

INTRODUCTION A L'AGILITÉ

Mots et concepts clés : Qu'est ce que l'agilité ?, Itération, Sprint, Product Backlog, Product Owner, User stories, Burndown

INTRODUCTION A L'AGILITÉ

- **LE MOUVEMENT AGILE**
- **CONSTRUIRE LE PRODUIT**
- **ESTIMER & PLANIFIER LE PRODUIT**
- **LES RÔLES & RITUELS EN PRATIQUE**

DÉMARCHE AGILE

L'AGILITÉ JE SAIS CE QUE C'EST !

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°1

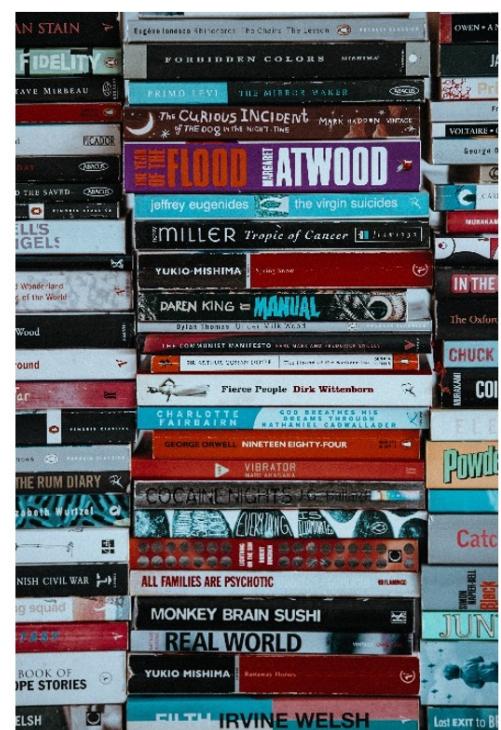


Photo by [Annie Spratt](#) on [Unsplash](#)

AGILITE ≈ Pas de documentation

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°2

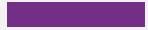


Photo by [chuttersnap](#) on [Unsplash](#).

AGILITE ≈ PLUS RAPIDE

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°3



AGILITE ≈ FACILE

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°4



AGILITE ≈ ANARCHIE

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°5

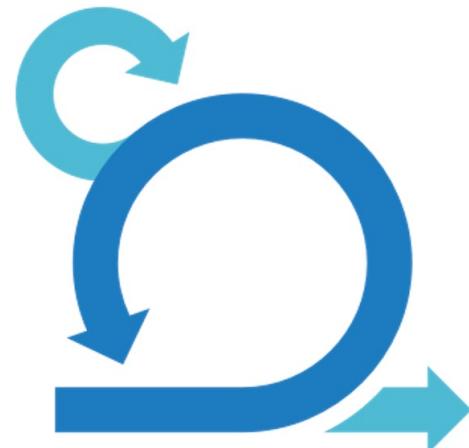


AGILITE ≈ SOLUTION MIRACLE

DÉMARCHE AGILE

QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ – MYTHE N°6

Agile ≠ SCRUM



AGILITE ≈ SCRUM

DÉMARCHE AGILE

PHILOSOPHIE



- Avancer pas à pas
- Choisir ses batailles
- Expérimenter
- S'améliorer
- Collaborer
- Communiquer

DÉMARCHE AGILE

VALEURS ET PRINCIPE – MANIFESTE AGILE

“Nous découvrons comment **mieux développer** des logiciels par la **pratique** et en **aidant** les autres à le faire. Ces **expériences** nous ont amenés à valoriser :

Etat d'esprit
Culture

- Les individus et les interactions** **plus que** **les processus et les outils**
- Un logiciel opérationnel** **plus qu'** **une documentation exhaustive**
- La collaboration avec le client** **plus que** **la négociation contractuelle**
- L'adaptation au changement** **plus que** **le suivi d'un plan**

Nous reconnaissons la valeur des seconds éléments,
mais privilégiions les premiers.”

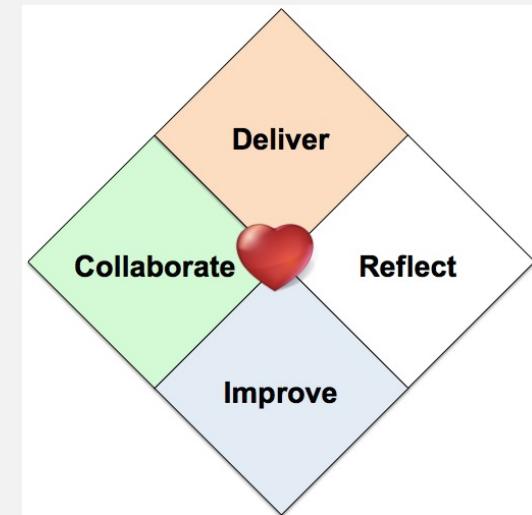
11-13 février 2001 – Snowbird, Utah

<http://agilemanifesto.org>

DÉMARCHE AGILE

VALEURS ET PRINCIPE – 12 PRINCIPES

- 1. Livraisons régulières de valeur ajoutée**
- 2. Accueil positif du changement**
- 3. Cycles courts**
- 4. Travail commun quotidien**
- 5. Motivation et confiance**
- 6. Dialogue face à face**
- 7. Avancement mesuré sur le résultat utilisable**
- 8. Rythme de développement soutenable**
- 9. Attention continue à la qualité**
- 10. Simplicité (K.I.S.S.)**
- 11. Auto organisation**
- 12. Réévaluation régulière des méthodes de travail**



'The Heart of Agile' - Alistair Cockburn

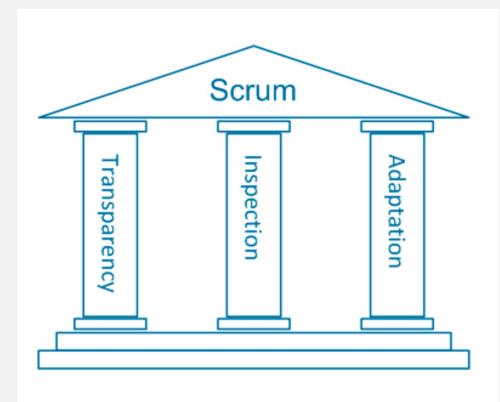
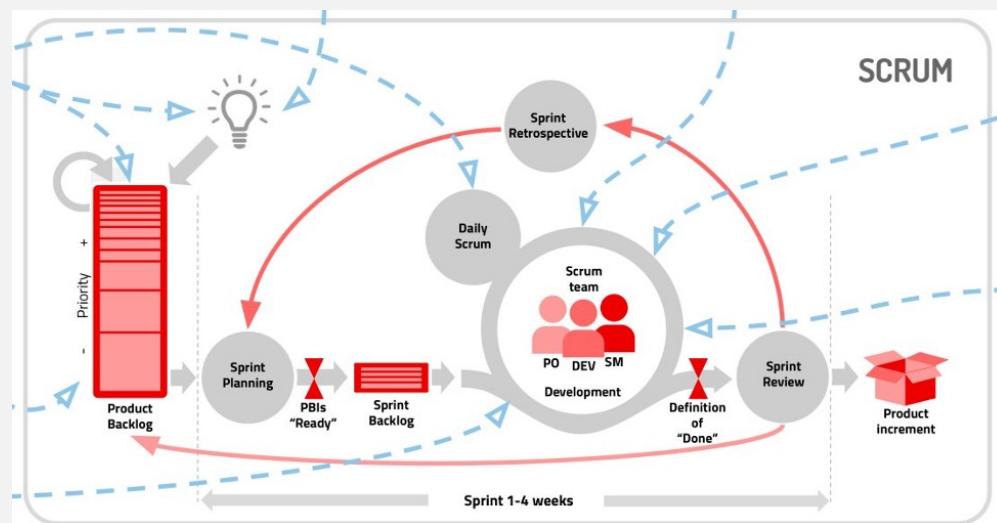
DÉMARCHE AGILE

QUELQUES MÉTHODES PHARES - SCRUM

- (1990)

“Un cadre de travail permettant de répondre à des problèmes complexes et changeants, tout en livrant de manière productive et créative des produits de la plus grande valeur possible” - *Scrum Guide*

- Basé sur l’empirisme [experience & prise de decisions sur les faits]
- Approche itérative et incrémentale pour optimiser la prédictabilité et contrôler le risque
- 3 piliers : transparence, inspection, adaptation



DÉMARCHE AGILE

QUELQUES MÉTHODES PHARES - XP

3. XP : eXtrem Programming

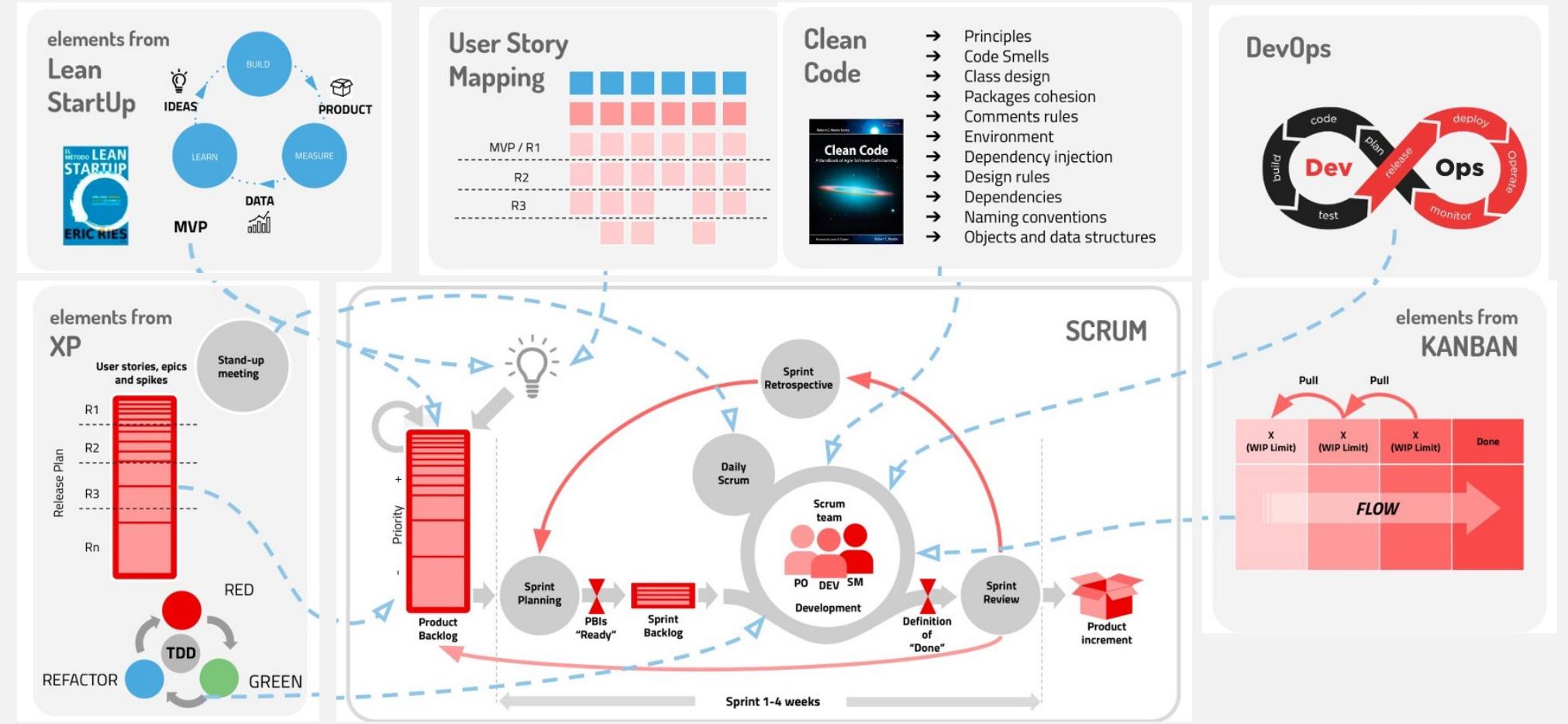
- Des cycles courts comparables à Scrum
- Des pratiques d'ingénierie :
 - Développement par paire,
 - TDD (développement piloté par les tests),
 - Intégration continue,
 - Revues de code permanentes,
 - Conception au cours du projet (refactoring)
 - ...

Remarque : ces pratiques sont un bon complément à Scrum

4. KAMBAN

DÉMARCHE AGILE

SYNTHESE



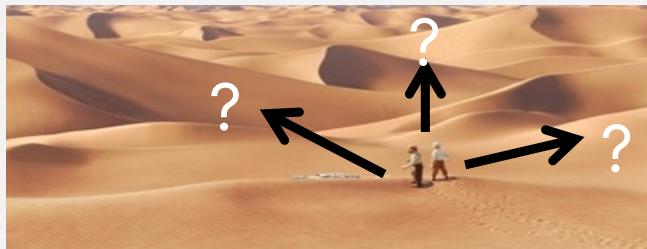
SCRUM : CONSTRUIRE LE PRODUIT

JE SAIS CE QUE JE VEUX !

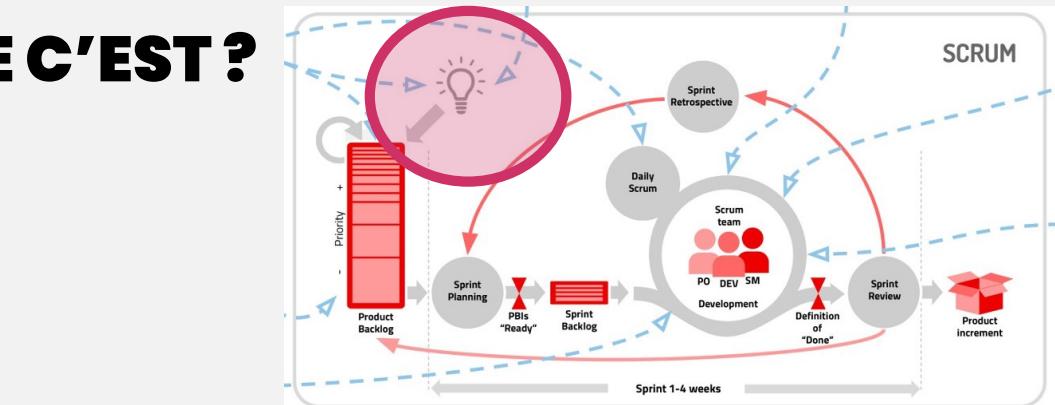
CONSTRUIRE LE PRODUIT

LA VISION – QU'EST-CE QUE C'EST ?

- Guide le projet, ses décisions et sa priorisation.
- Insufflée par le métier | Portée par le Product Owner :
 - Dès son initialisation
 - Tout au long de la vie du produit.



Mauvais produit



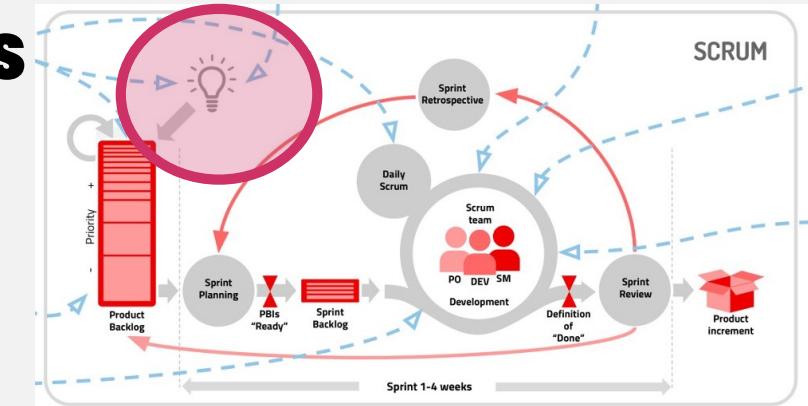
But ultime

Vision = point à l'horizon
Se poser les bonnes questions pour
emprunter le chemin le plus court et le plus
efficace

CONSTRUIRE LE PRODUIT

LA VISION – QUELQUES TECHNIQUES

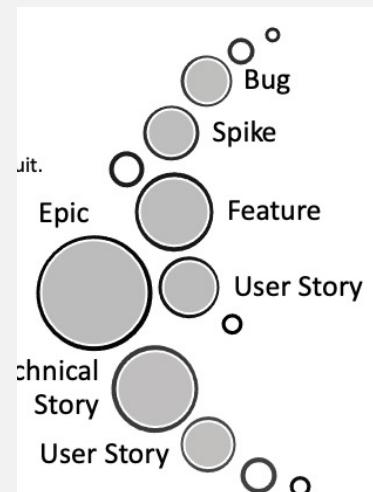
- Elevator Pitch
- Product Box
- Remember the future
- Impact mapping



CONSTRUIRE LE PRODUIT

PRODUCT BACKLOG – QUE CONTIENT-IL ?

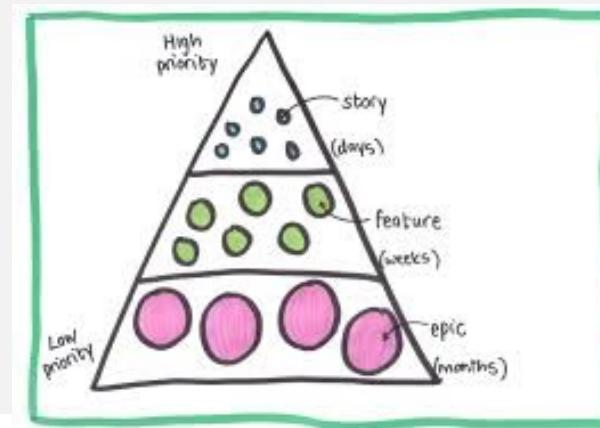
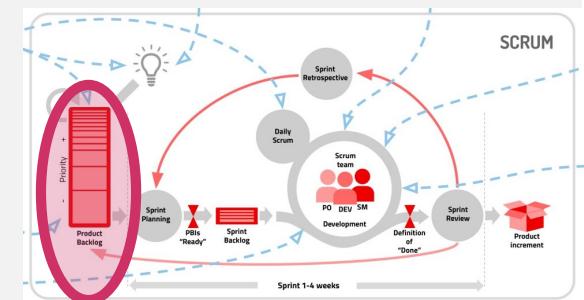
- Exigences du produit :
 - Tout ce qui va entraîner du travail pour l'équipe,
 - Chaque élément doit apporter de la valeur au produit.



- Avec divers états possibles, non exclusifs :
 - Estimés,
 - Priorisés,
 - « Ready »,
 - Terminés,
 - ...

- De diverses natures :
 - Fonctionnelles,
 - Techniques,
 - Bugs,
 - ...

- De granularité variable :
 - Epic
 - Feature
 - Story



CONSTRUIRE LE PRODUIT

PRODUCT BACKLOG – CYCLE DE VIE

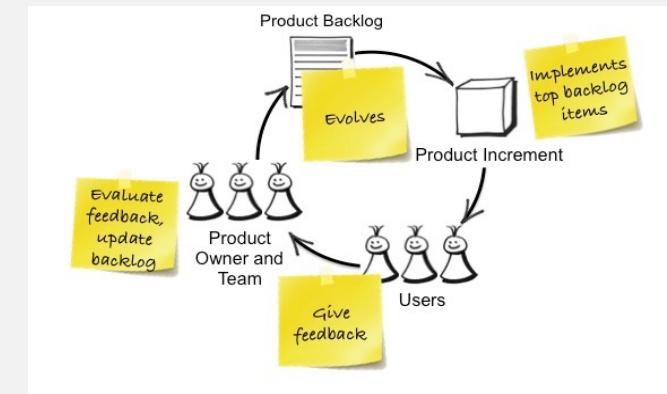
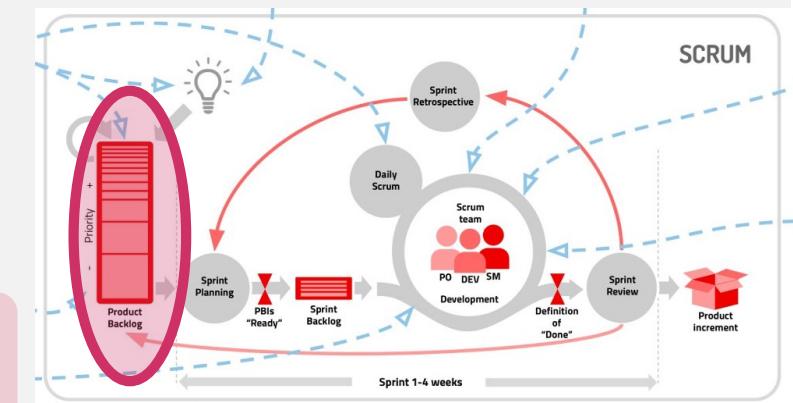


Priorisation effectuée par le Product Owner, selon divers critères dont la valeur métier (business value).



Mise à jour par le Product Owner au fur et à mesure de la vie du produit (ordre et contenu) selon :

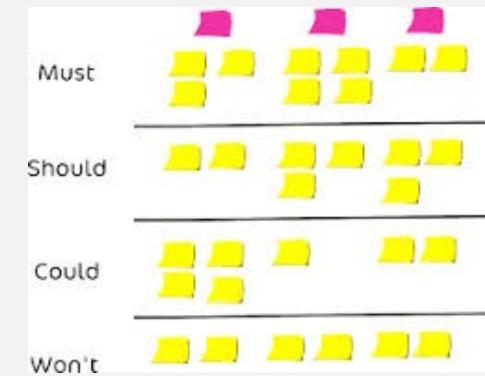
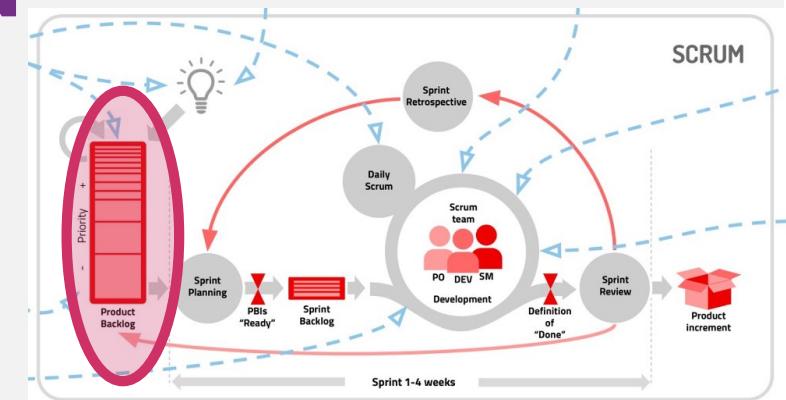
Ateliers utilisateurs,
Retours suite à démonstration du produit.



CONSTRUIRE LE PRODUIT

PRODUCT BACKLOG – PRIORISATION

- Quelques critères :
 - Valeur métier selon la Vision (stratégie produit),
 - Effort de réalisation,
 - Quantité de risques éliminée,
 - Capacité de l'équipe,
 - Réglementation,
 - Migration technique,
 - Maturité technique ou fonctionnelle,
 - ...
- Quelques techniques :
 - MoSCoW,
 - Modèle de Kano,
 - « Buy a feature »,
 - ...

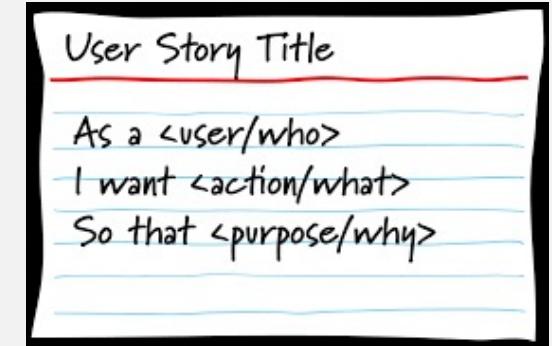
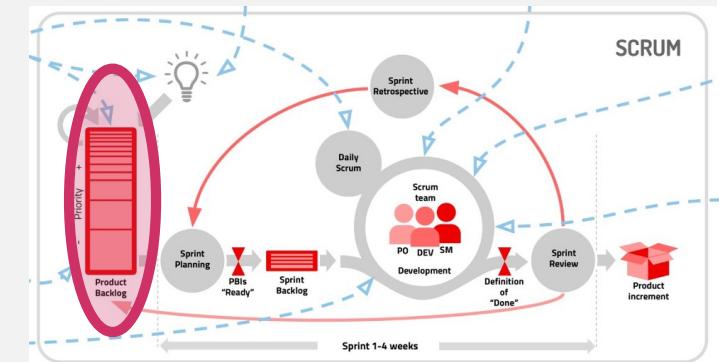


Technique de MoSCoW, de Dai Clegg

CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ?

- Raconte une histoire d'un point utilisateur, correspondant aux fonctionnalités à implémenter,
 - En lien étroit avec la Vision,
 - Majoritairement écrite par le Product Owner, mais reste l'affaire de TOUS,
 - Issue d'un Epic et finement découpée pour être contenue dans une itération,
- Les US sont PRIORISÉES (business value) dans le backlog.

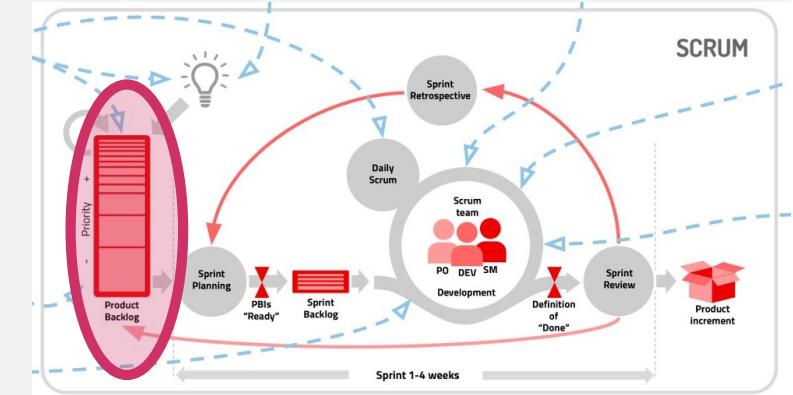


Qui ?	En tant que ...	Rôle
Quoi ?	je veux ...	Fonctionnalité
Pourquoi ?	afin de ...	Bénéfice

CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – AUTRES STORIES ...

- Technical Story :
 - Histoire d'un point de vue technique (migration, dette technique...)



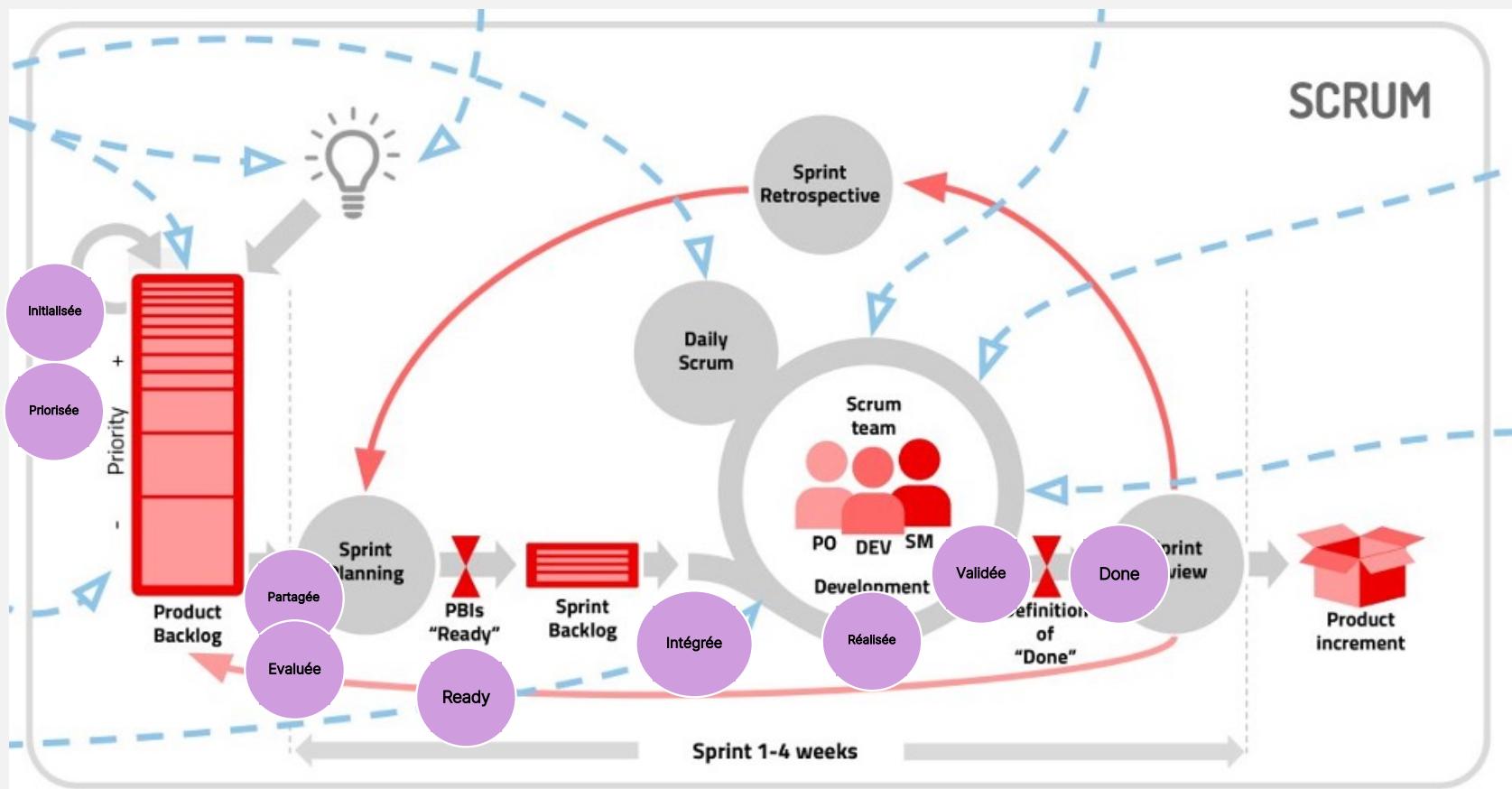
- Bug



- Spike :
 - Travaux d'étude sur une User Story à venir (POC, solution technique...),
 - Terminée lorsqu'une solution est trouvée et permet une estimation de la User Story visée.

CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – CYCLE DE VIE



CONSTRUIRE LE PRODUIT

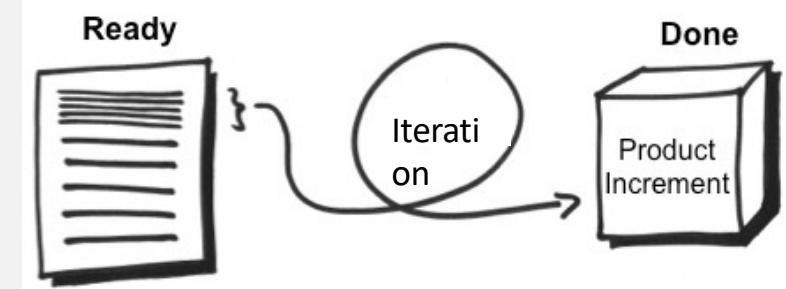
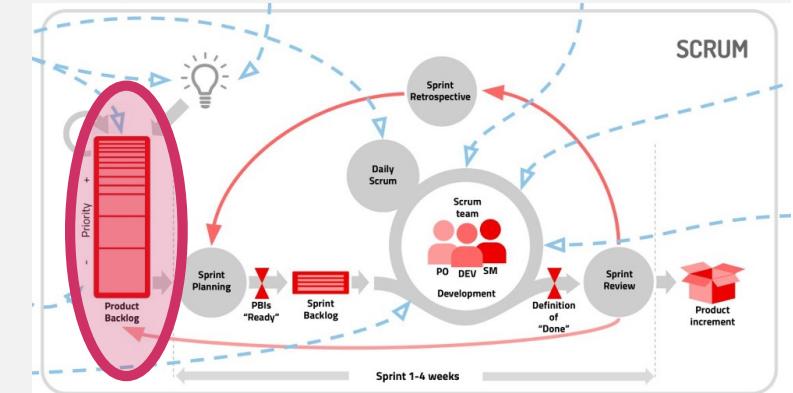
USER STORY – READY & DONE

- **DEFINITION OF READY :**

- Liste de critères conditionnant le fait de considérer comme « prête » la User Story : prête à être intégrée dans une itération.
- « GO » pour la réalisation.
- Due par le Product Owner à l'équipe.

- **DEFINITION OF DONE :**

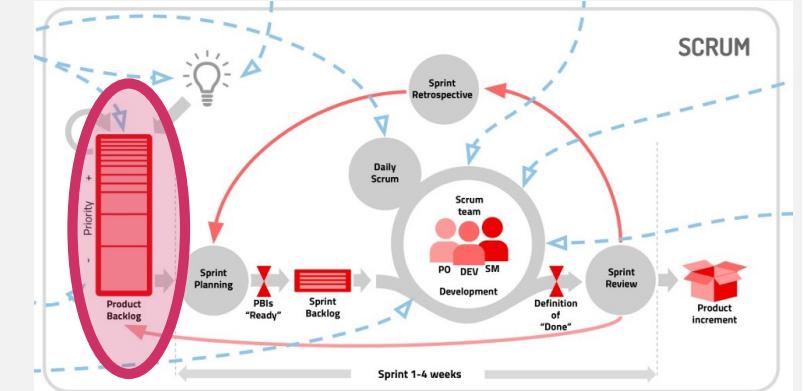
- Liste de critères conditionnant le fait de considérer comme « finie » la User Story : finie d'être réalisée au sein d'une itération.
- Important de le définir pour l'évaluation de l'effort de réalisation, en amont.
- « GO » pour la démonstration.
- Due par l'équipe au Product Owner.



CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – FORMALISME

- Rappel : reliée à la Vision via le « Afin de » (so that), priorisée (business value) ...
- Mais également :
 - Complétée par tout ce qui est utile à sa compréhension :
 - Maquette,
 - Règles métier,
 - Profils utilisateur,
 - ...
 - Éventuellement **découpée**
 - Complétée par des **critères d'acceptance** : essentiels à la qualité logicielle.
 - Évaluée en terme **d'effort de réalisation** (story points),

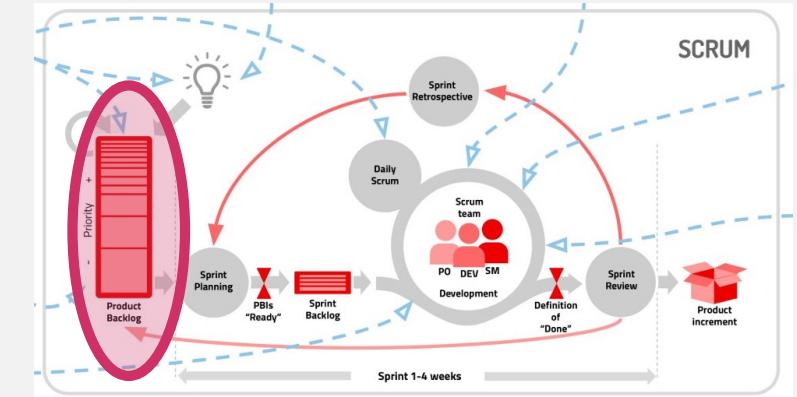


User Story Title		
As a <user/who>		
I want <ac>	Qui ?	En tant que ...
So that <	Quoi ?	je veux ...
	Pourquoi ?	afin de ...
		Bénéfice

CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – DECOUPAGE

- Mieux comprendre et se répartir les Stories :
 - Fluidité des développements et des tests,
- Estimer au plus juste,
- Sécuriser l'engagement sur une itération:
 - Minimise le risque de ne rien montrer,
- Livrer au fur et à mesure de l'itération aux PO/testeurs:
 - Minimise le risque de ne rien montrer,
- Mieux prioriser les besoins.



Ni trop grand, ni trop petit

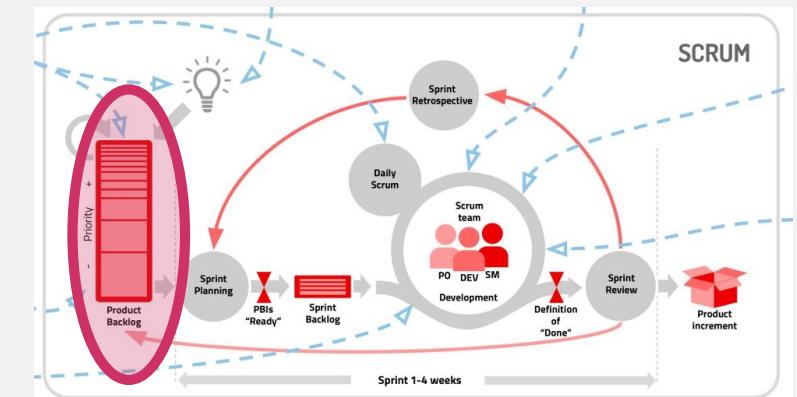
Gains en termes de visibilité sur la valeur produite, de feedback et d'amélioration continue

CONSTRUIRE LE PRODUIT

USER STORY – CRITÈRES D'ACCEPTANCE

- *PO*

« Que vais-je chercher à valider? » => comprendre la Story et vérifier qu'elle est terminée,



- **Recommandations :**

- Critères flous ou dépendants d'une Story non réalisée :
 - nouvelle Story à prioriser,
- Eviter les sous entendus pour avoir des tests de qualité,
- 1 critère = 1 action + une/des conséquence(s),
- Faire référence, si nécessaire, à la maquette ou à des règles de gestion attachées à la Story,

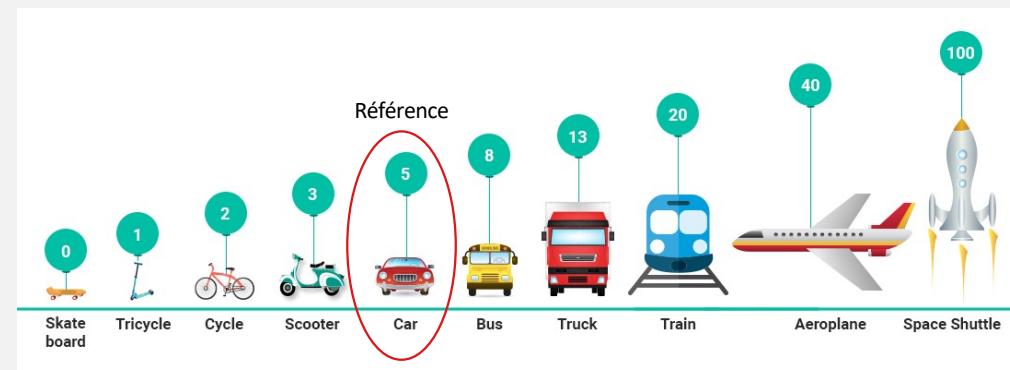
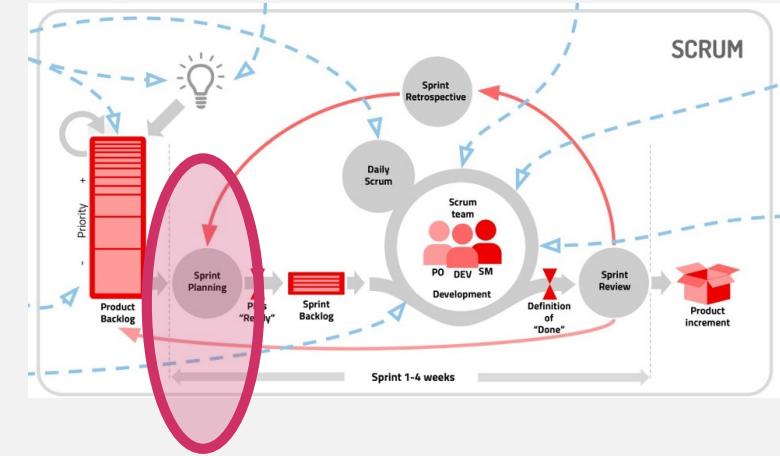
SCRUM : ESTIMER & PLANIFIER LE PRODUIT

**C'EST FACILE ! 2 STORY POINT
POUR DEMAIN**

ESTIMER LE PRODUIT

ESTIMER UNE USER STORY

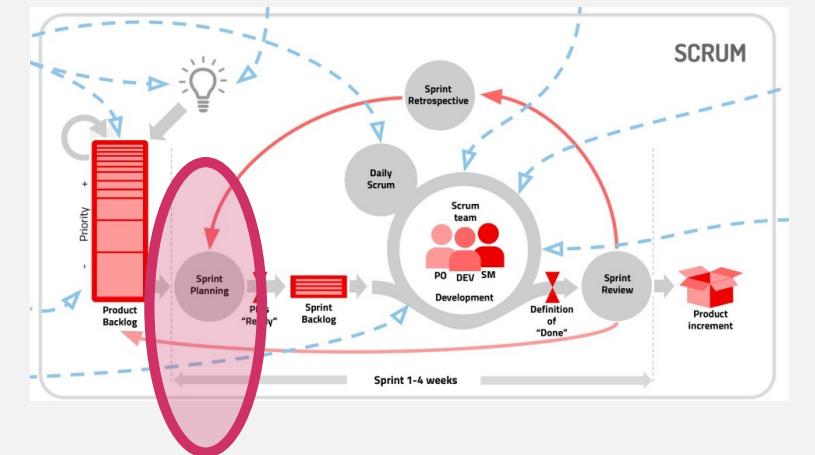
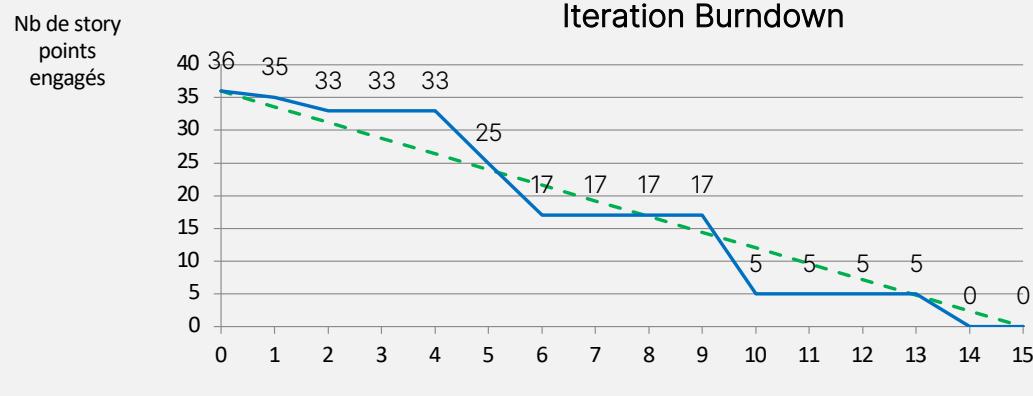
- Estimation relative de l'effort nécessaire pour réaliser et terminer au sens de la définition du « Done », une User Story,
 - Prendre une User Story de référence.
 - Estimer les autres par comparaisons avec l'US de référence.
- Critères de dimensionnement :
 - Difficulté/complexité,
 - Risque/incertitude,
 - Effort/quantité,
 - Connaissance de l'exigence.
- Expression en story points :
 - Différencier la taille de la durée,
 - Estimer par comparaison.



PLANIFIER LE PRODUIT

BURDOWN CHART

- Reste à faire en story points sur une itération ou une release donnée.
- Tenu à jour par l'équipe de développement.
- Pourquoi ?
 - Visibilité sur l'avancement
 - Aide l'équipe à tenir ses engagements.



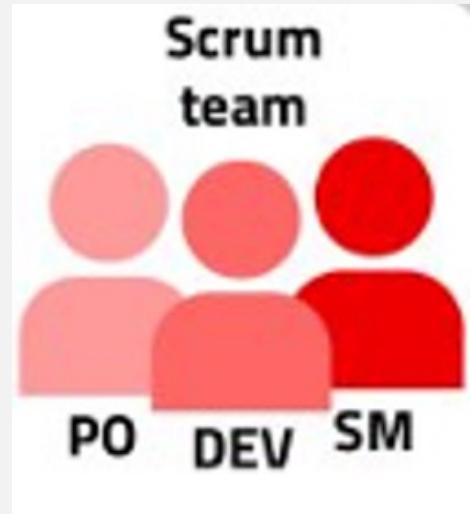
SCRUM : LES RÔLES ET RITUELS EN PRATIQUE

**TOUT LE MONDE FAIT CE QU'IL
VEUT ! ET QUAND IL VEUT ?**

L'ÉQUIPE SCRUM

LES RÔLES SCRUM

Maximise la valeur du produit et gère le Product Backlog.

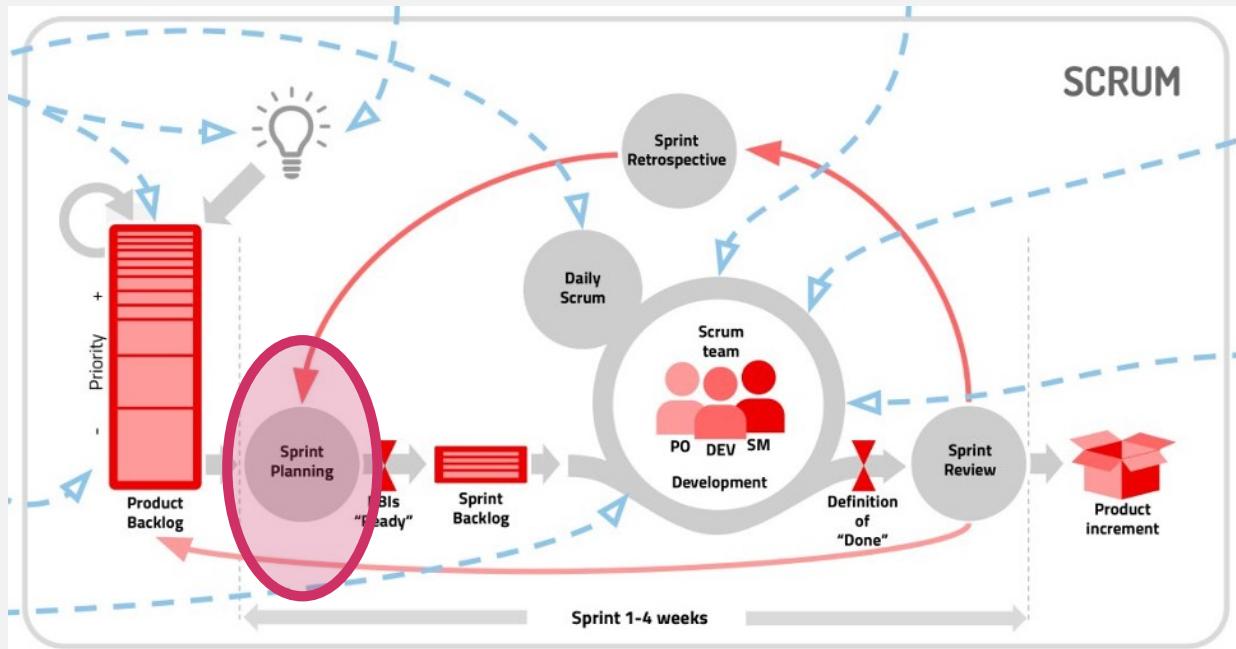


Elimine les obstacles qui empêchent la Scrum Team de créer un Increment Done et gère le Cadre Scrum.

Créent un Incrément Done potentiellement fonctionnel en production à chaque Sprint et gèrent le Sprint Backlog.

LES RITUELS SCRUM

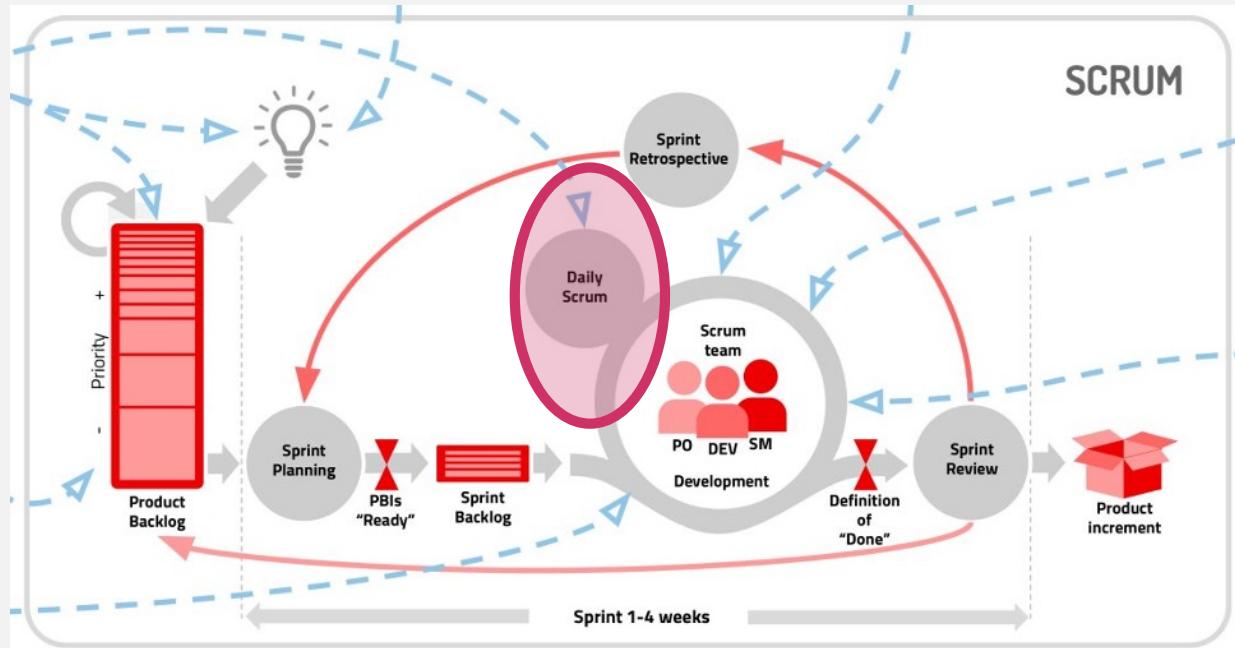
CEREMONIES / ÉVÉNEMENTS SCRUM



- L'incrément du produit est déterminé
- Les items de l'itération sont explicités et estimés

LES RITUELS SCRUM

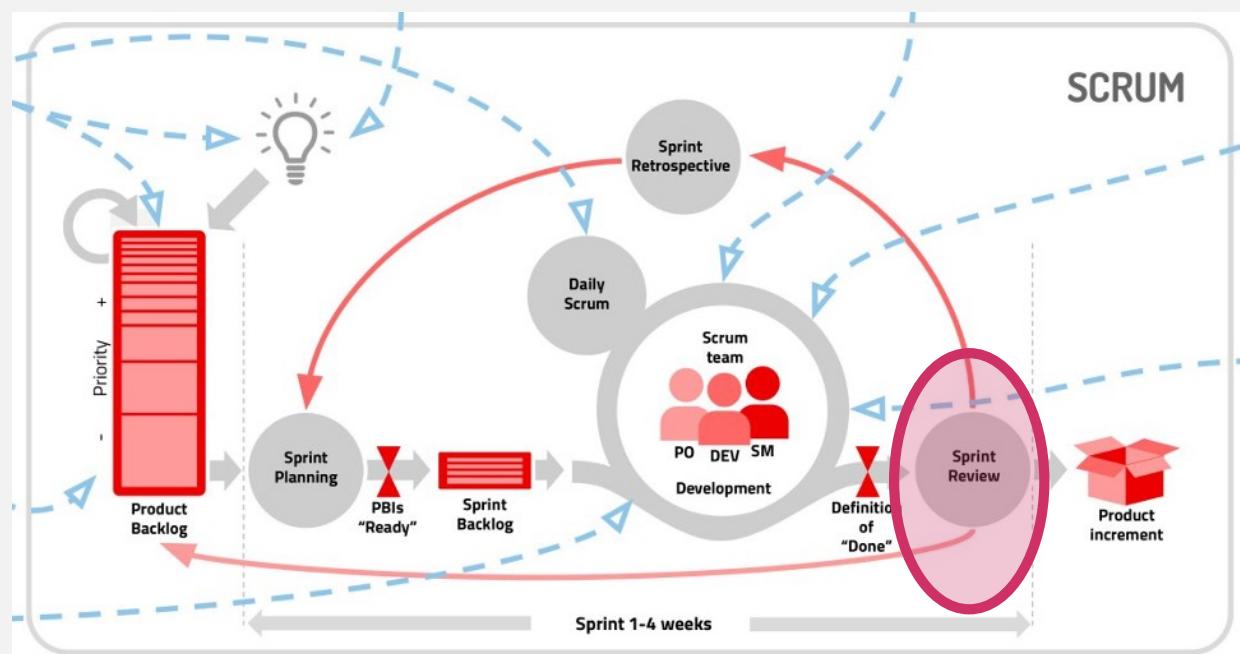
CEREMONIES / ÉVÈNEMENTS SCRUM



- Point de synchronisation d'une équipe auto-organisée
- Quotidien
- 15 minutes
- 3 questions
 - Qu'est-ce que j'ai fait depuis le dernier daily ?
 - Qu'est-ce que j'ai l'intention de faire d'ici le prochain daily ?
 - Qu'est-ce qui me bloque ?

LES RITUELS SCRUM

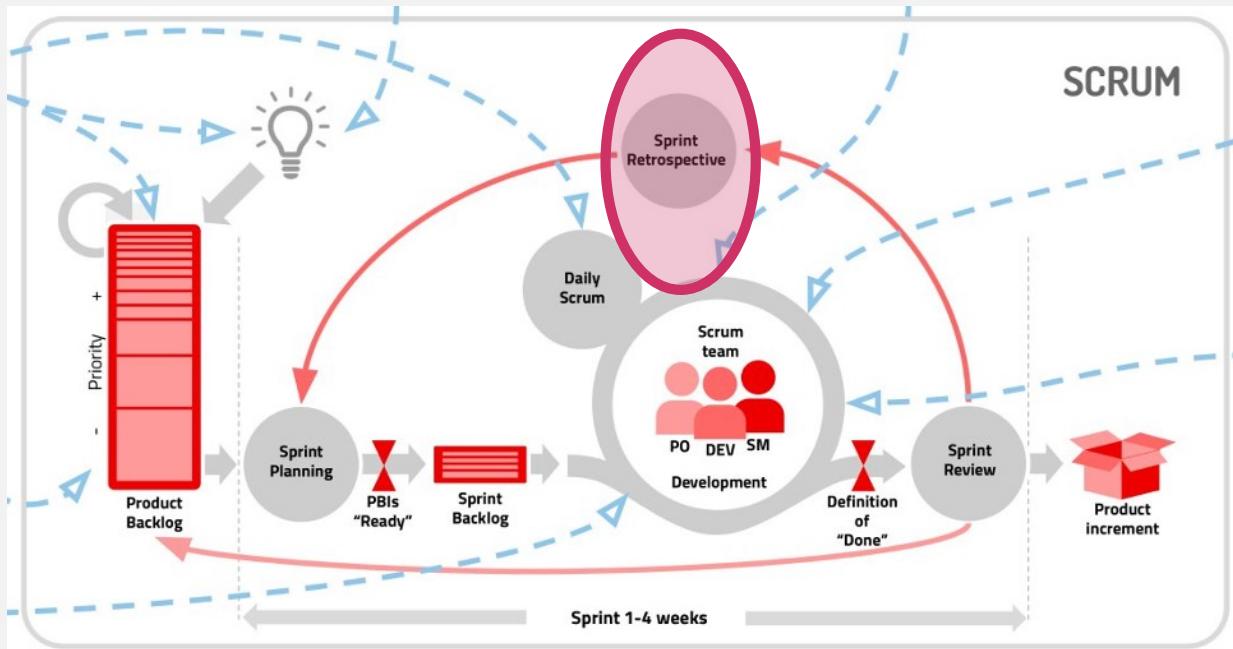
CEREMONIES / ÉVÉNEMENTS SCRUM



- Aussi appelé : Démo
- L'incrément est montré au Product Owner
- L'équipe reçoit des retours sur cet incrément

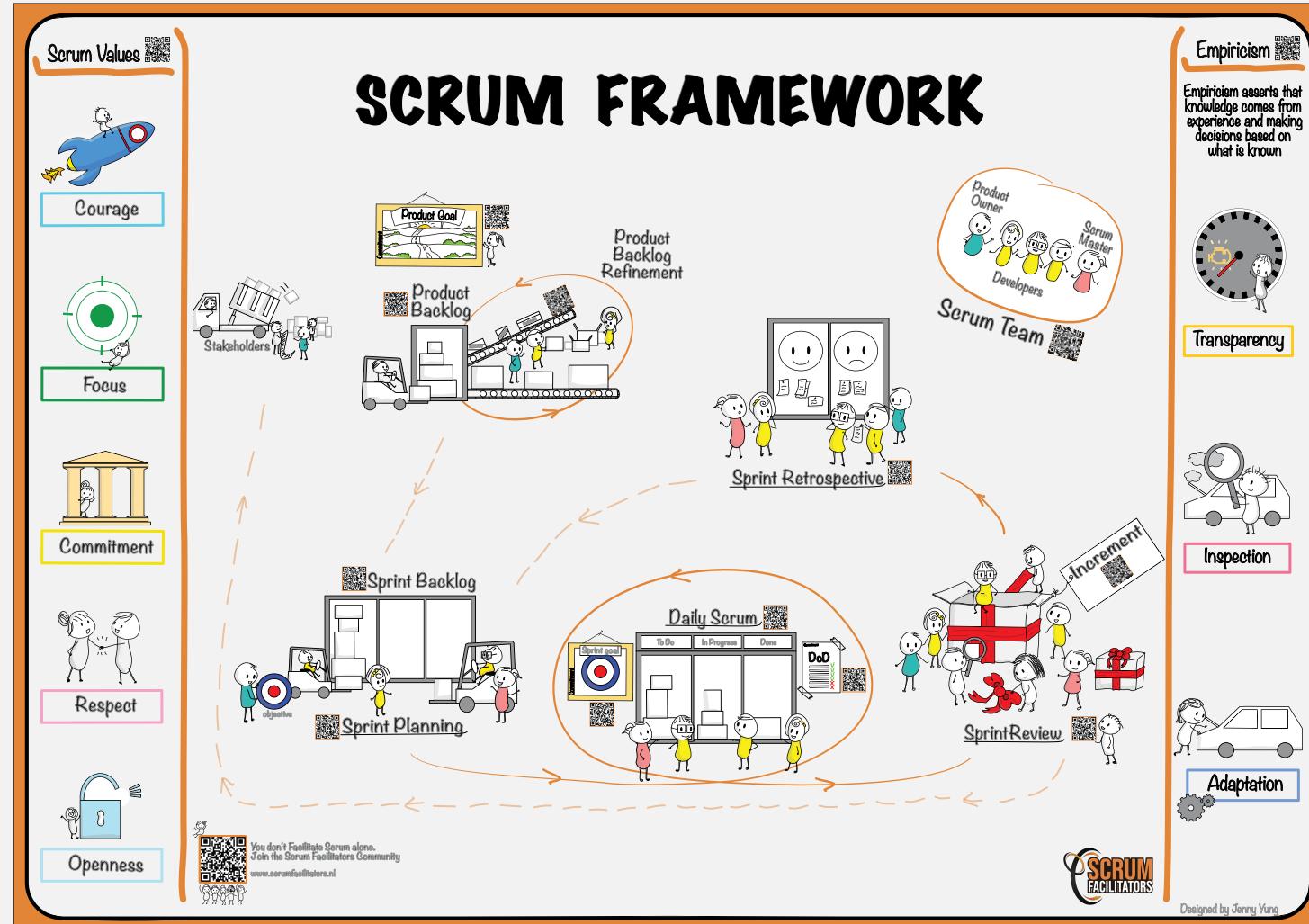
LES RITUELS SCRUM

CEREMONIES / ÉVÈNEMENTS SCRUM



- L'équipe s'interroge sur :
 - ce qui a bien fonctionné
 - ce qui n'a pas fonctionné
- Occasion de mettre en pratique l'amélioration continue
 - revoir le mode de fonctionnement de l'équipe
 - prendre des actions ou décisions d'équipe

SYNTHESE - SCRUM



MERCI DE VOTRE ATTENTION

LA SUITE de l'après-midi – 3 ateliers :

ATELIER AGILE

FONCTIONNEMENT EQUIPE

GIT



ITERER



INCREMENTER



