



Gestion de Projet Agile

Trop souvent nous ne remettons pas en cause ce qui existe déjà, parce que si des millions de personnes le font, c'est que c'est la meilleure manière de le faire. Mais ce n'est pas la meilleure manière; c'est juste la manière moyenne, habituelle.

[Earl Nightingale](#)

30%

Echec : 18%

Dépassement délais et/ou couts : 53%

Réussite : 29%



Pourquoi?



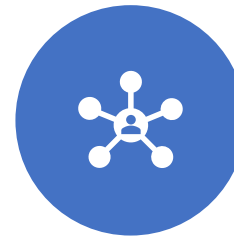
LES OBJECTIFS NE
SONT PAS CLAIRS



PLANNING PAS
ASSEZ TRAVAILLÉ



CONTENU PAS
ASSEZ MAÎTRISÉ



COMMUNICATION
N'EST PAS
CONSTRUITE



RISQUES SOUS
ÉVALUÉS

REQUIREMENTS



AGILITY



DESIGN



DEVELOP



LAUNCH

AGILE

DEVELOPMENT



TEST



REVIEW



RESPONDING TO CHANGE



CUSTOMER COLLABORATION

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

LA METHODE AGILE



Le mouvement des méthodes agiles a commencé en 2001 aux Etats-Unis.

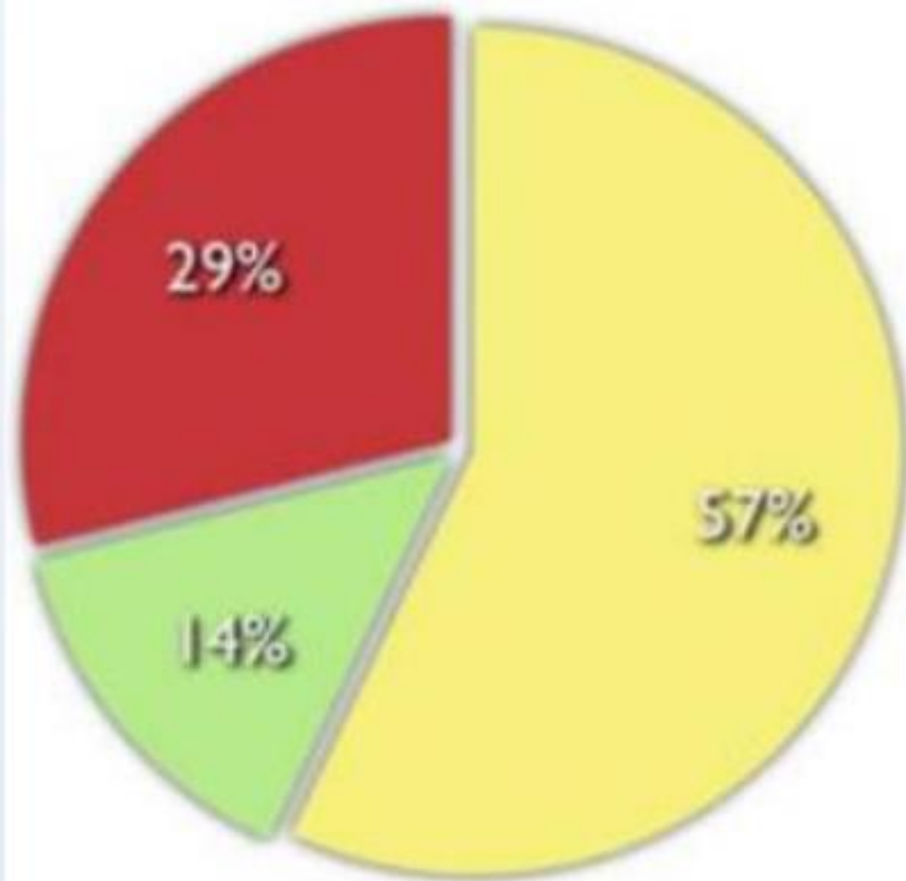
Dix-sept experts en développement logiciel se sont réunis afin de mettre au point ces méthodes suite à un taux d'échec important des projets observés dans les années 90.



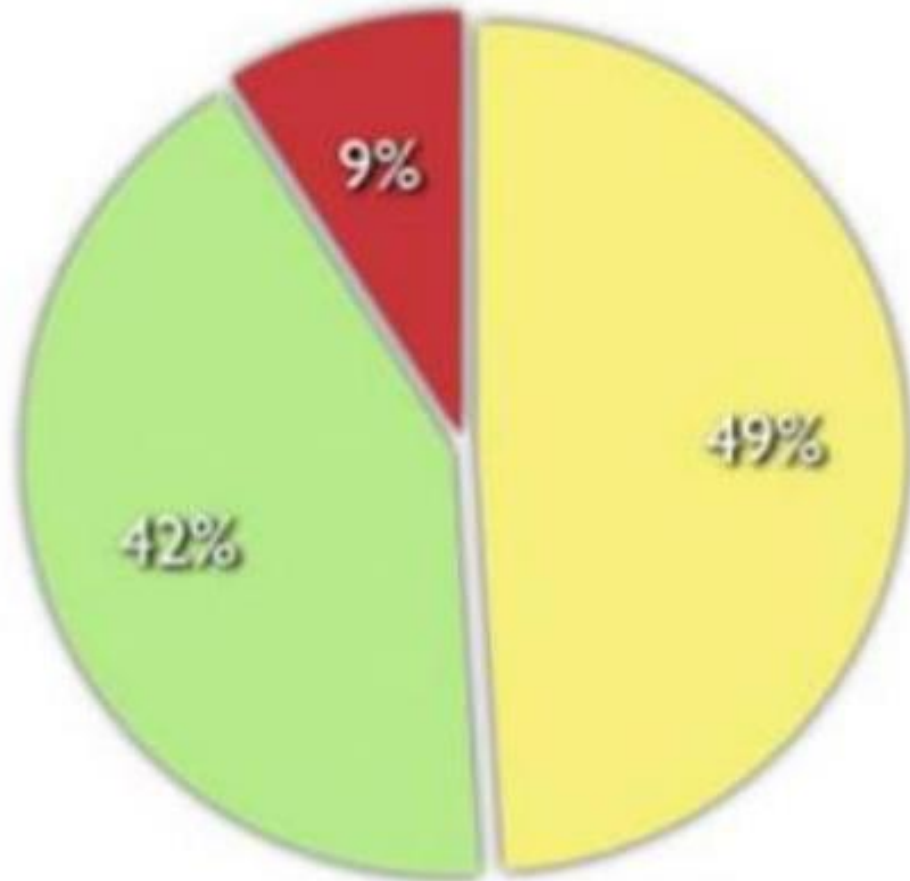
Objectif des méthodes agiles

- 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.



Facteurs clefs du succès

Implication des utilisateurs

Soutien par le management

Objectifs business clair

Périmètre optimisé

Principales causes des échecs

Mauvaise compréhension du besoin

Estimation et planification déficiente

Technologies mal maîtrisées

Un constat sévère

64% des fonctionnalités développées sont peu ou pas utilisées...



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



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...

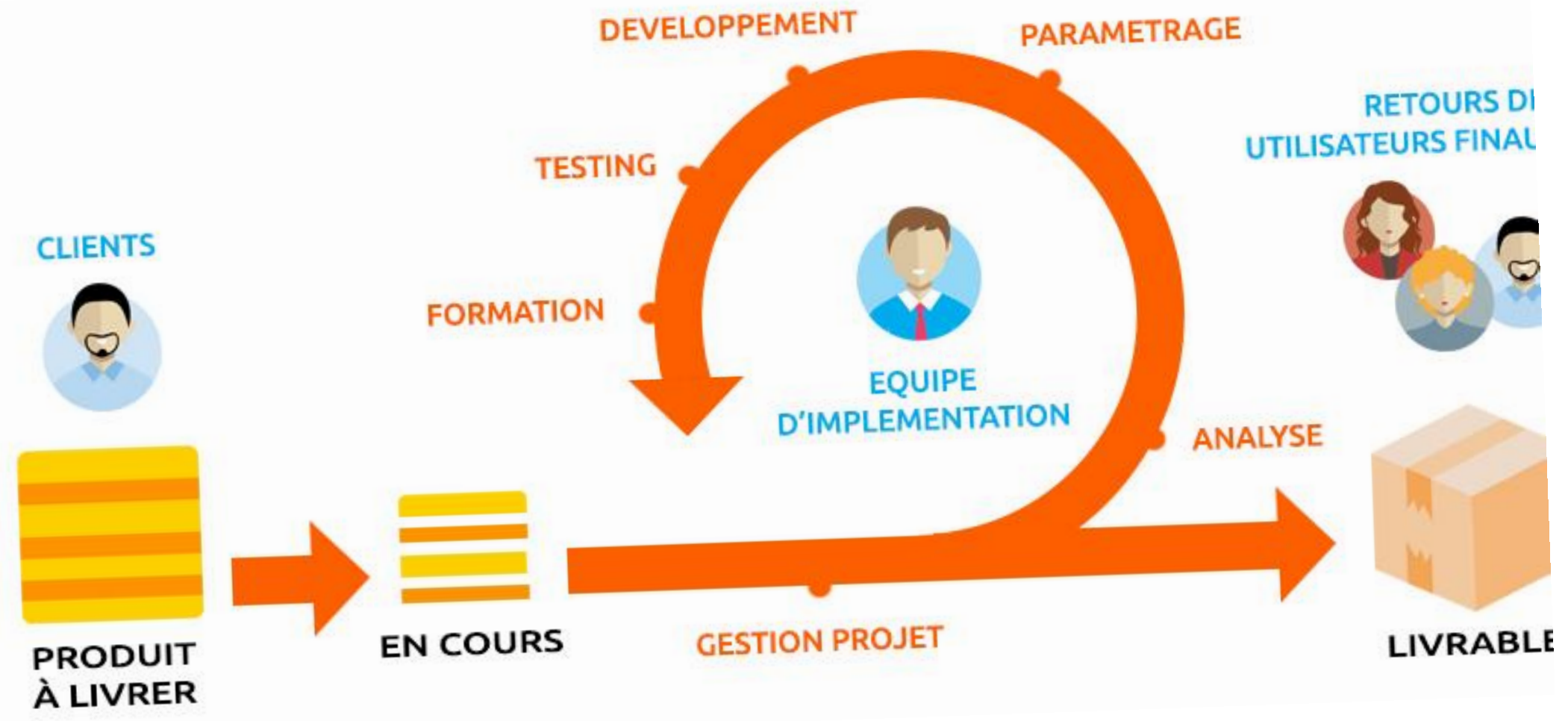
Définition



Définition:

La méthode AGILE est une approche itérative et incrémentale, qui est menée dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme.

Elle génère des produits de haute qualité tout en tenant compte de l'évolution des besoins clients.





- Les méthodes agiles utilisent un principe de développement itératif qui consiste à découper le projet en plusieurs étapes qu'on appelle « itérations ».
- Ces itérations sont en fait des mini-projets définis avec le client en détaillant les différentes fonctionnalités qui seront développées en fonction de leur priorité.
- Le chef de projet établit alors un macro planning correspondant aux tâches nécessaires pour le développement de ces fonctionnalités.



- Les meilleures idées ne viennent pas forcément au début du projet
 - **Il est plus facile de construire par étape que tout imaginer dès le début**
- Les besoins peuvent évoluer pendant le projet
- Le formalisme n'est pas naturel
- Chiffrages et Reste à Faire sont difficiles à évaluer

Libérer le génie humain!



pour l'auto-organisation dans un contexte qu'il peut maîtriser :

- La taille de l'équipe est limitée
- le domaine du problème est limité

Petites équipes autogérées

Portée fonctionnelle restreinte à un moment donné

Garder un rythme de travail soutenable

Avancement par itération

Un projet, un développement part
toujours...





Rappelez vous 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

A dark, semi-transparent background featuring LEGO Star Wars characters. On the left, a red lightsaber is held by a character whose head is partially visible as Darth Vader. On the right, a white Stormtrooper is shown in profile, facing left. The text is overlaid in the center in a white, outlined font.

Bob et ben
ont un
nouveau
projet

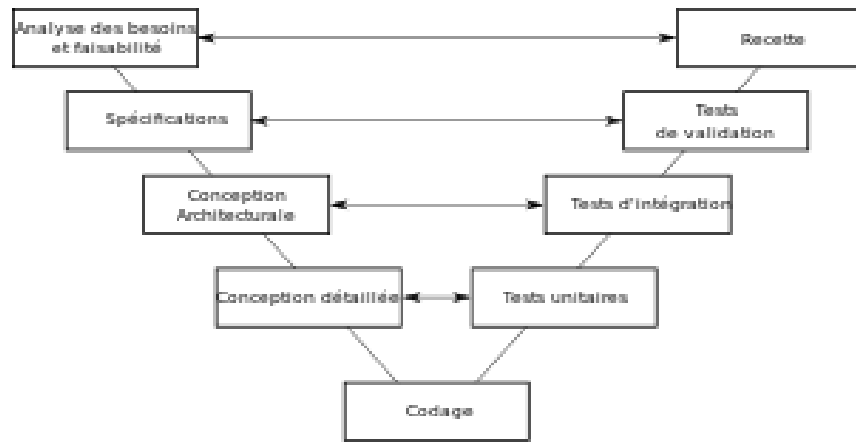


Projet Beta

Objectif: Permettre à un stagiaire de trouver rapidement et simplement la réponse à une problématique technique ou non grâce à la mise à disposition d'experts métiers sur une application mobile. Le stagiaire (ou sa société) va payer en fonction du type de demande et de la durée de l'échange.

Stagiaire = un salarié ou un particulier qui souhaite une formation ou des conseils sur un thème précis

Formateur = toute personne physique ou organisme à même de délivrer de la formation ou des conseils



Deux manières
de concevoir
leur projet

Bob est
chef de projet



**Bob et
Ben sont
CDP !**





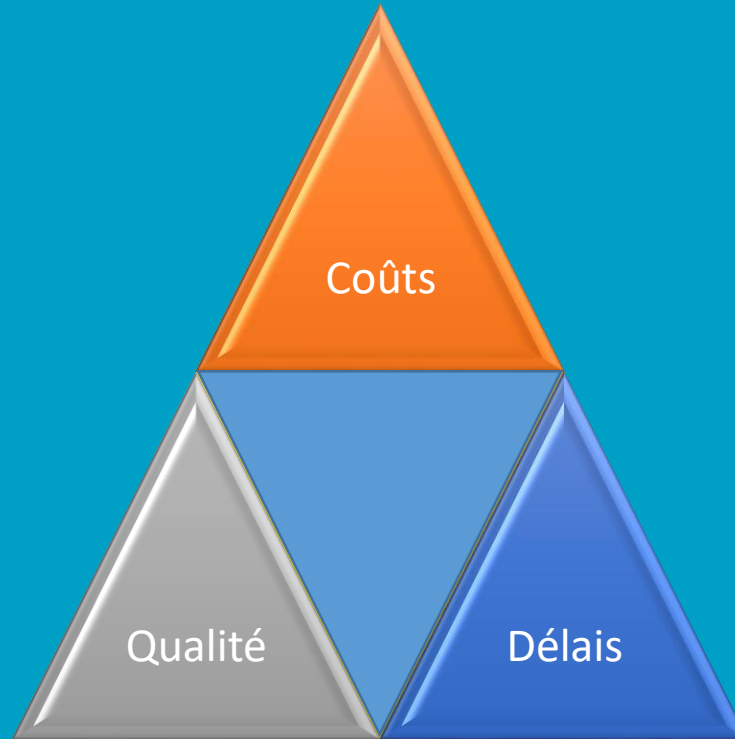
Ils savent très bien que...

- 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

A close-up photograph of a person's hand pointing at a document on a desk. The hand is in the foreground, with the index finger pointing towards the center of the frame. The document is a stack of papers, with the top one being a light-colored page. The background is slightly blurred, showing a desk and some office equipment. The overall lighting is soft and natural.

Première étape après avoir définis le besoins

Rédaction des SFD

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.

Arthur Va...



Analyser le
travail restant à
accomplir

Voir l'équipe et
lui distribue les
tâches

Chacun travaille
sur sa partie et
uniquement sur
celle-ci



**Après 2 mois, l'équipe dit qu'elle est dans les délais,
mais rien n'est fini encore...**

**Plus l'échéance approche, plus l'équipe commence
à perdre confiance...**

Bob et Ben ont une nouvelle demande de leur client...









***Mission
accomplie !***

Pendant de ce temps du côté d'Arthur

La fin approche, il est temps de mettre un petit peu la pression sur l'équipe... Allez les gars, on peut y arriver !





Quand même pas
suffisant... les soirées
sont longues...



• • •

Et là c'est inespéré, victoire!
Livraison dans les temps!!!





Test...







De son côté Arthur est fier de lui et de son équipe,

il a respecté

les délais,

le budget,

le contenu demandé...

le projet est un succès !



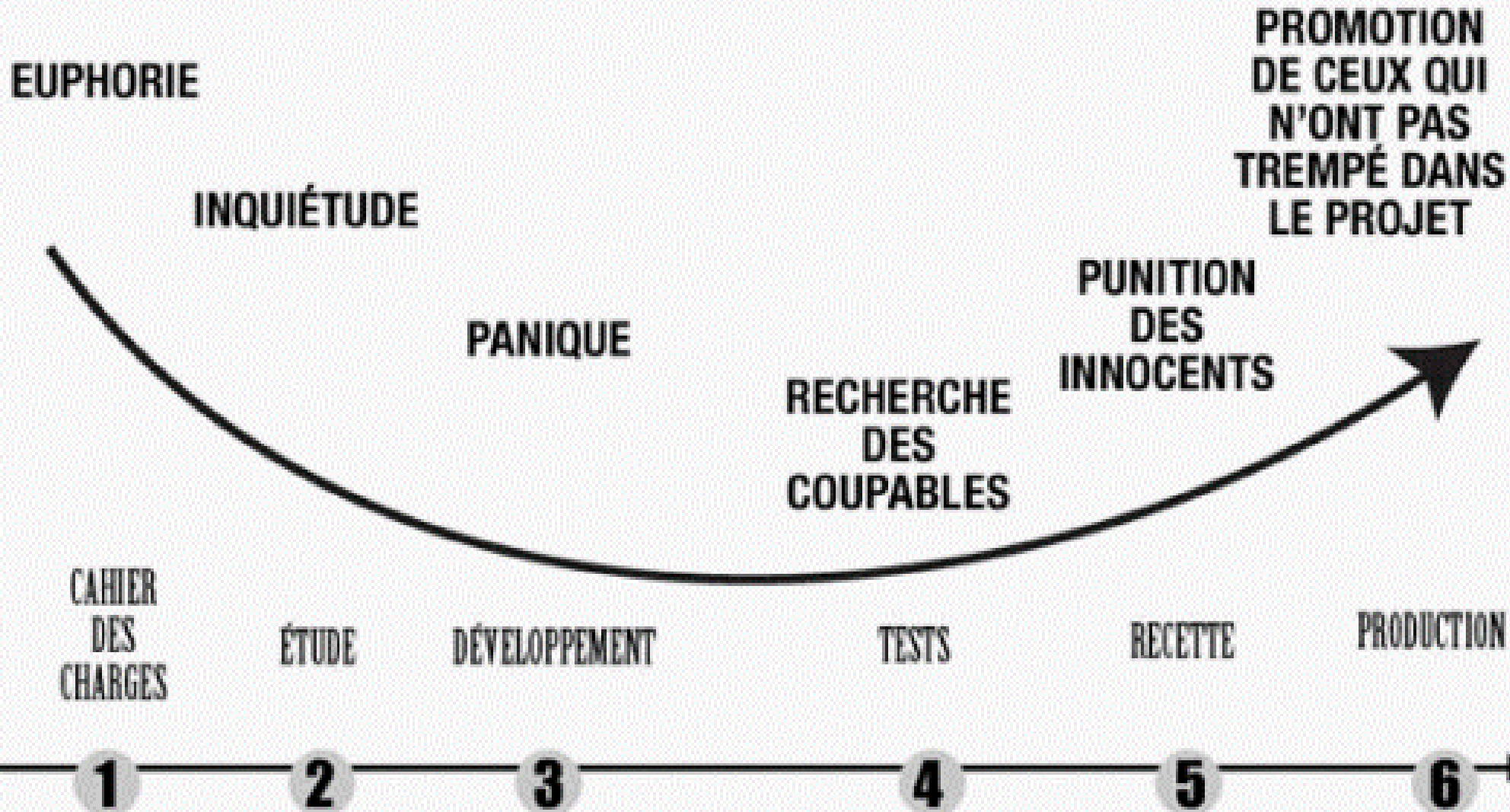


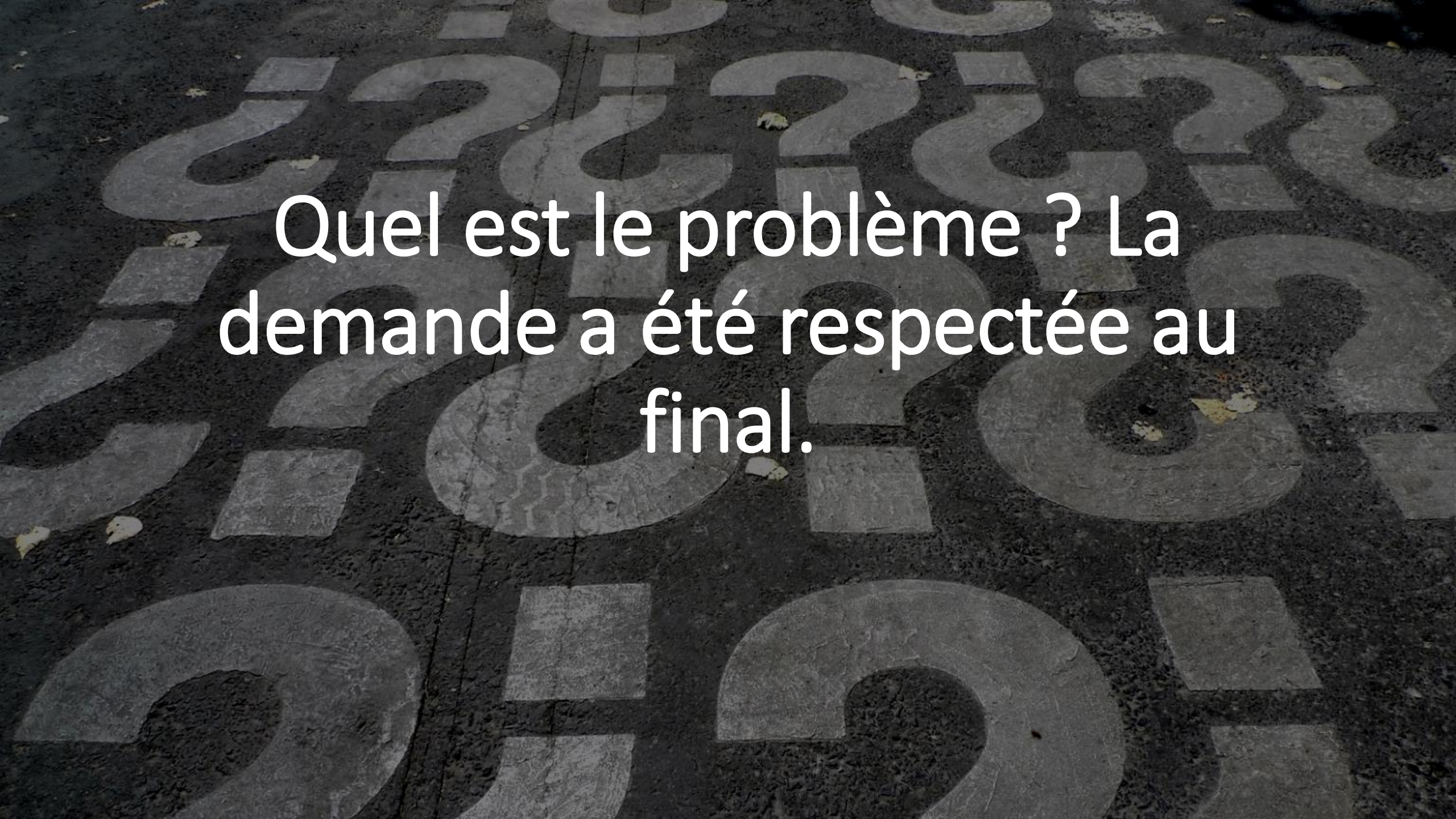
Voici comment bob voit le projet





CONDUITE DE PROJET





Quel est le problème ? La
demande a été respectée au
final.

Quelques pistes...



Bob et Ben ne sont pas satisfaits

L'équipe n'avait pas la parole

La demande a été fixée au départ et n'a pas évolué

Les changements ont été durement négociés

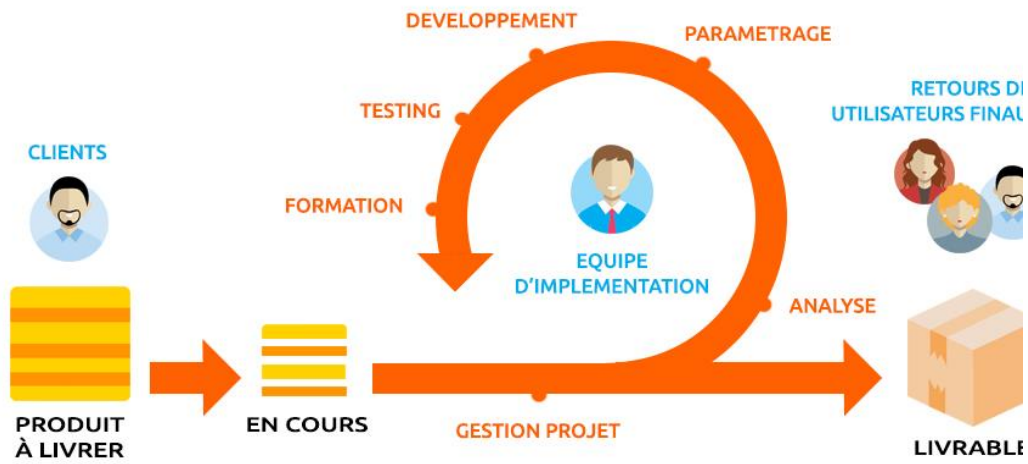
Arthur a décidé seul du travail des équipiers

L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Arthur

Le risque de retard n'a pu être identifié que très tard

L'équipe a fait des heures sup

L'équipe a pris des raccourcis pour finir à temps



Deux manières
de concevoir
leur projet



**Que sera mon projet
dans 10 ans!**

**Construisez
moi une
maison!**



C'est quoi une maison?



Wikipédia



Une **maison** est
« Un bâtiment d'habitation,
souvent de taille moyenne destiné
au logement d'une famille... »








2- Définir avec Bob les personas



Les différents personas vous permettent de définir très précisément le profil de vos utilisateurs : âge, milieu socio-professionnel, secteur d'activité, profil technologique, habitudes... c'est une véritable enquête sociologique que vous devrez mener afin de leur donner corps.

Exemple d'une fiche persona



Camille DUPUIS
32 ans – Paris
Sociable, créative – Consultante - 6 ans d'XP

SA VIE / SON HISTOIRE / SON TRAVAIL

- Camille travaille depuis 6 ans chez Shampoo Cie
- Elle travaille au sein du département Force de Vente
- Son travail consiste à contrôler que les produits de Shampoo Cie sont bien présenté au sein des points de ventes
- Elle adore son métier car elle est en relation avec les magasins
- Elle ne lâche jamais son iPhone qu'elle maîtrise parfaitement : agenda, sms, messagerie.
- Elle a une fille et a besoin de faire toute sa tournée quotidienne avant d'aller chercher sa fille à l'école à 17h00

SES BUTS

- Gagner du temps grâce à son appli métier
- Avoir plus d'informations venant du siège
- Mettre moins de temps pour remplir ses rapports

SON UTILISATION

- Consulte plus de 20 fois l'ancien outil
- Consulte son agenda pour connaître son programme de la journée
- Surveille les alertes

LES FREINS, FRUSTRATIONS POTENTIELLES

- Pas de mode offline
- Pas de temps réel avec l'appli actuelle
- Ergonomie « pourrie »

CE QUI PEUT L'INFLUENCER

- Méthodologie projet agile
- Meilleure relation avec ses chefs

LA BONNE SURPRISE

- Pouvoir recevoir un e-mail contenant son programme, la veille de sa journée de travail



GILBERT

43ANS

IL DIT QU'IL EST MARIÉ...

SHERBROOKE, QC

COMPTABLE

Gilbert est comptable. pour l'anniversaire de son fils aîné il compte organiser une fête à la maison. seulement ne possédant de chaîne HiFi il prévoit

gérer l'ambiance musicale par internet.

EQUIPEMENTS *Gilbert possède un PC Portable tournant sous Win7
Il a pour habitude d'utiliser Firefox et utilise une résolution de 1024 768*

HABITUDES *Gilbert a pour habitude de passer plus ou moins 9h par semaine sur son ordinateur essentiellement pour répondre aux mails et se tenir au courant de l'Actualité*

RELATION A DEEZER *Gilbert connaît bien le site. il y écoute ses chansons préférées lorsqu'il est au bureau*

SCENARIOS TYPES

- Rechercher par titre, auteur ou album
- Constituer une playlist à l'aide du top 100 actuel
- Modifier la playlist en cours de soirée pour y ajouter des demandes

3- Définir les « épics »

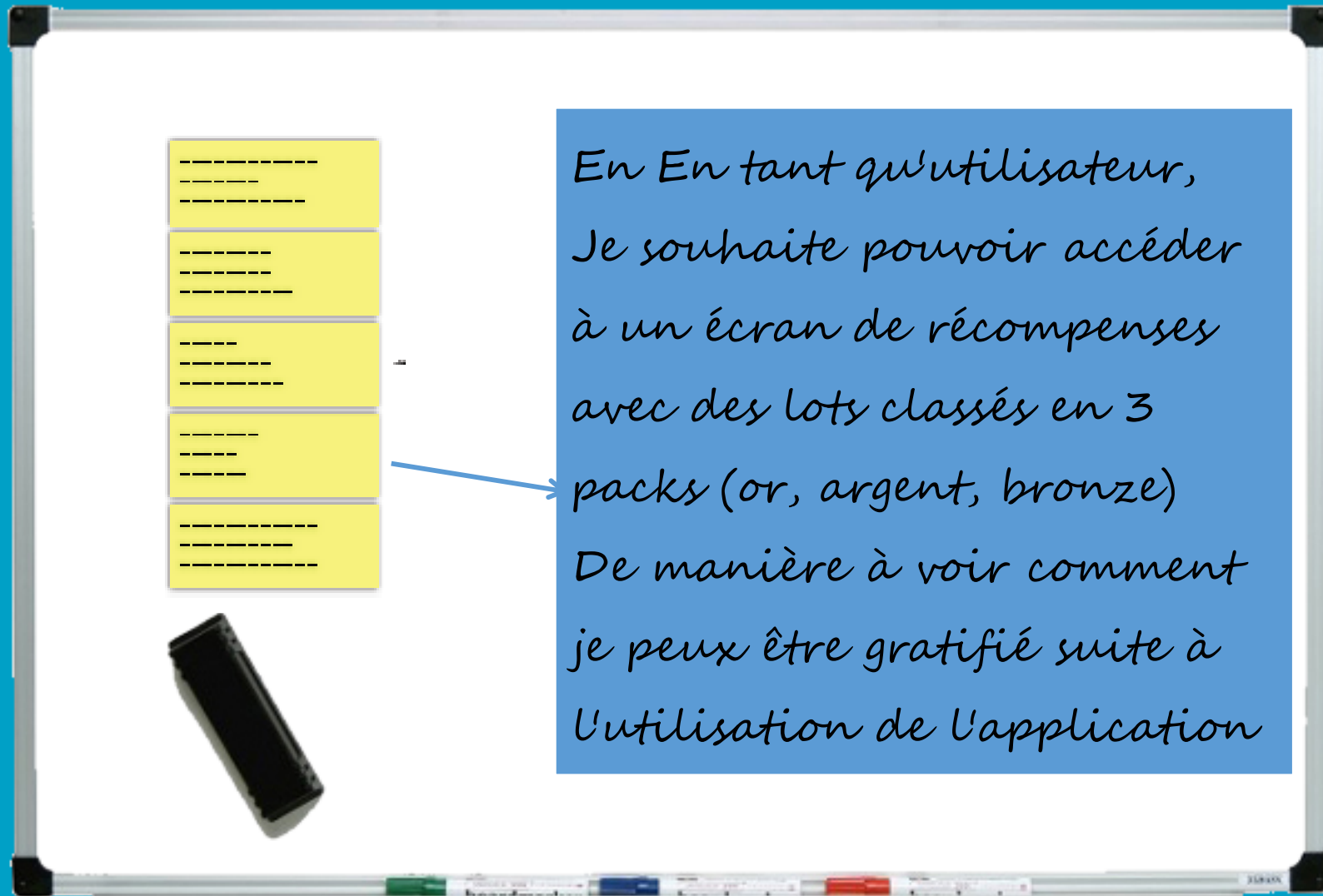


Les « épics » sont définis en terme de lot de fonctionnalités.

Pour les définir on se pose les questions suivantes :

- Quels groupes de fonctionnalités l'utilisateur est il prêt à essayer ?
- Quels sont les lots qu'il est prêt à payer ?
- Si on retire une fonctionnalité, « l' épique » intéresse-t-il toujours l'utilisateur ?

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



User stories?



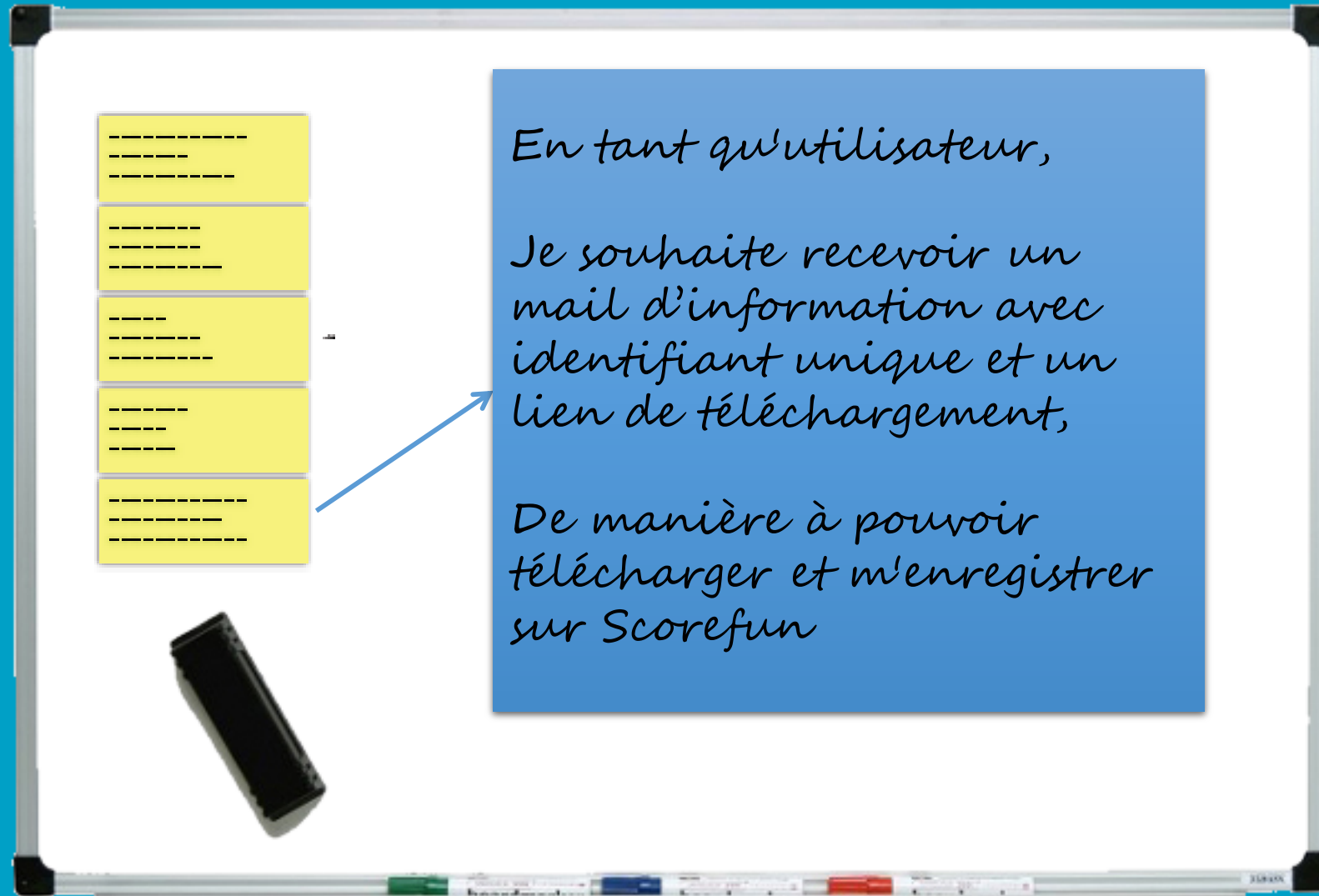
C'est une histoire...
pour un utilisateur

En tant que <rôle/>

Je souhaite <faire une action/>

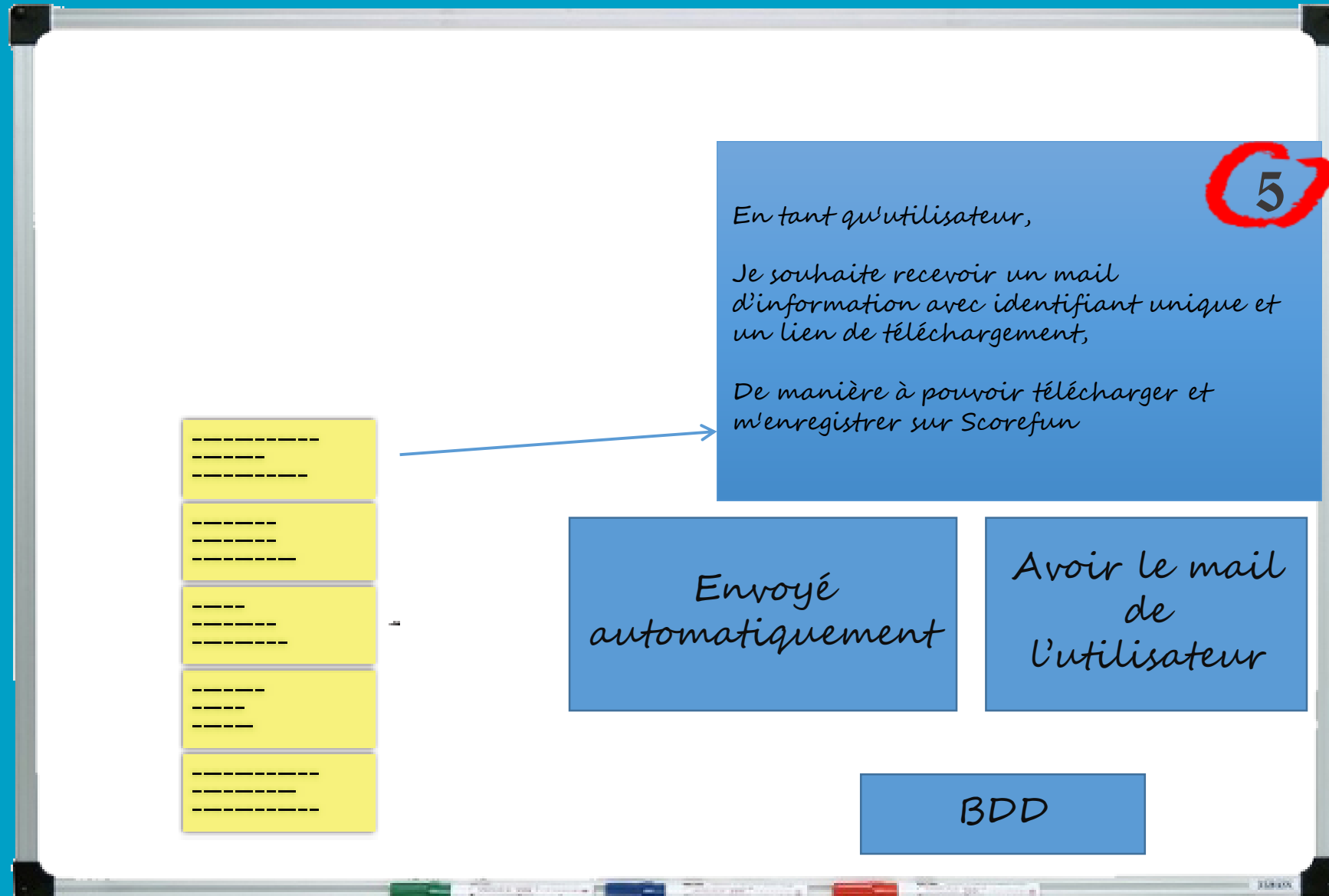
De façon à <obtenir un gain/>

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





5- Pierrette a demandé à l'équipe d'estimer l'effort en utilisant des « story points »





Estime la « vélocité »

Complexité

Temps

Risque



Combien pouvez vous en manger en 1 minute ?



Complexité

Temps

Risque

<http://www.planningpoker.com/>



Taille de T-shirt (XS, S, M, L, XL)

Suite numérique (chiffres de 1 à 10)

Suite de Fibonacci (1,2,3,5,8,...)

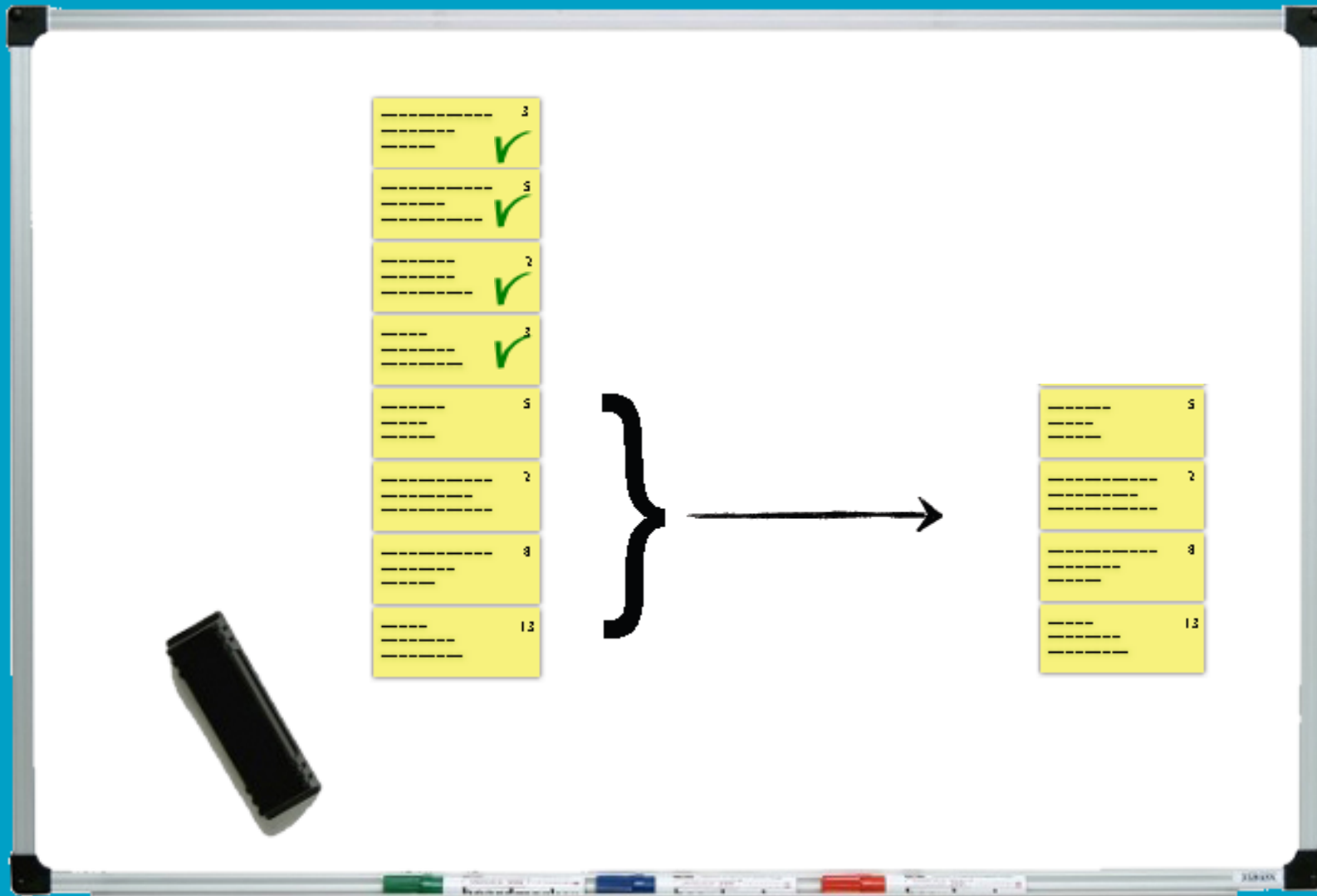
Suite des puissances de 2 (1,2,4,8,16...)



Cette mesure est propre à l'équipe.

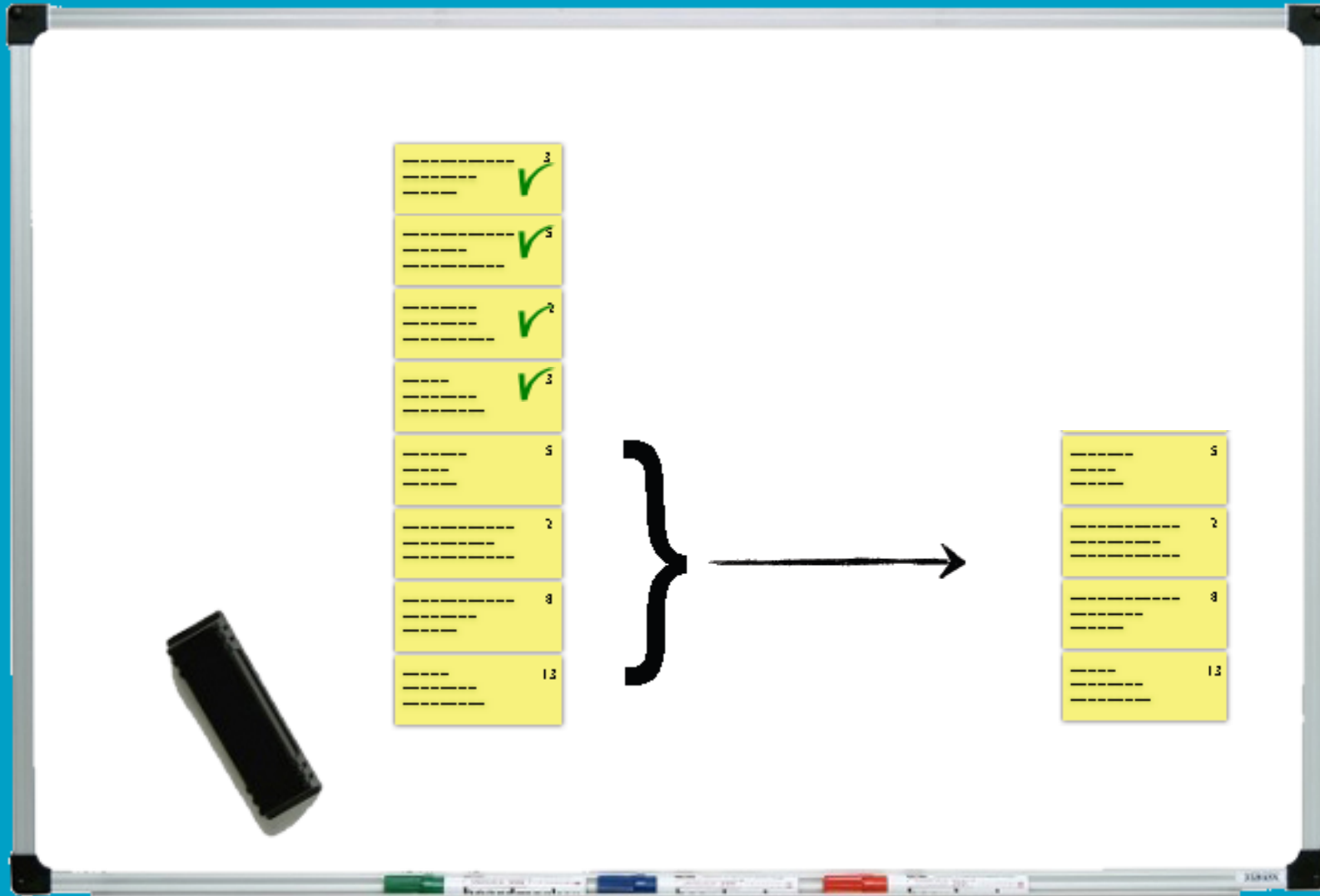
- Elle est établie par comparaison :
- L'équipe choisit une user story représentative,
- Lui associe une taille de référence (par exemple M),
- Puis estime les autres user stories par rapport à cette taille "étalon"

6-A partir de la vélocité, Pierrette demande au client de proposer le contenu d'itération





L'équipe accepte de s'engager à tout livrer en fin d'itération



7-Définissent le mot « Fin »



8-Les équiipers organisaient le travail





L'équipe essaie d'imaginer combien de travail elle peut faire en une itération



Ils organisaient aussi des revues de code

Ils écrivaient les tests



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



Quelques pistes...



Bob n'est pas satisfait

~~L'équipe n'avait pas la parole~~

~~La demande a été fixée au départ et n'a pas évolué~~

Les changements ont été durement négociés

Pierrette a décidé seule du travail des équipiers

L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Pierrette

Le risque de retard n'a pu être identifié que très tard

L'équipe a fait des heures sup

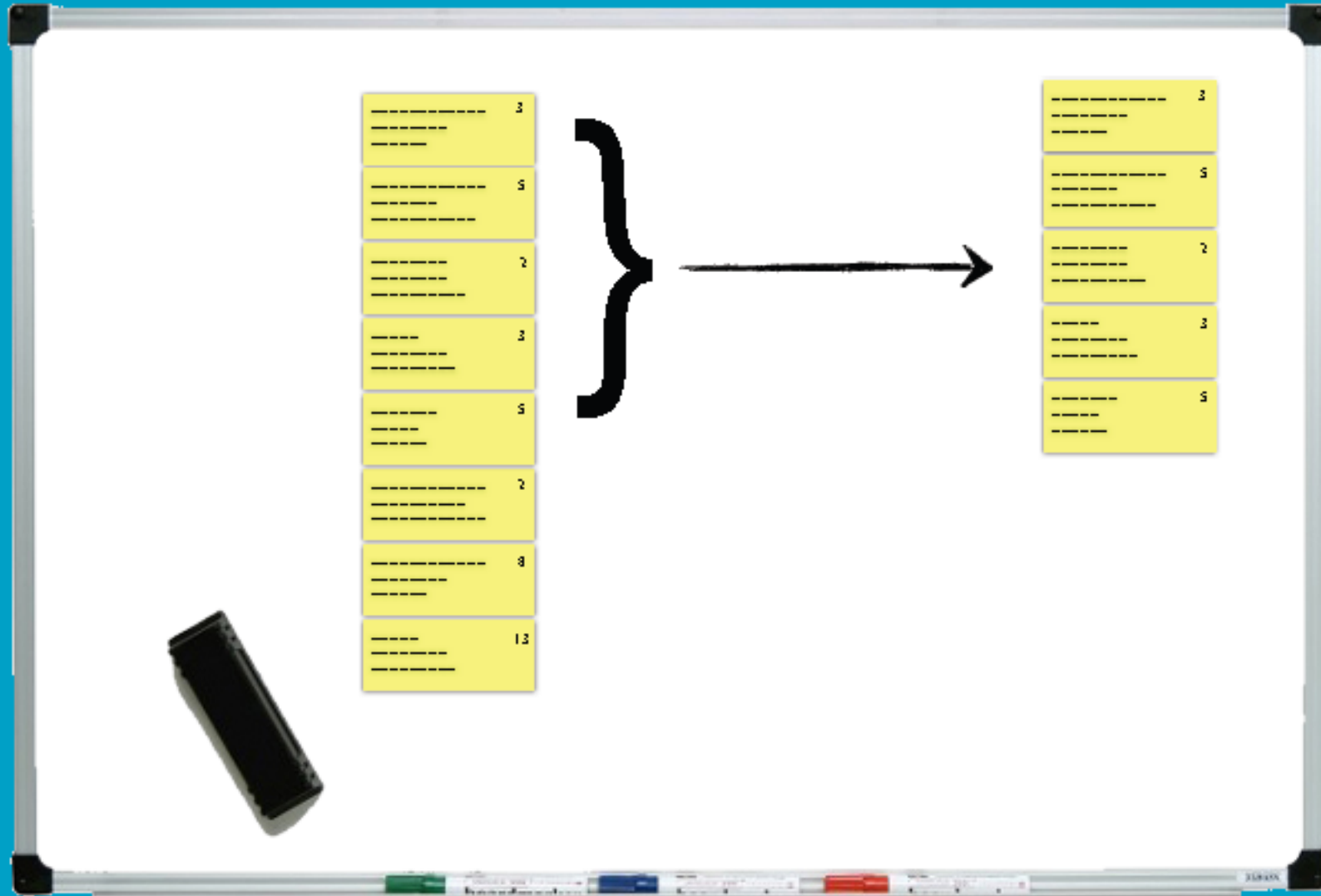
L'équipe a pris des raccourcis pour finir à temps



Ensemble ils revoient les user stories en haut du backlog et ajoutent quelques détails pour être sûrs que l'équipe peut commencer à travailler dessus



A partir des user stories estimées, on prend les top priorités en fonction des retours de l'équipe de Pierrette





L'équipe démarre le travail en prenant les stories une par une



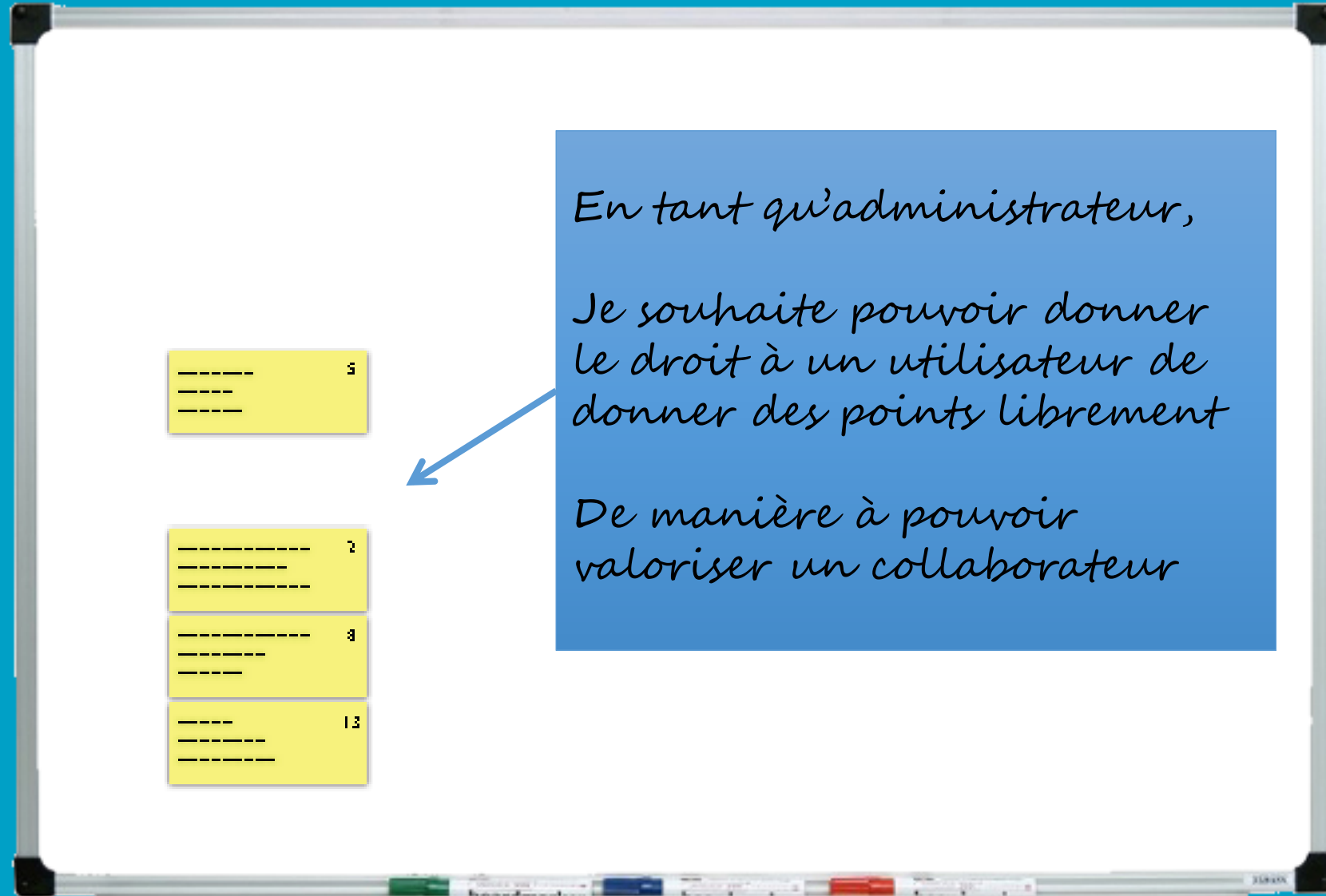
**Pas satisfait ? L'équipe change la
fonctionnalité immédiatement en prenant
en compte le feedback de Bob et Ben et de
leurs utilisateurs**



Bob a une nouvelle demande de sa hiérarchie

Donner droit à un collaborateur d'ajouter des points de manière libre pour pouvoir récompenser un salarié....

Aucun problème, Pierrette ajoute la user story dans le backlog, elle sera prise dans la prochaine itération



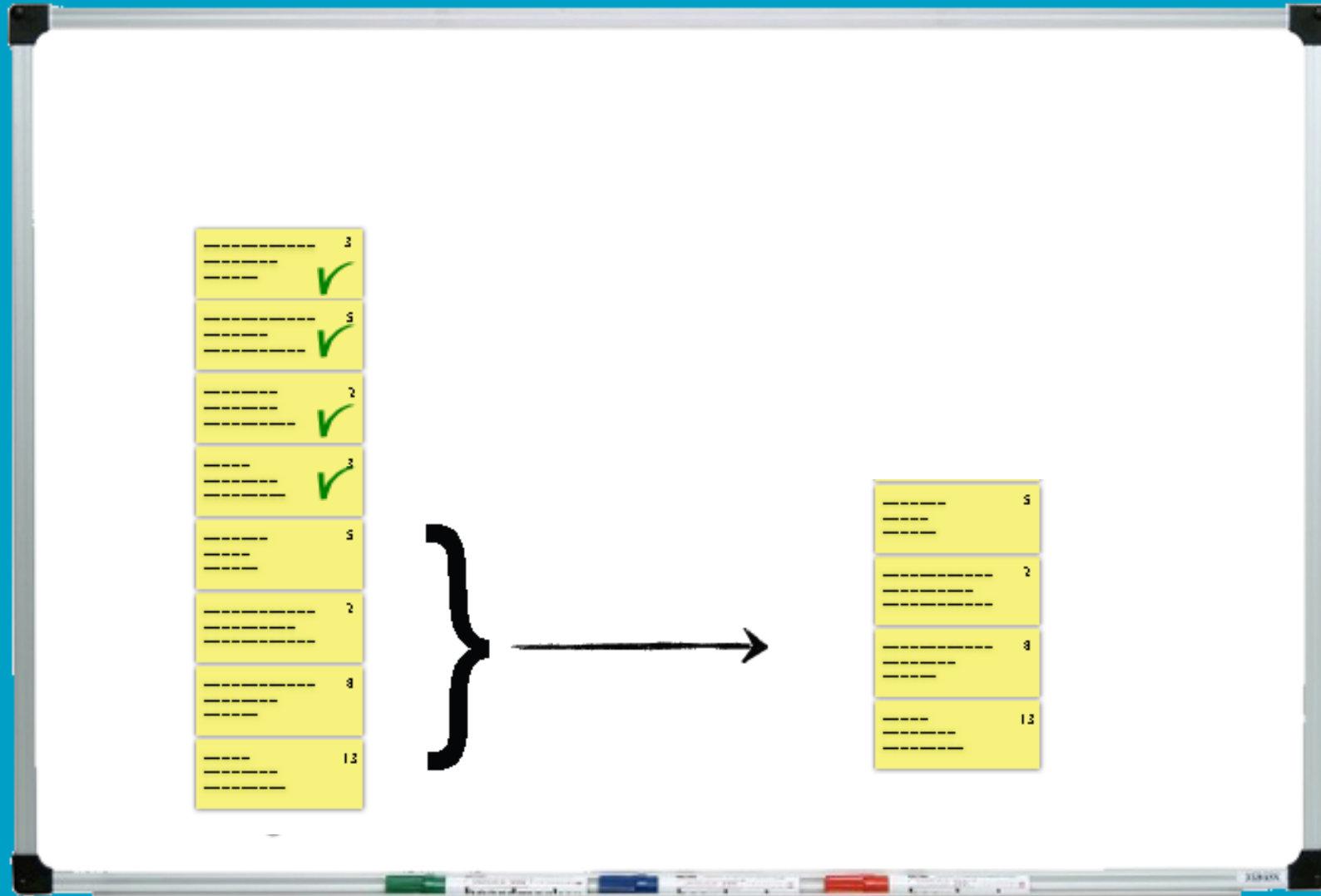


**A la fin de l'itération, l'équipe fait une
démo de ce qui a été « fini » pendant
l'itération**



**Puis ils se retrouvent dans une
rétrospective pour voir ce qui a bien marché
et ce qu'il faudrait améliorer**

Et on repart pour une nouvelle itération à partir des top priorités suivantes





**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**

Itérer





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



...ou avant si le client est satisfait



A la toute dernière itération, la dernière démo

...

On fait une rétrospective du projet complet



Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~Le client n'est pas satisfait~~

~~L'équipe n'avait pas la parole~~



~~La demande a été fixée au départ et n'a pas évolué~~

~~Les changements ont été durement négociés~~

~~Pierrette à décidé seule du travail des équipiers~~

~~L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Pierrette~~

~~Le risque de retard n'a pu être identifié que très tard~~

~~L'équipe à fait des heures sup~~

~~L'équipe à pris des raccourcis pour finir à temps~~



**Pierrette ne pilotait pas le projet, elle
facilitait le travail en commun**

Elle était Scrum Master



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

Comment passer au mode projet Agile ?

- Pour bien démarrer
 - Choisir un projet pilote **avec un réel enjeu**
 - Choisir des équiéiers **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

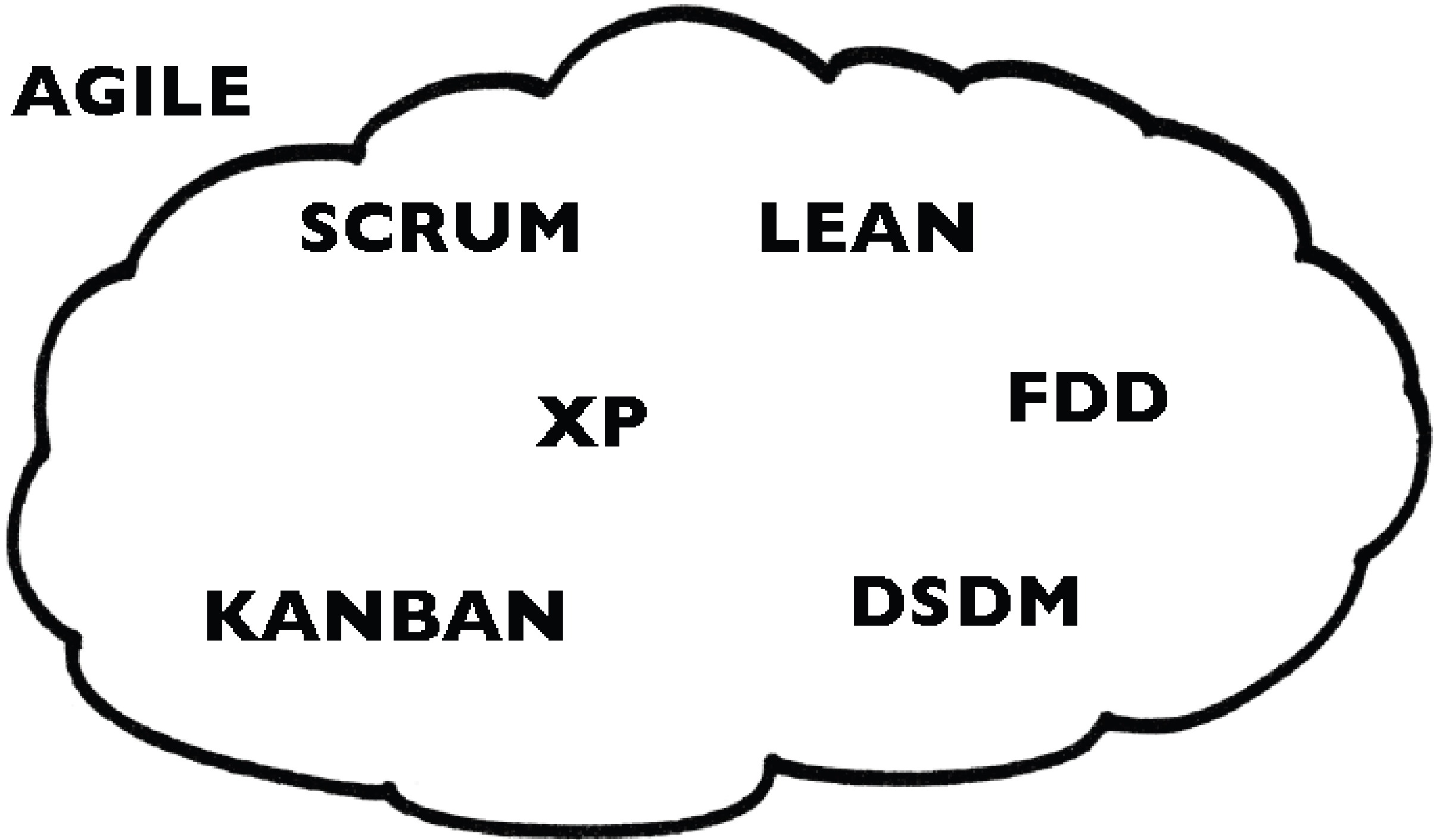
LEAN

XP

FDD

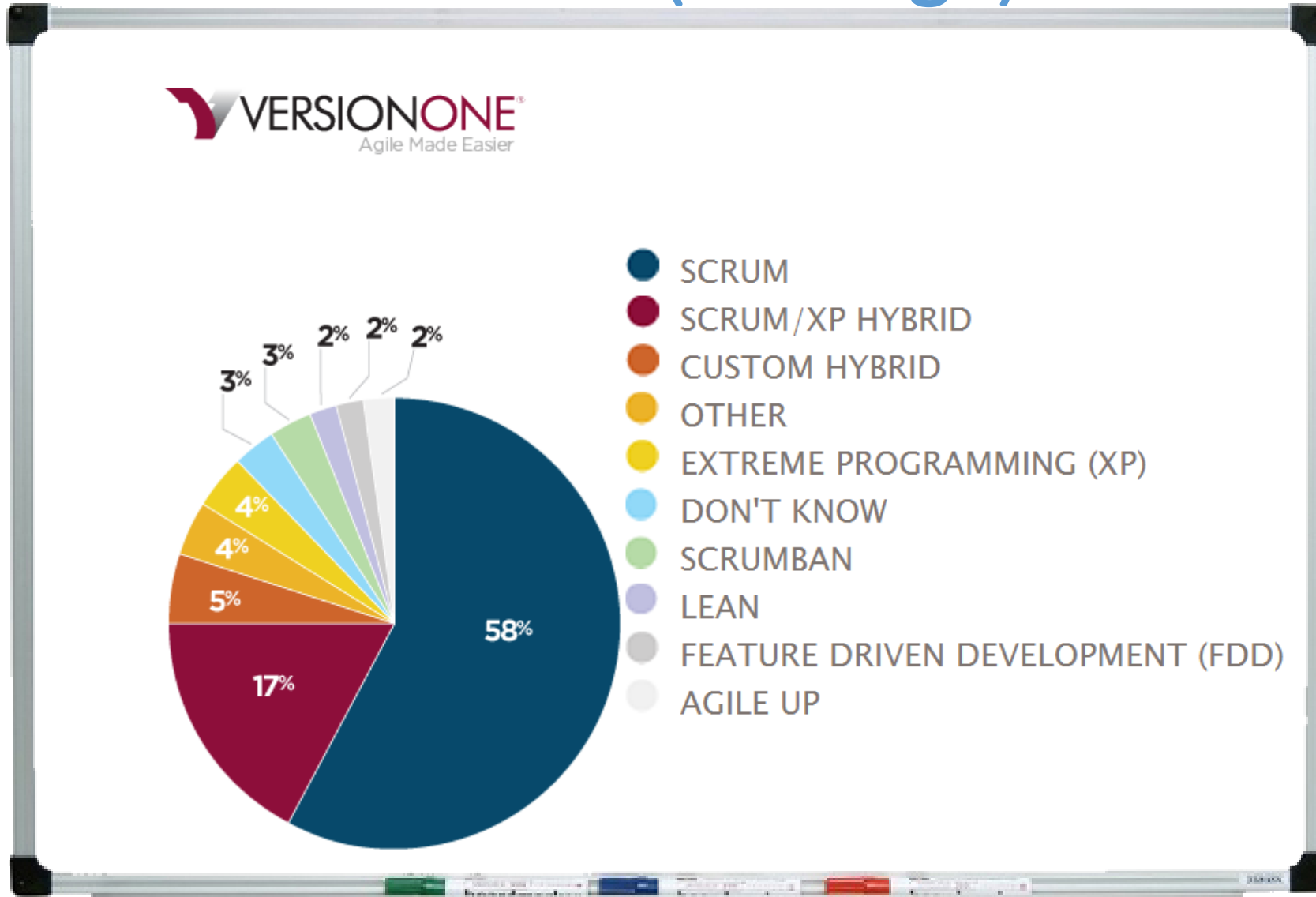
KANBAN

DSDM





Répartition des méthodes (sondage)



Scrum







Projet Beta

Objectif: Permettre à un stagiaire de trouver rapidement et simplement la réponse à une problématique technique ou non grâce à la mise à disposition d'experts métiers sur une application mobile. Le stagiaire (ou sa société) va payer en fonction du type de demande et de la durée de l'échange.

Stagiaire = un salarié ou un particulier qui souhaite une formation ou des conseils sur un thème précis

Formateur = toute personne physique ou organisme à même de délivrer de la formation ou des conseils



Les principales étapes

1. Définir la vision
2. Personas
3. Epics
4. User story

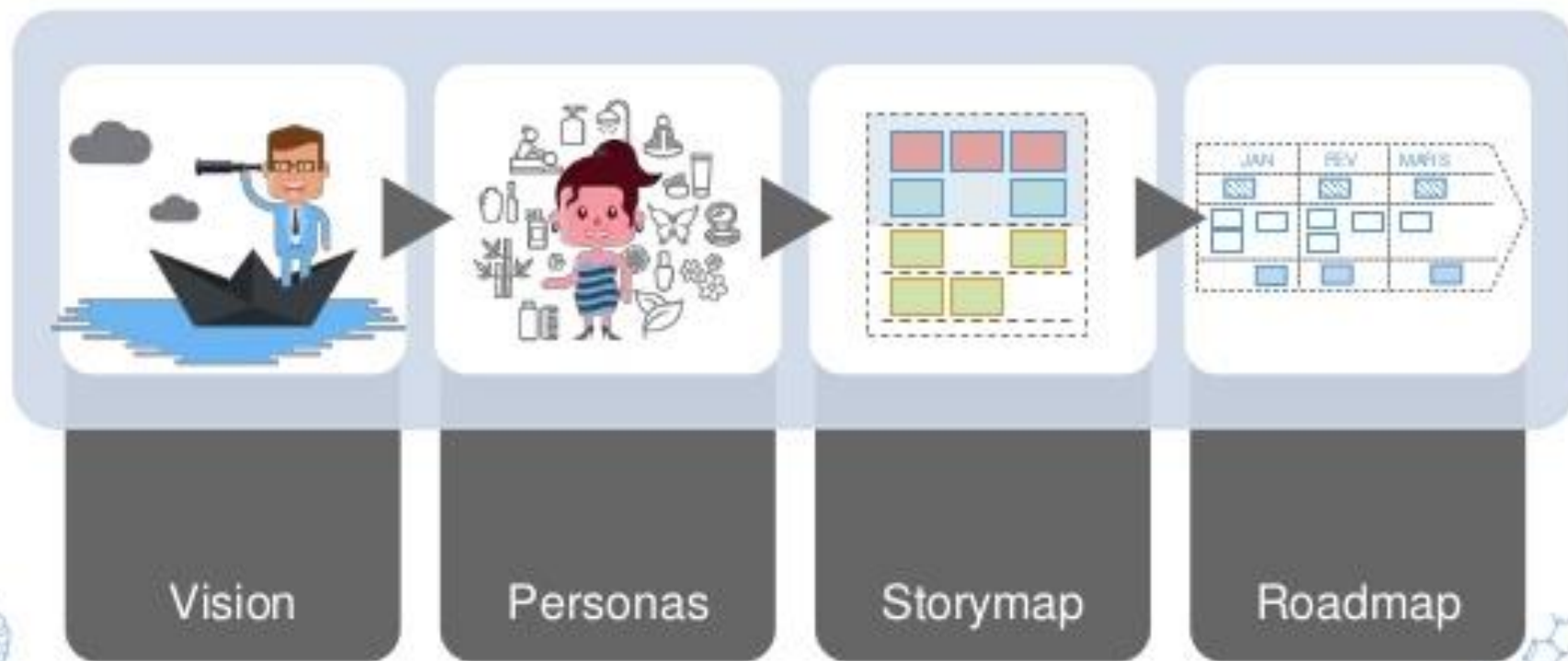


Les acteurs de Scrum



Fabriquer le bon produit

Les 4 étapes d'un bon cadrage fonctionnel



Product Owner

- **Le Product Owner est le représentant du client:**
 - **Définit les fonctionnalités du produit.**
 - **Décide des dates de livraison et de leur contenu.**
 - **Est responsable de la rentabilité du produit .**
 - **Priorise les fonctionnalités en fonction de la valeur métier.**
 - **Ajuste les fonctionnalités et leur priorité avant chaque planification d'itération.**
 - **Accepte ou rejette les fonctionnalités réalisées.**
 - **Anime la réunion de planification de sprint.**
 - **Le rôle du Product Owner est assuré par un membre de l'équipe métier**





Scrum Master

- Le Scrum Master appartient à l'équipe de développement ,
- Il s'assure que l'équipe est pleinement opérationnelle et productive.
- Établit une collaboration étroite entre l'ensemble des rôles et fonctions.
- Supprime les obstacles rencontrés par l'équipe de développement.
- Protège l'équipe des interférences extérieures.
- Assure le suivi du processus.



L'EQUIPE



3 à 9 personnes

Autogérée ; les décisions sont prises collectivement

Contient toutes les compétences nécessaires pour terminer le sprint

Ne doit pas changer pas pendant un Sprint , si changement une perte de productivité est à prévoir.



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*

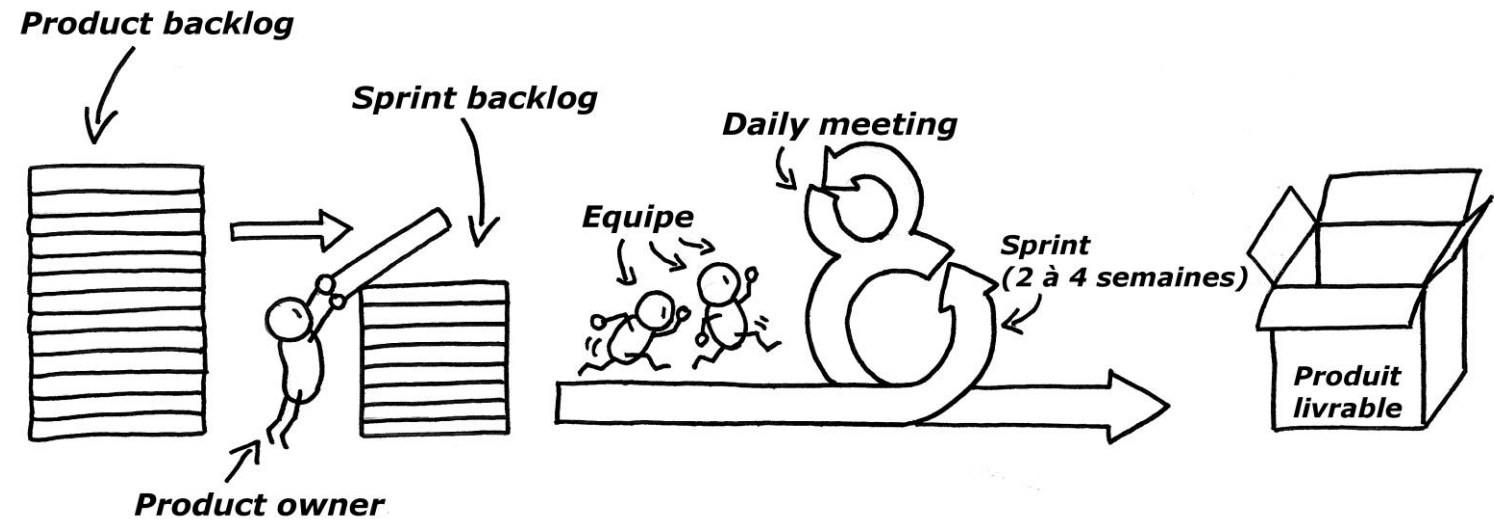


L'équipe

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



Cycle de vie d'un projet Scrum





Scrum – Principes clés

Scrum est une méthode agile qui permet de produire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte.

Méthode itérative et incrémentale:

- Réalisation d'un ensemble de fonctionnalités par itération
- Itération d'une durée fixe (d'2 à 4 semaines)// sprint
- Livraison d'un produit partiel fonctionnel par itération

Participation du client:

- Définition des fonctionnalités prioritaires
- Ajout de fonctionnalités en cours de projet



**1- Que sera mon projet
dans 50 ans!**

LinkedIn

« L'un des enseignements les plus précieux que j'ai appris dans les affaires est que la gestion d'une société est comme le lancement d'une fusée »

Jeff Weiner



« Si votre trajectoire dévise d'un pouce au lancement, vous pouvez complètement rater votre mise en orbite. En d'autres termes, lors du déplacement rapide, il est important de vous assurer que vous avez une base solide en place et un sens clair de votre objectif ultime »

Vision

Le rêve, le nord d'une équipe.

L'objectif fondamental est d'inspirer et de créer un sens de la solidarité dans l'entreprise.



Créer des opportunités économiques pour chaque membre de la population active mondiale

Mission

Objectifs primordiaux de l'organisation;
devraient être mesurables, réalisables, et idéalement une source
d'inspiration.

Un grand énoncé de mission est bref, facile à retenir, minimise l'utilisation du mot «et» (pour éviter une liste de blanchisserie), ne devrait pas exiger le suivi des questions de clarification lors de la première présentée...



Connecter les professionnels du monde entier pour les rendre plus productifs
et favoriser leur réussite

Stratégie

Comment une entreprise navigue dans son paysage concurrentiel pour atteindre ses objectifs. Nécessite une compréhension claire et une définition des points forts de l'organisation et des avantages concurrentiels.



Etre le profil professionnel de référence

Etre la source essentielle de connaissances professionnelles

Travailler partout où nos membres travaillent

Une vision pour...



Fixer un cap,

lancer un projet autour d'une idée forte,

mobiliser un Codir

...



C'est surtout un point de départ de la
dynamique humaine sur un projet



D'après une étude Américaine,

la qualité la plus admirée chez un leader, après l'honnêteté,
est l'anticipation de l'avenir.



Distinguer différentes formes de vision

- **Vision et objectif**
- **Vision et stratégie**
- **Vision et axes de travail**



Distinguer différentes formes de vision

Vision et objectif : un objectif est purement chiffré alors qu'une vision s'adresse d'abord à un collectif humain. Elle est au-dessus des objectifs puisqu'elle est censée leur donner du sens.

« Devenir le leader... » est un objectif, « Trouver les volumes qui assureront notre avenir » peut-être une vision à condition de dire où et pourquoi.



Distinguer différentes formes de vision

Vision et stratégie : une stratégie répond à un enjeu rationnel précis « comment allouer notre ressource rare (consistant souvent à gagner du temps) ? », la vision n'a pas cette contrainte, elle doit être émotionnelle, elle peut être symbolique, etc.

Ex : « Tout miser sur le haut-de-gamme » est une stratégie, « donner à notre client un service unique » peut-être une vision.

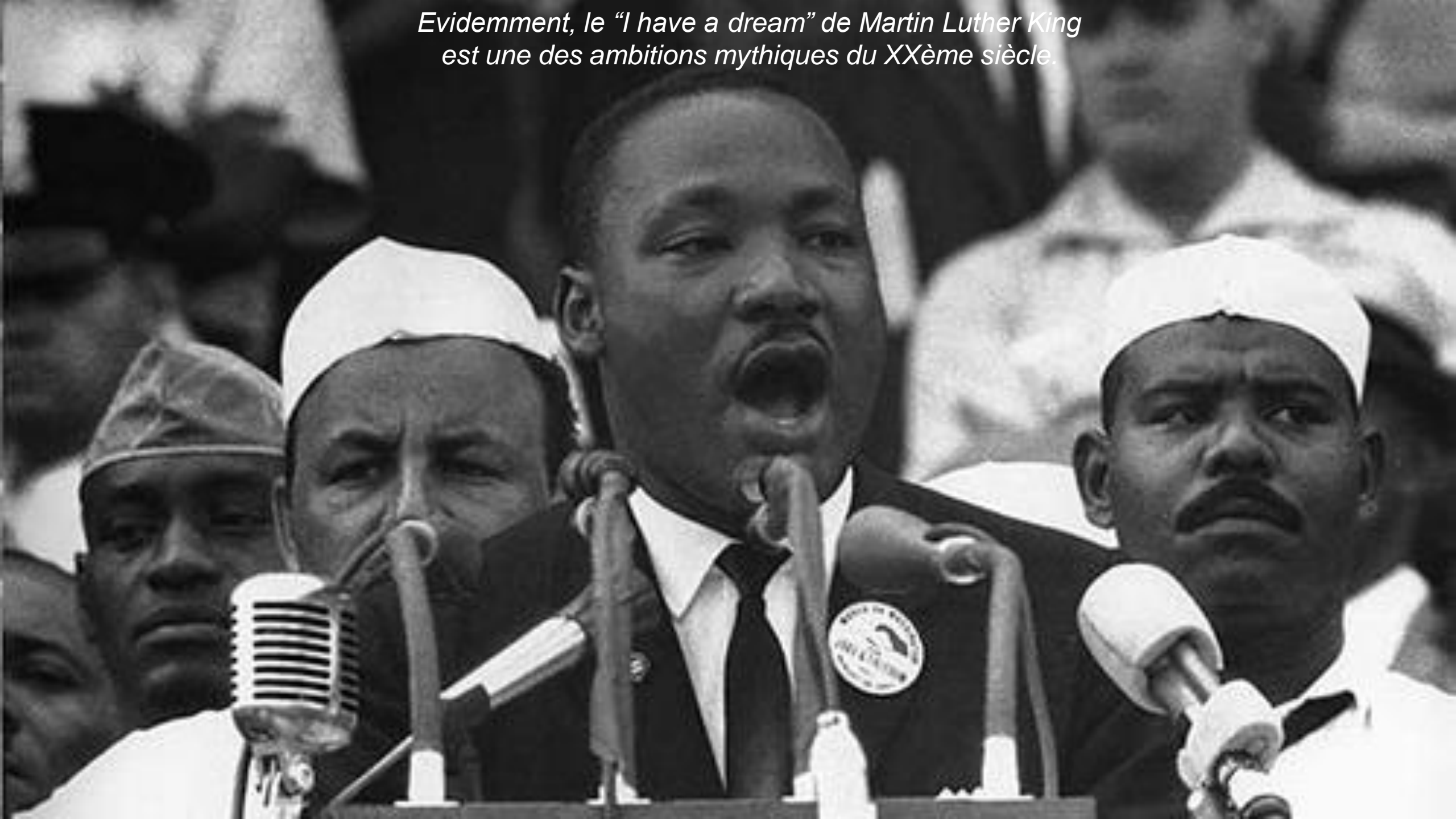


Distinguer différentes formes de vision

Vision et axes de travail : un enjeu de Qualité ou de Transversalité est un bon axe de travail, mais c'est un moyen qui ne peut suffire à définir une ambition. Un axe de travail peut être « soldé », une vision ne doit pas être périssable.

Ex : « améliorer notre qualité de service » est un axe de travail ; « devenir le fournisseur préféré de nos clients » peut-être une vision, là encore si on met du contenu derrière le mot “préféré”.

Evidemment, le "I have a dream" de Martin Luther King est une des ambitions mythiques du XXème siècle.





PLAY Hi-Fi
SP



Une vision ne peut pas être un élément de votre projet d'entreprise

C'est votre projet d'entreprise qui est une des déclinaisons de votre vision, sinon cela voudrait dire que vous êtes tombé dans le piège cité plus haut d'une vision-objectif ou piste de travail.



Une vision doit être tournée vers l'extérieur

« Devenir les meilleurs du monde », c'est stimulant mais cela détourne de la relation à l'extérieur, et ça cultive le chacun pour soi.

« Rendre accessible à tous les bienfaits du sport » (vision d'entreprise chez Décathlon), c'est une vision qui comprend une réalité opérationnelle et une promesse client, c'est beaucoup plus ouvert.



Une vision doit concerner directement les acteurs du terrain

« Doubler notre CA en 5 ans », cela n'est pas un enjeu pour les acteurs de terrain.

« Assurer le maintien de nos savoir-faire historiques », c'est clairement un enjeu.



Une vision doit concerner tous les services

« Développer notre excellence opérationnelle », cela exclut les fonctions supports des contributions directes à la vision.

« Donner au client une expérience unique », cela est plus vaste, tout le monde y contribue.



Une vision doit être positive

« Refuser la fatalité de la décroissance », c'est une vision qui amène de l'antagonisme, des désaccords.

« Aller chercher ensemble la croissance qui assurera notre avenir », cela amène plus directement à la proposition, à la collaboration, au crédit d'intention.



Une vision doit être singulière

« Devenir le leader sur notre marché », cela pourrait être applicable à toutes les autres entreprises du monde. C'est impersonnel.

« Devenir le magasin préféré des amoureux du rock », c'est à l'évidence une ambition qui porte en elle-même son identité.



Une vision doit être ambitieuse presque inatteignable

« Tenir notre budget tous les ans », c'est une cible atteignable mais dont l'atteinte ne signifie pas une réalisation extraordinaire, c'est un rappel de ce qui devrait être fait chaque année.

« Faire sortir tous nos clients avec le sourire aux lèvres », ce n'est pas forcément mesurable ni atteignable, mais c'est une source d'action et de questionnement formidable.



Une vision doit pouvoir se résumer en quelques phrases

Toute vision qui ne peut s'exprimer en une phrase sera difficilement retenue par tous les collaborateurs, or une vision qui n'est pas dans toutes les têtes est perdue.



Une vision peut ne pas être très claire

C'est un objectif lointain dans la valeur et dans la quête, comme liberté/égalité/fraternité en France. C'est difficile à définir, à traduire en actes simples, et ça peut générer des débats contradictoires. Mais ce n'est pas grave, parce que si le débat a lieu, votre collectif progressera, deviendra plus mature. Le “livrable” de la vision c'est la maturité et la responsabilité. Ce n'est pas un plan d'action.





Projet Beta

Objectif: Permettre à un stagiaire de trouver rapidement et simplement la réponse à une problématique technique ou non grâce à la mise à disposition d'experts métiers sur une application mobile. Le stagiaire (ou sa société) va payer en fonction du type de demande et de la durée de l'échange.

Stagiaire = un salarié ou un particulier qui souhaite une formation ou des conseils sur un thème précis

Formateur = toute personne physique ou organisme à même de délivrer de la formation ou des conseils

Objectif 1: Définir votre vision



- **Ne peut pas être un élément de votre projet d'entreprise**
- **Doit être tournée vers l'extérieur**
- **Doit concerner directement les acteurs du terrain**
- **Doit concerner tous les services**
- **Doit être positive**
- **Doit être singulière**
- **Doit être ambitieuse presque inatteignable**
- **Doit pouvoir se résumer en quelques phrases**
- **Peut ne pas être très claire**

Personas



De quoi s'agit-il?

L'équipe va rédiger la fiche biographique détaillée d'un utilisateur fictif de son produit: c'est ce qu'on appelle une "persona".

Le plus souvent cela prend la forme d'une page A4 avec la photo de ce personnage (découpée par exemple dans un magazine), son nom et des détails de sa situation sociale, personnelle et professionnelle: "Amanda Jones, 34 ans, attachée de presse d'un grand groupe alimentaire, etc.

on réalise autant de "personas" qu'on a identifié de cibles.

Ces fiches biographiques sont affichées dans le local de l'équipe.

Exemple d'une fiche persona



Camille DUPUIS

32 ans – Paris

Sociable, créative – Consultante - 6 ans d'XP

SA VIE / SON HISTOIRE / SON TRAVAIL



- Camille travaille depuis 6 ans chez Shampoo Cie
- Elle travaille au sein du département Force de Vente
- Son travail consiste à contrôler que les produits de Shampoo Cie sont bien présentés au sein des points de ventes
- Elle adore son métier car elle est en relation avec les magasins
- Elle ne lâche jamais son iPhone qu'elle maîtrise parfaitement : agenda, sms, messagerie.
- Elle a une fille et a besoin de faire toute sa tournée quotidienne avant d'aller chercher sa fille à l'école à 17h00

SES BUTS



- Gagner du temps grâce à son appli métier
- Avoir plus d'informations venant du siège
- Mettre moins de temps pour remplir ses rapports

SON UTILISATION



- Consulte plus de 20 fois l'ancien outil
- Consulte son agenda pour connaître son programme de la journée
- Surveille les alertes

LES FREINS, FRUSTRATIONS POTENTIELLES



- Pas de mode offline
- Pas de temps réel avec l'appli actuelle
- Ergonomie « pourrie »

CE QUI PEUT L'INFLUENCER



- Méthodologie projet agile
- Meilleure relation avec ses chefs

LA BONNE SURPRISE



- Pouvoir recevoir un e-mail contenant son programme, la veille de sa journée de travail



GILBERT

43ANS

IL DIT QU'IL EST MARIÉ...

SHERBROOKE, QC

COMPTABLE

Gilbert est comptable. pour l'anniversaire de son fils aîné il compte organiser une fête à la maison. seulement ne possédant de chaîne HiFi il prévoit

gérer l'ambiance musicale par internet.

EQUIPEMENTS *Gilbert possède un PC Portable tournant sous Win7
Il a pour habitude d'utiliser Firefox et utilise une résolution de 1024 768*

HABITUDES *Gilbert a pour habitude de passer plus ou moins 9h par
semaine sur son ordinateur essentiellement pour répondre aux mails et se
tenir au courant de l'Actualité*

RELATION A DEEZER *Gilbert connaît bien le site. il y écoute ses
chansons préférées lorsqu'il est au bureau*

SCENARIOS TYPES

- Rechercher par titre, auteur ou album
- Constituer une playlist à l'aide du top 100 actuel
- Modifier la playlist en cours de soirée pour y ajouter des demandes



Qui sont mes utilisateurs?

et comment utilisent-ils mon produit ?



Agile : les jeux

Les Personas, ces « utilisateurs » qui sauvent vos projets

Les différents personas vous permettent de définir très précisément le profil de vos utilisateurs : âge, milieu socio-professionnel, secteur d'activité, profil technologique, habitudes... c'est une véritable enquête sociologique que vous devrez mener afin de leur donner corps.

Les différents avatars vous permettront de construire les principaux scénarios d'utilisation du produit. Chacun possède ses habitudes de navigation, de communication et d'achat, et le comportement d'un jeune de 20 ans n'est pas le même que celui d'une ménagère de 45. Leur rapport au digital diffère, et les moyens de les mener à l'acte d'achat, voir de les faire revenir sont fondamentalement différents.

D'une manière très large, les personas vous permettront d'élaborer :



- Les parcours utilisateur conduisant à l'acte d'achat
- Le périmètre fonctionnel global
- Le wording
- Le design
- En bref : 95% de votre produit.



Élaboration de vos personas

- Un nom : très important, il sera utilisé par toute l'équipe pour le designer
- Un sexe
- Une désignation
- Des renseignements socio professionnels : âge, métier, aisance face à la technologie et au Web (pour un projet Web)
- Équipement : Hache à double tranchant, Ares Predator, bouteille de Fecifeça, ordinateur, OS utilisé, navigateur, terminal mobile...
- Besoins en rapports avec le produit
- Enfin, une courte biographie en rapport avec le projet (le background de votre PNJ pour continuer le parallèle)
- Enfin, vous pouvez entrer dans le vif du sujet : le scénario d'utilisation. Chaque étape devra répondre à 3 questions :
- Que veut faire l'utilisateur ?
- Comment le fait-il ?
- Quelles fonctionnalités du produit utilise-t-il pour le faire ?

NOM + COURT DESCRIPTIF

JEANNE DUBOIS, mère dévouée



NOM	GENRE	AGE	REVENUS	ETUDE EMPLOI	FAMILLE	OÙ ?
Jacqueline / Marie Dubois	F	65	famille 2000€	Retraite (jeune) 2 p. enf.	Monde	Vergennes 37° (ville)

DEVISE

DONNER LE MEILLEUR A MA FAMILLE

SES OBJECTIFS, SON BUT ET SES MOTIVATIONS

- s'occupe de sa famille et de son mari
- elle voit ses copines le week-end et les associations
- rester active
- partager (générosité)
- s'engager pour de cause justes.

SON HISTOIRE

Etude infirmière -
 S'arrête à son mariage. Elle élève sa fille et son fils à la maison.
 S'investit ds la vie associative (carrière en lien ac le médical) et dans l'école.
 Son mari est agriculteur/éleveur.
 Sa fille est partie à l'étranger après ses études et vit encore aux USA (marité). Elle communique ac elle par mail et par skype.

SES CARACTERISTIQUES

- conviviale
- généreuse
- impliquée
- engagée
- attentive
- dévouée à sa famille
- rationnelle

CE QUI PEUT L'INFLUENCER

- bonheur de sa famille
- copines
- ses valeurs

SES FREINS / FRUSTRATIONS

- injustice
- conflits
- scolarisation, manque de naturelle.





Projet Beta

Objectif: Permettre à un stagiaire de trouver rapidement et simplement la réponse à une problématique technique ou non grâce à la mise à disposition d'experts métiers sur une application mobile. Le stagiaire (ou sa société) va payer en fonction du type de demande et de la durée de l'échange.

Stagiaire = un salarié ou un particulier qui souhaite une formation ou des conseils sur un thème précis

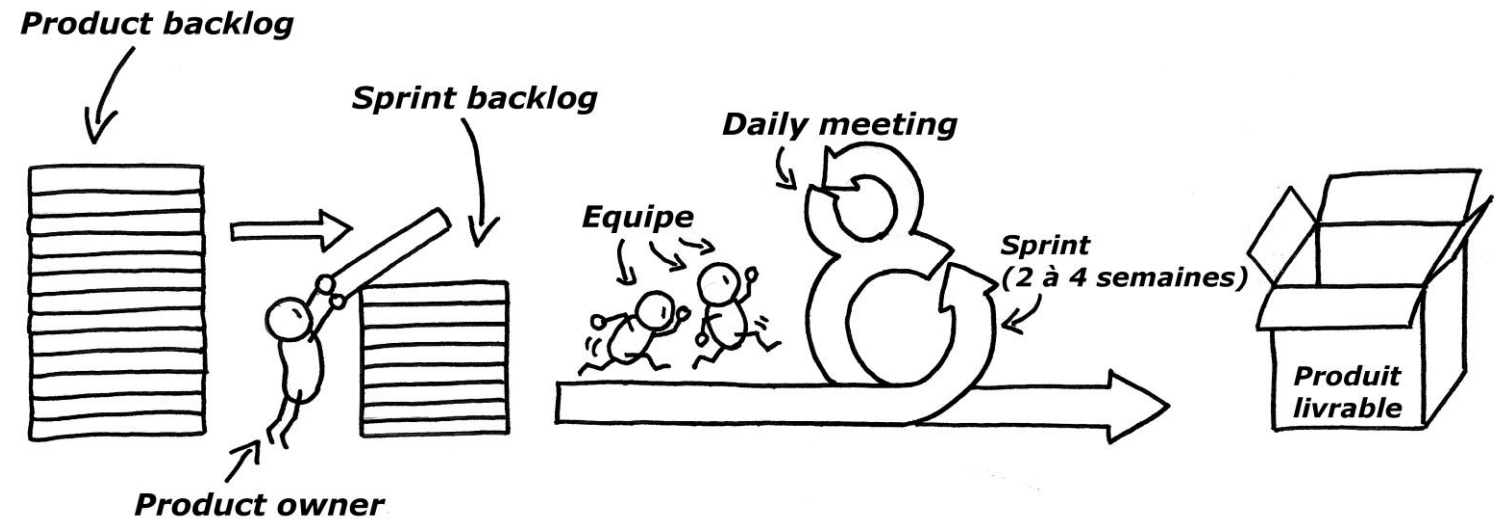
Formateur = toute personne physique ou organisme à même de délivrer de la formation ou des conseils

Objectif 2: Définir vos personas

3-Epics

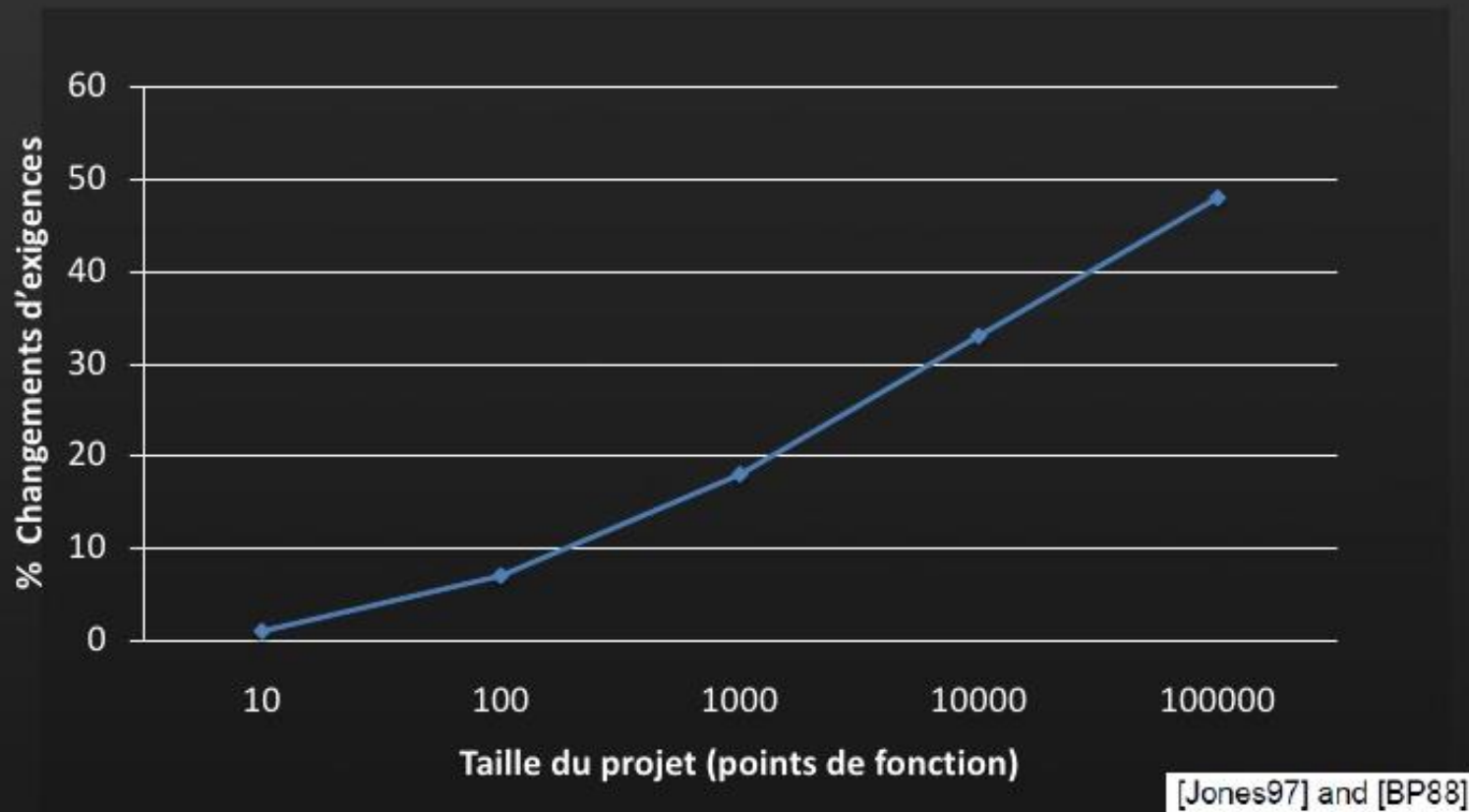


Cycle de vie d'un projet Scrum



Un constat important !

> plus un projet est grand, moins les exigences sont stables !



DAILY MEETING

L'équipe se réunit une fois par jour (STANDUPS), à heure fixe, le matin devant le tableau avec un café pour mettre en commun les apports de chacun au produit ou à l'infrastructure de développement, et signaler les obstacles rencontrés.

On utilise souvent les **3 questions** suggérées par Scrum pour structurer la réunion.

3 questions par personnes

Qu'ai-je fais hier ?

Qu'est ce que je compte faire aujourd'hui ?

Quels obstacles je rencontre ?

Réunion informelle de 15 minutes.

Tout sujet risquant de déborder est noté et abordé en dehors de la réunion en plus petit comité.



Définition des épics

- Les « épics » sont définis en terme de lot de fonctionnalités.
- Pour les définir on se pose les questions suivantes :
- Quels groupes de fonctionnalités l'utilisateur est il prêt à essayer ?
- Quels sont les lots qu'il est prêt à payer ?
- Si on retire une fonctionnalité, « l' épique » intéresse-t-il toujours l'utilisateur ?





Projet Beta

Objectif: Permettre à un stagiaire de trouver rapidement et simplement la réponse à une problématique technique ou non grâce à la mise à disposition d'experts métiers sur une application mobile. Le stagiaire (ou sa société) va payer en fonction du type de demande et de la durée de l'échange.

Stagiaire = un salarié ou un particulier qui souhaite une formation ou des conseils sur un thème précis

Formateur = toute personne physique ou organisme à même de délivrer de la formation ou des conseils

Objectif 3: Définir vos épics

User stories



De quoi s'agit-il?

L'intégralité du travail à réaliser est découpée en incréments fonctionnels et les activités de développement s'organisent autour de ces incréments appelés "User Stories".

Adopter la pratique des User Stories implique de tenir pour généralement vraies un certain nombre d'hypothèses sur ces incréments: on peut les réaliser dans un ordre arbitraire, et chacun indépendamment des autres peut avoir une valeur pour l'utilisateur.

Pour rendre ces hypothèses très concrètes, on privilégie une *représentation* (on peut même parler de réification) de ces User Stories sous une forme bien précise: la fiche cartonnée ou le Post-It, qui en renforcent le caractère atomique et manipulable par tous les intervenants du projet.



je suis un
utilisateur, je
veux annuler
une réservation

Je suis un utilisateur
premium, je peux
annuler une
réservation à la
dernière minute

Je ne suis pas un
utilisateur premium,
je peux annuler ma
réservation 24 hrs à
l'avance

Je suis un partenaire,
j'adresse un courriel
pour annuler toutes
mes réservations



En tant que < rôle/ >

Je veux < action/ >

Afin de < but/ >

Planter un arbre
En tant que Jardinier du dimanche
Je veux planter un arbre fruitier
Pour récolter des fruits l'été prochain



Et Après...

Définition des story points

Définition du contenu des itérations

Définition du mot fin

Développement

Test Itérations