

Building, Fast and Slow

Cadence et contrôle contextuels

William Bartlett

@ william.bartlett@zenika.com

 @bartlettstarman  punkstarman

Zenika Nantes





William Bartlett

- ▶ dev à 10 ans
- ▶ agiliste à 18 ans
- ▶ consultant
agilité/DevOps/Craft
- ▶ praticien complexité



Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility



Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban



Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban
- ▶ Estimate vs No Estimate



Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban
- ▶ Estimate vs No Estimate
- ▶ Vision/purpose-driven vs Lost



Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban
- ▶ Estimate vs No Estimate
- ▶ Vision/purpose-driven vs Lost
- ▶ Alignment vs Chaos



Les deux vitesses de la pensée



Autonominique	Réceptif à la nouveauté
rapide	lent
économe	énergivore
biais heuristique	raisonnement

voir Thinking, Fast and Slow. Daniel Kahneman. 2011



Quelle approche pour les gouverner tous ?



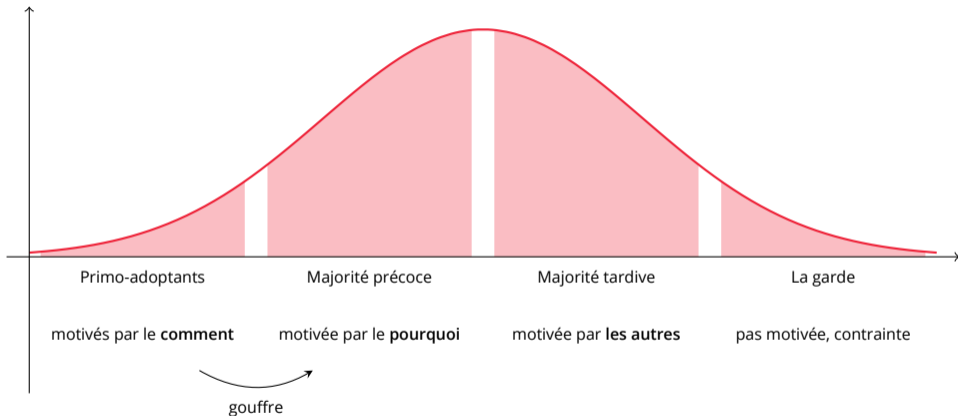
Building, Fast and Slow

Comment faire sens du contexte du produit?

Comment adapter son approche au contexte du produit?



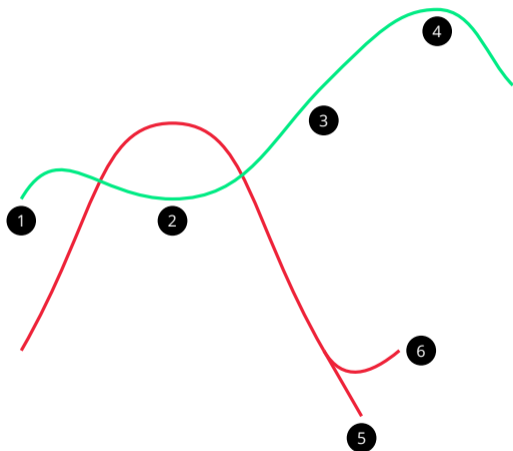
Cycle de vie d'un produit



sources : Diffusion of Innovation. Everett Rogers. 1962 — Crossing the Chasm. Geoffrey A. Moore. 1991



Courbes flexueuses



source : [Flexuosity untangled](#). Dave Snowden. 2020

- 1 émergence de nouveauté
- 2 gouffre
- 3 hype
- 4 fin de vie
- 5 oubliettes
- 6 durable



Exemples

- ▶ IBM puis Microsoft



Exemples

- ▶ IBM puis Microsoft
- ▶ Microsoft puis Apple



Exemples

- ▶ IBM puis Microsoft
- ▶ Microsoft puis Apple
- ▶ Kodak moment



Comment initier une innovation

✘ Scrum, MVP



Comment initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup



Comment initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking



Comment initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint



Comment initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven



Comment initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven
- ✗ Start with Why



Rien n'est plus dangereux qu'une idée, quand on n'a qu'une idée.

— Emile-Auguste Chartier





Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard
- ▶ Frustrations



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard
- ▶ Frustrations
- ▶ Conversations

(voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard
- ▶ Frustrations
- ▶ Conversations
- (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)
- ▶ Explorations parallèles



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard
 - ▶ Frustrations
 - ▶ Conversations
- (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)
- ▶ Explorations parallèles
 - ▶ Prototypage



Comment initier une innovation



Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Un autre regard
 - ▶ Frustrations
 - ▶ Conversations
- (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)
- ▶ Explorations parallèles
 - ▶ Prototypage
 - ▶ Exaptation



Constuire le MVP



- ▶ Réglages
- ▶ Scrum
- ▶ Extreme Programming



Passer à l'échelle



- ▶ Rendre le produit disponible
- ▶ Mettre en avant les retours d'expérience



Optimiser



- ▶ Lean
- ▶ Kanban



Fin de vie



- ▶ Six Sigma
- ▶ Waterfall
- ▶ Surveiller les signaux faibles
- ▶ Initier la prochaine innovation

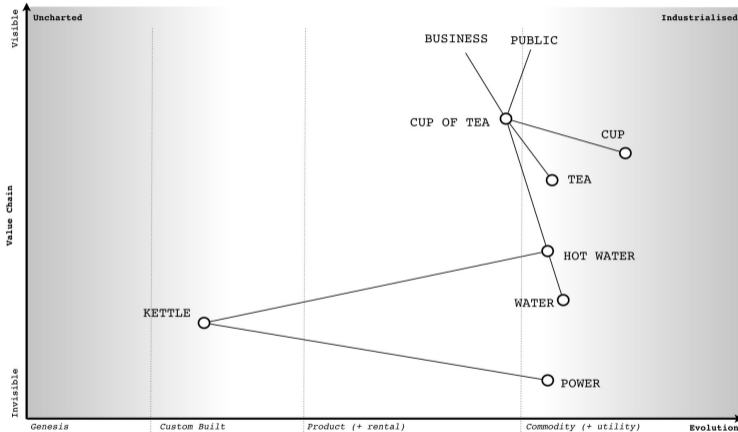


Différentes phases - différentes approches

- ▶ Prototypage (Pre-Scrum)
- ▶ Affinage (Scrum, XP)
- ▶ Optimisation (Lean, Kanban)
- ▶ Fin de vie (Six-Sigma, Waterfall)

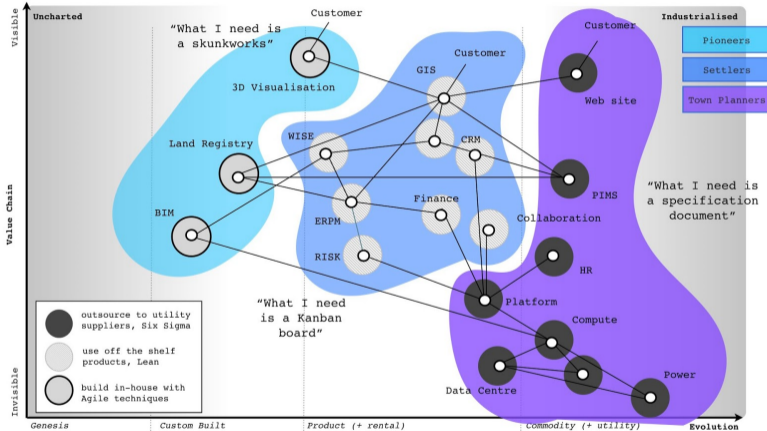


Cartographie de Wardley



source : [Wardley Maps](#). Simon Wardley

Résilience



source : [Better for less](#). Simon Wardley



Résilience

- ▶ Tapisserie de courbes flexueuses
- ▶ Choréographie d'équipes d'approches différentes

