

Chapitre 3 - Agilité

Gestion de projet agile

Centrale Méditerranée
Guillaume LAURIE

D'où vient l'agilité ?

Si le premier secteur à en avoir profité est la production (agile manufacturing) dans les années 1980, c'est le développement informatique (management de projet agile) qui a le plus professionnalisé la méthode à partir de 2000 avec la méthode SCRUM (dont on retrouve des traces dès 1986).

L'agilité vient d'un triple constat :

- Il est très compliqué dès le début d'un projet d'avoir toutes les informations concernant le projet.
- L'évolution rapide des technologies peut rapidement rendre obsolète les plans à long terme.
- L'implication du client est le principal facteur de réussite d'un projet.

4 valeurs et 12 principes

- Les individus et les interactions plus que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Les 12 principes Agile

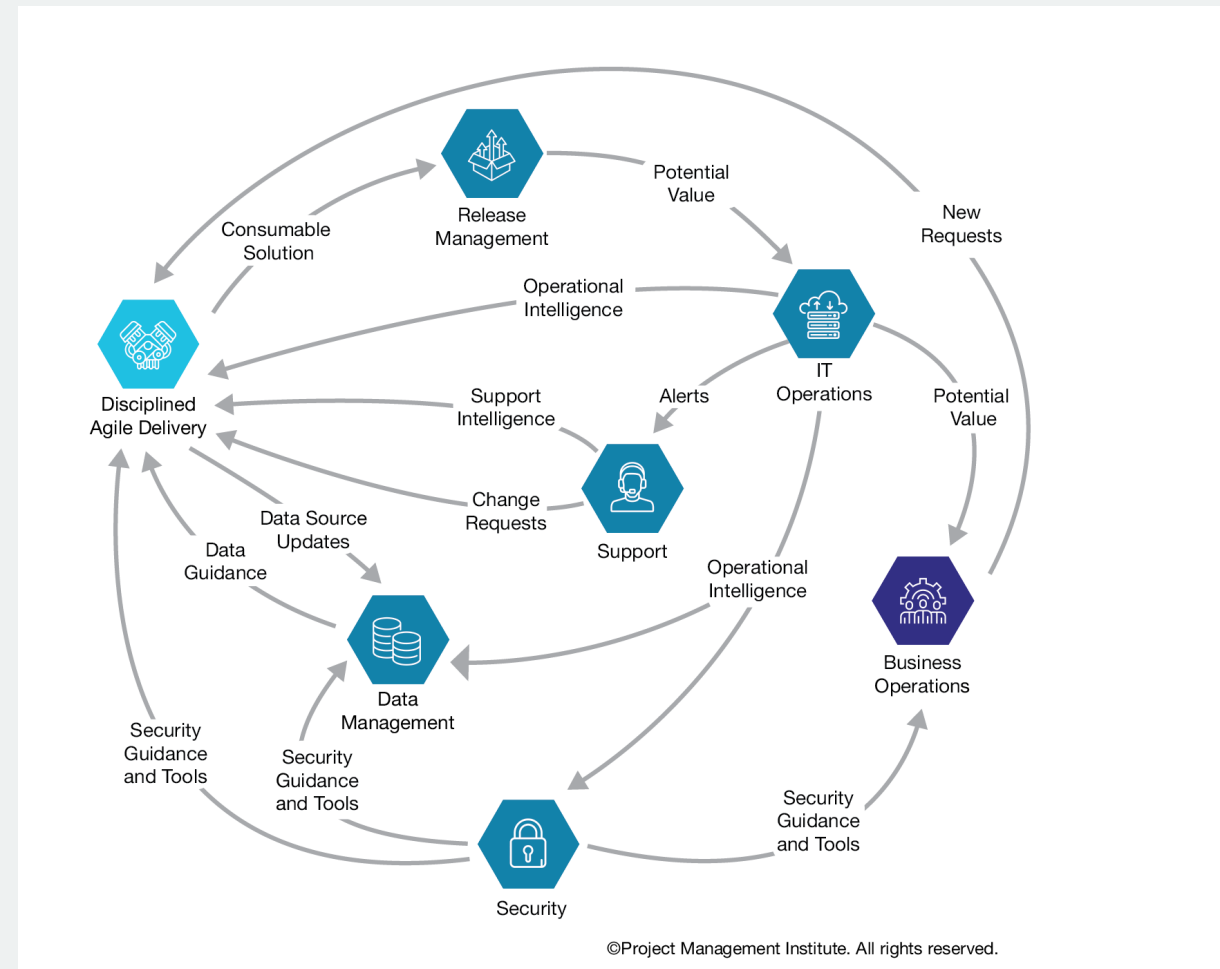
- Livrer de la valeur au client
- Intégrer les demandes de changement
- Livrer fréquemment une version opérationnelle
- Assurer une coopération entre le client et l'équipe
- Réaliser les projets avec des personnes motivées
- Privilégier le dialogue en face à face
- Mesurer l'avancement sur la base d'un produit opérationnel
- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Contrôler l'excellence technique et à la conception
- Minimiser la quantité de travail inutile
- Construire le projet avec des équipes auto-organisées
- Améliorer constamment l'efficacité de l'équipe

Autres méthodes agiles

- Extreme Programming (XP)
- Feature Driven Development (FDD)
- Lean Software Development
- Rational Unified Process (RUP)
- Agile Unified Process : Agile UP (reposant sur le TDD)
- Disciplined Agile Delivery (DAD)

Disciplined DevOps

<https://www.pmi.org/disciplined-agile/process/introduction-to-dad/why>



Principaux écueils de SCRUM

- Le manque de vision claire de ce qui est à faire peut être démotivant / peu fédérateur
- Problème de livraison incrémentale et long terme (bases moins solides, évolutions peu coordonnées, fragmentation, problème de la lourdeur de tout rendre compatible).
- Niveau de collaboration quasi impossible à maintenir
- L'impossibilité de prédire les ressources / efforts
- Pas de fin...
- La documentation souvent bâclée / absente
- La conception parfois douteuse (demande du temps de réflexion)
- L'hypocrisie des sprints techniques qui n'existent pas
- Mesure impossible

<https://www.redsen.com/chronique-alain-lefebvre/une-critique-raisonnee-des-methodes-agiles/>