

# Formation Certified ScrumMaster 25 & 26 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)





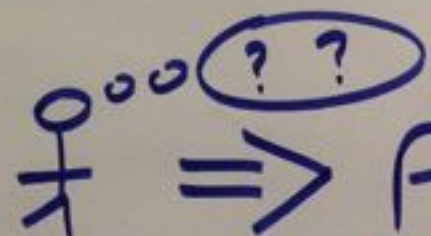
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

☐ PARTICIPATION

☐   $\Rightarrow$  PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS  
☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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



# PRODUCT BACKLOG



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



## SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT  
DU COURS

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET

  
APPRENDRE

TOUR  
DE  
TABLE

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

ÉQUIPES

FORMAT  
USER  
STORY

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



①

②

③

④

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



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











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



# FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

AFIN DE... <RAISON /  
OBJ. BUSINESS>

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





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





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







AFIN DE... (RAISON)



Anthony Bull - Jura



Maud Cahuet

Gilles Blondel





ENTANT QUE : MANAGER  
JE VEUX : CERTIFICATION  
AFIN DE : SATISFAIRE  
LES ACHETEURS

ENTANT QUE : CONSULTANT  
JE VEUX : UNE FORMATION  
MANAGERIALE  
AFIN DE : ME ASSURER  
SUR





# WINDOWS

EN TANT QUE 'SM'  
JE VEUX VALIDER MES  
ACQUIS  
AFIN DE ME RASSURER

EN TANT QUE 'CP'  
JE VEUX MIEUX MIXER  
SCRUM ET PMI  
AFIN DE REUSSIR MES  
PROJETS

EN TANT QU'EMPLOYE  
JE VEUX ETRE  
CERTIFIE  
POUR TRAVAILLER SUR  
DE TELS PROJETS

En tant que consultant  
je veux valider le futur de  
mon entreprise (offre de  
service)

En tant que responsable projet  
je veux apprendre le fonctionnement  
opérationnel de scrum  
afin de le mettre en place sur  
mes projets futurs

En tant que consultant  
je veux valider le futur de  
mon entreprise (offre de  
service) et l'appliquer à mes clients  
pour pouvoir le proposer également  
à mes clients

EN TANT QUE  
SCRUM MASTER  
JE VEUX  
VOIR LA "DEFINITION"  
DE SCRUM  
AFIN DE  
PERMETTRE A L'EQUIPE  
DE BIEN FONCTIONNER

EN TANT QUE DEV  
Je veux avoir la certip  
afin de avoir plus de  
légitimité devant le client

EN TANT QUE  
CHIEF DE PROJET  
JE VEUX  
COMPRENDRE LES  
LIMITES DU TRAVAIL  
DU SCRUM MASTER  
AFIN DE  
PERMETTRE A L'EQUIPE  
DE BIEN FONCTIONNER

En tant que développeur  
je veux maîtriser scrum  
afin de améliorer  
la qualité des projets

En tant que Scrum Master  
je veux améliorer en continu  
pour pouvoir jouer  
le rôle du SCRUM MASTER

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



## VIOLET SANTÉ

En tant que "Doktor"  
je veux connaître la  
règle de 30.  
Afin d'aider les autres  
pour mener à bien  
un projet.

En tant que webmaster  
je veux savoir comment  
collaborer efficacement  
avec le détenteur  
du projet

En tant que webmaster  
je veux savoir quand  
ne pas être  
serumant  
(quand ce n'est pas  
un travail)

En tant que consultant  
je veux remettre du  
côté des considérations  
Afin de pouvoir expliquer  
clairement les choses

En tant que webmaster  
je veux savoir  
comment fluidifier  
la communication  
DEV et PO

En tant que "Architecte"  
je veux "Apprendre"  
à Estimer des tâches  
Afin de "Mieux planifier"

En tant que consultant  
je veux connaître Scrum  
afin de le proposer à nos  
clients

En tant que Chef de projet  
je veux être capable de  
afin de compléter mes  
compétences

En tant que "Développeur"  
je veux devenir "SM"  
Afin de "Maîtriser le  
framework Scrum"

En tant qu'informaticien  
je veux apprendre Scrum  
afin d'optimiser ma planification



# TERRE DU MILIEU

EN TANT QUE : MANAGER  
JE VEUX : CERTIFICATION  
AFIN DE : SATISFAIRE  
LES ACHETEURS

En Tant que : S.M.  
Je veux : avoir les  
Bases Scrum  
Afin d'avoir une vision  
autre que celle de mon  
entreprise

ETQ Développeur  
Je veux comprendre  
la fonctionnalité  
des éléments de SCRUM  
Afin de pouvoir y  
participer le mieux possible

En Tant que S.M.  
Je veux comprendre  
les rôles SCRUM  
Afin de me positionner  
au sein de l'équipe

ETQ futur SCRUM  
master  
Je veux comprendre  
le rôle de SCRUM  
master  
Afin de savoir à quel  
moment intervenir

EN TANT QUE MANA  
GER  
JE VEUX L'ENSEMBLE  
DES CÔTÉS RÉSEAU  
AFIN D'ÉVALUER LES  
RENTABILITÉS PROPOSÉES

EN TANT QUE SCRUM  
MASTER  
JE VEUX PRENDRE  
DU RECUL SUR CETTE  
MÉTHODE  
AFIN D'AIDER MON  
ÉQUIPE DANS LE PROCESS  
ANALYSE

EN TANT QUE S.M.  
JE VEUX APPRENDRE  
DES TRUCS ET ASTUCES  
AFIN D'AIDER MON  
ENTREPRISE DANS SON  
CHANGEMENT SCRUM

EN TANT QUE S.M.  
JE VEUX REPRENDRE  
LES BASES SCRUM  
AFIN DE M'AMÉLIORER  
COMME S.M.

EN TANT QUE : CONSULTANT  
JE VEUX : UNE FORMATION  
AUTREMENT  
AFIN DE : ME ASSURER  
SUR MES COMPÉTENCES



# Les principes de SCRUM





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





Les participants ont une série de contraintes à respecter et ils vont travailler durant 5 sprints



















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









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





# PROJET SCRUM

OBJECTIF:



UN MAX DE  
POINTS

☐ AIR-TIME

☐ TOUT LE MONDE TOUCHE

☐ BALLE A TERRE = PERDUE

☐ PAS VOISIN DIRECT

☐ UNE ÉQUIPE

☐ DEBUT = FIN

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

5	14	15	10	20
9	13	-	3	42

Après un premier sprint à "9" points l'équipe a pu apprendre de son expérience et passer à 42 ! Certains sprints étaient moins bons mais on permis d'expérimenter une nouvelle technique plus efficace.



# DEBRIEF

COM

ESSAI 2<sup>e</sup> SYSTÈME

TEST

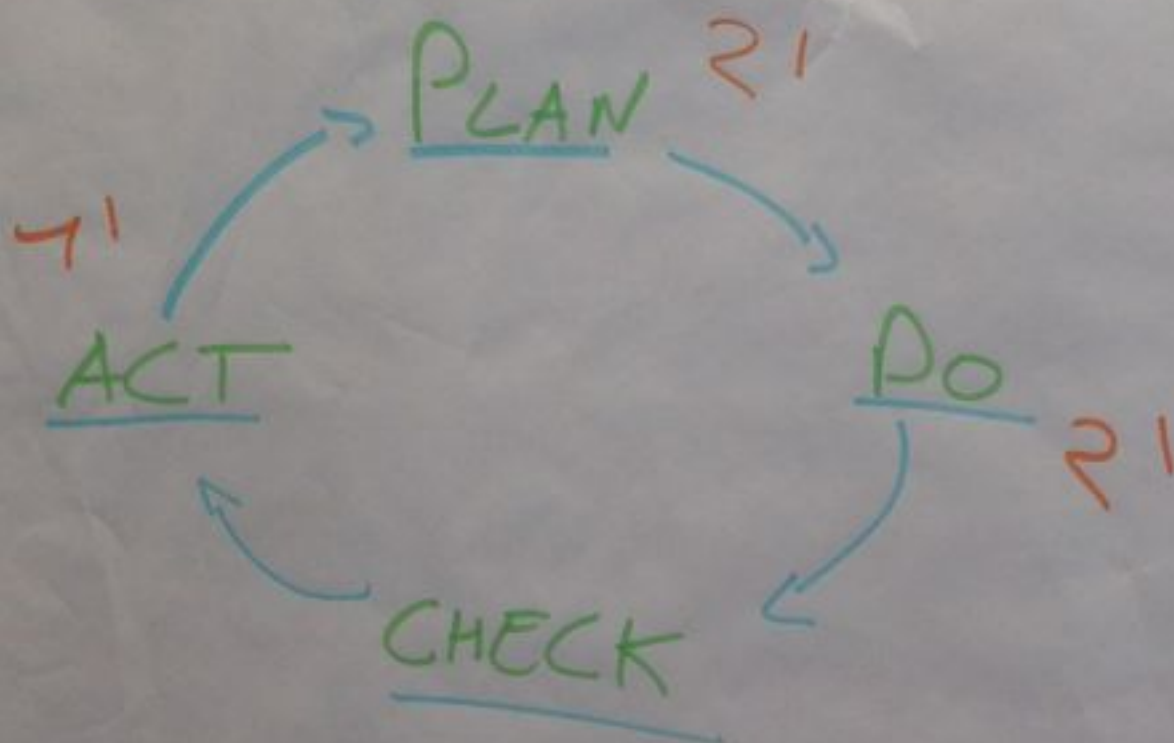
NOUVELLE  
IDÉE, ON  
TESTE?

"ON PEUT PAS"

ECOUTE

CLIENT

## PDCA



INSPECT

RE 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](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



# LES 3 PILIERS

SCRUM

TRANSPARENCE

INSUCCES

ADAPT

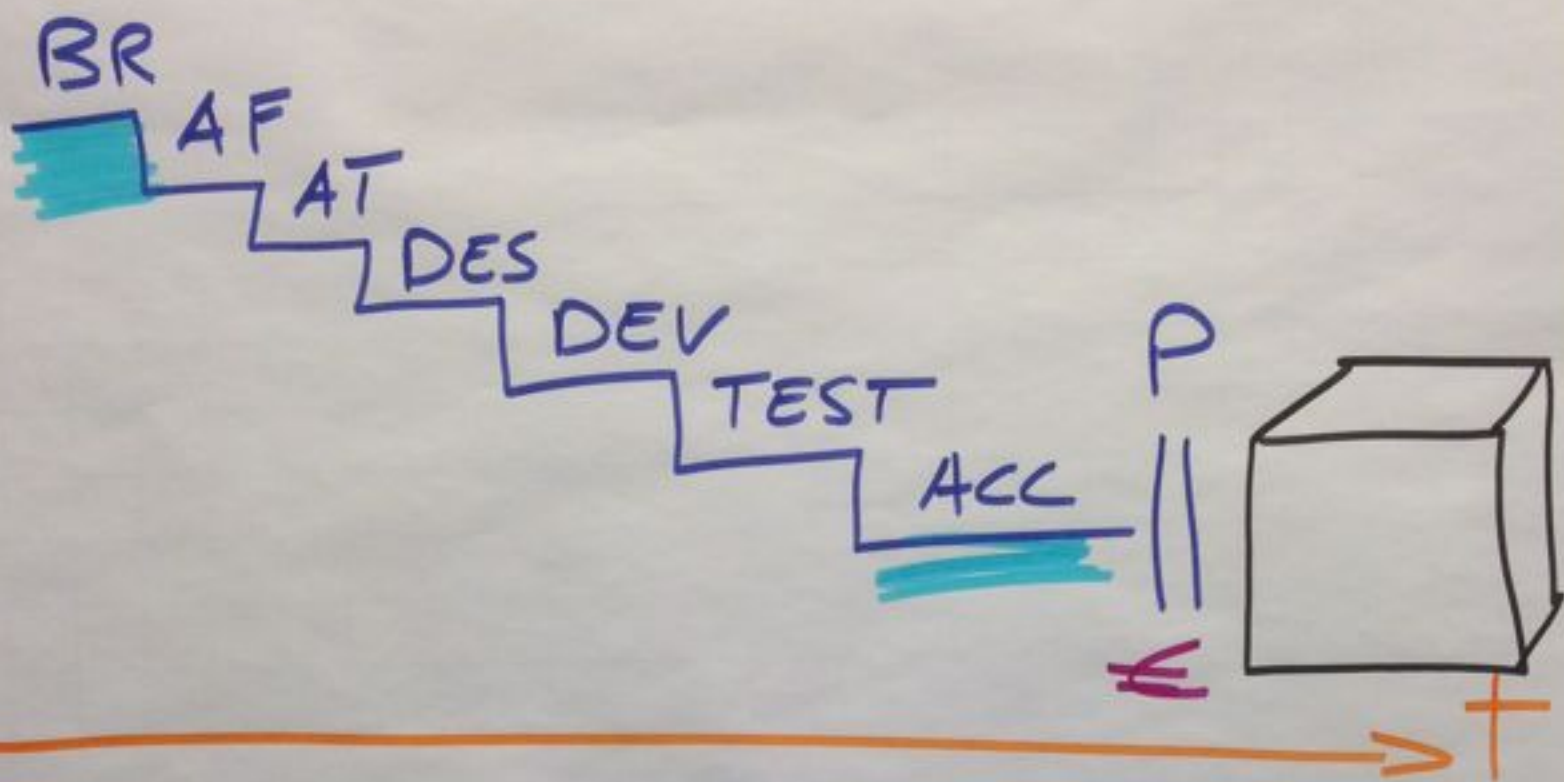
Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.



# Aperçu du “framework” SCRUM

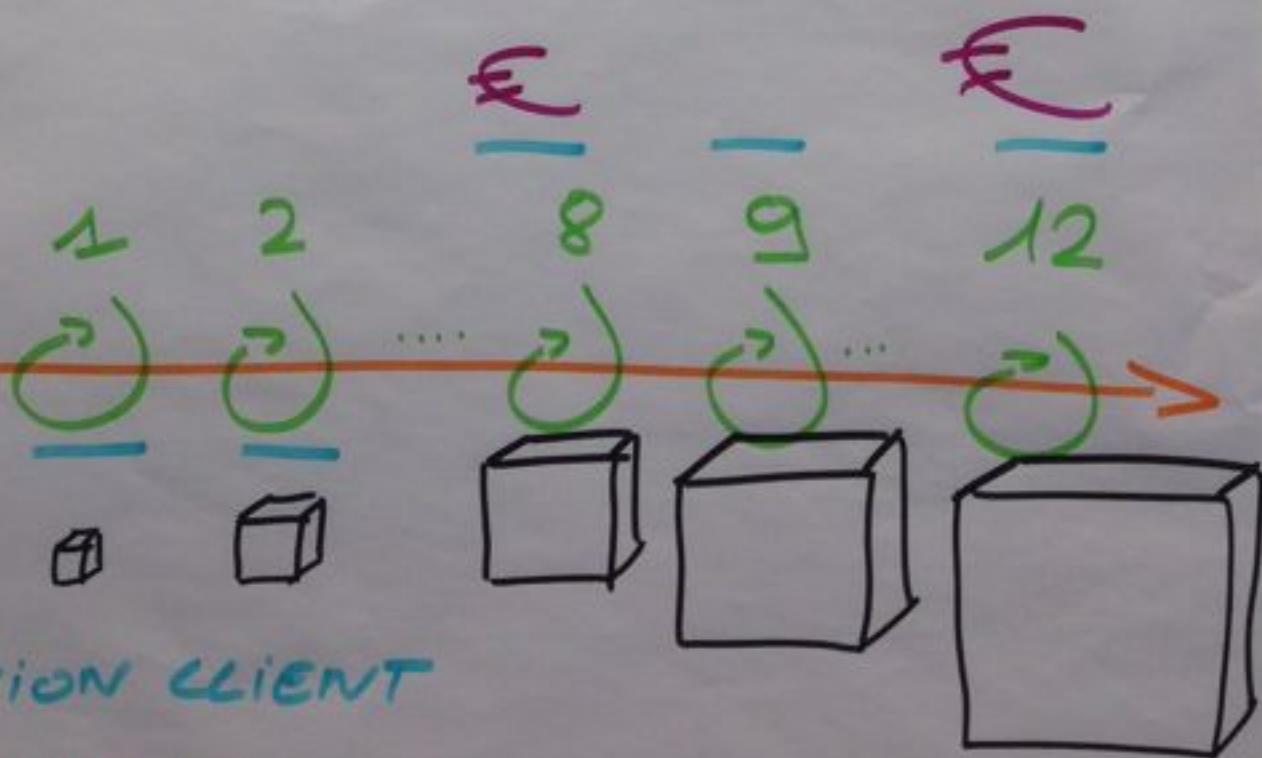


# PLAN DRIVEN



# 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 😊

TRAVAIL EN ÉQUIPE

Ambiance

SUPER VISUEL!

Forme

Programme

PRATIQUE

EXO Ludique

Ball point game

BON FIL ROUGE

formati  
très  
dynamique

Participation  
entre  
formés

formateur

Animation  
Présentation visuelle  
et active

EXPLICATIONS  
TRÈS  
CLAIRES

OK



EXPLICATIONS  
ASSEZ  
POUSSÉES

cadre  
de la  
formation

ACCUEIL

A AMÉLIORER



Wifi

Possibilité  
Prise de  
note (si  
besoin)

CROISSANTS

LES  
POST-IT  
NE VAIENT  
PAS

Exemple post-it pour le  
projet réel

PETIT  
DES  
ACCUEIL

GLOSSAIRE  
SCRUM  
MANQUE

- SCRUM  
+ SCRUM  
MASTER

exemple post-it pour le  
projet réel

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.



# 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

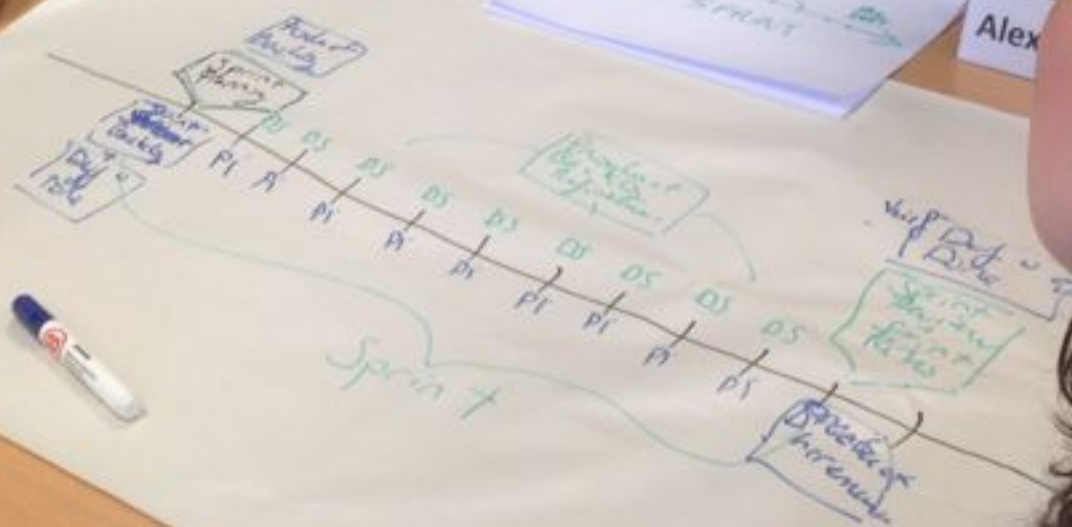
PRODUCT INCREMENT  
PROGRESS INDICATORS

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







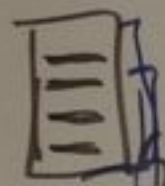




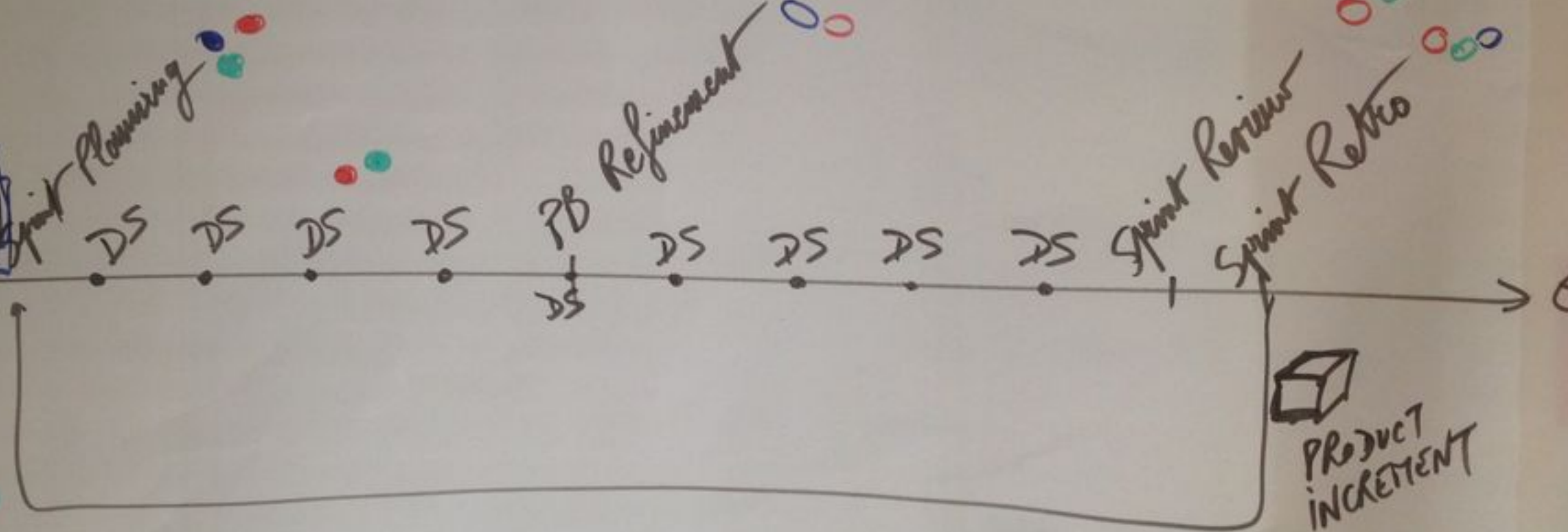




# SPRINT



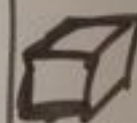
Def of Done



SR

PO

DT



Product Increment



PO  
sn Product Backlog

\* Sprint Planning

Sprint Product Backlog

+ Def Done

\* Product Backlog Refinement

Verif Def Done

\* Sprint Review  
Sprint Retros

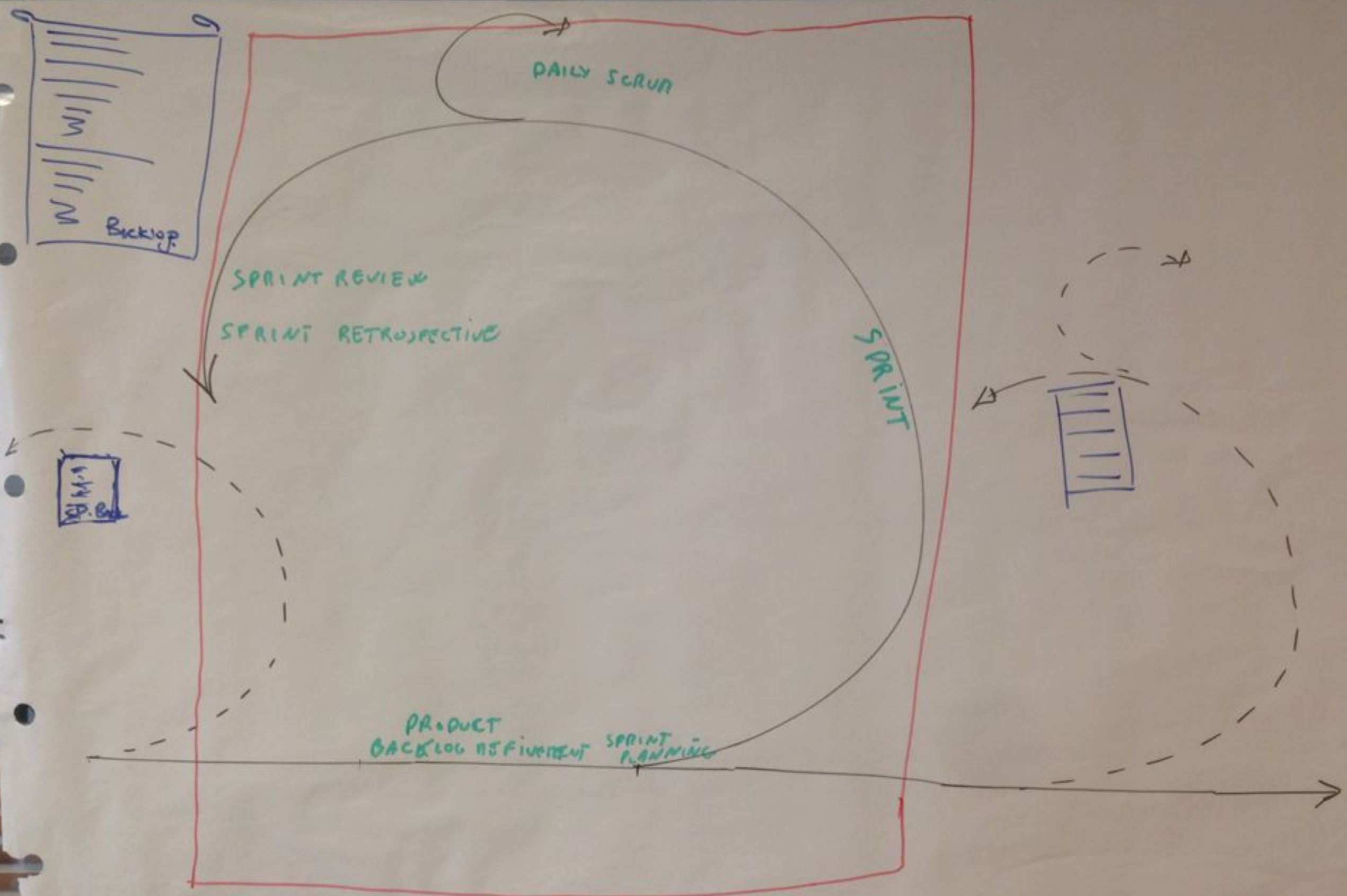
DS DS DS ... DS DS DS DS DS DS  
dev dev dev ...  
PI<sub>sn</sub> PI<sub>sn</sub> PI<sub>sn</sub> PI PI PI PI PI PI PI

Product Increment

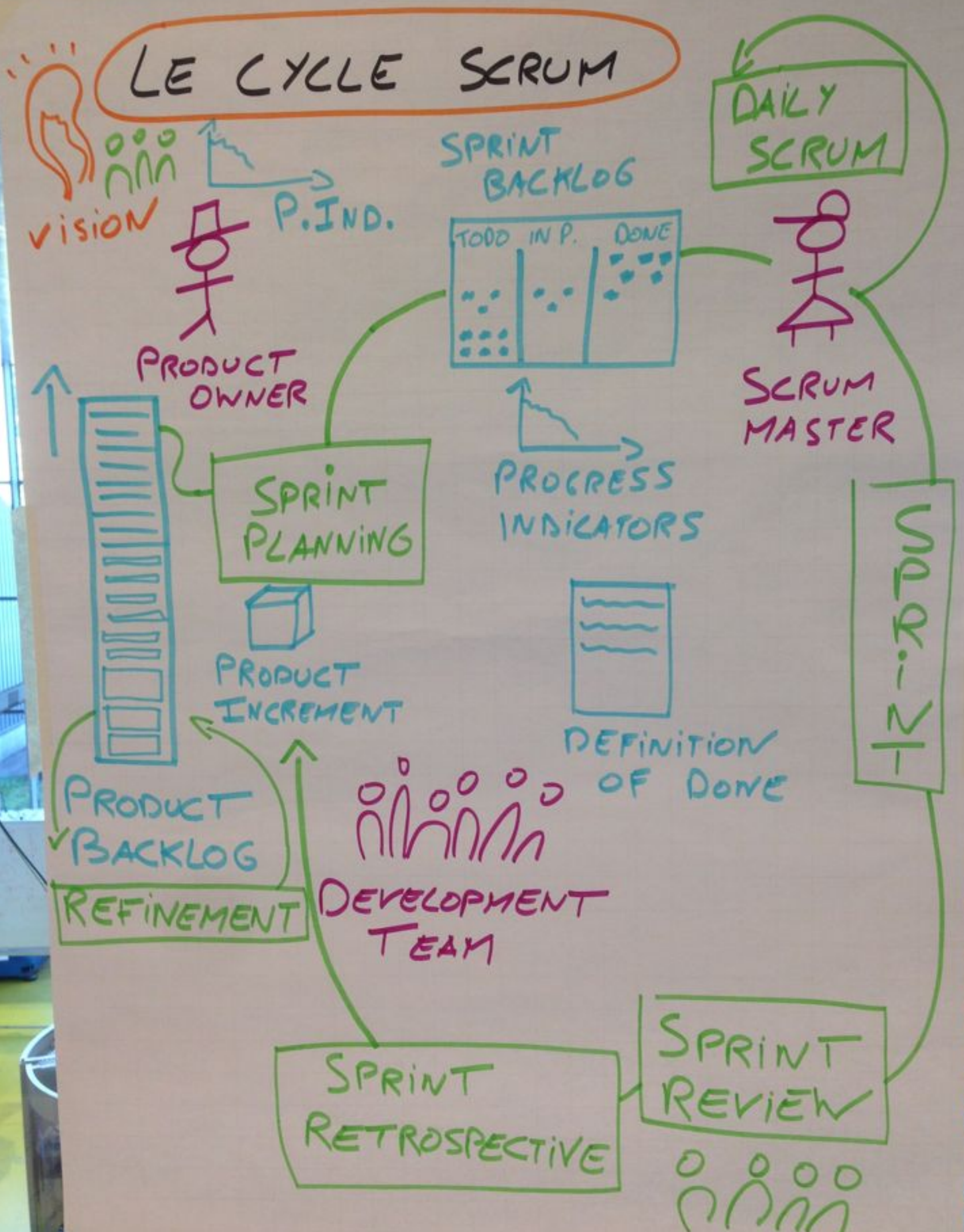
Sprint \*









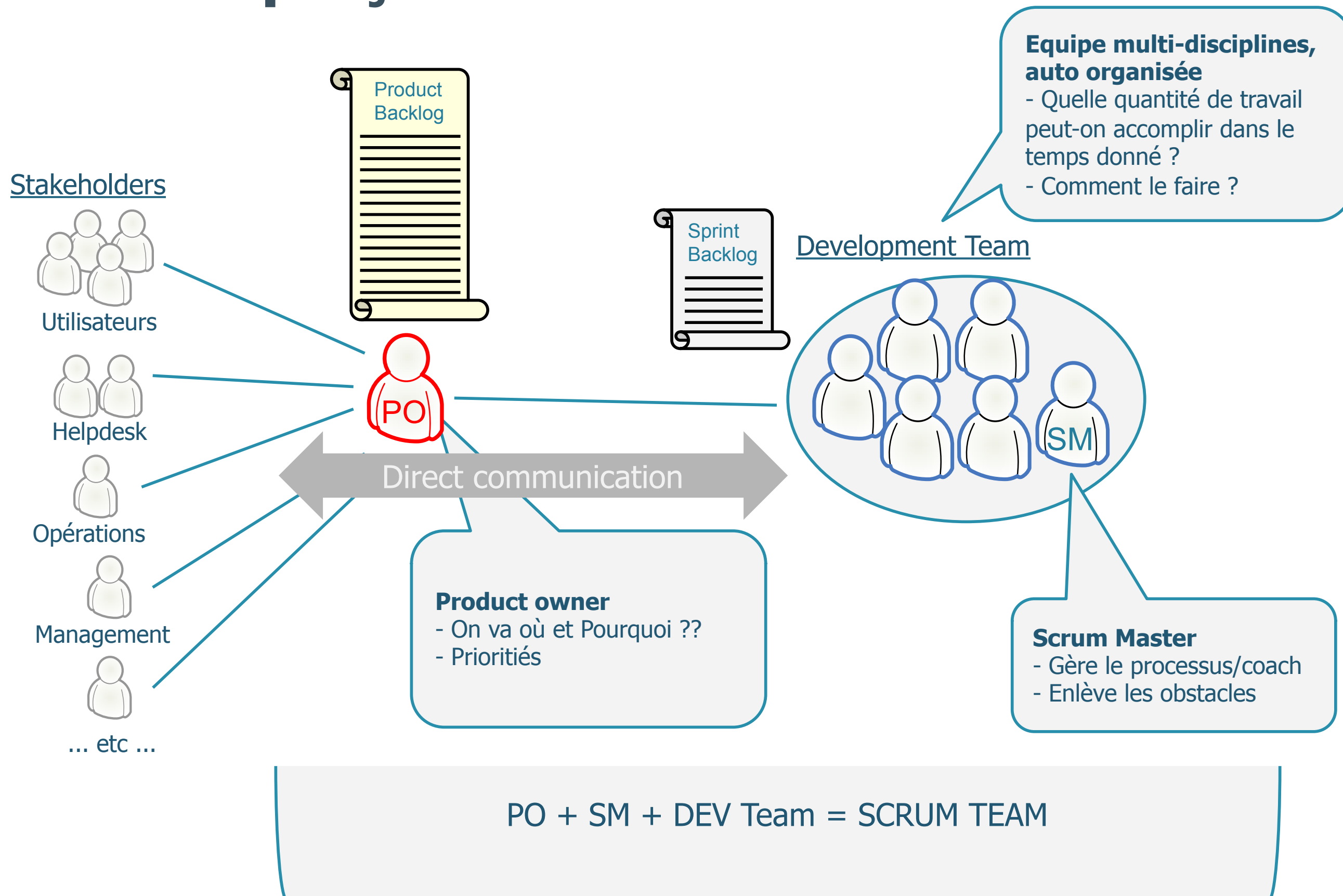


Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

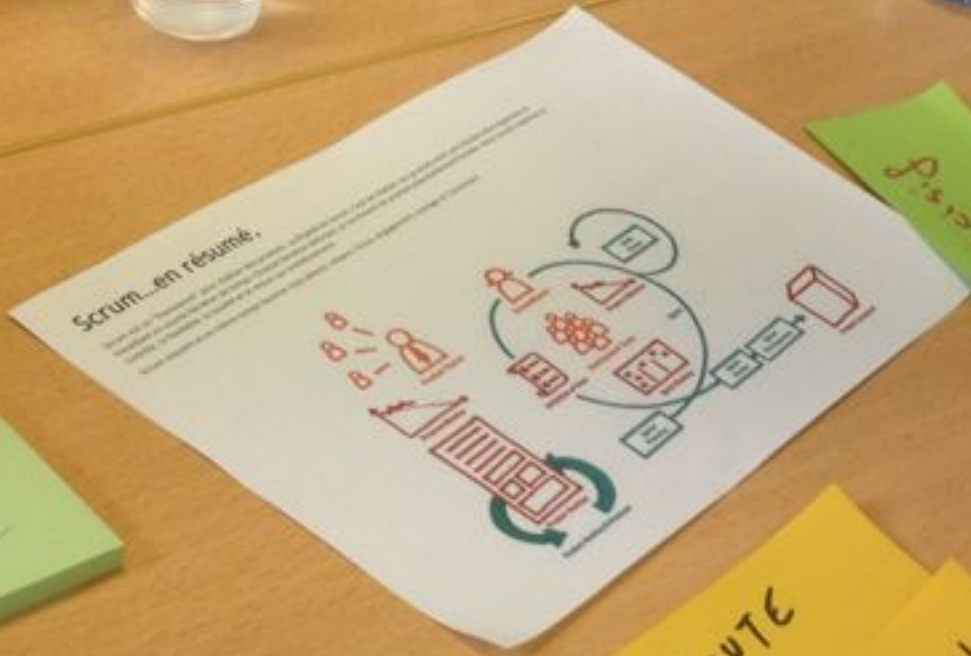


Les différents rôles

# 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 nécessaires pour bien assumer de ces rôles.



Alexandre Obeilanne



SN  
Patient

SN  
Humilité

SN  
à l'écoute

SN 3T  
COMMUNIQUE



### Scrum: les rituels

#### Sprint

Le Sprint est une période de travail fixe, généralement de 2 à 4 semaines, au cours de laquelle l'équipe développe et teste une nouvelle version du produit.

#### Product Backlog Refinement

Le Product Backlog Refinement est une activité qui consiste à prioriser et à détailler les éléments du Product Backlog.

#### Sprint Planning

Le Sprint Planning est une activité qui consiste à sélectionner les éléments du Product Backlog à travailler pendant le prochain Sprint.

#### Daily Scrum

Le Daily Scrum est une réunion quotidienne de 15 minutes qui permet à l'équipe de se synchroniser et de discuter de leur progression.

#### Sprint Review

Le Sprint Review est une réunion qui permet à l'équipe de présenter les résultats de leur Sprint et de recevoir des feedbacks.

#### Sprint Retrospective

Le Sprint Retrospective est une réunion qui permet à l'équipe de réfléchir à leur processus de travail et à identifier des axes d'amélioration.

### Scrum: les artefacts

#### Product Backlog

Le Product Backlog est une liste priorisée des éléments à développer, qui constitue le référentiel principal pour l'équipe.

#### Definition of Done

La Definition of Done est une liste de critères qui définit les conditions de fin de travail d'un élément du Product Backlog.

#### Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est une liste des éléments du Product Backlog que l'équipe a sélectionnés pour travailler pendant le prochain Sprint.

#### Increment

L'Increment est le résultat tangible d'un Sprint, qui peut être une fonctionnalité, un module ou un composant.

#### Progress Report

Le Progress Report est un document qui permet à l'équipe de suivre l'avancement de leur travail pendant le Sprint.

#### Development

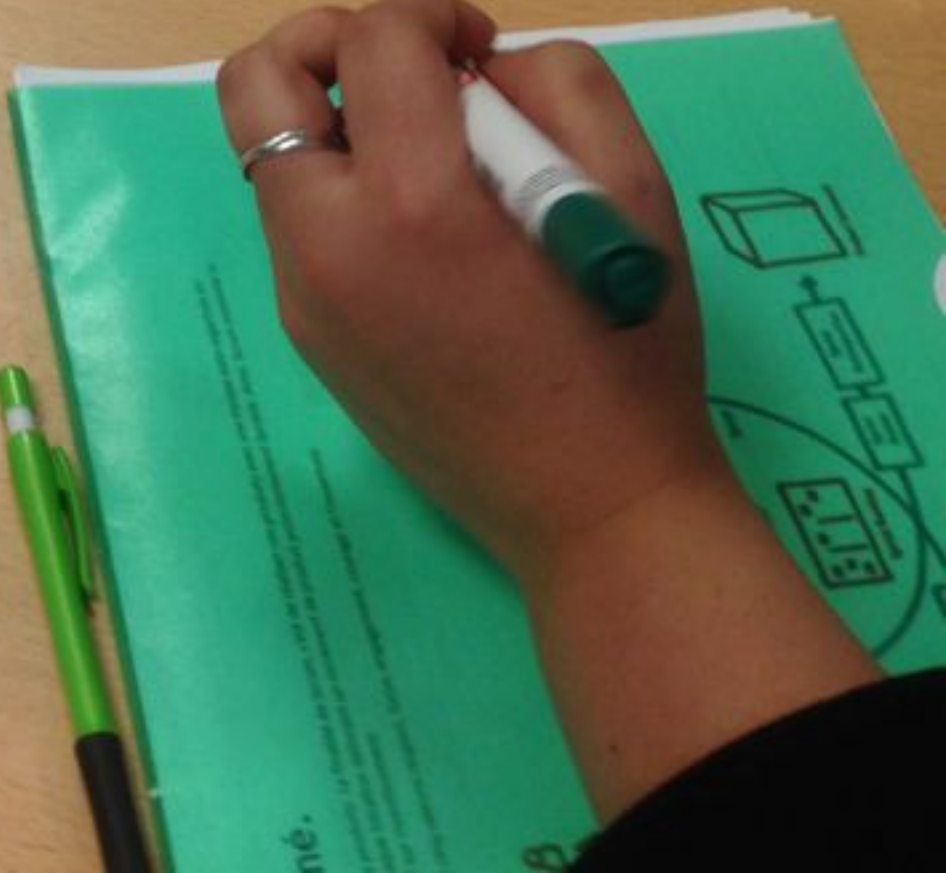
Le Development est l'ensemble des activités de développement qui permettent de créer l'Increment.

#### Scrum Master

Le Scrum Master est une personne qui aide l'équipe à comprendre et à appliquer le cadre Scrum.

#### Product Owner

Le Product Owner est une personne qui est responsable de la gestion du Product Backlog et de la livraison de l'Increment.











Mick Philippon

David Joubert

Idriss Selhoum

Lionel

Savoir  
détacher  
les Post-its

Autonomie

- solidifier



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

Superviseur  
Vision

Synthétique

Connaissance  
Métier

Espil-sé  
Synthèse

Décisif

PO

DISPONIBLE

PO

ADAPTABILITÉ

PO

SELF  
LESS

PO

EMPATHIE

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

☐ AUTO-ORGANISÉS [ 5 , 9 ]

☐ MULTI-SKILLS

☐ RÉALISENT 

☐ PULL VS PUSH



DT  
PRO-ACTIVE

- solidaire

Autonome

respectueux  
engagé

CREATIVITÉ

AUTONOMIE  
(et auto-critique)

DT  
AUTONOMIE

DT  
COMMUNICATION

# La “Development team”

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



# APPLIQUER SCRUM

---

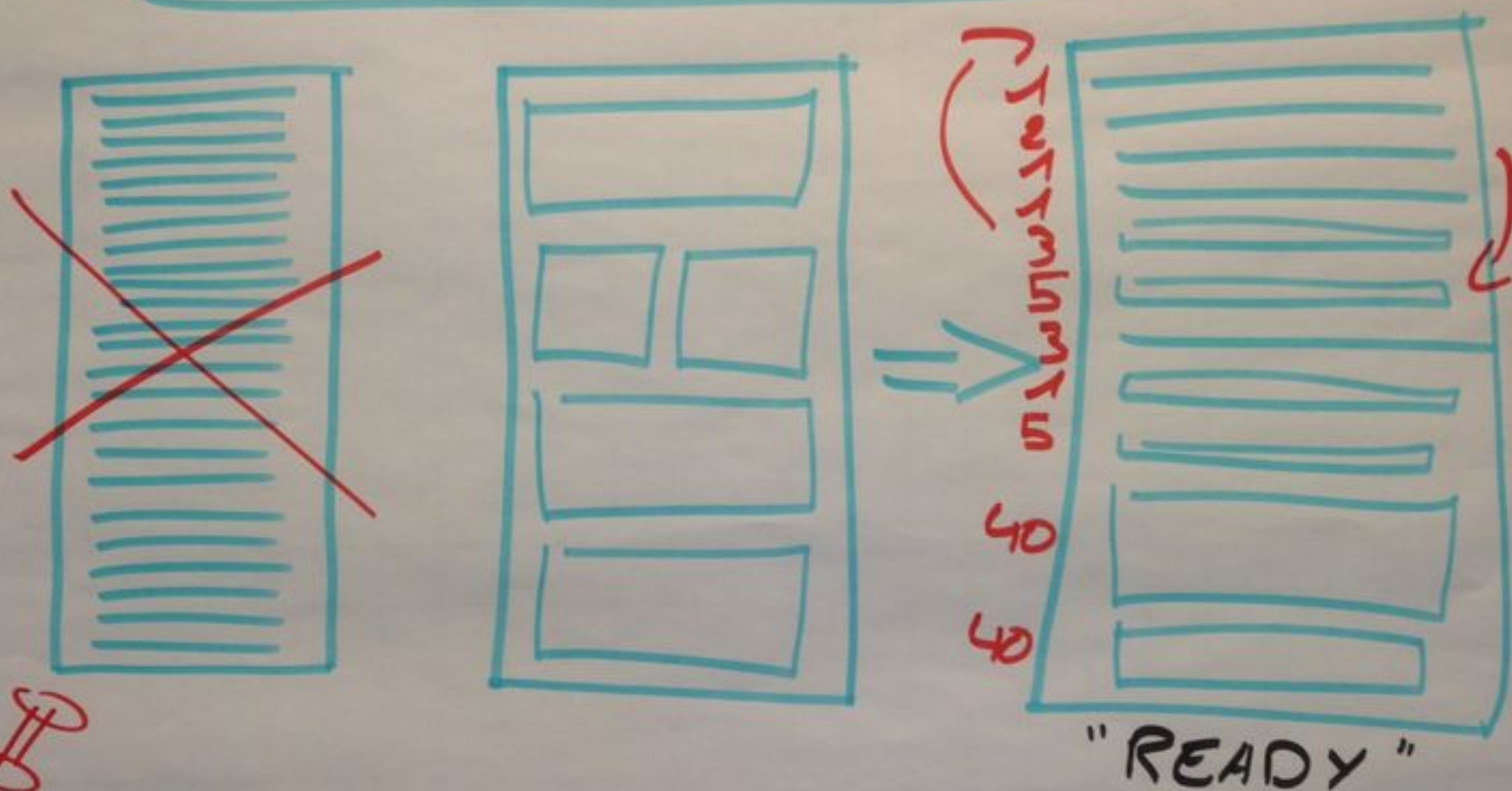
SHU - HA - RI

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  $\angle$  ROI <sup>€</sup>  
(DEADLINE)
- ☐ DÉPENDANCES  $\angle$  TECH / BUS.
- ☐ RISQUES
- ☐ COÛTS

VITAL  
/LUXE

VALEUR  
MÉTIER

VALEUR  
MÉTIER

Rapport  
estimé  
important

DÉPENDANCE

VALEUR US

COÛT US

PRIORITÉ

PRIORITÉ

CUSTOMER  
VALUE  
ADD

DÉPENDANCES  
ENTRE US

Value  
Business

Prio  
PO

Business  
Value

dépendance  
autre  
service ?

MATURITÉ  
US

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 ?





PRINCIPES DE COLLABORATION

<input type="checkbox"/> SCRUM NE SCRUM	<input type="checkbox"/> BASES
<input type="checkbox"/> HORAIRES	<input type="checkbox"/> FEELER
<input type="checkbox"/> CERTIFICATION	<input type="checkbox"/> SUPPORT / PHOTOS
<input type="checkbox"/> 100% PATRONS	<input type="checkbox"/> COURAGE
<input type="checkbox"/> RESPECT	<input type="checkbox"/> FOCUS
<input type="checkbox"/> OUVERTURE	

POUR LE FEEDBACK

TOUS LES JOURS

100% PATRONS

100% FEELER

100% SUPPORT / PHOTOS

100% COURAGE

100% FOCUS











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



# BÉNÉFICES

FEEDBACK  
RÉGULIER

PRODUIT  
CORRESPOND  
À L'ATTENDU

ADAPTABILITÉ  
au changement

efficacité

Adaptif

évolutif

LIVRAISONS  
+ FRÉQUENTES

TE PEUX CHANGER  
TON CDC PENDANT  
LE PROJET  
(GRATUITE!)

BUGS CORRIGÉS  
+ VITE

REACTIVITÉ

CENTRÉ  
SUR  
LE BESOIN

transparence

Adaptabilité  
au  
Besoin  
Client

VISIBILITÉ  
TRANSPAR-  
RENCE

ADAPTABI-  
-LITÉ

Livraisons  
régulières

Noter les  
Équipes  
Dev

Pas de remboursement  
car succès garanti  
à coup sûr

plus value sur  
le long terme

efficacité business  
immédiate  
et non  
dans X temps

Organisation  
optimisée

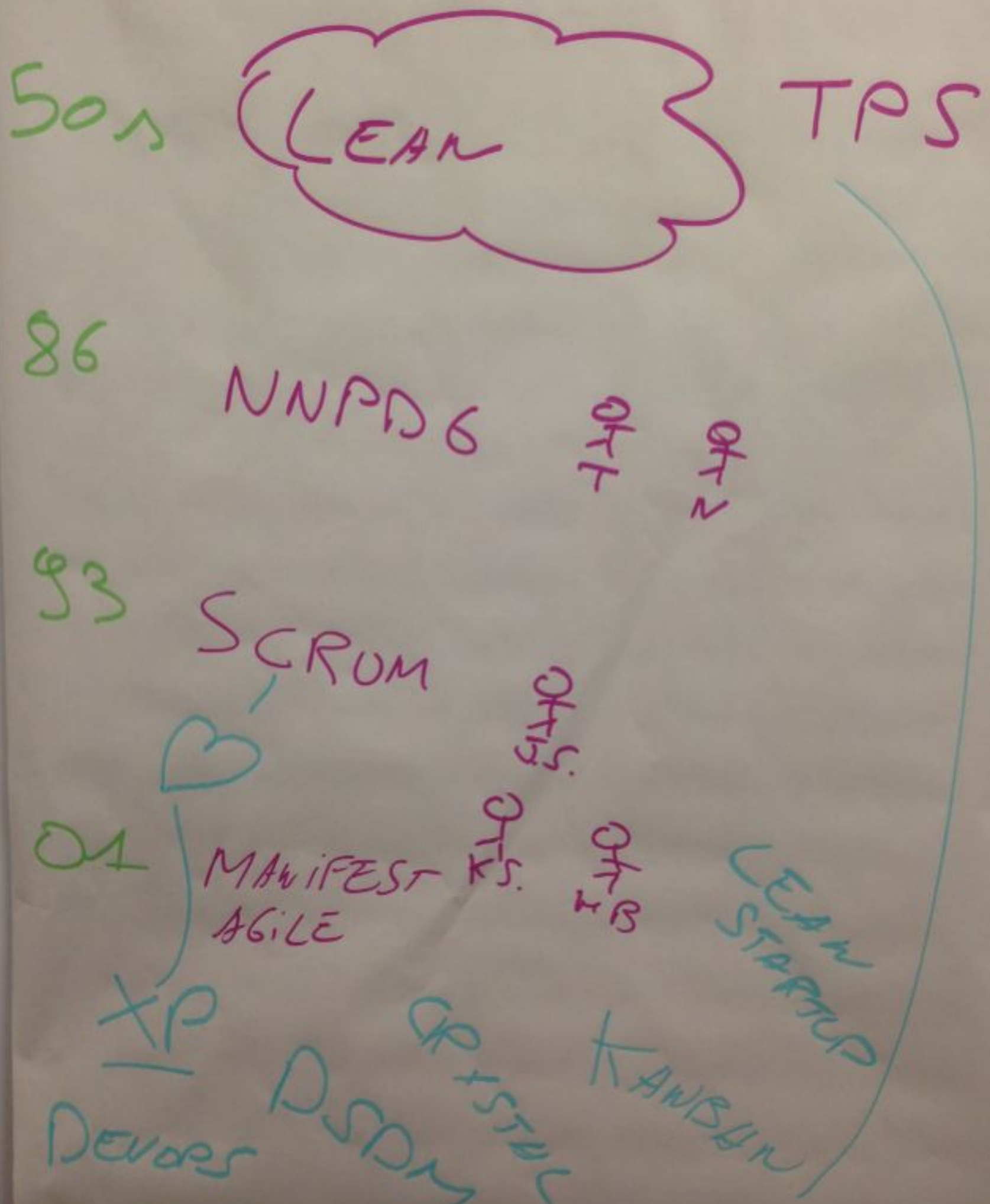
# Bénéfices de SCRUM

- 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



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

WINDOWS

TERRE  
DU

MILIEU

VIOLET

SANTÉ


||||

||||

||||



# 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	FB DOOR		
③	APERÇU DU FRAMEWORK	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE MOI SCRUM...	SCRUM EN 10'		
	LES RÔLES	SCRUM MASTER	PRODUCT OWNER	DEVELOP- MENT TEAM	QUALITÉS	
④	SCRUM TEAM	SHU- HA- RI	PRODUCT BACKLOG	DEEP TRI		
	BÉNÉFICES	HISTOIRE DE SCRUM	HISTOIRE DE SCRUM	MANIFESTE AGILE	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.







SCRUM  
MASTER













## LES ELEMENTS DE SCRUM

### ROLES

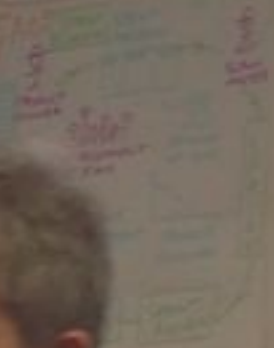
Scrum Master  
Product Owner  
Development Team

### ARTIFACTS

Backlog  
Sprint Backlog  
Daily Scrum  
Sprint Review  
Sprint Retrospective  
Product Backlog Refinement

Scrum  
Contribution au BDD  
Méthode Agile  
Méthode de projet

## CYCLE SCRUM







To Do In Progress Done WINDOWS

MAKE THE  
EASY TO USE  
FUNCTIONS

SEARCH  
BY DATE

SEARCH  
BY DATE

SEARCH  
BY DATE

SEARCH  
BY DATE

DELETE  
OR  
EXPORT





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







# TERRE DU MILIEU

## A FAIRE

## EN COURS

## TERMINÉ

ETQ FUTUR SM  
JE VEUX SAVOIR SI JE  
PEUX AUSSI ETRE  
DEV AFIN DE PRECISER  
MES FUTURES MISSIONS

EN TANT QUE S.M  
JE VEUX APPRENDRE  
DES TRUCS ET ASTUCES  
AFIN D'AIDER MON  
ENTREPRISE DANS SON  
CHANGEMENT SCRUM

ETQ DEVELOPPEUR  
Je veux comprendre  
la fonctionnement  
des missions de SCRUM  
AFIN de pouvoir y  
participer le mieux possible

EN TANT QUE : MANAGER  
JE VEUX : CERTIFICATION  
AFIN DE : SATISFAIRE  
LES ACHETEURS

EN TANT QUE SM  
JE VEUX AJOUTER  
LES \* ACTIVITES  
AFIN DE LES AJOUTER  
AU VIEUX

EN TANT QUE  
MANAGER  
JE VEUX LA DB DES  
COUTS RESEAU  
POUR EVALUER LA  
RENTABILITE

ETQ CONSULTANT  
JV : Apprendre les  
outils SCRUM  
AFIN de : Garantir  
l'amélioration continue

En Tant que : S.M.  
Je veux : savoir les  
bases SCRUM  
AFIN d'avoir une vision  
autre que celle de mon  
entreprise

ETQ SM  
JE VEUX PRENDRE DU  
RECUL SUR LE CYCLE  
SCRUM  
AFIN D'AIDER L'EQUIPE

ETQ SM  
JE VEUX PRENDRE DU  
RECUL SUR LES BONNS  
ROLES SCRUM  
AFIN DE M'AMELIORER  
COMME SM

ETQ FUTUR SCRUM  
master  
Je veux comprendre  
la notion de SCRUM  
master  
AFIN de savoir à quoi  
m'attendre

EN TANT QUE : CONSULTANT  
JE VEUX : UNE FORMATION  
ADAPTATIVE  
AFIN DE : ME ASSURER  
DE MES COMPETENCES

En Tant que SM  
Je veux comprendre  
les rôles SCRUM  
AFIN de me positionner  
au sein de l'équipe

EN TANT QUE SM  
JE VEUX REPRENDRE  
LES BASES SCRUM  
AFIN DE M'AMELIORER  
COMME S.M



# VIOLET SANTÉ

## A FAIRE

En tant que webmaster  
je souhaite savoir  
comment fluidifier  
la com entre Equip  
DEV et PO

En tant que webmaster  
je veux savoir comment  
collaborer efficacement  
avec le détenteur  
du projet

En tant que webmaster  
je veux savoir quand  
ne pas être  
scrumbaster  
(quand ce n'est pas  
l'intervenant)

En tant que "Architecte"  
Je Veux "Apprendre  
à Estimer des tâches"  
Afin de "Mieux planifier"

En tant que Chef de projet  
je veux être actif sur  
afin de compléter mes  
compétences

En tant que "Développeur"  
Je veux connaître la  
règle de 80/20

Afin de mieux la gérer  
et ainsi de mieux  
la gérer

## EN COURS

En tant que CONSULTANT  
Je veux Remettre du  
côté mes connaissances  
Afin de pouvoir expliquer  
clairement ses au client

En tant que "Développeur"  
Je veux connaître la  
règle de "Scrum Master"  
Afin de faciliter la  
vie de l'équipe

En tant que "Développeur"  
Je Veux devenir "SM"  
Afin de "Maîtriser le  
Framework SCRUM"

En tant que Consultant  
Je veux connaître Scrum  
afin de le proposer à mes  
clients

En tant qu'informaticien  
je veux approfondir Scrum  
afin d'optimiser ma planification

## TERMINE

# WINDOWS

To Do

In Progress

Done

EN TANT QUE DEV  
JE VEUX AVOIR LA CERTIF  
AFIN DE AVOIR PLUS DE  
LEGITIMITE DONT IL A BESOIN

EN TANT QU'EMPLOYE  
JE VEUX ETRE CERTIFIE  
POUR FACILITER MON  
POSITIONNEMENT SUR  
DES PROJETS AGILES

EN TANT QUE 'CP'  
JE VEUX MIEUX MIXER  
SCRUM ET PMI  
AFIN DE REUSSIR MES  
PROJETS

EN TANT QUE SLOGAN  
JE VEUX APPRENDRE  
A FAIRE DES ESTIMATIONS  
AFIN DE POUVOIR RAPIDEMENT  
REPRENDRE A DES AO

Format de carte  
Scrum  
+ Exemple pratique

EN TANT QUE 'SM'  
JE VEUX VALIDER MES  
ACQUIS  
AFIN DE ME RASSURER

EN TANT QUE  
SCRUM MASTER  
JE VEUX  
VOIR LA "DEFINITION"  
AFIN DE  
PERMETTRE A L'EQUIPE  
DE BIEN FONCTIONNER  
EN TANT QUE  
CHIEF DE PROJET  
JE VEUX  
COMPRENDRE LES  
LIMITES DU TRAVAIL  
DU SCRUM MASTER  
AFIN DE  
PERMETTRE A L'EQUIPE  
DE BIEN FONCTIONNER

En tant que Scrum Master  
je veux améliorer en continu  
pour pouvoir faire  
le rôle du SCRUM MASTER

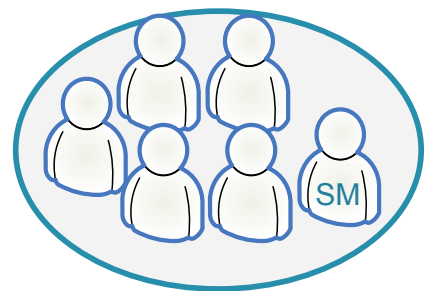
En tant que consultant  
je veux améliorer le processus  
et l'efficacité du projet  
pour pouvoir le proposer à d'autres  
clients



# Estimations et Planification

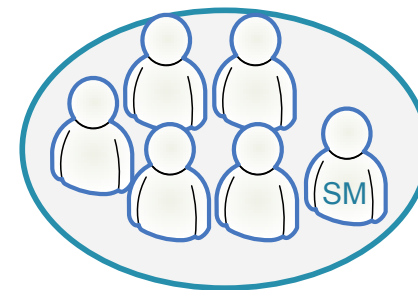
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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



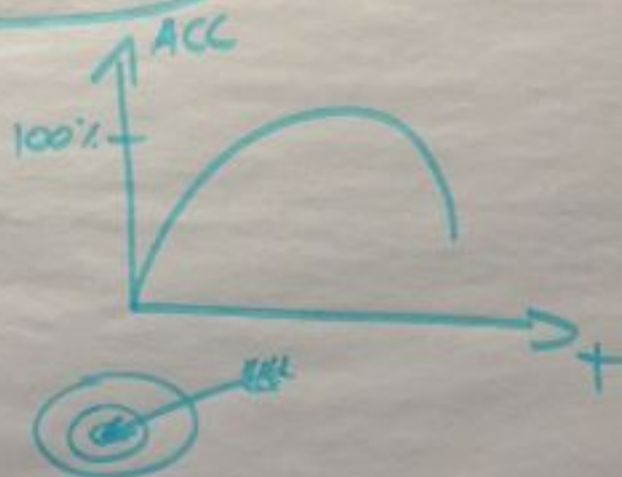
# "ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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.



LES PRIORITÉS







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

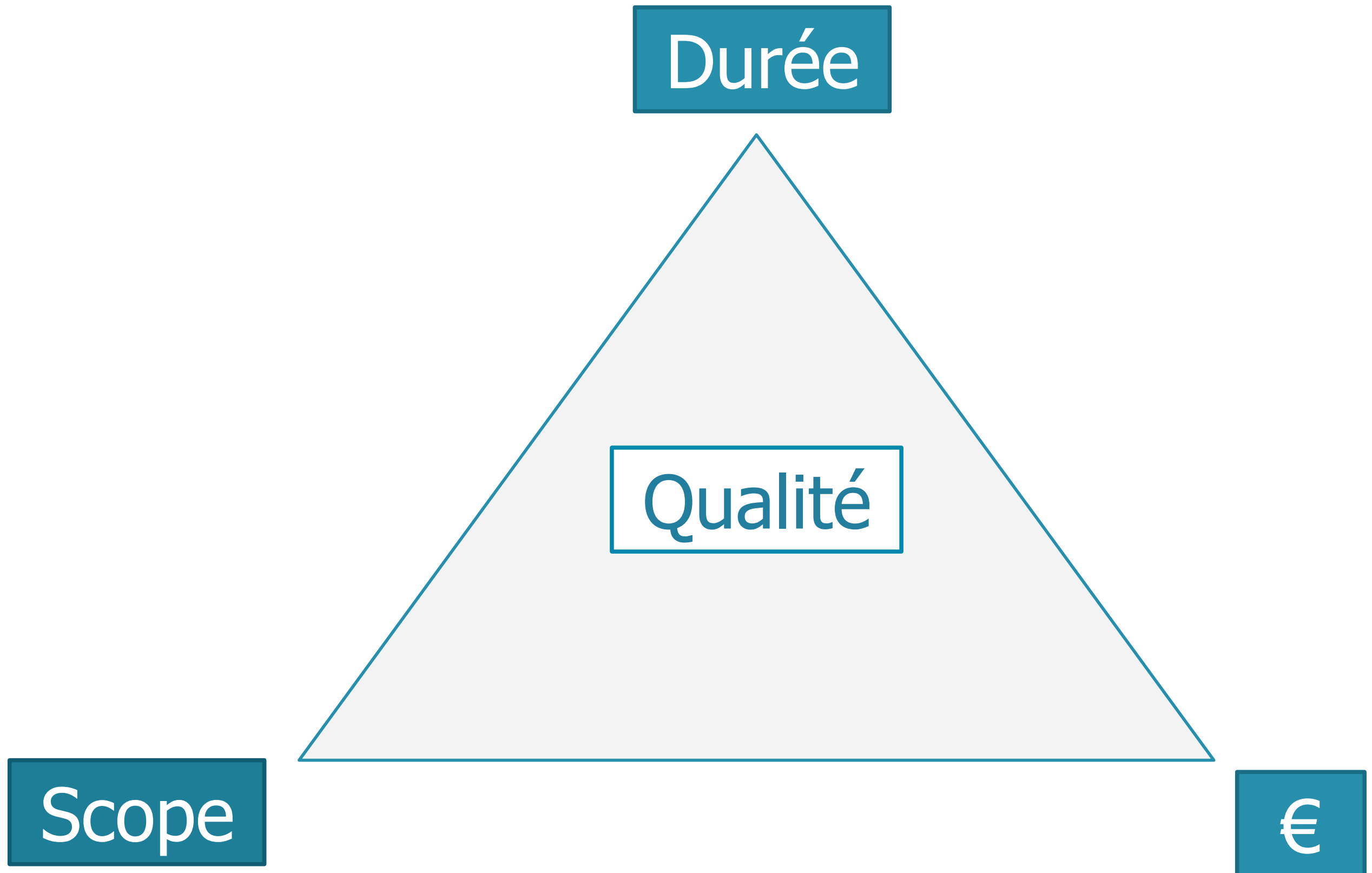
⚠ JEUX D'INFLUENCE

Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE



# 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)

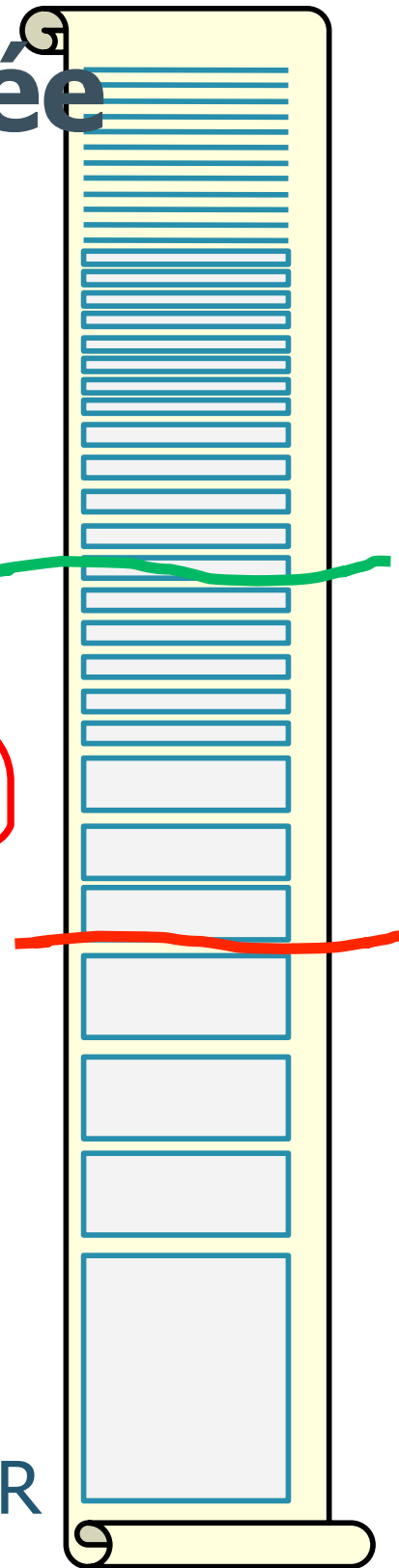
300



400

# Release planning – budget fixe

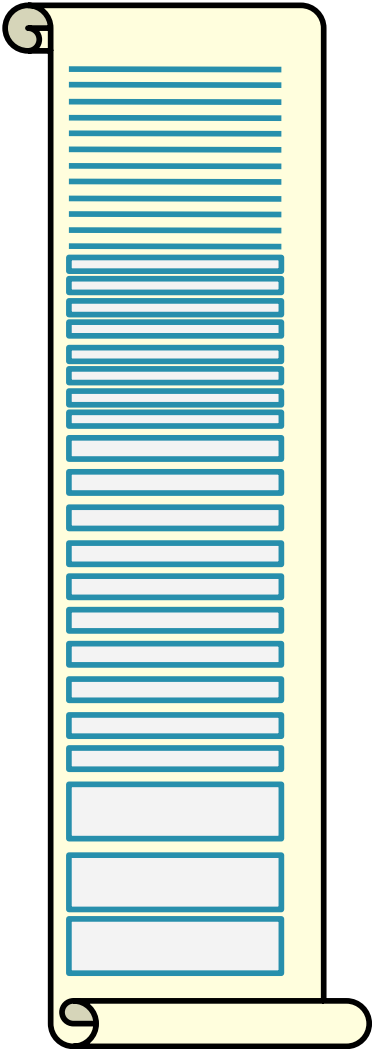
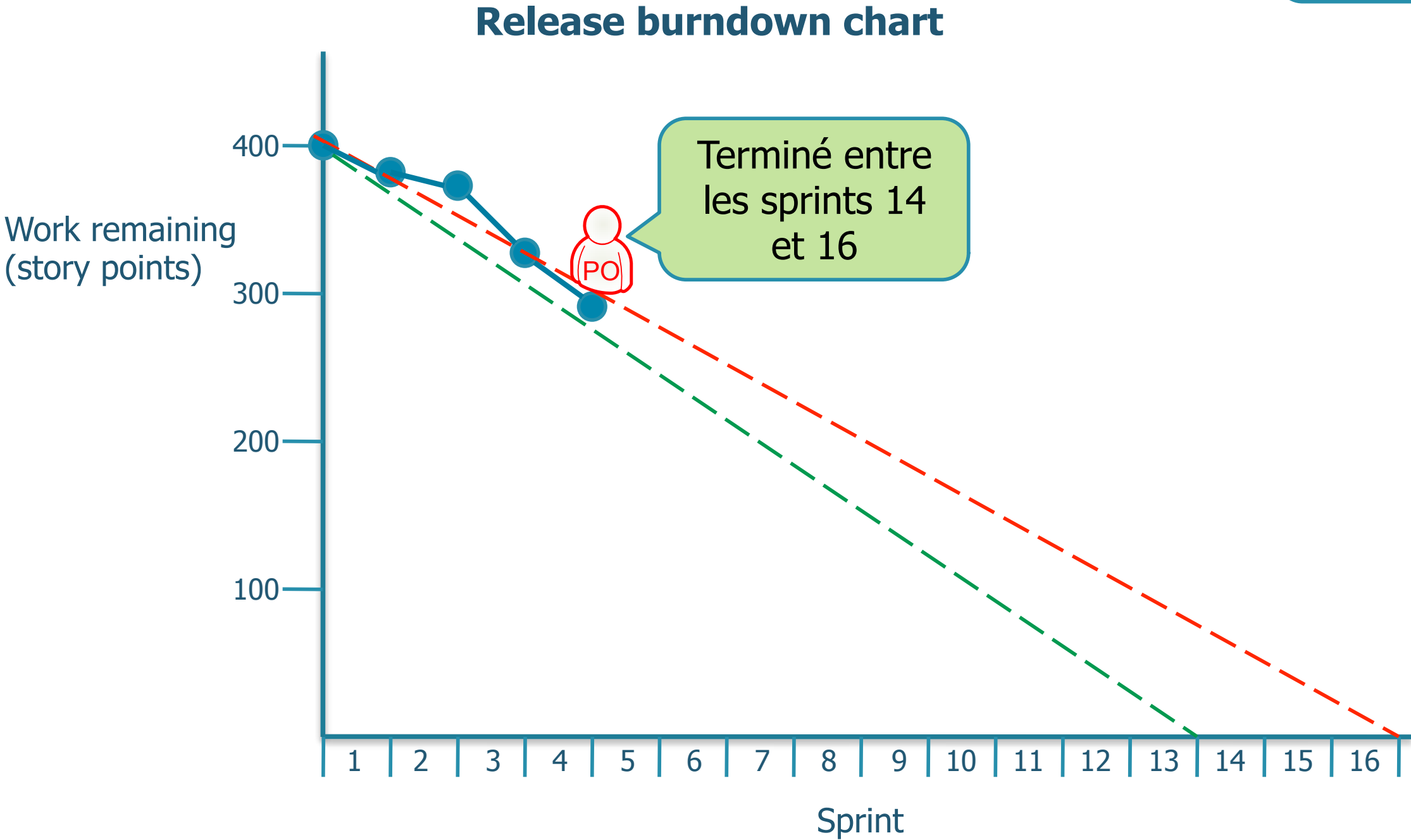
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée





# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



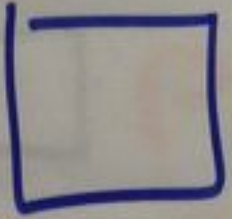
SCRUM: les activités



# SPRINT



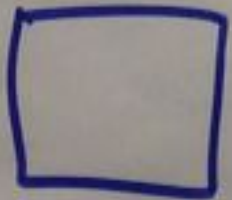
30j MAX



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













6 WEEK 6 MONTH  
SPRINT REVIEW



# La première formation porte sur le Sprint Planning

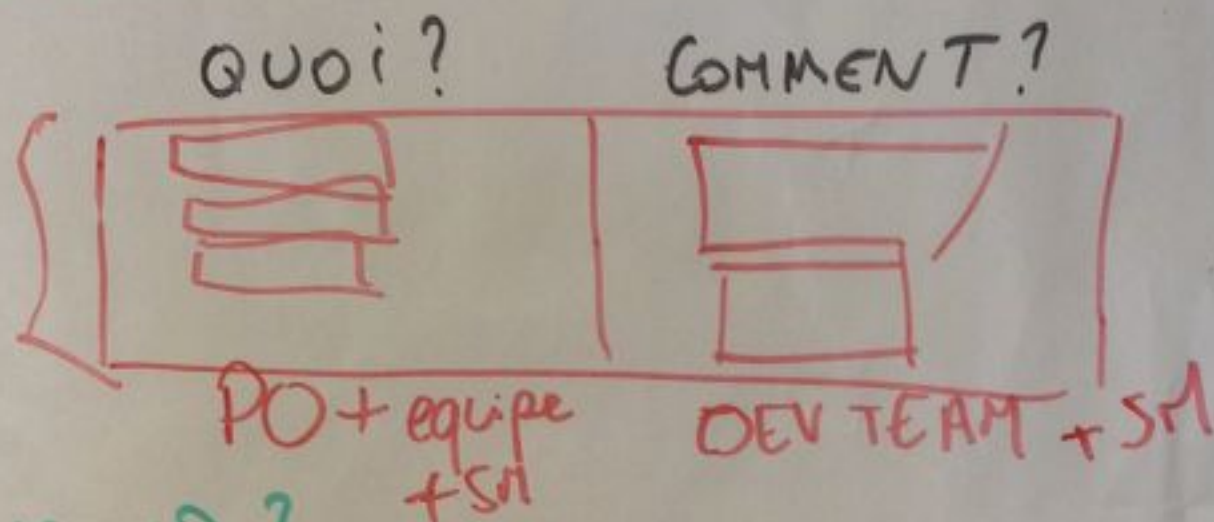


# SPRINT PLANNING

→ Activité scrum → ~~rich~~



## QUOI?



## QUAND?

- \* tout début de sprint
- \*  $\approx 1h$

\* Pas de refinement  
\* Pas d'épics

\* sélection des US  
\* repriorisation possible

OUTPUT → SPRINT BACKLOG



# 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

A FAIRE	EN	TERMINÉ

- DO

  - Chacun parle à son tour
  - Préciser qui va faire et quand à lieu le point.
  - Problème traité après
  - Etat AF -> EC -> Terminé
- DON'T

  - discussions techniques (mais pas trop la complexité)
  - Déséquilibre charge
  - Transition Retrospective
  - Tâche trop importante
  - Demander Aide

# 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 ?



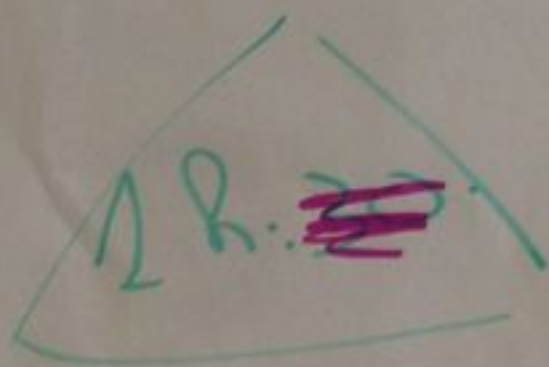
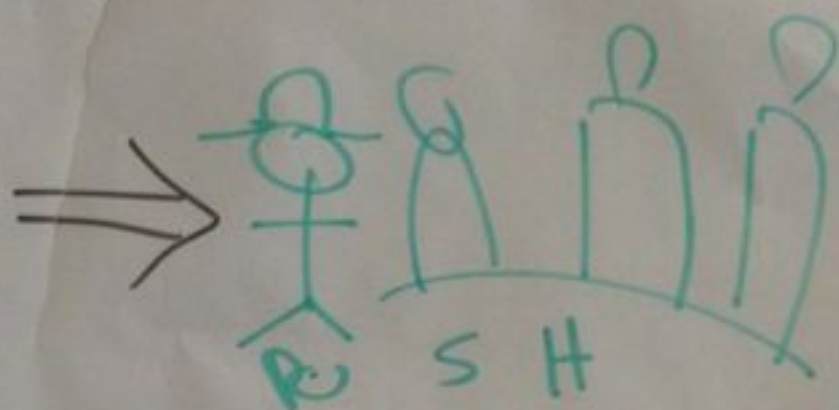
# Maintenant, le Sprint Review





# SPRINT REVIEW

⇒ ~~DEMO~~ DU PRODUCT INCREMENT



Do

~~SN Stoppe SH~~  
SN Stoppe SH  
PO protege l'equipe

Don't

Démoubrer sous US



# Sprint Review

- Répond à la question: qu'avons-nous accompli ?
- L'équipe réalise la démo aux stakeholders
- Seulement ce qui est terminé à 100% est montré
- Feedback direct de la part des stakeholders
- Le Feedback est inclus dans la product backlog
- 1h max par semaine de sprint

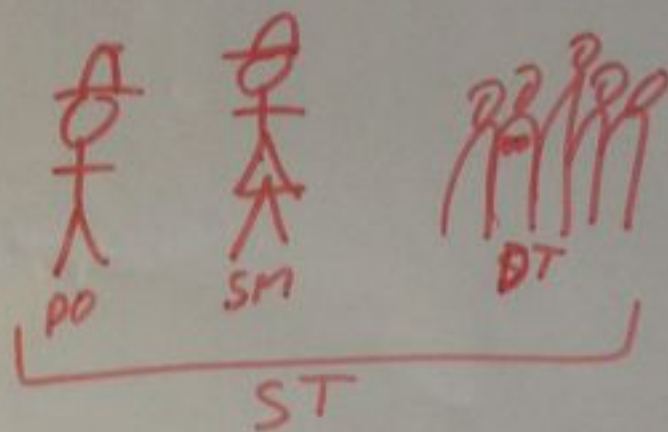
# Maintenant nous abordons la Rétrospective






# SPRINT RETROSPECTIVE

QUI :



QUOI :

- \* BILAN DU DEROULEMENT DU SPRINT
- \* PROBLEMATIQUES RENCONTREES ET SOLUTIONS TROUVEES

TEMPS:  1h/SEMAINE DE SPRINT

DO :

- \* RAPPEL DU CONTEXTE DU SPRINT
- \* IDENTIFIER PTS FORTS ET PTS FAIBLES
- \* SELECTION DES PTS A AMELIORER
- \* ACTIONS CONCRETES

DON'T :

- \* INVITER DES STAKEHOLDERS

# 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”...





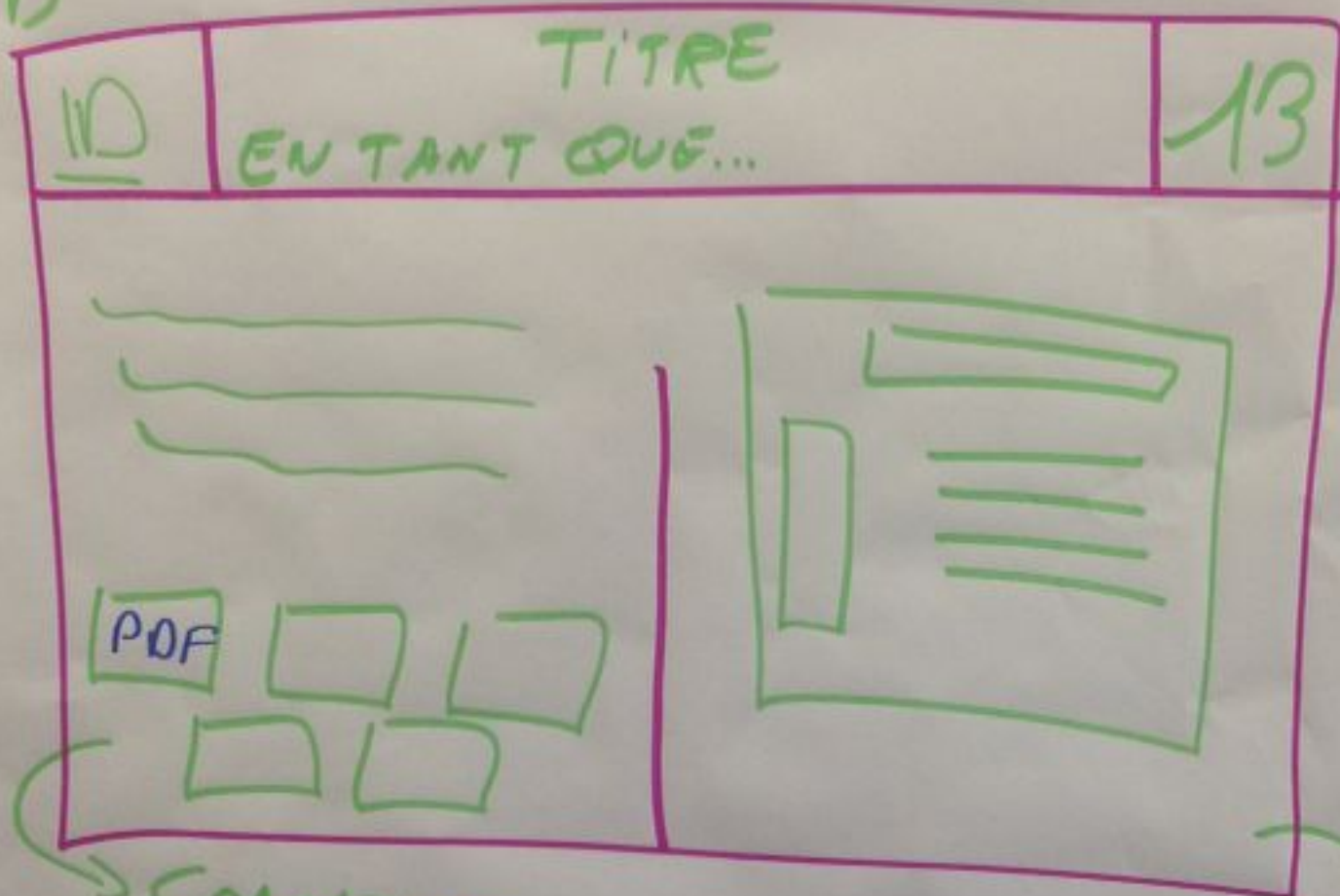
A group of people, mostly men, are gathered in a meeting room, looking at a whiteboard. The whiteboard has a heading 'PRODUCT BACKLOG' and several sticky notes attached to it. The sticky notes are organized into columns and rows, with some labeled 'LES ATTRIBUTS', 'LES STAGES', and 'LES TACHES'. The people are standing and looking at the board with interest. The room has a white wall and a whiteboard. The people are dressed in casual business attire. The overall atmosphere is one of a collaborative meeting or workshop.

# SCRUM et les spécifications “Agile”



USER STOR x

CARD



## CONVERSATION

CONFIRMATION

INDÉPENDANT

NEGOCIABLE

✓ ACEUR

## E

SMALL

# T ESTABLE

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

# Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche  
texte  
"libre"

Recherche  
en fonction  
d'une  
société

Recherche  
en fonction  
d'un secteur  
d'activité

Tâche

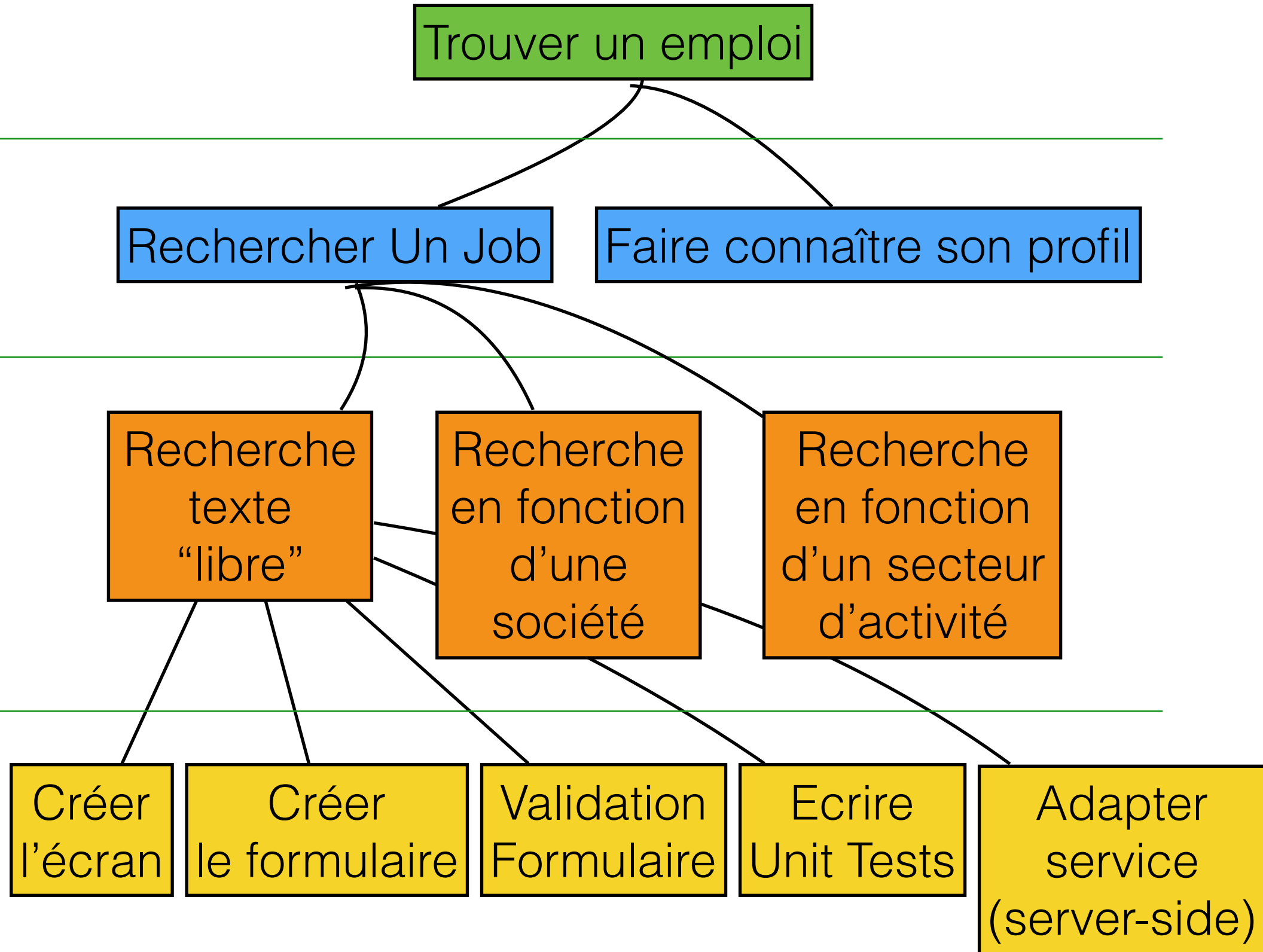
Créer  
l'écran

Créer  
le formulaire

Validation  
Formulaire

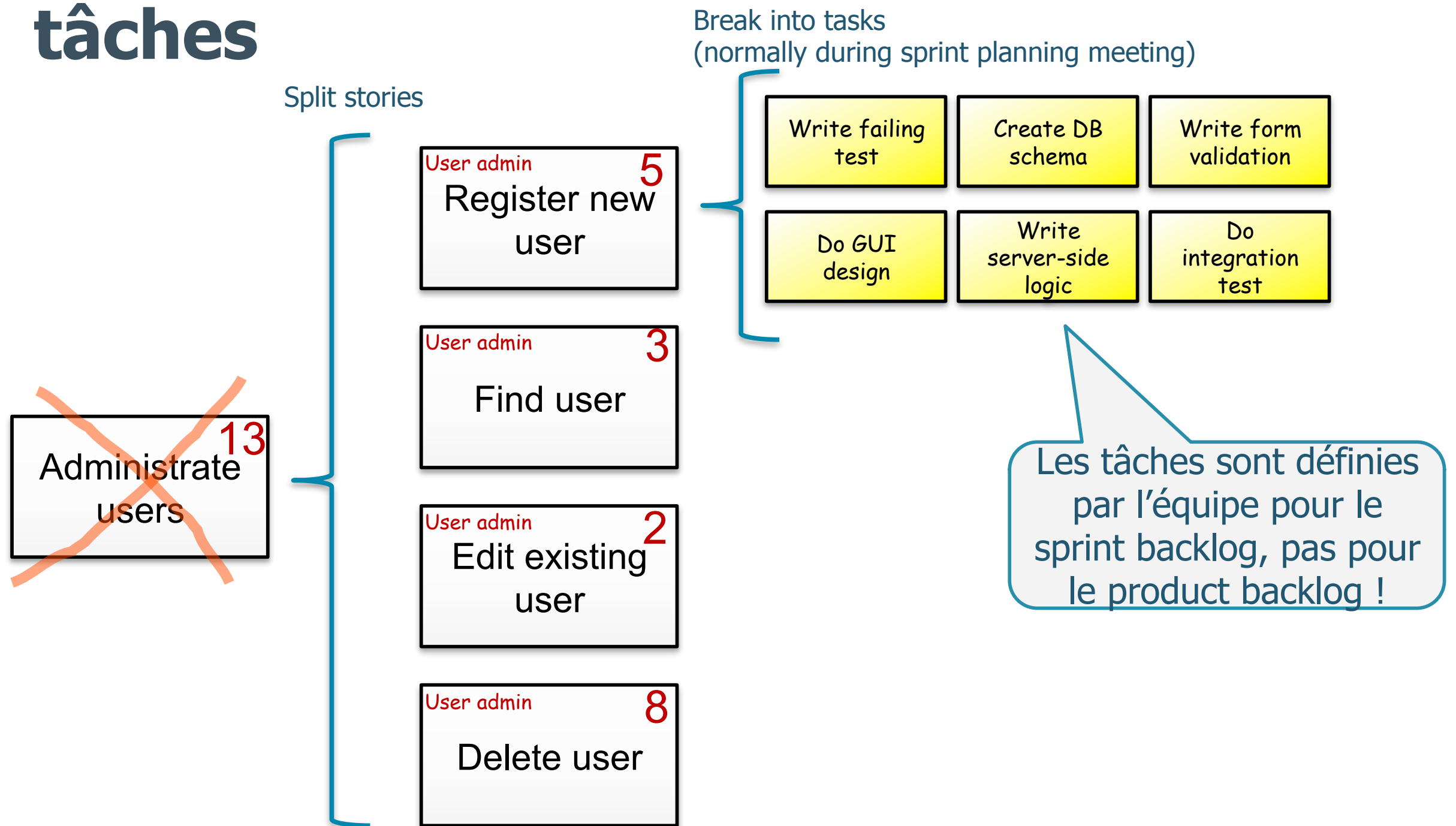
Ecrire  
Unit Tests

Adapter  
service  
(server-side)






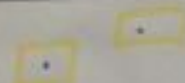
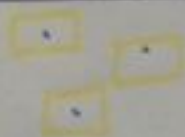
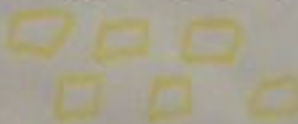

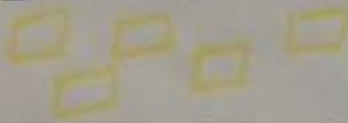

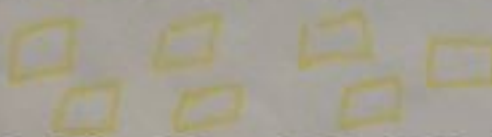
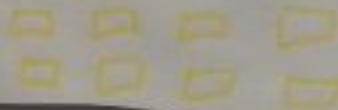
# Découper une story en stories et en tâches



# Les Artefacts de SCRUM



# SPRINT BACKLOG

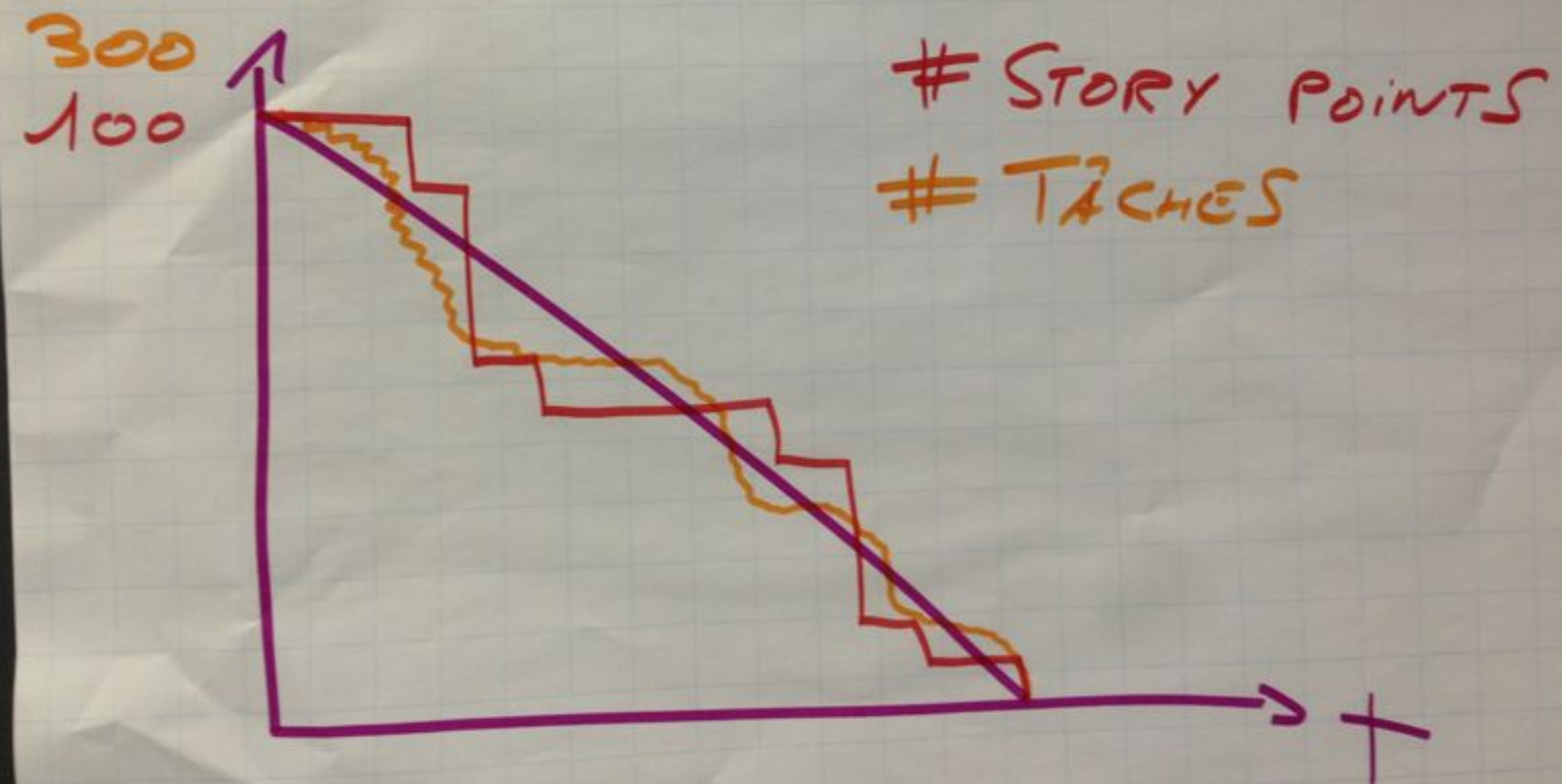
	A FAIRE	2 ENCOURS	Finis
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

# Le Sprint Backlog

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



# SPRINT BURN DOWN



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

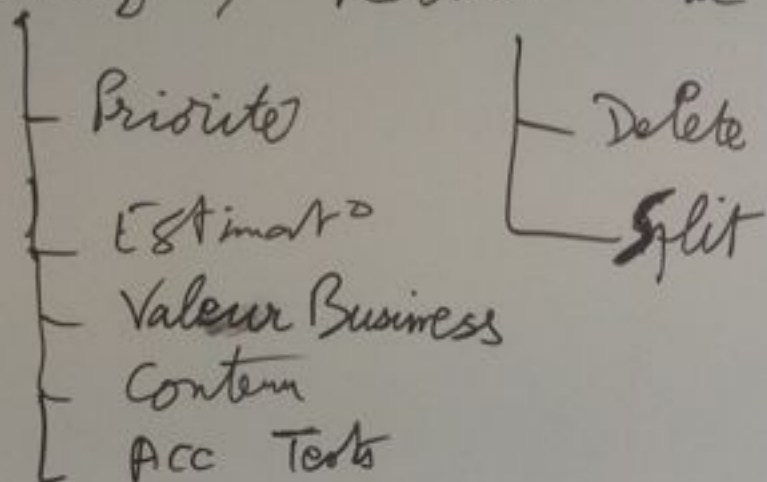
Les participants vont brainstormer sur trois sujets: 1: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement ?



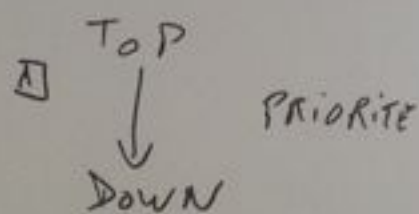


PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

- Ajout / Modif / Retrait de US ou Epic du PB



- Ordre de traitement

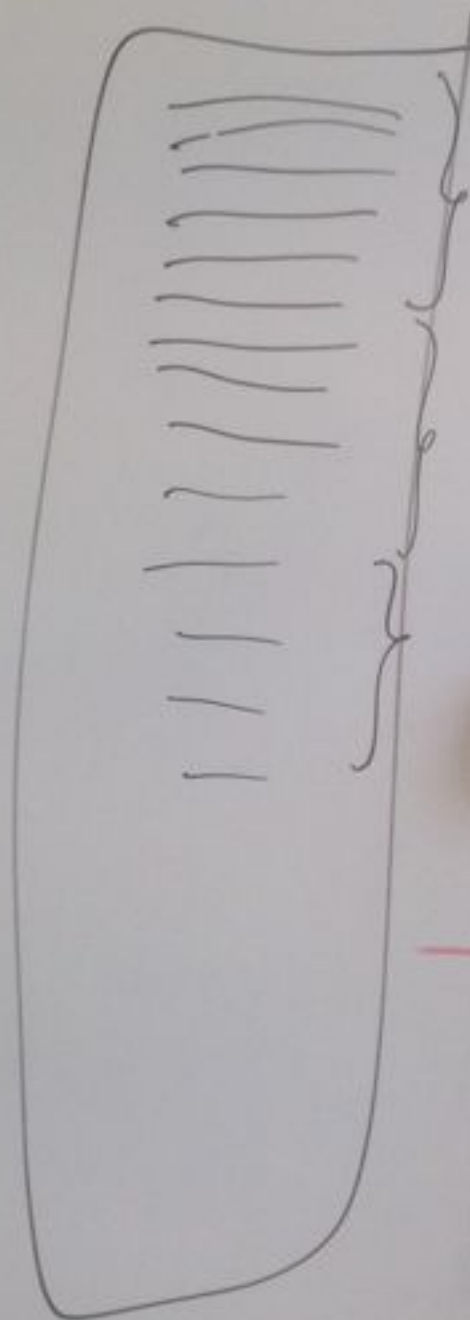


B ND US fixe  
P Time fixe

- Qui?

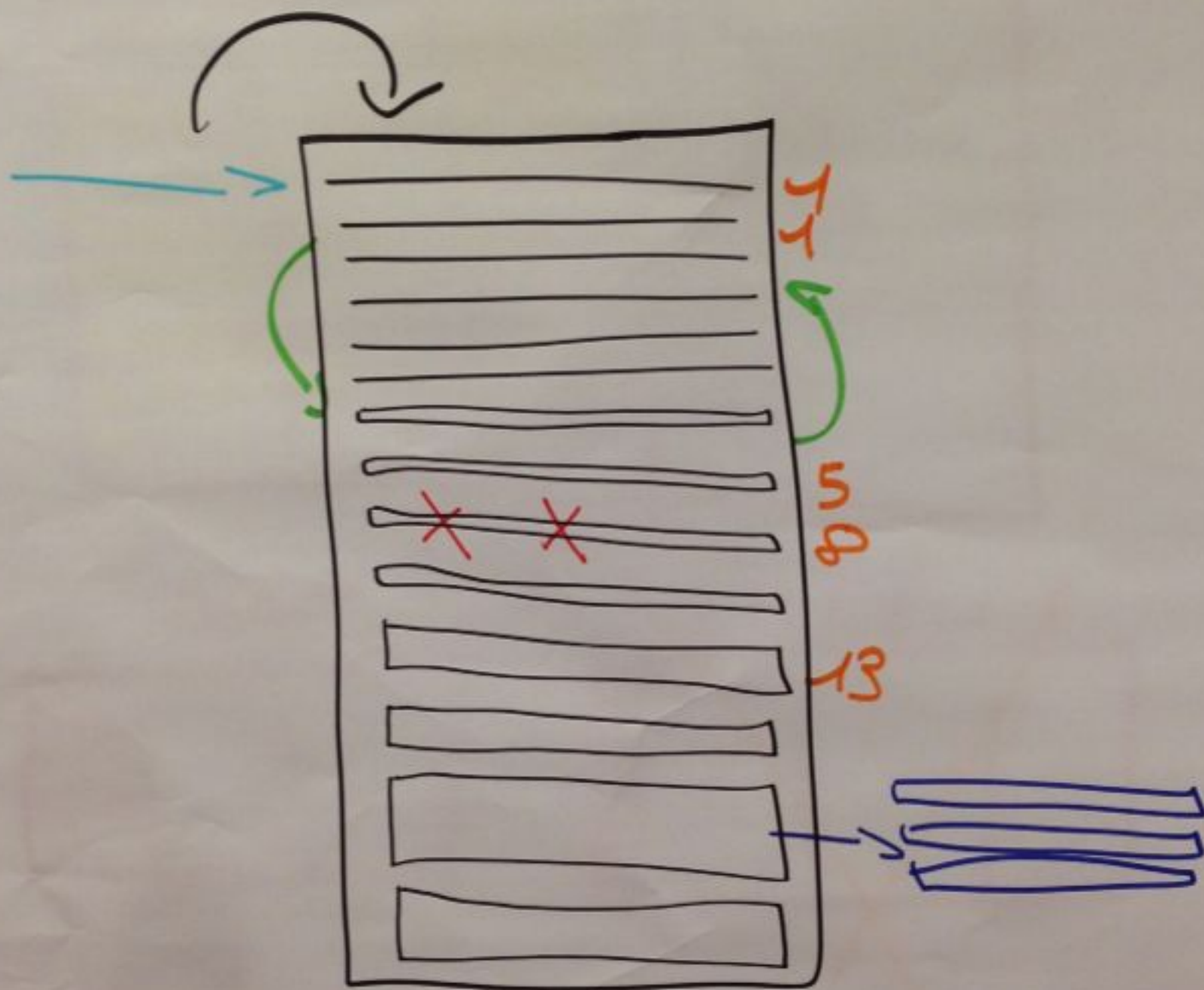
- PO (+1)
- Dev Team
- SM

- QUAND? ACTIVITE CONTINUE



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(Re) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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



## 2: "Magic" estimation





MAGIC  
ESTIMATION

Definition:

Évaluation de l'ensemble des Epics, en début de projet.

PAR QUI?  
(notamment si peu précise / Po)

Si hors scope  
go parking

AFFINEMENT  
LORS DU PBR

PLAN  
PRODUCT

Faut-il  
Réestimer en  
cours de projet?

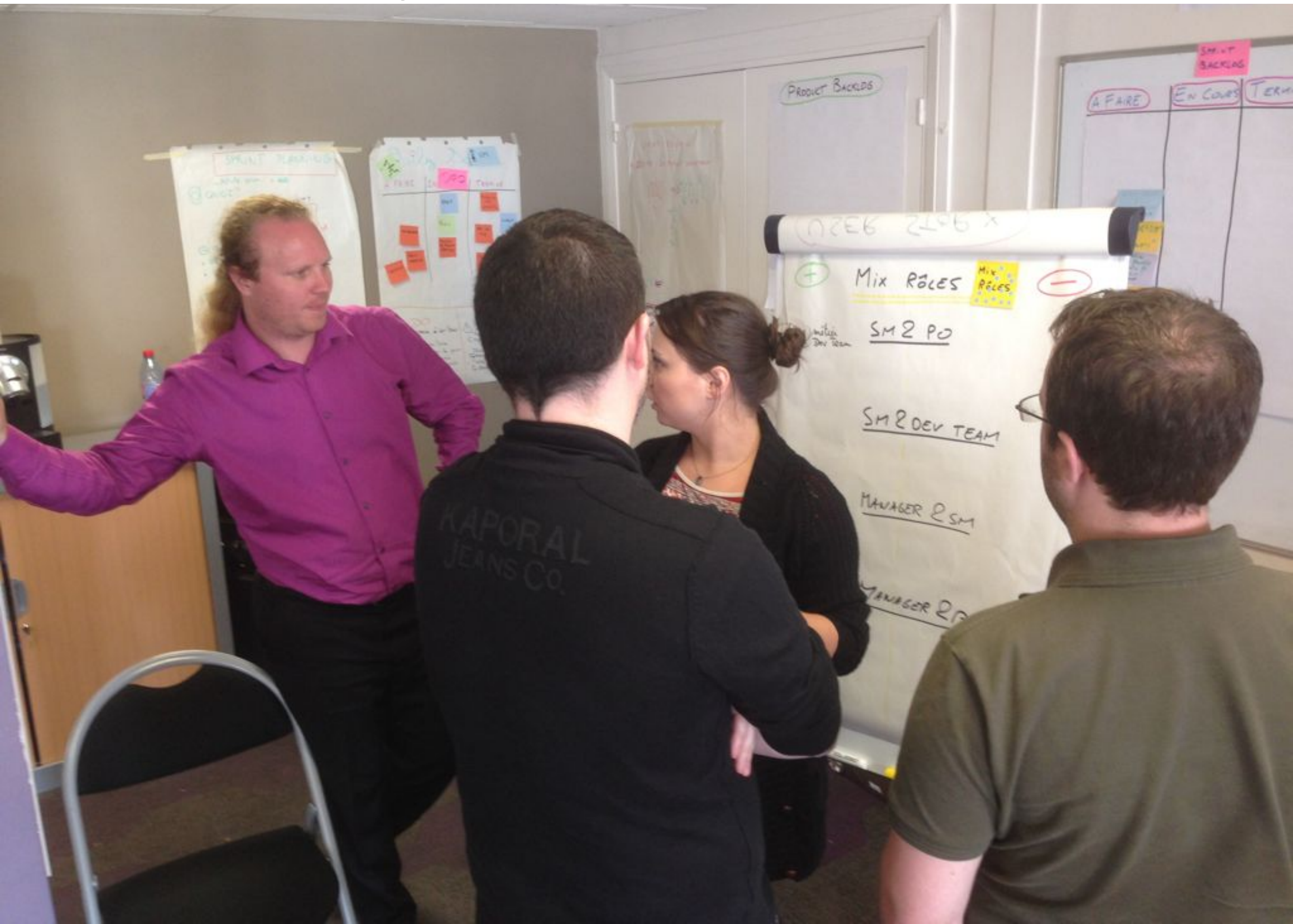
Commencer à  
créer les  
principales  
USER STORIES

Estimer  
approximativement  
l'US



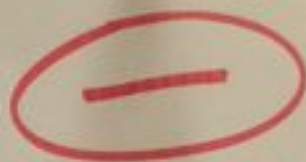


### 3: Avantages et inconvénients des “mix” de rôles





# Mix RÔLES



Lien métier  
par Dev Team

SM & PO

Braiser l'ensemble  
des rituels  
Objectifs divergents

Renforce esprit  
d'équipe  
~~SM~~ Protège mieux  
l'équipe  
Il produit qlq chose

SM & DEV TEAM

Rituel vers  
le technique  
Sort le PO de  
l'équipe

Vrai suivis du  
manager

MANAGER & SM

Flicage  
Manque de liberté  
des Dev Team

Vrai suivis du manager

MANAGER & PO

Manque de  
liberté de Dev Team  
et SM.

Cont-circuler le SM



<u>POTENTIELLEMENT LIVRABLE</u>	<u>DEFINITION OF DONE</u>
BR / AR CONTRATS / P.Q. SPECS	
AF	
AT	
ARCH / DESIGN	
CODE	
TEST	
PLAN	
UNIT	
INTEG	
ACC	
RECETTES	
PERF	
ROB.	
ACC	
DOC.	
DEP.	
RELEASE	

Lors d'un sprint SCRUM une équipe va délivrer un incrément de produit qui correspond au définition of done. Lorsque votre cycle de production est long, il est probable que vous ne puissiez pas couvrir tout avec une seule équipe SCRUM. Votre definition of done va donc évoluer avec le temps. Il faudra aussi "gérer" le cycle en amont et en aval.

# Le Definition Of Done

















- A la fin d'un sprint, on délivre un incrément de produit qui correspond au définition of done.
- Le DoD est un document qui évolue avec le temps:
  - On n'avait pas pensé à certaines choses...par exemple il faut écrire les releases notes. Pas de problème, on l'ajoute au DoD.
  - Certaines choses n'étaient pas possible avant, mais maintenant oui! Exemple: depuis qu'on fonctionne en intégration continue, on peut maintenant ajouter au Dod « déployé dans l'environnement d'acceptance ».



# Exemple de Definition Of Done

- Code: c'est développé en respectant nos standards
- C'est Testé (Unit, fonctionnel, acceptance)
- C'est documenté (Doc technique, user guide, release notes)
- C'est intégré (ça fonctionne sur les différents environnements: test, acceptance, "pré-prod")
- C'est validé (par le PO et les documents de gouvernance sont à jour)

# Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

	Développement	Migration des données (structures + données)	
	Support IE7 + FF3	Test Seleniums écrits	
	Support IE6	Test Seleniums passé avec succès	
	Support "Navigateurs Home Page"	Test Unitaires écrits	
	Déployé sur Staging	Test Unitaires passé avec succès	
	Tests de régression ok (tous les tests passent)	Multilingue et traduction ok	
	Documentation (dossier d'hébergement,...)	Démarches à effectuer auprès de l'infrastructure (pour la Prod ou autres. Ex: url, connexion db,ftp,...)	
	Dépendance avec d'autres acteurs	Visualiser sur le mur	

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



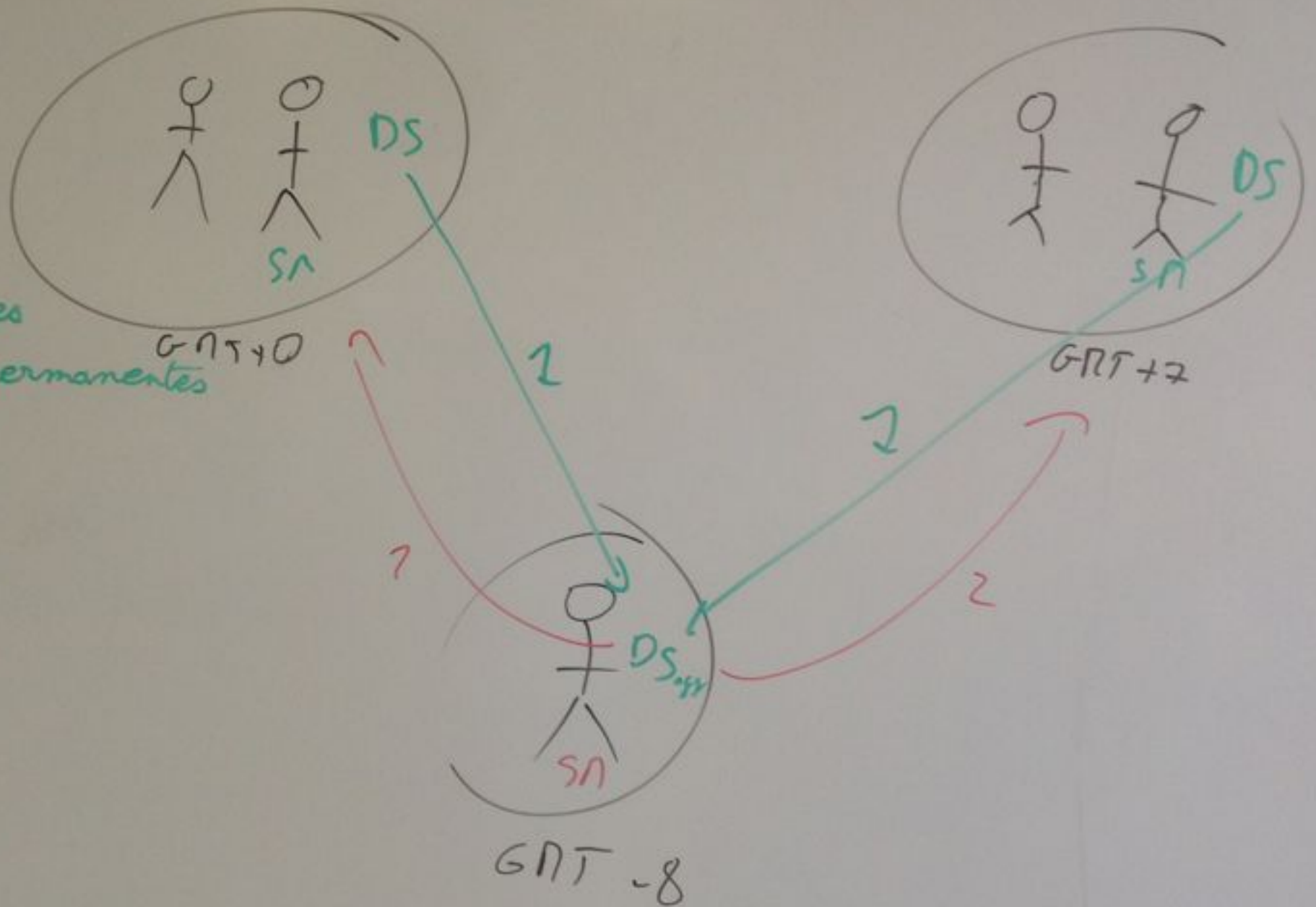
Les participants vont à nouveau brainstormer sur trois sujets: 1: Scrum Offshore. Voir aussi via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>



SCRUM  
off shore

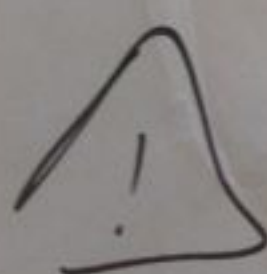
1. Dématérialiser
2. Alléger les dépendances
3. Fenêtre virtuelle permanente
4. Plusieurs SN

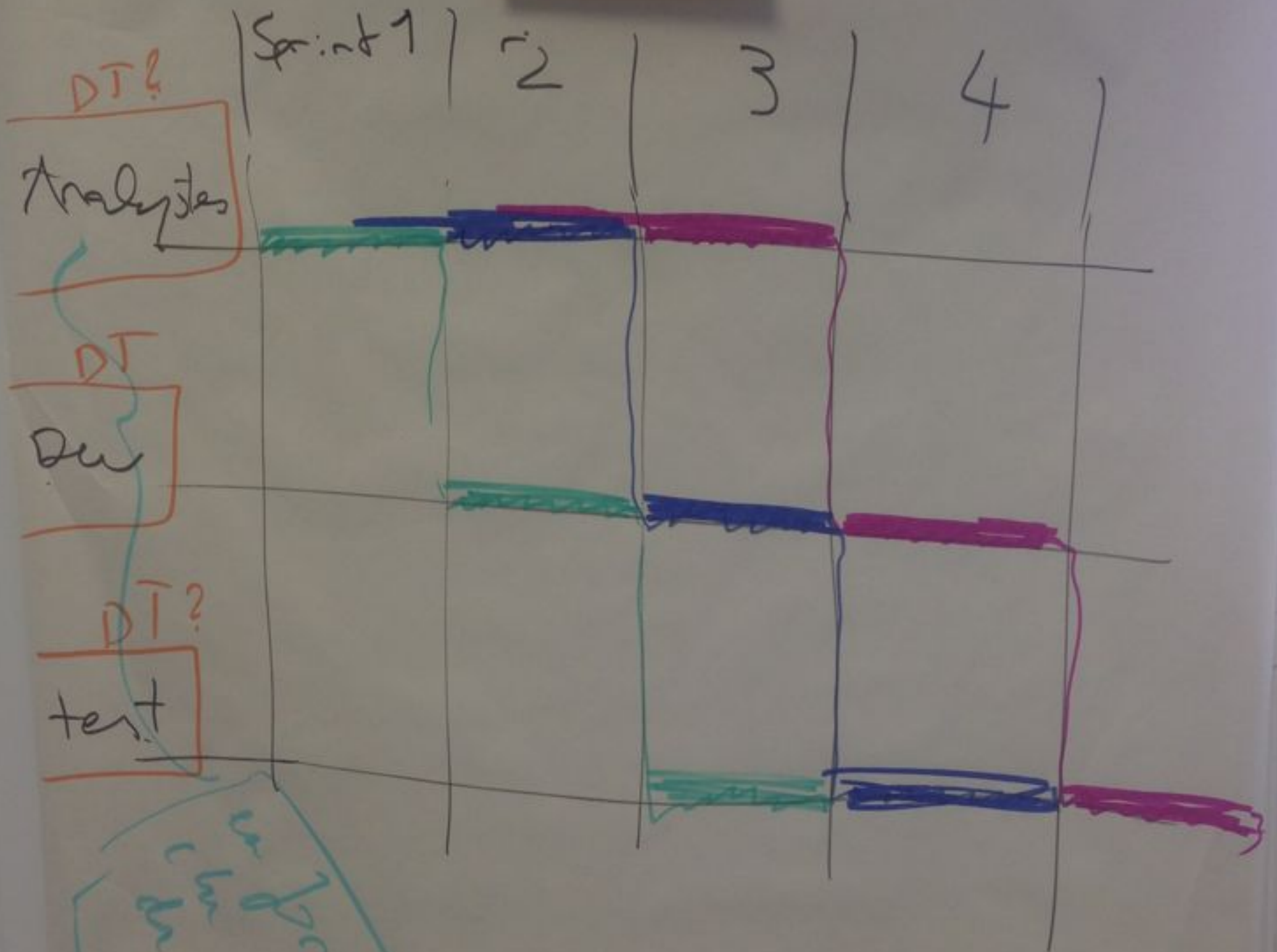
M. FOLKER  
TECH.





Quelles actions  
pour fluidifier  
com entre PO  
et SCUM ?  
MARTIN

- Montrer au PO que le métier est important pour le SN et Dev Team
- Challenge le PO sur le métier
  - ↳ savoir poser les bonnes questions et parler des risques...
- Transparence
- Confiance
-  PO fait partie de l'équipe



### 3: Comment s'agencent les différentes tâches d'analyse de dev et de test ?



# Comment "vendre" Scrum ?

METTRE EN PLACE  
SCRUM

SUCCÈS

PROBLÈMES → DÉSIR → SAVOIR-FAIRE

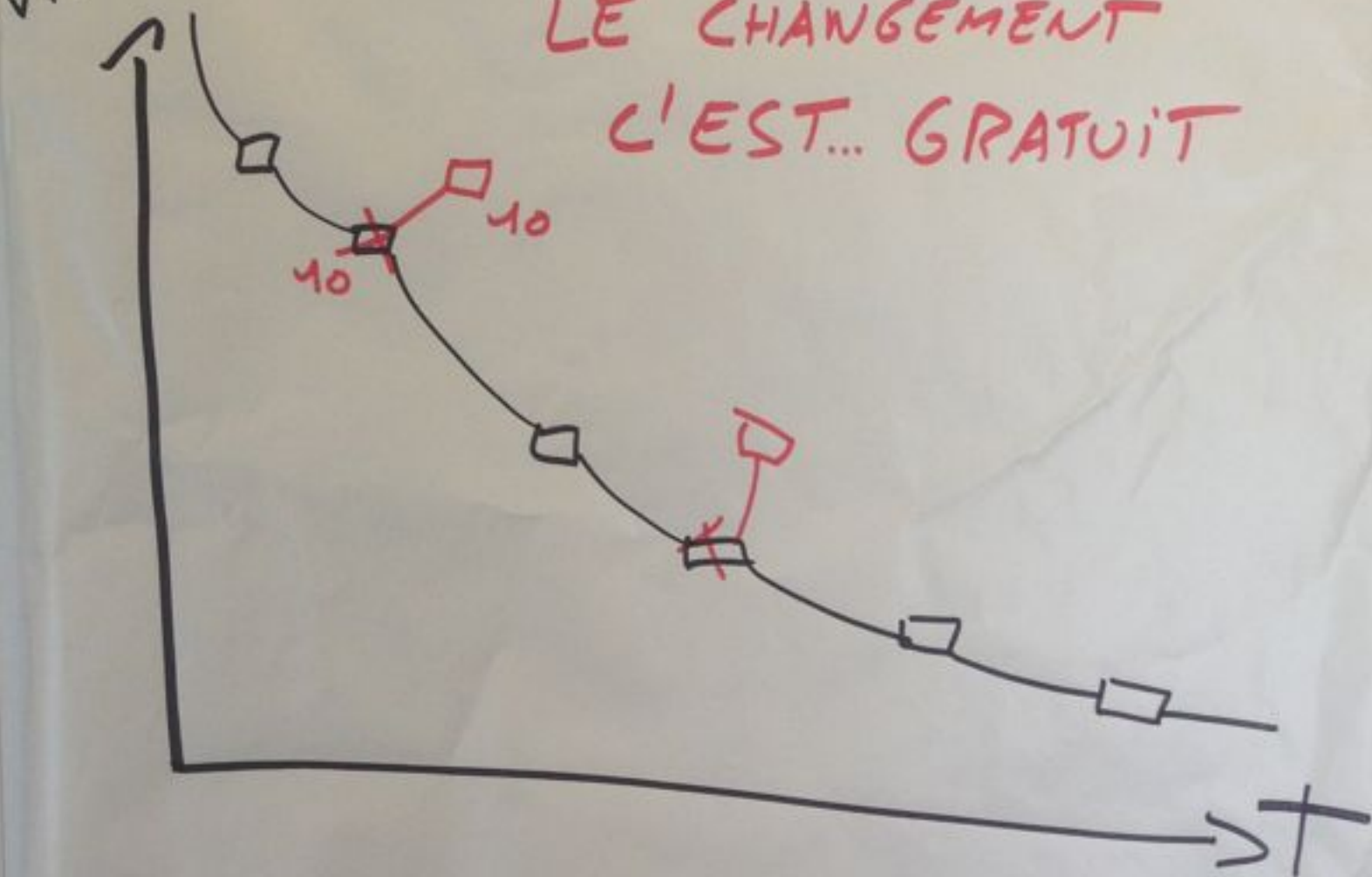
SUPPORT

ADAPT

# CONTRAT ET AGILE

VALEUR

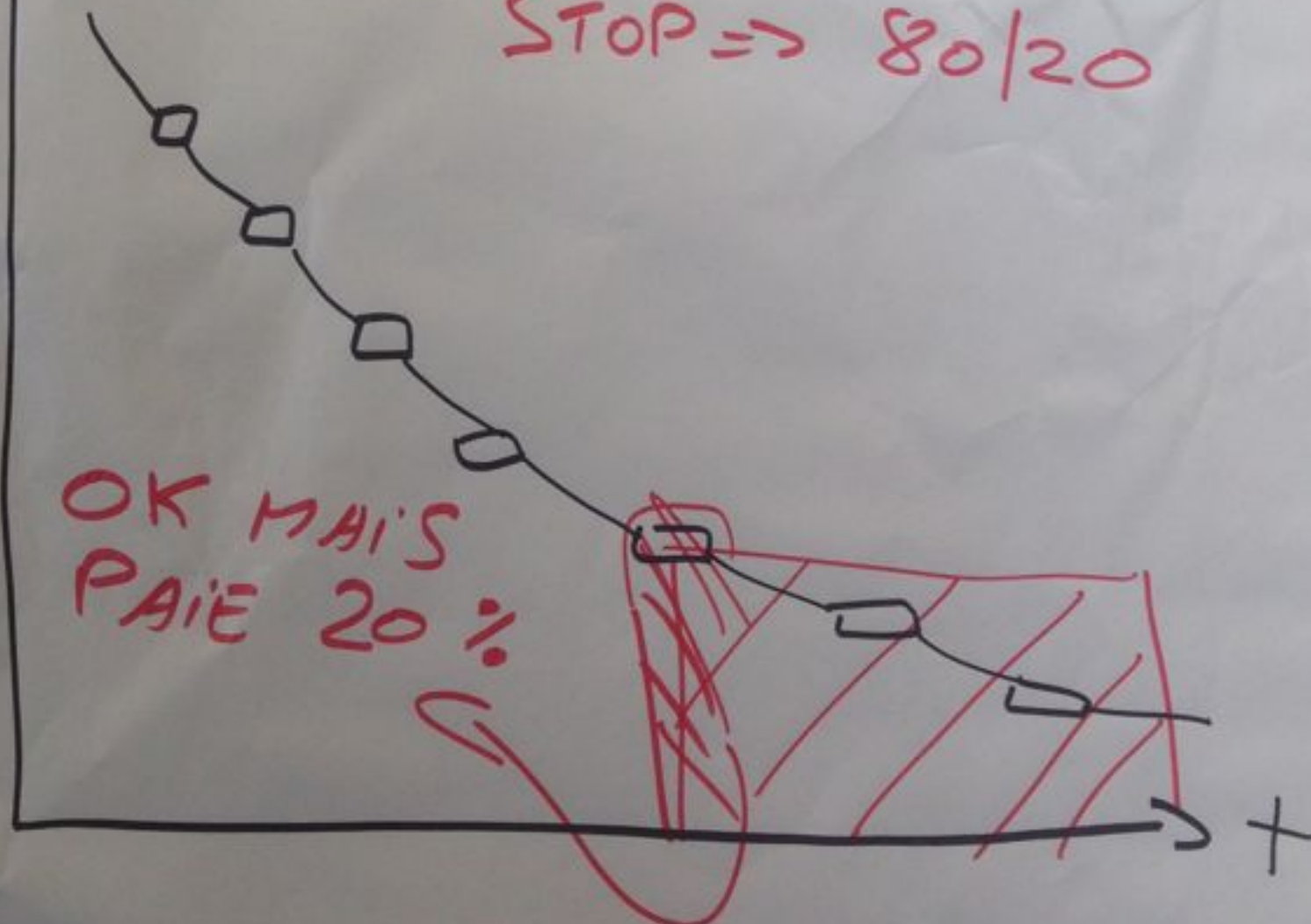
LE CHANGEMENT  
C'EST... GRATUIT



VALEUR

STOP  $\Rightarrow$  80/20

OK MAIS  
PAIE 20%



Et enfin, discussion de Agile et forfait (contrats)



# Conclusion

# CERTIFICATION

BRUNO UPLOAD EMAILS

ACCEPT INVITATION

TAKE TEST

30'

35Q

QCM

V = 24/35

LORESCRUM.PDF

CST

CSC

CSP

CSM

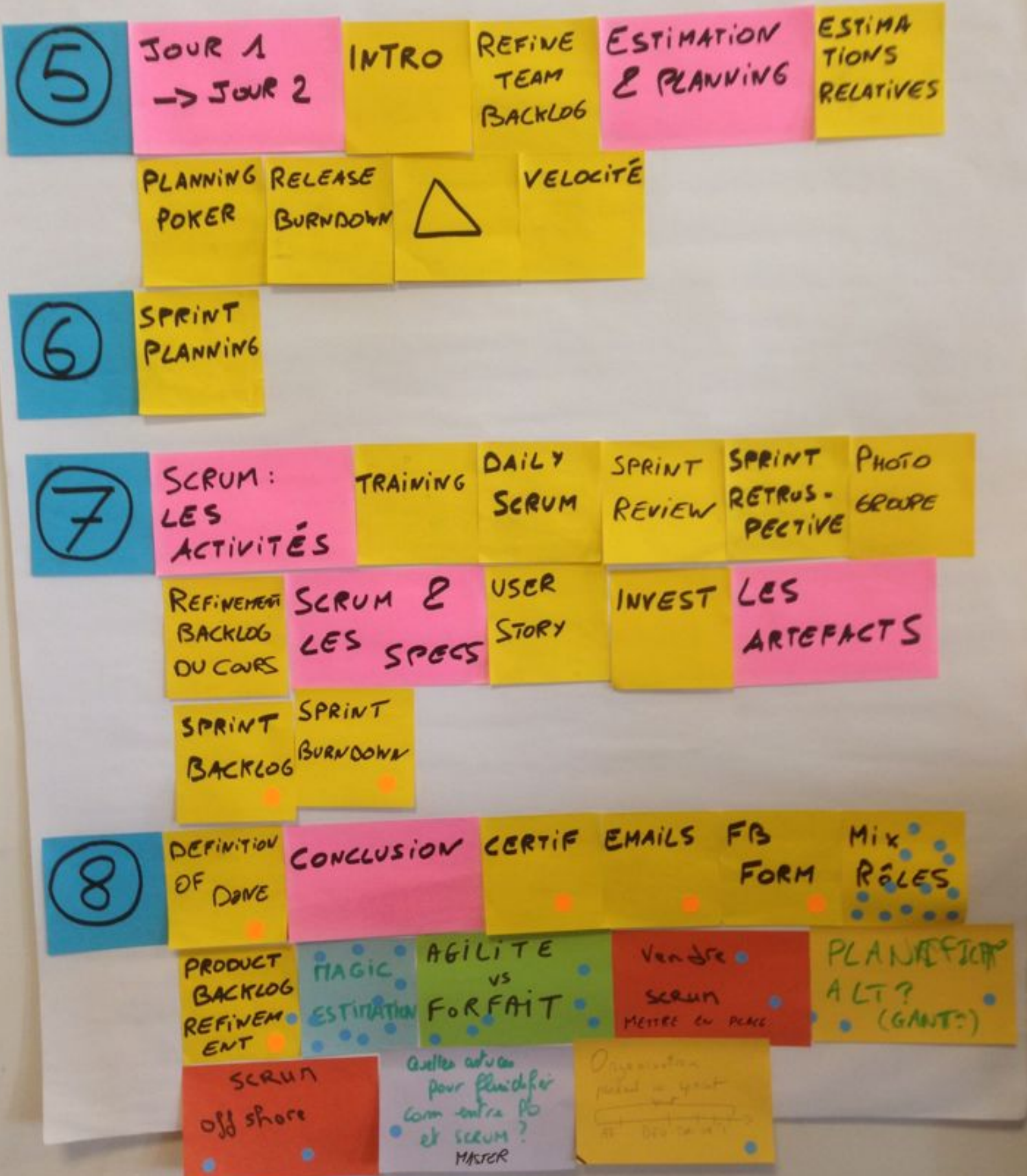
CSPO

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.