



La Banque GiveMeUrMoney  
vous contacte.  
Vous êtes Ingénieur d'Etudes et  
Développement web



Tonton comme chef de projet s'engage sur un contenu à livrer en respectant un délai et un budget



Tonton analyse le  
travail qui doit être  
fait



Tonton délègue  
les tâches à  
l'Equipe



Chaque  
développeur code  
sa partie dans son  
coin



Après 2 mois,  
l'équipe dit qu'ils sont  
dans les délais, mais  
on ne peut rien  
montrer. La confiance  
s'érode



La fin approche, il  
est temps de mettre  
la pression à  
l'équipe



© Can Stock Photo - csp23351408

Les Heures  
supplémentaires  
s'enchaînent





On arrive à livrer ce  
qui est demandé,  
mais le client n'est  
pas satisfait



De son côté Paul  
est satisfait, car il a  
respecté le  
contenu, le budget  
et le délai

## Voici comment Paul voit le projet





Quel est le  
problème ? La  
demande a été  
respectée

# QUELQUES PISTES

- ❑ Le client n'est pas satisfait
- ❑ L'équipe n'avait pas la parole
- ❑ Les changements ont été mal négociés
- ❑ Paul a décidé seul des tâches pour ses développeurs
- ❑ L'équipe a travaillé à partir d'informations données au fil de l'eau
- ❑ L'équipe a fait des heures sup



L'argent n'est pas  
un problème pour  
le client. Il vous a  
choisi pour prendre  
le relais

# Atelier 1 -“les clés du succès” ?



# Debriefing ateliers succès

- ▣ Avec l'évolution des technologies (robotique, intelligence artificielle etc.), à un certain niveau de responsabilité les compétences métiers et techniques ne suffisent pas
- ▣ Le leader d'aujourd'hui doit posséder des compétences difficilement mesurables, mais vitales, les soft skills (écoute, partage, empathie, adaptabilité...)



# Debriefing ateliers succès

- ▣ Le forum économique mondial (étude menée dans 15 pays) a identifié les soft skills indispensables. Le podium est occupé par la résolution des problèmes complexes, la pensée critique et la créativité
- ▣ Ces compétences correspondent à des besoins fondamentaux des entreprises : amélioration des processus de prise de décision, adaptation aux changements, faculté d'innover

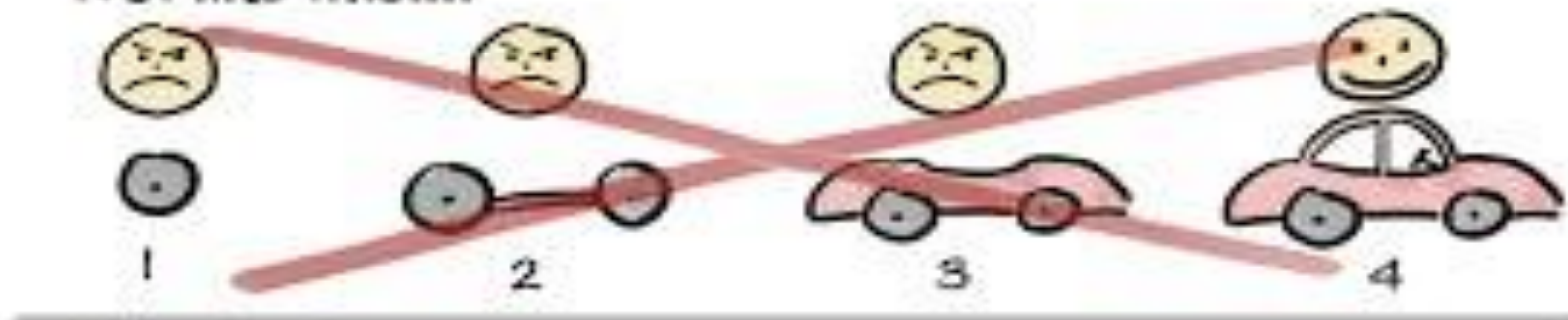
# Debriefing ateliers succès

□ On trouve également des compétences liées au management interne : gestion des personnes et la coordination avec les autres. ET, celles orientées vers les interlocuteurs externes de l'entreprise, le souci du service client, l'intelligence émotionnelle et la flexibilité cognitive

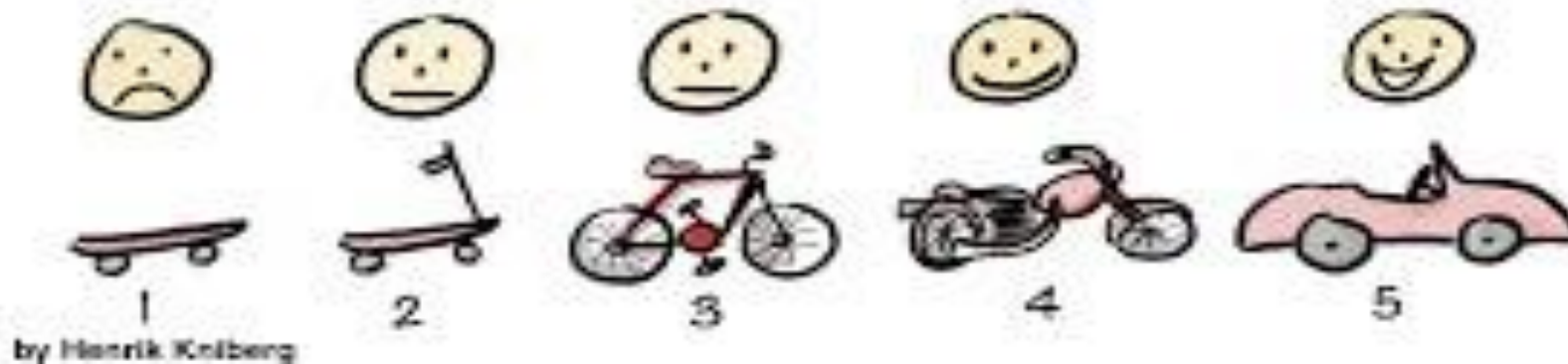
- Ces compétences correspondent à des besoins fondamentaux des entreprises : amélioration des processus de prise de décision, adaptation aux changements, faculté d'innover

# 1 - EXPERIENCE

Not like this....



Like this!





## 2 – DE TOYODA A SCRUM

□ 1986 - The new new product development Game (Takeuchi et Nonaka) – ([http://www.fabrice-aimetti.fr/dotclear/public/mes-documents/TheNewNewProductDevelopmentGame\\_French.pdf](http://www.fabrice-aimetti.fr/dotclear/public/mes-documents/TheNewNewProductDevelopmentGame_French.pdf))

.1988 - Lean Mangement

.1995 - Scrum

## 2 – QU'EST CE QU'UNE METHODE AGILE?

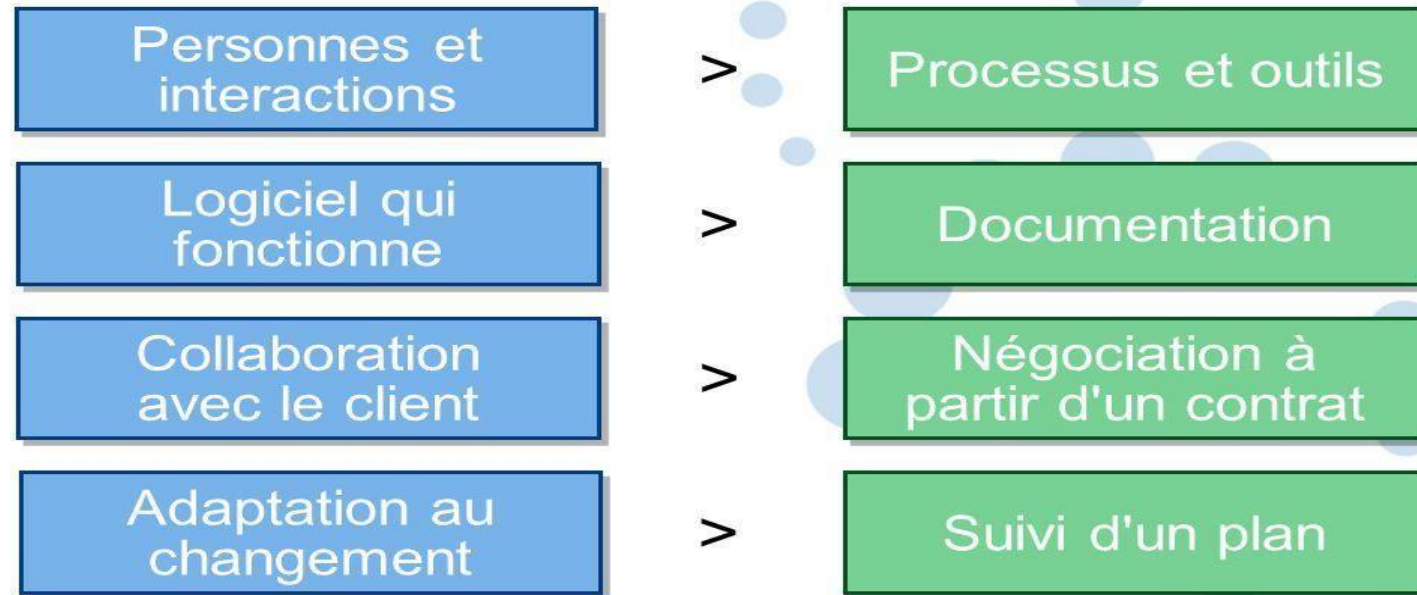
- ❑ Une méthode incrémentale et itérative
- ❑ Esprit collaboratif
- ❑ Produit de haute qualité
- ❑ Prend en compte les évolutions de besoins

# LE MANIFESTE AGILE

- ❑ **Quand** : 11 au 13 février 2001
- ❑ **Où** : Montagnes Wasatch (Utah)
- ❑ **Qui** : 17 experts
- ❑ **But** : promouvoir une approche différente du développement logiciel en s'attachant à livrer du produit de haute qualité

# LE MANIFESTE AGILE

## Manifeste Agile : valeurs



Source : [www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)





# Les individus plutôt que le processus et les outils

- Les projets doivent être élaborés autour d'individus motivés bénéficiant du cadre, du soutien et de la confiance nécessaires
- Les équipes oeuvrent à un rythme constant dans un environnement ludique et créatif
- Les dirigeants éliminent les obstacles qui s'opposent à une collaboration efficace et productive

# Logiciel qui fonctionne plutôt qu'une documentation

- Les développeurs qui voient les résultats de leur travail dans les varies conditions apprennent plus vite, sont plus épanouis et assurent un travail de meilleure qualité

# La Collaboration avec le client plutôt que des contrats rigides

- Elaboration rapide des increments, fréquents tests et collaboration constant avec le client permettent de livrer de la valeur

# L'adaptation au changement plutôt que le suivi d'un plan

- Les prévisions détaillées de la gestion de projet traditionnelle sont une perte de temps.

# LES 12 PRINCIPES

1. Satisfaire le client
2. Accueillir le changement
3. Livrer fréquemment
4. Travailler quotidiennement avec les utilisateurs ou leur représentants
5. Créer un environnement qui soutienne l'équipe
6. Communiquer en face à face
7. Mesurer l'avancement sur un logiciel opérationnel
8. Avoir un rythme de développement soutenable
9. Porter une attention continue à l'excellence technique
10. Minimiser la quantité de travail inutile
11. Avoir une équipe auto-organisée pour faire émerger les solutions
12. Inspecter et s'adapter régulièrement

# FACTEURS DE SUCCÈS

- ☐ **Le client sait ce qu'il veut dès le départ**
- ☐ **Les besoins peuvent changer**
- ☐ **L'équipe est auto organisée**
- ☐ **L'utilisateur est impliqué quotidiennement**

# ATELIER 2 – AGILE REBUS

# 3 – BRÈVE PRÉSENTATION DE SCRUM





# RÔLE PRODUCT OWNER

- ❑ Porteur de la vision du produit
- ❑ Définit les priorités
- ❑ Accepte ou rejette les livraisons

# RÔLE SCRUM MASTER

- ❑ Enlève les obstacles pour l'équipe
- ❑ S'assure du respect de scrum
- ❑ Féliciteur
- ❑ Pas de hiérarchie

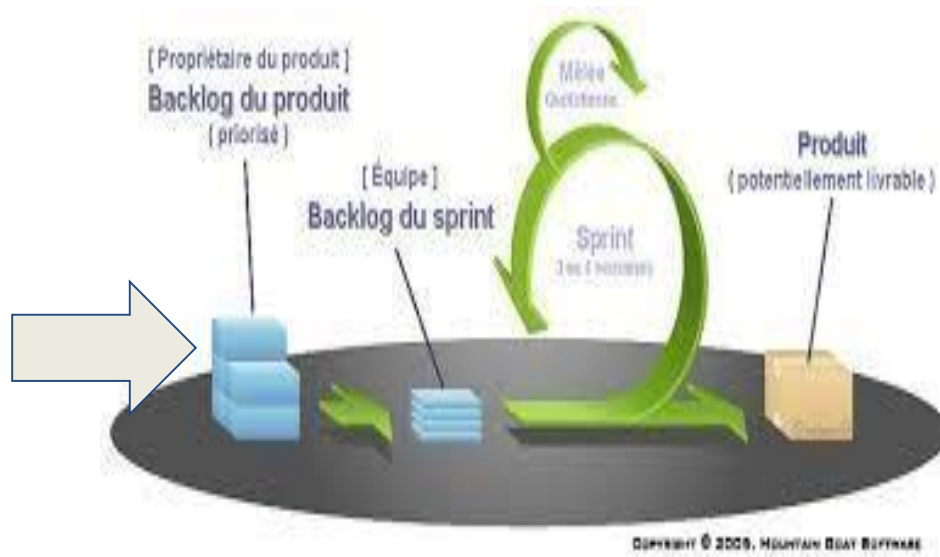
# RÔLE DEVELOPMENT TEAM

- ☐ Développe le logiciel
- ☐ Auto organisée
- ☐ Pluridisciplinaire

# CYCLE VIE SCRUM



# CYCLE VIE SCRUM



- Liste Travail à effectuer
- Géré par le Product Owner

# USER STORIES

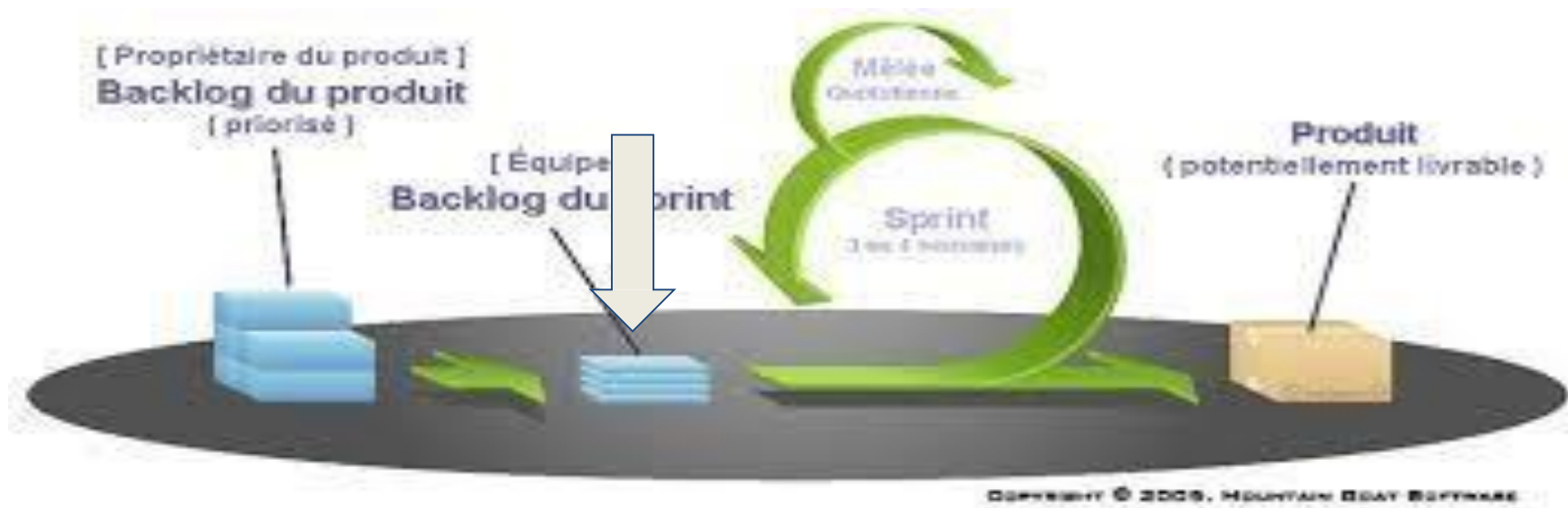
Nom - Valeur métier

En tant que (rôle), je veux (une  
fonctionnalité) afin de (but)

# USER STORIES

- ❑ Ecrites par le PO
- ❑ Focalisées sur l'utilisateur final
- ❑ Simples
- ❑ Laisse à la place à la discussion

# PLANIFICATION SPRINT





# PLANIFICATION SPRINT

 Choisir et s'engager collectivement

:

- objectif sprint
- les user stories du product backlog embarquées dans le sprint backlog

# SPRINT

# SPRINT



**SPRINT**

**SPRINT**

- ☐ **Réalisation des fonctionnalités du sprint backlog avec un PO disponible et une équipe focalisée**
- ☐ **Management visuel (kanban et burn down chart)**

# SCRUM BOARD



# BURN DOWN CHART

