

LIVRET D'ANIMATION

A la découverte d'Accelerate

Edition
2021

SOMMAIRE

Contexte

- 01 Vocabulaire
- 02 Crédibilité

L'animation

- 03 La mise en place du jeu
- 04 Les règles

Objectifs

- 05 Les KPIs
- 06 Détails des capacités

Débrief

- 07 Fin de l'atelier



S'appropriier le VOCABULAIRE Accelerate

Capacité

Une capacité est un levier d'action qui permet d'atteindre les objectifs d'Accelerate. Ils sont aux nombres de 24 dans le modèle 2018.

Tendances (ou trends)

Pratiques courantes qui tendent vers un résultat.

Performers

C'est le niveau de performances atteints. (élite, haut, moyen ou faible). Pas de mot équivalent en français

Corrélation

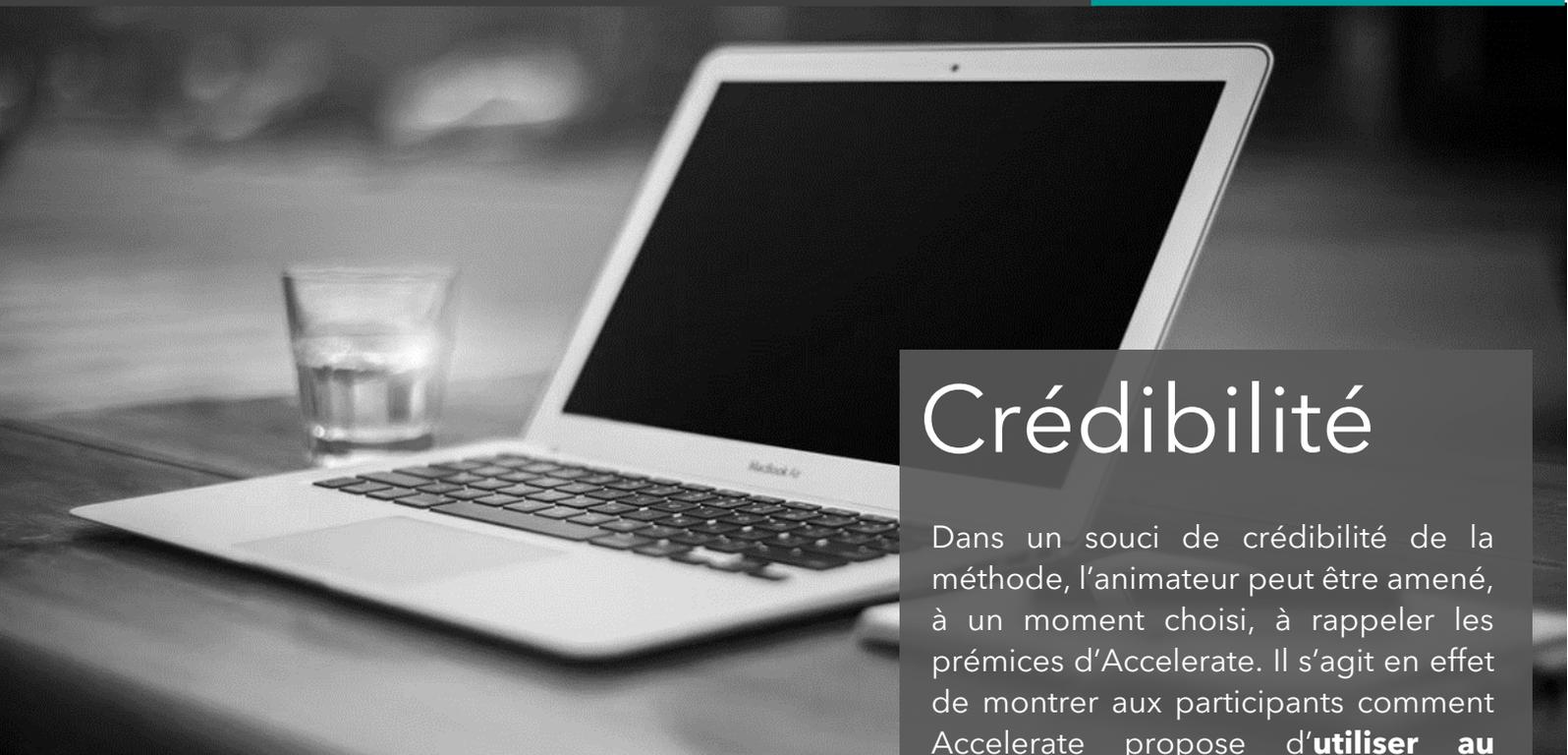
Lien créé entre 2 éléments par des facteurs intermédiaires.

Excellence opérationnelle

L'excellence opérationnelle est un état d'esprit qui englobe certains principes et outils pour créer une amélioration continue au sein d'une organisation.

Prédiction

Impact positif prévu en utilisant une capacité.



Crédibilité

Dans un souci de crédibilité de la méthode, l'animateur peut être amené, à un moment choisi, à rappeler les prémices d'Accelerate. Il s'agit en effet de montrer aux participants comment Accelerate propose d'**utiliser au mieux les outils informatiques au service du business.**

Une étude récente

La crédibilité d'Accelerate reste forte car la communauté scientifique a un droit de regard dessus. Cependant, sa publication date de début 2018. Le modèle est voué à évoluer.

Classement performers

Il existe 4 niveaux de performers élite, haut, moyen et faible. Les niveaux sont définis par les 4 KPIs Accelerate. Un tableau résume ce classement (disponible [ici](#)).

Un labo chez Google

Google c'est 25 milliards de dollars de chiffres d'affaires par an et une rentabilité tout aussi impressionnante. C'est dans le labo DORA que des chercheurs ont pu mesurer, étudier et trouver des corrélations entre business et pratiques informatiques.

Business & performance

"Every company is now a software company". De nos jours, le business d'une entreprise dépend de sa performance à livrer rapidement des logiciels de qualité.

Un livre



Accelerate est avant tout un livre qui valorise les concepts devOps et qui établit une corrélation scientifique entre la performance du delivery et la performance économique d'une organisation. Les auteurs (Nicole Forsgren, Jez Humble et Gene Kim) ont initialisé une démarche scientifique (Etude DORA pour DevOps Research & Assessment) en 2014 visant à déterminer les caractéristiques des entreprises les plus performantes dans le delivery logiciel.

Mise en place du jeu

L'atelier peut se dérouler en 3 versions

🚩 Intégrale 2h30

⏮ Courte 1h

🏃 Express 30min

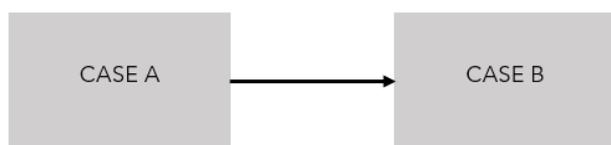
Une représentation globale

Ce serious game est effectivement une représentation de la vue globale des 24 capacités d'Accelerate.

Rappelons qu'une capacité est un levier d'action qui permet d'impacter positivement d'autres leviers d'actions dans le but d'atteindre l'un des 10 objectifs (ou également appelés outcomes dans le livre).

Dans ce jeu, les cases sont toutes interconnectées.

Prenons un exemple :



On dit alors que la « CASE A **prédit** la CASE B ».

On dit également que « la CASE A **a un impact positif sur** la CASE B ».



ACCUEIL

➔ Mise en place du « follow »

INTRODUCTION

➔ Objectifs du Serious game

➔ Présentation du plateau

DÉMONSTRATION

➔ Révélation de l'objectif 10

Contenu

- 1 template mural
- 38 cases à découvrir : 24 capacités et 10 objectifs
- 38 liens internet vers les fiches descriptives des capacités et des objectifs
- 5 fiches d'énigmes personnalisables
- 5 circuits de découverte : noir, bleu, orange&vert, magenta et violet
- 38 pictogrammes
- 1 fiche de règle et 1 légende

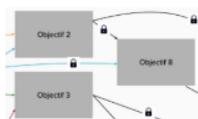
1



Une équipe avant tout !

Avant de démarrer le jeu, l'animateur rappelle qu'il s'agit d'un travail d'équipe. Que ce soit dans le choix des objectifs à découvrir, le choix des pictogrammes...la discussion est ouverte ! Il est d'ailleurs très intéressant d'observer les échanges entre les participants d'horizons différents (notamment « métiers » et « IT »).

2



Choisir une case « objectif »

L'animateur propose à l'équipe de choisir une case « objectif » à découvrir. Seules les cases dont tous les successeurs sont déjà dévoilés, peuvent être choisies.

Astuce : si personne ne se lance, l'animateur peut désigner une personne et lui demande de choisir un chiffre !

3



Lire l'indice

Chaque objectif est relié à un indice. Une fois l'objectif choisi, l'équipe accède à l'indice correspondant. Exemple, l'objectif 4 est choisi, l'équipe accède à l'indice n°4 (« O4 »).

4



Retrouver le pictogramme

Une fois que l'équipe a pris connaissance de l'indice correspondant à l'objectif à trouver, les participants sont invités à désigner parmi les 38 pictogrammes celui qui représente le mieux à l'indice.

L'animateur laisse suffisamment de temps à l'équipe pour échanger et peut aiguiller en donnant quelques explications complémentaires. Ne pas hésiter à adapter son discours d'animateur selon les typologies de personnes présentes à l'atelier.

5



La case « objectif » est dévoilée

Une fois le pictogramme trouvé, l'animateur dévoile la case « objectif » correspondant.

L'animateur prend le temps d'expliquer la notion qui a été découverte et invite l'équipe à comprendre en quoi la case révélée peut avoir un impact positif sur les cases qui la succède.

Les KPIs

Tout au long de l'atelier, l'animateur peut préciser que les **objectifs sont mesurés** par des KPIs. Ce sont 4 métriques que propose Accelerate qui comprennent **2 indicateurs de vitesse et 2 indicateurs de stabilité.**

Accelerate

VITESSE



Deployment frequency (DF)

ou Fréquence de déploiement

Mesure l'optimisation du flux de production de valeur. C'est le nombre de déploiements en production sur une durée donnée. Selon le rapport [ASODR 2018](#), les sociétés dites performantes ont une fréquence de déploiement de plusieurs fois par jour.



Lead time for changes (LTC)

ou Délai de mise en application des changements

Mesure la rapidité de mise à disposition en production du code finalisé. C'est la durée moyenne entre un commit de code et son fonctionnement en production. Selon le rapport [ASODR 2018](#), les sociétés dites performantes ont un Lead Time For Changes inférieur à 1 heure.

STABILITÉ



Mean time to restore (MTTR)

Ou Délai de remise en service

Mesure la performance de correction d'un défaut. C'est la durée moyenne de résolution d'un problème, durée comptabilisée entre la détection et la vérification que le problème est résolu dans l'environnement dans lequel il a été détecté.

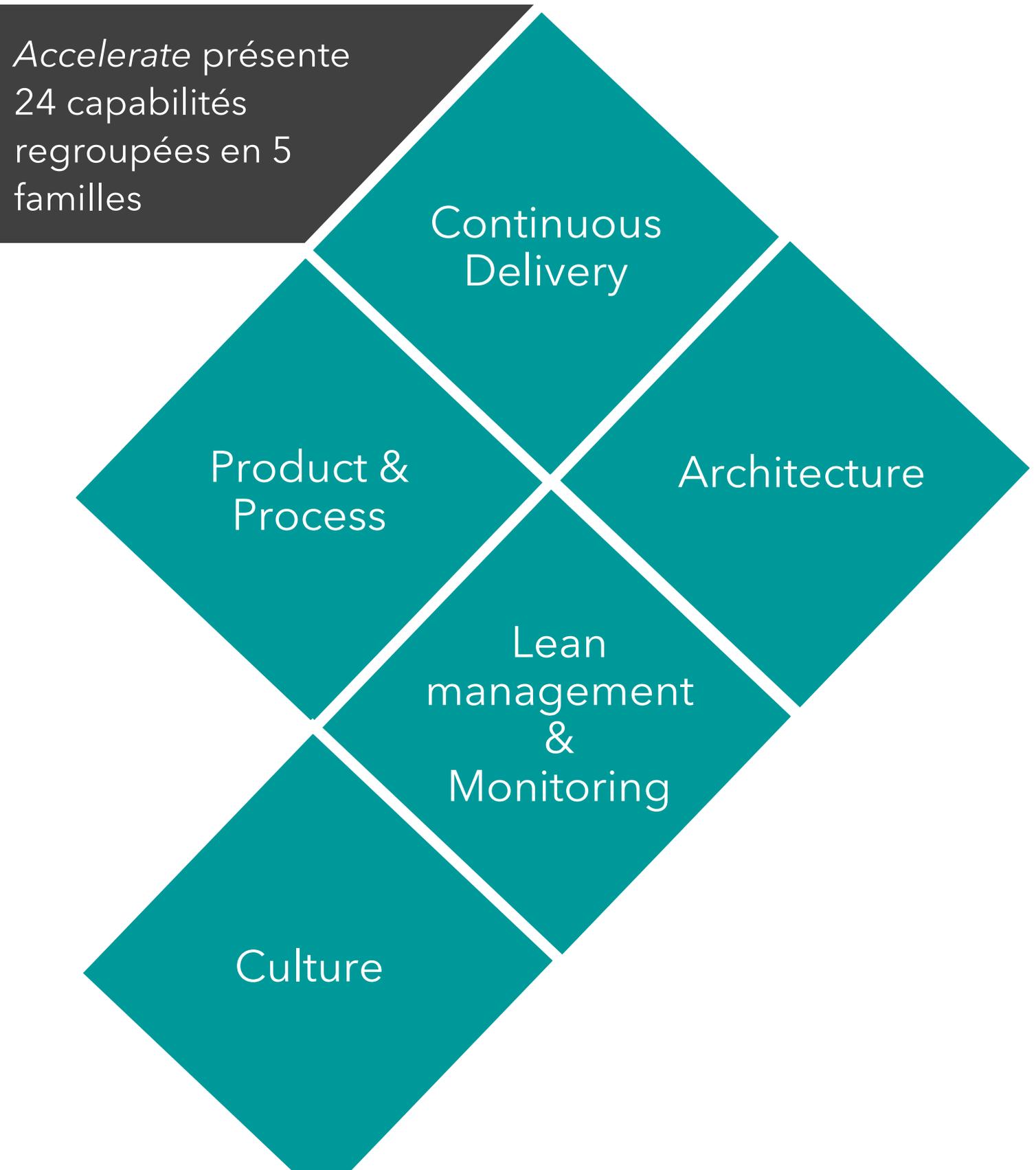


Change failure rate (CFR)

ou Taux d'échec des changements déployés

Mesure la qualité du code livré. C'est le taux d'échecs de déploiement en production nécessitant une solution opérationnelle immédiate. Selon le rapport [ASODR 2018](#), les sociétés dites performantes ont un Change Failure Rate compris entre 0% et 15%.

L'animateur est amené à donner du sens à Accelerate et faire le lien entre les pratiques d'entreprise et les capacités.



Continuous delivery

Obtenir une vision pipeline de l'ensemble de mon application jusqu'à la production.



INTÉGRATION CONTINUE

Première étape de la livraison continue. Lors du check-in de code, cela déclenche un plan de tests rapides pour découvrir les régressions qui peuvent ainsi être corrigées rapidement.



AUTOMATISATION DU DEPLOIEMENT

Degré d'automatisation du déploiement (phase complète) et ne nécessitant pas d'actions manuelles.



SÉCURITÉ IMPLIQUÉE

Intégrer l'équipe de sécurité lors du cadrage et des tests. Ce qui implique de conduire des revues de sécurité, utiliser des bibliothèques et packages validés par l'équipe sécurité, automatiser des tests de sécu.



LIVRAISON CONTINUE

Le logiciel est maintenu dans un état déployable à tout moment dans son cycle de vie. Cette stabilité est plus importante que la mise en place de nouvelles fonctions. Les équipes ont des rapports de déployabilité, et s'il est KO, corrigent rapidement. Le déploiement se fait à la demande.



DEVELOPPEMENT TRUNK-BASE

Moins de 3 branches actives dans un répertoire de code. Les branches et forks ont une durée de vie très courte (moins d'un jour) avant d'être mergées sur le tronc. L'équipe ne subit aucun (ou très rarement) verrouillage de code à cause de conflits de merge, code freeze ou phase de stabilisation.



AUTOMATISATION DE TESTS

Les tests sont automatisés (aucune action manuelle nécessaire) et exécutés de manière régulière durant le développement. Ces tests apportent confiance : de vrais défauts sont détectés; si le code passe, alors les règles de qualité de code sont respectées.



CONTRÔLE DE VERSION

L'ensemble des artefacts produit (code, configuration applicative, configuration système, scripts de build auto, configuration des environnement) sont gérés par version. Exemple de système de contrôle de version : GitHub, Subversion...



GESTION DONNÉES DE TEST

Les données sont maintenues, et font partie intégrante de l'automatisation de test. La donnée doit être utile, utilisable, disponible à la demande, conditionne les tests et non limitante pour les tests. Attention à se limiter à un volume cohérent.

Product & Process

Se donner les moyens de garantir l'adéquation du produit au besoin.



FEEDBACK UTILISATEUR

Récupérer régulièrement et activement les retours utilisateurs permet de nourrir le backlog produit et impacte la performance de livraison.



FLUX DE TRAVAIL

L'équipe doit avoir une bonne compréhension et visibilité du flux de travail depuis l'expression de produit jusqu'à la MEP.



TRAVAILLER EN PETITS LOTS

Les tâches de l'équipe doivent pouvoir être achevées en une semaine ou moins. Ce découpage n'est possible qu'à la condition d'avoir une liste de petites fonctionnalités (features). Qui dit lots plus petits, dit MEP rapide et donc retours utilisateurs rapides.



EXPERIMENTATION D'ÉQUIPE

Habilité des développeurs à pouvoir essayer de nouvelles idées, créer et mettre à jour les spécifications durant le processus de développement, sans besoin d'approbation extérieure à l'équipe. Ceci permet une innovation rapide et créer de la valeur. Particulièrement efficace si ce point est couplé avec le retour utilisateur, le travail en petits lots et mise en visibilité du flux de travail.

Architecture

Accompagner les équipes dans la maîtrise de leur périmètre en autonomie.



ARCHITECTURE DÉCOUPLÉE

Permet à l'équipe d'aller vers de la livraison à la demande, sans synchronisation avec d'autres équipes.



ÉQUIPE AUTONOME

L'équipe choisit les outils dont elle a besoin. Cette capacité améliore le déploiement continu mais aussi le développement logiciel.

Lean management & Monitoring

Accéder à l'information pour être plus efficace et plus performant.



PROCESSUS D'APPROBATION DE MEP LÉGER

Un processus léger de MEP limité à des revues des pairs (pair programming, CR intra équipe) est plus efficace qu'un processus de MEP nécessitant des validations extérieures.



SUPERVISION POUR LA DÉCISION

Utiliser les supervisions pour mettre en place des actions ou prendre des décisions business. Cela va plus loin que la recherche de coupables quand les choses vont mal.



VÉRIFICATIONS SANTÉ APPLICATIVE PROACTIVE

Superviser le système sur la base de seuils, alertes de taux de changement pour permettre à l'équipe d'être proactives sur la détection et le traitement des problèmes.



LIMITATION DE L'ENCOURS

Application du Lean. Rend l'organisation plus effective et affiche les contraintes du système.



MANAGEMENT VISUEL POUR QUALITÉ ET COMMUNICATION D'ÉQUIPE

Mise en place de dashboard, sites intra, utilisés pour superviser la qualité et le travail en cours.

Culture

Agir sur les gestes du quotidien pour faire changer durablement la culture.



PASSER EN ORGANISATION GÉNÉRATIVE

La mise en place d'une organisation générative impacte la performance de l'entreprise et limite les burnouts. Les marques de réussites sont : la bonne circulation d'informations, un haut niveau de coopération et de confiance, collaboration entre équipes et des enquêtes en confiance lors d'échecs.



RESSOURCES ET OUTILS QUI FONT SENS

Travailler sur des sujets challengeant, qui ont du sens et être autonome dans la pratique de ses compétences et jugements. Cela passe par la mise à disposition d'outils et de ressources nécessaires pour faire le boulot.



COLLABORATION ENTRE ÉQUIPES

Les équipes interagissent durant le développement, la maintenance et la sécurisation de l'information.



SUPPORT ET MOTEUR DE TRANSFORMATION

Supporter et améliorer les techniques et processus autour du DevOps. 5 facteurs détaillent ce point : la vision, la stimulation intellectuelle, la communication inspirante, le support des équipes et la reconnaissance personnelle.



ENCOURAGEMENT ET SUPPORT DE L'APPRENTISSAGE

Mesure de la culture de l'apprentissage : est-ce que l'apprentissage est considéré comme un coût ou un investissement ?

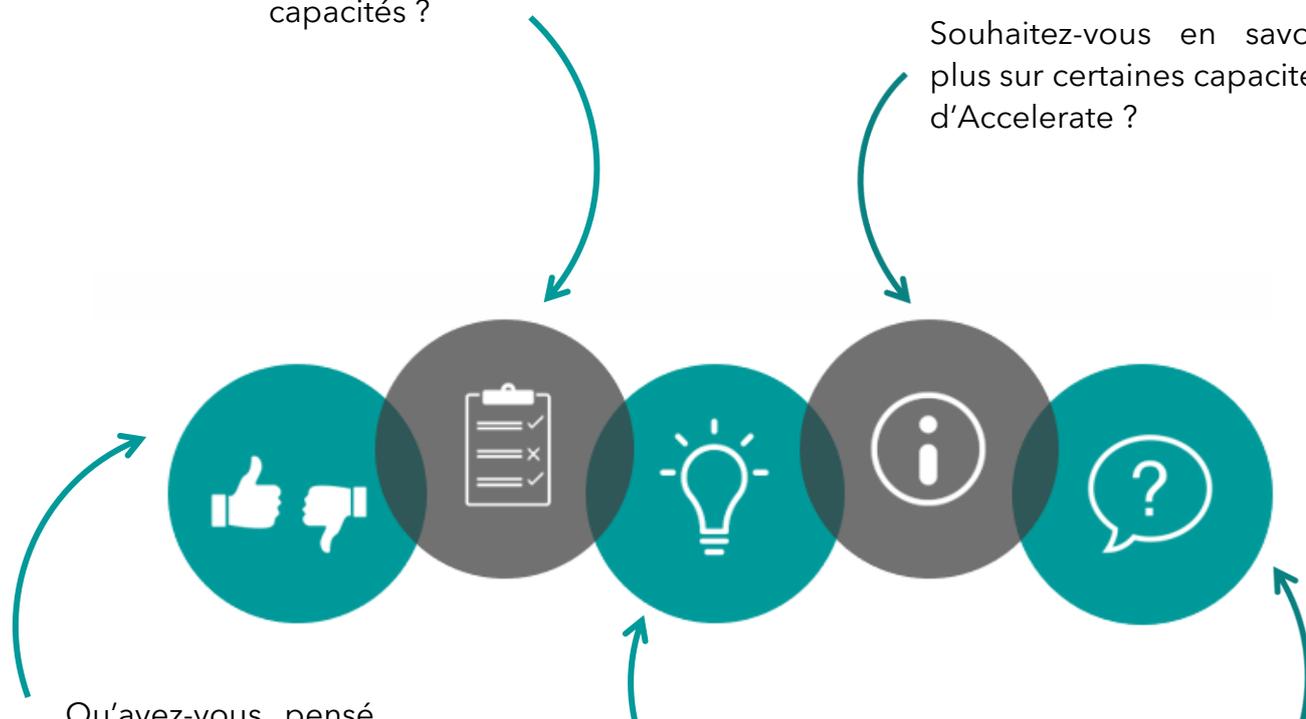
Fin de l'atelier

A la fin du jeu, l'animateur peut organiser un petit tour de table pour recueillir à chaud le ressenti de l'équipe sur les notions abordées.



Avez-vous commencé à vous auto-évaluer sur les capacités ?

Souhaitez-vous en savoir plus sur certaines capacités d'Accelerate ?



Qu'avez-vous pensé de ce serious game ?

Avez-vous de nouvelles idées pour améliorer cet atelier ?

Avez-vous des notions que vous n'avez pas comprises ?