

Déployez votre potentiel



Journée du Project Manager

Approche
traditionnelle versus
Agile: ce qu'il faut
savoir

Bruno Sbille - 14/11/2012

Principes de ce Workshop

- 10:30 -> 12:00
- Questions (et le parking)
- Vocabulaire Français vs English
- Après le Workshop
- Téléphones éteints ou « silence » (pas de vibreur)
- Votre Participation
- Nous commençons par un tour de table (1' chacun)
 - Qui êtes-vous ?
 - Fonction ?
 - Secteur d'activité ?
 - Expérience avec les méthodes Agiles ?

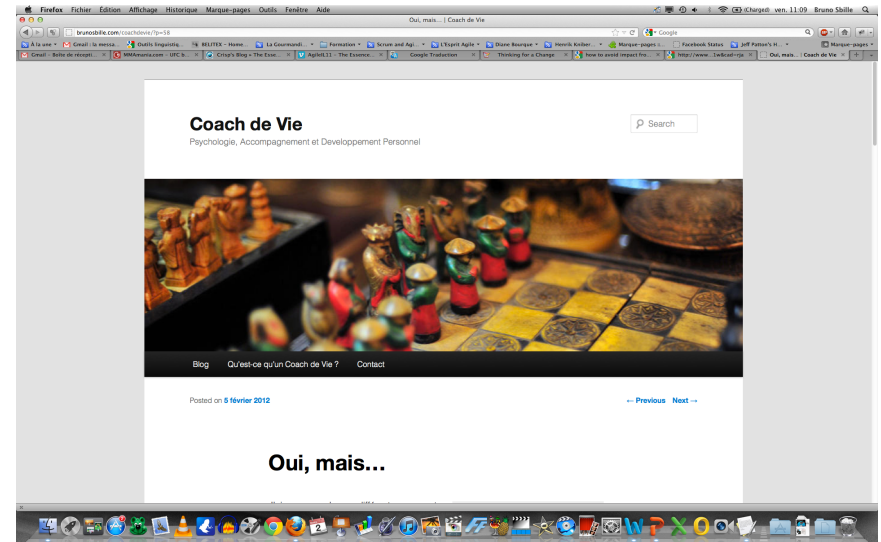
Bruno Sbille

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

Objectifs de ce Workshop

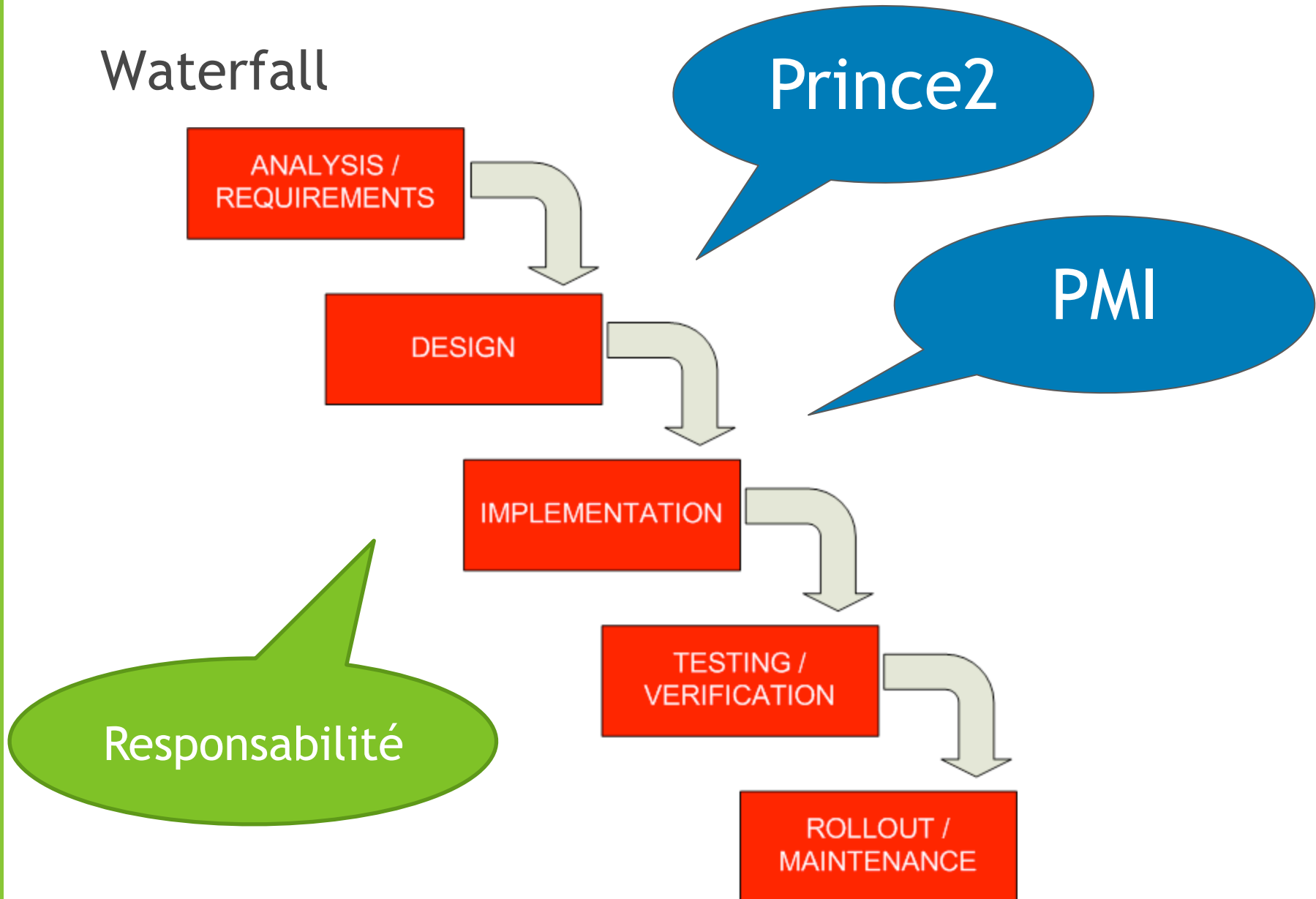


1. Vous expliquer quelques fondamentaux des méthodes Agiles
2. Expérimenter via un mini projet

Les méthodes dites « traditionnelles »

WATERFALL

Waterfall



C'est quoi ces machins ?

TDD

Scrum

XP

Kanban

Refactoring

Lean

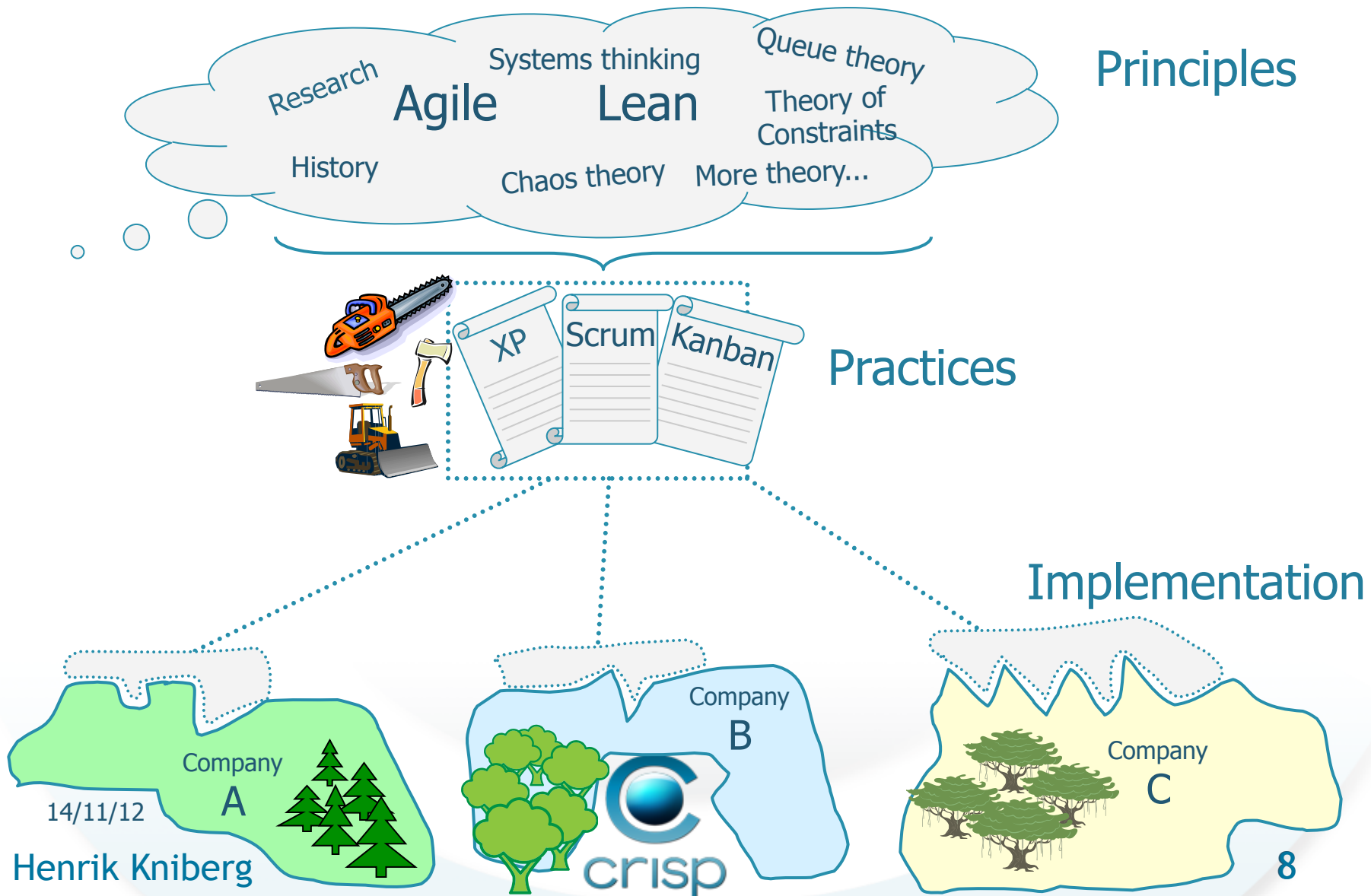
Continuous
Integration

Pair
programming

Agile



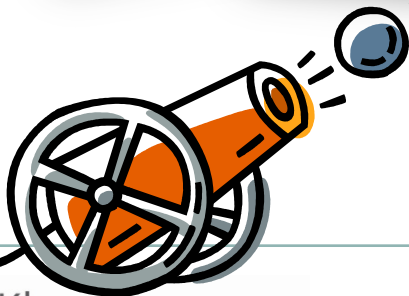
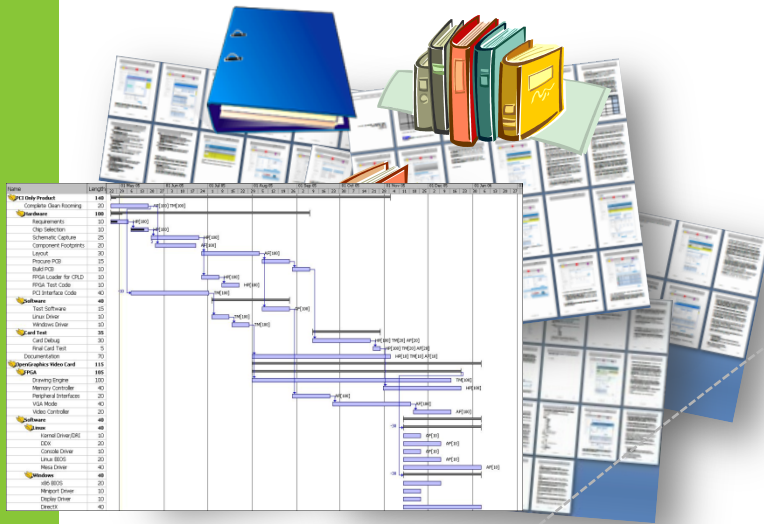
The big picture



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

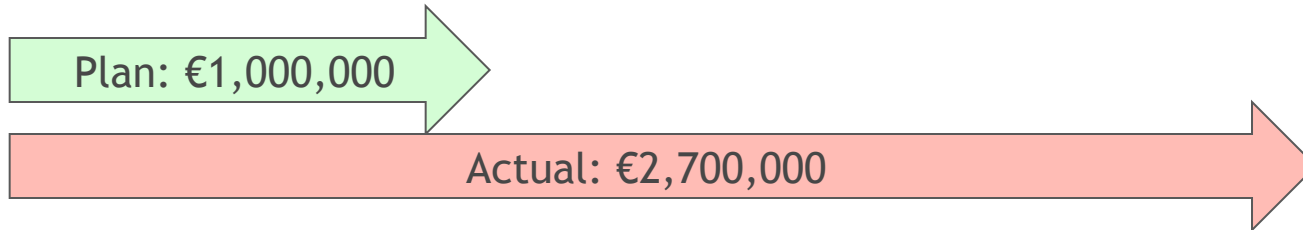


La plupart des projets IT échouent

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

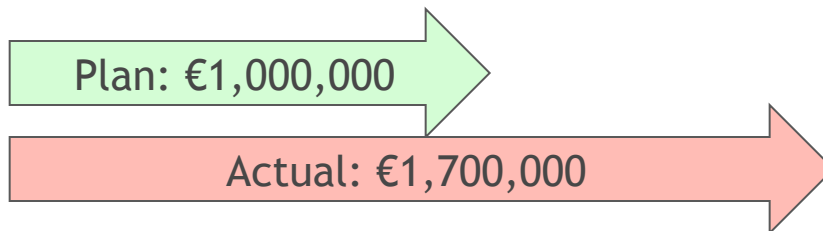
Taux de réussite des projets IT en 1994: **15%**

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>

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

Surviving Object-Oriented Projects

Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices

Extreme Programming Adventures in C#

Crystal Clear: A Human-Powered Methodology for Small Teams

Pragmatic Unit Testing in Java with JUnit

Everyday Scripting in Ruby

Refactoring Databases: Evolutionary Database Design

Extreme Programming Explained: Embrace Change

JUnit: Pocket Guide

Test-Driven Development: By Example

The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web

UML Distilled: Third Edition: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language

Refactoring: Improving the Design of Existing Code

Keep Me Updated

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.

Snowbird ski resort, Utah

Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick
Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas



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

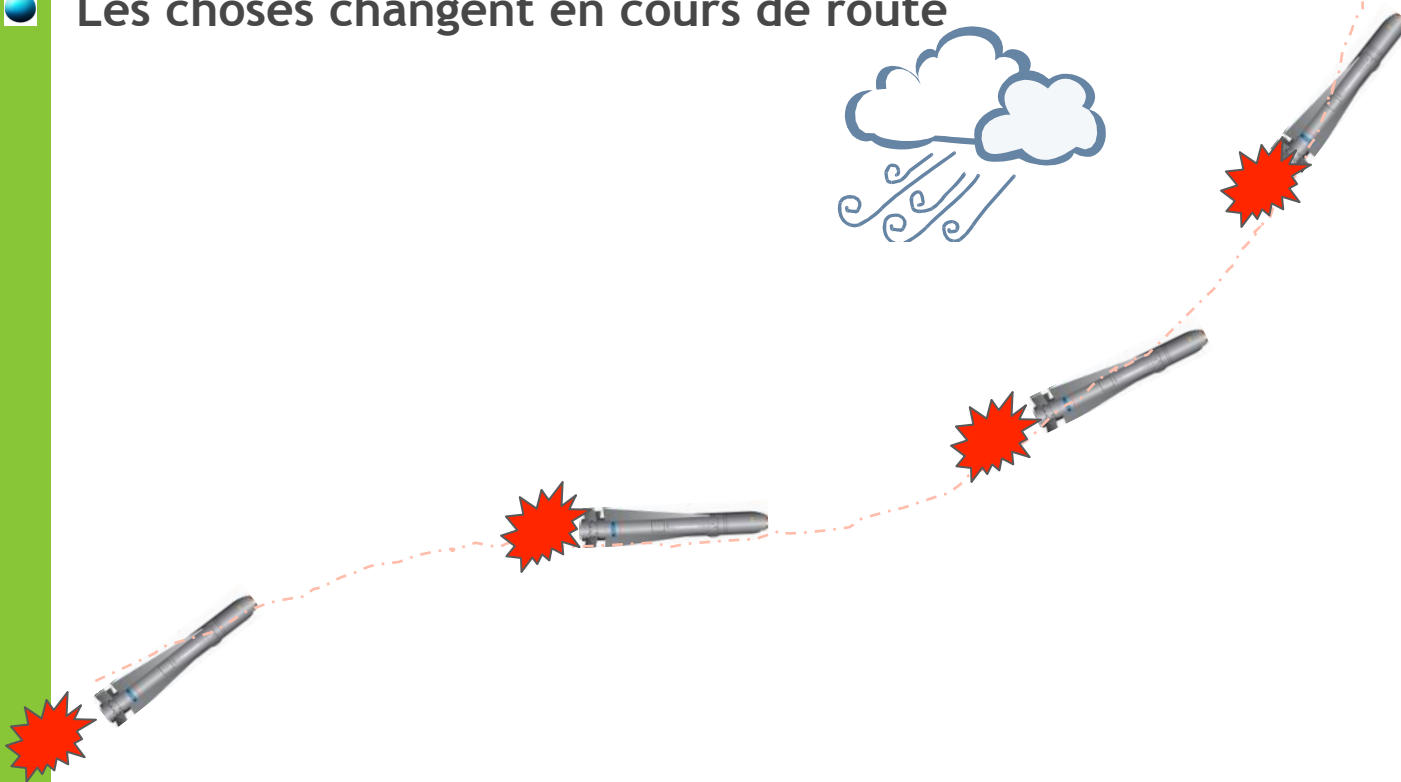
- Notre plus haute priorité est de **satisfaire le client** en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- **Accueillez positivement les changements de besoins**, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif 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:

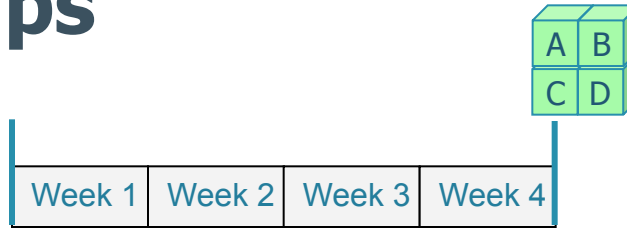
- Le client découvre ce qu'il veut au fur et à mesure
- Les développeurs découvrent comment le construire
- Les choses changent en cours de route



Gestion du temps

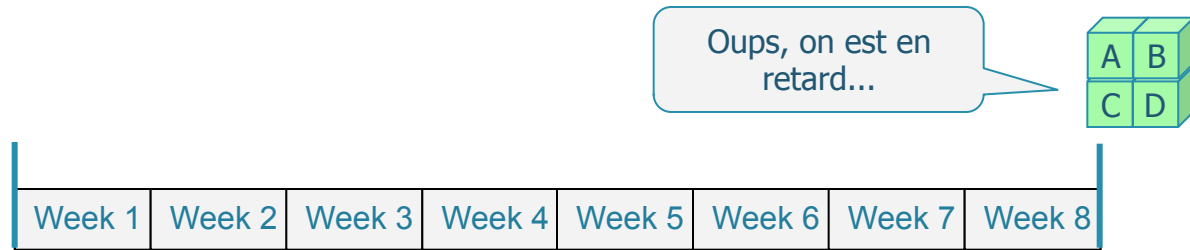
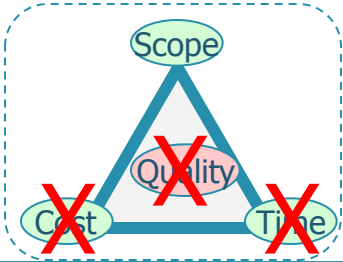
Plan

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



Scénario traditionnel

"Nous allons délivrer ABCD en 4 semaines"

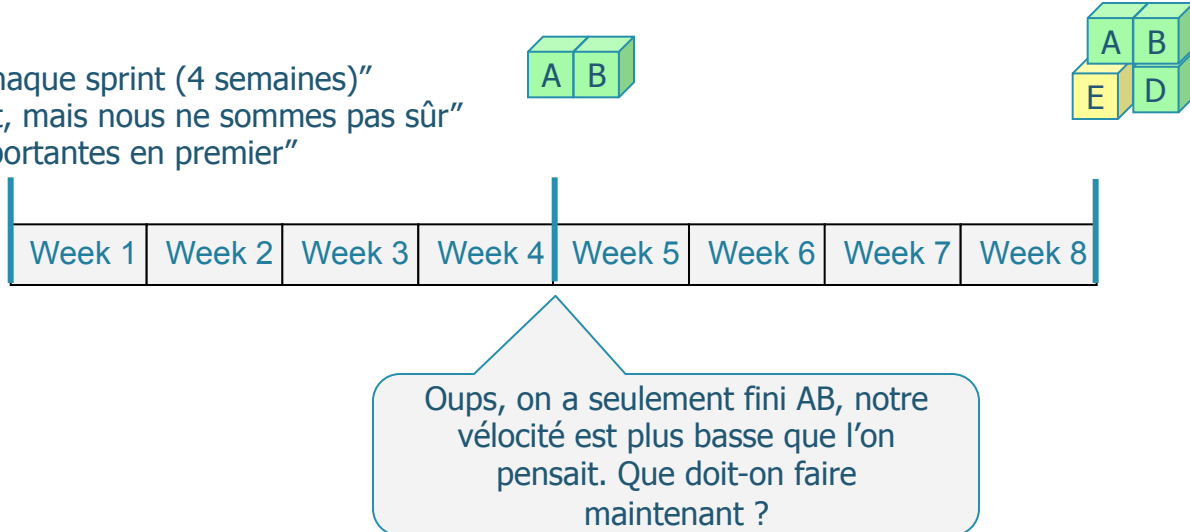
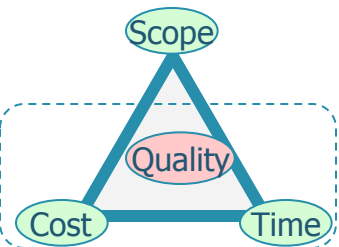


Scénario Agile

"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"

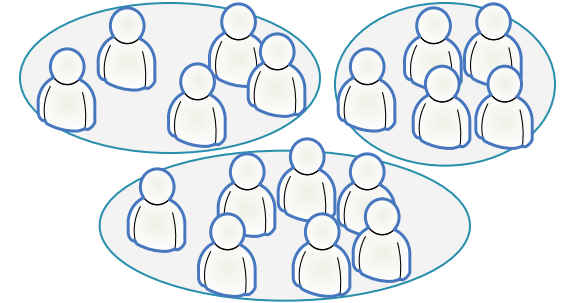
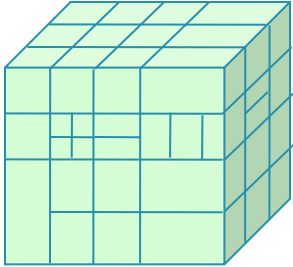
“On délivre toujours les fonctionnalités les plus importantes en premier”



Divisez votre organisation en équipe

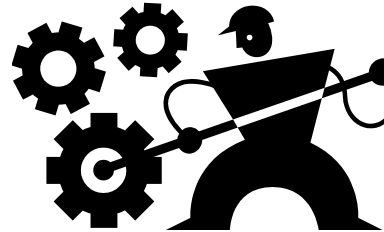
Scrum en bref

Divisez votre produit



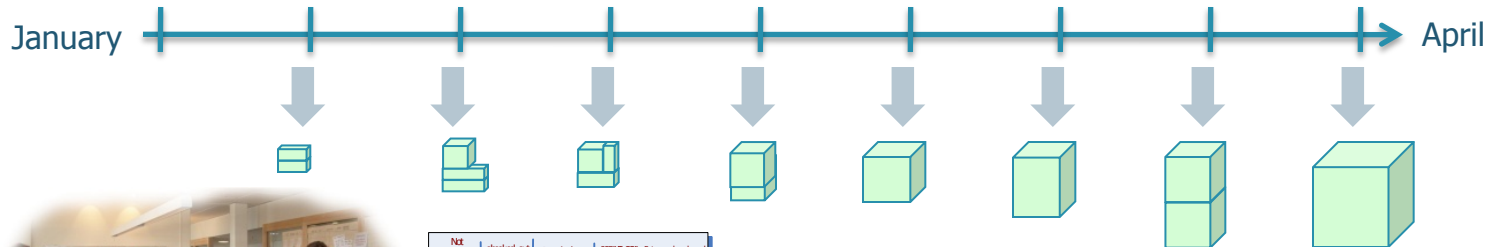
~~Un grand groupe passant beaucoup de temps à construire un gros truc~~
Une petite équipe passant un peu de temps à construire une petite chose
... Mais en intégrant rapidement pour voir l'ensemble

Optimisez le processus



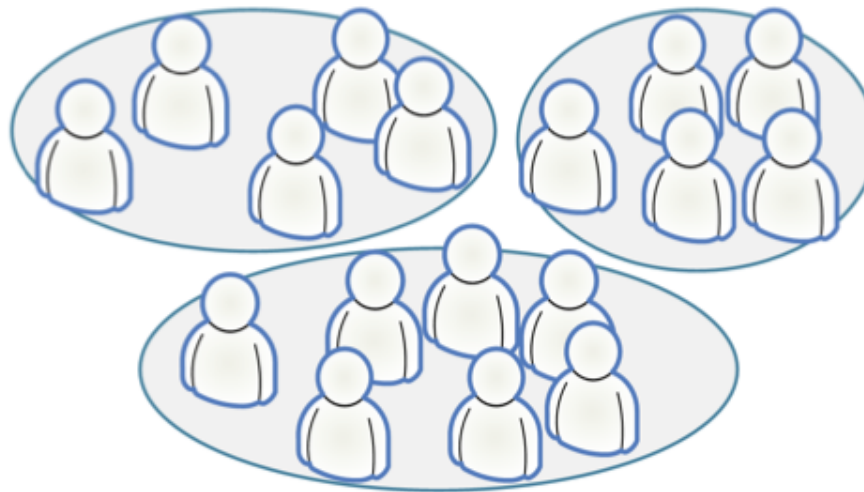
Optimisez la valeur business

Court cycles de temps



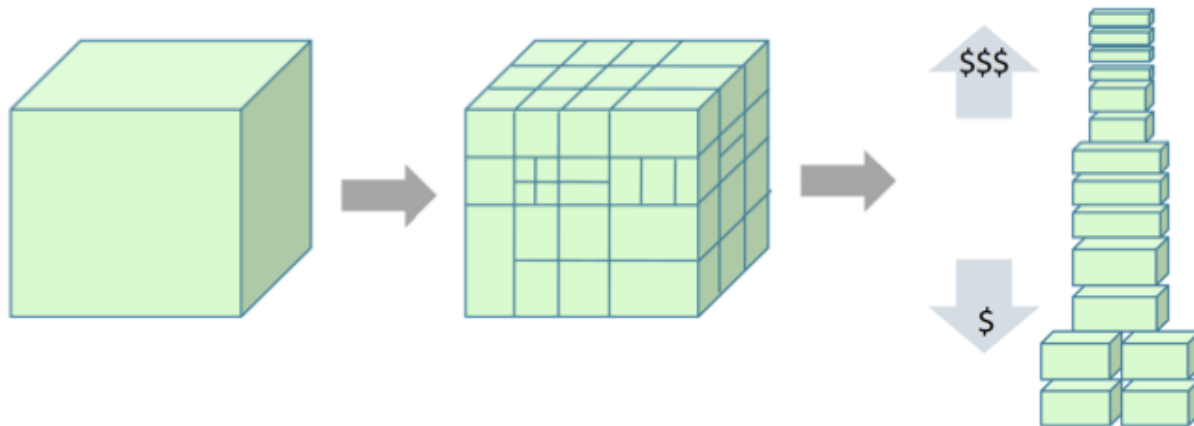
Comment faire du SCRUM ? (1/4)

- **Divisez votre organisation** en petites équipes multidisciplinaires et auto-organisées.



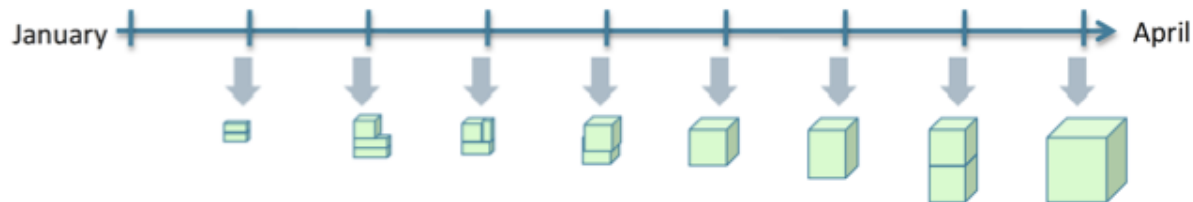
Comment faire du SCRUM ? (2/4)

- **Divisez votre travail** en une liste de petits livrables concrets. Triez cette liste par priorité et estimez la taille relative de chaque élément.



Comment faire du SCRUM ? (3/4)

- **Divisez le temps** en petites itérations de durée fixe (appelées des sprints et durant habituellement de 1 à 4 semaines) et faites une démonstration à l'issue de chaque sprint avec un produit potentiellement livrable.

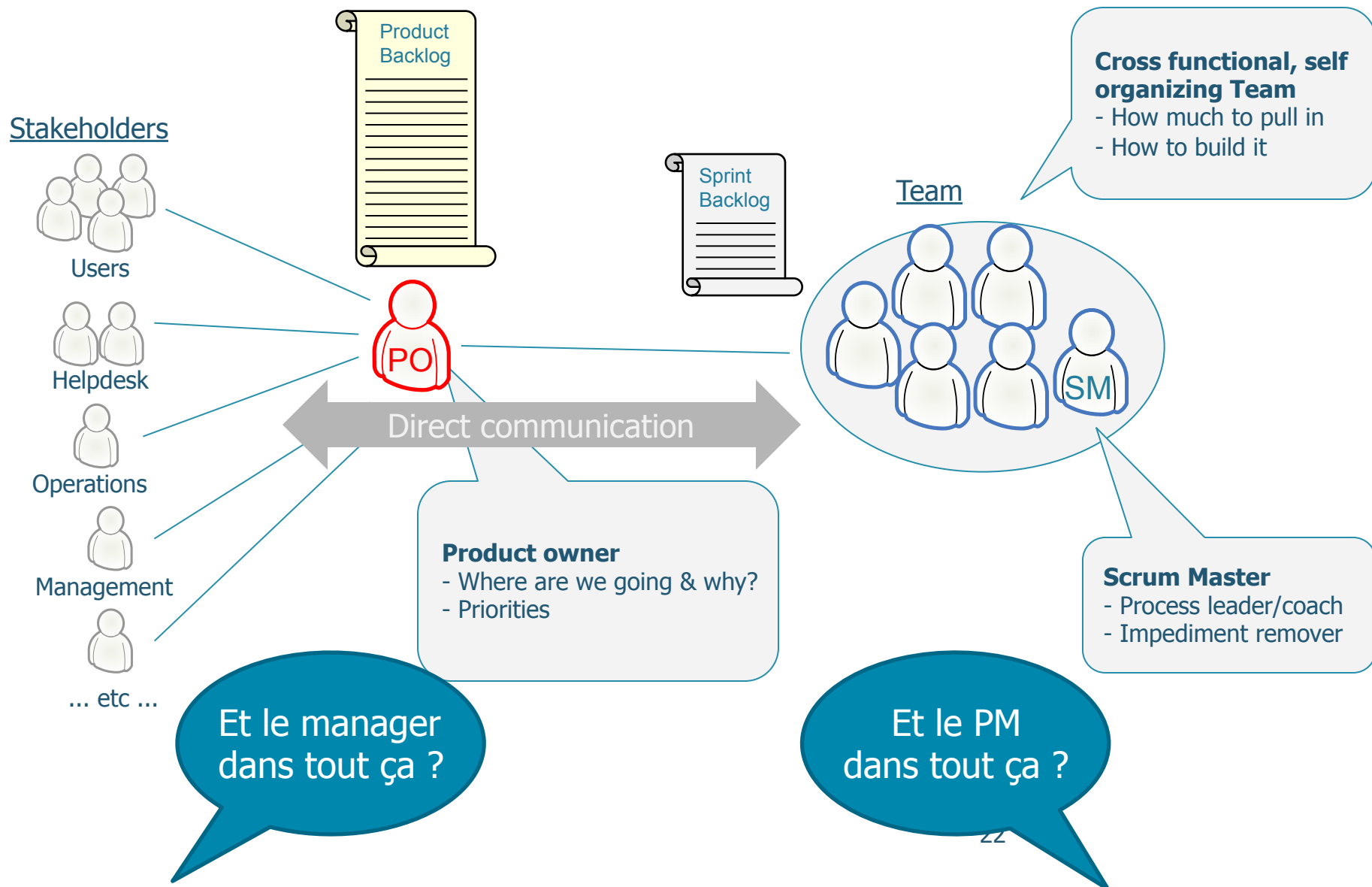


Comment faire du SCRUM ? (4/4)

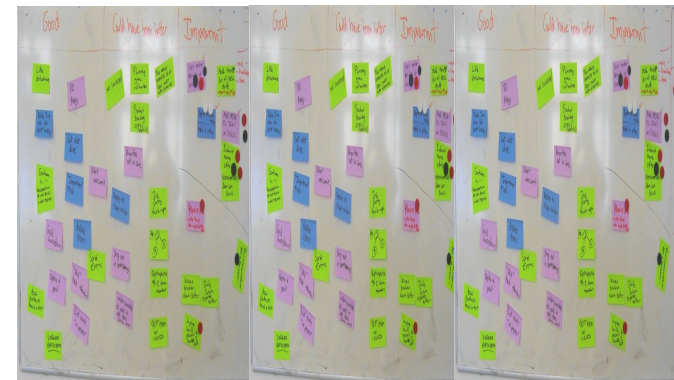
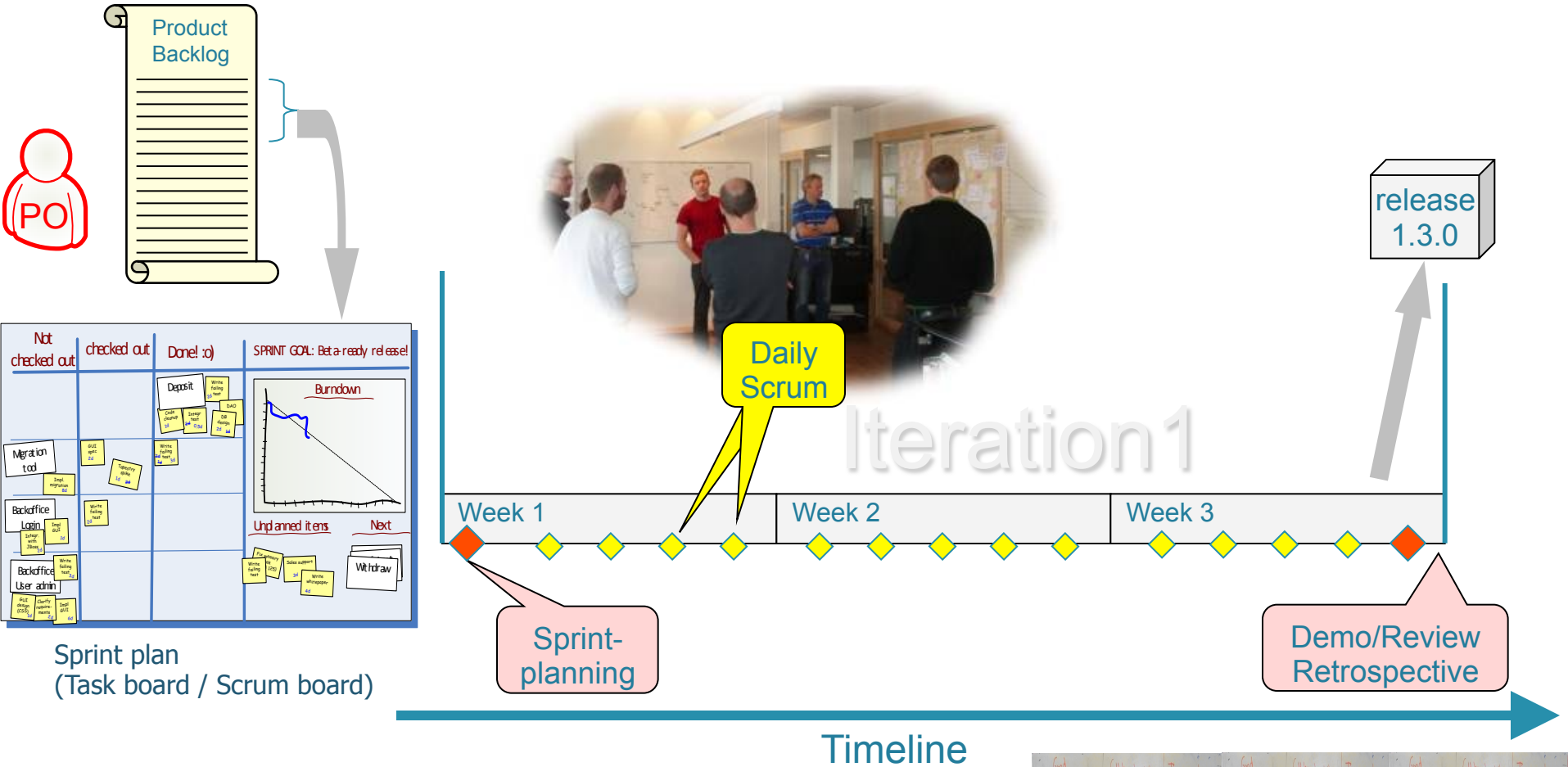
- **Optimisez le planning de la version** et mettez à jour les priorités en collaboration avec le client, sur la base de ce que vous avez appris après chaque sprint.
- **Optimisez le processus** en organisant une rétrospective après chaque sprint.

Ainsi, au lieu d'avoir un **grand groupe** passant **beaucoup de temps** sur la construction d'une **grande chose**, nous avons une **petite équipe** passant **un peu de temps** à construire une **petite chose...** mais **intégrant régulièrement** pour voir l'ensemble.

Scrum overview – structure



Typical sprint



MISE EN PRATIQUE

Ball Point Simulation

- Objectif : se passer un maximum de balles
- Entre chaque participant, la balle doit “voler” (air-time).
- Chaque balle doit être touchée par chaque membre de l'équipe
- Vous ne pouvez pas passer une balle à votre voisine ou votre voisin de gauche ou de droite
- Chaque cycle de balle doit démarrer et se terminer par la même personne
- Une balle qui tombe par terre est « perdue », elle doit recommencer le cycle
- Les seules règles sont celles écrites ci-dessus

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
- Laisser une place pour l'erreur
- Avez-vous expérimenté un rythme ?

CONCLUSION

Bénéfices des méthodes Agiles

- Rapidement sur le marché
- Qualité
- Flexibilité
- Le juste produit
- Visibilité
- Contrôle des coûts
- Moins de risques
- plus motivant
- Revenus

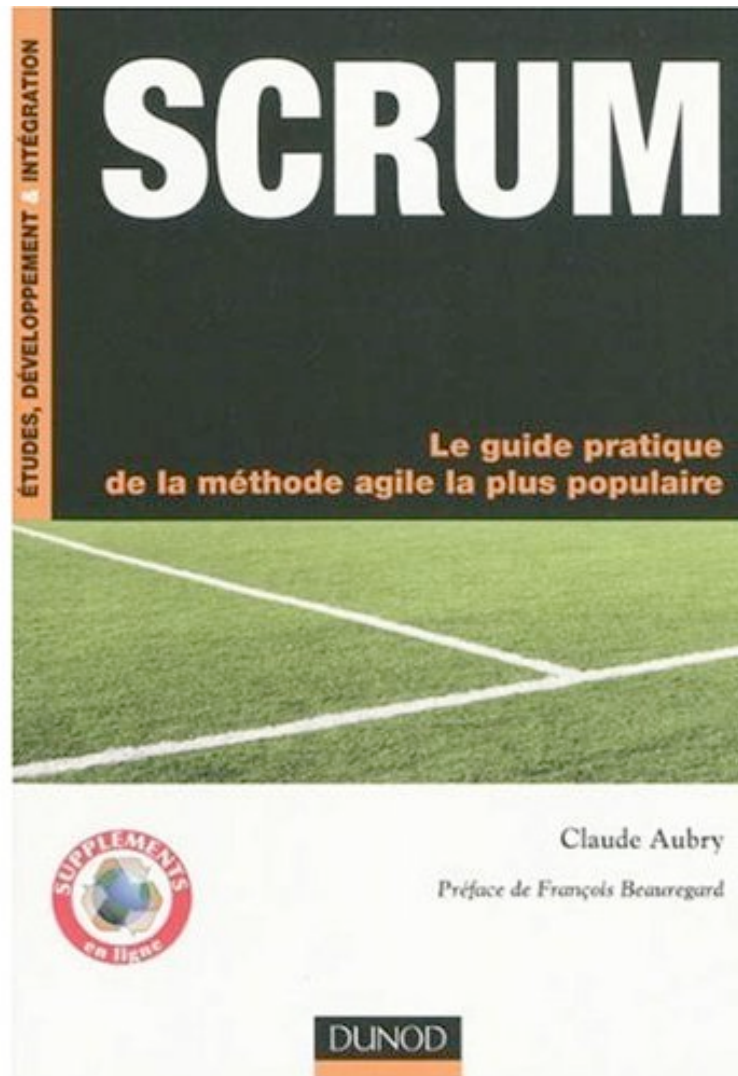
Sources

- The Essence of Agile (Keynote by Henrik Kniberg)
- www.agilemanifesto.org
- Kanban et Scrum - tirer le meilleur des deux (Henrik Kniberg & Mattias Skarin Préfacé par Mary Poppendieck & David Anderson Traduit par Claude Aubry, Frédéric Faure, Antoine Vernois & Fabrice Aimetti)
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_des_contraintes

En savoir plus

- www.mountaingoatsoftware.com (EN)
- www.agile-software-development.com (EN)
- www.aubryconseil.com (FR)
- borisgloger.com/en/2008/07/01/product-backlog-templates-scrum-tools/ (EN - templates)
- www.xqa.com.ar/visualmanagement/ (EN)
- www.brunosbille.com (FR-EN)

Livres

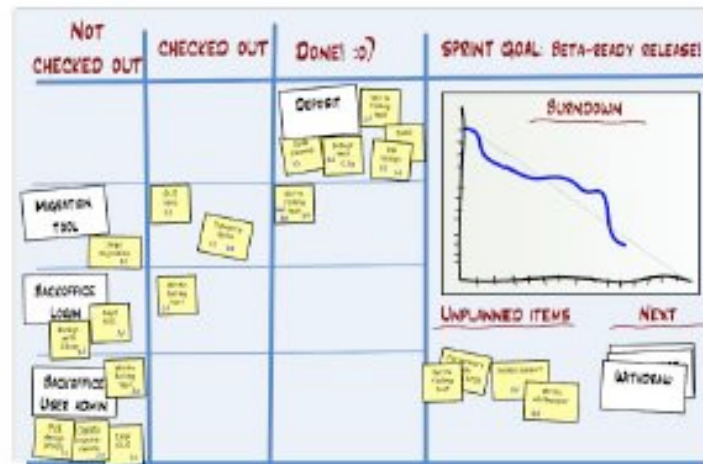


Livres



Scrum et XP depuis les Tranchées

Comment nous appliquons Scrum



Ecrit par :
Henrik Kniberg

La Vidéo



Scrum methodology

by Soul'

10 months ago



Kluwer

a Wolters Kluwer business

<http://vimeo.com/4587652>

LES MÉTHODES AGILES

Bruno Sбилle



Déployez
votre potentiel