

31 Mai 2010

Salle Grand Parc

09:00 Bruno Sbile : PNL et Agile: les yeux, les oreilles et les sensations

Keynote – [T] Tous niveaux

La PNL est une branche jeune de la psychologie. Le terme PNL est devenu célèbre car apparaissant régulièrement dans des séries comme les Experts ou The Mentalist.

Loin des mythes véhiculés lors de ces séries, la PNL est une véritable trousse à outil qui va vous permettre de mettre toutes les chances de votre côté pour le succès de votre projet Agile.

Après une courte introduction sur ce que l'on entend par PNL et Agile, nous nous pencherons sur le VAK. Le Visuel, L'Auditif et le Kinesthésique.

En quoi notre vision des choses est-elle influencée par ce concept.

Nous verrons comment il peut nous aider à:

mieux communiquer, motiver les gens, donner de la reconnaissance, donner un feedback positif et régler un problème.

Le tout avec un lien concret vers les méthodes agile.

Présentation en lien avec:

Animation d'équipe et leadership

Le travail des coaches, consultants, managers, facilitateurs vis-à-vis de l'équipe. Prise en compte des aspects humains.

Gestion de projet et valeur client

Le travail des coaches, consultants, managers, facilitateurs vis-à-vis du client / Product Owner.

Agilité : performance et organisation

Quelle efficacité pour l'agilité ?

L'impact dans l'entreprise et l'organisation

10:00 Thierry Cros : Gouvernance agile

■ Présentation – [T] Tous niveaux

L'agilité est aujourd'hui plus qu'une alternative et est devenue une solution viable et sérieuse pour la gestion de l'outil informatique dans les organisations. Mais l'agilité n'est pas uniquement une question de "sprints" de stories ou de "post-it". L'agilité est une question de gouvernance : les principes agiles rencontrent parfaitement les enjeux actuels des organisations. Cette présentation s'efforcera de montrer cette corrélation et proposera quelques exemples concrets de mise en œuvre au niveau d'une organisation.

11:30 Etienne Charignon : Commencer petit pour finir grand : L'art de la construction incrémentale

■ Présentation – [I] Niveau intermédiaire

Comme Darwin a eu du mal à convaincre avec la théorie de l'évolution dans un monde de scientifiques que l'on qualifie maintenant de fixistes - qui pouvaient croire que le monde était arrivé brutalement dans l'état où il était - les agilités ont bien du mal à convaincre qu'un logiciel se construit petit à petit en commençant petit pour finir grand. Cette présentation s'adresse à tous les acteurs du monde du développement logiciel, développeurs, chefs de projet, clients et managers... Bien que ce sujet soit parmi les "classiques", je ne serais pas étonné d'en surprendre plus d'un. Cette présentation se terminera par un temps assez important de questions-réponses, sous la forme d'un "fishball" si cela est nécessaire.

12:30 Stéphane Hanser : 10 leçons apprises en rétrospectives

★ Retour d'expérience – [T] Tous niveaux

Que se passe-t-il quand des développeurs expérimentés, agilités pour la plupart, se retrouvent pour développer en XP un site web hébergeant un jeu concours faisant intervenir les réseaux sociaux, la téléphonie mobile et le marketing viral ?

Sans surprise - ils apprennent des leçons.

Cette session propose de revenir, neuf mois après le début des développements et près de quatre mois après l'ouverture publique du site, sur dix leçons majeures que deux membres de cette équipe de développement ont appris à propos d'XP, du développement de produit à l'aide de Ruby on Rails et du travail en équipe.

13:00 Eric Lefevre-Ardant : Coder Academy

◆ Atelier – [T] Tous niveaux

4 binômes: un développeur et un expert. Qui sont les meilleurs développeurs agiles de France? Vous le saurez en assistant à ces séances de codage en direct! Venez les voir refactorer du code legacy, coder par les tests et prouver leur connaissance des techniques de développement.

A chaque séance, un binôme sera éliminé et VOUS choisirez les grands gagnants. Venez, applaudissez... et voyez comment on développe du code en fonctionnel... en quelques minutes!

14:30 Francois Wauquier : Intégration Continue

★ Retour d'expérience – Niveau intermédiaire

Retour d'expérience de la mise en place de l'intégration continue sur un grand projet de finance.

15:00 Nathaniel Richand : Comment vendre et développer les tests automatisés?

■ Présentation – Niveau débutant

Les tests sont au cœur des méthodes agiles. En effet, les tests sont un des principaux moyens permettant de réaliser des choses aussi importantes que le refactoring ou plus simplement d'accepter le changement en toute sérénité. Ils sont également un élément important pour obtenir un feedback très rapide, pour documenter le code de manière sûre et pour établir un lien de confiance avec le code développé. Cependant, dans de nombreuses organisations les tests ne sont pas valorisés à la hauteur de ce qu'ils devraient être, voire pire ils sont vus comme un idéal théorique non adapté aux contraintes de l'entreprise.

Comment dans ce contexte convaincre votre Product Owner et vos managers de leur intérêt ? Comment également motiver et accompagner votre équipe ? Enfin, peut-on généraliser la démarche et s'en servir d'un outil de communication transverse ?

Nous verrons, dans un premier temps, les arguments pour convaincre. Au travers des notions de contexte, de dettes techniques et de coût du changement

nous nous attellerons à convaincre les populations non techniques.

Au travers d'exemples nous trouverons les arguments qui motiveront les développeurs : comment oser faire du refactoring, avoir du code documenté, développer plus facilement ? Puis nous donnerons les clés pour s'y mettre : comment adapter la démarche en fonction du niveau

de l'équipe ? Que faut-il faire et ne pas faire ?

Enfin, nous aborderons la notion "d'Acceptance Test Driven Development" (ATDD). En quoi les tests peuvent être un vecteur de communication entre la maîtrise d'ouvrage, les développeurs, les testeurs ? Quelles sont les bonnes pratiques et quels sont les outils pour le faire ?

16:30 Pierre Pezziardi : Le lean management peut-il transformer l'entreprise ?

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Les économistes ont montré que les Systèmes d'Information ne généraient de gains de productivité que s'ils étaient accompagnés de changements. Le changement dans les organisations est donc indissociable du logiciel. Cette nouvelle dimension impose à une science plutôt "dure" originellement de se tourner vers les techniques d'amélioration continue comme le Lean.

Pourtant le changement des Systèmes Informatiques, comme celui des Systèmes Organisationnels n'est pas inscrit dans leurs gènes. Sclérosés par l'accumulation de dette technique, les premiers seront peut-être "sauvés" par la généralisation des méthodes agiles. Les seconds peinent à l'intégrer structurellement, se crispant dans une éternelle lutte entre conservateurs et réformistes. En même temps qui pourra blâmer des équipes pour leur résistance au changement quand gains de productivité riment avec licenciements ?

Quelles sont les recettes qui permettent de lever ces contraintes ? Quel pacte social peut restaurer la confiance nécessaire à l'amélioration continue ? Retours d'expérience d'Informatique Conviviale dans quelques entreprises ayant fait le choix de généraliser l'Agile.

17:30 Freddy Mallet : La chasse aux 7 péchés capitaux peut commencer

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Au coeur de toute activité de développement se trouve le(s) développeur(s). C'est finalement l'un des plus jeunes métiers au monde et après de nombreuses générations d'autodidactes, de passionnés, qu'est ce qu'être développeur professionnel aujourd'hui, quels sont nos responsabilités et nos défis ?

Le principal héritage légué par un développeur et plus globalement par une équipe de développement est son code source. La principale qualité attendue d'un code source est sa capacité à permettre d'accueillir le changement à moindre coût. Quels sont donc les critères d'évaluation de cette qualité du code source ?

La session se décompose en deux parties :

* 3/4 slides

* 1/4 démonstration de la plateforme Sonar avec mise en perspective des idées développées en première partie

18:30 Eric Lefevre-Ardant : Coder Academy (voir 13:00)

Chalet, RdC Gauche

10:00 François Bachmann : Au-delà de l'équipe: l'entreprise agile

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Votre entreprise a vécu le premier projet-pilote agile, votre management est acquis à la cause : bravo, vous avez vaincu le premier obstacle au changement ! Il s'agit maintenant d'assurer le «scaling» : étendre les principes à l'entreprise entière ! Mais c'est là que ça se corse : la communication inter-équipes est plus compliquée, l'organisation un obstacle, le partage du savoir une sinécure et les adeptes de la première heure commencent à douter... que faire ? !? Nous partagerons notre vécu pour ce qui est de l'extensibilité de l'Agilité à un ensemble d'équipes, voire une entreprise. Les exemples permettront d'aborder les questions de manière pratique, d'énoncer les attentes et les obstacles rencontrés ainsi que les stratégies et moyens utilisés pour réussir à transformer toute l'entreprise.

11:30 Thi Lan Huong LE : Consensus workshop

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

C'est une des méthodes d'animation/médiation proposées par Institute de Culture Affaires. ICA est une organisation à buts non lucratifs, originaire à Chicago au États Unis. Le siège international de ICA est au Canada. Il y a 31 organisations nationales membres dans le monde sans compter les membres individuels. ICA propose des méthodes et techniques de facilitation pour incorporer les affaires culturelles au développement humain (pour plus d'information: <http://ica-international.org>)

Cette méthode consiste de trouver le consensus inclusive dans un temps limité au sein d'un groupe. C'est un autre approche qui pour but de trouver une décision collective tout en promouvant la créativité des individuels, la communication des informations et les échanges d'idées.

Bénéfice pour les participants:

- de participer à un processus de consensus nouveau, intéressant où chaque voix compte, où la diversité est un élément positive et même la force du groupe.
- partager et échanger des idées avec les autres sur un sujet précis
- connaître une autre façon de travailler avec le groupe, un autre style de leadership.

14:30 Gabriel Le Van : An 2 de l'agilité : Grandeurs et difficultés du management d'équipes agiles

★ Retour d'expérience - [D] Niveau débutant

Les pratiques agiles se sont diffusées au sein des développeurs de notre petite DSI, pas toutes en même temps, pas toutes de la même manière, pas toutes avec le même succès.

Après une première année principalement centrée sur le travail d'une équipe et l'introduction des pratiques agiles, notre deuxième année a consisté à diffuser les pratiques agiles dans une deuxième équipe et de se rapprocher de l'équipe de qualification. Sont apparus alors les difficultés propres à un management agile.

Je vous propose dans cette session un retour d'expérience centrée sur le management d'équipes lors de la mise en oeuvre des pratiques et des valeurs agiles dans des applications pour la plupart existante.

15:00 Esther Derby : Lifting the Veil: How Visible and Invisible Structures Drive Organizational Behavior

◆ Atelier en anglais - [T] Tous niveaux

Managers want to improve results in their organizations, and use the tools available to them. One of the common most common tools is re-organization. Managers seek the optimum arrangement of people, processes, and work to achieve goals-creating new teams, here, new reporting relationships there, and

a ramped up process or two. These changes can have a dramatic effect, though often the one desired.

It's easy to say that the change was ill-conceived, ill-designed, poorly implemented, or scuttled by resisters. While that is sometimes true, even a sound design will fail when it doesn't take into account the informal and invisible structures that pervade organizational life. Seeing the hidden structures opens possibilities for action and avoids pitfalls.

In this session, we'll do a simple simulation and they analyze patterns of behavior based on the visible and invisible structures at play. We'll also peek behind the veil of your organization as we work in small groups to analyze the interaction of structure and behavior where you work. When the invisible becomes visible, you will see more options for action.

Fermette

10:00 Alexandre Boutin : La fable du Product Owner et du MOA

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Il était une fois... un MOA devenu Product Owner sur un projet réalisé en mode Scrum.

Tiré d'un cas réel, cette histoire d'une transition réussie est présentée sous forme d'une fable humoristique et non comme un retour d'expérience.

La session couvrira à la fois les pratiques agiles du Product Owner (Valeur Métier, Product Backlog, Release Plan...) mais également les changements de comportement vis-à-vis des utilisateurs et de l'équipe de réalisation.

Un focus particulier sera porté sur les métriques agiles présentées par le Product Owner en Comité de Direction, sur l'utilisation d'une roadmap agile et sur le déroulement des UAT (ou tests utilisateurs).

11:30 Pascal Van Cauwenberghe : Définir la Valeur Métier avec le Systems Thinking

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Une des premières choses que nous faisons dans un projet agile est de construire un "Modèle de Valeur Métier". Ce modèle nous permet de bien définir la valeur que le projet va livrer et d'évaluer la valeur de différentes solutions.

Au lieu d'écrire des Histoires d'Utilisateur et d'estimer leur valeur pour les prioriser, le modèle ne produit que les histoires qui ont une haute valeur. Ceci nous permet d'intégrer l'analyse business dans un fluxdéveloppement de produit Lean. Le modèle permet à toute l'équipe, pas seulement le Product Owner, d'évaluer la valeur des solutions.

Les équipes qui ont utilisé ce modèle ont livré plus de valeur en moins de temps que les estimations les plus optimistes. Mais... comment est-ce qu'on construit un tel modèle?

Nous utilisons des techniques de Systems Thinking pour établir ce modèle sûrement, pas à pas. Dans cet atelier vous pourrez appliquer ces techniques sur un cas fictif. Dès votre retour de la conférence, vous pourrez établir un modèle pour votre projet.

14:30 Alexandre Fayolle : Bilan à mi-parcours sur le projet Pylos

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

Public visé : maîtres d'ouvrages qui hésitent à se lancer dans une démarche agile, maîtres d'œuvres qui cherchent des arguments pour vendre une démarche agile.

GDF Suez développe (entre autres) des codes d'optimisations pour ses actifs de production d'électricité. Un précédent projet, NERD, écrit en .Net, visant à fournir une interface unifiée pour les différents codes d'optimisation, a été abandonné après 5 ans de bons et loyaux service, par manque de souplesse des équipes internes de développement du département IT.

Un nouveau projet a été lancé pour développer une nouvelle version de cette interface de paramétrage et de pilotage des codes de calcul. Sur proposition du prestataire retenu, la gestion du projet a été lancée sur un mode agile, avec une équipe répartie sur 3 sites (Paris et Rumilly pour le prestataire, et Louvain-la-Neuve pour GDF Suez), sans compter les utilisateurs finaux localisés dans toute l'Europe. Le projet a débuté en Septembre 2009, et se poursuit actuellement de façon très satisfaisante.

Cette présentation vise à fournir un retour d'expérience du Maître d'Ouvrage sur le déroulement et la gestion du projet agile : après avoir présenté rapidement le contexte du projet, et la démarche agile utilisée, nous passerons en revue les avantages, les risques et les contraintes perçus, en particulier par rapport au projet précédent mené suivant une démarche "classique".

15:00 David Brocard : Agilité sous Contraintes

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Les valeurs et les principes fondamentaux des méthodes agiles sont d'autant plus aisés à respecter que l'organisation s'y prête : taille d'équipe limitée, client vraiment sur site, documentation légère, procédures et processus light, gouvernance non intrusive etc.

Mais qu'en est-il lorsque l'on déploie Scrum ou XP au sein d'une grande organisation, sur un projet interconnecté de mille façons avec d'autres projets, pas forcément agiles eux, que le référentiel société est exigeant, que le product owner est partagé entre la collecte des besoins et la proximité avec l'équipe de développement, que les outils doivent s'interfacer avec les solutions en places de longue date etc ?

Dans cette présentation, on donnera des repères pour évaluer et assurer l'agilité de telles organisations, on proposera des solutions concrètes pour réconcilier les processus des référentiels avec les pratiques agiles, pour gérer les scrums de scrums, et on abordera la problématique du recueil de besoins en amont du cycle agile. Car il s'agit bien là de la rencontre de deux cultures, de la réconciliation de deux mondes.

16:30 Pascal Van Cauwenberghe : Les jeux de l'estimation

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Tout le monde a peur d'estimer la charge de travail. si ont fait des erreurs dans l'estimation on est parti pour un projet qui est condamné à l'échec dès le début. Souvent on joue des jeux psychologiques pour influencer les estimations, parce qu'on croit qu'un projet avec des estimations baissées va aller plus vite. Vivement les méthodes où il ne faut pas estimer!

Mais souvent il faut savoir combien ça va coûter; il y a de la valeur dans la connaissance de la date de fin d'un projet.

A l'aide de quelques jeux, nous vous donnerons quelques outils techniques et psychologiques pour devenir meilleur estimateur. Vous verrez qu'on peut livrer des estimations qui sont bonnes à utiliser avec peu d'effort.

Chalet, 1er Gauche

10:00 Oana Juncu : Comment évaluer la réussite d'un projet Agile

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Sans entrer dans un discours "mesures et reporting" de réussite d'un projet, la session se propose de lister dans un premier temps quelques types d'événements qui peuvent confirmer la réussite d'un projet Agile et quelles conditions sont favorables à cette réussite;

La partie Question/réponses sera organisé sous forme d'atelier retour des participants sur ce qu'ils considèrent être des "symptômes de succès" dans

différents contextes projet à définir end ébut d'atelier (dév, SCRUM-PO, org, Off-shore, etc)

11:30 André Dhondt : Speak like a Native (Confiance et communication dans l'équipe)

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Je dis souvent que mon travail est d'aider les personnes à communiquer entre eux plutôt que de communiquer avec un ordinateur. Mais ce n'est pas suffisant... J'ai été développeur, manager, coach, analyste et product owner et j'ai appris qu'il est important d'utiliser le langage de mes interlocuteurs pour être sur de se comprendre. Dans cet atelier nous allons pratiquer de la communication verbale et non verbale. Parler dans la langue de l'autre est une compétence qui peut être utile à tous.

Contenu

Quand j'ai travaillé à Philadelphie, j'ai eu la chance d'avoir un client exigeant et visionnaire, mais qui ne parlait pas technique. Il nous demandait souvent des modifications qui semblaient incohérentes avec l'état actuel du produit, jusqu'à se que l'on casse les barrières de communications pour comprendre les valeurs business réelles. Il avait de plus peu de patience pour discuter avec des personnes qui ne le comprennent pas, ce qui nous a poussé à apprendre comment identifier et prioriser la valeur business.

30 minutes: nous commencerons l'atelier avec un jeu de rôle scripté par groupe de 3-5. Cela donnera l'opportunité à tous de jouer le rôle du client ou du développeur dans une communication difficile. Le premier script rejouera des discussions autour du design d'une interface graphique qui a embrouillé mon équipe. Notre client voulait que l'interface lise dans les pensées de l'utilisateur pour sélectionner les options pertinentes. Essayer de satisfaire le client conduit assurément à de la frustration du développeur.

30 minutes: ensuite nous allons discuter des idées que nous avons pour améliorer la communication. Nous verrons aussi une liste de techniques que j'ai identifiées (identification des impacts, clarification du but, empathie, communication non-verbale, prototypes et d'autres idées issues de la littérature).

3x10 minutes: travail par groupe de deux pour tester notre nouvelle boîte à outils.

14:30 Bruno Paul : La transformation d'une grande DSI vers les méthodes Agiles

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

Au-delà des premiers succès de projets Agiles, se pose la question de comment inscrire la légitimité de la transformation d'une DSI vers les méthodes Agiles. La question est particulièrement complexe dans les grandes organisations, chez lesquelles la difficulté de la transformation des organisations est toujours le coup fatal porté aux diverses initiatives.

Cette session se veut un retour d'expérience sur les pratiques utilisées pour faire croître avec succès un département exclusivement dédié aux projets Agiles, et garantir sa légitimité dans le temps (plus de 4 ans d'existence), au sein d'une des plus grandes DSI de France.

Ce département produit environ 8000 jh de projets par an, dans plusieurs technologies.

Il a également été certifié CMMi3 en 2009. Une partie des développements a été menée par une équipe distante (en France).

A notre connaissance il s'agit d'un retour d'expérience d'une ampleur unique en France.

15:00 Olivier Lafontan : Transition vers Agile et Radiateur d'Information

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Par où commencer lorsqu'une équipe souhaite s'orienter vers des méthodes agiles?

Comment s'assurer que tous les acteurs du projet / programme partagent les mêmes objectifs?

Comment planifier la mise en place de certaines techniques?

Comment mesurer les progrès réalisés?

Comment communiquer autour de ce changement?

Ces thèmes sont récurrents au cours d'une transition vers Agile et bien souvent laissés de côté "pour le bien des projets en cours".

Cette session propose un outil simple et systématique aidant les coaches, managers de projets et les membres de l'équipe à couvrir les aspects mentionnés ci-dessus.

Cet outil n'a pas encore été présenté dans le cadre de conférences mais a été utilisé chez plusieurs grands clients des secteurs de l'énergie, de la prévoyance retraite, des services multimédia et télévision satellite.

La session contient 3 parties:

1/ Présentation de l'outil

2/ Exemple d'application chez différents clients

3/ Questions / Réponses

16:30 Jonathan Scher : Devenir agile : Attention !

■ Présentation - [D] Niveau débutant

Ca y est, nous faisons le saut. Notre entreprise sera agile demain. A quoi faut-il faire attention ?

Au travers d'expériences vécues dans des contextes similaires aux vôtres, découvrez dès aujourd'hui les nids de poules cachés lors de la mise en place de l'agilité.

17:30 Iva Konstantinovic : DRH, agile, WTF ?

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Comment le métier de DRH va-t-il évoluer au contact d'une organisation où le développement logiciel est agile ?

Autour de thèmes tels que le recrutement, la rémunération, l'évolution de carrière et la gestion des performances individuelles, Iva et Raphaël présenteront les défis qu'ils rencontrent dans leurs organisations, les leçons qu'ils ont tirées, et les pistes concrètes qu'ils explorent aujourd'hui. Ils vous inviteront également à partager vos propres expériences.

Objectif de la session :

- établir un pont entre le langage des "ressources humaines" et de l'"agilité",

- mettre le doigt sur les points de frictions,

- présenter des tentatives de résolutions.

Chalet, 1er Centre

10:00 Francois Wauquier : Domain Driven Design

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Présentation des travaux de Eric Evans et retour d'expérience sur un projet agile à forte complexité métier.

<http://www.touilleur-express.fr/2010/02/15/formation-domain-driven-design-avec-eric-evans-jour-1/>

<http://blog.onagileway.fr/post/2009/07/16/Comment-faire-du-Design-Emergeant>

<http://www.slideshare.net/wokier/domain-driven-design-agile-tour-lille-2009>

Cette session permettra à ses participants de découvrir des pratiques de Design émergent.

11:30 Benoit Gantaume : Introduction au processus de pensée visuelle

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Au cours de cette présentation, nous allons présenter le processus de pensée visuelle et introduire le concept des 6W. L'objectif est de mieux comprendre les mécanismes de fonctionnement de notre cerveau afin de les exploiter pour donner du sens.

12:30 Bruno Paul : L'Agile comme nouveau Service de la DSI pour les Directions Métiers

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

L'Agile n'est pas seulement un moyen de mieux réussir les projets, ou la "silver bullet" pour les projets stratégiques. Ca doit aussi être une opportunité à saisir par les DSI pour offrir un nouveau type de service à leur catalogue pour les Directions Métiers. Les enjeux, l'ancrage dans les référentiels méthodes et outils existants, la communication sont alors complètement différents. Il s'agit d'ancrer de nouvelles pratiques dans le temps, et non pas seulement de réussir un coup d'éclat en réussissant un projet périlleux. Ce retour d'expérience se base sur une telle démarche initiée par l'une des plus grandes DSI de France à la fin 2009. Cette session pourra être co-animée avec notre client (il est très intéressé par l'idée mais n'a pas encore confirmé officiellement sa participation à la présentation).

14:30 Guillaume Duquesnay : Vaincre le Plouf

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

«Ça a fait 'Plouf'» : les initiatives de votre équipe tombent souvent à l'eau. Vous sentez que des freins d'une nature inconnue ralentissent sa progression. Ce sont les forces du Plouf. Cette session est un manuel tactique pour les combattre : des conseils concrets et applicables issus de domaines variés comme la gestion de tâche, la communication interpersonnelle et l'agencement d'intérieur. Analyse des forces en présence, connaissance du terrain, techniques et bottes secrètes : vous serez armés pour combattre le Plouf, et le vaincre !

15:00 Benoit Gantaume : Sortez vos crayons

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Thème de l'intervention : Développer sa créativité & booster ses présentations avec un crayon.
Objectifs de l'intervention :
Au cours de l'intervention, nous allons décortiquer le processus de pensée visuelle pour mieux s'en servir afin de faire émerger de nouvelles idées et rendre nos présentations plus percutantes.
A plus long terme, les participants seront en mesure de mettre en œuvre de 1 à 3 outils leur permettant de systématiser une démarche créative. Celle-ci permettra de mieux visualiser les éléments clefs d'une problématique afin d'imaginer des solutions appropriées en offrant quelques outils de présentation percutants.
L'intervention s'articule en trois phases majeures:
Phase 1 : Introduction générale:
Les adhérents sont sollicités sur leur 'relation' au crayon sous différents angles. Cela permet d'introduire le processus de pensée visuelle. Les échanges sont de type question/réponse permettant de faire émerger les problématiques rencontrées par les adhérents sur ce thème.
Phase 2: Expérience de la pensée visuelle:
Au travers d'un atelier de manipulation de cartes à jouer, les adhérents sont amenés à expérimenter le processus de pensée visuelle. L'intervenant les guide afin de mieux 'sentir' ce qui se passe et de décomposer les différentes étapes du processus.
Phase 3: Description du processus de pensée visuelle.
Cette partie permet de transmettre les aspects plus techniques des outils abordés. Afin de valider leur compréhension et de les mettre en situation pratique, l'intervenant alterne des phases de présentation et de travail en groupe.
Les trois parties sont adaptables dans leur durée permettant de laisser le groupe s'exprimer.

Chalet, 1er Droite

10:00 Lucian Precup : La revue de code : agile, lean, indispensable !

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Alors que l'intégration continue ou les tests unitaires commencent à rentrer dans les "standards", la revue de code est souvent considérée comme optionnelle. Pourtant, les avantages d'une revue de code systématique sont multiples : détection des anomalies très tôt dans le cycle de développement, formation des membres de l'équipe, partage de la connaissance, meilleures solutions techniques par la conjonction des perspectives développeur/examineur.
Cette présentation mettra en évidence les avantages de la revue du code en répondant aux idées reçues comme "la revue du code augmente la durée des développements", ou "nos développeurs sont très bons, ils n'ont pas besoin de revue de code" ou encore "il n'y a personne dans l'équipe qui puisse examiner mon code car je suis le seul à connaître Bash et Ant". En évoquant la revue de code dans l'univers open source, les différents moyens de la mettre en œuvre, ses compléments, les différents outils ; et terminant par une démonstration concrète en utilisant Eclipse, Bugzilla et Mylyn, cette présentation vous convaincra de mettre en place la revue de code systématique dans votre équipe sans attendre.
Déroulement :
1 Avantages
2 Idées reçues
3 La revue de code dans l'univers open-source : de la revue du patch par le committeur aux procédures très élaborées comme celles de Mozilla Developer Center.
4 Moyens de mise en œuvre : à partir de quelle taille des projets, par qui, comment, avant l'intégration ou après, ..
5 Les compléments de la revue du code : analyse de la qualité du code, scripts pour les normes internes, ..
6 Comparaison avec d'autres techniques : pair programming, ..
7 Outils et intégration avec les autres outils de développement ou de gestion du cycle de vie (intégration continue, gestion des anomalies, ..)
8 Démonstration des avantages sur un exemple concret en utilisant Eclipse, Bugzilla et Mylyn comme outils.
9 Conclusion : comment la revue de code supporte une démarche agile et lean

11:30 Laurent Morisseau : De Scrum au kanban, des retours d'expérience hors cœur de cible agile

★ Retour d'expérience - [I] Niveau intermédiaire

L'agilité est contextuelle, le choix des pratiques d'ingénierie logicielle et de gestion de projet dépend du projet, de l'organisation et de la culture d'entreprise.

Le choix des pratiques a un impact évident sur la réussite du projet. Mais il est possible et souvent recommander de les adopter de manière incrémentale dans un processus d'amélioration continue.

Le choix du processus itératif & incrémental ou flux tiré, caractérisés ici par Scrum et Kanban, a également un impact sur le projet. Mais il est plus sûrement un enjeu de l'adoption de l'agilité au niveau de votre organisation.

Pour si retrouver, une première typologie de projets et de contextes sera présentée lors de cette session avec l'éclairage particulier de la théorie des contraintes. Ne pas être au cœur de cible agile a permis de faire apparaître de manière plus caricaturale les éléments distinctifs de ces approches et d'amener plus facilement des éléments de décision.

Bénéfices

- Approfondir ou élargir ses connaissances sur les méthodes agiles
- Ouvrir les champs d'application des méthodes agiles
- Avoir des pistes de réflexions pour mieux s'adapter à son contexte

Audience

Cette session est principalement à destination des décideurs, managers, directeurs et chefs de projet ainsi qu'aux coachs agiles (Scrummaster, coach XP, coach Lean).

Niveau HA : avoir une connaissance des méthodes agiles (Scrum, Kanban), idéalement une expérience d'un projet agile.

Pré-requis : pour s'assurer d'un minimum de connaissance et vocabulaire, lire <http://www.infoq.com/minibooks/kanban-scrum-minibook> de H. Kniberg.

14:30 Michel Baldellon : Le Lean Office : pour améliorer la performance administrative

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

Cette session se propose d'expliquer comment transposer les meilleures démarches de gestion industrielle aux pratiques administratives permet de faire des économies insoupçonnées.

Un regard "Lean" sur les activités tertiaires permet de mettre en évidence des activités sans valeur ajoutée pouvant représenter plus de 70% des coûts.

De très nombreux exemples sont donnés illustrant des approches en finance ou sur les achats.

Plan de la session proposé :

A. Lean Office :

- Une définition

- Intérêt d'une telle démarche

B. 5 outils organisationnels pour améliorer la performance administrative

a. Le management visuel

b. L'identification des gaspillages

c. Le problem solving

d. L'élaboration de «standards»

e. les concepts de «file unique» et de complexité des opérations

Article sur le Lean Office disponible sur www.michel.baldellon.com/ArticleLeanOffice.pdf

15:00 Sandrine Olivencia : Introduction aux principes du Lean

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Le lean est un système de management qui vise à améliorer l'efficacité opérationnelle d'une organisation.

Le lean repose sur trois principes :

- * satisfaire complètement les clients
- * réduire les coûts par l'élimination des gaspillages
- * en développant les collaborateurs par la résolution de problèmes

Cet atelier a pour but de faire découvrir les principes et techniques du lean à travers une simulation : une chaîne de montage de cocottes en papier, utilisée ici comme métaphore d'une chaîne de fabrication de logiciel - analyse, conception, développement, validation, déploiement.

Vous découvrirez les principes et techniques de base du lean : amélioration continue (kaizen), management de la performance, management visuel, management de la qualité (jidoka), mise en flux, etc. Pour tous ceux qui sont intéressés par le lean ou l'amélioration continue.

Salle Verrière

16:30 Emmanuel Gaillot : Kata Robozzle en Haskell

◆ Atelier - [A] Niveau avancé

Haskell est un langage de programmation fonctionnelle qui retient de plus en plus d'attention de la part des développeurs agiles, par son niveau d'abstraction, élégance et sa concision. Il s'appuie par ailleurs sur un paradigme radicalement différent de la construction logicielle orientée objet. Il peut cependant rebuter par sa différence avec des langages plus classiques comme Java. Cette session propose de présenter quelques aspects de Haskell par l'exemple, au travers de la programmation complète en TDD d'un exercice inspiré du jeu Robozzle. L'intention de l'orateur est de donner envie à l'assistance de découvrir davantage Haskell et les concepts de programmation qui lui sont associés.

Audience ciblée : Développeurs expérimentés désirant avoir un aperçu de ce qu'est la programmation fonctionnelle.

Bénéfices pour les participants :

- * Découvrir Haskell et voir comment on peut l'utiliser pour implémenter une fonctionnalité non triviale
- * Apprendre par l'exemple comment utiliser TDD avec un langage fonctionnel
- * Partager un intérêt pour la programmation fonctionnelle et ses expériences de développeur avec d'autres personnes passionnées par ce sujet

1er juin 2010

Salle Grand Parc

09:00 Esther Derby : Self-help for Self-organizing Teams

Keynote - [T] Tous niveaux

Teams work best when they have freedom to operate within clear boundaries. But what happens when things get messy within the team? In this talk, i'll describe common team traps, and offer tools to help the team set things right.

10:00 Regis Medina : Satisfaire complètement son client avec le Problem Driven Development

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Les démarches agiles ont le mérite de placer le client au centre du projet, avec une équipe prête à s'adapter à ses besoins au fur et à mesure des développements. Il se trouve cependant que cette flexibilité est aussi le talon d'achille de la démarche, amenant des équipes agiles à tourner en rond, ou bien à ajouter des fonctionnalités rapidement jusqu'à ce que l'application devienne difficile d'emploi pour ses utilisateurs.

La clef du succès, dans ce domaine, est aujourd'hui dans les mains du Product Owner. Mais comment doit-il s'y prendre ? Comment arbitrer efficacement le choix des fonctionnalités ? Comment organiser l'interface utilisateur pour qu'elle reste facile d'accès et d'emploi au fil des itérations ?

Dans cette session, Régis Medina montrera comment utiliser la démarche de résolution de problèmes du lean pour guider efficacement la construction d'un produit et résoudre complètement le problème du client. Valeur, gaspillages, management de la performance, PDCA, "genchi genbutsu", réduction du lead time... autant de guides utiles pour réaliser des applications qui font des utilisateurs ravis !

Cette session s'adresse à tous ceux qui sont impliqués dans le pilotage de projets de développement - chefs de projet, Product Owners, etc.

11:30 Bénédicte Taillebois : Bâtir une communauté de développeurs par l'agile !

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Introduction :

- de plus en plus de projets php
- de plus en plus de développeurs
- et des tech leads ?

comment tout ça s'organise et s'anime ? question de manager

Itération 0 :

Créons une bibliothèque commune pour les applications php

Itération 1 :

De la méthode, de la méthode : PDCA !

Création d'un backlog transverse

Itération 2 :

Simplifions : faisons un dashboard à 5 thèmes maximum

Vos nouveaux trucs on n'y comprend rien : premier dojo d'Astria

Itération 3 :

Les développeurs sont au pouvoir : le backlog est industrialisé

Des Dojos pour tous : développeurs et POs

Rétrospective du projet :

les Keep/Drop/Start de chacun

Conclusion : Vous pouvez essayer

12:30 Jean-Baptiste Vilain : Tests d'acceptation de Workflows automatisés avec Concordion

★ Retour d'expérience - [I] Niveau intermédiaire

Notre problème : Comment créer des tests d'acceptation sur des workflows automatisés qui mettent à jour des bases de données, envoient des messages via des Web Services ou des messages JMS ?

La mise en oeuvre des tests d'acceptations dans cet environnement a été longue et difficile, néanmoins nous avons trouvé une solution qui nous a permis de franchir une étape importante dans la mise en oeuvre des pratiques agiles. Cette solution est bâtie avec Concordion.

Lors de cette session vous découvrirez de nombreuses souffrances, certaines que nous n'avons pas résolues et certaines que nous avons créées. Vous découvrirez une solution de tests d'acceptations qui fonctionne, une aventure humaine avec une fin heureuse, mais, attention... la mariée cache toujours quelques défauts.

Retour d'expérience sur la mise en oeuvre de tests d'acceptation sur une problématique de workflow automatisés avec Concordion.

14:30 Pascal Ognibene : XP/TDD avec des technologies "legacy"

★ Retour d'expérience - [I] Niveau intermédiaire

Les pratiques XP (TDD, intégration continue, pair programming, etc.) sont maintenant largement comprises et pratiquées. Cependant, lorsqu'on en vient à l'indispensable outillage associé, on trouve pléthore de produits prêts à l'emploi dans le monde java et .net... Mais pas grand chose pour des technologies dites "Legacy", comme du C++ en environnement Solaris, ou encore pour des progiciels très spécifiques.

Cette présentation s'attache donc à un retour d'expérience concret dans le monde des Télécoms, et établira ce qu'il est possible de faire ou pas, et quels sont les compromis à faire entre la qualité souhaitée et le coût de développement d'outils parfois spécifiques. Un parallèle sera fait avec les outils standard du monde JEE, comme Hudson, Maven, et tous les outils qui les accompagnent.

15:00 David Gageot : Git, la gestion de configuration qui vous veut du bien

■ Présentation - [A] Niveau avancé

Code freeze, merges douloureux, installation et administration d'un serveur, sauvegardes fastidieuses, perte de données, branches coûteuses, obstacle au refactoring, cycles de build trop longs...

Ces mots sont-ils pour vous synonymes de Gestion de Configuration ? Vous avez appris à vivre en couple avec un outil en ignorant volontairement ses défauts mais régulièrement ces défauts se rappellent à vous ?

Découvrez à travers des cas d'utilisation quotidiens comment Git sait se faire oublier et vous faire gagner beaucoup de temps.

Vous allez aimer cet outil avec une administration proche de zéro, ne nécessitant pas de backup, utilisable en moins de cinq minutes sur une clef usb, un simple disque partagé, en serveur ou en mode SAAS.

Les équipes agiles, seront "accros" de l'outil sachant se faire oublier lors de refactoring de code massifs et permettant l'intégration continue sans serveur.

Les équipes distribuées apprécieront les branches locales, le cherry-picking et les performances de git.

Vous êtes build manager en charge des branches et des code freezes ? Désolé, vous venez de perdre votre job.

16:30 Claude Aubry : IceScrum, l'outil Scrum Open Source

■ Présentation - [T] Tous niveaux

L'objectif serait de présenter et démontrer IceScrum (www.icescrum.org).

IceScrum est un logiciel libre (licence GPL), développé à l'origine par des étudiants de l'Université Paul Sabatier de Toulouse, et destiné à aider les équipes de développement qui utilisent une méthode agile (comme Scrum).

IceScrum est diffusé dans le monde entier ; il a été bien évalué dans des études comparatives d'outils de gestion de projet agile (<http://olex.openlogic.com/wazi/2009/comparing-open-source-agile-project-management-tools/>).

La présentation inclurait :

- * un rappel de l'historique du projet
- * une courte présentation de Scrum et des méthodes agiles
- * les rôles à qui est destiné l'outil
- * les principales fonctions proposées dans l'outil
- * une démonstration du produit
- * un aperçu de la diffusion du produit

17:30 Jonathan Perret : Intégration continue : prête à installer

■ Présentation - [D] Niveau débutant

L'intégration continue est une des pratiques fondamentales des équipes agiles. Dans cette présentation, nous verrons l'historique de cette pratique, les raisons de l'adopter, et en quoi la pratique se distingue des outils; mais l'essentiel de la présentation sera consacré aux aspects pratiques de l'outillage.

Vous assisterez à la mise en place, à partir de la base de code d'un projet, d'un serveur d'intégration continue utilisant un des outils standards open-source du marché.

L'objectif est de permettre aux participants de mettre en place un serveur d'intégration continue dès leur retour au sein de leurs équipes, afin d'en tirer des bénéfices immédiats.

L'idée est de permettre à des gens qui ont entendu parler de l'intégration continue, mais qui n'ont pas encore franchi le pas, de s'y mettre rapidement, en dédramatisant la mise en place d'un serveur via une démonstration détaillée.

Chalet, RdC Gauche

10:00 Yannick Ameur : Jeu de Rôle Scrum

◆ Atelier - [D] Niveau débutant

Le «Jeu de Rôle Scrum» est un jeu d'équipe version Scrum pour partager les plaisirs... et les frustrations de l'agilité.

L'équipe Scrum est composée de 5 à 8 personnes avec des rôles attribués (Scrum Master, Product Owner, Développeurs, Utilisateurs...) et des objectifs.

Des observateurs seront également été identifiés pour évaluer et commenter les différents rounds du jeu.

Le principe du jeu est d'étudier le comportement de chacun dans différentes situations au travers de mini rétrospectives et d'obtenir des réponses aux problèmes survenus durant l'itération. Chaque itération dure 10 minutes et est suivie d'une mini-rétrospective de 5 minutes.

11:30 Portia Tung : Apprenez les techniques de coaching avec le magicien d'Oz

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Pour pouvoir aider les autres (et soi-même) avec du coaching il faut mettre en pratique quatre activités : Poser les bonnes questions Écouter ce qui est vraiment dit Observer ce qui se passe vraiment Donner le bon feedback au bon moment Le coaching est simple, mais pas facile. Quelque soit votre rôle dans l'équipe, ces techniques seront utiles pour améliorer chaque jour. Apprenez quelques techniques de coaching et mettez-les en pratique. Les personnages du Magicien d'Oz vous aideront sur la longue route de brique jaune vers la cité d'Émeraude.

14:30 Gilles Mantel : Transformation Agile à grande échelle

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

Les challenges :

- Intégrer l'agilité à un niveau organisationnel (et pas seulement projet) dans un groupe Mondial

- Adapter l'agilité en contexte en conservant les bonnes pratiques établies qui ont su faire leurs preuves et en anticipant les obstacles se dressant face à la transformation

Au cours de ce retour d'expérience, nous ferons le point sur les premiers éléments de contexte présents au démarrage, des éléments pas forcément "favorables" puis sur l'ensemble de la démarche de transformation proposée par Valtech :

- de l'étude d'opportunité au choix des premiers pilotes,

- de l'introduction des pratiques agiles Scrum et XP aux bilans et mesures de ces projets pilotes

- sans oublier le chantier transversal, et les contributions côté Client et côté Coach Agile, permettant de consolider le projet de transformation global et d'asseoir l'agilité dans l'organisation.

15:00 Emmanuel Hugonnet : Le modèle d'acquisition des compétences de Dreyfus

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Le modèle de Dreyfus qui essaye de définir les différentes étapes de l'acquisition des compétences. Ce modèle a été remis au goût du jour par les pragmatic programmers Andy Hunt et Dave Thomas.

Dans un premier temps nous verrons comment l'être humain apprend, et notamment les 5 niveaux qui composent le modèle. Puis nous verrons comment mettre ce modèle en pratique dans sa vie de tous les jours soit au niveau d'une entreprise soit à un niveau plus personnel (notamment par le biais de coding dojos ou de réunions de professionnels comme un Jug) afin de continuer à apprendre et à s'améliorer continuellement.

<http://www.ehsavoie.com/2009/02/le-mdoele-dacquisitiondes-competences.html> l'article que j'avais écrit à ce sujet.

16:30 Eric Bezançon : Comment être agile dans sa communication ?

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

L'agilité ne concerne pas uniquement les pratiques de gestion de projet et d'ingénierie.

L'objectif de cette présentation est de montrer que l'on peut également être agile lorsque l'on communique (à l'équipe, au management, aux parties prenantes...).

Le thème principal abordé est celui de la communication de messages au travers de support de présentation. Face à la quasi-généralisation des présentations constituées presque exclusivement de slides compliquées, rébarbatives et obscures, il existe des moyens de capter l'attention d'une audience, afin de faire passer le ou les messages désirés.

La présentation tentera d'apporter des éléments de réponses aux questions suivantes:

- Communiquer c'est quoi au fait ?
- Comment faire passer ses messages ?
- Comment construire une bonne présentation ?
- Comment utiliser le canal émotionnel ?
- Comment convaincre lors d'une présentation ?
- Comment appliquer ces quelques principes dans l'organisation d'un projet Agile ?

Certaines des idées développées dans cette présentation sont tirées de l'ouvrage "Présentation Zen" de Garr Reynolds
nom de mon entreprise actuelle: DNV. <http://www.dnv.fr/>

La présentation est faite au

17:00 Jacques Couvreur : Le secret de la Rétrospective

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Qui n'a jamais rêvé de transformer "ses plombs" en or ?!... De voyager avec un trésor de savoir au lieu de traîner les boulets de projets passés ? Eh bien la Pierre Philosophale existe ! Seulement, toutes ces années elle était précieusement dissimulée sous le nom de code de Rétrospective.

Nous nous proposons de partager avec vous ce secret, ses rites, ses règles, ses principes... A l'aide d'un jeu de carte de notre préparation !

Envie de goûter à l'élixir de l'amélioration perpétuelle? Apprentis Alchimistes ou spectateurs intrigués, venez explorer notre Laboratoire ! Aucune connaissance technique ou (al)chimique nécessaire... Tout signe zodiacal admis !

Fermette

10:00 Sophie-Laure Pilverdier : Ergonomie Informatique

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Ergonomie permet d'adresser des enjeux au-delà de la faisabilité informatique, puisqu'il s'agit de proposer un produit qui satisfait aux besoins et usages des utilisateurs tout en répondant aux objectifs business.

C'est pourquoi l'ergonomie peut agir comme un véritable levier de performance des utilisateurs.

L'ergonomie repose sur des connaissances et savoirs sur le fonctionnement humain, et s'appuie sur des méthodes et outils permettant de contextualiser aux besoins et caractéristiques des utilisateurs que le produit adresse.

Cette communication propose une présentation générale de l'ergonomie, ses savoirs, méthodes et livrables principaux. Nous verrons comment l'ergonomie s'intègre dans un projet informatique. Et bien sur, nous verrons dans un contexte de développement agile, quel est le rôle tenu par l'ergonome et comment la méthode agile impacte l'intervention en ergonomie, les outils et méthodes mis en œuvre.

11:30 Géry Derbier : Panorama d'outils du Product Owner

◆ Atelier - [I] Niveau intermédiaire

Présentation et exploration d'outils à disposition du Product Owner pour structurer le dialogue avec l'ensemble de son écosystème, allant du positionnement du produit à la formulation du besoin à travers :

- la matrice d'analyse de la différenciation du produit
- l'analyse de la qualité subjective (modèle de Kano)
- des techniques de brainstorming orientées analyse marketing (aide à la priorisation)
- la liste des acteurs et de leurs objectifs, les cas d'utilisation façon Alistair Cockburn
- la cartographie de user stories façon Jeff Patton

14:30 Guillaume Mathias : Y'a t-il un pilote dans l'avion ?

★ Retour d'expérience - [I] Niveau intermédiaire

Le chef produit / Product Owner / responsable MOA tient le rôle le plus critique sur un projet car c'est lui qui pilote tout le reste de l'équipe. S'il fait une erreur, c'est tout l'équipe qui le paie.

A travers un retour d'expérience(s) seront abordées les différentes catastrophes "aériennes" que peuvent causer un mauvais pilote de produit, puis dans un second temps, quelles sont les qualités requises pour devenir un bon pilote !

Prérequis : nécessite une connaissance théorique de Scrum et/ou des autres méthodes agiles

15:00 Jean-Claude Grosjean : Personas : une dose d'expérience utilisateur pour vos projets agiles

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Un PERSONA, c'est un utilisateur-type, une représentation fictive des utilisateurs cibles, qu'on peut utiliser pour fixer des priorités et guider nos décisions de conception d'interface. La méthode des PERSONAS est une technique de conception centrée Utilisateurs, initiée par Alan Cooper en 1999. Travailler les Personas sur un projet IT c'est enclencher une démarche Expérience Utilisateurs...

Plus qu'un outil, une véritable démarche aux vertus incomparables !

Quelle Expérience Utilisateur

Personas : de quoi parle-t-on ?

Quel est l'intérêt des personas dans le développement agile ?

Quelle sont les complémentarités avec les pratiques agiles Scrum ou XP ?

Quand initier la démarche ?

Comment procéder ?

Comment les utiliser efficacement ?

A quoi servent les scénarios ou le storytelling ?

Pour finir, quelques trucs et astuces.

16:30 Bernard Notarianni : Réussir ses projets à couts, délais, périmètre et qualité fixes

■ Présentation - [T] Tous niveaux

Notre expérience nous enseigne qu'il est très risqué de s'engager sur un projet de développement logiciel à couts, délais, périmètre et qualité fixes.

Parallèlement, en tant que client, il nous paraît légitime de demander à un professionnel de faire en sorte que les couts, le délai, le périmètre et la qualité soient sous contrôle et que le résultat corresponde à nos attentes, voir les dépasse.

Nous vous proposons d'explorer durant cette session des pistes pour résoudre cette contradiction. Nous présenterons les pré-requis que nous vérifierons pour accepter ou refuser un projet au forfait. Nous exposerons les heuristiques que nous suivons durant tout le long du projet pour augmenter ses chances de succès.

Nous inviterons les participants à réagir à notre présentation et à partager leur expérience avec le groupe.

Notre objectif est que nous repartions tous à l'issue de la session avec des idées nouvelles pour appliquer au mieux les méthodes agiles dans des contextes de projets en mode forfait.

17:30 Guillaume Bodet : Architecture agile et conception émergente : le concept du jardinier

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Les méthodes agiles articulent le développement autour d'équipes dotées d'une grande autonomie technique - elles comprennent typiquement chacune un architecte ou développeur très expérimenté, susceptible de structurer les choix de conception. Cette approche décentralisée des choix d'implémentation conduit naturellement à une interrogation : comment, dans ces conditions, garantir la consistance de l'architecture quand plusieurs équipes collaborent dans un système complexe ?

A contre-pied de l'approche traditionnelle, qui prend ses racines dans le monde du BTP (plans, fondations, briques, urbanisme, etc.) nous estimons que l'image juste de l'architecte agile s'apparente à celle du jardinier. Planter, tailler, cultiver, désherber, reboiser, rafraîchir... autant d'activités qui trouvent leur équivalent dans le système d'information.

En prenant appui sur des cas concrets, nous présenterons dans cette session certains des enjeux et chausse-trappes de l'architecture agile : comment construire une architecture susceptible de soutenir le développement agile ? comment la faire évoluer et s'adapter ? comment diffuser les solutions dans les équipes ? comment synchroniser les efforts de plusieurs produits dépendants ?

Chalet, 1er Gauche

10:00 Florence Chabanois : Comment écrire du code testable

■ Présentation - [D] Niveau débutant

Vous avez lu la cheatsheet de JMock, la documentation d'EasyMock, la FAQ de Mockito et pourtant, la moitié de votre code n'est toujours pas couvert. Vous n'arrivez juste pas à poser de tests dessus.

Votre code est "intestable".

L'objectif de la session est de montrer pourquoi certains codes ne peuvent pas être testés et ce qui peut être fait pour y remédier. Nous verrons ainsi pourquoi il vaut mieux respecter la loi de Demeter et faire de l'injection de dépendances. Nous aborderons également les problèmes des classes avec trop de responsabilités et des états globaux.

11:30 Jean-Laurent de Morlhon : Comment j'ai remplacé 30% de mes développeurs en adoptant l'agilité

■ Présentation - [I] Niveau intermédiaire

Les approches agiles nous recommandent de mettre en place des équipes auto-organisées et pluridisciplinaires mais ne précisent pas grand chose sur comment y parvenir à part d'inspecter et d'adapter.

Hum...mais encore ?

Autour d'un retour d'expérience dans la société Vidal, venez échanger sur des défis de la constitution d'équipe et les axes de réflexion que propose l'agilité, en discutant avec un utilisateur terrain et un coach agile.

14:30 Luc Bizeul : Groupe d'analyse de pratiques Scrum

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Bénéfices pour les participants:

Cette session permet aux participants qui le souhaitent de partager une problématique professionnelle et de recevoir des feedbacks des autres participants en vue d'une prise de recul et d'une meilleure compréhension de leur pratique professionnelle.

Cette session est destinée à des praticiens agiles (Scrum Master, Coaches, Développeurs agiles, Product Owner, Manager d'équipes agiles) qui souhaitent améliorer leurs pratiques professionnelles sur les méthodes agiles.

La participation à cette session permet aux participants de développer leur capacité d'écoute active, de prendre du recul dans leur métier, de respecter l'humain qui habite tout professionnel, de confronter des points de vue différents et d'apprendre à faire des feedbacks concis. En outre, cette session permettra à ce qui ont des problématiques bien précises de pouvoir ressortir avec des pistes de solutions et des nouvelles perspectives sur leur pratique.

Déroulement

- * Présentation des règles de fonctionnement, invitation des participants à dire s'ils ont un sujet - 10 min

- * Présentation d'un sujet par un volontaire - 5 min

- * Questionnement du groupe si le besoin de précision se fait ressentir - 5 min

- * Formulation d'hypothèses par les autres participants - 10 min

- * D'autres sujets ... (20 min)

- * Bouclage sur le fonctionnement du groupe

Plusieurs sujets pourront être traités pendant la session en fonction des demandes.

Niveau Ri : la session donne des pistes pour se détacher de la voie traditionnelle et "explorer" de nouvelles possibilités

16:30 Pierre E. Neis : Scrum: Le Retour du Product Owner

★ Retour d'expérience - [A] Niveau avancé

Objectif: Clarifier le rôle du Product Owner (retour d'expérience de la réingénierie de Scrum dans la sidérurgie- DSI)

Input: l'utilisation de Scrum en France: erreurs, incompréhension

Output: Scrum in Progress, Scrum et la Gestion de Projet, Scrum c'est efficace, mieux comprendre comment Scrum peut s'intégrer dans une organisation traditionnelle.

Process: présentation en mode Scrum

Participants: Scrumers, Coaches, PMO, Chefs de Projets, MOA, Product Managers, Business Analysts

17:00 Alexandre Boutin : Behaviour Driven Metrics : Même les chiffres peuvent être

agiles !

◆ Atelier - [D] Niveau débutant

Nous proposons dans cette session de décrire une nouvelle approche que nous appelons BDM (Behaviour Driven Metrics) ou établissement de métriques pilotée par le comportement.

Selon les auteurs de «The Balanced Scorecard», Robert S. Kaplan et David P. Norton, 1996, «Vous obtenez ce que vous mesurez», il nous faut des objectifs pour avancer mais nous avons également une tentation bien humaine à n'en faire que le juste nécessaire.

La compréhension correcte de cet aspect comportemental est fondamentale pour définir des métriques qui donne du sens aux individus et ne sont pas que des chiffres empilés les uns derrière les autres.

Lors de cette session vous découvrirez une approche basée sur le comportement pour évaluer des métriques agiles et vous serez également sollicités en petits groupes pour appliquer cette approche sur des cas concrets que vous proposerez.

Bénéfices attendus pour les participants

- Découvrir et pratiquer l'approche agile BDM
- Disposer d'un réel outil pour évaluer l'utilité d'une métrique d'un point de vue comportemental.
- Prendre du plaisir à travailler et discuter en petits groupes auto-gérés

Chalet, 1er Centre

10:00 Olivier Inizan : Quand la recherche scientifique fait de l'Agile

■ Présentation - [T] Tous niveaux

L'URGI (Unité de Recherche en Genomique-Info, <http://urgi.versailles.inra.fr>) est une unité INRA hébergeant un système d'information dédié à la génomique des plantes et de ses bioagresseurs (champignons). L'unité mène une activité de recherche scientifique sur la dynamique des génomes en relation avec une activité de plateforme bioinformatique.

Récemment, de nouvelles technologies de production de données pour la bioinformatique ont modifié le contexte de développement de logiciels:

- des volumes importants de données sont produits: nous devons donc concevoir des logiciels robustes.
- un large éventail de données sont à traiter et par conséquent des demandes de traitements variées sont à gérer: nous devons adapter nos logiciels à ces demandes utilisateurs.

De plus, le mode de recrutement par contrat à durée déterminée d'une partie de nos ingénieurs nous impose un turn over fréquent des équipes de développement.

Afin de répondre à ces défis, nous avons basé nos développements informatiques sur des méthodes dites "industrielles". Cette perspective est largement expérimentée en ingénierie logicielle en particulier au travers des méthodes Agiles.

Nous avons donc entamé la mise en place de l'eXtreme Programming au sein de l'unité. Une équipe «pilote» a été constituée et a appliqué les pratiques préconisées par la méthode sur trois aspects: (i) la formalisation du besoin utilisateur, (ii) le travail collaboratif et (iii) le développement logiciel.

Dans le cadre de la conférence Agile 2010, nous proposons un exposé en deux temps:

- une présentation du contexte académique dans lequel nous exerçons, les nouveaux défis à relever propres à ce contexte et les éléments qui ont motivés nos choix méthodologiques.

- la séquence de mise en place de pratiques de l'XP sur les trois aspects énoncés ci-dessus.

Nous vous exposerons les problèmes rencontrés, les solutions mises en place et les voies d'amélioration que nous envisageons.

11:30 Thierry Cros : Accords tolèques : une éthique de la communication

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Atelier basé sur :

1. une présentation rapide des "accords", de leur relation à l'agile (communication voire éthique/humanisme)
2. et surtout une mise en pratique basée sur des cas concrets : chaque équipe reçoit un ou plusieurs cas (situations) et travaille sur i) une communication habituelle ii) une communication basée sur les accords
3. puis bilan par mise en commun des leçons apprises pendant l'atelier.

note : en 1 heure c'est jouable aussi.

Proposition qui fait référence à un court article publié en 2003 <http://etreagile.thierrycros.net/docs/accordsTolteque.pdf>

14:30 Guillaume Leborgne : L'agilité comme facteur de réussite d'un projet au forfait

★ Retour d'expérience - [T] Tous niveaux

Avec la participation de notre client, nous proposons un retour d'expérience sur un projet au forfait mené en mode agile (Scrum + XP).

En plus de présenter brièvement l'organisation et les outils mis en place pour le déroulement du projet, nous reviendrons sur les points importants :

- Pourquoi l'approche agile a été un critère de choix dans la sélection du prestataire ?
- Quels ont été les impacts sur l'organisation du client ?
- Qu'a apporté l'agilité pour la réussite du projet ?

Description du projet :

Développement d'un extranet de saisie d'activité pour la génération d'un dossier administratif

Technologie : ASP.NET MVC / jQuery / Castle Windsor / NHibernate / SQL Server...

7 mois de projet découpé en sprints de 2 semaines avec une équipe de 4 personnes

Démonstration/planning avec l'équipe chez le client en fin de sprint

Intégration continue avec Team Foundation Server 2008 (compilation, tests, audit de code, package, déploiement)

15:00 Didier Lucotte : Faites l'expérience de l'holacracy une nouvelle pratique de gouvernance d'entreprise

◆ Atelier - [D] Niveau débutant

INITIATION A L'HOLACRACY

L'Holacracy est une pratique complète de gouvernance et de management pour les entreprises. Avec ses structures et processus de transformation, l'Holacracy intègre la sagesse collective de toutes les personnes de l'entreprise, tout en alignant l'entreprise avec son objectif principal et avec une manière plus organique de fonctionner. Le résultat est un développement significatif en agilité, transparence, innovation et redevabilité. L'Holacracy prend les principes, les idées et la culture émergente articulés par des penseurs d'avant-garde et les insufflé dans les structures et processus existants de l'organisation,

les ancrant dans la pratique pour leur donner vie.

WORKSHOP DE 180 Minutes

- 60 minutes Introduction concepts généraux de l'Holacracy.

- 60 minutes Faire l'expérience du processus de décision intégrative utilisé dans les réunions de Gouvernance

- 60 minutes Faire l'expérience de réunions opérationnelles basées sur les processus holacratiques

Bénéfices:

* Apprendre les fondamentaux de l'holacracy et commencer à faire l'expérience de pratique de réunions innovantes et du processus de décisions intégratives utilisé dans les réunions de gouvernance

Chalet, 1er Droite

10:00 Eric Mignot : Refactoring d'un legacy par les tests

■ Présentation - [D] Niveau débutant

Le TDD est une méthode mais aussi un ensemble de réflexes qui m'ont souvent tiré d'affaire. Aujourd'hui je vous propose de vous montrer un cas réel : en voulant m'essayer au Google App Engine, je récupère sur le site de Google un exemple de code et je le remanie en m'aidant des tests. Venez voir comment j'ai fait ce jour là, dites moi ce que vous en pensez, prenez le clavier et faites mieux. Ce sera du Java, il y aura du JUnit et Mockito.

11:30 Axel Villechalane : Survivre sur la lune ou l'importance de travailler en groupe

◆ Atelier - [D] Niveau débutant

Que ce soit pour un planning game ou pour une retrospective, les méthodes Agiles préconisent le partage et la communication afin d'aboutir à des décisions réellement collectives. Cette approche collective peut surprendre, faire peur ou tout simplement laisser indifférent tant qu'elle n'a pas été vécue.

Pour illustrer le principe et souligner l'importance d'une estimation en groupe, venez participer à un exercice de la NASA qui consiste à faire survivre une équipe d'astronautes perdue sur la lune (Rien que ça).

14:30 Thomas Lissajoux : Comment la course d'orientation inspire des patterns de TDD

★ Retour d'expérience - [D] Niveau débutant

Alistair Cockburn dit "A software project has much in common with rock climbing"; une méthode agile a pour nom Scrum en référence au rugby. L'informatique est un art jeune qui aime les métaphores.

Dans cette session, nous présentons un retour d'expérience au travers d'un parallèle entre TDD et la course d'orientation. Nous explorerons le Test Driven Development comme une approche de résolution d'un problème complexe dont le but est de parvenir -- en un minimum de temps et sans erreur cruciale -- à un code fiable répondant aux besoins. A travers des exemples (issus de cartes, et de programmes source), nous souhaitons montrer, comment il est possible de concevoir un programme complexe de manière incrémentale, en faisant croître le système de manière dynamique, en s'adaptant aux difficultés et en évitant les pièges rencontrés en chemin.

Au terme de cette session, les participants ont une meilleure compréhension du caractère émergent du développement logiciel. Ils repartent avec des patterns TDD à appliquer dans leur pratique quotidienne de développement.

15:00 Marie-Pia Ignace : Animation concours A3

◆ Atelier - [I] Niveau intermédiaire

Animation du concours A3 organisé par Operae Partners, sponsor de la conférence, sous forme d'atelier mené par Marie-Pia Ignace. Les A3, créés avant la conférence par les participants au concours, auront préalablement été revus par un jury d'experts lean dont le fameux Michael Ballé, auteur de The Gold Mine et The Lean Manager.

Durant cet atelier, vous pourrez assister à la présentation de deux A3 par des personnes volontaires, puis en débattre ensemble.

Salle Verrière

16:30 Maxime Lemanissier : Test Driven Requirement par Robot Framework

◆ Atelier - [T] Tous niveaux

Cet atelier pratique a pour but de présenter la démarche de Test Driven Requirement (TDR) au travers de l'outil Robot Framework (<http://code.google.com/p/robotframework/>).

Une première partie présente les concepts du TDR, et notamment les aspects de création d'un Domain Specific Language (DSL) de test, un vocabulaire partagé par l'ensemble de l'équipe projet, afin de définir les scénarios de test qui constitueront les spécifications de l'application.

Une seconde partie présente rapidement les fonctionnalités principales de Robot Framework.

La troisième et dernière partie, la plus importante (le but étant d'avoir 1/3 de théorie, et 2/3 de mise en pratique) est un coding dojo.

La 1ère phase se passe en binôme et consiste en une interview TDR entre développeur / testeur et product owner / business analyst. L'interview sera l'occasion d'identifier et formaliser les besoins d'une application de démonstration, sous la forme de scénarios de test sous la syntaxe Robot Framework, syntaxe compréhensible par tous car constitué d'un assemblage de mots-clés (DSL) dont le nom est explicite. Une spécification de l'application (pour le périmètre étudié) sera ainsi produite au terme de cette interview.

La seconde phase n'implique que le développeur / testeur et a pour but d'automatiser les scénarios de test décrits en 1ère phase. Concrètement, il s'agira d'implémenter les mots-clés à l'aide de la librairie Selenium (<http://seleniumhq.org/>) de Robot Framework (l'application de démonstration est une appli web).

Au contraire d'une démarche d'automatisation classique en bottom-up, l'approche TDR se déroule en top-down, on part du plus haut niveau, les scénarios de test fonctionnels, vers le bas niveau, la couche de code qui réalise l'intermédiaire entre les scénarios / mots-clés et l'interface de l'application sous test.