

Formation Certified ScrumMaster 18 & 19 Septembre 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

18 219 SEP.

BRUNO SBILLE
@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA

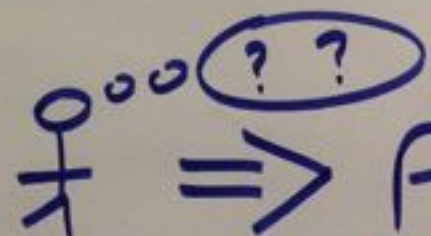
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES

Les deux jours de formation sont divisés en 8 sprints, soit 4 sprints chaque jour. Un sprint dure 1h50.

①

②

③

④

En plus du Product Backlog et Du Sprint Backlog, ce qui a été réalisé lors de chaque sprint sera également visible.

Suite de la formation, les participants expérimentent la difficulté de recevoir un « non » quand on veut changer les choses. Ensuite les participants testent le « oui, et »









Lors du debriefing, nous échangeons sur les deux cas de figure. Plutôt qu'imposer, construire sur l'idée de l'autre, peut être un outil de changement extrêmement puissant.

FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

AFIN DE... <RAISON /

OBJ. BUSINESS>

Nous introduisons ensuite le concept de User Story. Une des façons possible de spécifier de manière "Agile". Cet outil nous permet de répondre aux questions: "pour qui ?", "quoi ?" et "pourquoi ?".



SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 3 équipes pour ce cours



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.



Carine

ETQ
Je Veux DEVELOPPER
n'améliorer
en SCRUM
AFIN DE TIENER A BIEN
LE PROJET EN
SCRUM



Florence Cauchy

Aurélien Hortin

David Martins
Gonçalves

ETQ: CTO - CDO
10: Apprends les règles
des nouvelles règles
et les règles.

10: Apprends les règles
des nouvelles règles
et les règles.

Next Star

ETQ DEV
Je veux connaître le rôle
de Scrum Master
AFIN DE L'EXERCER DU
MEILLEUR CÔTÉ

ETQ DEV
Je veux savoir les
conditions pour utiliser
Scrum
AFIN DE REUTILISER SCRUM
LORS QU'ON PEUT

ETQ DEVELOPPEUR
Je veux m'améliorer
en Scrum
AFIN DE TIENIR À BIEN
LE PROJET EN
SCRUM

En tant que lead dev
je veux comprendre les
rôles agile
AFIN DE DÉFINIR LE MIEUX
AU SEIN DU SCRUM WORK
SCRUM

En tant que lead dev
je veux apprendre à
définir un sprint
AFIN DE POUVOIR MIEUX
GÉRER UN PLANNING / DÉCAIS
PROJET

ENTANT QUE CHIEF DE
PROJET
JE VEUX COMPRENDRE
SCRUM
AFIN DE MEJORER
LA GESTION

ETQ CHIEF DE PROJET
JE VEUX CONNAÎTRE
SCRUM
AFIN DE PROPOSER
MIEUX AUX CLIENTS

ETQ Manager
Je veux appliquer une approche
auto-organisée
AFIN D'AMÉLIORER / MIEUX
LES ÉQUIPES

ETQ Collaborateur
Scrum
Je veux identifier les bénéfices
de Scrum
AFIN D'APPLIQUER À DES
PROJETS non-tech / dev

ETQ Scrum master
je veux améliorer
ma façon de mettre en
place les outils proposés
par Scrum afin d'aider
l'équipe

ETQ Consultant
Je veux mettre en
place la méthode / le framework
AFIN DE ME FAIRE
MIEUX CHERCHER
UN CLIENT

ETQ CHIEF de projet
je veux apprendre
une manière de faire
mes reportings en
concordance avec Scrum
afin d'améliorer la gestion
du projet

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

EMPIRE DU Nilien

En tant que **Graphiste / Infographiste**
 Je veux connaître les notions de base de l'écriture
 afin de m'intégrer à l'équipe de développement

En tant que **consultante**
 Je veux savoir expliquer la méthode agiles
 Afin de la vendre

En tant que **member d'une équipe Scrum**
 Je veux comprendre les étapes de Scrum
 (pour savoir mais surtout pour aider à leur bonne application)

RENTRE EN SCUM
 1. On se sent quelque peu perdu
 2. On se sent un peu seul
 3. On se sent un peu perdu

ETG: LEAD DEVELOPPEUR
SV: mettre en place le projet
AD: assurer le suivi de l'évolution des développements du projet

RENTRE EN SCUM
 1. On se sent un peu perdu
 2. On se sent un peu seul
 3. On se sent un peu perdu

Q: CONSULTANT
F: maîtriser la méthode et l'appliquer
R: vendre ses compétences
 - Imposer dans l'équipe

ETG **CHIEF PROJECT**
JJ **COMPRENDRE**
AD **INTÉGRATION**

en TG: DSI
 Je veux: expérimenter Scrum
 afin de: évaluer le concept

en TG: consultant
 Je veux: maîtriser les principes Scrum
 - afin de: donner conseil à l'entreprise

en TG: responsable de l'infrastructure
 Je veux: m'informer sur Scrum
 - afin de: tester dans les Tendances de l'infrastructure

FFADA de SCRUM

ETQ: CTO-CEO
 JV: Apprendre des méthodes
 Pour améliorer "la qualité"
 de nos équipes.
 AD: Accompagner l'évolution
 et changements du groupe.

Etq Dev
 je veux faire la
 forme
 afin d'avoir de bonnes
 bases

ETQ
 je veux améliorer
 JV: donner conseil
 mettre en place
 des outils / méthodes
 AD: améliorer l'efficacité et la
 qualité

Etq DEV / membre d'équipe
 je veux acquiescer des
 méthodes
 afin d'aider mon
 équipe

ETQ
 je veux être plus
 autonome
 JV: donner conseil
 AD: améliorer l'efficacité et la
 qualité

Etq personne
 je veux avoir la meilleure
 compréhension de l'agilité
 afin de diffuser dans
 l'entreprise

ETQ Manager IT
 JV: Responsabilité
 développeurs
 P. Dével compétences

ETQ chef projet
 JV: Respecter qualité
 + délai
 P. Connaissance Biz

En fait je développe
 je veux comprendre pourquoi
 une méthode fonctionne ou pas
 à développer

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



PROJECT: KID FISH SHELTER

ITEM	QUANTITY	UNIT
1. LIVE KID FISH	100	100
2. TANK & FISH TANK	1	1
3. DEBIT & CREDIT	1	1
4. A-B-C	1	1
5. PAPER FISH	100	100
6. KID FISH SHELTER	1	1

Diagram: A grid with 4 columns and 3 rows. The first column has a vertical line. The second column has a vertical line. The third column has a vertical line. The fourth column has a vertical line. The first row has a horizontal line. The second row has a horizontal line. The third row has a horizontal line.



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



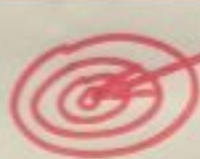


En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.



PROJET EN MODE SCRUM

□ UNE ÉQUIPE



UN MAX
DE POINTS

□ TOUT LE MONDE TOUCHE

□ DÉBUT = FIN

□ AIR-TIME

□ PAS VOISIN DIRECT

□ A TERRE = PERDUE

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

4	8	15	13	15
6	12	13	3	23

Après un premier sprint à "6" points l'équipe a pu apprendre de son expérience et passer à 23 ! Certains sprints étaient moins bons mais ont permis d'expérimenter une nouvelle technique plus efficace.

DEBRIEF BALL POINT

AMÉLIORATION
EN COURS

⚠ ELOIGNEMENT

GESTION TPS

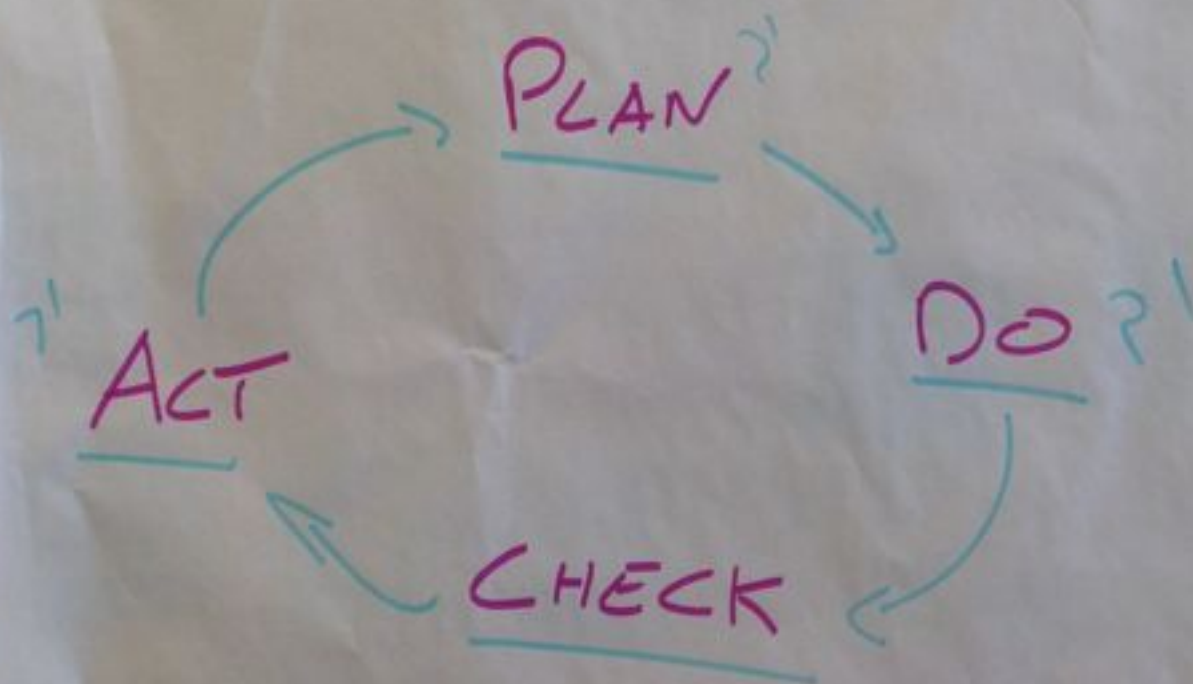
FAIRE
TROP

IDÉES
(TESTER)

OSER

OUBLI CLIENT

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 DE SCRUM

SCRUM

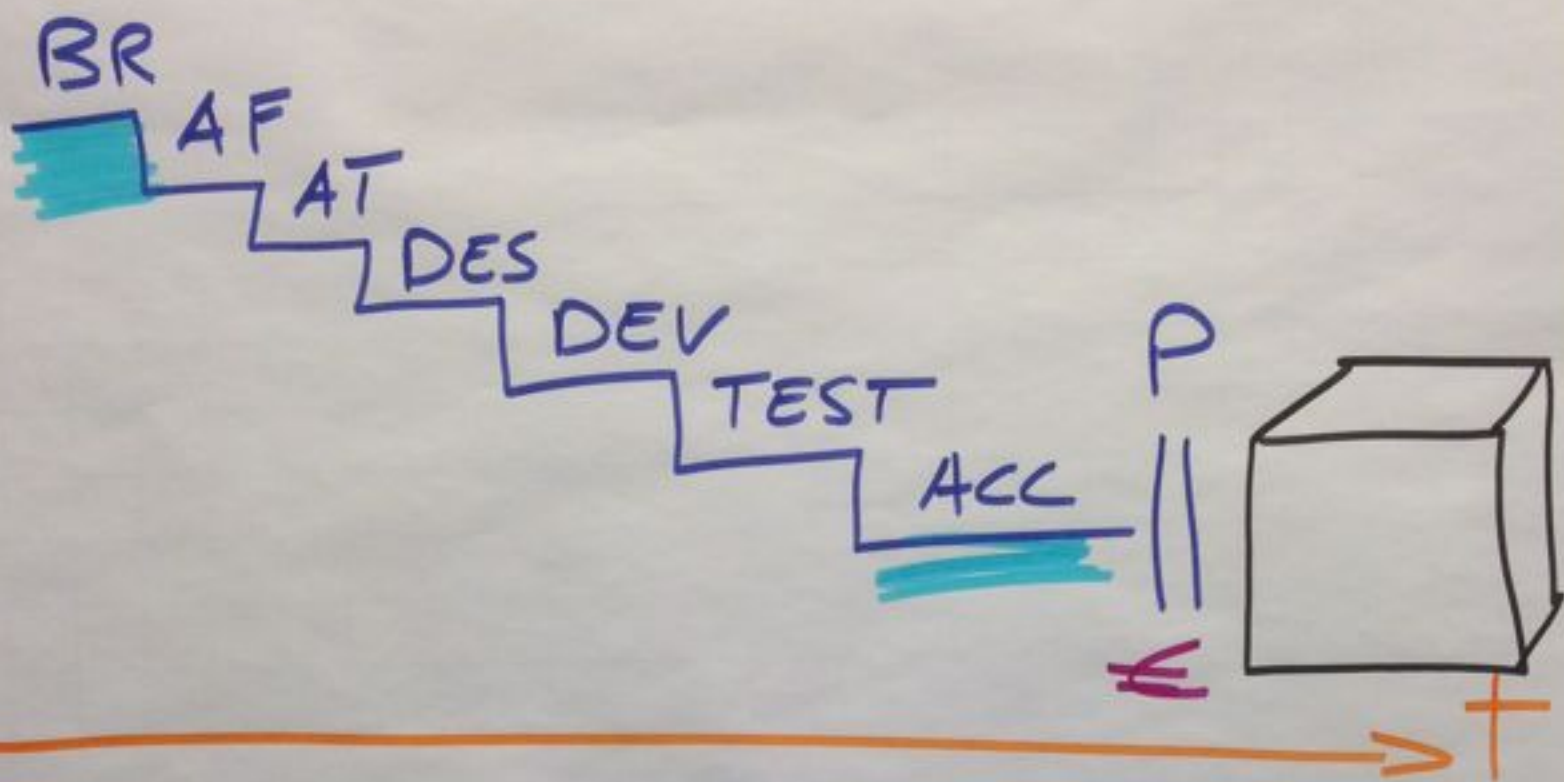
IMPACT

ADAPT

TRANSFORMER

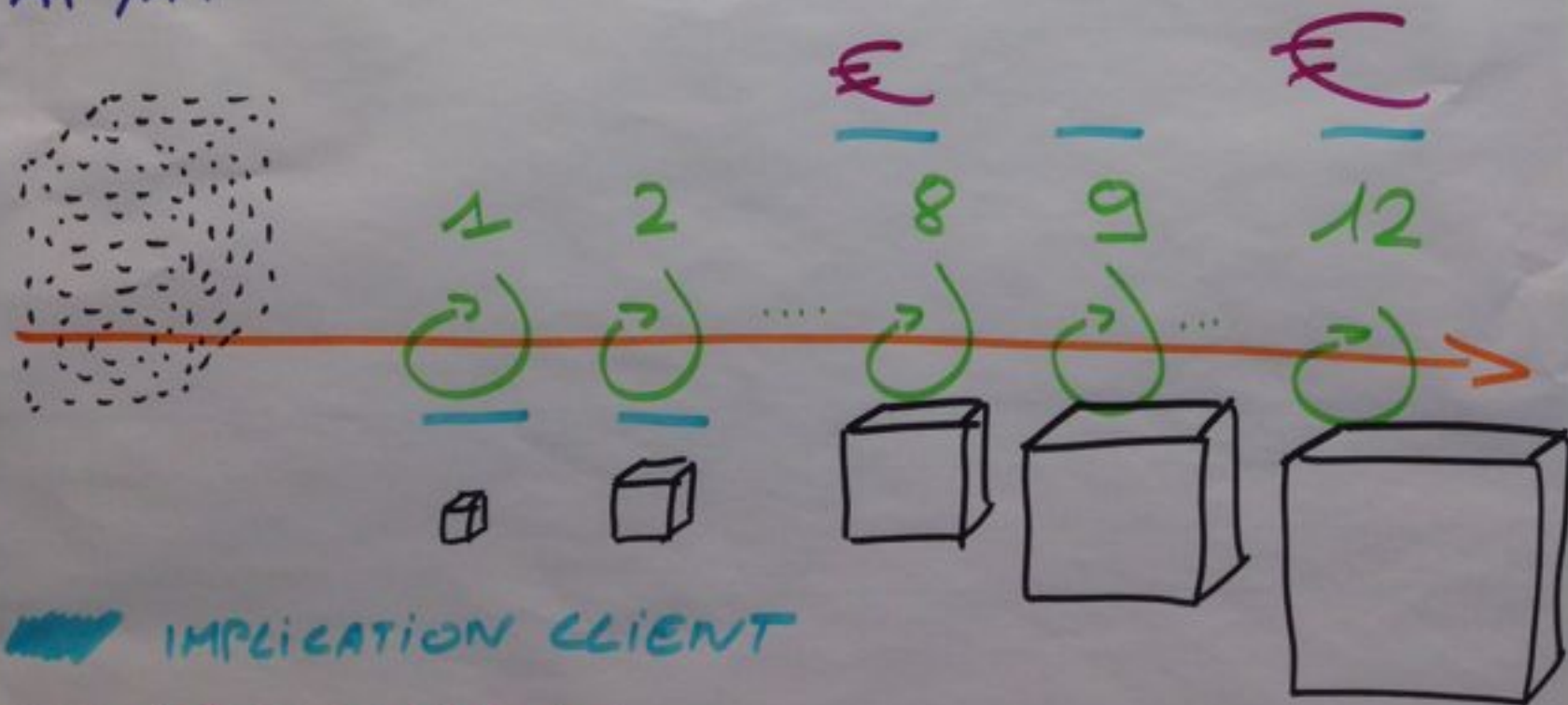
Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

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)

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN 😊

IMPLICATION

le seul
est
compris !

Dynamisme

HUMOUR

Travaux
Pratiques
Ludiques

Interactivité

COMPRENDRE
PAR
LE SEUL

exercice
pratique
intéressant

Implication
mise en
pratique

Activités

tenance
théorie /
pratique

COTE
SPORTIF

LA PRÉSENTATION
ET LE FORMAT

INTERACTIVITÉ

OK



rôle concret
du SC
dans la
méthode
SCRUM

Rythme
des Ateliers

A AMÉLIORER



Expliquer
le modèle
adaptatif
avant de
pratiquer un
Sprint (wall)

COMPTAGE
DE
BALLEES

SUPPORT
PAPIER

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 3e sprint. Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



Aperçu du “framework” SCRUM

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 1

(1 semaine)

Definition of
done

Progress
Indicators

Product Backlog PO
(on)

SPRINT
BACKLOG

SM
DT

SM
DT

SM
DT

Product
Increment

Sprint
planning

Daily
Scrum

Daily
Scrum

Daily
Scrum

Daily
Scrum

Sprint
review

Retrospective

Sprint

DAILY
SCRUM
12/10

SPRINT

SCRUM
MASTER

SCRUM
MASTER

SCRUM
MASTER

PRODUCT
OWNER

DEV
TEAM

DEV
TEAM

SPRINT
PLANNING

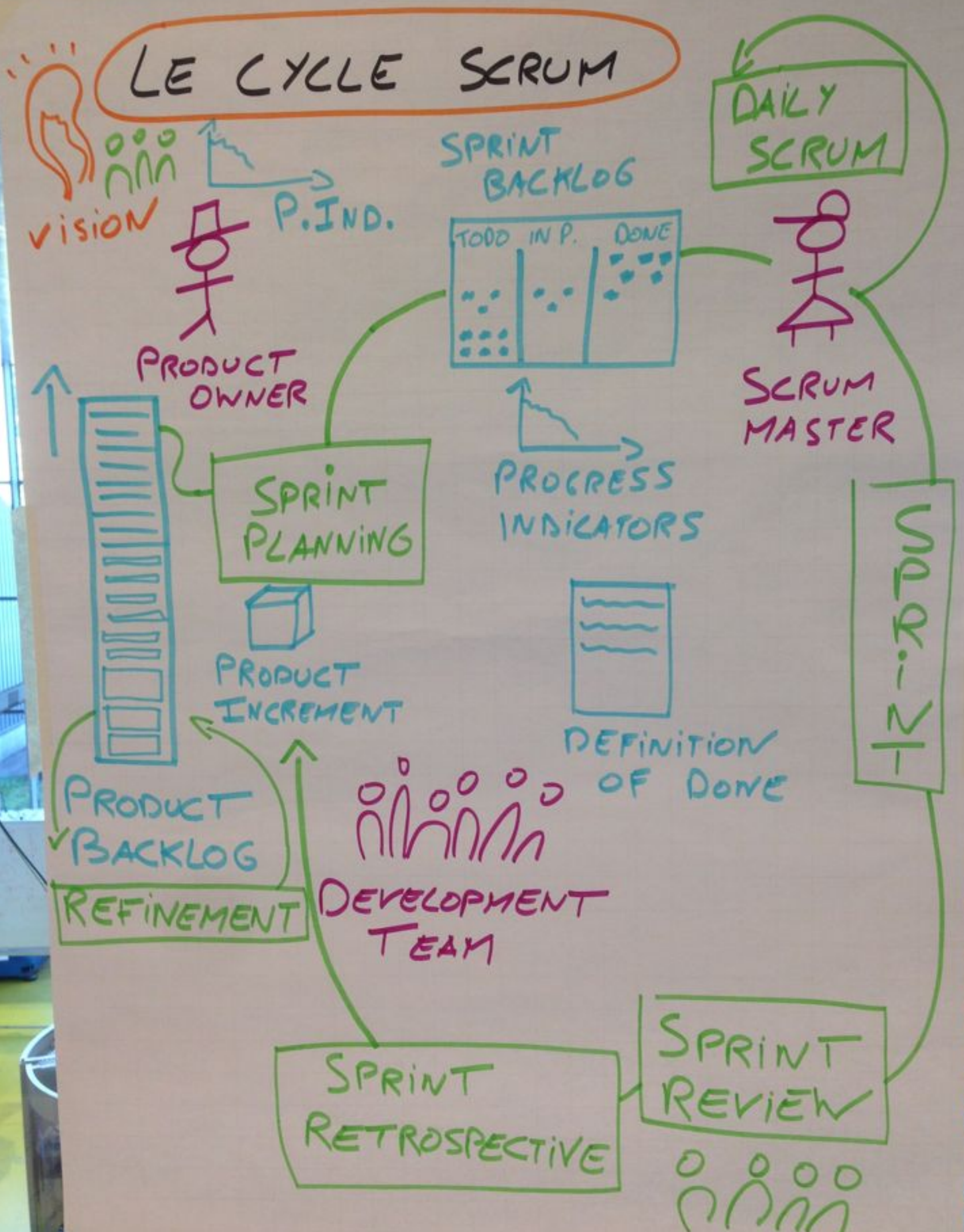
SPRINT
REVIEW

SPRINT
RETRO

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT



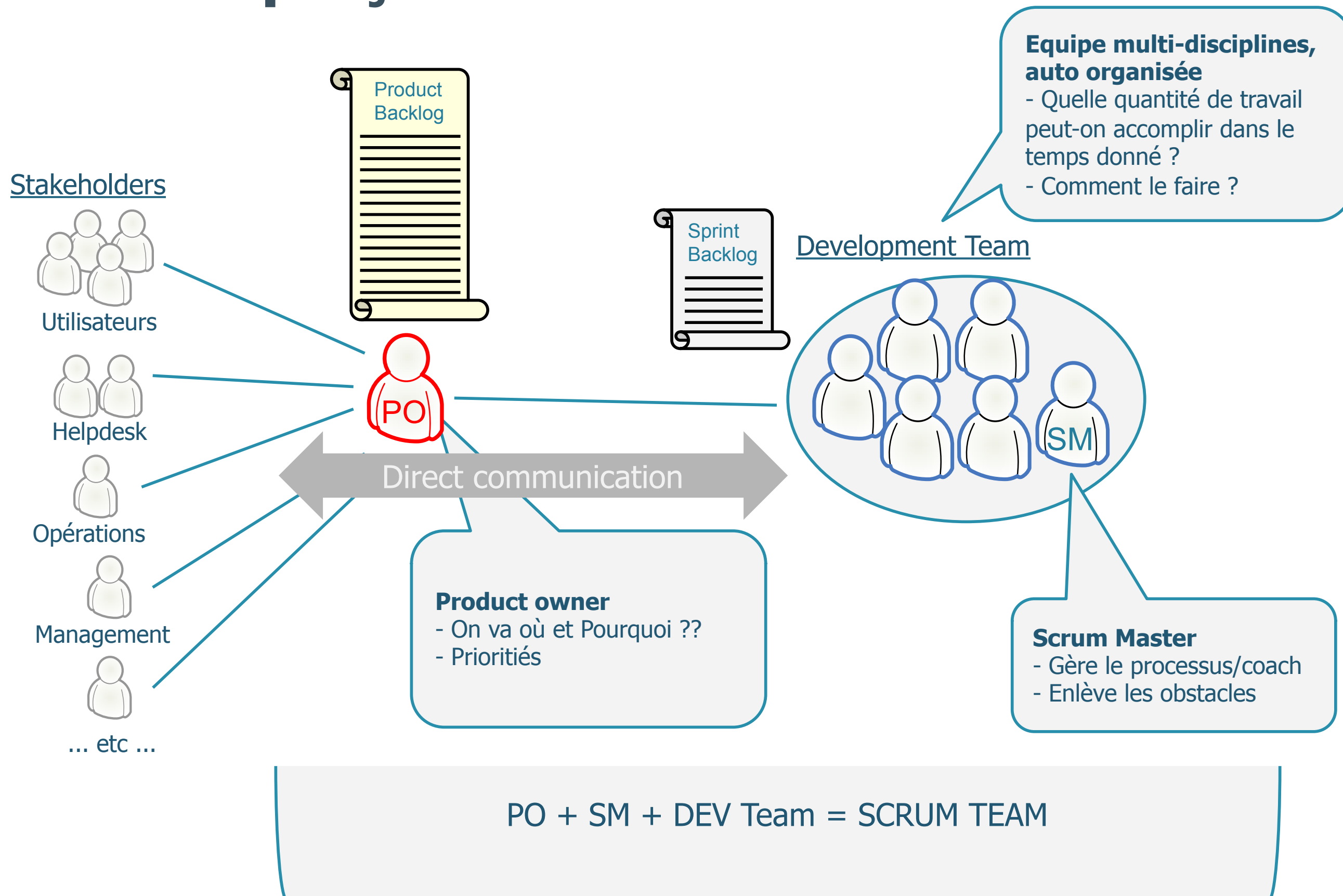


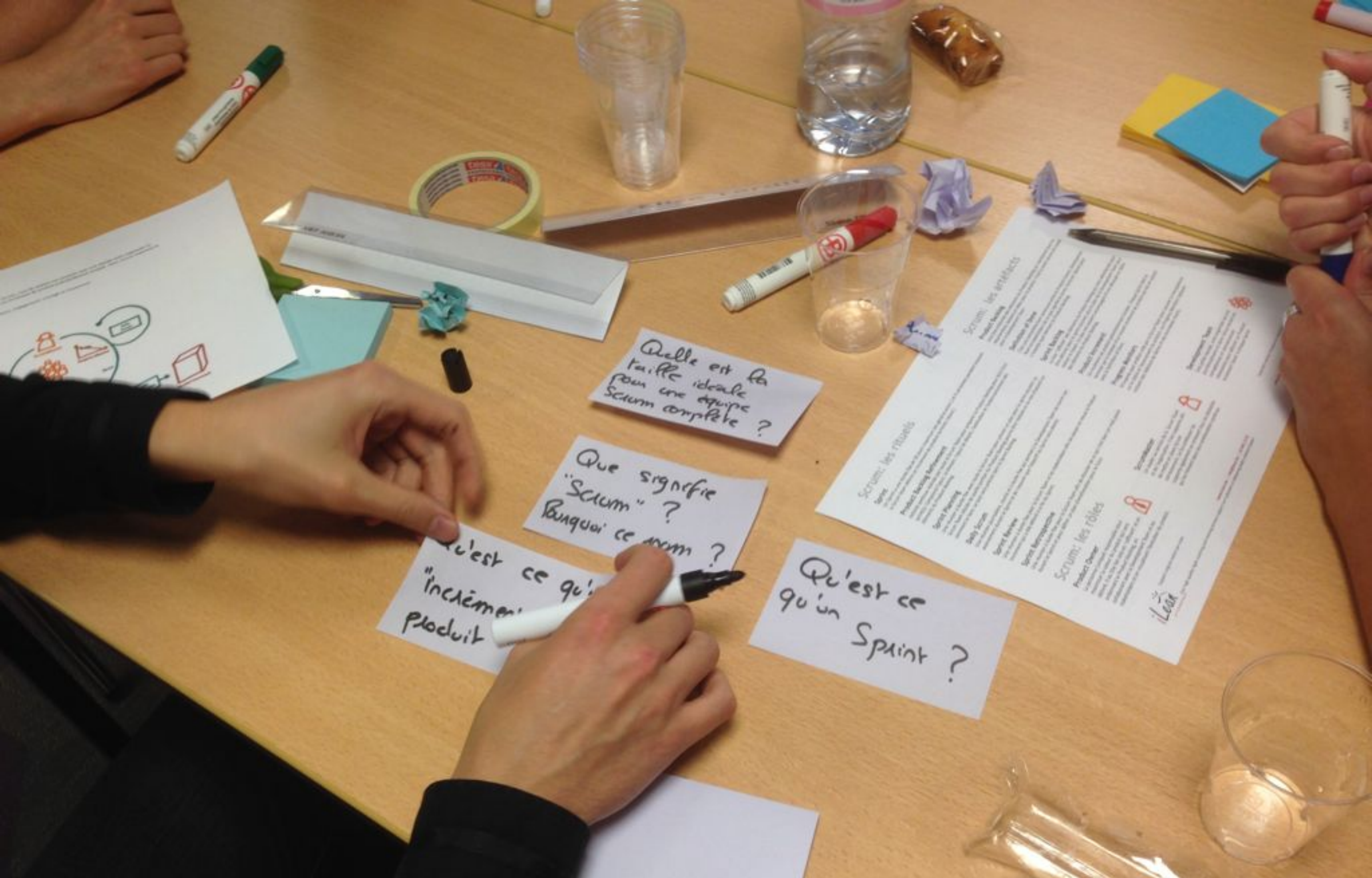


Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

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.



Aurélien Fil

Renaud GODEFROY

des 4 principes
de la loi
de la physique

PO

IT



rence Cauchy

Aurélien Hottin

Pratiquer les stateholders?



SCRUM MASTER



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

ECOUTE

ANIMATION

OPTIMISME

CONFIANCE

SM

A l'écoute

SM

Patience

SM

Humilité

Savoir
détacher
les Post-its

Communiquer

SM

PEDAGOGUE

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
- ☐ DONNE LES PRIORITÉS
- ☐ VALIDE
- ☐ "ON VA OÙ ET POURQUOI?"

PO
Syntèse

PO
Négociation

MANDAT

expertise
métier

pédagogue

décideur

DISPONIBLE

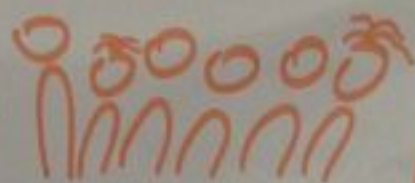
CONSILIAN

CONVAINCRE
MÉTIER

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

□ RÉALISENT



□ PULL VS PUSH

SAVOIR FAIRE

ESPRIT D'ÉQUIPE

AUTONOME

FORCE DE PROPOSITION

DT
Sociale

FORCE DE PROPO

TRANSPAREN

AUTONOME

La “Development team”

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

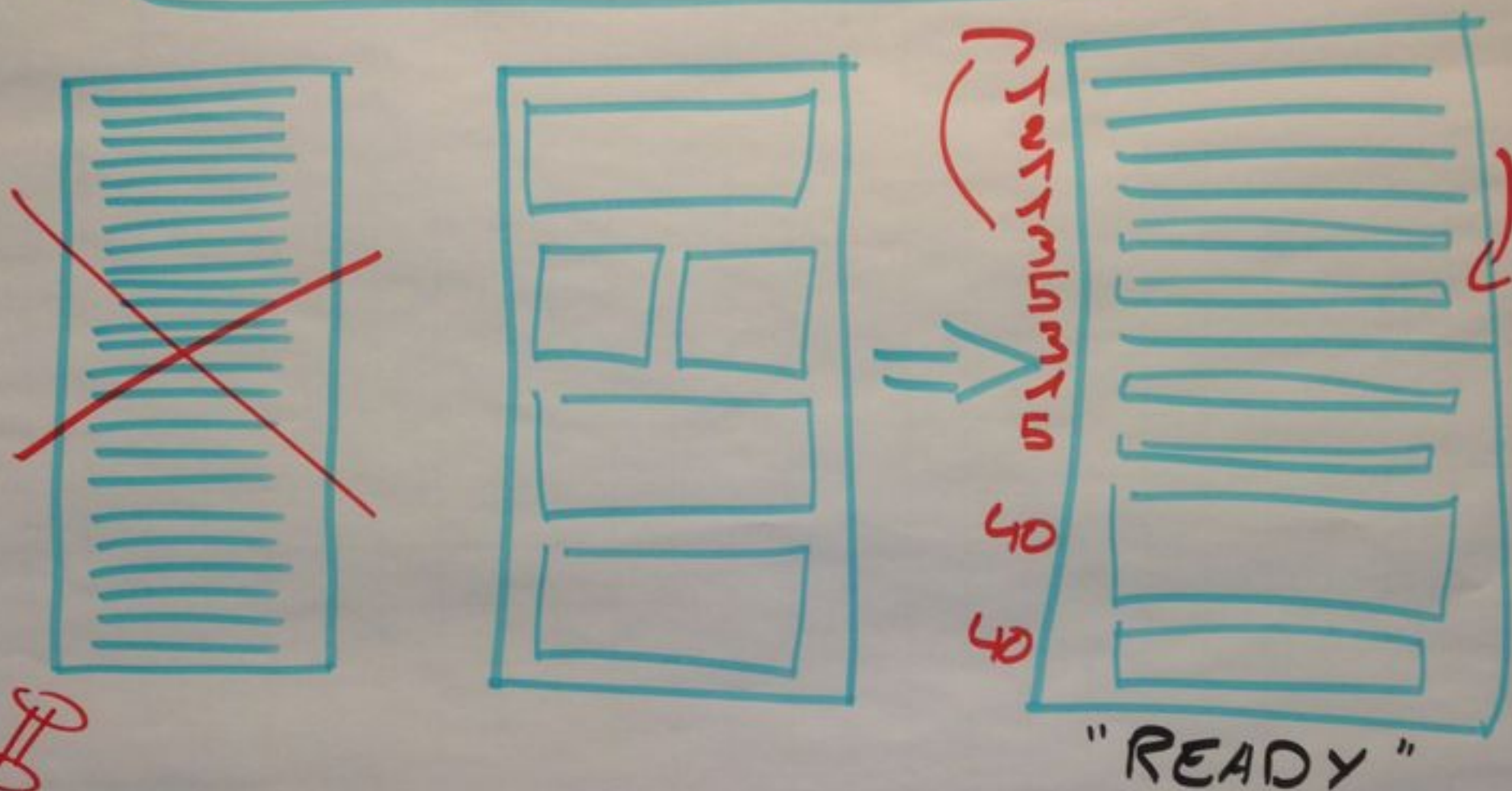
APPLIQUER SCRUM

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 / ROI
- ☐ Risques
- ☐ Dépendances TECH
BUS
- ☐ Coût

rapidité de développement

revenu
\$/user story

cost
\$/user story

users

DEPENDANCE

Depend-
ance

Business
impact

Faisabilité
technique

Impact attendu:
CA
Audience

Users - Story
critiques pour le dev des autres

R.O.I.:
CA
RAPPORTE
TOUT DE
SUITE

C'EST LE
"Socle"
DE L'APPLI

C'EST
AUTREMENT
VISIBLE

ROI

Deadline
fraction

AIDER
LE POI DANS
LA PRIORISAT

plus acquies

Dead line

Valeur
métier

Nombre d'éléments

IND.

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



Si vous aviez cinq minutes pour “vendre” Scrum à un client. Comment le feriez-vous ?







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

BÉNÉFICES

Précision accrue
des livrables
du projet

Mise à disposition
rapide / fréquente
de petits produits utilisables

Preuve en compte
de l'évolution de
la demande

COUT

QUALITÉ
DES
LIVRABLES

CADRE
DE TRAVAIL
DEFINI

BÉNÉFICE
CLIENT

Valida^o
de l'avance
du produit

Livrable
périodique

Raffine^{-t}
(des besoins)

plusieurs releases
sur le projet
évolution et pouvoir
d'ajustement entre
2 releases

livrer + tôt

Sollicitation
business mieux
ventilée
(gestion change)

Pas de longues
phases de spécialité

meilleur
communicat^o

Plus réactif aux
changements techno
et du marché

Evite l'effet
Tunnel

Plus prêt de
nos besoins.

Des releases du
produit fréquente.

souffrance
(besoin installé/
imprécis?)

Précision
des livrables
du projet

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

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY X

CARD

ID	TITRE	
	EN TANT QUE...	13
<div><div><div><div></div><div></div><div></div></div><div><div>PDF</div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div></div></div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></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

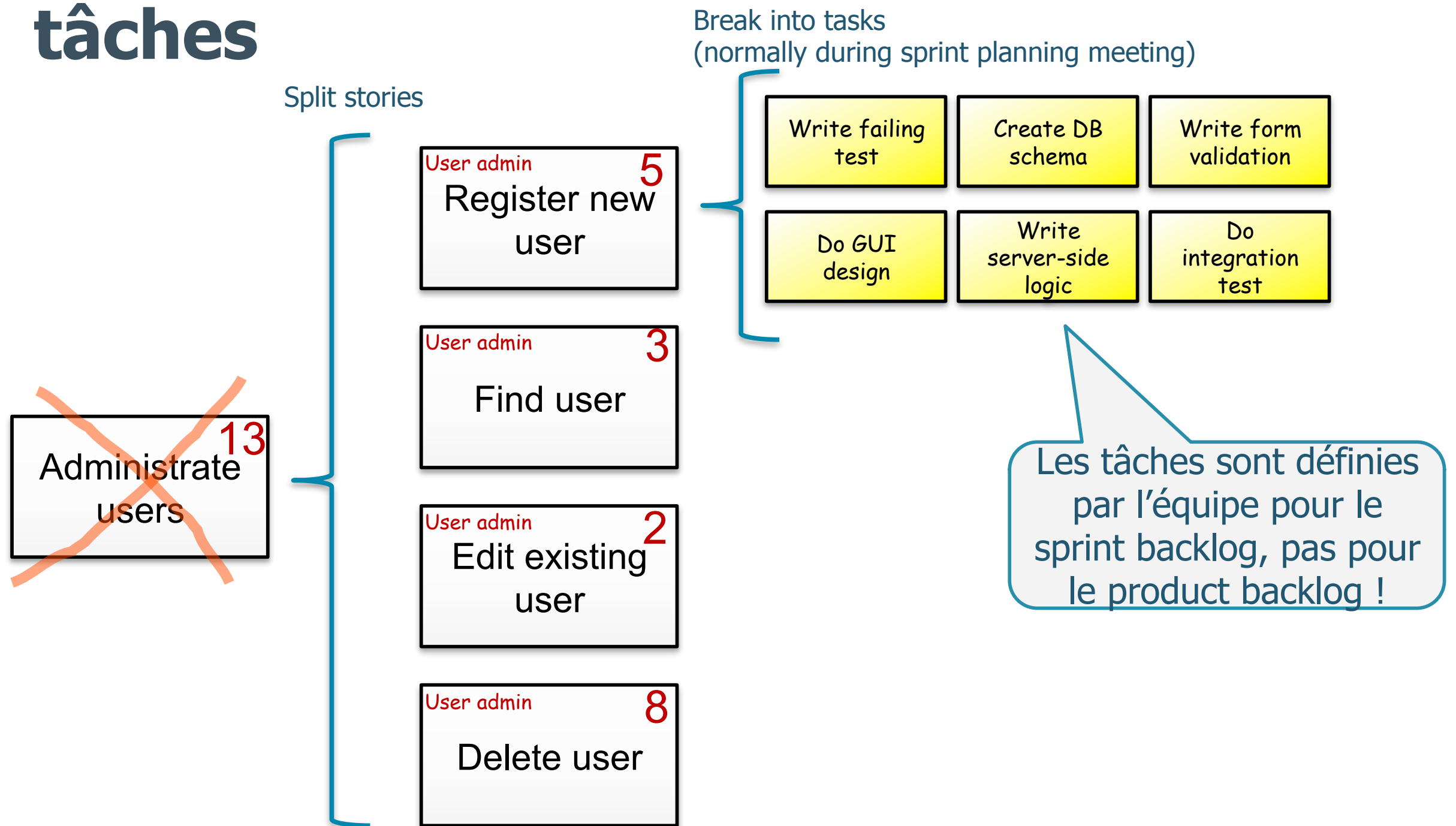
Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)

Découper une story en stories et en tâches





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

SCRUM QUIZZ

FFADA DE
SCRUM

EMPIRE
DU MILIEU

NEXT
STAR

Taikiidala
d'une dev Team?

Quel est le rôle dans
scrum?

Quelle est la
valeur principale
dans la collaboration
de scrum?

Quand intervient
les stakeholders?

que fait-on
pendant la retro?

les 5
valeurs?

≠ ce entre
def of done et
critères d'acceptation
des US

Citer les 3
piliers?

les 4 principes
de manigale?

les 3 rôles
de scrum?

Citez 5
méthodes / frameworks
agiles

Qu'est ce
qu'un Sprint?

Citez les
4 piliers du
manifeste agile?

Que sig manifeste agile?
"Scrum"?
D'où vient ce nom?

Quelle est la
taille idéale
pour une équipe
Scrum complète?

SCRUM QUIZZ

FFADA DE
SCRUM

EMPIRE
DU MILIEU

NEXT
STAR

|||| |

|||| |

|||| |

Jour 1


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

1 MASTER 

RESPONSABLE MIS
ACE DE SCR
DACH / FACILITA
ENLÈVE OBSTAC
PROTÈGE EG
SUPPORT < P

3M
Handwritten notes on a yellow sticky note.



PRODUCT
BACKLOG



DAILY
SCRUM







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



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



New Star

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ

Questions

Objectif:

ETQ CP je veux
avoir comme est maître
en place une
Scrum Master pour
me guider dans les
réunions de travail

ETQ dev
je veux connaître le
cadre de travail de Scrum
pour pouvoir
l'appliquer

ETQ lead dev
je veux connaître le rôle
du lead dev dans Scrum
pour pouvoir le jouer
à mon avantage

ETQ Consultant
je veux connaître
quelques Scrum et de
projets non-Scrum
PO Analyser la
peur
Rendre les
départements agiles

ETQ Scrum
je veux connaître
le rôle de Scrum
pour pouvoir
l'appliquer

ETQ Manager
je veux mettre à place
effectivement Scrum
PO T'engager et
performer collectivement

ETQ dev
je veux connaître le
rôle de Scrum
pour pouvoir
l'appliquer

ETQ dev
je veux connaître
le rôle de Scrum
pour pouvoir
l'appliquer

ETQ Scrum Master
je veux connaître le rôle
du Scrum Master dans Scrum
pour pouvoir le jouer
à mon avantage

ETQ Chef de projet
je veux apprendre
une manière de faire
mes reportings en
concordance avec Scrum
afin de faciliter la gestion
de mon projet

En tant que lead dev
je veux comprendre les
différences agile
afin de choisir le mieux
au sein du Scrum et de
Scrum

En tant que lead dev
je veux apprendre à
devenir un expert
afin de pouvoir mieux
gérer un projet/projet

ETQ Collaboration
je veux identifier les
bénéfices de Scrum
PO les expliquer à mes
clients

ETQ Scrum Master
je veux connaître
ma façon de mettre en
place les outils proposés
par Scrum afin d'aider
l'équipe

A FAIRE

EMPIRE DU MILIEU

EN COURS

TERMINÉ !

En TG: Assistant
 Je veux: Partir le premier
 - Plan de: Distinguer les
 R. 10/10

Q. Contexte
 F. Histoire & Évolution de l'Empire du Milieu
 R. 10/10

En tant que SH
 Je veux pouvoir définir
 le temps nécessaire à
 un lib
 (connaître les critères)
 afin de le respecter et le classer

En TG: Poursuivre de
 l'infrastructure
 Je veux: m'informer
 sur les
 - Plan de: noter des
 Tendances de l'Empire

En tant que: Distinguer
 Je veux: Distinguer les
 Plan de: Distinguer les
 R. 10/10

En tant que: monter d'une
 équipe SH
 Je veux: comprendre les étapes
 de SH
 (pour avoir une
 Afin de: aider à bien
 application

ETO: CHIFFRE
 JU: COMPRENDRE
 AD: INTÉGRATION
 R. 10/10

ETO: CHIFFRE
 SV: COMPRENDRE
 AD: INTÉGRATION
 R. 10/10

En tant que: connaître
 Je veux: savoir expliquer les
 méthodes
 Afin de: les classer

Q. Réponse
 F. Réponse à la question de
 R. 10/10

ETO: CHIFFRE
 JU: IDENTIFIER
 AD: UTILISER
 R. 10/10

En tant que: Distinguer /
 Je veux: Distinguer les
 Plan de: Distinguer les
 R. 10/10

En TG: Distinguer
 Je veux: typifier les
 Plan de: valider le concept

FFADA de SCRUM

TODO

Structurer
Equipe avec Rôles
interprétés

Prendre un Piste
et projets pilotes
pour premier test
avec Scrum.

Niveau
attente du
questionnaire
celui ?

En cours

En fait que développer
je veux comprendre pourquoi
cette méthode fonctionne
au lieu de travailler

IDENTIFIER
Dans mon équipe
comment intégrer
Scrum

ETQ Dev
je veux faire la
forme
afin d'avoir de bonnes
bases

ETQ DEV / Membre d'
équipe
je veux acquiescer des
méthodes
afin d'aider mon
équipe

Done

Comprendre les
"inconvénients" de
Scrum

ETQ personne
je veux avoir la meilleure
compréhension de l'agilité
afin de diffuser ds
l'entreprise

ETQ. chef projet
JV. Respecter qualité
+ délai
P. Konjiana Biz

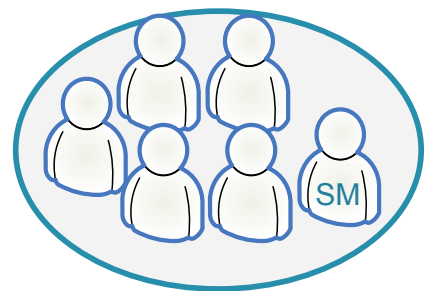
Responsabilité
Dev T

ETQ Dev T
Réflexion sur
ma productivité
réelle ?

Estimations et Planification

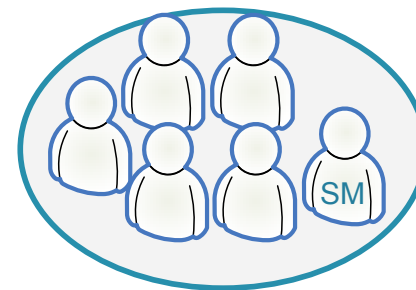
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

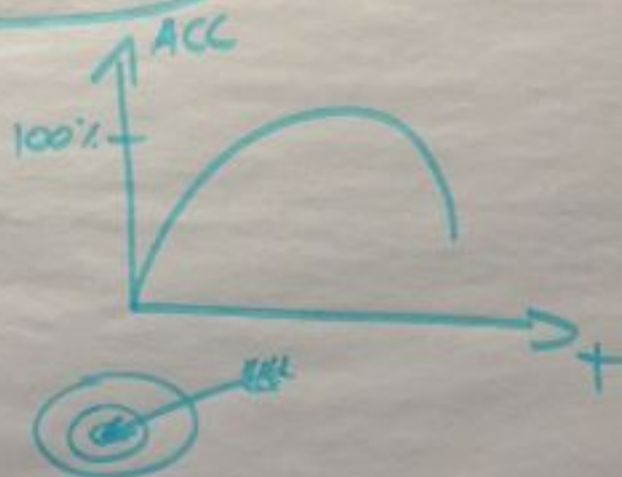
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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



Pyramide
Région 1
Région 2
Région 3
Région 4

Florence Carlier

David Martins
Gonçalves



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

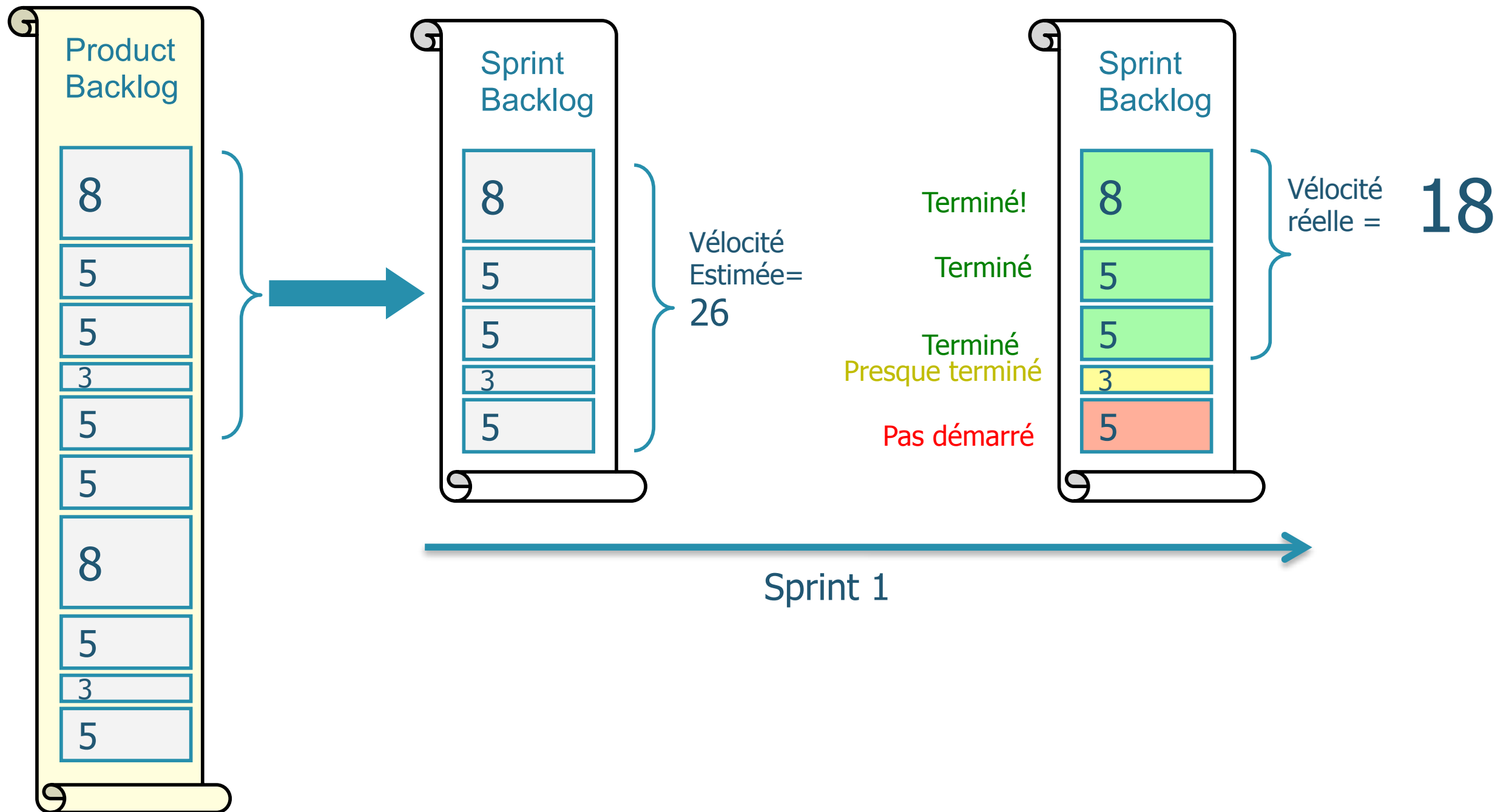
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

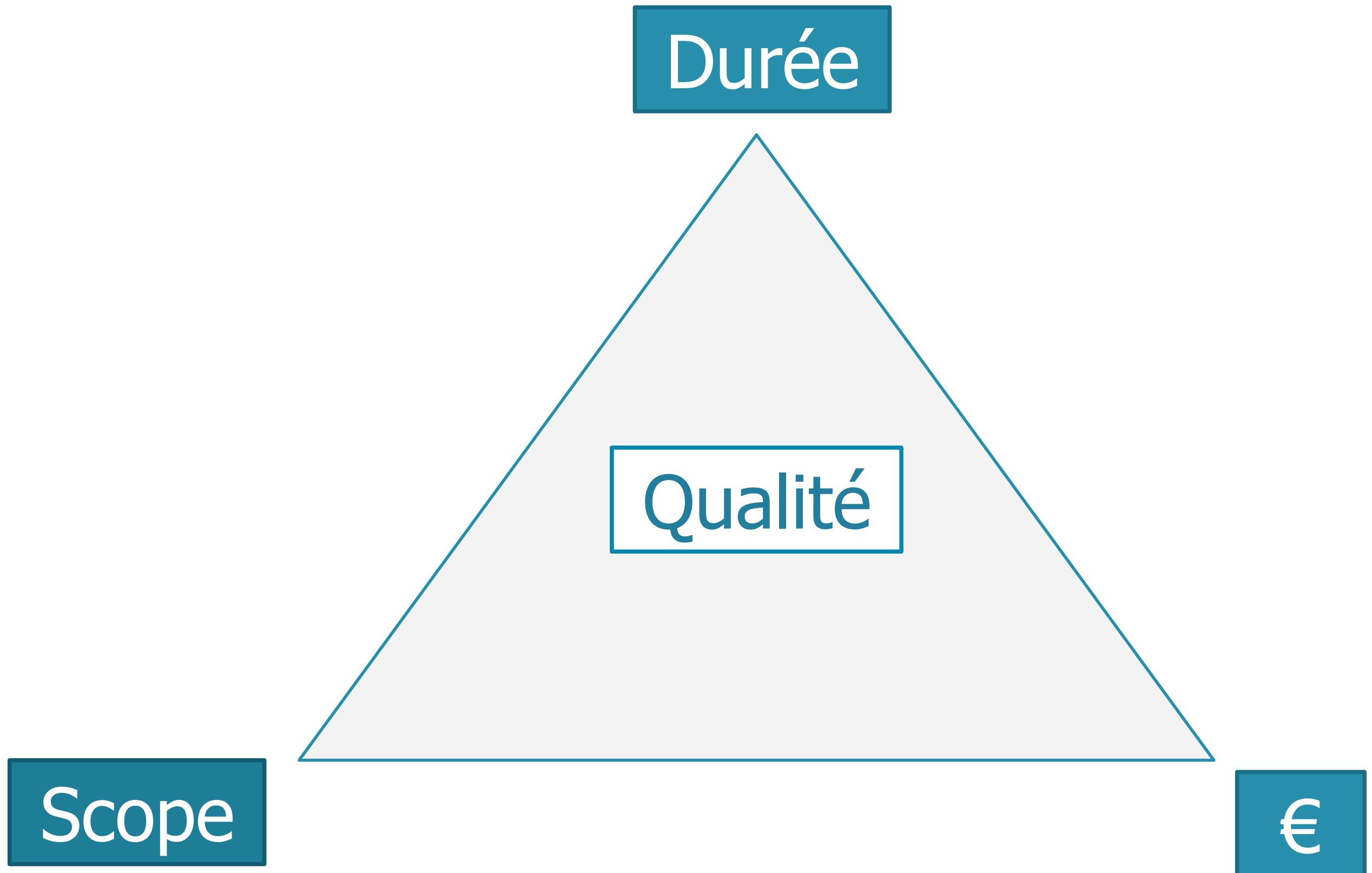
Mesurer la vélocité

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)

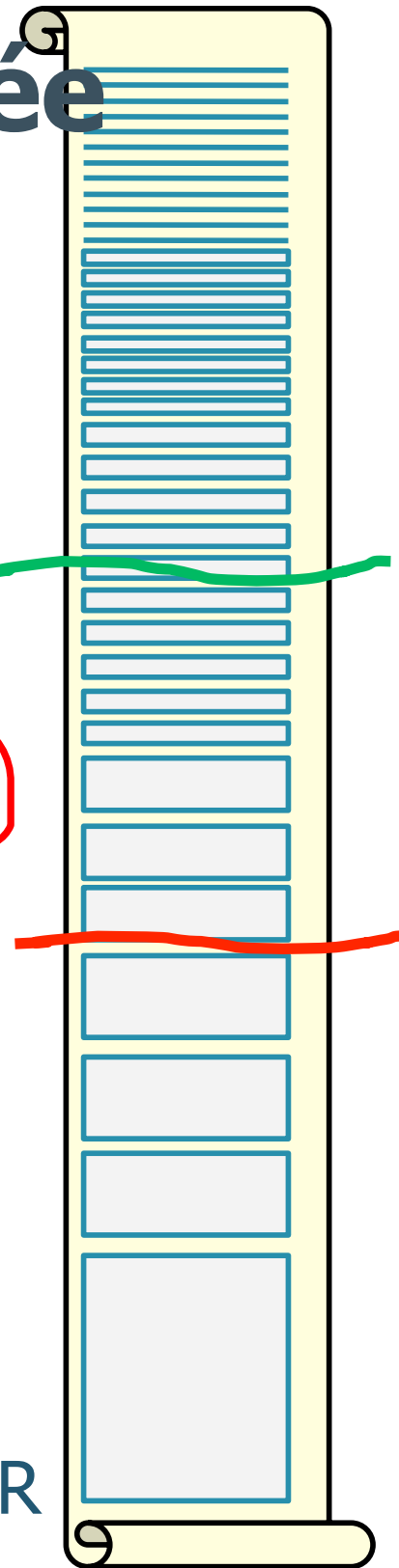
300



400

Release planning – budget fixe

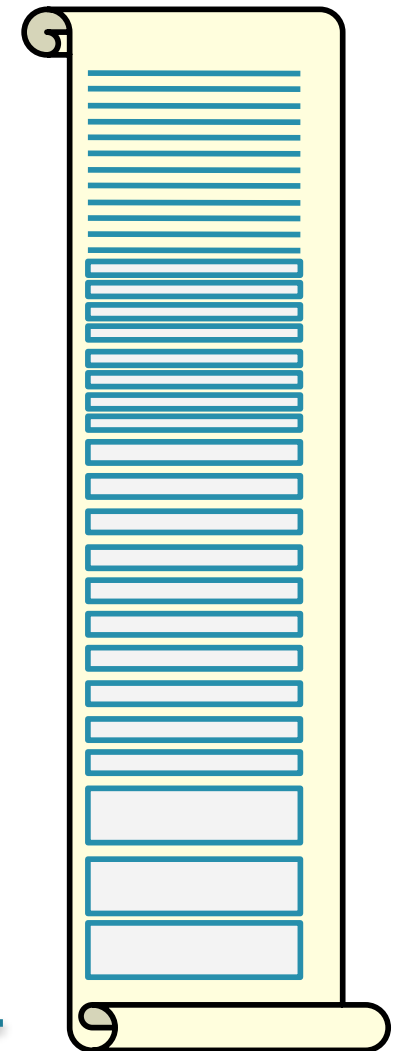
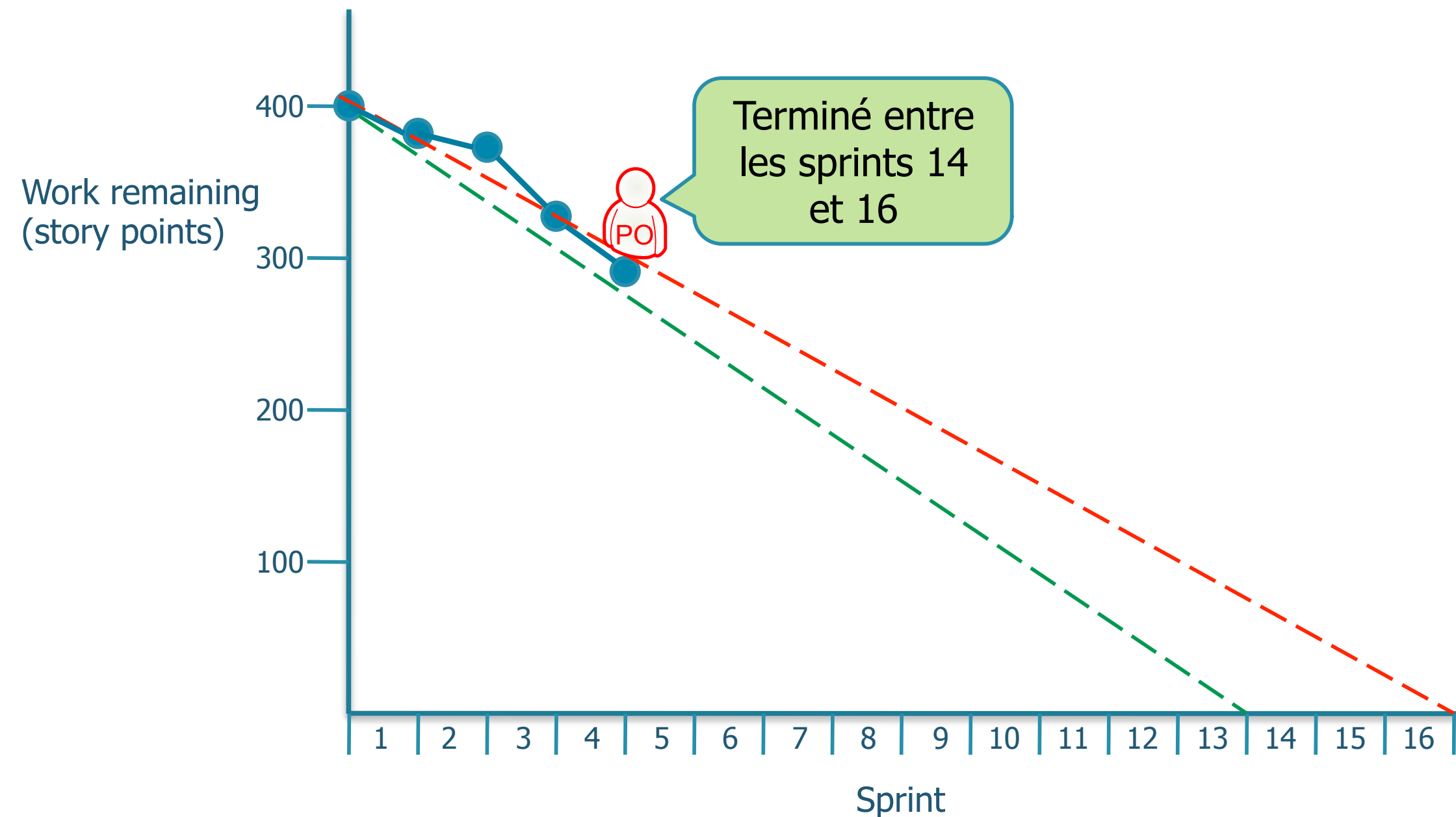
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée



Release planning – Scope fixe

On aura
fini quand ?

Release burndown chart

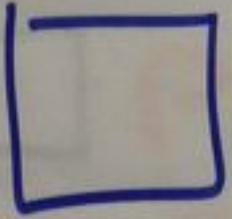


SCRUM: les activités

SPRINT



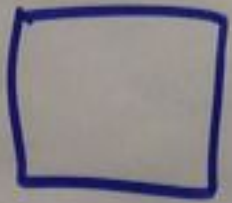
30j MAX



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

24M
COWS

Done

SPRINT REVIEW

stakeholders
PO / SM / DT

- demo
- réalisé vs US
- satisfaction client
- très backlog product

Responsable
Don T

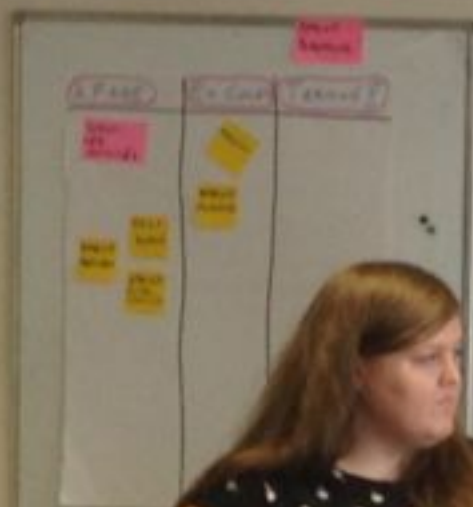
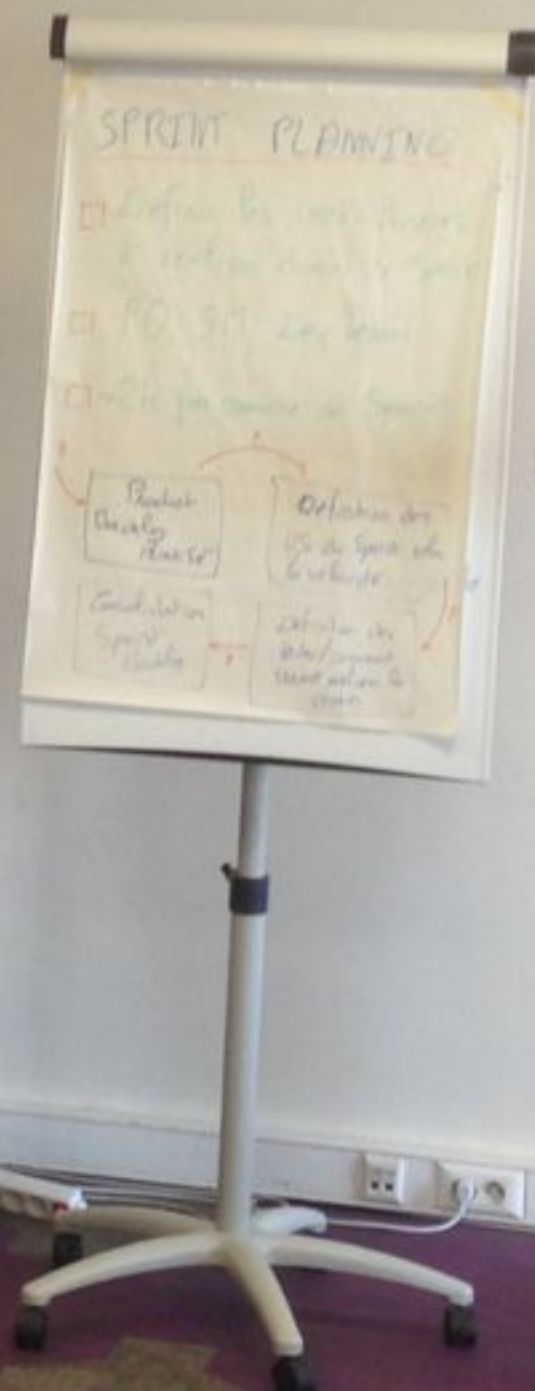
EQ Don't
Lay on out
productivity
matter

Some Chakra
entirely false
in the end

Di

SM





SPRINT PLANNING

- Définir les user-stories à réaliser durant le Sprint
 - PO, SM, Dev Team
 - ~2h par semaine de Sprint
- Scrum Team

PO.
?

Product
Backlog
Priorisé

Définition des
US du Sprint selon
la vélocité

Consolidation
Sprint
Backlog

Scrum
Team
?

Définition des
tâches / comment
seront réalisées les
stories

Dev
Team
?

~~Scrum
Master~~

Le Sprint Planning

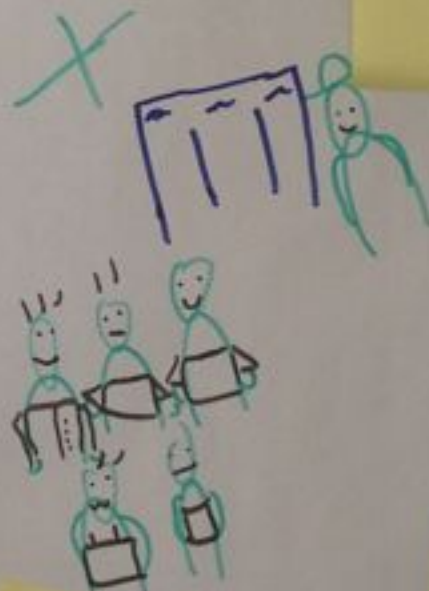
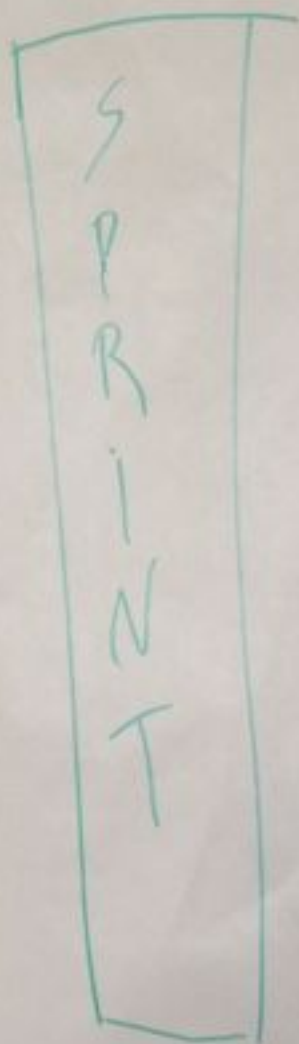
- La première partie répond à la question « quoi ».
Qu'est-ce qu'on va réaliser pour ce sprint ?
Cette partie est la responsabilité du Product Owner.
- La seconde partie répond à la question « comment ».
Comment l'équipe va-t-elle réaliser ce que le PO demande.
Cette partie est sous la responsabilité 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!

Product Backlog



SM

PO

DT



15 min max!

Sprint Review

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

[stakeholders
PO / SM / DT

- [~~démo~~
- réalisé vs US.
 - satisfaction client
 - raj backlog product
 - 1 h à la fin du sprint
- MAX / semaine de sprint



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 RÉTRO

Quoi?

MEETING : LES (+)
ET (-)

Qui?

SCRUM
TEAM

TEMPS?

1 H PAR
SEMAINE

MAD



J'ai
d'orange

J'ai reçu
la balle
en dernier

SAD



d'ai induit
ma carrière
en
erreur

GLAD



Y'A DES
SAVANES!



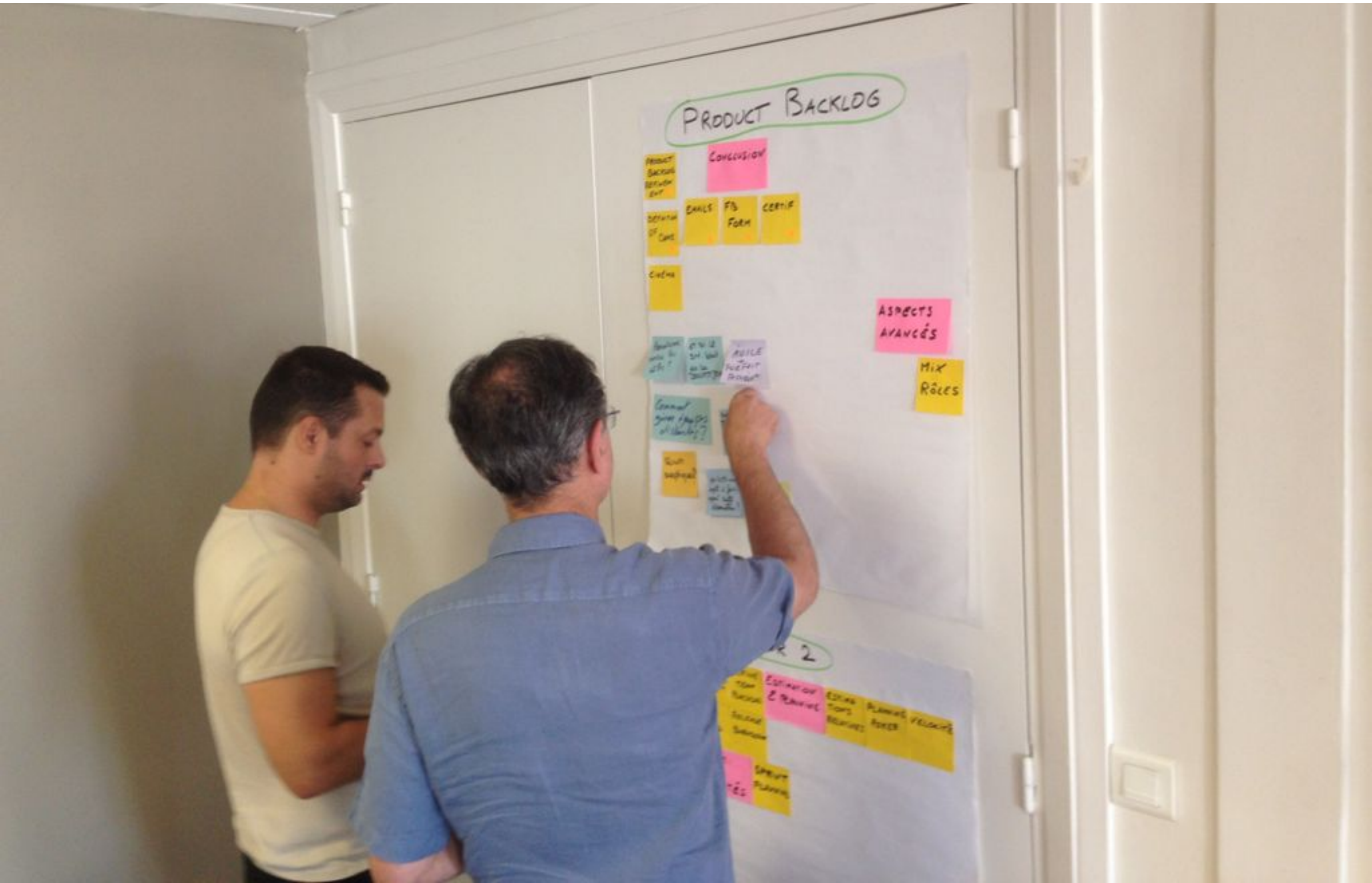
Je suis
formateur

COÛTEUX TAVIAR

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”...


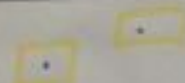
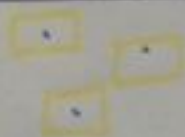
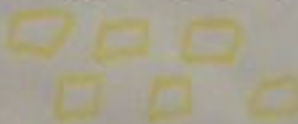

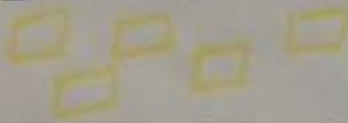

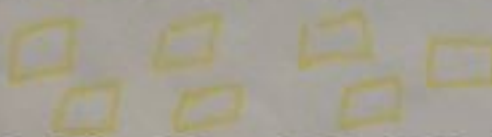
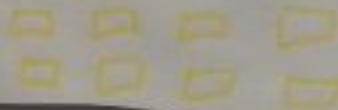


...les participant vont effectuer un Product Backlog Refinement du cours.
En ordonnant les sujets supplémentaires selon leurs intérêts



Les Artefacts de SCRUM

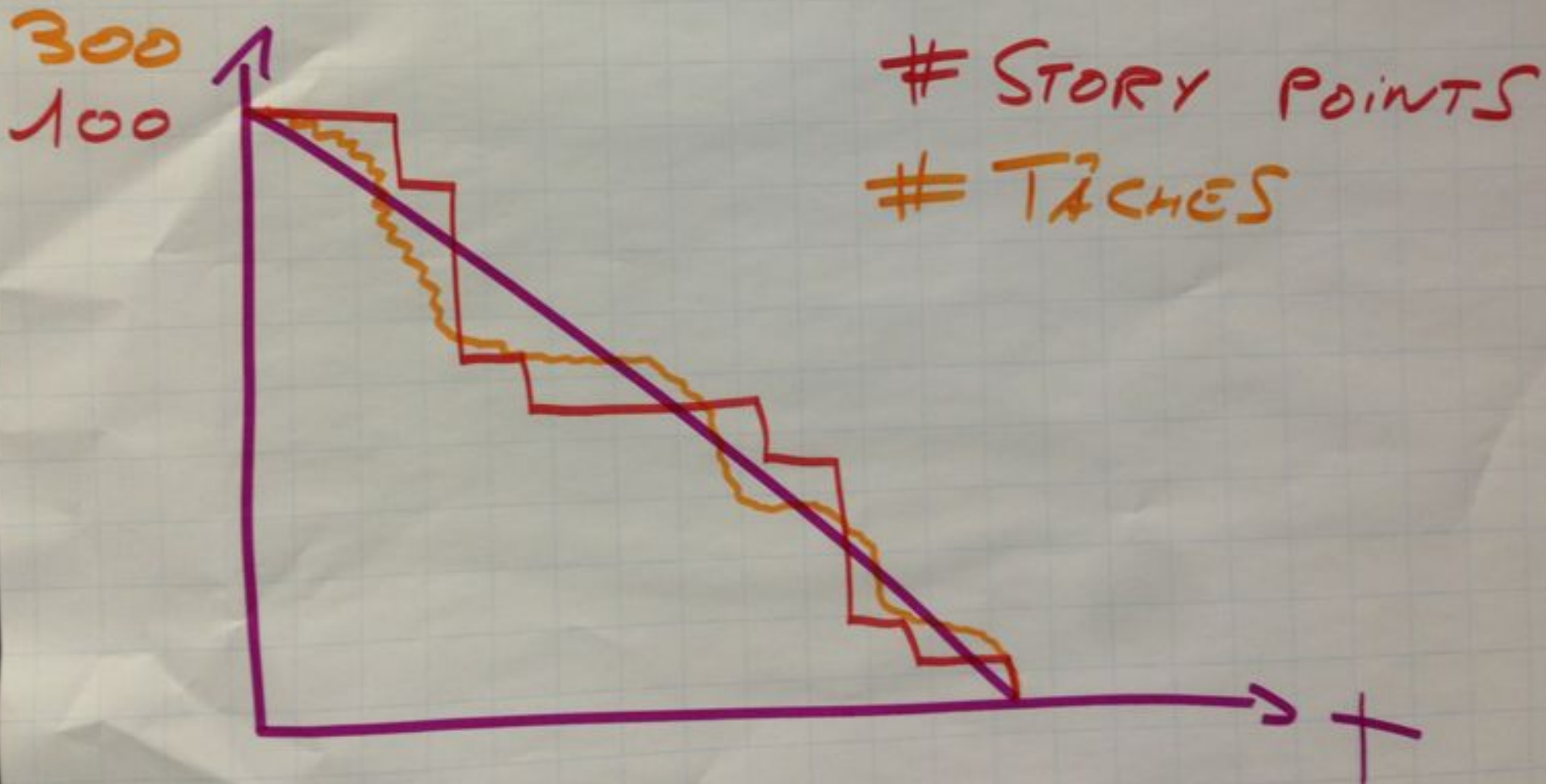
SPRINT BACKLOG

	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.

Mix
RÔLES

~~SM & PO~~

Comment s'assurer -
que le PO ne devienne
pas une perturbation
pour l'équipe ?

PB de
COORDINATION
ENTRE
DEV TEAM
& PO

perte de
repères
pour
dev. Team

Permet au SM
de jouer un rôle
plus lisible / plus identi-
fiable pour l'équipe

Intalocuteur
unique pour les
besoins et les
pbs

✓ SM & DEV. TEAM

crédibilité
technique

plus
proche
des pbs

visibilité
fiabilité
sprint
backlog

IMPARTIALITÉ

CRÉDIBILITÉ
HIÉRARCHIQUE

GESTION
DU
TEMPS

~~SM & MANAGER~~

⊕
CRÉDIBILITÉ
POUR LE
CLIENT

⊕
PLUS DE
LEVIER
POUR AIDER
L'ÉQUIPE

⊖
AUTONOMIE
DEV
TEAM

⊖
FACILITEUR
VS
DIRECTIF

⊖
RISQUE
DE
PERDRE
DE VUE SCRUM

(PO & DEV TEAM)

RÉLATION
CLIENT

CONNAISSANCE
TECHNIQUE

RÉLATION
CLIENT

OBJECTIVITÉ
PRIORISATION

TRAITRE !

Discussion à présent sur les avantages et inconvénients
des "mix" de rôles

Les participants vont brainstormer sur quatre sujets: 1: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement ?



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

Le PO fait :

- prioriser / déprioriser
- ajouter / enlever
- détailler / découper

Explication
des US par
le PO
+ iterations
avec l'équipe

La Dev Team valide sa
bonne compréhension de
chaque US, précise,
découpe / propose des
découpes

Estimation
des Story

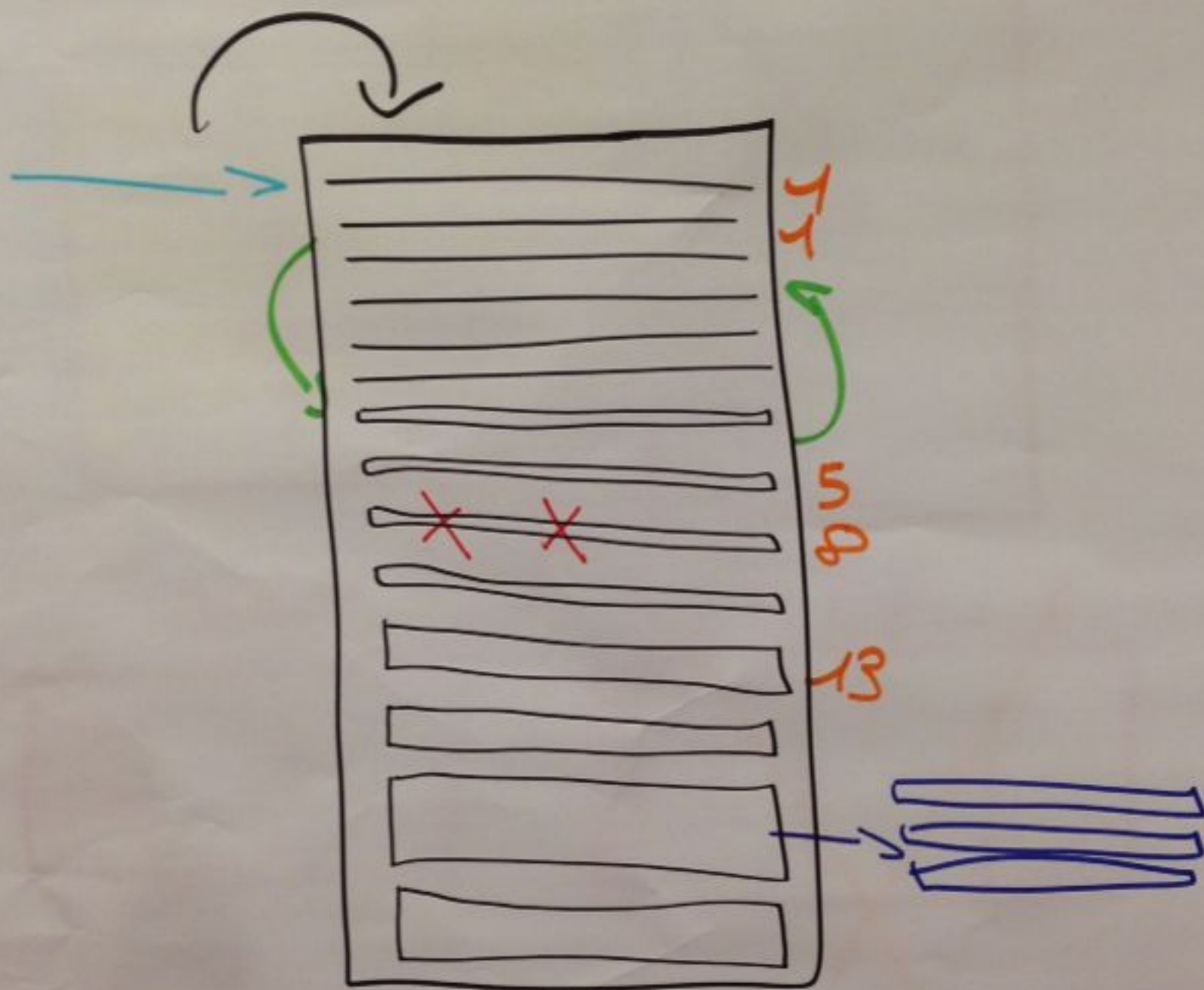
Vérification que l'US
est complète :

- Critères d'acceptance
- Estimation
- Description
- Titre / ID
- Pièces jointes éventuelles

+ synthèse
des échanges

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(Re) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

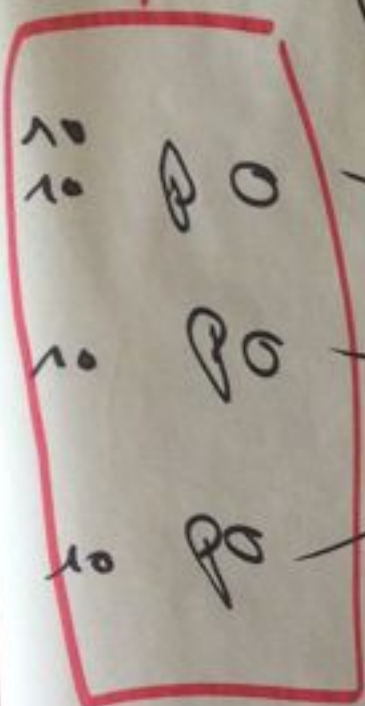
2: Comment gérer plusieurs projets (et PO) pour une équipe ?



Change PO

N projets
1 Dev team
1 SM
(N PO)

projets
(produits)



30

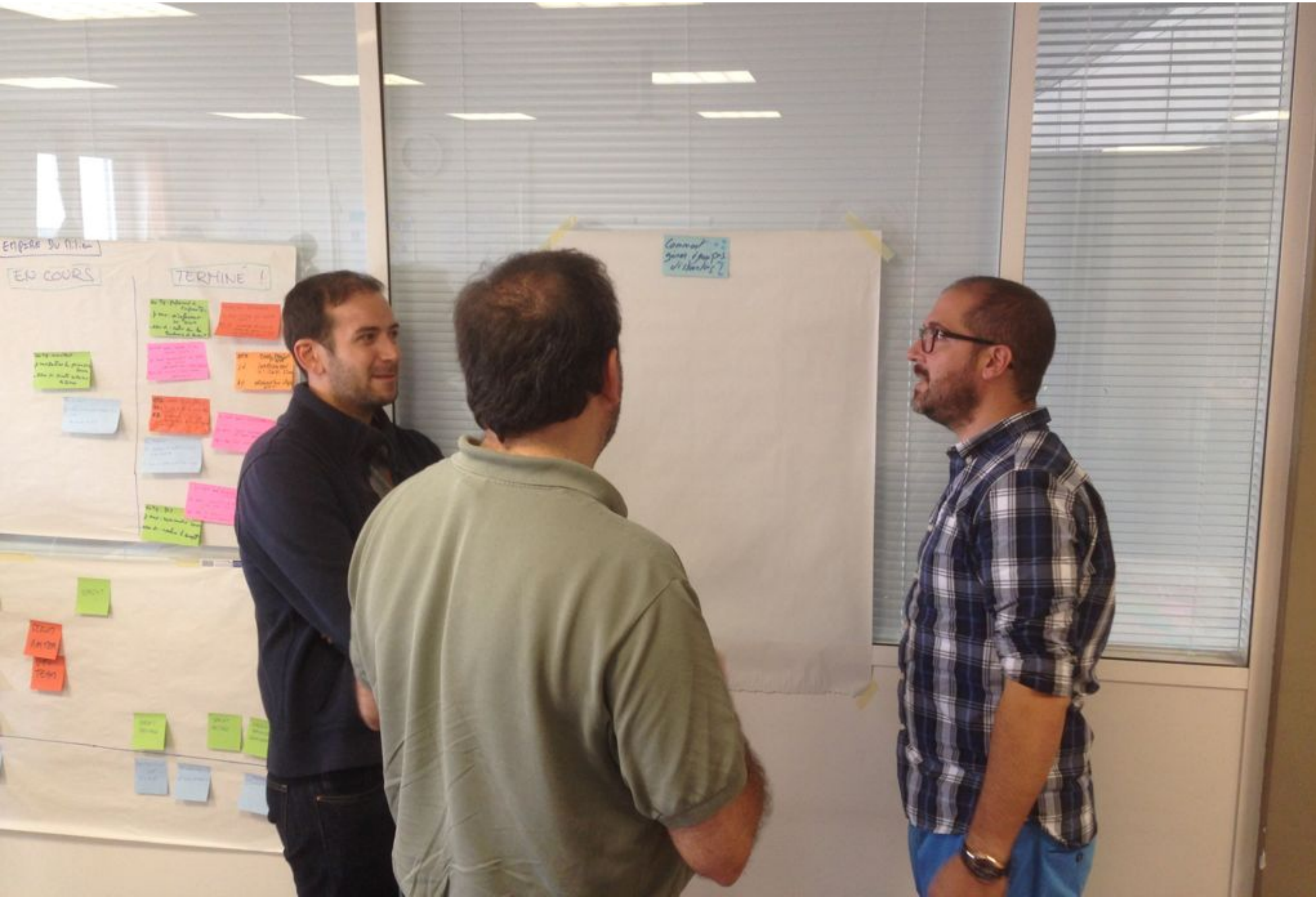
SM

DT

Qui distribue vitesse ?

- la DT divisée de sorte que chaque groupe W sur 1 produit / sprint
- ou non pour développer polyvalence
→ les PO se coordonnent pour leur part de vitesse ou managé ~~reste~~

3: Comment gérer les équipes distantes ? Voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>



Comment
gérer équipes
distantes?

- LANGUE COMMUNE

- MEETING POINT

- HORAIRES COMMUNES

- SN & N ENJOINT DT

- OUTIL COMMUN

- M. FOWLER

TECH

AMBASSADEURS

4: Quelles sont les difficultés qui viennent avec Scrum, les raisons d'échec ?



Scrum
sceptiques?

- Client : "Je n'ai pas le temps de m'impliquer"
- Contractant au forfait : "Impossible à border"
- "Scrum n'intègre pas les phases d'architecture"
- Difficile à appliquer sur équipes réparties
- TEAM
- RESPONSABILITÉ
- HYPE
- CONFIANCE

POTENTIELLEMENT LIVRABLE	DEFINITION OF DONE
CADRAGE	
ARCHI	
EXPR BESOINS	
ANALYSE	
- F - - - - -	
- T - - - - -	
WORKFLOW	
DEL	
TEST	
UNIT	
INTES	
SECURITE'	
WORK.	
PERF	
VALIDATION	
DOC	
PRE-PROD	
PROD	

Don
Don

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.

Comment "amener" Scrum ?

METTRE EN PLACE
SCRUM

SUCCÈS

PROBLÈMES → DÉSIR → SAVOIR-FAIRE

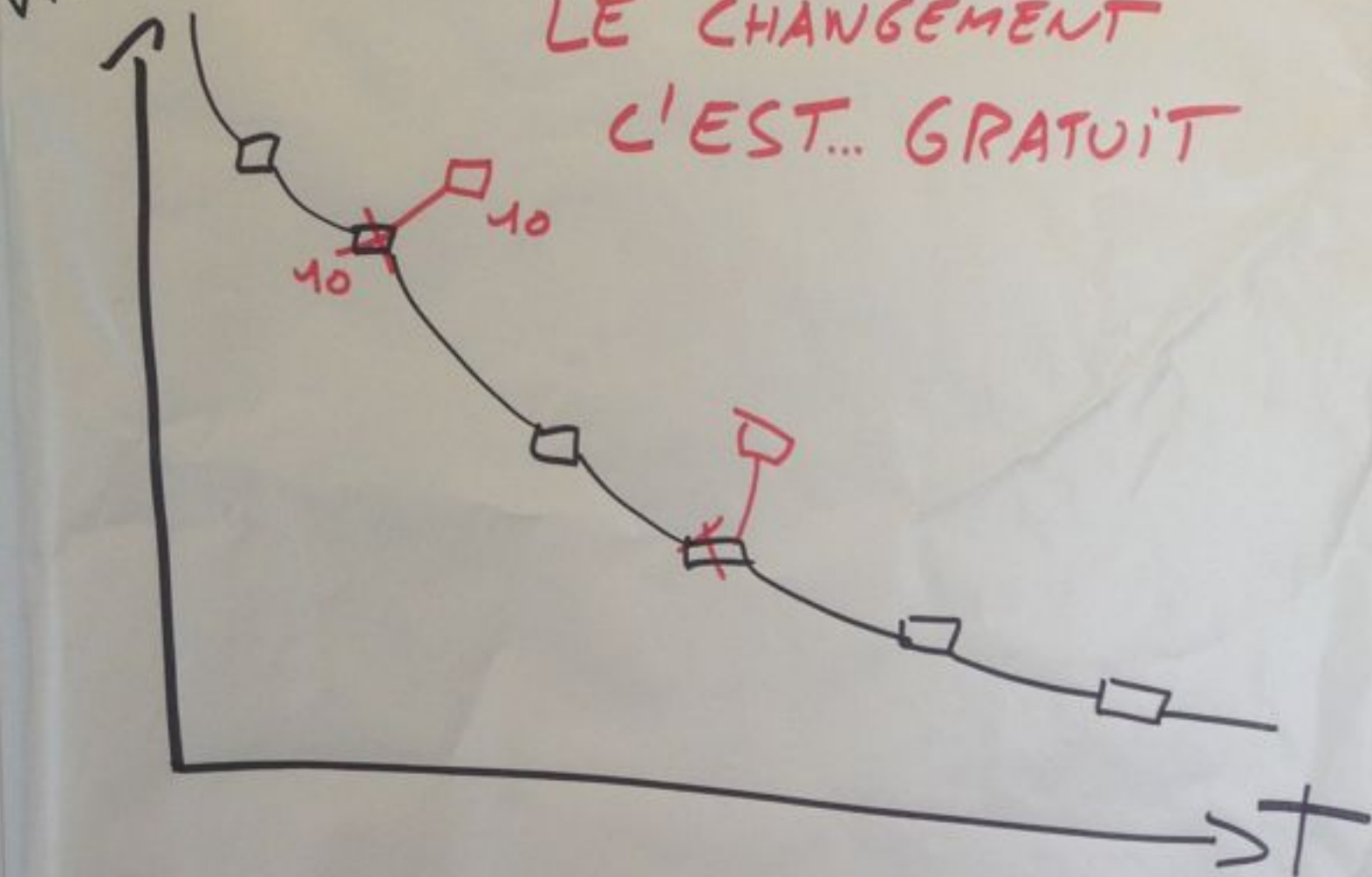
SUPPORT

ADAPT

CONTRAT ET AGILE

VALEUR

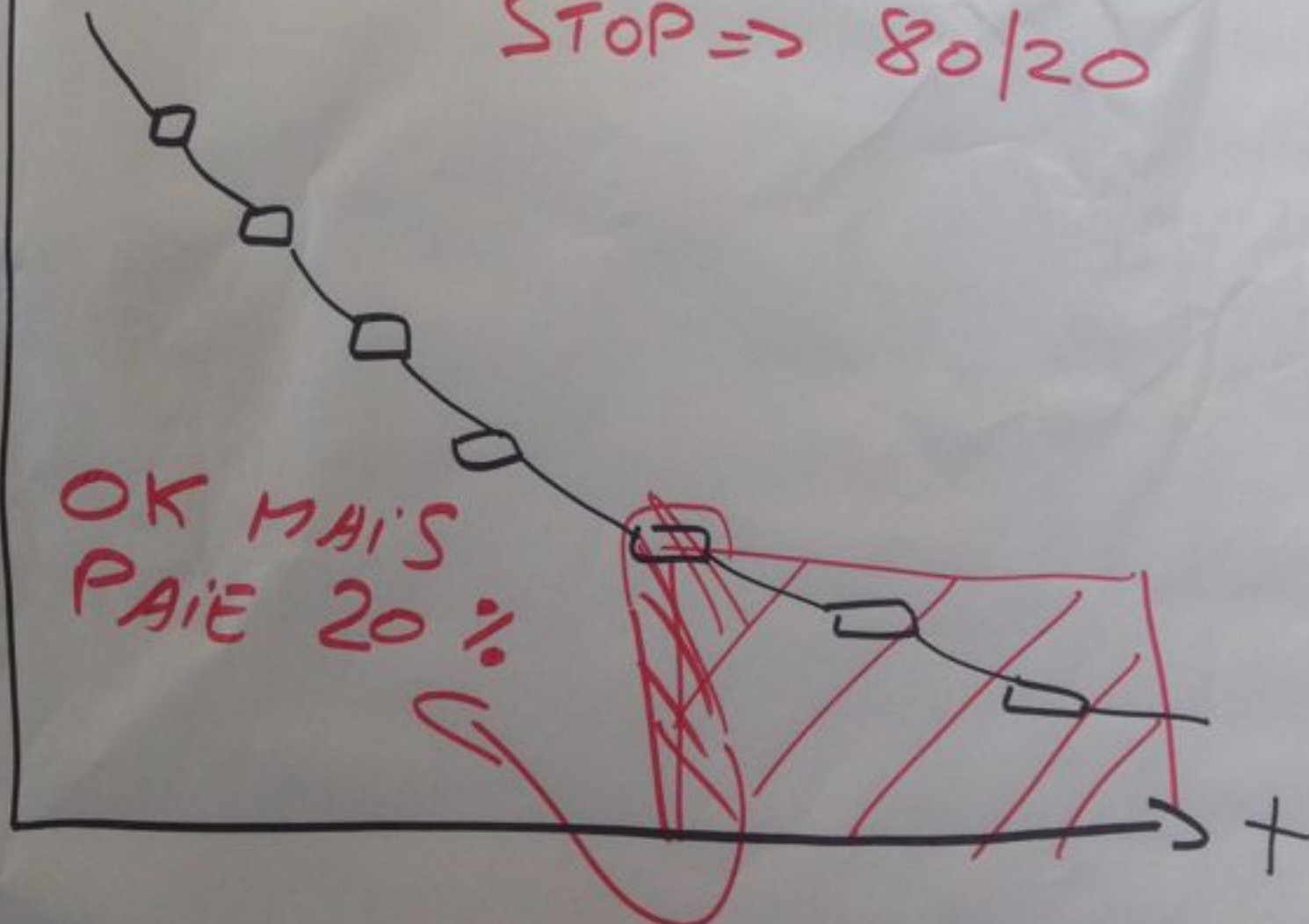
LE CHANGEMENT
C'EST... GRATUIT



VALEUR

STOP \Rightarrow 80/20

OK MAIS
PAIE 20%



Et enfin, discussion de Agile et forfait (contrats)

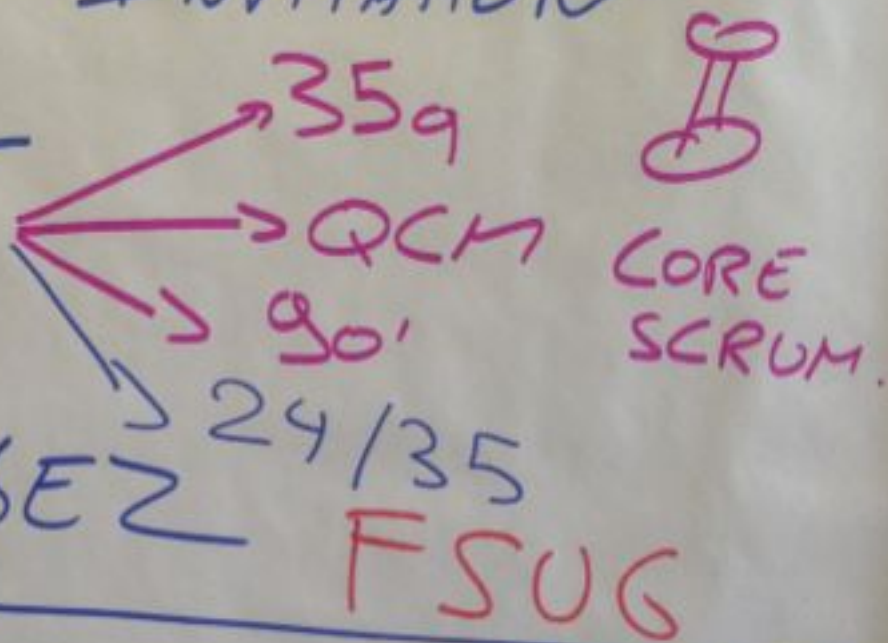
Conclusion

CERTIFICATION

→ UPLOAD EMAILS

→ ACCEPT INVITATION

→ TEST



→ PARTAGEZ

CST

CSC

CSP

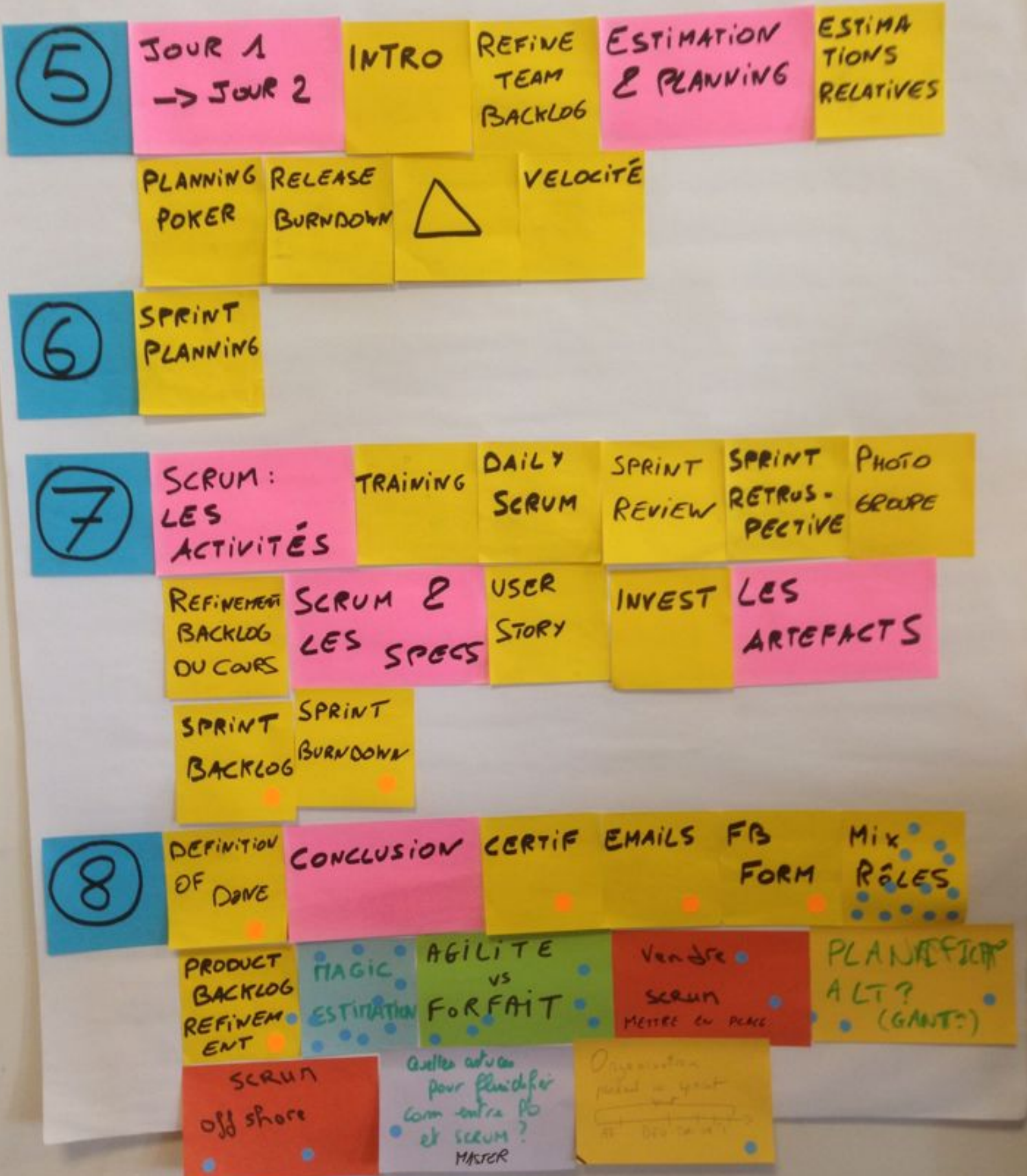
CSPM

CSPo

CSPd

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.