

# Entrer dans la grande aventure agile des Lego

Intervenants  
Alexia DI PAOLO  
Anthony PORTE  
Nicolas DITO  
Nicolas JOLY

# Merci aux Sponsors !





# BIENVENUE

LEGO  
AGILE  
TEAM

SOPRA  
STERIA

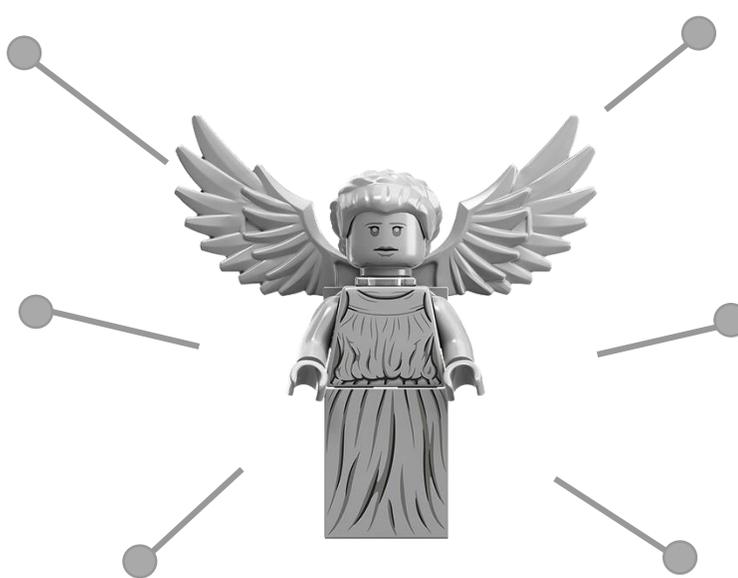


## Les règles

**Climat bienveillant**

**Remarques constructives**

**On respecte celui qui parle**



**On peut se tromper**

**Bonne humeur**

**Une conversation à la fois**



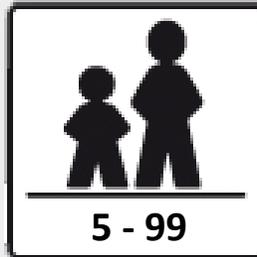
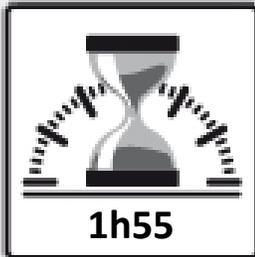
## L'atelier

Georges L. veut concurrencer le succès de la série « Casa del Papel »

C'est pourquoi, il a fait appel à vous, 5 équipes d'Agilist pour constituer des éléments clés du tournages en parallèle afin d'assembler la scène principale avant l'arrivée des acteurs



## Infos pratiques



## Objectifs

Découvrir en agile :

- Communication au niveau projet
- Amélioration avec retro
- Sensibilisation framework Scrum

\* Atelier accessible débutant





## Vision du Réalisateur (Georges)

*« Nous allons pour la première fois tourner et monter un film comme un live sur 3 scènes en parallèle. Cela n'a jamais été fait. Nos cameramen et acteurs vont réaliser une performance inédite en cinéma. Le scénario en phase de finalisation. »*



## Assistants du réalisateur

*Nous sommes présent pour aider le réalisateur et vous aideront à concevoir ce qu'il désire*



Rejoignez la table  
correspondante à votre couleur



Choisissez un porte parole qui  
parlera pour l'équipe et qui  
prendra le badge « Speaker »



Chaque équipe doit réaliser une partie différente du décor, vous travaillez tous pour le même client : **LE DIRECTEUR GEORGES**  
Les parties à réaliser sont décrites dans des cartes comprises dans le KIT

3 séquences complètes comprenant :

- Planification
- Phase de construction
  - A la fin du temps interdiction de continuer les constructions
- Présentation de la construction par le porte parole devant toutes les équipes.  
Le directeur valide les US en ajoutant une gommette verte si elle lui convient.  
Attention, toutes US non finies retournent dans le backlog.
- MAJ du release burnUp Chart et Rétrospective

Notes :

- Pas d'estimation de réalisation des cartes dans cet atelier
- Les séquences seront chronométrées afin de respecter le temps de l'atelier

**US**



**NFR**



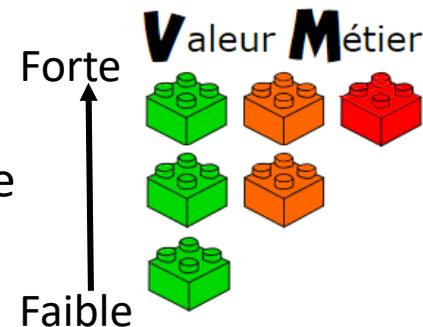


# Focus sur La planification (3 minutes)

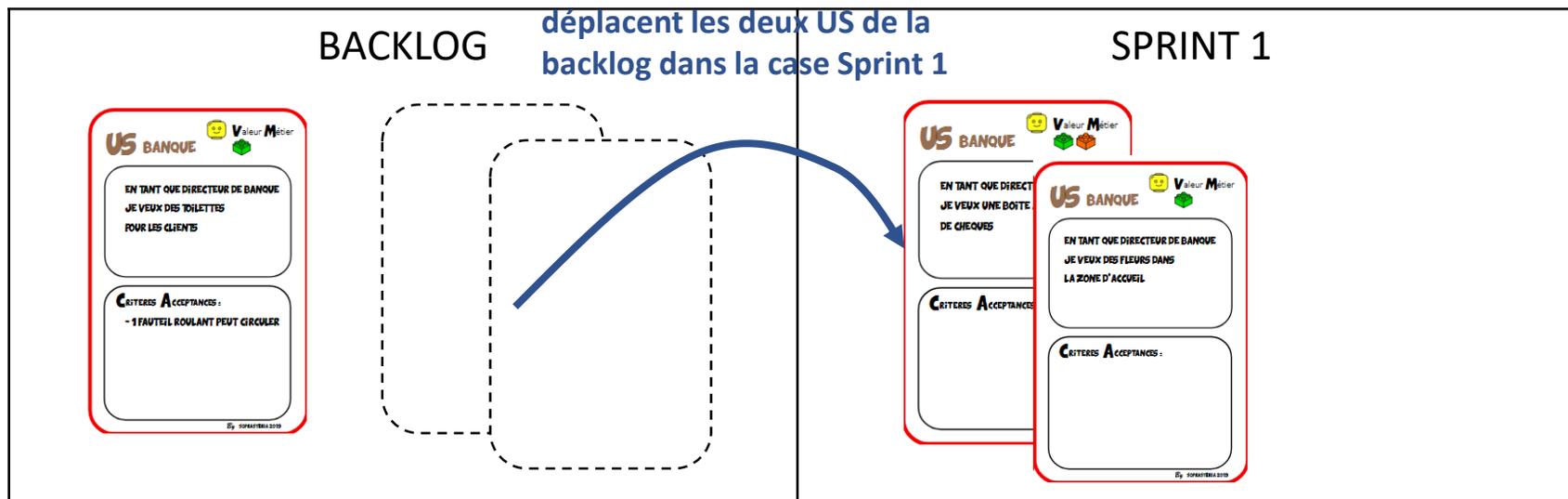
Planifier ce que vous allez réaliser dans une séquence ou sprint (représente 6 min de construction)

Instructions :

- Pas de gaspillage en agile, on ne planifie que ce que l'on peut réaliser lors du sprint
- Afin de satisfaire le client, privilégier les cartes de forte valeur métier (indiquée en haut à droite)



Après concertation l'équipe se met d'accord pour réaliser les deux US dans le sprint 1. Ils déplacent les deux US de la backlog dans la case Sprint 1



Explication

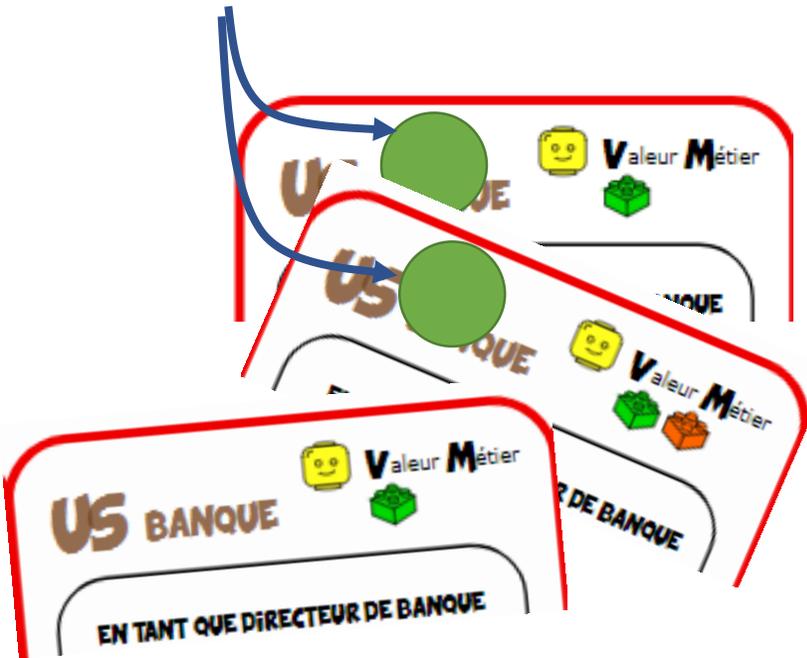


# Focus sur MAJ release burnUpChart

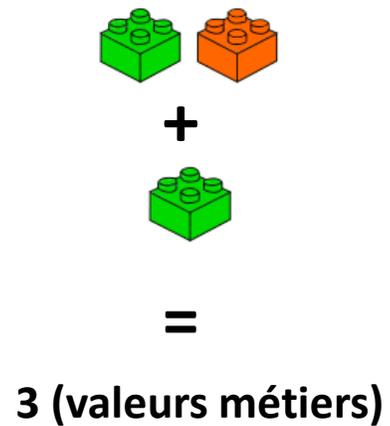
Suivi de l'ajout de la valeur métier à votre produit des US terminées (validées directeur) au cours des 3 sprints

Explication

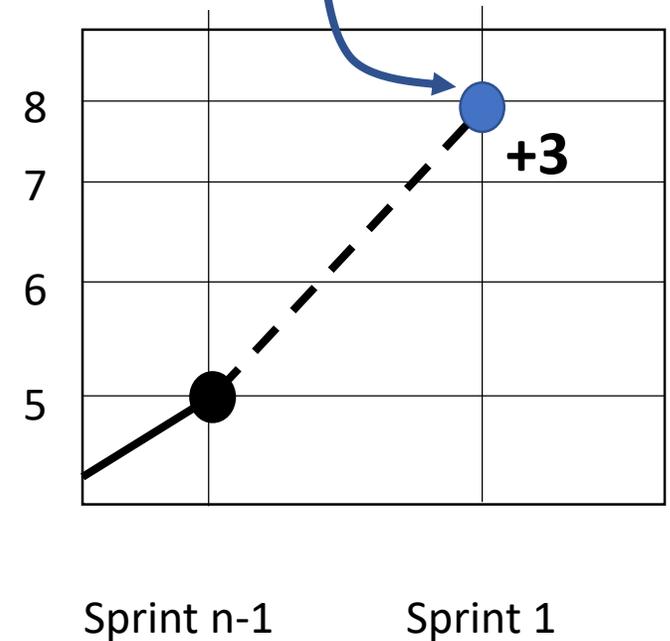
Directeur valide 2 US sur 3



On additionne les cubes



MAJ du graphique



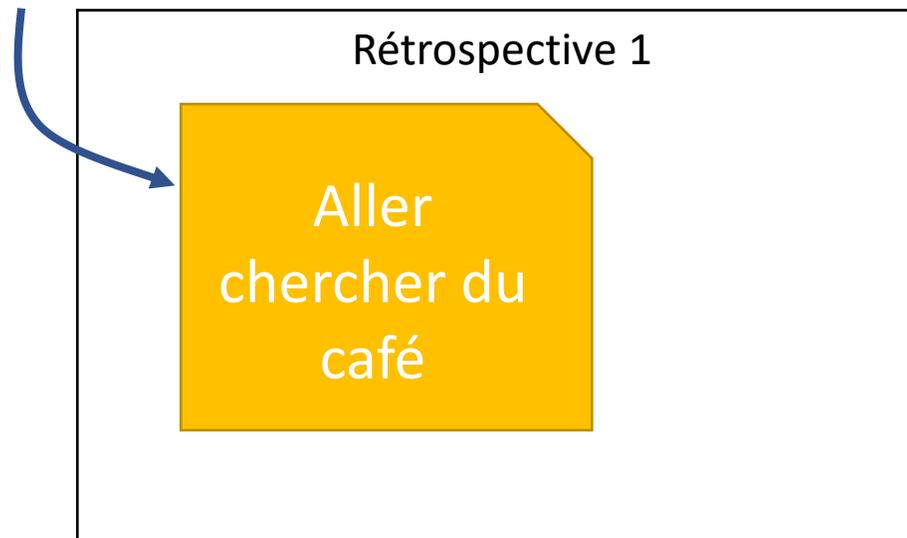


# Focus sur Rétrospective

L'équipe se réunit et définit les axes d'améliorations à prendre en compte par rapport au sprint passé.

Une ou deux actions sont sélectionnées.

**Après concertation l'équipe se met d'accord pour aller chercher du café qui améliorera la productivité de +70%**  
**Ajout du post it au board**





Nous terminerons par un débriefing,  
une conclusion et vos questions !



# Les constructions

**US COFFRE**

**US ENTREE SECURISEE**

**US CAMION**

**US BANQUE**

**US PLANCHE A BILLET**

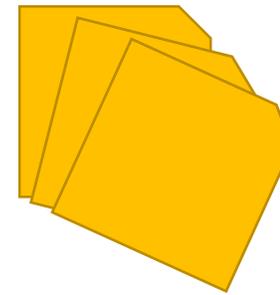
# Les matériaux



Un kit



Des légos



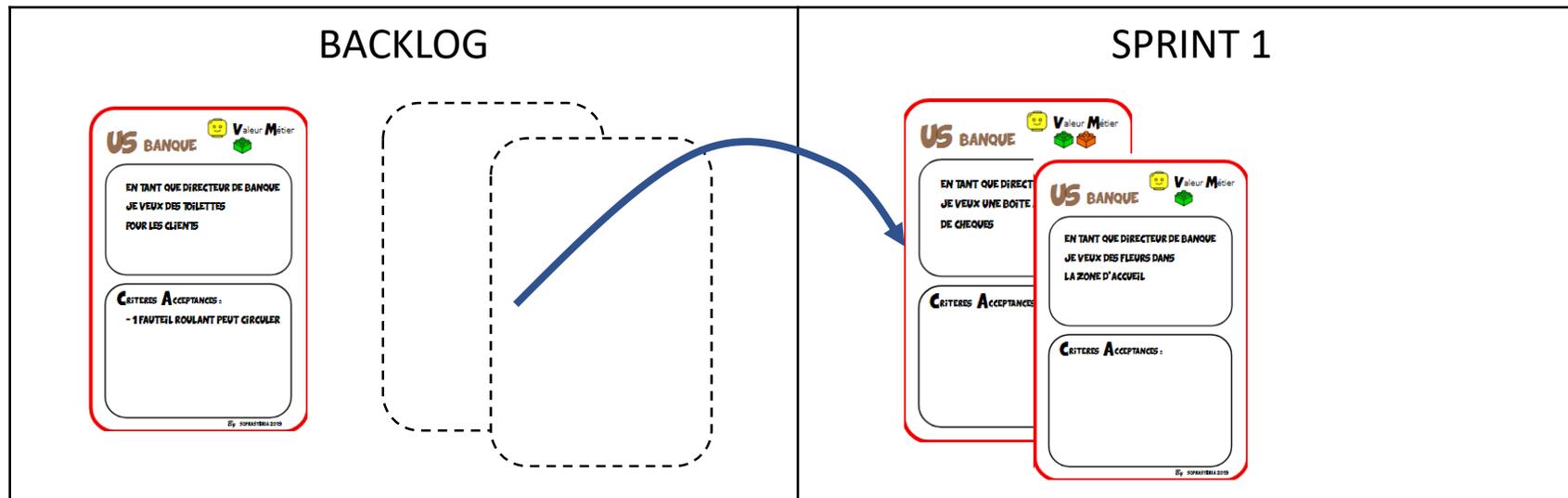
Des post-its



De l'imagination<sup>14</sup>!

# # SPRINT PLANNING

## TIME : 3 MIN



SPRINT 1

# TIME TO BUILD  
TIME : 6 MIN

20/09/2019

#AgileTourSophia (par @AgileTourSophia)

SOPRA  
STERIA

LEGO  
AGILE  
TEAM

**# DEMONSTRATION**  
**TIME : 1 MIN**



**SPRINT 1**

**#KEEP**

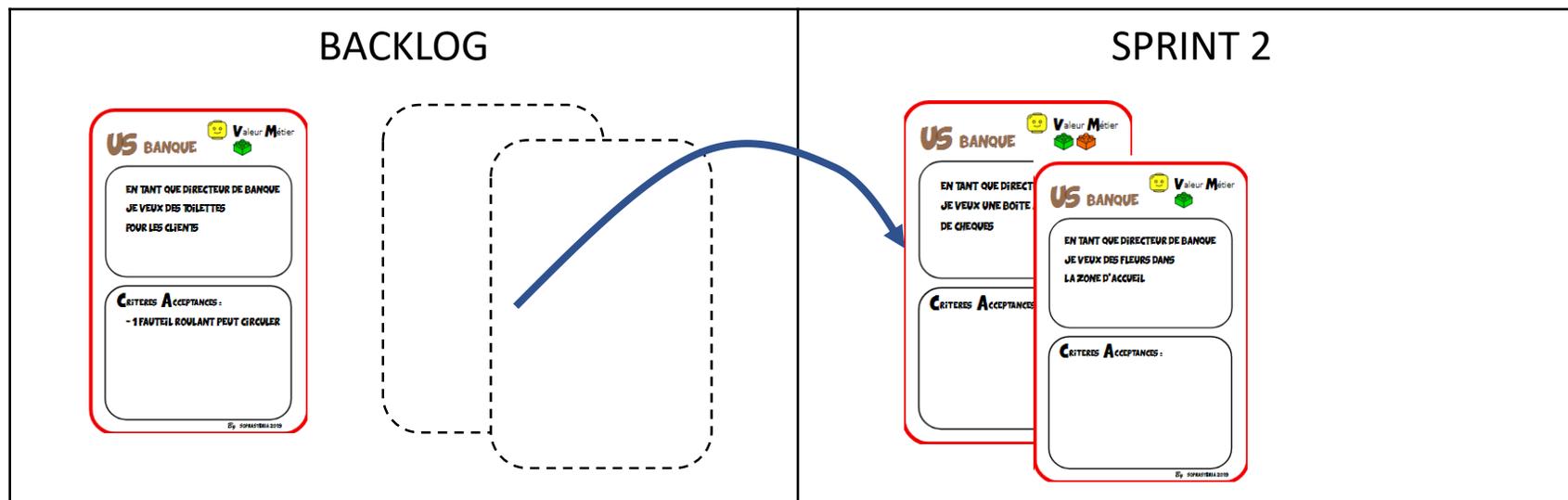
**#STOP**

**#iMPROVE**

**#START**

# # SPRINT PLANNING

## TIME : 3 MIN



# TIME TO BUILD  
TIME : 6 MIN

**# DEMONSTRATION**  
**TIME : 1 MIN**



**SPRINT 2**

**#KEEP**

**#STOP**

**#iMPROVE**

**#START**

STOP !!!!!



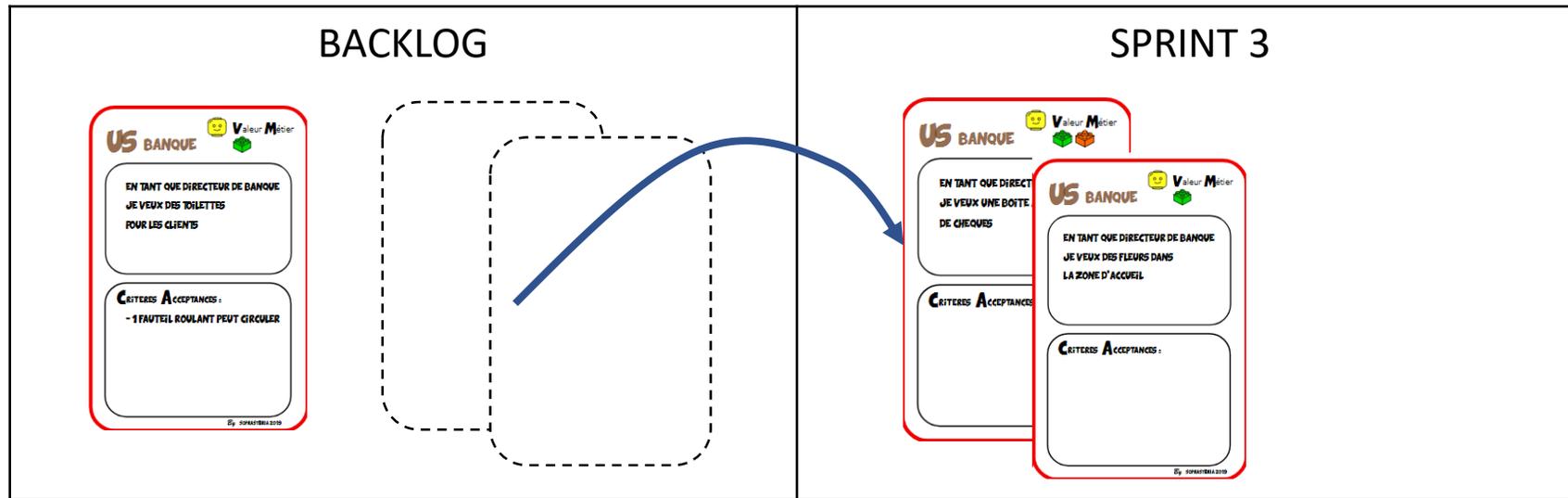
**DERNIER SPRINT**

**UN MOT DU DIRECTEUR :**

**LES ACTEURS VONT BIENTOT ARRIVER...**

# # SPRINT PLANNING

## TIME : 3 MIN



# TIME TO BUILD  
TIME : 6 MIN

**# DEMONSTRATION**  
**TIME : 1 MIN**



**#KEEP**

**#STOP**

**#iMPROVE**

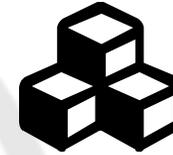
**#START**



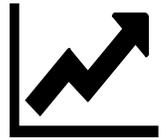
La communication



Management visuel



L'intégration



La valeur

# L'agilité un allié



L'amélioration continue  
via la rétrospective



Livraison régulière



Dépendance inter projet  
via agilité à l'échelle



# Rappel sur les 12 principes agiles – Directement applicable avec des ateliers LEGO

01  
Satisfaction

Notre plus haute priorité est de **satisfaire le client** en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à **grande valeur ajoutée**

03  
Livrer

**Livrez fréquemment** un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts

05  
Motivation

Réalisez les projets avec des **personnes motivées**. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés

02  
Changement

Accueillez positivement les **changements de besoins**, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client

04  
Ensemble

Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent **travailler ensemble quotidiennement** tout au long du projet

06  
Dialogue

La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le **dialogue en face à face**



# Rappel sur les 12 principes agiles – Directement applicable avec des ateliers LEGO

**07**  
Logiciel opérationnel

Un **logiciel opérationnel** est la principale mesure d'avancement

**09**  
Excellence technique

Une attention continue à l'**excellence technique** et à une **bonne conception** renforce l'Agilité

**11**  
Auto-organisées

Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'**équipes auto-organisées**

**08**  
Rythme soutenable

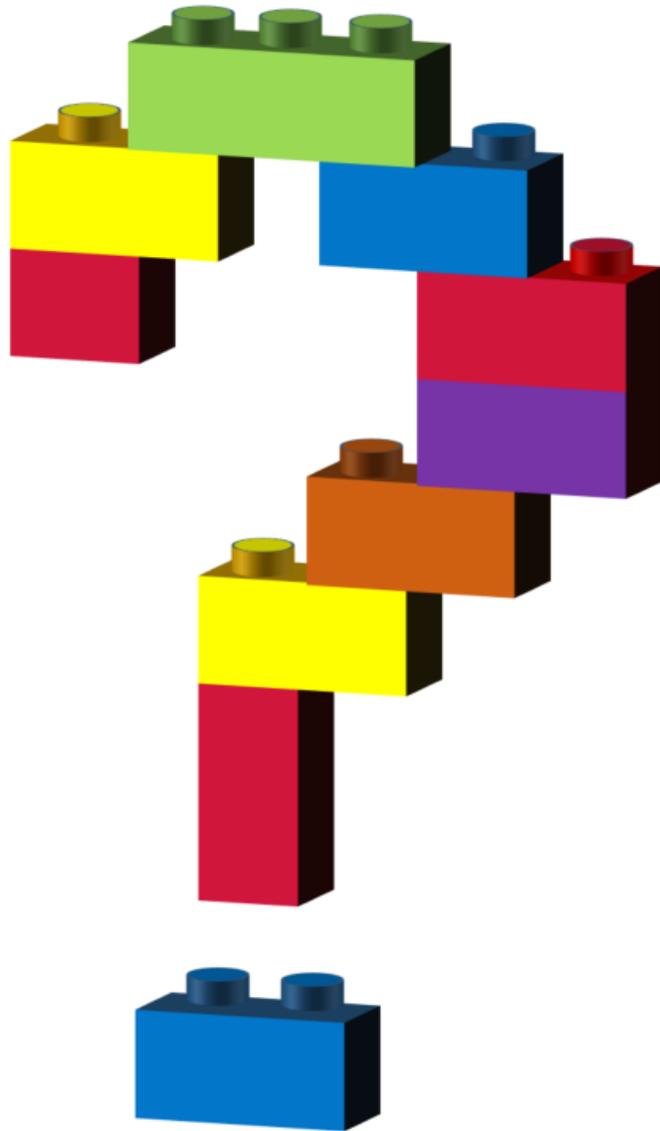
Les processus Agiles encouragent un **rythme de développement soutenable**. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant

**10**  
Simplicité

La **simplicité** – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle

**12**  
Amélioration continue

À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir **plus efficace**, puis règle et modifie son comportement en conséquence



Avant de partir



Merci de ranger votre kit



😊 / 😞 Rétrospective sur l'atelier

1. Laisser vos impressions et commentaires avec des post its permettant de nous améliorer
2. Positionner votre post-it sur l'échelle située à coté de la sortie afin de nous indiquer votre niveau de satisfaction par rapport à l'atelier