




Key takeaway n°1
Team Topologies fourni un langage pour décrire des patterns. Ce n'est pas une méthode prescriptive



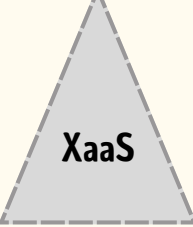
Key takeaway n°2
Un diagramme Team Topologies est un instantané. Il sera amené à évoluer, et ne dois pas servir de contrainte rigide

Les bases de la modélisation des interactions entre équipes sont disponibles sur le [site de Team Topologies](#)


Focus sur les interactions



Collaboration



XaaS




Facilitating

Vraie collaboration (pas handoff) entre 2 équipes, sur un temps finit
Ex: REX sur un framework, travail sur une interface d'API
Note: si elle dure dans le temps, la relation peut évoluer vers du XaaS

X a a Service. *Devrait toujours être précéder par Collaboration*
Réduit les handoffs, réduit la charge cognitive des équipes utilisant le service, et permet le self-service
Note: Une équipe fournissant un service oscille souvent entre XaaS et Facilitating (adoption, aide à l'utilisation de son service)

Peut être fournit par n'importe quel type d'équipe
Permet de faire monter en compétence des équipes, de combler les écarts
Permet aux équipes (souvent Enabling Team - ET) d'agir comme multiplier

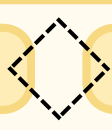
Règles et guidelines de modélisation




La plupart de ces règles s'appliquent pour modéliser des interactions respectant les principes de Team Topologies et du Fast Flow.

La modélisation d'interactions existantes peut ne pas respecter ces règles

SAT

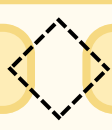


SAT




1. Une Stream Aligned Team (SAT) est responsable du flow de son service / système de bout en bout. Pas de handoff.


SAT



SAT




2. Une SAT ne doit pas fournir un XaaS. Les services devraient être par fournit par des Platform Grouping (PG). Il est possible de détailler l'organisation du PG dans la modélisation, qui peut contenir des SAT, PG, ET et Complicated Subsystem Team (CST) Note: On préfère la dénomination Platform Grouping au Platform Team utilisé auparavant, qui pouvait être trompeur sur la taille d'un PG.




XaaS

SAT



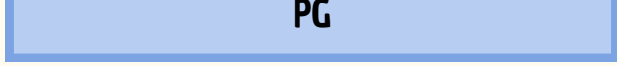
XaaS

SAT




XaaS

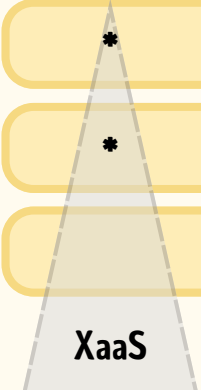
SAT



PG

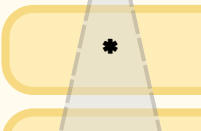


3. Si un XaaS ou Collaboration traverse plusieurs équipes, mais que toutes n'interagissent pas, on peut préciser lesquelles sont concernées via des *



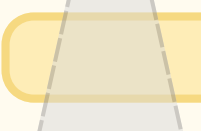
XaaS

SAT 1




XaaS

SAT 2




XaaS

SAT 3



PG



Ici les équipes 1 et 2 consomment le service fournit par le PG, mais pas l'équipe 3.


Évolution des équipes et de la modélisation

S

M


Il n'est pas possible de représenter toute une organisation en un seul diagramme. On représente généralement les interactions liées à un cas d'usage. Deux équipes peuvent avoir des interactions différentes selon le cas d'usage.

Le flow évolue au cours du temps. Une modélisation n'est qu'un instantané, représentant le fonctionnement des équipes au moment de la modélisation ou dans le futur.




Exemple: utilisation de Team Topologies chez Improbable, pour modéliser l'existant, et accompagner l'intégration de studios rachetés.

Étape 1




XaaS

Standard Session based game studios




XaaS

Complex game studios





XaaS

Game studio X...




Improbable Mutliplayer Services






Virtual Worlds: using Team Topologies at Improbable



IMPROBABLE



Team Topologies

teamtopologies.com/examples


Virtual Worlds: using Team Topologies at Improbable to transform teams, technology, reliability, and customer... Founded in 2012, Improbable is a British technology company, dedicated to solving the challenges of building rich virtual worlds and pioneering the path to the metaverse. ... In 2020 Improbable acquired Munich-based... © Team Topologies, May 2024

Étape 2


Standard Session based game studios

Complex game studios


Improbable Mutliplayer Services Platform




Orchestration



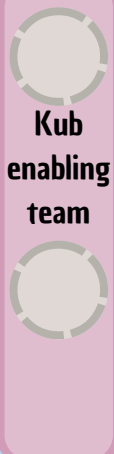
Game infrastructure hosting




Improbable compute service




Internal platform



Kub enabling team



Team API - Comment interagir avec une équipe



TeamTopologies/Team-API-template

Team API

Team name and focus:

Team type:

Part of a Platform? (y/n) Details:

Do we provide a service to other teams? (y/n) Details:

What kind of Service Level Expectations do other teams have of us?

Software owned and evolved by this team:

Versioning approaches:

Wiki search terms:

Chat tool channels: # _____ # _____ # _____

Time of daily sync meeting:

Team type: (Stream-Aligned, Enabling, Complicated Subsystem, Platform)

What we're currently working on

Our services and systems:

Ways of working:

Wider cross-team or organisational improvements:

L'API d'une équipe est la spécification de comment interagir avec elle. Le template est à adapter pour chaque contexte d'entreprise. Il ne sert pas de documentation, mais facilite la modélisation des interactions, présentes ou futures.

Team API

Date:

Team name and focus:

Team type:

Part of a Platform? (y/n) Details:

Do we provide a service to other teams? (y/n) Details:

What kind of Service Level Expectations do other teams have of us?

Software owned and evolved by this team:

Versioning approaches:

Wiki search terms:

Chat tool channels: # _____ # _____ # _____

Time of daily sync meeting:

Team type: (Stream-Aligned, Enabling, Complicated Subsystem, Platform)

What we're currently working on

Our services and systems:

Ways of working:

Wider cross-team or organisational improvements:

Teams we currently interact with

Team name/focus	Interaction Mode	Purpose	Duration
.			
.			
.			
.			
.			
.			

Team Interaction Modes: (Collaboration, X-as-a-Service, Facilitating)

Teams we expect to interact with soon

Team name/focus	Interaction Mode	Purpose	Duration
.			
.			

2024 - Nicolas Barlogis