

# Grenoble 2023

Rapport de voyage



## Table des matières

Informations générales.....	4
Dates.....	4
Déroulement du voyage .....	4
Lundi 20.....	4
Mardi 21 .....	4
Mercredi 22.....	4
Jeudi 23.....	4
Vendredi 24 .....	4
Coûts et dépenses .....	4
Rafael.....	5
Zotrim .....	6
Térence .....	6
Rapport détaillé.....	6
Lundi 20.....	6
Séance avec les émulateurs du programme « APPRENDRE ».....	6
Réunion Matin (09 :00 -12 :00) .....	7
Après-Midi (13 :30 – 15 :00).....	7
Mercredi 21 et Jeudi 22 Novembre.....	8
KEYNOTE - L'agilité de la décroissance.....	8
Le Scrum Master surréaliste (?).....	8
Améliorer la maturité UX de votre entreprise, mission impossible ? .....	10
Vaincre ses dépendances, le long chemin de l'organisation agile .....	10
Scrum master : le guide pour exceller dans votre rôle .....	13
Atelier de Bodystorming: ou comment porter le brainstorming à un autre niveau .....	14
DESIGN / DEV : A LA RECHERCHE DU DIALOGUE PERDU .....	15
Libère ta créature et embrasse tes bizarreries !.....	16
Trunk Based .....	17
KEYNOTE - Un attribut prédictif de succès des transformations : la sécurité psychologique .....	17
CI/CD démystifié : Accélérez votre processus de développement.....	18
Clean Code du point de vue de la cognition.....	20
Découper ses User Story .....	21
Nous n'estimons plus et tout va bien.....	21
L'agilité dans le hardware, pourquoi pas nous ? REX de Schneider Electric .....	22
KEYNOTE : L'agilité de demain : Sécurité psychologique prédictif de performance .....	23

Vendredi 24 .....	23
Forum ouvert.....	23
Atelier débat sur la pédagogie et l'agilité.....	23
Atelier débat sur ChatGPT au cœur de nos métiers.....	24
Conclusion .....	26
Guillaume .....	26
Zotrim .....	26
Joiakim.....	27
Rafael.....	27
Térence .....	27

## Informations générales

### Dates

Le voyage apprenant s'est déroulé en Auvergne Rhône-Alpes, du **lundi 20 novembre 2023** au **vendredi 24 novembre 2023**.

### Déroulement du voyage

Le déroulement de notre voyage apprenant à suivi la planification initiale :

#### Lundi 20

Rencontre avec Sassia Moutalibi, ingénieure en technologie de la formation au sein du département « APPRENDRE » de l'Université Savoie Mont-Blanc où nous avons pu participer à une réunion des « émulateurs » sur « l'apprentissage par compétences ». Cette réunion d'environ 20 personnes s'intéressait l'intégration du modèles « APC - Apprentissage par compétences » dans l'université.

#### Mardi 21

Durant cette journée, nous nous sommes concentrés sur la réalisation des différents éléments du programme notamment les LI et les AR. Nous avons également profité de cette espace de collaboration afin de consolider notre structure commune du portfolio.

#### Mercredi 22

Cette journée a été consacrée à la participation aux différents séminaires du congrès « AGILE – Grenoble 2023 ».

#### Jeudi 23

Cette journée a été consacrée à la participation aux différents séminaires du congrès « AGILE – Grenoble 2023 ».

#### Vendredi 24

La matinée a été consacrée à la participation au forum ouvert du séminaire du congrès « AGILE – Grenoble 2023 ».

### Coûts et dépenses

Qui	Quoi	Combien
Guillaume	Train Sierre - Chambéry	45,70 CHF
	AirBNB Chambéry	26,00 CHF
	Train Chambéry - Grenoble	13,70 CHF
	AirBNB - Grenoble	93,80 CHF
	Agile Grenoble 2023	150,00 CHF
	Train Grenoble - Sierre	56,05 CHF
		<b>385,25 CHF</b>

Joiakim

Date Jour Mois Tag Monat	Déplacement de (...) à (...) <i>Dienstreise von (...) nach (...)</i>	Objet <i>Betreff</i>	Déjeuner <i>Frühstück</i>	Dîner <i>Mittagessen</i>	Souper <i>Abendessen</i>	Hébergement <i>Übernachten</i>	Frais de téléphone <i>Telefonspesen</i>	Divers (quittances) <i>Verschied (Quittung)</i>	CFF / PTT SBB / PTT	Km auto Auto-Km	
19	11	Sion à Chambéry							43,30		
19	11					26,00					
20	11	Chambéry à Grenoble							13,75		
20	11					33,82					
22	11	Conférence Agile Grenoble (3 jours)						147,53			
24	11	Grenoble à Genève							23,55		
24	11	Genève à Sion							24,00		
Totaux détaillés / Einzel-Totale			0,00	0,00	0,00	113,82	0,00	147,53	110,60	0	0,00
<b>Total général / Gesamttota</b>										<b>318,01</b>	

## Rafael

Date Jour Mois Tag Monat	Déplacement de (...) à (...) <i>Dienstreise von (...) nach (...)</i>	Objet <i>Betreff</i>	Déjeuner <i>Frühstück</i>	Dîner <i>Mittagessen</i>	Souper <i>Abendessen</i>	Hébergement <i>Übernachten</i>	Frais de téléphone <i>Telefonspesen</i>	Divers (quittances) <i>Verschied (Quittung)</i>	CFF / PTT SBB / PTT	Km auto Auto-Km	
20	11	Sion à Genève							30,80		
20	11	Genève à Aix-Les-Bains Le Revard							18,10		
20	11	Aix-Les-Bains Le Revard à Grenoble							14,20		
20	11								93,80		
22	11	Conférence Agile Grenoble (3 jours)							150,00		
24	11	Grenoble à Genève							20,70		
24	11	Genève à Sierre							40,40		
Totaux détaillés / Einzel-Totale			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	368,00	0	0,00
<b>Total général / Gesamttota</b>										<b>368,00</b>	

## Zotrim

19	11	Vouvry à Aigle (Gare)	Voiture								9	
19	11	Aigle à Chambéry	CFF						52.60			
19	11		AirBNB Chambéry				26.00					
20	11	Chambéry à Grenoble	SNCF						13.75			
20	11		AirBNB Grenoble (4 nuits)				93.82					
22	11		Conférence Agile Grenoble (3 jours à 50 euros)						147.59			
24	11	Grenoble à Genève	SNCF						29.55			
24	11	Genève à Aigle	CFF						34.00			
24	11	Aigle(Gare) à Vouvry	Voiture								9	
Totaux détaillés / Einzel-Totale				0.00	0.00	0.00	119.82	0.00	147.59	129.90	18	12.39
				<b>Total général / Gesamttotal</b>								<b>409.70</b>

Le montant de l'indemnité km. voiture se calcule une fois après addition des km parcourus  
Die Entschädigung fürs Auto wird am Schluss nach Addition aller Km einmalig berechnet



## Térence

Somme total : 296.80

DATE	Déplacement	Objet	Coûts
20.nov	Genève à Aix-Les-Bains Le Revard	Billet de train SNCF	18,10
20.nov	Aix-Les-Bains Le Revard à Grenoble	Billet de train SNCF	14,2
22.nov		AirBNB Grenoble (4 nuits)	93,8
24.nov		Conférence Agile Grenoble(3 jours)	150
24.nov	Grenoble à Genève	Billet de train SNCF	20,7
<b>TOTAL</b>			<b>296,80</b>

## Rapport détaillé

### Lundi 20

Séance avec les émulateurs du programme « APPRENDRE »

Durant cette séance spécialement consacrée à l'apprentissage par compétence du programme « APPRENDRE » de l'université Savoie Mont-Blanc, nous avons eu l'occasion de découvrir quelques points, présentations de ce programme qui vise à remplacer la méthodologie traditionnelle par une approche centrée sur les compétences. Aussi, nous avons eu l'occasion de présenter, partager et discuter de notre modèle DTA avec l'équipe présente.

*Nous avons été très bien accueillis.*

Réunion Matin (09 :00-12 :00)

Lors du conseil des professeurs à l'Université Savoie Mt-Blanc à Chambéry, le focus était mis sur le nouveau mode d'évaluation pour le Bachelor, axé sur la validation par compétence. Ce modèle repose sur un référentiel et une maquette établissant les compétences clés, leurs composantes essentielles et une progression sur trois niveaux à travers les trois années de licence. Ce référentiel, conçu par les chefs de département nationaux et les enseignants, bénéficie d'une structure nationale, favorisant un réseau transversal.

L'atteinte des niveaux de compétence est conditionnée par un "apprentissage critique" qui nécessite la combinaison de différentes expériences d'apprentissage. Chaque année vise un niveau spécifique, bien que des exceptions puissent exister selon les parcours, offrant une certaine flexibilité.

La structure pédagogique se compose de cinq "unités d'apprentissage" réparties sur les trois années de licence, chacune pouvant inclure plusieurs modules. Les évaluations des niveaux de compétence se réalisent à des moments spécifiques définis.

Concernant l'évaluation des compétences, divers types ont été abordés. L'évaluation formative, sans impact sur les notes, vise à permettre aux étudiants de s'entraîner et de vérifier la validation de leurs compétences. Les principes des situations d'apprentissage et d'évaluation (SAE) ont été soulignés, mettant l'accent sur des situations complexes, l'évaluation de l'efficacité des apprentissages critiques et l'inclusion de feedbacks réguliers.

Par ailleurs, l'évaluation certificative, requérant l'attribution d'une note, est une exigence légale. Plusieurs exemples de SAE ont été mentionnés, incluant des projets, travaux pratiques, portfolios, stages, et autres, tous visant à évaluer les compétences acquises.

L'outil d'évaluation préconisé est la grille critériée, limitant les biais et étant basé sur le référentiel de compétence. Le portfolio, bien qu'en phase de test dans certaines licences, est considéré comme un espace permettant à l'étudiant de prendre du recul sur son parcours, partageant ses expériences et recevant des retours formatifs.

Néanmoins, le déploiement généralisé du portfolio requiert un accompagnement conséquent pour les étudiants et les enseignants, avec un avertissement sur le temps nécessaire à sa gestion. Un système d'évaluation impliquant à la fois le tuteur de l'école et celui de l'entreprise est en place, permettant un suivi régulier avec des points de contrôle.

Après-Midi (13 :30 – 15 :00)

Lors de la rencontre avec le département APPRENDRE, plusieurs projets ont été abordés.

Le projet @SPIRE, étalé sur une décennie, est centré sur la réussite des étudiants et s'articule autour de quatre axes : la transformation pédagogique, l'hub de la réussite étudiante, la numérisation de l'enseignement et l'amélioration continue. Il requiert une planification des programmes centrée sur l'utilité pour les étudiants et vise à uniformiser les compétences au sein des unités académiques.

UNITA, une alliance internationale réunissant un grand nombre d'étudiants et de personnels, aspire à créer une université européenne inclusive et multilingue. Son fonctionnement est organisé en cinq Work Packages avec des tâches spécifiques, et il vise à renforcer l'identité européenne tout en favorisant la mobilité internationale.

<https://univ-unita.eu/Sites/>

Le projet Avenir(S) comporte deux volets, dont l'un concerne l'enseignement supérieur et comprend trois actions visant à soutenir l'approche par compétence, la modélisation des référentiels et l'ePortfolio pour l'APC et le projet de vie de l'apprenant.

Ces projets illustrent des initiatives variées visant à améliorer l'expérience et la réussite des étudiants, tout en favorisant l'innovation pédagogique et la collaboration internationale.

Mercredi 21 et Jeudi 22 Novembre

KEYNOTE- L'agilité de la décroissance

**Par Claude Aubry, résumé par Guillaume**

Dans son ouvrage « Ralentir ou périr », Timothée Parrique invite à envisager la décroissance comme une voie de transition vers la post-croissance, une phase caractérisée par la fluidité et la stabilité. Au cœur de cette transformation, des liens entre l'agilité et la décroissance peuvent être amenés, mettant en avant des principes fondamentaux tels que les boucles orientées utilisateur et les équipes auto-organisées.

Dans le contexte de la décroissance, l'Agilité pourrait présenter une redéfinition, devenant une approche renforcée par une mise en avant plus marquée des valeurs environnementales et sociales. Tout en maintenant son focus sur la création de valeur pour les utilisateurs, cette nouvelle forme d'Agilité repose également sur le principe de la décision collective. Ainsi, comme la décroissance, elle aspire à concilier les impératifs notamment sociaux avec une orientation utilisateur prononcée, favorisant un développement durable et éthique.

Un regard comparatif entre l'Agilité et la décroissance révèle des similitudes. Leur conception récente, les différentes techniques et méthodes disponibles, ainsi que les défis inhérents à leur définition et leurs critiques et des moqueries similaires. Malgré la vision techno-solutionniste, la complexité de démêler la croissance et l'écologie persiste. Parmi les principes agiles compatibles avec la décroissance, le triangle de GIEC (éviter, substituer, améliorer) et la recherche d'un rythme soutenable faisant référence à l'équipe et la planète se démarquent.

Deux changements de paradigme se dessinent entre les modèles traditionnels et agiles. Premièrement, la redéfinition de la valeur, mettant l'accent sur des aspects tels que l'apprentissage, le bien-être et le commun plutôt que sur le profit économique. Deuxièmement, une focalisation accrue sur la communauté pour atténuer les dissonances cognitives.

Pour faciliter cette transition complexe, des outils tels que l'OVNI (Observation des Valeurs Non Industrielles), la Karma Police et le modèle Agile Fluency sont préconisés. L'évolution vers la post-croissance est envisagée comme une progression linéaire, passant de la coopération à la solidarité, puis à la frugalité. C'est ainsi que se dessine une vision résolument orientée vers un avenir plus durable, où l'Agilité et la décroissance sont comparable et pourquoi pas pourrait se rejoindre pour forger un nouveau paradigme.

Le Scrum Master surréaliste (?)

**Par Johnny Blondel, résumé par Joiakim**

**Introduction :**



La conférence "Le Scrum Master surréaliste" promet une exploration intrigante entre le surréalisme, un mouvement artistique révolutionnaire, et les responsabilités du Scrum Master. En guise de mise en bouche, l'orateur dévoile un lien inattendu entre ces deux mondes apparemment éloignés. Cette présentation promet également de partager une technique de stimulation de la créativité et de présenter un manifeste surprenant qui pourrait transformer notre approche du travail quotidien.

### **Booster la Créativité :**

Un des points essentiels de la conférence est l'importance de booster sa créativité en tant que Scrum Master. Comment ? En se nourrissant d'informations variées, l'orateur suggère que des séances de facilitation peuvent être des moments propices à l'inspiration. Par exemple, en facilitant une réunion d'équipe, le Scrum Master peut être exposé à de nouvelles idées et perspectives, nourrissant ainsi sa propre créativité.

### **Définition du Scrum Master :**

Pour comprendre pleinement le rôle du Scrum Master, il est crucial de se pencher sur ses responsabilités. Le Scrum Master est un anticipateur, un facilitateur transparent, un coach et un promoteur de l'amélioration continue au sein de l'équipe. En d'autres termes, il ne s'agit pas seulement d'appliquer un framework comme Jira, mais de comprendre profondément comment l'équipe travaille et interagit.

### **Question Fondamentale avant l'Implémentation d'un Framework :**

Avant de se lancer dans la mise en place d'un framework tel que Jira, la première question à se poser est de comprendre comment l'équipe fonctionne. Il est crucial de prendre en compte la dynamique de l'équipe, sa culture, et ses besoins spécifiques. Cela met en lumière l'aspect surréaliste du Scrum Master, qui privilégie l'irrationnel et l'humain au-delà de la logique stricte.

### **Le Scrum Master : Irrationnel et Surréaliste :**

L'objectif de la conférence est de démontrer que le Scrum Master est plus irrationnel que logique, plus absurde que raisonnable, plus enclin au rêve qu'au conscient, plus en révolte qu'en conformité morale. En d'autres termes, le Scrum Master incarne des aspects du surréalisme dans son approche, privilégiant souvent l'intuition et l'innovation au-delà des règles strictes.

### **Exemples Concrets et Retour d'Expérience :**

L'orateur partage son retour d'expérience en tant que Scrum Master, illustrant comment des approches apparemment décalées ont conduit à des résultats innovants. Par exemple, introduire des méthodes de travail ludiques ou organiser des ateliers créatifs peut favoriser un environnement propice à l'émergence d'idées nouvelles et inattendues.

### **Conclusion :**

La conférence propose une perspective unique sur le rôle du Scrum Master en le rapprochant du surréalisme. En invitant les participants à envisager leur travail sous un nouvel angle, l'orateur espère susciter une réflexion créative et transformer la manière dont nous abordons les défis quotidiens. Peut-être que, finalement, le titre énigmatique de cette conférence ne sera plus aussi surprenant qu'au début.

Améliorer la maturité UX de votre entreprise, mission impossible ?

**Par Safia Zouaoui, résumé par Rafael**

Dans ce keynote nous avons vu les problématiques que peuvent avoir les métiers UX/UI designer au sein d'une équipe.

Il y a cette problématique de manque de légitimité, souvent on ne se sent pas à sa place, car l'UX/UI est vu comme une partie moins importante dans les projets, alors que ce n'est pas le cas. Avoir une interface UX/UI centré sur la demande du client est très important.

La maturité UX d'une entreprise peut être mesuré sur une échelle de 1 à 6.

1. Absent
  - L'UX est ignorée dans l'entreprise, elle est inexistante
2. Limité
  - Le travail fait sur l'UX est rare, fait au hasard et sans importance
3. Emergent
  - Le UX est fonctionnel est prometteur, cependant il est effectué de manière incohérente et inefficace.
4. Structuré
  - L'organisation dispose d'une méthodologie semi-systématique liée à l'UX qui est répandue, mais avec des degrés variables d'efficacité et d'efficience.
5. Intégré
  - Il s'agit de la phase maximale que la majorité des entreprises peuvent atteindre.
6. Axé sur l'utilisateur
  - Le dévouement à l'UX à tous les niveaux conduit à des informations approfondies et des résultats de conception exceptionnelle centrée sur l'utilisateur.

Quelques conseils pour bien intégrer l'UX au sein de son entreprise :

- Il est important d'avoir l'appui de la direction, sinon le combat sera difficile
- Il faut se trouver des alliés dans l'entreprise
- Il faut avancer pas à pas, par petit périmètre (une BU plutôt que toute la DSI)
- Mettre en avant les petites victoires
- Mettre en place vos OKR et KPI > les CODIR adorent
- Homogénéiser/industrialiser les pratiques et les productions
- Donnez de la visibilité sur ce que vous faites et la valeur apportée à l'entreprise

Vaincre ses dépendances, le long chemin de l'organisation agile

**Par Cyrille Dayen, résumé par Joiakim**

**Introduction :**

La conférence "Vaincre ses dépendances, le long chemin de l'organisation agile" aborde le défi persistant des dépendances dans les frameworks Agile à l'échelle. Malgré les promesses de gestion des dépendances, celles-ci demeurent des anti-patterns de l'Agilité, entravant la

performance des équipes et des organisations. L'orateur propose une approche pragmatique pour créer des équipes autonomes tout en éliminant progressivement les dépendances.

### **Types de Dépendances :**

L'orateur commence par souligner qu'il n'y a pas de solution miracle aux dépendances et explore les différentes facettes de celles-ci. Les dépendances peuvent être humaines, techniques ou fonctionnelles, chacune présentant des défis spécifiques. Par exemple, une dépendance humaine peut se manifester dans la structure de l'équipe, tandis qu'une dépendance technique peut résider dans des éléments comme les API.

### **Scénario concret :**

Pour illustrer le problème des dépendances, l'orateur met en scène l'Entreprise XY, confrontée à des problèmes tels que l'insatisfaction client, des délais de mise sur le marché trop longs et des coûts informatiques élevés. L'introduction de l'Agilité dans cette entreprise implique la mise en place d'une structure agile avec des éléments tels que des tribus, des chapters, des feature teams, des Product Owners, etc. Cette transformation s'accompagne également de l'adoption d'un cadre stratégique basé sur les Objectives and Key Results (OKR).

### **Alignement des Personnes et des Dépendances :**

La conférence se penche sur la question cruciale de l'alignement entre les personnes et les dépendances. Une solution suggérée est la création d'une architecture informatique adaptée à l'organisation de l'équipe. Bien que cela puisse entraîner une complexité accrue, une architecture bien conçue peut réduire les risques. L'orateur encourage également la réduction de la taille des composants pour minimiser les risques et faciliter la maintenance.

### **Actions Concrètes :**

Pour vaincre les dépendances, l'orateur propose des actions concrètes, notamment l'identification des parcours clients, la délimitation des produits/fonctionnalités et la création d'équipes plus autonomes. Cela nécessite des investissements dans la formation, le recrutement et une stratégie IT solide.

### **Questions pour les Participants :**

La conférence encourage la participation en posant quatre questions essentielles aux participants :

- Comment créer un maximum d'équipes autonomes autour des produits ?
- Pour les périmètres où l'autonomie n'est pas encore possible, quels mécanismes de synchronisation mettre en place pour gérer les dépendances ?
- Comment garantir l'alignement stratégique entre les équipes ?
- Quels moyens devons-nous mettre en œuvre pour autonomiser ces équipes dans le futur ?

KEYNOTE- Le futur de l'IA : La machine qui aide l'homme ou l'homme qui aide la machine ?

*Par Ari Kouts, résumé par Rafael*

**Définition de l'IA** (Yann Le Cun, Meta AI Research Director) :

« Un ensemble de techniques permettant à des machines d'accomplir des tâches et de résoudre des problèmes normalement réservés aux humains et à certains animaux »

### **IA classique versus IA générative :**

#### ***IA classique :***

Approche : L'IA classique repose souvent sur des algorithmes préprogrammés et des règles explicites. Les concepteurs de ces systèmes spécifient généralement les règles et les conditions que l'IA doit suivre pour résoudre un problème donné.

Capacités : Les systèmes d'IA classiques sont généralement spécialisés dans des tâches spécifiques et ne dépassent pas le cadre de leur programmation initiale. Ils sont efficaces pour des applications spécifiques mais peuvent ne pas être aussi flexibles dans des environnements changeants.

#### ***IA générative :***

Approche : L'IA générative se base sur des modèles d'apprentissage automatique, en particulier sur des réseaux neuronaux, pour générer des données nouvelles et originales. Ces modèles sont souvent capables d'apprendre à partir de grandes quantités de données pour créer des contenus autonomes.

Capacités : Les systèmes d'IA générative sont souvent associés à la créativité et à la production de contenu nouveau. Ils peuvent générer des textes, des images, des sons, voire des idées, en utilisant des modèles entraînés sur des ensembles de données variés.

#### ***Sites générés par l'IA :***

Lors de cette conférence, l'orateur nous a présenté deux sites, complètement gérés par des IAs : [cuisine-generation.fr](http://cuisine-generation.fr) et [tech-generation.fr](http://tech-generation.fr)

Dans ces sites, il n'y a pas de choix humain dans les publications, mais plutôt un guide d'utilisation donné aux IAs.

Il s'agit d'une expérience qui a servi à comprendre les possibilités et les limites de l'IA et prendre conscience de son utilité dans la génération de contenu.

#### ***Impact des IAs sur les métiers :***

Un impact estimé conséquent :

- Selon McKinsey (06/2023), 50% des professions ou activités professionnelles seront automatisées entre 2030 et 2060.
- Selon BCG (10/2023), l'IA permet +40% d'amélioration des performances sur les tâches de création d'idées.
- Selon Goldman Sachs (04/2023), 300 millions d'emplois seront en danger à cause de l'IA.
- Selon un graphique publié par l'orateur, nous avons pu constater que en effet, les métiers les plus affectés par l'IA ne sont pas les métiers manuels, mais plutôt les métiers de bureau.

Un changement de métiers :

A cause de l'impact de l'IA, plusieurs métiers pourraient disparaître et être remplacés par d'autres comme nouveaux métiers comme : le développeur de maisons intelligentes, requalificateur, psychothérapeute pour IA, prompt engineer...

Scrum master : le guide pour exceller dans votre rôle

***Par Antpome Matuchniak, Elise Vanholsbeeck, résumé par Rafael***

L'agilité, fondement de la méthode SCRUM, repose sur trois piliers essentiels : l'amélioration continue, la démarche itérative, et l'auto-organisation des équipes.

Dans cette structure, les trois rôles clés comprennent le Product Owner (qui détermine le "quoi"), l'équipe de développement (qui réalise le "comment"), et le Scrum Master, le gardien de l'efficacité.

Les multiples facettes du rôle du Scrum Master sont définies comme suit :

1. Professeur :
  - Établit la méthode Agile.
  - Partage ses connaissances, encourage l'apprentissage au sein de l'équipe et de l'organisation.
2. Facilitateur :
  - Assure l'efficacité de la méthode agile.
  - Aide l'équipe à améliorer ses pratiques.
  - Favorise des interactions effectives au sein de l'équipe.
3. Protecteur :
  - Facilite l'élimination des obstacles.
  - Identifie les barrières entre les parties prenantes et l'équipe.
4. Coach :
  - Coache les membres de l'équipe vers l'autogestion.
  - Assiste le Product Owner pour avoir des éléments clairs et concis dans le backlog.
5. Leader Servant :
  - Sert activement tous les membres pour favoriser la croissance de l'équipe.
  - Mène l'adoption de la méthode agile
  -

Les caractéristiques clés d'un bon Scrum Master incluent une connaissance approfondie de l'agilité, la rigueur organisationnelle, des compétences de facilitation, une posture neutre orientée vers le coaching, une pédagogie efficace, ainsi qu'une aptitude à l'écoute et à l'observation.

Le mindset agile, axé sur la transparence et la capacité d'adaptation, se concrétise par des actions pragmatiques :

- En prenant du recul pour observer et comprendre son équipe.

- En s'adaptant constamment aux besoins de l'équipe.
- En organisant des séances régulières avec le Product Owner, se rendant disponible et adoptant une approche proactive pour offrir son aide.
- En assurant la sécurité psychologique au sein de l'équipe, favorisant un échange ouvert sur les erreurs et établissant ainsi une base solide pour l'amélioration continue.
- En reconnaissant l'importance du temps nécessaire au bon fonctionnement d'une méthode agile, évitant ainsi de sous-estimer cette dimension cruciale.

Atelier de Bodystorming: ou comment porter le brainstorming à un autre niveau

**Par Magali Barreyat-Baron, résumé par Guillaume**

Déroulé sous la forme d'un atelier, cette conférence s'est intéressée au bodystorming en passant par les mécanismes de corporalité ou « embodiment ».

L'embodiment, ou incarnation, est un concept qui souligne l'importance de l'expérience corporelle dans la cognition et la perception. Il suggère que notre compréhension du monde et de nous-mêmes est intrinsèquement liée à notre expérience physique. En d'autres termes, nos interactions avec l'environnement, nos sensations corporelles et nos mouvements contribuent activement à la construction de notre perception et de notre compréhension du monde qui nous entoure. Ce concept est souvent exploré dans des domaines tels que la psychologie cognitive, la philosophie de l'esprit et la conception d'interfaces utilisateur, où la prise en compte du lien entre le corps et l'esprit est cruciale pour une compréhension plus approfondie de la cognition humaine.

Le bodystorming est une technique de brainstorming qui implique une forme d'improvisation physique pour explorer des idées, des scénarios ou des problèmes de conception. Contrairement au brainstorming traditionnel où les participants sont assis autour d'une table, le bodystorming encourage l'interaction physique et la simulation d'expériences pour générer des idées et résoudre des problèmes.

Les participants au bodystorming utilisent souvent des jeux de rôle, des mises en scène ou des simulations physiques pour comprendre davantage un concept, un processus ou un problème. Cela peut être particulièrement utile dans les domaines de la conception de produits, de l'ergonomie, de l'expérience utilisateur (UX) et d'autres domaines où la compréhension du comportement physique et des interactions est cruciale.

L'idée est de mettre le corps en mouvement pour stimuler la créativité et la réflexion, en exploitant la connexion entre le corps et l'esprit pour générer des idées novatrices. Cette approche peut favoriser une compréhension plus profonde des défis potentiels et permettre aux équipes de concevoir des solutions plus efficaces et centrées sur l'utilisateur.

Durant cet atelier, l'idée était d'explorer le concept du « Brainstorming » à travers les sensations physiques plutôt que la simple compréhension intellectuelle. La démarche consistait à se demander "qu'est-ce que je ressens" plutôt que "qu'est-ce que je comprends". L'atelier était également axé sur le soutien à travers la perception des éléments tels que la Terre, l'Eau, le Feu et l'Air. Les participants devaient s'imprégner de l'essence de chaque élément, ressentir les sensations associées, puis appliquer ces perceptions à une

problématique spécifique. Enfin, un débriefing permettait d'explorer les divers questionnements soulevés par la problématique.

## DESIGN / DEV : A LA RECHERCHE DU DIALOGUE PERDU

### ***Par Olivier Lefèvre, résumé par Guillaume***

L'antagonisme entre designers et développeurs trouve ses racines dans des méthodes de production inadaptées, marquées par une ultra-taylorisation des projets et une individualisation excessive des tâches. Cette dynamique, caractérisée par la logique des "usines digitales", a conduit à des relations tendues, souvent négligeant l'importance de la recherche utilisateur. Une approche novatrice pour rétablir le dialogue suggère d'abandonner cette logique au profit d'une approche collective inspirée des ateliers d'intelligence, intégrant les principes Craft dans le Design d'Experience (UX).

L'analyse révèle des lacunes majeures dans les processus existants, particulièrement dans le schéma Stagiaire marketing (briefing) → UX Designer → UI Designer → PO → Lead Dev. Les lacunes incluent l'absence de retours utilisateurs significatifs, un manque d'implication entre les équipes, une carence en itérations réelles, et des difficultés avec le client. Cette défaillance entraîne des crises au sein des équipes (PO, UX Designer, UI, etc.).

La clé pour résoudre ces problèmes réside dans la compréhension des concepts communs entre le développement et le design, tels que les "objets" et les "concepts". Il est impératif de changer la perspective de collaboration inter-équipe "DEV" et "Design". Pour y parvenir, une organisation basée sur une démarche centrée utilisateur et une collaboration horizontale dès le début du projet sont nécessaires.

- La démarche design centré utilisateur permet de placer l'utilisateur au cœur du processus dès le début.
- La collaboration horizontale permet de favoriser une collaboration égale entre les équipes.
- L'approche sur la co-construction permet d'encourager la participation active de toutes les parties prenantes.
- L'intégration agile permet d'adopter une approche d'agilité pour permettre des ajustements continus.
- La technique de référence design studio permet d'utiliser des sessions de design collaboratives pour créer des solutions efficaces.

La démarche studio implique la collaboration de l'équipe en simulant les futurs utilisateurs clients. Les sessions de croquis ou wireframes basse définition permettent d'explorer des idées rapidement, favorisant la créativité et la communication. La convergence des idées aboutit à des solutions bien pensées, réduisant le risque d'erreurs coûteuses à des stades ultérieurs. Les rôles clés, tels que Lead Designer (LD), Lead Dev (LDev), Lead UX (LUX), Lead UI (LUI), et Product Owner (PO), jouent un rôle essentiel dans la gestion et la communication du projet. Les cinq étapes du processus, de la recherche utilisateur à la transition vers le sprint 0, établissent un cadre méthodologique robuste.

En reconnaissant les similitudes entre les processus de design et de développement, en adoptant une approche collaborative et centrée sur l'utilisateur, il est possible de surmonter

les obstacles actuels et de créer des produits numériques plus efficaces, mieux adaptés aux besoins des utilisateurs, tout en améliorant les relations entre designers et développeurs.

Libère ta créature et embrasse tes bizarreries !

### ***Par Cyrielle Eudeline, Maria-Eliza Paez résumé par Guillaume***

Le concept de neuro-diversité met en lumière les défis auxquels font face les personnes neuro-atypiques, représentant environ 20% de la population, dont seulement 15% sont diagnostiquées. En milieu professionnel, la stigmatisation et les préjugés persistent, entravant l'épanouissement de ces individus. Un jeu ludique offre l'opportunité de se mettre dans la peau de neuro-atypiques, favorisant ainsi la compréhension des méthodes d'organisation personnelles pour une meilleure performance et épanouissement au travail. L'accent est mis sur l'inclusion et la diversité, avec des conseils pour les neuro-typiques afin de devenir des acteurs positifs. Les sujets abordés comprennent la neuro-diversité, les différentes formes de neuro-atypies, les impacts sur la perception de l'environnement et les interactions, ainsi que des retours d'expérience de neuro-atypiques aux parcours variés.

### **Haut Potentiel Intellectuel (HPI)**

Les personnes à Haut Potentiel Intellectuel (HPI) présentent des capacités intellectuelles supérieures à la moyenne. Leur aide peut consister à mettre en place des méthodes d'organisation personnalisées pour gérer la performance et l'épanouissement au travail, tout en sensibilisant les équipes aux spécificités du HPI.

### **Dys**

Les troubles dys, tels que la dyslexie, la dyspraxie, etc., impliquent des difficultés spécifiques, par exemple, dans la lecture, l'écriture ou la coordination. L'aide peut comprendre des aménagements adaptés, la sensibilisation des collègues et des managers aux besoins spécifiques, et la promotion d'un environnement inclusif.

### **Syndrome d'Asperger**

Le syndrome d'Asperger est un trouble du spectre autistique (TSA) caractérisé par des difficultés dans la communication sociale et des intérêts restreints et spécifique. L'aide peut consister à faciliter les modes de communication, guider les managers sur les leviers de motivation, et favoriser un environnement où les particularités d'Asperger sont comprises et valorisées.

### **Hypersensibilité**

Les personnes hypersensibles réagissent de manière intense aux stimuli sensoriels, ce qui peut influencer leur bien-être au travail. L'aide peut inclure la mise en place d'espaces de travail adaptés, la sensibilisation à la gestion des stimuli sensoriels, et l'encouragement d'une culture d'entreprise empathique.

### **Trouble Déficitaire de l'Attention avec Hyperactivité (TDAH)**

Le TDAH implique des difficultés de concentration et de gestion de l'impulsivité. L'aide peut se concentrer sur le développement de stratégies d'organisation, la promotion de modes de communication clairs, et la création d'un environnement stimulant sans surcharge.



En résumé, la clé réside dans la **sensibilisation**, l'**adaptation** de l'environnement professionnel, et l'**encouragement** d'une culture inclusive pour que chacun, qu'il soit neuro-atypique ou neuro-typique, puisse s'épanouir pleinement au travail.

Trunck Based

### **Résumé par Zotrim**

**Développement Dirigé par les Tests (TDD)** Le TDD est une approche dans laquelle les développeurs écrivent d'abord un test qui échoue avant d'écrire le code fonctionnel pour le faire réussir. Le cycle TDD implique trois étapes : écrire un test qui échoue, écrire le code nécessaire pour que le test réussisse, puis refactoriser le code. Cette méthode encourage une meilleure conception du programme et un code de plus haute qualité.

**Pratiques DevOps** Les pratiques DevOps mettent l'accent sur la collaboration entre les développeurs, les opérateurs, et les autres métiers (comme les designers) pour améliorer l'automatisation et l'intégration continue. Cela favorise la confiance et une collaboration efficace, réduisant les silos entre les différents rôles.

**Développement Full Stack** Le développement Full Stack incite les développeurs à travailler sur tous les aspects d'une application, du front-end au back-end. Cela encourage l'apprentissage continu, la responsabilité collective, et réduit la tendance au développement en silo.

**Mob Programming** Cette méthode implique qu'une équipe travaille ensemble sur la même tâche, en partageant un seul écran et en changeant régulièrement le pilote (la personne qui écrit le code). Cela favorise l'apprentissage collaboratif et le partage des compétences. L'activation des caméras lors du travail à distance et les pauses régulières sont essentielles pour maintenir l'engagement.

**Slow Code** Le Slow Coding encourage à ralentir le rythme de développement pour se concentrer sur la qualité plutôt que sur la quantité. Changer régulièrement de leader et effectuer des rétrospectives personnelles fréquentes peuvent améliorer la forme et la substance du code.

**Rétrospectives** Des réunions de rétrospective permettent à l'équipe de réfléchir aux aspects positifs et négatifs de leur travail récent. Elles peuvent être spécifiques à l'équipe de développement ou interdisciplinaires, et sont un moyen efficace de s'améliorer continuellement.

KEYNOTE- Un attribut prédictif de succès des transformations : la sécurité psychologique

### **Par Catherine Pamphile résumé par Joiakim**

#### **Introduction :**

Dans sa keynote captivante, Catherine Pamphile met en lumière un attribut prédictif crucial du succès des transformations organisationnelles : la sécurité psychologique. Elle souligne l'importance croissante de la collaboration de groupe dans la création de valeur, et comment la culture devient un élément essentiel pour naviguer les interdépendances, les environnements complexes et les incertitudes.

### **L'Essence de la Sécurité Psychologique :**

Catherine explique que la qualité des interactions au sein d'un groupe est plus déterminante que la robustesse des processus individuels pour mener une organisation vers le succès. Elle introduit le concept de sécurité psychologique, soulignant que dans les entreprises prospères, la franchise, l'audace, la prise de risques et le développement du courage nécessitent un environnement où la sécurité psychologique est préalable.

### **Analyse des Facteurs de la Sécurité Psychologique :**

La conférencière invite à réfléchir sur nos environnements de travail en posant des questions clés. Quelles valeurs sont mises en avant : la culture du héros ou la solidité du groupe ? Quels sont les codes qui régissent nos interactions ? Quelles permissions ou licences de faire sont accordées ? L'auditoire est encouragé à examiner les systèmes de croyance, les codes de communication et les accords inconscients qui influent sur la sécurité psychologique.

### **Exemples Concrets et Retour d'Expérience :**

- Le Cas de Nokia : Catherine illustre l'importance de la sécurité psychologique en se référant à la chute de Nokia. Le manque à remonter les informations, l'égoïsme, et le jugement ont créé un environnement où les employés n'osaient plus contribuer, entraînant la perte de sécurité psychologique.
- Étude de Google sur la Performance en Équipe : L'oratrice mentionne une étude de Google qui révèle que la sécurité psychologique est le facteur principal de la performance en équipe. Elle explique que ce sentiment interne de non-humiliation ou exclusion est essentiel pour libérer le potentiel créatif des membres de l'équipe.
- L'Exemple de Dyson : En soulignant l'importance de l'apprentissage et du traitement des erreurs, Catherine évoque l'exemple de Dyson, où 5127 échecs ont été nécessaires pour atteindre un produit de confiance et de qualité. La persévérance malgré l'échec suggère une solide sécurité psychologique au sein de l'équipe.

### **Conclusion :**

Catherine Pamphile clôture sa keynote en soulignant que la sécurité psychologique n'est pas synonyme d'une entreprise libérée ou d'un monde utopique. Elle rappelle que les compétences de performance, tant comportementales que sociales, sont tissées de liens invisibles au sein d'une équipe. En définitive, définir un contrat d'équipe, déterminer quelles croyances adopter, à quoi consentir, ce que valoriser, et ce qui est permis, sont autant de piliers pour instaurer une sécurité psychologique propice à la réussite des transformations organisationnelles.

CI/CD démystifié : Accélérez votre processus de développement

***Par Jérôme Froville et Rodrigo Garcia de Oliveira résumé par Joiakim***

La conférence "CI/CD Démystifié" plonge dans l'univers du développement logiciel, mettant en avant le rôle crucial de l'intégration continue (CI) et du déploiement continu (CD). Ces pratiques transforment la manière dont les équipes développent des logiciels et sont de plus

en plus adoptées. Si vous vous demandez ce que le CI/CD peut apporter à votre équipe et comment démarrer, cette conférence est faite pour vous.

### **Bases du CI/CD et Impacts Positifs :**

La conférence commence par présenter les bases du CI/CD et explore son impact positif sur le développement logiciel et les équipes. Elle souligne comment ces pratiques réduisent les risques, améliorent les feedbacks sur le produit et transforment la vie des membres de l'équipe, qu'il s'agisse de développeurs, de Product Owners (PO) ou de testeurs.

### **Adoption des Pratiques du CI/CD :**

Les pratiques du CI/CD ne sont pas toujours faciles à acquérir, mais la conférence explique comment leur adoption peut considérablement améliorer la qualité de vie de l'équipe. Elle met en lumière les avantages pour chaque rôle au sein de l'équipe, du développeur au testeur, en passant par le PO.

### **Concrétisation de l'Adoption : Retour d'Expérience :**

La conférence ne se contente pas de présenter des concepts théoriques. Elle partage également une expérience concrète sur la manière de démarrer et de progresser vers le CI/CD. Des stratégies pratiques, des conseils et des enseignements tirés d'une mise en œuvre réelle sont dévoilés pour que chaque participant puisse s'en inspirer dans son propre contexte.

### **Points Clés et Conseils Pratiques :**

- **Modèle Agile Fluency :** Utilisé pour évaluer le niveau d'agilité dans une équipe, ce modèle sert de référence pour comprendre les besoins d'amélioration.
- **CD Automatisé :** L'objectif est d'automatiser au maximum les actions jusqu'au déploiement pour réduire le temps et les risques d'erreurs.
- **Gestion de la Dette Technique :** La conférence aborde la dette technique, soulignant son impact et comment la gérer efficacement.
- **Stratégie de Mise à Jour :** La fréquence des mises à jour, avec des exemples concrets comme une mise à jour par semaine, est explorée.
- **Optimisation du Sprint :** Des conseils sur la réduction de la durée d'un sprint, la division des User Stories, et le respect des 3C de Ron Jeffries (Carte, Conversation, Confirmation).
- **Journée CI/CD Type :** La conférence détaille ce à quoi ressemble une journée de CI/CD, mettant en avant des pratiques telles que le travail sur la même branche (Mainline), le Feature Flipping, et le Pair Programming/Mob Programming.
- **Approche TDD :** Le Test Driven Development (TDD) est présenté comme une pratique essentielle pour garantir la qualité du code.

- Déploiement Progressif : L'idée de mettre progressivement à disposition des fonctionnalités à quelques utilisateurs est explorée, mettant en avant l'utilisation des User Stories.

Clean Code du point de vue de la cognition

***Par Yoan Thirion résumé par Joiakim***

Dans cette conférence captivante animée par Yoan Thirion, basée sur les travaux de Felienne Hermann et son livre "The Programmer's Brain", les participants sont invités à plonger dans l'univers complexe de la cognition lors de la lecture et de l'écriture de code. Cette session promet de révéler les mystères des processus mentaux à l'œuvre, offrant des techniques pratiques pour comprendre rapidement un code complexe et améliorer notre façon d'apprendre et de retenir l'information.

### **Les Processus Cognitifs à l'Œuvre :**

L'orateur commence par une expérience pratique, demandant aux participants de mémoriser un extrait de code Java affiché pendant 10 secondes, puis de le reproduire sur une feuille. Cela introduit la discussion sur les processus cognitifs impliqués, du flux d'information à travers les filtres de la mémoire à court terme et de travail jusqu'à la mémoire à long terme. Cette expérience tangibilise la complexité de la lecture et de la compréhension du code.

### **Importance de l'Écriture de Code Propre :**

Yoan Thirion souligne l'importance d'écrire du code propre du point de vue des sciences cognitives. Il explore la corrélation entre la propreté du code, les odeurs de code, les anti-modèles linguistiques et la charge cognitive. Il démontre comment des pratiques de codage propres peuvent réduire la pression cognitive et améliorer la compréhension du code, en s'appuyant sur des concepts du handbook "Clean Code".

### **Gestion des Limites de la RAM Cérébrale :**

L'orateur partage une statistique intrigante : un développeur passe environ 60% de sa vie à lire du code. Il explique pourquoi cette tâche est souvent ardue en raison des limitations de la RAM cérébrale en termes de temps et de quantité. Pour surmonter ces limites, il propose des techniques telles que le "chunking" (regrouper des informations), l'utilisation de design patterns, et la rédaction de commentaires explicatifs.

### **Stratégies pour Comprendre des Codes Complexes :**

Yoan Thirion offre des solutions concrètes pour améliorer la compréhension des codes complexes. Il s'appuie sur des pratiques telles que le "Low-Level Mentality" (penser au niveau basique), le refactoring temporaire, l'utilisation de graphes de dépendance, de tables d'états, et l'application de stratégies de compréhension de texte adaptées au code source.

La conférence promet non seulement une compréhension approfondie des processus cognitifs liés à la lecture de code, mais aussi des conseils pratiques pour écrire du code propre et améliorer la gestion de la charge cognitive. En s'appuyant sur des références telles que le handbook "Clean Code" et le livre "The Programmer's Brain", les participants sont invités à repenser leur approche du développement logiciel du point de vue de la cognition.

## Découper ses User Story

### **Par Gladys NIARFEX, résumé par TERENCE**

La conférence s'est concentrée sur la structure et la composition efficace des user stories dans la méthode Agile, avec pour objectif principal l'organisation du backlog en arborescence, de thème à fonctionnalité, en passant par les user stories et les tâches. Une user story doit être courte, non technique et écrite du point de vue de l'utilisateur, nécessitant parfois la création de personas pour un contexte plus clair.

Elle se compose de trois parties :

1. Titre : "En tant que (persona), je veux (besoin) afin de (objectif)", laissant une liberté d'innovation pour le développeur.
2. Description : Elle peut contenir le contexte et les règles sans spécifier le "comment", se concentrant sur le "quoi" ou le "pourquoi".
3. Critères d'acceptation : Utilisés pour vérifier le respect de l'User Story. Plus de 10 critères peuvent indiquer une complexité excessive, nécessitant une découpe.

Les mauvaises user stories sont souvent celles sans pertinence utilisateur, trop axées sur le "comment", incomprises par l'équipe ou ne respectant pas les critères INVEST (Indépendante, Négociable, à Valeur, Estimable, Suffisamment petite, Testable).

Les 3C (Card, Conversation, Confirmation) et le concept INVEST sont des guides pour une bonne composition des user stories. La méthode SPLIT POKER permet de découper efficacement les stories en plusieurs parties, encourageant à commencer par un bout simple pour éviter des problèmes complexes et gagner du temps.

Exemples concrets ont été donnés pour illustrer les différentes approches de découpage : workflows, validation des règles métiers, effort principal, aspects simples/complexes, validation des interfaces, performances, et autres variations de plateforme.

## Nous n'estimons plus et tout va bien

### **Par Antoine Comble, résumé par TERENCE**

La conférence remet en question la pratique de l'estimation dans les équipes de projet Agile en soulignant que les estimations sont comme les meilleures fausses vérités qu'on puisse donner. Elle explore les raisons pour lesquelles nous estimons généralement : pour prédire la durée et le coût des projets en se basant sur la vélocité et la croyance en la capacité à prédire l'avenir.

Différentes techniques d'estimation ont été mentionnées, telles que les jours/homme, les story points, le T-Shirt sizing, mais sont critiquées pour leurs limites.

La conférence souligne le faible apport de valeur pour le client dans des activités comme le planning poker. Elle suggère que les discussions générées lors de ces activités sont plus importantes que les estimations elles-mêmes.

Elle présente le concept de #NoEstimates, mettant l'accent sur trois piliers : compter les éléments de travail terminés, maintenir des discussions d'équipe et découper le travail en éléments aussi fins que possible.

Pour se passer des estimations, elle préconise l'approche basée sur l'empirisme et la gestion du flux. L'empirisme, s'appuyant sur l'expérience et les données plutôt que sur le raisonnement ou la théorie, et la gestion du flux, basée sur des mesures telles que le Work in Progress, le Cycle Time et le Throughput pour prédire la prévisibilité.

Antoine Comble introduit des métriques spécifiques telles que le Cycle Time, le Throughput et explique l'utilisation des diagrammes comme le Cumulative Flow Diagram (CFD), l'Aging Work In Progress, et le Cycle Time Scatter Plot pour comprendre et améliorer le flux de travail.

La conférence conclut en mettant en avant l'importance de la simulation de Monte Carlo pour estimer la probabilité de réalisation d'un projet, utilisée dans divers domaines tels que le suivi des tornades en météo, permettant de calculer la probabilité de la fin d'un projet à une date donnée.

L'agilité dans le hardware, pourquoi pas nous ? REX de Schneider Electric

**Par Marine Cabau et Alexiane Motte, résumé par TERENCE**

Schneider Electric, leader dans la gestion de l'énergie et les automatismes industriels, a adopté l'agilité pour répondre aux besoins variés de ses clients internationaux, offrant des millions de produits adaptés aux normes de chaque pays.

L'intégration de l'agilité dans le hardware s'est effectuée à travers trois axes : Produit, Efficacité, et Culture, soutenant l'incrémentation dans un contexte où les mises à jour ne sont pas aussi simples que dans le software.

Les bénéfices incluent la valeur ajoutée plus rapide pour les clients, la réduction des incertitudes et la capacité à pivoter plus facilement. Les boucles de feedback régulier avec les clients ont été identifiées comme essentielles pour améliorer les démonstrations clients.

La différence entre logiciel et hardware a souligné la gestion des risques, où le choix entre le modèle Waterfall et l'Agilité dépend de la proximité avec la prise de risques.

La restructuration a placé le client au cœur de l'organisation, simplifiant le processus pour répondre aux besoins des clients en mettant en place des équipes stables et de nouveaux rôles tels que le Scrum Master et le Product Owner.

La méthode SCRUM a inspiré leur fonctionnement avec des objectifs communs, un backlog priorisé, des sprints courts et une visibilité accrue avec des pratiques de management visuel.

Les bénéfices incluent la clarification des priorités, l'alignement de l'équipe vers un objectif commun, l'amélioration de la motivation et de l'engagement des personnes, mais cela a nécessité une adaptation des KPIs et une gestion de la dette technique pour le hardware.

L'intégration de l'amélioration continue a été cruciale avec des rétrospectives à tous les niveaux de l'organisation, une valorisation par le management de l'apprentissage et une formation sur le feedback. Le scope a émergé comme une nouvelle variable d'ajustement, nécessitant une priorisation et la capacité à renoncer.

En conclusion, l'agilité dans le hardware est possible mais ne doit pas être un simple Framework mais une méthodologie visant à améliorer continuellement les processus.

KEYNOTE : L'agilité de demain : Sécurité psychologique prédictif de performance

**Par Catherine Pamphile, résumé par TERENCE**

Le Projet Aristote mené par Google, confié à Harvard, a révélé en 2014 un facteur prédominant dans la performance des équipes : la sécurité psychologique, définie comme un environnement où chacun se sent à l'aise pour poser des questions, faire des erreurs, favorisant ainsi la confiance, la transparence et le sens de l'impact partagé.

Les enseignements tirés soulignent que les facteurs clés de performance résident dans des liens invisibles et dans les compétences relationnelles et comportementales. Il est question du rapport à l'apprentissage et à la gestion de l'erreur avec le concept de "FAIL BETTER".

La peur de l'échec entraîne des conséquences telles que l'ostracisation, l'humiliation ou le rejet, mais l'échec est perçu comme une mesure de succès, illustré par Dyson. L'insécurité entraîne un manque de confiance et d'autres dysfonctionnements dans les équipes.

La culture d'entreprise détermine largement la sécurité psychologique : les croyances, les valeurs, les modes de communication et de collaboration sont des marqueurs cruciaux de cette culture, influençant l'engagement émotionnel des individus. L'évolution des marqueurs d'identité, passant de la proposition de valeur aux valeurs elles-mêmes, impacte le modèle de leadership, soulignant l'importance des mots et des comportements pour assurer la sécurité des employés.

En conclusion, la sécurité psychologique est détenue par le groupe, résultant du comportement collectif et de la culture organisationnelle.

Vendredi 24

Forum ouvert

Le concept de forum ouvert agile est une approche participative de gestion de projet qui favorise l'échange libre et spontané d'idées au sein d'un groupe. Il encourage la créativité, l'autonomie, et permet aux participants de définir les sujets de discussion, favorisant ainsi l'innovation et l'engagement collectif dans un cadre de travail flexible.

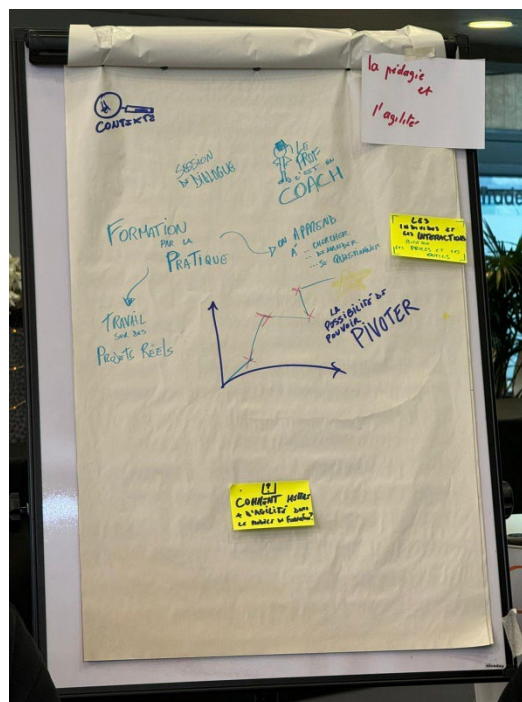
Le concept était basé sur la rédaction d'un ordre du jour commun sur différentes thématiques et organisation d'atelier autour du sujet central « l'agilité de demain ».

Atelier débat sur la pédagogie et l'agilité

**Par Guillaume, Zotrim et Joikim, résumé par Guillaume**

Lors de cet atelier, notre réflexion s'est centrée sur la pédagogie et l'agilité appliquées aux modèles de formation innovants et émergents. En tant qu'étudiants de la Digital Team Academy, nous avons partagé notre modèle et exploré avec le cercle comment intégrer les outils agiles dans ces nouveaux modèles de formation.

Le débat a été stimulé par la présentation de la Digital Team Academy (DTA), suscitant des discussions enrichissantes avec les membres de l'atelier. Nous avons examiné de près la manière dont l'agilité peut être intégrée dans les processus pédagogiques, favorisant ainsi un environnement d'apprentissage dynamique et adaptatif.



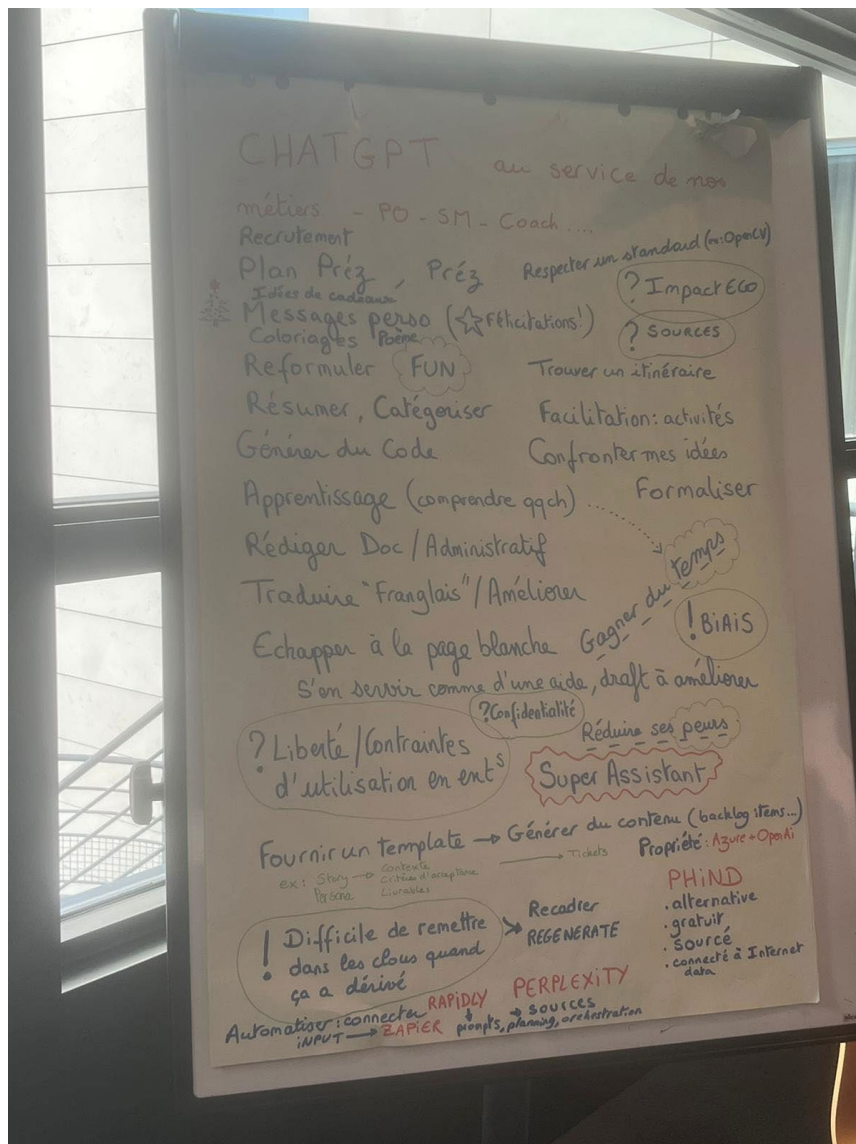
Atelier débat sur ChatGPT au cœur de nos métiers

**Résumé par Rafael**

Lors de cet atelier, nous étions un groupe d'environ 20 personnes discutant autour du sujet de l'utilisation journalière de ChatGPT dans nos métiers.



Tout ce qui a été discuté est résumé dans l'image suivante :



## Conclusion

### Guillaume

Mon voyage à la conférence sur l'agilité a été fructueux, répondant presque à tous mes objectifs. J'ai acquis et développé ma compréhension des applications de la méthodologie Agile dans l'informatique. Cependant, cet approfondissement s'est construit davantage sur l'étendue que la profondeur. En effet, de mon point de vue, les conférences malgré quelques exceptions auraient dû développer davantage la profondeur de leur sujet afin d'apporter plus d'outils concrets mais c'est évident que la diversité des personnes et métiers présents rendait cela compliqué.

J'ai pu explorer des stratégies pour optimiser l'Agilité dans mes projets actuels, répondant ainsi à mon deuxième objectif.

Le troisième objectif d'élargir mes connaissances sur d'autres méthodologies Agile au-delà de SCRUM était difficile à atteindre. Bien que traitant de l'agilité en générale, la méthodologie SCRUM était quasiment unanimement implanté, repérable par ses mots propres.

Enfin, la réalisation de mon quatrième objectif de rencontrer des experts et de partager des informations sur les outils Agile a été concrète grâce à ma participation active aux discussions, aux ateliers, au forum ouvert et temps pris autours des conférences. J'ai particulièrement apprécié le forum ouvert.

En résumé, ce voyage d'apprentissage a été fort intéressant, répondant à mes attentes. La chaleureuse hospitalité a ajouté une touche positive à cette expérience.

### Zotrim

Ma participation à la conférence Agile Grenoble a été une étape significative dans la réalisation de mes objectifs SMART. Mon principal objectif était d'acquérir une compréhension approfondie et diversifiée de l'agilité dans la gestion de projet. Bien que la conférence ait offert une vue d'ensemble plus qu'une exploration en profondeur, j'ai néanmoins enrichi mes connaissances, en particulier avec la découverte du "mob programming". Cette approche novatrice a élargi ma compréhension de l'agilité et m'ouvre des perspectives pour améliorer nos processus de gestion de projet.

L'exploration des dernières avancées en matière de méthodologies agiles a été un aspect clé de ma participation. Les stratégies et les idées discutées ont été instructives, offrant des insights pratiques pour l'application de l'agilité dans différents contextes.

Concernant l'élargissement de mon réseau professionnel, les opportunités ont été limitées en raison du rythme soutenu des conférences. Cependant, le forum ouvert a été une exception notable. J'ai pu y établir un contact significatif, ouvrant la voie à un échange enrichissant et potentiellement à une collaboration future.

La conférence a également stimulé ma créativité et m'a incité à explorer des idées innovantes. L'environnement empreint de bienveillance, d'amusement et d'audace a été une source d'inspiration. Je suis reparti avec une multitude d'idées pour injecter de la nouveauté et des perspectives fraîches dans ma pratique professionnelle.

## Joiakim

J'ai trouvé ce voyage apprenant intéressant tant pour les conférences que pour la rencontre avec l'université de Chambéry. Le forum ouvert était aussi une bonne découverte de participation et d'engagement pour notre formation. L'organisation était plutôt bonne et l'ambiance avec l'ensemble des personnes s'est bien passé !

Concernant les objectifs SMART, je vais pouvoir mettre en application sur les projets certains éléments que j'ai retenu, comme la sécurité psychologique, premier moteur de performance en équipe ! Des éléments du CI/CD que je vais vouloir mettre en place le semestre prochain. Ainsi que certains éléments du clean code.

J'ai trouvé intéressant de voir évoluer la pédagogie au niveau national en France pour laisser place à des systèmes différents qui sont adaptés à beaucoup de profils d'étudiant.

Je prends donc avec moi plusieurs éléments qui vont me permettre de mettre en pratique et voir si cela me convient.

## Rafael

Ce voyage apprenant fut une expérience très enrichissante.

J'ai tout d'abord beaucoup apprécié la journée de lundi, le fait de participer à une réunion entre plusieurs professeurs était très intéressant, notamment le fait de voir comment toute la pédagogie d'une école se met en place. J'ai également beaucoup aimé voir les différentes visions et les différentes façons que chaque secteur de l'université de Chambéry mettait en place afin de favoriser l'apprentissage par l'action.

En ce qui concerne la conférence AGILE, qui s'est déroulé à Grenoble pendant 3 jours, j'en sors avec beaucoup plus de connaissances qu'auparavant, sur la méthode Agile. J'ai particulièrement apprécié les ateliers sur le clean code, les méthodes pour exceller dans son rôle de Scrum Master et maîtriser l'UX de son entreprise.

J'ai également apprécié le forum ouvert de vendredi, où l'on a discuté de l'utilisation de ChatGPT en entreprise, cela est intéressant de voir les différentes opinions des personnes concernant cette intelligence artificielle, et me permet également de voir les avantages et les inconvénients de celle-ci.

Concernant les objectifs SMART que je m'étais établi avant le début de ce VA, je suis assez content car mon but était principalement d'avoir plus de connaissances sur la méthode Agile et également sur le rôle du Scrum Master. Maintenant je vais pouvoir passer à la pratiquer et appliquer ces connaissances lors de mes projets !

## Térence

La journée de lundi a été très intéressante et cela me réjouit que de si grand changement se font au niveau de l'université, bien que le challenge soit conséquent pour les professeurs.

Concernant les conférences sur l'agilité, je suis très satisfait dans l'ensemble. Ces conférences m'ont permis d'obtenir une vision plus globale sur l'agilité. Si je reprends mes objectifs SMART, ils sont presque acquis. Effectivement, faute de place et intérêts sur le moment, je n'ai pas forcément assisté aux conférences prévues initialement. Cependant, j'ai assisté à un certain nombre de conférences, pris des notes activement et écrits leur résumé dans ce rapport. Ce qu'il me manque mais qui est prévu d'ici la fin du semestre est de reprendre et tester dans le cadre de nos projets de la DTA, quelques outils dont j'ai entendu parler lors de certaines conférences.