

# Lean IT : optimiser ses flux plutôt que ses ressources

Code formation : EMAIT

Durée : 3 jours – 21h de cours

Format : Inter-entreprise\*

## 3 jours

21 heures de cours

\*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

## | Description

C'est en changeant radicalement de paradigme, en optimisant ses flux plutôt que ses ressources, que l'entreprise Toyota est devenue n°1 mondial de l'automobile et a essayé la méthode Lean. Découvrez tout au long de ces trois journées, ce que recouvre le Lean IT, ce qui le distingue des méthodes agiles et pourquoi il fonctionne.

Apprenez à appliquer demain sur vos projets IT la philosophie du Lean au-delà des outils management visuel, kanban ou amélioration continue.

## | Objectifs pédagogiques

- Identifier les principes fondamentaux du Lean Management
- Découvrir la boîte à outils du Lean appliqué à l'IT
- Développer la capacité de choix et d'utilisation des outils Lean afin d'obtenir les améliorations attendues sur vos projets

## | Publics

Directeur de projet, chef de projet, responsable méthode, PMO, coach

## | Pré-requis

Avoir une expérience de gestion de projet informatique.

## | Méthode pédagogique

Développement des comportements adaptés au Lean IT par des serious games et des mises en situation. Observation de processus informatiques afin d'identifier les potentiels d'amélioration.

## | Programme détaillé

### Jour 1

- **Introduction**
  - | Partage des attentes des participants
  - | Agenda de la formation et logistique
  - | Mise en pratique : les participants expérimentent une chaîne de production typique
    - Ce « serious game » servira de fil rouge tout au long de la formation pour faire prendre conscience des concepts
- **Identifier ce que recouvre le lean it**
  - | A l'origine : Toyota en 1950, la crise du modèle Tayloriste, le succès du Lean de l'industrie à l'IT
  - | Panorama des concepts sous la forme de la « Maison Lean »
  - | En quoi le Lean IT se distingue des méthodes traditionnelles, des méthodes agiles, du Lean start-up
- **La voix du client : « définir la valeur en prenant la perspective du client »**
  - | « Donnez-moi ce que je veux, quand je le veux, où je le veux, soyez fiables, ne me faites pas perdre mon temps ». Les outils : metrics, sondage, observation, focus group, modèle de Kano
  - | Serious game : observation et atelier Kano auprès des clients
- **Analyser sa chaîne de valeur**
  - | Formaliser le process avec la Value Stream Map. Identifier les étapes à valeur ajoutée, à non-valeur ajoutée, à non-valeur ajoutée nécessaire
  - | Serious game: « Atelier Value Stream Map”
- **Identifier ses gaspillages**
  - | Surproduction, stock, surprocess, attente, transport, mouvement, retours, intelligence, irrégularité, surcharge
  - | Serious game : « Atelier d'identification des gaspillages »

### Jour 2

- **Le pilier Kanban et « juste à temps » : optimiser son flux plutôt que ses ressources**
  - | Théorie des queues. Loi de Little. Temps de cycle et temps de traitement
  - | Le système Kanban appliqué à l'IT pour une production « Juste à temps »
  - | Mettre en place le Kanban : process, classes de services, WIP limits et ajustements
  - | Serious game : expérimenter le système Kanban pour fluidifier la production

- **Le pilier de la qualité : incorporer la qualité au cœur de la production**
  - | Système anti-erreur (“poka-yoke”), culture « stop-the-line », le bac rouge, standards, checklists
  - | Application dans l’IT : TDD, ATDD, intégration continue, bac rouge, « Definition of Done »
  - | Serious game : mettre en place un détrompeur pour empêcher les défauts en amont
- **Le pilier du Kaizen : améliorer en continu**
  - | La méthode scientifique du PDCA
  - | Les Kata Kaizen : les réflexes d’améliorations continues au quotidien par les équipes
  - | La méthode A3 de résolution collaborative de problèmes complexes
  - | Serious game : améliorer le process par la méthode A3

## Jour 3

- **Les KPI : piloter par les indicateurs**
  - | La culture scientifique du pilotage par la donnée
  - | Les indicateurs types du Lean IT : lead time, cycle time, right-first-time
  - | Le CFD : Cumulative Flow Diagram
  - | Serious game : créer et analyser le CFD
- **Le management visuel : rendre visible sa production et ses problèmes**
  - | Bénéfices du management visuel
  - | Les types d’affichage sur un projet IT : le kanban board, WIP limit, DoD, backlog, indicateurs, vision, roadmap, architecture, maquettes, organisation, bac rouge, amélioration continue
  - | Démarche progressive de mise en place
  - | Serious game : mettre en place le management visuel
- **Respect des personnes : le nouveau rôle des managers dans une organisation Lean**
  - | Les postures du manager Lean : soutien des équipes, aller sur le terrain, valoriser l’apprentissage, droit à l’erreur, autonomiser, recherche des causes profondes, manager as a teacher
  - | Serious game : simulation d’une session gemba sur le terrain
- **Déploiement : comment commencer demain ?**
  - | Stratégie pragmatique de gestion du changement : faire un diagnostic terrain, créer le sentiment d’urgence, former une coalition du changement, identifier les pilotes, orchestrer la viralité
  - | Partage de retours d’expériences
  - | Mise en pratique : coaching en binôme et définition des plans d’actions individuels des participants