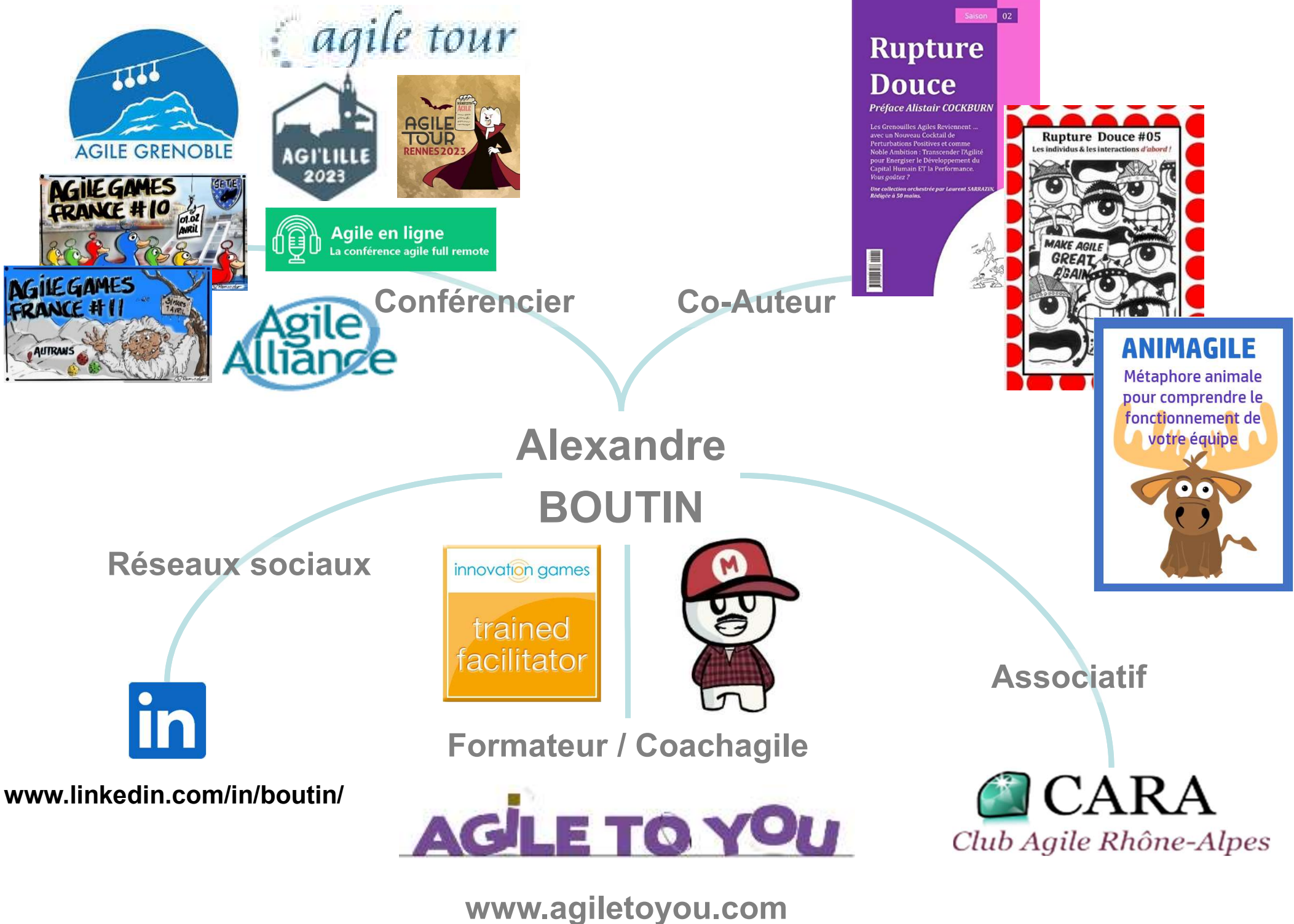


**ENVOL 2023**



**Journée Agilité – 14/11/2023**

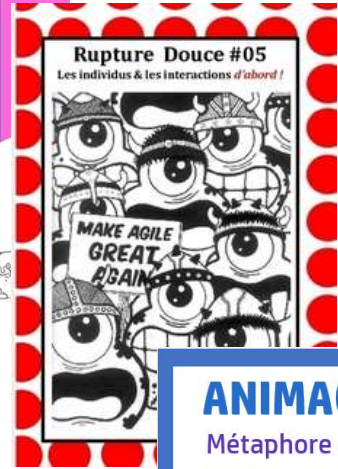
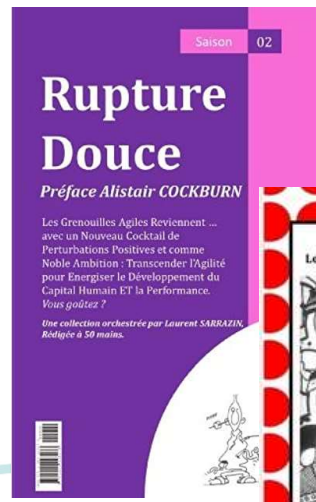


agile tour



Conférencier

Co-Auteur



Alexandre BOUTIN

Réseaux sociaux



[www.linkedin.com/in/boutin/](http://www.linkedin.com/in/boutin/)



Formateur / Coach agile

Associatif



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

# Agenda

<b>09h00 – 09h45</b>	<b>Inclusion</b>
<b>09h45 – 11h00</b>	<b>Appliquer des méthodes agiles ne marche pas ?</b>
<b>11h00 – 11h15</b>	<b>Pause</b>
<b>11h15 – 12h15</b>	<b>Atelier – REX de votre expérience de l'agilité</b>
<b>12h15 – 13h45</b>	<b>Déjeuner</b>
<b>14h00 – 15h00</b>	<b>Agile en solo</b>
<b>15h00 – 16h30</b>	<b>Atelier - Extreme Carpaccio</b>
<b>16h30 – 16h45</b>	<b>Pause</b>
<b>16h45 – 17h15</b>	<b>Débriefing Extreme Carpaccio</b>
<b>17h15 – 17h45</b>	<b>L'agilité en mouvement</b>
<b>17h45 – 18h00</b>	<b>Conclusion de la journée</b>





# Inclusion de groupe



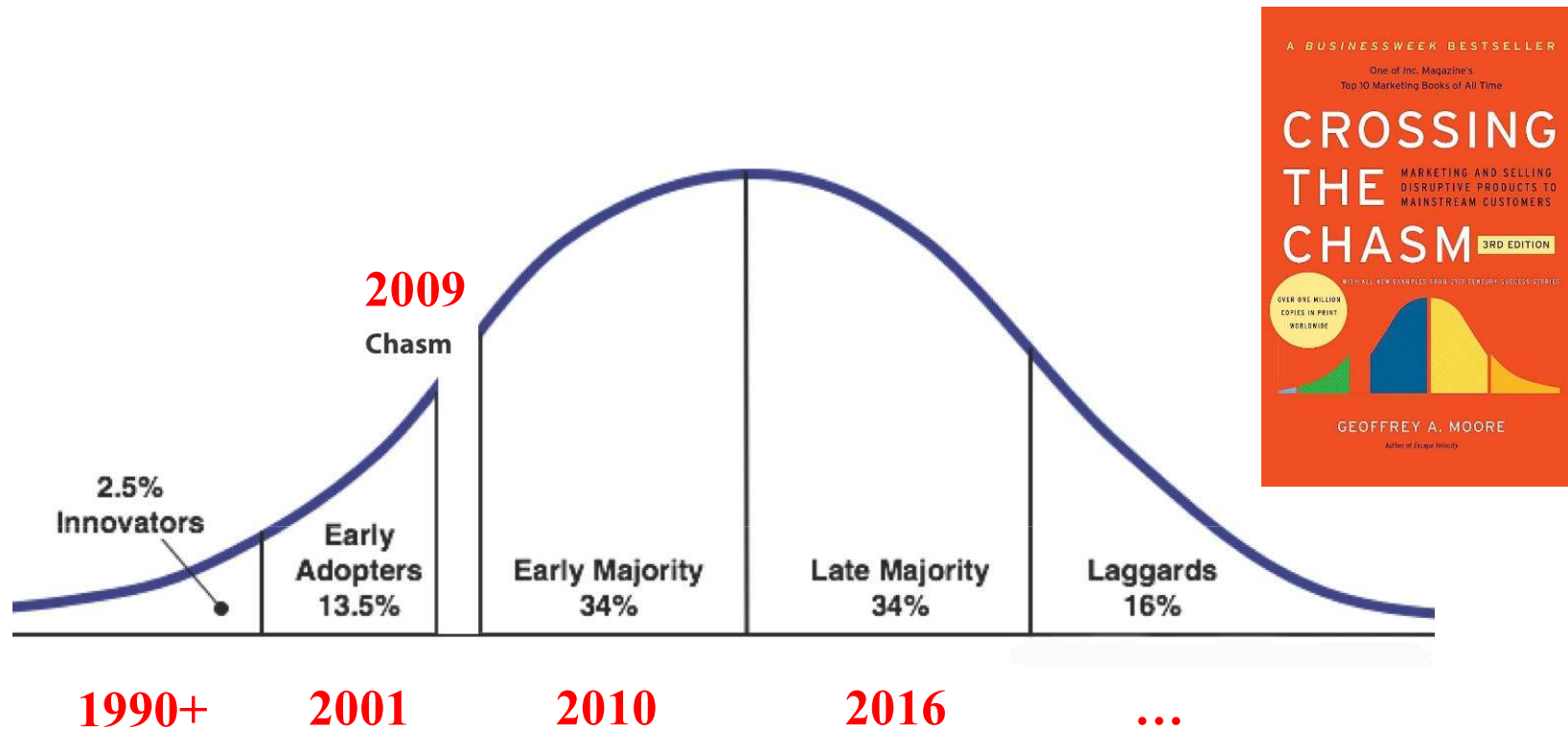
**SUMMITSS**



**Appliquer des  
méthodes agiles ne  
marche pas ?**

# Pourquoi ce titre ?

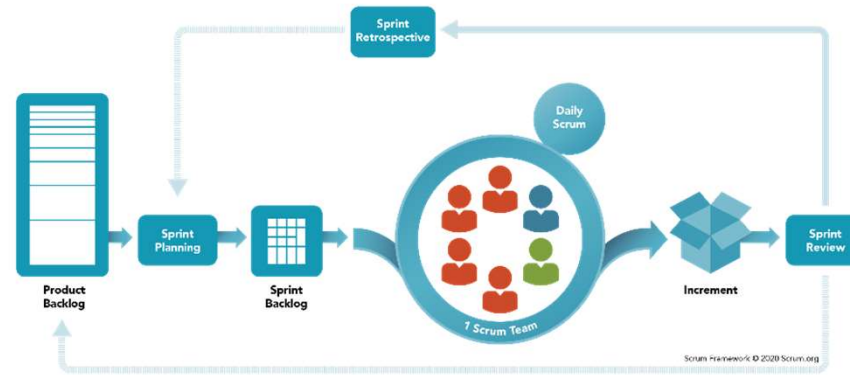
## L'agilité est une « vieille » innovation



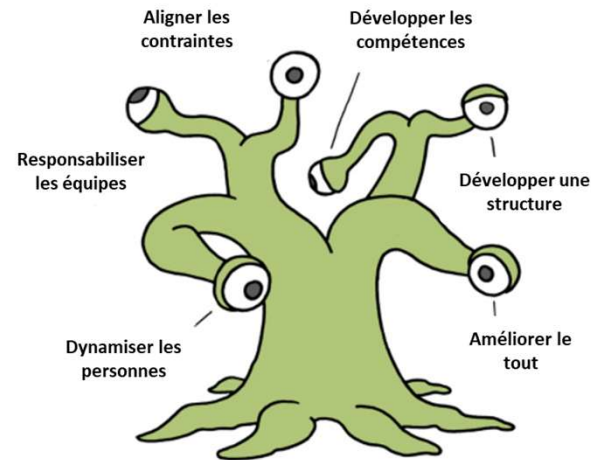
## Vous l'avez probablement déjà rencontrée

# Agilité ?

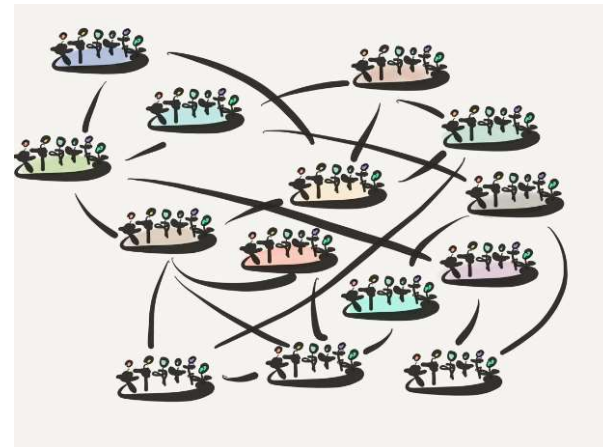
Gestion de projet Agile



Management Agile

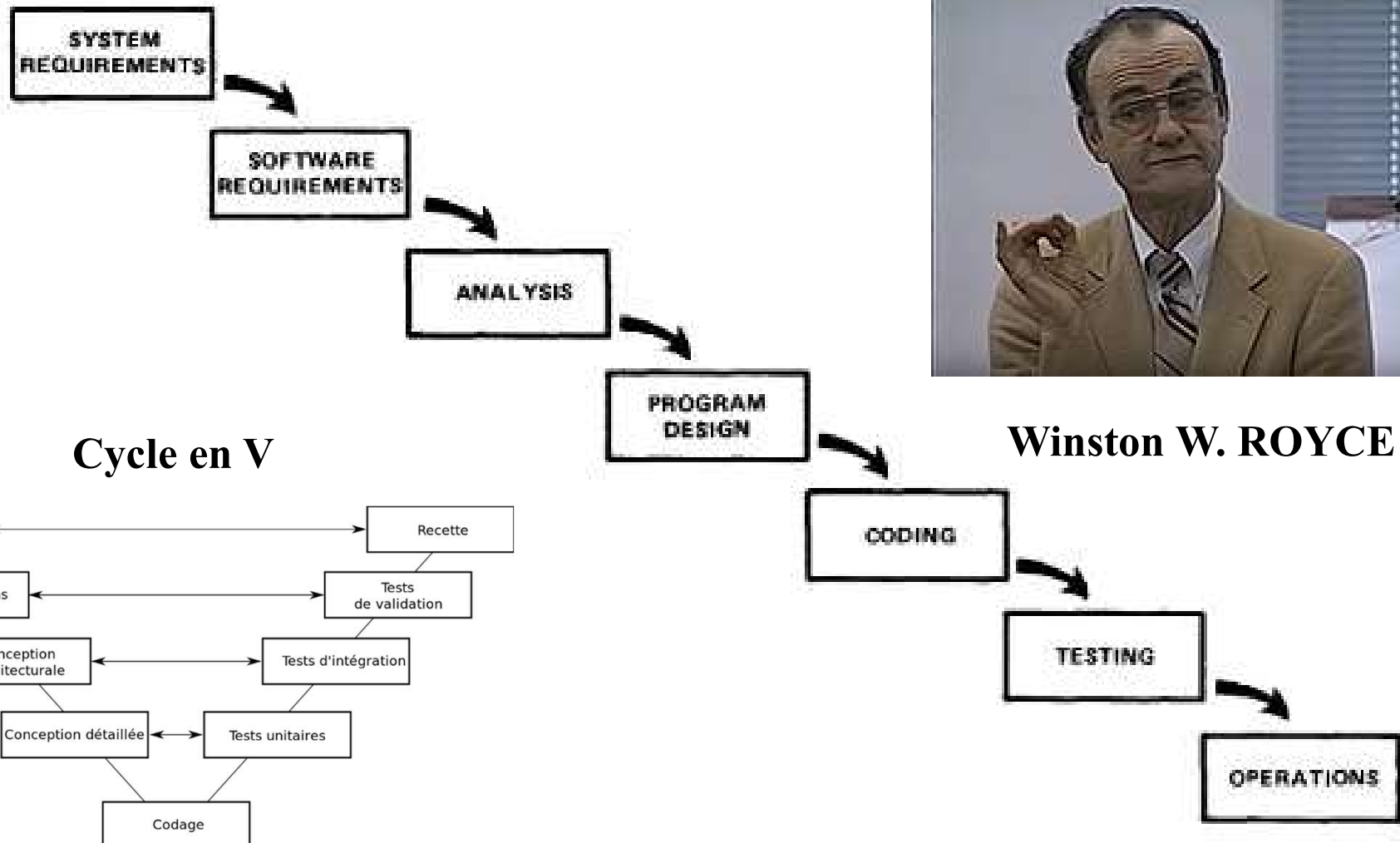


Entreprise Agile



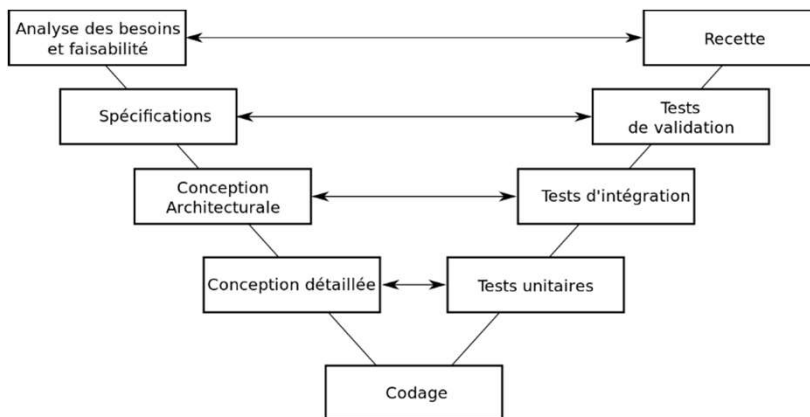
# Gestion de projet informatique

## The Waterfall Model (Royce 1970)



**Winston W. ROYCE**

### Cycle en V





# Manifeste Agile (2001)

**Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire. Ces expériences nous ont amenés à valoriser :**

**Individus et leurs interactions**

*Plus que*

**Processus et outils**

**Logiciels opérationnels**

*Plus que*

**Documentation exhaustive**

**Collaboration avec les clients**

*Plus que*

**Négociation contractuelle**

**Ouverture au changement**

*Plus que*

**Suivi d'un plan préétabli**

**Nous reconnaissons la valeur des éléments de droite, mais privilégions ceux de gauche.**

# Agilité & Difficultés

**Besoin Exhaustif**

*Démarrer petit*

*Budget*  
*Prédiction*

**Tests**

*Terminer régulièrement*

*Coûts*

**Client**

*A bord*

*Disponibilité*

*Inquiétude*

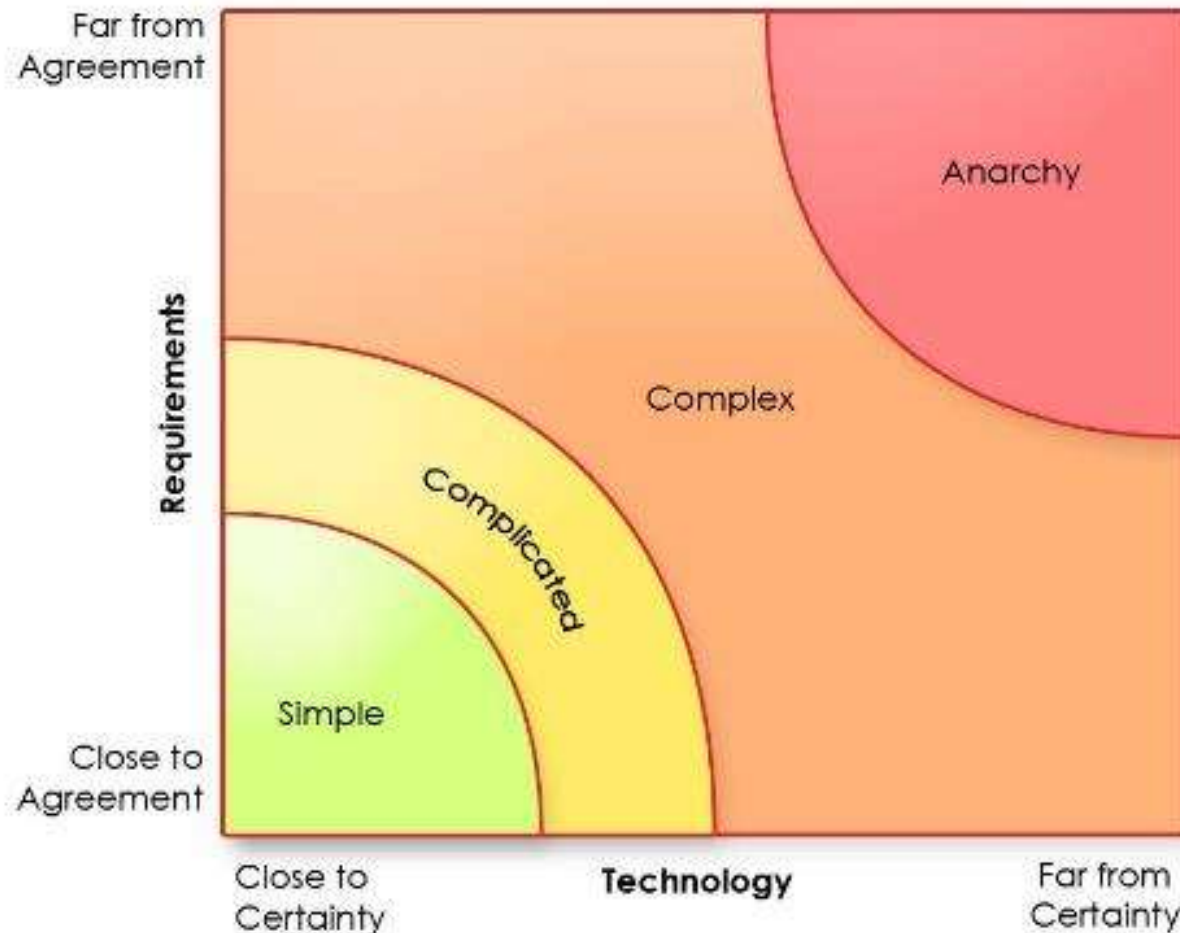
**Transfert de responsabilités**

*Une seule équipe*

*Organisation immuable*



# Nous sommes dans un monde « VICA » (ou « VUCA »)

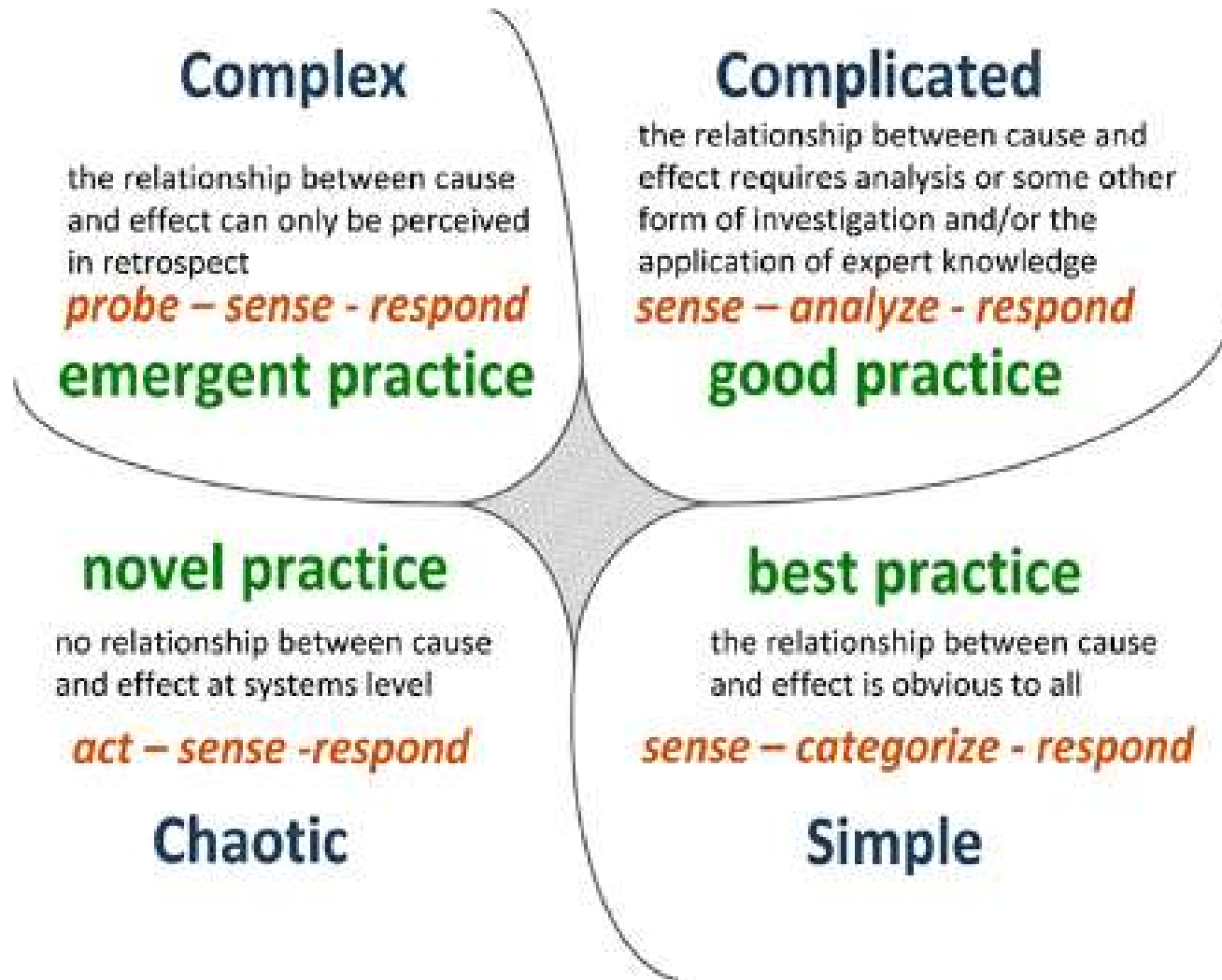


Origine: Stacey Model

La plupart de  
nos projets  
sont  
complexes

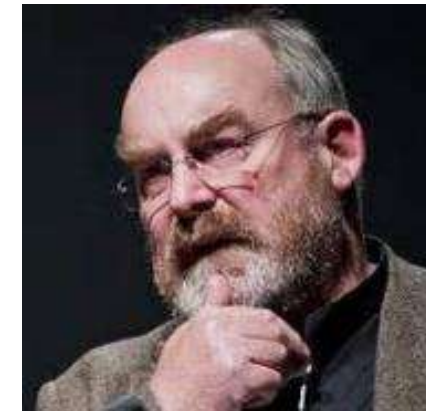
(\*) VICA  
Volatilité  
Incertitude  
Complexité  
Ambiguïté

# L'agilité est la meilleure réponse à la complexité



Modèle Cynefin

Dave SNOWDEN



Chercheur dans le domaine de la gestion des connaissances



# Focus de l'agilité



**Valeur pour  
les clients**

**Individus au sein  
d'une équipe**

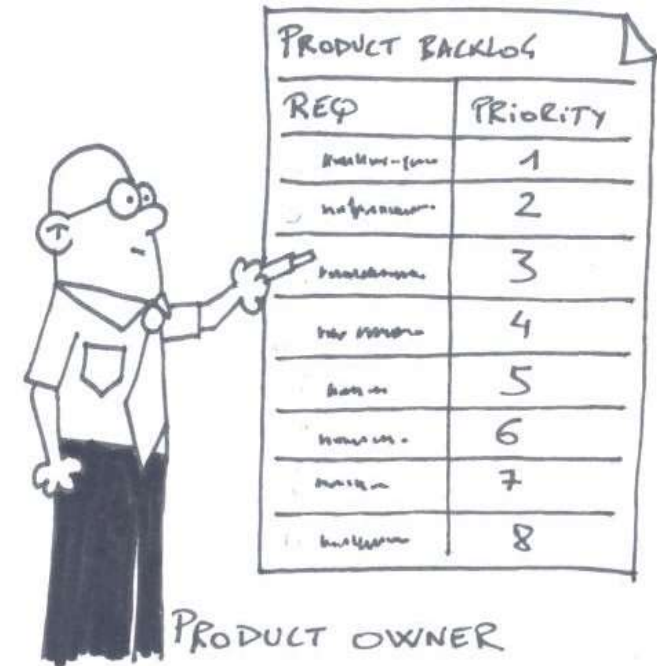




# Valeur pour les clients



## Boucle feedback sur la valeur

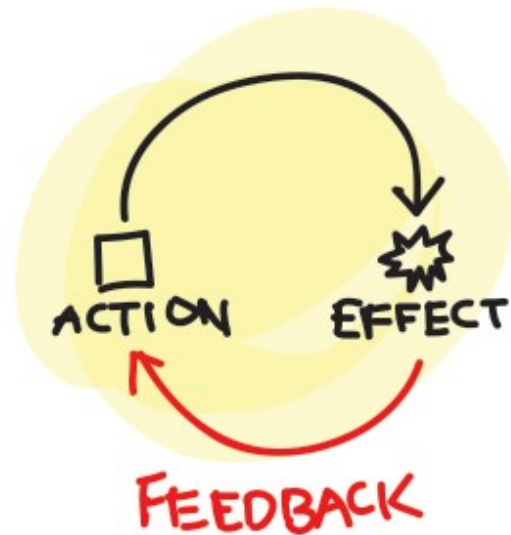


### Priorisation

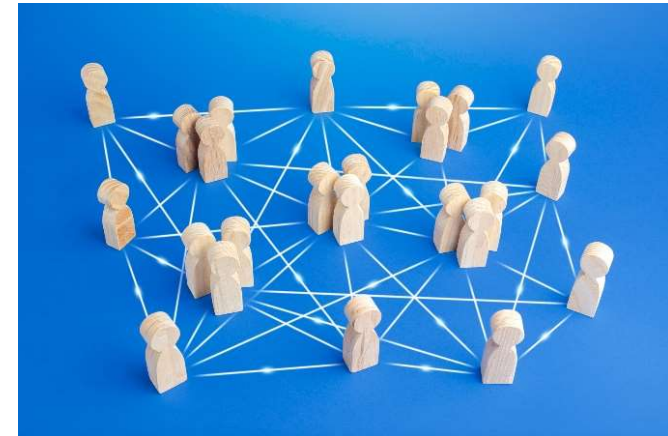
# Individus au sein d'une équipe

**Auto**

**organisation**



**Boucle  
feedback  
de l'équipe**



**Focus**



**Bien être**

# Raisons pour choisir l'agilité



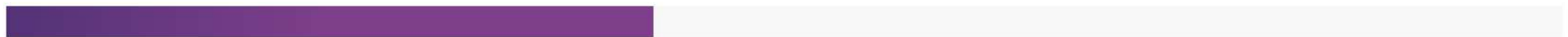
Rapport 2022

## Raisons pour adopter l'agilité

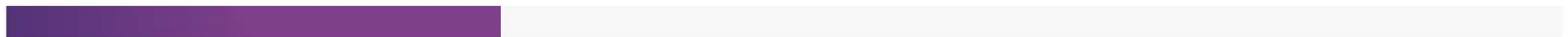
52% said it's to Accelerate Time to Market



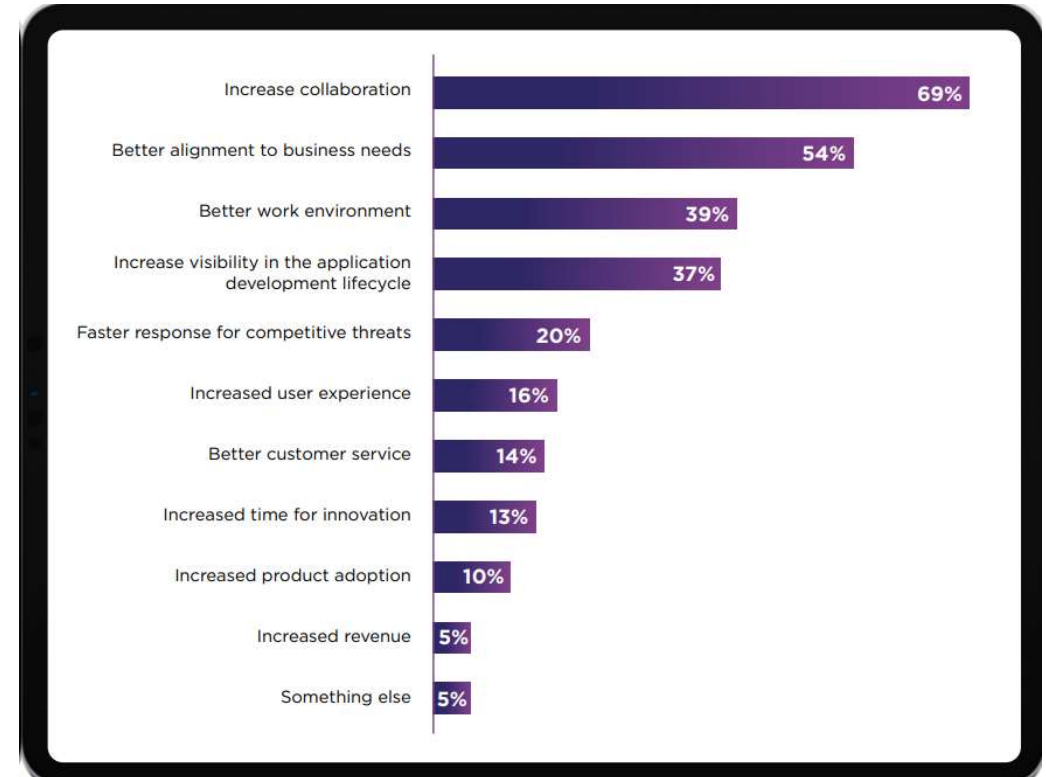
44% said it's for Delivery Predictability



31% said it's to Lower Risk



## Bénéfices constatés



# Causes d'échec



Rapport 2022

## Challenges pour les métiers



## Les challenges pour les équipes

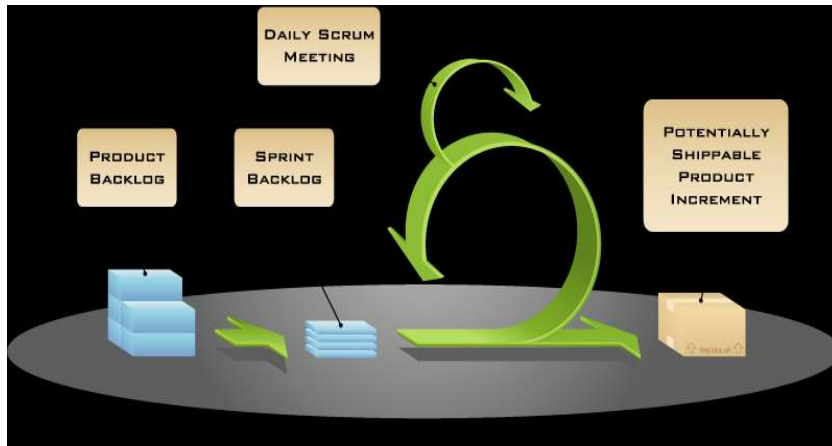
**39%** - Leadership not understanding or putting up roadblocks

**31%** - Lack of clear priorities and/or clear directions

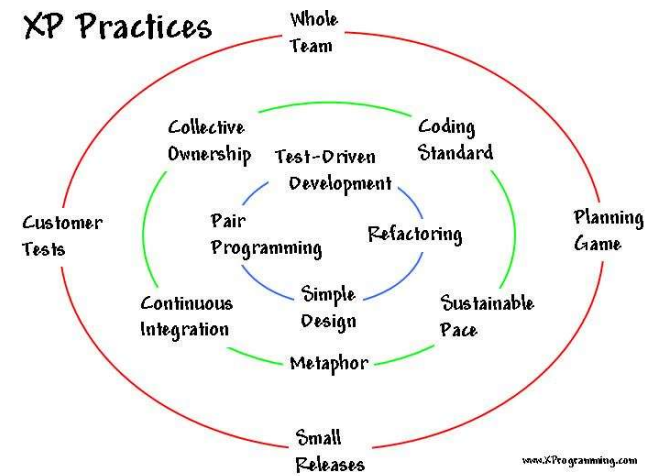
**31%** - Business teams not understanding what Agile does



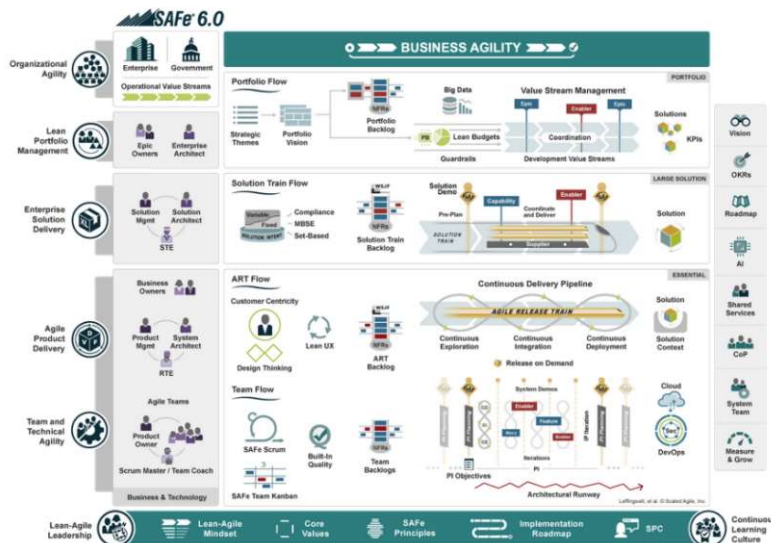
# Quelques frameworks Agiles



SCRUM



XP



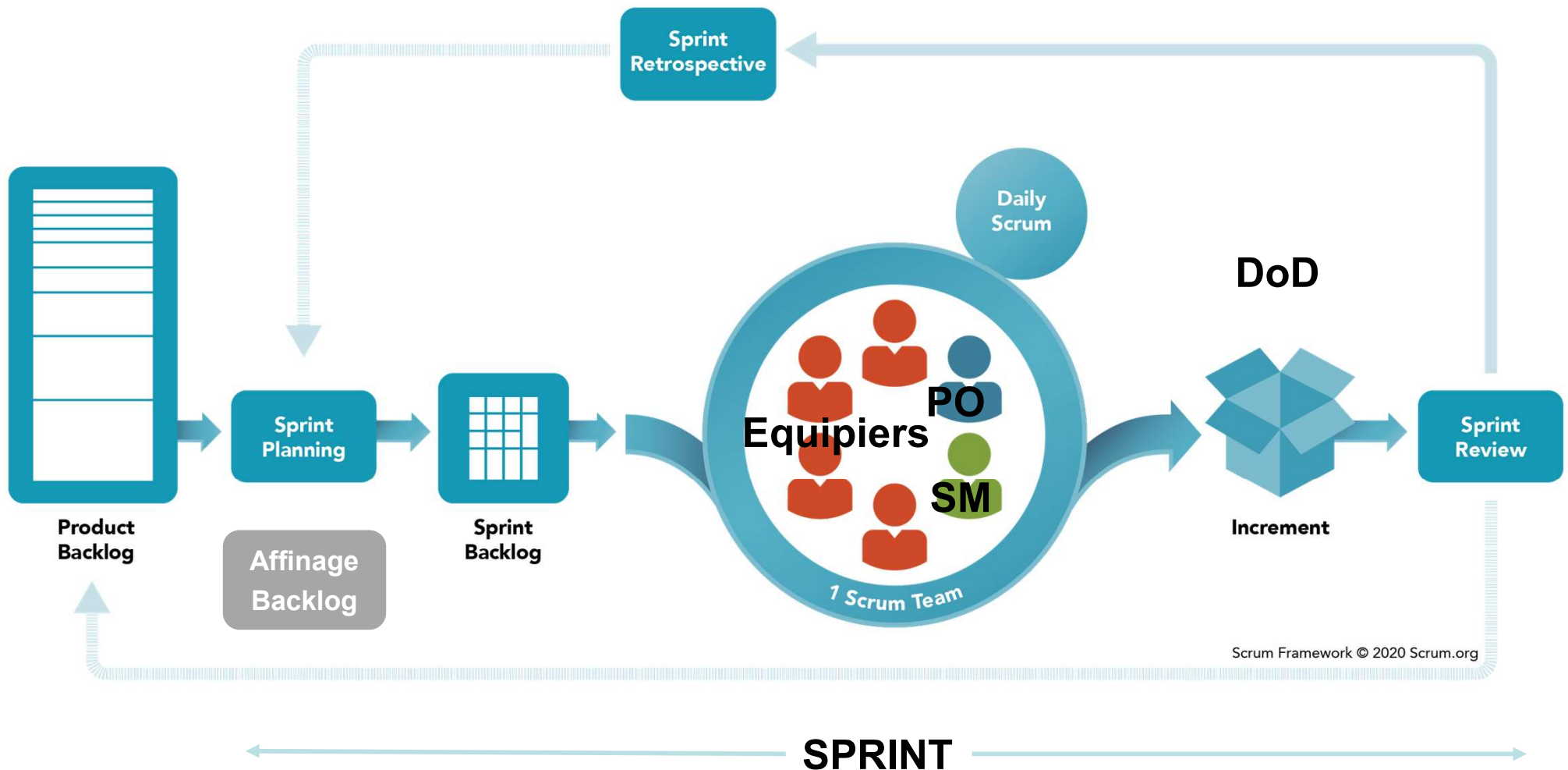
SAFe



KANBAN



# Le framework Scrum

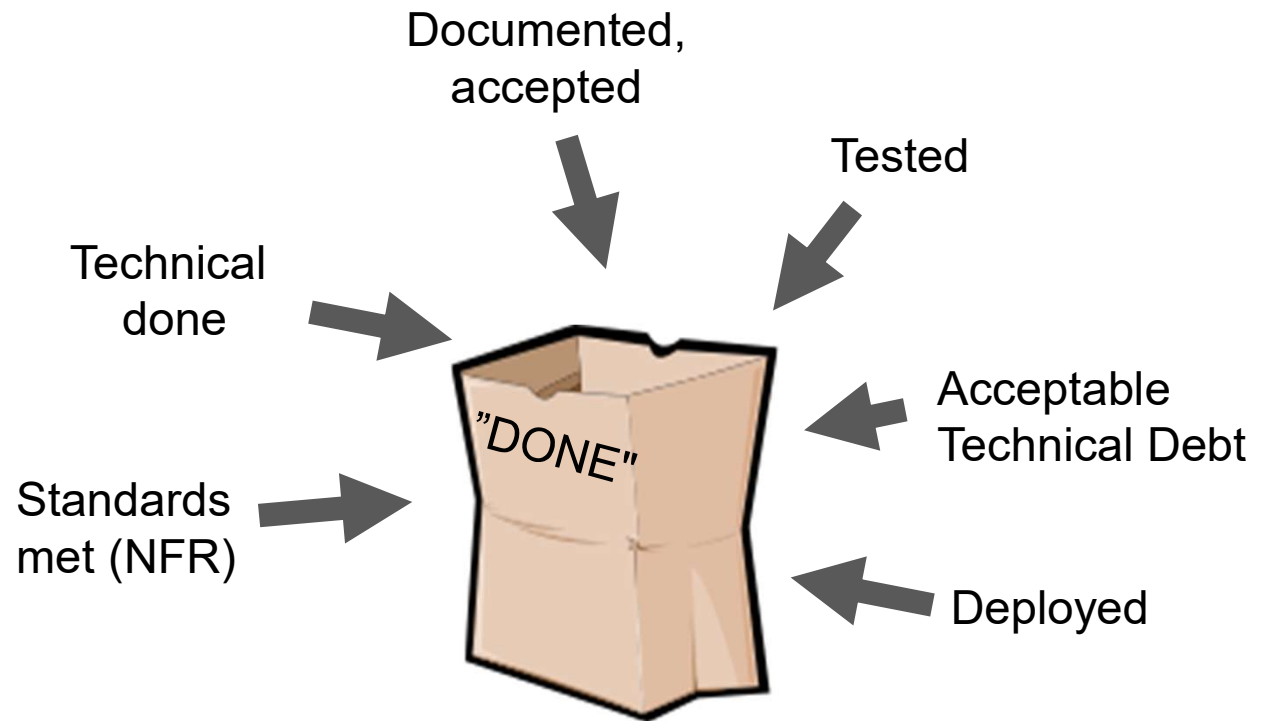


***Un framework de gestion de projet,  
pas de gestion de produit !***

# Agilité = Discipline

## Définition

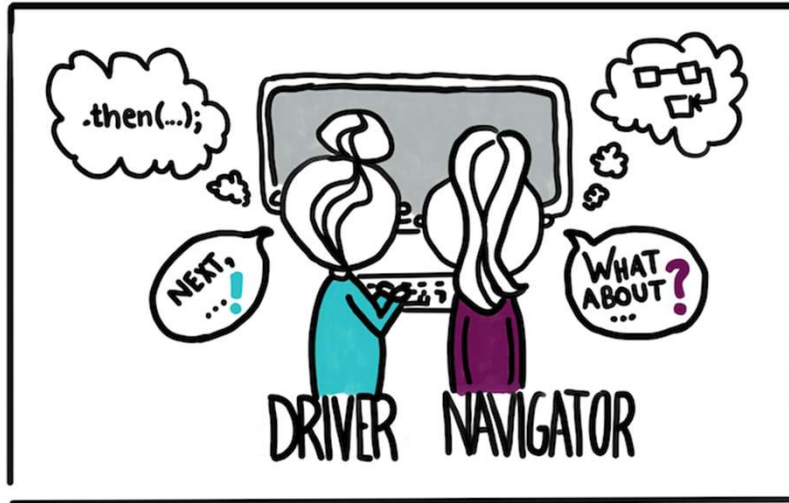
Règle de conduite commune aux membres d'un corps, d'une collectivité et obéissance à cette règle.



*Une fois défini, le DoD (Definition of Done) n'est plus négociable et doit être appliqué*

# Quelques Pratiques XP

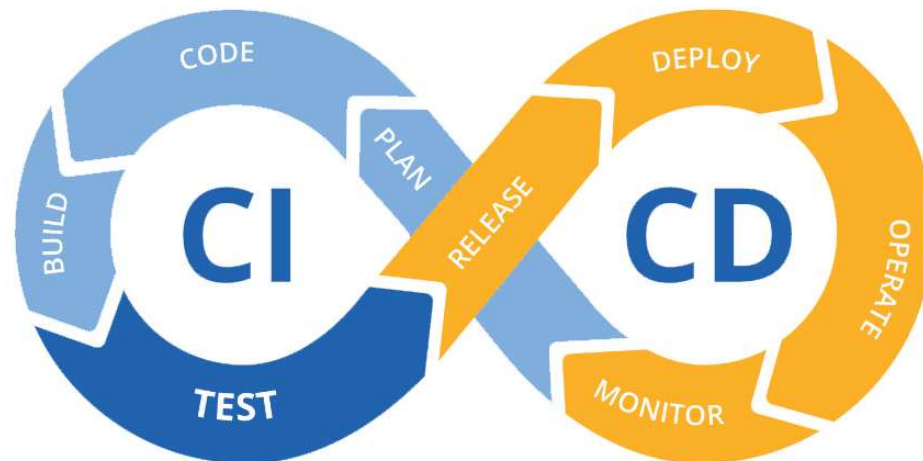
## Pair programming



## Test Driven Development

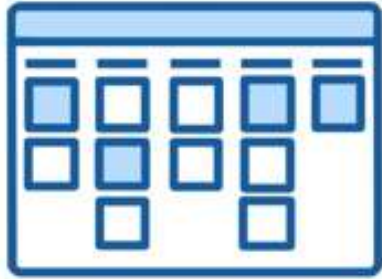


## Continuous Integration



## Continuous Delivery

# Kanban : Les 6 pratiques



Visualiser



Limiter le  
travail en cours



Expliciter  
les règles



Gérer  
Le flux

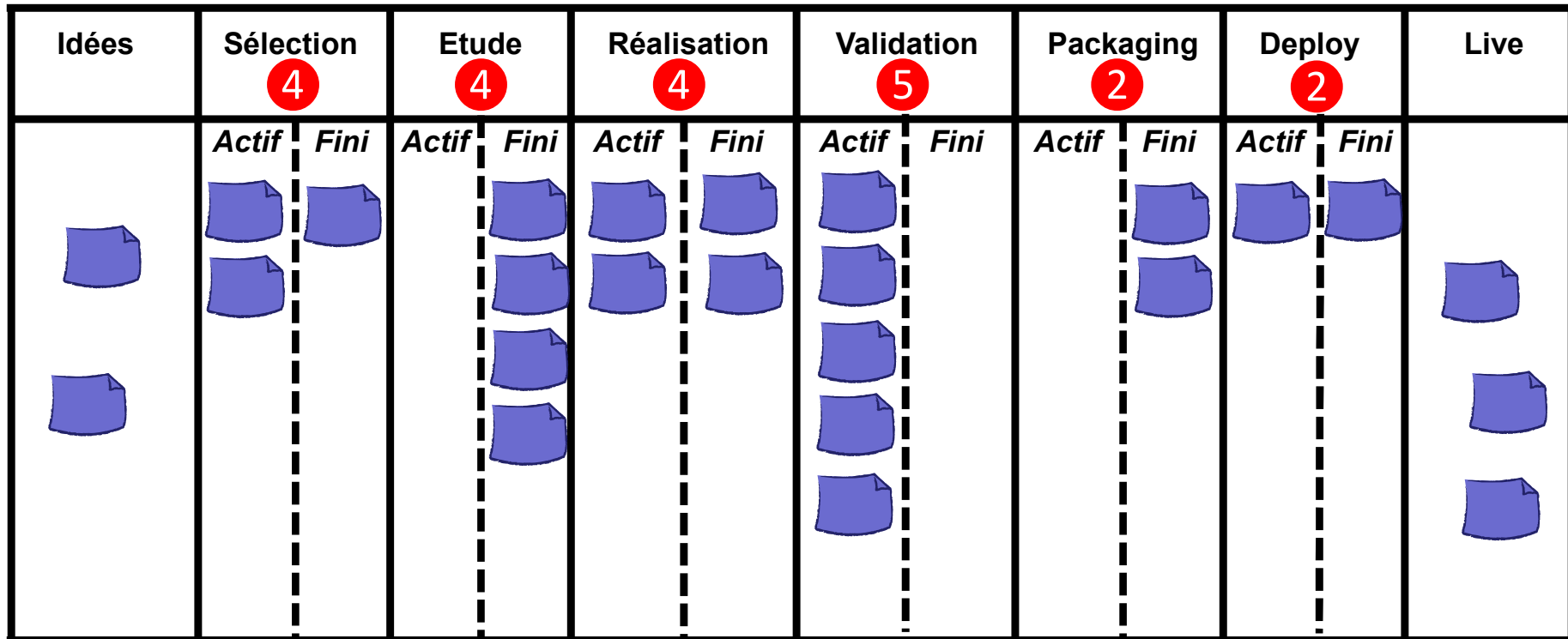


Implémenter les boucles  
de feedback



S'améliorer  
collectivement

# Le tableau Kanban



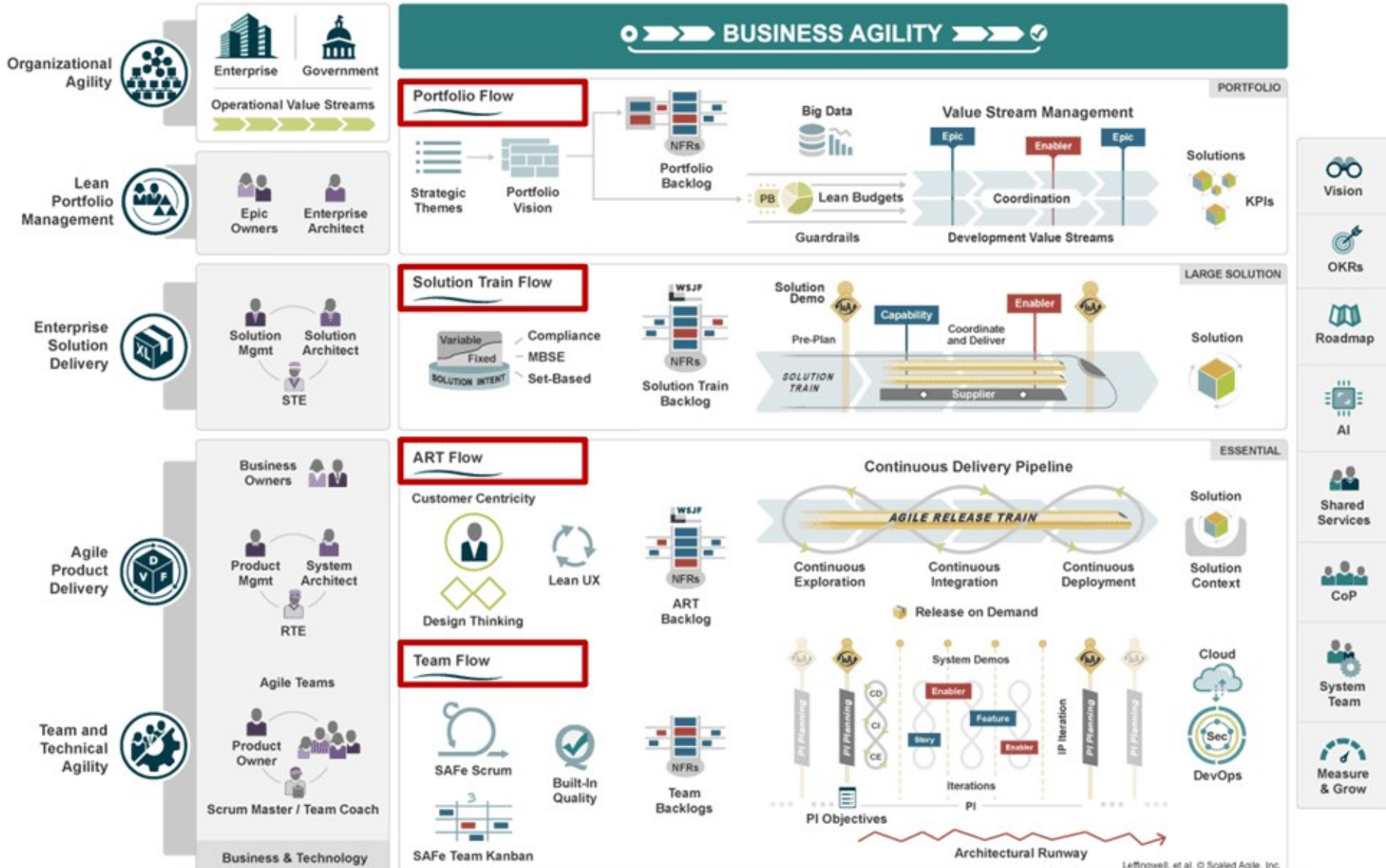
Flux de valeur visible  
Limite de WIP appliquée  
Critères de terminaison explicites





# SAFe

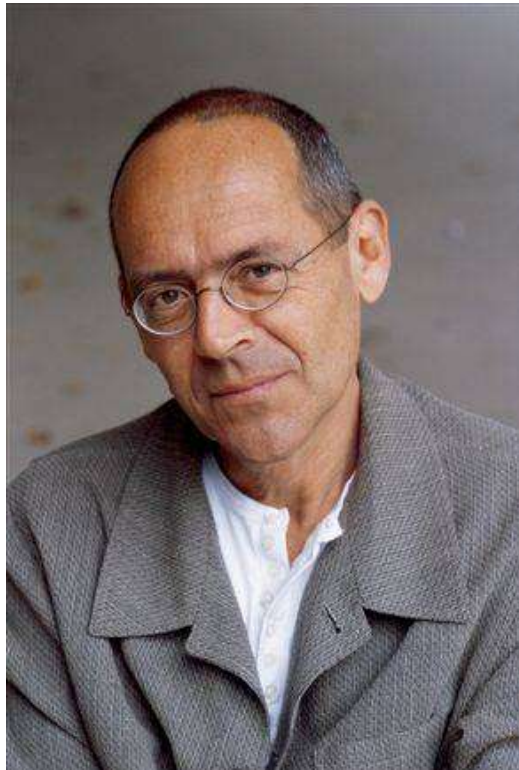
## SAFe 6.0



# Au-delà de la gestion de projet



# Bernard Stiegler



## **L'agilité est une vraie innovation sociale**

Sociale tout autant que managériale, au service des organisations qui veulent conjuguer concrètement performance et bien-vivre au travail

Philosophe, Directeur de l'Institut de Recherche et d'Innovation (Centre Georges Pompidou)



Alexandre Mazzia

**Gault & Millau, Chef de l'année 2019**



**Michelin**



# La cuisine d'Alexandre Mazzia

A black and white photograph of a kitchen staff working together in a professional kitchen setting. Several chefs are visible, focused on their tasks. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of intensity and concentration. The background shows kitchen equipment and a clean, organized workspace.

**tout est partagé**

**pas de cris, pas de jurons**

**aucun blâme, seulement de la communication**

**tout le monde est important dans le processus**

**chaque jour commence «ensemble» dans la cuisine**

**chaque semaine se termine par «débriefing fromage et vin»**

**chaque tâche est importante et peut être accomplie par tout le monde**

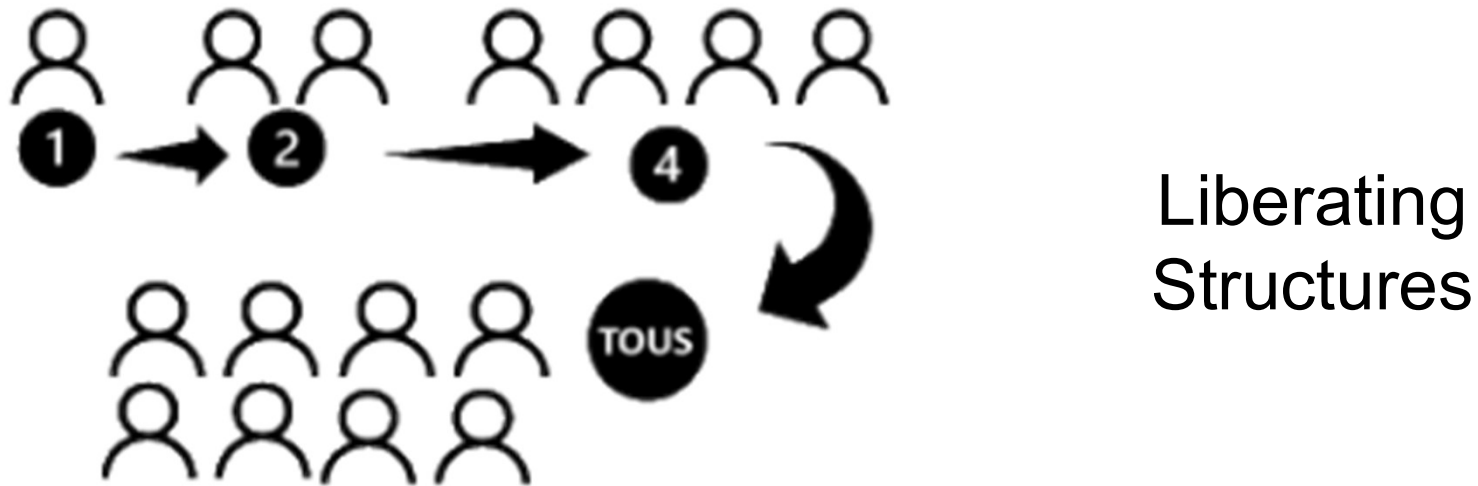
**le cuisinier qui a cuisiné le repas est celui qui apporte l'assiette**



# VOTRE EXPÉRIENCE DE L'AGILITÉ



# Atelier 1-2-4-ALL



**5'** – Réfléchir individuellement à 3 raisons de l'échec et 3 raisons du succès de l'agilité

**10'** – Débriefing à 2 et sélectionner 3 raisons d'échec + 3 raisons de succès

**15'** – Débriefing à 4 et sélectionner 3 raisons d'échec + 3 raisons de succès

**30'** – Débriefing en collectif

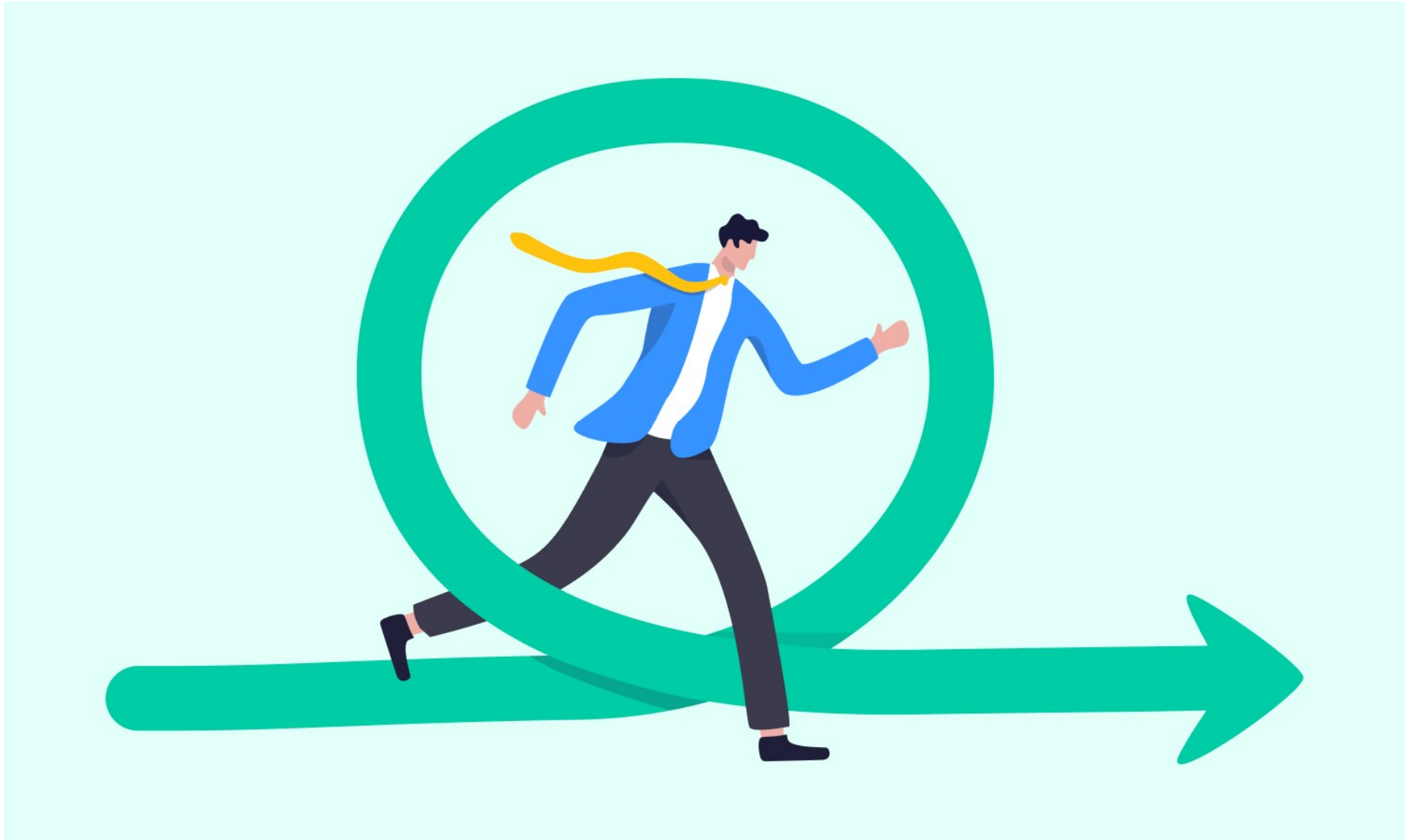


# Pause déjeuner





# Agile en solo





# Agile en solo

## Délégation régionale IDF Ouest et Nord – Meudon 1999 à 2003

- Support utilisateur
- Développements internes
- Développements inter délégations

## Délégation Alsace – Strasbourg 2003 à 2011

- Support utilisateur
- Responsable développements
  - Environnement Windows / .NET
  - Mise en œuvre Extreme Programming
  - Pilotage projet AMUE

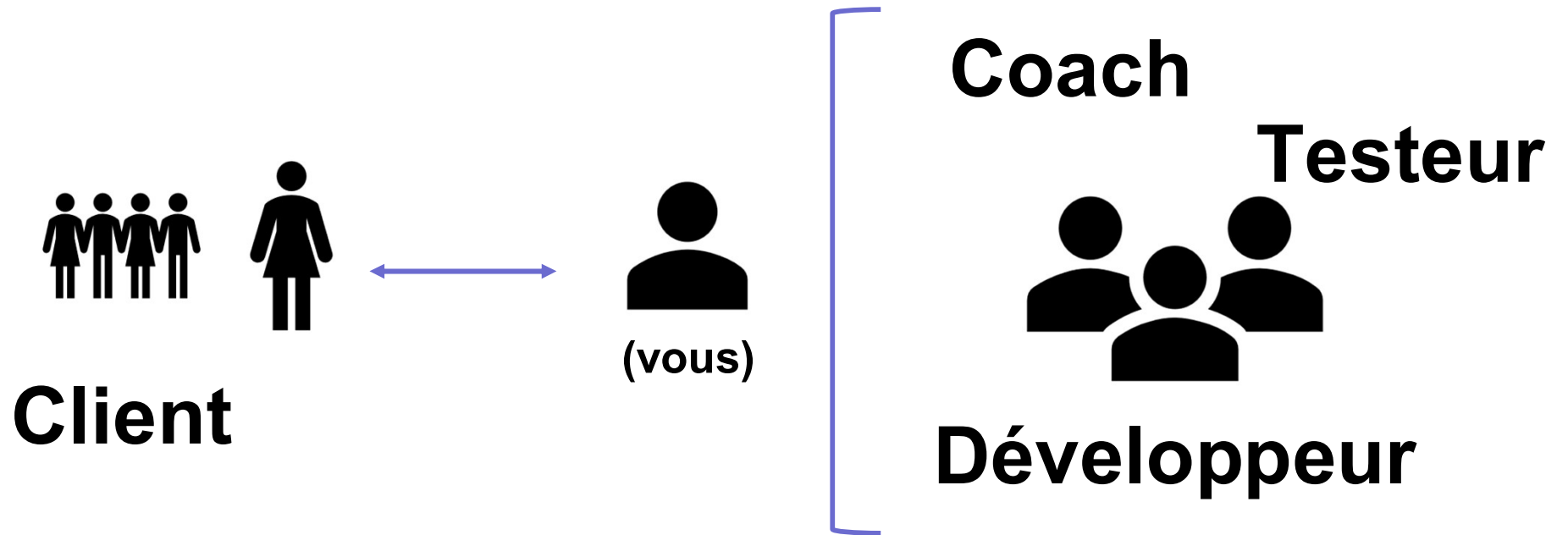
## Institut de biologie moléculaire des plantes – Strasbourg 2011 à aujourd'hui

- Responsable développements
  - 6 applications web + 1 jeu iOS
  - Environnement MacOS Linux / java
  - Mise en œuvre Extreme Programming
  - Automatisation poussée du cycle de développement



Gaël Pawlak

# Agile en solo – mais pas tout seul



# Agile en solo – valeurs & pratiques XP

## Valeurs



## Pratiques

- Client sur site
- Jeu du planning
- Intégration continue
- Petite livraison
- Rythme soutenable
- Tests unitaires
- Tests fonctionnels
- Conception simple
- Ubiquitous language
- Remaniement de code (refactoring)
- Propriété collective du code
- Conventions de nommage
- **Pair programming**

# Agile en solo – organisation

## ○ Travail par itérations courtes

- 2 semaines / 10 jours
- Plus long ? Plus court ?

## ○ 3 environnements

- Développement
- Démo (recette / staging)
- Production

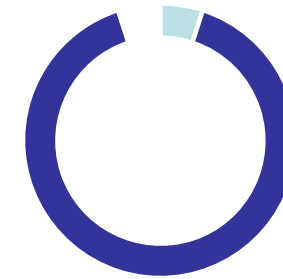
## ○ Planification

- Découpage du travail à venir en « story »
- Une story dure entre 1 et 2 jours
- Sélection par le client des stories pour l'itération
- Définition des tests qui valideront les stories
- Prévoir du mou et les absences

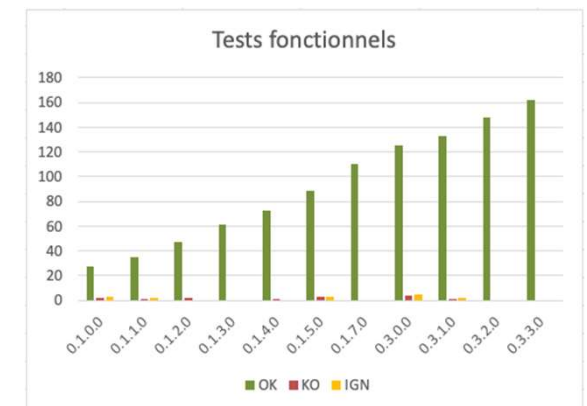
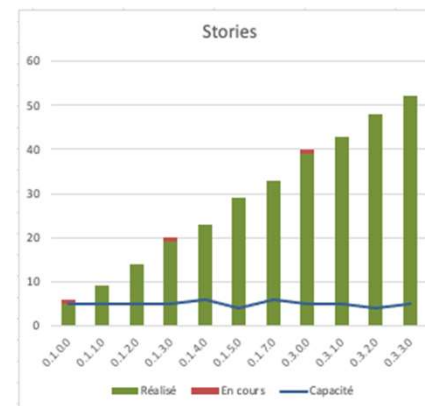
## ○ Fin de l'itération

- Déploiement démo
- Tests fonctionnels (si besoin)
- Mise à jour indicateurs

Itération



- Planification
- Développement
- Déploiement démo



# Agile en solo – automatisation

## ○ Automatisation maximum

- Tests unitaires
- Build auto
- Tests d'intégration
- Déploiement démo
- Tests fonctionnels
- Déploiement en production
- Monitoring

## ○ ... mais progressive

## ○ Le mieux est l'ennemi du bien

## ○ Calé entre 2 projets ou après la release d'une version majeure

## Duplication de code



## Tâche manuelle

- Tests unitaires - 2005
- Build auto - 2008
- Tests d'intégration - 2008
- Déploiement démo
  - Packaging auto + taches manuelles – 2008
  - Full auto - 2020
- Tests fonctionnels
  - Feuilles excel – 2007
  - Application de suivi (tests manuels) – 2009
  - Automatisés - 2023
- Intégration continue - 2013
- Déploiement en production
  - Packaging auto + taches manuelles – 2008
  - Full auto - 2020
- Monitoring - 2021



# Agile en solo – difficultés & échecs

- **Obtenir l'implication régulière du client**
- **Autodiscipline indispensable**
  - Notamment sur la durée fixe des itérations
- **Stories trop ambitieuses**
- **Capacité surestimée**
- **Aucune critique technique**
- **Essai de fonctionnement en workflow continu**
  - Du mal à caler les rdv client (car irréguliers)
  - Mes stories ont grossi au fur et à mesure
  - Arrêt des indicateurs
  - Perte de motivation
- **Pilotage d'une équipe à distance**
  - Difficulté à percevoir les problèmes techniques et organisationnels
  - Difficulté à joindre les clients

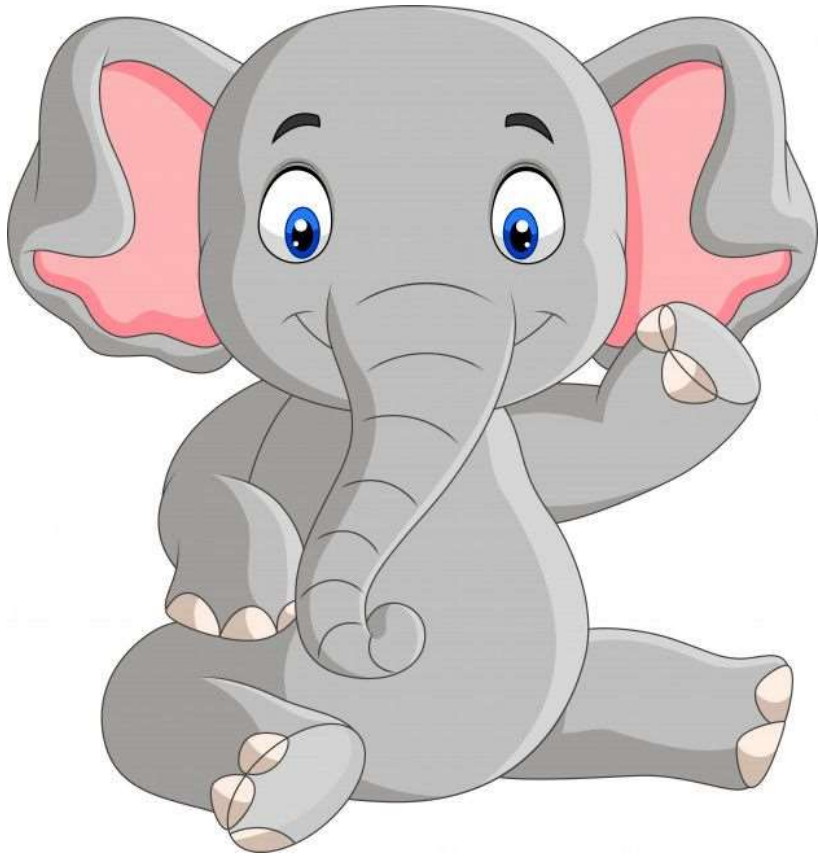


# Agile en solo – succès

- **Applications régulièrement mises à jour et fiables**
- **Confiance grandissante des clients**
- **Motivation plus facile**
- **Encadrement de CDD / stagiaire facilité**
- **Capacité à faire germer des idées côté client et dev**
- **De beaux moments humains**



# ELEPHANT CARPACCIO



# Calcul d'une facture



Prix unitaire des produits



Quantité



Taxes par pays



Remises

# ELEPHANT CARPACCIO

## Entrées

- Un prix unitaire
- Une quantité
- Le pays (code 2 lettres)

Pays	Taxe
BE	21%
DE	19%
FR	20%
IT	22%
NL	21%

## Sortie

- Le total facturé

Total commandé	Remise
1 000 €	3%
5 000 €	5%
7 000 €	7%
10 000 €	10%
50 000 €	15%

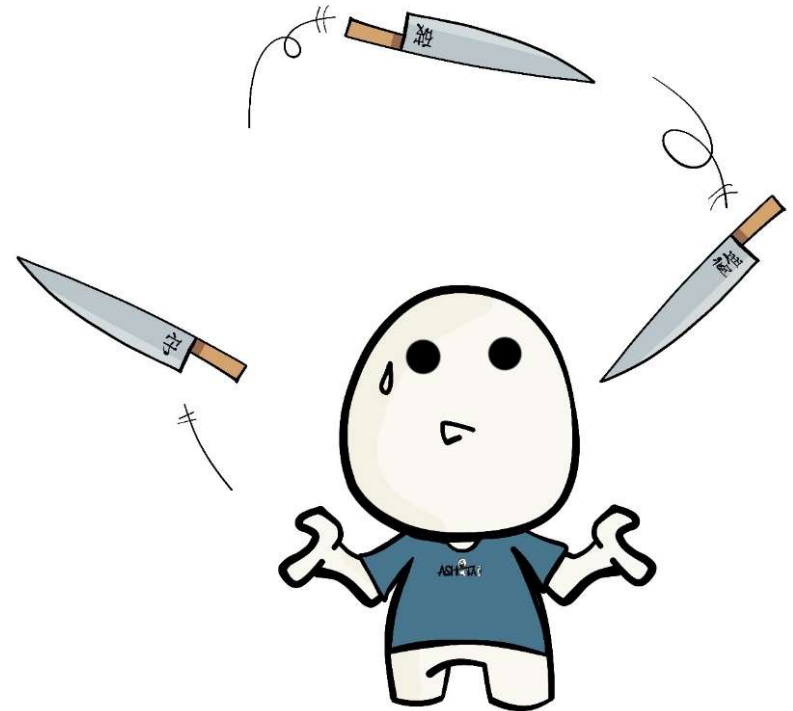
## Objectif de l'atelier

- Pratiquer le découpage et la réalisation agile



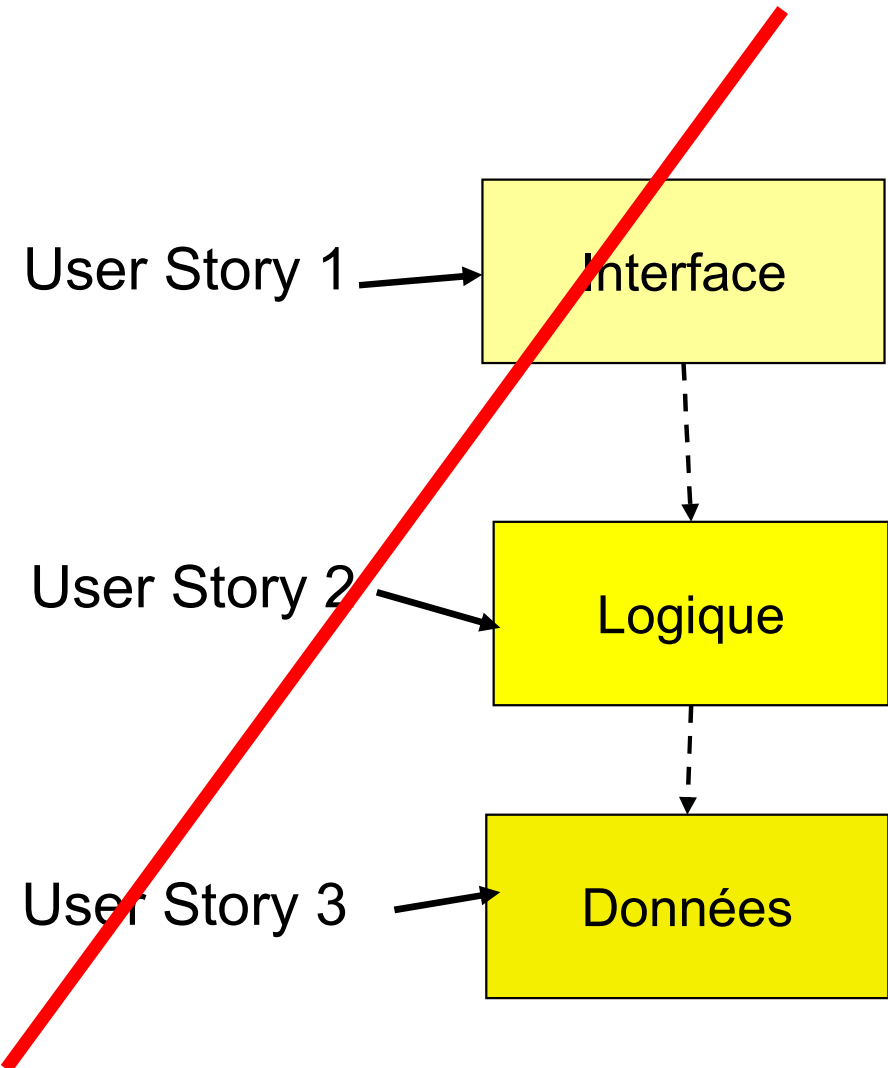
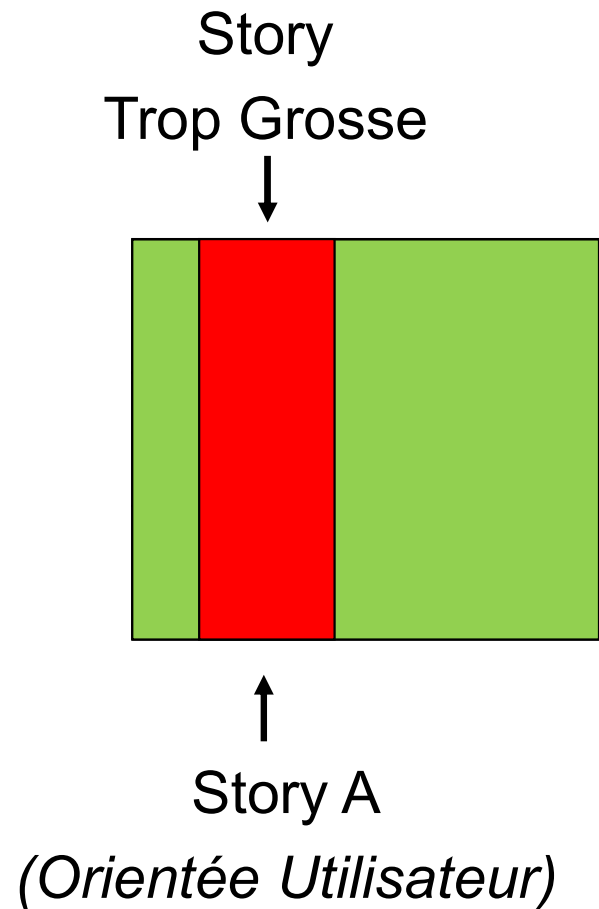
# Déroulé de l'exercice

- **Equipe de 4 personnes – 1 ordinateur par équipe**
- **Déroulé**
  - Préparation ~ 15'
  - Découpage ~ 20'
  - Débrief découpage ~ 15'
  - Itérations (x5) ~ 10'
    - Préparation ~ 1'
    - Réalisation ~ 7'
    - Démo ~ 2'
  - Pause
  - Débrief de l'exercice ~ 30'



# Découper un besoin en « Story »

**Attention au piège !**





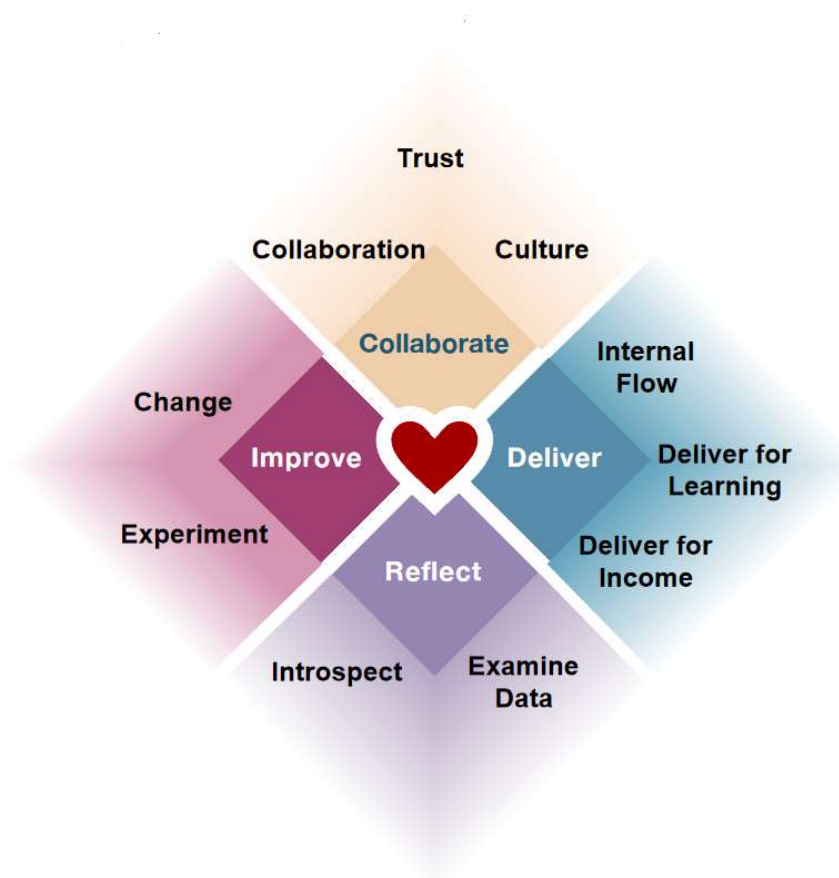
# L'agilité en mouvement



# Heart of agile

心

**Agile est devenu trop décoré.  
Laissez-nous gratter ces décorations pendant une minute, et revenons au cœur de l'agilité**

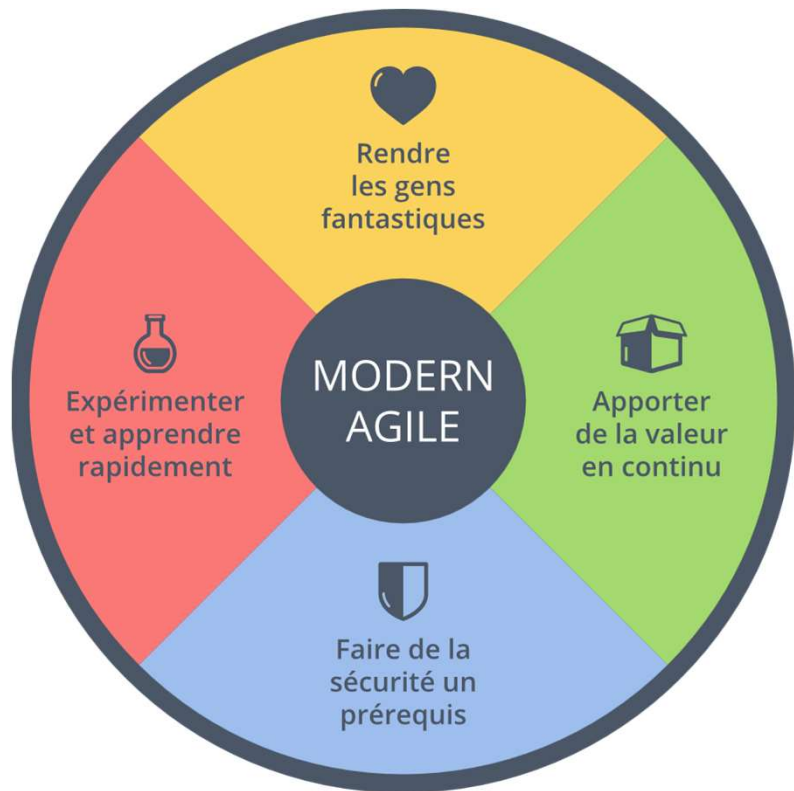


*Alistair Cockburn*

守破離



# Modern Agile



Modern Agile est ultra-léger, sans rôles, responsabilités ni méthodes associées.

Il est défini par quatre principes directeurs



*Joshua Kerievsky*

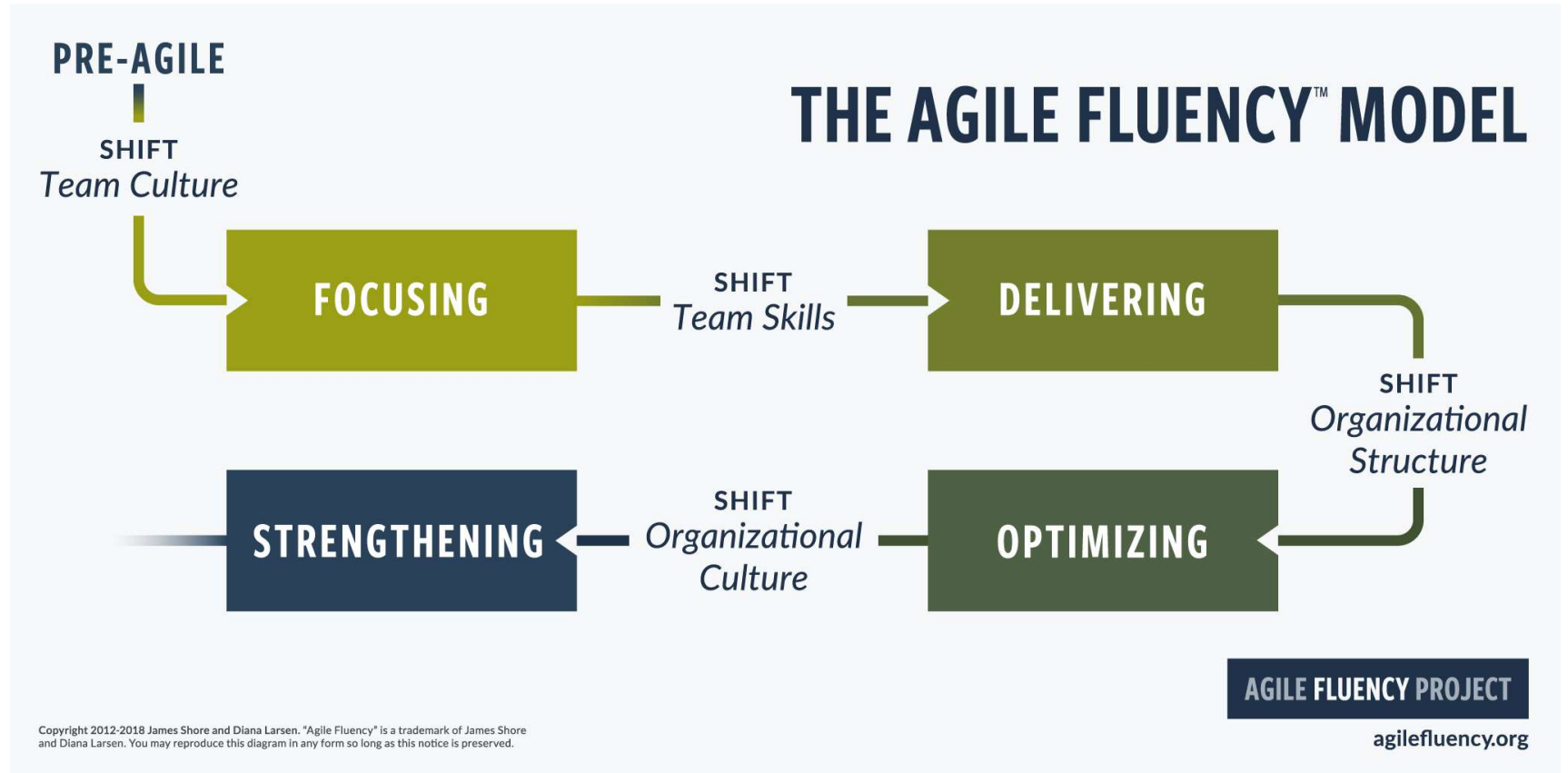
# Agile Fluency



Diana Larsen



James Shore



Une équipe performante commence par un ensemble de personnes ayant des compétences techniques complémentaires

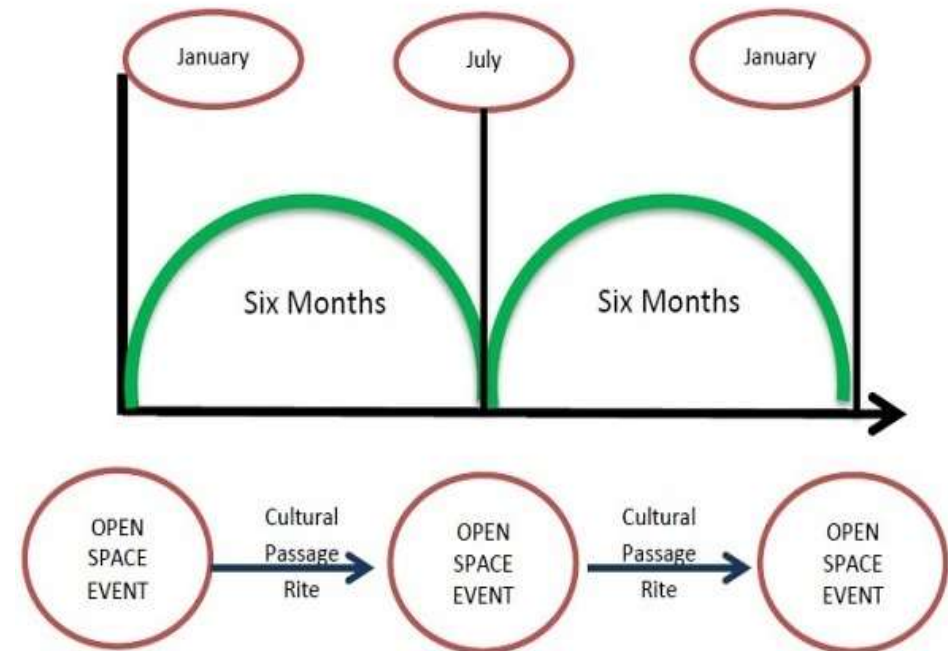
# OPENSOURCE AGILITY

**L'agilité ne fonctionne et ne dure que si elle est le résultat d'une adoption libre et consensuelle par les personnes concernées.**



*Daniel Mezick*

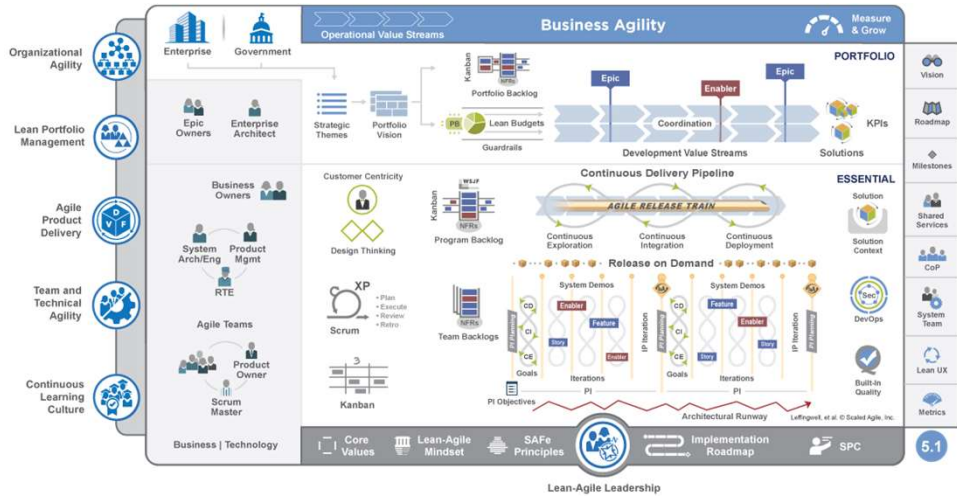
## Open Agile Adoption: Annual View



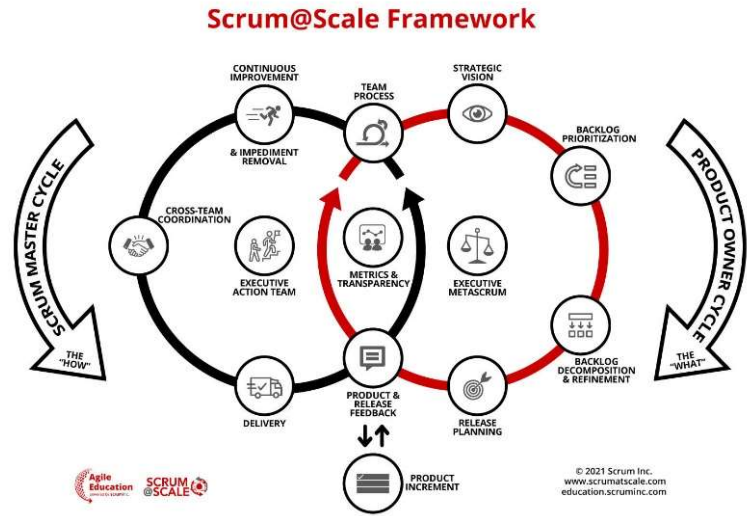
Notes:

Period events become cultural milestones  
Progress no longer depends on one person

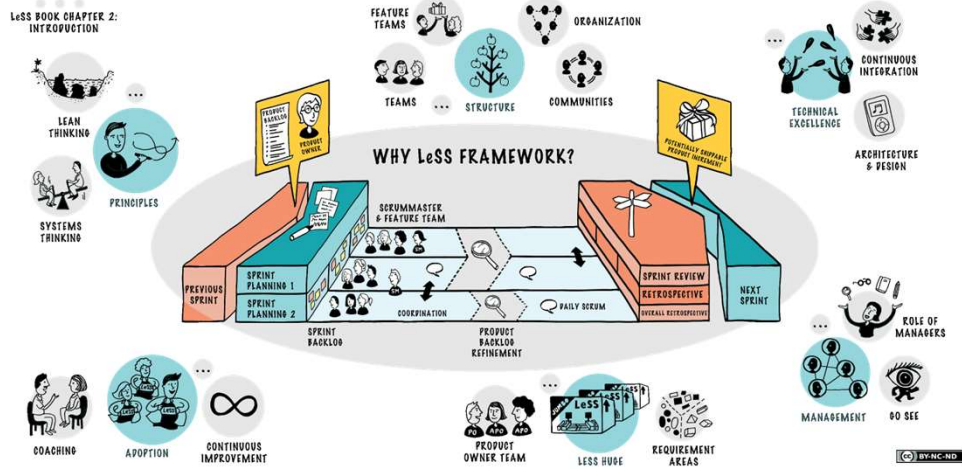
# Agilité à l'échelle



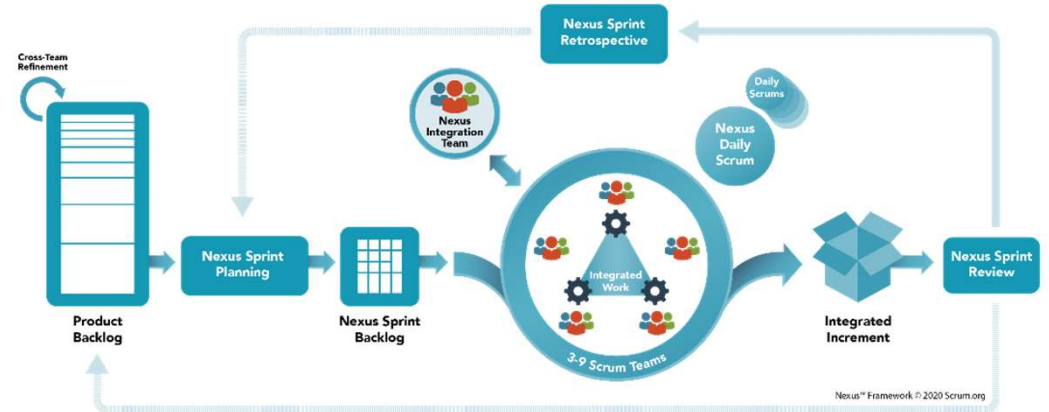
SAFe



Scrum@Scale



LeSS



NEXUS

# Les frameworks agiles sont des outils



**Tout ressemble à un clou pour qui  
ne possède qu'un marteau**



# Conclusion

