

Mister WIP & Miss VSM in

Dev  
Quest

FACTORY

TOWNS



# Dev Quest



Susan Riou  
#SysOps



Florent Frémont  
#Dev



Alexandre Guérin  
#Dev



Samuel Nait  
#Dev



Alice Cozien  
#UX



Xavier Lecouls  
#ProductOwner



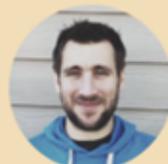
Nicolas Duvivier  
#UX



Alexandre Pacaud  
#Dev



Guillaume Le Floch  
#Dev



Vincent Gouardon  
#Dev



## Unique



## Nos compagnons d'aventure



Le Grimoire



NiortAgglo



## Rares



Maif



AllTech



Darva



Altapyx



IMA



Socram



Serli



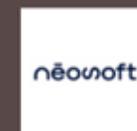
Digital Associates



Macif



Catamania



NeoSoft



Zenika



## Communs



SII



ASI



Acensi



Neatcraft

Mister WIP & Miss VSM in

Dev  
Quest

FACTORY

TOWNS





Charly WIP  
Fermier  
Habitant de Factory Town©



0

- Travail manuels



4

- Peu de stockage possible



0

- Peu de consommateurs



Charly WIP  
Fermier  
Habitant de Factory Town©



4

- Vraies habitations



8

- Premières routes

- Un peu plus de consommateurs



1



Charly WIP  
Fermier **expérimenté**  
Habitant de Factory Town©



4

- Augmentation de la demande



12

- Construction d'un marché



5

- Multiplication des routes

Adaptation naturelle de l'offre à la demande  
= modification des process



Charly WIP  
Fermier expérimenté  
Habitant de Factory Town©



8

- Explosion du nombre  
d'habitants /



24

consommateurs / travailleurs



8

- Aménagement du territoire  
- Nouvelles ressources  
- Nouveaux métiers



Adaptation face à l'explosion de la demande

= beaucoup d'urgence

+ beaucoup d'attente

+ beaucoup de choses faites manuellement



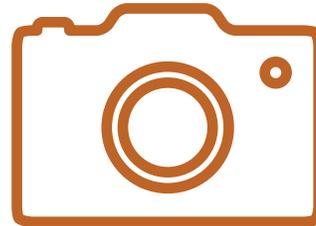
Stop !!!



Lean VSM  
Photographe  
à Factory Town



+



=

**VSM\***

*\* Value Stream Mapping*

# VSM - Value Stream Mapping



Demandeur

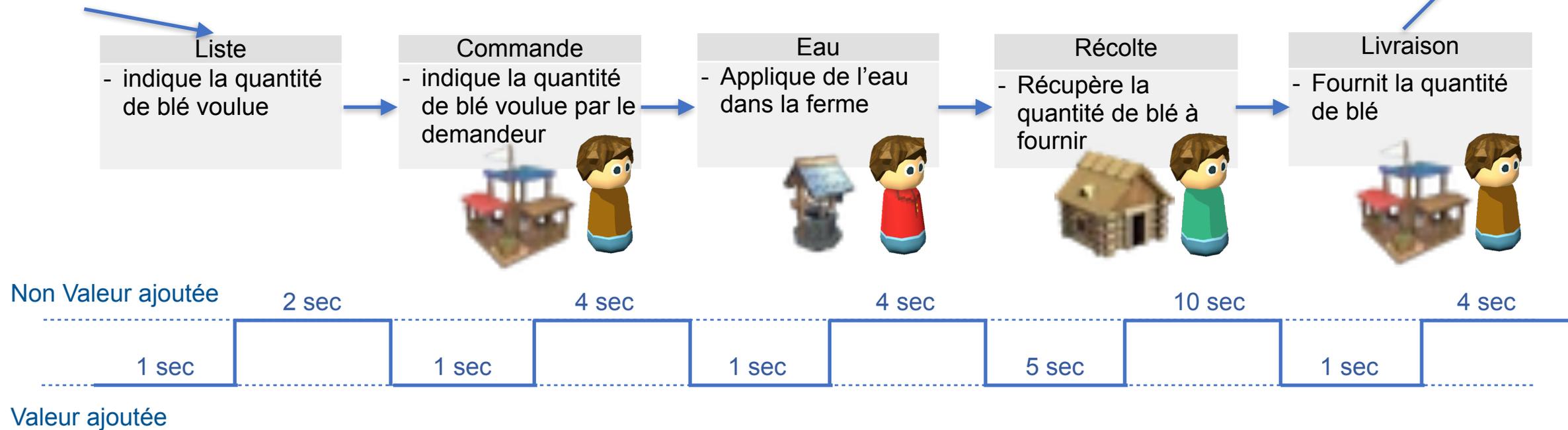
Consommateur de blé  
Aimerait consommer  
de la farine



Demandeur  
Consommateur de blé

Process Lead Time : 24 secondes

Process Time : 9 secondes



# VSM - Value Stream Mapping



Demandeur

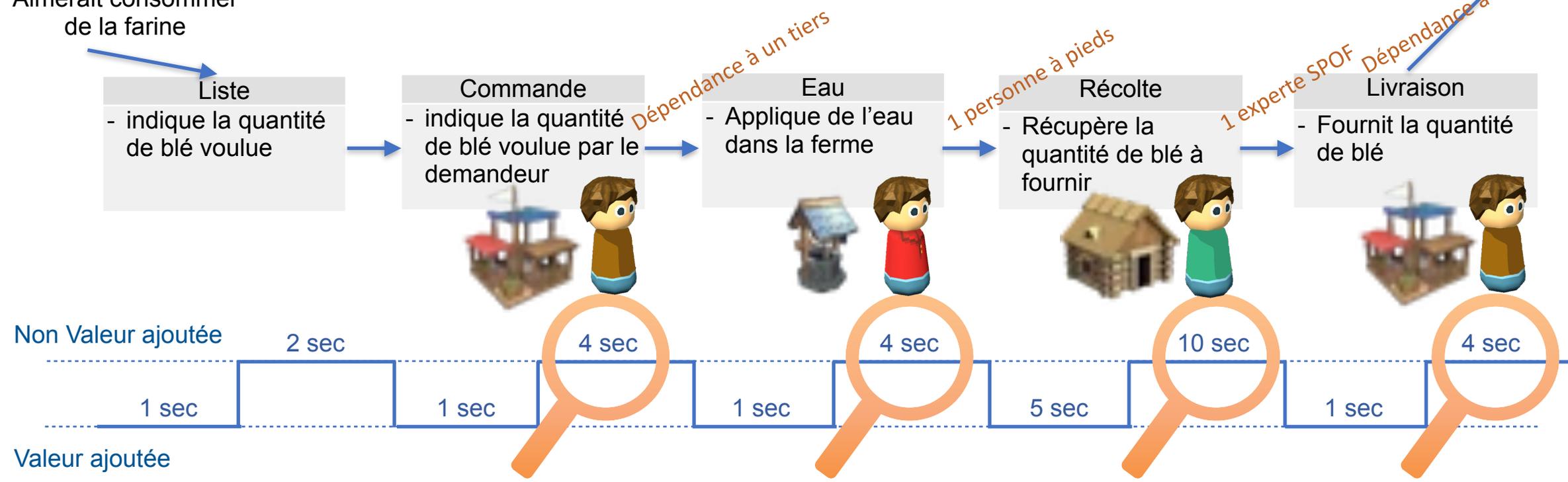
Consommateur de blé  
Aimerait consommer  
de la farine



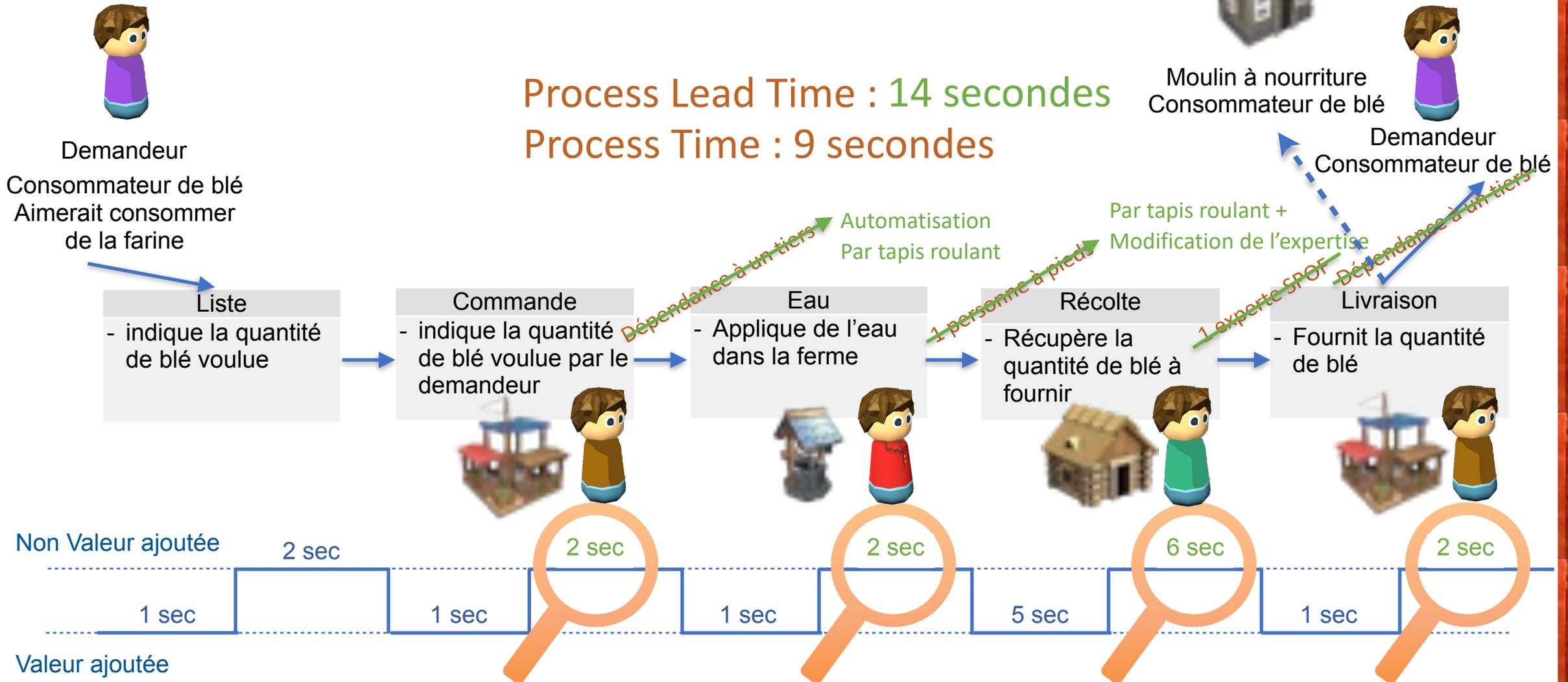
Demandeur  
Consommateur de blé

Process Lead Time : 24 secondes

Process Time : 9 secondes



# VSM - Value Stream Mapping





Charly WIP  
Fermier **automaticien**  
Habitant de Factory Town©



12

- Aménagement des infrastructures  
autour de la ferme



36

- Adaptation des process



9

- Ecoute des besoins / envies des  
travailleurs

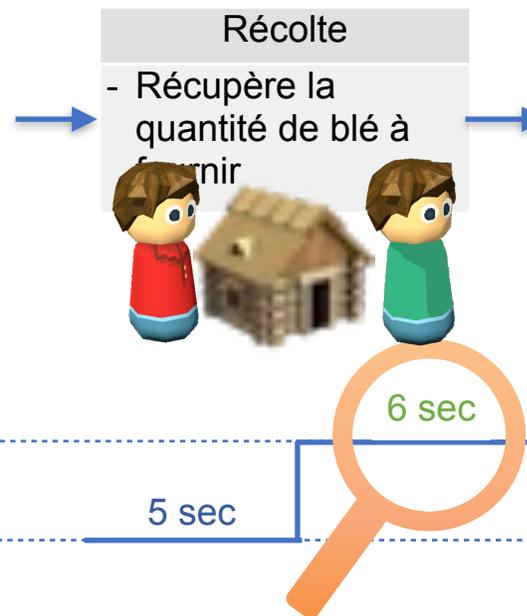


Fluidification des process :

= Satisfaction des consommateurs  
+ Satisfaction des travailleurs

# WIP - Work in Progress

« Le nombre de tâches en cours, prises en charge par une équipe »  
= capacité à faire d'une équipe à tout moment



Tâches en parallèle



Bobby SCALE  
Fournisseur de fer  
Maire de Factory Town©



32

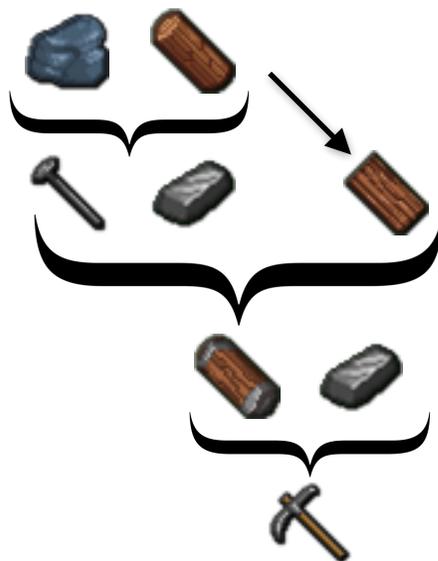


187



112

- De la matière première aux produits finis :

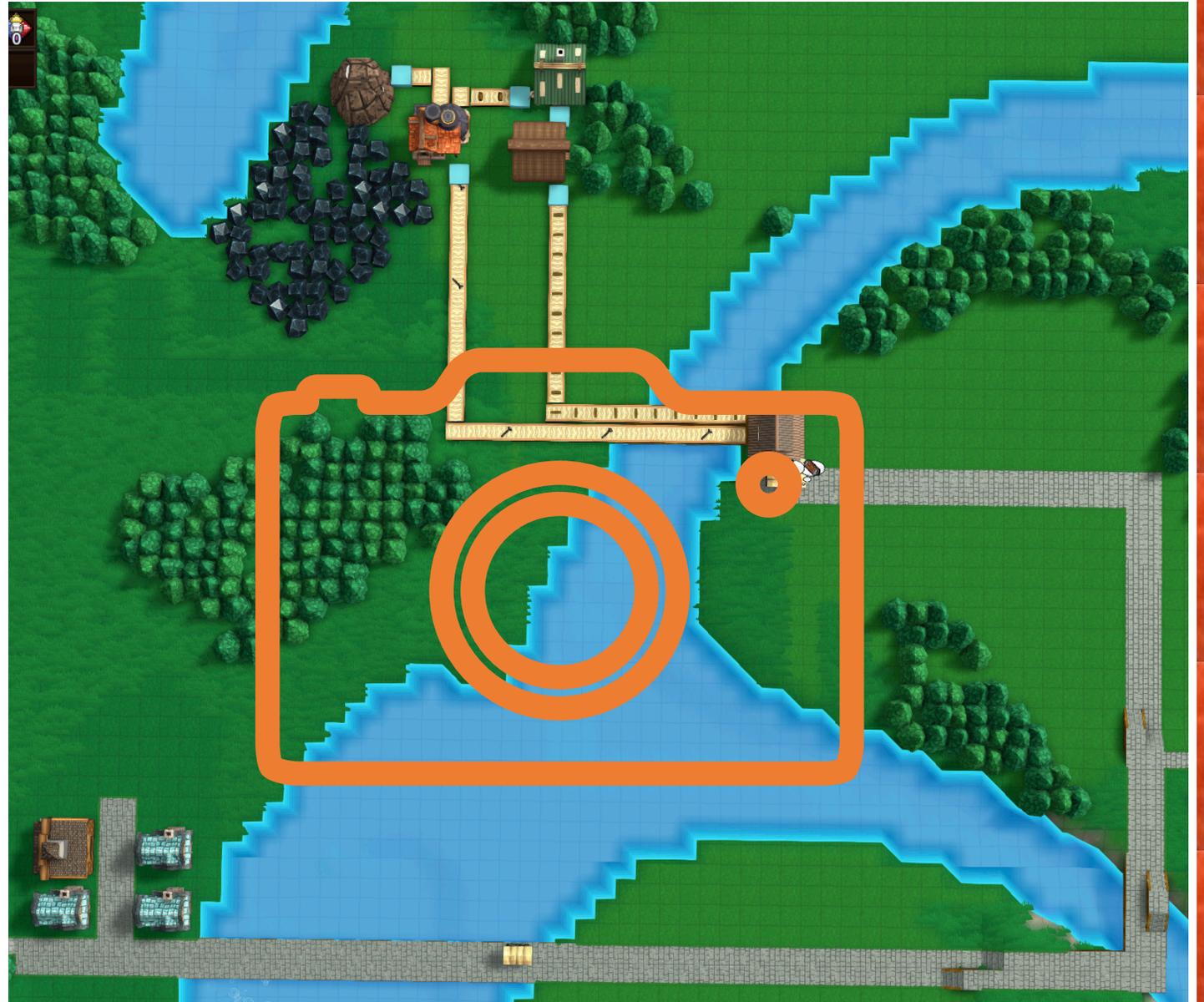




Charly WIP

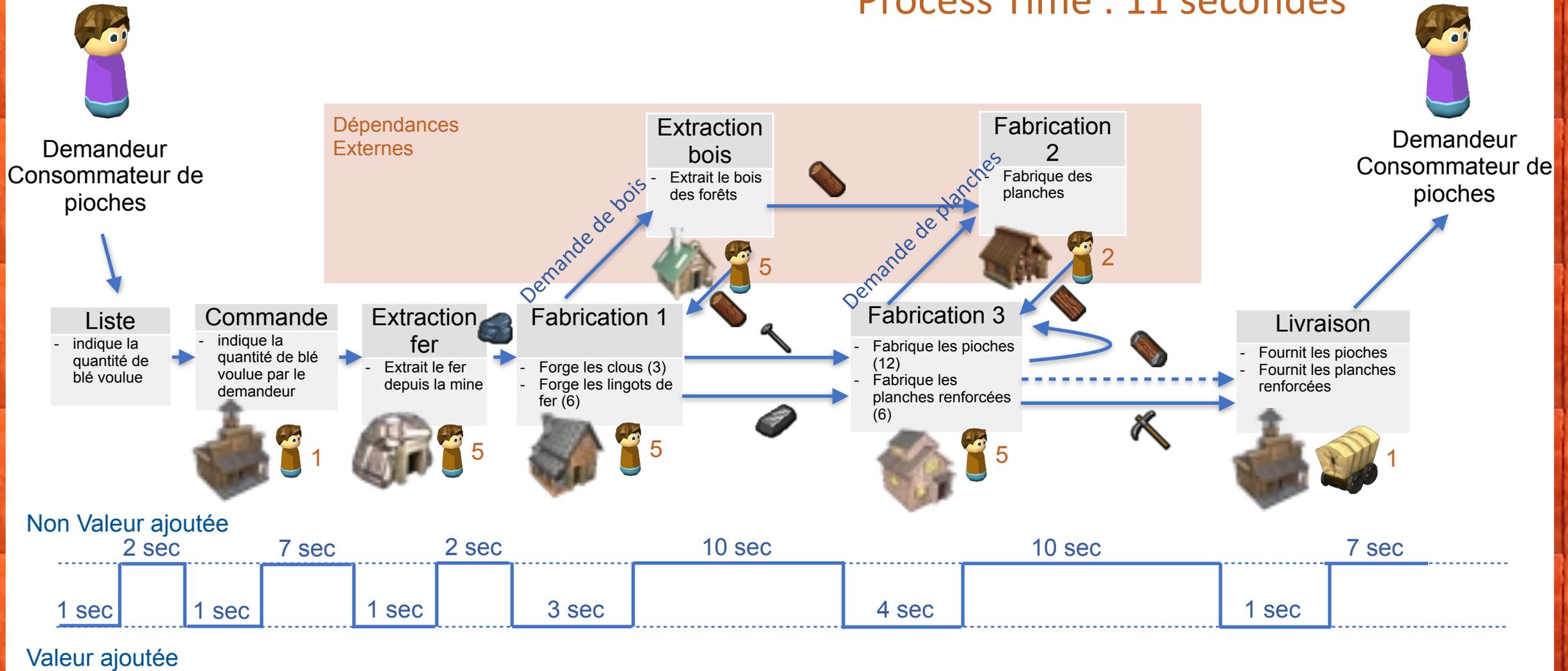


Lean VSM



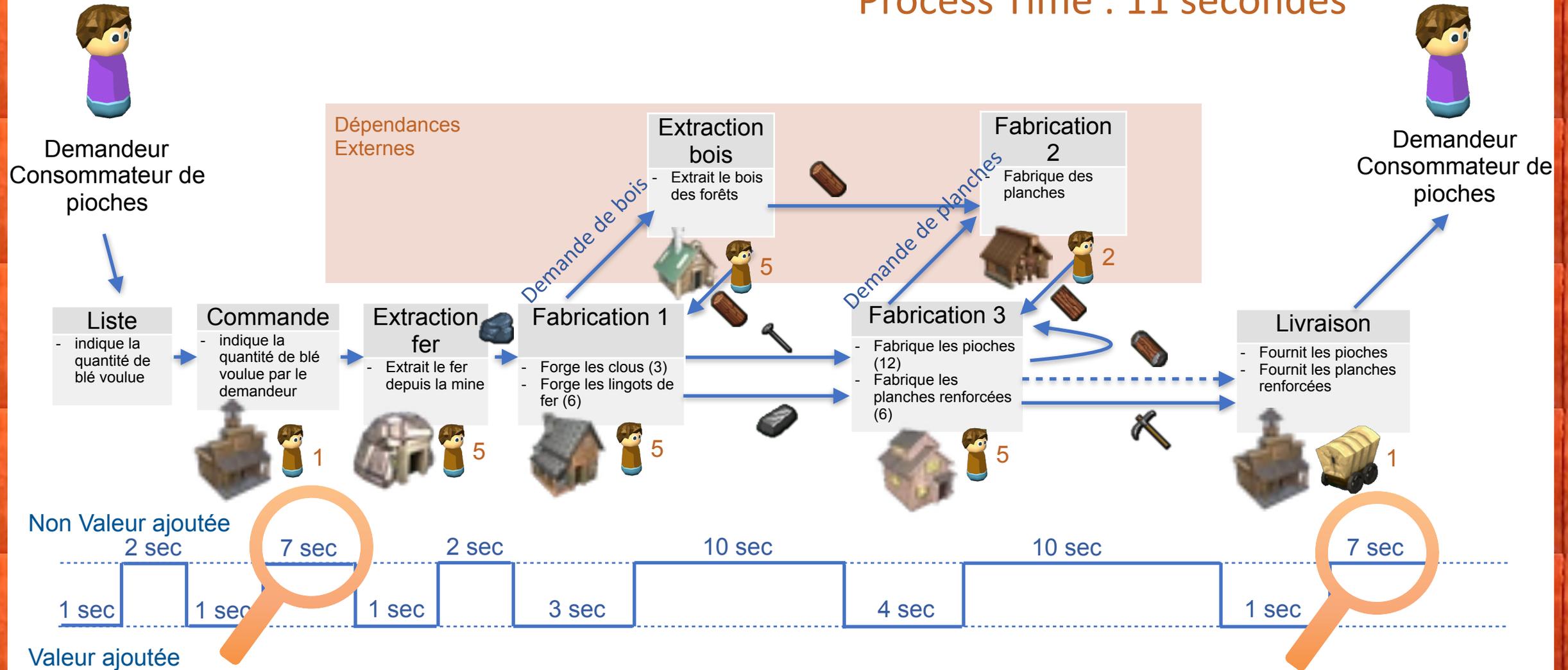
# VSM - Value Stream Mapping

Process Lead Time : 38 secondes  
 Process Time : 11 secondes



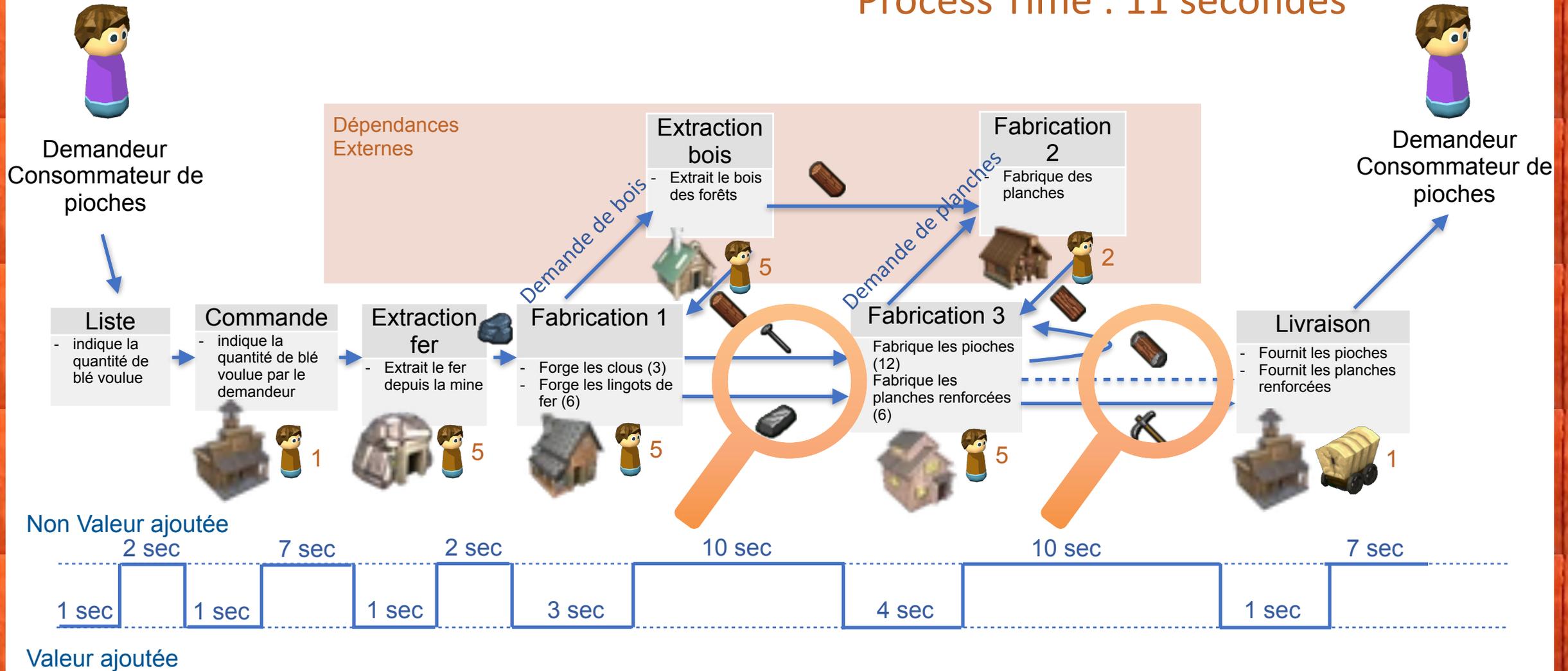
# VSM - Value Stream Mapping

Process Lead Time : 38 secondes  
 Process Time : 11 secondes



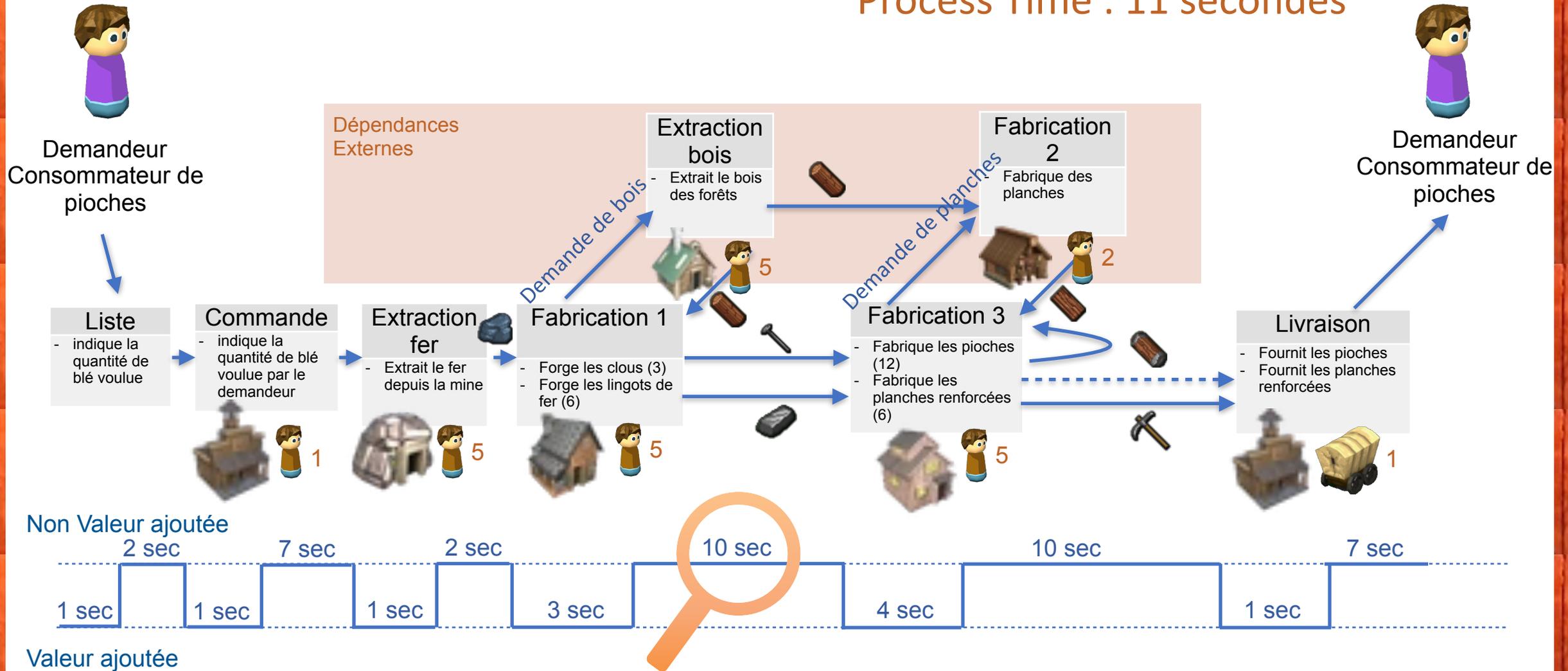
# VSM - Value Stream Mapping

Process Lead Time : 38 secondes  
 Process Time : 11 secondes



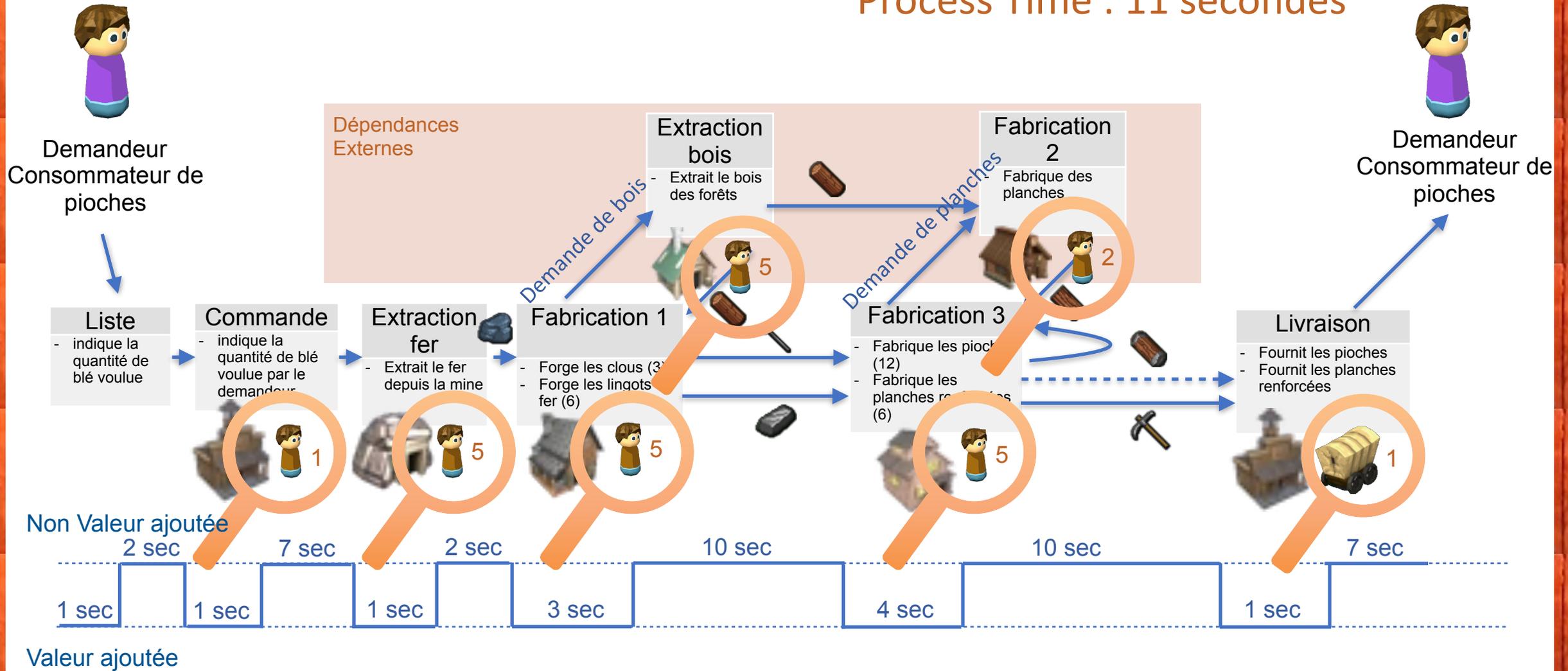
# VSM - Value Stream Mapping

Process Lead Time : 38 secondes  
 Process Time : 11 secondes



# VSM - Value Stream Mapping

Process Lead Time : 38 secondes  
 Process Time : 11 secondes





**Go to demo !!**

*Et si vraiment ça marche pô : vidéo de secours...*



Charly WIP

Lean VSM

Rapprochement des équipes de réalisation  
& utilisateurs finaux

Automatisation





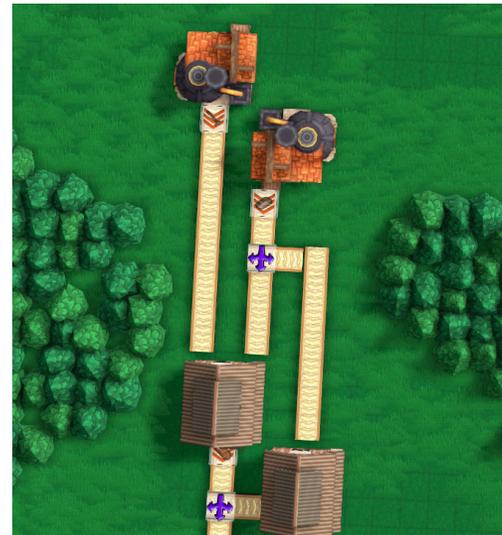
Charly WIP

Lean VSM

Rapprochement des équipes de réalisation  
& utilisateurs finaux

Automatisation

Spécialiser les produits : 2 produits, 2 flux





Charly WIP

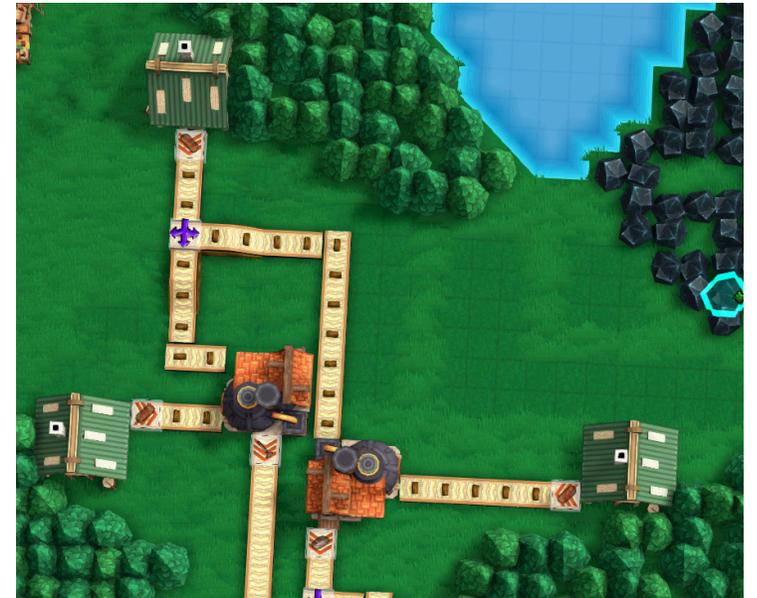
Lean VSM

Rapprochement des équipes de réalisation  
& utilisateurs finaux

Automatisation

Spécialiser les produits : 2 produits, 2 flux

Dé-risquer les dépendances externes





Charly WIP

Lean VSM

Rapprochement des équipes de réalisation  
& utilisateurs finaux

Automatisation

Spécialiser les produits : 2 produits, 2 flux

Dé-risquer les dépendances externes

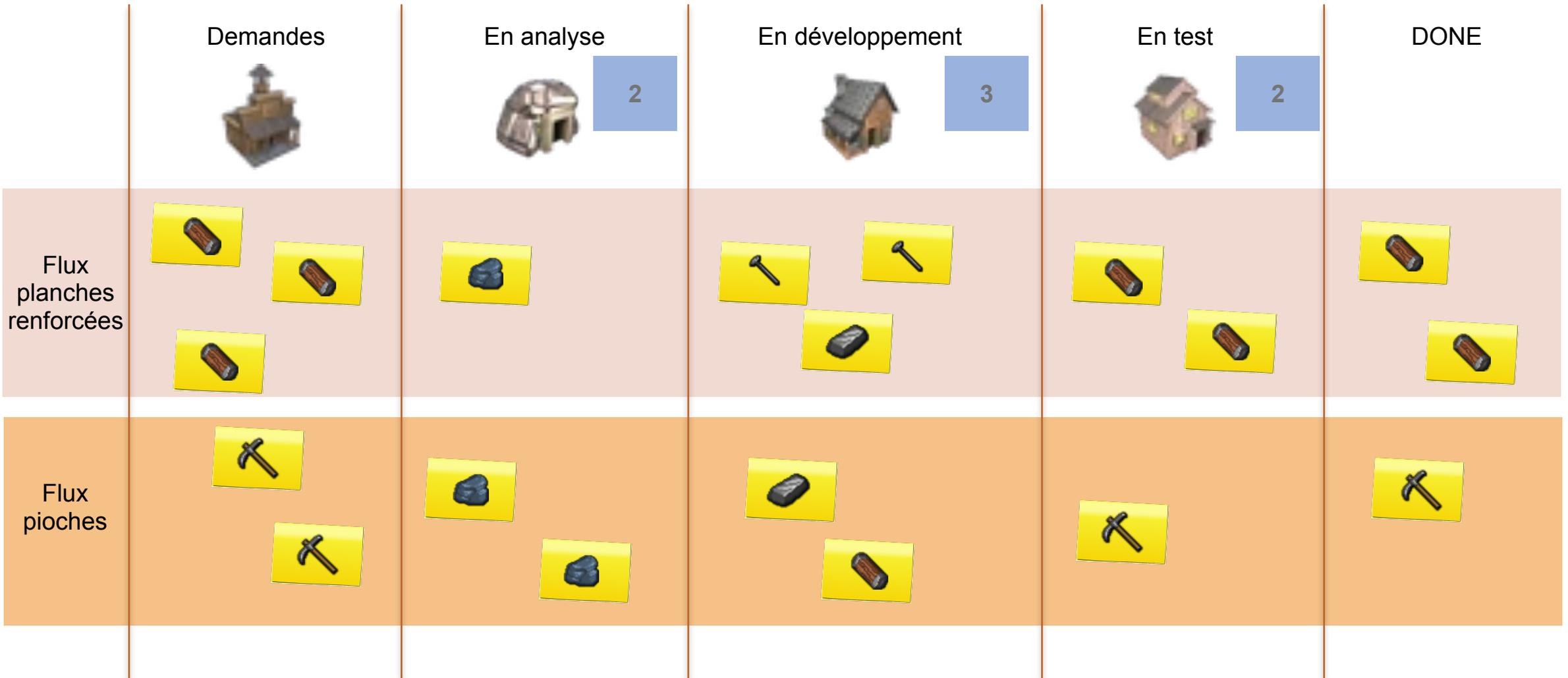
Jouer avec les WIP limits



Limites hautes : max de tâches en cours  
Limites basses : appel de travail (flux tiré)

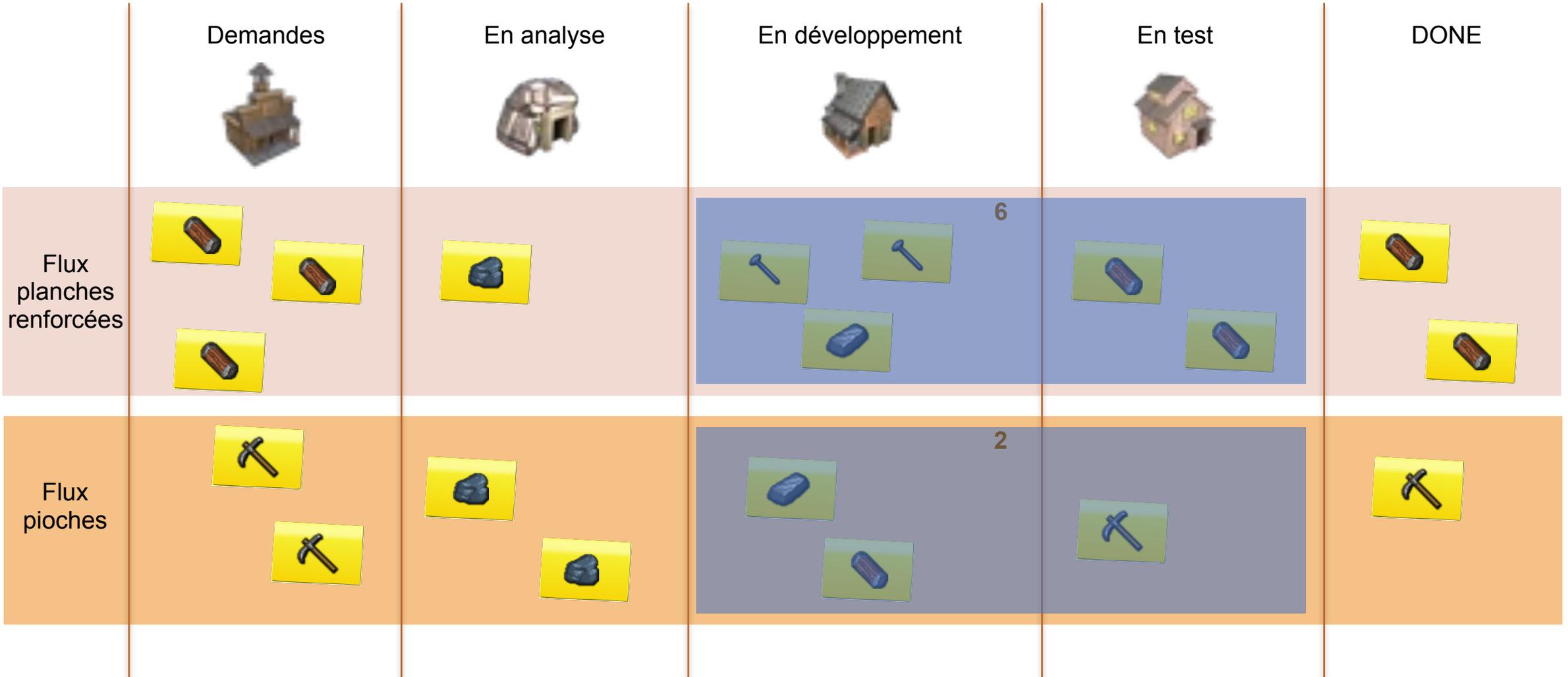
# KANBAN - Backlog de dev

Limites par étapes du flux



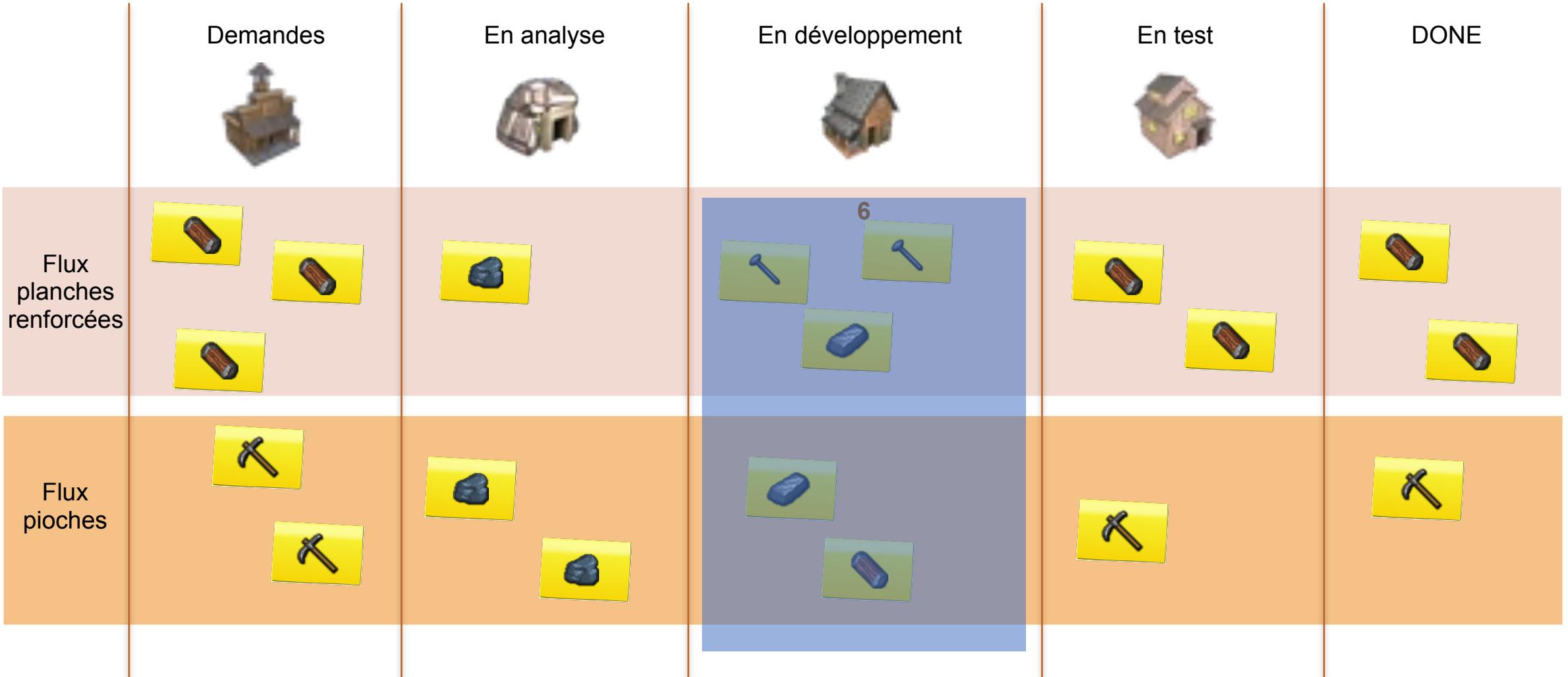
# KANBAN - Backlog de dev

Limites par groupement  
d'étapes du flux



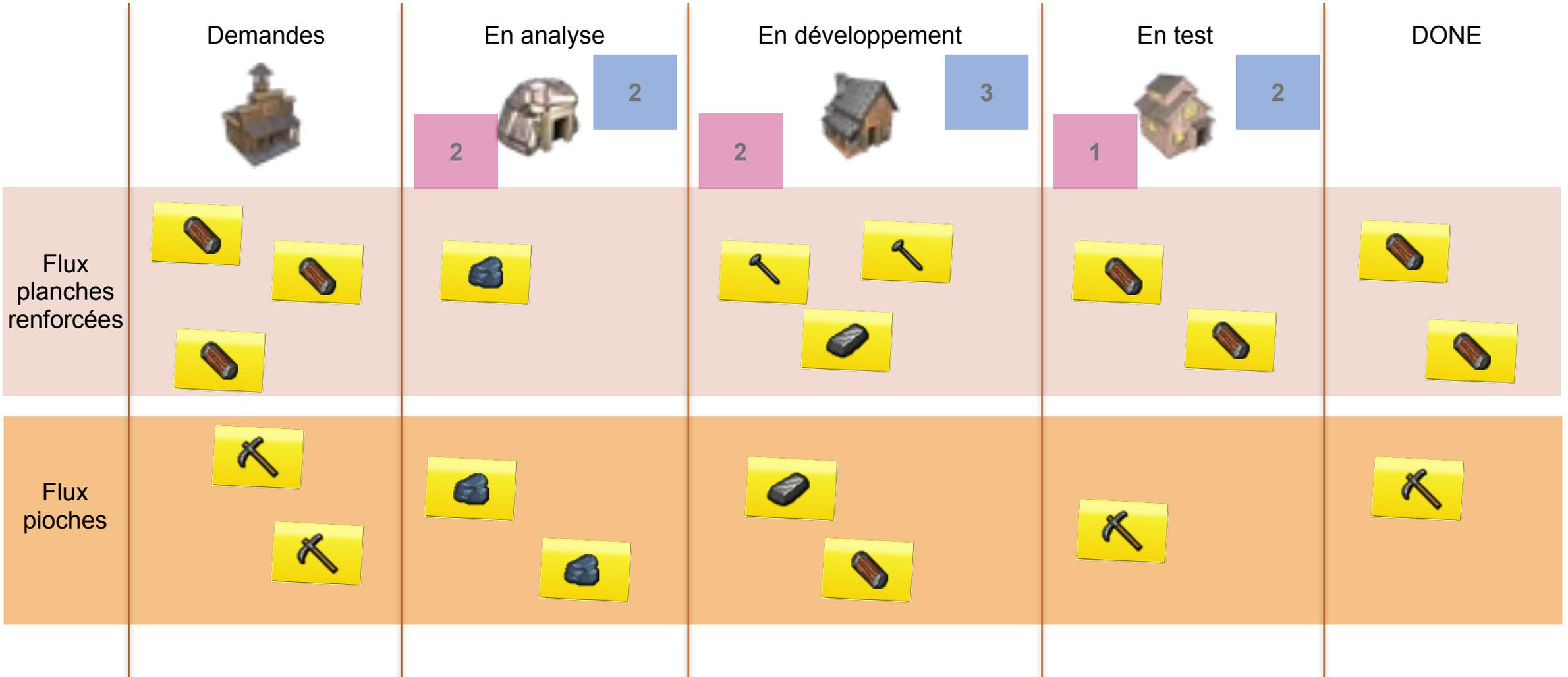
# KANBAN - Backlog de dev

Limites par groupement  
de la même étape de flux  
différents



# KANBAN - Backlog de dev

## Exemple de limites basses





Charly WIP

Adaptation aux besoins, à la demande

Amélioration des process

VSM - Value Stream Mapping

- Automatisation

- Collaboration

- Multidisciplinarité

- WIP - Work in Progress



Lean VSM

## VSM - Value Stream Mapping

= photographie collaborative à un instant T du process observé

+ dissociation de la valeur ajoutée / non valeur ajoutée

+ zoom sur les points de friction

+ idéation des actions d'améliorations

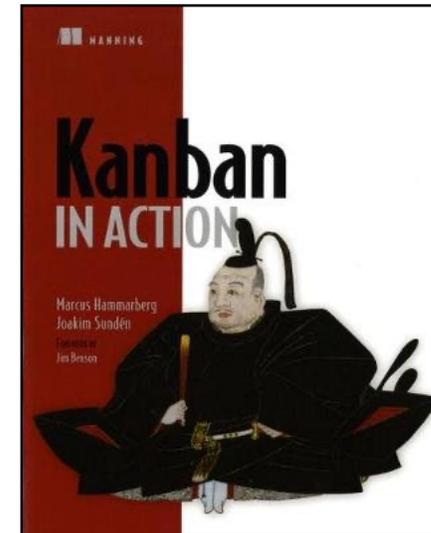
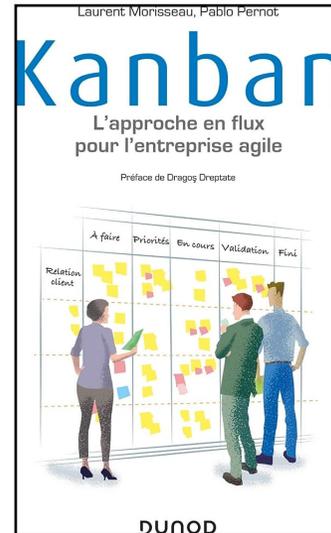
+ ... et on itère !

## WIP limits :

- Un des outils d'optimisation de flux
- Pas la première étape de recherche d'optimisation
- Positionnables sur tout ou partie des étapes, sur une ou un ensemble d'étapes (sauf les demandes initiales)
- Principe de l'empirisme : fixer -> observer -> régler -> observer -> régler...  
Elle ne se calcule pas !!!



# Pour aller plus loin



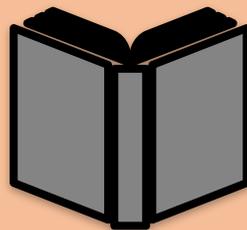
Olivier JACQUES  
*Réaliser une cartographie  
de la chaîne de valeur  
(VSM) en distant*



Fanny KLAUK

Accompagnatrice Agile & DevOps

Raide dingue de Factory Town©



[www.apside.fr](http://www.apside.fr)

On recrute !



[www.tadx.fr](http://www.tadx.fr)

On vous attend !



fanny.klauk



@klf37



<https://klaukf.github.io/blog>