

# PROJETS DIGITAUX EN MODE AGILE

## LES DONT'S AND DO'S

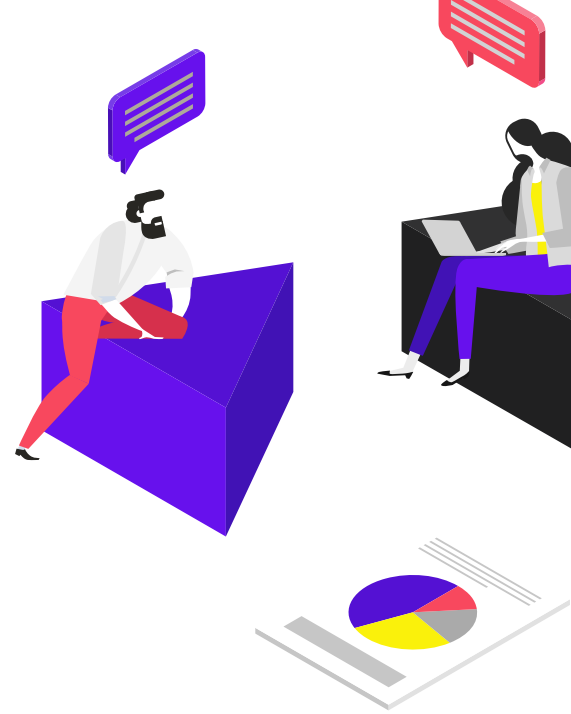
les freins

les solutions

Être agile c'est être capable d'adapter son organisation et son dispositif à des enjeux business évolutifs.

C'est également être en mesure d'identifier les écueils et les points d'amélioration de l'entreprise le plus en amont possible.

Faisons le point sur les problèmes les plus fréquents rencontrés lors des grandes étapes d'un projet en agilité et sur les solutions à y apporter...



### — DÉBUT DU PROJET —

#### PHASE 1

## LE CADRAGE

Toute la phase de réflexion et de préparation pour bien anticiper les opérations.

### Budget

Un budget qui ne couvre pas intégralement les besoins du projet

Définir un budget minimum de lancement et le revoir en fin de cadrage

### UX research

Un focus sur la technologie sans connaissance des enjeux utilisateurs

Interroger les utilisateurs et définir 3 à 6 personas représentatifs

### IT

Un groupe de travail ne prenant pas en compte l'IT et le legacy\*

Intégrer le service IT dans les métiers participants aux sprints

### KPIs

Une prise de décision non appuyée sur des faits et KPIs en fin de cadrage

Définir des attendus mesurables et consacrer des ressources au sprint de kick-off

### Technologies

Pas d'audit sur les technologies de l'entreprise et/ou de benchmark associé

Recenser les technologies disponibles dans l'entreprise et celles « du moment »

#### PHASE 2

## L'INITIALISATION

Le démarrage du projet, une étape décisive qui précise les modalités d'intervention.

### Management

Une vision top-down imposée par le management ou la direction de l'entreprise

Définir un mode de gouvernance adapté au projet, avec un réel pouvoir de décision

### Pilotage

Des compétences clés telles que l'IT ou le juridique n'ont pas participé à la validation projet

Auditer le legacy\* en amont et intégrer au plus tôt les services pertinents

### POC

Un démarrage sans POC\*\* ou sans preuve tangible de la faisabilité des orientations retenues

Faire un POC\*\* et suivre les axes de travail et recommandations qui en sont issus

#### PHASE 3

## LE DÉVELOPPEMENT

L'étape qui permet de concrétiser la vision du produit à créer.

### Coordination

Absence de coordination entre les équipes UX et les équipes de développement

Le Scrum master réunit régulièrement les parties prenantes pour partager la vision et arbitrer

### Cadrage

Mauvaise interprétation du développeur sur ce que voulait l'UX designer

Bien cadrer le projet : cibles et usages, anticiper les pain costs, permet de prendre des décisions

### Test

Des livrables déceptifs au moment de leur découverte

Tester régulièrement la proposition de valeur et les prototypes

### Priorisation

Les métiers en retard pour livrer les contenus, alors que les wireframes sont validés

Embarquer tous les métiers en amont, définir les charges de travail et prioriser la roadmap

### Compétence

Manque d'expérience de la DSI sur une technologie choisie ou de séniorité de l'équipe développement

Faire monter en compétence l'équipe de développement dédiée à cette technologie nouvelle

### Ressources Humaines

Manque d'implication des équipes par défaut de motivation ou manque de temps

Envisager l'externalisation de tout ou partie des compétences nécessaires si besoin

### Pilotage

Multiplication des points de contact dans la communication projet

Définir le product owner comme le seul décisionnaire final

### Navigateurs

Découvrir que le projet n'est pas compatible avec certains navigateurs clés et/ou secondaires

Écarter ces navigateurs ou décider de proposer une version non optimale du produit/service

#### PHASE 4

## LA MISE EN PRODUCTION

La réalisation du produit, de son développement à sa mise en ligne.

### Performance

Plus de budget et/ou plus de ressources pour le déploiement. Les retards s'accumulent

Évaluer le projet au regard de ses KPIs et estimer s'ils respectent l'objectif de départ

### Organisation

Arrivée d'équipes nouvelles lors du déploiement mais n'ayant pas participé aux phases amont

Être flexible en assurant une transition à deux équipes pour accompagner les nouveaux entrants

### Roadmap

Vision trop rigide du produit qui, comme le projet, doit pouvoir évoluer au fil du temps et des enjeux nouveaux identifiés

Le produit est amélioré en continu : MVP, V1, V2, etc. Construire une roadmap fiable et rester ouvert aux idées neuves

### Anticipation

Une fois les utilisateurs confrontés au produit final, des problèmes non-anticipés remontent

Anticiper en préparant les équipes à recevoir et traiter les retours post-mise en ligne

### Formation

La force de vente n'est pas à l'aise avec le produit, réticence au changement

Former les équipes en continu et valoriser leur rôle autour de la nouvelle offre

### — AMÉLIORATION CONTINUE —

\*Legacy : capital informatique et technique préexistant au sein de l'entreprise.

\*\* POC, « proof of concept » : approche visant à vérifier qu'une théorie, une idée ou un concept innovants fonctionnent.



Faisons le point sur les problèmes les plus fréquents, et sur les solutions à y apporter...

Être agile c'est être capable d'adapter son organisation et son dispositif à des enjeux business évolutifs. C'est également être en mesure d'identifier les écueils et les points d'amélioration de l'entreprise le plus en amont possible.

Pour aller plus loin, téléchargez le livret Axance/ EBG

[lien : <https://www.axance.fr/2019/11/07/livre-blanc-les-nouveaux-leviers-de-la-performance-b2b/>]