

# Management agile - Artistes et spécifieurs

Nuwan Herath

2022-2023

## Résumé de l'article d'Olivier My

<https://oyomy.fr/2017/11/artistes-et-specifieurs-experimenter-les-principes-agile/>

① Instructions

② Round 1

③ Round 2

④ Round 3

# Instructions

# Structure d'équipe

Chaque équipe est composée de 2 rôles :

- Spécifieur : rédige les spécifications du projet du client
- Artiste : réalise le projet du client

# Contraintes

- Spécifieurs et Artistes sont séparés physiquement : au mieux dans des salles séparées, sinon dans des coins de la salle
- Les Spécifieurs doivent écrire leurs instructions de manière littérale et linéaire aux Artistes, pas de dessin
- Le seul moyen de communication autorisé entre Spécifieurs et Artistes est l'écrit ; les Spécifieurs peuvent communiquer oralement entre-eux, de même pour les Artistes
- Un Spécifieur à la fois jouera le rôle de messenger entre les groupes, il peut rester observer les Artistes mais n'a pas le droit de leur parler ; il n'a pas non plus le droit de répondre directement aux Artistes (même à l'écrit), il doit d'abord revenir côté Spécifieur

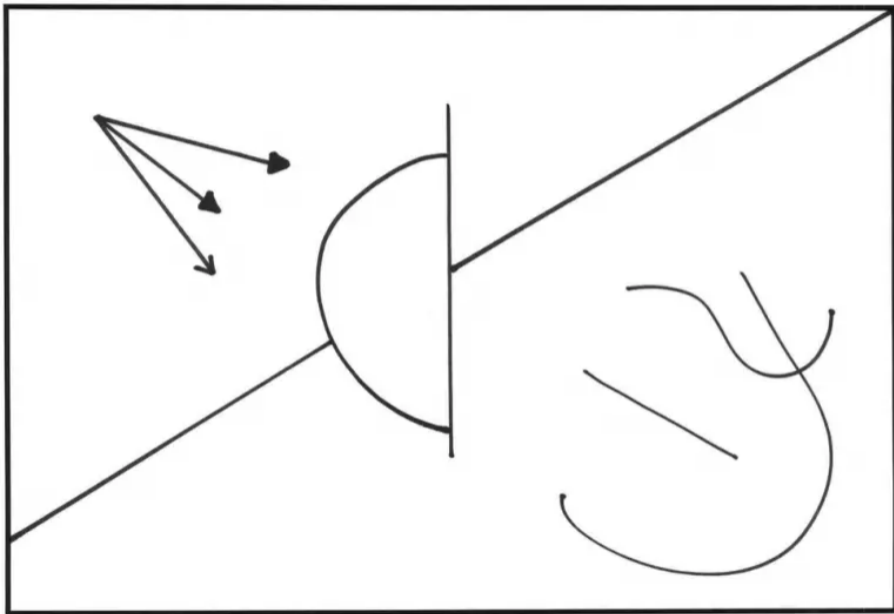
# Objectif

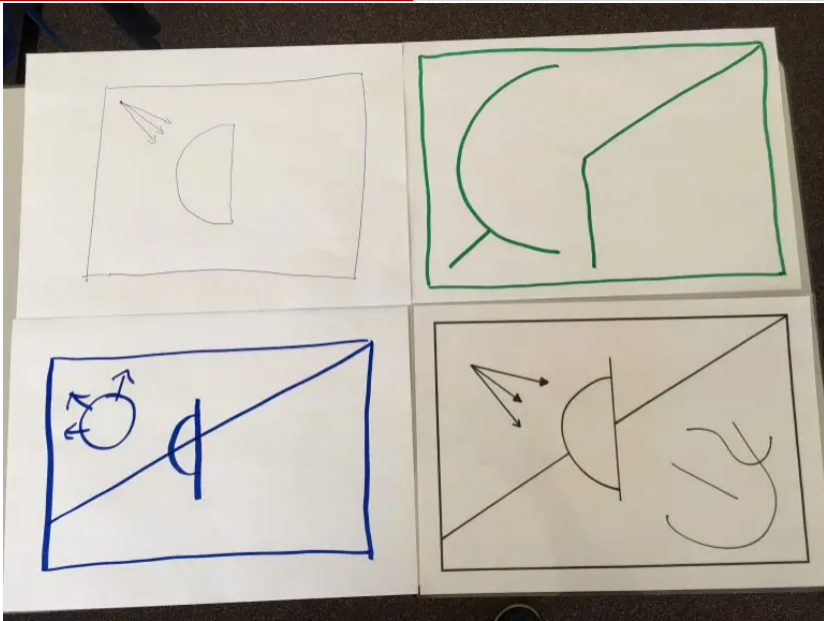
L'équipe doit réaliser le projet du client et lui livrer le résultat au bout des 10 minutes de round

Il y a 3 rounds de production de 10 minutes chacun

# Round 1



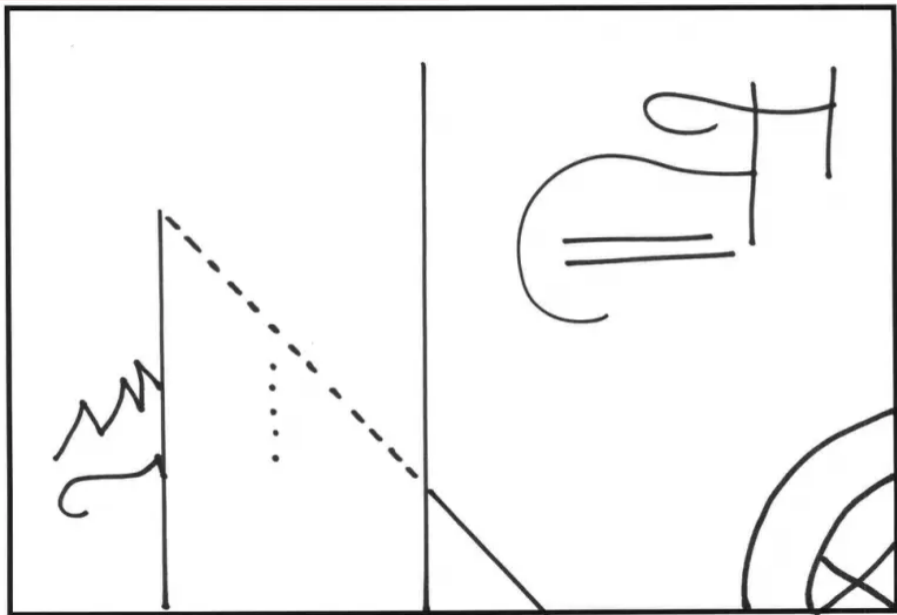


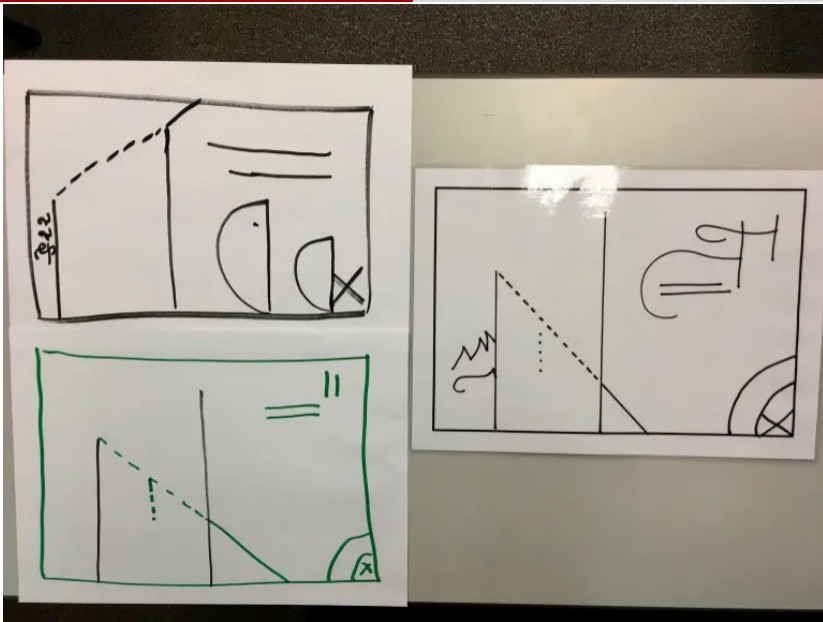


# Rétrospective

- Déclencher plus rapidement le premier aller-retour
- Faire plus d'allers-retours pour pouvoir traiter les potentielles questions
- Découper les instructions en plus petits morceaux, fonctionner en plus petits lots
- Décrire dans un premier temps une vision globale de ce qu'il y a à faire pour permettre de mieux comprendre les descriptions locales par la suite
- Définir un mode de communication partagé : commencer les phrases par des verbes d'action, utiliser des éléments de mesure, ordonnancer les instructions. . .
- Obtenir du feedback de validation au fur et à mesure

## Round 2





# Rétrospective

Vouloir tout faire même si c'est impossible

“Lorsque vous avez vu le dessin demandé, est-ce que vous avez ne serait-ce qu'espéré pouvoir tout faire ?”

“Non, mais on y va quand même !”

# Rétrospective

Ne pas aller négocier avec le client

“Mais on avait le droit d’aller voir le client ? ”



# Rétrospective

Prioriser selon ses propres critères

“Sachant que vous n’alliez pas pouvoir tout faire, comment avez-vous sélectionné les éléments que vous alliez réaliser ?”

“On a choisi ce qui était le plus simple à faire pour nous !”

“Comment pouviez-vous savoir que ce que vous aviez choisi avait de la valeur pour le client ?”

“ On n’en sait rien !”

“Comment auriez-vous pu faire pour le savoir ?”

“Demander au client !”

# Round 3



Alex Draco - CC BY-NC-SA 2.0

“Qu’est-ce qui est important pour vous dans ce dessin ?”

“Tout.”

“Qu’est-ce que vous souhaiteriez avoir en premier, en deuxième, en troisième. . . ?”

Le client ne sait ce qu'il veut que lorsqu'il le voit

“Maintenant que je vois ce que vous avez réalisé, je me dis que ma vision initiale n'était peut-être pas adéquate – un peu trop aride, sèche – alors que je suis plutôt quelqu'un d'optimiste ! J'aimerais avoir un paysage qui représenterait plus la vie, dans lequel on pourrait se perdre pour rêver !  
Pourriez-vous me rajouter un peu de nature ? Des arbres, de la végétation... voire des animaux ? ”