

Méthodes agiles

Méthode SCRUM

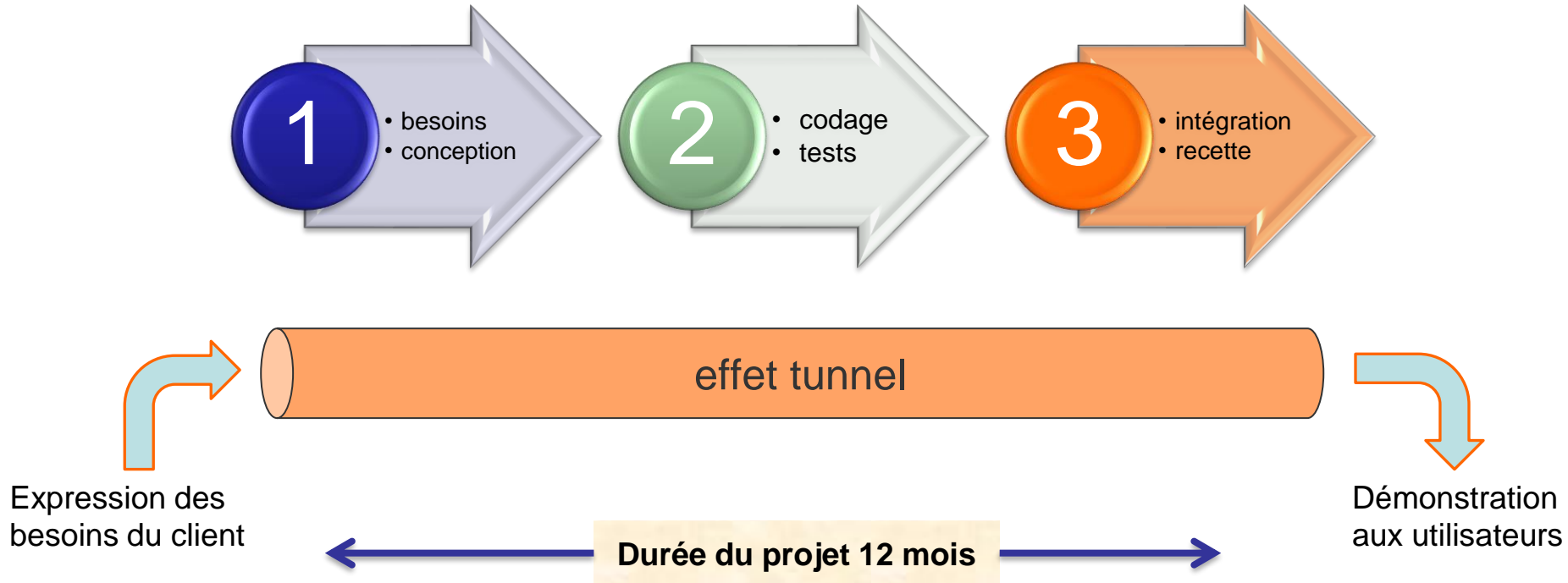


Conduite de projet agile

Les utilisateurs



Effet tunnel des projets classiques



Effet tunnel des projets classiques

1

L'effet tunnel renvoie les utilisateurs sur une vision 12 mois en arrière.

2

Le marché, la technologie et les concurrents définissent les Produits de demain.

3

Les utilisateurs observent les écarts entre les produits.

4

Les utilisateurs privilégient les produits qui sont à leur écoute.

Les inconvénients des projets classiques

L'approche prédictive n'aime pas les changements imprévus.

Pour les développeurs, les tests de validation du client sont tardifs.

Pour les utilisateurs, la recette est figée sur l'expression initiale des besoins.



Remise en cause de l'engagement
= Augmentation de la durée du projet
= Augmentation du budget

Pas de validation au fil de l'eau
= Pas de retour du client

Pas de feedback des utilisateurs
= Pas d'amélioration continue du Produit

Rappel - Le périmètre fonctionnel initial représente le socle d'un projet classique pour lequel le prestataire a une obligation de résultat.

Conduite de projet agile

1

livrer plus rapidement

2

livrer plus souvent

3

maximiser la
satisfaction des
utilisateurs

4

collecter le feedback
des utilisateurs

Livrer plus rapidement



Observez les activités et les ressources engagées pour livrer en production **un nouvel incrément** aux utilisateurs.

- Finalisez des travaux de développement
- Exécutez des tests de non-régression
- Corrigez les anomalies observées
- Réalisez un RTG (Rally Test Game)



Rally Test Game

La conduite de projet agile requiert une activité de qualification qui nécessite la collaboration régulière ou "à la demande" des représentants métier.

Un atelier RTG est un moyen immédiat de répondre à la problématique projet des cas de tests non couverts par les tests de non-régression.

Conduite de l'atelier RTG

Prérequis : organiser par rôle utilisateur l'ensemble des nouveaux cas de figures-métiers présents dans l'incrément fonctionnel à livrer.

Durée : prévoir une à trois journées en fonction de la taille de l'application

Livable : rédiger chaque anomalie fonctionnelle sous la forme d'un post-it dont la position ou la couleur dépendra de sa sévérité (critique, majeur, mineur).

Livrer plus souvent



Mesurez le temps et l'énergie nécessaires pour réaliser la livraison en production d'un **nouvel incrément**.

Comparez le temps et les points nécessaires à une livraison par rapport à la durée d'une itération :
l'investissement est-il satisfaisant au regard de la fréquence de livraison souhaité ?



Satisfaction des utilisateurs

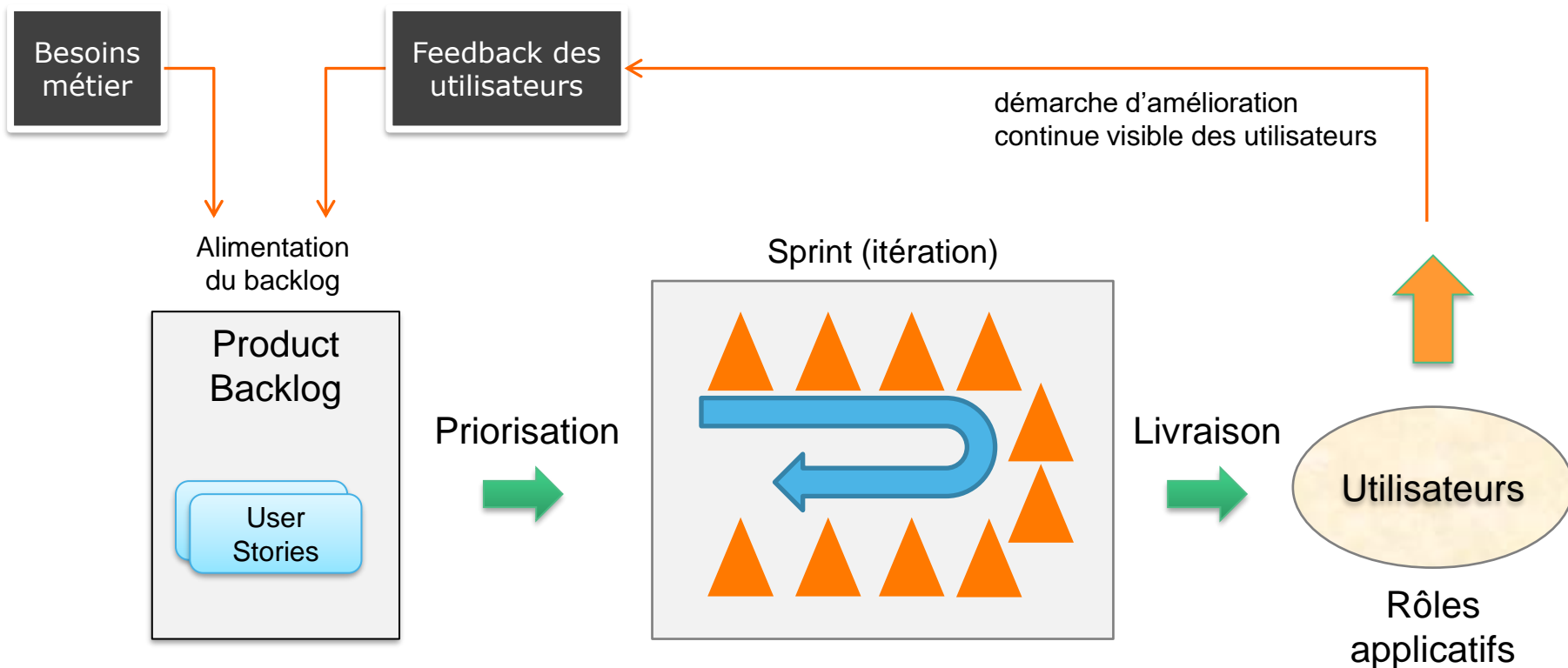
Identifiez la fréquence de livraison permettant de réaliser la collecte des retours des utilisateurs.

Vérifiez que la prise en compte du feedback des utilisateurs soit effective en termes de priorisation du Product Backlog afin que les utilisateurs puissent observer l'amélioration continue du produit.

Plan de livraison des versions / releases

L'effort consenti pour livrer doit également permettre de satisfaire les événements et les dates clés retenues par le client afin d'accompagner la **Vision** du projet agile.

Collecter le feedback des utilisateurs



Pourquoi collecter le feedback des utilisateurs ?

1

co-construire le produit
avec les utilisateurs

2

répondre aux attentes
des utilisateurs

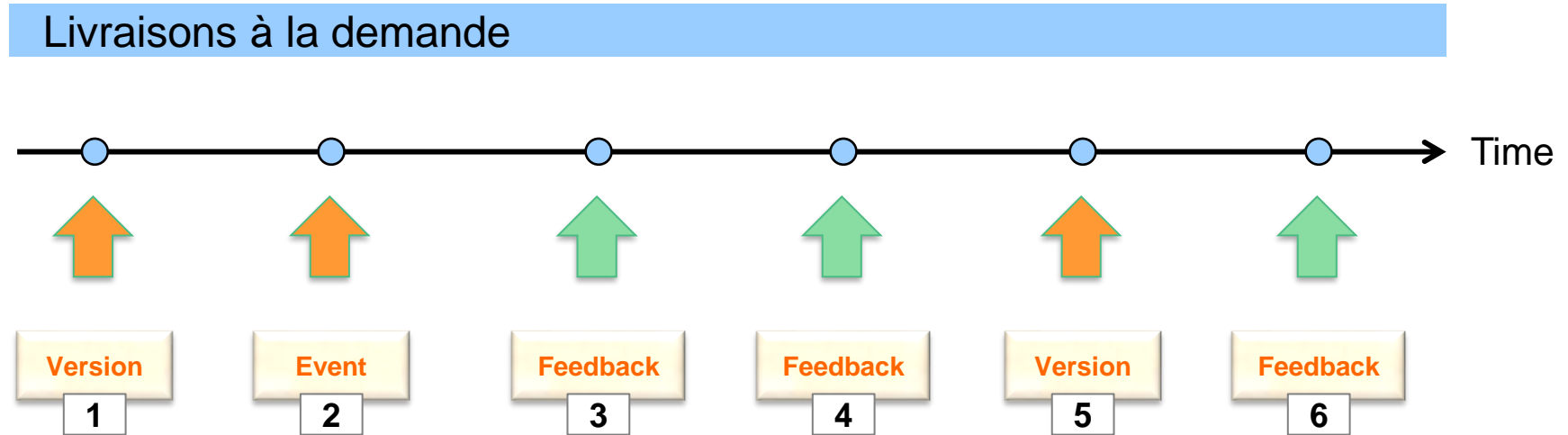
3

mettre en œuvre une
démarche
d'amélioration continue

4

maximiser la
satisfaction des
utilisateurs

Pourquoi livrer plus souvent ?



2 objectifs

a)

Accomplissement de la Vision définie par le client

b)

Démarche d'amélioration continue visible des utilisateurs

Comment livrer plus souvent ?

1

innover afin de savoir
livrer la valeur métier

2

organiser des tests de
non-régression

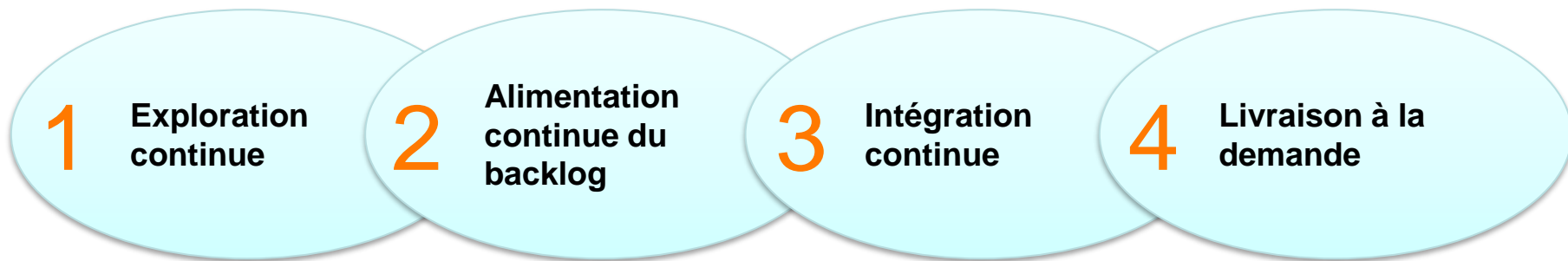
3

utiliser des services
Cloud (CaaS)

4

réduire le niveau
d'effort des livraisons

Continuous Integration / Continuous Delivery



L'exploration des besoins et des exigences est engagée et se poursuit pendant toute la durée du projet.

Product Owner

La rédaction des user stories est indispensable à la vie du projet agile.

Product Owner

L'intégration continue s'appuie sur DevOps et utilise des tests de non-régression automatiques.

Développeurs

Livrer plus souvent permet de traiter le feedback des utilisateurs et de maximiser la satisfaction des utilisateurs.

Utilisateurs

Les méthodes agiles

Merci

