Transformation AI-SDLC : ce que l'IA change vraiment dans les équipes Produit, Design et Tech



« L'IA ne crée rien, elle amplifie. » Sur le papier, le cycle de développement logiciel se réinvente ; dans les équipes, il faut redéfinir qui décide, qui construit et qui valide. D'une medtech à un grand groupe de l'eau et des déchets, en passant par une scale-up RH de la santé, les intervenants ont montré à l'écran ce qu'ils ont déjà changé.

AI-SDLC · PRODUCT BUILDERS · TEAM OS · GOUVERNANCE



Olivier Bergeret
CTO IA & Partner



Louay Gargoum
CTO



Julie Choquenet
Head of Product



Floriane Mignon
Head of Product

Le cycle se resserre autour de l'intention

Chez AWS, Olivier Bergeret a vu les équipes passer vers l'AI-DLC : une micro squad senior enchaîne un ou deux « bolts » par semaine, des sprints éclair préparés comme un 100 mètres. Sur une grosse fonctionnalité : dix minutes de code, une heure de tests, quatre heures d'inception. Le dialogue revient au centre.

Dans un grand groupe de l'eau et des déchets, tout part d'un mail « bouteille à la mer » réclamant une appli de traçabilité. Entre deux réunions, la Head of Product écrit un prompt de six pages et la génère sur la plateforme agentique maison, déjà aux normes cyber, RGPD et design. Le lundi suivant, elle tourne en prod. **Quatre devs : deux applis en 2024, douze en 2026.**

Construire à plusieurs, dans un cadre

Dans une medtech, une « custom app factory » fournit les briques que les métiers oublient : authentification, base isolée, automatisations, CI/CD. Un expert métier et un product builder, sans développeur, ont livré une dizaine d'applis internes. Chaque appli vit dans son repo (PRD, tests, maquettes) et tout changement passe par une PR validée centralement.

Dans la scale-up, l'équipe produit a monté un Team OS dans le monorepo, à côté du code : des skills partagés pour prioriser, prototyper avec le design system ou mesurer un impact sur des tables certifiées. Chaque skill a un owner et une revue trimestrielle. **Plus l'OS sert, plus on a envie de l'améliorer.**

Ce qui coince

Grisés, les métiers passent parfois des jours sur une appli qui existe déjà, et les applis zombies guettent : un product owner valide donc chaque nouvelle custom app. Le ROI se mesure mal ; le test le plus parlant reste de couper l'appli et d'écouter les réactions. Reste l'écart entre early adopters et le reste de l'équipe, sans oublier le coût environnemental.

Par où commencer

1. Commencer par les outils internes, là où l'échec coûte le moins.
2. Fiabiliser lexique, roadmap et design system.
3. Un owner et une PR pour chaque skill ou appli.
4. Montrer plutôt qu'imposer : la bascule vient vers 30 à 40 % d'usagers quotidiens.

À retenir

Le temps passe du code à l'intention, là où une erreur se paie dans toute la cascade.

L'IA amplifie ce qu'elle trouve : des bases bancales donnent de l'à-peu-près en série.

Avant d'automatiser un rituel, se demander s'il sert encore dans le nouveau cycle.