



Nantes

Jeudi 13 octobre 2011

(8h30 - 18h)

à l'École des Mines de Nantes

La Chantrerie - 4, rue Alfred Kastler

B.P. 20722 - F-44307 NANTES (<http://www.mines-nantes.fr>)

L'association Agile Nantes organise une étape de l'Agile Tour, jeudi 13 octobre prochain à l'école des Mines de Nantes. Cet événement, francophone et international, est une rencontre professionnelle autour de l'Agilité, méthodologie de développement informatique. L'étape nantaise s'inscrit dans le cadre des actions de sensibilisation aux méthodes agiles portées par l'association nationale Agile Tour.

Agile Tour Nantes s'adresse en priorité aux décideurs, développeurs, chefs de projets et enseignants qui souhaitent découvrir ou approfondir les méthodes agiles, des méthodes de génie logiciel itératives et collaboratives.

L'évènement se déroule sur une journée de rencontres et d'échanges : Conférences, retours d'expérience et ateliers.

Cette troisième rencontre ligérienne poursuit les activités amorcées dès 2008 par les membres de Agile Nantes, association de promotion de l'Agilité.

La coordination nationale de l'Agile Tour : <http://agiletour.org>

La coordination nantaise de l'Agile Tour : <http://www.agilenantes.org>

Sébastien Fauvel : 06 62 70 68 11 contact@agilenantes.org



Détails des sessions, Amphi G. Sharpack

Retour sur 4 ans d'industrialisation de l'agilité chez Orange

Rémy Génin - Orange

Sur la base de la proposition standard Scrum+XP (sur laquelle je ne reviens pas), je passe en revue ce que nous avons vu fonctionner ou échouer sur le terrain. Cela inclut un certain nombre de choses très concrètes sur la façon de mettre en pratique des propositions Scrum souvent peu détaillées, comme « il faut faire un backlog produit ».

Public : *toute personne qui connaît Scrum et l'Agilité / qui a déjà mis en pratique*

Bénéfices : *repartir avec des « trucs » utiles sur la façon de mettre en œuvre l'agilité sur son projet ou dans son entreprise*

Dirigeants d'entreprise : Pourquoi acheter Agile et comment (bien) acheter Agile ?

Damien Thouvenin - CLT Services

Cette présentation en deux parties s'adresse aux entreprises qui hésitent à passer à l'Agile (pour faire développer leurs outils ou pour conduire la transformation de leur organisation) : qu'est-ce que ça va m'apporter, comment trouver un bon prestataire, qu'en attendre, comment être un bon client ?

Le premier temps s'appuie sur le témoignage de chefs d'entreprises qui ont « acheté Agile » avec succès: qu'en attendaient-ils et qu'y ont-ils trouvé ? Est-ce que cela a été plus facile ou plus difficile que prévu, quels ont été les bénéfices, étaient-ils à la hauteur de leurs attentes ?

La deuxième partie est construite sur le retour d'expérience de CLT-Services en tant que prestataire Agile, en mode miroir : que faut-il pour être un « bon client » de l'agilité : que peut-on et que doit-on demander à l'agilité, et à son prestataire ? Quelle est la part d'effort à fournir du côté client ? Quel impact ce choix a-t-il sur mon organisation ?

Scrum - La fabrique de l'engagement

Thierry Montulé - Synchrone Solutions

Forger l'engagement des collaborateurs est crucial pour toutes les organisations. Sans engagement, il n'y a pas de fluidité dans le changement. Dans cette perspective, cette session montre comment Scrum embarque de puissants ressorts psychologiques pour mobiliser une équipe. A la croisée entre sciences sociales et processus agiles, elle explique une des raisons pour lesquelles Scrum fonctionne si bien humainement. Les Scrum Masters, coachs agiles et managers exploreront « l'envers de la médaille » qui fait de Scrum un outil si efficace pour qu'une équipe produise un logiciel de qualité... Ils pourront ainsi choisir plus librement leurs positionnements dans les difficultés de leurs métiers.

Public : *tous publics*

Devenir Product Owner, c'est changer de paradigme

Dorothee Le Seac'h

Une part des difficultés rencontrées dans l'adoption des méthodes agiles est liée au rôle que joue le client, et aux relations qu'il noue avec l'équipe de développement. Pourtant sa participation à la réalisation de son produit est l'un des facteurs clés de réussite du projet. Pour le client, ou son représentant, passer d'un fonctionnement classique à un mode agile n'est pas qu'une nouvelle façon de travailler, avec de nouveaux outils... Il s'agit d'un changement profond dans son rôle, dans ses relations, dans sa vision des choses. C'est un changement de paradigme. Qui demande une certaine ouverture d'esprit, une certaine remise en question, et donc du courage. Quel est le chemin à parcourir ? Quelles sont les aides sur lesquelles s'appuyer ?

Public : *toute personne qui connaît les principes généraux de l'agilité*

Bénéfices : *Comprendre ce changement profond, et les aides utiles à son accomplissement, facteur clef dans la réussite des projets.*

Naissance d'un coach

Guillaume Durand (Société Générale) & Aurélien Morvant (OBS)

Une fois convaincu que l'agilité a une valeur ajoutée dans nos projets, Comment réussir à donner envie, apporter ses compétences, échanger ? Le coaching est une des approches envisagées. Retour d'expérience sur l'itinéraire d'un coach agile et de son tuteur".

Public : tous publics

Ni gladiateurs, ni bisounours, une équipe remarquable au quotidien

Christophe Thibaut - Octo Technology

Le succès -- et la difficulté -- pour un développeur, ça peut être de réaliser des prodiges techniques, de résoudre des problèmes intéressants, de choisir et maîtriser ses outils, de se former continuellement. Mais ça ne suffit pas. Pour réussir un projet, il faut former une équipe qui marche. Et une fois en équipe, les difficultés changent.

Vous souvenez-vous d'avoir, durant votre parcours scolaire ou vos premières années de travail, été formé pour réussir en équipe ? Pour réussir en équipe faites-vous appel à "l'esprit d'équipe" ? A "l'engagement" ? Au "leadership" ?

Dans cette session, à travers des retours d'expérience, nous parlerons de quelques modèles, outils et pratiques qui permettent de surmonter trois difficultés du travail en équipe, à savoir :

- Comment exercer toute sa créativité ?
- Comment livrer à temps, tout le temps ?
- Comment se confronter mutuellement ?

Public : tous publics

Bénéfices : apprendre et échanger à propos du travail en équipe, découvrir des outils et modèles

Détails des sessions, Amphi B. Pascal

ScrumBut, but Scrum : concilier Scrum et le mode forfait

Bertrand Pinel - Ippon Technologies

La méthodologie Scrum et son caractère profondément itératif conduisent souvent à éviter une mise en place pour les projets au forfait. Cette session se propose, au travers de 3 projets concrets portant sur des problématiques différentes (Intranet, portail web, application métier), de montrer les possibilités et les limites de Scrum en mode forfait:

- Comment trouver le Product Owner ?
- Comment gérer un périmètre projet contractuel ?
- Quels outillage utilisé ?
- Que faire de la vélocité ?
- ...

Public : toute personne connaissant la méthodologie Scrum

Bénéfices : Examiner des retours d'expérience concrets, identifier des principes et des outils simplifiant la mise en œuvre de Scrum pour un projet au forfait

Retour d'expérience sur le projet Smartphone

Frédéric Molle & Xavier Torpe (Logica) - Benjamin Lecardeux (SNCF Voyages)

Un leader du transport souhaite équiper ses chefs de bord d'une application Smartphone permettant d'améliorer l'information communiquée aux voyageurs et leur prise en charge en situation perturbée. La mise en œuvre du projet, en méthode Agile Scrum, est le 1er projet Agile réalisé avec un prestataire externe et non des ressources internes comme cette société avait l'habitude de faire sur ce type de projet. Elle permet une conception et une modélisation de l'application de manière itérative en intégrant au plus prêt et de façon efficace les équipes clientes et fournisseur pour un résultat répondant aux attentes utilisateurs et dans un planning contraint.

Public : tous publics

Management agile, Middle Management ... Moi Chef de projet, ou suis-je dans la photo Agile ?

Aurélien Morvant - OBS

L'agilité prône l'autogestion des équipes, l'auto-organisation. En regard de l'organisation dite traditionnelle (Cycle en V) pratiquée depuis des années, le rôle de Chef de Projet semble passer à la trappe au profit de concepts agiles fort alléchant. Cependant, le rôle de chef de projet n'est pas mort. Il continue, évolue et devient un acteur majeur de l'enrichissement, de la montée en compétence de l'équipe Agile. Accompagner les projets, les soutenir, chercher de nouvelles pratiques, polliniser autour de soi, ... le travail du middle management ne fait que commencer ...

Public : tous publics

La planification de release : une condition de réussite d'un projet agile

Patrice Boisieu - Agile Garden

Pour accroître les chances de succès d'un projet, il est crucial d'estimer au plus juste l'effort à faire pour atteindre les objectifs fixés dans le temps imparti. Sans quoi, les acteurs du projet risquent fort de ne plus maîtriser ses échéances ni son budget. Dans un projet agile, ce sont la planification de release et l'estimation des complexités qui vont permettre de réduire sensiblement les risques d'échec. Encore trop souvent ignorée ou mal utilisée, la planification de release est pourtant incontournable à la réussite d'un projet agile. Cette session propose d'en expliquer son enjeu, son déroulement et ses bénéfices. Les différentes étapes qui vont permettre d'établir un planning fiable, seul garant d'une bonne maîtrise des risques, seront détaillées et illustrées au travers d'un projet réel.

Public : Toute personne ayant connaissance des fondamentaux de l'Agilité et / ou des principes de la gestion de projet

Bénéfices : Comprendre l'enjeu de la planification de release, connaître les outils à mettre en oeuvre dans le cadre d'un projet agile

Les frontières de l'équipe

François Wauquier – Sfeir

Lorsqu'une équipe de développement s'organise dans un but donné, dans une organisation se dessine inévitablement, petit à petit, une frontière, et juste après débute le cercle vicieux qui se détecte par l'emploi du terme "eux". L'enfer, c'est les autres bien sûr. Le mouvement devops milite pour une meilleure coopération entre les dev et les opérations, mais qu'en est-il du devdev ? Pourquoi nos priorités ne sont pas les priorités des autres ? Comment coordonner ces énergies afin de privilégier les interactions et la collaboration ? Comment mettre en mouvement le SI dans le même sens ? Ce sont ces réflexions que je veux partager avec vous, en me basant sur mes expériences et la littérature du sujet des systèmes.

Public : Toute personne connaissant la terminologie Scrum

Bénéfices : Dessiner les limites de l'équipe, et découvrir des outils pour repousser ces limites et mieux collaborer.

Architecture et Agilité : réconcilier les frères ennemis

Jean-Philippe Gouigoux - Mgdis

L'architecture et l'agilité sont souvent vues comme opposées : l'architecture encourage l'abstraction, la structuration pour le futur, alors que l'agilité met l'accent sur le réalisme et la simplicité. Cette conférence tente de jeter un éclairage sur cette apparente incompatibilité, en commençant par détruire quelques mythes sur l'architecture. Ensuite, elle donne des critères pour positionner correctement le curseur entre abstraction et pragmatisme. Enfin, elle montre l'apport essentiel des techniques de refactoring dans une approche agile de l'architecture logicielle, avec une démonstration sur du code.

Public : Tous publics

Bénéfices : Mieux comprendre l'agilité en se rendant compte qu'elle ne va pas à l'encontre de l'architecture et de l'organisation. Avoir des pistes pour positionner correctement le curseur entre une application sur-architecturée, et une architecture tellement faible qu'elle rend difficile d'étendre l'application.

Détails des sessions, Salle A001

Questions en cercle, à la Peter Block

Dominic Williams - Extreme Forge

Après une courte introduction sur Peter Block et ses livres, je présenterai les objectifs de la technique "questions en cercles" (favoriser l'auto-organisation, tisser des liens horizontaux au sein d'une organisation, trouver du sens et de l'engagement), qui consiste à s'asseoir en petits cercles de 3 personnes et répondre à une question difficile, profonde et importante. Les participants feront alors une première séance de questions en cercles, sur une question que je proposerai. L'atelier se conclura sur une rapide rétrospective de ce que les participants auront vécu et retenu de la session et de la technique "questions en cercle".

Public : Tous publics

Bénéfices :

- **Découvrir Peter Block et ses livres**
- **Apprendre une technique, utilisable par tous (consultants, managers, animateurs), permettant de tisser des liens, créer des communautés, créer de l'engagement et donner du sens à ses actions**
- **Tisser des liens pendant la session avec d'autres membres de la communauté agile et se poser des questions importantes**

Le bout du tunnel

Pierrick Thibault - Agile Garden

Nous connaissons tous l'effet tunnel pour avoir travaillé sur des projets au long cours pilotés par les spécifications. Pourtant, de nombreux projets continuent à fonctionner de cette manière en suivant le bon vieil adage "c'est sûr, on fera mieux cette fois-ci". Il est en effet difficile dans la multiplicité des paramètres de la conduite de projet informatique de distinguer clairement les conséquences de ce mode de travail. Cet atelier ludique propose de montrer de manière simple, mais pas simpliste, les limites des spécifications écrites et de faire apparaître l'intérêt de miser sur les interactions entre le porteur de la vision et l'entité en charge de sa réalisation. Le corps de l'atelier est constitué de 2 sessions totalisant 30mn, le reste du temps étant réservé à la présentation et mise en place de l'atelier, au dépouillement des résultats et à la discussion.

Public : Tous publics

Bénéfices : Comprendre l'intérêt de la présence du product owner au sein de l'équipe agile, obtenir de la matière pour sensibiliser ses équipes dans le cadre de la conduite du changement vers l'agilité

Le développement dirigé par les tests d'acceptation : Mythe ou réalité ?

Arnaud Bailly & Jonathan Perret (UT7)

Les méthodes agiles, du moins celles qui s'intéressent au contenu du logiciel produit plus qu'à l'organisation de ceux qui le produisent, insistent toutes sur l'importance des tests automatisés, et ce à tous les niveaux de granularité: test unitaires, d'intégration, fonctionnels, systèmes, "smoke tests", d'interface... Mais on automatise les tests depuis que l'on écrit du code.

La vraie révolution introduite initialement par eXtreme Programming, qui reste la référence sur les pratiques concrètes d'ingénierie du logiciel, sur le travail au quotidien du développeur, a été de renverser la perspective : ce n'est plus le code qui définit quoi tester, ce sont les tests qui disent quoi coder. Ce saut conceptuel, ce renversement à la dimension quasi-copernicienne de la perspective du travail de développement, a eu un impact profond sur le métier de développeur - coder la réponse la plus simple à la question posée, pas plus, pas moins - mais aussi sur le métier de testeur - aider les développeurs au plus tôt et critiquer le produit, plutôt que gérer des montagnes de scripts.

Aujourd'hui, c'est sous diverses appellations que le TDD étend sa sphère d'influence au delà du code, vers le domaine autrefois réservé du fonctionnel, le royaume des analystes, des consultants, des QA : Acceptance TDD, Spécification par l'exemple, Spécifications Exécutables ou encore Behaviour Driven Development sont quelques uns des néologismes forgés pour désigner l'activité spécifique consistant à ne pas écrire de code avant que d'avoir défini précisément, au moyen d'un test exécutable, les contours de la fonctionnalité attendue.

Au delà des outils, cette session propose de construire des réponses, évidemment partielles, pas nécessairement définitives et certainement pas dogmatiques, aux questions suivantes: pourquoi est-il important de mettre en place une démarche de Spécification par l'exemple ? Quels en sont les bénéfices pour le logiciel ? Comment cela s'articule-t-il avec d'autres tests (régression, smoke, unitaires, d'intégration) ? D'autres pratiques d'assurance qualité ? Le processus de développement ? Comment ne pas (trop) se tromper lorsqu'on veut mettre en place une telle démarche ? Comment sont définis, réalisés, exécutés et maintenus ces tests ? Comment ces tests sont-ils liés aux autres pratiques agiles, et en particulier à la définition des "User stories" ?

Public : Toute personne intéressée par la question de savoir comment améliorer la qualité d'un

système et la pertinence de ses spécifications : analystes, testeurs, développeurs, consultants clients, chefs de projet...

Osez le pair programming, découvrez les vertus cachées

Sébastien Fauvel - Pacte Novation

La pratique la plus visible de l'eXtreme Programming est sans contexte la pair programming. Le travaille en binôme permet de systématiser la revue de code pour réduire les anomalies. Si les avantages se limitaient à cette composante, le gain en qualité ne compenserait pas le surcoût. Mais que peut on attendre de plus pour que l'équation s'inverse ?

Au travers d'une activité à la portée de tous, cet atelier propose de vous faire vivre ce que ressentent vos équipes de développement de l'intérieur. Loin des clichés et des souvenirs du travail en binôme de nos études, il permet de mettre en évidence toute la richesse que cette activité peut apporter à votre service informatique. Travailler à deux sur une machine pourrait bien s'avérer moins chère au final.

Public : Tous publics

Les oreilles de l'agilité

Thierry Montulé - Synchrone Solutions

S'il existe une valeur phare pointée par l'agilité, c'est bien la communication face à face. Pourtant, l'ingénieur apprend à mettre en relation des systèmes informatiques hétérogènes, à envoyer et recevoir des messages d'objet à objet mais reste plutôt démuni, peu outillé quand il s'agit d'interactions entre les êtres humains. Cette session aborde la première difficulté rencontrée par tout membre d'un projet agile : savoir écouter l'autre. Facile, direz-vous ? C'est pourtant une des choses les plus difficiles à faire, surtout dans les conflits ! Au cours de cet atelier, nous aborderons les fondamentaux de l'écoute à travers des petits exercices et appréhendrons pourquoi le coaching est « l'art de l'écoute et du questionnement ».

Public : tous publics

Espace détente

Ateliers Agiles

Association Agile Nantes

On accepte volontiers que le jeu est un moyen d'apprentissage redoutablement efficace pour nos enfants, on l'accepte beaucoup moins pour les adultes. Et pourtant, le jeu est un stimulant qui permet d'aborder des concepts complexes par une pratique ludique et donc mobilisante, et ce quel que soit l'âge des joueurs. La pratique des jeux est très largement répandue dans le monde agile et les messages qu'ils véhiculent sont souvent d'une force insoupçonnée.

L'association nantaise dans le cadre de l'organisation de son Agile Tour a préparé un certains nombre de jeux agiles qui animeront l'espace détente tout au long de l'après-midi. C'est facile, venez, jouez !

Public : tous publics