**Le Manifeste Agile**

**Rappel**

* **4 valeurs :**
  + La primauté des personnes et des interactions sur les processus et les outils.
  + Une préférence pour un logiciel fonctionnel plutôt qu’une documentation complète.
  + Une relation avec les clients : une collaboration permanente remplaçant une négociation contractuelle.
  + Une adaptation continue au changement et non le suivi rigide d’un plan
* Découlant de ces valeurs, le Manifeste définit 12 principes :

1 – La priorité n°1 est d’obtenir la satisfaction client au plus tôt par la livraison rapide et régulière de fonctionnalités attendues.

2 – Accepter les demandes de changement en cours de projet. Ce sont des opportunités pour donner plus de valeur au projet et coller aux vrais besoins des clients.

3 – Mettre en œuvre des livraisons rapides reposant sur des cycles courts (quelques semaines). Ces livrables doivent être opérationnels pour permettre des tests de validation des fonctionnalités attendues.

4 – Coopération forte et continue entre les utilisateurs et le développement. A l’inverse des méthodes classiques où les rencontres entre les utilisateurs et la maîtrise d’œuvre interviennent en début et fin de projet.

5 – Donner de l’autonomie à des personnes impliquées et leur faire confiance.

6 – Privilégier le face à face comme canal de communication entre les parties. Les interactions sont plus efficaces et plus riches. Tout va plus vite.

7 – L’important est d’avoir une application fonctionnelle.

8 – Avancer avec un rythme constant compatible avec ce que peut produire l’ensemble des acteurs.

9 – Focus sur la qualité technique et la qualité de conception pour construire une base solide renforçant l’agilité.

10 – Rester simple dans les méthodes de travail : ne faire que ce qui est nécessaire.

11 – Une équipe qui s’organise elle-même produit de meilleurs résultats.

12 – En revoyant régulièrement ses pratiques, l’équipe adapte son comportement et ses outils pour être plus efficace.

* **Les avantages :**
  + Plus de flexibilité en travaillant sur des sous-parties autonomes. Elles peuvent être conçues, testées, modifiées de nouveau sans que l’ensemble du projet ne soit impacté. La prise en compte de besoins non identifiés dans la phase d’analyse ou bien l’émergence de nouvelles fonctionnalités au cours du développement peuvent être implémentées. Par expérience, il est difficile de penser à tout dans la phase de définition de besoin pour une approche classique de gestion de projet.
  + Plus de fiabilité et de qualité : en simplifiant la complexité, en testant en continu, en favorisant les feedbacks, les échanges avec les clients.
  + Des risques réduits : détection rapide grâce à des cycles courts.
  + Une meilleure maîtrise des coûts : pas de coûteux retour en arrière – si nécessaire, le projet peut être stoppé rapidement.
* **Les limites :**

La flexibilité poussée à l’extrême peut conduire à un enlisement du projet. De nombreuses itérations sans que des directions ou décisions ne soient figées représentent un réel danger. L’une des causes possibles des revirements incessants des clients quant à leurs spécifications.

Dans ces situations, le chef de projet (quelle que soit sa dénomination dans la méthode choisie) doit être capable d’arbitrer pour le bien du projet, mais également celui du client.

User Story

Une user story est d’abord la description simplifiée d’un besoin. Elle doit rendre le besoin utilisateur simple et compréhensible. Cette phrase doit contenir seulement 3 éléments descriptifs : Qui ? Quoi ? Pourquoi ?

1 – Le Contexte : En tant que <rôle>

2 – La Fonction : Je veux <fonctionnalité>

3 – Le Bénéfice : Afin de (pour) <raison/objectif>

La grille de critères INVEST va permettre de motiver les membres de l’équipe à modifier ou à mieux reformuler l’énoncé d’une user story. Ce concept Agile vous assure que les user stories ont bien les qualités requises pour figurer dans le Backlog.

Une bonne user story est :

1 – Independant -> Pas de dépendance entre les user stories

2 – Negotiable -> La user story peut être arbitrée par le client et l’équipe

3 – Valuable -> Un besoin est toujours associé à la user story

4 – Estimable -> L’équipe doit être en capacité d’estimer la user story

5 – Small -> La user story est décrite précisément

6 – Testable -> Les critères d’acceptation de la user story sont atteignables

Les user stories que vous avez prévu de gérer à une date lointaine sont décrite synthétiquement.

On peut évaluer la pertinence des tâches avec la grille de critères SMART :

1 – Specific -> Toute votre équipe comprend ce qu’il y a à faire.

2 – Mesurable -> Votre équipe sait comment s’assurer que la tâche est réalisée

3 – Achievable -> Votre équipe dispose de tous les moyens pour réaliser la tâche

4 – Relevant -> La tâche participe bien à la concrétisation de la user story

5 – Time Bound -> La tâche a une durée connue et limitée de travail

Le Backlog

Le backlog est composé d’user stories plus ou moins abouties. Ce n’est pas un document exhaustif. Au contraire, vous pouvez toujours ajouter des détails descriptifs ou des critères d’acceptation supplémentaires. On peut le restructurer régulièrement (ajout, suppression ou fusion d’user stories) avec votre équipe et votre client.

Pour prioriser les besoins ou les exigences du backlog, il y a la méthode MoSCoW :

1 – « Must have » : Les fonctionnalités indispensables.

2 – « Should have » : Les fonctionnalités importantes.

3 – « Could have » : Les fonctionnalités de confort.

4 – « Want to have but Won’t have » : Les fonctionnalités souhaitables mais reportées.

Votre équipe affecte ces priorités au backlog afin de **garantir les intérêts de votre client.**

Les pratiques LEAN

Lean = dégraissé

C’est un ensemble de démarche qui a pour but d’améliorer l’efficacité opérationnelle de votre équipe, votre gestion de projet et votre entreprise ou organisation Agile.

Cette théorie repose sur 4 fondamentaux :

1 – Challengez quotidiennement la performance des membres de votre équipe.

2 – Rendez tous les problèmes visibles pendant la gestion de projet.

3 – Mettez en œuvre des solutions pratiques, peu coûteuses et immédiatement applicables.

4 – Tirez les enseignements de votre coaching et vérifiez si les solutions sont transposables.

En gestion de projet Agile, le LEAN va vous aider à augmenter la valeur globale du produit ou du service de votre client. Appropriez-vous les grands principes du management lean afin d’atteindre cet objectif :

* Production en flux tendu -> Maximisez la production de valeur au fil des demandes du client en limitant les attentes et les traitements superflus.
* Elimination des gaspillages, des surcharges, des variations -> Réduisez les causes de perturbation et d’inefficacité dans votre gestion de projet Agile.
* Construire la qualité -> Intégrez des contrôles de la qualité à chaque étape du développement.
* Management visuel -> Mettez en place des consignes simples et visuelles permettant d’identifier rapidement les problèmes de votre équipe Agile.
* Standardisation créative -> Harmonisez les activités qui sont régulièrement planifiées pour favoriser l’amélioration continue du produit ou du service à développer.
* Formation, coaching et mentorat -> Formez les membres de votre équipe Agile, accompagnez-les et motivez-les tout au long de leur évolution professionnelle.

Le modèle SCRUM

Scrum = mêlée

Le modèle Scrum repose sur 3 piliers :

1 – Transparence : Vous devez garantir que toutes les informations relatives à la bonne compréhension du projet sont bien communiquées aux membres de votre équipe et aux différentes parties prenantes.

2 – Inspection : Vous vérifiez à intervalles réguliers que le projet respecte des limites acceptables et qu’il n’y a pas de déviation indésirable par rapport à la demande de votre client.

3 – Adaptation : Vous encouragez la correction des dérives constatées et proposez des changements appropriés afin de mieux répondre aux objectifs de votre gestion de projet.

Les caractéristiques du modèle Scrum :

Le modèle Scrum est un schéma d’organisation empirique, holistique, itératif, incrémental et Agile :

* Une approche empirique : C’est votre inspection quotidienne de l’état du projet qui oriente les décisions. Vous participez à l’amélioration continue du produit ou du service par l’observation de faits mesurables.
* Un cadre de travail holistique : Votre équipe va diviser le projet en différentes parties. Vous devez cependant considérer que la valeur totale du produit ou du service sera toujours supérieure à la somme de ces divisions.
* Une méthode itérative : Votre équipe va découper le projet en plusieurs cycles identiques ou itérations. Vous vous rapprocherez graduellement du produit ou du service final afin de limiter les risques d’erreurs.
* Un développement incrémental : La partie du projet que votre équipe a réalisée doit être utilisable. Vous pouvez donc livrer votre client régulièrement avec des fonctionnalités complètes.
* Une pratique Agile : Vous impliquez votre client et vous utilisateurs dans votre gestion de projet. Vous choisissez toujours des méthodes pragmatiques et adaptatives pour être plus réactif aux demandes.

Le Product Owner

C’est le propriétaire du produit. C’est la personne qui va représenter le client au sein de l’équipe.

Cependant, le client peut rencontrer plusieurs difficultés avec le Scrum :

* Manque de disponibilité pour le projet
* Manque d’expérience en gestion de projet Agile
* Manque d’informations sur les utilisateurs
* Résultat de recherche d'images pour "panneau danger"Le modèle Scrum propose un rôle de Product Owner. Vous intégrez dans votre équipe une personne qui va se charger de garantir les intérêts de votre client. Ce propriétaire du produit devient donc le seul qui peut compléter ou modifier à tout moment la liste des fonctionnalités.

Le Product Owner doit être capable d’affiner les objectifs du projet sans le dénaturer ! En qualité de Scrum Master, vous veillez à ce qu’il n’impose aucun changement radical ou arbitraire pendant la gestion du projet.

Apportez-lui régulièrement de nouvelles connaissances afin de faciliter toutes ses négociations avec l’équipe de développement.

Le Product Owner a les prérogatives suivantes :

* L’expression des besoins avec l’équipe.
* La priorisation des besoins pour l’équipe.
* La validation des résultats de l’équipe.

Dans le modèle Scrum, le Product Owner fait partie intégrante de l’équipe.

Le rôle de Product Owner doit être confié à une seule personne, pas à un comité de pilotage. Il doit être assez expérimenté pour optimiser la valeur du projet.

Vis-à-vis du Backlog :

* + Le Product Owner **est l’unique responsable de l’actualisation** du backlog.
  + Le Product Owner **priorise les user stories formulées** dans le backlog.
  + Le Product Owner **prend des décisions structurantes** à partir du backlog.
  + Le Product Owner **surveille le budget et le planning** grâce au backlog.
  + Le Product Owner **participe à la transparence du projet** avec le backlog.

L’équipe de développement

Les membres de l’équipe de développement sont en charge des opérations du projet.

Ils livrent votre client, à intervalles réguliers, des fonctionnalités complètes.

* + Ses membres ont de multiples compétences
  + Ses membres sont pluridisciplinaires
  + Ses membres sont autonomes

Les membres de l’équipe de développement s’adressent sans intermédiaire au Product Owner.

En qualité de Scrum Master, vous éliminez tous les parasitages ou les bruits qui pourraient nuire à leurs relations.

Pour y parvenir, encadrez l’activité de l’équipe autour des besoins du backlog.

* L’équipe ne peut pas être multi-produits
* L’équipe détermine seule ses choix de solution
* L’équipe est indissociable et tous les membres sont considérés au même niveau
* L’équipe