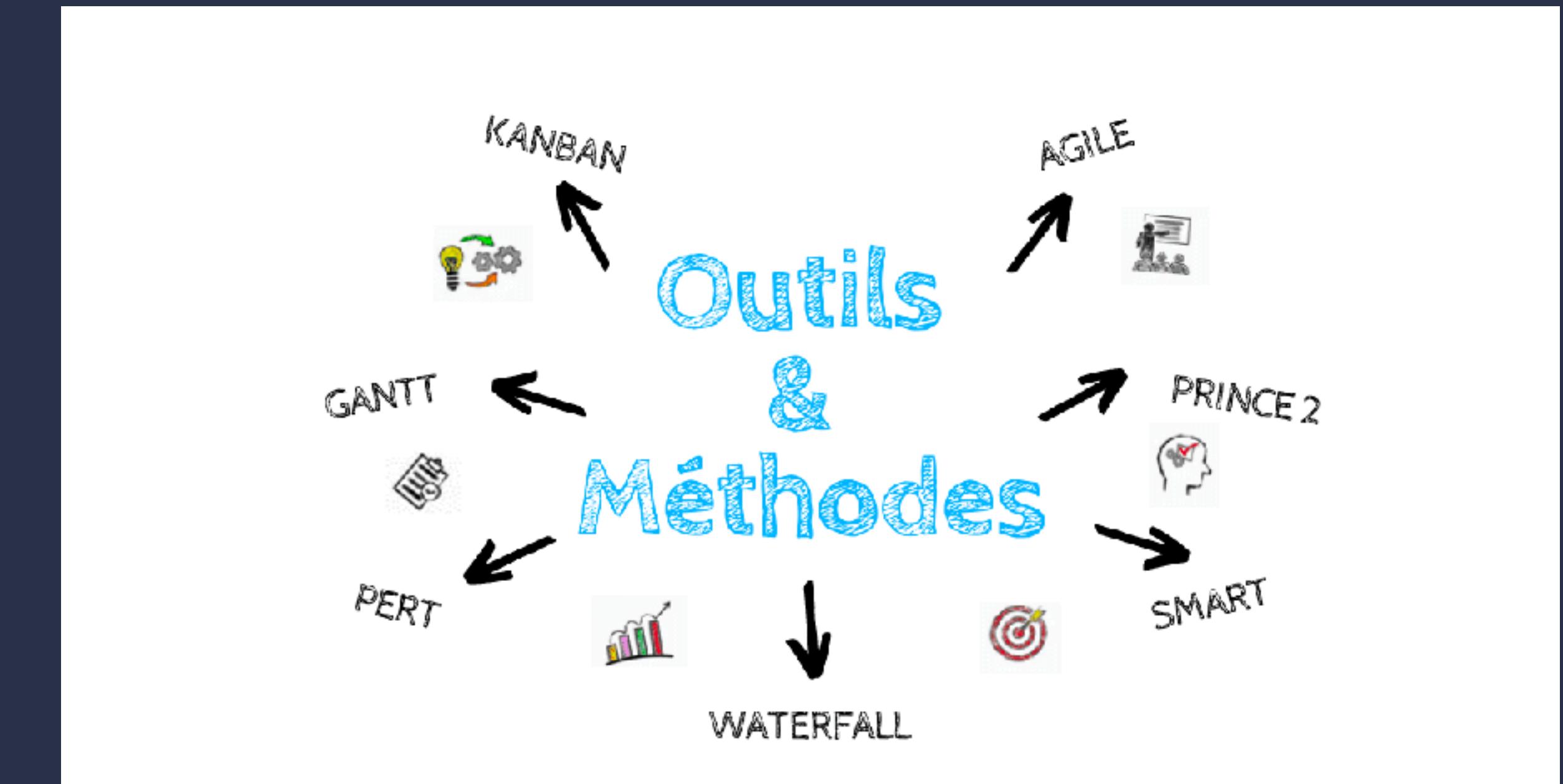


Gestion de projet





01

A propos de moi

Thibaut Valez
basé à Lyon,
France.

*Innovation Product Manager / Coach Agile
- Freelance -*

Grands comptes ou StartUp (Kering,
LVMH, Club Citrus, Groupama,
Digisthesia, ...)



Objectifs

A l'issue de ce module, l'apprenant sera à même de gérer un projet en équipe à l'aide de la méthode Scrum.

- Fondements théoriques de la méthode Scrum : bref historique, philosophie et valeurs, manifeste agile
- Comparaison avec des méthodes de gestion de projet traditionnelles : avantages et inconvénients, contextes d'utilisation requis
- Les rôles du product owner et du scrum master
- Organisation d'un sprint
- Trello au service de Scrum : mise en place, paramétrage, utilisation
- Animation de réunions : planification, mêlée quotidienne, revue, rétrospective
- Communiquer au sein d'un projet
- Pièges et écueils à éviter



Cette année

Nombre de cours:
 $4 \times 3,5\text{h}$

Evaluation:
- 1 questionnaire (en mode certif)

Faisons connaissance !

Qui suis-je ?

Mon rôle en alternance ?

Ma vision et mon expérience de la gestion de projet ?

Qu'est ce que j'attends de ce module ?

Autre ?

Retour d'expérience My Digital Project

- Quels problèmes avez-vous rencontré ?
- Quels ont été les succès ?
- Que pourriez-vous mettre en place pour faire mieux la prochaine fois?
- Y a-t-il eu des problèmes ?
- Avez-vous identifié les causes qui ont mené à ces problèmes ?
- Comment avez-vous résolu les problèmes ?
- Est-ce qu'une autre organisation aurait permis d'éviter les problèmes ?

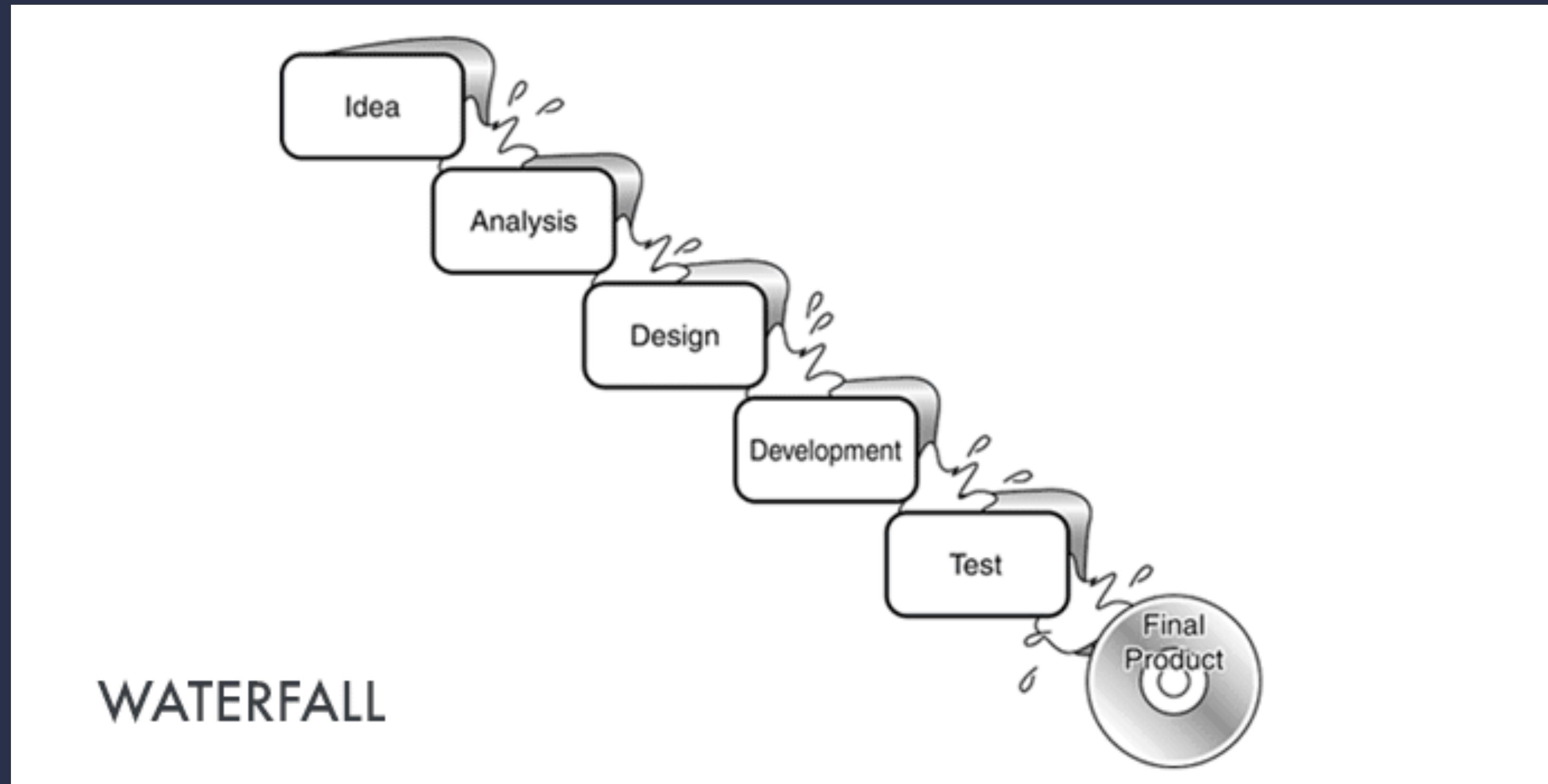


Plusieurs approches de la gestion de projet

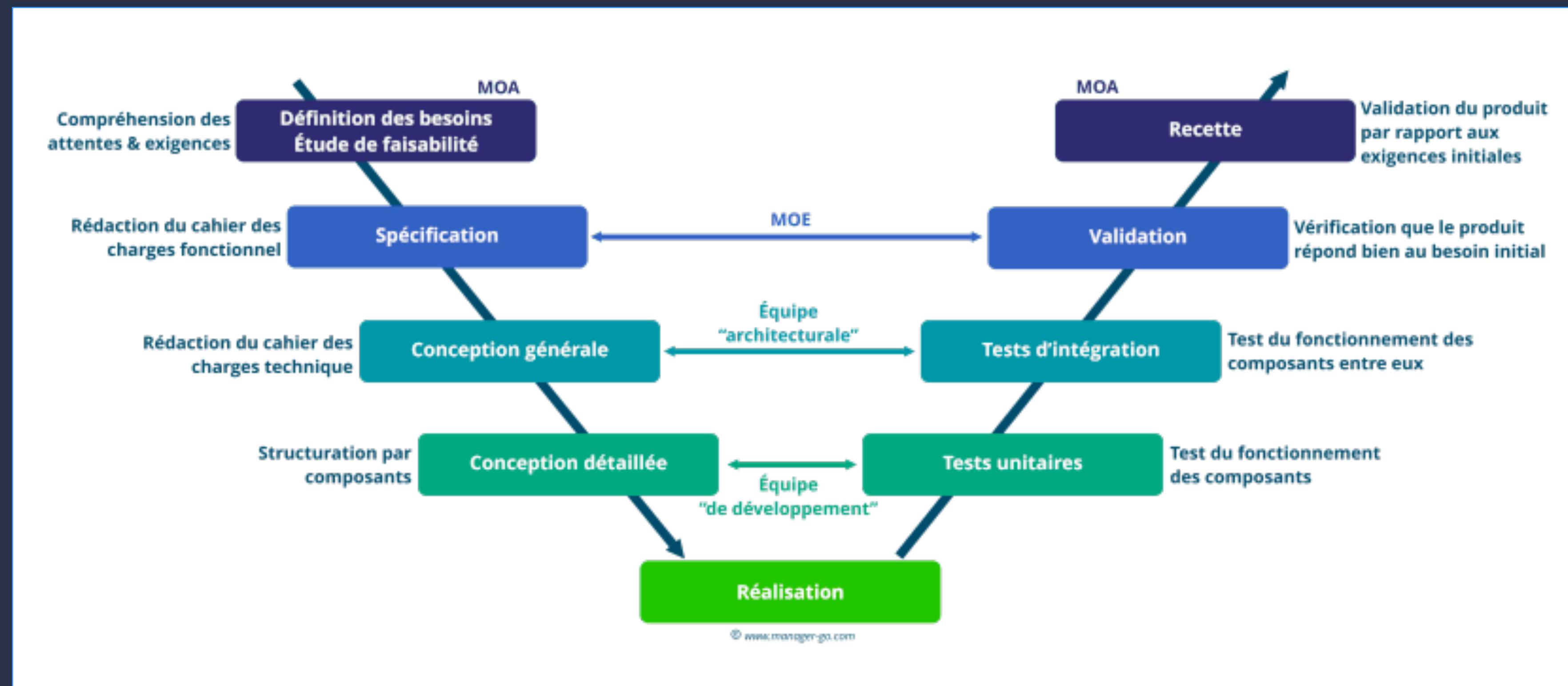
Quelques mots clés:

- Cycle en V
- Waterfall
- PMI
- Diagramme de PERT
- Diagramme de Gantt
- Méthodes Agiles
- Scrum
- KANBAN
- SaFE
- ...

Le waterfall



Le cycle en V



PMI, Prince 2, ...



- Des méthodologies de projets
- Certifiantes
- Plutôt issue du cycle en V et du waterfall
- Vous pouvez le voir comme des frameworks

Quelques rôles (généralement) dans un cycle en V et waterfall

	Chef de projet	Directeur de projet	Equipe projet	Equipe Technique	DSI
Expression du besoin	I	R	I		
Rédaction du cahier des charges	R	A	I		
Animation d'une réunion de présentation CDG	R	A	I		
Recueil des Feedbacks	R	A	I	C	C
Validation du cahier des charges	I	A	I	C	C
Elaboration de la roadmap	R	A	I	C	C

R= Responsible (Responsable), A = Accountable (Autorité), C = Consulted (Conseillé), I = Informed (Informé)

Définition des responsabilités avec le RACI

Matrice RACI : les 4 responsabilités







Responsible	Accountable	Consulted	Informed
<i>Celui qui réalise la tâche</i>	<i>Celui qui approuve la tâche</i>	<i>Celui qui est consulté</i>	<i>Celui qui doit être informé</i>
Qui ? Personne qui va exécuter la tâche : elle en est responsable. Sa mission : Réaliser la tâche qui lui a été attribué. Particularité : Il peut y avoir plusieurs responsables pour une même tâche, chacun fait une partie de la tâche.	Qui ? Personne qui va approuver la tâche : elle en est l'autorité. Sa mission : Veiller à l'exécution correcte de la tâche réalisée par le(s) responsable(s) et approuver l'activité faite. Particularité : Une autorité par tâche.	Qui ? Personne qui va être consultée dans l'exécution de la tâche : elle est consultée. Sa mission : Contribuer avec des conseils et opinions à ce que la tâche soit effectuée le plus efficacement possible. Particularité : Il peut y avoir plusieurs personnes consultées et ce sont souvent des experts.	Qui ? Personne qui sera informée lorsque la tâche est finie : elle est informée. Sa mission : Être tenue à jour sur les progrès réalisés, souvent à l'issue de la tâche ou du livrable. Particularité : Elle n'intervient pas activement dans la réalisation de la tâche.

PERT

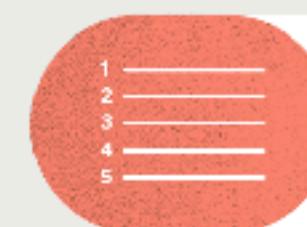
La création d'une feuille de route telle qu'un diagramme de PERT vous aidera à planifier plusieurs activités de projet, notamment :

- L'approbation du planning et des échéances par la direction
- La communication des objectifs du projet aux intervenants
- La représentation visuelle d'un projet complexe
- L'estimation de la durée nécessaire pour accomplir les tâches individuelles

Les 5 étapes de la création d'un diagramme de PERT



Étape 1 – identifier les tâches de projet



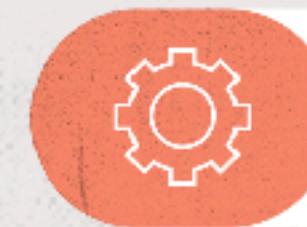
Étape 2 – définir les dépendances des tâches



Étape 3 – faire le lien entre les tâches de projet

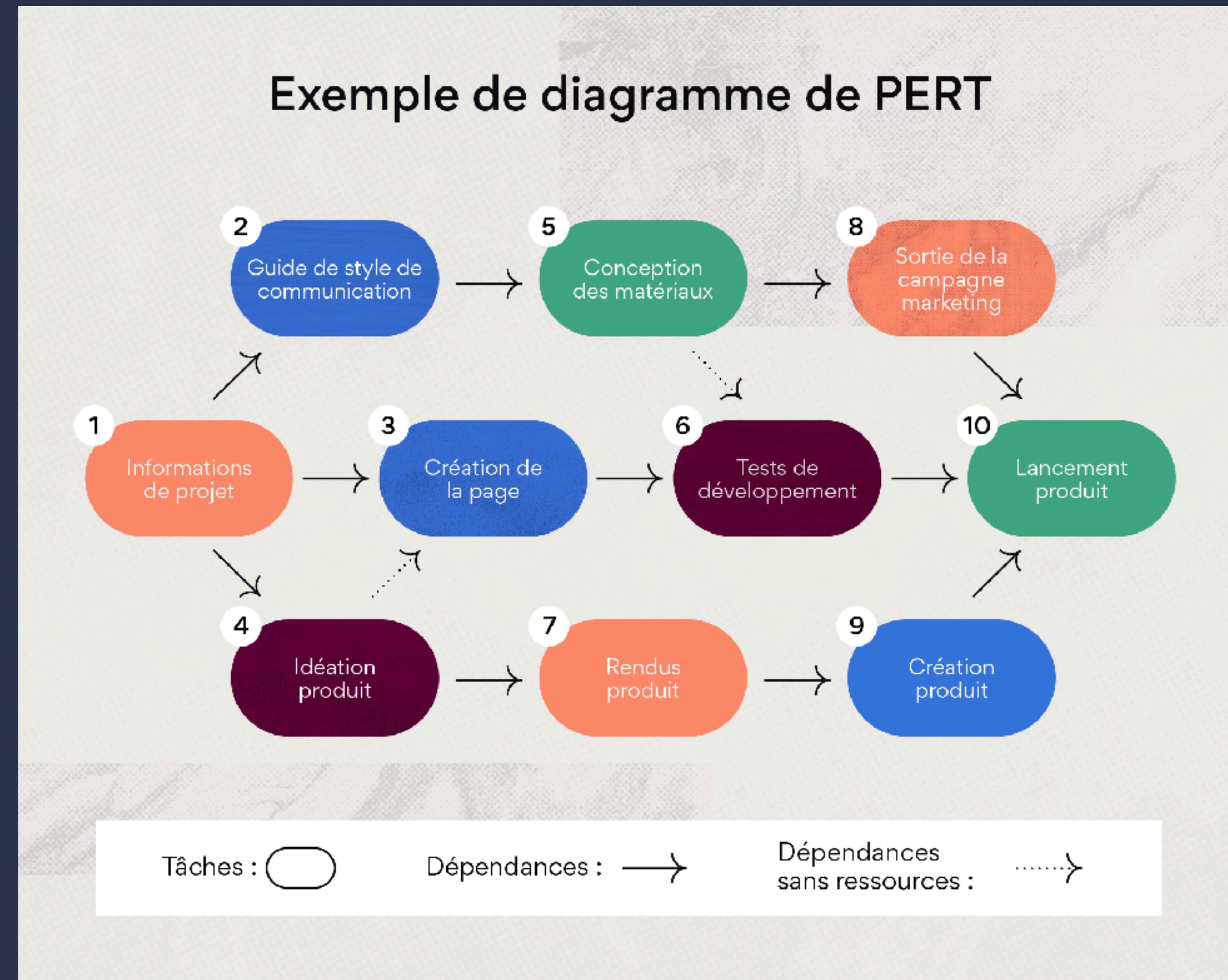


Étape 4 – estimer la durée du projet



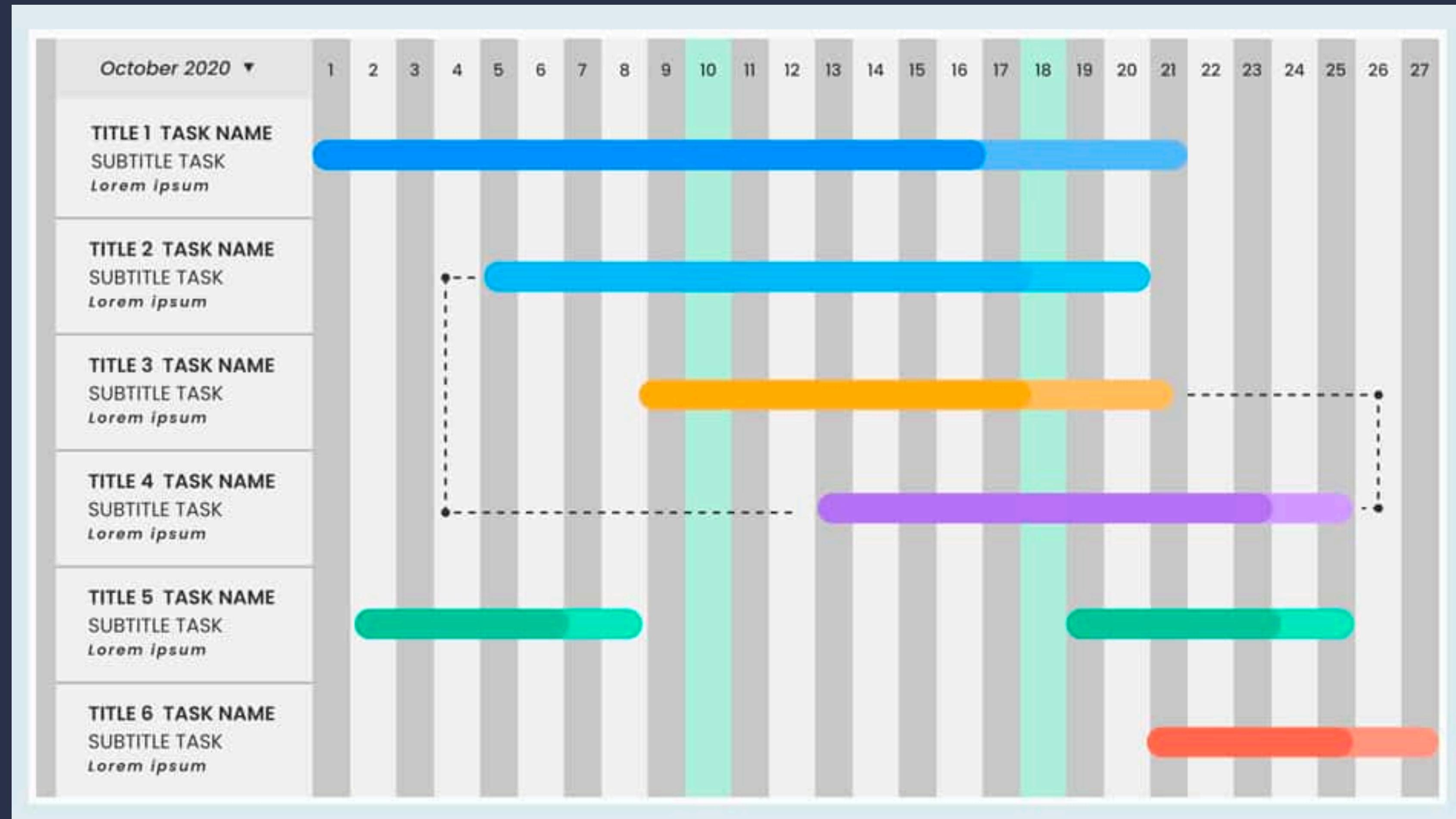
Étape 5 – gérer la progression des tâches

PERT

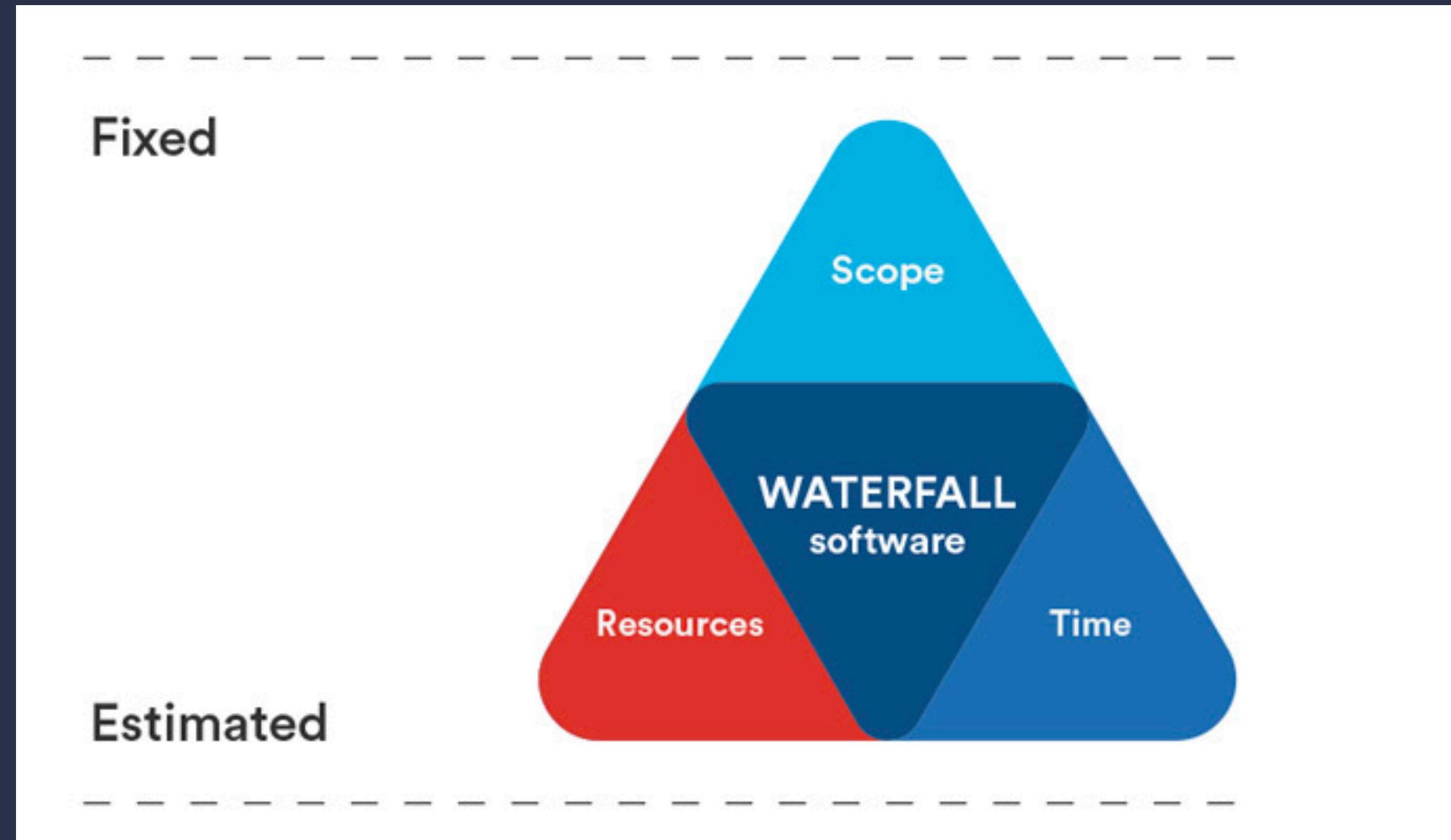


GANTT

- Un outil de planification des tâches plutôt qu'un outil d'analyse (PERT)
- Il permet de visualiser et de créer un plan de charge par ressource par la suite
- inconvénients: il se base sur de l'estimatif



Triangle de fer : Waterfall & Cycle en V



Waterfall & Cycle en V: Les avantages et inconvénients

Avantages

- L'expression d'une vision claire du projet ;
La définition d'une démarche projet en escaliers qui décline en « *petits morceaux* », la marche à suivre vers la cible ;
- Le suivi de la cohérence du résultat attendu.

17

Inconvénients

- Une faiblesse dans la prise en charge des modifications de l'expression des besoins pendant le projet ;
Une faiblesse dans la gestion des risques inhérents au projet ;
Une rigidité dans la prise en charge des non-conformités (pour correction), dont certaines pourraient s'avérer mineures pour le bon fonctionnement du produit final.
- Risque de création de silo



L'agilité, c'est quoi pour vous ?

Le manifeste agile (février 2001)



<https://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

4 valeurs et 12 principes pour « être agile »

Les valeurs agile

20

Les **4** valeurs du manifeste Agile



Les **INDIVIDUS** et leurs interactions, plus que les processus et les outils



Des **LOGICIELS OPÉRATIONNELS**, plus qu'une documentation exhaustive

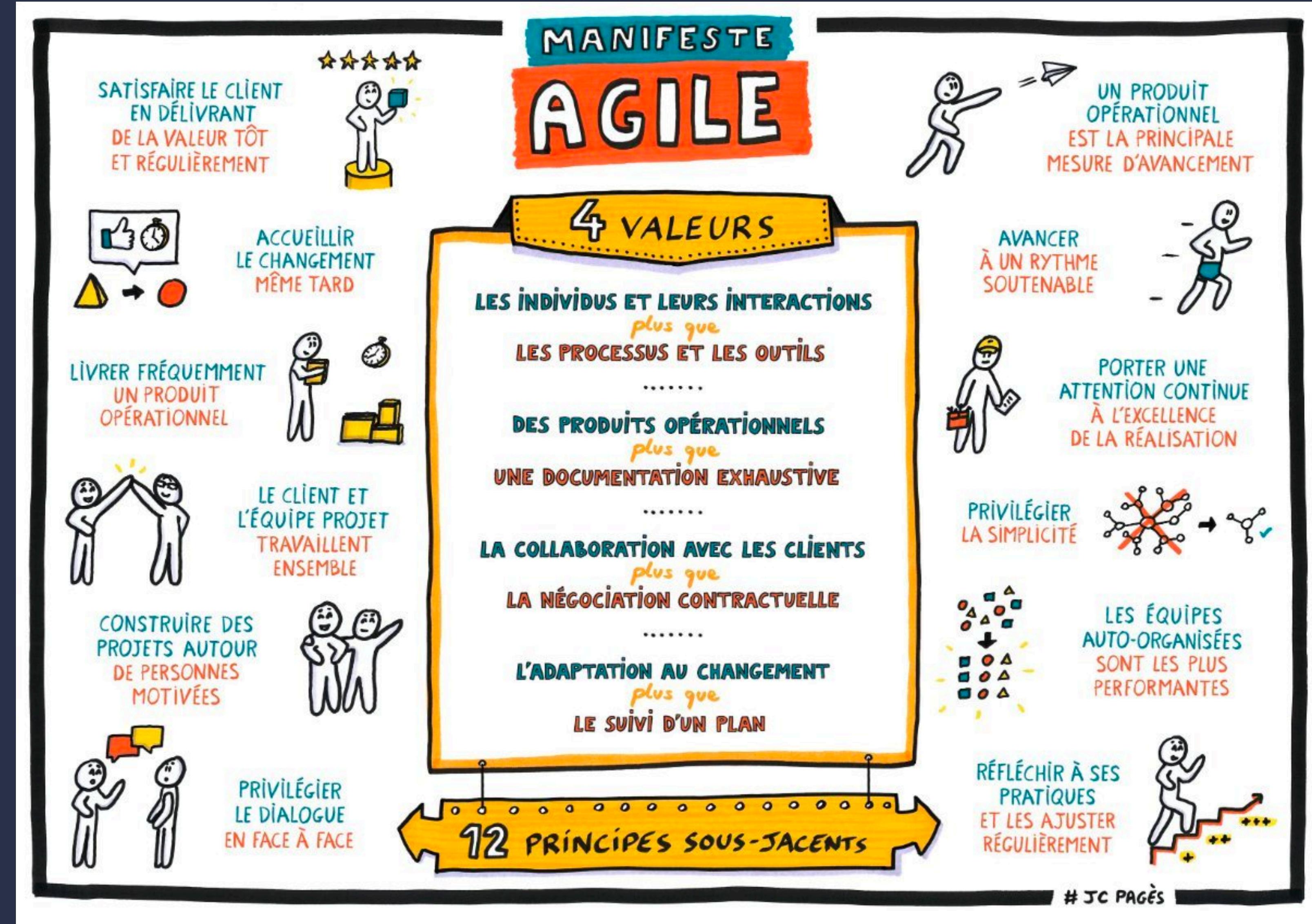


La **COLLABORATION** avec les clients, plus que la négociation contractuelle

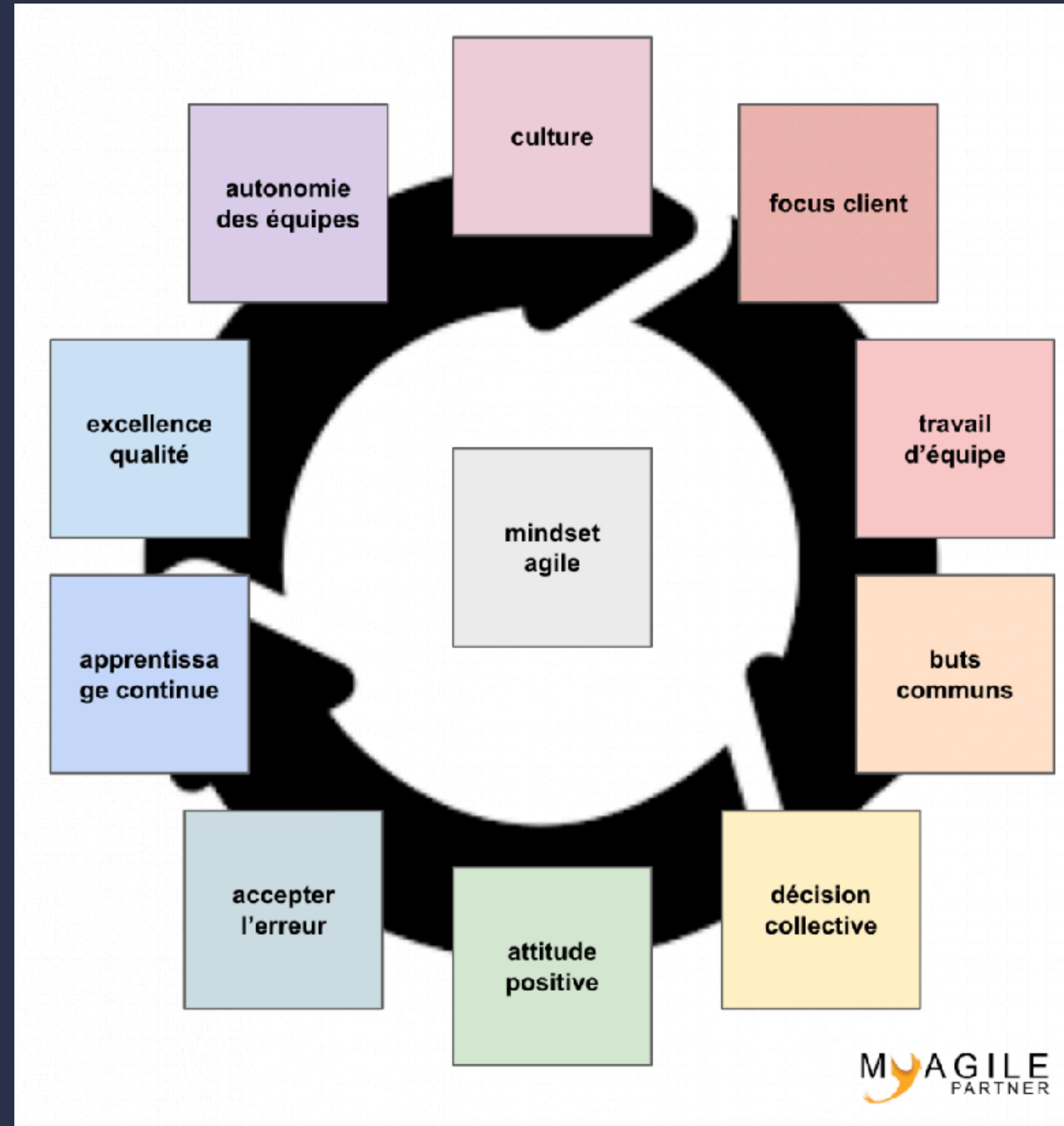


L'**ADAPTATION** au changement, plus que le suivi d'un plan

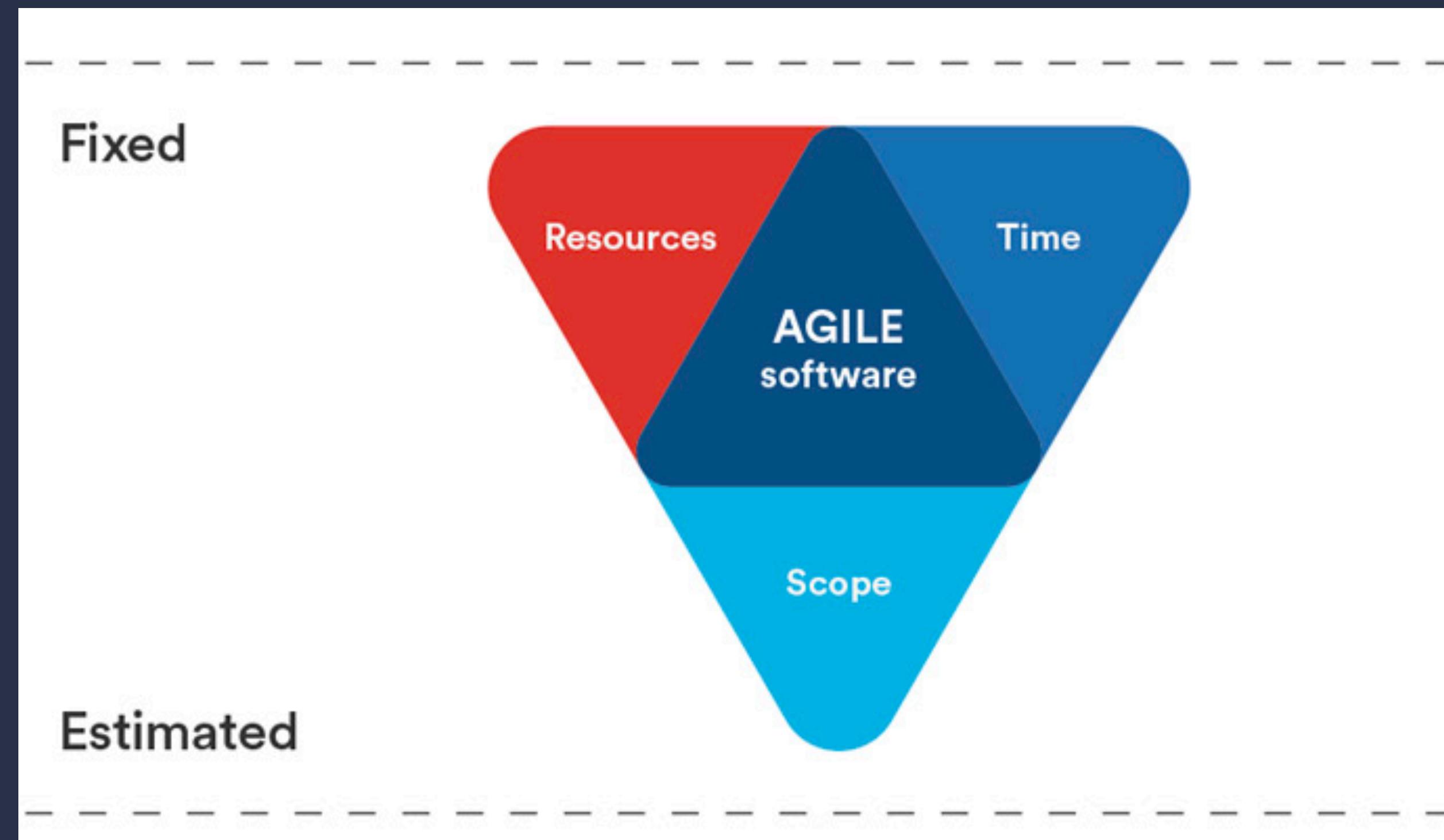
Les principes agile



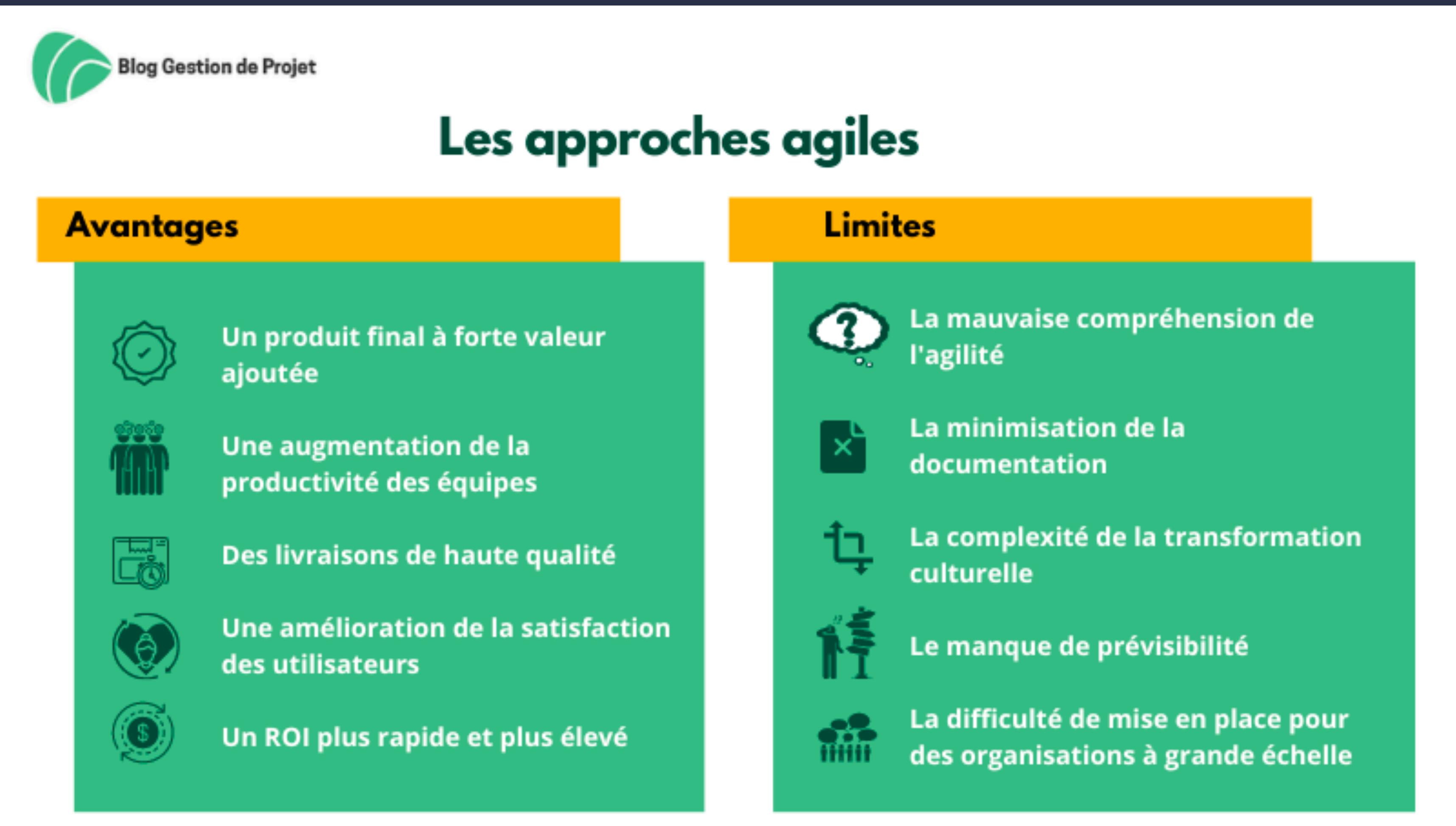
La culture agile - le mindset



Triangle de fer : Agile - La promesse



Agile: Les avantages et inconvénients sur le papier



The infographic is titled "Les approches agiles" and compares Agile methodologies across two main sections: "Avantages" (Advantages) and "Limites" (Disadvantages). Each section contains five items, each accompanied by a small icon.

Avantages	Limites
Un produit final à forte valeur ajoutée	La mauvaise compréhension de l'agilité
Une augmentation de la productivité des équipes	La minimisation de la documentation
Des livraisons de haute qualité	La complexité de la transformation culturelle
Une amélioration de la satisfaction des utilisateurs	Le manque de prévisibilité
Un ROI plus rapide et plus élevé	La difficulté de mise en place pour des organisations à grande échelle

Avantages

- Un produit final à forte valeur ajoutée
- Une augmentation de la productivité des équipes
- Des livraisons de haute qualité
- Une amélioration de la satisfaction des utilisateurs
- Un ROI plus rapide et plus élevé

Limites

- La mauvaise compréhension de l'agilité
- La minimisation de la documentation
- La complexité de la transformation culturelle
- Le manque de prévisibilité
- La difficulté de mise en place pour des organisations à grande échelle

La suite: le software craftsmanship - 2008

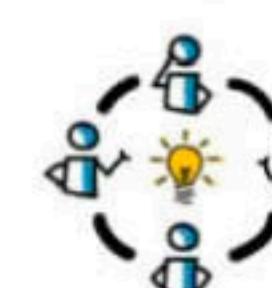
25

SOFTWARE CRAFTSMANSHIP MANIFESTO



- ① Not only working software, but also **WELL-CRAFTED** software
Well-crafted = High quality code
 - Automated tests
 - Business language in the code
 - Simple design

"Code quality is not guarantee of success **BUT** can be the main cause of failure"
- ② Not only responding to change, but also **STEADILY ADDING VALUE**
Constantly improve your code
 - Testable
 - Extendable
 - Refactor

Boy scout rule
 "Always leave the campground cleaner than you found it"
- ③ Not only individuals and interactions, but also **A COMMUNITY OF PROFESSIONALS**
Share / Mentor
 - Knowledge
 - Ideas
 - Successes and failures

Craftsmen want to work with passionate & inspiring professionals, a.k.a **other craftsmen**
- ④ Not only customer collaboration, but also **PRODUCTIVE PARTNERSHIPS**
We are not factory workers
 - Must help our clients
 - Must say **NO** for clients good

Some clients are not ready = very difficult environment for craftsmen

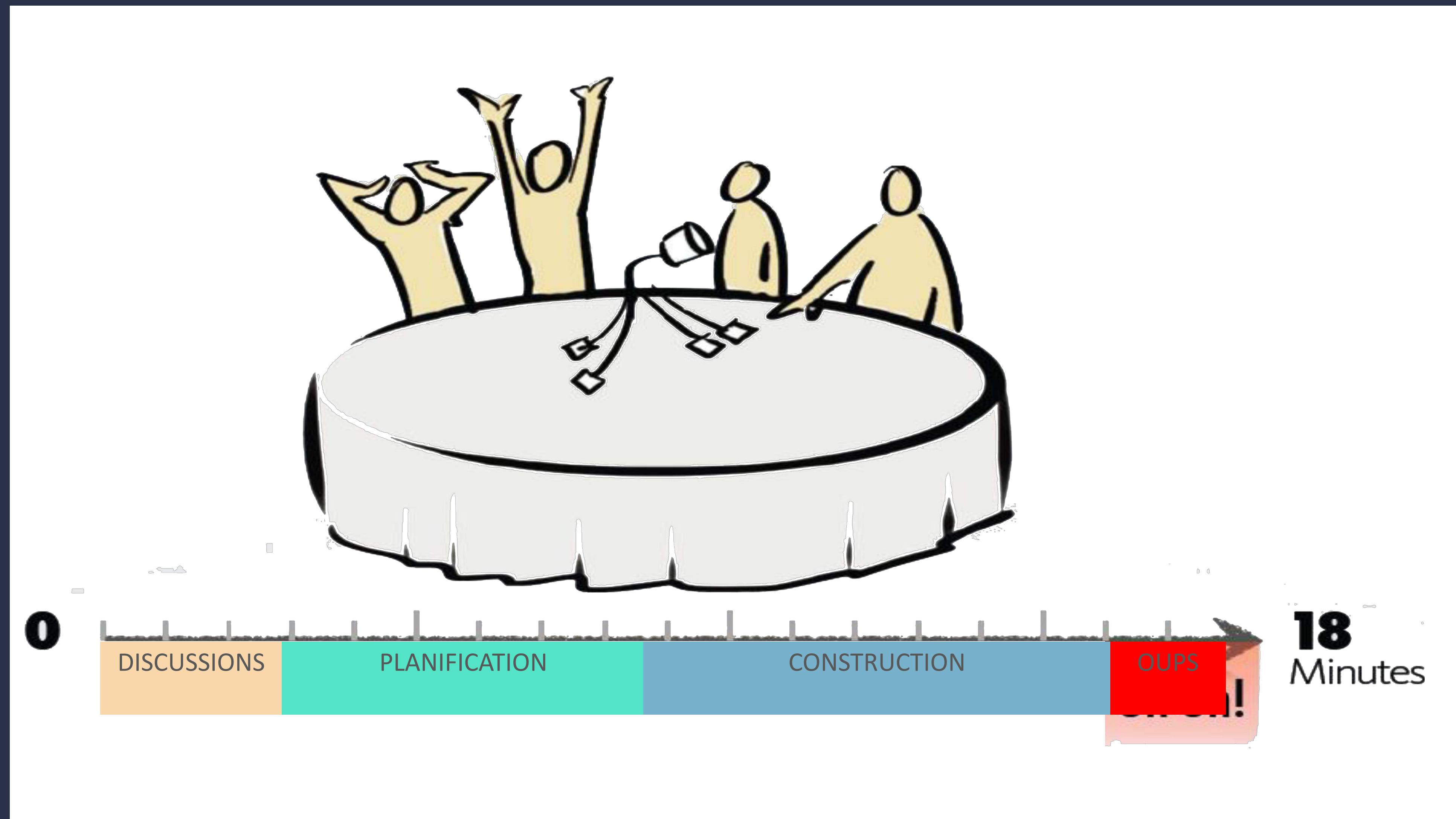


OBJECTIF

- Construire la plus haute structure autoportante possible
- La taille sera mesurée depuis la table
- Pas de structure suspendue

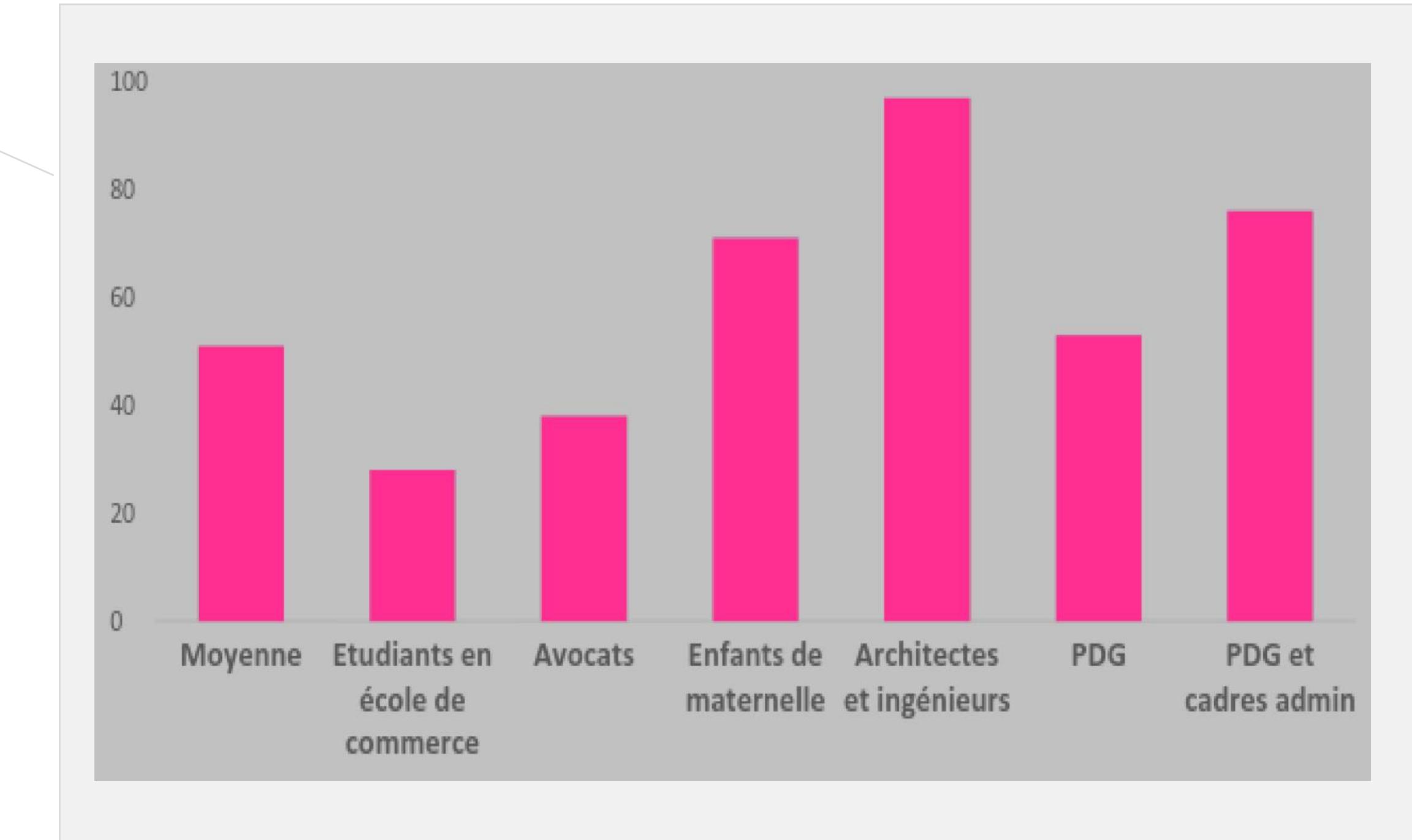
REGLES

- Le marshmallow doit tenir au sommet de la structure
- L'intégrité du Marshmallow ne doit pas être changée
- Libre à vous d'utilisez ce que vous voulez dans le kit
- Aucun élément du kit ne sera remplacé



MARSHMALLOW CHALLENGE

ET SI NOUS DÉBRIEFFIONS ?



ROTI

**RETURN
ON
TIME
INVESTED**

*retour sur le temps investi

by klaxoon

The slide features a series of colored speech bubbles (red, orange, yellow, blue, green) arranged in a staggered pattern at the bottom. Some bubbles contain small text or icons, such as 'is it ok for you?' and 'What do you think about...'. The background is white, and the overall design is clean and modern.

