

OKARI V1

Un outil pour aider les équipes à s'améliorer en s'adaptant à leur contexte et aux objectifs de leur entreprise

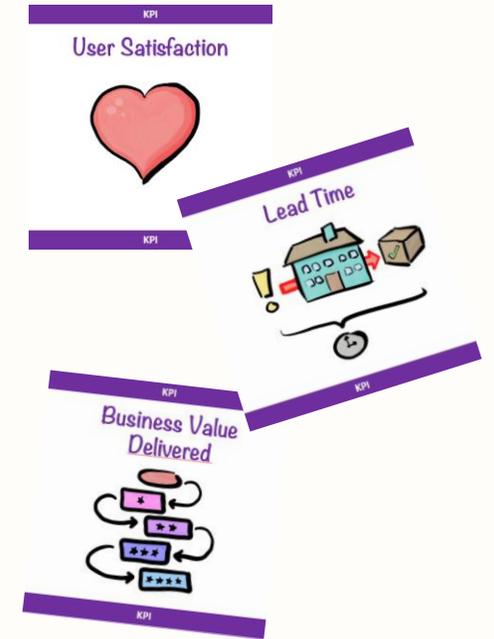
Objectives : liés à la transformation

Kpi : mesurer pour s'améliorer

Agility

Ressources

Innovation



Mais c'est quoi ?!

Un atelier basé sur les **Agile Topics cards** créé par **Jimmy Janlén** disponible sur :

<https://blog.crisp.se/2015/10/08/jimmyjanlen/agile-topics-card-deck>

Jouable en ligne mais également en physique.

En 2h, l'équipe pourra choisir les thèmes sur lesquels elle souhaite travailler et identifier des moyens à mettre en œuvre pour progresser sur les différents enjeux de son entreprise

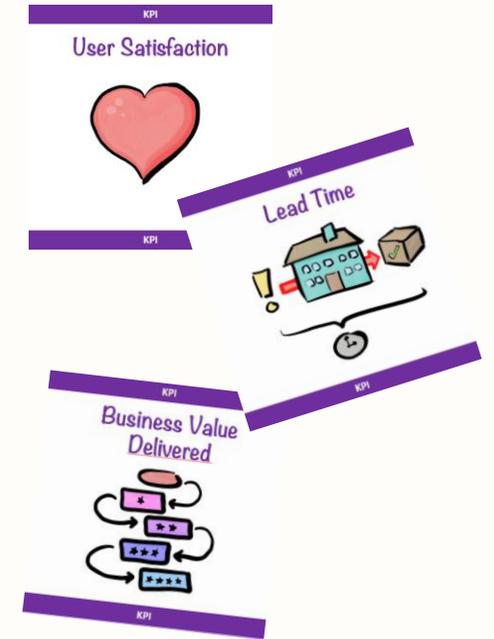
IMPORTANT à rappeler : l'agilité n'est pas une fin en soi, mais plutôt un ensemble de moyens permettant d'atteindre des objectifs.

Les objectifs de l'atelier

- Faire l'état des lieux des pratiques de l'équipe
- Mieux comprendre les enjeux de l'entreprise
- Identifier ensemble les axes d'amélioration
- Sélectionner les moyens (Agiles ou non) pour progresser
- Créer une roadmap de progression pour l'équipe

OKARI V1

Présentation des plateaux de jeu



Le plateau de départ

Sur le premier plateau on retrouve :

- Les enjeux de l'entreprise
- Les KPIs liés aux enjeux



Les enjeux :

- Co construire avec le métier
- Prioriser par la valeur
- Livrer fréquemment à l'utilisateur final
- Gagner en autonomie et en polyvalence
- S'améliorer en continu
- Accueillir et s'adapter aux changements
- Viser l'excellence opérationnelle sur le RUN

Les KPIs :

- User Satisfaction
- Business Value Delivered
- Lead Time
- Stories Delivered
- Squad Satisfaction
- Prédictability
- Incident Number
- Run Time Spent
- SLA Compliance Rate

Le plateau de départ

Les enjeux disponibles sont inspirés de la vision DSI 2020 de Kiabi.

Vous pouvez définir vos propres enjeux et ainsi faire jouer les équipes sur votre propre vision d'entreprise.

Pour cela

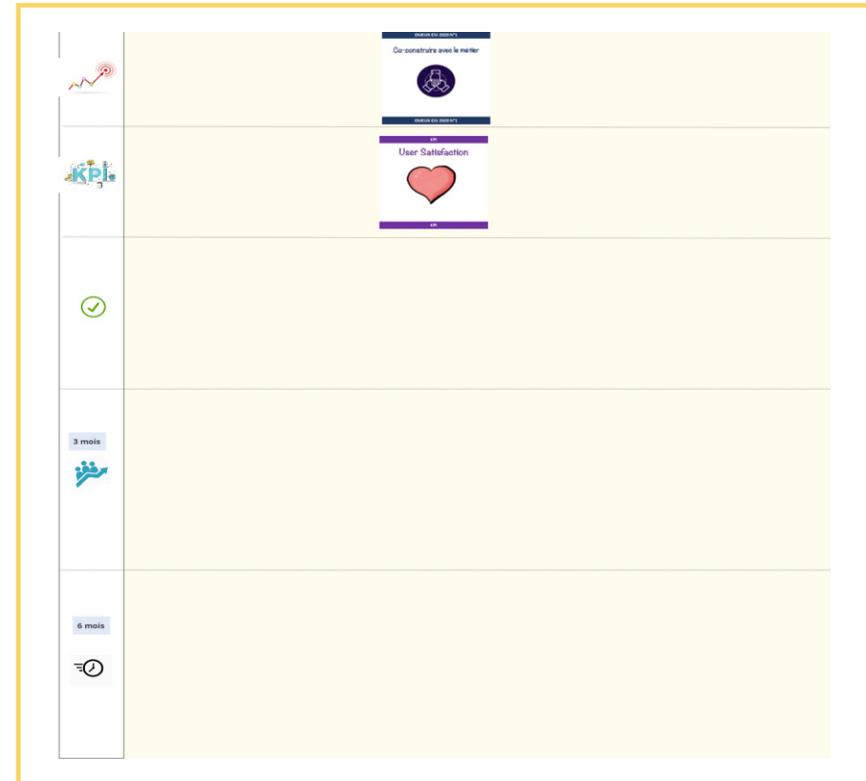
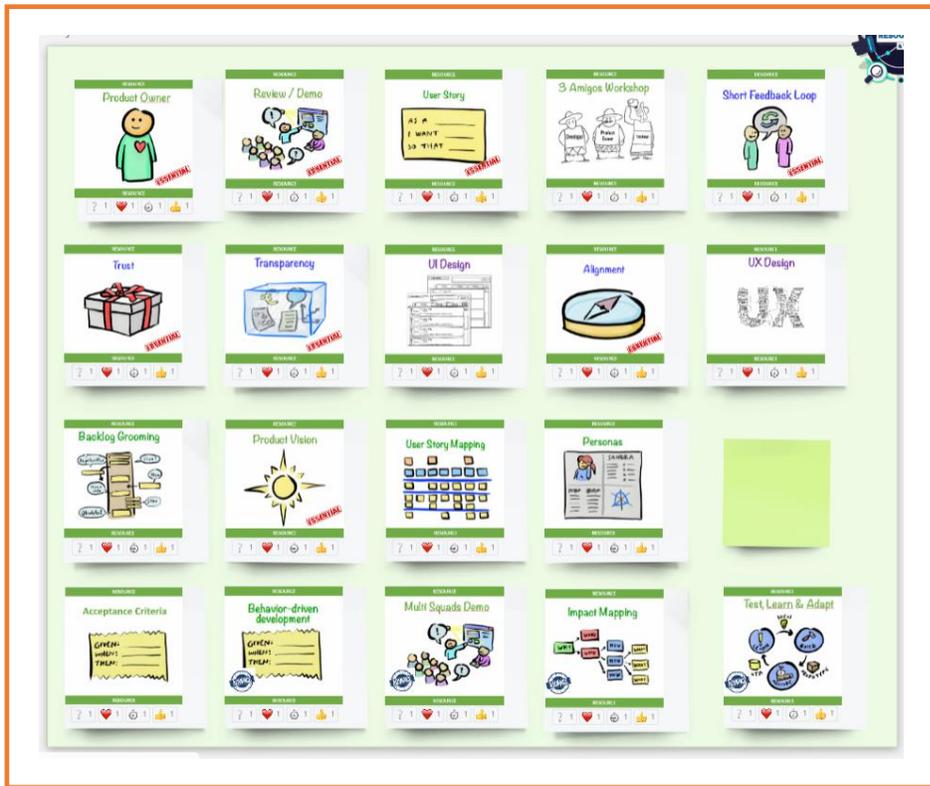
- **Définissez 3 à 6 enjeux**
- **Sélectionnez pour chaque enjeu les moyens dans la liste qui, selon vous, vont permettre de progresser sur cet enjeu (certains moyens peuvent être associés à plusieurs enjeux)**

Adaptez ensuite les plateaux de jeu de chaque enjeu en y présentant les moyens que vous aurez jugé approprié.

Les plateaux liés aux enjeux

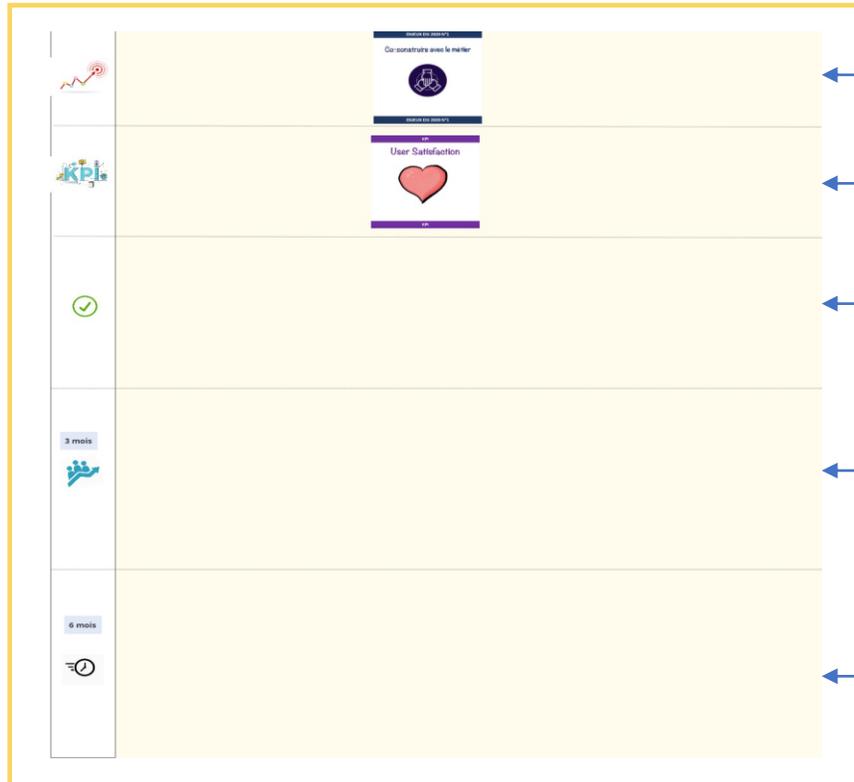
Chaque enjeu comporte deux plateaux :

- Un plateau de départ avec la liste des moyens.
- Un plateau de jeu sur lequel les moyens seront posés.



Composition du plateau de positionnement des moyens

Chaque plateau se compose comme suit:



← **Une ligne comportant l'enjeu concerné**

← **Une ligne comportant le ou les KPIs associé(s)**

← **Une ligne représentant les moyens que l'équipe considère maîtriser**

← **Une ligne représentant les moyens sur lesquels l'équipe voudrait s'améliorer dans les 3 mois**

← **Une ligne représentant les moyens sur lesquels l'équipe voudrait s'améliorer dans plus de 3 mois**

Positionnement des plateaux dans l'espace de jeu

Positionner le plateau des enjeux et KPIs en haut de la zone de jeu.

Objectives 							
							

En dessous aligner les plateaux de jeu avec les moyens par enjeux



Pour chaque enjeu placer le plateau de jeu vide correspondant

IMPORTANT: attention à associer les bons plateaux de jeu correspondant aux moyens et les plateaux vides correspondants

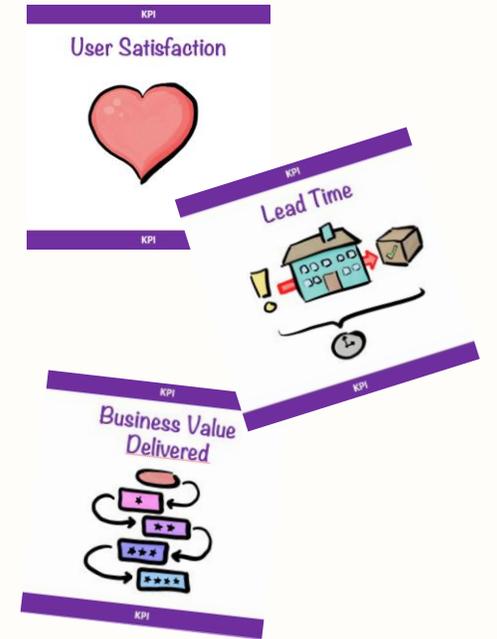
		
		
		
		
		

Règles du jeu

- **Être focus sur l'atelier**
- **Tout le monde participe**
- **S'écouter**
- **Adopter une approche constructive**
- **Être ouvert à l'expérimentation de nouveaux moyens / outils**

OKARI V1

Déroulement du jeu



Déroulement du jeu

Introduction du jeu :

Commencez par présenter le déroulement de l'atelier, les objectifs ainsi que les règles.

Le plateau ci-dessous reprend tous ces éléments



Déroulement du jeu

Présentation des enjeux et KPIs :

- **Présentez les enjeux aux participants**
- **Expliquez les si besoin. Tout le monde doit bien comprendre les enjeux de l'entreprise.**
- **Mettez à disposition les cartes KPIs aux joueurs et demandez-leur de les placer en dessous des enjeux correspondants.**
- **Une fois cette étape effectuée, il se peut (et c'est normal) que certains KPIs soient mal positionnés. Demandez aux joueurs d'expliquer leurs choix, discutez et indiquez-leur les erreurs en les expliquant.**
- **Positionnez correctement les KPIs aux bons endroits.**
- **Lorsque les KPIs sont positionnés aux bons endroits il convient ensuite pour chaque KPIs de nommer un responsable de ce KPI.**

Pour cela parcourez chaque KPI et demander à une personne de se positionner dessus, marquez son prénom sur le KPI.

La personne sera responsable de mettre en place, suivre et mesurer ce KPI.



Déroulement du jeu

Vote sur les enjeux :

Afin de donner une orientation à la partie et parce qu' il est impossible de jouer tous les enjeux en 2h, il est nécessaire de faire des choix.

Vous allez donc demander aux joueurs de voter sur les enjeux sur lesquels ils aimeraient progresser pour les 3 prochains mois.

Chaque joueur possède 4 votes qu'il peut placer sur un ou plusieurs enjeux.

Une fois le vote effectué, vous connaîtrez les enjeux qui seront joués dans la partie (généralement les 2 à 3 premiers)



Déroulement du jeu

Sélection des moyens :

Commencez à jouer l'enjeu sur lequel l'équipe a positionné le plus de votes.

Demandez aux joueurs de lire individuellement les cartes moyens associées à l'enjeu et de remonter les cartes qu'ils ne connaissent pas. Dans ce cas, il conviendra de leur expliquer ces cartes brièvement afin que tous les joueurs aient le même niveau d'informations. Cette explication peut être donnée par l'animateur ou par un autre joueur.

Les joueurs doivent ensuite placer tous ensemble les cartes sur le plateau de jeu :

- **Ligne 1 : nous maîtrisons ce moyen dans l'équipe.**
- **Ligne 2 : nous souhaitons progresser sur ce moyen dans les trois prochains mois.**
- **Ligne 3 : nous souhaitons progresser sur ce moyen à plus long terme.**
- **Si l'équipe n'est pas intéressée par un moyen elle ne le déplace pas.**

Il s'agit de la phase clé du jeu durant laquelle les joueurs vont pouvoir (et devoir) échanger tous ensemble. L'animateur (généralement coach agile) doit essayer de rester le plus neutre possible sur le choix et le positionnement des cartes. Il doit s'appliquer à fluidifier les échanges et recentrer les joueurs, au besoin, sur l'objectif de l'atelier à savoir la sélection des moyens.

Déroulement du jeu

Sélection des moyens (la suite) :

Lorsque les moyens sont positionnés sur les lignes correspondantes, attardez vous sur la ligne des 3 mois (ligne 2).

Demandez alors pour chaque moyen positionné de désigner un membre de l'équipe afin de porter la mise en place de ce moyen. La personne sera responsable soit :

- **de mettre en place le moyen**
- **de programmer les ateliers nécessaires à sa mise en place**
- **ou alors de se rapprocher des coachs agiles pouvant l'aider**

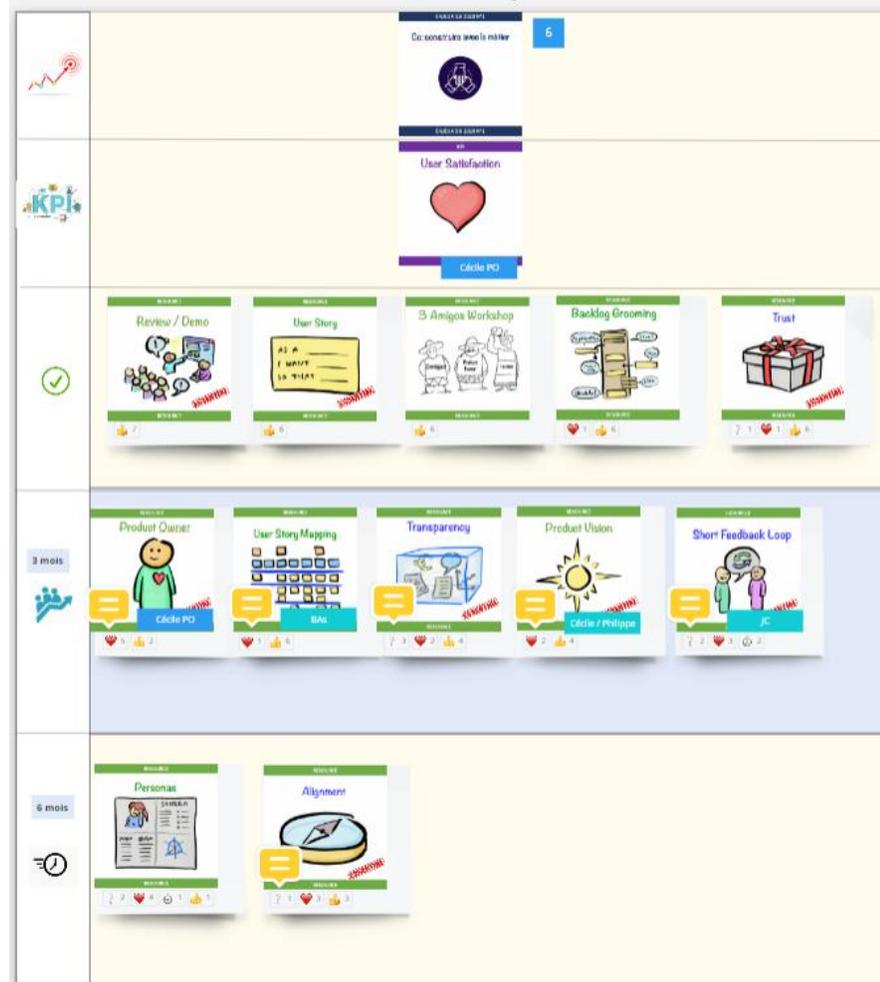
Lorsque le premier enjeu est joué, répétez ce déroulé pour les enjeux suivants.

Déroulement du jeu

Exemple de plateau joué



Co-Constuire avec le métier - Sélection des moyens

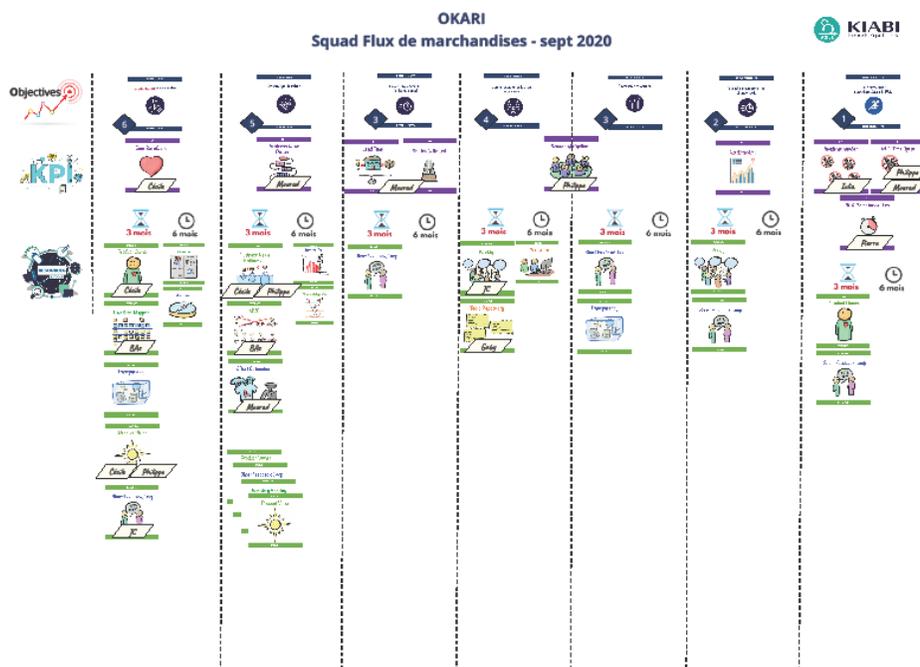


Déroulement du jeu

Carte finale et roadmap

A la fin de l'atelier, l'équipe a sélectionné une liste de moyens associés à plusieurs enjeux, des KPIs à mettre en place et a identifié des responsables.

Représentez ce résultat et distribuez-le à l'équipe pour lui permettre d'avoir un management visuel de l'atelier. Ce tableau pourra servir à l'équipe de roadmap pour sa progression sur les prochains mois

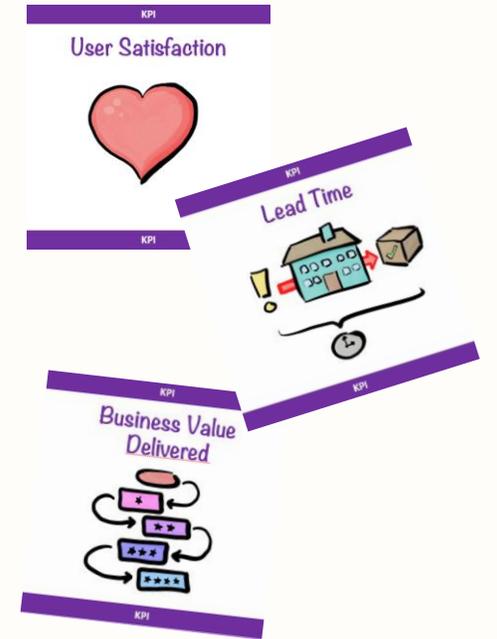


Déroulement du jeu

Astuces

- **Prévoyez des cartes vides au cas où les joueurs abordent des moyens qui ne seraient pas présents dans le jeu. Vous pourrez alors ajouter ce moyen pendant le jeu et demander aux joueurs de le positionner à l'endroit qu'ils souhaitent.**
- **Pensez dès le début du jeu à bien time boxer chaque étape.**
Quelques ordres de grandeur pour vous aider (en fonction de la taille de l'équipe)
 - **Phase enjeux et KPIs : 10 à 20 min**
 - **Phase sélections des moyens : 30 à 45 min par enjeu**
- **Il est possible de préparer avant l'atelier le jeu avec le Scrum Master de l'équipe afin d'identifier les moyens qui ne seraient pas adéquats. Enlevez alors ces cartes, vous pourrez sûrement les jouer avec l'équipe quand elle aura gagné en expérience ;)**

Liste des Enjeux



Liste des Enjeux

ENJEUX DSI 2020 N°1

Co-construire avec le métier



ENJEUX DSI 2020 N°2

Prioriser par la valeur



ENJEUX DSI 2020 N°3

Livrer fréquemment à l'utilisateur final



ENJEUX DSI 2020 N°4

Gagner en autonomie et en polyvalence



ENJEUX DSI 2020 N°1

ENJEUX DSI 2020 N°2

ENJEUX DSI 2020 N°3

ENJEUX DSI 2020 N°4

ENJEUX DSI 2020 N°5

S'améliorer en continu



ENJEUX DSI 2020 N°6

Accueillir et s'adapter aux changements



ENJEUX DSI 2020 N°7

Viser l'excellence opérationnelle sur le RUN

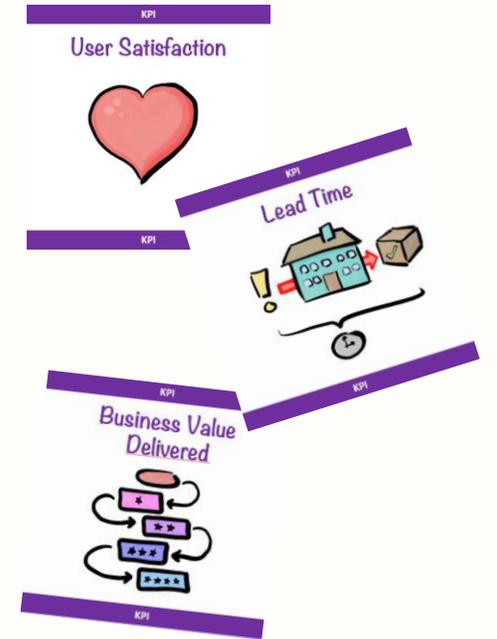


ENJEUX DSI 2020 N°5

ENJEUX DSI 2020 N°6

ENJEUX DSI 2020 N°7

Liste des KPIs



Liste des KPIs

KPI

User Satisfaction



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

Squad Satisfaction



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

Incidents number



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

Business Value
Delivered



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

Lead Time



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

RUN Time Spent



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

SLA Compliance Rate



© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

KPI

Predictability



KPI

KPI

Stories Delivered

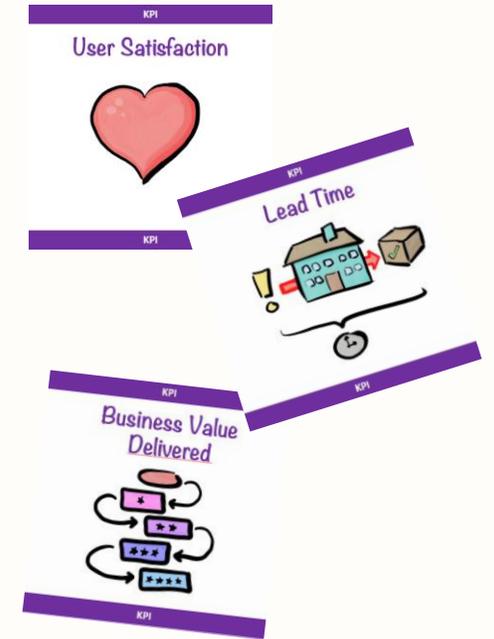


© Jimmy Jarlén, 2015, Crisp

KPI

OKARI V1

Liste des moyens par enjeux



Liste des moyens

Les moyens font partis de 5 familles triées par couleur :

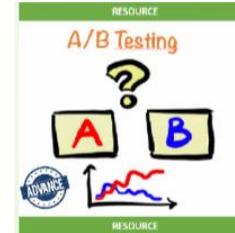
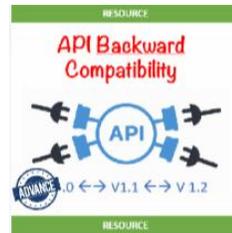
- **Vert** : moyens liés à l'agilité
- **Rouge** : moyens liés à la technique / développement
- **Bleu** : moyens génériques
- **Orange** : moyens liés aux pratiques de testing
- **Violet** : moyens liés à l'UX/UI

Les moyens peuvent également appartenir à 2 catégories :

- **Essentiels** : ce sont les moyens à mettre en place à minima
- **Avancés** : ce sont des moyens pour lesquels il faut déjà avoir une certaine expérience

ESSENTIAL

ADVANCE



Co-construire avec le métier

RESOURCE

Product Owner



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Review / Demo



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

User Story

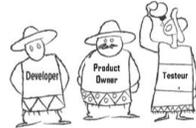
AS A _____
I WANT _____
SO THAT _____

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

3 Amigos Workshop



RESOURCE

RESOURCE

Short Feedback Loop



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Trust



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Transparency



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

UI Design



RESOURCE

RESOURCE

Alignment

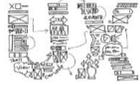


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

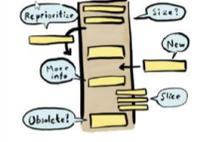
UX Design



RESOURCE

RESOURCE

Backlog Grooming



RESOURCE

RESOURCE

Product Vision

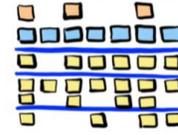


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

User Story Mapping



RESOURCE

RESOURCE

Personas



RESOURCE

RESOURCE

Acceptance Criteria

GIVEN: _____
WHEN: _____
THEN: _____

RESOURCE

RESOURCE

Behavior-driven development

GIVEN: _____
WHEN: _____
THEN: _____

ADVANCE

RESOURCE

RESOURCE

Multi Squads Demo

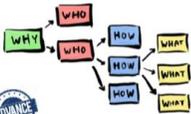


ADVANCE

RESOURCE

RESOURCE

Impact Mapping

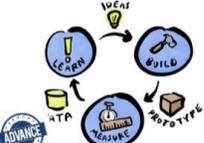


ADVANCE

RESOURCE

RESOURCE

Test, Learn & Adapt



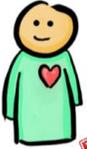
ADVANCE

RESOURCE

Prioriser par la valeur

RESOURCE

Product Owner



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Short Feedback Loop



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Product Vision



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

User Story Mapping



RESOURCE

RESOURCE

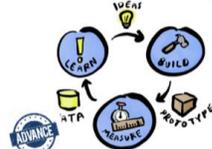
Personas



RESOURCE

RESOURCE

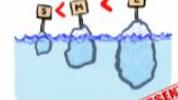
Test, Learn & Adapt



RESOURCE

RESOURCE

Business Value Estimation

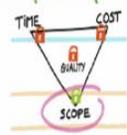


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Scope Adaptation



RESOURCE

RESOURCE

MVP



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

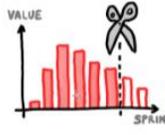
Slicing



RESOURCE

RESOURCE

Trim the Tail



RESOURCE

RESOURCE

Epics / Features / US Hierarchy



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Effort Estimation

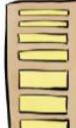


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Backlog



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

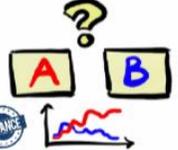
Iteration Planning



RESOURCE

RESOURCE

A/B Testing



RESOURCE

RESOURCE

Impact Mapping



RESOURCE

Livrer fréquemment à l'utilisateur final

RESOURCE

Short Feedback Loop

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

User Story Mapping

RESOURCE

RESOURCE

Test, Learn & Adapt

RESOURCE

RESOURCE

Epics / Features / US Hierarchy

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Slicing

RESOURCE

RESOURCE

A/B Testing

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Iterations

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

API Backward Compatibility

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Workflow Optimization

RESOURCE

RESOURCE

Releases

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Squad Dedicated Environments

RESOURCE

RESOURCE

Roadmap

RESOURCE

RESOURCE

ScrumBan

RESOURCE

RESOURCE

Kanban

RESOURCE

RESOURCE

Continuous Delivery

RESOURCE

RESOURCE

Dependencies Cut

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Limit WIP (Work In Process)

Next WIP	Doing WIP	Done
2	2	2

RESOURCE

RESOURCE

Pair Testing

RESOURCE

RESOURCE

Review / Demo

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Integration Tests (cross squads)

RESOURCE

RESOURCE

Scrum

RESOURCE

RESOURCE

Feature Flipping

ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Devops

ESSENTIAL

RESOURCE

Gagner en autonomie et en polyvalence

RESOURCE

Squad Dedicated Environments

RESOURCE

RESOURCE

Dependencies Cut

RESOURCE

RESOURCE

Pair Testing

RESOURCE

RESOURCE

Devops

RESOURCE

RESOURCE

Definition of DONE

RESOURCE

RESOURCE

Daily Standup

RESOURCE

RESOURCE

APIs

RESOURCE

RESOURCE

Skills Matrix

	John	Emma	Ed	Max	Sam
Customer Service	●	●	●	●	●
Coding	●	●	●	●	●
UX	●	●	●	●	●
Book Keeping	●	●	●	●	●

RESOURCE

RESOURCE

Weekly

RESOURCE

RESOURCE

Tech Lead

RESOURCE

RESOURCE

Product Manager

RESOURCE

RESOURCE

Squad Administrators (for tools)

RESOURCE

RESOURCE

Small Team Size

RESOURCE

RESOURCE

Tests Repository

RESOURCE

RESOURCE

T-shaped Competence (Polyvalence)

RESOURCE

RESOURCE

Visual Management Digital Board

RESOURCE

RESOURCE

RA Poker Responsibility matrix

RESOURCE

RESOURCE

Visual Management Physical Board

RESOURCE

RESOURCE

Documentation

RESOURCE

RESOURCE

Definition of Ready

RESOURCE

RESOURCE

Self-selection

RESOURCE

RESOURCE

Cloud Environments

RESOURCE

RESOURCE

Servant Leadership

RESOURCE

S'améliorer en continu

RESOURCE

Tech Lead



DEVELOPER

RESOURCE

RESOURCE

Scrum Master

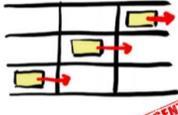


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Workflow



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Pair programming



RESOURCE

RESOURCE

Short Feedback Loop

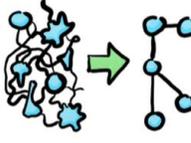


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Refactoring



RESOURCE

RESOURCE

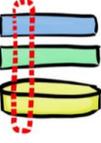
OKARI Review



RESOURCE

RESOURCE

Tribe Chapter



ADVANCE

RESOURCE

RESOURCE

KPIs Review



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Transparency



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Code Review



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Trust

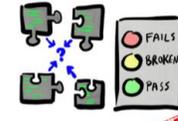


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Continuous Integration



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Performance Tests



RESOURCE

RESOURCE

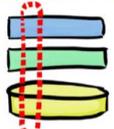
Team Area (Physical or Digital)



RESOURCE

RESOURCE

Guilds (involvement & sharing)



RESOURCE

RESOURCE

Alignment

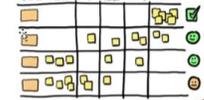


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Visual Management



ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Manual Testing

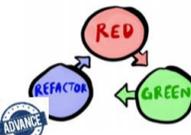


ESSENTIAL

RESOURCE

RESOURCE

Test Driven Development



ADVANCE

RESOURCE

RESOURCE

Gemba Walk



ADVANCE

RESOURCE

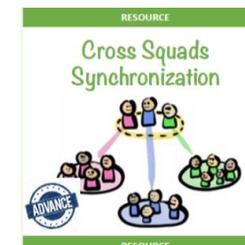
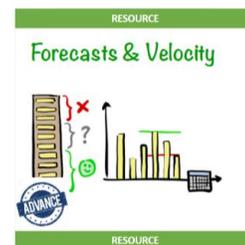
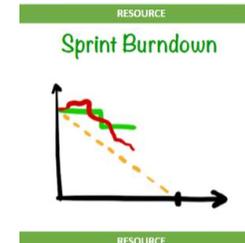
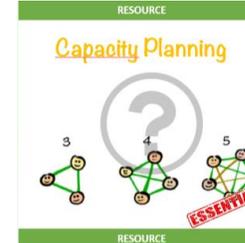
RESOURCE

Definition of Done Review & Update



RESOURCE

Accueillir et s'adapter aux changements



Viser l'excellence opérationnelle sur le RUN

RESOURCE

Short Feedback Loop



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Daily Standup

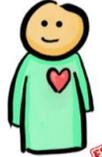


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Product Owner

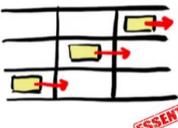


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Workflow



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Technical Debt Reduction

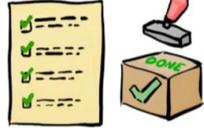


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Definition of DONE

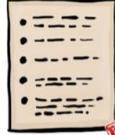


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Documentation



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Product Manager

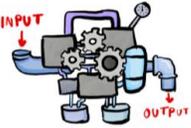


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Integration Tests (cross squads)

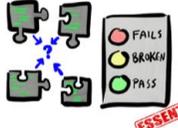


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Continuous Integration

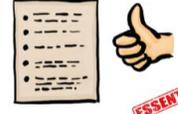


RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Manual Testing



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Performance Tests



RESOURCE

ESSENTIAL

RESOURCE

Problem Management

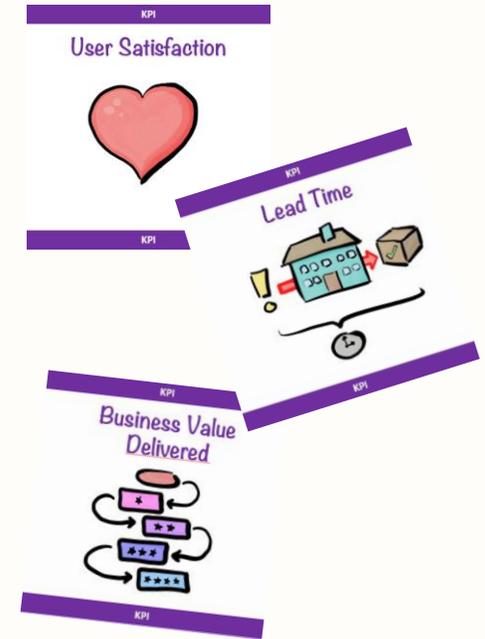


RESOURCE

ESSENTIAL

OKARI V1

Plateaux de jeu



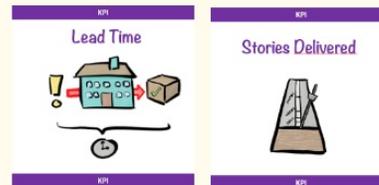
Co-construire avec le métier

	
	
	
<p>3 mois</p> 	
<p>6 mois</p> 	

Prioriser par la valeur

	
	
	
<p>3 mois</p> 	
<p>6 mois</p> 	

Livrer fréquemment à l'utilisateur final



3 mois



6 mois



Gagner en autonomie et en polyvalence



3 mois



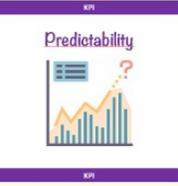
6 mois



S'améliorer en continu

	
	
	
<p>3 mois</p> 	
<p>6 mois</p> 	

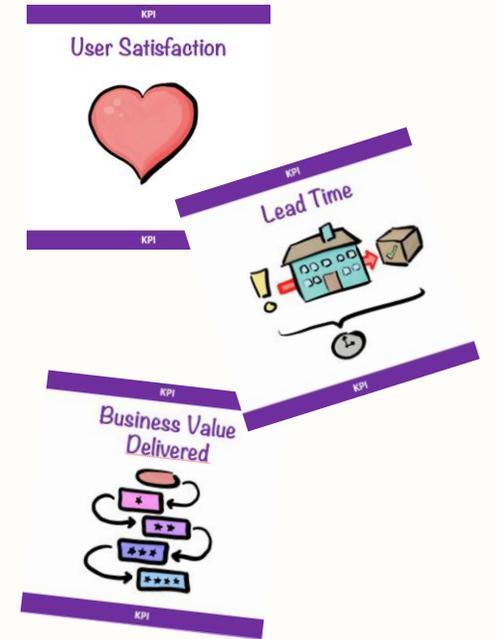
Accueillir et s'adapter aux changements

		
		
		
<p>3 mois</p> 		
<p>6 mois</p> 		

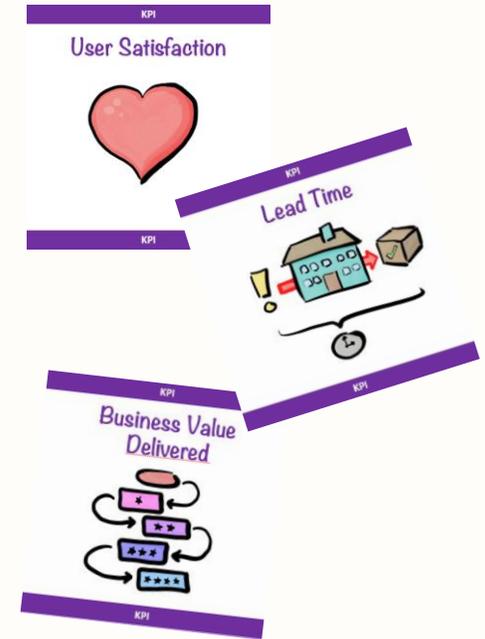
Viser l'excellence opérationnelle sur le RUN

			
			
			
<p>3 mois</p> 			
<p>6 mois</p> 			

Compte-rendu



Evolutions



Version évolutive

Les principes du jeu restent les mêmes.

L'évolution du jeu fait suite au fait qu'après avoir joué la première version, nous rejouons l'OKARI avec les équipes tous les 3 mois.

Également dans un souci d'amélioration continue, il a fallu apporter quelques modifications, le constat était le suivant:

- **Les équipes avaient tendance à sélectionner trop de moyens, de ce fait elles n'arrivaient pas à les mettre en place en 3 mois.**
 - **Mise en place d'un WIP limite des moyens sélectionnés pour chaque enjeu.**
- **Dans la version 1 il n'y avait pas d'actions concrètes définies suite à la sélection des moyens.**
 - **Définition d'une ou deux actions SMART par moyens sélectionnés**
- **Il n'y avait pas d'enjeu concernant la synchronisation entre les équipes.**
 - **Ajout d'un enjeu « Se synchroniser sur les projets transverses »**

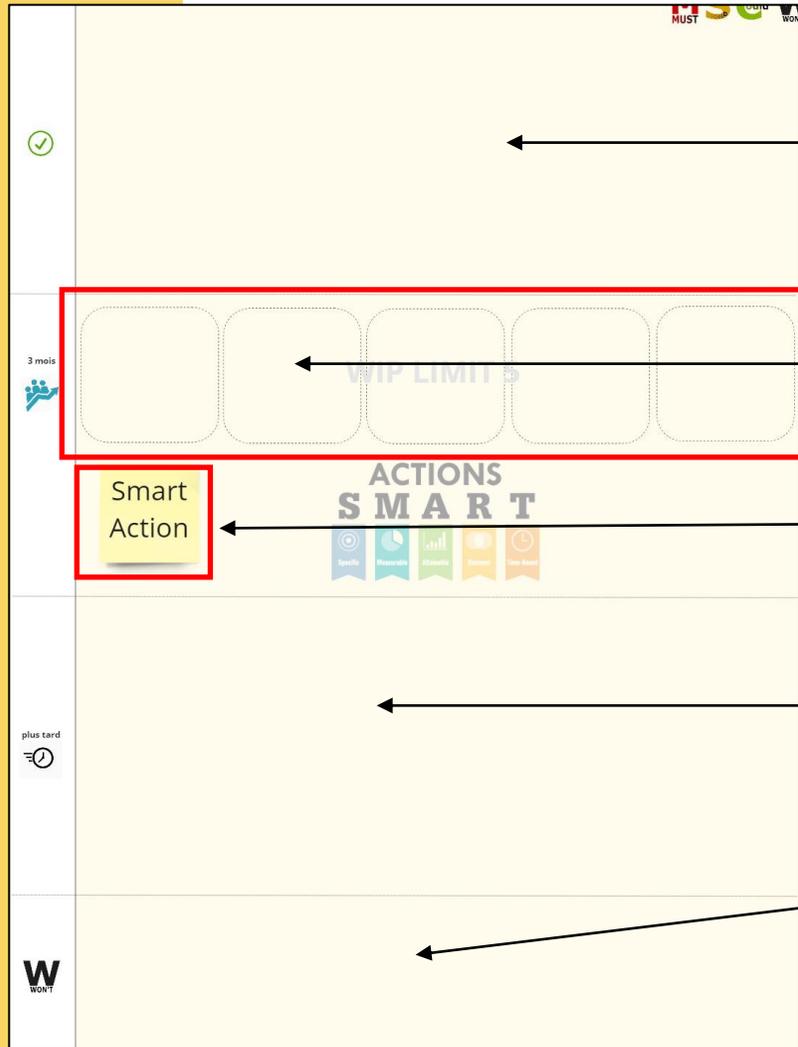
Version évolutive - Déroulement du jeu

Revue de la session précédente et vote sur les nouveaux enjeux :

- **Reprendre le compte-rendu qui avait été produit lors de la session précédente.**
- **Passer en revue les KPIs qui avaient été sélectionnés lors de la session précédente. Pour cela demander aux personnes qui avaient été identifiées d'inscrire les indicateurs relevés.**
- **Pour chaque moyen qui avait été sélectionné, demander aux participants si oui ou non ils ont réussi à les mettre en place. Le but ici n'est pas de savoir pourquoi ils n'ont pas été mis en place mais juste de faire l'état des lieux.**
Il ne faut pas passer trop de temps sur ce point, ce n'est pas le but, on cherche juste à savoir si l'équipe a avancé sur ces moyens.
- **Comme pour la version 1 demander aux participants de voter pour savoir les enjeux sur lesquels ils souhaitent travailler sur les 3 prochains mois.**
- **La suite du jeu est la même. La seule différence est la limite du nombre de moyens sélectionnés (5 maximum par enjeu) et la définition d'une ou deux actions SMART par moyen. Demander également de positionner un porteur d'action par action SMART.**

Version évolutive - Déroulement du jeu

Nouveau plateau de jeu:



← **Ligne correspondant à « on maîtrise déjà ces moyens »**

← **Limite WIP : 5 emplacements disponibles pour placer les moyens sélectionnés sur la ligne « amélioration à 3 mois »**

← **1 à 2 actions SMART maximum par moyen sélectionné**

← **Ligne correspondant à « on fera plus tard »**

← **Ligne correspondant à « on n'est pas intéressé »**

Version évolutive – Nouvel enjeu et moyens associés

Se synchroniser sur les projets transverses

ENJEUX DSI 2020 N°8

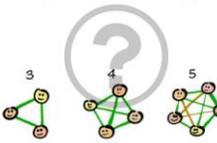
Se synchroniser sur les projets transverses



ENJEUX DSI 2020 N°8

RESOURCE

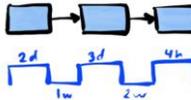
Capacity Planning



RESOURCE

RESOURCE

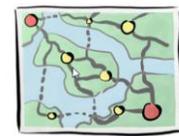
Releases



RESOURCE

RESOURCE

Roadmap



RESOURCE

RESOURCE

Dependencies Cut



RESOURCE

RESOURCE

Cross Squads Synchronization



RESOURCE

OKARI V2

Version évolutive – Plateau de jeu

Utilisez un plateau par enjeu

