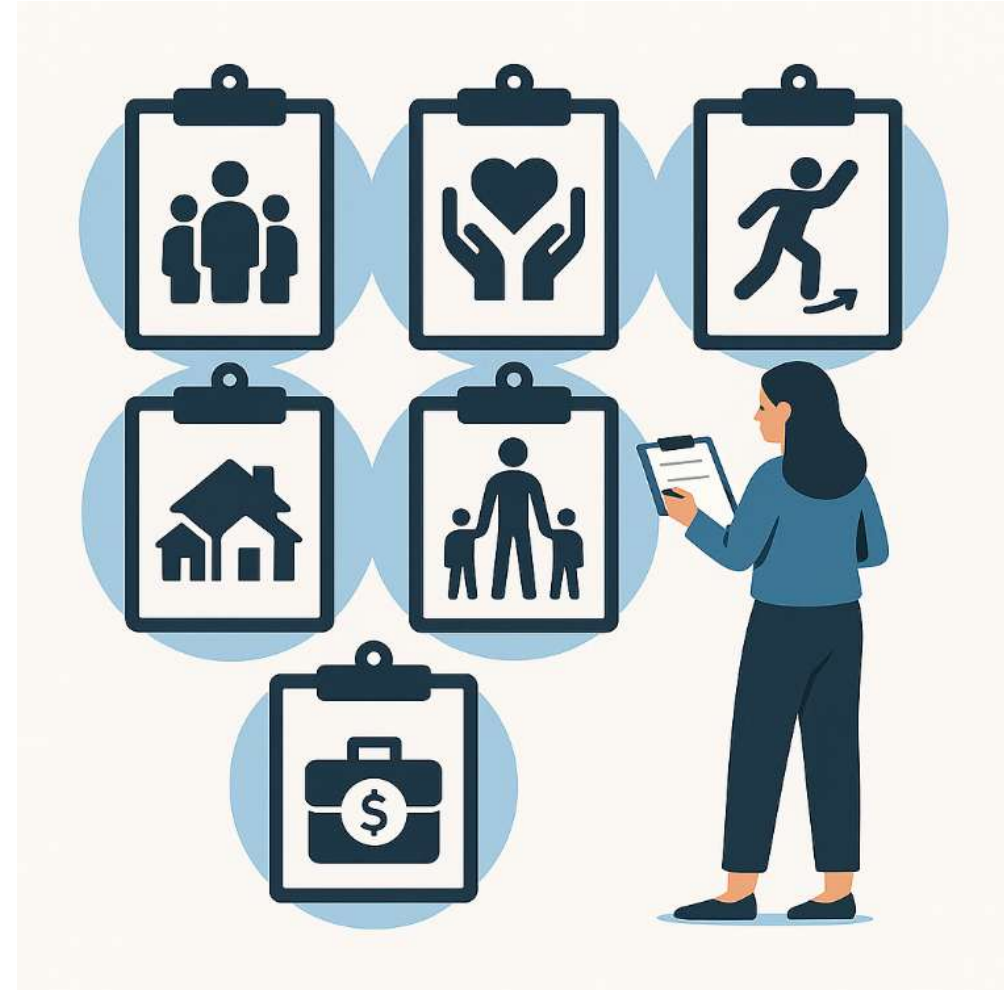


Chapitre 2 – ORGANISATION, ESTIMATION, PLANIFICATION ET MÉTHODES

- Objectifs

- Découper un projet en activités cohérentes.
- Estimer la charge et la durée du travail.
- Construire une planification réaliste.
- Distinguer cycle en V, Scrum et Kanban et choisir une approche adaptée.



- En résumé



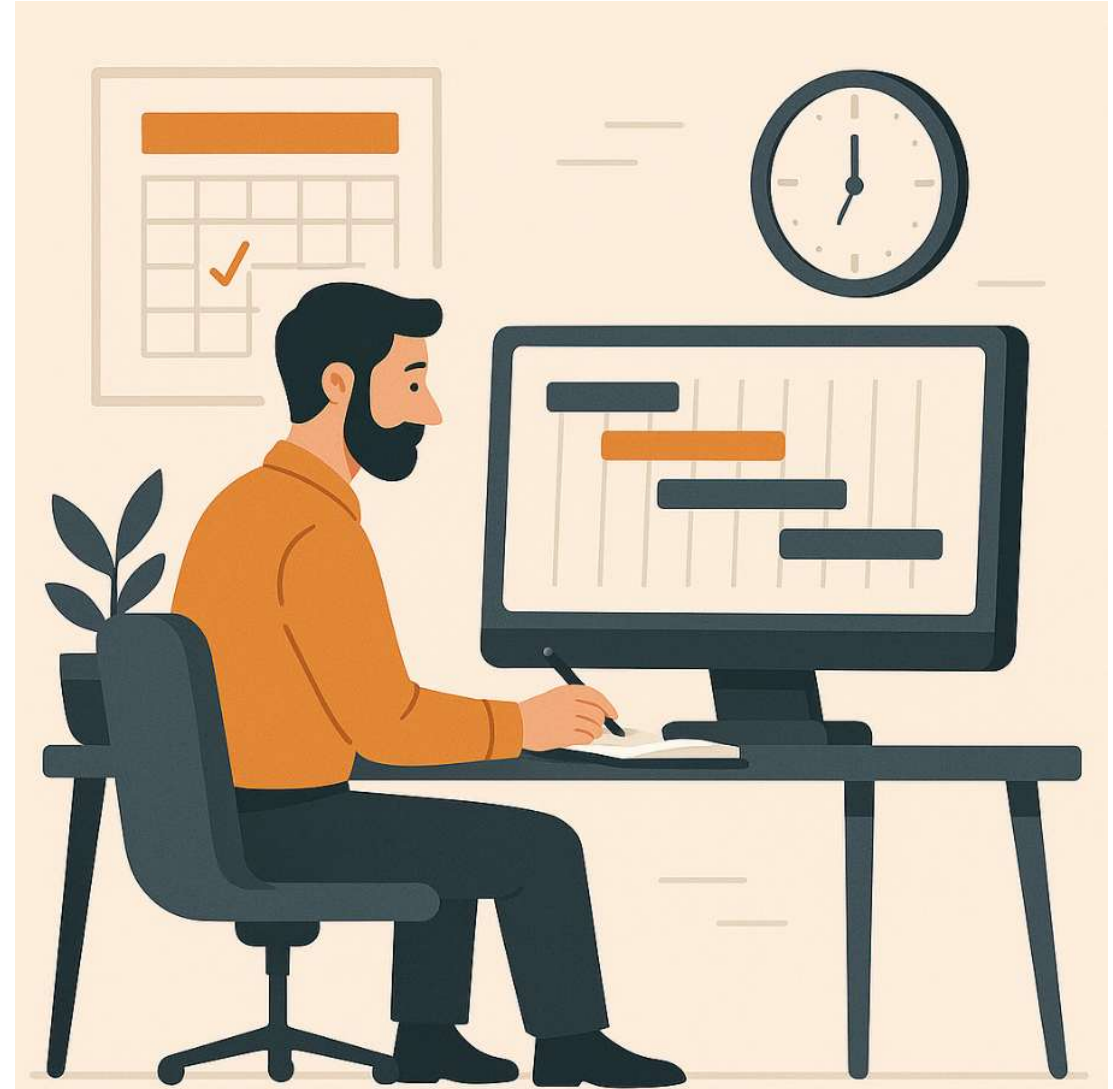
La planification transforme le cadrage du projet en une organisation concrète du travail. Elle permet de découper les objectifs en tâches, d'estimer les charges et les délais, d'identifier les dépendances et de répartir les ressources de manière cohérente.

Un projet très cadré pourra privilégier une approche structurée comme le cycle en V, tandis qu'un environnement plus évolutif pourra s'appuyer sur Scrum ou Kanban afin de faciliter l'adaptation et la collaboration.

• A- Découpage et estimation du travail

Un projet trop global est difficile à estimer et à suivre. Il doit être découpé en lots, fonctionnalités, tâches et sous-tâches suffisamment petites pour être comprises, affectées et suivies.

- Charge en heures ou jours-homme.
- Estimation par analogie avec des projets passés.
- Estimation détaillée tâche par tâche.
- Estimation collective en points de complexité ou story points.
- Planning Poker pour confronter les perceptions de complexité dans une équipe agile.





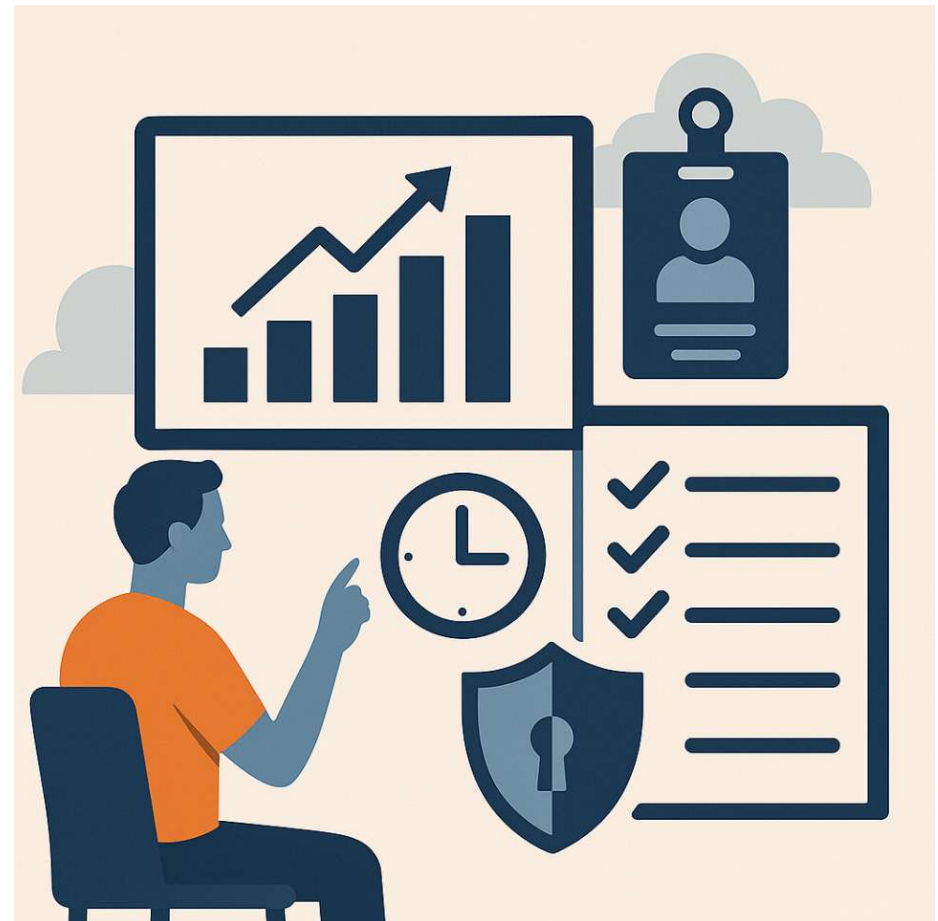
Précision : Les estimations sont des hypothèses. Elles doivent être révisées lorsque de nouvelles informations apparaissent.

Exemple : Une fonctionnalité estimée à 8 points n'indique pas huit heures. Les points expriment une complexité relative tenant compte du travail, du risque et de l'incertitude.

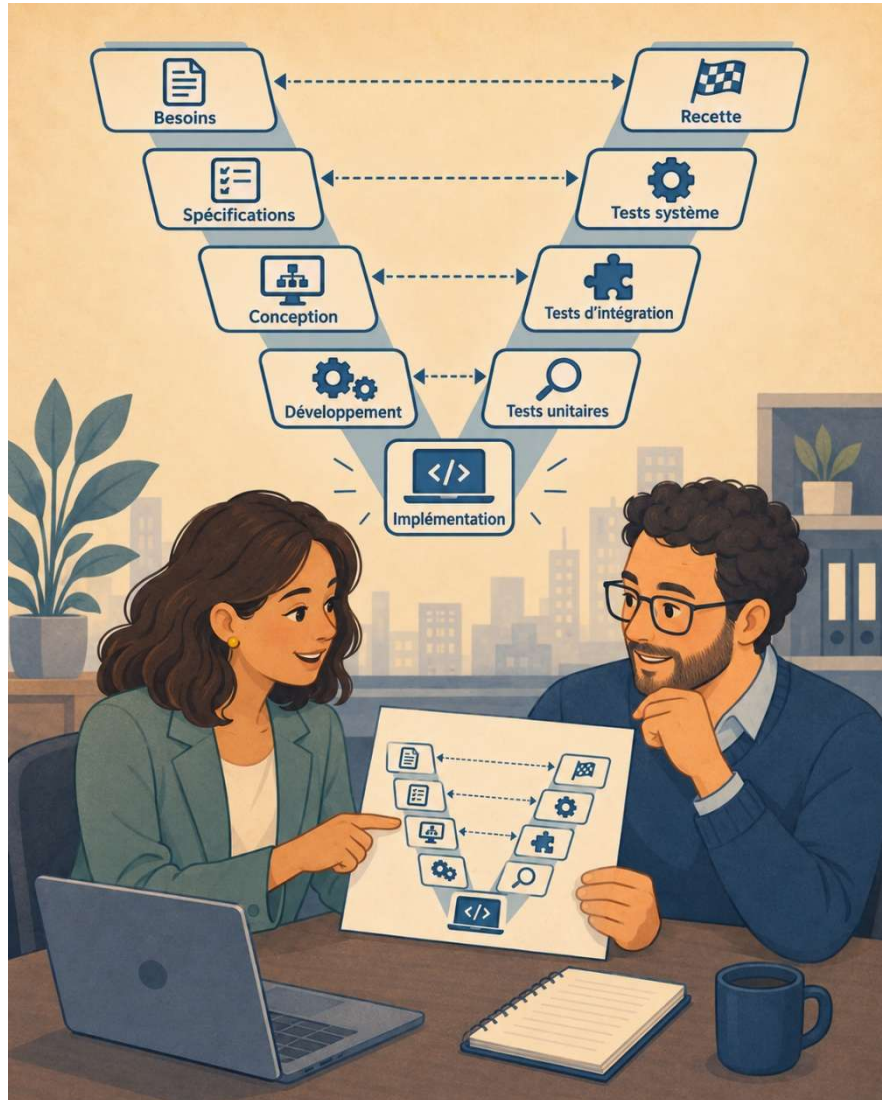
B- Planification et dépendances

La planification définit l'ordre des activités, les dépendances, les jalons et les dates clés. Elle doit intégrer les disponibilités réelles de l'équipe et prévoir des marges pour les aléas.

- Lister les activités principales.
- Identifier les dépendances et les tâches parallélisables.
- Estimer la charge et les ressources nécessaires.
- Positionner les jalons et dates de validation.
- Visualiser le projet dans un planning ou un diagramme de Gantt lorsque cela est pertinent.



C- Le cycle en V



Le cycle en V est une approche séquentielle dans laquelle les phases de définition et de conception sont associées à des phases de vérification et de validation. Les grandes étapes sont réalisées dans un ordre relativement stable.

- Expression du besoin et spécifications.
- Conception générale et détaillée.
- Développement ou réalisation.
- Tests unitaires et d'intégration.
- Validation fonctionnelle et recette.
- Mise en production.

Précision : Le principal risque du cycle en V est de découvrir tardivement qu'un besoin a été mal compris ou que le produit ne correspond plus aux attentes.

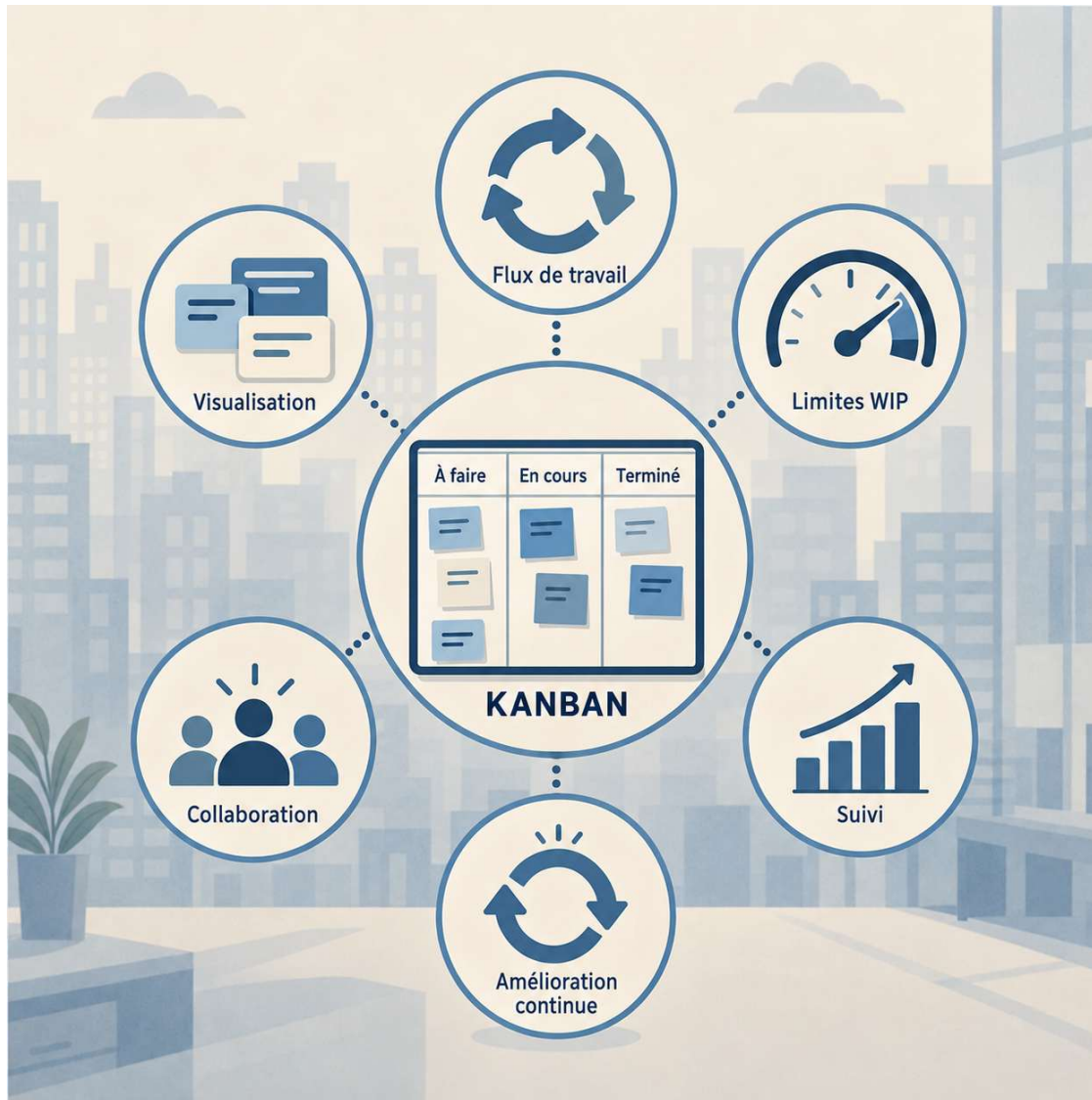
D- Scrum

Scrum est un cadre agile fondé sur des cycles courts appelés sprints. L'équipe produit régulièrement un incrément utilisable, recueille du feedback puis adapte les priorités.

- Product Owner : maximise la valeur et priorise le Product Backlog.
- Scrum Master : facilite l'application de Scrum et aide à lever les obstacles.
- Developers : réalisent l'incrément.
- Sprint Planning : préparation du sprint.
- Daily Scrum : synchronisation quotidienne.
- Sprint Review : présentation de l'incrément et recueil du feedback.
- Sprint Retrospective : amélioration de la manière de travailler.



E- Kanban et comparaison des méthodes



Kanban vise à visualiser le flux de travail et à limiter le nombre de tâches en cours afin d'améliorer la fluidité. Un tableau simple peut comporter les colonnes À faire, En cours, À valider et Terminé.

- Cycle en V : structure forte, phases séquentielles, documentation et validation importantes.
- Scrum : cycles courts, produit incrémental, adaptation régulière et forte implication du client.
- Kanban : flux continu, visualisation du travail, limites de tâches en cours et amélioration progressive.