

Outils pour manager une équipe (de développement)

Speaker : **Youen Chene**

Track : Agilité, DevOps

Devoxx France 2014 – Vendredi 18/04/2014 – Quickie - 12h45 - 13h

Youen commence par expliquer à son auditoire qu'un Manager n'est en aucun cas un Chef de Projet et cite 4 mauvaises pratiques :

1. Command & Control
2. « Seagall » Management
3. Bully Management
4. « Shield » Management

Les outils qu'il applique au quotidien viennent d'une méthode américaine.

Pour les managers, il recommande d'écouter le Podcast www.outilsdumanager.com

Cette méthode est basée sur 4 fondamentaux reposant tous sur de la communication.

1. **1 & 1** : pilier de la méthode. Consiste à communiquer individuellement avec chaque collaborateur. Nécessite de se bloquer un créneau de 5 à 30 mn toutes les semaines ou toutes les 2 semaines. Lors de cet entretien, le manager ECOUTE. Attention, le 1&1 n'est pas un point projet. C'est le collaborateur qui décide ce dont il souhaite parler. Les prestataires doivent être traités de la même manière que les internes. Pour les internes, cela peut être l'occasion de faire un point régulier sur les objectifs annuels.
2. **Feedback** : « Julien, quand tu fais ça ... » (description du comportement), « cela provoque ... » (impacts positifs comme négatifs).
3. **Délégation** : ce n'est pas de l'assignation de tâches. La délégation permet de responsabiliser ses collègues. Cela implique d'accepter qu'ils fassent moins bien ou moins vite.
4. **Coaching** : former, suivre dans le temps

Ces 4 fondamentaux sont à introduire au fur et à mesure dans cet ordre.

Youen présente ensuite le **modèle DISC** qui permet de définir des modèles de communication. 4 axes : Dominant, Influent, Conscientieux, Stable. Ressemble au modèle COULEUR.

De par son expérience, Youen explique que les développeurs sont souvent catégorisés parmi les Conscientieux mais qu'il a remarqué qu'ils faisaient plutôt partis des Stables.

Ce modèle permet d'aider à comprendre les conflits et les problèmes de communication.

Pour terminer ce quickie, Youen présente d'autres outils :

- 1 à 1 avec des personnes extérieures à son équipe : QA, manager, exploitation ... Youen évoque les difficultés rencontrées régulièrement avec l'équipe d'exploitation.
- Réunion d'équipe efficace
- Technique de brainstorming

Youen conclue ce quickie par expliquer qu'il conserve 30% de son temps à coder. Cela lui permet de ne pas faire que des tâches de management et de mieux appréhender les difficultés rencontrées par son équipe.