



Waterfall, Scrum et Kanban tu différencieras !

par le Lego Flow Game



Aude DEVANNEAUX

Co-accompagnatrice agile
chez



 audevalbray



Fanny KLAUK

Accompagnatrice agile chez



Co-créatrice de **TAD**

avec Stéphane PHILIPPART



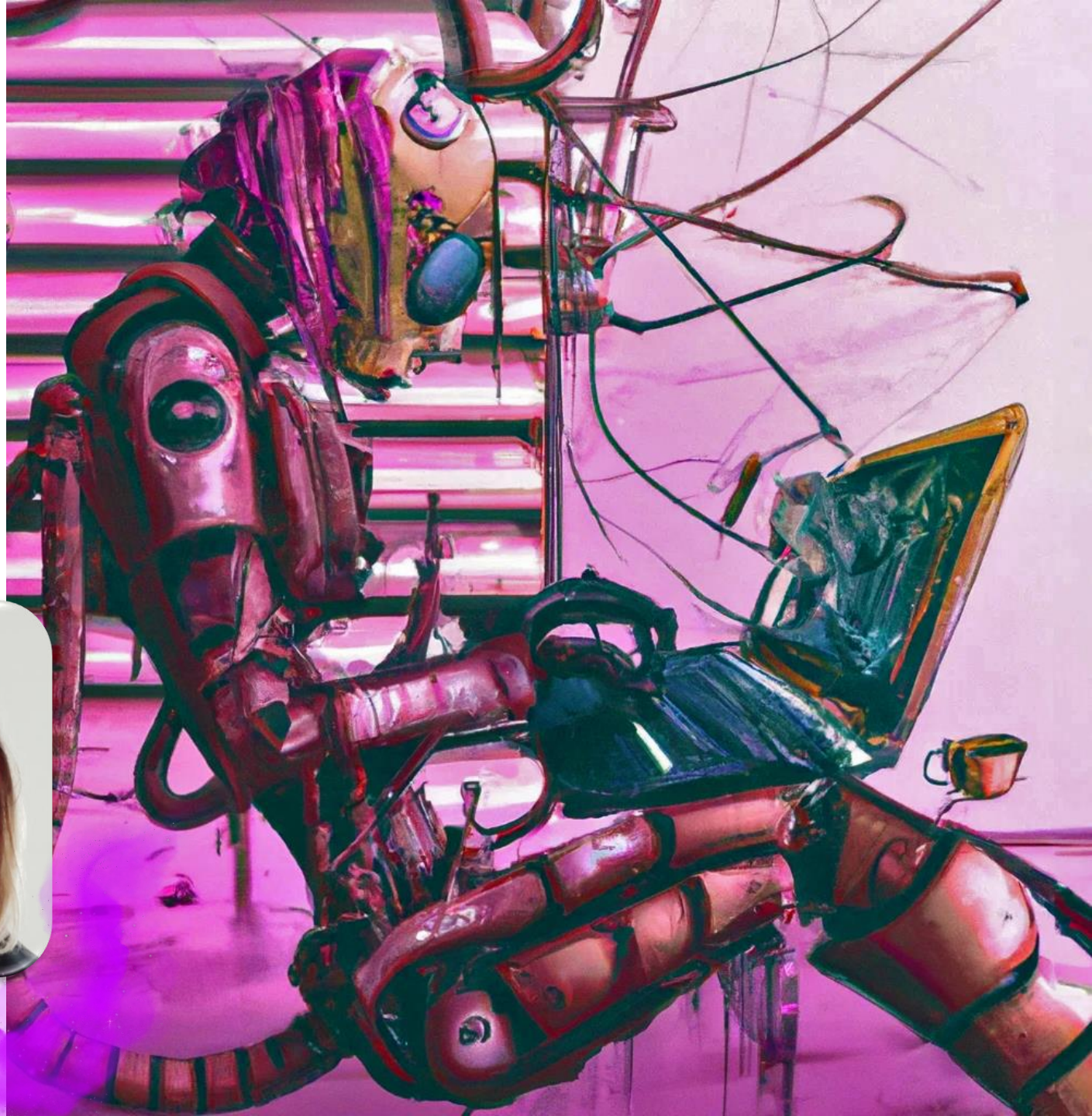
fanny.klauk



@klf37

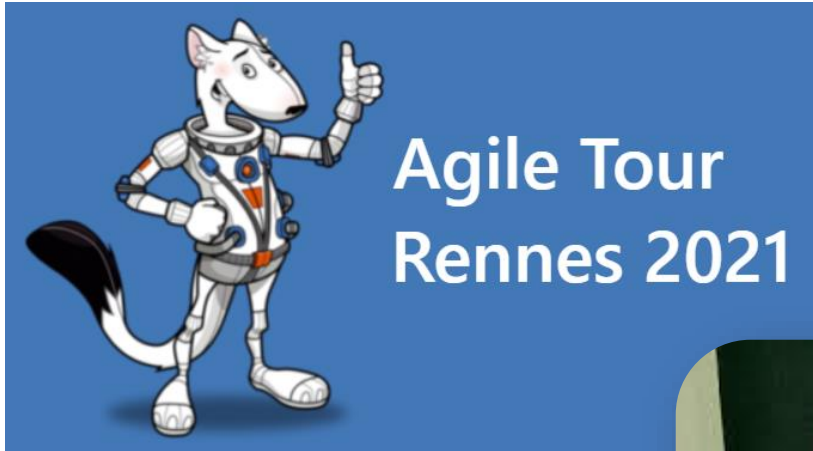


<https://klaukf.github.io/blog/>



L'origine de cet atelier

Retour d'expérience personnel



Nicolas ARHAN

Nicolas Arhan

Initiation Kanban avec le Lego Flow Game

Avec le Lego Flow Game, venez (re)découvrir le Kanban. L'atelier permet d'expérimenter les différentes pratiques de façon fun et concrète.

L'objectif de cette session sera de mélanger atelier, échanges, retours d'expériences et partage théorique.

...

Bon, ok, ça paraît très formel décrit comme ça, mais promis, ça va être fun ! :D

GUENIÈVRE

mer. 11:35 - 12:25

Atelier

Verte/Débutants



PLAN

de la présentation



01

Présentation des rôles

02

Présentation des 3 scénarios

03

Les concepts survolés

Qui est qui ?

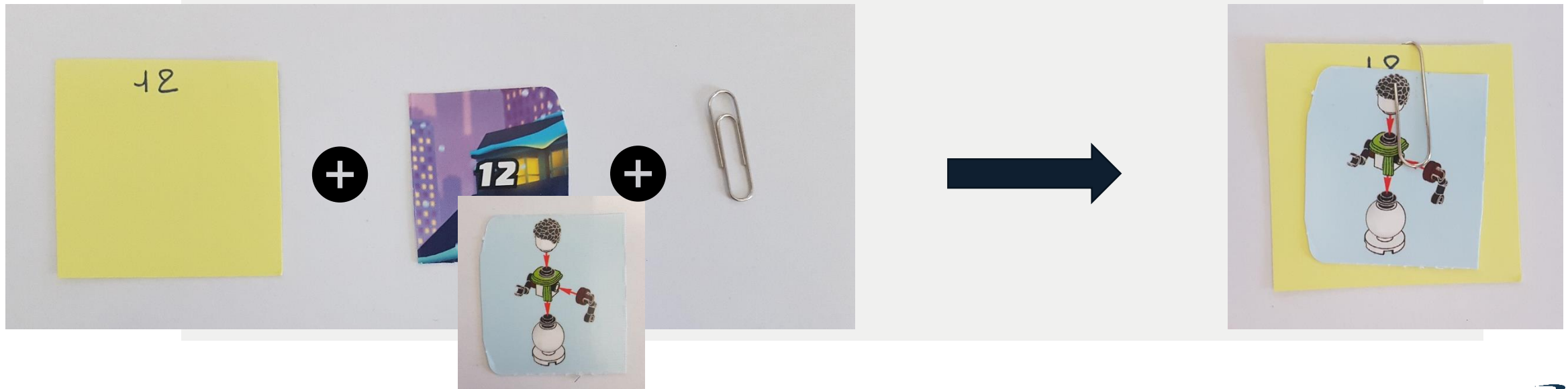
- 1 Analyste
- 1 Fournisseur (partie prenante)
- 1 Réalisateur ou réalisatrice (développeur ou développeuse)
- 1 Testeur ou testeuse

Optionnel :

- 1 pilote
- 1 client

01- Présentation des rôles

1. L'analyste doit trouver la prochaine carte (dans l'ordre croissant) dans le tas de cartes Lego.
2. Il / elle écrit sur un carton le numéro de la carte piochée.
3. Il / elle accroche la carte au carton avec un trombone.



01- Présentation des rôles

1. Une fois au moins une carte récupérée, le fournisseur cherche le sachet de Lego associée.
2. Il / elle l'ouvre et ajoute la carte dedans.
3. Il / elle referme le sachet.



Le réalisateur(trice)

01- Présentation des rôles

1. Une fois un sachet complet récupéré, le réalisateur l'ouvre.
2. Il / elle suit les instructions pour construire la pièce.
3. Il / elle transmet la pièce terminée avec son carton associé.



Le testeur / la testeuse

01- Présentation des rôles

1. Une fois la pièce et le carton associé récupérés, il / elle vérifie que la pièce correspond aux instructions.
2. Si oui, il l'accepte dans le stock des produits finis (DONE).
3. Sinon il le refuse et l'insère dans le stock des rejets (KO).



DONE

KO

01- Présentation des rôles

1. Il sera le garant des règles du jeu indiquées à chaque scénario : pas de triche ;-)
2. Toutes les 30 secondes, il indique combien de cartes sont en cours à chaque poste :

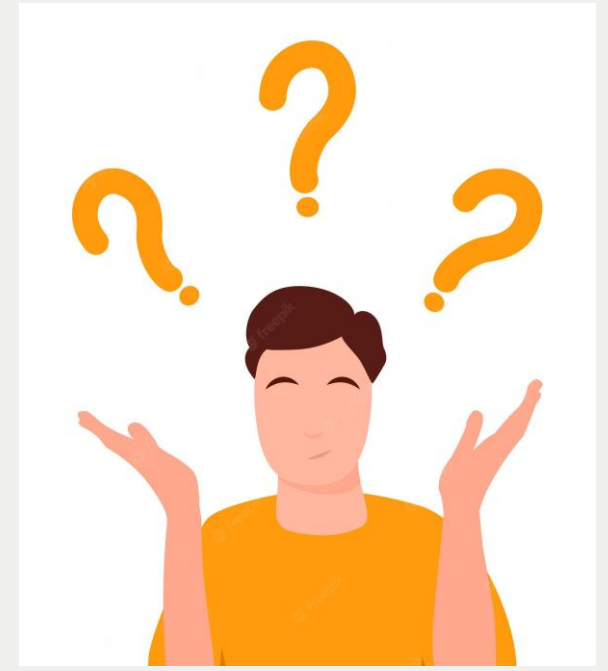
Equipe

	00:30	01:00	01:30	2:00	2:30	3:00	3:30	4:00	4:30	5:00	5:30	6:00
Analyste	1	2	0	0								
Fournisseur	0	0	1	2								
Réalisateur	0	0	0	0								
Testeur	0	0	0	0								
Done	0	0	0	0								

La répartition des rôles

01- Présentation des rôles

Qui veut être ... ?





PLAN

de la présentation

01

Présentation des
rôles



02

Présentation des 3
scénarios

03

Les concepts survolés

02- Présentation des scénarios



La phase de cadrage de votre projet estime que vous pouvez fournir **5 pièces Lego Done en 6 minutes.**

Etape par étape, vous travaillerez chacun en tant qu'expert de votre domaine :

Analyste > Fournisseur > Réalisateur > Testeur

Chaque expert **ne passe la main** à l'expert suivant qu'**une fois les 5 pièces produites.**



Pas de rejets entre poste, uniquement au niveau du testeur.

A vous de jouer !



**C'est parti pour
6 minutes !**

Debrief

RESET



Remise à 0

- Donner les cartons et les cartes au maître du jeu
- Ré-attacher les trombones
- Dé-construire les pièces, les remettre dans leur sachet et fermer ce dernier
- Remettre les sachets dans le tas

02- Présentation des scénarios

Ce scénario va se jouer en **3 phases de 2 minutes**.

Pour chaque phase :

- **Décider ensemble** combien de pièces de Lego l'équipe peut finir en 2 minutes (*toutes étapes comprises*)
- Travailler sur les pièces étape par étape en tant qu'expert de votre domaine :

Analyste > Fournisseur > Réalisateur > Testeur

- Chaque expert peut passer la main à l'expert suivant dès qu'une pièce est produite.
- Un **rejet à un poste peut revenir au poste précédent** pour correction.



A vous de jouer !



**C'est parti pour
3 x 2 minutes !**

Itératif (Scrum)

Debrief

RESET



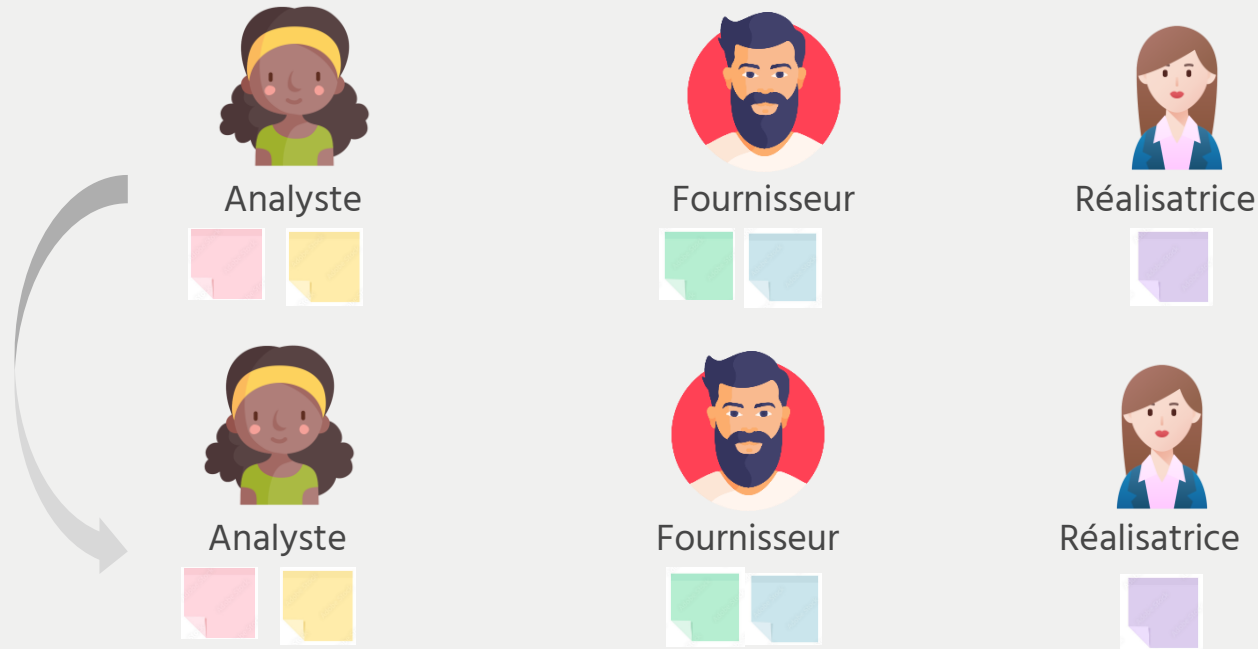
Remise à 0

- Donner les cartons et les cartes au maître du jeu
- Ré-attacher les trombones
- Dé-construire les pièces, les remettre dans leur sachet et fermer ce dernier
- Remettre les sachets dans le tas

Fil de l'eau (Kanban)

02- Présentation des scénarios

Chaque expert ne peut avoir que 2 pièces en cours (**WIP**).



Chaque expert ne peut passer sa pièce à l'expert suivant que si ce dernier n'a pas de tâches en cours.

Mode **PULL** (et pas PUSH)

A vous de jouer !



**C'est parti pour
6 minutes !**

Fil de l'eau (Kanban)

Debrief

RESET



Remise à 0

- Donner les cartons et les cartes au maître du jeu
- Ré-attacher les trombones
- Dé-construire les pièces, les remettre dans leur sachet et fermer ce dernier
- Remettre les sachets dans le tas



PLAN

de la présentation

01 Présentation des rôles

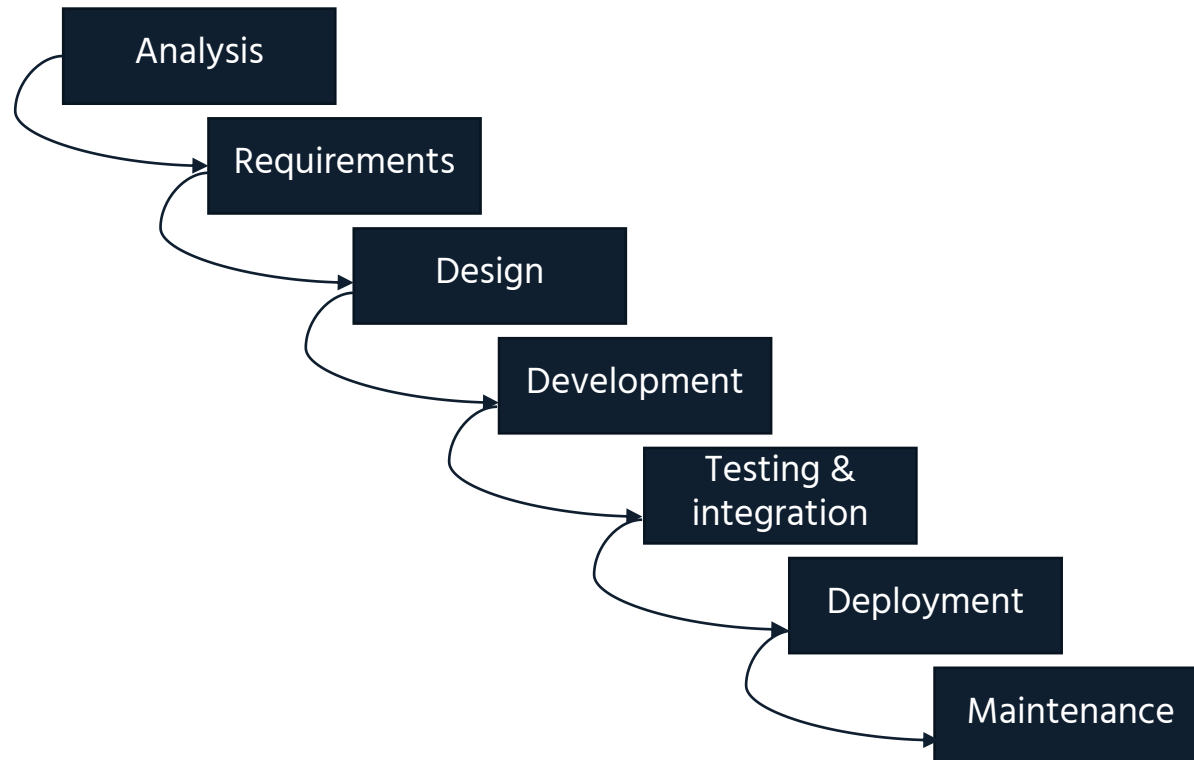
02 Présentation des 3 scénarios

 **03** Les concepts survolés

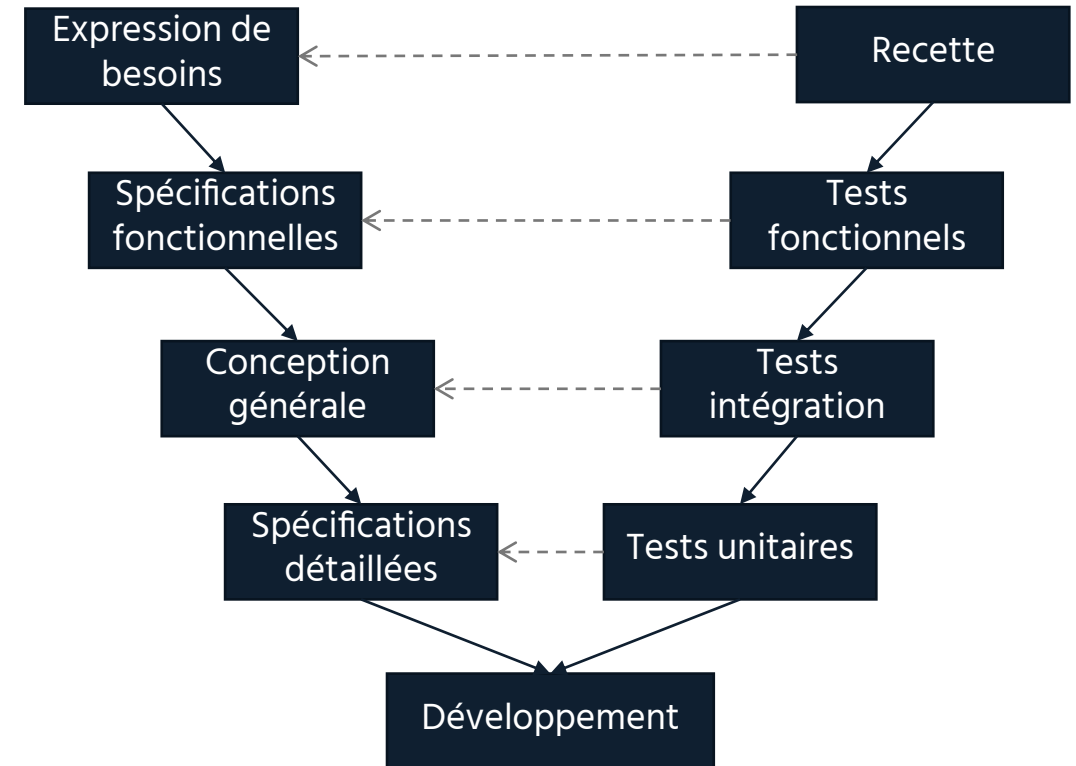
Waterfall, Cycle en V

La gestion de projets dits « classiques »

Waterfall



Cycle en V



Pourquoi l'agilité? Les nouveaux besoins !

Concurrence du marché
Environnement métier et technique complexe

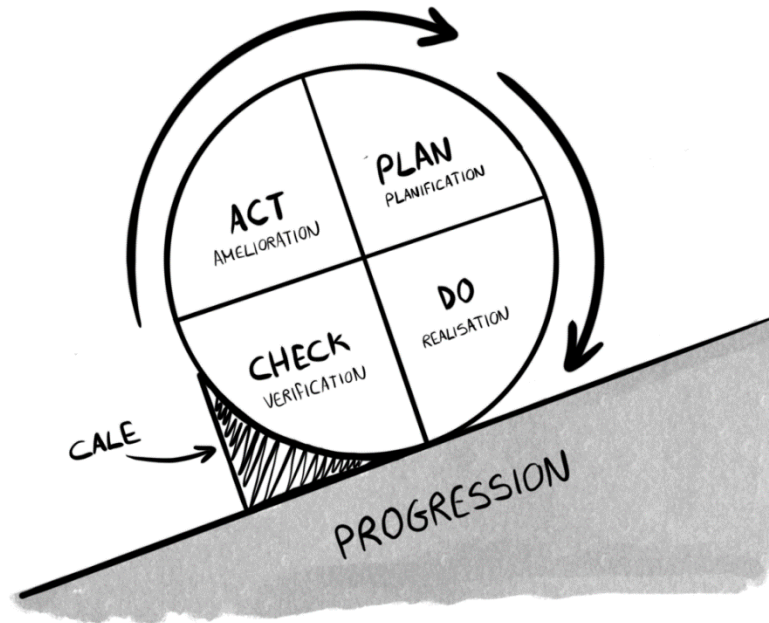


Réactivité

Aléas des attentes clients
« On ne peut pas tout prévoir à l'avance »



Adaptabilité



Deming wheel
Gestion de la qualité PDCA
Années 50



Vision Projet => **Vision Produit**

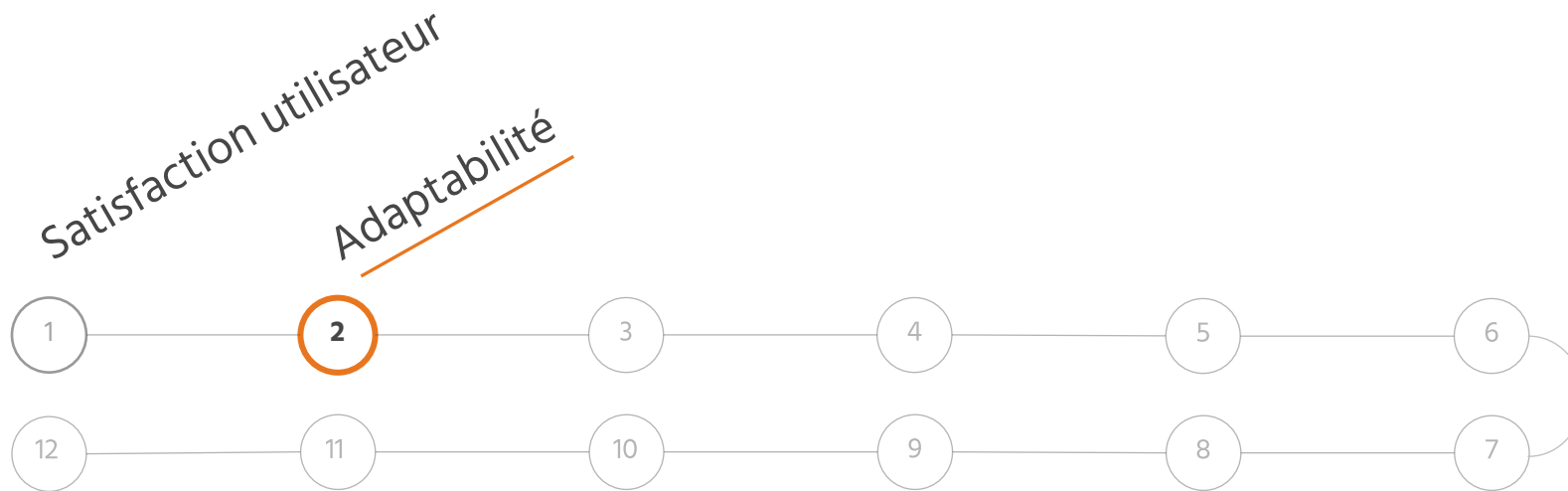
Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire. Ces expériences nous ont amenés à valoriser :

- **Les individus et leurs interactions** + que les processus et les outils
- **Des logiciels opérationnels** + qu'une documentation exhaustive
- **La collaboration avec le client** + que la négociation contractuelle
- **L'adaptation au changement** + que le suivi d'un plan

Satisfaction utilisateur

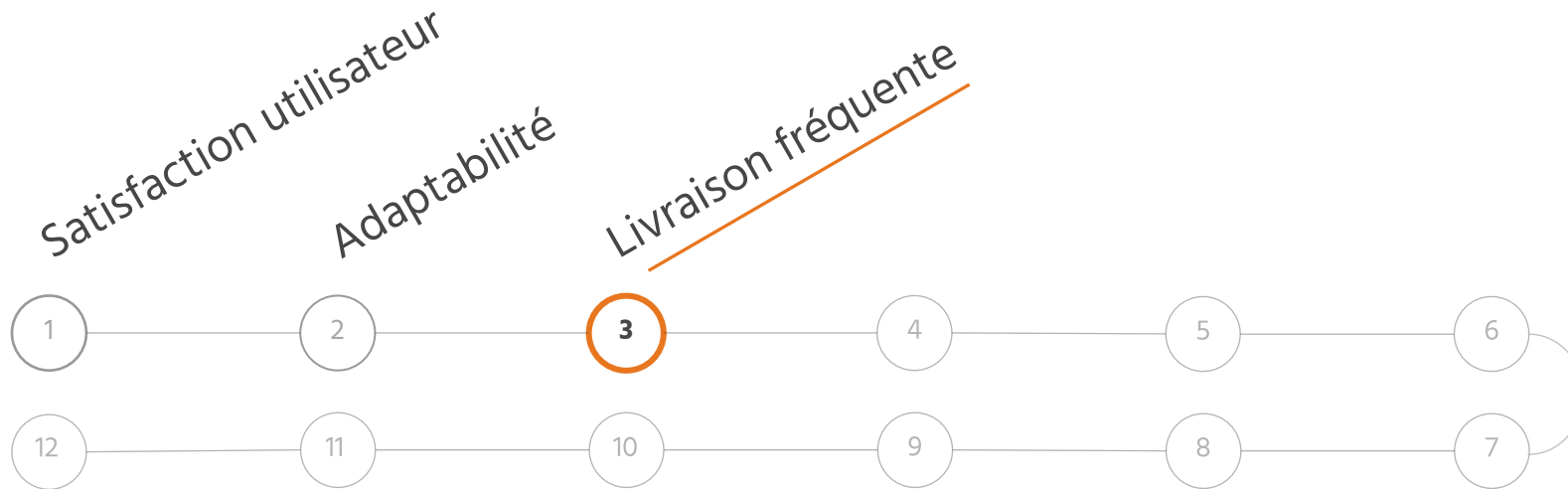


Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée



Accueillez positivement les changements des besoins,
même tard dans le projet

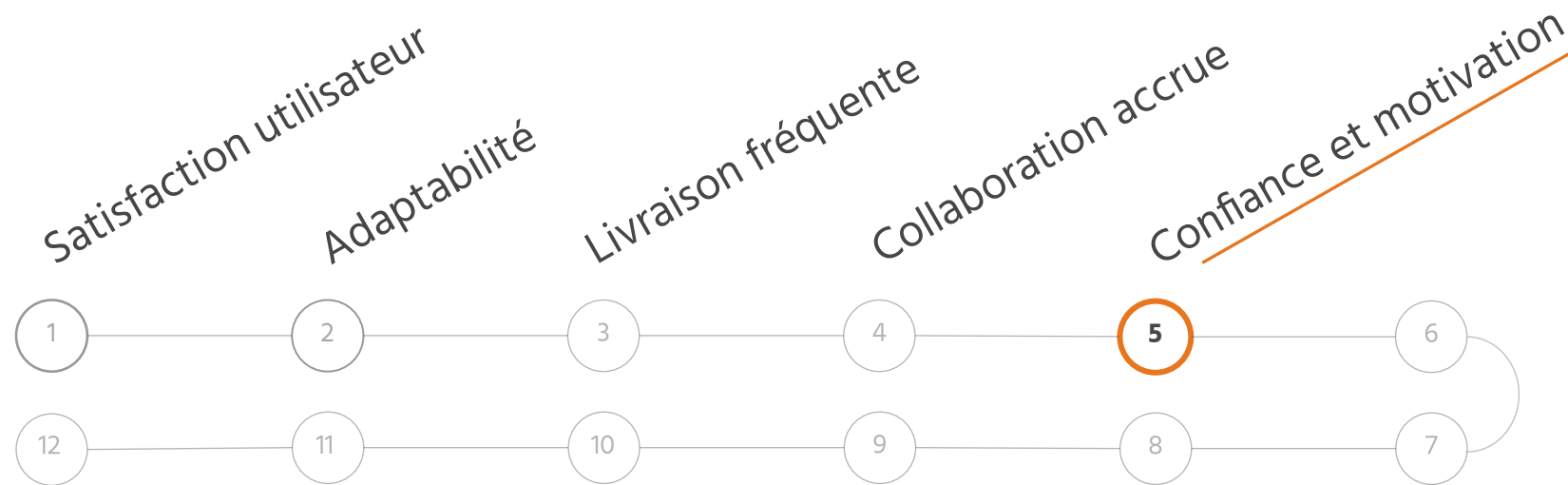
Les processus agiles exploitent le changement pour donner un avantage
compétitif au client



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

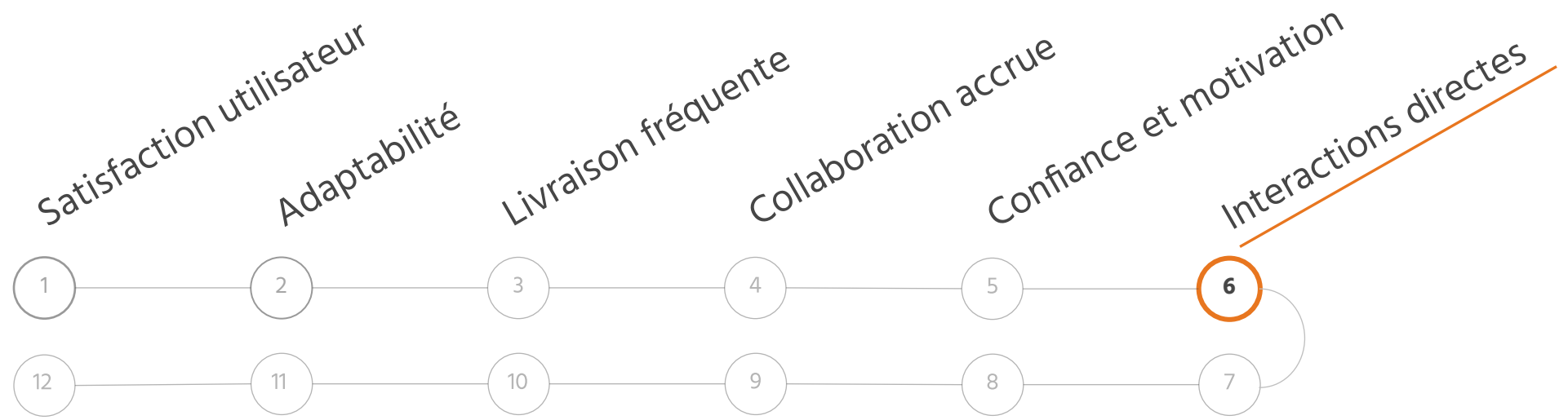


Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet

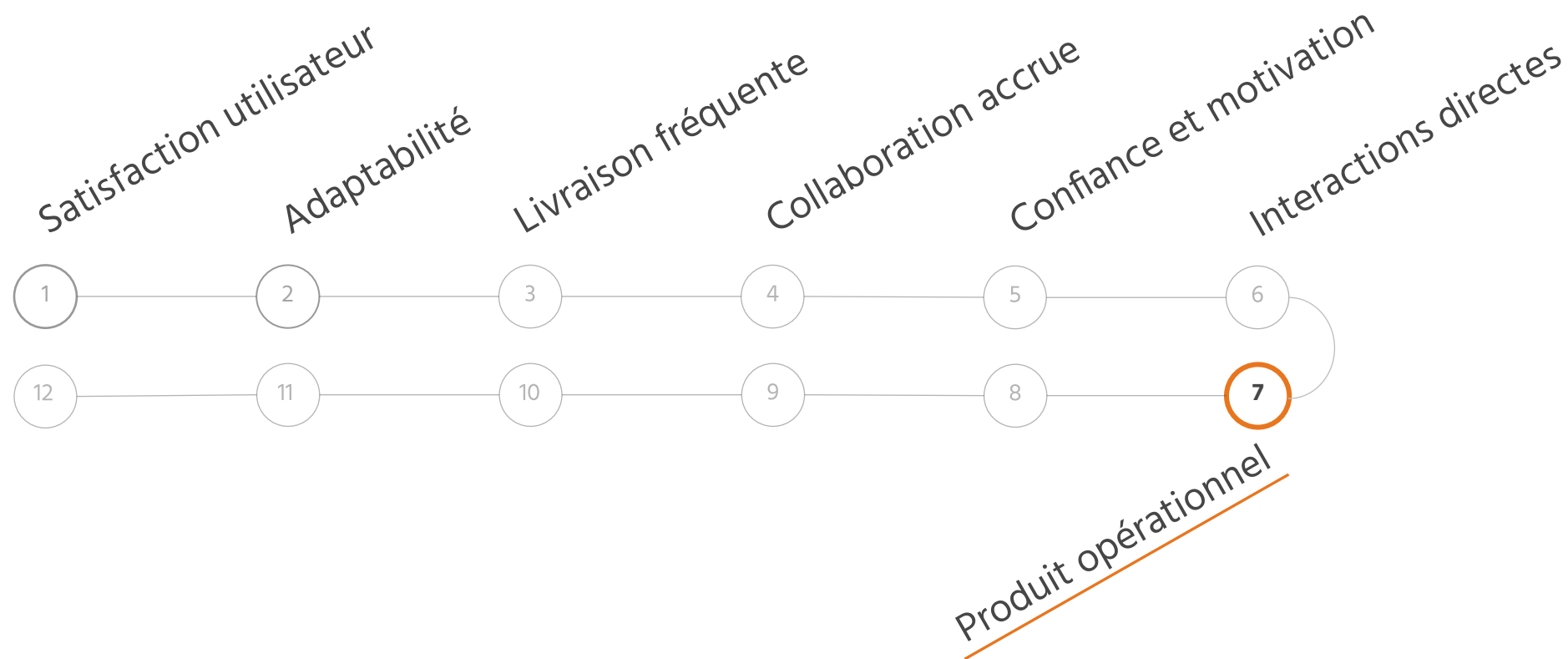


Réalisez les projets avec des personnes motivées

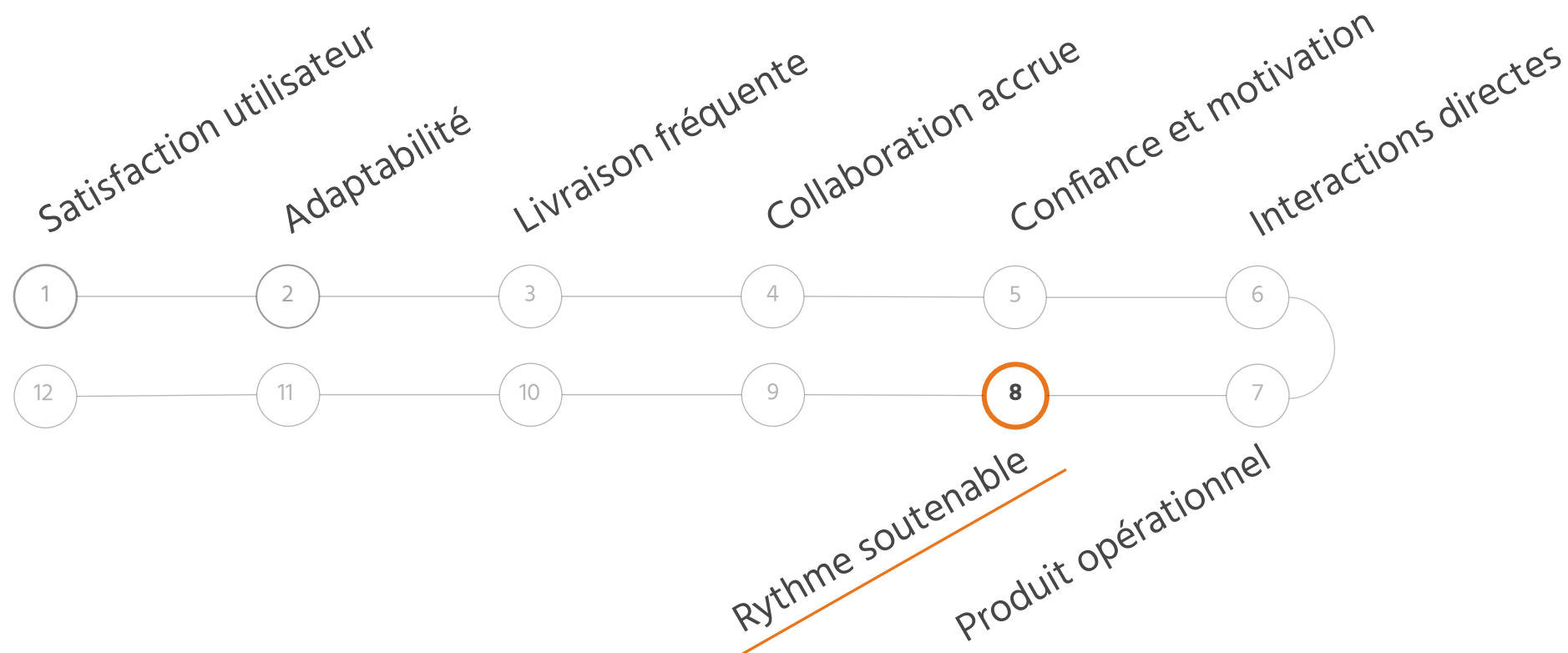
Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont elles ont besoin
et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés



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

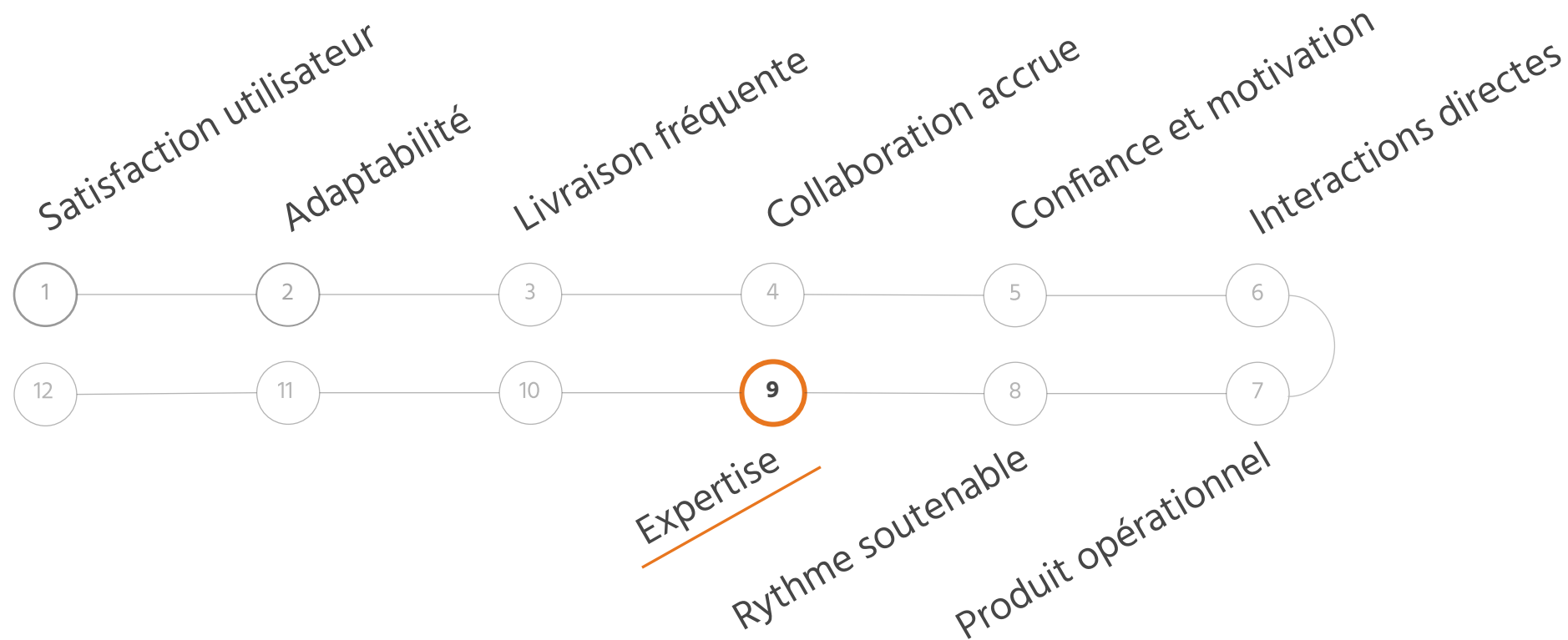


Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement

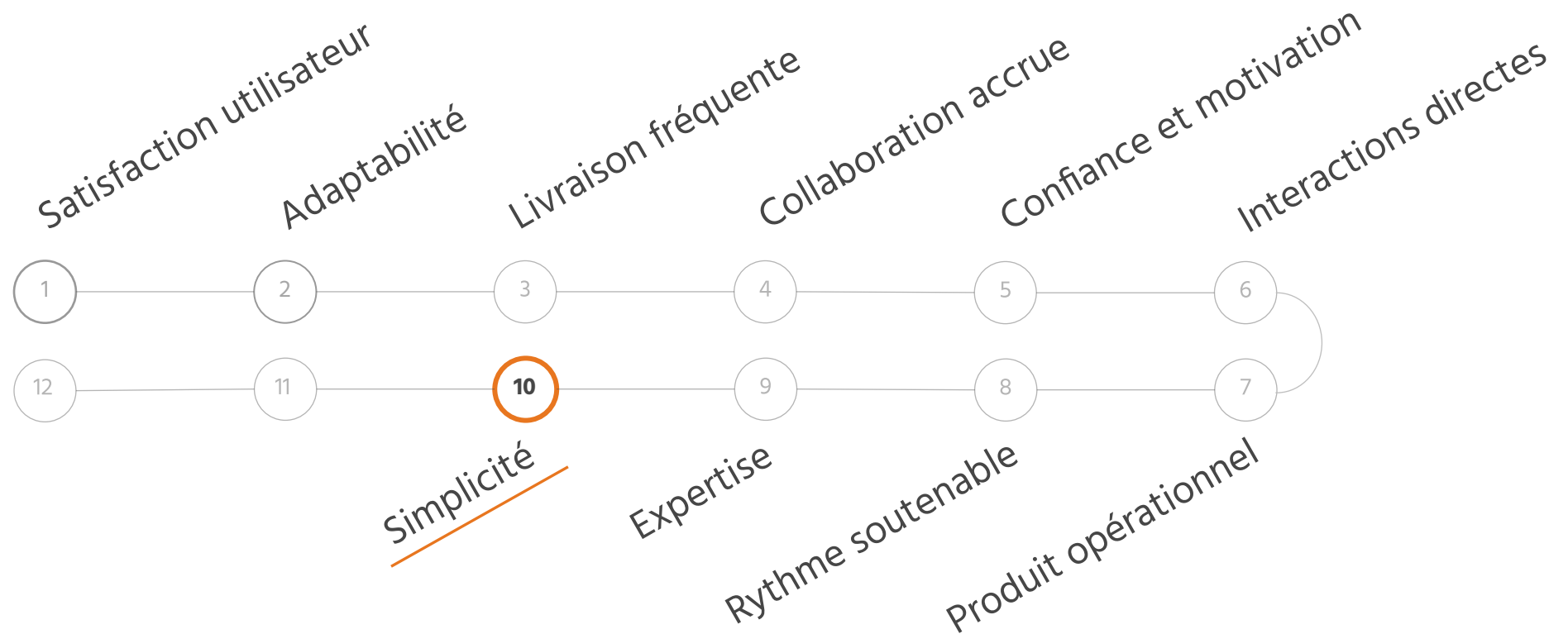


Les processus agiles encouragent un rythme de développement soutenable.

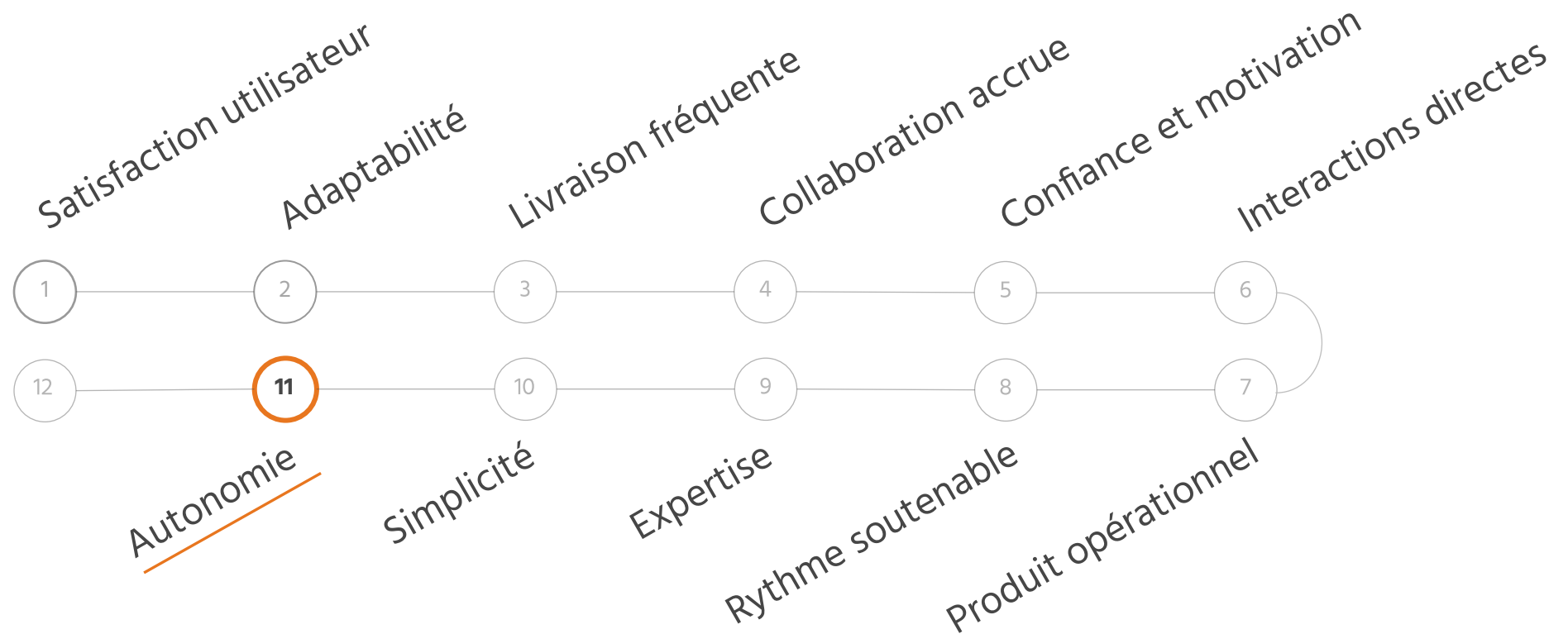
Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant



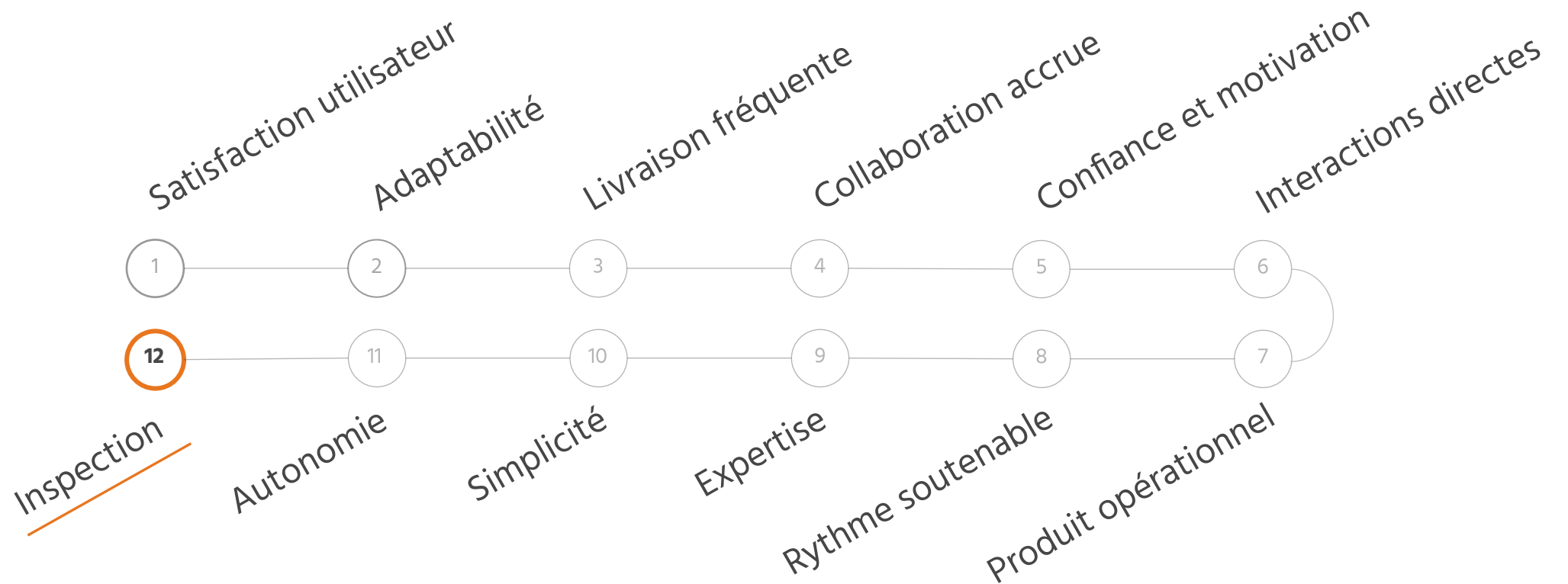
Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'agilité



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



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



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

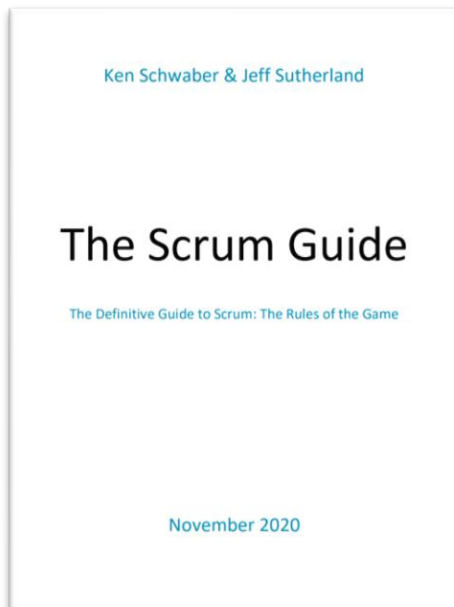


Jeff Sutherland & Ken Schwaber

Scrum (« mêlée ») est un schéma organisationnel sur lequel s'appuyer pour développer de façon itérative des produits ayant la plus grande valeur possible.

1990's

C'est le cadre de travail le plus populaire, au formalisme le plus réduit.



« Scrum est un cadre de travail (framework) pour le développement, la livraison et la maintenance de produits complexes. Ce guide contient la définition de Scrum. Cette définition comprend les rôles, les événements, les artefacts et les règles de Scrum qui les lient ensemble. »

Scrum

Rôles

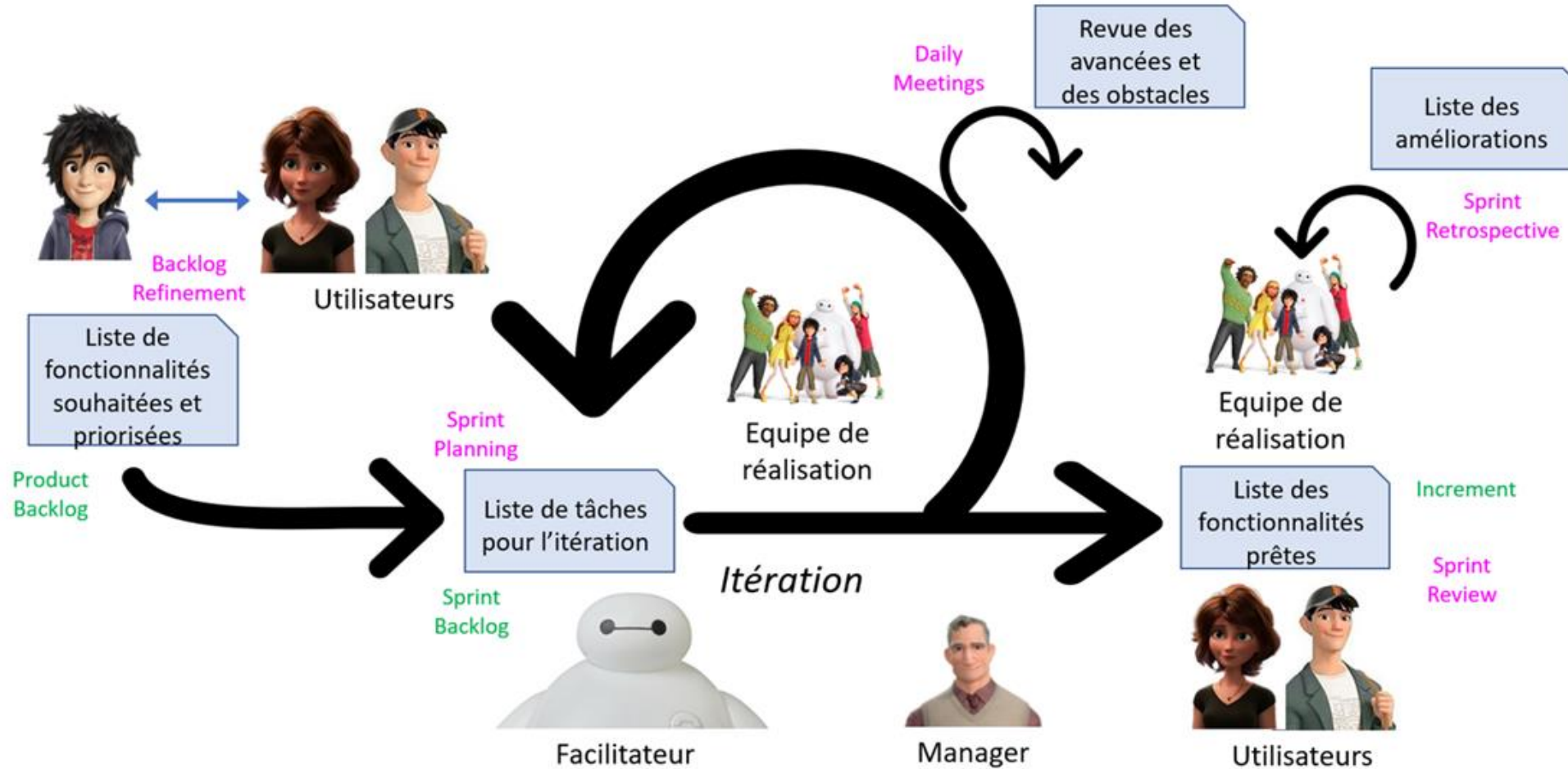
Scrum Team



Manager



Users



Kanban

Au fil de l'eau – 50's

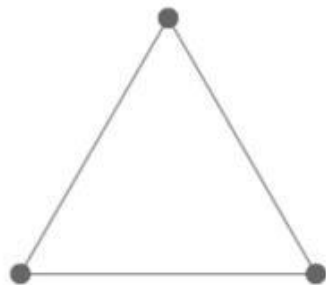
Terme Japonais désignant une méthode de gestion de production en flux tiré, employée à la fin des années 50 dans les usines Toyota.



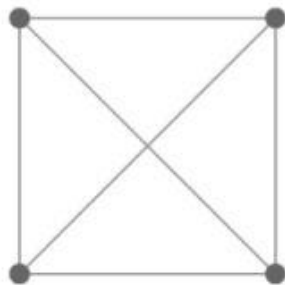
Objectif : limiter l'information nécessaire à un poste de travail afin de ne pas les surcharger (Just in Time - Lean)



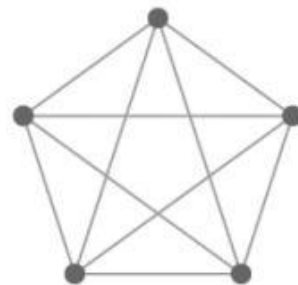
- File d'attente visible par tous
- Limiter les actions en parallèles
- Gestion d'un flux mesurable et suivi
- Les règles de passage d'un état à un autre du flux sont précises et règlementées
- Observer et Proposer des axes d'améliorations



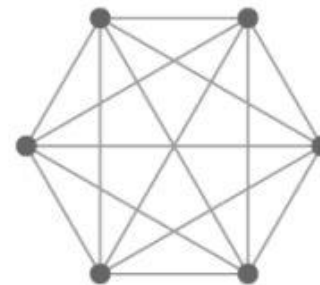
3 people, 3 lines



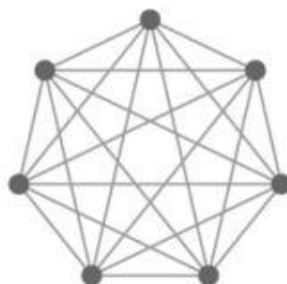
4 people, 6 lines



5 people, 10 lines



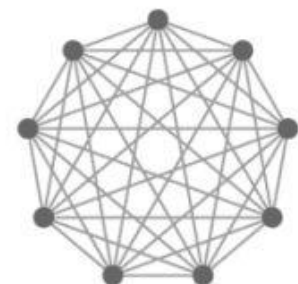
6 people, 15 lines



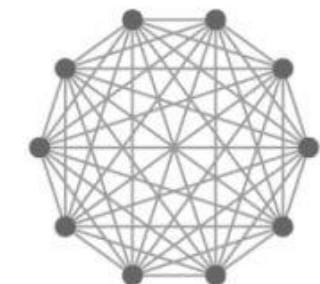
7 people, 21 lines



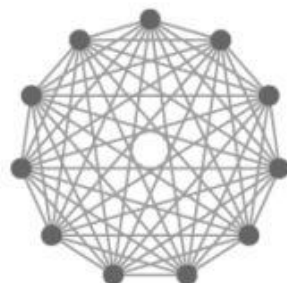
8 people, 28 lines



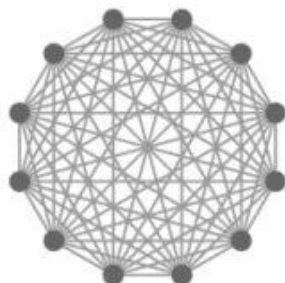
9 people, 36 lines



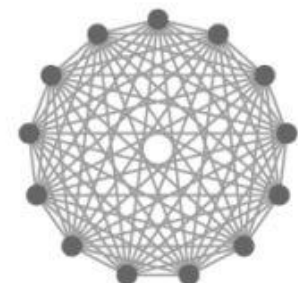
10 people, 45 lines



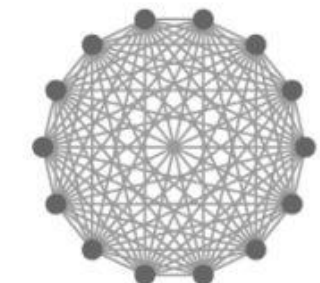
11 people, 55 lines



12 people, 66 lines



13 people, 78 lines



14 people, 91 lines

Et maintenant ?

Comment rejouer l'atelier ?



Le matériel de base

Prix : \$

Pour une dizaine de participants :

- 1 calendrier Lego type "City" - prix moyen : 18 euros
- du papier cartonné de couleur, ré-utilisable pour dissocier visuellement les phases du jeu
- 4 stylos
- 1 paire de ciseaux
- 20 trombones
- 24 petits sacs congélations avec leur moyen de fermeture
- 2 feuilles de papier à imprimer
- un chronomètre



La préparation du jeu

Difficulté : ☆ Temps : 20 min

1 – Récupérer les pièces et les cases du calendrier

- Découper les cases
- Ouvrir les sachets
- Les déverser un à un dans un sachet de congélation
- Les refermer par une tige de fer



DEVOXTM France



La préparation du jeu

Difficulté : ☆ Temps : 20 min

1 – Récupérer les pièces et les cases du calendrier

- Découper les cases
- Ouvrir les sachets
- Les déverser un à un dans un sachet de congélation
- Les refermer par une tige de fer

2 – Préparer les objets manipulés

- Imprimer les fiches pilote 3 fiches par pages
- Découper 72 cartons de 3 couleurs différentes



Equipe

	00:30	01:00	01:30	2:00	2:30	3:00	3:30	4:00	4:30	5:00	5:30	6:00
Analyste												
Fournisseur												
Réalisateur												
Testeur												
Done												

La préparation du jeu

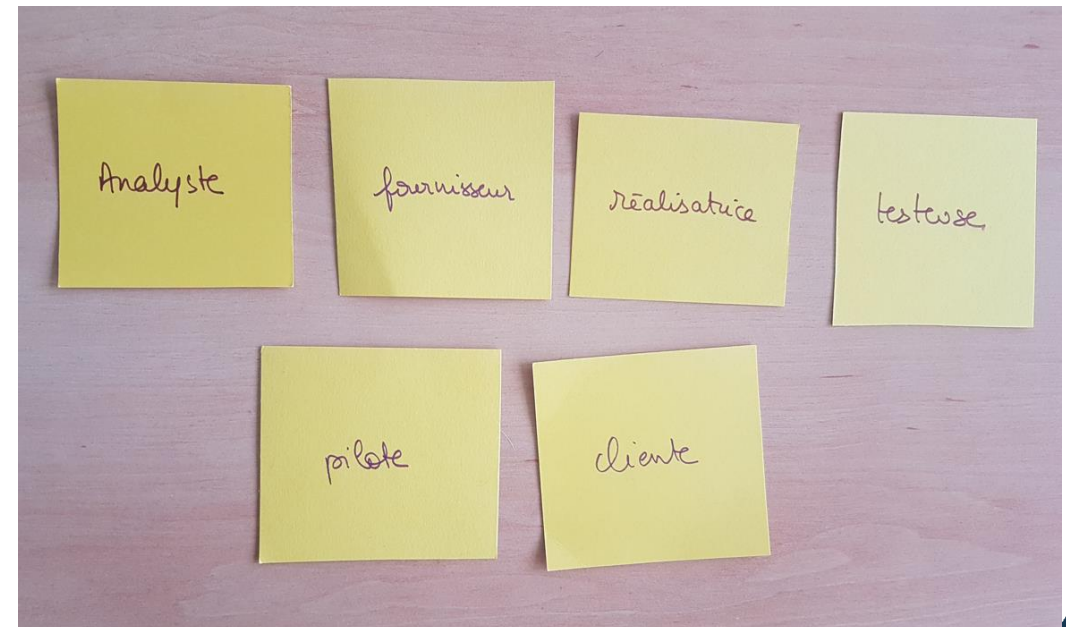
Difficulté : ☆ Temps : 20 min

1 – Récupérer les pièces et les cases du calendrier

- Découper les cases
- Ouvrir les sachets
- Les déverser un à un dans un sachet de congélation
- Les refermer par une tige de fer

2 – Préparer les objets manipulés

- Imprimer les fiches pilote 3 fiches par pages
- Découper 72 cartons de 3 couleurs différentes
- Entremêler 2 x 10 trombones
- Écrire les étiquettes des rôles



La mise en place

Difficulté : ☆ Temps : 10 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

- Présenter les rôles
- Répartir les équipes

Nombre participants	Nombre d'équipes de 4	Nombre d'équipes de 5	Nombre d'équipes de 6
4	1		
5		1	
6			1
8	2		
9	1	1	
10		2	
11		1	1
12			2
13	2	1	
14	1	2	
15		3	
16		2	1
17		1	2
18			3
19	1	3	
20		4	
21		3	1
22		2	2
23		1	3
24			4
25		5	
26		4	1
27		3	2
28			4

Qui est qui ?

- 1 Analyste
- 1 Fournisseur (partie prenante)
- 1 Réalisateur ou réalisatrice (développeur ou développeuse)
- 1 Testeur ou testeuse

Optionnel :

- 1 pilote
- 1 client

La mise en place

Difficulté : ☆ Temps : 10 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

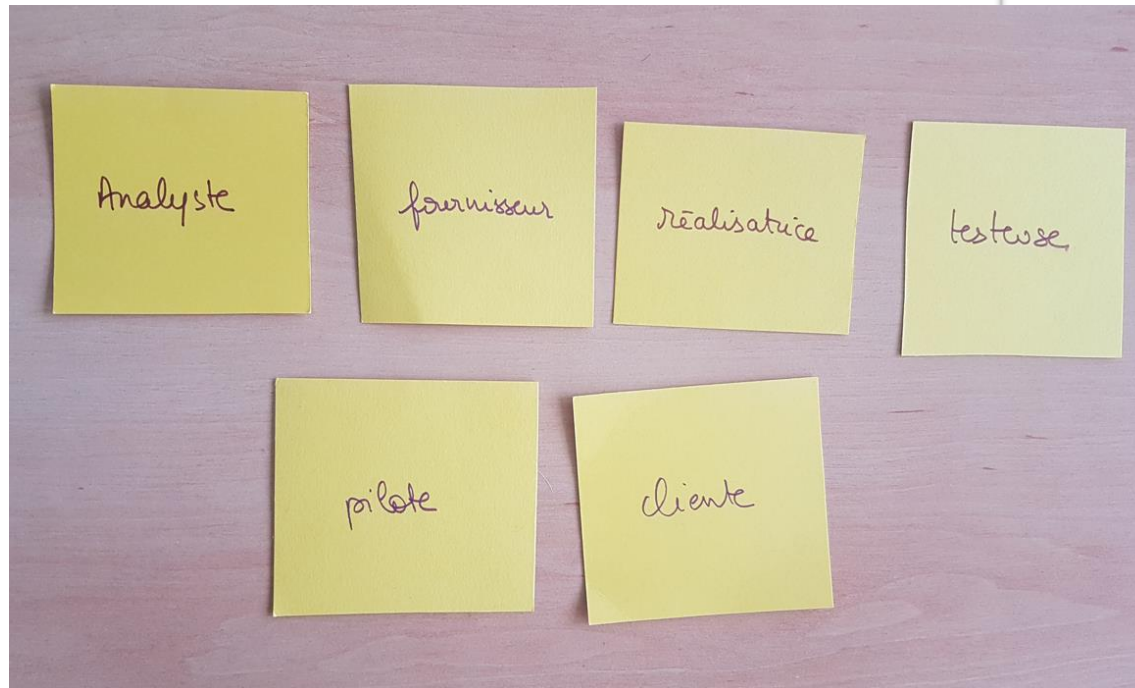
- Présenter les rôles
- Répartir les équipes
- Distribuer les rôles

Qui est qui ?

- 1 Analyste
- 1 Fournisseur (partie prenante)
- 1 Réalisateur ou réalisatrice (développeur ou développeuse)
- 1 Testeur ou testeuse

Optionnel :

- 1 pilote
- 1 client



La mise en place

— Difficulté : ☆ Temps : 10 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

- Présenter les rôles
- Répartir les équipes
- Distribuer les rôles
- Distribuer les objets manipulés :
 - 1 stylo et les cartons d'une première couleur aux analystes
 - 1 stylo et la fiche pilote aux éventuels pilotes
 - les trombones
 - entre 7 et 10 cases au hasard et mélangées
 - 1 fiche pilote par scénario
- Placer les sachets de Lego sur une table à part

La mise en place

— Difficulté : ☆ Temps : 10 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

- Présenter les rôles
- Répartir les équipes
- Distribuer les rôles
- Distribuer les objets manipulés :
 - 1 stylo et les cartons d'une première couleur aux analystes
 - 1 stylo et la fiche pilote aux éventuels pilotes
 - les trombones
 - entre 7 et 10 cases au hasard et mélangées
 - 1 fiche pilote par scénario
- Placer les sachets de Lego sur une table à part

2 – Lancer le jeu !

- Waterfall – 6 minutes

La phase de cadrage de votre projet estime que vous pouvez fournir **5 pièces Lego en 6 minutes**.

Etape par étape, vous travaillerez chacun en tant qu'expert de votre domaine :

Analyste > Fournisseur > Réalisateur > Testeur

Chaque expert ne passe la main à l'expert suivant qu'une fois les 5 pièces produites.

Pas de rejets entre poste, uniquement au niveau du testeur.

La mise en place

— Difficulté : ☆ Temps : 10 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

- Présenter les rôles
- Répartir les équipes
- Distribuer les rôles
- Distribuer les objets manipulés :
 - 1 stylo et les cartons d'une première couleur aux analystes
 - 1 stylo et la fiche pilote aux éventuels pilotes
 - les trombones
 - entre 7 et 10 cases au hasard et mélangées
 - 1 fiche pilote par scénario
- Placer les sachets de Lego sur une table à part

2 – Lancer le jeu !

- Waterfall – 6 minutes
- Itératif – 3 x 2 minutes

Ce scénario va se jouer en 3 phases de 2 minutes.

Pour chaque phase :

- Décider ensemble combien de pièces de Légo l'équipe peut finir en 2 minutes (toutes étapes comprises)
- Travailler sur les pièces étape par étape en tant qu'expert de votre domaine :

Analyste > Fournisseur > Réalisateur > Testeur
- Chaque expert peut passer la main à l'expert suivant dès qu'une pièce est produite.
- Un rejet à un poste peut revenir au poste précédent pour correction.

La mise en place

— Difficulté : ☆ Temps : 10 min + 50 min

1 – Cadrer efficacement le jeu

- Présenter les rôles
- Répartir les équipes
- Distribuer les rôles
- Distribuer les objets manipulés :
 - 1 stylo et les cartons d'une première couleur aux analystes
 - 1 stylo et la fiche pilote aux éventuels pilotes
 - les trombones
 - entre 7 et 10 cases au hasard et mélangées
 - 1 fiche pilote par scénario
- Placer les sachets de Lego sur une table à part

2 – Lancer le jeu !

- Waterfall – 6 minutes
- Itératif – 3 x 2 minutes
- Fil de l'eau – 6 minutes

Travailler sur les pièces étape par étape en tant qu'expert de votre domaine :

Analyste > Fournisseur > Réalisateur > Testeur

Chaque expert ne peut avoir qu'une seule pièce en cours.

Chaque expert ne peut passer sa pièce à l'expert suivant que si ce dernier n'a pas de tâche en cours.

Optimisation du temps et des objets manipulés



Remise à 0

- Donner les cartons et les cartes au maître du jeu
- Ré-attacher les trombones
- Dé-construire les pièces, les remettre dans leur sachet et fermer ce dernier
- Remettre les sachets dans le tas

Trucs et astuces

Transport



Aude DEVANNEAUX



audedevalbray



Fanny KLAUK



fanny.klauk



@klf37



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