

AUTOMIX SOFTWARE

COMPTE RENDU DE KICK-OFF

DATE : 9/11/17



Planning :

Le planning proposé pendant le kick-off n'est pas considéré comme un vrai planning, car on ne sait pas ce qui va être fait dans chaque sprint. On a donc du mal à évaluer s'il y aura des retards ou des avances sur les tâches à accomplir et ce que donnera le produit final, en regardant son état en avril.

Il faut ainsi présenter de manière plus claire les objectifs de l'avancement du projet sur le planning, en gardant en tête une idée globale des tâches à accomplir pour chaque sprint, et être plus précis dans ce qu'on attend exactement du logiciel.

Ressources Humaines :

Le tableau représentant les ressources humaines n'était pas assez clair, car on pouvait se demander si celui-ci représentait le temps de développement nécessaire au projet ou le temps consacré à celui-ci.

En réalité, ce tableau représente une estimation du temps consacré au projet, choix critiqué, car il semblait plus logique de représenter le temps nécessaire au développement. En effet cela aurait permis de quantifier les objectifs et d'estimer l'avancement du projet. Cependant, ce sont les difficultés que nous rencontrerons et notre efficacité qui détermineront quelle courbe du burn-up nous approcherons le plus et donc nous indiqueront où nous nous situons dans l'avancement du projet.

Objectifs :

Durant la présentation du kick-off, les objectifs n'étaient pas quantifiés, mais seulement définis. Par exemple, pour l'ajout de filtres de transition, seule leur mise en place a été évoquée, mais le nombre de filtres n'a pas été abordé, alors qu'ils auraient pu faire office d'indicateurs de performance.

Cependant, notre projet devant suivre une méthode agile, il a été décidé, au lieu de nous fixer une série d'objectifs à atteindre, de mettre en place une courbe burn-up. Cette courbe a pour but de comparer l'avancement du projet avec trois autres courbes (l'une représentant le produit minimal, l'autre le produit intermédiaire, et la dernière le très bon produit, voir figure 1), sprint après sprint. Elle a l'avantage de combiner à la fois une quantification des objectifs (par système de points attribué aux tâches qu'on appelle « user stories » et qui sont définies sur une application de gestion de projet en ligne nommée trello, voir figure 2) et l'avancement actuel du produit. Les « stories » sont ainsi évaluées en termes de difficulté par des « story point », permettant la quantification des objectifs.

Pour résumer, piloter un projet c'est définir les objectifs réalistes et quantitatifs de celui-ci. Il aurait fallu présenter un moyen de se rendre compte de la charge de travail du projet et une mesure de son avancement pour savoir si on est en retard ou pas à un temps donné, mais, à cause du format imposé par les clients, il est difficile de trouver un moyen répondant à ses attentes.

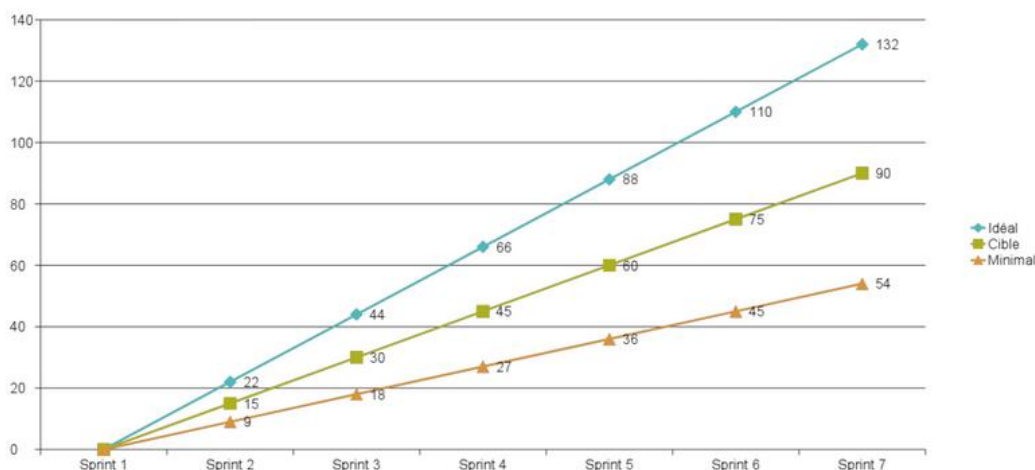


Figure 1 : Courbe burn-up

AUTOMIX SOFTWARE

COMPTE RENDU DE KICK-OFF

DATE : 9/11/17

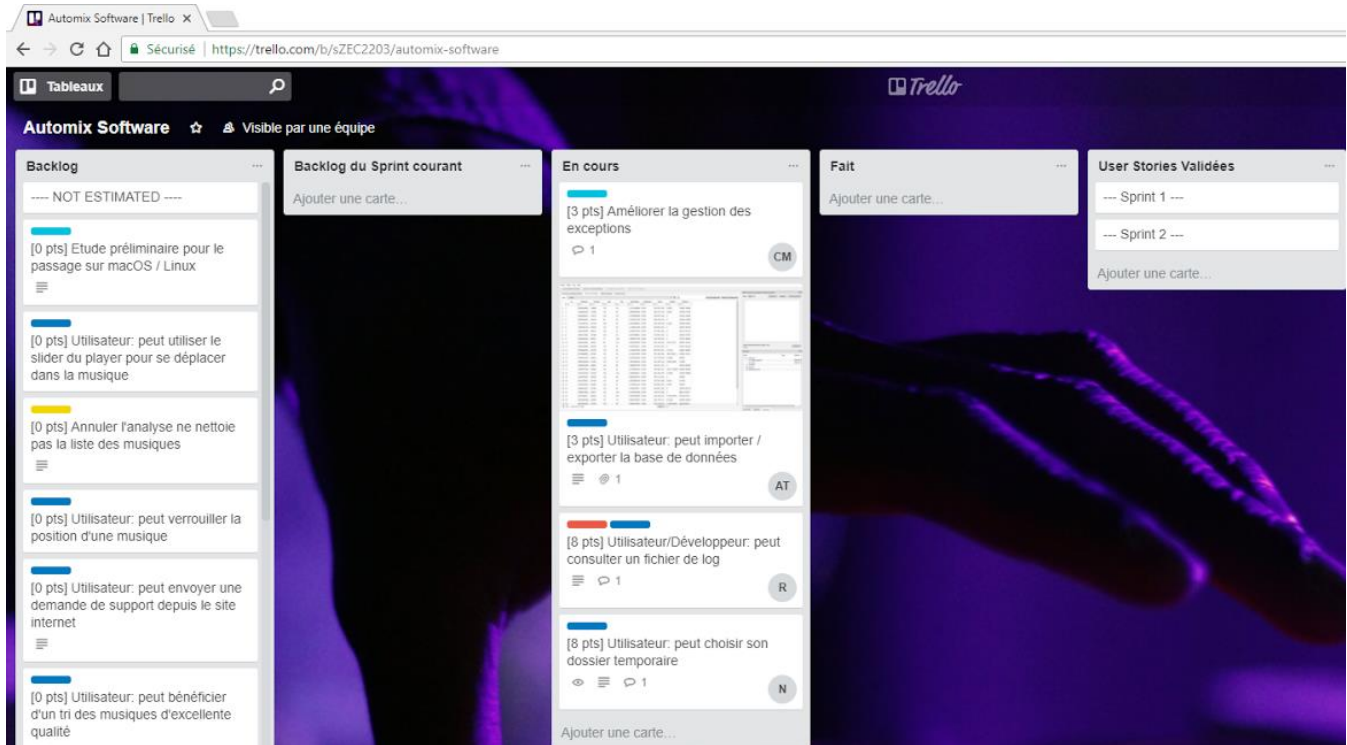
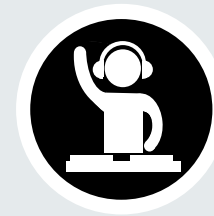


Figure 2 : Trello

Risques :

Il vaut mieux éviter de présenter les risques en dernier, car cela peut ne pas être rassurant pour les clients. Il faut prévoir et donc ajouter dans le planning les mesures de prévention. Nous devons ainsi identifier à quel moment réaliser ces mesures.

De plus la variable « retard » dans les mesures de prévention n'est pas une bonne variable d'ajustement, car on ne peut jouer que sur le rendu final, et non sur le critère du temps. « Renier des fonctionnalités » serait un meilleur choix pour la prévention de certains risques.

Méthodologie de projet :

Il a été conclu que c'était difficile de consigner la méthodologie en V avec la méthode agile de type scrum. En effet cela paraît compliqué d'évaluer une méthodologie qui est basée sur des principes différents que celle en V. La méthodologie agile remet en question la notion de « gestion de projet » au profit de « gestion de produit », de façon à raisonner davantage sur le produit que sur le projet.

Il a été conseillé de faire attention au fait de ne pas revoir les objectifs principaux tous les 15 jours au cours des sprint. Or nous ne revoyons pas les objectifs principaux du projet, mais nous nous fixons des tâches à effectuer pendant 2 semaines (jusqu'au prochain sprint) afin de réaliser les objectifs principaux que le client a exigé.

Tâches :

Dans le slide de présentation des tâches, celles-ci étaient regroupées par fonctionnalités similaires. Cette représentation n'était pas la plus pertinente pour la méthodologie de projet demandée et il aurait fallu d'avantage détailler chaque tâche.

Cependant, notre méthodologie de projet étant la méthodologie agile, chaque membre de l'équipe doit être à même de réaliser n'importe quelle tâche du projet. Chacun est supposé remplaçable, et doit donc avoir les mêmes compétences que les autres : tout le monde évolue ensemble et s'entraide.