

# Formation Certified ScrumMaster Société Générale - 2 & 3 Juin 2014



**@BrunoSbille - en collaboration avec Valtech**





# Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: [bruno.sbille@gmail.com](mailto:bruno.sbille@gmail.com)

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: [brunosbille.com](http://brunosbille.com)



FORMATION CERTIFIED

SCRUMMASTER

223 Juin

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC VALTECH

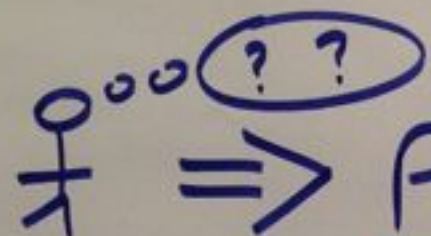


# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION → PRESENCE  
→ PARTICIPATION

☐  => PARKING ☐ FR / EN

☐  ☐ SUPPORTS  
☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

Nous démarrons la formation par un tour de table, et ensuite, nous discutons de nos principes de collaboration. Pendant deux jours nous respecterons ces principes, notamment les cinq valeurs de SCRUM.



# PRODUCT BACKLOG



Comme nous utilisons SCRUM, nous avons un Product Backlog avec la liste des choses que nous allons voir. Comme dans un projet SCRUM, cette liste va varier au cours de la formation, notamment en fonction des souhaits des participants.



## SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT  
DU COURS

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET



TOUR  
DE  
TABLE

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

FORMAT  
USER  
STORY

ÉQUIPES

Les deux jours de formation sont divisés en 8 sprints, soit 4 sprints chaque jour. Un sprint dure 1h50.



①

②

③

④

En plus du Product Backlog et Du Sprint Backlog, ce qui a été réalisé lors de chaque sprint sera également visible.



Suite de la formation, les participants expérimentent la difficulté de recevoir un « non » quand on veut changer les choses. Ensuite les participants testent le « oui, et »









DEFINITION OF CONTRIBUTION  
TEAM PRE. SCRUM  
HOURS ☐ BASES  
CERTIFICATION ☐ ☐ ☐  
SUMMARY ☐ POINT  
☐ PA/EN  
☐ PARKING?  
OVERVIEW  
ENGAGEMENT  
REMARK

General Letter  
SCRUMMASTER  
223 Jov  
@SaraSara  
EX-AMINATION  
HPC

Jov

①

②

③

④



Les clés de l'Agilité







Lors du debriefing, nous échangeons sur les deux cas de figure. Plutôt qu'imposer, construire sur l'idée de l'autre, peut être un outil de changement extrêmement puissant.

# FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

AFIN DE... <RAISON /

OBJ. BUSINESS>

Nous introduisons ensuite le concept de User Story. Une des façons possible de spécifier de manière "Agile". Cet outil nous permet de répondre aux questions: "pour qui ?", "quoi ?" et "pourquoi ?".





SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 2 équipes pour ce cours







Les participants réfléchissent ensuite à leurs objectifs d'apprentissage. Pourquoi sont-ils là, qu'attendent-ils de cette formation. Le tout est réalisé en utilisant le formalisme des User Stories.









# OUI-STISTI

ETQ Tech Lead  
JV Apprendre les bases de SCRUM  
AD Rendre les adaptés à mes futurs projets

ETQ CP  
JV apprendre tout pour suivre un projet  
AD Appliquer tout projet

ETQ EXPORTE FONCTIONNEL  
JV COMPRENDRE/APPRENDRE TOUT RÔLE DE SCRUM  
AD TRAVAILLER EN COLLABORATION/EFFICACEMENT

ETQ PM  
Je veux savoir quel est mon rôle afin de mieux collaborer avec le STI

ETQ Tech Lead  
JV Devenir C STI  
AD Appliquer SCRUM plus naturellement

ETQ RM  
JV appliquer SCRUM  
AD suivre les releases

ETQ EXP. FNCET.  
JV RESPONSABLE DES DÉCISIONS EN BUSINESS  
AD LE SATISFAIRE

ETQ mbae de l'équipe  
Je veux savoir comment travailler avec efficacité afin de atteindre les objectifs

ETQ Personnel  
JV Faire un projet  
AD Valoriser mon CV

ETQ TM  
JV apprendre la gestion de l'activité d'équipe  
AD participer à la mise en place du SCRUM

ETQ Manager  
Je veux connaître l'équipe SCRUM afin de mieux organiser mon équipe

ETQ salarié  
JV obtenir une meilleure qualité  
AD d'obtenir le salaire

ETQ Lead Dev  
JV Améliorer le partage des connaissances  
AD me libérer du temps

ETQ formé  
JV apprendre les concepts SCRUM  
AD mieux comprendre certains rôles

ETQ Scrum Master  
Mieux partager la connaissance de SCRUM  
AD Impliquer tous les équipiers

ETQ membre d'équipe  
JV faire vivre la dynamique  
AD gagner en efficacité



J C V D  
TEAM

E. T. Q. Release Manager  
Je veux garder la dynamique  
des sprints de gest. modern  
Afin d'améliorer la  
qualité des livraisons.

En tant que Release Manager  
Je veux assurer à l'équipe  
et aux utilisateurs afin  
de délivrer un meilleur  
produit

En tant que Responsable  
catalogue  
Je veux savoir mieux  
pour mes relations  
afin de ne plus douter

Entant que Resp. Dev  
Je veux améliorer la dev  
afin de fournir de la valeur  
aux clients plus rapidement

ETQ Responsable  
d'équipe  
JV Appliquer  
les principes  
Agiles  
AD Atteindre l'objectif

Entant que Resp. Dev  
Je veux améliorer mes relations  
afin de faire progresser  
l'équipe

En tant que Scrum master  
Je veux rendre le format  
de mes sprints plus up  
afin de le rendre plus  
participatif

Entant que Resp. Dev  
Je veux responsabiliser  
l'équipe  
afin de rendre l'équipe plus  
autonome

ETQ: Chef de Projet  
JV: Apporter une dynamique  
et une nouvelle façon de  
Travailler à mon équipe  
AD: Avoir une grande vision  
et l'ambition de l'USP.

ETQ: Resp. d'équipe  
JV: Motiver et faire  
adhérer l'équipe  
AD: Améliorer la  
productivité

ETQ: Nouveau dans  
l'Agilité  
JV: Savoir comment  
interagir avec des  
équipes non Agiles  
AD: m'organiser

ETQ: Chef de Projet  
JV: Impliquer les acteurs  
du projet et les faire  
communiquer ensemble  
AD: Avoir une vision  
commune du but et du besoin

# Les principes de SCRUM





Nous allons maintenant nous intéresser aux principes de SCRUM, Les participants vont expérimenter la réalisation d'un petit projet en mode "SCRUM"



Les participants ont une série de contraintes à respecter et ils vont travailler durant 5 sprints







Au fur et à mesure l'équipe progresse et essaie de nouveaux systèmes.  
Chacun à le droit de proposer des idées d'amélioration.









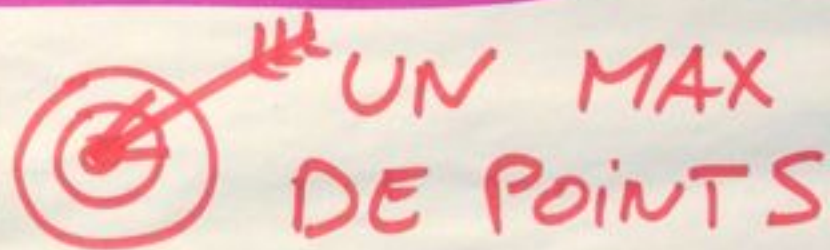
En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.





# PROJET EN MODE SCRUM

- ☐ UNE ÉQUIPE
- ☐ TOUT LE MONDE TOUCHE
- ☐ A TERRE = PERDUE
- ☐ "AIR-TIME"
- ☐ PAS VOISIN DIRECT
- ☐ DÉBUT = FIN



## TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

5	15	18	28	30
8	14	25	30	-

Après un premier sprint à "8" points l'équipe a pu évoluer et terminer avec un score de 30, et ce en 30 minutes de travail en commun ! Le dernier sprint est à zéro mais a permis de découvrir une technique qui pourrait encore améliorer le score.



# DEBRIEF BALL POINT

COM

"OBJ ATTEINT"

2 SYSTEMES

"ON RISQUE DE ..."

≠

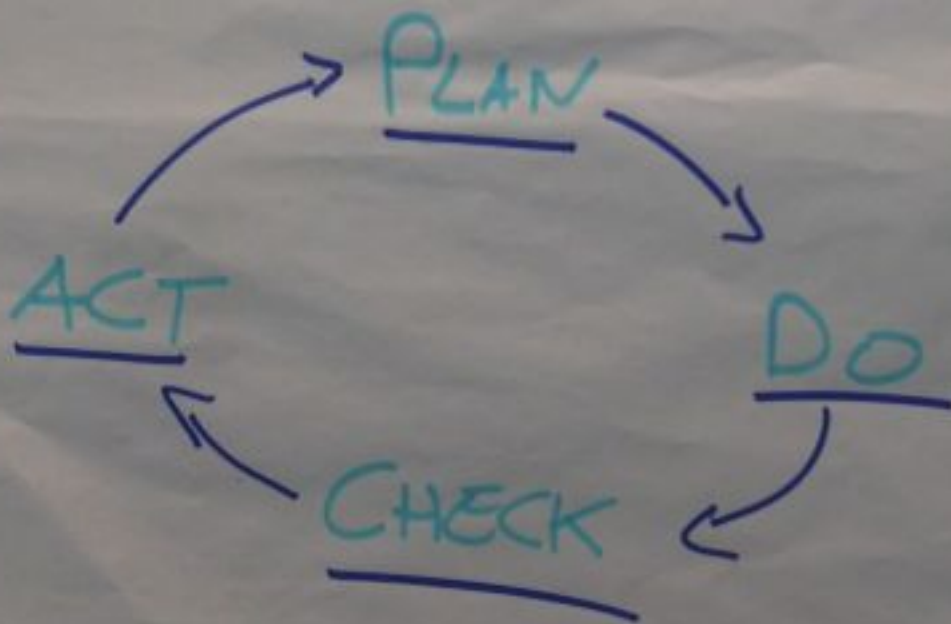
RYTHME

GESTION  
TPS

! ESTIMATION

J'AI ENTENDU...

PDCA



INSPECT &

ADAPT

+ TRANSPARENCE

Lors du débriefing nous discutons des points forts de l'équipe ainsi que des pièges à éviter. Nous Introduisons également le "Deming Cycle" ou "PDCA" sur lequel SCRUM est basé.



# Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

- Il introduit le Processus Scrum basé sur le cycle de Deming: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue\\_de\\_Deming](http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue_de_Deming)
- Il nous invite à mettre en pratique deux piliers de SCRUM: “Inspect and Adapt”. Faites quelque-chose puis, debriefing sur l’expérience et adaptez-vous.
- Attention: l’objectif, ce n’est pas réaliser ce qui a été estimé
- On a tendance à s’ajouter inconsciemment des contraintes (la distance, une seule balle à la fois,...)

# Le Ball Game 2/2



- Lorsqu'un client vous explique ce qu'il veut, sans le vouloir, il vous influence. Ex: lancer la balle pour démontrer le "air-time" alors qu'on n'est pas obligé d'être si loin
- Bâtir sur les idées de tous est plus motivant pour l'équipe
- Principe du bottleneck ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie\\_des\\_contraintes](http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_des_contraintes))
- Pour être le plus efficace: garder un rythme et éviter les interruptions



# LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

INSUCCES

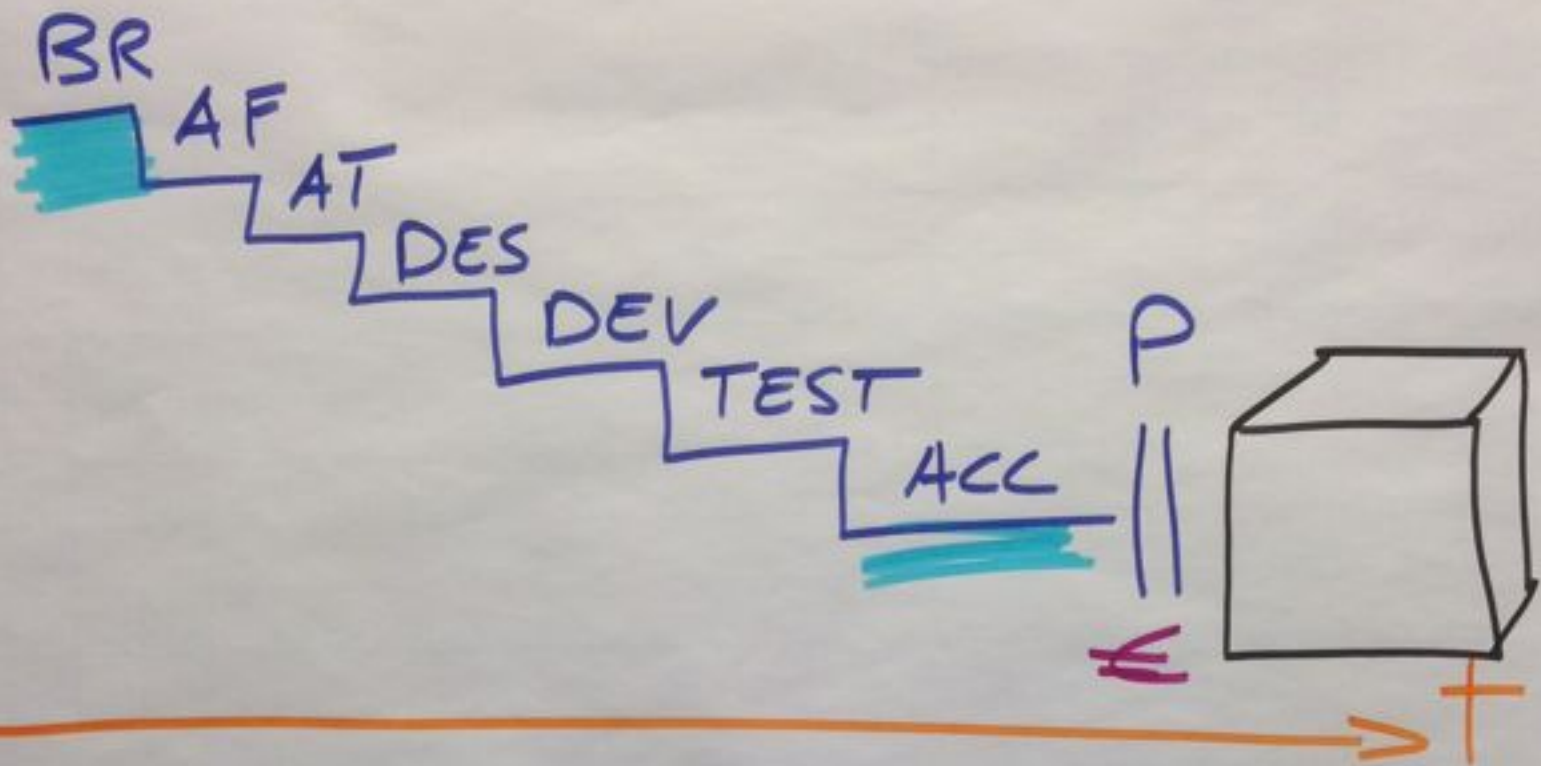
ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

# Aperçu du “framework” SCRUM

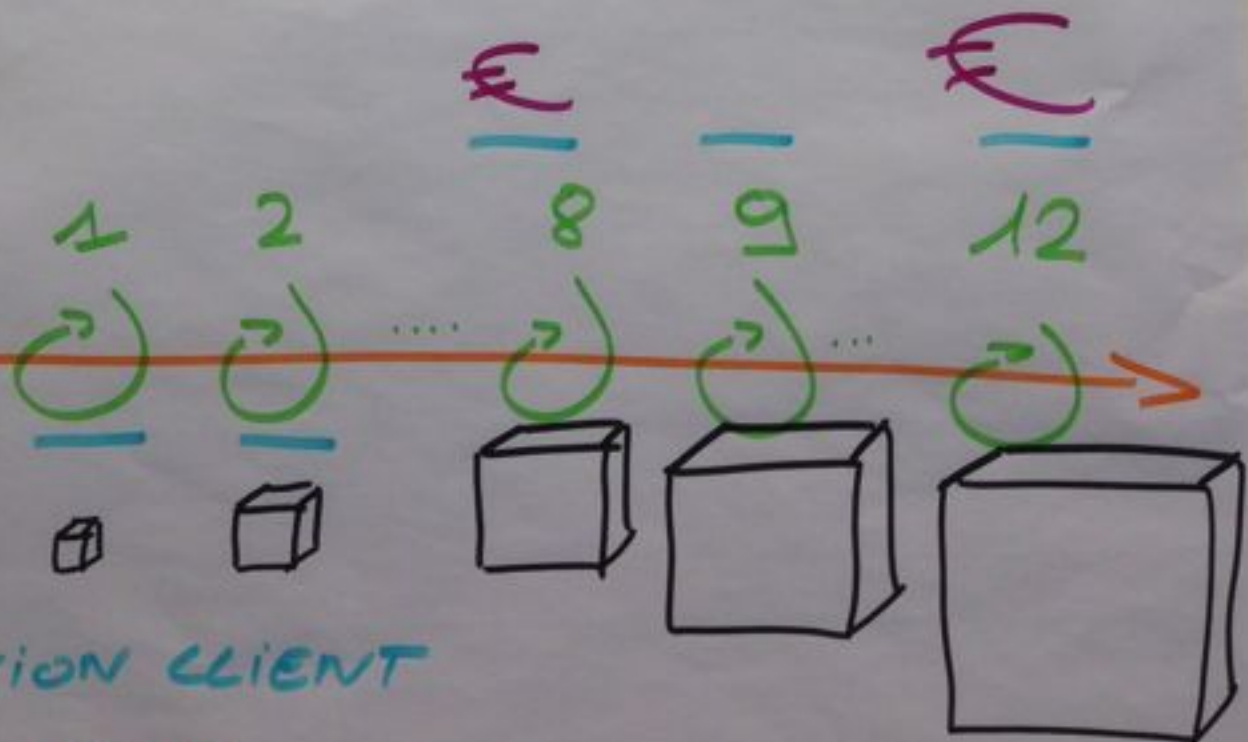


# PLAN DRIVEN



# ADAPTATIF

BR  
AF / AT



IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

Nous établissons ensuite un comparatif des différentes caractéristiques d'un modèle en V (waterfall) et d'un modèle Agile (adaptatif)

# LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

## RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

## ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF  
DONE

## ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

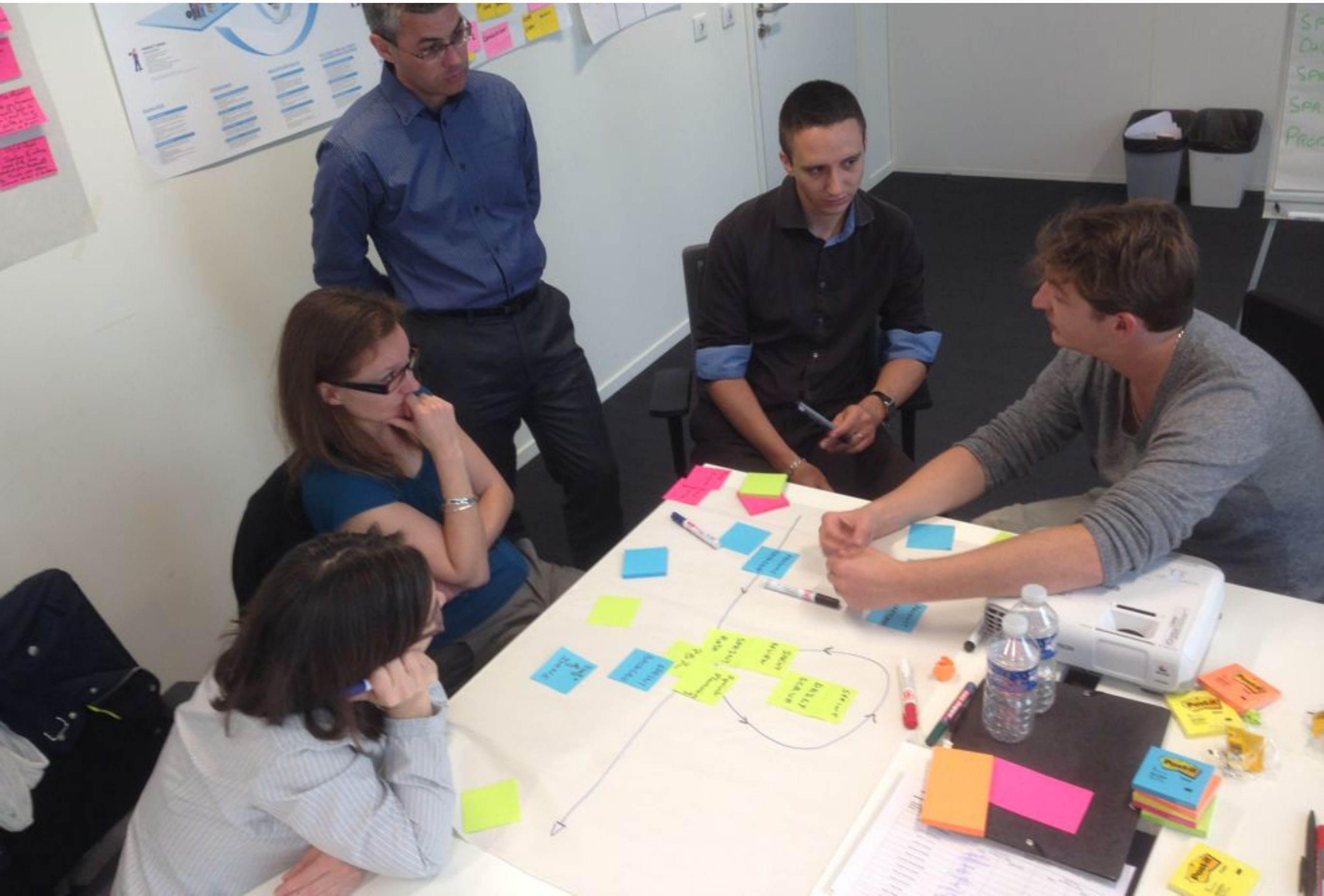
PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PRODUCT INCREMENT  
PROGRESS INDICATORS

Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...



...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle









PO SM (DevT)

Backlog

PRODUCT  
BACKLOG  
REFINT

PO DevT SN

SPRINT  
PLANNING

Sprint  
Backlog

Definition  
of  
Done

DevT SM

DAILY  
SCRUM

Progress  
Indicators

SPRINT

PO SN DevT

SPRINT  
RETRO

PO DevT

SPRINT  
REVIEW

SN

Product  
Increment

DevT SM

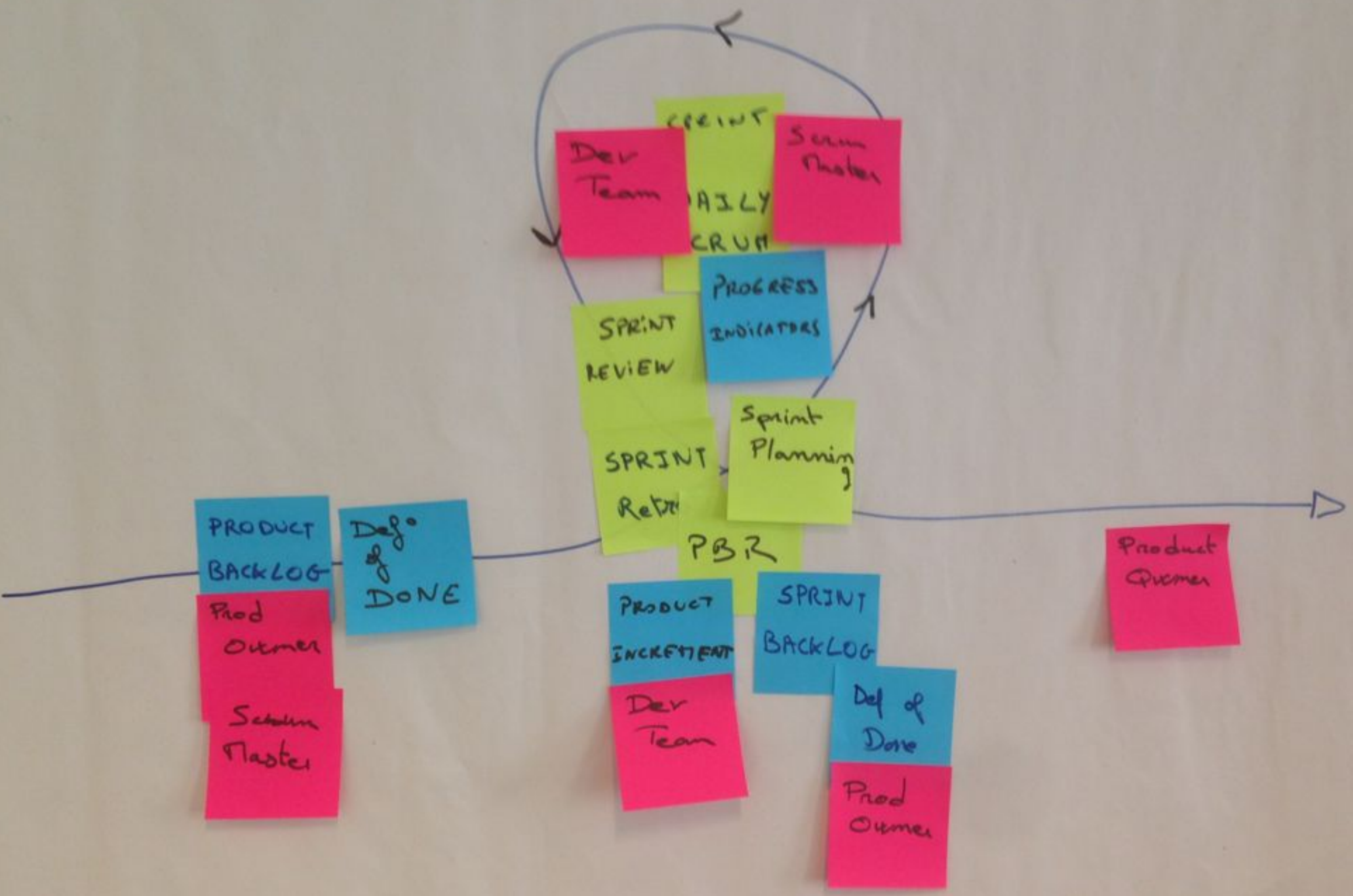
DAILY  
SCRUM

Progress  
Indicators

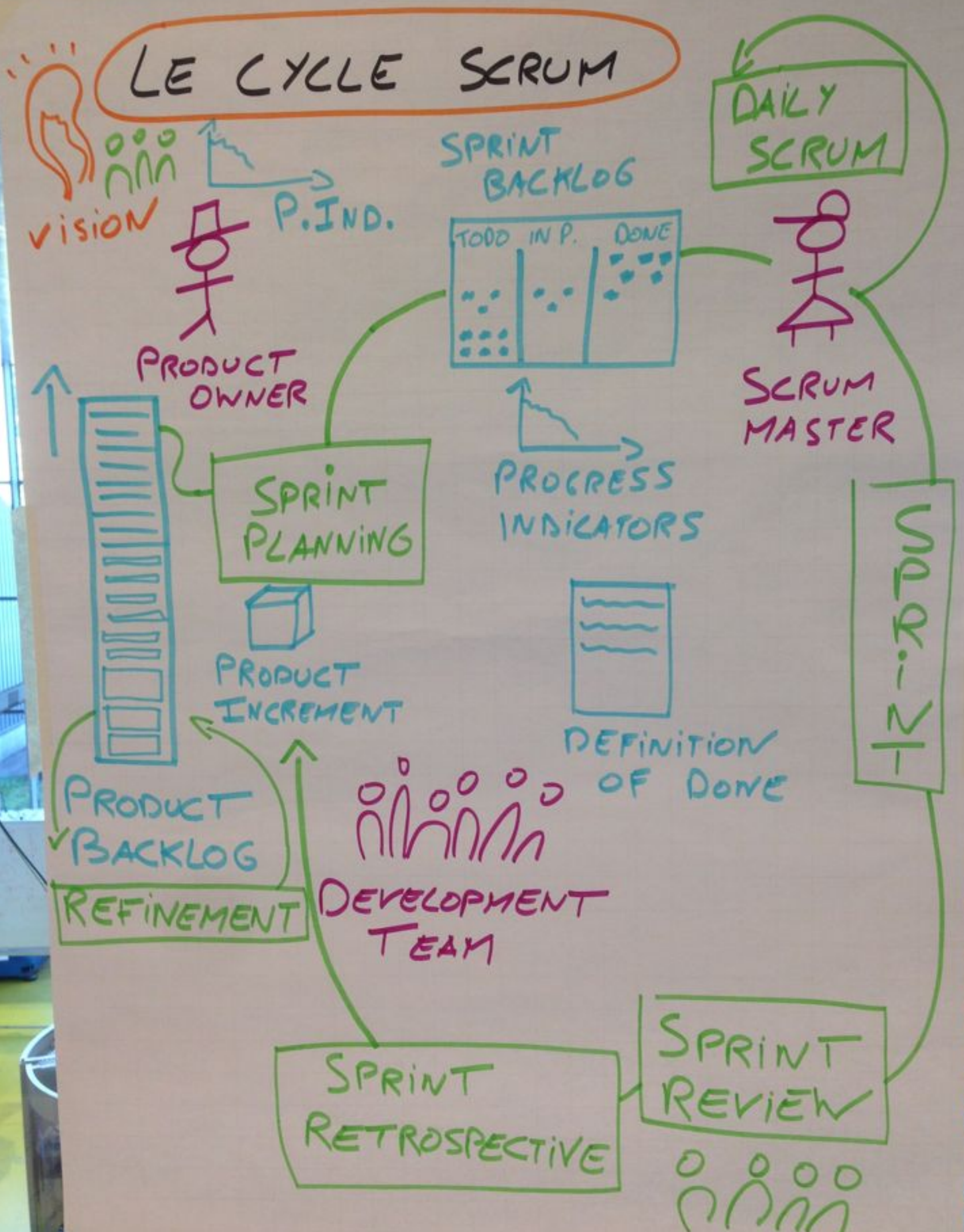
(PO)  
DevT SM

DAILY  
SCRUM

Progress  
Indicators







Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.



# PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN



LUDIQUE  
⊕

INTERACTIF  
⊕

Q/R  
interac  
tive

Exploiter  
les idées

Jeux en  
équipe

EXERCICES  
PRATIQUES

Jeu de  
balle

Bonne  
ANIMANCE

Colorées :)

A.O.T

Dynamisme

Interactif

COLLA  
BORATION

Ateliers:  
implication  
dynamique

Interactivité

Ball Point  
Bon exemple  
participatif  
+ ludique

Animation  
en visuel  
et participatif

OK



A AMÉLIORER



PONCT-  
UALITÉ

C'est déjà la fin de la matinée, le formateur invite les participants à donner du feedback sur la formation. En effet comme dans les projets Agile, on veut du feedback le plus rapidement possible afin de s'ajuster le plus vite possible



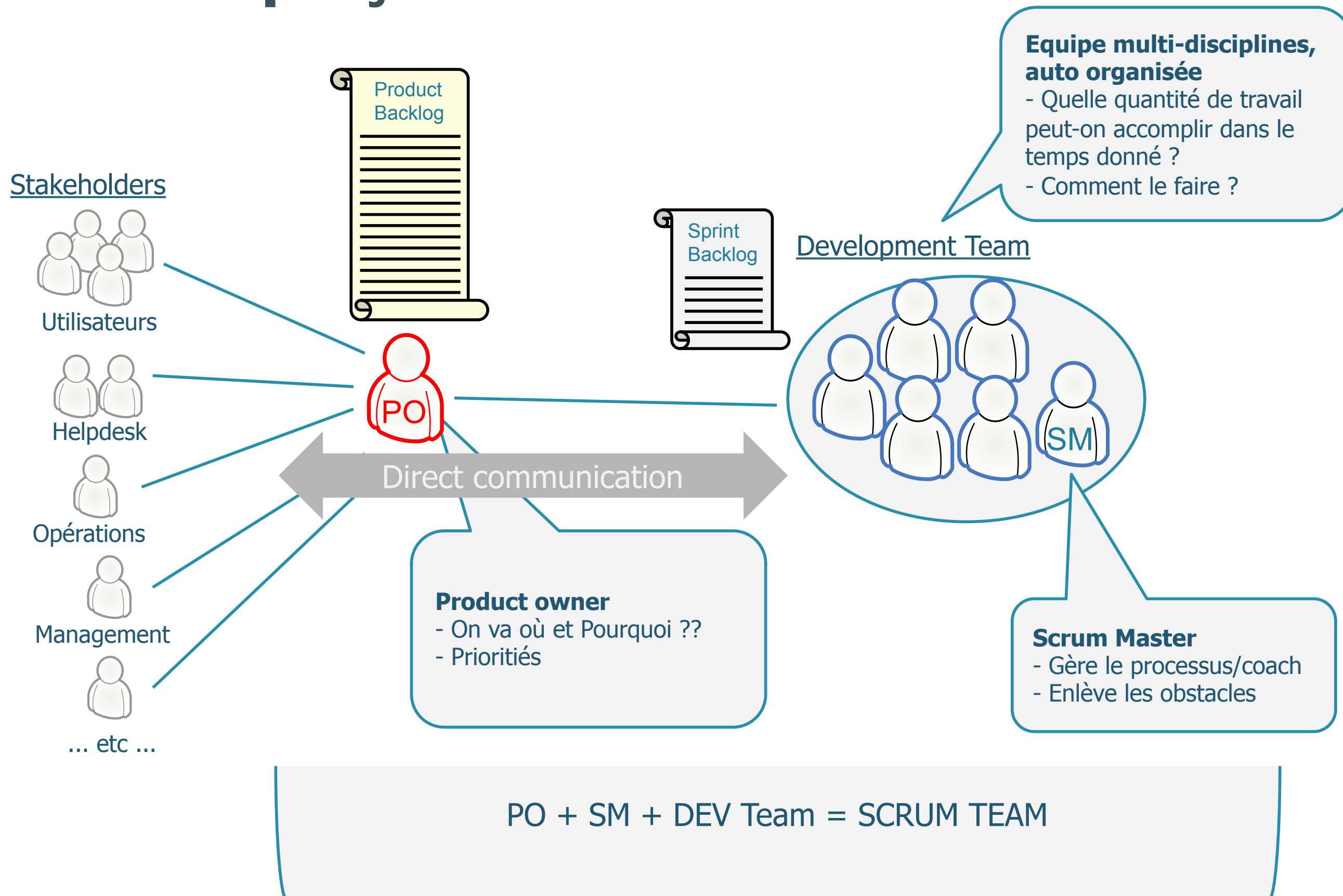
Après le repas, nous recommençons la formation. Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



Les différents rôles



# Scrum aperçu des différents rôles





Nous introduisons ensuite les trois grands rôles: Product Owner, Scrum Master et la Development Team. Chaque groupe va discuter des qualités nécessaire pour bien assumer de ces rôles.





JO  
Expert métier

PO  
RELATIONNEL

PO

P.O.  
relationnel  
exp. métier









# SCRUM MASTER



## RESPONSABILITÉS

- ☐ MISE EN PLACE DE SCRUM
- ☐ COACH / FACILITATEUR
- ☐ ENLÈVE LES OBSTACLES
- ☐ SUPPORT SCRUM TEAM / ORG

## QUALITÉS

Charismatique

Observation/  
Restitution

S.M.  
RIGUEUR  
PROCESS

S.M.  
ORGANISAT-

Médiateur

Méthodique

S.M.  
DIPLOMATE

# Le ScrumMaster


- Est responsable pour l'application de la méthode
- Son job: permettre à l'équipe d'avoir ce qu'il faut pour travailler
- Accompagne l'équipe, la «coache»
- Protège l'équipe des interférences
- Aide à la résolution des obstacles
- Connaît très bien Scrum



# PRODUCT OWNER



## RESPONSABILITÉS

- ☐ MAX VALEUR PRODUIT
- ☐ PRIORITÉS
- ☐ VALIDE / SUPPORT DEV TEAM
- ☐ RESPONSABLE 

## QUALITÉS

Expert  
mation

Synthétique

Disponible

Organisé

Dynamique

Critique

PO

RELATIONNEL  
/ METIER

PO

EXPERT METIER

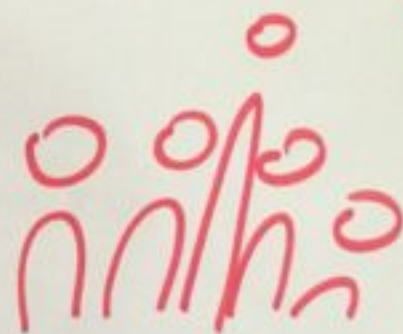
MANDAT

# Le Product Owner

- Donne la direction
- Définit les priorités
- Valide au fur et à mesure
- Fait partie intégrante de l'équipe
- Peut aider à la résolution des problèmes



# DEVELOPMENT TEAM



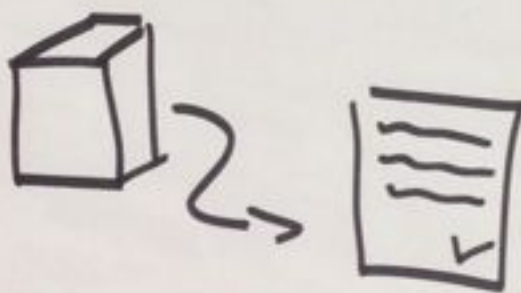
## RESPONSABILITÉS

☐ Multi-Skills

[5, 9]

☐ Auto-organisés

☐ Producteur



☐ Pull vs Push

## QUALITÉS

Volontaire

Expertise  
Tech.

DEV. T.  
EXPERT TECH.

DEV. T.  
CODE ADAPTATION

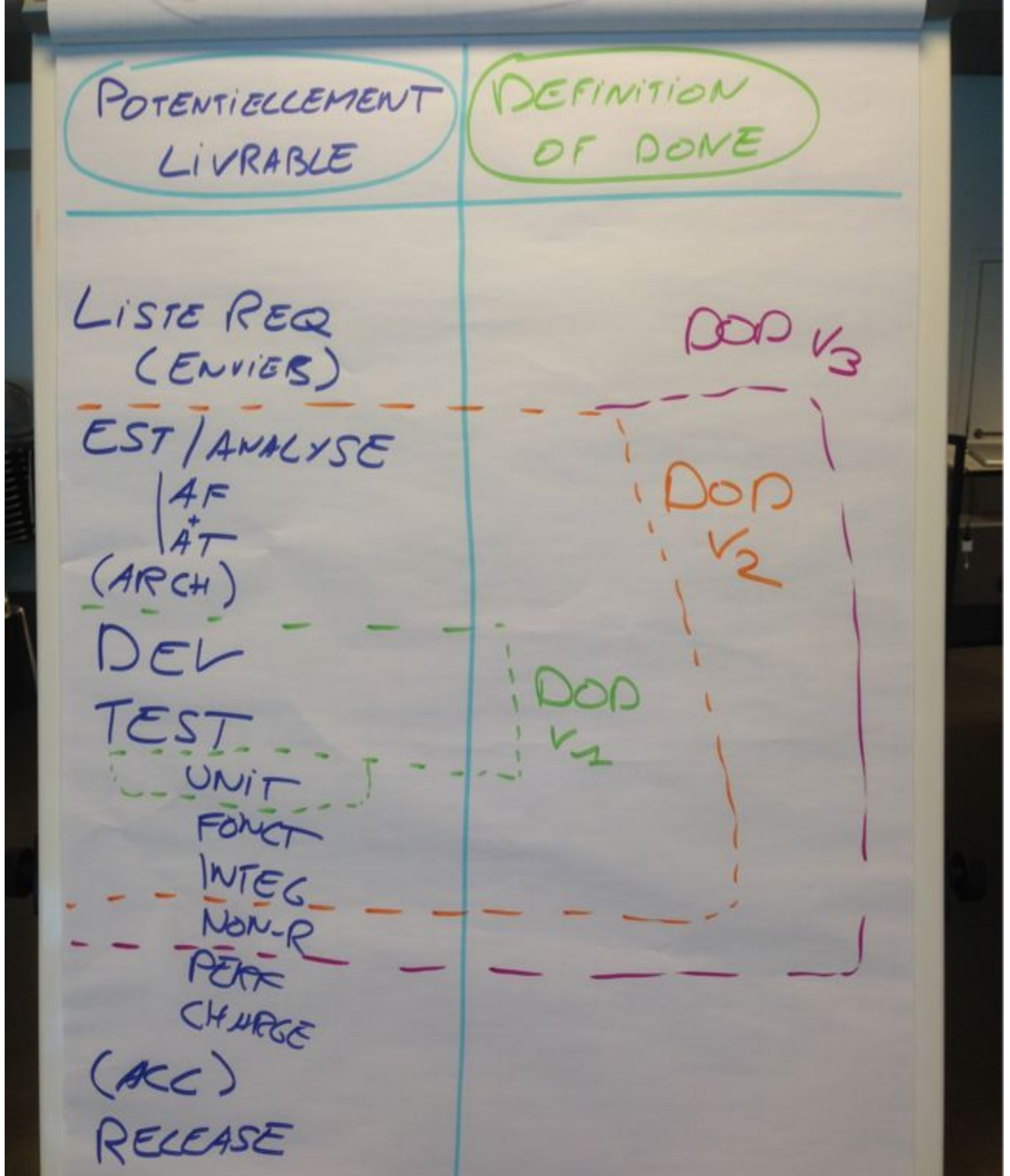
Autonome

TEAM  
SPIRIT

# La “Development team”

- Ils réalisent le projet
- Les membres sont:
  - « multi-compétences »
  - Polyvalents
  - Autonomes
  - Auto-organisés
- Entre 5 et 9 personnes





Lors d'un sprint SCRUM une équipe va délivrer un incrément de produit qui correspond au définition of done. Lorsque votre cycle de production est long, il est probable que vous ne puissiez pas couvrir tout avec une seule équipe SCRUM. Votre definition of done va donc évoluer avec le temps. Il faudra aussi "gérer" le cycle en amont et en aval.

# Le Definition Of Done

















- A la fin d'un sprint, on délivre un incrément de produit qui correspond au définition of done.
- Le DoD est un document qui évolue avec le temps:
  - On n'avait pas pensé à certaines choses...par exemple il faut écrire les releases notes. Pas de problème, on l'ajoute au DoD.
  - Certaines choses n'étaient pas possible avant, mais maintenant oui! Exemple: depuis qu'on fonctionne en intégration continue, on peut maintenant ajouter au Dod « déployé dans l'environnement d'acceptance ».



# Exemple de Definition Of Done

- Code: c'est développé en respectant nos standards
- C'est Testé (Unit, fonctionnel, acceptance)
- C'est documenté (Doc technique, user guide, release notes)
- C'est intégré (ça fonctionne sur les différents environnements: test, acceptance, "pré-prod")
- C'est validé (par le PO et les documents de gouvernance sont à jour)

# Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

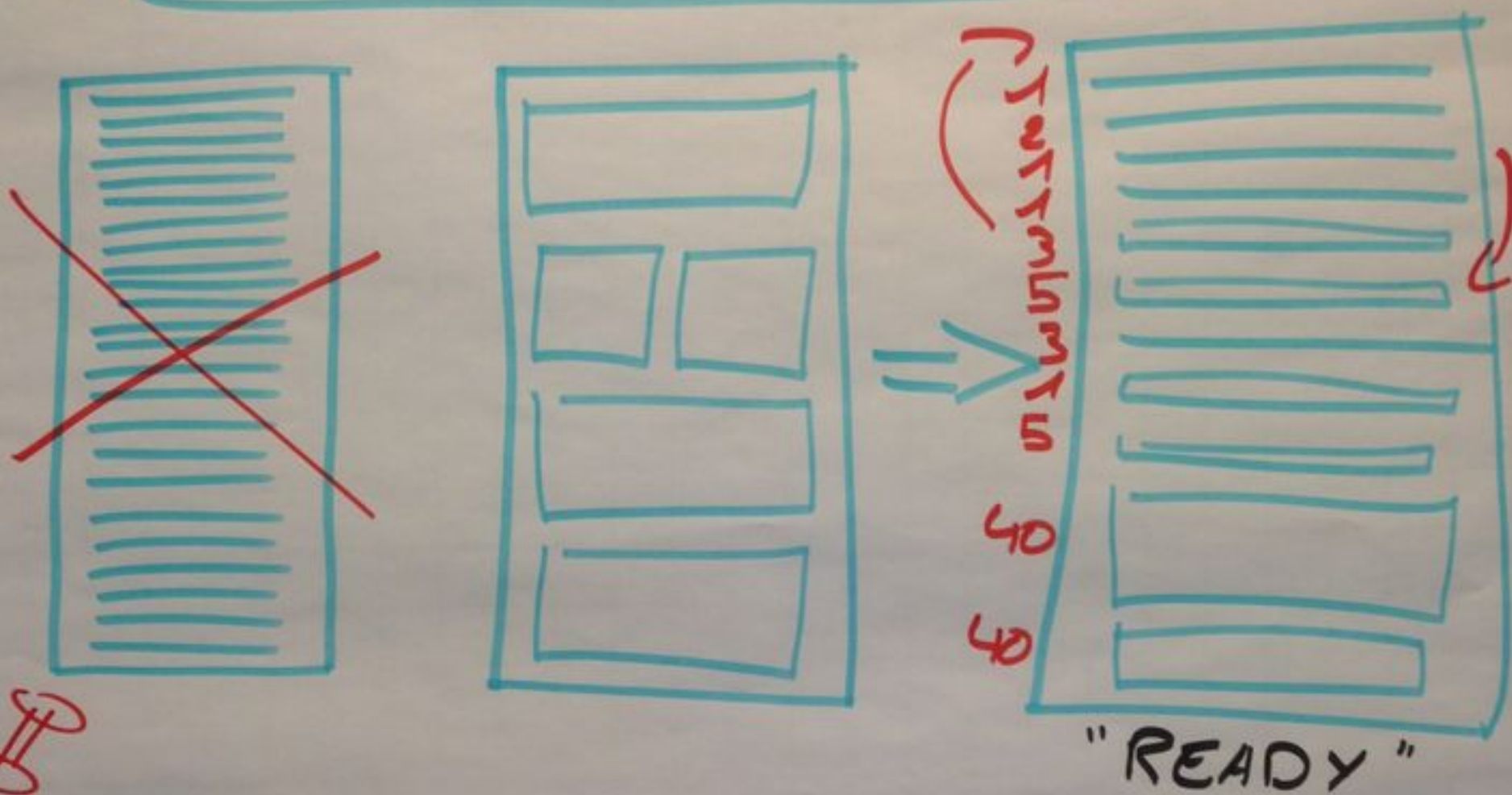
	Développement	Migration des données (structures + données)	
	Support IE7 + FF3	Test Seleniums écrits	
	Support IE6	Test Seleniums passé avec succès	
	Support "Navigateurs Home Page"	Test Unitaires écrits	
	Déployé sur Staging	Test Unitaires passé avec succès	
	Tests de régression ok (tous les tests passent)	Multilingue et traduction ok	
	Documentation (dossier d'hébergement,...)	Démarches à effectuer auprès de l'infrastructure (pour la Prod ou autres. Ex: url, connexion db,ftp,...)	
	Dépendance avec d'autres acteurs	Visualiser sur le mur	

A ajouter: Attribuer les droits aux utilisateurs, gestion des erreurs d'indisponibilités.



# Le Product Backlog

# PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ  
ESTIMÉ  
EMERGENT  
PRIORISÉ

Avant de penser à travailler en sprints, il faut que le Product Backlog soit "prêt". C-à-d un juste niveau de granularité, Un Bon product backlog est DEEP.



# ORDONNER LE PRODUCT BACKLOG

- ☐ RISQUES
- ☐ VALEUR MÉTIER  
ROI
- ☐ DÉPENDANCES TECH / MÉTIER
- ☐ COÛT

Gain Productif	Contrainte Réglementaire	Contrainte marché (temporel)	Contrainte réglementaire (temporel)	Criticité	Time to Market	Complexité
Contrainte Business (régulatoire)	coût	Rapports plus de €	Business Value	Coût / Difficulté	Value for Money	Criticité / Réglementaire
Nombre d'utilisateurs concernés	Gain de Temps pour les users	Value for Money Vs charge de travail (complexité)	interdépendance entre les tâches	PAR SELON FAISABILITE LIVRABLE / ITERATION	PAR MATURETE DANS LA SPEC / REQ / ANALYSE	
CRITICITÉ	COMPLEXITE A REALISER		Contrainte (Réglementaire)	PAR VALUE / ENJEU BUSINESS	Peux être un pb en Prod	
Coût / Complexité	Importance relative de la valeur	Opportunité Business	Valeur ajoutée financière	HANDATORY (ex. réglementation, audit)	Business Value	Complexité
Urgence (Réglementaire)	Ressources Externes					

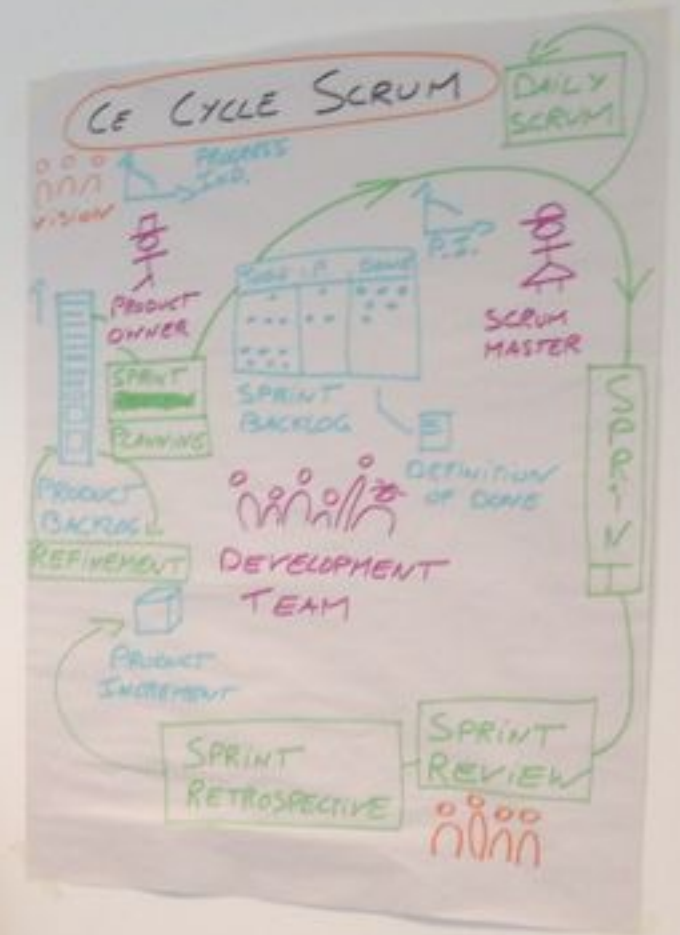
Ensuite chacun réfléchit à cette question: selon quels critères peut-on ordonner le backlog





Si vous aviez cinq minutes pour “vendre” Scrum à un client. Comment le feriez-vous ?







Lors de cet exercice, les participants découvrent l'importance de s'exprimer en terme de bénéfices



# BÉNÉFICES

Eviter l'effet tunnel

VISIBILITÉ  
LIVRABLE  
/ PRODUIT

Visibilité

Livré plus vite

Ré-orienter selon mon besoin

Suivi Régulier

Livraison/zero négation  
(esprit de gain)

Travailler avec le besoin client

Eviter l'effet Tunnel.

Revenir sur le besoin

facture à dispo avant la fin du projet

Proximité client

FLEXIBILITÉ

ITERATIF

# Bénéfices de SCRUM

- Rapidement sur le marché
- Qualité
- Flexibilité
- Le juste produit
- Visibilité
- Contrôle des coûts
- Prévisible
- Moins de risques
- Plus motivant
- Revenus plus tôt



# Historique de SCRUM

# HISTOIRE SCRUM

50s

LEAN <sup>TAIIZEN</sup>  
PULL vs PUSH

TPS

86

NNPDG

OK ~

OK/-

93

SCRUM

OK/5

OK/5  
MB

OK/5

01

MANIFESTE

DEVOPS

XP

KANBAN

CRYSTAL

LEAN STARTUP

DSDM

Nous terminons cette journée par discuter de l'historique de SCRUM. Notamment de ses liens avec le LEAN et l'eXtreme Programming



# AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE  
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

---

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

Le manifeste Agile: Quatre valeurs et douze principes communs à toutes les méthodes "Agile". Votre projet SCRUM ne se déroule pas correctement ? Prenez du recul et vérifiez si vous êtes toujours dans ce système de valeurs.

# Principes sous-jacents au Manifeste Agile

- Notre plus haute priorité est de **satisfaire le client** en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- **Accueillez positivement les changements de besoins**, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.
- **Livrez fréquemment un logiciel opérationnel** avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.
- **Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble** quotidiennement tout au long du projet.
- Réalisez les projets avec des **personnes motivées**. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur **confiance** pour atteindre les objectifs fixés.
- La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le **dialogue en face à face**.
- Un **logiciel opérationnel** est la principale mesure d'avancement.
- Les processus Agiles encouragent un **rythme de développement soutenable**. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.
- Une attention continue à **l'excellence technique** et à une **bonne conception** renforce l'Agilité.
- La **simplicité** – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.
- Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes **auto-organisées**.
- À intervalles réguliers, l'équipe **réfléchit aux moyens de devenir plus efficace**, puis règle et modifie son comportement en conséquence.

Source: Henrik Kniberg





Enfin, en guise de conclusion et pour valider la compréhension des concepts. Nous réalisons notre SCRUM QUIZZ.



SCRUM

QUIZZ

Jcud

Ovi-STITIS

|||||

|||||



# Jour 1

① DÉBUT DU COURS    TOUR DE TABLE    PRINCIPES DU COURS    NON ! ÉQUIPES    FORMAT USER STORY

🎯 APPRENDRE    PRINCIPES DE SCRUM    SIMULATION PROJET

② DEBRIEF PROJET    PDCA    3 PILLIERS    APERÇU DU FRAMEWORK    PLAN OU ADAPTATIF    LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

DESSINE MOI SCRUM...    SCRUM EN 10'    FB DOOR

③ SUIVI FB + HA HA    LES RÔLES    PRODUCT OWNER    DEVELOPMENT TEAM    SCRUM MASTER    SCRUM TEAM

DEFINITION OF DONE    QUALITÉS

④ PRODUCT BACKLOG    TRI/ORDONNER    DEEP BÉNÉFICES    HISTOIRE DE SCRUM

HISTOIRE DE SCRUM    MANIFESTE AVEC DOTES AGILE    SCRUM QUIZZ

Fin du premier jour, voici ce que nous avons accompli pendant 4 sprints.

Deuxième Jour





Nous commençons le 2e jour par un exercice de restitution sur les différents éléments de Scrum: les activités, les artefacts et les différents rôles.









PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT





SCRUM  
MASTER









Ensuite, en équipe, les participants améliorent la qualité de leur mur SCRUM







Puis, ils effectuent un “Product Backlog Refinement” de leurs objectifs d'apprentissage.





# OUI-STISTI

## A FAIRE

ETQ mba  
de l'équipe  
scrut  
Je veux savoir  
comment beaucoup  
est off shore  
fin de la semaine  
les personnes

ETQ PM  
JV savoir si  
US suffisent  
pour spécifier  
AD ajouter le  
niveau de  
spécification

ETQ TEAM  
JV savoir si  
accepte une  
culture  
surplace la  
tout mais  
AD définir une façon  
de travailler

ETQ SM  
JV savoir  
quels doc  
doit on  
conservé  
AD pérenniser  
la connaissance

ETQ PM  
JV tenir  
plusieurs proj.  
dans un  
CCRM  
AD capitaliser  
sur la synergie

## EN COURS

ETQ PM  
JV être un leader  
AD Valider ma CV

ETQ salarié  
JV obtenir une  
meilleure quali.  
AD d'obtenir  
7 salaire

ETQ membre d'équipe  
JV faire vivre la  
dynamique Proj  
AD gagner en  
efficacité

ETQ PM  
Je veux savoir  
quel est mon  
pôle  
afin de mieux  
l'intégrer  
avec le STI

ETQ Manager  
Je veux con-  
naître l'équipe  
scrut afin  
de mieux  
organiser mon  
équipe

ETQ Manager  
JV organiser  
mon équipe  
AD déployer  
scrut

ETQ formé  
JV apprendre  
les concepts de  
AD mieux comprendre  
certaines notions

ETQ SM  
JV COMMENT ORCHESTRER  
AD ÊTRE LEGITIME

## TERMINÉ

ETQ EXPORTE FINECARRON  
JV COMPRENDRE/APPRENDRE  
TOUT RÔLE DE SCRUT  
AD TRAVAILLER EN  
COOPÉRATION/EFFICACITÉ

ETQ Scrum Master  
Mieux partager la  
TV connaissance de  
AD Impliquer tous les  
équipiers

ETQ Tech Lead  
JV Comprendre  
SCRUT  
AD Être plus légitime  
dans mon rôle

ETQ TM  
Je veux connaître  
le rôle de l'équipe  
scrut  
AD de l'intégrer  
mon équipe

ETQ PM  
JV connaître la  
livraison à  
fin de la semaine  
scrut

ETQ PM  
JV savoir comment  
se fait la planification  
du projet de SCRUT  
AD maîtriser son

JCVD  
TEAM

To Do

In Progress

Done

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

ETD: Réunion avec  
le jury  
ET: Réunion avec le  
jury pour la phase  
de la phase de la phase  
de la phase de la phase

TO DO EN  
PLACE /  
CHANGEMENT  
DE CHANGEMENT

GARDER  
LA  
DIVERSITÉ  
D'ÉQUIPE



# Estimations et Planification

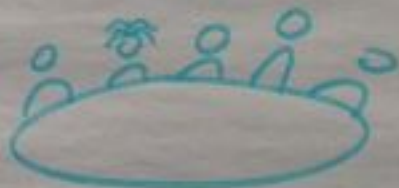
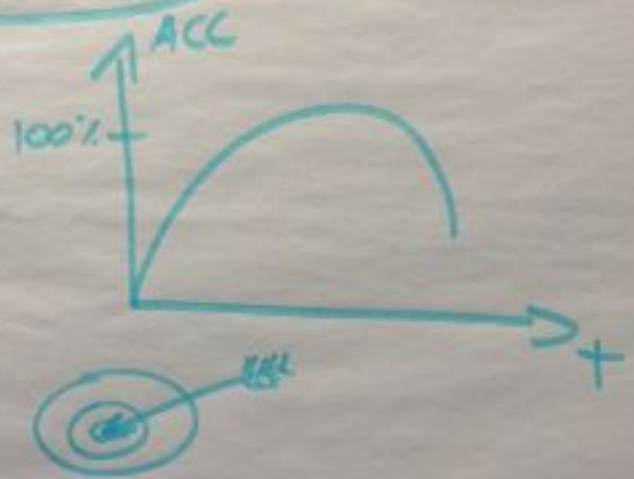
# "ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



0 1/2 1 2 3 5 8 13 20 40 100

~~DURÉE ?~~

TAILLE

COMPLEXITÉ

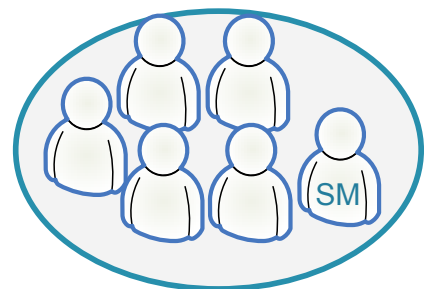
DURÉE ?

Nous discutons une des spécificités des estimations dans le monde "Agile", les estimations relatives. Elles ont divers avantages. A la différence d'une estimation classique en heures ou en jour-hommes: On n'estime pas la durée, on calcule la taille, la complexité avec des points relatifs ET on en déduit la durée.



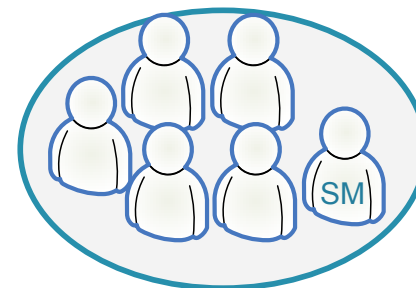
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

Spécifications



117 hrs

Spec identiques – plus de pages



173 hrs

Source: How to avoid impact from irrelevant and misleading info on your cost estimates, Simula research labs estimation seminar, Oslo, Norway, 2006

Source: H. Kniberg

L'équipe pratique ensuite le planning poker, une technique qui peut être utilisée pour estimer des User Stories. Tout d'abord la product owner explique ce qu'il veut...







Pomme  
Cerise  
Fraise  
Banane  
Kiwi  
Ananas  
Pastille rose





Ensuite l'équipe de développement, vote pour chaque User Story, le processus est animé par le Scrum Master.









Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent





Au fur et à mesure des tendances apparaissent et l'estimation progresse





Dans notre atelier nous utilisons l'échelle dite de Fibonacci.



# PLANNING POKER

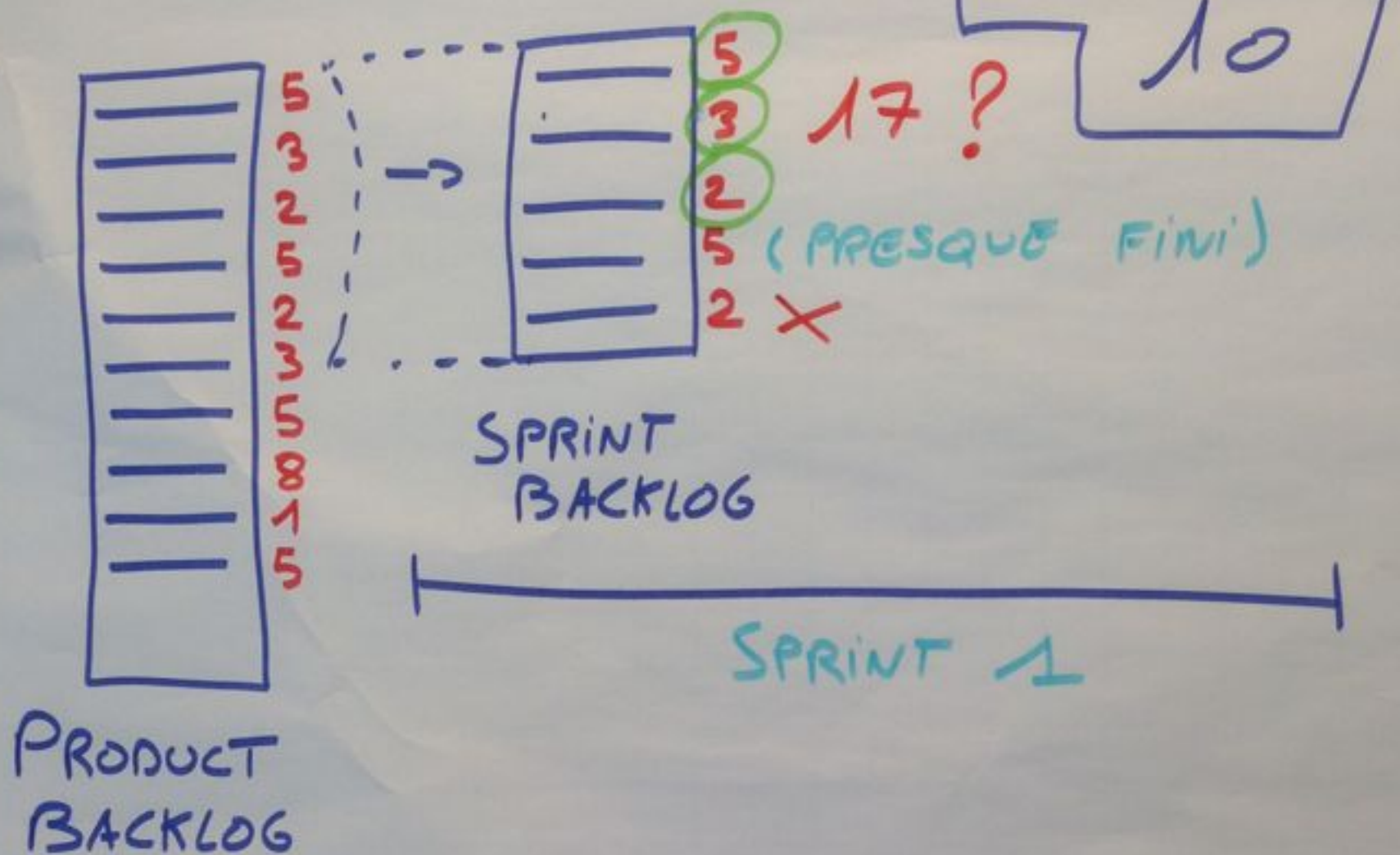
- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE ou DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

# VELOCITÉ



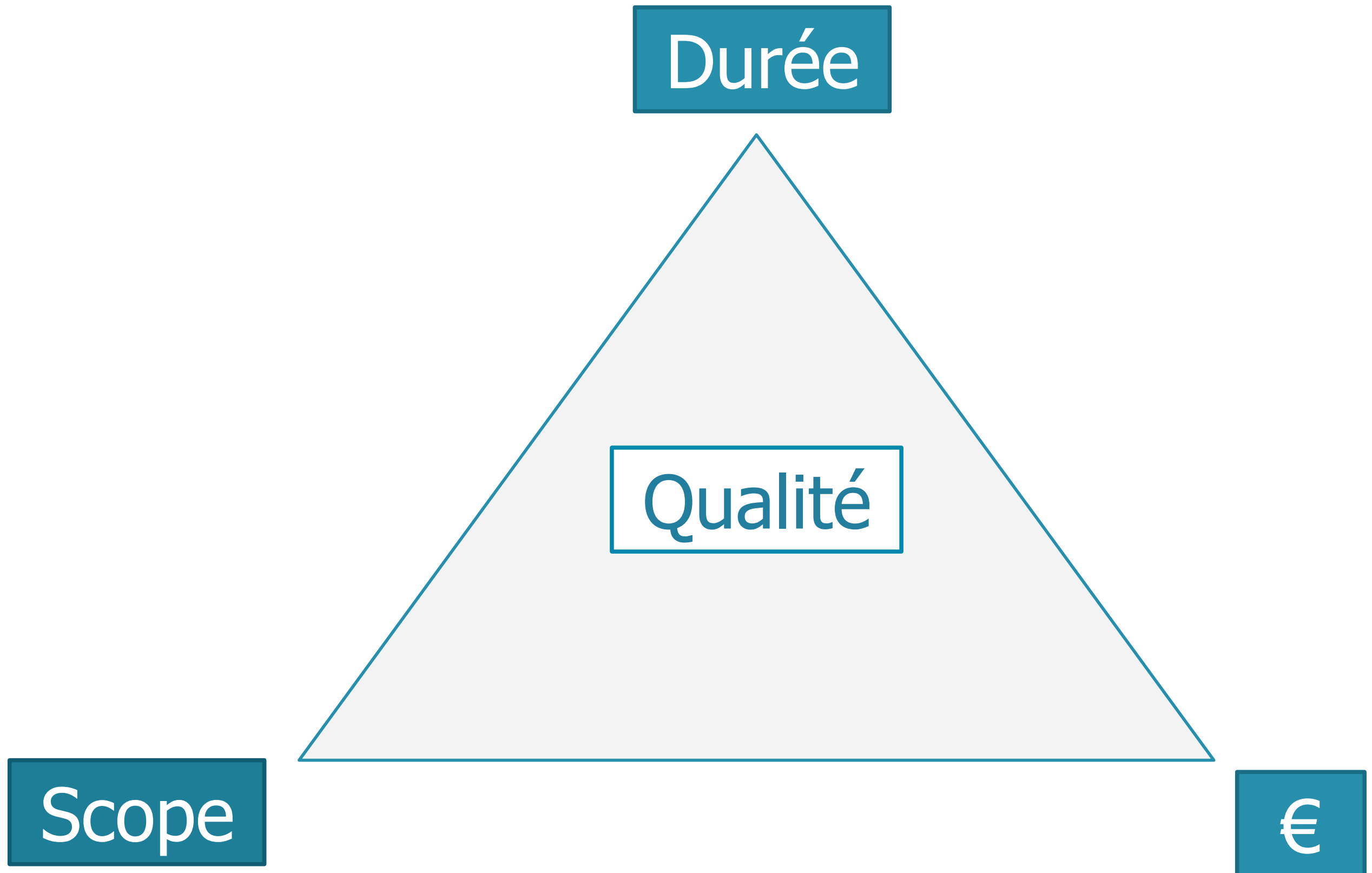
VELOCITÉ  $\Sigma$  DES STORY POINTS  
TERMINÉ DANS UN SPRINT



Explication du calcul de la vélocité: La somme des points des stories complètement terminées (conformément au definition of done)



# Les dimensions d'un projet



# Release planning – durée limitée

- On est le 6 Août
- Sprint = 2 semaines
- Vitesse = 30 - 40

Qu'est-ce qui sera  
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

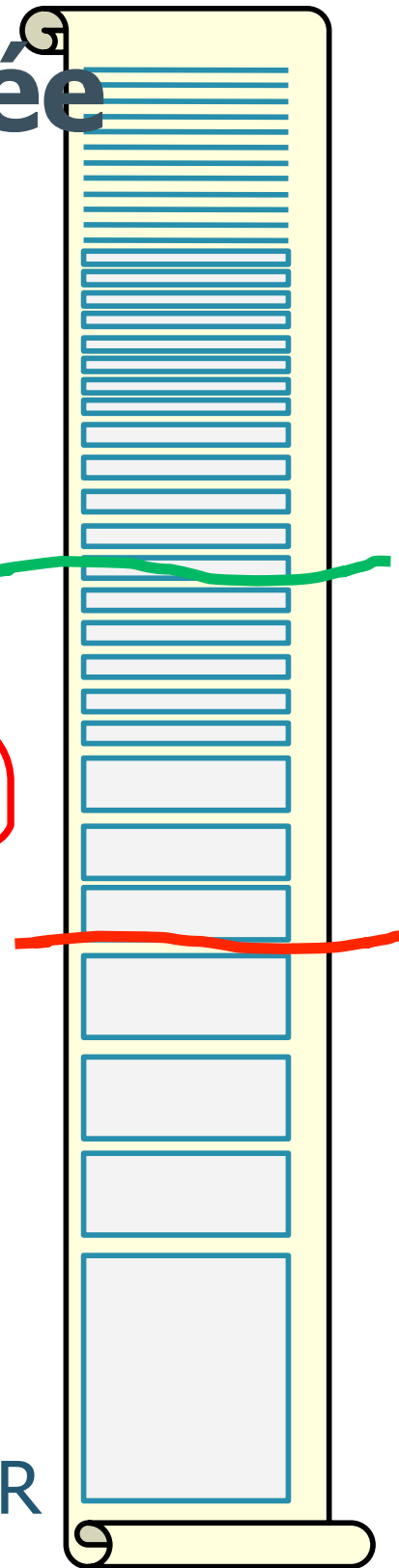
300



400

# Release planning – budget fixe

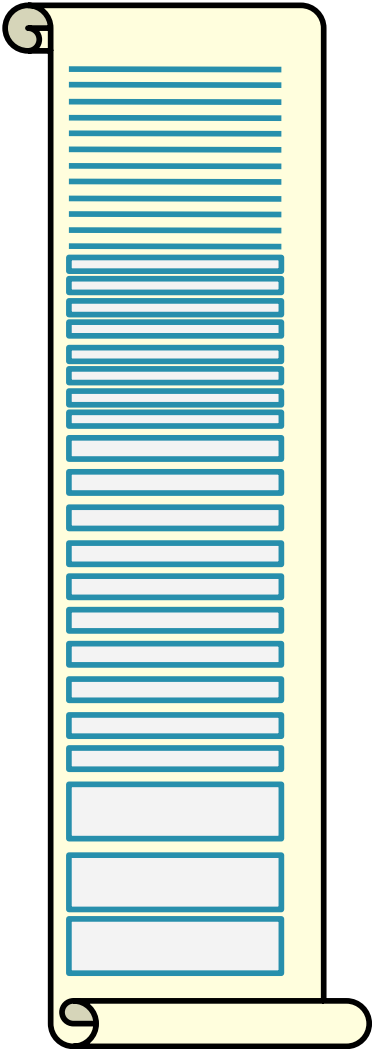
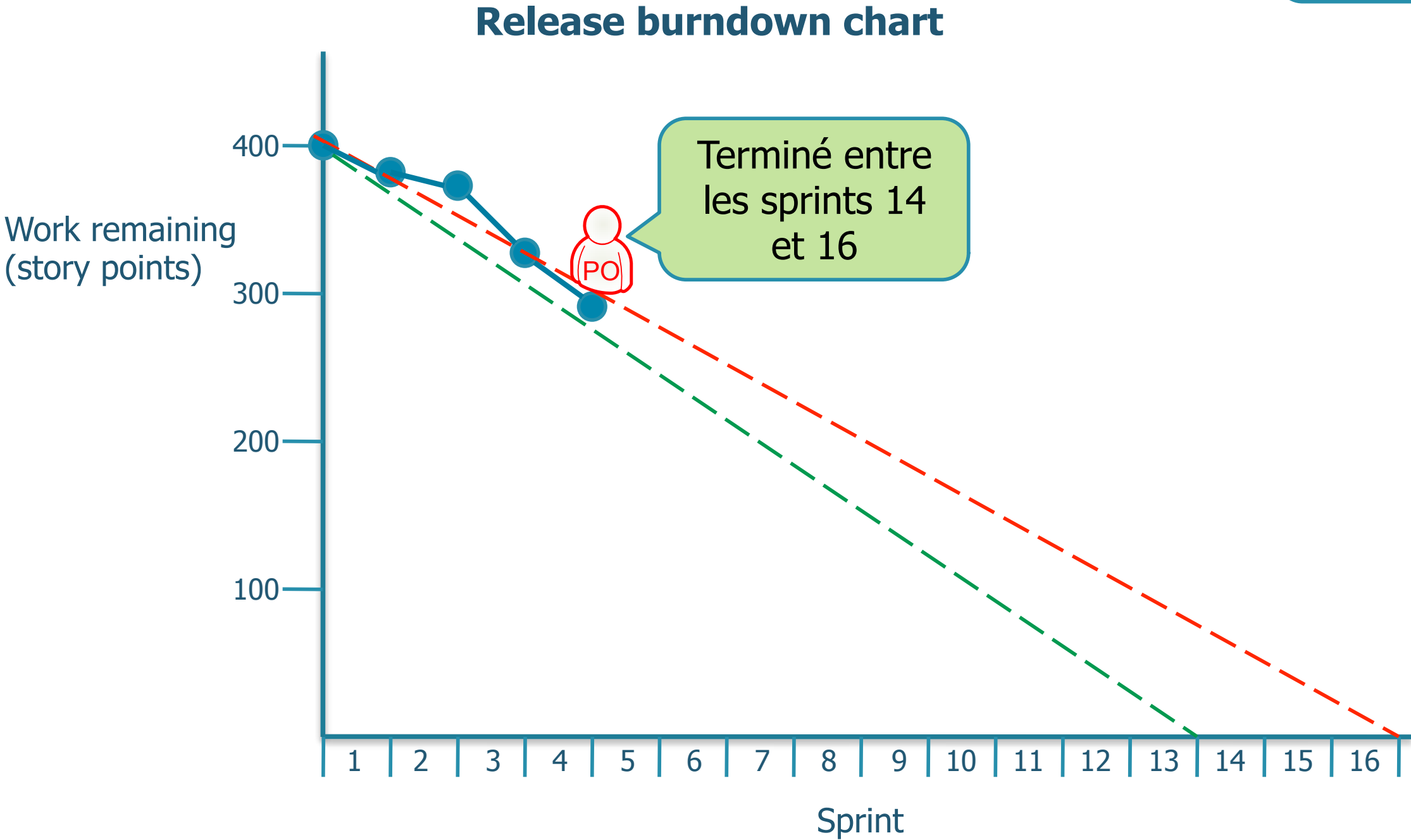
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée





# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



# APPLIQUER SCRUM

---

SHU - HA - RI

Nous discutons ensuite sur la manière de mettre en place Scrum, avec un principe venant des arts-martiaux. Au début, le « Shu » on applique les règles, sans nécessairement comprendre le « pourquoi » de chacune. Ensuite le « Ha » on comprend profondément le pourquoi derrière chaque règle et on s'affranchit de certaines. Et enfin le « Ri » on s'affranchit des règles, tout en conservant l'essence et le pourquoi. Un des risques d'échec de Scrum est de commencer par le « Ri » directement.



SCRUM: les activités

# SPRINT



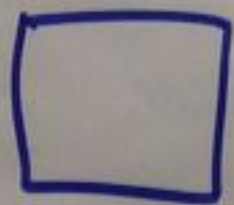
30j MAX



PROTÉGÉ



ITÉRATIF



INCRÉMENTAL

STOP: PO

Nous allons maintenant aborder les activités: Nous commençons par discuter du sprint, une des composantes fondamentales de SCRUM.



# FORMATION SUR LES ACTIVITÉS

10' PREP  
5' EXEC

## ☐ CONTENU

Quoi ?  
Qui ?  
TEMPS ?  
Do's & DON'T

SPRINT  
PLANNING

SPRINT  
RETRUS-  
PECTIVE

## ☐ FORME

SPRINT  
REVIEW

## ☐ SUPPORT

DAILY  
SCRUM

Les différentes théories de l'apprentissage, nous apprennent que si quelqu'un peut donner une formation sur un sujet, c'est que ce sujet est parfaitement intégré et compris. C'est pourquoi, avec le support du formateur, les participants vont préparer puis donner une formation sur une des activités de SCRUM.







SPRINT REVIEW

BANANE - 8  
 FRASE - 1  
 KIWIT -  
 MYRTENREUSE - 5  
 AVAKAS - 13

3-3000

Chemistry

1. The first step in the synthesis of a drug is the selection of a suitable starting material.

2. The second step is the selection of a suitable reaction.

3. The third step is the selection of a suitable solvent.

4. The fourth step is the selection of a suitable temperature.

5. The fifth step is the selection of a suitable time.

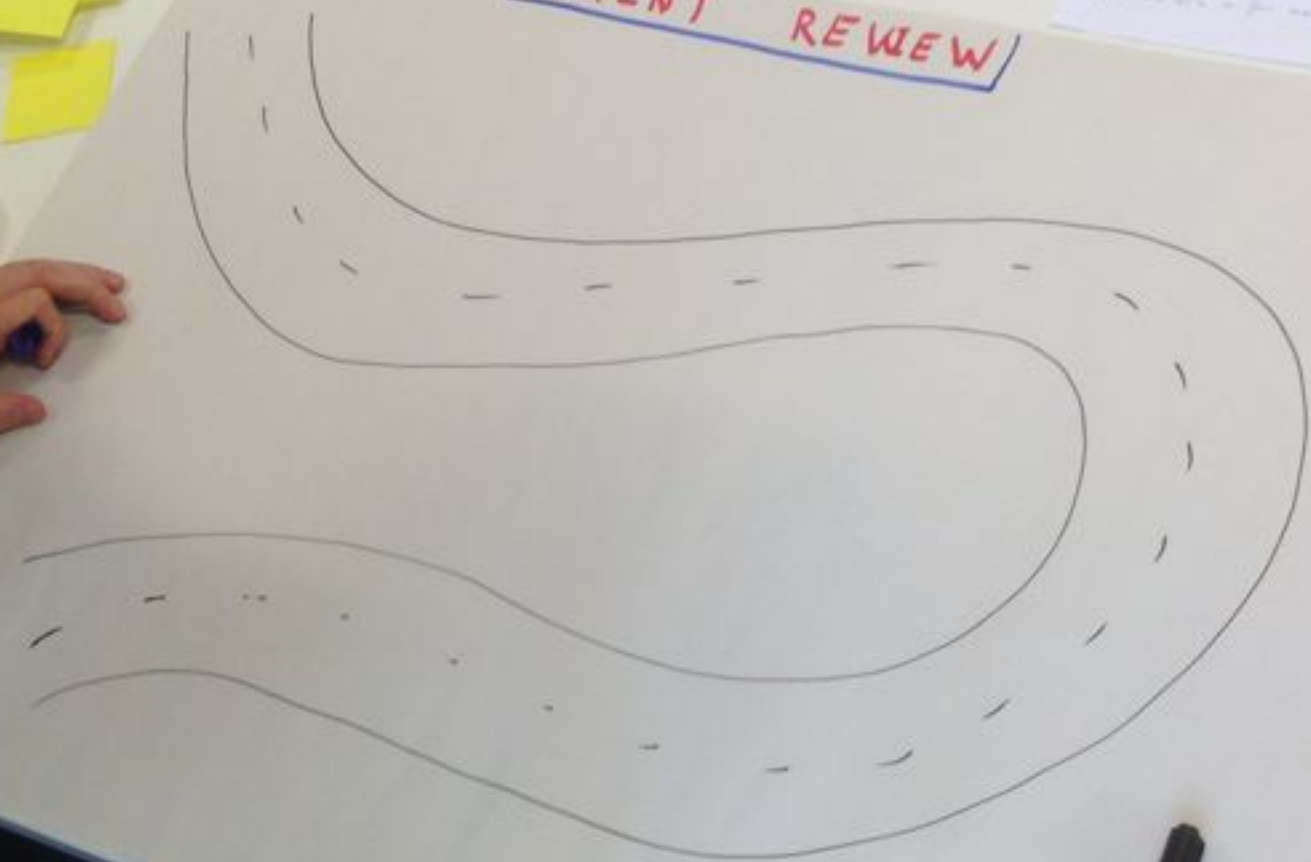
6. The sixth step is the selection of a suitable workup.

7. The seventh step is the selection of a suitable purification.

8. The eighth step is the selection of a suitable characterization.

9. The ninth step is the selection of a suitable storage.

10. The tenth step is the selection of a suitable disposal.





Qui: SM, PO et DT

Durée: 2h / semaine

Quand: 1ère et 3ème semaine

Input: Sprint Backlog

SPRINT PLAN

Backlog

1	2	3	4	5	6

Retour

Qualité

1) PO: Révision de la tâche

DT: Comparaison de la tâche

2) DT: Révision de la tâche

Compte

U1: 10  
U2: 10  
U3: 10

1	2	3	4	5	6

Qualité

1) PO: Révision de la tâche

DT: Comparaison de la tâche

2) DT: Révision de la tâche

Compte

U1: 10  
U2: 10  
U3: 10

vélocité 10/10





Les futurs formateurs réfléchissent également à l'aspect interactif de leur formation

# La première formation porte sur le Sprint Planning





# SPRINT PLANNING

Qui: SM, PO et DT

Durée: 2h / semaine.

Quand: ~~Après la réunion~~ Réunion hebdomadaire.

Input: ~~Sprint~~ Back log ordonné

~~Back log~~ Quoi:

- 1) PO: Présentation de tous les items →  
DT: Compréhension des items. ←
- 2) DT: Décision des items à faire.

Sprint Backlog

1	2	2
2	2	1
3	5	2
4	13	4

Backlog

1	2
2	3
3	2
4	5
5	1
6	13
7	8

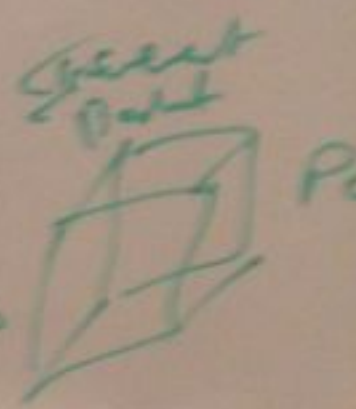
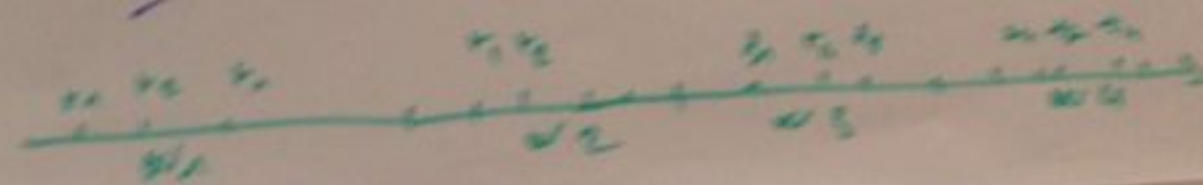
Comment

U1: -t1  
-t2  
-t3  
-t4

Deb  
of  
Done.

Comment produire  
→ Incrément produit

90D



# Le Sprint Planning

- La première partie répond à la question « quoi ».  
Qu'est-ce qu'on va réaliser pour ce sprint ?  
Cette partie est la responsabilité du Product Owner.
- La seconde partie répond à la question « comment ».  
Comment l'équipe va-t-elle réaliser ce que le PO demande.  
Cette partie est sous la responsabilité de l'équipe.
- Le résultat de cette réunion est le sprint backlog
- Durée: max 2h par semaine de sprint



# Ensuite: Le Daily Scrum







# Daily Scrum

- 15 minutes maximum
- La Development Team est le “owner” de cette activité
- C’est un moment d’engagement et de communication
- On répond à trois questions:
  - Qu’est-ce que j’ai fait depuis la dernière daily Scrum ?
  - Qu’est-ce que je vais faire aujourd’hui ?
  - Qu’est-ce que qui me ralentit ?

# Reprise des formations avec, le Sprint Review





# SPRINT REVIEW

1 heure  
Fin de sprint



SPRINT RETRO

SPRINT REVIEW

- Réalisation du sprint
- Done
- Reste à faire
- Demo

SPRINT TEAM



+ Stakeholders



Prendre  
feed back  
Stakeholders  
pour les prochains  
Sprints

≠ Sprint Retro  
Valeurs du sprint  
Points de blocage

# Sprint Review

- Répond à la question: qu'avons-nous accompli ?
- L'équipe réalise la démo aux stakeholders
- Seulement ce qui est terminé à 100% est montré
- Feedback direct de la part des stakeholders
- Le Feedback est inclus dans la product backlog



# Maintenant nous abordons la Rétrospective



# SPRINT RETROSPECTIVE

Quoi

Points  
d'Amélioration

Points  
Forts

Actions

QUI

TOUS

OBJ:

CI

Comment

Ert  
Parquants  
du  
Sprint  
contexte

Collecte

Selection

Actions

Combien de  
Temps

10'

10'

10'

30'

DO

Respect  
Timing

Etre  
Constructif

Tout le monde  
s'exprime

Don't

Blamer  
les  
autres



# Sprint Retrospective

- L'objectif de cette réunion est de répondre à deux questions:
  - Que s'est-il passé pendant le sprint ?
  - Que veut-on faire différemment ?
- Durée: 1h par semaine de sprint
- 4 étapes: 1. Contexte, 2. Récolte des données, 3. Sélection d'un sujet, 4. Actions concrètes

The image shows a group of people, mostly seen from the back, gathered around a whiteboard in a workshop setting. The whiteboard is divided into several sections:

- PRODUCT BACKLOG**: A large section at the top with a green border, containing numerous yellow and blue sticky notes. Some notes include phrases like "METTRE EN PLACE SERV", "CONCLUSION", "CERTIF EXHAUS ES", and "PRODUCT BACKLOG REFINOV ENT".
- LES ARTIFACTS**: A section on the right side of the whiteboard, containing yellow sticky notes labeled "SPRINT BACKLOG" and "SPRINT DUE DATE".
- Kanban Board**: A board on the far right with three columns: "A FAIRE", "EN COURS", and "TERMINE!". The "EN COURS" column has a yellow sticky note that says "REFINOV BACKLOG ON CHRG".
- Poster**: On the left side of the whiteboard, there is a poster titled "Les clés de l'Agilité" with a blue circular diagram and text.

The participants are engaged in a collaborative activity, looking at the whiteboard and discussing the content. The atmosphere appears to be focused and interactive.



Ensuite en utilisant le “dot-voting”...





...les participant vont effectuer un Product Backlog Refinement du cours.  
En ordonnant les sujets supplémentaires selon leurs intérêts

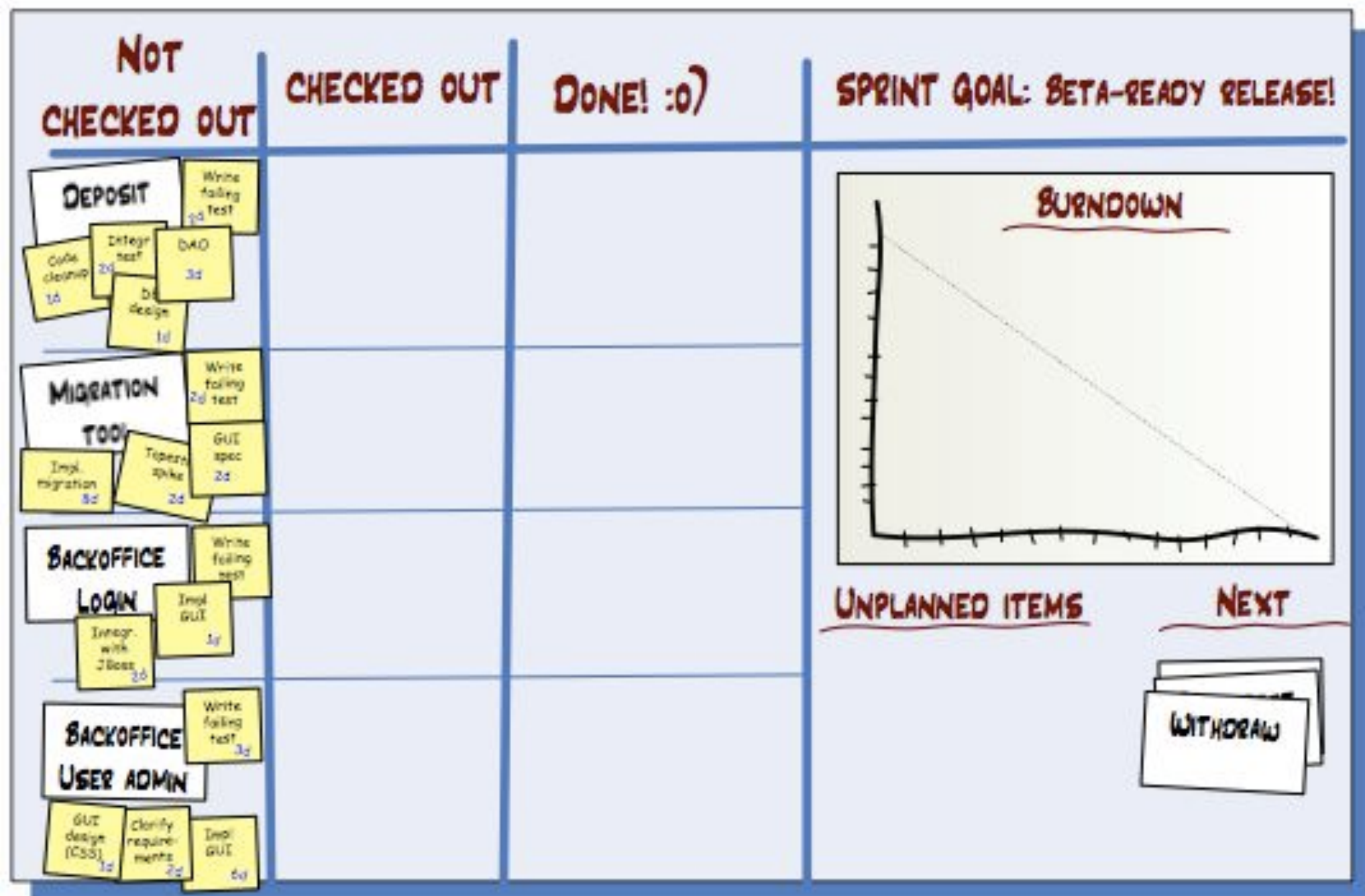




# Les Artefacts de SCRUM

# Exemple de sprint backlog, utilisant des stories (en blanc) et des tâches (en jaune)

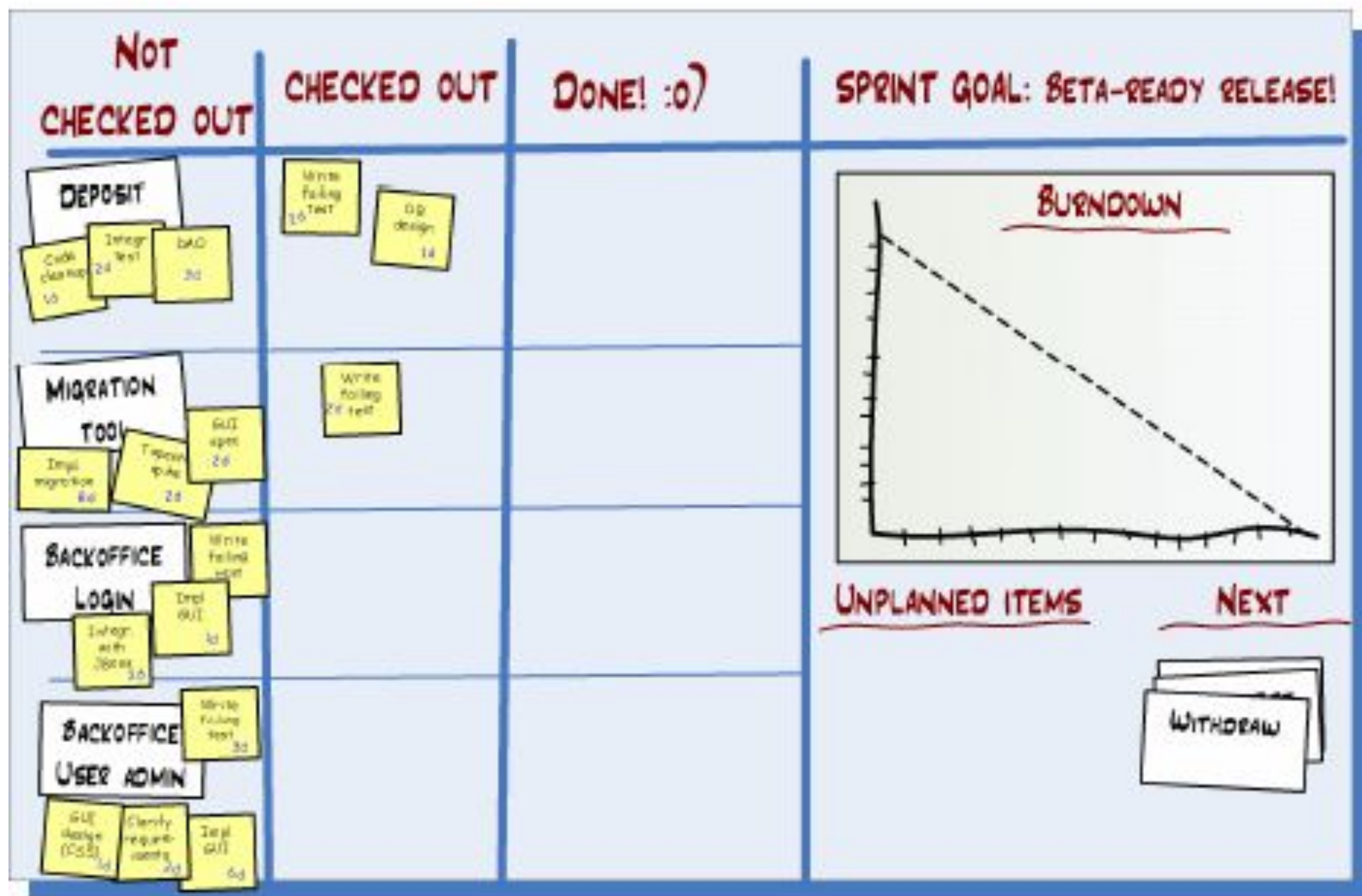
Sprint 4 – Day 0,5 of 30





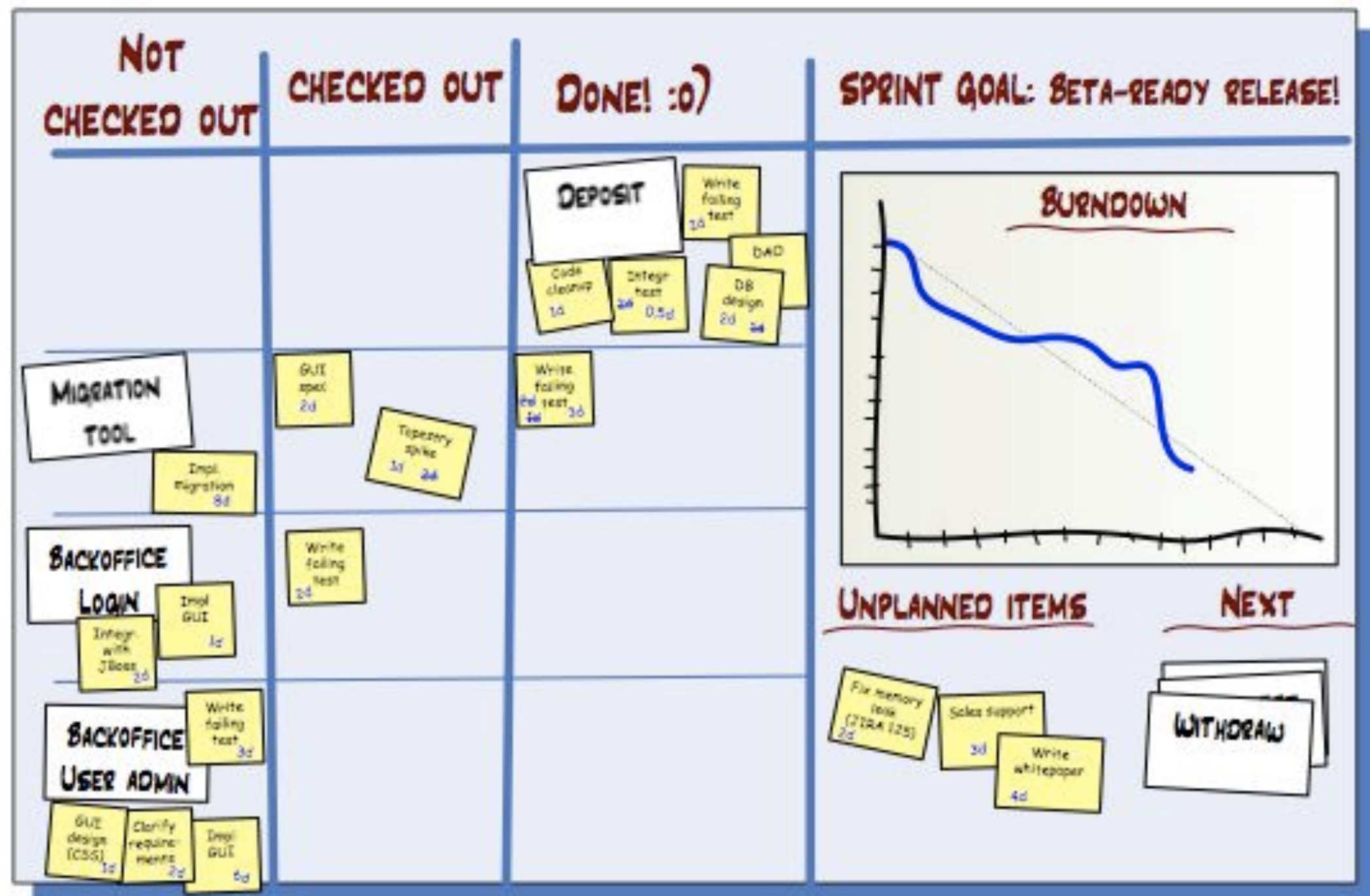
# L'équipe commence à travailler par le haut du sprint backlog, les stories les plus prioritaires

Sprint 4 – Day 01 of 30



# Une bonne pratique: terminer les stories complètement, avant d'en démarrer d'autres

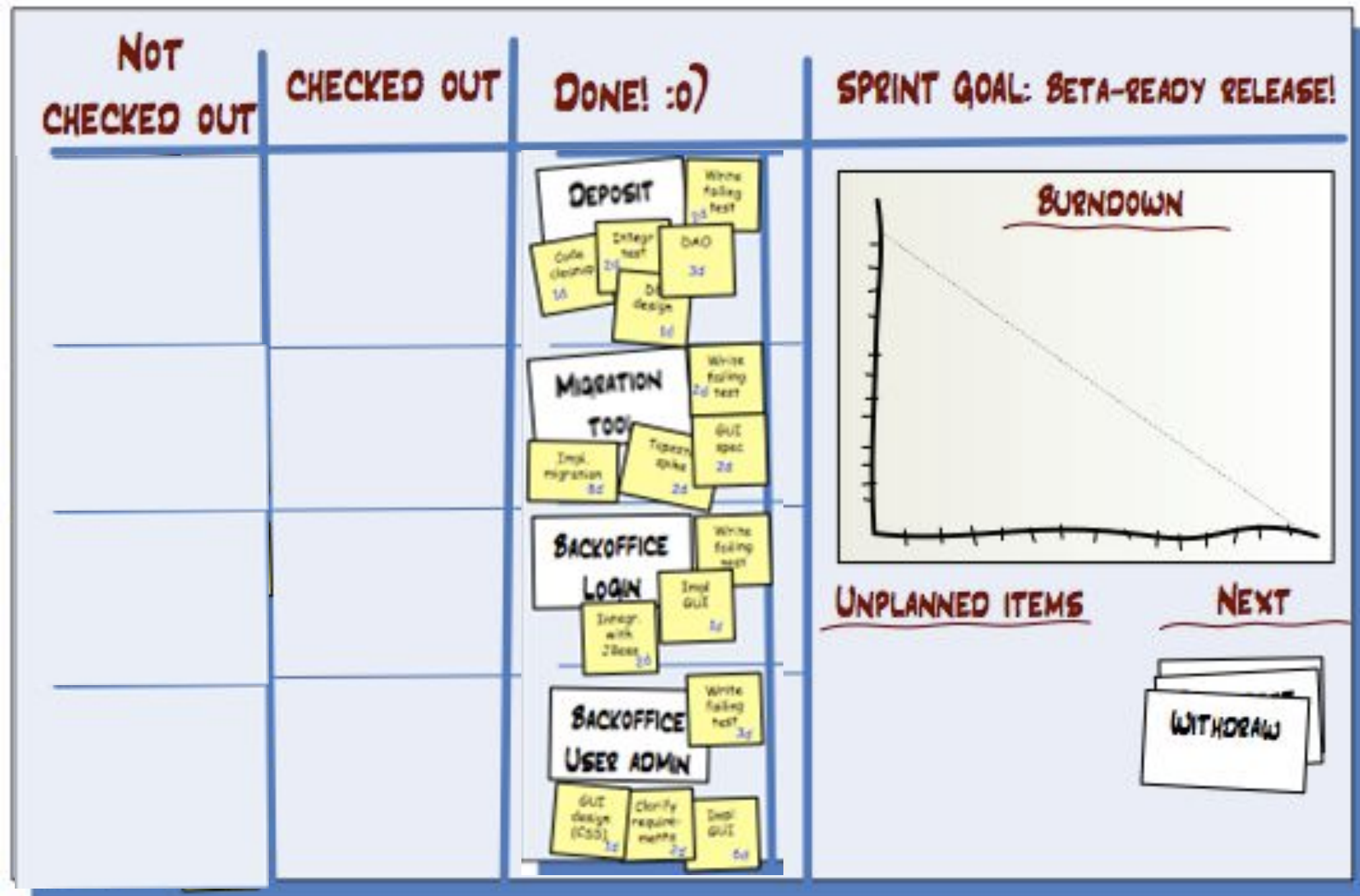
Sprint 4 – Day 12 of 30





# Fin du sprint

Sprint 4 – Day 30 of 30 (Happy Scenario 😊 )

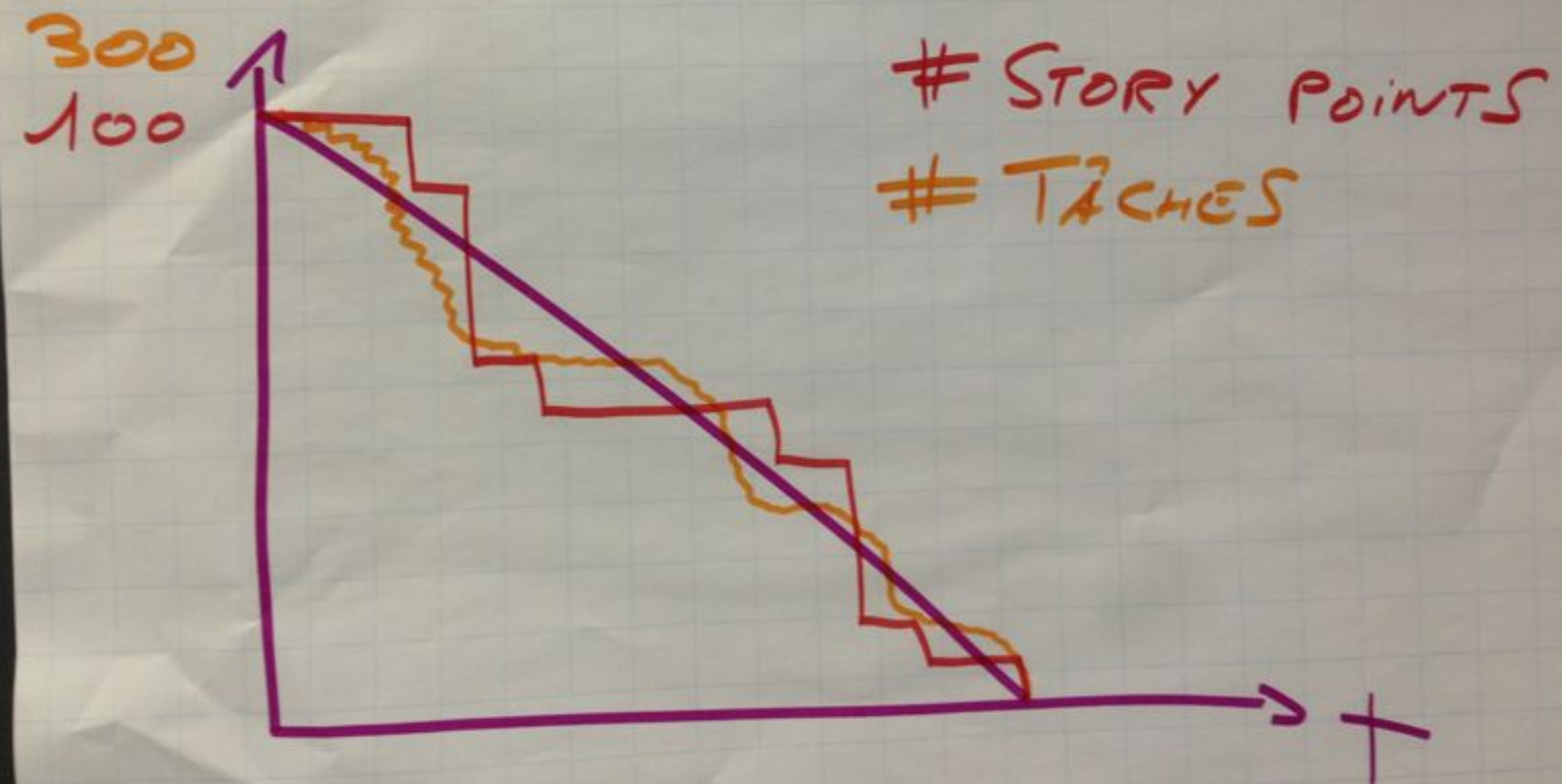


# Le Sprint Backlog

- C'est la liste des items à faire pour ce sprint
- Ces « items » ont été sélectionnées dans le Product Backlog
- Souvent mais pas nécessairement, ces items sont des user stories, d'autres formats peuvent être possible.
- Le sprint backlog vient avec un plan de réalisation.
- Le plan, c'est comment l'équipe pense réaliser les différentes features du sprint backlog
- Souvent, mais pas nécessairement, ce plan est composé d'une liste de tâches.



# SPRINT BURN DOWN



Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

Les participants vont maintenant brainstormer sur deux sujets: 1: Scrum en mode Offshore. Voir aussi via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>







PARIS/

BENGALORE

- tableau numérique

↳ Daily Scrum interactif

↳ Toutes activités

- visioconf

TECH.

→ Scrum inter équipes

→ visites régulières, pendant les phases clés

↳ cohésion, esprit de groupe

Décalage horaire

↳ horaires adaptés

↳ choix de l'heure du Daily Scrum

↳ plage horaire de disponibilité  
(échanges facilités)

AMBASSADEURS

Problèmes Culturels

↳ formations

↳ découpage en tâches fines

Problèmes langues

↳ reformuler

M. FOWLER



Scrum  
Inter  
Equipes



Deuxième sujet: Scrum à plusieurs équipes



# SCRUM et les spécifications “Agile”

# USER STORY

CARD

USER ADMIN		13
ID	EN TANT QUE...	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div><div></div><div></div></div> <div>PDF</div>		

CONVERSATION

CONFIRMATION

I NDÉPENDANT

N EGOCIABLE

V ALEUR

E STIMABLE

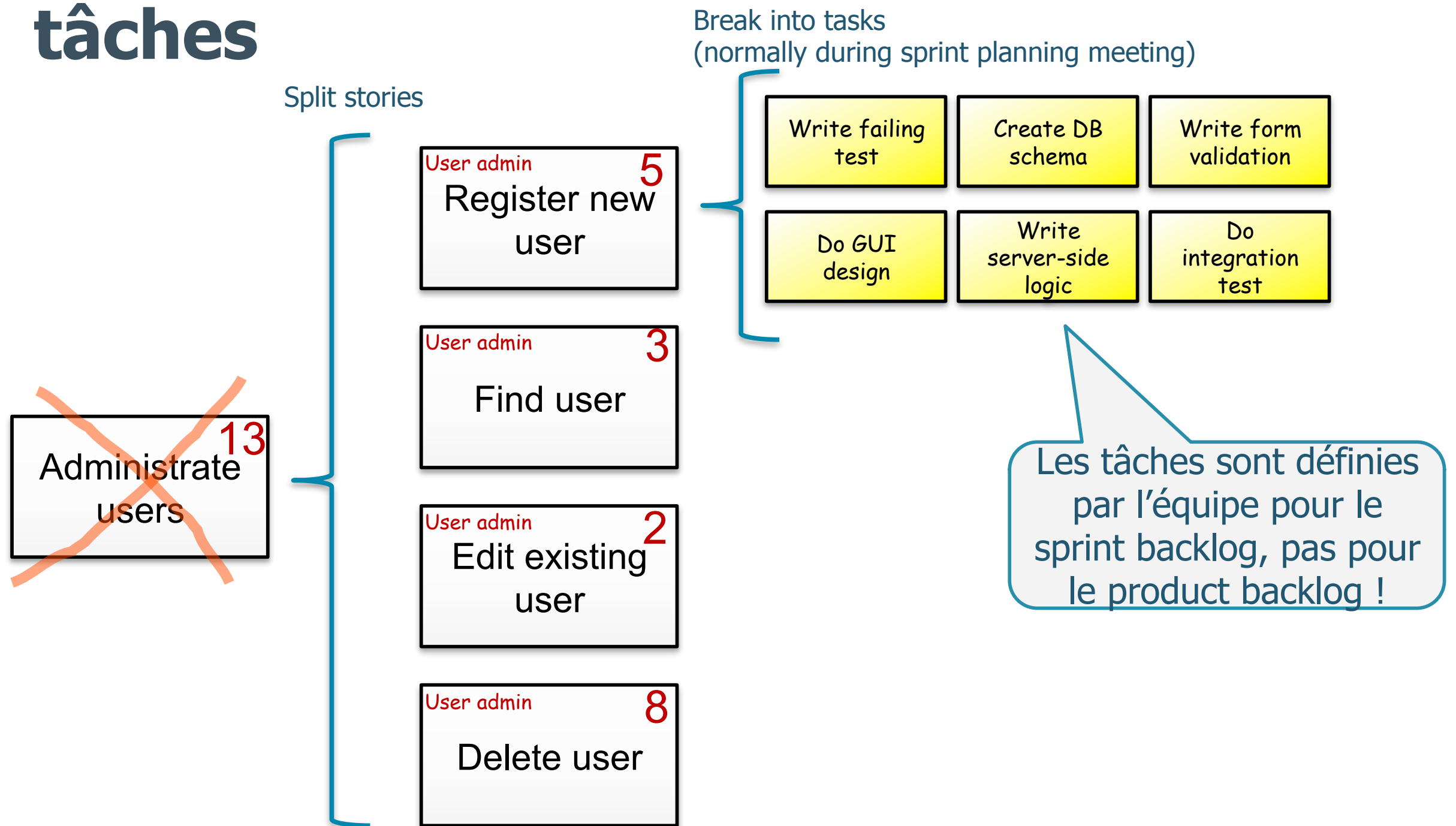
S MALL

T ESTABLE

Présentation d'une User Story en détail, avec ses 3 parties: Card, Conversation, Confirmation. Ainsi que les qualités d'une User Story "mature": INVEST.



# Découper une story en stories et en tâches



# Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche  
texte  
"libre"

Recherche  
en fonction  
d'une  
société

Recherche  
en fonction  
d'un secteur  
d'activité

Tâche

Créer  
l'écran

Créer  
le formulaire

Validation  
Formulaire

Ecrire  
Unit Tests

Adapter  
service  
(server-side)



Les participants vont à nouveau brainstormer sur trois sujets: 1: les différentes activités du Product Backlog Refinement



- Revoir ce qui a été fait et le reste à faire
- Ajouter des items
- Supprimer des items
- Modifier des items
  - Split
  - redéfinir le besoin
  - reprioriser
  - revoir les tests d'acceptance

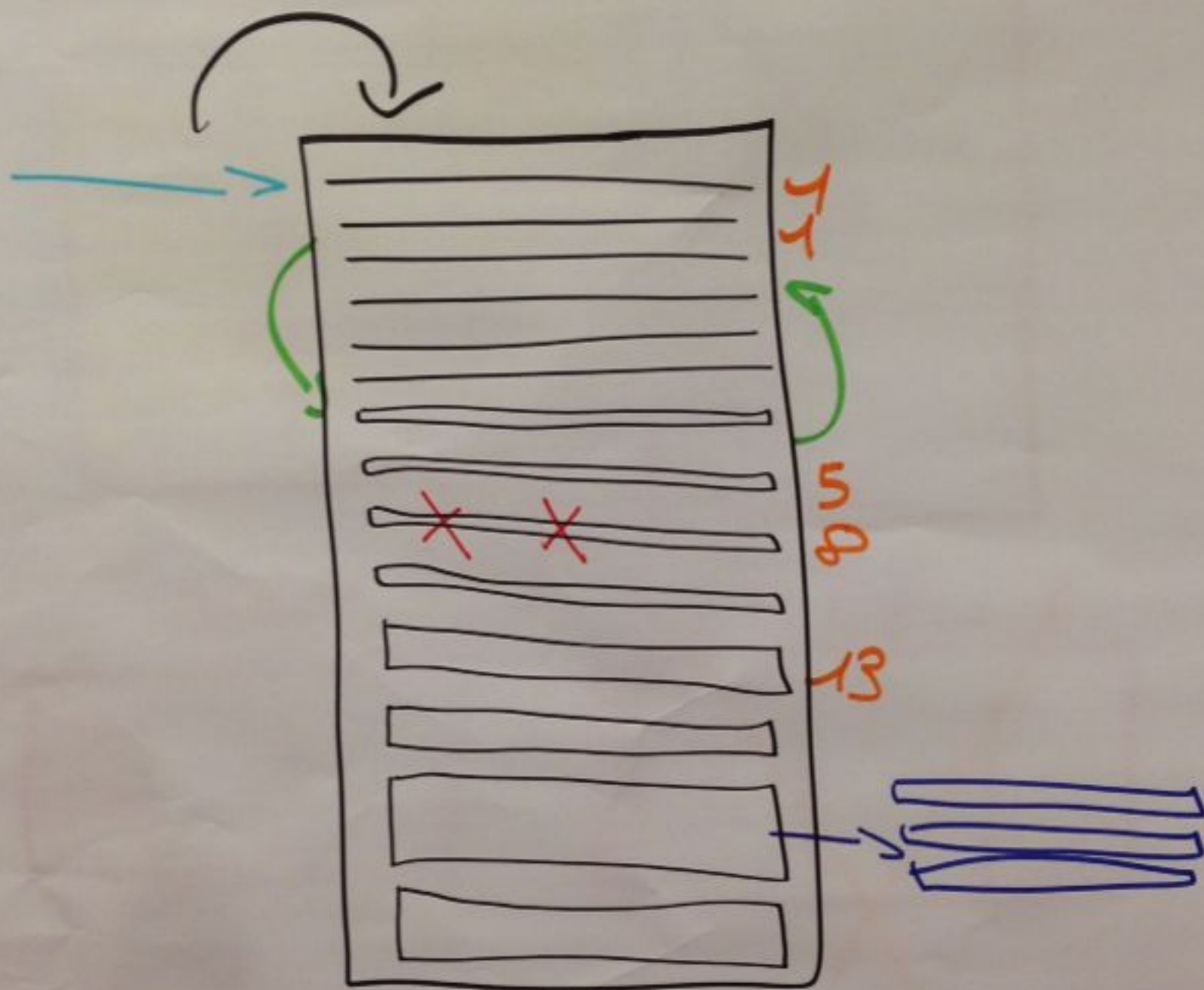
— Revoir le DoD

— Estimer les usages



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(Re) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

Lors du Product Backlog Refinement vous pouvez réaliser différents types d'activités

## 2: Comment mettre en place Scrum ?





METTRE  
EN  
PLACE  
SCRUM

- Mandat du (top) management
- Identifier les Pain points / avantages de la méthode actuelle
- Présenter au management / équipe le Scrum
- Guider d'éligibilité pour un projet pilote
- Mettre en place une organisation adaptée
  - ↳ Définir les rôles
- Accompagnement par des coach
- Définir l'outillage adapté
- Commander les fournitures (tableau, post-it, feutres)

# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT



# Comment garder la dynamique d'équipe? ))

- Définir le bon horaire pour le Daily Scrum.  
(avec l'équipe)
- Faire tourner le rôle de l'animateur du Daily Scrum.
- S'assurer que le pts remontés durant les rétro sont bien adressés
- S'assurer que tous les membres de l'équipe participe
- Formaliser les succès de l'équipe.
- Faire des sessions de Team Building
- Utiliser de belles couleurs ludiques
- Proposer des formations méthode ou bien des sessions de partage de connaissance
- Choix du Scrum Master  
(s'assurer qu'il joue son rôle de facilitateur / médiateur / garant de la méthode)



Project Manager

ETQ PM  
JV comète de  
livable à  
finir dans le projet  
SCRUM  
AD de mise à jour

ETQ PM  
JV traitée  
plusieurs proj.  
dans un  
cœur  
AD gestion  
sur la synergie

Mix  
RÔLES

Quelques exemples  
d'indicateurs de  
progression

Exemple  
Indicateur de progression  
de la mise en œuvre  
d'un projet de change  
majeur

ETQ Manager  
JV organiser  
mon équipe  
29  
AD déployer  
SCRUM

CINÉMA

Quand est-  
ce qu'on  
change la  
D&D?

CMHC  
à l'air  
parfait

Ensuite discussion rapide des dernières questions.



[http://www.youtube.com/watch?gl=BE&v=d\\_A-0ZNxgRs](http://www.youtube.com/watch?gl=BE&v=d_A-0ZNxgRs)



🌐, Benoît Poelvoorde : La différence entre le cinéma belge et fra...

Petit intermède par Benoît Poelvoorde qui nous explique la différence entre faire du cinéma en France et en Belgique. Une belle métaphore d'un projet trop hiérarchisé versus un project en mode Scrum.

# Conclusion



# CERTIFICATION

BRUNO UPLOAD EMAILS

ACCEPT INVITATION

TAKE TEST

30'

35Q

QCM

V = 24/35

LORESCRUM.PDF

CST

CSC

CSP

CSM

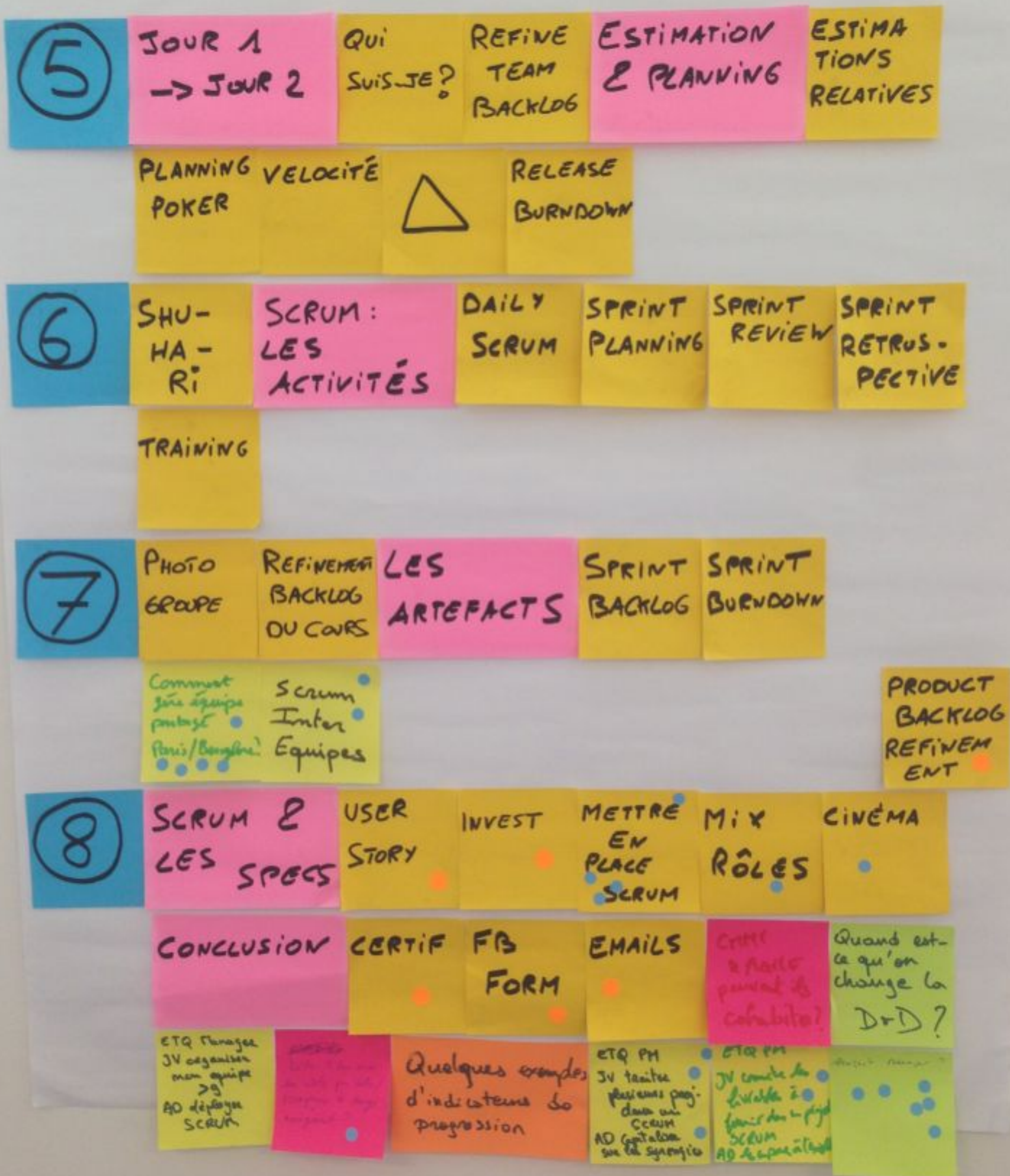
CSPO

CSD

Ensuite, discussion sur le test de certification et sur les différentes certifications de la Scrum Alliance. Bonne chance pour votre test, je vous conseille de le préparer en regardant ce site: <http://agileatlas.org/atlas/scrum>



# JOUR 2



C'est la fin de la formation, ci-dessus le programme que nous avons vu ce deuxième jour. Nous terminons par un feedback. Merci pour votre accueil, et bonne chance dans votre mise en place de Scrum.



En résumé...



Avant Scrum...





Après Scrum !!