

LA SCIERIE À PRATIQUES

VERSION 20130516 - MAI 2013 - "AFFUTÉE" - PABLO PERNOT & STÉPHANE LANGLOIS



VISION DU JEU

DÉCOUPER NOS PRATIQUES AFIN QU'IL N'EN RESTE QU'UNE, METTRE AINSI EN ÉVIDENCE LA SÈVE SUBSTANTIFIQUE DE NOS PRATIQUES : LEURS FONDEMENTS, LEURS RAISONS D'ÊTRE.

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.

COMME ON DIT CHEZ LA PERFIDE ALBION : "RELEASE CANDIDATE 1"

LES DERNIERS AJOUTS EN DERNIÈRE PAGE.

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

PRÉ-REQUIS : CONNAITRE 2/3 DES PRATIQUES INITIALES

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

2 - ON DÉFINIT 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 IMPORTANTE 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.) SI VOTRE GROUPE CALE OU NE RÉUSSIT PAS À SE DÉPARTAGER, QUE LA TENSION MONTE NOUS VOUS PROPOSONS PLUS LOIN D'UTILISER -DE FAÇON PONCTUELLE- LE "CERCLE DE RÉACTION".

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 MENER 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 ?**

LE CERCLE DE RÉACTION,

A UTILISER DE TEMPS EN TEMPS DANS LE JEU QUAND LA TENSION MONTE ET QUE L'ON NE RÉUSSIT PLUS À TRANCHER.

DANS MAUS, LE PÈRE DIT À SON JEUNE FILS QUI PLEURE PARCE QUE SES AMIS SONT PARTIS SANS LUI : "DES AMIS ? TES AMIS ? ENFERMEZ-VOUS TOUS UNE SEMAINE DANS UNE SEULE PIÈCE SANS RIEN MANGER... ALORS TU VERRAS CE QUE C'EST, LES AMIS... "

"LA SCIERIE DES PRATIQUES" N'EST PAS SANS RISQUE, DISCUTER ET DÉBATTRE DE SES PRATIQUES POUR FINALEMENT ACCEPTER DE LES SACRIFIER UNE À UNE PEUT DEVENIR UN EXERCICE TRAGIQUE.

L'OBJECTIF DU JEU N'EST PAS DE VOIR LES JOUEURS S'ÉTRIPER AVANT D'AVOIR RÉUSSI À OCCIRE LA PRESQUE TOTALITÉ DE LEURS PRATIQUES.

CONSCIENT DES RISQUES ENCOURUS LES AUTEURS PROPOSENT D'UTILISER UNE PRATIQUE ÉPROUVÉE DONT LE FONDEMENT EST ISSU DES THÉORIES COMMENSALISTES ET SYSTÉMIQUES.

LE CERCLE DE RÉACTION (CDR)

LORSQUE DES SIGNES D'AGACEMENT ÉMERGENT, QUE LE TON COMMENCE À MONTER, LE TEMPS EST VENU POUR UN JOUEUR DE SOLLICITER UN CDR.

CETTE PRATIQUE PERMET DE CONTRÔLER ET DE LIMITER LA CHARGE ÉMOTIONNELLE. ELLE PROPOSE UN ACCUEIL DE L'ÉMOTIONNEL, DES FRUSTRATIONS, DES PEURS, DES RÉSISTANCES, DES PRÉFÉRENCES, QUI HABITUELLEMENT NE SONT PAS ÉCOUTÉES.

PRINCIPES :

**LE DÉBAT EST PROSCRIT
LA PAROLE EST DISTRIBUÉE ET ELLE RESTE AU CENTRE
ON RECHERCHE LE CONSENTEMENT MUTUEL**

MODE D'EMPLOI DU CERCLE DE RÉACTION :

1- UN FACILITATEUR EST ÉLU SANS CANDIDATURE ET À BULLETIN SECRET. IL SERA LE GARANT DU RESPECT DES PRINCIPES, DU TEMPS ET DU RESPECT DES RÈGLES.

2- UN JOUEUR - LE *SÉCATEUR* - PROPOSE L'ÉLIMINATION D'UNE PRATIQUE EN EXPLIQUANT SOMMAIREMENT SES RAISONS.

4- UN TOUR DE PAROLE COMMENCE AFIN D'ÉCLAIRCIR LA PROPOSITION. TOUR À TOUR, CHAQUE JOUEUR POSE UNE QUESTION AU SÉCATEUR AFIN DE CLARIFIER LA PROPOSITION.

5- LORSQUE TOUTES LES AMBIGÜITÉS ONT ÉTÉ LEVÉES, UN NOUVEAU TOUR DE PAROLE COMMENCE : C'EST LA RECHERCHE DU CONSENTEMENT. CHAQUE JOUEUR VA POUVOIR EXPRIMER UNE OBJECTION. UNE OBJECTION N'EST PAS UN NON FERMÉ, ELLE CONSISTE À SIGNALER LES RAISONS IMPORTANTES POUR LESQUELLES L'ÉLIMINATION DE LA PRATIQUE SERAIT PRÉJUDICIABLE POUR LE GROUPE.

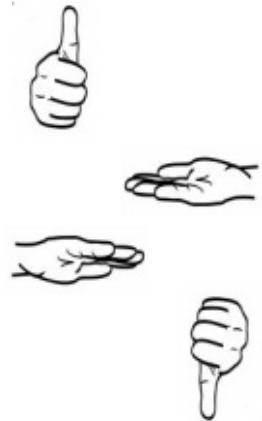
6- CHAQUE JOUEUR VA FINALEMENT POUVOIR VOTER EN UTILISANT LA NOTATION SUIVANTE :

POUCE VERS LE HAUT : CHOUETTE, COUPONS-NOUS UN BRAS EN ÉLIMINANT CETTE PRATIQUE

MAIN À PLAT PAUME VERS LE HAUT : MÊME PAS MAL, JE SUIS D'ACCORD

MAIN À PLAT PAUMER VERS LE BAS : CE N'EST PAS MON CHOIX, J'AI PRÉSENTÉ MES OBJECTIONS, ET FINALEMENT JE VOUS OFFRE MON CONSENTEMENT

POUCE VERS LE BAS : JE SUIS EN PLEINE CRISE ÉMOTIONNELLE, C'EST NON !



CONCLUSION :

SI LA MAJORITÉ DES RÉPONSES EST COMPOSÉE DE POUCES OU PAUMES VERS LE HAUT LA PRATIQUE EST SUPPRIMÉE. DANS LE CAS CONTRAIRE OU SI UN JOUEUR A CRAQUÉ (POUCE VERS LE BAS) LA PRATIQUE EST PRÉSERVÉE ET UN AUTRE SÉCATEUR PEUT PROPOSER DE PASSER UNE PRATIQUE AU PILORI.

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



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



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**



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



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



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**



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



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



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**



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

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



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	

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 

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
		

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

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



PERSONAS	GIVEN - WHEN - THEN (GHERKIN)	REFACTORIZING
✕	✕	✕
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
✕	✕	✕

RETROSPECTIVE	2.	DAILY MEETING	2.	TEST DRIVEN DEVELOPMENT	2.
BURNDOWN CHART FOR TASKS	2.	SPRINT PLANNING	2.	BEHAVIOUR DRIVEN DEVELOPMENT	2.
BURNUP CHART FOR USER STORIES	2.	VALIDATION (BY THE PRODUCT OWNER)	2.	ACCEPTANCE TESTS	2.
REVIEW	2.	DEFINITION OF DONE	2.	BACKLOG	2.

TIMEBOX	2.	AUTOMATED TESTS	2.	LIMIT WORK IN PROGRESS	2.
EMERGENT DESIGN (ITERATIVE NOT INCREMENTAL)	2.	PAIR PROGRAMMING	2.	VELOCITY	2.
VISION	2.	PAIR REVIEW	2.	VISUAL MANAGEMENT	2.
CONTINUOUS INTEGRATION	2.	ITERATION	2.	USER STORY	2.

PERSONAS <i>2.</i>	GIVEN - WHEN - THEN (GHERKIN) <i>2.</i>	REFACTORING <i>2.</i>
IMPACT/STORY MAPPING <i>2.</i>	AGILE GAMES <i>2.</i>	NIKO NIKO (FEELING BOARD) <i>2.</i>
RELEASE PLAN <i>2.</i>	5 WHYS <i>2.</i>	PRIORITIZATION (MOSCOW, DOT VOTING, ETC.) <i>2.</i>
ESTIMATES (PLANNING POKER OR WALL PLANNING) <i>2.</i>	STREAM VALUE MAP <i>2.</i>	WAR ROOM - OBEYA <i>2.</i>

VERSION MAI 2013 "AFFUTÉE" : CHANGEMENT DU NOM POUR FAIRE APPARAÎTRE LE CÔTÉ DOULOUREUX À SE SÉPARER DE PRATIQUES, INTRODUCTION DU CERCLE DE RÉACTION (STÉPHANE LANGLOIS) PLUSIEURS JEUX DE CARTES AVEC DES GRIGRIS POUR FACILEMENT LES DISTINGUER, DÉCOUPE PLUS AISEE.

VERSION AVRIL 2013 "BARAQUAJEU" : INTRODUCTION DU CONTEXTE, CORRECTIONS DE BUGS SUR LES CARTES PRATIQUES (DOUBLON, CONTENU).

VERSION AVRIL 2013 - INITIALISATION "AGILEADN"

@PABLOPERNOT & @LANGLOIS_S POUR NOUS JOINDRE.