

LES METHODES AGILES

Nassur MHOUADI

SM Paris Inside

SOMMAIRE

- Introduction
- Expériences de l'Agilité
- Qu'est qu'une Méthode Agile
- Brève présentation de Scrum
- La posture Agile
- Atelier Innovation Games
- Définir le Besoin
- Planifier
- Vraie vie



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 indispensable. Le podium est occupé par la resolution des problems complexes, la pensée critique et la créativité
- ▣ Ces compétences correspondent à des besoins fondamentaux des entreprises : amelioration des processus de prise de decision, adaptation aux changements, faculté d'innover

Debriefing ateliers succès

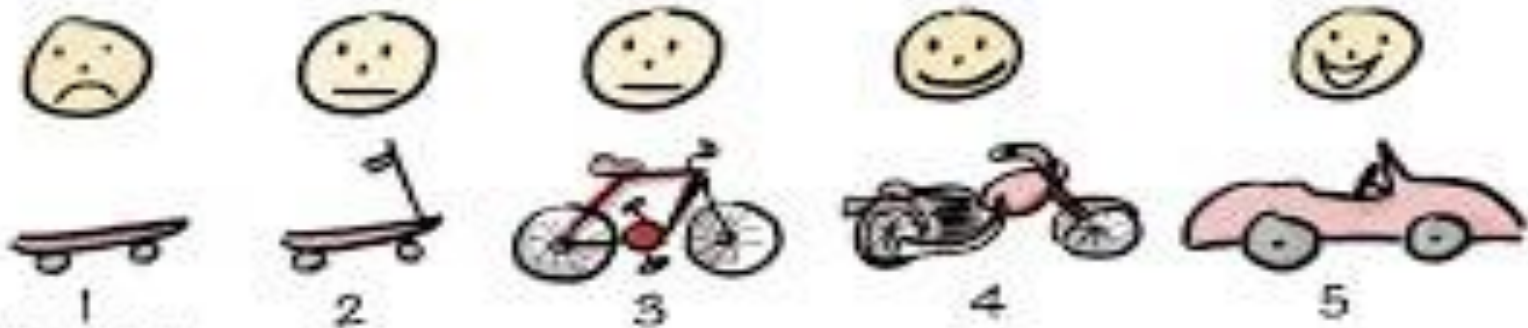
- On trouve également des compétences liées au management interne : gestion des personnes et la coordination avec les autres. ET, celles orientées vers les interlocuteurs externes de l'entreprise, le souci du service client, l'intelligence émotionnelle et la flexibilité cognitive
- Ces compétences correspondent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



by Henrik Kniberg



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)

1988 - Lean Management

1995 - Scrum

2 – QU'EST CE QU'UNE METHODE AGILE?

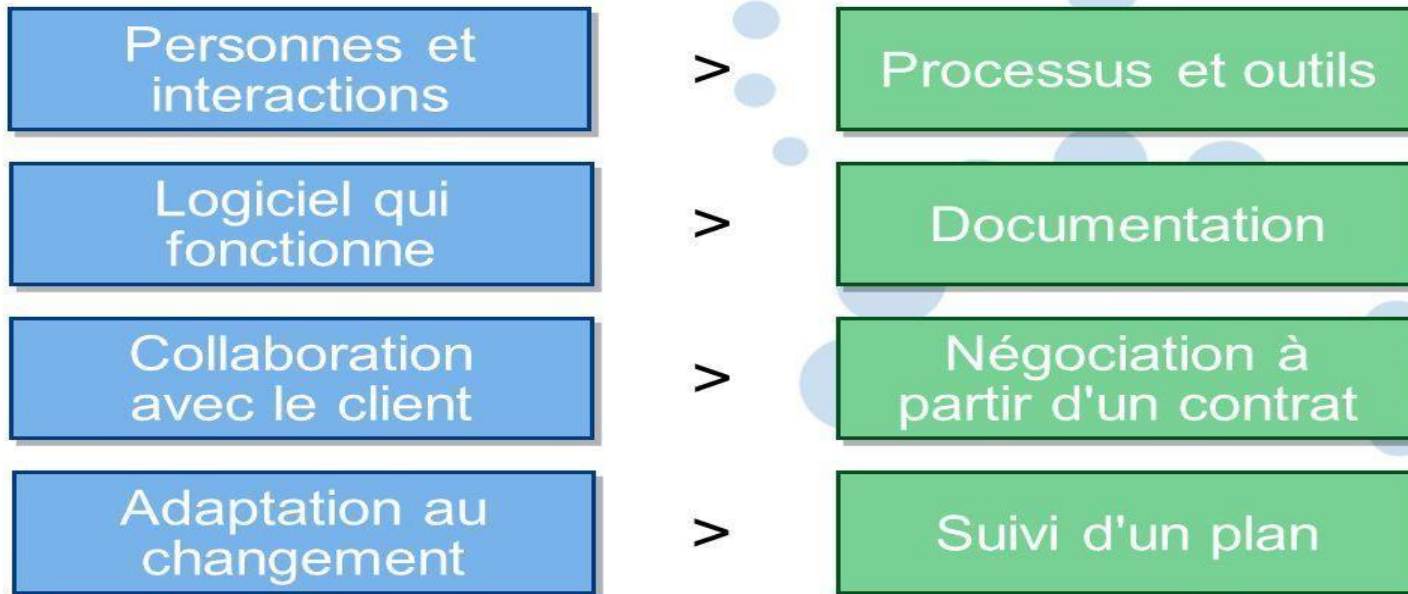
- ❑ Une méthode incrémentale et itérative
- ❑ Esprit collaboratif
- ❑ Produit de haute qualité
- ❑ Prend en compte les évolutions de besoins

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



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

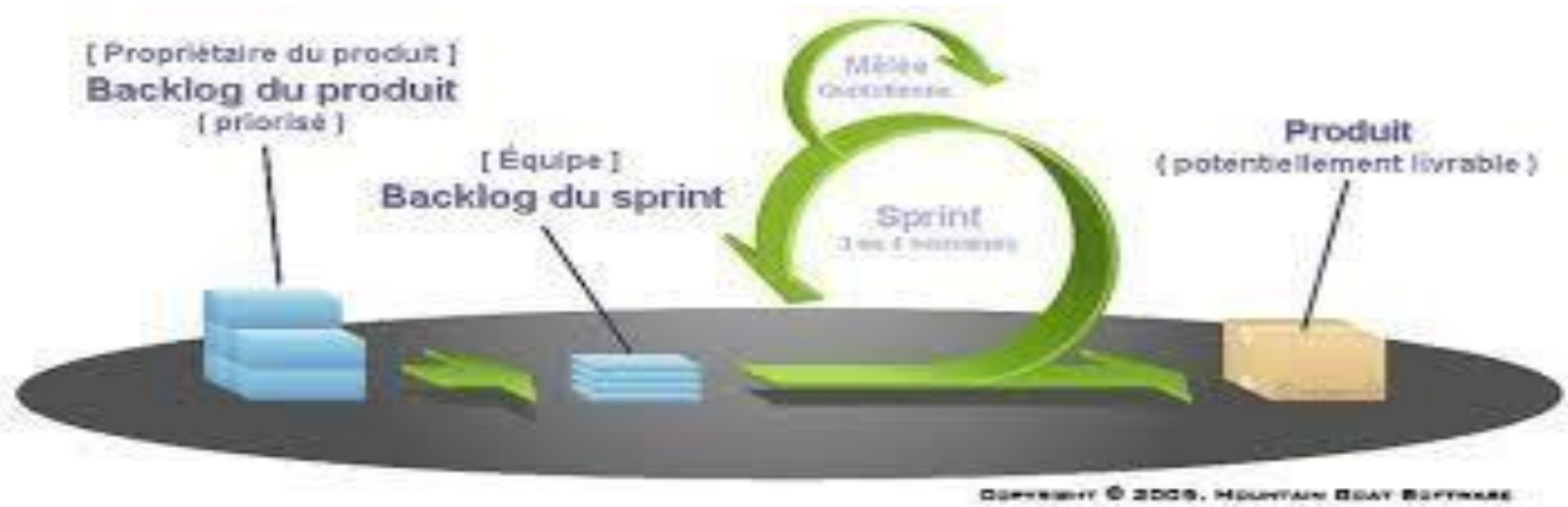
RÔLE SCRUM MASTER

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

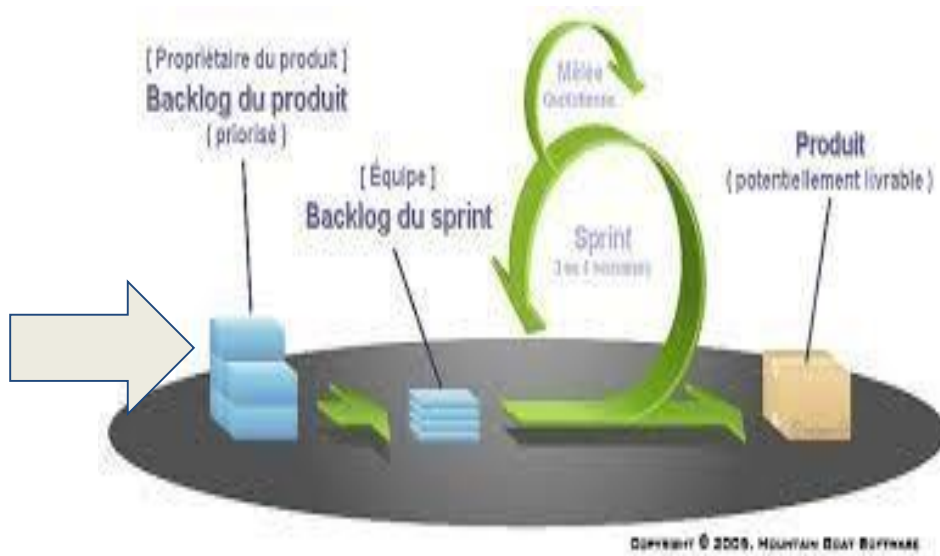
RÔLE DEVELOPMENT TEAM

- ❑ Développe le logiciel
- ❑ Auto organisée
- ❑ Pluridisciplinaire

CYCLE VIE SCRUM



CYCLE VIE SCRUM



- Liste Travail à effectuer
- Géré par le Product Owner

USER STORIES

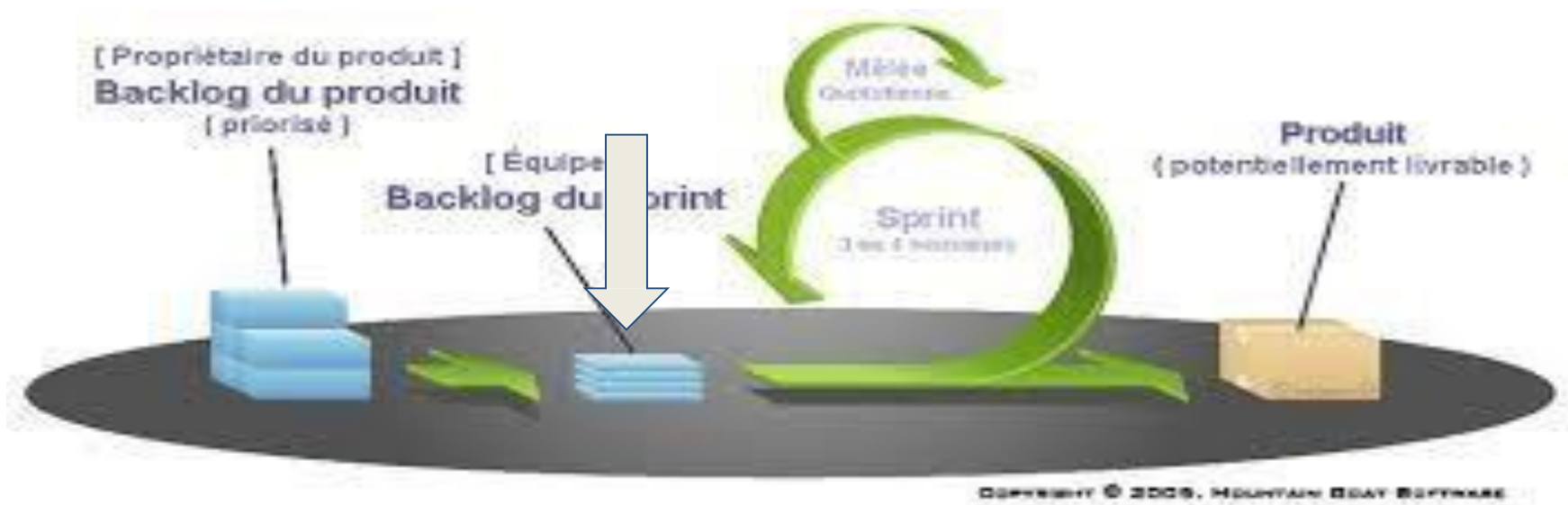
Nom - Valeur métier

**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

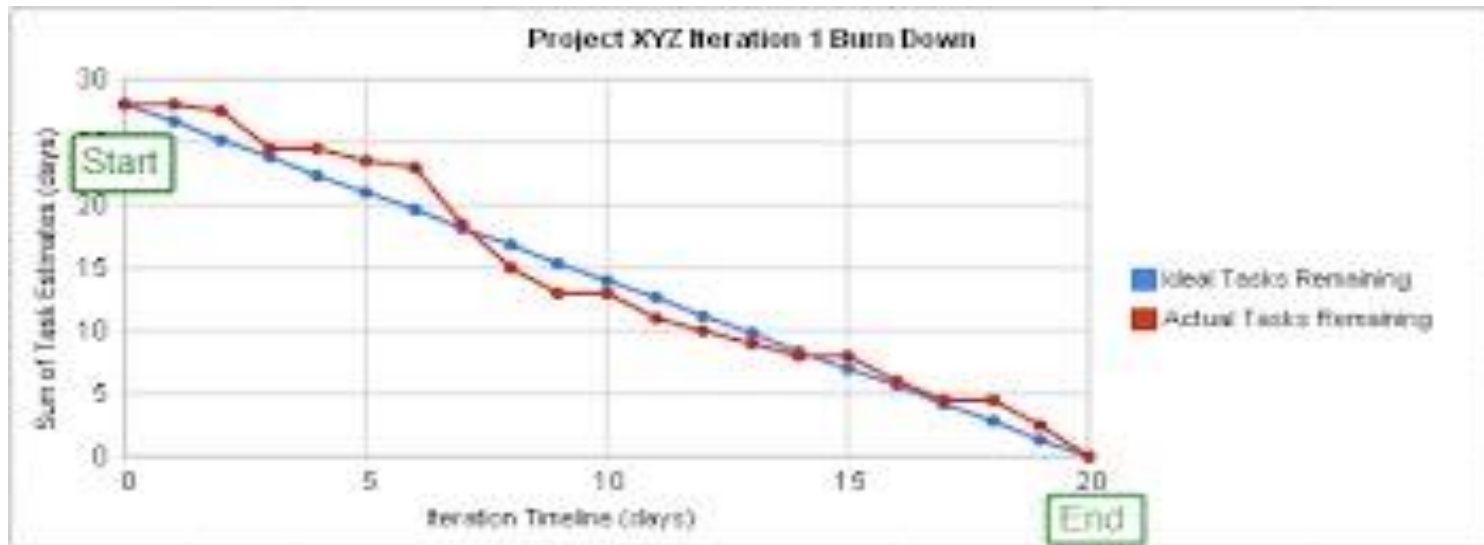
SPRINT

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

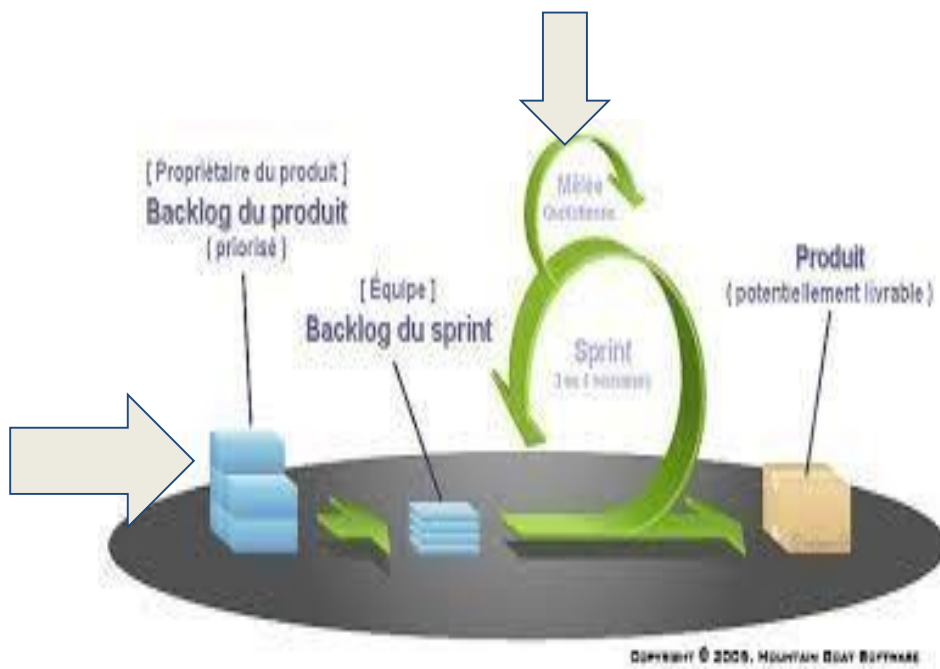
SCRUM BOARD



BURN DOWN CHART



MÊLÉE QUOTIDIENNE



- Menée par l'équipe
- 15 minutes
- 3 questions :
Qu'aj fait hier ?
Que vais je faire ce jour ?
Problèmes

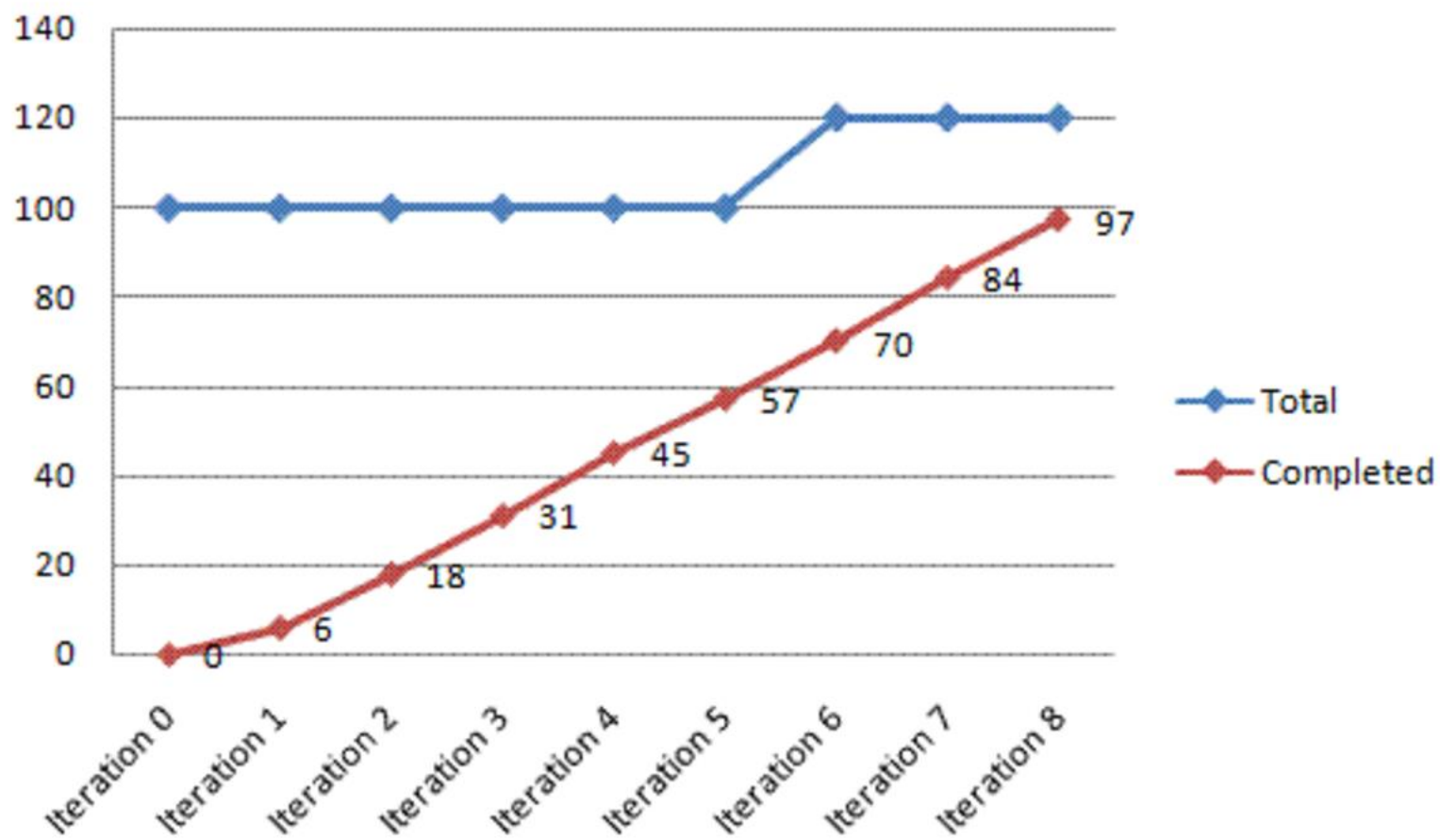
SPRINT REVIEW

- ☐ **Démonstration de l'incrément réalisé**
- ☐ **Tous les acteurs participent**
- ☐ **Démonstration**

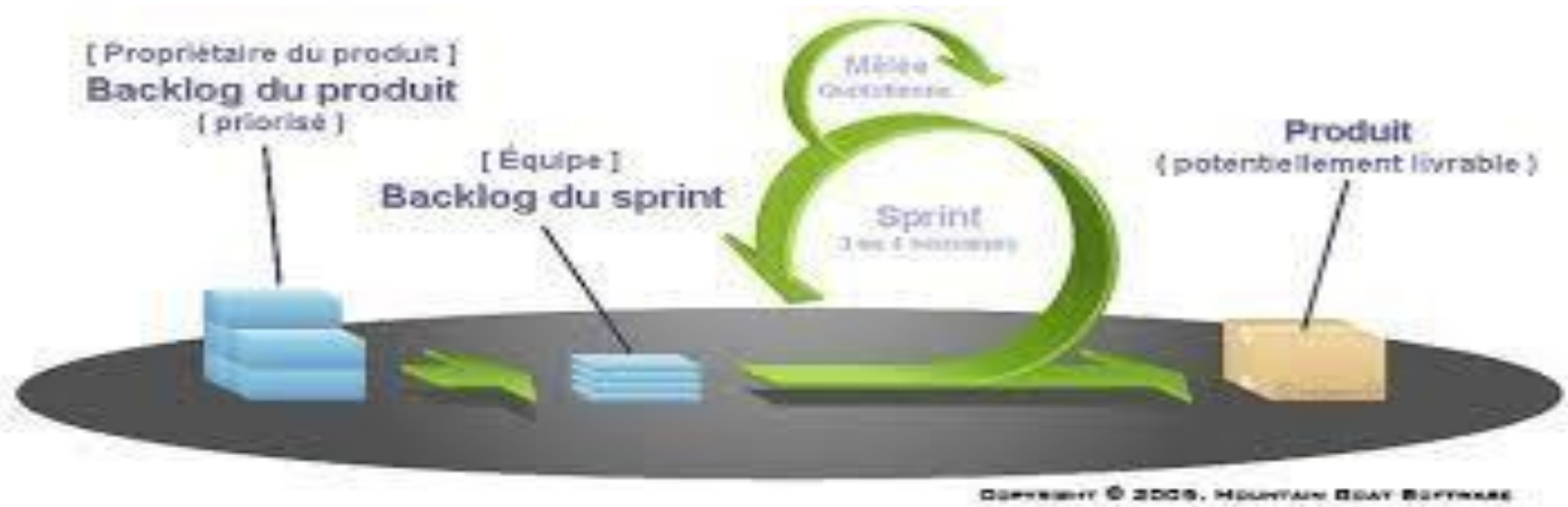
RETROSPECTIVE SPRINT

- Ateliers d'amélioration continue
 - Introspection
 - Adaptation

Burnup Chart



CYCLE VIE SCRUM



ATELIER 3 – DESSINEZ MOI SCRUM

Atelier 4 - Ball points



RÈGLES BALL POINTS

- Vous êtes une équipe
- Les ballons passent l'air
- Ne pas passer à votre voisin direct
- Point de de depart est le le point d'arrivée
- Tout le monde touche la balle 1 fois, sauf le point de départ
- Une balle qui tombe par terre est perdue
- Itération : 2 min, introspection : 1mn30, estimation : 30 sec. 5 itérations

DEBRIEFING

- Que s'est-il passé ?
- Quelle a été votre meilleure itération ?
- L'amélioration est venue de quoi?
- L'auto-organisation de l'équipe a-t-elle bien fonctionnée ?
- D'où est venu le "leadership" ? avec quel style ?

DEBRIEFING

- Il faut d'abord régler le plus gros problème du système, pas tous à la fois car les autres problèmes se remodeleront suite à la résolution du principal.
- Les améliorations viennent de la pratique et d'une phase d'introspection vouée à l'amélioration. Cette amélioration est possible car on opère par cycle court : 2mn, 5 fois.
- Auto organisation et intelligence

DEBRIEFING

- Vous observerez malheureusement la résistance des gens à vouloir changer un système (“on pourrait se rapprocher...”),
....
- Avec Scrum,; on s’engage, on s’investit, c’est intense....

A RETENIR

- En 2016, selon la syndicat des DSI (CIGREF), 80% des salaries sont peu ou pas engages dans leur entreprise
- Manager avec la méthode agile, c'est manager par la confiance
- Se focaliser sur la mise en place de l'amelioration continue
- Développer les personnes par la resolution de problèmes au quotidien
- Accorder le droit à l'erreur, redonner le goût du risqué
- Dan Pink, journaliste américain, pense que l'autonomie, la maîtrise et la pertinence (sens) de l'action sont les facteurs de motivation au travail au 21è siècle

A RETENIR

- ▣ Dans cet esprit Issac Getz (père de l'entreprise ilbérée) considère qu'il faut développer les "leader jardiniers" :
 - Créer un bon environnement de travail
 - Admettre que le chemin sera long, qu'il y a plusieurs directions possibles
 - Traiter tous les collaborateurs avec considération et respect, faire confiance à leur intelligence
 - Permettre à chacun de se réaliser
 - Développer l'auto organisation

RESTROSPECTIVE DE LA JOURNÉE



Construisons le réseau
social de Chloé, notre
Product Owner

7 - GERER UN PROJET SCRUM





La co création ou la le client participe aux groupes de travail



Un kick off meeting définit planning et rôles



Un projet découpé en sous parties Incrementales de quelques semaines appelées sprint



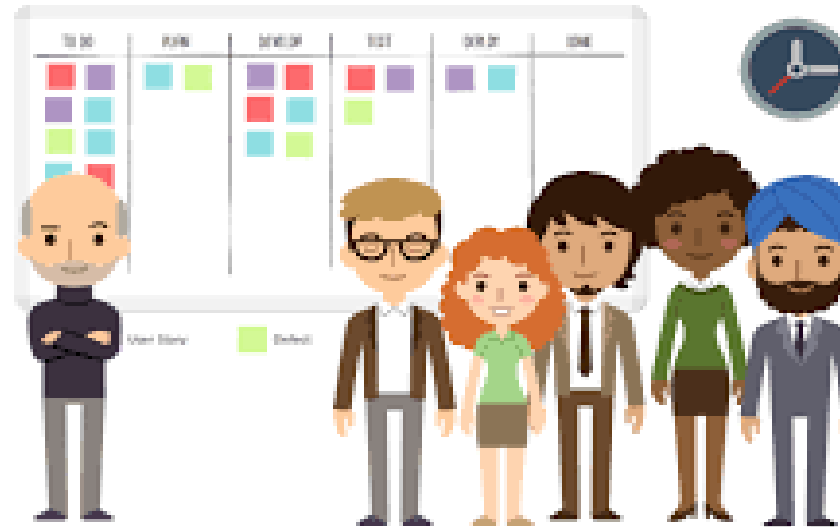
Product Owner

Définit



















Articule

Pilote

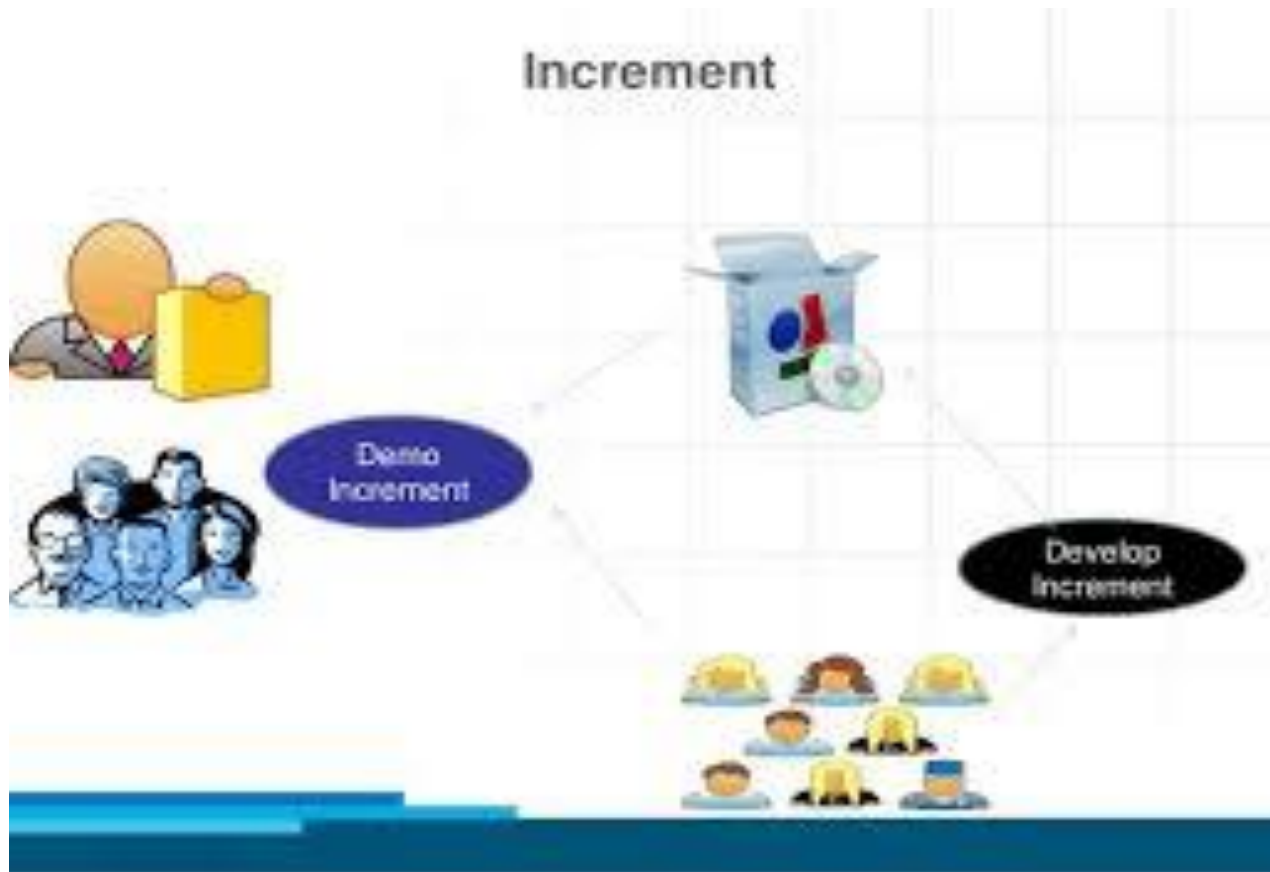
The Daily Standup: The Art of Standing up and Talking



Un partage d'informations global (état d'avancement, goulot étranglement...) à l'occasion du point quotidien

Backlog	A faire 4	En cours 4	A tester 4	A livrer 4	Terminé
					
					
					
					
					

Un tableau de bord mural MAJ en temps réel par l'équipe



Un incrément n'est déclaré terminé que lorsqu'il a été complété, testé et approuvé



Une rétrospective permet de capitaliser sur ses apprentissages. Plus que des lessons learned, la rétrospective est un outil permettant de corriger immédiatement ses erreurs

7 – DEFINIR LA VISION



Travailler votre vision produit : Lean Canvas

- Qu'est-ce que c'est ?
 - Trame de 9 cases
 - Créé par Ash Maurya (adapté du Business Model Canvas)

Problème	Solution	Proposition de valeur unique	Avantage déloyal	Segment de clientèle
	Indicateurs clés		Canaux	
Structure des coûts			Source de revenue	

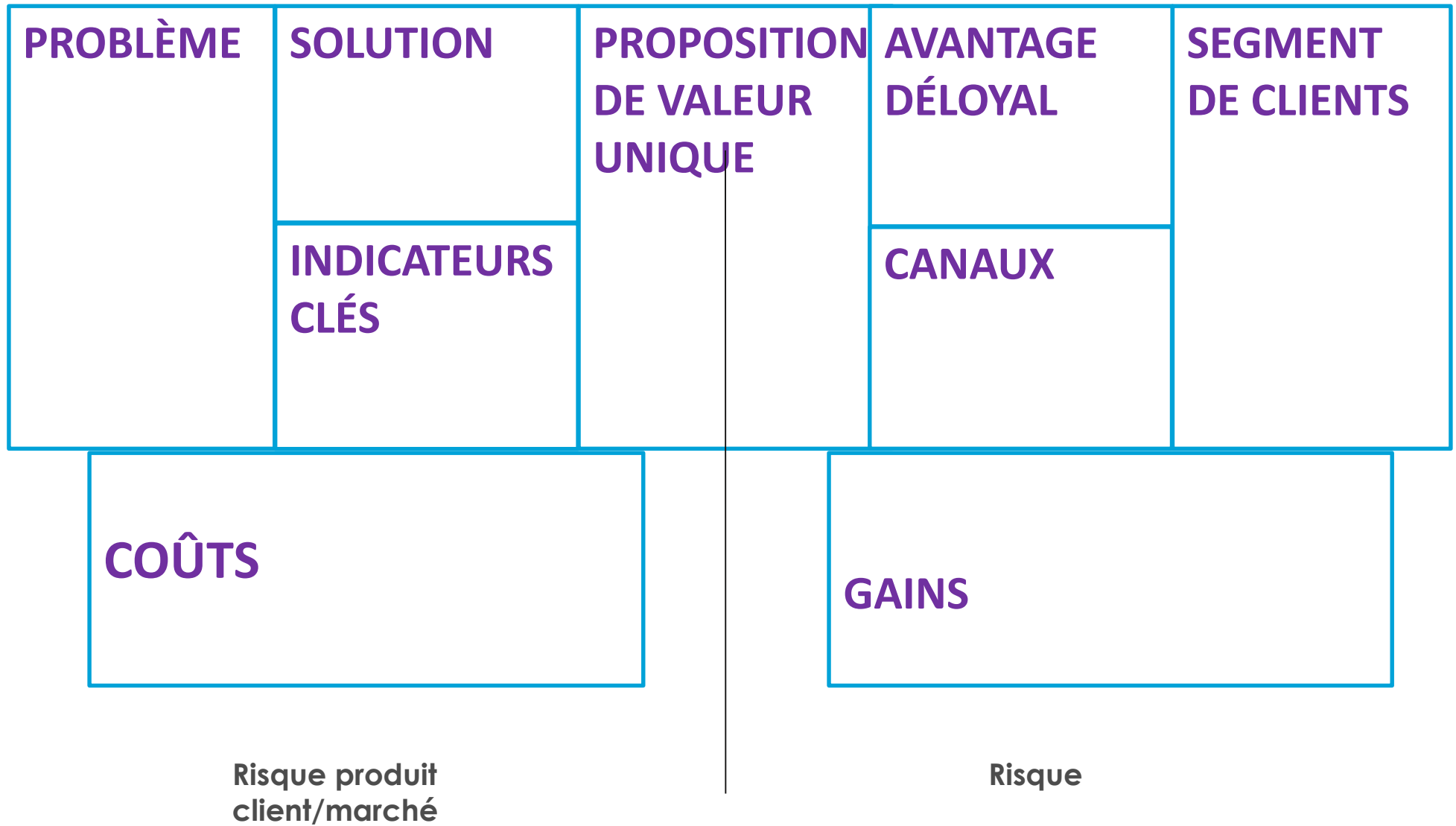
Objectifs pour une startup

- Synthétiser le Business Model en 1 slide
- Identifier les hypothèses les plus risquées à valider



Pour l'entreprise

- Aligner les parties prenantes en début de projet
- Identifier les hypothèses pour créer une culture de l'expérimentation








Problème	Solution	Proposition de valeur unique	Avantage concurrentiel	Segments de clients
<div>1. Obtenir de l'aide pertinente rapidement</div> <div>2. être au courant/ faire de la veille</div> <div>3. Trop de mails</div> <div>4. Experts : être reconnus</div> <div>Alternatives actuelles :<ul style="list-style-type: none">• Mailing lists : trop fermées• Mail 1to1 : limité• Discussions de couloir : limité</div>	<div>1. Écrire un post</div> <div>2. Lire</div> <div>3. Être notifié</div> <div>Indicateurs clés<div>À 12 mois :<ul style="list-style-type: none">• 2.000 lecteurs actifs (dans la semaine)• 200 contributeurs actifs (dans le mois)• Enquête satisfaction > 3,5/5</div></div>	<div>Des réponses à vos questions par vos collègues.</div> <div>Managers : libérez le potentiel de solidarité entre équipes.</div> <div>Concept de haut niveau : « la machine à café à l'échelle du groupe »</div>	<div><ul style="list-style-type: none">• Intégration avec SharePoint• Application installée sur tous les postes</div> <div>Canaux<ul style="list-style-type: none">• Intranet• Communautés de Pratiques• Responsables d'équipes</div>	<div><ul style="list-style-type: none">• Collaborateurs de l'entité• Les experts• Les managers• (pas les autres filiales et les externes)</div> <div>Early adopters :<ul style="list-style-type: none">• Collaborateurs de la DSI</div>
Coûts <ul style="list-style-type: none">• TCO : x M€• Build : x k€ (cadrage, conception, développement, validation, déploiement)• Run : x k€ / an (hébergement, maintenance, évolutions, support)			Revenus / gains <ul style="list-style-type: none">• Capitaliser sur les bonnes pratiques• Casser les silos entre départements• Retenir les experts	

USER STORY MAPPING

POSSE- SSEUR	ANIMAL	BALADE	GARDIEN- NAGE	CONSEIL EXPERTISE	PUBLICITE	BOUTIQUE
Données Basiques	Données Basiques	Liste simple	Liste simple	fiches conseils vétérinaires	Encart pub	Catalogue
Données Avancées	Pédigree	Liste départs sur carte geoloc	Créer/mod gardiennage	fiches conseils éleveurs	Compteurs / stats	Panier
Ajout Média	Ajout média	Liste partici- pants	Note organisateur	Forum	Mailing	Paiement CB
Messagerie Tchat	Données avancées	Offrir/créer balade	Comment -aires	Tchat expert	Profiling	Paiement Paypal
Archivage		Visu parcours sur carte	Ajout média		Invitation événement	Paiement 3 fois
géoloc- alisation		Note organisateur				Coupon promo
		Comment -aires				Promo avancée
		Notifications				Visu export/ facture

ROAD MAP

Date 	12/04/15	Juin 2015	Q3 2015	Q4 2015	S1 2016
Nom release 	Release 1
Objectif 	Profiter des promotions en cours	Être informé des produits qui m'intéressent	Accéder à des conseils personnalisés	Première sortie privilégiée	Fidéliser
Fonctionnalités 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Mise en avant du produit ▶ Code promo 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Soldes ▶ Nouveautés 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Promo combinées ▶ Cross-selling 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Ventas privées ▶ Pré-lancement ▶ Code employé 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Fidélité ▶ Parrainage ▶ Réservation
Métriques 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nombre codes promos utilisés ▶ Nouveaux comptes ▶ <u>Nombre ventes</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Consultation nouvelles pages ▶ Nouveaux comptes ▶ <u>Nombre ventes</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nombre ventes en promos combinées ▶ Nombre vente en cross-selling ▶ <u>Nombre ventes</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Participants vente-privée ▶ Ventes en vente privée ▶ Participants pré-lancement ▶ Codes utilisés ▶ <u>Nombre ventes</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Nouveaux comptes ▶ Coupons utilisés ▶ Nombre réservations ▶ <u>Nombre ventes</u>

Artistes



&

Spécifieurs



DEBRIEFING ROUND 1

Le Round 1 a pour objectif de montrer un mode de fonctionnement de type « Traditionnel » avec un fonctionnement en silo spécialisé, un mode de communication ponctuel et généralement un effet tunnel anxiogène pour les parties en aval.

Beaucoup d'équipes sont aujourd'hui délocalisées / distribuées et la contrainte de distance est souvent sous-évaluée. C'est dans ce premier tour que l'on peut voir en œuvre le fameux proverbe « *Loin des yeux, loin du cœur* »

La spécialisation, en plus de l'isolation physique, fait que chacun peut avoir tendance à oublier que l'objectif est commun

5 MIN RESTROPECTIVE

A garder	A essayer
Ce qui pose problème	

DEBRIEFING ROUND 2

L'utilité du client

5 MIN RESTROPECTIVE

A garder	A essayer
Ce qui pose problème	

DEBRIEFING ROUND 3

Priorisation

5 MIN RESTROPECTIVE

LE PRODUCT BACKLOG

FacebookBoîte de réceptionTROMBI (1).PDFALM TEAM CCMon Drive - [Fichier]Fil rouge - module 3NotificationsMariah CarPersonne 1

Sécurisé | https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YVqehdAsJYcJGKXoioExZ0ErLuv-zuBPawca41LmdYk/edit#gid=1693488004

[Fil rouge - module 3] Backlog et indicateurs de pilotage

FichierÉditionAffichageInsertionFormatDonnéesOutilsModules complémentairesAide

Lecture seule

fx

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			Product Backlog de Learning Spot					
3			Vision : "Une plateforme de formation innovante et interactive sur laquelle on apprend en s'amusant tout en étendant son réseau de relations"					
4		ID	Nom	Description	Imp.	Est.	Démo.	Notes
5		1	Lecteur vidéo	En tant qu'apprenant, je peux visionner et re visionner les vidéos de formation afin d'apprendre à mon rythme	13	5	Se connecter à une page contenant une vidéo de cours, lancer la vidéo, sauter les premières minutes et revenir en arrière, puis relancer la vidéo du début.	Utilisons le lecteur vidéo de Youtube ou é
6		2	Web conférence	En tant que participant, je peux participer à une visio conférence avec le formateur et les autres participants afin d'interagir directement avec eux	13	6	Se connecter en tant que formateur et lancer la conférence. Se connecter en tant qu'apprenant, déposer des commentaires dans le module de chat, visualiser en visio le formateur.	Utiliser une solution du marché qui ne néces pas de compte pour les participants
7		3	Authentification	En tant qu'apprenant ou formateur, je peux accéder à la plate forme de formation uniquement grâce à un identifiant et mot de passe afin d'être reconnu et que le contenu de la formation et de mes discussions demeurent privés	21	10	Se connecter avec des identifiants corrects. Se déconnecter puis se connecter avec des identifiants incorrects.	
8		4	Quiz	En tant qu'apprenant, je peux répondre à des quiz afin d'évaluer mes connaissances	13	7	Se connecter en tant qu'apprenant et remplir un quiz déjà préparé. Puis vérifier le score affiché.	
9		5	Mise en ligne de vidéos à visionner	En tant que formateur, je peux mettre en ligne une vidéo sur la plateforme afin qu'elle puisse être visionnée par les apprenants	13	7	Se connecter à la plateforme en tant que formateur. Créer une nouvelle page, y ajouter une vidéo de cours.	Utilisons le lecteur vidéo de Youtube ou é
10		6	Forum	En tant qu'apprenant, je peux discuter avec les autres apprenants ou le formateur afin de partager mes réflexions, demander de l'aide ou aider les autres	8	5	Se connecter à la plateforme en tant qu'apprenant et déposer un commentaire. Puis répondre en tant que formateur et autre participant.	Utilisons une solution de forum open sour existante qui puisse s'intégrer à la platefor être personnalisée en terme de look

Product BacklogSuivi Release & VitesseTableau de bord

usm2.jpgTROMBI (1).PDFimages (7).jpeg3654141771_22fe8...jpgimages (6).jpeg

Tout afficher

Taper ici pour rechercher

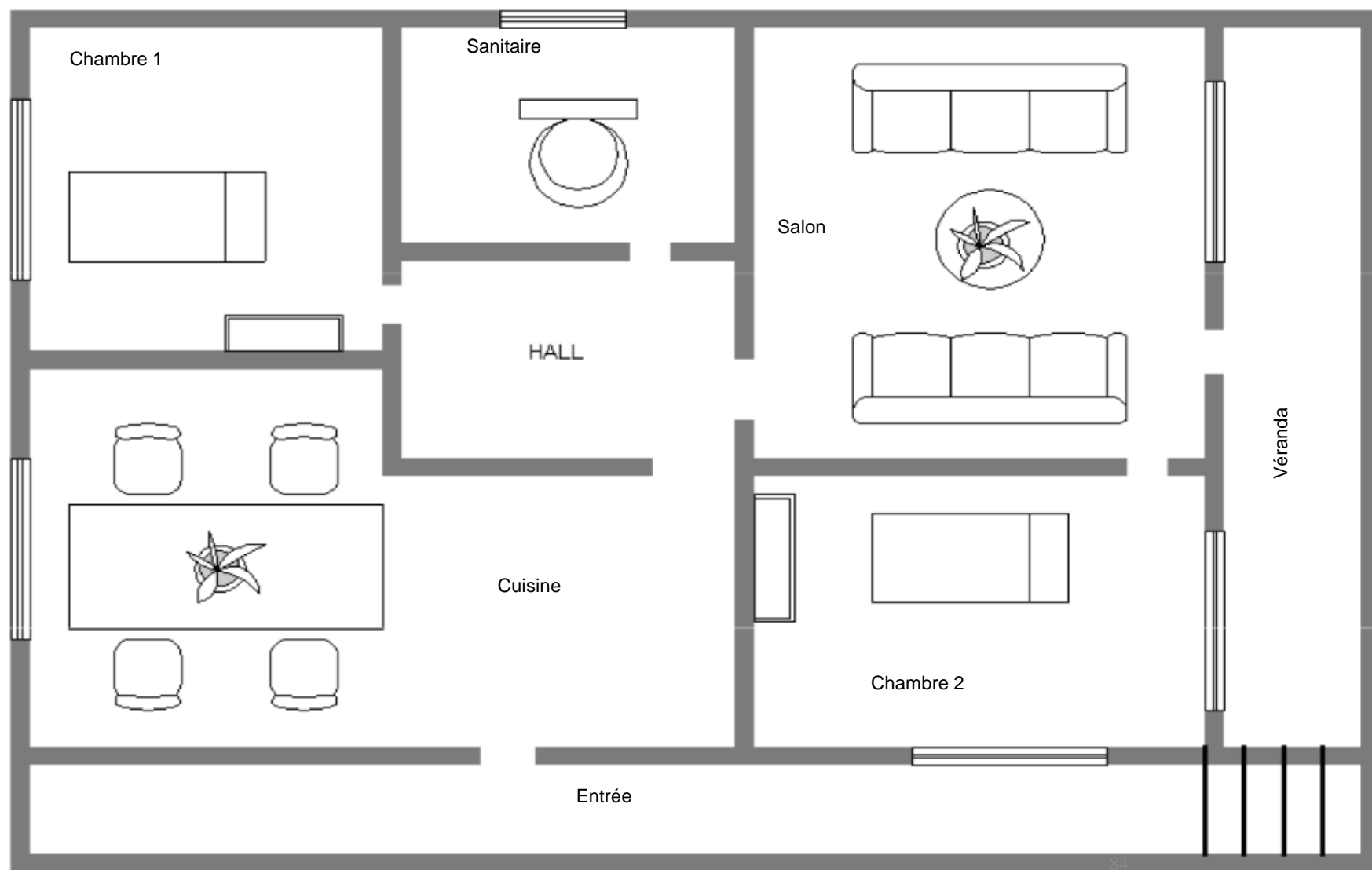
18:51
23/06/2017

8 – PLANIFIER

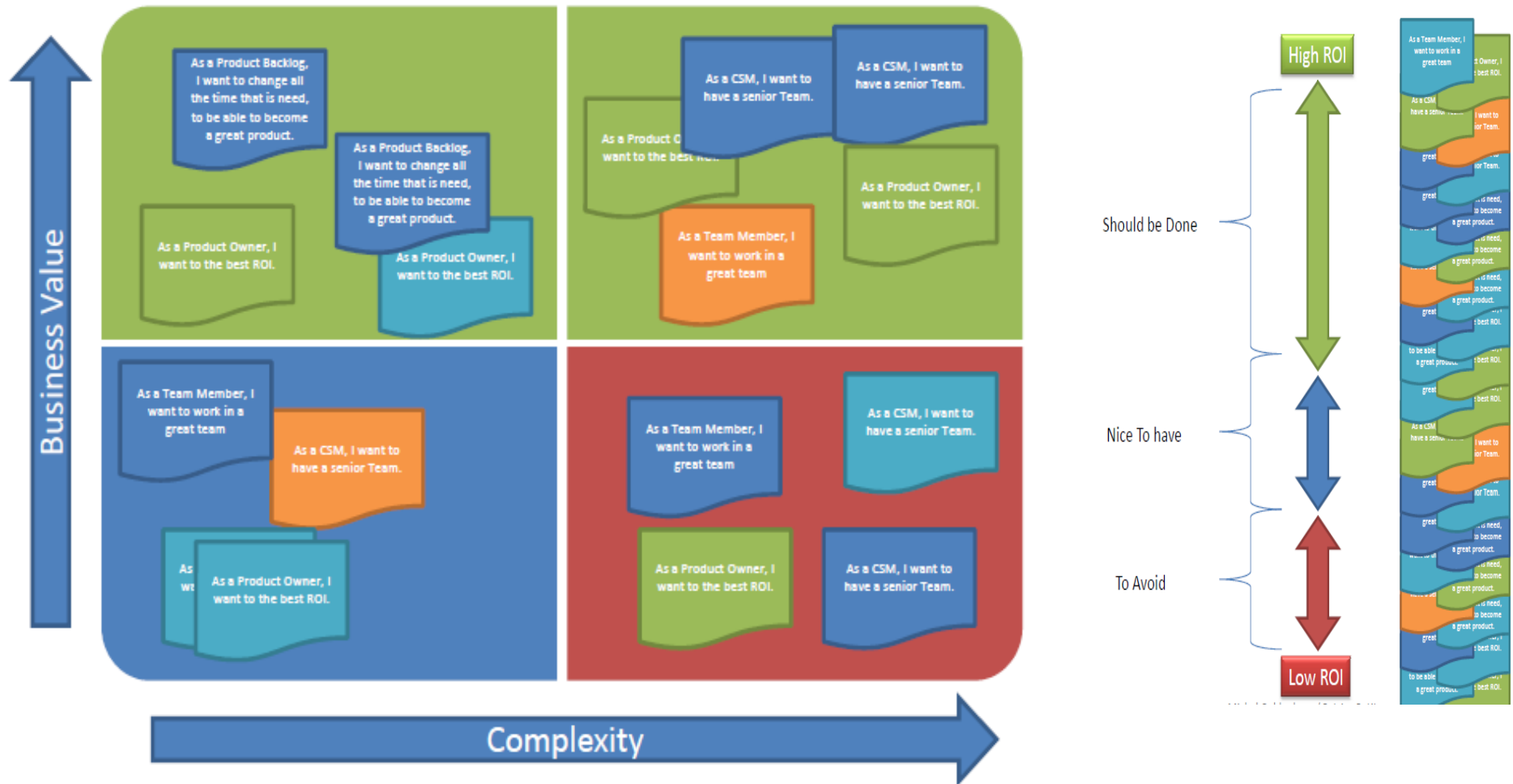


Management Lesson

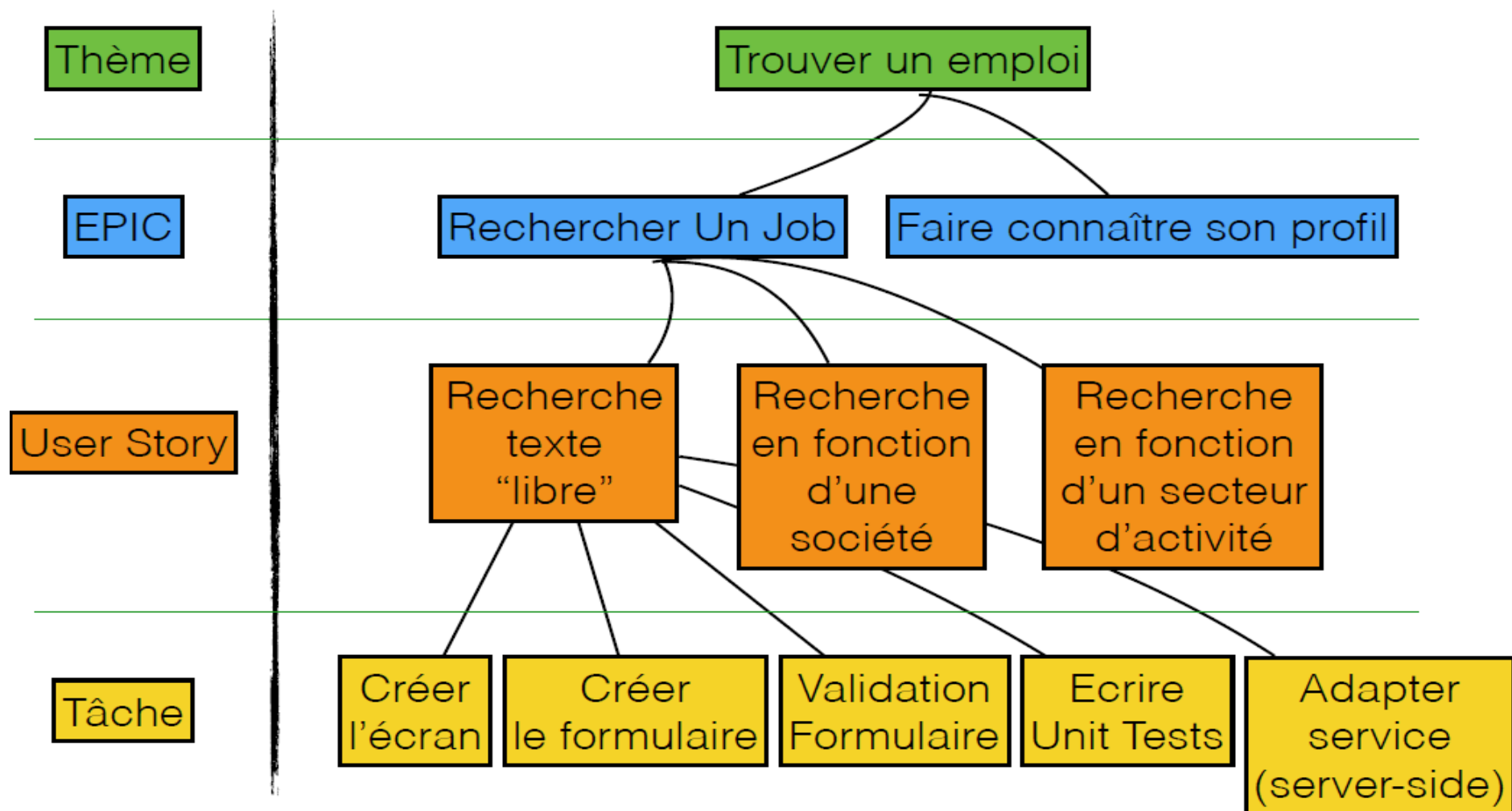
Never start a project unless all resources are available



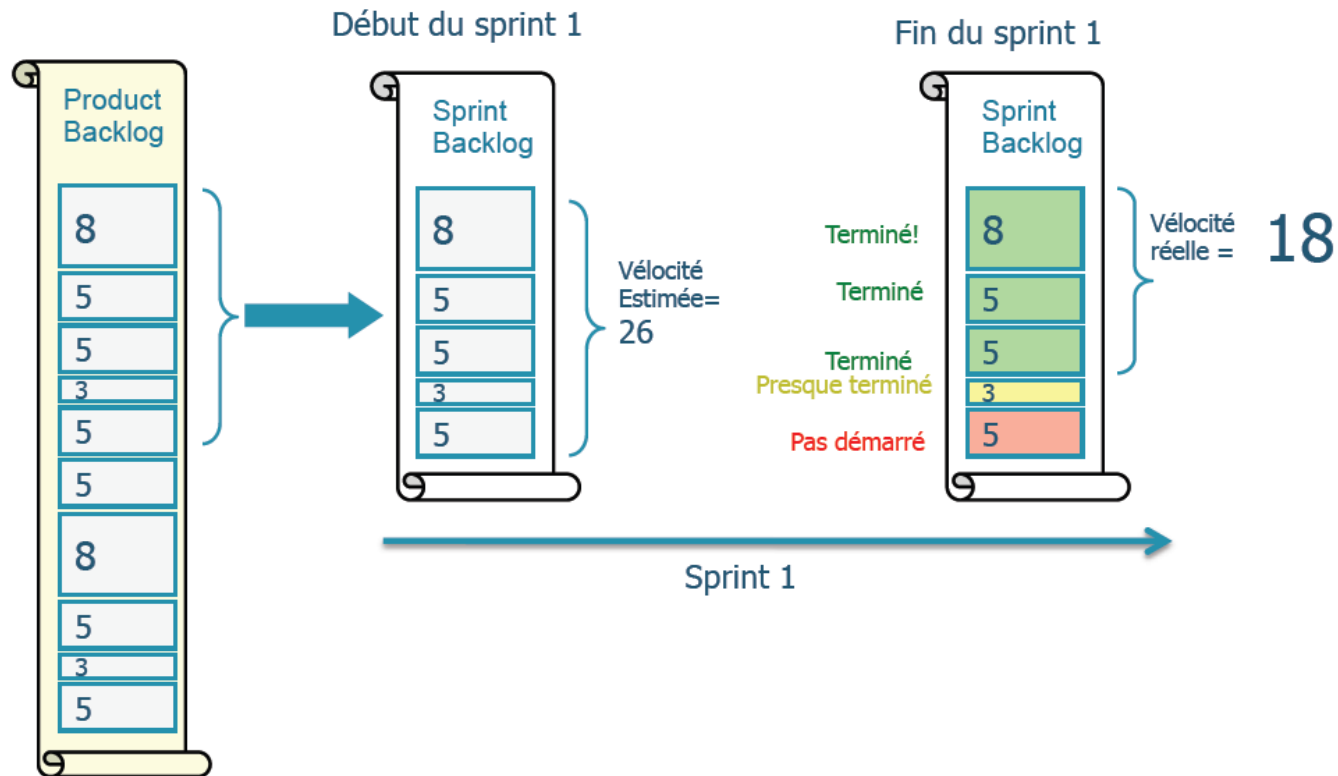
PRODUCT BACKLOG HIERARCHISE



Exemple de Granularité



Mesurer la vélocité



BRAINSTORMING

- **COMMENT ORGANISER L’AFFINAGE DU BACKLOG ?**
- **QUELLE APPLICATION POUR LA GESTION DE PROJET SCRUM ?**
- **COMMENT FAIRE COHABITER SCRUM ET OFFSHORE?**
- **COMMENT GERER LES BUGS EN SCRUM ?**

9 – ADOPTER SCRUM



DICK FOSBURY

9 – ADOPTER SCRUM



BILAN FORCES ET FAIBLESSES SCRUM



SCRUM QUIZZ

