

5 - La Construction d'équipe -Team Building



5. La Construction d'équipe - Team Building

Le **Team Building** est une **compétence primordiale** pour maintenir une équipe DevOps **opérationnelle à long terme**.



5.1 Définition d'une équipe



Selon le Larousse, une équipe est définie par un « **Ensemble de personnes travaillant à une même tâche** ».

5.2 Les quatre facteurs clés de motivation

Il est fréquent de caractériser la motivation à travers **4 facteurs clés** :

Cliquez sur l'image ci-dessous pour ouvrir le module interactif



a. L'espoir

Ce qui motive le plus souvent les êtres humains c'est le manque, et c'est justement l'espoir de **combler ce manque** qui nous pousse à agir.

Vous devez toujours chercher un **futur plus passionnant** que la veille, mais plus excitant que le jour même.

Ce n'est pas l'action de possession qui stimule le plus l'espèce humaine, mais plutôt le **désir qui précède une possession**.

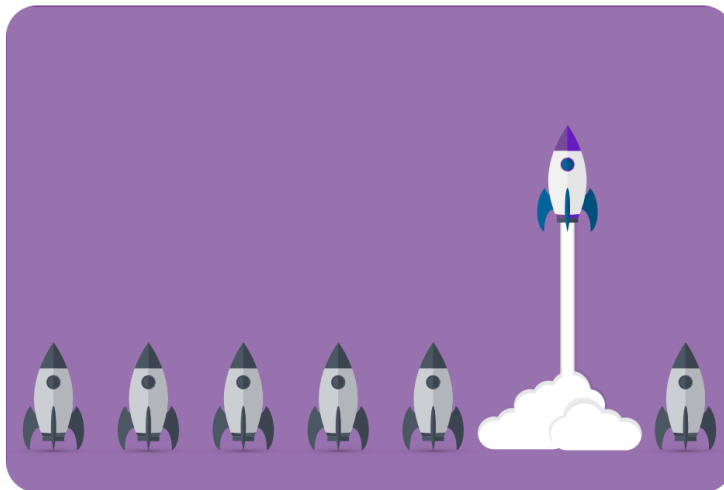
En réalité, nous ne sommes essentiellement motivés par un **désir de conquête**. La possession, une fois qu'elle est établie, est au contraire signe de routine et elle finit par nous lasser.

b. La passion

C'est l'un des principaux facteurs de la motivation. Si demain vous devenez millionnaire après avoir joué au loto, qu'est-ce qu'y motiverait votre envie de travailler ?

Ce qui est sûr c'est qu'un travail qui vous semble pénible ne pourra plus vous épanouir. Comment rester motivé si vous n'éprouvez pas de passion pour ce que vous faites ?

c. L'initiative



La routine et la répétition sont deux principes extrêmement démotivants, par conséquent, pour rester motivé, vous devez avoir la **sensation perpétuelle d'aller de l'avant**.

Dans la vie, il n'y a pas d'état stationnaire, soit on va de l'avant, soit on se retourne pour aller vers l'arrière.



En informatique, c'est le même constat, pour qu'un système fonctionne correctement, il doit être stimulé, être en perpétuelle évolution.

Comme pour nos muscles, nos facultés cognitives se tarissent et s'atrophient lorsqu'on ne les sollicite pas.

Les gens surmotivés sont souvent des puits de science dans leur domaine. Ils n'hésitent pas à se rapprocher d'autres personnes qui pourraient enrichir leurs expériences et leurs connaissances.

d. La reconnaissance



La reconnaissance est probablement le deuxième facteur moteur de motivation le plus important.

L'espèce humaine à un besoin physiologique de se sentir apprécié, d'être reconnu par ses pairs. Le besoin de reconnaissance est l'un des besoins les plus puissants, il outrepassse les besoins d'argent et de sexe. La plupart du temps, lorsqu'une personne manque de motivation c'est en réalité qu'elle a un défaut de reconnaissance.

Pour pallier ce problème, il est crucial de recevoir continuellement un flot de reconnaissance en provenance du cercle proche que ce soit des collègues de travail, la famille ou des amis.

5.3 La motivation comme moteur d'équipe

Pour qu'une équipe DevOps puisse atteindre un rythme de croisière, il lui faut un carburant de bonne qualité. La **motivation** est sans comparaison le meilleur combustible que l'on peut trouver.



Les équipes DevOps qui arrivent à concentrer les 4 principes vus ci-dessus seront quasiment invincibles : **aucun challenge ne sera trop grand pour elles, elles trouveront toujours une solution aux problématiques rencontrées sans jamais se décourager.**

5.4 La collaboration, un facteur clé du succès

Une équipe qui collabore main dans la main avance forcément **dans le même sens**.

Voici une vidéo explicative des stéréotypes de personne que l'on peut trouver en entreprise. Elle montre très bien en quoi la collaboration d'une équipe unie permet d'avancer dans le bon sens.

Cliquez sur l'image ci-dessous pour lire la vidéo

https://www.youtube.com/embed/O9_EHU5BKkQ?rel=0&showinfo=0&fs=1&wmode=transparent&enablejsapi=1&autoplay=1

5.5 Visual Management

Le Visual Management est une terminologie anglo-saxonne regroupant plusieurs concepts de "Lean management" centrés sur la **perception visuelle**.

De manière générale, il permet d'obtenir une information pertinente sans avoir besoin de faire un travail de recherche, de réflexion ou de retravailler des données. Cela revient à avoir une **compréhension spontanée de l'information** en un simple coup d'œil.

Le monitoring applicatif mis en place par une équipe DevOps est un excellent exemple de Visual Management. Il n'est pas rare de voir des équipes DevOps évoluer dans des bureaux avec des écrans allumés en permanence indiquant l'état de la production et de la chaîne de déploiement à travers des graphiques simples et clairs.



Pour voir la fiche complète et les documents attachés, rendez-vous sur
<https://elearning.26academy.com/course/play/5aa2652f53e5ad694aa0e609>