

SI7.C2.C

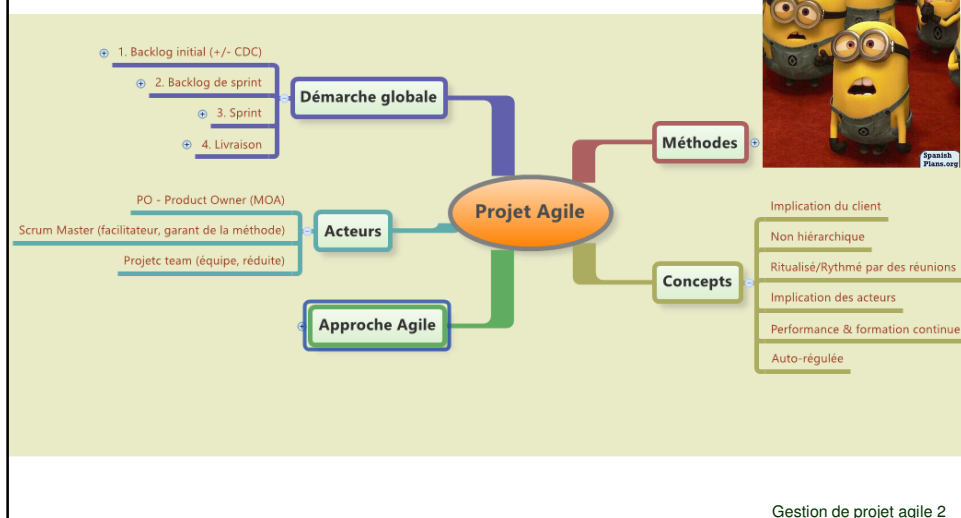
Démarches Agiles

Scrum, la mêlée

Le produit est livré en continu

Le projet est réalisé par cycles qui enrichissent la réalisation

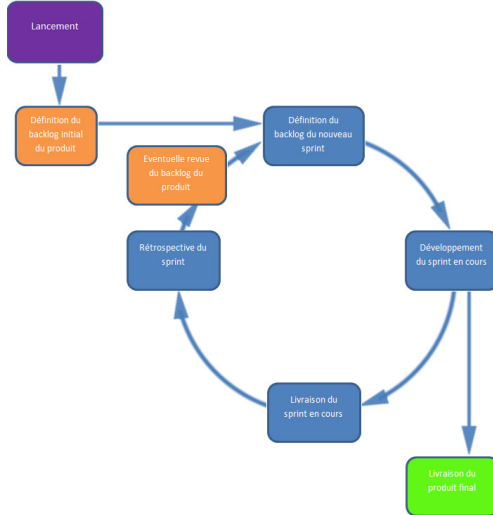
C. Projet agile



C. Méthodes

■ Souvent utilisées pour le développ

- **RAD** : Rapid application developp
 - 1980. Trois phases : cadrage, des
 - Version courte de la méthode clas
- **DSDM** : Dynamic Software develc
 - Extension de RAD,
 - Implication du client, développem
 - étape , produits livrés visant la sa
- **UP** - Unified Process
 - UML (modèles conceptuels, logiq
 - Itérative, Cadrée par une modélis
 - Planification des équipes
- **XP** - eXtreme Programming
 - Bonnes pratiques, client au cœur
 - Les équipes travaillent avec
 - Cycles itératifs courts et livr
 - Travail en binômes, tests fré
- **Scrum**



Gestion de projet agile 3

C. Approche agile

- Pas gestion de projet mais gestion de produit (cf cycle de vie objet)
 - Approche, philosophie, mouvement, courant, culture agile

■ Echec des techniques traditionnelles

- Migration vers un processus itératif de livraison permanentes, enrichies par cycle
- Utilisation des outils & doc traditionnels de façon plus souple & dynamique

■ Utilisation d'outils alternatifs de planification

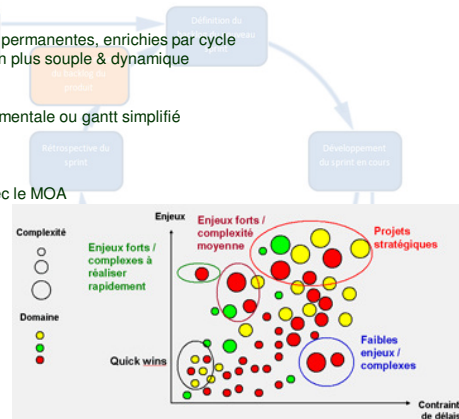
- Définition des besoins et planification par carte mentale ou gantt simplifié
- Rituels et réunions régulières,

■ Implication du client dans le processus

- Communication approfondie et permanente avec le MOA
- Cahier des charges dynamique
- Revoir l'importance des fonctionnalités
 - Avancer celle qui ont de la VA ou faciles
 - Différer celle qui sont complexes et peu de VA
- Exploiter les changements
 - Augmenter la performance du produit

■ Résultat

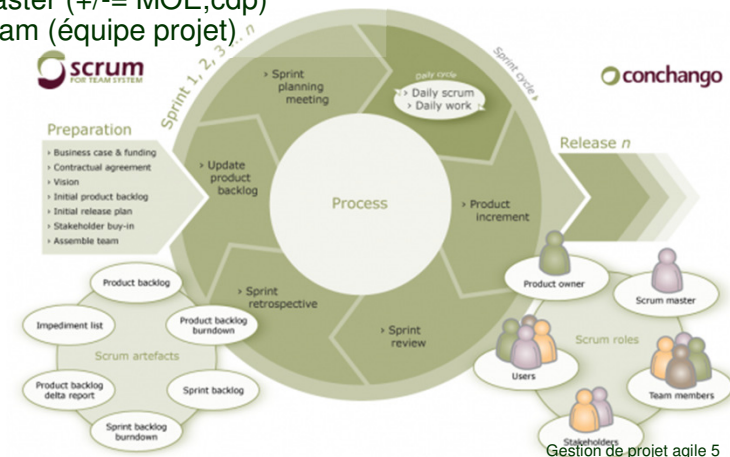
- Livraison fonctionnelle plus rapide
- Produit plus adapté



Gestion de projet agile 4

C. Acteurs du projet

- Product Owner (=MOA)
- Scrum Master (+/-= MOE, cdp)
- Project team (équipe projet)



B. Acteurs, les rôles dans le projet

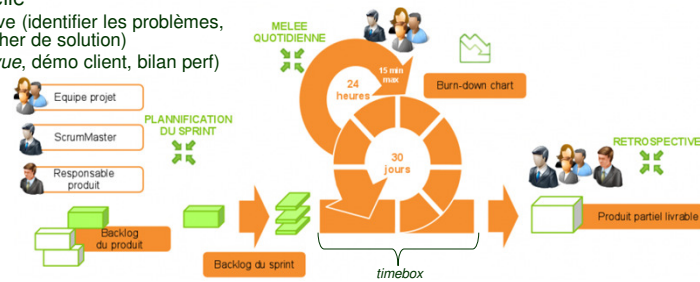
- Product Owner (PO)
 - Client, expert métier, porte la vision du produit
 - Définit le besoin et liste les fonctionnalités du produit
- Scrum Master (SM)
 - Fait respecter les réunions et rituels, facilite la comm
 - organise la réalisation de chaque itération
 - Améliore la productivité
- L'équipe de production
 - produit l'objet du projet : ingé, archi, testeur...



La communication la plus efficace se fait en face à face
(n'en déplaie aux fans de mail, chat, réseaux sociaux ou autres)

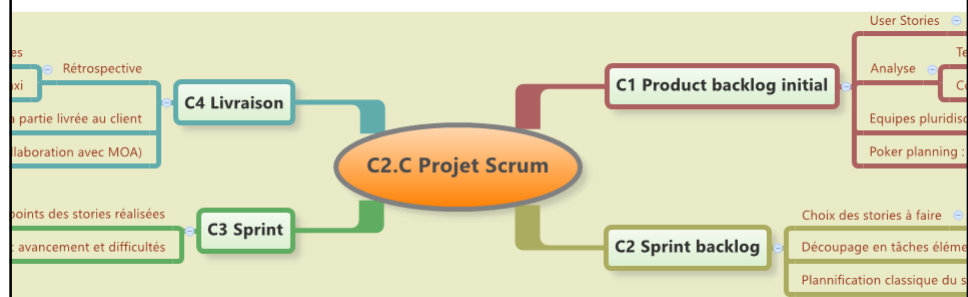
B. Démarche globale

1. Backlog initial de projet : Identifier les besoins
 - "Cahier des charges", liste des besoins fonctionnels (**user stories**)
 - Prioriser les fonctions par enjeux, facilité, investissement
2. Backlog de sprint
 - Planifier les tâches sélectionnées (sprint planning meeting)
3. Sprint = réalisation, itérations
 - Réalisation & tests, Suivi avec indicateurs (sprint burndown chart)
 - Concertation quotidienne de projet (scrum=mêlée, 15')
4. Livraison partielle
 - Rétrospective (identifier les problèmes, pas chercher de solution)
 - Review (revue, démonstration client, bilan performance)



Gestion de projet agile 7

Démarche agile Scrum



Gestion de projet agile 8

B1. Identifier les besoins

Qui : PO

Quoi : P.Backlog

- Equipe pluridisciplinaire au max
 - Besoins fonctionnels
- "Récit utilisateur" = user story
 - "En tant que <qui>, je veux <quoi> afin de <pourquoi>"
 - "en tant qu'*utilisateur*, je veux *réserver une machine par internet*, afin de *le faire depuis n'importe quel poste*"
 - En tant qu'*administrateur* je veux *administrer les serveurs à distance* afin de *le faire de n'importe quel poste*
 - En tant qu'*utilisateur*, je veux *stocker des documents sur un serveur* afin que *n'importe qui ne puisse pas les détruire/voir, ...*
 - En tant qu'*administrateur* je veux *centraliser l'administration DHCP* afin de *le faire sans me déplacer entre les site de production*

Gestion de projet agile 9

B1. analyse des besoins

Qui : PO

Quoi : P.Backlog

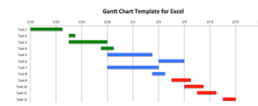
- Exemple besoin (rappels)
 - Nbre & étendue des zones réseau, services, niveau & éléments de sécurité, fonctionnalités, ...
 - Techno, marques, géométrie des installations
contrainte légales, environnementales
 - **Existant**, compétences locales, de l'équipe
 - Budget dispo, délais finaux, MOD, public, étendue du service à fournir
 - (production, formation, maintenance)...

Gestion de projet agile 10

B2. Product Backlog

Qui : PO
Quoi : P.Backlog

- Construction d'un tableau des stories initial
- Évaluation de la charge (pts)
 - Poker planning
 - /!\ différence avec dev : il faut (parfois) commander du matériel.
 - Donc on pourra utiliser un tableau d'ordonnement.
 - Le planning poker doit en tenir compte.
- Planification des tâches sélectionnées pour le sprint (*durée limitée – limited timebox*)
 - Sprint backlog
 - Avec un tableau de stories
 - Avec un gantt



Gestion de projet agile 11

B3. Sprint (réalisation & suivi)

- Durant le sprint, rien ne doit changer
- Mêlée quotidienne
 - Scrum, stand off meeting (mêlée, réunion debout)
 - Burndown chart = graphique des réalisations (décompte du reste)
 - Qu'est-ce que j'ai fait hier (la dernière fois) ?
 - Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ?
 - Quels sont les points bloquant actuellement.
 - Ne pas se plaindre des autres,
 - on n'est pas là pour régler les conflits !
 - Collecte de l'expérience acquise pour capitaliser
- Au fur et à mesure :
 - déplacement des étiquettes dans le tableau des stories
 - Todo -> doing -> done (à faire, en cours, fait)
 - Alternative : à faire, analyse, réalisation, tests, fait
 - Analyse = dessin des plans, formation, etc. ...

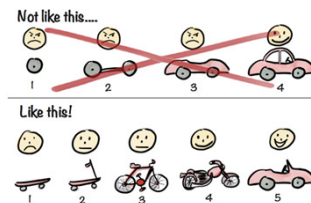


Gestion de projet agile 12

B4. Livraison

- Livraison d'une version partielle et fonctionnelle !

- Démonstration au client,
- Présentation des rapports de tests,
- Documentation, formation nécessaire, etc. ...



- Rétrospective

- A chaque fin de sprint
- Tour de table env 30' à 1h/semaine, 2h maxi
- Indiquer points forts/faibles de l'équipe, de l'organisation, etc. ...
- Tableau de 3 à 4 colonnes
- Exemples :
 - Qu'est-ce qu'on a bien fait | ... on a mal fait | ... on devrait faire ?
 - Points positifs, négatifs, actions à mener pour s'améliorer

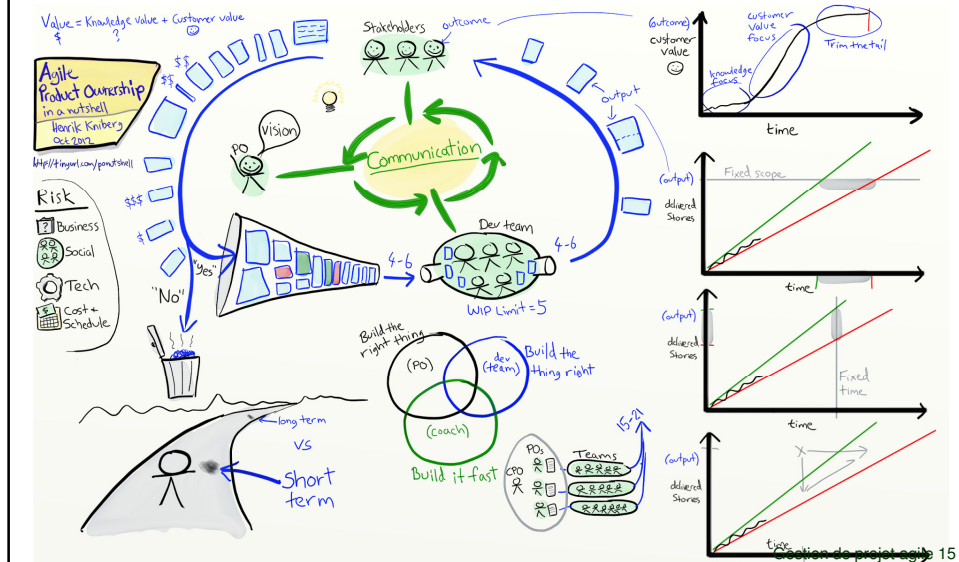
Gestion de projet agile 13

B. Et après ?

- Fin du projet à la dernière livraison
- Le cahier des charges a évolué tout au long du projet
- Le reste est comme un projet classique
 - Maintenance, évolution, ...

Gestion de projet agile 14

B. Résumé ...



SI7.C2.C Démarches Agiles

C'est fini, on commence quand ?