

BERTRAND JOUVENOT

DOPEZ VOTRE  
STRATÉGIE  
DIGITALE

*72 fiches pratiques*



# INTRODUCTION

## Mise en bouche

Cette recette digitale est extraite du livre *Dopez votre stratégie digitale* de Bertrand Jouvenot.

Un livre comprenant près d'une centaine de recettes digitales, destinées à vous aider à tout savoir préparer, de l'entrée au dessert, depuis la digitalisation de l'entreprise, la stratégie, le management, jusqu'à l'innovation et le produit, en passant par le marketing et à la mesure....

Découvrez ici, l'une des recettes revisitée par nous, rien que pour vous.  
#DVSD

Bonne dégustation !

Bertrand Jouvenot

# La loi de Brooks



TEMPS • plusieurs mois  
 NOMBRE DE PERSONNES • 2 à 10  
 DIFFICULTÉ • ★ ★ ★

 **POUR ACCOMPAGNER**  
 Cette fiche pourra être combinée avec  
 le Lean Startup.

## Présentation

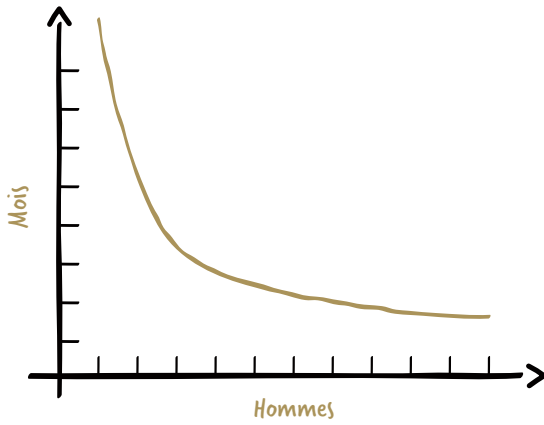
Qui dit digital, dit innovation. Qui dit innovation, dit développement de nouveaux services (sites e-commerce, applications mobiles, plates-formes). Qui dit développement, dit développeurs web. Et qui dit développeurs web, dit allocation d'un nombre optimal de ressources tout au long d'un projet. Bon nombre de *pure players* méconnaissent, comme leurs aînés, la loi de Brooks, qu'elle soit numérique ou non et qui, contre toute attente, stipule qu'il n'y a pas de corrélation entre le nombre de ressources et le temps nécessaire à la livraison d'un projet.

Ajoutez trois peintres pour terminer les travaux dans une pièce de vingt mètres carrés, nous dit Frédéric Brooks, et vous retarderez encore plus les travaux puisque cinq peintres dans vingt mètres carrés se gêneront mutuellement. Mettez dix femmes enceintes pour accélérer les naissances, ajoute Brooks, et vous aurez encore à attendre neuf mois pour entendre les premiers pleurs d'un bébé.

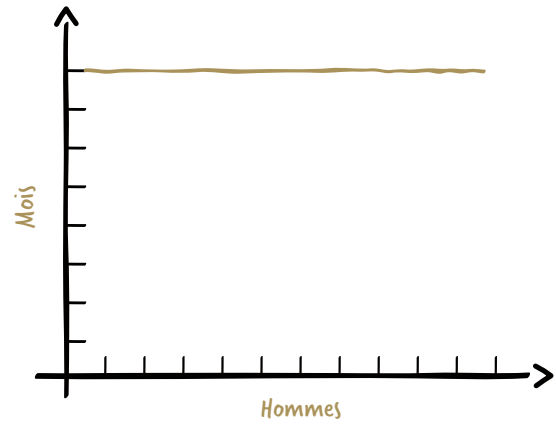
La loi de Brooks stipule qu'ajouter des ressources humaines à un projet en retard sur les prévisions ne fait qu'accentuer ce retard. Ceci s'explique par :

- le temps consacré à informer, mettre à niveau, voire former les nouveaux arrivants dans le projet ;
- la congestion des canaux de communication existants ;
- la réduction de la productivité individuelle de chacun, liée à l'augmentation du nombre des échanges dus à un plus grand nombre de collaborateurs.

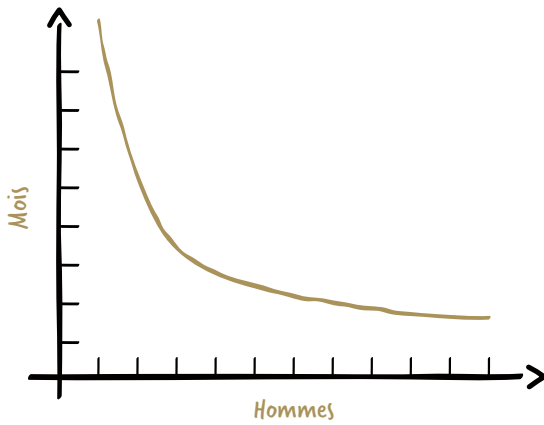
Sur le plan pratique, Frederick Brooks distingue les tâches séparables de celles qui ne le sont pas, pour anticiper les éventuels ralentissements du rythme de développement d'un projet, d'un produit...



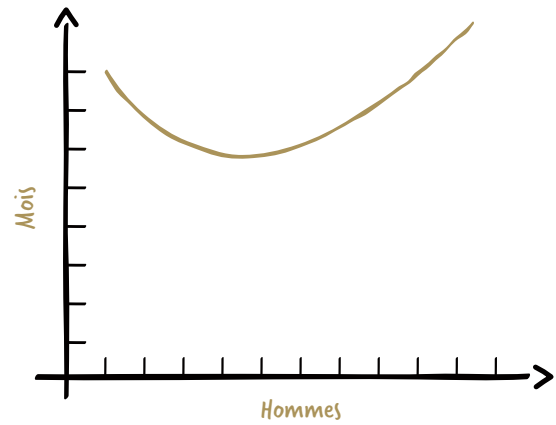
**Temps par rapport au nombre d'hommes**  
Tâches parfaitement partitionables



**Temps par rapport au nombre d'hommes**  
Tâches non partitionables



**Temps par rapport au nombre d'hommes**  
Tâches parfaitement partitionables nécessitant de la communication



**Temps par rapport au nombre d'hommes**  
Tâches nécessitant des relations interpersonnelles complexes

## DIMENSIONNER DES ÉQUIPES PROJETS

Source : Frederick P. Brooks Jr, The Mythical Man-Month, Addison-Wesley Professional, 1995.



*N'invitez surtout pas des codeurs à faire des travaux chez vous. Ils finiraient très en retard et cela vous coûterait une fortune.*

### Attention

- ◆ La loi de Brooks restera un prêche dans le désert si les donneurs d'ordre n'en ont pas conscience et s'ils ne se disciplinent pas pour améliorer leurs communications envers les développeurs, selon des critères correspondant à leurs besoins et leurs contraintes.
- ◆ Dans le cas d'une start-up ayant adopté le lean management (► FICHE 24), les utilisateurs sont plus difficiles à sensibiliser.

## Au sommaire

### ◇ Objectif

**MIEUX DIMENSIONNER** des équipes projets.

**RÉDUIRE** les tentatives, vouées à l'échec, d'augmentation des équipes de développeurs en cours de projet.

**APPORTER** un nouvel éclairage dans le cadre des méthodes agiles.

### ◇ Contexte

La loi de Brooks est utile à une start-up qui s'interroge sur la nécessité d'agrandir ses équipes et dans quelles proportions, après une levée de fonds par exemple.

Dans le cadre des méthodes agiles, comme le *scrum*<sup>3</sup>, elle conduit à affiner les *sprints* ou à se demander si les tâches à réaliser sont isolées, nécessiteront beaucoup d'échanges...

<sup>3</sup> Le *scrum*, qui signifie « mêlée », est une méthode de développement agile. Orientée projet informatique, les ressources sont régulièrement actualisées et les tâches organisées en *sprints* (cycles de développement de deux à trois semaines). Elle tire son nom du rugby ; la mêlée en est une phase essentielle, puisqu'elle permet au jeu de repartir sur de nouvelles bases. Le principe central est d'être toujours prêt à réorienter le projet au fil de son avancement. C'est une approche dynamique et participative de la conduite du projet.

## Préparation et mise en œuvre

### ◇ Étapes

- 1 Intégrez à votre méthodologie de projet, notamment dans le cadre de méthodes agiles<sup>4</sup>, les critères de Brooks (caractère isolé d'une tâche, nombre d'interactions nécessaires pour la réaliser).
- 2 Sensibilisez les décideurs à cette loi, lors d'un *kick-off* par exemple, afin de vous assurer de son acceptation.
- 3 Rappelez cette loi tout au long du projet, afin d'éviter au client la tentation de demander l'ajout de ressources en cas de retard.

### ◇ Méthodologie et conseils

- Dans le cadre des méthodes agiles, repassez au crible des critères de Brooks à chaque nouveau sprint.
- Sensibilisez à cette loi autant les développeurs du projet que les utilisateurs, invités alors à mieux communiquer, plus précisément, de manière plus réactive...

#### ⋮ OBSERVATIONS

⋮ La loi de Brooks s'est vérifiée dans la réalité à maintes reprises.

⋮ Elle est facilement déclinable en des règles simples venant enrichir la gestion d'un projet.

<sup>4</sup> Méthodes agiles – 50 conseils pratiques : [www.jouvenot.com/methodes-agiles-50-conseils-pratiques-episode-i/](http://www.jouvenot.com/methodes-agiles-50-conseils-pratiques-episode-i/)

Ça vous à plus ?

Pour vous régaler encore, avec près d'une centaine d'autres recettes digitales, passez la commande

[Commander ici](#)

---

[www.jouvenot.com](http://www.jouvenot.com)

CONCEPTION GRAPHIQUE, ICONOGRAPHIE & MISE EN PAGES

**nin** [ design & arts graphiques ]

---

[WWW.NUNDESIGN.FR](http://WWW.NUNDESIGN.FR)

 [NUN.ARTPHOTOGRAPHIQUES](#)

 [NUN.DESIGNGRAPHIQUE](#)