

Formation Certified Scrum Product Owner SOPRA - 12 & 13 Juin 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Xebia



Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: bruno.sbille@gmail.com

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: brunosbille.com



FORMATION CSPO

CERTIFIED SCRUM

PRODUCT OWNER

12 & 13 Juin

BRUNO SBILLE

@BRUNOSBILLE

EN COLLABORATION AVEC XEBIA

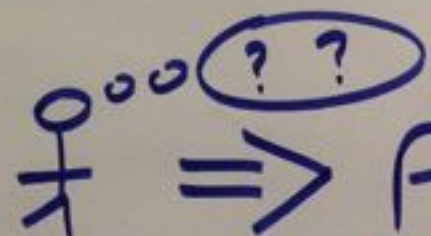
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

☐ PARTICIPATION

☐  \Rightarrow 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

TOUR
DE
TABLE

PRINCIPES
DU
COURS

NON !

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET

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 »









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 3 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.



LOUISE

NICHEL

ETQ: CPT MOE
JE VEUX APPRENDRE
A PARLER AGILE
AD: NE FAIRE COMPRENDRE
DE MA COMMUNAUTÉ

ETQ: chef de projet AMO
JV: comprendre la fin
des équipes de DEV
AD: pouvoir les piloter
de meilleure manière

ETQ: Ass. NOA
JV: Connaître la Diff. Agile
AFD: Appliquer la méthode
au mieux et l'adapter à
mon projet

ETQ: CONSULTANTE
JV: Connaître les
bases de la méthode
AD: Enrichir mes méthodes
de travail en groupe

ETQ: AMO
JV: Comprendre
l'utilité de param
en Agile
AD: pour les proposer
en client

ETQ: CPT MOE
JE VEUX APPRENDRE
A ECATER SCRUM
AD: COMPRENDRE
TA COMMUNAUTÉ

ETQ: Consultant
JV: Découvrir l'agilité en
général
AD: Pouvoir l'appliquer sur
mes futurs projets

ETQ: Ass. NOA
JV: apprendre à gérer des
vies sprints
AFD: choisir au mieux mon
outil

ETQ: Manager d'équipes
JV: avoir des outils
et astuces
AD: Permettre à mes
équipes d'être plus performantes

ETQ: CONSULTANTE
JV: Connaître les
méthodes Agile
AD: les appliquer sur
mon projet

ETQ: PRESTATAIRE DE
SERVICES
JE VEUX COMPRENDRE
LE SCRUM
AFIN DE LE PARTAGER

ETQ: INDIVIDU
JV: Découvrir à autre mode
de pensée d'un projet
AD: avoir à plus grande
ouverture d'esprit

EQUIPE A.

ETQ CONSULTANT
JV ACQUERRA LA
THEORIE AGILE
AD INTERVENIR SUR
DES PROJETS AGILE

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : Les bases
d'un PO
AFIN DE : Etre au
niveau de
mon équipe

ETQ "CASQUETTE
COMMERCIALE"
JV ACQUERRA LA
THEORIE AGILE
AD FAIRE DU BUSINESS
AVEC MON CLIENT

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : ~~mon~~ PRODUIT
DES
US
AFIN DE : REUSSIR
MA ACTIVITE

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : ME
AFIN DE COMPRENDRE
LE RÔLE

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : ME
AFIN DE ALORS
ATTENDRE

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : ALORS
AFIN DE COMPRENDRE
SUR PROJET

EN TANT QUE : SA
JE VEUX : ALORS
AFIN DE COMPRENDRE
SUR PROJET

ETQ Consultant
JV Comprendre la méthode Scrum
AD Delivrer + vite de la valeur
dans mes missions

ETQ Resp du POC Objets
de la Banque d'Algérie
JV Comprendre le rôle des PO
AD mieux articuler / organiser
les rôles (inclure) de chacun
au sein de l'équipe

DEVIS AU CLIENT
EN FIN DE
SPRINT

TURN OVER DANS
LES EQUIPES AGILE
=> IMPACTS ?

100% de satisfaction
du client

Support de
travail agile

LES ACROBATES

ETQ FUTUR PO
JV COMPRENDRE la
 AD ~~COMPRENDRE~~ de PO

ETQ BA
JV CONNAITRE SCRUM
 AD ETRE BANKABLE

ETQ B.A.
 JV Définir le rôle du P.O.
 AD Pouvoir le jouer sur un projet SCRUM

ETQ Futur P.O.
 JV Apprendre quel est mon rôle
 AD Vérifier que ce que l'on me demande correspond

ETQ Sébastien B.
 JV Apprendre la méthode SCRUM
 AD Réussir à impliquer une équipe SCRUM

ETQ: E équipe Apis
 JV: Théorie Rickles
 AD: connaître la pratique d'apis

ETQ: E équipe Apis
 JV: méthode d'apis
 AD: ne pas

ETQ: Consultant SI
 JV: connaître les forces & faiblesses du SCRUM
 AD: argumenter sur le choix de la méthode

ETQ: Chef de projet (PO)
 JV: Connaître à l'écrit le framework SCRUM
 AD: réaliser des projets agiles

ETQ: homme
 JV: savoir appliquer les principes SCRUM
 AD: simplifier certaines situations du quotidien

ETQ Manager
JV Connaître les pros/cons du SCRUM
AD Identifier les projets éligibles

ETQ Consultant
JV Connaître le rôle de P.O.
AD Intuit personnel

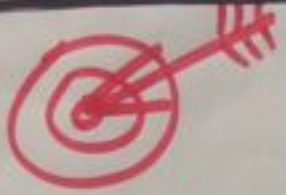
Les principes de SCRUM



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

LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN MAX.
D'AVIONS EN 3'



CRITÈRES D'ACCEPTANCE



FORMAT

A6

1' PREP

3' EXEC

1' DEBRIEF



VOLE (AU MOINS)

3M

CONTRAINTES



1 "PLI" PAR PERSONNE



PO TESTE UNE SEULE
Fois



Les participants ont une série de contraintes à respecter et ils vont travailler durant 3 sprints



Chaque équipe a un Product Owner qui valide au fur et à mesure du sprint





MIPRO

PRODUCT BACKLOG

A FAIRE

DEBUT DU CHANT

DEBUT DU CHANT

DEBUT PROJET

DEBUT PROJET

VISION

USER STORIES

CCC

LE RÔLE DU PRODUIT

DÉVELOPPER LE PRODUIT

PRODUIT BACKLOG DÉFINI

DÉBUT 1 - 15 JUIL 2

DÉBUT PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

DÉFINIR PROJET

Porte du Feedback

Très Bien 😊

OK 😐

A Améliorer ☹️

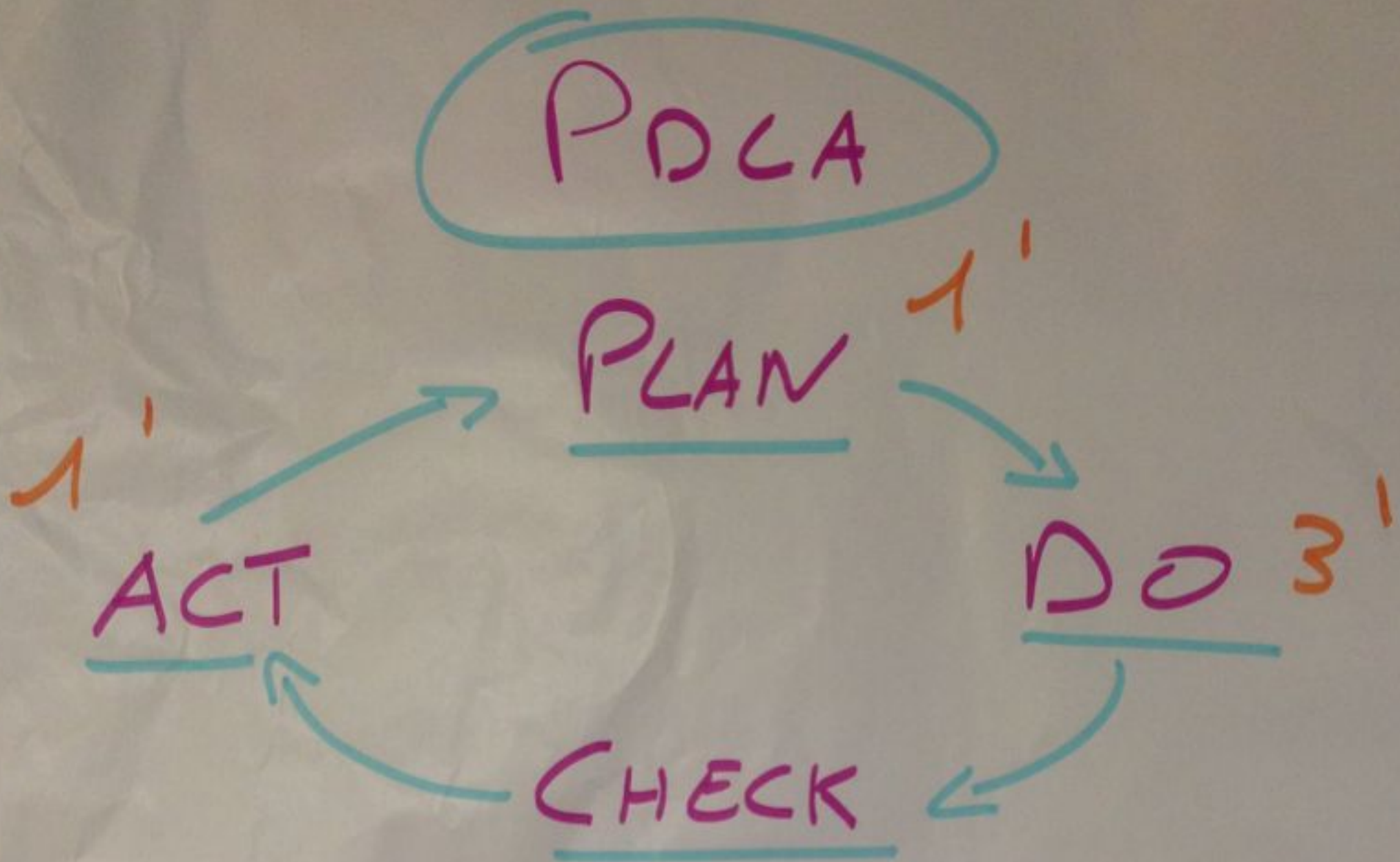


Au fur et à mesure l'équipe progresse et essaie de nouveaux systèmes.
Chacun à le droit de proposer des idées d'amélioration.



SPRINT		①	②	③
EQUIPE				
LOUISE MICHEL		6	6 <small>erreurs : IIII réussies : III</small>	8
		$\frac{2}{6}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{8}{10}$
EQUIPE A		8	6	15
		$\frac{0}{6}$	$\frac{8}{9}$	$\frac{14}{14}$
LES ACROBATES		10	3	6
		$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{5}{6}$
		$\frac{3}{18}$ 17%	$\frac{16}{22}$ 73%	$\frac{27}{30}$ 90%

Les résultats. Comme à chaque sprint l'équipe a du temps pour réfléchir à comment s'améliorer, on voit les scores s'améliorer ainsi que le ratio de qualité



ÉCHANGE

↳

DE MEILLEUR EN
MEILLEUR

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.

LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

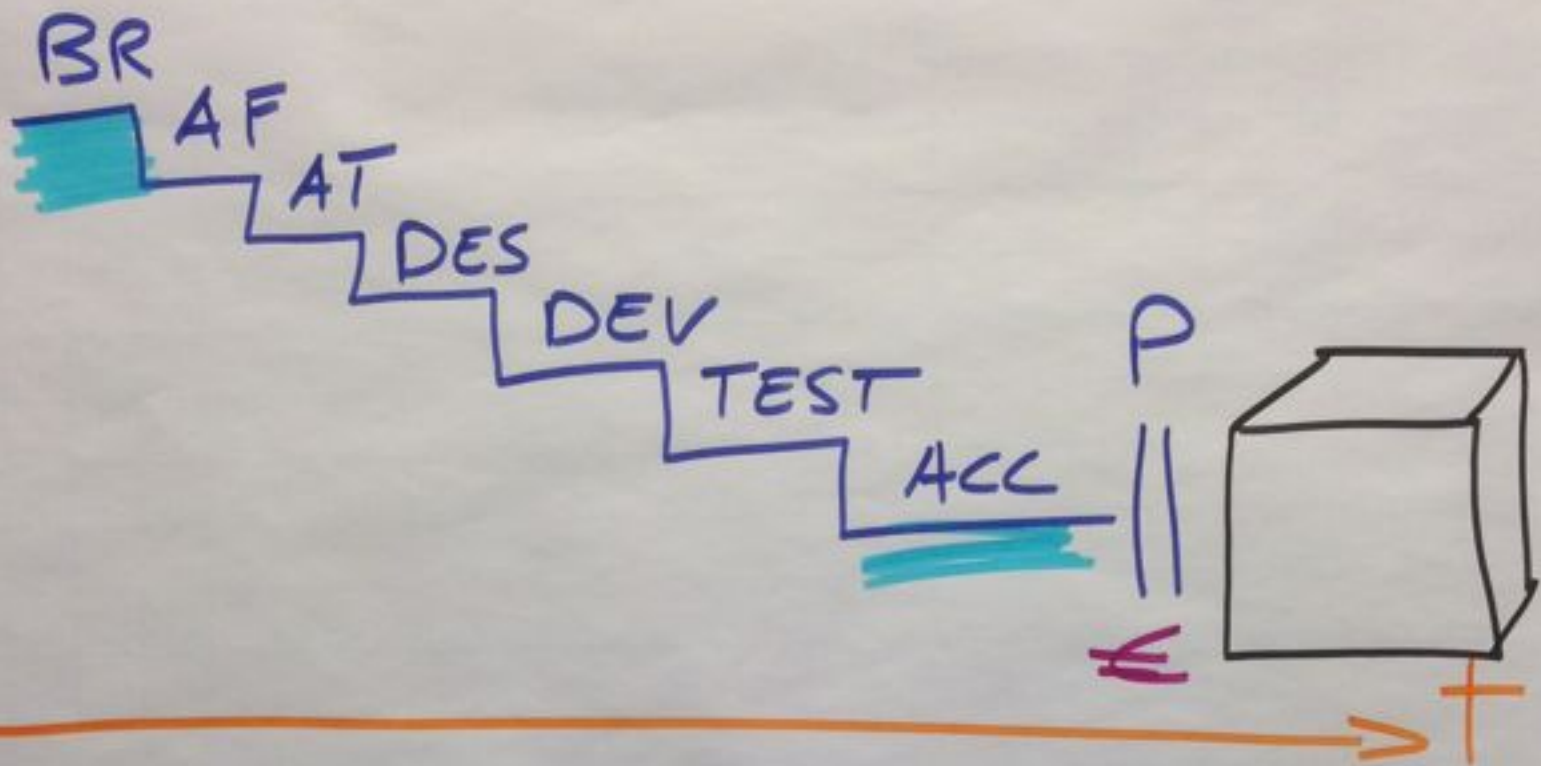
INSUCCES

ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

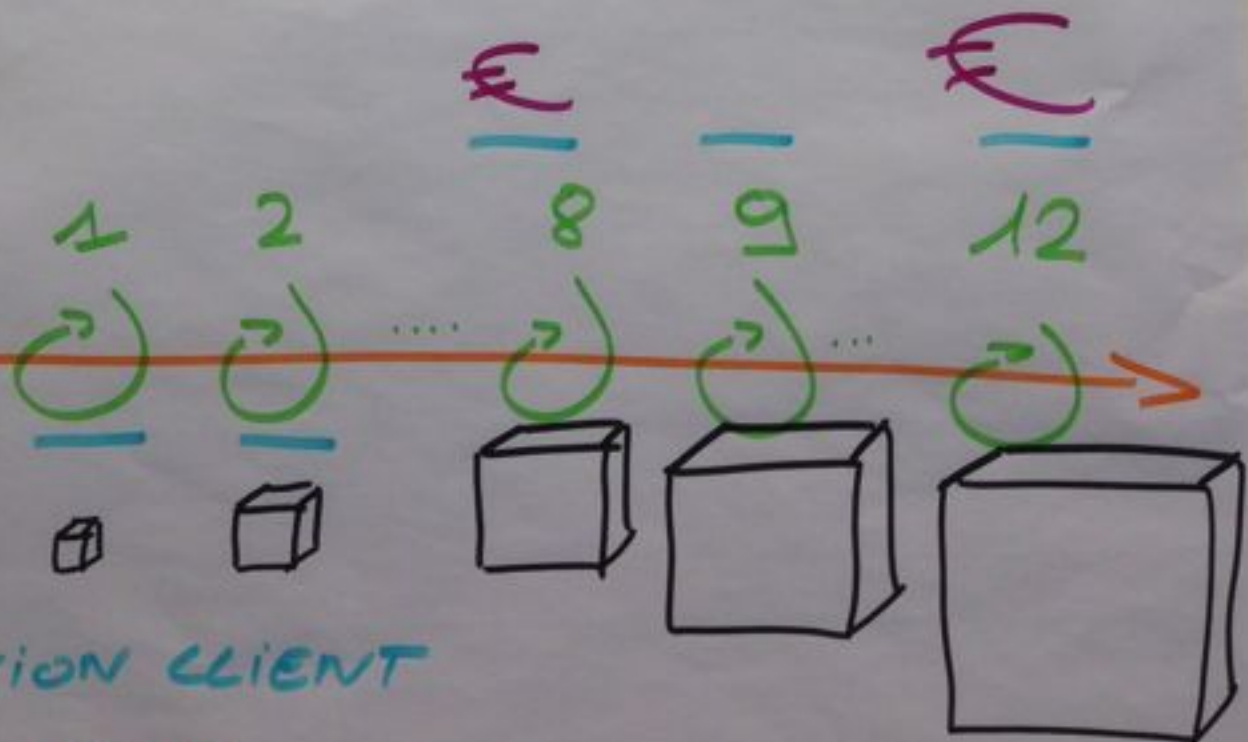
Aperçu du “framework” SCRUM

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

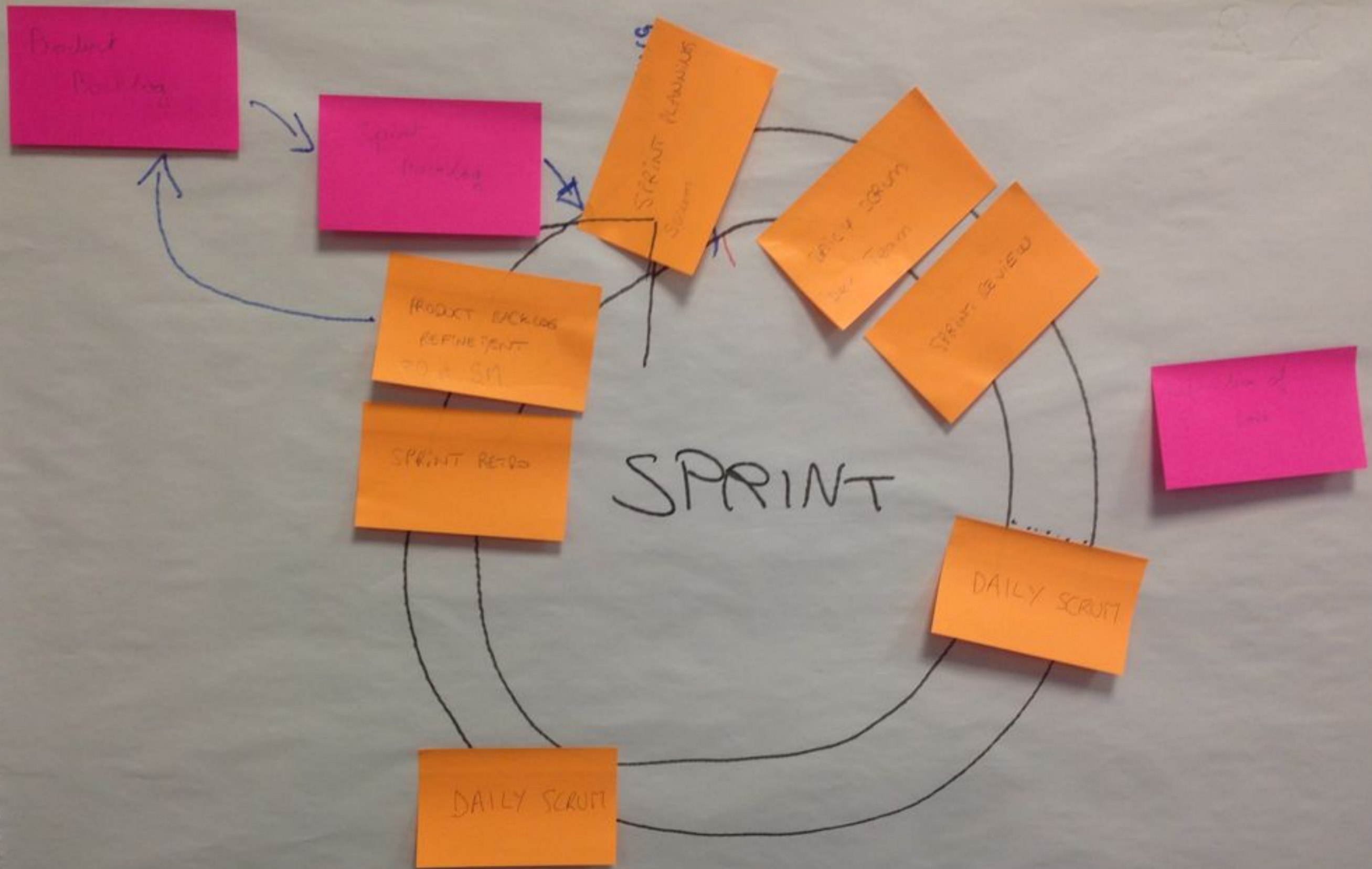
SPRINT REVIEW

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...

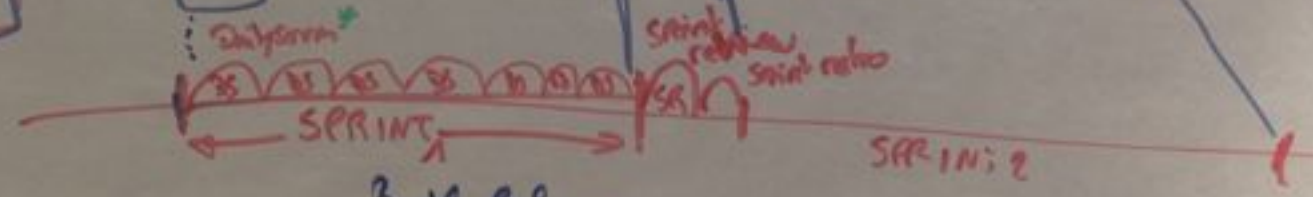
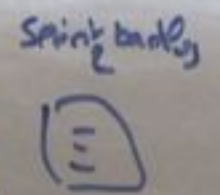
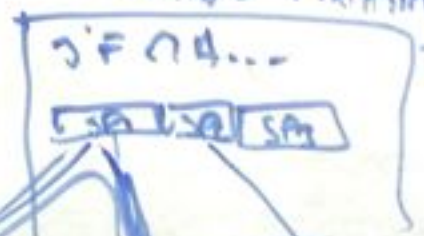


...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle

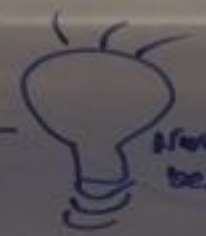
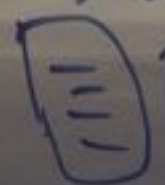
REPERE D'ORIENTATION
PROJETS

Il faut arriver à l'organiser
les rôles (activités) de chacun
au sein de l'équipe

SPRINT Planning



Backlog Refinement



Brainstorm

* Daily Scrum



SPRINT
PLANNING

→ Sp. back

SP
Backlog
+ Def. are

SPRINT

DAILY SCRUM

→ Prog. indicator

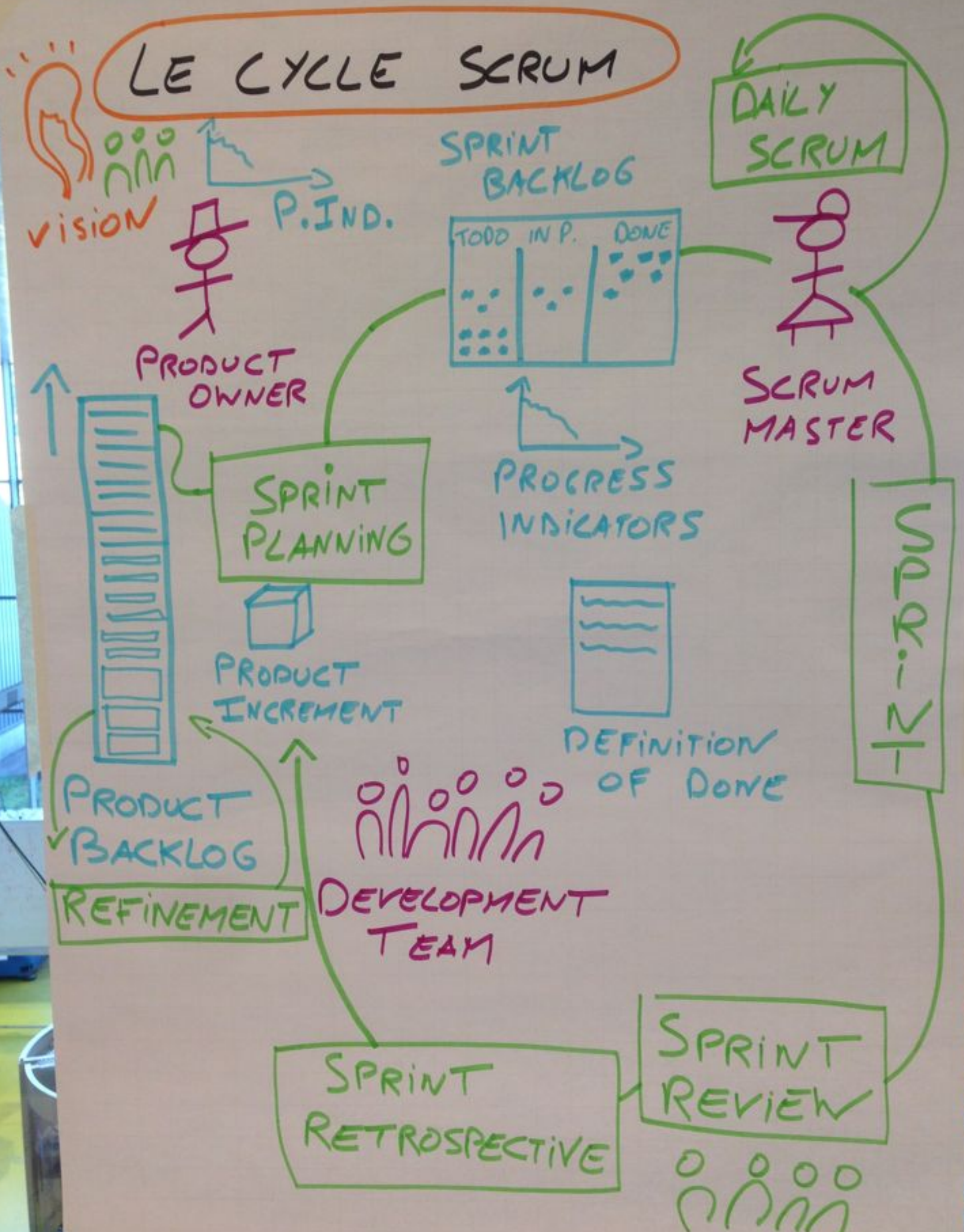
SM
PO
DT

SPRINT
REVIEW

SPRINT
RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG
REFINEMENT

→ Verb. meeting
→ find bugs



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

PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN



CLARTÉ

Rythme

EVOLUTION

Travail
en
Groupe

BRUNO

cycle
scrum

Mise en
situation
pour illustrer
la méthode

Anima²

FORMATION
DYNAMIQUE

DYNAMISME

DYNAMIQUE

INTERACTIVITÉ

Interactivité

FUN

Le projet
scrum
c'est la
formation

Travailler
dans une
équipe

Accessibilité
(contenu, langage, communication)

SCHEMAS

RÔLE
du
PO

ORGANISATION
DE L'ESPACE

Les
Exercices

TRAVAIL
COLLECTIF

Vue globale
du
scrum

A AMÉLIORER



Préciser le rôle
du PO
au début du sprint

CLARTÉ
DES
CONCEPTS

RÔLE DU
SCRUM
MASTER

BESOINS
ECHANGES

Interaction
entre
PO
et

Encore un peu
abstrait pour
certains

DEFINITIONS
des CONCEPTS
terme agile

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.



Le rôle du Product Owner

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



Après avoir expliqué le rôle du Product Owner, chaque groupe va discuter des qualités nécessaires pour bien assumer ce rôle.



PEDAGOGUE

ESPRIT
DE
SYNTHESE

Scrum: les rituels

Product Backlog Refinement

Sprint Planning

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospective

Scrum: les rôles

Product Owner

ScrumMaster

Development Team

Scrum: les artefacts

Product Backlog

Definition of Done

Sprint Backlog

Product Increment

Progress Metrics

Scrum

Leok


ESPRIT
DE
SYNTHESE

ESPRIT
DE
SYNTHESE



RÔLE DU PO



- ☐ MAX VALEUR PRODUIT
- ☐ PRIORITÉS
- ☐ VALIDE / SUPPORT TEAM
- ☐ RESPONSABLE 
- ☐ VISIBILITÉ SUR PRODUIT

QUALITÉS

Disponibilité

ORGANISATION/
RIGUEUR

COMMUNICATION

Adaptabilité du
discours

A
L'ECOUTE
OUVERTURE

LEGITIMITÉ

Hauteur de vue

COMPREHENSION
EN JEU
BUSINESS

MANDAT

PÉDAGOGUE

ESPRIT
DE
SYNTHÈSE

Politique / pluri-méthode

Facilitateur /
négociateur

Facteur

Le ScrumMaster

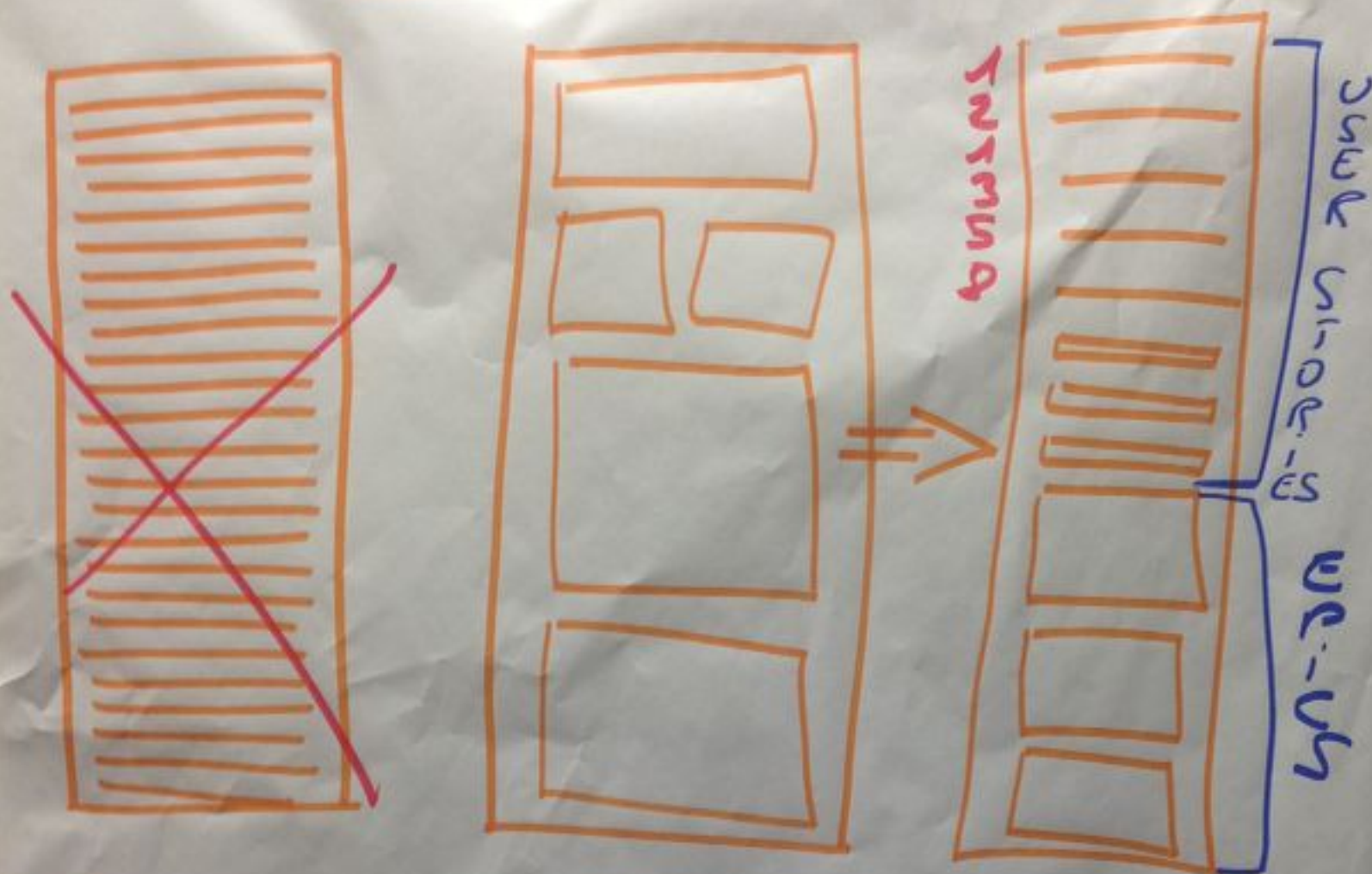
- Est responsable pour l'application de la méthode
- Son job: permettre à l'équipe d'avoir ce qu'il faut pour travailler
- Accompagne l'équipe, la «coache»
- Protège l'équipe des interférences
- Aide à la résolution des obstacles
- Connaît très bien Scrum

La “Development team”

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

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ

ÉMERGENT / ÉVOLUTIF

ESTIMÉ

PRIORISÉ / ORDONNÉ

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.

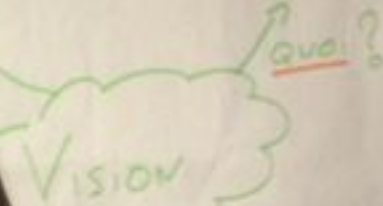


Maintenant les participants vont effectuer un brainstorming sur la Vision. Quatre groupes pour quatre questions: Qui ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ?



PRODUCT BACKLOG

Condition
utilisateur



ETAGE
MONTÉE
D'ÉTAGE

PRODUCT BACKLOG

- | Item | Priority | Category | Status |
|---------|----------|----------|-------------|
| Item 1 | High | Feature | In Progress |
| Item 2 | Medium | Bug | Not Started |
| Item 3 | Low | Task | Completed |
| Item 4 | High | Feature | In Progress |
| Item 5 | Medium | Bug | Not Started |
| Item 6 | Low | Task | Completed |
| Item 7 | High | Feature | In Progress |
| Item 8 | Medium | Bug | Not Started |
| Item 9 | Low | Task | Completed |
| Item 10 | High | Feature | In Progress |
| Item 11 | Medium | Bug | Not Started |
| Item 12 | Low | Task | Completed |
- USER STORIES
- Item 13
- Item 14
- Item 15
- Item 16
- Item 17
- Item 18
- Item 19
- Item 20

DG

Directions
matier

Direction
innovation

Opérationnels
matières

LE
MARCHÉ

LA STRATÉGIE

LE
BUSINESS
MODELE
(et sa transfo)

LE
BESOIN

~~LA STRATÉGIE~~
LES ACTEURS
PROPOSITION VUE
LES CANAUX
LES COÛTS
AUX PRÉVENUS

L'AMBITION

LES
USAGES

L'OBJECTIF

QUI?

QUOI?

VISION

COMMENT
(FORMAT)

Pourquoi

POWER POINT

INTERVIEW
-
ECHANGES

ORIENTÉ
OBJECTIFS
(PÉTIERS)

PARTAGER
L'OBJECTIF

FEDERER

DYNAMIQUE
DE
GROUPE

RunYourCourse

Donnez votre formation au lieu de l'organiser !

Nous sommes fiers de vous présenter RunYourCourse v1.0, notre tout nouveau produit qui va vous permettre de former vos étudiants au lieu de passer votre temps à organiser votre formation. RunYourCourse va faciliter et automatiser l'organisation et l'administration de vos cours, vous permettant ainsi de vous focaliser sur vos clients et étudiants !

NOS MODULES

Administrer les informations du cours

Stockez et administrez toutes les informations de vos cours afin de pouvoir les publier, les vendre et les organiser.

Comprends : le contenu du cours, les informations concernant le formateur, dates, lieu, réductions, certifications, etc...

Gérer les inscriptions

Permet aux participants de s'inscrire à vos cours via différents canaux. Collecte leurs informations et souhaits spécifiques. Inclus les cas spéciaux comme les réductions, les listes d'attentes, etc...

Mallings Participant

Envoi des convocations aux participants de façon automatisée ou personnalisée. Envoi à tous ou à certains en particulier.

Gestion des factures

Gère les données de facturation, envoie automatiquement les factures aux clients et participants dès la fin de la formation.



UN SERVICE EXCELLENT

Nous ne voulons pas que vous ayez des soucis d'hébergement avec l'application RunYourCourse. Donc, on va le faire pour vous :

- ▶ hébergement de qualité sur nos serveurs
- ▶ Disponibilité 24/7 et rapidité
- ▶ Données sécurisées et privées
- ▶ Support et Helpdesk

Réutilisation maximisée !

...

Pour le moment vous utilisez déjà des outils que vous ne voulez pas abandonner... Pas de soucis, RunYourCourse s'intègre avec tous les produits et services du marché,

Quelques exemples de ce qui est possible :

- publier et mettre à jour un cours sur votre site Web en utilisant les données stockées dans RunYourCourse.

- Collecter les inscriptions de vos participants via mobile, votre site ou votre application maison...

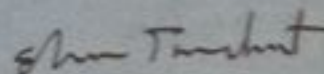
- Intégration avec votre CRM pour le suivi client, etc...



JOCELYNE DUPONT - DIRECTRICE RH

"Je suis si heureuse d'avoir choisi RunYourCourse pour gérer tous nos cours. Il s'intègre parfaitement avec notre site et nous permet même de gérer des choses comme les certifications. Il génère lui même les communications et les rappels que nous faisons manuellement auparavant. Ce qui nous fait gagner un temps précieux. Et je peux l'utiliser sur mon Smartphone, ce qui me permet de réagir rapidement.

"Ce produit est énorme ! C'est le meilleur produit que nous ayons jamais commercialisé."



JOSÉ DURAND
CEO of RunYourCourse

Les participants reçoivent un exemple de vision produit.

NOS UTILISATEURS ?

☐ FORMATEURS

☐ ORGANISMES FORMATION (PRIVÉ)

☐ SERVICE RH

☐ ÉTUDIANTS / EMPLOYÉ

☐ ORG. PUBLIC / PERSONNEL

☐ ACHATS

☐ TEST

PERSONNE

Par rapport à notre produit, nous faisons rapidement un brainstorming. Qui sont nos utilisateurs potentiels ?

User Stories



Ensuite les participants commencent à écrire des EPICs pour ce produit.

ETQ: FORMATEUR

JV: RENDRE MES
COURS DISPONIBLES
EN LIGNE

AD: POUVOIR LES VENDRE

ETQ: ORGANISME DE
FORMATION

JV: AUTOMATISER &
DEMATÉRIALISER LA
FACTURATION

AD: SIMPLIFIER LA FACTURAT°

ETQ: Étudiants

JV: avoir accès à l'E
des cours digitaux

AD: m'inscrire à
une formation

ETQ: Service RH

JV: automatiser l'envoi
des convocations

AD: gagner du tps et
de n'oublier personne

ETQ: FORMATEUR

JV: CENTRALISER L'ENSEIGNEMENT
DE MES COURS

AD: POUVOIR LES VENDRE

ETQ ORGANISME

JV Administrer
mes formations
AD Rendre les Actus

ETQ Formateur

JV Publier et gérer mes
formations
AD Rendre mes formations
attractives

ETQ ETUDIANT

JV M'inscrire à une
formation
AD optimiser mon plan
de carrière

ETQ ORGANISME

JV PUBLIER/PUBLIER
INFORMATIONS
AD LE FAIRE CONNAÎTRE
LE VERBES

ETQ Formateur

JV Envoyer les convocations
aux participants
AD M'assurer qu'ils puissent
suivre la formation

ETQ AGENCE
COMPTA

JV ETABLIR/ENVOYER
LES FACTURES
AD SE FAIRE PAYER

ETQ formateurs
 JV: organiser et administrer mes
 cours
 AD: remettre mon activité au
 directeur

ETQ ETUDIANT
 JV: RECEVOIR MA
 CONVOCATION DE
 FACILE DÉMATÉRIALISÉ
 AF: Avoir LES INFOS SUR
 LA FORMATION

ETQ: Comptable
 JV: que les éléments
 de facturation s'intègrent
 dans SAP
 AD: Gérer facilement les
 emails

ETQ: Dpt IT d'urgence de
 l'urgence
 JV: quand il y a des soucis de
 sécurité pour le site de
 l'urgence
 AD: gérer les accès de l'urgence

ETQ SERVICE RH
 JV: ENVOYER LES CONVO-
 CATIONS PAR MAIL
 AF: DIMINUER LES COÛTS
 DES TÂCHES MANUELLES

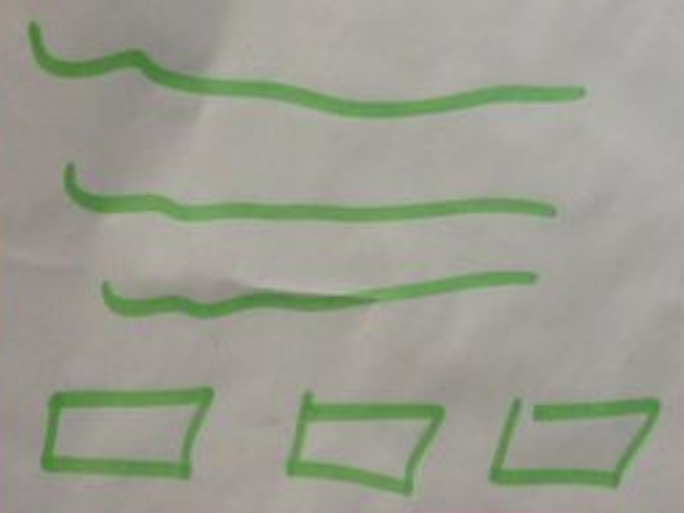

ETQ: Organiser et gérer
 les appels de 11h à 12h
 de l'urgence (urgences)
 AD: gérer les appels de l'urgence

ETQ: Etudiant
 JV: Suivre mes paiements
 AD: Evaluer mon
 niveau

ETQ: Etudiant
 JV: suivre les paiements
 de mon niveau
 AD: gérer les appels de l'urgence

USER STORY

CARD

ID	<u>TITRE</u> EN TANT QU'...	8
		

Valeur
Mettre
3000

YES WORD

CONVERSATION

CONFIRMATION



Dernier atelier de la journée, les participants vont découvrir l'atelier de Story Mapping. Lien FR: <http://www.qualitystreet.fr/2009/08/11/user-story-map-un-gros-plus-pour-votre-backlog/> et Lien original: http://www.agileproductdesign.com/presentations/user_story_mapping/



Comment trier en catégories tout ce que l'on a fait entre le lever et arriver à la formation ?





On peut ensuite utiliser le Story Map pour planifier ses releases.

PREPARATION
PERSO

Prendre
sa
douche

S'habiller

Preparer
enfants

Prendre
Petit
Dej

TRAJET

Trajet
Metro
+
Pierro

TRAJET
ECOLE
ENFANTS

COURIR
dans
LEVALLOIS

ATTENDRE
LE
TRAIN

EXPRESSION/
~~LOISIR~~ LOISIR

MAUDIRE
LA
SNCF

LIRE

VAPOTER

REGARDER
L'ESPRESSO

PREPARATION
TRAJET

CONSULTER
SITE
SNCF
TRAJET

Transférer
invitation
sur mobile

MVP

V1.0

V2.0

ENFANTS

Donner un
cadeau à
un enfant

Partir en
vacances

TRANSPORT

Traverser RER
+
Prendre
le bus

Prendre
le bus

Faire un
plan

Faire un
plan

aller à
l'école

aller à
l'école

aller à
l'école

LOISIR

Fumer une
cigarette

Lecture des
News sur
le smartphone

Regarder
Be

Ecouter de
la musique

Pompes

PREPARATION

Choisir
habits/
s'habiller

Dorcha
2.5
+ 8.1

Petit
dét

Coiffer

Machine
à laver

Étirer

SOCIAL

Saluer
mes
collègues

MVP

V1.0

V2.0

USER STORY MAPPING

ORDRE

A

B

C

D

CAT

MVP

V1.0

☐ USER STORY

☐ EPIC



Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	FORMAT ÉQUIPES USER STORY
	 APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET		

②	APERÇU DU FRAMEWORK	DEBRIEF PROJET	PLAN OU ADAPTATIF	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE Moi SCRUM...	SCRUM EN 15'
---	---------------------------	-------------------	-------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------

③	FB DOOR	ROLE PO	QUALITÉS	DEEP	EPIC VS USER STORIES
	VISION	VISION QUOI ? QUI ? COMMENT ? POURQUOI ?			

④	EXEMPLE	USER ROLES & PERSONAS	ÉCRIRE DES EPICS	CCC	USER STORY MAPPING	JOUR 1 → JOUR 2
---	---------	--------------------------------	------------------------	-----	--------------------------	--------------------

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.



ÉLÉMENTS DE SCRUM

RÔLES

Scrum Master

Product Owner

Team

Stakeholders

Customers

Users

Partners

Suppliers

Vendors

Regulators

Competitors

Analysts

Consultants

Trainers

Support

Operations

Marketing

Sales

Finance

Legal

HR

IT

Security

Compliance

Quality

Performance

Reliability

Availability

Scalability

Flexibility

Interoperability

Portability

Reusability

Modifiability

Testability

Observability

Accountability

Transparency

Collaboration

Communication

Documentation

Reporting

Monitoring

Alerting







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

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







LES ACROBATES

A FAIRE

EN COURS

TERMINE

ETQ: Consultant SI
JV: connaître les forces & faiblesses du SCRUM
AD: argumenter sur le choix de la méthode

ETQ: Manager
JV: Acquiescer une solution
AD: Être sélectif

ETQ: Futur PO
JV: Connaître les OUTILS SCRUM
AD: FACILITER le TAP

ETQ: Manager
JV: Connaître les pros/cons du SCRUM
AD: Identifier les projets éligibles

ETQ: Product Owner
JV: Comprendre comment interagir avec les SH.
AD: Réussir mon projet

ETQ: Chef de projet (PO)
JV: Connaître le matériel & le framework SCRUM
AD: réaliser des projets

ETQ: Consultant
JV: Connaître le rôle de P.O.
AD: Intuit personnel

ETQ: B.A.
JV: Définir le rôle du P.O.
AD: Pouvoir le jouer sur un projet SCRUM

ETQ: Homme
JV: savoir appliquer les principes SCRUM
AD: Simplifier certaines situations du quotidien

ETQ: E'quipe Ap'p
JV: Théorie & pratique
AD: connaître la pratique d'agile

ETQ: Sébastien B.
JV: Apprendre la méthode SCRUM
AD: Réussir à impliquer une équipe SCRUM

ETQ: Futur P.O.
JV: Apprendre quel est mon rôle

ETQ: E'quipe Ap'p
JV: mode d'appliquer
AD: être au point Indicateurs!

ETQ: FUTUR PO
JV: COMPRENDRE le rôle de PO
AD: ÊTRE PO

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ

transfert entre
PO sur 2 m
projet

CONTINUER
A CONNAITRE
LA METHODE
SCRUM

ETQ : Consultant
JV : Acquiescer la
théorie agile
AD : Intervenir sur
des projets agile

ENTANT QUE : BA
JE VEUX : LIEN entre
PO et SM

LA DEFINITION
DES ARTEFACTS : Consultant
Seuils comment
gérer & Réguler

ENTANT QUE : BA
JE VEUX : ACQUIESCER
LA METHODE
AFIN DE L'UTILISER
SUR PROJET

ENTANT QUE : COLLAB
JE VEUX : PRODUIRE
DES ARTIFACTS
AFIN D'INTERVENIR
PROFESSEMENT

ETQ : "CARQUETTE"
JV : ACQUIESCER LA
THEORIE AGILE
AD : INTERVENIR SUR
DES PROJETS AGILE

ENTANT QUE : BA
JE VEUX : RÔLE PO
AFIN DE ALIMENTER
LA METHODE

ETQ : Consultant
JV : Acquiescer la
théorie agile
AD : Intervenir sur
des projets agile

ETQ : Consultant
JV : Acquiescer la
théorie agile
AD : Intervenir sur
des projets agile

ENTANT QUE : BA
JE VEUX : Les BASES
d'un PO
AFIN DE : ETRE au
niveau de
mon équipe

ETQ : Consultant
JV : Acquiescer la
théorie agile
AD : Intervenir sur
des projets agile

ENTANT QUE : BA
JE VEUX : PRODUIRE
DES
US
AFIN DE : REUSSIR
MA MISSION

ETQ : CONSULTANT
JV : MAITRISE LE
CYCLE SCRUM
AF : INTERVENIR EFFICACEMENT
SUR LES PROJETS AGILE

ETQ : Consultant
JV : Connaître la méthode Scrum
AD : Delivrer + vite de la valeur
dans mes missions

A SEUL
PO?

Ordonner
le Product Backlog



Selon quels critères sauver ces célébrités ? Un atelier pour permettre aux participants de découvrir intuitivement les différents critères pour ordonner un Product Backlog.



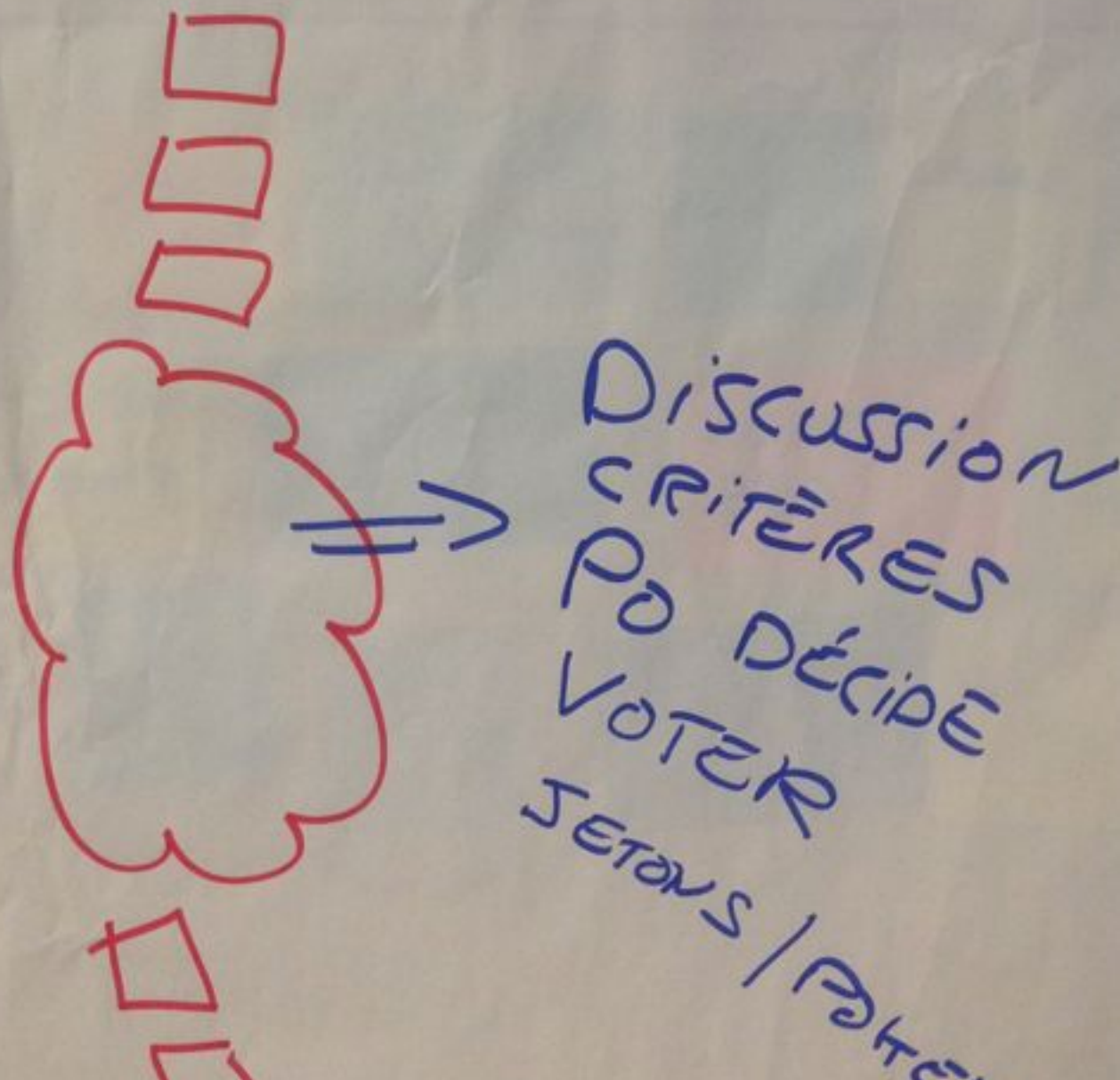


TRIER LES STARS DEBRIEF

CRITÈRES

~~tes~~ vision

STAKEHOLDERS



Débriefing de l'atelier...qu'observe-t-on ?

TRIER LE PRODUCT BACKLOG

- ☐ BUS VALUE / ROI
 - ☐ RISQUES < ^{TECH} MÉTIER
 - ☐ DÉPENDANCES < ^{TECH} MÉTIER
 - ☐ COÛTS
 - ☐ DEADLINE
-

GAIN
Financier

Quick win
/ effet "Waouh!"

urgence du projet

URGENCE

Volumétrie
clients/utilisateurs
concernés

le + Risqué
D'ABORD

MVP oui/non

INCIDENT DE
PROD

+ d'enjeux
Business

BUSINESS
\$\$\$

PRE-
REQUIS

Road Map

ROI

ROI

Faisabilité

Le product backlog peut-être ordonné selon différents critères.

REPRÉSENTATION PBL

SÉQUENCE

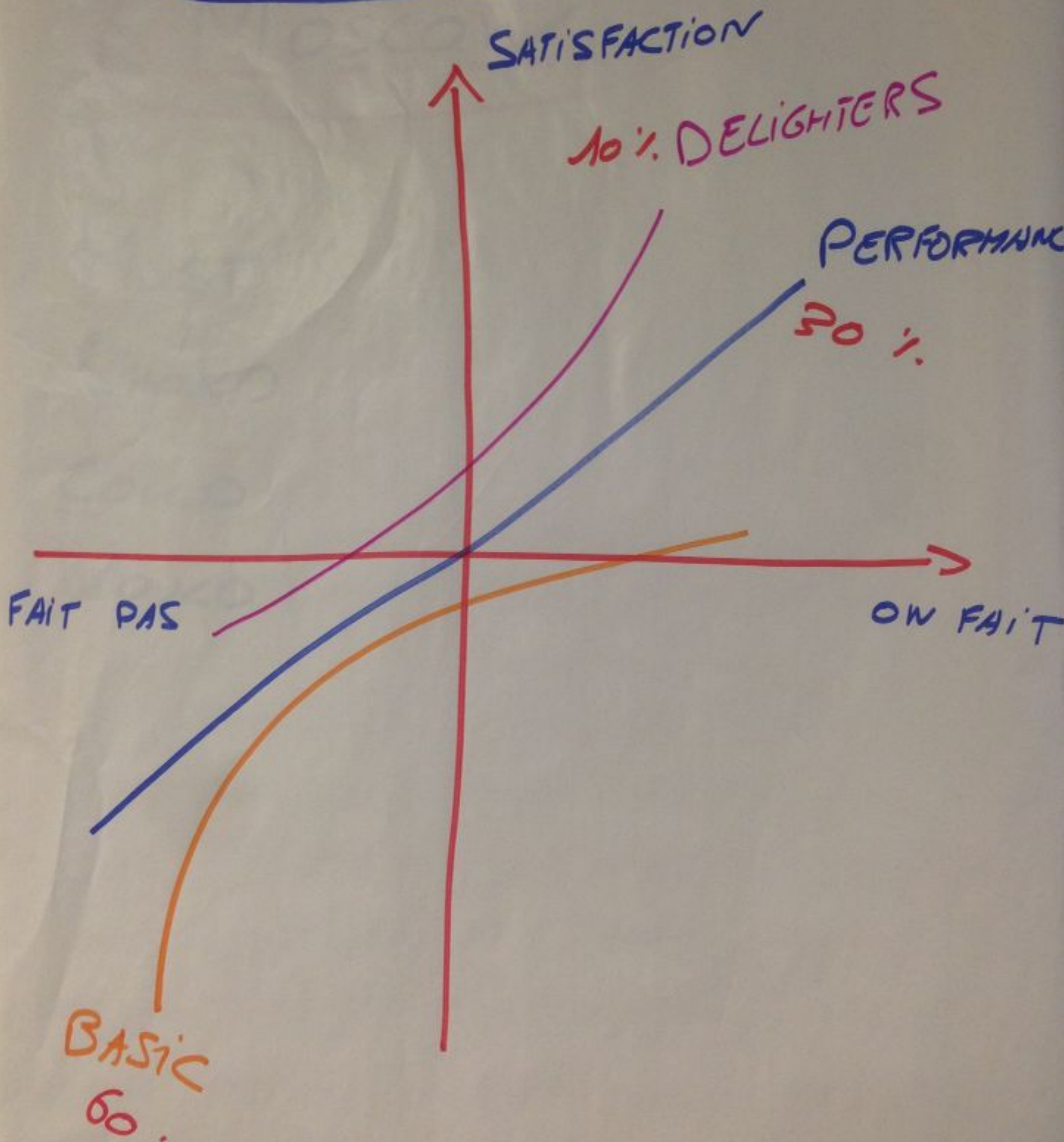
VALEUR MÉTIER

1	_____	10.000	_____
2	_____	8.000	_____
3	_____	7.000	_____
4	_____	4.000	_____
5	_____	4.000	_____
6	_____	1.500	_____
7	_____	800	_____
8	_____	300	_____
9	_____	100	_____
10	_____	50	_____

50.000

Comment présenter son Backlog ? En séquence ou bien en fonction de la valeur métier ?

KANO MODEL



Le modèle KANO, un modèle de satisfaction qui peut vous aider à planifier une release équilibrée. http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le_de_Kano

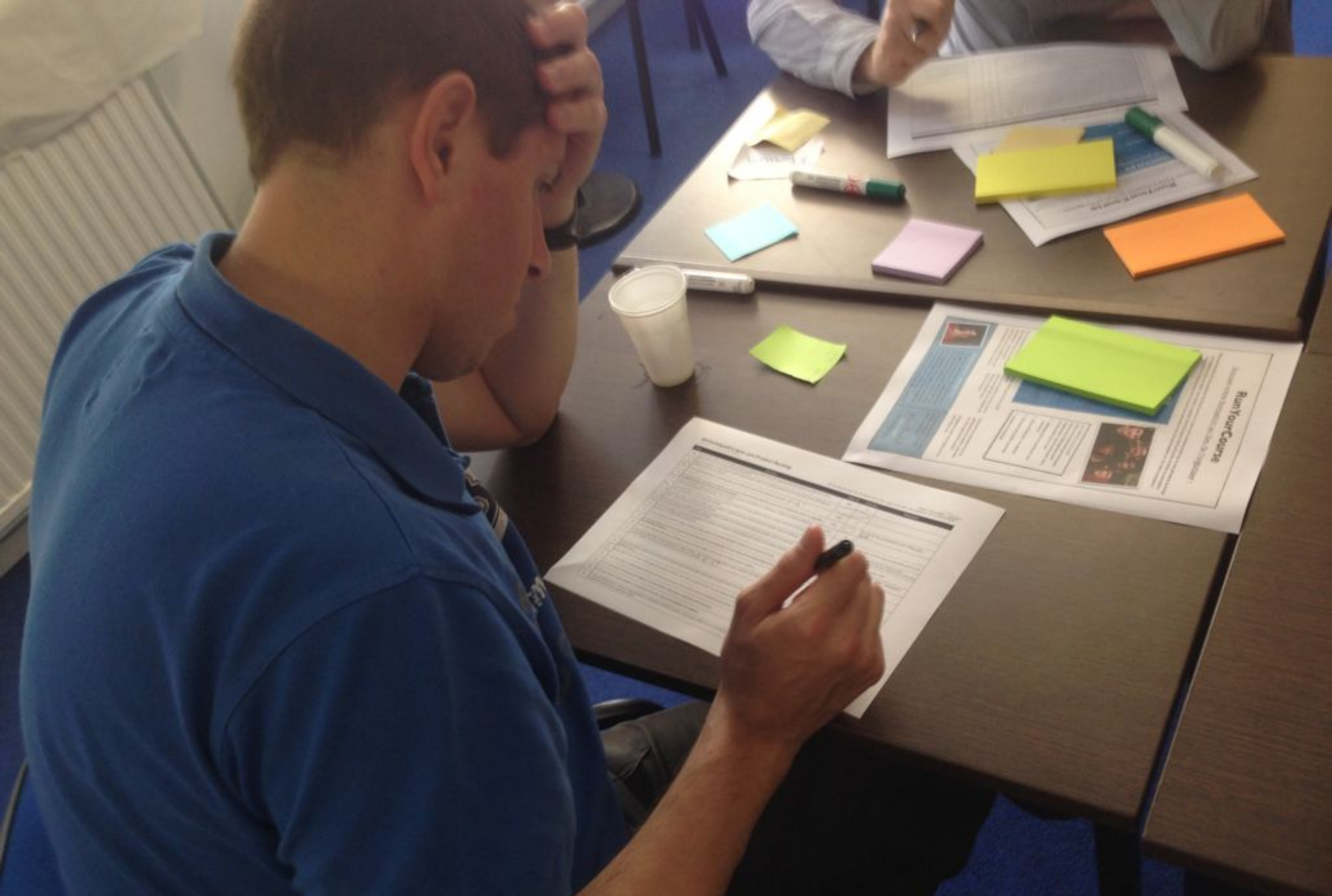
Moscow

Must

Should

Could

Would



Maintenant les participants reçoivent un exemple de mauvais product backlog...pourront-ils trouver toutes les erreurs ?

[illegible][illegible]

ATTRIBUTS D'UNE EXCELLENTE USER STORY

I NDÉPENDANTE

N ÉGOCIABLE

V ALEUR

E STIMABLE

S ~~M~~ALL

T ESTABLE

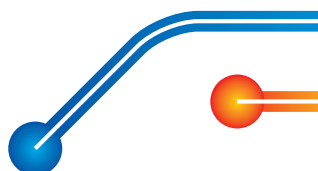
Présentation maintenant de INVEST: les qualités d'une
excellent User Story

Example

Front

#0001	USER LOGIN	Fibonacci Size # 3
As a [registered user], I want to [log in], so I can [access subscriber content].		
<small>For new features, annotated wireframe. For bugs, steps to reproduce with screenshot. For non-functional stories, explain scope/standards.</small>		
<div><div><div><div>User Login</div><div>Username: <input type="text"/></div><div>Password: <input type="password"/></div><div>Remember me <input type="checkbox"/></div><div>Store cookie if ticked and login successful.</div><div>[message]</div><div>Display message here if not successful. (see confirmation scenarios over)</div></div><div><div>Login</div><div>Forgot password?</div></div></div><div><div>User's email address. Validate format.</div><div>Authenticate against SRS using new web service.</div><div>Go to forgotten password page.</div></div></div>		
<small>Further information is attached to this story on VSTS Product Backlog.</small>		

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Mauris molestie, nibh sed sollicitudin
consequat, sem risus congue ligula,



Example

Back

Confirmation

1. Success – valid user logged in and referred to home page.
 - a. 'Remember me' ticked – store cookie / automatic login next time.
 - b. 'Remember me' not ticked – force login next time.
2. Failure – display message:
 - a) "Email address in wrong format"
 - b) "Unrecognised user name, please try again"
 - c) "Incorrect password, please try again"
 - d) "Service unavailable, please try again"
 - e) Account has expired – refer to account renewal sales page.



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

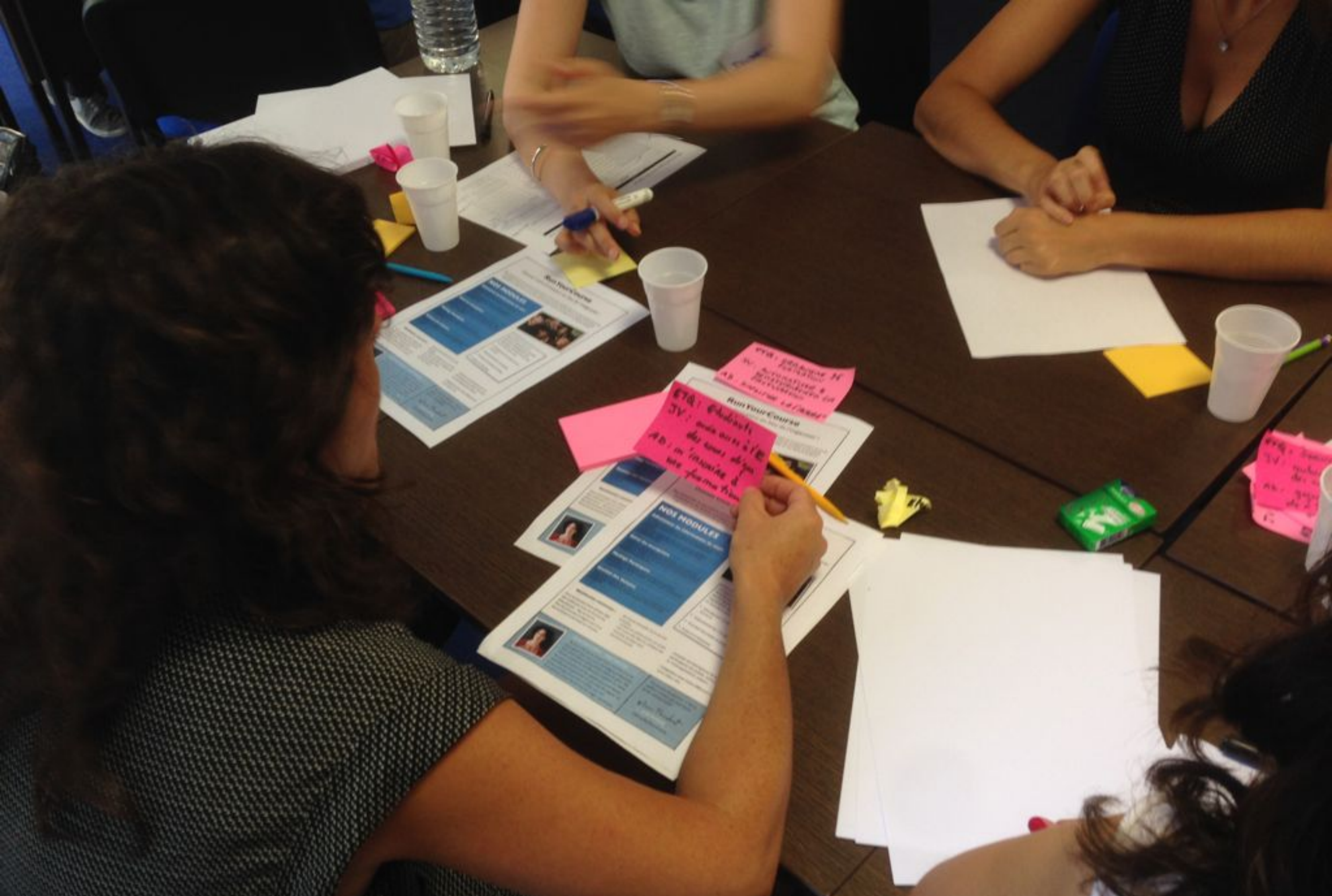
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)



Maintenant les participants reprennent leurs Epics de “RunYourCourse” et les découpent en User Stories “INVEST”



Le processus de formation
est un processus continu
qui s'inscrit dans la durée.

Le processus de formation
est un processus continu
qui s'inscrit dans la durée.



Estimations et Planification

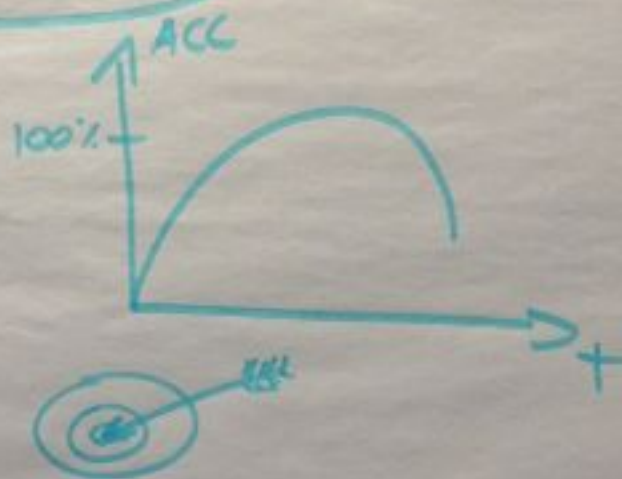
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



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

~~DURÉE ?~~

TAILLE

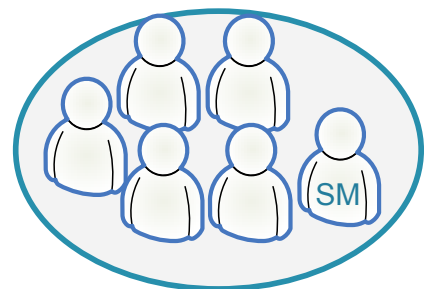
COMPLEXITÉ

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.

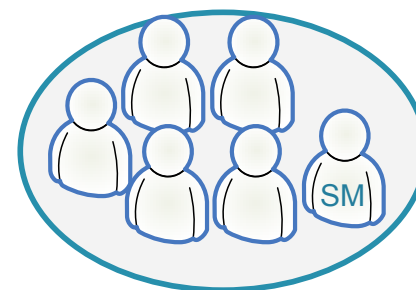
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

ESTIMATIONS

POMME

5

POIRE

3

ANANAS

13

Kiwi

1

BANANE

40

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...



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







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



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

PLANNING POKER

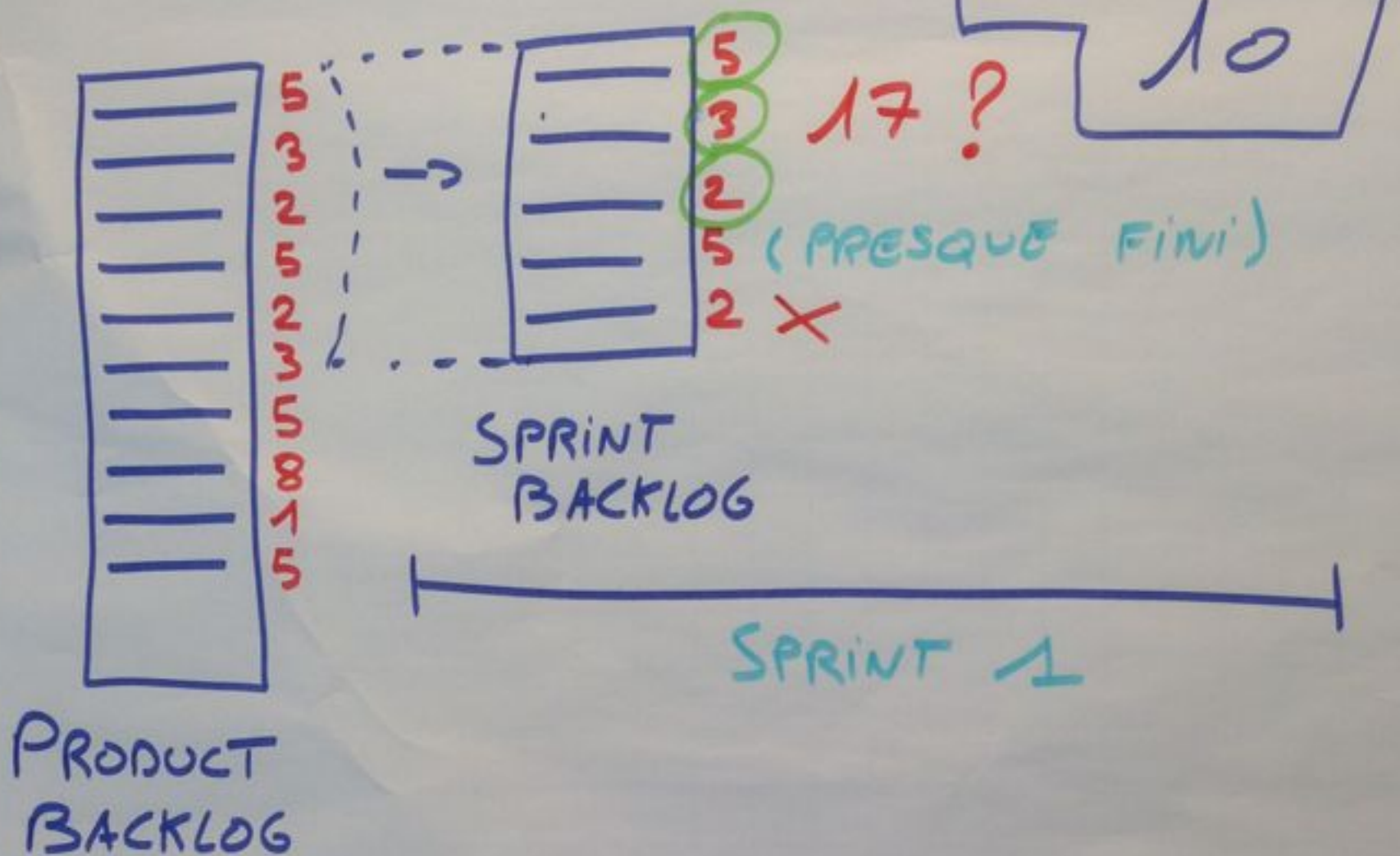
- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE OU DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

VELOCITÉ



VELOCITÉ

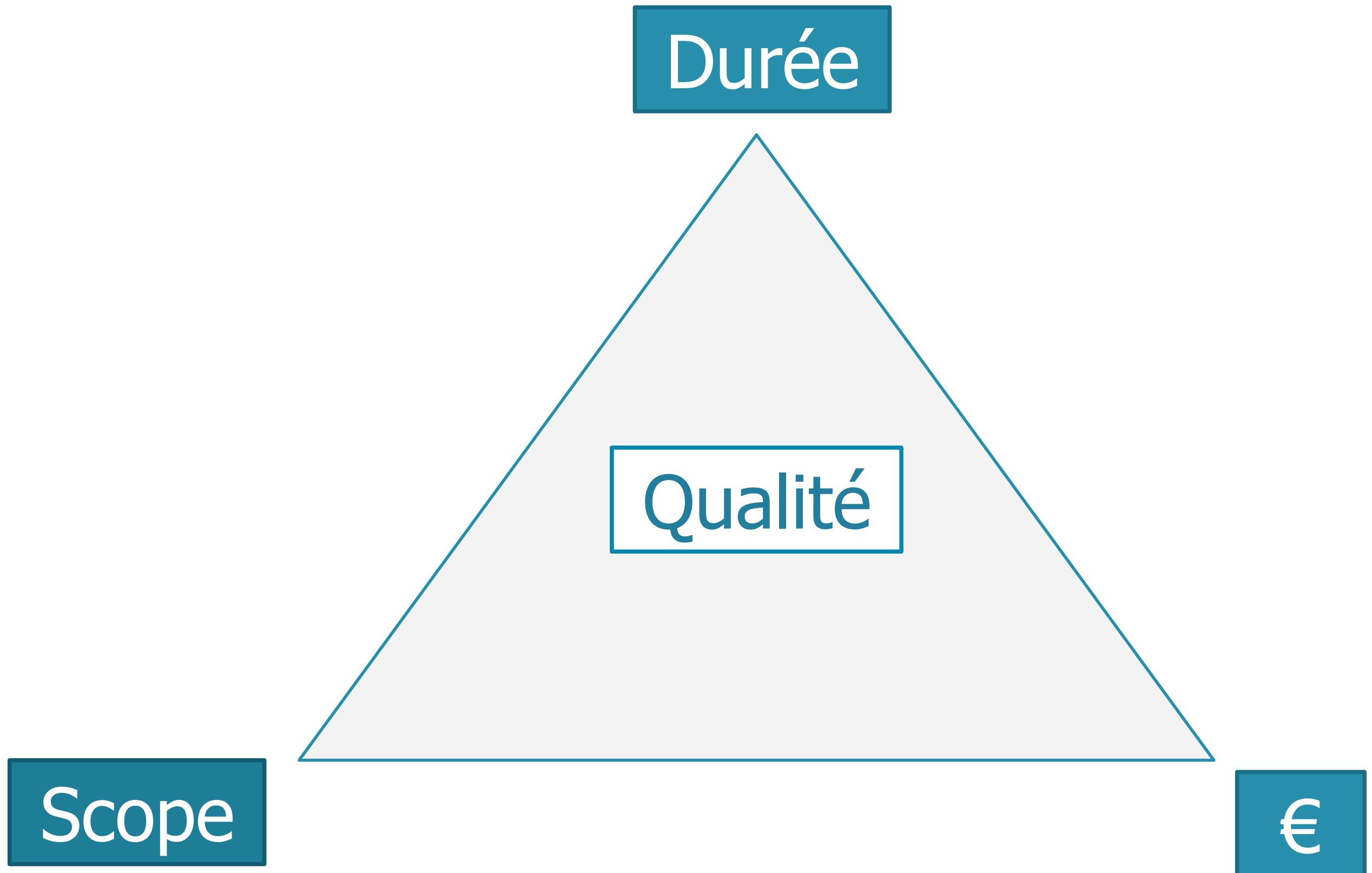
Σ DES STORY POINTS

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)

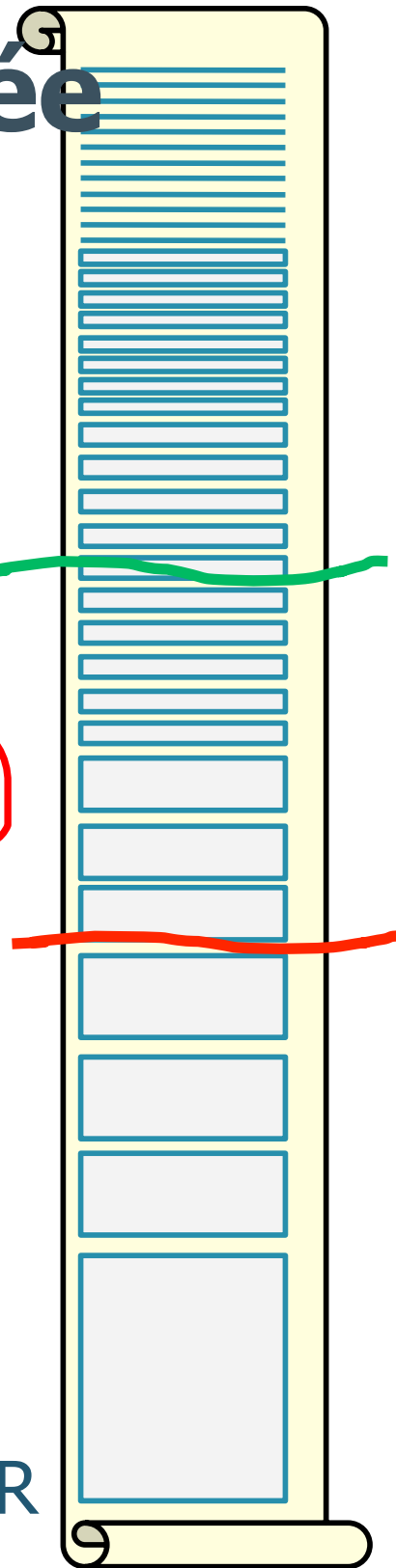
300



400

Release planning – budget fixe

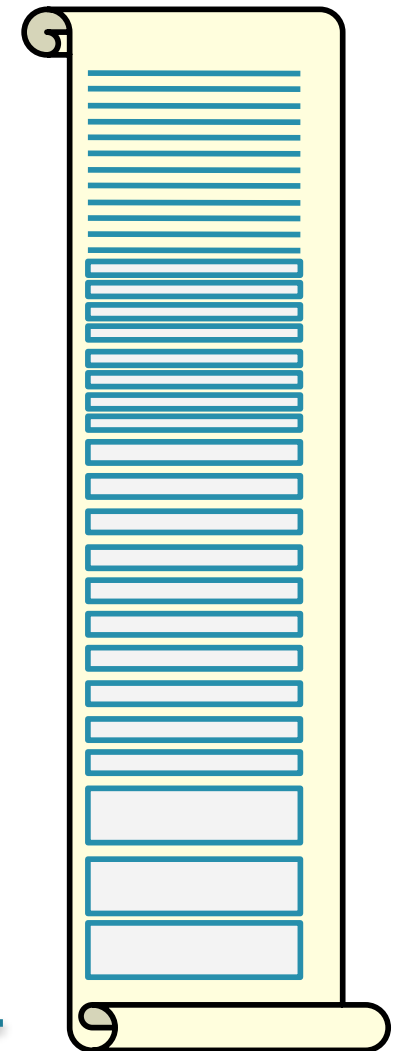
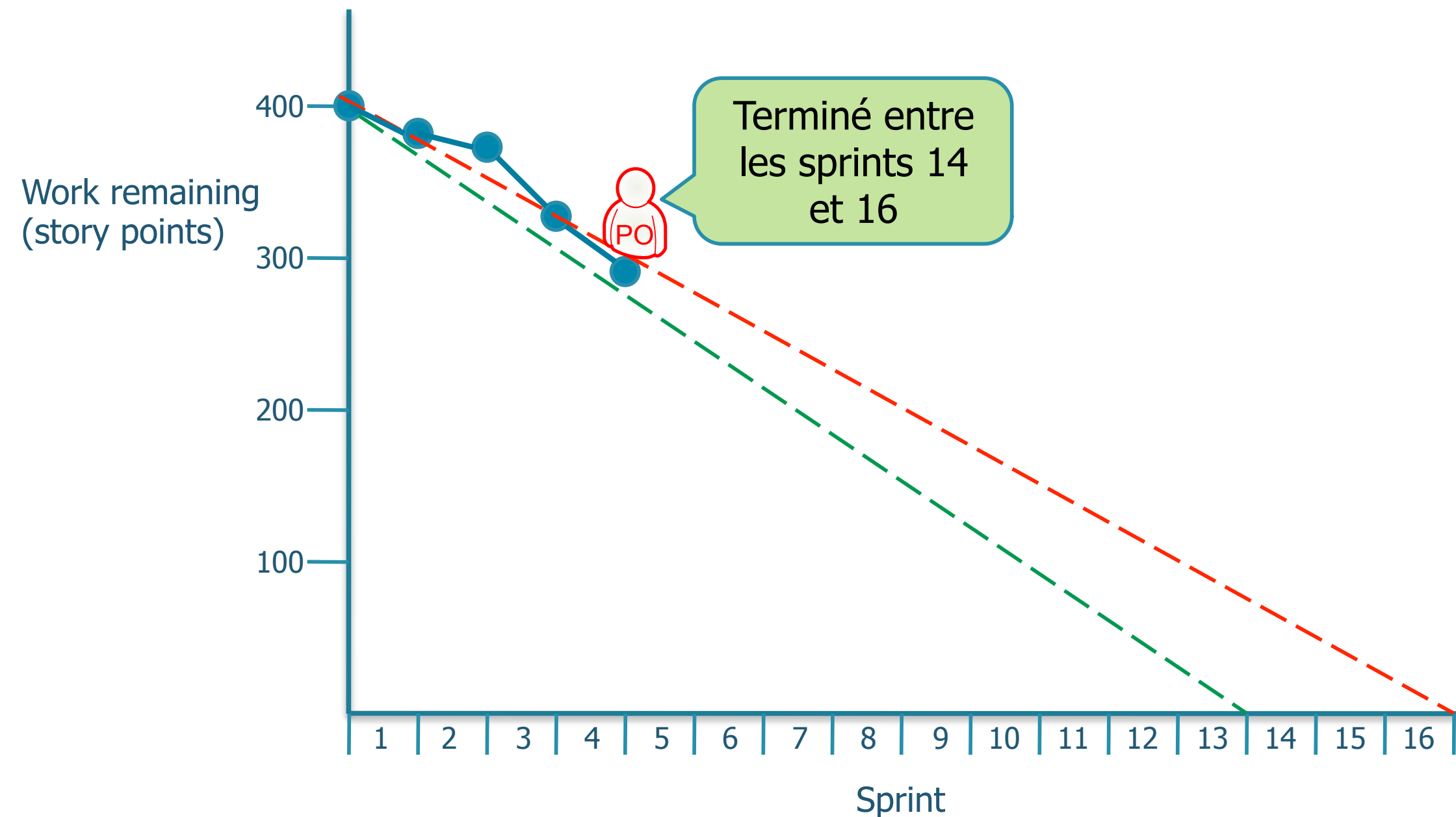
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée



Release planning – Scope fixe

On aura
fini quand ?

Release burndown chart



A group of people are gathered around a large whiteboard in a meeting room. The whiteboard features a Kanban board with columns labeled 'A FAIRE', 'EN COURS', and 'TERMINÉ!'. To the right, there is a timeline titled 'JOUR 2' with numbered steps (5, 6, 7, 8) and various task cards. The participants, including men and women, are looking at the board and discussing the content. A man in a white shirt is pointing at the 'A FAIRE' column. A woman in a black sleeveless top is in the foreground, looking towards the board. The room has a wooden wall and a window with blinds on the left.

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



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



PRODUCT BACKLOG

GESTION
CONTRÔLE

Quelles sont les faiblesses
de la démarche SCRUM ?
15 minutes pour
classer

US Niveau N-1
=
Epic Niveau N
?

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

OVER DANS
EQUIPES AGILE
IMPACTS ?

LE PO DOIT ASSURER
LA COHERENCE :
- BACKLOG | EXEMPLE
MUR

Contraintes du
rôle de PO
position entre
équipe / client

HISTOIRE
DE
SCRUM

Interactions
PO - SM

Descriptif
story

HISTOIRE
DE
SCRUM

Les limites
du "changement
d'avis" des
STAKE HOLDERS

EXEMPLE DE U.S.
AVANT L'EXERCICE
"Run Your Course".

CONCLUSION

POV ?
PO :

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

EMAIL

FB

CERTIF

FORM

organisation
multi équipes / PO

Suivi

Résultat: un Backlog de cours priorité en fonction des souhaits des participants

Historique de SCRUM

HISTOIRE SCRUM

50s

LEAN ^{TAIIZEN}
PULL vs PUSH

TPS

86

NNPDG

OK ~

OK/-

93

SCRUM



OK
SS

OK
MB

OK
SS

01

MANIFESTE

KANBAN

DEVOPS

XP

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

SCRUM: les activités

FORMATION

10' PREP
5' EXEC

□ LE RÔLE DU PO

- PRÉSENT ?
- FAIT QUOI
- DO & POINT

SPRINT DAILY SCRUM

SPRINT PLANNING

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

□ SUPPORT

□ FORME

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 le rôle du PO dans les activités de SCRUM.

Les équipes commencent par préparer leur support







SPRINT

☒ Présent
 Fait quoi ?

accompagne le
dev team sur la
bonne compréhension des U.S.



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

La première formation porte sur le Sprint Planning

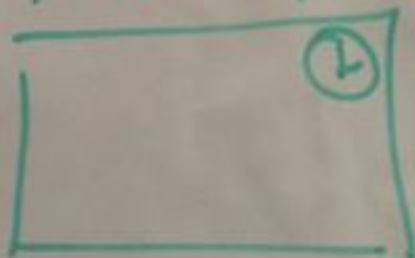


SPRINT PLANNING

LE RÔLE DU PO

SH

PREPA



INSTANCE

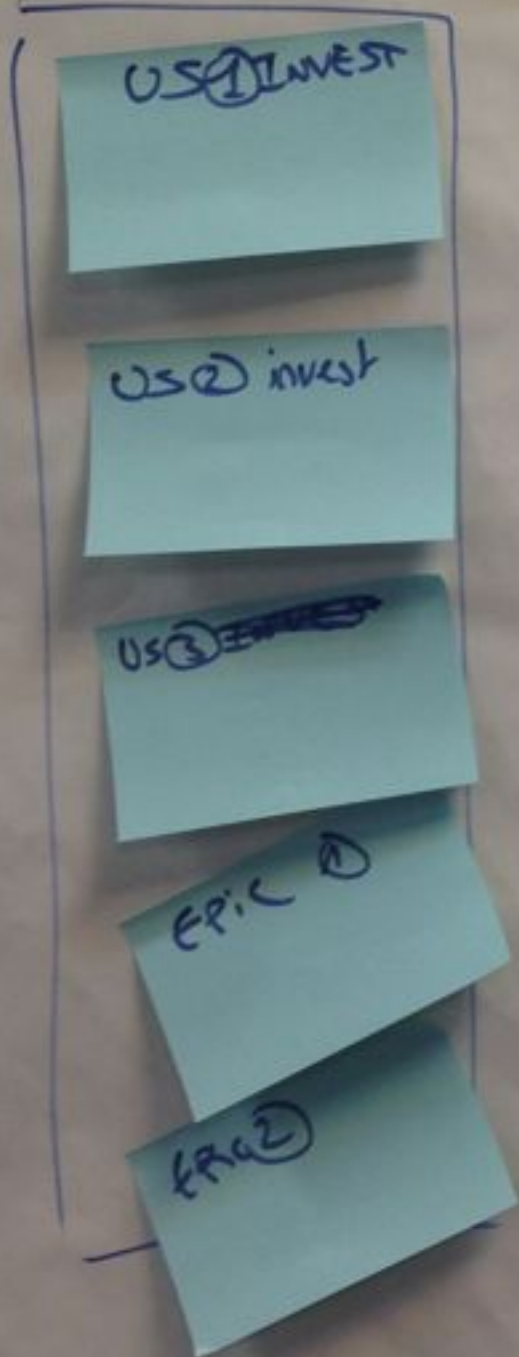
SM

SCOPE du SPRINT
GO!

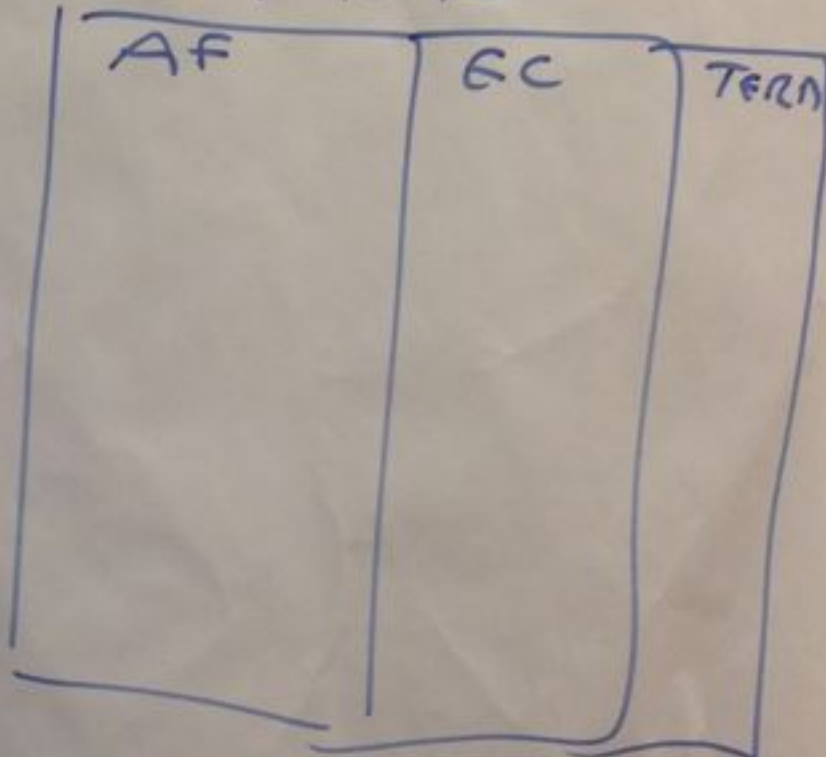
PO

①?

PB



SPBB



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: Daily Scrum et SPRINT



DAILY SCRUM

☒ Présence non obligatoire
Si présent \rightarrow \emptyset parole.

☐ Fait quoi ?
- Ecoute

DO

DO NOT

Tout le monde
en séance

SPRINT

✓ Présent

✓ Fait quoi ?

- accompagne la dev. team sur la

bonne compréhension des U.S.

- responsable de l'ordre de prise en compte des US (si choix à faire... adaptation...)

- prépare les US pour les prochains sprints

- Validation en continue

□ DO

DO NOT

Le PO est l'écuyer des Représentants : il doit favoriser la prise en compte de leurs besoins

Le meilleur PO est le chef de la Direction Représentants (Marketing, Conscience, R&D, etc...)

Le PO peut décider d'arrêter le sprint si tout ce qui a été prévu est produit

Le Sprint

- 30 jours maximum
- Seul le PO peut l'arrêter pour une raison exceptionnelle
- On ne change pas de scope en cours de sprint
- Le PO valide au fur et à mesure
- Le PO prépare avec la collaboration de la Scrum Team et des stakeholders les sprints suivants

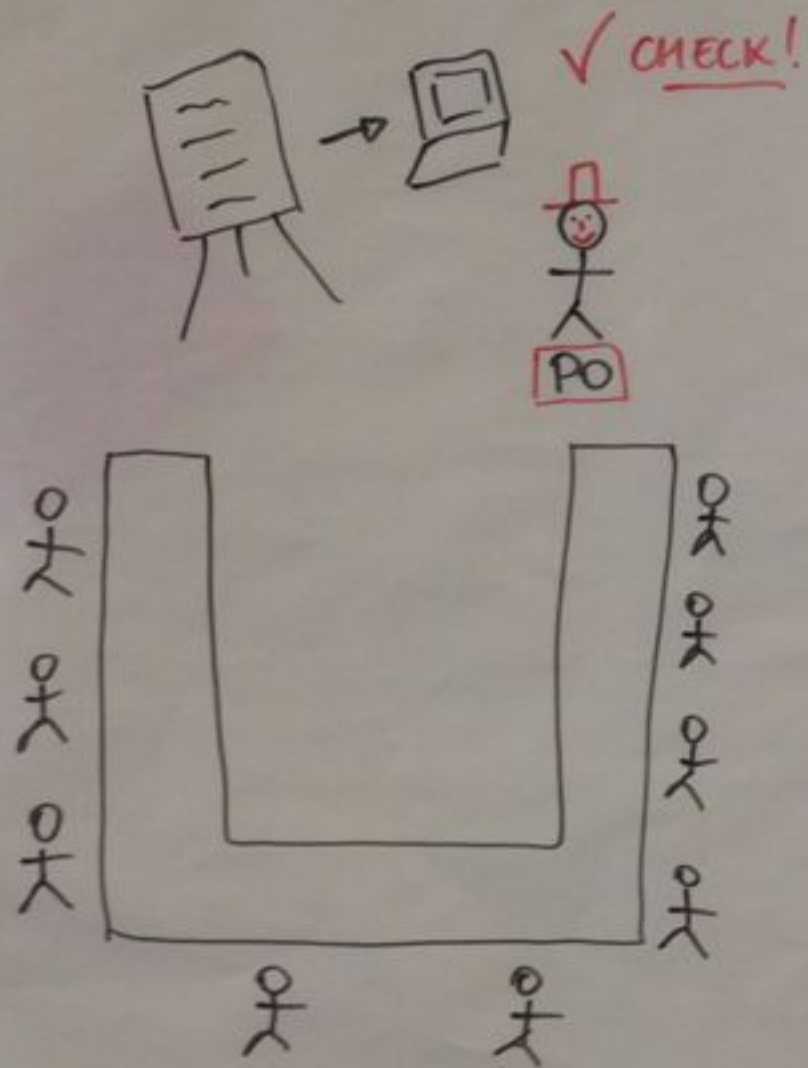
Daily Scrum

- 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



- ☐ RAPPEL DES OBJECTIFS DU SPRINT
- ☐ LISTE DES US
- ☐ ZOOM US / GAINS
- ☐ DEMO
- ☐ GARANT DE LA REUNION

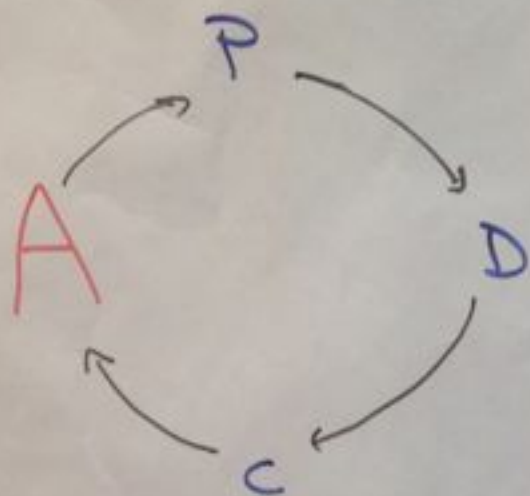
Sprint Review

- 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



☐ Feedback

☐ Retour Qualité

☐ PLAN ACTION

Do

encourager la participation

DON'T

N'ANIMER PAS
INFLUENCER

N'ABORDER PAS LES REQUIÊTES

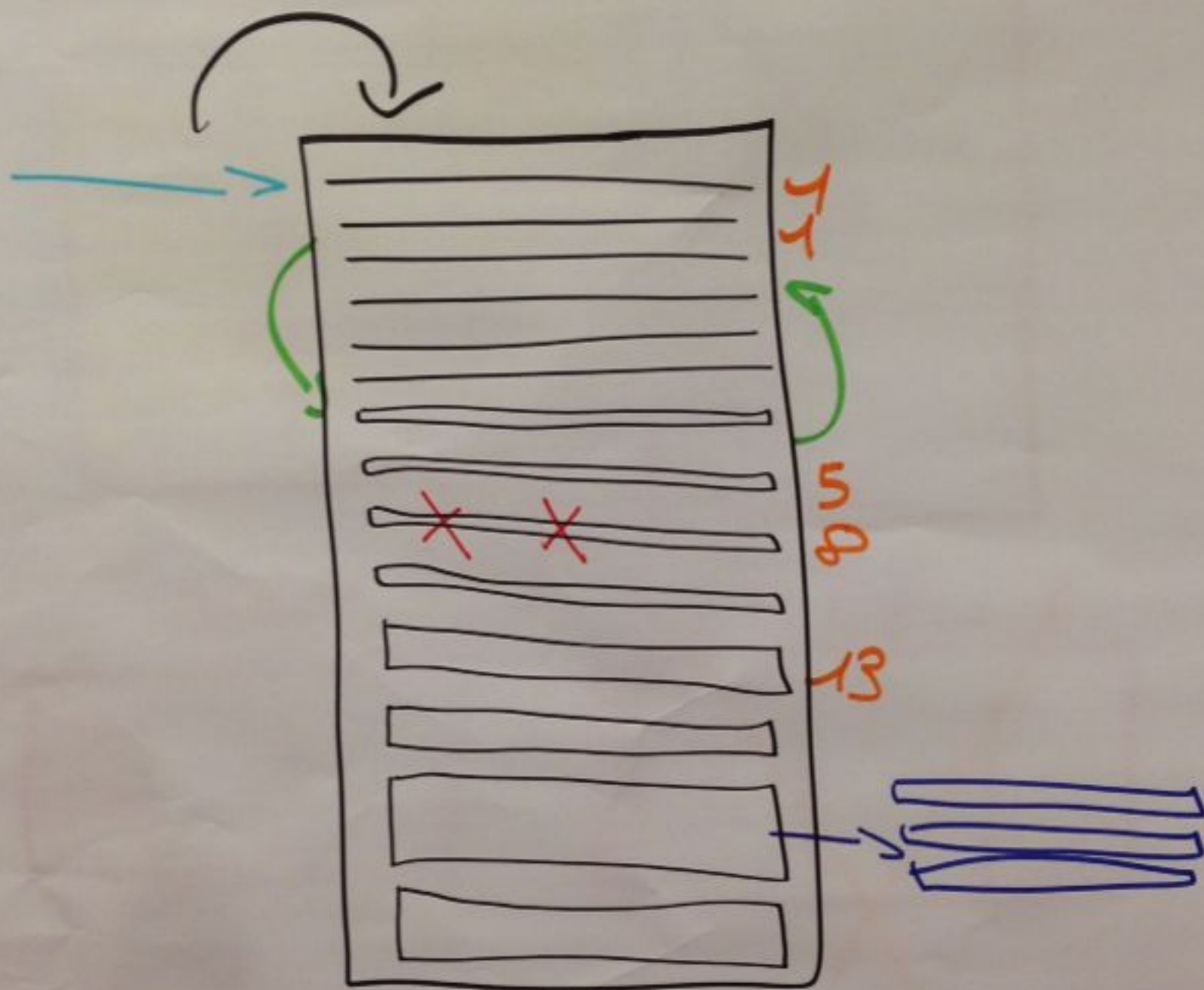
281

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

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

PRODUCT BACKLOG

GESTION

CONTRÔLE

Quelles sont les tâches
de la démarche SCRUM ?
15 tâches pour
chaque sprint

US Niveau N
=
Epic Niveau N
?

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

OVER DANS
EQUIPES AGILE
IMPACTS ?

LE PO DOIT ASSURER
LA COHERENCE :
- BACKLOG | EXCER
MUR

Contraintes du
rôle de PO
position entre
équipe / client

HISTOIRE
DE
SCRUM

Interactions
PO - SM

Descriptif
story

HISTOIRE
DE
SCRUM

Les limites
du "changement
d'avis" des
STAKE HOLDERS

EXEMPLE DE U.S.
AVANT L'EXERCICE
"Run Your Course".

CONCLUSION

PO ?
PO ?

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

EMAIL

FB

CERTIF

FORM

organisation
multidisciplinaire

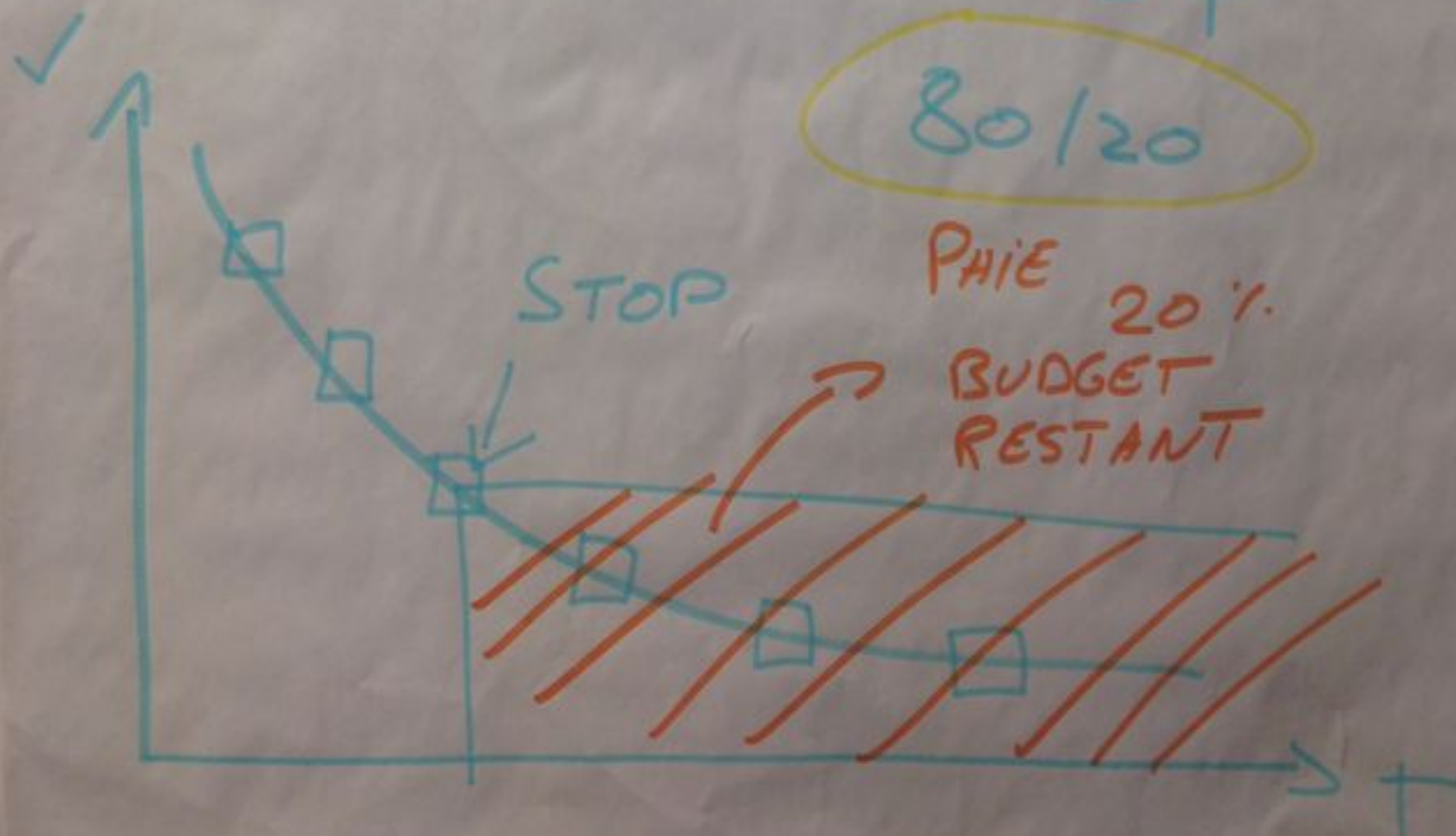
Suivi

Nous discutons maintenant des sujets personnels des participants.

CONTRAT "AGILE" ?

LE CHANGEMENT
C'EST GRATUIT

VALEUR



Comment amener un peu d'Agilité dans un contrat ?

Scrum
Inter
Equipes



Deuxième sujet: Scrum à plusieurs équipes

Scrum Offshore

Voir via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

Conclusion

CERTIFICATION

☐ UPLOAD EMAILS

☐ ACCEPT PROFILE

☐ IMPLIQUEZ-VOUS

FRENCH SCRUM USER GROUP
CONFÉRENCES / BLOGS
ETC...

CST

CSC

CSP

CSPo

CSM

CSD

Ensuite, discussion sur la certification et sur les différentes certifications de la Scrum Alliance.

JOUR 2

INTRO

ORDONNER LE PRODUCT BACKLOG

TRIER: VALEUR
CRITÈRES MÉTIER

PRODUCT BACKLOG

MAUVAIS PRODUCT BACKLOG

USER STORIES

INVEST

РДСА

ESTIMATION & PLANNING

ESTIMATIONS RELATIVES

PLANNING VELOCITY POKER

ÉCRIRE
DES
USER
STORIES

RELEASE BURNDOWN

PHOTO
GROUPE

REFINEMENT MANIFESTE
BACKLOG AGILE
DU COURS

LE RÔLE DU PRODUCT OWNER

SPRINT PLANNING

DAILY
SERUM

SPRINT

TRAINING

SPRINT REVIEW

SPRINT RETRUS- PECTIVE

CONCLUSION

EMAILS

FB
FORM

CERTIF

GESTION
CONTRÔLE

US Niveau N
=
Epic Niveau N
?

Les limites
du "changeant
d'avis" de
STAKE HODLERS

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

TURN OVER DANS
LES EQUIPES AGILE
=> IMPACTS ?

LE PD DOIT ASSURER
LA COHERENCE :

- BACKLOG | EXCUSE
MUR

Contraintes du
rôle de PO
positif entre
militaire / PO

Interactions
PO - SM
● ● ●

Равны?
ПО

Descriptⁿ
story

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 !!