

# Planification

Adrien CAUBEL

Références :

<https://www.emse.fr/~picard/cours/2A/gp/GP-Introduction.pdf>

Chapitre 4 - Gestion de projet agile par Véronique Messenger

# ESTIMER

## (1)

# Estimer vs engagement

« Lorsqu'on planifie on estime l'effort nécessaire »

# Estimer vs engagement : Def Plan

« Un plan prévoit le processus, les étapes, les ressources, le délai et le budget en se basant sur les besoins du client »

# Affinage estimation

Estimation initiale  
donne l'effort à fournir



Estimation affinée  
donne un budget



# Estimation initiale

« En Agile on n'a pas une planification de bout en bout comme avec une approche en cascade »

# Estimation initiale MOUAIS ...

- Si on connaît la vélocité de l'équipe
- et qu'on arrive à mesurer la complexité du projet
- => alors une approche classique pourrait être utilisée.

« Donne au client une certaine visibilité et en interne on applique les pratiques Agile afin de mieux contrôler le risque »

# Estimation initiale : On est AGILE

- Le client n'a pas forcément bien cerné ces besoins
- et au fil des itérations il va s'affiner.
- L'objectif est donc de définir un planning gros grain afin de faire une estimation globale
- puis on va découper le travail :
  1. Un premier projet qui fera office de MVP
  2. Une suite de mini-projet venant compléter le MVP avec chacun un contrat spécifique



# ESTIMER

## (2)

# Définir une enveloppe globale

« Quelque soit le projet et la stratégie retenue il faudra définir une enveloppe »

# Approche traditionnelle

## 1. Estimer la taille

- Projet similaire
- Gross Function Points

## 2. Prendre en compte les spécificités du projet

- Technical Complexity Factor ET Environmental Complexity Factor

## 3. Estimer la charge

- Calcul l'effort de développement

# Approche Agile

« Connait pas la vélocité »



« On ne colère pas l'estimation de la taille avec la charge »



« Après les première itération on calculera la charge restante »

# GERER LE BUDGET

# Sans chef de projet : gérer budget

La Revue de sprint comprend  
les éléments suivants :  
[...]

- La revue des délais,

**budget,**

fonctionnalités potentielles et  
conditions de marché pour les  
prochaines versions prévues  
de la fonctionnalité du produit.

« Scrum Guide dit de le  
faire dans la review »

# Sans chef de projet : gérer budget

CAS 1 : On travaille pour soi

« Somme des salaires »

# Sans chef de projet : gérer budget

CAS 2 : On travaille pour un client

« Faire un suivi de l'argent du client »

*Une réponse* : Le PO représente le produit (le client)

=> C'est lui qui achète. S'il veut telle ou telle feature, c'est à lui de vérifier si les fonds sont là.

Si l'argent manque, il se doit de discuter avec le client pour trouver une autre solution "technique"



**PLANIFIER**

# Pourquoi planifier

- définir les travaux à réaliser
- fixer des objectifs
- coordonner les actions
- maîtriser les moyens
- diminuer les risques
- suivre les actions en cours
- rendre compte de l'état d'avancement du projet

# Subdiviser en lots

« Un lot == Un bien livrable »

Projet complexe

Lot 1

Lot 2

Lot 3

Travaux 1

Travaux 2

Travaux 3

Tache 1

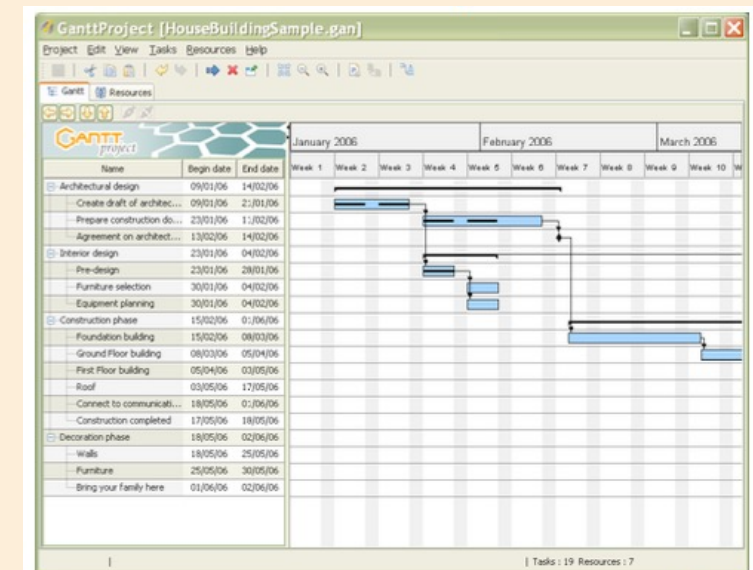
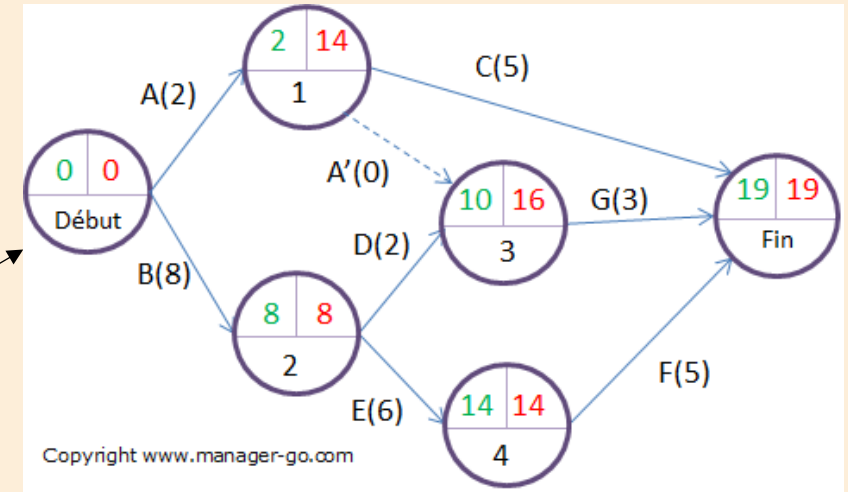


Tache 1



# Planifier approche trad.

1. Estimer le délais
2. Estimer le coûts (TJM)
3. Recenser les activités (lots)
4. Calculer la durées de chaque activités
5. Ordonner les activités
6. Etablir planning



+/- Chef de projet quand il veut  
parler avec le client

# Planifier en Agile

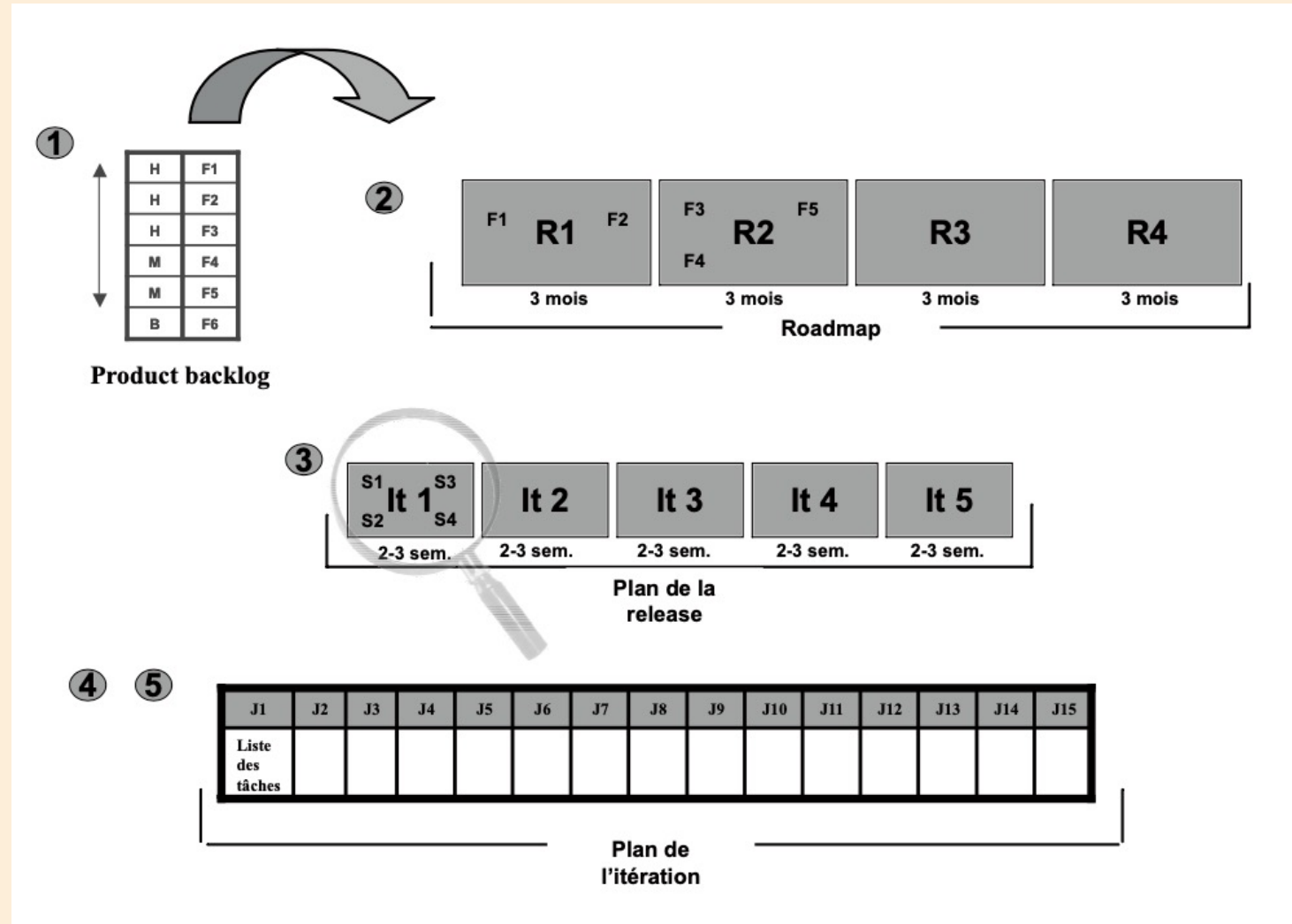
« Avec une approche Agile nous allons planifier seulement l'étape suivante en s'appuyant sur les résultats de la précédente »

# Planifier en Agile

« On évite de perdre du temps à vouloir créer un planning qui sera obsolète dans quelques mois. »

# Planifier en Agile

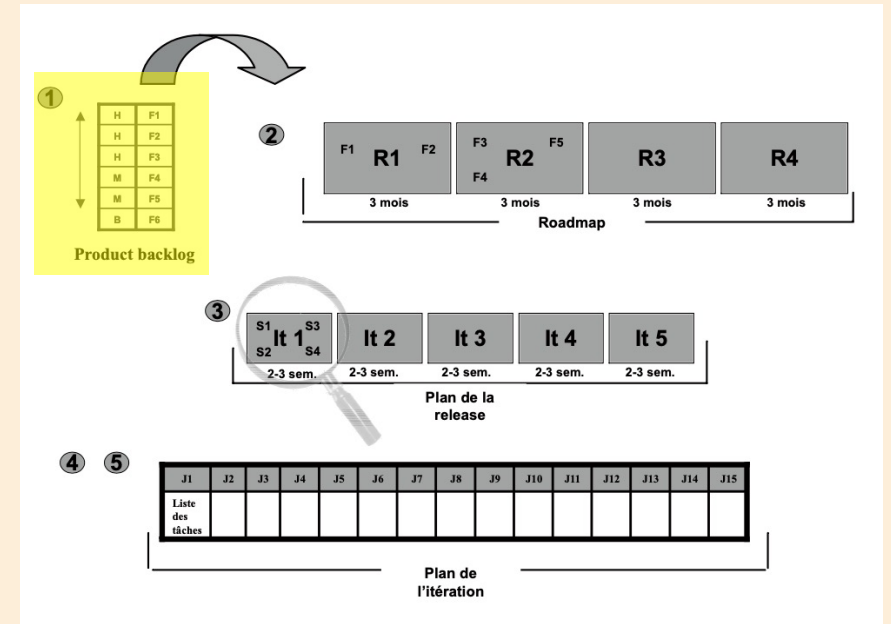
« On cherche à avoir un niveau de détail adapté à notre niveau de visibilité »



# 1- Vision du produit

## Planification globale :

- Etablie via vision produit + PB
  - Avoir un PB priorisé par le client
  - Avoir une ligne d'arrivée (vision produit)

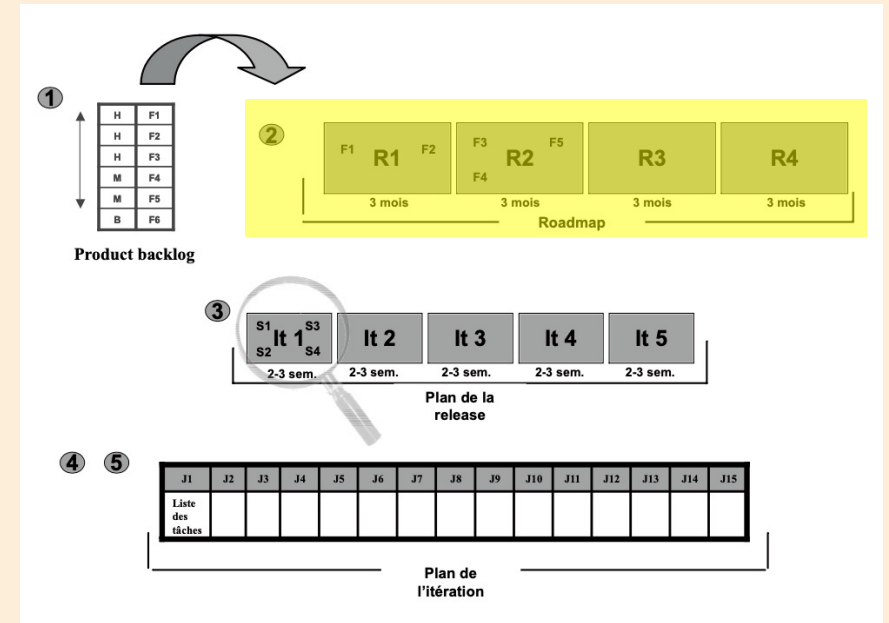


« Evaluer grossièrement l'importance et la taille des fonctionnalités »



## 2- Roadmap

- Release livrer tous les n mois
- Les fonctionnalités sont positionnées dans la roadmap à titre indicatif (peut varier en fonction du PB)
- Les dates ne sont pas fixes, des facteurs externes peuvent venir les modifier



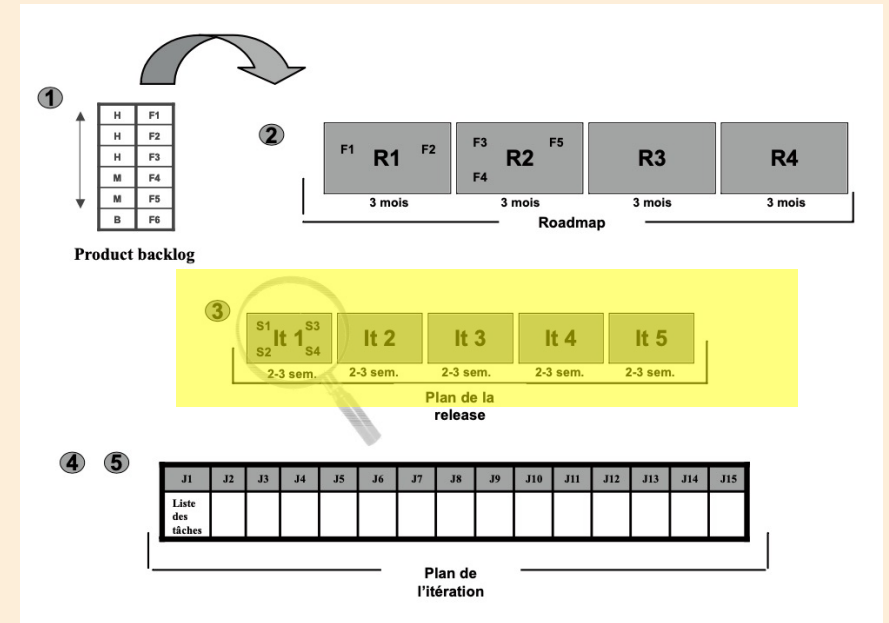
« L'approche Agile prévoit des livraisons régulières »

# 3- Plan de release

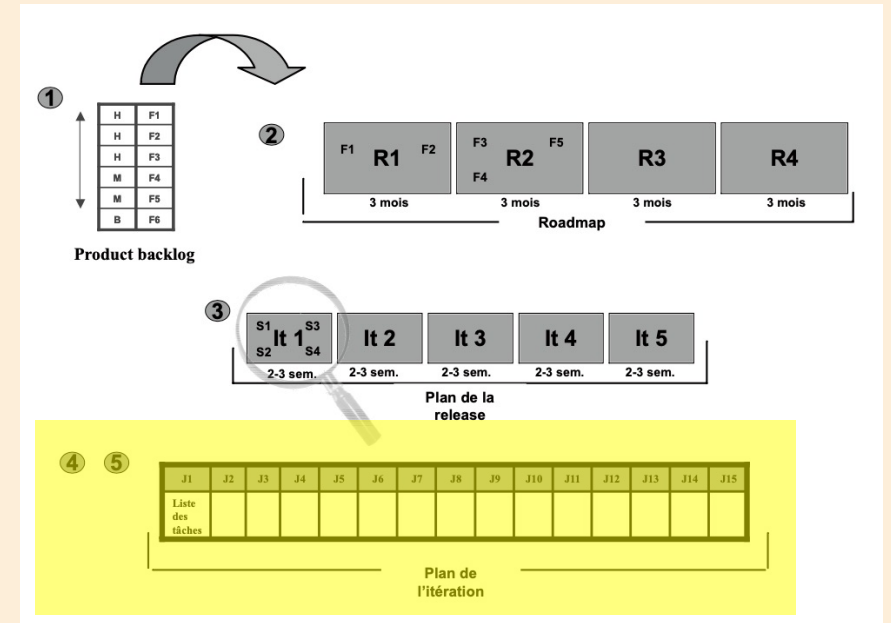
- Release date début et date de fin
- A l'intérieur d'une release plusieurs itérations
- A chaque itération on affecte les users-stories
- => On obtient une échéance, les fonctionnalités à dev

*Que pourra-t-on calculer via les stories-points et la durée de développement ?????*

« On pourra calculer la VELOCITE »



# 4- Plan de l'itération

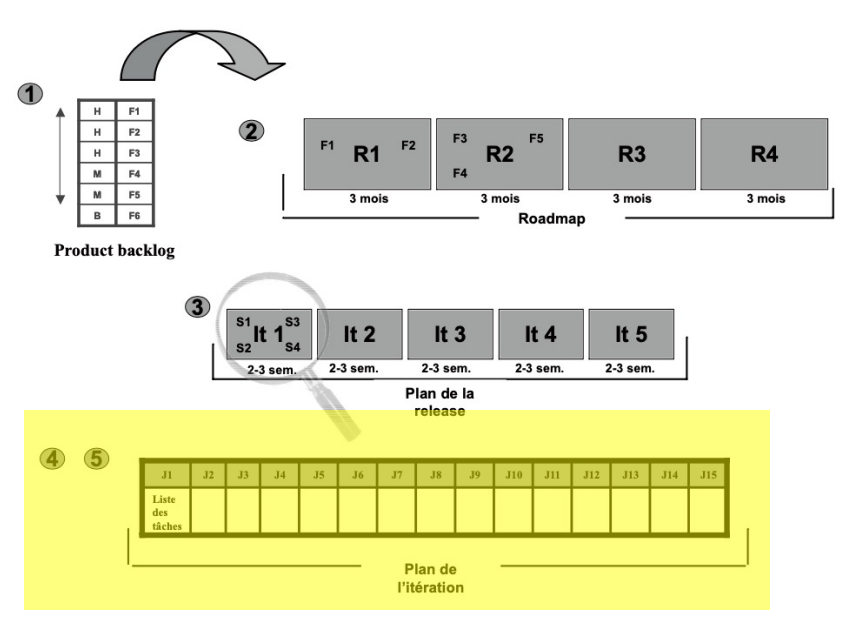


- Date de début et de fin de l'itération
- **SEULE l'itération qui débute est planifiée en détail**
- Lors du Sprint Planning lister les tâches techniques pour réaliser les US



« On dispose d'un Sprint Backlog »

# 5- Cycle quotidien



Le DAILY

# VS

Démarche prédictive	Démarche agile
Étape 1 : calculer le délai	Étape 1 : estimation relative des fonctionnalités
Étape 2 : calculer le coût	Étape 2 : affectation des fonctionnalités aux différentes releases ( <i>roadmap</i> )
Étape 3 : recenser les activités	Étape 3 ( <i>release</i> ) : clarification des fonctionnalités ( <i>user stories</i> ) et affectation aux différentes itérations
Étape 4 : calculer la durée des activités	Étape 4 (itération) : recensement des tâches pour chaque story traitée
Étape 5 : ordonnancer les activités	Étape 5 (réunion quotidienne) : réajustement du planning, répartition des tâches
Étape 6 : établir le planning	
Dernière étape 7 : ajuster le planning	