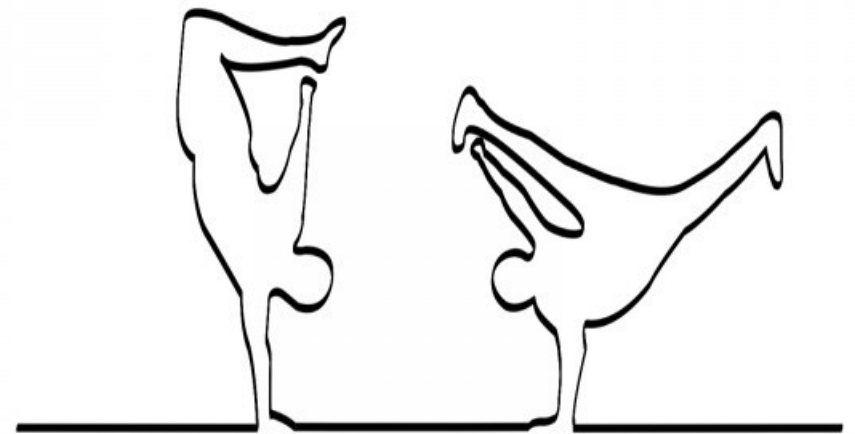


Les Méthodes Agiles

~ Introduction ~



Contenu

- * Origine
- * Manifeste
- * Valeurs
- * Pratiques
- * Quelques méthodes

Le jeu des sens ~ couleurs

Regardez autour
de vous.

Il n'y a pas de bonnes
ou de mauvaises réponses,
il n'y a que des réponses.

Combien de couleurs différentes
voyez-vous?

Notez les dans l'ordre d'apparition.

Le jeu des sens ~ formes

Regardez autour
de vous.

Il n'y a pas de bonnes
ou de mauvaises réponses,
il n'y a que des réponses.

Combien de formes différentes
voyez-vous?

Notez les dans l'ordre d'apparition.

Le jeu des sens ~ sons

Fermez les yeux.

Il n'y a pas de bonnes
ou de mauvaises réponses,
il n'y a que des réponses.

Ecoutez les bruits!

Notez les dans l'ordre d'apparition.

Le jeu des sens ~ corps

Fermez les yeux.

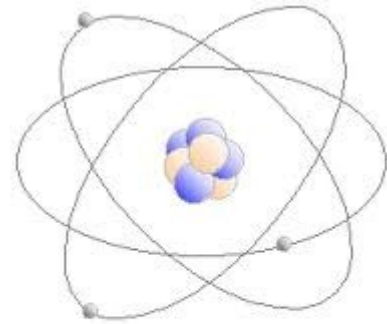
Sentez la position
du corps!

Notez les dans l'ordre d'apparition


Il n'y a pas de bonnes
ou de mauvaises réponses,
il n'y a que des réponses.

Connaissez-vous
deux choses
identiques?

Connaissez-vous
deux choses
identiques?



C'est la loi
de
la différence



Les pommes sont mûres,
on fait de la compote

Qu'est-ce que tu racontes,
elles ne sont pas mûres!

Connaissez-vous
quelque chose
qui ne va jamais changer?

Connaissez-vous
quelque chose
qui ne va jamais changer?



C'est la loi
du
changement

Alors c'est quoi l'agilité?

S'adapter au
changements...



et prendre en
compte la
différence.



Définition

Les méthodes agiles sont des procédures de conception de logiciel qui se veulent plus **pragmatiques** que les méthodes traditionnelles.

En impliquant au maximum le **demandeur** (client), ces méthodes permettent une grande **réactivité** à ses demandes, visent la satisfaction réelle du besoin du client, et non des termes du contrat de développement.



Pourquoi l'Agilité?

En réaction aux problèmes rencontrés
avec les approches '*déterministes*'

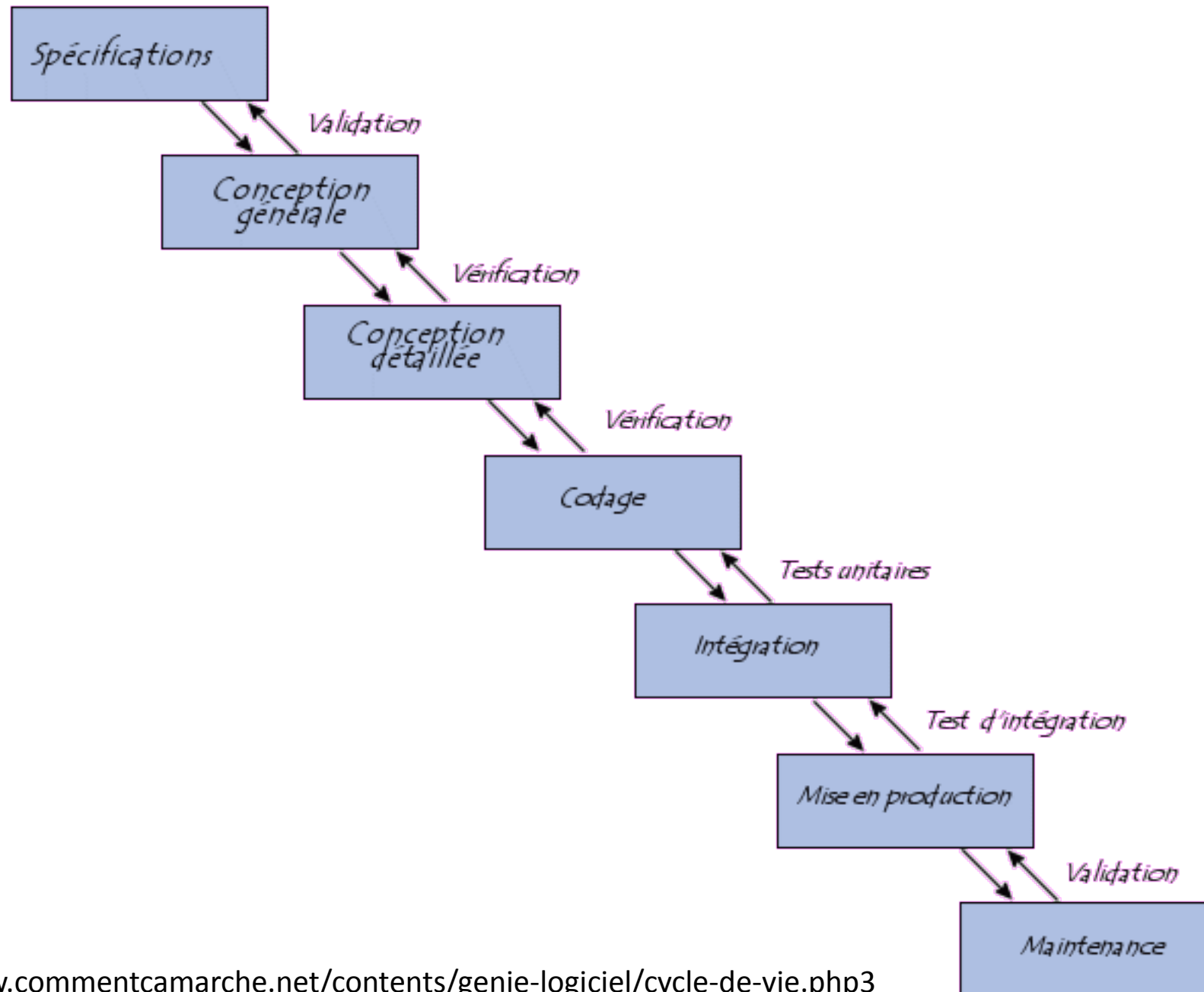
Déterminisme

Qualité des systèmes, des processus
dont l'issue ne dépend
que des conditions initiales.

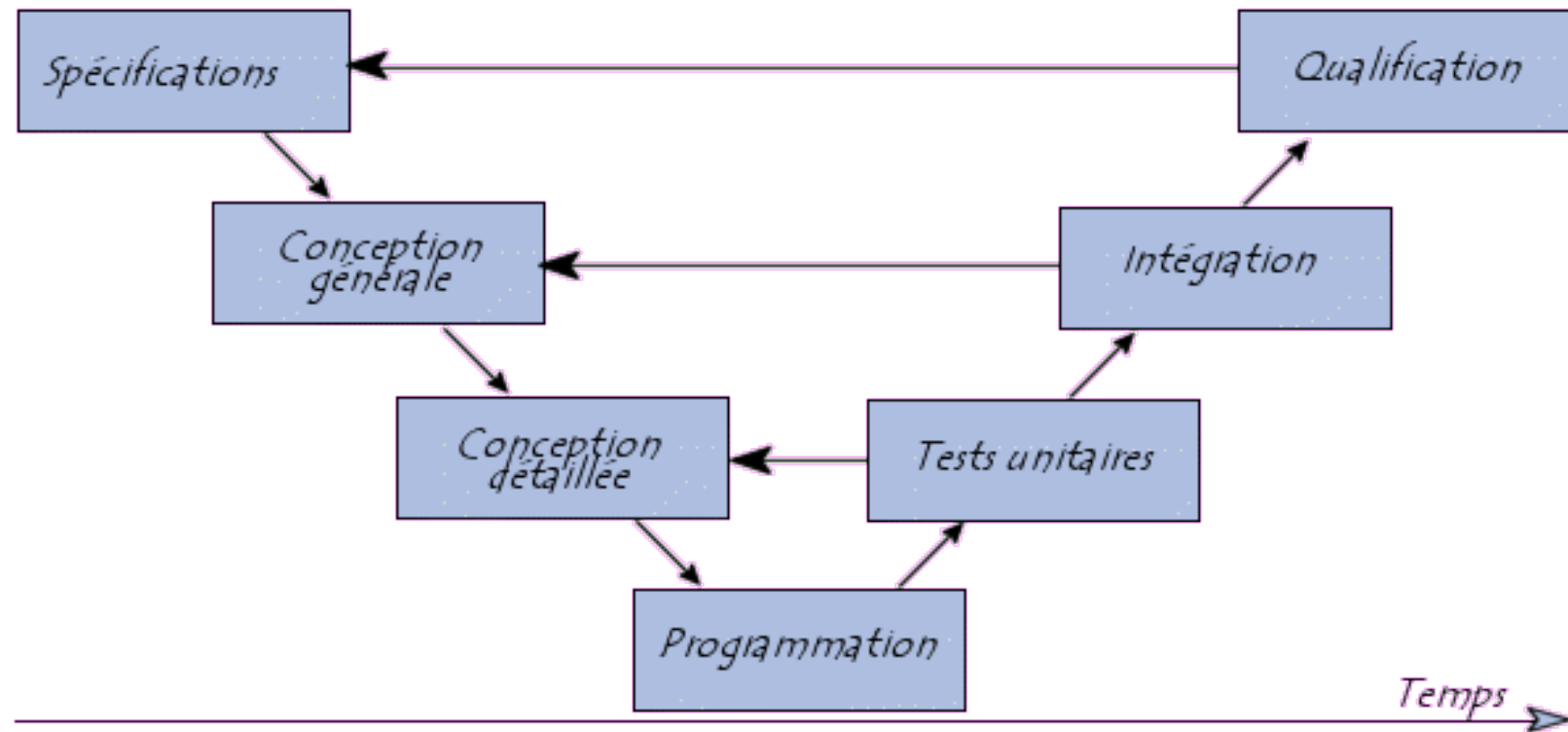


Wiktionnaire
Le dictionnaire libre

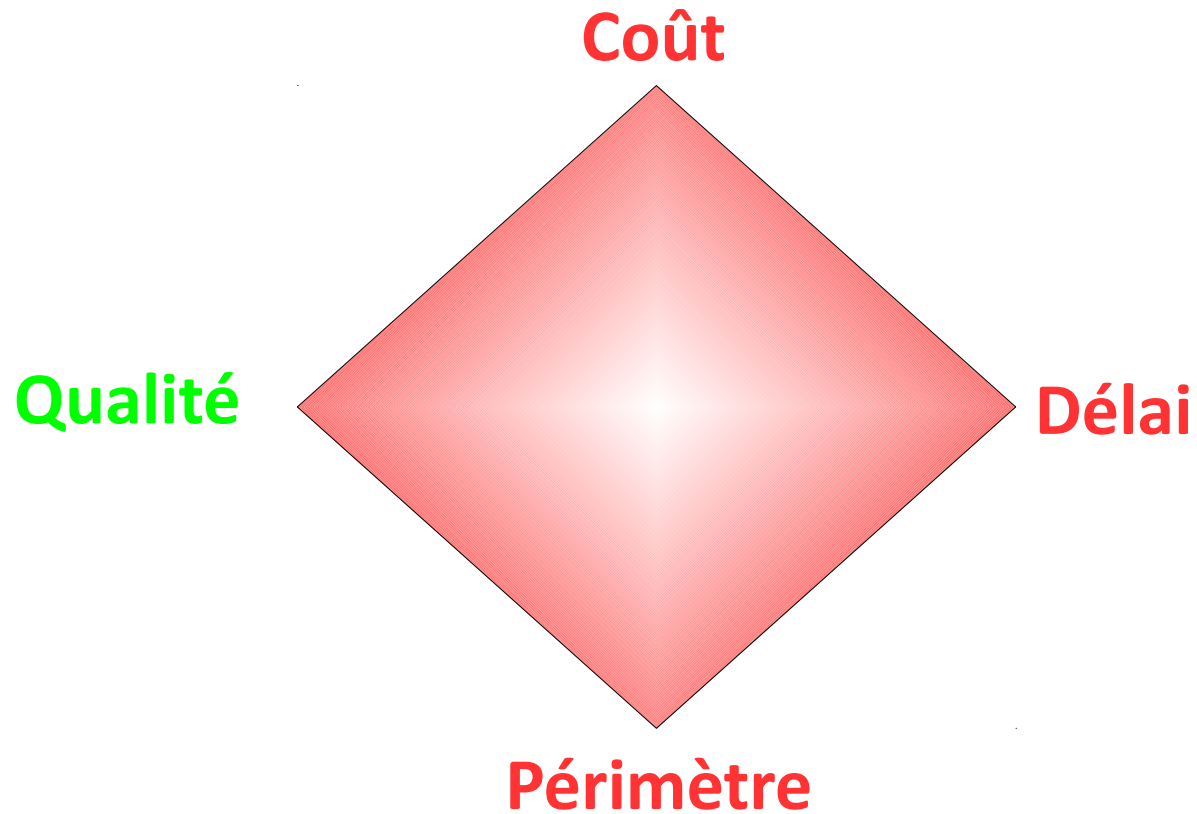
Modèles en cascade (waterfall)



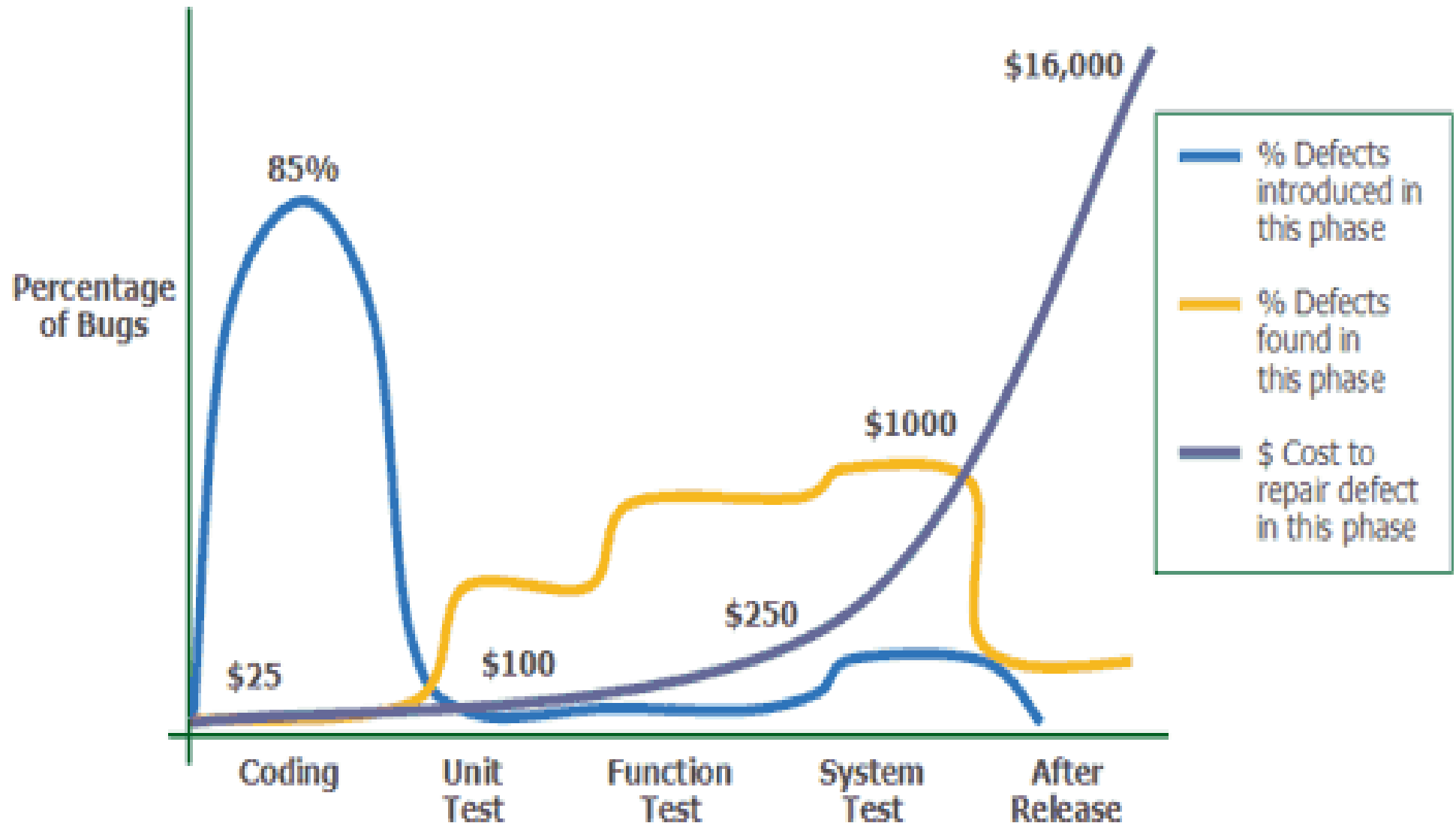
Cycle en V



Les axes d'ajustement



Coût de la dette technique



L'agilité, une approche *empirique*

Empirique,

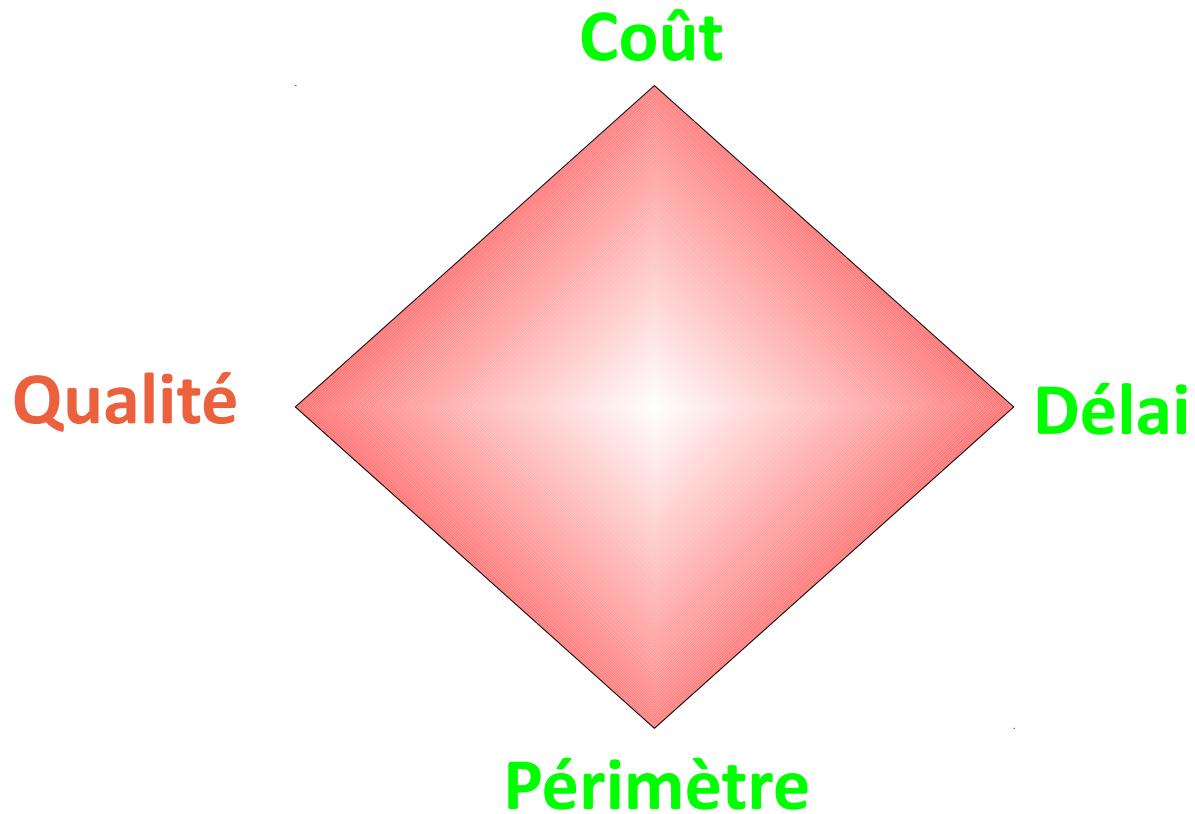
Du grec ancien, "Celui qui se guide sur l'expérience"



Wiktionnaire
Le dictionnaire libre

*Qui s'appuie sur l'expérience
et non sur la théorie.*

Les axes d'ajustement



Quelles sont pour vous les valeurs d'une bonne équipe ?

- 10' - Par groupe de 3
- 5' - Par groupe de 6
- 10' - Partage

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, il n'y a que des réponses.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a whiteboard, while others are looking on. The scene is slightly blurred, suggesting a candid moment during a discussion.

Agile Manifesto

**Manifeste pour le développement
Agile de logiciels**

<http://agilemanifesto.org/iso/fr/>

Manifeste agile 2001 : valeurs

L'**équipe** : les personnes et leurs interactions
sont plus importantes
que les processus et les outils.



Manifeste agile 2001 : valeurs

Des **produits** qui fonctionnent
est plus important
qu'une documentation exhaustive



Manifeste agile 2001 : valeurs

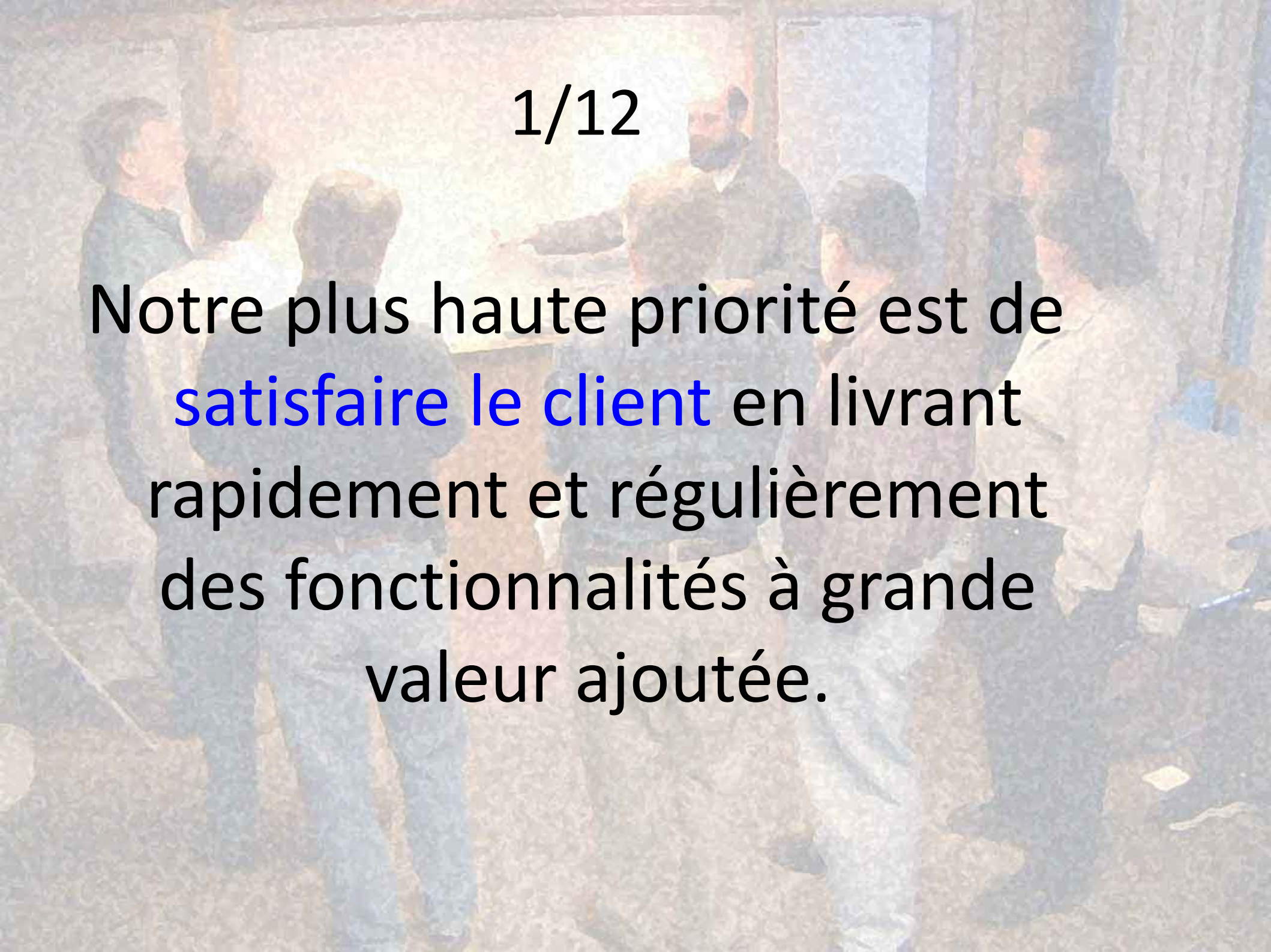
La **collaboration** avec les clients
est plus importante
que la négociation des contrats.



Manifeste agile 2001 : valeurs

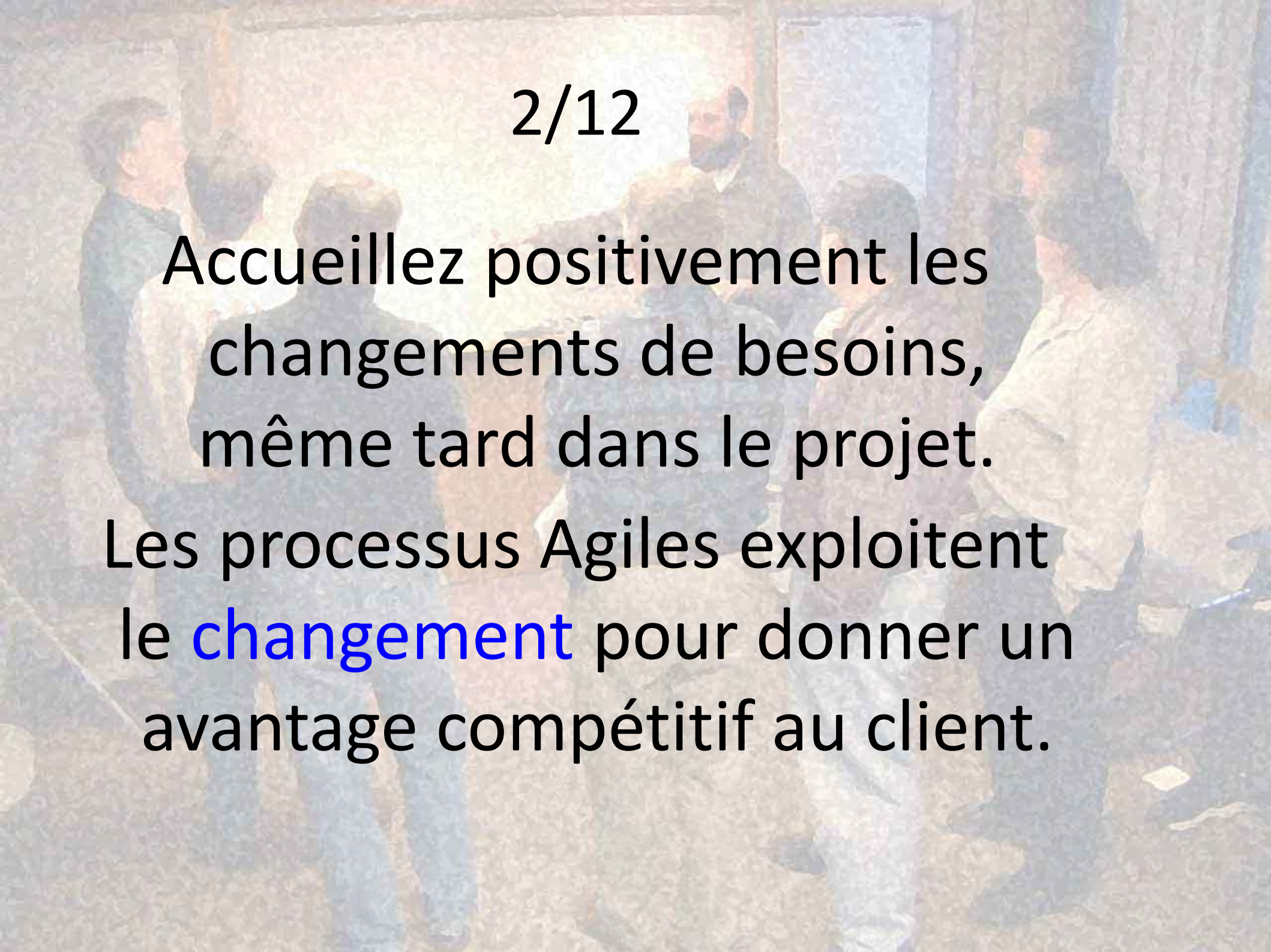
L'adaptation au **changement**
est plus important
que de suivre un plan.





1/12

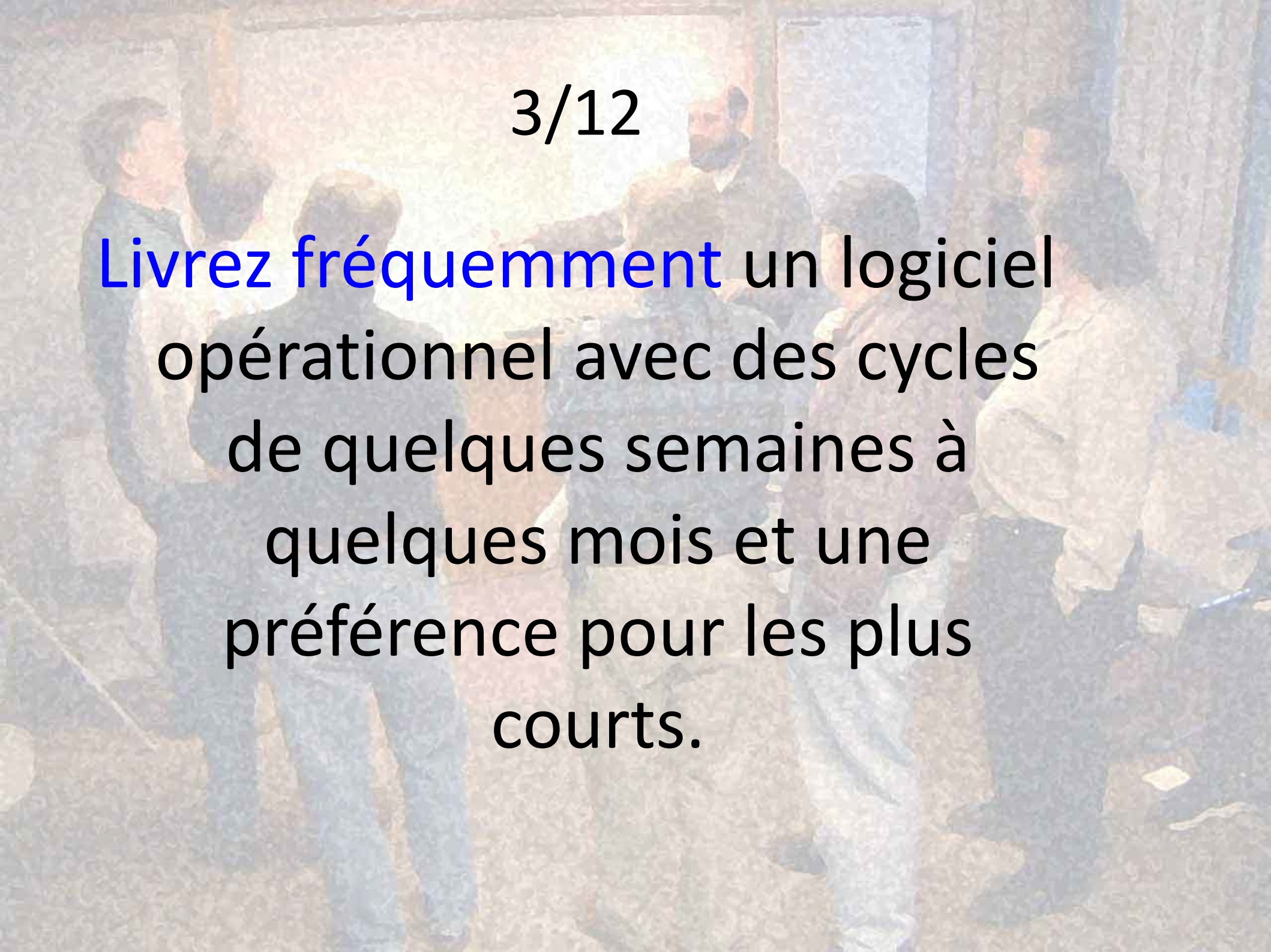
Notre plus haute priorité est de
satisfaire le client en livrant
rapidement et régulièrement
des fonctionnalités à grande
valeur ajoutée.



2/12

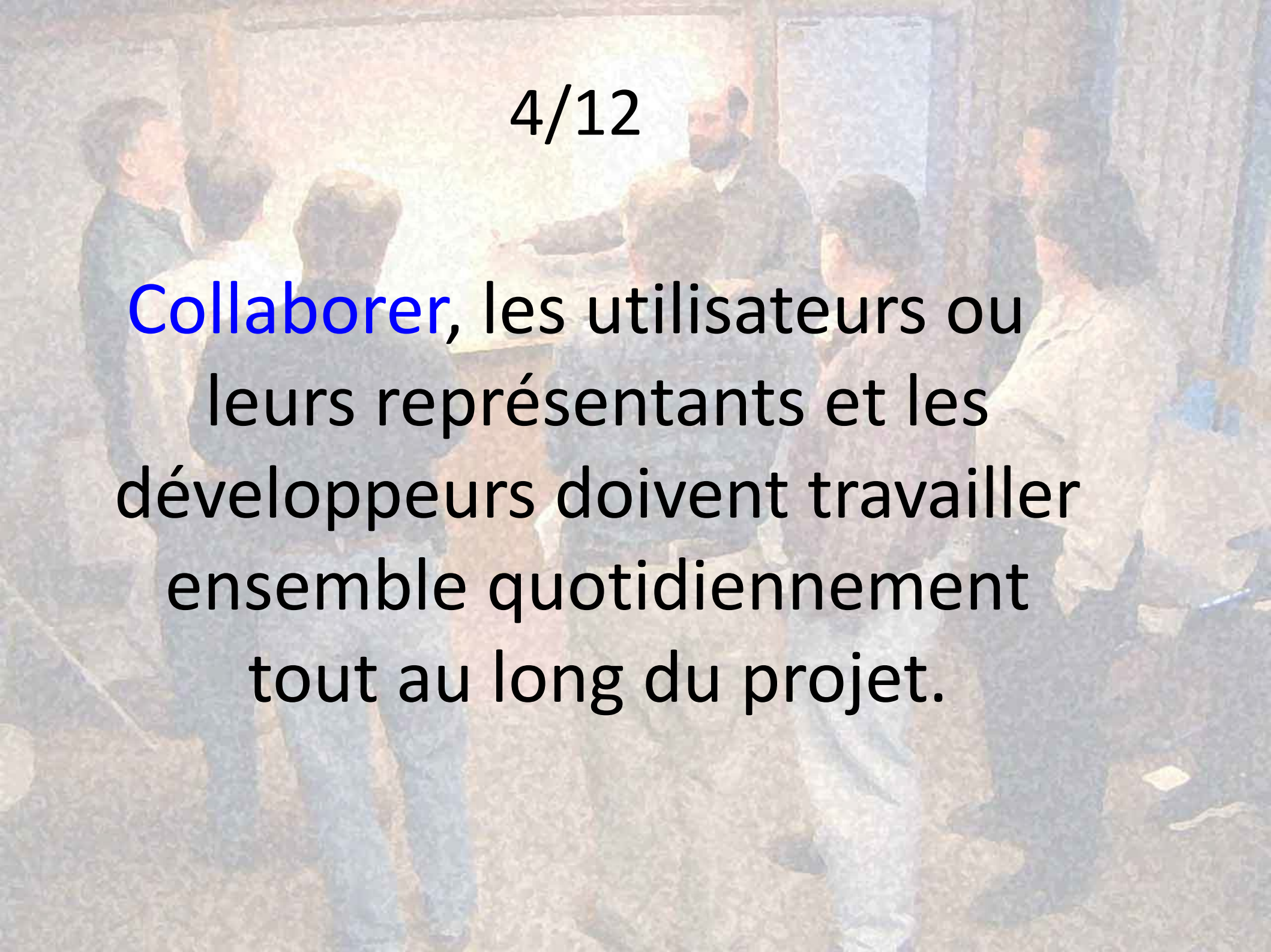
Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet.

Les processus Agiles exploitent le **changement** pour donner un avantage compétitif au client.



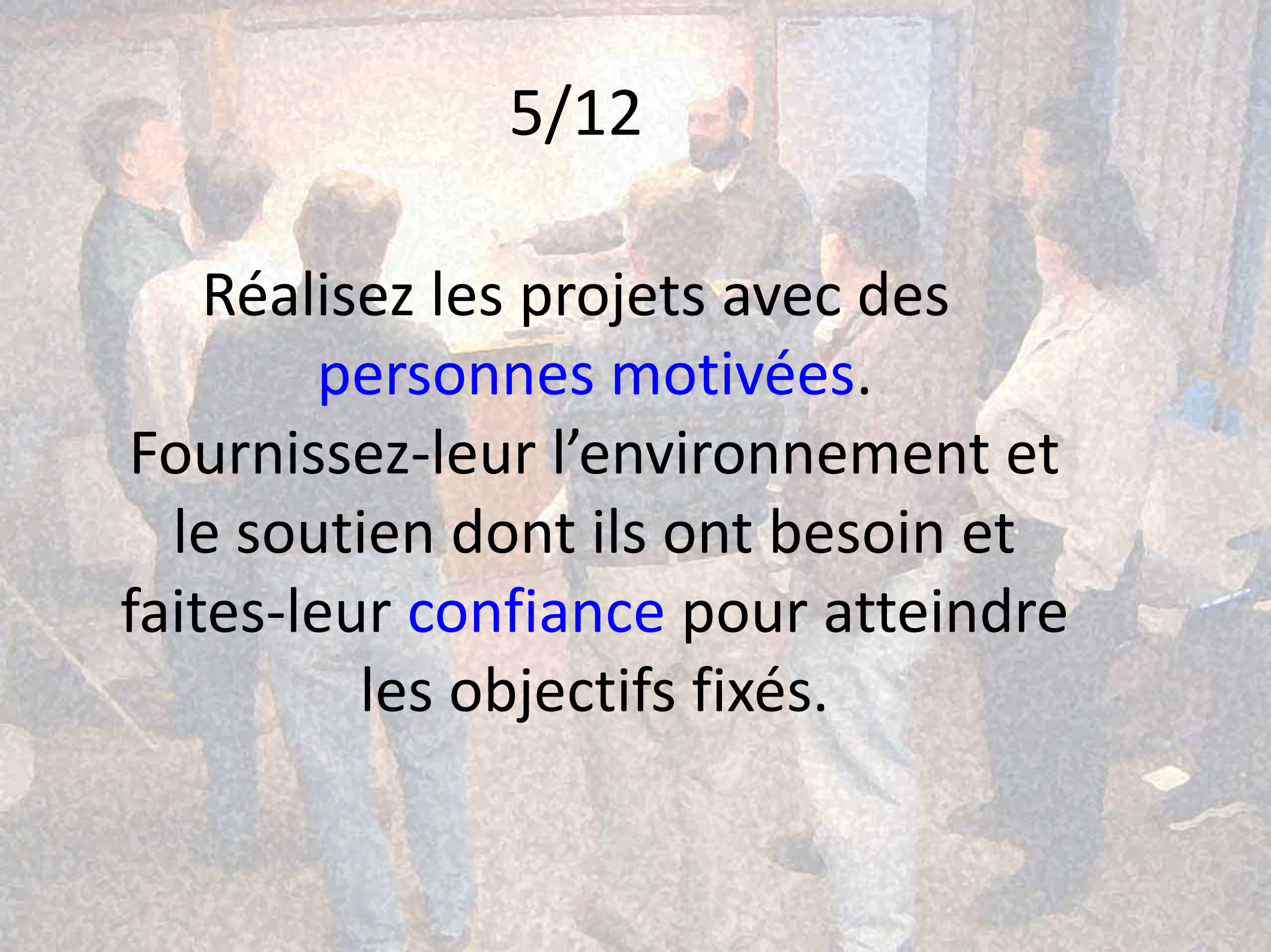
3/12

Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.

A blurred background image showing a group of people in a meeting room. One person is pointing at a screen, and others are looking on. The image is out of focus, emphasizing the text overlay.

4/12

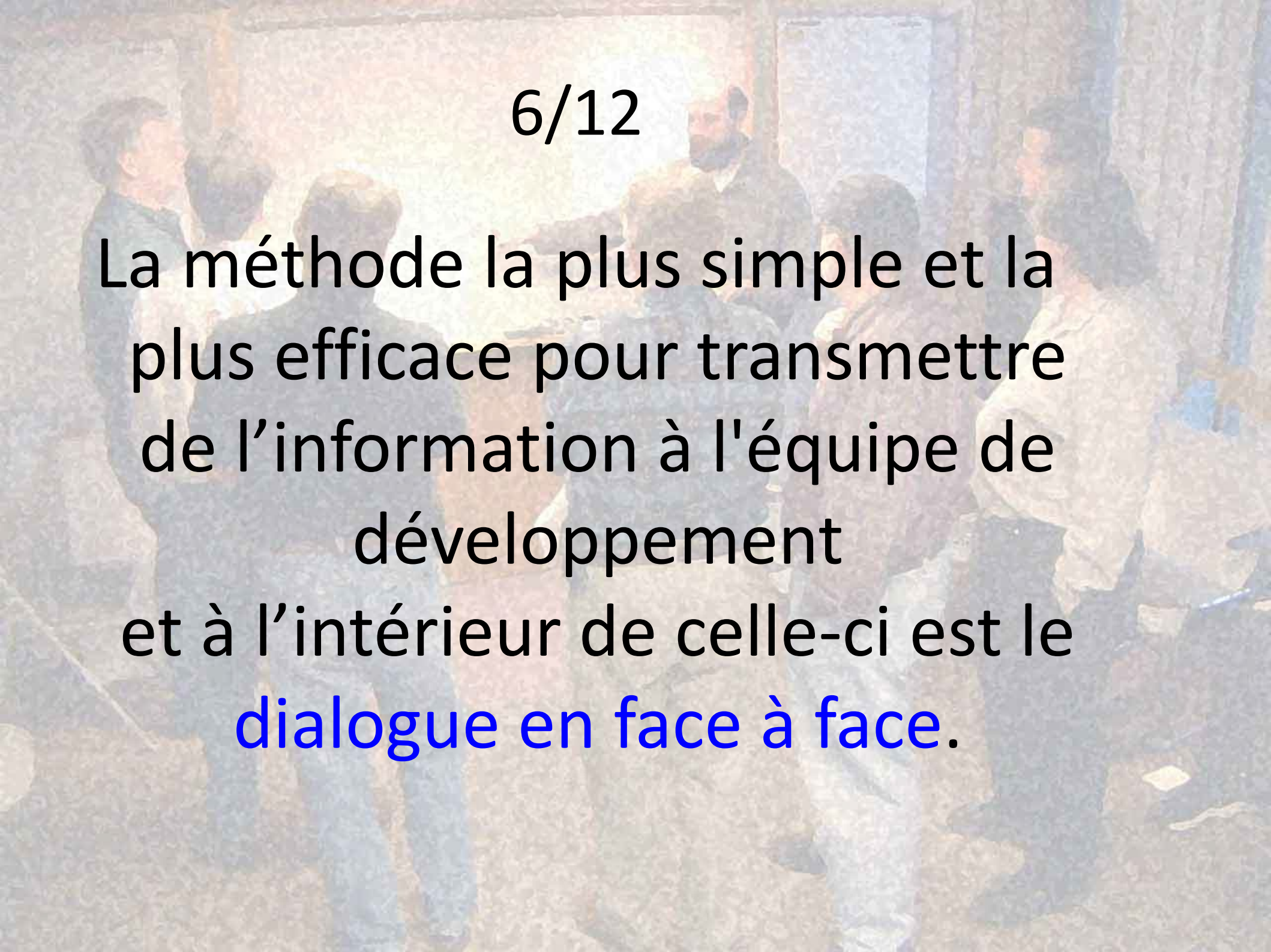
Collaborer, les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.

A blurred background image showing a group of people in a meeting room. One person is standing and pointing at a whiteboard, while others are seated or standing around the table, looking towards the whiteboard.

5/12

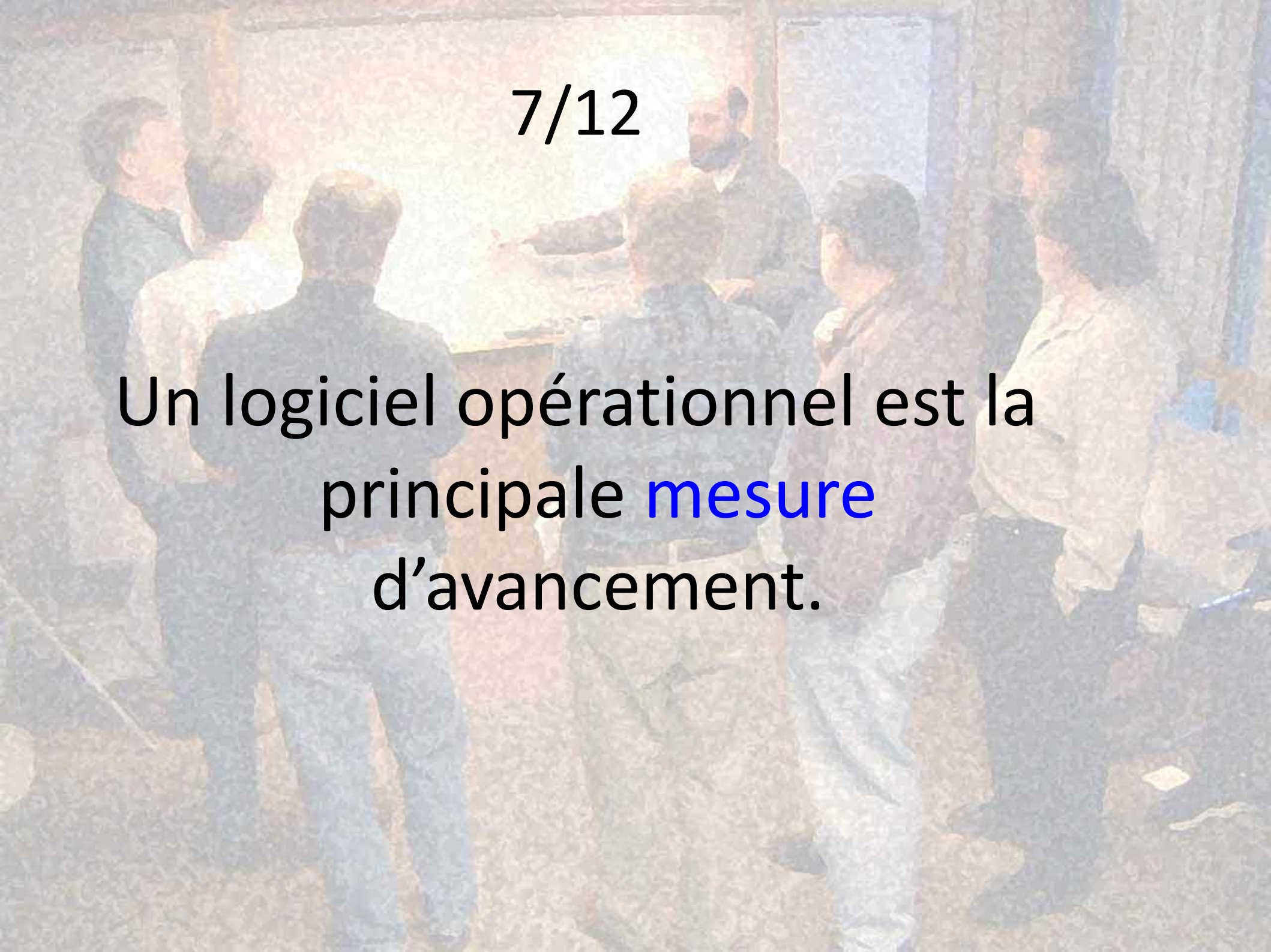
Réalisez les projets avec des
personnes motivées.

Fournissez-leur l'environnement et
le soutien dont ils ont besoin et
faites-leur **confiance** pour atteindre
les objectifs fixés.



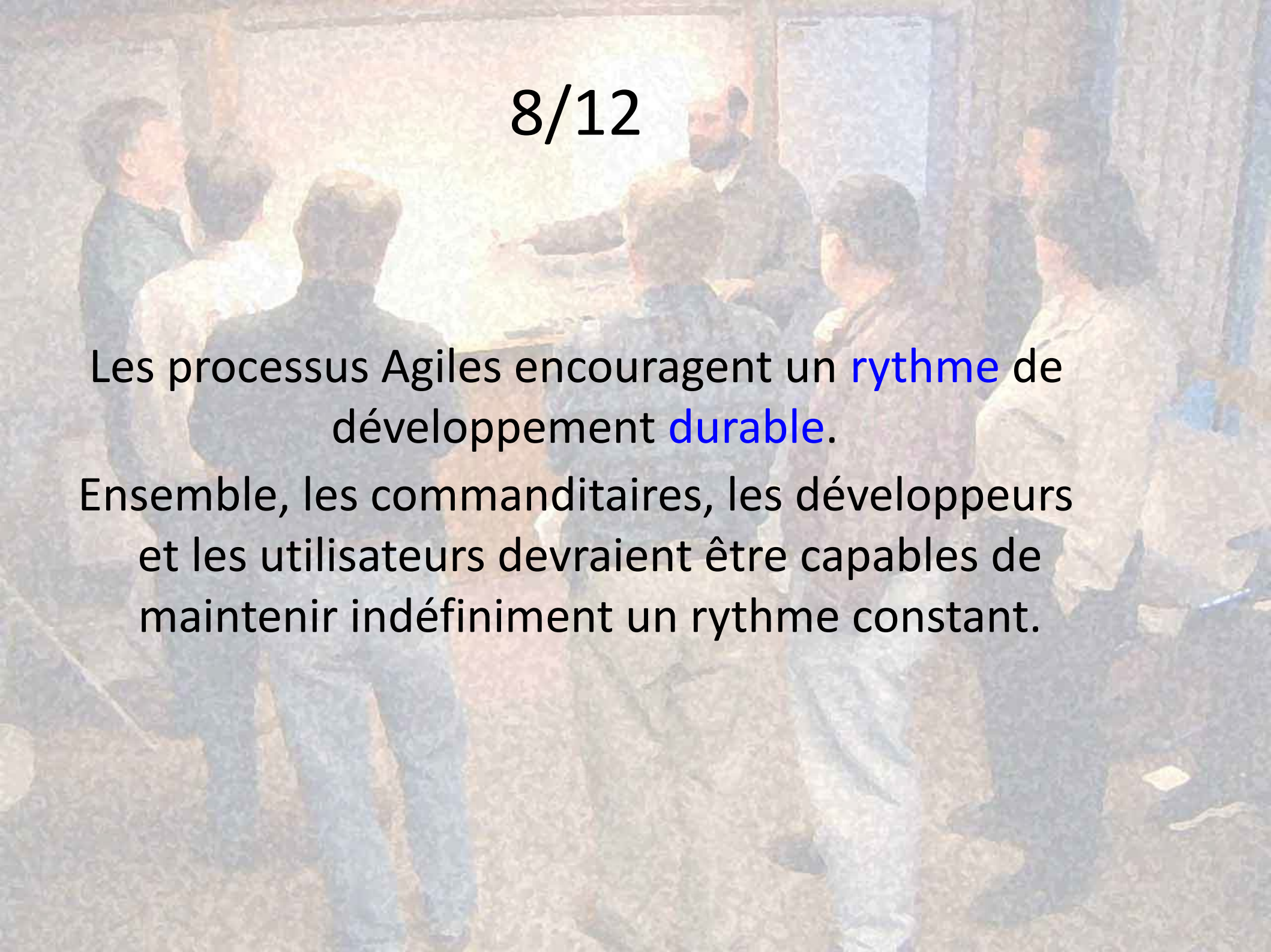
6/12

La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a whiteboard, while others are looking on. The scene is slightly blurred, suggesting a candid moment during a presentation or discussion.

7/12

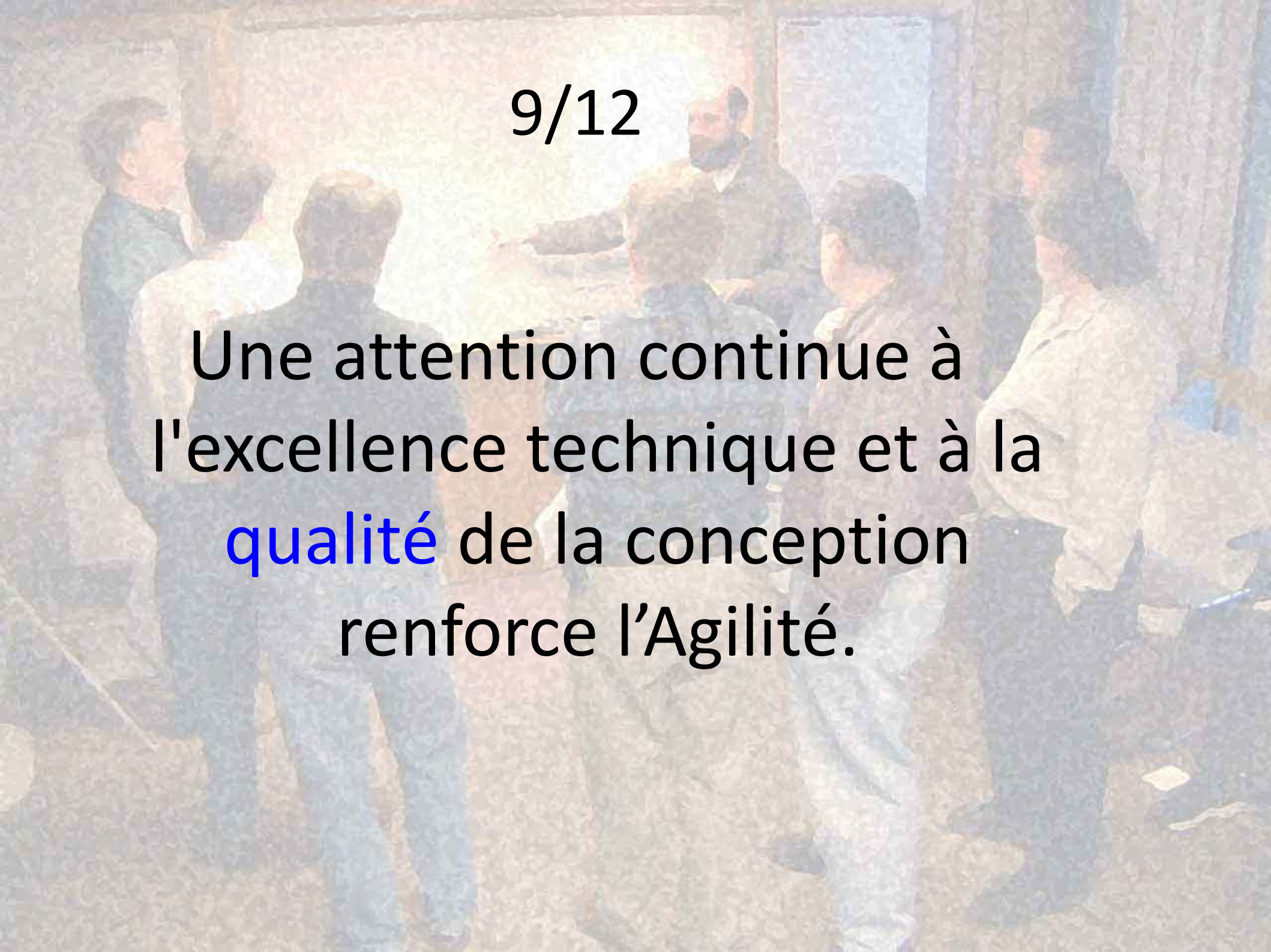
Un logiciel opérationnel est la
principale **mesure**
d'avancement.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a whiteboard, while others are looking on. The scene is slightly blurred, suggesting a candid moment during a discussion.

8/12

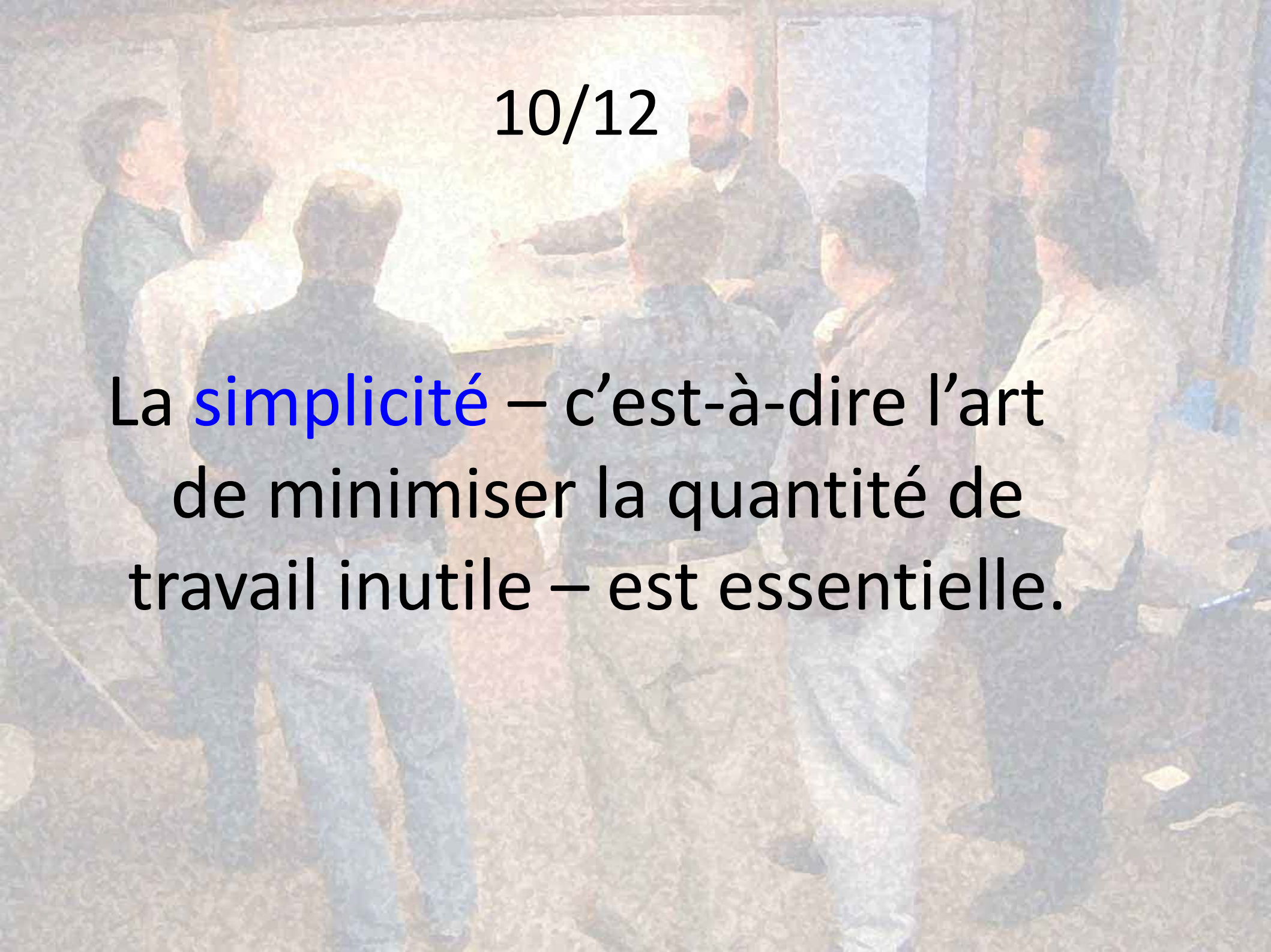
Les processus Agiles encouragent un **rythme** de développement **durable**.

Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a screen, and others are looking at it. The room has a large window in the background.

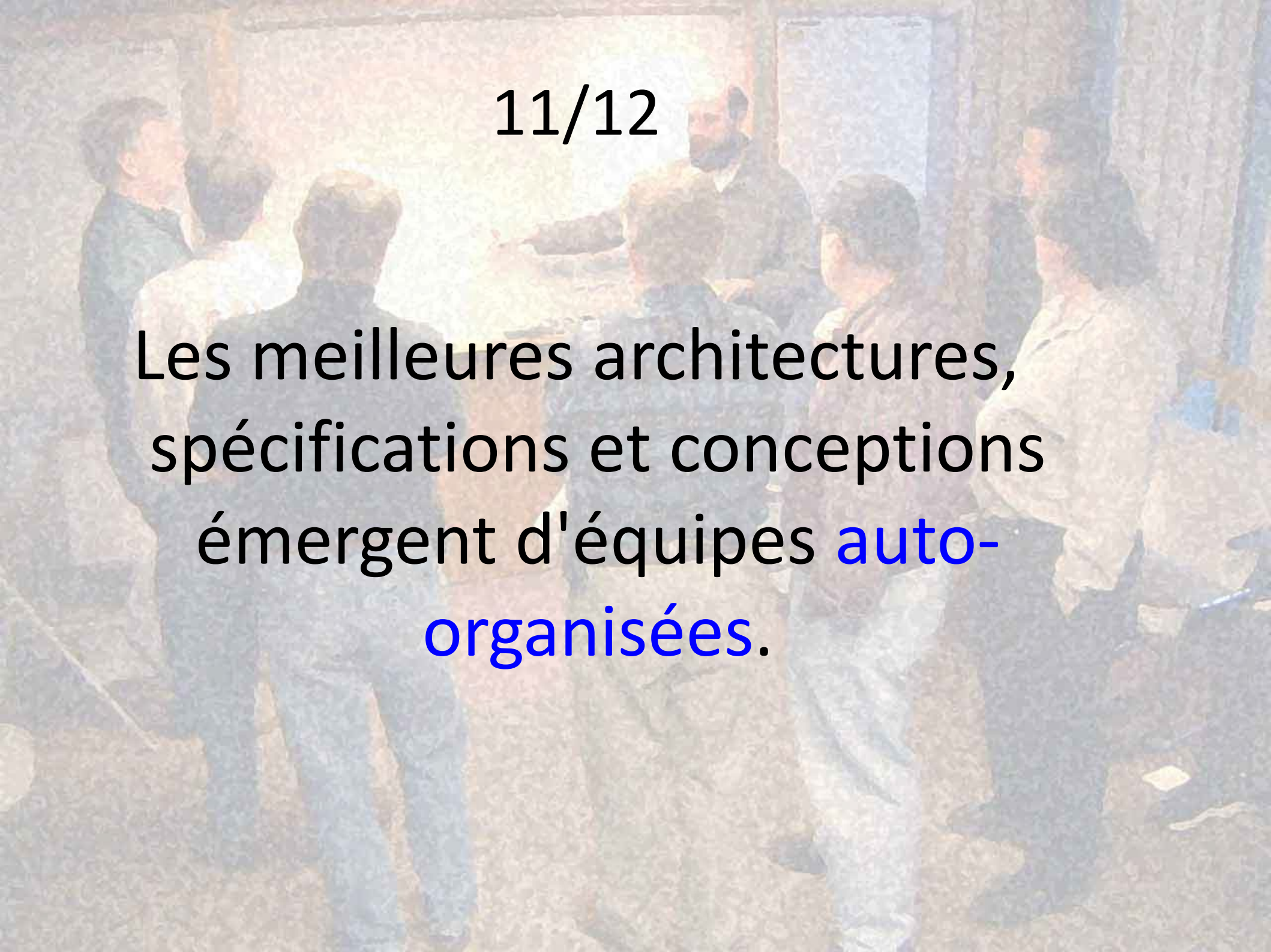
9/12

Une attention continue à
l'excellence technique et à la
qualité de la conception
renforce l'Agilité.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a whiteboard, while others are looking on. The scene is slightly blurred, suggesting a candid moment during a presentation or discussion.

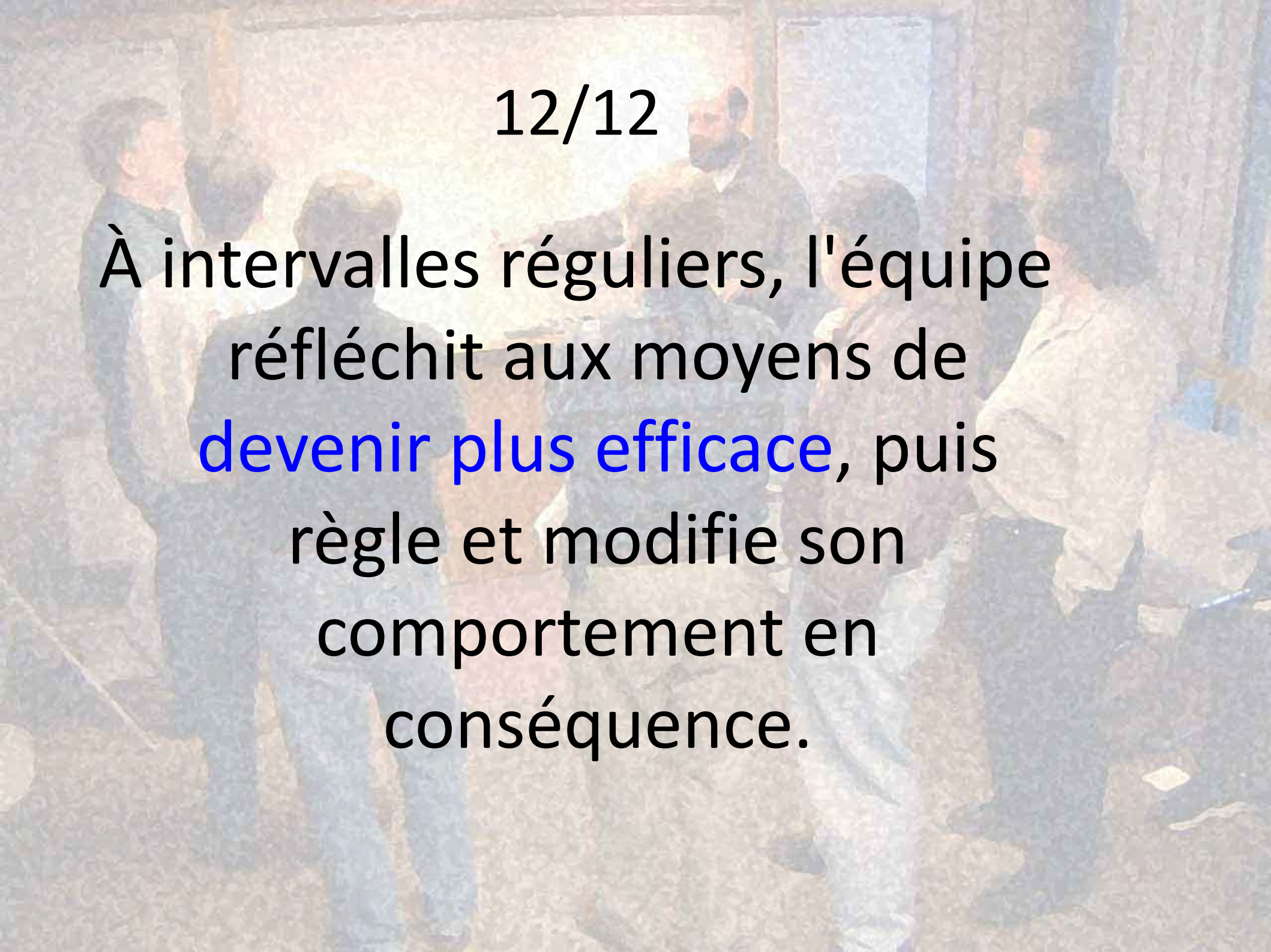
10/12

La **simplicité** – c'est-à-dire l'art
de minimiser la quantité de
travail inutile – est essentielle.

A group of people are gathered in a meeting room. One person is pointing at a whiteboard, while others are looking on. The scene is slightly blurred, suggesting a candid moment in a professional setting.

11/12

Les meilleures architectures,
spécifications et conceptions
émergent d'équipes **auto-
organisées.**



12/12

À intervalles réguliers, l'équipe
réfléchit aux moyens de
devenir plus efficace, puis
règle et modifie son
comportement en
conséquence.

Quelques méthodes

Rapid Application Development ([RAD](#), 1991)

Dynamic systems development method
([DSDM](#), 1995, consortium anglais commercialisant le RAD)

[SCRUM](#) (1996)

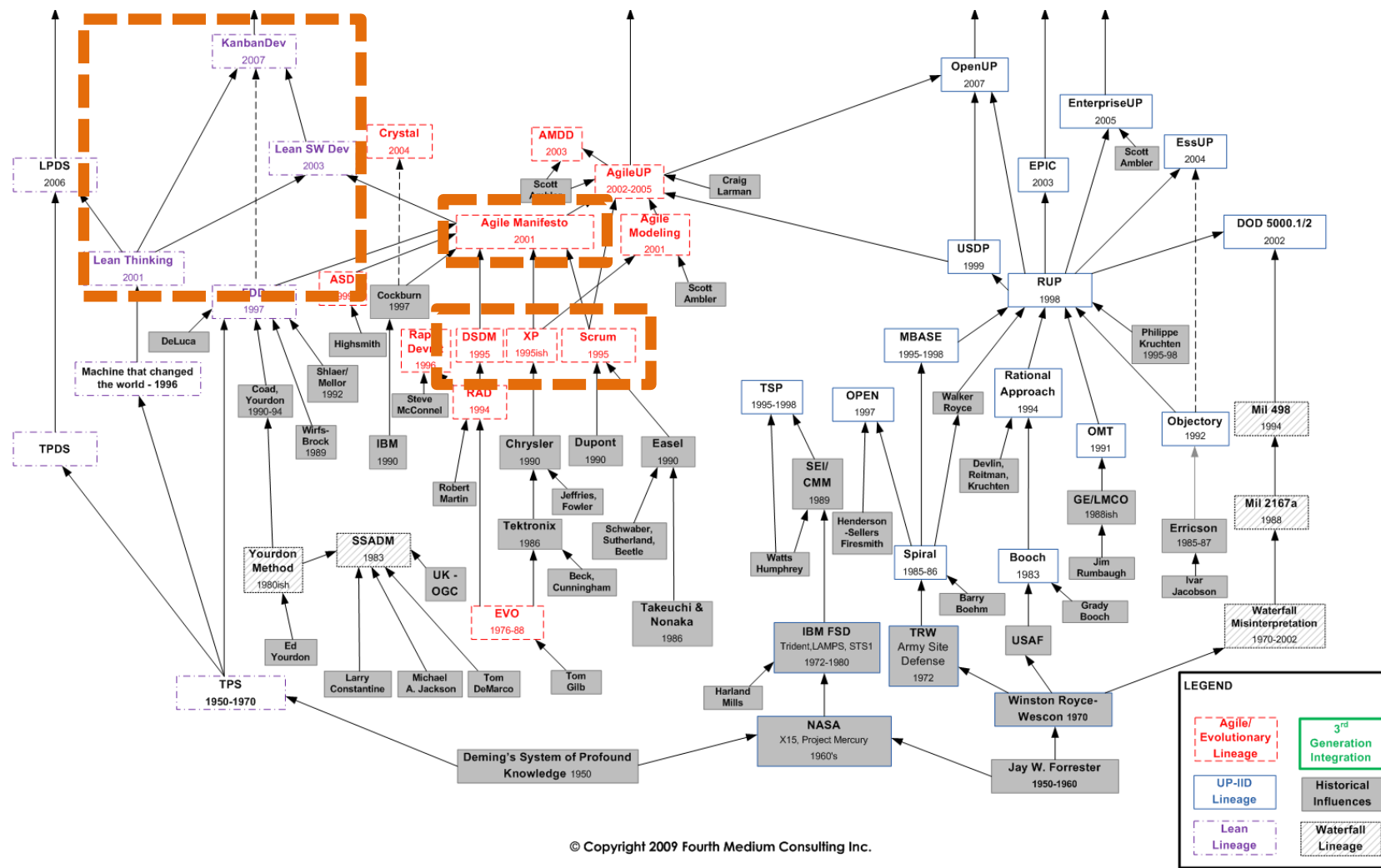
Feature Driven Development ([FDD](#)) (1999)

Extreme programming ([XP](#), 1999)

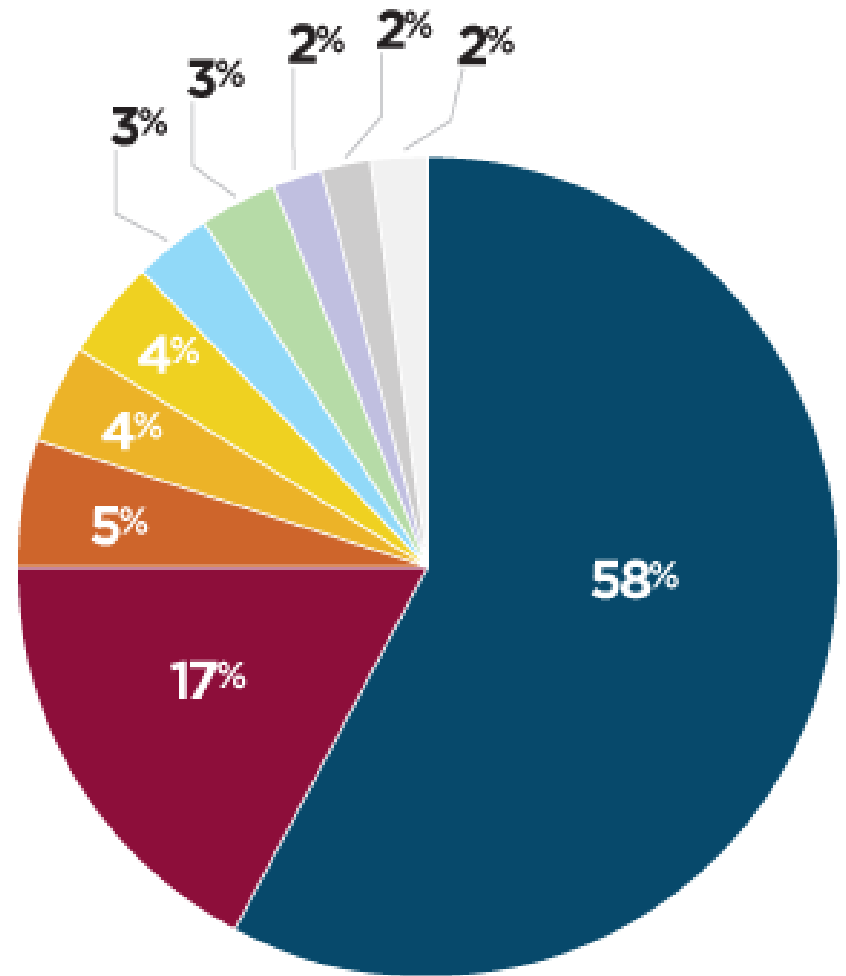
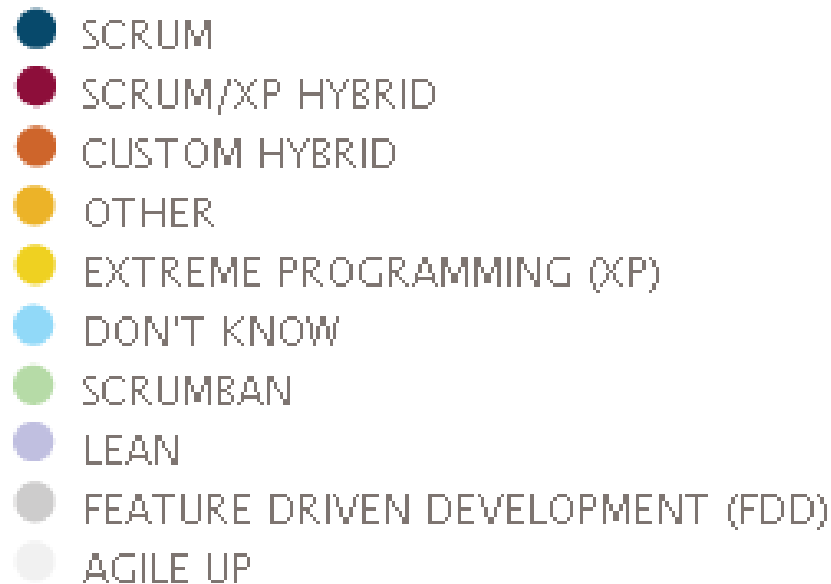
Adaptive software development ([ASD](#), 2000)

[Crystal clear](#) (2004)

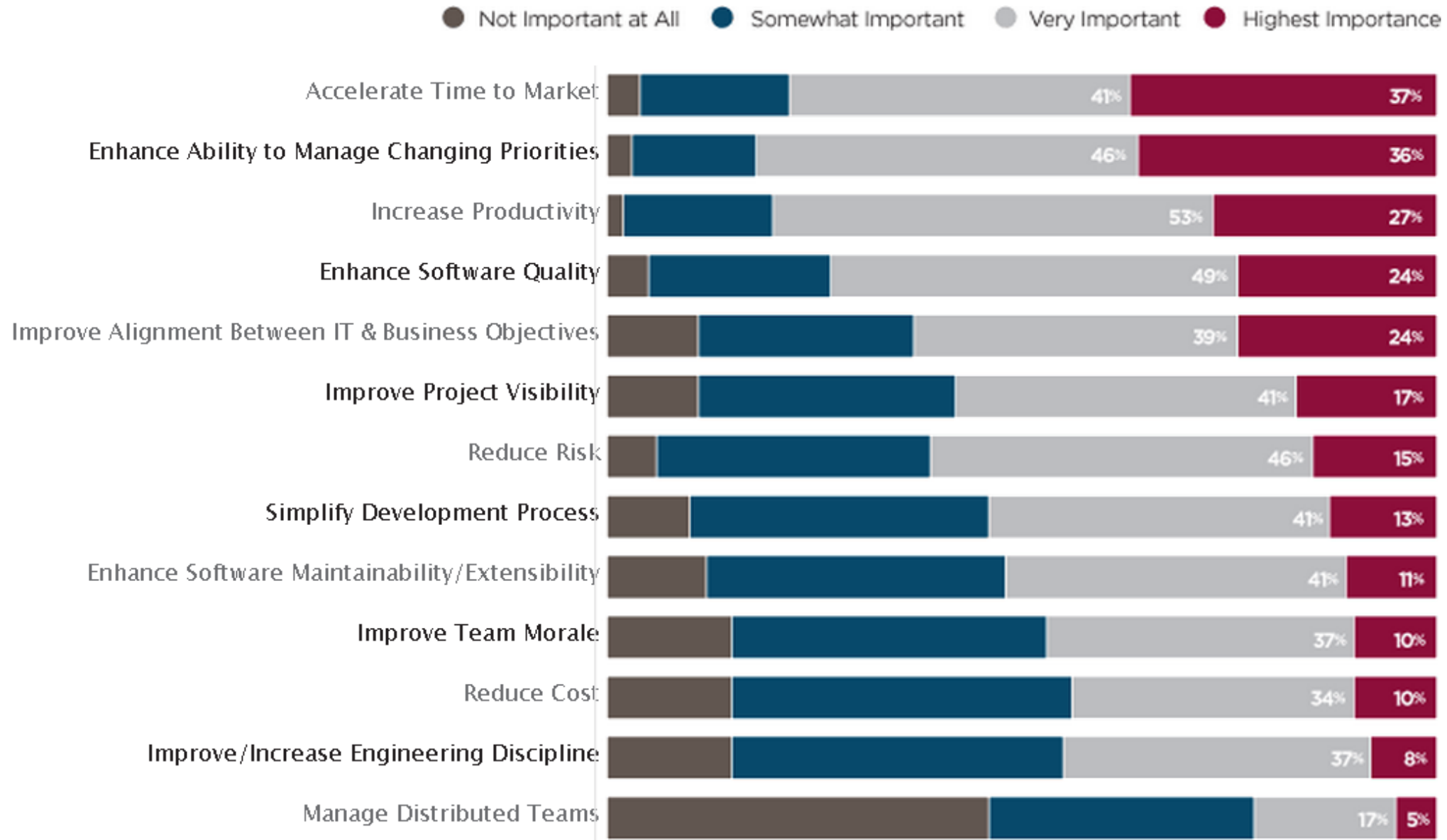
Historique...



Répartition des méthodes



Bénéfices



Boîte à outils... ouverte

CN

Conversation structurée

Théorie des contraintes

Lean IT

SCRUM

Forum ouvert

Coaching
individuel

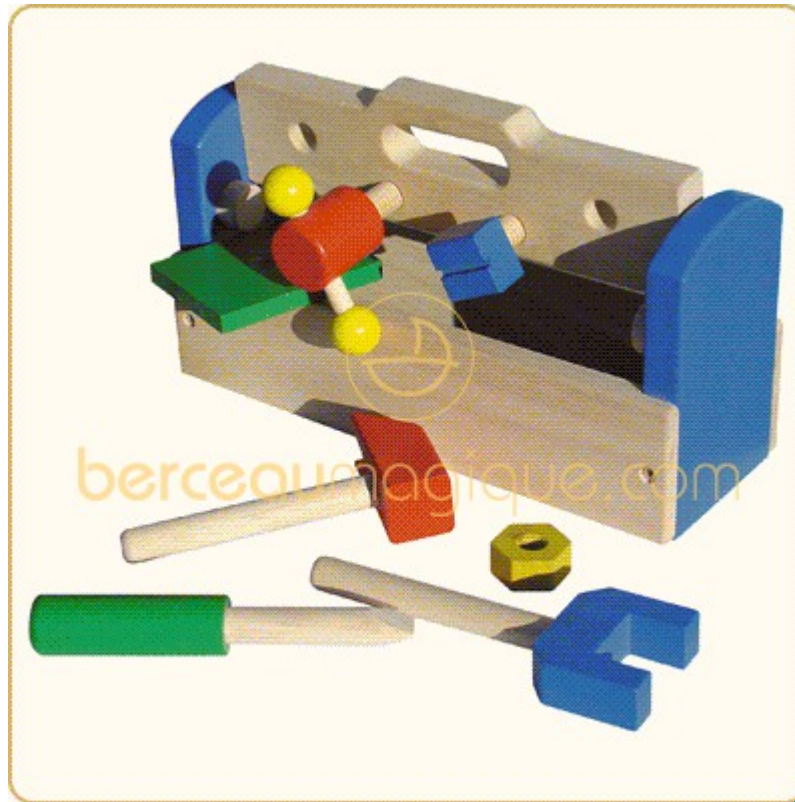
PNL

Kanban

Management
visuel

Approche systémique

...



Coaching
d'équipe

XP

Coding dojo

Pourquoi ça continue ?

Pourquoi ça continue ?



... et de nombreux autres