

Ensimag 2012

Organisation Agile des projets



Veut attaquer le marché du jeu vidéo



Les gars à Namco® contactent Bill



Il travaille dans une entreprise de développement logiciel réputée : RaftingSoftware

Bill, comme chef de projets, s'engage sur un contenu, à livrer à une certaine date, et dispose donc d'un certain budget.



Bill analyse le travail qui doit être fait,



Ensuite il va voir l'équipe et lui distribue les tâches.



**Chacun travaille sur sa partie et
seulement uniquement celle-ci.**



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



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



Les gars de Namco viennent d'avoir une grande idée : une grille infinie...



**Ce n'était pas prévu au Cahier des charges,
Bill commence à négocier...**



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



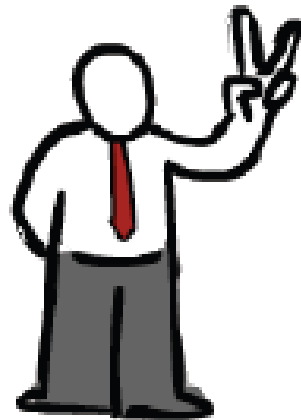
Quand même pas suffisant... longues soirées



**Au final on fournit quand même ce qui
était demandé...pourtant le client n'est pas
content**



**De son coté Bill est content, il a respecté
les délais, le budget, le contenu demandé...
le projet est un succès !**



Voici comment Bill voit le projet

Négociation

Analyse

Développement

negociation

analyse

development



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



Quelques pistes...

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

Bill a décidé seul du travail des équipiers

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

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

C'est une situation que vous avez peut-être connue...

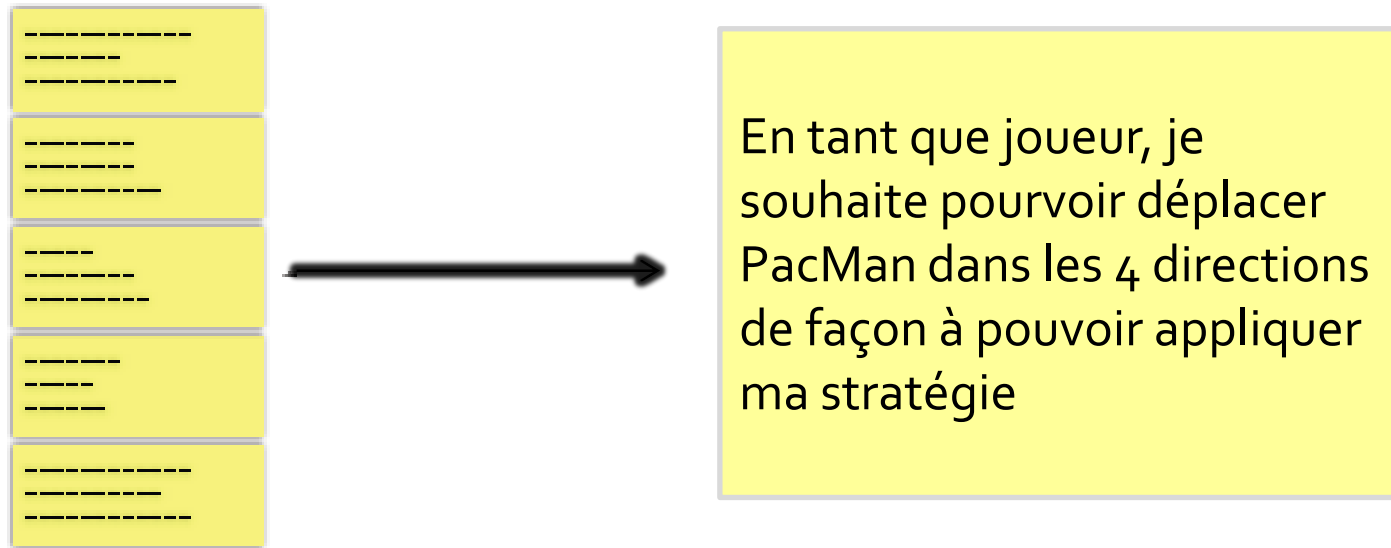
Mais pour Namco® l'argent n'est pas vraiment le problème, ils ont envie d'essayer un autre fournisseur...

Ils contactent Bob de ACTic

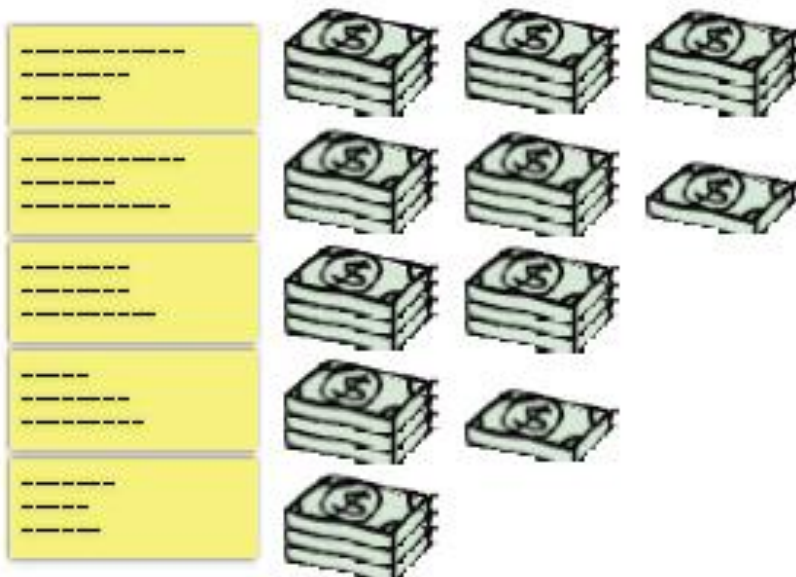


**Bob suggère de travailler par itération,
mais avant cela, quelle est la vision du
produit ?**

Ensemble Bob et les gars de Namco® écrivent de user stories, toutes ces stories forment le product backlog



Et il demande aux gars de Namco® de lister les stories par priorité



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

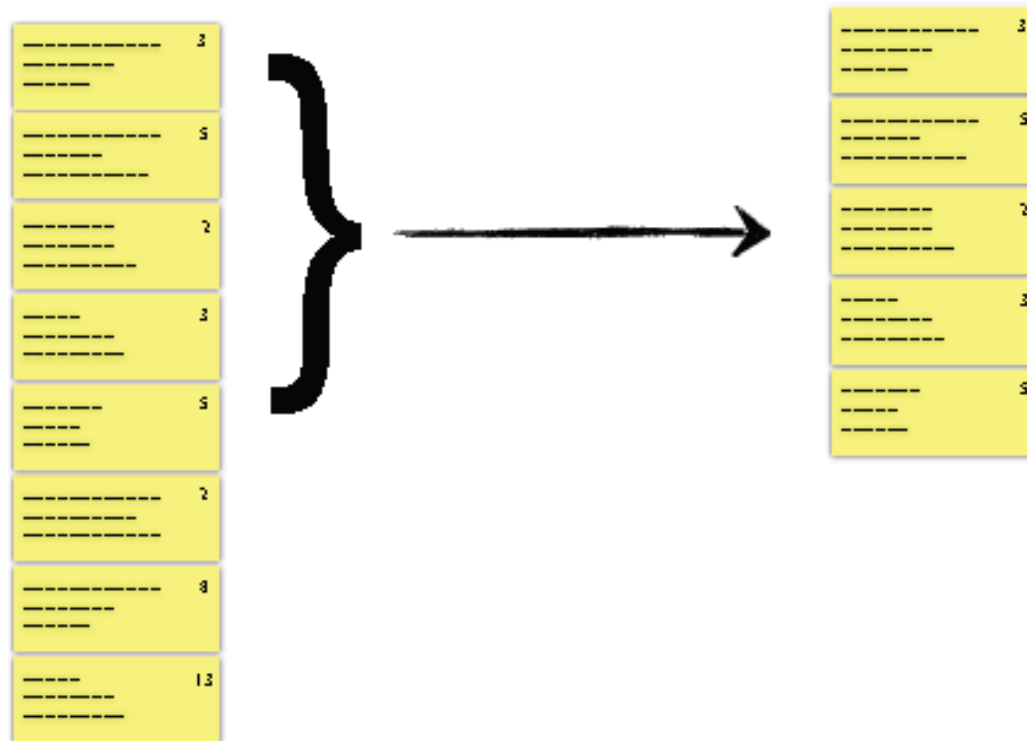
Avant de démarrer, ils se mettent tous d'accord sur ce que « fini » veut réellement dire...

L'équipe elle-même estime l'effort pour réaliser ces stories, Bob et les gars de Namco® sont uniquement là pour répondre à leurs questions...



L'équipe essaie d'imaginer combien de travail ils peuvent faire en une itération

A partir des user stories estimées, on prend les top priorités à hauteur de la contrainte donnée par l'équipe



Ils démarrent le travail en prenant les stories une par une

**Pendant ce temps, Bob et les gars de
Namco ajoutent davantage de détails sur
les prochaines user stories**

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



**Pas satisfait ? L'équipe change la
fonctionnalité immédiatement en prenant
en compte le feedback de l'utilisateur**

Le client à une autre idée, PacMan peut se téléporter quand il mange un fruit magique



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

----- 5



----- 2

----- 8

----- 13

En tant que joueur, je
souhaite que PacMan se
téléporte de façon à pouvoir
échapper aux fantômes

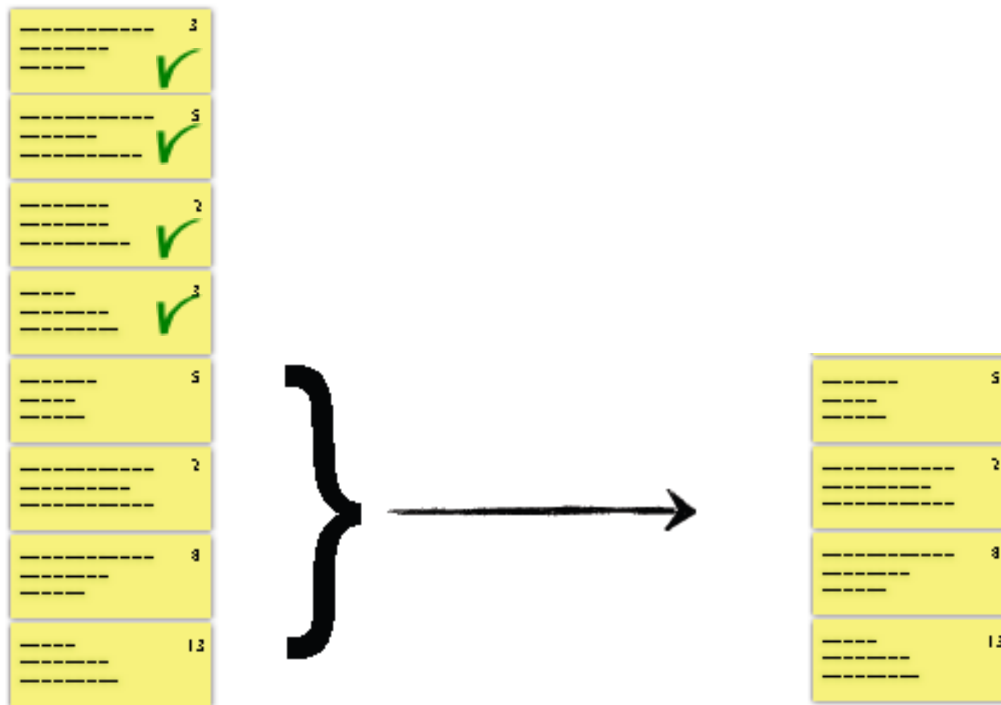
A la fin de l'itération, l'équipe fait une démo de ce qui a été « fini » pendant l'itération



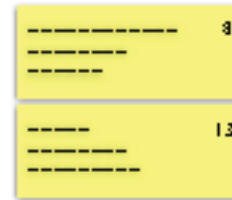
**Puis ils se retrouvent pour une
rétrospective pour voir ce qui a bien marché
et ce qu'il faudrait améliorer**



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

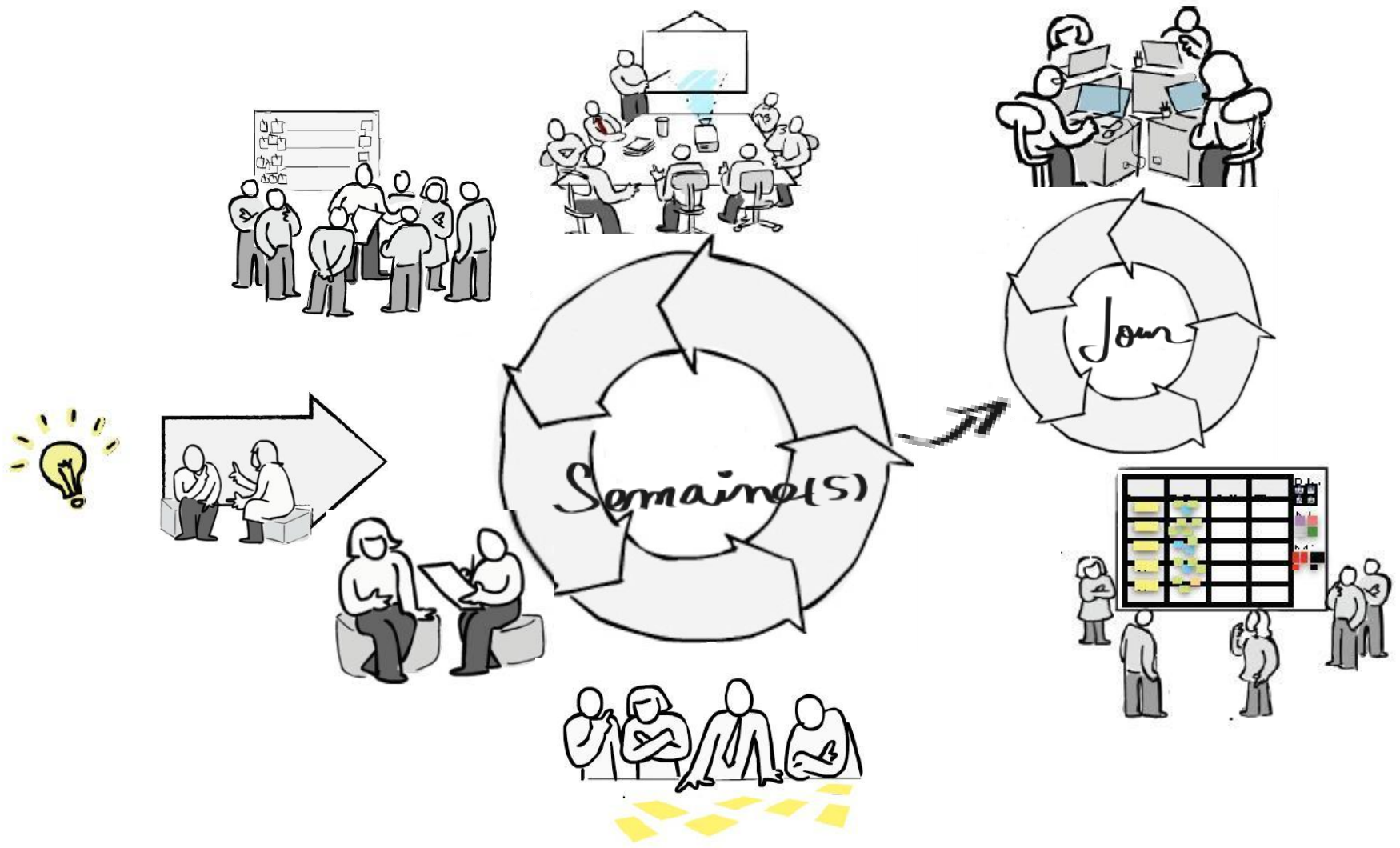


Quand ils arrivent à la date finale de remise du projet, il reste encore quelques stories dans le backlog mais le client est ravi par le produit



Voilà, c'est ça « Agile »

Le projet vu par Bob



**Mais ça veut dire quoi vraiment
« être Agile » ?**

Des valeurs et des principes

Les individus et les interactions plutôt que des procédures et outils

Un logiciel qui fonctionne plutôt qu'une documentation abondante

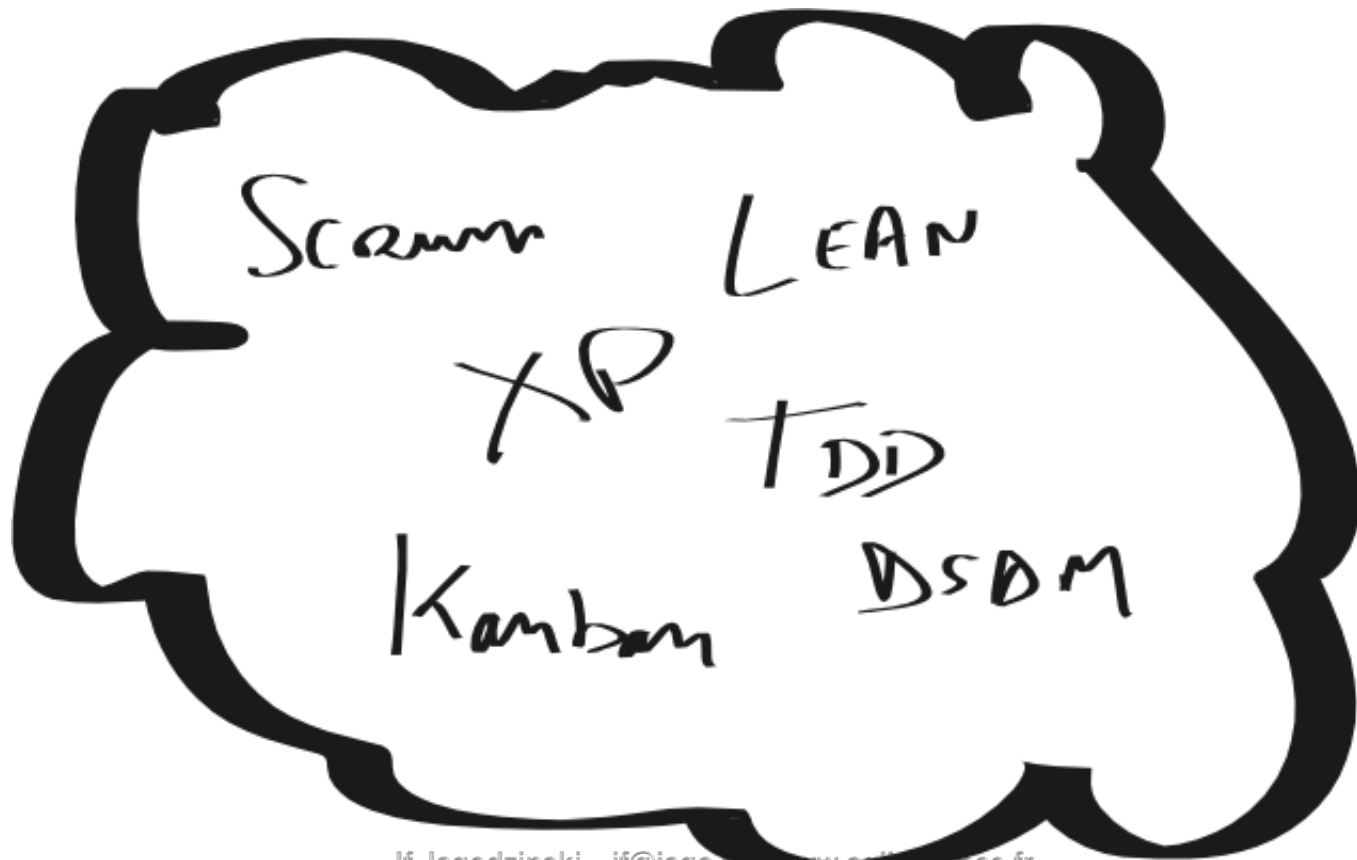
La collaboration avec le client plutôt que la négociation du contrat

L'accueil du changement plutôt que le respect du plan

<http://agilemanifesto.org>

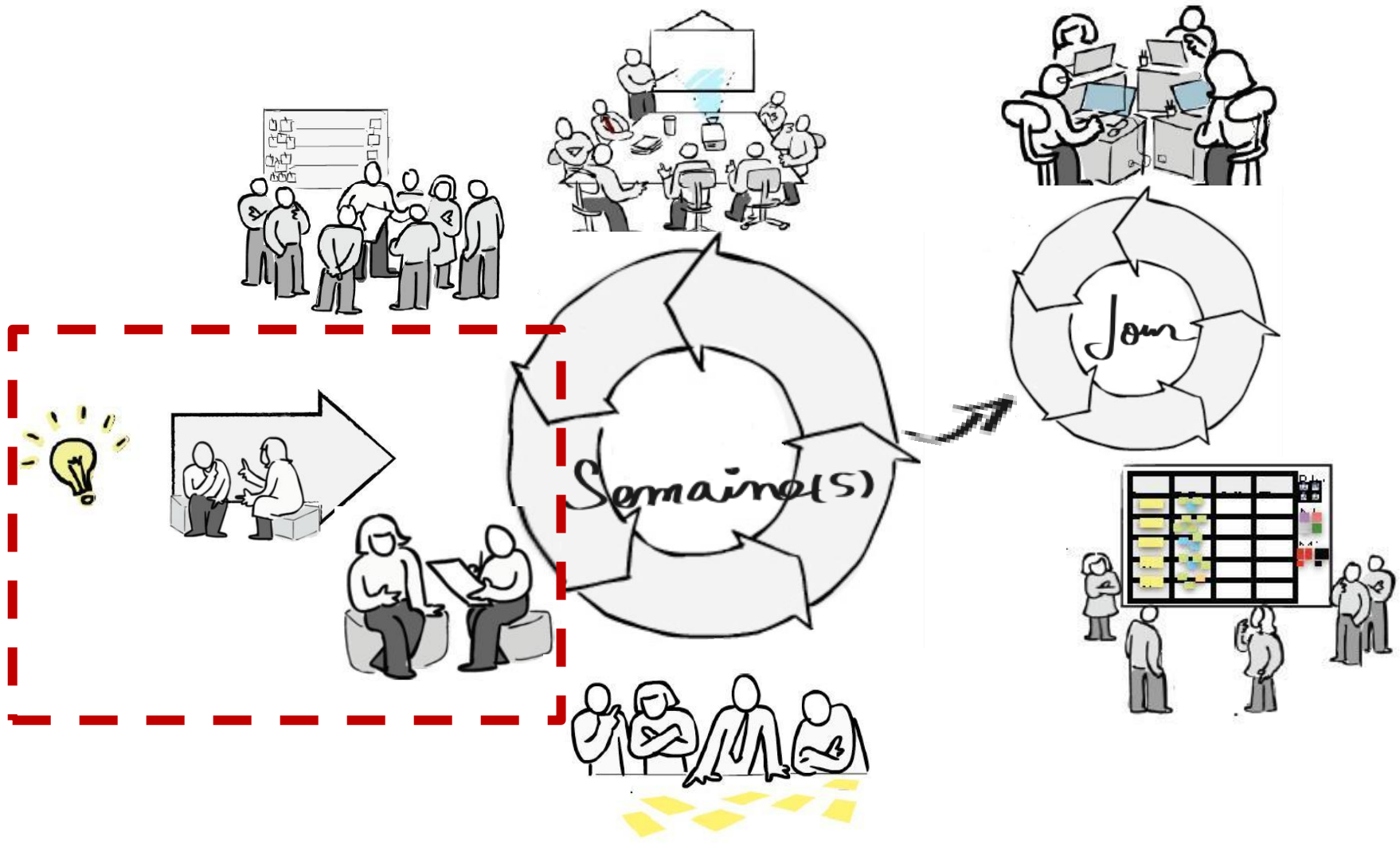
Jf Jagodzinski – jf@jago.fr – www.agilessence.fr

Agile

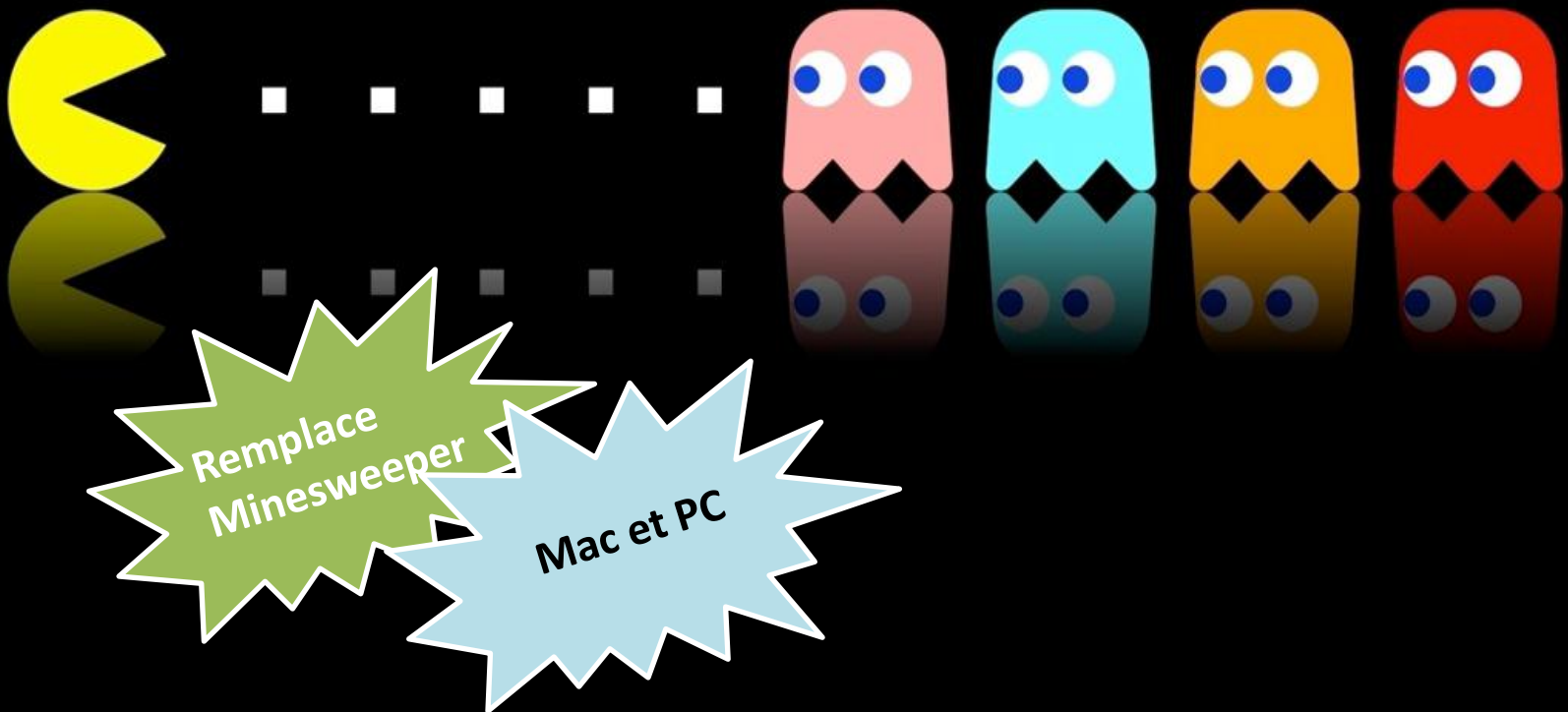


**D'accord, mais comment ont ils fait
ça chez ACTic ?**

Au début ...



Ensemble avec Bob ils ont défini une **Vision**
du produit



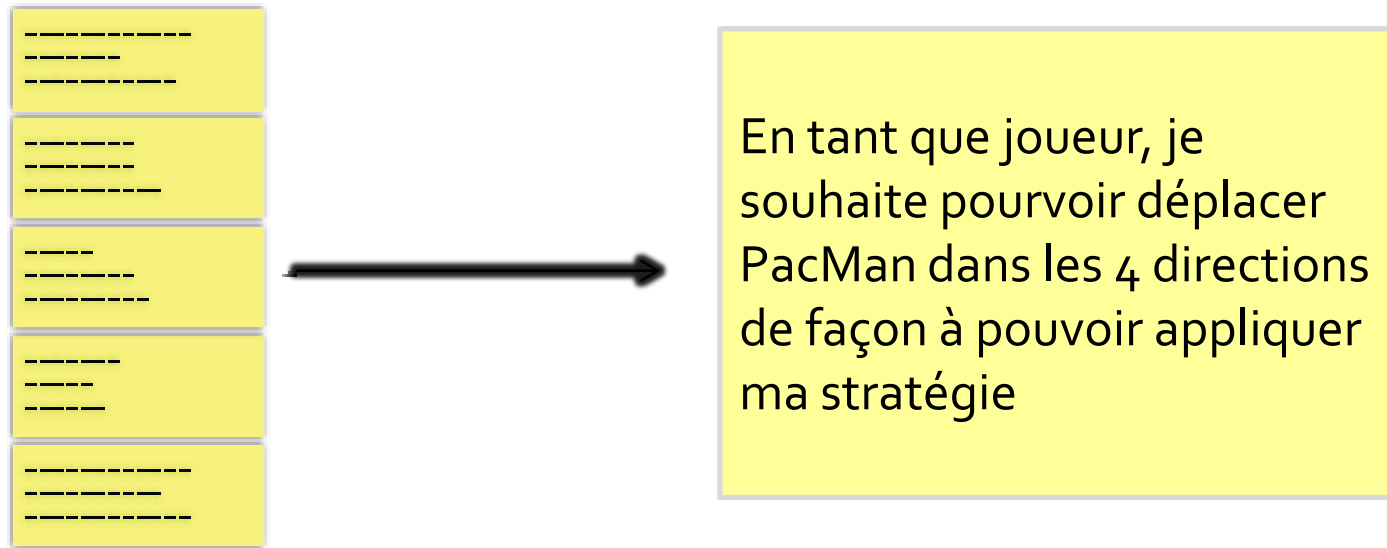
Avec le client, Bob a écrit quelques user stories

En tant que joueur, je
souhaite pouvoir déplacer
PacMan dans les 4 directions
de façon à pouvoir appliquer
ma stratégie

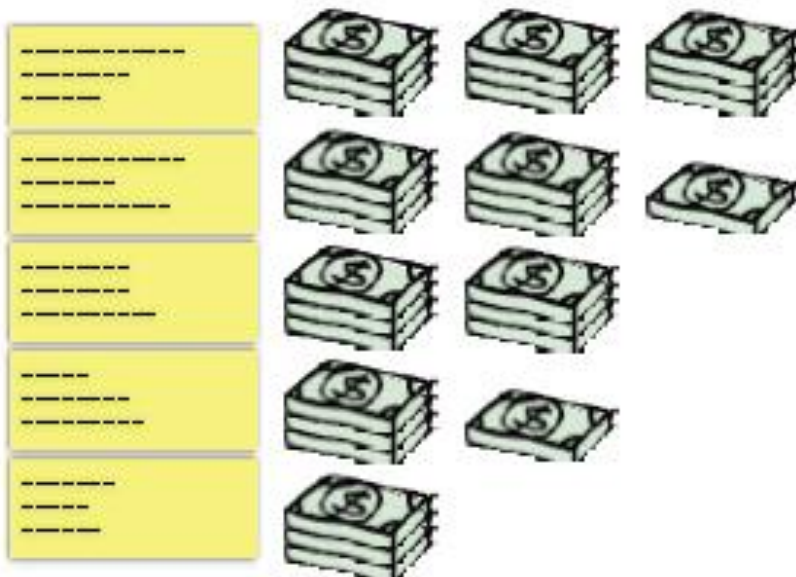
OK, stop c'est quoi une user story ?

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



Ensuite ils ont ordonnés selon l'importance des gains obtenu avec chaque story



**Ils ont précisés ensemble avec le
développement ce que « fini » voulait
dire**

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

Bill a décidé seul du travail des équipiers

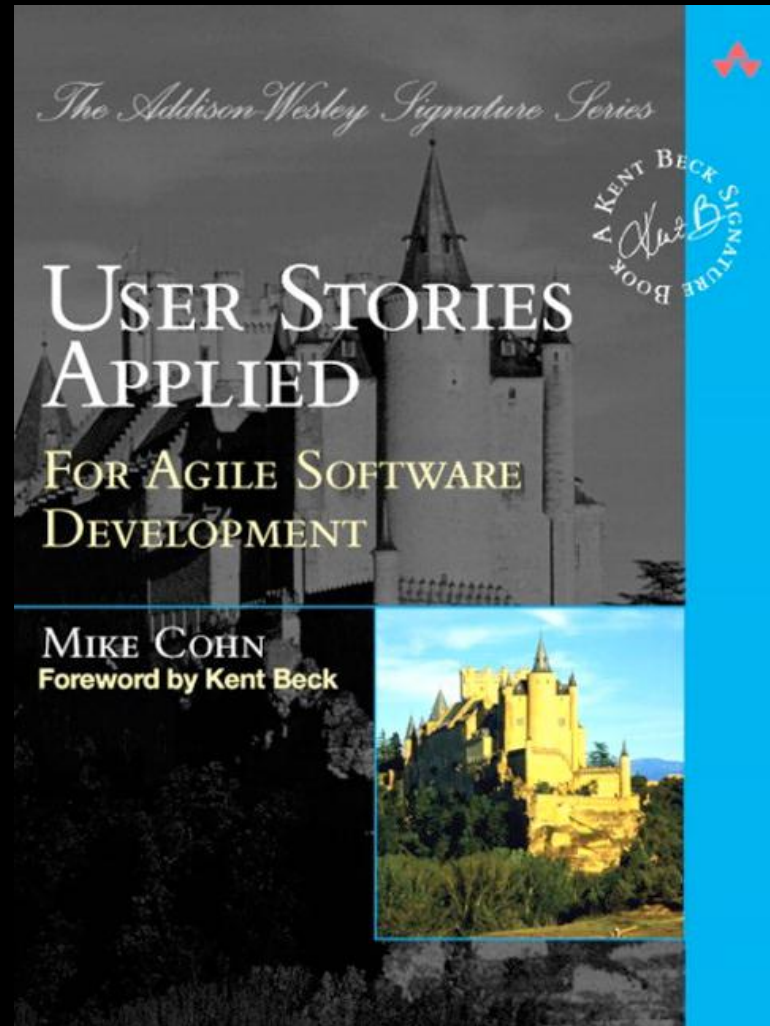
L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Bill

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

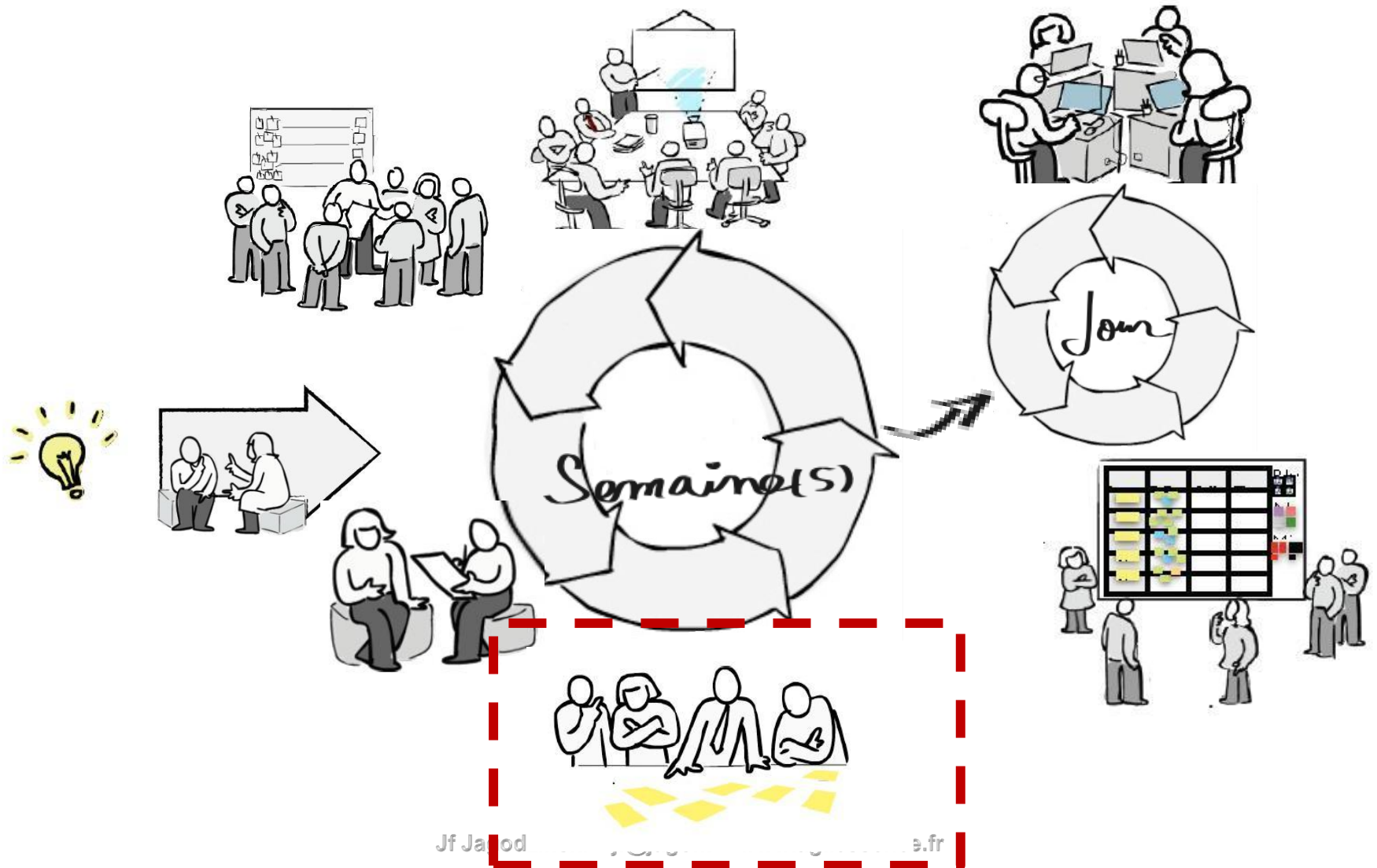
L'équipe a fait des heures sup

L'équipe a pris des raccourcis pour finir à temps

Où trouver plus d'information ?



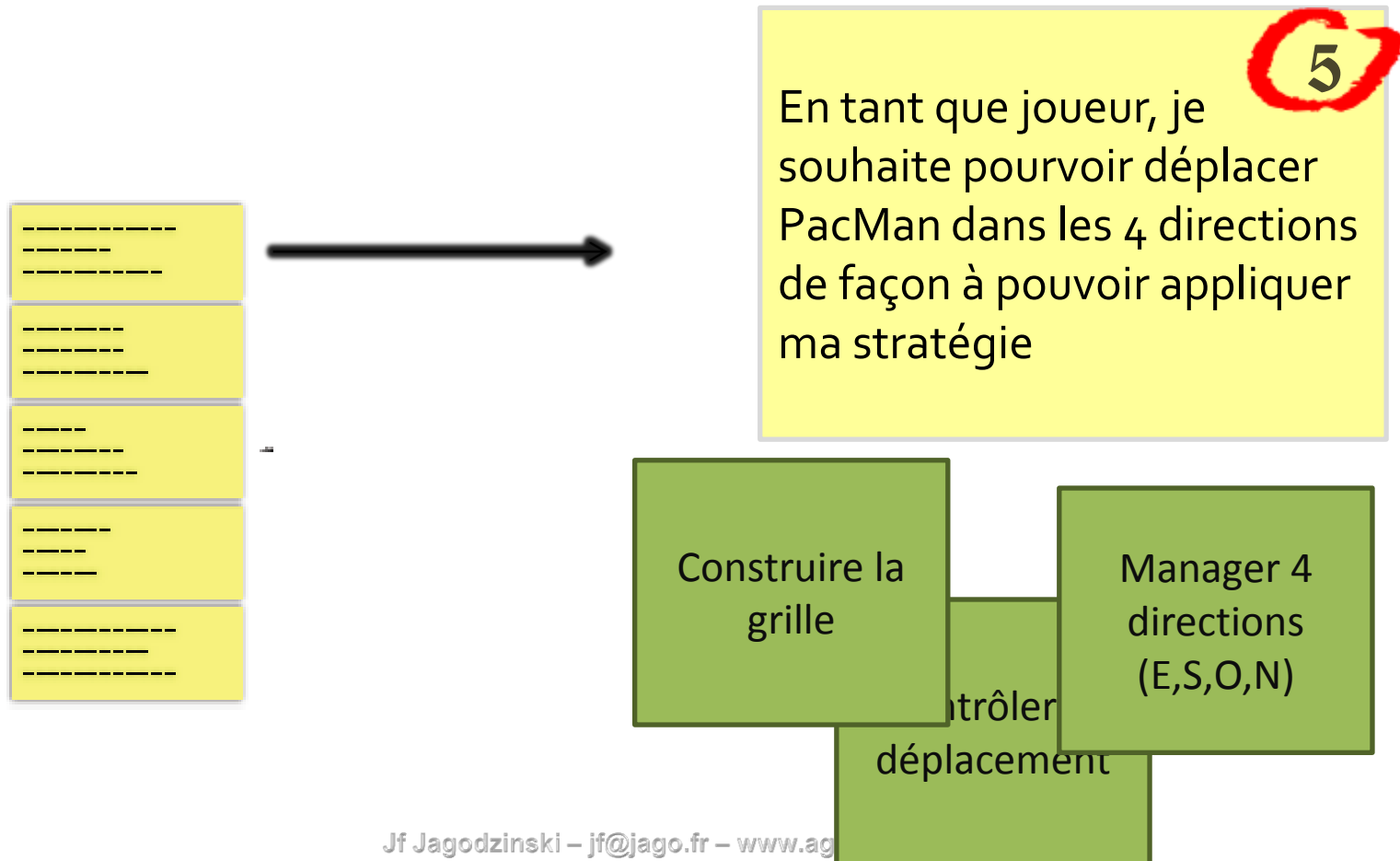
Et ensuite ?



Bob à demandé à l'équipe d'estimer l'effort pour réaliser chaque story



Bob à demandé à l'équipe d'estimer l'effort en utilisant des « story points »

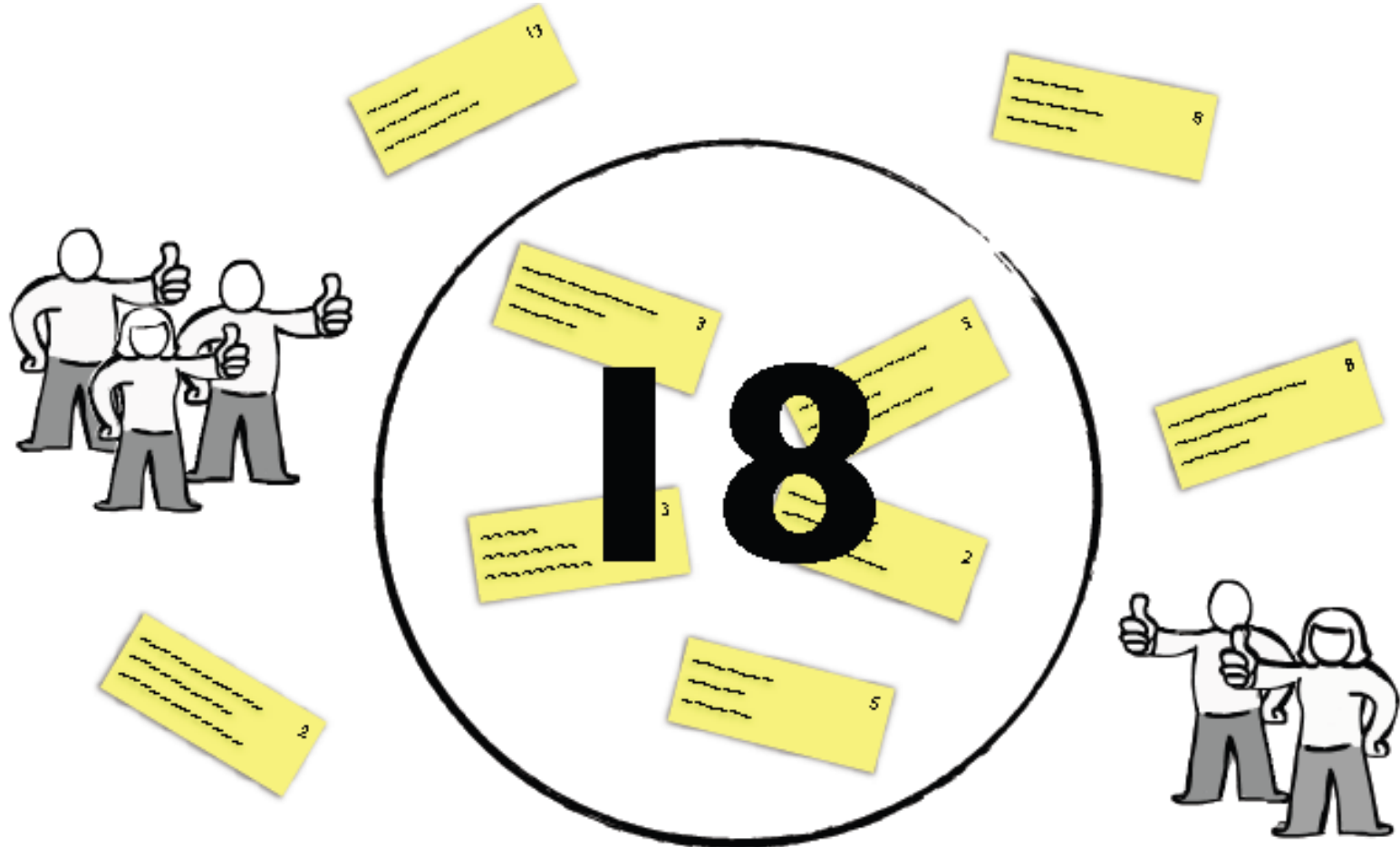


En utilisant le planning poker



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

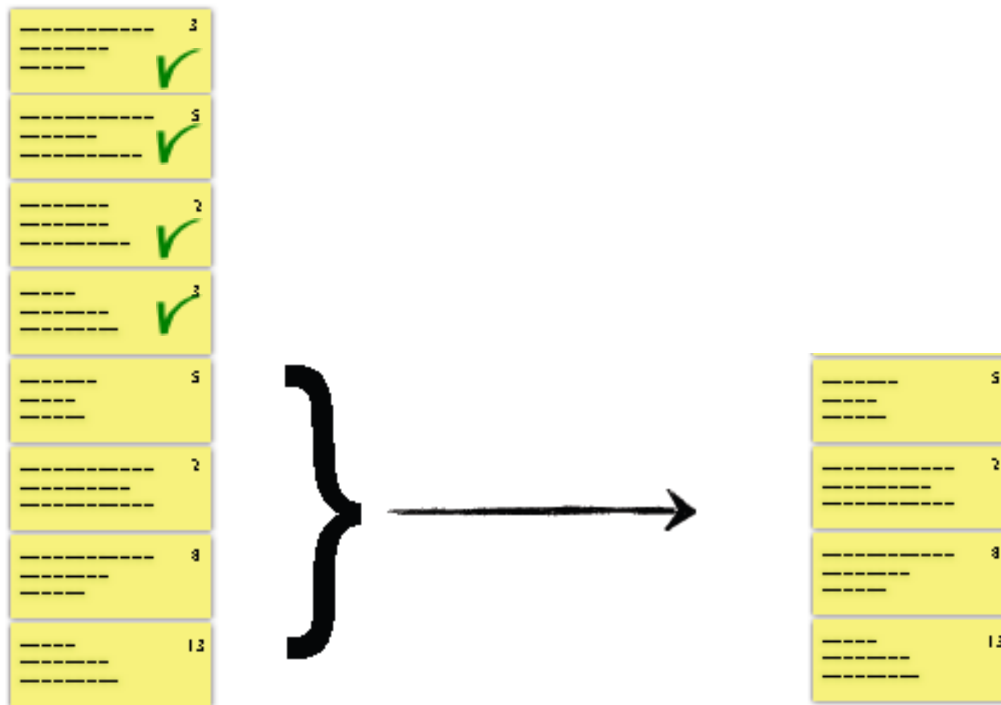
On a ensuite demandé à l'équipe d'estimer sa vélocité



Combien pouvez vous en manger en 1 minute ?



Sur la base de cette vélocité, Bob crée le backlog d'itération



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

Bill a décidé seul du travail des équipiers

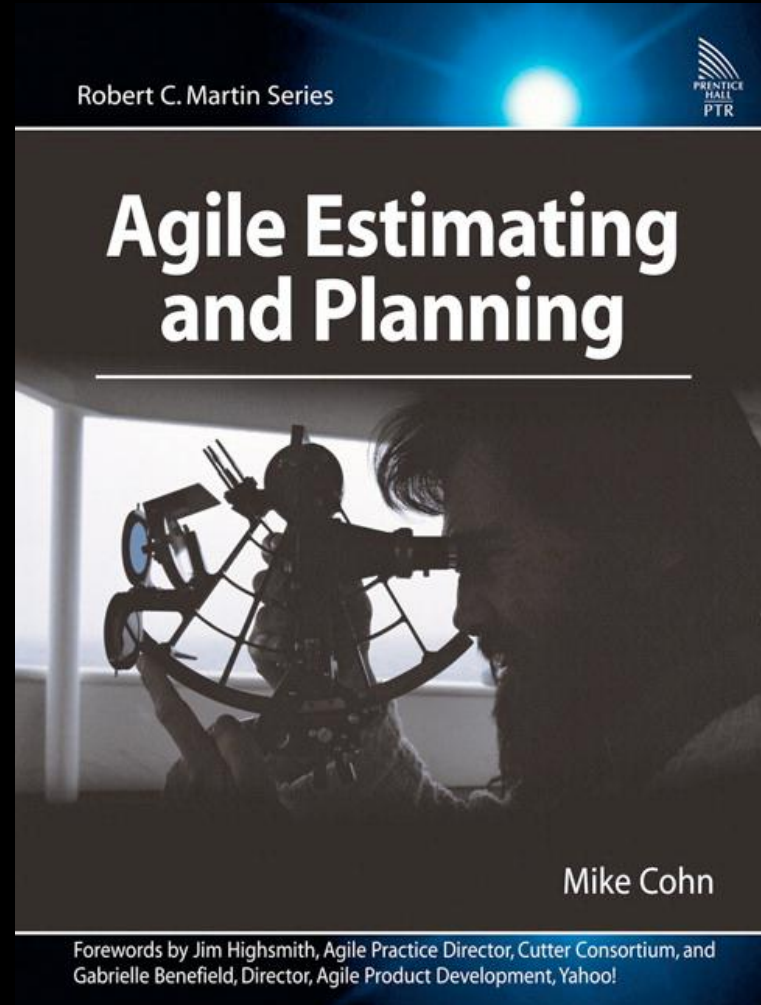
L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Bill

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

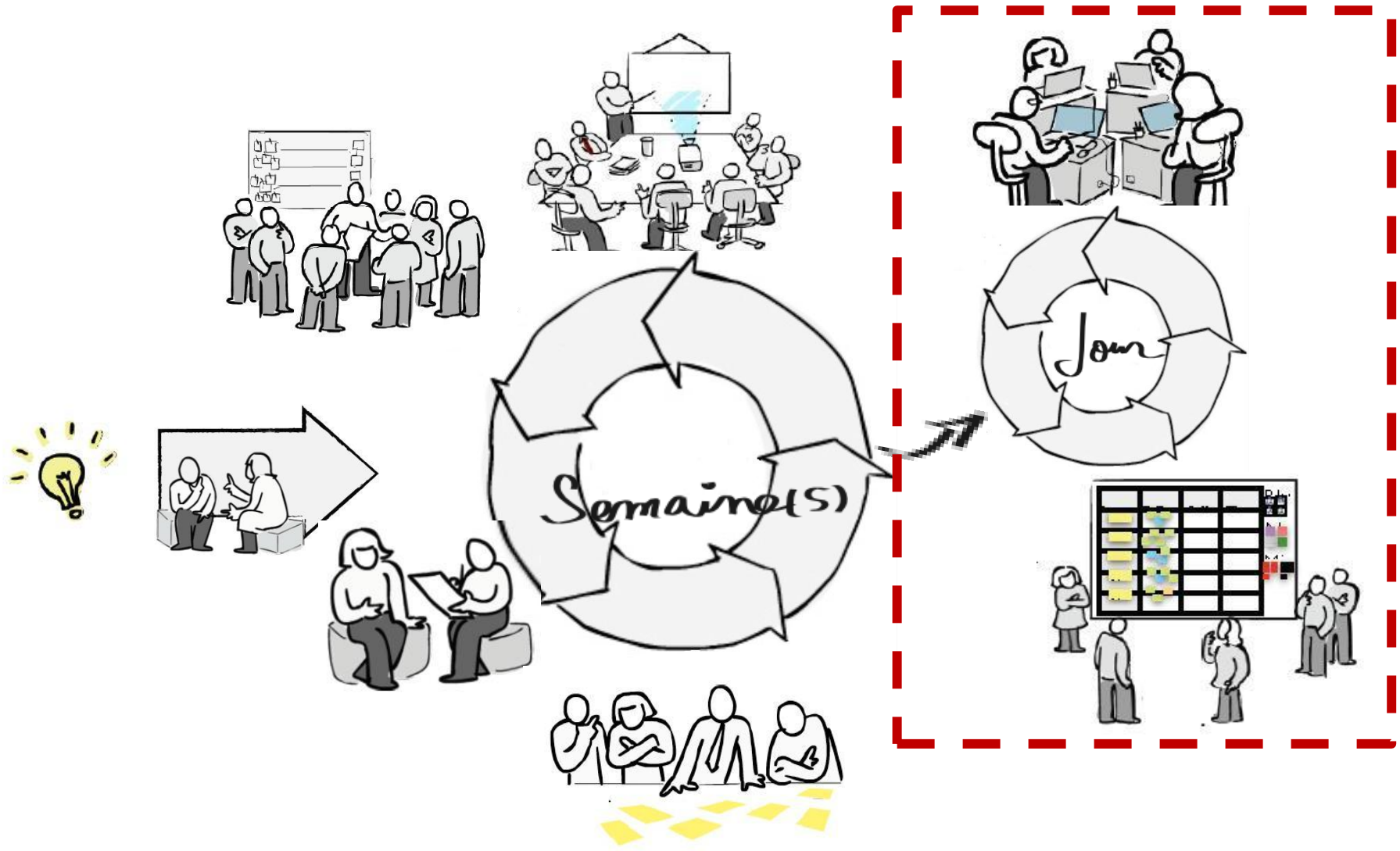
L'équipe a fait des heures sup

L'équipe a pris des raccourcis pour finir à temps

Où trouver plus d'information ?

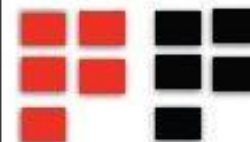


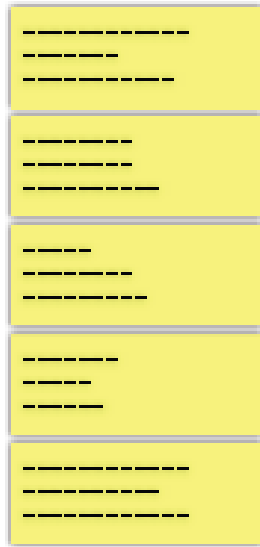
Et maintenant ?



Chaque matin l'équipe se réunissait devant le tableau des taches

Stories	A faire	En cours	Fini
<div>Plus PlusPlus PlusPlus PlusPlus Plus</div> <div>Plus PlusPlus PlusPlus Plus</div>	<div></div> <div></div> <div></div>		
<div>Plus PlusPlus PlusPlus PlusPlus Plus</div> <div>Plus PlusPlus PlusPlus Plus</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		
<div>PlusPlus PlusPlus PlusPlus PlusPlus</div> <div>PlusPlus PlusPlus PlusPlus</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		
<div>Plus PlusPlus PlusPlus PlusPlus Plus</div> <div>Plus PlusPlus PlusPlus Plus</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		
<div>Plus PlusPlus PlusPlus PlusPlus Plus</div> <div>Plus PlusPlus PlusPlus Plus</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		





5

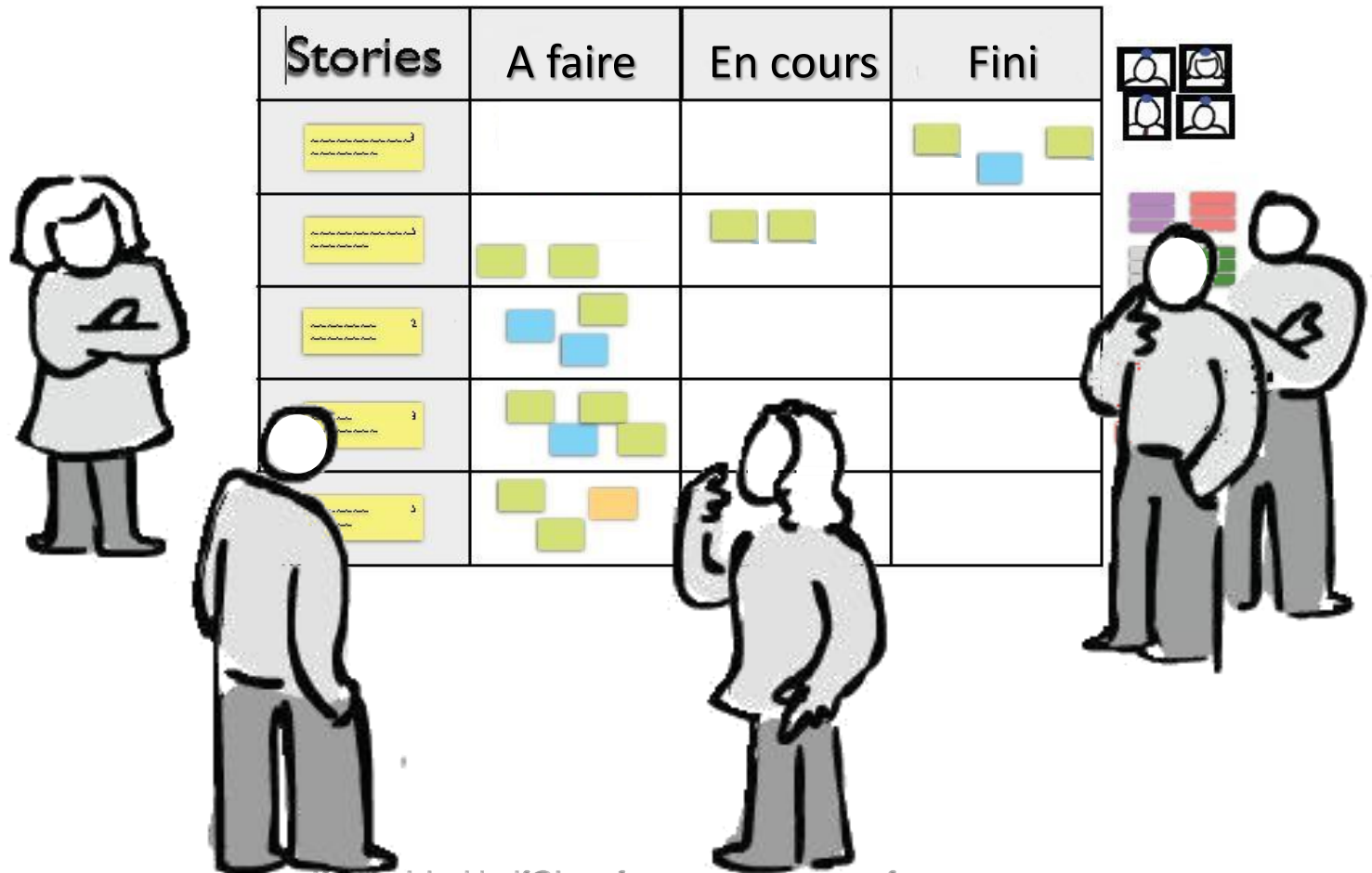
En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

Construire la grille

contrôler
déplacement

Manager 4
directions
(E,S,O,N)

Pour un « stand-up » journalier





	M	T	W	T	F
1	7	0	2	16	
2	8	1	5	17	
3	9	5	0	8	20
4	9	8	0	10	21
5	7	9	1	10	22
6	7	6	0	9	23

Les équipiers travaillaient en binôme



Un clavier, une souris



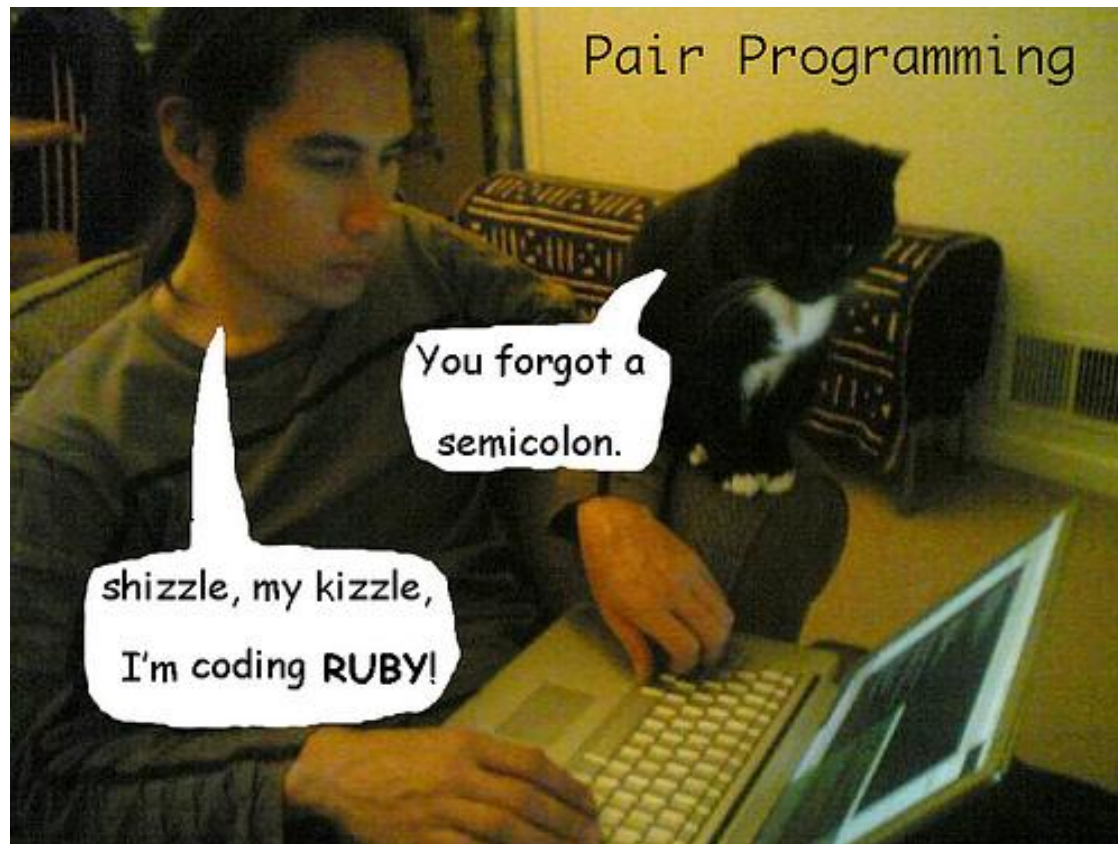
2 claviers, 2 souris



2 claviers, 2 souris, 2 écrans (miroirs)



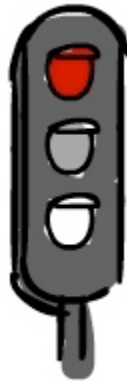
Ils organisaient aussi des revues de code



Ils écrivaient les tests

Ils écrivaient les tests avant de coder

Une fois le test écrit



Écrire le minimum de code pour le passer



Puis « refactorer » le code



S'il y a une régression le test échouera



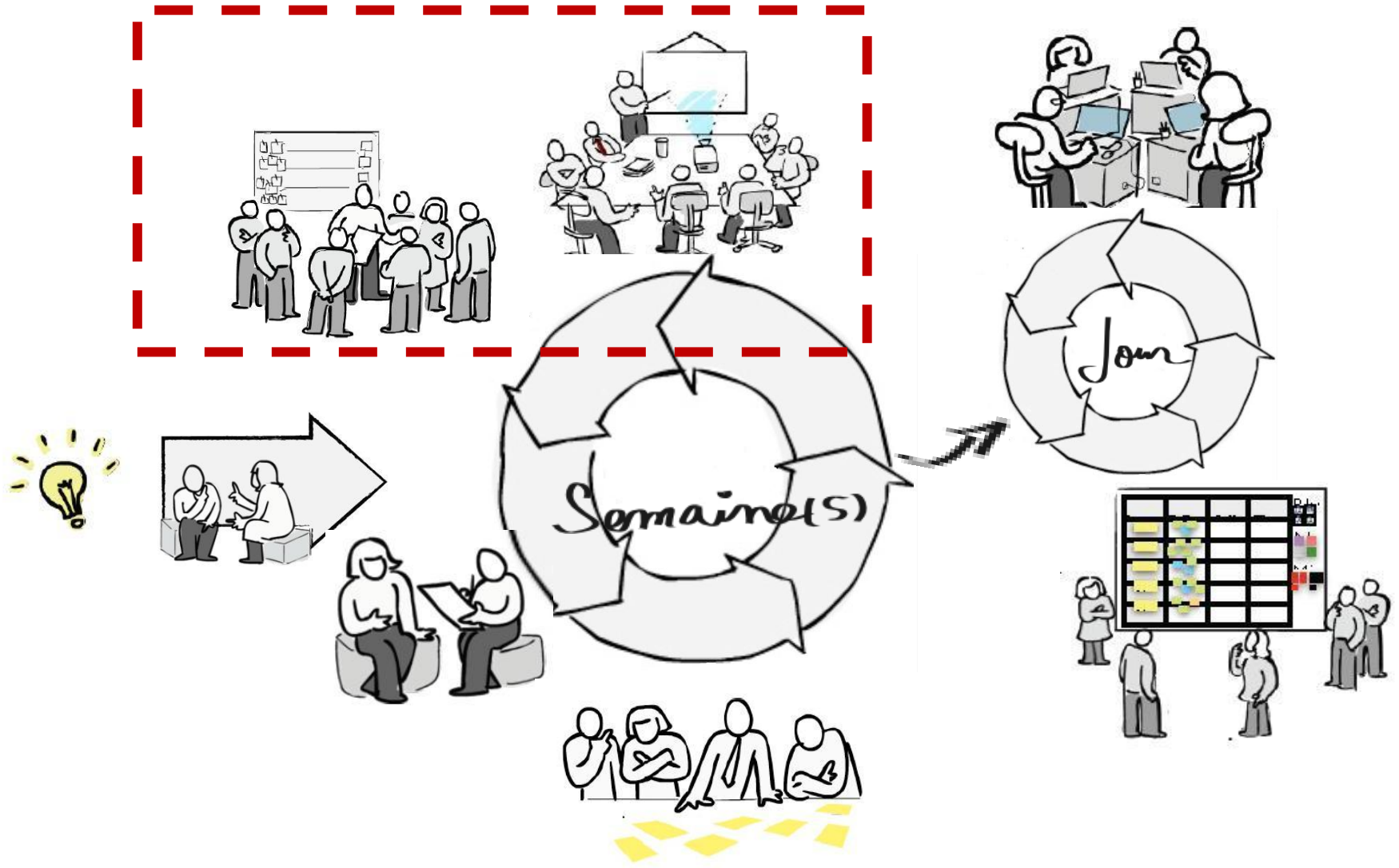
**Pendant ce temps le client et Bob
avaient détaillé de nouvelles stories**

C'est comme...



Chaque fois que l'équipe pensait qu'elle avait « fini », le client pouvait tester

Et enfin...



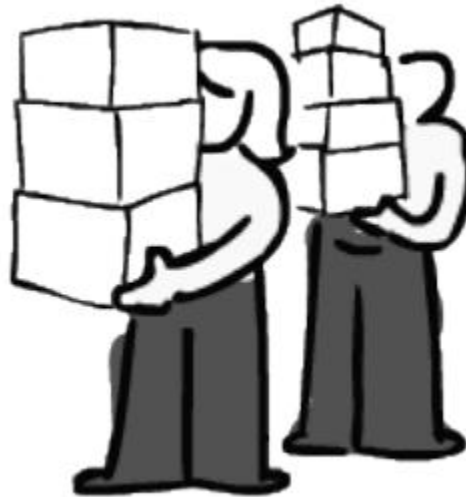
**A la fin de l'itération, l'équipe faisait une
démo de tout ce qui avait été « fini »
pendant l'itération**



Le client « acceptait » toutes les stories « finies »



Et toutes les stories « finies » pouvaient partir en production



**Après la démo Bob organisait une
rétrospective pour améliorer la façon de
travailler**

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~~

~~Bill a décidé seul du travail des équipiers~~

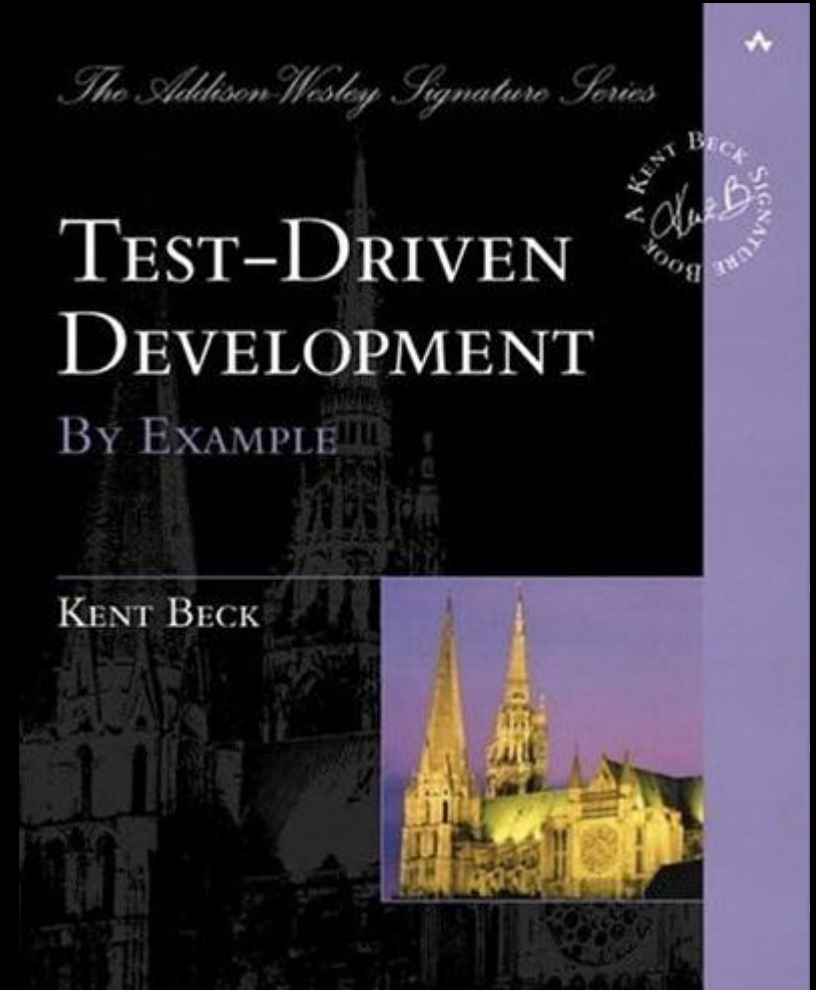
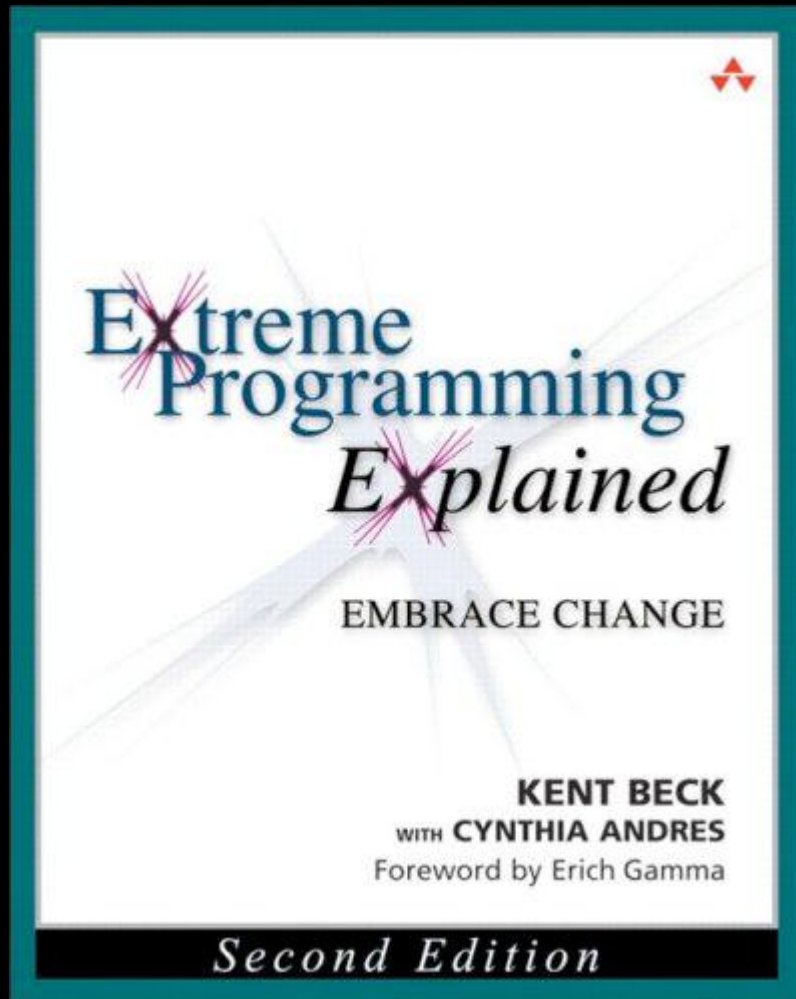
~~L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Bill~~

~~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~~

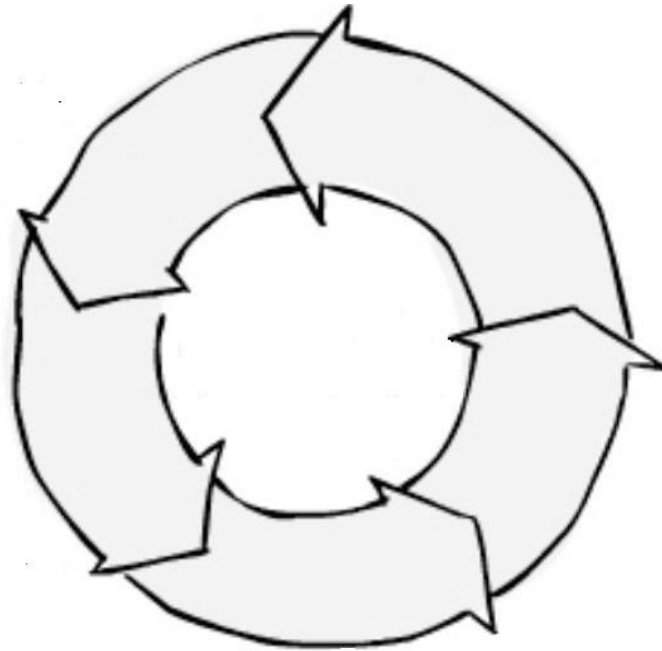
Où trouver plus d'information ?



Fêter !



...et itérer



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



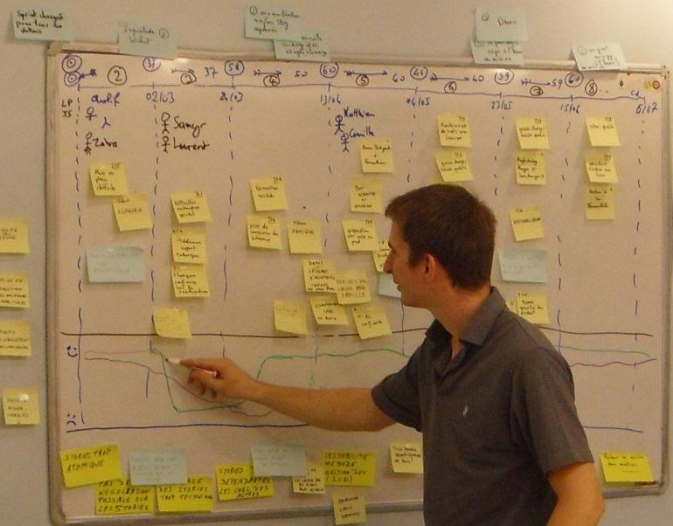
...ou avant si le client est satisfait



A la toute dernière itération, la dernière démo ...



On fait une rétrospective du projet complet



Ein Projekt ist ein Vorhaben, das zu einem bestimmten Zeitpunkt beginnt und zu einem bestimmten Zeitpunkt endet. Es besteht aus einer Reihe von Aufgaben, die in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden müssen. Ein Projektmanager ist verantwortlich für die Planung, Organisation und Überwachung des Fortschritts eines Projekts.

Ein Projekt ist ein Vorhaben, das zu einem bestimmten Zeitpunkt beginnt und zu einem bestimmten Zeitpunkt endet. Es besteht aus einer Reihe von Aufgaben, die in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden müssen. Ein Projektmanager ist verantwortlich für die Planung, Organisation und Überwachung des Fortschritts eines Projekts.



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~~

~~Bill a décidé seul du travail des équipiers~~

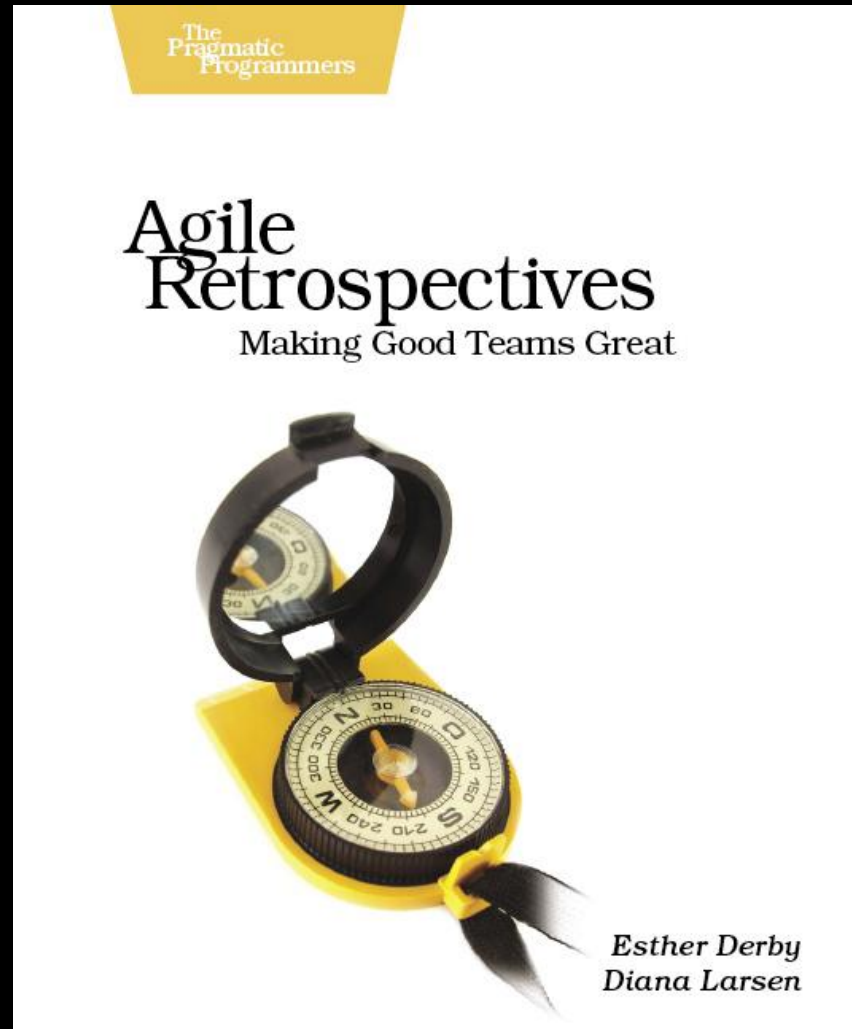
~~L'équipe a travaillé à partir d'informations filtrées par Bill~~

~~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~~

Où trouver plus d'information ?



Et fêter !



Plus d'info ?

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



MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

SIGN IN GO

SERVICES TOPICS RESOURCES TRAINING WHY US CONTACT

helps teams succeed with agile software development

Through its Certified ScrumMaster, agile estimating and planning, user story, Certified Scrum Product Owner, and other courses, Mountain Goat Software founder Mike Cohn helps companies adopt and improve their use of agile processes and techniques in order to build extremely high performance development organizations.

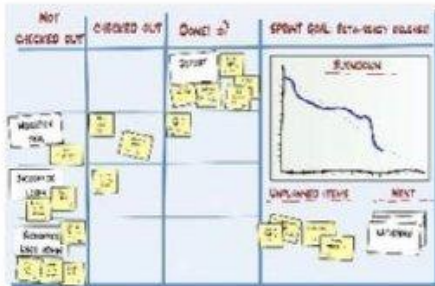
LEARN MORE →



SCRUM NEW TO AGILE OR SCRUM USER STORIES PLANNING POKER TRANSITIONING TO AGILE AGILE PROJECT MANAGEMENT

Scrum and XP from the Trenches

How we do Scrum



Henrik Kniberg

Forewords by Jeff Sutherland, Mike Cohn

InfoQ Enterprise Software Development Series

HOW WE CAN HELP

Succeeding with Agile -- Scrum is challenging. Reading Mike's book i

Facilitating the spread of knowledge and innovation in enterprise software development

UPCOMING CLASSES

RECENT UPDATES

InfoQ

En | 中文 | 日本語 | Br
633,511 Nov unique visitors

Development

Architecture
& Design

Process &
Practices

Mobile

HTML5

JavaScript

Cloud

DevOps

Agile

SOA

Agile Techniques

NoSQL

Sponsored category

Agile Community Content on InfoQ

Latest featured content about Agile

John Rudd on the Use of Real Options for Agile Portfolios and Projects

Sections [Process & Practices](#) Topics [Agile in the Enterprise](#), [Agile Techniques](#), [Agile, Business](#), [Adopting Agile](#), [Funding](#)



to account for increasing levels of horizons, speeding time to market apply real options and Agile methods for project

<http://www.infoq.com/agile/>

By John Rudd on Dec 17, 2011, [Discuss](#)

News about Agile

Have the Pragmatists Won? Water-Scrum-Fall Is the Norm

Jf Jagodzinski

Cette présentation est largement reprise de celle de <http://agilecampustour.org>

Questions ?



Jf@jago.fr

Jf Jagodzinski – jf@jago.fr – www.agilessence.fr

