



Artistes Spécifieurs

Atelier Agile

Véronique Deslandres
LP DEVOPS – IUT Univ Lyon 1



Préparation / Finalité



- Constituer 2 équipes de 7/8
- Au sein de chaque équipe, distinguer :
 - 4/5 artistes (dessinateurs)
 - 3 « spécifieurs »
- Le jeu consiste à **faire réaliser par des Artistes – en 10 minutes – un dessin** défini par les Spécifieurs
- Règles : (1) les Artistes et les Spécifieurs n'ont **pas le droit de se parler** ;
(2) les Spécifieurs écrivent leurs spécifications **sans aucun dessin**.
(3) Ils **quittent la salle** quand les artistes dessinent.

Objectifs du Jeu



- Faire l'expérience des **difficultés de communication** au sein d'une équipe
- Comprendre que **l'éloignement** peut être source de problème
 - (préférer la colocation des équipes)
- Montrer l'intérêt de la pratique de la **rétrospective**
- Percevoir les limites de la **communication écrite**

Let's go !

- Constituer les 2 équipes
- Identifiez les artistes
- RAPPEL de la consigne :

PRODUIRE LE DESSIN PROPOSÉ EN 10'

- SVP - Les artistes d'une équipe **ne regardent pas** ce que les autres groupes font, pas de concurrence, on fait jouer tout le monde
- **Les artistes : dehors ! C'est parti...**

4





1^{er} DESSIN

Top chrono : 10'

- **Spécifieurs** attention !!
- Vous avez **3'** pour capturer les exigences Client
 - (30% de temps de présence du client : c'est déjà beaucoup plus qu'en réalité !)
 - Timing à gérer par vous-mêmes
 - Après, soit ils sont indisponibles, ou bien ils trouvent normal que vous ayez tout compris et laissent faire...
- **Prêts ?**

6



(2 itérations **avec le même dessin**)





2^{ème} DESSIN

2^{ème} dessin : consignes

- Reprendre les 2 équipes, **échanger les rôles**
- RAPPEL consigne :

PRODUIRE LE DESSIN PROPOSÉ EN 10'

- Aucun échange verbal une fois les spécifications données mais cette fois, **les spécifieurs peuvent regarder les artistes dessiner, sans rien dire.**

- **Les artistes : dehors !**
- **Prêts ?**

9





Rétrospective Dessin n°2

- Plus intéressant à jouer, car l'équipe doit en plus **interpréter le sens du dessin**, qui peut varier d'un spécifieur à l'autre.

11



- **Cet essai s'est mieux déroulé ?** pour quelles raisons ?

Les spécifieurs ayant été Artistes, ils savent mieux où sont les pièges.

Time boxing respecté.

Pas de titre encore... qui aurait placé le contexte (« un marché de producteurs »)



3^{ème} DESSIN

3^{ème} dessin : variante

13



- Reprendre les 2 équipes, affecter les rôles
- **Nouvelle consigne :**
PRODUIRE LE DESSIN PROPOSÉ EN 2 itérations de 10'
- **1^{ère} itération** : aucun échange verbal une fois les spécifications données
- Break : **feedback**
 - Les spécifieurs viennent voir ce qu'ont fait les artistes et ***modifient leurs spécifications*** en conséquence
- **2^{ème} itération** : sans échange à nouveau.

Les artistes : dehors ! C'est parti...

14



3^{ème} dessin : rétrospective

- Dessin plus complexe !
- Composé de nombreuses **formes géométriques**
- Avec **une compréhension des éléments** et un **rendu difficile à reproduire**

15



- Fernand Léger, *Femme au bouquet*, 1924
- **Cubisme** : le corps perçu comme une **machine** (membres géométriques) ; chaque partie du corps et chaque objet du décor figure **de façon indépendante**, avec la même importance; recherche de **profondeur**
- **Parallèle avec le dév.** : aborder un domaine complexe inconnu (chimie, spatial, etc.), comprendre des besoins ésotériques.

Rétrospective de l'atelier

Sur les mécanismes de Scrum et plus généralement les pratiques de gestion de projet Agile

1- Spécifications Imprécises

16



- Les Artistes ont eu du mal à bien comprendre les spécifications écrites par les spécifieurs.
 - « Il faudrait qu'ils écrivent mieux car c'est illisible »
 - Parallèle avec le dév logiciel : les schémas utilisés dans les spécifications ne parlent pas aux développeurs, et réciproquement
- « On n'a pas le même langage »

➔ **Besoin de collaborer**

L'agilité permet plus de « **collaboratif** » en proposant au Client d'être présent lors des spécifications.

- Ne pas travailler sur une *amélioration* des spécifications écrites, mais les discuter
- Avoir un Spécifieur (PO) en permanence des Artistes pour voir ce qu'ils font et compléter les spécifications en cas de divergence

Trop de temps pour les spécifications

- Les 1^{ers} éléments de spécification arrivent généralement au bout de 6 à 7 minutes (voir beaucoup plus tard). Les Artistes sont alors submergées par les Spécifications à réaliser dans un délai très court (quelques minutes)
 - C'est la panique totale !

17



→ En Agile, on découpe le besoin en Stories par Itération

- Ici : travailler le dessin **élément par élément**, càd. faire un découpage en Story du besoin initial.
- Travailler **par itération** : prioriser les éléments importants (valeur métier) et leur réalisation séquentielle.

Durée trop courte

18



→ Approche incrémentale

- Les équipes réclament toujours plus de temps. C'est l'effet « Élastique du Cycle en V » qui tire vers l'arrière.
 - Dès que l'on donne un périmètre et une durée aux participants, ils sont persuadés qu'il faudra **tout faire** dans le temps imparti ;
 - **Or si ce n'est pas possible, il serait préférable de l'annoncer au PO**
 - Le risque est grand d'avoir un client déçu de ne rien avoir à la livraison !
- L'approche incrémentale consiste à développer progressivement ce qui est demandé, tout en ayant un produit **fonctionnel** en permanence.
- On reporte les éléments du dessin (stories) au fur et à mesure qu'elles ont été validées au brouillon par un spécifieur (PO).

Produit refusé par le client, défauts

- Des réalisations sont refusées par le client car elles comportent de **nombreux défauts**.
- Souvent le « **bug de la fin** » est même très visible (l'élément le pire du dessin), car c'est ce qui a été ajouté dans les dernières secondes
 - Principe du « **Plus il y en a, mieux c'est, même si c'est faux** » très présent chez les Artistes / Codeurs.
 - Le **stress de l'échéance** fait faire des bêtises...
 - Désengagement : les équipes considèrent qu'elles ont fait *de leur mieux dans le temps imparti*, alors « ce n'est pas de leur faute si le produit final est faux et refusé par le client »...

19



En Agile, le produit final **s'enrichit par incrément** et est disponible en permanence, ce qui **diminue le stress** lié au temps qui s'écoule.

Il est normal en Agile d'entendre les équipes dire lors de l'itération : « Il ne nous reste pas assez de temps pour finir, alors **on s'arrête là** pour cette itération ».

Produit refusé par le client, défauts (suite)

→ Planification

- Lorsqu'on demande aux équipes le temps qu'il leur faudrait pour *reprendre les défauts et produire un résultat acceptable*, aucune ne se prononce.
 - « *Comment veux-tu que j'estime le temps de correction d'un bug ?* »
- C'est une des faiblesses de la planification traditionnelle : ce sont souvent les tests **à la fin** qui font **exploser** le planning.

20



Avantage de la planification Agile :

- Avec des feedbacks fréquents, chaque fin d'itération, on arrive à des **incréments de produits** qui deviennent de + en + satisfaisants.
 - On est ainsi capable de chiffrer les éléments restant.
- Grâce à un **indicateur fiable, la vélocité**, on est capable d'évaluer le temps nécessaire *pour finir le projet*.

Conclusion

Sur cet atelier, on a abordé certaines **notions** de l'agilité :

21



- Collaboration
- Le découpage du besoin en stories,
- La valeur métier, la définition des priorités
- L'approche itérative et incrémentale
- La planification Agile

