



#FLOWCON 2019

AGILE FLUENCY

By @Nils_Back & @WolffLaurence1



OUTPERFORMING THEORY, IGNITING RESULTS

Merci
Thank you





Nils Lesieur

@Nils_Back

Coach agile

@benext

Formateur

@SchoolOfPO

Supporter

@StadeToulousain

Laurence Wolff

Coach agile

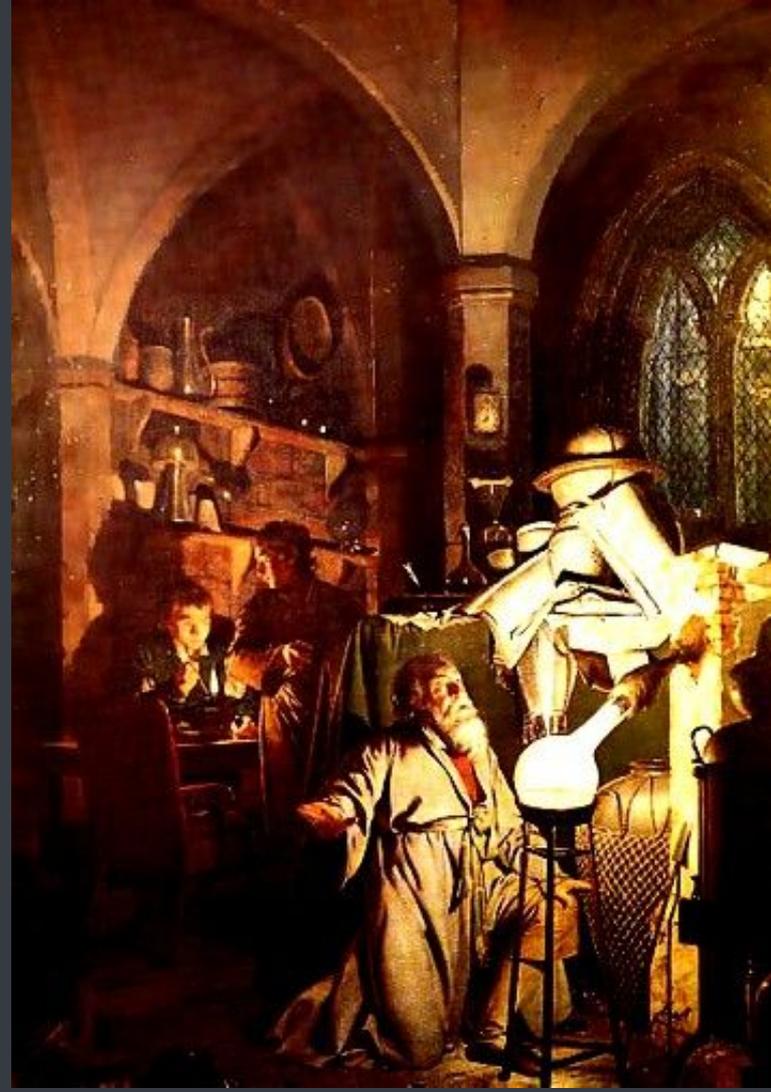
@benext

Formateur

@SchoolOfPO

Motto

“Aucun plan ne survit au premier contact avec la réalité”. – adaptation de Von Moltke



Déroulé de l'atelier

Un peu de théorie 45 mn

Installation 5 mn

Un peu de pratique 1h10

Des questions Quand vous voulez 😊



JOUR ZERO

DES MODELES

THEORIE

Des modèles

PCM

SPIRALE DYNAMIQUE

ENNEAGRAMME

DILTS

BLAH

TUCKMAN

AGILE FLUENCY

BLAH

Le pitch

Vous appréciez un sandwich crudités ?

Les huîtres ?

Un tartare de boeuf au caviar ?

Au restaurant, en randonnée, en famille ?

Le 31 décembre, le 21 juin ?

Agile fluency c'est comme la gastronomie :
en fonction de vos envies, enjeux, contextes...
Chaque met à son charme, son coût, sa pertinence.

Pourquoi ce modèle ?

Agile Fluency

Une très bonne façon de penser, mesurer, piloter sa transformation au travers l'agilité.

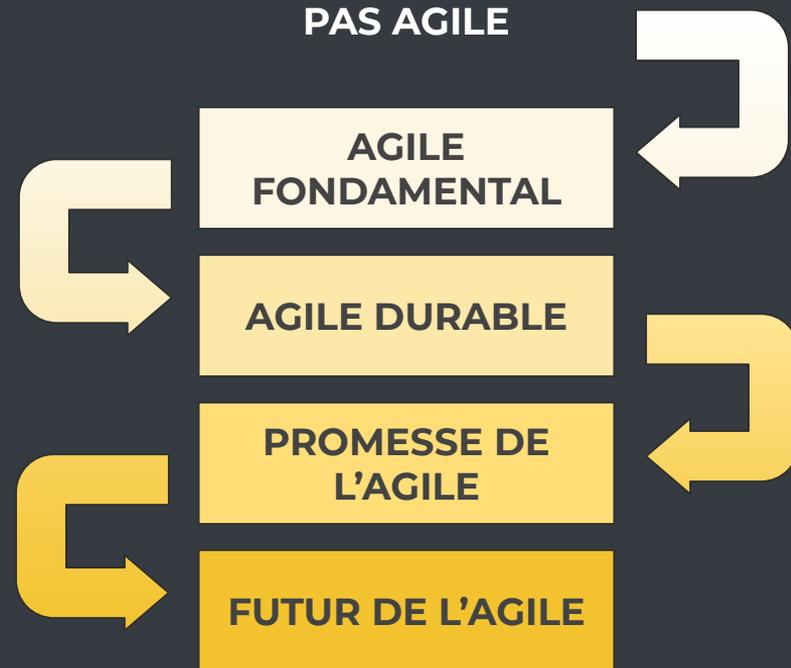
Elle décrit des lieux qui correspondent à des niveaux de maturité agile.

Chaque lieu a ses avantages, chaque lieu correspond à un niveau d'investissement.

Aucun lieu n'est particulièrement vertueux ou meilleur.

Ce modèle permet juste d'analyser où on est et de déterminer où l'on souhaite être en fonction de son contexte.

Petit rappel : agilité n'est jamais le but d'une organisation, mais excellent moyen d'être compétitif aujourd'hui :-)



Pourquoi ce modèle ?

Agile Fluency

Une très bonne façon de penser, mesurer, piloter sa transformation au travers l'agilité.

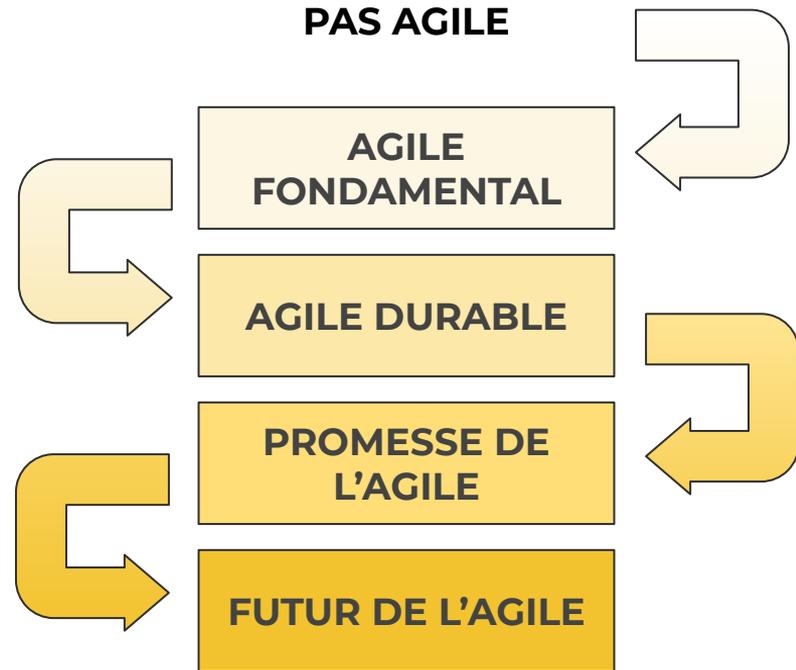
Elle décrit des lieux qui correspondent à des niveaux de maturité agile.

Chaque lieu a ses avantages, chaque lieu correspond à un niveau d'investissement.

Aucun lieu n'est particulièrement vertueux ou meilleur.

Ce modèle permet juste d'analyser où on est et de déterminer où l'on souhaite être en fonction de son contexte.

Petit rappel : agilité n'est jamais le but d'une organisation, mais excellent moyen d'être compétitif aujourd'hui :-)





JOUR UN

AGILE FLUENCY

Diana LARSEN & James SHORE

PAS AGILE

On spécifie

On code

Bref on produit ...





CHANGEMENT

DE CULTURE

AGILE FONDAMENTAL

Impact

Visibilité sur l'activité

Réalisations d'équipe

Maximiser la valeur en fonction de l'effort

Chemin

Penser en terme de résultats business

Apprendre à se projeter dans une réussite d'équipe

Scrum et Kanban sont souvent utilisés

Coûts

Basculer d'une approche individuelle, à une dynamique collaborative

Besoin de plus d'informations de l'organisation (valeur, priorités)

**50% des équipes agiles
2 mois - 6 mois**

AGILE FONDAMENTAL



**50% des équipes agiles
2 mois - 6 mois**



CHANGEMENT

DE NIVEAU TECHNIQUE

AGILE DURABLE

Impact

Réalisations de bien meilleure qualité
Une capacité de réponse bien meilleure

Chemin

Utiliser les pratiques d'XP, du Software Craftsmanship, de Devops
Introduction du Test Driven Development peut être un point de départ

Coûts

Développer ces compétences prend du temps
La productivité va ponctuellement baisser lors des premiers apprentissages
Commencer à résorber la dette technique

30% des équipes agiles
3 mois - 2 ans

AGILE DURABLE



**30% des équipes agiles
3 mois - 2 ans**



CHANGEMENT

STRUCTURE D'ORGANISATION

PROMESSE DE L'AGILE

Impact

L'équipe comprend ce que le marché veut, ce que le business souhaite et comment répondre intelligemment aux deux.

Se lancer, apprendre pour essayer

Chemin

Intégrer des experts métiers et valeur dans les équipes

S'intéresser plus à son utilisateur, adapter son plan au marché

Lean startup, intégration du métiers, Design Thinking sont des pratiques de ce lieu

Coûts

Cela peut durer des années

Cette nouvelle façon de travailler ensemble affecte leurs habitudes, leurs pouvoirs, leurs contrôles, ...

**~10% équipes agiles
Des années**

PROMESSE DE L'AGILE



**~10% équipes agiles
Des années**



CHANGEMENT

CULTURE DE L'ORGANISATION

FUTUR DE L'AGILE

Impact

L'équipe oeuvre pour l'intégralité de l'organisation

L'équipe comprend son action au sein de toute l'organisation,
et fait partie de cet effort global

Sacrifier certains de ses privilèges, objectifs pour le bien de
l'organisation

Chemin

Comprendre que l'organisation est un tout

La reconsidérer pour répondre à la création de valeur

Inventer de nouvelles formes d'organisation pour répondre à
ces nouveaux challenges.

Coûts

Généralement c'est surtout une cible, une vision

Mais vous êtes peut-être déjà en route !

**1 à 3% des équipes agiles
Sans fin**

FUTUR DE L'AGILE



**1 à 3% des équipes agiles
Sans fin**



JOUR DEUX

FASTRONOMIE

ATELIER

Fastronomie



Slogan : vite et bon

Valeurs : ponctualité, beau & bon, fait maison

Gammes : junk food, bistrot, gastro classe

- Cuisines à Montrouge pour toute la gamme
- Restaurant sur place, sur réservation à partir de 48h en avance
- Livraison de 19h à 23h, avec ou sans serveur

Restaurant : 3 salles, 3 ambiances

Même carte sur place et à livrer. Pas de 'à emporter'



EXEMPLE FICHE PERSONNAGE - FASTRONOMIE

NOM :

RÔLE

OBJECTIF



CARACTÉRISTIQUES

SHU :

HA :

RI :

FORCES :

DOULEURS :

VIE QUOTIDIENNE

HISTOIRE

3 équipes

Junk food : gestion des réservations, des commandes et de l'approvisionnement => appli mobile

Bistrot : résa, commande, approvisionnement => appi mobile et desktop

Gastronomie classe : résa, commande, approvisionnement => appli desktop

Hors périmètre :

- paiement —> autre équipe ailleurs (component team)
- livraison —> autre équipe ailleurs
- après vente —> autre équipe ailleurs
- relation client —> autre équipe ailleurs

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

2/ trouver un nom à l'équipe : 3 mn

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

2/ trouver un nom à l'équipe : 3 mn

3 / où sommes nous et pourquoi ?

- déduire / lister les pratiques de l'équipe
- Dans quel lieu Agile fluency se situe l'équipe ?
- Quel est le lieu cible, et pourquoi ?

L'équipe désigne un porte parole

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

2/ trouver un nom à l'équipe : 3 mn

3 / où sommes nous et pourquoi ?

- déduire / lister les pratiques de l'équipe
- Dans quel lieu Agile fluency se situe l'équipe ?
- Quel est le lieu cible, et pourquoi ?

L'équipe désigne un porte parole

4/ debrief

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

2/ trouver un nom à l'équipe : 3 mn

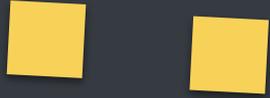
3 / où sommes nous et pourquoi ?

- déduire / lister les pratiques de l'équipe
- Dans quel lieu Agile fluency se situe l'équipe ?
- Quel est le lieu cible, et pourquoi ?

L'équipe désigne un porte parole

4/ debrief

5/ chaque équipe positionne les valeurs au bon endroit et ajouter 10 pratiques (ou plus à renforcer / acquérir pour le lieu cible

ABANDONNÉES		A ACQUÉRIR	EN COURS D'ACQUISITION	ACQUISES
	AGILE FONDAMENTAL <i>(Focus value)</i>			
	AGILE DURABLE <i>(Deliver value)</i>			
	PROMESSE DE L'AGILE <i>(Optimize value)</i>			
	FUTUR DE L'AGILE <i>(Optimize system)</i>			

ABANDONNÉES		A ACQUÉRIR	EN COURS D'ACQUISITION	ACQUISES
	AGILE FONDAMENTAL <i>(Focus value)</i>			
	AGILE DURABLE <i>(Deliver value)</i>			
	PROMESSE DE L'AGILE <i>(Optimize value)</i>			
	FUTUR DE L'AGILE <i>(Optimize system)</i>			

Déroulé

1/ créer des équipes de 6

2/ trouver un nom à l'équipe : 3 mn

3 / où sommes nous et pourquoi ?

- déduire / lister les pratiques de l'équipe
- Dans quel lieu Agile fluency se situe l'équipe ?
- Quel est le lieu cible, et pourquoi ?

L'équipe désigne un porte parole

4/ debrief

5/ chaque équipe positionne les valeurs au bon endroit et ajouter 10 pratiques (ou plus à renforcer / acquérir pour le lieu cible

6/ debrief

Quelques liens

Articles sur Agile Fluency :

<https://www.martinfowler.com/articles/agileFluency.html>

<https://pablopernot.fr/2017/04/perspective-agile-fluency/>

<https://pablopernot.fr/2017/04/conversation-agile-fluency/>

Article sur l'atelier d'hier :

<https://medium.com/@nils.lesieur/agile-fluency-en-mode-workshop-c36a37b52f92>

A night sky with the Milky Way galaxy visible. The word "MERCI!" is written in glowing white light across the center of the image. The background is a dark night sky filled with stars, with the Milky Way galaxy stretching across the upper half. The lower half shows a dark horizon with silhouettes of trees and a road with a yellow double line leading towards the horizon.

MERCI!

POUR VOUS SERVIR :)

Nils Lesieur
& **Laurence** Wolff

laurence.wolff@benextcompany.com
nils.lesieur@benextcompany.com

 @Nils_Back



AGILE FLUENCY

ANNEXES

Agile fundamentals

1. User stories
2. "Petites" stories
3. Le PO a une vision
4. Le PO est dans l'équipe
5. Transparence
6. Focus sur la valeur pour l'utilisateur
7. Roadmap
8. Priorisation est claire
9. Backlog produit
10. Planification revue régulièrement
11. Autonomie
12. Backlog grooming
13. Définition de fini
14. Cadence continue
15. Visualiser le travail
16. Estimation par l'équipe
17. Confiance
18. Bons daily standup
19. Itérations
20. Burndown Chart
21. Délivrer des choses finies
22. Management visuel
23. Rétrospective
24. Enlève les obstacles
25. Règles claires
26. Cible atteignable
27. Equipe de 8 max
28. Scrum
29. Kanban
30. Limite du travail en cours
31. Co-localisation

Agile durable

- 32. Réactivité opérationnelle
- 39. Facilité d'intégration des nouveaux équipiers
- 46. Conception émergente
- 53. Tout le monde peut déployer
- 60. Tests d'intégration
- 33. Dépendances comprises
- 40. "DRY"
- 47. BDD
- 54. Pas de branches
- 61. Gestion de la dette technique
- 34. Grandes lignes de design
- 41. Le code est collectif
- 48. DDD
- 55. Déploiement automatique
- 62. Compilation sans avertissement
- 35. Amélioration continue
- 42. "Refactoring" continu
- 49. "Pair programming"
- 56. Drapeaux sur les fonctionnalités
- 63. Revue collective de code
- 36. Débit continue
- 43. Culture du "Stop the line"
- 50. Revue de code
- 57. "YAGNI"
- 37. Temps de cycle
- 44. Déploiement continu
- 51. Supervision des systèmes
- 58. Qualité est portée collectivement
- 38. Logiciel opérationnel
- 45. XP
- 52. Post-mortem
- 59. Tests unitaires

Promesse de l'agile

64. Temps de traversée

69. A/B Testing

74. L'apprentissage est une cible

79. Supervision des usages utilisateurs

65. Lean startup

70. A la découverte de son utilisateur

75. "Rollback" automatique

80. Tests en production

66. PM intégré

71. Hypothèses

76. Éléments clefs validés par de vrais utilisateurs

81. Apprentissages validés

67. Impact mapping

72. Décisions déclenchées par des éléments business

77. Programmation en groupe

82. Pas d'estimation

68. User Story Mapping

73. UX & Design sont à la charge de l'équipe

78. Innovation

83. Conception dans l'équipe

Futur de l'agile

84. Auto-organisation radicale

87. Adaptation aux besoins du systèmes

90. Pas de rôles définis

85. Sponsors dans l'équipe

88. Analyse du flux de valeur au travers de toute l'organisation

91. Au delà de l'agile

86. De l'idée aux résultats au delà de l'équipe

89. Jamais bloqué par des facteurs externes