

LE KIT DU CHEF DE PROJET

25 OUTILS ET MODÈLES

Accéder au KIT

Le Kit du Chef de Projet est un ensemble de 25 outils et modèles indispensables pour accompagner tout au long du cycle de vie de votre projet.

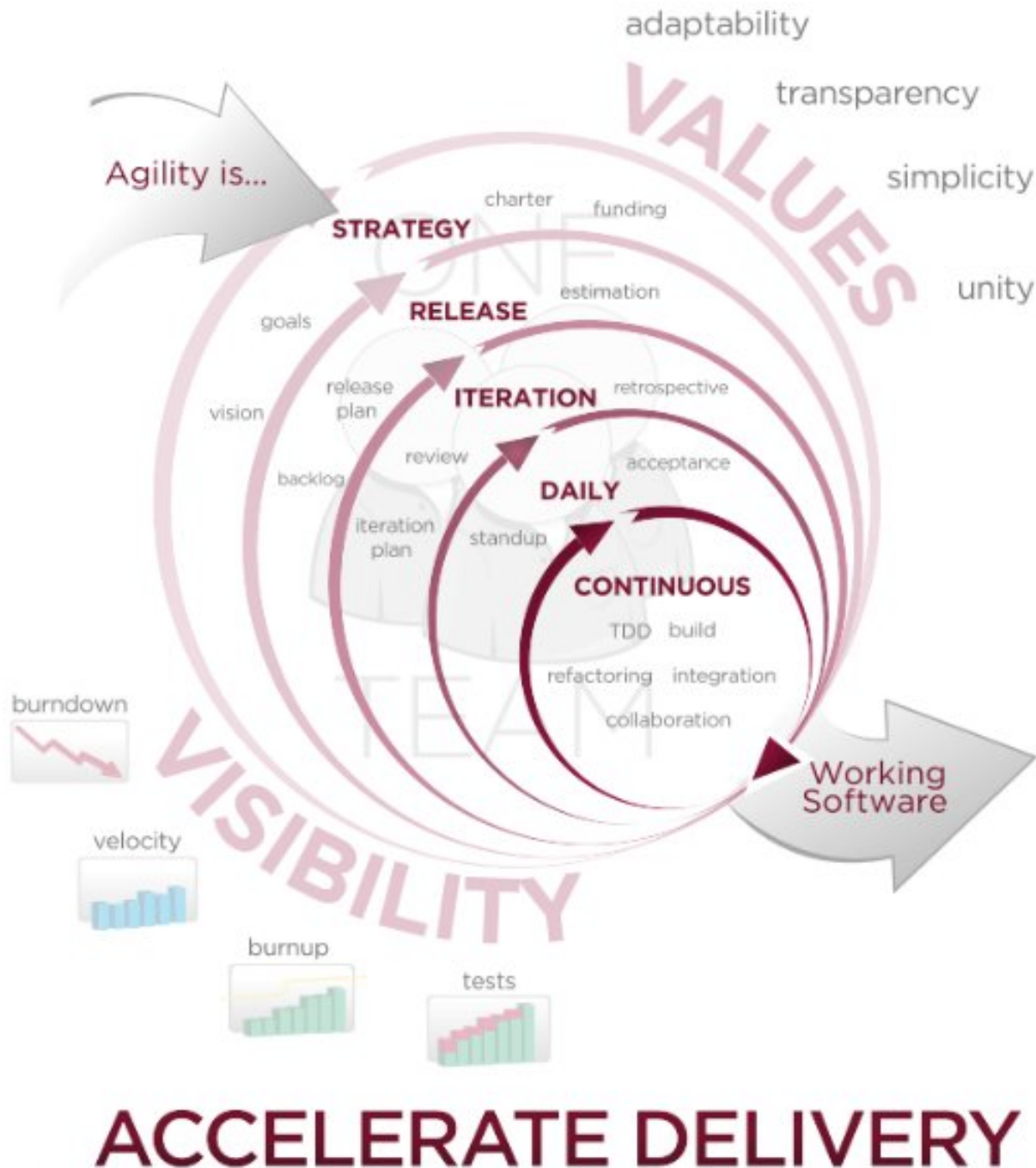
Les outils présentés incluent :

- Performance
- Cahier des charges
- De quoi s'agit-il?
- Quand l'utiliser?
- Les responsabilités
- Les composants
- DASHBOARD DE PROJET
- Plan des Actions
- Tableaux de suivi des risques et des problèmes
- Budget



Gérez vos projets informatiques avec les méthodes agiles

AGILE DEVELOPMENT



Que se passe t-il en février 2001 lorsqu'un groupe de 17 passionnés du développement logiciel se réunit dans une station de ski de l'UTAH aux États-Unis pour faire du brainstorming?

Et bien, il en ressort le **manifeste du développement logiciel agile**, une nouvelle

manière de gérer les projets informatiques selon les méthodes agiles.

En savoir plus sur la culture agile.

Ces hommes sont Kent Beck, Mike Beedle, Arie van Bennekum, Alistair Cockburn, Ward Cunningham, Martin Fowler, James Grenning, Jim Highsmith, Andrew Hunt, Ron Jeffries, Jon Kern, Brian Marick, Robert C. Martin, Steve Mellor, Ken Schwaber, Jeff Sutherland et Dave Thomas.

Ils sont tous acteurs indépendants du développement logiciel, parfois concurrents et ils ont mis leurs neurones en commun pour former **l'alliance agile** qui est à l'origine **de nouvelles méthodes de gestion de projet appliqués surtout aux projets informatiques.**

Sommaire

- 1 Podcast de l'article
- 2 Qu'est-ce que les méthodes agiles
- 3 Êtes-vous prêt à travailler selon les valeurs des méthodes agiles?
- 4 Comment se manifeste l'agilité au cours du cycle de développement informatique?
- 5 Les méthodes agiles les plus utilisées

Podcast de l'article

Vous pouvez écouter cet article sous forme de Podcast ou bien le lire ci-après.

Faites un clic droit sur le lien ci-dessous et sélectionnez "enregistrer la Cible du lien" ou "copier l'adresse de la cible" afin d'obtenir le lien direct vers le contenu de l'article.

pour sauvegarder le fichier MP3 sur votre ordinateur ou votre smartphone: [Podcast de l'article](#)

Vous pouvez aussi écouter le Podcast directement sur le blog:

0:00 / 5:48

Qu'est-ce que les méthodes agiles

*Les **méthodes agiles** sont une manière de réduire le cycle de développement des projets informatiques, de répondre plus rapidement aux évolutions des demandes de l'utilisateur final versatile.*

Les projets informatiques agiles sont gérés de manière adaptative, incrémentale et itérative.

Aujourd'hui encore, dans le domaine des projets de **développement logiciel**, les **méthodes agiles** sont de plus en plus utilisées.

Comme leurs noms l'indiquent, ce sont des méthodes de **gestion de projet** dynamiques et réactives.

Les méthodes agiles visent à intégrer au cours du projet de manière continue le client final, c'est à dire le plus souvent l'utilisateur final à qui le nouveau logiciel est destiné.

Les méthodes agiles permettent une plus grande réactivité aux demandes du client.

Êtes-vous prêt à travailler selon les valeurs des méthodes agiles?

Oui, vous êtes prêt à devenir agile, si vous êtes prêt à privilégier les **4 valeurs** suivantes...

- ➞ Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils;
- ➞ Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive;
- ➞ La collaboration entre les développeurs et les clients plus que la négociation contractuelle;
- ➞ L'adaptation au changement plus que le suivi d'un planning
- ➞ Une assurance dans ses actions;
- ➞ Une transmission de cette énergie aux autres

Comment se manifeste l'agilité au cours du cycle de développement informatique?

Les valeurs agiles se déclinent en 12 principes communs aux **méthodes agiles**. On retrouve ces principes dans le fameux manifeste du développement agile:

- 1** La priorité numéro 1 est la **satisfaction du client**. Des versions fonctionnelles du logiciel doivent être régulièrement livrées au client, de manière rapprochée dans le temps. L'agilité vient de ce jeu de ping-pong entre le développeur et le client jusqu'à ce que le client décide qu'il est satisfait avec la version de test livrée.
- 2** Les développeurs doivent bien accueillir et de manière réactive des **demandes d'évolution** même s'ils sont déjà bien avancés dans le développement. L'objectif est de permettre l'acquisition d'un réel **avantage concurrentiel** pour le client.
- 3** Les développeurs doivent **réduire les cycles de développement** et **livrer des versions opérationnelles** aux clients dans un laps de temps **le plus court possible**, entre 2 semaines et 2 mois.
- 4** Les utilisateurs métier (clients du logiciel) et les développeurs doivent **travailler**

ensemble quotidiennement. Le manifeste utilise la terminologie de “business people” pour parler des utilisateurs du logiciel.

- 5** Construisez votre projet informatique avec des **individus motivés**, donnez-leur **l’environnement de travail** et le **support** dont ils ont besoin et surtout **faites-leur confiance** pour que le travail soit fait
- 6** La méthode la plus efficace pour communiquer des informations à une équipe projet et au sein d’une équipe projet est la **conversation en face à face**
- 7** Le bon fonctionnement du logiciel est la première mesure de progression
- 8** Le processus de développement agile s’inscrit dans un processus de développement durable. C’est à dire que les développeurs et les sponsors du projet doivent pouvoir maintenir indéfiniment un rythme de travail soutenable. Il faut donc trouver le bon rythme de travail et s’y tenir.
- 9** Il faut porter une attention particulière à l’excellence technique et à une bonne conception, ce qui accroît l’agilité.
- 1** La simplicité est primordiale, il s’agit de l’art d’éliminer le travail inutile et superflu. Il faut savoir répondre au besoin exprimé par le client de manière informatiquement simple, avec un développement qui peut facilement évoluer.
- 1** Les meilleurs architectures, spécifications et conceptions émanent des équipes qui s’auto-organisent. Les responsabilités ne sont donc pas l’apanage d’un chef de projet mais sont partagées par chaque membre de l’équipe agile.
- 1** A intervalles réguliers, l’équipe agile s’interroge sur la manière d’améliorer encore son **efficacité**, puis règle et ajuste son comportement en conséquence

2 son efficacité, puis regie et ajuste son comportement en consequence.

En savoir plus sur les principes du manifeste agile.

Les méthodes agiles les plus utilisées

Les **deux méthodes agiles** les plus utilisées dans les pays francophones sont :

- ➔ la méthode Scrum (1996)
- ➔ la méthode Extreme Programming (1999) qu'on appelle aussi méthode XP

En savoir plus sur la méthode Scrum.

Claire Cornic

Recevez gratuitement le Guide Pratique du Chef de Projet Performant

Les **25** Conseils d'un expert en Management de Projet

RECEVOIR LE GUIDE

Vos données seront en lieu sûr, nous détestons le spam sans doute autant que vous, et vous pouvez vous désinscrire à tout moment. Voir notre [politique de confidentialité](#).

Kit du Chef de Projet Performant

25 templates incontournables et leurs fiches explicatives

Accéder au Kit

Claire



A propos de l'auteur

Claire Cornic est certifiée Prince2® et Agile PM®. Elle a travaillé comme MOA et comme gestionnaire de projets informatiques pour différents secteurs d'activité (constructeur informatique, secteur bancaire, gestion de patrimoine...)

Les autres articles du dossier

Culture Agile

Boucle de rétroaction : Comment exploiter les feedbacks utilisateurs dans un projet Agile ?

[» Lire l'article](#)

Culture Agile

Les 5 avantages et inconvénients de la méthode Agile

[» Lire l'article](#)

Culture Agile

La différence entre SCRUM et KANBAN

» Lire l'article

Culture Agile

Interprétations et applications du Manifeste Agile : Valeurs et Principes

» Lire l'article

Culture Agile

Découvrir la culture Agile

» Lire l'article

Culture Agile

Méthode agile Scrum – Interview de Donovan Bridoux de TOD – Trip On Demand

» Lire l'article

Plus d'articles

Recherche

DANS LE MÊME DOSSIER
MÉTHODOLOGIES AGILES

- 1 Découvrir la culture Agile
- 2 Interprétations du Manifeste Agile
- 3 Méthode Agile: Avantages & Inconvénients
- 4 La différence entre SCRUM et KANBAN
- 5 5 astuces pour plus d'agilité du projet
- 6 Glissez un peu d'agilité de gestion
- 7 Les feedbacks utilisateurs en Agile
- 8 Les indicateurs de performance Agiles

DOSSIERS DE LA THÉMATIQUE
AGILITÉ ET SCRUM

 La Culture Agile

 Le Concept de Produit

 Les Rôles dans SCRUM

 Les Artefacts de SCRUM

 Les événements SCRUM

 Les Outils Agile



Recevez gratuitement des modèles de documents de **Management de Projet**

J'accepte que mes informations soient traitées pour recevoir des newsletters.

Je m'inscris >

Je télécharge le Guide gratuitement



LIENS UTILES

[Contact](#)

[Partenaires](#)

NOS THÉMATIQUES

[Gestion de Projet](#)

[Agilité et Scrum](#)

[Management de la
Qualité](#)

[Stratégie](#)

[Efficacité et
Performance](#)

SOCIAL