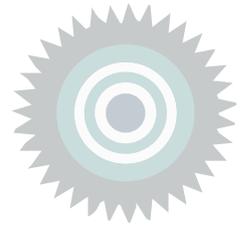


Introduction (très rapide) aux méthodes agiles pour le cours WE01

Table des matières

Objectifs	3
I - Les méthodes agiles : de la planification au pilotage	4
II - Caractéristiques des organisations agiles	5
III - Timeboxing (boîtes de temps)	6
IV - Journal de bord	7
V - Outils collaboratifs	10
VI - Compléments	11
1. À la radio	11
Bibliographie	12
Crédits des ressources	13

Objectifs



- Savoir énoncer une caractéristique typique des approches agiles
- Savoir organiser un petit projet avec *timeboxing* et journal de bord.

Les méthodes agiles : de la planification au pilotage



De la planification au pilotage



Le fondement des méthodes agiles et qu'il n'est pas possible de tout prévoir correctement, et qu'il vaut mieux planifier au niveau macro uniquement et **piloter** au niveau micro.

Méthode agile



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

(*Gestion de projet : Vers les méthodes agiles* *Messageur*, 2009 p.12, p42)



Manifeste pour le développement logiciel agile (2001)



- «
- **Les individus et leurs interactions** avant les processus et les outils.
 - **Des fonctionnalités opérationnelles** avant la documentation.
 - **La collaboration avec le client** plutôt que contractualisation des relations.
 - **L'acceptation du changement** plutôt que conformité aux plans

<https://agilemanifesto.org/>

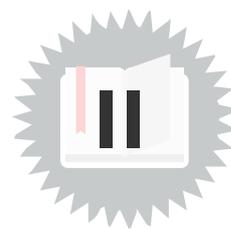


Exemple de méthodes agiles



- Rapid Application Development (RAD)
- Adaptive Software Development (ASD)
- Crystal
- Scrum
- eXtreme Programming (XP)

Caractéristiques des organisations agiles



Organisation agile



Une organisation agile se caractérise par une communication essentiellement informelle (téléphone, mail, chat) et un pilotage réactif par les besoins clients.

Travail en équipe souple

- Organisation horizontale : co-décisions, le chef de projet tranche quand c'est nécessaire, il ne commande pas
- Binôme : les travaux en binômes sont favorisés (lorsque les tailles d'équipe le permettent) pour éviter les compétences uniques risquées dans tout projet, a fortiori peu formalisé
- Partage d'information et du travail : serveurs de code source, de documentation, forums de discussion, de veille, ...
- Polyvalence : les membres de l'équipe sont intéressés largement aux travaux (plusieurs modules, participation à la gestion, aux relations client, ...)

Moins de specs, moins de proto

Chaque itération vise à produire un produit fonctionnel (notion d'incrémentation) et non un prototype ou une spécification.

On travaille moins sur les représentations du produit (spécifications, modèles, etc.) et plus sur le produit lui même.

La méthode de Monsieur Jourdain, comme souvent...



Une méthode agile est avant tout une méthode de bon sens, dans laquelle on travaille en bonne intelligence.

Si on est réactif, prêt à changer d'avis quand cela est sensé, que l'on suit de près son projet, qu'on ne perd pas de temps avec le superflu... on fait de l'agile sans le savoir !

Timeboxing (boîtes de temps)



Timeboxing (gestion par boîtes de temps)

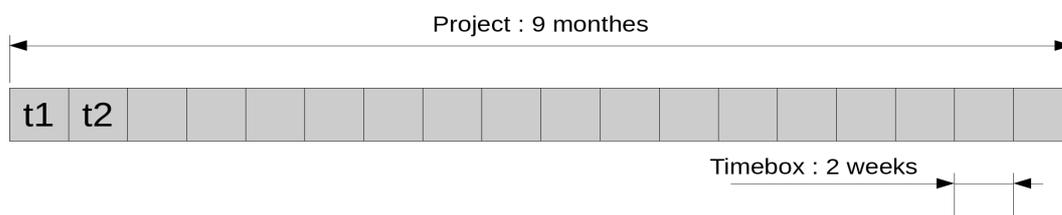


Définition

Principe du *timeboxing* : Les itérations ont une durée fixe, sont à court terme (< 1 mois), on évalue chaque itération à la fin et on réajuste le plan de travail en fonction des résultats.



Exemple



Graphique 1 Timeboxing

Sprint (boîte de temps)



Définition

On appelle souvent *sprint* une itération correspondant à une *timebox* (boîte de temps).



Attention

Il est important que les boîtes de temps aient une durée constante, que les réunions soient régulières, idéalement le même créneau à chaque période (c'est cette horlogerie qui permet au projet un pilotage régulier).



Fondamental

Il est indispensable que les tâches soient découpées de telle façon que leur durée estimée de réalisation ne dépasse jamais une boîte de temps.

Boîtes de temps d'une semaine



Exemple

- Tous les jeudis on livre à 18h.
- On se réunit tous les vendredis à 14h.



Conseil

- Les livrables sont toujours antérieurs à la réunion et consultés avant celle-ci par le client.
- On ne présente pas ce qui a été fait (c'est déjà connu), on entre directement dans l'étude critique des livrables.
- On maintient le plan de travail (TODO-list, *product backlog*...) à jour.

Journal de bord



Journal de bord (JDB)



Le journal de bord permet d'enregistrer au fur et à mesure ce qui est fait. On y consigne brièvement chaque jour l'activité de la journée.

Outils



- Un éditeur de texte collaboratif simple est adapté (par exemple les outils libres Etherpad¹ ou CodiMD²).
- Si la technologie (plus exigeante) est maîtrisée, un document *markdown* sur Git/Gitlab est adapté.

¹. pad.picasoft.net

². <https://md.picasoft.net>

Journal de bord du projet Lambda

avec Alice, Bob, Charlie, suiveur : Dan

Itération 2 du 05/03/2024 au 10/03/2024

- Plan article 1 <https://pad.picasoft.net/p/lambda-art1> | Alice, Bob, Charlie, 1h
- Première partie article 1 <https://pad.picasoft.net/p/lambda-art1> | Charlie, 3h
- Point avec le suiveur <https://pad.picasoft.net/p/lambda-cr20240307> | Alice, Bob, Charlie, Dan, 1h
- Correction NDL *La théorie du tout* <https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlLaTheorie> | 08/03, Bob, 1h

Temps itération : Alice 2h, Bob 3h, Charlie 5h

Temps cumulé : Alice 6h, Bob 7h30, Charlie 6h

Itération 1 du 27/02/2024 au 03/03/2024

- Prise de connaissance du sujet (lambda.org) et des documents initiaux (Zotero) (pas de livrable) | Alice, Bob, 1h
- Réunion avec le porteur en visio <https://pad.picasoft.net/p/lambda-cr20240227> | Alice, Bob, Charlie, Dan, 0h30
- Lecture et NDL de *La théorie du tout* <https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlLaTheorie> | Bob, 3h
- Lecture et NDL de *Introduction générale* <https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlIntro> | Alice, 2h30
- Piste pour un article <https://scrumbler.ethibox.fr/lambda-article1> | Charlie, 0h30

Temps itération : Alice 4h, Bob 4h30, Charlie 1h

Temps cumulé : Alice 4h, Bob 4h30, Charlie 1h

Exemple de Journal de Bord, 2 itérations, édité avec Hedgedoc (https://md.picasoft.net/s/6AkmkJ_FC)

```

1 # Journal de bord du projet Lambda
2 avec **Alice, Bob, Charlie**, suiveur : Dan
3
4 ## Itération 2 du 05/03/2024 au 10/03/2024
5
6 - Plan article 1 https://pad.picasoft.net/p/lambda-art1 | Alice, Bob, Charlie, 1h
7 - Première partie article 1 https://pad.picasoft.net/p/lambda-art1 | Charlie, 3h
8 - Point avec le suiveur https://pad.picasoft.net/p/lambda-cr20240307 | Alice, Bob,
  Charlie, Dan, 1h
9 - Correction NDL *La théorie du tout* https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlLaTheorie | 08/03, Bob, 1h
10
11 *Temps itération : Alice 2h, Bob 3h, Charlie 5h*
12 *Temps cumulé : Alice 6h, Bob 7h30, Charlie 6h*
13
14 ## Itération 1 du 27/02/2024 au 03/03/2024
15
16 - Prise de connaissance du sujet (lambda.org) et des documents initiaux (Zotero)
  (pas de livrable) | Alice, Bob, 1h
17 - Réunion avec le porteur en visio https://pad.picasoft.net/p/lambda-cr20240227 |
  Alice, Bob, Charlie, Dan, 0h30
18 - Lecture et NDL de *La théorie du tout* https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlLaTheorie | Bob, 3h
19 - Lecture et NDL de *Introduction générale* https://pad.picasoft.net/p/lambda-ndlIntro | Alice, 2h30
20 - Piste pour un article https://scrumbler.ethibox.fr/lambda-article1 | Charlie, 0h30
21
22 *Temps itération : Alice 4h, Bob 4h30, Charlie 1h*

```

23 *Temps cumulé : Alice 4h, Bob 4h30, Charlie 1h*

https://md.picasoft.net/s/6AkmkJ_FC³



Le journal **doit** être livré à chaque itération (même si rien n'a été réalisé, cette absence de réalisation est alors consignée dans le journal pour l'itération concernée).

Faciliter la tâche de la MOA



- Le journal consigne la liste des livrables à consulter pour l'itération concernée (on est aussi précis que possible afin de faire gagner du temps à la MOA ; par exemple si on a créé une nouvelle page web on en donne l'URL directe, si on a modifié une page existante on précise à quel endroit).
- Le journal intègre la fiche de temps consolidée depuis le début du projet (par exemple sous forme d'un lien vers un autre document en ligne)
- Le journal peut intégrer une logique d'auto-évaluation.



³. https://md.picasoft.net/s/6AkmkJ_FC#

Outils collaboratifs



Outils de discussion



La communication par mail est mal adaptée au travail collaboratif et aux échanges de groupe. On utilisera des outils de *chat* structurés comme Mattermost (libre) ou Slack (propriétaire).



Outils de partage de code



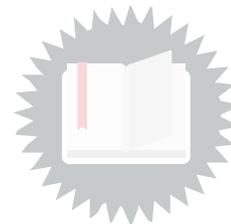
Afin de faciliter le partage du code informatique (voire d'autres type de fichiers textes), on utilisera le gestionnaire de version **git** et un système collaboratif associé comme Gitlab (libre) ou Github (propriétaire).

Compléments



1. À la radio

Bibliographie



[Messenger, 2009] Messenger-Rota Véronique, *Gestion de projet : Vers les méthodes agiles*, Eyrolles, 2007.

Crédits des ressources



Exemple de Journal de Bord, 2 itérations, édité avec Hedgedoc
(https://md.picasoft.net/s/6AkmkJ_FC) p. 8

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions - Stéphane Crozat