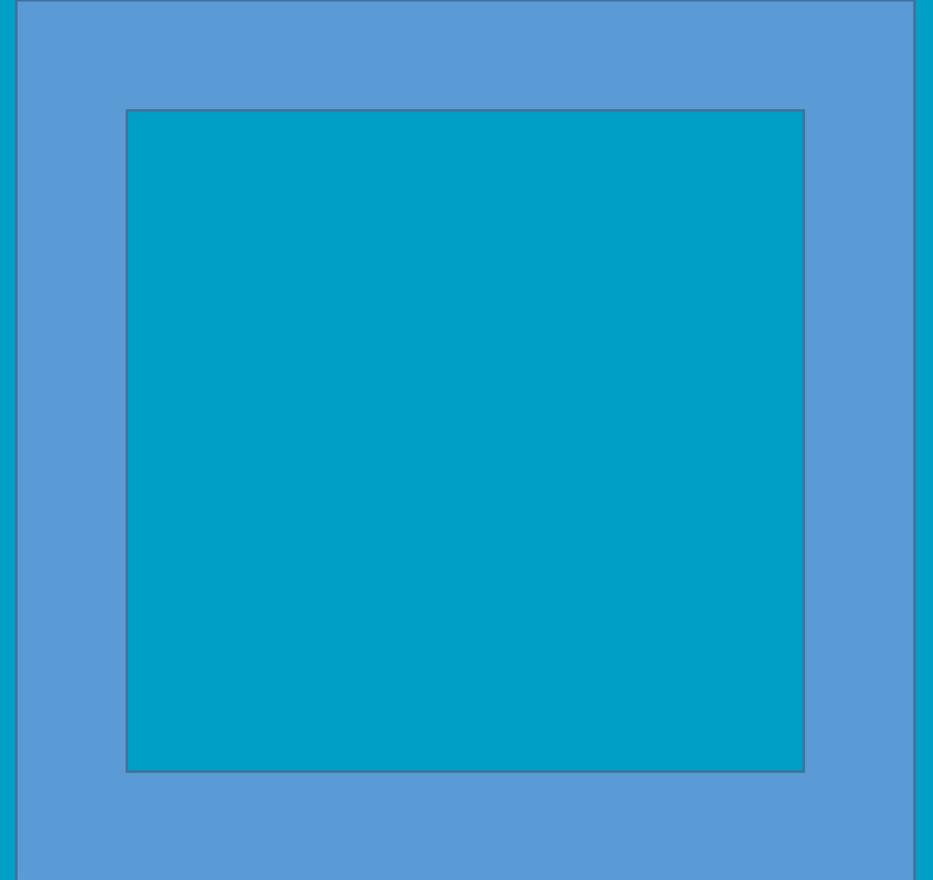




Bonjour !!!



- Mathieu GABAUDAN
- PMO
- 2 ans dans l'accompagnement de startups
- Fondateur Mycast.mobi
- Consultant formateur Enseignant et CDP
- Associé Formatome
- Aider les organisations et les Hommes à se développer





FORMA**A****ATOMÉ**



Domaines de compétences

- Création d'entreprise
- Startup
- Réseaux sociaux
- Web
- Mobile
- Growthaking
- Evènementiel
- Marketing
- Gestion projet
- Management et leadership
- Humain



Qu'attendez vous de ce cours ?

Plan



- Introduction
- Outils
- Méthodes
- Management de projet



On attaque?



Le monde est en
plein changement

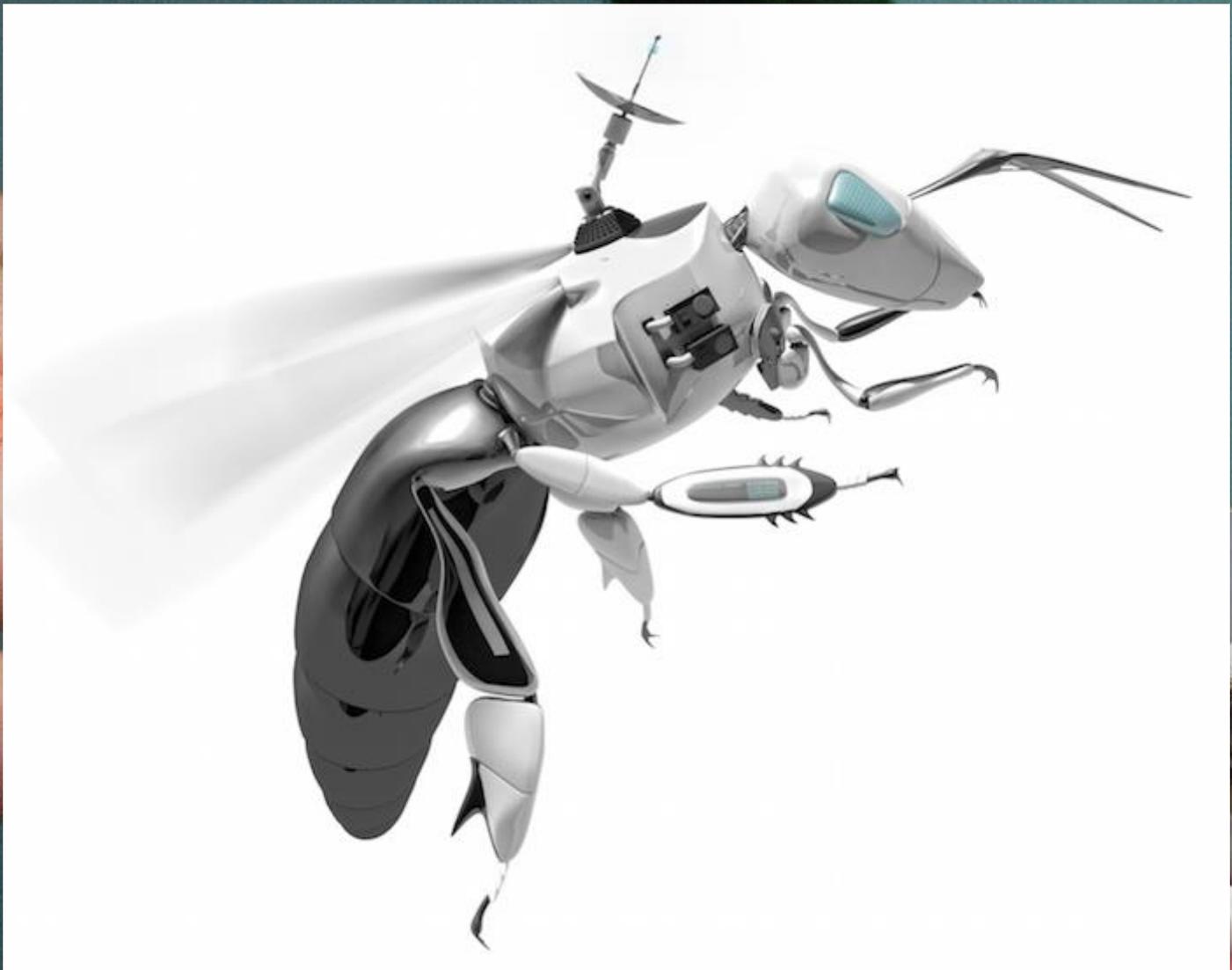
Instantanéité

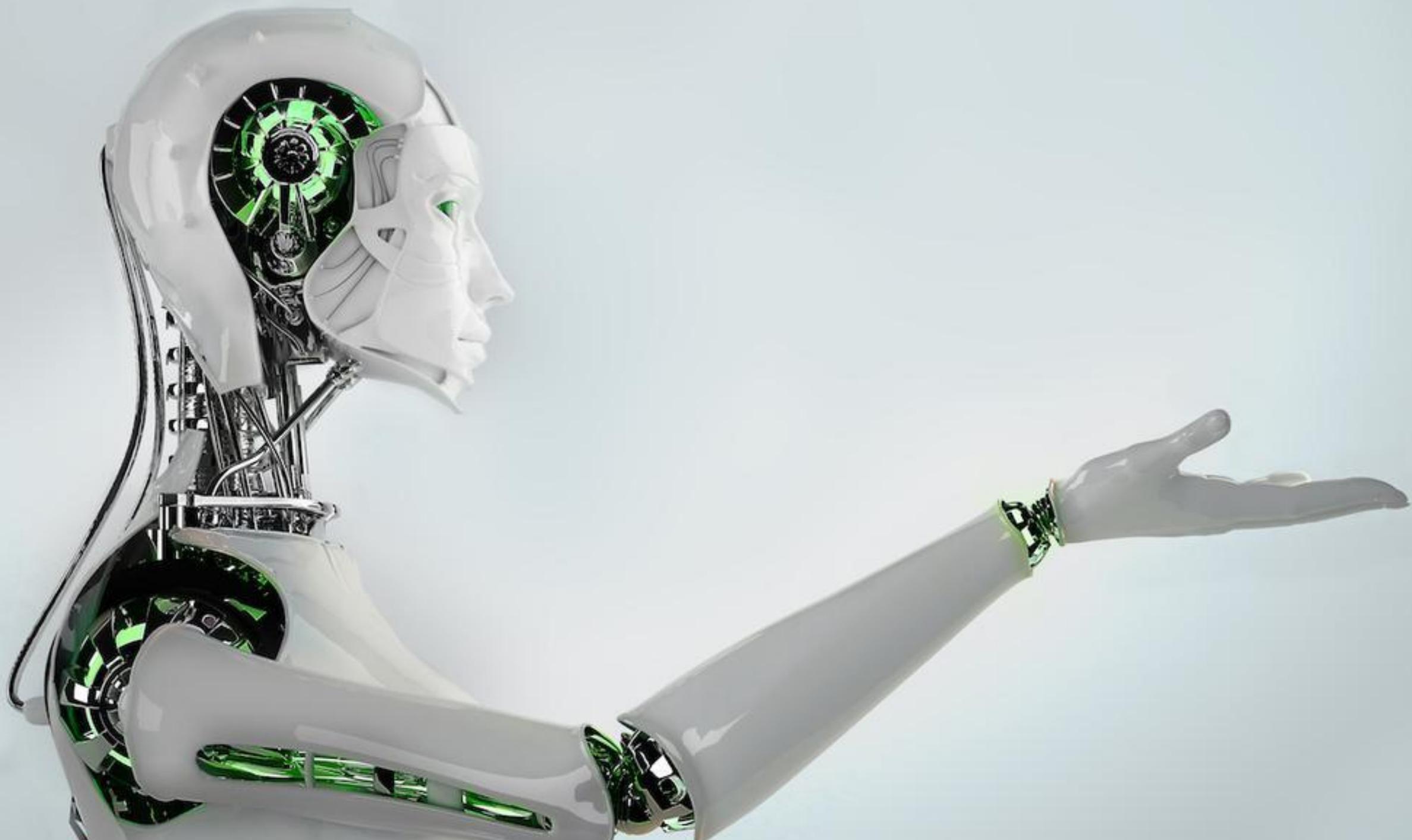


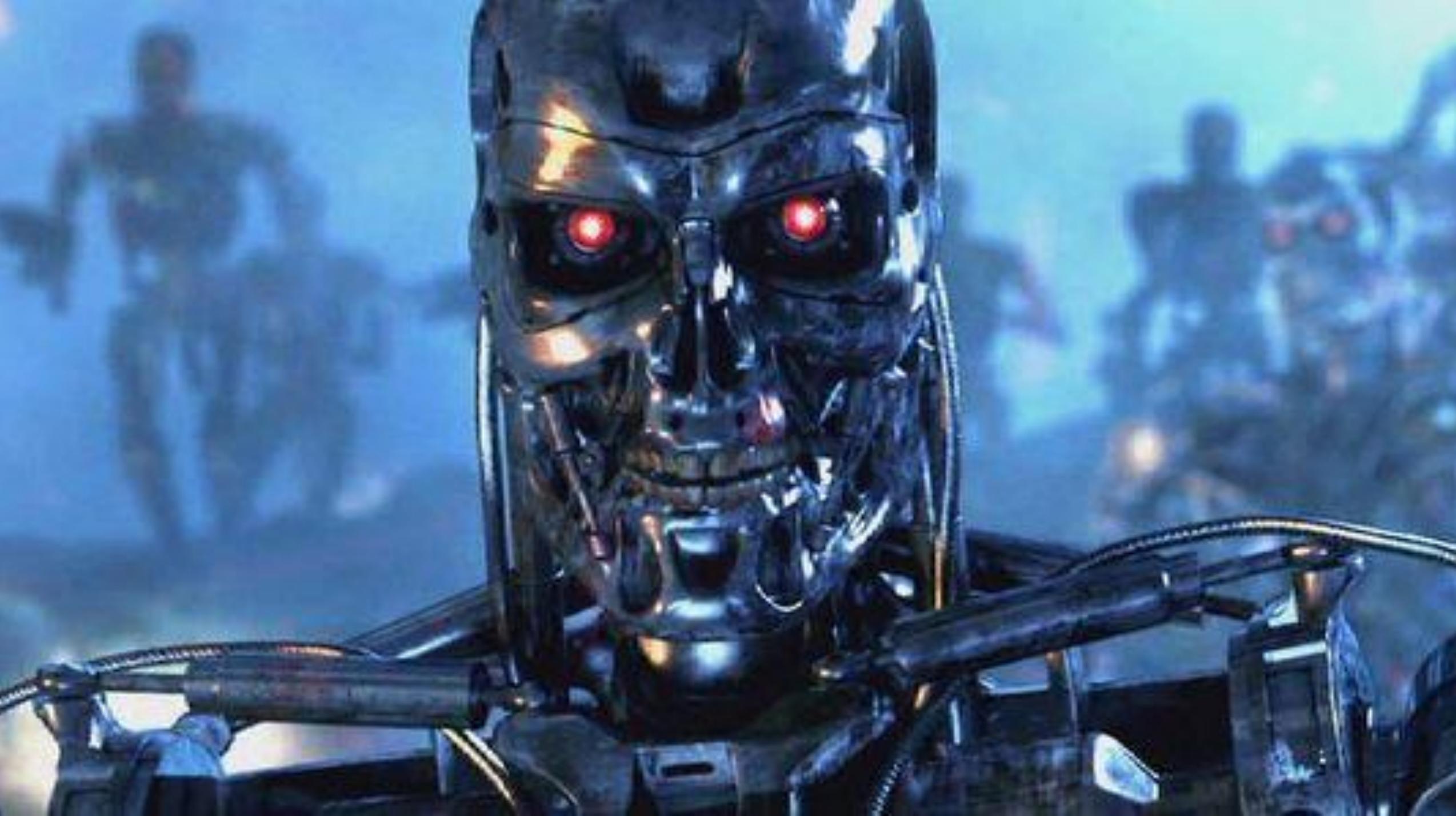
amazon

The Amazon logo, featuring the word "amazon" in a bold, lowercase, sans-serif font. Below the text is a thick orange arrow that starts under the 'a' and curves upwards to end under the 'n', resembling a smile.









WILL ROBOTS TAKE MY JOB?

ABOUT

Enter your job

or show [random example](#)



Julius Yengo



Le travail devient...

Libéré...

Délivré !



Entreprise libérée



1- Allier bien-être au travail et productivité

La souffrance au travail ça coûte chers (entre 3 et 3,5 millions de journées de travail perdues)

2- Une vision portée par un leader charismatique exemplaire et humble

Incarner une vision et la faire partager à ses collaborateurs

3- Avoir des valeurs partagées

Cohésion

4- En finir avec les longues boucles de contrôle

C'est celui qui fait qui sait

5- Rendre les acteurs autonomes

Auto direction / contrôle / organisation...

6- Adopter le principe de subsidiarité

A chaque sous-système, son niveau de décision

7- Inverser la pyramide managériale

Le management est au service du terrain

Management libéré:
L'homme au cœur
de l'organisation





Le principal problème?

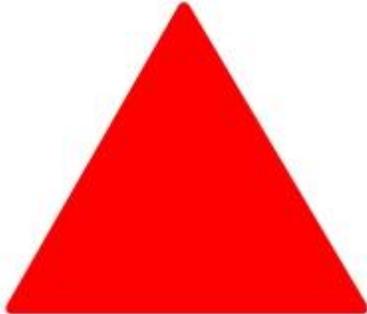


**Dans 72% des cas,
le collant ne dépasse pas
6 utilisations**



104 millions de collants sont jetés chaque année



 **SEB**®

Cela nous coûte 400 000 à 800 000 euros par an



Top 10 des pays investisseurs dans les renouvelables

Sources : Bloomberg,
New Energy Finance
Photo : Areva

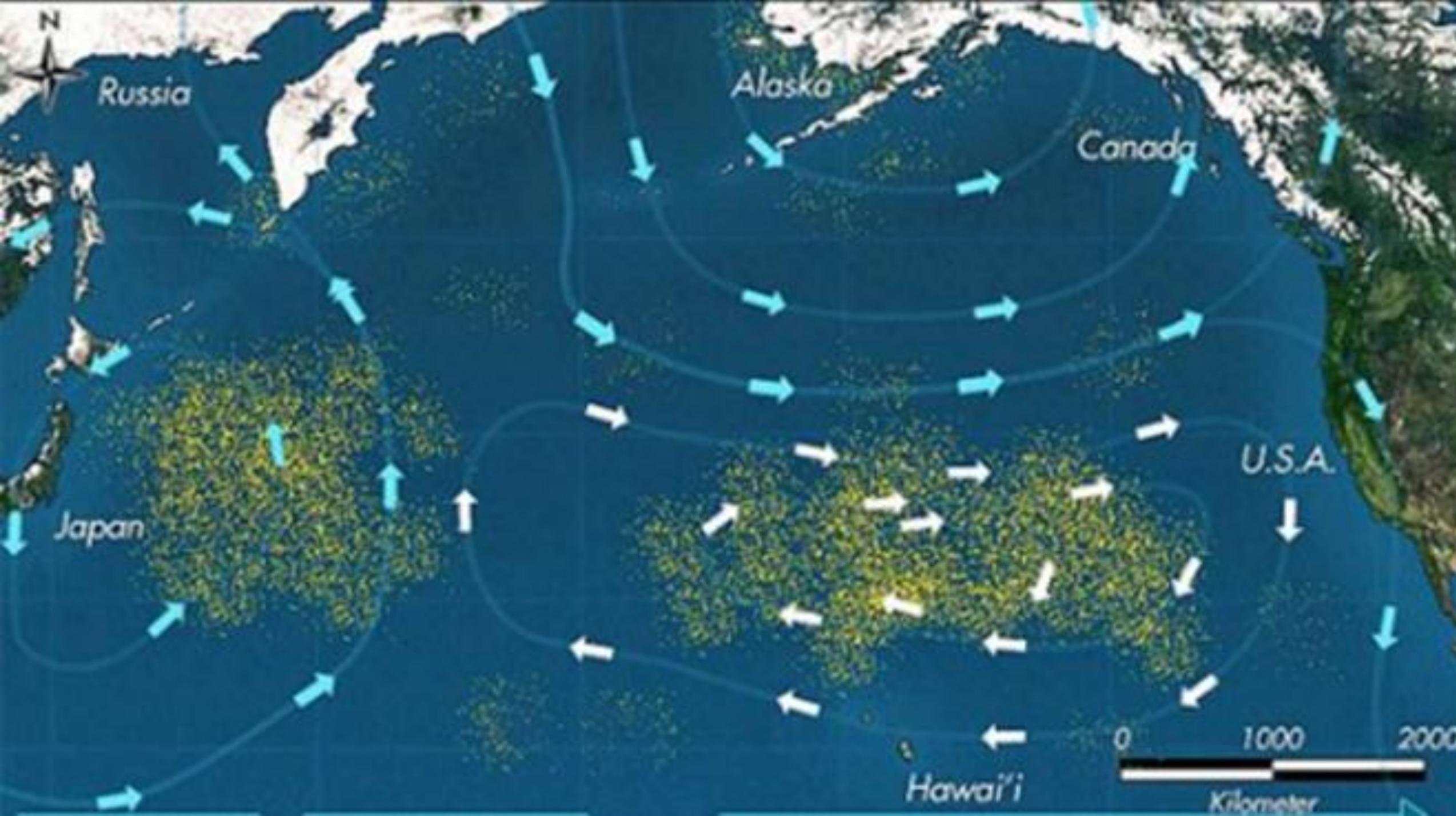


MONTANT DES INVESTISSEMENTS DANS LES ÉNERGIES RENOUVELABLES,
PAR PAYS EN 2014, EN MILLIARDS DE DOLLARS

ÉVOLUTION 2013/2014

1	CHINE	89,5 MDS (+ 32 %)
2	États-Unis	51,8 (+ 8 %)
3	Japon	41,3 (+ 12 %)
4	Allemagne	15,3 (+ 3 %)
5	Royaume-Uni	15,2 (+ 3 %)
6	Canada	9 (+ 26 %)
7	Brésil	7,9 (+ 88 %)
8	Inde	7,9 (+ 14 %)
9	FRANCE	7 (+ 26 %)
10	Pays-Bas	6,7 (+ 232 %)









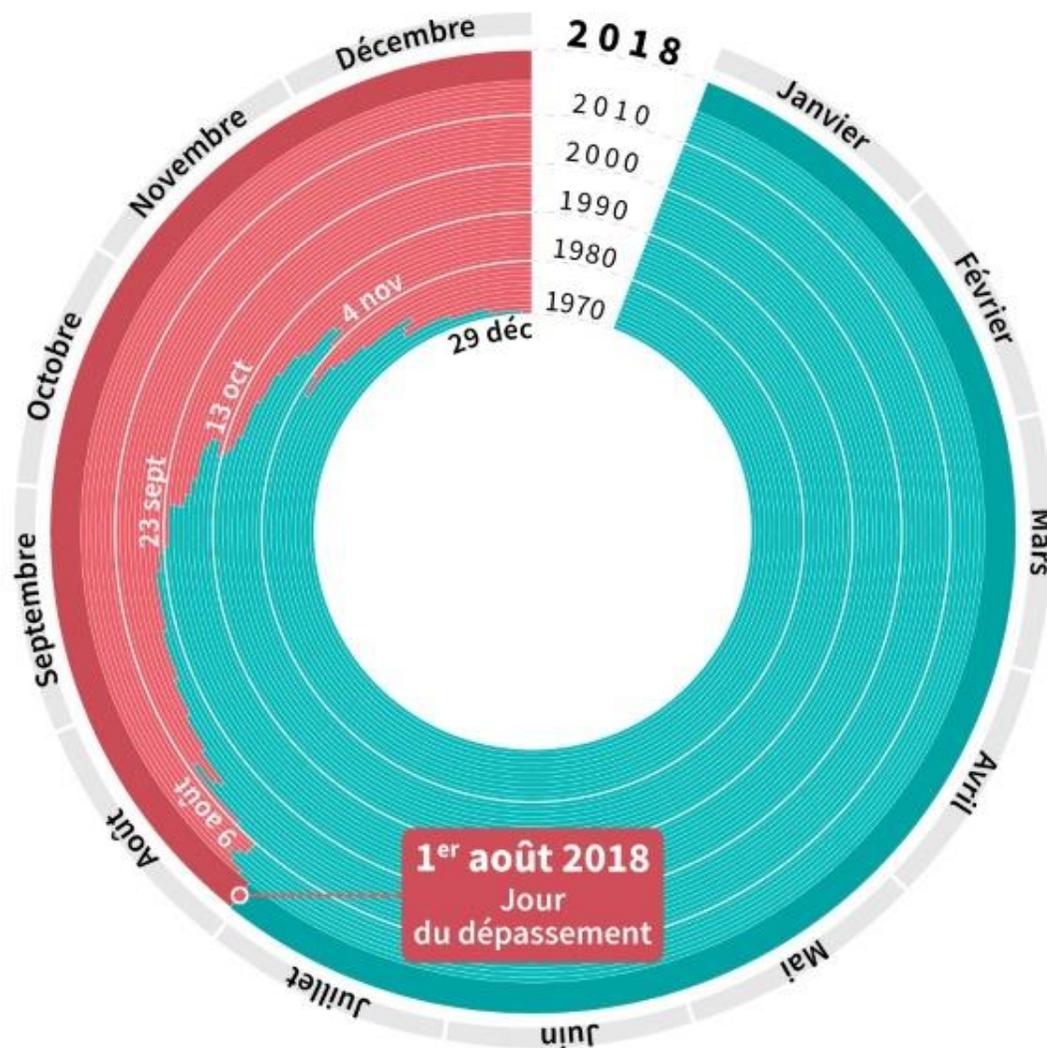




1^{er} aout 2018

L'humanité vit à crédit à partir du 1^{er} août

Le «jour du dépassement» symbolise le moment de l'année où ont été consommées les ressources que la Terre peut renouveler en un an



Durée de consommation et de d'émission de carbone de l'humanité :

■ que la Terre ne peut plus régénérer ■ absorbée et régénérée par la Terre



Une solution?



L'impact des crises sur le cours du pétrole

Prix du baril de brut WTI en dollars (en moyenne mensuelle)



Sources : EIA, StLouisFed

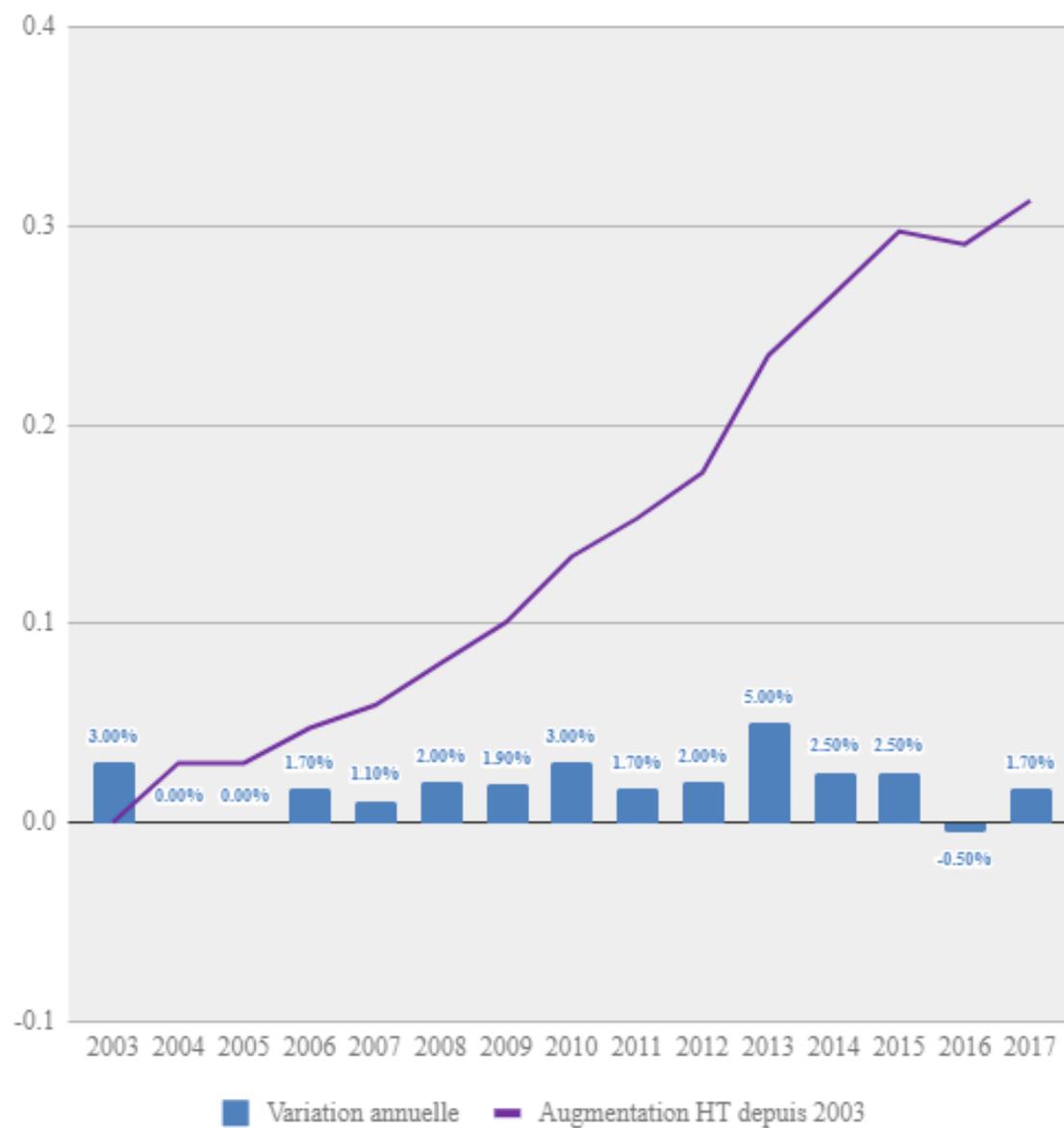
AFP



Une solution?



Evolution moyenne du tarif réglementé de l'électricité hors taxes





Une solution?



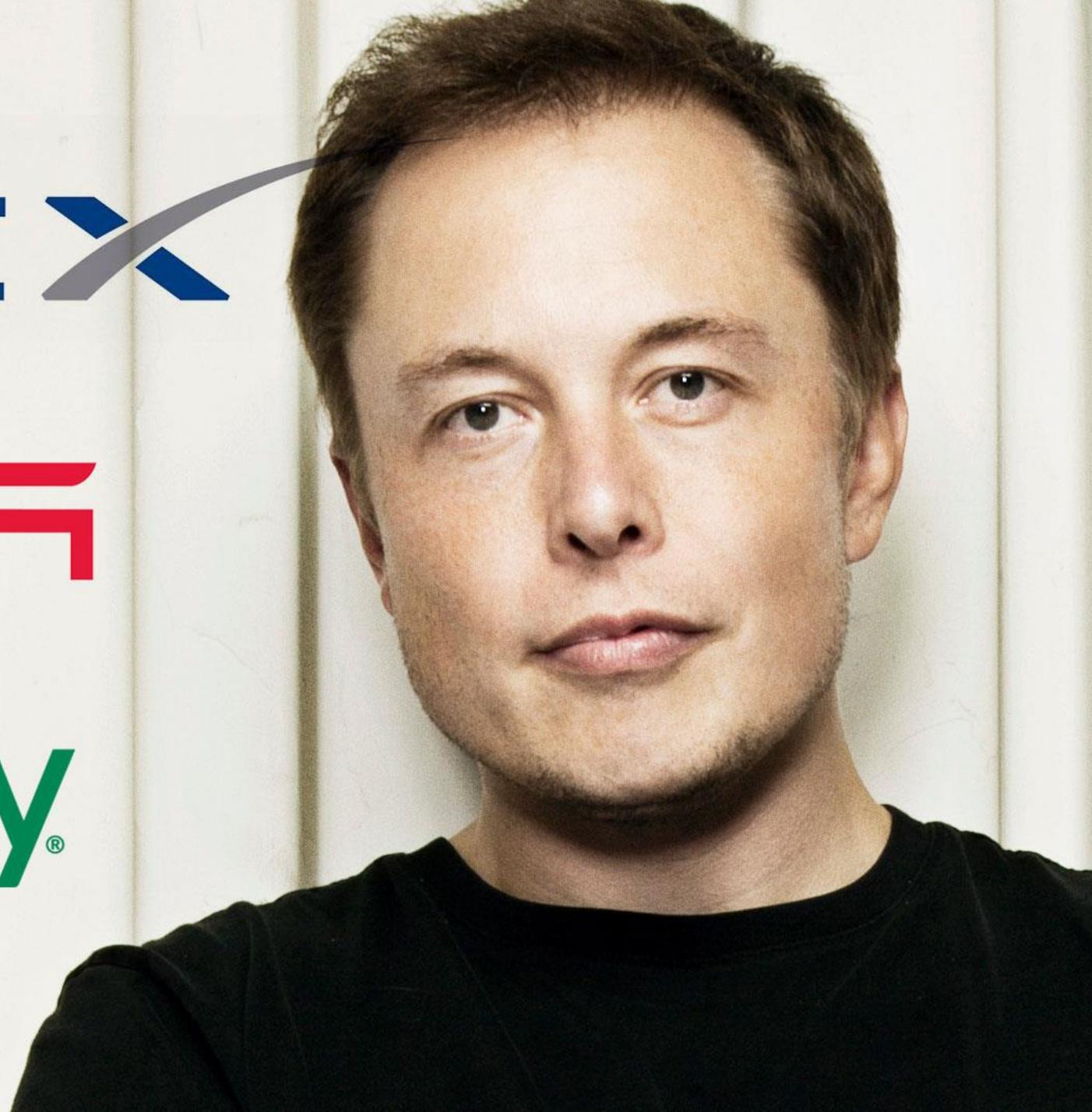


Une solution?

SPACEX

TESLA

 SolarCity®





Tout change...



Tout sauf...





Monde fantastique



Les  Bisounours™

Bienvenue à Bisouville





65 % des enfants actuellement sur nos bancs d'école, une fois diplômés, pratiqueront des métiers qui n'ont pas encore été inventés au moment d'écrire ces lignes



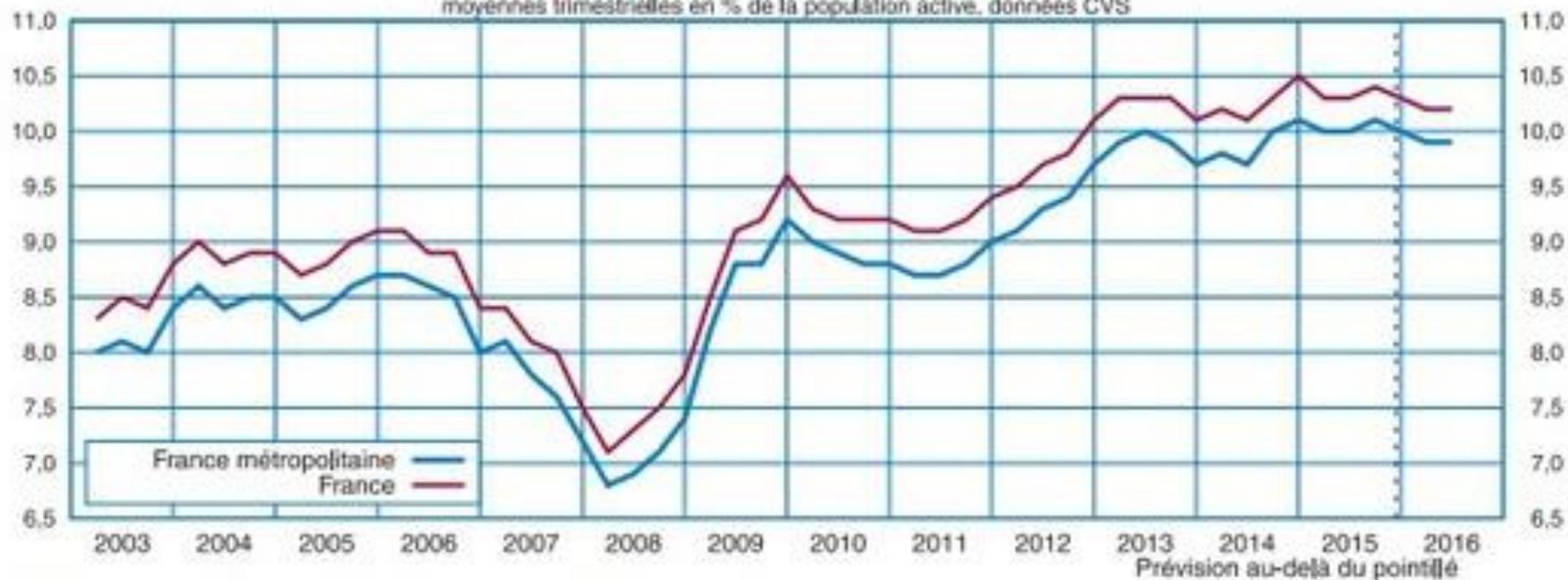
**« Un pessimiste voit la difficulté dans
chaque opportunité, un optimiste voit
l'opportunité dans chaque difficulté. »**





Taux de chômage au sens du BIT

moyennes trimestrielles en % de la population active, données CVS

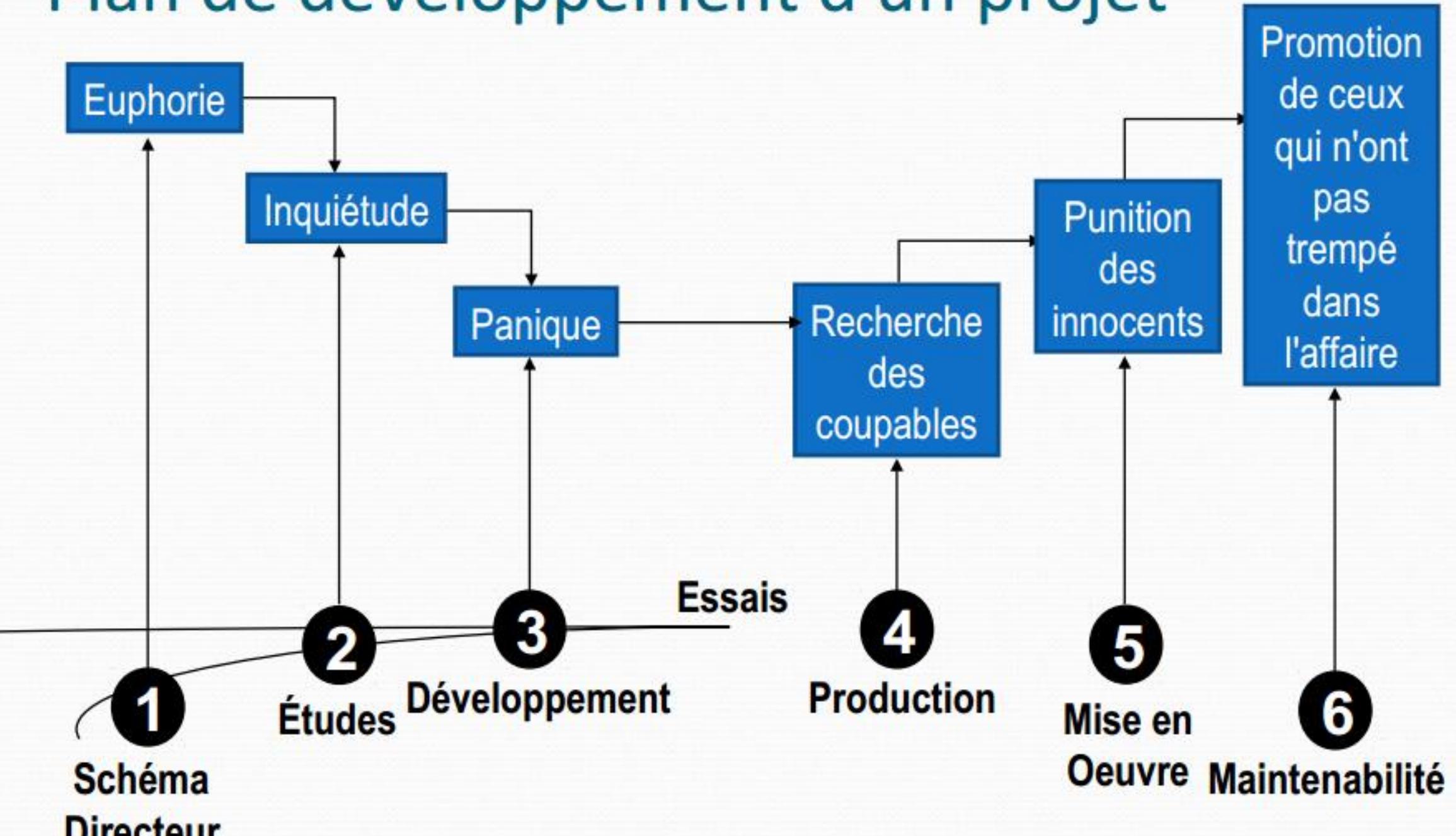


Champ : population des ménages, personnes de 15 ans ou plus
Source : Insee, enquête Emploi



Conduite de projet

Plan de développement d'un projet



**Quand on parle conduite de projet,
vous pensez à?**











Problématique...

- Organiser le travail manuel de milliers de travailleurs,
- Traitement et l'assemblage de quantités sans précédent de matières premières
- Pas facile...



Je pourrais vous parler de...





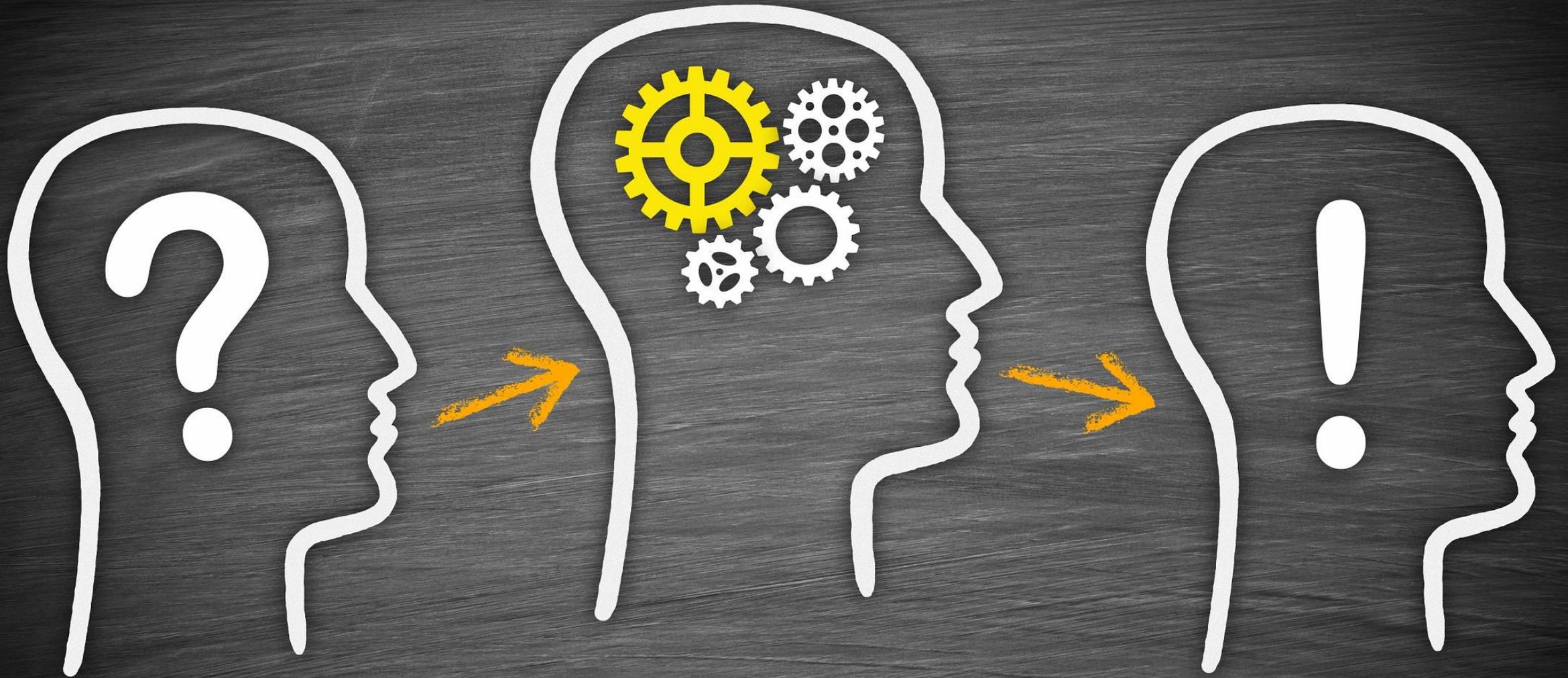








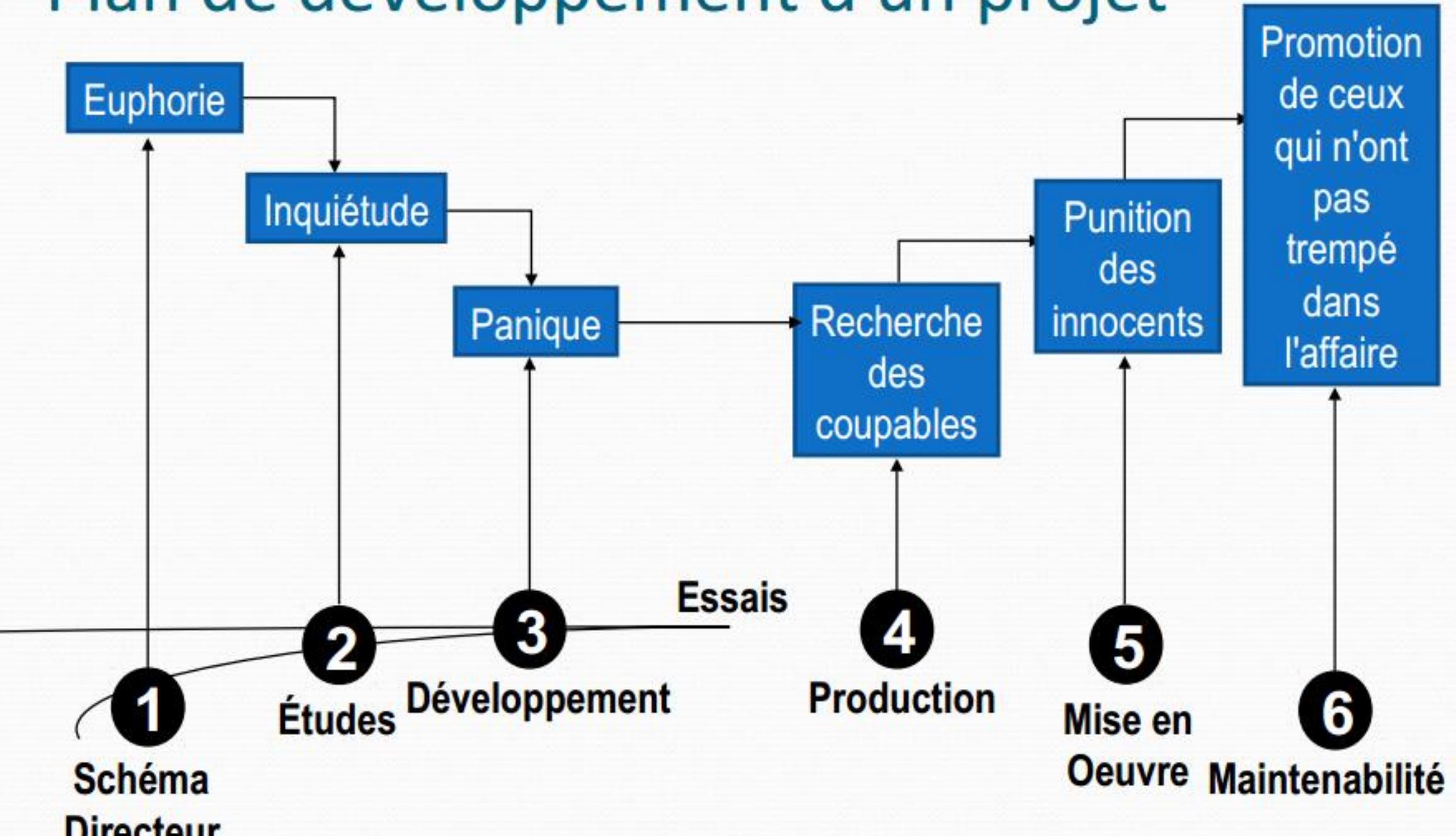






Conduite de projet

Plan de développement d'un projet



C'est cas de Bob et Ben



Bob à eu l'idée du siècle, du millénaire même...



Il va créer une application mobile qui révolutionnera la vie de ses utilisateur.

- Voir en temps réel toutes les personnes autour de nous
- Pouvoir rentrer en contact avec eux
- Rencontrer des gens qui aiment les mêmes choses qu'eux
- D'avoir des bons de réduction pour sortir quand ils veulent et où ils veulent
- Accéder aux dernières offres d'emploi

**Bob et Ben
reprennent
leur
sérieux et
passent en
mode chef
de projet!**



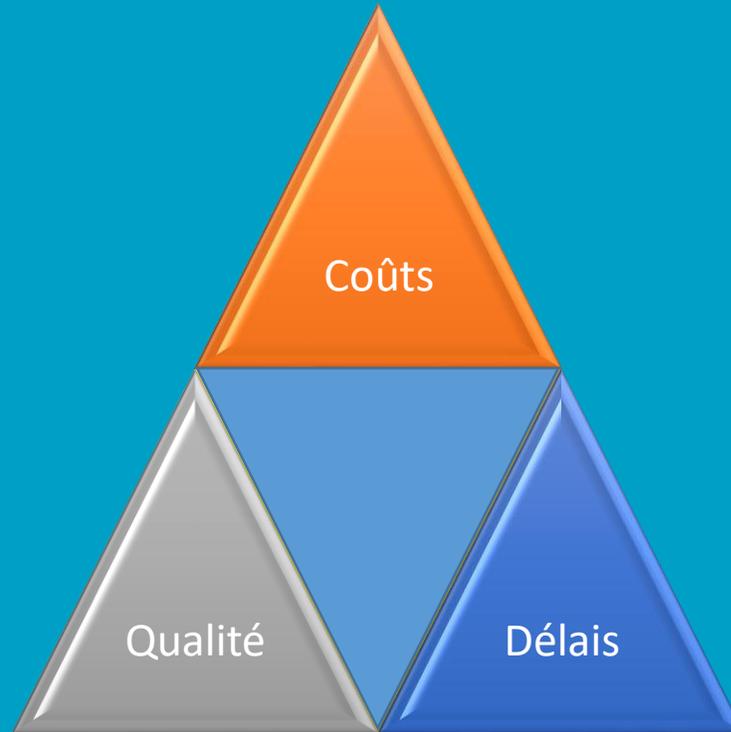


Ils savent très bien que...

- Piloter un projet
 - Organiser
 - Suivre
 - Contrôle
- Il doit
 - Réfléchir aux objectifs (réflexion/décision)
 - Définir ses facteurs clés de réussite
 - Suivre le déroulement au jour le jour

Ils s'imposent une contrainte: faire vite (et bien)

Concepts-clés de la gestion de projet





ONLY VA

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

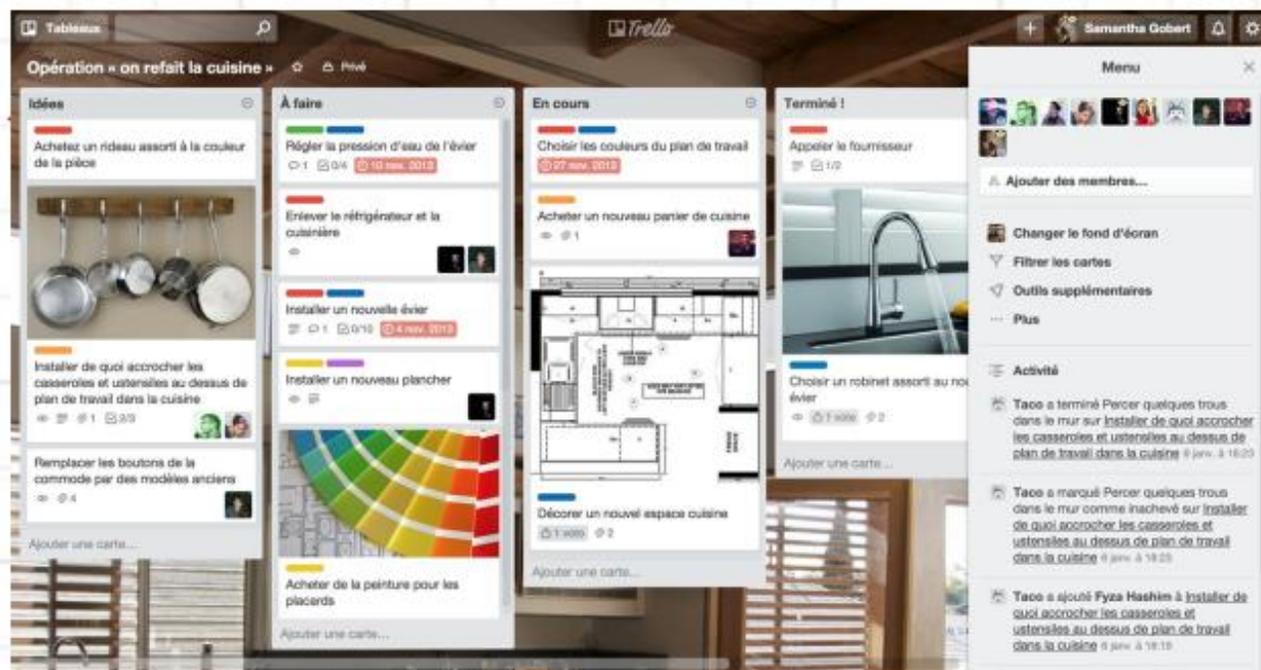
Type de licence

Trello

- Collaborate in real-time
- Email notifications and an activity log
- Real-time collaboration
- Tasks assigning
- Attach photos, drawings and sketches

Web App.
Mobile App.

Propriétaire
Gratuit, Payant



Asana: Pilotage de projet

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

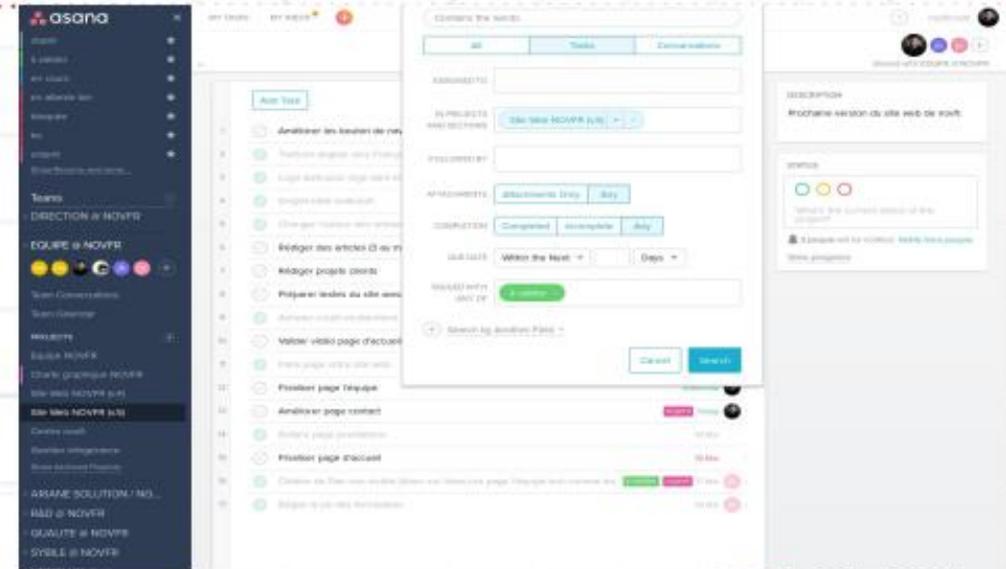
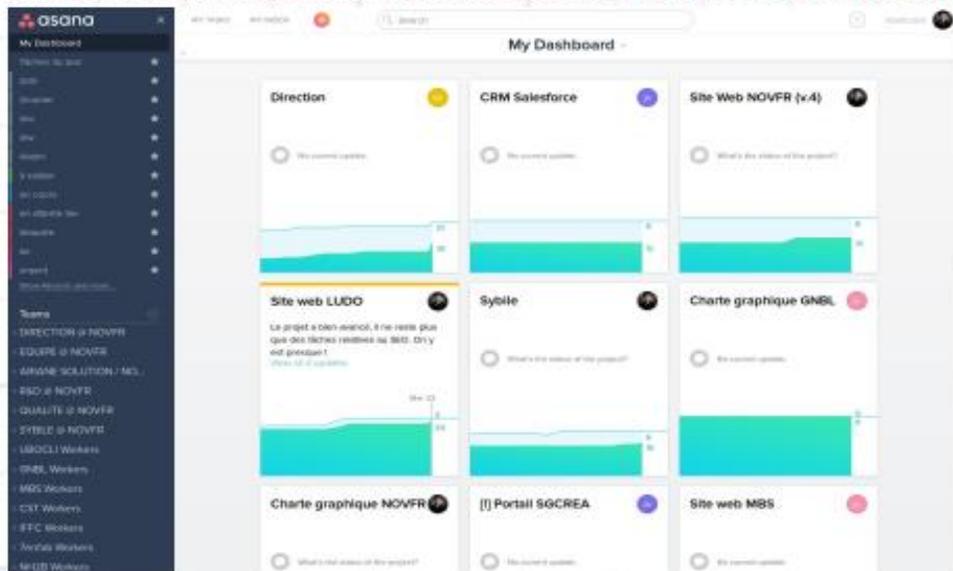
Type de licence

Asana

- Gestion des tâches
- Conversation
- Calendrier
- Dashboard
- avancement projet
- Partage de fichiers

Web/iOS/Android

Free/Payante



SOPlanning

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

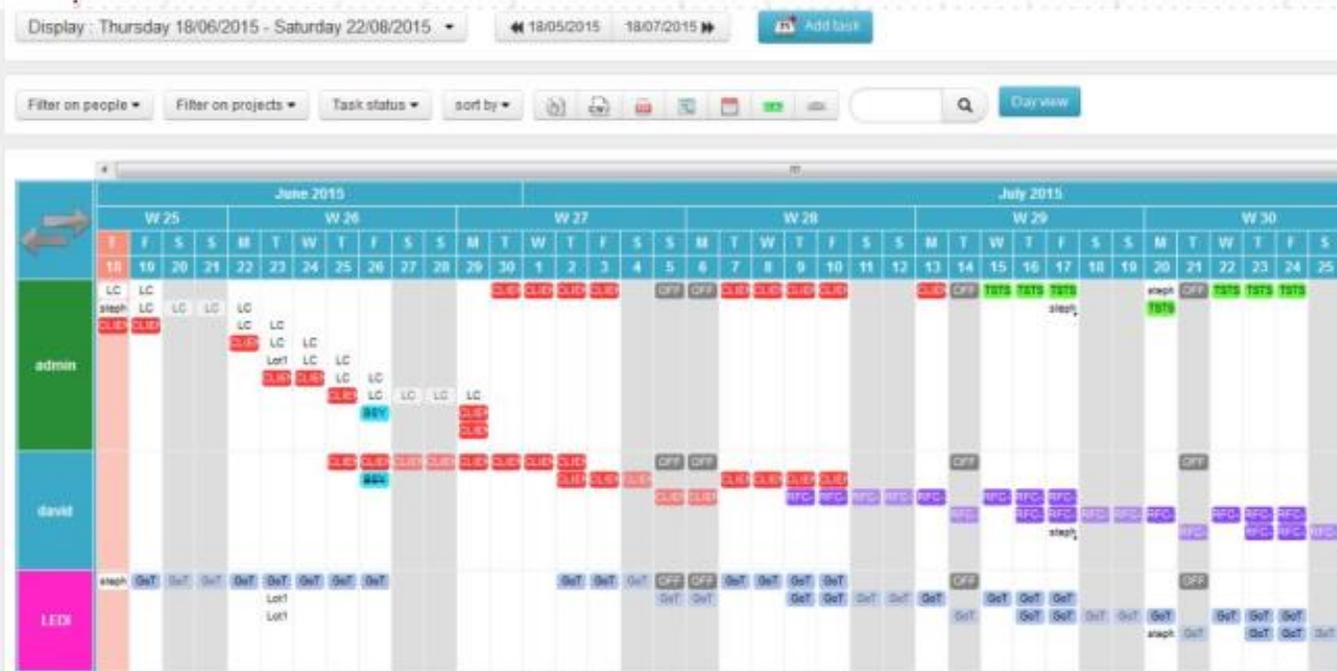
Type de licence

SOPlanning

-Gestion de projet
-Planning
-Assignment des tâches

SaaS

OpenSource



Code	User	Task	Charge
IdAmat	Amat	09/08/2014 ⇨ 21/08/2014 (IdProjet) (test) test 23/08/2014 ⇨ 28/08/2014 (IdProjet) (Phase 02 du projet) 30/08/2014 ⇨ 02/09/2014 (IdProjet) (Phase 01 du projet)	Total : 23d Passed : 12d
danielle	danielle		
bokoyko	gerard	28/08/2014 ⇨ 12/09/2014 (NW2) (test) test	Total : 16d
OREG	Greg	27/08/2014 ⇨ 04/09/2014 (afternoon) (BORDAS-S) (test) 27/08/2014 ⇨ 04/09/2014 (afternoon) (BORDAS-S) (test)	Total : 08.00
IdHima	Joelle	03/09/2014 ⇨ 04/09/2014 (Commande 1) 03/09/2014 ⇨ 03/09/2014 (IdProjet)	Total : 4d
alexander	Joelle		
jrm	michel	20/08/2014 ⇨ 22/08/2014 (sacha001) (d) or Link 23/08/2014 ⇨ 09/09/2014 (09:00 ⇨ 18:00) (lecture) (test w) test w Link 23/08/2014 ⇨ 28/08/2014 (as) (9) re Link 30/08/2014 ⇨ 09/09/2014 (09:00 ⇨ 18:00) (lecture) (test w) test w Link 30/08/2014 ⇨ 04/09/2014 (as) (9) re Link	Total : 33d 27.00 Passed : 1d

Redmine

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

Type de licence

Jean-Philippe Lang

- bug tracking
- notifications
- Gantt
- gestion du temps
- Gestion des ressources

Installé

GPL

Redmine

Accueil Projets Aide Connexion S'inscrire

Rechercher:

Aperçu Download Activité Roadmap Demandes Annonces Wiki Forums Dépôt

Demandes

Filtres

Statut Ajouter le filtre:

Appliquer Effacer

#	Tracker	Statut	Priorité	Sujet	Mlx & jour	Catégorie
3400	Defect	New	Normal	Dot filter plugin crashes when missing useragent	2009-06-11 06:50	Plugins
3479	Defect	New	High	SEGFAULT in MySQL	2009-06-11 07:15	Tickets
3477	Patch	New	Normal	Fix access handler to remove the need for a separate svn-private/git-private	2009-06-10 21:54	
3476	Defect	New	Normal	Right-floating TOC kinks in the roadmap	2009-06-10 19:52	
3475	Feature	New	Normal	Can Redmine support notification when an issue will be overdue?	2009-06-10 07:37	Emails
3472	Defect	New	Normal	Role given to a non-admin user who creates a project	2009-06-10 06:37	
3471	Defect	Resolved	Normal	Project managers should be able to assign "sub-project of"	2009-06-10 05:49	Projects
3470	Feature	New	Normal	Projects should inherit documents and files from sub-projects	2009-06-10 22:00	Projects
3469	Defect	New	Normal	svnAS	2009-06-10 04:40	Administration
3468	Defect	Resolved	Normal	Subversion : View Differences SSO error	2009-06-09 21:21	SCH
3467	Feature	New	Normal	Due date sort order should sort issues with no due date to the end of the list	2009-06-09 08:12	Tickets
3466	Patch	New	Normal	ja label for text_status_changed_by_changeest	2009-06-09 05:06	
3465	Feature	New	urgent	Default project	2009-06-09 04:46	
3464	Feature	New	Normal	columns "user_id" & "created_on" in tables like projects, documents & custom_fields...	2009-06-08 21:29	Administration
3463	Feature	New	Low	Export (all) Wiki-Pages to PDF/DOC	2009-06-09 00:02	Wiki
3462	Defect	New	High	CSV path encoding problems	2009-06-08 14:24	SCH
3461	Patch	New	Normal	Manage permission on issue assignment	2009-06-10 20:41	Permissions
3457	Defect	New	Normal	Default value on log text fields	2009-06-08 11:01	Custom fields
3454	Defect	New	Normal	Mercurial Repository: Browsing Disappearing	2009-06-06 13:20	SCH
3453	Feature	New	Normal	Issue creation via email by anonymous	2009-06-07 05:51	Emails
3452	Feature	New	Normal	Per project email notifications settings panel	2009-06-07 14:30	Projects
3451	Defect	Resolved	Normal	Issue Creation via Email not working	2009-06-10 12:34	Emails
3450	Feature	New	Normal	Project WorkFlow	2009-06-07 00:31	
3449	Defect	New	High	Redmine Takes Too Long On Large Mercurial Repository	2009-06-10 12:35	SCH
3448	Feature	New	Normal	Add issue watcher that isn't a maintainer	2009-06-10 11:21	

Donate

Formats disponibles: Atom | CSV | PDF

Business Implementation of Easy Redmine

Overview Activity Roadmap Issues New issue Gantt Documents Easy Gantt Settings

Issues gantt

Apply Deal

Days Weeks Months Edit New issue Resource management Critical path Create baseline

#	Subject	Assigne	Upd	Start	End	Category
#265	Training for users	-	a mon	2009-06-29	2009-07-05	Training for users
#266	E-learning for Admins	Client *	2 day	2009-07-05	2009-07-07	E-learning for Admins
#265	Roles, Trackers, Statuses, Custom Fields	-	5 day	2009-07-05	2009-07-10	Roles, Trackers, Statuses, Custom Fields
#262	Admin Training	-	2 day	2009-07-05	2009-07-07	Admin Training
#257	Projects Structure + Templates	-	5 day	2009-07-05	2009-07-10	Projects Structure + Templates
#33	Deployment	-	-	-	-	Deployment
#304	Deployment into Production	-	a mon	2009-07-10	2009-07-11	Deployment into Production
#266	Help Desk Set-up	-	2 day	2009-07-10	2009-07-12	Help Desk Set-up
#265	Testing in production	-	2 day	2009-07-10	2009-07-12	Testing in production
#31	Review Meeting	-	a mon	2009-07-12	2009-07-13	Review Meeting
#268	Re-Set Up	-	a mon	2009-07-12	2009-07-13	Re-Set Up
#31	Analysis	-	-	-	-	Analysis
#251	Trackers & Statuses & Actv	-	5 day	2009-07-13	2009-07-18	Trackers & Statuses & Actv
#253	Desired Outputs	-	5 day	2009-07-13	2009-07-18	Desired Outputs

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

Type de licence

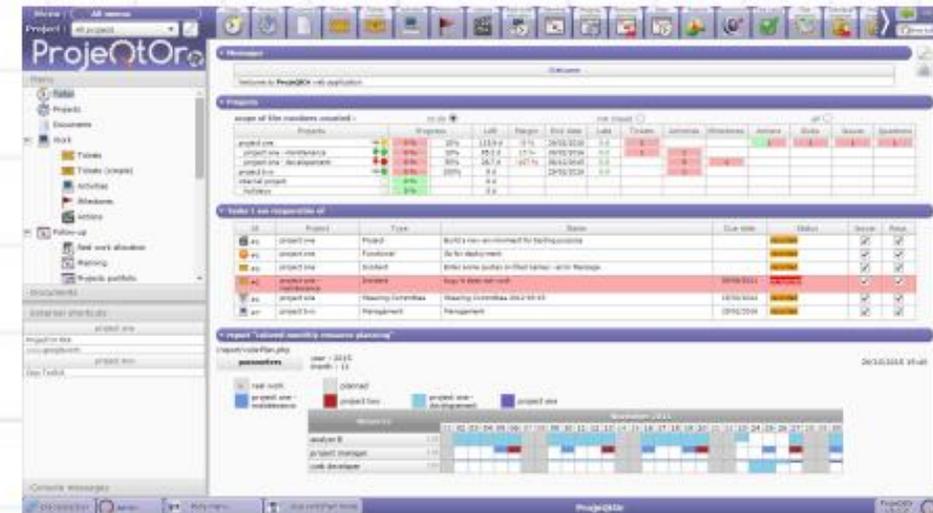
PROJEQTOR

Logiciel de gestion de projet collaboratif:

- Gestion des délais, ressources, incidents, coûts
- Gestion de suivi de qualité, risque projet

Logiciel full web

OpenSource



Microsoft Project

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

Type de licence

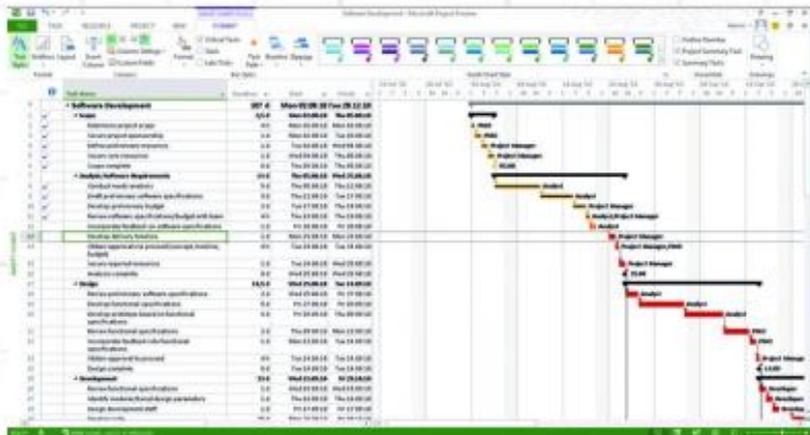
Microsoft Corporation

- Gérer vos tâches quotidiennes
- Gérer de portefeuille de projets

Application exécutable

Fixe

CAPTURES D'ÉCRAN :



Project-Open

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

Type de licence

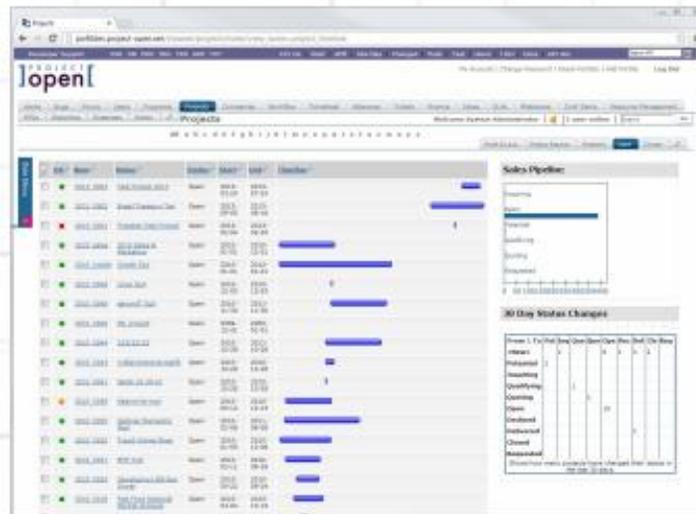
Project Open Business
Solutions S.L.

- Gestion de management

Application
Exécutable

Libre

CAPTURES D'ÉCRAN :



CodeBeamer

Éditeur

Fonctions principales

Technologie

Type de licence

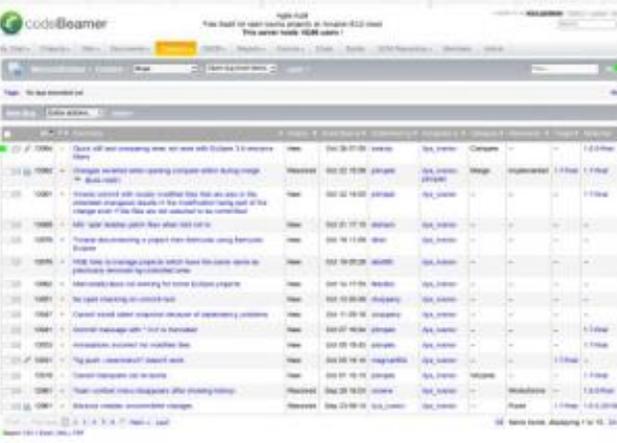
Project Open Business
Solutions S.L.

- Plateforme de management

WEB

Libre

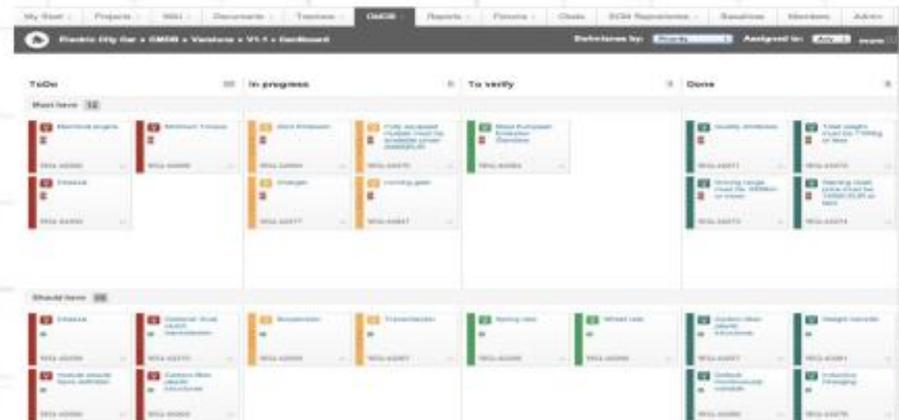
CAPTURES D'ÉCRAN :



Browse your issues quickly. Subscribe to changes with a single click.

Narrow down your view using saved views, search filters and sorting.

Export your issues to Excel, PDF, XML or CSV.





Le lean startup

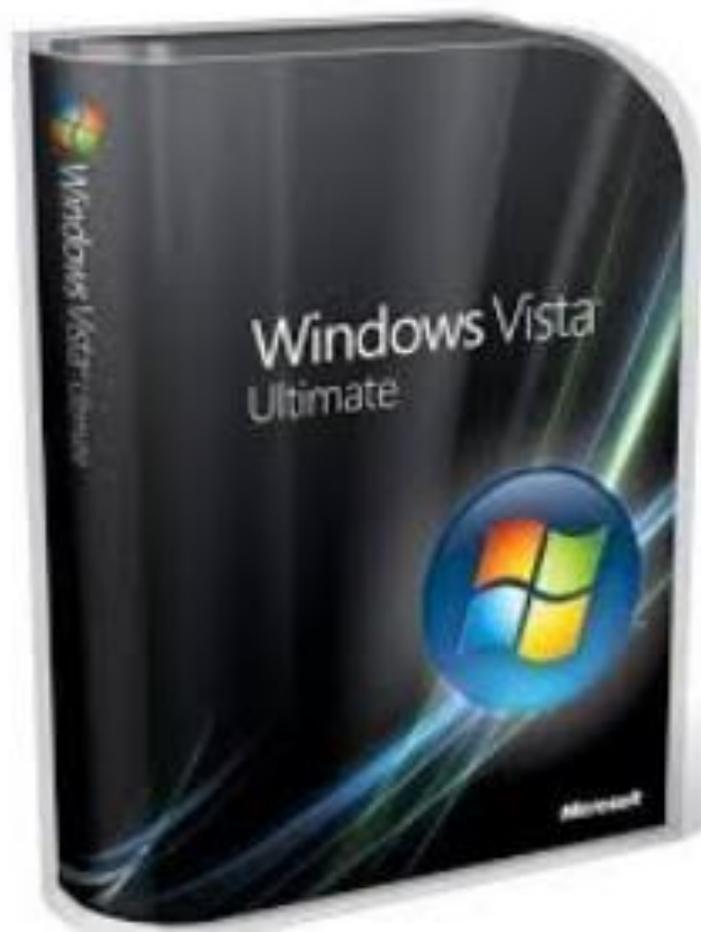
**Pourquoi tant de
startups échouent ?**



TOP 11 des causes d'arrêt d'un business

- Profitabilité du business
- Fond de roulement
- Incapacité à s'adapter à la demande du client
- Politique tarifaire, prix
- Défaut de veille concurrentielle, commerciale
- Service/produit trop générique
- Dépendance à un client unique.
- Croissance incontrôlée
- Croire qu'on peut tout faire seul.
- Management
- Être amoureux de son produit et perdre l'objectivité du marché

Raison 1 : pas de besoin



Raison 2 : pas de modèle viable

**Coût d'acquisition
d'un client**



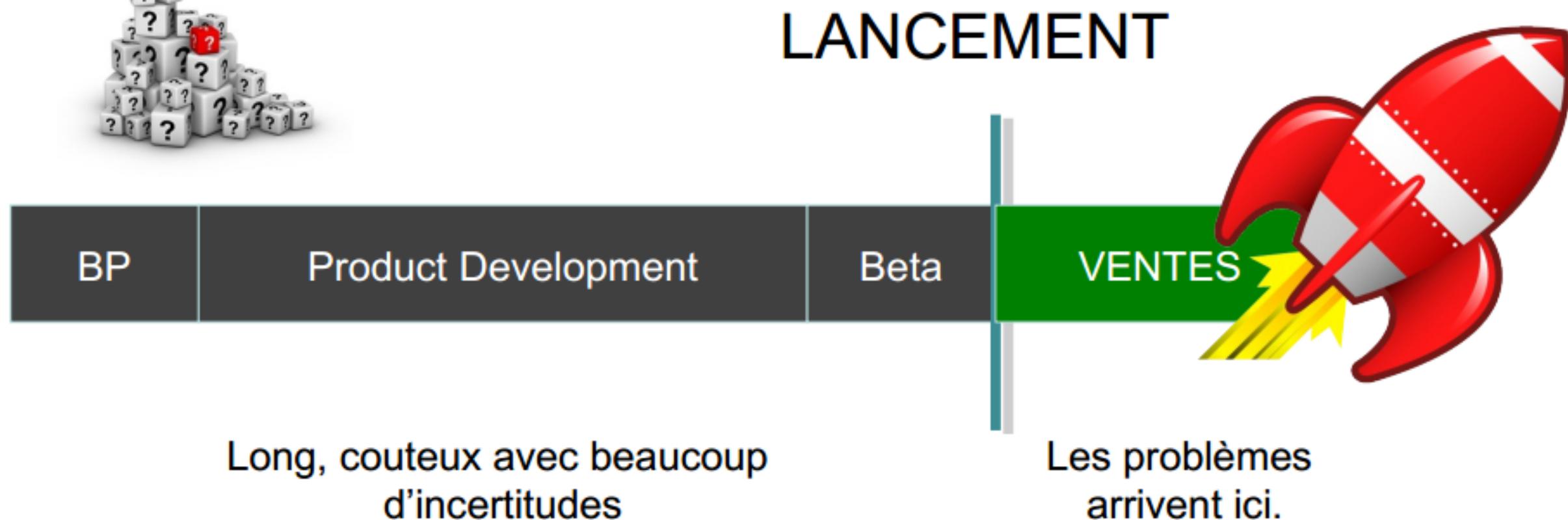
**Revenu
par client**



Le lean startup

**D'où vient le
problème ?**

Le modèle classique, n'est pas adapté aux startups



DANS CHAQUE ÉQUIPE DE PROJET

(ON A TOUS CONNU UN JOUR)

FAIT 99%
DU BOULOT

N'A AUCUNE
IDÉE DE CE QUI SE
PASSE LA PLUPART
DU TEMPS

DIT QU'IL
VA AIDER
MAIS
NE FAIT RIEN

DISPARAIT
AU TOUT DÉBUT
ET NE RÉAPPARAÎT
QU'À LA FIN
(LA VRAIE FIN)

@DAMIENGREUSARD



Des clients / utilisateurs



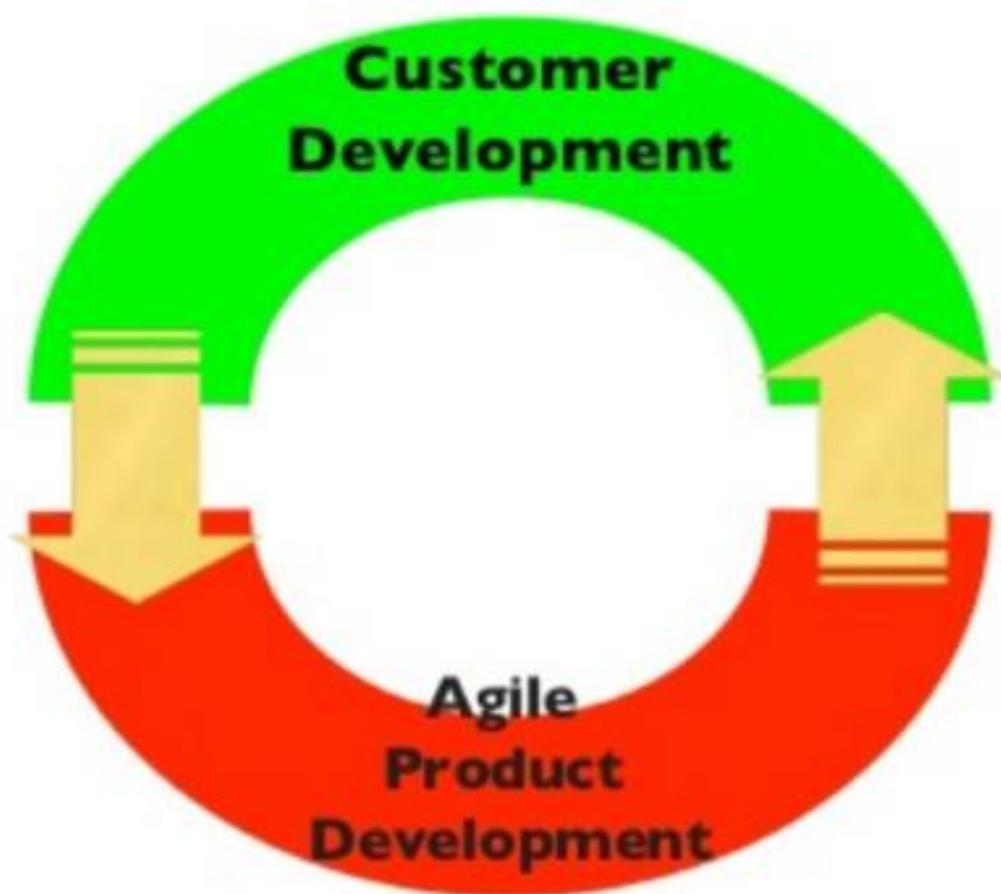
Pause



Le lean startup

**Qu'est-ce que le
Lean Startup ?**

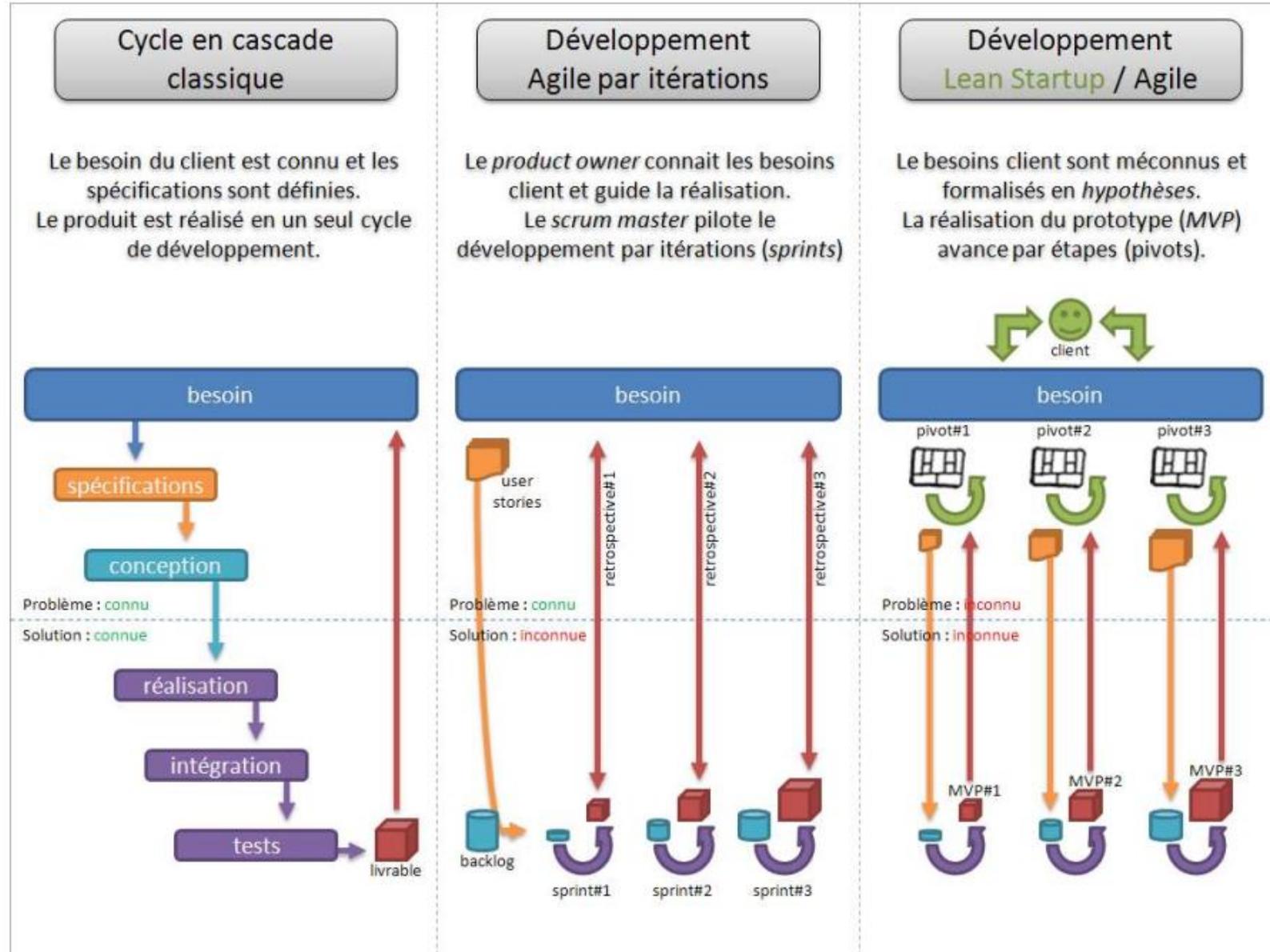
Le lean Startup



Un ensemble de méthodes qui vise à augmenter les chances de succès d'une startup

- Expérimentation scientifique
- Validation des concepts
- Itérations rapides
- Interaction client constante

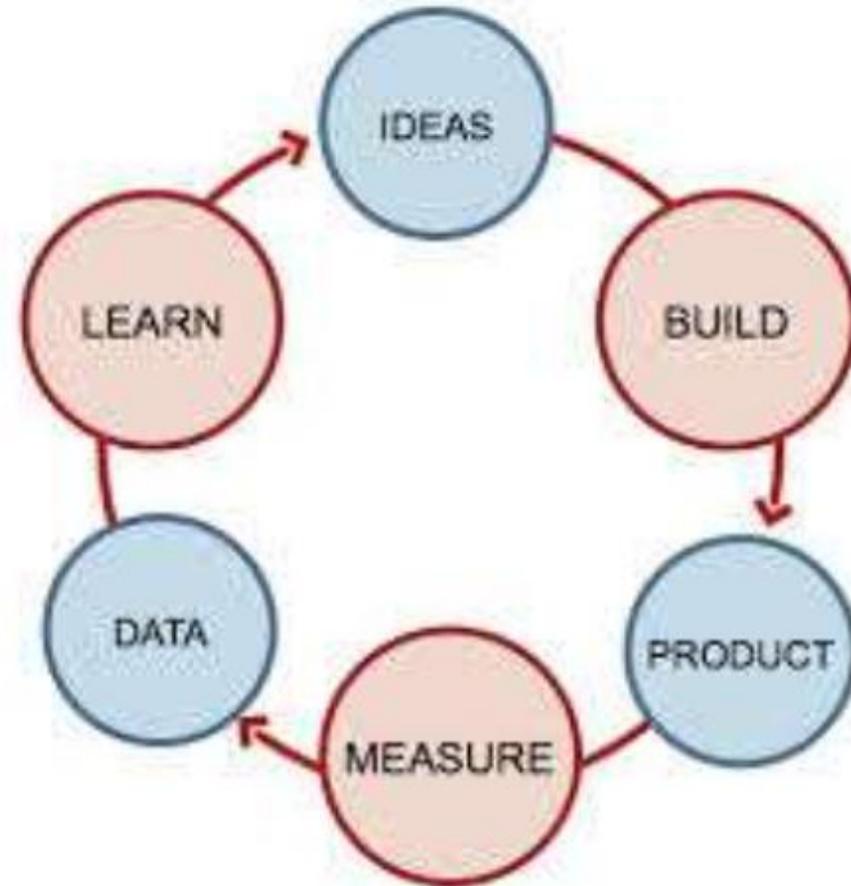
Problème / Solution



Innovation continue



- **Modèle basé sur l'apprentissage client**
- **Des cycles de développement courts**
- **Des KPI de performance + d'apprentissage**
- **Organisation agile : « Get out the building »**





MVP : Produit Minimum Viable

- **Quelles sont les hypothèses ?**
 - Fonctionnalités indispensables
 - Intérêts pour le client
- **Prototype à réaliser**
 - Produit / service
 - Peut contenir des erreurs / bugs
- **Valider avec une communauté restreinte**
 - Interview
 - Atelier de présentation





Le Pivot

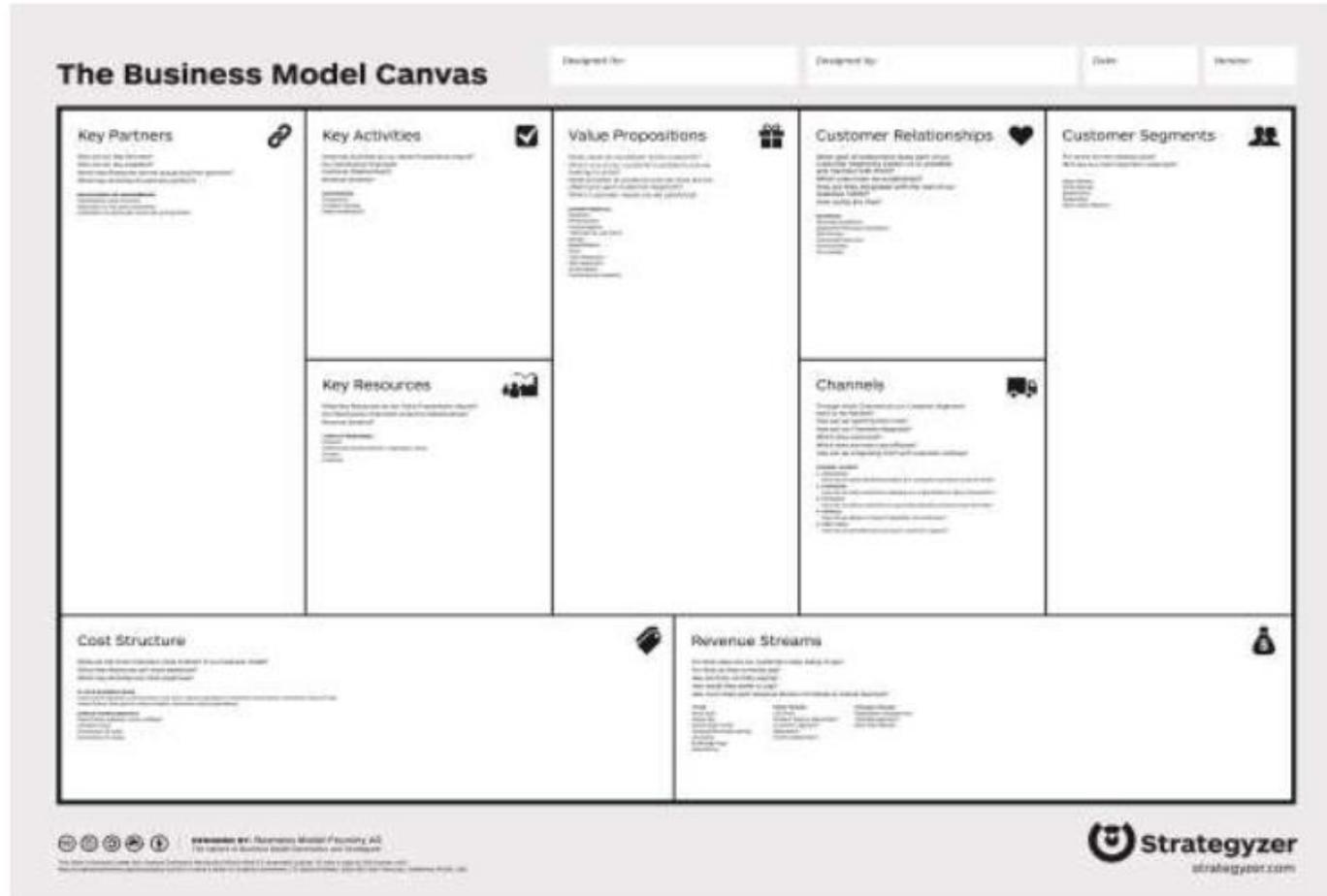
- **KPI d'apprentissage**
 - Métriques de validation ou d'invalidation du MVP
 - Métriques de retour/commentaires
 - Co production = associer les early adopter
- **Pivoter ou persévérer**
 - Changement de modèle économique
 - Révolution / Evolution du prototype
- **Formaliser le MVP avec le Lean Canvas**





Un modèle

- **Etat des lieux à date**
 - Révélateur de risques
 - Réflexions à mener
- **Prioriser**
 - Efforts
 - Hypothèses
 - Métriques
- **Business model**



Segment client et problème



- **Types de client**
- **Utilisateurs / Early Adopter**
- **Problèmes rencontrés**
- **MVP**

Problem Top 3 problems 1	Solution Top 3 features 3 Key Metrics Key activities you measure 6	Unique Value Proposition Single, clear, compelling message that states why you are different and worth buying 2	Unfair Advantage Can't be easily copied or bought 7 Channels Path to customers 4	Customer Segments Target customers 1
Cost Structure Customer Acquisition Costs Distribution Costs Hosting People, etc. 5			Revenue Streams Revenue Model Life Time Value Revenue Gross Margin 5	



Solution et traction

- **Solution**
 - Version temporaire
 - Amener à changer
- **Comment entrer en contact ?**
- **Comment promouvoir ?**

Problem	Solution	Unique Value Proposition	Unfair Advantage	Customer Segments
1	Top 3 features 3	Single, clear, compelling message that states why you are different and worth buying 2	Can't be easily copied or bought 7	Target customer 1
	Key Metrics Key activities you measure 6		Channels Path to customers 4	
Cost Structure Customer Acquisition Costs Distribution Costs Marketing Costs R&D, etc.		Revenue Streams Revenue Model Life Time Value Revenue Gross Margin 5		

Cout et revenue



- **Promotion**
- **Prototype**
- **Burn rate**

<p>Problem</p> <p>Top 3 problems</p> <p>1</p>	<p>Solution</p> <p>Top 3 features</p> <p>3</p>	<p>Unique Value Proposition</p> <p>Single, clear, compelling message that states why you are different and worth buying</p> <p>2</p>	<p>Unfair Advantage</p> <p>Can't be easily copied or bought</p> <p>7</p>	<p>Customer Segments</p> <p>Target customers</p> <p>1</p>
<p>Key Metrics</p> <p>Key activities you measure</p> <p>6</p>		<p>Channels</p> <p>Path to customers</p> <p>4</p>		
<p>Cost Structure</p> <p>Customer Acquisition Costs Distribution Costs Hosting People, etc.</p> <p>5</p>			<p>Revenue Streams</p> <p>Revenue Model Life Time Value Revenue Gross Margin</p> <p>5</p>	



KPI et avantages

- **Acquisition**
- **Activation**
- **Retention**
- **Revenue**
- **Referral**

Problem Top 3 problems 1	Solution Top 3 features 3 Key Metrics Key activities you measure 6	Unique Value Proposition Single, clear, compelling message that states why you are different and worth buying 2	Unfair Advantage Can't be easily copied or bought 7 Channels Path to customers 4	Customer Segments Target customers 1
Cost Structure Customer Acquisition Costs Distribution Costs Hosting People, etc. 5		Revenue Streams Revenue Model Life Time Value Revenue Gross Margin 5		



Le concept de Webvan : une épicerie en ligne qui livre ses clients en moins de 30 minutes.

MVP: aucun MVP n'est conçu, des investissements en capital sont directement réalisés.

RESULTAT



Investissement: 1 milliard \$



Webvan a fait faillite en 2001



Zappos commercialise des vêtements et chaussures en ligne

MVP: le fondateur prend des photos de chaussures dans un magasin et les vend à prix coutant en ligne.

RESULTAT



Investissement: 0 \$



Zappos est racheté par Amazon en 2009 pour 1,2 milliards

Mon projet

La e-Cigarette Connectée

Compteur de bouffées et limiteur

Fonction cigarette perdue

Suivi de la consommation sur
Internet et communauté



Etape 1) Décrire les hypothèses

Mon idée



Les hypothèses

Les gens sont intéressés par les fonctionnalités

- Fonction Cigarette perdue
- Fonction Compteur / limiteur
- Suivi sur Internet

Je pourrais trouver les gens intéressés

Je pourrais faire fabriquer la cigarette

Les gens payeraient un prix rentable pour moi

Etape 2) Trouver les risques

Mon idée



Les hypothèses

Les gens sont intéressés par les fonctionnalités

- **Fonction Cigarette perdue**
- **Fonction Compteur / limiteur**
- **Suivi sur Internet**

Je pourrais trouver les gens intéressés

Je pourrais faire fabriquer la cigarette

Les gens payerait un prix rentable pour moi

Etape 3) Valider les hypothèses

Hypothèse



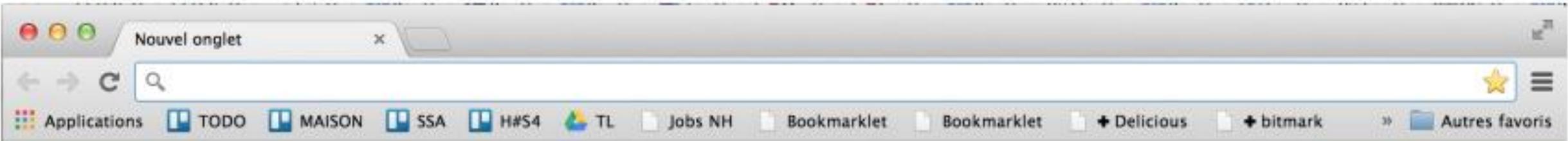
Expérience de validation

Poster un **sondage dans les forums** de vapoteurs, observer les réponses, obtenir au moins 100 réponses et 25% d'intéressés

Coût : 0

ou

Créer une fausse page internet qui présente le produit, Passer de la publicité sur Google pour faire venir des gens leur **proposer une pré-commande**.



Nouveau !!!

La e-Cigarette Connectée

Compteur de bouffées et limiteur

Fonction cigarette perdue

Suivi de la consommation sur Internet et communauté

Offre spéciale 75 €
Pour les 100 premiers

PRE-COMMANDE



Etape 4) Analyser les données

Hypothèse



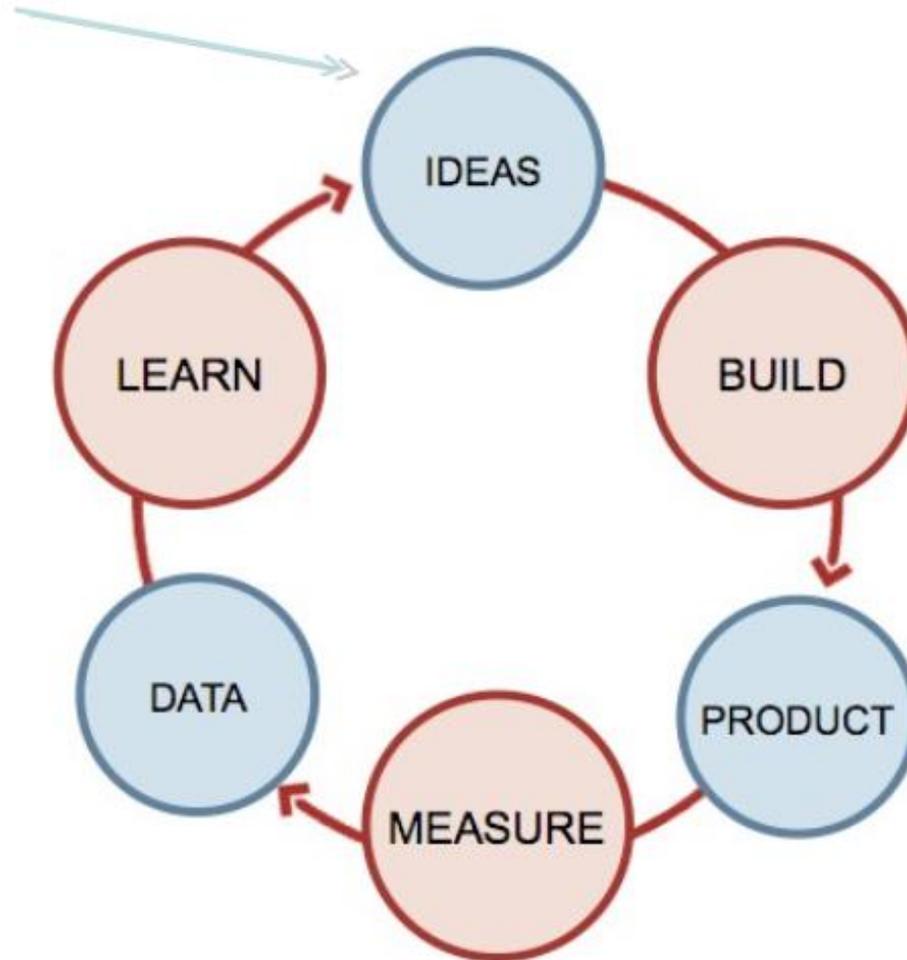
Expérience de validation

- Publicité passée : 200 Euros
- Nombre de clics : 100
 - Fonction cigarette perdue 75
 - Fonction compteur 22
 - Fonction internet 3
- Nombre de pré-commandes : 2
- Coût par pré-commande : 100 €

Validated Learning

WARNING
!!!!

Etape 5) -> retour à l'étape 1)



Les principes du lean



- Je me suis centré sur les problématiques d'adoption par le client
- J'ai documenté mes hypothèses, construit des expériences pour **les valider de manière scientifique** (Validated Learning)
- J'ai été en **interaction constante** avec des clients
- J'ai travaillé sur des **cycles courts**

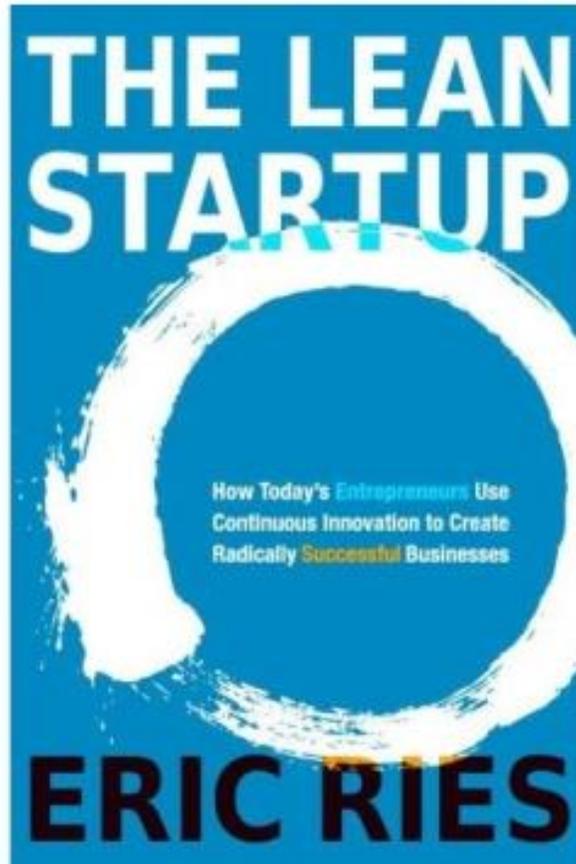
Qui fait du lean ?

- Startups
 - Grands groupes
 - Petits commerces
 - Administrations
 - Education
 - ...
- La ou il y a **investissement** et **incertitude** ou **innovation** le lean est applicable.

Pour aller plus loin



<http://leanstartupmachine.com>



The Four Steps to the Epiphany

*Successful Strategies for
Products that Win*



Steven Gary Blank

Petit rappel



Bob à eu l'idée du siècle, du millénaire même...



Il va créer une application mobile qui révolutionnera la vie de ses utilisateur.

- Voir en temps réel toutes les personnes autour de nous
- Pouvoir rentrer en contact avec eux
- Rencontrer des gens qui aiment les mêmes choses qu'eux
- D'avoir des bons de réduction pour sortir quand ils veulent et où ils veulent
- Accéder aux dernières offres d'emploi



Mon projet

La e-Cigarette Connectée

Compteur de bouffées et limiteur

Fonction cigarette perdue

Suivi de la consommation sur
Internet et communauté



Etape 1) Décrire les hypothèses

Mon idée



Les hypothèses

Les gens sont intéressés par les fonctionnalités

- Fonction Cigarette perdue
- Fonction Compteur / limiteur
- Suivi sur Internet

Je pourrais trouver les gens intéressés

Je pourrais faire fabriquer la cigarette

Les gens payeraient un prix rentable pour moi

Etape 2) Trouver les risques

Mon idée



Les hypothèses

Les gens sont intéressés par les fonctionnalités

- **Fonction Cigarette perdue**
- **Fonction Compteur / limiteur**
- **Suivi sur Internet**

Je pourrais trouver les gens intéressés

Je pourrais faire fabriquer la cigarette

Les gens payerait un prix rentable pour moi

Etape 3) Valider les hypothèses

Hypothèse



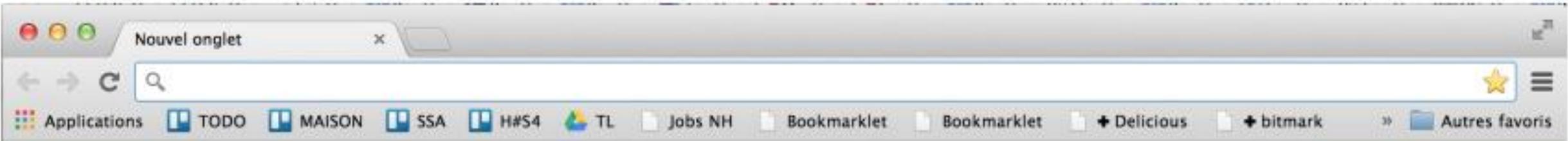
Expérience de validation

Poster un **sondage dans les forums** de vapoteurs, observer les réponses, obtenir au moins 100 réponses et 25% d'intéressés

Coût : 0

ou

Créer une fausse page internet qui présente le produit, Passer de la publicité sur Google pour faire venir des gens leur **proposer une pré-commande.**



Nouveau !!!

La e-Cigarette Connectée

Compteur de bouffées et limiteur

Fonction cigarette perdue

Suivi de la consommation sur Internet et communauté

Offre spéciale 75 €
Pour les 100 premiers

PRE-COMMANDE



Etape 4) Analyser les données

Hypothèse



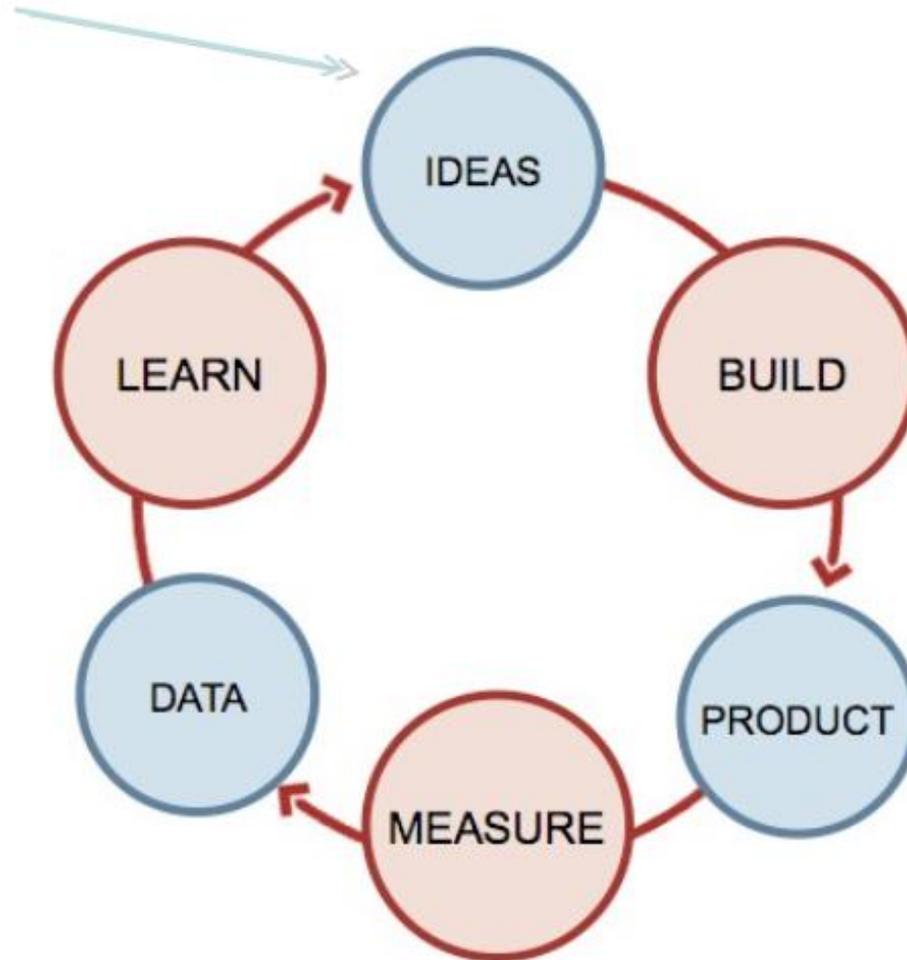
Expérience de validation

- Publicité passée : 200 Euros
- Nombre de clics : 100
 - Fonction cigarette perdue 75
 - Fonction compteur 22
 - Fonction internet 3
- Nombre de pré-commandes : 2
- Coût par pré-commande : 100 €

Validated Learning

WARNING
!!!!

Etape 5) -> retour à l'étape 1)



Les principes du lean



- Je me suis centré sur les problématiques d'adoption par le client
- J'ai documenté mes hypothèses, construit des expériences pour **les valider de manière scientifique** (Validated Learning)
- J'ai été en **interaction constante** avec des clients
- J'ai travaillé sur des **cycles courts**

Gestion de projet





Les 3 principes fondamentaux

- 1 - Instauration systématique d'une **phase d'exploration** en amont des projets
 - Évaluer l'opportunité du projet
 - Préciser ses objectifs de coût, de délai et de performance
 - Identifier les marges de manœuvre : coût, délais, volume

- 2 - **Maîtrise d'œuvre** responsable nommément désignée
 - Mobiliser et coordonner l'ensemble des compétences nécessaires

- 3 - **Maîtrise d'ouvrage** animée par un pilote
 - Fixer des objectifs clairs
 - Réorienter si nécessaire

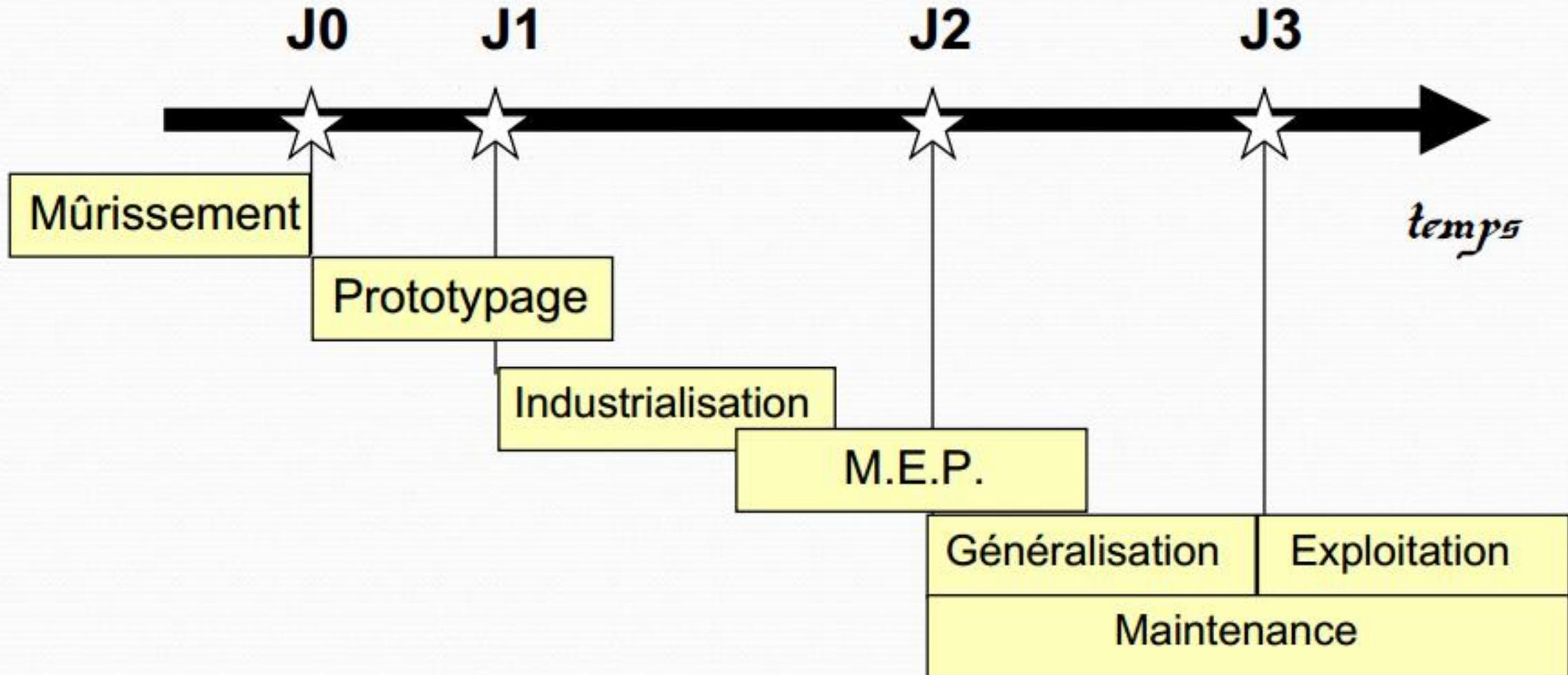
Quelle est la différence entre maître d'œuvre et maître d'ouvrage ?



Maître d'ouvrage (MOA)	Maître d'œuvre (MOE)
Défend ou valide l'opportunité du projet	Etudie le problème posé et élabore un plan de réalisation
Assure le cadrage stratégique	Négocie les modifications du cahier des charges
Fixe les objectifs de performance, coûts, délais	Anime l'équipe projet
Traduit les besoins des clients	Organise, coordonne et pilote la réalisation
Assure la cohérence du projet et son articulation avec le reste de l'organisation	Organise le passage d'une étape à une autre
Orchestre et supervise la communication sur le projet	Livre le produit du projet
Choisit un chef de projet et définit sa mission	Effectue le bilan
Assume les décisions majeures	Rend compte au commanditaire
Rend les arbitrages au cours du projet	
Assume le coût du projet	
Valide les étapes successives	
Réceptionne le livrable	

Le projet : les phases de vie

Rapprochement avec les projets industriels
(Fabrication d'une voiture)

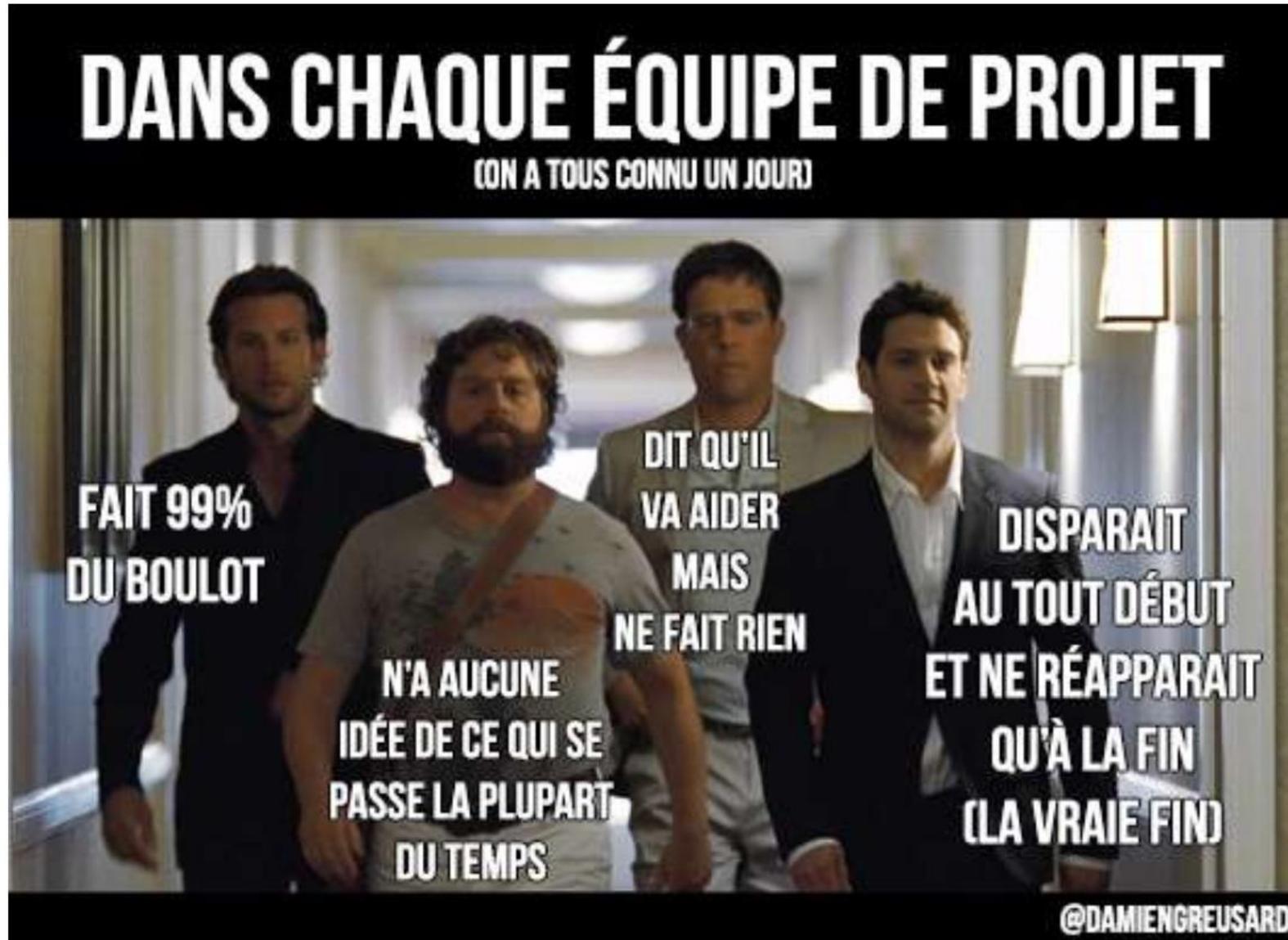




- Les acteurs
- Les principes
- La communication
- Les tableaux de bord
- Les risques



Les acteurs





Les acteurs :

Le chef de projet

Un animateur

Il fédère l'équipe projet

Un Communicateur

Il est en mesure à tous les stades d'informer le comité de pilotage

Il informe également ses partenaires

Un responsable

Il dispose de moyens et d'obligations

Il doit tenir ses objectifs

Il ne porte pas tout sur ses épaules...



Les missions du Chef de projet

- Définition du projet
- Planification du projet
- Pilotage du projet
- Négociations internes et externes au projet
- Animation des équipes
- Reporting interne et externe
- Gestion du fonds documentaire

Les acteurs : le chef de projet



Les qualités requises pour un chef de projet

La perle rare

Qualités d'un chef de projet

Comprendre

Obtenir l'adhésion

Savoir produire

Vaincre les obstacles

Imagination

Communication

Efficacité

Confiance

Raisonnement

Relationnel

Délégation

Créativité

Savoir-faire

Motivation

Direction

Méthodologie

Expertise

Influence

Mobilisation

Initiative

Curiosité

Solidarité

Autonomie

Capacité à défendre
une idée

Sensibilité

Responsabilité

Capacité d'interpellation

Ecoute

Synthèse

Ouverture d'esprit



Les acteurs : la structure de pilotage

Un élément indispensable au déroulement du processus

- Prises de décisions
- Arbitrage

Un élément indispensable à la pérennisation de la démarche

- Sollicitation de la Direction
- Facilitation auprès des autres

Services (transversalités)

- Soutien au chef de projet

Un garant

- De la cohérence du projet avec la stratégie et les objectifs de l'entité



Les acteurs : l'équipe projet

La créativité permanente

- L'innovation et l'optimisation doivent rester un souci permanent

Des partenaires

- En considérant le projet dans sa globalité et non exclusivement au niveau de la tâche

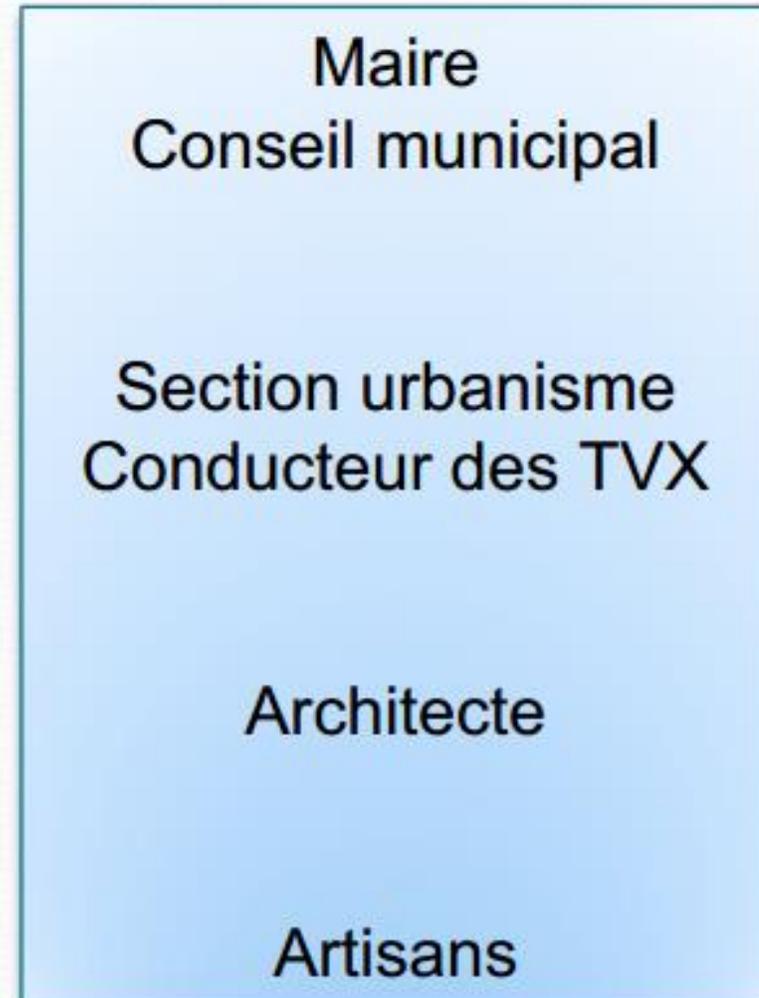
La transparence

- Par la communication
- Plus tôt une dérive est connue, mieux elle se gère



Le management d'un projet

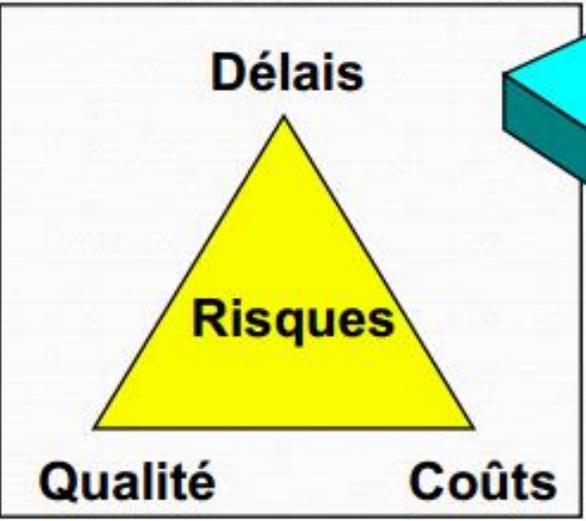
Concrétisons...



Ce qui rassemble les acteurs

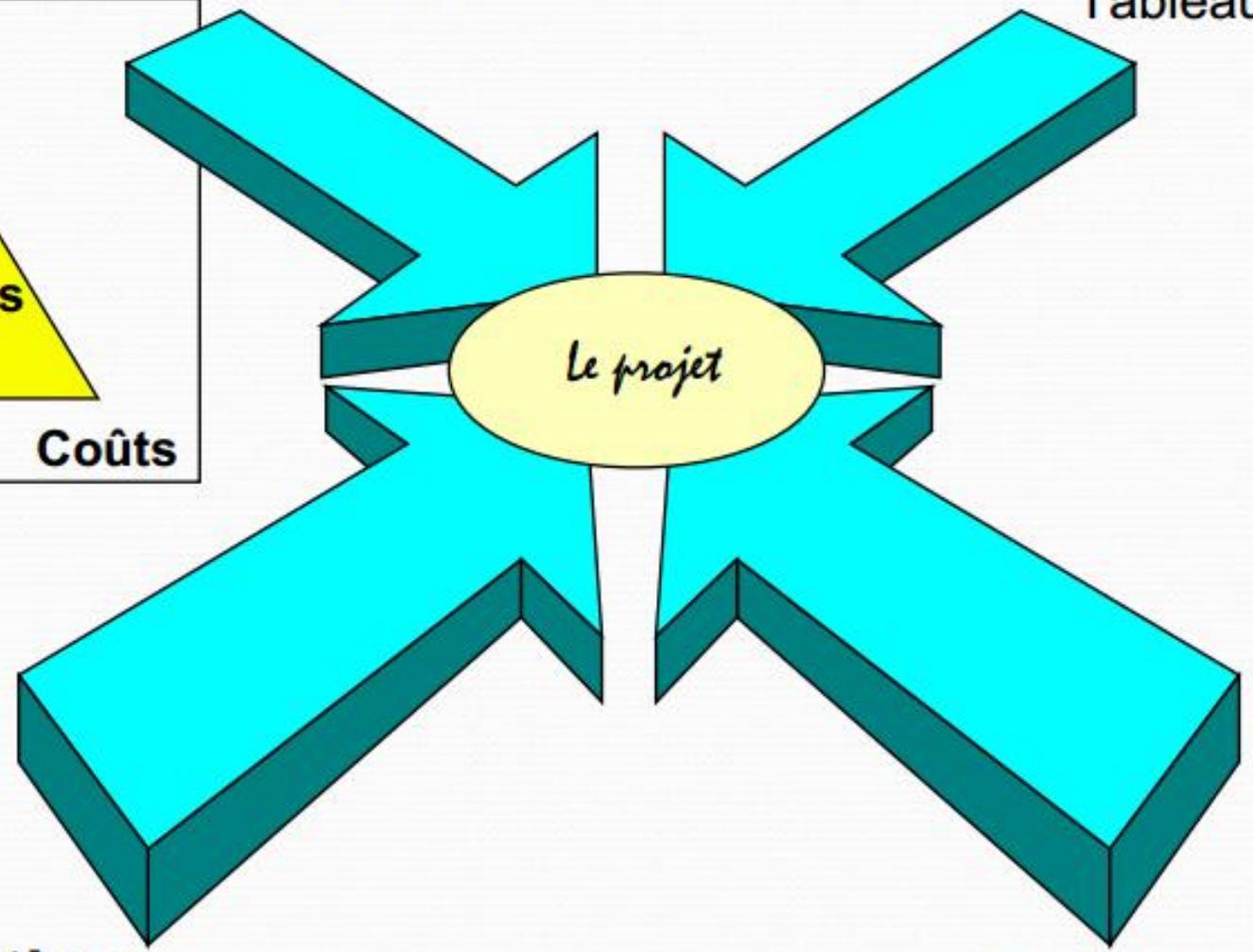


Maîtrise des risques



Visibilité

Dossier projet
Tableau de bord...



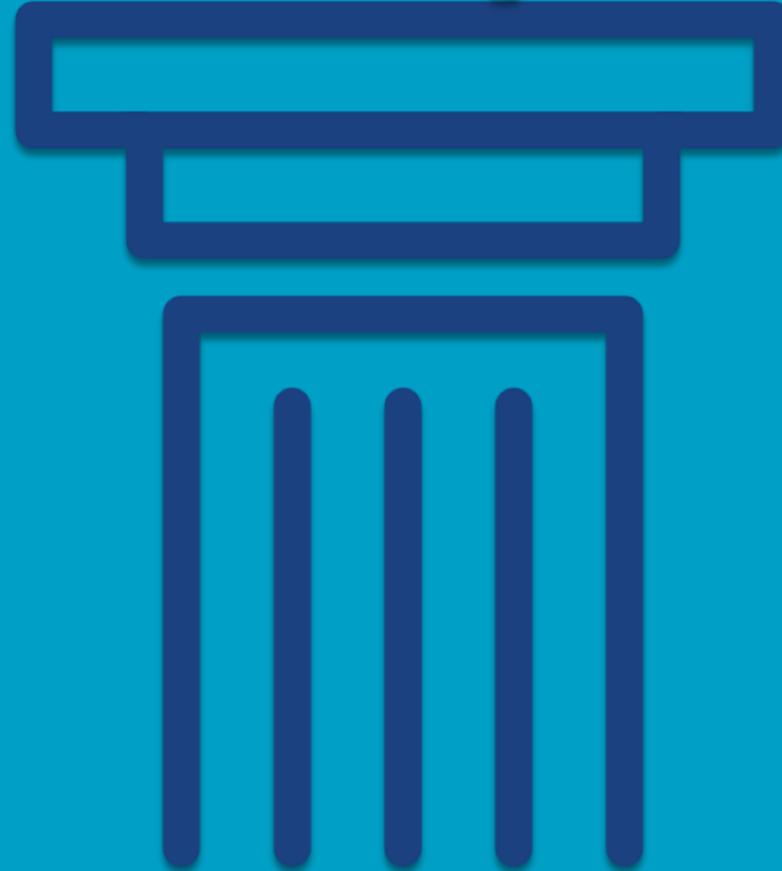
Communication

Les règles du jeu

Principes de gestion de projet



Principes





Se fixer un référentiel

Le principe : Identifier les contraintes (délais, coûts...)

- Élaborer les spécifications du projet
- Préparer le plan de développement
 - Décomposer le projet en tâches élémentaires
 - Identifier tous les contributeurs
 - Définir le séquençement des tâches
- Effectuer des prévisions
 - Durée
 - Coût
- Optimiser la référence
 - Identifier les tâches déterminantes
 - Veiller à ce qu'elles présentent le moins de risque de dérapage

Évaluer périodiquement la réalisation



Remontée des informations sur :

- Le principe :
 - Ce qui est fait
 - Qualité de ce qui est réalisé
 - Coûts liquidés
 - Temps passé
 - Ce qui reste à faire
 - Modification du cahier des charges
 - Coûts prévisionnels
 - Temps restant à allouer
- Communiquer
 - Consolidation au niveau du projet



Comparer réalisation et référentiel

Mise en évidence des écarts constatés

- Qualité technique
- Délais
- Coûts

Analyse de la cause de ces écarts

- Dérive constatée
- Dérive prévisionnelle en fin de projet

Proposition d'actions correctives



La communication

COMMUNICATION





« cinq W », pour « Who, What, Where, When, Why ? »

- Communiquer vers qui ?

Utilisateurs finaux, équipe projet, Direction du projet

- Communiquer pourquoi ?

Fédérer, mobiliser l'équipe projet
Associer les utilisateurs finaux

- Communiquer quoi ?

Les objectifs, les enjeux, les risques, les résultats intermédiaires, l'organisation, le planning, l'avancement...

- Communiquer quand ?

Au lancement, aux échéances annoncées, lors de tout évènement

- Communiquer comment ?

Tous les moyens sont bons, mais l'implication du chef de projet et de l'équipe est primordiale...

Tableaux de bord





Tableau de bord

Synthétique

- Des données chiffrées
- Des commentaires

Aidant à la prise de décision

Disponible à chaque revue du projet

Gestion des projets

Il doit privilégier les représentations graphiques ainsi que le qualitatif...



Des indicateurs...

- Indicateurs de délais
- Indicateurs de coûts
- Indicateurs de performance
- Des éléments de planning ... pas seulement

Mais aussi des commentaires

Problèmes rencontrés

Impact des problèmes sur le projet (analyse des risques en cas de dérapage, de non respect d'un jalon...)

- Solutions envisagées
- Avantages/Inconvénients...



La gestion du risque





La gestion des risques

La finalité de tous les outils et méthodes liés au management de projet, c'est la maîtrise des risques

Le chef de projet n'est donc pas nommé pour "faire un planning", mais pour prendre des mesures préventives

Il faut donc :

- Développer la capacité d'analyse au préalable
- Identifier et mettre en place les mesures préventives



La typologie des risques

- Risques organisationnels

Clarté des objectifs, cahier des charges...

- Risques de type humain

Disponibilité des ressources, compétences, formation, motivation...

- Risques commerciaux et marketing

Offres de la concurrence, clients...

- Risques techniques

Normalisation, cohérence des spécifications, documentation...

- Risques liés à la maîtrise de la sous-traitance

- Risques juridiques

- Risques liés à la sécurité

Quand faire un bilan, pour qui, par qui ?...



A chaque jalon d'étape

Par le maître d'oeuvre pour le maître d'ouvrage

A chaque livrable

Par le contributeur responsable pour le chef de projet

A la fin de réalisation

Par le maître d'oeuvre et l'équipe projet pour la maîtrise d'ouvrage et la structure de pilotage

Après une première étape d'exploitation

Par le contrôleur de gestion pour la structure de pilotage de l'entité



La particularité du suivi des coûts

Les principes précédents s'appliquent au suivi des coûts, cependant...

Il faut prendre également en compte de nouveaux paramètres



La particularité du suivi des coûts

Il est nécessaire de faire un suivi des coûts à avancement donné

- Nécessaire à la reprogrammation éventuelle du projet
- Nécessaire à la connaissance du coût final prévisionnel
- Il est également nécessaire de faire un suivi des coûts à échéance donnée

Nécessaire aux financiers



Les outils de pilotage

Des logiciels certes ...
Mais aussi...

- Des règles de management
- Des réunions préparées
- Un fonds documentaire solide
- Un tableau de bord
- Un dossier projet
- Une communication adaptée



Quelques conseils ou remarques

- Intégrer dès l'origine la fonction gestion de projet
- Gérer un coût en K€, mais aussi en "Hommes*jours«
- L'acquisition de compétence sur l'outil nécessite du temps
- L'outil ne restitue que ce qu'on lui fournit
- Même avec un outil, il est délicat de gérer un grand nombre de tâches
 - La fréquence de suivi est liée à la durée des tâches
 - Il n'y a pas d'outil efficace sans méthode
 - Il n'y a pas de méthode opérationnelle sans outil



Cas pratique

Vous intégrez une entreprise qui souhaite externaliser tous ses serveurs vers un data center avec pour objectif de sécuriser son architecture SI

- Votre mission:
 - Définir les impacts en cas de non redémarrage d'un serveur (et donc un outil inaccessible)
 - Définir un guide d'entretien (qui doit vous permettre de compléter votre matrice des risques)
 - Rencontrer les services (RH, Commercial, Compta, terrain) et voir avec eux quels outils ils utilisent et les impacts en cas de non redémarrage
 - Concevoir un tableau de synthèse

Envoyer à mathieu@umano-conseil.fr



	Pôle	Service	Key user	Descriptions	Contrainte exploitation	Criticité en fonction des dates V1/V2	Criticité Business	Commentaires	Délais de remise en service <0,5	Délais de remise en service 0,5<...<1	Délais de remise en service 1<...<2	Délais de remise en service >2
TOUS	Tous	Messagerie	XXX		Utilisation constante	1	1	Impératif pour réponse aux mails	Oui	Oui	Oui	Oui
		SVN	YYY			1	1	Impératif	Oui	Oui	Oui	Oui

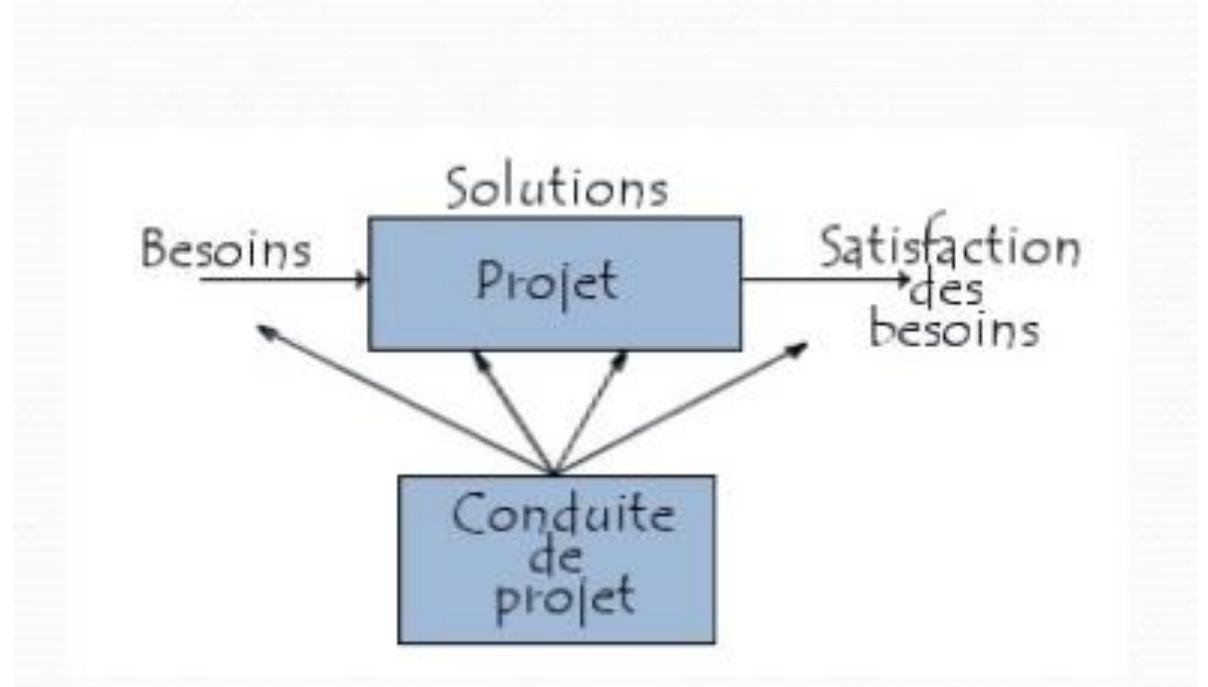
Type d'impact	Plan B métier	Référent pour le test au redémarrage	Accès	Liste des prestataires	Plan B (Note)	Accès (Note)	Criticité Business (Note)	Total
Délai de réponse soumis à pénalité	Aucun	DSI	Sur serveurs	Interne	100	100	100	300
	Aucun	TTT	Sur serveurs	Interne	100	90	80	270



Un projet est un ensemble de tâches **indissociables** permettant de répondre à des **besoins**

Il comprend également les **ressources** nécessaires à sa réalisation

Il a une **durée finie**, caractérisée par une date de début et une date de fin





Les 5 étapes d'un projet

3 questions fondamentales que doit se poser tout porteur de projet avant tout passage à l'acte :

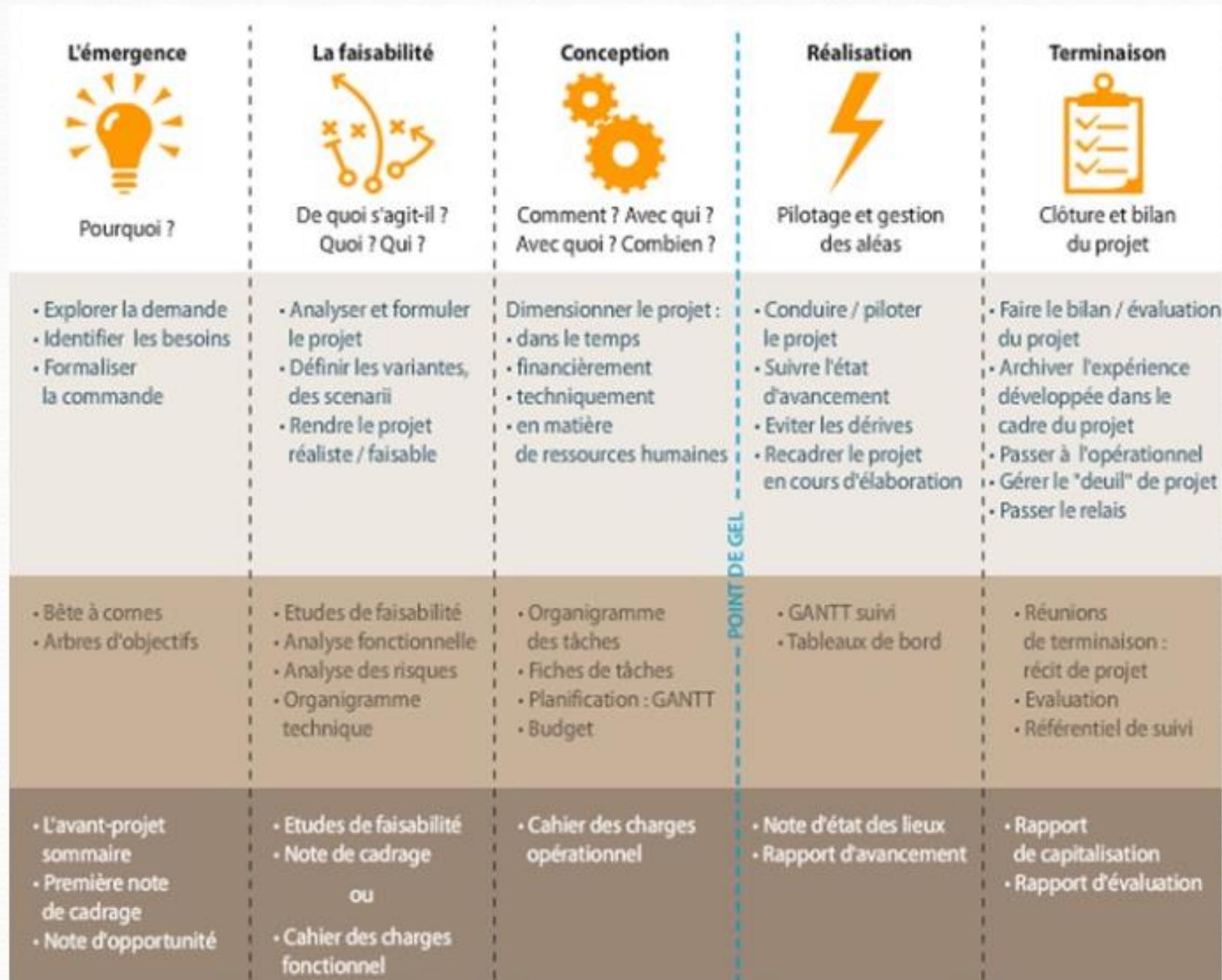
- Pourquoi le projet ? étape 1 : Emergence
- Quoi, que souhaite-t-on réaliser ? étape 2 : Faisabilité
- Comment souhaite-t-on le réaliser ? étape 3 : Conception

Une perte de temps?

Comme le disait Abraham Lincoln :

« Si j'ai six heures pour couper un arbre, j'en prends 5 pour affûter ma hache ! »

Les 5 étapes d'un projet



POINT DE GEL

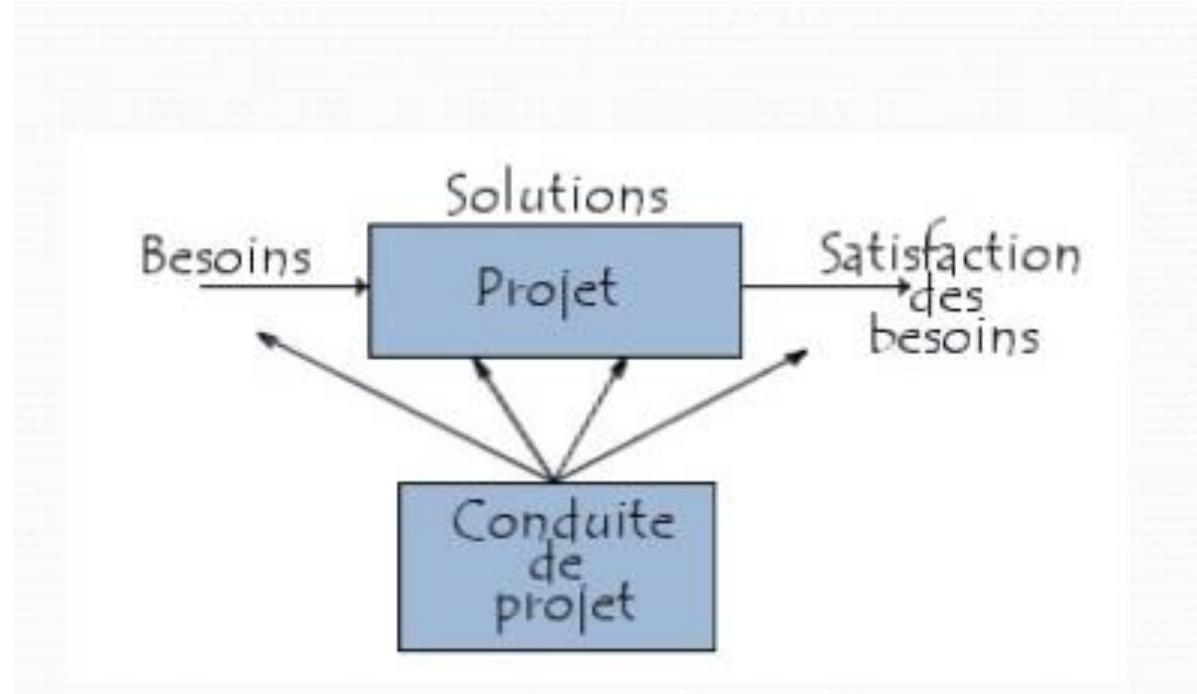


Un projet est un ensemble de tâches **indissociables** permettant de répondre à des **besoins**

Il comprend également les **ressources** nécessaires à sa réalisation

Il a une **durée finie**, caractérisée par une date de début et une date de fin

Il peut être multi technique, mono technique, collectif ou individuel



La société Arthur développement fait très bonne impression on peut commencer...



Le chef de projet Tech (Arthur) s'engage sur

- ▶ Un contenu (application mobile),
- ▶ A livrer à une certaine date, (3mois)
- ▶ Et avec un budget clair.



Analyser le
travail restant à
accomplir

Voir l'équipe et
lui distribue les
tâches

Chacun travaille
sur sa partie et
uniquement sur
celle-ci



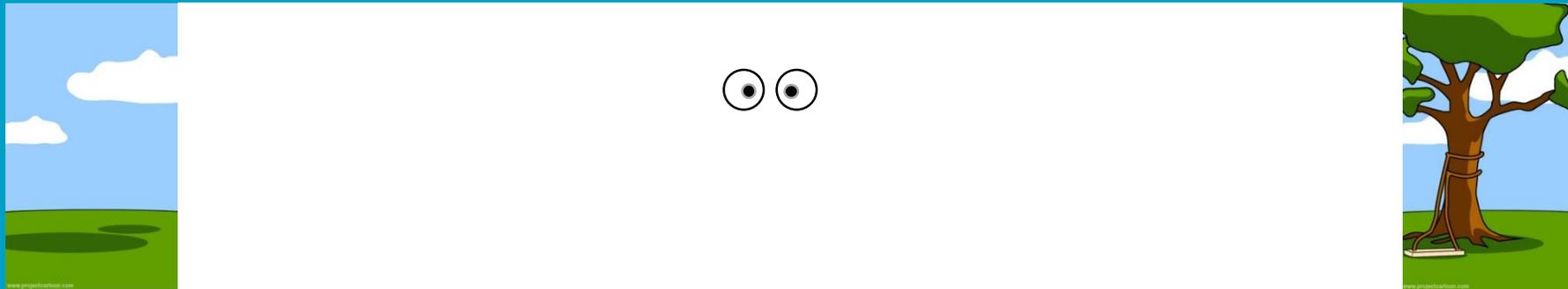
Voici comment bob voit le projet





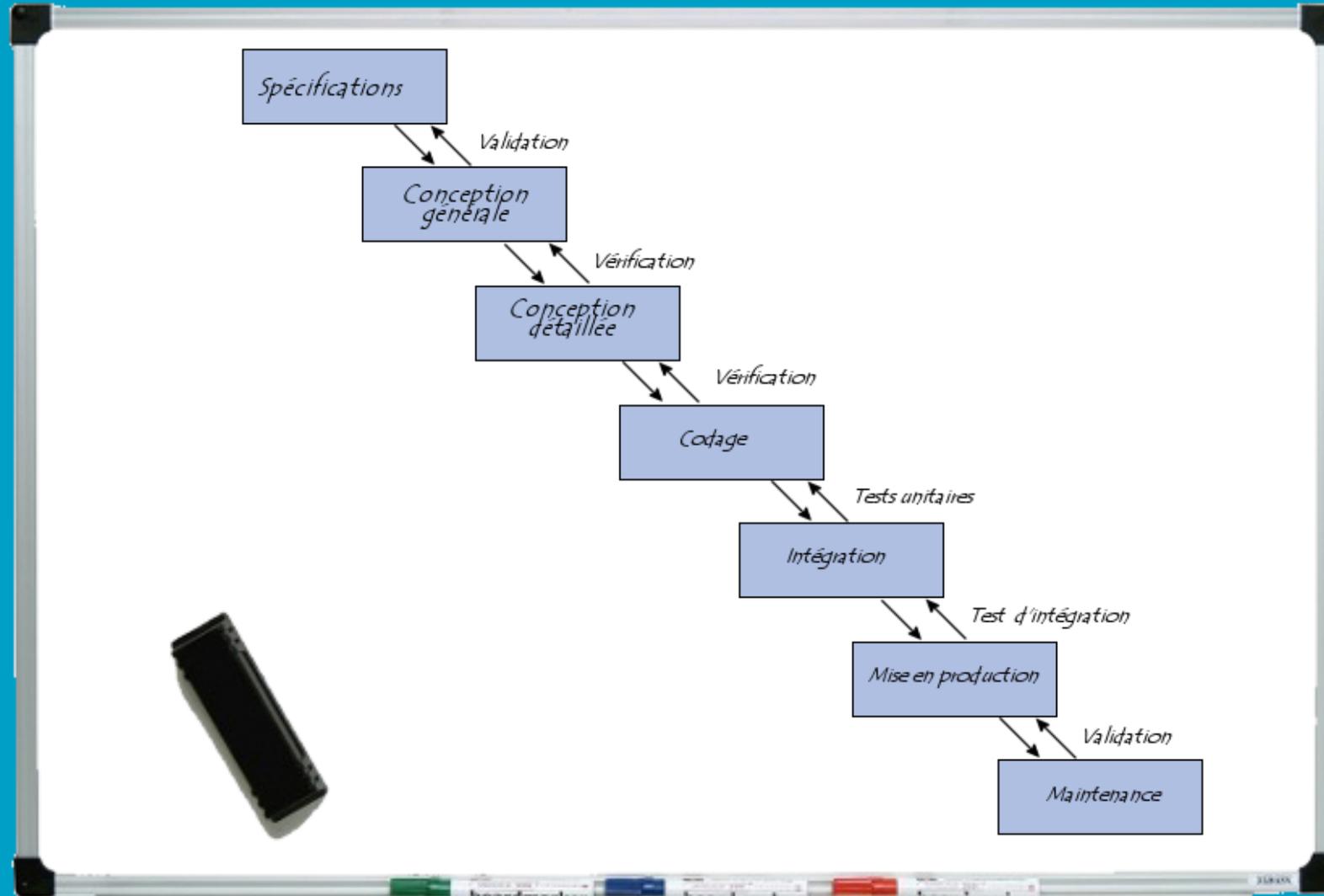
Effet « Tunnel »

« Nuit polaire »



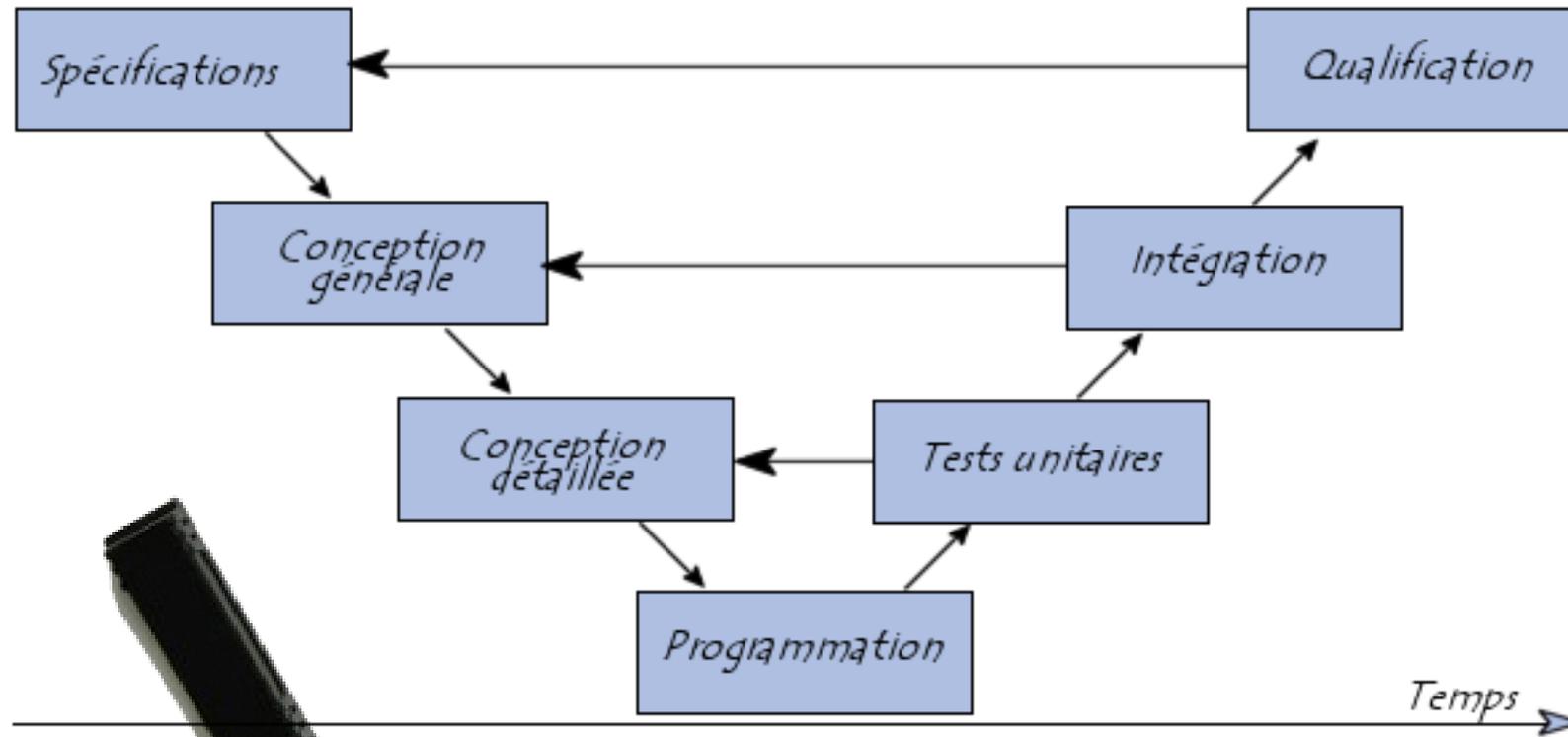


Modèle en cascade (Waterfall)





Cycle en V





Simple à mettre en œuvre

- Contrat simple
 - Tout est prévu précisément à l'avance
 - Qui / Quoi / Quand
- Approches connues et enseignées partout



Importance des documents écrits

- Causes
 - Délais long entre la création d'une étude et de son utilisation
 - Spécialisation des gens = nombreux intermédiaires
- Sert de référence ultime
 - Du besoin
 - De la solution
 - De la validation
 - ...



Facteurs de succès

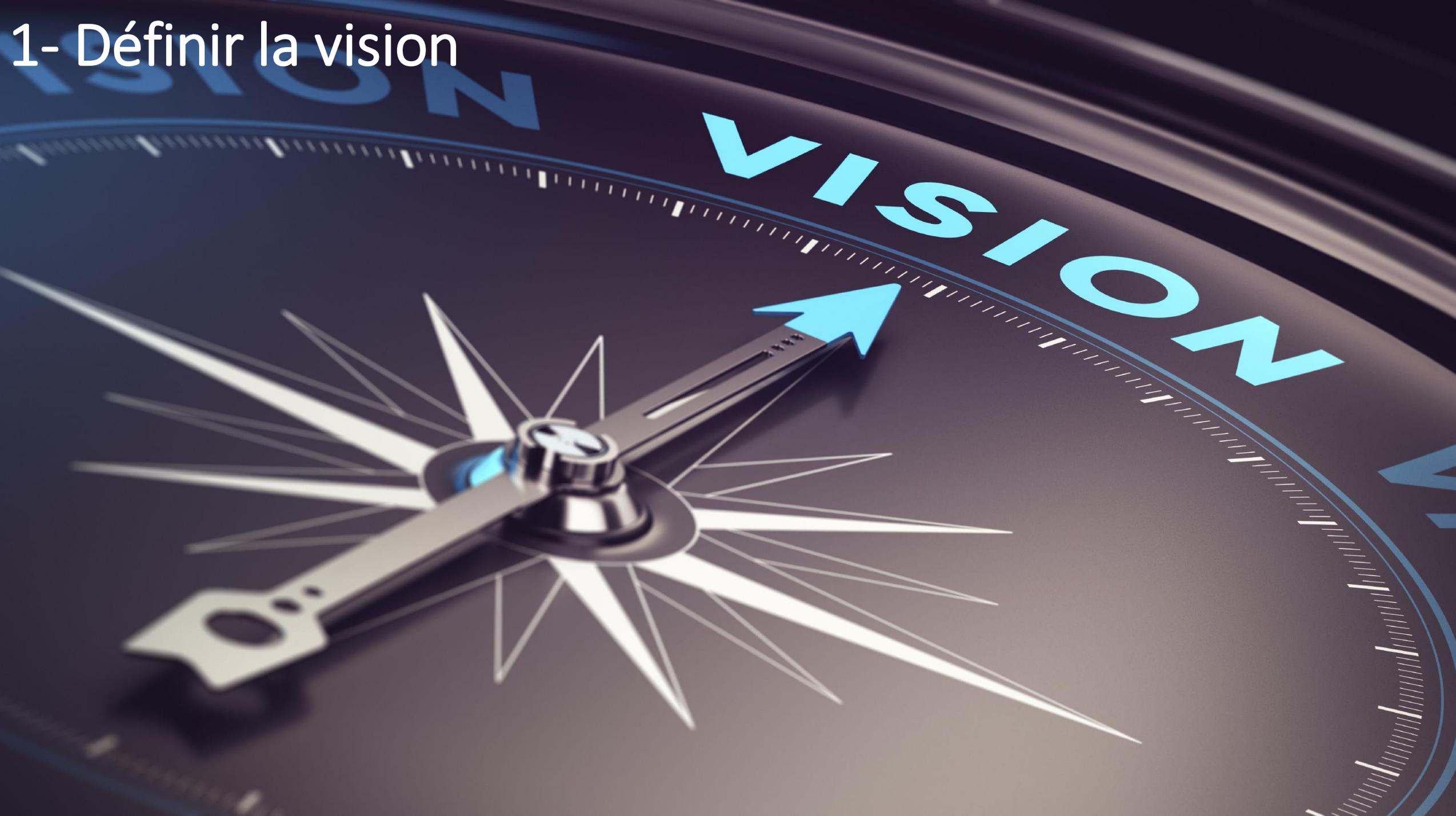
- Le client sait exactement ce qu'il veut dès le départ
- Les besoins ne changent pas
- L'équipe de réalisation sait parfaitement
 - Trouver les bonnes solutions techniques du premier coup
 - Chiffrer la charge de travail en début de projet
- ...



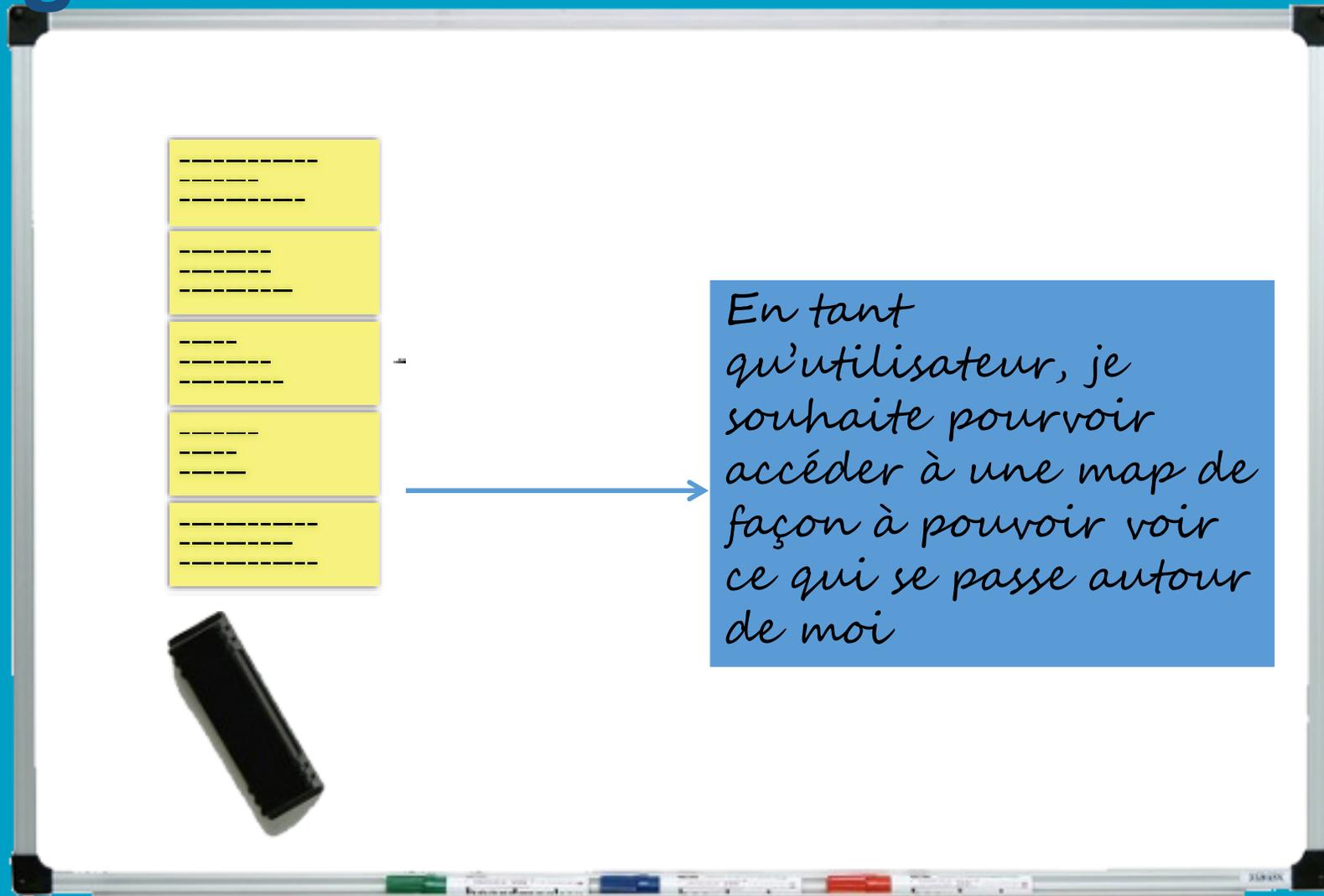
Marge de manœuvre : 4 axes



1- Définir la vision



2- Ecrire les « User stories », toutes ces stories forment le « product backlog »



User stories?



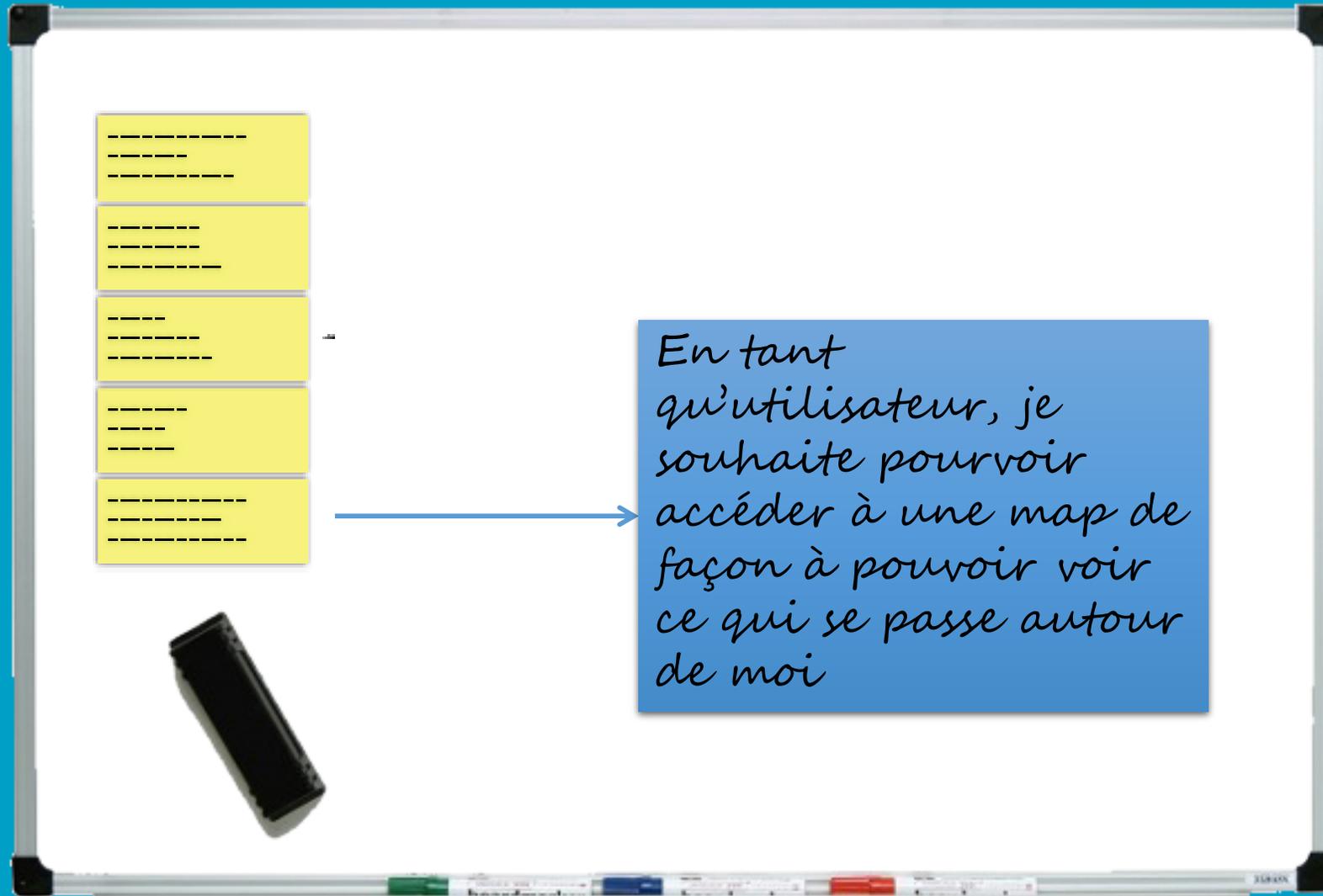
C'est une histoire...
pour un utilisateur

En tant que <rôle/>

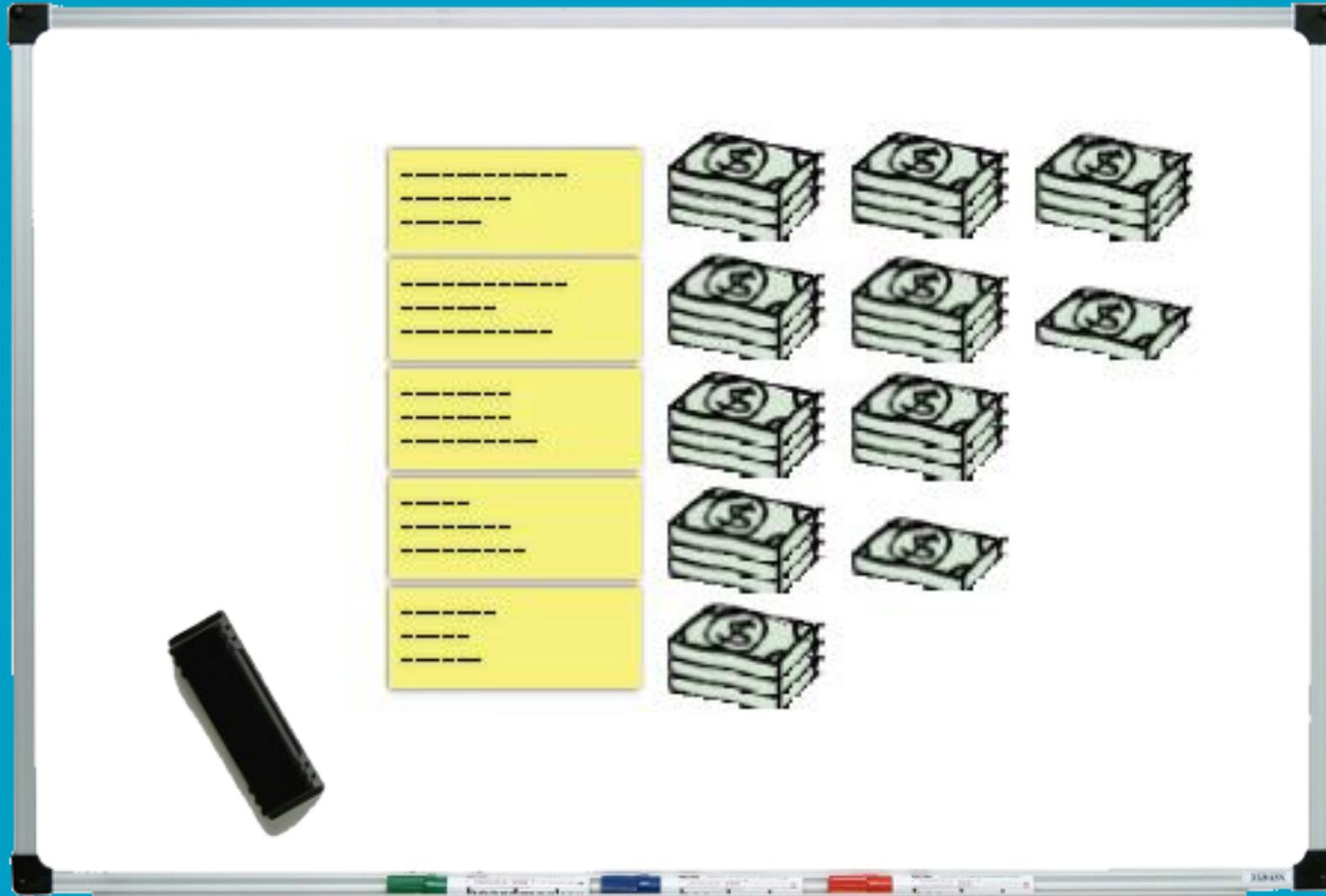
Je souhaite <faire une action/>

De façon à <obtenir un gain/>

A partir de ces user stories, ils ont constitués un product backlog



3- Client et presta définissent la liste des priorités et le coût



3-Définissent le mot « Fin »



5-Quand l'équipe pense qu'une story est « finie » le client peut la voir, l'essayer et donner son feedback





Quand ils arrivent à la date finale de remise du projet, il reste encore quelques stories dans le backlog mais le client est ravi par le produit

...et itérer





...jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de budget

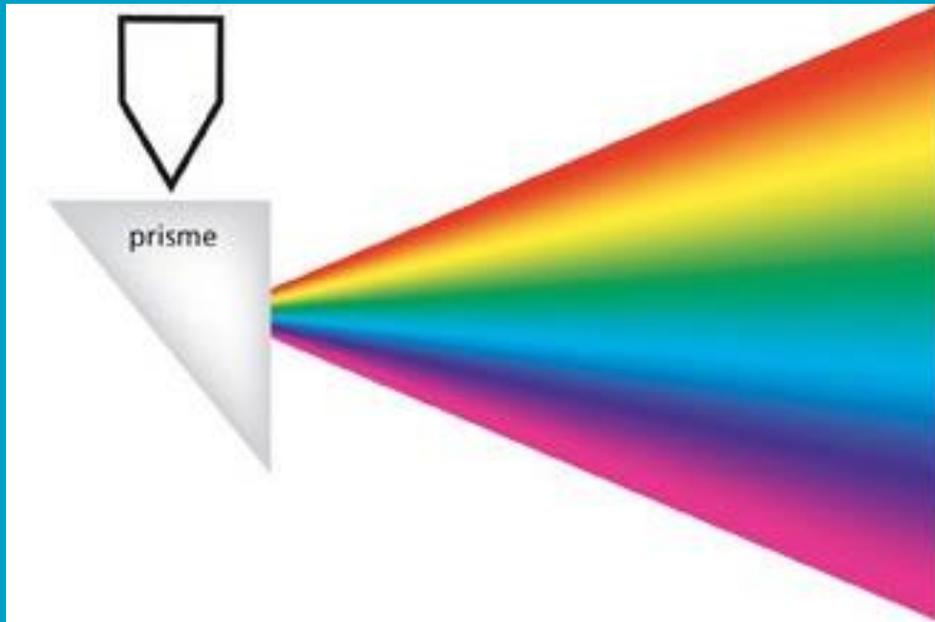
...ou avant si le client est satisfait





C'est quoi être Agile ?

Agilité



Bien être et valeurs

(prévention de risques psycho-sociaux au travail)

⋮
⋮

Faire les bonnes choses

(satisfaction client)

⋮
⋮

Faire les choses efficacement

(productivité)

Constat



- Les spécifications ne sont pas complètement comprises tant que le projet n'est pas commencé
- Les utilisateurs ne savent ce qu'ils veulent qu'après avoir vu une première version de l'application



Caractéristiques

- Méthodes réactives et incrémentales d'organisation du travail
- Focalisées sur le produit et la satisfaction client
- Construit en adéquation avec les capacités et limites humaines



Les 4 valeurs

Nous reconnaissons que les éléments à droite ont de la valeur, mais nous privilégions ceux à gauche

Les personnes et interactions	Priment sur	Les processus et les outils
Une application qui fonctionne	Prime sur	La documentation exhaustive
La collaboration avec le client	Prime sur	La négociation du contrat
L'ouverture au changement	Prime sur	La suivis d'un plan



12 principes

1. Satisfaire le client
2. Accepter le changement
3. Livrer fréquemment
4. Travailler quotidiennement avec les utilisateurs ou leur représentants
5. Créer un environnement qui soutienne l'équipe
6. Communiquer en face à face
7. Mesurer l'avancement sur un logiciel opérationnel
8. Avoir un rythme de développement soutenable
9. Porter une attention continue à l'excellence technique
10. Minimiser la quantité de travail inutile
11. Avoir une équipe auto-organisée pour faire émerger les solutions
12. Inspecter et s'adapter régulièrement



1-Satisfaire le client

TIME

for
Change

2-Accepter le changement



3-Livrer fréquemment



4-Travailler quotidiennement avec les utilisateurs ou leur représentants



5-Créer un environnement qui soutienne l'équipe



6-Communiquer en face à face



7-Mesurer l'avancement sur un logiciel opérationnel



8-Avoir un rythme de développement soutenable



9-Porter une attention continue à l'excellence technique



10-Minimiser la quantité de travail inutile

Michel, créer un esprit d'équipe
ne signifie pas transformer
votre équipe à votre image !



11-Avoir une équipe auto-organisée pour faire émerger les solutions

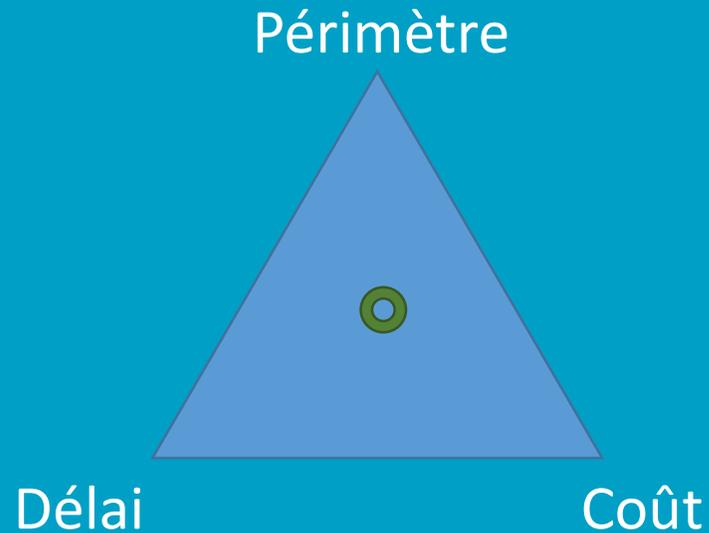


12-Inspecter et s'adapter régulièrement



Marge de manœuvre : 4 axes

- Qualité = Fixe
 - Car la **dette technique** comporte un fort taux d'intérêt !
- Priorisation suivant les 3 autres axes





Facteurs de succès

- L'utilisateur est impliqué quotidiennement (ou son représentant)
- Le middle management soutient l'équipe auto-organisée
- Les pratiques sont adaptés au mode incrémental
 - Automatisation des tests car rejoués souvent
 - ...
- ...



L'organisation projet re-visitée

L' **Agilité** n'est pas une méthode supplémentaire calquée sur le socle traditionnel :

- Merise, SADT, Rose, OMT, BOOCH, RUP... AGILE

Passer en mode **Agile** nécessite de changer le socle des principes fondamentaux pour permettre l'application d'autres méthodes:

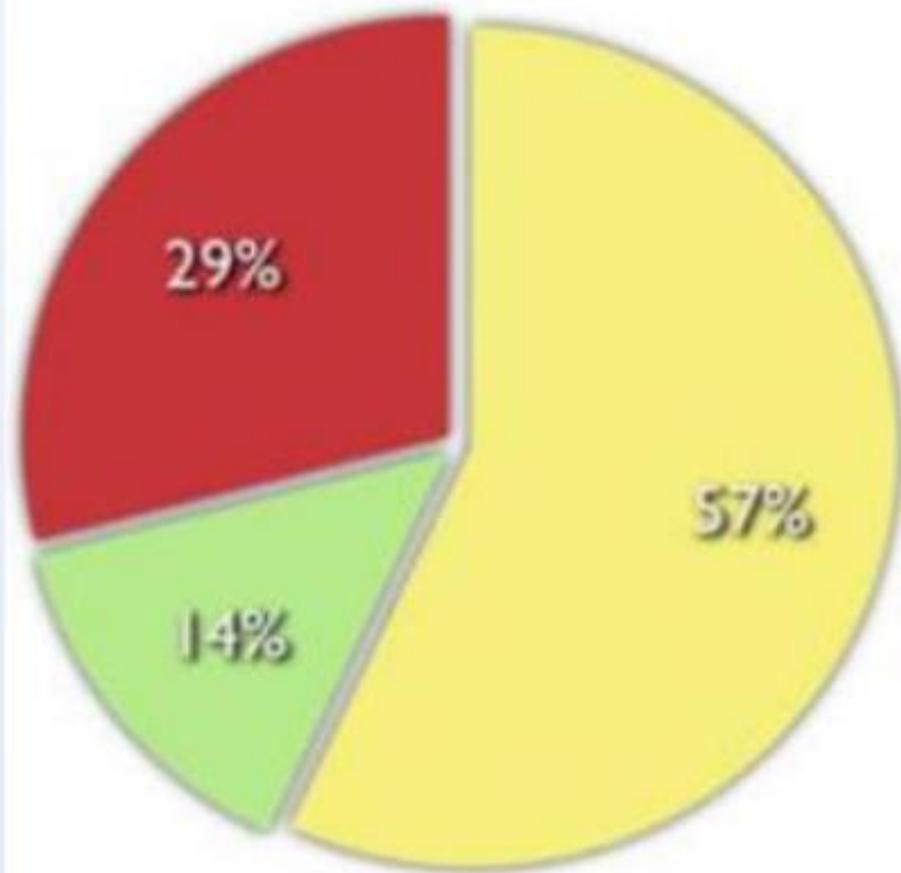
- Lean, Scrum, XP, Crystal, Kanban...



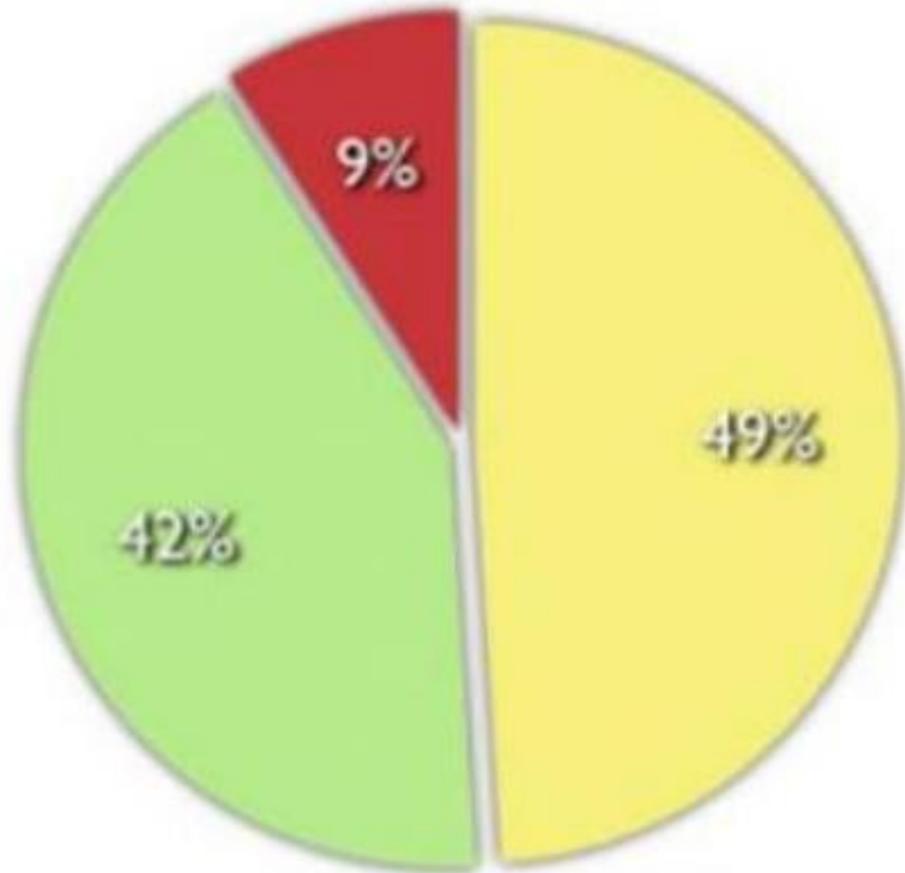
Objectif des méthodes agiles

- Pallier aux manques des méthodes classiques.
- Augmenter l'implication du client ou de l'utilisateur lors du processus du projet.
- Adaptation aux changements.
- Garantir la satisfaction du client.
- Assurer une bonne qualité des livrables.
- Aboutir à une vie meilleur des équipes.
- Rentabiliser, accélérer, sécuriser et fiabiliser les processus.

En cascade



Agile



Résultats¹ du *The Standish Group* basés sur le coût, les délais et la qualité.

Pour moi et aujourd'hui, c'est de plus en plus



- Évoluer vers une organisation
 - plus organique
 - en petites structures auto-organisées
 - apprenantes
 - respectueuses de leur écosystème (gagnant-gagnant)
- Conséquences
 - De meilleur résultats
 - Un regain de sens dans le travail
 - (Problème générationnel ?)



Et ça demande...

- Une ouverture d'esprit
- Du courage
 - Remettre en question nos modes de pensées
 - Réapprendre l'entreprise
 - Dans notre contexte
 - Au bénéfices de toutes les parties prenantes
- Un lâcher prise
 - Manager
 - mieux atteindre le « quoi » en contrôlant moins le « comment »
 - Acteur : avoir plus de pouvoir
 - mais avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités



Une autre maîtrise du projet

- Le mode projet Agile
 - Tire la puissance de relations humaines sincères
 - Permet de voir rapidement le logiciel et de le tester
 - Offre des options pour ajuster le plan en cours de projet
 - Met en évidence tôt et souvent les obstacles à la réussite
 - Intègre un processus d'amélioration continue
 - Attire la qualité logicielle
 - ...



Comment passer au mode projet Agile ?

- Pour bien démarrer
 - Choisir un projet pilote **avec un réel enjeu**
 - Choisir des équipiers **qui souhaitent** travailler en Agile
 - Former **les équipes et le responsable produit**
 - **Se faire accompagner** pour la mise en place et sur les premières itérations (3 ou 4)
- Pour bien continuer
 - Impliquer le management
 - Mettre en place une politique du changement
 - Essaimer sur de nouveaux projets



AGILE

SCRUM

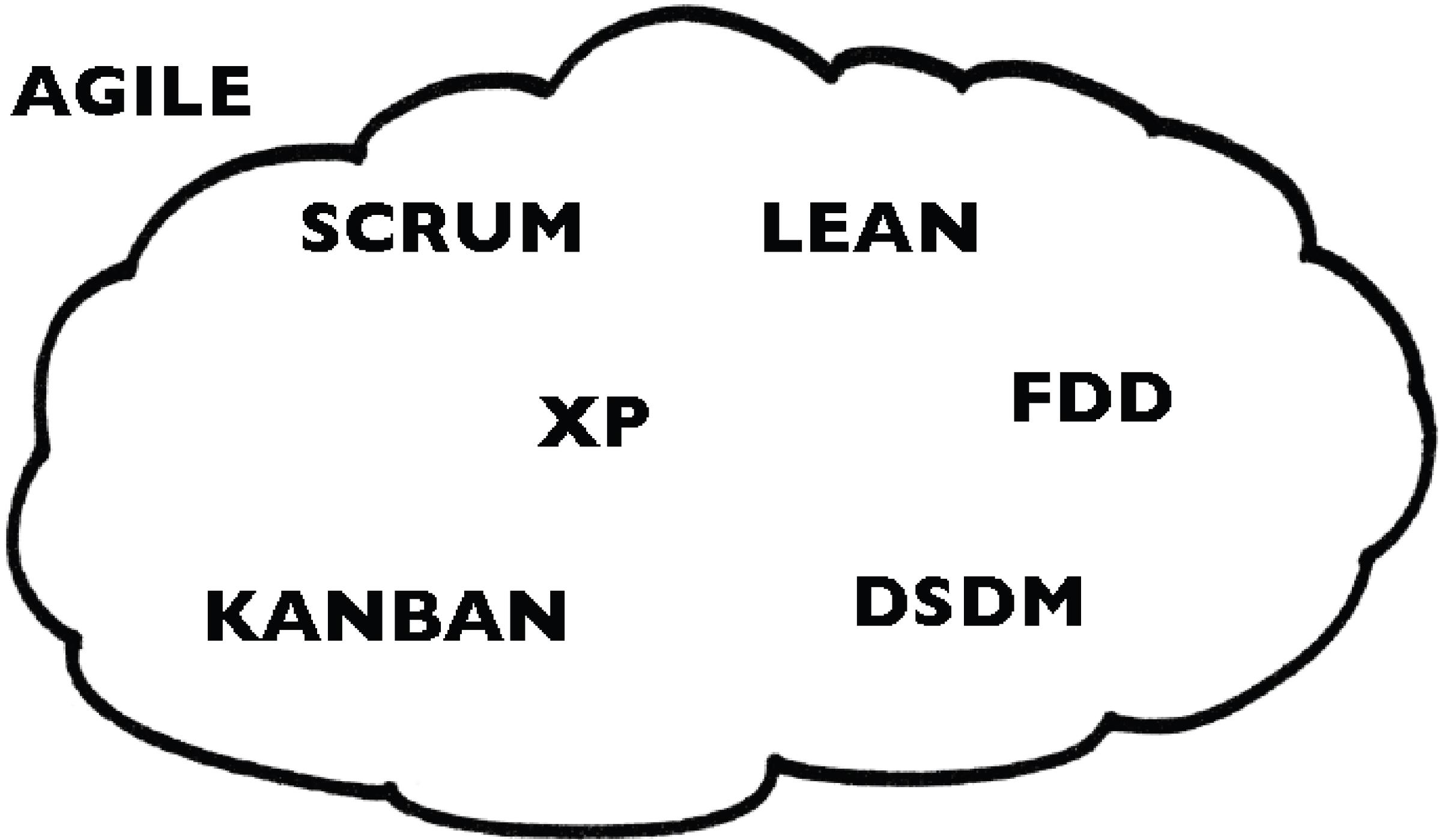
LEAN

XP

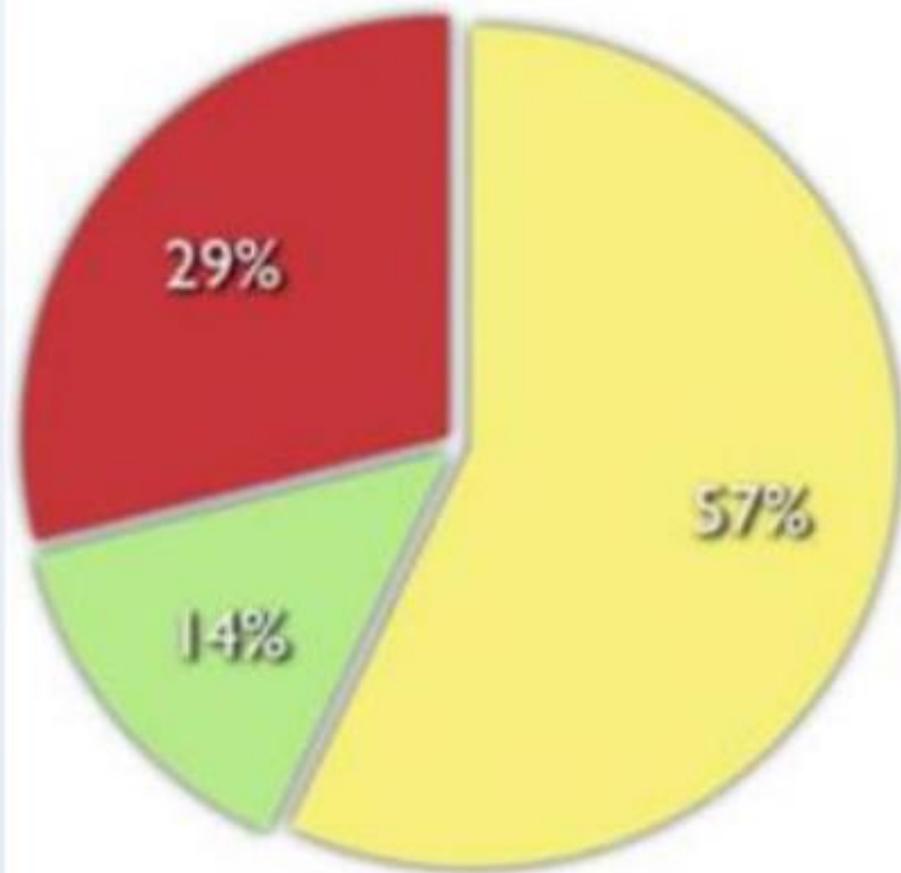
FDD

KANBAN

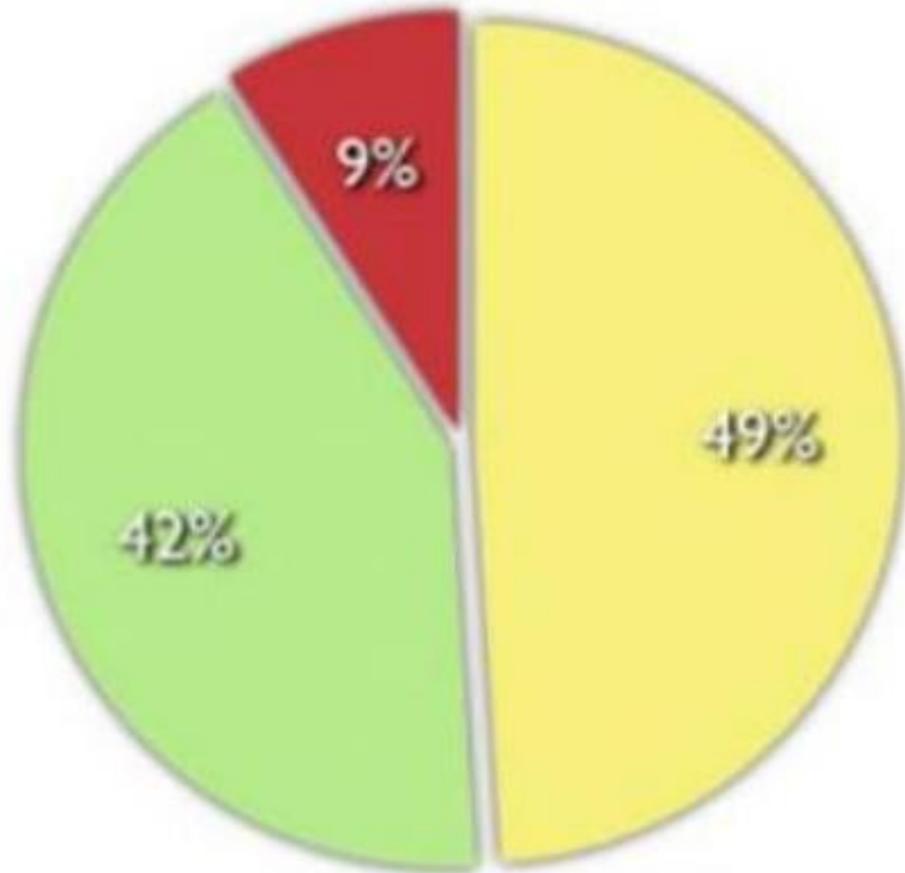
DSDM



En cascade

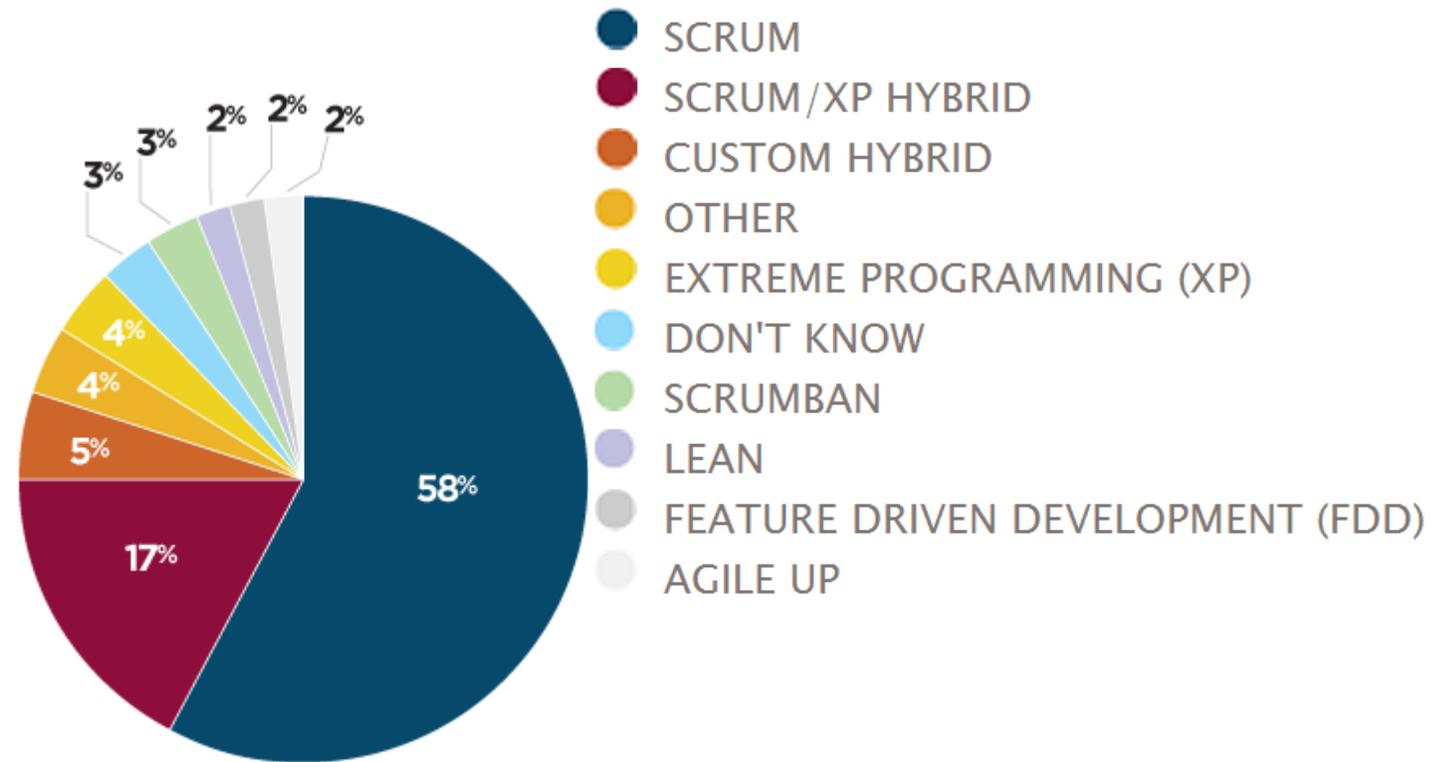


Agile



Résultats¹ du *The Standish Group* basés sur le coût, les délais et la qualité.

Répartition des méthodes (sondage)



Scrum





Product Owner

- Porteur de la vision globale du produit
- Définit les priorités
- Représente les clients et utilisateurs



Scrum Master

- Enlève les obstacles pour l'équipe
- S'assure du respect de scrum
- Serviteur de l'équipe : facilitateur
- Ce n'est pas un chef de projet



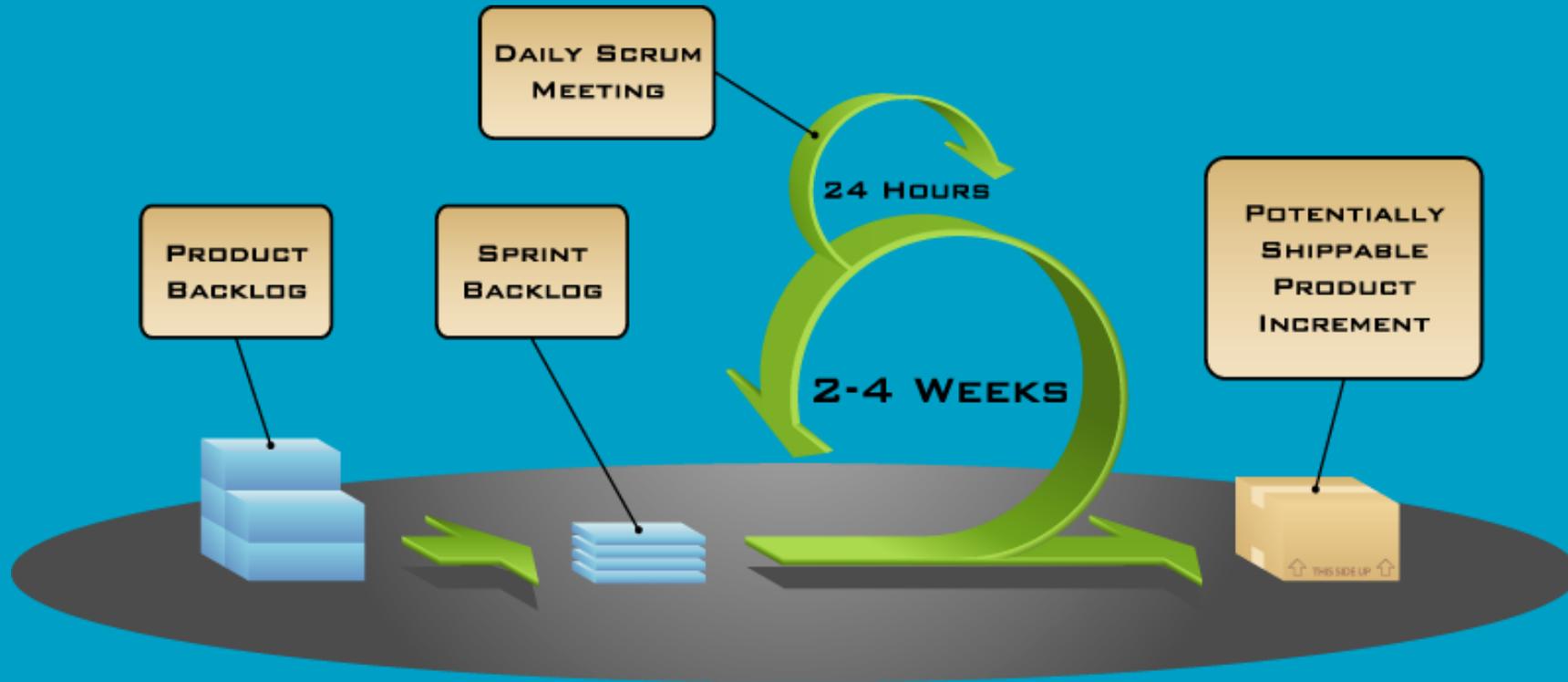
L'équipe

- Réalise le logiciel
- Auto-organisée
- Stable durant le sprint
- Avec toutes les compétences nécessaires pour le sprint





Cycle de vie d'un projet Scrum



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE



Product Backlog

- Liste du travail à effectuer
 - Chiffré imprécisément
 - Valeur ajoutée précisée
 - Sous forme de User Stories
- Géré par le product owner





User Stories

- Nom
- En tant que <rôle/>
- Je veux <action/>
- Afin de <but/>
- Critères d'acceptation

(Valeur métier)



- Ecrites par le Product Owner
- Très simples
- Focalisées sur l'utilisateur final
 - valeur métier apportée
- Critères d'acceptations
 - testable, définit le « Done »
- Laisse place à la discussion pour les détails
 - individus et interactions : une user story est
 - une promesse d'une rencontre future



Planification de sprint

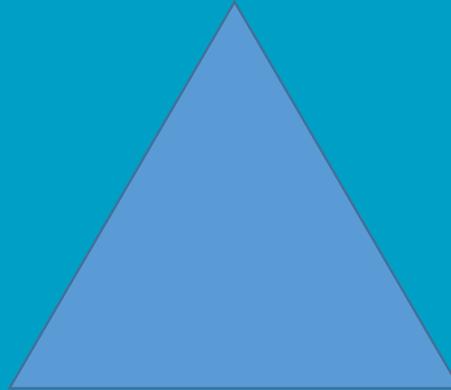
- Choisir et s'engager, collectivement
 - L'objectif du sprint
 - Les user stories du Product Backlog embarquées dans le Sprint Backlog
 - Découpées en tâches
 - Estimées en point, relativement à une user story de référence





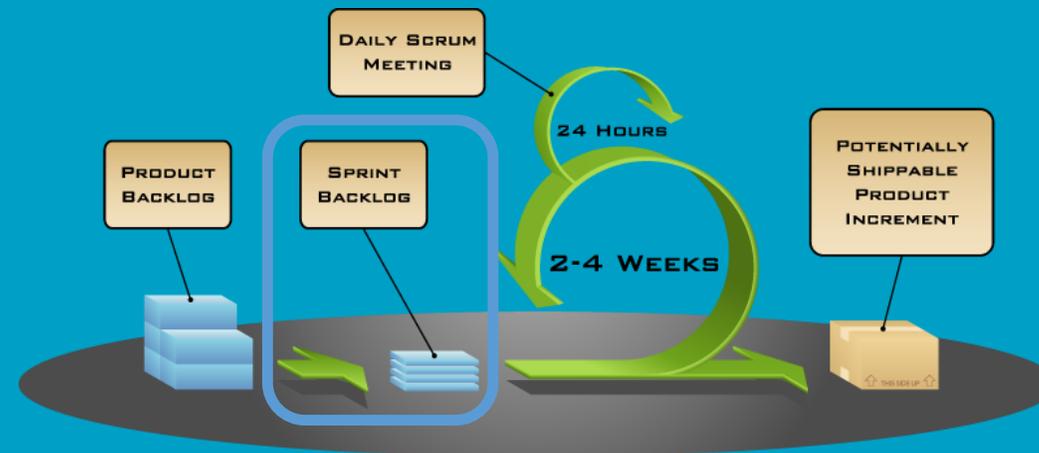
Discussions et décisions

Périmètre :
Product Owner



Priorité :
Product Owner

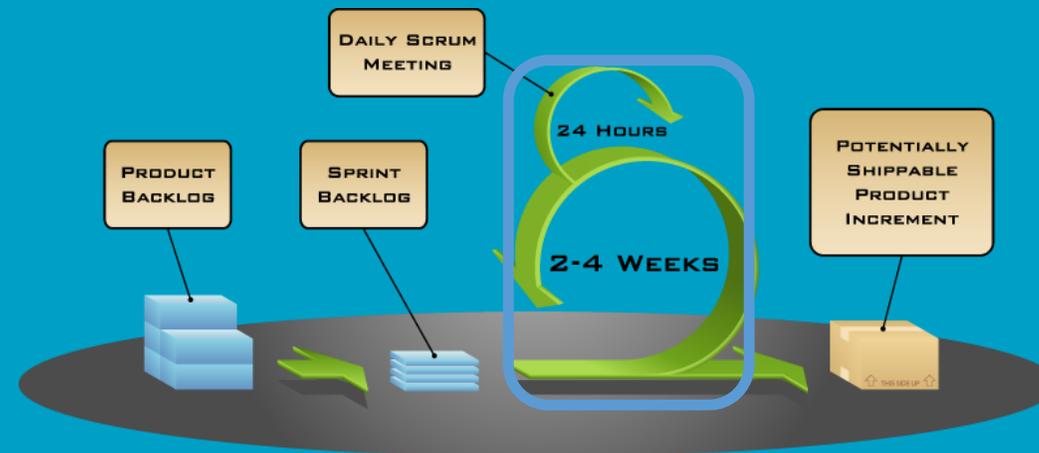
Coût : l'équipe



Sprint

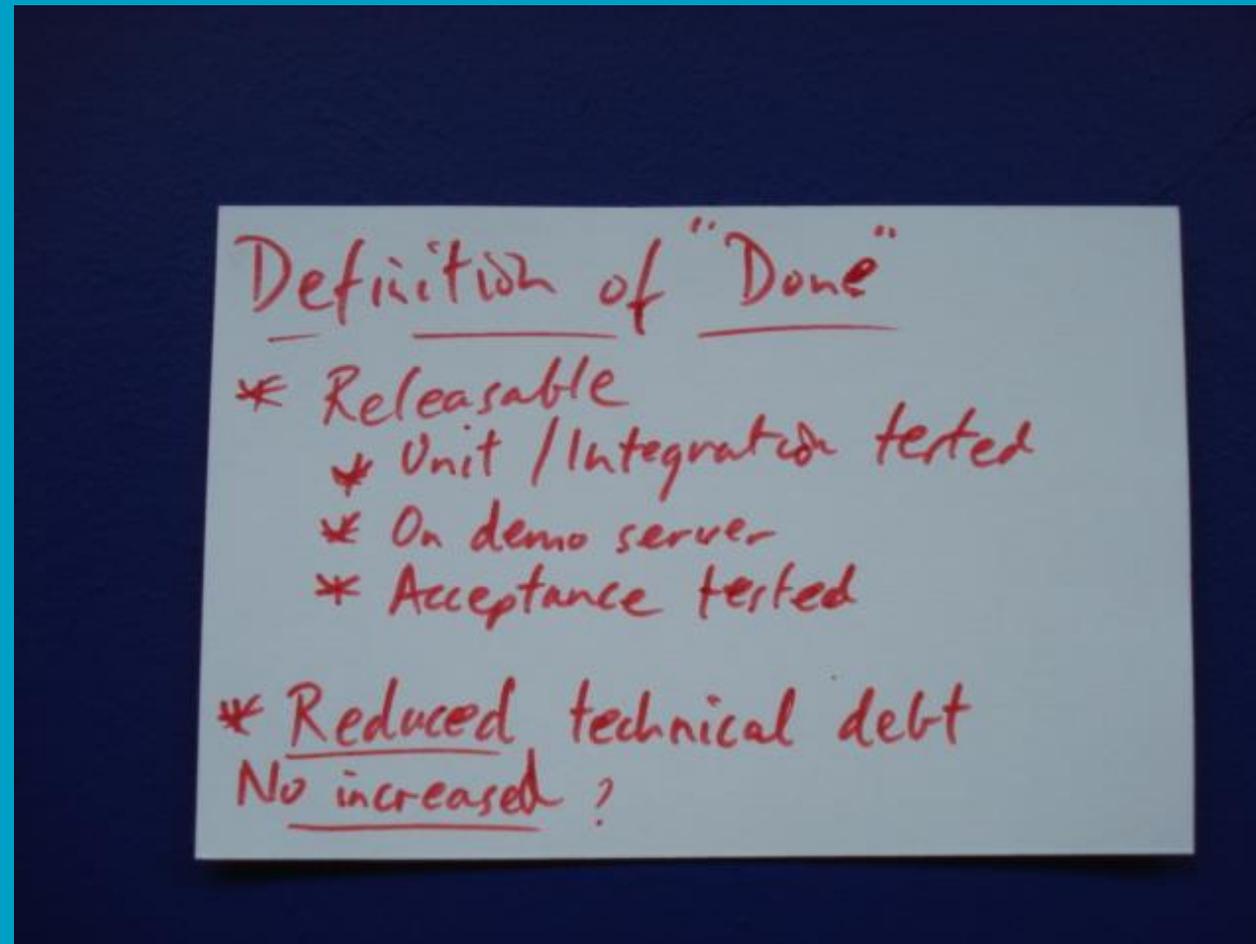


- Réalisation des éléments du Sprint Backlog
 - Product Owner disponible
 - Équipe focalisée et non perturbée





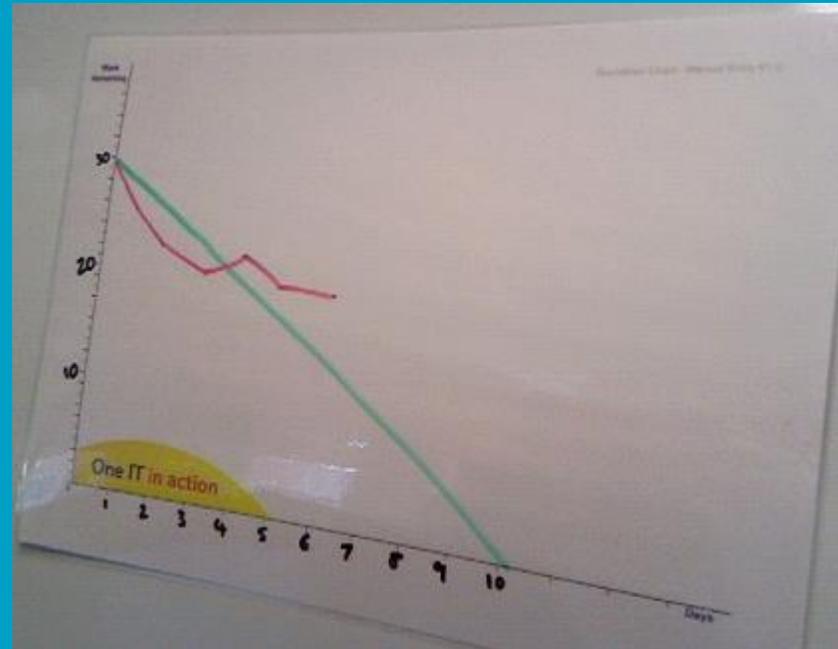
Définition de « fini »





Burndown

- Suivi du reste à faire (pas du consommé)





Mêlée quotidienne – Daily Scrum

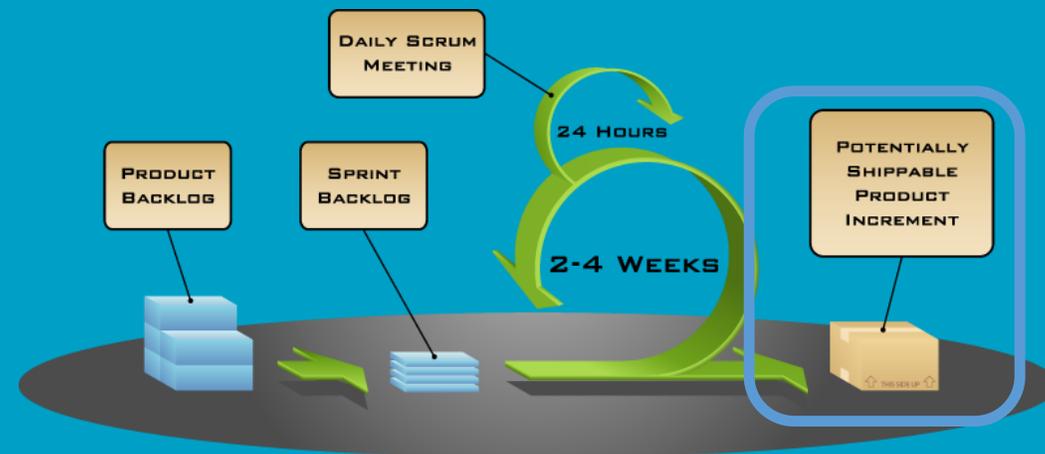
- Auto-organisée, pas de micro-management
- ~ 15 minutes
- 3 questions par personnes
 - Qu'ai-je fais hier ?
 - Qu'est ce que je compte faire aujourd'hui ?
 - Quels obstacles je rencontre ?





Sprint Review et démonstration

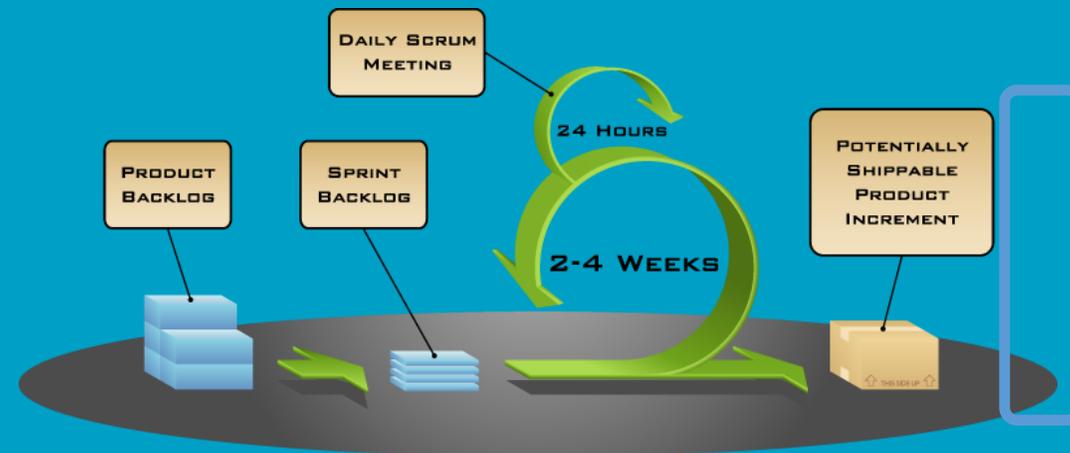
- Démonstration de l'incrément réalisé
- Toute l'équipe participe
- Tout le monde peut y assister
 - Feedback venant alimenter le Product backlog
- Informel
- Revue du sprint backlog





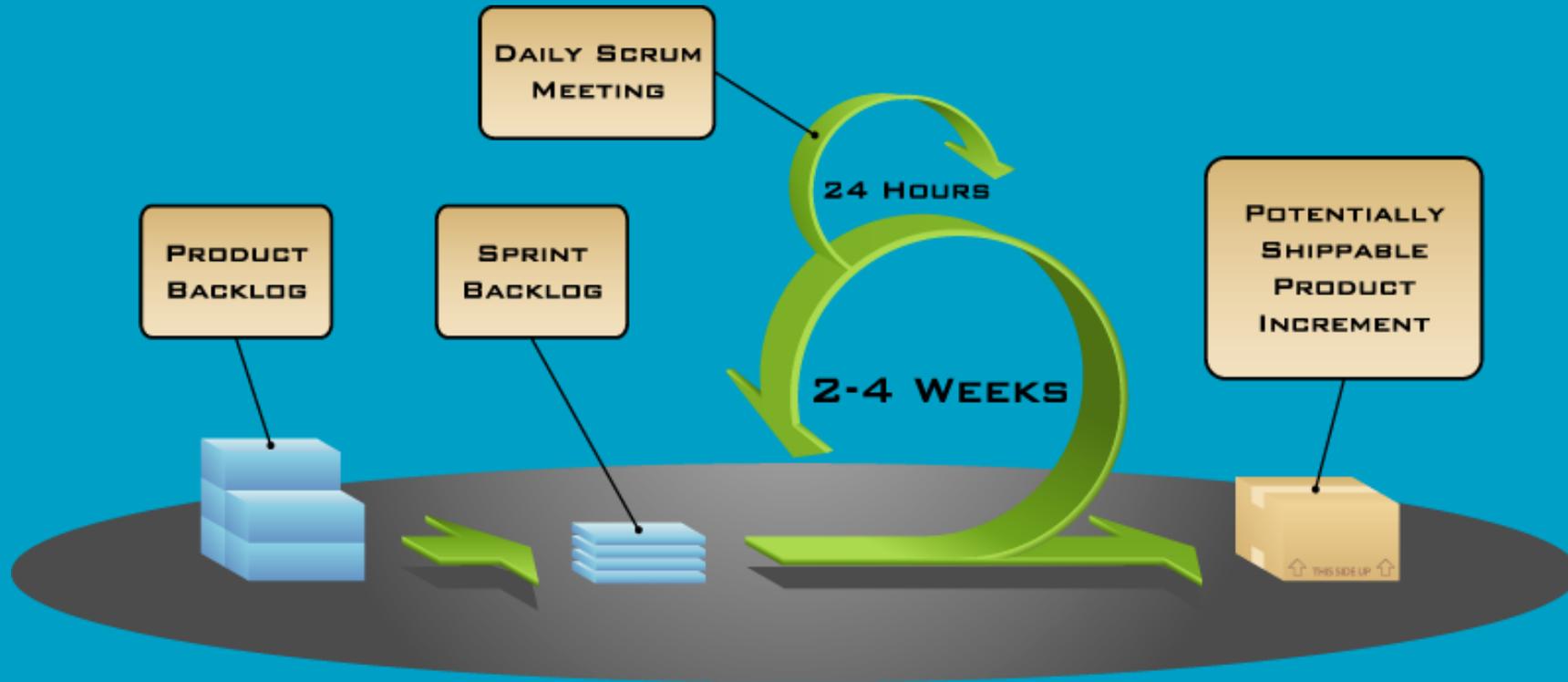
Rétrospective

- Ateliers d'amélioration continue
 - Introspection
 - Adaptation



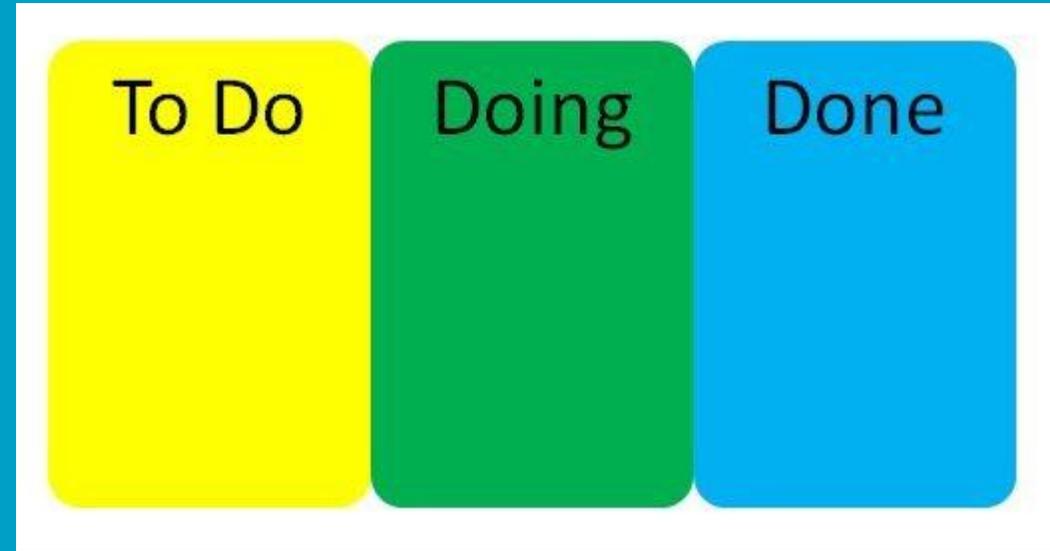


Cycle de vie d'un projet Scrum



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Kanban



KANBAN



KANBAN est un terme japonais qui signifie « étiquette ».

La méthodologie KANBAN a été formalisée en 2010 par David Anderson.

Basée sur le principe de la limitation du nombre de travaux à faire (TAF).

L'objectif de KANBAN est d'éviter le gaspillage en assurant l'amélioration continue du processus.

L'équipe définit les limites du TAF pour chaque étape du processus KANBAN.

Le flux du travail est contrôlé visuellement; il s'agit d'un flux tiré.

L'équipe peut suspendre le processus afin de résoudre un problème bloquant.

Planifié

6



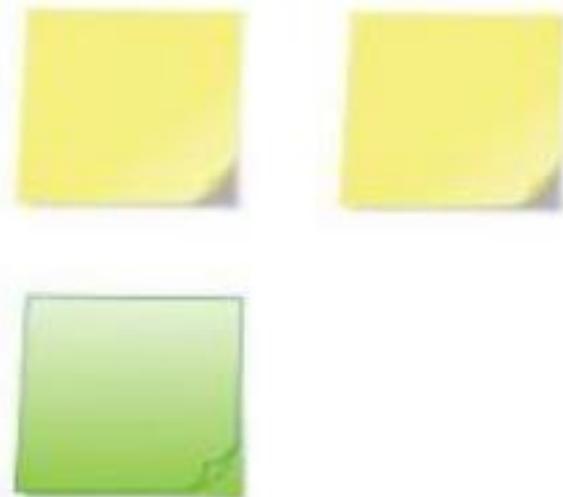
En progression

5



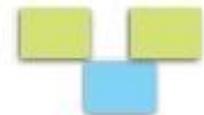
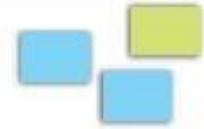
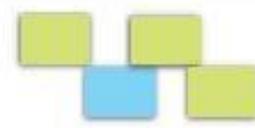
Fini

3



Ils ont créé un tableau des tâches



Stories	A faire	En cours	Finis
			
			
			
			
			



UMANO CONSEIL

WWW.UMANO-CONSEIL.FR

MATHIEU GABAUDAN

mathieu@umano-conseil.fr

06 99 16 75 76

