

# Formation Certified Scrum Product Owner

## Xebia - 28 & 29 Août 2014



**@BrunoSbille - en collaboration avec Xebia**





# 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)



CERTIFIED SCRUM

PRODUCT OWNER

(CSPO)

BRUNO SBILLE

28 22<sup>e</sup> AOÛT

@BRUNOSBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XERiA



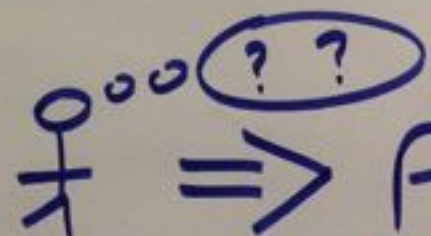
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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.







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.



# PO-WER

En tant que PO  
Je veux apprendre  
à écrire des US  
Afin que les US soient  
claires pour l'éq.

En tant que PO  
Je veux savoir à  
quel rythme rencon-  
trer les sponsors  
Afin de recueillir  
leurs besoins

En tant que PO  
Je veux savoir qui  
détermine la roadmap  
Afin d'avoir la  
vision produit

- PO
- SUIVRE L'AVANCEMENT DU PROJET
- REAGIR ET COMMUNIQUER

En tant que PO  
Je veux savoir  
prioriser mes US  
Pour gagner en  
réactivité

En tant que AVOA, je  
veux aider le client  
à fin d'améliorer la  
réalisation de ses besoins

En tant que PO  
Je veux des techniques  
de priorisation  
afin de mieux prioriser  
les US

- PO
- ESTIMER LE COUT DU PROJET
- PRESENTER UN BUDGET AU CLIENT

En tant que PO  
Je veux savoir planifier  
Pour répondre aux  
sponsors

En tant que Membre  
d'une équipe projet, je  
veux travailler un environ-  
nement collaboratif afin  
d'être dans un environne-  
ment de travail agréable (positif)

En tant que Personne, je  
veux apprendre le code  
SCRUM afin de l'appli-  
quer dans des projets  
personnels.

- PO
- REDIGER DES US COMPLETE
- EQUIPE DEV COMPRENDRE BIEN

En tant que PO  
Je veux rédiger des  
US claires  
Pour qu'elles soient  
compréhensibles par mon équipe

En tant que Consultante, je  
veux compléter ma  
formation afin d'élar-  
gir mes possibilités  
de mission.

En tant que PO  
Je veux des outils  
d'évaluation  
afin de avoir + meilleur  
visibilité / santé  
pro

En tant que PO  
Je veux le format de  
R&D Sponsors  
afin de mieux communiquer  
avec les sponsors

# Les principes de SCRUM

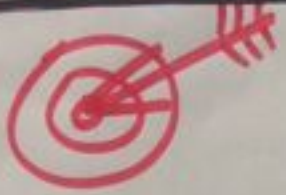




Nous allons maintenant nous intéresser aux principes de SCRUM, Les participants vont expérimenter la réalisation d'un petit projet en mode "SCRUM"

# LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN MAX.  
D'AVIONS EN 3'



CRITÈRES D'ACCEPTANCE



FORMAT

A6

1' PREP

3' EXEC

1' DEBRIEF



VOLE (AU MOINS)

3M

CONTRAINTES



1 "PLI" PAR PERSONNE



PO TESTE UNE SEULE  
Fois





Les participants ont une série de contraintes à respecter et ils vont travailler durant 3 sprints







Chaque équipe a un Product Owner qui valide au fur et à mesure du sprint



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





# RÉSULTATS

SPRINT:

	①	②	③
PO-WEER	3 $\frac{1}{3}$	3 $\frac{0}{2}$	3 $\frac{7}{8}$
	33 %	0 %	87 %

## Timing

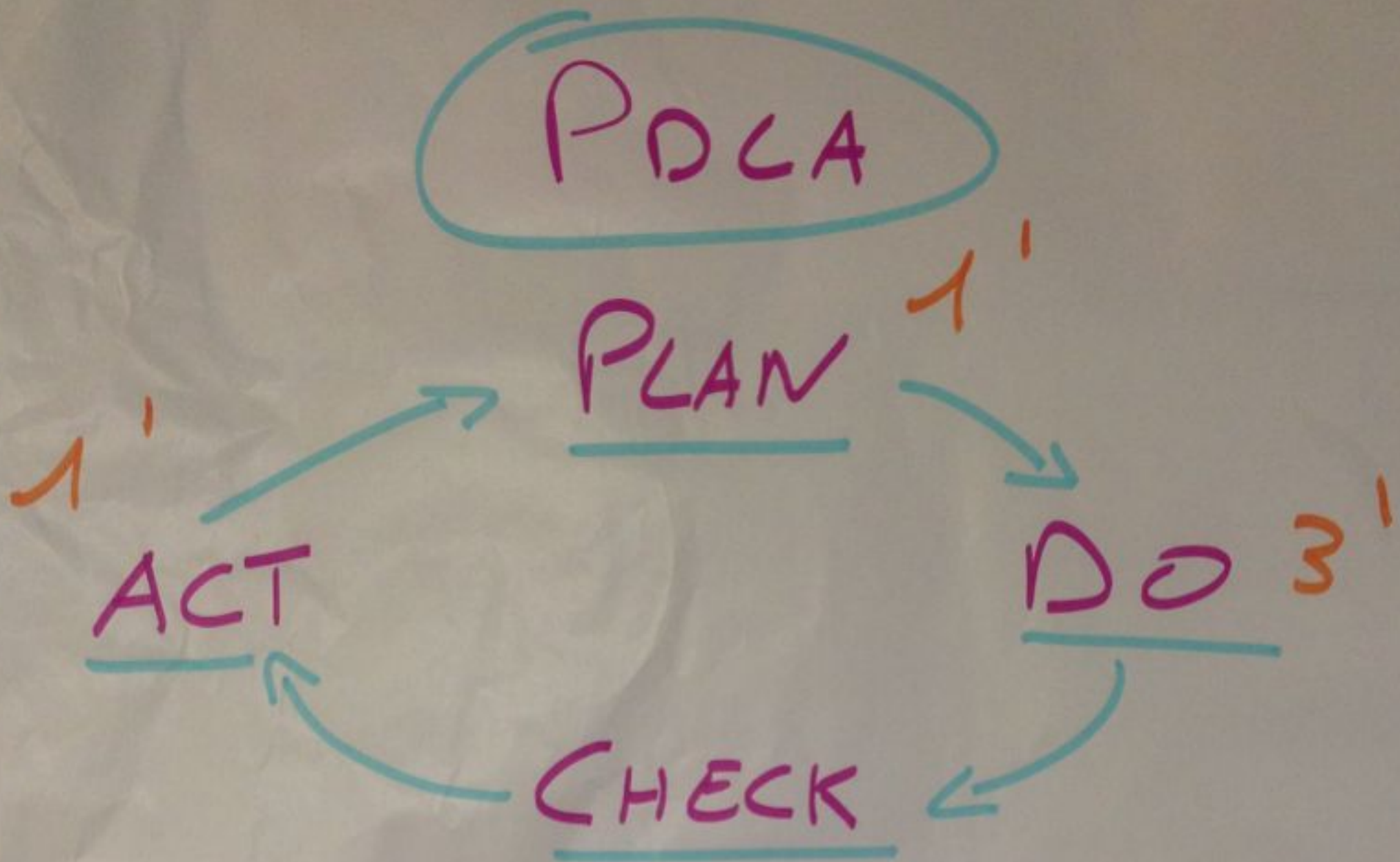
1' PREP

3' PRODUCTION

1' DEBRIEF

Les résultats. Comme à chaque sprint l'équipe a du temps pour réfléchir à comment s'améliorer, on voit les scores s'améliorer ainsi que le ratio de qualité





ÉCHANGE

↳

DE MEILLEUR EN  
MEILLEUR

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.



# LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

INSUCCES

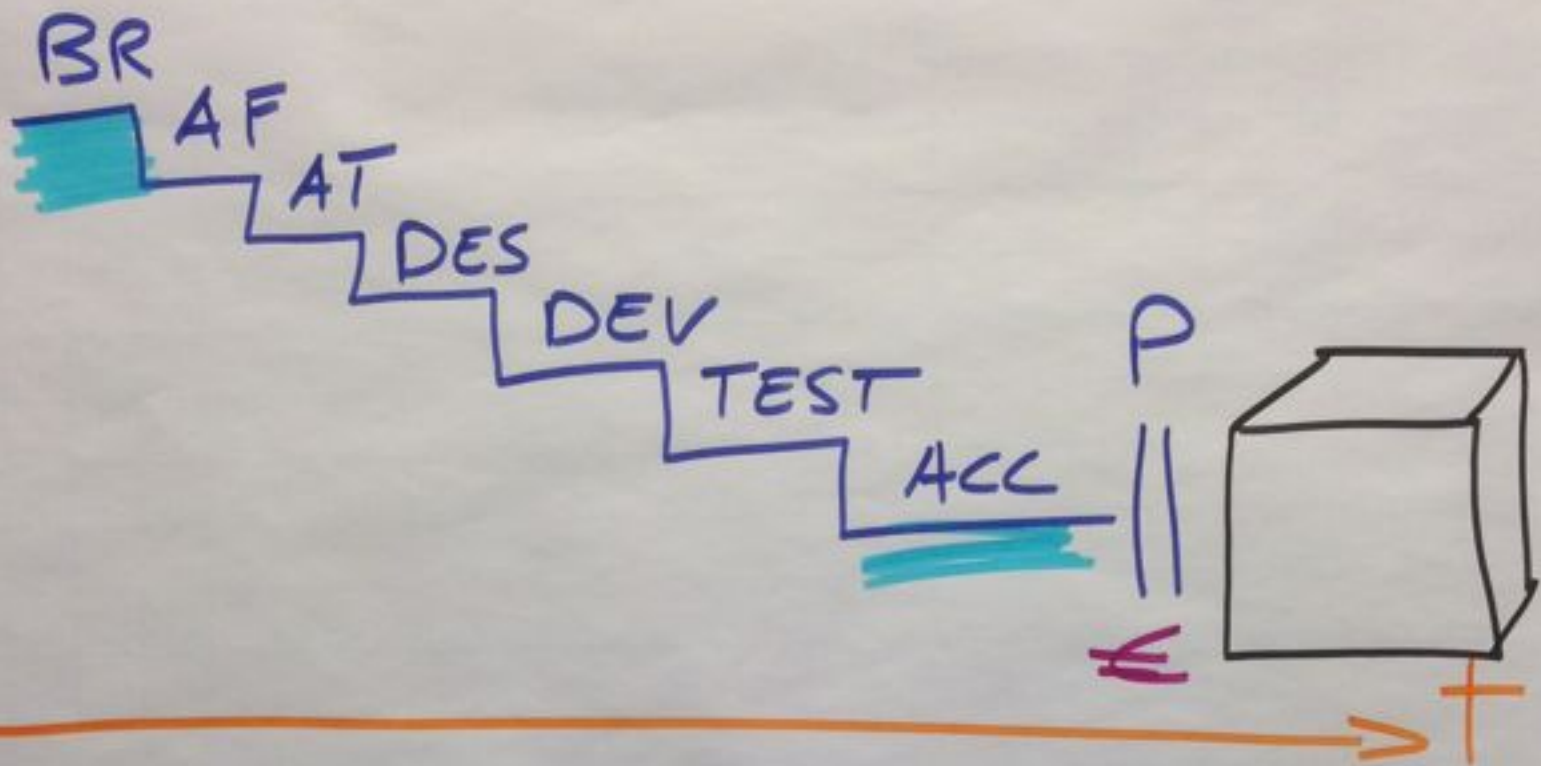
ADAPT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

# Aperçu du “framework” SCRUM

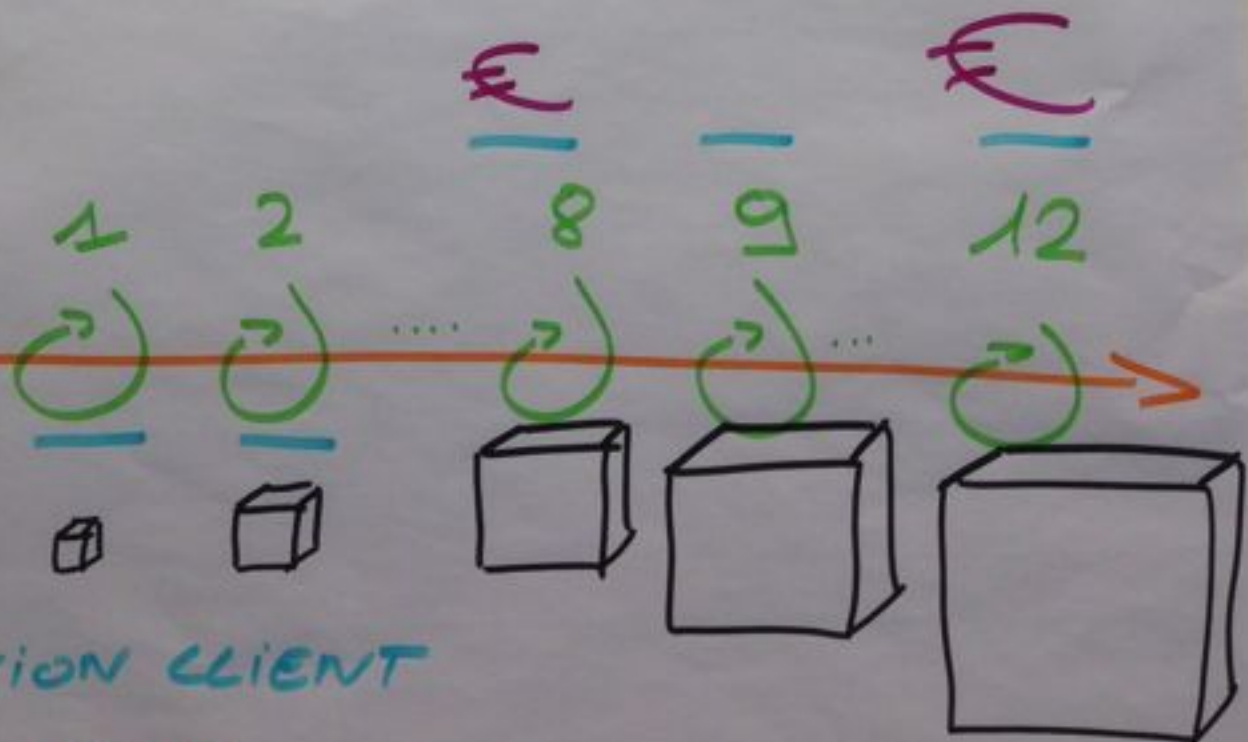


# PLAN DRIVEN



# ADAPTATIF

BR  
AF / AT



IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

Nous établissons ensuite un comparatif des différentes caractéristiques d'un modèle en V (waterfall) et d'un modèle Agile (adaptatif)

# PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN 😊

EXO  
AVIONS

Atelier

Paper  
board  
charts

Nix entre  
théorie &  
pratique

Petit  
groupe

Très bonne  
structuration  
de la matinée

OK 😐

DÉROULÉ  
DE LA  
MATINÉE

Faire des  
appels de la  
présence du  
'PARKING'

A AMÉLIORER 😞

Exploitation  
de nos VS:  
quand ?

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.



# 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

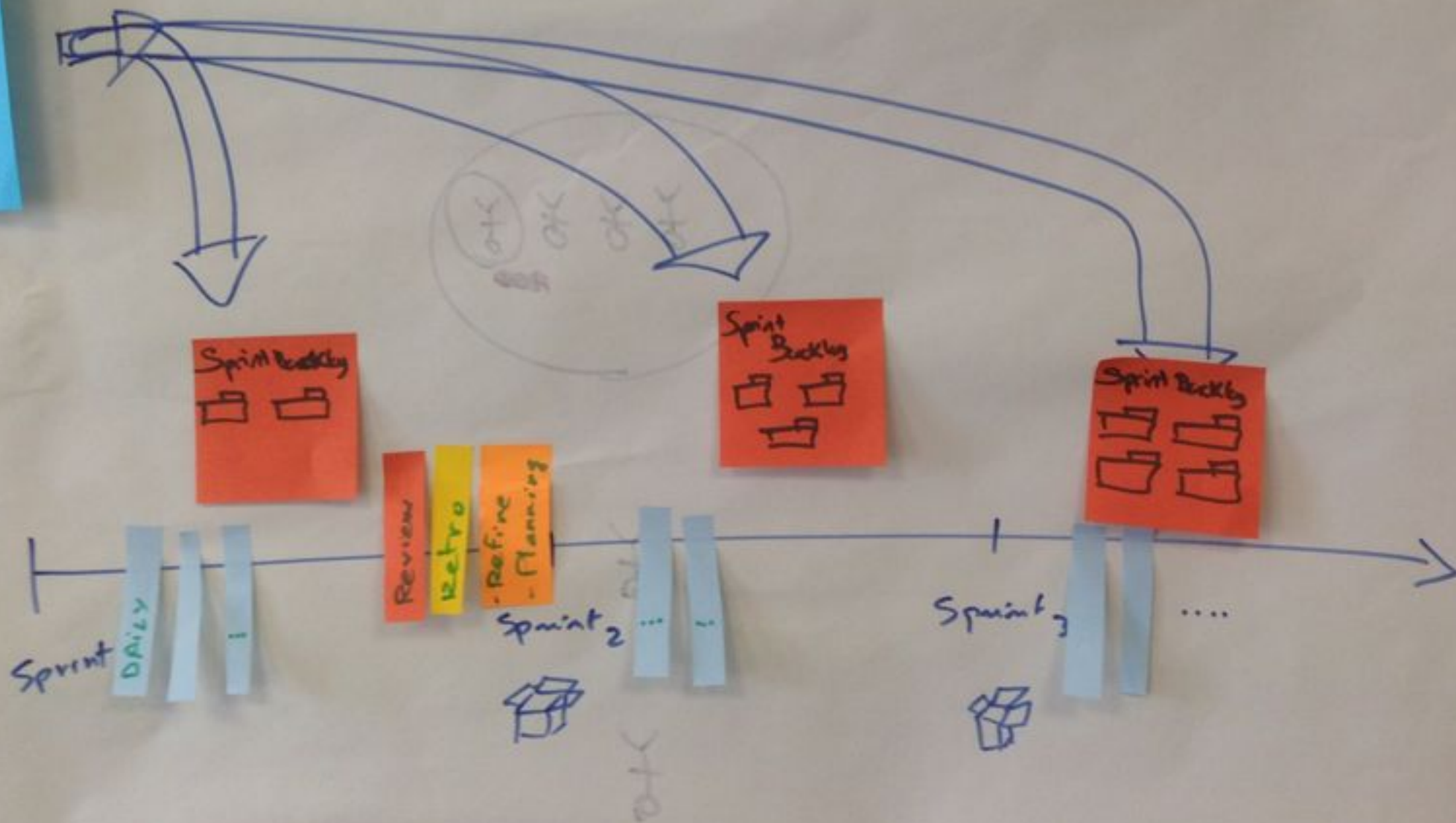
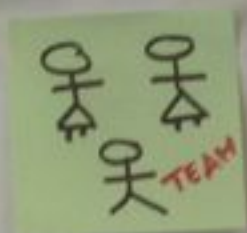
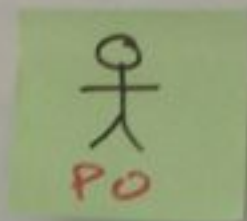
Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...



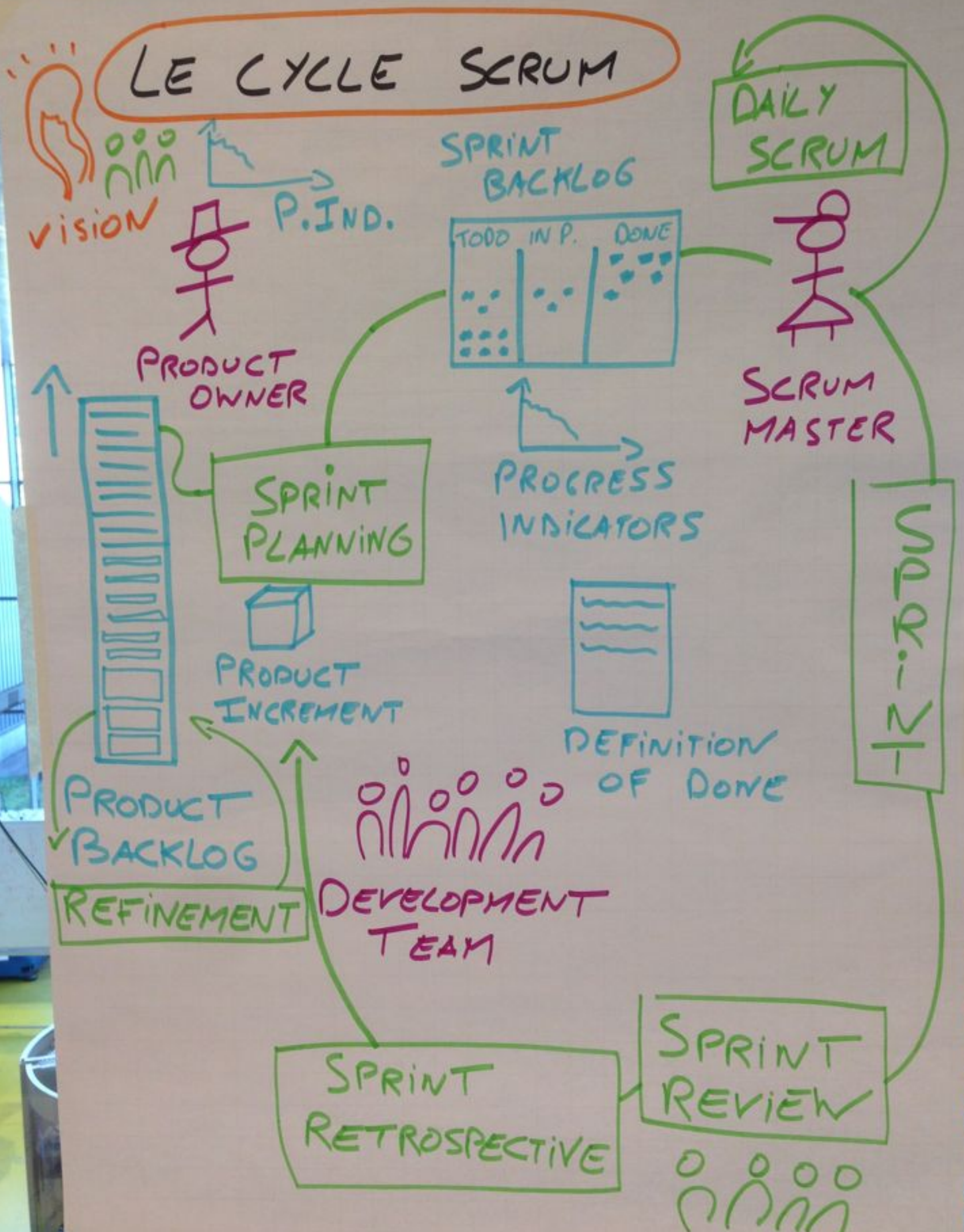


...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle









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



# Le rôle du Product Owner

# 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





Après avoir expliqué le rôle du Product Owner, chaque groupe va discuter des qualités nécessaires pour bien assumer ce rôle.









Etude de marché  
Exportation  
Distribution  
Unités

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.



# RÔLE DU PO

- ☐ MAX VALEUR PRODUIT
- ☐ DONNE LA DIRECTION (PRIORITÉS)
- ☐ VALIDE
- ☐ RESPONSABLE
- ☐ SUPPORT ÉQUIPE



Rigoureux

Organisé

PRO ACTIF

PRENDRE  
DES DÉCISIONS

ANIMER  
UNE  
ÉQUIPE

SAVOIR  
DÉLÉGUER

PRISE DE  
RECU

Être à l'écoute  
des  
STAKEHOLDERS

Comprendre  
le métier

DISPONIBLE  
MANDAT



# 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

# 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 / ÉVOLUTIF

PRIORISÉ / ORDONNÉ

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.





Maintenant les participants vont effectuer un brainstorming sur la Vision. Quatre groupes pour quatre questions: Qui ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ?



Quoi ?

BUT  
L.T.

Budget

Délai

Valeur ajoutée

Etude  
de  
marché

Qui ?

Direction

Utilisateurs

Expert  
méthien

Vision

COMMENT ?

UTILISATION  
DES RESEAU

COMMUNICATION  
INTERNE

EVANGELISATION

MAQUETTES /  
PROTOTYPES

CLARIFIER  
L'IDÉE

POURQUOI ?

SENS

CONVAINCRE



# RunYourCourse

Donnez votre formation au lieu de l'organiser !

Nous sommes fiers de vous présenter RunYourCourse v1.0, notre tout nouveau produit qui va vous permettre de former vos étudiants au lieu de passer votre temps à organiser votre formation. RunYourCourse va faciliter et automatiser l'organisation et l'administration de vos cours, vous permettant ainsi de vous focaliser sur vos clients et étudiants !

## NOS MODULES

### Administrer les informations du cours

Stockez et administrez toutes les informations de vos cours afin de pouvoir les publier, les vendre et les organiser.

Comprends: le contenu du cours, les informations concernant le formateur, dates, lieu, réductions, certifications, etc...

### Gérer les inscriptions

Permet aux participants de s'inscrire à vos cours via différents canaux. Collecte leurs informations et souhaits spécifiques. Inclus les cas spéciaux comme les réductions, les listes d'attentes, etc...

### Mailings Participant

Envoi des convocations aux participants de façon automatisée ou personnalisée. Envoi à tous ou à certains en particulier.

### Gestion des factures

Gère les données de facturation, envoie automatiquement les factures aux clients et participants dès la fin de la formation.



### UN SERVICE EXCELLENT

Nous ne voulons pas que vous ayez des soucis d'hébergement avec l'application RunYourCourse, Donc, on va le faire pour vous:

- ▶ hébergement de qualité sur nos serveurs
- ▶ Disponibilité 24/7 et rapidité
- ▶ Données sécurisées et privées
- ▶ Support et Helpdesk

### Réutilisation maximisée !

...

Pour le moment vous utilisez déjà des outils que vous ne voulez pas abandonner... Pas de soucis, RunYourCourse s'intègre avec tous les produits et services du marché,

Quelques exemples de ce qui est possible:

- publier et mettre à jour un cours sur votre site Web en utilisant les données stockée dans RunYourCourse.

- Collecter les inscriptions de vos participants via mobile, votre site ou votre application maison..

- Intégration avec votre CRM pour le suivi client, etc...

### JOCELYNE DUPONT - DIRECTRICE RH

"Je suis si heureuse d'avoir choisi RunYourCourse pour gérer tous nos cours. Il s'intègre parfaitement avec notre site et nous permet même de gérer des choses comme les certifications. Il génère lui même les communications et les rappels que nous faisons manuellement auparavant. Ce qui nous fait gagner un temps précieux. Et je peux l'utiliser sur mon Smartphone, ce qui me permet de réagir rapidement.



"Ce produit est énorme ! C'est le meilleur produit que nous ayons jamais commercialisé."

JOSÉ DURAND

CEO of RunYourCourse

Les participants reçoivent un exemple de vision produit.



# NOS UTILISATEURS ?

- ☐ FORMATEURS
- ☐ ORGANISMES FORMATION (PRIVÉ)
- ☐ SERVICE RH
- ☐ ÉTUDIANTS / EMPLOYÉ
- ☐ ORG. PUBLIC / PERSONNEL
- ☐ ACHATS
- ☐ TEST

PERSONAL

Par rapport à notre produit, nous faisons rapidement un brainstorming. Qui sont nos utilisateurs potentiels ?



# User Stories



Ensuite les participants commencent à écrire des EPICs pour ce produit.







# [ RUN YOUR COURSE ]

En tant que Form.  
Je veux pouvoir  
gérer mes cours  
Afin de les avoirs  
à jour

En tant qu'Etudiant  
Je veux lister  
les cours  
Afin de faire un  
choix

En tant qu'Org. Form.  
Je veux gérer les  
formateurs qui me  
sont rattachés  
Afin de gérer mon pool

En tant que form.  
Je veux visualiser  
mon planning  
Afin d'organiser  
mon emploi du tps

En tant qu'Etudiant  
Je veux m'inscrire  
à un cours  
Afin d'y participer

En tant qu'Org. Form.  
Je veux gérer les  
formateurs qui me  
sont rattachés  
Afin de gérer mon pool

En tant que formateur  
Je veux pouvoir inscrire  
et gérer mes cours  
Afin de pouvoir les publier  
à jour

En tant qu'Etudiant  
Je veux pouvoir inscrire  
à un cours  
Afin de pouvoir y participer

En tant qu'Etudiant  
Je veux pouvoir inscrire  
à un cours  
Afin de pouvoir y participer

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir inscrire  
et gérer mes cours  
Afin de pouvoir les publier  
à jour

En tant qu'Etudiant  
Je veux pouvoir inscrire  
à un cours  
Afin de pouvoir y participer

En tant qu'Etudiant  
Je veux pouvoir inscrire  
à un cours  
Afin de pouvoir y participer

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir inscrire  
et gérer mes cours  
Afin de pouvoir les publier  
à jour

En tant que RH  
Je veux que les participants  
puissent s'inscrire aux cours  
Afin d'avoir un cours  
performant

FORMATEUR  
1 espace perso  
FORMATEUR  
stocker + partager  
mes supports

ETUDIANT  
1 espace perso  
ETUDIANT  
GÉRER MES  
INSCRIPTIONS  
+ SUIVI PROGRESSES

ETUDIANTS  
Catalogue de  
FORMATION  
TROUVER LA  
FORMATION ADAPTEE

COMPTABLES  
UN SYSTEME  
DE FACTURATION  
GÉRER LA  
FACTURATION AUT

En tant qu'Utilisateur,  
je veux accéder aux  
données consultables afin  
de les intégrer à mes  
système interne.

En tant qu'Etudiant je  
veux accéder et évaluer  
des cours (qualité)  
de mon domaine afin d'y  
participer

En tant qu'Etudiant, je  
veux consulter les données  
audio, vidéo, pdf les cours  
auxquels j'ai accès et  
participer les cours  
d'ici. afin de  
réviser mes examens

En tant qu'  
formateur,  
je veux  
simuler la  
je propose  
mon catalogue

En tant qu'RH, je veux  
définir et suivre le plan  
de formation de ma société  
afin de la proposer aux  
employés de ma société.

En tant qu'comptable, je  
veux consulter le solde  
du factures, quel qu soit  
la période afin de maintenir  
la comptabilité de l'entreprise

En tant qu'Admin, je veux  
Gérer tout le contenu  
du site afin fournir une  
valeur aux utilisateurs

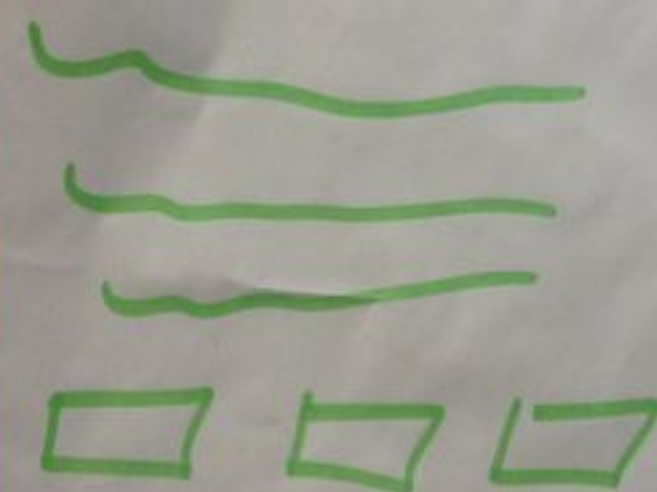

En tant que Admin  
Je veux gérer les  
cours d'un formateur  
Afin de surveiller  
son activité

En tant qu'administrateur  
je veux surveiller la  
disponibilité de mon  
infrastructure



# USER STORY

CARD

|  |                                |  |
|--|--------------------------------|--|
| ID   | <u>TITRE</u><br>EN TANT QU'... | 8  |
|  |                                |  |

VALEUR  
MEMER  
3000

YES WORD

CONVERSATION

CONFIRMATION



Dernier atelier de la journée, les participants vont découvrir l'atelier de Story Mapping. Lien FR: <http://www.qualitystreet.fr/2009/08/11/user-story-map-un-gros-plus-pour-votre-backlog/> et Lien original: [http://www.agileproductdesign.com/presentations/user\\_story\\_mapping/](http://www.agileproductdesign.com/presentations/user_story_mapping/)





Italian  
Sport  
Design

PiPi  
RER  
COIFFER  
ECOUTER  
MUSIQUE  
CAFÉ

VÉRITÉ





Comment trier en catégories tout ce que l'on a fait entre le lever et arriver à la formation ?





On a dormi trop tard, quel est le minimum à faire le matin ? C'est une façon d'identifier votre MVP. Most (ou Minimum) Valuable Product





On peut ensuite utiliser le Story Map pour planifier ses releases.



# USER STORY MAPPING

ORDRE

A

B

C

D

CAT

MVP

V1.0

☐ USER STORY

☐ EPIC





# Jour 1

①

DÉBUT  
DU COURS

TOUR  
DE  
TABLE

PRINCIPES  
DU  
COURS

NON !

FORMAT  
USER  
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

②

DEBRIEF  
PROJET

PDCA

PLAN  
OU

ADAPTATIF DOOR

FB

③

APERÇU  
DU  
FRAMEWORK

LES  
ÉLÉMENTS  
DE  
SCRUM

DESSINE  
MOI  
SCRUM...

SCRUM  
EN 15'

LE RÔLE  
DU PRODUCT  
OWNER

ROLE  
PO

QUALITÉS

PRODUCT  
BACKLOG

DEEP

EPIC  
VS  
USER  
STORIES

VISION

VISION

QUOI ?  
QUI ?  
COMMENT ?  
POURQUOI ?

④

EXEMPLE  
VISION

USER  
ROLES  
&  
PERSONAS

ÉCRIRE  
DES  
EPICS

USER  
STORIES

CCC

USER  
STORY  
MAPPING

Fin du premier jour, voici ce que nous avons accompli pendant 4 sprints.



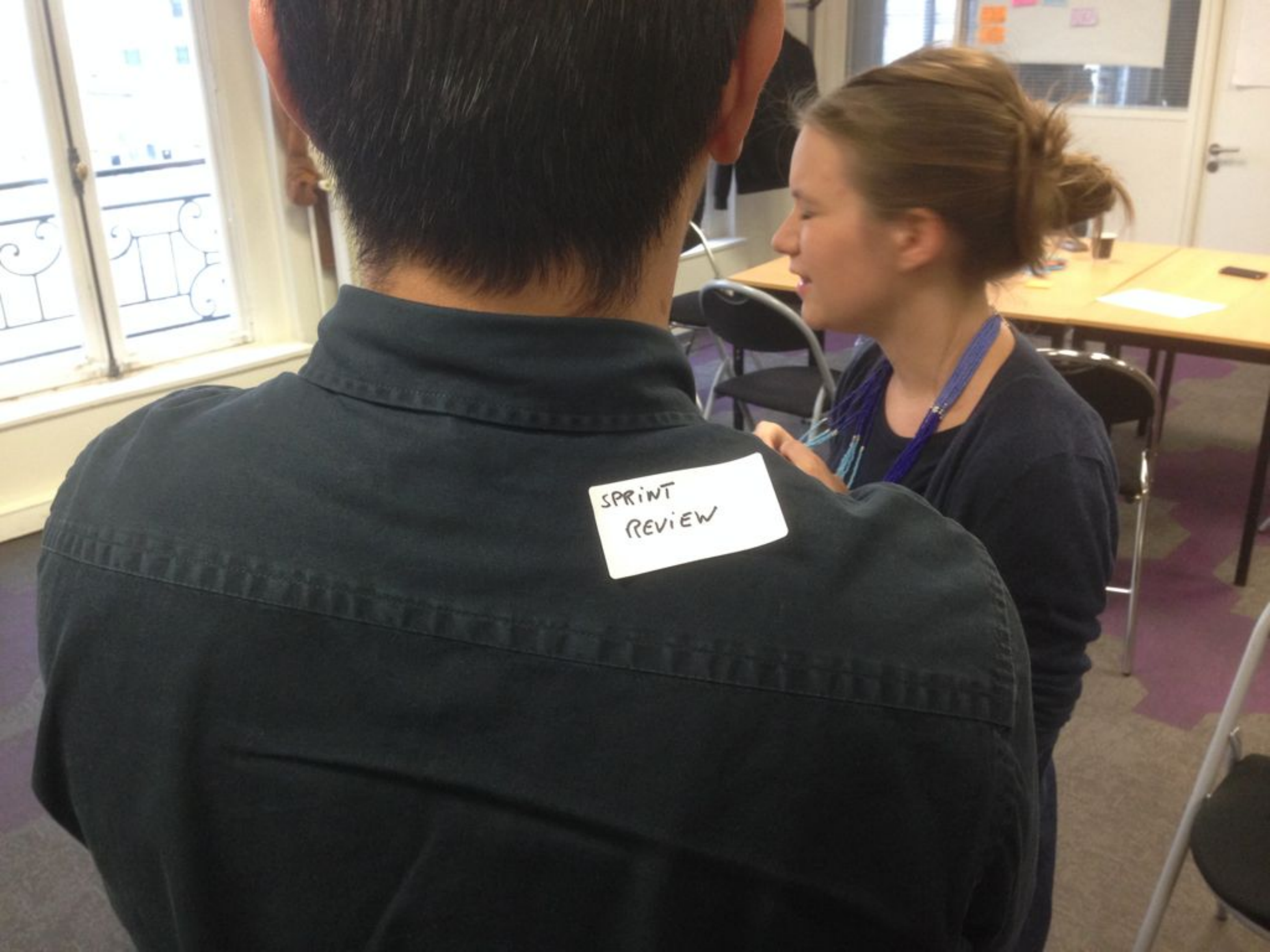
Deuxième Jour



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  
REVIEW











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



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





# PO-WER

## A FAIRE

## EN COURS

## TERMINÉ

PO  
En tant que PO  
Je veux savoir à quel rythme rencontrer les sponsors afin de recueillir leurs besoins

MANAGER  
- TECHNIQUE & INDICATOR  
- EVALUER LE TRAVAIL DE PO

En tant que Consultant, je veux compléter ma formation afin d'élargir mes possibilités de mission.

En tant que Membre d'une équipe projet, je veux apprendre des techniques de travail collaboratif afin d'établir un environnement agile/produit.

En tant que PO  
Je veux apprendre à écrire des US  
Afin que les US soient claires pour l'éq.

En tant que PO  
Je veux savoir qui détermine la roadmap  
Afin d'avoir la vision produit

En tant que PO  
Je veux rédiger des US claires  
Pour qu'elles soient compréhensibles par mon équipe

En tant que Personne, je veux apprendre la culture SCRUM afin de l'appliquer dans des projets personnels.

- PO  
- RÉDIGER DES US COMPLETE  
- ÉQUIPE DEV COMPRENDRE BIEN

- PO  
- ESTIMER LE COUT DU PROJET  
- PRÉSENTER UN BUDGET AU CLIENT

En tant que PO  
Je veux des outils d'évaluation  
afin de avoir 1 meilleur visibilité / santé pro

- PO  
- SUIVRE L'AVANCEMENT DU PROJET  
- REAGIR ET COMMUNIQUER

PO  
Je veux des techniques de priorisation  
afin de mieux prioriser les US  
PRODUIT BACKLOG

En tant que PO  
Je veux savoir prioriser mes US  
Pour gagner en réactivité

En tant que PO, je veux aider le client à faciliter la réalisation de ses projets et clarifier son besoin.

En tant que PO  
Je veux savoir planifier  
Pour répondre aux sponsors

Ordonner  
le Product Backlog





Selon quels critères sauver ces célébrités ? Un atelier pour permettre aux participants de découvrir intuitivement les différents critères pour ordonner un Product Backlog.









Nelson Mandela



Dalai Lama



Stephen Hawking



Angela Merkel



Barack Obama



Bill Clinton



John Kennedy



Richard Nixon



Adolf Hitler



Madonna



J. K. Rowling



Roger Federer



Nicole Kidman



Jeremy Clarkson



Lance Armstrong



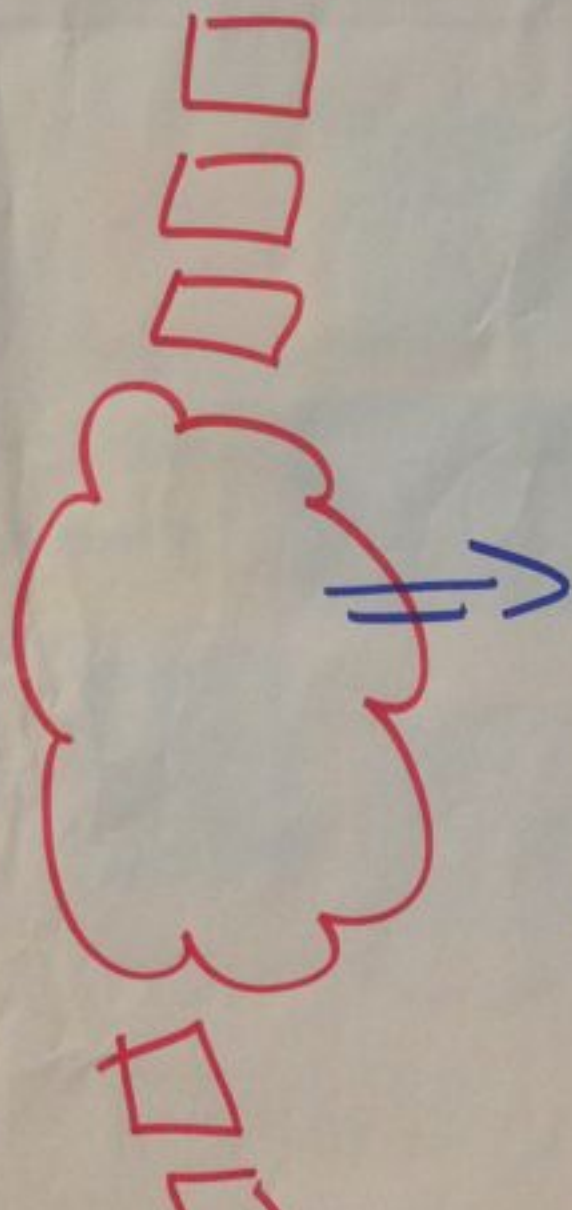
Justin Bieber

# TRIER LES STARS DEBRIEF

CRITÈRES

~~tes~~ vision

STAKEHOLDERS



Discussion  
CRITÈRES  
PO DÉCIDE  
VOTER  
JETONS / POTES

Débriefing de l'atelier...qu'observe-t-on ?



# ORDONNER LE BACKLOG:

## CRITÈRES

- ☐ VALEUR MÉTIER  $\swarrow$  ROI
- ☐ RISQUES
- ☐ DÉPENDANCES  $\swarrow$  TECH / BUS
- ☐ COÛT

PRODUCTIVITÉ

IMAGE

C.A. €

Bénéfice client visible

NBR utilisateurs impactés

RETOUR BUSINESS

COMPLEXITÉ

impact sur le bon fonctionnement du produit

objectif court terme du service

VISIBLE PAR LES UTILISATEURS

Niveau d'urgence

Processus de paiement

Connexion et droits sur l'appli

Données

Le product backlog peut-être ordonné selon différents critères.

# REPRÉSENTATION PBL

SÉQUENCE

VALEUR MÉTIER

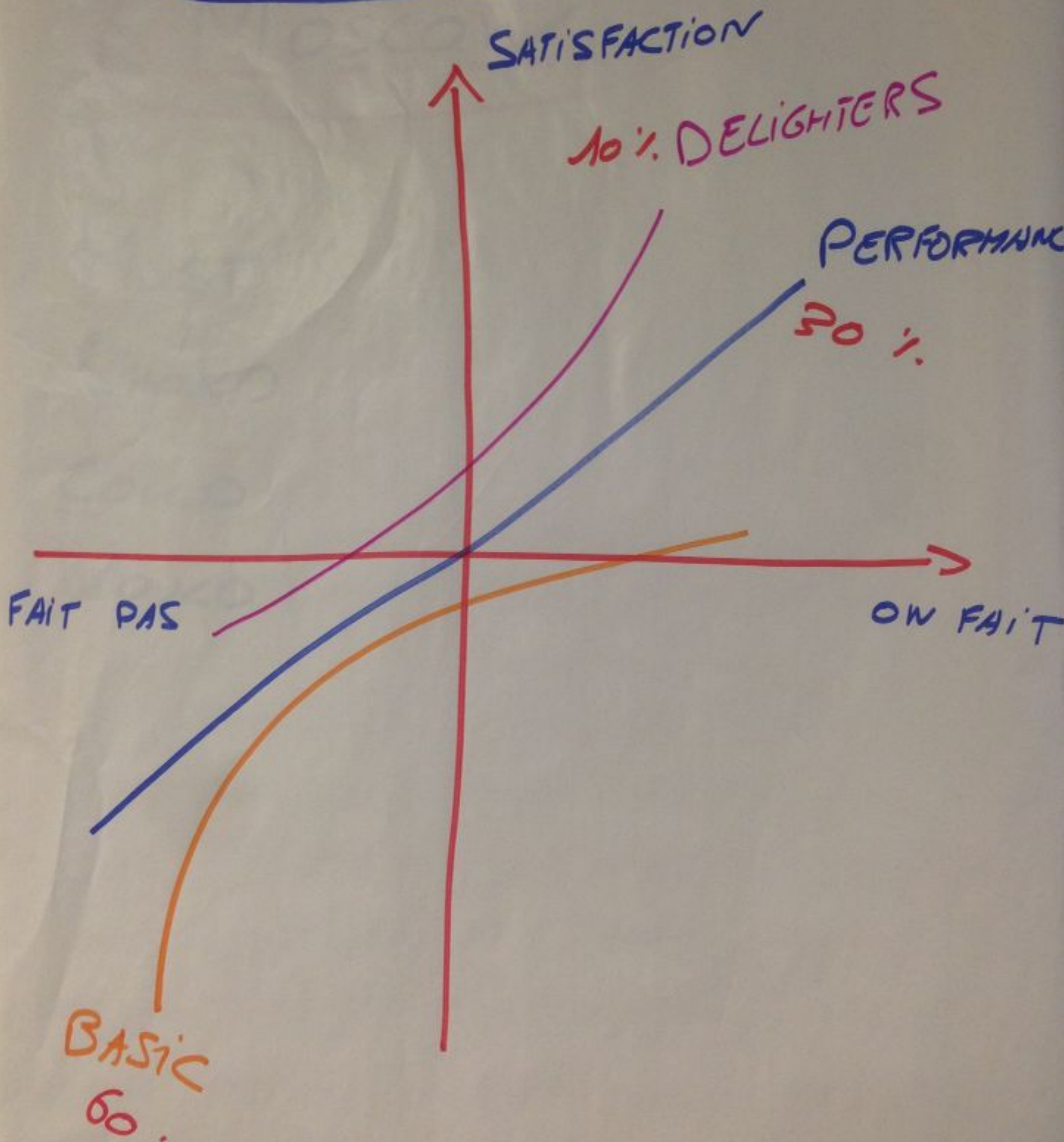
|    |       |        |       |
|----|-------|--------|-------|
| 1  | _____ | 10.000 | _____ |
| 2  | _____ | 8.000  | _____ |
| 3  | _____ | 7.000  | _____ |
| 4  | _____ | 4.000  | _____ |
| 5  | _____ | 4.000  | _____ |
| 6  | _____ | 1.500  | _____ |
| 7  | _____ | 800    | _____ |
| 8  | _____ | 300    | _____ |
| 9  | _____ | 100    | _____ |
| 10 | _____ | 50     | _____ |

50.000

Comment présenter son Backlog ? En séquence ou bien en fonction de la valeur métier ?



# KANO MODEL



Le modèle KANO, un modèle de satisfaction qui peut vous aider à planifier une release équilibrée. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le\\_de\\_Kano](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le_de_Kano)

Moscow

Must

Should

Could


Would



# User Stories

# USER STORY

CARD

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
| IN  | TITRE<br>ETQ... JE VEUX... | 5 |
| 50.000  |                            |   |
| <div><div>PDF</div><div></div></div> |                            |   |

CONVERSATION

CRITÈRES  
D'ACCEPTANCE  
CONFIRMATION

I N DÉPENDANTE

N ÉGOCIABLE

V ALEUR

E STIMABLE

S MALL

T ESTABLE

Présentation maintenant de INVEST: les qualités d'une excellent User Story





Maintenant les participants reprennent leurs Epics de “RunYourCourse” et les découpent en User Stories “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

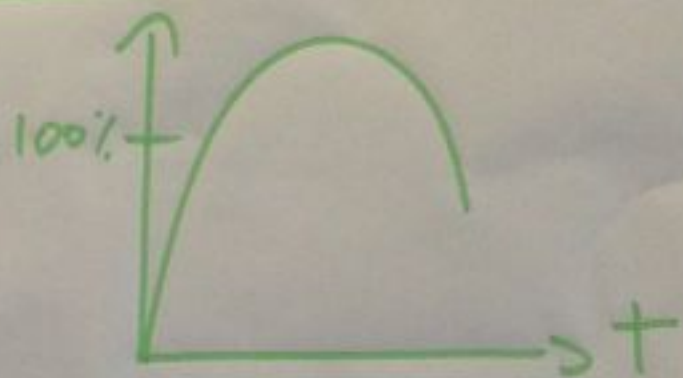
Adapter  
service  
(server-side)



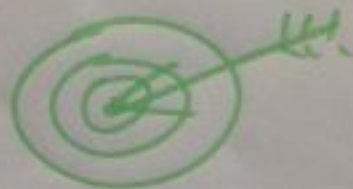
# Estimations et Planification

# ESTIMATIONS RELATIVES

☐ + RAPIDE



☐ + SIMPLE



☐ INDÉPENDANT



☐ + MOTIVANT

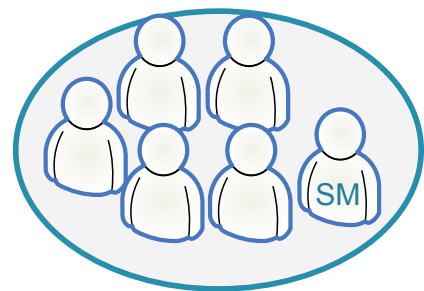


Nous discutons une des spécificités des estimations dans le monde "Agile", les estimations relatives. Elles ont divers avantages. A la différence d'une estimation classique en heures ou en jour-hommes: On n'estime pas la durée, on calcule la taille, la complexité avec des points relatifs ET on en déduit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



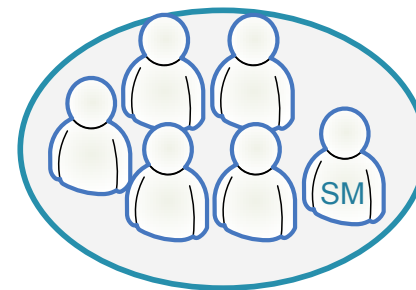
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

# ESTIMATION

□ POMME 5

□ ANANAS 10

□ CERISES 3

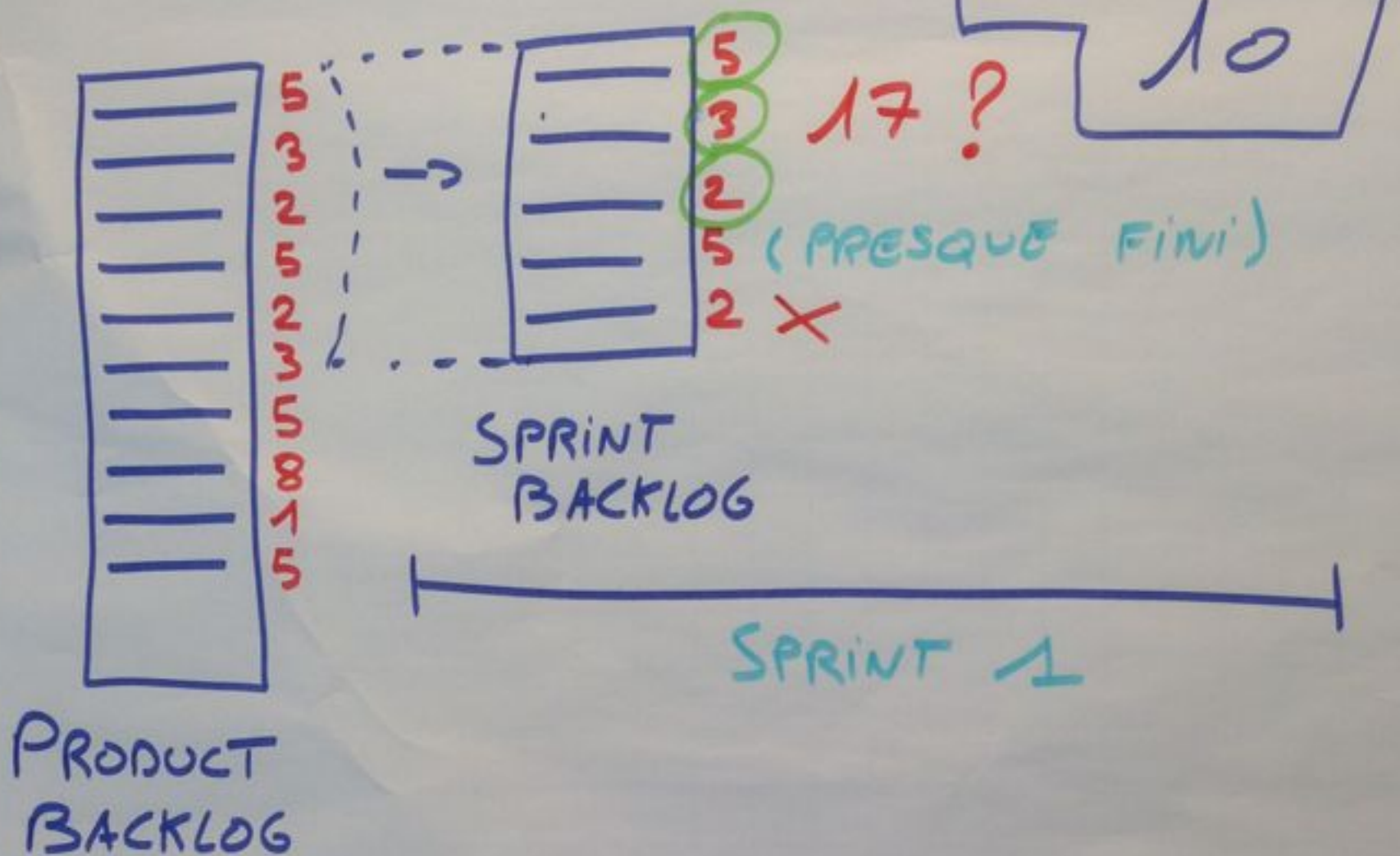
□ POIRE 1

□ KIWI 4

Nous discutons des estimations relatives et des jeux d'influence...



# VELOCITÉ



## VELOCITÉ

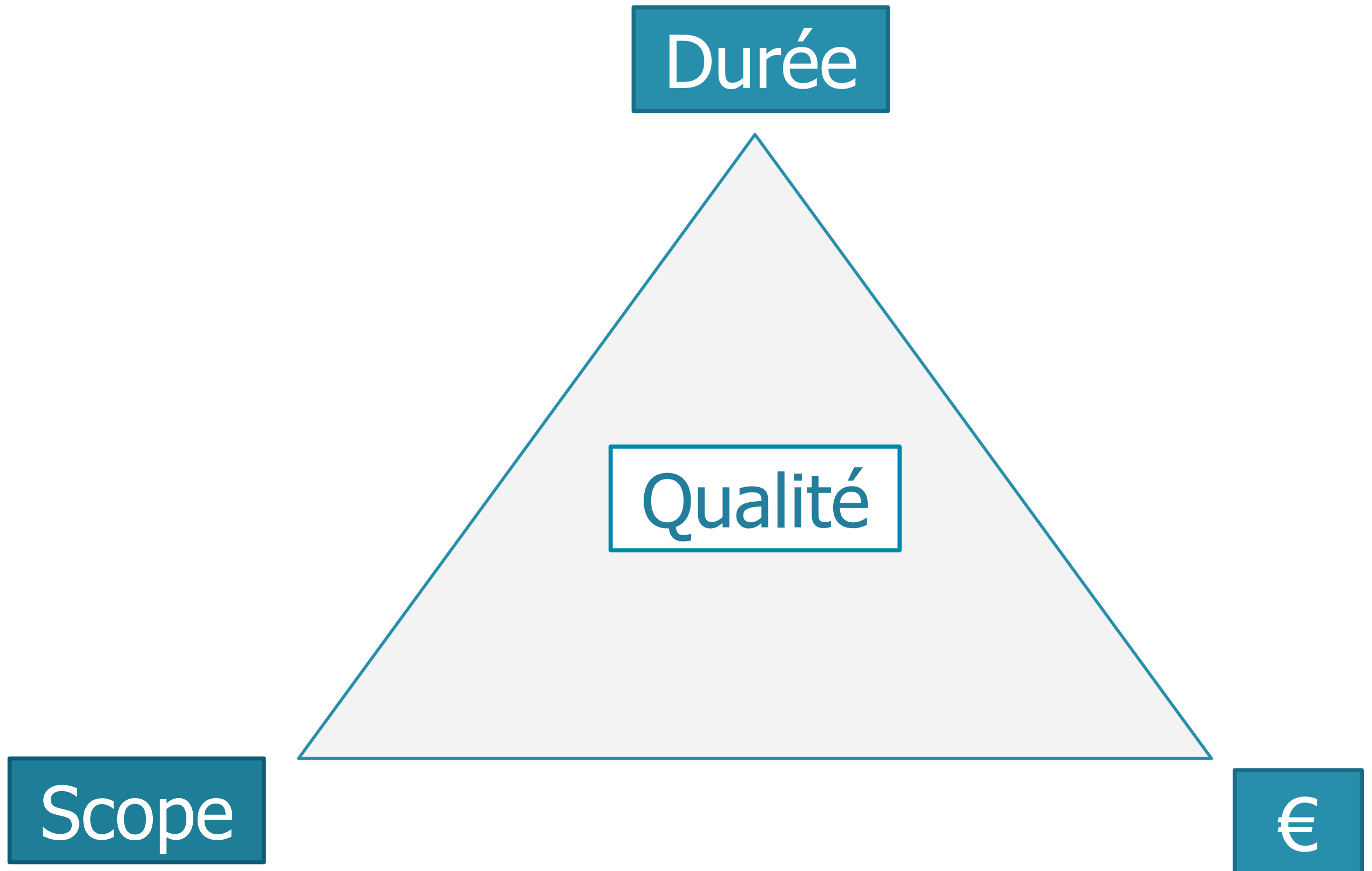
$\Sigma$  DES STORY POINTS

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)

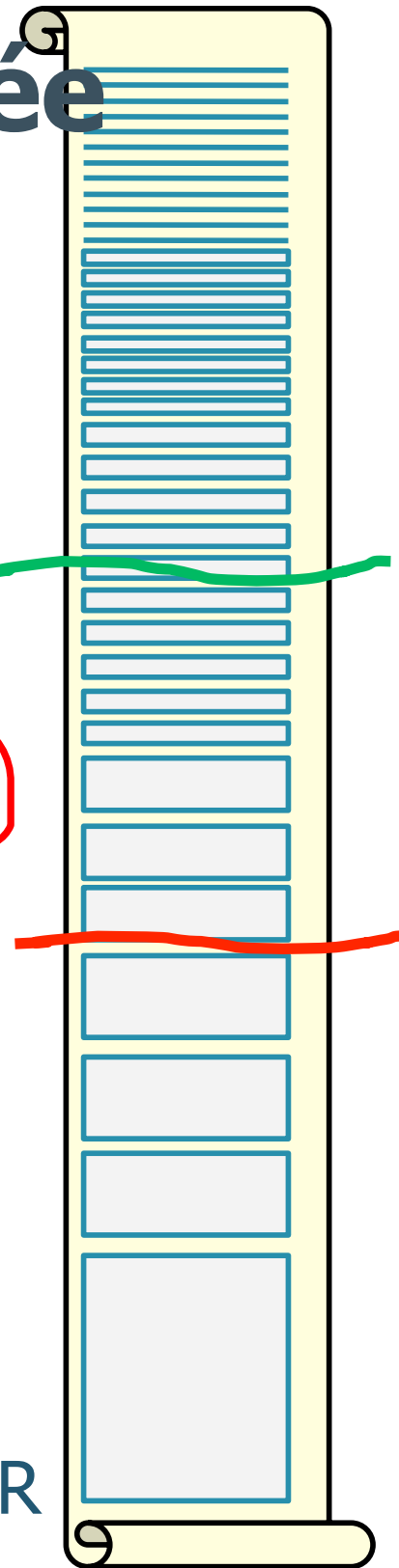
300



400

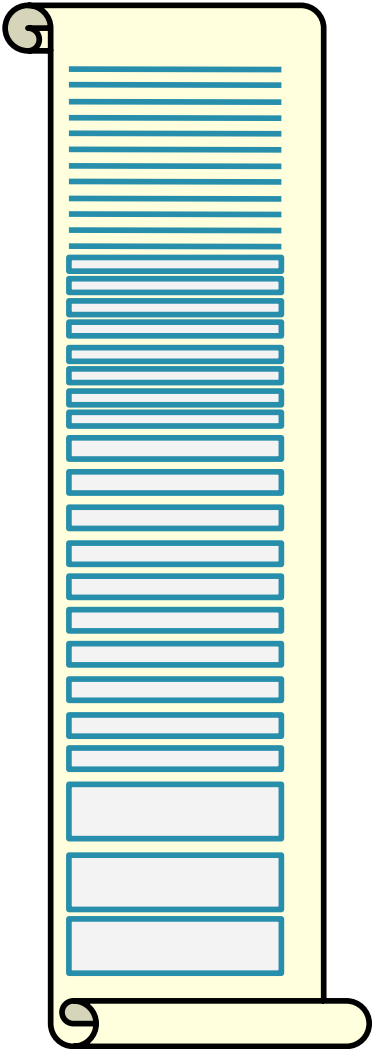
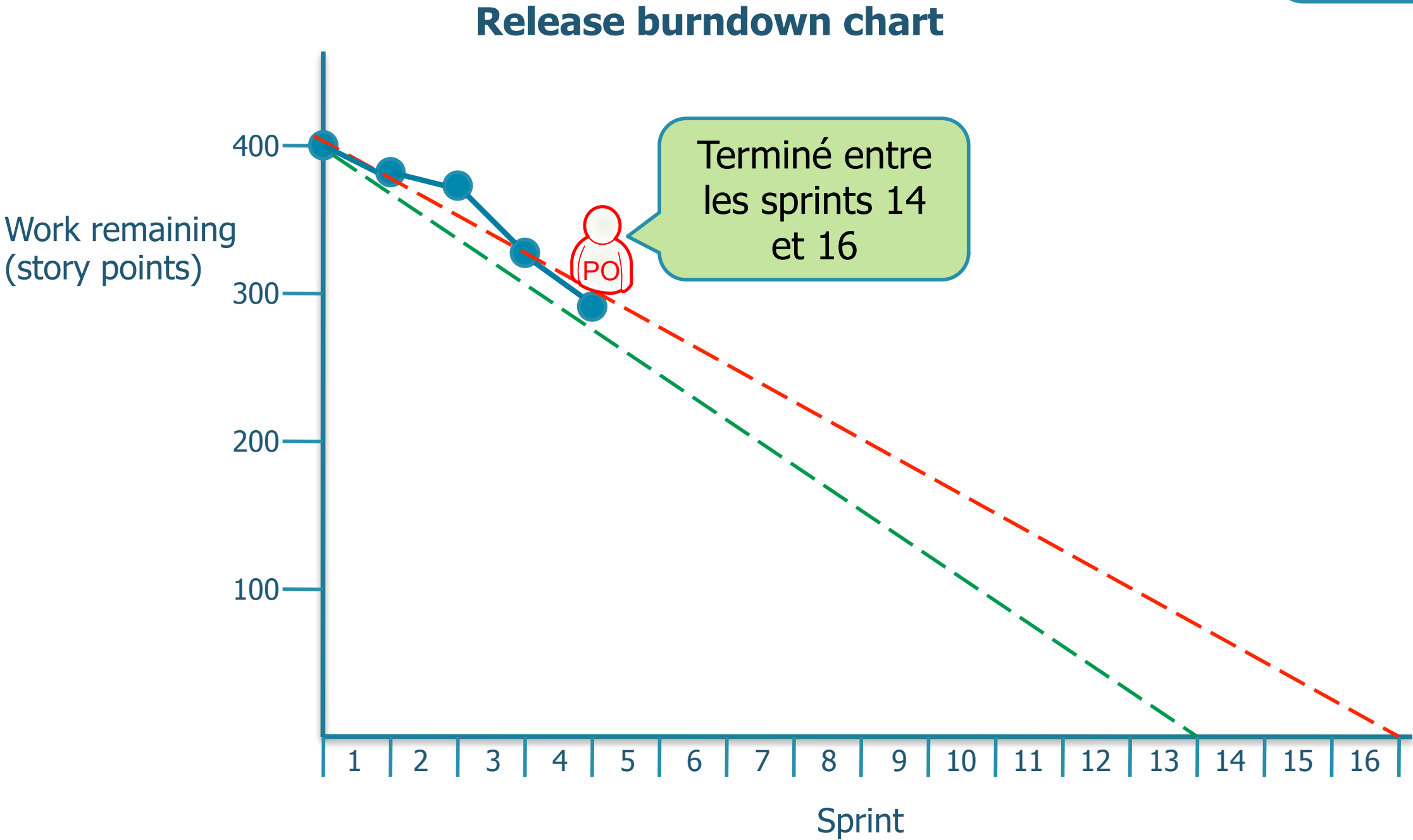
# Release planning – budget fixe

- 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 ?





The image shows a collaborative work session. Four individuals are standing in front of a whiteboard, which serves as a 'PRODUCT BACKLOG'. The board is covered with numerous sticky notes of various colors (yellow, pink, blue, green). The notes contain text such as 'CONCLUSION', 'PRODUCT BACKLOG REFINEMENT', 'BENEFITS', 'FS FORM', 'CERTIF', 'PRODUCT BACKLOG REVIEW ENT', 'MAINTAIN PRODUCT BACKLOG', 'EMAILS', 'DEFINITION OF DONE', 'DAILY SCRUM', 'TEAM PARTAGE', and 'TRIER'. The people are dressed in casual business attire, and the setting appears to be an office or meeting room.

SCRUM: les activités



FORMATION

10' PREP  
5' EXEC

## □ LE RÔLE DU PO

- PRÉSENT ?
- FAIT QUOI
- DO & POINT

SPRINT DAILY SCRUM

SPRINT PLANNING

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

## □ 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 le rôle du PO dans les activités de SCRUM.

# La première formation porte sur le Sprint Planning





# SPRINT PLANNING

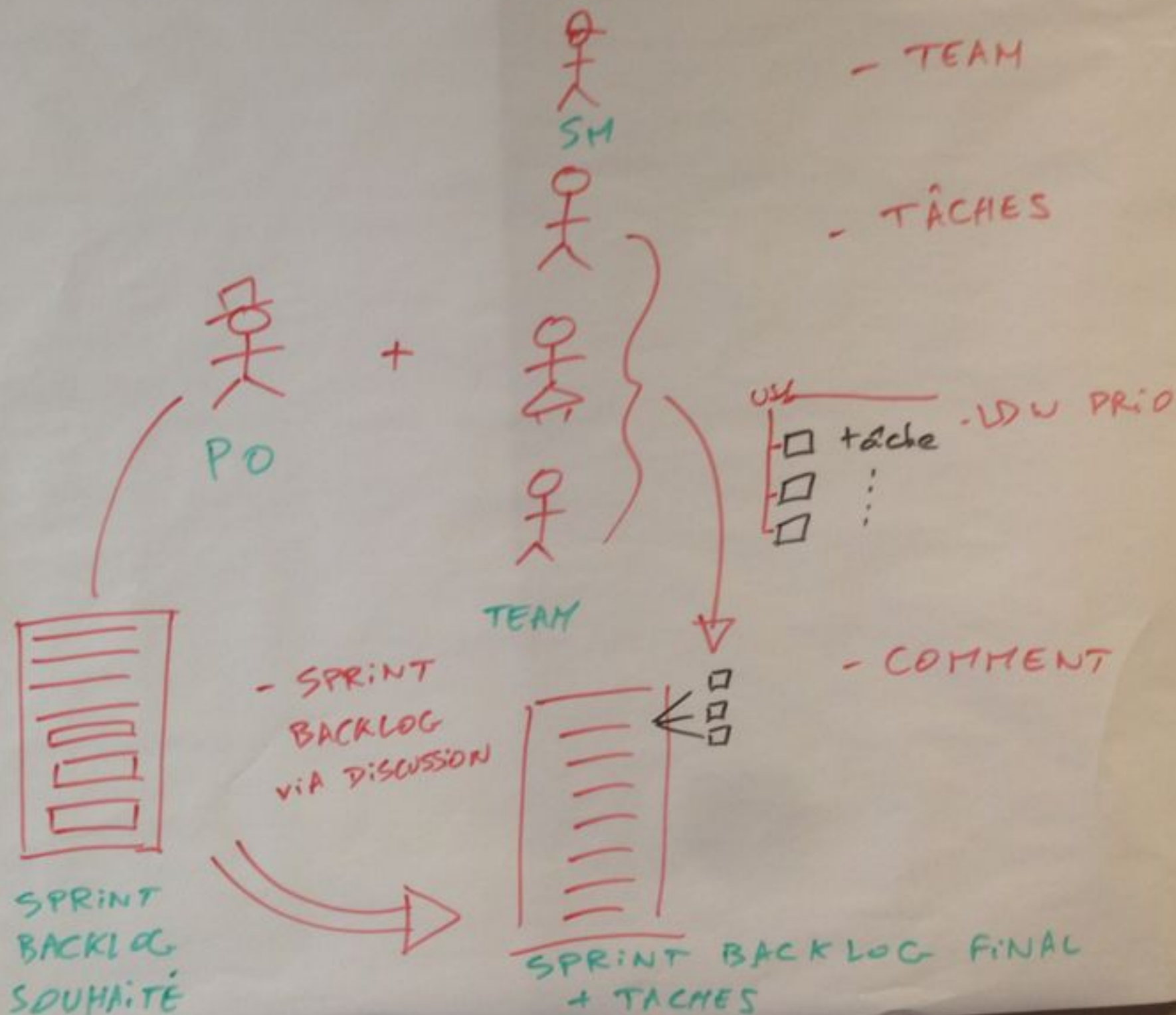
- PO + ~~TEAM~~

- OBJECTIF DU SPRINT

- INFLUENCE

- TEAM

- TÂCHES



# 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





# 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

# 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



# 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 ?

# Le Sprint

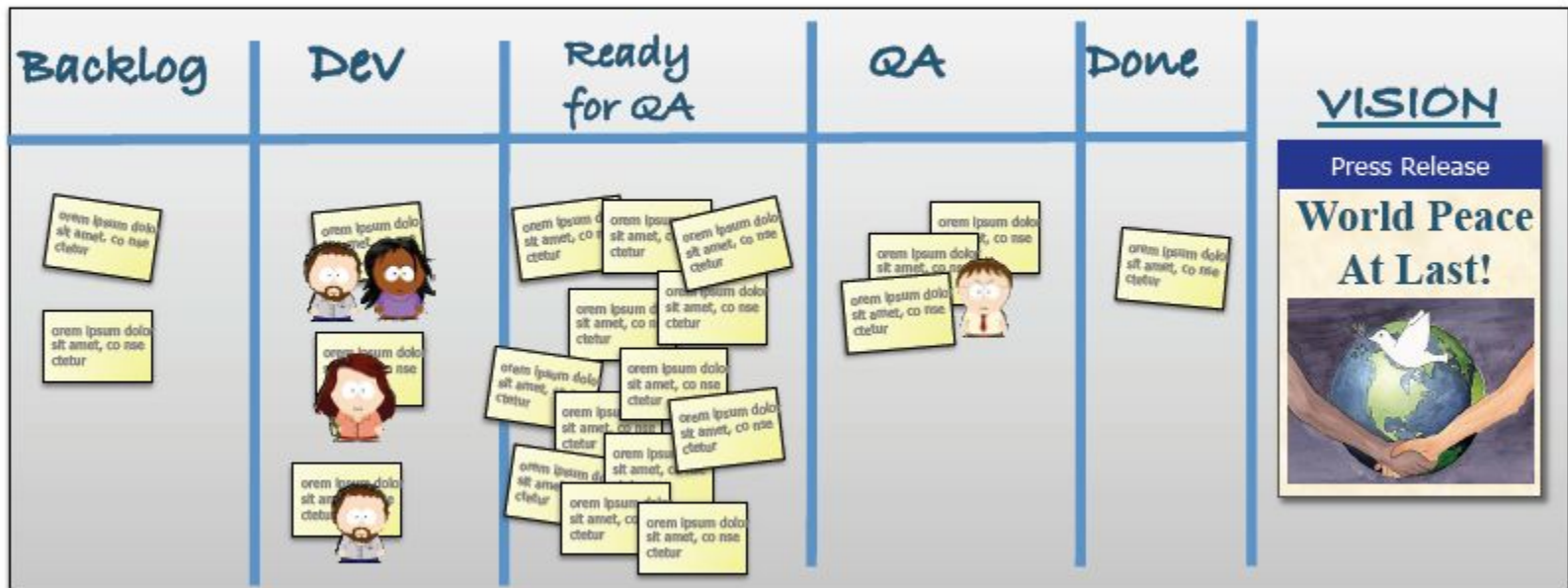
- 30 jours maximum
- Seul le PO peut l'arrêter pour une raison exceptionnelle
- On ne change pas de scope en cours de sprint
- Le PO valide au fur et à mesure
- Le PO prépare avec la collaboration de la Scrum Team et des stakeholders les sprints suivants



# Discussion des estimations et KanBan

# Visualization = data in picture form

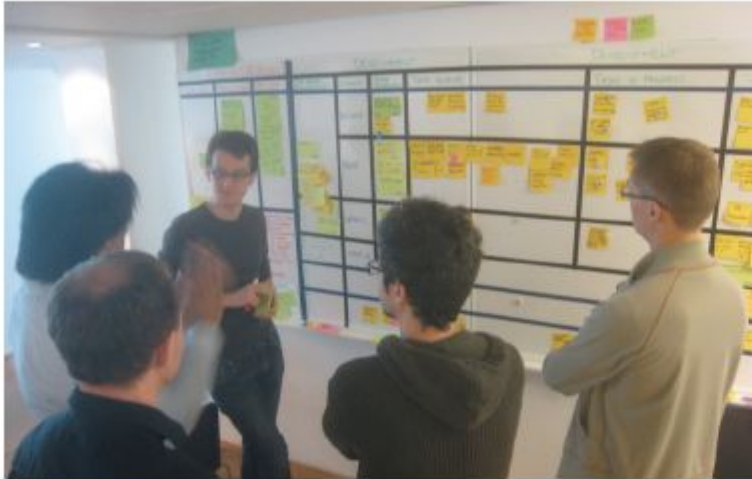
## Speaks to both intellect & emotion





# Find a balance

## Physical or Digital?



## Probably a bit of both.

### Physical

- Cheap
- Easy to evolve
- Big
- See all at once
- Same view
- Tangible / Direct manipulation
- Brings people together

### Digital

- Remote access
- History/backup
- Metrics



# Working in teams

- Do you know the **goal**?
- Can you see if you are **succeeding**?
- Can you see what is **going on**?
- Do you know what your biggest **impediment** or **bottleneck** is right now?
- Can you see who needs **help**?



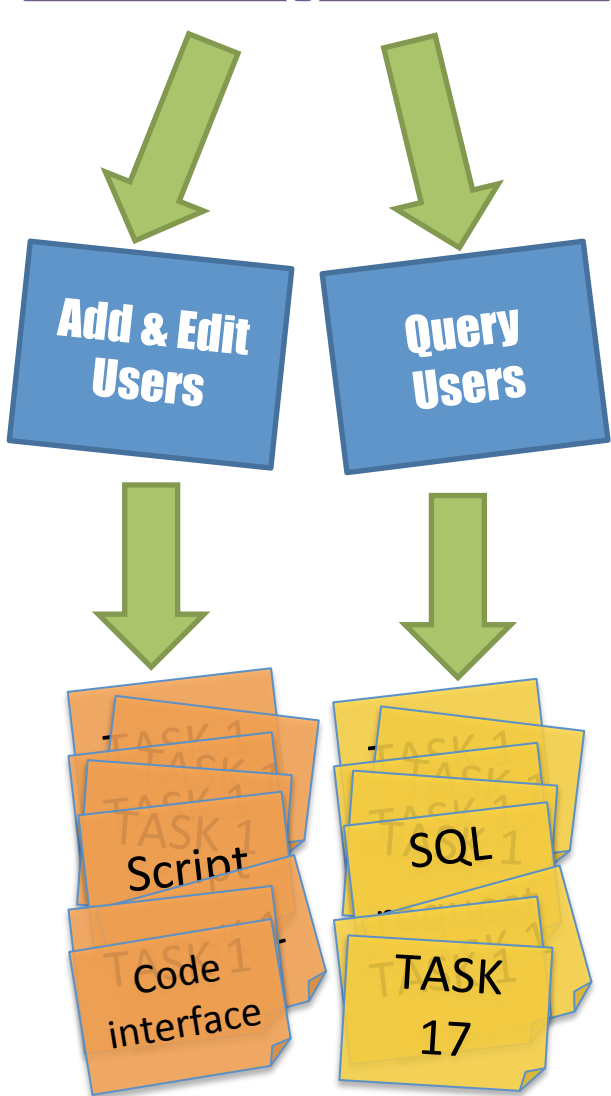
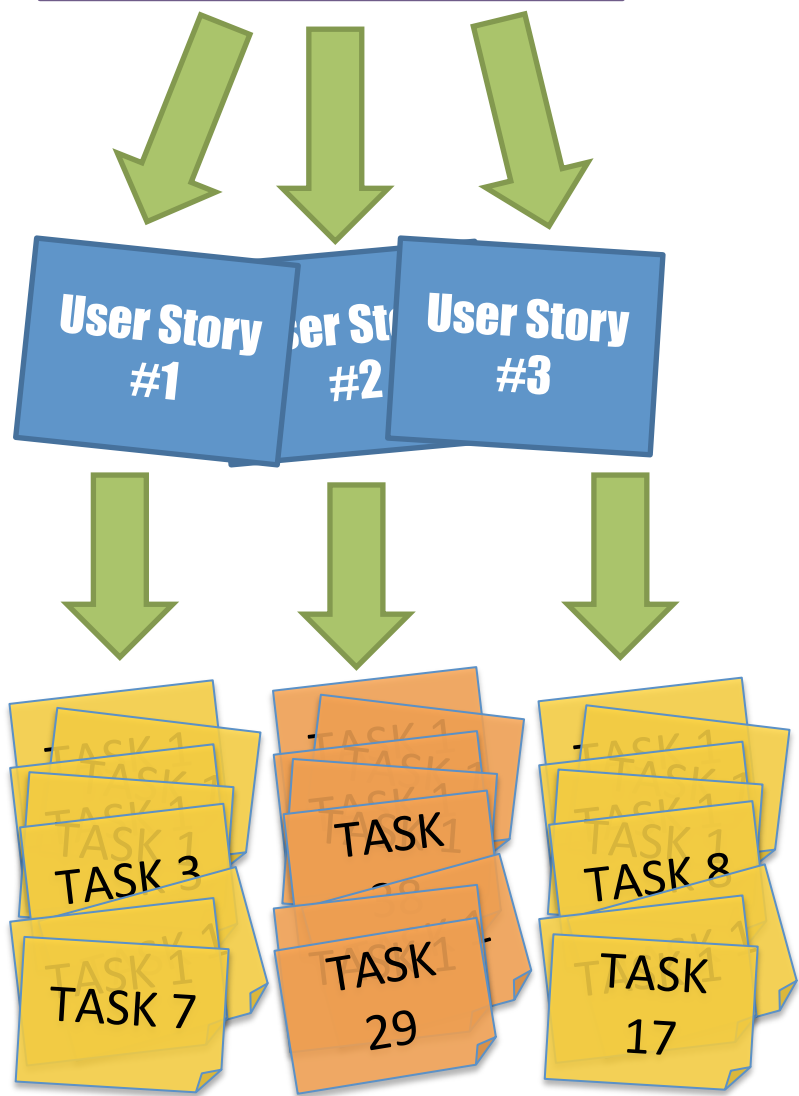


# Project

# User Right Management

Less Details

More Details

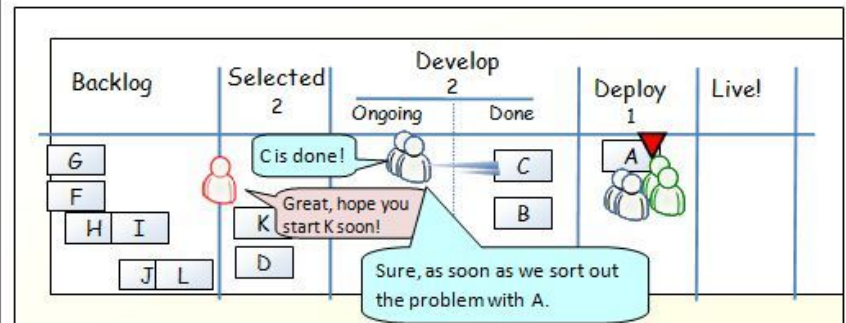
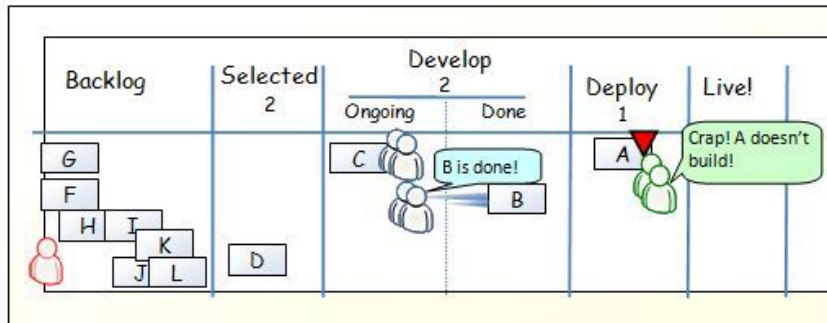
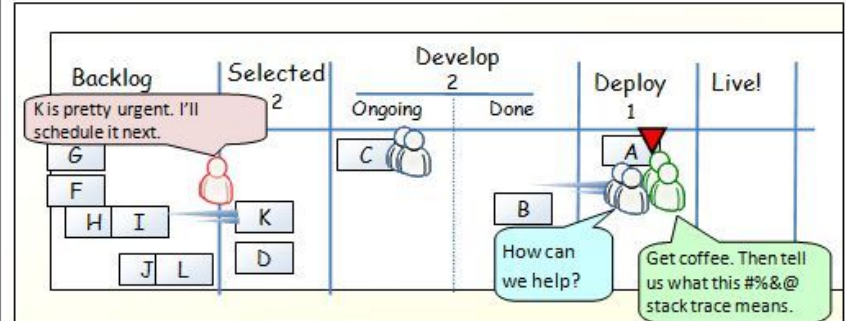
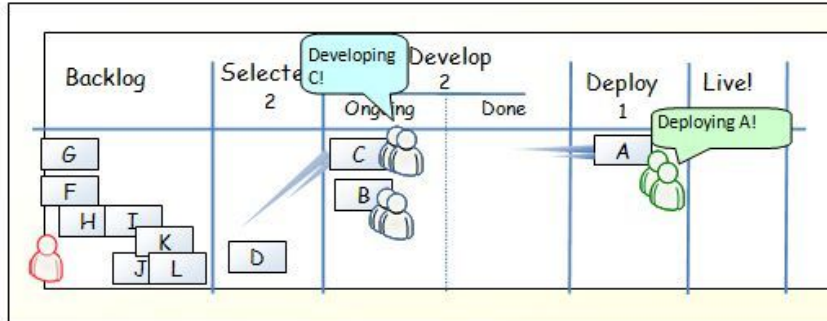
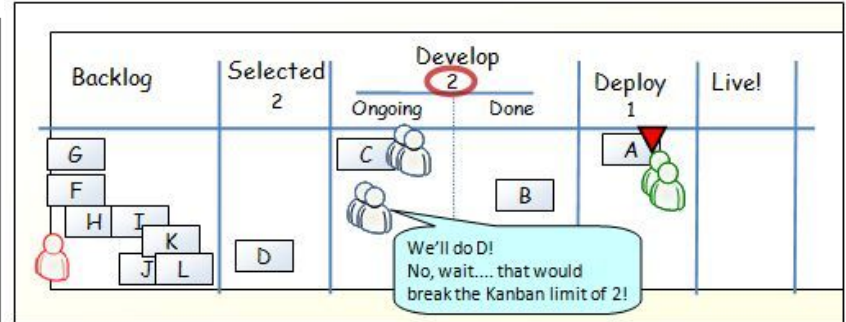
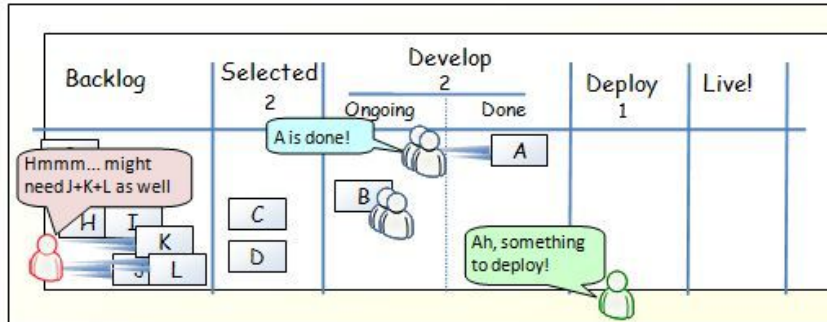
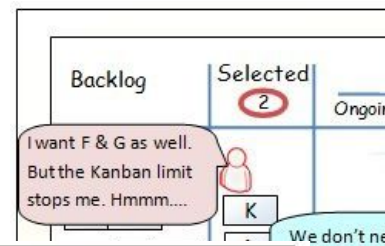
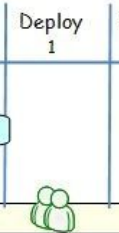
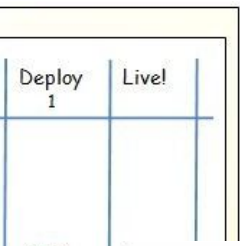


# One day in Kanban land

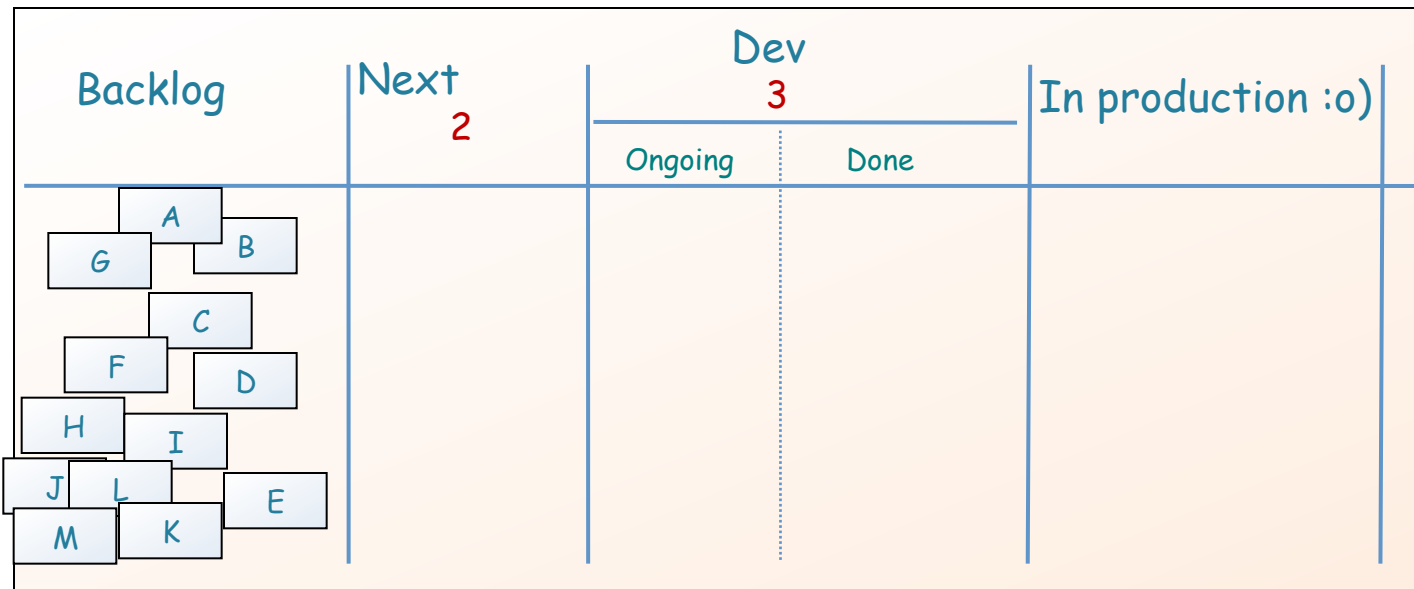


# "One day in Kanban land"

<http://blog.crisp.se/henrikkniberg/tags/kanban/>

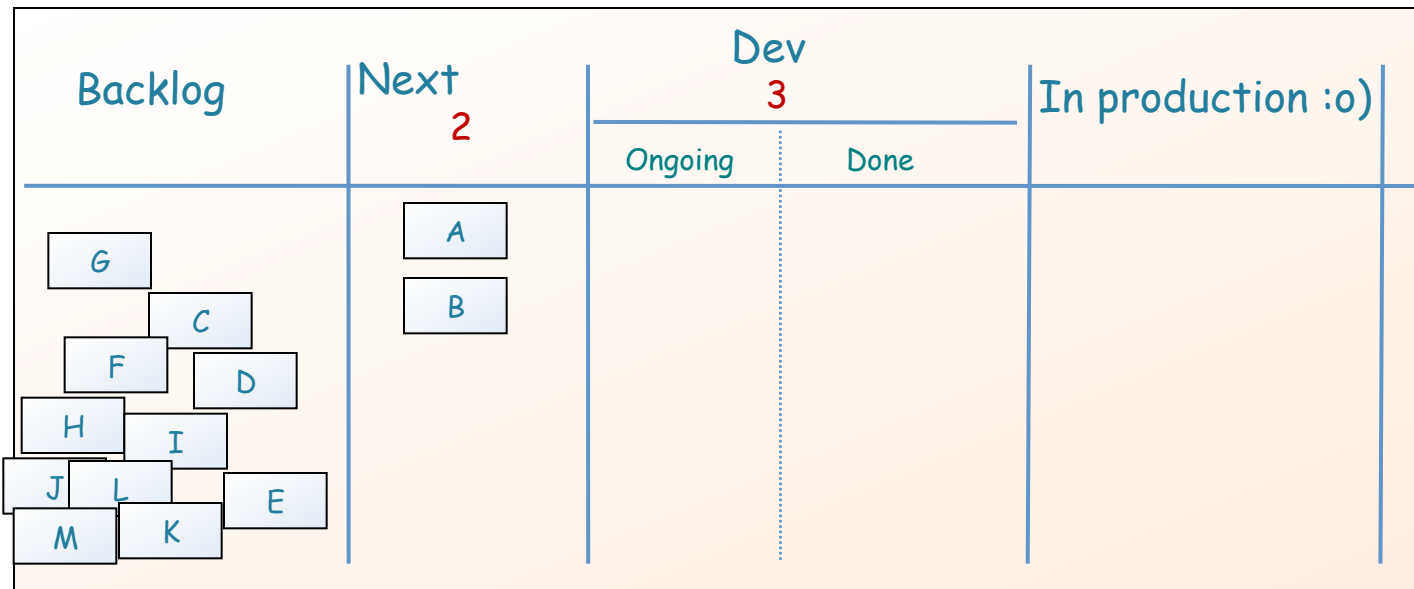


# Scenario 1 – one piece flow

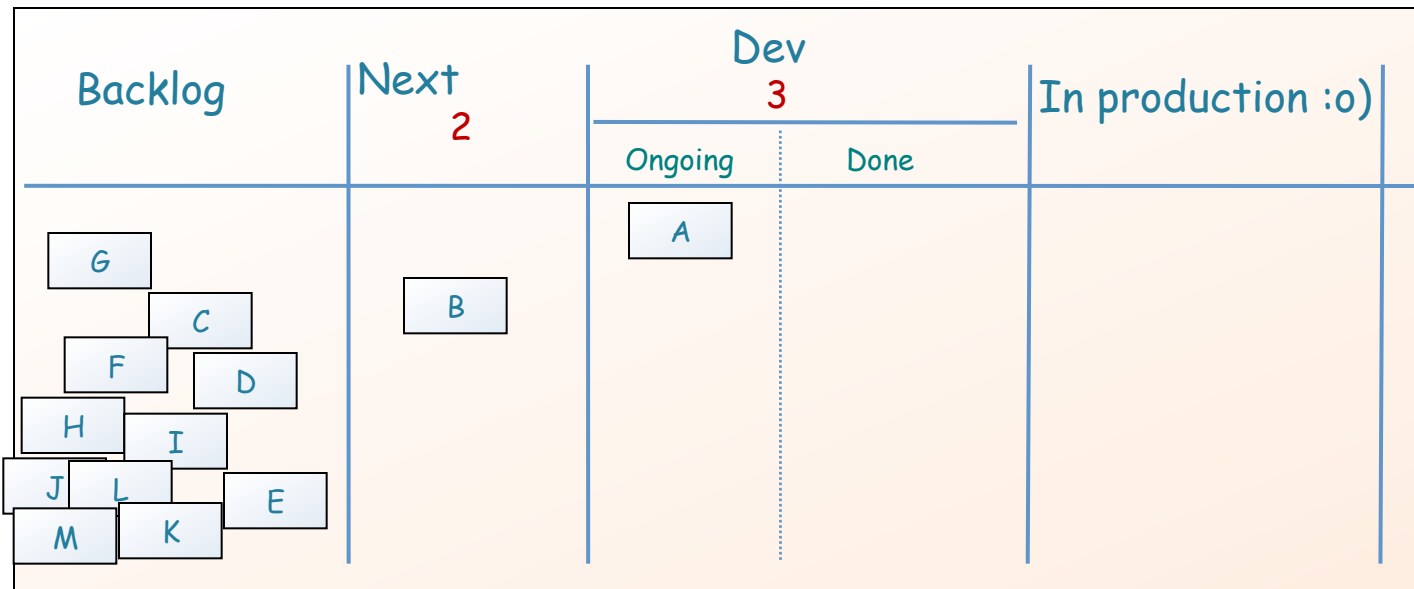




# Scenario 1 – one piece flow

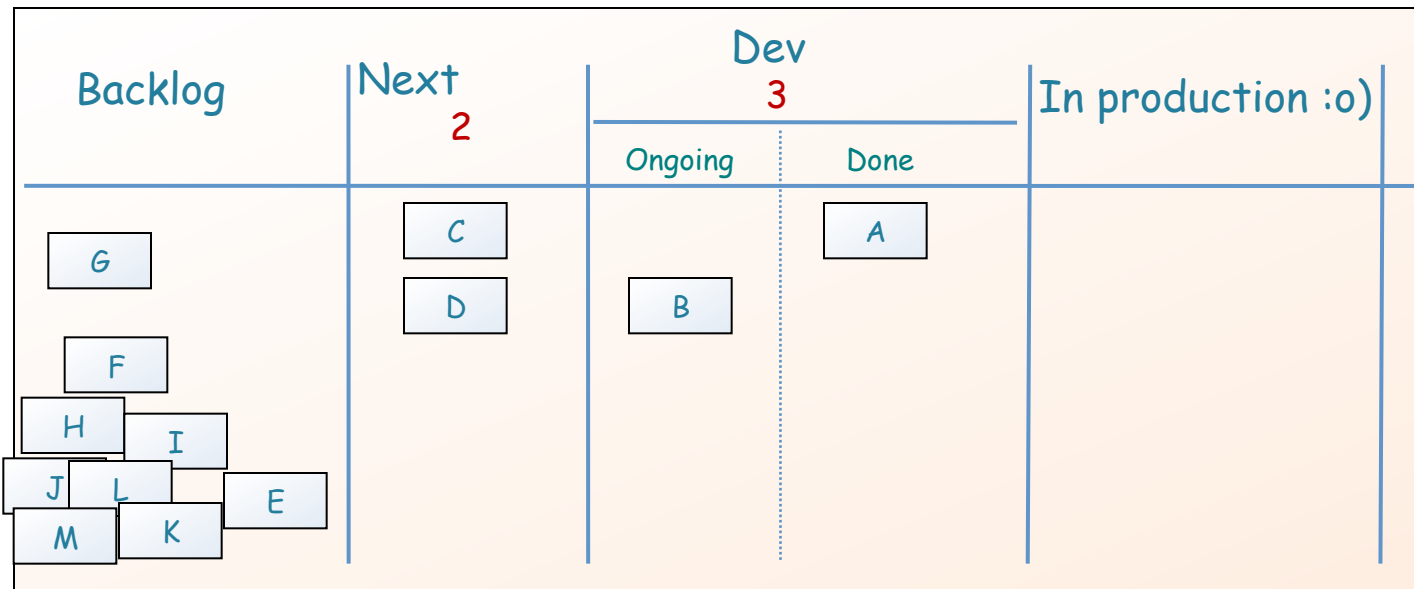


# Scenario 1 – one piece flow

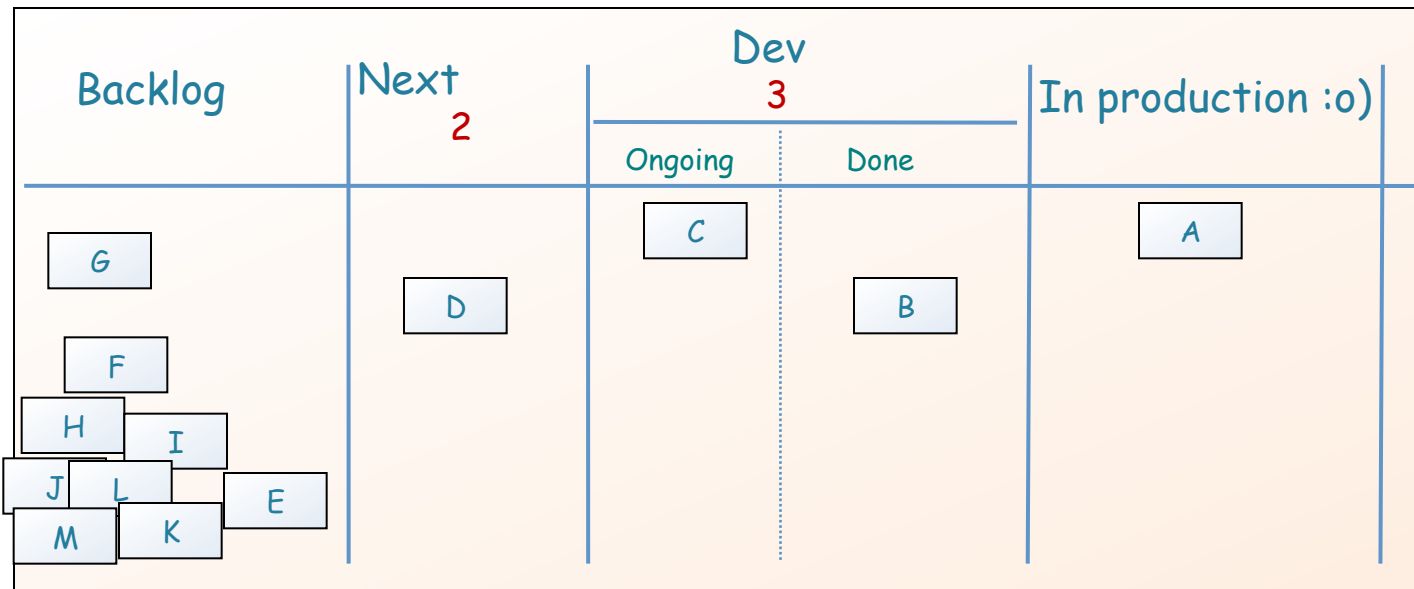




# Scenario 1 – one piece flow

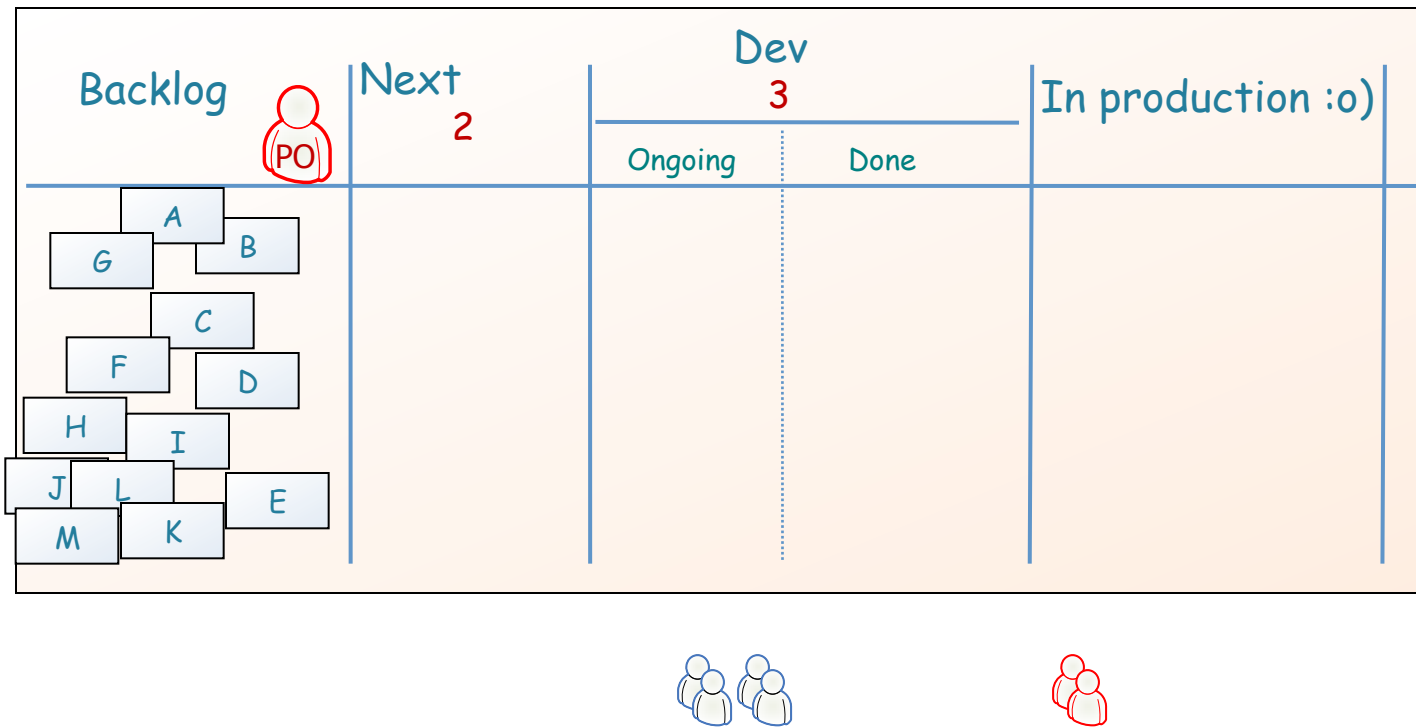


# Scenario 1 – one piece flow.

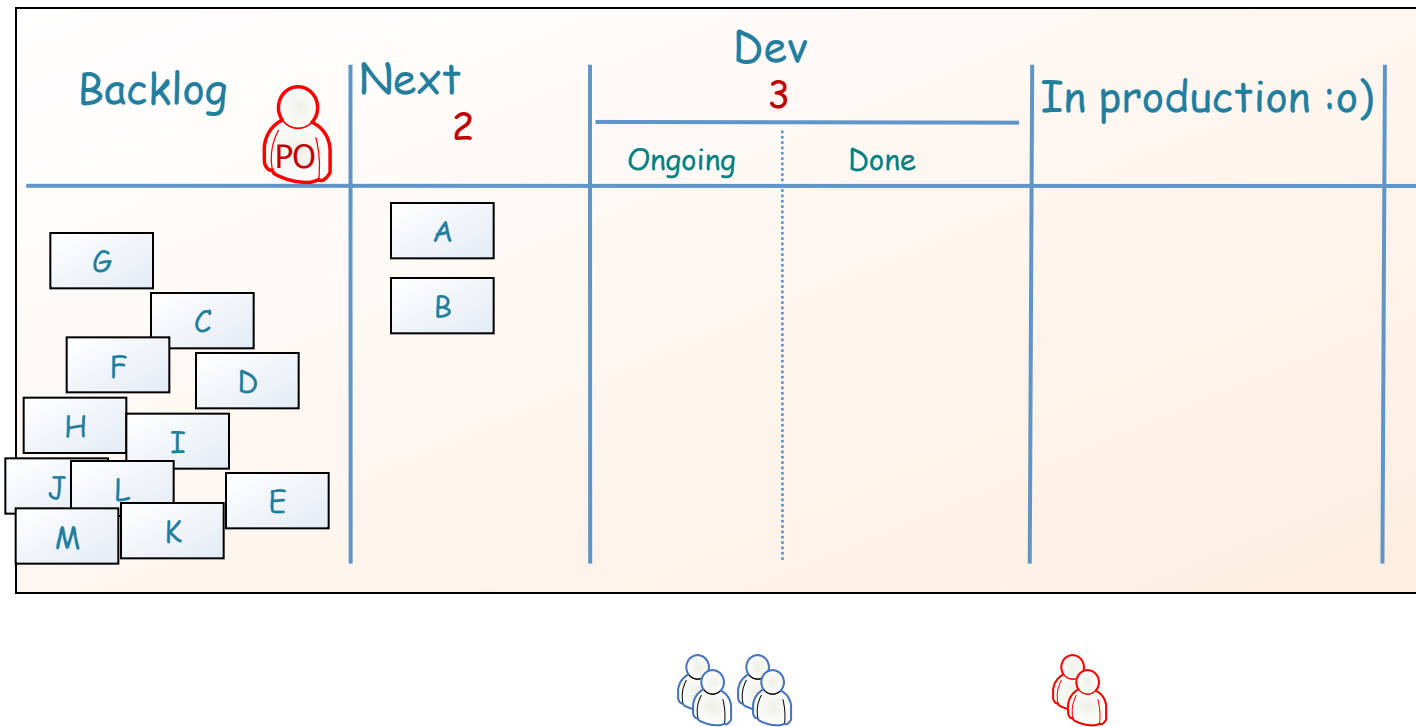




# Scenario 2 – Deployment problem

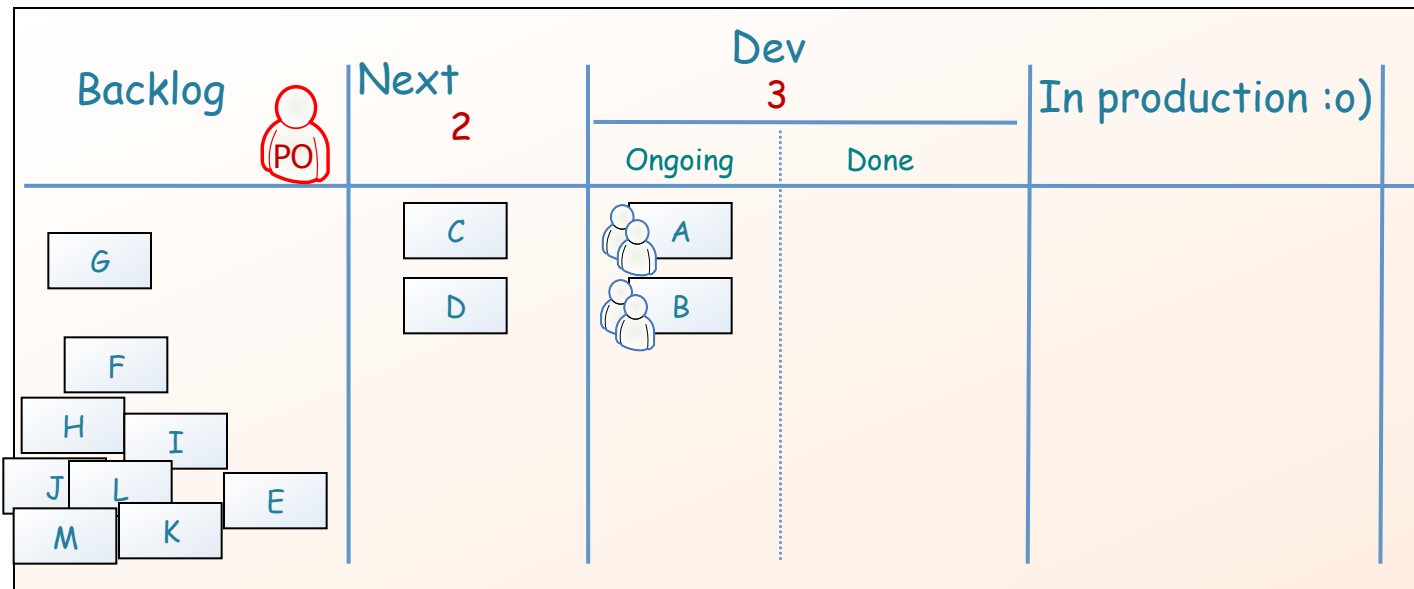


# Scenario 2 – Deployment problem

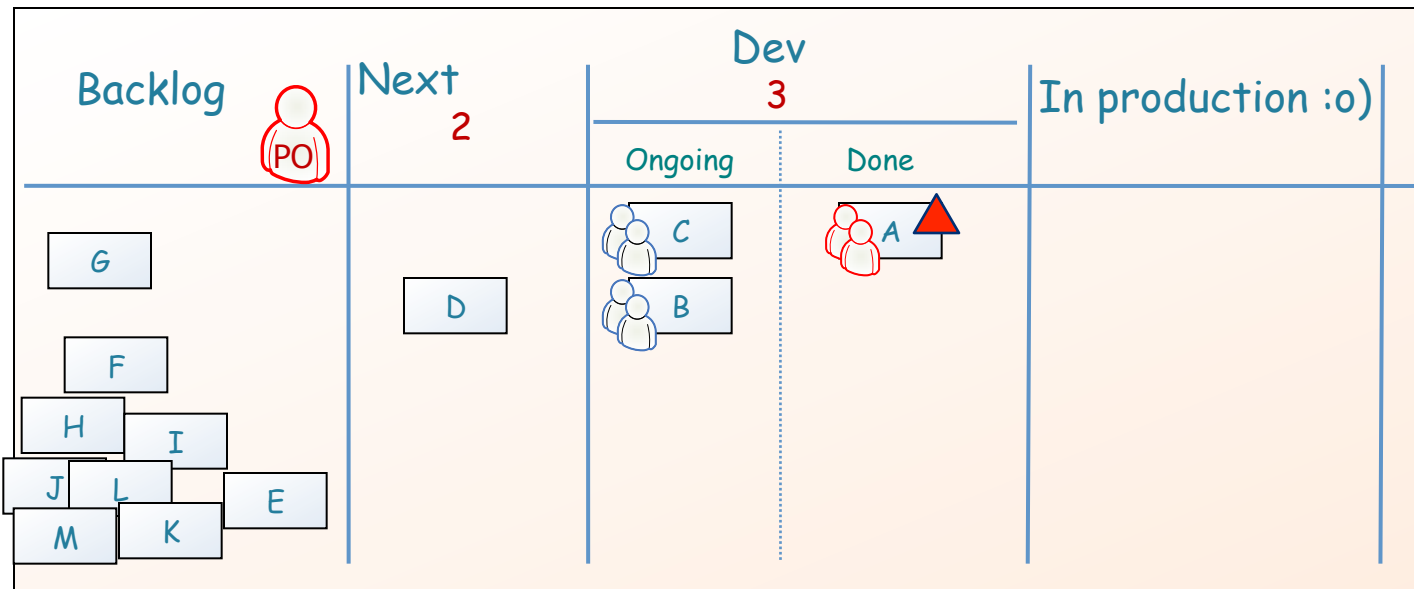




# Scenario 2 – Deployment problem

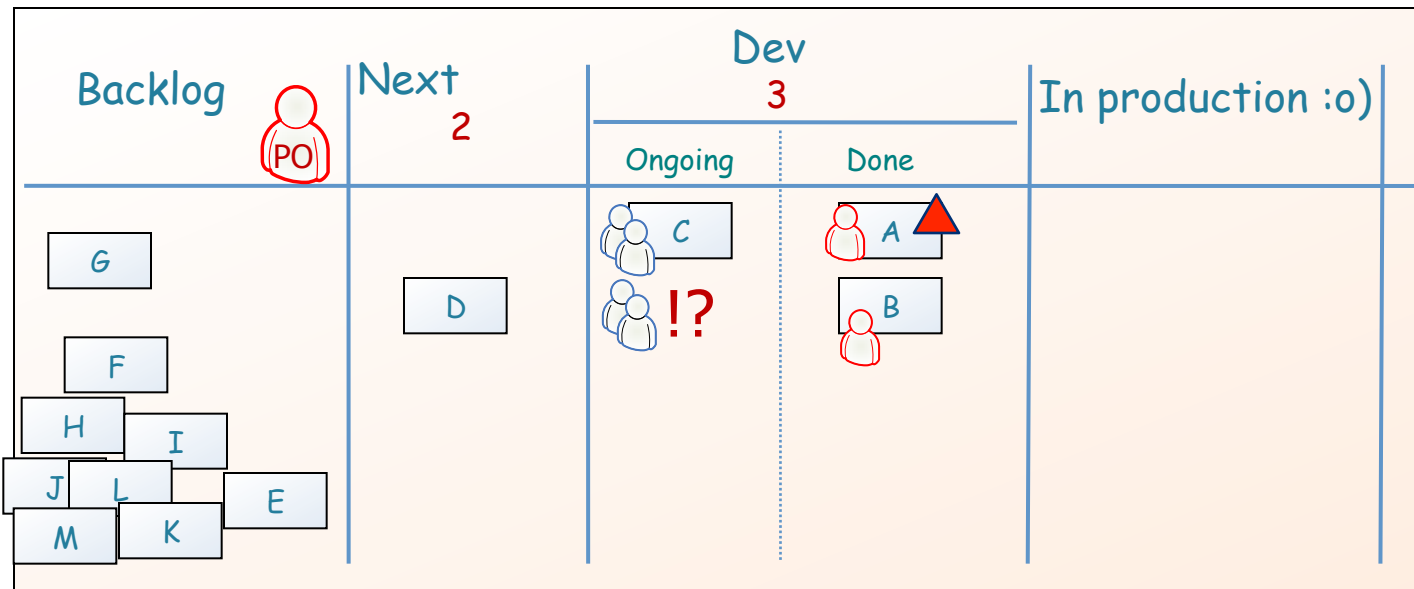


# Scenario 2 – Deployment problem

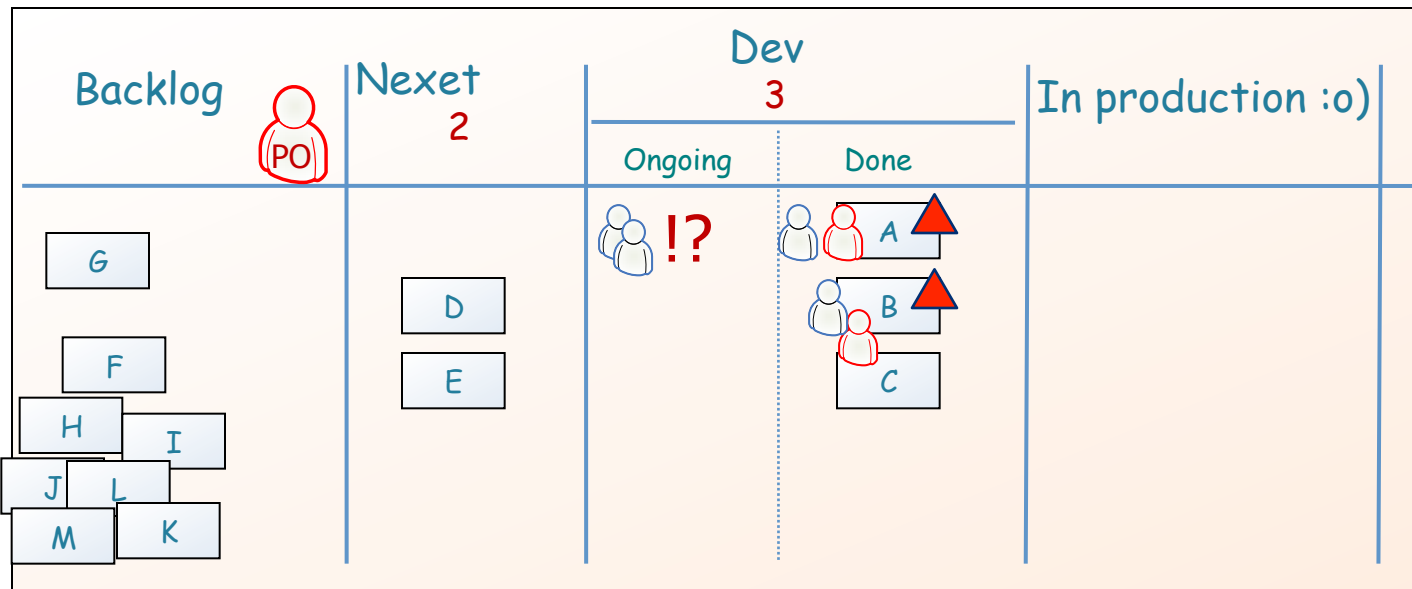




# Scenario 2 – Deployment problem

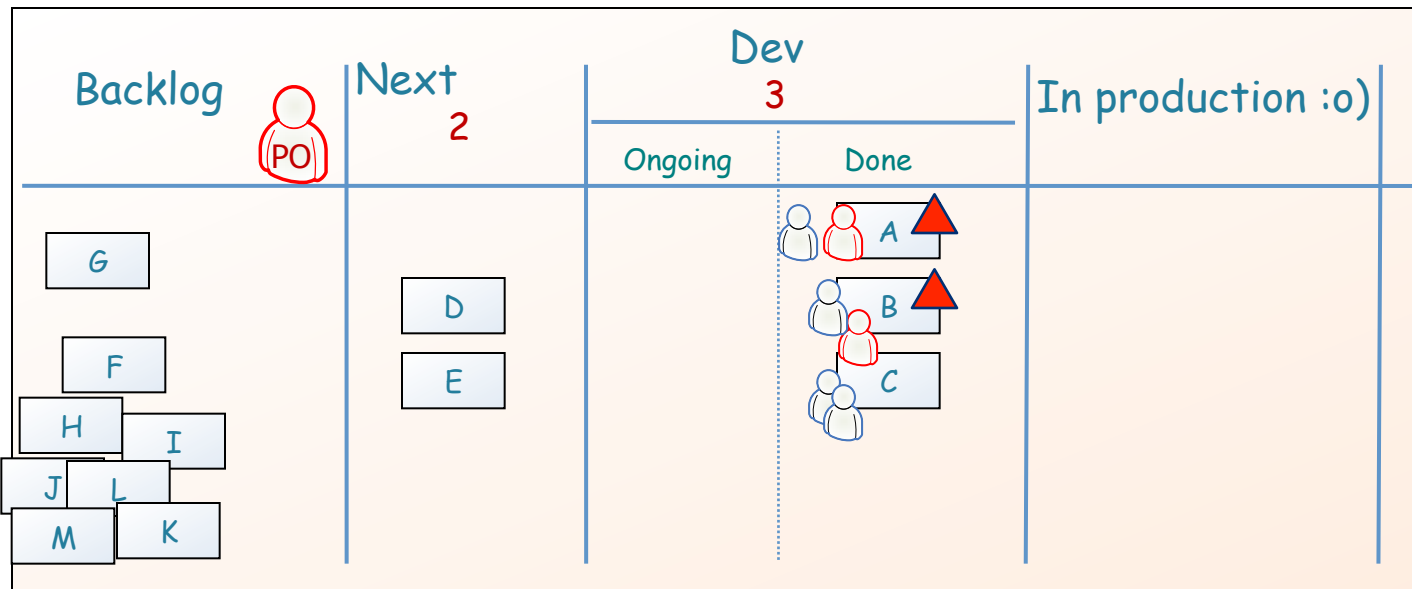


# Scenario 2 – Deployment problem

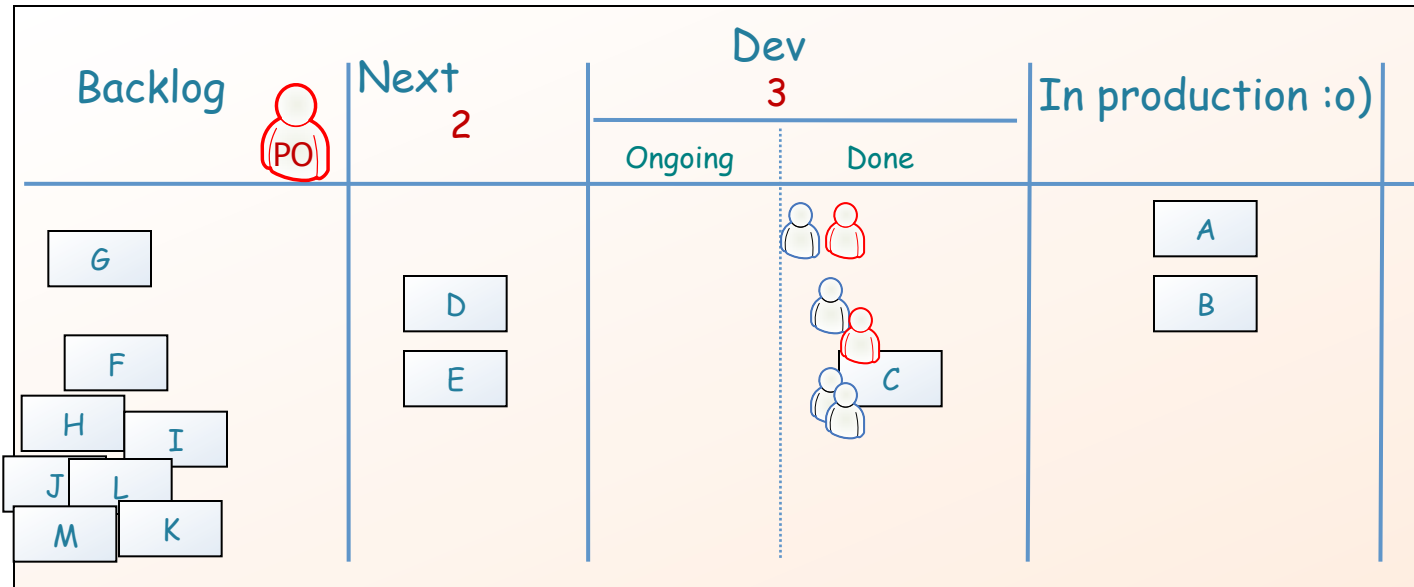




# Scenario 2 – Deployment problem

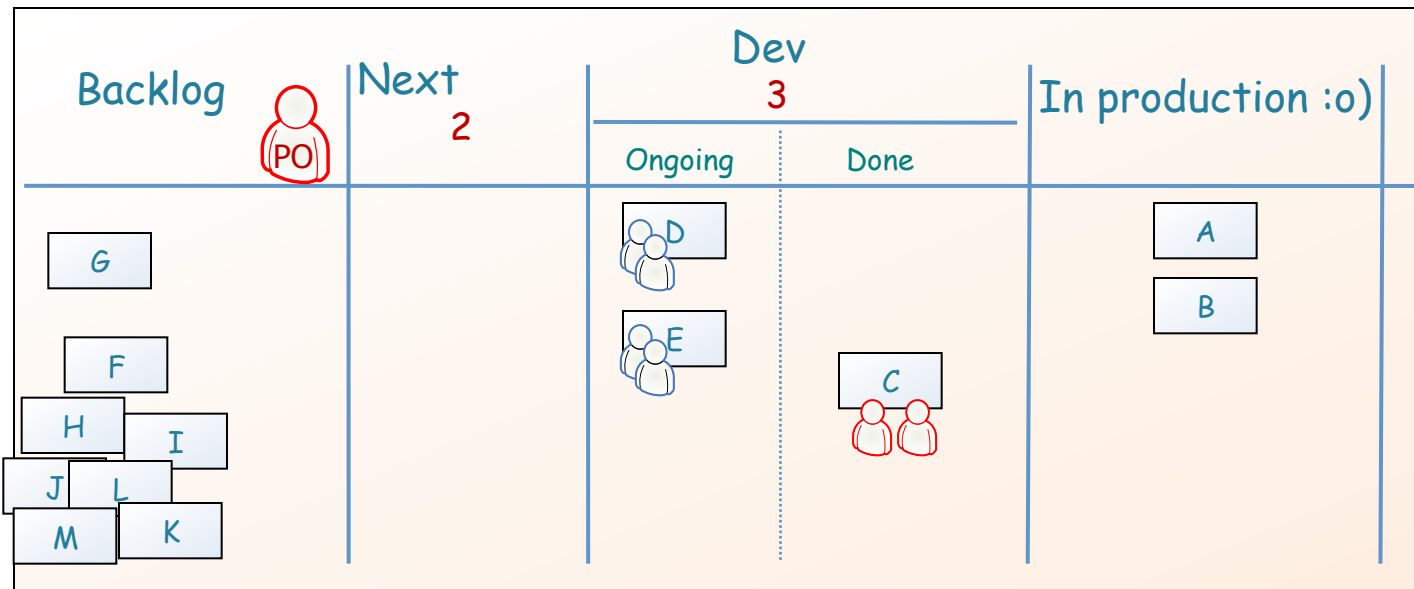


## Scenario 2 – Deployment problem

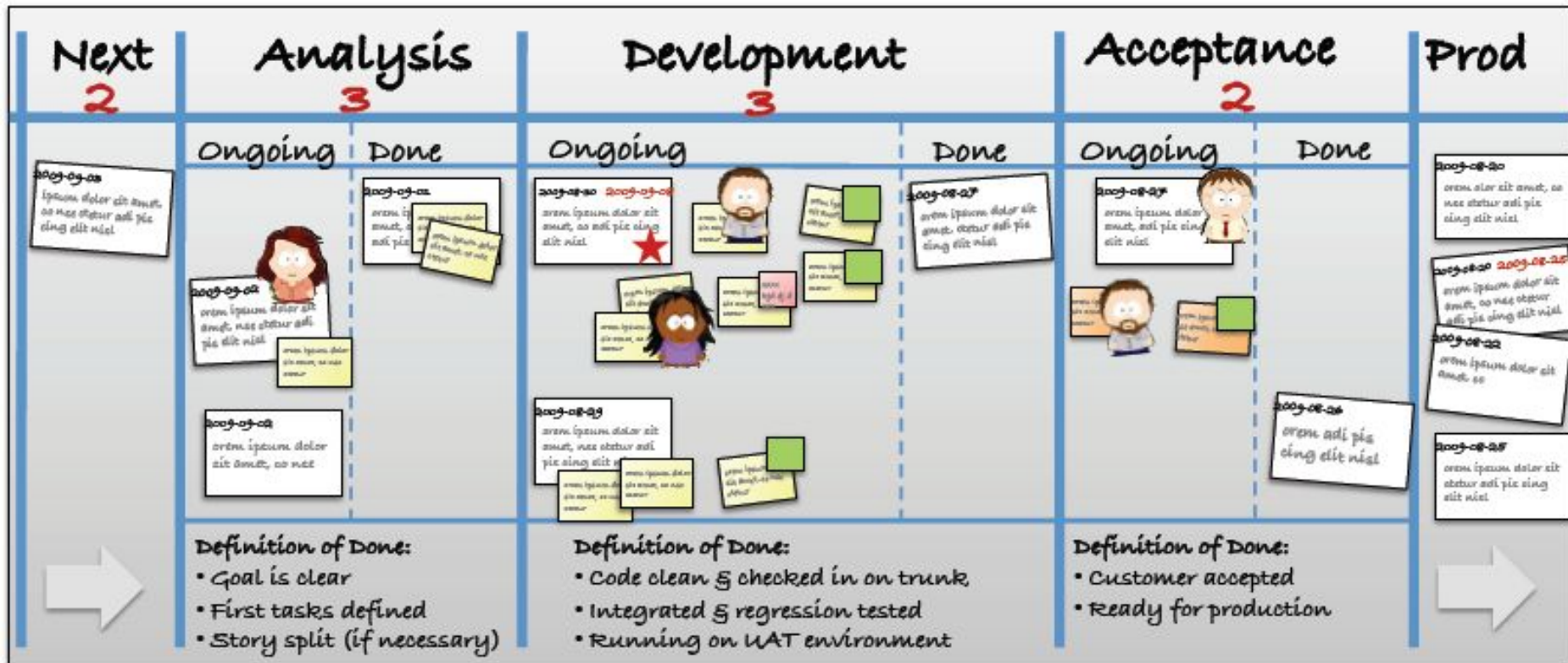




# Scenario 2 – Deployment problem



# The best of both KanBan & Scrum





# Historique de SCRUM

# 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.

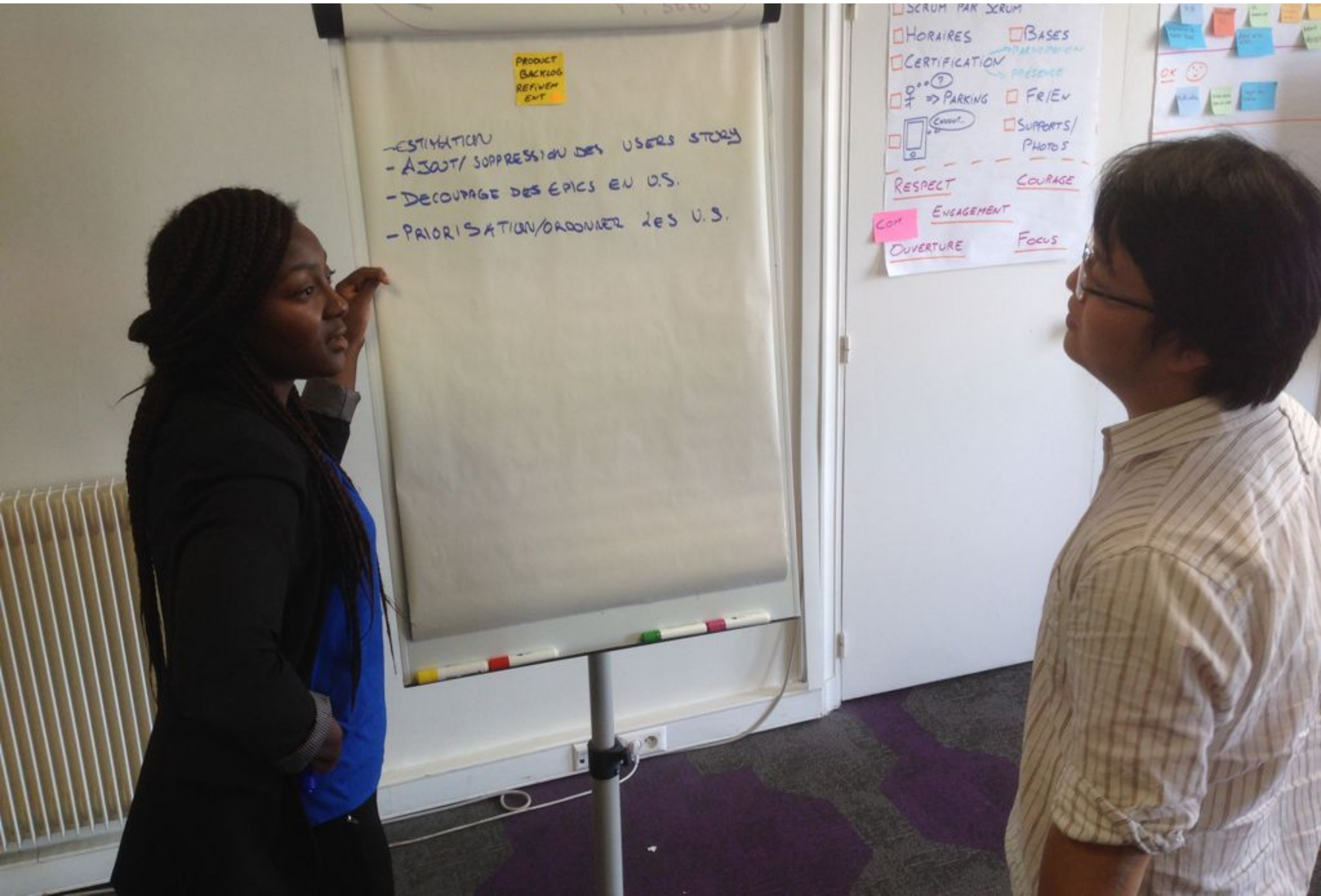


# Principes sous-jacents au Manifeste Agile

- 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

Les participants vont maintenant brainstormer sur les activités à réaliser lors d'un Product Backlog Refinement...



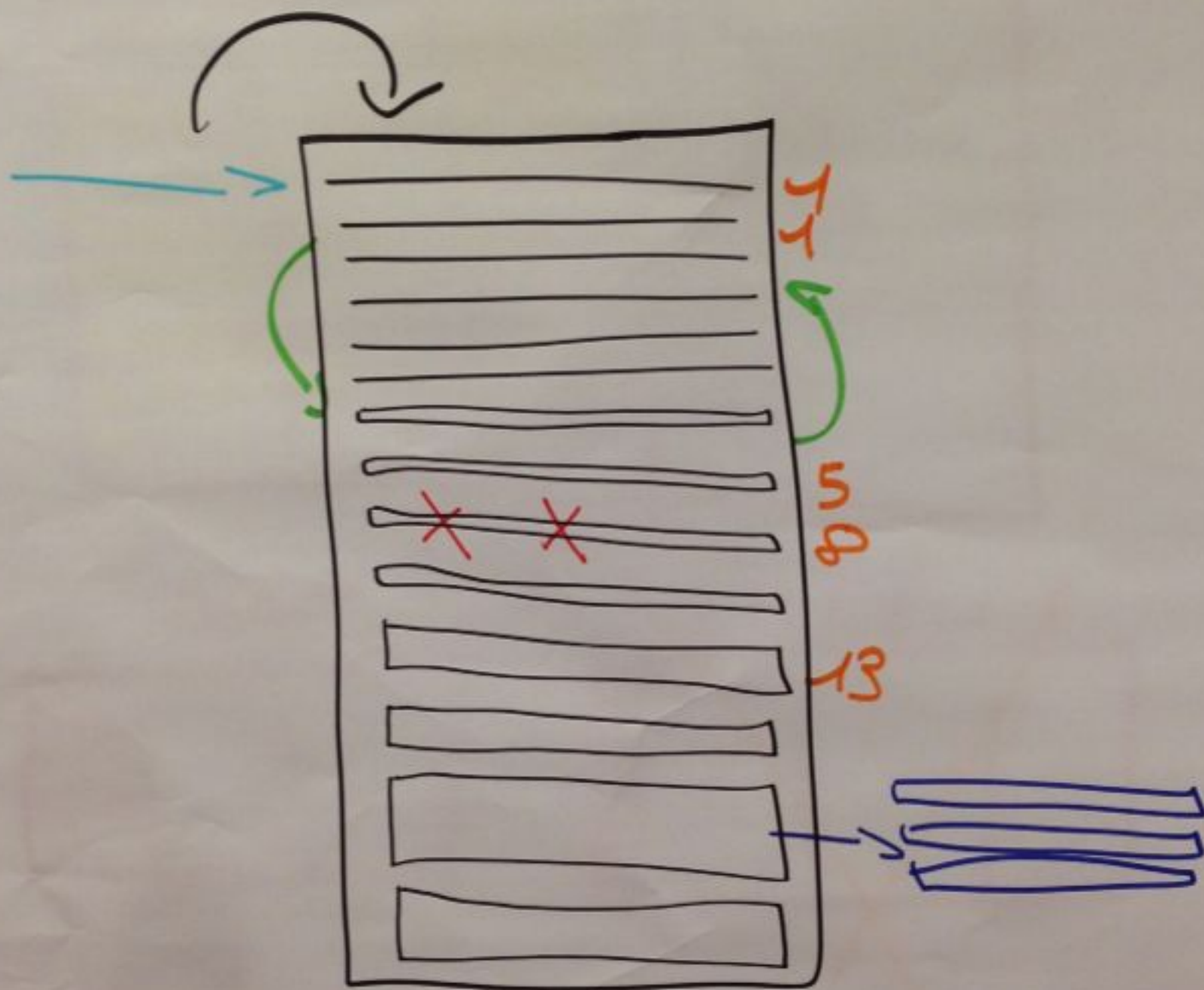


...Et sur comment communiquer avec les sponsors



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(Re) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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



PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

- ESTIMATION
- AJOUT/ SUPPRESSION DES USERS STORY
- DECOUPAGE DES EPICS EN U.S.
- PRIORISATION/ORDONNER LES U.S.
- (- PREPARATION DU SPRINT PLANNING
  - ↳ Lot suivant.)
- (- RAPPEL DE LA VISION ET DES PRIORITES  
PAR LES STAKEHOLDERS.)

COMMUNICATION  
SPONSORS

PO  $\Rightarrow$  Stakeholder

\* 1/mois

\* PO + Stakeholders

\* Quoi ?

\* Etat d'avancement (planning + budget)

\* Roadmap

- Arbitrage

Stakeholders  $\Rightarrow$  PO

\* Au fil de l'eau / ateliers réguliers

\* Quoi ? - Recueil besoins

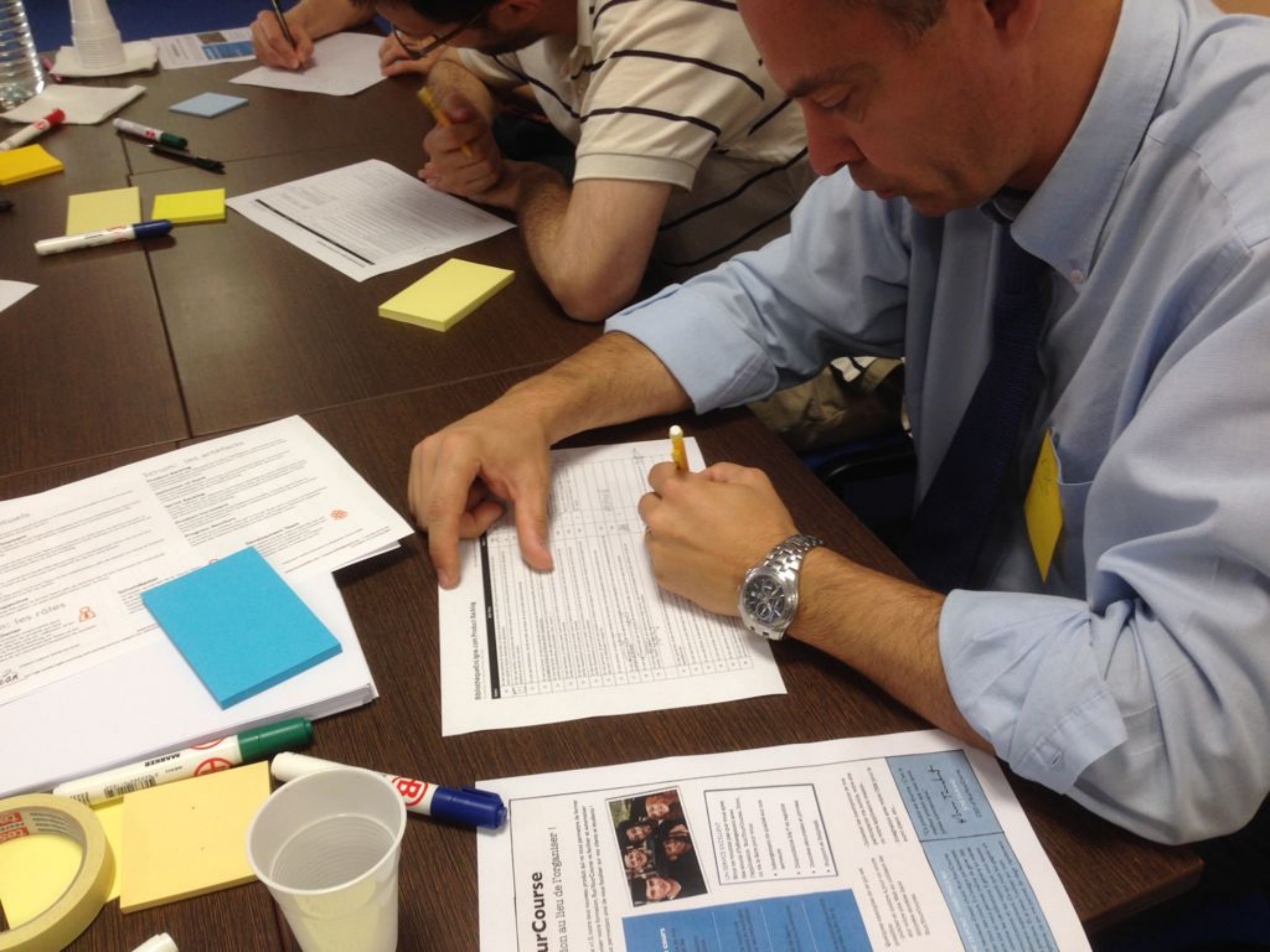
- Propositions



# DEFINITION OF DONE

DDD  
DESIGN  
DEV.  
TEST  
DOCUMENTATION  
VALIDATION  
COMMUNICATION  
FORMATION  
DEPLOIEMENT





Document titled "Bilan de compétences" (Competence Assessment) with a table for recording skills and competencies.

| Compétence    | Maîtrise | Exemples |
|---------------|----------|----------|
| Compétence 1  |          |          |
| Compétence 2  |          |          |
| Compétence 3  |          |          |
| Compétence 4  |          |          |
| Compétence 5  |          |          |
| Compétence 6  |          |          |
| Compétence 7  |          |          |
| Compétence 8  |          |          |
| Compétence 9  |          |          |
| Compétence 10 |          |          |
| Compétence 11 |          |          |
| Compétence 12 |          |          |
| Compétence 13 |          |          |
| Compétence 14 |          |          |
| Compétence 15 |          |          |
| Compétence 16 |          |          |
| Compétence 17 |          |          |
| Compétence 18 |          |          |
| Compétence 19 |          |          |
| Compétence 20 |          |          |

Document titled "Bilan de compétences" (Competence Assessment) with a table for recording skills and competencies.

| Compétence    | Maîtrise | Exemples |
|---------------|----------|----------|
| Compétence 1  |          |          |
| Compétence 2  |          |          |
| Compétence 3  |          |          |
| Compétence 4  |          |          |
| Compétence 5  |          |          |
| Compétence 6  |          |          |
| Compétence 7  |          |          |
| Compétence 8  |          |          |
| Compétence 9  |          |          |
| Compétence 10 |          |          |
| Compétence 11 |          |          |
| Compétence 12 |          |          |
| Compétence 13 |          |          |
| Compétence 14 |          |          |
| Compétence 15 |          |          |
| Compétence 16 |          |          |
| Compétence 17 |          |          |
| Compétence 18 |          |          |
| Compétence 19 |          |          |
| Compétence 20 |          |          |

Document titled "urCourse" (Course) with a table for recording skills and competencies.

| Compétence    | Maîtrise | Exemples |
|---------------|----------|----------|
| Compétence 1  |          |          |
| Compétence 2  |          |          |
| Compétence 3  |          |          |
| Compétence 4  |          |          |
| Compétence 5  |          |          |
| Compétence 6  |          |          |
| Compétence 7  |          |          |
| Compétence 8  |          |          |
| Compétence 9  |          |          |
| Compétence 10 |          |          |
| Compétence 11 |          |          |
| Compétence 12 |          |          |
| Compétence 13 |          |          |
| Compétence 14 |          |          |
| Compétence 15 |          |          |
| Compétence 16 |          |          |
| Compétence 17 |          |          |
| Compétence 18 |          |          |
| Compétence 19 |          |          |
| Compétence 20 |          |          |



Difficultés  
de mise en  
place du SCRUM  
- KENTALITE  
FR

- EXPLIQUER LA DEMARCHE  
AUX SPONSORS
- AVOIR LE SOUTIEN DE  
LA HIERARCHIE
- Formation Interne/externe
- DIFFUSER LES PRINCIPES /
- PARTIR DES PROBLÈMES

Discussion ensuite sur comment gérer les résistances

BON  
PO ???

- apport valeur métier : vague ?
  - " réponses aux questions business venant de l'équipe
- comm + transparence → eq.
- stakeholders
- bon intermédiaire entre les différents interlocuteurs
- pas d'intervention sur le comment
- force de proposition vis à vis des stakeholders

Et de ce que l'on peut attendre d'un bon PO



# Scrum Offshore

Voir via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>

# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT



# Conclusion

# CERTIFICATION

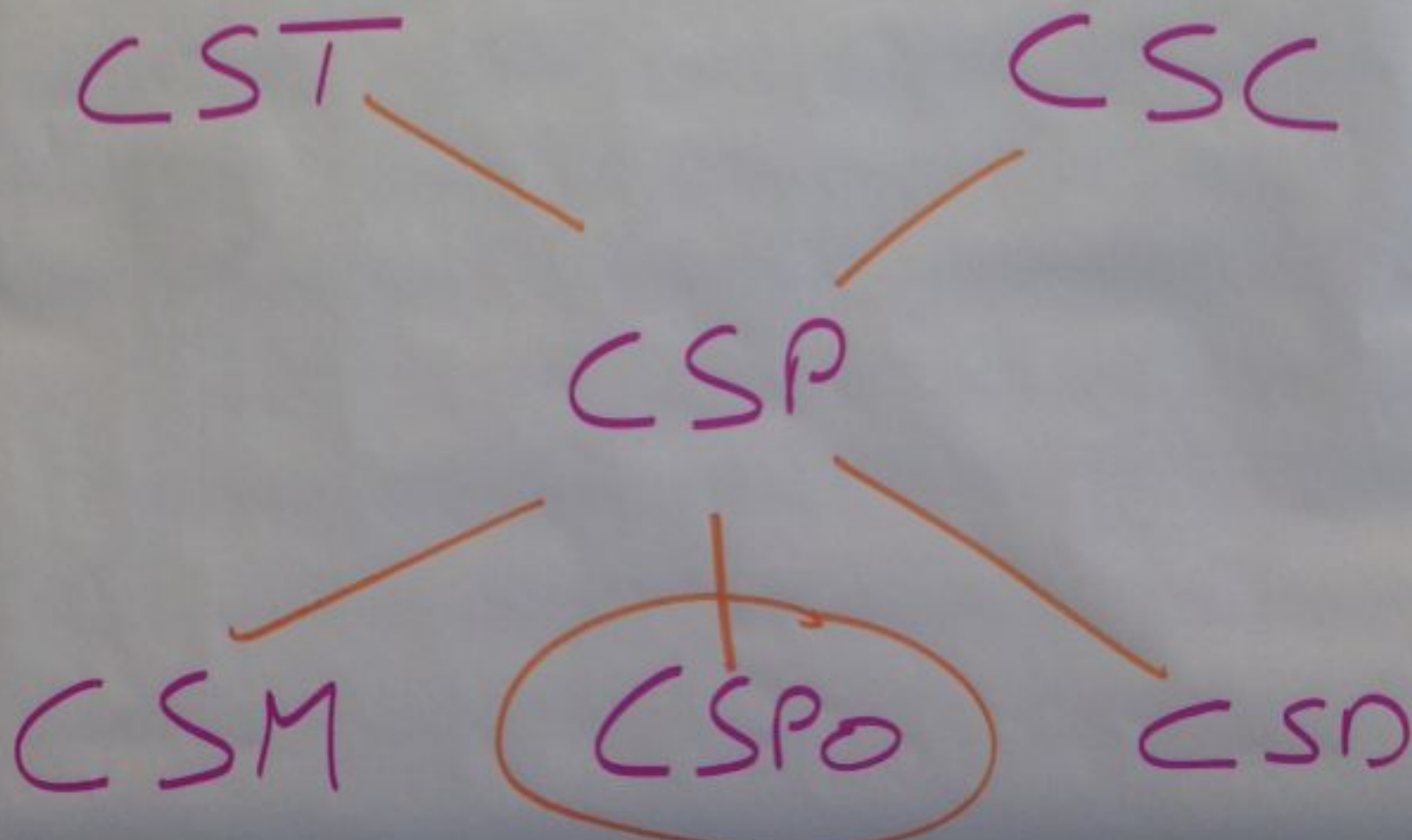
☐ BRUNO ENVOIE EMAILS

☐ ACCEPTER INVITATION

☐ PARTICIPEZ A LA  
COMMUNAUTE'

↳ FRENCH USER GROUP  
SCRUM

---




Ensuite, discussion sur la certification et sur les différentes certifications de la Scrum Alliance.



# JOUR 2

⑤ JOUR 1 → JOUR 2 INTRO REFINE TEAM BACKLOG ORDONNER LE PRODUCT BACKLOG TRIER LES STARS

TRIER: CRITÈRES TRIER: TECHNIQUES VALEUR MÉTIER INVEST ECRIRE DES USER STORIES

⑥ ESTIMATION & PLANNING ESTIMATIONS RELATIVES  VELOCITÉ RELEASE BURNDOWN

⑦ REFINEMENT BACKLOG DU COURS PHOTO GROUPE SCRUM: LES ACTIVITÉS SPRINT PLANNING TRAINING SPRINT REVIEW

DAILY SCRUM SPRINT RETROSPECTIVE PO KANBAN ESTIMER? PLANIFIER? HISTOIRE DE SCRUM MANIFESTE AGILE

COMMUNICATION SPONSORS PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

⑧ DEFINITION OF DONE MAUVAIS PRODUCT BACKLOG SIMUL EQUIPE DEV CONCLUSION FB FORM CERTIF

La place de la documentation Difficultés de mise en place de SCRUM - NÉCESSITE FR BON PO ??? DEV TEAM PARTAGÉ EMAILS

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.