



Meunier Jean Christophe  
12 Octobre 2020, Becode AI/data science bootcamp

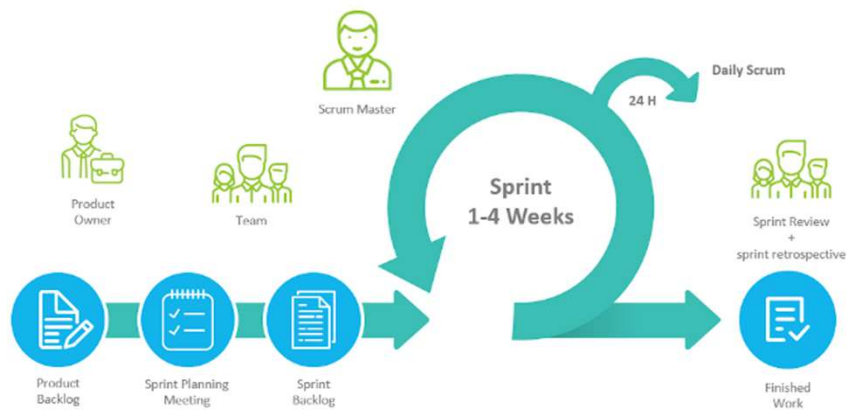
- *AGILE*, ensemble de « méthodes et pratiques » de gestion de projets
  - collaboration, autonomie et pluri-disciplinarité
  - 70'-80', par entreprise japonaise (i.a. Toyota)
  - « Le régime »
- *SCRUM*, framework fondé sur Agile
  - 90', Jeff Sutherland frustré des dérapages 'budgets', 'non-respects des échéances'
  - « La recette »

## Scrum

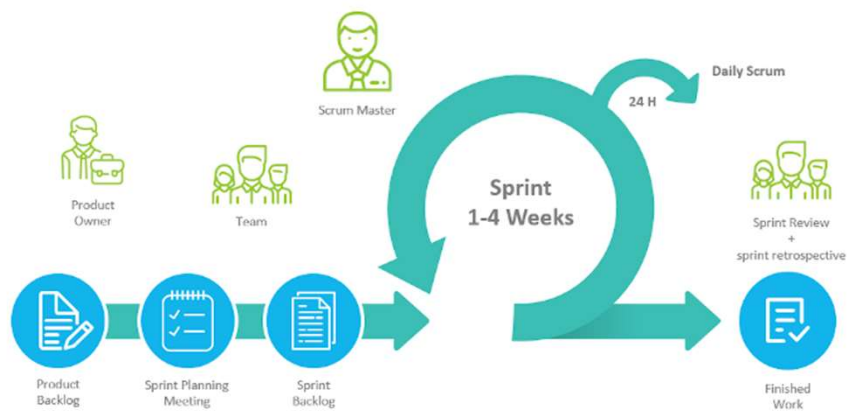
- Scrum = mêlée (Rugby)
  - Approche dynamique et participative (concertations fréquentes)
- Bénéfices :
  - améliorer la productivité
  - optimisation du produit (feedbacks réguliers avec utilisateurs finaux)
- Valeur du manifeste 'Agile'
  - collaboration client, interaction, acceptation du changement (ego en sourdine)
- Trois piliers
  - Transparence : tous au courant
  - Inspection : évaluation régulière
  - Adaptation : au besoin
- Modèle du leader au service des autres

## Concept général

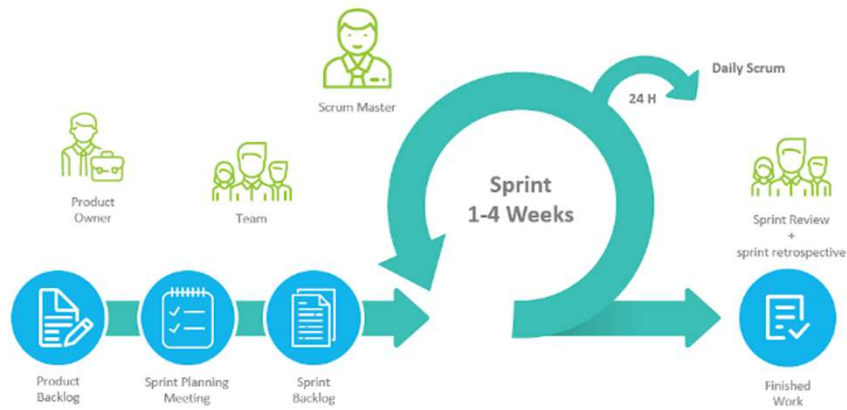
## Processus



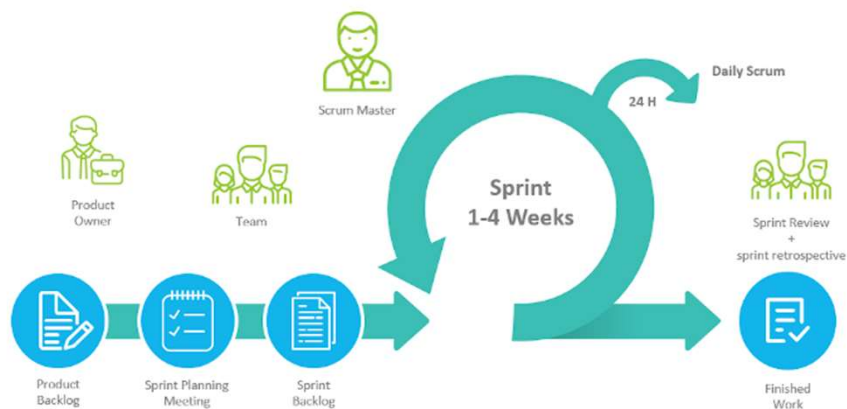
## Rôles



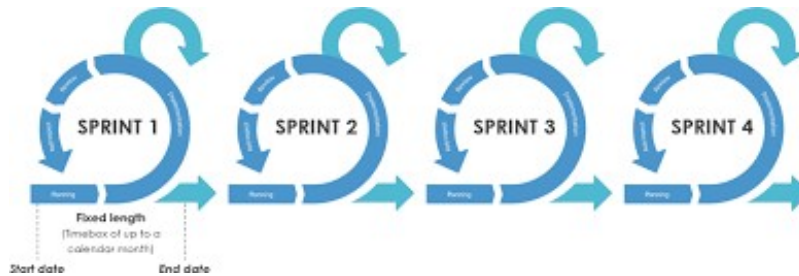
## Unités de production



## Cérémonies



## Itérations



## Management visual des tâches

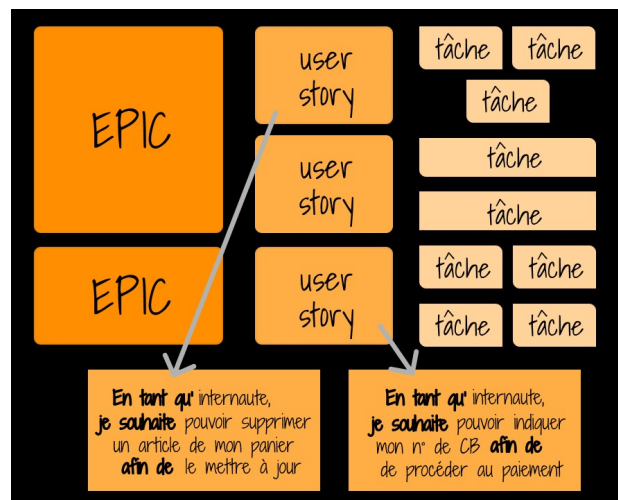
- Tableau/post-it, trello, etc.
- Principe de transparence, infos accessible à tous :
  - tâche en cours de chacun, son état d'avancement, et l'objectif actuel de l'équipe



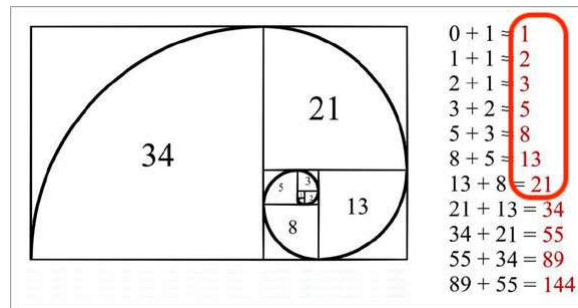
# Unité de mesure du travail

Quoi ? → user story

Quel quantité de travail ? → story point



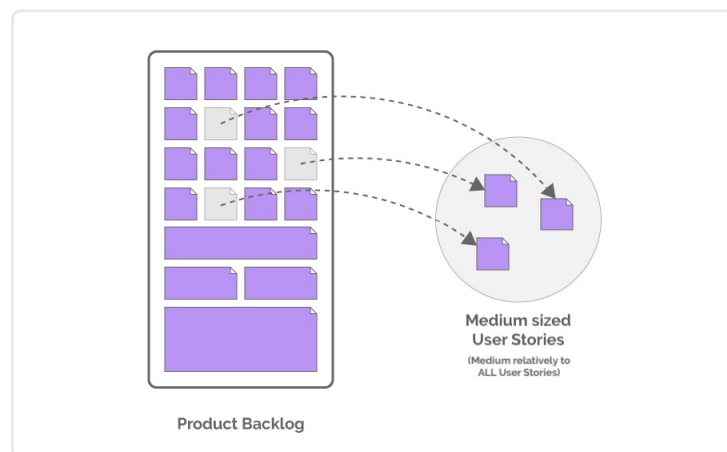
## Story points



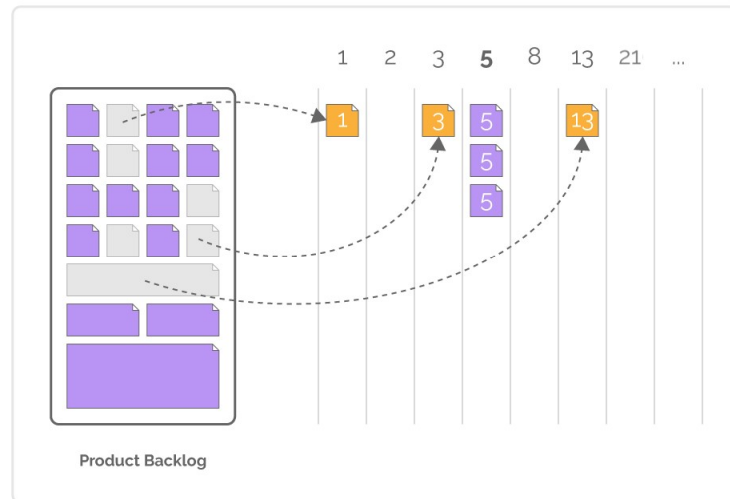
Suite de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21) définit quantité d'effort à fournir

Forcer le choix et trancher plus facilement

## Isolate Medium sized User Stories







## Planning Poker



	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3
Vélocité estimée	17		
User Stories	<div>5</div> <div>3</div> <div>1</div> <div>3</div> <div>5</div>		
User Stories effectuées en plus			
Vélocité effective			
Vélocité comparée			

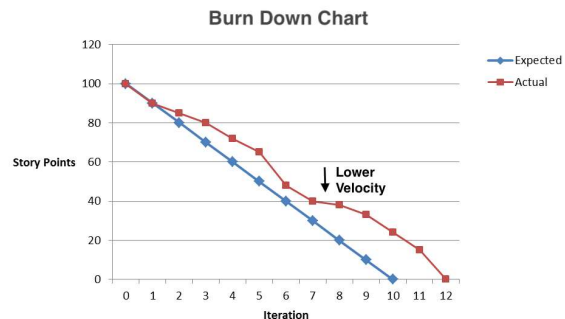


	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3
Vélocité estimée	17	14	16
User Stories			
User Stories effectuées en plus			
Vélocité effective	12	17	16
Vélocité comparée	-5 pts de vélocité	+3 pts de vélocité	Vélocité estimée atteinte

## Evaluation

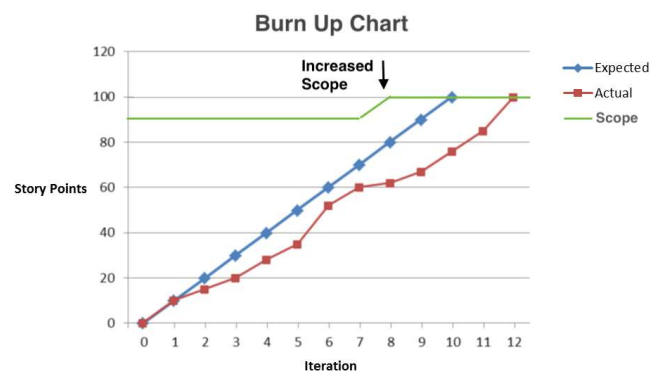
## BURNDOWN

- visualiser le reste à faire (story points)
- donne une vision du rythme de développement
- Perception positive :
  - on voit le reste à faire diminuer



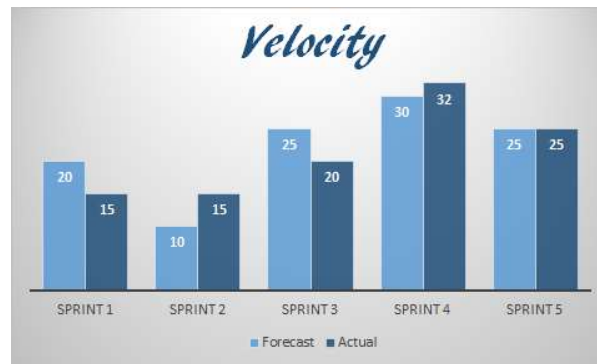
## BURNUP

- Evolution de la quantité de travail terminée en fonction du temps
- Indices :
  - Évolution attendue
  - Évolution réelle
  - Périmètre de la release
    - Tient compte du remaniement



## VÉLOCITÉ

- Déterminer l'effort qu'est capable de fournir l'équipe pour un sprint
- Aide à la planification
- Pas une mesure de performance/productivité
  - Qualité, valeur,...



## CAPACITÉ

- Lors de la planification des sprints
- Disponibilité de l'équipe
  - périodes de formation, de congés...
- Modifier la capacité de l'équipe ?