

AGILE ADN

VERSION 20130501 - "BARAKA JEUX" - MAI 2013 - PABLO PERNOT - @PABLOPERNOT

ORIGINE DE L'ATELIER/JEU

UNE DISCUSSION PASSIONNANTE AUTOUR D'UNE TABLE À AGILE OPEN SUD 2013 AVEC STÉPHANE, ANTHONY & JEAN-PASCAL. NOUS FAISONS "MONTER LES MISES" CONCERNANT NOS PRATIQUES AGILES : "LAQUELLE EST LA PLUS IMPORTANTE ENTRE CELLE-CI ET CELLE-CI, IL NE DOIT EN RESTER QU'UNE". J'AI RÉALISÉ D'UNE PART QUE C'ÉTAIT UNE DISCUSSION TRÈS INTÉRESSANTE, ET SURTOUT D'AUTRE PART QUE PARLER AINSI PRATIQUES NOUS AMENAIT À LA CULTURE. D'OÙ L'IDÉE D'EN FAIRE UN ATELIER/JEU.

IL S'AGIT TOUJOURS D'UNE VERSION BETA QUE JE VAIS FAIRE ÉVOLUER, AVEC VOTRE AIDE. ET PEUT-ÊTRE D'ABORD CONFIRMER L'INTÉRÊT OU PAS DE CE FORMAT.

THIS WORK IS LICENSED UNDER A CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHAREALIKE 3.0 UNPORTED LICENSE.



RÈGLES DE L'ATELIER

NB : DES GROUPES DE 3 À 6 PERSONNES

DURÉE : 30MN À 1H

MATOS : 1 JEU DE CARTES "PRATIQUES" PAR PARTICIPANT

1 - UN JEU DE TOUTES LES CARTES "PRATIQUES" EST DONNÉ À CHAQUE PARTICIPANT

2 - ON DÉFINI UN CONTEXTE POUR L'APPLICATION DES PRATIQUES (VOIR LES CONTEXTES PROPOSÉS LA PAGE SUIVANTE MAIS LIBRE À VOUS D'EN CHOISIR UN PERSO).

3 - CHAQUE PARTICIPANT SÉLECTIONNE LES 12 PRATIQUES LES PLUS IMPORTANTES À SES YEUX.

4 - CHAQUE PARTICIPANT MONTRE SES 12 PRATIQUES AUX AUTRES PARTICIPANTS. ON NE GARDE QUE LES PRATIQUES QUI SONT COMMUNES À TOUS LES PARTICIPANTS.

5 - ON LANCE DES "ROUNDS" DE DISCUSSION DE 1 À 10MN. A CHAQUE FIN DE "ROUND" ON ÉLIMINE LA PRATIQUE QUI -MALGRÉ TOUT- PARAÎT LA MOINS IMPORTANT AU GROUPE. (ON PEUT INTRODUIRE UN VOTE À LA MAJORITÉ, À L'UNANIMITÉ, AVEC LE "DECIDER" DE JIM MCCARTHY, UNE SIMPLE MAIS EFFICACE CONVERSATION, ETC.)

6 - AVEC 3 PRATIQUES VOUS AVEZ VOTRE ADN AGILE.

7 - ON FAIT AUTANT DE "ROUND" QUE NÉCESSAIRE POUR QU'IL N'EN RESTE QU'UNE (OUI JE SAIS C'EST DUR, MAIS POUR LE BIEN DE L'ATELIER IL LE FAUT).

PROPOSITION DE CONTEXTES

POUR JOUER IL FAUT CHOISIR UN CONTEXTE, SINON LES INTERPRÉTATIONS PEUVENT ÊTRE DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES ET MENÉES AU BLOCAGE. DONC POUR UNE COHÉRENCE NÉCESSAIRE ANNONCEZ LE CONTEXTE D'APPLICATION DE SES PRATIQUES. SI VOUS ÊTES UNE ÉQUIPE CELA PEUT NATURELLEMENT ÊTRE LA VÔTRE. SINON QUELQUES PISTES :

- VOTRE ÉQUIPE PRODUIT OU PROJET**
- L'ÉQUIPE PROJET OU PRODUIT QUI EST DANS LE BUREAU À CÔTÉ ET QUI SEMBLE BIEN GALÉRER.**
- UNE ORGANISATION QUI DÉMARRE UNE TRANSFORMATION AGILE MAIS QUI N'A PAS DU TOUT LA FIBRE !**
- UNE ORGANISATION QUI DÉMARRE UNE TRANSFORMATION AGILE ET QUI A TOUT POUR RÉUSSIR**
- UNE ORGANISATION QUI COMMENCE TOUT JUSTE "AGILE".**
- UNE ORGANISATION QUI EST "AGILE" DEPUIS UN MOMENT MAIS QUI SEMBLE S'USER.**
- UNE PETITE ÉQUIPE QUI SOUHAITE "VIRALISER" SON GRAND GROUPE AVEC AGILE**
- UNE PHILOSOPHIE DE VIE**
- SI J'UTILISAIS CES PRATIQUES POUR TENIR MON RESTAURANT ?**

J' AI GARDÉ LES TERMES ANGLAIS POUR UNE HOMOGENÉITÉ ENTRE TOUTES LES CARTES.

RETROSPECTIVE	DAILY MEETING	TEST DRIVEN DEVELOPMENT
BURNDOWN CHART FOR TASKS	SPRINT PLANNING	BEHAVIOUR DRIVEN DEVELOPMENT
BURNUP CHART FOR USER STORIES	VALIDATION (BY THE PRODUCT OWNER)	ACCEPTANCE TESTS
REVIEW	DEFINITION OF DONE	BACKLOG

J' AI GARDÉ LES TERMES ANGLAIS POUR UNE HOMOGENÉITÉ ENTRE TOUTES LES CARTES.

TIMEBOX	AUTOMATED TESTS	LIMIT WORK IN PROGRESS
EMERGENT DESIGN (ITERATIVE NOT INCREMENTAL)	PAIR PROGRAMMING	VELOCITY
VISION	PAIR REVIEW	VISUAL MANAGEMENT
CONTINUOUS INTEGRATION	ITERATION	USER STORY

J' AI GARDÉ LES TERMES ANGLAIS POUR UNE HOMOGENÉITÉ ENTRE TOUTES LES CARTES.

PERSONAS	GIVEN - WHEN - THEN (GHERKIN)	REFACTORING
IMPACT/STORY MAPPING	AGILE GAMES	NIKO NIKO (FEELING BOARD)
RELEASE PLAN	5 WHYS	PRIORITIZATION (MOSCOW, DOT VOTING, ETC.)
ESTIMATES (PLANNING POKER OR WALL PLANNING)	STREAM VALUE MAP	WAR ROOM - OBEYA