Certification “Gérer un projet en mobilisant les méthodes agiles”

Rapport rédigé par :

- Nina Lopez

Dans l’équipe Tibia

- Karine
- Emmanuel
- Zumai
- David
- Nina

Table des matières

Résumé exécutif 3
Introduction 4
Contexte du Projet 5
Partie N°1 6
Compréhension du besoin 6
Réponse technique 6
Partie n°2 Enjeux de la mise en oeuvre 9
Justification des choix 9
Problème rencontrer 10
Solutions apportées 10
Partie n°3 13
Bilan du projet 13
Conclusion 14
Apprentissages, perspectives pour le projet professionnel ..... Erreur ! Signet non défini.

Résumé exécutif

Ce rapport de certification de la méthode agile met en lumière l'application réussie de la méthodologie Scrum dans le développement d'une plateforme informatique innovante, Altern'Go. Initiée pour répondre aux besoins variés des alternants, étudiants, entreprises et organismes de formation, le projet a adopté Scrum pour sa capacité à offrir flexibilité et adaptabilité dans un environnement dynamique.

La plateforme centralise les annonces, facilite les candidatures géo-localisées et propose des ressources personnalisées, optimisant ainsi l'efficacité des processus de recrutement et améliorant la visibilité des opportunités disponibles. Les résultats initiaux sont prometteurs, avec une réception positive des utilisateurs et des perspectives d'expansion continue pour enrichir l'expérience utilisateur et soutenir la croissance du projet.

Introduction

Dans un monde où la technologie redéfinit continuellement les besoins en matière de recrutement et d'orientation professionnelle, le projet Altern'Go se présente comme une réponse novatrice aux défis actuels. Initiée par une entreprise tiers désireuse d'améliorer l'accès aux opportunités professionnelles pour les alternants, étudiants, entreprises et organismes de formation, Altern'Go a été développé avec l'objectif de simplifier et d'optimiser le processus de mise en relation sur le marché du travail.

Imaginons un scénario où les étudiants et les jeunes professionnels, souvent confrontés à la complexité et à l'opacité des plateformes traditionnelles, cherchent une solution intuitive et efficace pour trouver des opportunités pertinentes à leur parcours. Face à cette demande croissante, Notre équipe a été chargée par notre client de concevoir une plateforme répondant aux exigences technologiques modernes et aux attentes en matière de convivialité et de fonctionnalités, afin de résoudre la problématique de placement des alternants dans les entreprises accueillantes et de simplifier ce processus essentiel.

Après des entretiens approfondis avec les parties prenantes et une analyse minutieuse des besoins spécifiques du marché, nous avons opté pour la méthodologie agile Scrum. Cette décision stratégique visait à garantir une flexibilité maximale dans le développement du produit, en permettant des ajustements continus en réponse aux retours des utilisateurs et aux évolutions du marché. Ainsi, la méthodologie Scrum est devenue le cadre central de notre approche, facilitant une collaboration étroite entre les développeurs, les designers et les utilisateurs finaux pour créer une expérience optimale.

Ce rapport explore donc en détail la mise en œuvre de la méthode agile, en se concentrant sur les aspects spécifiques de la méthode Scrum, dans le développement de la plateforme Altern'Go. Nous mettrons en lumière les étapes clés du projet, les défis surmontés, les succès rencontrés ainsi que les perspectives futures pour cette solution innovante. Enfin, des recommandations seront formulées pour renforcer l'efficacité opérationnelle et maximiser l'impact positif d'Altern'Go sur le marché du recrutement et de la formation professionnelle.

Contexte du Projet

Le projet Altern'Go a été initié pour répondre aux défis persistants rencontrés par les alternants, les étudiants, les entreprises et les organismes de formation dans leur parcours professionnel. Face à une diversité croissante de plateformes traditionnelles souvent complexes et peu adaptées, l'entreprise tierce à l'origine du projet a souhaité créer une solution innovante et intuitive. Cette solution devait non seulement simplifier la recherche d'opportunités professionnelles, mais aussi favoriser une mise en relation efficace et personnalisée entre les différents acteurs du marché du travail.

L'idée maîtresse était de développer une plateforme web centralisée qui permettrait aux utilisateurs de trouver rapidement des annonces pertinentes, de postuler de manière géo-localisée, et d'accéder à des ressources adaptées à leur profil. En adoptant une approche agile, spécifiquement la méthodologie Scrum, le projet visait à garantir une flexibilité optimale dans le développement du produit. Cela permettrait de répondre rapidement aux besoins changeants des utilisateurs et aux exigences évolutives du marché tout en assurant une expérience utilisateur fluide et satisfaisante.

En collaboration étroite avec les parties prenantes, notre équipe a identifié les principales fonctionnalités attendues et les objectifs stratégiques à atteindre. Le choix de la méthodologie agile a été motivé par la volonté de livrer un produit viable rapidement tout en maximisant la valeur ajoutée pour les utilisateurs finaux. Cette approche devait également favoriser une communication transparente et une collaboration efficace entre les membres de l'équipe de développement, les designers et les utilisateurs tout au long du processus de développement.

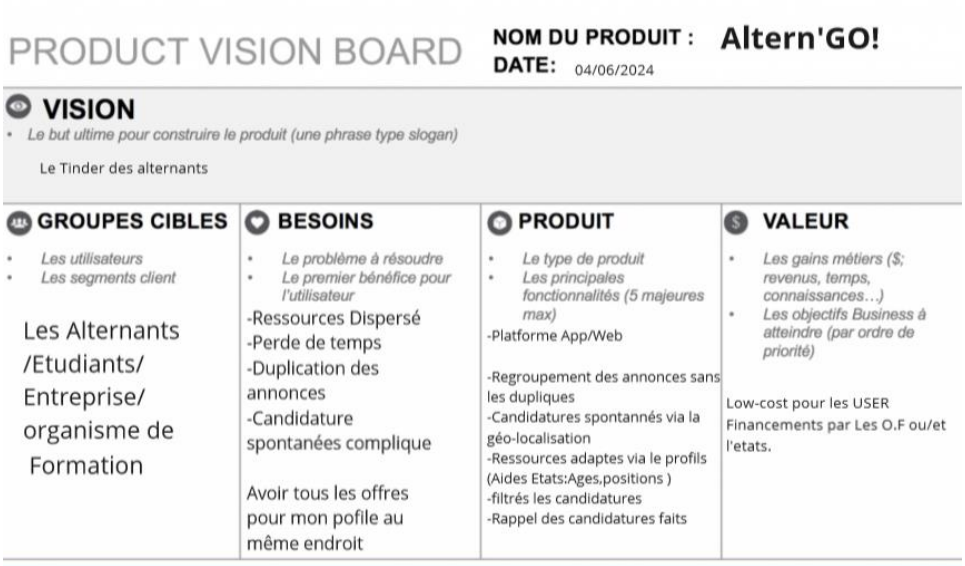
Ainsi, dans le cadre du projet Altern'Go, l'application de la méthode agile, notamment la méthode Scrum, a joué un rôle central dans la transformation des idées en une solution concrète et adaptée aux besoins du marché du recrutement et de la formation professionnelle.

Partie N°1

Compréhension du besoin

Lors des premières réunions, nous avons identifié les principaux besoins des utilisateurs :

- Regroupement des annonces sans duplications.
- Candidatures spontanées via la géo-localisation.
- Ressources adaptées en fonction du profil (aides d'État en fonction de l'âge et de la position).
- Filtrage des candidatures.
- Rappel des candidatures effectuées.



PRODUCT VISION BOARD

NOM DU PRODUIT : Altern'GO!

DATE: 04/06/2024

VISION

- *Le but ultime pour construire le produit (une phrase type slogan)*

Le Tinder des alternants

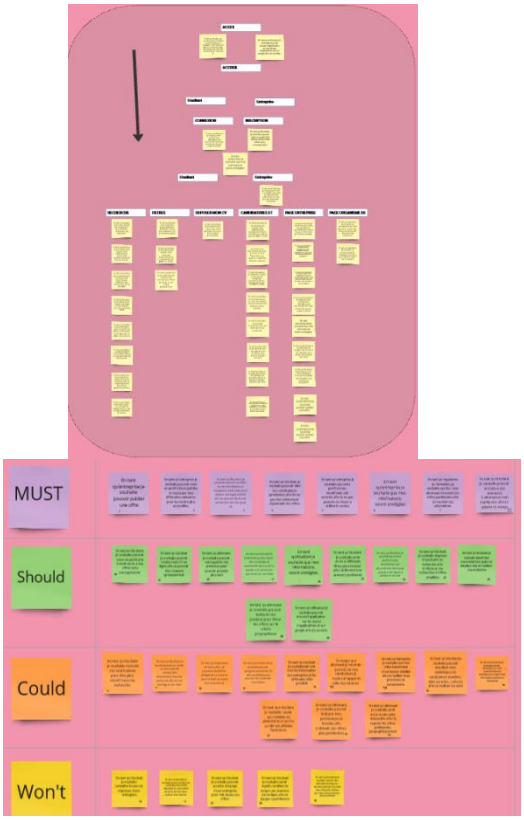
GROUPES CIBLES	BESOINS	PRODUIT	VALEUR
• *Les utilisateurs* • *Les segments client* Les Alternants /Etudiants/ Entreprise/ organisme de Formation	• *Le problème à résoudre* • *Le premier bénéfice pour l'utilisateur* -Ressources Dispersé -Perde de temps -Duplication des annonces -Candidature spontanées complique Avoir tous les offres pour mon pofile au même endroit	• *Le type de produit* • *Les principales fonctionnalités (5 majeures max)* -Platforme App/Web -Regroupement des annonces sans les dupliques -Candidatures spontannés via la géo-localisation -Ressources adaptes via le profils (Aides Etats:Ages,positions) -filtrés les candidatures -Rappel des candidatures faits	• *Les gains métiers ($; revenus, temps, connaissances…)* • *Les objectifs Business à atteindre (par ordre de priorité)* Low-cost pour les USER Financements par Les O.F ou/et l'etats.

Réponse technique

Pour répondre à ces besoins, nous avons conçu une architecture technique incluant :

- Une base de données centralisée pour stocker et gérer les annonces.
- Un système de géo-localisation intégré pour les candidatures spontanées.
- Un moteur de recommandations pour les ressources adaptées.
- Des filtres avancés pour le tri des candidatures.
- Un module de notification pour les rappels de candidatures.

Les solutions techniques ont évolué suite à une recherche approfondie menée lors d'entretiens avec le product owner et le client. Ces demandes prioritaires nous ont permis de débuter un backlog et de créer des user stories. Le processus de user story mapping initial nous a aidés à prioriser et à implémenter progressivement davantage de user stories. Ensuite, nous avons réalisé une analyse MoSCoW, et priorisation avec le Wall planning et à la création du sprint backlog, facilitant ainsi l'exécution des sprints.



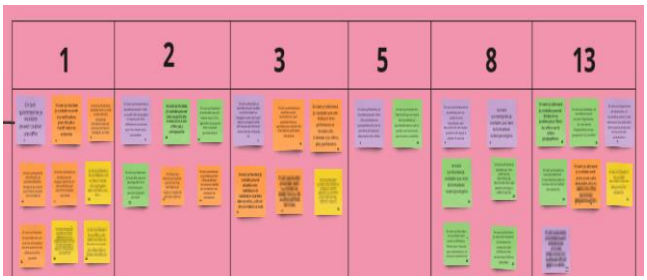
USER STORY MAPPING

Le user story mapping est une technique qui permet de visualiser et d'organiser les user stories en fonction des activités de l'utilisateur et de la chronologie. Il aide à identifier les lacunes et à prioriser les fonctionnalités pour chaque version ou sprint.

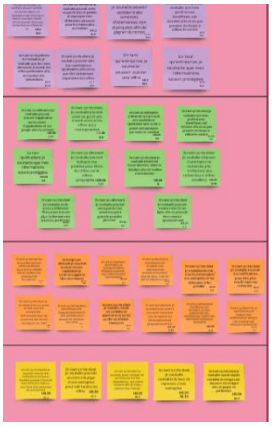
MOSCIW

MoSCoW est une méthode de priorisation utilisée pour classer les exigences en quatre catégories : Must have (indispensable), Should have (important mais pas essentiel), Could have (souhaitable) et Won't have (non prioritaire). Cette technique aide l'équipe à se concentrer sur les fonctionnalités les plus cruciales tout en restant flexible.

Poker Planning



Le poker planning est une technique d'estimation collective où les membres de l'équipe utilisent des cartes pour indiquer leurs estimations du temps ou de l'effort nécessaire pour accomplir une user story. Cela permet de parvenir à un consensus et de rendre les estimations plus précises et démocratiques.



Le backlog est une liste priorisée de toutes les user stories, tâches et exigences nécessaires pour le développement du produit. Il est géré par le Product Owner et est continuellement mis à jour pour refléter les nouvelles informations et priorités. Le backlog sert de base pour la planification des sprints.

Cette partie du rapport permet d'évaluer la compétence suivante

Compétence	Critères d'évaluation
C1/ Réaliser un diagnostic de l'environnement, des conditions matérielles, financières et humaines au regard des objectifs du projet, afin d'évaluer la pertinence d'une approche agile dans la gestion du projet.* Les paramètres du projet sont listés Les conditions matérielles, financières et humaines ainsi que les objectifs du projet sont identifiés de façon exhaustive	Les paramètres du projet listés sont suffisamment exhaustifs pour en dresser un diagnostic. Le diagnostic permet d'identifier les forces, les contraintes et les risques du projet au regard des objectifs visés par le projet. La pertinence de l'utilisation de méthodes agiles ou non est argumentée.

Partie n°2 Enjeux de la mise en oeuvre

Justification des choix

Le choix de la méthodologie Agile, notamment Scrum, est motivé par plusieurs avantages et caractéristiques qui répondent aux défis contemporains du développement logiciel et de la gestion de projet :

1. Flexibilité et Adaptabilité : Agile permet une réaction rapide aux changements de besoins et aux évolutions du marché, offrant ainsi une gestion de projet flexible et adaptable.
2. Livraison itérative : Scrum découpe le projet en itérations courtes (sprints), assurant une livraison régulière de fonctionnalités et un feedback fréquent des utilisateurs.
3. Transparence : Les pratiques Agile comme les réunions quotidiennes (stand-ups) et les tableaux Kanban garantissent une visibilité constante sur l'avancement du projet et les défis rencontrés.
4. Collaboration et Engagement : Agile encourage la collaboration étroite entre les membres de l'équipe, le Product Owner (PO) et le Scrum Master, favorisant ainsi un engagement collectif envers les objectifs du projet.
5. Réduction des risques : Agile permet une gestion proactive des risques en identifiant les problèmes précocement et en ajustant continuellement les plans, minimisant ainsi les impacts négatifs.
6. Amélioration continue : Agile cultive une culture d'amélioration constante à travers des rétrospectives régulières, où les équipes évaluent leurs pratiques et cherchent à se perfectionner.

En comparaison, d'autres méthodes agiles touchent des aspects spécifiques avec leurs points forts distincts :

- Extreme Programming (XP) : Axé sur l'excellence technique et la collaboration intensive client-équipe par des pratiques comme la programmation en binôme et les tests unitaires.
- Lean Software Development : Inspiré du Lean manufacturing, se concentre sur la réduction du gaspillage et l'optimisation des flux de travail pour maximiser la valeur client.
- Kanban : Met l'accent sur la gestion visuelle du flux de travail et la limitation du travail en cours pour améliorer l'efficacité opérationnelle et la flexibilité.

Chaque méthode agile présente ses propres avantages selon les besoins spécifiques du projet, offrant ainsi une gamme d'approches pour répondre aux divers défis du développement logiciel et de la gestion de projet dans des environnements variés.

Problèmes rencontrés

Les problèmes qui ont été rencontrée qui ont affecté le déroulement des sprints. Le plus notable fut le départ précipité d'Emmanuel, lors du deuxième sprint, dû à l'accouchement prématuré de sa femme. Cet évènement imprévu a perturbé la continuité du travail et un nécessité, un réorganisation de l'équipe pour compenser son absence.

En outre, le le client a également exprimé le besoin de modification importante, ce qu'elle complexité, certaines Story prévu pour ce sprint en cours, cette demande à la fois importante et urgente devait être réalisé pour la mise en des mots prévus à la fin du sprint. Le rage joue de ces user Story, ainsi que l l'absence d'Emmanuel, en ce sprint nous a donné l'incapacité de pouvoir respecter la deadline prévu pour ce sprint.

Solutions apportées

Pour résoudre les défis rencontrés en raison du départ prématuré d'Emmanuel, dû à l'accouchement prématuré de sa femme, ainsi qu'à la demande imprévue du client pour des user stories supplémentaires pour un sprint démo, nous avons pris plusieurs mesures temporaires. Le Scrum Master ainsi que le Product Owner (PO) ont assumé le rôle de développeur pour combler le retard accumulé. Ils ont réévalué et remanié les stories, les intégrant dans le backlog en fonction de leur priorité. De plus, les développeurs ont redoublé d'efforts pour adapter leur travail et absorber les tâches supplémentaires. Malgré ces ajustements, nous n'avons pas réussi à respecter la deadline initiale du sprint. Cependant, au cours du sprint suivant, nous avons rattrapé le retard et respecté les délais prévus.

Rôles et Responsabilités

Product Owner (PO) : Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l'équipe de développement. Il gère le backlog du produit, définit les priorités des user stories, et veille à ce que l'équipe comprenne bien les items du backlog. Le PO est le principal point de contact entre les parties prenantes et l'équipe de développement, s'assurant que les exigences du client sont bien comprises et mises en œuvre.

Scrum Master : Le Scrum Master est un facilitateur pour l'équipe Scrum. Il est responsable de s'assurer que Scrum est compris et adopté. Le Scrum Master aide l'équipe à travailler ensemble de manière efficace et à supprimer les obstacles qui pourraient empêcher l'équipe d'atteindre ses objectifs. Il organise et anime les cérémonies Scrum, comme les réunions de planification, les rétrospectives, et les revues de sprint. Le Scrum Master veille également à ce que les pratiques agiles soient respectées au sein de l'équipe.

Développeurs : Les développeurs sont responsables de la création et de la livraison des fonctionnalités définies dans les user stories. Ils travaillent en collaboration pour concevoir, coder, tester et livrer des incréments de produit de qualité. Face à la demande imprévue du client et l'absence d'Emmanuel, les développeurs ont fait preuve d'une grande flexibilité et ont ajusté leurs priorités pour intégrer les tâches supplémentaires, démontrant ainsi leur engagement à respecter les objectifs du projet.

Grâce à la flexibilité et à l'engagement du Scrum Master, du Product Owner et des développeurs, nous avons pu adapter notre planification et reprendre le contrôle du projet malgré les imprévus. Ces ajustements nous ont permis de rattraper le retard initial et de respecter les deadlines des sprints suivants.

Cette partie du rapport permet d'évaluer la compétence suivante :

Compétence	Critères d'évaluation
C2/ Sélectionner la méthode de gestion de projet agile adaptée à un projet spécifique, à partir du diagnostic préalablement réalisé, afin de garantir l'adéquation entre la méthode utilisée et la réalisation des objectifs.	Un état de l'art des méthodes agiles est réalisé, L'état de l'art est à jour de pratiques agiles actuelles en environnement professionnel, Le choix de la méthode est justifié Les arguments sont cohérents avec les spécificités de la méthode retenue.
C3/ Préparer le déploiement du projet en concevant les artefacts adaptées et en programmant les rituels afin de garantir la communication et la transparence entre les différentes parties prenantes.	L'organigramme est justifié par des arguments en accord avec le cadre d'exécution du projet et la méthode agile retenue L'organisation des rituels est cohérente avec l'organigramme, la méthode agile retenue, et les objectifs du projet Le calendrier des rituels est communiqué aux parties prenantes Le calendrier des rituels est en accord avec les objectifs du projet et son cadre d'exécution Les outils de mesure et de pilotage sont cohérents avec la méthode agile retenue et permettent d'analyser la vélocité de l'équipe

Partie n°3

Bilan du projet

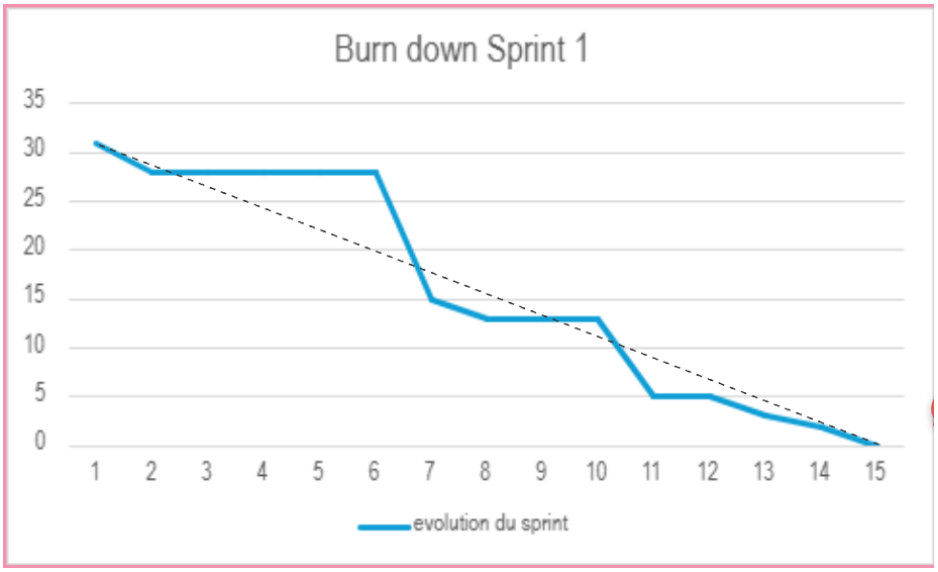
Notre client a exprimé le besoin d'une plateforme permettant de centraliser les demandes d'alternance. Sous la direction de notre product Owner, nous avons pu répondre à cette demande initiale, qui consistait à effectuer les demandes en intégrant une vision board.
Grâce à cela, et au travail initial du product Owner, nous avons pu réaliser le storyboard, la méthode Moscow et le wall planning, ce qui a permis de définir la complexité, la durée et l'impact des user Stories.

Ces user Stories ont ensuite été intégrées dans notre backlog pour exécuter les sprints. Le premier sprint, réalisé sur deux semaines, a respecté la deadline. Lors de le sprint review (démo), le client a exprimé une demande urgente et importante d'intégrer de nouvelles modifications

Cependant, lors du sprint 2, des complications imprévues ont compliqué la mise en œuvre des tâches planifiées. Heureusement, le sprint 3 a permis de rattraper le retard et même de dépasser les attentes initiales, malgré les difficultés rencontrées.

Améliorations envisagées

Pour renforcer la communication dans notre projet, nous envisageons d'améliorer les interactions lors des réunions quotidiennes, des revues de sprint et des communications avec les parties prenantes. Cela pourrait inclure une meilleure gestion du timing et de la fréquence des communications pour assurer une collaboration efficace et un alignement constant des attentes. De plus, la mise en place de certaines stratégies pour gérer plus efficacement les imprévus, comme l'utilisation du burn-up et du burn-down, est également envisagée



Conclusion

La formation intensive de quatre jours sur la méthodologie Agile a été une expérience enrichissante, me permettant de découvrir et d'expérimenter des approches variées telles que l'Extreme Programming (XP), le Scrum, le Lean et le Kanban. Chacune de ces méthodes apporte des perspectives uniques et des outils spécifiques pour améliorer la gestion de projets et l'efficacité des équipes.

Par exemple, l'Extreme Programming met un fort accent sur la qualité du code et la satisfaction des besoins des clients par des itérations courtes et fréquentes, ce qui favorise un retour rapide et une amélioration continue. Le Lean, quant à lui, se concentre sur l'élimination des gaspillages et l'optimisation des processus pour créer plus de valeur avec moins de ressources. Le Kanban apporte une visualisation claire du flux de travail, permettant une meilleure gestion des tâches en cours et une réduction des goulets d'étranglement.

Cependant, c'est le Scrum qui m'a particulièrement marqué. J'ai apprécié l'accent mis par cette méthodologie sur la communication transparente entre le client et l'équipe de développement, ainsi que sur l'écoute active des utilisateurs. Cette approche facilite la prise d'actions rapides et la résolution efficace des problèmes potentiels. Les réunions quotidiennes (Daily Stand-ups), les revues de sprint (Sprint Reviews) et les rétrospectives (Sprint Retrospectives) créent des opportunités régulières pour l'équipe de s'aligner, d'ajuster les priorités et d'améliorer continuellement les processus. Ces aspects sont cruciaux pour le succès et la cohésion d'une équipe de développeurs.

En conséquence, j'envisage avec enthousiasme d'intégrer ces méthodes et pratiques agiles dans mes projets futurs, qu'ils soient dans le cadre de mes stages, de mes alternances ou de mes futurs emplois. Je suis convaincu que l'application de ces méthodologies agiles contribuera non seulement à améliorer l'efficacité et la qualité du travail, mais aussi à renforcer la collaboration et la satisfaction au sein de l'équipe et avec les clients.

Cette formation m'a non seulement apporté des connaissances théoriques solides, mais aussi des compétences pratiques que je suis impatient de mettre en œuvre. En adoptant ces approches agiles, je suis persuadé que je pourrai contribuer de manière significative à la réussite des projets auxquels je participerai, en assurant une meilleure réactivité aux besoins des clients et en favorisant un environnement de travail dynamique et collaboratif.