Bon Voyage en Agilité !

Isabelle BLASQUEZ

Un voyage …

dans le temps, dans l'espace, initiatique …

Partir sur un chemin

Avancer pas à pas

Découvrir de nouvelles cultures

Avoir mal aux pieds

Faire face à des imprévus

Faire de belles rencontres

Se réorienter au gré des discussions

Apprendre et Partager

Image : Freeptik

Le (faux) départ …

Université de Limoges

L.I.C.N. LABORATOIRE D'INFORMATIQUE POUR LA COMMANDE NUMÉRIQUE

Recherche
(thèse et un peu au-delà)

Modélisation géométrique
et algorithmique
pour la CFAO
(Conception et Fabrication
assistée par Ordinateur)

iut Institut Universitaire de Technologie du Limousin

INFO Informatique

Enseignement
(depuis 2001)

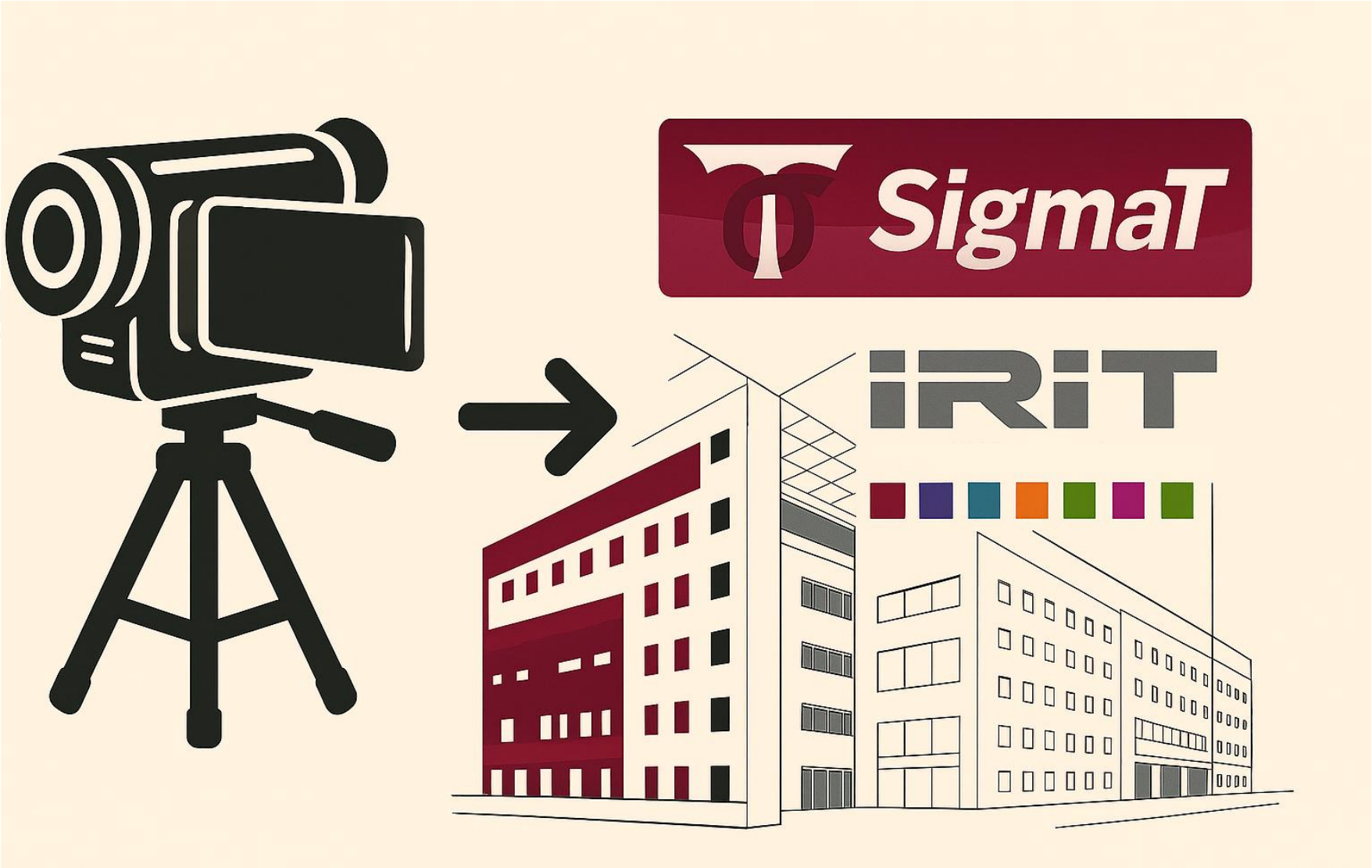
autour du
Génie Logiciel

Image Générée par IA

Mais la réalité du projet est rarement une ligne droite bien tracée …

Généré par l'IA avec ses imperfections….

Image Générée par IA

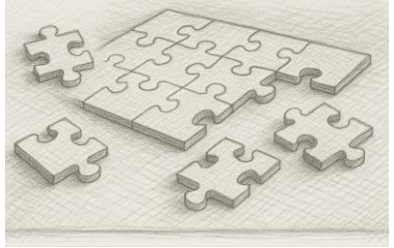


Séminaires trimestriels de l'association SIGMAT :
Société des **I**nnovateurs pour la **G**énéralisation des **M**éthodes **A**giles à **T**oulouse

Une invitation au voyage vers de nouvelles cultures

(ancêtre d'Agile Toulouse)

Retours d'expérience (Rex) sur les premières mises en pratique de **Scrum**



Les exemples sont essentiels : ils orientent dans la bonne direction, et donnent envie de passer à l'action

Découverte et Apprentissage d'une langue étrangère

Pratiques d'ingénieries portées par **XP** et l'**artisanat logiciel**

Parce que sans code, pas de logiciel opérationnel

Et des logiciels bien conçus et bien testés, c'est meilleur pour le business

Images générées par IA

Un état d'esprit bienveillant et de nombreuses interactions inspirantes

Parce que rien ne remplace
le plaisir d'être pleinement présent

l'énergie des échanges en face à face,

les discussions de couloir, d'apéro
qui ouvrent souvent
vers de nouveaux voyages

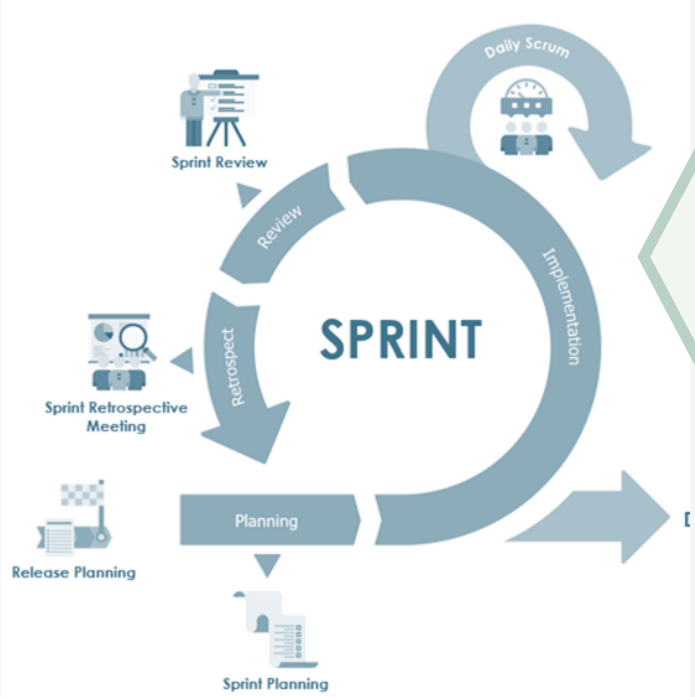
Et tous les autres compagnons de la première heure ...

Images : Linkedin, Twitter plus ou moins récentes

Destinations à la mode début des années 2010 :

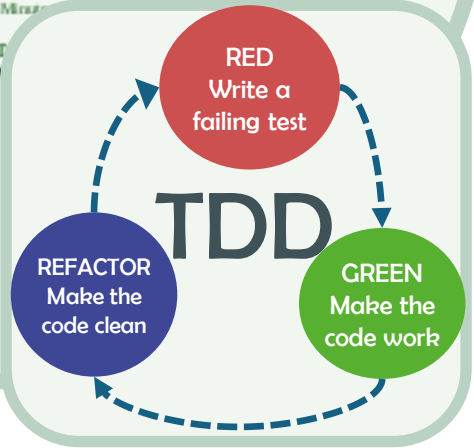
Les processus et les outils pour un développement itératif et incrémental

SCRUM

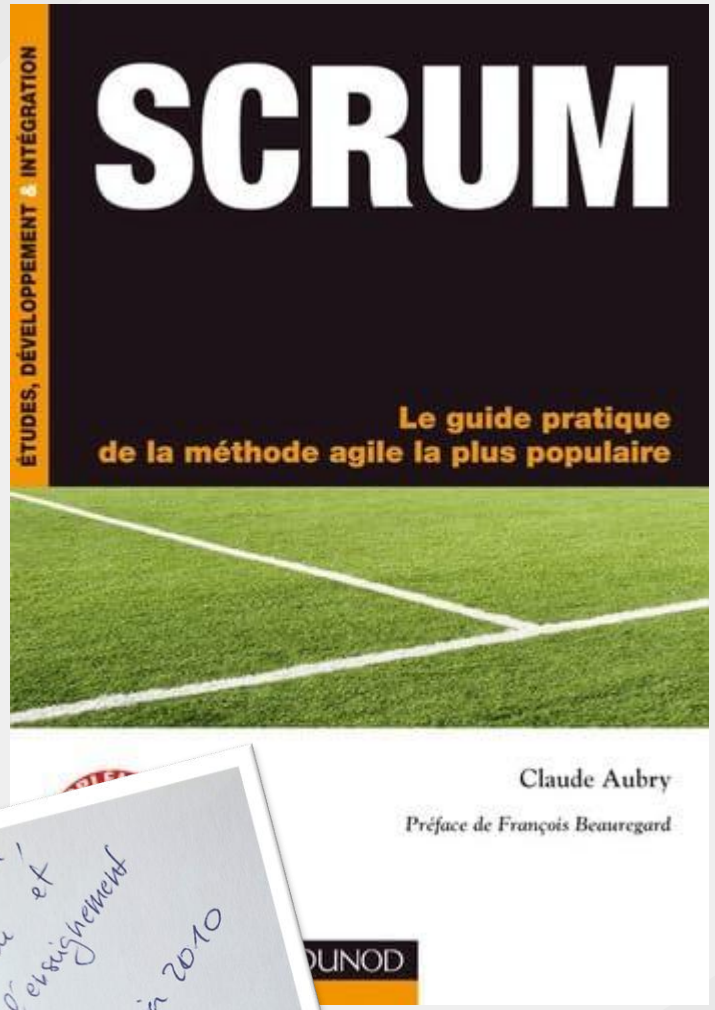


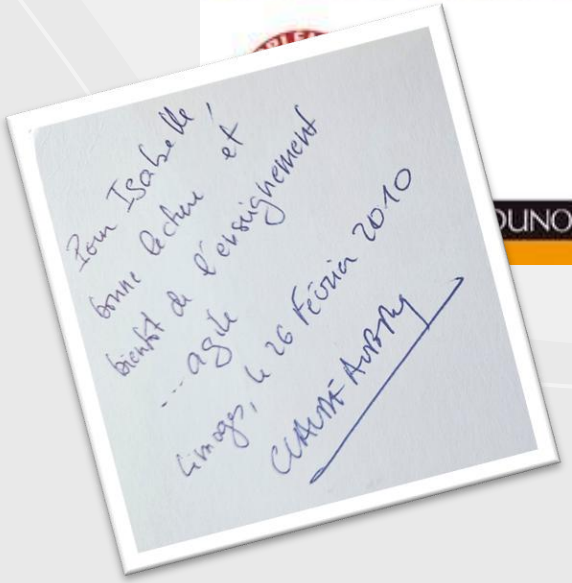
USER STORY

EXTREME PROGRAMMING



Cycle Scrum : https://www.visual-paradigm.com/scrum/extreme-programming-vs-scrum

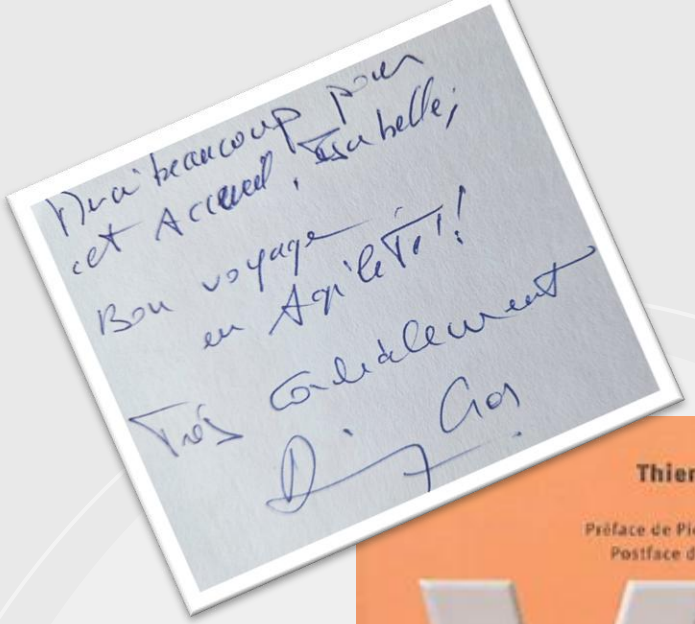


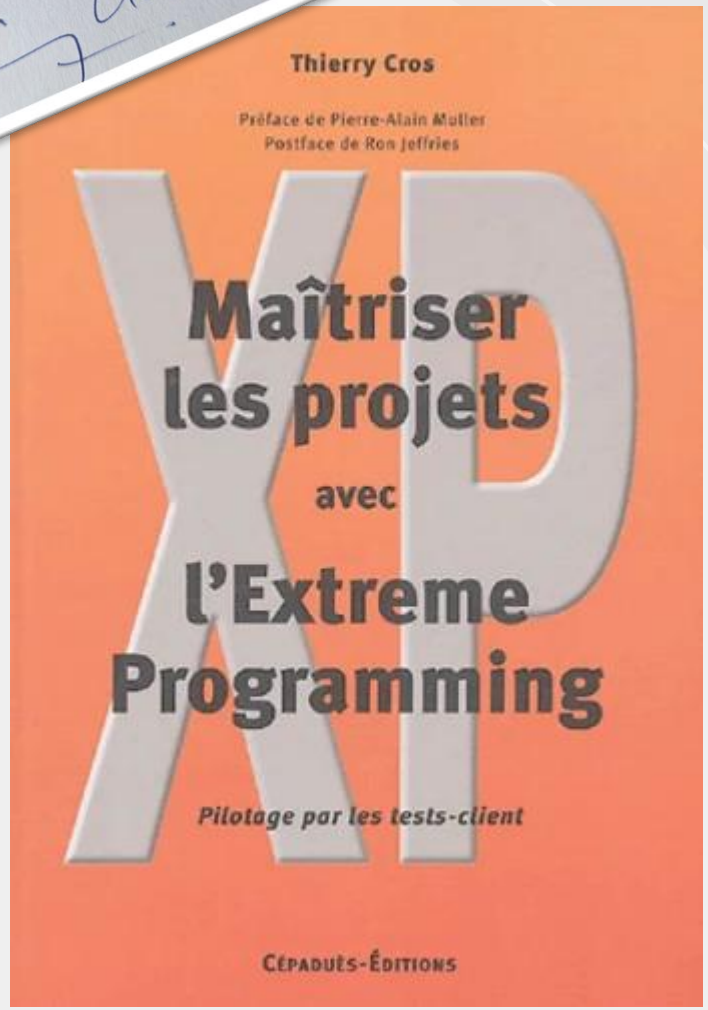


Premiers livres,

Premiers guides,

Premiers appels au voyage !



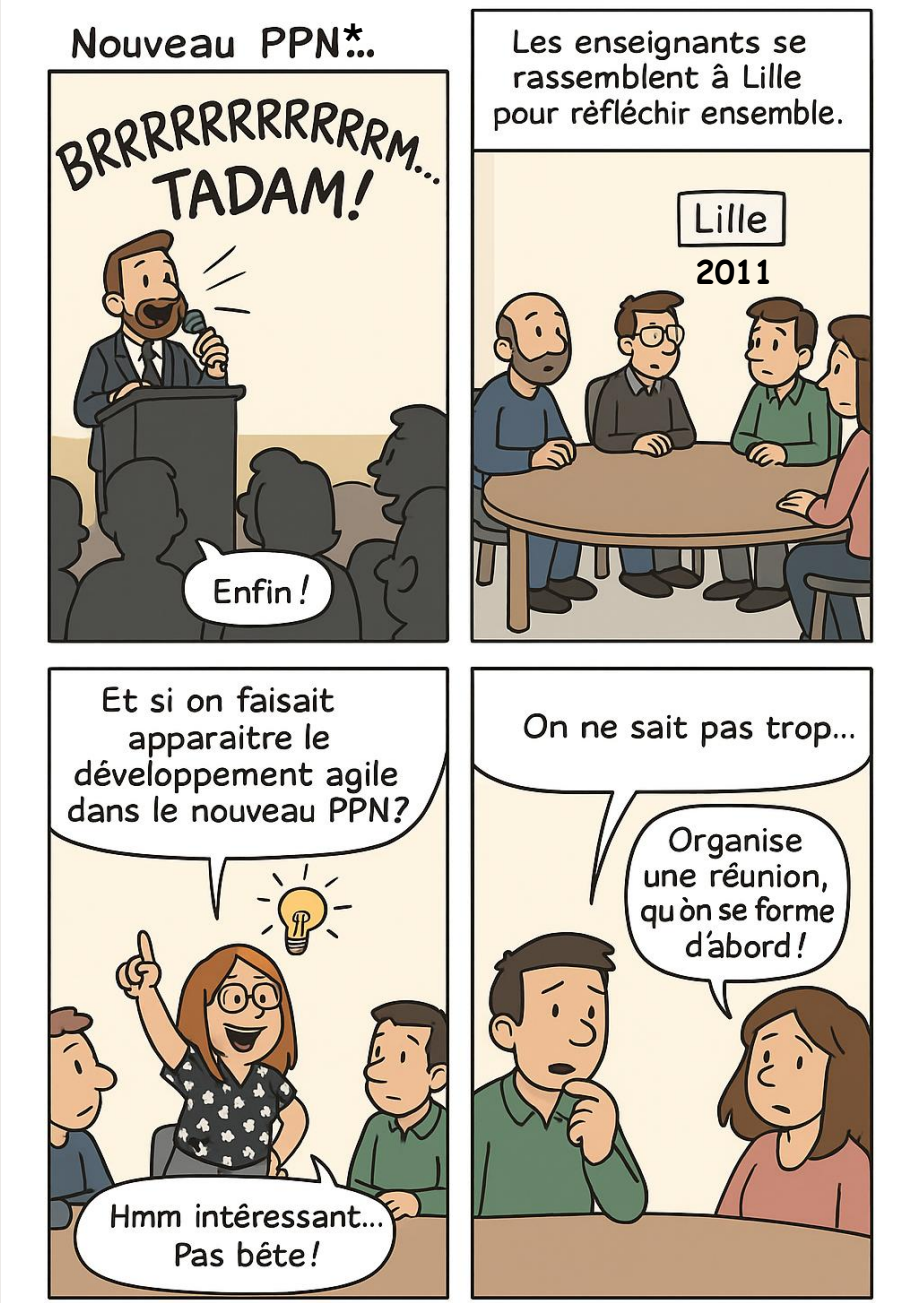


Le départ
vers une contrée agile inconnue
Premiers petits pas pédagogiques

Mettre en mouvement : **rassembler** étudiants, enseignants et professionnels du Limousin autour de **conférences inspirantes**

Amorcer une transition
un peu plus technique
Des Use Cases aux User Story :
pour s'ouvrir et mieux appréhender
à la spécification agile.
en poussant doucement les murs
(1 ou 2 séances par-ci par-là)

Se familiariser de manière ludique avec les **principes fondamentaux**
d'essais/erreurs, d'itérations,
de boucles de feedback.



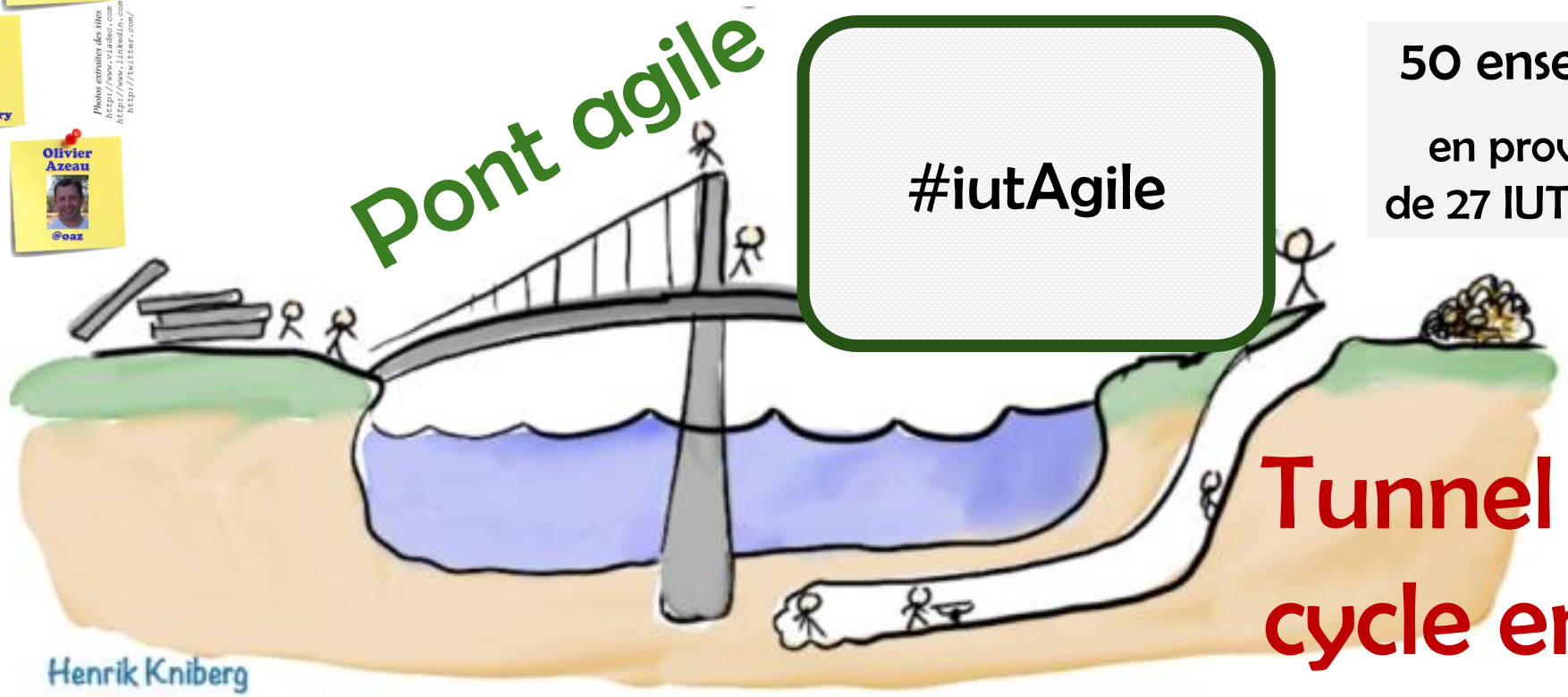
*** PPN** : **P**rogramme **P**édagogique **N**ational

Image Lille: https://pixabay.com/fr/photos/vieux-lille-quartier-du-vieux-lille-3567555 /

1ere journées #IUTAgile à Toulouse (IUT de Blagnac) en 2012

8 agilistes professionnels

majoritairement du sud-ouest (SigmaT)



#iutAgile

50 enseignants

en provenance de 27 IUT Info (/44)

Tunnel du cycle en V

Transmettre les bases et les premiers outils pour oser se lancer

Faciliter les échanges entre les deux cultures et tisser des liens

2ème journées #iutAgile

Les participants

- ✓ 39 enseignants en provenance de 18 IUTs de France
- ✓ 12 orateurs
- ✓ et des invités

#iutagile 31 Janvier – 1er Février 2013 – Aix-en-Provence IUT départements informatique

Au programme…

Conférence
- ✓ La voie du Programmeur
- ✓ Lean startup
- ✓ De l'IUT à l'agilité
- ✓ Re-dynamiser votre gestion de portefeuille avec le Lean Startup

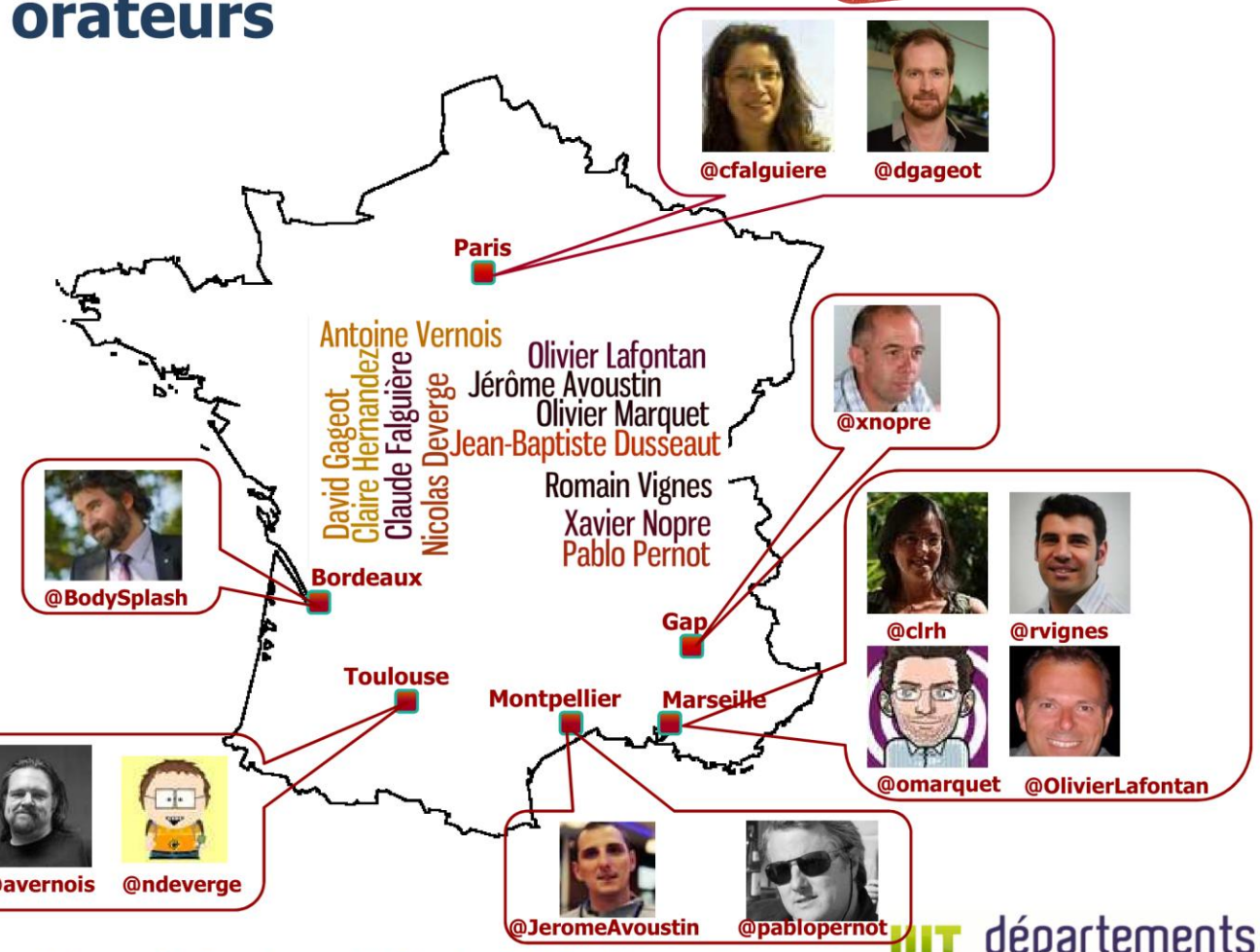
En pratique
- ✓ Agilistes : n'oubliez pas la technique !
- ✓ Gestion de version décentralisé : présentation de git
- ✓ Clean Code en pratique
- ✓ Tests unitaires, refactoring & Live Coding " Du Legacy au Cloud"
- ✓ Le pilotage par les tests

Jeu Agile
- ✓ Lego4Scrum
- ✓ Innovation Game
- ✓ Projet dont vous êtes le héros

Débat
- ✓ Rétrospective de la Journée
- ✓ La place des IUT dans les communautés

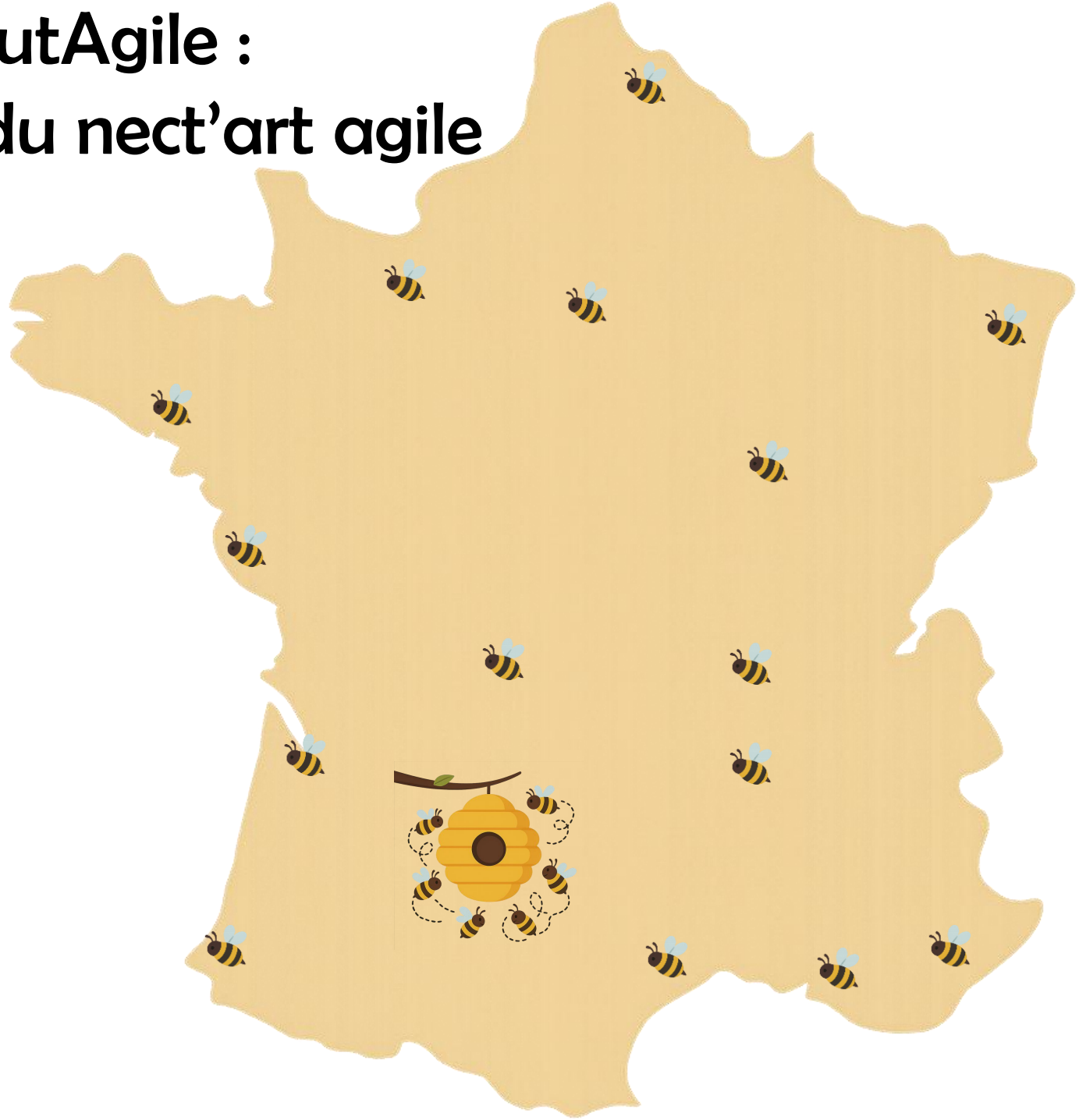
#iutagile 31 Janvier – 1er Février 2013 – Aix-en-Provence IUT départements informatique

Les orateurs



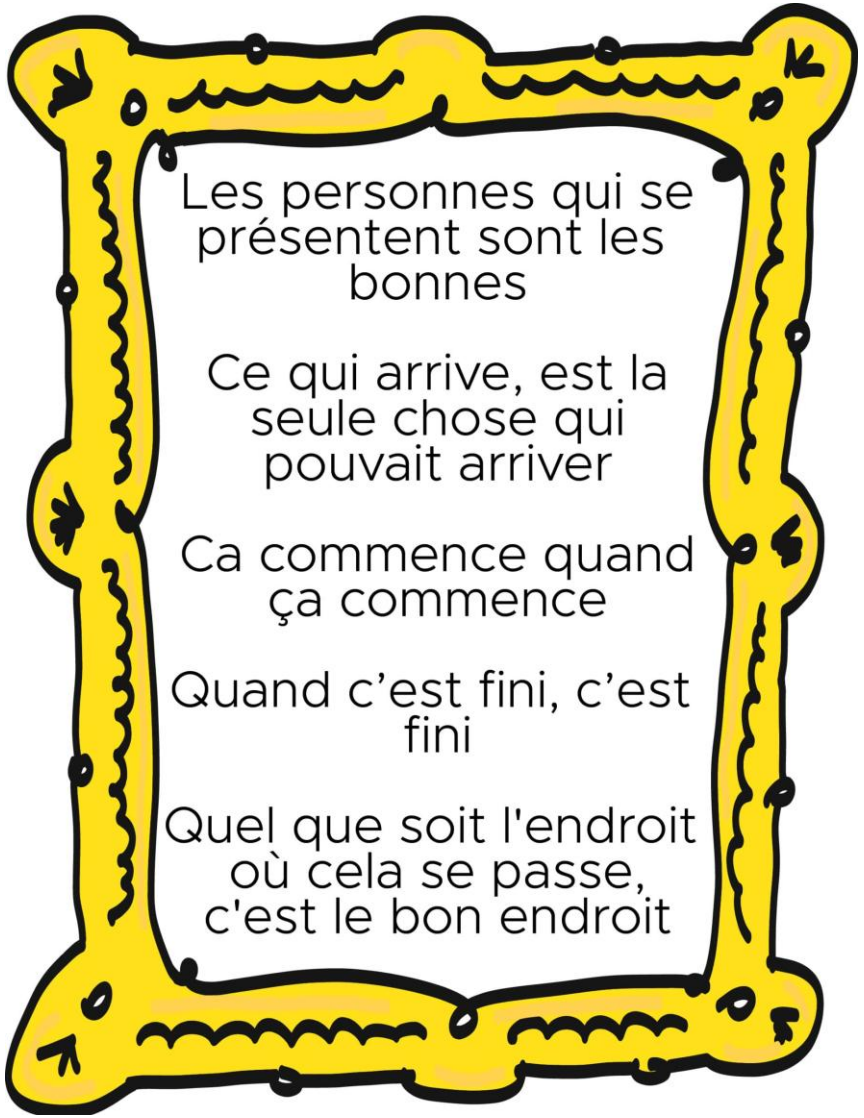
#iutagile 31 Janvier – 1er Février 2013 – Aix-en-Provence IUT départements informatique

Les journées #iutAgile : un essaimage du nect'art agile



L’essaimage des journées #iutAgile

a eu un petit air de forum ouvert



Source : https://supertilt.fr/comment-organiser-un-forum-ouvert

UE33	Méthodologie et projets Analyse, conception et développement d'applications Économie - gestion -	Volume Horaire : 60 14h CM, 22h TD, 24h TP
M3301	Méthodologie de la production d'applications	Semestre 3

Objectifs du module :

- Analyser les besoins pour la conception et l'évolution des systèmes d'information dans une organisation
- Organiser et gérer un projet - Couvrir le cycle de vie en intégrant différents points de vue : l'organisation et sa stratégie, les utilisateurs, la gestion, la qualité et la technique, la maintenance et l'exploitation

Compétences visées :

- FA1-A : Analyse d'une solution informatique
- FA1-B : Conception technique d'une solution informatique
- FA1-C : Réalisation d'une solution informatique

UE3	Informatique avancée Analyse, conception et développement d'applications	Volume Horaire : 45 15h CM, 14h TD, 16h TP
M3105	Conception et programmation objet avancées	Semestre 3

Objectifs du module :

- Produire une conception détaillée en appliquant des patrons de conception, la mettre en œuvre en utilisant des bonnes pratiques de programmation orientée objet

Compétences visées :

Compétences citées dans le Référentiel d'activités et de compétences pour les activités :

- FA1-A : Analyse d'une solution informatique
- FA1-B : Conception technique d'une solution informatique
- FA1-C : Réalisation d'une solution informatique

Un PPN DUT 2013 ouvert aux changements

(et une adaptation locale possible)

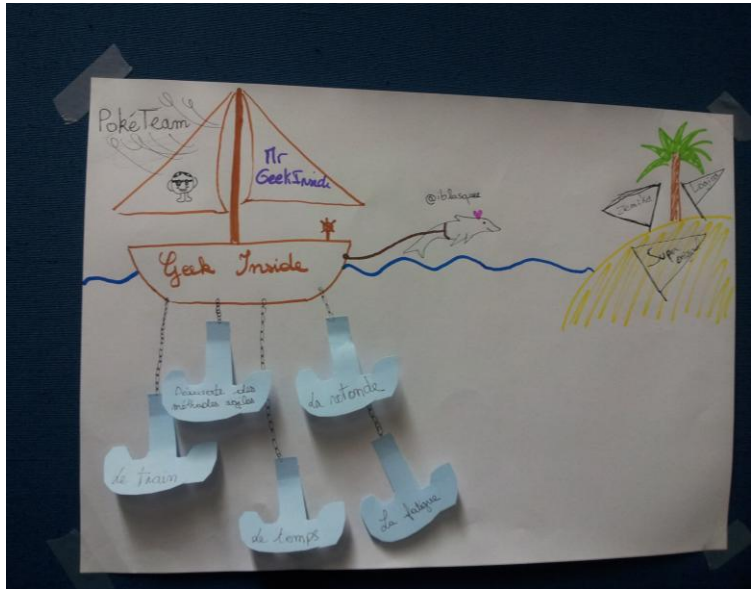
PPN : **P**rogramme **P**édagogique **N**ational

Enseignements PPN 2013 : https://github.com/iblasquez/enseignement-developpement-logiciel-agile

Jouer
Consulter
Ajouter
Vital
R1
R2
Basic
R3
Comfort
Luxe

NUIT DE L'INFO
2013

Com' path
Saurez-vous reconnaître les expressions ?
COM' PATH


PokéTeam
Mr GeekInside
Geek Inside
de train
de temps
de fatigue
de retonde

#iutAgile & PPN 2013

Un grand bond pour l'enseignement agile en IUT

Généré par l'IA avec ses imperfections....

Mais l'atterissage fit mal aux pieds …

Si une porte se ferme, une autre s'ouvrira vers de nouveaux horizons

CRCT : Congé pour **R**echerches ou **C**onversions **T**hématiques

Le labo

Hervé et Christian de MACAO

Objet d'études

Produit livré

Les tests dans le développement logiciel, du cycle en V aux méthodes agiles

Isabelle Blasquez[1], **Hervé Leblanc**[2], **Christian Percebois**[2]

1. *Université de Limoges*
   isabelle.blasquez@unilim.fr
2. *Université de Toulouse, laboratoire IRIT*
   herve.leblanc,christian.percebois@irit.fr

RÉSUMÉ. Le test logiciel est une méthode empirique utilisée pour la vérification et la validation de systèmes complexes. Il est notamment déployé lors de la phase ascendante du cycle en V au travers des tests unitaires, d'intégration et d'acceptation. Ces différents tests, dits classiques, s'appliquent a posteriori à un code déjà développé. Le développement agile, promouvant à l'extrême certaines bonnes pratiques du génie logiciel, fait jouer un rôle de première importance aux tests. En particulier, les cycles de développement dirigés par les tests utilisent les tests pour spécifier en sus de vérifier et forcent à leur automatisation. Dans cet article, nous montrons que les tests classiques et les tests agiles ne sont pas antinomiques ; bien au contraire ces deux approches peuvent s'enrichir l'une de l'autre.

ABSTRA[illegible]rical approach increasingly used for verification and validatio[illegible]ecially deployed on the upward-sloping branch of the V-[illegible]esting. Usually, these tests are [illegible]roduction code. Agile software [illegible] practices at extreme levels. In [illegible]f a developement process. Test [illegible]rs but also to specify require-[illegible]usual and agile testing are not [illegible]nt

[illegible]166/TSI.x.1-44 © 2017 Lavoisier

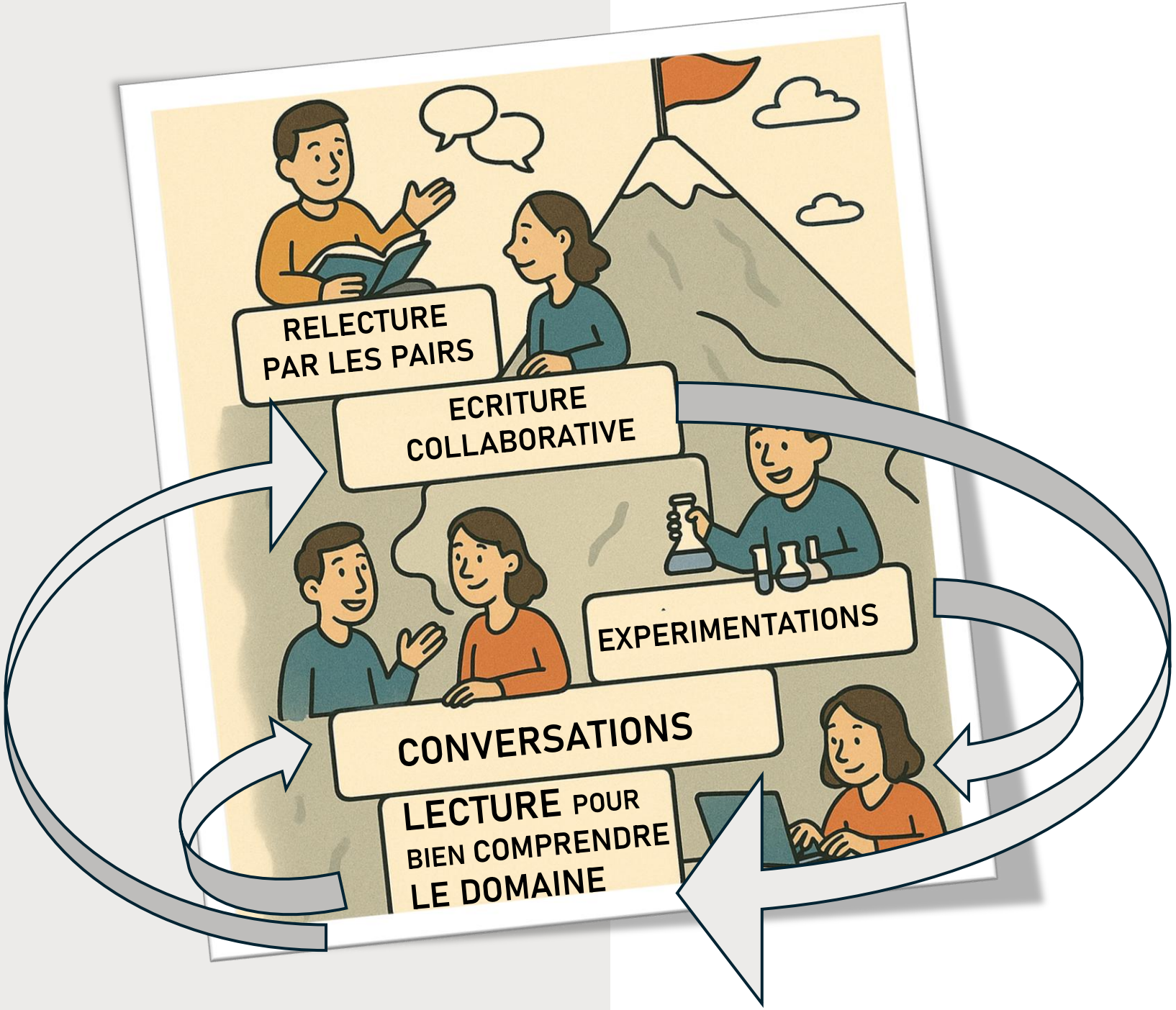
Produit de type :
Revue de l'Etat de l'art :

Analyser et synthétiser les connaissances existantes sur un sujet.

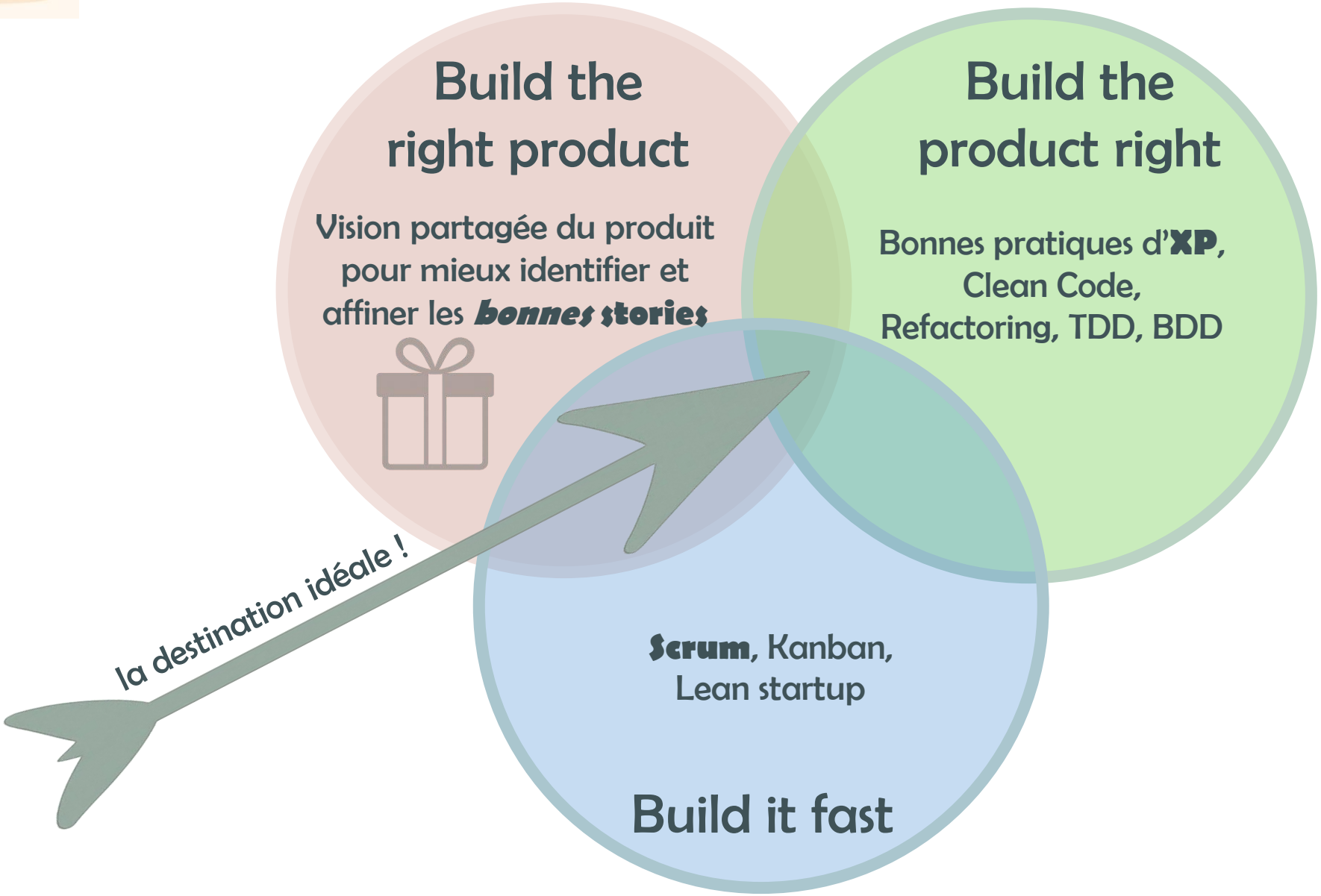
https://hal.science/hal-02864393/

La chemin de la recherche

Un petit air d'agilité ?

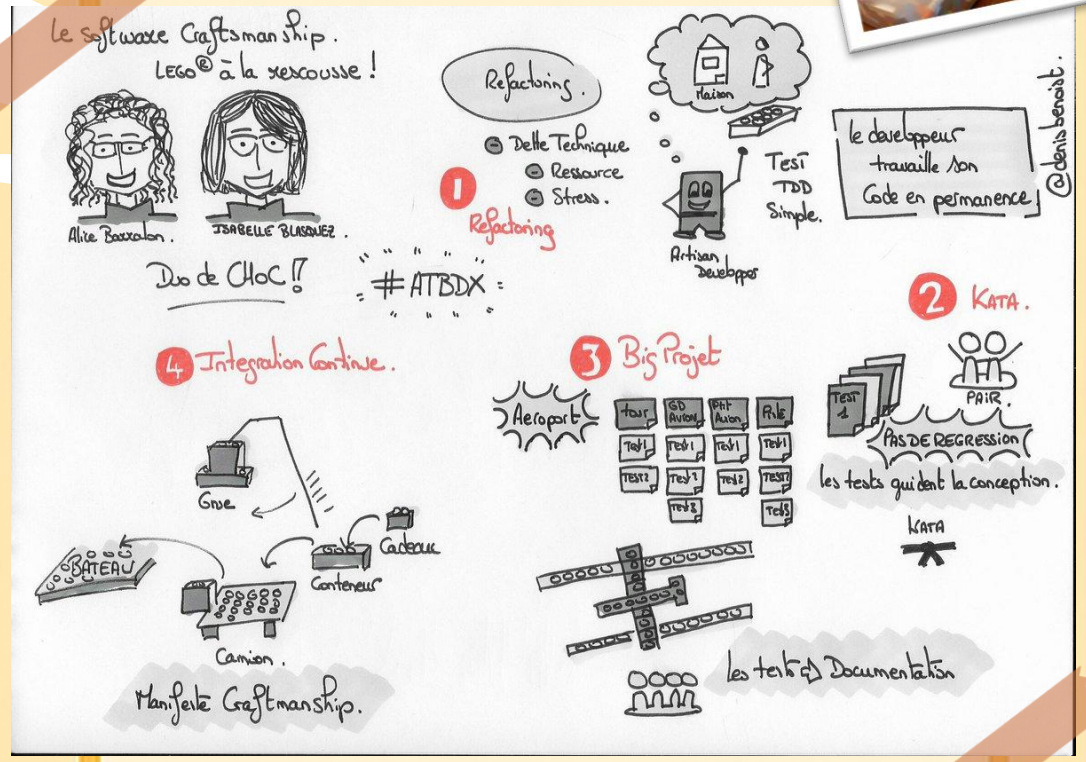


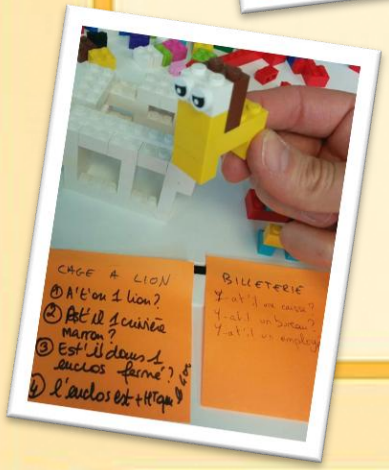
Destinations à la mode en 2017
L'approche Produit pour un développement agile de qualité



Exploration de l'approche produit

L'incroyable aventure du #TDDLego





https://github.com/iblasquez/atelier-bonnes-pratiques-tdd-lego

Rétrospective #TDDLego

Ce qui a bien fonctionné

En conférence avec des pros

Côté ludique des legos

Atelier largement réutilisé pour que les personnes du métier comprennent les problématiques des développeurs

Adaptation Big Project pour médiation numérique :

WHY WOMEN CODE *et JPO*

Découvrir les métiers autour du développement logiciel

Ce qui a moins bien fonctionné

En classe avec les étudiants 1ere année

Trop dans les legos, Pas du tout dans les métaphores & les leçons à tirer : aucun apprentissage

Les leçons à tirer sur le jeu

Trop de jeux tue le jeu !

Sortir le « bon » jeu au « bon » moment avec le « bon » public

... car un même dispositif, selon le contexte et le public, peut produire des effets très différents

Une Solution pour proposer le « bon » jeu

*Se poser en premier la question du **Pourquoi ?***

Découvrir, Se remettre en question, Apprendre Faire du team building, Booster la créativité, ...

... parce que cela a un **impact** sur **comment** on joue !!!

(conférences != médiation)

Les leçons à tirer sur l'aventure #TDDLego

Osez vous lancer dans l'aventure !

À deux,
c'est plus rassurant

Coût : Prévoir un « peu » de temps de préparation
(écriture 1 cours = 25 heures)

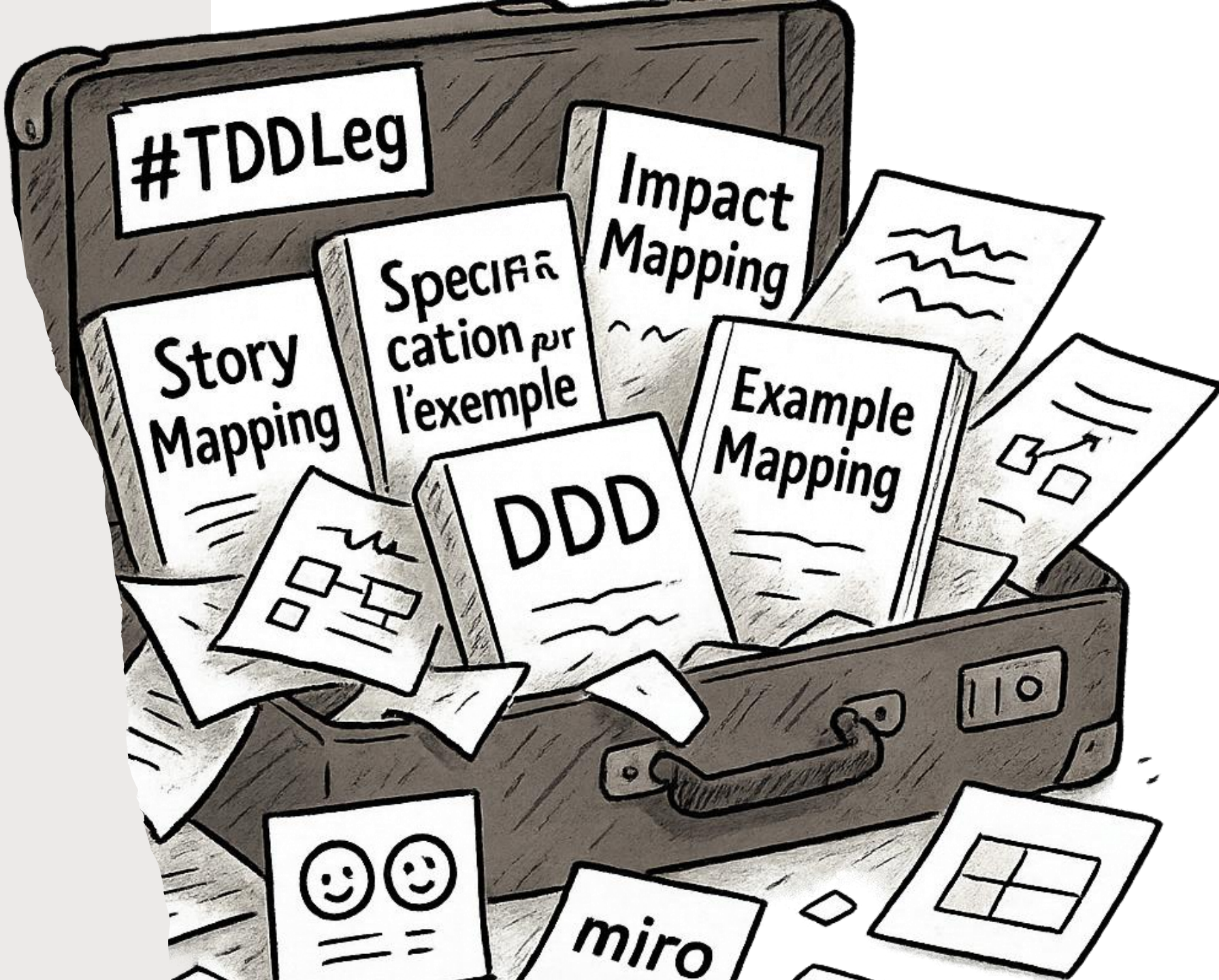
ROI : montée en compétences, prise de recul
(beaucoup, beaucoup de questions,
des discussions de fond ...)
... et ...

Une aventure qui ouvre la voie à de nouveaux butinages

Conférences coup de cœur aux rencontres inspirantes

Au retour de l'aventure :

un précieux butin !



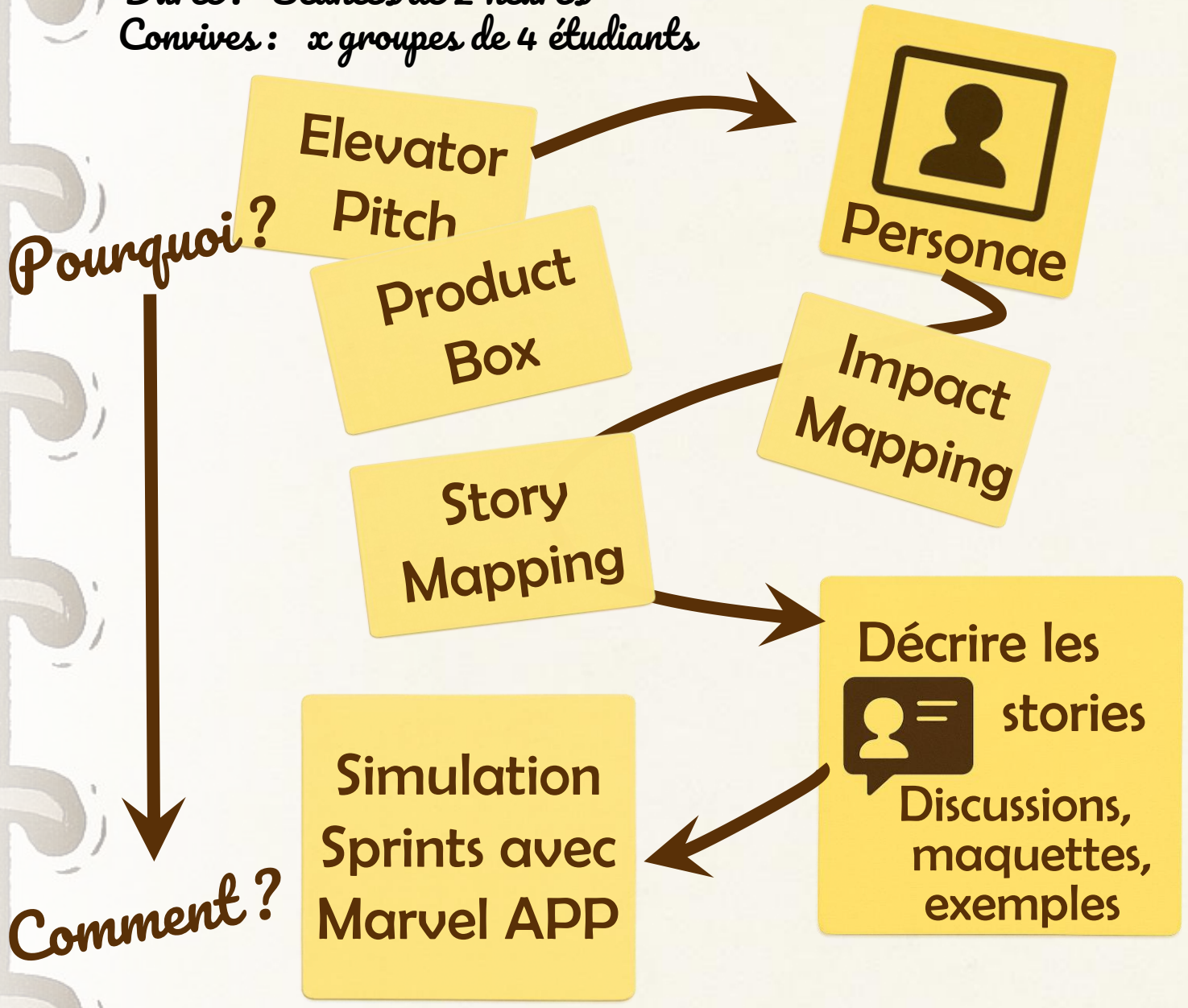
Généré par l'IA avec ses imperfections....

(Ré)Organiser ses notes
& « souvenirs

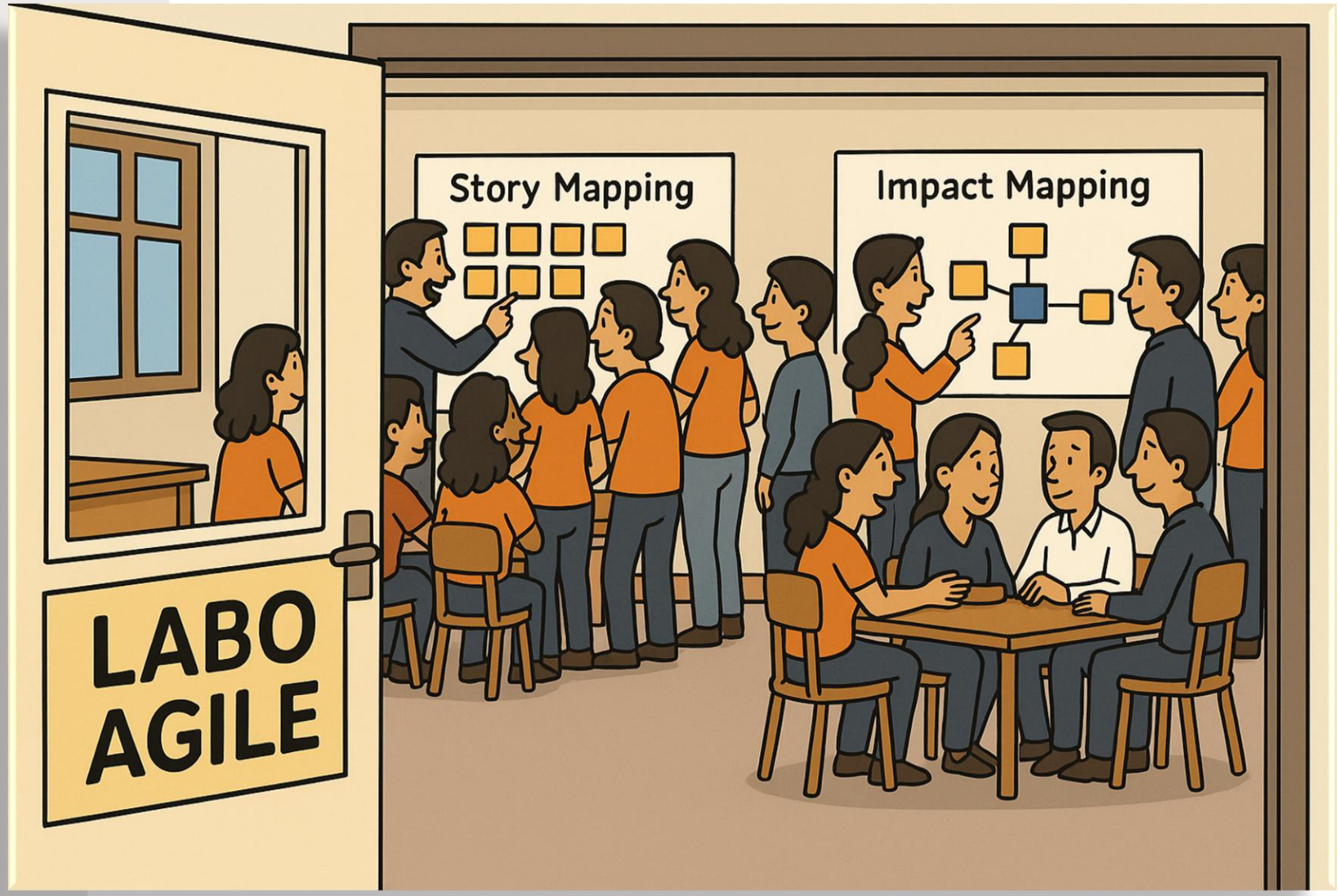
pour les faire (re)vivre
dans son petit chez-soi

Cadrage des exigences agiles à la sauce enseignement

Durée : Séances de 2 heures
Convives : x groupes de 4 étudiants



Expérimenter, ajuster la recette dans son « labo » ....



Décrire une innovation pédagogique, technique ou méthodologique de manière synthétique.

Proposer une idée nouvelle ou une position originale, sans validation expérimentale poussée.

Produit livré

A Guideline to Teach Agile Requirements

Isabelle Blasquez
Limoges University, France
isabelle.blasquez@unilim.fr

Hervé Leblanc
IRIT, Toulouse, France
leblanc@irit.fr

ABSTRACT

This paper presents a specific sequence of collaborative workshops dedicated to build a first version of a product backlog. This backlog is composed by user stories refined from a first idea of the product to develop.

CCS CONCEPTS

• **Social and professional topics → Software engineering education**;

KEYWORDS

Agile Requirements, Collaborative Workshops, User Stories

ACM Reference Format:
Isabelle Blasquez and Hervé Leblanc. 2018. A Guideline to Teach Agile Requirements. In *Proceedings of 23rd Annual ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE'18)*. ACM, New York, NY, USA, 2 pages. https://doi.org/10.1145/3197091.3205838

1 INTRODUCTION

In agile, like traditional software development, work begins by capturing customer requirements. The specification can also be seen as a process to bridge the gap from the business problem (why?) towards clear explanations about the solution to develop (what?). Providing relevant and unambiguous requirements specification is one of the biggest challenges in software engineering [1].

Agile methodologies (e.g. Scrum or Extreme Programming) provide a process framework to develop products. However, they postulate that an initial product backlog exists. Even if agile requirements engineering is a recent topic, a systematic literature review about agile requirements shows that skateholder and user involvement are critical success factor an
understanding of the user p

This sequence of collaborative workshops was presented and practiced during a 3-days course about agile requirements for a professional Bachelor dedicated to Development and Software Quality. The objective was not to write code, but to produce a prototype with Marvel[1]. Then, in the context of a supervised project in full agile development, team of 7 students proposed their own product ideas. Each team re-used these workshops to initialize their product backlog around one specific product idea during two days.

This sequence of workshops is based on our experience and inspired by Specification By Example [1] and User eXperience techniques. Each workshop will be briefly described according to its position in this sequence at the next section.

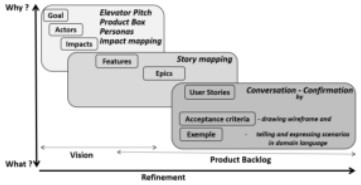


Figure 1: A guideline from vision to user stories

2 WORKSHOPS SEQUENCE

2.1 From goal to features

2.1.1 ***Elevator Pitch***. An elevator pitch is a short summary used to quickly and simply define a product, service, or organization and its benefits to customers. It should be possible to deliver the summary in the time span of an elevator ride, or approximately 30

The workshop consists of exploring and
by collaboratively writing a summary
plate :

t market)
hat need your product solves)
name, or product category)
dvantage, appealing reason for purchase)
competing alternatives)
escribe main differentiation)

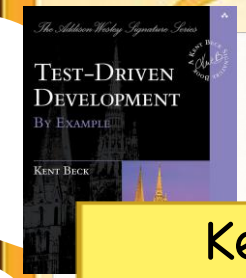
e, a new iteration of the elevator pitch
version generally shows that the vision
ed thanks to the next workshops that
duct goal and to better define the main

Produit court
(2 pages)

en Computer Science Education

https://dl.acm.org/doi/10.1145/3197091.3205838
https://hal.science/hal-02064221

En version un peu plus longue avec le TDD



Question(s) de recherche

Kent Beck :
« TDD encourages simple designs and inspires confidence »

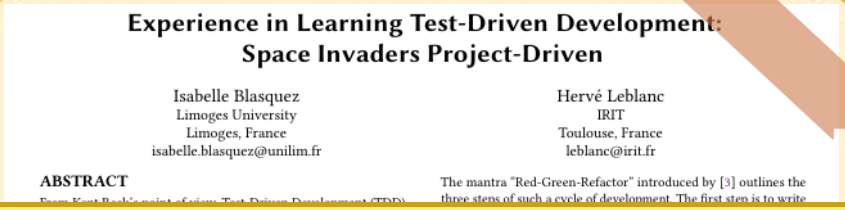
Quid approche par projet guidée pas à pas au début pour apprentissage TDD ?

*Description **détaillée** d'une expérience pour permettre à d'autres de la reproduire*

***Evaluation** détaillée et analyse des **résultats** pour répondre aux questions*

TESTÉ ET APPROUVÉ

Produit livré



Experience in Learning Test-Driven Development: Space Invaders Project-Driven

Isabelle Blasquez
Limoges University
Limoges, France
isabelle.blasquez@unilim.fr

Hervé Leblanc
IRIT
Toulouse, France
leblanc@irit.fr

ABSTRACT

The mantra "Red-Green-Refactor" introduced by [3] outlines the three steps of such a cycle of development. The first step is to write

85 % étudiants ressentent une amélioration de la qualité de leur code avec le TDD

75 % étudiants se sentent plus confiant dans leur code avec TDD

90% des étudiants jugent que cette approche aide à apprendre le TDD.

ACM Reference Format:
Isabelle Blasquez and Hervé Leblanc. 2018. Experience in Learning Test-Driven Development: Space Invaders Project-Driven. In *Proceedings of 23rd Annual ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education (ITiCSE'18)*. ACM, New York, NY, USA, 6 pages. https://doi.org/10.1145/3197091.3197132

work. Section 3 describes the learning experience. Section 4 evaluates the quality of this learning resource and its impacts on students' perception towards TDD, good design, and programming practices. Section 5 summarizes the experience and gives final conclusions.

2 RELATED WORK

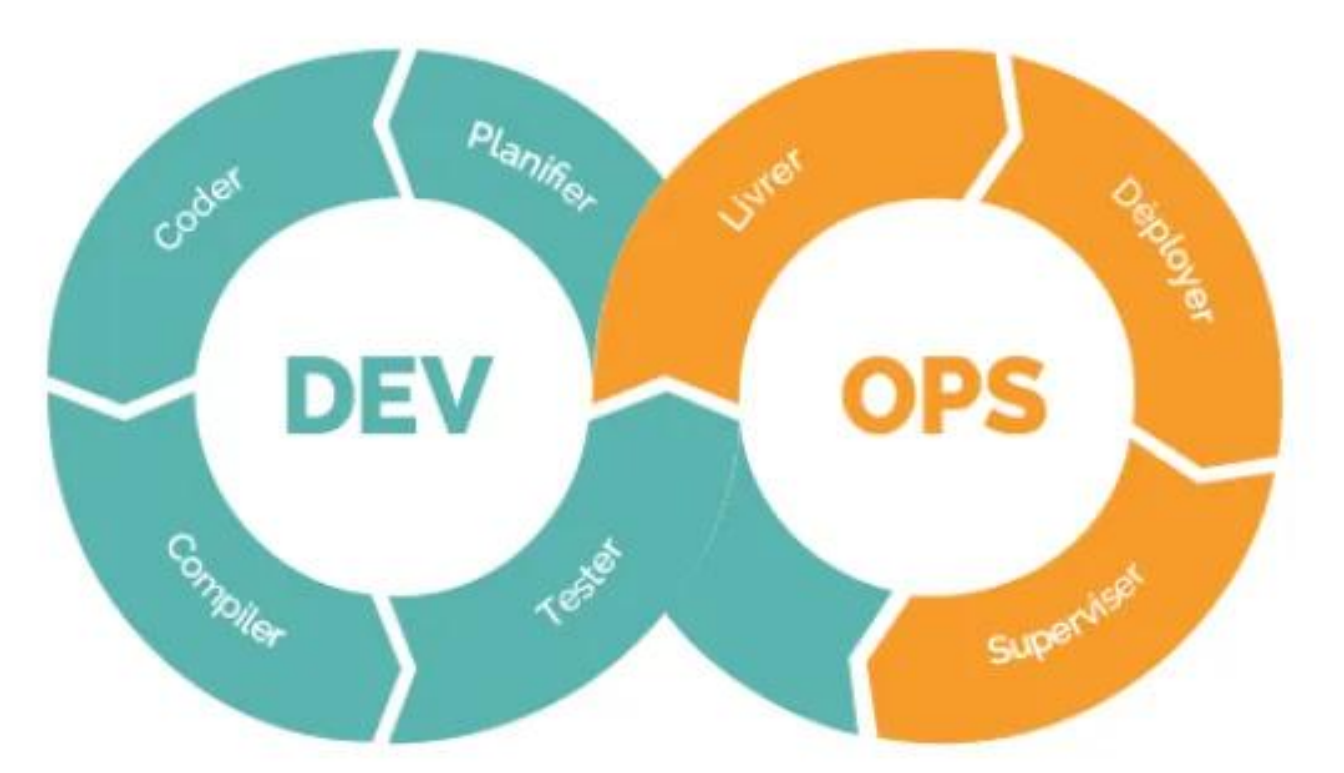
ctual approaches to learn TDD can be classified into three s: educational games, coding dojo sessions, and practical on projects.
rning TDD through educational games is proposed in [12] A LEGO-based approach developped by agile practitioners onducted numerous training workshops for professional soft- developers. This approach introduces TDD concepts more ctively and visually than a classical lecture.
ctising TDD through Coding Dojo sessions is a collaborative ach proposed by [5] for professional software developpers as ion where a group of programmers would gather to solve a cata (a problem with further improvements) together. It is a orative and non-competitive environment where people can

Rapport d'expérience

(en Computer Science Education)

https://dl.acm.org/doi/10.1145/3197091.3197132
https://hal.science/hal-03619924

Destinations à la mode en 2020
DevOps pour raccourcir les boucles de feedback et livrer plus vite (CI/CD)



Collaboration entre développement et exploitation
au cœur de la démarche produit

Au moins 50% des heures
doivent être consacrées aux TP
et
mises en situation professionnelle.

PN
ressource
compétence
SAE

BUT en 3 ans

PPN
module
UE
Projet Tuteuré

DUT en 2 ans

2600h,
dont 600h consacrées
aux SAE (Situation Apprentissage Evaluation)

Image généré par l'IA avec ses imperfections....
En savoir plus sur le PN

6 Compétences (communes les 2 premières années)

C1 : **Réaliser** un développement d'application
C2 : **Optimiser** des applications
C3 : **Administrer** des systèmes informatiques communicants complexes
C4 : **Gérer** des données de l'information
C5 : **Conduire** un projet
C6 : **Collaborer** au sein d'une équipe informatique

4 Parcours (3 compétences approfondies sur la 3ème année)

A : Réalisation d'applications : conception, développement, validation (C1,C2,C6)
B : Déploiement d'applications communicantes et sécurisées (C1,C3,C6)
C: Administration, gestion et exploitation des données(C4,C5,C6)
D: Intégration d'applications et management du système d'information (C1,C5,C6)

Pratiques agiles et craft embarquables dans le PN 2021

Construit efficacement
Gestion des process de développement : Scrum, Kanban, Scrumban…

Enseignables petits à petits dans au moins 10 ressources du PN réparties sur 3 ans

Product *right*
Produit correctement écrit
conception, implementation, et tests et CI/CD

Valeurs Humaines :
Intelligence collective, Esprit critique bienveillance, respect amélioration continue

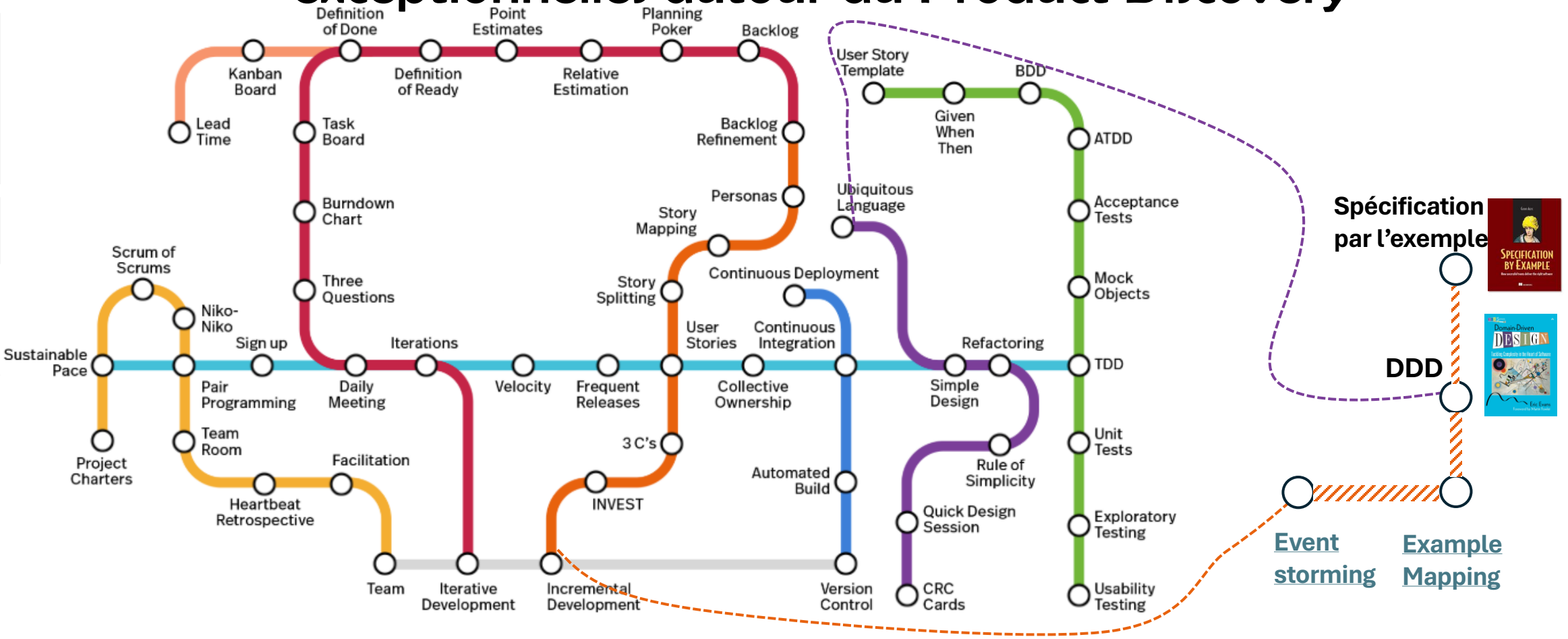
***right* Product**
Produit correspondant aux besoins du client
Cadrage des exigences (analyse)

The colored "subway" lines represent practices from the various Agile approaches or areas of concern.
Click on the "station" circles to read the full definition for each term.

Extreme Programming	Scrum	Design
Teams	Product Management	Testing
Lean	DevOps	Fundamentals

Extrait : https://www.agilealliance.org/agile101/subway-map-to-agile-practices/

Dessertes « locales » et/ou exceptionnelles autour du Product Discovery



The colored "subway" lines represent practices from the various Agile approaches or areas of concern.
Click on the "station" circles to read the full definition for each term.

Extreme Programming	Scrum	Design
Teams	Product Management	Testing
Lean	DevOps	Fundamentals

Extrait : https://www.agilealliance.org/agile101/subway-map-to-agile-practices/

Bienvenue sur l'île **D**omain **D**riven **D**esign !

Un cadre idéal pour prendre le temps de bien comprendre les comportements métiers et d'aligner le code sur le métier

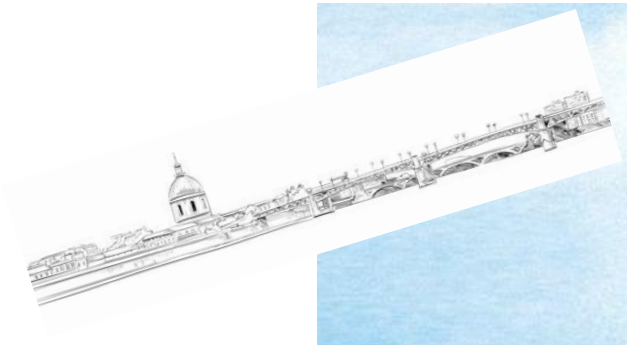
Irradié par un langage omniprésent/ubiquitaire (UL) qui permet de lever les ambiguïtés et construire un vocabulaire partagé entre tous les acteurs du projet !

Image générée avec l'IA

Bienvenue sur l'île **D**omain **D**riven **D**esign !

« Au sein de l'approche DDD,
la collaboration entre les experts métier
et les développeurs
ne s'arrête pas aux discussions...
*Elle se prolonge jusqu'au code ! »**

Image générée avec l'IA



Les 3 amigos toulousains qui voulaient partir à la recherche de l'UL (Ubiquitous Language) dans le code

Un constat sur la qualité de code

Quid de la terminologie métier ?

sonarqube

Une idée : Tracker l'UL

Glossaire métier (UL) →

Code →

Analyse statique de code à l'aide de parseurs

→ Extraction de tous les termes du code pour estimer et visualiser la présence des termes métiers (UL) dans le code

SAE

Situation **A**pprentissage
et **E**valuation
=> projet tuteuré

2 tutrices

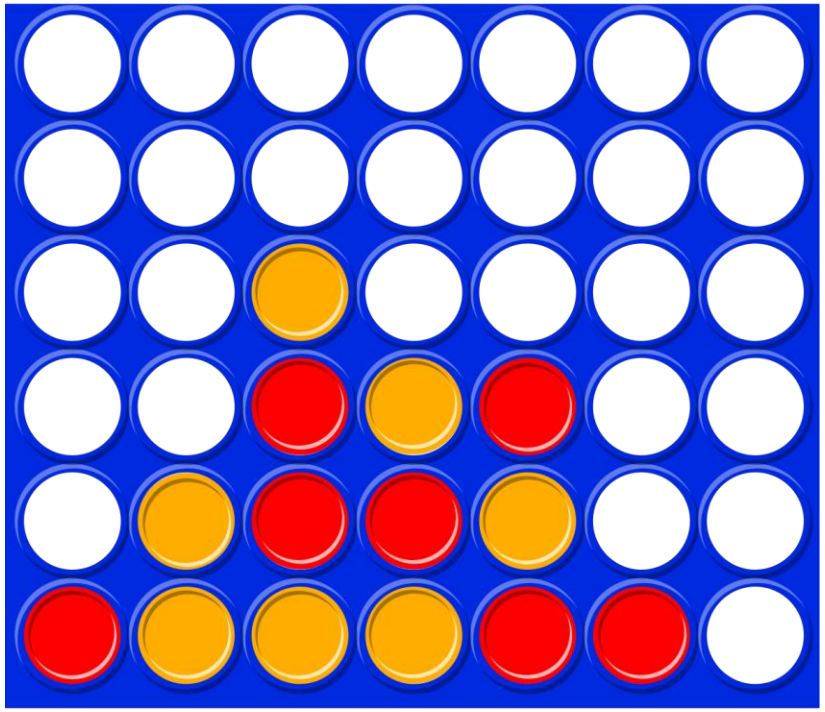
En **BUT3 Informatique:**
Environ **250 heures de projet en présentiel** à l'IUT

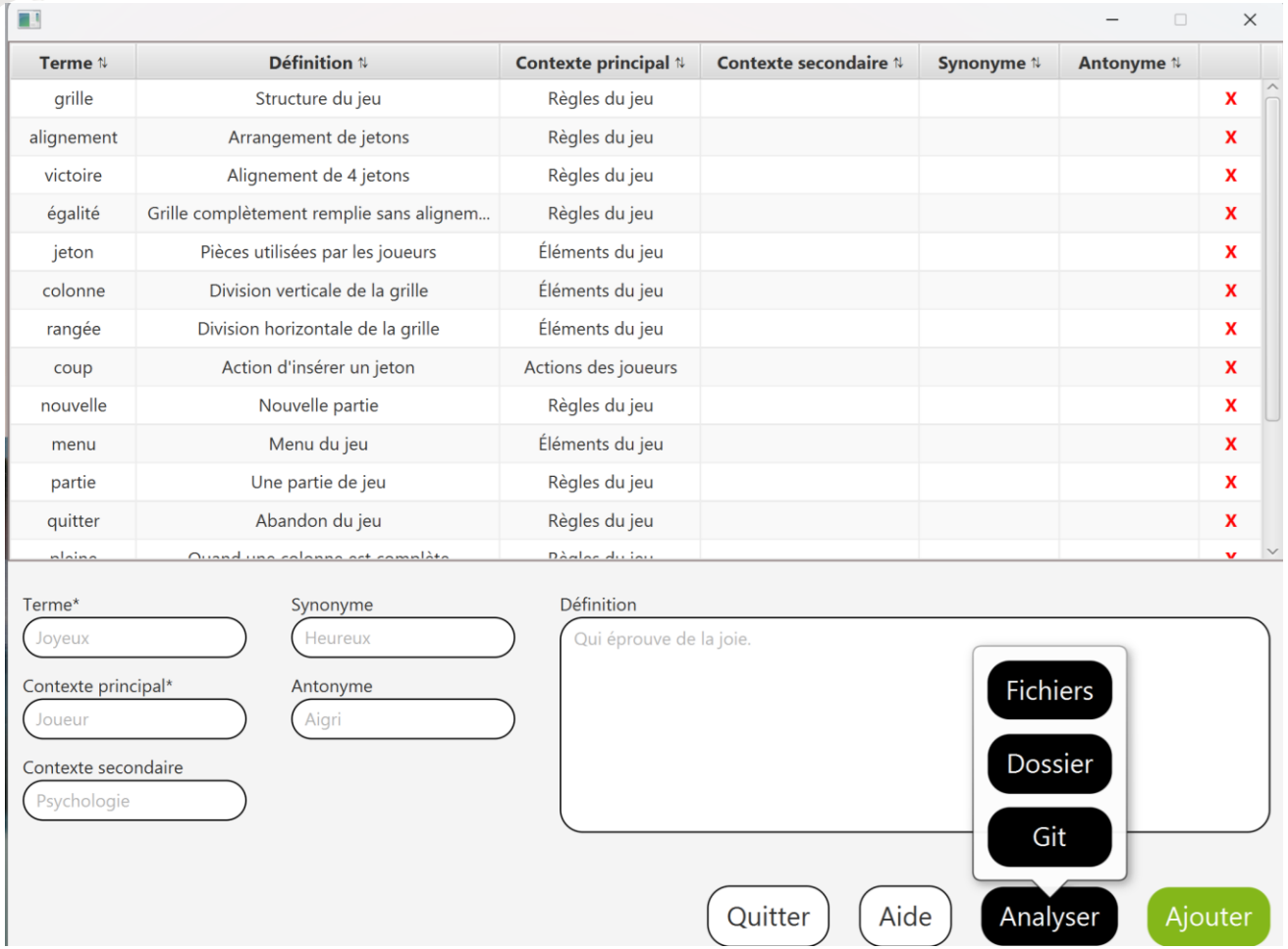
Parcours A:
Réalisation d'Application
(Qualité Développement +++)

3 groupes de
4 ou 5 étudiants

... et le voyage se poursuivit
à Limoges ...

...où après le développement de prototypes de test autour du jeu Puissance 4 et la saisie d'un glossaire métier associé





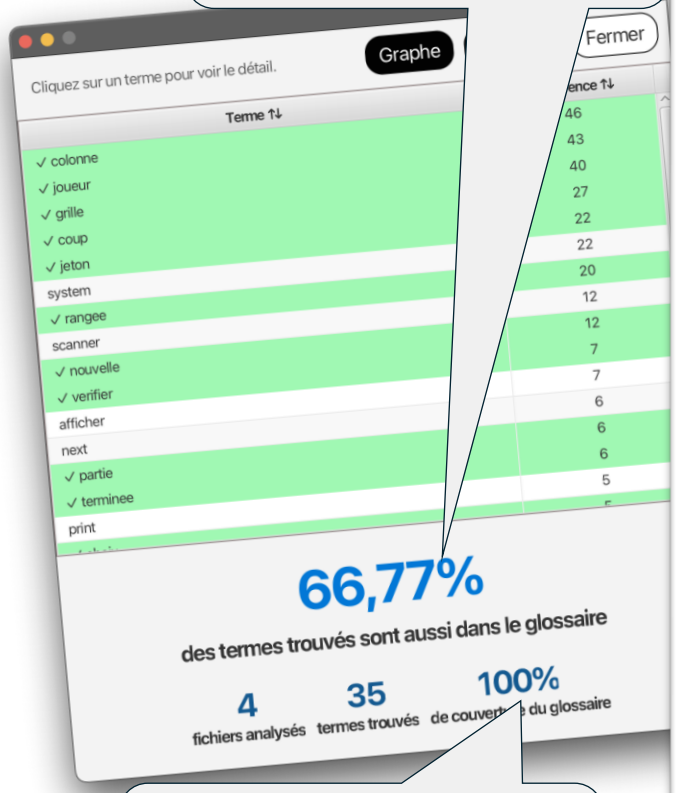
Terme	Définition	Contexte principal	Contexte secondaire	Synonyme	Antonyme	
grille	Structure du jeu	Règles du jeu				X
alignement	Arrangement de jetons	Règles du jeu				X
victoire	Alignement de 4 jetons	Règles du jeu				X
égalité	Grille complètement remplie sans alignem...	Règles du jeu				X
jeton	Pièces utilisées par les joueurs	Éléments du jeu				X
colonne	Division verticale de la grille	Éléments du jeu				X
rangée	Division horizontale de la grille	Éléments du jeu				X
coup	Action d'insérer un jeton	Actions des joueurs				X
nouvelle	Nouvelle partie	Règles du jeu				X
menu	Menu du jeu	Éléments du jeu				X
partie	Une partie de jeu	Règles du jeu				X
quitter	Abandon du jeu	Règles du jeu				X

Terme*
Joyeux
Synonyme
Heureux
Définition
Qui éprouve de la joie.
Contexte principal*
Joueur
Antonyme
Aigri
Contexte secondaire
Psychologie

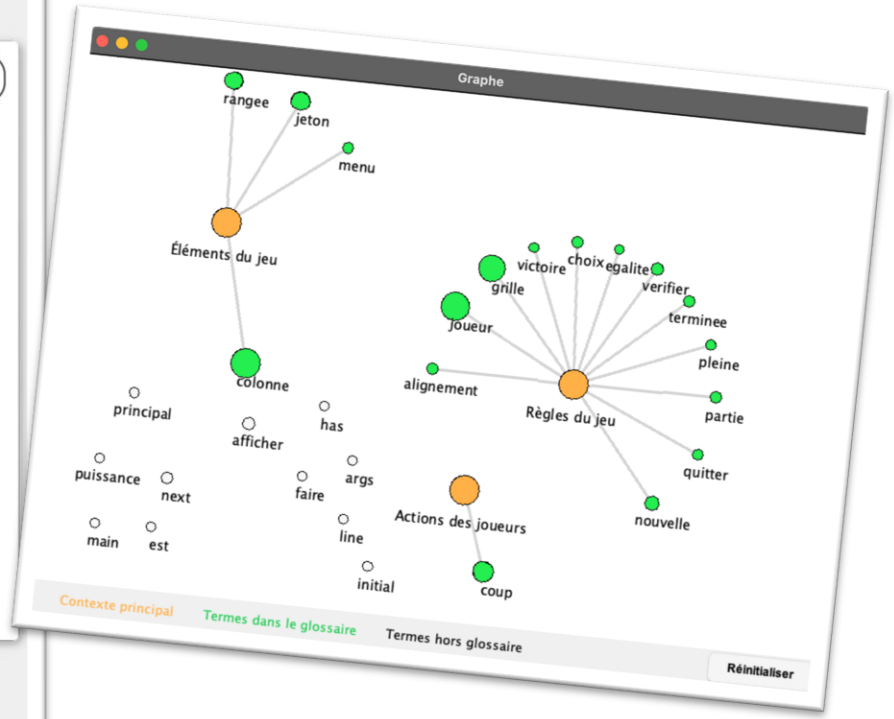
Fichiers
Dossier
Git

Quitter
Aide
Analyser
Ajouter

Alignement du code avec le métier



Couverture du glossaire métier par le code



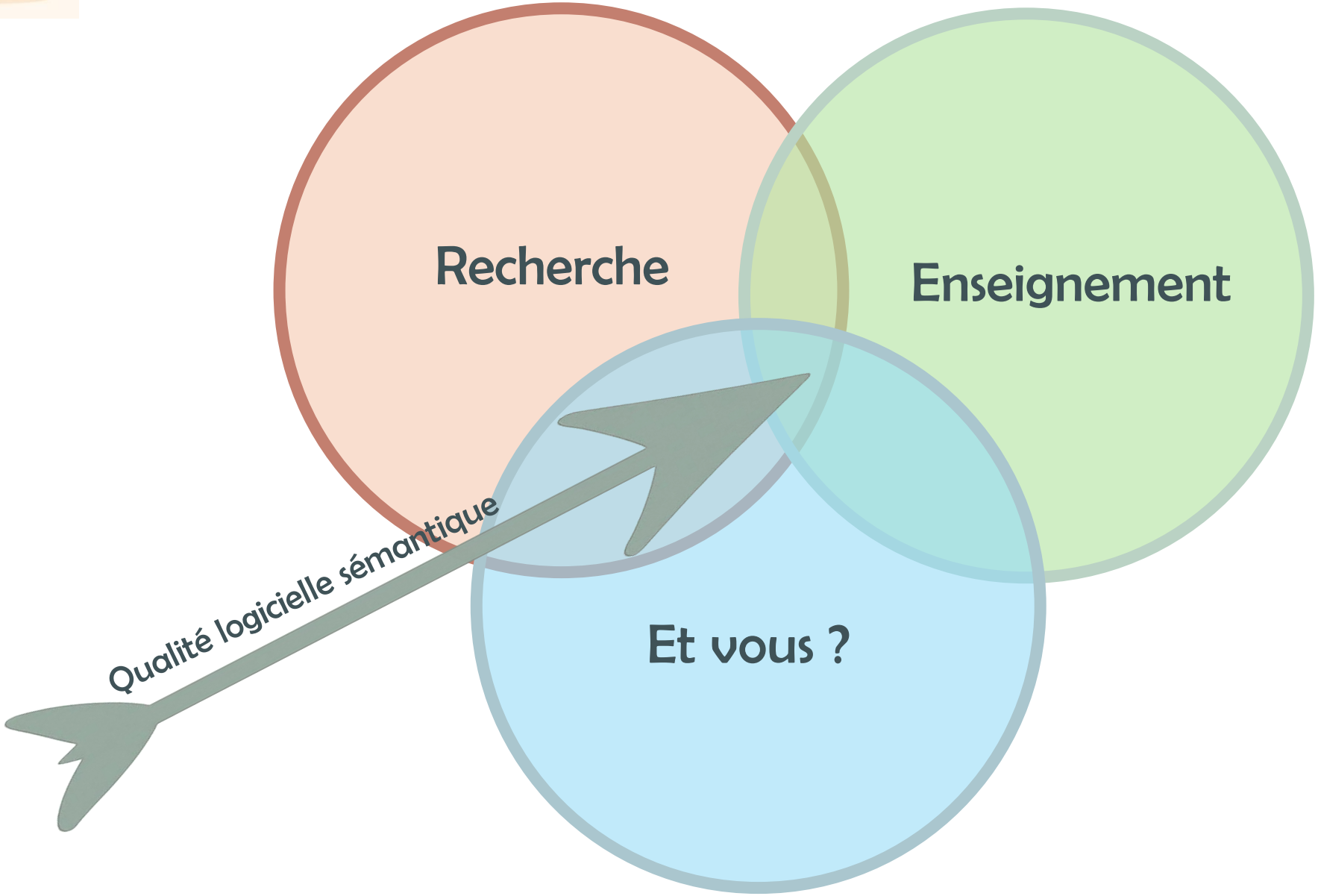
… les premières visualisations & métriques sur la présence de terminologie métier dans le code ont émergées

Quand l'implication et l'appropriation mènent à l'initiative spontanée

Jour de soutenance

Au début du projet,
les étudiants ne comprenaient
pas trop l'intérêt
de chercher les termes (métier)
dans le code

Prochaine destination : la qualité sémantique ?



https://github.com/iblasquez/ubiquitous-langage-code-quality

A la (con)quête de l'IA (générative)

Jour 1 : Autome 2023 :
Départ - Premières expériences

Public : BUT 3 (un peu expérimenté)

UC métier : génération d'UL
(en aval pour affinage après avoir déjà défini un UL)

UC code : génération de prototypes Puissance 4
(en amont : au départ pour « gagner du temps »
mais au final codes buggés, pas très propres,
et non exécutables pour la plupart)

Un simple outil
dont les réponses doivent
être vérifiées

adapté
à un public expérimenté prudent

Méfiance… Restons vigilant !

Jour 1 : Autome 2023 :
Départ - Premières expériences

Public : BUT 3 (un peu expérimenté)

Protocole : Mêmes prompts réalisés en //
Comparaison & analyse des réponses

Analyse réflexive des étudiants (pertinente)
Outil probabiliste. Aide, assistant de travail.
Peut être un bon point de départ,
Les interactions humaines restent essentielles.
Toujours valider ses suggestions.
Doit servir de support pas de source.
Peut faire perdre du temps.
Introduit des moments des doutes …

Jour 2 : Fin 2023 :
Kata Diamant avec Chat GPT

Public : Expert (meetup craft)

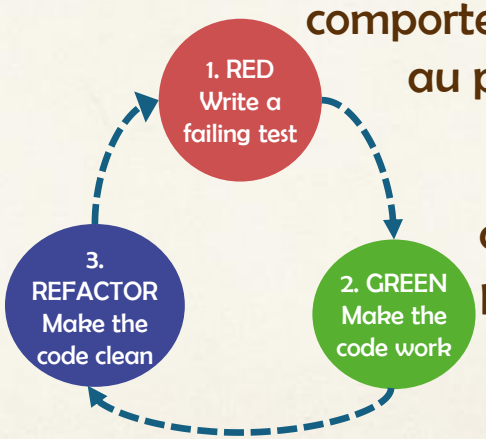
UC code : TDD
(Refactoring & Qualité de code)

Exemple de diamant attendu pour la lettre « C »

```
  A
 B B
C   C
 B B
  A
```

Protocole :

GPT accompagné : comportement décrit au prompt



GPT « seul » : code prod généré partir du code de test généré juste avant

On demande à GPT de refactorer

Fausse bonne piste !
Exécutable mais
problème de qualité !

Tests indispensables pour s'aventurer dans le code avec (ou sans) GPT !

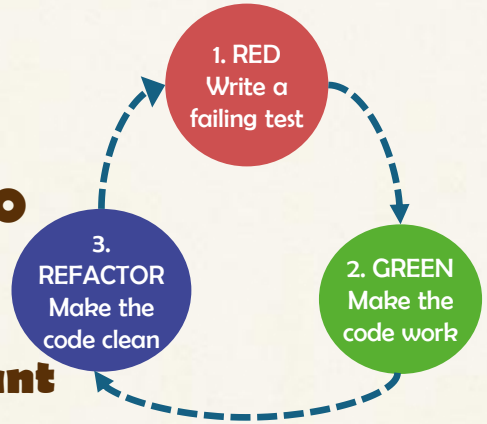
Jour 2 : Fin 2023 : Kata Diamant avec Chat GPT

Exemple de diamant attendu pour la lettre « C »

```
  A
 B B
C   C
 B B
  A
```

Résultat :

GPT très vite KO !
Harnais de Tests : KO
=>
Régression :
Distorsion du diamant



Observations : se perd complètement dans le code qu'il génère lors des phases de refactoring.
Le code « de qualité » (re)généré ne passe plus les tests !
Merci TDD d'avoir fourni les tests !!!

Gen IA est une opportunité
mais uniquement
si on garde la main

Développer un esprit critique
face à la qualité des réponses
et aux limites des outils

Période 3 : fin 2024
Exploration des assistants de code basé sur la gen AI

https://github.com/iblasquez/tuto-copilot-genai

But : Analyser les réponses, développer un **esprit critique** en prenant conscience des **forces et faiblesses de l'outil**

Protocole : Tutoriel guidé qui provoque des hallucinations et indique explicitement ce qui aurait pu mal se passer.

Savoir détecter une hallucination
Savoir se poser des questions
face à une hallucination
(pb de qualité : complétude, primitive obsession)

UC génération de code, de tests et reprise d'un code legacy…

Public : BUT 2 en fin de ressource sur la qualité de dév.

Gen IA est une opportunité mais uniquement si on garde la main

Développer un esprit critique face à la qualité des réponses et aux limites des outils

Période 3 : fin 2024
Exploration des assistants de code basé sur la gen AI

Résultats (BUT2 après qualité de dev) :
https://dl.acm.org/doi/10.1145/3724363.3729050

- Coup de cœur sur le UC génération de test (94,7% de réutilisation)
Anti-page blanche, donne envie d'écrire des tests

- 80% considèrent que l'assistant améliore la productivité

- 58% estiment que l'assistant pourrait limiter leur apprentissage

- 84% pensent que l'assistant pourrait affecter négativement leur autonomie (dépendance et perte d'esprit critique dans la résolution de problème)

Former à une utilisation critique et éthique de l'IA

Repenser les pratiques d'enseignement et d'évaluation

Période 4 : Constat printemps 2025

Outils IA de + en + performants

MAIS

De + en + utilisé avec une confiance aveugle

Dégringolade du niveau technique pour les novices (BUT1) IA-addicts !

URGENT !!! Perte d'acquisition des fondamentaux !!!
Sensibiliser aux dangers
mais comment être entendu ?

Comment ouvrir le coffre ?

Comment enseigner
pour continuer à transmettre
et à apprendre les fondamentaux ?

Comment trouver
le bon usage ?
Comment rester frugal ?
Critique ? Ethique ?
Responsable ?

Comment garder la main et
ne pas perdre sa maîtrise des
fondamentaux ?

Continuer à penser par
soi-même ?

Comment trouver la
bonne posture ?
Qui Pilote ? Copilote ? ... ?

La bonne interaction ?

Vers un nouveau paradigme ?

L'IA (générative)

est-elle un trésor ?

Levier ou danger ? Opportunité ou Illusion ?

Le trésor n'a de valeur que si on sait quoi en faire...
et si on sait l'utiliser à bon escient

Les compétences agiles et craft mises au service du prompt

Acronyme pour un prompt bien formulé :

C	R	A	F	T
CONTEXTE	RÔLE	ACTION	FORME	TON

Source : https://www.linkedin.com/posts/guillaume-sanchez-a9707055_guide-prompts-ia-la-m%C3%A9thode-craft-activity-7297557047363952640-Al51

Je pair-prompte en BDD/TDD avec mon IA

... mais parle-t-on vraiment le même langage ?

Comme un petit air d'agilité ?

agile dans la manière de formuler les besoins

agile dans la manière d'interagir, d'itérer, de donner du feedback.

Le voyage continue avec vous ici et maintenant ...

@agiletoulouse
#ATTLS25

agile tour TOULOUSE 2025

à la Grainerie

12-13 juin

Bon forum ouvert !

The end !!