



A la découverte du FaST

Speakers:

- Haifa BACHA
- Antoine COMBLE

Room 4
Time: 10h20 - 12h05



Nos sponsors



Platinum



Silver



Gold

ENOVA

Bronze

tipee

Qui sommes nous ?



Haifa BACHA

Coach Agile (freelance)

✉ haifa.bacha.pro@gmail.com



Antoine COMBLE

Coach Agile chez Zenika

✉ antoine.comble@zenika.com

OBJECTIFS

- Découvrir une approche innovante de collaboration
- S'inspirer pour gérer des environnements complexes
- Passer un moment agréable et enrichissant



Agenda

01
Théorie

02
FaST en pratique

03
Feedback, Q&A



01

Théorie

FaST

Pourquoi FaST ?

- Né du KO du Scrum, Agilité à l'échelle
- Casse les silos entre Discovery et Delivery
- Méthode simple permettant de gérer des systèmes complexes



MÉTHODE FaST

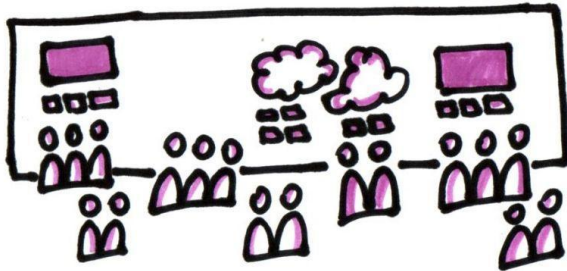
FLUID SCALING TECHNOLOGY

①  RON QUARTEL - 2015

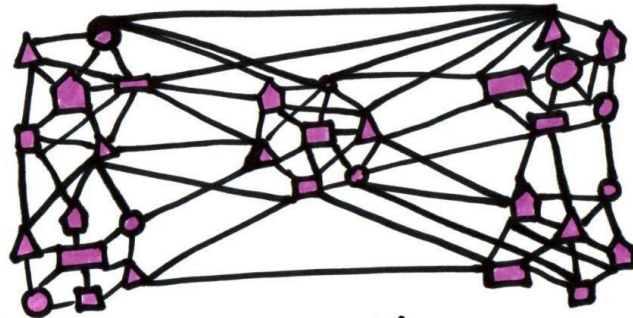
② SMALL-SCALE FaST & LARGE SCALE FaST
 < 14  < 200

③ 2 RÈGLES

OPEN SPACE TECHNOLOGY



OPEN ALLOCATION



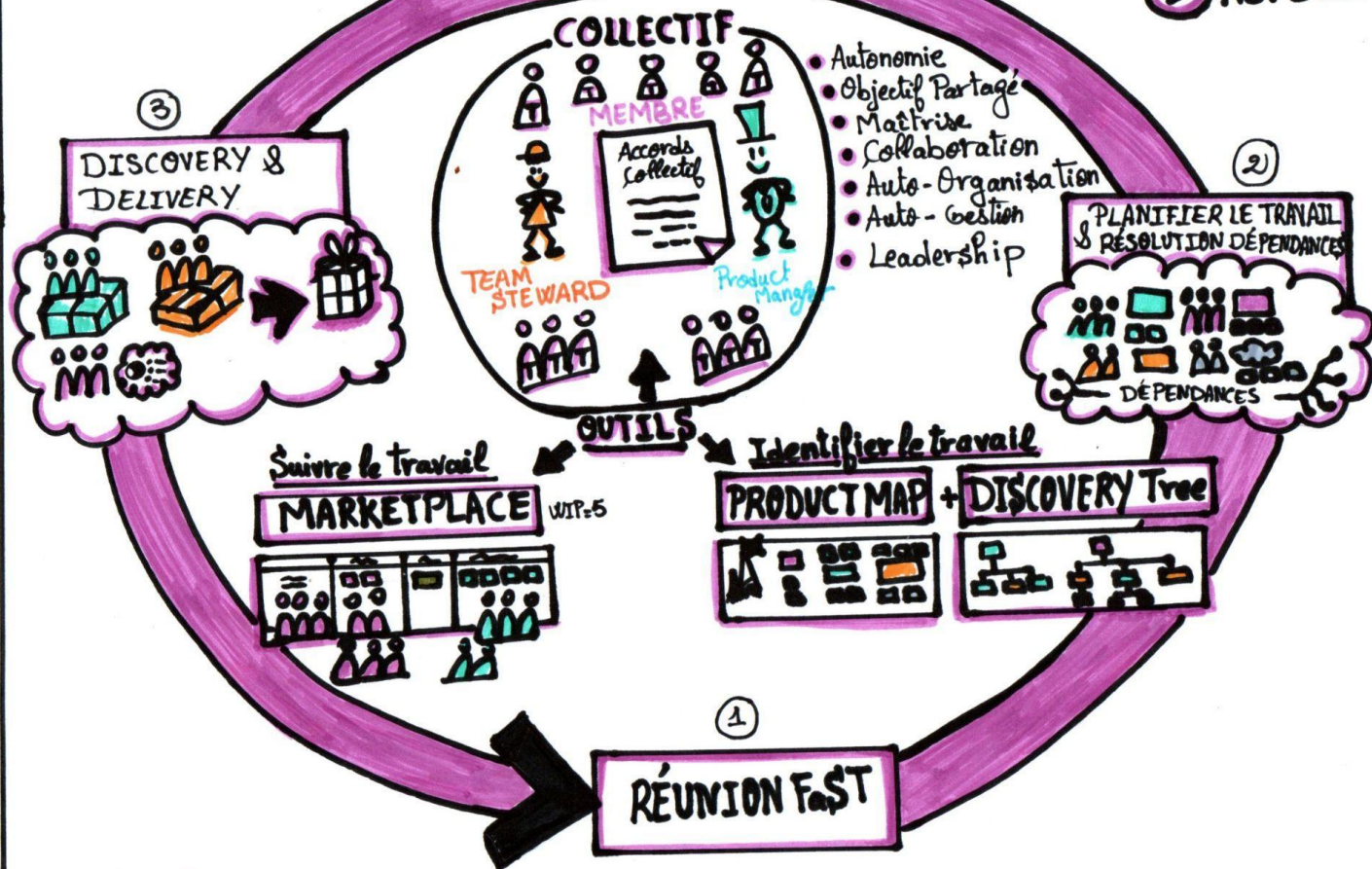
TEAM OF TEAMS

(Le principe est de créer un réseau que des équipes)

CYCLE de VALEUR

(Eg. 2-3j)

▶ RÉPÉTER



RÉUNION FAST

PARTIE 1

SYNC.-CLÔTURE
CYCLE de VALEUR

PARTAGE

Apprentissage & Progression



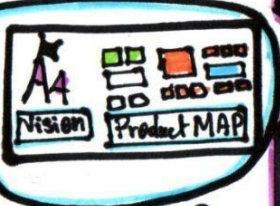
COLLECTIF

PARTIE 2

OUVERTURE NOUVEAU
CYCLE de VALEUR



Product Manager



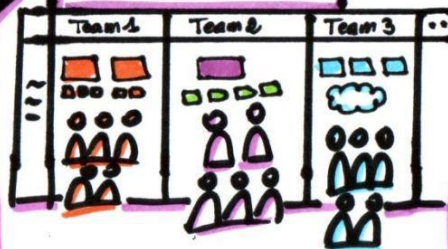
Vision Product MAP



PARTIE 3

MARKETPLACE:
AUTO-ORGANISATION
en équipes autour du travail

MARKETPLACE Board [WIP=5]



@Haifa Bacha

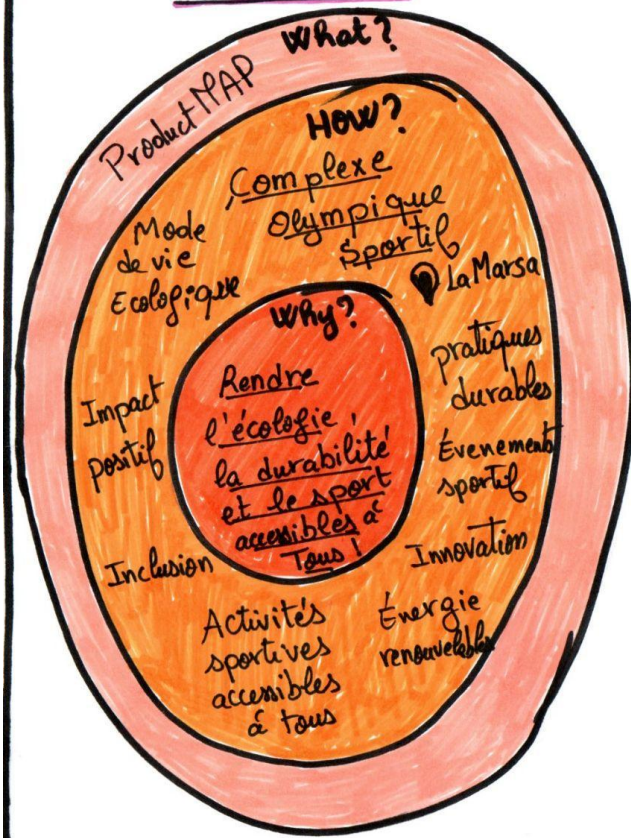


02

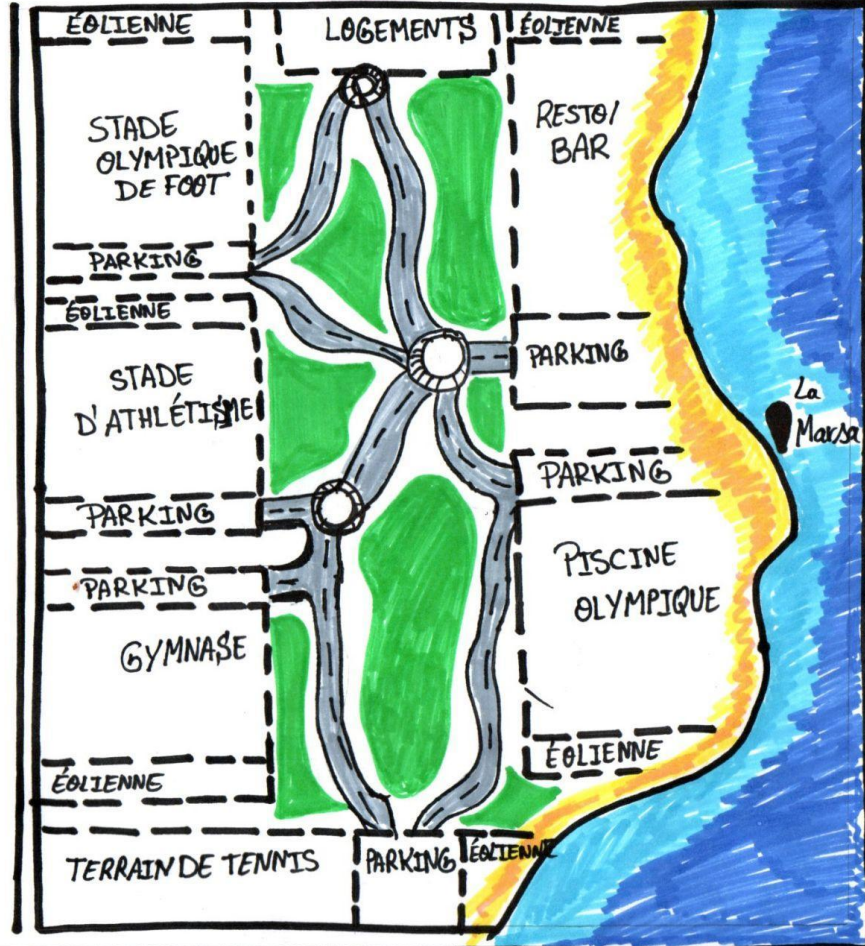
FaST en pratique

VISION

GOLDEN CIRCLE



COMPLEXE SPORTIF OLYMPIQUE





Pré-requis

- Accords du collectif sont déjà établis (voir exemple)
- Tâches préparées à l'avance
- Attribution d'une compétence à chacun/chacune

Maçonnerie	Montage d'éolienne	Electricité solaire
Design d'espace	Espaces Verts	Carrelage
Toiture	Electricité	Plomberie
Métiers de la piscine	Peinture	Travaux publics

Accords du collectif



Respecter ses collègues



Communiquer sans cesse dans l'équipe et avec les autres équipes



Ne pas hésiter à dire que l'on a besoin d'aide et/ou d'explications complémentaires



Ne pas laisser les problèmes s'envenimer et trouver des solutions ensemble



Gérer toutes les dépendances des tickets à réaliser



Suivre les priorités communiquées par le Product Manager



Préciser l'état d'avancement des items

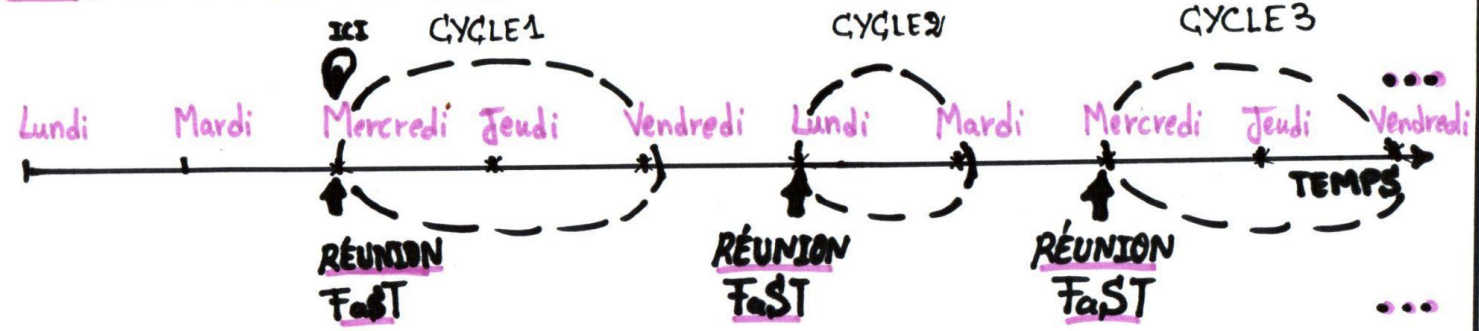


A chaque fin de cycle, chaque équipe montre ce qu'elle a terminé aux autres équipes



DÉROULÉ SERIOUS GAME FaST

CADRE TEMPOREL



TIMING

- 1 jour → 2 min
- 2 jours → 4 min
- 3 jours → 6 min
- ...

ESTIMATION (POINTS)

1 jour = 6 points / personne

Règles du jeu

- **Travail Quotidien:** chaque membre peut réaliser jusqu'à 6 points par jour
- **Mentor:** mentorer un membre coûte le double de l'estimation de la tâche :
 - *Exemple : Une tâche valant 2 points entraîne une perte de 4 points*
- **Être Aidé:** être mentoré coûte 3 fois l'estimation de la tâche :
 - *Exemple : Une tâche valant 2 points entraîne une perte de 6 points*
- **Apprentissage perso:** S'autoformer coûte 4 fois l'estimation de la tâche :
 - *Exemple : Une tâche valant 2 points entraîne une perte de 8 points*
- **Changement d'équipe au cours du cycle:** il faut rendre les points restants à faire et les récupérer dans la nouvelle équipe (aucune perte de points) :
 - *Exemple : Pour un cycle de 2 jours avec une capacité de 6 points par jour (soit 12 points au total), si vous changez d'équipe au 2ème jour, vous rendez 6 points et les récupérez dans la nouvelle équipe*
- **Construction:** Chaque construction doit commencer par le terrassement du sol
- **Dépendances:** chaque bâtiment possède au moins les dépendances suivantes : un parking et une éolienne
- **Fin de Construction:** un bâtiment est considéré comme terminé lorsque toutes les tâches liées à sa construction ainsi que toutes les tâches liées à ses dépendances sont achevées

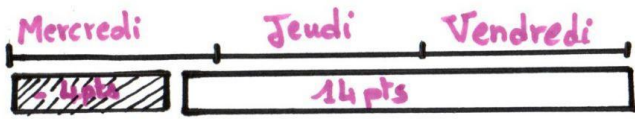
EXEMPLES - RÈGLES JEUX

• DURÉE CYCLE = 3j Mercredi Jeudi Vendredi

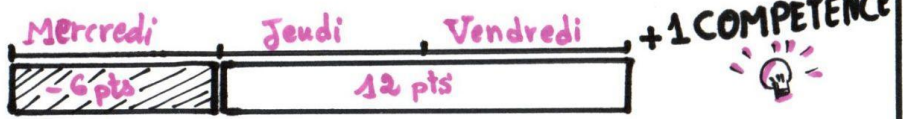
• CAPACITÉ / personne = 6 points x 3j = 18 points

• TÂCHE X = 2 points

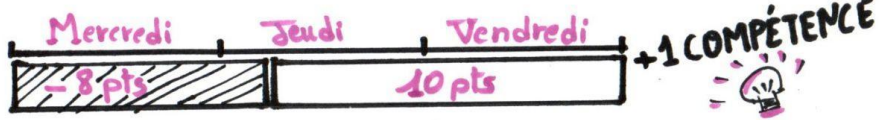
CAS 1: JE MENTORE UN MEMBRE
2 pts x 2 → Je perds 4 pts



CAS 2: JE SUIS MENTORÉ(E)
2 pts x 3 → Je perds 6 pts



CAS 3: JE M'AUTO-FORME
2 pts x 4 → Je perds 8 pts



CAS 4: Ø MENTORING, Ø AUTO-FORMATION → Ø perte



CAS 5: CHANGEMENT D'ÉQUIPE à partir de Jeudi



@Haifa Bacha

A quoi ressemble 1 tâche ?

Numéro de la Tâche



Construction concernée

Tâche à réaliser

Terrasser le sol

Dépendance avec
d'autre(s) tâche(s)

Dépendance: -
compétence: **Maçonnerie**

Compétence nécessaire
pour réaliser la tâche

3 pts

Estimation de la tâche
(en points)

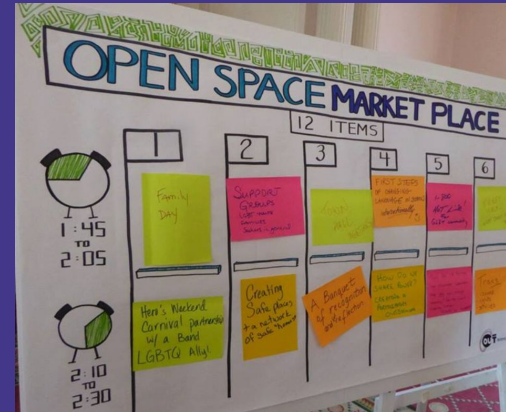
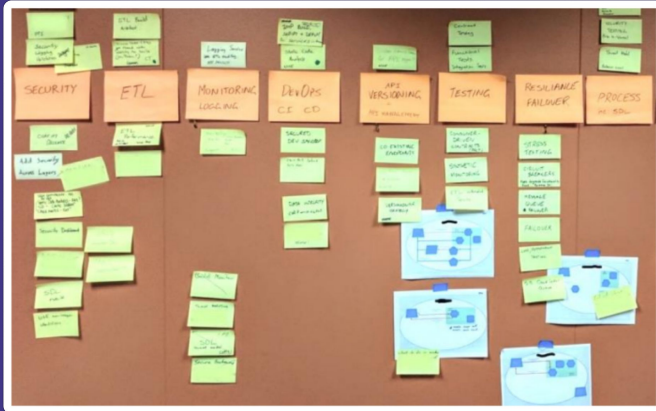


Let's Play!

Cycle 1

Réunion FaST

1. Lancement cycle 1 :
 - Big Picture (Vision + Product map + Priorisation)
2. Emergence des stewards + Pitch
3. Marketplace
4. Choisir la durée du cycle



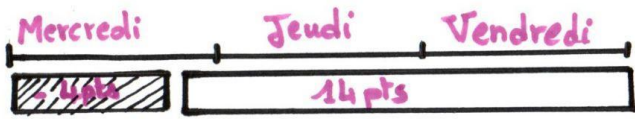
EXEMPLES - RÈGLES JEUX

• DURÉE CYCLE = 3j Mercredi Jeudi Vendredi

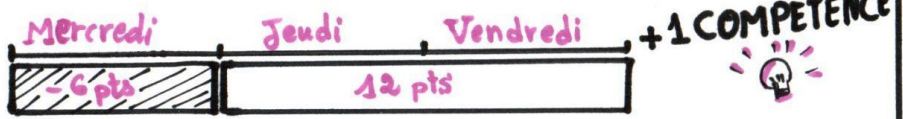
• CAPACITÉ / personne = 6 points x 3j = 18 points

• TÂCHE X = 2 points

CAS 1: JE MENTORE UN MEMBRE
2 pts x 2 → Je perds 4 pts



CAS 2: JE SUIS MENTORÉ(E)
2 pts x 3 → Je perds 6 pts



CAS 3: JE M'AUTO-FORME
2 pts x 4 → Je perds 8 pts



CAS 4: Ø MENTORING, Ø AUTO-FORMATION → Ø perte



CAS 5: CHANGEMENT D'ÉQUIPE à partir de Jeudi

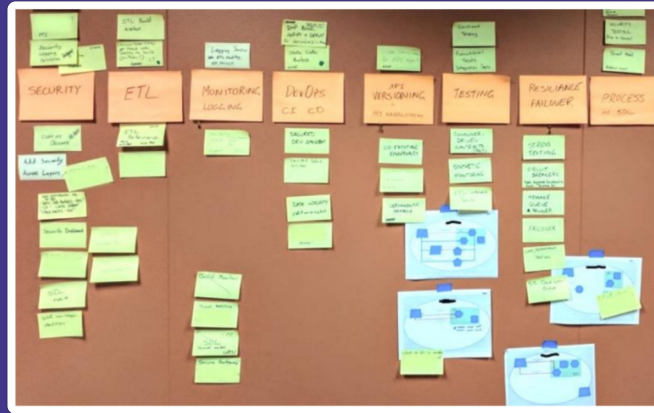


@Haifa Bacha

Cycle 2

Réunion FaST

1. Clôture cycle 1 : show & Tell
2. Lancement cycle 2 :
 - Big Picture (Vision + Product map + Priorisation)
3. Emergence des stewards + Pitch
4. Marketplace
5. Choix de la durée du Cycle



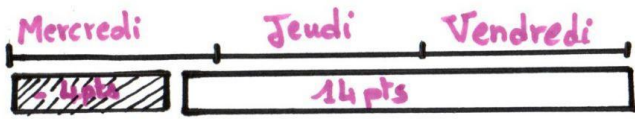
EXEMPLES - RÈGLES JEUX

• DURÉE CYCLE = 3j Mercredi | Jeudi | Vendredi

• CAPACITÉ / personne = 6 points x 3j = 18 points

• TÂCHE X = 2 points

CAS 1: JE MENTORE UN MEMBRE
2 pts x 2 → Je perds 4 pts



CAS 2: JE SUIS MENTORÉ(E)
2 pts x 3 → Je perds 6 pts



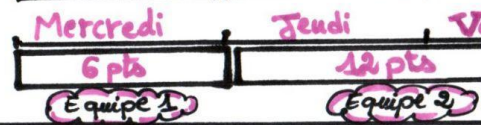
CAS 3: JE M'AUTO-FORME
2 pts x 4 → Je perds 8 pts



CAS 4: Ø MENTORING, φ AUTO-FORMATION → φ perte



CAS 5: CHANGEMENT D'ÉQUIPE à partir de Jeudi

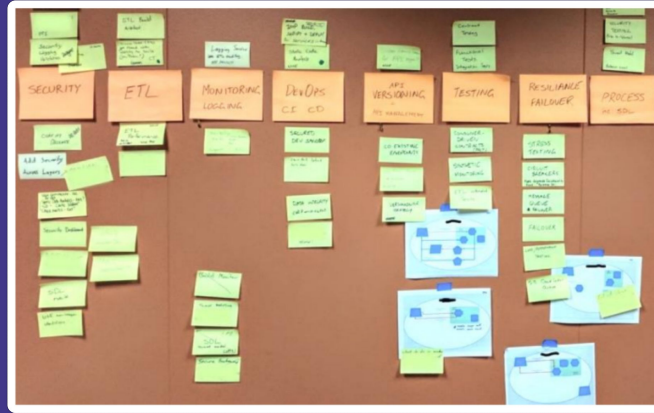


@Haifa Bacha

Cycle 3

Réunion FaST

1. Clôture cycle 1 : show & Tell
2. Lancement cycle 2 :
 - Big Picture + Priorisation
3. Emergence des stewards + Pitch
4. Marketplace
5. Choix de la durée du Cycle



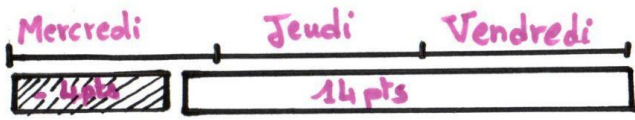
EXEMPLES - RÈGLES JEUX

• DURÉE CYCLE = 3j Mercredi | Jeudi | Vendredi

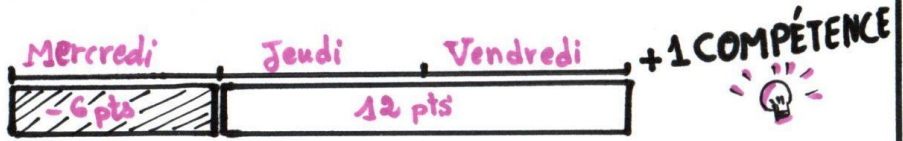
• CAPACITÉ / personne = 6 points x 3j = 18 points

• TÂCHE X = 2 points

CAS 1: JE MENTORE UN MEMBRE
2 pts x 2 → Je perds 4 pts



CAS 2: JE SUIS MENTORÉ(E)
2 pts x 3 → Je perds 6 pts



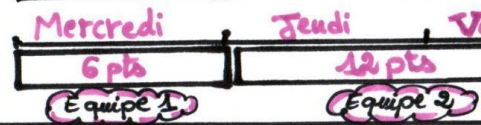
CAS 3: JE M'AUTO-FORME
2 pts x 4 → Je perds 8 pts



CAS 4: Ø MENTORING, Ø AUTO-FORMATION → Ø perte



CAS 5: CHANGEMENT D'ÉQUIPE à partir de Jeudi



@Haifa Bacha

A basketball is positioned on the left side of the frame, resting on a dark asphalt court with white lines. The background is decorated with large, colorful abstract shapes in shades of blue, yellow, and orange. The text '03 Debrief' is centered in the right half of the image.

03 Debrief

DEBRIEF

- Modèle de Tuckman (Forming)
- Simple et léger et valable pour un collectif <14 et <200
- Open allocation & open forum
- Implémentations possibles:
 - valable pour travailler les sujets d'un collectif agile (COP) par exemple (ou autre collectif)
 - valable pour une semaine d'innovation
 - Comité de crise

Où FaST est utilisé ?

(Source: Ron Quartel)

- Kontent.ai - dans une organisation en transformation, gestion et équipe de développement. Toute leur marketplace est sur un seul grand tableau
- L'organisation actuelle de Quinton
- L'organisation de James Shore
- Un grand détaillant en électronique aux États-Unis
- Quelques startups au Japon
- Split <https://leaddev.com/process/stop-working-islands-engineers>
- Entreprises pharmaceutiques au Danemark

Résumé

FaST est un système de flux basé sur la traction où le travail est continu et non limité dans le temps.

Values

- Autonomy
- Shared Purpose
- Mastery
- Collaboration
- Self-organization
- Self-management
- Natural leadership

Principles

- Do the right thing
- Be T-shaped
- Be a Team Player
- Mentor and be mentored

Pillars

- Complex Adaptive Systems
- Open Space Technology
- Theory Y Governance
- Lean Startup
- Fluid Teaming
- Dunbar's Number
- Network Organization Structures

Sources

- Guide FaST V3
(<https://www.fastagile.io/guide>)



- Conférence Alexandre Boutin - FaST à Agile Grenoble 2022
(<https://www.youtube.com/watch?v=hjU1G-pSlgk>)





NOUS AVONS
BESOIN DE VOTRE
FEEDBACK



A LA DÉCOUVERTE
DU FAST