

MICKAEL DE VLECHOUVER

FABIENNE ANCEAU

Mettre en place et mener un atelier collaboratif en 3 jours

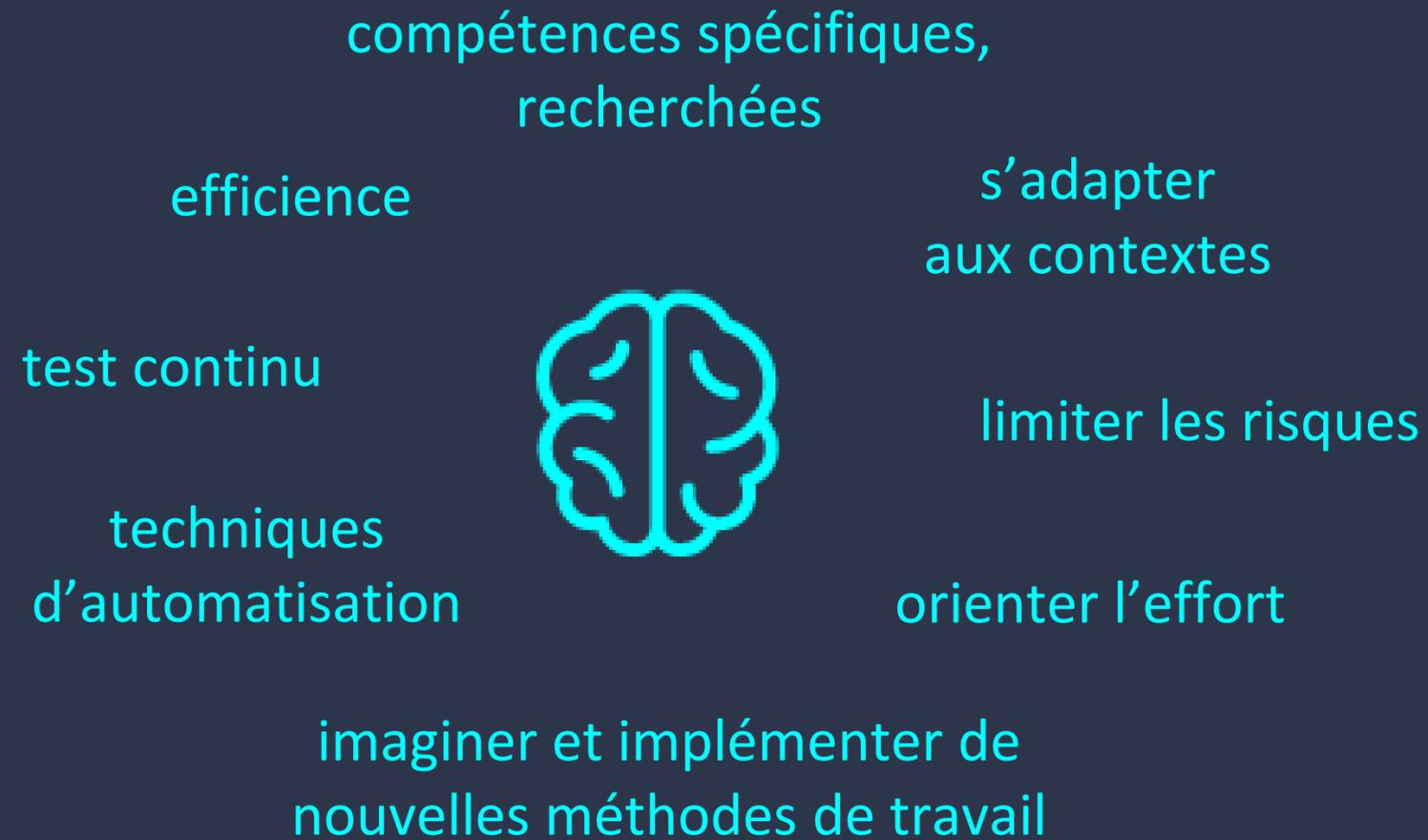
Retour d'expérience

JOURNÉE
FRANÇAISE
DES TESTS
LOGICIELS



11 JUIN 2024
BEFFROI DE MONTROUGE





REX sur les ateliers menés dans le cadre de l'évaluation de maturité en vue
d'automatisation pour la tribu Monétique Chèques Fiduciaire chez Crédit Agricole
Technologies & Services

Agenda

Un peu de contexte

Cheminement de la réflexion

Construction de l'atelier

Réalisation /Animation - prévisionnel vs réalité

En résumé - Ce que nous avons retenu de cette expérience

Un peu de contexte...

Etat des lieux



Organisation de type Spotify

- Autonomie des squads
- Bonne qualité applicative
- Peu de documentation fonctionnelle
- Les tests fonctionnels sont réalisés par les Business Analyst

Environnements de test mutualisés

Besoins de notre partenaire



Identifier un premier parcours à automatiser
Améliorer l'identification des impacts des évolutions

- Identification
- Communication

Mes besoins



Besoin visibilité sur le fonctionnel global
Identification des éléments pour l'automatisation

Mes contraintes



Manque de disponibilité des équipes
Délai de réalisation très restreint

Comment identifier en un minimum de temps un parcours fonctionnel mutualisé ?

Initiation de la reflexion

🔗 Objectif = Pourquoi

Comment identifier en un minimum de temps un parcours fonctionnel mutualisé ?

🔗 Comment répondre à mon besoin ?

Sachants ?

- Les Business Analyst

Méthodologie ?

- Favoriser la communication : Visuel

Premières étapes

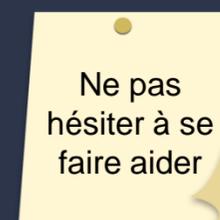
- Identification du sponsor
- Définition du périmètre et de l'organisation

Challenge

- Rapidité
- Efficacité



Suis-je autonome sur le sujet ?



Principes de base
d'un atelier

Conseils & mindset

Retours d'expériences

Cheminement de la réflexion

Brainstorming

🎯 Pourquoi ?

Que veut-on en sortie d'atelier?

Un parcours critique inter squad pour initier l'automatisation

Réflexion

- Modélisation
- Méthode adaptée du BPMN 2.0

👥 Qui ?

Quelle est la population visée ? (rôles & acculturation aux tests)

1 BA de chacune des 4 squads, acculturation hétérogène et plutôt faible

Réflexion

- Simplification de la méthode modélisation

🛠️ Comment ?

Quel est l'outillage envisagé/disponible?

Pas de contrainte, DrawIO, Klaxoon

Réflexion

- Outillage interactif

📍 Où ?

Quelle est l'organisation envisagée (présentielle, distancielle)?

Présentielle

Réflexion

- Rapide et efficace

📅 Quand ?

Quelles sont les dates clefs?

2 jours de préparation, 1 jour d'atelier

Réflexion

- Rapide et efficace
- Simplification de la méthode

🎯 Quoi ?

Quel est le périmètre d'action?

4 squads carte bancaire, très silotées

Réflexion

- Prise de risque
- Plusieurs parcours pour couvrir les 4 squads

Principes de base d'un atelier

Identifier les sponsors

Conseils & mindset

Ne pas hésiter à se faire aider

Retours d'expériences

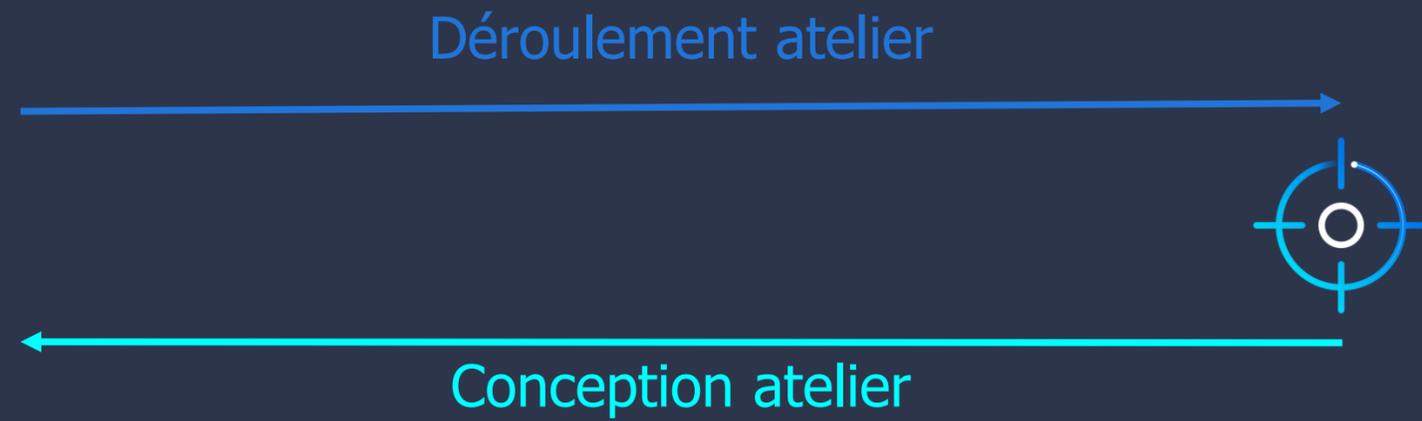
Check-list de questions

S'adapter au contexte

Capitaliser sur les anciennes expériences

Prise de risque

Construction de l'atelier Conception



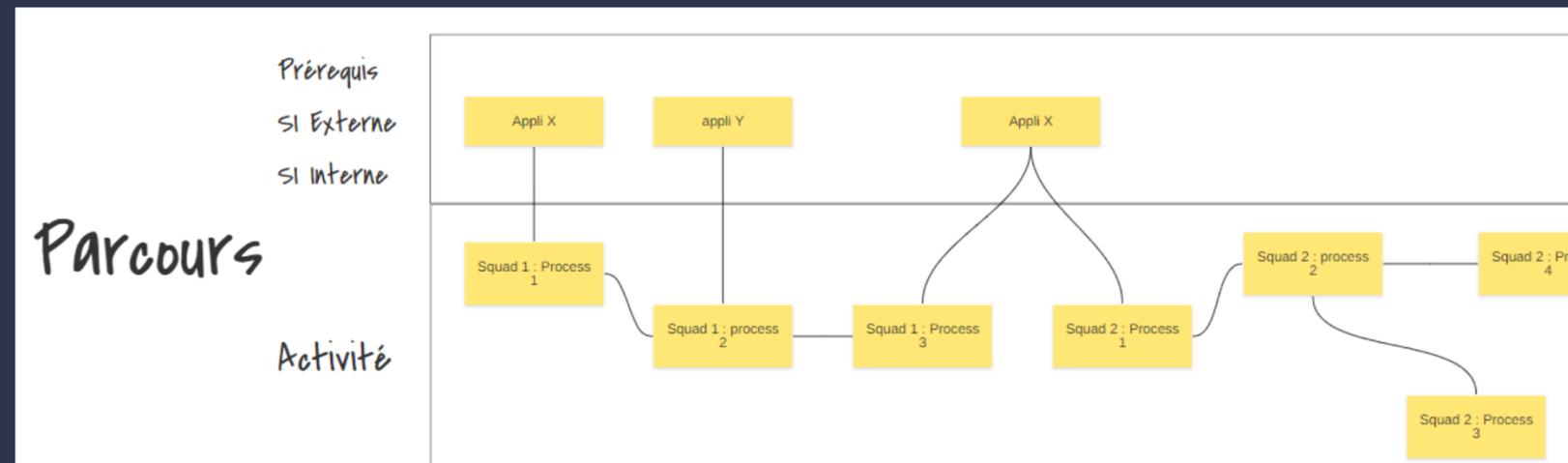
Résultat souhaité

Choix de l'outil : Klaxoon

Modélisation de l'objectif

- Identification d'un parcours transverse cible
- identification des applicatifs impactés et des prérequis pour l'automatisation
- Ordonnancement logique des activités dans le temps

Garder le
contexte en
tête



= étape finale N de l'atelier

Principes de base
d'un atelier

Capitaliser sur
les anciennes
expériences

Conseils & mindset

Prise de
risque

Retours d'expériences

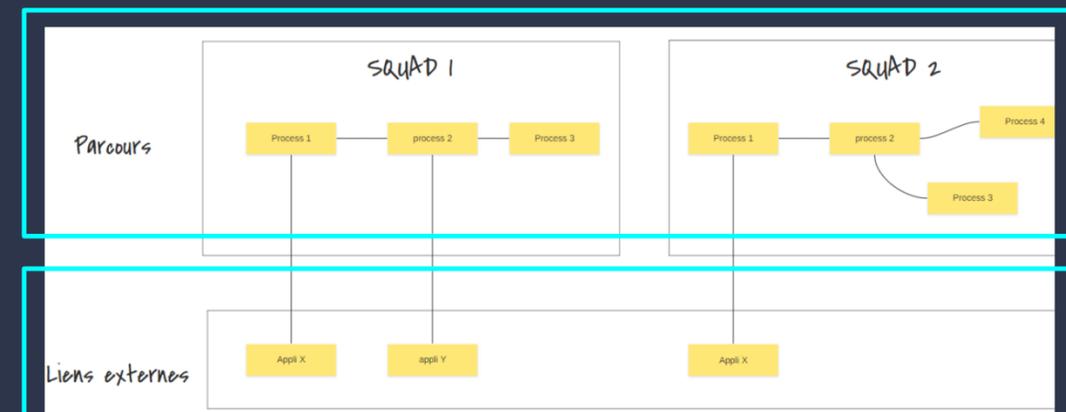
Construction de l'atelier Conception



Etape N-1 => N-1 & N-2

Obtenir un parcours par squad qui sera mutualisé dans l'étape finale
Ne pas hésiter à découper plus finement si possible

Travail personnel puis présentation



Principes de base
d'un atelier



Conseils & mindset

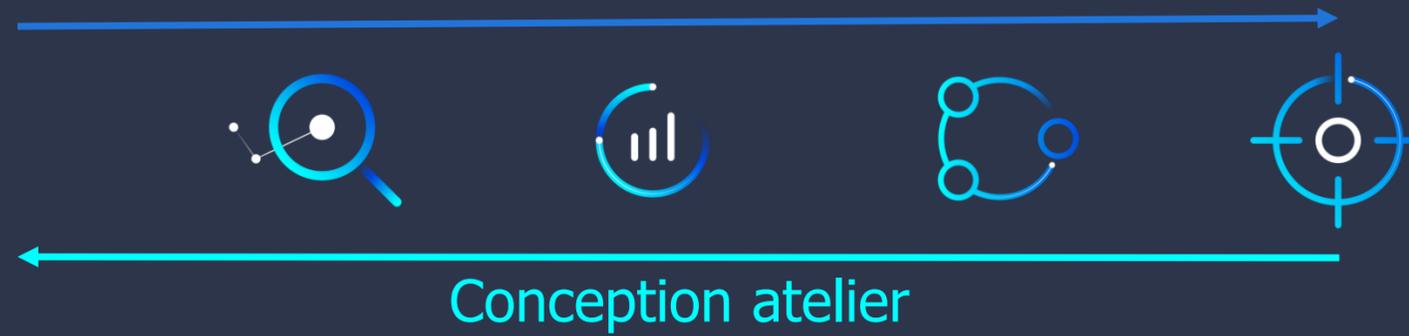


Retours d'expériences



Construction de l'atelier Conception

Déroulement atelier



JOURNÉE
FRANÇAISE
DES TESTS
LOGICIELS

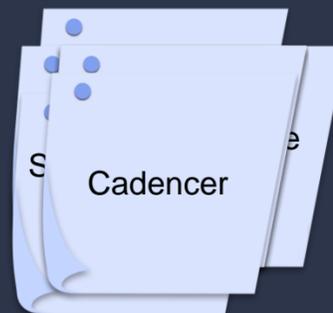
Etape N-3

Initier l'exercice
Identification d'un parcours transverse cible (ou plusieurs)

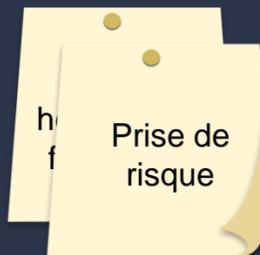
Brainstorming global puis sélection



Principes de base
d'un atelier



Conseils & mindset



Retours d'expériences

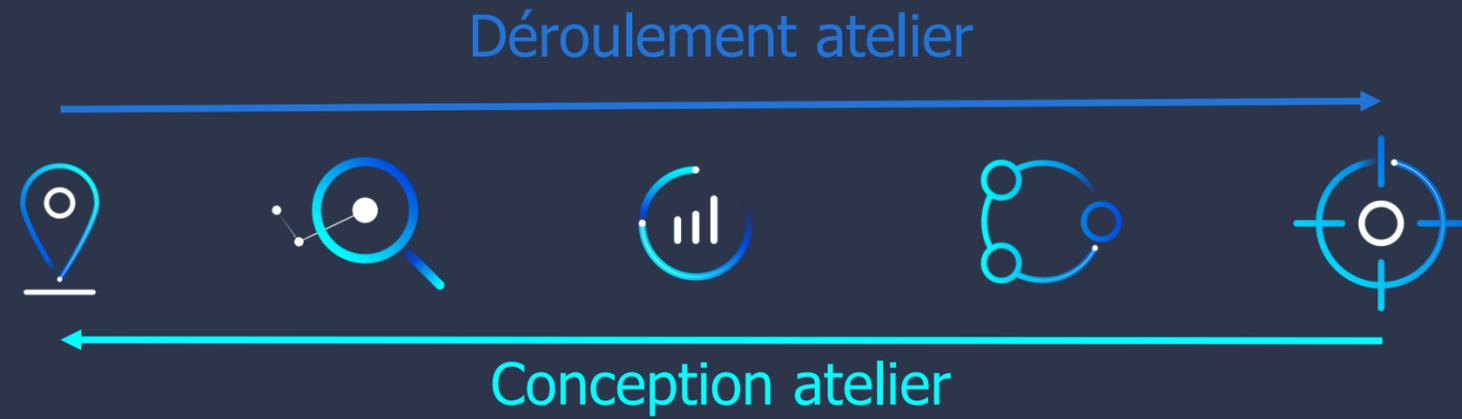
Varier les
activités

Commencer
petit

Anticiper
un résultat
dégradé

Rester
ouvert aux
possibilités

Construction de l'atelier Conception



Mise en place de l'introduction de la journée

Tour de table

Présentation de l'atelier

Définition des objectifs et des enjeux

Etat de l'art

- Donner du sens à l'atelier
- Acculturer à la modélisation
- Montrer la finalité de ce type d'exercice
- Embarquer les acteurs
- Proposer une méthode pour continuer ce type d'exercice

Donner du sens

Embarquer les acteurs

Acculturer

La modélisation

Présentation BPMN

Outils

- Méthode adaptée du BPMN 2.0

Principes de base
d'un atelier

Varier les
activités

Conseils & mindset

Rester
ouvert aux
possibilités

Retours d'expériences

Anticiper
un résultat
dégradé

Construction de l'atelier

Pour résumer

La conception d'un atelier

Placer le curseur entre état de l'art et la rapidité/efficacité

Commencer par le résultat souhaité

- réalisation des objectifs

Concevoir les étapes intermédiaires

- Partir du résultat souhaité
- Décomposer un exemple fictif de résultat
- Brainstorming

Ajout d'une introduction

- Acculturation des BA à la méthodologie de modélisation
- Etat de l'art / Bonnes pratiques

Commencer par
l'étape finale

Etat de l'art
VS rapidité

S'appuyer sur
les bonnes
pratiques

Principes de base
d'un atelier

Varier les
activités

Conseils & mindset

Acculturer

Retours d'expériences

Anticiper
un résultat
dégradé

Construction de l'atelier

Finalisation

Habillage

Garder le même formalisme entre les différents ateliers

- Permet de se repérer plus facilement en tant qu'animateur

Concevoir le visuel : attrayant, joli, ludique, lisible, compréhensible

Définir le rôle des éléments

Aérer les espaces de travail

Garder une cohérence entre les étapes

Expliciter chaque étape

Définir des objectifs et consignes clairs

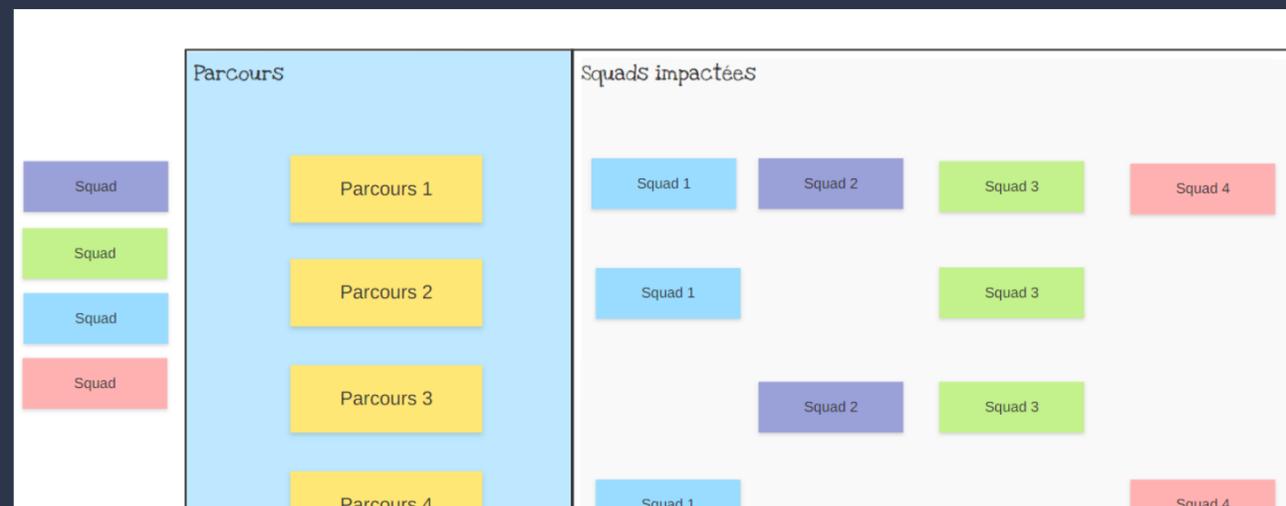
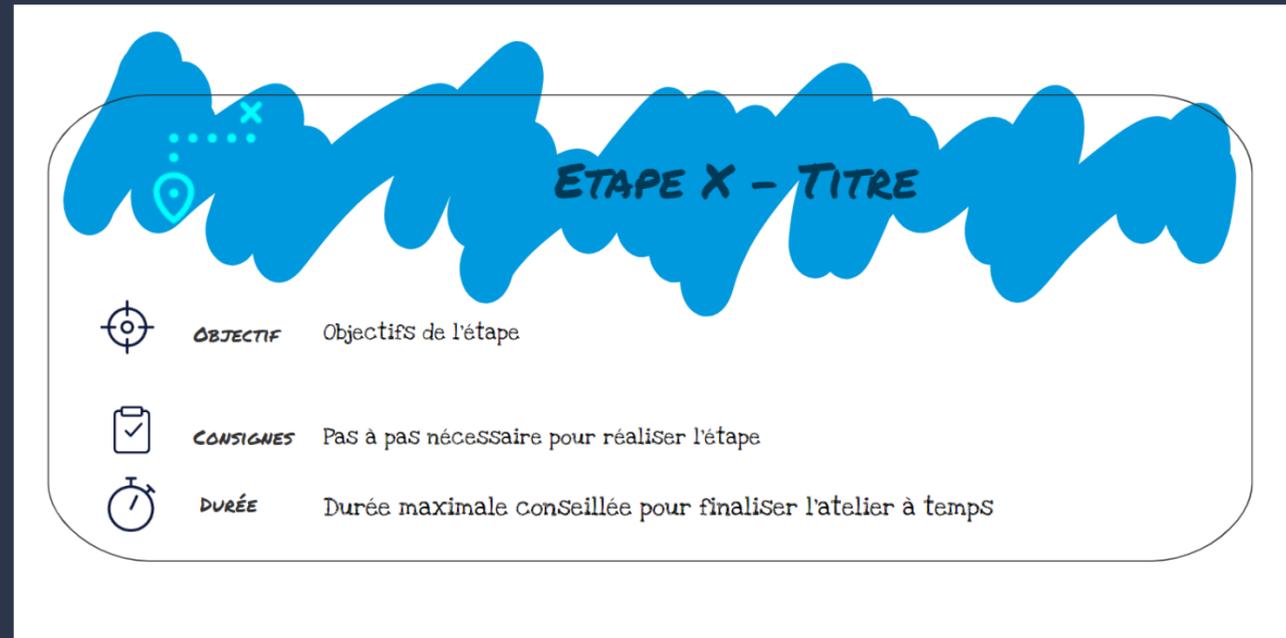
Time-boxer les activités

Utiliser un code couleur simple

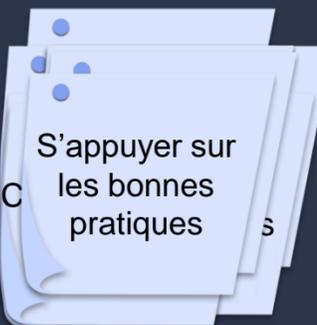
Importance du visuel

Garder le même formalisme

Aérer les espaces de travail



Principes de base d'un atelier



Conseils & mindset



Retour d'expériences



Réalisation/Animation Prévisionnel vs Réalité

Prévisionnel

Entraînement / coaching

Posture d'accompagnateur : faire parler les gens

Définition des rôles interchangeables au cours de l'atelier

- Frontline
 - Expliquer la philosophie
 - Poser des questions dirigées
 - Favoriser le changement de point de vue
- Backline
 - Doit garder une vision globale
 - Gardien du temps
 - Analyse les discussions afin de creuser le sujet

Distribution
des rôles

Entraînement

Réalité

- Improvisation
- Disponibilité réduite
- Inégalité de l'investissement
- Mauvaise compréhension de l'objectif en amont
- Adhésion difficile au départ
- Evolution du mindset au cours de l'exercice

Mettre en
place du
teasing

Définir la
communica
tion en
amont

Improviser
face aux
aléas

Avoir
confiance
dans votre
valeur
ajoutée

Ne laisser
personne sur
le côté

Principes de base
d'un atelier

Time-boxer les
activités

Conseils & mindset

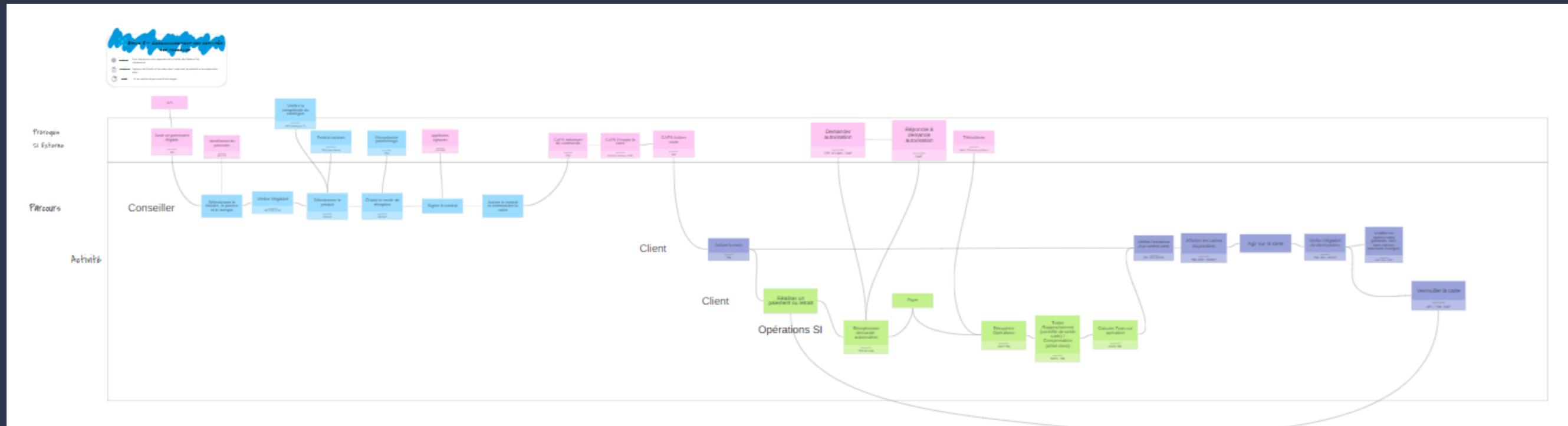
Aérer les
espaces de
travail

Retours d'expériences

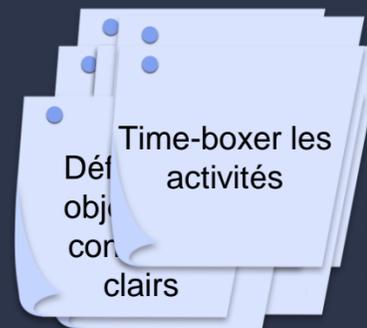
Anticiper
un résultat
dégradé

Tenue de l'atelier

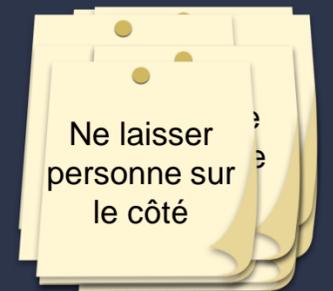
Bilan



Principes de base d'un atelier



Conseils & mindset



Retours d'expériences

Besoins Partenaire 

- Identifier un premier parcours transverse à automatiser
- Améliorer l'identification des impacts lors des évolutions

Nos besoins 

- Visibilité sur le fonctionnel global
- Identification des éléments pour l'automatisation

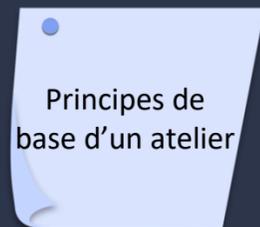
Retour partenaire post-atelier : "La modélisation est un vrai levier pour faire comprendre l'intérêt du test et de l'automatisation"



Ce que nous avons retenu de cette expérience

Les principes de base d'un atelier

Principes de base
d'un atelier



Définition

- Identifier les sponsors
- Garder le contexte/objectif en tête
- Checklist de questions
- S'appuyer sur les bonnes pratiques

Conception

- Commencer par l'étape finale
- Expliciter chaque étape
- Définir des objectifs et consignes clairs
- Varier les activités
- Découper en petites tâches
- Cadencer les activités

Réalisation / Animation

- Donner du sens
- Time-boxer les activités
- Capitaliser sur les anciennes expériences
- Garder le contexte/objectif en tête

Conseils & mindset



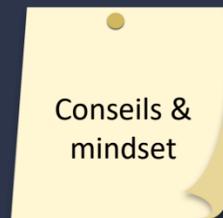
Retours d'expériences



Ce que nous avons retenu de cette expérience

Conseils & Mindset

Principes de base
d'un atelier



Conception

- Aérer les espaces de travail
- Garder le même formalisme
- Importance du visuel
- Utiliser un code couleur simple
- Commencer petit
- Etat de l'art VS rapidité

Organisation & Déroulé

- Distribution des rôles
- Entraînement
- Ne laisser personne sur le côté
- Embarquer les acteurs
- Acculturer

Philosophie

- Avoir confiance dans votre valeur ajoutée
- Prise de risque
- Ne pas hésiter à se faire aider

Conseils & mindset

Retours d'expériences



Ce que nous avons retenu de cette expérience

Retours d'expériences

Principes de base
d'un atelier



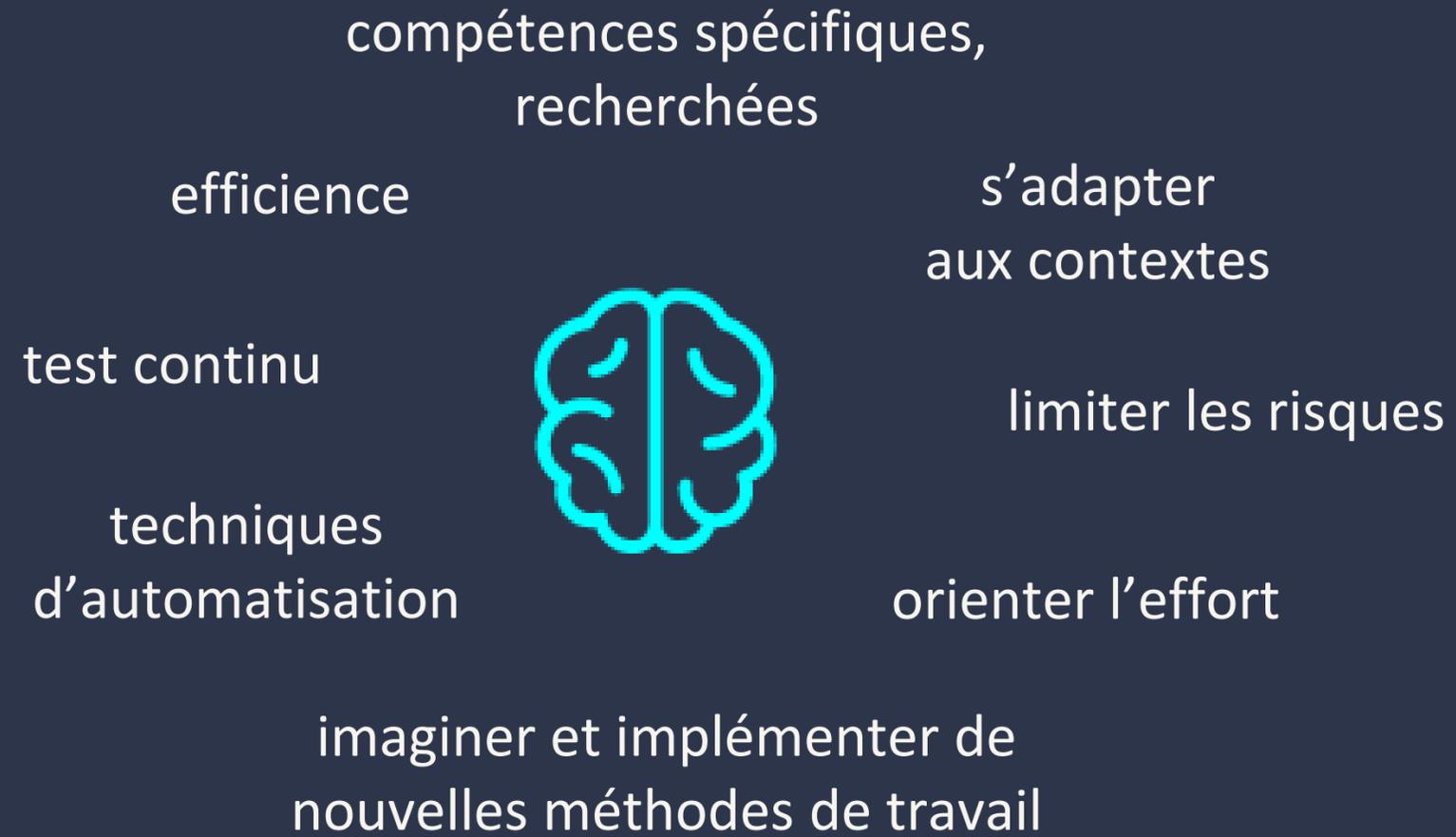
Leçons

- 📄 Mettre en place du teasing
- 📄 Définir la communication en amont
- 📄 Anticiper un résultat dégradé
- 📄 Improviser face aux aléas

Conseils & mindset

Retours d'expériences

Pour conclure...



Anticiper et
accepter les
aléas

Se référer aux
best practices

Avoir
confiance en
soi

MICKAEL DE VLECHOUVER

FABIENNE ANCEAU

Mettre en place et mener un atelier collaboratif en 3 jours

Retour d'expérience

JOURNÉE
FRANÇAISE
DES TESTS
LOGICIELS



MERCI DE VOTRE ÉCOUTE
N'oubliez pas de voter

