



Eleven Labs

AMÉLIORATION CONTINUE

L'agilité est-elle adaptée à votre projet ?



FICHE D'INFORMATION

Originellement,
l'agilité a été créée pour la gestion
de projet logiciel et informatique.



Aujourd'hui, on retrouve cependant de plus en plus de projets dans l'industrie ou encore dans la R&D qui sont passés aux approches Agiles.

Quels sont leurs points communs ?

Quelles en sont les limites ?

01

LES PROJETS ADAPTÉS À L'AGILITÉ



Forte complexité technique et organisationnelle

Premier élément distinctif d'un projet qui gagnerait à adopter une approche agile : sa complexité, autant technique que organisationnelle.

Les projets informatiques par définition sont complexes techniquement. Les effets des développements ne sont pas maîtrisés à l'avance.

L'équipe doit au jour le jour faire face à de nouvelles problématiques. Une méthodologie adaptative pour pouvoir réagir rapidement est essentielle.

La complexité organisationnelle peut, elle aussi, être gérée beaucoup plus efficacement par l'agilité : notamment quand on doit gérer du multi-sites ou encore des équipes nombreuses qui ne communiquent habituellement pas entre elles et sont cloisonnées.



A. Les projets innovants de type R&D

Cette typologie de projet concerne tous les secteurs d'activités. Les nombreuses variables inconnues, qui sont découvertes petit à petit pendant les phases de développement les rendent complexes à gérer, et peuvent générer des délais et budgets supplémentaires.

Il est donc capital que l'organisation de l'entreprise puisse suivre.



B. Les projets dont les priorités se chevauchent

L'agilité peut également être une très bonne approche quand les équipes sont noyées par les priorités qui se chevauchent. Elle rétablit un ordre et permet surtout de changer de priorité très facilement en fonction du besoin, à chaque nouvelle itération.

Il arrive très fréquemment que des idées arrivent après le lancement d'un projet, quand le produit est déjà en cours de réalisation, et que celles-ci puissent faire prendre des virages à l'objectif du produit.

02

LES PROJETS INCOMPATIBLES À L'AGILITÉ

A. Les projets à production répétitive

Pour prendre exemple sur le secteur automobile, prenons un projet de recherche & développement d'une voiture automobile volante. Une approche agile aurait tout son intérêt pour les raisons citées précédemment (besoin de s'adapter, de tester, de revenir en arrière...).

Par contre, pour la construction en chaîne de voitures déjà modélisées, déjà créées des milliers de fois, l'approche agile n'aurait pas de valeur ajoutée. On sait exactement ce que l'on souhaite, comment on le souhaite et on connaît le temps de réalisation pour chaque assemblage. Ces données sont connues et fixes.

B. Les projets simples ou courts

Prenons pour exemple la réalisation d'une nouvelle pièce pour améliorer les performances d'une voiture ou corriger une défaillance, ou encore à l'intégration d'un formulaire de contact sur un site web : ces produits ne nécessitent pas la mise en place d'une méthodologie Agile pour être menés à bien.

Techniquement, les approches agiles peuvent donc s'adapter sans problèmes à tous types de projets répondant aux critères "recommandés", en passant même par des services plus qu'à des secteurs comme le recrutement, le marketing ou le business.

03

MIGRER SON PROJET VERS L'AGILITÉ



Quand on transitionne vers une gestion de projet agile c'est toute l'organisation de l'entreprise qui doit être transformée.

Il est factuellement plus simple pour une petite organisation d'intégrer l'agilité dans son fonctionnement de A à Z qu'une très grande. **Plus il y a d'acteurs, plus il y a de réticences au changement.** Ce qui ne veut en aucun cas dire que le challenge ne peut pas être relevé.

La liste qui va suivre explique des mindsets organisationnels, de manière non exhaustive, mais importants pour toute organisation qui se veut agile, ou qui souhaite le devenir.



A. La relation de confiance & management en temps réel

Cela ne concerne pas uniquement l'équipe développement, composée du product owner, du scrum master et des développeurs.

Mais il s'agit bien d'une collaboration basée sur la transparence et la confiance entre toutes les parties prenantes : que ce soit les représentants métiers, les sponsors du projet, le pôle business dont l'environnement peut-être impacté par le produit développé, etc...

Il n'est plus question de pointer du doigt une erreur, un acteur du projet, ou de se cacher derrière une information qui n'aurait pas été communiquée. Il s'agit de remettre en question le processus, les fonctionnalités, ou le développement, dans un but d'amélioration pour le bien du produit et du quotidien du projet.

Les objectifs sont partagés, et non plus verticaux entre seulement quelques intervenants, ou chacun à son niveau.



B. L'auto-organisation & responsabilisation

Dans le fonctionnement d'un projet Agile, tous les acteurs s'auto-organisent.

Il n'y a pas de dépendance managériale entre eux à proprement parler. Le Product Owner ne sera en aucun cas manager des développeurs, comme le Scrum Master ne sera en aucun cas manager du reste de l'équipe de développement.

Le Sponsor, le représentant métier ou encore les utilisateurs finaux vont exprimer leurs besoins, et l'équipe de développement va proposer les réponses qui semblent les plus adaptées. **Un choix et une orientation seront donnés en accord avec tous les acteurs. Il s'agit d'une collaboration.**

Par ailleurs, la responsabilisation de chacun dans son champ d'actions permet une plus forte implication. Tout le monde est écouté et apporte une vision pertinente et unique en fonction de sa propre expertise.

04

NE PAS AVOIR PEUR DE L'ÉCHEC



Autre point très important dans le fonctionnement agile d'une entreprise, c'est d'accepter de se tromper. Il est crucial de ne pas voir l'échec comme une fin.

Revenir en arrière sur une décision fonctionnelle ou technique est au contraire un moyen de se rendre compte que ce n'était pas la bonne voie à prendre, que ça a permis d'avoir une vision plus claire et d'améliorer le produit.

Il en va de même pour l'organisation de l'équipe : quand on a un loupé sur une recette qui n'était pas parfaite et qui a laissé passer un bug, quand une estimation était totalement à côté de la plaque ou quand on pensait qu'une feature serait géniale pour l'utilisateur alors qu'elle n'a finalement aucune valeur ajoutée, se tromper n'est qu'un moyen de s'améliorer.

Une organisation ou un produit ne pourra jamais être parfait dès sa première itération.

MAIS AU FAIT

QUI SOMMES-NOUS ?



Eleven Labs est une société de conseil, spécialisée en création et réalisation de projets Web agiles de qualité.

Les experts interviennent sur des missions qu'ils choisissent, et elles sont axées sur du développement, de l'architecture, de la conduite de projet Agile, de l'audit et du conseil.

Au quotidien, tout est fait pour encourager la progression et l'épanouissement technique, à travers des plateformes dédiées à l'apprentissage (le blog, le codelabs, des accès à Udemy et egghead.io...), ou grâce à des événements internes (workshops, meetups, formations...) réguliers.

Nous travaillons pour des grandes marques comme :

Canal+ - Deezer - Société Générale - France TV - Bouygues Télécom - Oui Sncf - Allianz - Lagardère - Alstom - Leroy Merlin

NOS TECHNOLOGIES





Eleven Labs



15 Avenue de la Grande-Armée
75016 Paris



contact@eleven-labs.com



01 82 83 11 75

eleven-labs.com