

Coach software craftsmanship et agile

Motivations

Je contribue à développer des organisations plus saines et plus humaines, à créer des environnements où les individus peuvent se développer pour se mettre au service de leurs clients.

Points forts

- Expert en développement et software craftsmanship (craft)
- Expert des méthodes agiles, coach (scrum, kanban, extreme programming, lean, ...)
- Devops (deploiement continu, time to market, alignement des équipes sur des objectifs métiers)
- Management d'équipe, Agile Leadership et Managment 3.0
- Amélioration continue
- Qualité (tests unitaires, d'intégrations, fonctionnels, analyse causes profondes)
- Lean Startup, innovation
- Coaching orienté solution, résolution de conflits

Compétences techniques

- Langages maîtrisés : java, go, python, ruby, C, C++, Haskell, Lisp
- Pratiques : Test driven developpement (TDD), Behaviour driven developpement (BDD), Domain driven design (DDD), clean code, architecture hexagonale, pair programming, mob programming, tests unitaires, programmation orientée object et fonctionnelle, SOLID
- Virtualisation applicative : docker
- Système : linux

Expériences

CO-GÉRANT, AZAÉ

2015- (ACTUEL)

Catalyseur d'agilité, accompagnement de l'innovation organisationnelle. Interventions sur toute la chaîne de production de valeur du logiciel, de la conception à l'exploitation.

- ⇒ Formations techniques, méthodologiques
- ⇒ Coaching devops et agile de l'ensemble des équipes des clients
- ⇒ Facilitation d'atelier d'intelligence collective

Mission CTO intérimaire, Cityscoot

2022 (3 mois)

Ma mission était d'aider à redéfinir une nouvelle stratégie technique pour l'entreprise et de la mettre en œuvre.

- ⇒ Inventaire de l'existant
- ⇒ Participation à la nouvelle stratégie technique de l'entreprise
- ⇒ Recrutements de développeurs
- ⇒ Mise en œuvre et dérisquage de solutions

Mission coach agile et craft, Thales Digital Factory

2018-(actuel) (3 ans et 7 mois)

Ma mission initiale était d'accompagner les développeurs vers l'excellence technique. Ce mandat a ensuite évolué vers des conseils en organisation, puis à de l'accompagnement d'autres business unit de Thales. Au final, j'y mène des actions très variées, allant du développement logiciel au support au management.

- ⇒ Accompagnement craft des équipes (Mentoring, formations, entraînement)
- ⇒ Formations craft (TDD, BDD, clean code, architecture hexagonale, DDD, stratégie de test)
- ⇒ Audits de code
- ⇒ Participation à l'écriture du handbook «Systèmes d'information» pour Thales
- ⇒ Accompagnements des Head of Disciplines (HoD) et managers (Coaching individuel, formations au coaching et à la posture du manager coach, mentoring)
- ⇒ Accompagnement des collaborateurs (Coaching individuel, résolutions de conflits, formation au coaching, animation de sessions de codev)

Mission coach agile, Renault

2019 (3 mois)

J'ai accompagné des équipes Renault Nissan Consulting dans leur transformation agile du groupe.

- ⇒ Accompagnements d'équipes et de managers
- ⇒ Accompagnement de la démarche change
- ⇒ Travail au sein d'une équipe de transformation coachs - consultants

Mission coach agile et craft, Vente-Privée

2018-2018 (8 mois)

Nous avons accompagné, en binôme, plusieurs équipes de Vente-Privée dans le cadre de leur transformation vers l'agilité.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique et technique
- ⇒ Mise en place des rituels (daily meeting, rétrospective, atelier de planification, atelier d'estimation, démonstration)
- ⇒ Animation d'ateliers pour faire progresser les équipes en craft : TDD, pair programming, clean code, etc.
- ⇒ Coaching d'équipes de managers pour les amener vers du management 3.0

Mission coach craft, Storengy

2017 (5 jours)

Dans le cadre d'une réinternalisation des équipes de développement, j'ai accompagné les équipes techniques pour les former au craft.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique
- ⇒ Coaching et mentoring technique (TDD, BDD, couverture de code, clean code, pair programming, déploiement continu, stratégie de test, etc.)

Mission coach agile, Néréide

2017 (1 an)

Dans le cadre d'une démarche d'amélioration continue au sein de l'entreprise Néréide, nous intervenons en binôme pour un accompagnement organisationnel et technique de l'ensemble des équipes.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique et technique (Kanban, slicing, focus etc.)
- ⇒ Mise en place des rituels (rétrospective, atelier de planification etc.)
- ⇒ Animation d'ateliers ludiques (Serious game)
- ⇒ Animation d'ateliers d'intelligence collective
- ⇒ Team building et alignement d'équipes sur des visions communes
- ⇒ Accompagnement dans la dynamique de groupe et la gestion de conflit

Mission coach craft, Auchan Direct

2016-2018 (2 ans)

Dans le cadre de la refonte du site de e-commerce de AuchanDirect, dans une démarche Lean, nous avons accompagné, en binôme, une équipe de prestataires puis l'équipe de développement interne.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique
- ⇒ Coaching et mentoring technique (TDD, BDD, couverture de code, clean code, pair programming, déploiement continu, stratégie de test)

Mission coach agile et craft, Société Générale

2015-2018 (3 ans)

Dans le cadre du centre agile et du programme «continuous delivery» de la Société Générale, j'ai accompagné de nombreuses équipes tant sur le plan technique que sur le plan organisationnel.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique et technique
- ⇒ Mise en place des rituels (daily meeting, rétrospective, atelier de planification, atelier d'estimation, démonstration)
- ⇒ Animation d'ateliers avec les équipes d'exploitation et de production pour les prises en compte des besoins non fonctionnels
- ⇒ Animation d'ateliers pour faire progresser les équipes en craft : TDD, pair programming, clean code, etc.
- ⇒ Team building et alignement d'équipes sur des visions communes
- ⇒ Coaching d'équipes de managers pour les amener vers du management 3.0
- ⇒ Formation sur des outils de coaching et de leadership

CRÉATEUR, DELIVEROUS

2014- (ACTUEL)

Co-créateur du premier hébergeur Docker en France. Deliverous propose 2 offres, l'une consiste à héberger des conteurs applicatifs Docker, l'autre à fournir une expertise devops ou Docker.

- ⇒ Expertise en développement
- ⇒ Expertise devops

RESPONSABLE R&D, SMARTESTING

2006-2013 (7 ANS)

Zest, refondation

Simplification des concepts de CertifyIt et réorientation du produit pour passer dans un mode SAAS. Changement de technologie. Codage de la plateforme de production avec puppet. Mise en place d'un déploiement automatisé de git vers la production. Interview d'utilisateurs et missions chez les clients des développeurs pour aligner la R&D avec la culture client.

- ⇒ Introduction de la culture devops
- ⇒ Codage de la plateforme (puppet)
- ⇒ Optimisation de la chaîne de production de valeur (time to market)
- ⇒ Alignement de la R&D avec la culture client

CertifyIt

Une solution Model-Based Testing qui génère automatiquement les plans de test, et aide à créer et à maintenir un référentiel de test. Formations des ingénieurs R&D. Simplification du produit et des solutions techniques utilisées. Amélioration de la qualité du produit (moins de 12 anomalies par an). Mise en place d'une méthodologie agile basée sur extrem programming. Mise en place et amélioration des pratiques de TDD. Optimisation du délai entre l'idée et la mise sur le marché.

- ⇒ Management d'équipe
- ⇒ Gestion du changement
- ⇒ Management produit
- ⇒ Maîtrise des méthodes Lean et agiles
- ⇒ Mise en oeuvre d'une stratégie de tests
- ⇒ Optimisation de la chaîne de production de valeur (time to market)

DEVELOPPEUR SENIOR, ARIANE INGÉNIERIE

2001-2006 (4 ANS)

Parkfolio, parking de voirie

Centraliser différentes ressources de télécommunication (PSTN, GSM, Mobitex, TCP/IP, Palm) pour différents serveurs (centralisation d'horodateurs, gestion de parking, bancaire, télé-billetique). Les serveurs devraient tous communiquer avec le gateway en utilisant le même protocole sur TCP/IP.

- ⇒ Mise en place du TDD

Automate de télé-billetique

Recharger et distribuer des tickets de transport sans contact. Projet en grande difficulté. Remotivation de l'équipe. Redéfinition complète de l'architecture. Introduction des méthodes agiles et coaching de l'équipe.

- ⇒ Conseils en architecture, gestion de projet et management de personnes.
- ⇒ Code automatiquement testé (unitaire et fonctionnel)
- ⇒ Intégration continue (l'intégration et la livraison d'une version prend 1 heure)
- ⇒ Mise en place de méthodologies agiles (extreme programming et scrum)

Varioflex, parking d'ouvrage

Assainir les développements, redonner un but, une cohérence et une dynamique à l'équipe de développement. Introduire des méthodes agiles et les tests.

- ⇒ Formation aux tests unitaires et Python
- ⇒ Programmation d'une infrastructure de tests fonctionnels.
- ⇒ Outillages et prototypage (build automatique, outil de validation d'intégration, ...)

DEVELOPPEUR, UBISOFT

1999-2001 (2 ANS)

Rayman II PC

Réalisation d'une protection logicielle basée sur l'obligation de présence d'un CD-ROM Rayman II dans le lecteur pendant la durée du jeu. Réalisations :

- ⇒ Étude des techniques de piratage des jeux vidéos, et des systèmes de protection
- ⇒ Sélection d'une série de techniques en fonction des délais et des coûts
- ⇒ Implémentation et validation des techniques retenues (checksum, cryptage, génération dynamique de code, ...)
- ⇒ Réalisation des masters protégés des CD-ROM pour l'envoi aux usines de presses

La protection réalisée a été la meilleure réalisée à ce jour chez Ubisoft : elle a tenu un peu plus de 10 mois

Rayman II PSX2

Portage et amélioration du jeu Rayman II PC sur la console Playstation II de Sony. Réalisations :

- ⇒ Étude et optimisation du module matriciel. Utilisation des matrices 4x4 pour les transformations géométriques. Intégration du nouveau module dans le moteur existant (1000000 lignes de code)
- ⇒ Optimisation mémoire du module d'animation
- ⇒ Étude et optimisation de la machine virtuelle réalisant les comportements des acteurs du jeu vidéo
- ⇒ Tests intensifs du produit

Conseils et formations

Préparation et animation d'une formation interne sur la programmation objet, la méthodologie et le C++. Étude et propositions d'amélioration de la production d'un jeu vidéo (du code et des données)

Projet Largo Winch (PC, PSX2, Xbox)

Création d'un jeu d'aventure sous la licence Largo Winch pour différentes cibles (PC, Xbox, Playstation II). Réalisations :

- ⇒ Amélioration et développement des outils de production de données
- ⇒ Optimisation de l'affichage graphique
- ⇒ Portage du jeu sur la console Xbox (Microsoft)

Conférences

Présentation de différents thèmes en rapport avec l'Agilité (IT et hors IT), dans de nombreux événements Agiles (Agile Tour Besançon, Agile Tour Strasbourg, Agile Tour Lille, Agile Rennes, Agile Grenoble, Agile France, Agile Open France, FlowCon) :

- Engagez vous qu'ils disaient !
- Protocoles de prise de décision
- La Rémunération dans une entreprise Agile ou libérée
- Voyage au centre du code !
- La zemblanité
- Vous arrive-t-il d'infliger de l'aide ?

Expériences extra-professionnelles

CONTRIBUTEUR CHEZ AJIRO

DEPUIS 2016

Ajiro est un collectif de coachs qui tentent de développer des organisations saines et humaines.

ORGANISATEUR DE L'AGILE TOUR BESANÇON

2008, 2009

Ces deux agiles tours ont réuni une centaine de personnes à chaque fois. Participation à la définition du programme, à la logistique et animation d'ateliers.

ORGANISATEUR DE SOIRÉE AGILE SUR BESANÇON

2007

Mise en place et animation de soirées régulières sur des méthodes ou des techniques de développement.

Formations

1999-2015	Nombreuses formations et auto-formations Ruby, Python, Go, Java, GNU/Linux, management, lean, startups, ...
1998	1re année de thèse d'informatique Analyse de régions de tableaux Ecole des Mines de Paris
1997	DEA d'informatique Imagerie, parallélisme et intelligence artificielle Université Louis Pasteur, Strasbourg
1996	Maîtrise d'informatique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1995	Licence d'informatique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1994	DEUG de mathématique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1991	BAC E Lycée Couffignal, Strasbourg

Langues

Anglais : Technique

Divers

CENTRES D'INTÉRÊT

Escrime.

Jeux de rôle, sur table et grandeur nature.

Wargames, jeux de plateau et jeux informatiques.

Musique : formation classique (trompette et chant), ouverture sur tous les genres.