



soft<luent

Livre blanc

Méthode Agile

Les clés pour réussir



Introduction

Le terme Scrum (qui signifie mêlée) apparaît pour la première fois en 1986 dans une publication de Hirotaka Takeuchi et Ikujiro Nonaka qui décrit une nouvelle approche plus flexible pour le développement de nouveaux produits. Ils comparent cette nouvelle méthode au rugby à XV, le principe étant que l'équipe avance ensemble et soit toujours prête à réorienter le projet au fur-et-à-mesure de sa progression.

Plus qu'une méthodologie de gestion de projet, Scrum est un état d'esprit à adopter avec, pour principal objectif l'optimisation de la productivité.

“Plus qu'une méthodologie de gestion de projet, Scrum est un état d'esprit à adopter avec, pour principal objectif l'optimisation de la productivité”

Table des matières

INTRODUCTION	2
LA MÉTHODE SCRUM	4
BIENFAITS AGILE	5
SURMONTER LES DIFFICULTÉS	9
RÉTICENCE AU CHANGEMENT	9
MANQUE DE CONSENSUS POUR LA MISE EN PLACE DE SCRUM, PAS DE SPONSOR	14
CONTEXTE	15
MANQUE DE CONNAISSANCES DE LA MÉTHODOLOGIE	23
LA DÉRIVE «NATURELLE» DE LA MÉTHODOLOGIE	25
LE COACH AGILE	27
CONCLUSION	28
SPEIG : UN PROJET AMBITIEUX MENÉ À BIEN EN MODE AGILE	30
LES AUTEURS	34

La méthode Scrum

La méthodologie Scrum sur le papier c'est génial : avoir une interaction avec le métier et prendre les bonnes décisions, avoir toutes les compétences dans l'équipe, réaliser un produit et le tester régulièrement, le montrer aux parties prenantes et réajuster le cas échéant.

Malheureusement, dans la vraie vie ce n'est pas toujours aussi idyllique malgré la volonté de bien faire. Pas si facile de passer du jour au lendemain en mode Scrum, vous connaissez l'expression «chassez le naturel, il revient au galop» ?

Il faut avoir la capacité non seulement de bien expliquer ce qui doit être fait et ce qu'on attend mais aussi de laisser les personnes s'autogérer et se mobiliser dans un but commun, mener la mission à bien (tout le contraire de la décision arbitraire et la délégation des tâches en mode décisionnaire à exécutant).

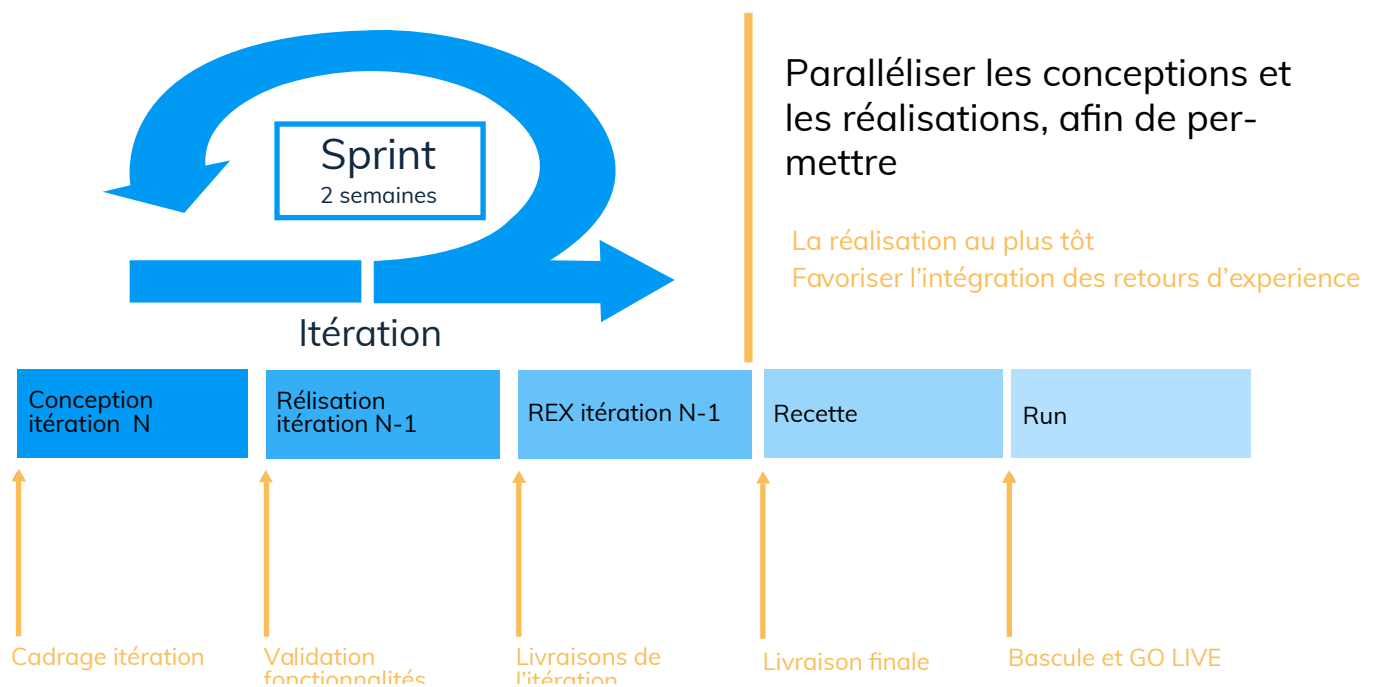
Bienfaits Agile

Les bienfaits de l'approche Agile en général et de la méthodologie Scrum en particulier sont indéniables et visibles par toutes les parties prenantes.

Comme explicité dans la définition du Scrum, l'objectif final est bien de mettre en place un produit «de la plus grande valeur possible».

Concrètement, cela se traduit par :

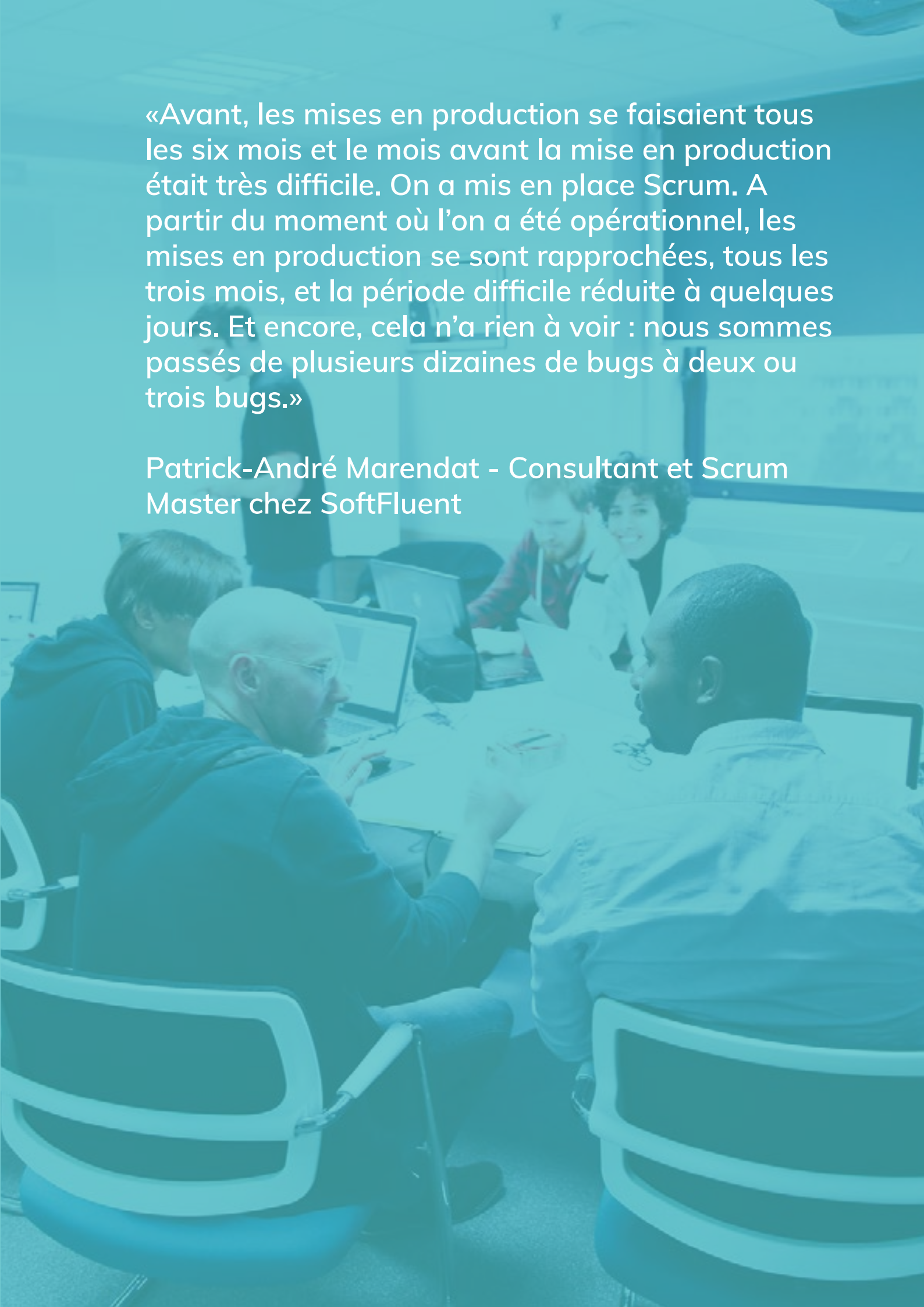
- La qualité des livrables qui profitent d'une gestion de projet réactive, de livraisons régulières et d'une volonté d'amélioration continue.
- La pertinence des livrables puisque le Product Owner et les utilisateurs finaux (si possible) sont directement impliqués dans la gestion du projet, ce qui garantit un produit au plus proche des besoins.



Les utilisateurs, le Product Owner et l'équipe Scrum seront les premiers à tirer parti de ces avantages. Les responsables du projet apprécieront la création rapide de valeur, la réactivité aux évolutions du marché et une plus grande satisfaction des utilisateurs.

L'équipe Scrum appréciera le niveau d'autonomie et de responsabilisation.

Les équipes divergeantes y verront aussi leurs avantages : une meilleure gestion des risques et un retour sur investissement optimisé.

A group of people are gathered around a table in an office environment, working on laptops and looking at documents. The image is overlaid with a semi-transparent teal color. The text is positioned in the upper left quadrant of the image.

«Avant, les mises en production se faisaient tous les six mois et le mois avant la mise en production était très difficile. On a mis en place Scrum. A partir du moment où l'on a été opérationnel, les mises en production se sont rapprochées, tous les trois mois, et la période difficile réduite à quelques jours. Et encore, cela n'a rien à voir : nous sommes passés de plusieurs dizaines de bugs à deux ou trois bugs.»

Patrick-André Marendat - Consultant et Scrum Master chez SoftFluent

Par ailleurs, Scrum place l'humain au coeur des préoccupations et favorise la motivation des équipes. Il s'agit notamment :

- D'une collaboration étroite entre les membres des équipes.
- D'une dynamique de groupe grâce à des responsabilités partagées et unifiées.
Concrètement, les réussites sont partagées mais les échecs aussi.
- D'une clarté dans les rôles et les échanges qui permet de fluidifier les interactions entre les membres de l'équipe Scrum mais aussi avec les autres parties prenantes.

Scrum permet :

- Une gestion intelligente du travail
- Une augmentation de la productivité
- Une meilleure visibilité de votre projet
- Une cohésion d'équipe
- Une meilleure implication des parties prenantes

[A découvrir, les 12 principes du manifeste agile](#)

Surmonter les difficultés

Les avantages ne sont donc plus à démontrer. Pourtant, pour arriver à une mise en place opérationnelle de la méthodologie, il ne suffit pas de le décider. Il s'agit bel et bien d'un choc culturel qui va s'opérer dans les équipes et d'un bouleversement dans les habitudes profondément ancrées de gestion de projet. C'est une nouvelle façon de penser et d'être, un état d'esprit à avoir et à respecter. Pour mettre toutes les chances de votre côté, voici les obstacles que nous avons identifiés et nos préconisations.

Réticence au changement

Lorsqu'on souhaite mettre en place de nouveaux processus au sein d'une société, il est fréquent de se confronter à certaines réticences de la part des équipes concernées.

L'agilité n'y coupe pas. Il s'agit bien d'une démarche qui vient bousculer la culture des entreprises en édictant de nouvelles règles de fonctionnement pour les équipes et en transformant les processus.



- Réticence naturelle face aux changements d'habitudes
- Sentiment d'une décision unilatérale imposée
- Mauvaise expérience précédente avec les méthodologies agiles
- Manque d'information

Quelles que soient ses origines, il faudra identifier et adresser ces craintes ouvertement, puis prendre le temps de convaincre et persuader les différents acteurs. Cette étape est nécessaire pour les implique pleinement et éviter le risque de compliquer l'adoption de l'agilité voire même d'être un frein à sa réussite.

Pour adresser ce frein de manière proactive, il est possible de mettre en place un plan de conduite du changement. Celui-ci prend le plus souvent la forme d'une formation aux méthodologies agiles et/ou Scrum, ou d'un accompagnement humain notamment avec l'intervention d'un Coach agile.

Cet accompagnement a l'avantage de faire appel à un expert agile qui a pu suivre de nombreuses équipes dans divers contextes. Il pourra vous proposer des solutions personnalisées et apporter un regard externe, plus objectif et donc à même d'écarter les réticences de chacun.

Ce plan de conduite de changement a pour objectif d'éduquer les parties prenantes sur les bénéfices des méthodologies agiles et de laisser le temps aux équipes de s'en imprégner et, surtout, de l'adopter.

En effet, il doit permettre à chacun de bien appréhender les fondements de l'agilité et le rôle qu'il va tenir au sein de l'équipe.

Dans la méthodologie Scrum on distingue 3 rôles :

1. L'équipe de développement

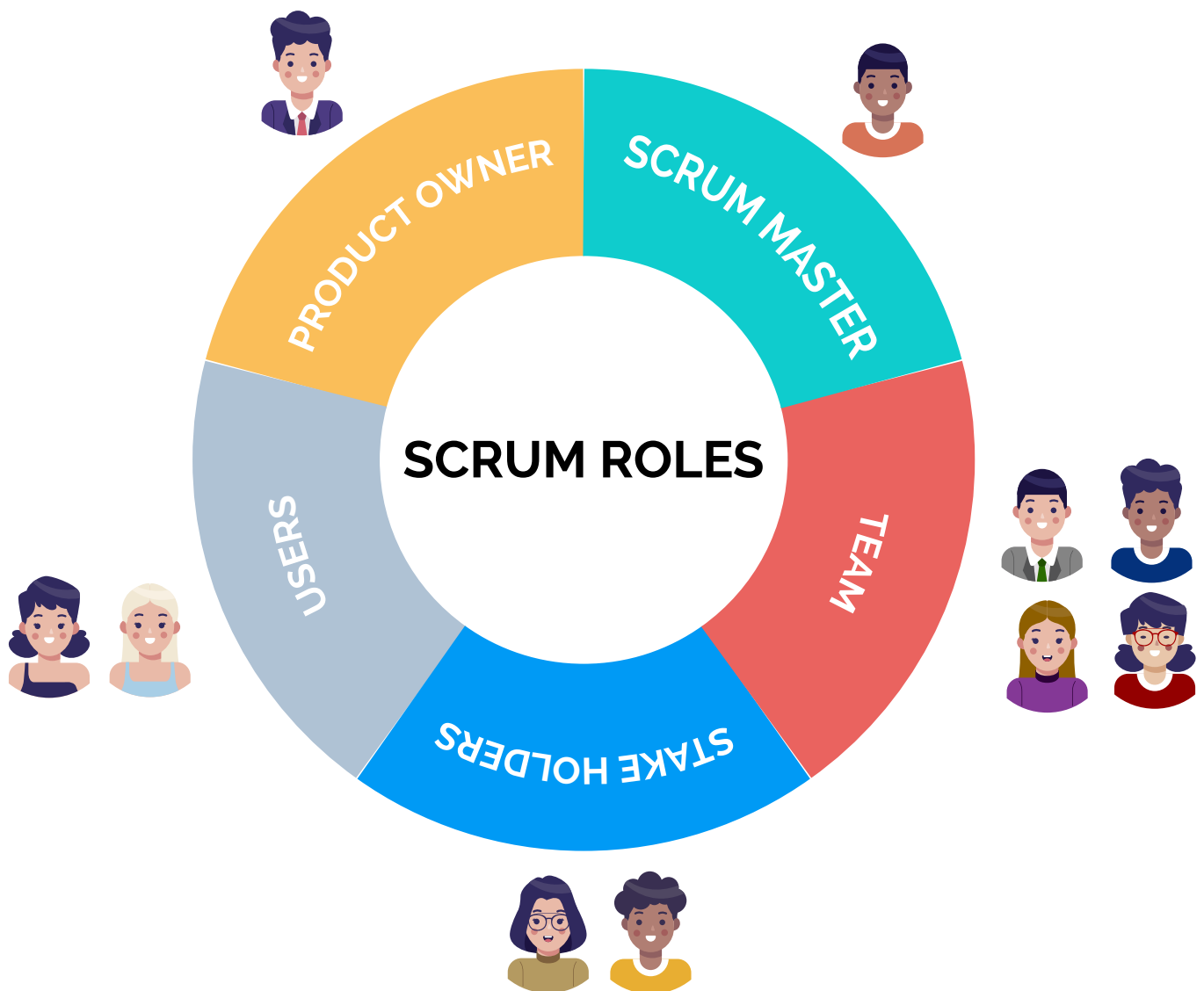
Il s'agit d'une équipe pluridisciplinaire et autonome. Elle peut comporter des graphistes, des administrateurs de bases de données, des développeurs, des testeurs... Cette diversité assure une collaboration fructueuse et pertinente. L'équipe doit pouvoir s'autogérer et organiser son travail en fonction des compétences qui la composent. Chacun contribue dans un but commun pour accomplir les tâches.

2. Le Product Owner

Il dispose d'une vision globale produit/service et il est le garant de sa qualité. Il permet un vrai contact avec l'utilisateur final. Il recueille ses besoins et priorise les différents objectifs qu'il gère dans un "backlog". Chaque objectif doit avoir un impact. Il établit la priorité des fonctionnalités à développer ou à corriger et attribue les tâches en fonction des compétences de chacun.

3. Le Scrum Master

Il a un rôle de facilitateur. Sa mission est de faire comprendre et de faire respecter la méthodologie Scrum. Il doit sensibiliser et éduquer tous les membres de l'équipe sur les bonnes pratiques et les "cérémonies" de Scrum et s'assurer du respect des valeurs et des principes Scrum.



L'utilisateur, aussi appelé Partie Prenante, ne fait pas partie de l'équipe Scrum mais il est en fréquente interaction avec elle.

Manque de consensus pour la mise en place de Scrum, pas de sponsor

Si la réticence peut venir des membres de l'équipe Scrum, elle peut également venir des équipes dirigeantes. C'est pourquoi il est important d'avoir un sponsor qui viendra faire la promotion du projet auprès de ces instances et les convaincre de la valeur ajoutée de l'agilité. Identifier ce sponsor est important pour avoir l'appui de la hiérarchie et bénéficier des moyens nécessaires à sa mise en place : champ d'action, budget, outils, etc.

Par exemple, si l'initiative vient d'une équipe de développeurs, ce qui est souvent le cas, ces derniers peuvent se trouver bloqués s'ils n'ont pas accès aux équipes dirigeantes de leur société.

Comme pour les résistances au changement, une approche pédagogique peut permettre de présenter les bénéfices de l'agilité et de convaincre de l'intérêt de toutes les parties prenantes dans la mise en place de cette démarche. Pour un rappel de ces nombreux avantages, reportez-vous à la partie 1.

Cet aspect pédagogique peut être porté par le sponsor mais peut également être délégué à un intervenant extérieur si le sponsor ne dispose pas de compétences ou du temps nécessaire.



Le contexte

Certains contextes sont moins propices à la mise en place de la méthodologie Scrum, cela ne signifie pas que c'est impossible mais cela demandera probablement plus d'efforts et de suivi.

1. L'état et l'avancement du projet

Il est plus facile de mettre en place une méthodologie Scrum sur un projet qui n'a pas encore débuté, néanmoins lorsque toutes les conditions sont réunies, vous pouvez tout à fait entamer la démarche sur un projet en cours. D'ailleurs, et contrairement à ce que l'on pourrait croire, il peut également être intéressant d'intégrer la méthodologie Scrum à un projet actuellement en échec.

En effet, cela peut être une bonne opportunité pour le relancer avec de nouveaux processus.

2. Dans un projet externalisé “au forfait”

Il arrive qu'en contractualisant un projet au forfait, le client pense déléguer complètement le développement. Pourtant, comme dans tout projet et plus particulièrement dans un projet agile, celui-ci va devoir participer activement. Il est au centre du processus.

Forfait et agilité ne sont pas antinomiques.

Pour concrétiser cela, on peut noter que le mot “client” est d'ailleurs absent du vocabulaire Scrum qui parle plus volontiers d'utilisateur. Un mot qui réduit les distances existantes entre ce dernier et le projet, mais aussi qui souligne son implication.

Aussi, le commanditaire n'a pas besoin d'être constamment présent, il lui est tout de même nécessaire de participer activement pour pouvoir répondre aux éventuelles questions des développeurs (par exemple pour préciser telle ou telle fonctionnalité) par l'intermédiaire du Product Owner.

C'est d'ailleurs dans son intérêt puisque les méthodologies agiles de manière générale et Scrum en particulier, lui permettent de :

- Générer de la valeur rapidement
- Ajuster son produit aux évolutions du marché et demandes utilisateurs

«Il faut se rendre compte que l'implication du client dans le projet est aussi forte que dans un projet au forfait géré de manière "classique", sinon beaucoup plus. Dans un projet au forfait classique, on rédige au début des spécifications les plus complètes possibles pour les transmettre à un prestataire. Scrum étant un processus itératif, il devra être présent tout le temps du développement du produit.»

Thomas Ledan - Scrum Master chez SoftFluent

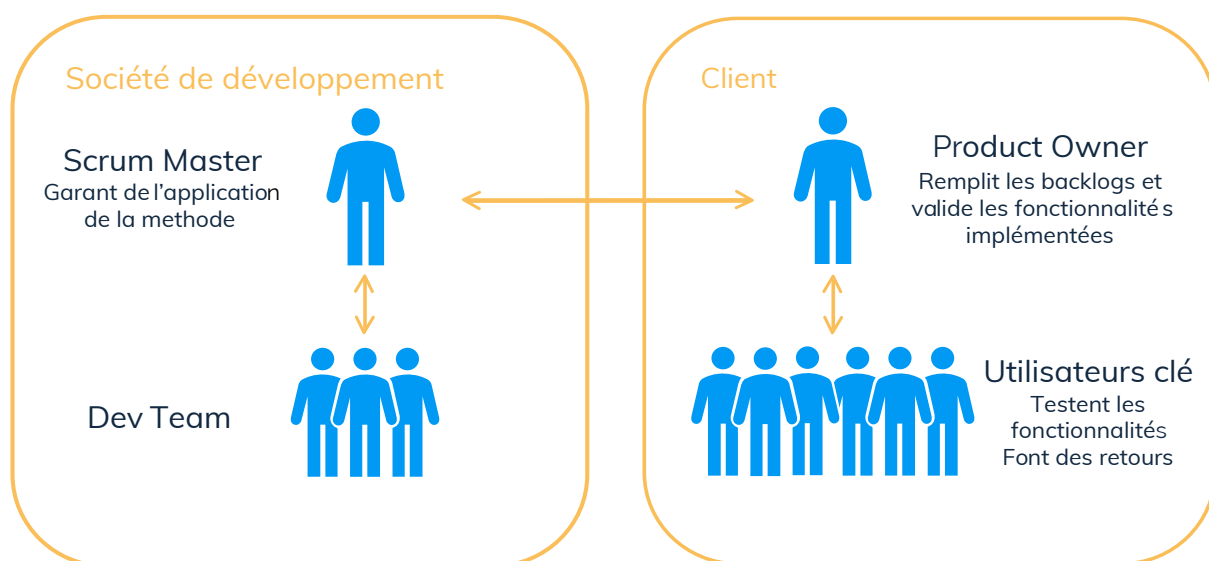
oft<luent

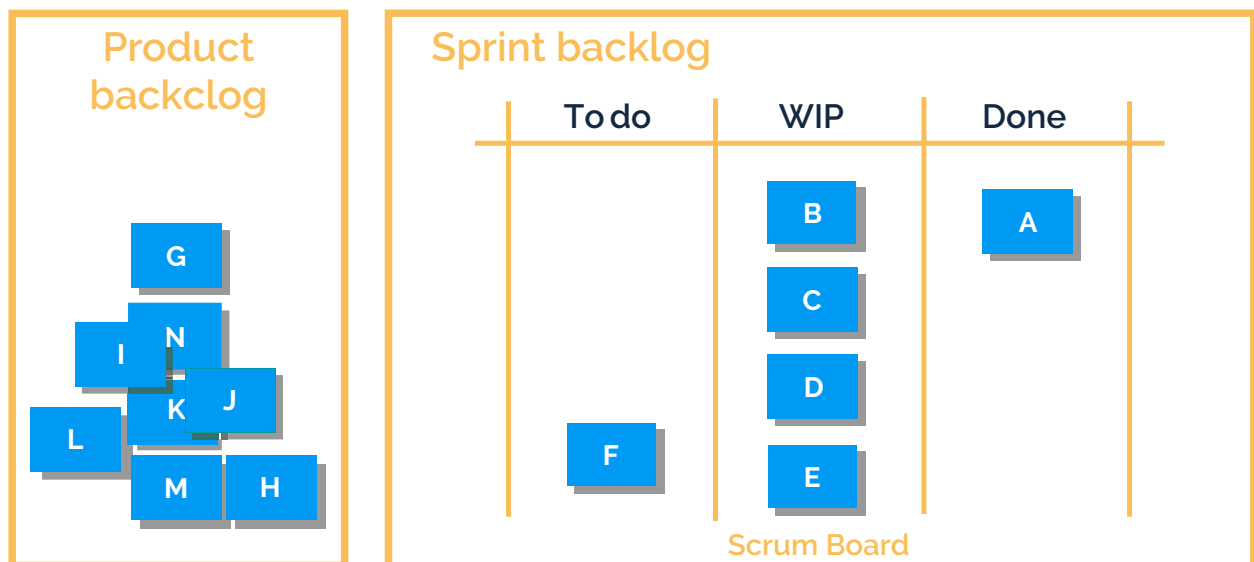


Dans ce cadre, il est du ressort du prestataire de sensibiliser le commanditaire et d'anticiper le "temps-client" nécessaire pour mener à bien le projet.

Une autre idée reçue et fréquemment rencontrée sur Scrum est qu'il n'y a ni spécifications ni documentation technique à rédiger.

Cela s'appuie sur le deuxième précepte agile, à savoir **"Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive"**. Pourtant ce n'est pas le cas. On considère simplement que le bon fonctionnement de l'application est plus important qu'une documentation à jour, et non pas que cela la remplace.





Dans la méthodologie Scrum, les spécifications vont être matérialisées par le carnet de produit (ou “Product Backlog” constitué des différents éléments à développer (les “Product Backlog Items”. La documentation technique quant à elle peut être “déplacée” dans les tests unitaires.

3. Type d'entreprise et domaines d'activité

Les startups sont souvent considérées comme des entreprises agiles. Pas forcément parce qu'elles appliquent les méthodes agiles, mais surtout parce qu'elles sont plus réactives car plus petites : elles ont moins de processus préétablis en place.

Dans une entreprise où les processus sont déjà bien établis, on conseille avant tout d'appliquer les principes agiles à un projet “pilote” avant de l'étendre au reste de l'entreprise. C'est ce premier projet et donc cette première équipe qui va se heurter aux principales difficultés et aux doutes (va-t-on obtenir les résultats escomptés ?

Il est important de soutenir l'équipe qui va fonctionner à un rythme différent des autres et de transmettre les apprentissages et les expériences aux autres équipes qui seront amenées par la suite à suivre des principes agiles.

Dans la mesure où les équipes de développement ne travaillent pas en vase clos et sont amenées dans le cadre de leur projet à interagir avec des équipes extérieures, il faut anticiper ce décalage et faire correspondre les différents processus. Au moins jusqu'à ce que l'agilité se répande dans l'entreprise.

La première équipe Scrum risque donc de se confronter à deux types de difficultés :
des difficultés internes à l'équipe (formation, gestion du changement, mise en place de nouvelles méthodologies et des difficultés externes à l'équipe (interface avec les autres équipes.

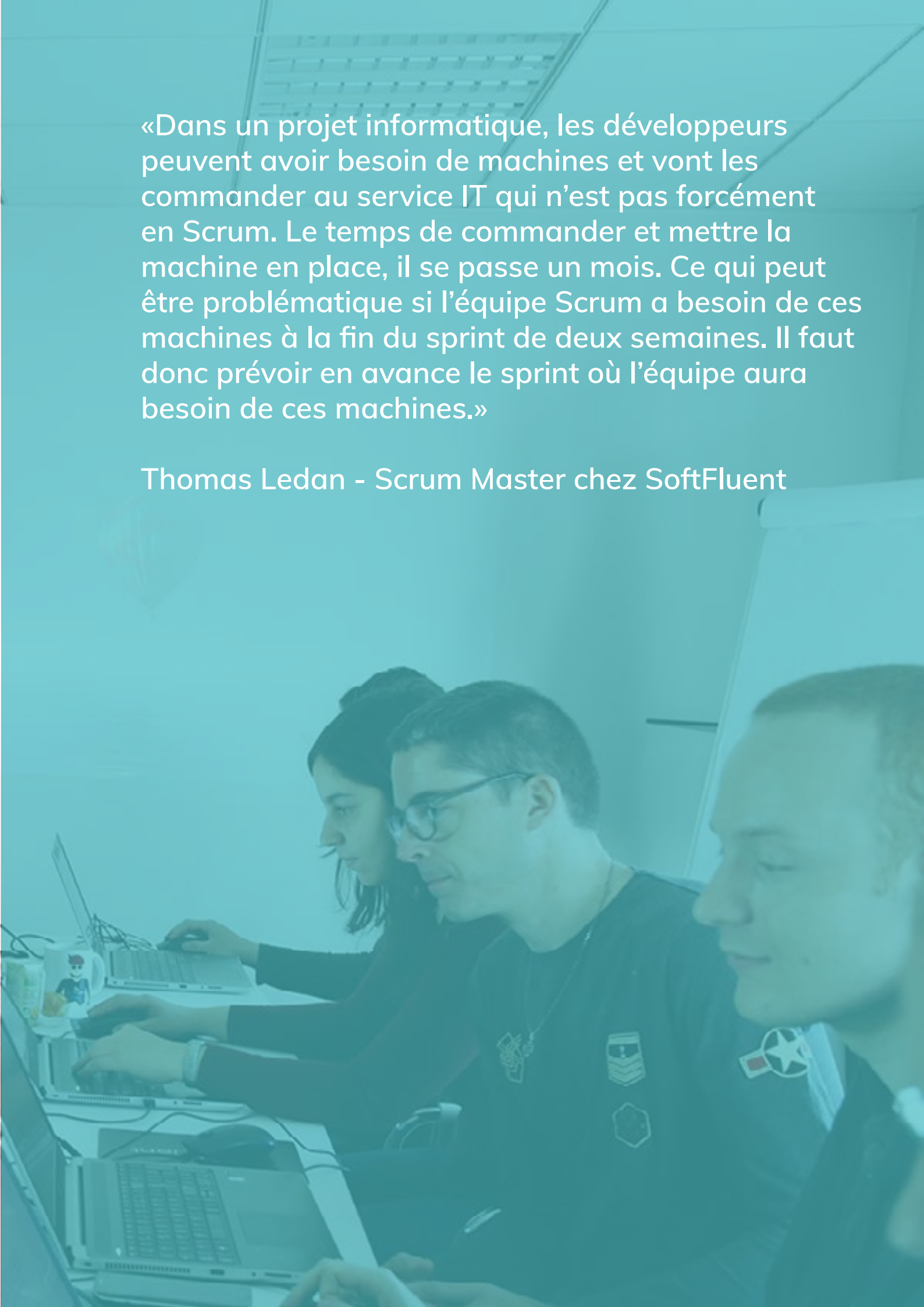
Pour contrer cette deuxième problématique, il peut être intéressant d'identifier un représentant de chaque service qui agira comme contact privilégié avec l'équipe Scrum. Cette personne sera à même de remonter les demandes au reste de son service mais aussi de clarifier les contraintes rencontrées par l'équipe Scrum et fluidifier les futures interactions.

4. Les équipes à distance

Les projets Scrum sont rythmés par plusieurs rencontres. On peut citer le daily scrum meeting mais aussi les rétrospectives, les démonstrations, etc. Ce sont des réunions qui vont impliquer l'ensemble de l'équipe.

«Dans un projet informatique, les développeurs peuvent avoir besoin de machines et vont les commander au service IT qui n'est pas forcément en Scrum. Le temps de commander et mettre la machine en place, il se passe un mois. Ce qui peut être problématique si l'équipe Scrum a besoin de ces machines à la fin du sprint de deux semaines. Il faut donc prévoir en avance le sprint où l'équipe aura besoin de ces machines.»

Thomas Ledan - Scrum Master chez SoftFluent



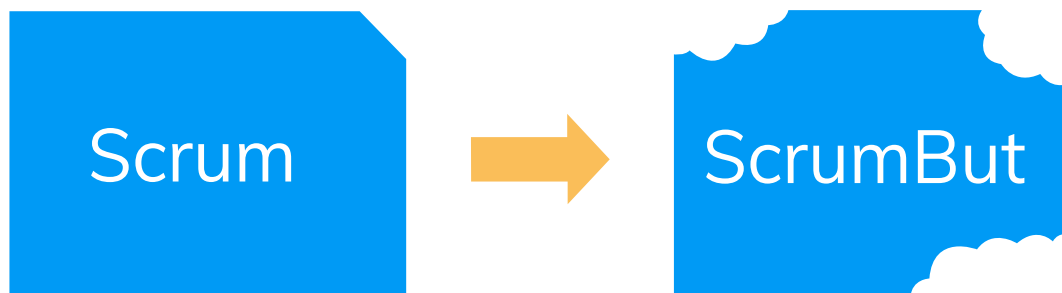
L'idée d'interaction est d'ailleurs explicitée dans le premier précepte Agile : **“Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils.”** Ces interactions seront plus faciles à mettre en place si tous les membres de l'équipe travaillent au même endroit ; et ce d'autant plus si l'équipe débute en Scrum.

Les réunions à distance sont tout à fait possibles mais nécessitent probablement plus d'expérience. De nombreux outils sont maintenant à disposition des équipes pour les mettre en place. On préférera la visio-conférence à de simples outils d'audioconférence afin d'accorder toute sa place à la communication non verbale (intonation, posture, mimiques, etc.) qui constitue la très grande majorité de notre communication. Les outils de messagerie qui ne permettent qu'une communication écrite (ex : chat) sont à éviter ; les discussions à plusieurs y sont trop laborieuses.

En outre ces réunions sont d'excellentes opportunités pour « souder » l'équipe, pour créer des liens forts. C'est un des rôles du Scrum Master de créer des liens au travers d'activités ludiques et pédagogiques mais adaptées au contexte et à but professionnel. Cette tâche peut s'avérer très complexe avec des équipes à distance.



Manque de connaissances de la méthodologie



Scrum, ou plus généralement l'agilité, n'est pas une méthodologie complexe mais elle est précise.

Un manque de connaissances peut amener les équipes à négliger un pan des méthodologies agiles ou d'appliquer les principes de manière approximative. On peut évoquer ici les fameux 'ScrumBut' qui dénotent des problématiques rencontrées par les équipes et des moyens utilisés pour les contourner.

«On fait du Scrum, mais...on ne fait pas la réunion journalière parce que l'équipe n'en voit pas l'intérêt.»
«On fait du Scrum, mais...on a des sprints à durée variable.»

N'appliquer qu'une partie de cette démarche n'aurait pas de sens. Il faut donc se méfier des ScrumBut au risque de ne plus avoir les bénéfices de la méthodologie. Cela n'implique pas nécessairement de devoir transposer la méthodologie, de but en blanc, du Guide Scrum à l'équipe.

Dans les règles fixées, certaines adaptations sont possibles afin de répondre aux contraintes de l'équipe : la durée des sprints, l'heure du daily meeting, le contenu du «Definition of Done», etc.

«La méthodologie est faite pour atteindre un certain nombre de bénéfices mais à condition de l'appliquer. Si on ne l'applique qu'à moitié, dans le meilleur des cas on enlève quelques contraintes, mais on va perdre la moitié des bénéfices.»

Thomas Ledan - Scrum Master chez SoftFluent

Et le bénéfice le plus important que l'on risque de perdre en contournant les règles reste l'amélioration continue. Car la méthodologie Scrum vise avant tout à livrer un produit de meilleure qualité et à améliorer les processus de développement.

Et tous ses principes visent à accompagner les équipes dans ce sens. On peut évoquer la rétrospective, jalon essentiel dans cette volonté de faire mieux, le 'Definition of Done' qui évolue et se précise au fur et à mesure des sprints, ou encore l'application de la méthodologie, plus performante au fur et mesure que l'équipe s'y consacre.

Il est donc nécessaire pour toutes les parties prenantes de lire le Guide Scrum avant sa mise en place. Cela permettra à l'équipe de bien comprendre les différentes facettes de la méthodologie et leur raison d'être. Cette étape est recommandée, même si par la suite, le Scrum Master viendra l'expliquer et l'orchestrer en pratique.

La dérive «naturelle» de la méthodologie

L'équipe peut, à un moment, dévier de la méthodologie Scrum car ce n'est pas son métier et que les tâches quotidiennes prennent le dessus. Dans ce cas-là, on risque de se donner les apparences du Scrum sans en faire réellement et au contraire, appliquer une gestion de projet très classique.

Certains contextes sont plus propices à la dérive : dès lors qu'il n'y a pas de Scrum Master ou que celui-ci n'est pas assez expérimenté ou n'a pas assez de temps à allouer à l'équipe.

Les membres de l'équipe, surtout lorsqu'ils sont peu expérimentés, ont alors tendance à revenir dans leur zone de confort, à quelque chose qu'ils comprennent et maîtrisent mieux.

Si l'auto-organisation n'est pas au point – elle ne peut pas l'être sans une phase d'apprentissage - et que les réunions sur l'état d'avancement se transforment en reproches, le Scrum a l'effet inverse de celui recherché.

C'est donc au Scrum Master de jouer le garde-fou et de rester vigilant afin de s'assurer que cette dérive ne se produise pas. Les membres de l'équipe peuvent aussi être à l'origine du rappel à l'ordre, notamment lorsqu'un ou plusieurs sont déjà convaincus par la méthodologie et expérimentés dans sa pratique.

À la suite de la dérive, comment réagir ?

Il est nécessaire de revenir à la source, notamment au travers d'une rétrospective, afin d'identifier la source et la forme de la dérive.

En plus de la prise de conscience, cela permettra de trouver la solution adaptée pour éviter une prochaine dérive. On revient ici sur le principe d'amélioration continue, chère à la méthodologie Scrum. Si les raisons sont multiples, il est préférable de les traiter progressivement afin de ne pas créer de réticences au changement.

Les solutions peuvent donc varier : il peut s'agir d'une formation (pallier un manque de compréhension de l'Agilité) ou d'un accompagnement par coach agile, au moins temporairement, afin de s'assurer d'appliquer correctement les différents principes.



Le coach agile

Faire appel à un Coach Agile présente plusieurs avantages selon Patrick-André Marendat, Consultant et Scrum Master chez SoftFluent :

- C'est une personne extérieure à l'environnement de travail et qui aura plus de facilités pour accompagner les équipes dans ce changement du fait de son expérience dans des contextes variés mais aussi de son objectivité et son regard externe.
- C'est un intervenant qui partira après sa mission ; donc « on profite au maximum du Coach et on n'a pas de ressenti vis-à-vis de lui ». Ce qui peut être utile lorsqu'il faut soulever certains problèmes sans créer d'animosité entre les membres de l'équipe.

Un accompagnement avec un Coach Agile nécessite souvent une présence continue au début du projet puis une présence ponctuelle à intervalle régulier pour faire quelques corrections, si besoin, et éviter les dérives.

Conclusion

En fait, c'est juste du bon sens que de permettre, grâce aux itérations, de réagir avant qu'il ne soit trop tard et d'éviter ainsi l'effet tunnel mais il est important d'être vigilant dans la mise en oeuvre de Scrum, si on veut en observer effectivement les avantages.

Le fonctionnement dit « en silo » tend à disparaître au profit des méthodologies agiles avec la nécessité de former des équipes par projet rassemblant toutes les compétences.

Cela passe par une réorganisation sujette à des réticences et c'est un défi d'assurer une transition la plus raisonnable possible vers ce nouveau mode de collaboration.

Chez SoftFluent, nous sommes convaincus du bien-fondé des méthodologies que nous mettons en oeuvre pour les projets de nos clients ainsi que pour notre Recherche et Développement sur le produit [RowShare](#). Conscients des difficultés dans la mise en oeuvre, nous en avons fait une [offre](#).

Grâce à nos propres outils de développement ([SoftFluent CodeModeler](#)) et avec l'appui de logiciels du marché (Azure DevOps), nous vous proposons une méthodologie adaptée et vous accompagnons dans la mise en oeuvre et dans la phase transition, à la fois à l'aide d'experts méthodologiques (par exemple des Scrum Master) mais aussi si besoin avec des développeurs à l'aise avec l'Agilité voire avec des experts AMOA.

SPEIG : un projet ambitieux mené à bien en mode agile

Speig est la filiale informatique du groupe Colas leader mondial de la Route et présent dans tous les métiers liés à la construction et l'entretien des routes et de toute autre forme d'infrastructures de transport (aérien, ferroviaire, maritime), d'aménagements urbains et de loisirs et d'innovation avec la route solaire.



Speig nous a confié le projet Lisa, outil coeur de métier de suivi des chantiers du groupe. Ce projet nous a non seulement permis de donner corps à notre Centre de Services mais aussi de mettre en application une méthode de collaboration 'agile' à laquelle nous croyons.

D'un point de vue humain, les principes Agiles imposent une collaboration permanente, et cette collaboration entre les experts fonctionnels et les développeurs est, selon nous, le secret d'un logiciel réussi.

Le projet Lisa en est une parfaite illustration et Christian qui le pilote a accepté de répondre à nos questions.

Pouvez-vous décrire le projet, son contexte ?

L'application Lisa est principalement conçue pour permettre aux chefs de chantier de saisir l'activité quotidiennesurleschantiersenFranceetàl'international. Il constitue un élément clé du système de facturation et de paie de Colas. Le projet s'inscrit dans une refonte plus large du système d'informations et a pour objectif d'améliorer la productivité des opérationnels sur le terrain, tout en intégrant les règles métiers du client de façon centralisée.

Par exemple, le projet inclut le développement d'un «client riche», fonctionnant en mode déconnecté, en complément de l'application web intranet.

Pourquoi avoir décidé de mener ce projet en mode agile ?

L'équipe de développement est dans le Centre de Services et donc dans nos locaux.

Même si nous sommes géographiquement proche de notre client, la méthodologie Scrum permet d'être en contact étroit et permanent avec le fonctionnel et d'éviter tout "effet tunnel". De plus, Lisa s'intègre avec de nombreuses autres applications qui sont elles-mêmes en cours de refonte ou de développement. Il est donc nécessaire d'avoir une grande flexibilité d'adaptation aux changements, aux contraintes d'intégration, etc.

Le caractère itératif de l'Agilité est donc un élément important voire déterminant pour ce projet.

Quels sont les atouts constatés concrètement sur ce projet ?

Il y a de nombreux éléments positifs :

- L'équipe et le pilotage projet se focalisent sur le produit, plus que sur le plan projet, comme on le voit parfois sur d'autres projets
- Le développement par Sprint permet de concentrer les capacités de l'équipe sur des objectifs de réalisation court-terme, tout en maintenant une vision à long terme du produit final. Cela aide à conserver la motivation de l'équipe et du client, qui voient le produit grandir et s'enrichir de façon continue grâce à leurs efforts communs.
- L'équipe Scrum, constituée par l'ensemble des acteurs clés (développeur, fonctionnel, testeur), se focalise sur les Sprints : c'est un facteur important de productivité globale sur le projet, évitant la dispersion d'énergie sur des sujets annexes non-prioritaires.
- Enfin l'approche itérative du développement influe de façon positive sur l'ensemble du cycle projet (test et recette, mise en production, support) ; ce qui est à rapprocher des préoccupations de nos clients, comme la démarche DevOps en particulier.

Faut-il des compétences spécifiques pour mener à bien un projet en mode agile ?

L'ensemble des méthodes Agiles, et en particulier la méthodologie Scrum utilisée sur le projet Lisa, requièrent plus l'adhésion à un état d'esprit que des compétences particulières.

Il s'agit entre autres de :

- Se focaliser sur le produit et pas sur un planning
- Définir les priorités et de rester centré sur ces priorités
- Passer d'une vision " MOA " vs " MOE " à une vision équipe produit
- Passer d'un pilotage individuel (le " chiffeur ", le chef de projet, etc.) à une approche reposant sur la force collective de l'équipe

L'environnement de développement Microsoft Visual Studio Online intègre nativement les éléments de la méthodologie, facilitant ainsi le démarrage et l'organisation du projet en mode Agile.

Voyez-vous une corrélation entre le succès de ce projet et le mode agile retenu ?

Indiscutablement, l'organisation en mode Agile Scrum a permis de rassurer notre client sur notre capacité à mener un projet complexe, à maintenir la flexibilité imposée par le contexte global tout en conservant de la rigueur, à assurer un rythme élevé et fiable de livraisons et à améliorer la qualité globale du logiciel.

Les auteurs



**Patrick-André
Marendat**

Diplômé de l'ISEP en tant qu'Architecte des systèmes d'information, Patrick-André dispose d'une expérience de plus de 10 ans dans le développement.

Après avoir débuté sa carrière en tant que consultant dans les technologies Microsoft chez Winwise, Il rejoint SoftFluent en 2013. Certifié Scrum Master, il a à cœur de contribuer et partager son expertise avec la communauté.



Thomas Ledan

Ingénieur diplômé de l'Ecole Nationale des Arts et Metiers, Thomas dispose d'une expérience de près de 20 ans dans le développement.

Après avoir débuté sa carrière en tant que développeur web, il rejoint SoftFluent en 2011.

Certifié Scrum Master et spécialiste du développement sur les technologies Microsoft, il est aujourd'hui Consultant Senior chez SoftFluent.



NOUS CONTACTER

Vous avez un projet ?

Contactez-nous

projet@softfluent.com

www.softfluent.fr

5, rue de la Renaissance 92160 Antony - +33 1 75 60 04 45