

Formation Certified ScrumMaster EVS 8 & 9 Septembre 2014



[@BrunoSbille](#)



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

829 SEP.

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EVS

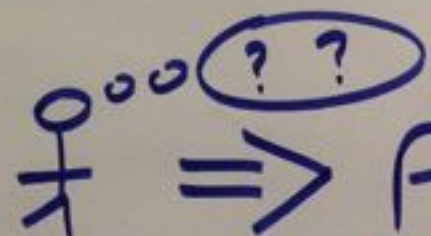
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

☐ PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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

PRODUCT BACKLOG



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

SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT
DU COURS

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET



TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

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

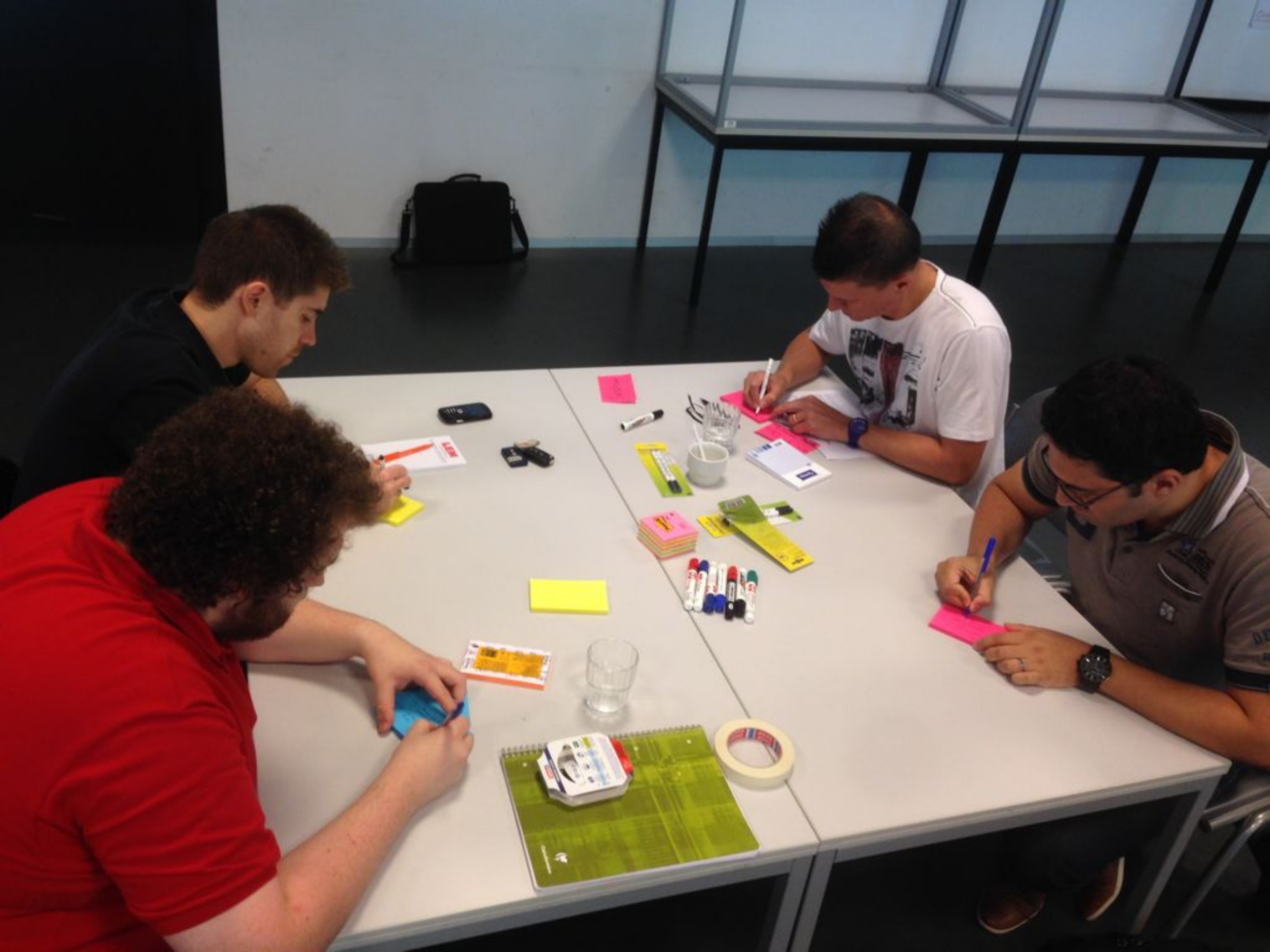
En tant que
Je m

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 mes collègues





LES SEDI



PARKING

MULTI-PROJETS

MULTI-PO ???

ETQ Testeur

J.V. mieux connaître SCRUM

A. de passer comment procéder p. le test fonctionnel

ETQ Scrum Master

J.V. optimiser les réunions

A. d'y passer le ② du temps nécessaire

ETQ Scrum Master

J.V. mieux connaître la méthode SCRUM

ETQ Développeur

J.V. DÉCOUVRIR SCRUM

AD COMPRENDRE

ETQ Développeur

J.V. SAVOIR UTILISER METHODE EN DEV SCRUM

AD: INTEGRER UNE EQUIPE EXISTANTE

ETQ Développeur

J.V. DÉCOUVRIR SCRUM

AD. MIEUX ECHANGER AVEC LES AUTRES EQUIPES

ETQ Développeur

J.V. APPRENDRE SCRUM

AD. ETRE PART ULIERE POUR EQUIPE NOUVELLE LA METHODE

ETQ Scrum Master

SEVEN D'AVANCE L'ÉCRITURE DES TÂCHES POUR OPTIMISER LE TEMPS DE L'ÉQUIPE

ETQ JEUNE EN MERITE A L'IF

J.V. APPRENDRE DE NOUVELLES METHODES

AD AVOIR UNE METHODE CLASSE A MAISON.

ETQ Scrum Master

J.V. DEVELOPPER DES METHODES

AD OPTIMISER LE RAPPORT TEMPS SCRUM / DEV

ETQ Développeur

J.V. SAVOIR LA METHODE SCRUM

AD AMELIORER LA Q. DU

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

SABATON

ETQ : DEVELOPPEUR

J.V. : VERIFIER L'EXISTENCE
DE SCHEM

AFIN DE : DEVELOPPER DES
SCHEM

EN TANT QUE : JEUNE A L'OEUVRE

DE L'UN : BIENTER L'UN DES
SCHEM PERSONNELS

AFIN DE : DEVELOPPER UN SCHEM DE
PROJET ET BIENTER L'UN DES

ETQ : TESTEUR

SV : APPRENDRE L'UN DES
SCHEM PERSONNELS

AFIN DE : DEVELOPPER UN SCHEM
PERSONNEL

ETQ : NUL EN SCHEM

JE V. : COMPRENDRE
SCHEM

AFIN DE : TRAVAILER
AFIN DE L'UN DES SCHEM

EN TANT QUE : JEUNE A L'OEUVRE

DE L'UN : BIENTER L'UN DES
SCHEM PERSONNELS

AFIN DE : DEVELOPPER UN SCHEM DE
PROJET ET BIENTER L'UN DES

ETQ : TESTEUR MULTICANAL

JE VEUX DECOUVRIR LES METHODES
SCHEM

AFIN DE SAVOIR EN QUOI ELLES
PEUVENT AMELIORER MON
TRAVAIL

ETQ : SCHEM / T.C.

SV : APPRENDRE L'UN DES
SCHEM PERSONNELS

AFIN DE : DEVELOPPER UN SCHEM
PERSONNEL

ETQ : VUE BASCONE

J.V. : VERIFIER L'EXISTENCE
DE SCHEM

AFIN DE : DEVELOPPER DES
SCHEM

EN TANT QUE : JEUNE A L'OEUVRE

DE L'UN : BIENTER L'UN DES
SCHEM PERSONNELS

AFIN DE : DEVELOPPER UN SCHEM DE
PROJET ET BIENTER L'UN DES

ETQ: Testeur

Je veux pouvoir mieux me
appliquer la méthodologie
SCRUM

Afin de travailler sur certains
projets

En tant que Testeur automatique

Je veux mieux définir mon rôle
au sein des équipes comme
ressource partagée

Afin que mon travail / planning soit
mieux organisé

SCOURIDOU

ETQ: Testeur

Je veux comprendre la
méthodologie SCRUM

Afin de voir si cela peut
m'aider à mon travail

En tant que Scrum Master

Je veux pouvoir mieux définir
le scope des réunions

Afin d'avoir des réunions / discussions
plus efficaces

ETQ: TESTEUR

Je veux : améliorer mes connaissances
et ma compréhension de la
méthodologie Agile et SCRUM

Afin de : voir si c'est applicable à
mon projet et mon travail
quotidien

ETQ: DEVELOPPEUR

Fonctionnalité:

Comprendre le fonctionnement
RAISON DE SCRUM

Pouvoir agir plus efficacement
avec des équipes SCRUM

ETQ: PROJECT OWNER

Fonctionnalité:

Fournir des PLANNING
HAUT NIVEAU (RELEASE)
RAISON: FIDELIS

Respecter les "deadlines"

ETQ: DEVELOPPEUR

Fonctionnalité:

Apprendre à mieux évaluer
les TOUTS DE DEV

RAISON:

Fournir des PLANNING
AU FIDELIS

ETQ: PROJECT OWNER

Fonctionnalité:

Introduire SCRUM (ou autre
méthode Agile) au DEV

RAISON:

Apprendre avec DEV

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

TIMING

☐ DÉBUT = FIN

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ "AIR-TIME"

4	9	20	22	25
5	16	19	22	30

Après un premier sprint à "5" points l'équipe a pu apprendre de son expérience et passer à 30, et ce en 30 minutes de travail en commun !

DEBRIEF BALL POINT

RYTHME

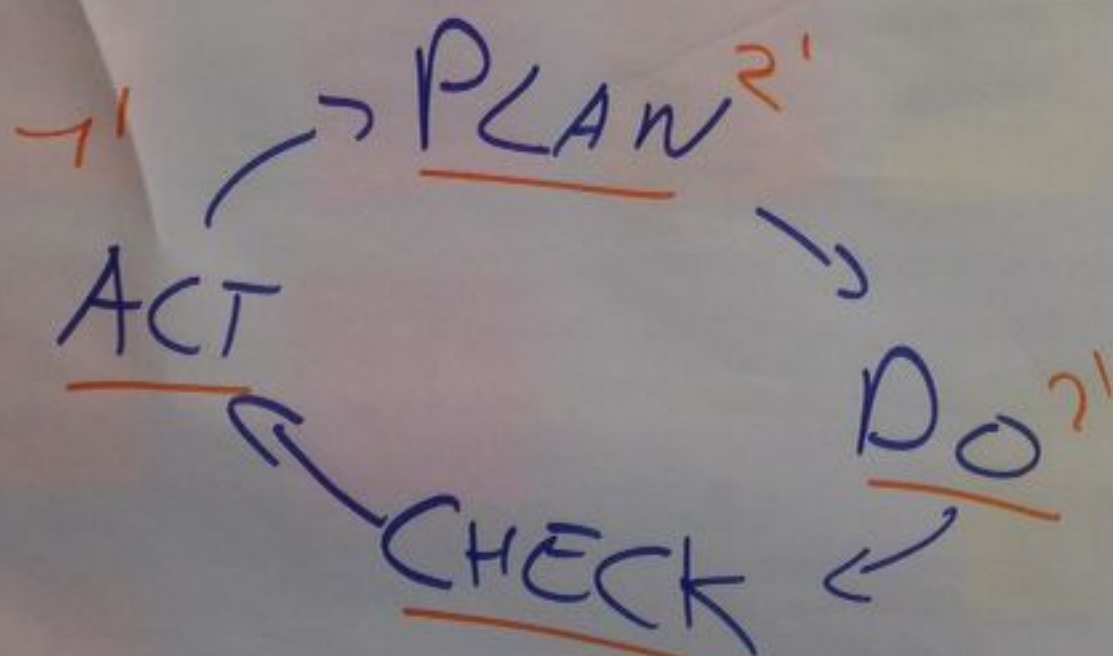
2/4

PAS " + VITE"
EYE CONTACT
COM

DISTANCE BAC
UTILISATION
RETRO
CONTRAINTES
EN +

← CONFORT

PDCA



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 DE SCRUM

SCRUM

IMPACT

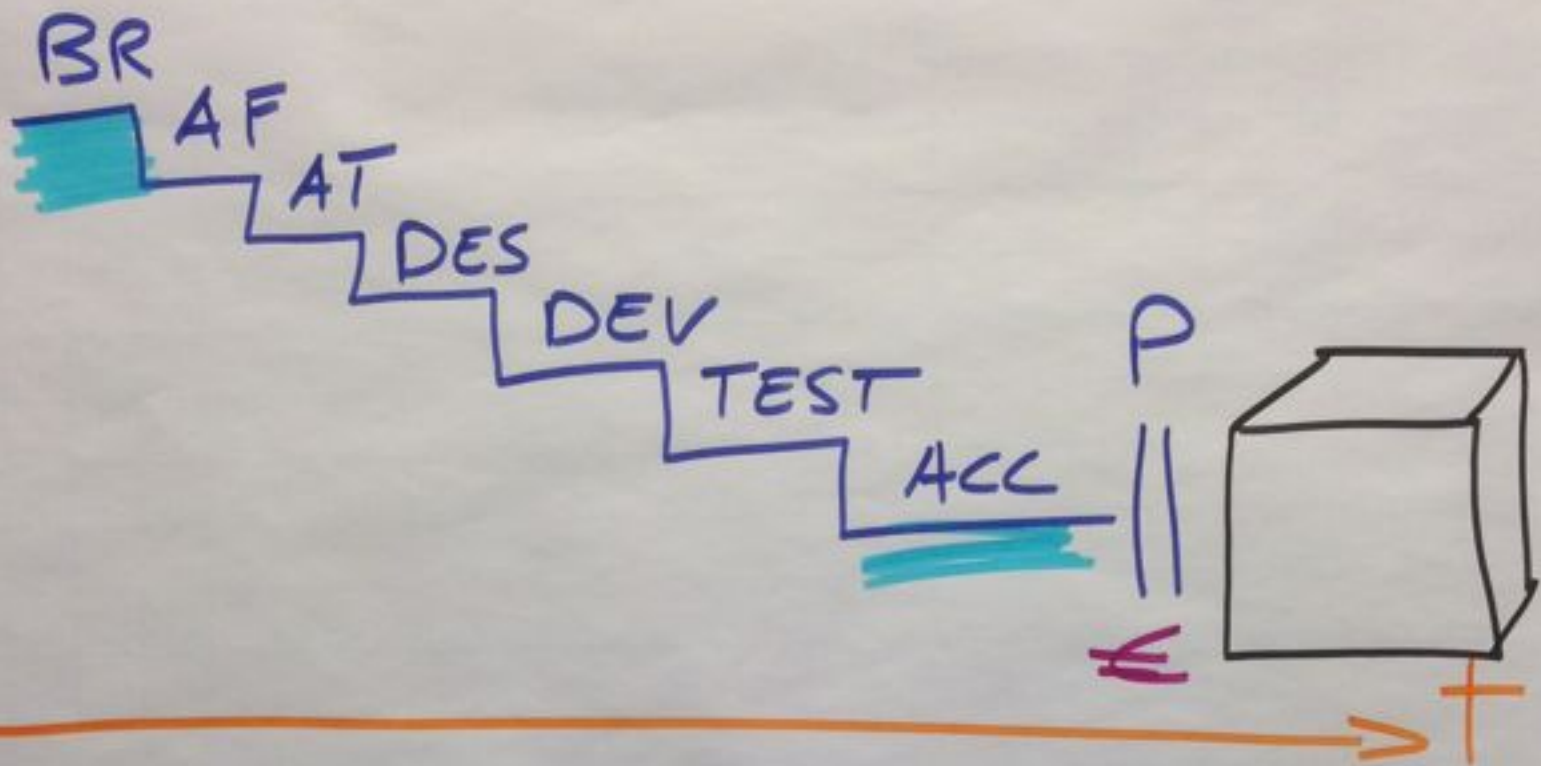
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

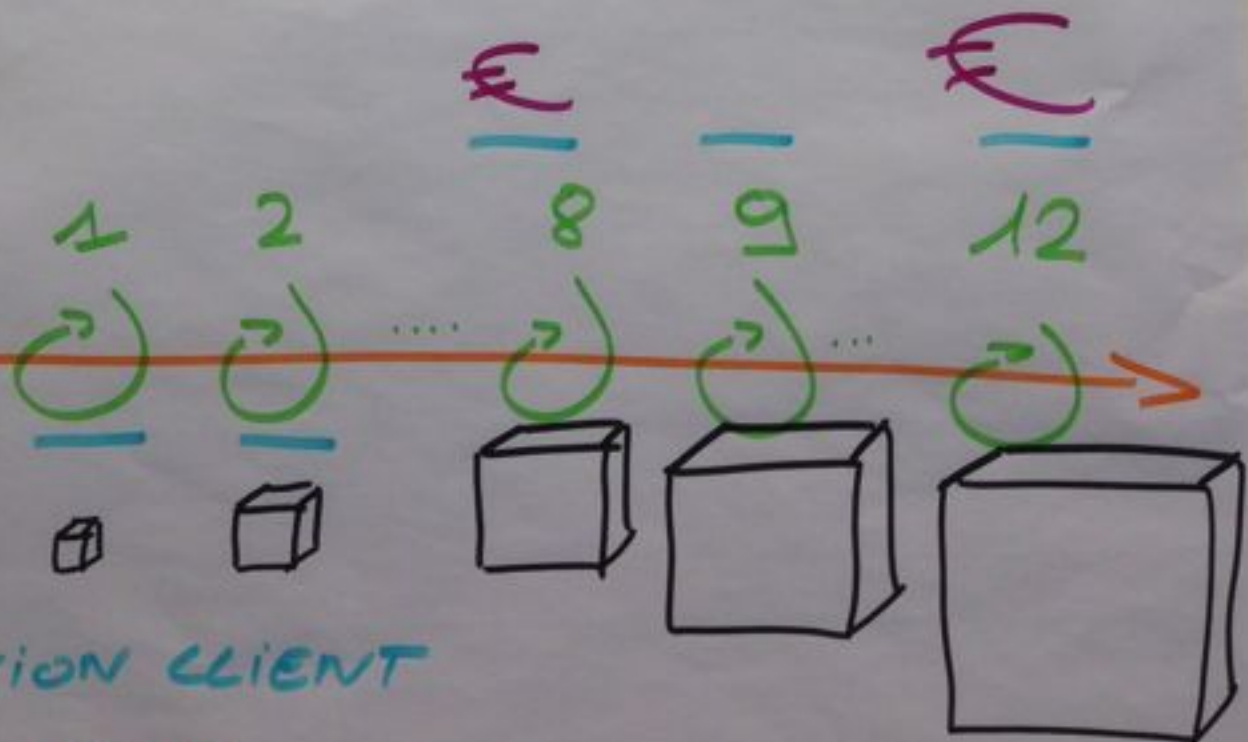
Aperçu du “framework” SCRUM

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

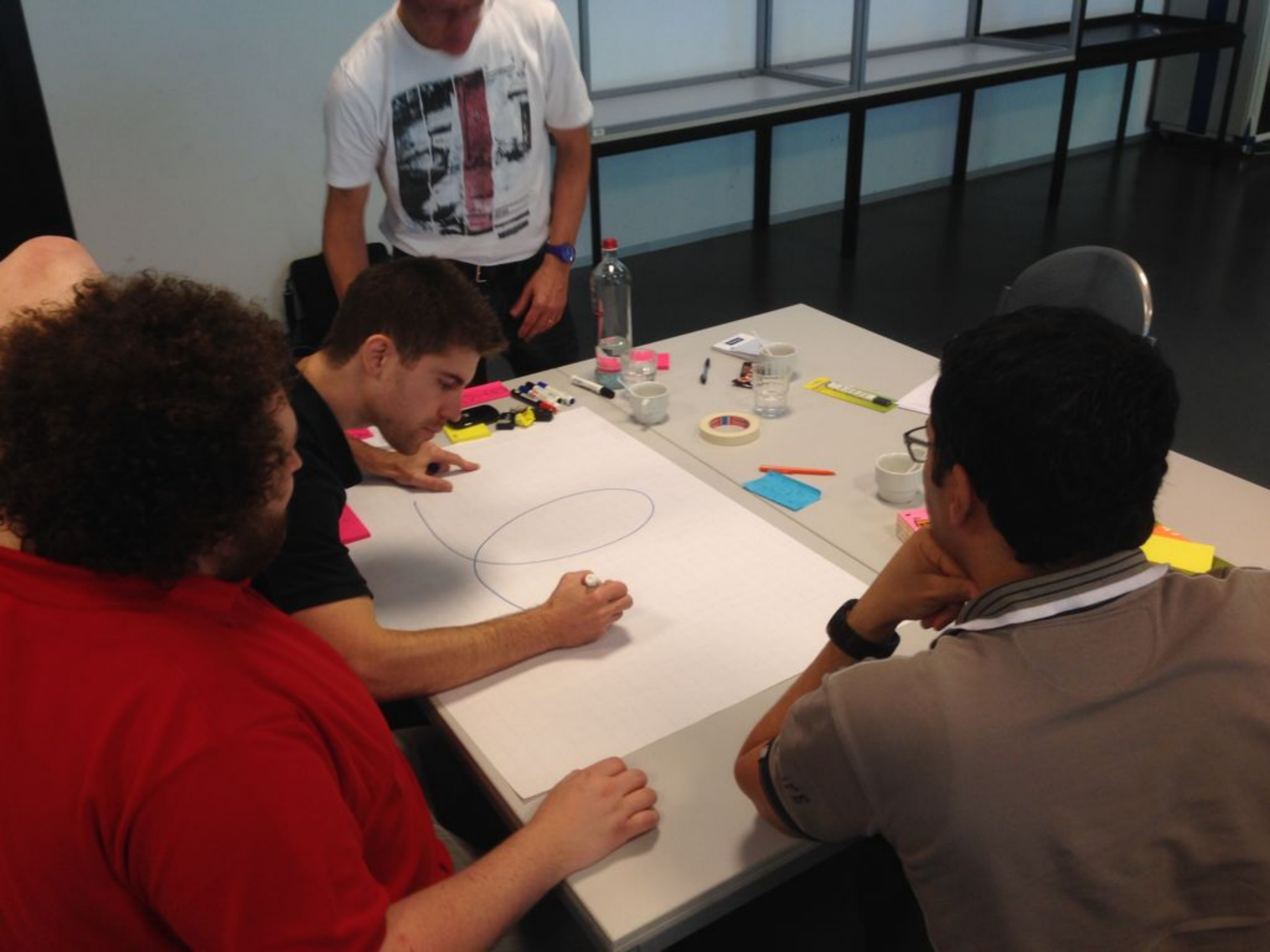
PRODUCT INCREMENT
PROGRESS INDICATORS

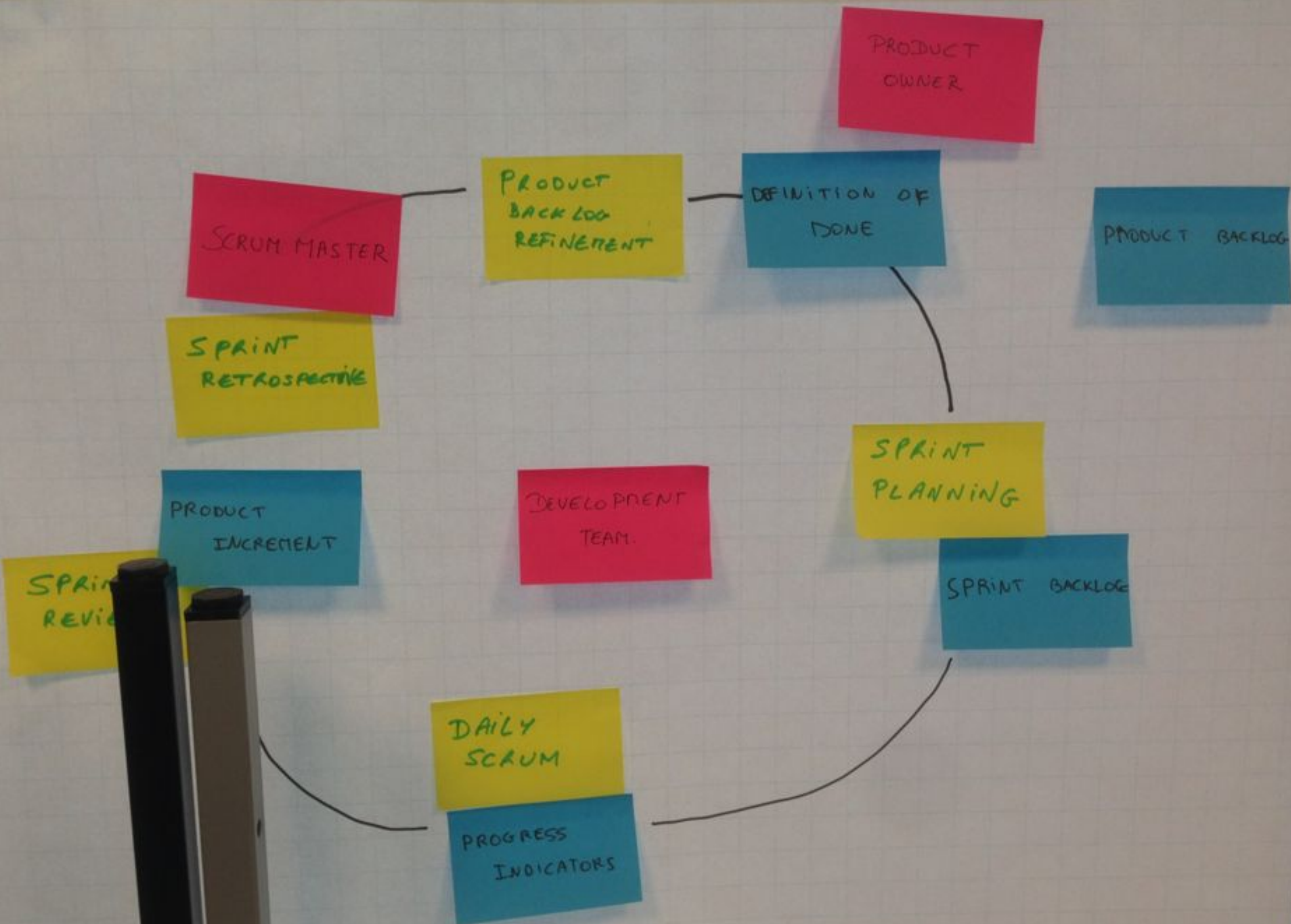
Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...

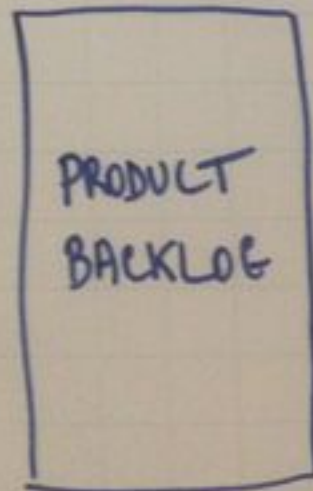
...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle



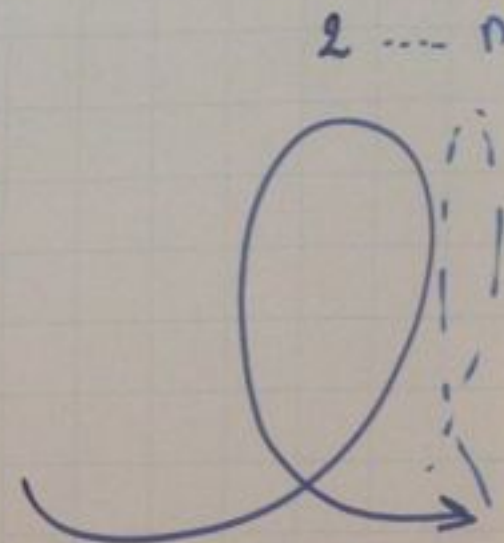
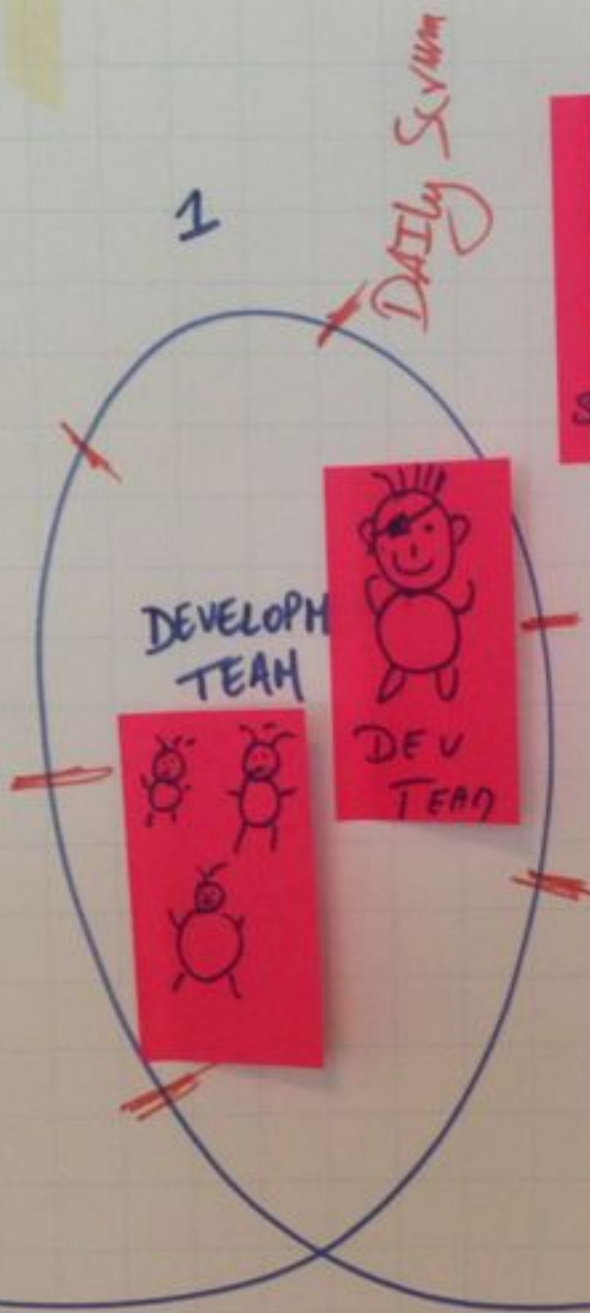




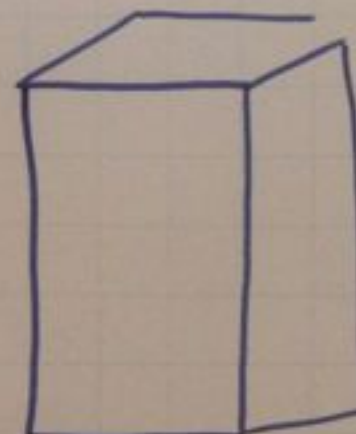




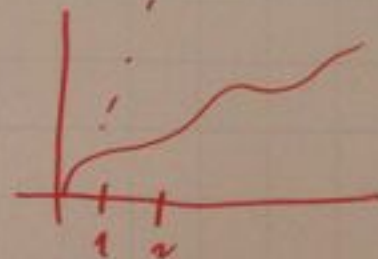
SPRINT BACKLOG

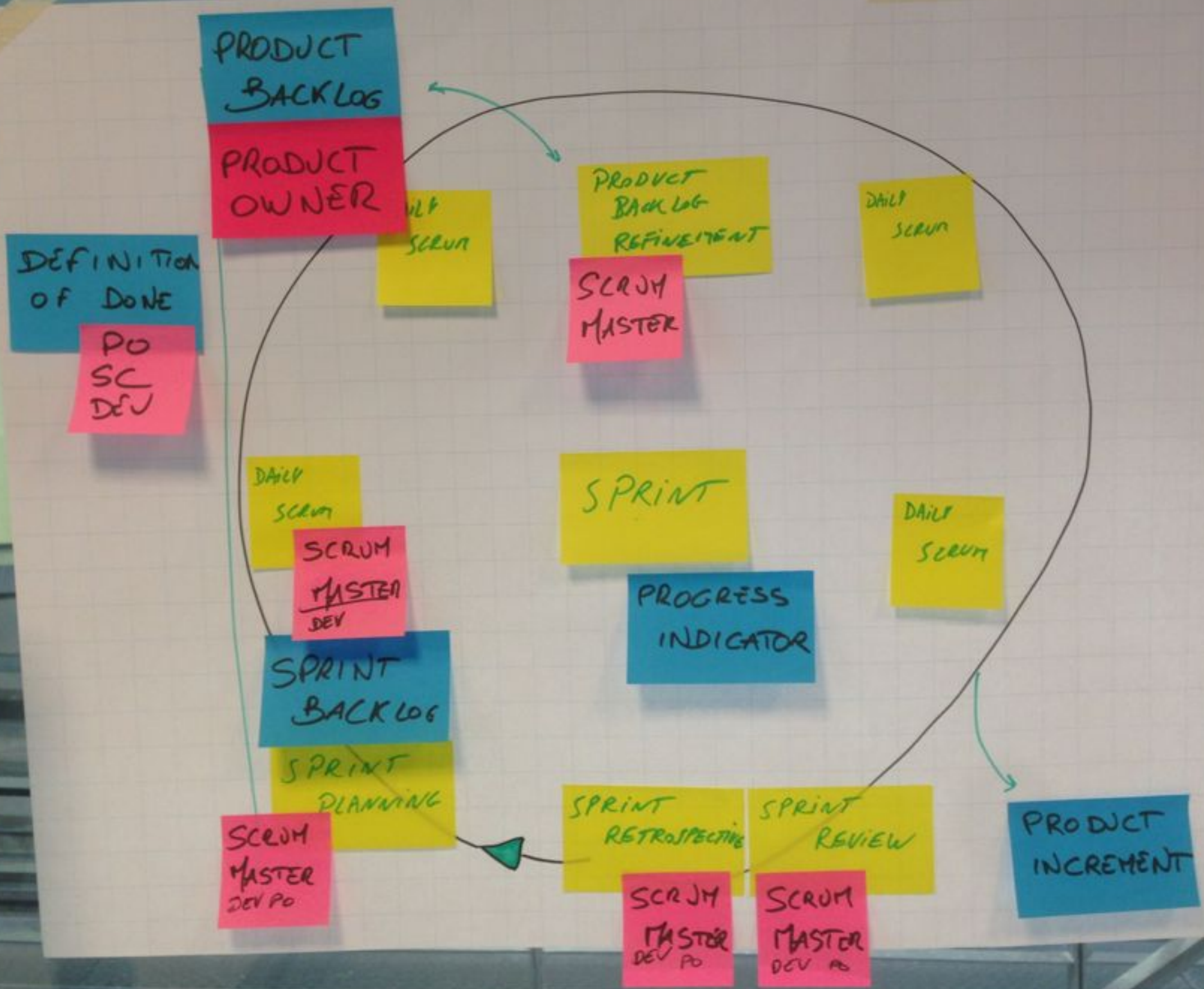


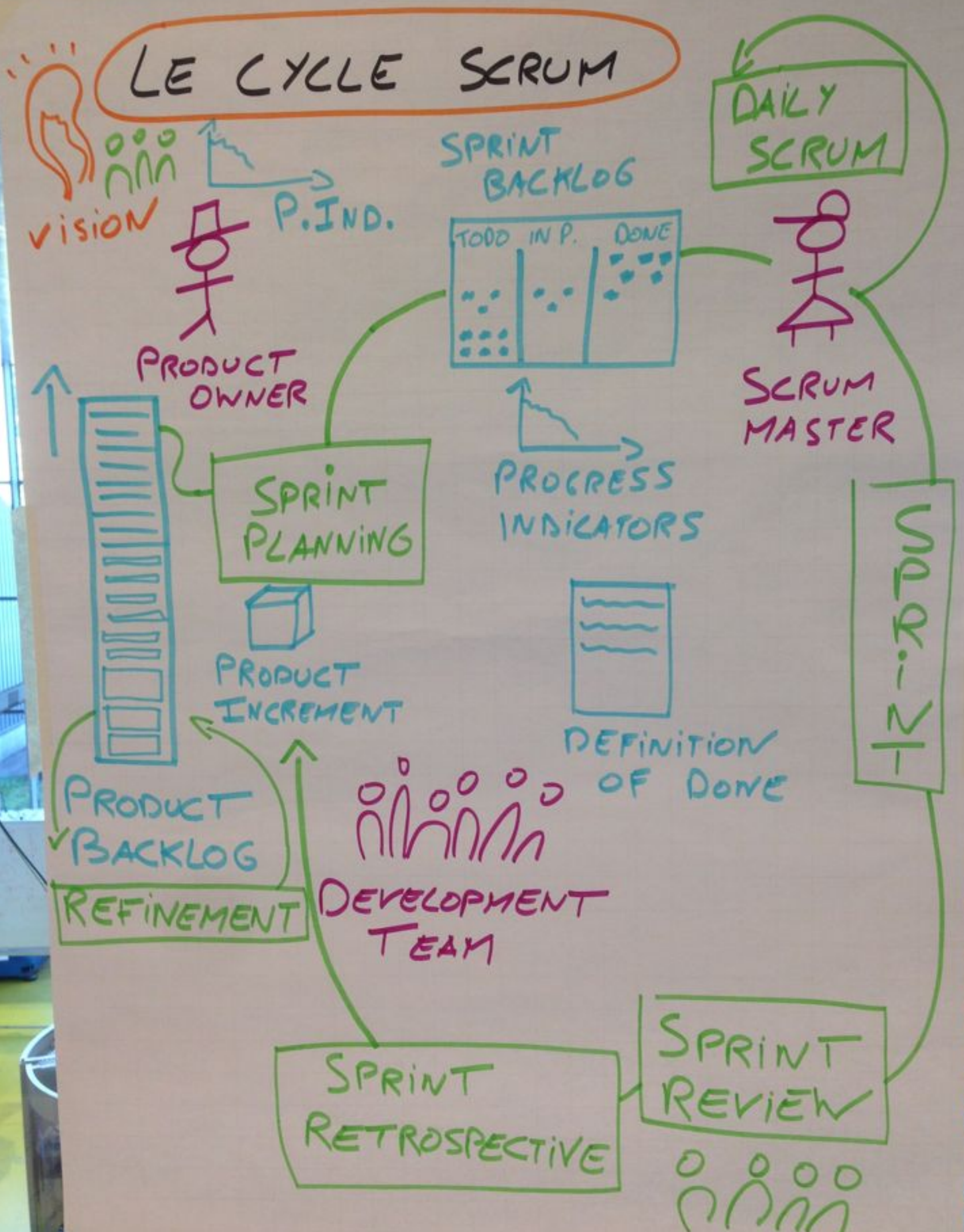
SPRINT REVIEW



SPRINT RETRO.







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

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN



MISE EN
SITUATION

INTERACTIVITE

Interactif

IMPLICATION

SIMULATION
AVEC BILLES
REPRESENTATIVE

POUSSE A
LA REFLEXION

LUDIQUE

ACTION-
FEEDBACK
("BILLES")

INTERACTIF

PEDAGOGIQUE

DEBRIEFING
ATELIER
PRECEDUS
SCRUM

Travail
sur les points clés

OK



ACTION
DU
GROUPE

APPLICATION
AUX SITUATIONS
PRATIQUES
DU SECTEUR

CYCLE
SCRUM

COESION

Interactif

A AMELIORER



MAL INSTALLE
POUR PRENDRE
NOTES.

Hallucine
PO

GESTION
DU
NON!

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



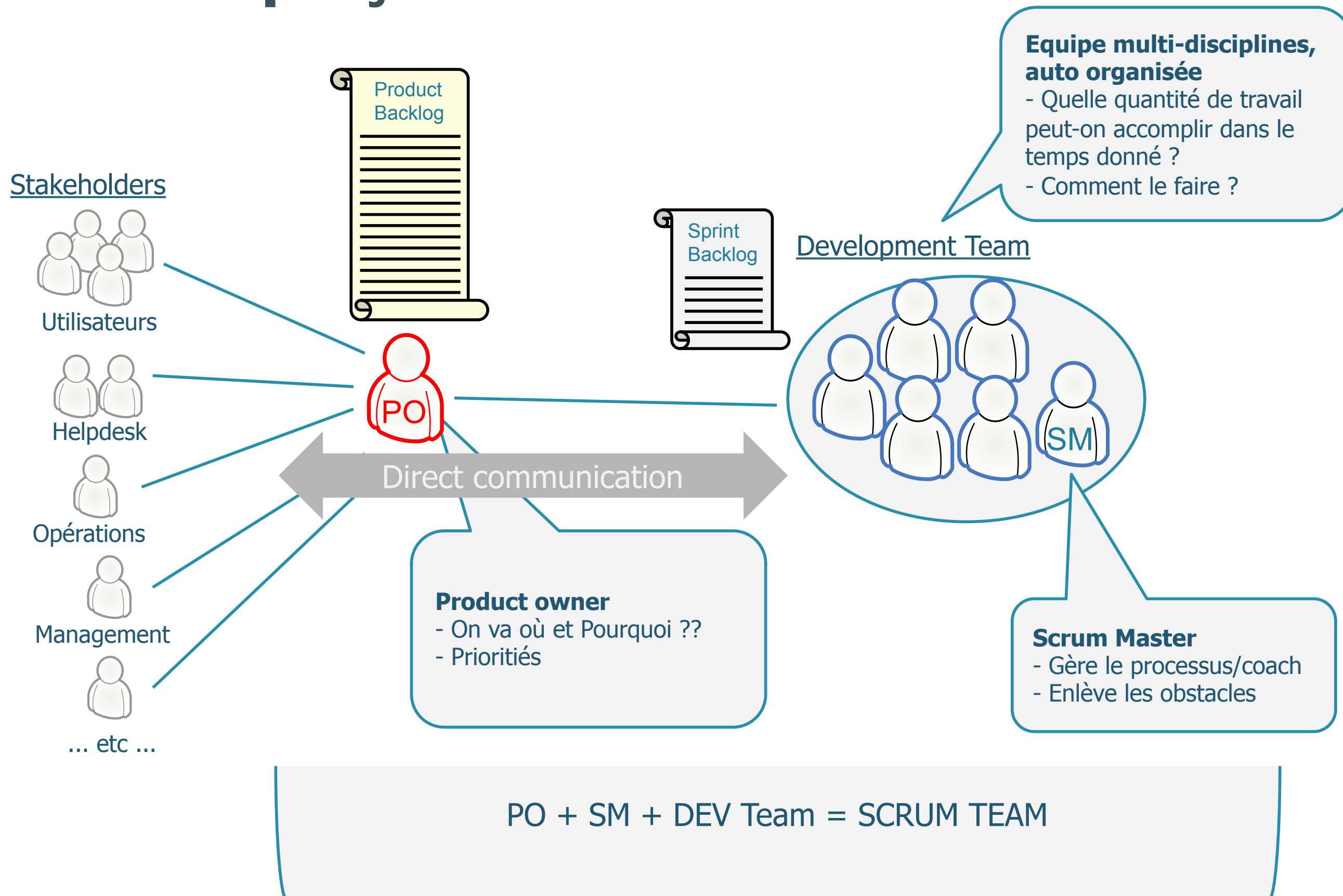
APPLIQUER SCRUM

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.



Pro. Active

+ membres
Equipe

SPECIALISTE
Netien



VUE
SYSTÉMIQUE

DIPLOMATE

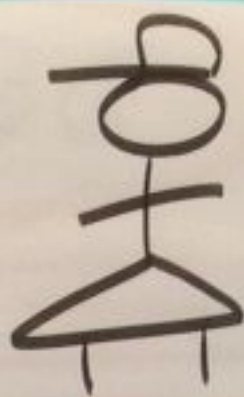
NEGOTIATION

PRO

ACTIF
ENTHOUSIASTE
DYNAMIQUE



SCRUM MASTER



- ☐ MISE EN PLACE DE SCRUM
- ☐ COACH / FACILITATEUR
- ☐ ENLÈVE OBSTACLES
- ☐ PROTÈGE L'EQUIPE

SCRUM MASTER

ECOUTE

1/2 MEMBRES
EQUIPE

PRO
ACTIF
ENTHUSIASTE
DYNAMIQUE

DIPLOMATE
NEGOCIATION

VUE
SYSTEMIQUE

SCRUM MASTER

PRO-ACTIF

PRO-ACTIF

SCRUM MASTER

DIPLOMATE

Le ScrumMaster

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

PRODUCT OWNER



- ☐ MAX VALEUR METIER
- ☐ VALIDE
- ☐ DONNE LES PRIORITÉS
- ☐ "ON VA OU ET POURQUOI"

PRODUCT OWNER

PRECISION

PRODUCT OWNER

DISPONIBLE

REALISTE

→ INDICATEURS
TECHNIQUES

REALISTE

VIS-A-VIS
DU CLIENT

PRENEUR
DE
DECISIONS

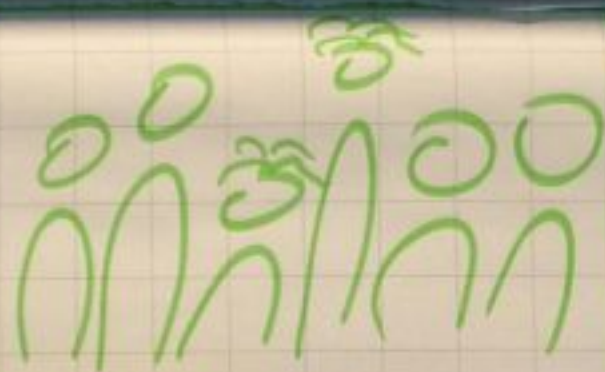
MANDAT

SPECIALISTE
METIER

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

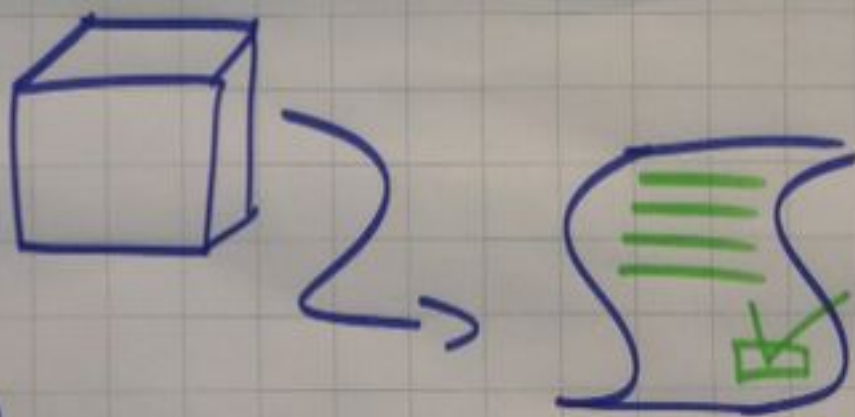


□ MULTI-SKILLS

[5, 8]

□ AUTO-ORGANISÉS

□ RÉALISENT



□ PULL VS PUSH

DEV. TEAM

AUTONOME

DEV TEAM

COMPREHENSIVE

BONNE
EVALUATION
DU TRAVAIL

8
SOUPLESSE

La “Development team”

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



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

- PRODUIT ÉVOLUTIF
- POSSIBLE DE CHANGER D'AVIS
- PRODUIT PLUS RAPIDEMENT DISPONIBLE
- AIDE, DIALOGUE, SUPPORT POUR CRÉER LE PRODUIT.
- PLUS RAPIDE QUE LE DÉVELOPPEMENT CLASSIQUE

DÉCOUPE DU PROJET

ITERATION (SPRINT)

PRODUCT OWNER

DEV. TEAM
max. 9

PRIORITÉS

POSSIBILITÉ DE MODIFICATION À CHAQUE ÉTAPE DU PROJET

Présentation Rapides des \neq fonctionnalités

Changements Rapides

Itératif

On ne développe pas le produit, on l'explique.

On ne développe pas le produit, on l'explique.

DELIVRABLES

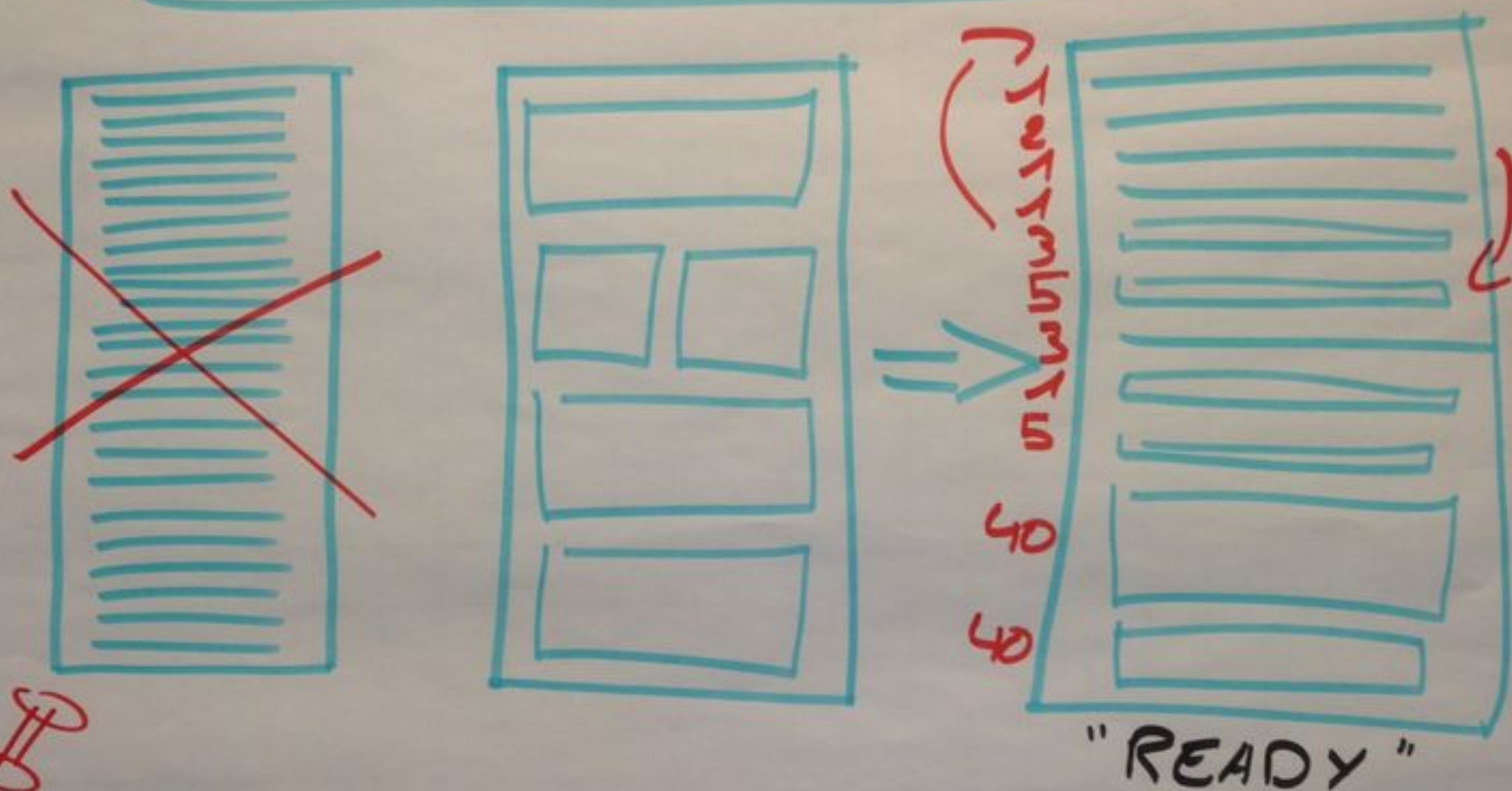
ITERATIF

Bénéfices de SCRUM

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

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



D
É
T
A
I
L
L
É

E
S
T
I
M
É

E
M
E
R
G
E
N
T

P
R
I
O
R
I
S
É

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.

TRI BACKLOG

- ☐ VALEUR BUSINESS \swarrow ROI
- ☐ DÉPENDANCES \swarrow TECH
BUS
- ☐ RISQUES
- ☐ COUT
- ...



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

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY

CARD

ID	TITRE	VALEUR MÉTIER
ETQ...		8
<div><div><p>PDF</p><p></p><p></p></div><div><p></p><p></p><p></p></div></div>		

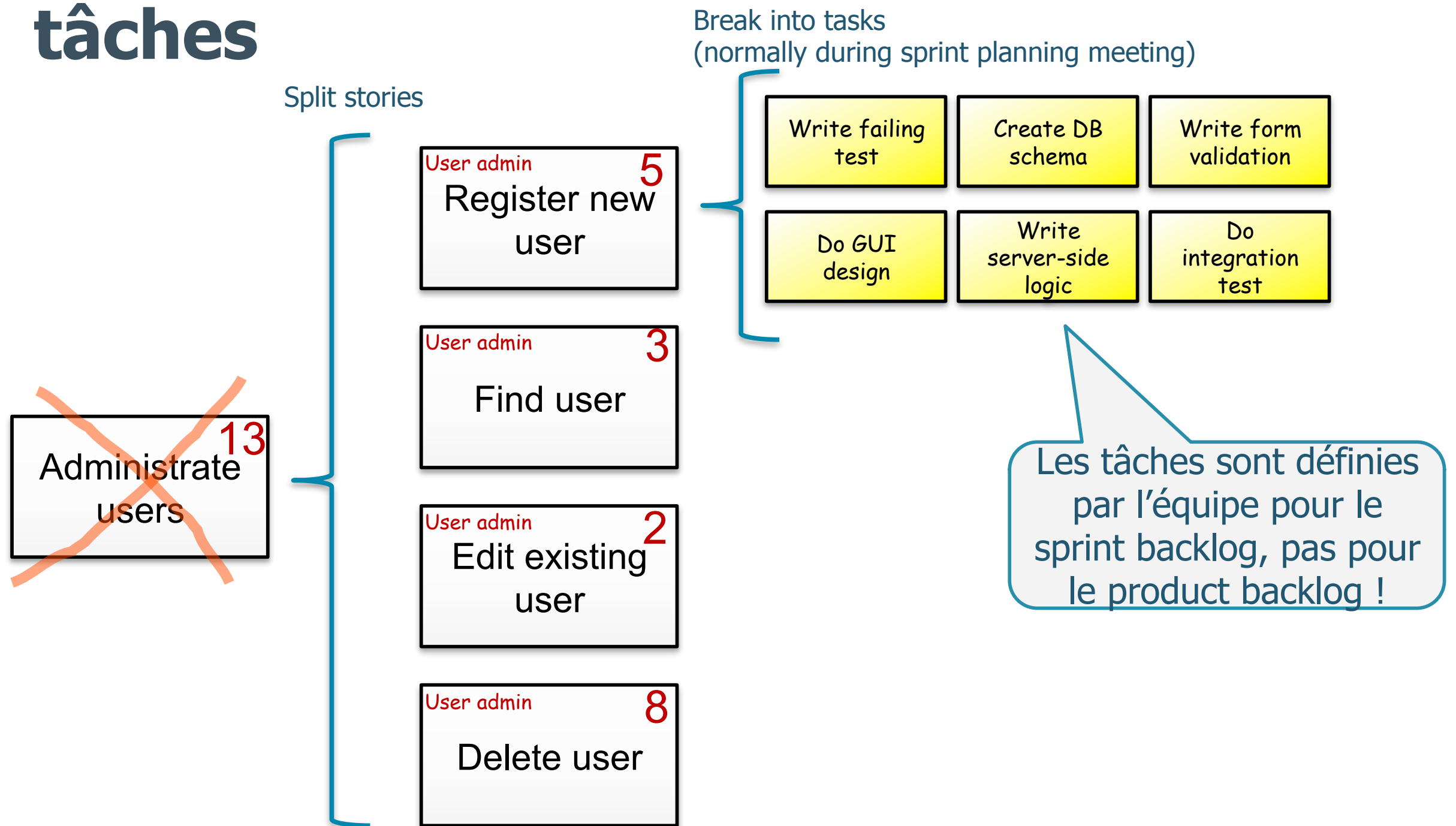
CONVERSATION

CRITÈRES
D'ACCEPTANCE
CONFIRMATION

I
N
DÉPENDANTE
NÉGOCIABLE
VALEUR
ESTIMABLE
SMALL
TESTABLE

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

Découper une story en stories et en tâches



Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche
texte
"libre"

Recherche
en fonction
d'une
société

Recherche
en fonction
d'un secteur
d'activité

Tâche

Créer
l'écran

Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)

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

SCOURBINO	JEDI	SABATON
<p>QUEL EST LE CONTENU D'UNE USER STORY?</p> <p>QUELLE EST LA SIGNIFICATION DE PDCA ?</p> <p>QUEL EST LE RÔLE DES STAKEHOLDERS</p> <p>QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE "DEFINITION OF DONE" ET "CRITÈRES D'ACCEPTANCE" ?</p>	<p>QU'EST-CE QUE LE SHU-HA-RI ?</p> <p>Daily Scrum ?</p> <p>...</p> <p>USER STORY INVEST ?</p> <p>PDCA ?</p>	<p>QUI SYNTHÉTISE LA DEMANDE CLIENT ?</p> <p>QUAND SAIT-ON QU'UNE HISTOIRE STORY EST TERMINÉE ?</p> <p>QUI DÉCIDE DU CONTENU DU SPRINT BACKLOG ?</p> <p>À QUEL SCRUM FAIT RÉFÉRENCE LA MÉTHODE SCRUM ?</p> <p>TAILLE MOYENNE D'UNE DÉMARCHÉ ?</p> <p>Min, Max</p> <p>QUI EST LE LEAD SCRUM ?</p>

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

LE SCRUM QUIZ

SCOURBOUT

JEDI


SABATON

|||||

|||||

|||||

Jour 1

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





PRINCIPLES OF COOPERATION

1. SERVE THE SERVE	2. BASE
3. HONOR	4. BASE
5. CERTIFICATION	6. BASE
7. NO SERVE	8. BASE
9. BASE	10. BASE
11. BASE	12. BASE
13. BASE	14. BASE
15. BASE	16. BASE
17. BASE	18. BASE
19. BASE	20. BASE
21. BASE	22. BASE
23. BASE	24. BASE
25. BASE	26. BASE
27. BASE	28. BASE
29. BASE	30. BASE
31. BASE	32. BASE
33. BASE	34. BASE
35. BASE	36. BASE
37. BASE	38. BASE
39. BASE	40. BASE
41. BASE	42. BASE
43. BASE	44. BASE
45. BASE	46. BASE
47. BASE	48. BASE
49. BASE	50. BASE
51. BASE	52. BASE
53. BASE	54. BASE
55. BASE	56. BASE
57. BASE	58. BASE
59. BASE	60. BASE
61. BASE	62. BASE
63. BASE	64. BASE
65. BASE	66. BASE
67. BASE	68. BASE
69. BASE	70. BASE
71. BASE	72. BASE
73. BASE	74. BASE
75. BASE	76. BASE
77. BASE	78. BASE
79. BASE	80. BASE
81. BASE	82. BASE
83. BASE	84. BASE
85. BASE	86. BASE
87. BASE	88. BASE
89. BASE	90. BASE
91. BASE	92. BASE
93. BASE	94. BASE
95. BASE	96. BASE
97. BASE	98. BASE
99. BASE	100. BASE





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



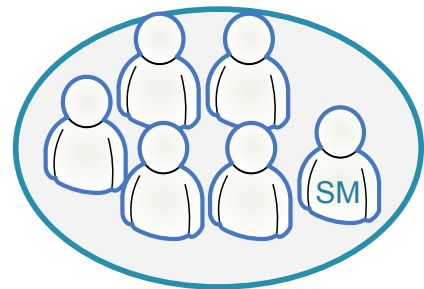
Puis, ils effectuent un “Product Backlog Refinement” de leurs objectifs d'apprentissage.



Estimations et Planification

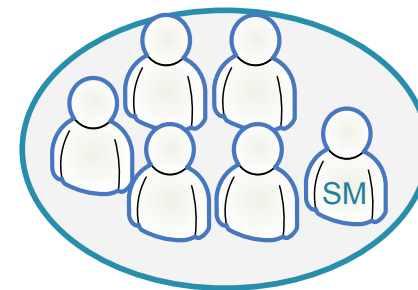
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

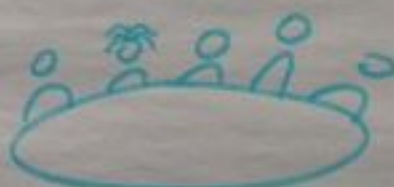
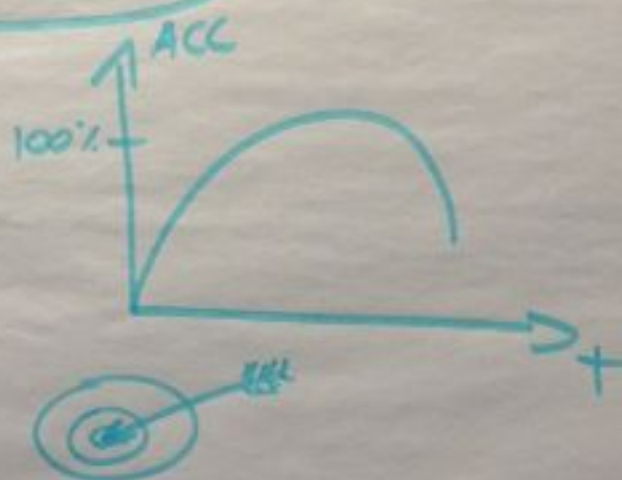
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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.

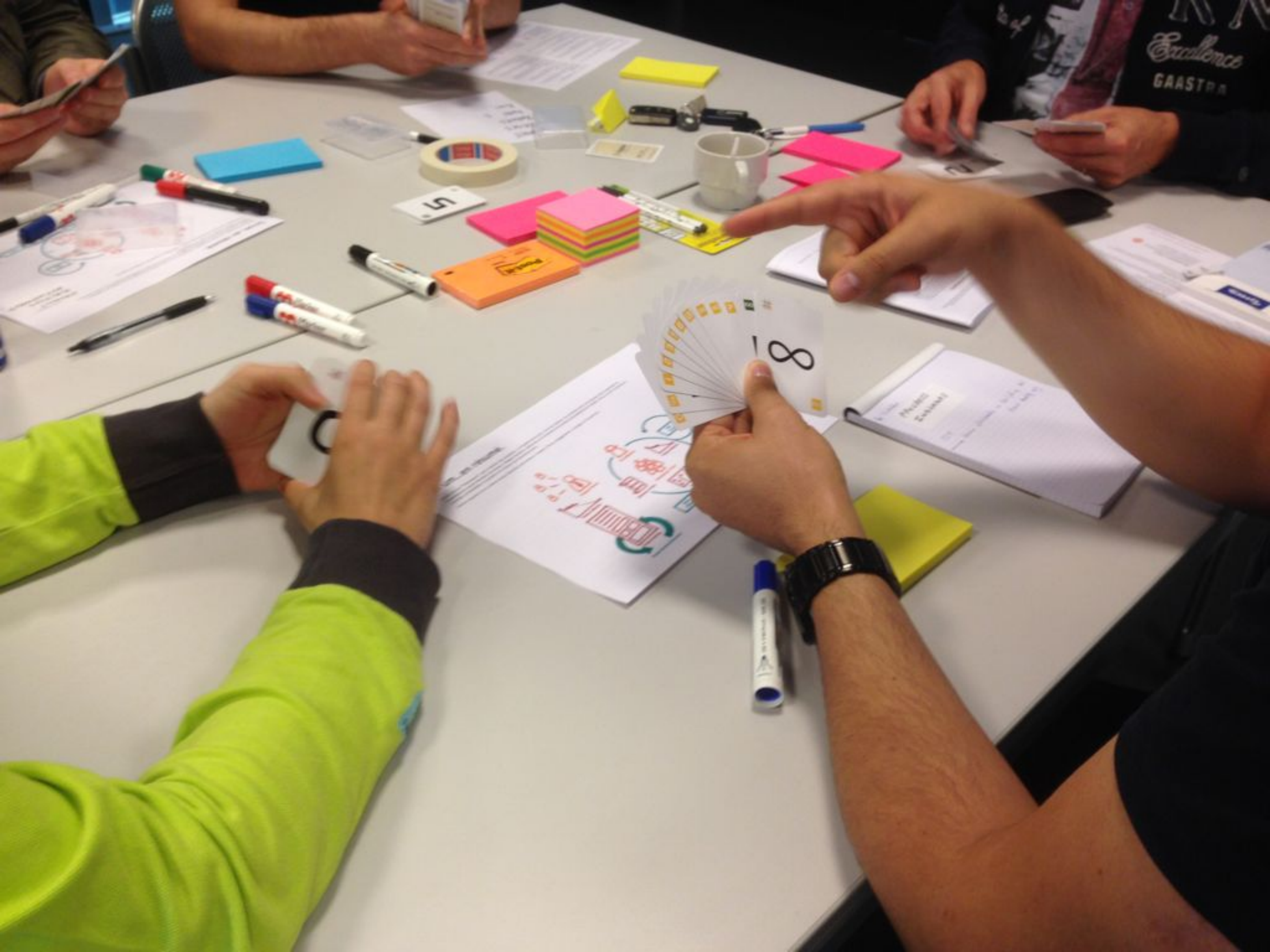
L'équipe pratique ensuite le planning poker, une technique qui peut être utilisée pour estimer des User Stories. Tout d'abord le product owner explique ce qu'il veut...







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





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

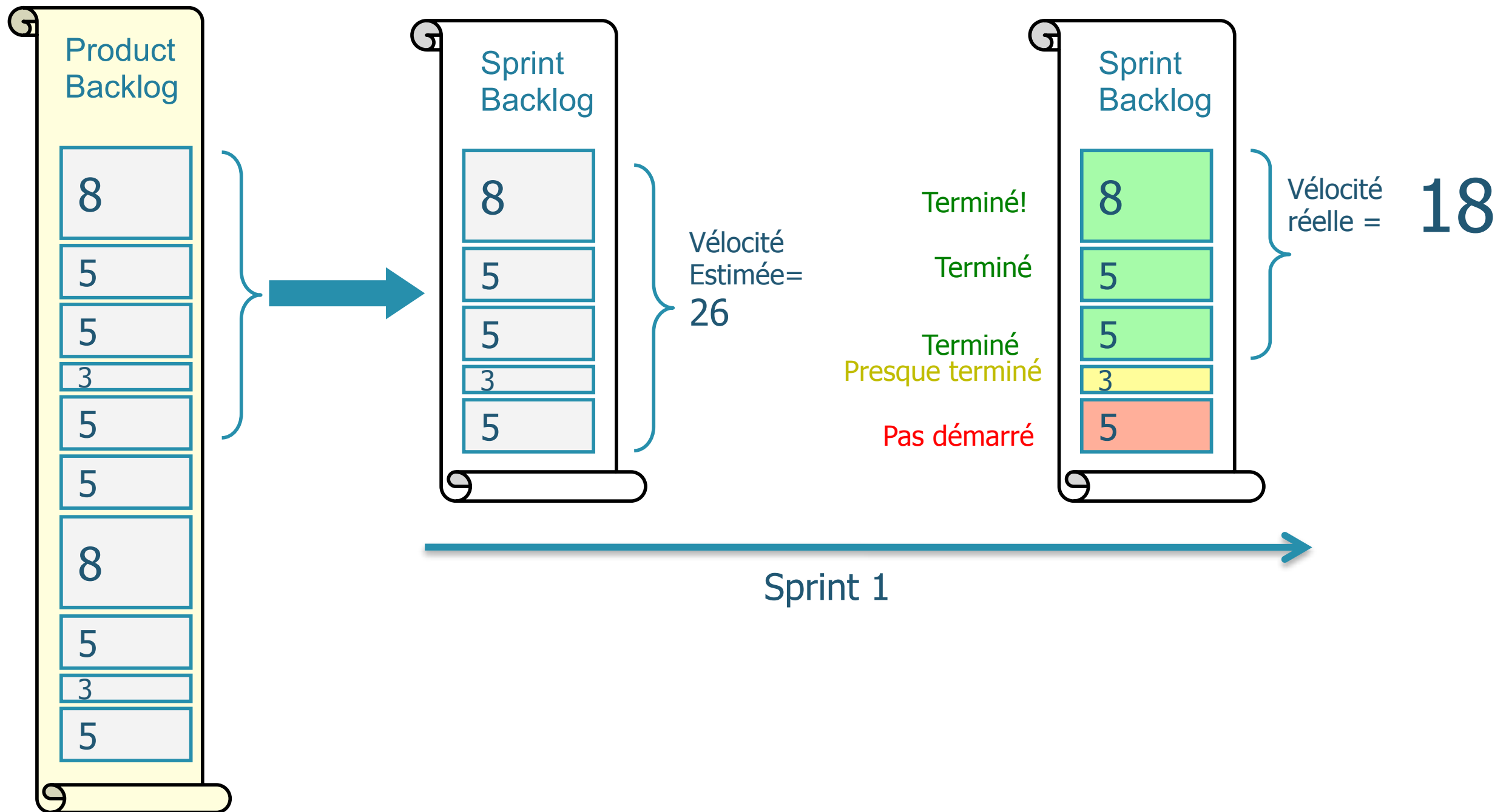
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

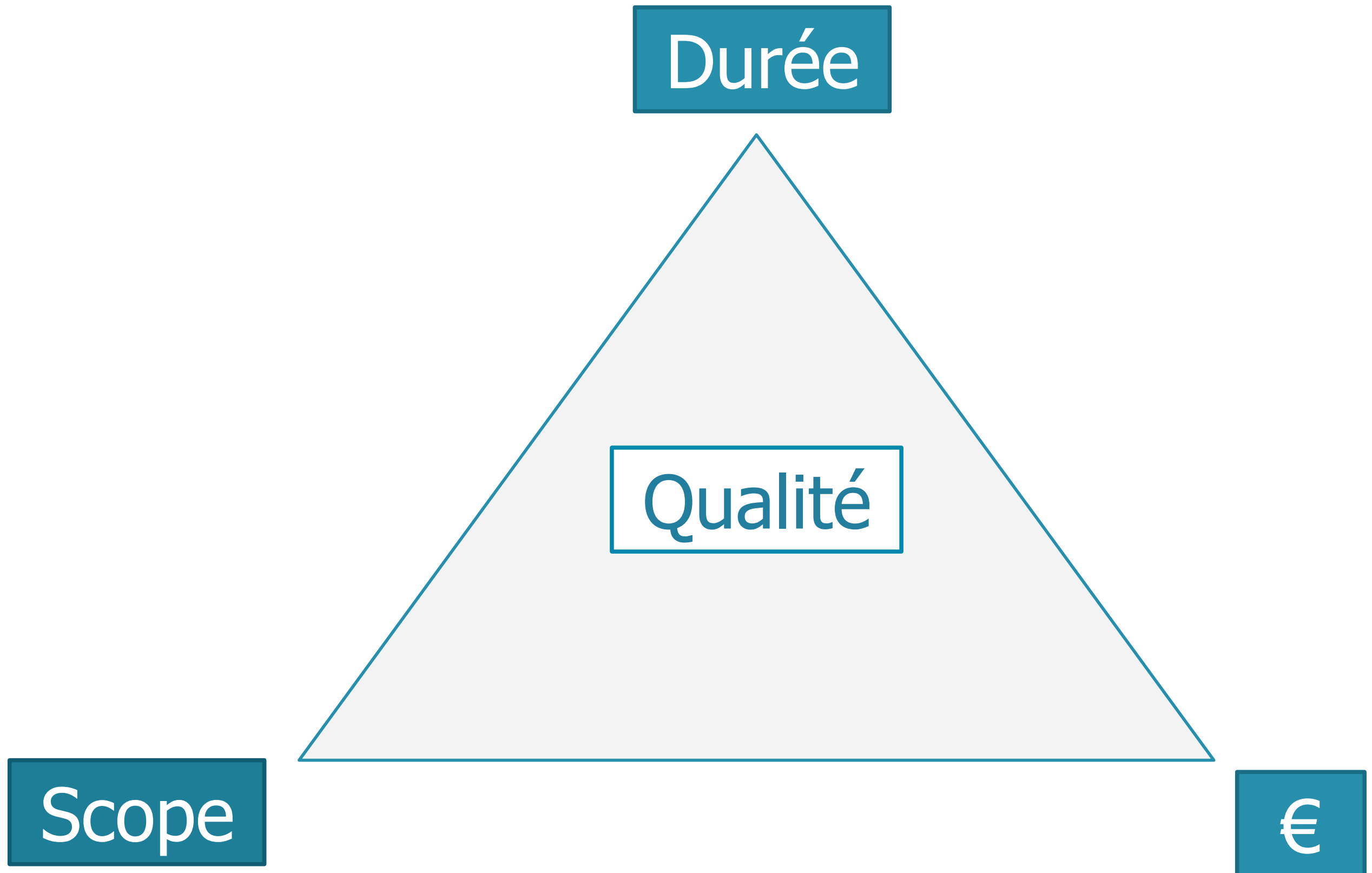
Mesurer la vélocité

Début du sprint 1

Fin du sprint 1



Les dimensions d'un projet



Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

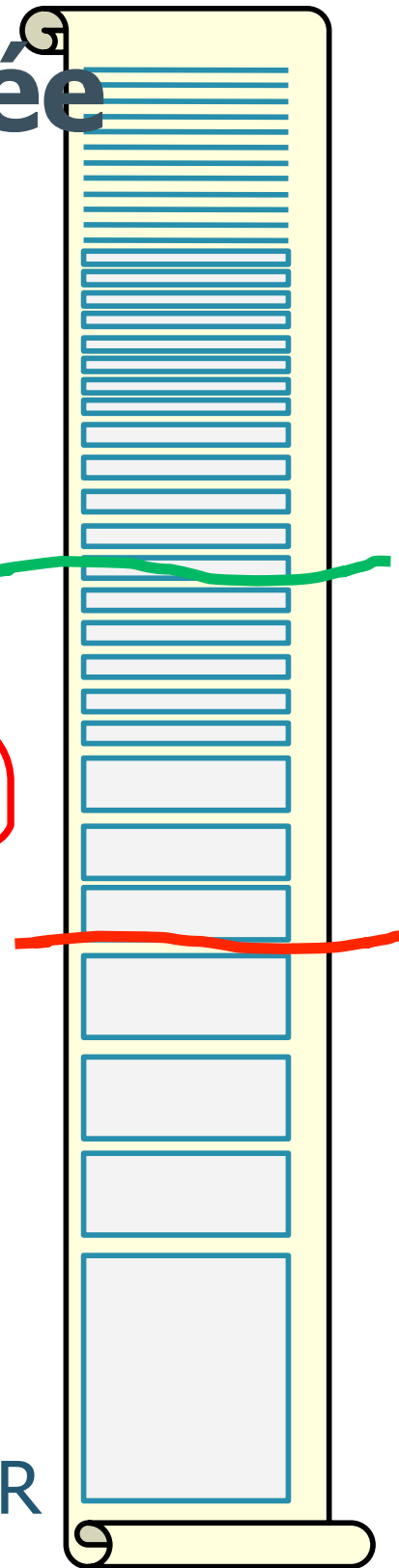
300



400

Release planning – budget fixe

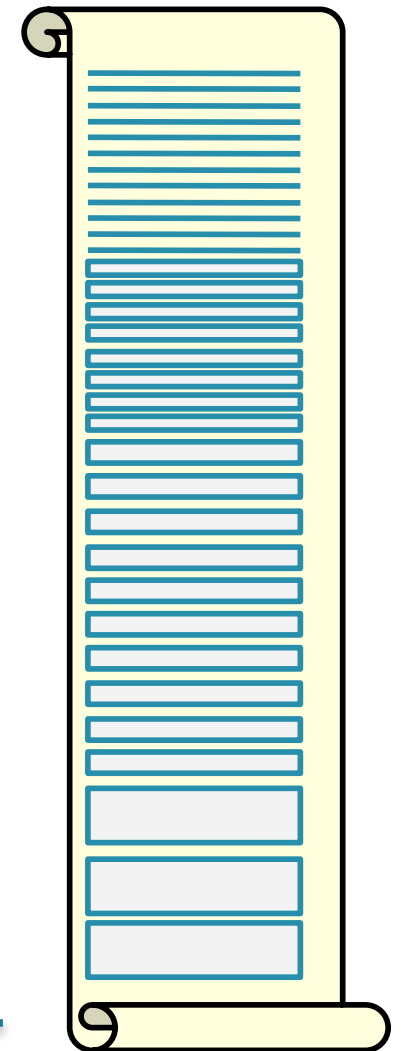
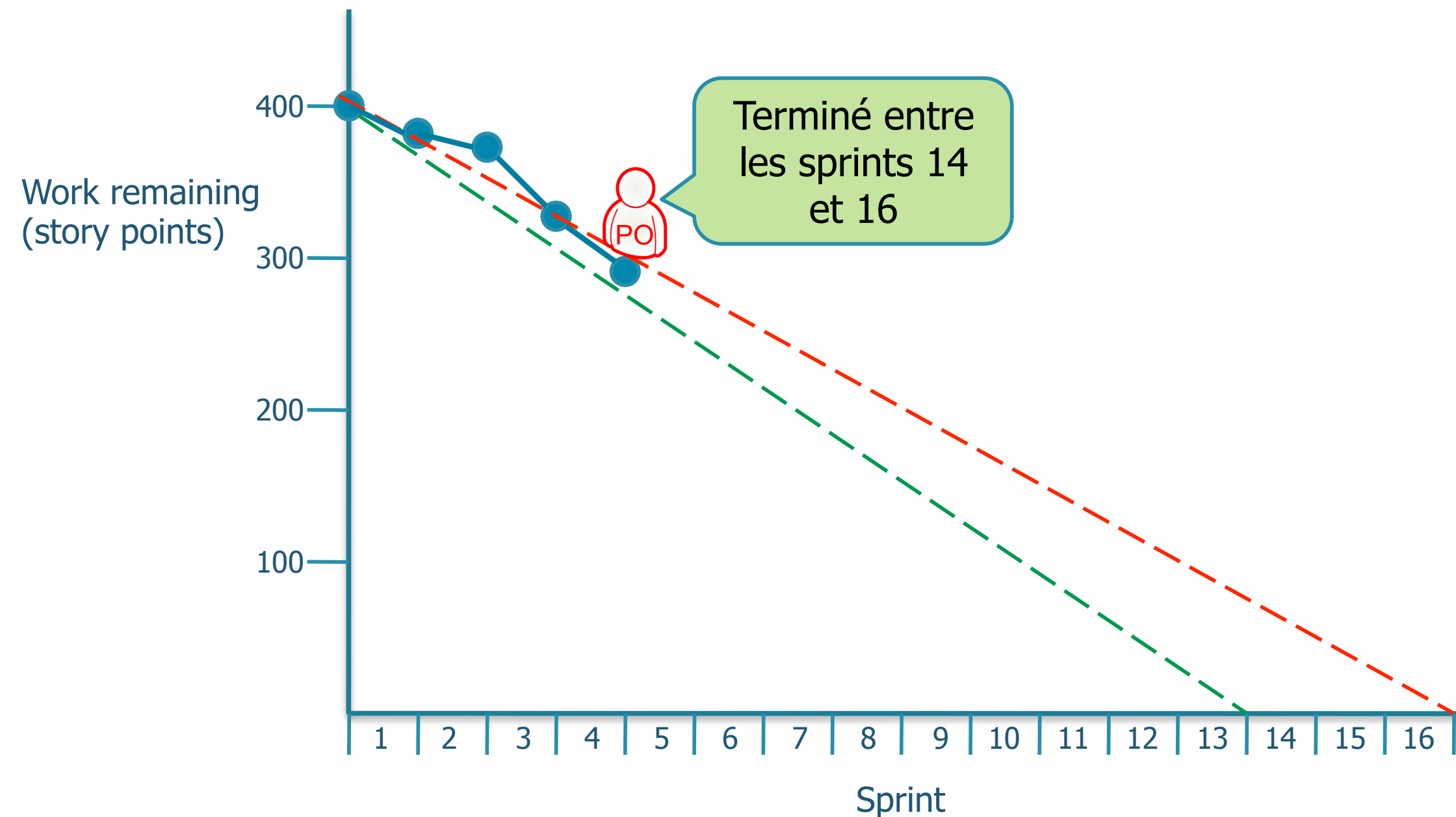
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée



Release planning – Scope fixe

On aura
fini quand ?

Release burndown chart



POTENTIELLEMENT LIVRABLE	DEFINITION OF DONE
GOVERNANCE	
"FRIC"	
ANALYSE / AIF AT	DoD V2
SPECS	
POC PLANNING	
DEV	DoD V1
TEST	
AUTO MANUEL INTEGR	
CHARGE CHEZ CLIENT	
REGR DEFECTS	
RELEASE	
MAINTENANCE	

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	

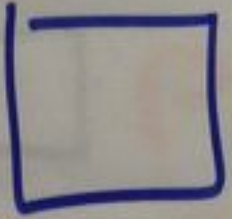
A ajouter: Attribuer les droits aux utilisateurs, gestion des erreurs d'indisponibilités.

SCRUM: les activités

SPRINT



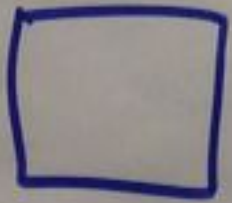
30j MAX



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

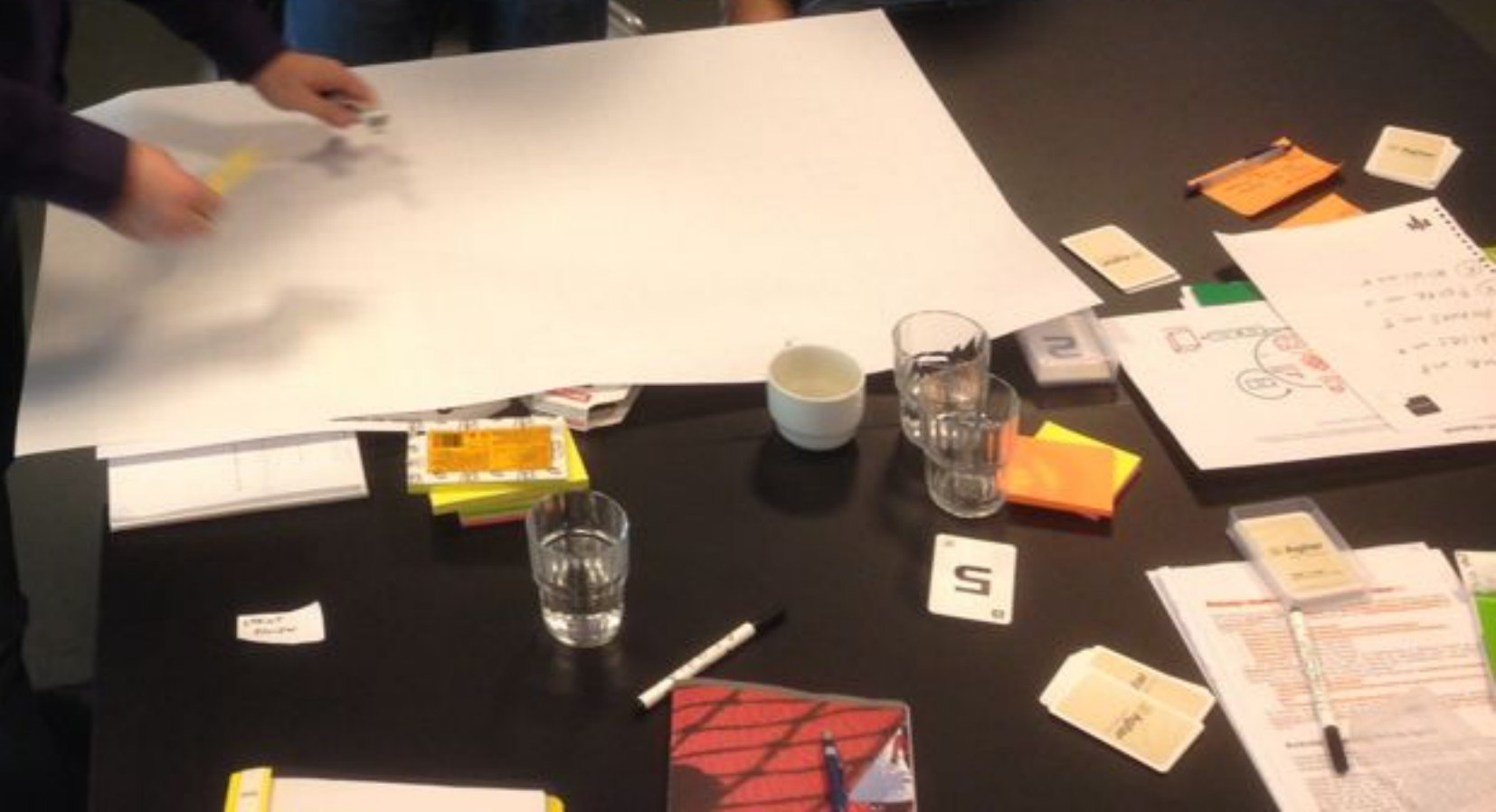
Plan Mura

www.technolab.be/planninghall

Système de micro-usinage aux lasers excimer

Système à projection

Applications

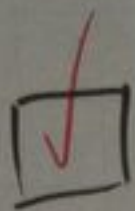




La première formation porte sur le Sprint Planning



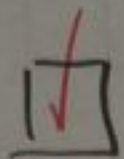
Sprint Planning



Quoi? 1X sprint au début

ON DÉTERMINE QUELLES STORIES ON VA FAIRE DURANT LE SPRINT + COMMENT

- BACKLOG ORDONNÉ
- BACKLOG REFINÉ



Qui?

DEV TEAM ^②

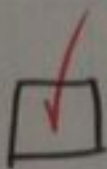
↓
COMMENT

PO ^①

↓
Quoi

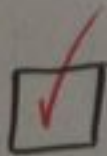
SCRUM MASTER

↓
ANIMATEUR.



TEMPS

MAX. 2H / semaine sprint



Do's & Don't's.

- ✓ TENIR COMPTE DE LA VÉLOCITÉ DE L'ÉQUIPE
- ✓ TENIR COMPTE DES RESSOURCES (DISPO, CONGÉS...)
- ✗ RÉESTIMER LES CARTES.

Q & A's ?

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*

MEET
JOURNALING

□ QU'EST-CE ?

Réunion
QUOTIDIENNE

□ BUT.

ETAT
AVANCÉMENT

FAIT

A FAIRE

RALENTIT

□ QUI EST CONCERNÉ

DEV TEAM
+ SN

□ DUREE :

≈ 15min

□ DO :

COMMUNICATION

ENGAGEMENT
SUR
CHOSE A FAIRE

DON'T :

ANALYSE

DEV

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

Quoi?

ACTIVITÉ



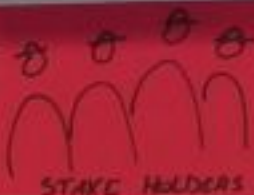
PRODUCT INCREMENT

FIN SPRINT



WHAT'S NEXT?

Qui?



TEMPS?

Fixe

1H / SEMA
S

DO'S AND DON'T

DEMO

EXPLANATION

COLLECTE AVIS
STAKE HOLDERS

PLANNING

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

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



Maintenant nous abordons la Rétrospective



SPRINT

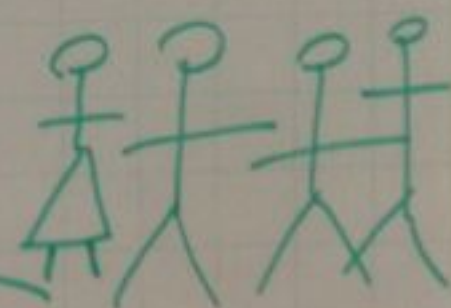
RETROSPECTIVE

? QUOI

- Réunion

Bien / Mal passé

? QUAND FIN
après Review

? QUI 

DEV TEAM

S.M.

P.O.

!- TEMPS ?

MAX 1h / un sprint

OUI

Source pbm

Actions Concrètes

Non

Pas que (-)

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

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 RECEPTION 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.

(+) Mix ROLES (-)

SM & MANAGER

PO & SM

PO & STAKEHOLDERS



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 ?

Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1: Comment faire la pire Daily Scrum possible ? Ou... la liste des pièges à éviter.



PIRE
DAILY
SCRUM

- TROP TECHNIQUE / Décisions / analyse
- 45 min (trop long)
- Absences - Retards
- Non respect Tour de Parole
- Personnes sur leur PC (pas vraiment présentes)
~~iPhone~~
~~Red Bull~~
- Interruptions extérieures
- P.O. s'immisce trop
- Juste après manger (13h30) ou très très tard
- Par email, téléphone

2: Comment gérer les défauts et bugs ?



Defect Vs Story
en Scrum

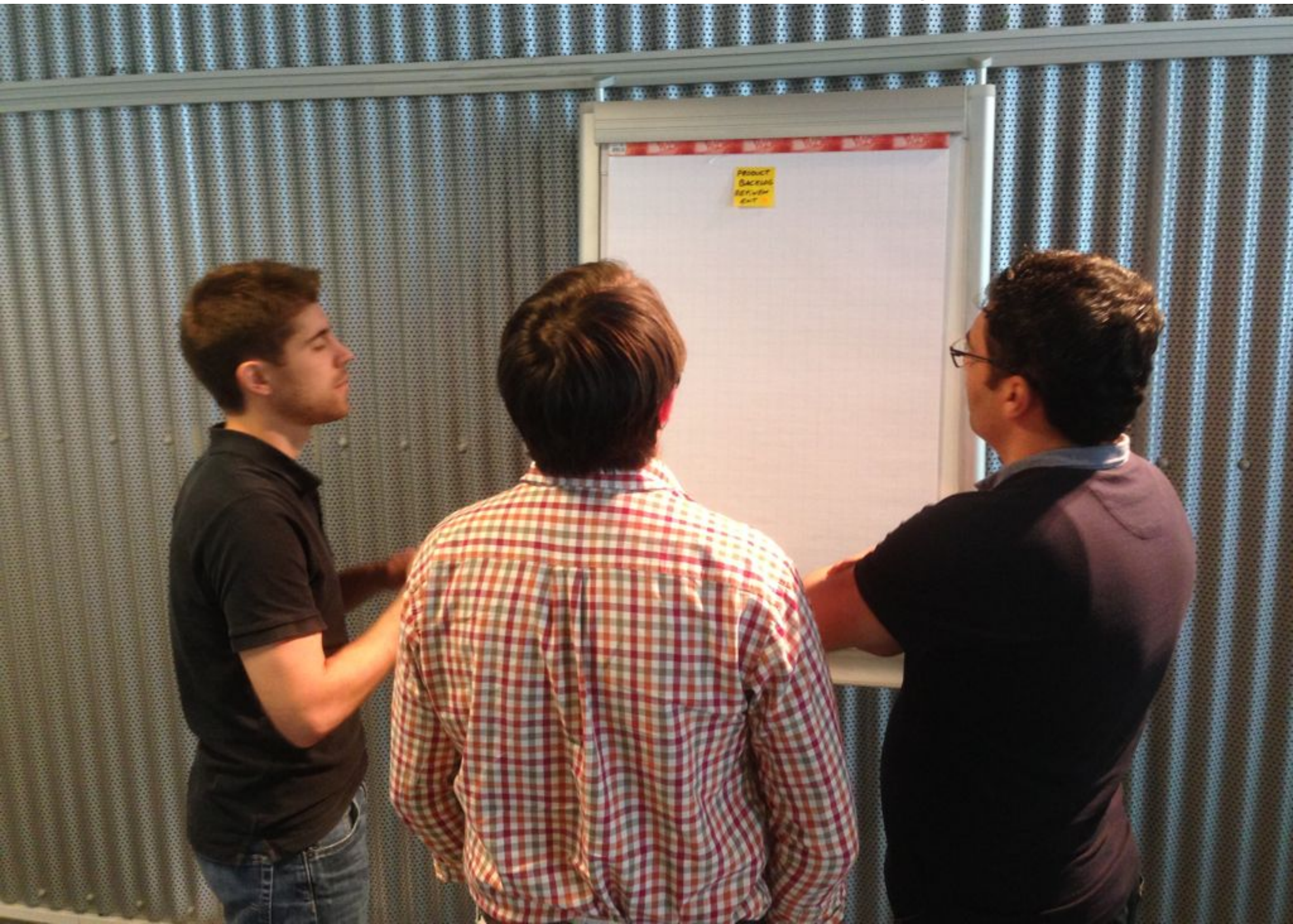
① FAIT PARTIE
DE LA STORY-

- TÂCHES.
- QUANTIFIER ?
- FAIT PARTIE DU NEXT

② SPRINT DÉDIÉ

- P.O. ? → TEST.

3: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement ?

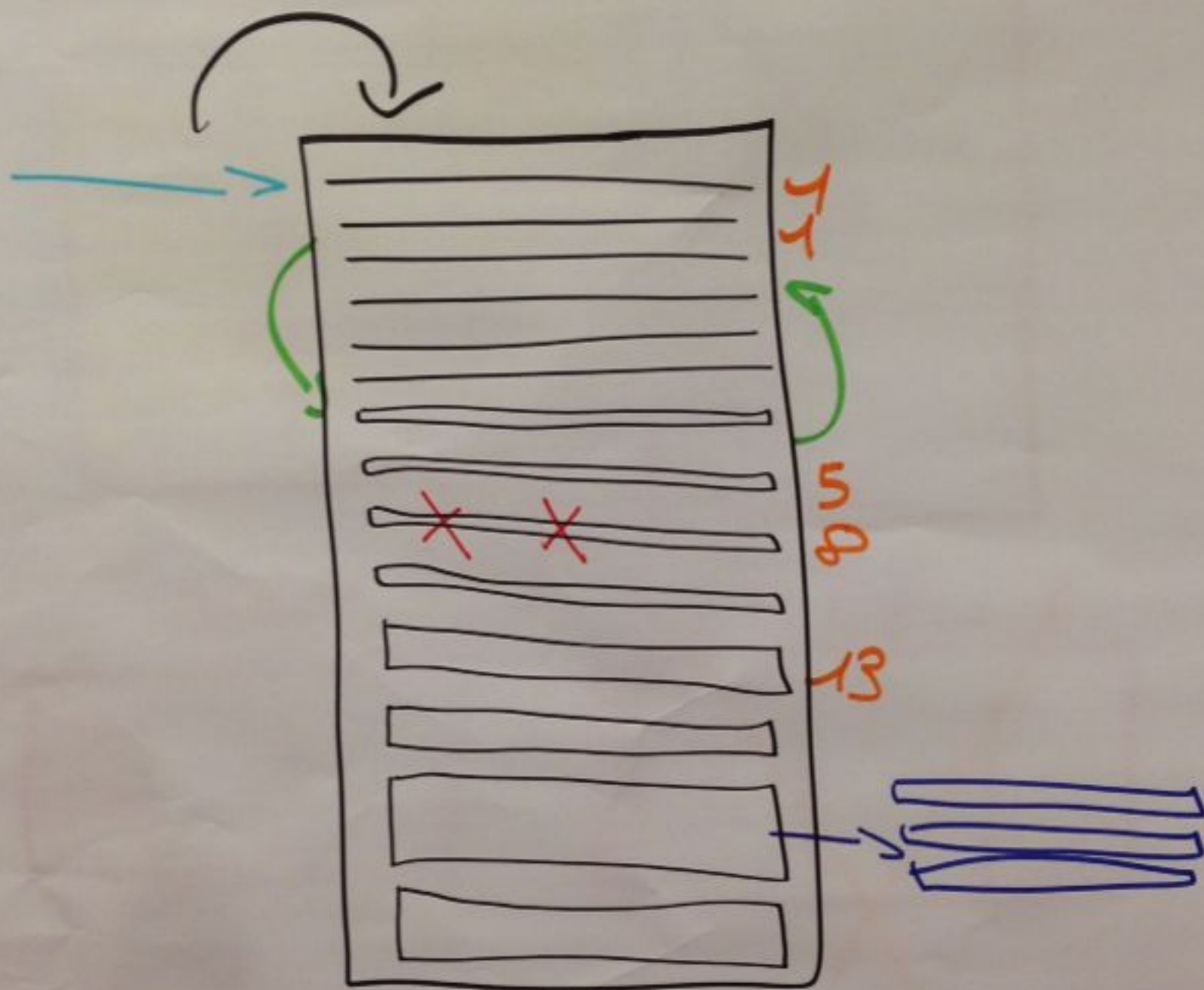


PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

- DÉCOUPER EPICS EN STORY
- AMÉLIORER LES STORIES (DÉCOUPE ÉVENTUELLE)
- PRIORISATIONS
- POKER PLANNING (ESTIMATIONS)
- AJOUT
- ENLEVER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT

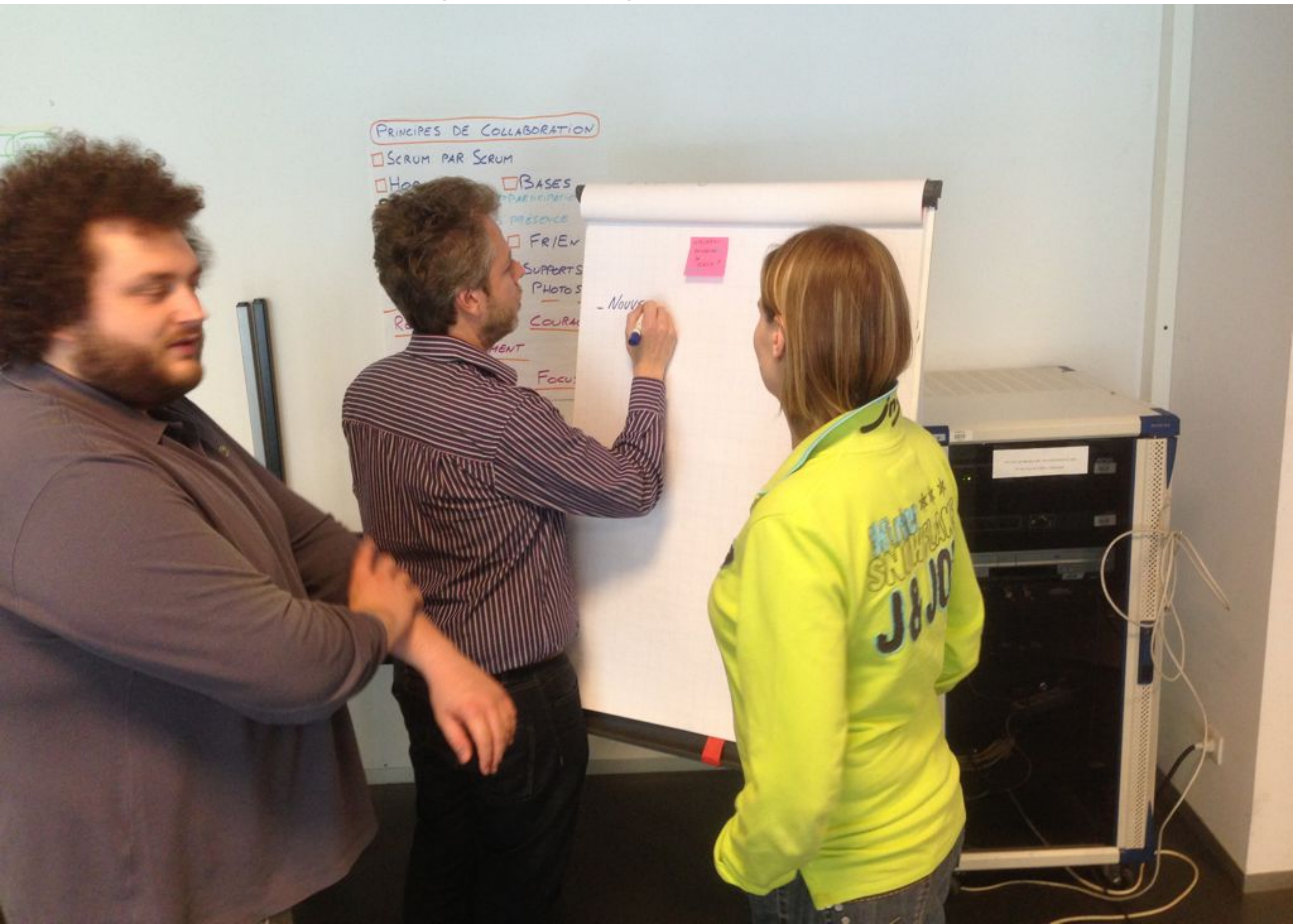


+ DÉTAILS
(Re) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

4: Intégration progressive de Scrum ?



1.17.2020
Fonctionnel
de
SCRUM ?

- NOUVELLE FONCTIONNALITE PLUTÔT PETITE
SANS TROP DE DEPENDANCE (CYCLE VIE COMPLET)
SCRUM
- ~~DEV~~ TEAM DISPO PENDANT CETTE
COURTE PERIODE ET VOLONTAIRES
- AVOIR UN OUTIL SCRUM
- MUST-HAVE : UN COACH.
- INCLURE D'AUTRES DEV TEAM DANS
LA REVIEW / RETROSPECTIVE
 - ↳ PARTAGE D'EXPERIENCE VERS
LE RESTE SOCIETE
(DANS LES DEUX SENS)

EVS

C

R

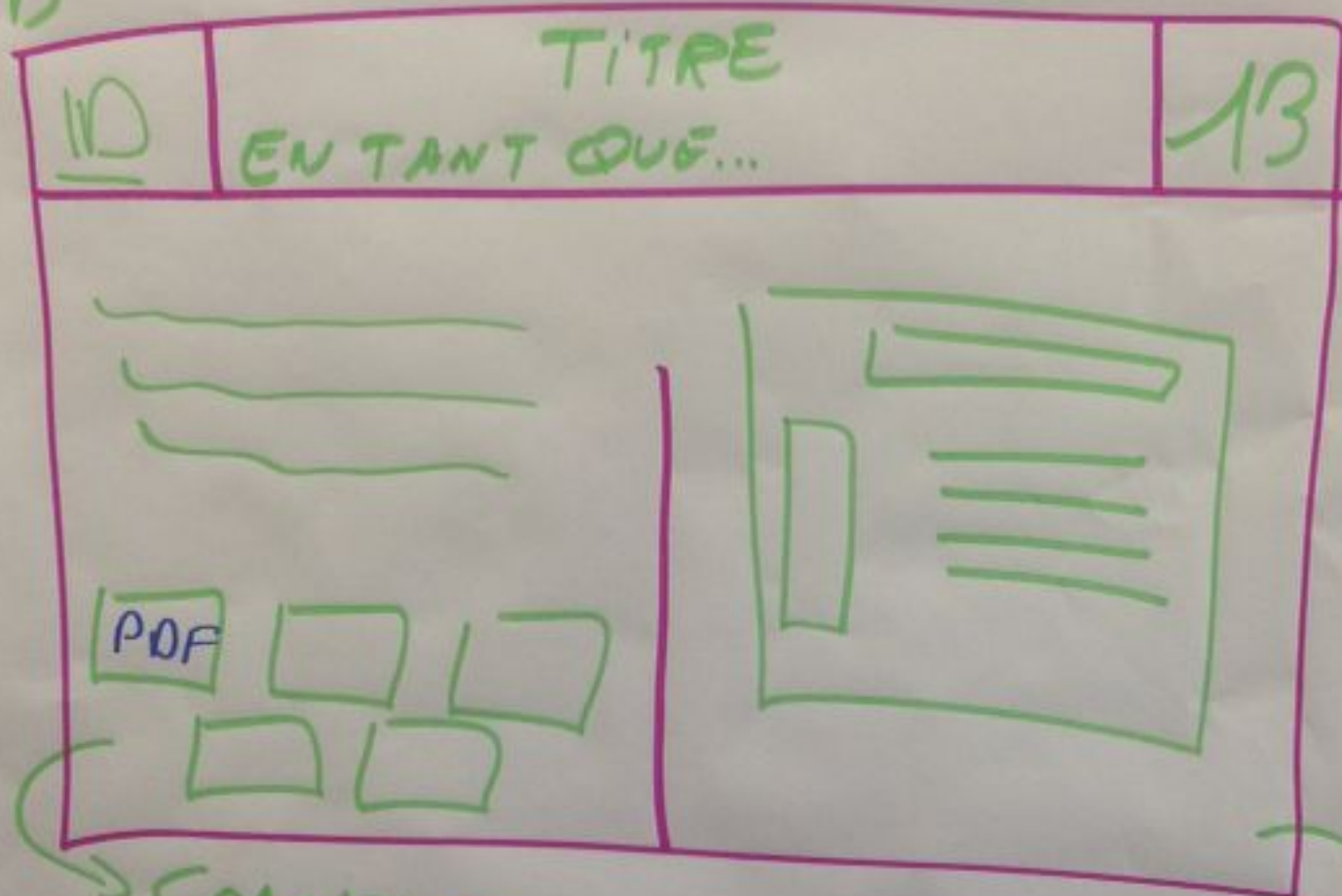
U

MASTER

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STOR x

CARD



CONVERSATION

CONFIRMATION

INDÉPENDANT

EGGIARBLE

✓ ACEUR

E-ESTIMABLE

SMALL

T ESTABLE

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

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

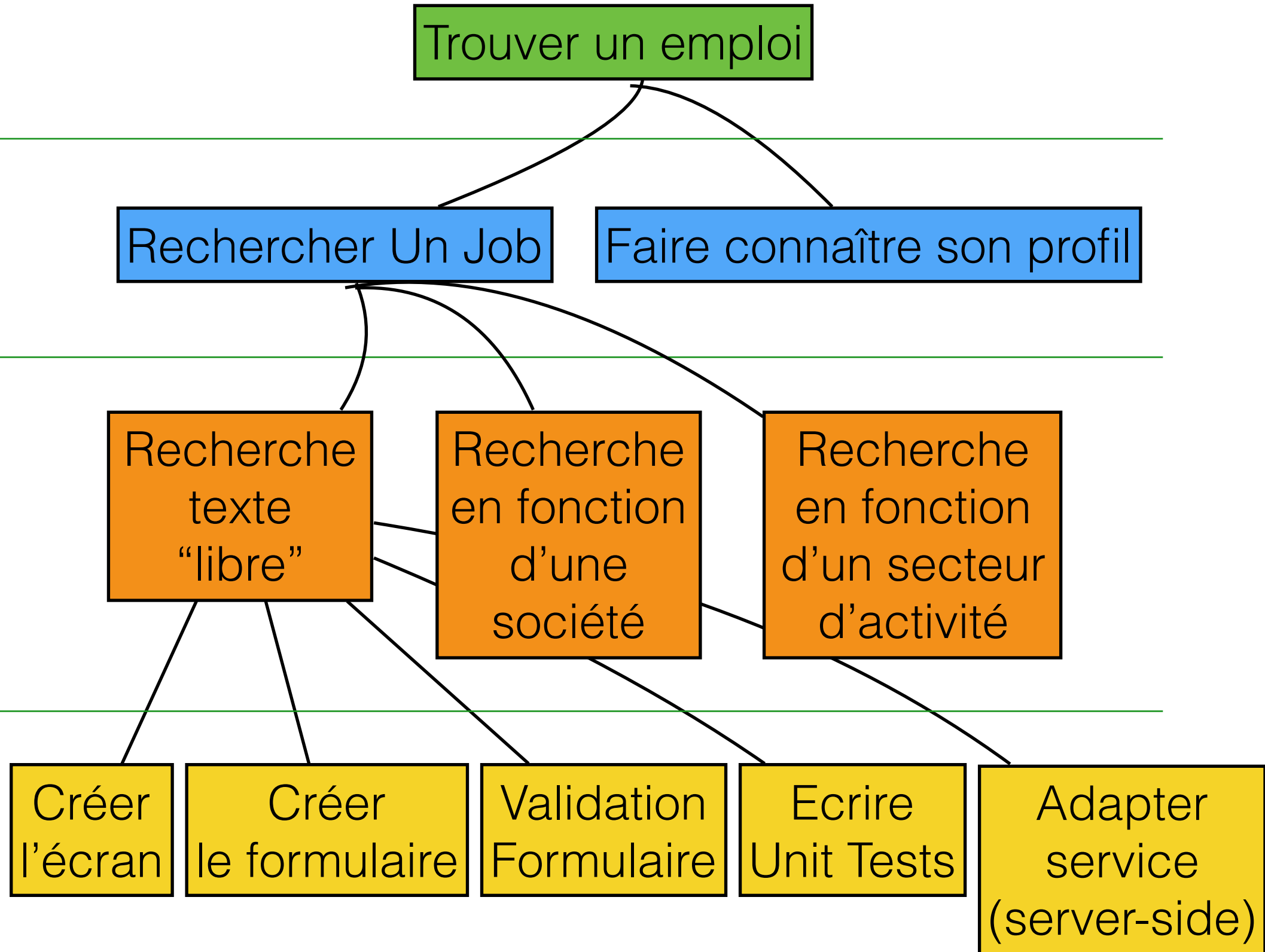
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

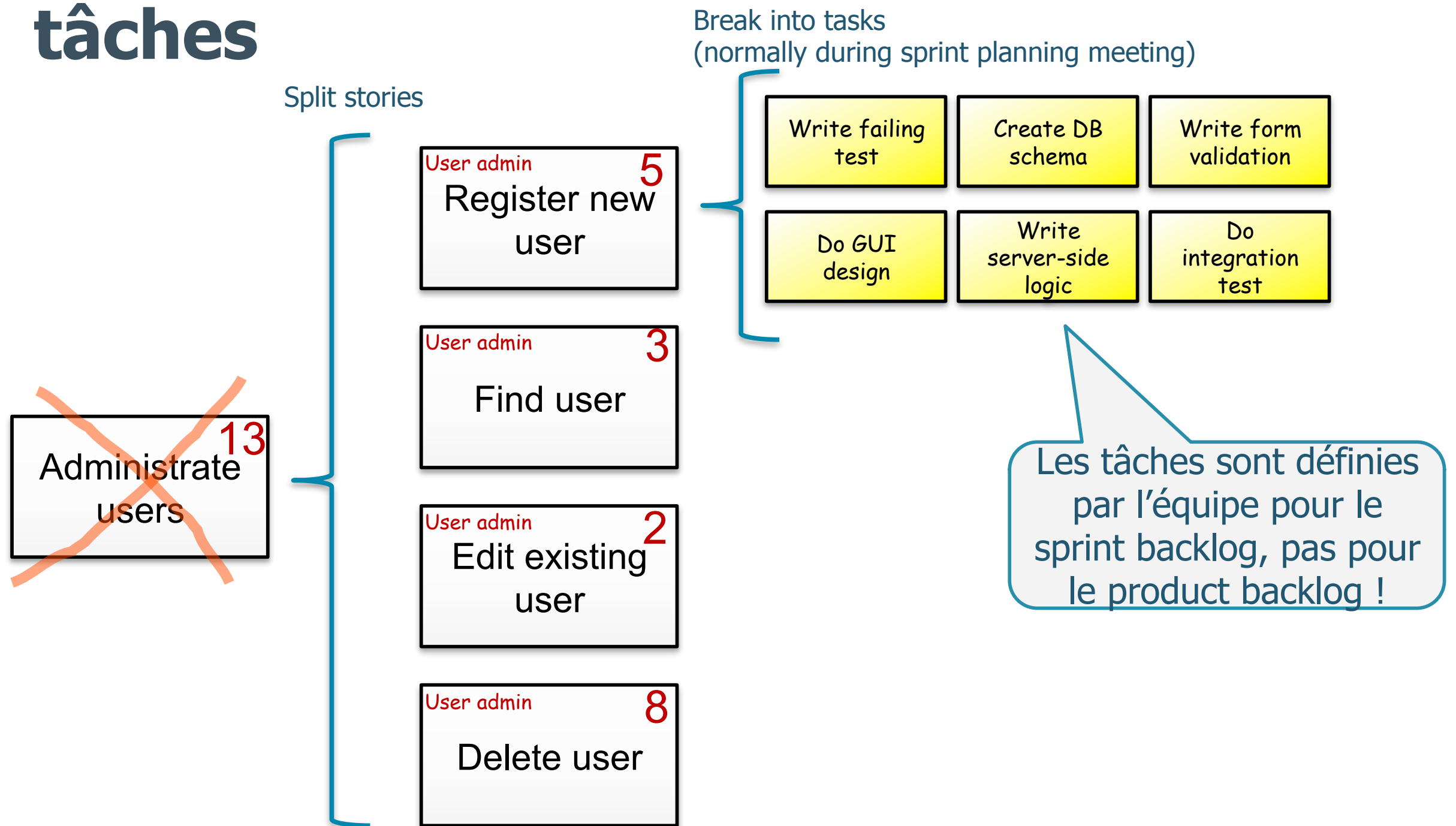
Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)


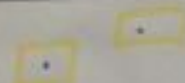
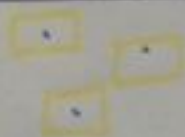
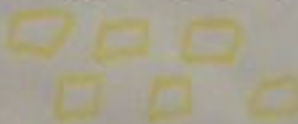

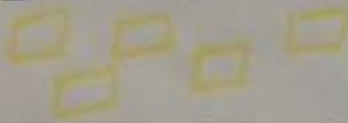

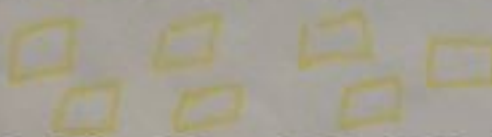
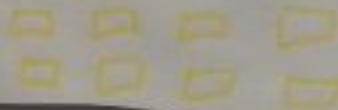


Découper une story en stories et en tâches



Les Artefacts de SCRUM

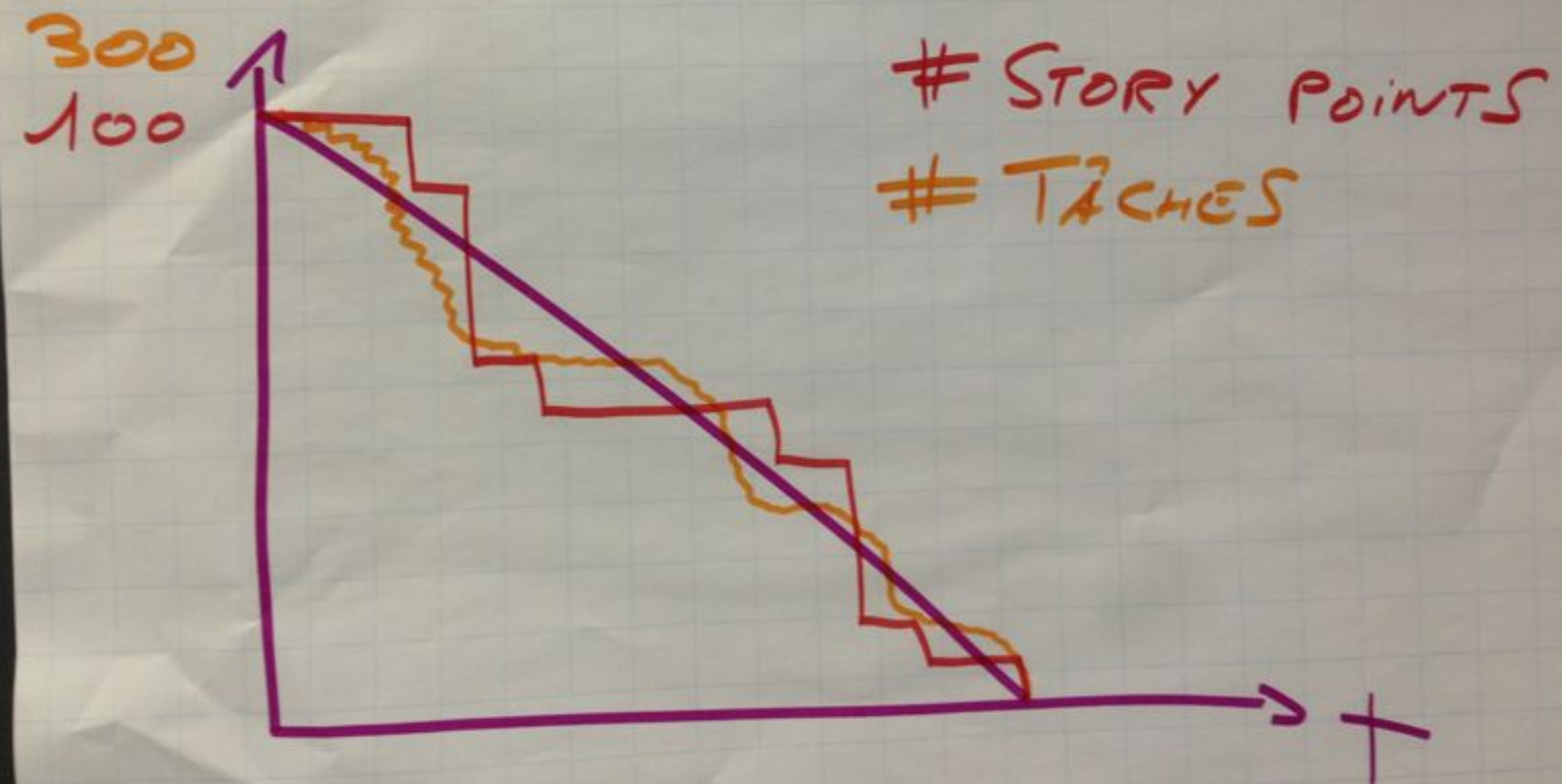
SPRINT BACKLOG

	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.

LIMITES / DEFANTS
DE
SCRUM
FREQUENT
ET AJOUTES (MAINT
NORMALES)

PEUT ON VRAI
APPLIQUER SCRUM
A TOUT LES PROJETS?
(CHANGER MENTAL)

☐ RESPONSABILITE'

↳ "IL ATTEND QUOI..."

☐ SEUL VS EQUIPE

☐ - RI

☐ HIXPE

☐ (↓) VALEUR & PRINCIPES

☐ SCRUM ENTHOUSIASTE

☐ JEUX POLITIQUE

☐ Pourquoi? (circled)

☐ OUI MAIS ---

☐ SCRUM N'ÉVOLUE PAS

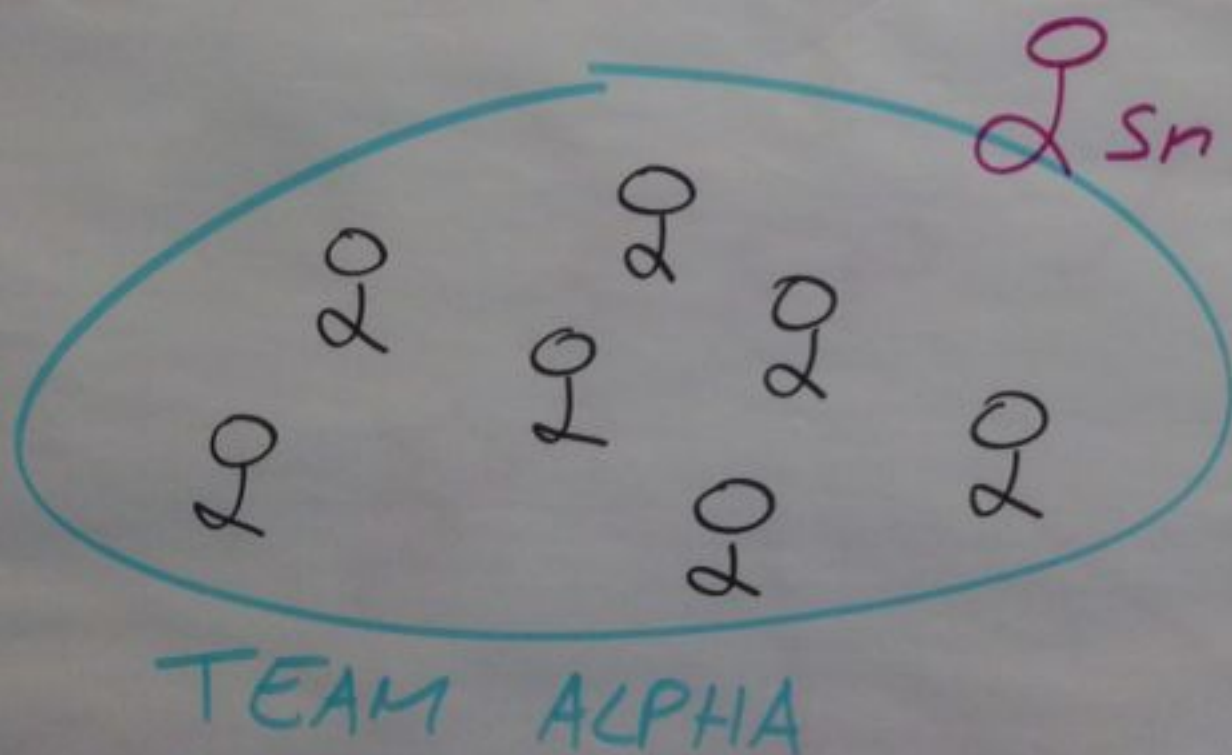
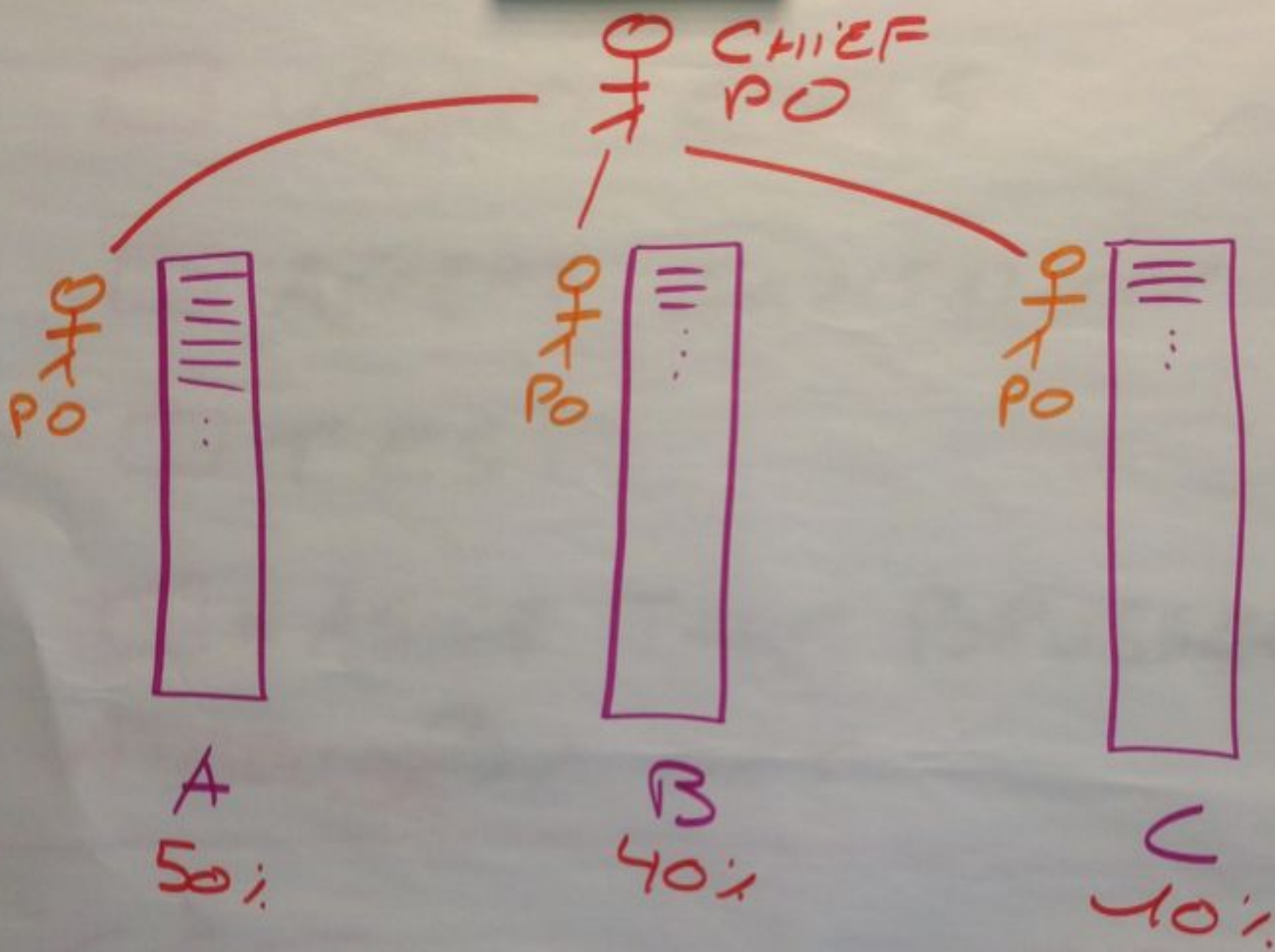
A nouveau, discussion des sujets spécifiques des participants: Quand Scrum échoue ou se passe mal.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

MULTI-PROJECTS
MULTI-PO ???
...



Plusieurs produits pour une équipe.

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 REFINE TEAM BACKLOG QUI SUIS-JE? ESTIMATION & PLANNING ESTIMATIONS RELATIVES PLANNING POKER VELOCITÉ

△ RELEASE BURNDOWN

⑥ DEFINITION OF DONE SCRUM: LES ACTIVITÉS TRAINING SPRINT SPRINT DAILY PLANNING REVIEW SCRUM

⑦ REFINEMENT PHOTO BACKLOG GROUPE DU COURS SPRINT RETRO-SPECTIVE LES ARTEFACTS SPRINT BURNDOWN SPRINT BACKLOG

MIX RÔLES Defect Vs Story en Scrum INTEGRATION PROGRESS DE SCRUM? PIRE DAILY SCRUM PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

⑧ CONCLUSION EMAILS CERTIF FB FORM Quels outils pour le Scrum Master?

REQUIREMENTS / SPECS PRODUCT BACKLOG Unique source d'infos? DOIT-ON PRENDRE EN COMPTE LA COMPLEXITÉ DU CODE DANS LES ESTIMATIONS? IMPACT SUR LA VELOCITÉ? Sprint review dans quel cas? Si on fait des sprints effecting... PRODUCT INCREMENT POTENTIELLEMENT LIVRABLE (POD) => PAS LAIR TEST / DEV DANS UN A SPRINT OU DECALAGE DE 1?

TÂCHE > SPRINT INCREMENT VALUER RESPECTER DES DELAIS EST-CE POSSIBLE D'AMBIER SCRUM SANS UN ENGAGEMENT - DIRECTION - CLIENT? MULTI-PROJETS MULTI-PO ???

Quelques standards Agile pour une équipe de 2-3 personnes?

PEUT ON VRAI APPLIQUER SCRUM A TOUTES LES PROJETS? (CERTAINES RÉPONSES)

LIMITES / DEFAULTS DE SCRUM FREQUENT

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.