

Méthodes agiles de gestion et amorçage de projet

by SIMPLON.CO

SIMPLON
.CO

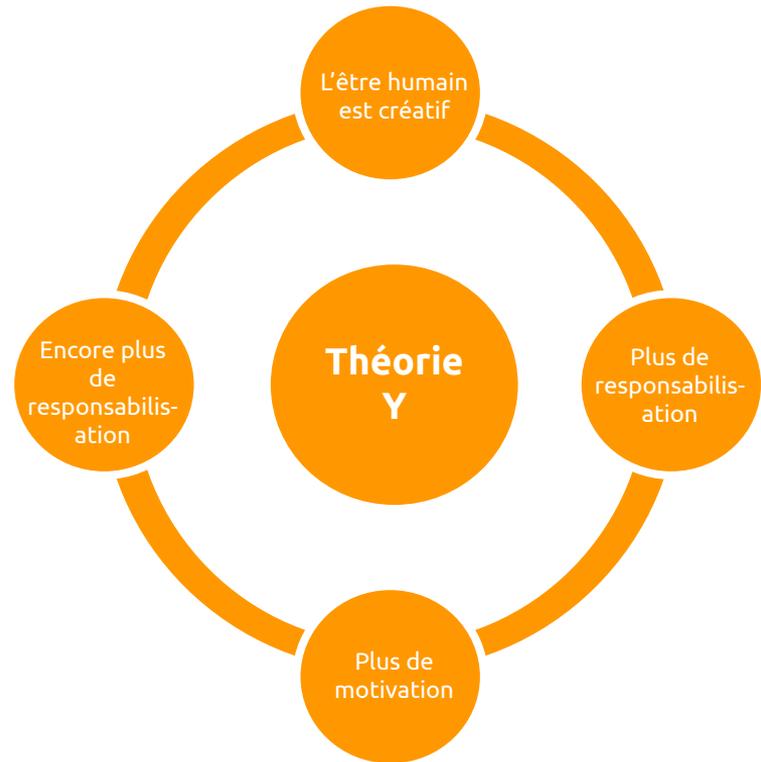
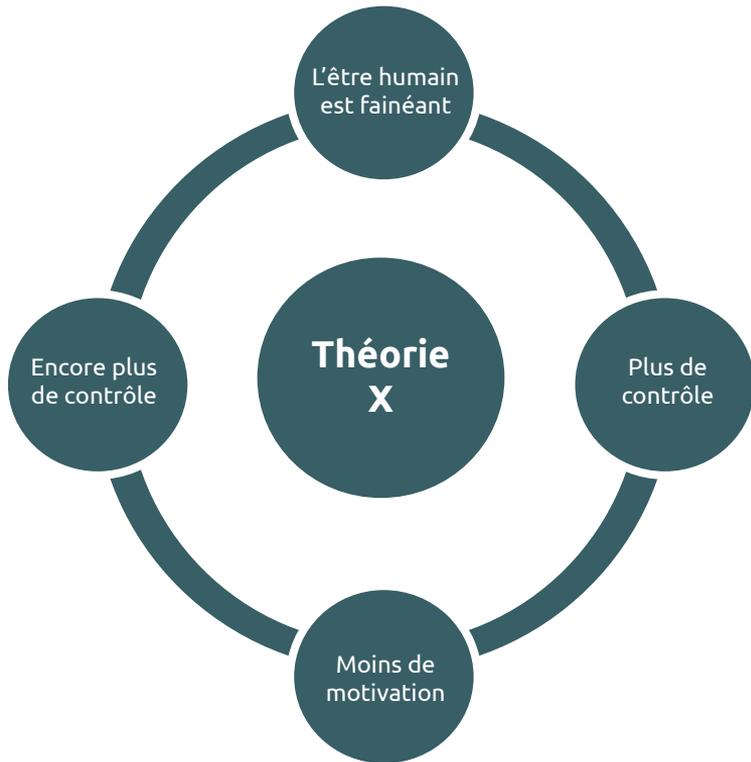
Logo
client ici



Selon vous,

que signifie “agile” ?







“Un bon ouvrier fait ce qu’on lui dit et ne discute pas”

Frederick W. Taylor

*“Dans le passé, l’homme passait en premier, dans le futur,
le système passera en premier.”*

*Cependant, le but de tout système est de créer
des hommes de première classe.”*

Frederick W. Taylor



Command and Control





Pas convaincu ?
The **Name Game**





La culture des silos



Ce modèle de fonctionnement cloisonné n'est pas propice à la collaboration et à la prise d'initiative





Fin des systèmes prédictifs



Le modèle Cynefin

Cet outil permet de comprendre la complexité d'un système et notamment d'une organisation

EXPLORER
ÉVALUER
RÉPONDRE



COMPLEXE



COMPLIQUÉ

EVALUER
ANALYSER
RÉPONDRE

AGIR
ÉVALUER
RÉPONDRE



CHAOTIQUE



SIMPLE

EVALUER
CATÉGORISER
RÉPONDRE





Les espèces qui survivent ne sont pas les espèces les plus fortes, ni les plus intelligentes, mais celles qui s'adaptent le mieux aux changements.

Charles Darwin



Chaque élément d'un système ne peut connaître à tout instant tous les autres éléments. Il faut donc déléguer le pouvoir là où se trouve l'information la plus précise.





Un monde VICA



Un terme inventé
par l'armée
américaine dans
les années 1990

Volatile
Incertain
Complexe
Ambigüe



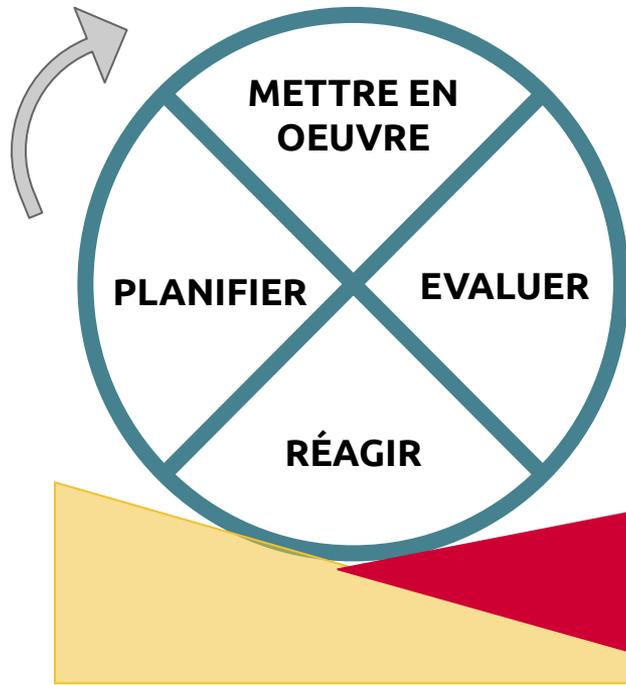


***L'Agilité est la meilleure réponse à la complexité.
Soit réduire le temps pour avoir du Feedback et s'améliorer continuellement !***





Roue de Deming



**Toyota et
l'amélioration
continue**

Système de
management de qualité





Management 1.0 :

« Aller dans la mauvaise direction »

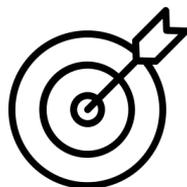
Management 2.0 :

« Aller dans la bonne direction, de la mauvaise manière »

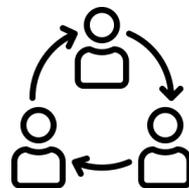
Management 3.0 :

« Aller dans la bonne direction, de la bonne manière »

Jurgen Appelo.



OBJECTIF
COMMUN



AUTONOMIE
RESPONSABILITÉ
ÉGALITÉ



CONFIANCE



MOTIVATION
PERSONNELLE



DROIT À
L'ERREUR



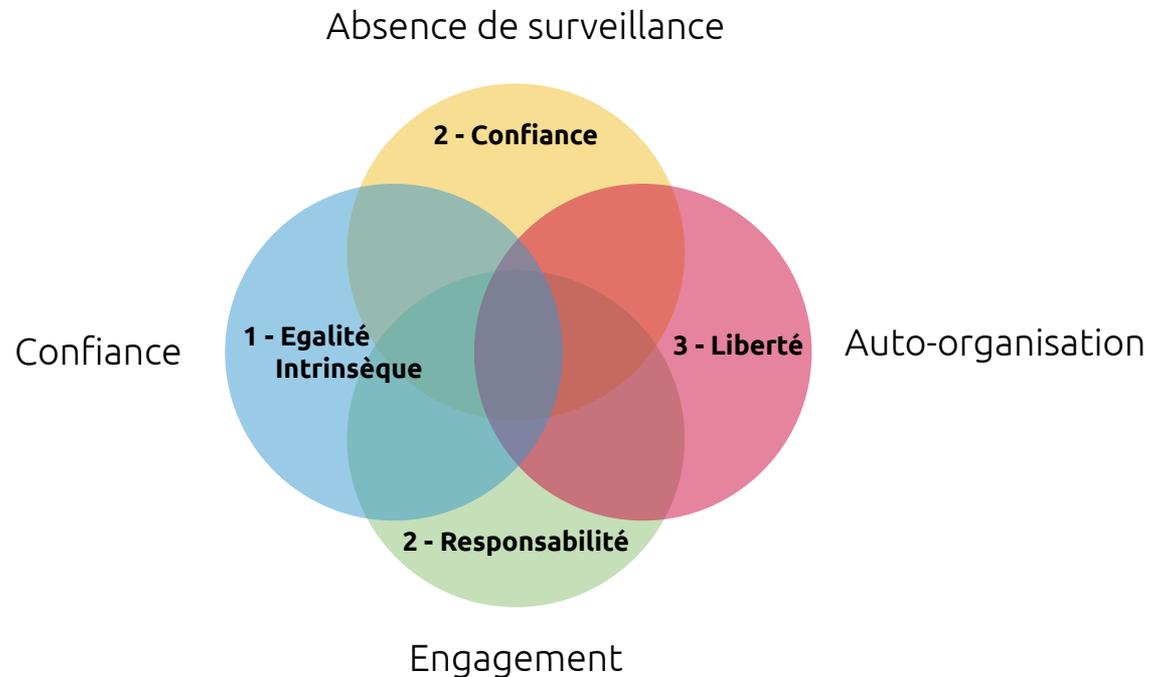
MONTER EN
COMPÉTENCES





L'entreprise libérée

Le terme
"entreprise
libérée" à été
créé par Isaac
GETZ en 2009





L'entreprise libérée

COLLABORATIF

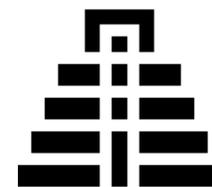
TRAVAILLER
ENSEMBLE



Orienté
Réalité

CONTRÔLE

AVOIR ET
GARDER LE
POUVOIR



DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

APPRENDRE ET
SE DÉVELOPPER



COMPÉTENCES

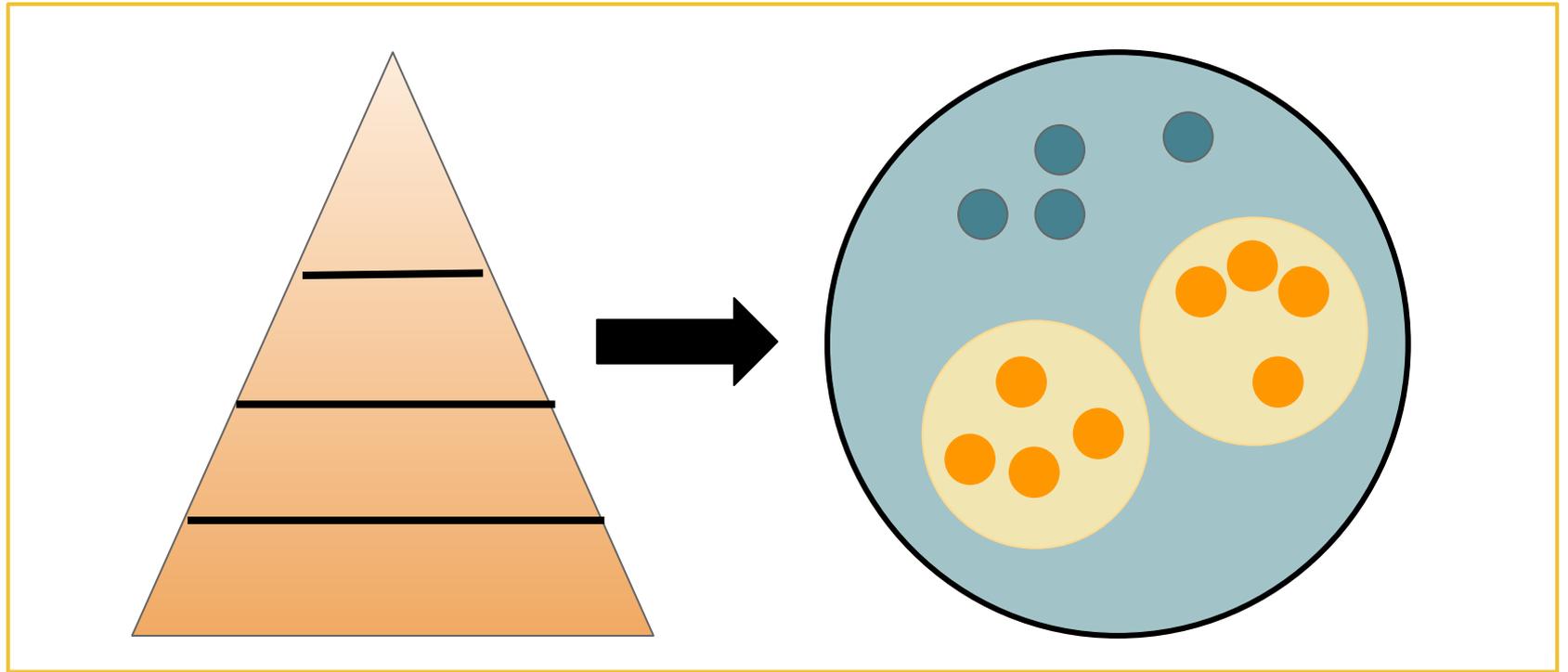
ÊTRE LE MEILLEUR
DANS SON
DOMAINE

Orienté
Entreprise



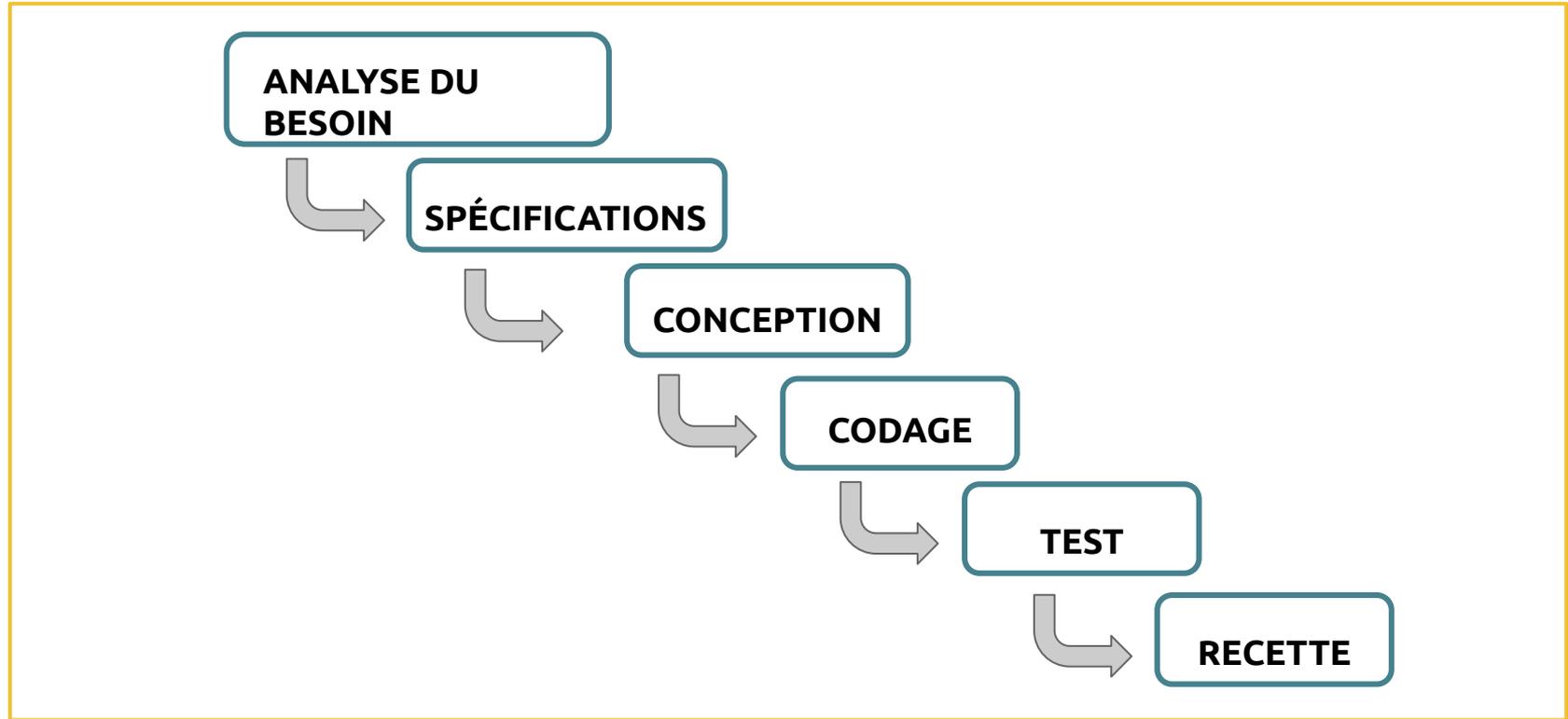


Holacratie



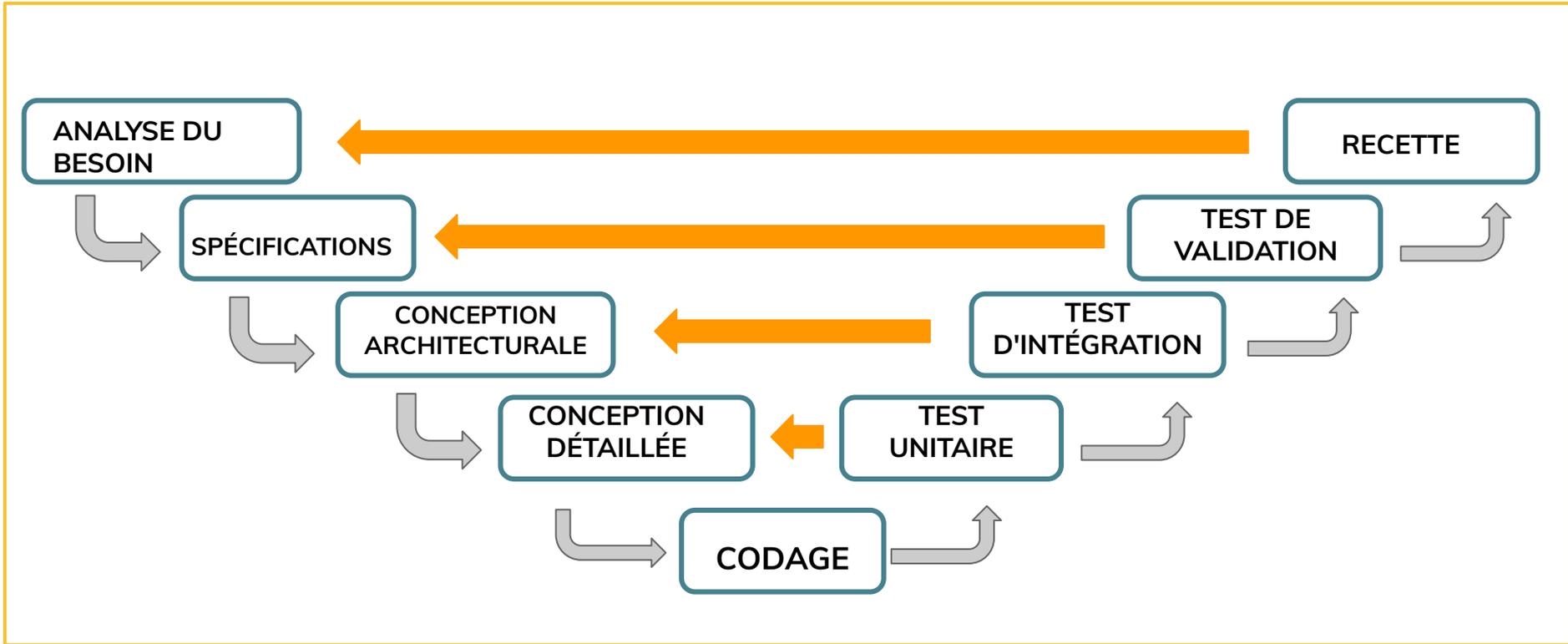


Cycle en cascade





Cycle en V





Idéalement

- Le client sait ce qu'il veut
- L'expert métier a compris le besoin du client
- L'expert métier sait comment l'implémenter
- Le contexte du projet est stable

Mais en réalité

- Le client découvre ce qu'il veut
- L'expert métier fait selon ses interprétations
- L'expert métier découvre comment l'implémenter
- Le besoin change constamment



Prédictif

**“Plan the Work,
Work the Plan”**

**“Planifiez le travail,
Travaillez sur ce plan”**

Empirique

“Fail fast, Fail Safe”

**“Ratez vous vite pour réduire
les risques”**

**Une différence notable:
Le droit à l’erreur!**





Le Marshmallow **Challenge**

Quelle sont les leçons à en tirer ?



Le Manifeste **Agile**





Nous découvrons comment mieux développer des logiciels
par la pratique et en aidant les autres à le faire.

Ces expériences nous ont amenés à valoriser :

**Les interactions entre les
individus** plus que **Les
processus et les outils**

Un logiciel opérationnel plus
qu' **une documentation
exhaustive**

La collaboration avec le client
plus que **La négociation
contractuelle**

L'adaptation au changement
plus que **Le suivi d'un plan**

Nous reconnaissons la valeur des seconds éléments,
mais privilégions les premiers.



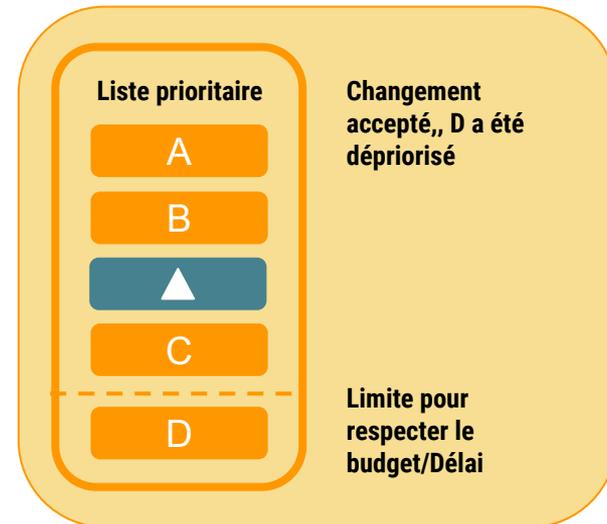
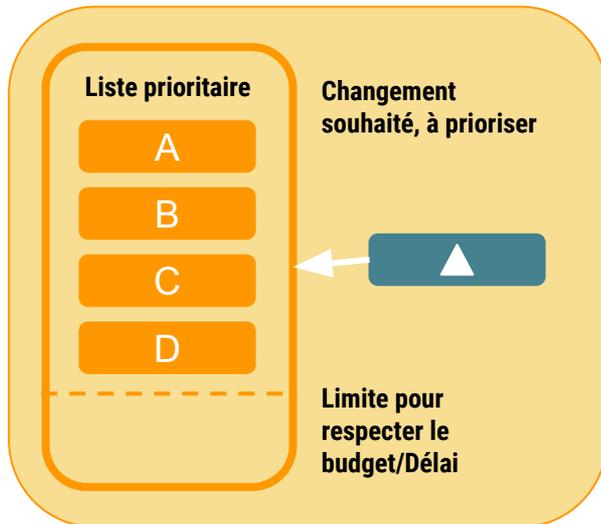
Les 12 **Principes**





Prioriser par la valeur

Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.





Accueillir le changement

Accueillez positivement les changements de besoins, **même tard** dans le projet.

Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.



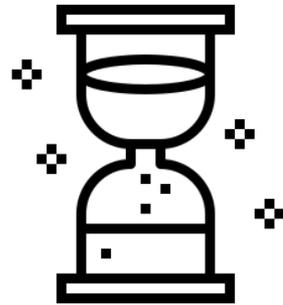
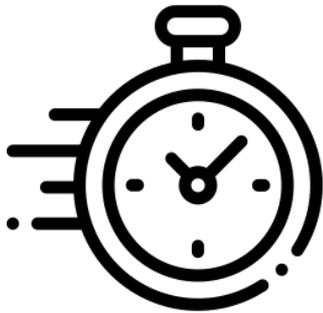
Ces changements sont possibles car ils opèrent dans un cadre très précis.



Livrer fréquemment

Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.

Ex : Google



Temps courts et définis à l'avance !





Collaborer avec le client

Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.



**On avance ensemble dans
l'intérêt de tous.**





Réalisez les projets avec des personnes motivées.
Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.

L'autonomie : un excellent levier de motivation intrinsèque !

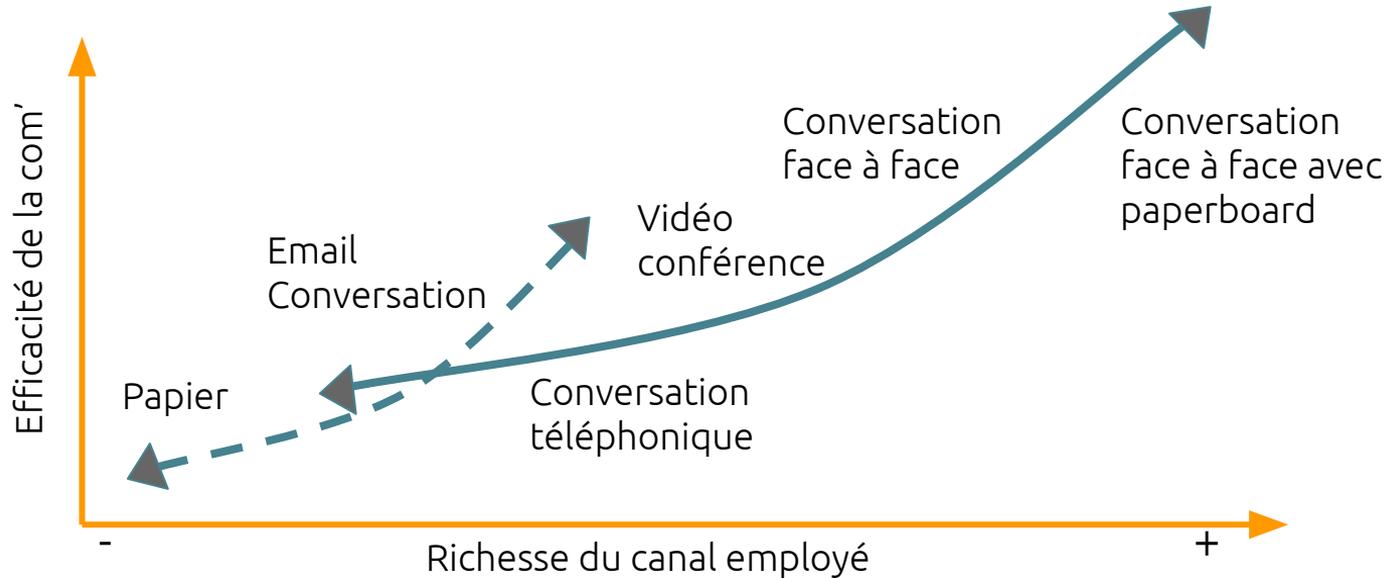


Vous avez déjà fait de l'escalade ?



Dialogue face à face

La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face.

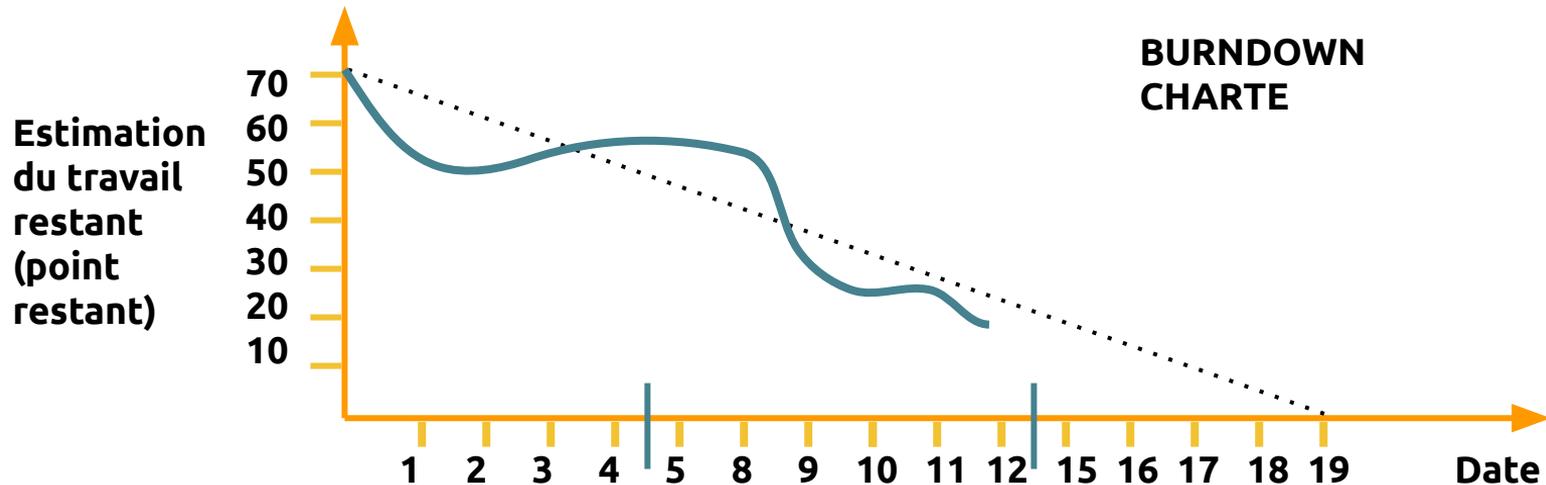




Vous avez dit :
“Communication et vision ?”
Artiste-Spécifieur



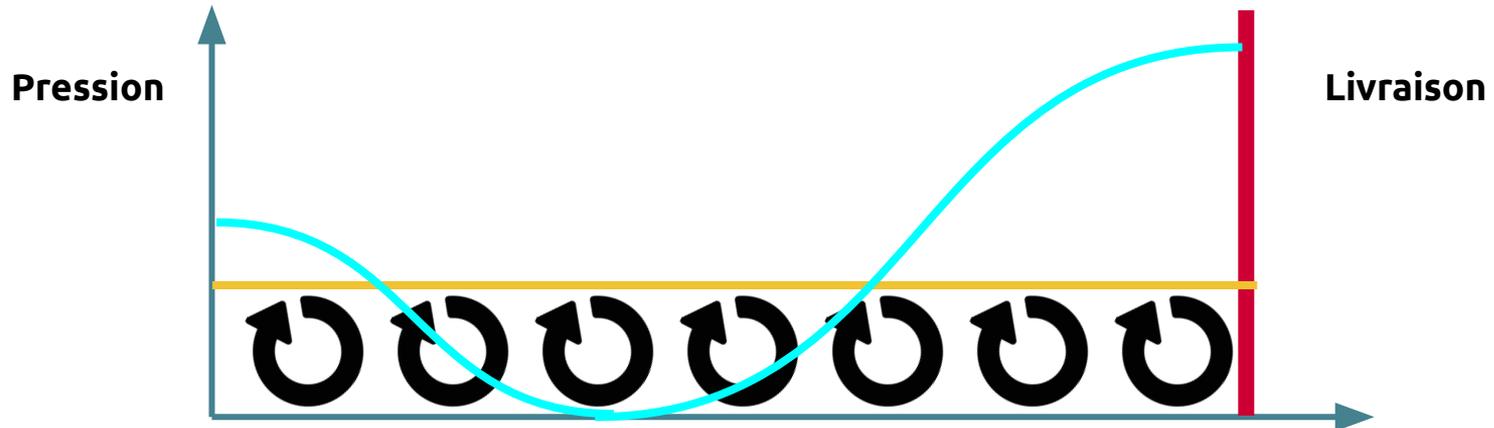
Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.
En agile, une tâche fonctionnelle est binaire :
Elle est **finie (100%)** ou **non finie (0%)**.





Rythme constant

Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir **indéfiniment un rythme constant**.





Qualité

Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'Agilité.

La dette technique, créée par Ward Cunningham en 1992, explique que
« tout non-respect de conception induit des coûts supplémentaires dans le futur »

Il faut donc gérer la qualité dès le départ d'un projet !





Simplicité

La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.

Créer avec une conception simple :

- Pas de conception détaillée
- Eviter de vouloir tout anticiper
- Ne définissez que ce qui est utile pour la première itération !





Auto-organisation

- Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes auto-organisées.

Les équipes sont responsabilisées : elles décident des tâches à prendre et ce qu'elle est capable de faire !



**Cela crée de la prise
d'initiative qui conduit
souvent à de beaux projets !**



Amélioration continue

À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis règle et modifie son comportement en conséquence.

L'équipe effectue des **rétrospectives** régulières !





Presto Manifesto ! C'est à vous de
créer **votre propre manifeste** en
équipe.



Vous créer un nouveau produit, un nouveau service ?

Commencez par le Lean StartUp



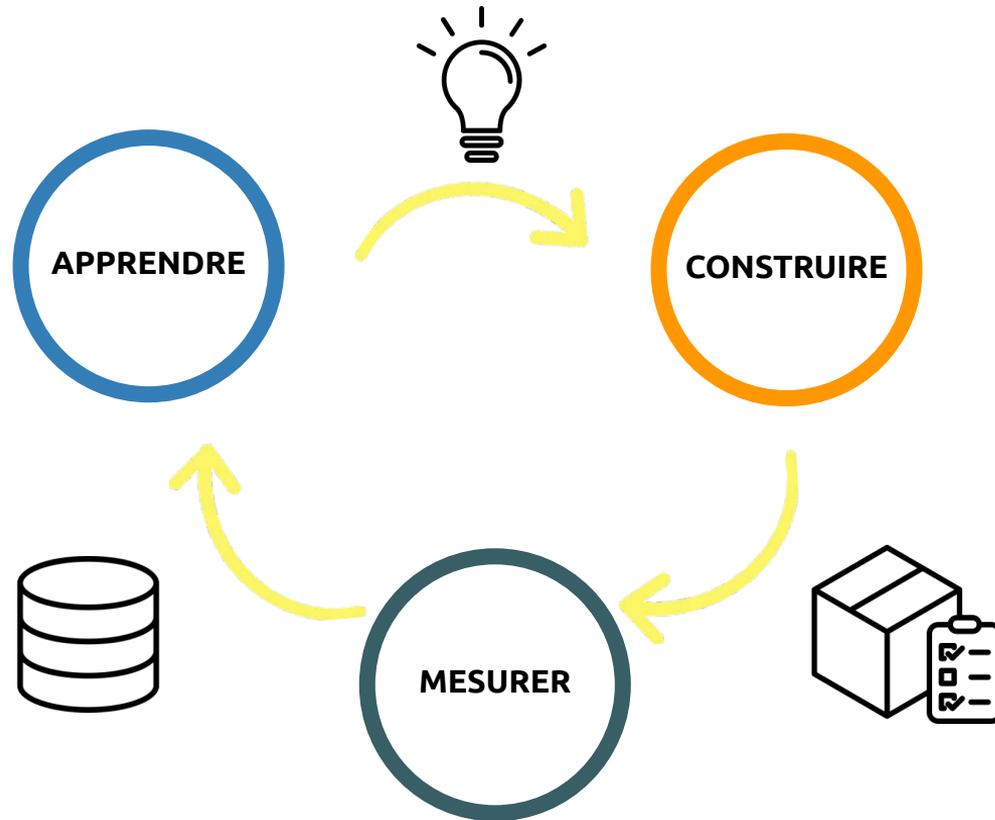
***“ Life’s too short to build
something nobody wants.”***

Ash Maurya



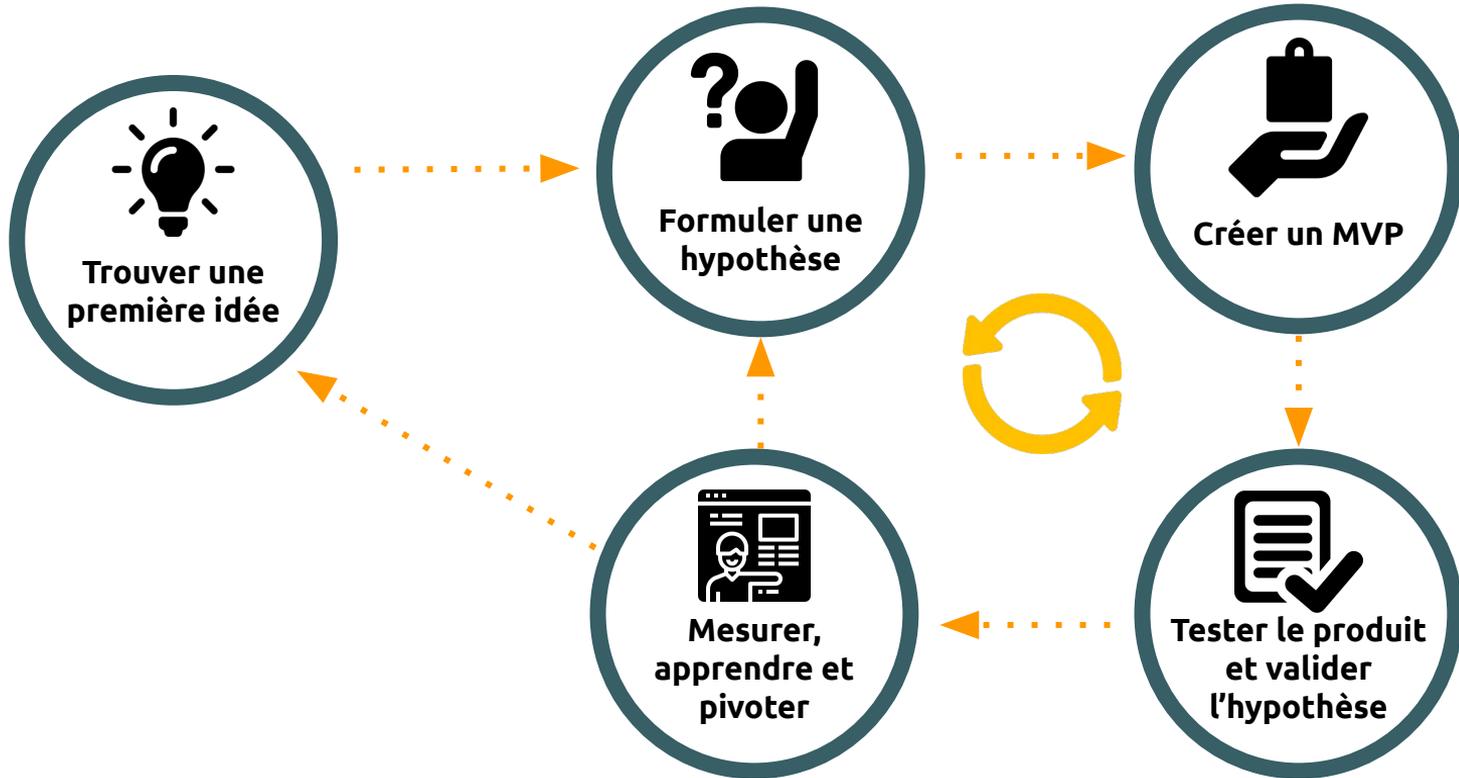


Les 3 temps du Lean Startup





Fonctionnement

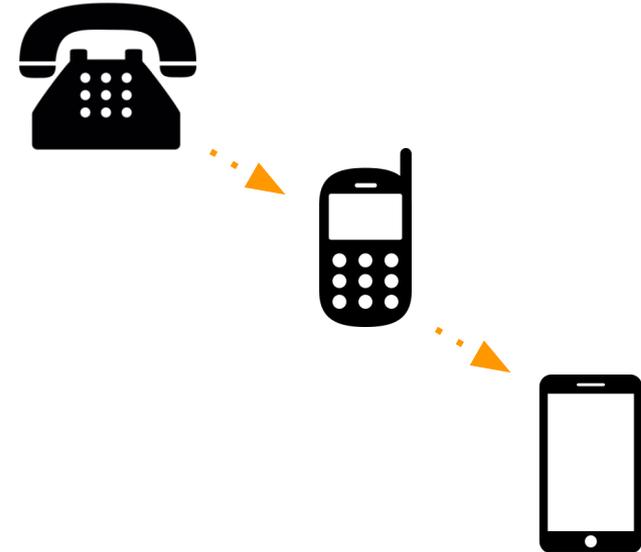




6 étapes

Problèmes 1 Solutions existantes	Solutions 4 KPI 8	Propositions de valeur 3	Avantages 5 Canaux 9	Clients 2 Early adopters
Coûts 7		Revenus 6		

1 **Maîtriser le marché avec le Lean Canvas**



2 **Créer un MVP**



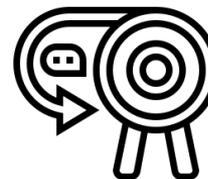


6 étapes



3

Mesurer la demande



4

Pivoter l'offre



5

Vendre son produit



6

Créer sa startup



*“Design is not just what it looks like and
feels like.
Design is how it works.”*

Steve Jobs



Vous gérez un flux de production ?

Appliquez Kanban



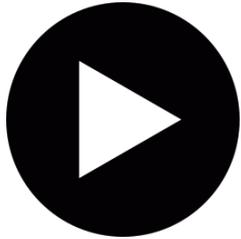
“ Stop Starting, Start Finishing. ”

David J. Anderson



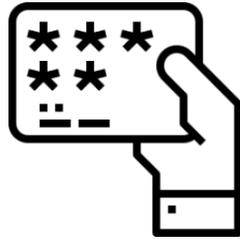


Qu'est ce que c'est ?



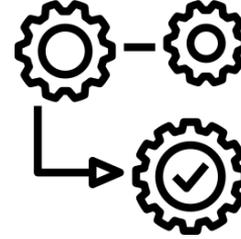
ORIGINES

Toyota
Lean
Manufacturing



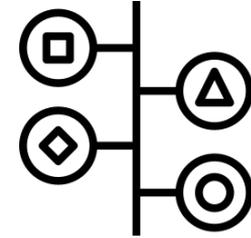
KANBAN

Nom de la petite
carte



META PROCESS

Qui s'applique à
n'importe quel
process



MANAGEMENT VISUEL

Visualisation des
process et
avancées





3 principes de conduite de changement

Commencer **où vous êtes avec les rôles et responsabilités** que vous avez actuellement.

Accepter de poursuivre **un changement évolutif et incrémental**, pas à pas.

Encourager les actes de **leadership** à tous les niveaux.





4 principes de production

Comprendre et se concentrer sur **les besoins et les attentes de nos clients.**

Rendre visible travail effectué sur tous les flux de valeurs.

Manager le travail et laisser **les équipes s'auto organiser.**

Faire évoluer les normes pour améliorer les résultats business/client **afin d'améliorer la qualité des process.**





AU COMMENCEMENT...



EQUIPE



POST-IT

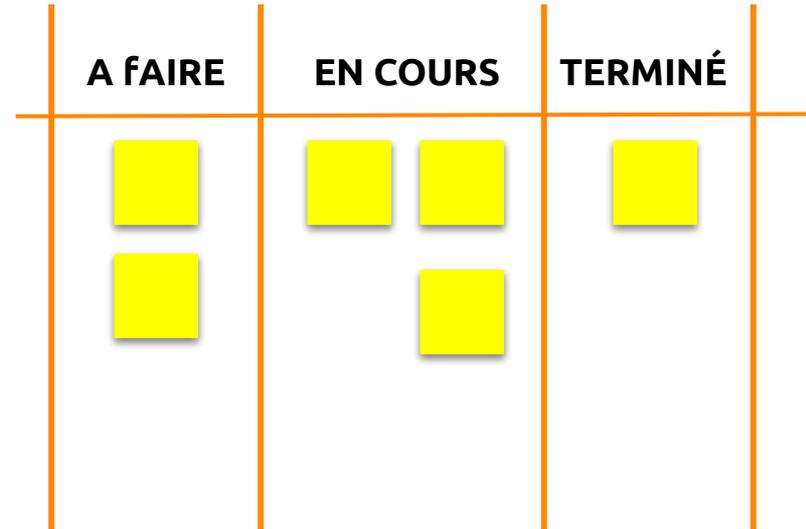


TABLEAU KANBAN





Un **tableau kanban** est composé de plusieurs choses, dont au minimum celles-ci :

- ❑ Des **cartes visuelles**
- ❑ Des colonnes contenant les **étapes d'un processus** donné
- ❑ Des **limitations du nombre de tâches**, appelé WIP (Work In Progress)
- ❑ Des **règles** de qualités / des normes (Definition Of Done)
- ❑ Des **mesures et des « obstacles » visibles**, par exemple par des post-it rouges

Comment cela se passe t-il dans la mise en pratique ?





En pratique

	A FAIRE	2 ANALYSE	3 DEV	TEST 2	TERMINÉ
Visualiser					
Limitier le travail en cours					
Gérer les flux					
Expliciter les normes					
Créer des boucles d'amélioration	3				
S'améliorer collaborativement, évoluer expérimentalement	2				

Valider par les 3 pôles

En congés



Je développe un autre projet.



Je suis disponible. 2 tâches par pers.



Vous développez des logiciels ?

Appliquez Scrum



***“ Les plans n’ont que peu
d’importance, mais plannifier est
essentiel.”***

Winston Churchill



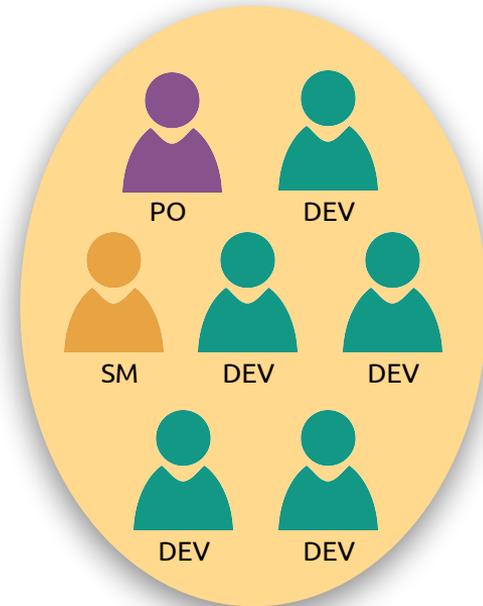


Exemple de TEAM SCRUM

C'est une équipe **pluridisciplinaire et autonome**.

Nous avons **3 grands rôles** dans cette équipe :

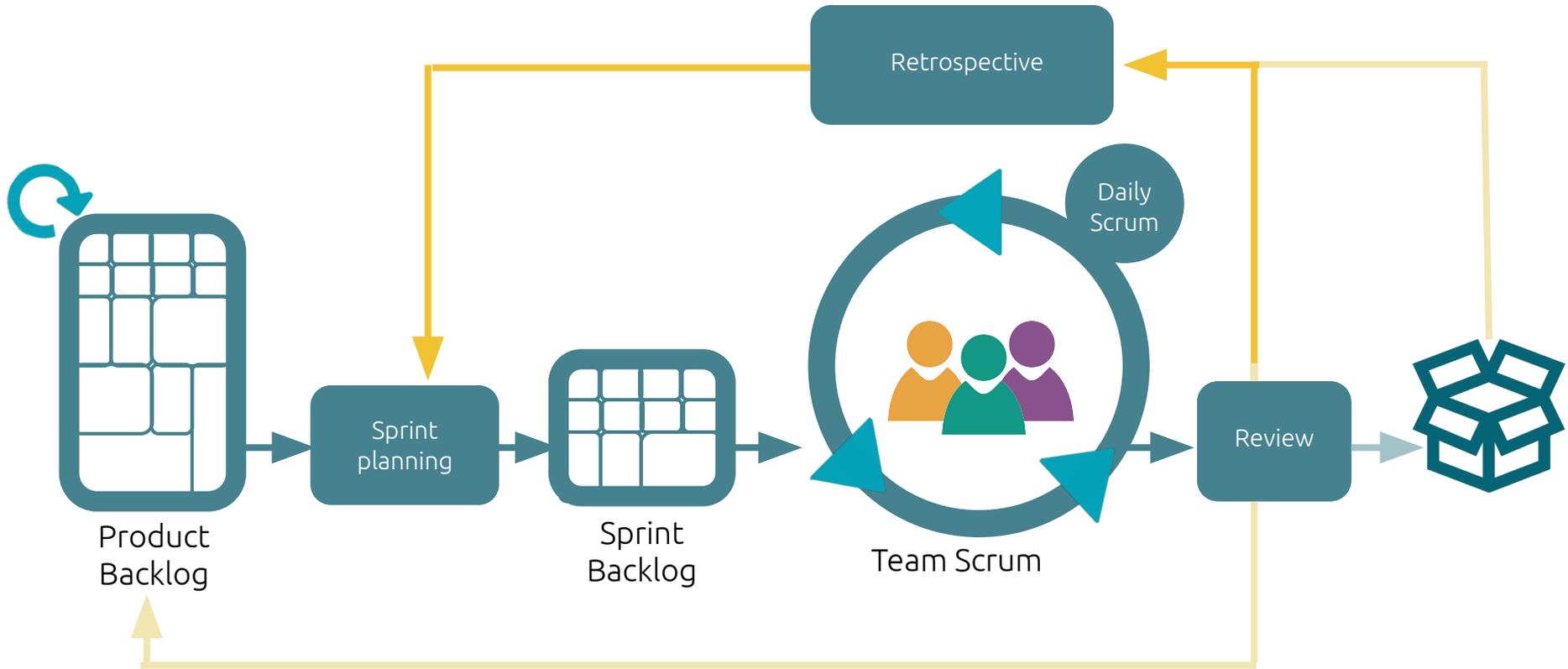
- **PO (Product Owner)** : possède la vision du produit, et priorise.
- **SM (Scrum Master)** : servant leader de l'équipe.
- **Développeurs** : l'équipe technique, incluant les développeurs, business analysts, designer UX / UI, testeurs, DevOps.

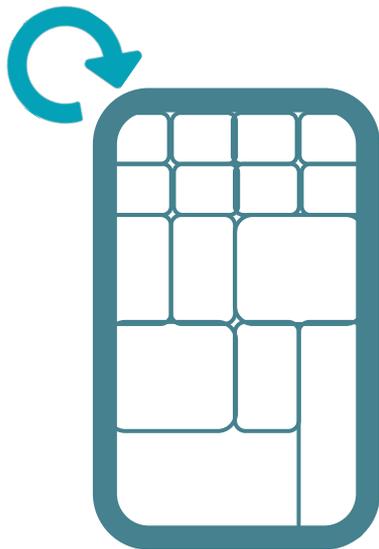


Comment s'organisent-ils ?



 Scrum





Product
Backlog



Le **Product Owner** est à charge de maintenir à jour le **Product Backlog**.

- Recueille **tous les besoins du client**.
- **Liste des fonctionnalités** ainsi que tous les éléments intervenant dans la constitution du produit
- Mis sous forme de **Users Stories**.
- **Classés par priorité** indiquant l'ordre de leur réalisation.





Voici un exemple d'User Story

En tant qu'**utilisateur**,
je veux pouvoir modifier une
réservation
afin de rectifier mon erreur de date.

importance
70/100

Critères d'acceptation

- Vérifier qu'un membre premium peut annuler le même jour sans frais
- Vérifier qu'un membre non premium aura 10% de frais pour une annulation le même jour
- Vérifier qu'un email de confirmation est envoyé
- Vérifier que l'hôtel est notifié de l'annulation





Sprint Planning

Planification
du sprint



Sprint
Backlog

8h =>
Sprint de 1
mois



Discussion autour des Users Stories
Affinage des Users Stories au besoin



Evaluation des points d'effort des Users Stories
Découpage des Users Stories en tâches

MÉTHODES
D'ESTIMATION DES
POINTS D'EFFORT

PLANNING
POKER

WALL
PLANNING

eXtreme
Quotation



Accompagne
l'équipe





C'est parti pour un **Planning Poker !**





Sprint



Objectif Fixe :
Sprint goal



Durée Fixe :
1 semaine à 4 sem



C'est le **coeur** de
Scrum



Auto-organisation



Répétition sans
interruption



Incrément
produit



A le pouvoir
d'annulation



Accompagne
l'équipe





Daily Scrum



S'assure du bon déroulement



15 minutes



**Stand up -
Equipe**



Quotidiennement



A tour de rôle, chacun répond à **3 questions** :

1. Qu'est ce que j'ai fait hier ?
2. Qu'est ce que je vais faire aujourd'hui ?
3. Est ce que j'ai des problèmes ?





Review



**4h max /
1 mois**



Présentation
des **US finies**



**Tests utilisateurs /
Feedback récolté**



**Mise à jour
du backlog**



Retrospective

On **se questionne** sur les éléments suivants :



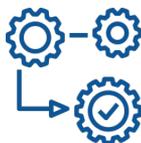
Personnes



Outils



Relations



Processus



PARTICIPANTS



**3h max /
1 mois**



Auto-inspection



**Problèmes
rencontrés et
résolus**



**Axes
d'amélioration**



C'est parti pour une
rétrospective !





Mettons en pratique avec un
Lego4Scrum !



Speed Boat



CERCLE DES QUESTIONS

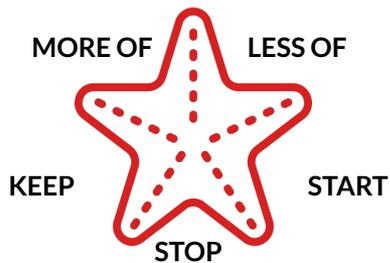


R.O.T.I



5 POURQUOI

Starfish



P
A
N
C
A
K
E



PLAN

1. Début
2. Collecte de données
3. Contributions
4. Décisions
5. Fin

4L

LIKED (ce que j'ai aimé)	LEARNED (ce que j'ai appris)
LACKED (ce qui m'a manqué)	LONGED (ce que j'aurai aimé)

