



Une expérience de l'incommunicabilité et de quelques techniques agile élémentaires

Géry Derbier

gergy.derbier@gmail.com

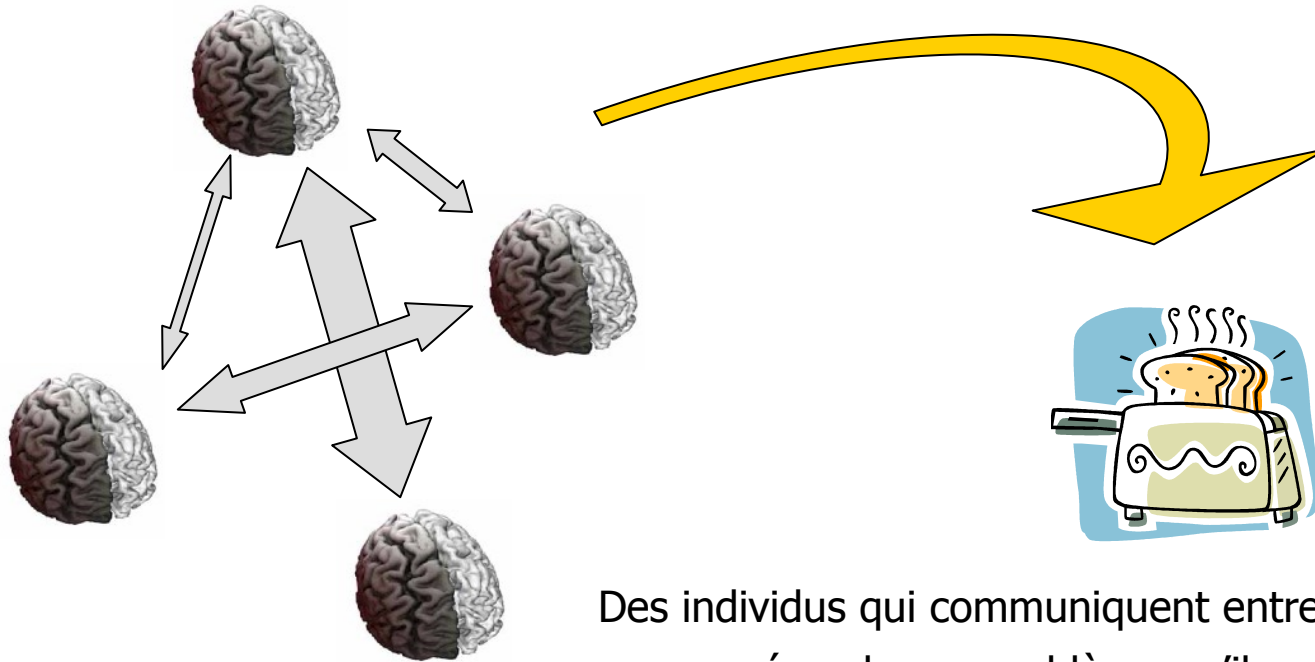


Théorie

Le développement de logiciel est une collection de jeux coopératifs d'invention et de communication à ressources contraintes dans lequel les participants utilisent des marqueurs pour se souvenir, se stimuler et s'informer mutuellement au cours de chaque mouvement dans le jeu.



La production de logiciel consiste uniquement à concrétiser des idées dans un contexte économique...



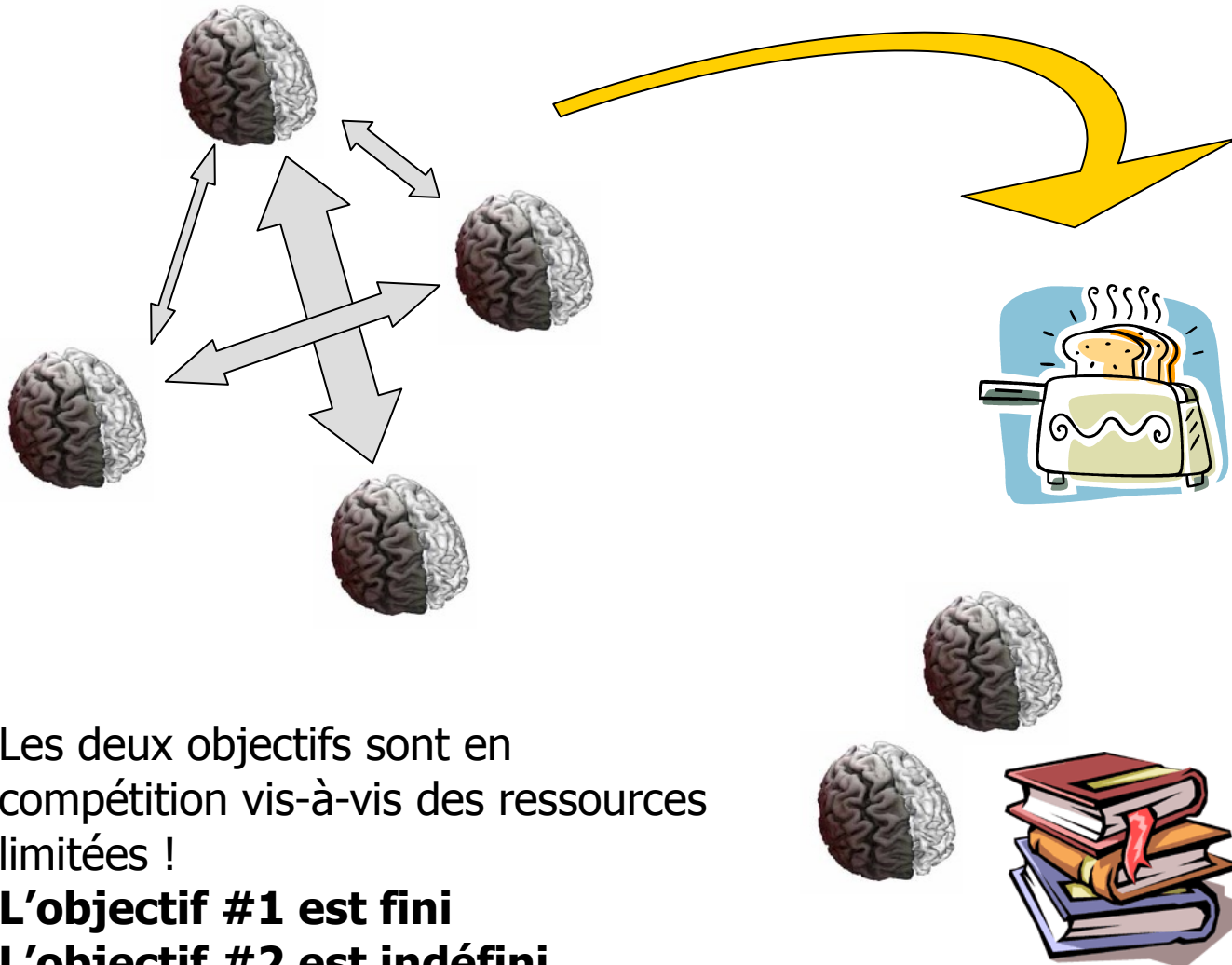
Des individus qui communiquent entre eux...

- ... pour résoudre un problème qu'ils ne comprennent pas complètement (et qui continue à changer),
- ... qui créent une solution qu'ils ne comprennent pas complètement (et qui continue à changer),
- ... exprimant leurs idées dans un langage limité qu'ils ne comprennent pas complètement (et qui continue à changer),
- ... à un interpréteur qui ne pardonne aucune erreur.

Chaque choix a des conséquences économiques dans un contexte contraint.



UN but avec DEUX objectifs



Les deux objectifs sont en compétition vis-à-vis des ressources limitées !

L'objectif #1 est fini

L'objectif #2 est indéfini

Objectif #1 :
Livrer ce produit

Objectif #2 :
**Etre prêt pour la
partie suivante**



Le développement de logiciel comme jeu coopératif d'invention et de communication

Pour comprendre le développement logiciel effectué par une équipe il faut :

- Comprendre les jeux coopératifs avec objectif
- Comprendre la communication entre individus
- Comprendre comment les individus inventent
- Comprendre comment les individus coopèrent



Faites l'expérience d'un jeu coopératif de communication et d'invention

- Se répartir en Spécifieurs et Artistes.
- Les Spécifieurs vont demander aux Artistes de faire un dessin pour eux.



Fais-moi un Dessin 1er round -- 10 minutes

1. Les Spécifieurs et les Artistes se répartissent à chaque extrémité de la salle (ce qui correspond à des équipes distribuées)
2. Les Spécifieurs **ECRIVENT** les instructions aux Artistes (pas de dessin). Un seul Spécifieur passe les messages entre les groupes, il peut observer les Artistes mais **NE PEUT PAS** leur parler.
3. Les Artistes peuvent écrire des messages en retour.
4. **PAS** de parole ni de dessin échangé entre Spécifieurs et Artistes.



Technique de Réflexion : écrire Ce qui a marché ? Ce qu'on pourrait essayer ?

■ A garder	■ A essayer
■ Ce qui pose problème	

(technique fondamentale à utiliser une fois tous les mois
sur chaque projet !)



PAUSE 5 minutes

1. Pause. La plupart des équipes ne se donnent pas les moyens de modifier le processus 'en cours de route'. Il est nécessaire de trouver comment faire.
2. Discuter et réfléchir : ce qui marche, ce qui ne marche pas.
3. Ajuster sa stratégie pour le prochain tour.
4. Utiliser la technique de réflexion (correspond à du "développement itératif" avec feedback sur le processus)



Fais-moi un Dessin 2ème round -- 5 minutes

1. Comme précédemment, mais avec une approche incrémentale :
2. Les Spécifieurs décrivent UNE SEULE forme.
3. Après avoir dessiné la forme, les Artistes l'envoient aux Spécifieurs pour revue.
4. Les Spécifieurs décident de faire corriger la forme ou de continuer avec la suivante (**correspond à des "livraisons incrémentales" avec feedback sur le produit.**)



PAUSE 5 minutes

1. Hypothèse : un seul Spécifieur sur le prochain dessin (tous les autres sont des Artistes).
2. Elaborer la meilleure stratégie de réalisation (incluant par exemple être assis tous autour d'une même table, parler en direct).



Fais-moi un Dessin 3ème round -- 5 minutes

1. Les Spécifieurs de chaque équipe viennent, regardent le dessin et le mémorisent.
2. Les Spécifieurs, SANS AUCUN DESSIN, communiquent aussi correctement que possible avec le reste de l'équipe (correspond au Client s'efforçant de communiquer le besoin à l'équipe de développement)



Fin. Vous venez de faire l'expérience de l'incommunicabilité et de quelques techniques agiles élémentaires pour y faire face.

Certaines choses que vous pouvez avoir observées :

- La distance fait mal (alors **EVITEZ** là !)
- La communication multi-modale, assis côte-à-côte, ça aide.
- La communication a ses limites.
- Le process a besoin de pouvoir évoluer : il faut du feedback sur le Process **ET** sur le Produit.
- Action & Feedback aident à réduire les ambiguïtés.
- S'arrêter et réfléchir pour s'améliorer.
- Une technique possible de session de réflexion.
- Quelles sont les vraies règles du jeu ?