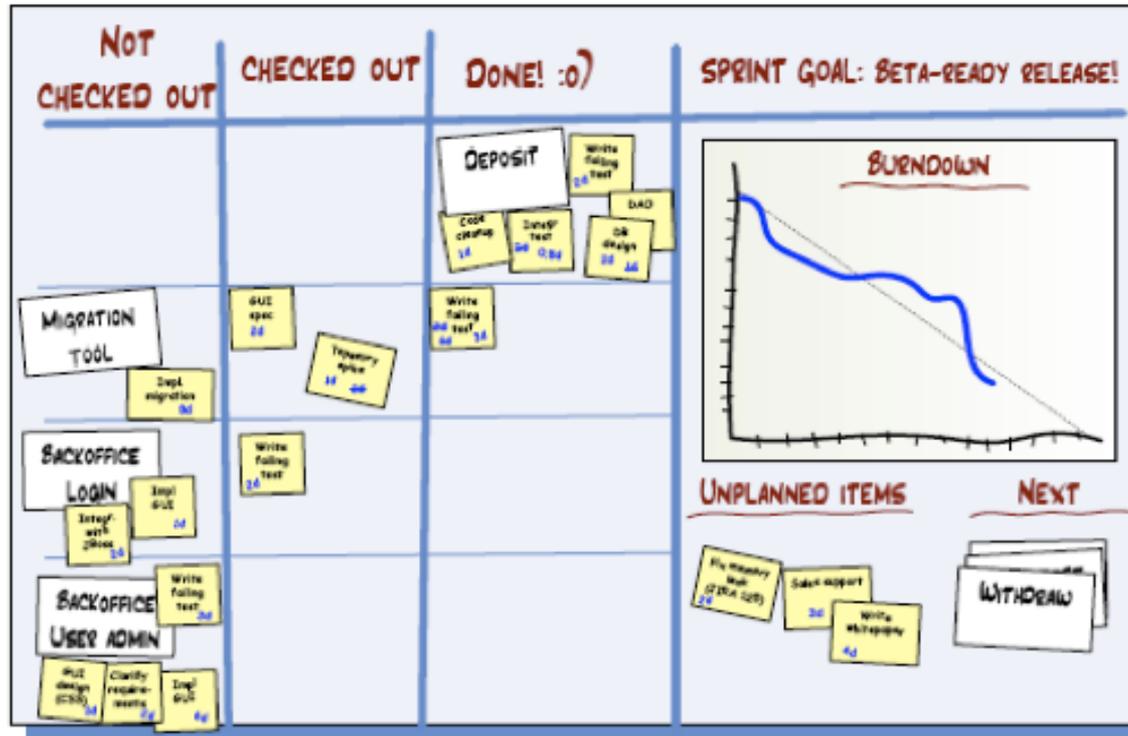


Agile @ Germe Grenoble 4 – 22/06/2012



Intervenant: Bruno Sbille

Agile @ Germe



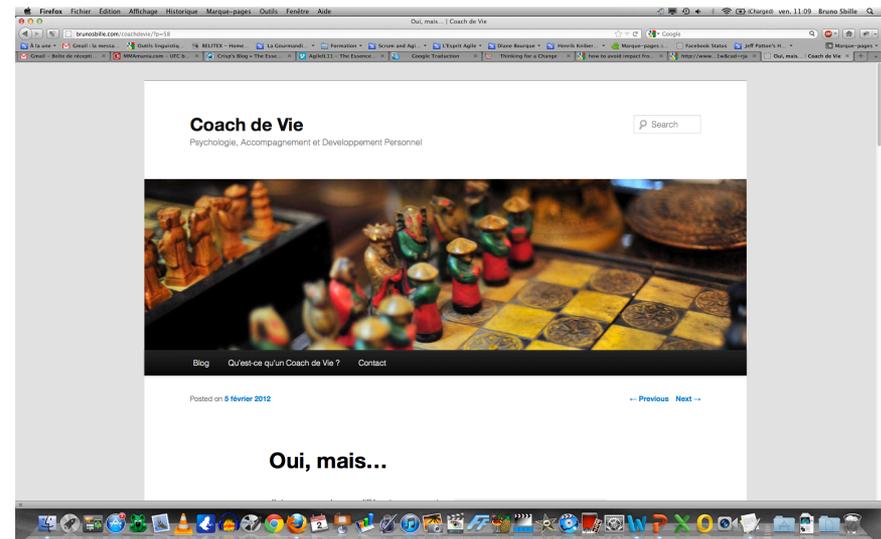
Bruno Sbille

Blog Agile: <http://brunosbille.com>



Coach & Formateur

Blog Coaching Personnel: <http://brunosbille.com/coachdevie>



- **Coach et Formateur méthodes Agile**
- **Formateur "Soft Skills" (Communication, Résolution de problèmes, Management, Coaching, People Management,...)**
- **Coach Personnel / Life Coach**

bruno.sbille@gmail.com

+32 491 05 05 59

C'est quoi ces machins ?

TDD

Scrum

XP

Continuous
Integration

Kanban

Refactoring

Lean

Pair
programming

RUP

Agile

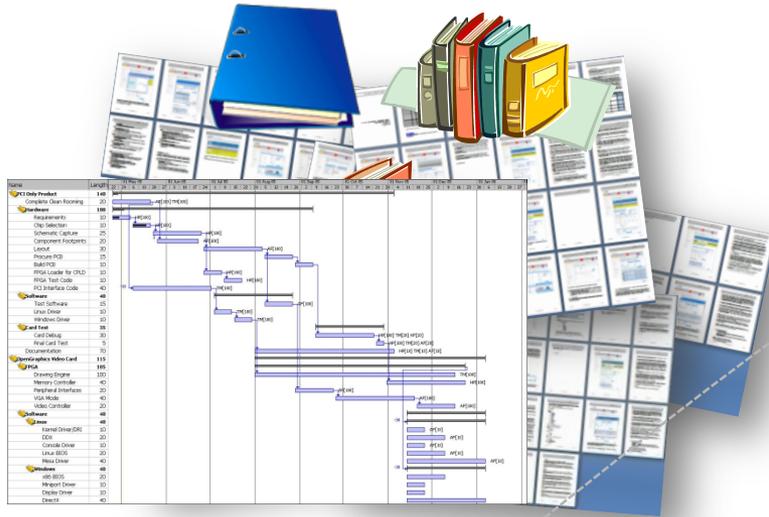


Que sait-on?

Les projets IT traditionnels, c'est comme un boulet de canon

Hypothèses (in)conscientes:

- Le Client sait ce qu'il veut
- Les développeurs savent comment faire
- Il n'y aura aucun changement

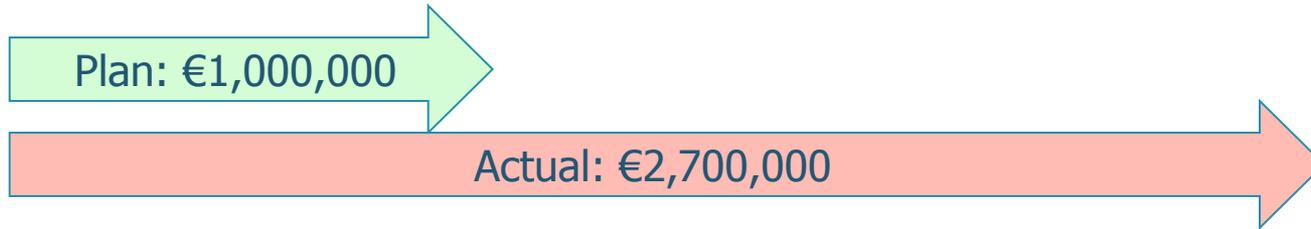


La plupart des projets IT échouent

Le Standish Group a étudié plus de 40.000 projets en 10 ans.

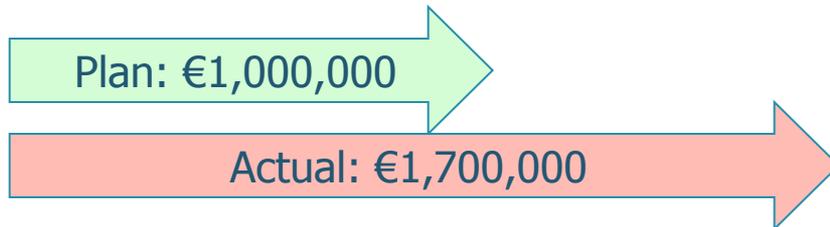
Taux de réussite des projets IT en 1994: **15%**

Dépassement moyen (coût et temps) : **≈170%**



Taux de réussite des projets IT en 2004: **34%**

Dépassement moyen (coût et temps) : **≈70%**



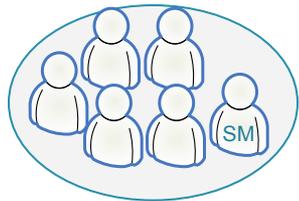
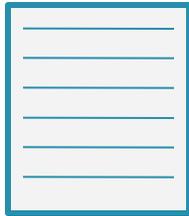
Sources:

<http://www.softwaremag.com/L.cfm?Doc=newsletter/2004-01-15/Standish>

<http://www.infoq.com/articles/Interview-Johnson-Standish-CHAOS>

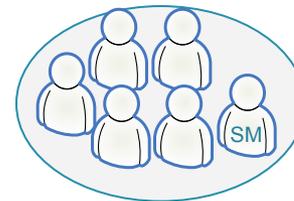
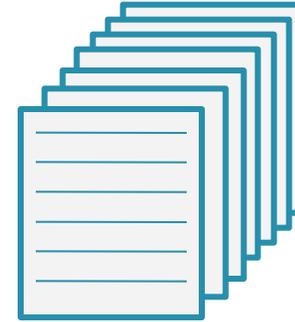
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

Spec



117 hrs

Spec identiques – plus de pages



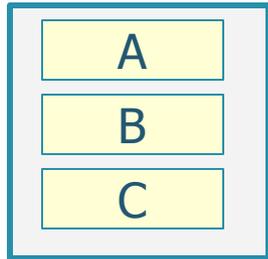
173 hrs

Source: How to avoid impact from irrelevant and misleading info on your cost estimates, Simula research labs estimation seminar, Oslo, Norway, 2006

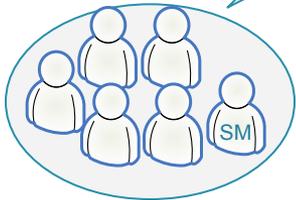
2007-09-28

Comment les estimations sont affectées si on ajoute des informations "hors sujet"

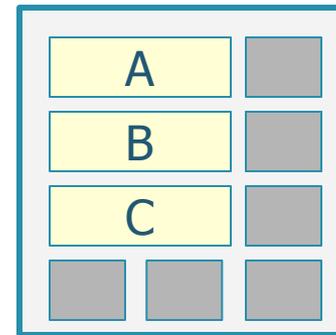
Spec 1



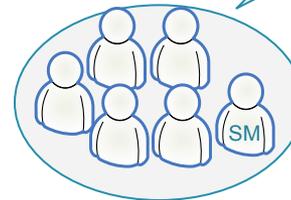
20 hrs



Same spec
+ détails suferflus



39 hrs



Source: How to avoid impact from irrelevant and misleading info on your cost estimates, Simula research labs estimation seminar, Oslo, Norway, 2006

Le top 5 des raisons du succès

1. Impliquer l'utilisateur
2. Support du Senior Management
3. Objectifs Business Clairs
4. Optimiser le Scope du projet
5. Processus Agile

Sources:

<http://www.softwaremag.com/L.cfm?Doc=newsletter/2004-01-15/Standish>

<http://www.infoq.com/articles/Interview-Johnson-Standish-CHAOS>

"My Life is Failure", Jim Johnson's book

Manifeste Agile

www.agilemanifesto.org

Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire.
Ces expériences nous ont amenés à valoriser:

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

Des logiciels opérationnels plus **qu'une documentation exhaustive**

La collaboration avec les clients plus que **la négociation contractuelle**

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

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

Principes sous-jacents au Manifeste Agile

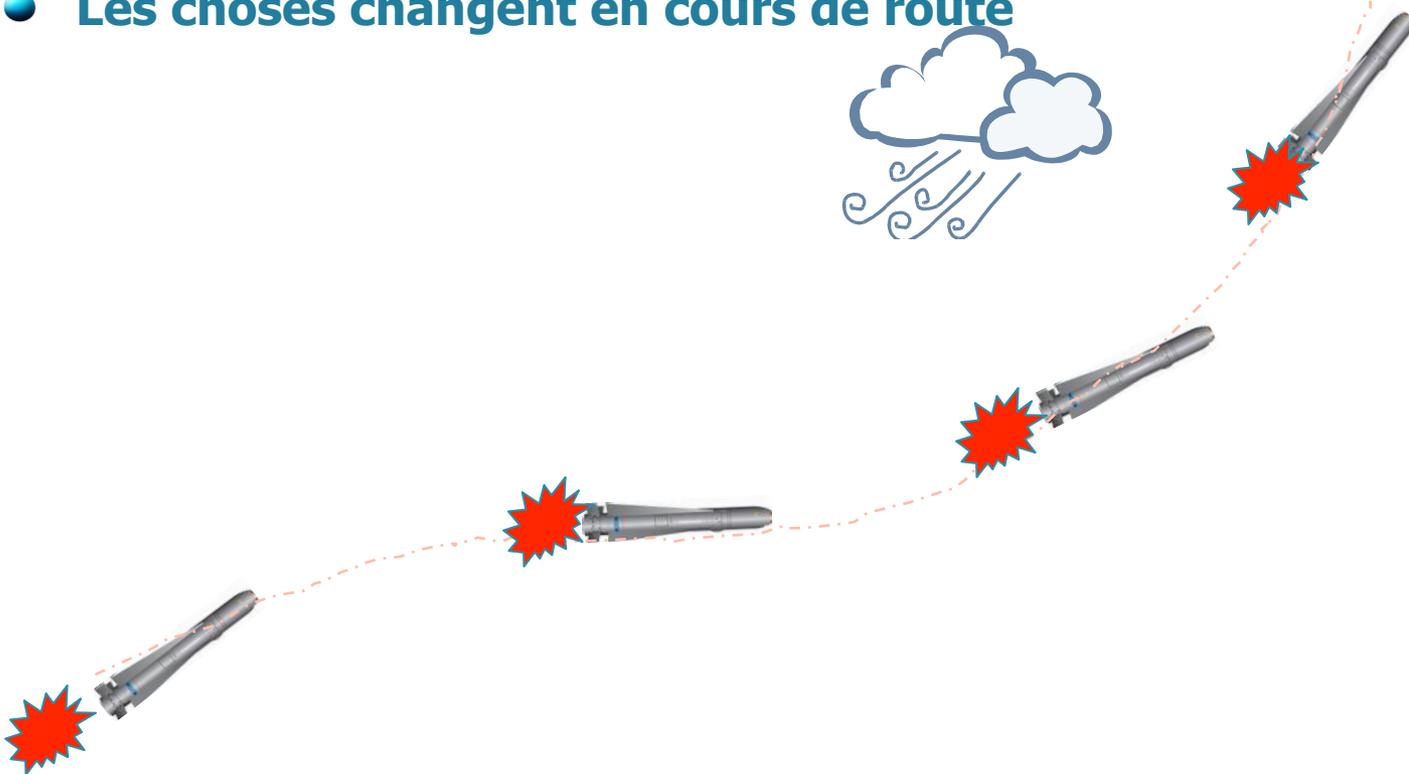
- Notre plus haute priorité est de **satisfaire le client** en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- **Accueillez positivement les changements de besoins**, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.
- **Livrez fréquemment un logiciel opérationnel** avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.
- **Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble** quotidiennement tout au long du projet.
- Réalisez les projets avec des **personnes motivées**. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur **confiance** pour atteindre les objectifs fixés.
- La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le **dialogue en face à face**.
- Un **logiciel opérationnel** est la principale mesure d'avancement.
- Les processus Agiles encouragent un **rythme de développement soutenable**. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.
- Une attention continue à **l'excellence technique** et à une **bonne conception** renforce l'Agilité.
- La **simplicité** – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.
- Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes **auto-organisées**.
- À intervalles réguliers, l'équipe **réfléchit aux moyens de devenir plus efficace**, puis règle et modifie son comportement en conséquence.



Les projets Agile = Missile à tête chercheuse

Hypothèses conscientes:

- Le client découvre ce qu'il veut au fur et à mesure
- Les développeurs découvrent comment le construire
- Les choses changent en cours de route



Gestion du temps

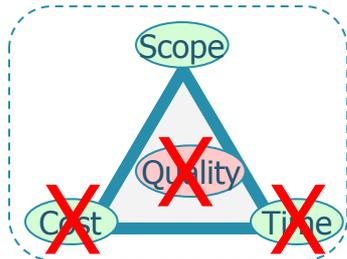
Plan

(voué à l'échec, mais on ne le sait pas encore)



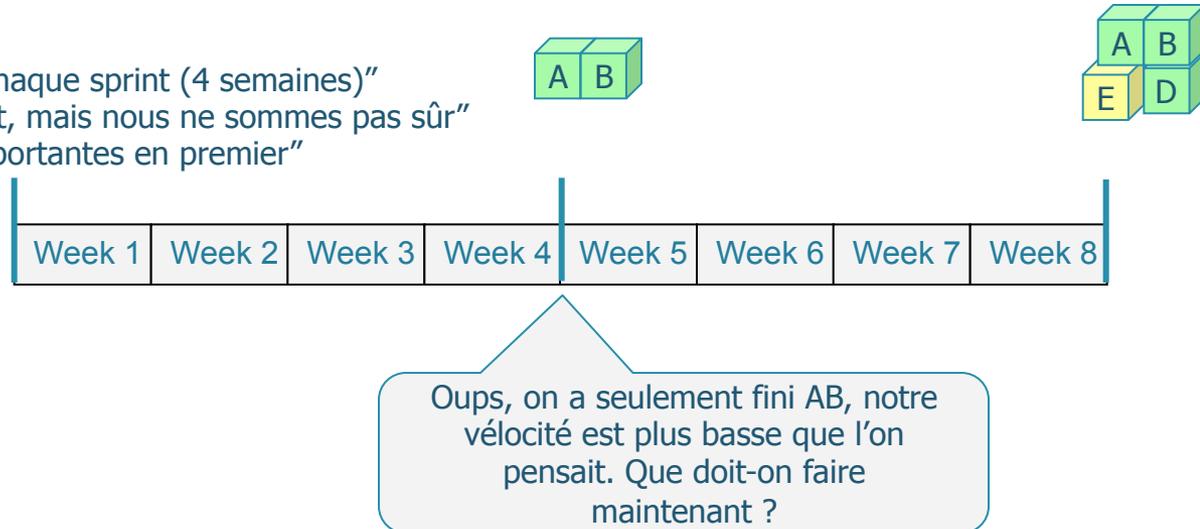
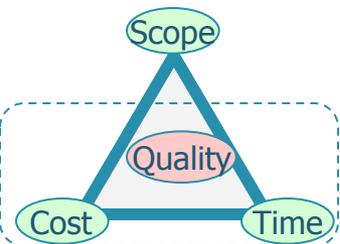
Scénario traditionnel

"Nous allons délivrer ABCD en 4 semaines"



Scénario Agile

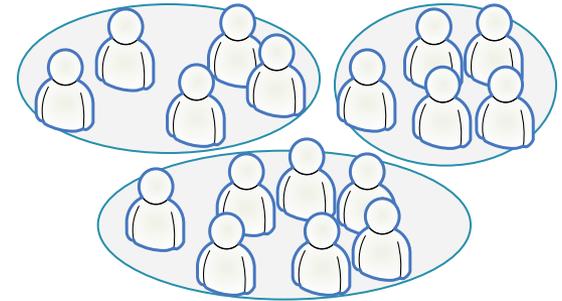
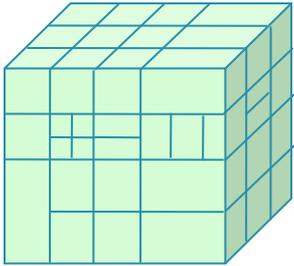
"On délivre à chaque fois quelque chose, et ce à chaque sprint (4 semaines)"
"On pense que l'on peut terminer ABCD en 1 sprint, mais nous ne sommes pas sûr"
"On délivre toujours les fonctionnalités les plus importantes en premier"



Divisez votre organisation en équipes

Scrum en bref

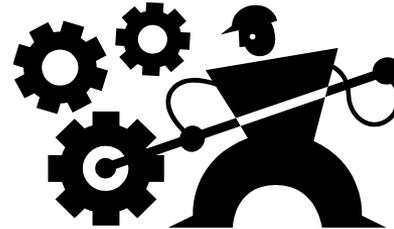
Divisez votre produit



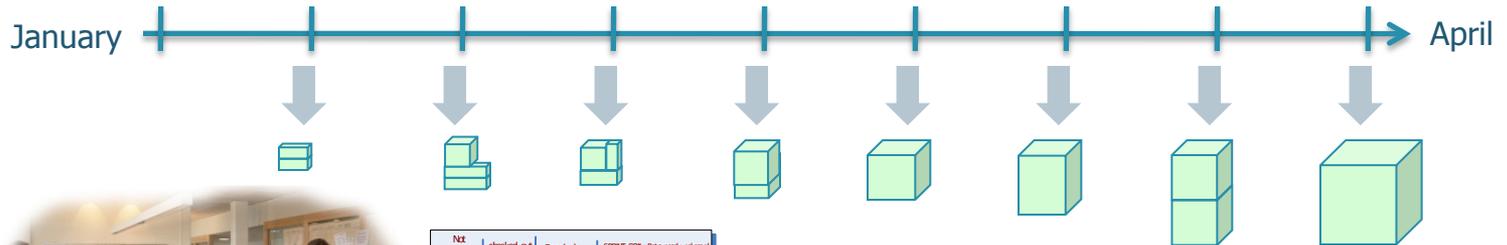
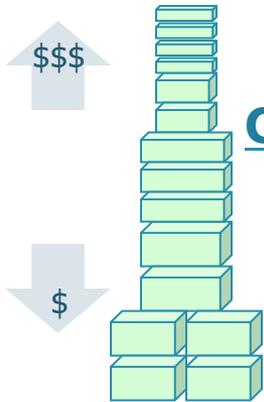
~~Un grand groupe~~ passant ~~beaucoup de temps~~ à construire un ~~gros truc~~
Une petite équipe passant un peu de temps à construire une petite chose
... Mais en intégrant rapidement pour voir l'ensemble

Optimisez le processus

Optimisez la valeur business



Court cycles de temps





GESTION DU TEMPS
1 SPRINT =
2' PREPARATION +
ESTIMATION
1.2' EXECUTION
(ON LANCE LES
BALLES)
1' DEBRIEFING
A LA FIN 10'
DEBRIEFING

Le jeu des balles ce que ça nous apprend

- **Le Processus Scrum basé sur le cycle de Deming:**
http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue_de_Deming
- **Le principe "Inspect and Adapt" Faites qqch puis, debriefing sur l'expérience.**
- **On a tendance à s'ajouter des contraintes**
- **Principe du bottleneck (**
http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_des_contraintes**)**
- **Une équipe de 15 personnes, C'est 15 cerveaux plein d'idées**

Merci à tous pour cette belle journée !

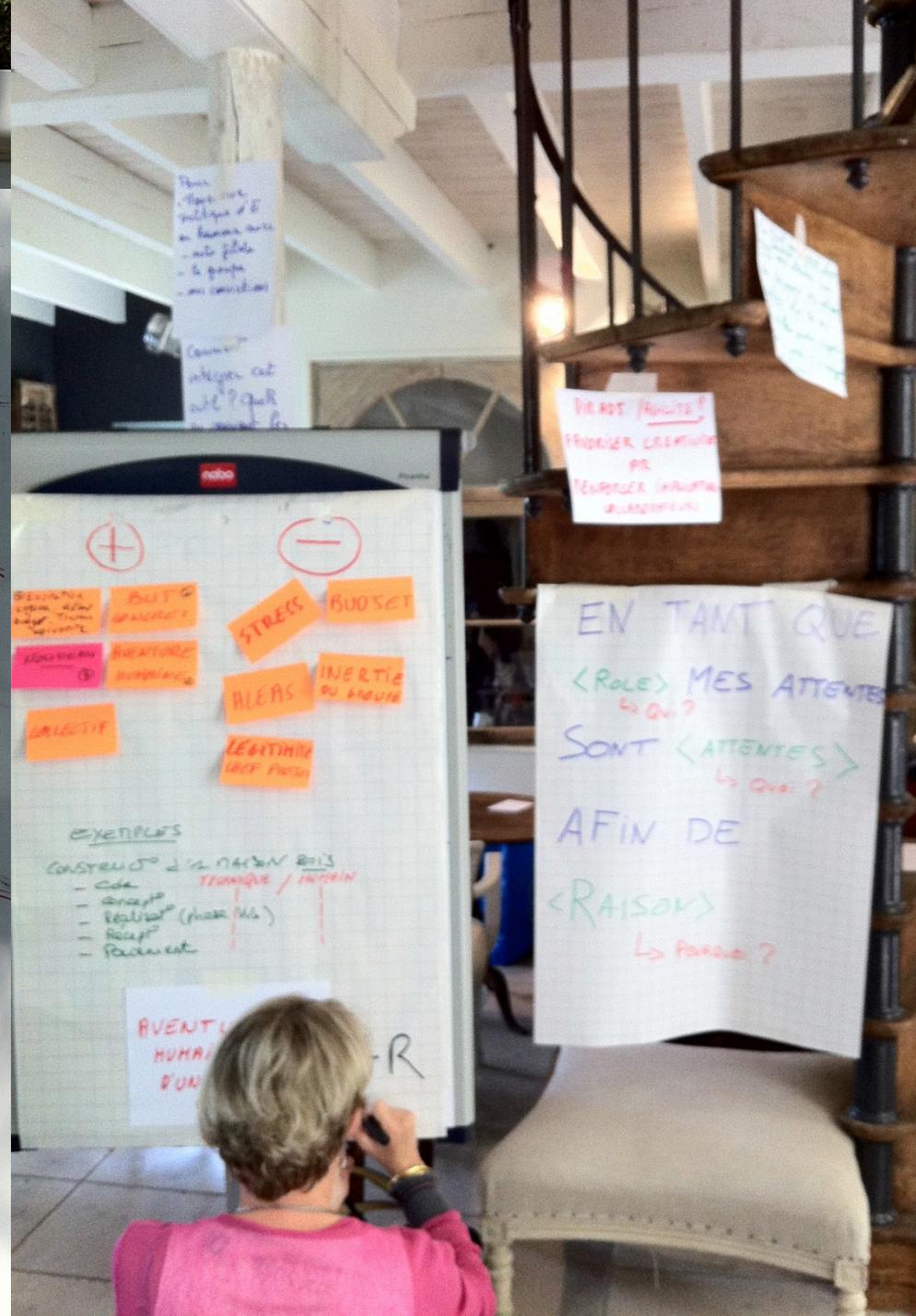


VOTEZ !

PRESENTATION
GENERALE SUR
A GILE (POWERPOINT)

ATELIER: ORGANISATION
P/R AUX PROJETS ET
CLIENTS

TRAVAILLER EN
EQUIPE AUTO-
ORGANISEE







CONSTRUCO D'2 NABAN
EYEPOLES

[Orange sticky note]

LEARNER
WEE PROSES

ALERS

INERTIE
DU KNOWLEDGE

COLLECTIF

LEARNER

(+)

WHITE PAPER A4
WHITE PAPER A4



PROJET :
- N'a pas d'étape qui soit à soi
- c'est grand
- c'est complexe
- Plusieurs projets font à demi

Si tu veux découvrir ce qu'est la Matrice, tu devras l'explorer toi même.

Choisis la pilule bleue et tout s'arrête : après tu pourras faire de beaux rêves et penser ce que tu veux.

Choisis la pilule rouge, tu restes au pays des merveilles, et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre. N'oublie pas : je ne t'offre que la vérité rien de plus.

