

01/01/2023

Module Agile - 2023

Votre formateur

BENJAMIN CADOT



- Mon nom
- Mon âge
- Mon parcours
- Ma situation professionnelle
- Ce que j'apprécie dans l'agilité
- Pourquoi je suis devant vous aujourd'hui

EXPERTISES



Kanban



**Mes attentes
envers vous
sont les
suivantes**



Programme

MODULE AGILE

JOUR 1

Rappel des principes de l'Agilité et Scrum

Kanban

JOUR 2

Les différents concepts liés à la planification et à l'évaluation du travail

Objectives and Key Results (OKR)

JOUR 3

Quand l'Agilité à l'échelle s'invite dans le monde de l'entreprise

Découvrez le Management 3.0, une approche révolutionnaire qui favorise la collaboration, l'agilité et

L'innovation

La gestion du backlog produit

JOUR 4

QCM

Soutenance projet en groupe

**Quelles
sont vos
attentes
pour ce
cours ?**





L'évaluation

Le Manifeste Agile dévoilé : Le Pacte de l'Agilité

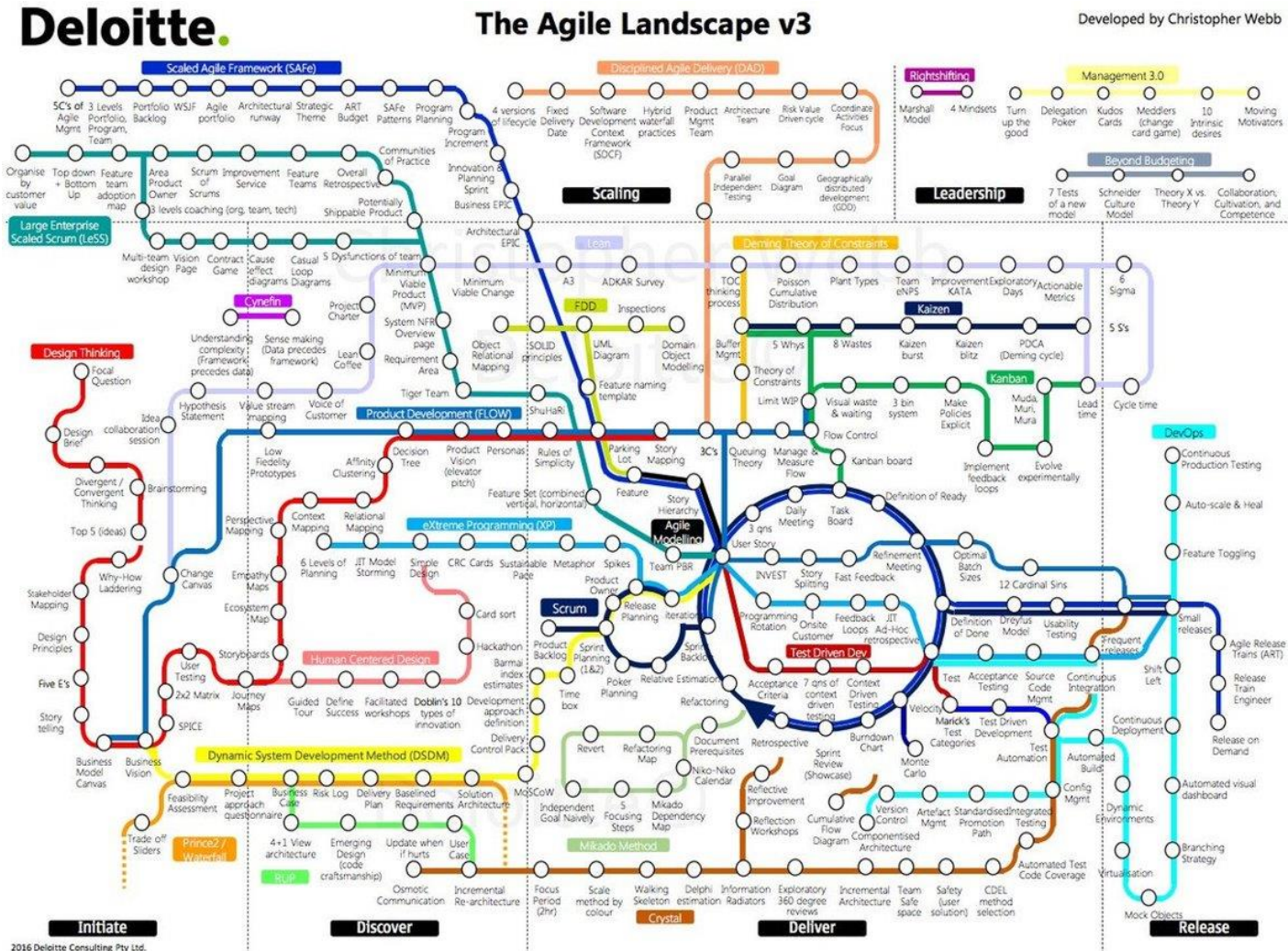
Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

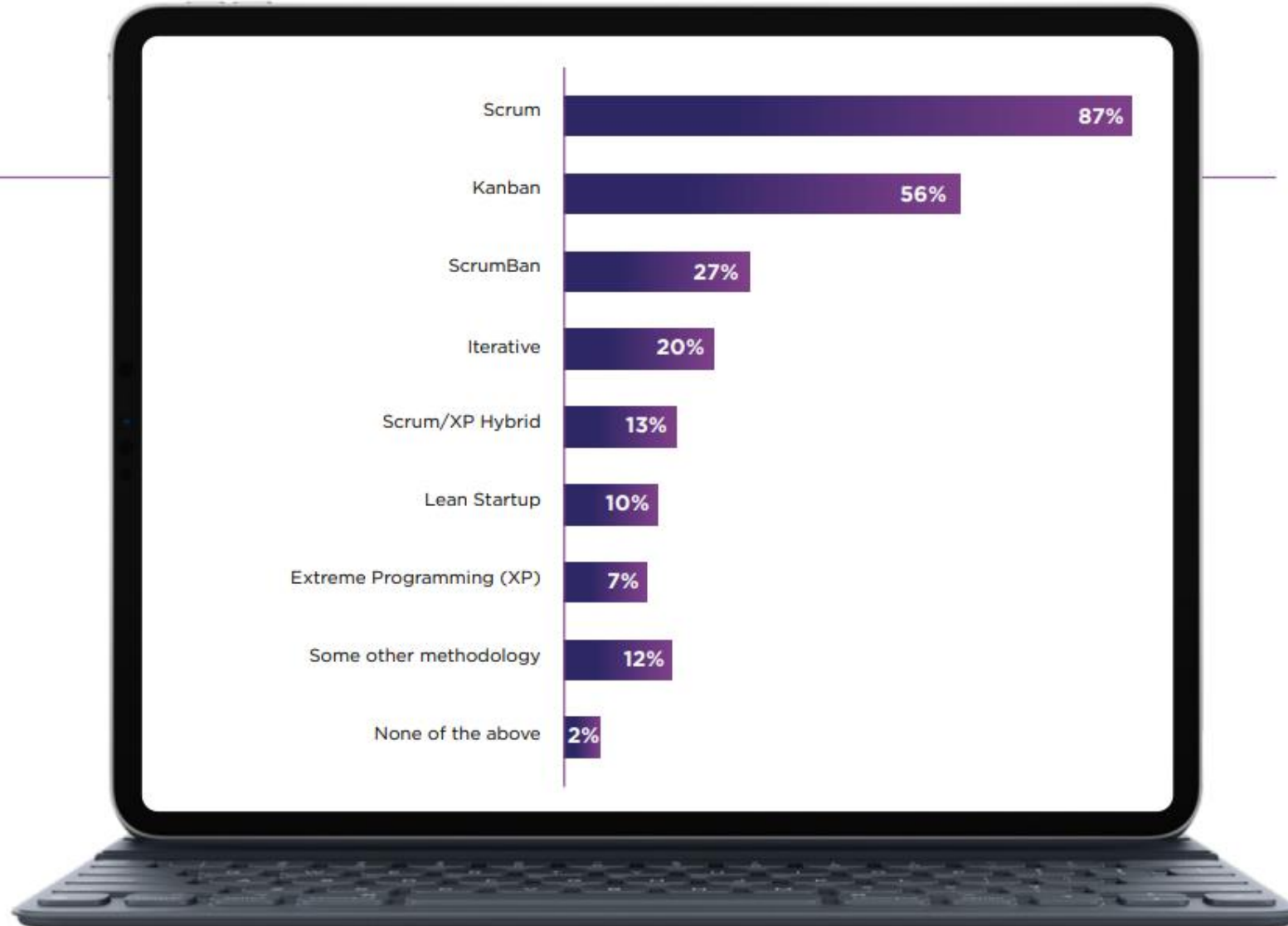
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

L'Univers Agile : Panorama des méthodes et frameworks

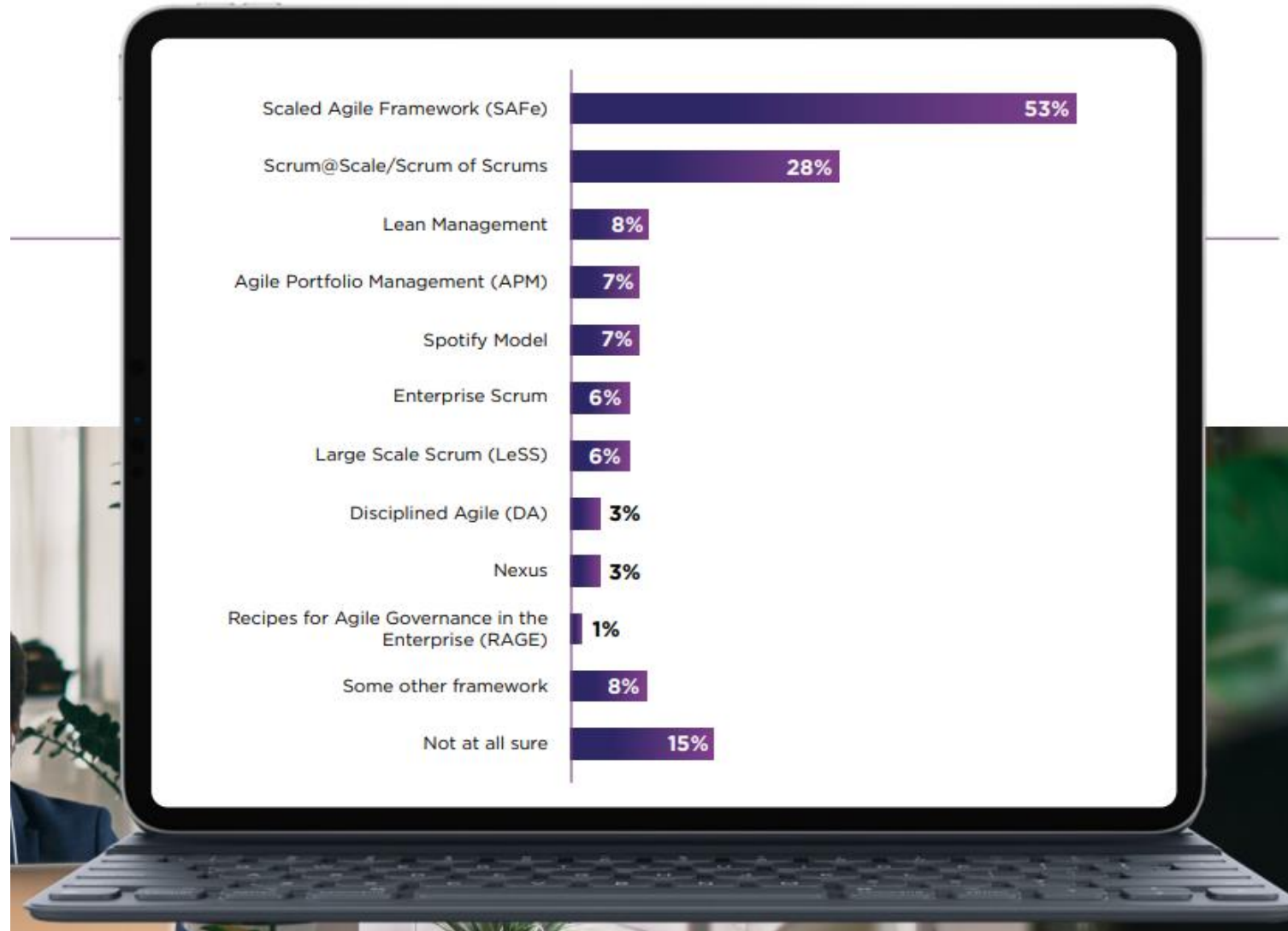


Ce panorama, bien que large, n'est pas exhaustif ; l'univers Agile est dynamique et en perpétuelle évolution.

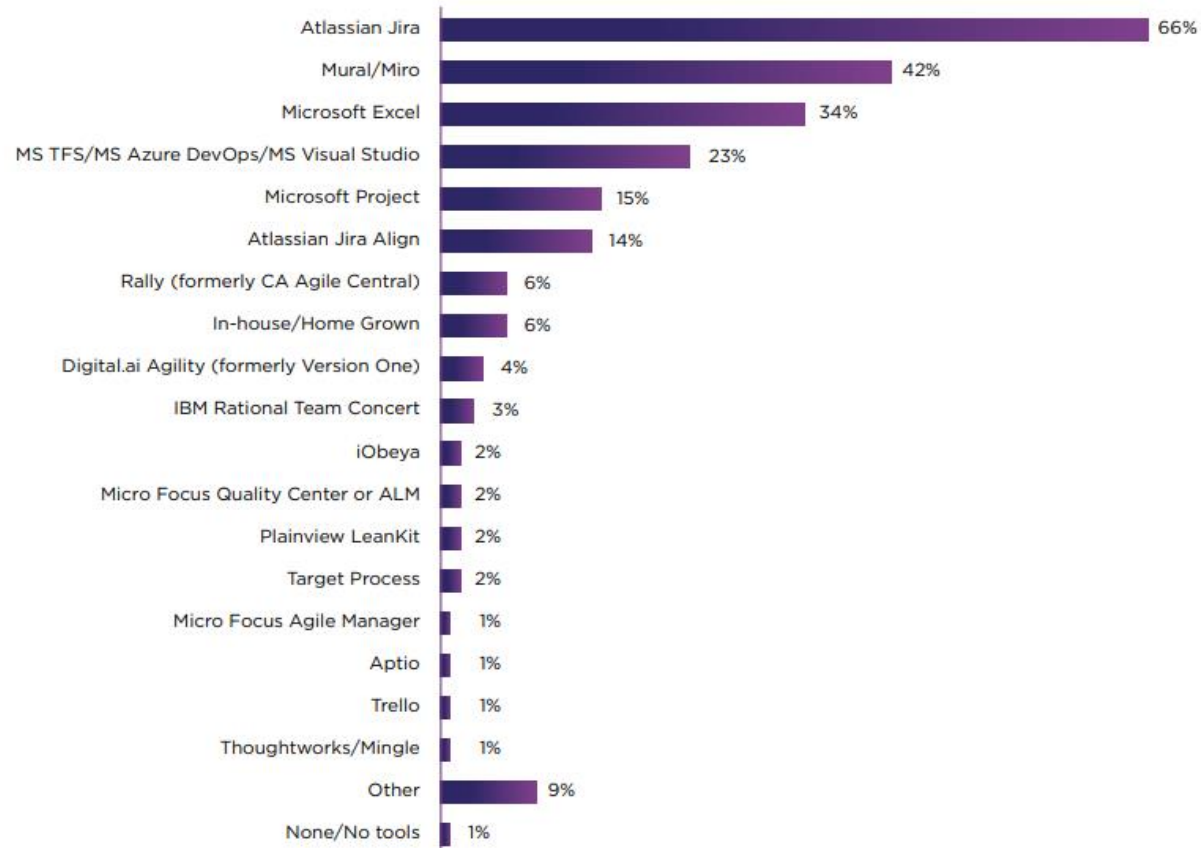
Etat des lieux des frameworks au niveau d'une équipe



Répartition des frameworks à l'échelle



Les outils



Quizz Scrum





En informatique, Spring est une méthode open source pour construire et définir l'infrastructure d'une application Java.

En informatique, Spring est une méthode open source pour construire et définir l'infrastructure d'une application Java.

Un problème ? 



**L'emploi du bon lexique est
fondamental, car chaque mot a
une signification spécifique.**

**Mais c'est
quoi un
framework
?**



Framework : Un ensemble de pratiques qui, prises individuellement, apportent de la valeur, mais selon la promesse de leur créateur, génèrent une synergie lorsqu'elles sont toutes utilisées conjointement.

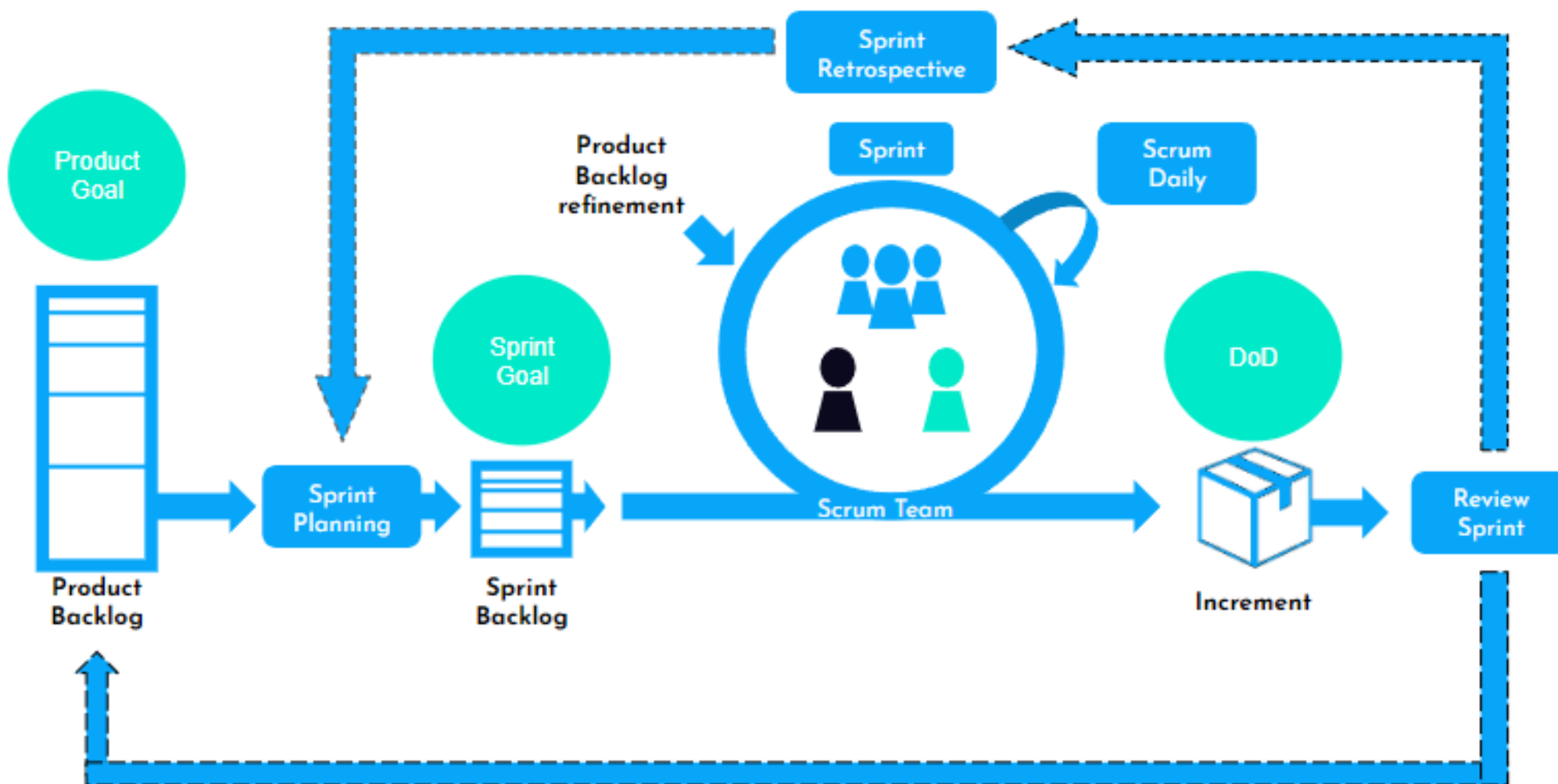
Méthode :

Un chemin structuré composé d'étapes consécutives et soigneusement organisées, visant à réaliser un objectif clairement défini.

Par groupe de 5 réaliser une visualisation du framework Scrum sur les aspects suivant :
L'empirisme et les valeurs
Les rôles et responsabilités
Les événements Scrum
Artefacts et engagements



Scrum est un cadre de travail léger qui aide les individus, les équipes et les organisations à générer de la valeur grâce à des solutions adaptatives pour des problèmes complexes.



Les 3 piliers de l'empirisme dans Scrum



Transparence



Inspection



Adaptation

Les 5 valeurs de Scrum



Focus



Ouverture



Respect



Courage



Engagement

La responsabilités de la Scrum Team

Scrum Team

- Composée d'un PO, d'un Scrum Master et de Développeurs
- Pluridisciplinaire et auto-gérée, idéalement 10 personnes maximum
- Responsable de créer un Incrément de valeur et utile à chaque Sprint



Product Owner

- Redevable de maximiser la valeur du produit
- Redevable de la gestion efficace du Product Backlog (peut déléguer)
- Définit et communique le Product Goal
- Crée, communique et ordonne les items
- Un seul PO par produit



Scrum Master

- Redevable d'établir et de faire comprendre Scrum, comme défini dans le Scrum Guide
- Redevable de l'efficacité de l'équipe
- Aide l'équipe à être focus sur la création d'un incrément de valeur et Done
- Sert la Scrum Team et l'Organisation



Développeurs

- Engagés à créer un Incrément utilisable
- Créent un plan pour le Sprint, le Sprint Backlog
- Insufflent la qualité en adhérant à la DoD
- Adaptent leur plan chaque jour pour atteindre l'Objectif de Sprint

Les événements



Sprint	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprint Événement fixe en durée où l'équipe Scrum travaille pour créer un incrément de valeur contribuant au Product Goal et minimisant le risque. ▪ Si le Sprint Goal du Sprint n'est plus pertinent, le Product Owner est habilité à mettre fin au Sprint. 	1 mois	–
Sprint Planning	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Événement durant lequel la Scrum Team construit le plan du Sprint : le Sprint Backlog ▪ Elle doit établir le Sprint Goal (le pourquoi), prévoir les tâches nécessaires pour réaliser cet objectif (le quoi) et concevoir un plan concret en détaillant les éléments (le comment). 	8 h	Scrum Team
Daily Scrum	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Événement quotidien où les Développeurs évaluent leurs avancées vers le Sprint Goal, ajustent leur Sprint Backlog et établissent un plan pour la journée de travail suivante. ▪ Si le Product Owner ou le Scrum Master contribuent directement aux éléments du Sprint Backlog, ils interviennent en tant que Développeurs. 	15 min	Développeurs
Sprint Review	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Événement durant lequel la Scrum Team et les parties prenantes inspectent l'Incrément réalisé lors du Sprint et la progression vers le Product Goal ▪ Le Sprint Review est un atelier de travail où on recherche à obtenir du feedback ▪ Ils échangent sur les adaptations du produit, les nouveaux besoins, les opportunités, le marché, les délais, le budget, le travail à venir et adaptent le Product Backlog en conséquence 	4 h	Scrum Team + Parties prenantes
Sprint Rétrospective	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Événement durant lequel la Scrum Team inspecte la façon dont le dernier Sprint s'est déroulé, en regard des individus, des relations, des processus, des outils, de la Definition of Done... ▪ L'équipe identifie ensuite des actions d'amélioration qui doivent être adressées aussi vite que possible et, éventuellement, être ajoutées au prochain Sprint Backlog 	3 h	Scrum Team
Product Backlog Refinement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il ne s'agit pas d'un événement mais d'une activité continue durant laquelle la Scrum Team ajoute des détails aux éléments du Product Backlog, tels qu'une description, un ordre, un jeu de données, une taille... ▪ L'objectif est de rendre des éléments du backlog prêts (réalisable en 1 sprint) à être sélectionnés en Sprint Planning 	10% du sprint	Scrum Team

Les artefacts

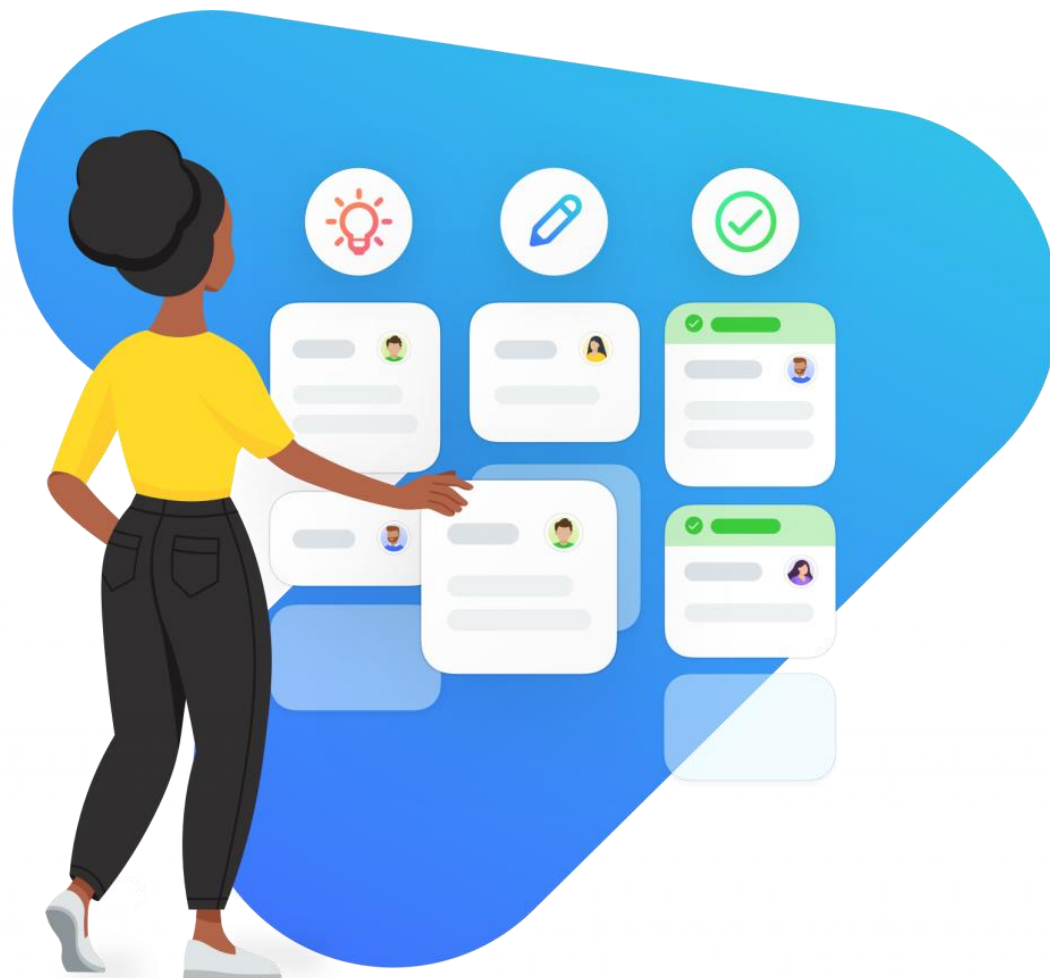
Product Backlog	<ul style="list-style-type: none">Liste émergente et ordonnancée des éléments (items) identifiés comme nécessaires pour améliorer le produitVivant et dynamique, c'est la seule source de travail de l'équipeTransparent, visible et compris de tousLes éléments du Product Backlog pouvant être finis en un Sprint sont considérés comme prêts
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none">Composé du Sprint Goal (pourquoi), de l'ensemble des items du Product Backlog sélectionnés pour le Sprint (quoi) et d'un plan actionnable pour délivrer l'Incrément (comment)Mis à jour tout le long du Sprint en fonction de ce que les Développeurs apprennent
Incrément	<ul style="list-style-type: none">Il s'agit de la somme des éléments du Product Backlog finis (Done) pendant le SprintIl s'ajoute aux Incréments déjà finis dans les Sprints précédentsC'est une étape concrète vers le Product GoalPlusieurs Incréments peuvent être créés à chaque Sprint

... et leurs engagements

Product Goal	<ul style="list-style-type: none">Engagement du Product BacklogObjectif à long terme de la Scrum Team, il lui permet de garder une vision globale du produit à réaliser et de faire émerger le travail. L'équipe doit l'atteindre ou l'abandonner avant d'en fixer un autreIl est inscrit dans le Product Backlog
Sprint Goal	<ul style="list-style-type: none">Engagement du Sprint BacklogIl est défini par la Scrum Team lors du Sprint Planning puis ajouté au Sprint Backlog. Il est la raison pour laquelle les Développeurs réalisent l'Incrément et permet de rendre le travail flexible pour l'atteindreIl reste fixe et les changements le mettant en danger ne sont pas permis
Definition of Done	<ul style="list-style-type: none">Engagement de l'IncrémentEnsemble des critères de qualité auxquels doit répondre un élément pour le considérer fini (Done), être publiable et être présenté à la Sprint Review



Kanban



Kanban

Un Kanban est une stratégie visant à optimiser le flux de valeur à travers un processus qui utilise un système visuel basé sur le pull. Il peut exister différentes façons de définir la valeur, notamment en tenant compte des besoins du client, de l'utilisateur final, de l'organisation et de l'environnement.

Kanban : le parc japonais



Kanban : le flux tiré



Kanban : un peu d'histoire

LE KANBAN DE L'INDUSTRIE ET DE LA MANUFACTURE

Origine :

- Développée par Taiichi Ohno chez Toyota dans les années 1940 et 1950.
- Inspirée du réapprovisionnement des supermarchés.

Principes de base :

- Utilisation de cartes (Kanban) comme signaux pour la production et le réapprovisionnement.
- Production basée sur la demande réelle plutôt que sur des prévisions.

Objectifs :

- Réduire les gaspillages (stocks excédentaires, en-cours inutiles).
 - Améliorer la flexibilité et la réactivité de la production.
- Réduire les coûts et rendre les problèmes visibles pour une résolution rapide.

L'APPROPRIATION POUR LE DOMAINE DU DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

Première apparition en 2001 dans l'ouvrage "*Lean Software Development*".

Première application en 2004 avec les premiers retours d'expérience en 2007 par David Anderson sur "The Microsoft XIT Sustaining Engineering Story"

En 2009, deux instances se forment pour soutenir le développement du Kanban : La Limited WIP Society et le Lean Software and Systems Consortium

LE KANBAN AUJOURD'HUI

La référence du Kanban aujourd'hui est la Lean Kanban University qui propose un cursus de certifications pour le coaching et la formation Kanban

Les 4 principes fondamentaux du cadre kanban : le changement en douceur

Commencer là où on en est.

En respectant initialement le processus actuel,
les rôles et responsabilités.

Et s'engager à changer de manière
incrémentale

Avec du leadership à tous les niveaux !



Atelier : Kanban Pizza Game

Kanban Pizza Game

Voici une part de pizza Hawaïenne. Comme vous pouvez le voir, elle est de base tomate (marqueur rouge) avec 3 morceaux de jambon/crevette (Post-it roses) et 3 morceaux d'ananas (Post-its jaunes). Voyez comment la sauce recouvre bien la pâte et la garniture est bien découpée et distribuée sur la pizza.



Pizza Oven

Baking time: 30 s

Capacity: 1–3 slices

Warning! Contents may be hot!
Oven must not be opened during baking.



Voici l'espace dédié au four. Tout bon pizzaiolo sait qu'il faut cuire la pizza avant de la servir au client. Comptez au moins 30 secondes pour cuire une part et notez que seules 3 parts peuvent être cuites à la fois. Une fois la cuisson lancée, il est impossible d'ajouter ou de retirer des parts pour éviter tout risque de brûlure !

Kanban Pizza Game : vos réactions ?



Kanban Pizza Game : le décompte des points

- Pour chaque base de pizza restante, on **perd** 4 points,
- Pour chaque ingrédient restant, on **perd** 1 point,
- Pour chaque part de pizza terminée, on **gagne** 10 points.

Les six pratiques du cadre kanban

- Visualiser le flux
- Limiter le travail en cours
- Gérer et mesurer le flux de travail
- Rendre explicites les règles de gestion des processus
- Implémenter des boucles de feedback
- S'améliorer de manière collaborative

Vous allez avoir **7 minutes** pour réaliser votre station de travail : lieux de stockage, limites pour chaque étape de votre flux.

Kanban Pizza Game : round 2 ?



Amélioration continue

Je vous donne 3 minutes pour repenser à votre expérience et apporter les changements que vous estimez nécessaires à votre système. Considérez ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas été aussi efficace, réorganisez votre processus de travail si nécessaire et réajustez vos limites.

Round 3 : commandes et nouvelle pizza

Votre popularité grandissante vous a poussé à ajouter une nouvelle pizza à votre menu : la pizza Rucola. Elle se compose d'une base tomate sur laquelle on dispose **7 brins de roquette** (Post-it vert). Cependant, la roquette ayant tendance à brûler au four, il est préférable de l'ajouter une fois la base de pizza cuite et **sortie** du four.

Votre succès est tel que vous recevez désormais des commandes de vos clients. Ces commandes contiennent souvent plusieurs parts de pizza Hawaïenne et/ou Rucola. Gardez à l'esprit que vous ne marquerez des points que si la **totalité** de la commande est honorée !

Vous allez avoir **2 minutes** pour vous adapter.

Kanban Pizza Game : round 3 ?



Introduction à la carte Kanban



Atelier : le Kanban dans le recrutement

Proposer un workflow pour le recrutement dans le milieu IT avec ses limites et ses conditions de passages.