

Formation Certified ScrumMaster 7 & 8 Juillet 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

CERTIFIED

SCRUM MASTER

728 Juil

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA

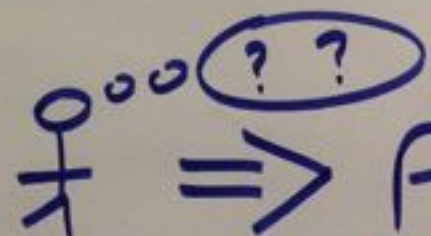
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET


APPRENDRE

TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

ÉQUIPES

FORMAT
USER
STORY

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.





En tant que CHIEF PROD.
Je veux voir les principes
Scrum.
Afin de réajuster nos
façons de travailler

En tant que
Je m

En tant que
Scrum Master
Je veux connaître
toutes les bases
après avoir obtenu

En tant que S.M.
Je veux savoir
comment interagir
avec des équipes
non Scrum
afin que nos projets avancent

En tant que S.M.
Je veux pouvoir parler
de la bonne façon
de travailler

Dream Team

En tant que
Scrum Master
Je veux connaître
Toutes les bases
Afin d'être efficace

En tant que S.M.
Je veux savoir
comment interagir
avec des équipes
"non scrum"
Afin que mes projets réussissent

En tant que S.M.
Je veux pouvoir prioriser
le bon travail
Afin de multiplier
les projets scrum et
faire des clients heureux

En tant que Développeur
Je veux maîtriser la réalité
de mes sprints
Afin d'appliquer scrum et tirer
profit de cette méthode.

En tant que Architecte
Je veux connaître et
Appréhender Toute les
Facettes de l'Agile

En tant que Développeur

En tant que CHEF PROJ.
Je veux voir les principes
Scrum.
Afin de réajuster les
façons de travailler

En tant que Chef de Projet
Je veux passer ma certification
Afin de valider mes
acquis.

En tant que Chef de Proj.
Digital
Je veux optimiser mes
méthodes de travail
afin d'être au mieux
sur mes projets

En tant que Consultant
Digital
Je veux améliorer la
qualité de mon travail
afin de satisfaire au
niveau mon client!!

En tant que CP & SM
Je veux savoir comment
gérer les 2 rôles sans
"oublier" mes rôles
Afin de garantir le bon
fonctionnement de Scrum

En tant que Chef de Projet
Je veux valider mes

En tant que
CHEF DE PROJET
BUSINESS
Je veux acquérir
des connaissances théoriques
et pratiques
Afin de les appliquer dans
le cadre de mes projets

En tant que
CHEF DE PROJET
BUSINESS
Je veux appliquer la
méthode Scrum dans
un contexte de travail
Agile

Je veux être un Scrum
Master, organiser et
soutenir les équipes
respecter
les valeurs de l'Agile.

En tant que S.M.
ou CP
Je veux savoir comment
représenter la partie
d'un Architecte
Afin que les exigences
soient représentées

En tant que S.M./CP
Je veux savoir comment
intégrer les équipes
Scrum et les sprints
Pour ne plus avoir
conflits ou délais

En tant que
Chef de Projet
Je veux valider mes
acquis.

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

TWIGA TEAM

En tant que chef de projet
je vais apporter une connaissance
générale
à fin d'être un bon maître

En tant que chef de projet
je vais apporter une connaissance
générale
à fin d'être un bon maître

EN TANT QUE
SEUL
ETRE RESPONSABLE
DE LA
REUSSITE DES PROJETS

en tant que chef de projet
je vais apporter une connaissance
générale
à fin d'être un bon maître

en tant que chef de projet
je vais apporter une connaissance
générale
à fin d'être un bon maître

EN TANT QUE RESPONSABLE
DE LA
REUSSITE DES PROJETS
PAR ACCOMPAGNEMENT DES EQUIPES
ET NON SEULEMENT A TRAVAILLER
EN ISOLÉ

EN TANT QUE
RESPONSABLE DES PROJETS
JE VAIS APPORTER UNE
CONNAISSANCE GÉNÉRALE
À FIN D'ÊTRE UN BON MAÎTRE

LES DIABLES ROUGES

EN TANT QUE SCOUTS
DE NEUX APPRENDRE LES
FONDEMENTS DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE LES
FONDEMENTS DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE MA
FAÇON DE LEADER 1 (MOT)
AFIN DE GAGNER EN
EFFICACITÉ

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE LES
FONDEMENTS DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

EN TANT QUE SCOUTS
JE VEUX APPRENDRE
LES FONDAMENTAUX DE L'ESPRIT
POUR DEVENIR PLUS EFFICACE

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.





SIMULATION PROJET SCRUM

☐ UNE ÉQUIPE



UN MAX
DE POINTS

☐ TOUT LE MONDE TOUCHE

☐ AIR-TIME

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ A TERRE = PERDUE

☐ DÉBUT = FIN

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

3	6	11	13 [?]	17 [?]
-	9	13	15	17

Après un premier sprint à "0" points l'équipe a pu apprendre de son expérience et passer à 9 et ensuite terminer à 17 soit une productivité doublée, et ce en 30 minutes de travail en commun !

DEBRIEF BALL POINT

VOISIN
DIRECT ?

COM "BALL"

BOTTLENECK
"STOP
LANCER"

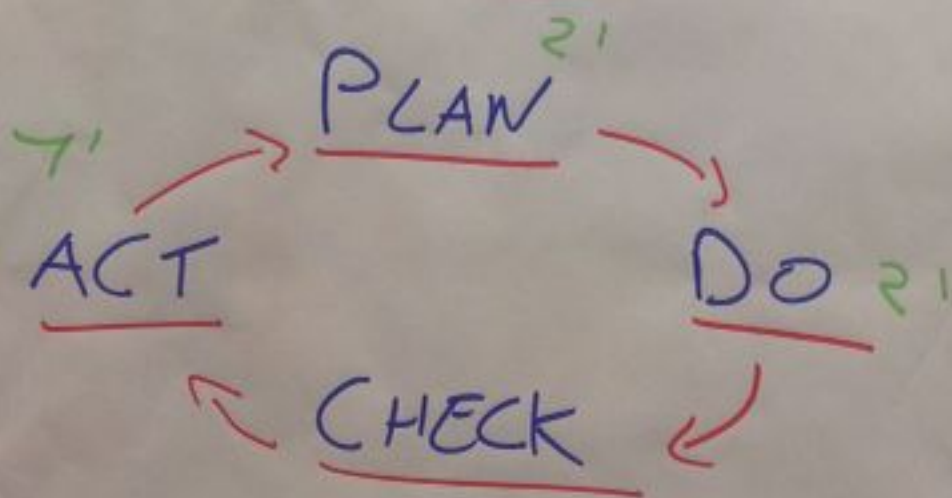
ECOUTE RYTHME

~~OW~~ S'ARRÊTE ?

AJOUT CONTRAINTES

USER INSPECT
& ADAPT

PDCA



INSPECT
& ADAPT

TRANSPARENCE

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

Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

- Il introduit le Processus Scrum basé sur le cycle de Deming: http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue_de_Deming
- 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

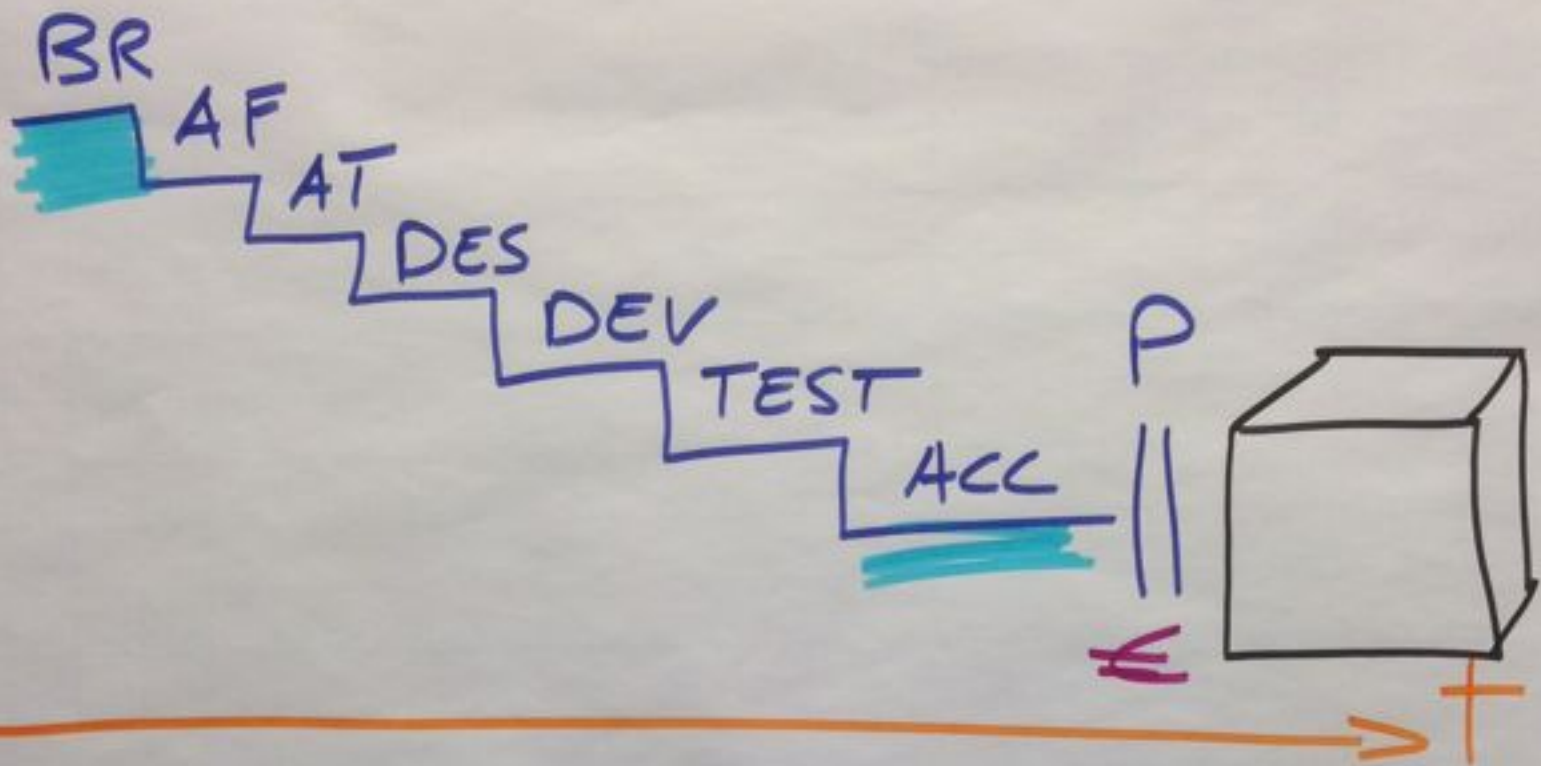
INSUCCES

ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

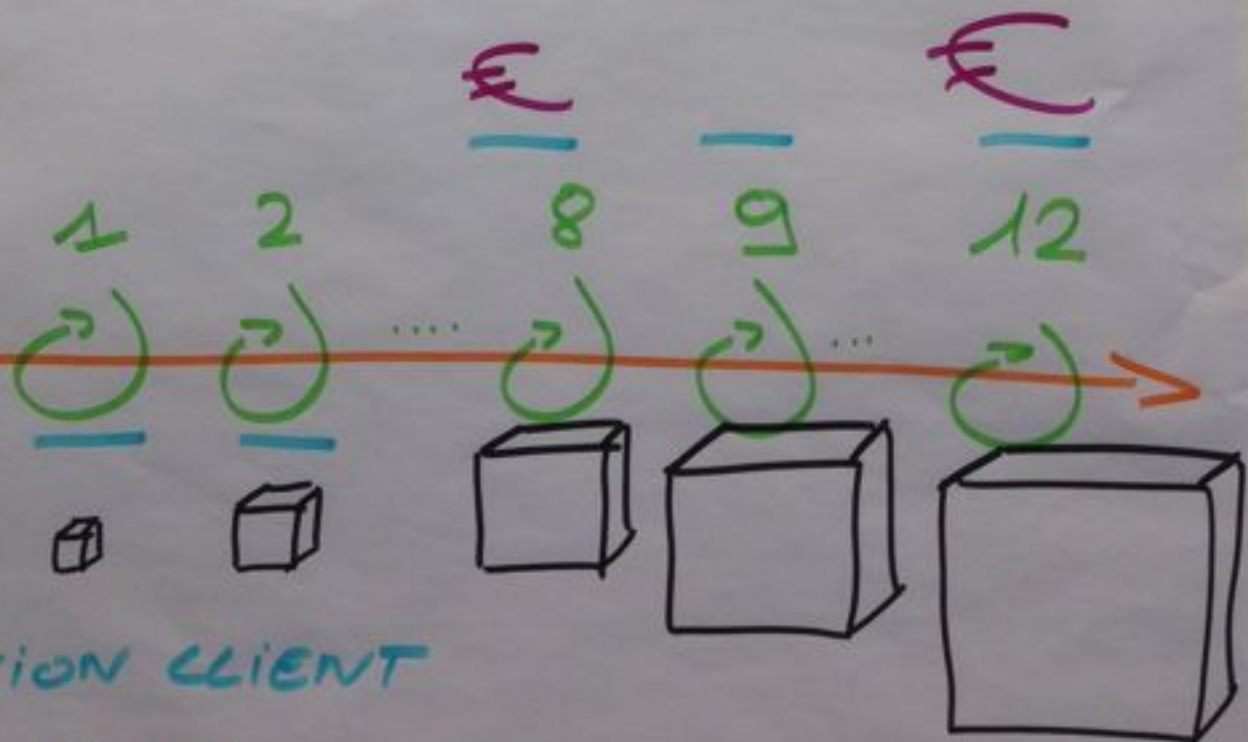
Aperçu du “framework” SCRUM

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







Spout

DM

SR

{SP
DD
se

PI

Dn

PI

Dn

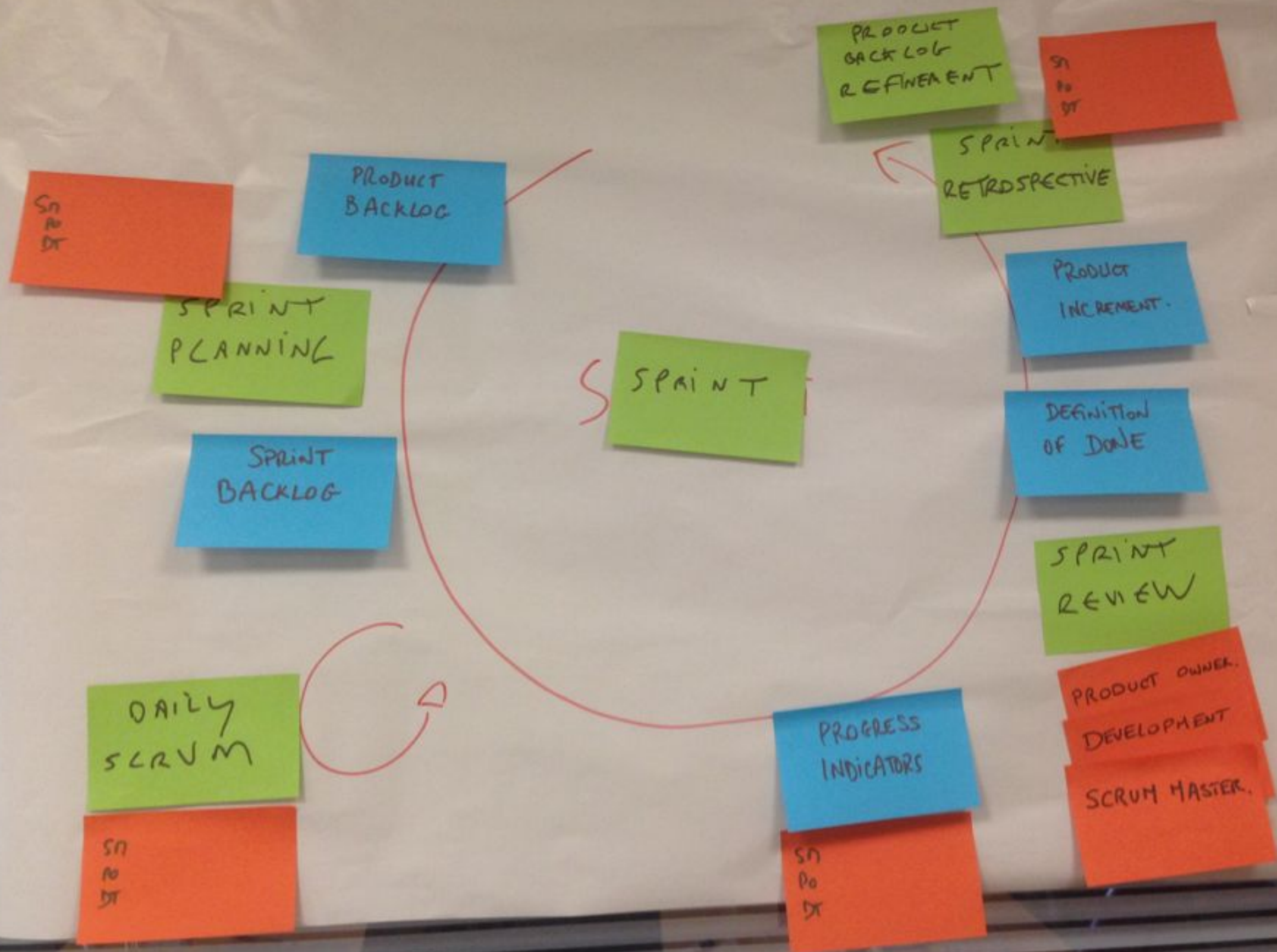
PI

Dn PI Dn

SM

PO

SR



Scrum Master

Daily Meeting

dev Team

Sprint

Progress indicator

Product Backlog Refinement

D o D

Product Backlog

Sprint Planning

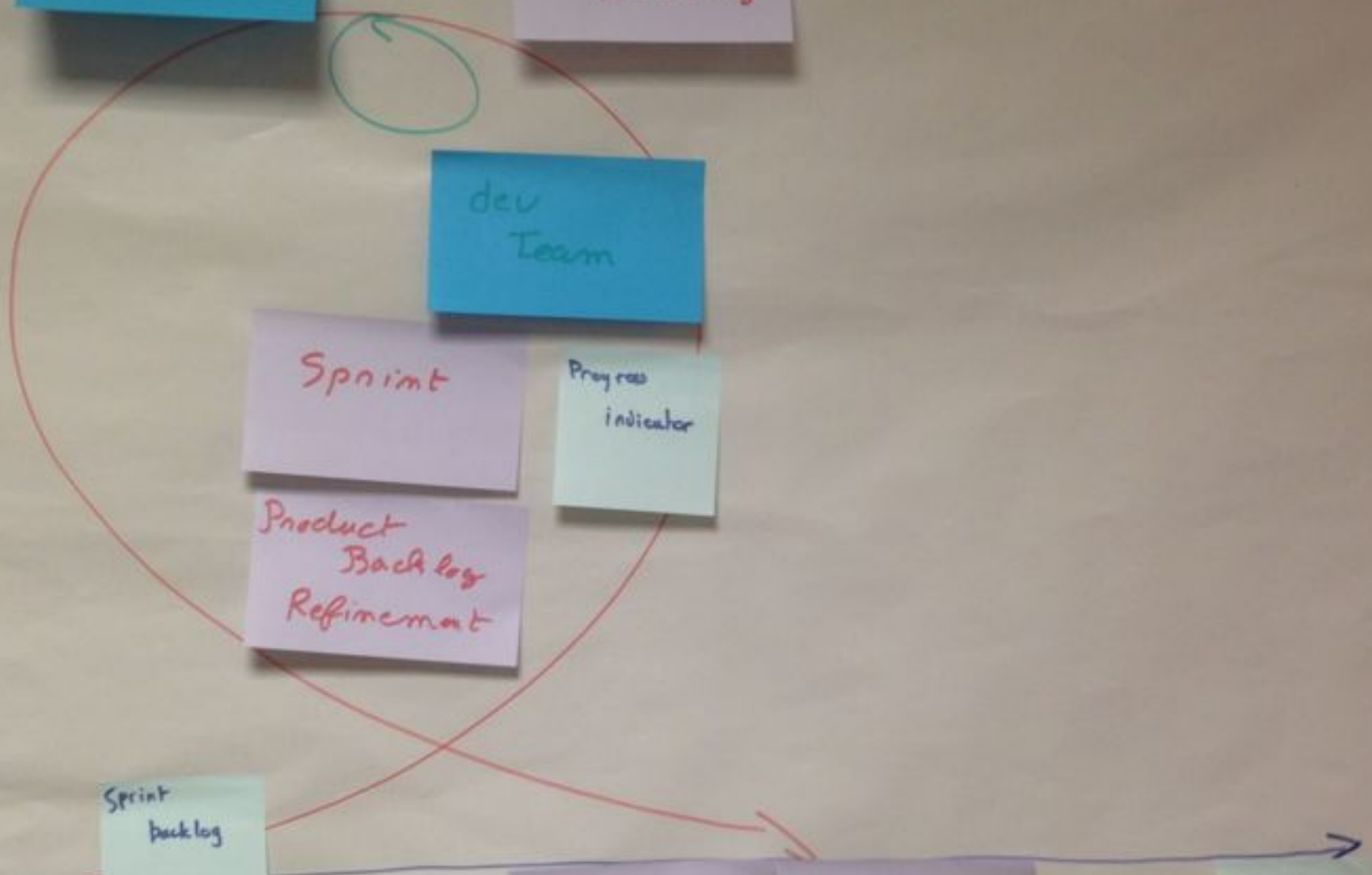
Sprint backlog

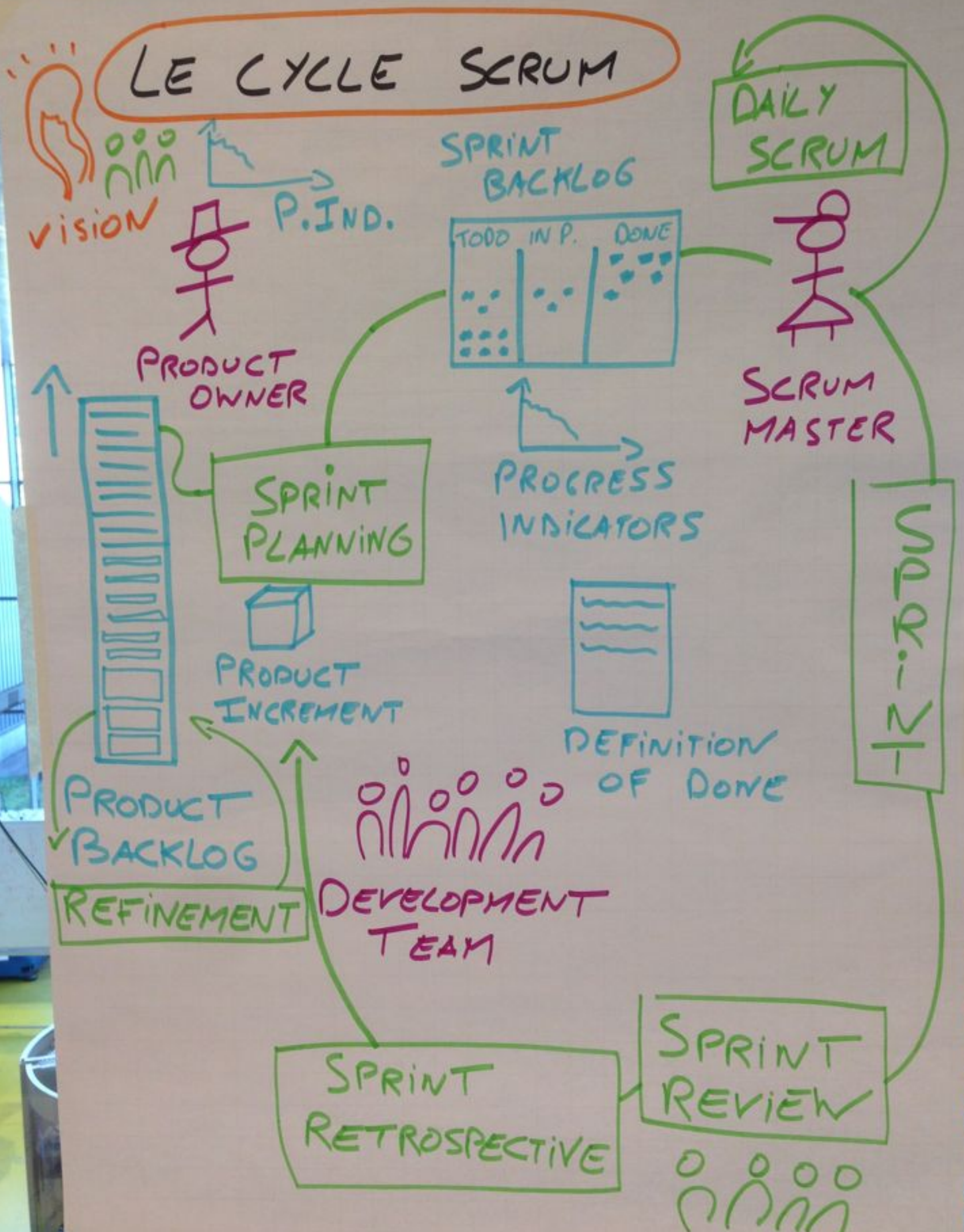
Sprint Review

Sprint Retrospective

Product increment

Product Owner

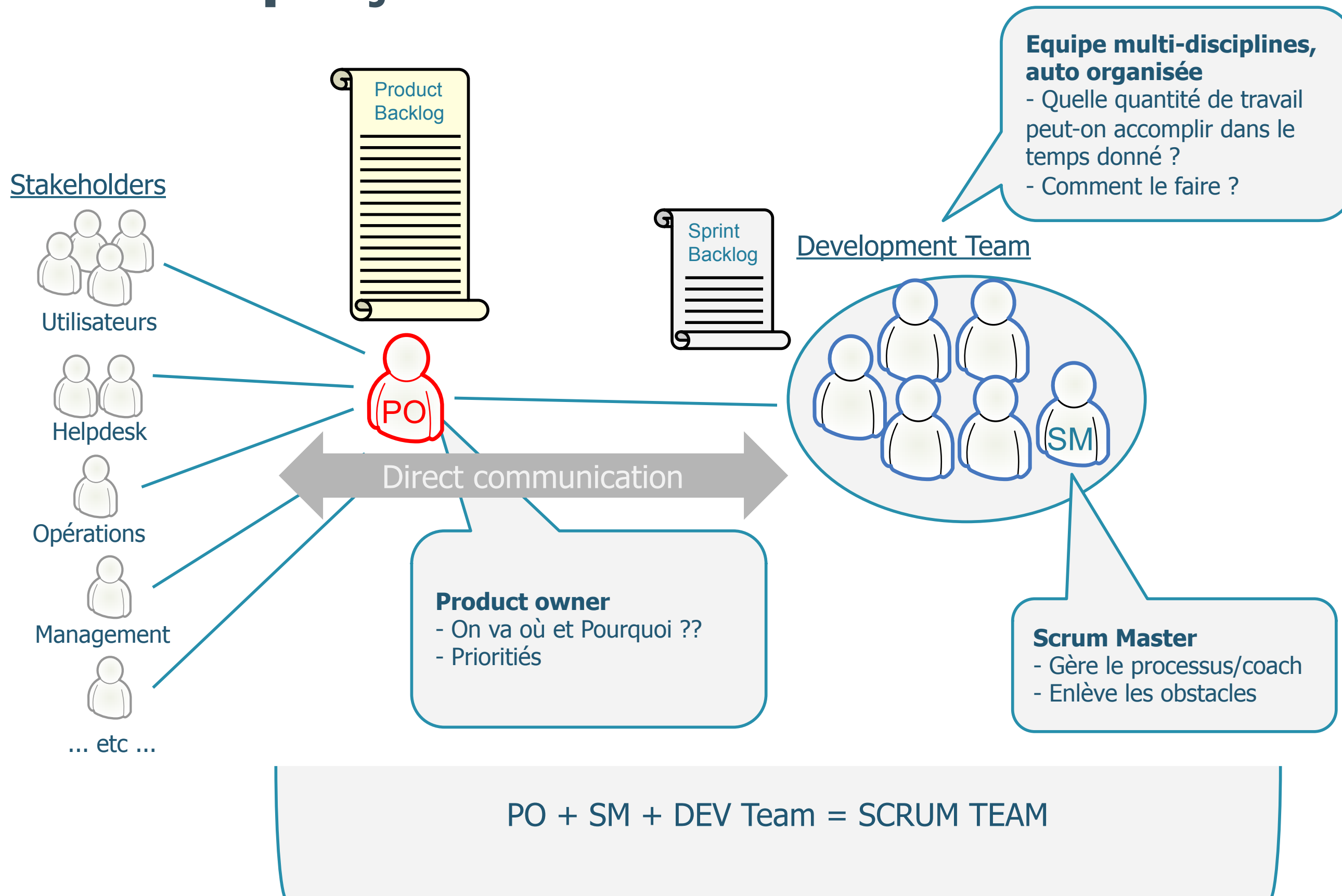




Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

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.

FÉDÉRATEUR

PÉDAGOGUE



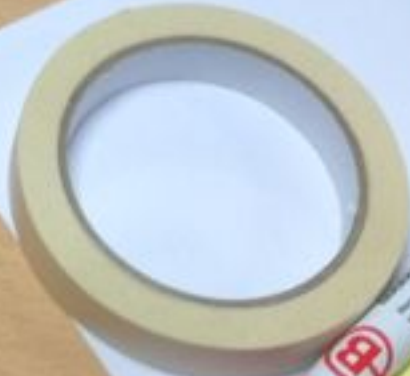
ECOUTE

DISPONIBLE
⊕

IMPARTIALITE
T...

INTRODUCTION

Despe
⊖



SCRUM MASTER



☐ MISE EN PLACE DE SCRUM

☐ COACH / FACILITATEUR

☐ ENLÈVE OBSTACLES

☐ PROTÈGE L'ÉQUIPE

☐ POUR $\begin{matrix} \swarrow \text{TEAM} \\ \searrow \text{STRUCTURE} \end{matrix}$

COURAGE

CURIEUX

Connaissance
de
l'entreprise

Organisation

Expertise
SCRUM

FÉDÉRATEUR

OBSERVATEUR

PÉDAGOGUE

CHEF

D'ORCHESTRE

Attentif

Chariot

Pédagogue

HUMBLE

COMMUNICATION

ATTENTIF

PATIENT

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 MÉTIER
- ☐ REPRÉSENTE "MÉTIER"
- ☐ VALIDE
- ☐ DONNE LES PRIORITÉS

ANTICIPATION

Expertise
Métier

RIGUEUR

Test
Acceptation

CLAIR

FLEXIBLE

VISION
PRODUIT

VISIONNAIRE

CONNAISSANCE
PÉRIER
(EXPERT)

DECISIONNAIRE
(SUIVANT LA PRIORITÉ)

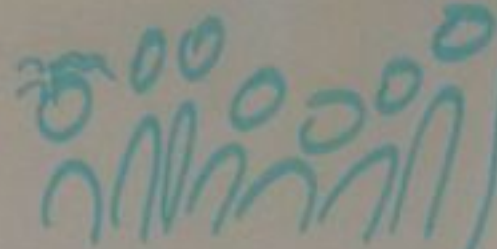
DÉCISIF

MANDAT
DISPONIBLE

Le Product Owner

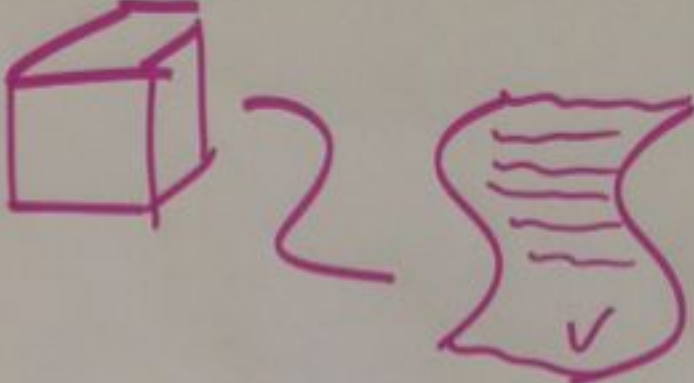
- Donne la direction
- Définit les priorités
- Valide au fur et à mesure
- Fait partie intégrante de l'équipe
- Peut aider à la résolution des problèmes

DEVELOPMENT TEAM



[5, 9]

□ Auto-organisés & Multi-Skills

□ Réalisent 

□ Pull vs Push

COURAGE

ENGAGEMENT

EXPERT
TECH.

SCIENCE

AUTO
ORGANISE

HONNÊTE

AUTONOME

MULTI
DISCIPLINE

VISION
Fonctionnelle

Respect
des
délais

Transparent
&
Feedback

La “Development team”

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

Mix DES RÔLES ?

(+)

LEGITIMATION

Proximité / visibilité de l'équipe

✓
SM - DEV TEAM

MANQUE DE TEMPS

⊖ PARTIALITÉ
⊖ MANQUE DE CREDIBILITÉ
⊖ MANQUE D'EQUITÉ POSSIBLE

~~SM - PO~~

FACILITÉ A VALIDER
+

EXPRESSION DE BESOIN FACILITÉ
+

MANQUE DE RECUL
—

DISPONIBILITÉ
—

CONFLIT D'INTERETS
—

~~MNGR - SM~~

Proximité / visibilité de l'équipe

Proximité / visibilité de l'équipe

~~DEV TEAM - PO~~

ENGAGEMENT
⊕

CONNAISSANCE TECH & DETIER
⊕

Dispo
⊕/⊗

ACCEPTANCE
⊖

IMPARTIALITÉ TECH.
⊖

ESTIMATION
⊖

IMPLICATION
⊖

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

PORTE DU FEEDBACK

Les Bases
Scrum

TRES BIEN 😊

TRES
CLAIR

INTERACTIVITE

VIVANT
PARTICIPATIF

SETOUR
D'EXPERIENCE

Accent Belge
Vachement
bien imité

APPRENDRE
A
CALEVER
UN POSTE

~~Théorie~~
PRATIQUE

un peu de théorie
pour le jeu de
rôles

ECHANGE

Participation

Jeu de rôle
oui et...
non

Ambiance

RYTHME

Dynamique

Méthode
d'apprentissage

Timing
et
gestion d'
activités

OK



EXERCICE

Accueil des
nouveaux
participants

Les Supports

A AMELIORER 😞

REPAS

HA - A
pas
assez
fréquent

REPAS

CLIM

REPAS
A - AM

REPAS

Mises à
niveau à
Bain ☺

7 ETAGES
A PIED

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

Nous commençons le 4e sprint. Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



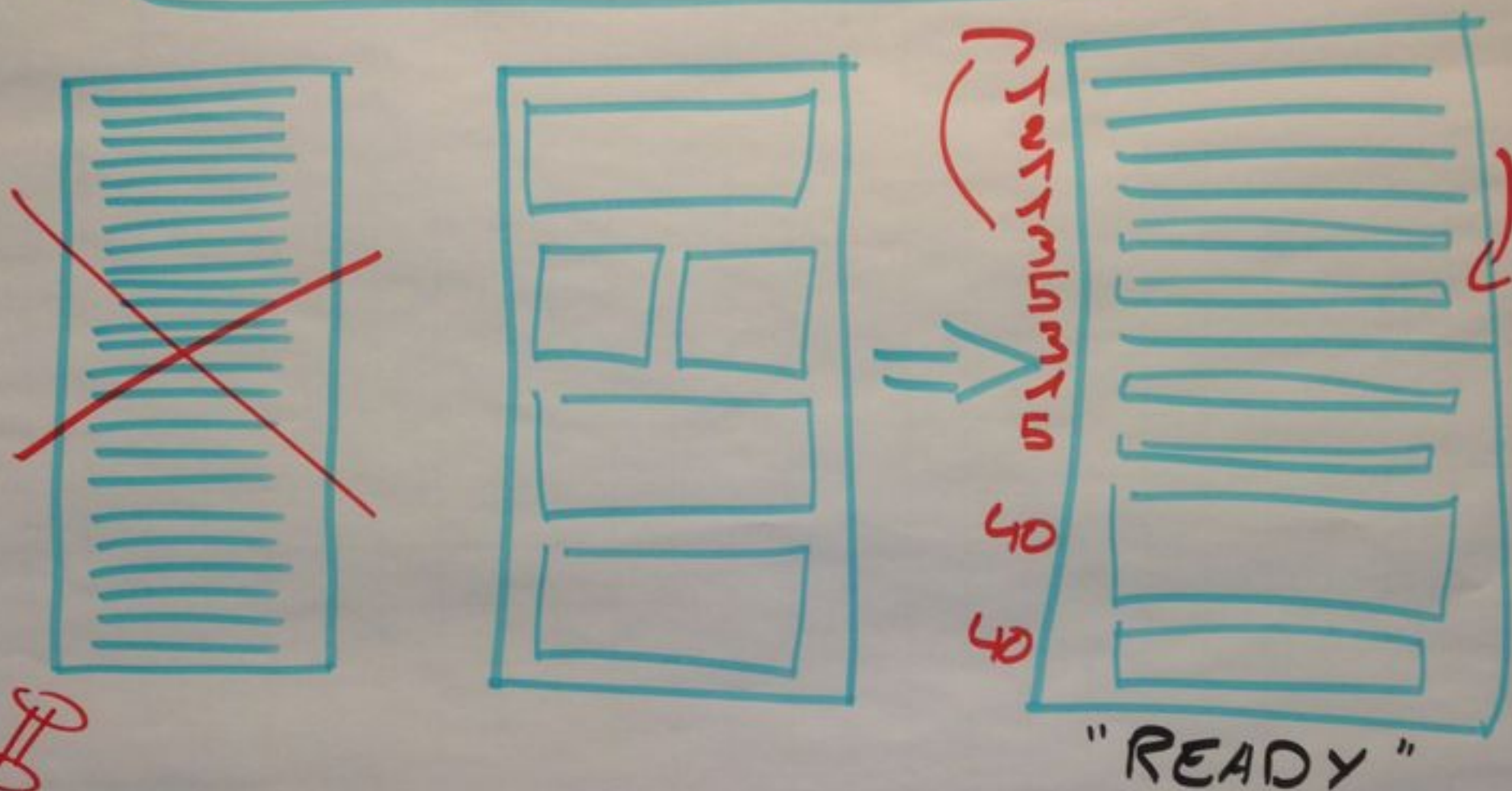
APPLIQUER SCRUM

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.

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 MÉTIER \leftarrow ROI
- ☐ DÉPENDANCES \leftarrow TECH / BUS
- ☐ RISQUES \leftarrow TECH / BUS
- ☐ COÛT
- ☐ COMPLEXITÉ



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 ?



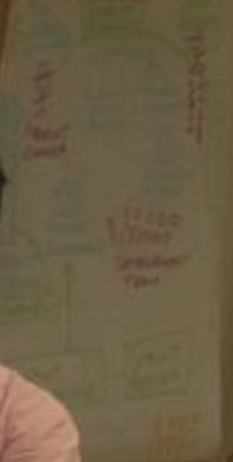
LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

RÔLES

MASTER
OWNER
ENT
PRODUCT
INCREMENT
REVIEW
PRINT RETROS
PRODUCT BACK

du Wifi :
88C-7
580C1334

CHIE DE SCRUM





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

BÉNÉFICES DE SCRUM

LIVRAISON PLUS RAPIDE

FLEXIBILITÉ

CONTRÔLE - SUIVI PROJET

IDENTIFICATION

Garantie Qualité

Transparence

Feedback et retour

Possibilité de changer de direction

Adaptation aux changements

FLEXIBILITÉ

Accompagnement

Livrables

Feedback

QUALITÉ SUIVI

EVOLUTION TRANSPARENT OU MODÈLE ITERATIF

Représentant client présent avec l'équipe de dev

Livraison régulière

EVOLUTIF

EQUIPE REDUITE ET CONCERNÉE

Priorisation des U.S

DEV ITERATIF

DEV LEGER

Feedback Rapide

+ Visibilité Livraison

+ Produit Evolutif Flexible

Survi Ponctuel sur la REALISATION DU PROJET

Implication + importante

- Coût + important

Visibilité et Transparence

LIVRAISON Sans Forme de Relais

ECOUTE DU BESOIN SUIVI DU PROJET

visibilité

QUALITÉ

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

HISTORIQUE SCRUM

50s

LEAN

TPS

86

NNPDG

OT1

OT2

93

SCRUM

OT5

01

MANIFESTE
AGILE

OT3

OT4

LEAN
STARTUP

XP

DEVOPS

DSDM

CR+STAC

KANBAN

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

LE SCRUM QUIZZ

DREAM
TEAM

DIABLES
ROUGES

TWIGA
TEAM

1

Qualité d'un
bon back log
(x4)

Quelle est la
finalité d'un
sprint

Année du Manifeste
AGILE ?

Citer 4 activités
de Scrum

Quel est le nombre
de personnes d'une
équipe Scrum ?

SIGNIFICATION
SHU HA RI ?

SIGNIFICATION
DU
DEEP ?

FORMAT
DES
USER STORIES

NOMS DES
DEUX
JAPONAIS ?

QU'EST-CE
QU'UN EAC ?

QUELS A ETES
PEUT-ON MIXER
FAILEMENT ?

QUESTIONNAIRE
DE
L'AGILE

QUESTIONNAIRE
DE
L'AGILE

QUESTIONNAIRE
DE
L'AGILE

QUESTIONNAIRE
DE
L'AGILE

Puis-je le droit
d'annuler le
sprint ?

C'est quoi
le DEEP ?

Différence entre
Scrum et XP ?

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

LE SCRUM QUIZZ

DREAM
TEAM

||||~~||~~ ||

DIABLES
ROUGES

||||| ||\$|

TWIGA
TEAM

|||| 7||

Jour 1



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.



DEVELOPMENT
TEAM

DEFINITION
OF DONE











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



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



Lamine Salah Addine

Courcier Etienne



A FAIRE

Dream Team

EN COURS

FINI

En tant que Chef de Projet
Je veux passer mon certificat
Afin de valider mes
acquis.

En tant que Architecte
Je veux être certifié
Scrum Master afin de
valider mes connaissances

En tant que chef de
projet abusif
Je veux savoir appli-
quer Scrum master
dans mes projets
actuels
Afin de respecter
les délais de livraison

En tant que chef de projet
Digital
Je veux optimiser mes
méthodes de travail
afin d'être plus efficace
sur mes projets

En tant que Développeur
Je veux maîtriser la réalisation
de mes sprints
Afin de tirer profit de la
méthode scrum

En tant que ...
Je veux me tenir à
jour sur scrum
Afin d'être plus opérationnel

En tant que
Scrum Master
Je veux connaître
Toutes les bases
Afin de pouvoir être
efficace

En tant que Architecte
Je veux savoir et
connaître les bases
de l'agile afin de les
appliquer dans un projet

En tant que SM.
Je veux pouvoir piloter
la bonne parade
Afin de multiplier
les projets scrum et
faire des clients heureux

En tant que CDP
Je veux comprendre
le bon de scrum
afin d'appliquer mes
méthodes de travail

En tant que
CHEF DE PROJET
BUSINESS
Je veux appliquer la
méthode Scrum master
Afin de constituer
une équipe de travail
Agile

En tant que
CHEF DE PROJET
BUSINESS
Je veux acquies-
cer des connaissances théo-
riques et pratiques
Afin de les appliquer dans
la réalisation de mes projets

En tant que Chef de Projet
Je veux situer l'avancement
de mes équipes p/p SHU-MAR
Afin de mener les actions
correctives

En tant que CHEF PROJ.
Je veux voir les principes
Scrum.
Afin de réajuster les
façons de travailler

En tant que CDP
Je veux revoir les
bases de Scrum
Afin de pouvoir réussir
un projet en scrum

TWIGA TEAM

FAIRE

Le chef de projet
approuve nos décisions
Il est en charge de...

INVESTIR SEUL
EN TANT QUE PROPRIÉTAIRE CLIENT
SE VOIR APPUYER SEUL
PAR DES RESSOURCES PRO
ET NE PAS AVOIR À MANIFESTER

En tant que développeur
je veux travailler plus
dans l'industrie (la)
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

En tant que développeur d'entreprise
je veux travailler plus dans l'industrie
plus que dans le monde de la finance
et travailler le plus longtemps possible

EN COURS

En tant que développeur
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

En tant que chef de projet
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

En tant que développeur
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

FAIT

En tant que chef de projet
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

Rappel Base
de Scrum
(Cadeau, Artéfact, etc.)

Scrum
Artéfact
Planning

En tant que chef de projet
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

ENTANT QUE SCRUM MASTER
SE VEUX CONNAÎTRE LES
ARTÉFACTS
AFIN DE MIEUX
GUIDER
LA DEV TEAM

ENTANT QUE PRODUCT
OWNER
SE VEUX SAVOIR COMMENT
VALIDER UN SPRINT
AFIN DE FAIRE LE PROD
INCREMENT

En tant que chef de projet
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

En tant que développeur
je veux travailler plus dans l'industrie
après d'abord de
faire un bon rapport
plus de temps que d'argent

LES DIABLES ROUGES

A FAIRE

EN COURS

TERMINE

En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

En tant que Senior Manager
je veux être certifié
afin d'être reconnu par mes
collègues

EN TANT QUE SCRUMMASTER
JE VEUX APPRENDRE LES
FONDAMENTAUX DE SCRUM
AFIN D'ÊTRE PLUS EFFICACE

En tant que Senior Manager
je veux être certifié et
apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

EN TANT QUE CONSULTANT, JE
VEUX ÊTRE CERTIFIÉ
AFIN DE VALIDER MES
CONNAISSANCES

En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

EN TANT QUE SCRUMMASTER
JE VEUX OPTIMISER MA
FAÇON DE GÉRER 1 PROJET
AFIN DE GAGNER EN
EFFICACITÉ

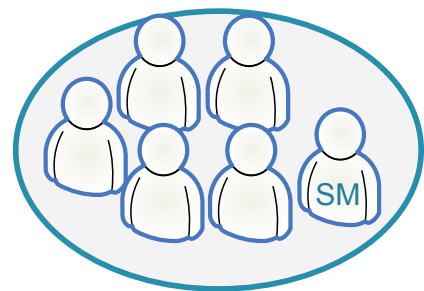
En tant que Senior Manager
je veux apprendre la méthode
afin de pouvoir la transmettre
aux autres projets

EN TANT QUE CONSULTANT
JE VEUX CONNAÎTRE
LES PRINCIPES SCRUM
AFIN DE LES APPLIQUER

Estimations et Planification

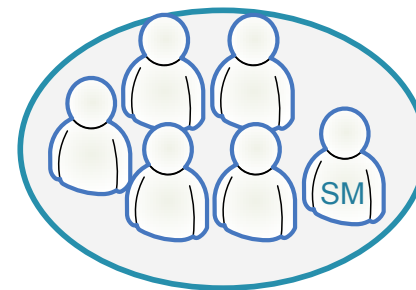
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

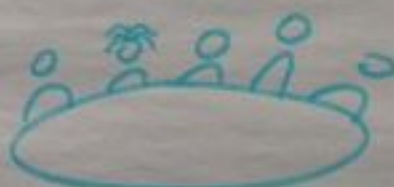
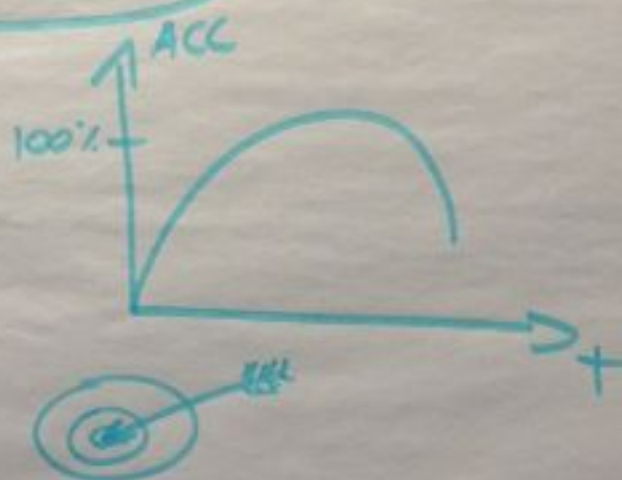
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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

Comment estimer en équipe ? Certainement pas en écoutant celui qui parle le plus fort. Les participants vont expérimenter le 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

- KIWI 3
- POMME 3
- ~~AN~~ANAS 8
- POIRE 1
- BANANE 13

Estimat =

- Kiwi : 3
- Pomme : 5
- Ananas : 13
- Poire : 1
- Banane : 20

ESTIMATIONS

- Kiwi 3
- Pomme 8
- Ananas
- Poire 1
- Banane 20

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



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

PLANNING POKER

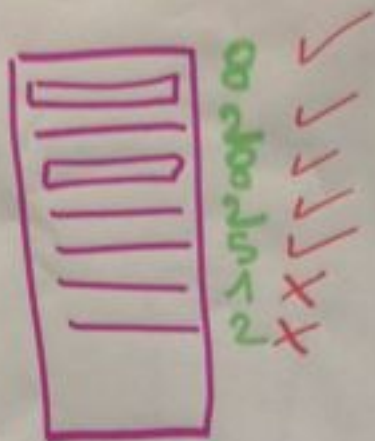
- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE OU DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

VÉLOCITÉ

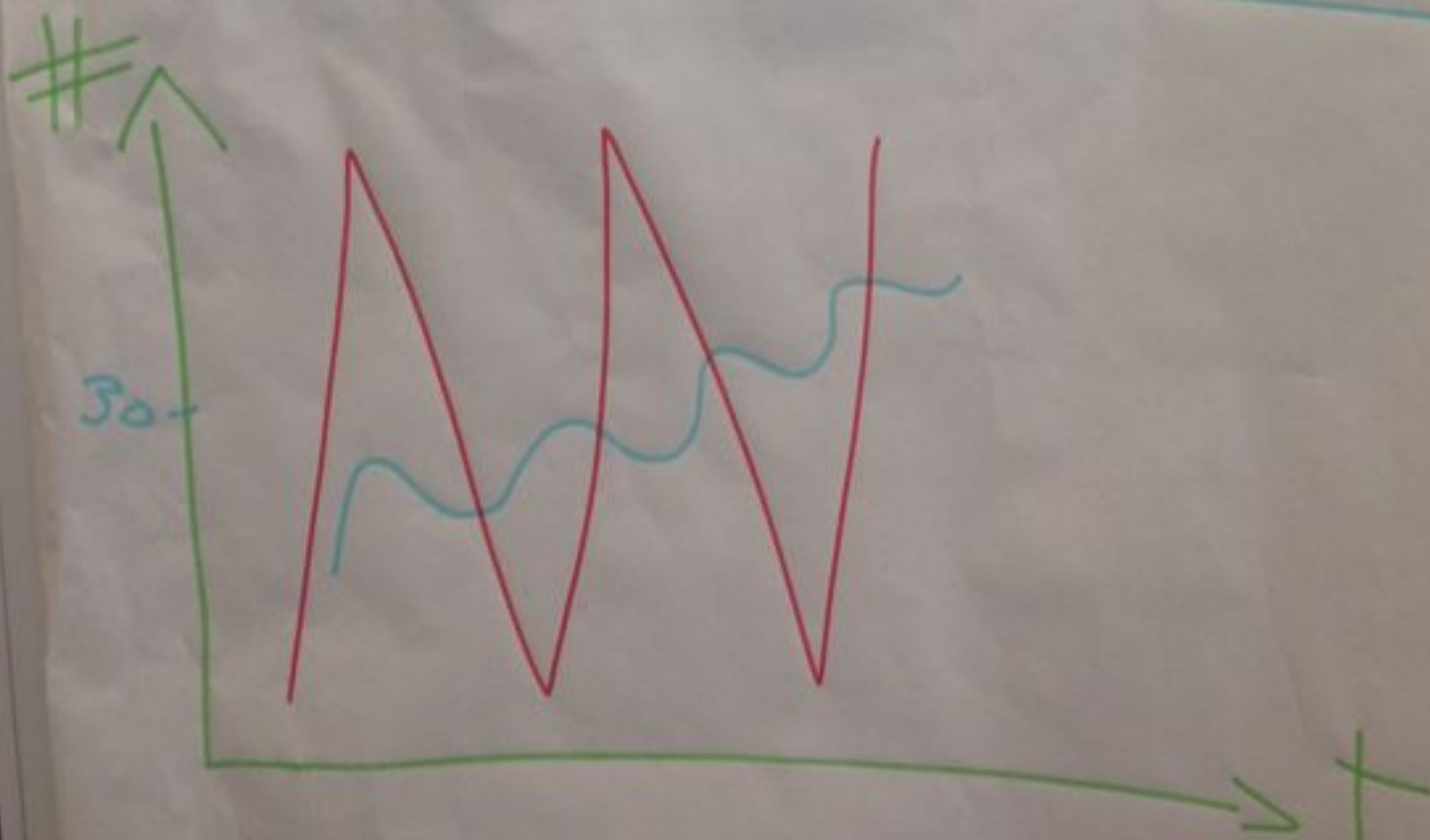


$$V = 25$$

SPRINT
BACKLOG

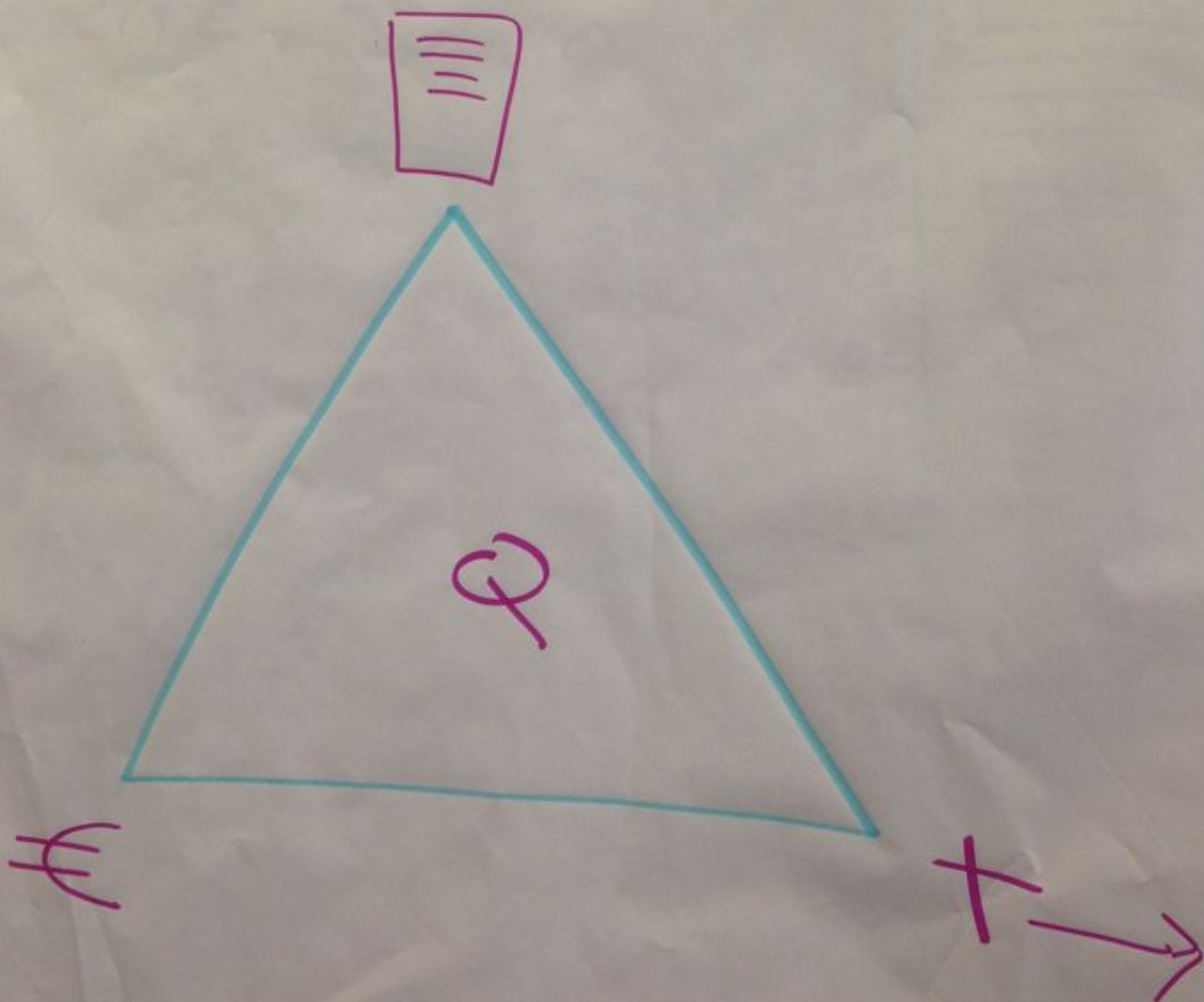
Σ

S. POINTS US. TERMINÉES
AU COURS DU 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



PROJET "DEADLINE"

8 AOÛT

SPRINT : 2 SEM

VELOCITÉ : 30-40



CLIENT

JE VEUX MON
PROJET POUR
NOËL !

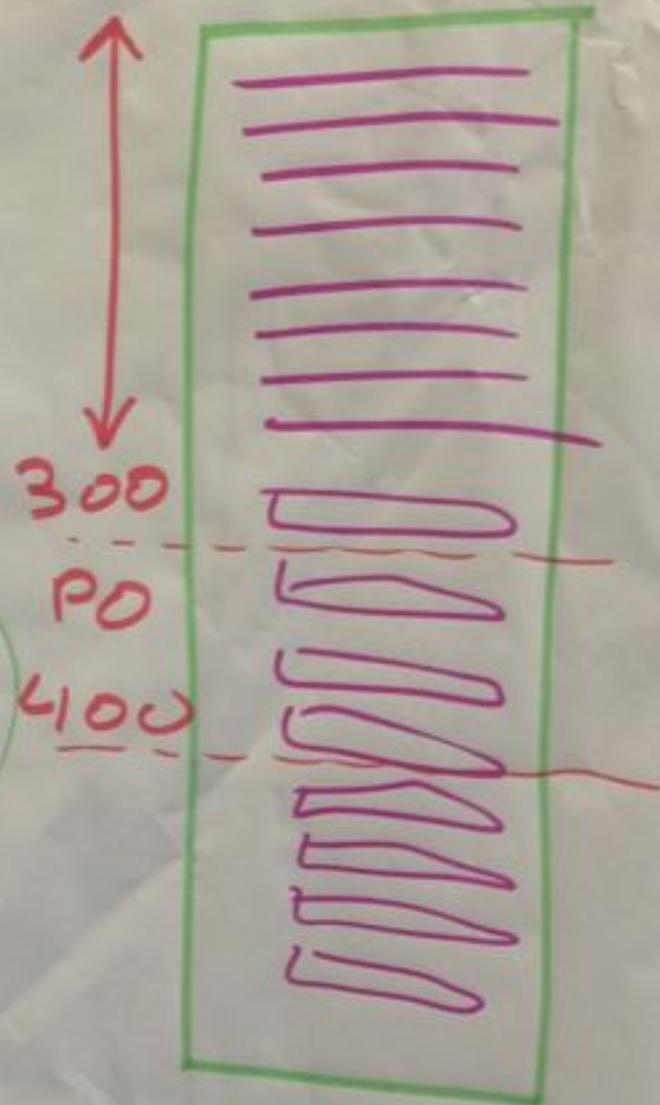
→ 20 sem.
10 SPRINTS

BUDGET FIXE

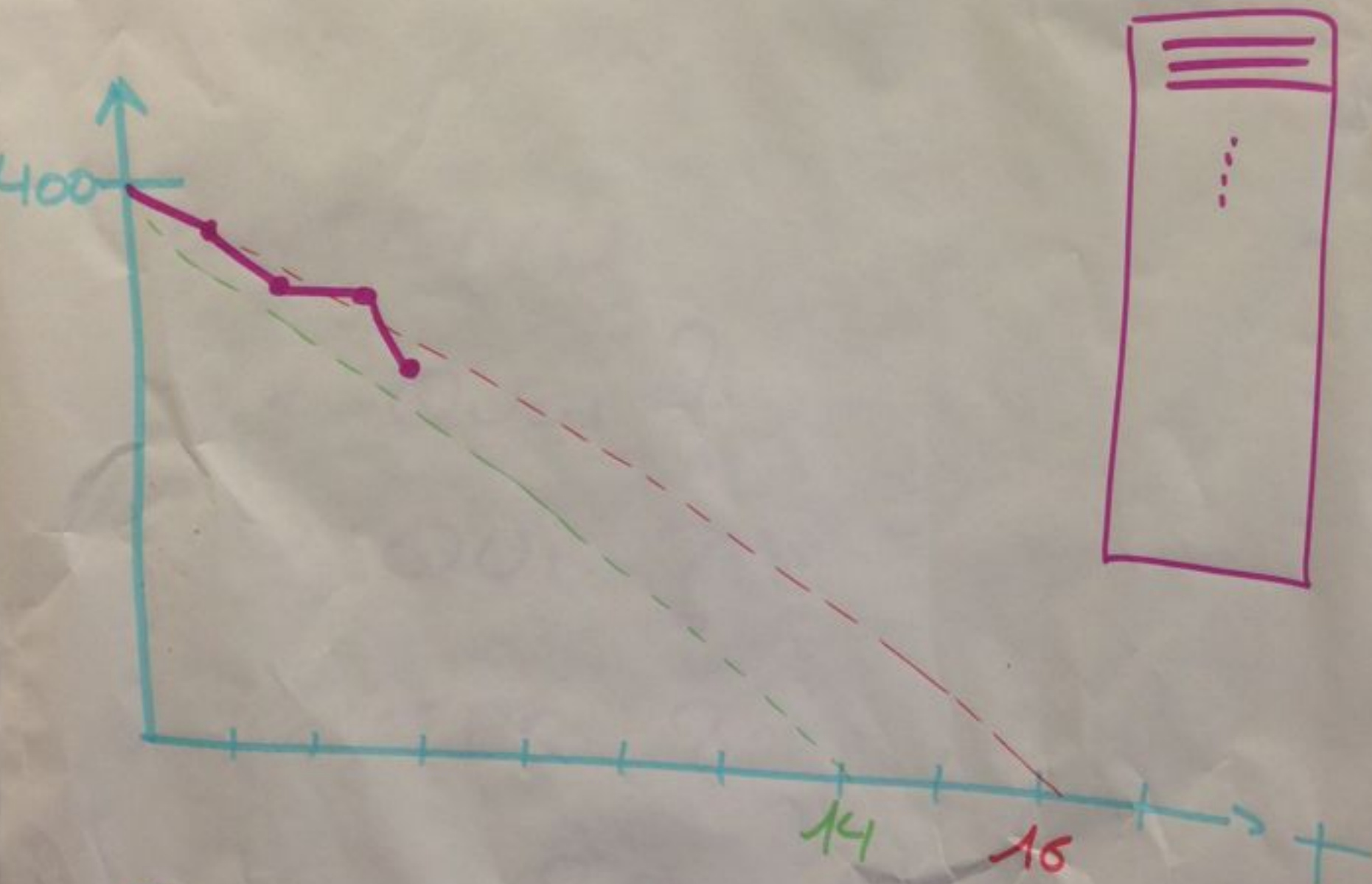
BUD : 150.000 €

SPRINT ? = 15.000 €

⇒ 10 SPRINTS



SCOPE Fixe



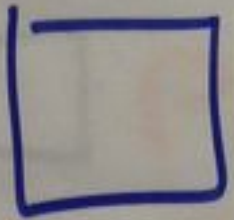
RELEASE | BURNDOWN
PRODUCT

SCRUM: les activités

SPRINT



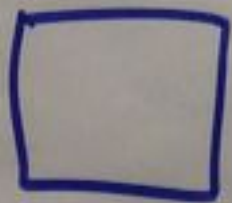
30j MAX



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
RETROS-
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



[SPRINT PLANNING]

QUOI ?

↳ Ensemble des Stories du PB du SPRINT

1. PREMIER ELEMENT DU SPRINT
Comment! ⇒ Repartition des tâches.

QUI ?

SCRUM TEAM FULL - PO

- SM
- DT

TPS ?

2h / s MAX

DO. → DONNER LE LEAD AU PO
→ QUALIFIER LE TPS

DO NOT.

- SUR ESTIMATION
DES VRS 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

Après le repas, reprise des formations avec: Le Daily Scrum



DAILY SCRUM

■ QUOI

- REUNION QUOTIDIENNE ~~DEV TEAM~~ SUIVI D'AVANCEMENT DU SPRINT

■ QUI

- DEV TEAM + SCRUM MASTER (TIME KEEPER)
P.O (FACULTATIF)

■ TEMPS

- 15 min max CHAQUE JOUR

■ Do's

- COMMUNICATION SUR LA REALISATION DE L'AVEILLE ET ENGAGEMENT SUR LES U.S. EN COURS
- ANTICIPER ET PREVENIR LES OBSTACLES

■ Don't

- PAS DE DEBAT
- RESPECT TEMPS DE PAROLE / NE PAS DEPASSER

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

ECHANGE

VISIBILITÉ

QUOI :

- Démo des user stories réalisées pendant Sprint
- Validation du P.O
- Feedback.
- ↳ - Reflexion sur les us à venir

QUI :

- Product Owner
- Dev Team (+sn)
- Stakeholders.

TPS :

- A la fin du sprint
- de 1 à 4h (selon sprint de 1 à 6s)
↳ Sprint de 2sem. = 2h max.

DO, & DON'T

Do's :

- Dev Team qui présente ses réalisations
- Inviter les Ops
- Time boxer les démos. => Préparer

DON'T

- Improvisation
- Pas de backlog Refinement.
- Eviter les slides et démos trop longues.
- Pas de Story non déterminée

SUPPORT

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 Retrospective

Qu'est-ce que ?

Réunion de bilan de Sprint

But ?

Amélioration Continue

Qui ?

DevTeam

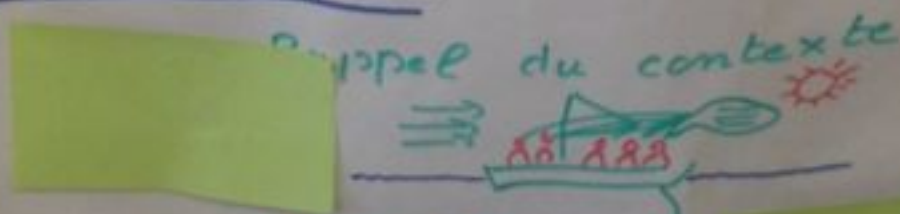
P.O.

Scrum Master

Combien de temps ?

1 h / semaine
max

Bonnes Pratiques ?



→ Time Box

→ Bonne pratique

→ Actions d'amélioration (mb max)

↳ Qui
↳ Quand
↳ Quoi

Eviter

→ Blame

→ Monopole du temps de parole

→ Refus des idées

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

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”...



[illegible]

POTENTIELLEMENT LIVRABLE	DEFINITION OF DONE
BESOIN S REPORTING SCOPE DEVIS CADRAGE PLANNING SPEC F. " T. ARCHIT MAQUETTE CHARTRE OUI / NON CONFIG EXPR TEST UNIT SYSTEM INTEG PRECETTES UAT PILOTE DEPL PROD	DOD V2 DOD V1

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.

Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1: PO séparé physiquement du Scrum Master. Voir aussi via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>



COMMENT FAIRE QUAND
LE P.O EST SEPARÉ
PHYSIQUEMENT DU S.M ?
(EX: EN AGENCE)

RdE PO \rightarrow CONFIANCE \rightarrow CONT
- J'ai vu le projet

\rightarrow SPRINT RENDEZ
 \rightarrow PAS SPRINT RENDEZ
b) 1/2 SCRUM

RITUELS

Note \rightarrow Déplacements physiques/réguliers

2: ScrumMaster et télétravail



RÉDUIRE LA DISTANCE

OUTILS (JIRA, SKYPE, TEAM VIEWER, WIKI, ...)

INCONVÉNIENTS

- ~~DISTANCE~~ ABSENCE PHYSIQUE AUX RÉUNIONS
- PAS DE FEEDBACK DE L'ÉQUIPE
-

3: Comment gérer les dépendances externes ?



Dependances
Extérieures

→ implanter
→ dep. technique
→ prestation
→ expertise

Story = Ready : caractéristique
à peu près à l'état pour être développée

Anticiper → planning

↳ Release Planning Meeting. / Anticipation
Gérer les Risques.

Bouclonnage (Mock)

User Story débouclonnage

Communication

Visualisation des dépendances

4: Comment limiter les perturbations extérieures ?



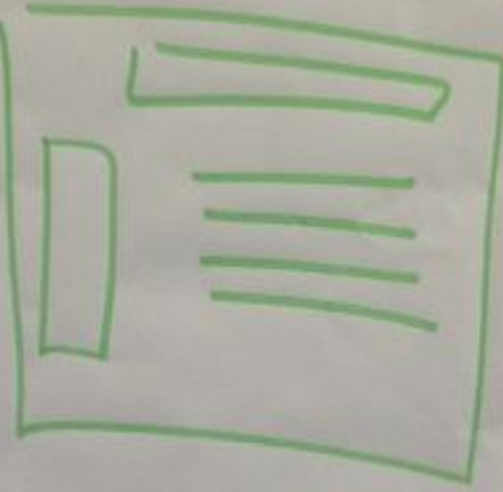
Techniques pour
limiter les perturbations
extérieures !
(Espace, mail)

- Prioriser les questions / urgences
- Fixer une plage horaire de dispo (communiquer son planning)
- Mettre en place une réunion bi hebdo pour répondre aux ~~à~~ tes questions
- Créer des War room pour limiter l'accès qu'aux membres de l'équipe
- Mettre 1 casque et couper ses mails
- Plages horaires / mails

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY X

CARD

ID	TITRE	
	EN TANT QUE...	13
<div><div><p>_____</p><p>_____</p><p>_____</p><p>PDF <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p><p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p></div><div></div></div>		

CONVERSATION

CONFIRMATION

I N D É P E N D A N T

N E 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

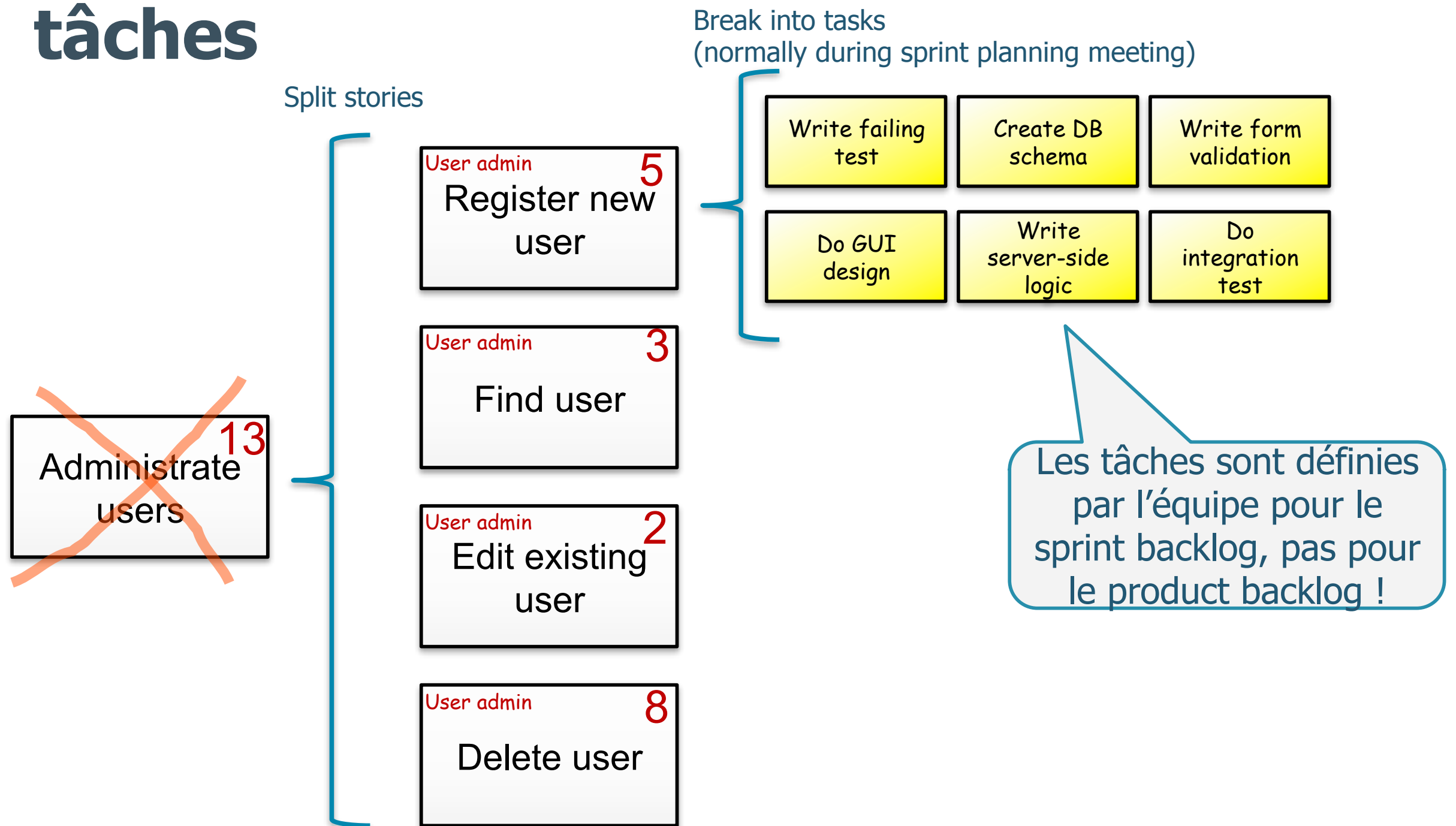
Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

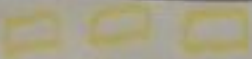
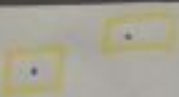
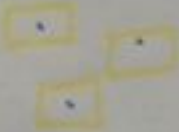
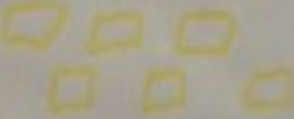

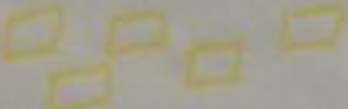

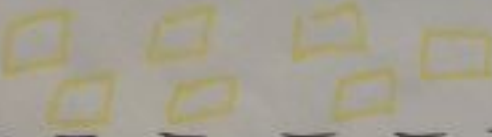
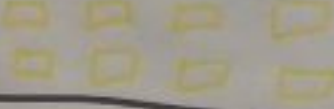
Adapter
service
(server-side)

Découper une story en stories et en tâches



Les Artefacts de SCRUM

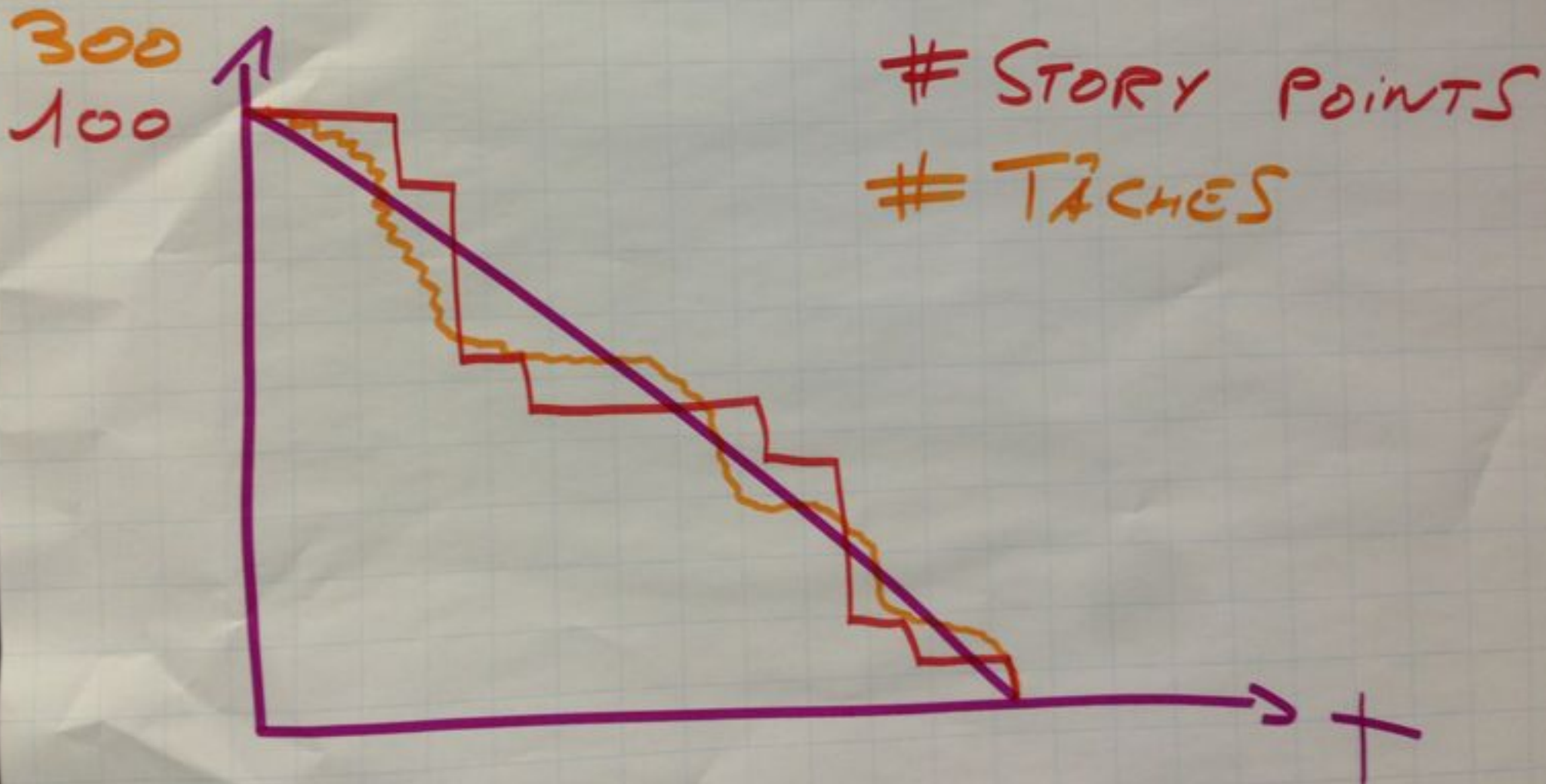
SPRINT BACKLOG

	A FAIRE	² ENCOURS	Finis /
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

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.

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

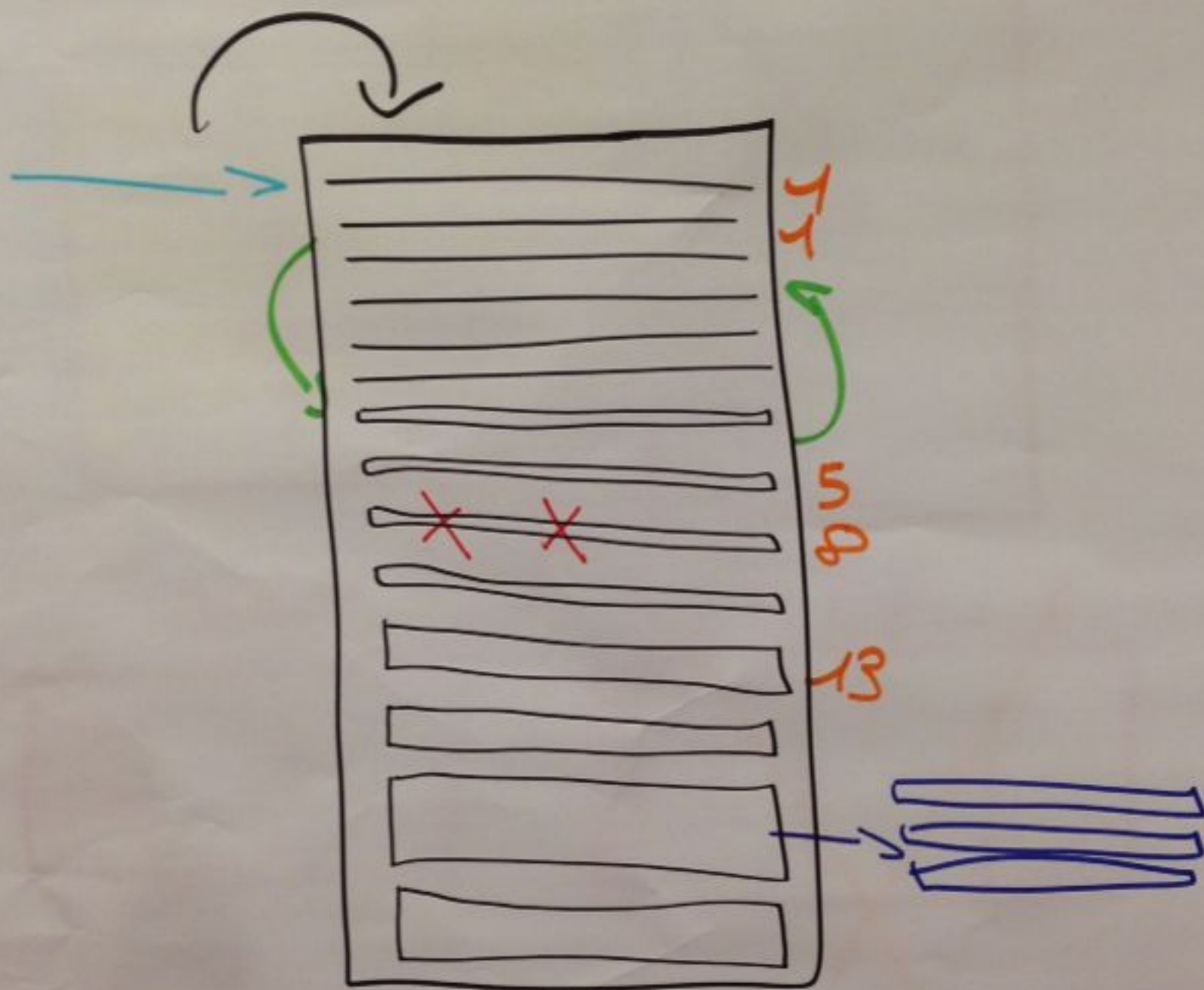


PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT ●

- Prioriser les user stories
- Qualifier les user Stories (taille ...)
- Estimer les US.
- Ajout / Suppression
- Compléter, détailler.
- Anticiper et Gérer les dépendances.

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(Re) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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



valoriser la dette
technique ?

~~Tirer partie de
la dette~~

x Control Delay:

Combien de moments

si à chaque je répare

Dette Technique

:

⇒ Délai ↗

⇒ Qualité ↘

⇒ Coût ↗

x Doigt mouillé
du dev le + expert de cette dette

↳ estimation de la U.S.

x Pas forcément une U.S à part
entière

* Boule de neige ↗

→ KO du projet

→ Projet Non Maintenable

→ + Bug

PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ HORAIRES

☐ BASES

☐ CERTIFICATION

☐ PARTICIPATION

☐ PRÉSENCE

→ Bugs { reproductibles
 non reproductibles →

→ P5 : Niveau (définition)

→ Bug
 $\begin{cases} \rightarrow \text{reproductibles} \\ \rightarrow \neg \text{reproductibles} \Rightarrow \text{analyse + longue} \end{cases}$

→ P5 1 : Niveau de détail du bug (Définition)

\Rightarrow critère d'acceptation ^(du bug) à mettre à jour par B.O.
↳ scénario de test

\Rightarrow Time box : $f(\text{criticalité, business Value})$

\Rightarrow Task Force

\Rightarrow 1 personne dédiée aux bugs (notation)



METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

Scrum
Inter
Equipes



Scrum à plusieurs équipes

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

ESTIMA
TIONS
RELATIVES

VELOCITÉ



RELEASE
BURNDOWN

PLANNING
POKER

⑥

SPRINT
PLANNING

⑦

SCRUM:
LES
ACTIVITÉS

TRAINING

DAILY
SCRUM

SPRINT
REVIEW

SPRINT
RETRUS-
PECTIVE

REFINEMENT
BACKLOG
DU COURS

PHOTO
GROUPE

DEFINITION
OF
DONE

SCRUM MASTER
&
TELETRAVAIL

Techniques pour
montrer les problèmes
aux clients!
(Scrum only)

Dependance
Extérie

COMMENT FAIRE QUAND
LE P.O EST DÉPARÉ
PHYSIQUEMENT DU S.M ?
(EX: EN AGENCE)

⑧

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.

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ!

SCRUM &
LES SPECS

USER
STORY

INVEST

LES
ARTEFACTS

SPRINT
BACKLOG

SPRINT
BURNDOWN

SCALING
SCRUM

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

NAME
GAME

COMMENT GARDER
L'AGILITE/SOUPLESSE
DANS LE CADRE D'UN
CONTRAT ?

CP VS SN

METTRE
EN PLACE
SCRUM

des méthodes scrum
pour les applications web
ou mobiles ?

Agilité : comment la
mettre en œuvre ?

COMMENT DE JOUR
DE JOUR DE JOUR DE
SPRINT DE 2 SEMAINES ?

CONCLUSION

CERTIF

FB
FORM

EMAILS

Quels sont les logiciels
permettant la gestion
de scrum (activités/
artefacts) ?

Comment inclure les
architectes
dans les

Programme (chargé) du 8e sprint