

Approche Adaptatif (Agile)

La méthodologie Agile est un processus qui permet à l'équipe de gérer un projet en le décomposant en plusieurs étapes. Elle implique une collaboration constante entre les parties prenantes, une amélioration et une itération continues à chaque étape. Au départ, les clients décrivent comment le produit final sera utilisé et quel problème il résoudra. Cela permet de clarifier les attentes du client auprès de l'équipe de projet. Une fois le travail commencé, les équipes suivent un processus de planification, d'exécution et d'évaluation, qui permet de modifier facilement le livrable final pour mieux répondre aux besoins du client. La collaboration continue est essentielle, tant entre les membres de l'équipe qu'avec les parties prenantes du projet, afin de prendre des décisions éclairées.

Groupes de processus :

1. **Démarrage ou sprint 0**: contribution des utilisateurs finaux, des clients, du personnel et des autres parties prenantes, a trois livrables :

- **Vision du produit = charte** : le chef de produit communique sa vision (analyse et conception, caractéristiques principales) du projet au produit, il s'assure que son équipe la comprend bien.
- **BackLog du produit = WBS** : Dans cette phase, le Product Owner rencontre le client et analyse son besoin. Il identifie toutes les fonctionnalités dont le produit devra être composé (les user stories) dans ce qui s'appelle le Product Backlog.

Ce " cahier des charges " n'est pas fixé pour toujours, et pourra évoluer en fonction des besoins du client et l'avancement du projet. L'équipe décide de ce qu'elle peut faire et dans quel ordre le faire.

- **L équipe de projet prédictive** : équipe de projets elle va s'essayer d'identifier et de clarifier les besoins de clients elle va essayer de prédire combien de temps va durer chaque tâche et combien ça va coûter et établir le work breakdown structure qui est La structure de répartition du travail (WBS) cette est une méthode qui est utilisée pour mener à bien un projet complexe en plusieurs étapes. C'est un moyen de diviser et de conquérir de grands projets pour faire avancer les choses plus rapidement et plus efficacement. L'objectif d'un WBS est de rendre un grand projet plus gérable. Agile est un cycle de vie qui s'adapte le plus possible avec le client

Pour agile ce qui est important c'est la date de fin et la date d'itération ce qu'on appelle le sprint

Il est divisé en trois parties :

- a. Identifier UserStori.
- b. Prioriser des fonctionnalités en fonction de leur valeur.
- c. Estimation : Plan Invoker (méthode d'estimation de l'effort relatif), il est possible d'estimer le temps d'effort par heure des membres de l'équipe dans chacune des fonctionnalités.
- d. Découper en sprint : après avoir identifié les trois parties précédentes, nous pouvons diviser le projet en différents sprints dans lesquels chacun devra développer certaines fonctionnalités de la liste.

- **Plan de livraison = Plan de projet** : C'est un rapport qui consiste à déterminer la durée totale du projet en fonction du nombre de sprints avec leur date de début, leur durée, leur date de fin et le nombre total d'efforts.

2. **Planification du sprint** : La méthode SCRUM se caractérise par une répartition de chacune des tâches à faire. L'équipe trie les fonctionnalités et tâches qu'elle répartit dans des Sprint (durée de cycle de deux semaines). Et pendant ce cycle, l'équipe s'occupera par exemple uniquement de coder une fonctionnalité du produit qu'elle devra livrer à la fin de cette phase.

3. **Exécution, suivi et contrôle** : Ici nous allons faire les réunions SCRUM, tous les jours à la même heure et au même endroit, nous allons avoir une petite réunion de 15 minutes où nous planifions la journée, faisons le suivi et communiquons les préoccupations ou les problèmes si nécessaire, nous déterminons également les objectifs de production quotidiens et le suivi (Mêlées journalières, Burndown chart, tableau des tâches, liste de problèmes), le ScrumMaster est responsable de ce processus.

4. **Clôture** : à la fin de chaque sprint, il doit y avoir un incrément de produit potentiellement livrable (fonctionnalités qui fonctionnent).

- Revue : Démonstration de chaque fonctionnalité (équipe SCRUM).
- Rétrospective : Déterminer ce qui peut être amélioré pour le prochain sprint.

Types de rôles SCRUM

1. **Propriétaire du produit** : responsable du produit, c'est le client qui paie et qui décide sur quoi l'équipe Scrum va travailler et établit les priorités.
2. **ScrumMaster** : Équivalent du chef de projet, son objectif est de guider et de soutenir l'équipe dans le processus SCRUM.
3. **Équipe Scrum** : composée d'experts dans tous les domaines requis pour pouvoir livrer le produit ou le service (un facteur important dans la gestion de projet est l'inclusion des utilisateurs, dans chaque équipe il doit y avoir un utilisateur).
4. **Parties Prenantes et utilisateurs** : Soutenir l'équipe de projet et faciliter la résolution des problèmes dont l'équipe a besoin.

Enfin il faut trier ce qui est urgent, important et prioritaire pour le client avec celui qui est secondaire et il faut s'assurer que le minimum marketable features sont là

Minimal marketable features : ce sont en d'autre terme les fonctionnalités minimum requises doivent être impérativement pour que le produit soit livré et cela que le client soit satisfait des la première livraison

La conclusion : pour le Scrum il faut jamais oublier le meeting matinal quotidien qui répond à trois questions pour hier qu'est ce que j'ai à faire et si j'ai fait ou pas qu'est ce que j'ai à faire aujourd'hui et est ce que y a t il des problèmes rencontrés.