

5^{ème} édition de la conférence

Agile Laval



**29
JUN
2017**

Comité d'organisation



Gaetan BOLON

@BolonGaetan



Guillaume COLLIC

@gcollic



Simon JAILLAIS

@sjaillais



Christophe LEBORGNE

@ChrisLeborgne



Audrey LECOMTE

@AudreyLecomte3



Laura NUGRE

@Laura_Nge



Lahcen OUBAHSSI

@LahcenOubahssi



Jean-Philippe PERRIN

Haja RAMBELONTSALAMA



@hrambelo

Mot du comité d'organisation

L'agilité, avec l'ensemble de ses valeurs, de ses principes, de ses méthodes et de ses pratiques, se diffuse progressivement dans nos environnements de travail et dans l'enseignement.

C'est avec grand plaisir que le comité d'organisation vous accueille pour cette 5^{ème} édition de la conférence AgileLaval 2017. C'est le rendez-vous incontournable de la région pour tous les professionnels, les enseignants et les étudiants qui souhaitent découvrir, échanger, apprendre, expérimenter, tester, approfondir leurs connaissances, ou simplement discuter autour de l'agilité.

Les thèmes mis en lumière cette année sont : les bases de l'agilité, l'enseignement en mode agile, les techniques BDD, TDD, Craftsmanship ... Au total, 42 propositions de sessions ont été reçues et évaluées par le comité d'organisation : 2 keynotes, 10 retours d'expérience, 14 ateliers et 16 conférences.

Parmi les 42 soumissions, 16 ont été retenues dont 2 keynotes, 4 retours d'expérience, 4 ateliers, 6 conférences soit un taux d'acceptation global de 38%.

Pour cette 5^{ème} édition, AgileLaval a le plaisir et l'honneur d'accueillir deux keynoteurs : Christophe Keromen (Goood) et Christophe Thibaut (octo).

La keynote de Christophe Keromen portera sur le thème des : « 5 illusions que l'agilité doit dépasser pour réussir ».

Lors de la 2^{ème} keynote, Christophe Thibaut parlera de « 3 idées qui changent tout »

Nous tenons à remercier chaleureusement nos sponsors : émergitude, Infotel, Open et Ozytis, ainsi que nos partenaires : ADILL, Agile Rennes, l'Institut Informatique Claude Chappe, l'IUT de Laval, Lium, Laval Mayenne Technopole, Pole Ressources Numériques et l'Université du Maine.

Nous remercions également l'équipe pédagogique et administrative du département informatique ainsi que le service communication et général de l'IUT de Laval.

Gaëtan Bolon, Guillaume Collic, Simon Jaillais, Christophe Leborgne, Audrey Lecomte,
Laura Nugre, Lahcen Oubahssi et Jean Philippe Perrin, Haja Rambelontsalama

Comité d'organisation
contact@agilelaval.org

Liste des intervenants	5
Planning Agile Laval 2017	6-7
Keynote 1	8
Keynote 2	9
Tracks 1 et 2	10
Tracks 3 et 4	11
<i>9h55 - 10h55.....</i>	<i>11</i>
<i>9h55 - 12h.....</i>	<i>11</i>
Tracks 1 et 2	12
<i>11h10 - 12h.....</i>	<i>12</i>
Track 3.....	13
<i>11h10 - 12h.....</i>	<i>13</i>
Tracks 1 et 4	14
<i>14h25 - 15h15.....</i>	<i>14</i>
Tracks 2 et 3	15
<i>14h25 - 16h20.....</i>	<i>15</i>
Tracks 1 et 2	16
<i>15h30 - 16h20.....</i>	<i>16</i>
Track 5.....	17
<i>14h25 - 16h20.....</i>	<i>17</i>
Plan IUT.....	18

Liste des intervenants

Françoise BOSSUET Emergitude  francoise@emergitude.fr  @emergitude	Christophe KEROMEN Goodd  christophe.keromen@goodd.pro  @ckeromen
Gilles BRIEUX Conserto  g.brieux@coserto.pro  @_Conserto - @viaqbent	Alexis KOALLA Orange  alexis.koalla@orange.com  @webelitis
Virginie BRUNEL Emergitude  virginie@emergitude.fr  @emergitude	Jean-Luc LAMBERT Université de Caen - Club Agile Caen  jean-luc.lambert@unicaen.fr  @jeanluciambert4
Timothée CHEVRIER SII Ouest  timothee.chevrier@gmail.com  @msieur_tim	Aurélien MORVANT KoKan  aurelien@kokan.fr  @aurelienmorvant
Thomas CLAVIER Azaé  tclavier@azae.net  @thomasclavier	Olivier MY Goodd  olivier.my@goodd.pro  @OyoMy
Guillaume COLLIC Entities  gcollic@gmail.com  @gcollic	Haja RAMBELONTSALAMA Orange Application for Business  hajaworks@orange.fr  @hrambelo
Julien FALLET OAB  jfallet.pro@gmail.com  @jfallet	Aurélie ROBERT Conserto  a.robert@conserto.pro  @_Conserto
Romain FENOUIL Fenouill Facilitation / OhMyPrez!  fenouil.romain@gmail.com  @RomainFenouil - @ohmyprez	Yann SECQ IUT de Lille  yann.secq@univ-lille1.fr  @yannsecq
Fabien GUNTZ IUT de Laval / Université du Maine  fabien.guntz@univ-lemans.fr	Christophe THIBAUT Octo  cthibaut@octo.com  @ToF_
Bertrand HECQUET Infotel  bertrand.hecquet@infotel.com	

Planning Agile Laval 2017

8h15 - 8h45	Accueil des participants	
8h45 - 9h00	Motivation	
9h00 - 9h45	Keynote : 5 illusions que l'agile crée	
9h55 - 10h45	EDUSCRUM : retour d'expérience Fabien Guntz <i>Amphi1</i>	Introduction à l'agilité Alexis Koalla <i>Salle TD1</i>
10h45 - 11h10	Encas du matin...	
11h10 - 12h	Enseigner le bon sens Jean-Luc Lambert <i>Amphi1</i>	L'aviron pour tout comprendre des méthodes agiles Aurélie Robert <i>Salle TD1</i>
12h00 - 13h30	Pause déjeuner	
13h30 - 14h15	Keynote : 3 idées qui ont changé l'industrie	
14h25 - 15h15	Il était une fois l'agilité... Timothée Chevrier <i>Amphi1</i>	- Atelier 120 min - Dynamiser vos réunions avec la facilitation graphique Aurélien Morvant <i>Salle TD1</i>
15h15 - 15h30	Pause café - <i>Salle des examens</i>	
15h30 - 16h20	Agile Rocket - Module Management Visuel Olivier My <i>Amphi1</i>	
16h30 - 17h	Fin de la journée	

Planning Agile Laval 2017

Pré-échantillon - Café de bienvenue (*Salle des examens*)

Présentation des organisateurs - *Amphi 1*

Il faut dépasser pour réussir - Christophe Keromen - *Amphi 1*

- Atelier 120 min - Sensibilisation aux bonnes pratiques techniques du Software Craftsmanship : Lego® à la rescousse ! Thomas Clavier et Yann Secq <i>Salle TD2</i>	Enlarge your pitch Romain Fenouil <i>Amphi2</i>	
	Encas du matin...	
	Développer des interactions humaines agiles Françoise Bossuet et Virginie Brunel <i>Amphi2</i>	

Pause déjeuner - *Salle des examens*

Présentation de tout - Christophe Thibaut - *Amphi 1*

- Atelier 120 min - eXtreme Serious Game Julien Fallet <i>Salle TD2</i>	Le test Agile – focus sur l'automatisation des tests Bertrand Hecquet <i>Amphi2</i>	- Atelier 120 min - Donne du sens à ton backlog ! Aurélie Robert et Gilles Brieux <i>Salle TDm1</i>
	Pause café - <i>Salle des examens</i>	
	[DevOps] Feedback en continu grâce au TDD et au As Code Guillaume Collic et Haja Rambelontsalama <i>Amphi2</i>	

Mot de clôture - *Amphi 1*

Keynote 1

5 ILLUSIONS QUE L'AGILE DOIT DÉPASSER POUR RÉUSSIR

CHRISTOPHE KEROMEN



Keynote 1 || 9h - 9h45 || **AMPHI 1**

Et si l'agilité n'était pas tout à fait ce que vous pensez ?

Et si nous propagions un vaste malentendu ?

Et si en dissipant les illusions, on pouvait réellement faire émerger des organisations agiles ?

Et si on en parlait ensemble ?

45 MINUTES

Good

✉ christophe.keromen@good.pro

🐦 [@ckeromen](https://twitter.com/ckeromen)

Keynote 2



3 IDÉES QUI CHANGENT TOUT

CHRISTOPHE THIBAUT

Keynote 2 || 13h30 - 14h15 || **AMPHI 1**

Nous sommes en train de changer profondément la façon dont nous développons du logiciel.

Avant que ce changement ne commence - il y a environ 20 ans - dans la plupart des entreprises, le travail de développement était organisé en phases, réparti sur des équipes spécialisées, et reposait presque exclusivement sur l'écrit.

Lorsque que le changement sera achevé - dans 20 ans peut-être ? - le développement de logiciel sera organisé bien différemment : en cycles courts, sans distinction de phases, il impliquera des équipes multi-compétentes travaillant en cohésion. La conversation sera le moyen principal de transmission des idées, et tout ce qui doit être écrit le sera sous forme de code ou de tests.

Ce qui caractérise principalement ce changement, c'est l'adoption de boucles de retour d'information toujours plus courtes et toujours plus fréquentes.

Dans l'entreprise, ce changement rencontre des obstacles culturels nombreux et robustes. Il est pourtant inéluctable, pour trois raisons :

- le développement de logiciel est indispensable à la stratégie d'innovation des entreprises ;
- la complexité de cette activité impose un modèle de collaboration qui rend caduque la séparation classique entre conception et réalisation ;
- nous aspirons tous à faire un travail intéressant et épanouissant, plutôt que de produire aveuglément du code défectueux ou inutile.

Pour se convaincre de la présence de ce changement autour de vous, il suffit d'observer l'évolution des pratiques sur le terrain. Dans cette keynote, je vous invite à considérer les trois idées majeures qui sous-tendent cette évolution. En quoi ces idées font avancer le métier du développement, comment elles sont fréquemment altérées afin de préserver l'ancien modèle, et comment les encourager afin d'accélérer la transformation du métier de développeur.

45 MINUTES

Octo

✉ @ToF_

🐦 cthibaut@octo.com

Tracks 1 et 2

9h55 - 10h55



EDUSCRUM : RETOUR D'EXPÉRIENCE

FABIEN GUNTZ

Track 1 || 9h55 - 10h55 || **AMPHI 1**

EduScrum est une proposition pédagogique alternative basée sur la méthode de gestion de projet agile Scrum. Le cadre sur lequel repose EduScrum donne aux étudiants une grande autonomie dans leur apprentissage. La collaboration et le travail collectif sont au centre du processus d'apprentissage. L'étudiant possède ainsi un cadre dans lequel il peut s'épanouir tout en appliquant une méthode de gestion utile pour lui et pouvant enrichir ses pratiques personnelles, professionnelles actuelles et futures.

L'objectif de cette session est de vous présenter les grands principes de ce cadre pédagogique au travers d'expérimentations réalisées par Yann Walkowiak, enseignant de mathématiques et par Fabien Guntz, enseignant de signal et traitement de signal à l'IUT de Laval.

Christian Den Hartigh aura également l'occasion de témoigner sur sa propre expérience avec ses élèves de collège.

50 MINUTES

IUT de Laval - Université du Maine

✉ fabien.guntz@univ-lemans.fr



INTRODUCTION À L'AGILITÉ

ALEXIS KOALLA

Track 2 || 9h55 - 10h55 || **SALLE TD1**

Aujourd'hui l'agilité est à la mode et on emploie le mot « agilité » à toutes les sauces. Ça fait très « hype » de dire : « je suis agile » ou « je fais de l'agile ». Mais c'est quoi au fait l'agilité ?

Quels sont les valeurs et les principes sur lesquels reposent les méthodes agiles ? Quelle est la promesse de l'agilité et quels sont les changements induits ? Voilà autant de questions que j'essayerai d'élucider à travers cette courte présentation.

50 MINUTES

Orange

✉ alexis.koalla@orange.com

🐦 [@webelitis](https://twitter.com/webelitis)

Tracks 3 et 4

9h55 - 10h55

9h55 - 12h



**THOMAS
CLAVIER**



YANN SECQ

SENSIBILISATION AUX BONNES PRATIQUES TECHNIQUES DU SOFTWARE CRAFTSMANSHIP : LEGO® À LA RESCOUSSE

Track 3 || 9h55 - 12h || **SALLE TD2**

Cet atelier permet de découvrir quelques bonnes pratiques du génie logiciel en s'amusant : TDD, Clean Code, Refactoring, Dette Technique et Integration Continue sont au programme ! Pas la peine de savoir coder ! L'usage de briques Lego® offre l'opportunité à tous (développeurs ou non) de manipuler ces concepts. Chers gens du métier, manager ou curieux, venez découvrir le mode de fonctionnement d'un développeur. Chers développeurs, venez pratiquer l'eXtreme LegoBuilding avec le framework LegoUnit !

120 MINUTES

Thomas CLAVIER

Azaé

✉ tclavier@azae.net

🐦 [@thomasclavier](https://twitter.com/thomasclavier)

Yann SECQ

IUT de Lille

✉ yann.secq@univ-lille1.fr

🐦 [@yannsecq](https://twitter.com/yannsecq)



ENLARGE YOUR PITCH

ROMAIN FENOUIL

Track 4 || 9h55 - 10h55 || **AMPHI 2**

Votre pitch manque de vigueur ? Vous ne savez pas par quel bout le prendre ? Besoin d'un petit coup de boost ? **ENLARGE YOUR PITCH** ! À vous les clés d'un pitch qui déchire, grâce au collectif Oh my prez! qui vous expliquera ce qu'est un pitch et comment le perfectionner au travers d'une conférence humoristique et décalée. Les plus ténérables pourront peut-être se jeter à l'eau... À très bientôt pour pitcher !

50 MINUTES

Fenouil Facilitation / OhMyPrez!

✉ fenouil.romain@gmail.com

🐦 [@RomainFenouil](https://twitter.com/RomainFenouil) - [@ohmyprez](https://twitter.com/ohmyprez)

Tracks 1 et 2

11h10 - 12h



ENSEIGNER LE BON SENS

JEAN-LUC LAMBERT

Track 1 || 11h10 - 12h || **AMPHI 1**

L'enseignement supérieur est traditionnellement une transmission de connaissances de l'enseignant-chercheur vers les étudiants. Cela a fait ses preuves mais les étudiants n'ont-ils pas aujourd'hui besoin d'autre chose ? Connectés à un univers d'informations de plus en plus riche qui leur apporte instantanément une réponse à la moindre de leurs questions et confrontés à un monde professionnel qu'ils savent changeant, difficile d'accès et complexe, ils ont radicalement muté. Ils attendent d'acquérir plus que des connaissances, ils veulent qu'on leur donne les moyens de trouver leur place dans la société. L'agilité permet de leur enseigner un savoir-faire indispensable et malencontreusement oublié : le bon sens !

50 MINUTES

Université de Caen / Club Agile Caen

✉ jean-luc.lambert@univcaen.fr

🐦 [@jeanluclambert4](https://twitter.com/jeanluclambert4)



L'AVIRON POUR TOUT COMPRENDRE DES MÉTHODES AGILES

AURÉLIE ROBERT

Track 2 || 11h10 - 12h || **SALLE TD1**

L'aviron est certes un sport de vitesse et de glisse qui consiste à propulser un bateau sur l'eau mais... savez-vous que c'est aussi LE sport d'équipe ultime à l'image des équipes Scrum ? Que son apprentissage nécessite une démarche Lean ? Ou que la gestion de l'effort s'apparente à du Kanban ? Monitrice d'aviron et coach agile, je vous propose de revisiter les méthodes agiles illustrées par une myriade de retours d'expériences projets, à travers la métaphore sportive de l'aviron pratiqué à haut niveau !

50 MINUTES

Conserto

✉ a.robert@conserto.pro

🐦 [@_Conserto](https://twitter.com/_Conserto)

Tracks 1 et 4

14h25 - 15h15



IL ÉTAIT UNE FOIS L'AGILITÉ...

TIMOTHÉE CHEVRIER

Track 1 || 14h25 - 15h15 || **AMPHI 1**

Je travaille depuis 2006 et je travaille avec l'agilité depuis 2010. Connaître l'histoire de l'agilité m'est apparu comme quelque chose d'important pour mieux l'appréhender. Je vous propose donc à travers cette conférence d'explorer rapidement les méthodes utilisées dans le monde de l'informatique avant l'émergence de l'agilité. On reviendra ensuite sur le fameux manifeste Agile. Son contenu est bien connu mais ses auteurs, leurs initiatives précédentes, leurs motivations par rapport à l'agilité sont très intéressantes à explorer. Enfin on dressera rapidement un portrait des méthodes agiles existantes et je vous proposerai mon regard sur l'avenir, les évolutions, les tendances concernant l'agilité dans ces prochaines années. Il ne s'agira pas bien sûr d'une conférence informative mais bien participative grâce à plusieurs ateliers qui viendront baliser ce déroulé.

50 MINUTES

SII Ouest

✉ timothee.chevrier@gmail.com

🐦 [@msieur_tim](https://twitter.com/msieur_tim)



LE TEST AGILE - FOCUS SUR L'AUTOMATISATION DES TESTS

BERTRAND HECQUET

Track 4 || 14h25 - 15h15 || **AMPHI 2**

Les méthodes Agiles nécessitent, plus encore que les méthodes classiques, des tests réguliers pour notamment s'assurer de la non-régression du système. Du fait de la durée fixe des sprints et de l'augmentation permanente du patrimoine à tester, l'automatisation est indispensable. Cette session rappellera les principes du test, les bonnes pratiques liées à l'automatisation ainsi que des exemples d'outils open-source afin que dorénavant l'automatisation des tests soit un réflexe pour tout démarrage de projet Agile.

50 MINUTES

Infotel

✉ bertrand.hecquet@infotel.com

Tracks 2 et 3

14h25 - 16h20



DYNAMISER VOS RÉUNIONS AVEC LA FACILITATION

GRAPHIQUE

AURÉLIEN MORVANT

Track 2 || 14h25 - 16h20 || **SALLE TD1**

Vous voyez de plus en plus de facilitateurs graphiques, de scribeurs, de sketchnoters publier leurs prises de note et vous faites l'affreux constat « ce n'est pas pour moi, je ne sais pas dessiner !! ».

Et bien je ne vous crois pas ! Voilà !

Sur cet atelier, je vous propose de découvrir les bases de la facilitation graphique et ensuite de vous tester sur une conférence choisie pour l'événement.

120 MINUTES

KoKan

✉ aurelien@kokan.fr

🐦 @aurelienmorvant



EXTREME SERIOUS GAME

JULIEN FALLET

Track 3 || 14h25 - 16h20 || **SALLE TD2**

Il est coach agile, facilitateur et formateur. Tombé très jeune dans l'informatique, il participe au développement d'applications au cœur d'équipes variées et motivées. En 2009, il goûte à l'agilité et découvre cette communauté accueillante, riche et foisonnante. Après quelques années à la mettre en œuvre et à développer cet état d'esprit, il accompagne aujourd'hui équipes, produits ou organisations dans leurs pérégrinations dans l'écosystème agile.

120 MINUTES

OAB

✉ jfallet.pro@gmail.com

🐦 @jfallet

Tracks 1 et 2

15h30 - 16h20



AGILE ROCKET - MODULE MANAGEMENT VISUEL

OLIVIER MY

Track 1 || 15h30 - 16h20 || **AMPHI 1**

Lorsque l'on se lance sur le chemin de l'agilité arrive souvent la fameuse question : est-ce que je fais du Scrum ou du Kanban ? Mais est-ce véritablement la bonne question ? Quels sont les objectifs que l'on souhaite atteindre ?

Apprendre à gérer l'auto-organisation, donner de l'énergie sans contraindre ou encore structurer une démarche d'amélioration sans imposer de méthode sont des sujets qui font également partie intégrante du processus de transformation. C'est suite à ce constat que l'Agile Rocket, une démarche alternative basée sur la métaphore de la fusée a émergé. Son intention ? Proposer une agilité respectueuse, modulaire et progressive. Dans cette session, vous verrez en quoi cette approche peut vous donner une perspective plus globale de votre transformation Agile tout en gardant de la flexibilité dans sa mise en oeuvre. Puis, vous découvrirez la démarche pratique utilisée lors d'une expérimentation du module « Collaborer » au sein d'une équipe hors IT.



**GUILLAUME
COLLIC**



**HAJA
RAMBELONTSALAMA**

[DEVOPS] FEEDBACK EN CONTINU GRÂCE AU TDD ET AU AS CODE

Track 2 || 15h30 - 16h20 || **AMPHI 2**

Nous montrerons en quoi un feedback continu est crucial pour être agile, et comment le code nous y aide, au travers de plusieurs exemples tels que le TDD (Test Driven Development), nous amenant dans une direction propice au DevOps.

50 MINUTES

Guillaume COLLIC
Entities

✉ gcollic@gmail.com

🐦 @gcollic

Haja RAMBELONTSALAMA
Orange Application for Business

✉ hajaworks@orange.fr

🐦 @hrambelo

50 MINUTES

Goood

✉ olivier.my@good.pro

🐦 @OyoMy

Track 5

14h25 - 16h20



**AURÉLIE
ROBERT**



GILLES BRIEUX

DONNE DU SENS À TON BACKLOG !

Track 5 || 14h25 - 16h20 || **SALLE TDm1**

Stan 25 ans, développeur Android s'adresse à Alfred product owner.

- « Eh Alfred, j'ai fini la tâche sur la gestion des logs ! »

- « Super, je vais enfin pouvoir être averti lors du prochain plantage de l'appli ! »

- « Ah bon, c'était pour toi ? »

Product Owner, Développeur, Manager, Chef de projet : Si ce genre de dialogue vous dit quelque chose, venez à l'atelier pratique et ludique sur comment partager la vision produit au travers du backlog.

Nous avons trouvé peut-être la solution à votre problème : L'IMPACT MAPPING de Gojko Adzic

Les objectifs principaux de cet atelier seront :

1/ De donner ou redonner du sens à son backlog.

2/ Différencier la solution de l'objectif.

3/ Prendre du recul par rapport au formalisme classique de la user story.

50 MINUTES

Conserto

✉ a.robert@conserto.pro

🐦 [@_Conserto](https://twitter.com/_Conserto)

✉ g.brieux@conserto.pro

🐦 [@viaqbent](https://twitter.com/viaqbent)

Plan IUT

Département Informatique

Salle TD1
Salle TD2
Salle TDm1

Bâtiment Administratif

Amphi 1 et 2



Bibliothèque / Salle des examens

Accueil Agile Laval
Repas du midi
Pause café

Merci à nos sponsors



Merci à nos partenaires





#AgileLaval17

@AgileLaval

www.agilelaval.org

