

Soyez Agile. Appropriiez-vous l'espace.

Autonomiser les équipes

🕒 Lire 2 minutes

Ainsi, un appel a été lancé pour que des volontaires participent à cette nouvelle expérience : s'installer dans des espaces de projet très basiques et ouverts pourvus de quelques éléments essentiels. Ces aventuriers audacieux avaient toute latitude pour créer et faire évoluer leur espace en fonction de leurs besoins. Ils étaient autorisés à investir leur espace pour essayer de comprendre quels produits, quels outils et quelles technologies pouvaient les aider à travailler. Plusieurs équipes, certaines bien établies et d'autres se formant pour la première fois, ont rapidement répondu à l'appel.

L'équipe axée sur la méthode Agile

L'équipe de Tom Hunnewell est dédiée au développement de logiciels pour un seul produit. Elle pratique un travail axé sur la méthode Agile en utilisant des méthodes Scrum qui comprennent des réunions debout, la persistance visuelle et les commentaires itératifs des clients.

L'équipe multiprojets

Alan DeVries dirige une équipe multitâche qui a un pied dans le travail inspiré et axé sur les méthodes agiles. Ses membres adoptent certaines pratiques agiles clés lorsqu'ils conçoivent et prennent en charge un large éventail d'applications personnalisées et intègrent les principales plateformes logicielles dans l'entreprise.

L'équipe "discipline"

Tim Merkle dirige les équipes d'analyse avancée et de sciences des données inspirées par la méthode Agile qui conçoivent, développent et déploient des solutions analytiques. Elles étaient complètement mobiles jusqu'à ce que ce prototype les réunisse pour améliorer la vitesse, l'innovation et l'orientation client.

Ces trois équipes utilisent différents processus : certaines sont axées sur la méthode Agile et d'autres sont inspirées par la méthode Agile. Le groupe informatique voulait créer un nouvel environnement qui prenne en charge ces équipes et crée des liens entre elles pour éviter les silos de connaissances.

« Mon équipe (axée sur la méthode Agile) est ravie de pouvoir valider ce qui fonctionne ou pas, en travaillant directement avec les architectes d'intérieur », explique Tom Hunnewell. « Faire partie du processus de prototypage crée un sentiment d'appropriation qui a été extrêmement utile dans la façon dont mes équipes travaillent ensemble. »

Chapitre suivant — [Apprendre ensemble](#)

Chapitre précédent — [Changement global](#)

