date et un budget donné.

L'important est d'employer le budget du client selon son calendrier et ses priorités fonctionnelles en acceptant les changements que le client introduira.

A noter : l'introduction du Scrum Master.

Le Scrum Master est indispensable à la méthode agile non seulement pour défendre le projet agile mais aussi pour développer la pratique agile des acteurs de la communauté (client, Product Owner, métiers, développeurs, etc.) qui doivent soutenir l'innovation.

La communauté agile



Les acteurs sont regroupés au sein d'une communauté agile.

Les développeurs sont responsable de la solution technique au sein d'une équipe multidisciplinaire innovante.

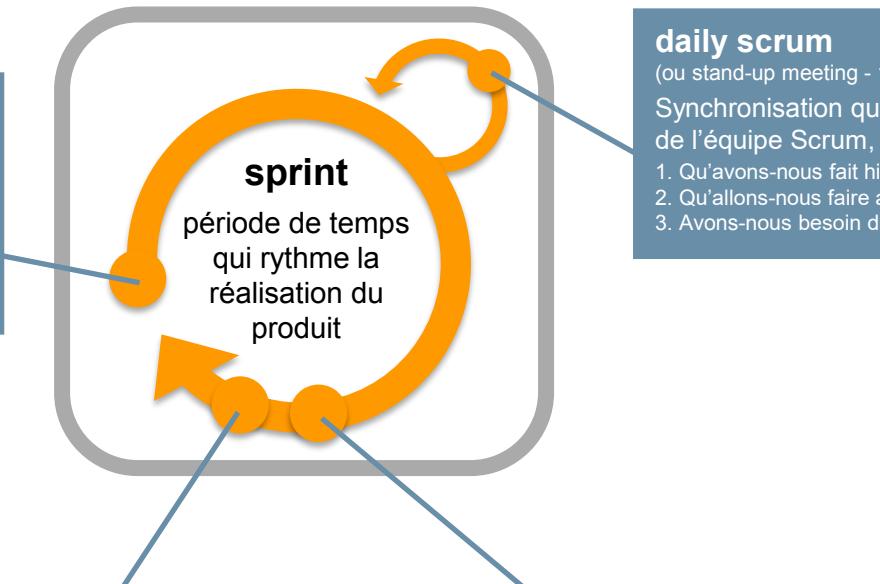
Les cérémonies agiles



planification de sprint

(ou sprint planning)

Sélection par le **product owner** des stories prioritaires à réaliser dans le sprint, et découpage de ces stories en tâches de réalisation. Engagement de l'équipe de réalisation à terminer les stories sélectionnées.



daily scrum

(ou stand-up meeting - 15 minutes max.)

Synchronisation quotidienne de l'équipe Scrum, avec 3 questions :

1. Qu'avons-nous fait hier ?
2. Qu'allons-nous faire aujourd'hui ?
3. Avons-nous besoin d'aide ?

rétrospective

(ou sprint retrospective)

Retour informel de l'équipe Scrum sur le déroulement du sprint, et décision collégiale des actions d'amélioration continue à mettre en place dans le prochain sprint.

revue de sprint

(ou sprint review)

Démonstration pour validation des stories réalisées dans le sprint. Présence de l'équipe Scrum, des métiers et des utilisateurs. Recueil des remarques des métiers et des utilisateurs sur le produit réalisé.

Légende :

rôles

cérémonies

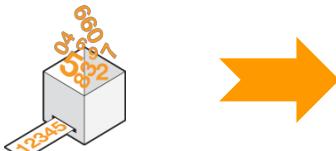
artefacts



Les artefacts

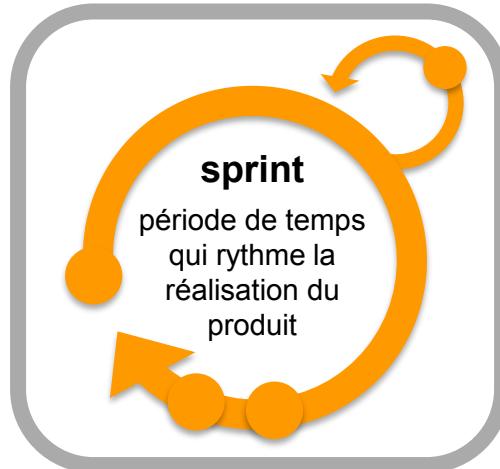
product backlog

Liste priorisée des fonctionnalités du produit à réaliser. Les fonctionnalités à réaliser sont décrites sous forme de **stories**.



sprint backlog

Liste des stories et des tâches à réaliser dans un sprint.



A faire	En cours	Fini (DOD)



Légende :

rôles

cérémonies

artefacts

scrum board

Tableau visuel affichant l'état d'avancement des stories (et de leurs tâches associées) du sprint en cours.

burndown chart

Graphe de suivi du reste à faire du sprint (ou de la release) en cours.

produit

Le logiciel réalisé par incrément et potentiellement livrable en production.



équipe Scrum

Equipe cœur d'un projet Agile incluant :

- un **product owner**
(responsable du produit,
représentant des métiers
et des utilisateurs)
- un **scrum master**
(garant de l'agilité)
- une **équipe de réalisation**
(3 à 9 développeurs)

planification de sprint

(ou sprint planning)

Sélection par l'équipe Scrum des stories prioritaires à réaliser dans le sprint, et découpage de ces stories en tâches de réalisation.

Engagement de l'équipe de réalisation à terminer les stories sélectionnées.

product backlog

Liste priorisée des fonctionnalités du produit à réaliser. Les fonctionnalités à réaliser sont décrites sous forme de **stories**.

sprint backlog

Liste des stories et des tâches à réaliser dans le sprint.

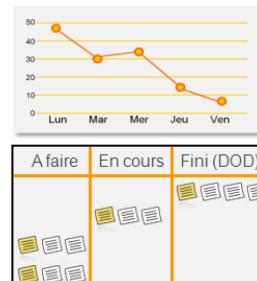
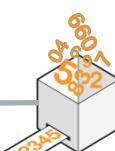
produit

Le logiciel réalisé par incrément et potentiellement livrable en production.



sprint

période de temps qui rythme la réalisation du produit



rôles

cérémonies

artefacts

daily scrum

(ou stand-up meeting - 15 minutes max.)

Synchronisation quotidienne

de l'équipe Scrum, avec 3 questions :

1. Qu'avons-nous fait hier ?
2. Qu'allons-nous faire aujourd'hui ?
3. Avons-nous besoin d'aide ?

revue de sprint

(ou sprint review)

Démonstration pour validation des stories réalisées dans le sprint .

Présence de l'équipe Scrum, des métiers et des utilisateurs.

Recueil des remarques des métiers et des utilisateurs sur le produit réalisé.

rétrospective

(ou sprint retrospective)

Retour informel de l'équipe Scrum sur le déroulement du sprint, et décision collégiale des actions d'amélioration à mettre en place dans le sprint à suivre.

burndown chart

Graphe de suivi du reste à faire du sprint (ou de la release) en cours.

scrum board

Tableau visuel affichant l'état d'avancement des stories (et de leurs tâches associées) du sprint en cours.



Le Product Owner



Quel est son rôle ?

TRADUIRE LES BESOINS



Collecter les besoins du client, des métiers et des utilisateurs.
Décomposer ces besoins et rédiger les Epic, Features et Stories.

SAVOIR DIRE NON



Collecter les besoins et expliquer les raisons pour lesquelles ces besoins ne seront pas réalisés à ce stade du projet.

CRITERISER L'ACCEPTABILITE



Rédiger les Critères du Done en décrivant les scénarios de test qui devront être validés afin d'accepter une story.

PRIORISER



Prioriser les stories du Product Backlog de 1 à N.
Préparer les scénarios fonctionnels à faire valider par le client.

ESTIMER LA VALEUR



Estimer la valeur métier des stories afin de connaître leur contribution à l'atteinte des objectifs du client.

ANALYSER LES RISQUES



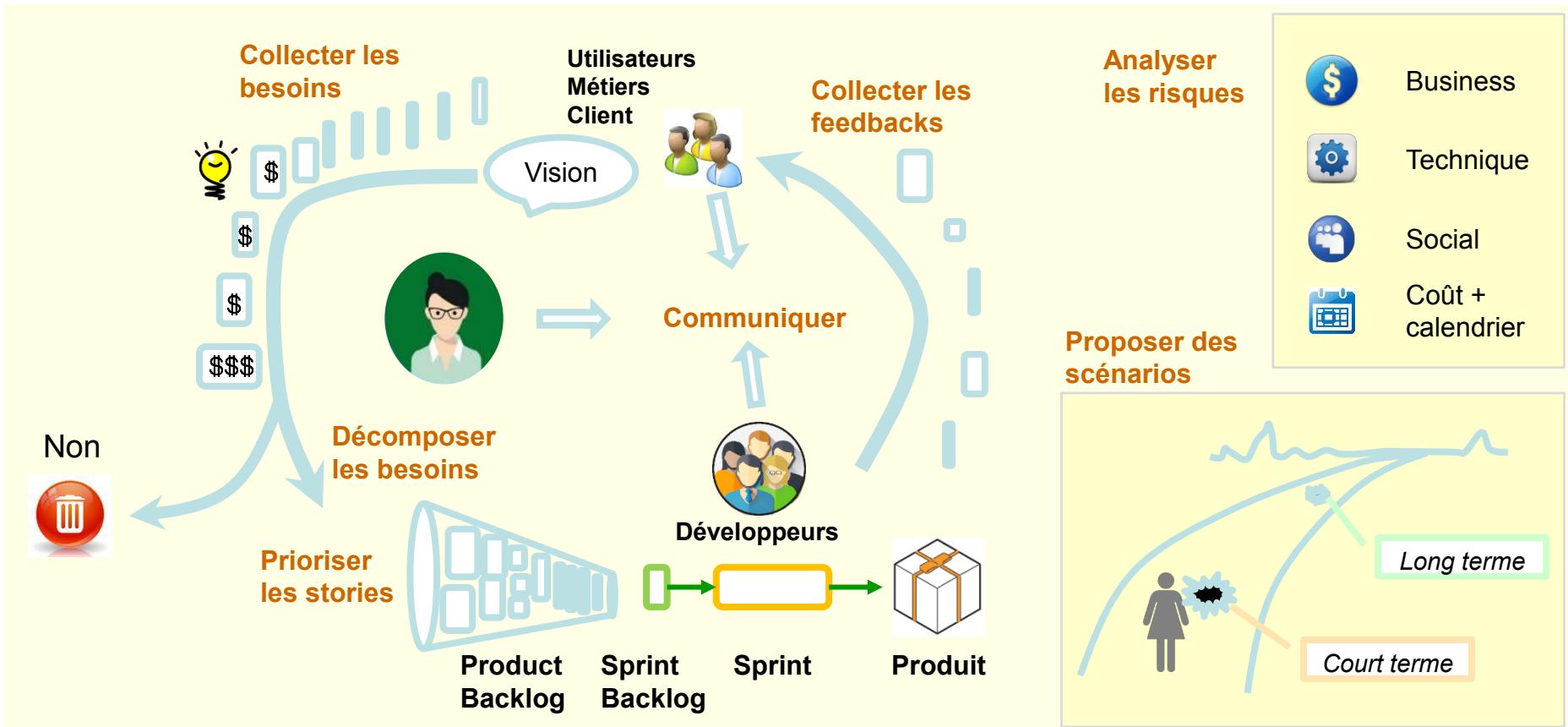
Identifier et analyser les risques techniques, juridiques et transverses au système d'information. Proposer des études.

ARBITRER CT vs LT



Proposer au client un plan de livraison des releases qui soit une réponse réaliste aux objectifs et aux dates clés du client.

Le Product Owner



Le Scrum Master



Quel est son rôle ?

La présence du Scrum Master est justifiée. Elle rappelle que l'application de la méthode Scrum reste difficile à implémenter dans les organisations.

Le Scrum Master agira en tant que défenseur des valeurs agiles si la méthode Scrum est attaquée ou remise en cause.

Le Scrum Master agit en tant que référent de la méthode Scrum vis-à-vis de l'équipe mais aussi vis-à-vis de l'organisation.

Le Scrum Master agit également en tant que coach ressource afin de veiller au développement des connaissances et de l'expertise technique des développeurs.

Le Scrum Master a la responsabilité de mettre en place des actions d'acculturation afin d'accompagner la découverte de la méthode Scrum au sein de l'organisation.

Le Scrum Master a la responsabilité de mettre en place des actions de formation afin de créer les compétences et l'expertise utiles à la création d'un produit innovant.

Le Scrum Master



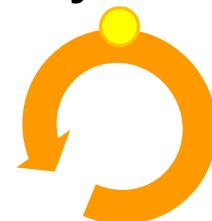
Référent de la méthode



product owner
utilisateurs
métiers



product
backlog



équipe Scrum
utilisateurs
métiers



revue de
sprint



produit



Animation de la réunion par le
Scrum Master en respectant la
méthode Scrum

Le product backlog



Comment ça marche ?

1

Le product backlog est la liste priorisée des travaux et des activités que l'équipe de développement va réaliser.

2

Le product backlog inclut les travaux correspondant aux demandes fonctionnelles du client et des métiers. Elles sont décrites sous la forme de user stories.

3

Le product backlog inclut d'autres activités telles que la gestion des plateformes, les campagnes de test de non-régression, la préparation des livraisons.

4

Le product backlog inclut aussi les études demandées par le product owner afin de rechercher et de proposer la meilleure solution à une problématique donnée.

5

Le product backlog inclut les anomalies détectées par les utilisateurs sur la version en production. L'effort de correction des anomalies représente les coûts de non-qualité du projet agile.

6

Les travaux et les activités agiles sont représentés par 4 types de story : les user stories, les technical stories, les études et les anomalies.



1

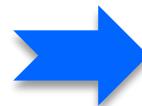
Les fonctionnalités du produit doivent être décomposées en stories de petite taille afin d'être facile à expliquer.



Pour ce faire, les besoins fonctionnels doivent être décomposés en éléments appelés Epics, Features et Stories.

2

Les fonctionnalités du produit doivent être priorisées dans une file d'attente afin de traduire les décisions et les cibles du client, des métiers et des utilisateurs.



Pour ce faire, le product backlog qui accueille les Epics, les Features et toutes les Stories doit être priorisé.

3

Le découpage permet de réaliser la planification des sprints et de donner de la visibilité au client, aux utilisateurs et à toutes les parties prenantes du projet.



Pour ce faire, la capacité à faire de l'équipe de réalisation (vitesse) est déterminée après les 2-3 premières itérations (sprints) du projet.



Pourquoi faut-il décomposer ?

- Il faut décomposer les besoins fonctionnels pour que chaque Story soit réalisable en 1 seule itération.
- Il faut décomposer les besoins fonctionnels pour que chaque Story soit rédigée pour 1 seul rôle.
- Il faut décomposer les besoins fonctionnels pour que chaque Story soit simple :
 - ⇒ facile à expliquer par le PO aux DEV
 - ⇒ facile à évaluer par les DEV lors de la réunion d'évaluation (Poker Planning)



Ce qu'il faut retenir

1 seule itération

1 seul rôle

1 story simple

- Story facile à expliquer
- Story facile à évaluer

Le sprint backlog



1

Le sprint backlog est une liste de stories extraites du product backlog priorisé. Il représente les travaux que l'équipe de développement va réaliser lors de la prochaine itération (sprint).

2

Le sprint backlog est proposé par le Product Owner lors de la réunion de lancement (sprint planning) de la prochaine itération.

3

Le contenu du sprint backlog est finalisé à l'issue de la réunion d'évaluation (poker planning) et prend en compte la capacité à faire (vitesse) de l'équipe de réalisation.

4

L'équipe de réalisation s'engage à terminer pour la fin de la prochaine itération les stories sélectionnées à l'issue du sprint planning.

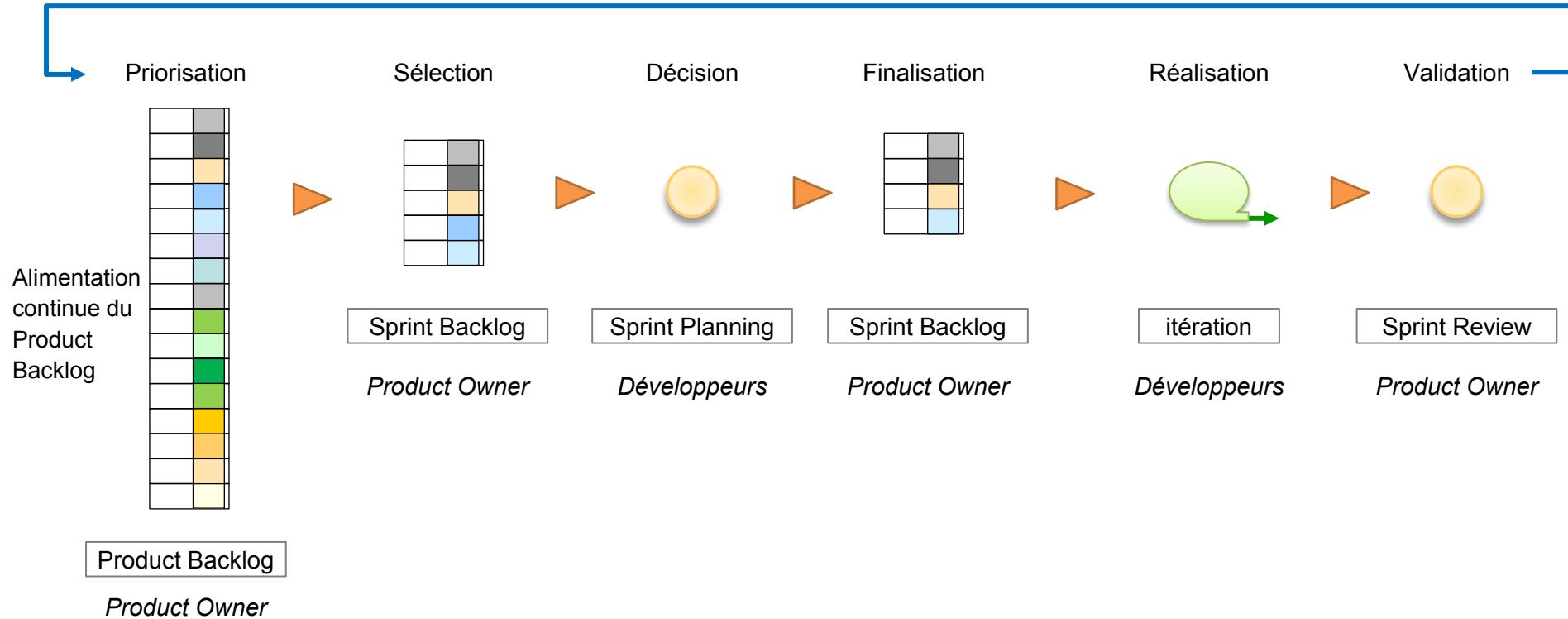
5

Les stories du sprint backlog seront validées par le Product Owner lors de la revue de sprint (sprint review).

6

Les stories qui ne seront pas validées lors de la revue de sprint seront prioritaires dans le sprint backlog de la prochaine itération.

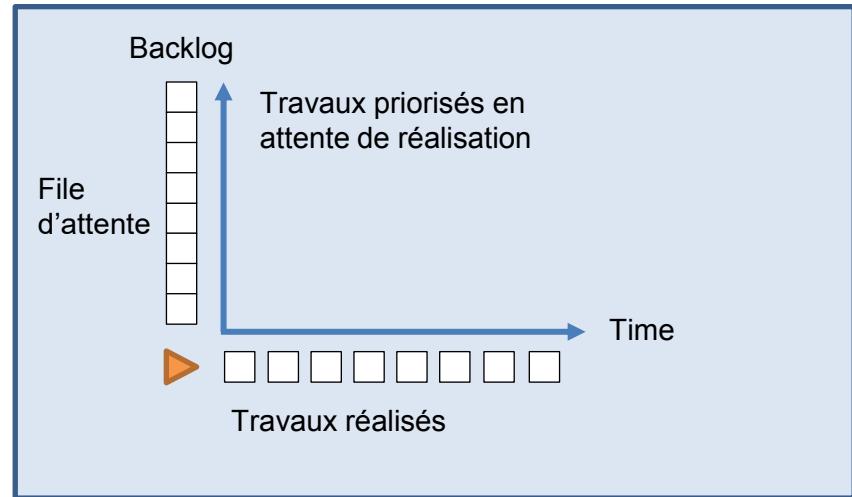
Le sprint backlog





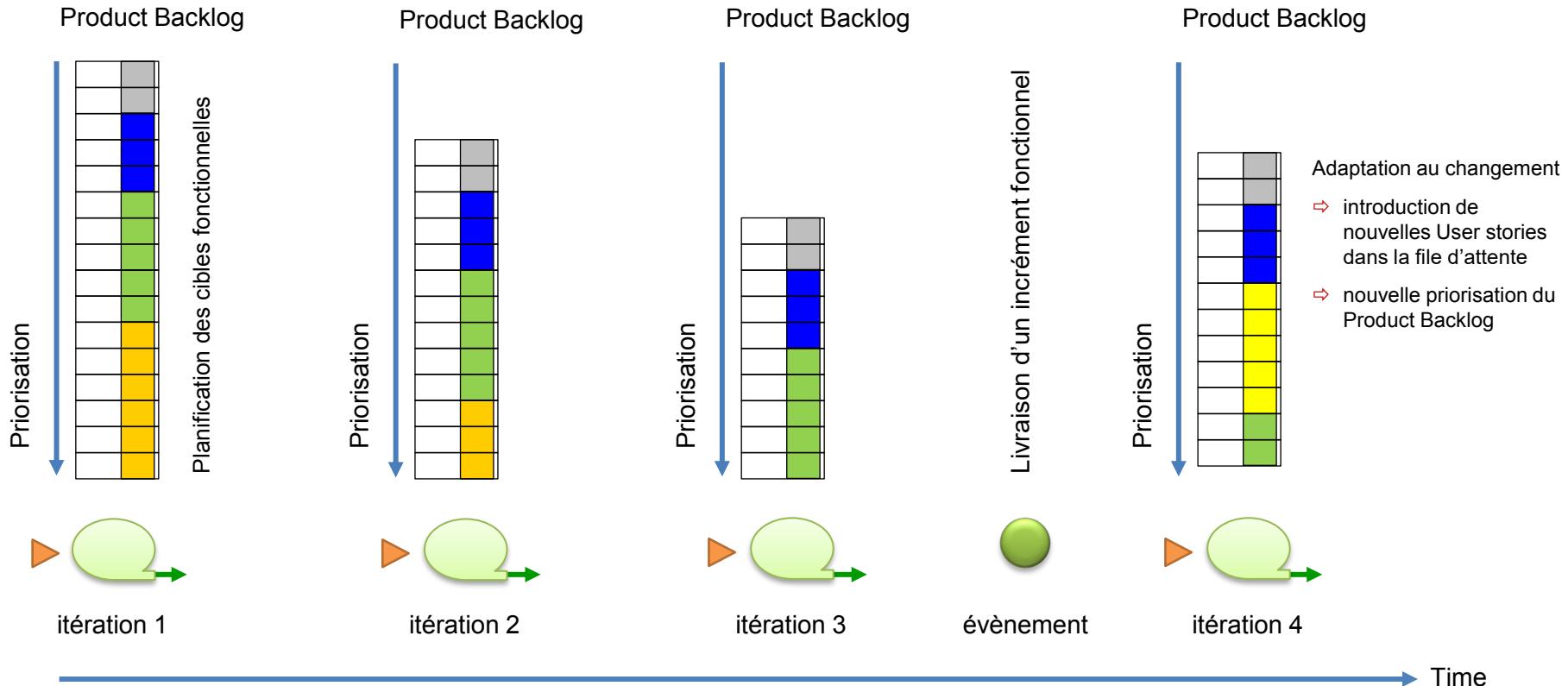
Comment s'adapter ?

- Le changement se traduit par l'introduction de nouvelles stories dans la file d'attente.
- S'adapter au changement requiert de savoir prendre des décisions.
- Le changement se traduit par une remise en cause de l'ordre des travaux présents dans la file d'attente.
- Une nouvelle priorisation est donc réalisée afin de prendre en compte les nouvelles cibles fonctionnelles du client.



Adaptation au changement

Comment ça marche ?



Collecte des besoins non fonctionnels



Quels sont les besoins ?

Besoins fonctionnels

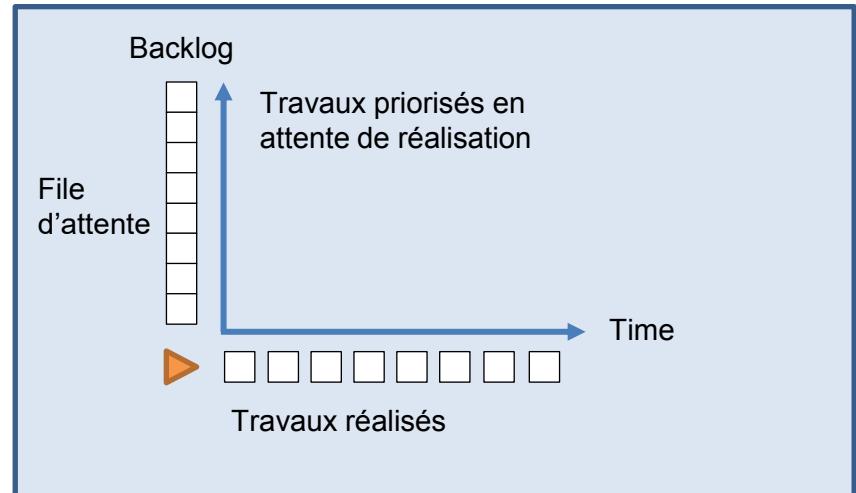
Il s'agit des besoins fonctionnels collectés auprès des métiers, des utilisateurs et du client.

Besoins non fonctionnels (NFR)

Il s'agit des besoins transverses collectés auprès des métiers, des utilisateurs et du client. Exemples : sécurité, performance.

A noter que les besoins transverses peuvent impacter le système dans son ensemble.

NFR : Non-Functional Requirements



Rédaction des besoins non fonctionnels



Comment ça marche ?

Besoins non fonctionnels

Ils ne sont pas rédigés dans la partie fonctionnelle des stories.

Ils sont rédigés dans la partie Critères du Done des stories et représentent une exigence du produit.

Exemple : afficher une information (tableau, graphique, etc.) en moins de 2 secondes.

Exemples

Temps de réponse

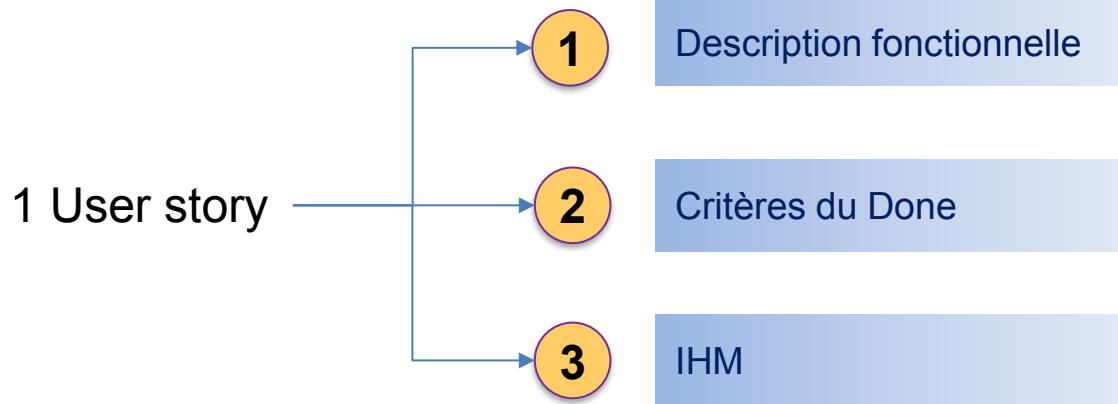
Sûreté des données

Sécurité d'accès

Echanges avec d'autres applications

API

User Stories



Aucune partie d'une user story ne doit contredire les autres parties.

Vérifiez que les actions de l'utilisateur décrites dans les Critères du Done peuvent être réalisées à l'aide de l'IHM de la Story.

Pensez à rédiger des User stories supplémentaires afin de proposer des affichages utiles (listes, tableaux, etc.) car vous savez que cela rend plus efficace les actions de l'utilisateur et maximise ainsi sa satisfaction.



1

Description fonctionnelle

- Un **Titre**
- En tant que <**rôle** utilisateur>
- Je veux <**quelque chose**>
- Pour que <**une raison**>
- Selon <**les règles de gestion** suivantes>
- Tout autre élément qui donne de l'information utile (schéma, diagramme, explication métier, notes, etc.)

2

Critères du Done

- Un nombre suffisant de critères d'acceptation doivent être ajoutés à chaque User Story.
- Ces critères doivent être présentés sous la forme de tests (cas passant, cas aux limites).
- La rédaction des critères du Done correspond à celle d'un mini tutoriel incluant les instructions d'exécution pas-à-pas rédigées dans le langage du rôle utilisateur pour chaque test.
- Les critères du Done constituent le DoD (*Definition of Done*).



Exemple #1

1

Description de la Story

Choisir le nombre de notifications par page

- En tant que **rédacteur**
- Je veux **pouvoir choisir** le nombre de notifications à afficher par page
- afin de **faciliter ma navigation**
- Selon les règles de gestion suivantes : **disposer d'au moins 3 valeurs** (10, 20, 50)
- Tout autre élément qui donne de l'information utile (schémas, diagrammes d'état, notes, ergonomie, etc.)

2

Critères du Done

Etant donné que

- je suis rédacteur, connecté au Back Office
- je suis dans **Mes tâches > Mes notifications**

ALORS

- je dispose d'un bouton radio ou d'un bouton "Afficher +" avec les valeurs "Nombre de notifications par page : 10, 20, 50"

AU FINAL

- je peux choisir une valeur et le tableau affiche plus ou moins de notifications



Exemple #2

1

Description de la Story

Affecter un label à un produit

- En tant qu'Administrateur
- Je veux accéder au formulaire de gestion d'une relation Produit-Label
- Afin d'ajouter une nouvelle relation Produit-Label pour un Produit donné
- Règles de gestion
 - Identifiant du label obligatoire
 - Identifiant du produit obligatoire
 - date de début de la relation > 01-jan-2000
 - date de fin de la relation < (date de début + 365 j)

2

Critères du Done

Test #01

- je suis administrateur, connecté au back-office, et suis dans Mon référentiel > Les relations

ALORS

- je peux cliquer sur le bouton afin d'accéder au formulaire de gestion d'une relation Produit-Label
- je peux sélectionner un catalogue, une famille, et une sous-famille à l'aide de listes déroulantes
- je peux sélectionner un produit dans la liste de la sous-famille et je peux cliquer sur le bouton
- je peux sélectionner un label dans une liste de labels et je peux cliquer sur le bouton
- Enfin je confirme la création à l'aide du bouton



bonjour Bruno

accueil mon référentiel

Mon référentiel > Les relations

The screenshot shows a user interface for managing relations. At the top left is a green button with a white plus sign (+) and a small icon of a clipboard with a pencil. To its right is a small icon of a document with a checkmark. Below these are five rows of a table. The first row contains column headers: 'edit' (with a pencil icon), 'produit' (Product), and 'label'. The subsequent four rows contain data: Product F is paired with Label 1; Product G is paired with Label 5; Product 12 is paired with Label 1; and Product 10 is paired with Label 2. Each row has a small pencil icon next to the 'edit' column. A vertical scroll bar is visible on the right side of the table area. At the bottom, a message indicates 'lignes de 1 à 4 sur 4' (Lines 1 to 4 of 4).

edit	produit	label
	Produit F	Label 1
	Produit G	Label 5
	Produit 12	Label 1
	Produit 10	Label 2

3

Le parcours utilisateur construit la satisfaction des utilisateurs.

Ce tableau permet à l'utilisateur de vérifier si l'ajout d'une relation [produit]-[label] est justifiée. Sa prise de décision pour cliquer sur le bouton pourra être rapide.

Les Critères du Done sont rédigés dans le langage de l'utilisateur sous la forme d'un tutoriel qui reprend les actions disponibles à réaliser à l'aide des IHM.

Les IHM et les Critères du Done doivent être cohérents : pas d'action avec une référence à un élément absent de l'IHM.



bonjour Bruno

accueil mon référentiel

Mon référentiel > Les relations

Ajouter une relation

CATALOGUE	Catalogue-1
FAMILLE	Famille-1
SOUS-FAMILLE	Sous-Famille-1.1

Produit

Produit A
Produit B
Produit C
Produit D
Produit E
Produit H

Label

Label 1
Label 2
Label 3
Label 4
Label 5

Votre sélection

Produits

Produit H

Labels

Label 3

Valider

```
graph LR; subgraph Left [Ajouter une relation]; direction TB; C1[Catalogue] --- D1[Catalogue-1]; F1[FAMILLE] --- D2[Famille-1]; SF1[SOUS-FAMILLE] --- D3[Sous-Famille-1.1]; end; subgraph Middle [ ]; direction TB; P1[Produit] --- P2[Produit A]; P1 --- P3[Produit B]; P1 --- P4[Produit C]; P1 --- P5[Produit D]; P1 --- P6[Produit E]; P1 --- P7[Produit H]; L1[Label] --- L2[Label 1]; L1 --- L3[Label 2]; L1 --- L4[Label 3]; L1 --- L5[Label 4]; L1 --- L6[Label 5]; end; subgraph Right [Votre sélection]; direction TB; subgraph Products [Produits]; P8[Produit H]; end; subgraph Labels [Labels]; L7[Label 3]; end; end; direction TB; R1(( )) --- R2(( )); R3(( )) --- R4(( )); end; Valider[Valider]
```



bonjour Bruno

accueil mon référentiel

Mon référentiel > Les relations

+

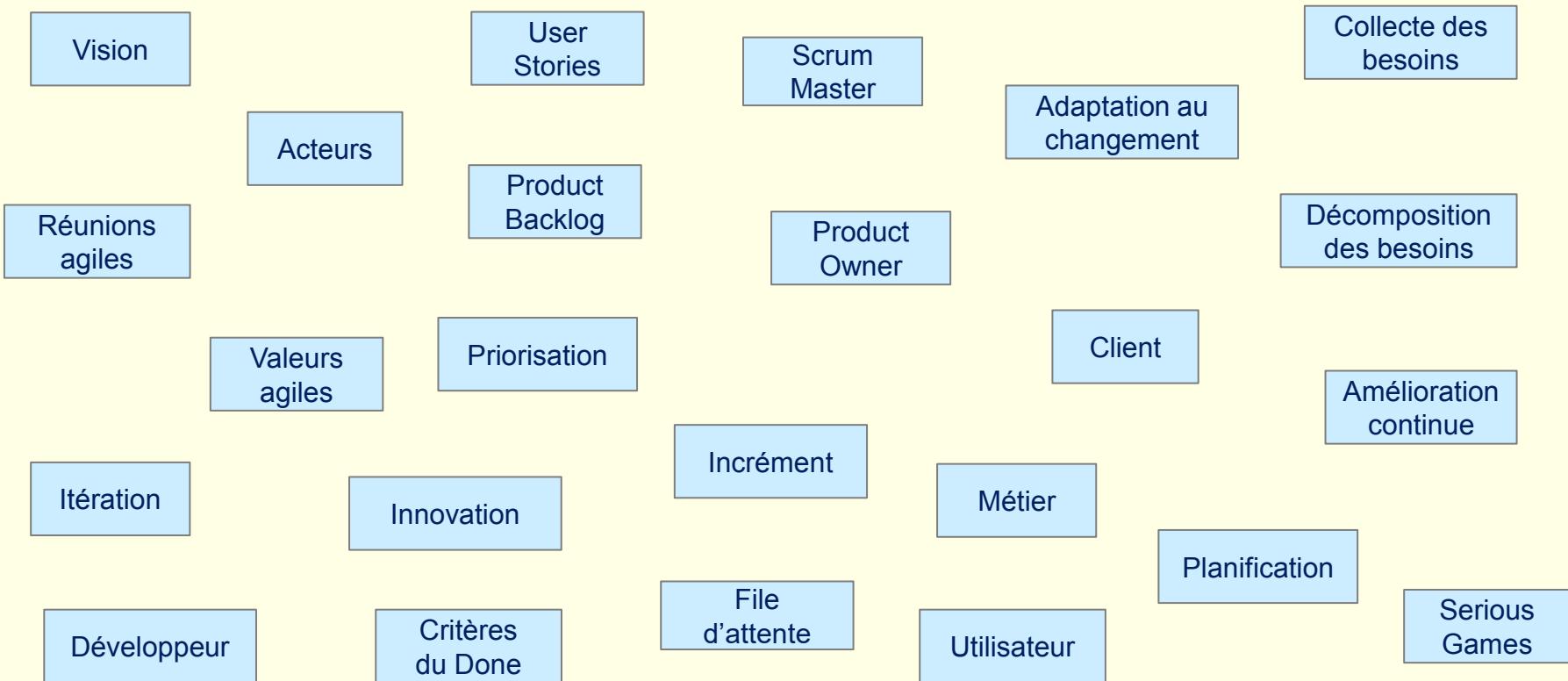
edit

	edit	produit	label
		Produit F	Label 1
		Produit G	Label 5
		Produit 12	Label 1
		Produit 10	Label 2
		Produit H	Label 3

lignes de 1 à 5 sur 5



Ce qu'il faut retenir



Ce qu'il faut retenir



Vision	Scrum Master	Collecte des besoins	Product Backlog	Itération	Réunions agiles
Innovation	Product Owner	Décomposition des besoins	File d'attente	Incrémentation	Amélioration continue
Valeurs agiles	Client	Rédaction User Stories	Priorisation		Serious games
Adaptation au changement	Développeur	Critères du Done	Planification		
Acteurs	Métier				
	Utilisateur				

Ce qu'il faut retenir



Acteurs	Les principaux acteurs d'un projet agile sont le Scrum Master, le Product Owner, les Développeurs, ainsi que le Client, les représentants métier et les représentants utilisateurs.
Adaptation au changement	Le projet Agile intègre les changements par définition. Les impacts de ces changements sont analysés puis décomposés en User stories. Le Product backlog est alimenté avec de nouvelles User stories et il est à nouveau priorisé afin que les prochaines itérations (sprints) puissent prendre en compte les changements.
Amélioration continue	Une démarche d'amélioration continue des processus et des outils est mise en œuvre au sein d'un projet Agile par exemple via la cérémonie de Rétrospective. Lors du vote des membres de la communauté Agile, une action d'amélioration pourra être définie pour chacun des 2 items qui ont reçu le plus de votes.
Client	Le rôle du client pour un projet agile est significativement différent du rôle du client pour un projet classique. Le client est au cœur du projet agile : il peut apporter des changements, prendre des décisions et modifier la trajectoire du projet.
Collecte des besoins	Un projet Agile est caractérisé par des cycles courts (itérations) de planification, conception, réalisation, tests et validation. Une collecte permanente des besoins permet de traiter la vision à moyen-terme du Produit et permet de satisfaire les attentes du client. Il s'agit : <ul style="list-style-type: none">▪ d'anticiper la collecte des besoins▪ d'alimenter le Product backlog▪ de prioriser le contenu des prochains cycles de réalisation
Critères du Done	Les critères du DONE font partie de la description des User stories : ils définissent les cas de test nécessaires et contribuent à la capacité du projet agile à livrer un produit de haute qualité.

Ce qu'il faut retenir



Décomposition des besoins	Les besoins sont définis étape par étape, en partant de la vision du Produit jusqu'à la définition précise des User Stories. A chaque niveau (EPIC > Feature > Stories), les besoins sont décomposés. A la fin, il n'y a plus que des User Stories.
Développeur	Une équipe agile est une équipe multidisciplinaire dont les développeurs sont responsables de la solution technique (le « comment ») alors que le Product Owner est responsable du produit fonctionnel (le « quoi »).
File d'attente	La priorisation du Product Backlog représente la file d'attente des User stories qui ne sont pas encore réalisées.
Incrémentation	Une méthode Agile est une méthode incrémentale caractérisée par des cycles courts de planification, conception, réalisation, tests et validation. Le Projet s'engage à livrer fréquemment un incrément de produit opérationnel pour les utilisateurs.
Innovation	Innover et conquérir de nouveaux marchés en s'adaptant aux changements est une des raisons qui ont conduit à la création des méthodes agiles car elles permettent de prendre en compte rapidement le calendrier et la vision du client.
Itération	Un projet Agile procède par itération (sprint) en s'appuyant sur une re priorisation régulière du Product Backlog (en suivant par exemple la méthode MoSCoW) afin de s'adapter aux changements proposés par le Product Owner et décidés par le client.
Métier	Les représentants Métier détiennent la connaissance détaillée des règles et des pratiques de leur métier. Ils participent au projet agile avec le Product Owner, le client et les représentants utilisateurs. Ils sont les sachants et contribuent activement à l'expression des besoins du Produit.

Ce qu'il faut retenir



Planification	La planification permet de donner des réponses aux questions du client quant à la réalisation de sa Vision. La planification à date fixe permet d'exprimer le périmètre fonctionnel qui sera disponible à une date clé. La planification à périmètre fixe permet d'exprimer la date à laquelle un périmètre fonctionnel sera disponible.
Priorisation	Il est important de prioriser les travaux à réaliser et de déployer des versions / releases en accord avec la Vision du client. Pour ce faire, la priorisation du Product Backlog conduit à une décision validée par le Client sur proposition du Product Owner.
Product Backlog	Le Product Backlog est le référentiel unique des travaux à réaliser. Le Product Owner alimente et priorise le Product Backlog afin de définir les travaux à engager au début de chaque itération (sprint).
Product Owner	Le Product Owner est un acteur clé d'un projet agile. Le rôle de Product Owner est un rôle difficile. Il réalise la collecte des besoins en s'appuyant sur les représentants métier et les représentants utilisateur et il transforme cette information en User stories après décomposition des besoins. Le Product Owner alimente et priorise le Product backlog afin de définir les travaux à réaliser. Il est le lien entre le client et les développeurs.
Réunions agiles	Des réunions permettant à la méthode agile de faire vivre chaque itération (sprint). Ces réunions agiles sont les suivantes : Sprint Planning, Poker Planning, Daily Stand Up, Sprint Review, Rétrospective.
Scrum Master	Le Scrum Master garantit l'application de la méthode SCRUM. Il réalise des actions de soutien et de défense des valeurs agiles. Le Scrum Master réalise des actions de coaching au bénéfice de la communauté. Il organise le planning de travail des développeurs. Il anime la mêlée quotidienne et relaie les questions fonctionnelles au Product Owner.

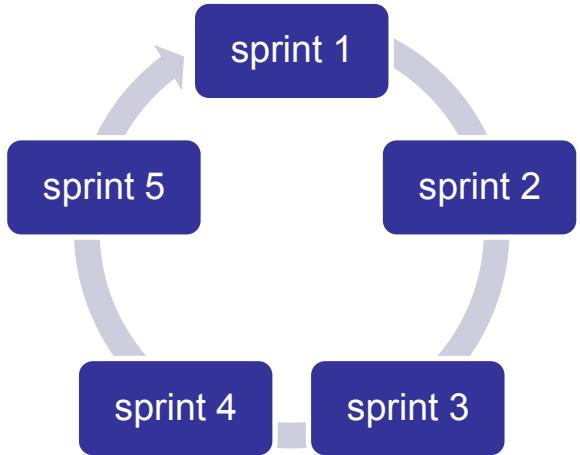
Ce qu'il faut retenir



Serious Games	Un jeu sérieux est une activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques.
User	Les Utilisateurs interagissent directement avec le produit. La connaissance des usages permet de concevoir un produit répondant aux attentes des utilisateurs. La rencontre des utilisateurs avant, pendant et après la réalisation du produit est un élément clé du succès du projet agile.
User story	<p>Une User story contient une description fonctionnelle, des critères du Done (cas de test) et une maquette (IHM) afin de porter le scénario d'usage.</p> <p>Une User story doit respecter des règles (décomposition simple, conformité au mémo INVEST, conformité au mémo READY). Les User Stories permettent de livrer un incrément fonctionnel du produit.</p> <p>Elles sont priorisées par le Product Owner. Elles sont présentées aux développeurs par le Product Owner lors de la réunion d'évaluation (Poker Planning). Elles sont validées par le Product Owner lors de la Sprint Review.</p>
Valeurs agiles	<p>Les 4 valeurs du Manifeste Agile sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils⇒ Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive⇒ La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle⇒ L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan <p>Note : la seconde partie de chaque valeur ne doit pas être ignorée ou abandonnée mais seulement priorisée vis-à-vis de la première partie.</p>
Vision	<p>La Vision porte l'ambition et les objectifs du Produit. La Vision est portée par un Projet dont les étapes majeures sont inscrites au sein de la trajectoire prévisionnelle (roadmap).</p> <p>La Vision est un outil de communication vis-à-vis de toutes les parties prenantes qui contribuent au projet agile.</p>

Méthodes agiles

Merci



Méthodes agiles

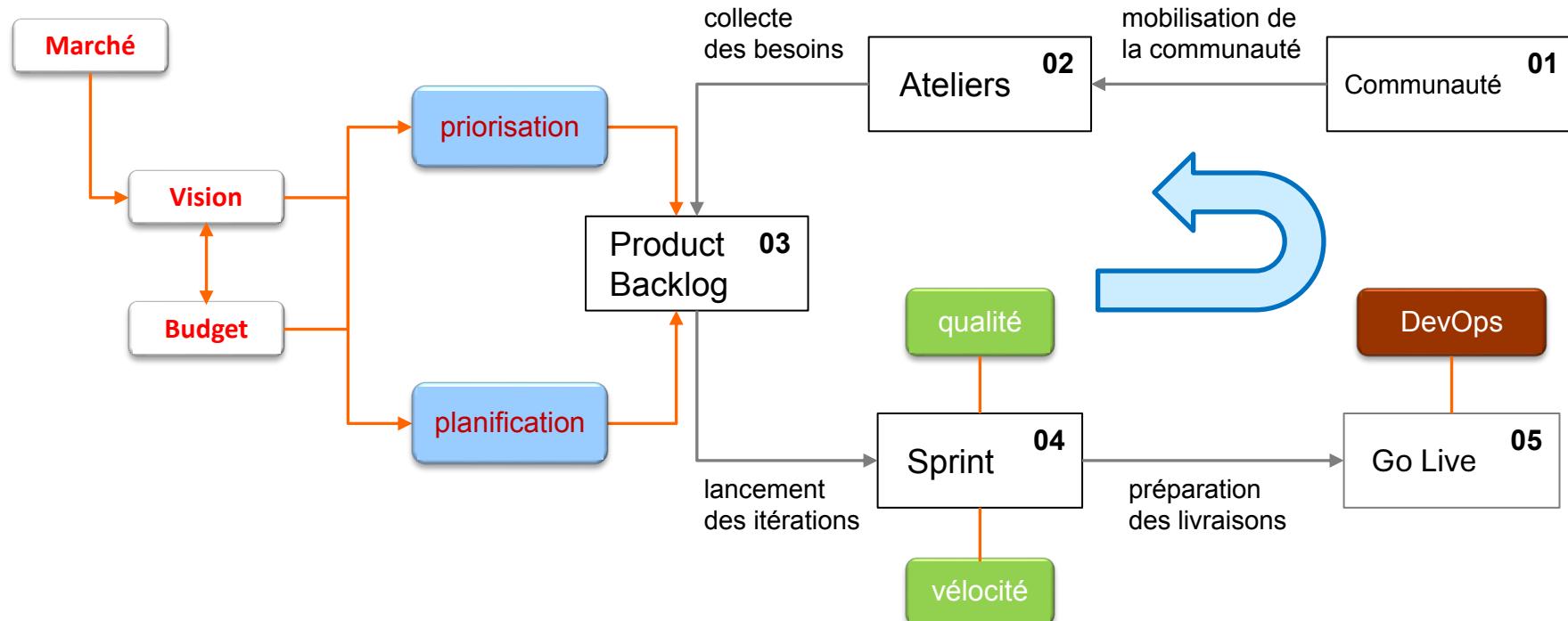
Méthode
SCRUM



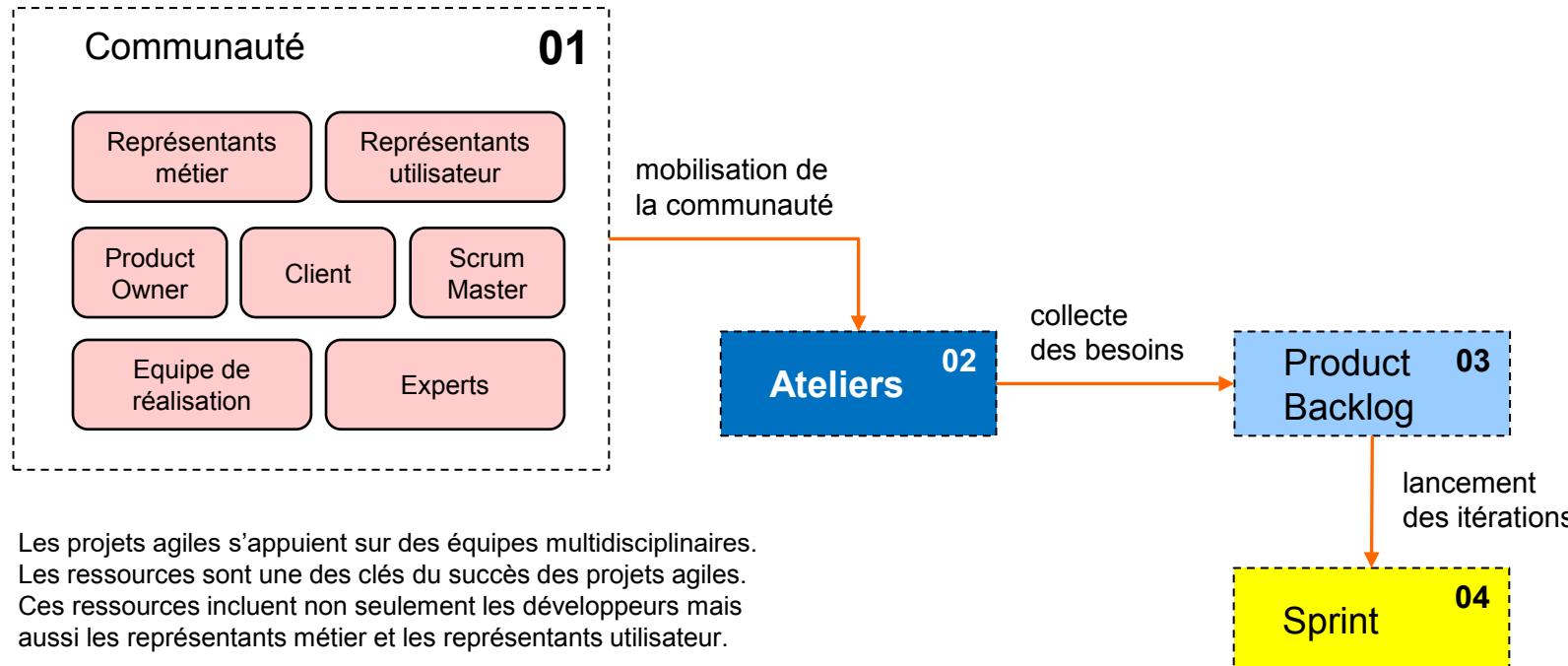
Conduite de projet agile
Analyse



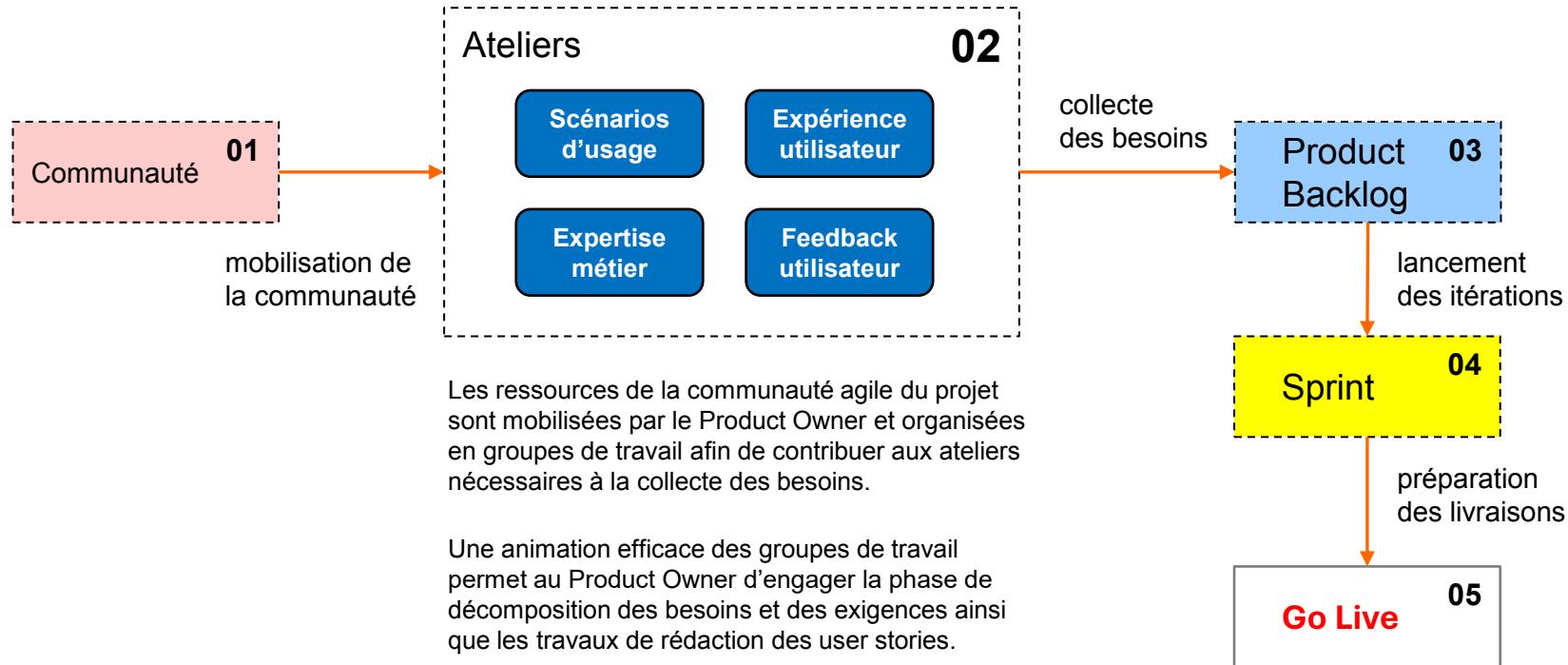
Overall



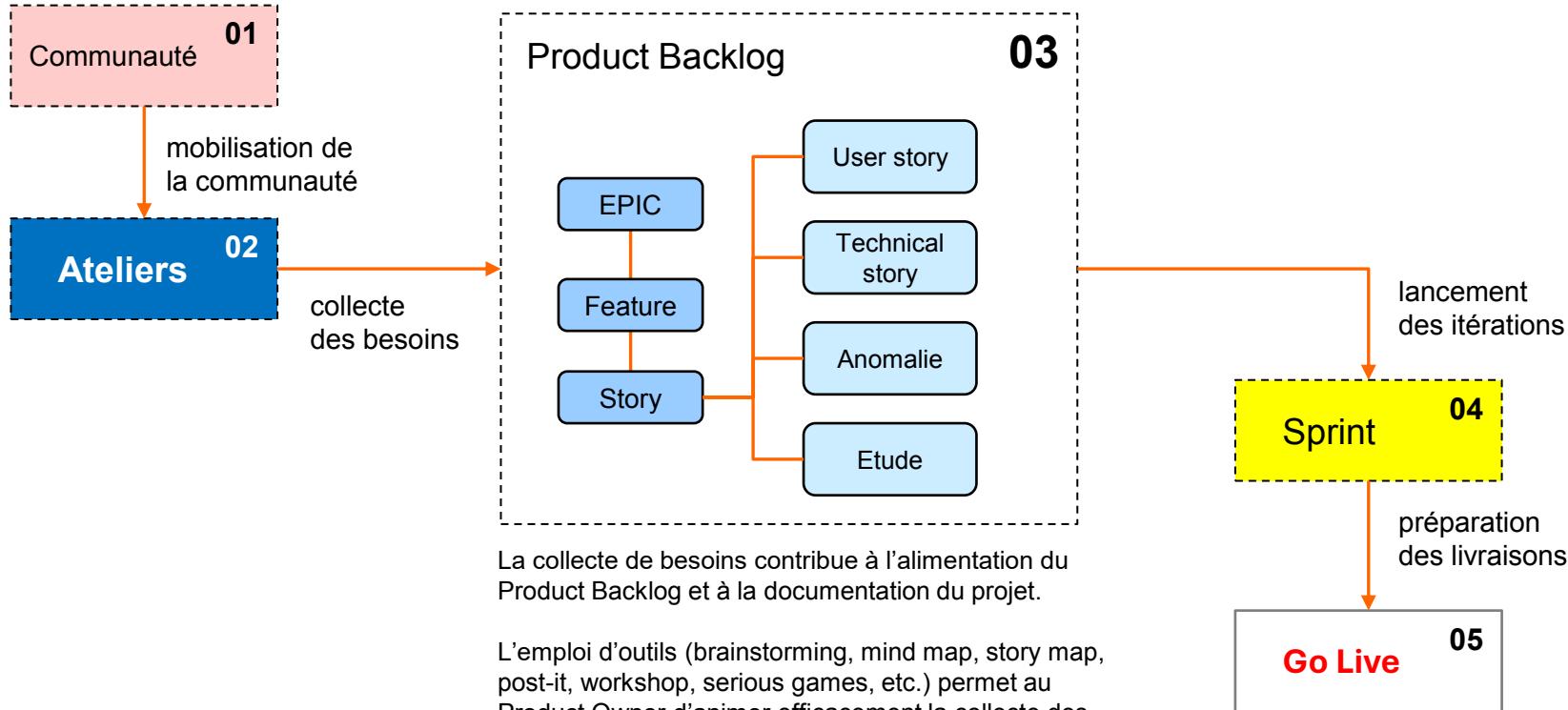
01 Communauté agile



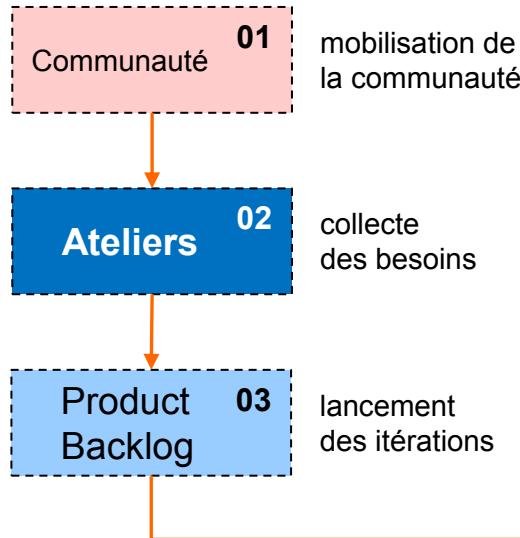
02 Ateliers



03 Product Backlog



04 Sprint



Le Product Backlog est priorisé par le Product Owner afin de proposer au client des scénarios de livraisons fonctionnelles.

Une fois la priorisation validée par le client, les stories READY sont engagées dans les itérations (sprints).

Le cycle de vie des sprints requiert la tenue de réunions propres à la méthode SCRUM.

Lancement d'une itération

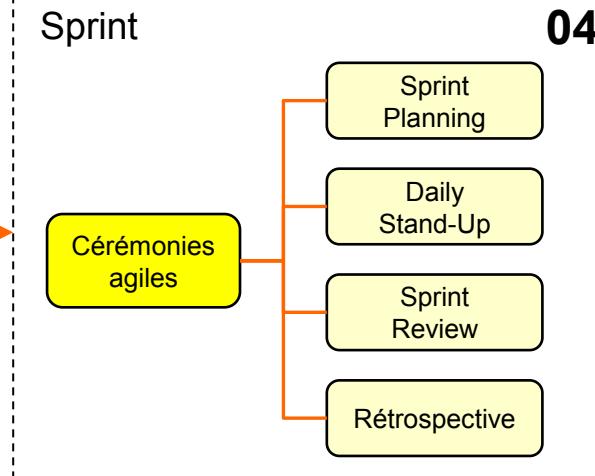
Réunion Sprint Planning (incluant la réunion d'évaluation Poker Planning des stories)

Suivi quotidien

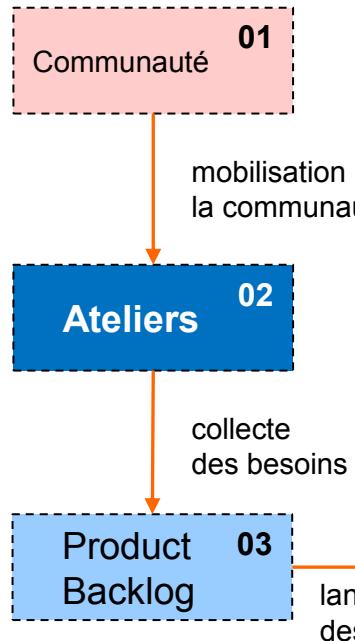
Réunion Daily Stand Up

Fin d'une itération

Réunion Sprint Review et Réunion Rétrospective

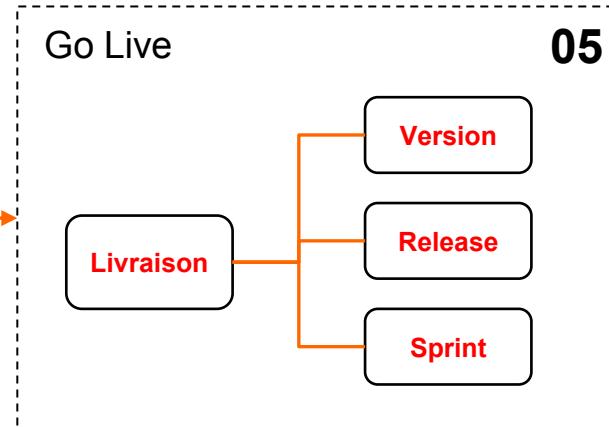


05 Go Live



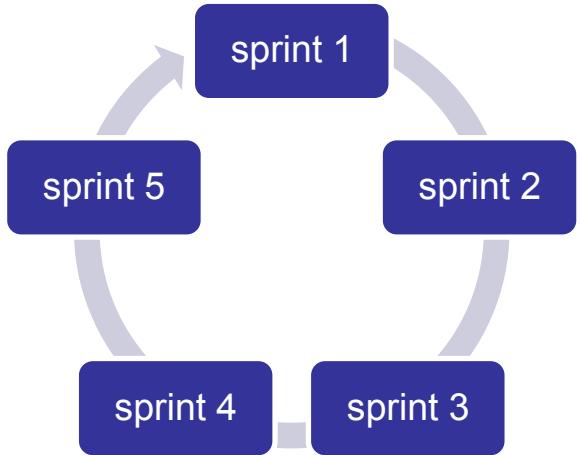
Le plan de livraison complète la priorisation du Product Backlog proposée par le Product Owner : il est validé par le client en fonction de ses objectifs fonctionnels et de ses dates clés.

Le plan de livraison décrit le nom des versions (MVP, V2, etc.) et les dates clés vues avec le client. Une Version inclut une ou plusieurs Releases. Une Release inclut un ou plusieurs Sprints.



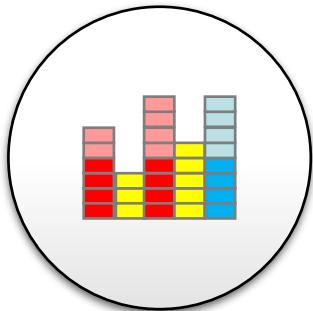
Les méthodes agiles

Merci



UFR des Sciences – Formation MIAGE

Méthodes agiles



Pourquoi implémenter l'agilité ?

Conquête de nouveaux marchés

Satisfaction des utilisateurs

Pilotage des ressources par objectif

Innovation

Adaptation au changement

Sauvegarde des savoir-faire

Qualité de vie des projets agiles

Quelles sont les clés de l'agilité ?

Evangélisation
des acteurs

Défense des
valeurs agiles

Partage de la
Vision avec la
communauté

Maitrise des
réunions agiles

Démarche
d'amélioration
continue

Utilisation des
Serious Games

- Exemple : Bateau agile
- Exemple : Rétrospective

Quelles sont les valeurs agiles ?

Il s'agit des 4 valeurs du Manifeste Agile publié en 2001.

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle

Un logiciel opérationnel plus qu'une documentation exhaustive

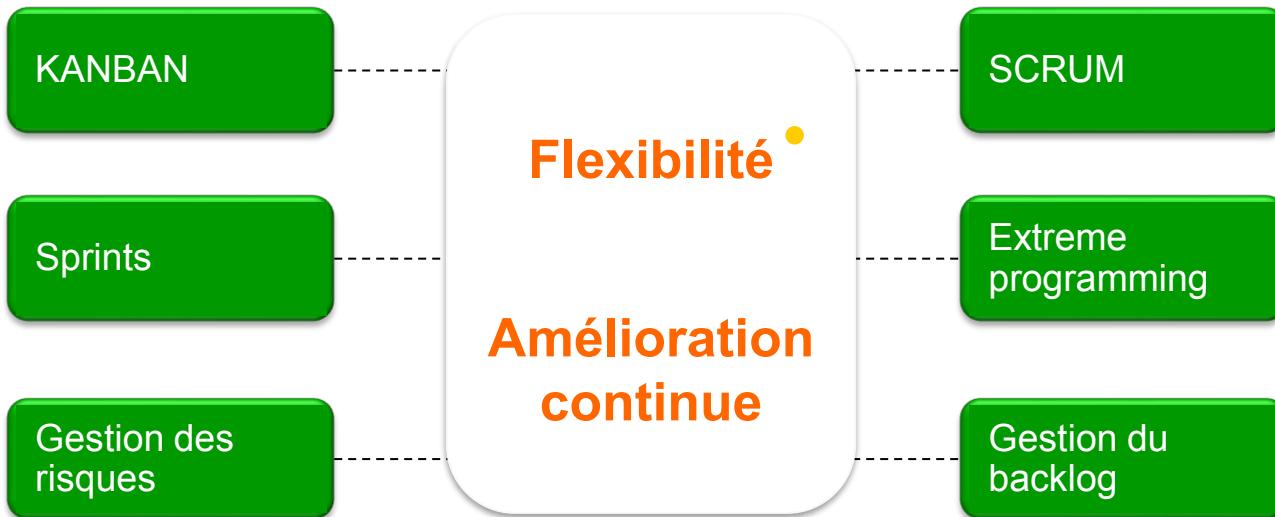
L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Quelle était votre situation lors de la publication du Manifeste Agile en 2001 ?

20 ans déjà mais les 4 valeurs agiles sont toujours d'actualité.

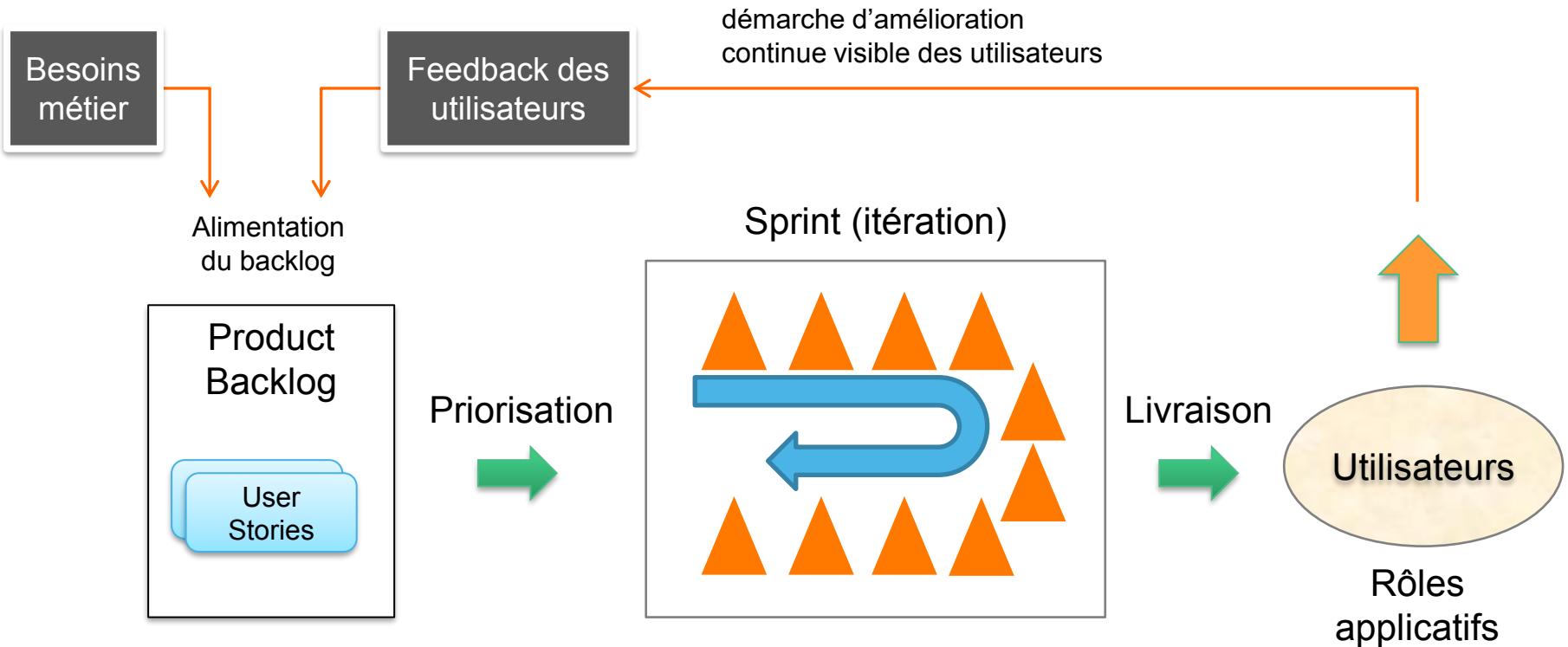


Comment implémenter l'agilité ?



● Adaptation au changement

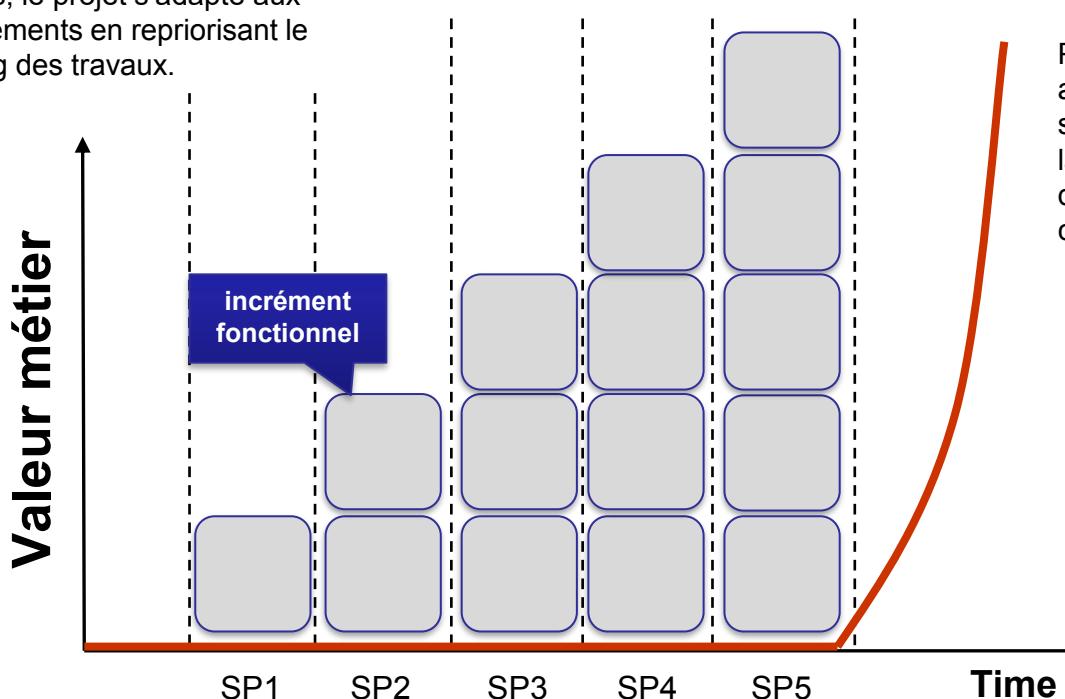
Une méthode agile est une méthode itérative



Une méthode agile est une méthode incrémentale

Projet agile avec la collecte du feedback des utilisateurs

De plus, le projet s'adapte aux changements en repriorisant le backlog des travaux.

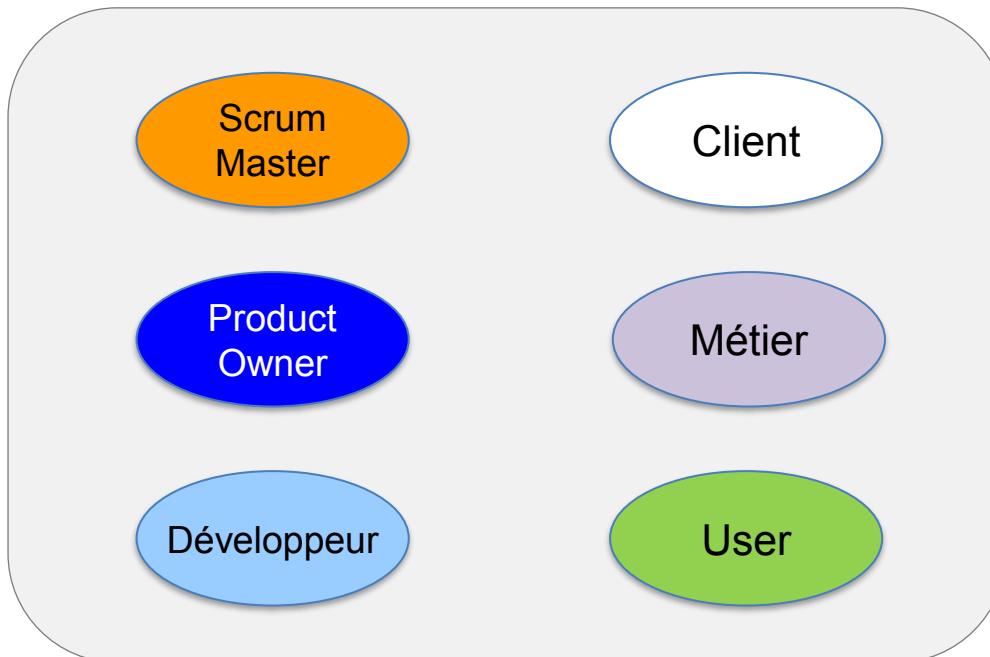


Projet classique « cycle en V » avec une livraison complète du système et de la valeur métier à la fin du projet. De plus, le projet demeure basé sur un cahier des charges initial.

Rappel : quels sont les acteurs de la méthode SCRUM ?

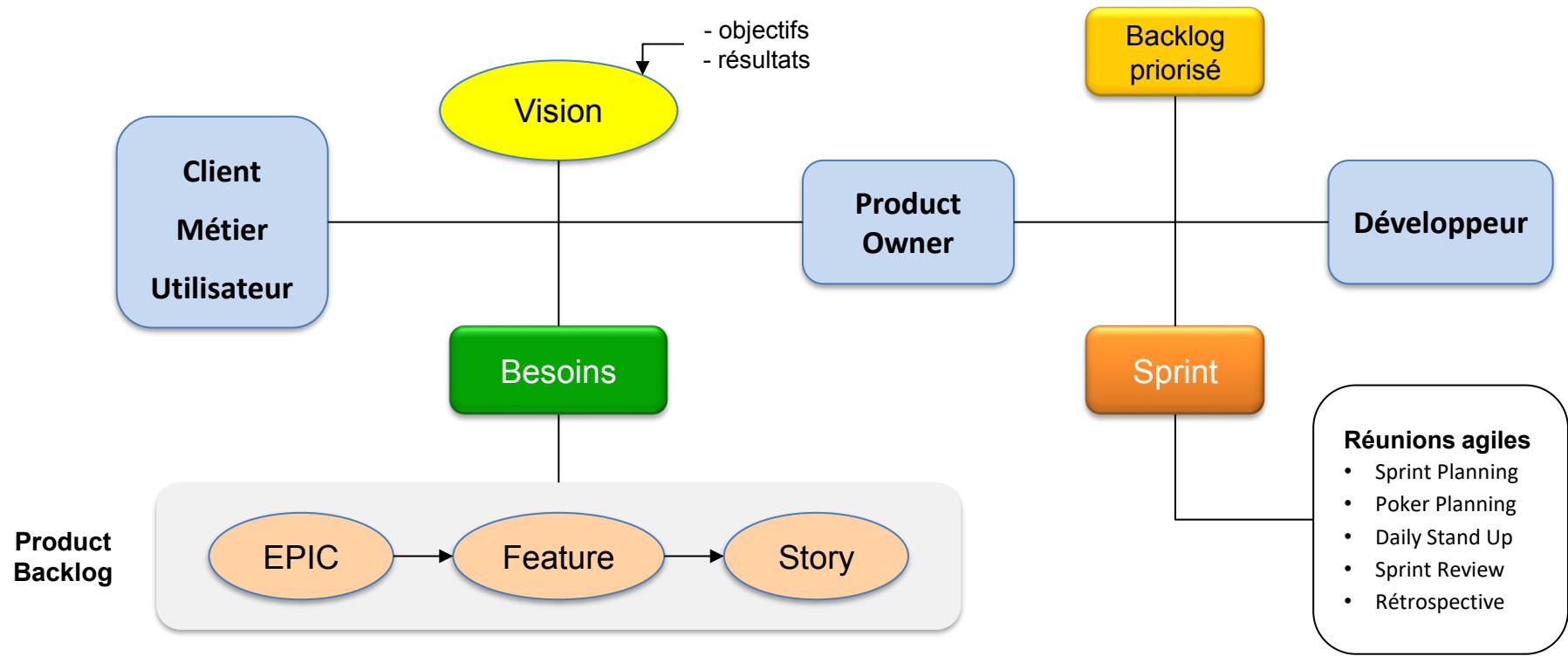
Les acteurs sont regroupés au sein d'un groupe appelé communauté agile.

Les acteurs sont des individus motivés au sein d'une équipe multidisciplinaire.



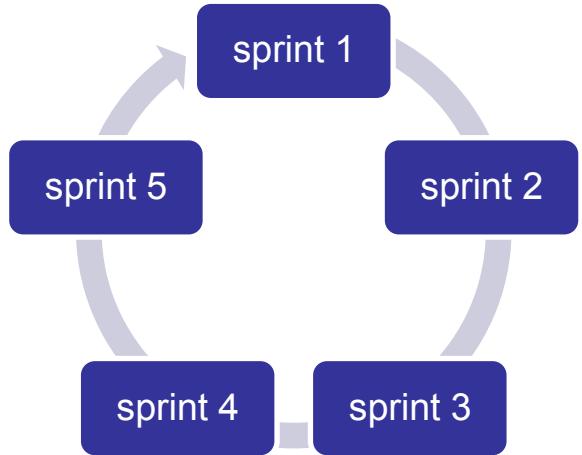
Comment ça marche ?

Décomposition des besoins



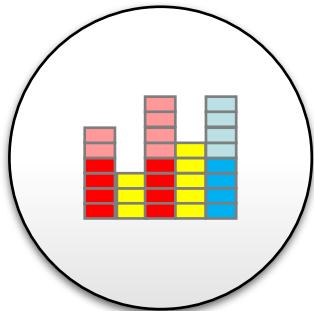
Méthodes agiles

Merci



UFR des Sciences – Formation MIAGE

Méthodes agiles



Les bénéfices attendus

Moins d'échec des projets

Développer une culture de l'écoute
Satisfaire le client et les utilisateurs

Accepter les changements

Profiter des opportunités

Renoncer aux prévisions globales

Prioriser des incrémentations de valeur
Piloter les ressources par objectif

Les bénéfices attendus

Mettre un coach au sein du projet

Mettre un tigre dans votre moteur

Utiliser les services du Scrum Master

Mettre le client au cœur du projet

Décider avec et pour le client

Collaborer avec le client

Mieux vivre les projets au quotidien

Promouvoir l'amélioration continue

Améliorer la qualité de vie des projets

Les bénéfices attendus

Plus d'effet tunnel

Ouvrir les yeux sur le monde

Accompagner le marché

Mettre l'humain au cœur du projet

Sauvegarder les savoir-faire

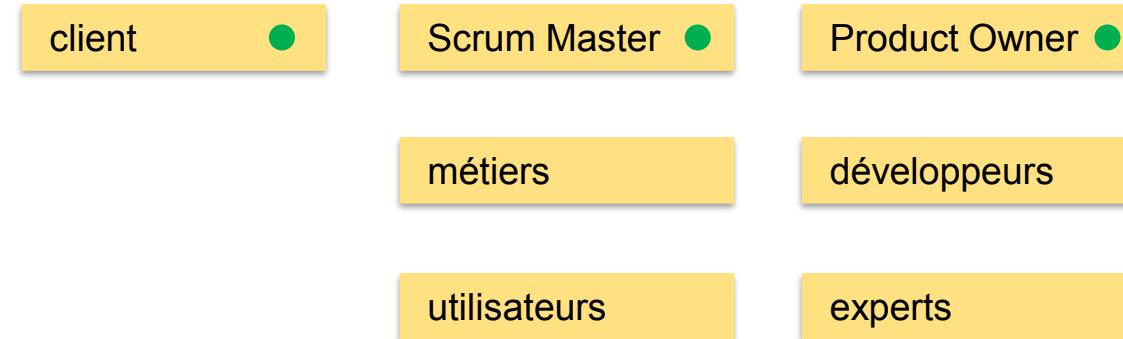
Transmettre les connaissances

Développer les ressources

Se former pour innover

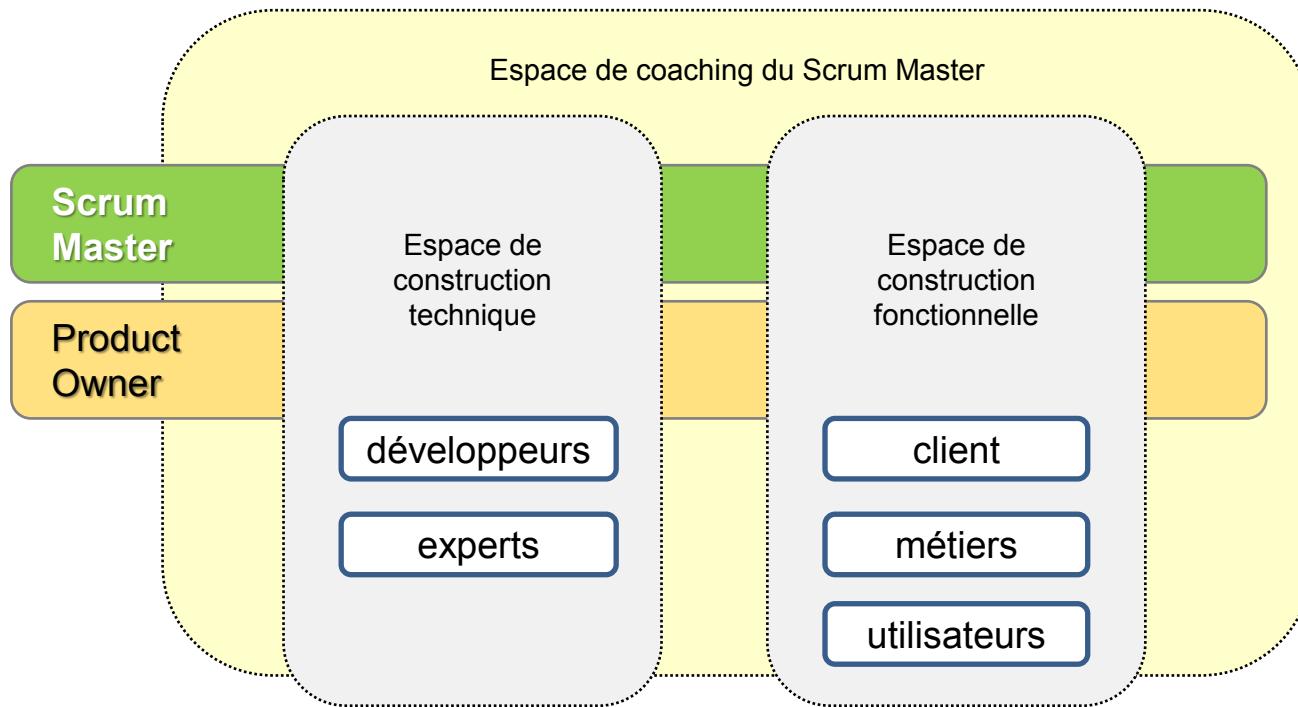
Obtenez votre récompense en vous développant

Les rôles de la méthode SCRUM



- Nouveau rôle dans le contexte des méthodes agiles vs. les méthodes classiques de gestion de projet

Gérer les relations de travail



Ce qu'il faut retenir

Scrum Master

La méthode SCRUM met en œuvre un nouveau rôle appelé Scrum Master.

Il est le référent de la méthode et il intervient en tant que coach au sein du projet agile.

Le Scrum Master assure la défense des valeurs agiles. Il conduit les actions de communication et d'acculturation des acteurs de la communauté agile.

Product Owner

La méthode SCRUM met en œuvre un nouveau rôle appelé Product Owner.

Le Product Owner est le contact unique du client et des représentants métier.

Il est responsable de la collecte des besoins, de la rédaction des User stories, de l'alimentation du Product Backlog et de l'animation de la relation avec les métiers et les développeurs.

Client

Le rôle du client au sein d'un projet agile se distingue du rôle du client au sein d'un projet classique.

Le client participe activement pendant toute la durée du projet agile. Il contribue à la Vision du produit et peut apporter de nouveaux besoins afin de créer l'innovation et de s'adapter au marché. Le client choisit les priorités et les cibles fonctionnelles de son projet en prenant les décisions nécessaires.

Ce qu'il faut retenir

1

Vous observez qu'il n'existe pas de chef de projet au sens classique du terme pour un projet agile.

2

La méthode agile est en rupture avec la gestion de projet classique.
L'important n'est pas de livrer un projet pour une date et un budget donné.

3

L'important est d'employer le budget du client selon son calendrier et ses priorités fonctionnelles en acceptant les changements que le client ou les utilisateurs introduiront afin de créer le maximum de valeur.

4

L'introduction du rôle du Scrum Master est indispensable non seulement pour défendre le projet agile mais aussi pour accompagner le développement des ressources (client, Product Owner, développeurs) qui doivent soutenir l'innovation et participer à une communauté de pratiques agiles.

Gérer les relations humaines

Transformer les organisations et les groupes de travail

facilitation

amélioration continue



accompagnement



coaching

développement des ressources

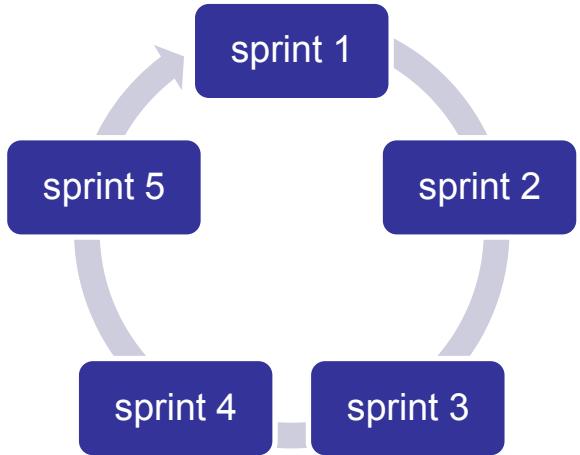
Adopter une nouvelle méthode de travail

« Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale menée dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité en prenant en compte l'évolution des besoins des clients. »

Véronique Messager « Gestion de projet : vers les méthodes Agiles »

Méthodes agiles

Merci



Méthodes agiles

Méthode
SCRUM



Conduite de projet agile
Valeurs agiles



« Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale menée dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité en prenant en compte l'évolution des besoins des clients. »

Véronique Messager « Gestion de projet : vers les méthodes Agiles »

Les valeurs agiles

1

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

2

Un logiciel opérationnel plus qu'une documentation exhaustive

3

La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle

4

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

1

Satisfaire le client en priorité

2

Accueillir favorablement les demandes de changement

3

Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application

4

Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet

5

Construire des projets autour d'individus motivés

6

Privilégier la conversation en face à face

7

Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

8

Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant

9

Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception

10

Faire simple

11

Responsabiliser les équipes

12

Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

Les cérémonies agiles

1 Sprint Planning

Préparation et lancement de chaque itération afin de livrer plus souvent de la valeur.

2 Daily Stand-Up

Point de suivi quotidien pour l'identification des questions et l'avancement des travaux.

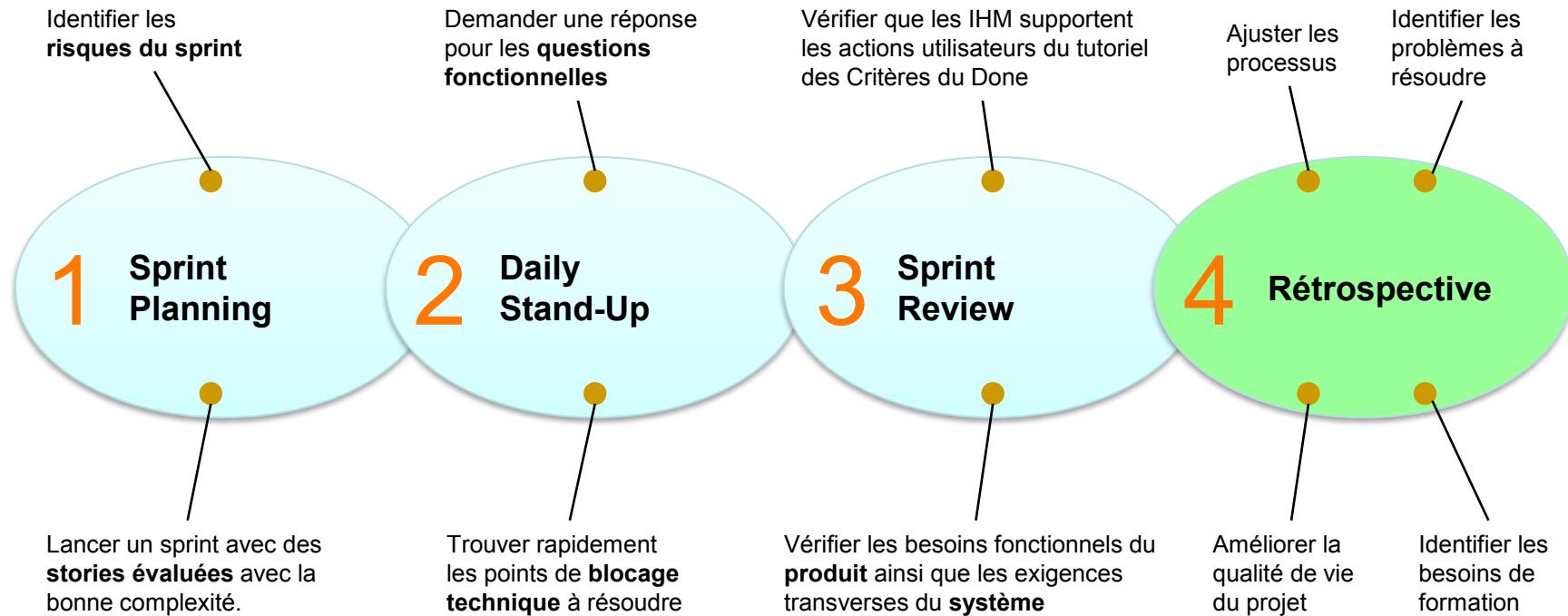
3 Sprint Review

Vérifier les critères du Done des stories afin de livrer un incrément de valeur en maximisant la satisfaction des utilisateurs.

4 Rétrospective

Promouvoir l'amélioration continue du projet afin de maintenir le bien-être au travail des membres de la communauté agile.

Bénéfices des cérémonies agiles



Ce qu'il faut retenir

une démarche

1 un objectif commun

2 une approche incrémentale

3 une équipe pluridisciplinaire

des priorités

1 la satisfaction du client

2 la satisfaction des utilisateurs

3 un produit de qualité

des règles

1 des ressources par objectif

2 travail en équipe

3 accès direct à tous les membres

Ce qu'il faut retenir

Valeurs agiles

Les valeurs agiles mettent en avant les éléments de transformation des organisations afin de rompre avec les difficultés des projets classiques (effet tunnel, peu de feedback).

Interactions

Le soin apporté à la qualité des interactions entre les ressources ainsi que l'introduction du rôle de Scrum Master en tant que coach de l'équipe.

Produit

Le soin apporté à la qualité du Produit afin de remettre aux utilisateurs et au client un Produit qui demeure opérationnel et stable lors de chaque livraison fonctionnelle.

Client

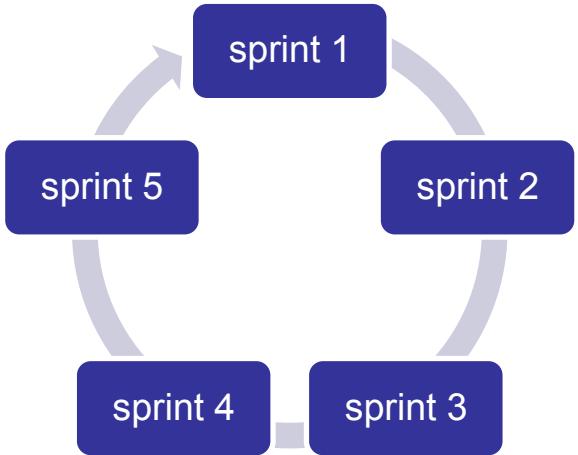
Le soin apporté à la qualité de la relation avec le client afin de le mettre en situation de comprendre le projet agile et de prendre des décisions pour le Produit.

Adaptation

La capacité de la méthode à accueillir le changement afin de livrer un Produit qui évolue avec les choix du client, les priorités du marché et les feedbacks des utilisateurs.

Les méthodes agiles

Merci



Méthodes agiles

Méthode
SCRUM



Conduite de projet agile
La documentation



Les valeurs agiles

-
- 1 Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- 2 Un logiciel opérationnel plus qu'une documentation exhaustive
- 3 La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle
- 4 L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Documentation



1

Personas

2

Product Charter

3

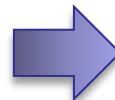
Trade-off Matrix

4

Product Backlog



La documentation est une partie importante du projet au même titre que les développements.



La documentation est vivante : elle doit être mise à jour lorsque des demandes de changement sont traitées.

Agile Product Charter

But et contexte

Jalons

Avantages et bénéfices métiers escomptés

Risques majeurs identifiés

Utilisateurs et clients destinataires

Contraintes identifiées

Fonctionnalités principales

Comment mesurer que l'objectif a été atteint ?

Le Product Charter permet de créer et de partager un résumé des informations clés afin de comprendre le projet.

Agile Product Charter

But et contexte

Présentez la vision du produit. Il s'agit de renseigner le Pourquoi du projet.

Avantages et bénéfices métiers escomptés

Il s'agit ici de lister les atouts concurrentiels du Produit.

Utilisateurs et clients destinataires

Identifiez les segments de marché et les populations d'utilisateurs ciblés.

Fonctionnalités principales

Présentez les fonctions clés du Produit. Il s'agit de renseigner le Quoi du projet.

TD Vision & ProductBox

Appuyez-vous sur ce TD qui permet de rédiger la Vision du Produit et la Vision du Projet : vous disposerez ainsi d'un outil de communication appelé ProductBox.

Ce TD vous aidera à renseigner le Product Charter.

La ProductBox (flyer recto & verso) est au service du projet.

Pensez à la mettre à jour quand les priorités fonctionnelles changent.

Agile Product Charter

Jalons

Listez les principales dates connues.
Ces dates peuvent ne pas forcément être des jalons.

Risques majeurs identifiés

Exemples : demandes incompatibles avec le calendrier fonctionnel du client, risque de retard au lancement du MVP, risque de rejet par les utilisateurs.

Contraintes identifiées

Identifiez les contraintes (la charge, la performance, la sécurité ou les interfaces nécessaires au Produit).

Comment mesurer que l'objectif a été atteint ?

Recherchez une gestion efficace des priorités fonctionnelles lors des étapes de déploiement.

Reprenez les informations de la Vision du projet.

Consultez la liste des Etudes identifiées !

Listez ces exigences qui représentent les besoins transverses (NFR) du produit.

Inspirez-vous de la réponse du client à cette question.

Trade-Off Matrix

Projet classique - Cycle en V



Trade-Off Matrix	Fixe	Ferme	Flexible	Encore plus flexible
Périmètre fonctionnel				
Planning				
Budget / Ressources				
Qualité				



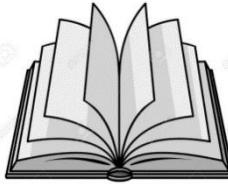
Le projet classique est attaché à un périmètre fonctionnel fixe afin de permettre au prestataire de tenir son engagement avec une **obligation de résultat** au bénéfice du client.

Les aléas, les difficultés techniques ou les problèmes de ressources sont autant de causes de retard des projets qui créent des **impacts** sur le planning et le budget du projet.

Quel que soit le type du projet, la **qualité** des travaux est incontournable afin de satisfaire le client, minorer les coûts de non-qualité et maximiser la satisfaction des utilisateurs.

Trade-Off Matrix

Projet Agile



Trade-Off Matrix	Fixe	Ferme	Flexible	Encore plus flexible
Périmètre fonctionnel				
Planning				
Budget / Ressources				
Qualité				



Le projet agile accueille les changements par définition. Le client priorise et décide du contenu de la trajectoire fonctionnelle du projet.

Le budget est fixe afin de respecter l'engagement financier du client dans le choix d'un projet agile.

Quel que soit le type du projet, la **qualité** des travaux est incontournable afin de satisfaire le client, minorer les coûts de non-qualité et maximiser la satisfaction des utilisateurs.

Mesures de la performance



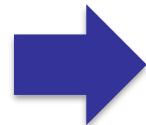
1

Mesure de la performance du Done

Deux indicateurs permettent de mesurer simplement la qualité d'un projet agile.

2

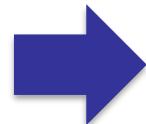
Mesure des coûts de non-qualité



SPRINT [1,N]

Σ (nombre (stories Done))

Σ (nombre (stories))



SPRINT [1,N]

Σ (complexité (stories Anomalie))

Σ (complexité (stories))

Comment ça marche ?



SPRINT [1,N]

1

Σ (nombre (stories Done))

Σ (nombre (stories))



Il s'agit d'observer la capacité de l'équipe de réalisation à tenir sa promesse de livrer à la fin de chaque itération les stories évaluées et sélectionnées lors du Poker Planning.

SPRINT [1,N]

2

Σ (complexité (stories Anomalie))

Σ (complexité (stories))



Il s'agit d'observer la capacité de l'équipe de réalisation à tenir sa promesse de livrer régulièrement en production des incrémentations fonctionnelles de qualité aux utilisateurs.

Méthodes agiles

Merci

