



ÉQUIPE AGILE.



Chasse menée sur le territoire obscur de l'agilité par le redoutable Thomas Luquet, avec le soutien ♥ indéfectible de ses alliées de l'ombre, Camille Vermorel et Charlotte Petitbon.

THERE IS A BETTER WAY

Introduction.

ATTENTION CARICATURE !

Nous compilons ici les meilleures - et surtout les pires - histoires que nous avons pu voir sur le terrain.

Aucune équipe n'est parfaite, aucune équipe n'est que problème. En caricaturant ces dernières nous voulons vous pousser à réfléchir, à vous positionner. Si certaines situations vous rappellent un peu trop la réalité, n'hésitez pas à contacter OCTO !

UNE ÉQUIPE, C'EST TOUTE UNE HISTOIRE

À Sunnydale, les vampires rôdent dans toute la ville. Pour les arrêter, une équipe s'est mise en place pour créer THE application capable de faire disparaître à jamais les forces du mal ! Mais les monstres aux dents longues se sont regroupés pour contre-attaquer...

ÉQUIPE DRACULA

12 personnes dans l'équipe : parce qu'une grosse équipe produira forcément plus ! Il y a, évidemment, plus de personnes qui « cheffent » le travail des développeurs, que de développeurs qui développent. La hiérarchie est claire, affichée et tout le monde la respecte.

Les membres de l'équipe sont très spécialisés dans leur domaine technique et ne s'aventurent pas à travailler sur d'autres parties.

Pour surveiller - et punir - tout ce beau monde, le Maître soumet l'équipe à **SatanIRA**®, LE système de ticketing créé pour prendre des décisions sans être obligé de discuter entre collègues. C'est lui qui décrit précisément les tâches à faire, c'est lui qui pointe le travail fourni par les développeurs (même quand ils sont à quart-temps), c'est lui qui permet d'optimiser le nombre de minutes/homme nécessaire pour terminer le projet.

ÉQUIPE BUFFY

Les membres de l'équipe sont plutôt polyvalents et s'intéressent à tout. L'équipe est relativement petite, ce qui permet des discussions régulières et légères. Le client est sur place avec les développeurs.

On résout les problèmes à la machine à café ou en rétro.

Parce que la qualité du produit est la pierre angulaire, toute l'équipe pratique le TDD et s'intéresse au software craftsmanship.

L'ensemble de l'équipe est dédiée à 100 % au produit.

ÉQUIPE VAMPIRES.



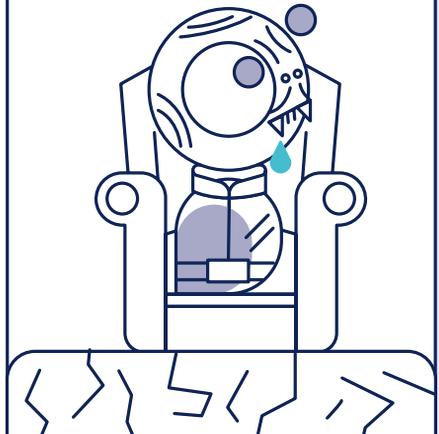
**PO • SOUS-PO • SCRUM MASTER •
DEV • TESTEUSE • INTÉGRATEUR •
DESIGNER • TECH LEAD**

LE MAÎTRE • PO

Présence dans l'équipe : 10 %
« Appelez-moi Maître ! »



- En tant que génie du mal, il sait exactement ce qui est nécessaire dans le produit et veille à ce que chacun exécute ses ordres ;
- Il n'obéit qu'aux forces obscures, qui détiennent l'autorité, et trouve inutile de parler aux développeurs. Après tout, d'autres sont là pour ça ;
- Débordé par de nombreux projets, son précieux temps est réservé à l'essentiel.



SPIKE • SOUS-PO

Présence dans l'équipe : 80 %
« Le contrôle d'abord,
la confiance après. »



- Il obéit au Maître (PO) et écrit fidèlement ses volontés en ticket SatanIRA® ;
- Ses spécifications sont ultra-détaillées afin de ne pas laisser les développeurs penser par eux-même puisqu'il sait tout mieux qu'eux ;
- Les ordres du Maître d'abord, la qualité technique si on a le temps.

Présence dans l'équipe : 100 %

« Le process c'est la vérité, l'appliquer
c'est la vie, se détourner du chemin, c'est périr. »

TED BUCHANAN • SCRUM MASTER

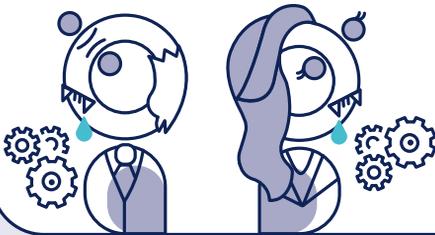
- Il est fier de sa certification HAFé® (Hell Agile Framework) et réprimande ceux qui ne la connaissent pas ou ne l'appliquent pas comme lui le pense ;
- Il utilise des tableaux excel pour faire des rapports sur la productivité individuel selon la méthode HAFé® : points de vélocité, nombre de lignes codées à l'heure, coût d'un développeur à la minute ;
- Il invite le stakeholder et les chefs à toutes les rétrospectives pour qu'ils puissent juger nominativement le travail de l'équipe et rend fou les développeurs en changeant l'organisation de l'équipe un mois sur deux.



**EVE, KNOX, DALTON,
DRUSILLA • DEV**

Présence dans l'équipe : 120 %

« Tester c'est douter, corriger c'est abdiquer !
Et en cas de retard, on bossera la nuit. »



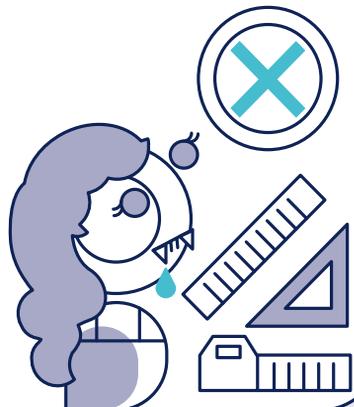
- Obéissent aux cheffes avant de penser par eux-mêmes et développent les tâches écrites par le Sous-PO ;
- Chacun est hyper spécialisé sur une seule technologie ;
- Ne testent jamais le code. Il y a la testeuse et l'intégrateur pour ça ;
- Lisent rarement le code des autres, sauf pour s'en moquer ;
- Chacun pour soi, chacun va plus vite.

Présence dans l'équipe : 25 %

« En travaillant dans 4 équipes à la fois, je connais tous
les bugs imaginables, même ceux qui n'existent pas ! »

**HARMONY •
TESTEUSE**

- Teste méticuleusement les applications avant la production ;
- Pointilleuse, elle trouve toujours une raison de bloquer la mise en production ;
- Elle se fiche de l'avis des autres lorsqu'elle autorise ou non la production ;
- Elle ne communique qu'avec le Sous-PO qui lui livre de gros paquets de fonctionnalités et ne fait ses tests qu'en fin de projet.

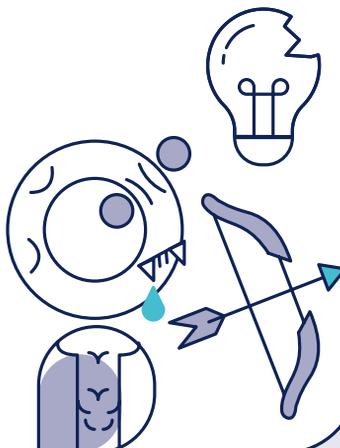


Présence dans l'équipe : 20 %

« Je ne perds jamais de temps à parler avec les développeurs, mais si ça plante en prod, c'est forcément de leur faute. »

TUOK-HAN • INTÉGRATEUR

- Il met en place une architecture technique parfaite - selon l'architecte - et suit des règles écrites il y a 5 ans ;
- Il intègre et déploie uniquement quand tout est terminé ;
- Il demande la validation de tous, mais comme personne n'est d'accord, rien ne part en production ;
- Il travaille pour plusieurs équipes et s'isole de tous, loin des développeurs.



MISTER TRICK • DESIGNER

Présence dans l'équipe : 30 %

« Je suis un grand artiste. Je ne permettrai pas que quiconque remette en question mes œuvres. Et surtout pas les utilisateurs ! »



- Artiste, il dessine de très belles applications sur Photoshop et envoie ses chefs-d'œuvre au Maître PO une fois par trimestre ;
- Il ne perd pas son temps à parler aux développeurs, car son génie sait ce dont a besoin le client final ;
- Il se moque des standards et des questions d'accessibilité ;
- Il fait des designs au pixel perfect.

Présence dans l'équipe : 20 %
« La sécurité avant la créativité. »

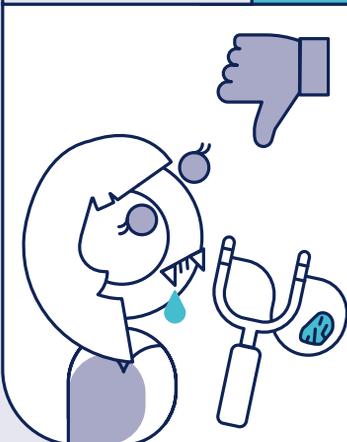
**KAKISTOS •
ARCHITECTE**

- Il définit les architectures et langages que les équipes de devs doivent utiliser sous peine de leur infliger une malédiction. Après tout, c'était un excellent développeur il y a 150 ans, aux débuts de l'entreprise, il est donc le mieux placé pour penser à tout ça ;
- Il réfléchit à des solutions très long terme sans jamais s'expliquer et alerte les chefs quand un jeune développeur s'écarte du chemin qu'il a tracé ;
- Si les technologies ne lui conviennent pas, il arrête leur mise en production ;
- Il ne met jamais les mains dans le code et encore moins pour mettre en place ce qu'il propose. Il y a des gens payés pour ça.



**DARLA •
TECH LEAD**

Présence dans l'équipe : 60 %
« Se moquer des mauvais développeurs permet qu'ils se remettent en question. »



- C'est la cheffe des développeurs, elle leur dit ce qu'ils doivent coder et décide des choix techniques importants ;
- Elle ne perd plus de temps à coder elle-même ;
- Elle est le seul lien entre tout le monde et décide de ce qui doit aller en production ;
- Lorsque quelque chose ne va pas, elle accuse les autres ;
- Elle ne parle pas aux chef·fes pour ne pas les déranger.

ÉQUIPE BUFFY.



**PO • TECH LEAD • DEV •
OPS • UX • SCRUM MASTER**

BUFFY • PO

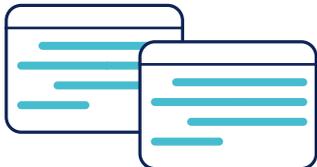
Présence dans l'équipe : 90 %
« Merci de me poser
la question ! »



- Le produit est son arme contre les vampires, il lui est donc personnellement indispensable. Elle l'aime et en est fière ;
- Elle parle autant aux développeurs qu'aux clients chasseurs de vampires ;
- Elle apporte des réponses aux questions métier des développeurs en moins de 30 minutes ;
- À chaque nouveau monstre, elle priorise les évolutions de son application et expérimente pour vérifier ses hypothèses.

WILLOW • TECH LEAD

Présence dans l'équipe : 100 %
« J'ai bien une réponse, mais j'ai hâte
qu'on en discute tous ensemble. »



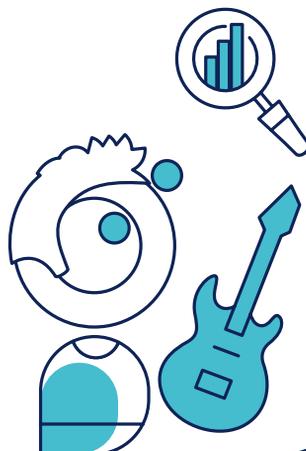
- Elle porte la vision technique sur le moyen et long terme.
- Elle explique à la PO les enjeux techniques actuels et futurs du produit et la challenge sur les questions de qualité.
- Elle propose des solutions adaptées ;
- Elle mentore les développeurs pour une montée en compétence et discute des choix techniques avec eux. C'est une référence naturelle vers qui l'équipe se tourne lors de questions sur la qualité de code ;
- Elle organise et participe à des séances de mob-programming ou de pair programming avec toute l'équipe de devs.

Présence dans l'équipe : 100 %

« J'apprends autant des dev que je leur enseigne l'OPS. »

OZ •
OPS

- Il construit et assure les pipe-lines de mise en production par les développeurs (fichiers dockers, workflow git, automatisation des tests...)
- Il les aide à récupérer et à analyser les logs ;
- Il a mis en production un "Hello World" le premier jour pour traverser toutes les couches (sécu, DNS, cloud, etc.) ;
- Il fait quotidiennement évoluer l'architecture technique au rythme des besoins et des apprentissages. Il clarifie et explique l'environnement technique qu'il met en place à tous ceux qui sont concernés. D'ailleurs, il connaît par cœur les technologies cloud.



RUPERT GILES • SCRUM MASTER

Présence dans l'équipe : 50 %

« J'aurai réussi quand plus personne n'aura besoin de moi. »



- › Il explique et met en place les bonnes pratiques Agile dans l'équipe. Il a une posture de coach : il n'impose rien et propose tout ;
- › Il a d'ailleurs étudié l'intelligence émotionnelle, la communication non-violente et le coaching ;
- › Il allège la charge mentale de ses collègues en s'occupant de tout ce qui pourrait les ralentir et propose des formats de rétrospectives adaptés, changeants et attrayants ;
- › Les managers l'écoutent lorsqu'il parle de la santé mentale de l'équipe et il aide le PO à prendre son rôle et à embarquer l'équipe sur ses besoins.

Présence dans l'équipe : 100 %

« Je sais que je ne sais rien. »

TARA •
UX

- › Elle travaille quotidiennement avec le PO sur les besoins utilisateurs. Elle a étudié la sociologie ou la psychologie cognitive et intègre les utilisateurs finaux en allant sur le terrain ;
- › Elle intègre les retours des utilisateurs et utilisatrices suite aux entretiens, tests et analytics qu'elle a mis en place ;
- › Elle co-construit des interfaces possibles pour l'application et en discute avec l'équipe de développeurs pour comprendre leurs enjeux techniques ;
- › Elle connaît les standards d'UX propre à la plateforme.



ANGEL, DAWN, CORDELIA • DEV

Présence dans l'équipe : 100 %

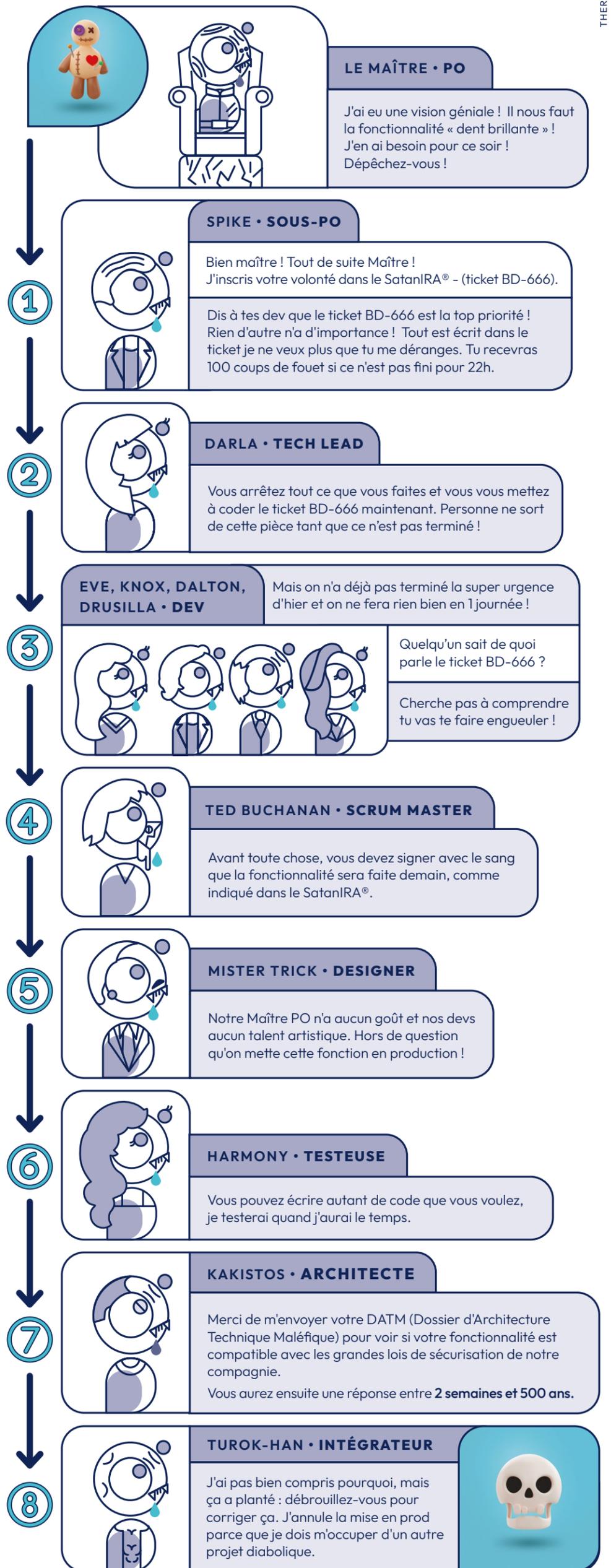
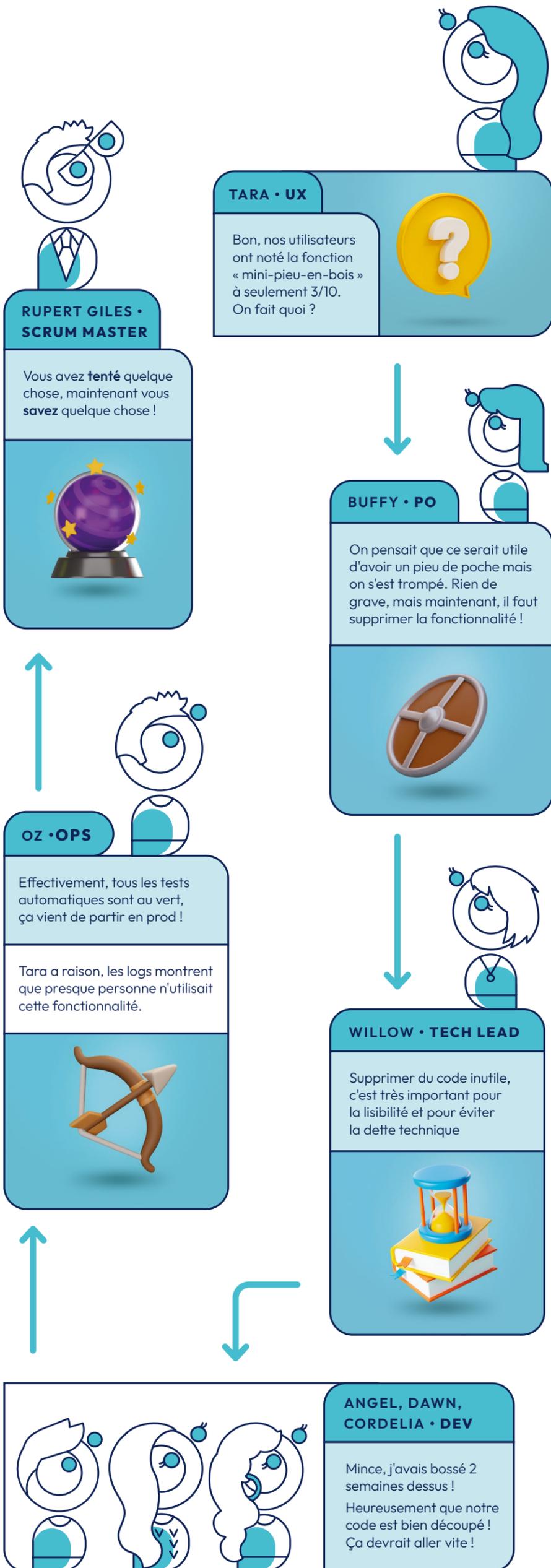
« On a toujours des trucs
à manger au bureau. »



- Ils développent et s'assurent de la qualité du code ;
- Ils discutent régulièrement avec les utilisateurs finaux ;
- Ils travaillent tous dans la même pièce que le reste de l'équipe ;
- Ils pratiquent le TDD, le pair-programming, les revues de codes et s'intéressent au software craftsmanship ;
- Personne ne met sa fierté dans son code, car il est la propriété de tous ;
- Les spécialistes d'une technologie ou d'une partie du code prennent du temps pour rendre autonome le reste de l'équipe.
Personne ne doit être indispensable !



BUFFY CONTRE LES VAMPIRES.





Nous sommes référents sur le **DÉVELOPPEMENT LOGICIEL SUR-MESURE** de haute **QUALITÉ**. Nous conseillons nos clients et **BÂTISSONS** des **ARCHITECTURES APPLICATIVES** qui fonctionnent et apportent rapidement de la **VALEUR**. Nous sommes les **MÂÎTRES ARTISANS** pour la **CONCEPTION TECHNIQUE** et la réalisation de **SERVICES NUMÉRIQUES RESPONSABLES** pour nos clients et leurs utilisateurs.