

La Rétrospective

Ce qui était bien	Ce qui n'était pas bien	Questions	J'ai appris
<ul style="list-style-type: none"> Bon résumé des valeurs Simplicité du format Présentateurs sympathiques et joie communicative Bonbons Utilisation réelle du feedback 	<ul style="list-style-type: none"> Présentation plutôt pour débutants, très générale 		<ul style="list-style-type: none"> Une présentation ne peut être réussie que si l'on fait intervenir le public On n'est pas obligé de distribuer des chocolats belges, c'est OK de distribuer des bonbons anglais. Rule Europe !
<ul style="list-style-type: none"> Originalité Bon support (tableau, cartes...) Bonne coordination 	<ul style="list-style-type: none"> Exercice 1 – le dessin : difficile Rythme un peu lent 		
<ul style="list-style-type: none"> Interactivité ! Continuez comme ça Jeux originaux Les bonbons L'auto-évaluation Time boxing 	<ul style="list-style-type: none"> Pas forcément pu suivre les commentaires à la fin de chaque outil, sur leur utilité Je suis nul en dessin 	<ul style="list-style-type: none"> Peut être avoir un jeu de moins et prendre un peu plus de temps pour les autres ? 	<ul style="list-style-type: none"> Où suis-je ? J'espère qu'on va le mettre en pratique
<ul style="list-style-type: none"> Interaction 	<ul style="list-style-type: none"> 5 séances : chaque séance était un peu courte – mais cela ne peut pas être évité dans un tel cadre (une heure max) 	<ul style="list-style-type: none"> Où est le site web et est-ce qu'il y a plus d'info ? Comment pourrais-je m'améliorer ? 	<ul style="list-style-type: none"> Maillon faible « A faire En cours Prêt » est bien Les cinq valeurs
<ul style="list-style-type: none"> Interactivité Des pistes de réflexion sont données 	<ul style="list-style-type: none"> Définition des valeurs pourrait être écrite (pas seulement oral)* Tirer plus de conclusions sur l'exercice de coloriage (où est-ce que ça fait mal ?) 	<ul style="list-style-type: none"> Trop tôt pour avoir des questions 	<ul style="list-style-type: none"> Réflexion sur les valeurs Facilité de contact lorsqu'on utilise un outil comme la carte de présentation
<ul style="list-style-type: none"> Orateurs de bonne humeur 		<ul style="list-style-type: none"> Supprimer le goulot pour secouer un système et 	<ul style="list-style-type: none"> XXXXXX est le goulot de l'équipe actuelle dont je suis

La Rétrospective

		laisser l'auto organisation combler le vide est-elle une stratégie que vous avez expérimentée ?	Scrum Master
<ul style="list-style-type: none"> Principes bien explicités Bonne introduction 	<ul style="list-style-type: none"> Contraintes du temps un peu artificielles Bons principes, mais pas de solution pour les mettre en œuvre. Comment mettre en œuvre le respect ? 		<ul style="list-style-type: none"> Communication, Simplicité, Feedback, Respect. Courage : j'ai manqué Une personne tech lead et central à tout. On ne lui attribue plus de story, il doit juste aider les autres
<ul style="list-style-type: none"> Sourire Bonne humeur Accent 	<ul style="list-style-type: none"> Pas aussi « utile » que prévue. Application dans le cadre réel ? 	<ul style="list-style-type: none"> Qui ils sont ? Ce qu'ils font, d'où ils viennent ? Dans quels cadres ils interviennent ? 	<ul style="list-style-type: none"> Garder approche ludique & pas peur de faire des exercices pratiques. Illustration visuelle.
<ul style="list-style-type: none"> Aspect pratiques Présentation ludique Basé sur expérience 	<ul style="list-style-type: none"> Trop succinct 	<ul style="list-style-type: none"> Des solutions clés en main ? 	<ul style="list-style-type: none"> Importance « Théorie des Contraintes »
<ul style="list-style-type: none"> Humour Easy-going Simplicity 	<ul style="list-style-type: none"> Lack of content. More sophisticated content 	<ul style="list-style-type: none"> What's your real experience with real life projects ? 	<ul style="list-style-type: none"> Always good to use Scrum board so all are on the same page
<ul style="list-style-type: none"> Ambiance Convivialité Méthodes d'apprentissage pour exercices Formateurs Réflexion sur ses valeurs 	<ul style="list-style-type: none"> Pas de support Ligne directrice Pas toujours d'aspect pratique 	<ul style="list-style-type: none"> Pourquoi les formateurs jouent au ballon ? 	<ul style="list-style-type: none"> Les valeurs agiles
<ul style="list-style-type: none"> Exercices rapides 	<ul style="list-style-type: none"> Outil 3 donne plus de définition du goulot d'étranglement mais pas 		<ul style="list-style-type: none"> Faire un état des lieux de l'agilité dans l'équipe

La Rétrospective

	comment le trouver dans un projet		
<ul style="list-style-type: none"> • C'était une session très pratique (hands-on) • Tout le monde a pu participer- ce qui est mieux pour l'apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu était un peu « simple » 		<ul style="list-style-type: none"> • Comment bien évaluer mon équipe / projet
<ul style="list-style-type: none"> • Simplicité • Clarté 	<ul style="list-style-type: none"> • Gêne • « Meta » : pas toujours simple de rattacher à un projet 		
<ul style="list-style-type: none"> • Exemples concrets 	<ul style="list-style-type: none"> • Difficulté d'évaluation des valeurs dans le contexte 	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en pratique dans un environnement professionnel (acceptation par les personnes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinences des tests d'acceptance pour non-technique
<ul style="list-style-type: none"> • Les orateurs, le rythme, la session 	<ul style="list-style-type: none"> • L'outil #3 ne semble pas être exploité à fond et un peu brouillon 	<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que ce formalisme est vraiment efficace dans une vraie équipe ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Le formalisme des outils
<ul style="list-style-type: none"> • Présentation ludique • Exemples concrets d'outils 	<ul style="list-style-type: none"> • Manque de densité • Explications pas toujours claires 	<ul style="list-style-type: none"> • Etapes suivantes pour développer l'agilité d'une équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Agilité repose beaucoup sur les aspects humains, la psychologie de groupe
<ul style="list-style-type: none"> • Les pratiques • Instructif • Simplicité 	<ul style="list-style-type: none"> • Développer davantage l'outil #3 	<ul style="list-style-type: none"> • Y a-t-il des outils pour diagnostiquer où ça fait mal ? • Quelle est la suite à donner aux tests d'acceptance ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Bonne cure de rappel
<ul style="list-style-type: none"> • Dynamisme • Humour • Simplicité des explications • Outils intéressants • Fraicheur 	<ul style="list-style-type: none"> • Difficile de voir la mise en pratique des outils vus • Simple survol des outils 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de société open source ? Où le trouver ? 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 valeurs de l'agilité

Les cinq premiers pas pour devenir vraiment agile à XP Day Suisse 2009 par Pascal Van Cauwenberghe et Portia Tung:

La Rétrospective

<ul style="list-style-type: none"> • Présentation • Approche • Prise de contact direct avec un participant inconnu 	<ul style="list-style-type: none"> • Manque d'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment mettre en pratique cette approche ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Intérêt de l'auto-évaluation
<ul style="list-style-type: none"> • Présentation générale 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas toujours très clair le but / résultat / analyse des exemples 		<ul style="list-style-type: none"> • 5 points à réfléchir lors de la mise en place d'un projet • 5 valeurs agiles à étudier
<ul style="list-style-type: none"> • L'animation : côté ludique de la présentation • Faire réfléchir • Illustrer plutôt que de discourser 	<ul style="list-style-type: none"> • La plupart des participants n'ont pas eu des activités très actives (ils ont surtout pris des notes) et ont dialogué avec leurs voisins seulement pour la première tâche 		<ul style="list-style-type: none"> • Goulot d'étranglement : le traiter en priorité • Améliorer mes mauvais scores Agile
<ul style="list-style-type: none"> • Interaction • Bonbons • Les cas particuliers, grâce aux questions 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices/jeu longs => peu de sujets abordés • Pas de chaise • Trop « enfantin » parfois 		<ul style="list-style-type: none"> • L'importance de résoudre les goulots d'étranglement
<ul style="list-style-type: none"> • Les exercices • Les présentations 	<ul style="list-style-type: none"> • Trop court • Difficile à comprendre l'exercice coloriant jusque la fin 	<ul style="list-style-type: none"> • Outils 6-10 ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu coloriant – je l'utiliserai avec mes nouveaux clients
<ul style="list-style-type: none"> • Bonne idée d'utiliser un « story board » pour agenda • On a montré les 5 outils au lieu d'expliquer 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeux ne marchent pas pour toute l'équipe • Pas beaucoup de détail dans les 5 outils 		
<ul style="list-style-type: none"> • L'apprentissage par l'exemple • L'aspect inattendu de la présentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Un peu trop de temps « mort » de réflexion perso 	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler tout ça ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner des objectifs à toutes actions • Insister sur les goulots d'étranglement
<ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage par des exemples concrets 	<ul style="list-style-type: none"> • Trop court, pas assez approfondi pour chaque 		<ul style="list-style-type: none"> • Les concepts fondamentaux d'agile – les valeurs, la

Les cinq premiers pas pour devenir vraiment agile à XP Day Suisse 2009 par Pascal Van Cauwenberghe et Portia Tung:

La Rétrospective

<ul style="list-style-type: none"> Mise en situation On connaît au moins une personne en sortant de la séance ! 	portion		simplicité du principe
<ul style="list-style-type: none"> Léger, amusant Bonbons ! Présentation des concepts de manière simple 	<ul style="list-style-type: none"> Plus de background sur le but, l'origine des idées et leur valeur 		<ul style="list-style-type: none"> Comment écrire des tests d'acceptance
<ul style="list-style-type: none"> Aspect ludique Dynamique 	<ul style="list-style-type: none"> Pas assez exhaustif Trop de temps perdu Pas de liens entre les outils (méthode) 		<ul style="list-style-type: none"> Trouver les contraintes dans le processus Test acceptance -> définir des métriques
<ul style="list-style-type: none"> Dynamique, intérêt de la présentation 	<ul style="list-style-type: none"> Elocution => consignes pas toujours très claire Présentation graphique non adaptée au local utilisé (salle trop grande) 	<ul style="list-style-type: none"> Agile = seulement un état d'esprit, pas d'outils ? 	<ul style="list-style-type: none"> Rien seulement conforté dans des idées que j'avais déjà
<ul style="list-style-type: none"> S'appuyer sur les valeurs humaines La théorie du goulot S'attendre à un résultat et mesurer celui-ci Bonne présentation (visuelle) 	<ul style="list-style-type: none"> Un peu théorique, manque d'exemples pour les valeurs. Surtout montrer des erreurs courantes où tout le monde se reconnaît : des fois il était dur de se noter correctement sur les valeurs 	<ul style="list-style-type: none"> Il y a des outils (de bons outils) mais y a-t-il des choses à éviter ? Des exemples à ne pas suivre ? 	<ul style="list-style-type: none"> Le goulot S'attendre à un résultat, mesurer celui-ci
<ul style="list-style-type: none"> Scrum board 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu coloriage trop petit, pas compris les rôles de chacun (sauf testeur) 	<ul style="list-style-type: none"> Intérêt de « je suis...vous êtes ? » 	<ul style="list-style-type: none"> Comment définir un test d'acceptance Définition de binôme pour éviter un goulot [???]
<ul style="list-style-type: none"> La mise en avant par une démarche ludique de points critiques dans une équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Le manque de solution à un problème peu défini 	<ul style="list-style-type: none"> Comment mettre en œuvre de manière pragmatique l'agilité avec des personnes 	<ul style="list-style-type: none"> A me poser certaines questions (remise en cause)

La Rétrospective

		qui ne sont pas [???]	
<ul style="list-style-type: none"> • La méthode ludique 	<ul style="list-style-type: none"> • Les soucis de mise en pratique réel 		
<ul style="list-style-type: none"> • La forme de l'exposé • Les orateurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Ancrage dans la réalité (même sommaire) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment ces outils s'inscrivent dans les méthodes agiles ? Quand les utiliser ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Des outils de vulgarisation / de communication
<ul style="list-style-type: none"> • Exemples concrets • Participation des personnes 		<ul style="list-style-type: none"> • Comment mettre en place les valeurs agiles dans une équipe qui ne connaît pas l'agilité ? 	

Réponses aux questions

- « Les jeux sont enfantins ». Les gens apprennent plus facilement quand le matériel est présenté en forme de jeu.
- « Est-ce que Agile == seulement un état d'esprit, pas d'outils ? » Agile consiste en des valeurs et des principes. Chaque méthode, chaque équipe choisit les pratiques et les outils les plus appropriés pour implémenter les valeurs et principes dans leur environnement.
- « Ou est-ce qu'on trouve plus d'information sur la Théorie des Contraintes ? » Notre jeu sur ToC est disponible au <http://www.agilecoach.net/Sessions/TheoryOfConstraints/BottleneckGame.html> Le handout contient des liens vers de bons livres. Commencez par « Le But » de Eli Goldratt.
- « Quelle est la source des outils ? » Portia a développée les deux premiers outils. Le jeu de la théorie des contraintes est basé sur le « Bottleneck Game » de Pascal. Portia et Pascal appliquent les tests d'acceptance dans la vie de tous les jours. La rétrospective des 4 cases a été développée par la société Exoftware, où Portia travaille.
- « Quelle est la ligne directrice ? » Il y en a deux : a travers les différents jeux on explore les différents modes d'apprentissage (écouter, travailler en binôme, en groupe ou seul, écrire, dessiner...) ; les 5 outils sont les premières étapes quand on commence à travailler avec une équipe :
 1. On rencontre les membres de l'équipe et on se présente.
 2. On définit les bases de l'agilité (les valeurs) et les participants évaluent où ils en sont et où ils doivent améliorer.
 3. On trouve le goulot d'étranglement, l'endroit où nos efforts de changement auront le plus d'effet.

La Rétrospective

4. On définit avec l'équipe les tests d'acceptance pour savoir si notre travail comme coach a de bons résultats.
 5. On introduit la réflexion et l'amélioration continue par les rétrospectives.
- « Comment mettre les valeurs agiles en pratique ? ». C'est l'outil #6 : l'équipe fait un brainstorm pour définir comment ils vont mettre les valeurs en pratique. Ceci résulte en un poster, une « charte », qui est signé par toute l'équipe. L'équipe utilise ce poster (affiché en vue de tout le monde) comme point de repère dans les moments difficiles.
 - « Comment mettre en œuvre les outils ? » Just do it ! Comme coach nous utilisons ce genre de jeux tout le temps. Il ne faut pas avoir peur d'être vu comme « enfantin » ☺
 - « Le jeu à colorier est compliqué à comprendre ». C'est une version condensée du « Jeu du Bottleneck » (voir plus haut). On demande à une équipe de faire une tâche où ils doivent collaborer et il y a des dépendances entre les étapes. Cela permet de voir qu'il y a un goulot (un joueur qui bloque les autres parce qu'il a plus à faire). C'est le début de la conversation sur la Théorie des Contraintes. On ne sait pas encore comment on peut le rendre plus clair pour un grand groupe, le jeu se joue normalement dans des groupes plus petits .
 - « Quelle est l'utilité des outils ? » Nous avons vu qu'il faut être très clair sur les valeurs agiles, les aspects humains et le but de l'amélioration des processus agiles dès le début d'un projet de Agile Coaching ou Consulting. Et les jeux aident à créer une bonne ambiance.

Actions pour améliorer la session

- Se présenter (nom, origine, expérience) au début de la session
- Améliorer notre français
- Donner plus d'exemples des valeurs en action
- Dire au début de la session qu'on distribuera un handout qui contient un résumé de la session et des liens où trouver plus d'information
- Clarifier le jeu du goulot ????