



RENCONTRES DU RÉSEAU MAPI 2022



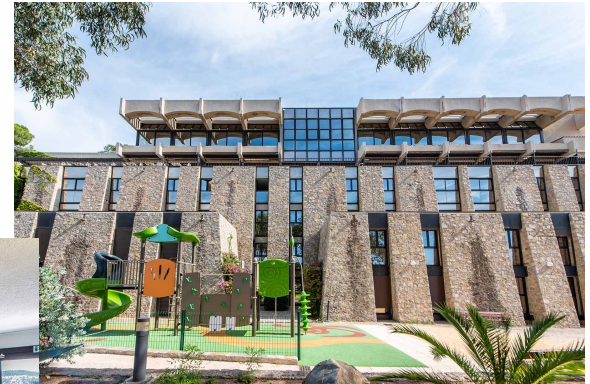
TUTORIEL AGILE

11 – 13 MAI 2022, HYÈRES

Pierre-Yves CHABAUD Christian SURACE

Introduction aux journées MAPI 2022

**Après Lyon 2018, Marseille 2019
bienvenue à Hyères 2022 !**



Déroulé

8:30 – 9:00 Initiation à Redmine (30 minutes)

- Les bases et les inscriptions

9:15 – 9:35 AGILE : les bases (C. Surace) (20 minutes)

9:35 – 10:30 :Pratique du SCRUM (P.Y. Chabaud)

- Rôles et Gestion des actions

10:30 PAUSE

10h45 – 12h30 : Gestion projet (Tous)

- Un projet, une organisation, une planification

Gestion de projets (Historique)

Existe depuis l'antiquité



Mais réservé à des bâtisseurs, des petits groupes, des communautés, des connaissances intra-entreprise

Formalisation dans les années 1950

- GANTT et PERT (Program Evaluation Review Technique)

Evolution dans les années 60

- Cycle en V et Waterfall

Agilité

- 1986, Barry Boehm : modèle en spirale
- 1991, James Martin (RAD : *rapid-application development*),
- 2001, Réunions de 17 experts pour créer le Manifeste Agile

Une définition basée pour du développement logiciel d'abord.

Itératif, incrémental, adaptatif

4 valeurs



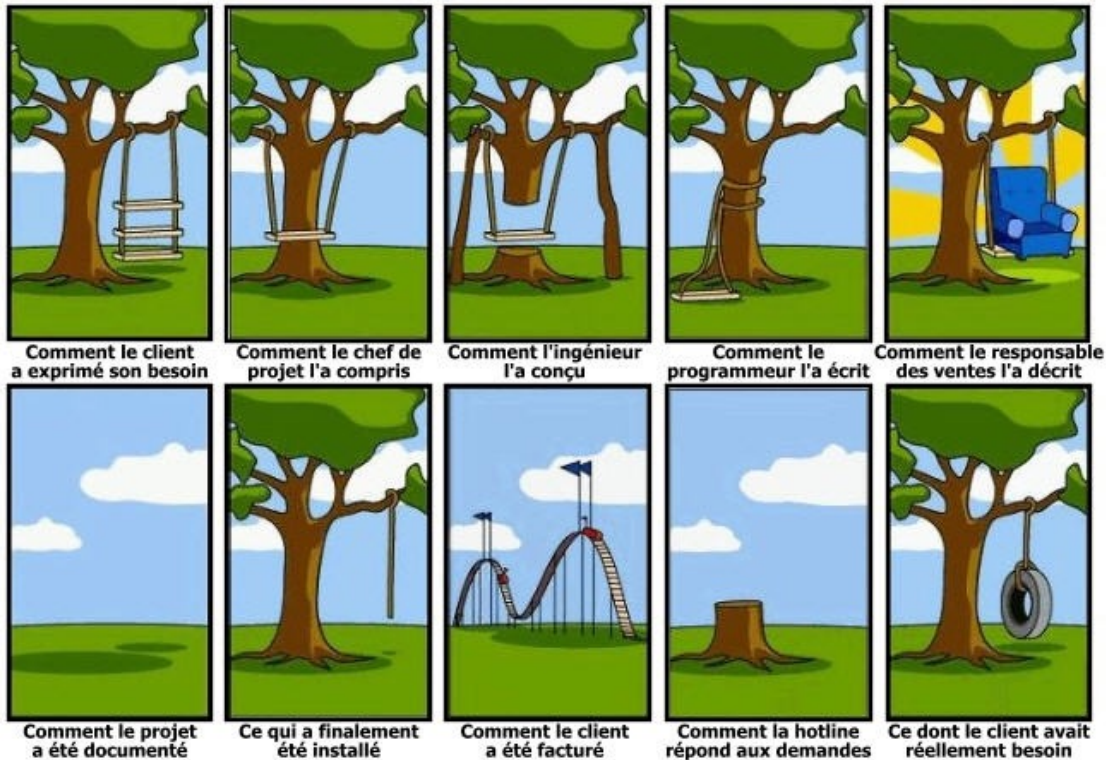
Les 12 principes

- la satisfaction client
- le changement possible
- livraison rapide (2 semaines à 3 mois)
- communication régulière client-développeurs
- la confiance envers des personnes motivées
- communication face à face
- progression = livrables
- un rythme soutenable
- excellence et qualité des développements
- simplicité
- auto organisation
- chercher l'efficacité accrue à chaque itération

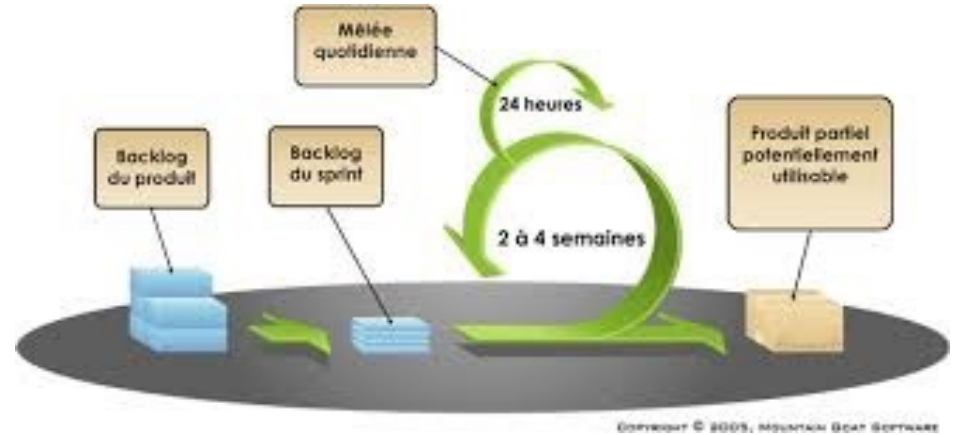
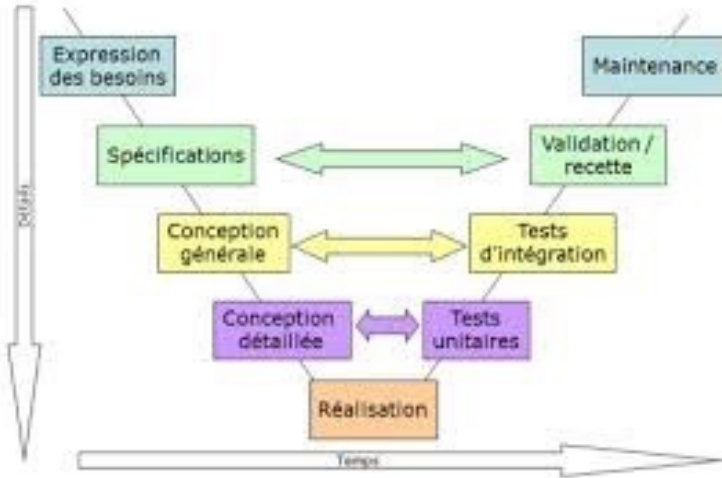
<http://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html>

But : Minimiser l'écart entre besoin et réalisation

La vie d'un projet informatique 'bien' mené



V VERSUS AGILE



V versus Agile

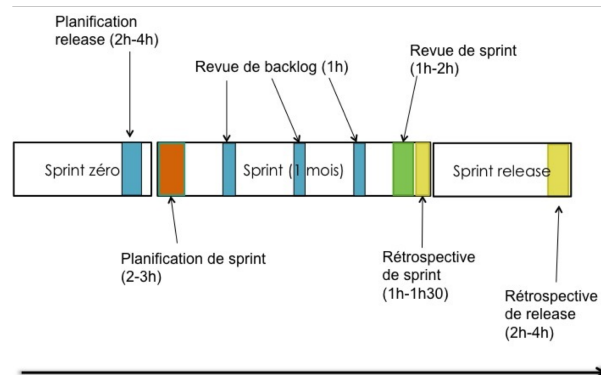
Critères	Méthode traditionnelles	Méthode Agiles
Approche	Prédictive	Adaptative
Mesure du succès	Conformité au plan	Valeur client
Domaine	Prévisible	Imprévisible & exploratoire
Retour sur Investissement	A la fin du projet	Début de projet (après les premières itérations)
Style de management	Autocratique	Décentralisé
Culture	Pilotage, contrôle	Leadership, collaboration
Relation client	Interactions au besoin	Un représentant du client est dévoué au projet
Focus	Processus	Humain
Documentation	Complète	Faible
Cycles	En nombre limité	Nombreux
Planification	Complète	Minimale
Taille du projet	Grande taille	Petite taille
Taille de l'équipe recommandée	Grande ou petite taille	Petite taille et plutôt sur le même site

La méthode SCRUM

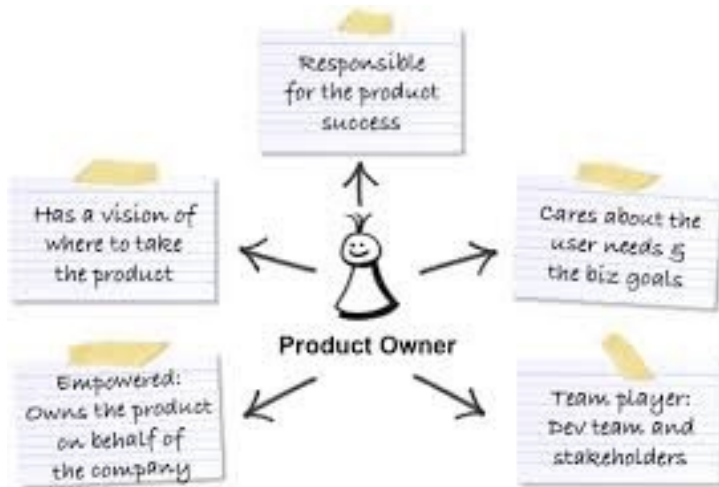


Méthode Scrum, 1995 Ken Schwaber, publiée en 2001

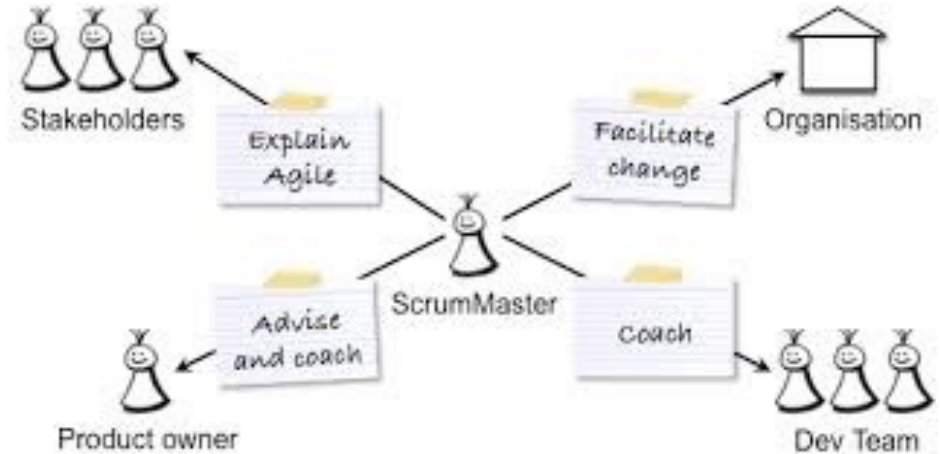
- Acteurs : Un Product owner, un scrum master, une équipe
- Un développement organisé par sprints
- Chaque sprint commence par une estimation du travail suivie d'une planification opérationnelle.
- Chaque jour un daily scrum meeting de 15 minutes sur l'état d'avancement du travail
- Le sprint se termine par une démonstration de ce qui a été achevé.
- Avant de démarrer un nouveau sprint, l'équipe réalise une rétrospective.
- Cette technique analyse le déroulement du sprint achevé, afin d'améliorer ses pratiques.



Important : Rôles



Product Owner :
responsable scientifique
Instrument scientist

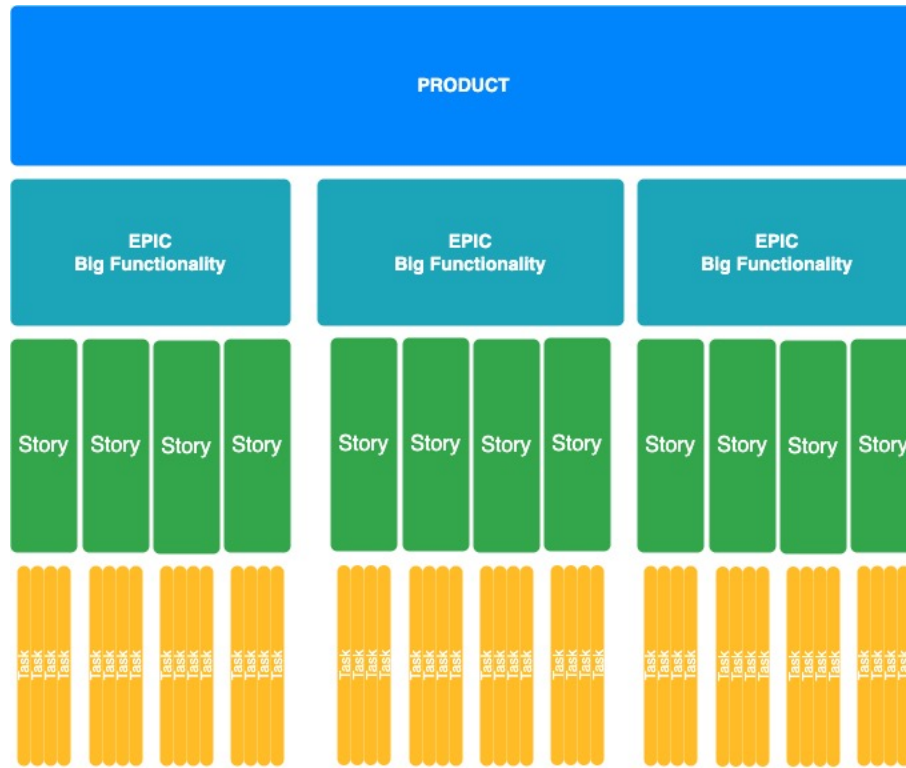


Scrum Master :
Chef de projet
Ingénieur Système
Responsable implémentation

Important : Une discrétisation des taches

- 1 EPIC
- 1 ou plusieurs Story par EPIC
- 1 ou plusieurs Task par Story
- 1 EPIC peut être finalisée sur plusieurs sprints
- 1 story doit être finalisée dans un sprint
- 1 task est d'une durée très limitée dans le temps

DECLARATION OF DONE



Evaluation des tâches et de la vélocité

- Lorsque les Storys sont prêtes elles sont évaluées par les développeurs en « points ». C'est le sprint poker.
- Cette estimation se base sur la suite de Fibonacci (1,2,3,5,8,13,...)
- Estimation de la plus facile des tâches : 1 et estimation des autres tâches en comparaison à celle-ci (2 fois plus difficile, 3 fois, 5 fois....)
- L'ensemble des points des storys finalisée d'un sprint s'appelle la vélocité.
- Cette vélocité permet de prévoir les réalisations des sprints futurs.

- Ex :Un groupe qui a une vélocité de 30 points pourra faire l'ensemble des tâches (120 points) en 4 mois



Important : L'organisation du Scrum Board



Etat du SCRUM Board

Nouveau (110)

9sp

En cours (2)

Résolu (1)

Commentaire (1)

Fermé (0)

Rejeté (1)

STORY #6

15+35

Tâche parente: EPIC

#34

STORY #9

14/6

Tâche parente: EPIC

#34

STORY #7

22*22

Tâche parente: EPIC

#35

STORY #192

**préparer la
présentation**

Christian Surace

STORY #194

Définir projet

Christian Surace

STORY #3

Créer le site

Pierre-Yves Chabaud

STORY #193

**gérer les personnes
inscrites**

Christian Surace

STORY #191

Créer le tutorial

Christian Surace

FONCTIONNEMENT

Création d'un calendrier de livraison produit

PO - StakeHolders

Création d'un calendrier de releases de produits

PO

Définition des EPICs et des Storys et ordonnancement

PO-SM

Evaluation des Storys

Dev-SM

Définition des sprints

SM-DEV-PO

Planification de sprint

SM-DEV

Daily Scrum

SM-PO-DEV

Revue de Sprint

PO-DEV-SM

Retrospective

SM-DEV-PO

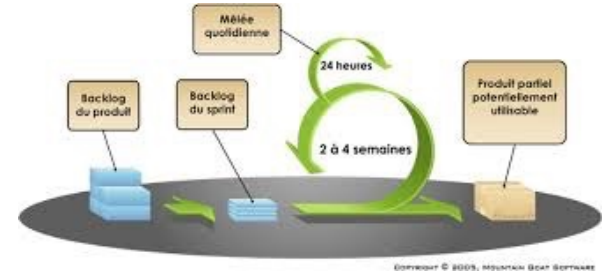
Planification Sprint Suivant

SM-DEV

Un SPRINT commencé ne peut être modifié

vocabulaire

- backlog : l'ensemble des scénarii validés et ordonnés par priorité
- réunion de planification : planification du travail pour le sprint suivant
- sprint : période + ou - courte pour travailler sur les scénarii validés
- sprint poker : évaluation des scénarii par toute l'équipe
- daily scrum meeting : réunion journalière de 15 minutes sur les travaux en cours devant le scrum board
- revue de sprint et rétrospective : réunions de fin de sprint
- Scrum Board : Tableau de visualisation de l'état d'avancement
- EPIC : une fonctionnalité importante
- STORY : une fonctionnalité de plus petit grain avec une finalisation rapide
- TASK : une tâche qui est effectuée pour avancer ou finaliser une STORY
- STAKEHolders : participants extérieurs qui visualisent seulement les réalisations
- PO : Product Owner
- Scrum Master : Gestionnaire de l'avancement du projet



ADAPTATION

ADAPTATION AU MONDE DE LA RECHERCHE

Scientifiques

- Une recherche continue, une amélioration constante, des modifications courantes
- Une difficulté à préciser le fond de sa pensée
- Parfois des demandes qui ressemblent à une lettre au père Noël

Ingénieurs

- Des demandes trop poussées
- Une volonté de pouvoir prévoir tous les cas (ou presque)
- Un besoin de référence métier

Role	Attente	Danger
scientifique	volonté	habitué à travailler au dernier moment, besoin de formation
PO	Disponibilité	Scientifique de haut niveau Multi projets, multi équipes
Equipe	Collaboration	distribuée, autre culture
Projet	organisation agile	organisation hierarchique, date limites, revues

Adaptation à l'Environnement

pas de daily scrum meeting

- scrum meeting 2x/semaine
- Teleconf devant le scrum board
- Rien de concret pendant l' été
 - Un sprint plus long, ou un planning coupé

Revue de sprint

- Les revues de sprint sont raccourcies à deux heures sauf si un pb est identifié.
- En utilisant la video conference
- Une revue Face to Face par an

PO : prendre un PO et un PO délégué. Leur présence est INDISPENSABLE. Un seul décideur par sprint.

- Une Tache doit être prise et faite dans la foulée
- Une adaptation en fonction du sprint. (durée, daily meeting)

Ne rien céder sur les « DECLARATION OF DONE »

OPEN Questions

AGILE Avec Limites

Intégration des exigences et de s documents dans les validations et déclaration of done.



Quels contrats financiers avec AGILE ?

- La contractualisation sur la valeur

<https://agile-enterprise-partner.com/articles/contractualisation-agile-des-projets-informatiques-et-pilotage-par-la-valeur/>

