

# Jeu de la Planification et « projet »

*Thierry Gabriel Cros*

 agile tour  
Montpellier 2011

# Agenda

- Planification Agile ?
- Cycle de vie :
  - Produit ?
  - Projet ?
- Cas typiques



# Qui suis-je ?

- 2000 Création Extreme Programming France
- Coach / Formateur : XP, Scrum, Kanban

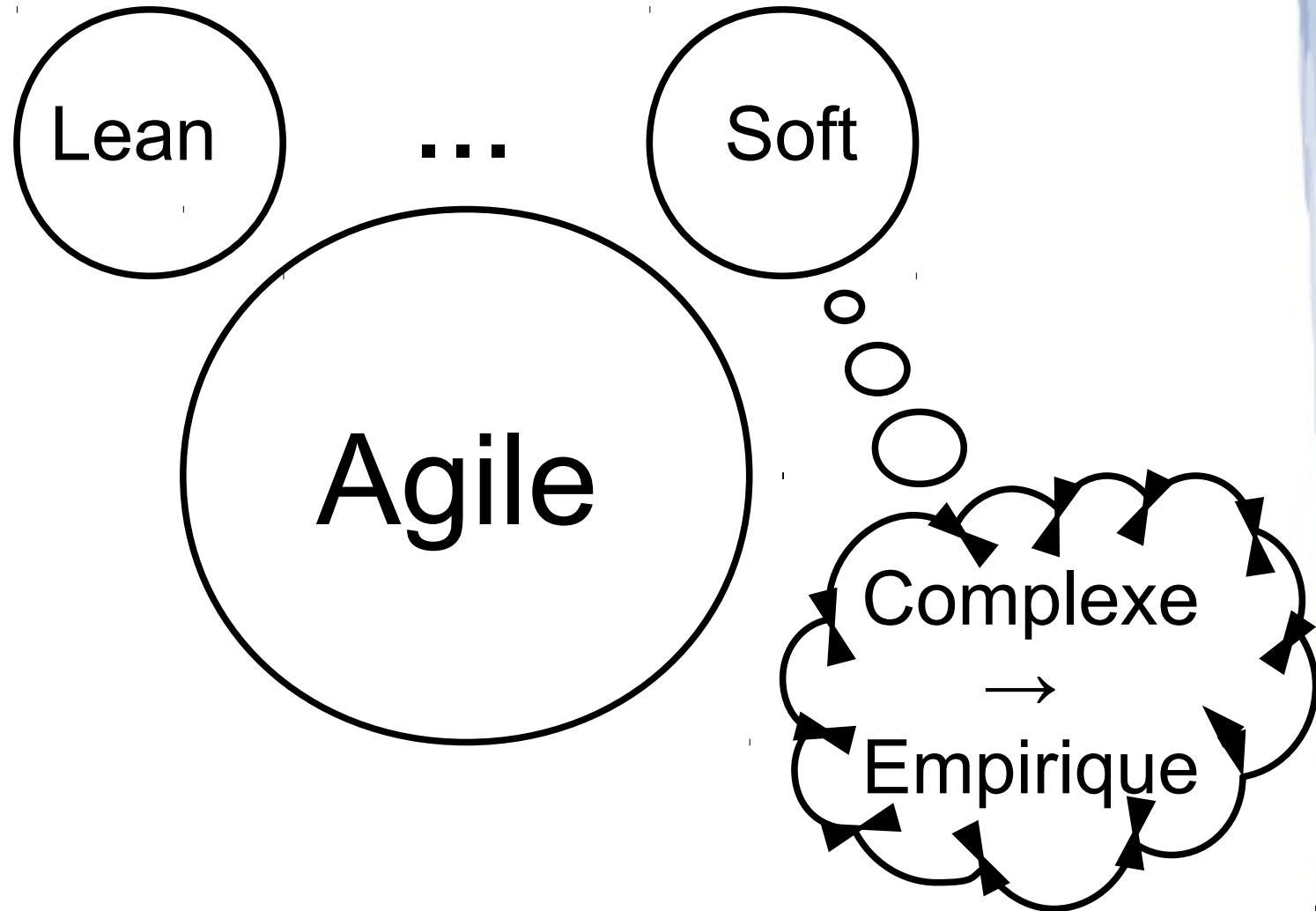


# Agenda

- Planification Agile ?
- Cycle de vie :
  - Produit ?
  - Projet ?
- Cas typiques



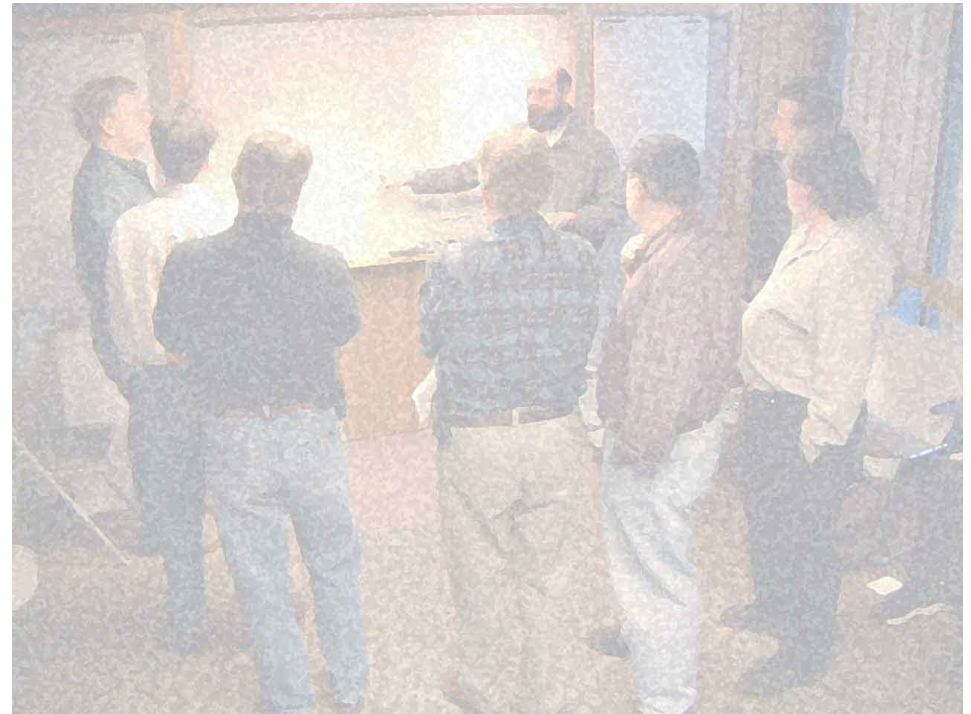
# Agile : qu'es aco ?



# 2001 : Le manifeste agile

- 4 valeurs
- 12 principes
- Une histoire

*Quand des anarchistes  
organisationnels  
se rencontrent...*



# Le Manifeste

## Manifeste pour le développement Agile de logiciels

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.

# Et quelques principes agiles

*Nous suivons ces principes:*

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.



# 2001... 2011

- Flux tiré continu
- Devops
- Déploiement continu
- Les jeux (Innovation Games)
- Organisation agile



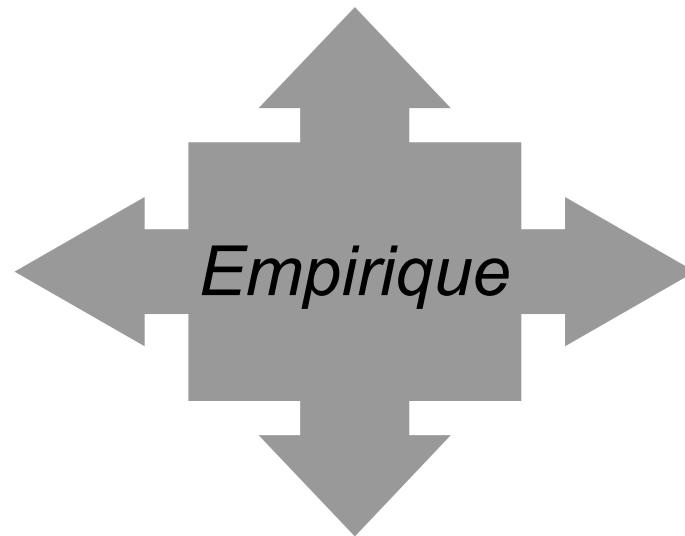
# Précisions ...

- Le rythme agile est celui des versions, pas des itérations
- Il intègre naturellement les changements en deux temps
  - Backlog : ajouter une story ne veut pas dire qu'elle est planifiée
  - Planning game, par exemple lors d'un « sprint meeting »
- Déploiement : chaque jour... chaque trimestre

# Agile : quatre axes fondateurs

**Centré**  
**Importance Métier**

**Équipe**  
**Auto-organisée**  
**\* Responsabilité**  
**\* Hédonisme**



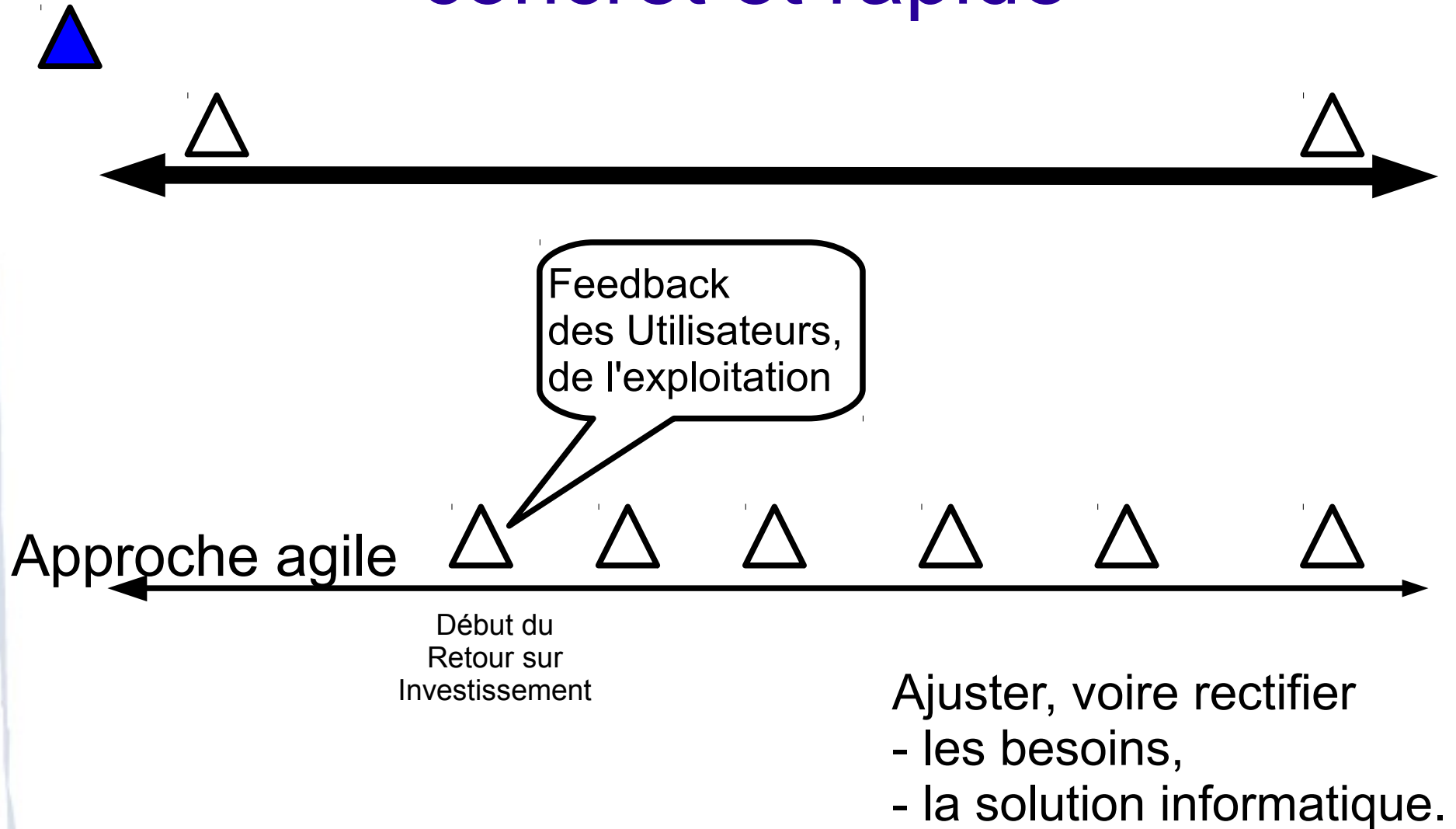
**Auto-similarité**  
**Feedback**  
**concret & rapide**

**Amélioration**  
**continue**

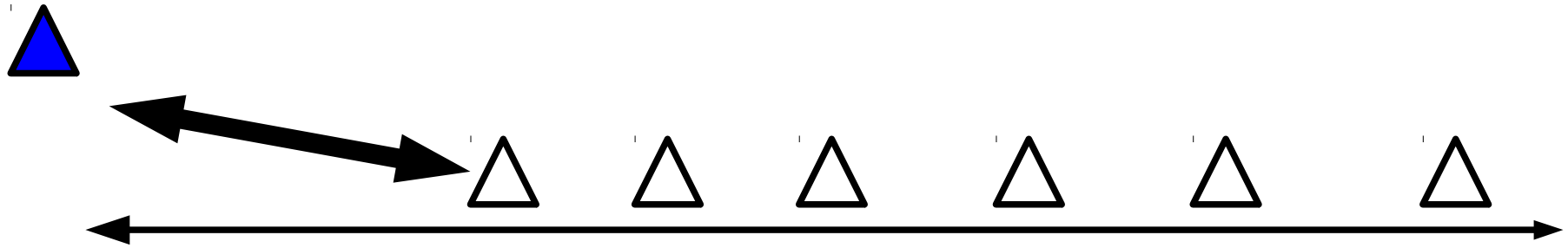
# « Économie » agile

- Deux clés
  - Retour sur Investissement au plus tôt
  - Investissements (infrastructure) au plus tard
- Pratiques agiles
  - Planification : versions fréquentes
  - Conception émergente  
→ Architecture évolutive

# Intérêt d'un feed-back concret et rapide



# Réduire le « lead-time »



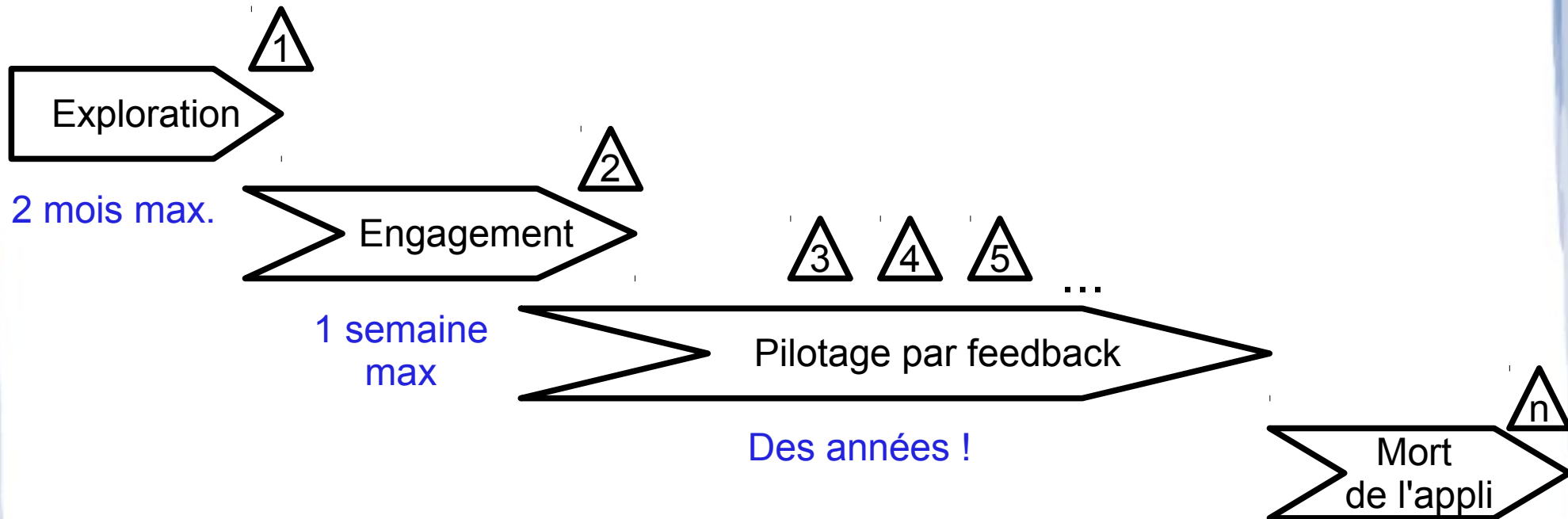
Approche agile

# Agenda

- Planification Agile ?
- Cycle de vie :
  - Produit ?
  - Projet ?
- Cas typiques



# Un Cycle de Vie agile : produit

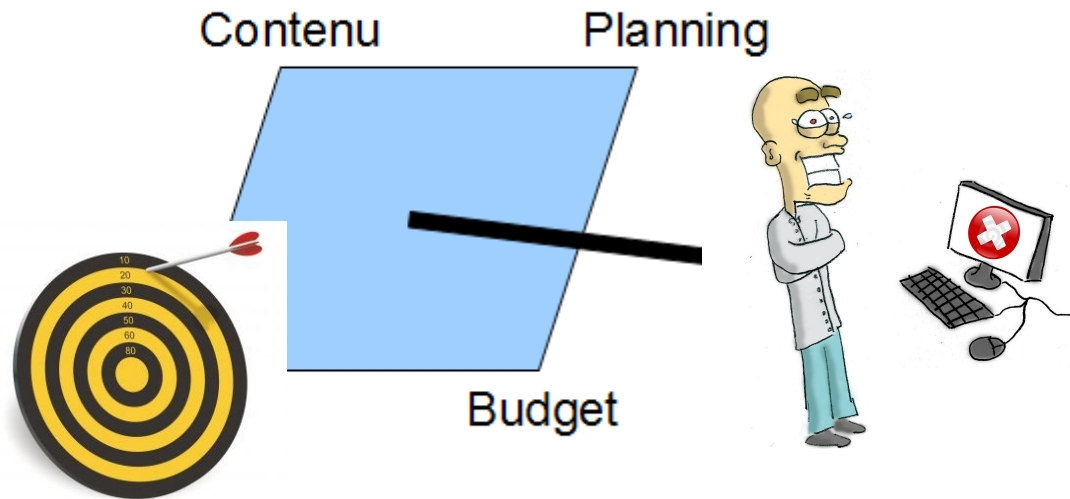




# Exploration

- Scoping
  - Vision
  - Ébauche de backlog
- Solution technique
  - Architecture émergente... depuis une base
- Équipe
  - Les trois collèges
    - Métier
    - S.I.
    - Support

# Pilotage par feedback : 5 leviers



Le « Métier » entérine  
la/les variables d'ajustement  
par feedback concret et rapide.

# Deux niveaux essentiels

- Version
  - Ensemble de « features »
  
- Itération
  - Ensemble de « stories »

# Le protocole de planification

- Pour chaque échelle de temps (ex : release)

# Le protocole de planification

- Pour chaque échelle de temps (ex : release)
  - Définir le budget – capacité de l'unité de temps
  - Lister les items à planifier (ex. features)

# Le protocole de planification

- Pour chaque échelle de temps (ex : release)
  - Définir le budget – capacité de l'unité de temps
  - Lister les items à planifier (ex. features)
  - Les estimer

# Le protocole de planification

- Pour chaque échelle de temps (ex : release)
  - Définir le budget – capacité de l'unité de temps
  - Lister les items à planifier (ex. features)
  - Les estimer
  - Planifier par la valeur métier et le feedback
    - Fixer certaines variables (e.g. Budget et planning)
    - Et décider des variables d'ajustement (e.g. Scope)

# Les règles du jeu de la planification

- Pour chaque échelle de temps (ex : release)
  - Définir le budget – capacité de l'unité de temps
  - Lister les items à planifier (ex. features)
  - Les estimer
  - Planifier par la valeur métier et le feedback
    - Fixer certaines variables (e.g. Budget et planning)
    - Et décider des variables d'ajustement (e.g. Scope)
  - Objectif : maximiser la valeur métier fournie



# Les joueurs

- Collège Métier
  - **Product Owner**  
ou « **Client** »
  - Définit la valeur métier
  - Priorise
  - En maximisant la Valeur Métier de ce qui est fourni
- Système d'Information
  - **Développeur**
  - **Exploitant**
  - Estime le « coût »
  - Conseille

# Planifier la release : ajuster le scope

- Durée : 1 mois
- Capacité : 40 points  
( 2 iterations de 20 points : feedback)
- Décision  
F1 + F3 + F5
- 2 3 5 6 3500  
Valeur métier : 2900
- Backlog de Features
  - { F1, 1000, 18 }
  - { F2, 800, 15 }
  - { F3, 1000, 10 }
  - { F4, 500, 20 }
  - { F5, 900, 10 }
  - { F6, 800, 5 }

Effort : 38

# Pratiques complémentaires

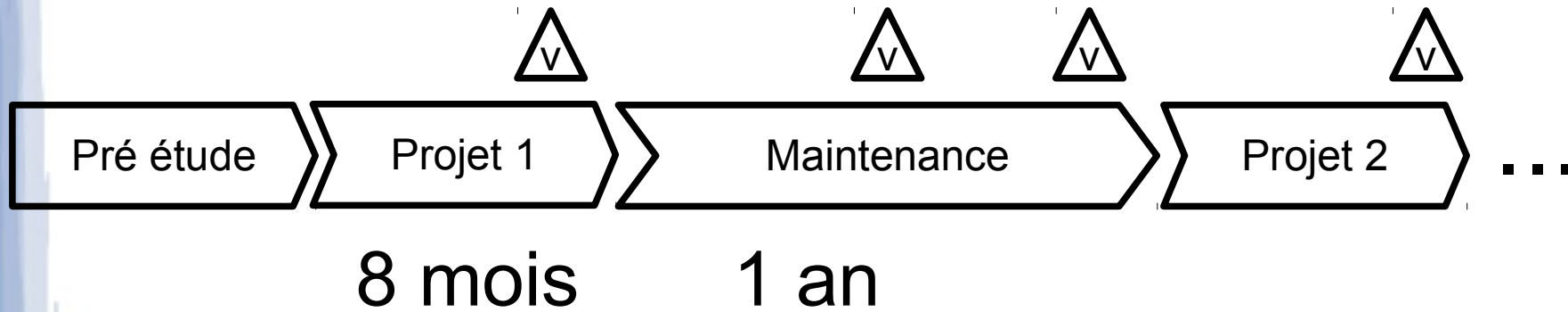
- Adaptation de la taille de l'équipe
- Continuité d'équipe

# Agenda

- Planification Agile ?
- Cycle de vie :
  - Produit ?
  - Projet ?
- Cas typiques

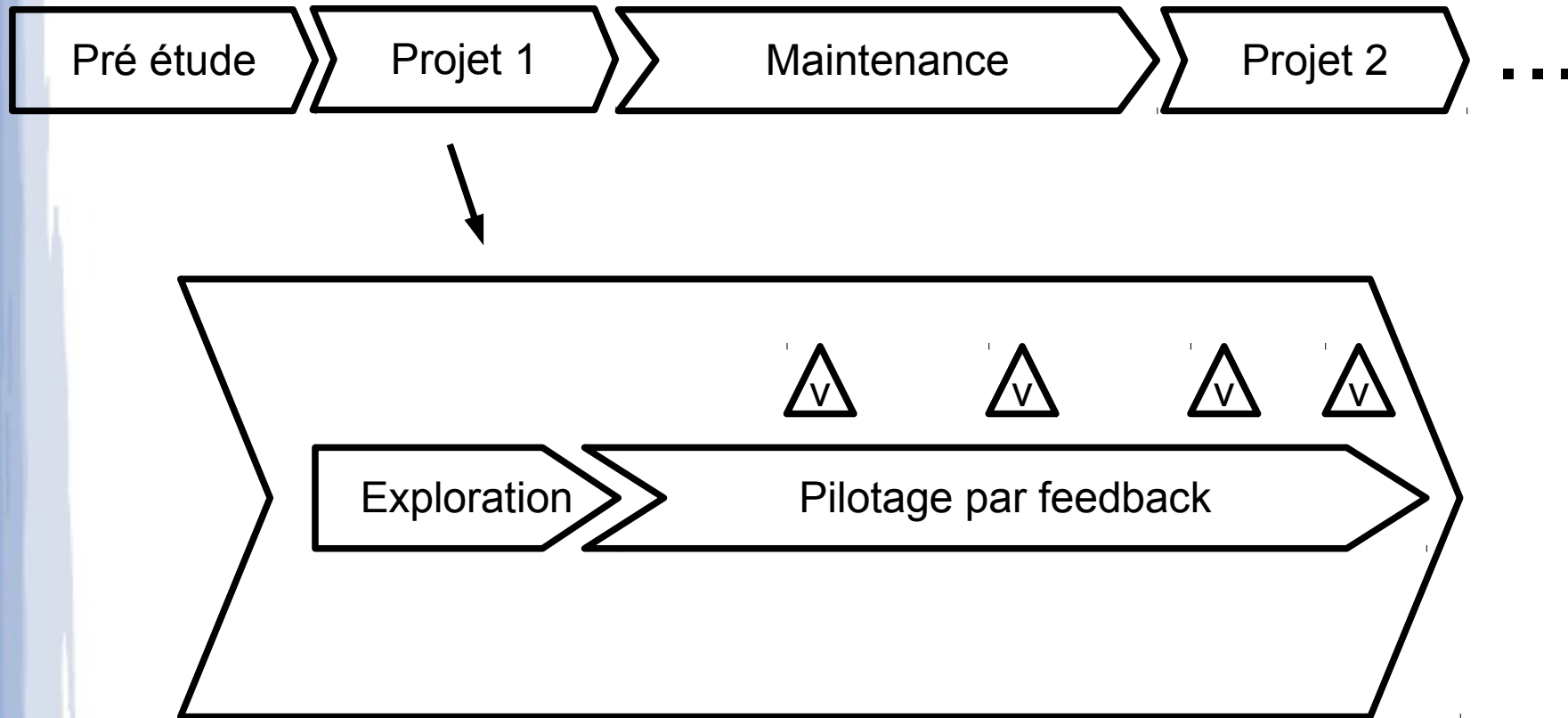


# Phasing projet

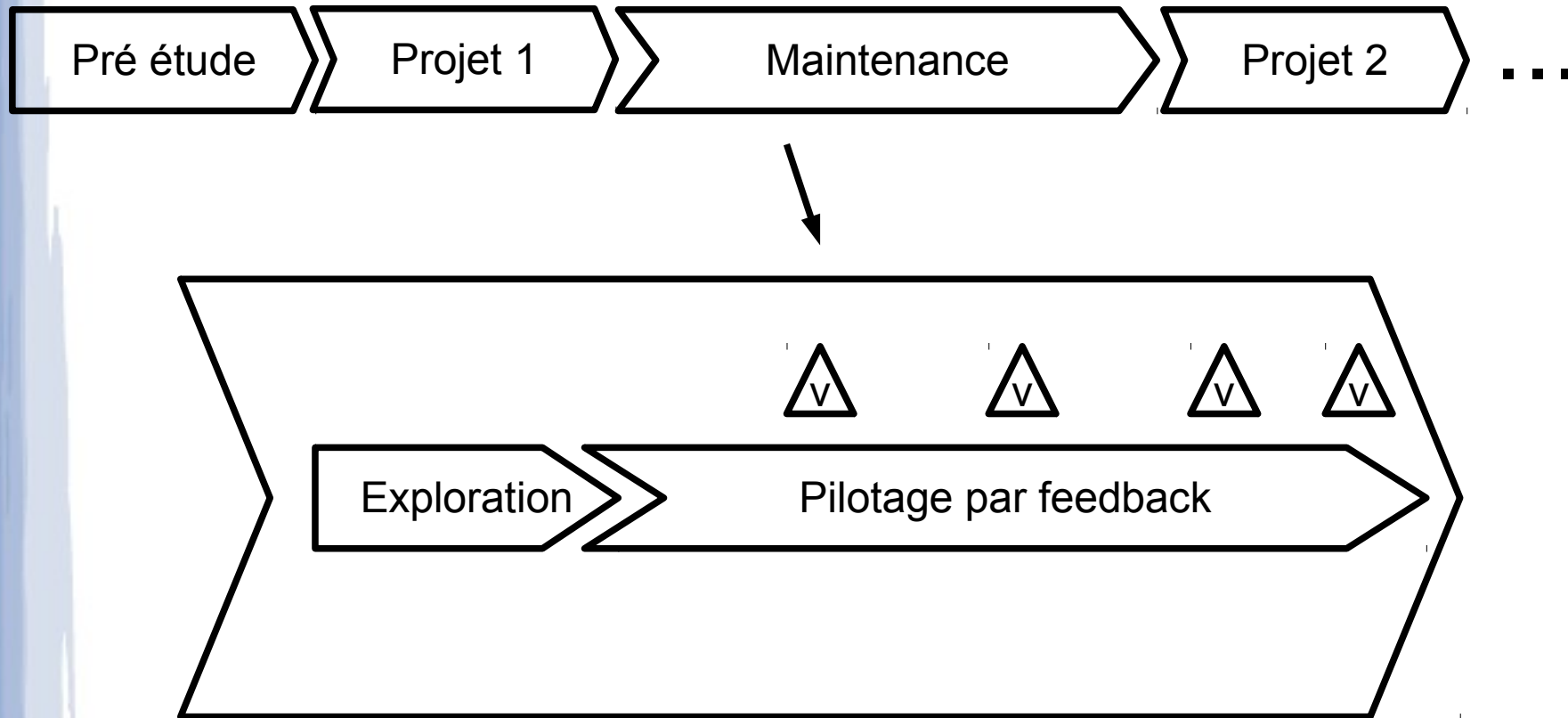


Cycle de vie de projet

# Projet et cycle de vie agile



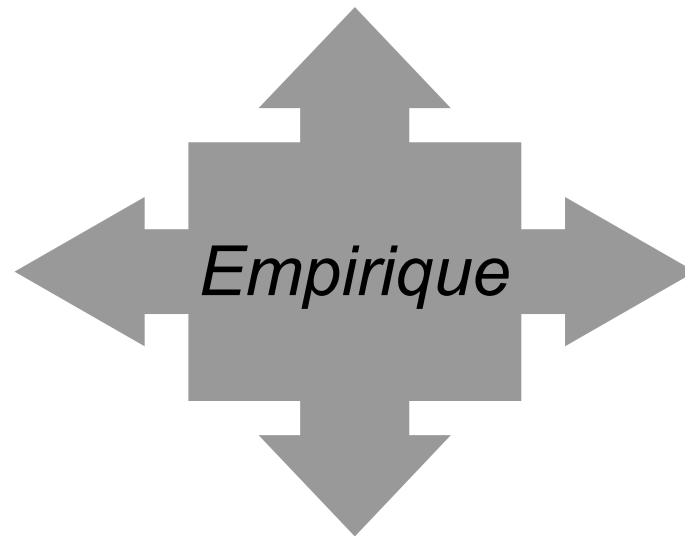
# Maintenance et cycle de vie agile



# Planification agile

**Centré**  
**Importance Métier**

**Équipe**  
**Auto-organisée**  
**\* Responsabilité**  
**\* Hédonisme**



**Auto-similarité**  
**Feedback**  
**concret & rapide**

**Amélioration**  
**continue**



# Planification agile



Illustration : NASA

*Thierry Cros*

<http://etre-agile.com>

Twitter  
[@thierrycros](https://twitter.com/thierrycros)

Mél :  
[tco@thierrycros.net](mailto:tco@thierrycros.net)