

# Formation Certified ScrumMaster Société Générale - 4 & 5 Septembre 2014



**@BrunoSbille - en collaboration avec Valtech**





# Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

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

Mobile: +32 491 05 05 59

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



FORMATION CERTIFIED

SCRUM MASTER

485 SEP

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC VALTECH



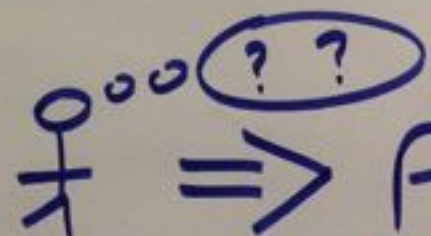
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

☐ PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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



# PRODUCT BACKLOG



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



## SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT  
DU COURS

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET



TOUR  
DE  
TABLE

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

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 2 équipes pour ce cours





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

# Les 3 Fantastiques

E Sans Titre

- J Impliquer plus le PO
- A Partager la vision produit

En tant que chef de projet

Je veux apprendre à planifier/  
démarrer un projet en serein

Afin de - bénéficier des dernières avancées  
en la matière ?  
- trouver toujours une alternative  
aux méthodes classiques

E Sans Titre

- J Donner le rôle de "CDP"  
à un responsable
- A Bien cadrer et partager  
les engagements

En tant que manager d'équipe

Je veux mettre en place d'outils/  
bonne pratique Agile

Afin de faciliter pour l'équipe la  
vision de l'avenir

E Titre Équipe

- J Améliorer l'introduction de  
retrospectives
- A Corriger nos erreurs au plus  
tôt

E CDP

- J Améliorer la gestion  
du produit backlog
- A mieux gérer la vision  
Agile

ETQ CHRISTOPHE / SCL

JE VEUX COMPRENDRE MEILLEUR  
SCRUM PRÉLONCE  
POUR MEILLEUR  
APPRÉHENSION DES RÔLES ET APPRENDRE

ETQ CHRISTOPHE / SCL

JE VEUX COMPRENDRE COMMENT  
INTERAGIR AVEC  
LE PRODUIT  
POUR  
MIEUX D'ÉVALUER LA SATISFACTION  
UTILISATEUR

ETQ CHRISTOPHE / SCL

JE VEUX COMPRENDRE MEILLEUR  
INTERAGIR, POUR ET  
POUR  
POUR D'ÉVALUER AU  
QUOTIDIEN

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



# Product Backlog

CSM

MAGIC-CHART

Legamaster

Je suis un Scrum Master  
Je veux renforcer mes  
compétences des méthodes  
agiles  
Afin de être plus à l'aise dans  
mon rôle et de mieux accompagner  
mon équipe

ETQ: POA

Je veux : Comprendre le process  
Scrum  
Afin de : correspondre à mes attentes  
de temps et budget / fonctionnalité.

Je suis un Scrum Master  
Je veux : approfondir mes  
techniques d'accompagnement  
avec le client  
Afin de : être encore plus performant  
dans mon rôle

En TA futur Scrum Master

Je veux rafraîchir mes  
notions Scrum  
Afin de me préparer  
à mon futur rôle

En TA Developper

Je veux voir comment  
gérer les démos et  
les cérémonies  
Afin d'être plus  
efficace

En TA Manager

Je veux renforcer  
mon rôle de Paletier  
Afin d'améliorer le  
fonctionnement actuel  
de l'équipe.

ETQ: POA

Je veux : savoir comment appliquer  
SCRUM sur un projet avec formation  
continue  
Afin de : mieux gérer mon équipe  
au fur et à mesure.

# 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





PROJET EN POLE SCRUM

- ☐ UNE EQUIPE
- ☐ TOUT LE MONDE TOUCHÉ
- ☐ ARI-THME
- ☐ DEND-UM
- ☐ PAS VAIN DIRECT
- ☐ LA TERRE / ENQUE




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









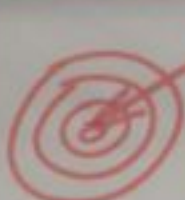
En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.





# PROJET EN MODE SCRUM

☐ UNE ÉQUIPE

 UN MAX  
DE POINTS

☐ Tout LE MONDE TOUCHE

☐ AIR-TIME

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

☐ DÉBUT = FIN

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ A TERRE = PERDUE

15	40	40	40	75
39	35	34	56	65
↓ 2'	↓ 1'30			

Après un premier sprint à "39" points l'équipe à pu évoluer et terminer avec un score de 65, et ce en 30 minutes de travail en commun !

# DEBRIEF BALL POINT

COM

RYTHME

PROPOSITIONS

CRÉATIVITÉ

OSER!

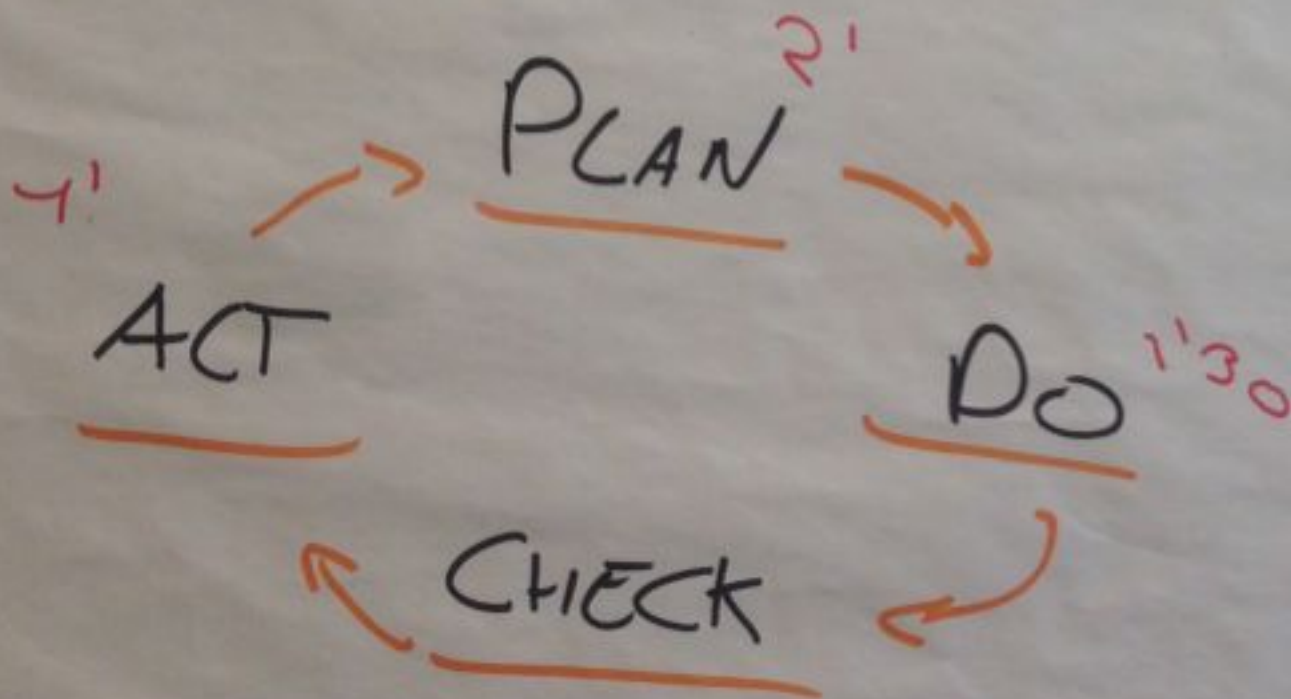
CLIENT VA RÂLER  
(S1)

↑ RYTHME

"A LA CHAÎNE"

"CA N'IRA PAS"

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

# Le Ball Game 2/2



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



# SCRUM

INVESTMENT

ADAPT

TRANSPARENCE

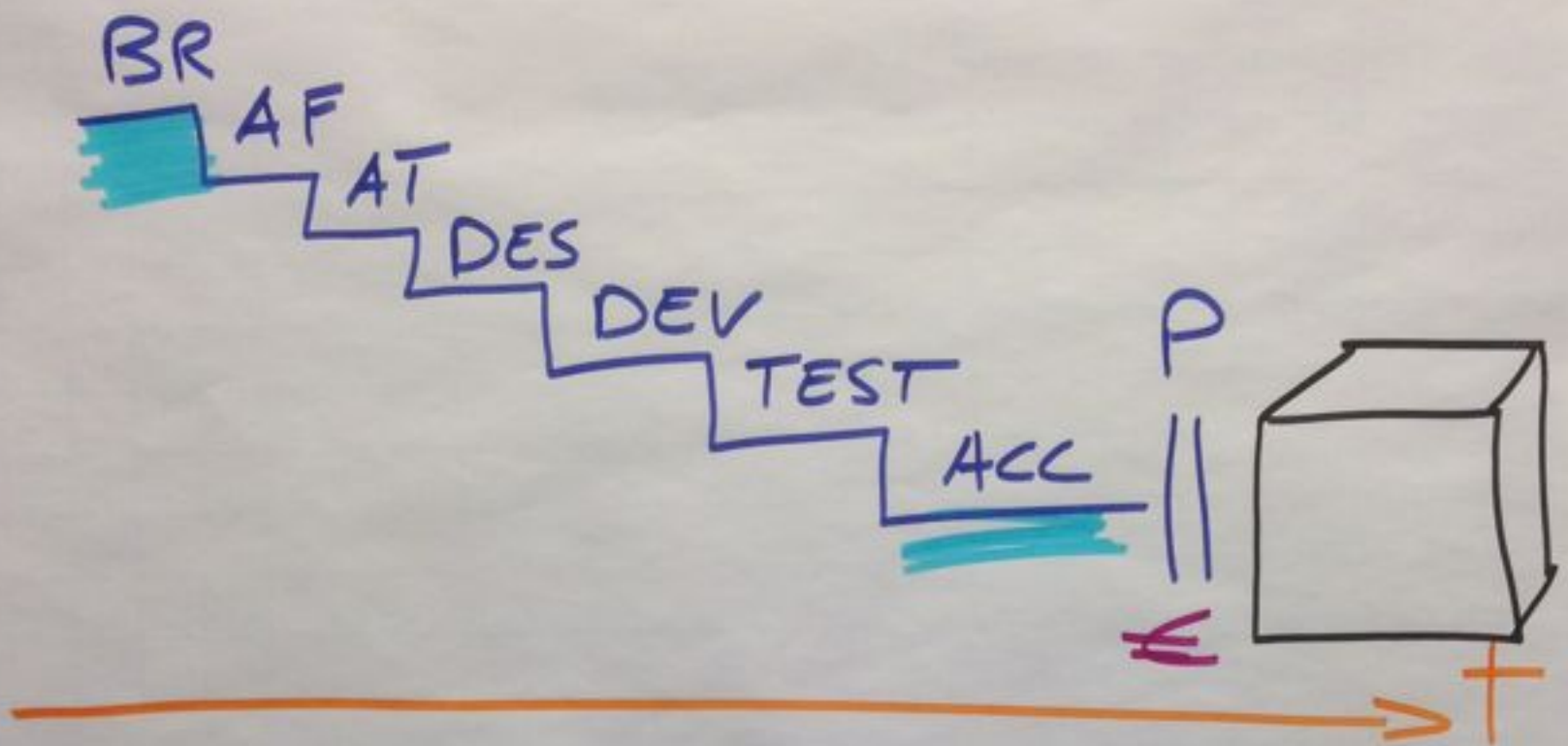
LES 3 PILIERS

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

# Aperçu du “framework” SCRUM

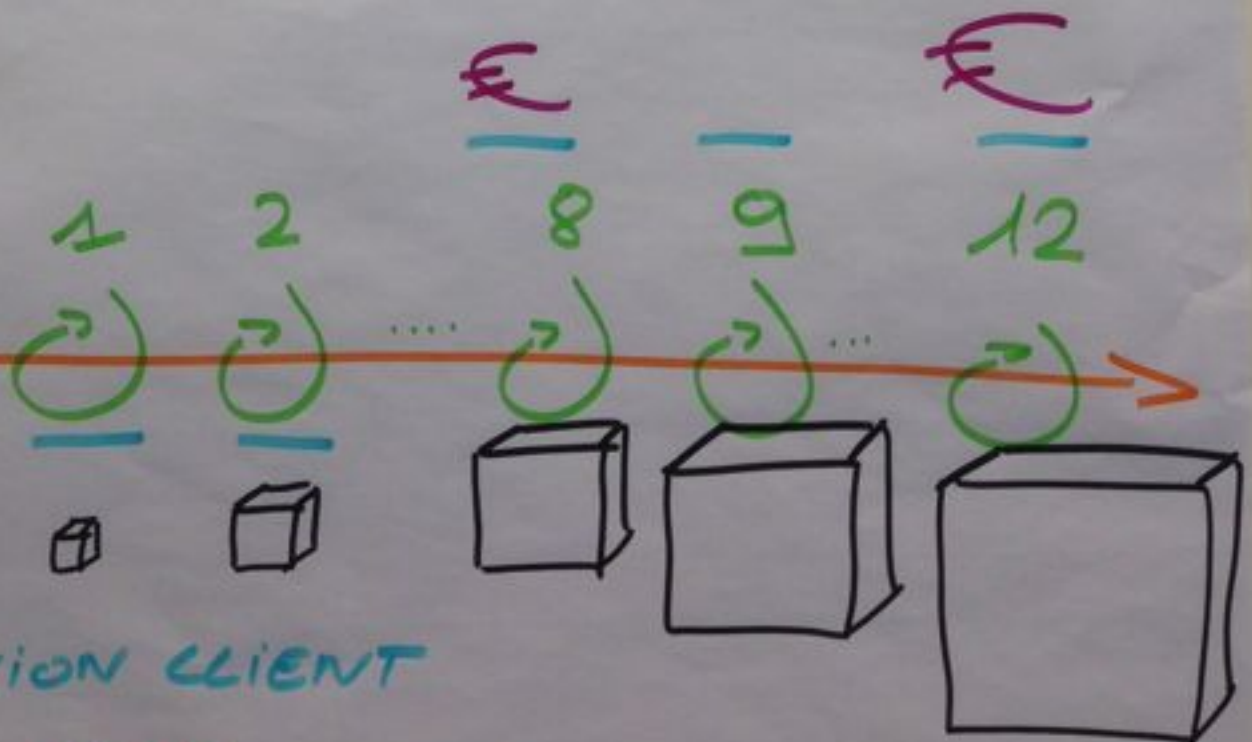


# PLAN DRIVEN



# 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







Definition of Done

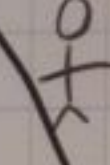
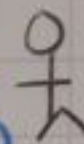
SPRINT BACKLOG



SPRINT

SPRINT

SPRINT RETRO



SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW



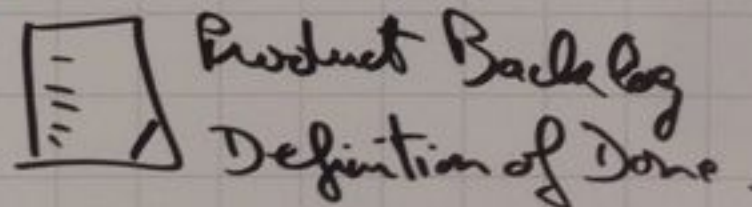
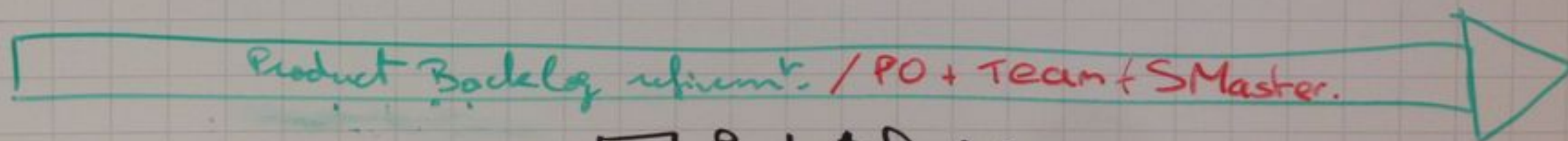
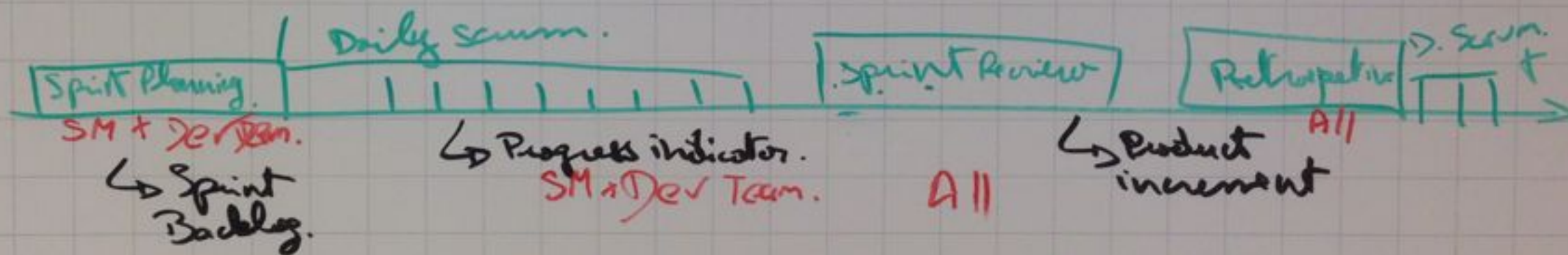
Product Backlog Refinement (PBR)

PRODUCT INCREMENT

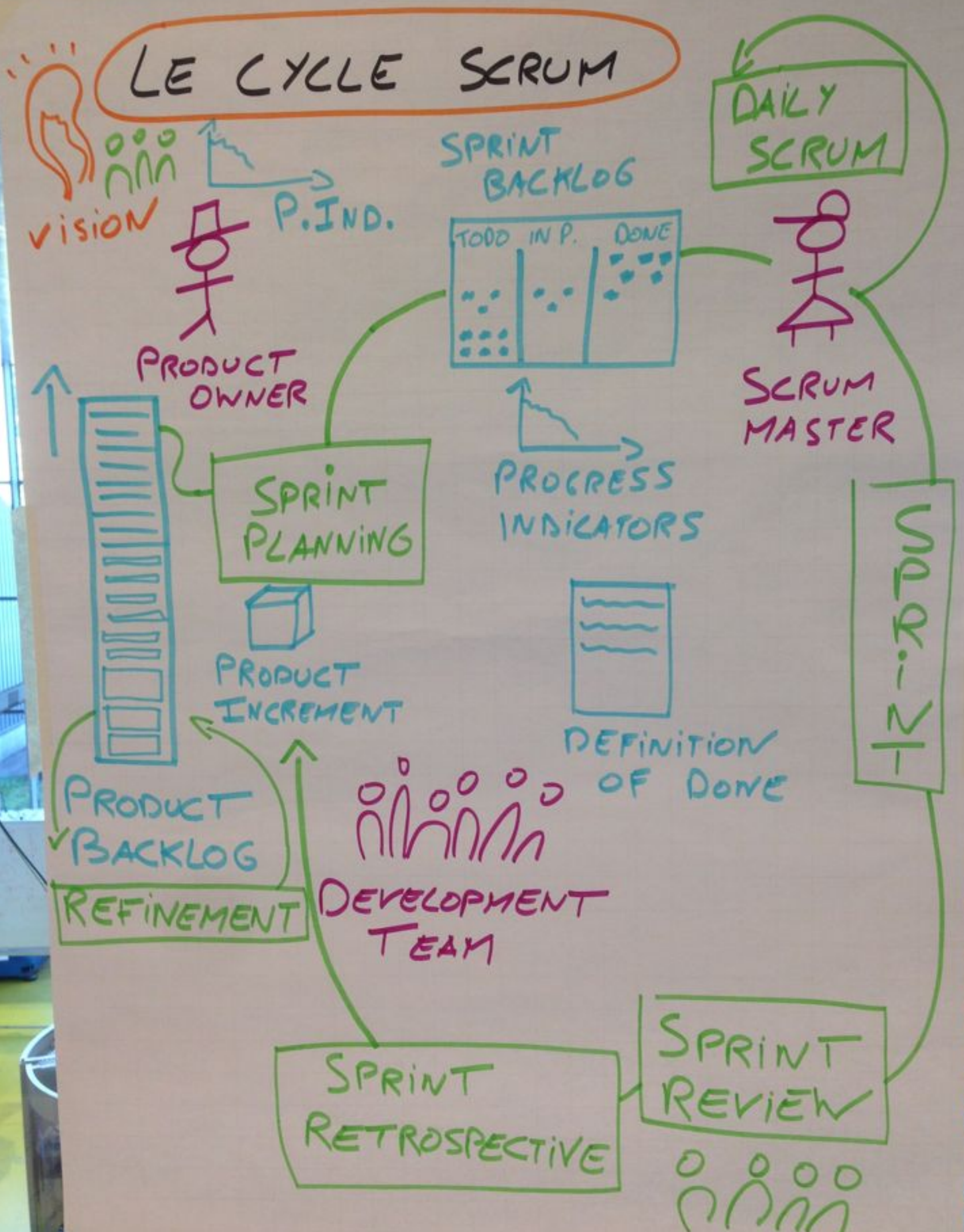
PRODUCT BACKLOG



P D C A







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



# PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN 😊

Participation des participants

Très bien

la formation par les futurs formateurs

Scrum et 1 partie du cycle

Présentation des concepts de base

TRÈS VISUEL & DYNAMIQUE

FORMATION DES FUTURE PARTICIPANTS & EXERCICE TRÈS INTERESSANT

200% TRÈS BIENTRANÇÉ

OK 😊

Très bien

Jeu du Qui Sais-je

ATELIERS AYDONT A LA TRÈS BONNE COMPREHENSION

A AMÉLIORER 😞

TIMING 3 JOURS NECESSAIRES ?

les ateliers de OUI-OUI dans 10 minutes des BISOUX

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



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



# APPLIQUER SCRUM

---

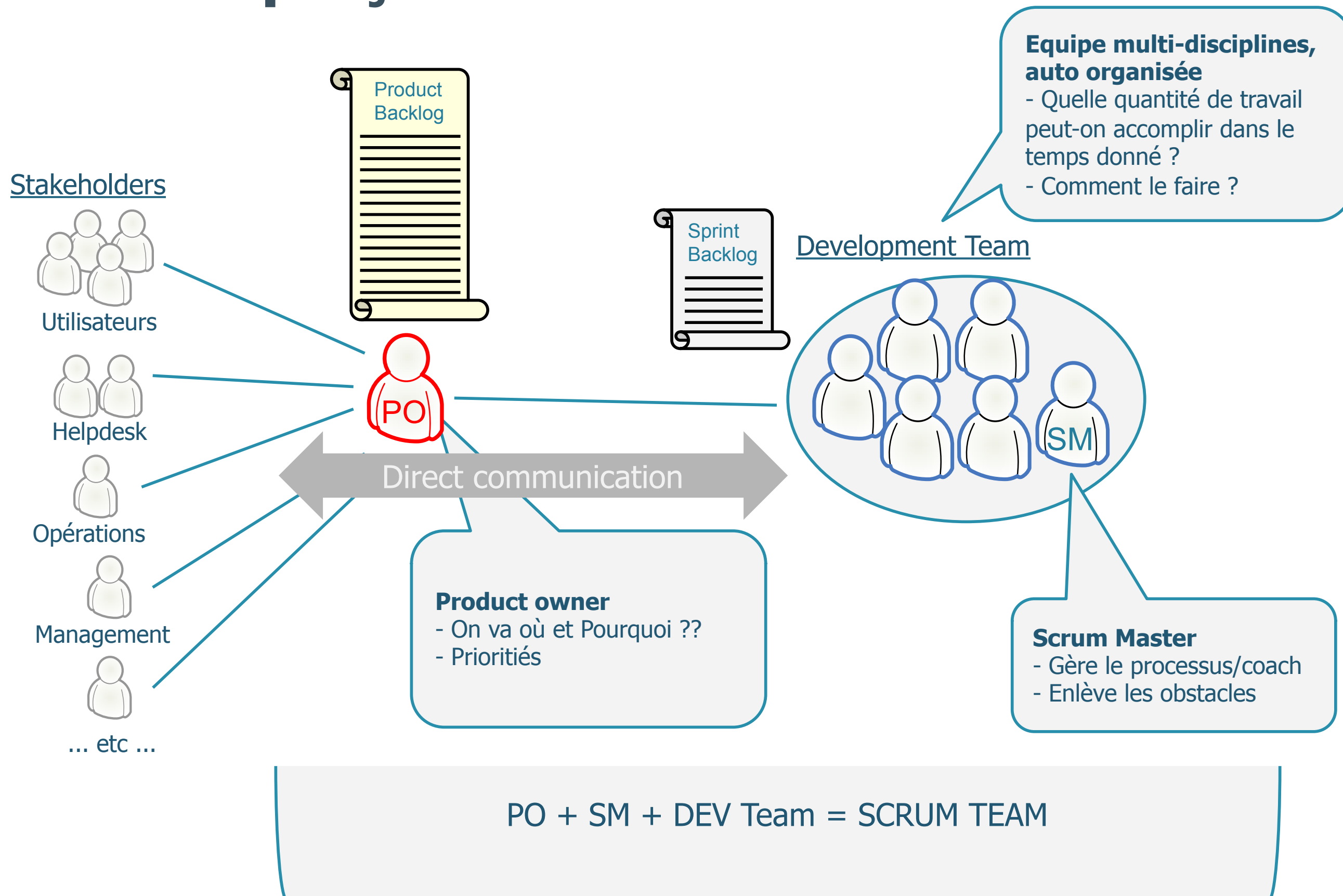
SHU - HA - RI

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



Les différents rôles

# Scrum aperçu des différents rôles







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

SM  
CONNAISSANCE  
SCRUM

PO  
DISPONIBLE

SM  
ECOUTE  
ACTIVE

CONNAISSANCE  
METER  
PO

SM  
LEADERSHIP







# SCRUM MASTER



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

Antici-  
pation  
SM

SM.  
Avoir une  
vision  
globale

SM  
Connaissance  
SCRUM

SM  
LEADERSHIP

SM  
ECOUTE  
ACTIVE

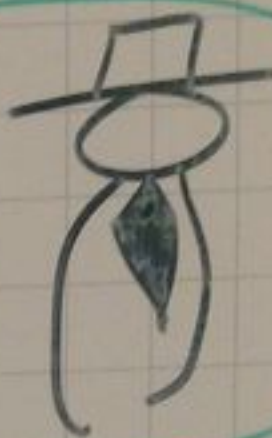
HUMBLE



# 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
- ☐ PRIORITÉS
- ☐ VALIDE / SUPPORT DEV TEAM
- ☐ RESPONSABLE



P.O.  
Vulgarisation

PO  
DISPONIBLE

M

FORMATION  
PO

PO  
Capacité  
à  
challenge

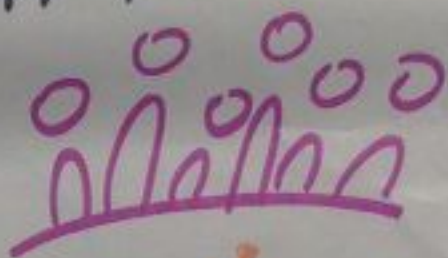
MANDAT



# Le Product Owner

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

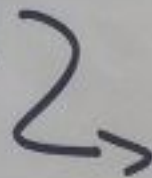
# DEVELOPMENT TEAM



☐ Multi-Skills [5, 9]

☐ Auto-organisés

☐ Productent



☐ Pull vs Push

Autonomie

Dev

DEV  
IMPLIQUÉ

Investis-  
sement

Dev



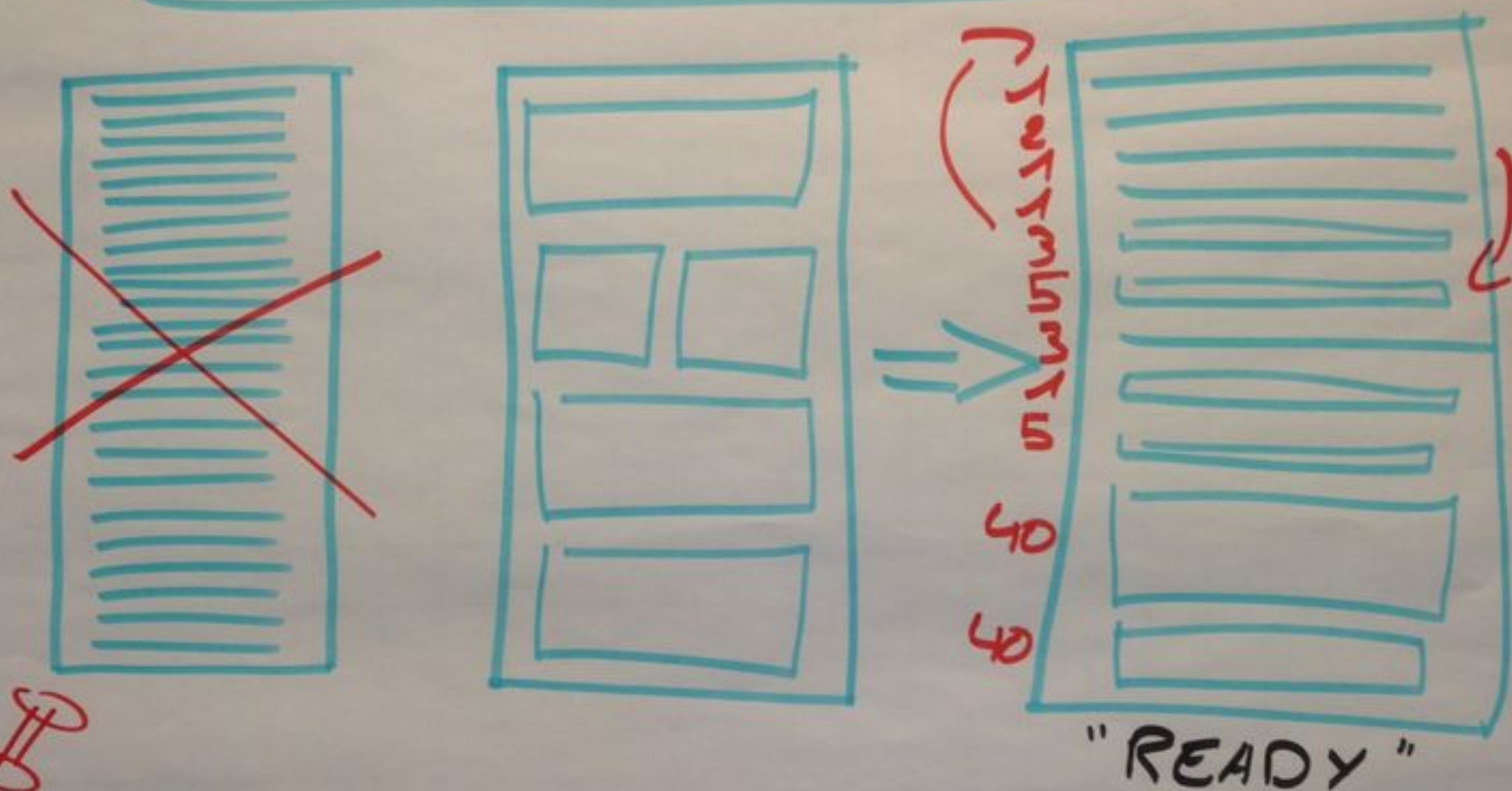
# La “Development team”

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

# Le Product Backlog



# PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ  
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.

# TRI BACKLOG

- ☐ VALEUR MÉTIER  $\angle$  ROI  $\text{€}$
- ☐ DÉPENDANCES  $\angle$  BUSINESS  
TECH.
- ☐ CÔUT
- ☐ RISQUES
- ☐ ESTIMATION

VALEUR BUSINESS	Valeur ajoutée Business.	BUSINESS Value	Valeur client	MATURITÉ BESOIN	VALEUR AJOUTÉE
COUT	Temps de réalisation	Cost/estimation.	Estimation	VALEUR AJOUTÉE	COUT
PRIORITE	Cost	Définition précise du Besoin.	Dépendance entre Story	RAPPORT VA VS ESTIMATION	PRECISION

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

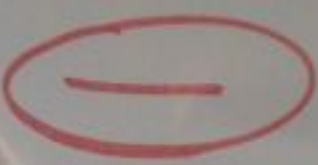




Discussion à présent sur le “mix” de rôles. Certaines combinaisons sont acceptées, d’autres à éviter.



# Mix DE RÔLES



## SM & DEV. TEAM

CONFIANCE  
—  
LEGITIME  
⊕

Vision /  
Compréhension  
Problèmes  
⊕

Double  
Charge  
⊖

Conflit  
de  
Priorités  
⊖

## ~~SM & MANAGER~~

CAPACITÉ  
A LEVER  
LES  
OBSTACLES  
⊕

BONNE  
VISION  
EQUIPE  
⊕

VISION  
BESOINS  
FORMATION  
⊕

LEADERSHIP  
⊕

DISPONIBILITÉ  
⊖

POSITION  
HIERARCHIQUE  
↓  
LIBERTÉ  
PAROLE  
⊖

HIERARCHIE  
↓  
IMPOSE  
OBJECTIFS  
⊖

## ~~SM & PO~~

VISION  
COMPLETE  
+

PAS DE  
CONTRE-  
POUVOIR  
⊖

CHARGE  
DE  
TRAVAIL  
+

COMPETENCES  
VARIÉES  
(BIZ, TECH,  
SCRUM)



# SCRUM et les spécifications “Agile”

# USER STORY

CARD

ID		USER ADMIN	13
EN TANT QUE...			

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

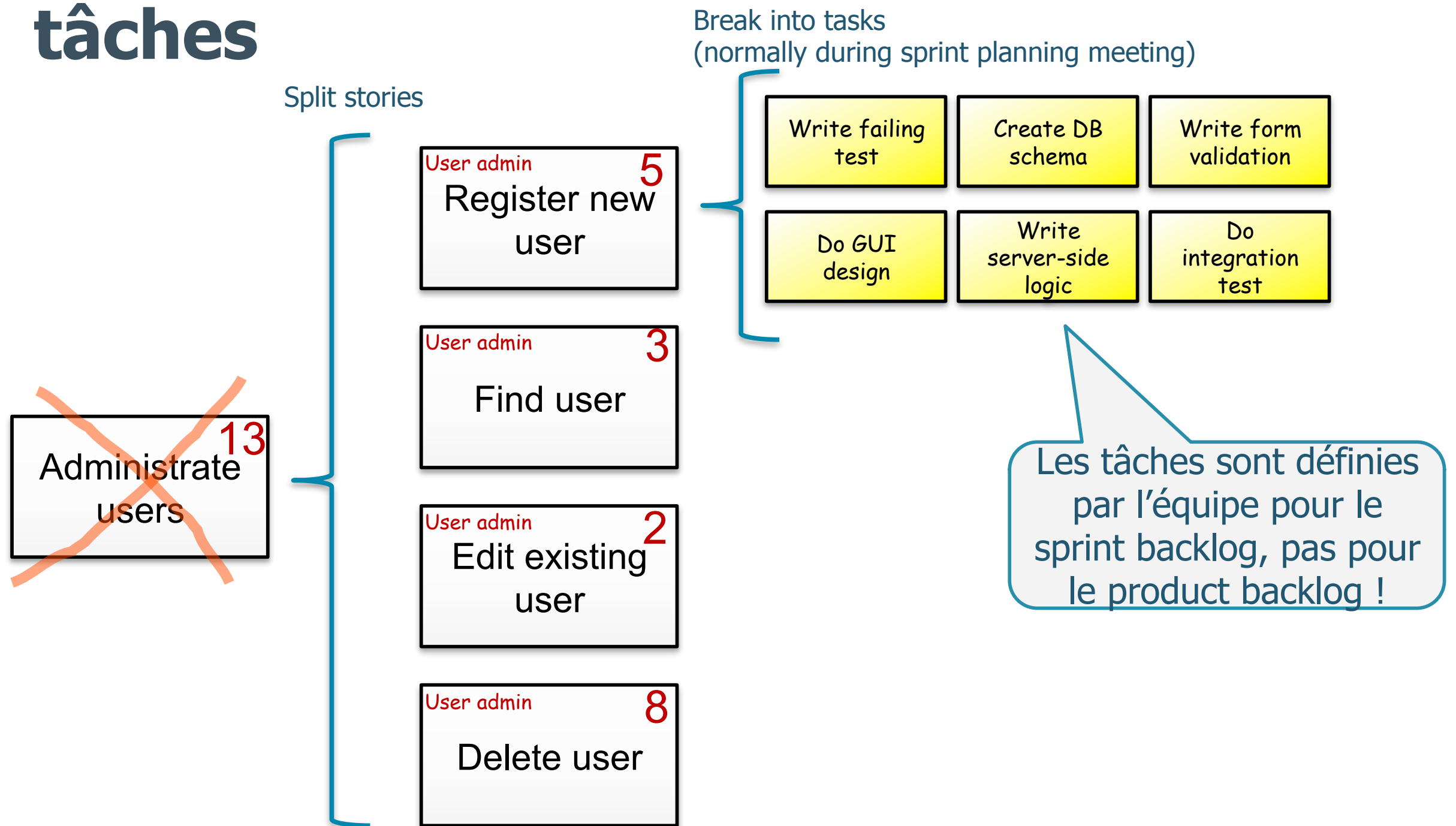
S M A L L

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.



# 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

# HISTOIRE SCRUM

50s

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

TPS

86

NNPDG

OK ~

OK/-

93

SCRUM



OK  
SS

OK  
MB

OK  
SS

01

MANIFESTE

KANBAN

DEVOPS

XP

CRYSTAL

LEAN STARTUP

DSDM

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



# AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE  
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

---

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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

# Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg





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



# SCRUM QUIZZ

CSM

LES 3

FANTASTIQUES

Qui a la responsabilité du Product Backlog?

A quelle étape est produit le Product Increment?

Définition du Scrum Team

Qu'est-ce qu'un CARD?

QUELLE ACTIVITE SE DERoule TOUT LES JOURS?

QUI PRIORISE LE PRODUCT BACKLOG?

Qu'est-ce qu'une bonne User Story?

EST-IL SOUHAITABLE D'AVOIR LA MEME PERSONNE MANAGER ET PO?

QUELLES QUALITES NECESSAIRES A UN PO?

Quelles sont les caractéristiques du Product Backlog?

COMBIEN DE BILLES AU SPRINT#5

QU'EST-CE QU'UNE USER STORY?



SCRUM

QUIZZ

CSM

LES 3


FANTASTIQUES

||||| |||

||||| |||



# Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	FORMAT ÉQUIPES USER STORY	
	 APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	PÉRIEF 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	SCRUM MASTER	PRODUCT OWNER	DEVELOP- MENT TEAM	QUALITÉS
	SCRUM TEAM	PRODUCT BACKLOG	DEEP	TRI		
④	MIX RÔLES	SCRUM & LES SPECS	INVEST	USER STORY	HISTOIRE DE SCRUM	
	MANIFESTE AGILE	HISTOIRE DE SCRUM	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.







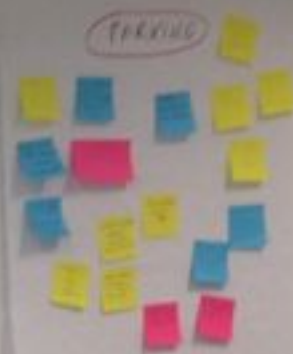
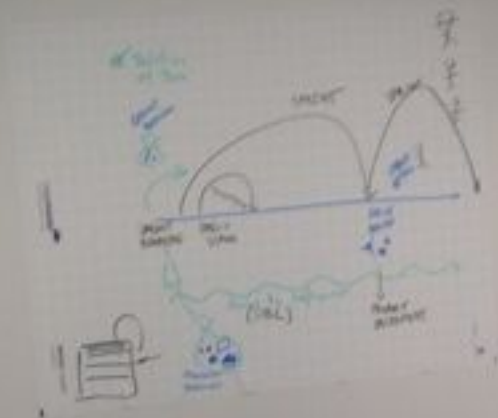
SPRINT  
RETROSPECTIVE



DEFINITION  
OF DONE







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





# Les 3 Fantastiques

TODO

EN COURS

TERMINÉ

E manager d'Equipe  
J veux sélectionner les prochains principaux Ap

En Appe manager d'Eq  
J veux connaître l'ensemble des principes de bases 'SAU'  
A de pouvoir les mettre en oeuvre

ETQ CHRISTOPHE / SCA  
SV VVV COMPRENDRE POURQUOI  
SERON PREUNCE  
VALLY HESTON  
APRUS HESTON L'ANIMER

ETQ CHRISTOPHE  
SV COMPRENDRE  
SPRINT PLANNING  
AD L'ORGANISER CORRECTEMENT

E SCAU PASTA  
J ANALYSEZ PLUS LE PO  
A PARTAGER LA MISE EN PRATIQUE

COMMENT ON ESTIME  
AFIN DE L'EXPLIQUER  
ALA SECON TEAM

ETQ SCAU PASTA  
SV Comprendre la responsabilité  
AD analyser l'efficacité de l'équipe  
et après de la rendre agile

ETQ CHRISTOPHE / SCA  
TV COMPRENDRE COMMENT  
INTERAGIR AVEC  
PRODUCT OWNER  
AFIN D'IMPLÉMENTER LA TRANSITION  
CROSSFUNK

ETQ SCAU PASTA  
SV pour mieux évaluer  
le PB approuvé par  
l'équipe Scrum  
A mieux préparer le Sprint  
Planning

COMMENT UTILISER AU  
MEILLEUR

ETQ SCAU PASTA  
SV pour mieux évaluer  
le PB approuvé par  
l'équipe Scrum  
A mieux préparer le Sprint  
Planning

En tant que Membre d'E  
Je serai approuvé à créer  
des User Story  
Après de sélectionner notre  
cycle de dev

ETQ CHRISTOPHE  
SV COMPRENDRE BACKLOG  
REFIN.  
AFIN DE L'ORGANISER  
CORRECTEMENT

En H que Membre d'Eq. Scrum  
J apprends à Raffiner  
un PB  
A de pouvoir alimenter  
un Sprint de la rigueur

Membre d'équipe  
Je serai approuvé à créer  
des User Story  
Après de sélectionner notre  
cycle de dev

# Product Backlog

## TO DO

## IN PROGRESS

## CSM DONE

Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA futur Scrum Master  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA Manager  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA Dev  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA Dev  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA Dev  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum

ETA Dev  
Je veux revoir le déroulement des cérémonies  
Afin de me préparer à la future Scrum



# Estimations et Planification

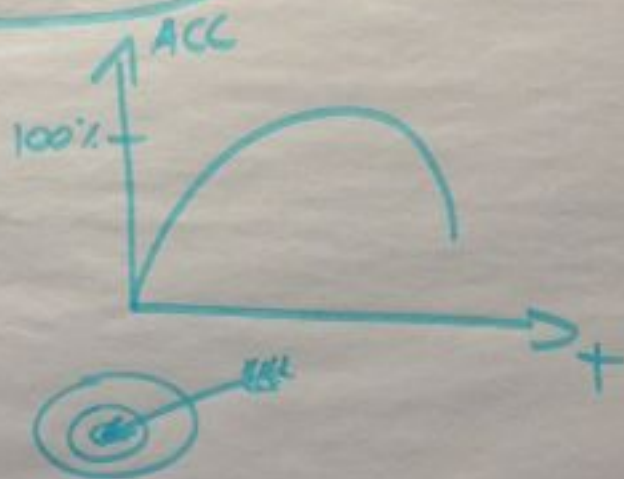
# "ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



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

~~DURÉE ?~~

TAILLE

COMPLEXITÉ

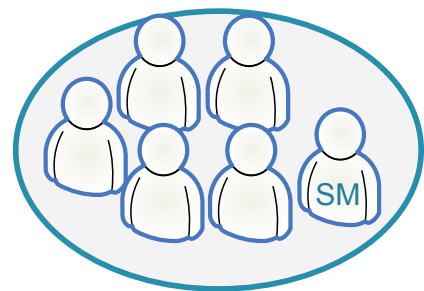
DURÉE ?

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



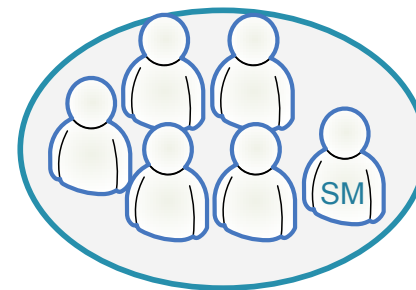
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

Spécifications



117 hrs

Spec identiques – plus de pages



173 hrs

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

Source: H. Kniberg

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

POMMES  
CERISES  
ANANAS  
POIRE 1  
KIWI











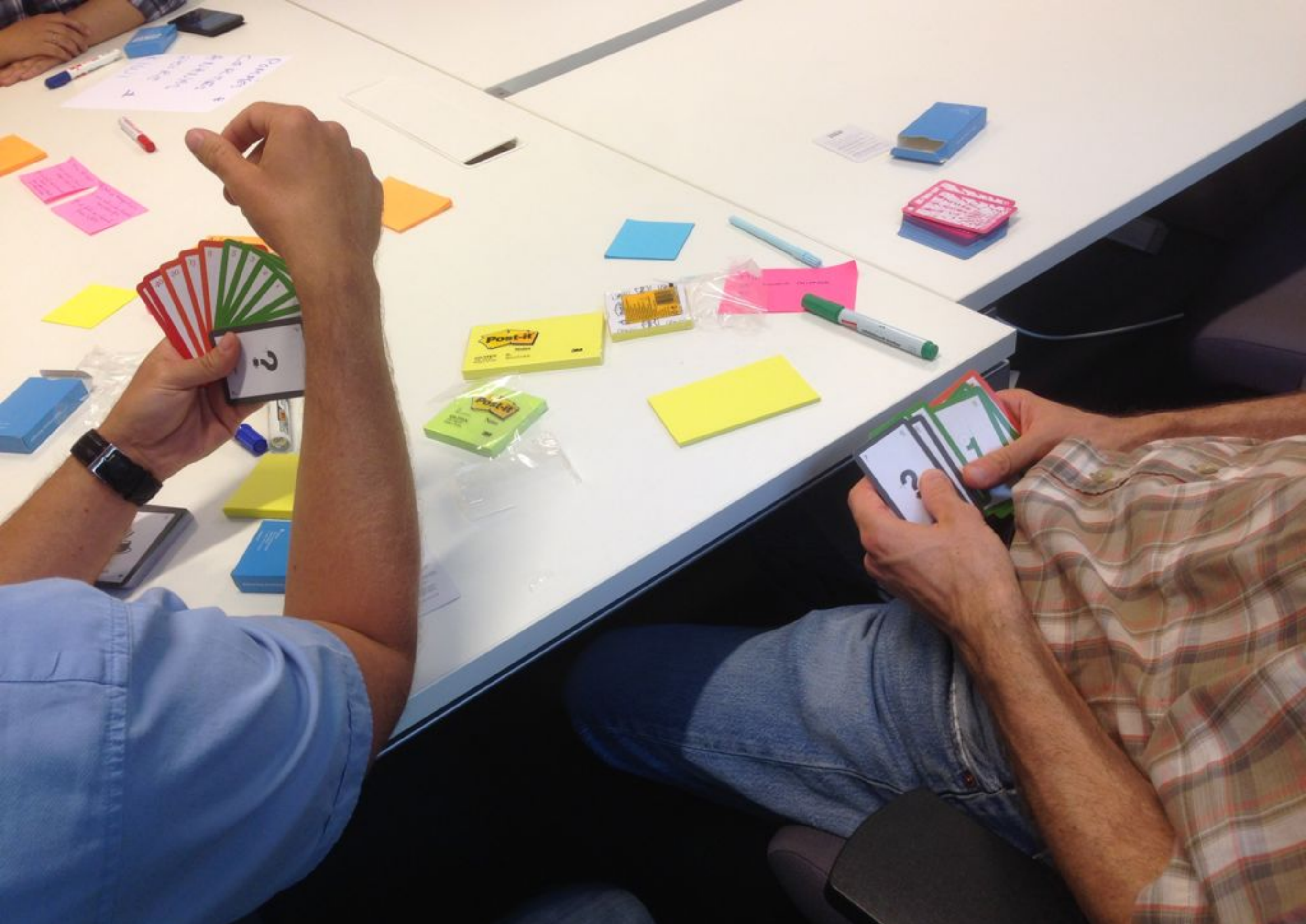
Ensuite l'équipe de développement, vote pour chaque User Story, le processus est animé par le Scrum Master.





Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent





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





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

# PLANNING POKER

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

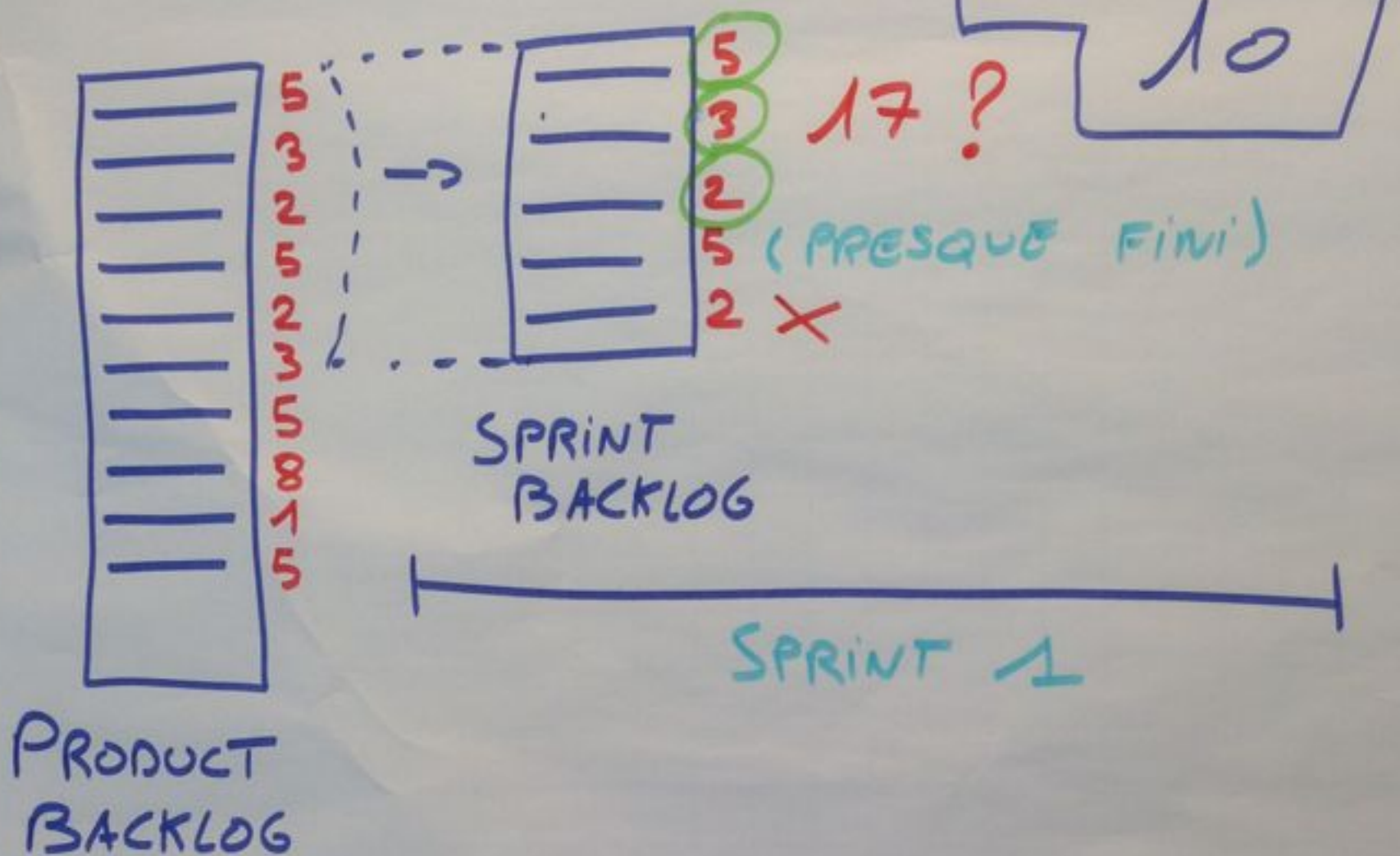
⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE



# VELOCITÉ



## VELOCITÉ

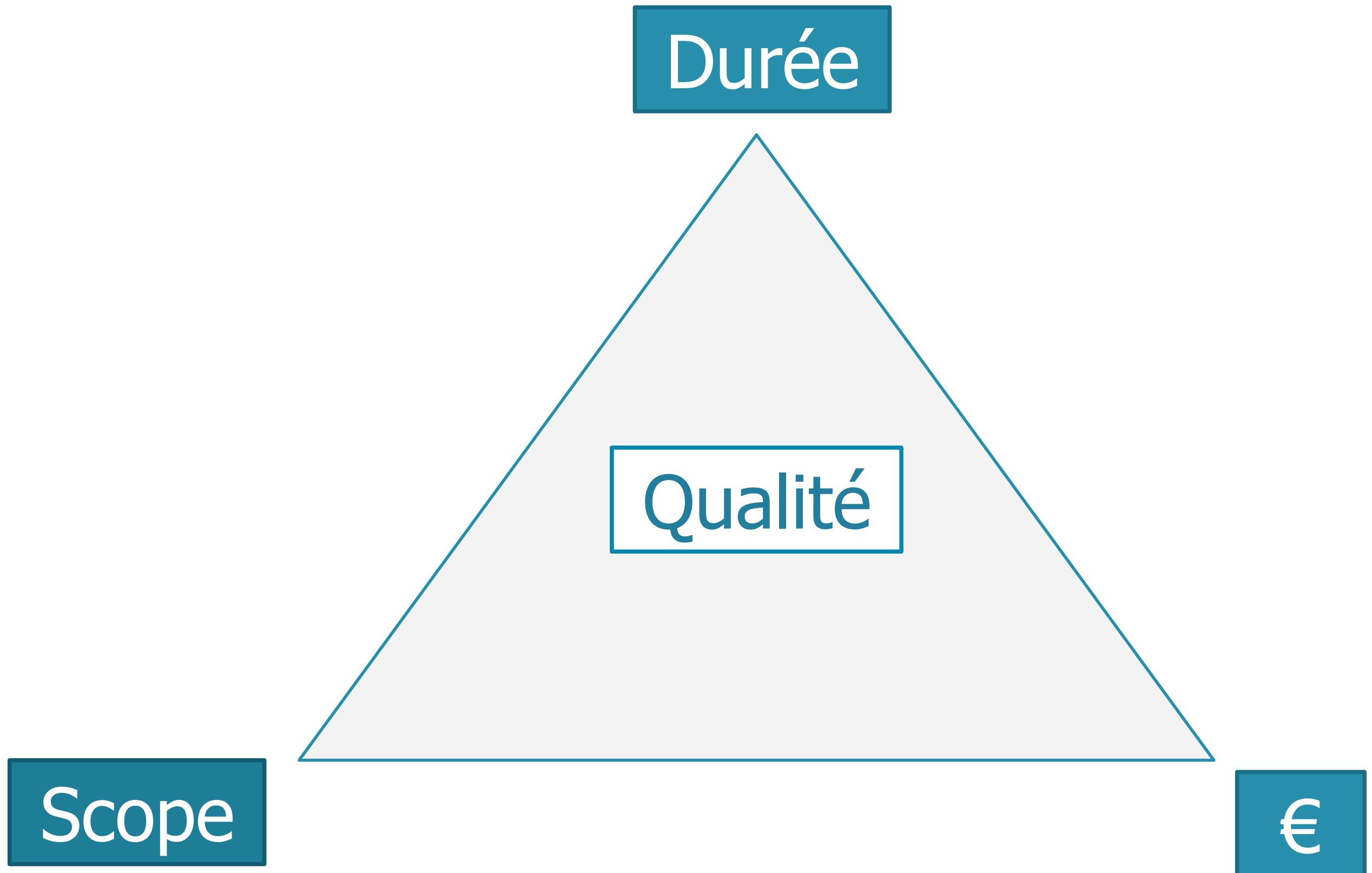
$\Sigma$  DES STORY POINTS

TERMINÉ DANS UN SPRINT



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

# Les dimensions d'un projet





# Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera  
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

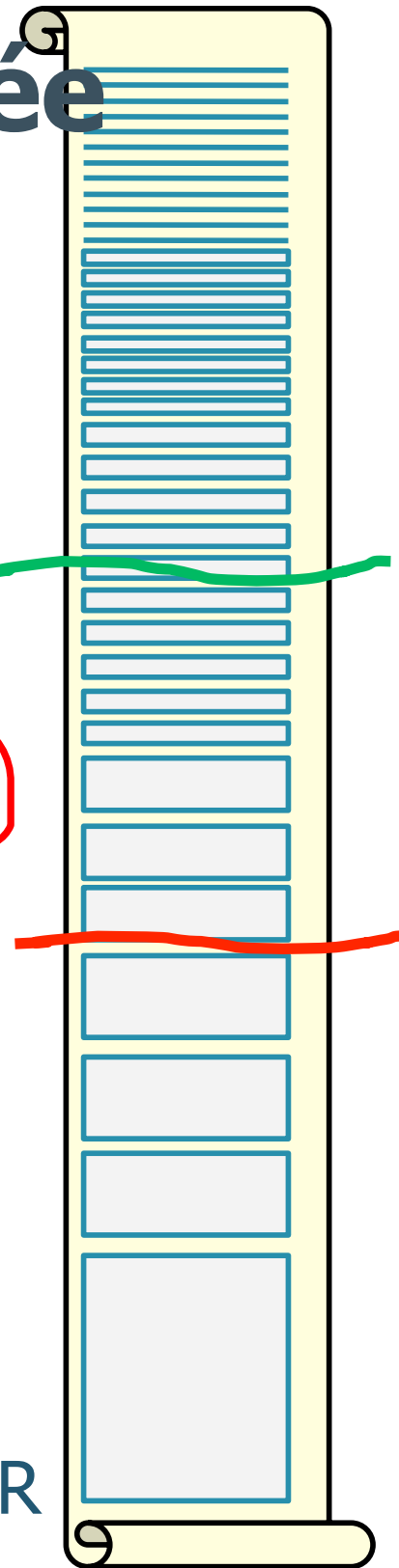
300



400

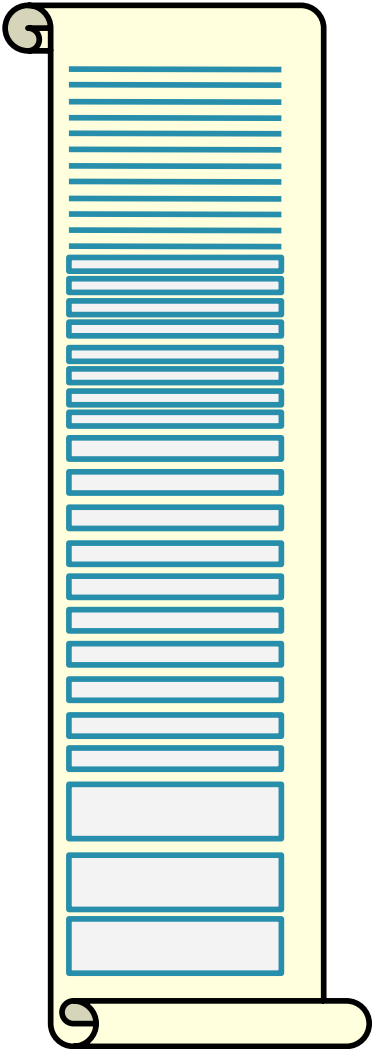
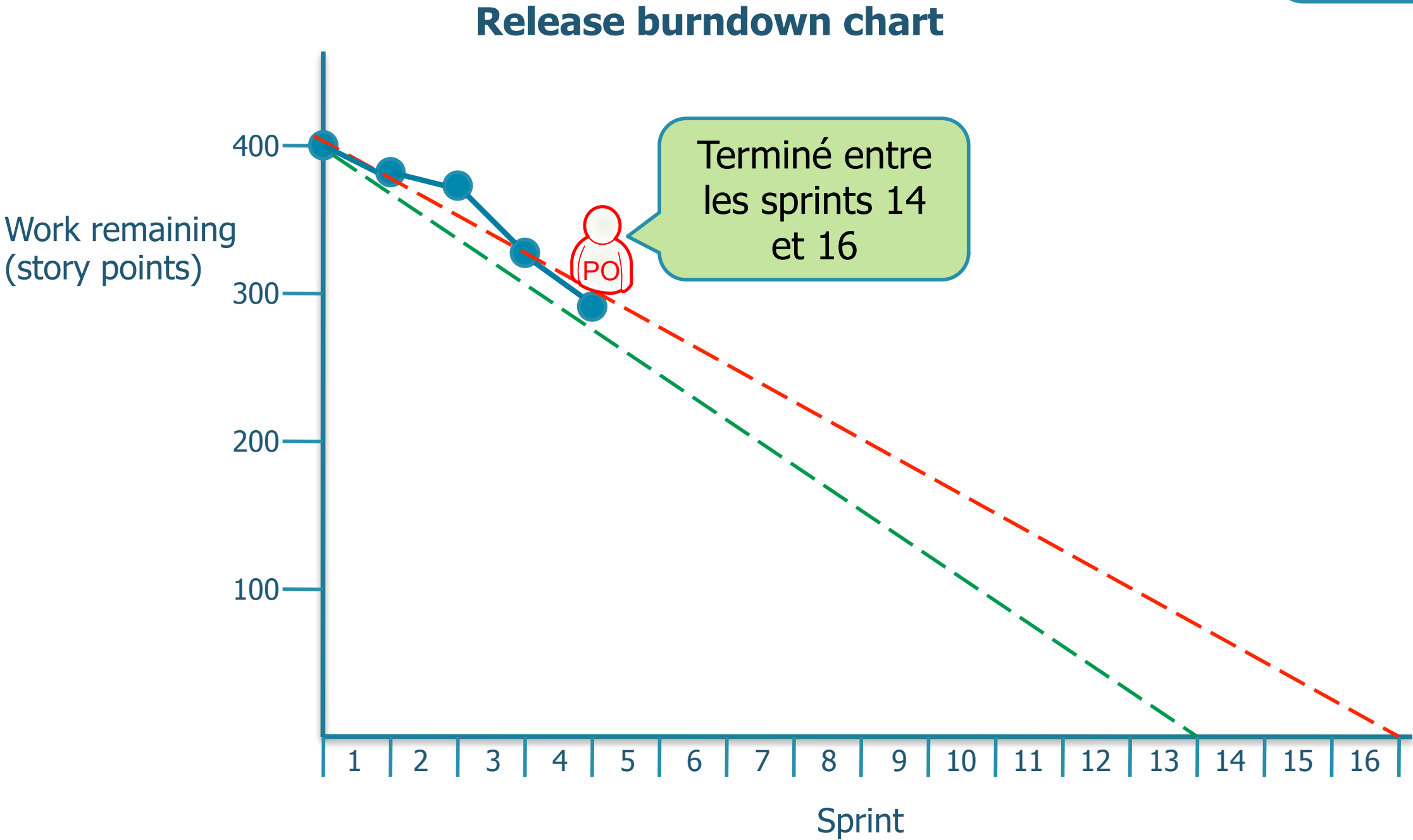
# Release planning – budget fixe

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



# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?





POTENTIELLEMENT LIVRABLE	DEFINITION OF DONE
<div> <div>BUDGET</div> <div>CAPEX</div> <div>INITIATION <math>\angle P^*</math></div> </div> <div>EXAR BESOINS</div> <div>AF</div> <div>AT</div> <div>ARCH/LOB</div> <div>DEV</div> <div>TEST</div> <div>UNIT</div> <div>FONCT</div> <div>INTÉG</div> <div>CHARGES</div> <div>NON-REGR</div> <div>UAT</div> <div>CERTIF</div> <div>RELEASE</div>	<div> <div>Don</div> <div><math>\frac{1}{2}</math></div> </div> <div> <div>Don</div> <div><math>\frac{1}{1}</math></div> </div>

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.

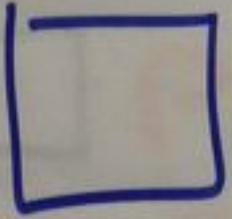


SCRUM: les activités

# SPRINT



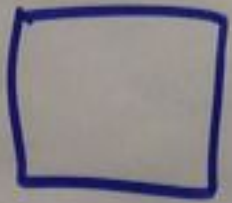
30j MAX



PROTÉGÉ



ITÉRATIF



INCRÉMENTAL

STOP: PO

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



FORMATION

10' PRED

5' EXE <



CONTENU

\* QUOI ?

\* QUI ?

\* TEMPS ?

\* DOO & DOIT

SPRINT  
RETRO-  
SPECTIVE

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
PLANNING



SUPPORT



FORME

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

# La première formation porte sur le Sprint Planning





# SPRINT PLANNING

PARTICIPANTS:

DEV TEAM  
SCRUM MASTER  
PO

## QUOI ?

SCOPE SPRINT PAR PO (VELOCITE)  
QEA DEV TEAM / PO PBL

## COMMENT ?

DECOUPAGE TACHES PAR DEV TEAM

## ARTEFACTS

SPRINT BACKLOG

USER STORY

TACHES  
...

DURÉE : 2H / SEMAINE SPRINT  
MAX

# 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



# Reprise des formations avec, le Sprint Review



# SPRINT REVIEW.



DO's

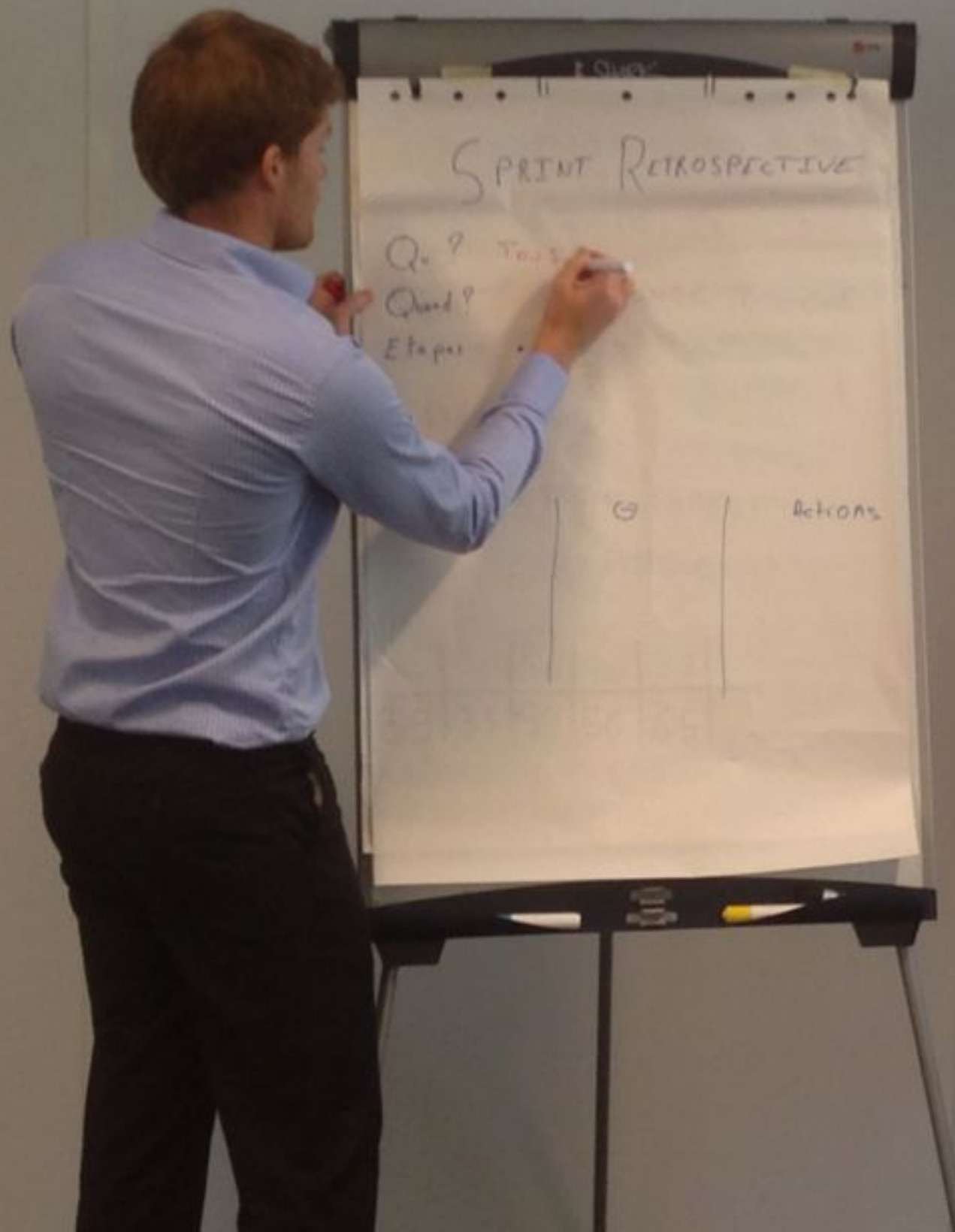
DON'T



# Sprint Review

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

# Maintenant nous abordons la Rétrospective







## SPRINT RETROSPECTIVE

Q: What went well?  
Q: What didn't go so well?  
E: What can we learn from this?

What did we do well at?  
What did we not do well at?  
What can we learn from this?

## SCRUM MASTER

- ☐ Make sure the team is working together
- ☐ Coach / Facilitate
- ☐ Remove obstacles
- ☐ Support the team

What can we learn from this?

What can we learn from this?

# SPRINT RETROSPECTIVE

1h / Semaine  
MAX

Qui? Tous (PO)

Quand? Fin du Sprint - dernier jour

Etapes

- Contexte du dernier Sprint
- Récolte des Feedbacks (Ex: Post-its)
- Sélection
- Actions Mesurables

(+)

(-)

Actions  
CROISSANTES

TEU  
BASSE

Sujet  
Abadès

CLIM

Environnement  
Travail

Ponc  
tualité  
||

+  
Bonne ambiance

LES REC  
PROJ. SUR  
SCRUM ||

LES REC  
PROJ. SUR  
LA CANTINE

ATELIERS

LIEUX



# Sprint Retrospective

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

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

**LES ÉLÉMENTS DE SCRUM**

RÔLES

- SCRUM MASTER
- PRODUCT OWNER
- DEVELOPMENT TEAM

ACTIVITÉS

- SPRINT
- SPRINT PLANNING
- DAILY SCRUM
- SPRINT REVIEW
- SPRINT RETROSPECTIVE

ARTÉFACTS

- PRODUCT BACKLOG
- SPRINT BACKLOG
- DAILY SCRUM

**PRODUCT BACKLOG**

**CONCLUSION**

- CERTIF
- EMAILS
- FB FORM

**ASPECTS AVANCÉS**

- BÉNÉFICES
- CINÉMA

**LES ARTÉFACTS**

- PHOTO GROUPE
- REFINEMENT BACKLOG DU COURS
- SPRINT BURNDOWN
- SPRINT BACKLOG
- DAILY SCRUM

**JOUR 2**

⑤ JOUR 1 → JOUR 2

Qui suis-je? REFINE TEAM BACKLOG ESTIMATION & PLANNING ESTIMATION'S RELATIVE

PLANNING RELEASE BURNDOWN VELOCITÉ

⑥ DEFINITION OF DONE

SCRUM: LES ACTIVITÉS TRAINING SPRINT REVIEW SPRINT RETROSPECTIVE SPRINT PLANNING

**SCRUM PAR SCRUM**

**HORAIRES**

**CERTIFICATION**

**PARTICIPATION**

**PRÉSENCE**

**PARKING**

**FRIENDS**

**CHUUT...**



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





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

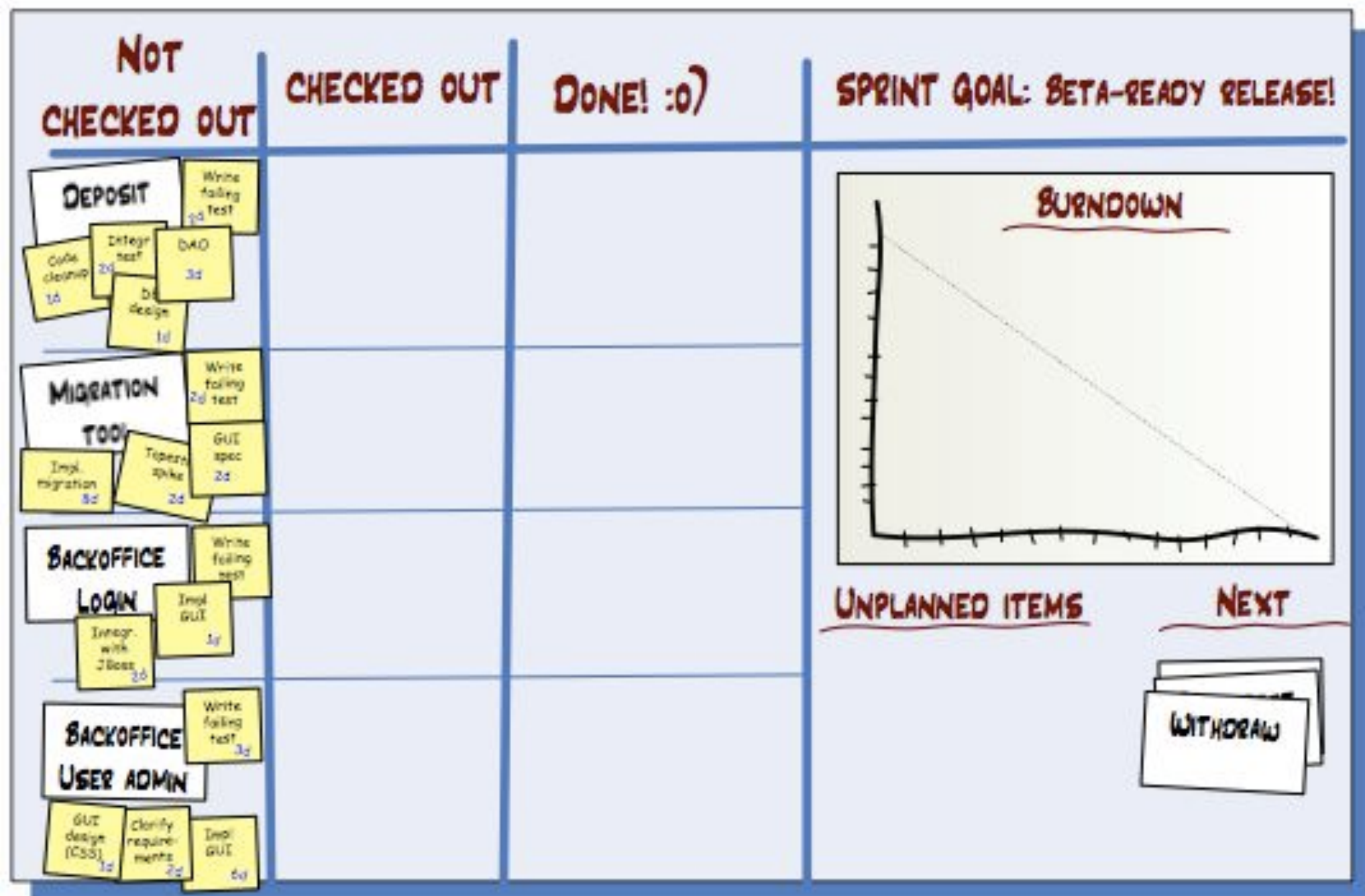




# Les Artefacts de SCRUM

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

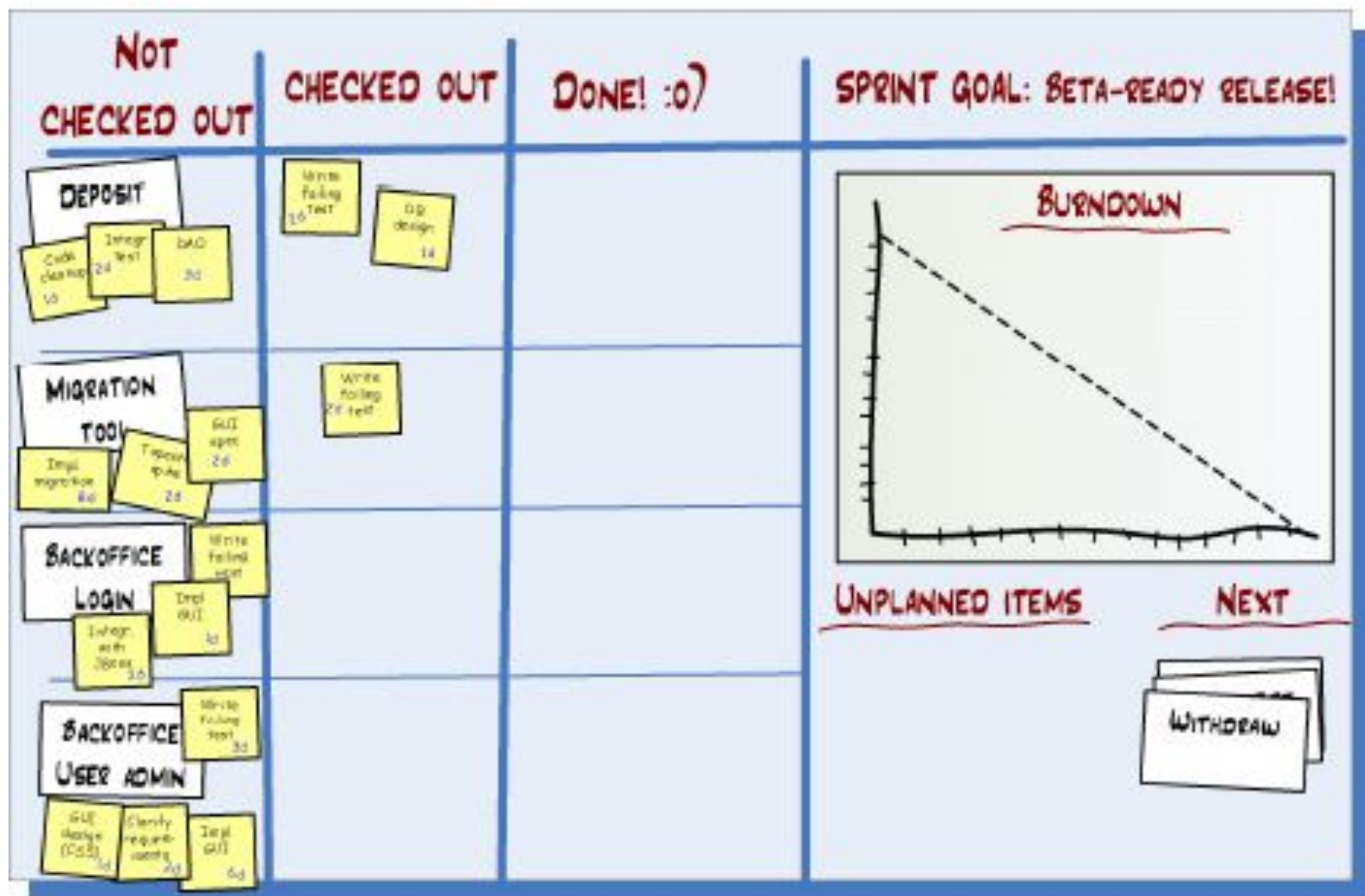
Sprint 4 – Day 0,5 of 30





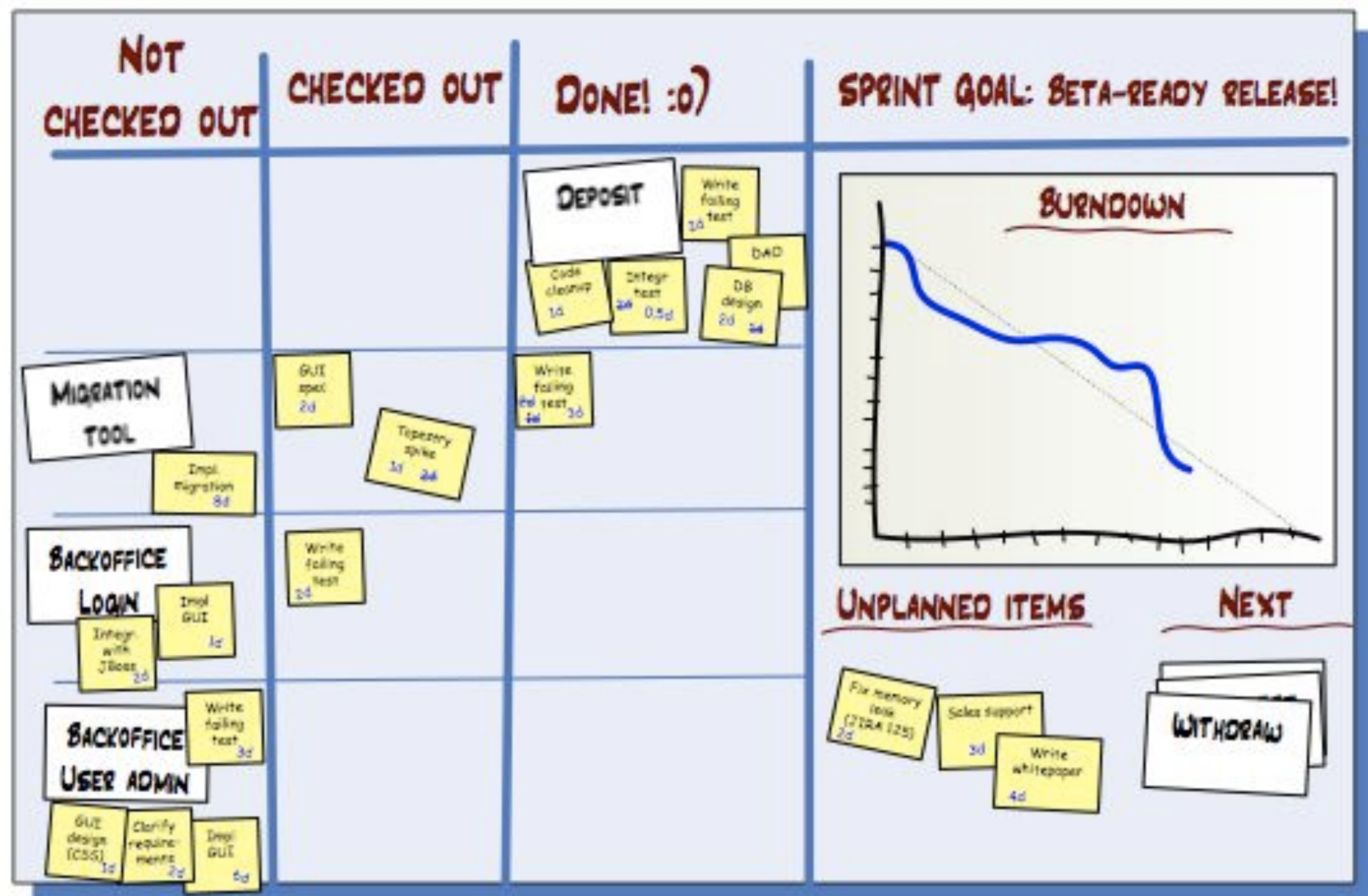
# L'équipe commence à travailler par le haut du sprint backlog, les stories les plus prioritaires

Sprint 4 – Day 01 of 30



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

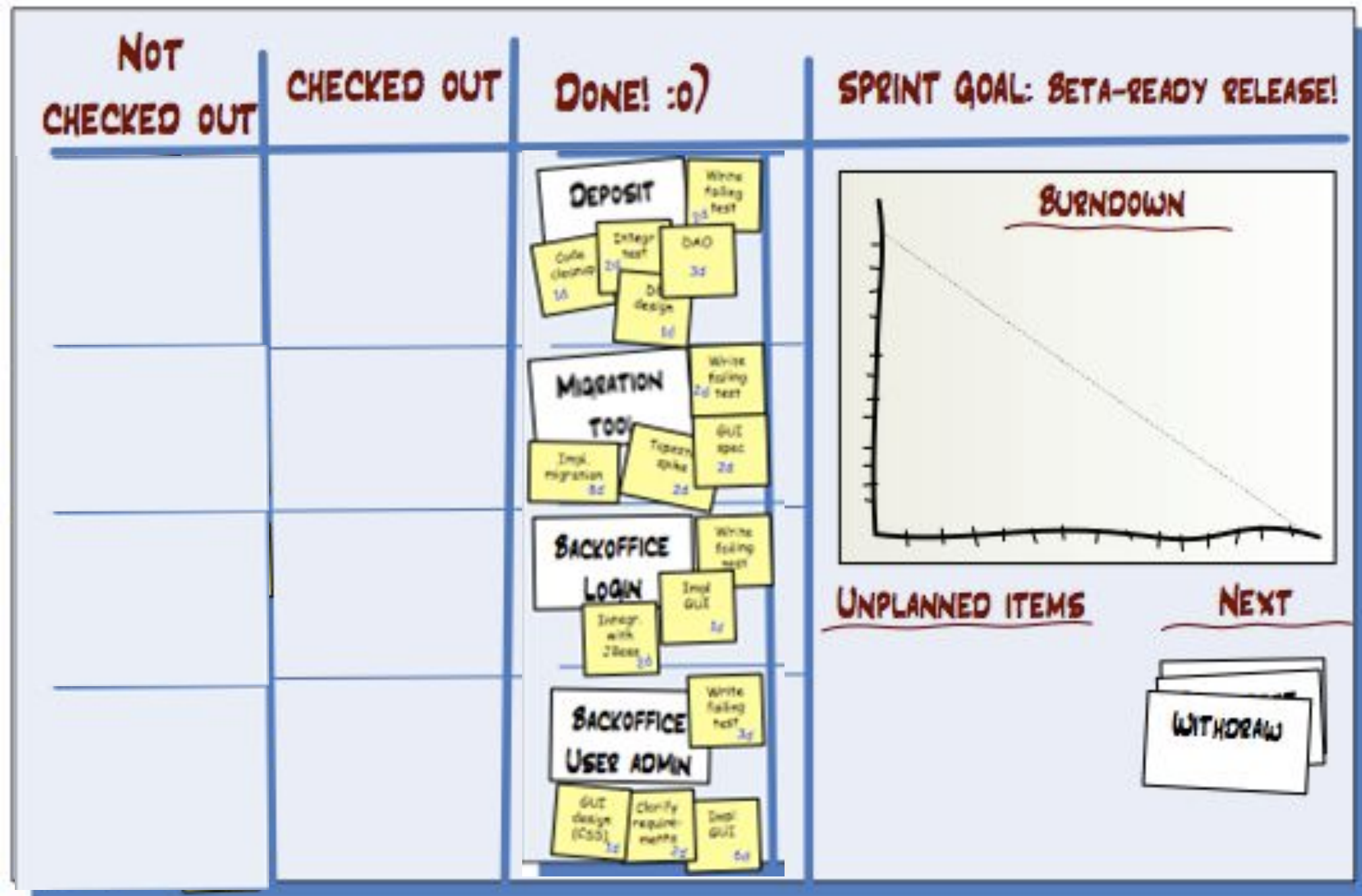
Sprint 4 – Day 12 of 30





# Fin du sprint

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

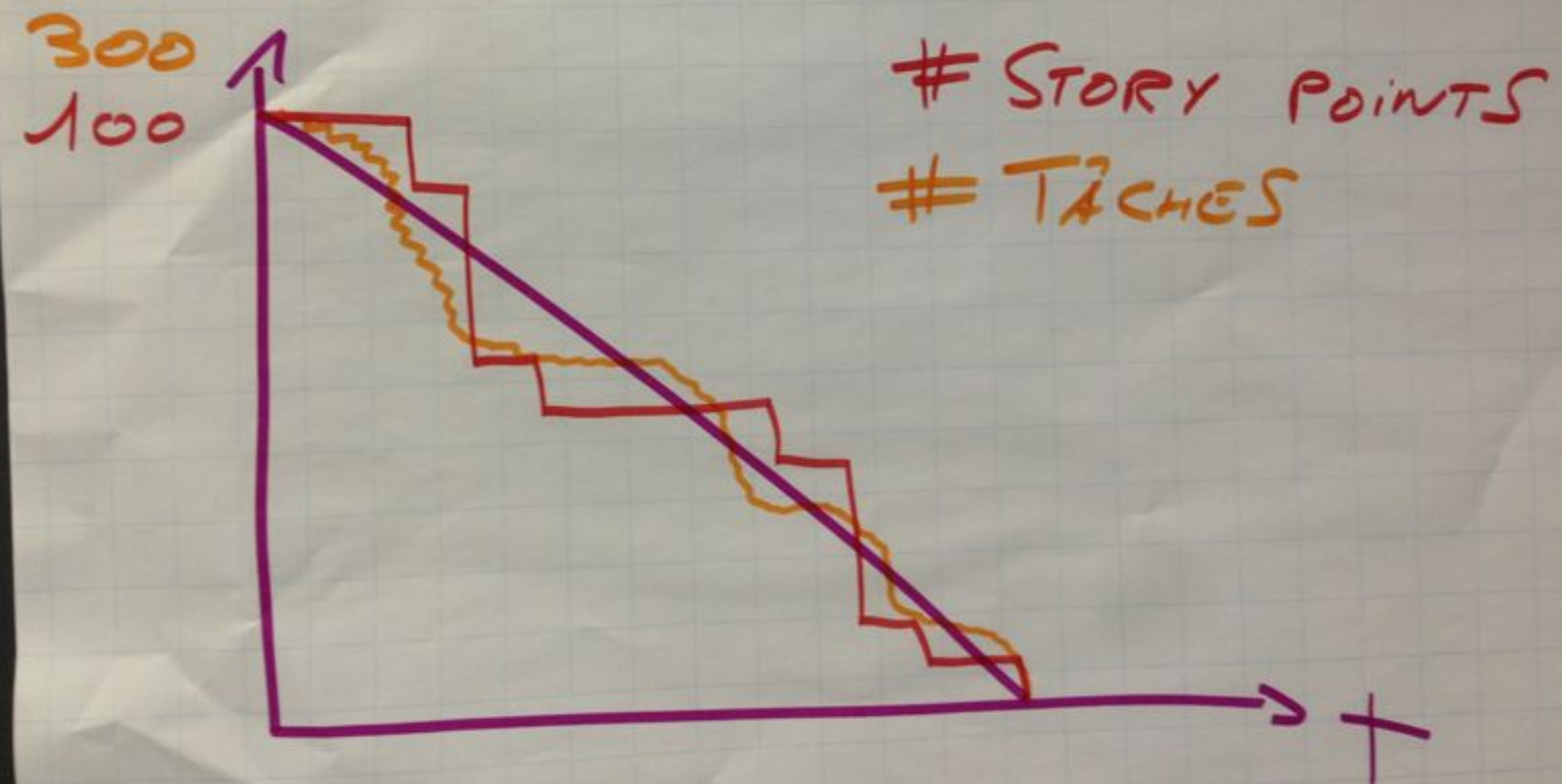


# Le Sprint Backlog

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



# SPRINT BURN DOWN



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

Les participants vont maintenant “brainstormer” sur deux sujets: 1: Quid des activités récurrentes ?





Quid das  
activities  
récurrentes?  
Enu de tat..  
Support ...  
comet...

Prédictible

over Stories

Qui Tombeant

'Unplaner'

Mesure, inclut de Velocite -

Non Mesure = Velocite -  
et mais

# Et comment gérer une équipe instable (fort turnover)





A nouveau nous traitons deux sujets: comment organiser la pire daily scrum possible ? Ou... la liste des pièges à éviter





## DAILY SCRUM

- Laisser parler sans limite de temps
- Couper la parole.
- Demander des justifications sur l'activité.
- Arriver à la fin de la période prévue et faire répéter.
- Résoudre les problèmes lors du Daily Scrum.
- Raconter sa journée / Monopoliser la parole.
- Ne pas écouter / Appartes.
- Assigner des tâches.
- Être passif.
- Ne pas maintenir le board.
- Ne pas le faire à horaire fixe.
- Chuchoter / parler trop fort
- Le manager anime le Daily Scrum.



# Daily Scrum

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

DEEP

PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

Définir avec PO/SM/DT  
- Fréquence PBR  
- Durée

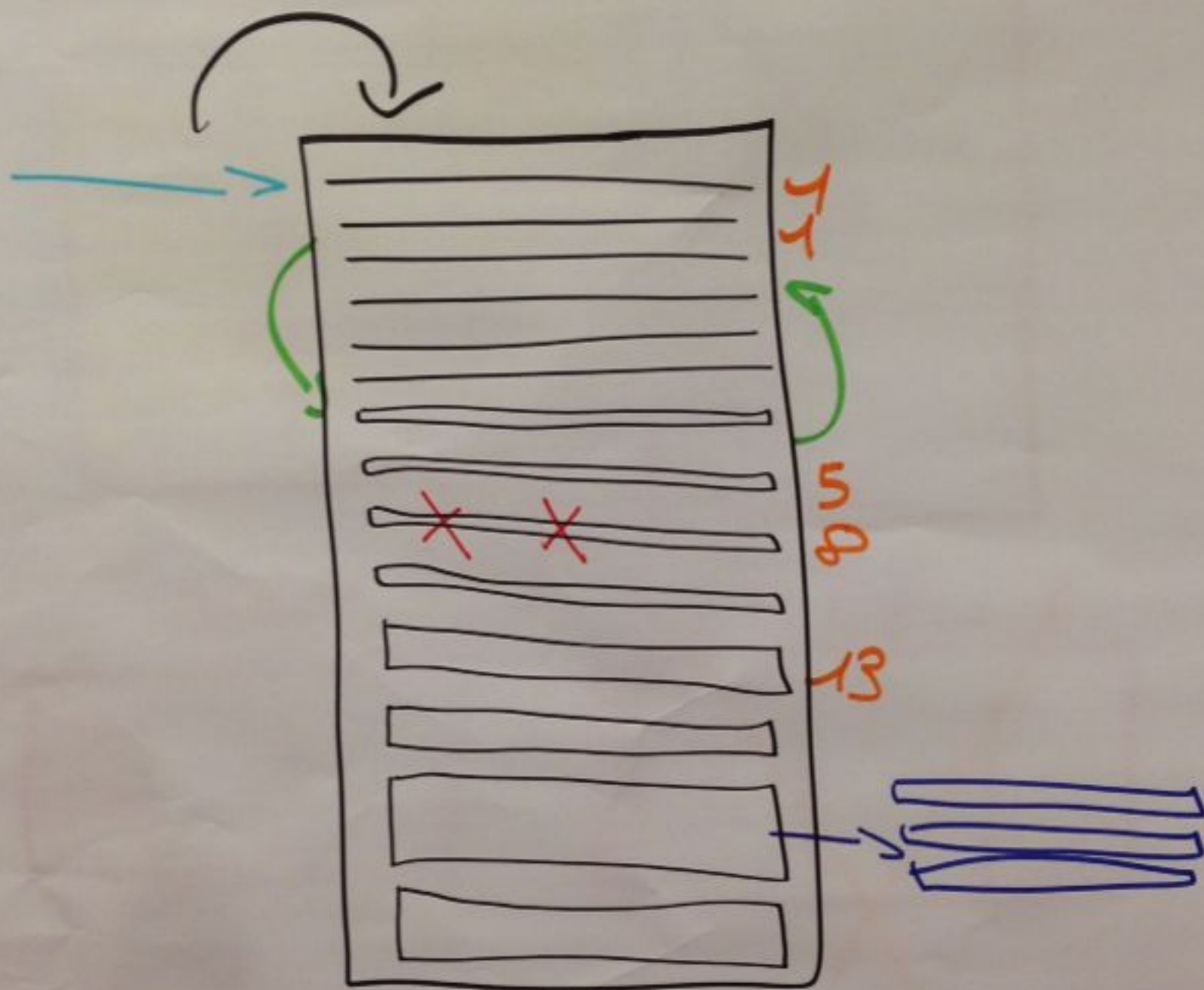
- (b) EPIC → User Stories
- (E) ADD / SUPPRESSION EPIC / US
- (P) PRIORISATION / RE-PRIO
- (E<sub>s</sub>) ESTIMATION - (PLANNING POKER)
- (D) DEFINITION ACCEPTANCE TEST
- (C) CONVERSATION
- (A) ANALYSE US (Fune/Tech)

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



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT

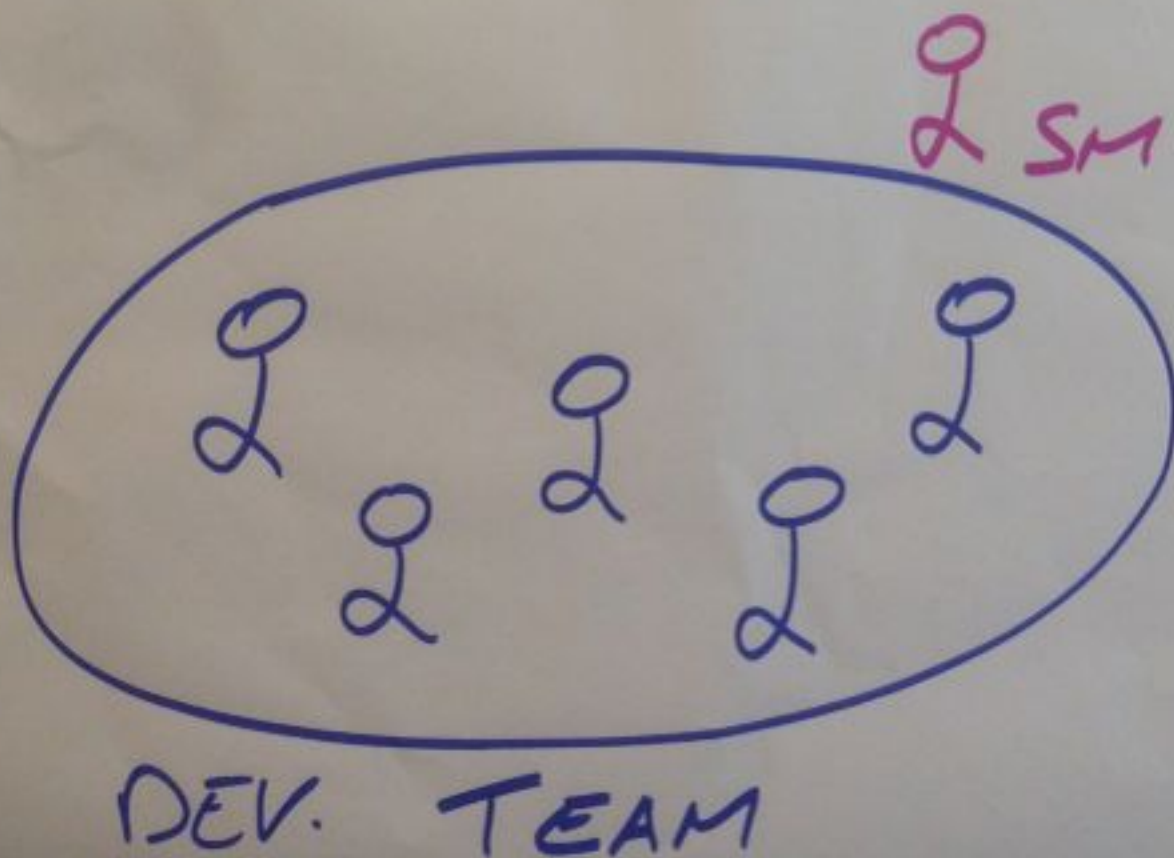
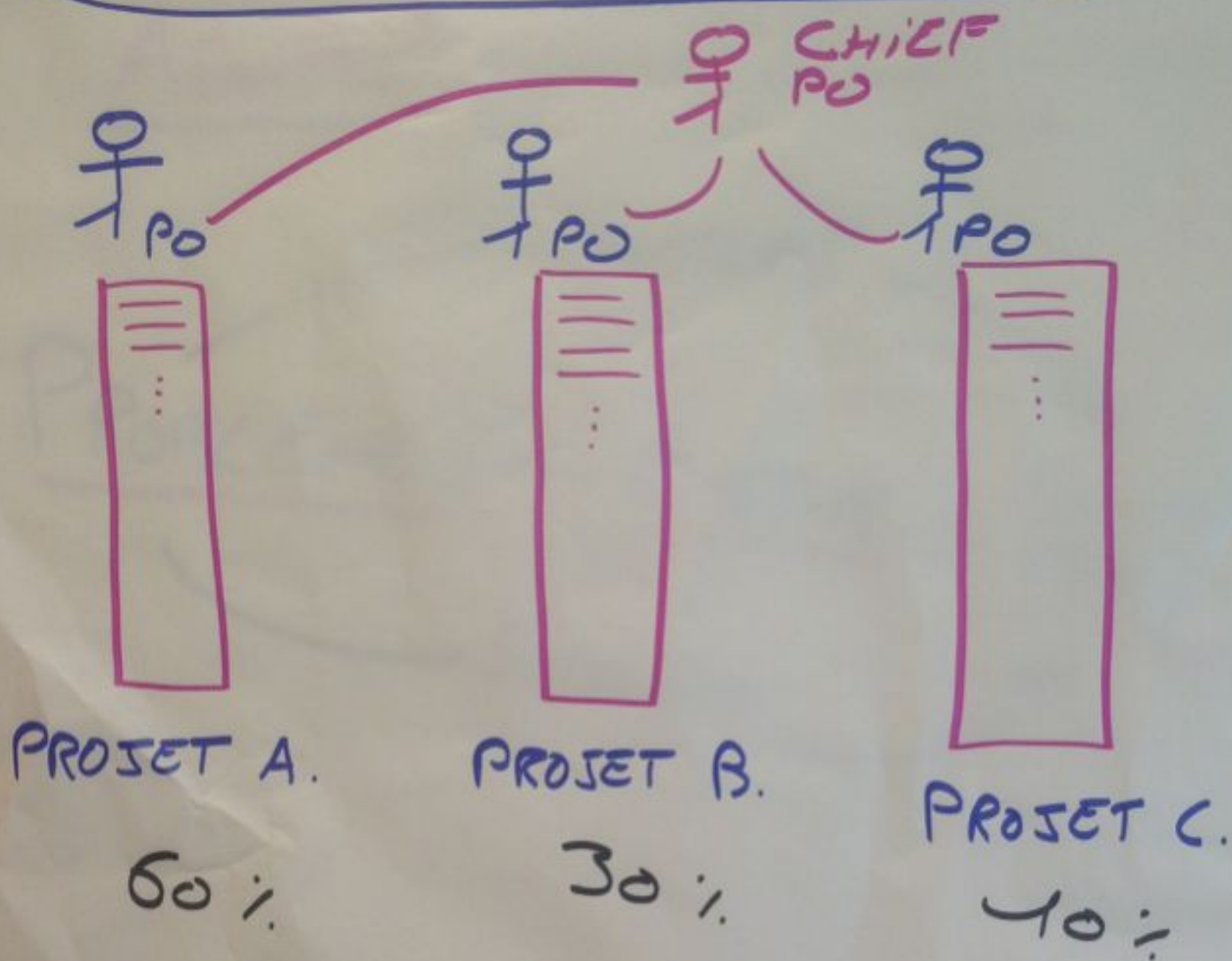


+ DÉTAILS  
(Re) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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

# PLUSIEURS PROJETS, UNE ÉQUIPE





METTRE  
EN  
PLACE  
SCRUM

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

# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT



# Comment garder la dynamique d'équipe? ))

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



Project Manager

ETQ PM  
JV consulte les livrables à fournir dans le projet  
Scrum  
AD se présente à elle

ETQ PM  
JV traite plusieurs proj. dans un Scrum  
AD gère l'absence sur la synergie

Mix  
RÔLES

Quelques exemples  
d'indicateurs de  
progression

Exemple  
Indicateur de progression  
des tâches par rôle /  
équipe / projet / charge  
cumulée

ETQ Manager  
JV organise mon équipe  
29  
AD déploie Scrum

CINÉMA

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

CMHC  
à l'air de  
pouvoir le

Ensuite discussion rapide des dernières questions.



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



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

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

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





# Conclusion

# CERTIFICATION

BRUNO UPLOAD EMAILS

ACCEPT INVITATION

TAKE TEST

30'

35Q

QCM

V = 24/35

LORESCRUM.PDF

CST

CSC

CSP

CSM

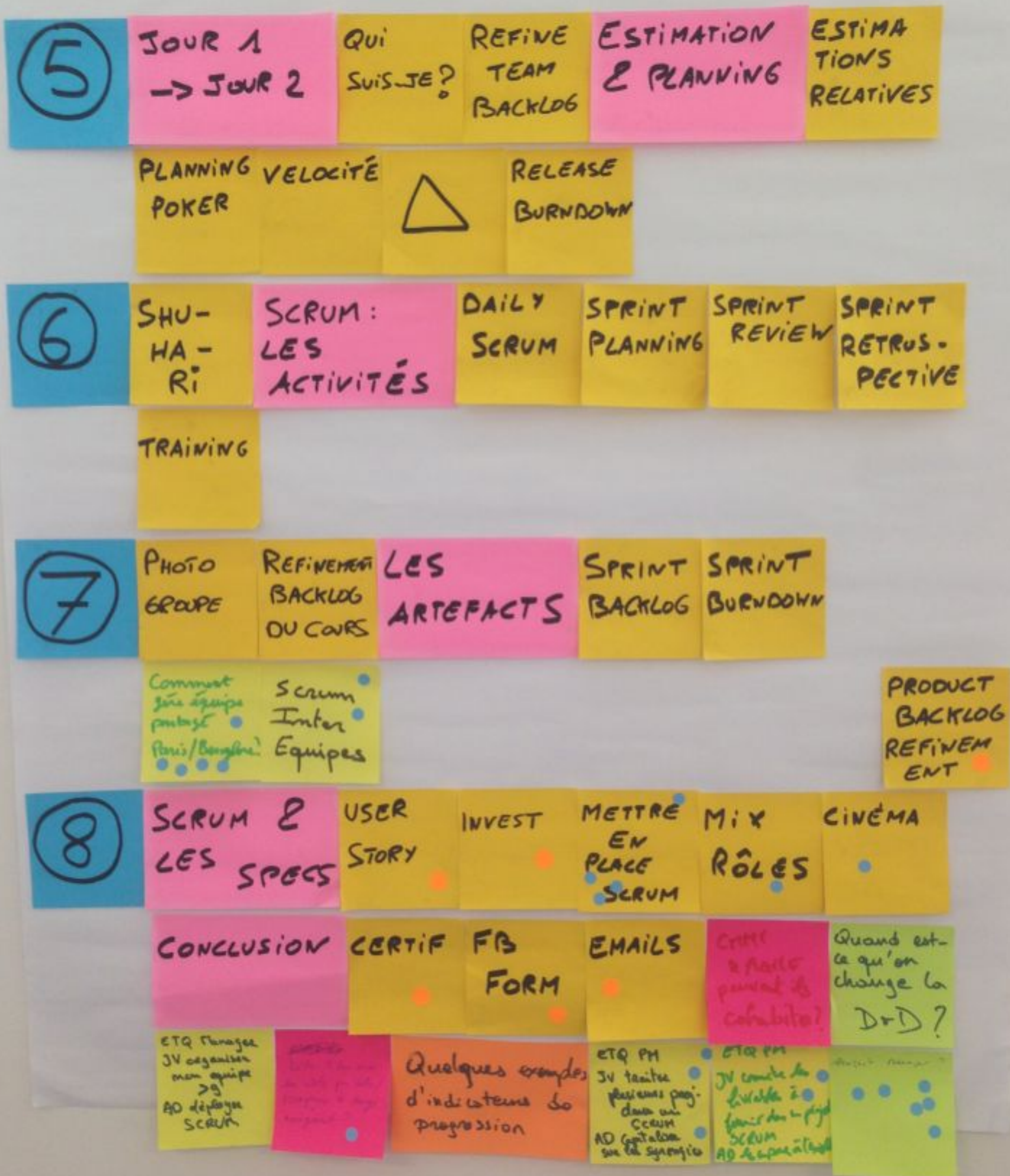
CSPO

CSD

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



# JOUR 2



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

En résumé...





Avant Scrum...





Après Scrum !!