

Formation Certified ScrumMaster Capital Games - 30 Juin & 1er Juillet 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Valtech



Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: bruno.sbille@gmail.com

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: brunosbille.com



FORMATION

CERTIFIED

SCRUM MASTER

30 JUIN
2 1^{ER} JUILLET

BRUNO SBILLE

@BRUNOSBILLE

EN COLLABORATION AVEC

▣ VALTECH

▣ CAPITAL GAMES

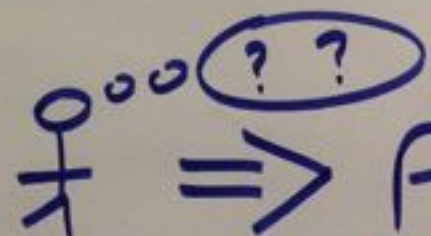
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

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 »





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

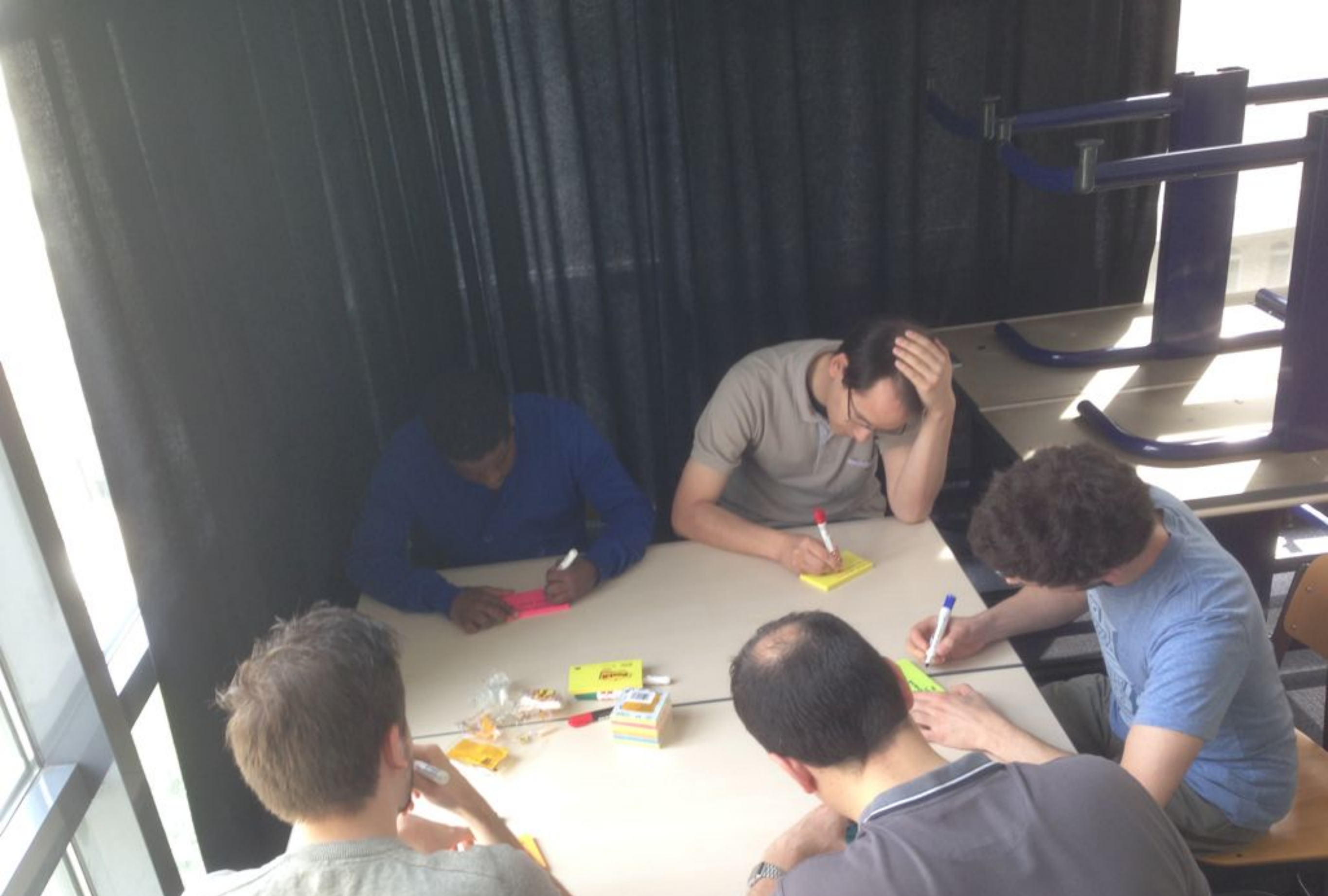
EN TANT QUE...

<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



EN TANT QUE DEVELOPPEUR
SE VEUX AMELIORER
LA PRODUCTIVITE
EN RAISON DE PROBLEME
DE COORDINATION

en tant que
developpeur associe
je veux
comprendre mieux le
systeme que je
travaille sur

en tant que
developpeur associe
je veux
mieux maitriser le
systeme





En fait que l'adverbe
Je veux apprendre à
faire un projet.
Pour anticiper les tâches
et organiser les priorités

Je veux apprendre à
faire un projet.
Pour anticiper les tâches
et organiser les priorités



LES TEMPÉRÉS

Je veux apprendre à travailler
avec les autres
pour être plus efficace

En tant que Producteur
Je veux apprendre les principes
de Scrum
Pour améliorer ma productivité
et la collaboration avec les collègues

Je veux apprendre à travailler
avec les autres
pour être plus efficace

En tant que manager d'équipe
je veux gérer la personnalité
afin de mieux travailler
en équipe

EN TANT QUE RESPONSABLE
DE LA LIGNE (REDA) DE DIEU
JE VEUX APPRENDRE À GÉRER
CE MANÈGE ET GÉRER
AUX DÉFIS À L'ARRIVÉE DE
LA CRISTE DE PROJET. BRIGADE L'É

En tant que producteur
je veux savoir valider mes
stories
afin de correctement finir le
sprint

En tant que manager
Je veux apprendre à travailler
avec des personnes à distance.
Pour améliorer ma tenue, cohésion
et la satisfaction.

En tant que Producteur
Je veux apprendre à
gérer un lancement
de projet.
Pour anticiper les tâches
et savoir les prioriser

Ensuite, les participants placent leurs objectifs sur leur mur SCRUM. Ils choisissent également un nom d'équipe.

MASTAZ OF
THE UNIVERSE

- Ça veut que
bonne bougie
- Ça veut dire que
les relations d'un
matin ne dépassent
Hague ou que les
intéressants parlent
- Afin qu'elles ne
durent pas longtemps
et de ne pas bien les
autres

- Ça veut que bonne
bougie
- Ça veut dire
adapte la liste des
déchets en fonction
des matériaux et
besoin de l'équipe
travail en maintenant le
planning
- Faire un bon plan
et le rendre le plus

- Ça veut que
bonne bougie
- Ça veut dire que
les relations d'un
matin ne dépassent
Hague ou que les
intéressants parlent
- Afin qu'elles ne
durent pas longtemps
et de ne pas bien les
autres

CA VEUT
QUO
SEULE
CETTE CROIX
D'ADRESSE LE
TRAVAIL S'ARRÊTE
FIN DE
L'ÉQUIPE
DU TRAVAIL
CETTE SÉANCE
TRAVAIL

- Ça veut que
bonne bougie
- Ça veut dire que
les relations d'un
matin ne dépassent
Hague ou que les
intéressants parlent
- Afin qu'elles ne
durent pas longtemps
et de ne pas bien les
autres

- Ça veut que
bonne bougie
- Ça veut dire que
les relations d'un
matin ne dépassent
Hague ou que les
intéressants parlent
- Afin qu'elles ne
durent pas longtemps
et de ne pas bien les
autres

- Ça veut que
bonne bougie
- Ça veut dire que
les relations d'un
matin ne dépassent
Hague ou que les
intéressants parlent
- Afin qu'elles ne
durent pas longtemps
et de ne pas bien les
autres

FANTASTIC FIVE

EN TANT QUE CHIEF DE PROJET,
JE VEUX OBTENIR UNE LOI
AFIN DE VALIDER UNE COMPETENCE
RECONNUE

en tant que
PRODUCTEUR ASSOCIÉ
je veux
MIEUX MAÎTRISER LES
CHANGEMENTS DE SCOPE
afin de
NE PAS AVOIR LE FLAQUE

EN TANT QUE DEVELOPPEUR
JE VEUX AMELIORER
LA PRODUCTIVITE
EN RAISON DE PROBLEME
DE COORDINATION

EN TANT QUE CHIEF DE PROJET,
JE VEUX UN RAPPEL DES BILANS JOUR
AFIN DE VOIR LES PROGRES DE
NOTRE APPLICATION ET LES USAGES

en tant que
PRODUCTEUR ASSOCIÉ
je veux
COMPRENDRE MIEUX LE
SCRUM
afin de
L'IMPLEMENTER CHEZ NOI

EN TANT QUE DEVELOPPEUR
JE VEUX COMPRENDRE A
DETERMINER UN PROBLEME
FINAL
EN RAISON DE CHANGEMENT
FREQUENT

ROLE: MKG MANAGER
VEUX: DES STATS - CIE
RAISON: MESURER L'IMPACT
D'UNE FEATURE

en tant que
POSSIBLE PRODUCT OWNER
je veux
APPRENDRE A CAGER
UN BACKLOG
afin de
CADRE LE PROJET

EN TANT QUE DEV
JE VEUX SAVOIR
COMMENT RESOUDRE LA
DEPENDANCE AVEC LA
AUTRE METIER
EN RAISON DE RETARD

ROLE: COM MANAGER
FEU: ASSETS GRAPHIQUES
RAISON: DISCUTER AVEC
DES TOUTES,
DES AGES

ROLE: MKG MANAGER
FEU: 1 mois de jeu continu
RAISON: Augmenter la
situation

En tant que Prod
Je veux améliorer l'efficacité
des méthodes de travail
afin d'améliorer les relations avec
les clients.

Apprenti
En tant que: Apprenti: Julien
Mika
Je veux consolider mes
connaissances théoriques
afin d'améliorer mes pratiques

En tant que Prod
Je veux améliorer la priorisation
des tâches du QA
afin d'améliorer son efficacité

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.





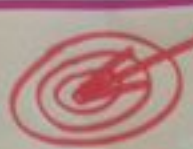
En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.





PROJET EN MODE SCRUM

☐ UNE ÉQUIPE



UN MAX
DE POINTS

☐ TOUT LE MONDE TOUCHE

☐ A TERRE = PERDUE

☐ AIR-TIME

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ DÉBUT = FIN

TIMING

2' PREP

2' EXEC

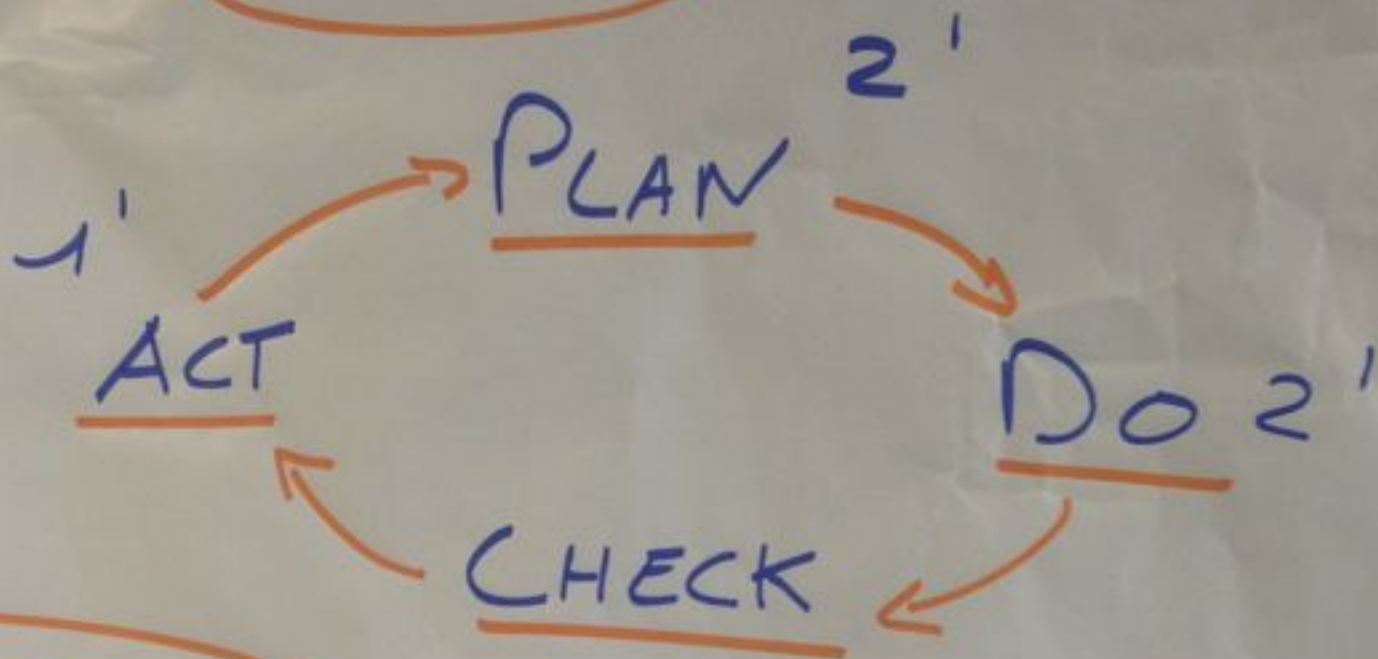
1' DEBRIEF

10	5	20	26	26
2	18	25	10	29



Après un premier sprint à "2" points l'équipe a pu évoluer et terminer avec un score de 29, et ce en 30 minutes de travail en commun ! Le 4e sprint est à 10 mais a permis de découvrir une technique qui pourrait encore améliorer le score.

PDCA



INSPECT
& ADAPT

DEBRIEF BALL POINT

COM

SUPPORT
BOTTLENECK

PRINCIPE
BRAINSTORMING

ECOUTE

RYTHME

AJOUT
CONTRAINTE(S)

ATTEINT ESTIMATION,
STOP ?

PEUR
CHANGEMENT ?

JUGEMENT

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
- 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)
- Pour être le plus efficace: garder un rythme et éviter les interruptions

LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

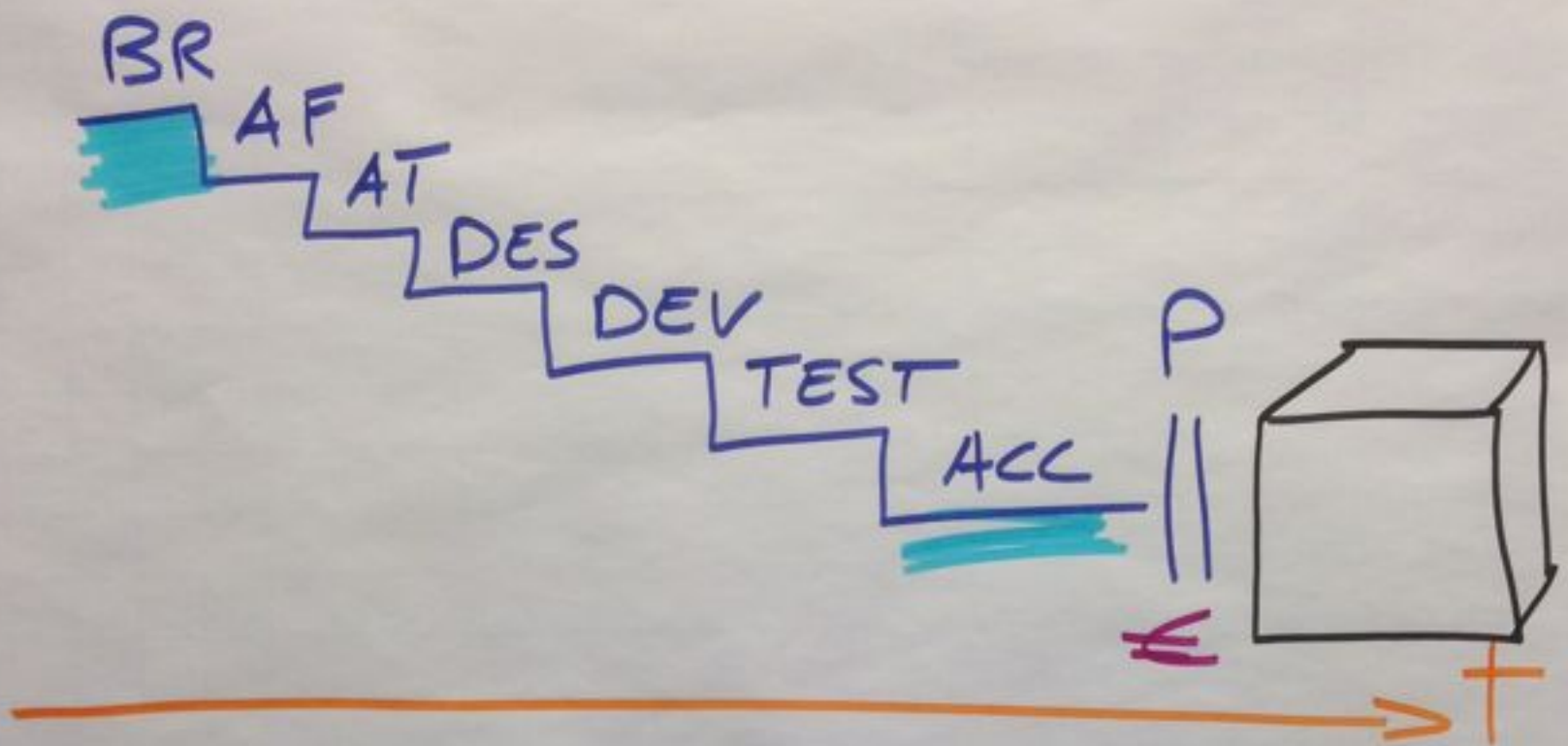
INSUCCES

ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

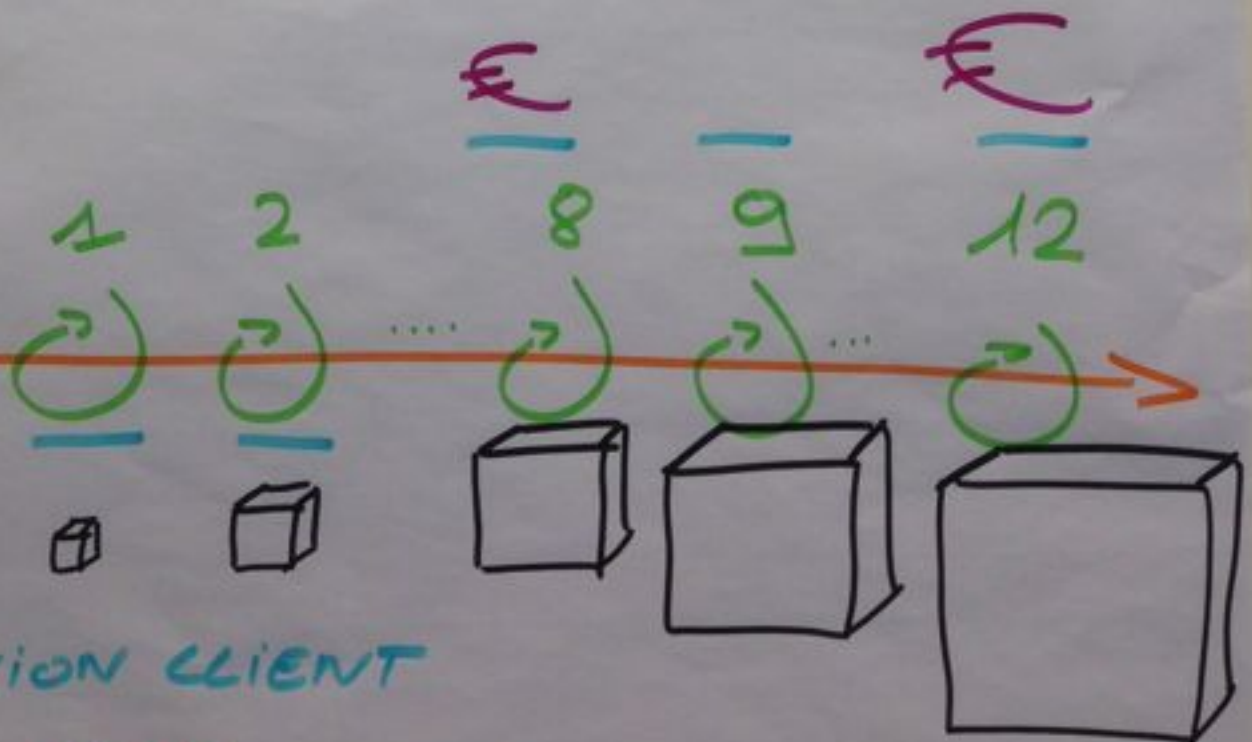
Aperçu du “framework” SCRUM

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





Spent
Spent
Spent

Spent
Spent
Spent

PRODUCT
SUBMIT

PRODUCT
OWNER

DEFINITION
OF
DONE
PROCESS
INDICATORS

PRODUCT
OWNER
SCRUM
MASTER
TEAM

PRODUCT
BACKLOG



Scrum Master
Product Owner
Development Team

SPRINT

SPRINT PLANNING	DAILY SCRUM	SPRINT REVIEW	SPRINT RETROSPECTIVE	PRODUCT BACKLOG REFINEMENT
SPRINT BACKLOG	PROGRESS INDICATORS	PRODUCT INCREMENT		
DEFINITION OF DONE				

sprint planning

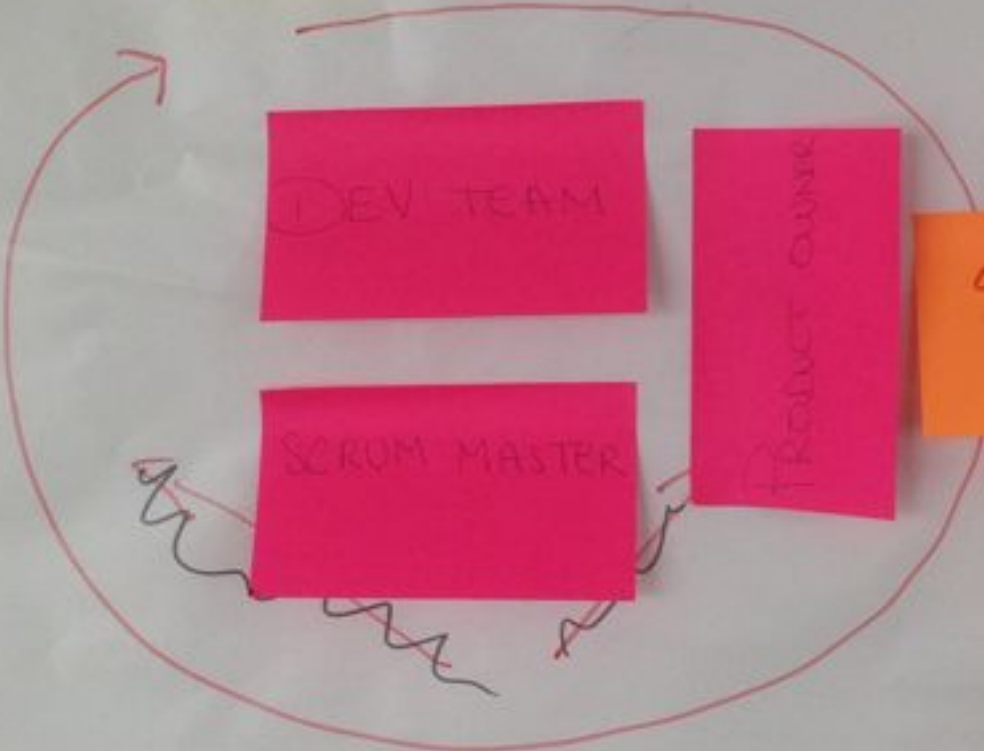
SPRINT
BACKLOG

PRODUCT
BACKLOG

DEFINITION
OF
DONE

PRODUCT
INCREMENT

PROGRESSION
INDICATORS



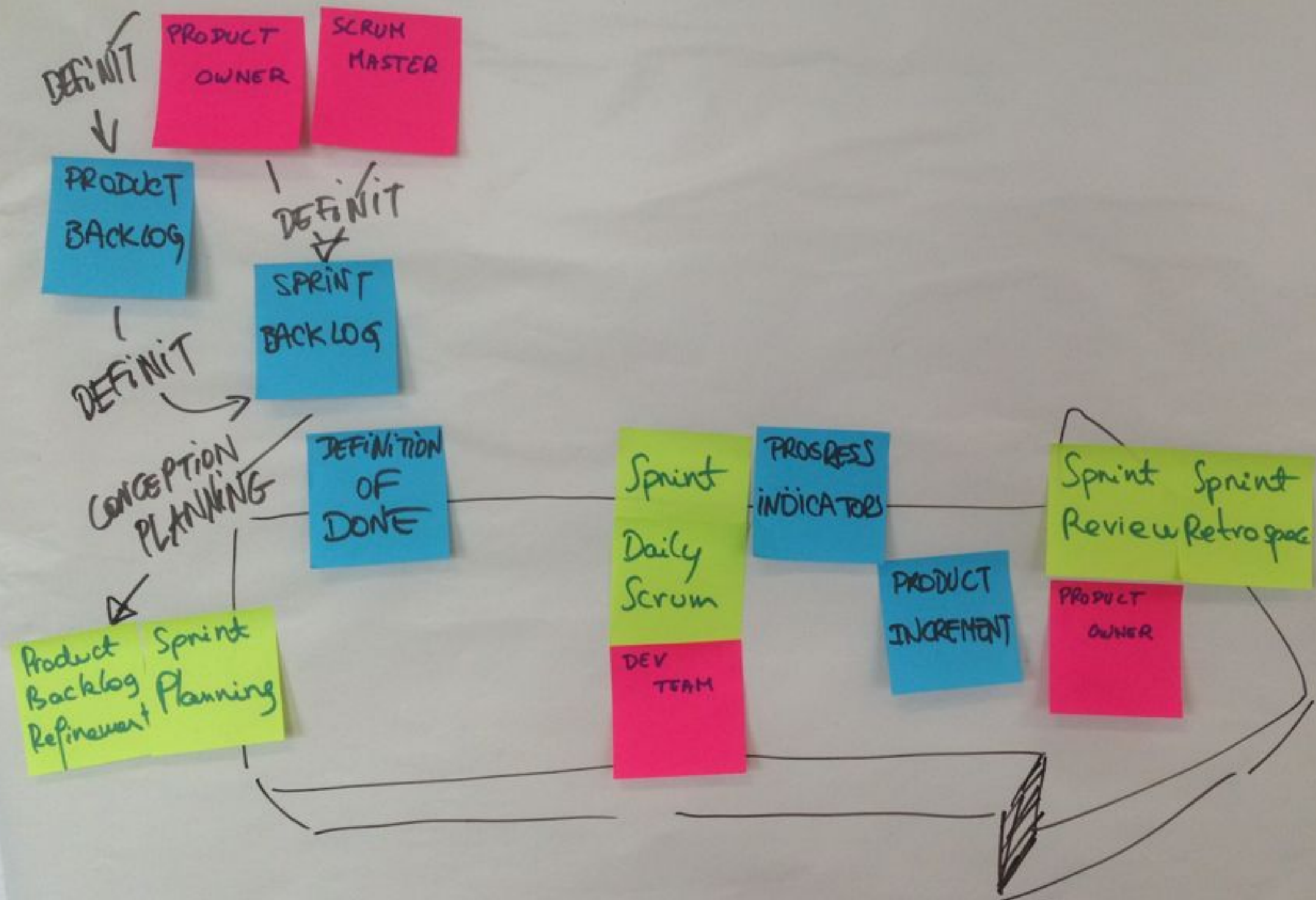
SPRINT

Product Backlog
Refinement

⌚
Daily Scrum

Sprint
Retrospective

Sprint review



SCRUM MASTER

PRODUCT
OWNER

DEVELOPMENT
TEAM

SPRINT

SPRINT
PLANNING

DAILY
SCRUM

SPRINT
REVIEW

SPRINT
RETROSPECTIVE

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

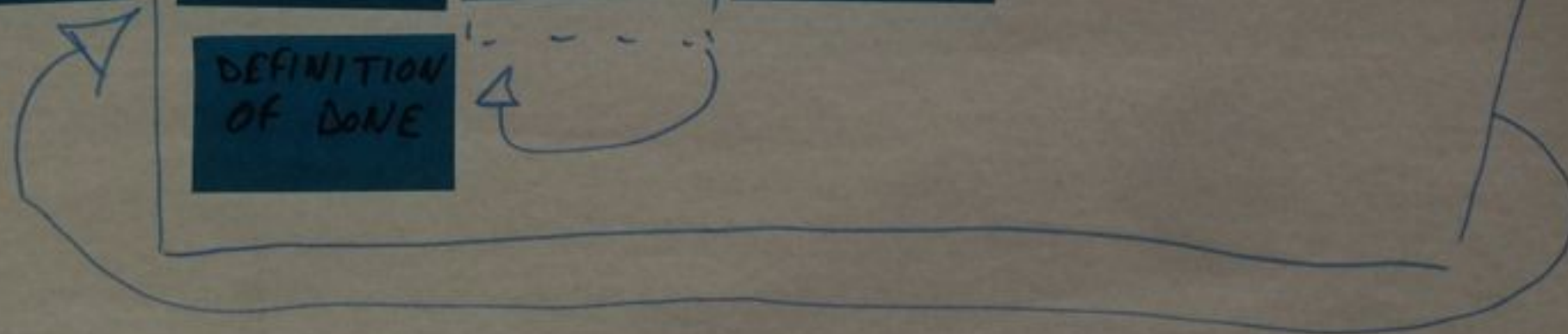
PRODUCT
BACKLOG

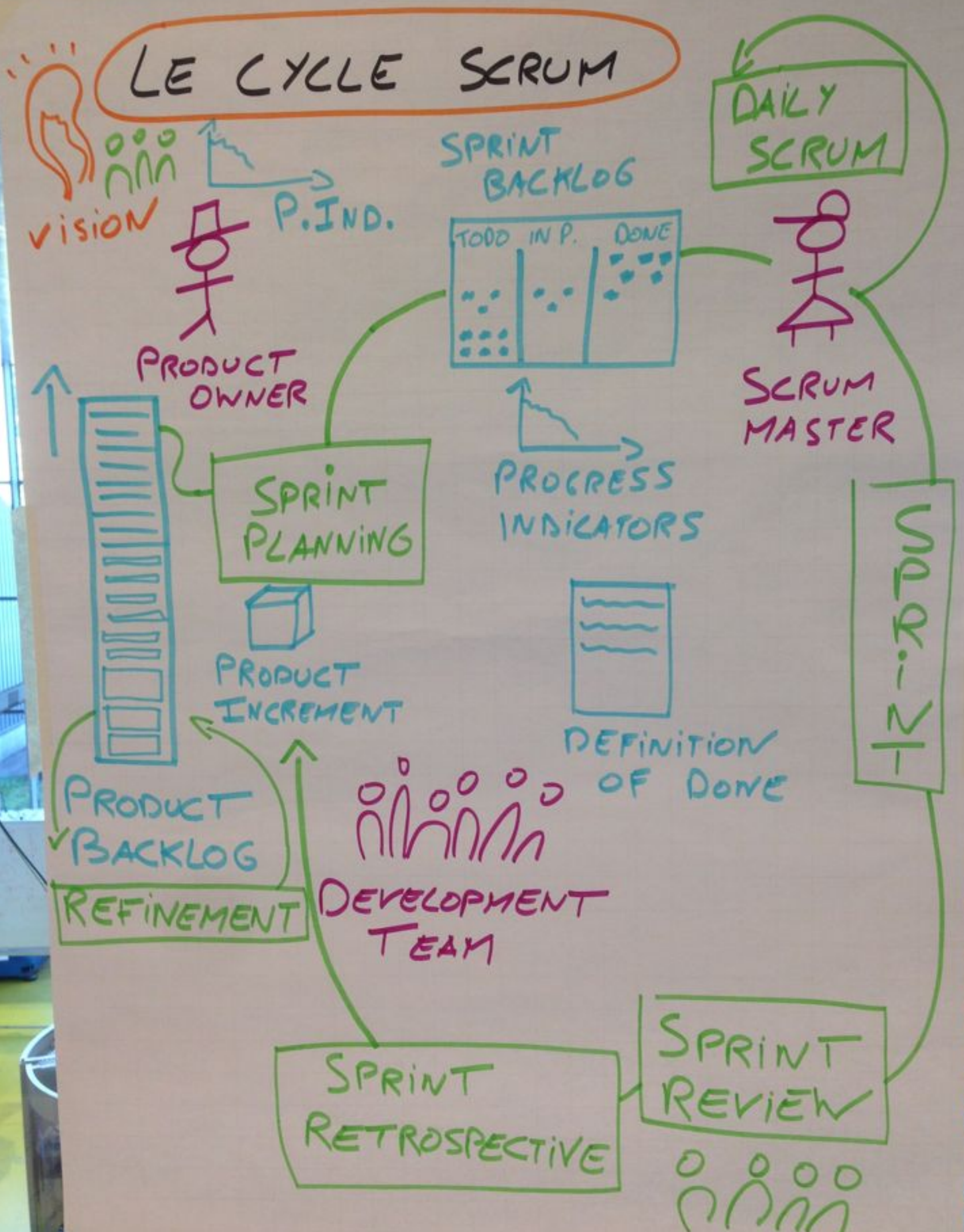
SPRINT
BACKLOG

PROGRESS
INDICATORS

PRODUCT
INCREMENT

DEFINITION
OF DONE





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

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN 😊

CONVIVIA-LITE
Illustré
Rythme groupe/thème exercice
diversité des activités
INTERACTIONS
TEAMWORK
BALL POINT
Tests pratiques
Ambiance générale
Clarté Explication
interactif vivant-
Mise en pratique
ANIMATION
explication claire
Rythme
CLAIR
Explication claires ludiques
Ambiance

OK 😊

explications
RYTHME
BONNE, QUALITÉ D'EXPRESSION
DEFINITION PRÉCISION TÂCHES
• DÉFINITIONS
• RÔLES DANS l'équipe
• PDCA

A AMÉLIORER 😞

Dessin

Rythme de la dernière activité

Décoration

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.



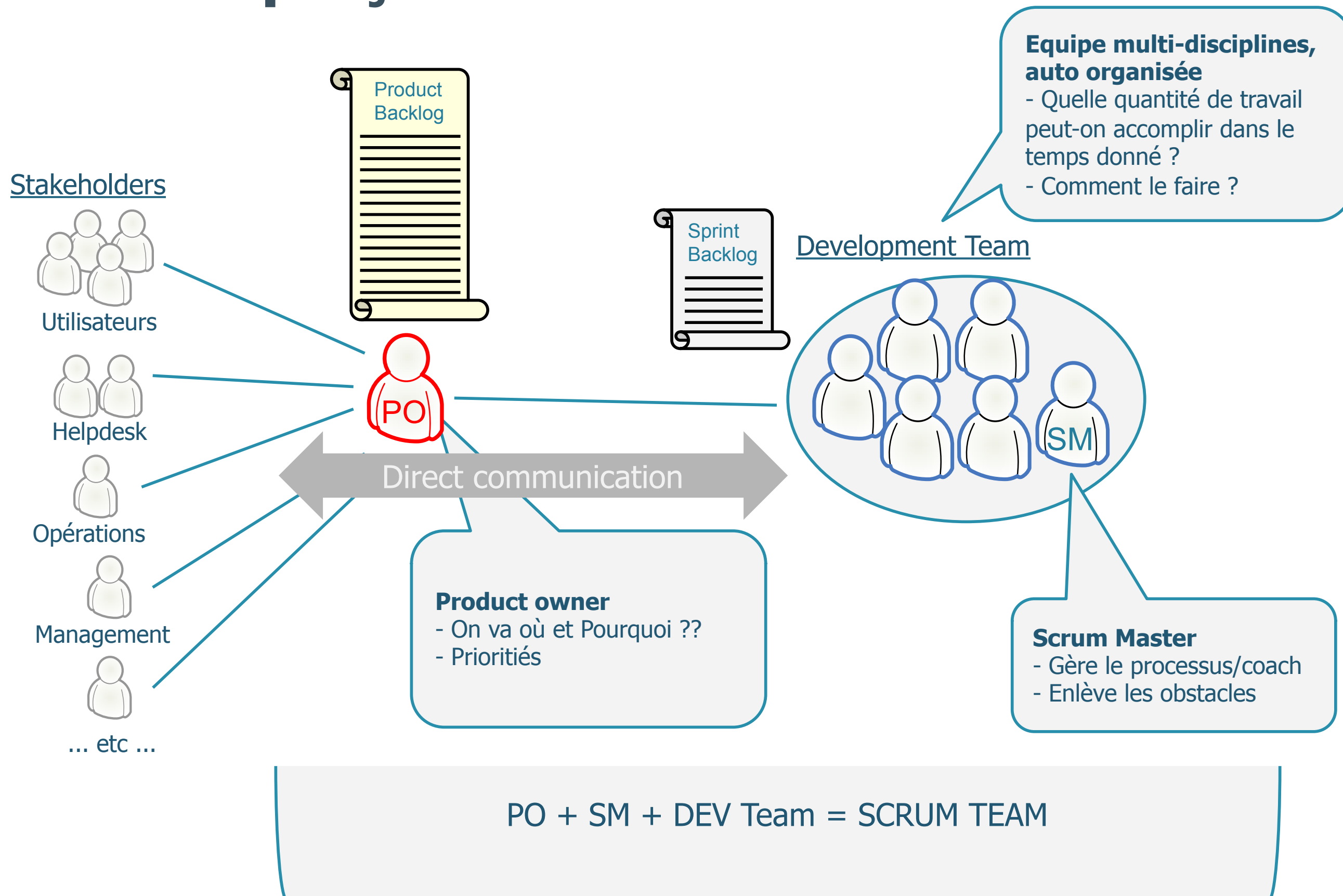
APPLIQUER SCRUM

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.

Les différents rôles

Scrum aperçu des différents rôles



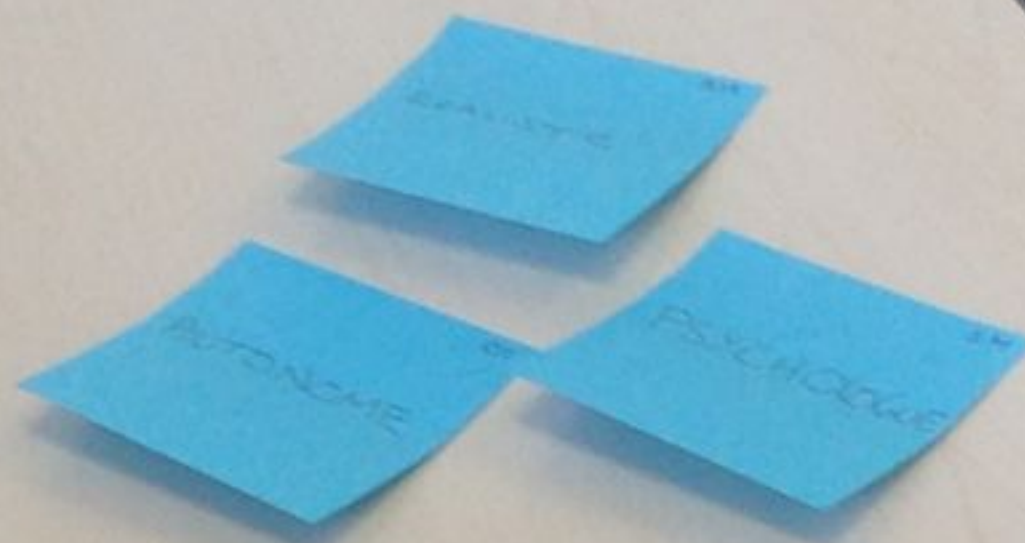


Nous introduisons ensuite les trois grands rôles: Product Owner, Scrum Master et la Development Team. Chaque groupe va discuter des qualités nécessaire pour bien assumer de ces rôles.

ALTRUIS
-TE

OR
RISOURCE

Sociable



SCRUM MASTER



- ☐ MISE EN PLACE SCRUM
- ☐ COACH / FACILITATEUR
- ☐ ENLÈVE OBSTACLES
- ☐ PROTÈGE ÉQUIPE
- ☐ SUPPORT SCRUM TEAM / ORG

EVANGELISTE

Charismatique

DYNAMISANT

ALTRUIS-TE

PATERNA-LISTE

PSYCHOLOGUE

ORGANISÉ

Sociable

DÉVOUÉ

REALISTE

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



- ☐ MAX VALEUR PRODUIT
- ☐ PRIORITÉS
- ☐ VALIDE
- ☐ RESPONSABLE PRODUCT BACKLOG

Vision de
Produit

DISPONIBILITE

DIPLOMATÉ
CONFIAANT
Visionnaire
RIGOREUX

PRÉCIS

VISIONNAIRE

CLAIR

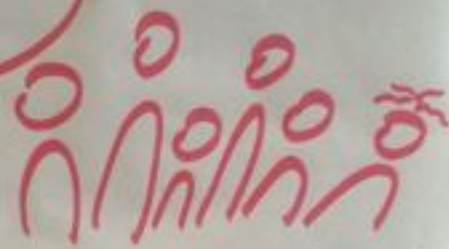
MANDAT

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

[5,9]



☐ MULTI-SKILLS

☐ AUTO-ORGANISÉE

☐ PRODUISANT  

☐ PULL vs PUSH

ENGAGEMENT

AUTONOME

HONÊTE

PRO-ACTIF

Autonome

Team Spirit

Pro Actif

La “Development team”

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

Mix RÔLES



CONTRAINTES
VÉCUES

ACCEPTATION
DE
L'ÉQUIPE

1 poste
en moins
Validat°
Rapide

+ anticiper
pb

+ ressources
+ convaincre

✓
SM-DEV TEAM

~~SM-PO~~

~~MANAGER - S.M~~



MANQUE DE
REC

PRODUCTIVITÉ
MÉTIER

DIFFICULTÉ À
ÉQUILIBRER
LES 2
RÔLES

forte pression
(responsabilité
double)
disponibilité
moindre
conflit
application
+ décision
(on se brise)
stagnation

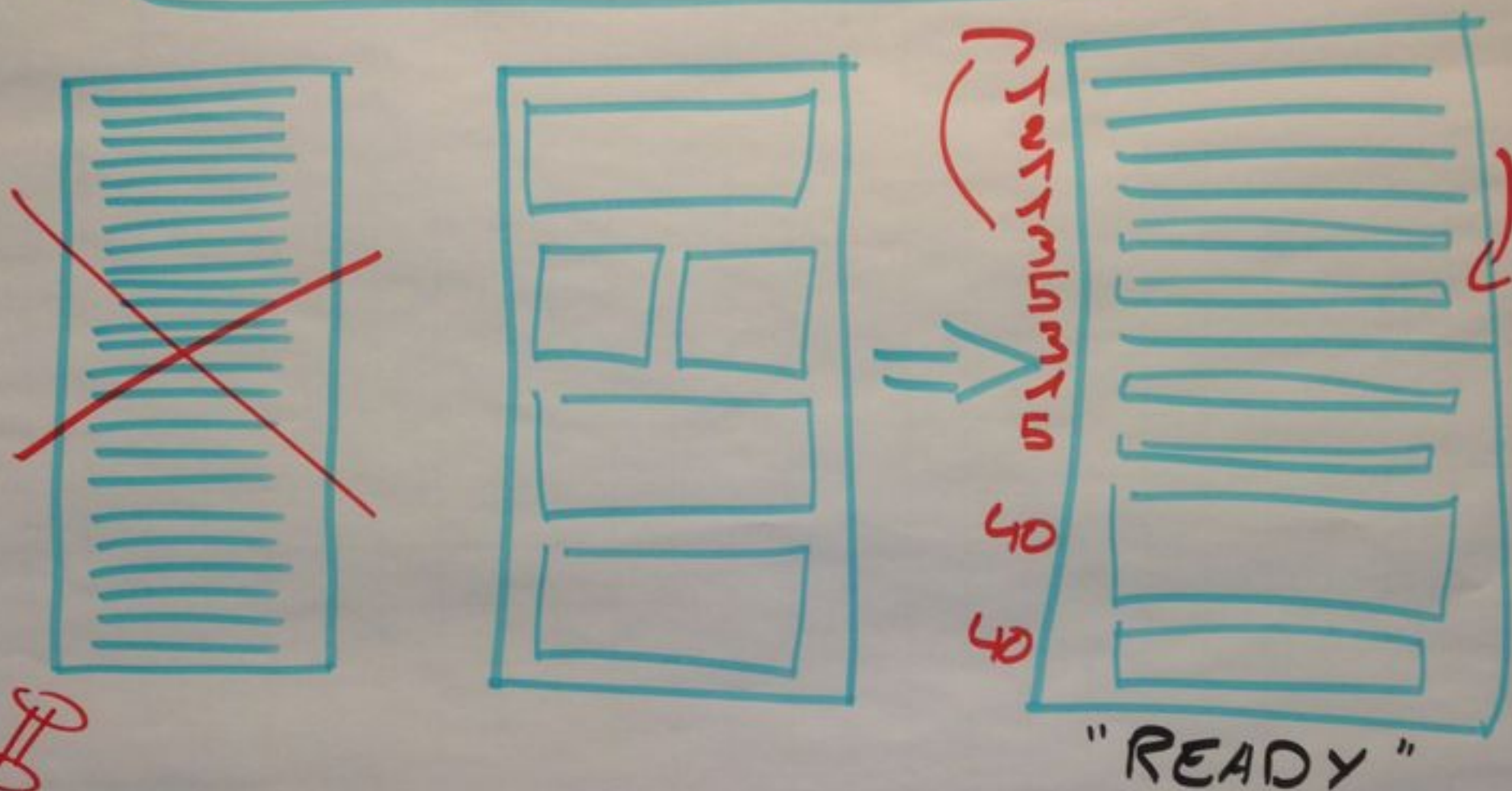
TEMPS

AUTORITÉ

Ensuite nous menons une réflexion sur les éventuels cumuls de responsabilités. Quels "mix" sont à éviter ?

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



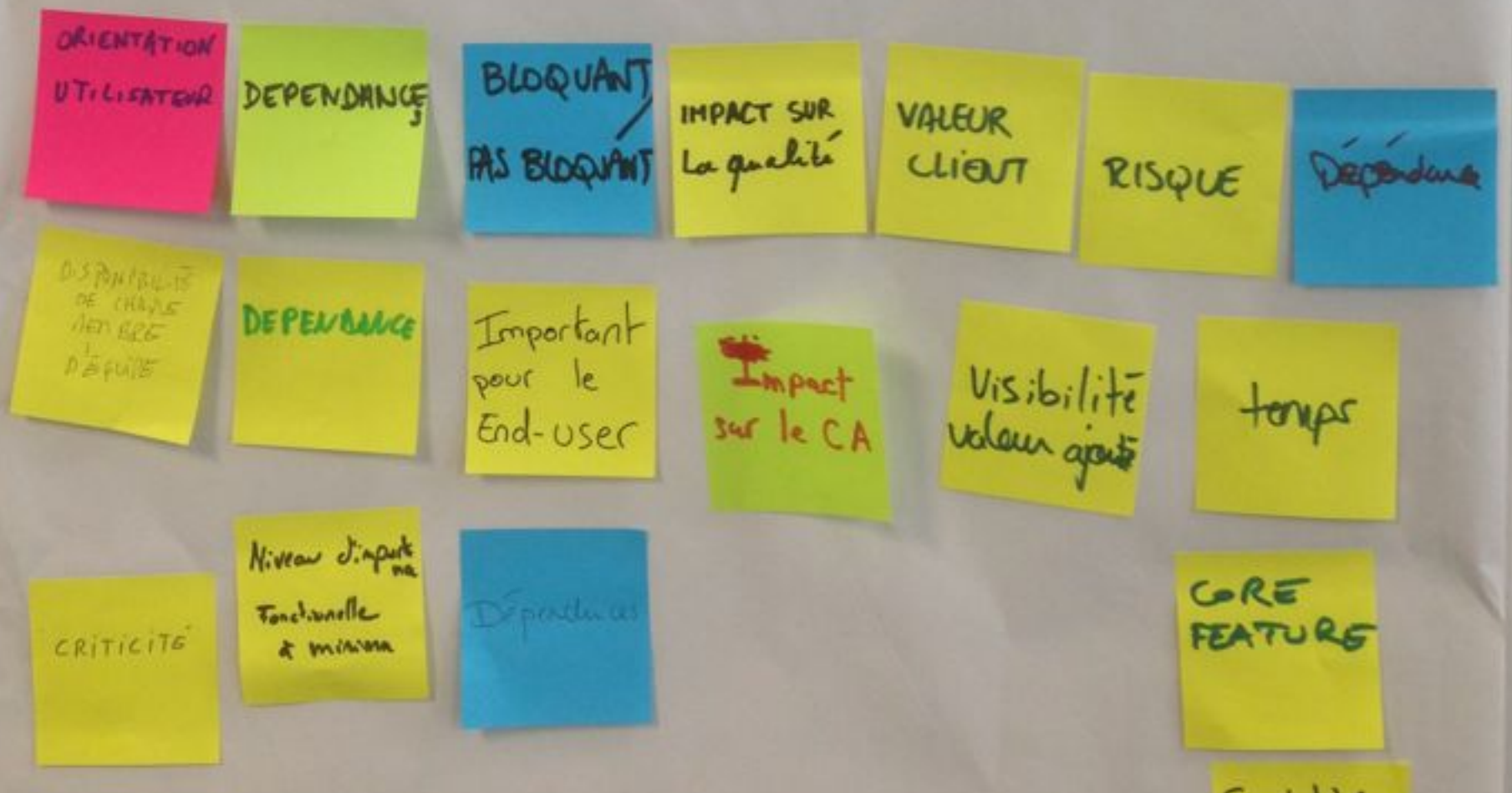
DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EMERGENT
PRIORISÉ

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 BACKLOG

- ☐ VALEUR \angle ROI [€]
 - ☐ RISQUES
 - ☐ DÉPENDANCES \angle

TECH
BUS
 - ☐ COÛT
 - ☐ DISPO
-



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

DEV
ITERATIF

MOINS
RIGIDE
que le
WATERFALL

LIVRABLE
TRÈS TÔT
et très
SOUVENT

PRODUIT
CONFORME

MOINS
DE RISQUES

EVOLUTIVITÉ

AGILITÉ

ADÉQUAT
PETITES
STRUCTURES

AMÉLIORER
PRODUCTIVITÉ

+IEURS
PRODUCT OWNERS
1
SCRUM MASTER

LIMITER
LES
RISQUES

ITERATIF

+ DE
VALIDATION
INTERMÉDIAIRE

travail en
équipe et ~~pas~~
me faire qu'1

Intégration d'un
nouveau membre
de l'équipe

Motivation de
voir quelque chose
de fini pour le
client et l'équipe de dev

adaptation et
rapidité de
production

HONNÊTÉTÉ
QUANT
AUX
OBSTACLES

INCORPORÉ
AU
PROCESS

ADAPTATION
AU
CHANGEMENT

OPTIMISATION
DE LA
PROD

- Risqué

+ Impliqué

En fonction
de nos
Priorités

meilleur contrôle
de la
Direction
(Feedback)

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 ^{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



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

SCRUM QUIZZ

TEMPERES

FANTASTIC
FIVE

MAZTAZ
OF THE
UNIVERSE

||||

||||

||||

Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	ÉQUIPES	FORMAT USER STORY
	APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	PDCA	DEBRIEF PROJET	APERÇU DU FRAMEWORK	PLAN OU ADAPTATIF	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE MOI SCRUM...
	SCRUM EN 10'	FB DOOR				
③	Suivi FB + HA HA	SHU- HA- RI	LES RÔLES	PRODUCT OWNER	SCRUM MASTER	DEVELOP- MENT TEAM
	SCRUM TEAM	QUALITÉS MIX	RÔLES			
④	PRODUCT BACKLOG	DEEP TRI	BÉNÉFICES	HISTOIRE DE SCRUM		
	MANIFESTE AGILE	HISTOIRE DE SCRUM	JOUR 1 → JOUR 2	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







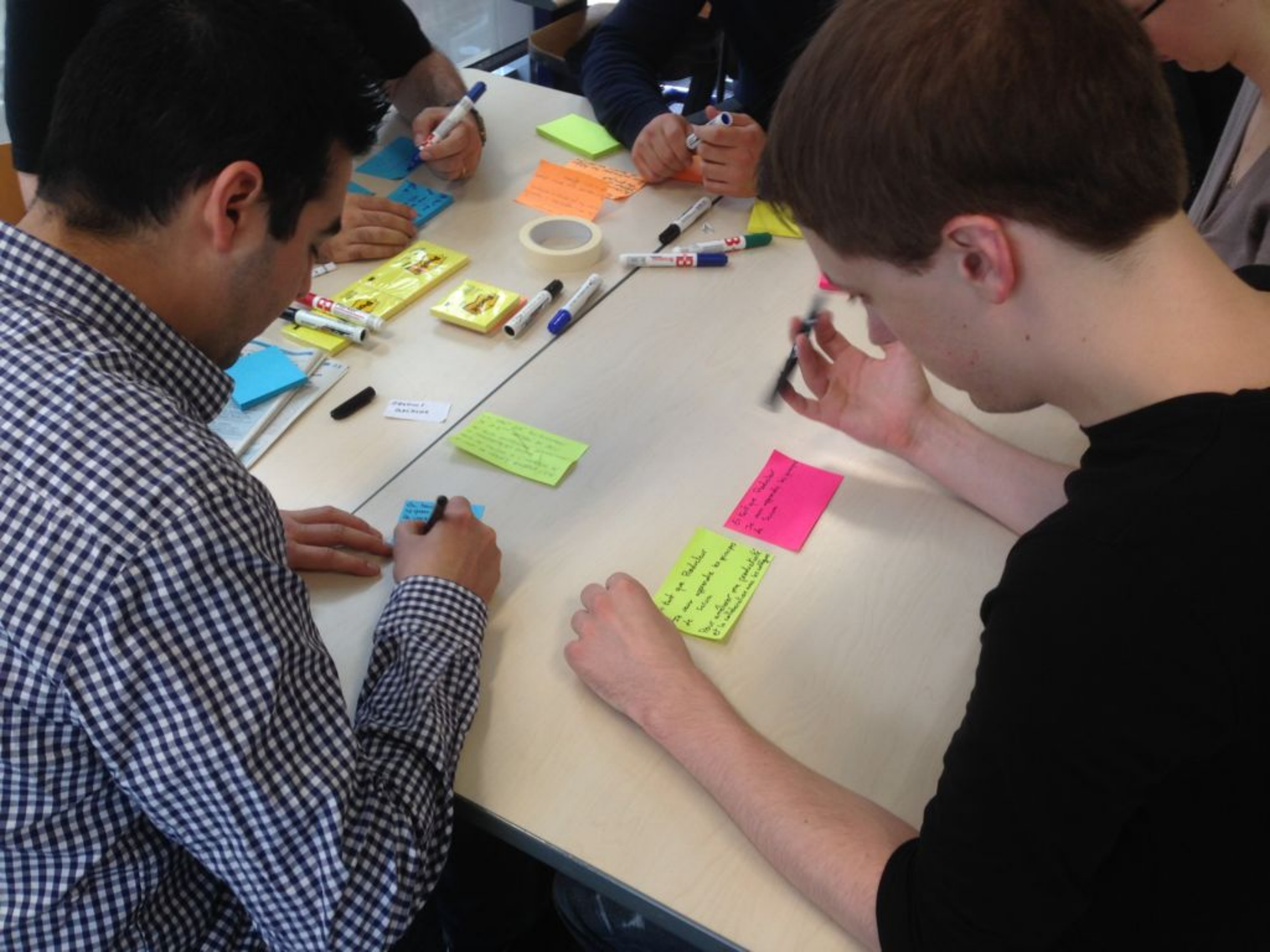




Ensuite, en équipe, les participants améliorent la qualité de leur mur SCRUM



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





A FAIRE

- En tant que Game Designer
- Je voudrais que les solutions du matin ne dépassent pas la journée de travail
- Afin qu'ils ne soient pas fatigués et de ne pas les laisser

2 méthodes
≠: agile + cascade

taille
équipe

story vs
tâches

EN COURS

- En tant que Game Designer
- Je voudrais adapter la liste des features en fonction des nouveautés et besoins de l'équipe tout en maintenant le planning
- Faire un bon job et le rendre à l'heure

- En tant que Game Designer
- Je voudrais que les solutions du matin ne dépassent pas la journée de travail
- Afin qu'ils ne soient pas fatigués et de ne pas les laisser

EN TANT QUE GAME DESIGNER
- Je voudrais adapter la liste des features en fonction des nouveautés et besoins de l'équipe tout en maintenant le planning
- Faire un bon job et le rendre à l'heure

- En tant que Game Designer
- Je voudrais adapter la liste des features en fonction des nouveautés et besoins de l'équipe tout en maintenant le planning
- Faire un bon job et le rendre à l'heure

- En tant que Game Designer
- Je voudrais adapter la liste des features en fonction des nouveautés et besoins de l'équipe tout en maintenant le planning
- Faire un bon job et le rendre à l'heure

TERMINE

plusieurs
Scrum master

EN TANT QUE CD
- Je voudrais adapter la liste des features en fonction des nouveautés et besoins de l'équipe tout en maintenant le planning
- Faire un bon job et le rendre à l'heure

A FAIRE

En tant que
Producteur Associé
Je veux
MIEUX MATRIER LES
CHANGEMENTS DE MOOD
Afin de
NE PAS RATER LE PLANNING

EN TANT QUE DESIGNER
JE VEUX COMPRENDRE A
DETERMINER DU PRODUIT
FINAL
EN RAISON DE CHANGEMENTS
FREQUENTS

EN TANT QUE DEV
JE VEUX SAVOIR
COMMENT RESOUDRE LA
DEPENDANCE AVEC LES
AUTRES METIERS
EN RAISON DE RETARD

EN TANT QUE MANAGER
JE VEUX DES STATISTIQUES
Afin de mesurer l'impact
D'UNE FEATURE

En tant que chef de projet,
je veux savoir quelle
taille de l'équipe est optimale
pour réaliser le projet

EN TANT QUE MANAGER
JE VEUX AVOIR DES
STATISTIQUES
Afin de mesurer l'impact
D'UNE FEATURE

FANTASTIC FIVE EN COURS

En tant que
Producteur Associé
Je veux
COMPRENDRE MIEUX LE
DEVELOPPEMENT
Afin de
S'implémenter chez nous

EN TANT QUE CHIEF DE PROJET,
JE VEUX AVOIR DES STATISTIQUES
Afin de mesurer l'impact
D'UNE FEATURE

EN TANT QUE MANAGER
JE VEUX AVOIR DES
STATISTIQUES
Afin de mesurer l'impact
D'UNE FEATURE

En tant que Producteur
Je veux améliorer la visibilité
sur le travail de l'équipe
pour améliorer la productivité

En tant que
Product Owner
Je veux
APPRENDRE A CRÉER
UN BACKLOG
Afin de
GARDER LE MAJEST

Apprentissage
En tant que Product Owner
Je veux apprendre à créer
un backlog
Afin de garder le majest

En tant que Product Owner
Je veux apprendre à créer
un backlog
Afin de garder le majest

PARKING TERMINÉ

EN TANT QUE DEVELOPPEUR
JE VEUX AMELIORER
LA PRODUCTIVITE
EN RAISON DE PROBLEME
DE COORDINATION

GESTION DE LA
DESYNCHRONISATION
METIERS

DEV TEAM
= ENTITE?

LE D.A.
DANS LA
DEV TEAM?

D.O.D // X

LES TEMPÉRÉS

A FAIRE

En tant que manager

Je veux apprendre à travailler avec des personnes à distance

Pour assurer une bonne cohésion et une bonne efficacité

En tant que producteur
je veux savoir valider mes stories
afin de correctement finir le sprint

En tant que Scrum Master
je veux savoir comment utiliser Scrum avec du grip plus grand
Afin d'équilibrer le sprint

En tant que responsable de la version du jeu
je veux maîtriser la phase de développement afin de comprendre l'ensemble de la chaîne de prod

Quelles attentes au poker dans le sprint ?

Comment adapter Scrum à du multi-projets ?

En Cours

En tant que Producteur

Je veux apprendre à gérer un lancement de projet

Pour anticiper les tâches et savoir les planifier

En tant que dev, je veux comprendre et suivre la charge de travail des membres de la team pour optimiser la chaîne de prod

SPRINT REVIEW:
Si QUALITÉ FEATURE INSUFFISANTE,
NEUE STORY? (?)

En tant que Producteur
Je veux apprendre les principes de Scrum

Pour être plus efficace en meeting

En tant que Producteur
Je veux apprendre Scrum

Pour mieux gérer l'abandon des priorités des tâches

Terminé

En tant que Programmar

Je veux comprendre le rôle de Product Owner

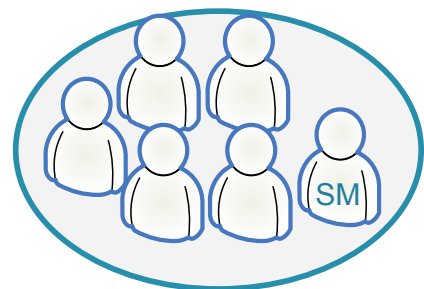
Afin de s'équilibrer dans son travail

En tant que dev
V2, je veux utiliser les outils / repartir des tâches qui pèsent à l'absence de la COP

Estimations et Planification

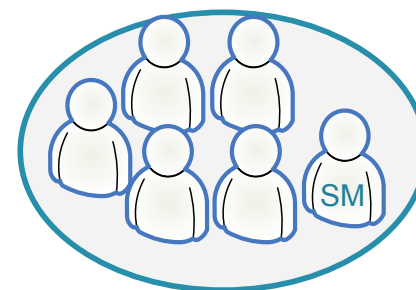
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

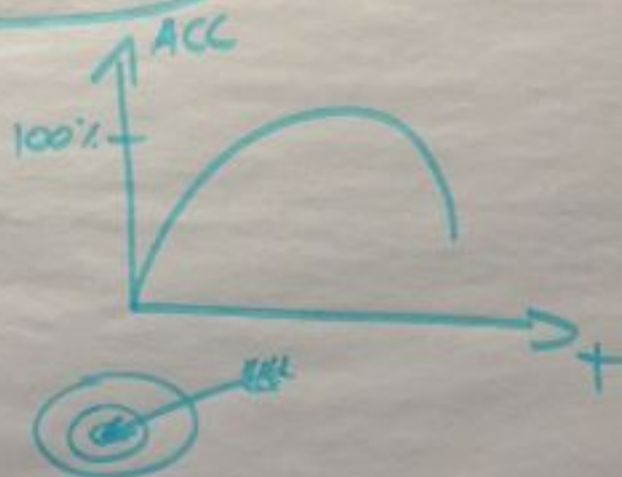
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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.

ESTIMATION

POMME

5

CERISES

1

ANANAS

15

POIRE

1

KIWI

10

POKER

PLANNING

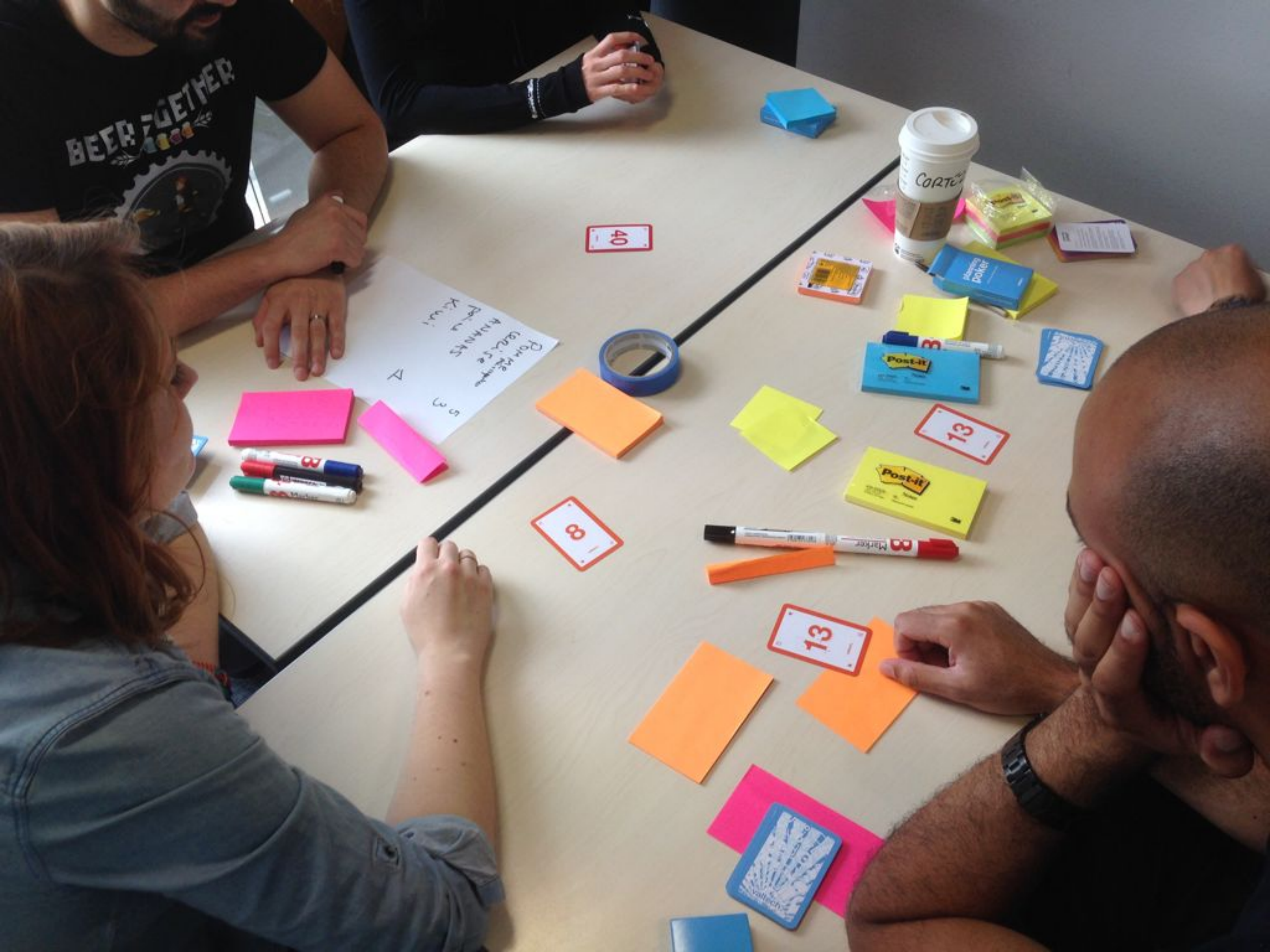
L'équipe pratique ensuite le planning poker, une technique qui peut être utilisée pour estimer des User Stories. Tout d'abord la product owner explique ce qu'il veut...







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





Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent

POMME 5
CERISE 2
ANANAS 8
POIRE 1
KIWI. 3

POMME ^{petit + 12 quakers} 5
cerise 3
ANANAS 13
poire 1
Kiwi 3

POMME 5
CERISES 5
ANANAS 13
POIRE 1
Kiwi 5

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



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

PLANNING POKER

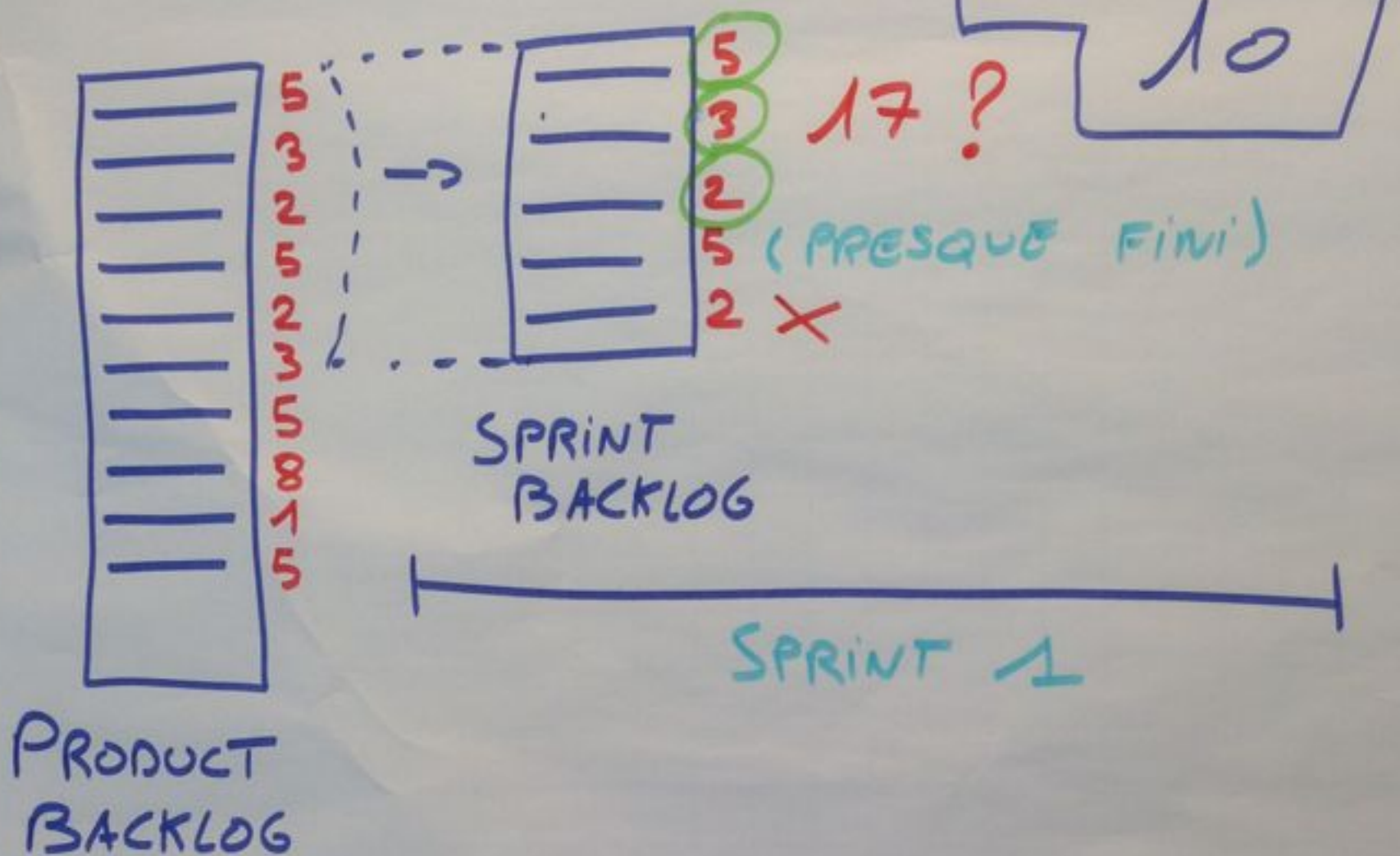
- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE OU DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

VELOCITÉ



VELOCITÉ

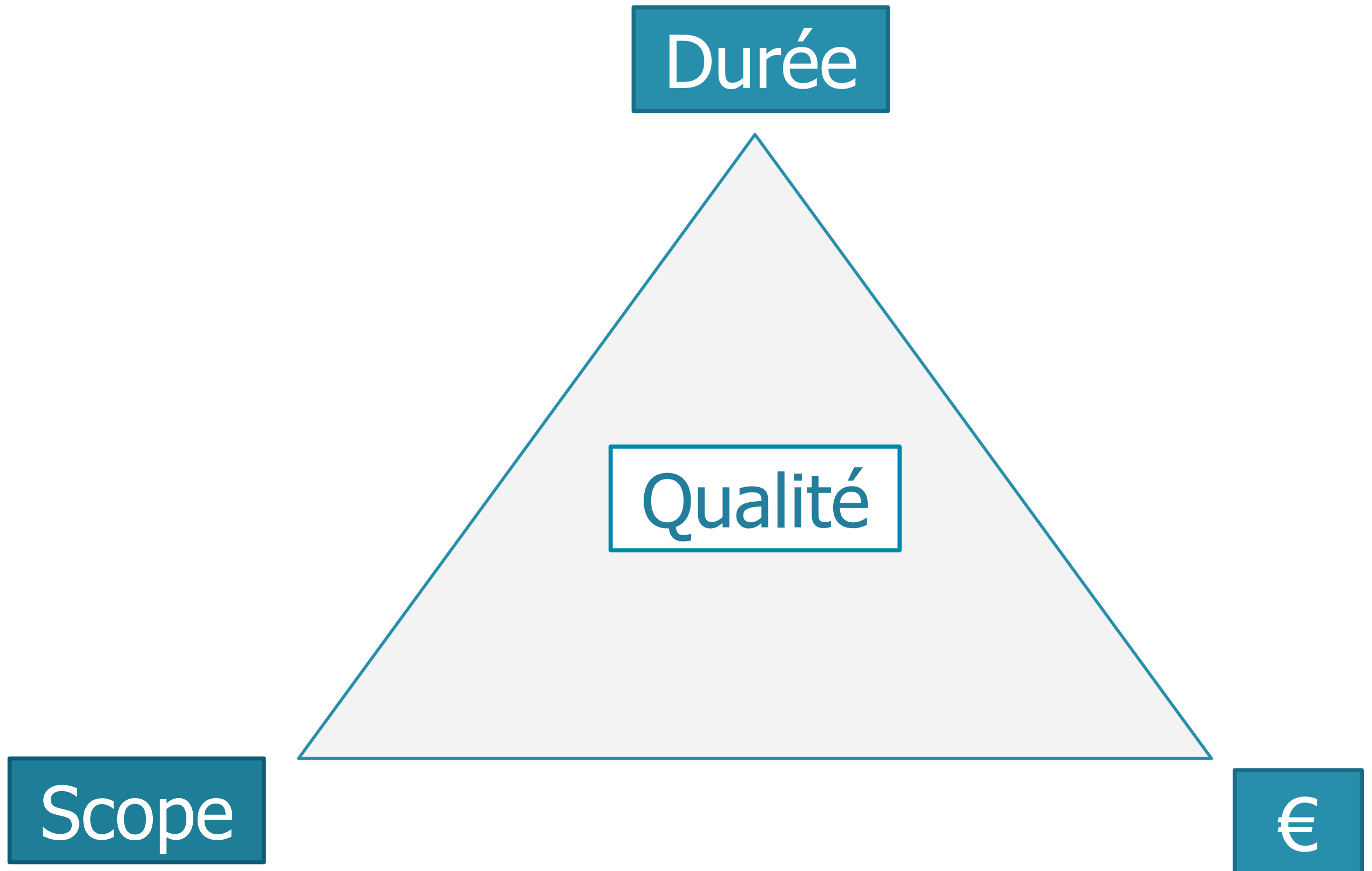
Σ DES STORY POINTS

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)

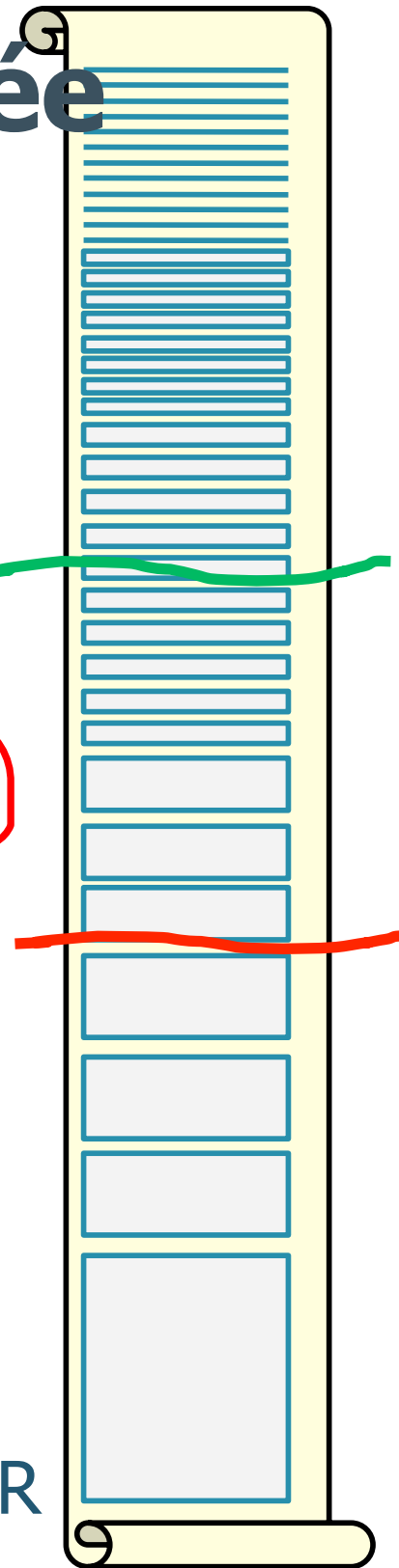
300



400

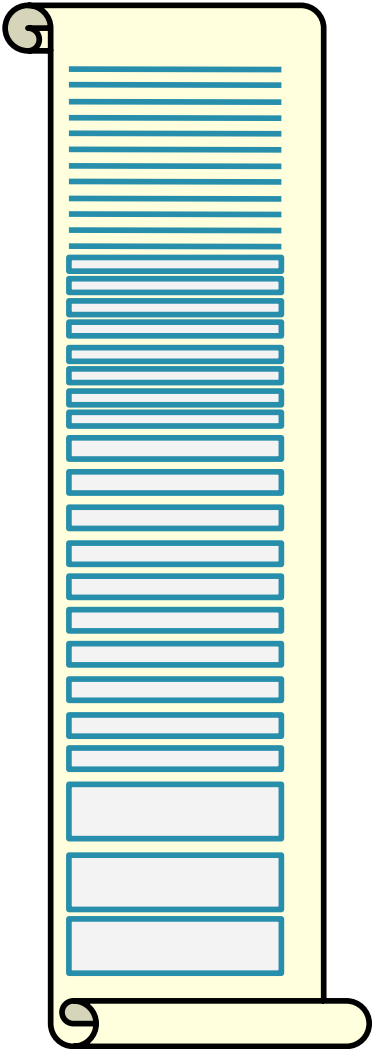
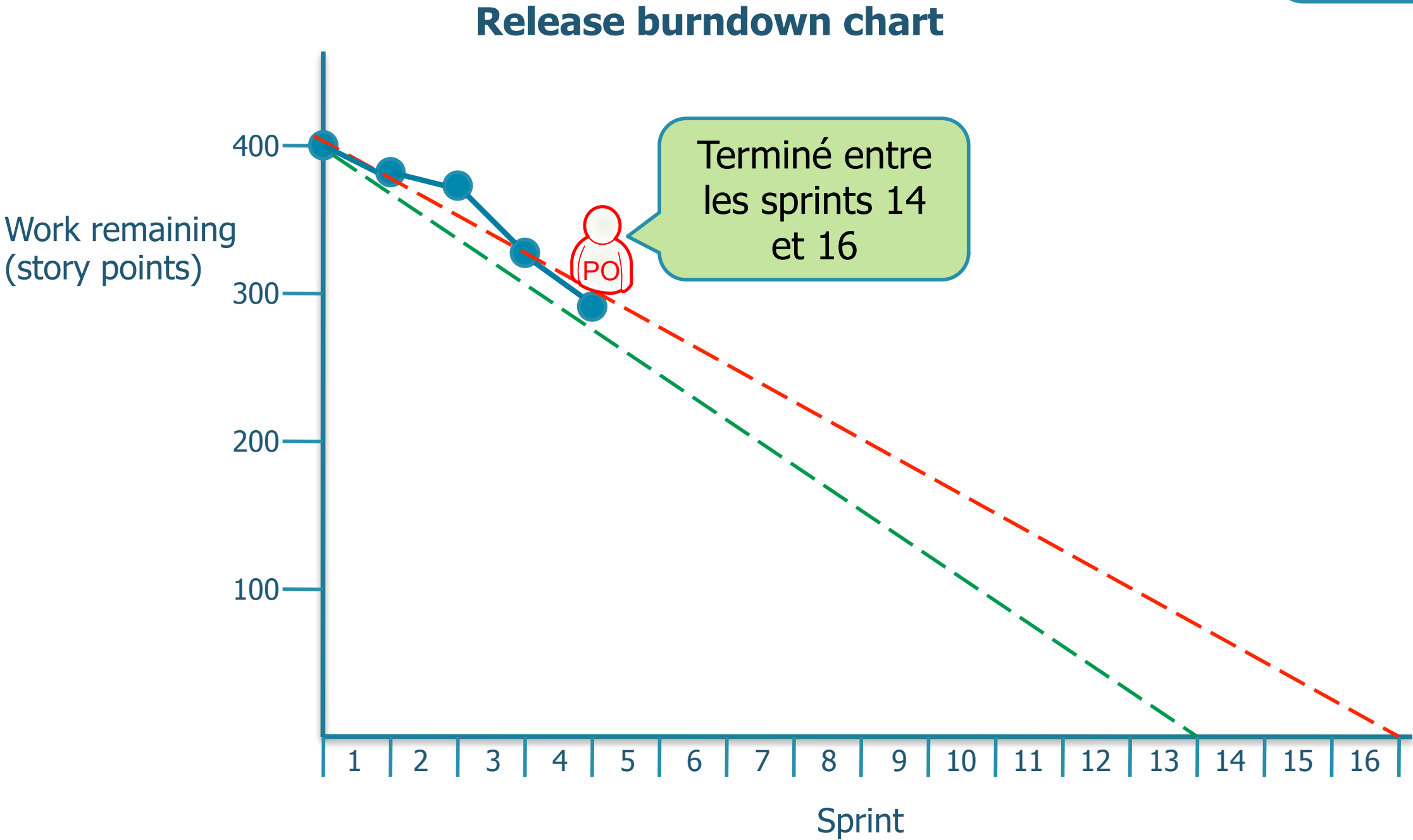
Release planning – budget fixe

- 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

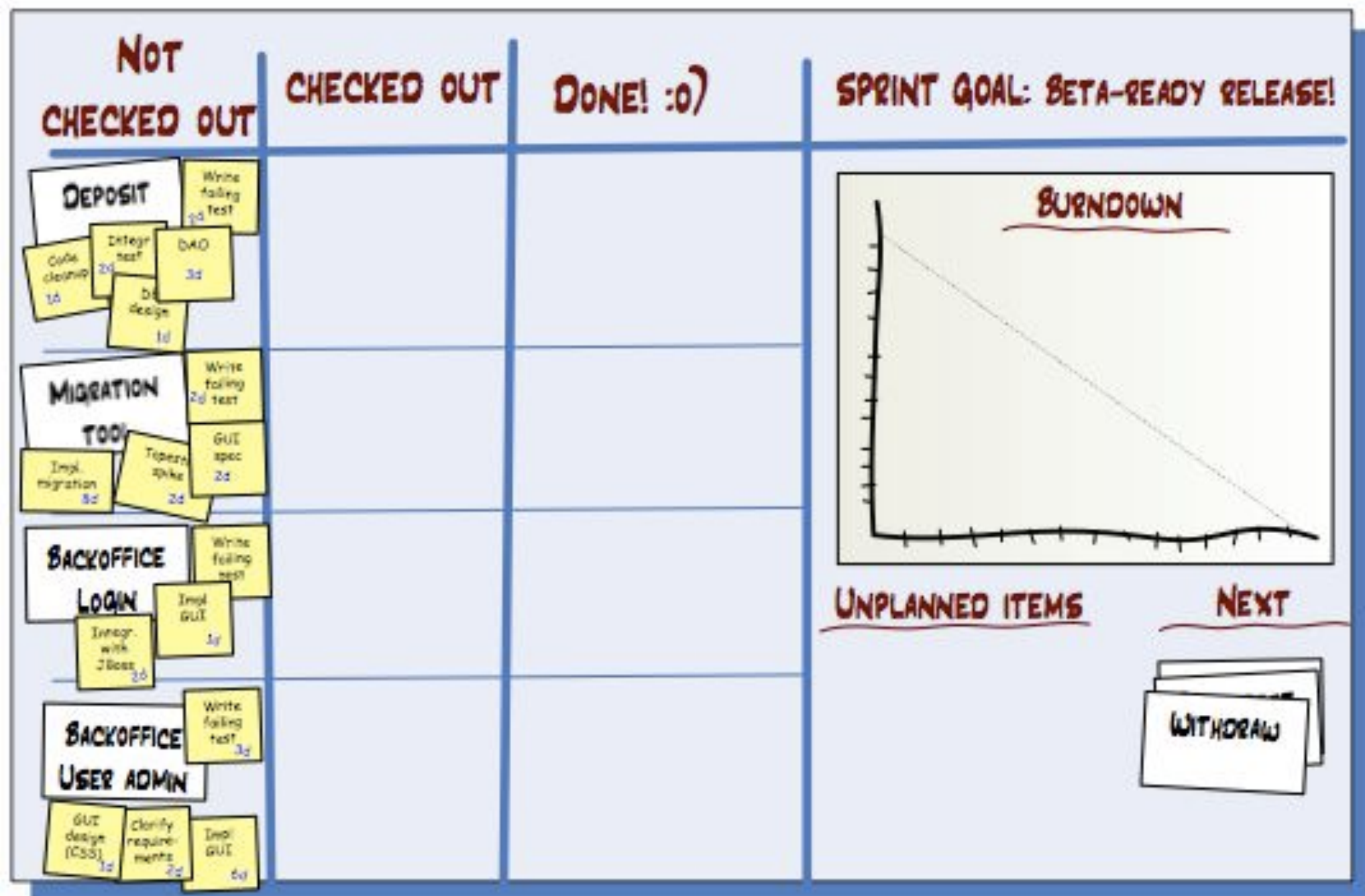
On aura fini quand ?



Les Artefacts de SCRUM

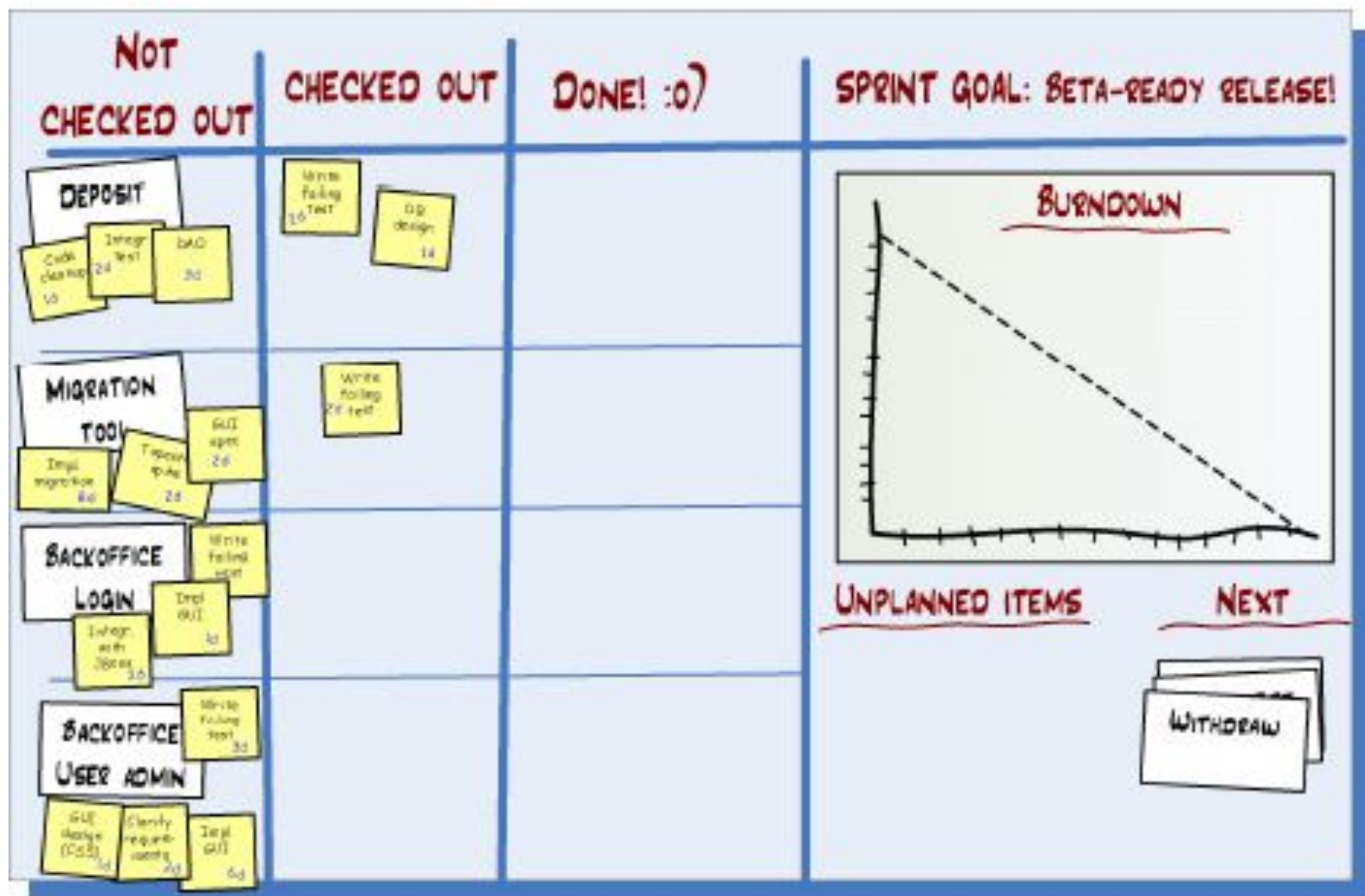
Exemple de sprint backlog, utilisant des stories (en blanc) et des tâches (en jaune)

Sprint 4 – Day 0,5 of 30



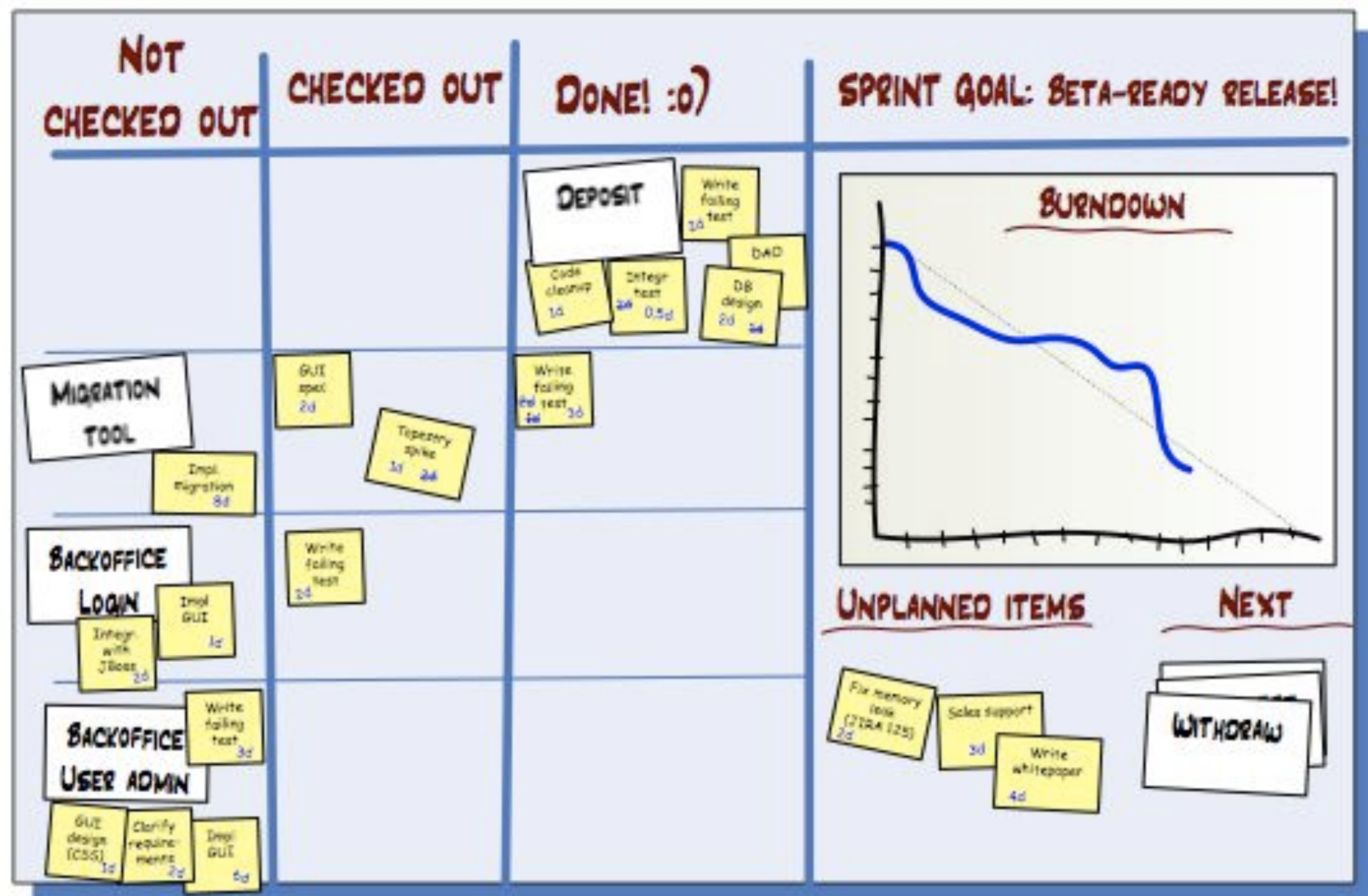
L'équipe commence à travailler par le haut du sprint backlog, les stories les plus prioritaires

Sprint 4 – Day 01 of 30



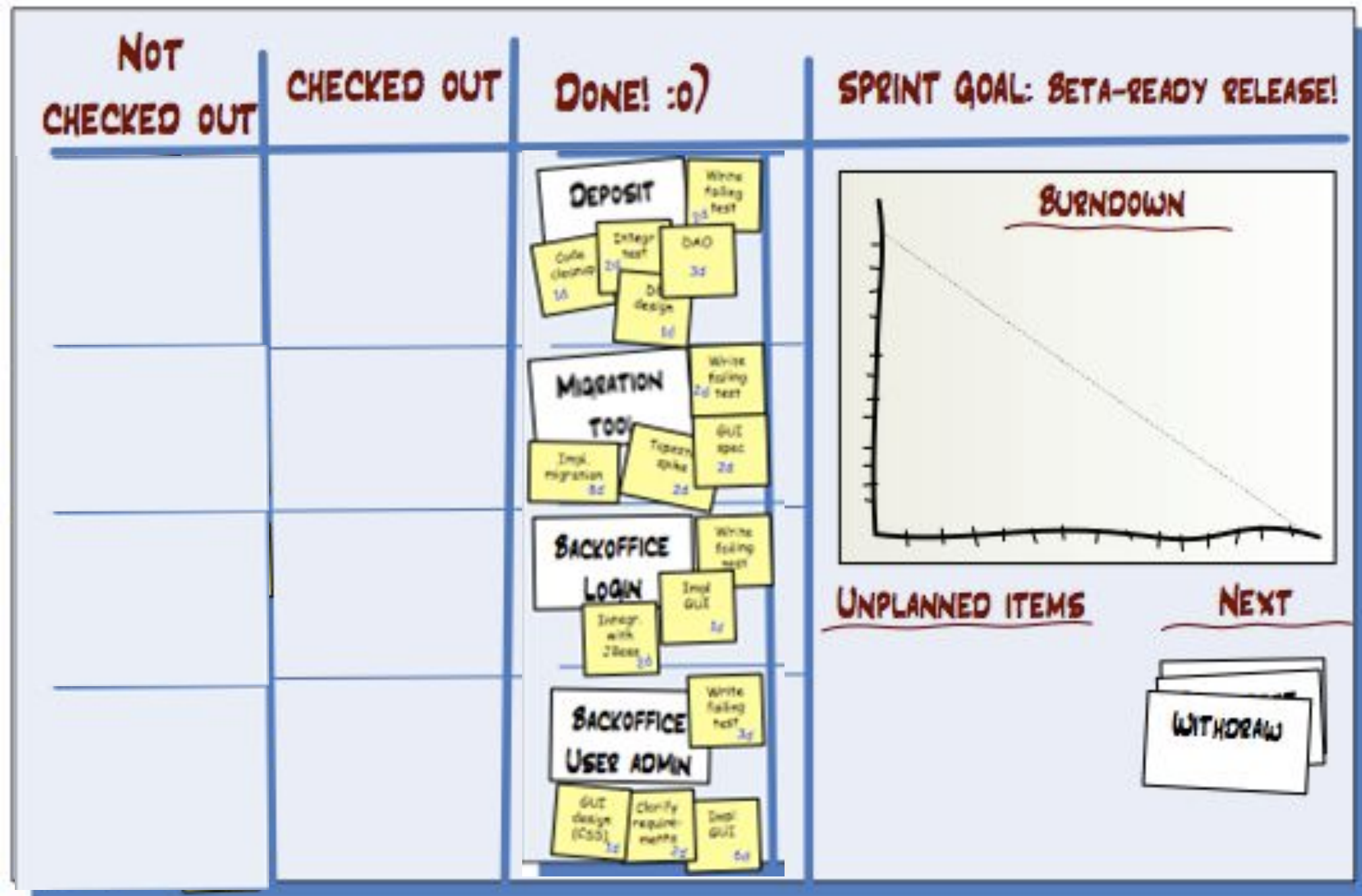
Une bonne pratique: terminer les stories complètement, avant d'en démarrer d'autres

Sprint 4 – Day 12 of 30



Fin du sprint

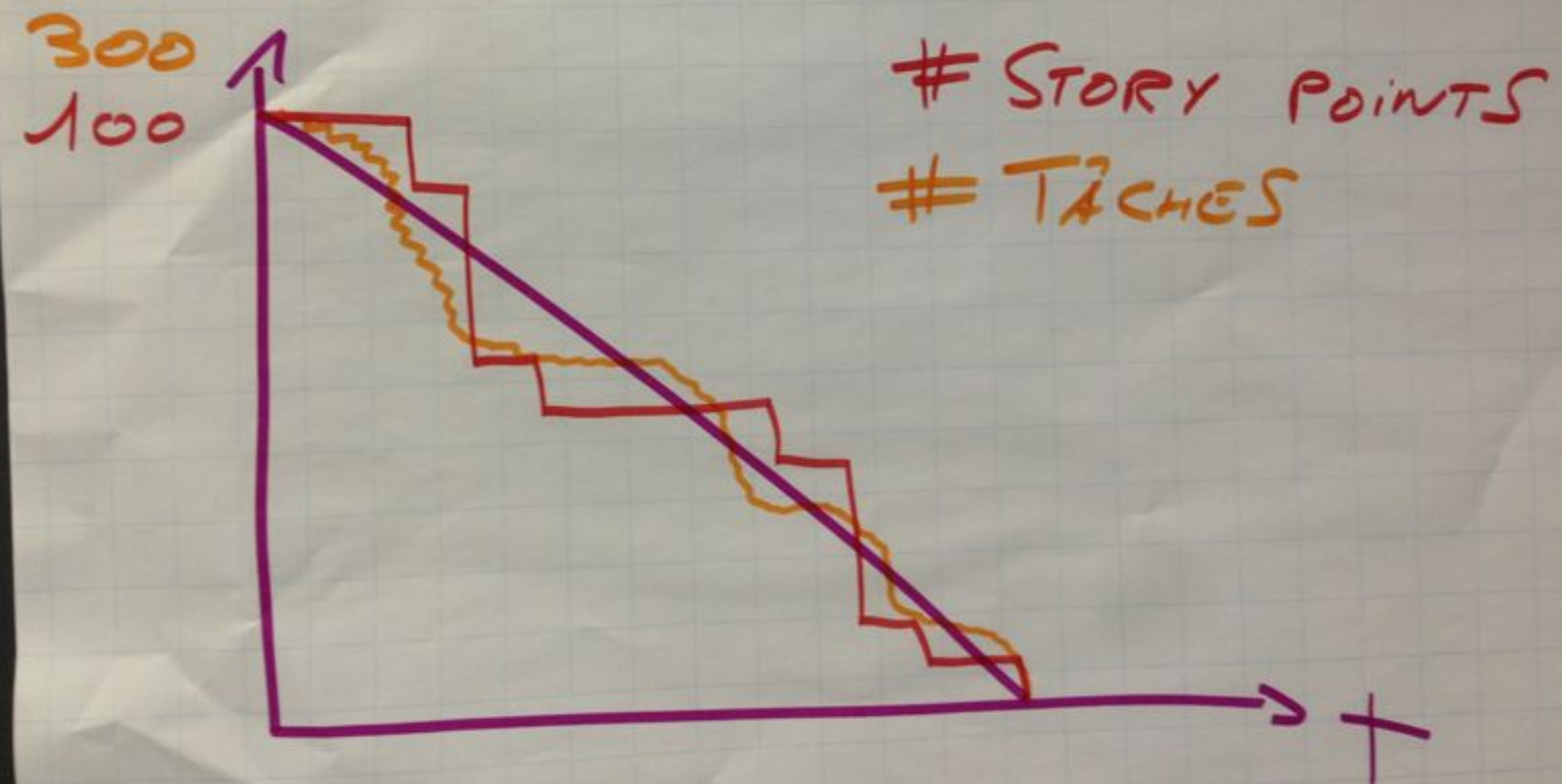
Sprint 4 – Day 30 of 30 (Happy Scenario 😊)



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



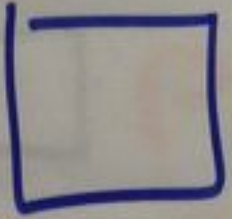
Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

SCRUM: les activités

SPRINT



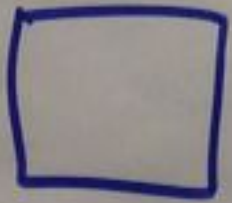
30j MAX



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.

Les équipes commencent par préparer leur support









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

La première formation porte sur le Sprint Planning



QUIZ

SPRINT PLANNING

PRODUCT
BACKLOG

REUNION

SPRINT
BACKLOG

REO
2H.

STORIES
ESTIMES

QUIZ

PRODUCT
OWNER

PRÉCISE
STORIES

DEV
TEAM

DÉCIDE
COMMENT
RÉALISER
STORIES

DÉCOMPOSE
LES
STORIES
EN
TASKS

SCRUM
MASTER

COORDONNE

MAÎTRISE
LE
TEMPS

DO'S
&
DON'T'S

DO:
TIME
BOX!

DON'T:
RECUPER
DES
STORIES

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



Daily Scrum

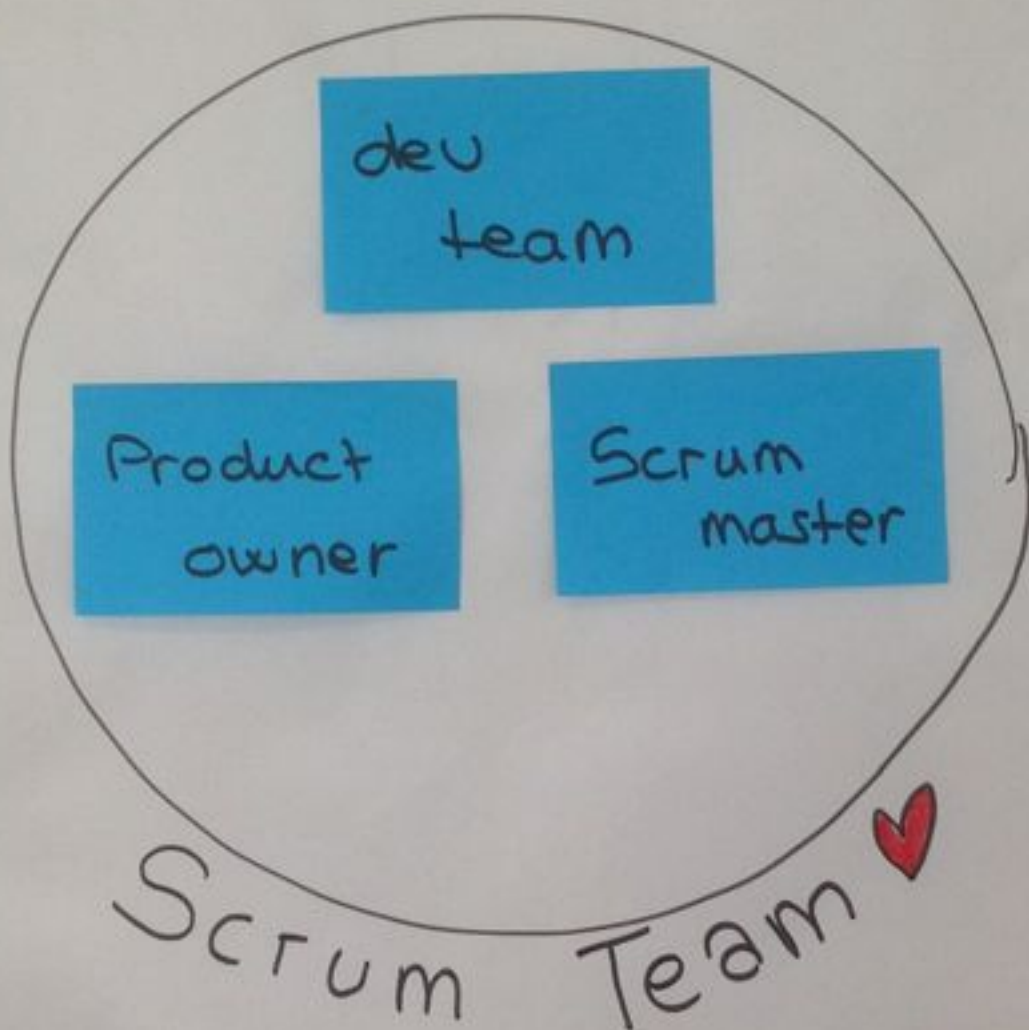
Hier ?

+

Aujourd'hui ?

+

obstacle ?



ceux
+ qui
veulent

15

Minutes

Max



Debout

Bref



tous
jours

Ball



pas
résolut°
pb

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 ?

Maintenant, le Sprint Review

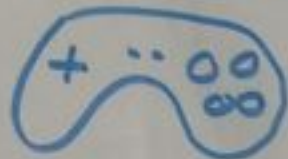


SPRINT REVIEW

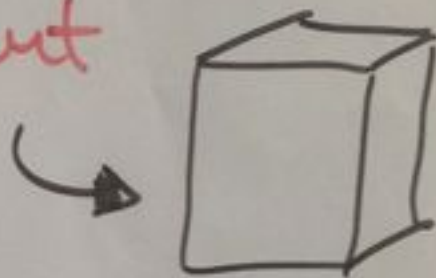


Fin de sprint.

1h / Semaine sprint.



Show Product Increment



Do and Don't.

~~• Remise en cause des process~~

• Montrer de la Documentation. ~~X~~

~~• Réévaluer les stories~~

• Mettre à jour le backlog.

• Tout le monde donne son avis, *pour la suite*

~~• Seul le PO évalue l'incrément.~~

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
- 1h max par semaine de sprint

Maintenant nous abordons la Rétrospective



SPRINT RETRO

1h / sem.

max

Qui

Dev
TEAM

SCRUM
MASTER

product
OWNER

QUOI

CIBLER
LES POINTS
④ DU SPRINT

DEFINIR LES
POINTS
D'AMÉLIORATION

DO & DON'T

Sélection
Des Points
à Aborder

Rappeler
le contenu
du sprint

Choix
d'action
concrete

RASSEMBLER
LES
DONNÉES

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 max par semaine de sprint
- 4 étapes: 1. Contexte, 2. Récolte des données, 3. Sélection d'un sujet, 4. Actions concrètes

Nous démarrons la dernière demi-journée. Après avoir à nouveau traité le feedback de la “porte du feedback” les participants viennent ajouter toutes leur questions, encore ouvertes, au backlog du cours



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

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

DEFINITION
OF DONE

CONCLUSION

ASPECTS
AVANCÉS

EXEMPLES
DANS
NOTRE
SECTEUR
D'ACTIVITÉS

CERTIF

EMAILS

FB
FORM

SCALING
SCRUM

GESTION DE LA
DÉSYNCHRO
MÉTIER

Comment adapter
Scrum à du
Multi projets ?

SCRUM avec
Equipes à
distance

recap best
practice
début de
projet

METTRE
EN PLACE
SCRUM

SPRINT REVIEW:
Si QUALITÉ FEATURE
INSUFFISANTE,
NEUE STORY? ?

ROLE : ARG MANAGER
JE VEUX INTEGRER
LA DEVTEAM
par 1 meilleur collègue

STATUTS DE
CONTRATS
("LEAD") ET
RÔLES SCRUM

COM MANAGER
INTEGRER DES
PRESTAS EXTERNES
A NOTRE SCRUM

LE D.A.
DANS LA
DEV TEAM?

2 méthodes ≠
en m tps?
agile +
cascade

Quelles Attentes
au poker dans
planning?

NAME
GAME

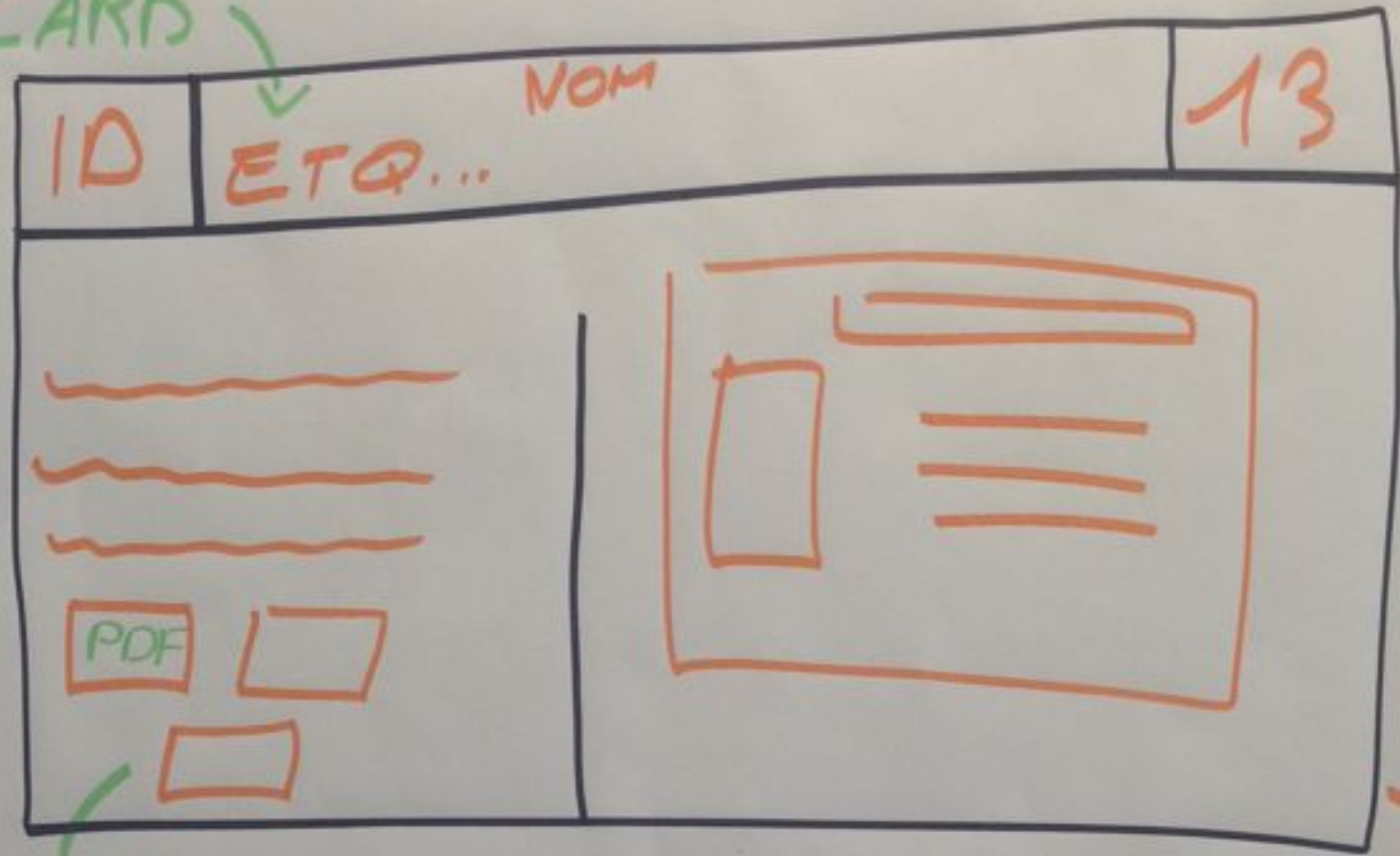
PRIORISER
DES
STORIES

PERTINENCE SCRUM
POUR PETITES TEAM/
MULTI PROJETS. ?

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY

CARD



CONVERSATION

ACC CRITERIAS

CONFIRMATION

I
N
D
É
P
E
N
D
A
N
T
E

N
É
G
O
C
I
A
B
L
E

V
A
L
E
U
R

E
S
T
I
M
A
B
L
E

S
M
A
L
L

T
E
S
T
A
B
L
E

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

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

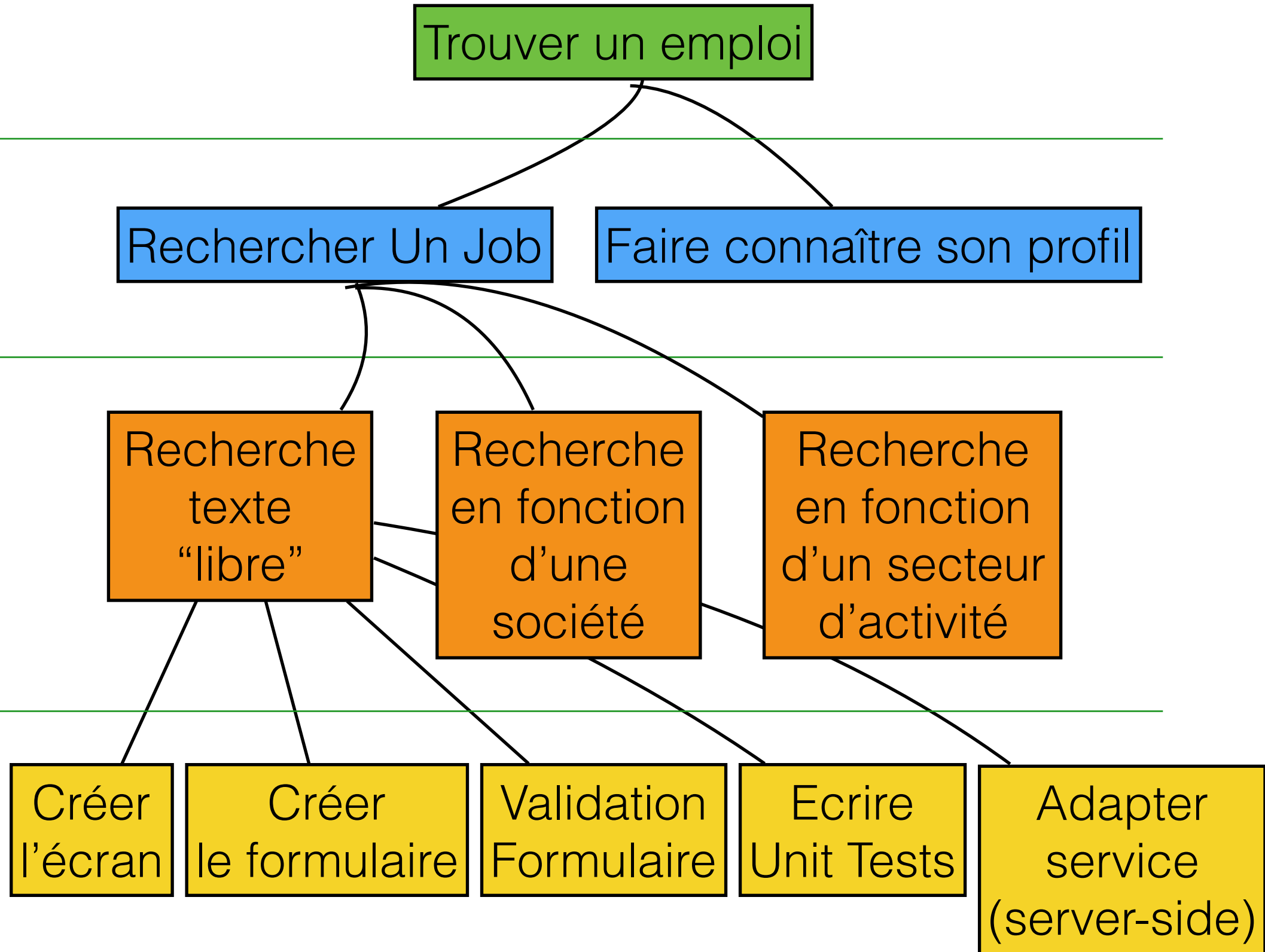
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

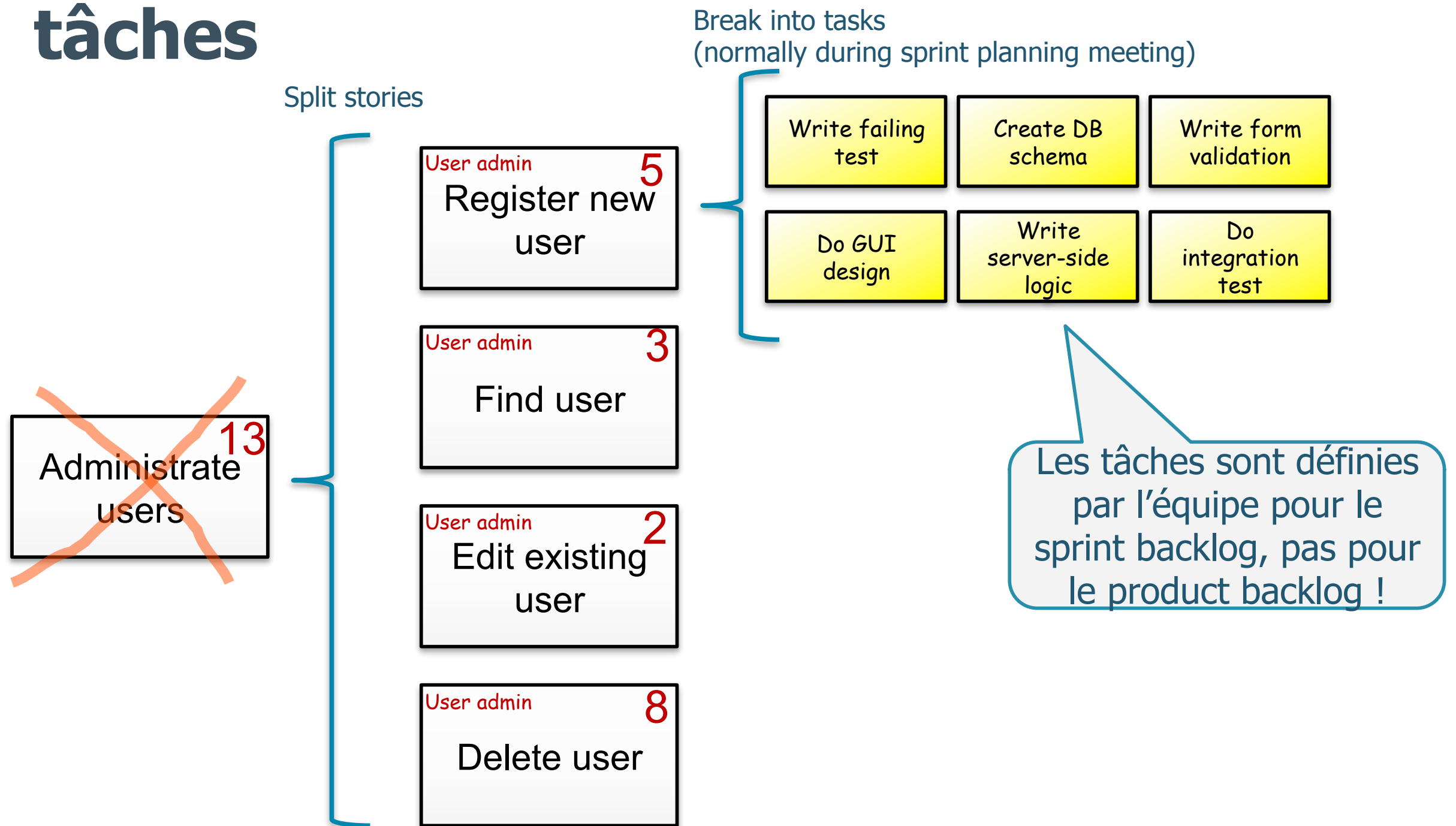
Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)



Découper une story en stories et en tâches



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



SCRUM avec
Equipes à
distance

- 1 EQUIPE \neq FUSEAU HORAIRE
 - * Réunions? \rightarrow Outil de comm (Skype)
Daily vs Reviews / Rétro.
 - * Dépendances? \rightarrow Outil collaboratif
(cloud, Trello...)
Jira

- 1 EQUIPE \neq FUSEAU HORAIRE
 - * Réunions? Horaires aménagés
 \rightarrow Comm par mail
 - * Dépendances
 - 1 référent en comm

M. FOWLER

AMBASSADEURS

2: Les meilleures pratiques pour démarrer un projet Scrum



recap best
practice
début du
projet

Mission



définition
des
rôles

+

définition
des
outils



PROJET
TEST

Rough
product
Backlog



Formation
Scrum
Equipe

Sprint
1



3: Adapter Scrum à de multi-projets



Comment adapter
Scrum à du
Multi projets ?



- 1 p.o. PAR PROJET



Scrum
Inter
Equipes



Scrum à plusieurs équipes

4: Gestion de la dé-synchronisation des métiers



GESTION DE LA
DÉSYNCHRO
MÉTIER

- Voir s'il ne faut pas redécouper la story.
- Simplifier les critères d'acceptance (utilisation de placeholders).
- Redéfinir la taille des équipes.
- Kanban.

<u>POTENTIELLEMENT LIVRABLE</u>	DEFINITION OF DONE
HIGH CONCEPT CONCEPT	
GAME DESIGN	
<u>LIST FEATURES</u>	DOD V2
PROTOTYPE	
DA.	
LEVEL DESIGN	
CODE	
TEST	
CODE	
PLAYTEST	
QA	
<u>LABO TRC</u>	
LOCA	
1st PLAYABLE	
ALPHA	
BETA	
0	

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)

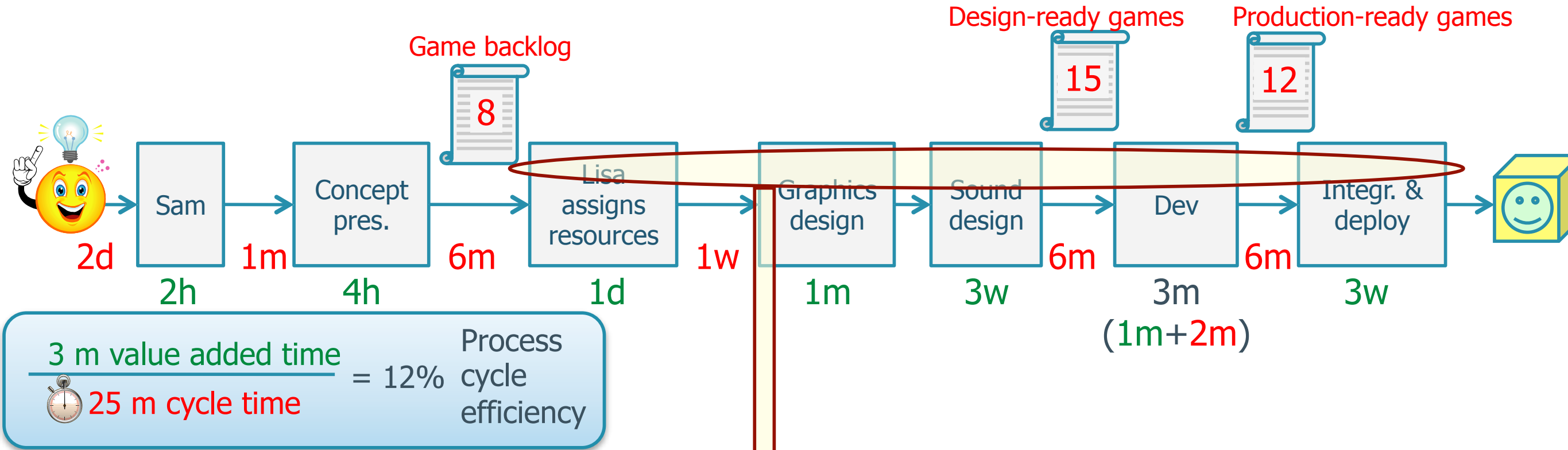
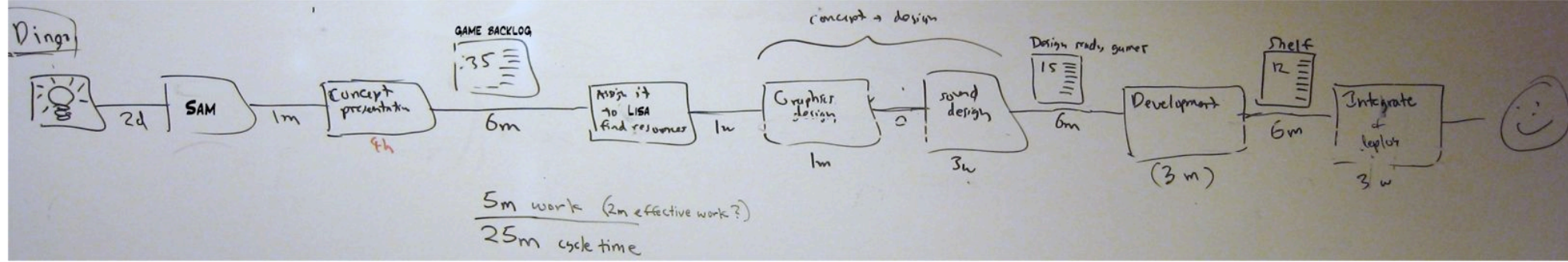
Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

	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.

Case Study dans l'industrie du jeux vidéo

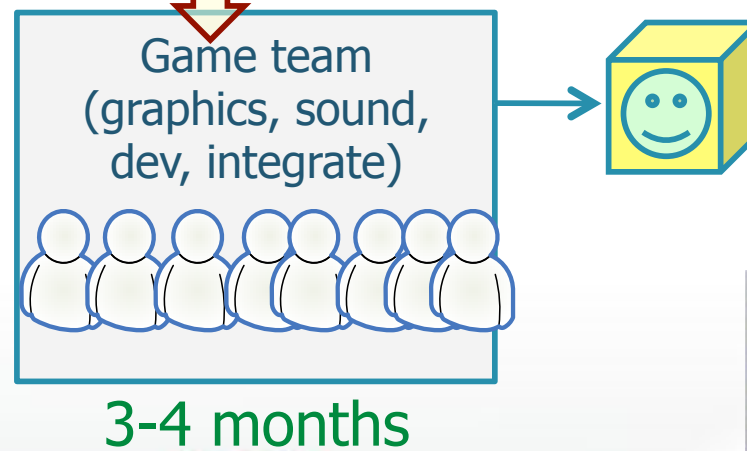
Before



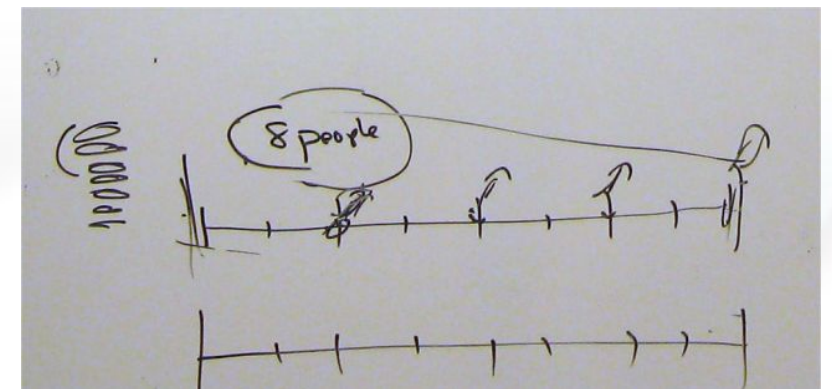
After

Cross-functional game team

 3-4 m cycle time = 6-8x faster

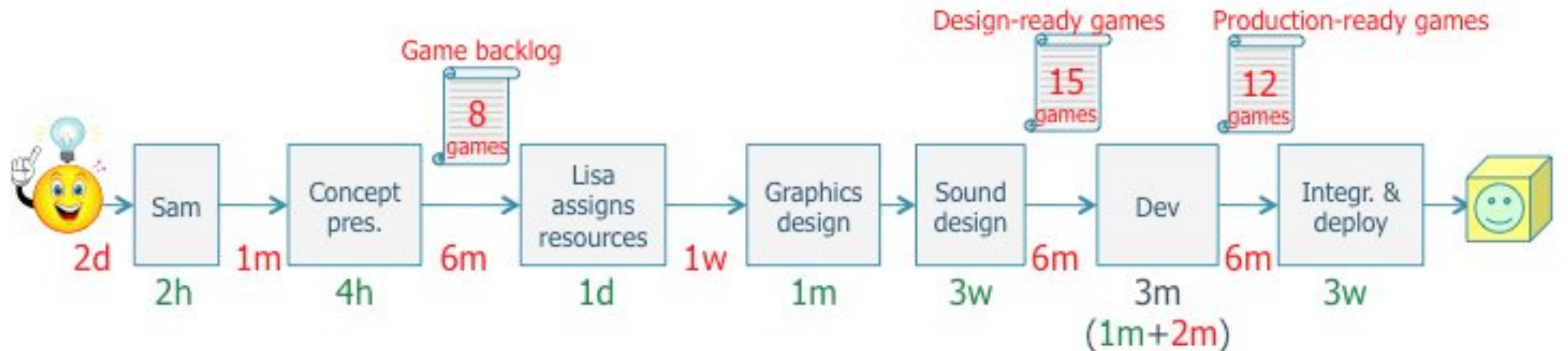
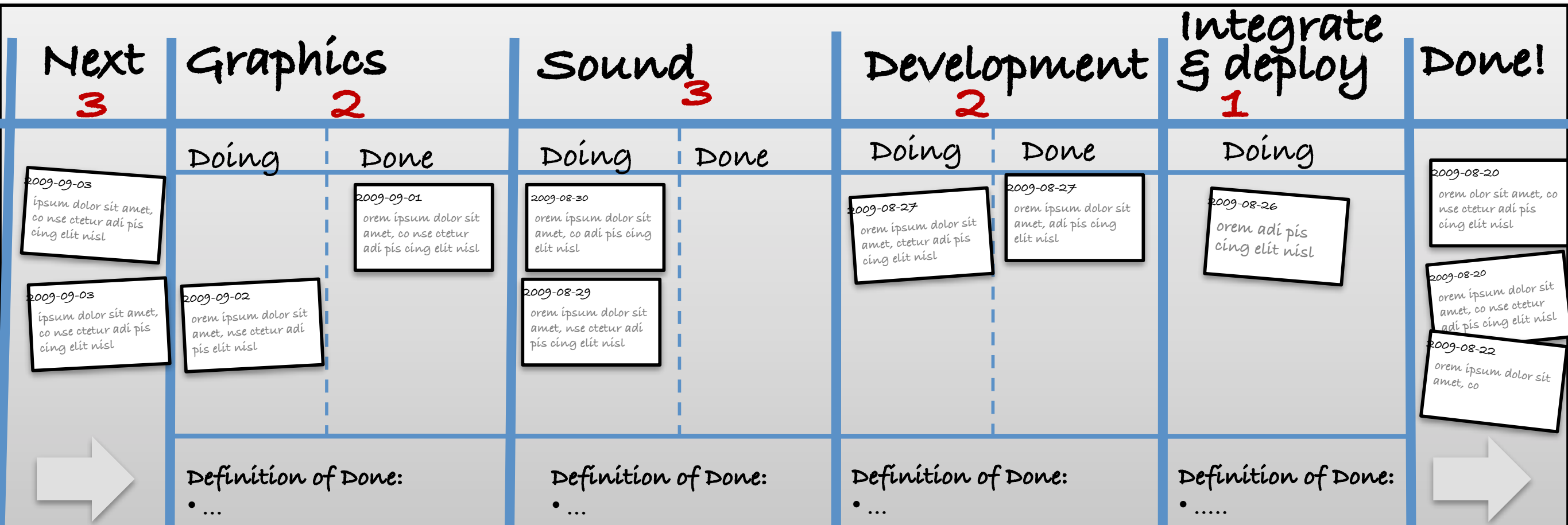


3-4 months

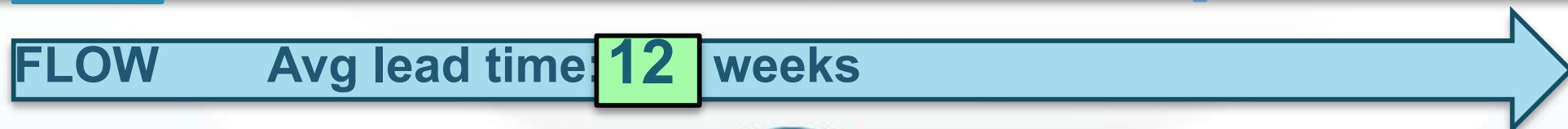
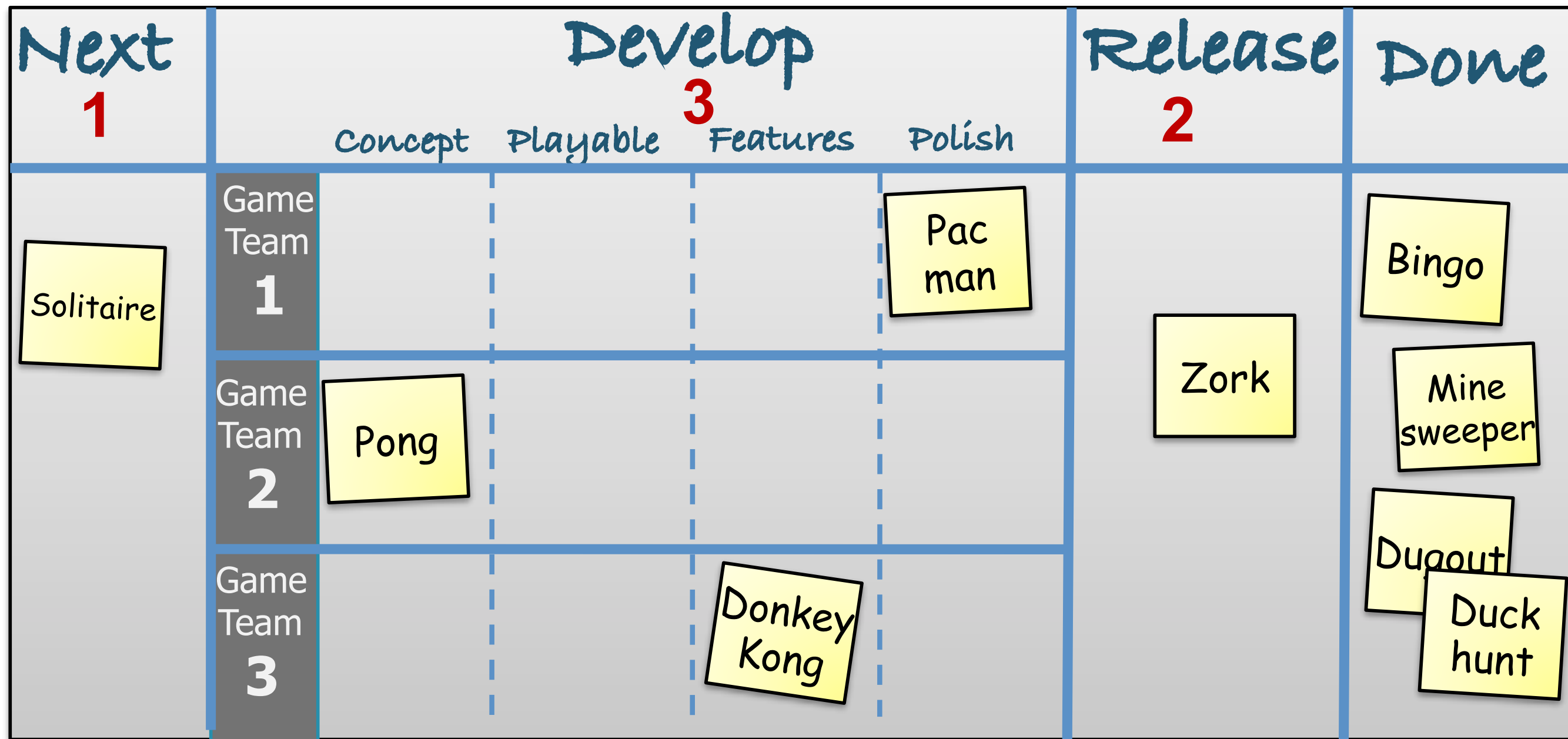


151

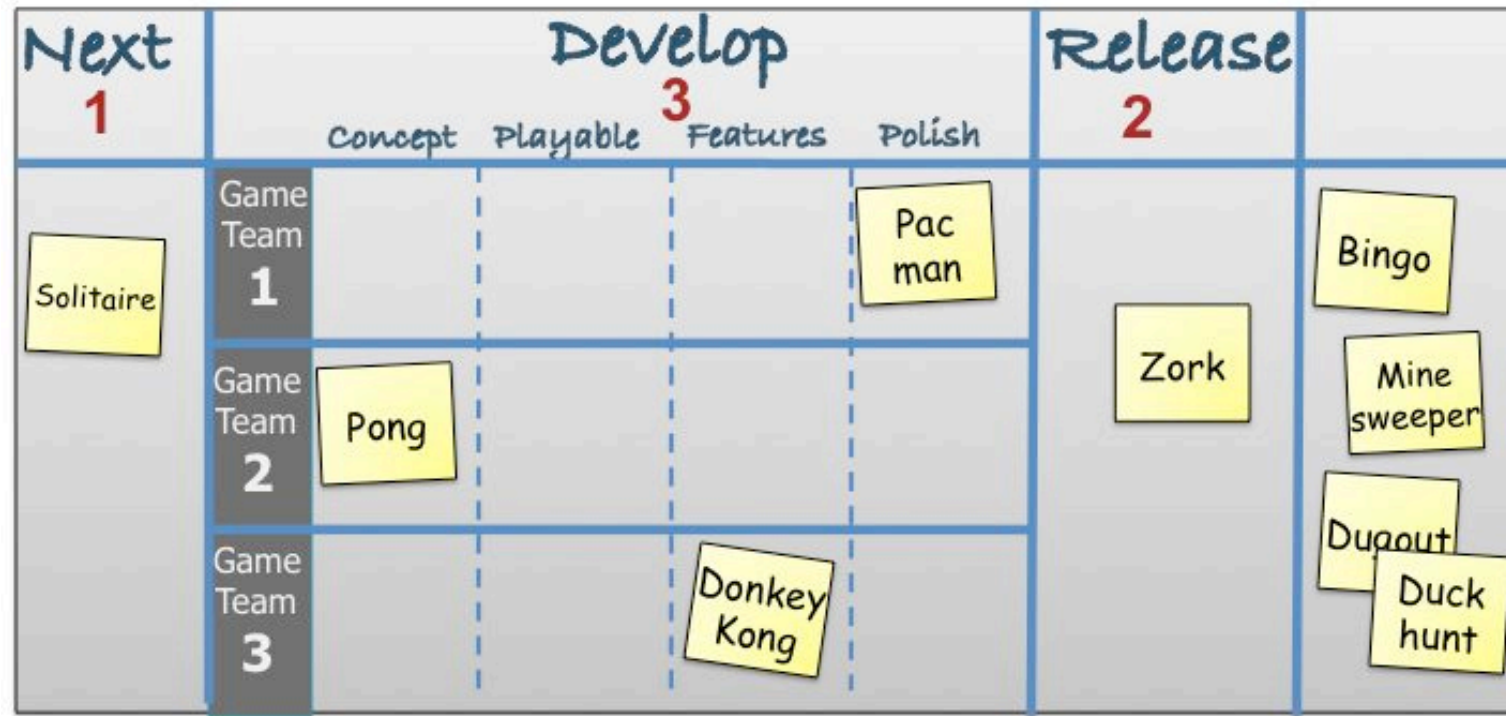
Kanban - evolution over revolution



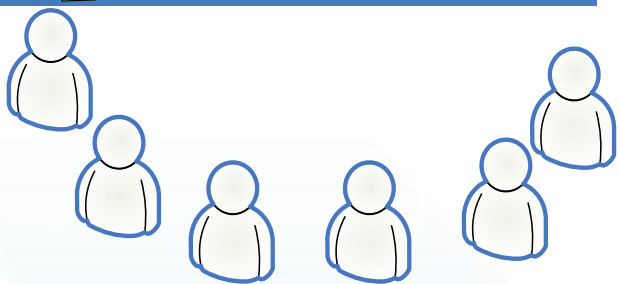
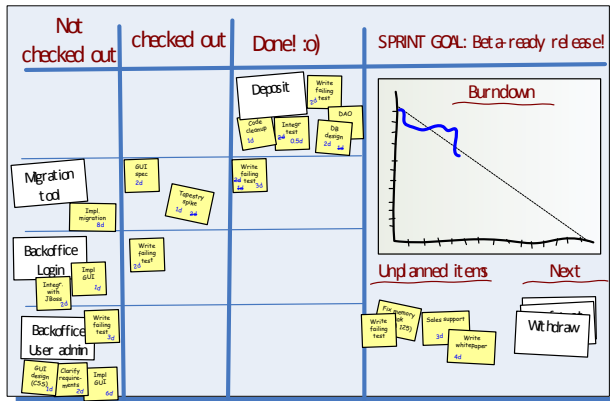
Portfolio-level board



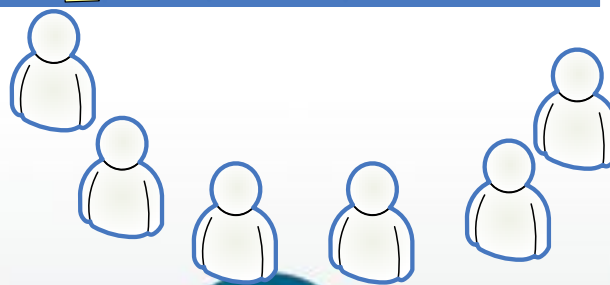
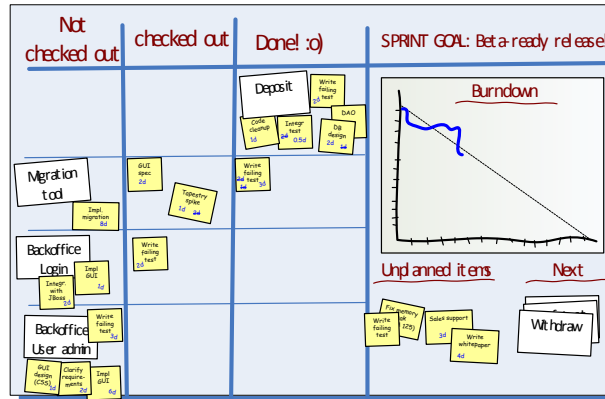
Game teams



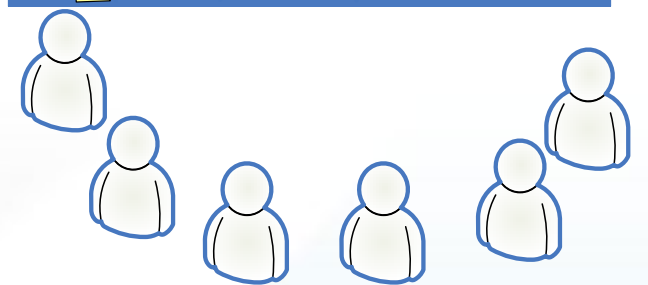
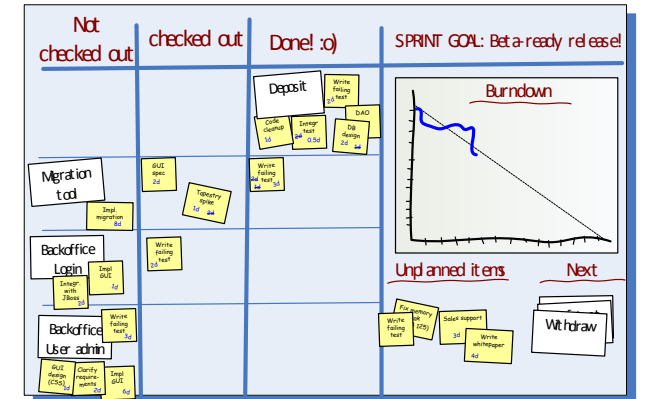
Game team 1
Current game: Pac Man



Game team 2
Current game: Pong

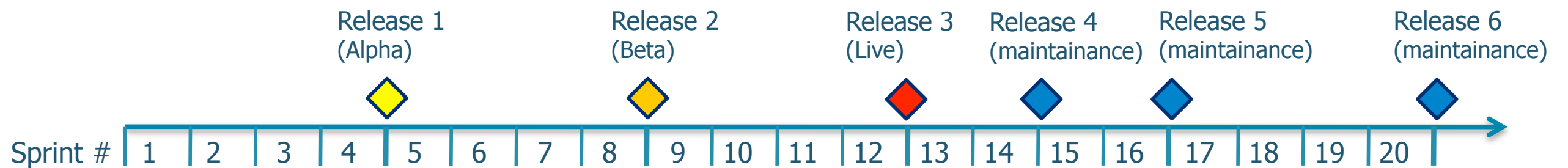


Game team 2
Current game: Donkey Kong



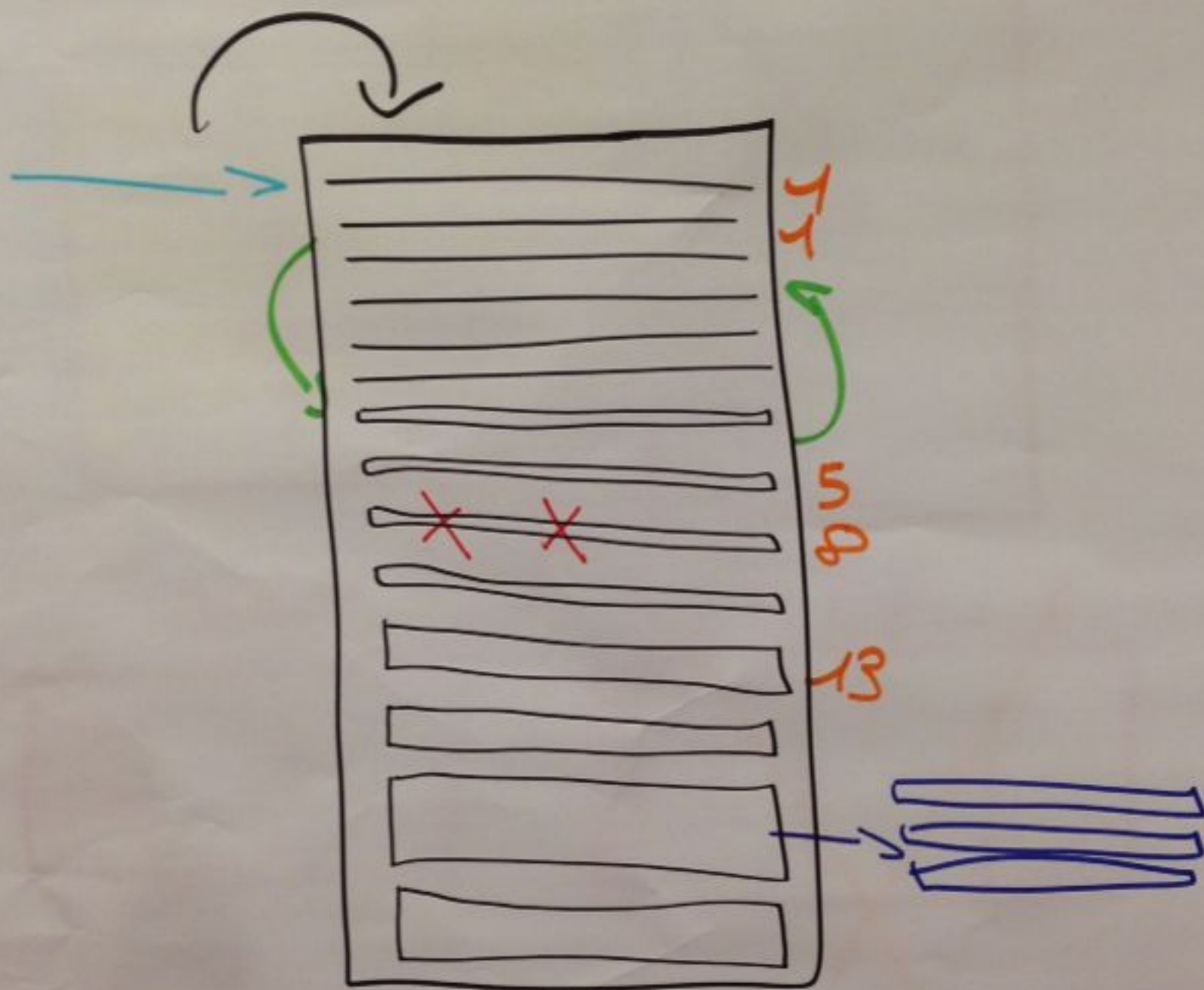
Release cycles

- Goal: every sprint results in *potentially releasable* product increment.
- Product owner decides when to release.



PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(Re) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

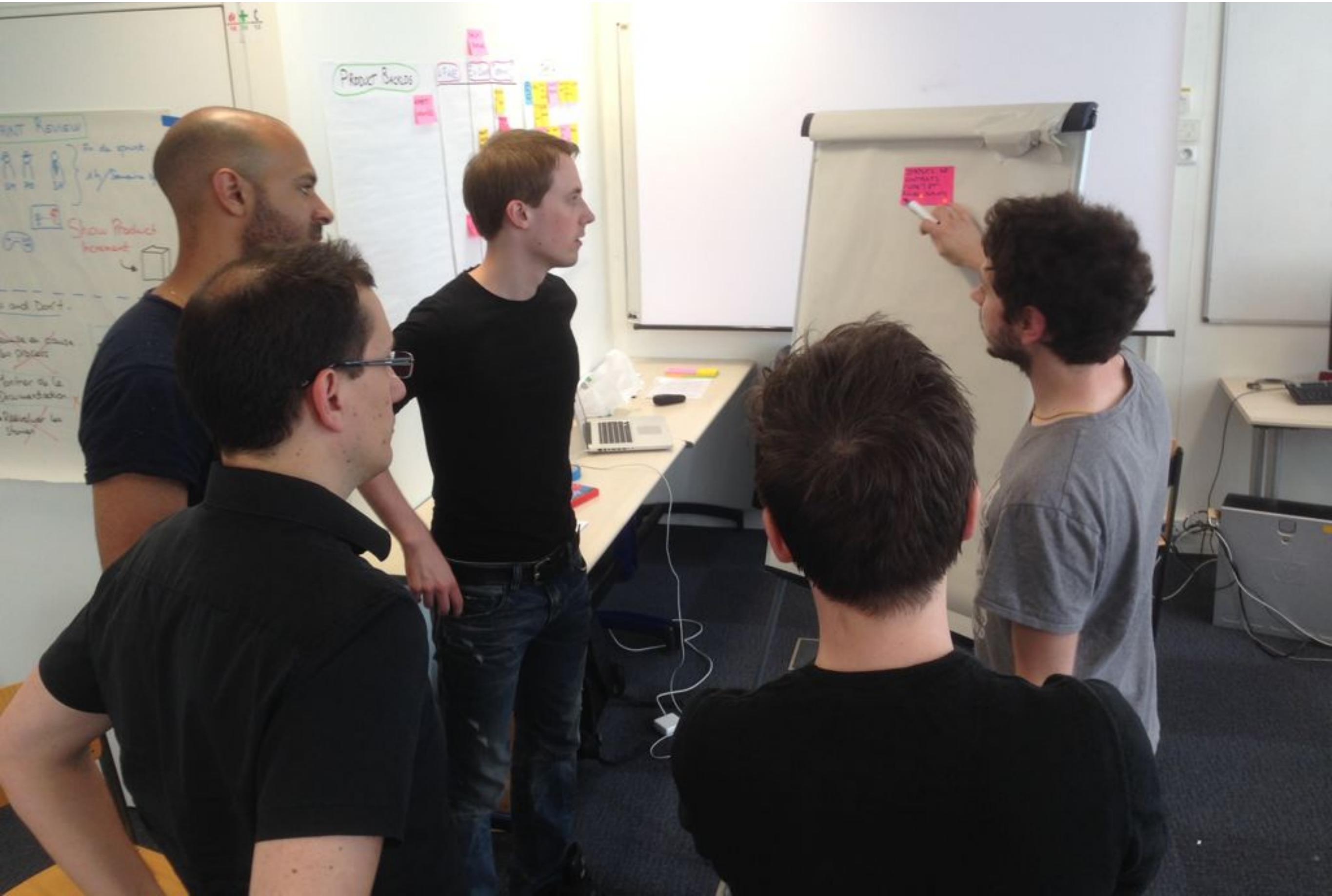
Lors du Product Backlog Refinement vous pouvez réaliser différents types d'activités

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

A nouveau, les participants vont maintenant brainstormer sur différentes questions spécifiques.



STATUTS DE
CONTRATS
("LEAD") ET
RÔLES SCRUM

-explication des rôles SCRUM

→ pas une structure de
management

→ les leads collaborent
avec le P.O. pour la validation.



MARKETING & DEV TEAM

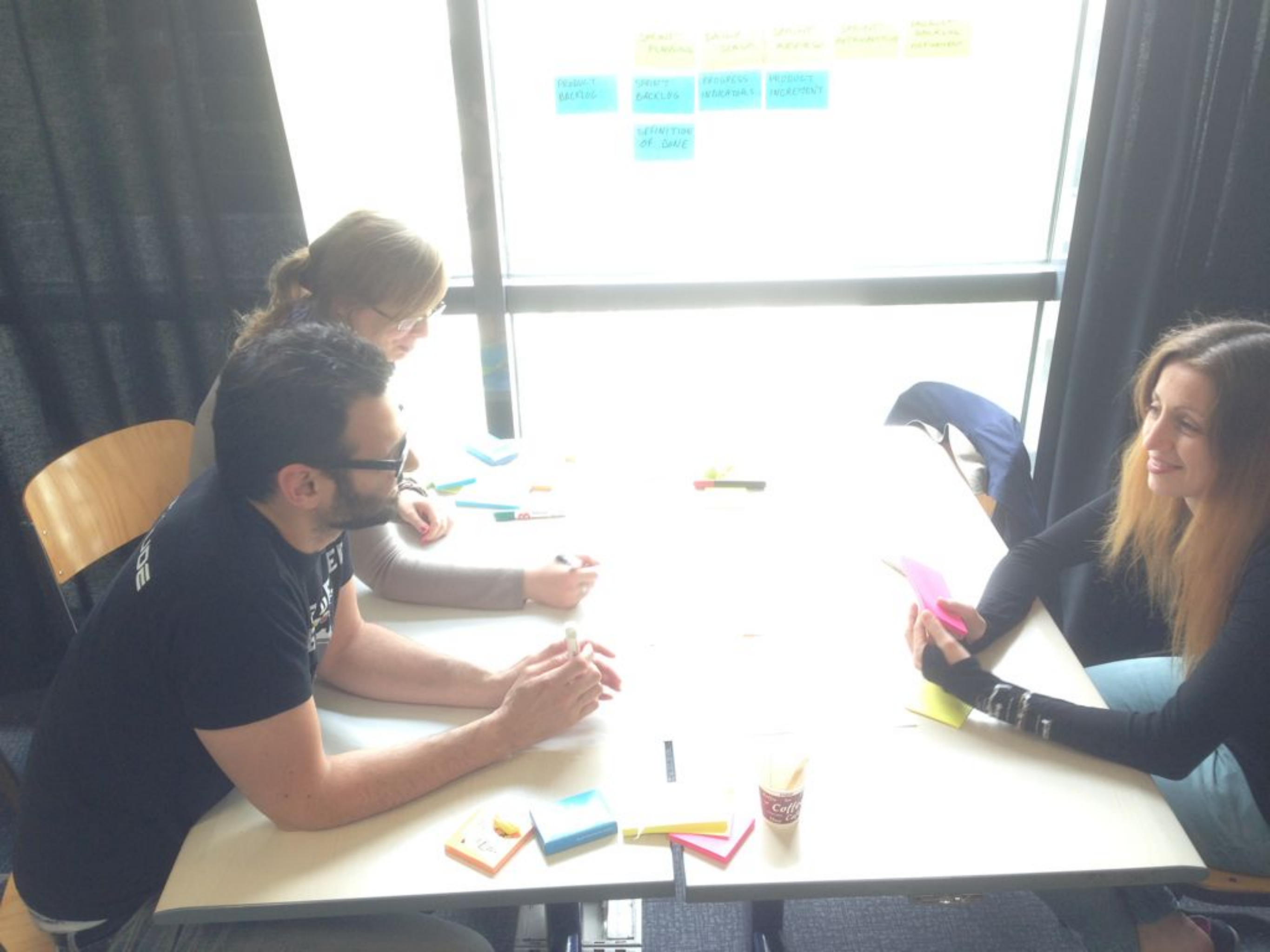
OLE: AKG MANAGER
se veut intégrer
LA DEV TEAM
pour 2 meilleurs résultats

DEV TEAM REMONTE INFO \leftrightarrow MKT.

- DEMANDE SPÉ DU MARKETING (ex. POSING PERSONS)
↳ INTÉGRATION / ANTICIPATION
DES DEMANDES DANS LE SPRINT.

- VISIBILITÉ PLANNING / PROFITS

~ RÉUNIONS ?



PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

PROGRESS INDICATORS

PRODUCT INCREMENT

DEFINITION OF DONE

SPRINT PLANNING

SPRINT SETUP

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG

PRODUCT INCREMENT

SPRINT REVIEW:
SI QUALITÉ FEATURE
INSUFFISANTE,
NUEVE STORY? (?)

- identifier le problème de la feature à partir du moment où elle avait été validée
- retourner dans le product backlog (version 2)
 - ↳ nouvelles spécifications uniquement
- inclus dans le nouveau sprint
 - ↳ si accepte de changer coût ou délai (sinon cur)



SCALING
SCRUM

→ Comment organiser?

- Teams homogènes.
(tous les corps de métiers).
- Scrum de scrum.
- Spotify.
- Ph de communicat°

↓
ou team
par métier.
(GD/Dev/Art)

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

⑤	INTRO	REFINE TEAM BACKLOG	ESTIMATION & PLANNING	PLANNING POKER	ESTIMATIONS RELATIVES	VELOCITÉ
		RELEASE BURNDOWN				
⑥	LES ARTEFACTS	SPRINT BURNDOWN	SPRINT BACKLOG	SCRUM: LES ACTIVITÉS	TRAINING	
	DAILY SCRUM	SPRINT PLANNING	SPRINT REVIEW	SPRINT RETROSPECTIVE		
⑦	REFINEMENT DU COURS	PHOTO GROUPE	SCRUM & LES SPECS	INVEST USER STORY		
	SCRUM avec Equipes à distance	recap best practice début de projet	Comment adapter Scrum à des Multi projets ?	GESTION DE LA DÉSYNCHRONISATION MÉTIERS		
⑧	DEFINITION OF DONE	EXEMPLES DANS NOTRE SÉCURITÉ D'ACTIVITÉ	PRODUCT BACKLOG REFINEMENT	METTRE EN PLACE SCRUM	CONCLUSION	SCALING SCRUM
	COM MANAGER INTEGRER DES PRESTAS EXTERNES A NOTRE SCRUM	EMAILS	FB FORM	CERTIF	ROLE: ARG MANAGER JE VEUX INTEGRER LA DEVTEAM	
	SPRINT REVIEW: Si QUALITÉ FEATURE INSUFFISANTE, NOUVEAU STORY? 				Par 1 Meilleur collaboration	

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 !!