

Démarrage de projet




agilepartnership

Isabelle Therrien

 @itherrien
Agile Partner

Coach, Formatrice, Scrum Master

itherrien@agilepartnership.com



***Avant* : Préparation**



***Pendant* : Activités**



***Après* : Optimisation**

***Avant* : Préparation**



***Pendant* : Activités**



***Après* : Optimisation**

OBJECTIF : TOUS DANS LA MÊME DIRECTION



OBJECTIF : Commencer rapidement à livrer de la valeur



OBJECTIF : Savoir si le projet sera possible



Pré-requis



À faire

► Avec le client :

- Discuter des pré-requis
- Choisir les ateliers
- Choisir la durée

1 ou 2 jours

► Réserver la salle

Stable, Haute,
Éclairée, Grande

► Inviter les participants

► Prévoir les lunches, collatio

► Donner une formation Agi

► Préparer le matériel







***Avant* : Préparation**



***Pendant* : Activités**



***Après* : Optimisation**

Briser la glace



► Questions:

- Quel est ton meilleur accomplissement?
- Que dois-je savoir sur toi pour travailler ensemble?

► Tâches:

- Se placer en ordre d'années d'ancienneté
- Se placer selon notre provenance, selon les sports pratiqués

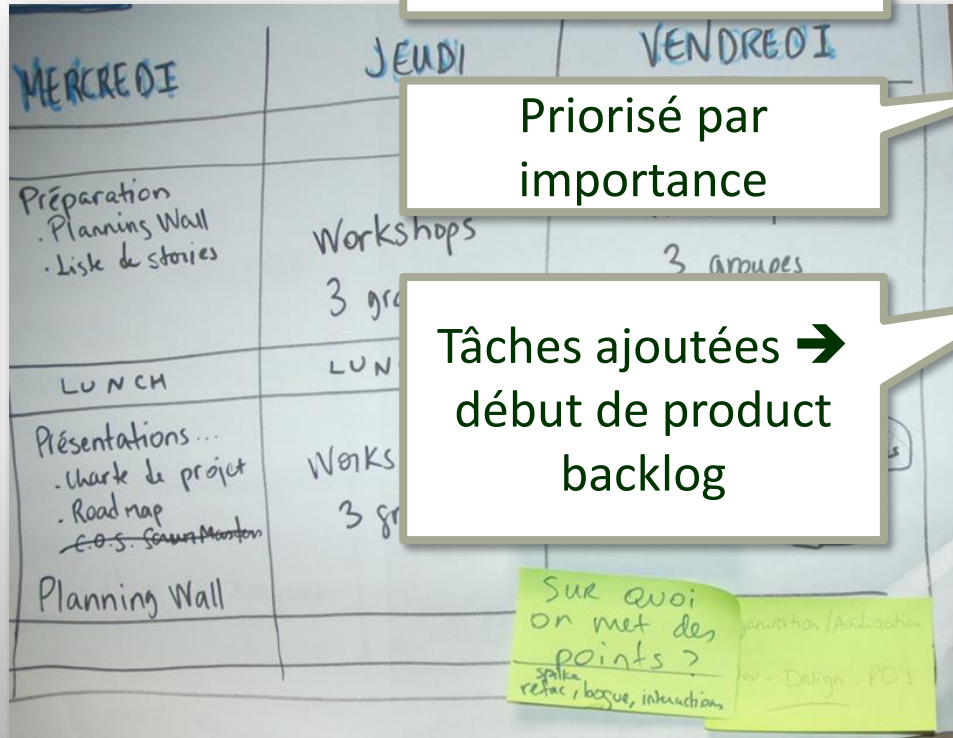
Backlog de démarrage

Visibilité sur le processus

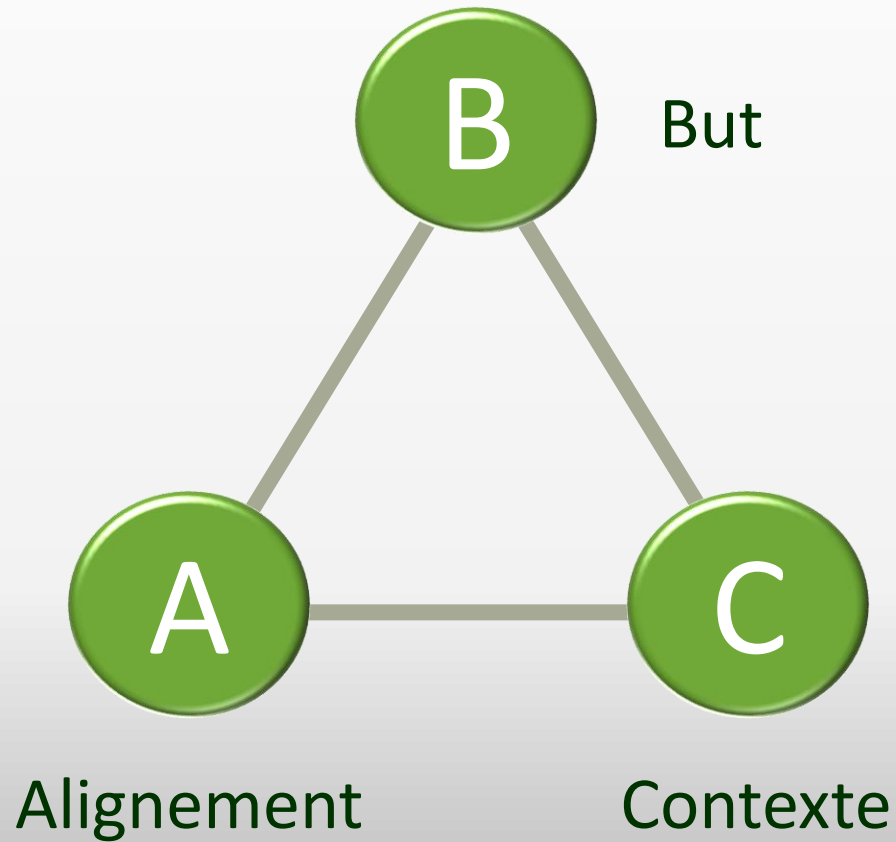
Estimation en points

Priorisé par importance

Tâches ajoutées →
début de product backlog

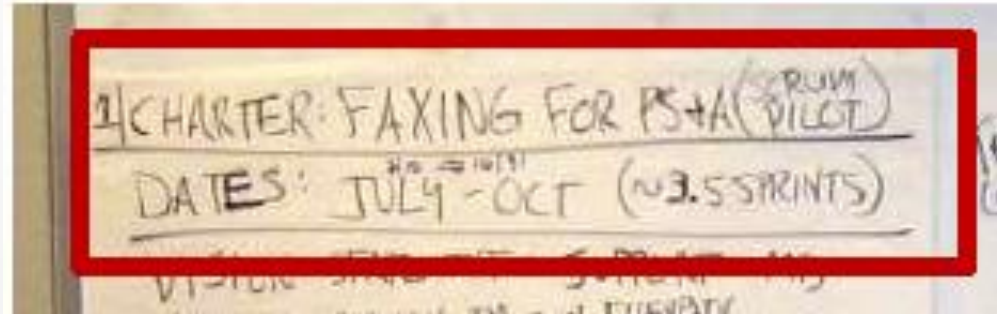


Charte



But

Un nom et une date



Énoncé de vision / mission

- ▶ **Pour** (client ciblé)
- ▶ **Qui** (a un besoin ou saisit une opportunité)
- ▶ **Le** (nom du produit) **est un** (catégorie)
- ▶ **Qui** (bénéfice principal, raison de le consulter)
- ▶ **Contrairement à** (alternative),
- ▶ **Notre produit** (se différencie ainsi...)

But

Objectifs d'affaires / Mesure de succès

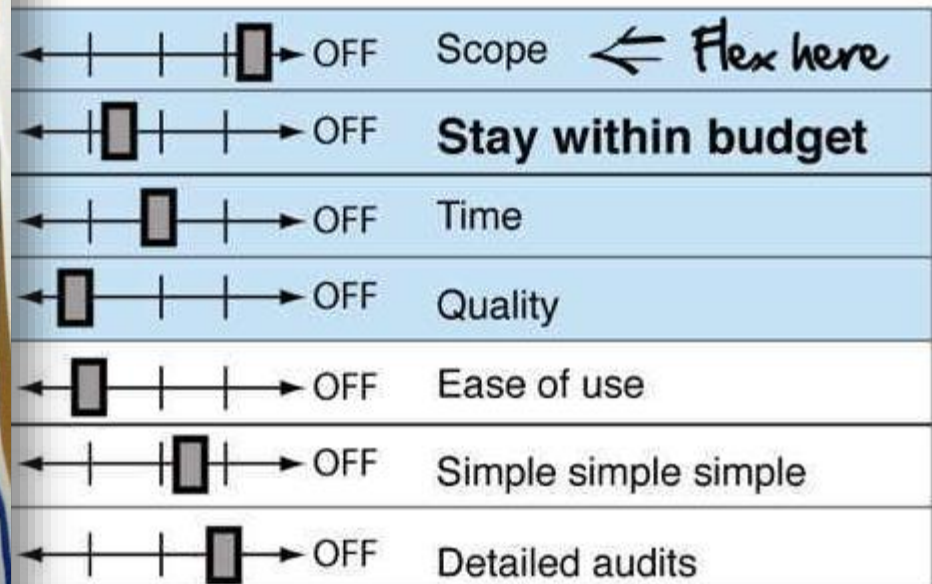


Trade compromises

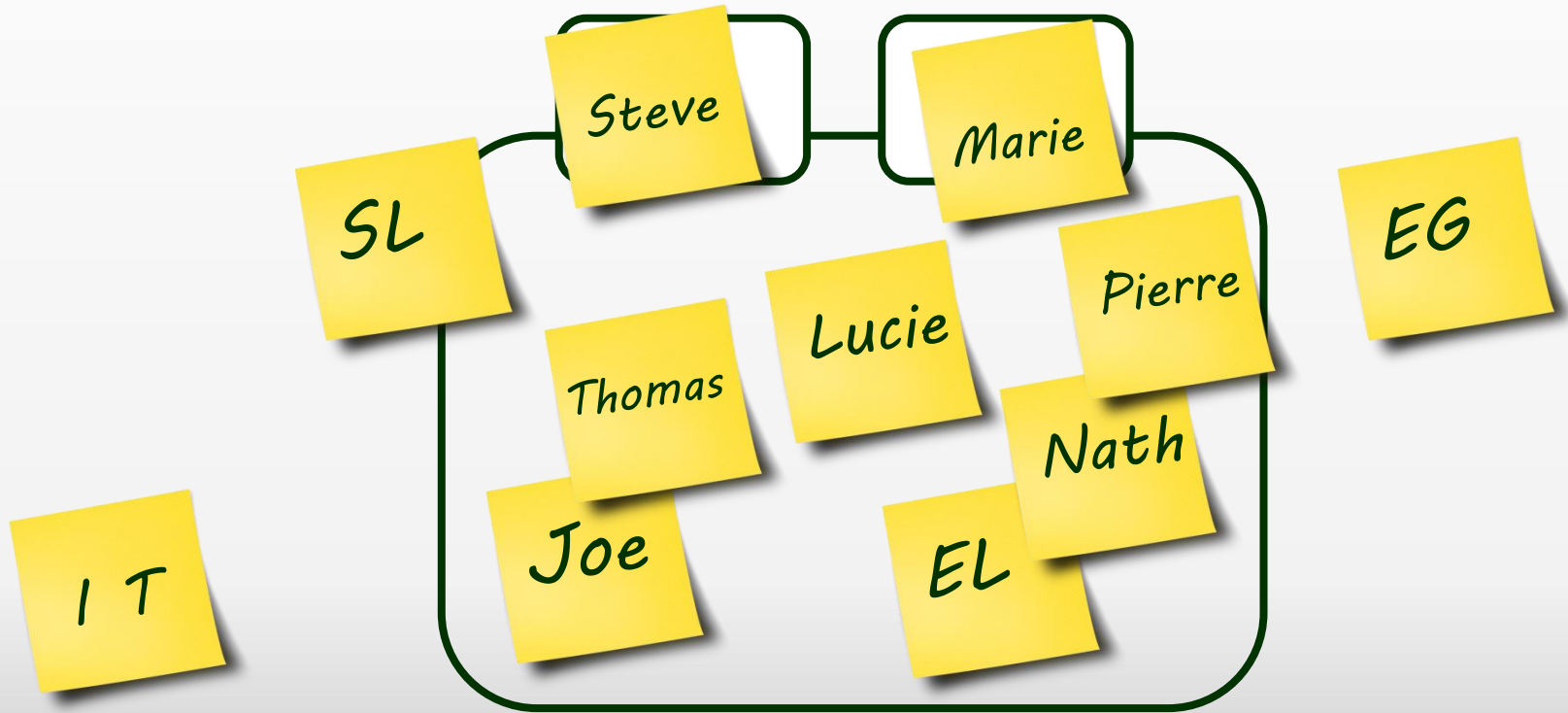
B



Trade-off sliders



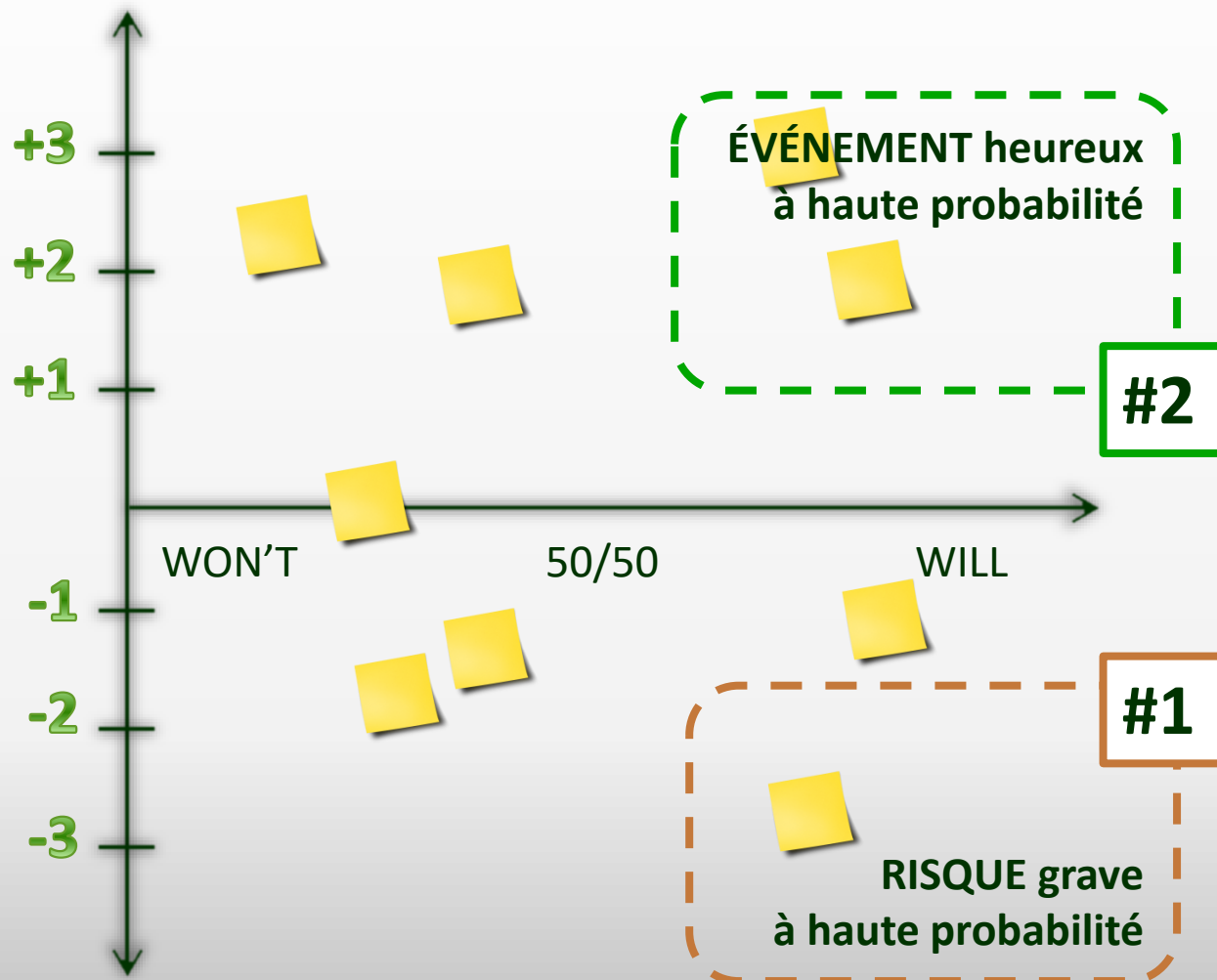
Équipiers



-- Définition de «TERMINÉ» --

- ☐ conception révisée
- ☐ code «refactoré»
- ☐ code révisé par un pair
- ☐ Tests unitaires
- ☐ Tests intégrés
- ☐ Tests de performance
- ☐ Tests d'ergonomie
- ☐ Documentation utilisateur
- ☐ Documentation technique
- ☐ «Release note»
- ☐ Déploiement en préproduction
- ☐ Acceptation par les utilisateurs

Événements probables



is NOT



ANATOMIQUES

DOUZE

terrorisme



VIP



FLOP



UN MOTEUR DE RECHERCHE



Bingo!

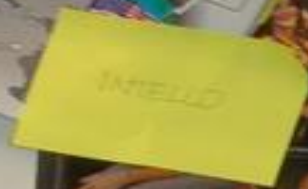


CHANGEMENT TECHNIQUE

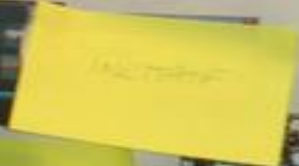
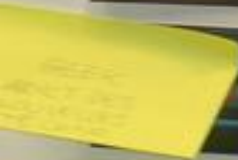


Playlist

RAYON



INTELLO



INTELLO



VINE



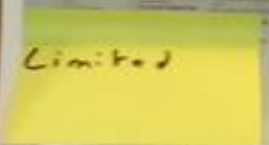
INTELLO



INTELLO



Un peu à l'étroit

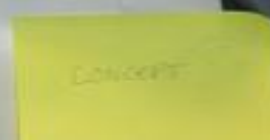


Limited



ENÉCRO

VEZ 2 ANS



CONCEPT

PORTÉE

VCS en ligne

LEVIER TQ

C'est

Ce n'est pas

BD CEFALHQ

GEO

Authentification



Ressources allouées

- ▶ \$\$\$
- ▶ Temps
 - Alloué sur ce projet
 - Rythme soutenable
- ▶ Décision de continuer le projet
- ▶ Accès à l'information nécessaire
- ▶ Espace alloué
- ▶ Matériel
- ▶ Logiciel
- ▶ Formation



PROJET **PRI** (PI, II, III)
EQUIPE **FAR FAR AWAY**

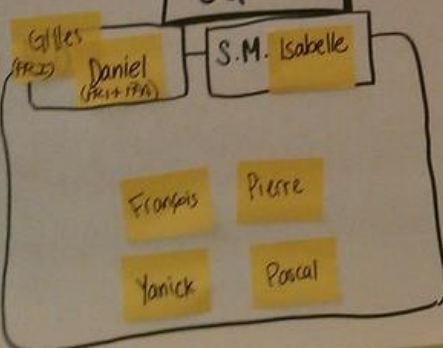
OBJECTIFS D'AFFAIRES

- AUCUNE interruption de livraison de LP et LP+
- 99,9% Uptime pour la Presse.ca et LPMobile et tous les systèmes, excluant les plages de maintenance prévues

- INFRASTRUCTURE : ≤ 4 ms de latence DATA
- INFRASTRUCTURE : ≤ 10 ms de latence USER RÉSEAU

- Éliminer le coût de 1,295 M\$ (Créno St Jacques)
- Ne pas augmenter les frais rursuels

ÉQUIPE



VISION

POUR LES 7 QUOTIDIENS du GESCA

QUI VEULENT PROTÉGER LEURS SYSTÈMES INFORMATIQUES EN CAS DE CATASTROPHE

LE PRI EST UN PROJET DE INFRASTRUCTURE

QUI PERMET DE RÉDUIRE LES COÛTS ET SÉCURISER LES OPÉRATIONS CONTRAIREMENT À LA RENOVATION DE LA SAULE ST-JACQUES

NOTRE PROJET PERMET D'AVOIR UN DEUXIÈME SITE GÉOGRAPHIQUE PLUS ÉLOIGNÉ

LEVIERS

Flexible

BUDGET X
DÉLAI X
PORTÉE X
Disponibilité des EMPLOYÉS X

PROJECT CHARTER

VISION
EVENTS

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM
SPRINT REVIEW
& RETRO

Thursday PM
DAILY @ 10AM
Thursday AM



MILE - STONES

delivered to...
P.O. → EVERY SPRINT
Paris →

SARDINE 1st PARTY → MID-OCTOBER



ACTIVES	MOST HAVE	WISH	LATER
PRIMARY	SECONDARY		
- Feature X	- Feature Y	- FRIGIDALS	- ALL OTHERS FEATURES
- Build & Deploy	- Build & Deploy	- NEWS	- MESSAGING
- New & Games	- Localization	- TV	
	- TRACKING	- WALL	
	- SHOP		- Account Management
			- Another Feature

Glossaire

À bâtir tout au long du démarrage et à continuer

GLOSSAIRE

CHAÎNE PREMIUM

TÊTE DE GONDOLE: Mise en avant d'un **Produit**

Animateur

Live = Direct = ce qui se passe au moment vidéo accessible ensuite en VOD

Programme

Chaîne TV

Bouquet TV

Directeur Chaîne / Programmeur

Plan Média

Producteur / Diffusor

Emission

Grille de programmes

Catalogue premium / payant / UGC

Vendre / téléporter 1 programme

Accès privé / public

Audience

Communauté

CATCH UP TV

Thème d'une chaîne

LINEAIRE

Gagner de l'argent

GLOSSAIRE

PAF ^{flux en 2011} Paysage audiovisuel Français = {chaînes TV, Radio, Animateurs}

CHAÎNE PREMIUM = Chaîne ~~pro~~ pro, avec contenu du catalogue premium

TÊTE DE GONDOLE: Mise en avant d'un **Produit**

• Animateur = Personne qui présente une émission

Live = Direct = ce qui se passe au moment (vidéo accessible ensuite en VOD ^{après})

Programme = Contenu avec durée définie, potentiellement découpé en épisodes

Chaîne TV = Ligne éditoriale, agrégation de programmes linéaires

Bouquet TV = Agrégation de chaînes TV ou de lignes éditoriales

Directeur Chaîne / Programmeur ^{designe ligne éditoriale} = Gestionnaire de la programmation d'une chaîne

Plan Média = Extrait de la chaîne (comm, pros, rel. pub, \$)

Producteur / Diffusor = Personne qui crée un contenu, qui en est le possesseur

Emission = Agrégation ~~de~~ de programmes de la chaîne

Grille de programmes = Contenu haut de gamme (flux de qualité)

Catalogue premium / payant / UGC

Vendre / téléporter 1 programme

Accès privé / public = Planning de la grille de programmes réservés à l'heure

Audience = détenteur de droits du contenu

Communauté = Gb de personnes qui regardent

CATCH UP TV = Intérêt commun partagé entre plusieurs personnes

Thème d'une chaîne = Télé de l'après-midi: VOD pour ^{programme} ~~émission~~ déjà passé

LINEAIRE = Flux continu

Gagner de l'argent

Autres activités

- ▶ Motivation des acteurs
- ▶ Modèle économique
- ▶ Considérations juridiques
- ▶ Étude de la compétition
- ▶ Environnement de travail
- ▶ Ateliers de formation technique

Backlog

1. Découvrir le domaine et définir la portée

Déterminer les rôles

Dessiner le diagramme de contexte

Commencer par
"vous n'avez qu'un
seul sprint..."

2. Élaboration du carnet de produit

Définir les récits

Estimer les récits

Prioriser les
récits

3. Plan de livraison

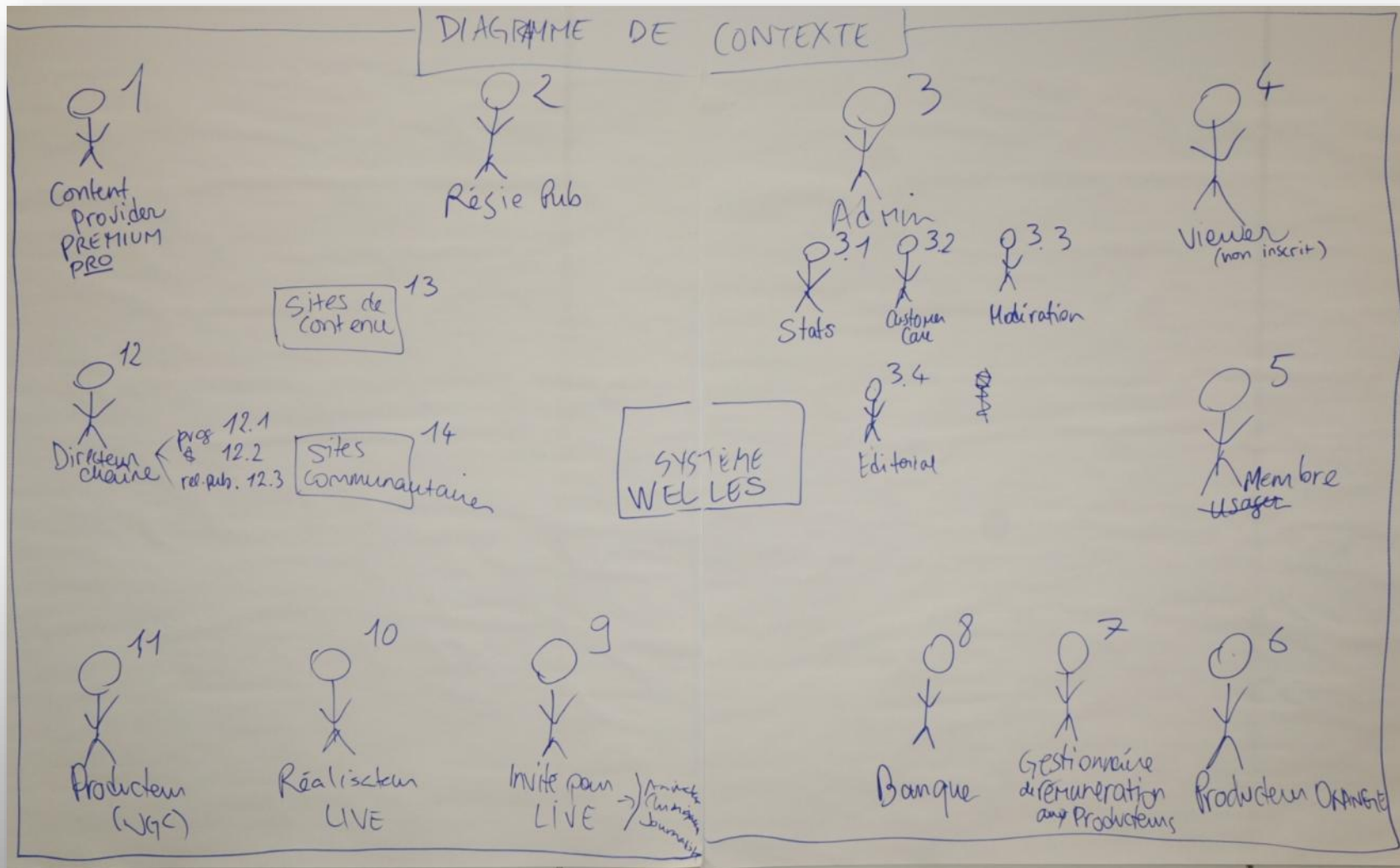
Déterminer la
durée des sprints

Estimer la
vélocité

Découper le plan
de livraison

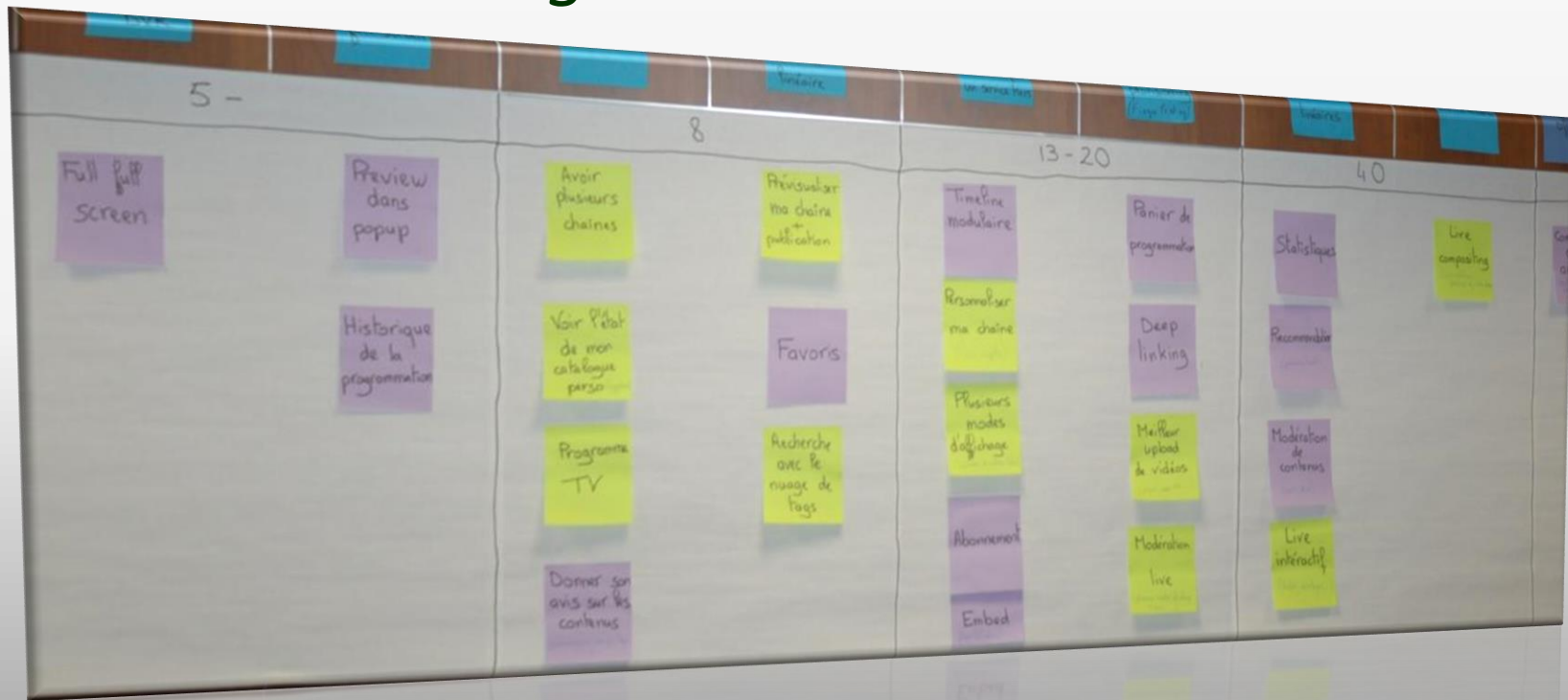
- Longueur du projet
- Niveau d'incertitude
- Facilité d'obtenir de la rétroaction
- Stabilité des priorités
- Niveau d'urgence nécessaire
- Surcharge liée à une livraison
- Maturité de l'équipe
- Complexité du logiciel existant

Diagramme de contexte



Pour estimer rapidement

- un outil de choix pour **estimer** rapidement une quantité impressionnante de récits : Le *Wall Planning Poker*



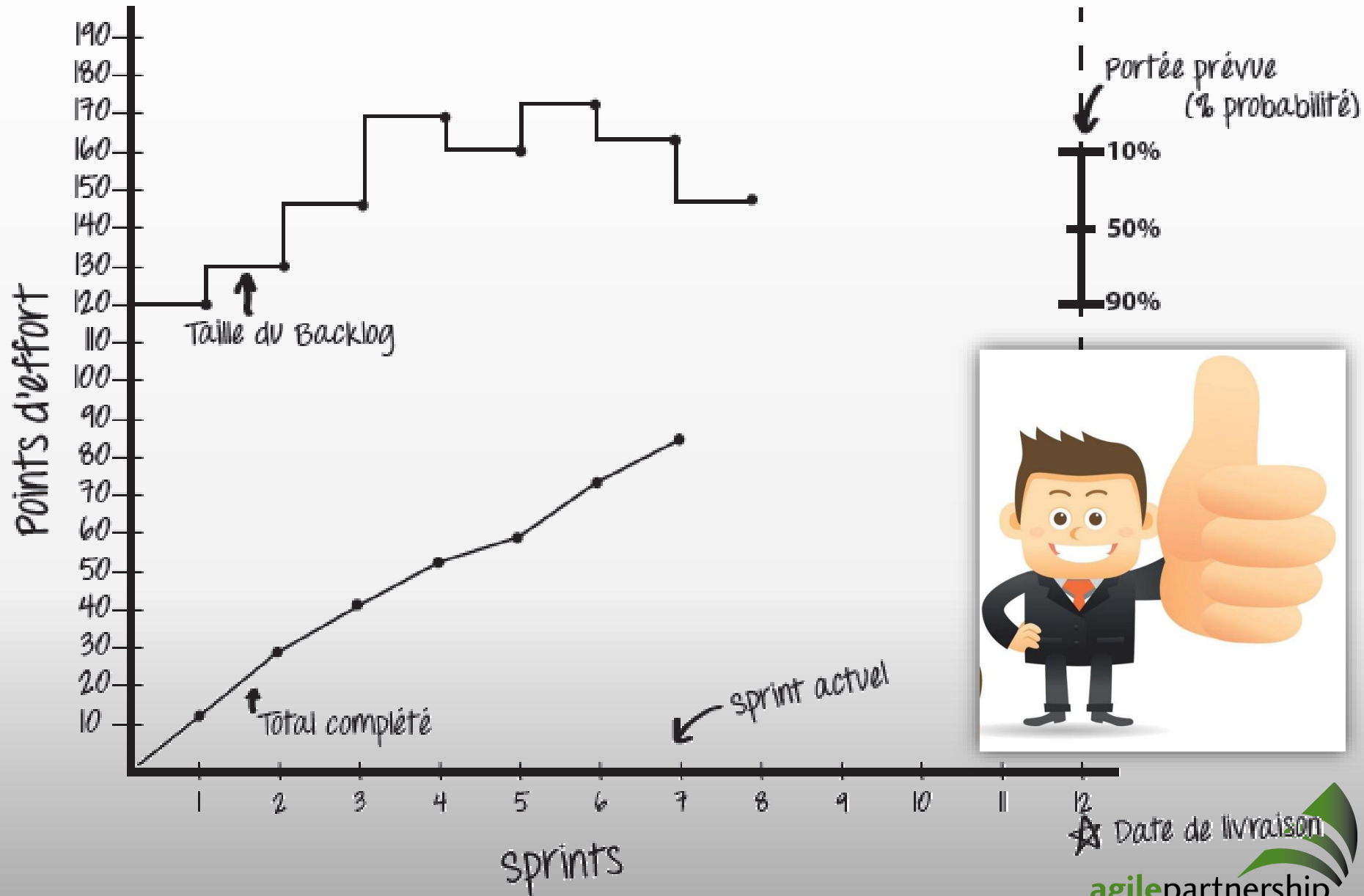
Valeur d'affaires



LES 11 RÉFLEXIONS POUR DÉFINIR LA VALEUR D'AFFAIRES DE VOS user stories

1. La fonctionnalité améliore-t-elle le travail des utilisateurs de notre produit?
2. Combien d'utilisateurs bénéficieront de la nouvelle fonctionnalité?
3. La fonctionnalité répond-elle à une obligation légale?
4. La fonctionnalité permet-elle d'améliorer l'image de notre produit?
5. La fonctionnalité garantit-elle une meilleure stabilité?
6. La fonctionnalité garantit-elle une meilleure sécurité?
7. L'entreprise retirera-t-elle un bénéfice financier suite à la réalisation de la fonctionnalité?
8. La fonctionnalité permet-elle de réaliser ou de faire progresser un des objectifs de l'entreprise?
9. Qui regrettera cette fonctionnalité si elle n'est pas mise en œuvre?

Plan de livraison



Organize
Email

Manage
Email

Manage
Calendar

Manage
Contacts

Search
Email

File
Emails

Compose
Email

Read
Email

Delete
Email

View
Calendar

Create
Appt

Update
Appt

View
Appt

Create
Contact

Update
Contact

Delete
Contact

Search
by
Keyword

WIP

Move
Emails

Create
and send
basic
email

Done

Open
basic
email

Done

Delete
email

View list
of appts

Done

Create
basic
appt

Done

Update
contents
/location

View
Appt

Done

Create
basic
contact

Done

Update
contact
info

WIP

Create
sub
folders

Done

Send
RTF e-
mail

Open
RTF e-
mail

View
Monthly
formats

WIP

Create
RTF appt

Accept/
Reject/T
entative

Release 1

Limit
Search
to one
field

Send
HTML e-
mail

Open
HTML e-
mail

Empty
Deleted
Items

View
Daily
Format

Create
HTML
appt

Propose
new time

Add
address
data

Update
Address
Info

Delete
Contact

Limit
Search
to 1+
fields

Set
email
priority

Open
Attachm
ents

Mandato
ry/Optio
nal

Release 2

Search
attachm
ents

Get
address
from
contacts

View
Weekly
Formats

Get
address
from
contacts

View
Attachm
ents

Import
Contacts

Search
sub
folders

Send
Attachm
ents

Search
Calendar

Add
Attachm
ents

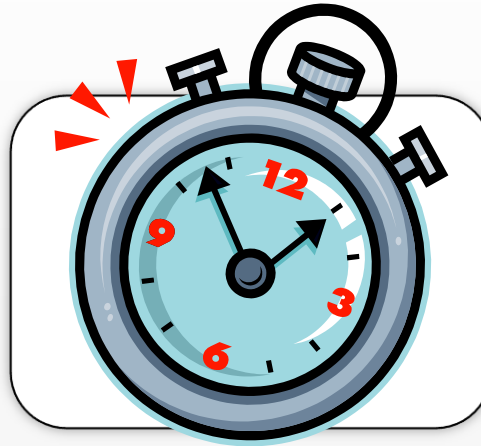
Export
Contacts

Release 3

Facilitation



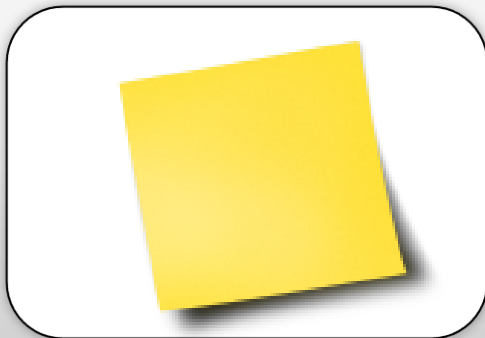
Attentes et
ROTI



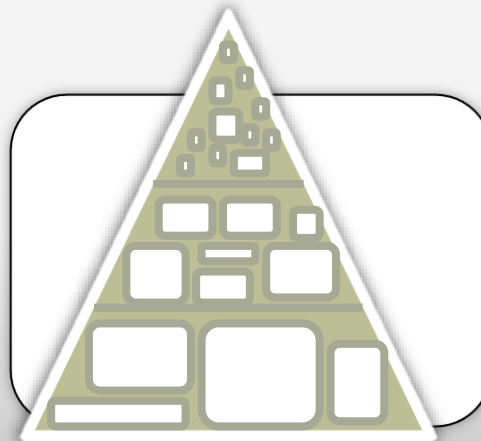
Boîte de temps



Voir avec des
\$\$\$



Inspection &
Adaptation



Contrôle du
backlog



Plaisir

***Avant* : Préparation**



***Pendant* : Activités**



***Après* : Optimisation**

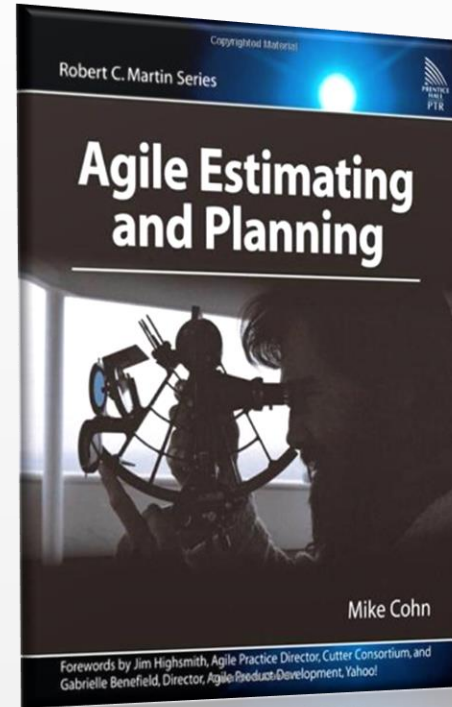
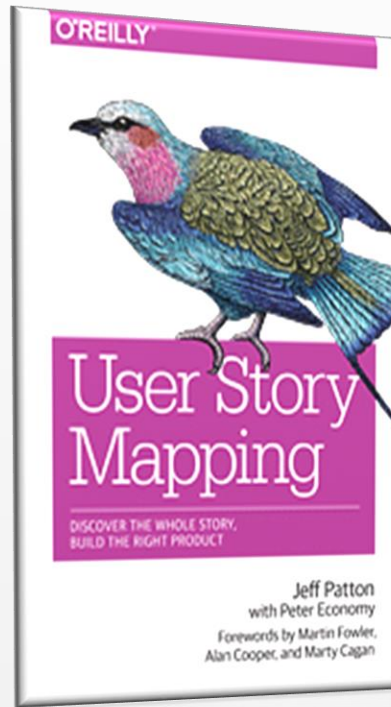
La charte

- ▶ ... ne sera jamais terminée
- ▶ ... sera souvent remise en question
- ▶ ... servira d'outil d'aide à la décision

Optimisation



Pour en savoir plus



- Et le site des Innovation Games:
www.innovationgames.com

Merci!



agilepartnership