



17 & 18 septembre 2024 – Issy-les-Moulineaux

Coaching Agile pour les Equipes Hardware



Marina Voropaeva
Gladwell Academy – A Highberg Company



Merci à nos partenaires



Agile pour les équipes Hardware

Est-ce possible?



« L'agilité – c'est pour développement des logiciels »

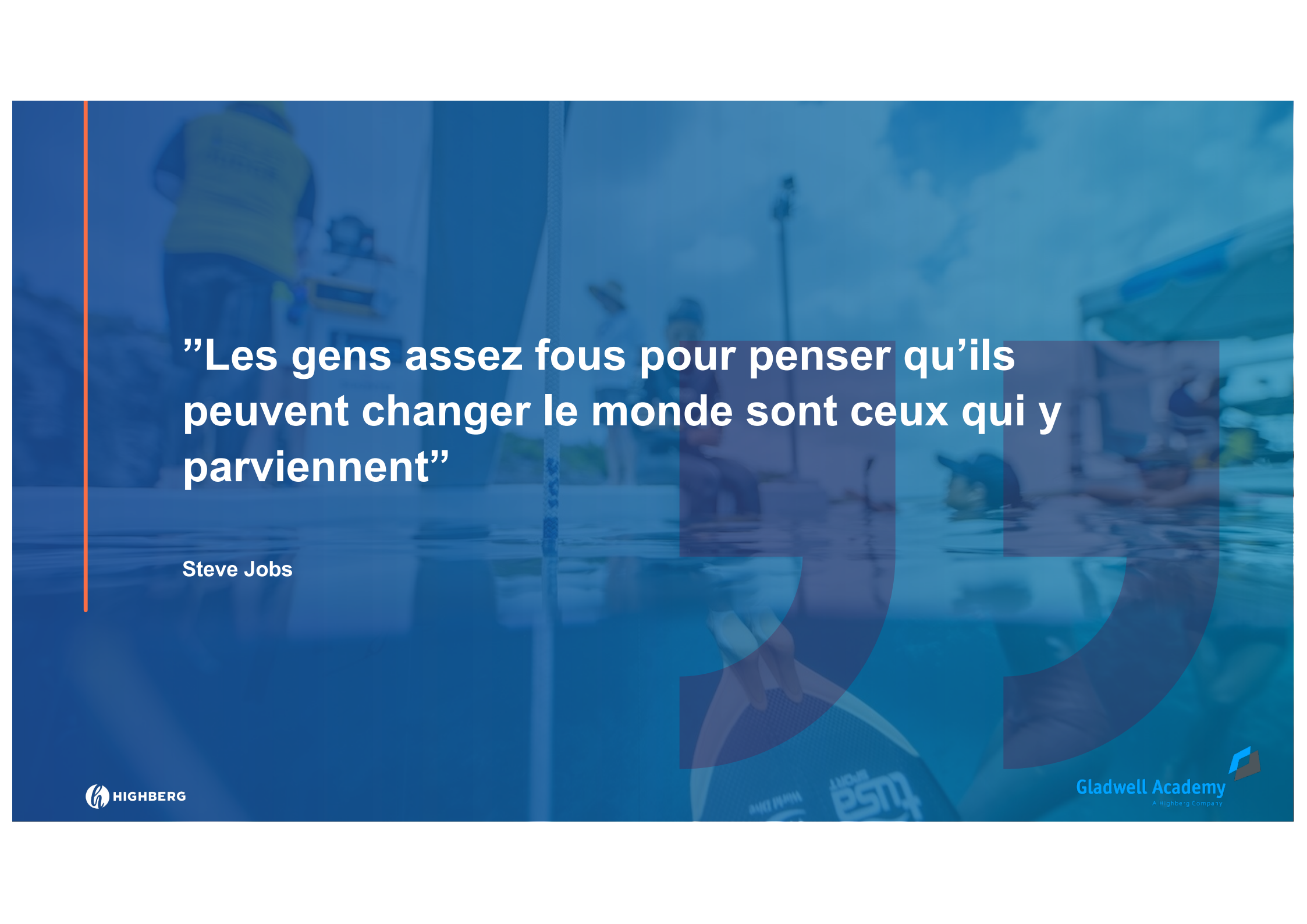
« Notre travail prend plus de temps »

« Nous ne pouvons pas livrer de manière itérative »

« La nature de notre travail est séquentielle »

« Nombre des technologies / profils des compétences »

« Complexité des chaînes d'approvisionnement et fabrication »



**”Les gens assez fous pour penser qu’ils
peuvent changer le monde sont ceux qui y
parviennent”**

Steve Jobs

**C'est le moment de changement de
paradigme.**

Les équipes doivent accepter le changement de paradigme.

**Agilité pour les équipes Hardware:
suit les mêmes principes avec des pratiques
et outils adoptés au contexte.**

Mindset d'abord

- Construire une fondation
- Faciliter la compréhension des enjeux au-delà d'une équipe et de chaque pilier d'ingénierie
- Réintroduire l'importance de la connexion à la valeur client

Agile Manifesto

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

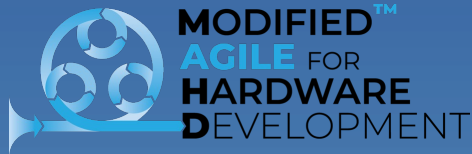
- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| ▪ Individuals and interactions | over processes and tools |
| ▪ Working software | over comprehensive documentation |
| ▪ Customer collaboration | over contract negotiation |
| ▪ Responding to change | over following a plan |

While there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

The 12 Principles of Agile

- 1 Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.
- 2 Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.
- 3 Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.
- 4 Business people and developers must work together daily throughout the project.
- 5 Build projects around motivated individuals. Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.
- 6 The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is face-to-face conversation.
- 7 Working software is the primary measure of progress.
- 8 Agile processes promote sustainable development. The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.
- 9 Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.
- 10 Simplicity – the art of maximizing the amount of work not done – is essential.
- 11 The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.
- 12 At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.

Et en suite...



 Rapid Learning Cycles®

 **SAFe® 6.0**

 **Scrum.org™**
The Home of Scrum

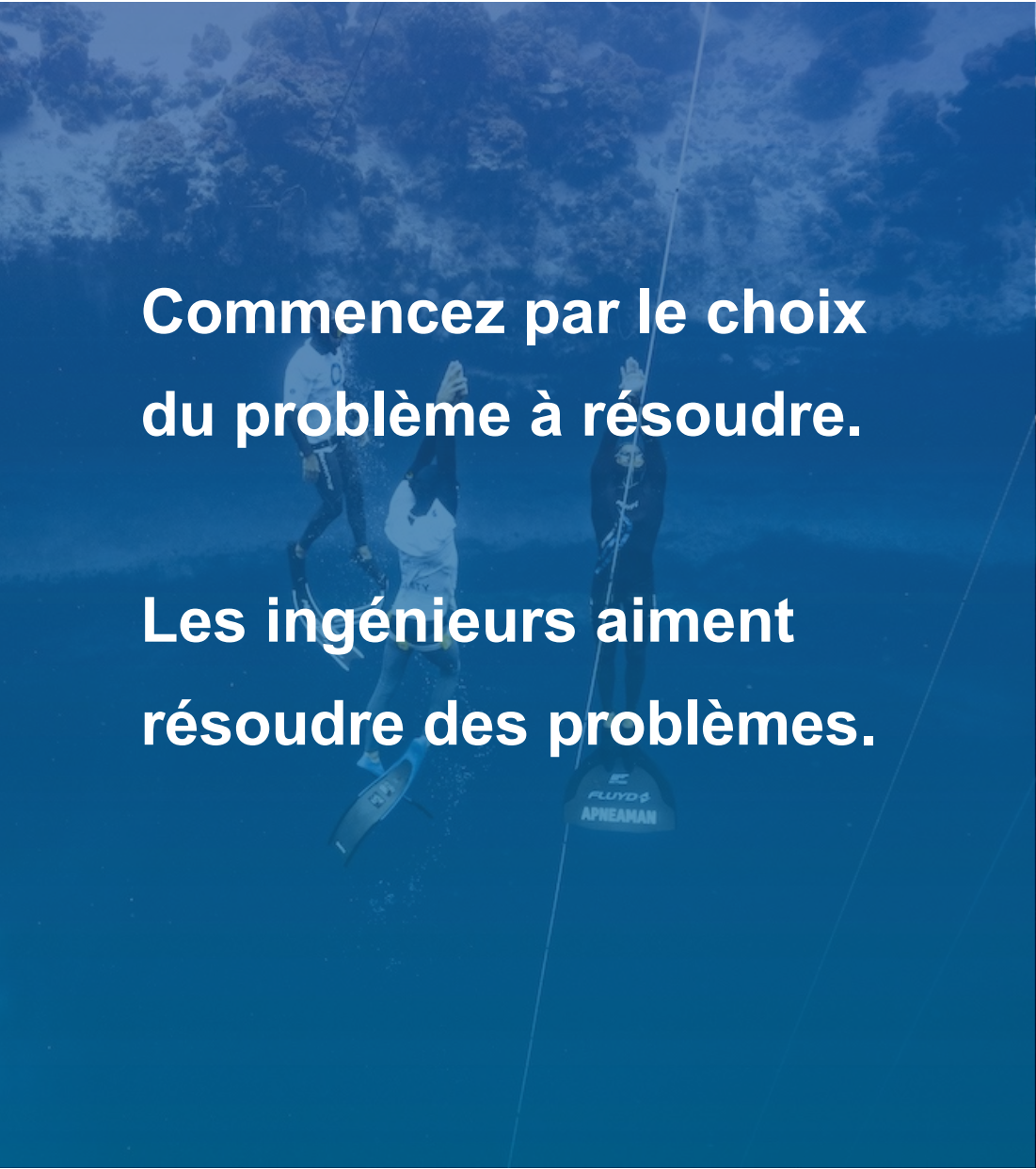


Le choix d'un framework

- Guidé par les enjeux de chaîne de valeur et d'entreprise
 - Ere du logiciel et du numérique transforme la société et les marchés ¹
- L'adaptation à la nature du travail des équipes hardware
 - Au service des enjeux de l'entreprise et changement de mode de travail

¹ Adapté de l'ouvrage "Technological Revolution and Financial Capital" de Carlota Pérez

Et en suite...



**Commencez par le choix
du problème à résoudre.**

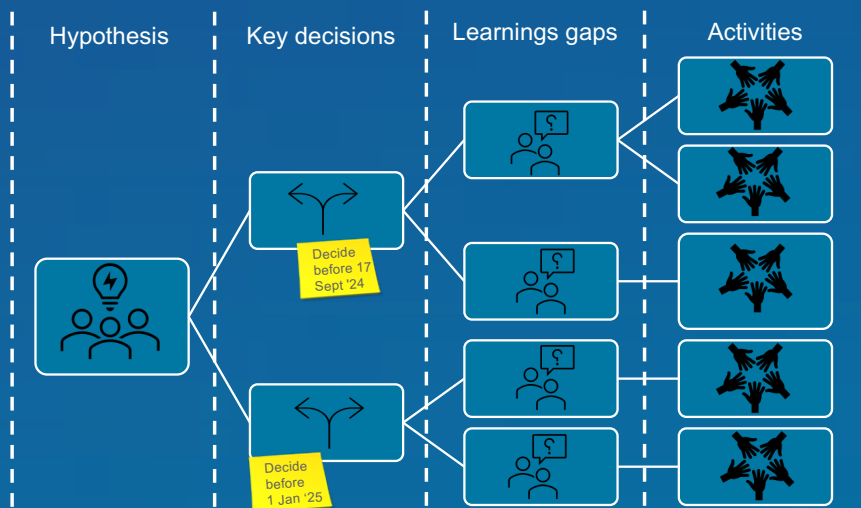
**Les ingénieurs aiment
résoudre des problèmes.**

Les pratiques et les outils

- Demandez “qu’allez-vous apprendre?”, au lieu de “que vous allez faire?”
- Prenez les décisions au bon moment, avec les bonnes personnes et les meilleures connaissances disponibles.
- Visualisez le flux de connaissances acquises depuis l’idée jusqu’au lancement du produit.²

Planification

- Macro-retroplanning :
 - Milestones – les étapes importantes
 - Identification de dernier moment décisif (last responsible moment)
- Planification des itérations



* Adapté de l'ouvrage "When Agile Gets Physical" Katherine Radeka & Kathy Iberle

Architecture

- Réduction de coût de changement
- Modularité
- « pourquoi » plutôt que « comment » dans expression de besoin



* Adapté de l'ouvrage "When Agile Gets Physical" Katherine Radeka & Kathy Iberle



”La meilleure façon d'apprendre à créer un produit est de créer le produit”

Katherine Radeka

REGISTER NOW

September 20, 2024
BMW Welt - Munich, Germany



Voulez-vous en savoir plus?

Les approches pratiques et
pragmatique pour
contextualiser les
principes Agile dans votre
propre contexte





Merci!

— Marina Voropaeva —
Wednesday, September 18, 2024 2:00 PM



<https://roti.express/r/aes2024-63>



Marina Voropaeva
Helping organizations to focus on value



