

# Lean Startup, Scrum, l'Agilité et le reste

*Des concepts, des méthodes et des idées*

par Gael Coat

# Hello !

❑ On va parler de lean startup, d'agilité, de scrum... et de ce que vous voudrez !

**Gael Coat** - Epitech promo 2006 - dev web depuis +15 ans

Fondation du premier labo de dev web de l'école Epitech (**WebDevLab**)

Participation à la création et direction de l'école **Sup'Internet**

Participation à la création d'une Web Agency en intrapreneunariat (**kilix.fr @ EXTIA**)

Prof de dev Web, conduite de projet agile, conception BDD, algo...

Founder, CEO & Tech Lead @ **Wizards Technologies** / CTO @ WeDigitalGarden

**Six expériences de startups** : (en tant que CTO / VP of engineering / founder / dev)

2011 à 2013 – **MetropolitanTrotter.com** – réseau social touristique

2014 – **Beeyond.io** – organisation de rencontres privées de networking

2015 – **Bsharp.io** – solution de coaching en gestion de carrière

Depuis 2015 – **Raisup.com** – solution de scoring de startup pour investisseurs

2015 – **LeBonDelire.com** – solution de réservation de loisirs fun en Ile-de-France

2016-2018 – **VillageMap / Paris.Shopping** – marketplace de commerces urbains indépendants

Depuis 2018 – **Wizards Technologies** – Agence de dev disruptive trop stylée

**et vous ?**

**La gestion de projet,**

**L'agilité,**

**Lean startup,**

**Scrum,**

**Les entreprises libérées... ?**



# Sommaire



Un projet ?



Lean Startup en bref



L'agilité, scrum, sprints, itérations (et autres buzzwords)



Ateliers et débats



Présentation

J'ai piqué quelques slides à mon  
ancienne Web Agency : [kilix.fr](http://kilix.fr)  
Ils sont cools, c'est leur logo ->





## Les projets

**Qu'est-ce qu'un projet ?**



## Les projets

**Est-ce que la prospection d'un client est un projet ?**

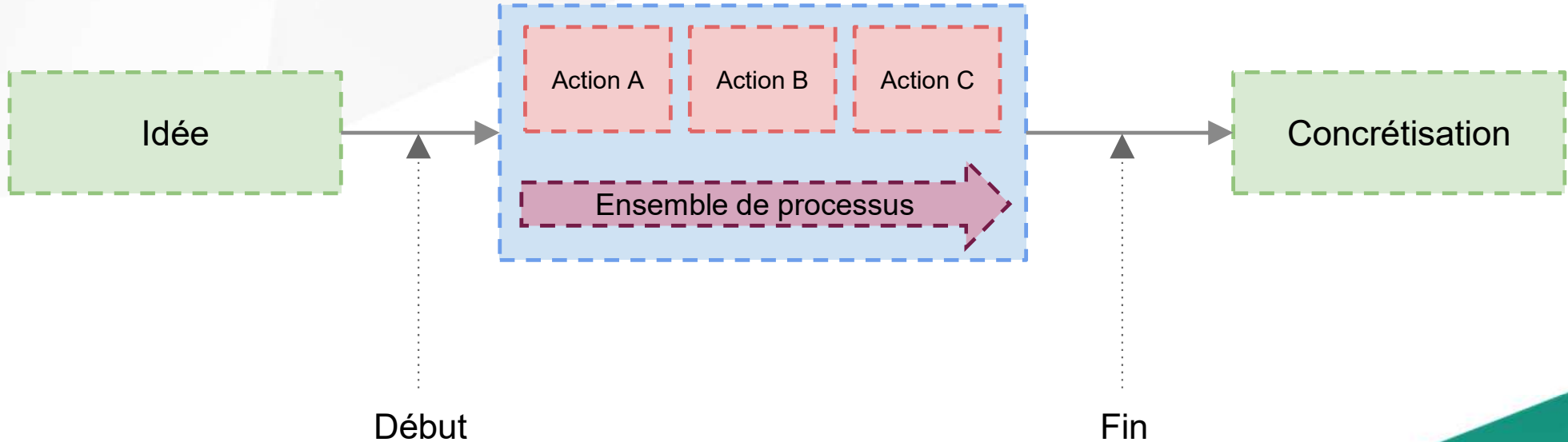
**Est-ce que la réponse à un appel d'offres est un projet ?**



# ✖ Les projets

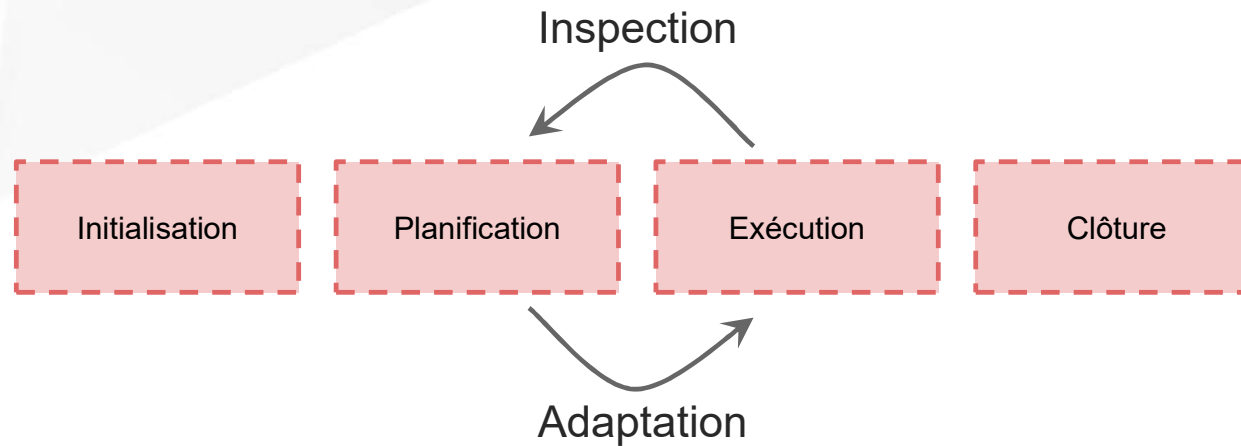
*Que dit le PMI (Project Management Institute) ?*

- Un projet est une suite d'activités ou d'actions temporaires
- Elles ont un début et une fin
- Elles produisent un résultat unique



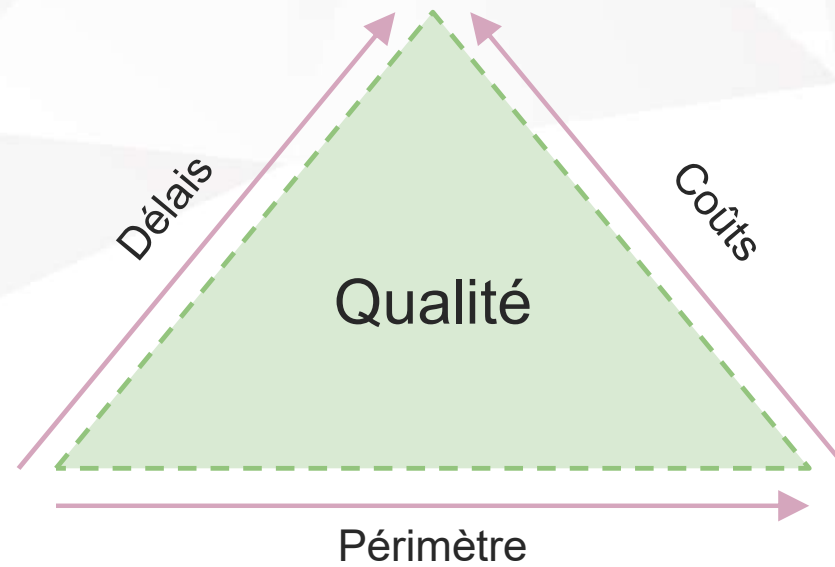
# Les projets

*Quels sont les macro-processus de la gestion de projet ?*





# Les projets



# Les projets

*L'engagement de **moyens** (la régie, ou l'assistance technique)*

Engagement de mise à disposition d'une ressource.

- Le risque est porté par le client.
- Délais non-tenus : le client paye
- Périmètre non-tenu : le client paye

Partage des risques : 0% pour l'agence, 100% pour le client.

# Les projets

*L'engagement de **résultats** (le forfait)*

Engagement sur des délais, des coûts et un périmètre.

- Que se passe-t-il si on dépasse les délais ?
- Dépassement des délais : l'agence paye
- Insuffisance de périmètre : l'agence paye

Partage des risques : 100% pour l'agence, 0% pour le client.



# Lean Startup

En bref





# Le Lean Startup

- **Méthode de conception et réalisation d'un projet / d'un produit (et pas d'une startup !)**
- **Lean Startup IS NOT Lean Management**
- **Ce n'est pas la méthode miracle (désolé)**
- **« The Lean Startup », marque déposée par Eric Ries**



# Lean Startup

## Objectifs du Lean Startup :

- Minimiser l'effort humain et financier du prototypage d'une idée
- Optimiser le time-to-market d'un projet
- Privilégier la prise de décision basée sur des données mesurables
- S'assurer de l'adhésion du public ciblé avant, et durant la réalisation du produit

# Lean Startup

## La méthode en bref:

- Définir sa cible et surtout valider son besoin auprès d'elle (early adopters)
- Concevoir et réaliser un **M**VP (Minimum Viable Product) de la manière la plus élémentaire permettant de le tester (KISS)
- Fake it until you can make it !



# Lean Startup

- **Tester le MVP sur un échantillon d'utilisateurs concernés et objectifs** (feedback)
- **Récolter des résultats mesurables** (metrics, indicateurs, tracking utilisateurs)
- **« Pivoter » - revoir sa copie en fonction des résultat du test** (data driven decision)
- **Retourner à la case départ si vous n'avez pas gagné 20000 francs** (oui, je suis vieux)





# LEAN CANVAS



# Lean Canvas

Designed for:

Designed by:

On:	City	Month	Year
Iteration:	No.		



<b>Problem</b> Top 3 problems	<b>Solution</b> Top 3 features	<b>Unique Value Proposition</b> Single, clear, compelling messages that states why you are different and worth buying	<b>Unfair Advantage</b> Can't be easily copied or bought	<b>Customer Segments</b> Target customers
<b>Existing Alternatives</b>	<b>Key metrics</b> Key activities you measure		<b>Channels</b> Path to customers	
	<b>High-Level Concept</b>			
<b>Cost Structure</b> Customer acquisition costs, Distribution costs, Hosting, People, etc			<b>Revenue Streams</b> Revenue model, Life time value, Revenue, Gross margin	

Lean Canvas is adapted from the Business Model Canvas and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License

Created by Ash Maurya  
Based on the book Running Lean



# Atelier : lean canvas

## Définissez un projet !

- Le votre, une idée à vous ou même un projet en cours

Si vous n'êtes pas inspirés :

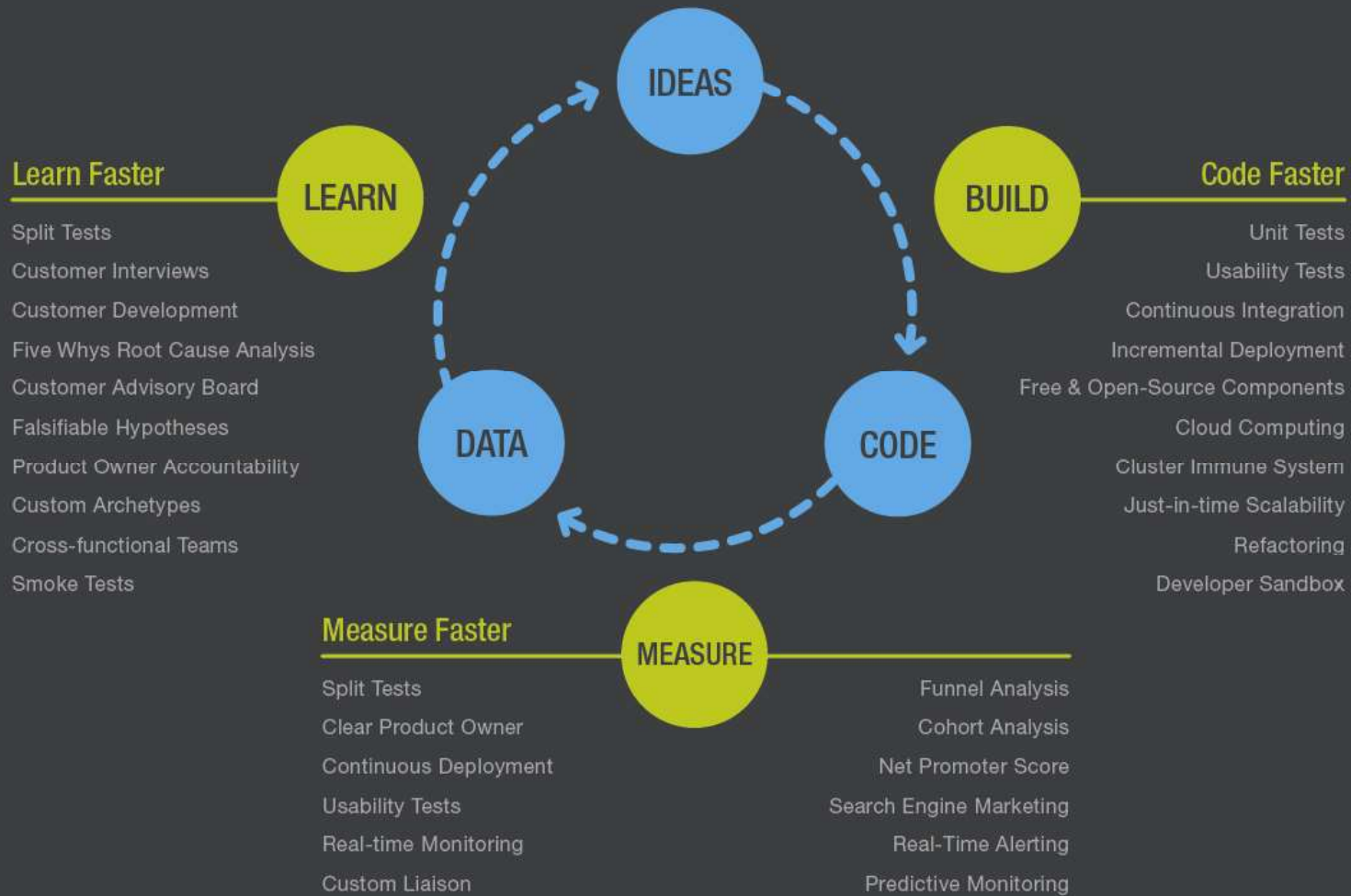
- analyser un projet existant que vous aimez et que vous connaissez (produit ou service innovant)



# THE LEAN STARTUP

Created by Eric Ries - [startuplessonslearned.blogspot.com](http://startuplessonslearned.blogspot.com)

Designed by KISSmetrics





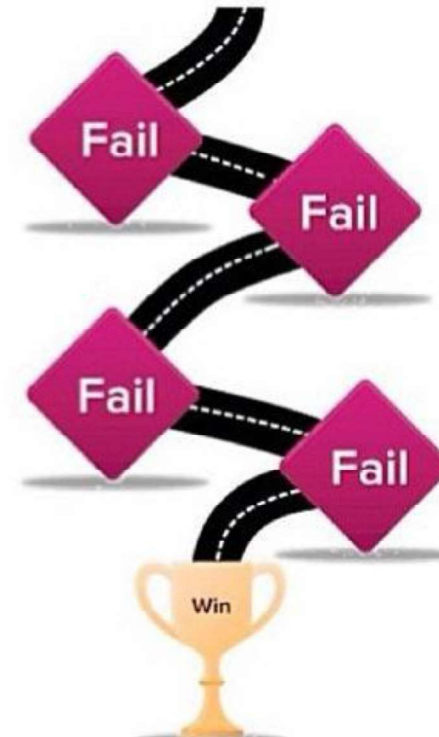
# Lean Startup

- A/B Testing
- Fail Fast
- Pivot

What Most  
People Think



What Successful  
People Know





# Lean Startup

## Inconvénients et pièges du Lean Startup :

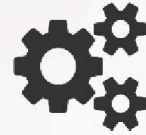
- Démarche raisonnée et données Vs démarche passionnée et vision
- Où est la limite entre persévérance et acharnement ?
- Permet de créer un produit, pas une startup
- Ne prends pas en compte la dimension humaine
- « User » les early adopters en les utilisant comme beta-testers



# Lean Startup

## Quelques conseils :

- Le Lean Startup est un bon garde fou, permet d'éviter beaucoup d'erreur
- Attention à ne pas dénaturer son projet à force de vouloir le « vendre »
- L'aspect « jetable » du produit génère souvent de la frustration, du désengagement
- Ne pas jeter une idée avant de l'avoir vraiment testée
- Ne tester qu'une idée à la fois, surtout avec de l'A/B testing



# I'Agilité

scrum, sprints, itérations (et autres buzzwords)





# ✖ L'Agilité c'est quoi ?

- Ensemble d'activités réalisées dans une organisation, qui s'inscrivent dans les valeurs et principes du Manifeste AGILE.

Individus et interaction

plutôt que

Processus et outils

Logiciel opérationnel

plutôt que

Documentation

Collaboration

plutôt que

Négociation

Adaptation au changement

plutôt que

Suivi d'un plan

# Changer de paradigme

- Client : **Collaborer** plutôt que **Subir**
- Équipe : **Responsabiliser** plutôt que **Diriger**
- Humain : **Faire confiance** plutôt qu'**Infantiliser**
- Management : **Transparence** plutôt que **Tabou**
- Changement : **Accueillir** plutôt que **Fuir**



# **l'Agilité au service du produit**

**Logiciel opérationnel**

**Vs**

**Documentation**

**Adaptation au changement**

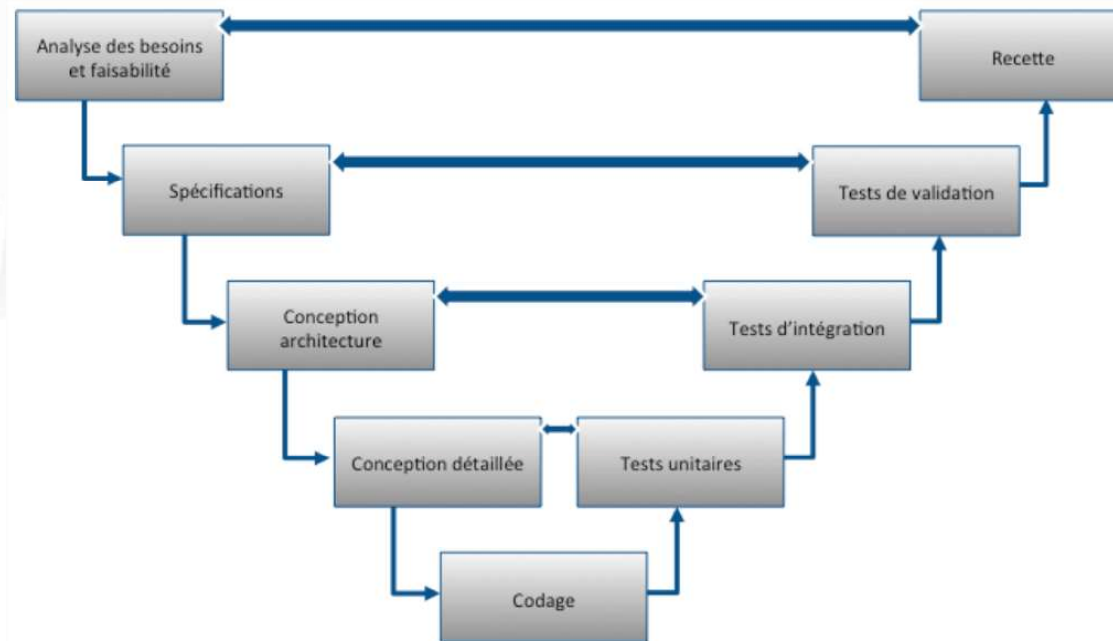
**Vs**

**Suivi d'un plan**



# Le cycle en V (aussi appelé « l'ennemi »)

- Séquences d'activités clairement définies
- Une activité ne commence que si la précédente est finie
- Chaque étape = un livrable.



Utilisé par :



Sauron



Palpatine



Le Coyote



# Gestion de projet Agile & cycle Scrum

Utilisé par :



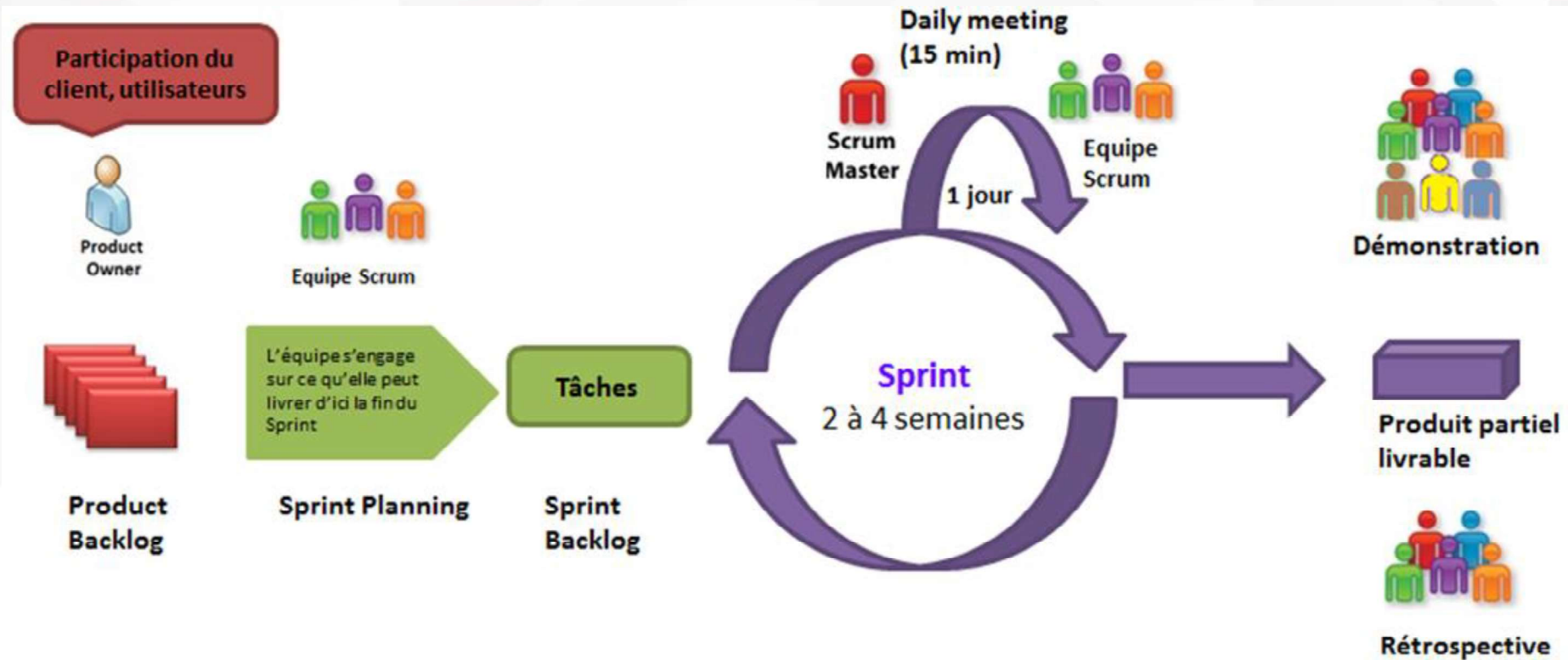
Gandalf



Yoda



Bip Bip





# COIN TOSS RUN

# Atelier : coint toss run

## **Votre projet : retourner toutes ces pièces !**

Ici on ne croit pas aux nouvelles méthode de hippies, on croit au bon vieux cycle en V :

- Chaque membre de l'équipe doit retourner toutes les pièces
- Chacun doit attendre que le précédent ai terminé son travail pour commencer le sien
- Un membre de l'équipe surveille les autres et les évalue (chronomètre)

# Atelier : coint toss run

**C'est nul ! Réessayez, vous pouvez faire mieux !**

Ici on ne croit pas aux nouvelles méthode de hippies, on croit au bon vieux cycle en V :

- Chaque membre de l'équipe doit retourner toutes les pièces
- Chacun doit attendre que le précédent ai terminé son travail pour commencer le sien
- Un membre de l'équipe surveille les autres et les évalue (chronomètre)



# Atelier : coint toss run

**Bon... essayons d'être ouverts d'esprit...**

On pourrait paralléliser quelques tâches, on verra si c'est plus efficace :

- Chaque membre de l'équipe doit retourner toutes les pièces
- Les pièces sont réparties en 4 tas équivalents
- Chacun doit attendre que le précédent ai terminé son tas pour le retourner a son tour
- Un membre de l'équipe surveille les autres et les évalue (chronomètre)

# Atelier : coint toss run

**Si vous avez une meilleure idée...**

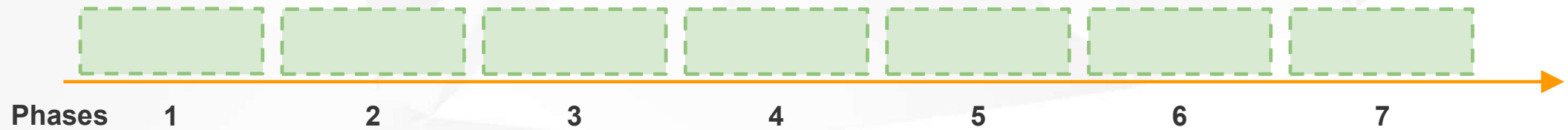
- Chaque membre de l'équipe doit retourner toutes les pièces
- Faites comme vous voulez...
- Un membre de l'équipe facilite l'organisation et mesure la performance (chronomètre)

✕ Que s'est-il passé ?

## Débriefing de l'atelier

# ✖ Que s'est-il passé ?

## Étape 1 : Séquentiel (la cascade)

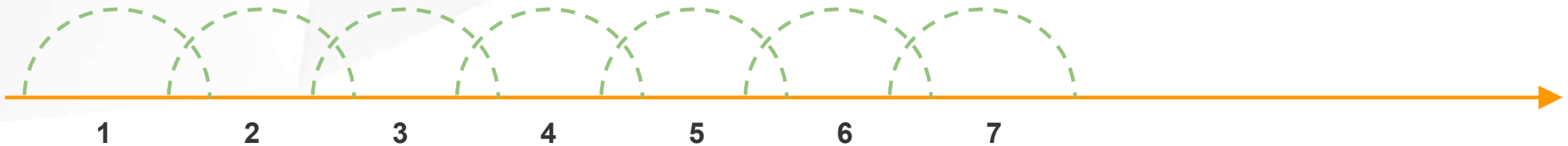


# ✖ Que s'est-il passé ?

## Étape 1 : Séquentiel (la cascade)

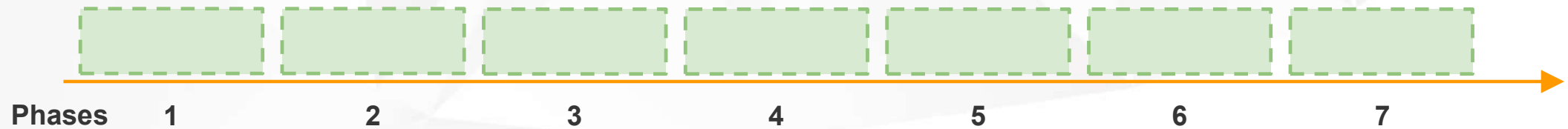


## Étape 2 : Chevauchement

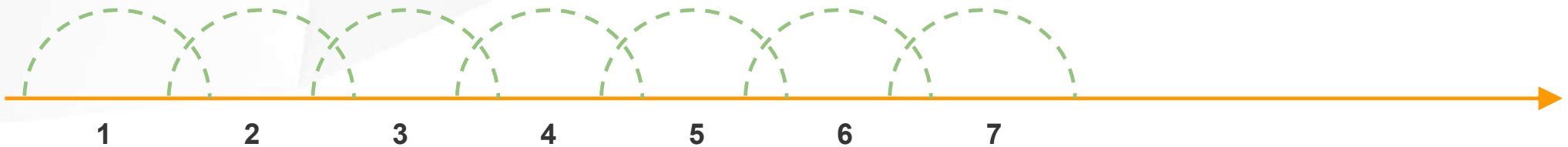


# ✖ Que s'est-il passé ?

## Étape 1 : Séquentiel (la cascade)



## Étape 2 : Chevauchement



## Étape 3 : Chevauchement optimisé



# La Valeur

# ✖ Le cycle en V

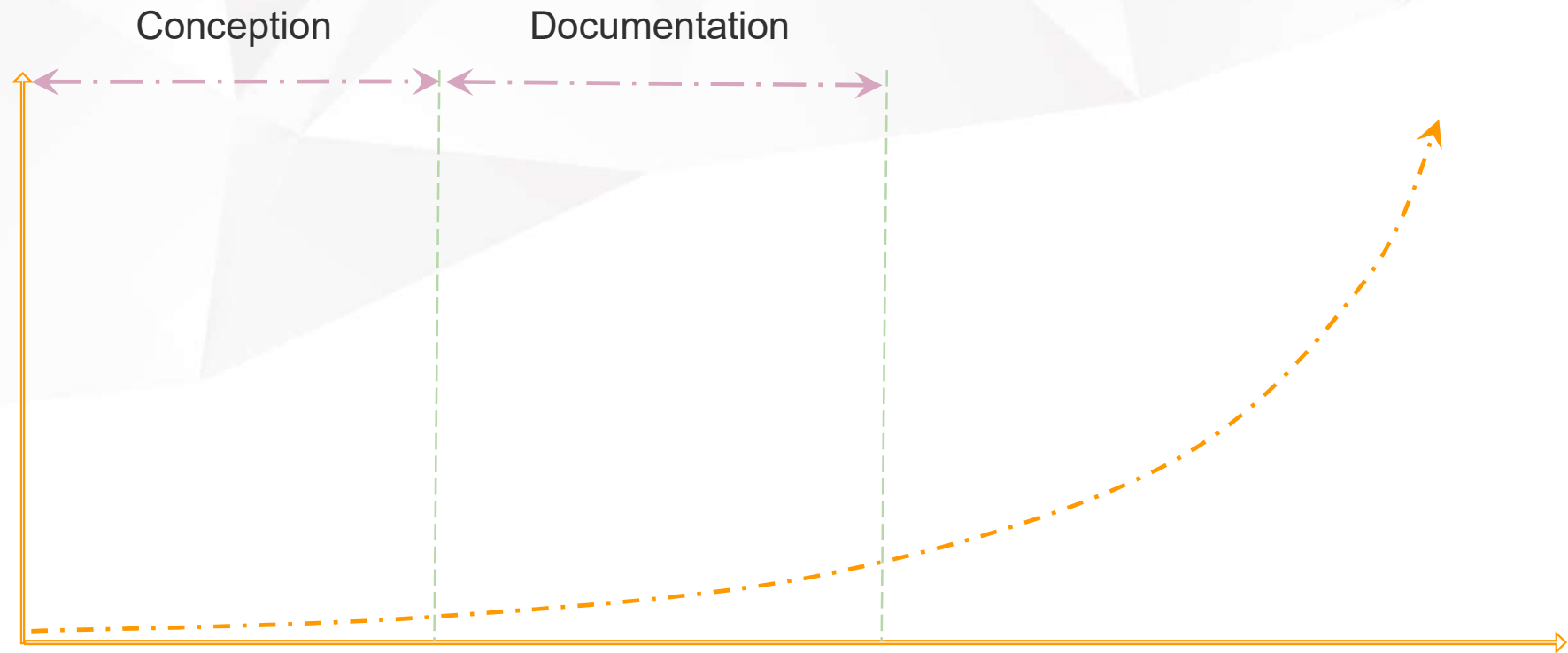
- Sa courbe de **valeur**





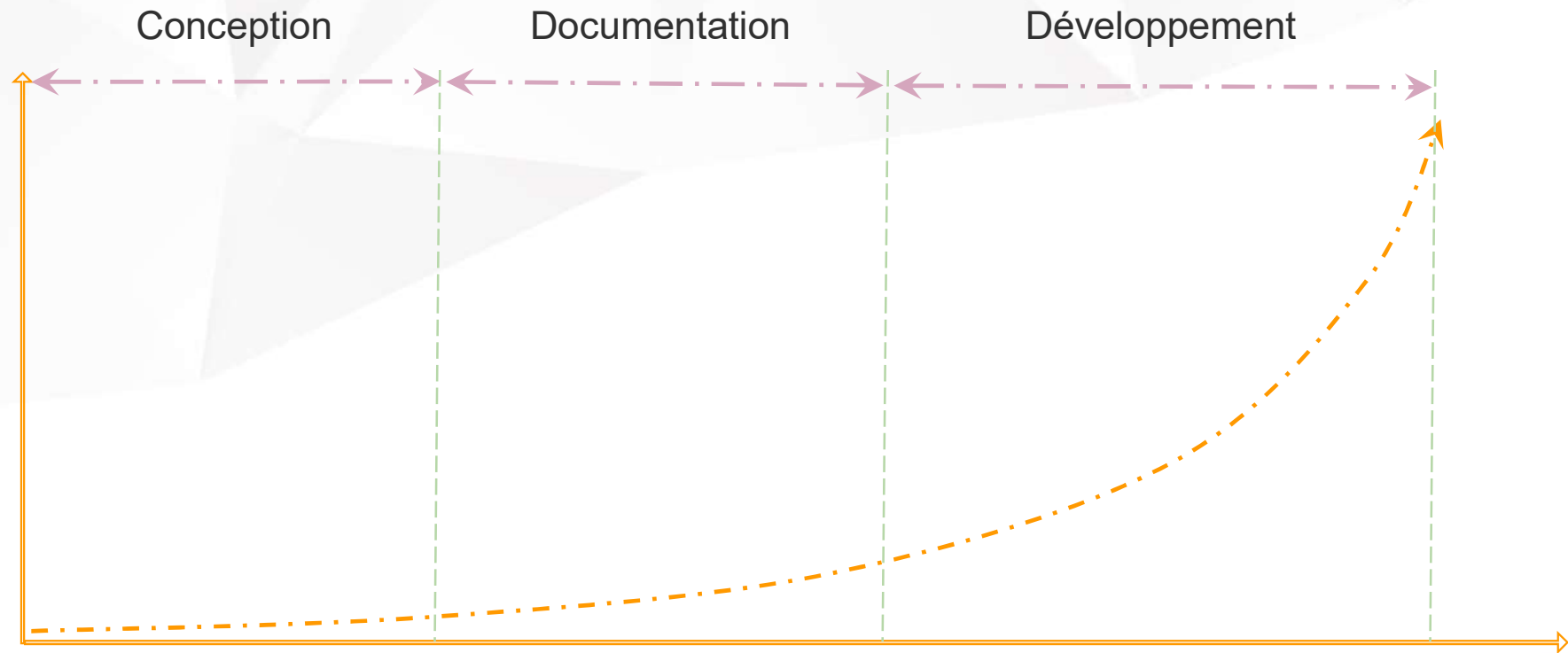
# ✖ Le cycle en V

- Sa courbe de **valeur**



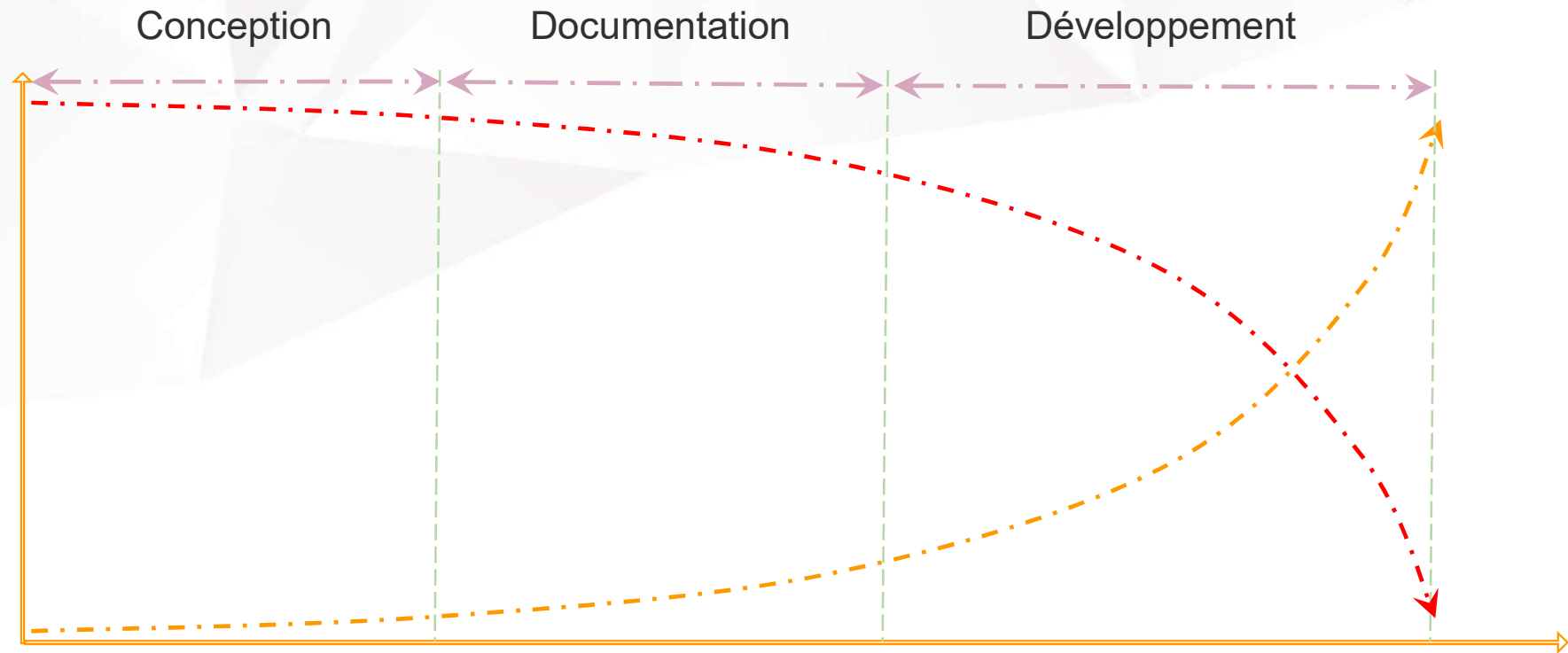
# ✖ Le cycle en V

- Sa courbe de **valeur**

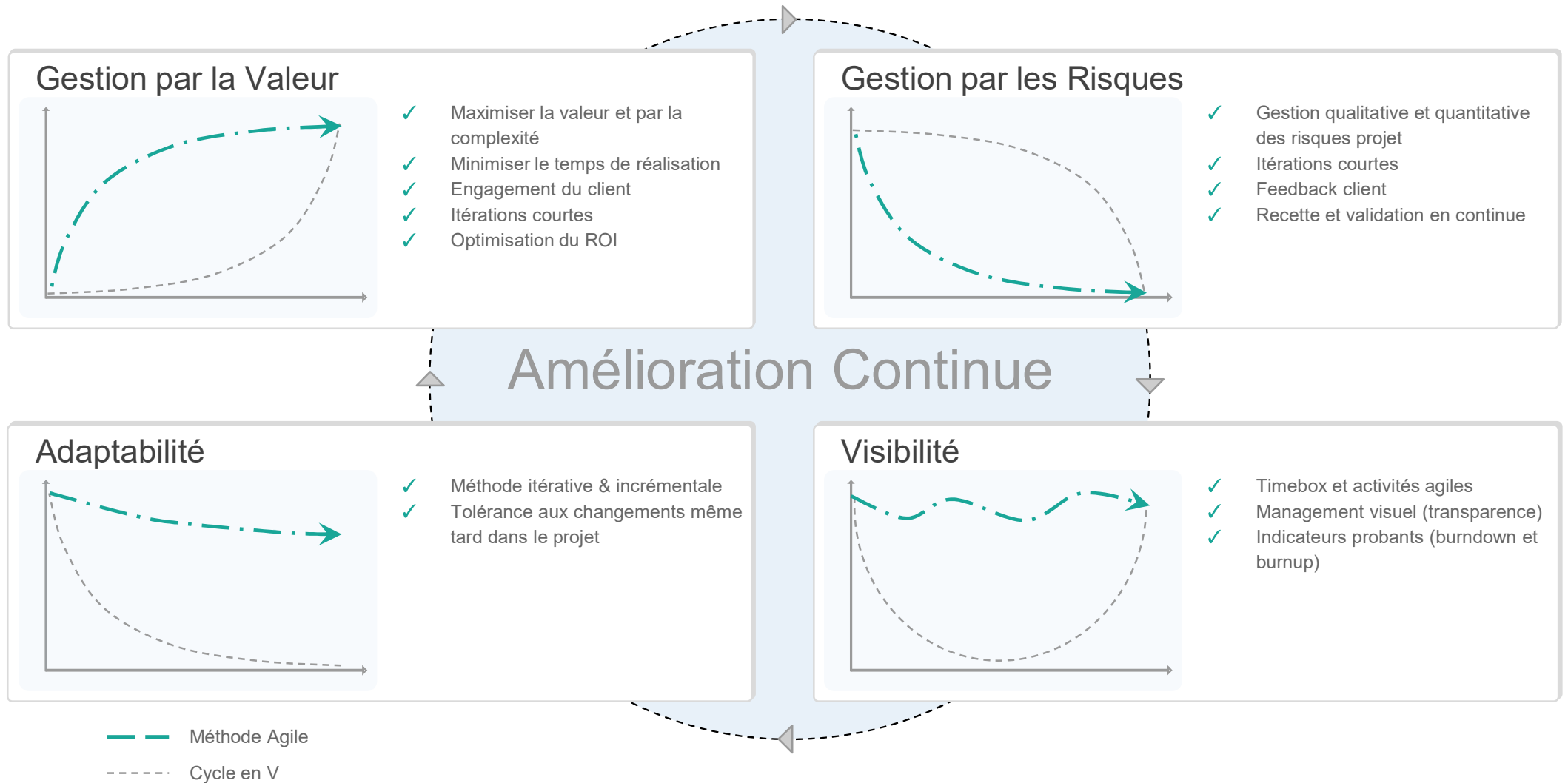


# ✖ Le cycle en V

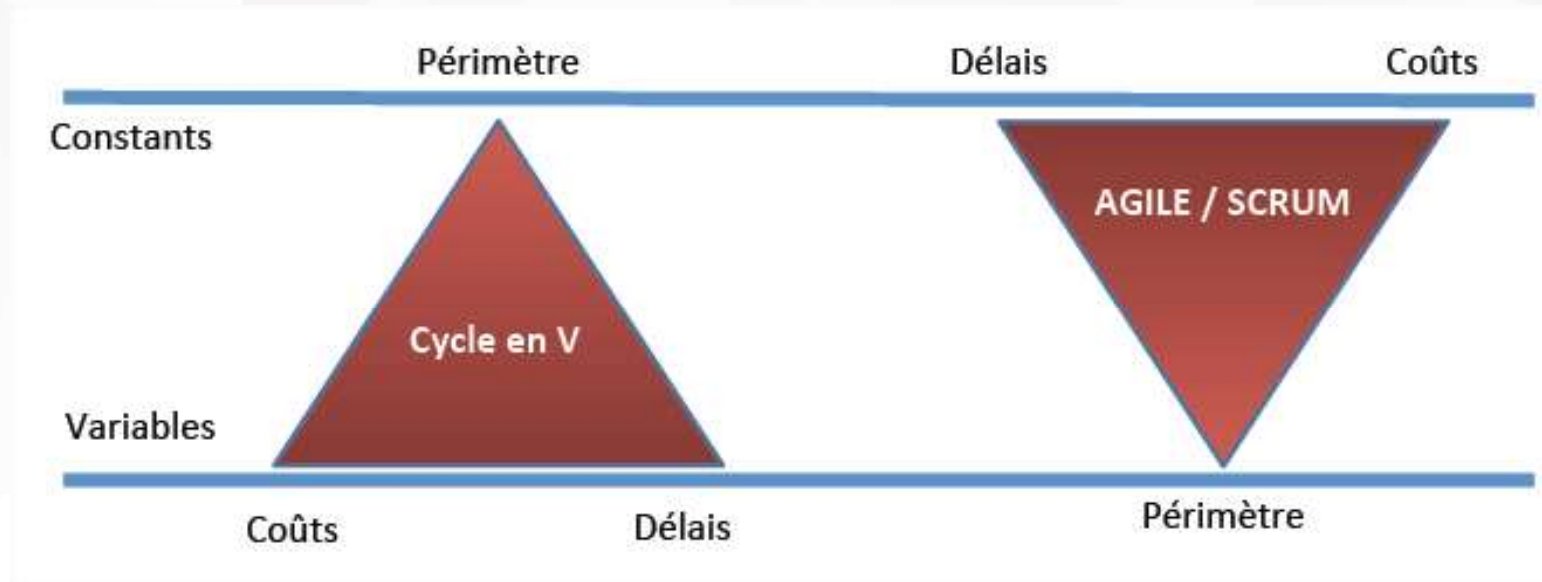
- Sa courbe de **risque**



# Le développement Agile



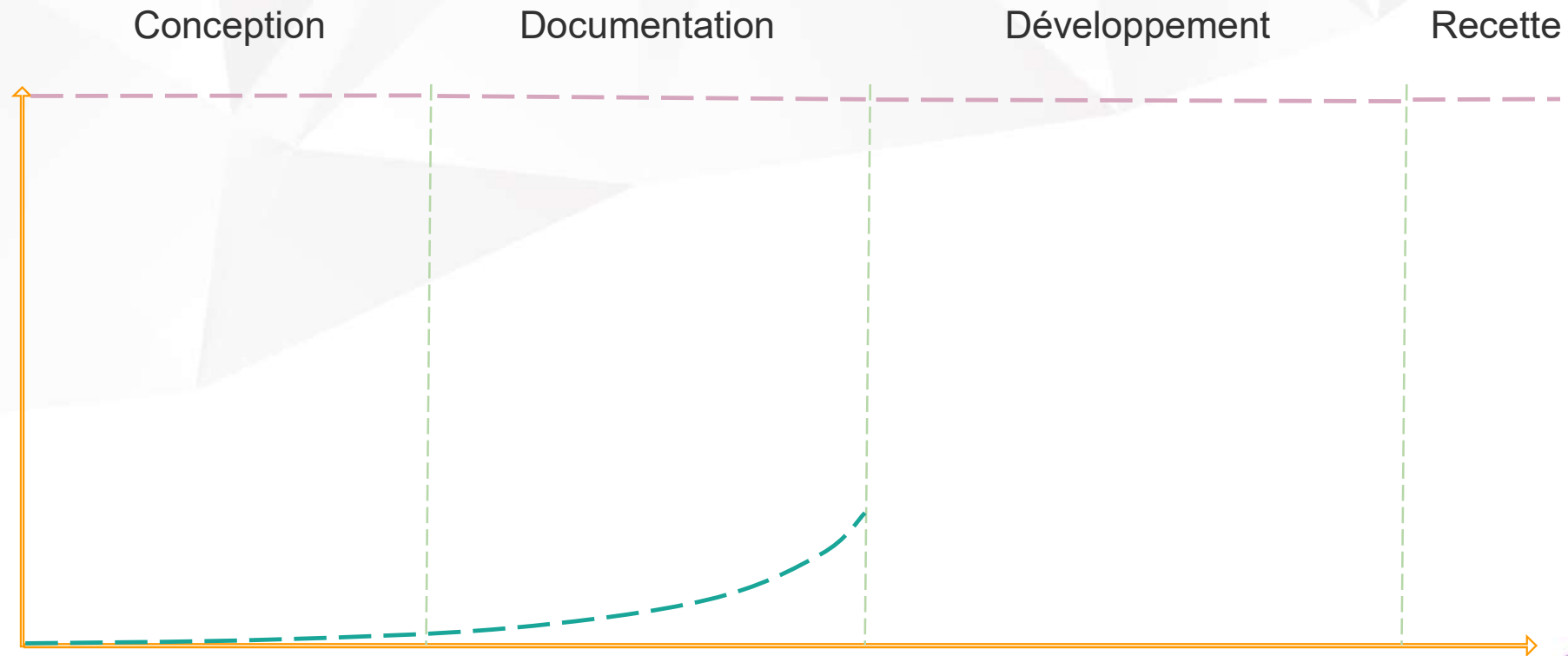
# ✖ Cycle en V vs. Agilité



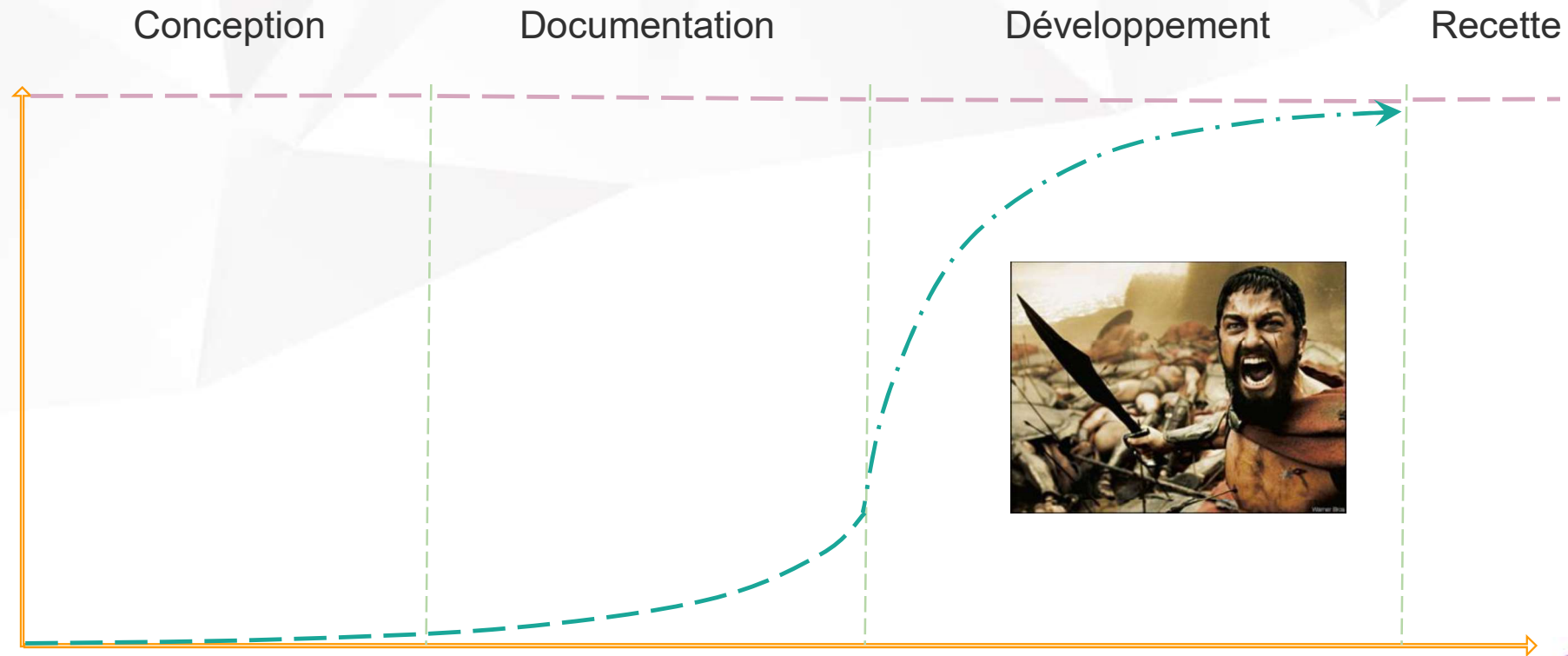


**Et le rythme de travail ?**

# ✖ Le cycle en V



# ✖ Le cycle en V





# ✖ Le cycle en V



# ✂ Agilité : Rythme soutenu et soutenable

Utilisé par :



Gandalf

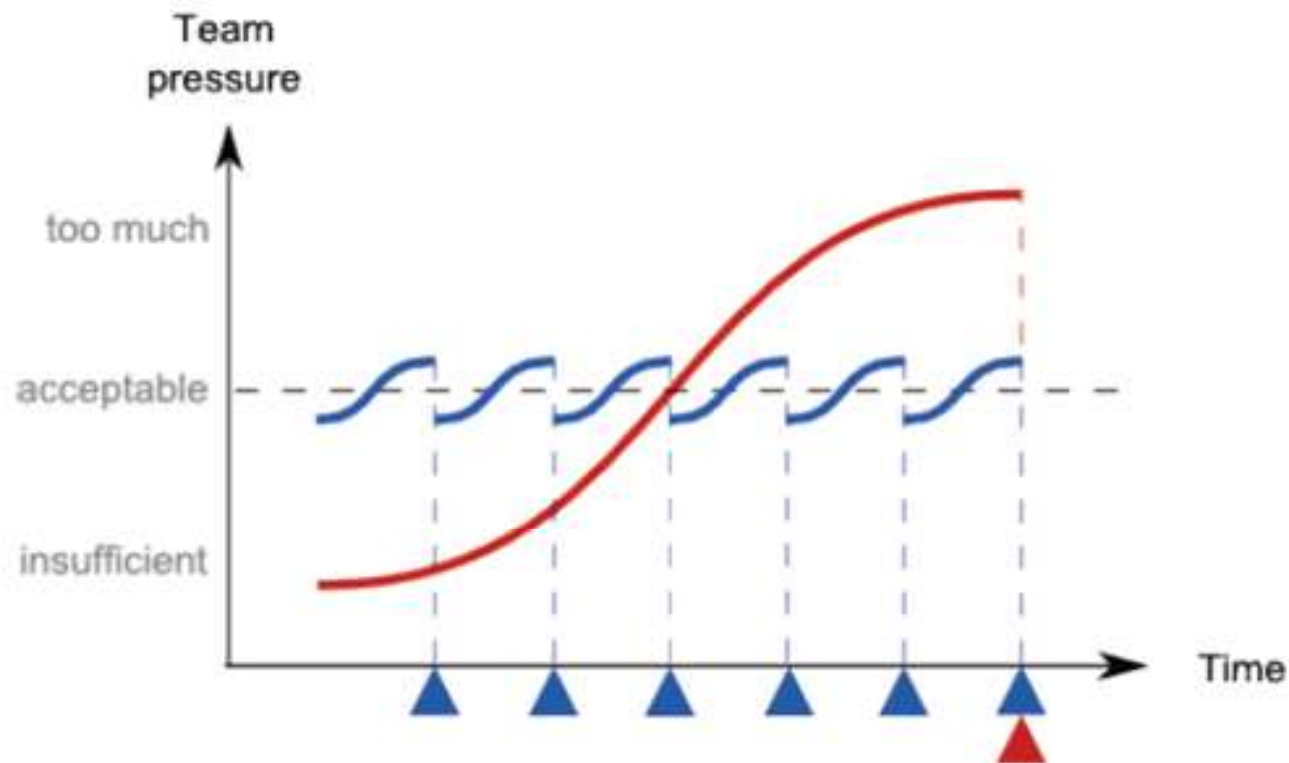


Yoda



Bip Bip

Agile adoption :  
the team pressure view



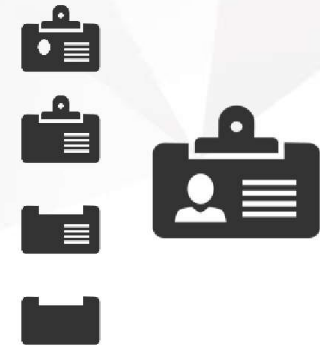
# Démarche incrémentale

incrémentale



- Prototypage et amélioration continue
- Minimiser les coûts du changement du périmètre souhaité par le client
- Intégration et contrôle qualité en continu

# ✖ Démarche itérative



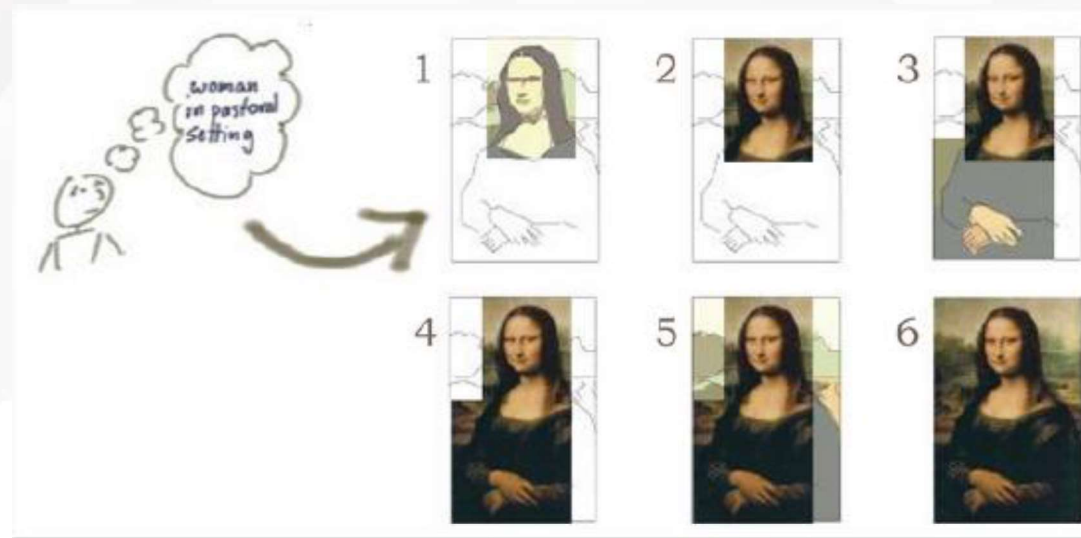
*itérative*

- Satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée
- Retour client par rapport à la réalisation de chaque itération

# Démarche itérative et incrémentale



*itérative*



- Conception progressive, étape par étape
- Livrables opérationnels avant la fin du projet

*incrémentale*



 Agilité

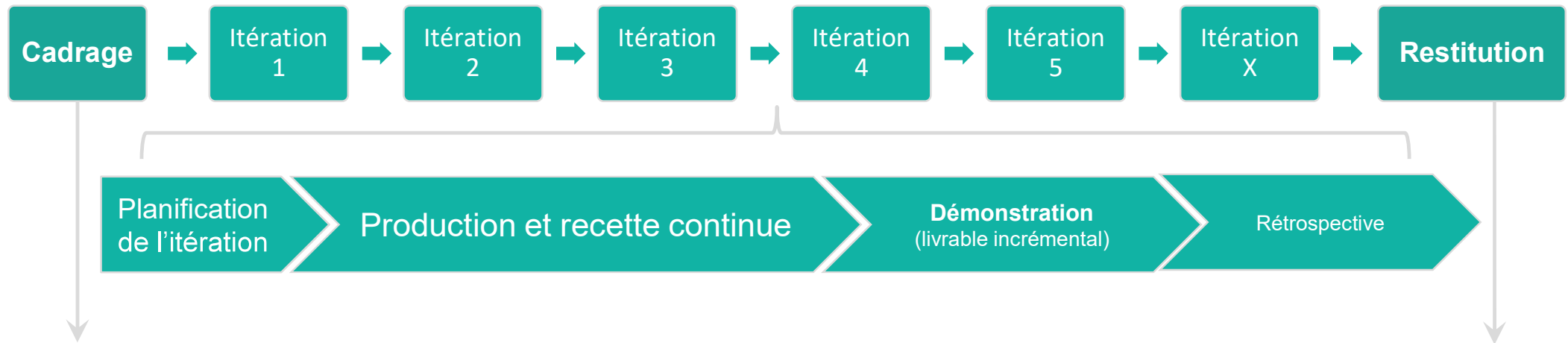
# Gestion de projet Agile



# Les activités d'un projet Agile

- **Définir** : Cadrage
  - **Planifier** : Planning Poker
  - **Valider** : Démonstration et livraison
  - **Améliorer** : Rétrospective
  - **Finaliser** : Restitution
- 

# Gestion de projet agile : itération

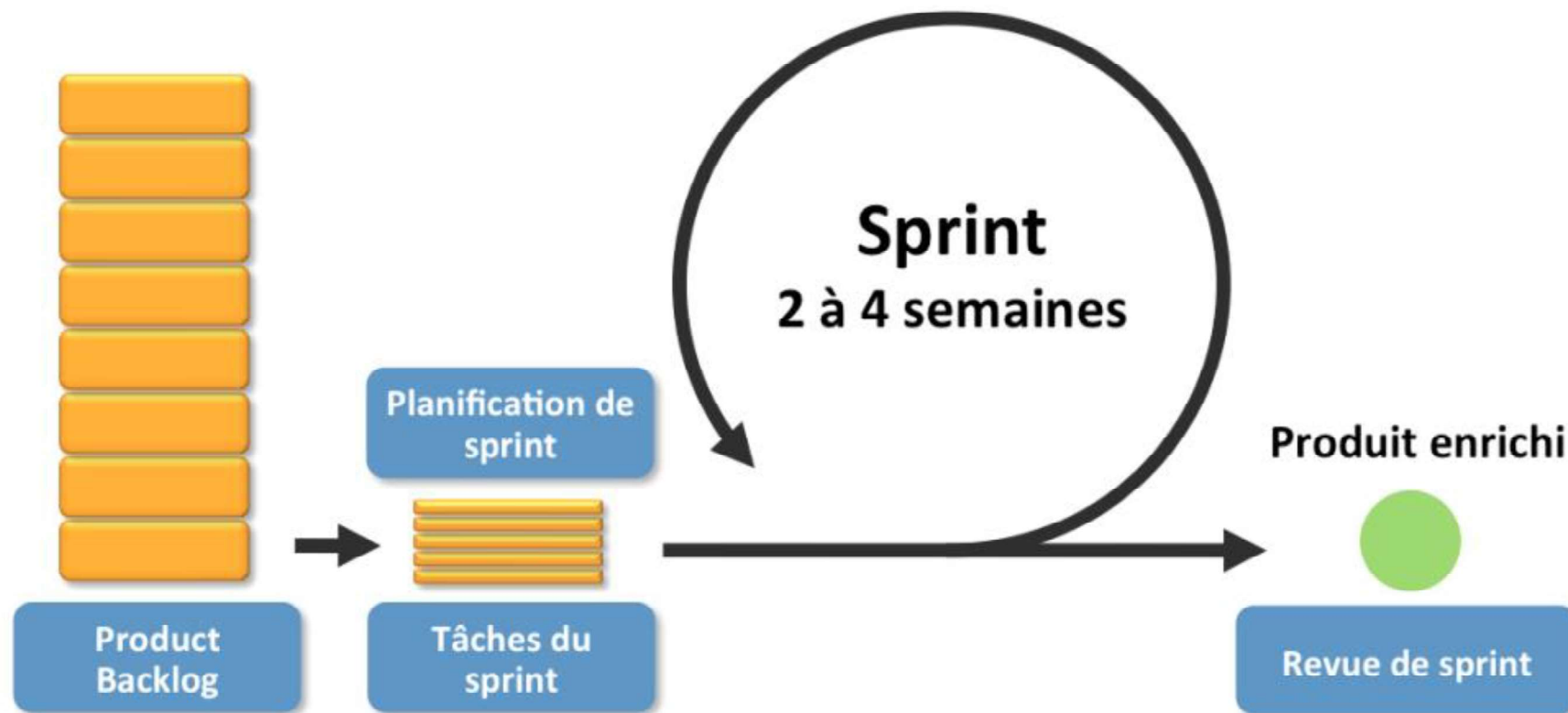


- **Valorisation** des besoins utilisateurs (fonctionnalités)
- Analyse des **risques du projet**
- Mise en place des **indicateurs de pilotage**
- Conception technique avec architecte
- Définition du livrable final
- Préparation itération 1 et anticipation itération 2

- Livraison de l'application
- Livraison de la documentation
- Recette finale
- Mise en production
- Validation finale



# ✖ Le cycle Scrum : le feedback



 La documentation en Agile ?

**Atelier “Artistes et Spécifieurs”**



# ✖ Atelier “Artistes et spécifieur”

## ■ Phase 1

- Le spécifieur a 5 minutes pour rédiger son besoin sur papier.
- Le spécifieur donne aux artistes son expression de besoin papier, sans rien dire.
- Au top, les artistes ont 5 minutes pour répondre au besoin.

***Communication interdite avec le spécifieur.***

# ✖ Atelier “Artistes et spécifieur”

## ■ Rétrospectons...

- Les artistes :
  - Avez-vous compris le besoin du spécifieur ?
  - De quoi aviez-vous besoin ?
  - Avez-vous communiqué efficacement entre vous ?
- Les spécifieurs :
  - Avez-vous pu exprimer votre besoin clairement ?
  - De quoi aviez-vous besoin ?

# ✖ Atelier “Artistes et spécifieur”

## ■ Phase 2

- Le spécifieur a 5 minutes pour rédiger son besoin sur papier.
- Le spécifieur donne aux artistes son expression de besoin papier, sans rien dire.
- Au top, les artistes ont 6 minutes pour répondre au besoin.
- A mi-temps, tout le monde s'arrête, le spécifieur a 30 secondes pour donner son feedback

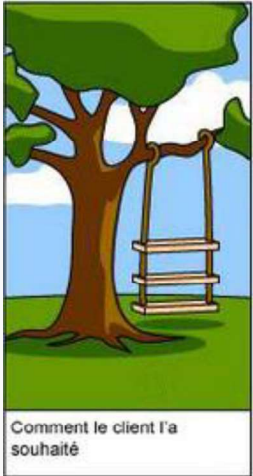
***Communication interdite avec le spécifieur hors du temps dédié.***

# Les feedbacks

Que se passe-t-il quand on fuit les feedbacks ?



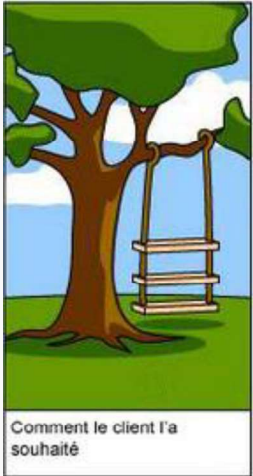
Client au centre des activités



Comment le chef  
de projet l'a  
compris ?



## Client au centre des activités

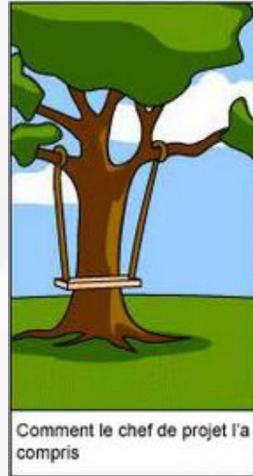
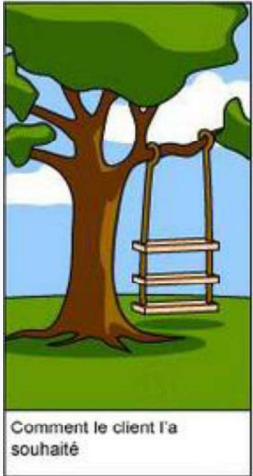


Comment  
l'analyste l'a  
schématisé ?





## Client au centre des activités



Comment le programmeur l'a écrit ?



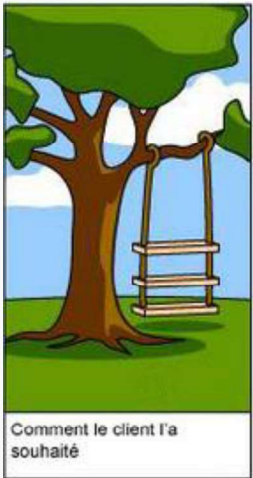
## Client au centre des activités



Comment le commercial l'a décrit ?



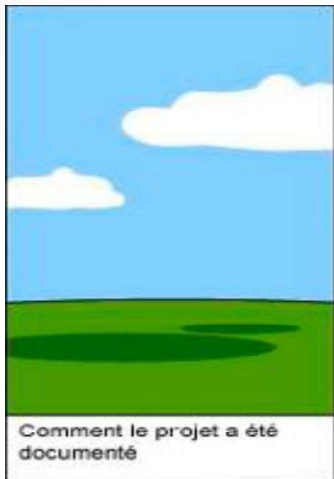
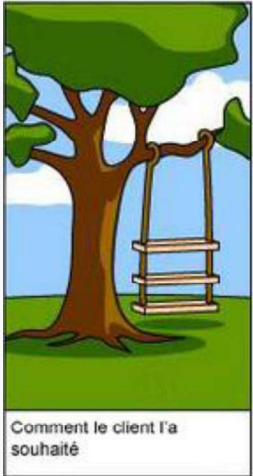
## Client au centre des activités



Comment le projet a-t-il été documenté ?



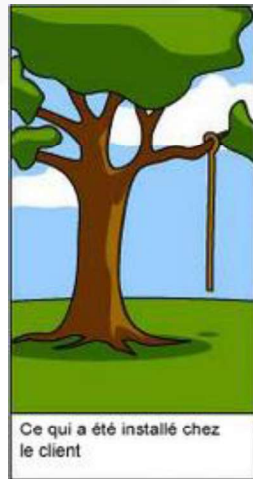
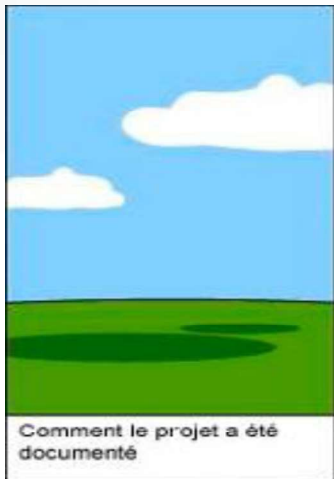
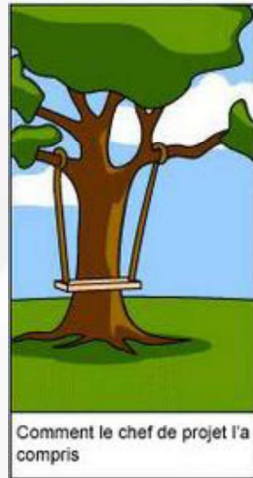
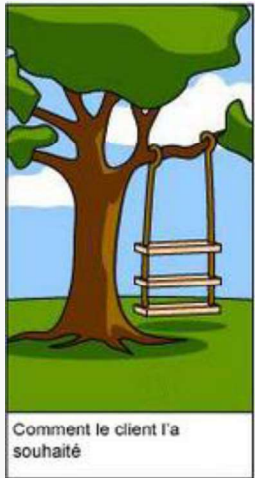
## Client au centre des activités



Comment le projet a-t-il été installé ?



## Client au centre des activités

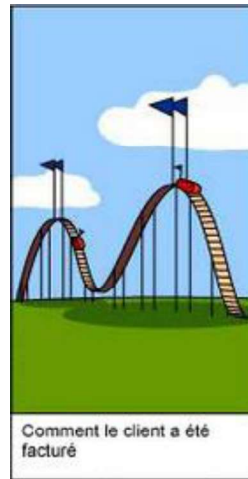
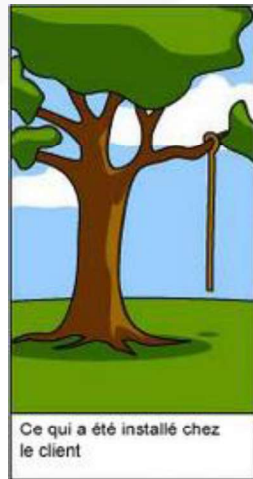
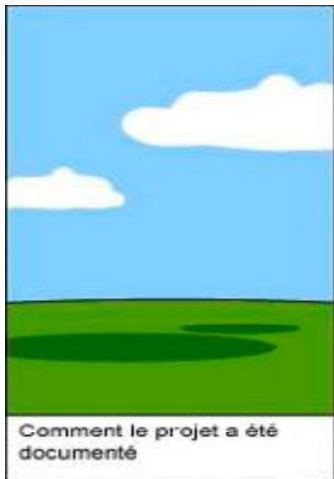
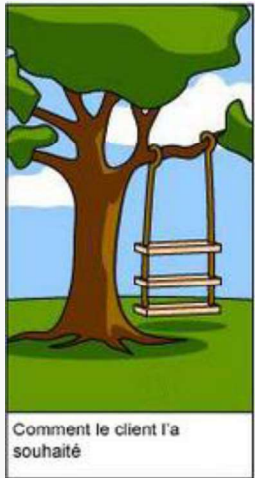


Comment le projet a-t-il été facturé ?





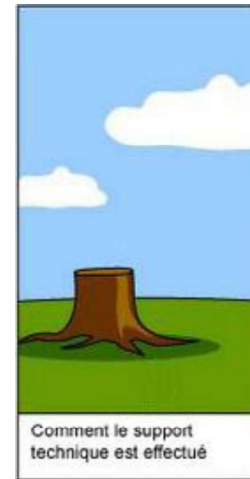
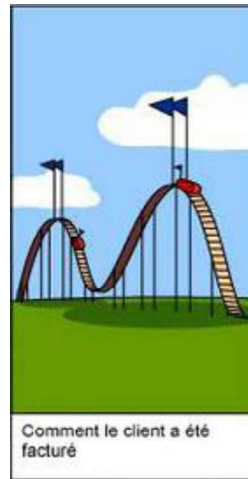
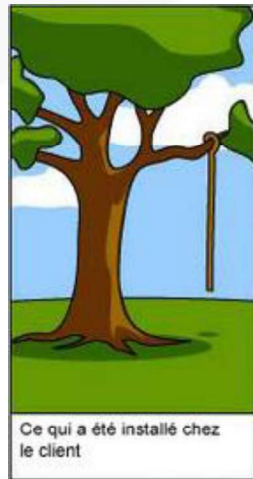
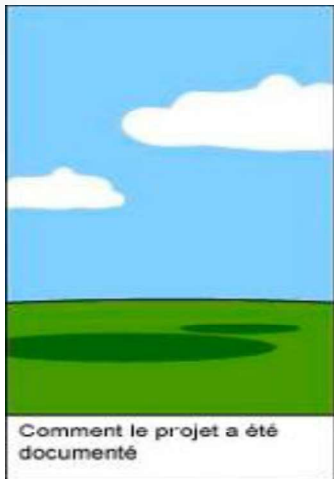
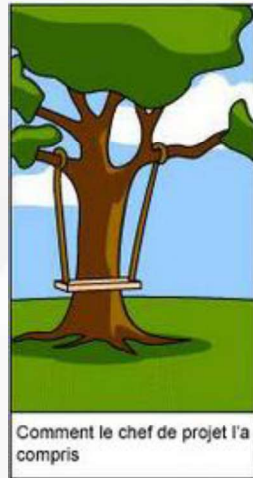
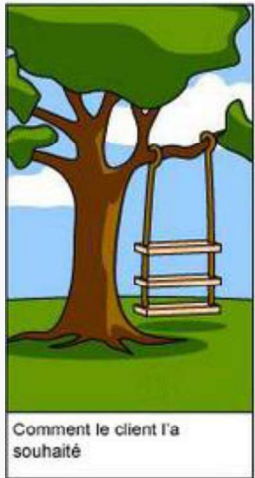
## Client au centre des activités



Comment le projet a-t-il été suivi après la livraison ?



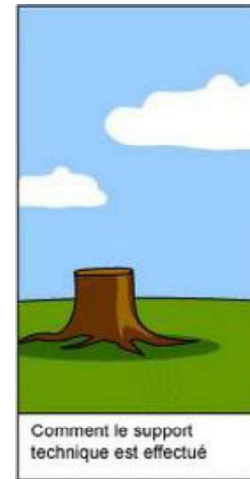
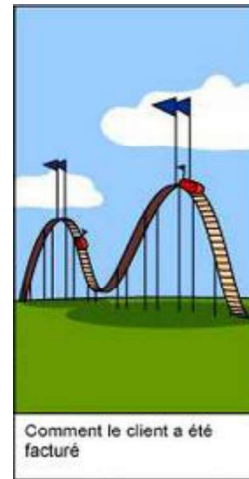
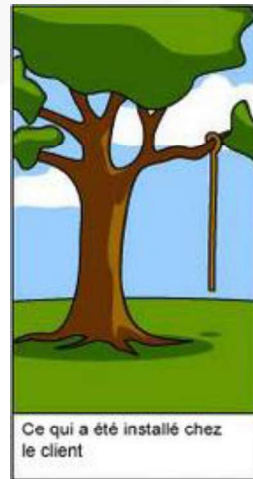
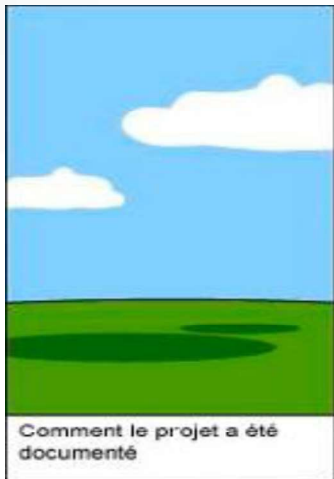
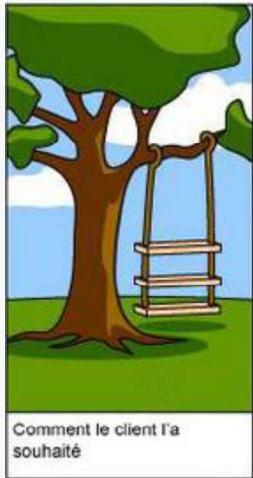
## Client au centre des activités



De quoi aviez-vous besoin au final ?



## Client au centre des activités







## Client au centre des activités



# ✖ Atelier “Artistes et spécifieur”

## ■ Rétrospectons...

- Les artistes :
  - Quels sont les bénéfices de cette phase de feedback ?
  - Dans quel état d'esprit étiez-vous avant ? Et après ?
  - Auriez-vous besoin de communiquer encore plus ?
- Les spécifieurs :
  - Quels sont les bénéfices de cette phase de feedback ?
  - Quel a été votre sentiment en voyant le résultat intermédiaire ? Et le résultat final ?

# ✖ Atelier “Artistes et spécifieur”

## ■ Phase 3

- Le spécifieur a 6 minutes pour rédiger son besoin sur papier.
- Le spécifieur donne aux artistes son expression de besoin papier, sans rien dire.
- Au top, les artistes ont 6 minutes pour répondre au besoin.
- Toutes les 90 secondes, tout le monde s'arrête, le spécifieur a 30 secondes pour donner du feedback.

***Communication interdite avec le spécifieur hors des temps dédiés.***

# Atelier “Artistes et spécifieur”

## **Debriefing de l’atelier**

# Recette en continu

## ■ Fondements

- Interaction permanente entre concepteur et realisateur
- Prise en compte prioritaire des régressions et anomalies
- Mise en place d'un environnement de test
- Livraison incrémentale d'un produit fini

## ■ Préceptes

- Ce qui n'est pas validé n'est pas démontré
- Ce qui est démontré est prêt à être mis en production