

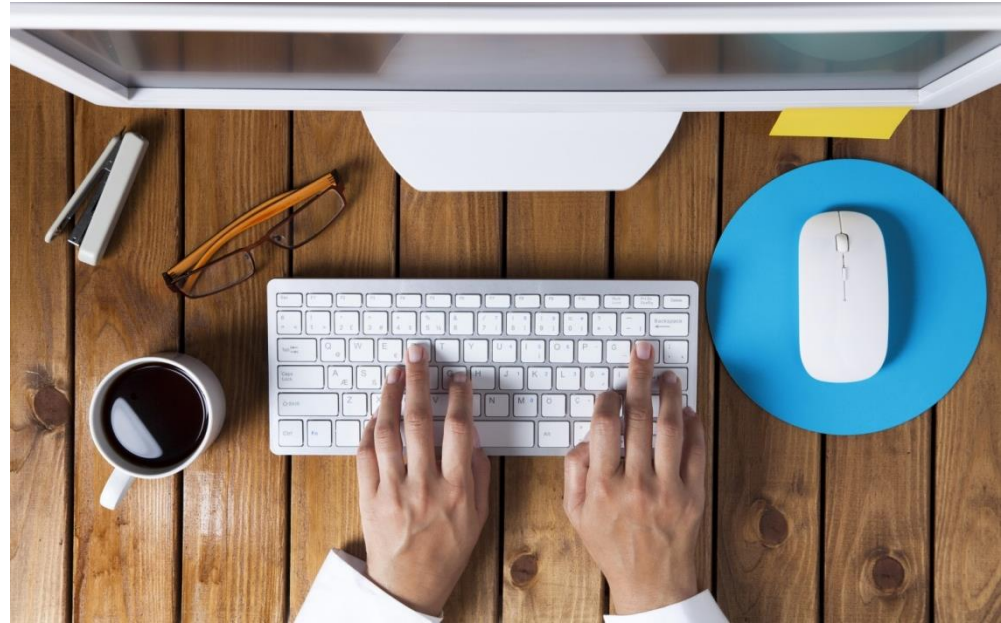
Méthodes agiles

Méthode SCRUM



Conduite de projet agile

La documentation



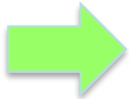
Les valeurs agiles

1

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

3

La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle



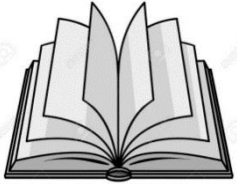
2

Un logiciel opérationnel plus qu'une documentation exhaustive

4

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

Documentation



1

Personas

3

Trade-off
Matrix

2

Product
Charter

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.

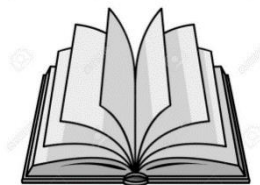
Consultez la liste des Etudes identifiées !

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				



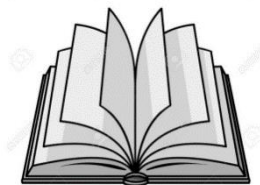
Le projet classique est attaché à un périmètre fonctionnel fixe afin de permettre au prestataire de tenir son engagement avec une **obligation de résultat** au bénéfice du client.

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



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

1

Mesure de la performance du Done



SPRINT [1,N]

$$\frac{\Sigma (\text{nombre (stories Done)})}{\Sigma (\text{nombre (stories)})}$$

2

Mesure des coûts de non-qualité



SPRINT [1,N]

$$\frac{\Sigma (\text{complexité (stories Anomalie)})}{\Sigma (\text{complexité (stories)})}$$

Comment ça marche ?



1

SPRINT [1,N]

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.

2

SPRINT [1,N]

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 incréments fonctionnels de qualité aux utilisateurs.

Méthodes agiles

Merci

