

# Les cinq premiers pas pour devenir vraiment agile

## Les 5 outils

### 1. La carte d'identité

En groupe de deux, on crée une carte d'identité qui contient :

- Le nom
- 3 choses que la personne aime
- 3 choses que la personne n'aime pas
- Une « photo » dessinée

But : rencontrer les autres membres de l'équipe de façon ludique et créer un bon esprit d'équipe.

### 2. Auto-évaluation Valeurs Agile

Les valeurs Agiles sont :

- **Communication** : transmettre et recevoir les messages
- **Simplicité** : une solution minimale et élégante qui satisfait le client
- **Feedback** : recevoir des messages et prendre des actions pour améliorer
- **Courage** : faire face aux problèmes et prendre la responsabilité pour les résoudre
- **Respect** : écouter sans jugement ; tout le monde apporte de la valeur

Faites une auto-évaluation pour chacune des valeurs avec un chiffre entre 1 (« je dois vraiment faire un effort ») et 5 (« je suis le meilleur au monde »).

But : connaître ses points forts et faibles pour savoir comment on peut améliorer.

### 3. Trouver le goulot d'étranglement

La « Théorie des Contraintes » dit que dans chaque système ou organisation il y a un goulot d'étranglement qui détermine les résultats du système. Une chaîne est aussi forte que son plus faible maillon. Pour améliorer le système, il faut trouver et améliorer le goulot et seulement le goulot. Comment reconnaître le goulot ? Le goulot est stressé, toujours occupé, il y a une pile de travail devant le goulot et les gens derrière le goulot doivent attendre.

But : concentrer les efforts d'amélioration là où elles auront le plus d'effet.

### 4. Les critères d'acceptance

On détermine, avec le client, les tests qui vont nous dire si on a correctement et complètement livré ce dont le client a besoin. Ces critères sont des scénarios. N'oubliez pas de décrire les scénarios où il y a des problèmes.

ETANT DONNE <une situation>  
QUAND ON FAIT <quelque chose>  
ON S'ATTEND A VOIR <quelque chose>.

But : mieux comprendre le client, savoir exactement quand on est prêt.

## 5. Les rétrospectives

Régulièrement, l'équipe analyse ce qui s'est passé, détermine les causes profondes et propose des actions pour améliorer la façon de travailler. A l'issue d'une rétrospective on a 1-3 actions concrètes qui apportent de la valeur rapidement.

But : pratiquer l'amélioration continue, devenir un peu mieux chaque jour.

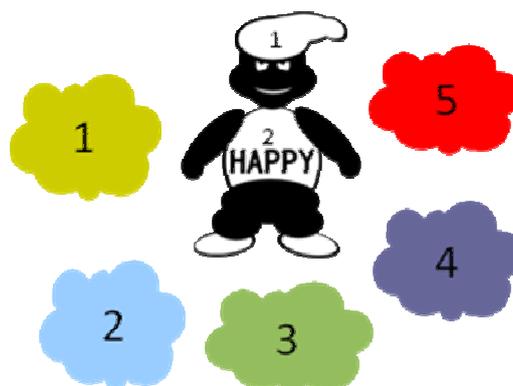
### **Si vous voulez en savoir plus :**

- <http://www.agilecoach.net> contient des jeux et sessions, notamment sur la Théorie des Contraintes
- <http://www.agilefairytale.com> contient les contes de fées agiles comme « Le Magicien d'Oz », « Blanche Neige et les Sept Nains » et bientôt « Pinocchio »
- <http://www.xp.be> contient le « XP Game » et le « Business Value Game » pour simuler de façon ludique le fonctionnement d'une équipe agile
- Portia écrit sur <http://www.selfishprogramming.com>
- Pascal écrit sur <http://blog.nayima.be>

Tous nos jeux et sessions sont disponibles avec une licence « Creative Commons, By Attribution, Share Alike » ce qui veut dire que vous pouvez les utiliser et modifier sous les conditions suivantes :

- Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).
- Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

Amusez-vous !  
Portia et Pascal



Pascal Van Cauwenberghe  
[pascal@agilecoach.net](mailto:pascal@agilecoach.net)  
Nayima  
<http://www.nayima.be>

Portia Tung  
[portia@agilecoach.net](mailto:portia@agilecoach.net)  
Exoftware  
<http://www.portiatung.org>

