

# Formation Certified ScrumMaster

## Canal+ 8 & 9 Octobre 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)



FORMATION CERTIFIED

SCRUM MASTER

829 OCT

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA.



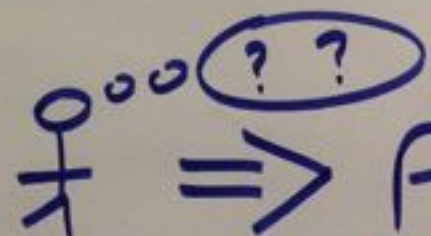
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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



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 »







# FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

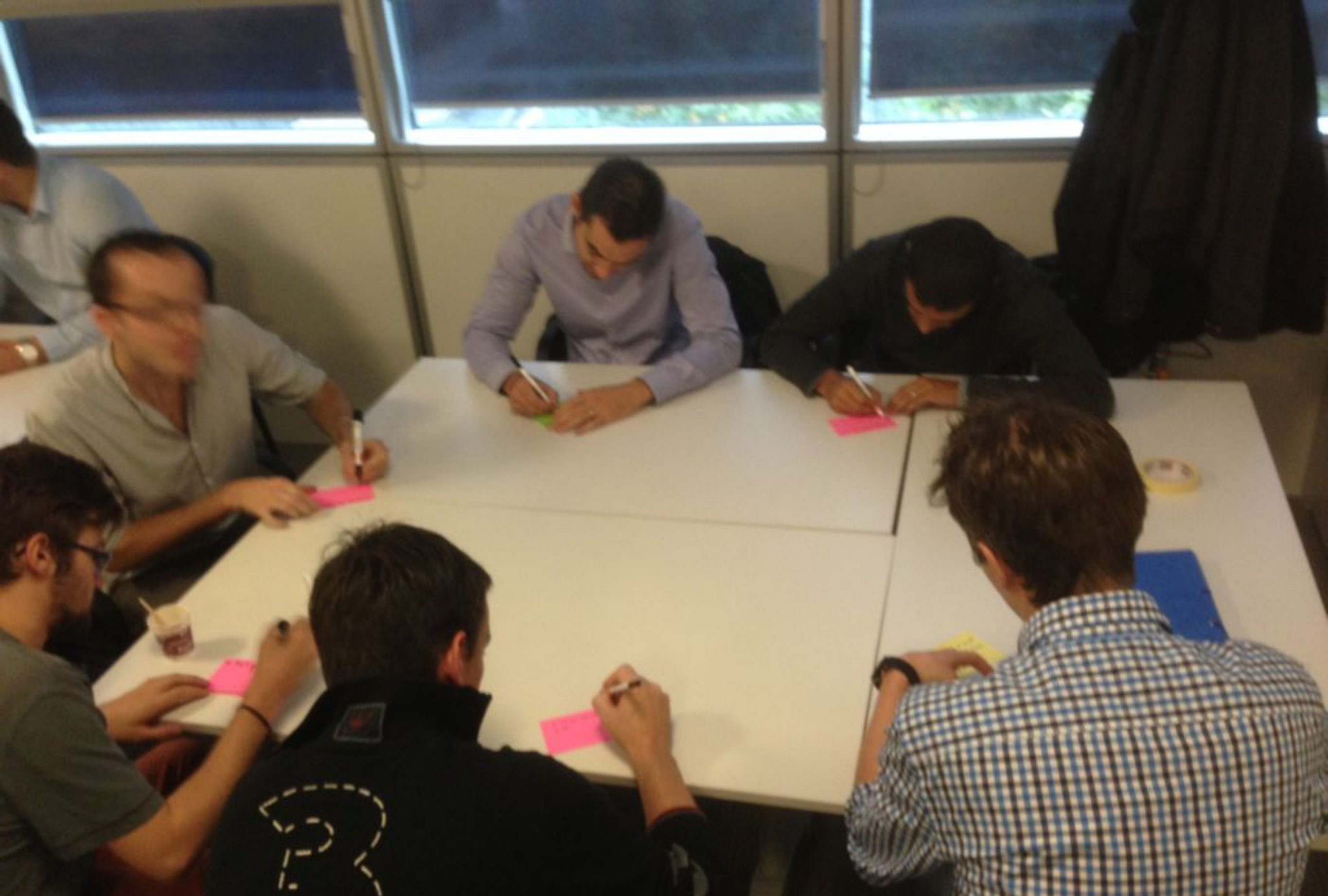
<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

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

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





SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 2 équipes pour ce cours





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



PAUSE

T'IT

En tant que Développeur  
Je veux continuer mes  
compétences SCRUM  
afin de faciliter le travail  
sur le projet

En tant que Développeur  
Je veux mieux cadrer  
les Jétoires à embaucher  
afin de ne pas avoir des  
tickets mis de côté

En tant que participant à un programme  
Je veux être accompagné de tout le  
reste de l'équipe  
afin de mieux identifier les besoins  
dans un autre esprit.

En tant que responsable d'équipe,  
Je veux apprendre des attitudes d'écoute  
afin de "dépasser" les obstacles

En tant que responsable d'équipe  
Je veux aller au plus des attentes  
afin de faire passer l'équipe et  
l'entraide à un niveau plus élevé de  
satisfaction.

En tant que "Responsable de projet"  
Je veux "Mettre en place" une équipe  
Agile

En tant que "Architecte"  
Je veux "Comprendre" les principes  
SCRUM

En tant que "Militant Durable"  
Je veux "Devenir" un "Militant"  
Afin de "Valoriser" mes  
Compétences

En tant que "Chef / Dir"  
Je veux savoir si SCRUM  
s'applique à mon type de  
équipe  
Afin de, peut-être, le mettre  
en place

En tant que "Intégrateur"  
Je veux savoir comment limiter  
leurs demandes pour un sprint  
Afin que développer l'efficacité  
sur possible

En tant que CDP sur des  
projets classiques avec un  
intégrateur  
Je veux savoir comment aller  
vers l'Agilité  
Afin de délivrer plus vite/bien

En tant que chef de projet  
Je veux savoir quand SCRUM  
est utile  
pour être plus efficace

En tant que développeur,  
Je veux améliorer la  
méthode SCRUM  
afin de répondre aux besoins

En tant que (futur) Scrum Master  
Je veux comprendre les différents  
rôles d'un sprint SCRUM  
Afin de savoir à quel moment  
des rôles des projets

En tant que Dev'  
Je veux reprendre connaissance  
des méthodes DevOps  
Afin d'être prêt

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

# Les Avantages.

En tant que développeur  
je veux savoir réagir en  
cas de blocage lors d'un  
travail afin de le contourner  
de la bonne manière.

En tant que développeur  
je veux apprendre à  
devenir SCrum MASTER  
afin d'améliorer l'efficacité  
de mon équipe.

En tant que développeur  
je veux maîtriser les  
concepts SCRUM afin d'être  
à l'aise dans un environnement  
AGILE.

FORFAIT/AGILE

En tant que chef de projet  
Je veux maîtriser le  
Framework Scrum  
Afin de l'appliquer.

En tant que chef de  
projet  
Je veux détecter les  
axes d'amélioration  
à mon organisation  
agile actuelle.

En tant que product  
owner  
Je veux mieux maîtriser  
le rôle de Scrum  
master  
Afin de mieux accompagner  
les interventions.

en tant que cdp  
je souhaite savoir réagir  
face au blocage  
afin de garantir l'avancement  
de l'équipe.

en tant que participant au  
projet  
je veux comprendre comment  
fonctionne le produit  
afin de mieux le connaître.

En tant que scrum master,  
je veux connaître les  
pratiques mises en place  
sur mon projet, afin  
d'améliorer la bien-être,  
la motivation et la confiance  
de l'équipe.

En tant que CDP  
Je Veux / Aider les équipes produit  
Afin de / Développer les  
Processus Digital

En tant qu'animateur,  
Je Veux / Activer la collaboration  
d'équipe  
Afin de / Préparer les  
Présentations / Réunions /

En tant que développeur  
Je veux pouvoir mettre en  
place des ceremonies / rituels  
afin d'améliorer le travail  
de la validation.

En tant que Développeur  
Je veux pouvoir mettre en  
place un task board pour  
afin de gagner en visibilité  
sur les tâches de chacun.

En tant que Développeur  
Je veux savoir quels sont les  
principes fondamentaux à  
appliquer afin d'améliorer  
la gestion de mon projet.

Multi - Casquettes  
SM - DEV.



# Les principes de SCRUM





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





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







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









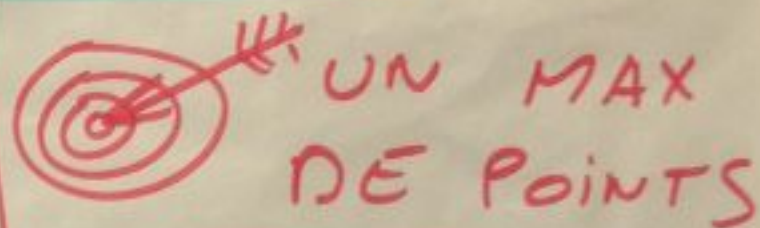
En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.





# PROJET SCRUM

□ UNE ÉQUIPE



□ TOUT LE MONDE TOUCHE

□ "AIR TIME"

□ BALLE A TERRE = PERDUE

□ DÉBUT = FIN

□ PAS VOISIN DIRECT

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DÉBRIEF

5	10	17	5	30
1	14	16	21	36

Après un premier sprint à "1" point l'équipe à pu apprendre de son expérience et passer à 36, et ce en 30 minutes de travail en commun !



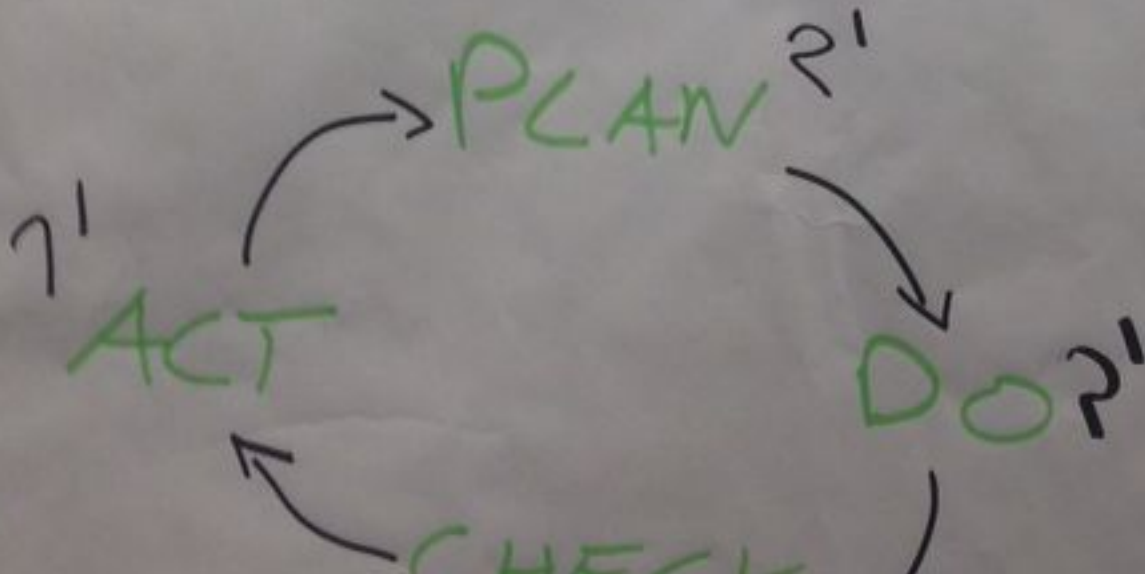
# DEBRIEF BALL POINT

- IMPROV EN COURS
- NEUVE METHODE
- 1 SEUL PARE
- COM (LEVER MAIN)
- GESTION TPS
- ECOUTE  
↳ DIRECT ACTION
- IDÉES PAS ENTENDUE / TESTÉE

TRANSPARENCE

INSPECT  
& ADAPT

PDCA



Lors du débriefing nous discutons des points forts de l'équipe ainsi que des pièges à éviter. Nous Introduisons également le "Deming Cycle" ou "PDCA" sur lequel SCRUM est basé.



# Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

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

# Le Ball Game 2/2



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



# LES 3 PILIERS DE SCRUM

## SCRUM

IMPACT

ADAPT

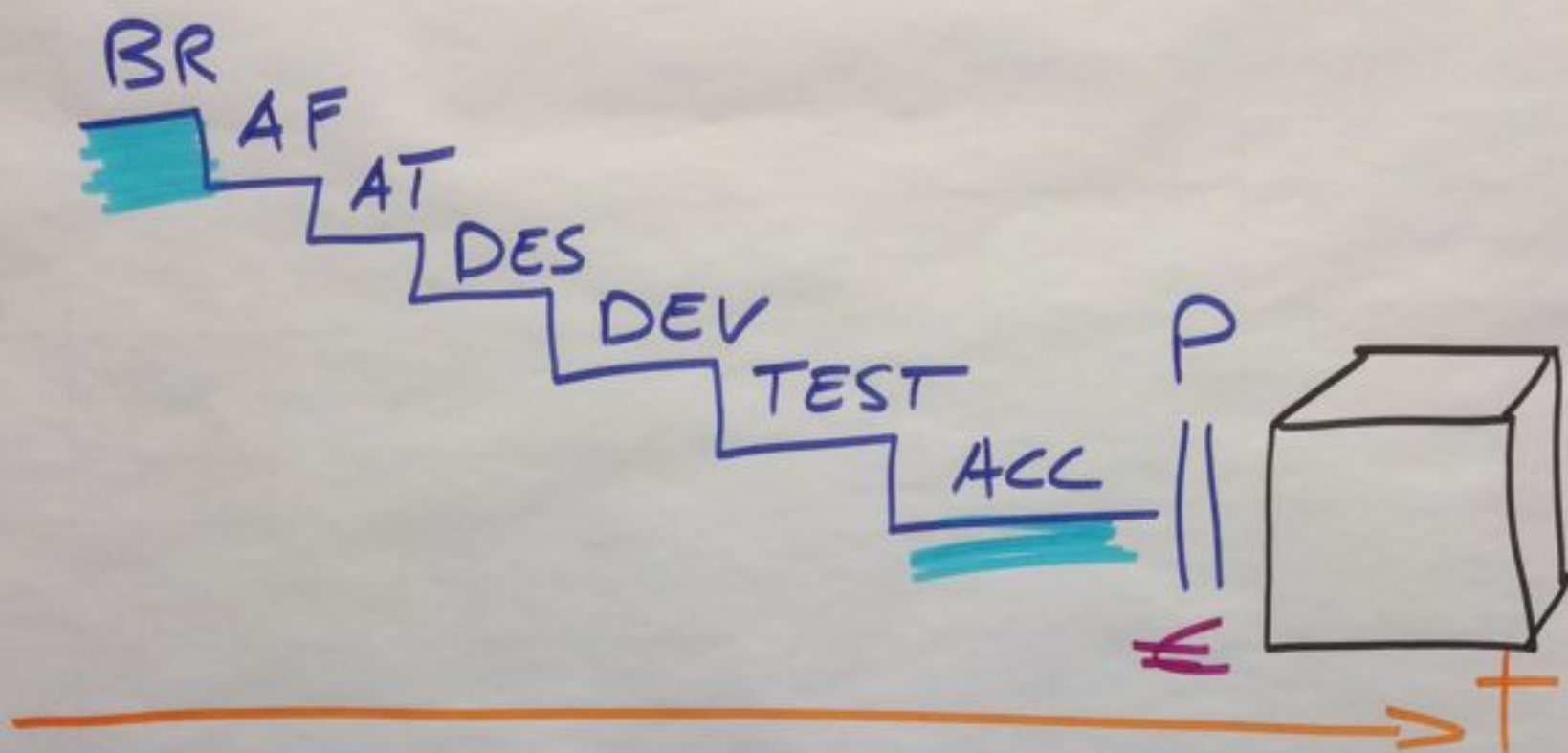
TRANSACT

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

# Aperçu du “framework” SCRUM

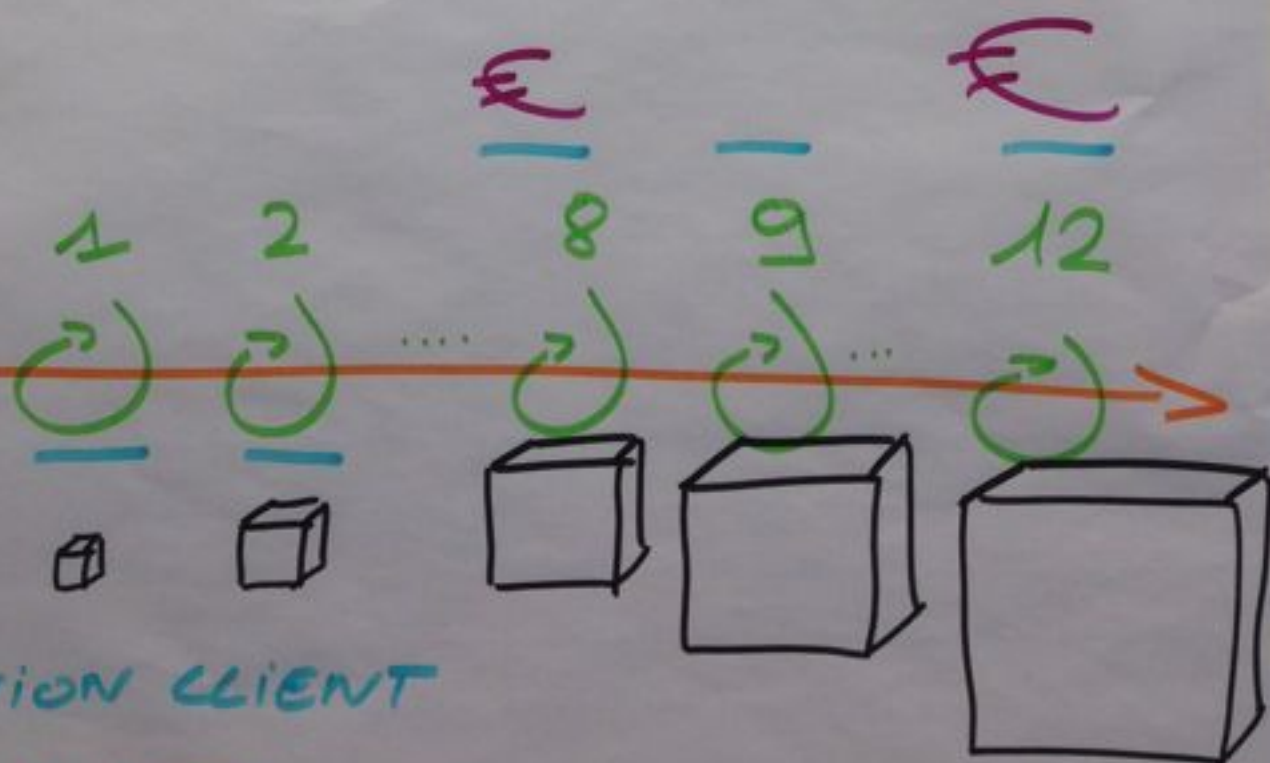


# PLAN DRIVEN



# ADAPTATIF

BR  
AF / AT



IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

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

# LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

## RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

## ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF  
DONE

## ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PRODUCT INCREMENT  
PROGRESS INDICATORS

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





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







Product  
Owner

SCRUM  
MASTER

DEV  
TEAM

PB REFINEMENT

Sprint Planning

DAILY SCRUM

Sprint Review

SPRINT RETRO

SPRINT  
BACKLOG

DEF.  
OF  
DONE

PRODUCT  
INCREMENT

PRODUCT BACKLOG

PROGRESS  
INDICATOR

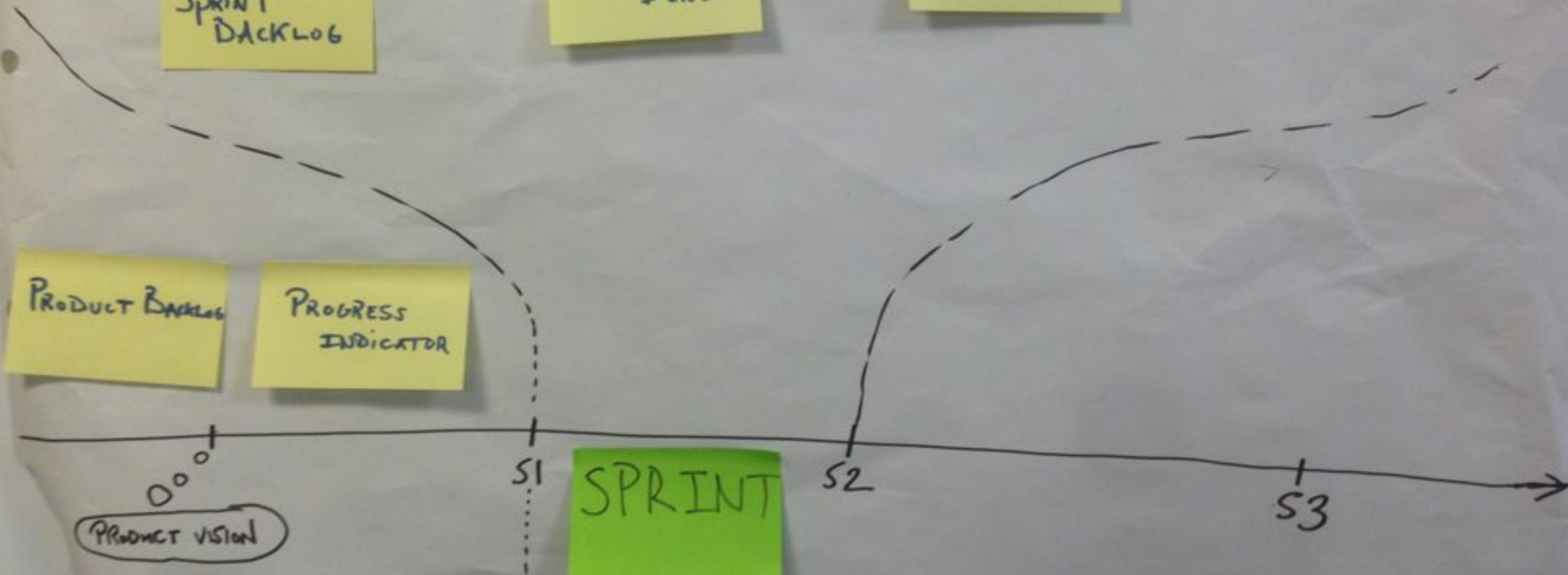
SPRINT

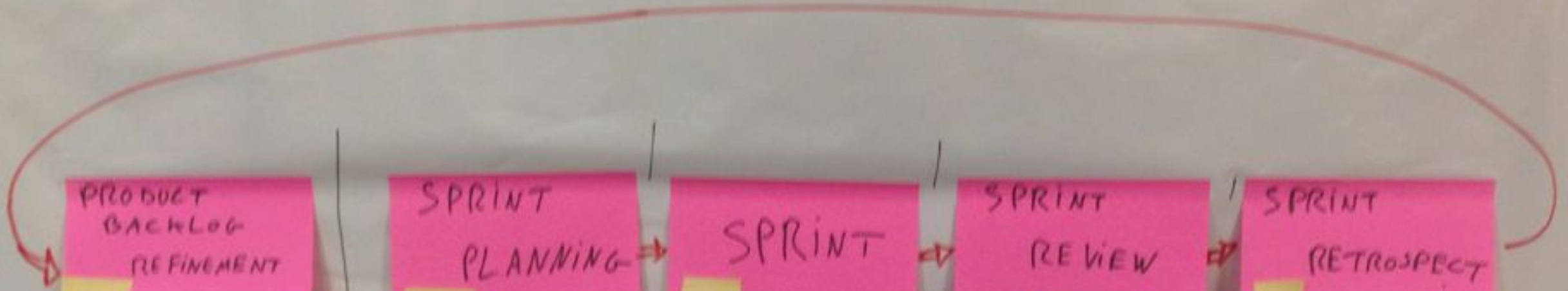
Product vision

S1

S2

S3





PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PO  
Scrum

SPRINT PLANNING

Scrum  
DEV

SPRINT

DEV  
Scrum

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

DEV  
TEAM  
SCRUM  
MASTER  
PO

SPRINT RETROSPECTIVE

PO  
DEV  
Scrum



Product Backlog

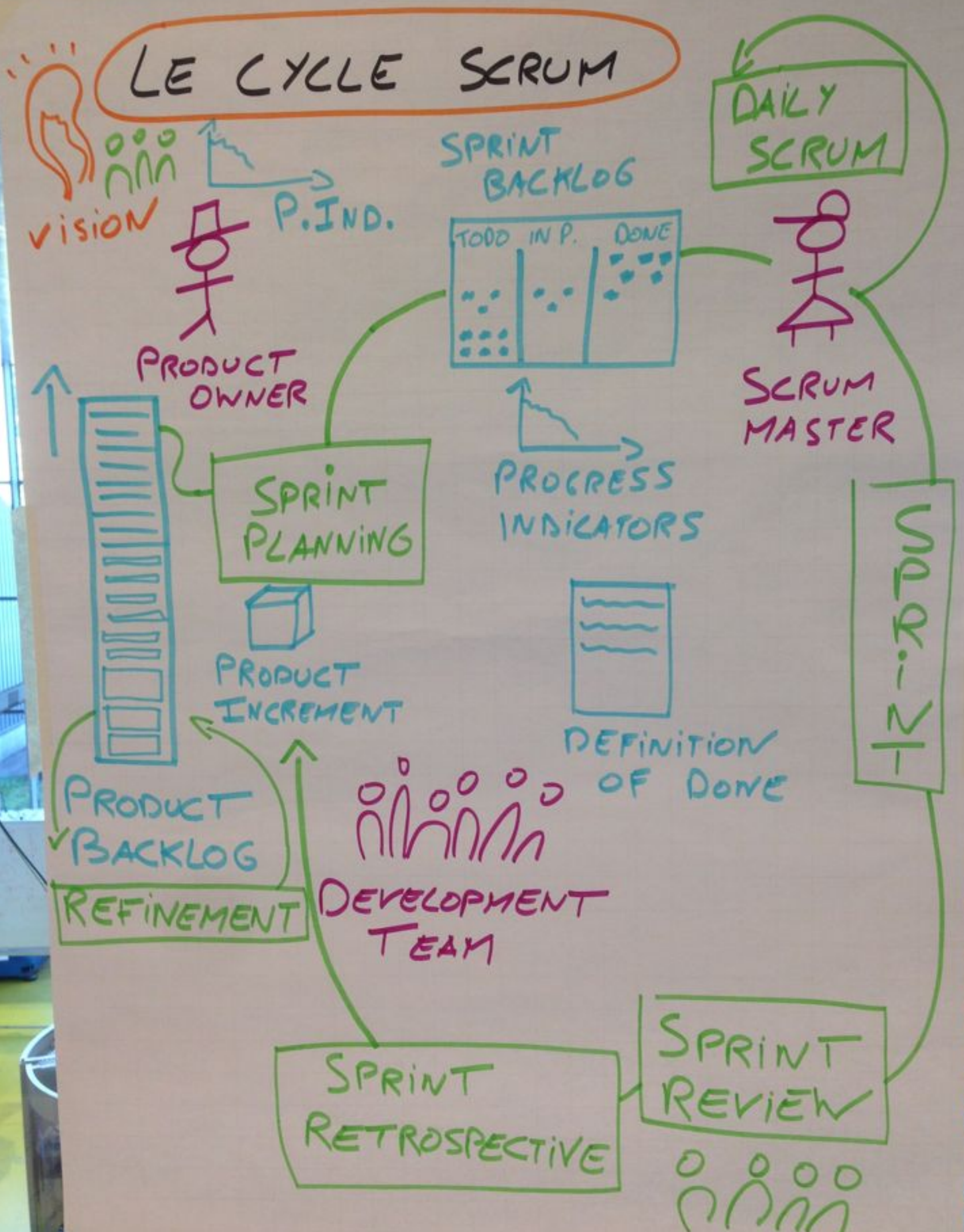
Definition of Done

Sprint Backlog

Progress Indicators

Product Increment





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



# PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN



Apprentissage  
Par le jeu

ANIMATION

Ex  
Learn

Echanges

Activités

Peu de contact

IMPLI-  
-CATION

Dynamisme

Activités,  
Participation

PRÉSENTATION  
CONCRÈTE  
DES  
CONCEPTS

En  
groupe

Instructif

OK



décomposé  
de SPACIT

Logique

A AMÉLIORER



TEAM

heure de dej  
J'ai faim!

CASE  
STUDY

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



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



# APPLIQUER SCRUM

---

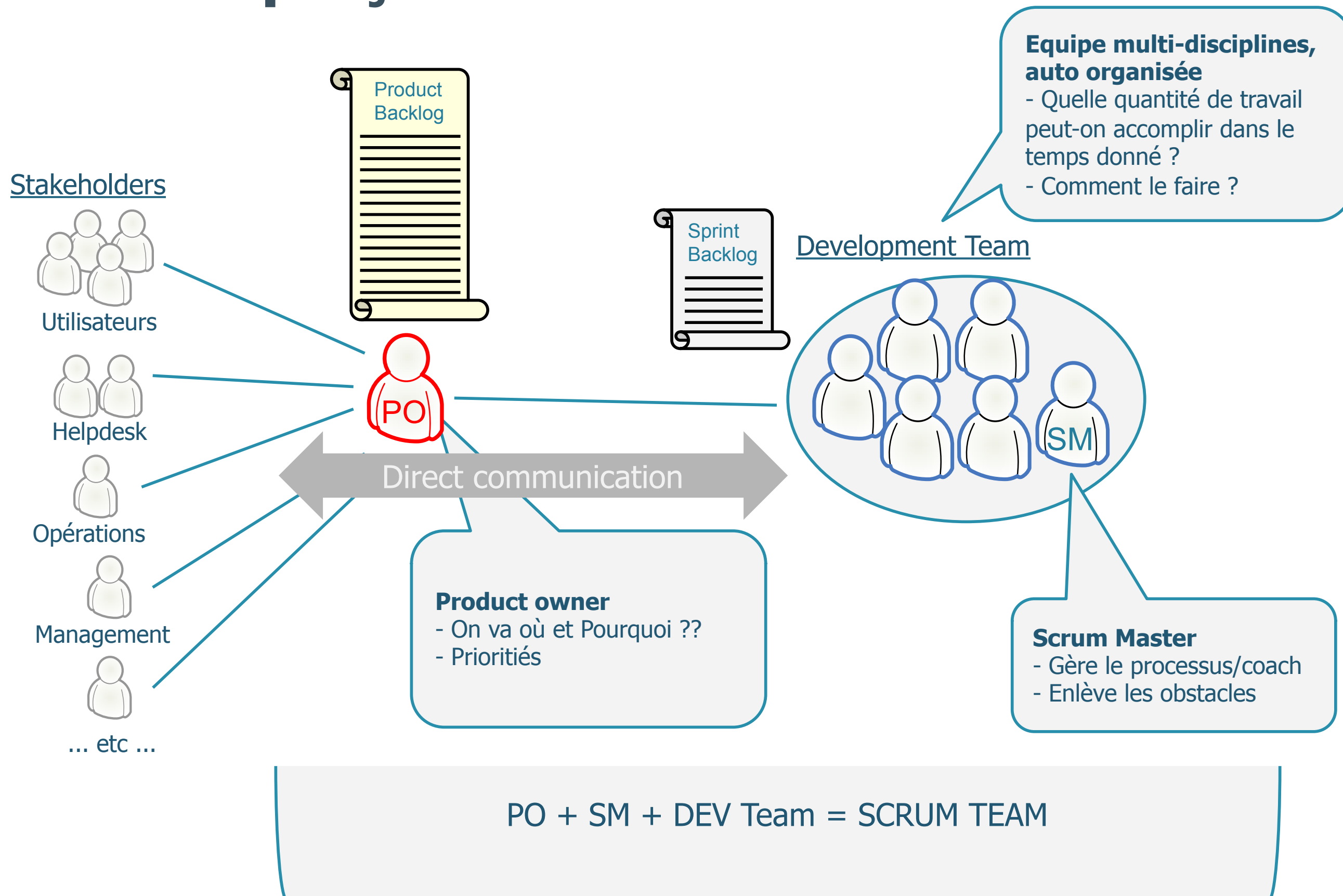
SHU - HA - RI

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



Les différents rôles

# Scrum aperçu des différents rôles







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



Pro. Active

+ membres  
Equipe ~~active~~

SPECIALISTE  
Netien







# SCRUM MASTER



- MISE EN PLACE SCRUM
- COACH / FACILITATEUR
- ENLÈVE OBSTACLES
- PROTÈGE ÉQUIPE

→ Empathie.

Dépassionné.

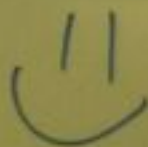
Organisé.

Pédagogue.

HUMBLE

Rigoureux

Pédagogue





# Le ScrumMaster

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

# PRODUCT OWNER



- MAX VALEUR MÉTIER
- DONNE LES PRIORITÉS
- VALIDE
- ON VA OÙ ET POURQUOI?

CULTIVÉ  
(VISION MÉTIER)

POUVOIR  
DE DÉCISION

ARBITRE  
PRIORISATEUR

DÉCISIF

MANDAT

DISPONIBLE

Pragmatique

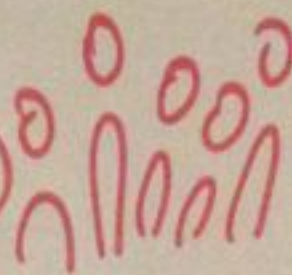
→ Vision  
Métier



# Le Product Owner

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

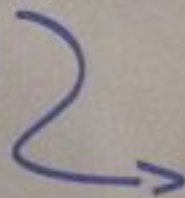
# DEVELOPMENT TEAM



□ Multi-Skills [5, 9]

□ Auto-organisés

□ Produisent



□ Pull vs Push

T-Shaped

- Respect des engagements

Prise  
d'initiative

Responsable

Autonome



# La “Development team”

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



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



ELEMENTS DE SCRUM	
ROLES	ARTIFACTS
Scrum Master	Product Backlog
Product Owner	Sprint Backlog
Development Team	Definition of Done
ARTIFACTS	Product Increment
Sprint	Progress
Sprint Planning	Shippable Increments
Sprint Review	
Sprint Retrospective	
Daily Scrum	
Product Backlog Refinement	







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



# BÉNÉFICES

Itérations

Vision du produit à  
chaque étape

LIVRABLES

Pas de specs  
- trop lourdes au  
dimensionnage

Possibilité de faire  
évoluer mon besoin.

ACCOMPAGNÉ

EVOLUTIF

Nombreuses  
Itérations

CHANGER  
D'AVIS

INCREMENTAL

Feedback Rapide

Revenir en  
arrière sur  
les fonctionnalités

Mieux gérer la  
documentation

Séparer la gestion du  
besoin de la gestion  
de l'équipe  
cdp r pos sm

Implication  
des équipes

Livrer des incréments  
très rapidement

Mieux gérer les changements  
de besoin

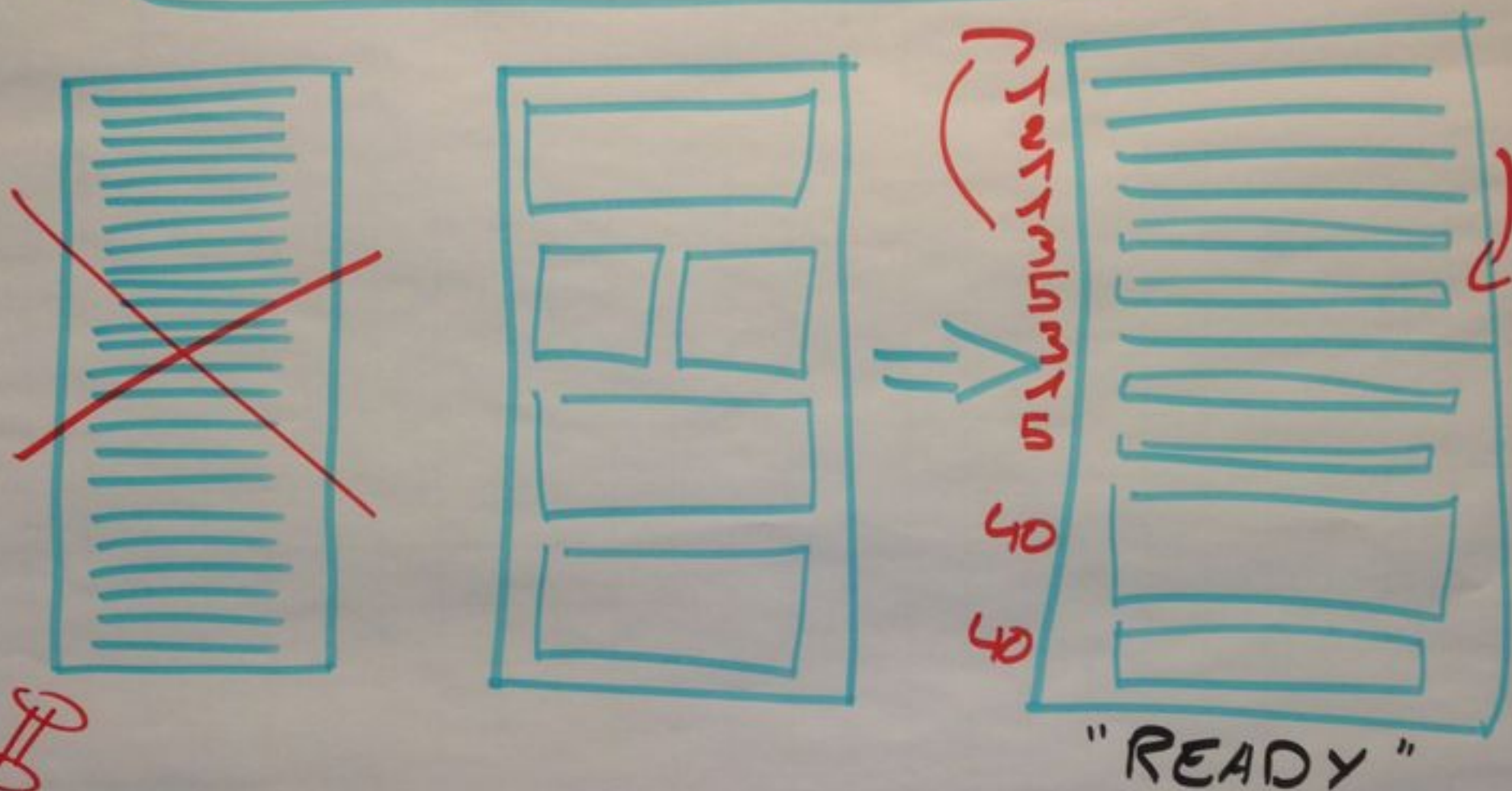
# Bénéfices de SCRUM

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



# Le Product Backlog

# PRODUCT BACKLOG



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.



# TRIER LE BACKLOG

- ☐ VALEUR MÉTIER /  $\frac{ROI}{\text{€}}$
- ☐ DÉPENDANCES  $\begin{cases} \text{TECH}$  \\ \text{BUS} \end{cases}
- ☐ RISQUES
- ☐ COÛT
- ...

UX

Client

VALORISATION  
MÉTIER

Banquable

COMPLEXITÉ

Besoins  
Business

\$ Augmenter  
le business

Valeur métier

VA

Précision  
du Besoin.

Valeur  
métier

COÛT

dépendances  
aux prochaines

Naturité  
Besoin

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

# Historique de SCRUM



# HISTORIQUE DE SCRUM

50's

LEAN

TPS

86

NNPDG

XP

XP

93

SCRUM

XP

XP

2001

AGILE  
MANIFESTE

XP

XP

KANBAN

DEV OPS

LEAN  
STARTUP

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

# AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE  
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

---

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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



# Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg

# SCRUM et les spécifications “Agile”



# USER STORY

CARD

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

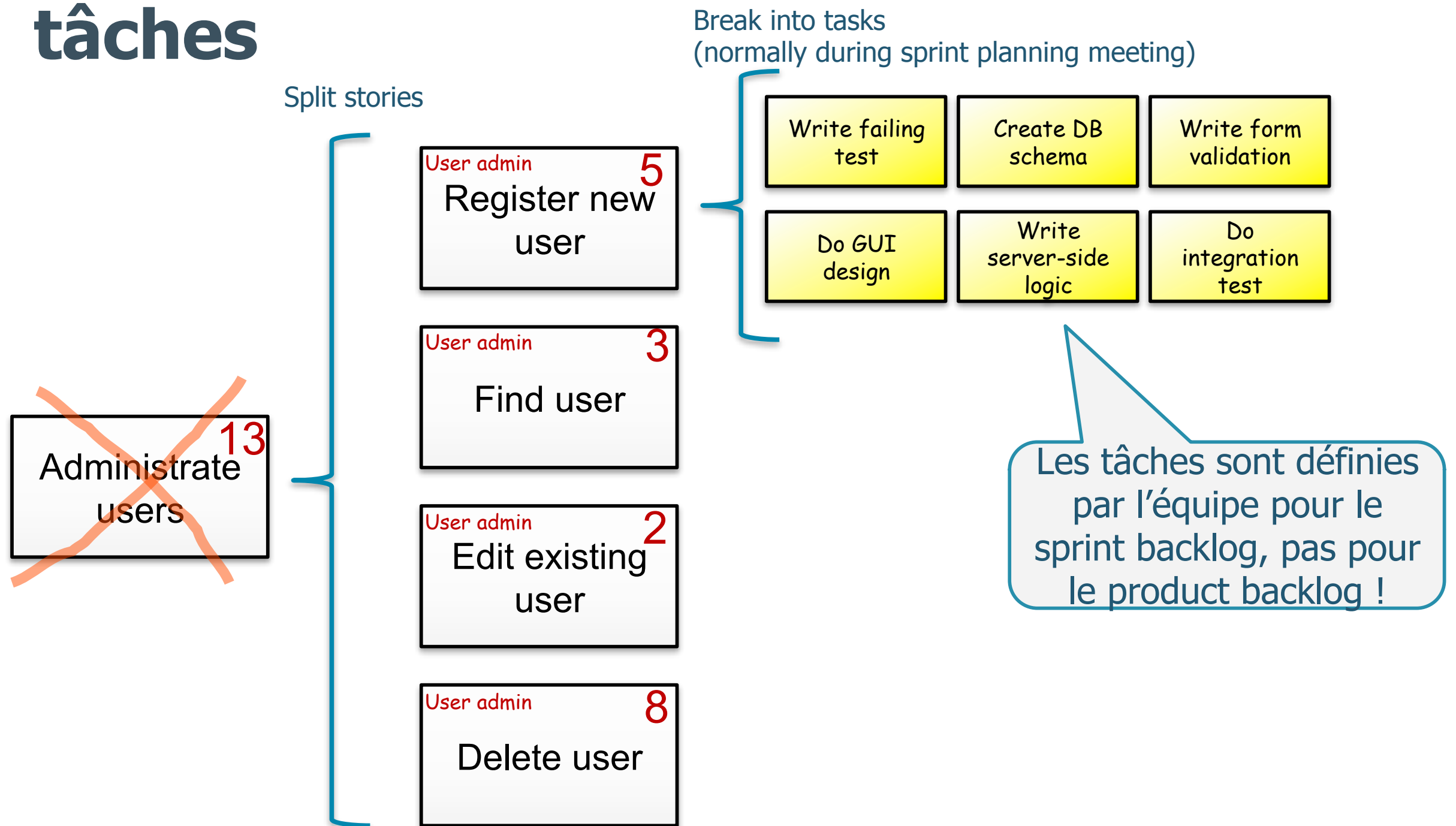
CONVERSATION

CRITÈRES  
D'ACCEPTANCE  
CONFIRMATION

I  
N  
DÉPENDANTE  
NÉGOCIABLE  
VALEUR  
ESTIMABLE  
SMALL  
TESTABLE

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

# Découper une story en stories et en tâches





# Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche  
texte  
"libre"

Recherche  
en fonction  
d'une  
société

Recherche  
en fonction  
d'un secteur  
d'activité

Tâche

Créer  
l'écran

Créer  
le formulaire

Validation  
Formulaire

Ecrire  
Unit Tests

Adapter  
service  
(server-side)

# SCRUM QUIZZ

PAUSE  
T'IT

AVENGERS

///

qui définit la  
priorité et où?

PMO → ?

D.O.D. VS CRITERES  
D'ACCEPTATION

4 piliers d'Agile?

Comment s'appelle  
la réunion quotidienne?

année création  
de Scrum?

Nom japonais  
d'utilisation  
de Scrum

Scrum  
méthode ou  
Framework?

citer d'autres  
méthodes  
Agiles

Qualité du  
Scrum master?

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



# SCRUM QUIZZ

PAUSE  
T'IT

|||||

AVENGERS

|||||



# 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	PLAN OU ADAPTATIF	PDCA	APERÇU DU FRAMEWORK	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE MOI SCRUM...
	SCRUM EN 10'					
③	SHU- HA- RI	LES RÔLES	DEVELOP- MENT TEAM	PRODUCT OWNER	SCRUM MASTER	QUALITÉS
	PRODUCT BACKLOG	TRI BACKLOG	DEEP			
④	SCRUM TEAM	HISTOIRE DE SCRUM	MANIFESTE AGILE	HISTOIRE DE SCRUM	SCRUM & LES SPECS	
	USER STORY	INVEST	BÉNÉFICES	JOUR 1 → JOUR 2	SCRUM QUIZZ	

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



Deuxième Jour



Nous commençons le 2e jour par un exercice de restitution sur les différents éléments de Scrum: les activités, les artefacts et les différents rôles.



DAIly  
SCRUM

BOSS HUGO BOSS

1923







PRODUCT  
OWNER











Project Details

Task	Owner	Status
Task 1	John	Completed
Task 2	John	In Progress
Task 3	John	Not Started
Task 4	John	Not Started
Task 5	John	Not Started
Task 6	John	Not Started
Task 7	John	Not Started
Task 8	John	Not Started
Task 9	John	Not Started
Task 10	John	Not Started

Project Details

Task	Owner	Status
Task 1	John	Completed
Task 2	John	In Progress
Task 3	John	Not Started
Task 4	John	Not Started
Task 5	John	Not Started
Task 6	John	Not Started
Task 7	John	Not Started
Task 8	John	Not Started
Task 9	John	Not Started
Task 10	John	Not Started







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

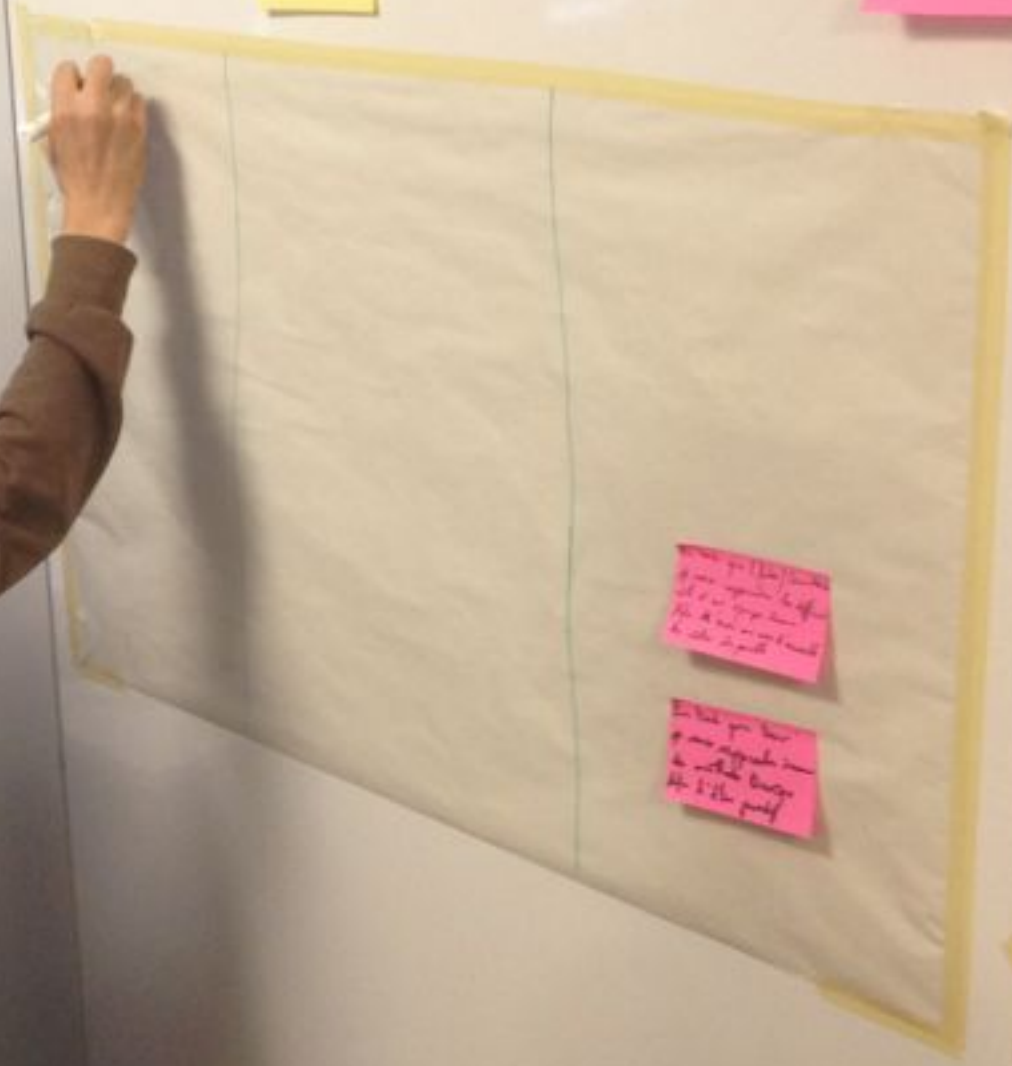




TMA

Project Backlog Refinement  
10/10/17

TMA  
10/10/17



23











# A FAIRE

En tant que "Michael Ouseff"  
Je veux "Devenir Grand Maître"  
Afin de "valider mes Compétences"

Je veux "Mettre en place une stratégie Agile"

Afin de "Gagner en efficacité"

Afin de "mettre en place une stratégie Agile"

Je veux "Comprendre les notions de base d'une TMA Agile"  
Afin de "Gagner en efficacité"

En tant que participant à un processus agile,  
Je veux savoir si mes idées peuvent  
être mises en œuvre afin de  
faire de mon entreprise une entreprise  
à forte croissance.

En tant que responsable d'équipe,  
Je veux savoir si mes idées peuvent  
être mises en œuvre afin de  
faire de mon entreprise une entreprise  
à forte croissance.

En tant que responsable d'équipe,  
Je veux apprendre de nouvelles méthodes  
afin de "qualifier" les idées.

Je veux inclure les nouveaux  
membres de l'équipe  
afin de faciliter leur intégration  
dans le projet.

(L'objectif est de)

# EN COURS

En tant que SM  
Je veux savoir si mon  
rôle n'est pas limité  
afin de ne pas me limiter  
à l'impression d'être un SM.

En tant que développeur,  
Je veux maintenir la  
méthode Scrum  
afin de l'appliquer au mieux.

En tant que "Architecte"  
Je veux "Comprendre les principes  
Scrum"  
Afin de "Mieux participer aux  
Réunions"

En tant que (futur) Scrum Master  
Je veux comprendre les différents  
rôles d'un Scrum Master  
afin de mieux me préparer à mon rôle.

En tant que Développeur  
Je veux améliorer mes  
compétences Scrum  
afin de faciliter le travail  
sur le projet.

# TERMINÉ

En tant que Dev  
Je veux reprendre Scrum  
de manière simple  
afin d'être productif.

En tant que Développeur  
Je veux mieux cadrer  
les fonctionnalités à développer  
afin de ne pas avoir des  
tickets mis de côté.

En tant que "Dev / Dev"  
Je veux savoir si mon  
rôle n'est pas limité  
afin de ne pas me limiter  
à l'impression d'être un Dev.

En tant que chef de projet  
Je veux savoir quand Scrum  
est utile  
pour être plus efficace.

En tant que participant à un processus  
agile,  
Je veux savoir si mes idées peuvent  
être mises en œuvre afin de  
faire de mon entreprise une entreprise  
à forte croissance.



## Les Avantages.

### A FAIRE

En tant que développeur  
je veux savoir réagir en  
cas de blocage lors d'un  
travail afin de le contourner  
de la bonne manière.

FORFAIT/AGILE

Multi-Casquettes  
SM + DEV.

En tant qu'animateur,  
je veux / Animer la réunion  
d'équipe  
Afin de / Participer à la  
réalisation du projet.

EN TANT QUE SM.

Je veux savoir ANIMER  
LES RENCONTRES

Je veux pouvoir mettre en  
place un task board pour  
afin de gagner en visibilité  
sur le travail de chacun.

### EN COURS

En tant que chef de projet  
Je veux maîtriser le  
framework Scrum  
Afin de l'appliquer

En tant que chef de  
projet  
Je veux détecter les  
axes d'amélioration  
à mon organisation  
agile actuelle

En tant que product  
owner  
Je veux mieux maîtriser  
le rôle de Scrum  
master  
Afin de mieux comprendre  
les interactions

En tant que développeur  
je veux apprendre à  
devenir SCRUM MASTER  
Afin d'améliorer l'agilité  
de mon équipe.

en tant que cdp  
je souhaite savoir réagir  
face à un blocage  
afin de garantir l'avancement  
de l'équipe

en tant que participant au  
projet  
je veux comprendre comment  
élaborer le produit  
afin de mieux le connaître

En TANT/QUE CDP  
Je Veux / Aider les équipes produit  
Afin de / Développer les  
Raisonnements Digital

En tant que développeur  
Je veux pouvoir mettre en  
place des ceremonies / rituels  
afin d'améliorer le travail  
de la validation.

En tant que / SM  
je veux Animer / la réunion  
d'équipe.  
Afin de leur faire choisir  
le bon projet.

### TERMINÉ

En tant que scrum master,  
je veux améliorer les  
pratiques mises en place  
sur mon projet, afin  
d'améliorer le bien-être,  
la motivation et la confiance  
de l'équipe.

En tant que Développeur  
Je veux savoir quels sont les  
principes fondamentaux à  
appliquer afin d'améliorer  
la gestion de mon projet

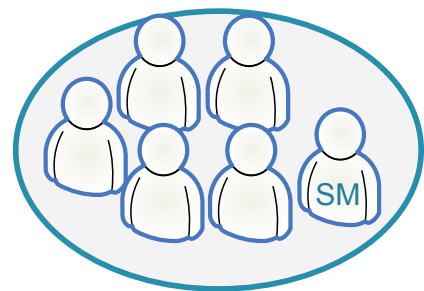
En tant que développeur  
je veux maîtriser les  
concepts SCRUM afin d'être  
à l'aise dans un environnement  
AGILE.

# Estimations et Planification



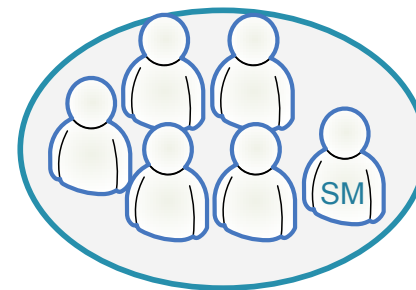
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

□ POIRE

5

□ KIWI

7

□ CERISES

4

□ ANANAS

10

□ POMME

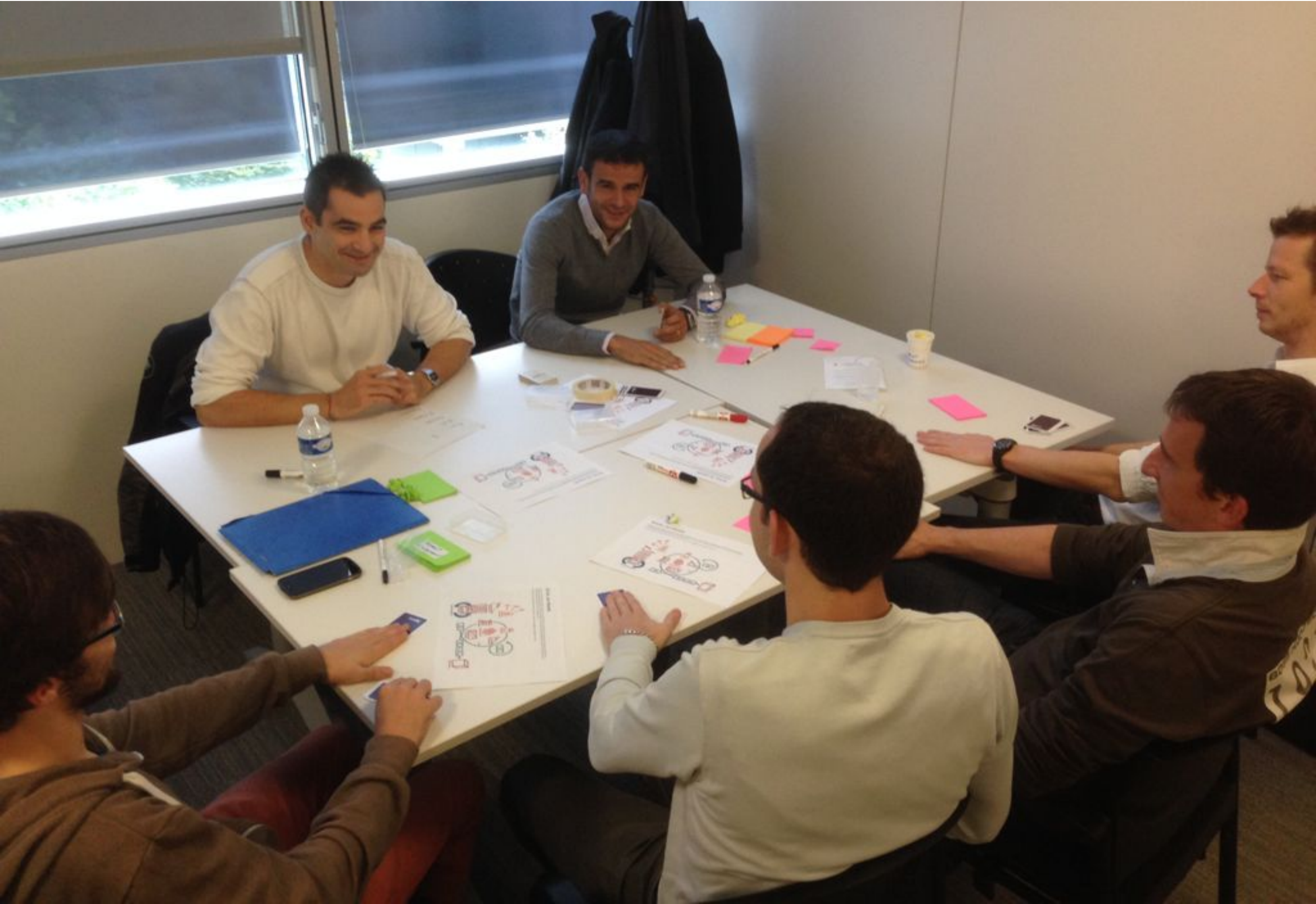
8

0  $\frac{1}{2}$  1 2 3 5 8 13 20  
+ SIMPLE  
+ PETIT

40 100  
+ CORRECTE  
+ GRAND

Comment estimer en équipe ? Certainement pas en écoutant celui qui parle le plus fort. Les participants vont expérimenter le poker planning.

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















Poire

7

Kiwi

3

Cerises

5

ANANAS

13

POMME

CAMPUS+

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

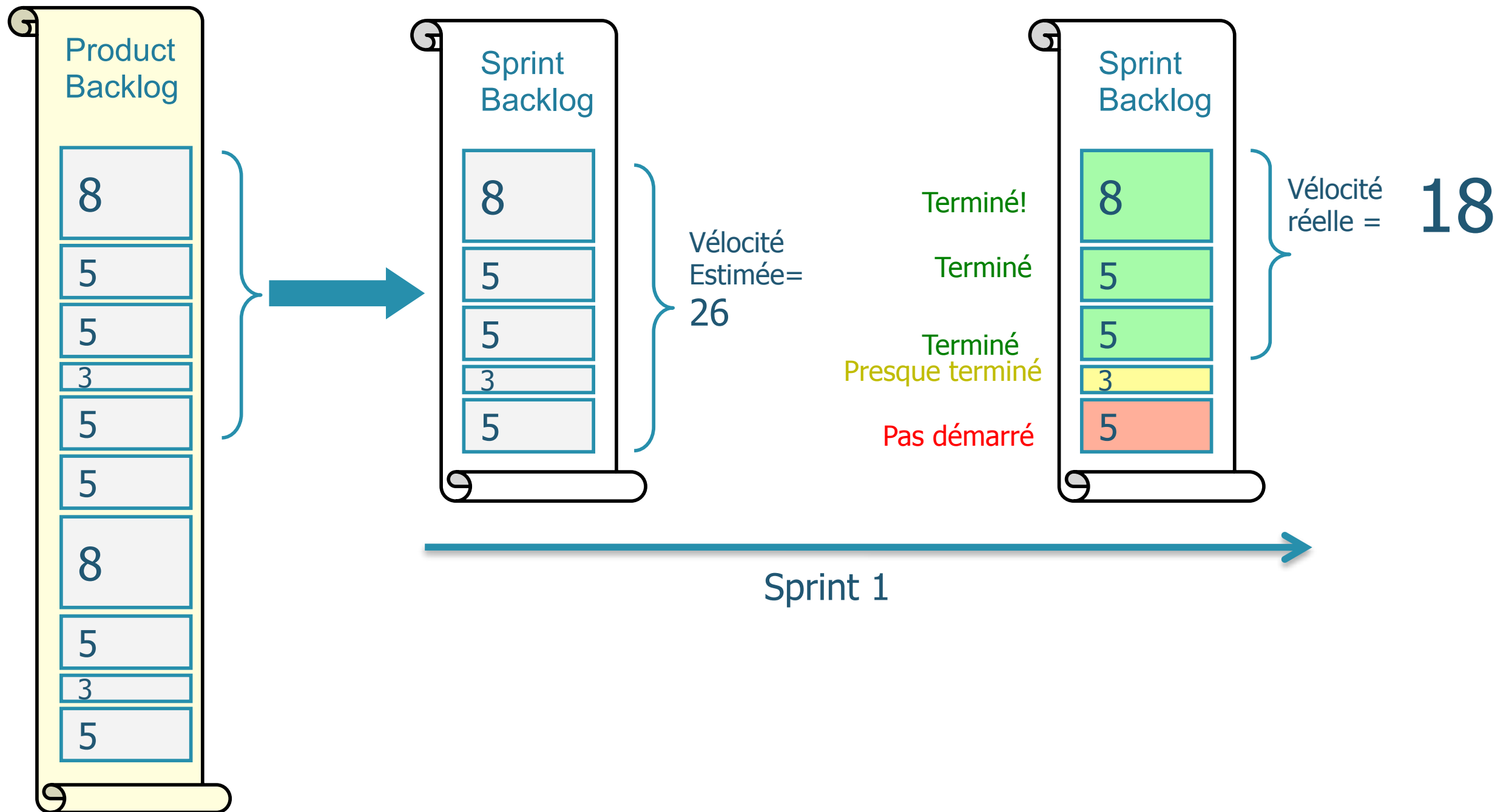
? TPS DE PAROLE



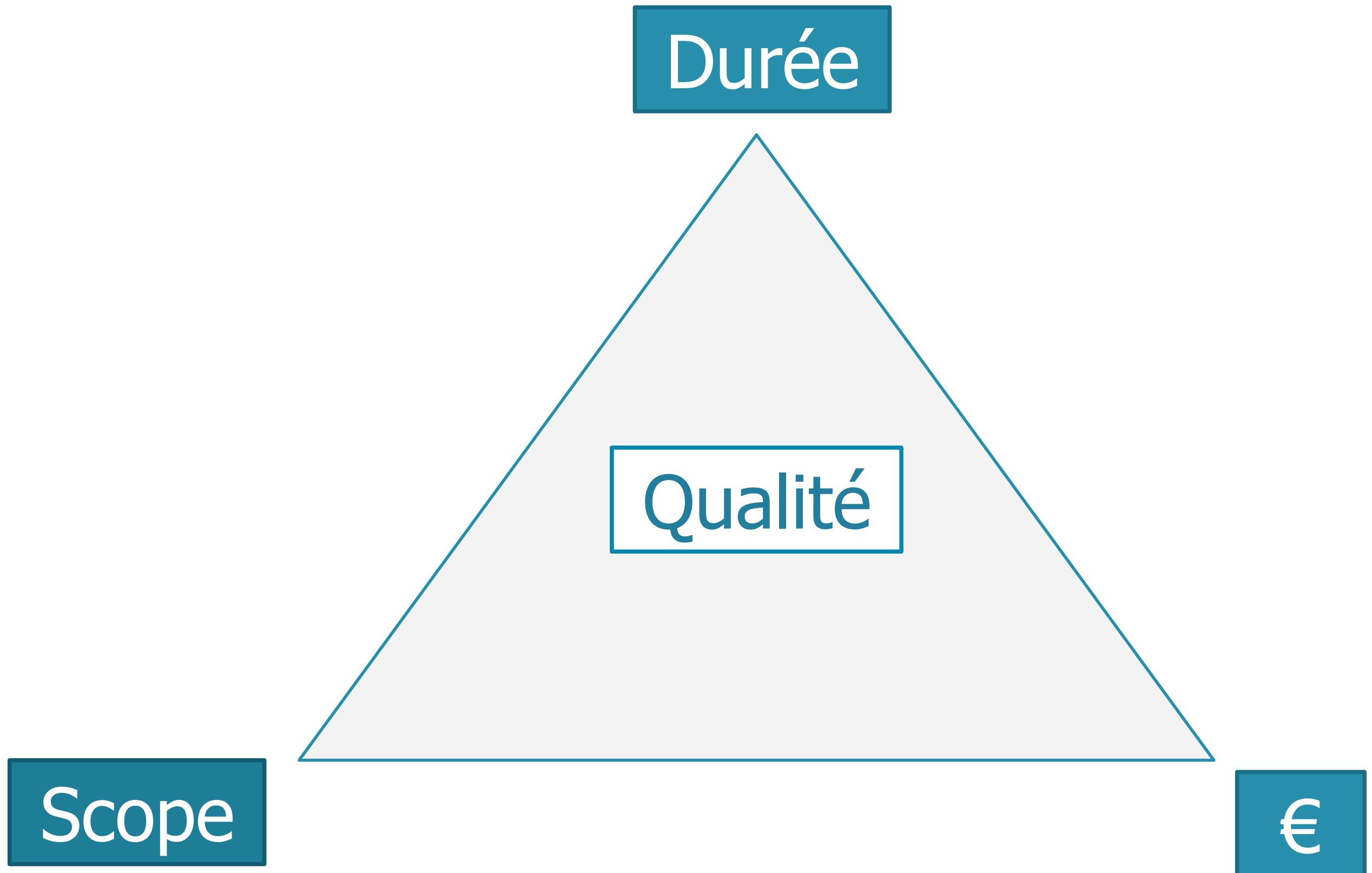
# Mesurer la vélocité

Début du sprint 1

Fin du sprint 1



# Les dimensions d'un projet





# Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera  
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

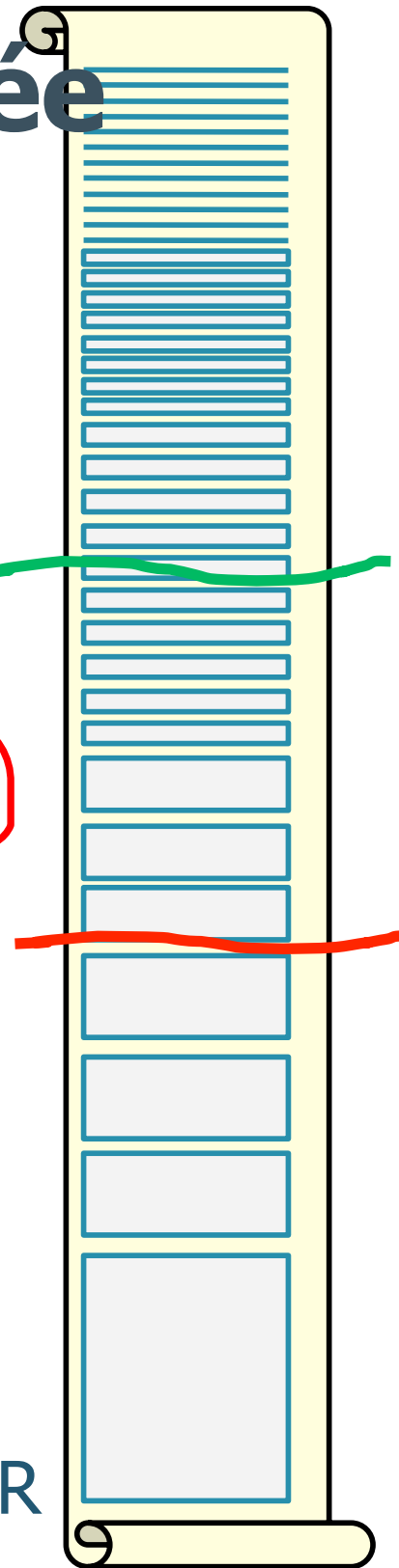
300



400

# Release planning – budget fixe

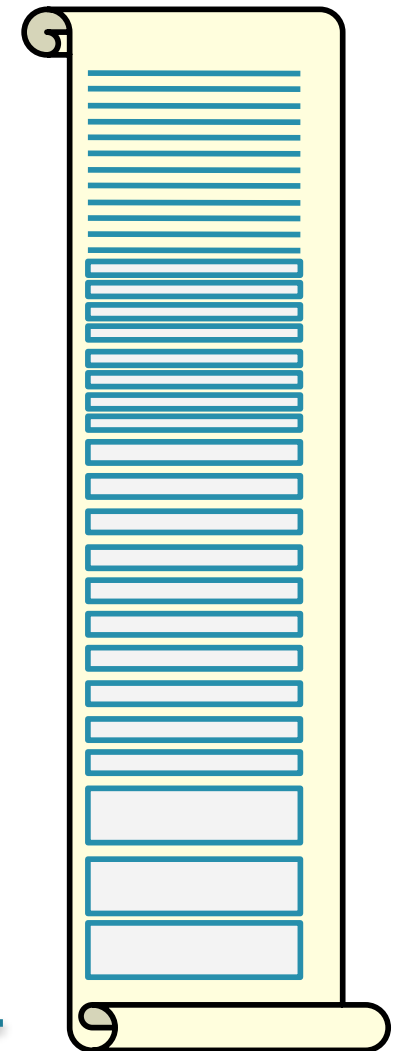
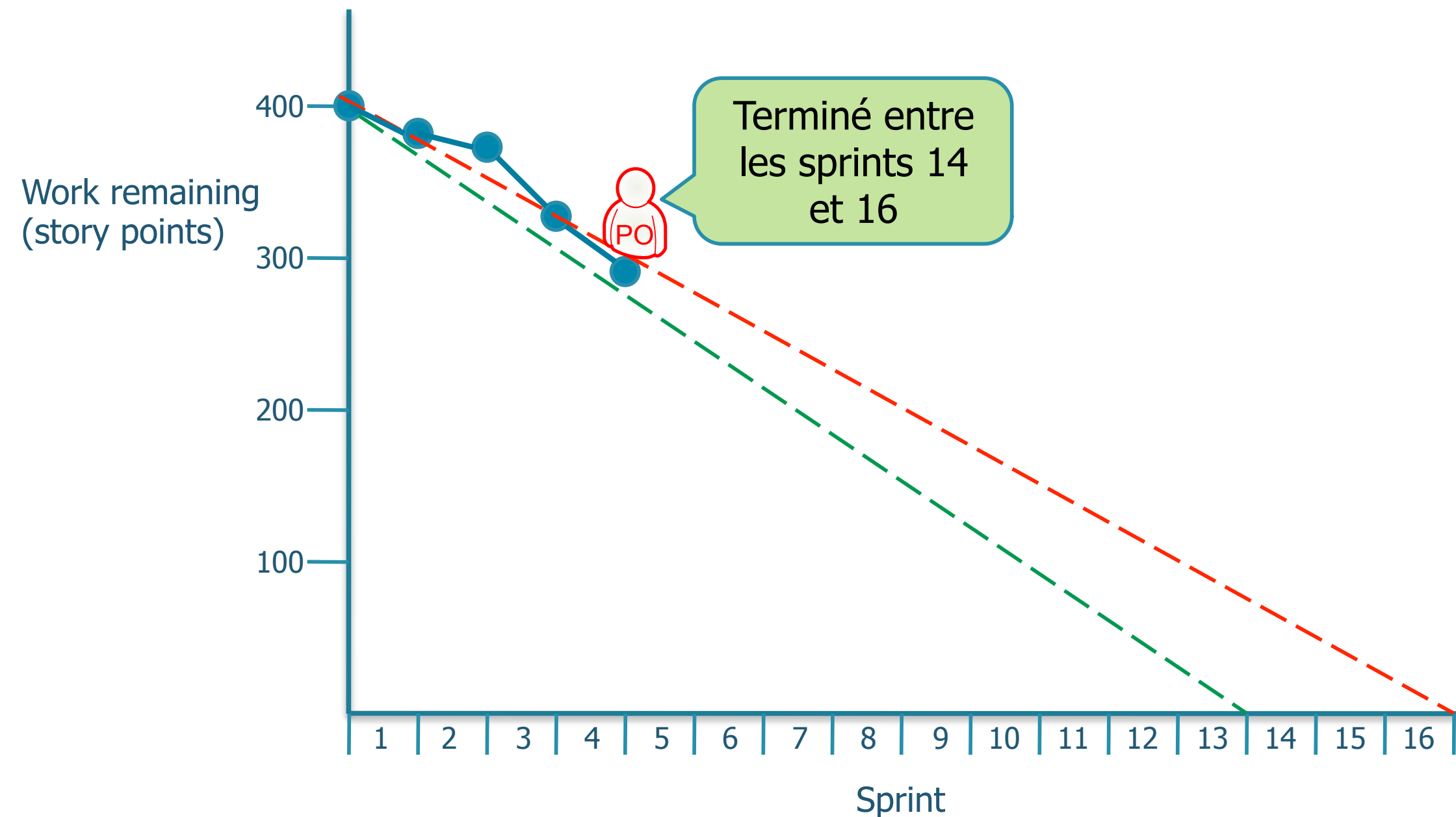
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée



# Release planning – Scope fixe

On aura  
fini quand ?

Release burndown chart



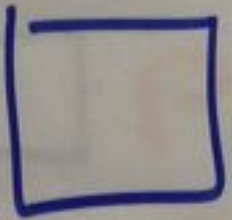


SCRUM: les activités

# SPRINT



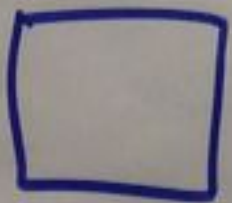
30j MAX



PROTÉGÉ



ITÉRATIF



INCRÉMENTAL

STOP: PO

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



# FORMATION SUR LES ACTIVITÉS

10' PREP  
5' EXEC

## ☐ CONTENU

Quoi ?  
Qui ?  
TEMPS ?  
Do's & DON'T

SPRINT  
PLANNING

SPRINT  
RETRUS-  
PECTIVE

## ☐ FORME

SPRINT  
REVIEW

## ☐ SUPPORT

DAILY  
SCRUM

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

Les équipes commencent par préparer leur support







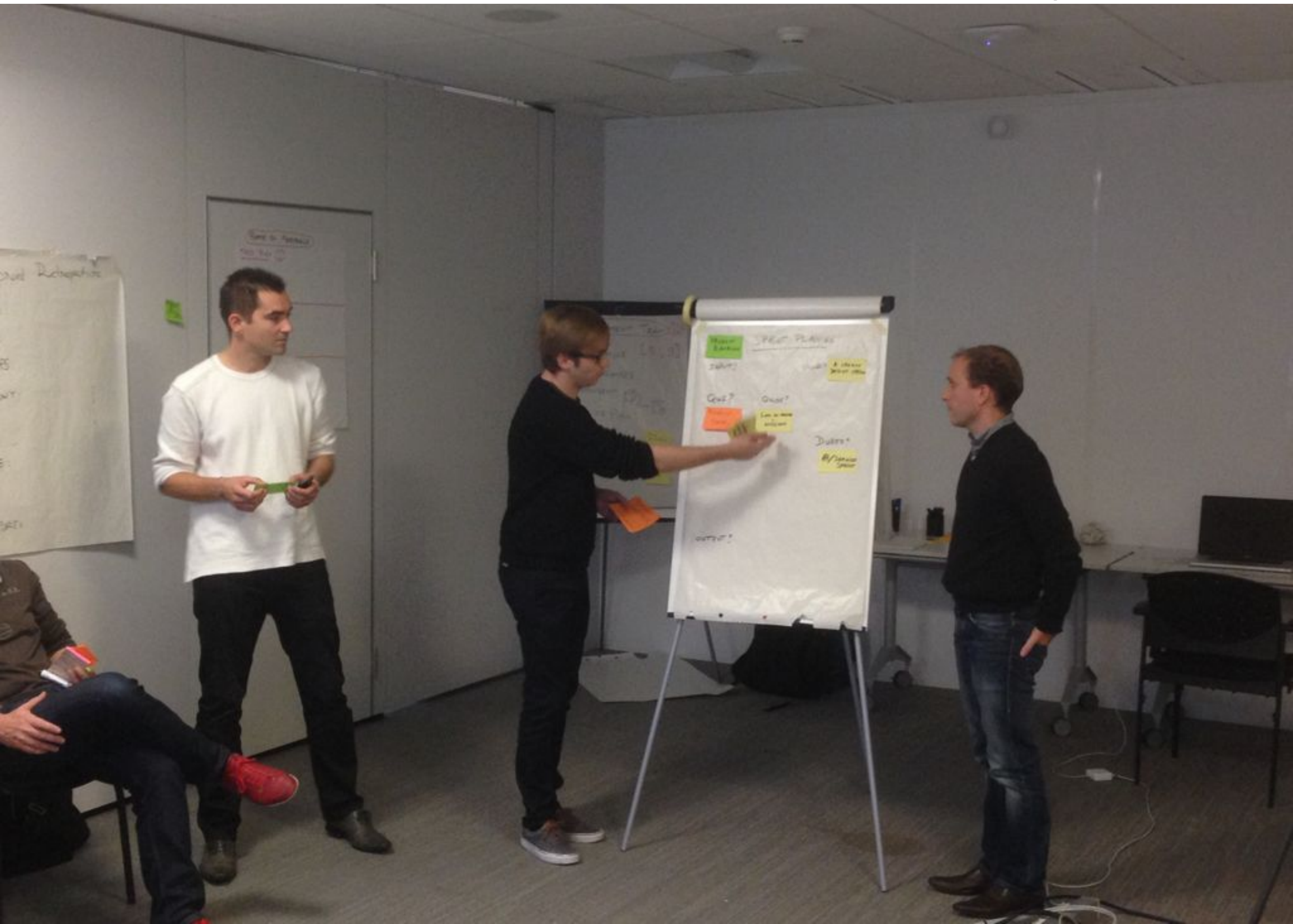




Les futurs formateurs réfléchissent également à l'aspect interactif de leur formation



# La première formation porte sur le Sprint Planning



# SPRINT PLANNING

INPUT?

PRODUCT  
BACKLOG

QUAND?

A CHAQUE  
DEBUT SPRINT

QUI?

Product  
Owner

QUOI?

LOTS DE FEATURES  
+  
EXPLIQUE

DUREE?

2H MAX  
PAR  
SEMAINE  
SPRINT

SCRUM  
MASTER

DEV  
TEAM

ANIMER

DISCUTENT  
COMMENT  
FAIRE

DETERMINE  
LOTISSEMENT  
SPRINT

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

Ensuite, reprise des formations avec: Le Daily Scrum





# DAILY SCRUM

C'est quoi?

✓ Un Moment d'échange!



Pour Qui?

✓ Tout le Monde! C'est OPEN

(MAIS Pas tout le Temps)

! SAuf Dev Team

Durée:

✓ MAX 15 Minutes

## Best Practices

- ✓ Tout le Monde Parle. (Tps Défini).
- ✓ LA Parole à Celui qui a la Balle.
- ✓ PAS de Discussions!

But:

Assurer que l'objectif Du Sprint  
Soit Atteint.

# 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

Revue du product increment

↳ Réunion durée  
fixe

U.S.  
Livrées

SCRUM  
TEAM

STAKEHOLDERS

Présentation  
product increment

Actualisation  
du Backlog

Commentaires  
Remarques

Product backlog  
Refinement

Do

Démo  
Fonctionnelle

Présentation  
Timebox

Don't !

Revenir  
sur le back  
log

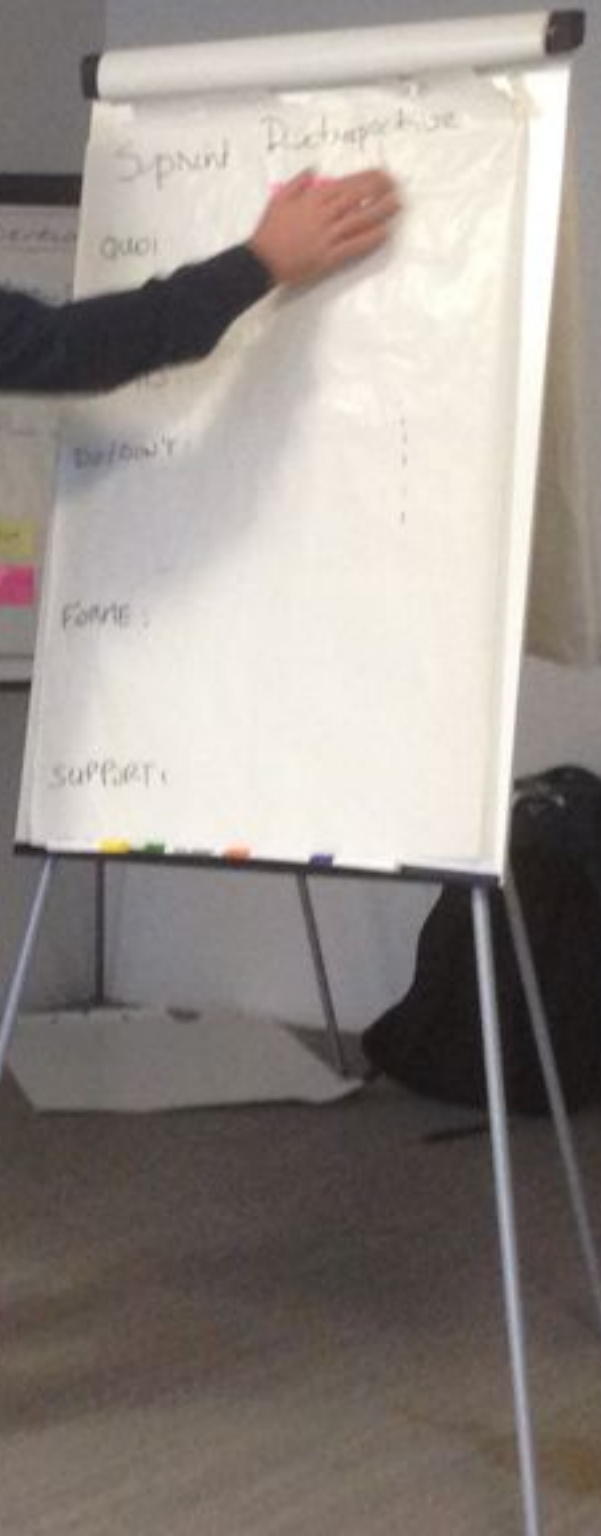
Démo  
Partielle

Parler des  
Problèmes



# 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





# Sprint Retrospective

Quoi : BILAN

AMÉLIORATION  
CONTINUE

FEEDBACK

Qui :

PO

SM

DEV

TEMPS :

1h max  
/ semaine  
sprint.

DO / DON'T :

CONTEXTE

RASSEMBLER  
DONNÉES  
+ -

ACTION  
CONCRÈTES

SELECTION  
DONNÉES  
(si bcp choix)

FORME :



SUPPORT :

# Sprint Retrospective

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



Après avoir à nouveau traité le feedback de la “porte du feedback” les participants viennent ajouter toutes leur questions, encore ouvertes, au backlog du cours





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





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



POTENTIELLEMENT LIVRABLE	DEFINITION OF DONE
GOUVERNANCE "FRIC" ANALYSE / AIF \ AT SPECS POC PLANNING DEL TEST AUTO MANUEL INTEGR CHARGE CHEZ CLIENT REGR DEFECTS RELEASE MAINTENANCE	DOD V2 DOD V1

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



# Le Definition Of Done

















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

# Exemple de Definition Of Done

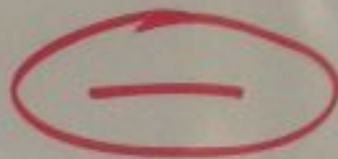
- Code: c'est développé en respectant nos standards
- C'est Testé (Unit, fonctionnel, acceptance)
- C'est documenté (Doc technique, user guide, release notes)
- C'est intégré (ça fonctionne sur les différents environnements: test, acceptance, "pré-prod")
- C'est validé (par le PO et les documents de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



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

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

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



proximité.

✓ SM - DEV TEAM

Réactivité.

légitimité  
(technique).

Vision exacte  
du DoF

Bottleneck

Manque de temps

~~SM - PO~~

Neutralité  
Impartialité

+ Donne vision /  
compréhension  
de la situation  
app. 4

MANDATORY  
DOIT ÊTRE  
PLURIDISCIPLINAIRE

Donne parole  
- Protection équipe  
Toujours

(SM - MANAGER)

Appétit +  
faiblesse de  
claycock

Protection de  
l'équipe  
rapide.

Pouvoir de  
décision

Communication:  
résistance de parole

Imposer  
VS  
Négotiation

Tendance  
à faire du  
tout pour  
rien

Disponibilité

(PO - DEV TEAM)

+ Toujours  
dispo pour  
SV

- moins dispo  
pour comprendre les  
clients (real)

+ ...

- Temps de ...

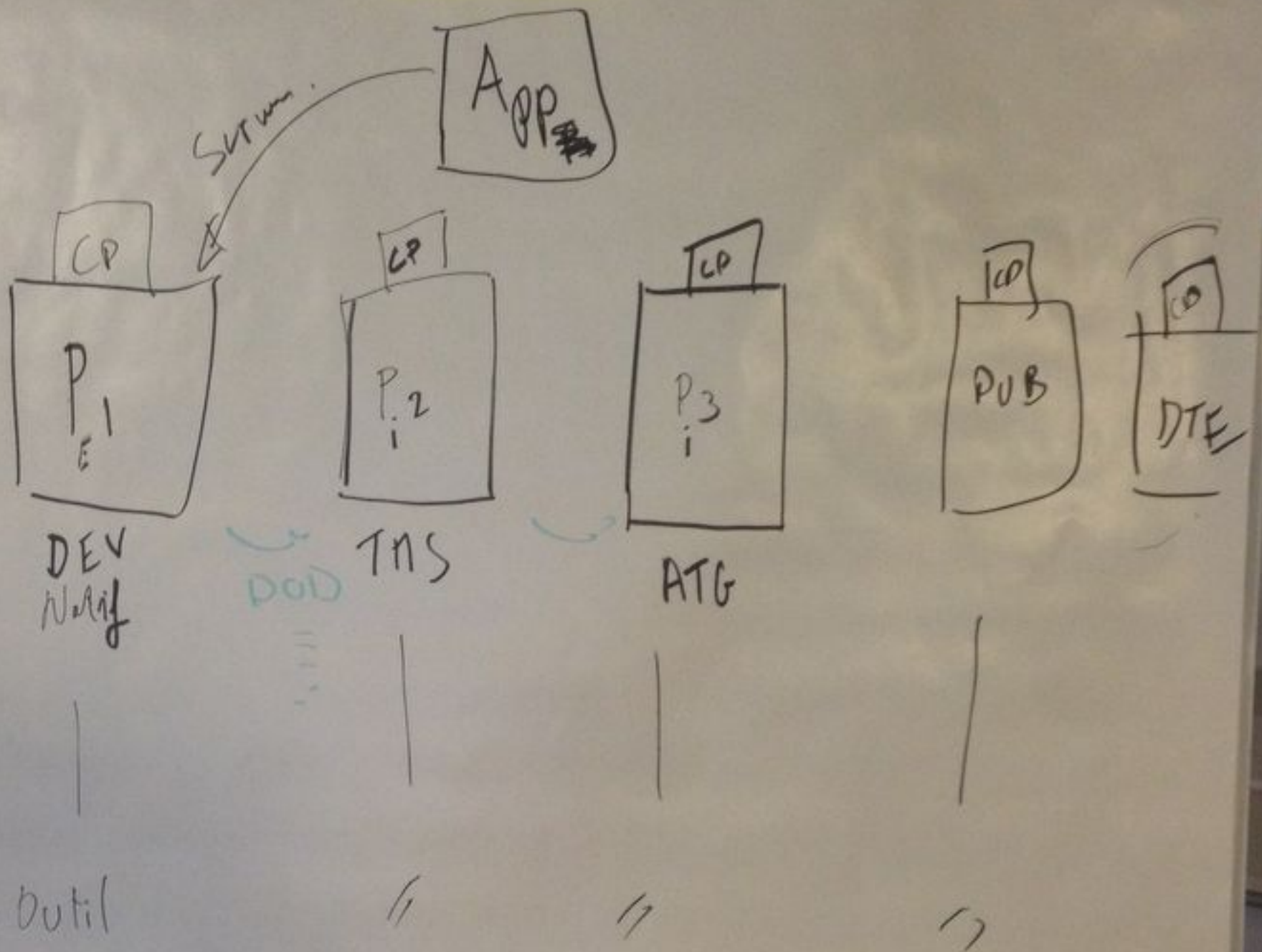
Ensuite nous menons une réflexion sur les éventuels cumuls de responsabilités. Quels "mix" sont à éviter ?



Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1:  
Comment faire du Scrum avec beaucoup de prestataires ? Voir aussi cet  
outil: <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=1405468>



SCRUM ET  
LA Prout A.



- ① 1 Backlog
- ② Sync

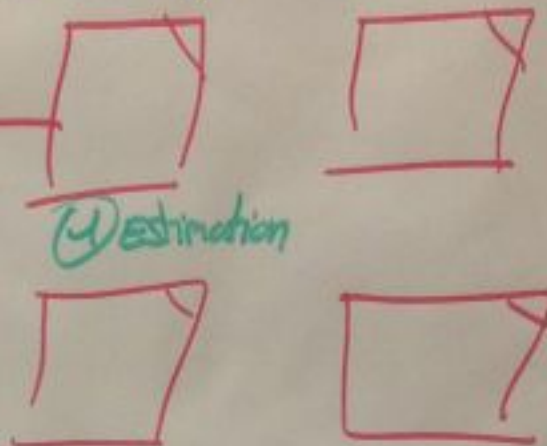


## 2: Comment gérer les défauts et bugs ?



TMA

INTERVU



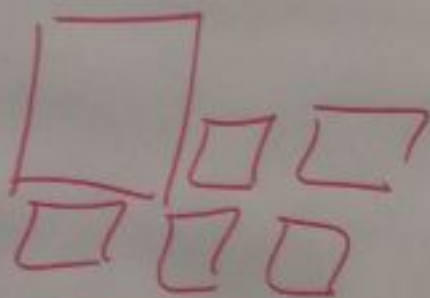
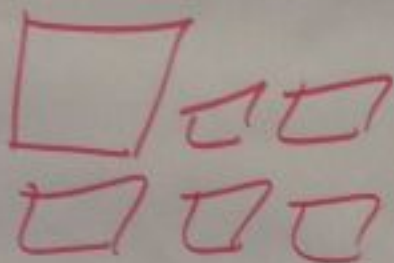
POU?

③ Priorisation

A Faire

En Cours

Terminé





### 3: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement ?





PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

~~Quand~~

▷ REDECOUPAGE D'EPIC/US → US / <sup>^</sup>(tâches)

▷ (Ré)estimation

▷ Qui : PO + SM + DEV TEAM.

▷ QUAND : Tout le temps  
(RECURRENT).

▷ AJOUT

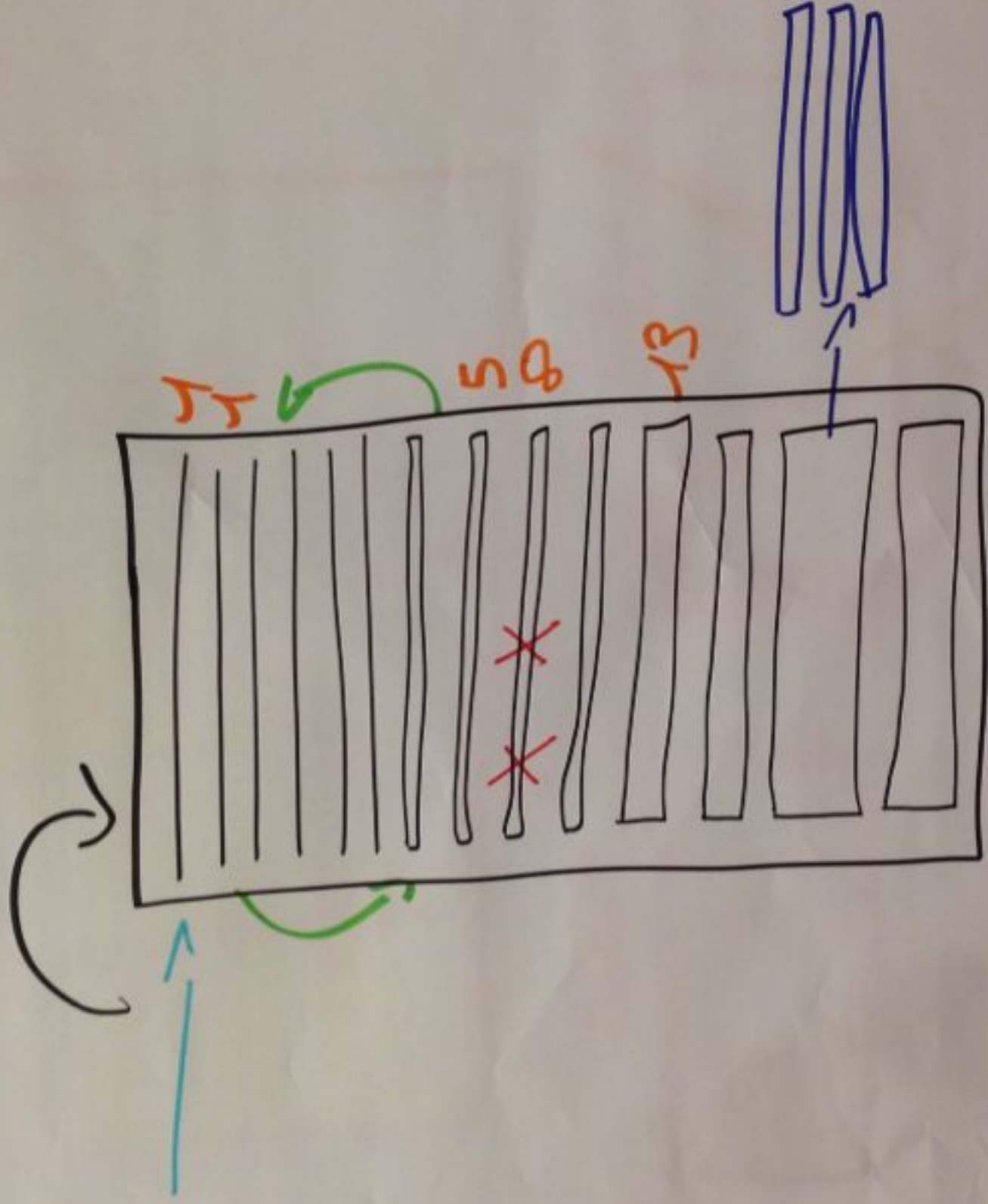
▷ PRIORISER

▷ SUPPRIMER



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



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

## 4: Scrum à 3 ou à 4 ?

### PRINCIPES DE COLLABORATION

- ☐ SCRUM PAR SCRUM
- ☐ HORAIRES
- ☐ CERTIFICATION
- ☐  $\text{P} \circ \circ \text{?}$   $\Rightarrow$  PARKING
- ☐  $\text{P} \circ \circ \text{?}$   $\Rightarrow$  CHUUT...
- ☐ BASES
- ☐ PARTICIPATION
- ☐ PRÉSENCE
- ☐ FR/EN
- ☐ SUPPORTS/PHOTOS
- RESPECT
- ENGAGEMENT
- OUVERTURE





SCRUM  
à 3~4

Multi PO

Dev. ses propre  
outils

Dev Team


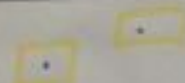
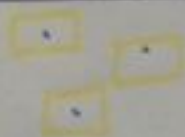
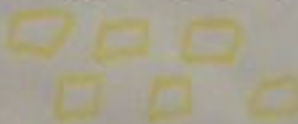

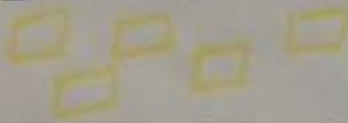

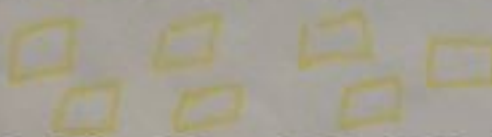
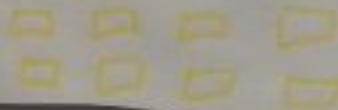
Dev Team

SM Hybride  
Dev Team

# Les Artefacts de SCRUM



# SPRINT BACKLOG

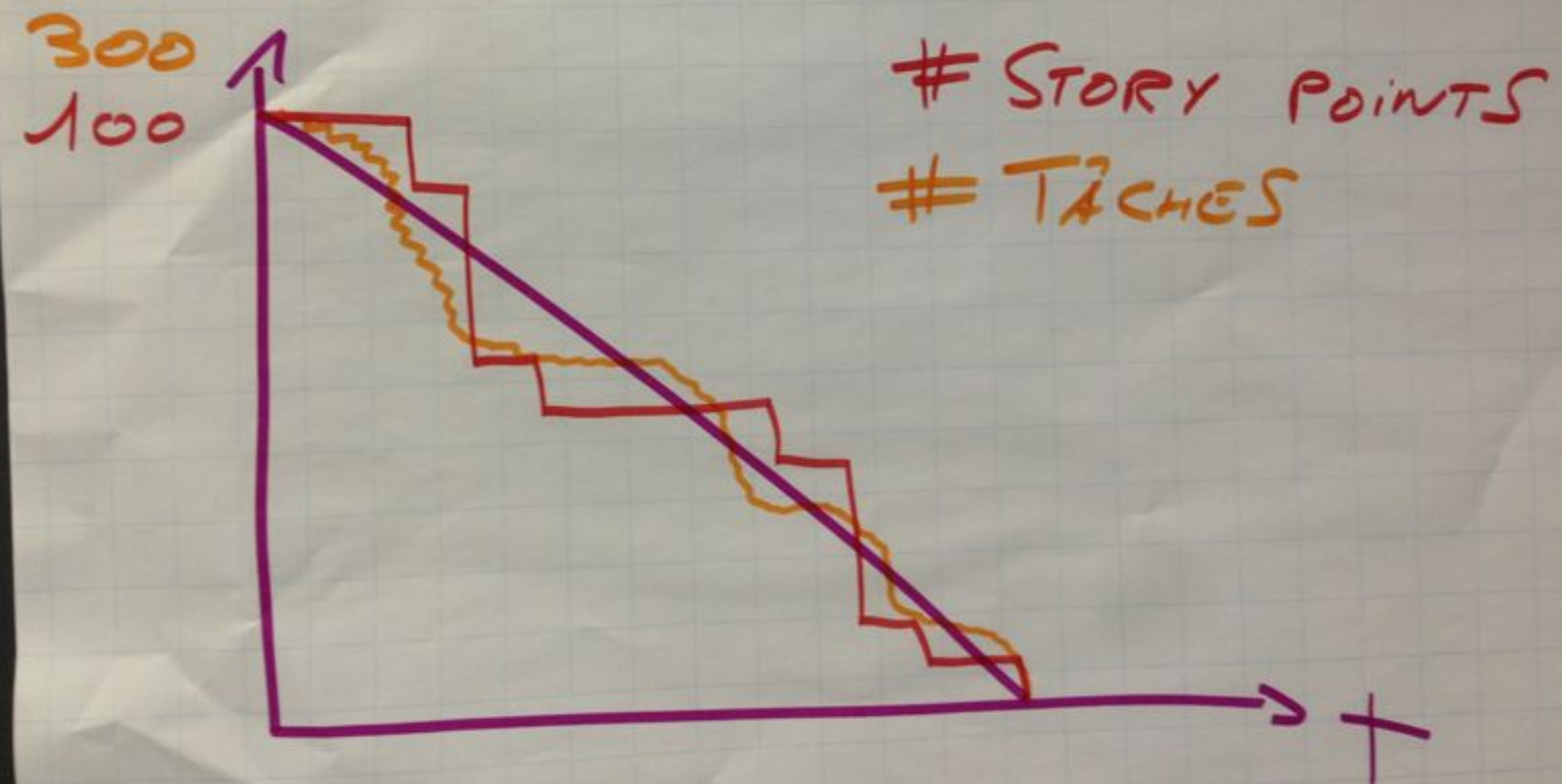
	A FAIRE	2 ENCOURS	Fin /
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

# 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

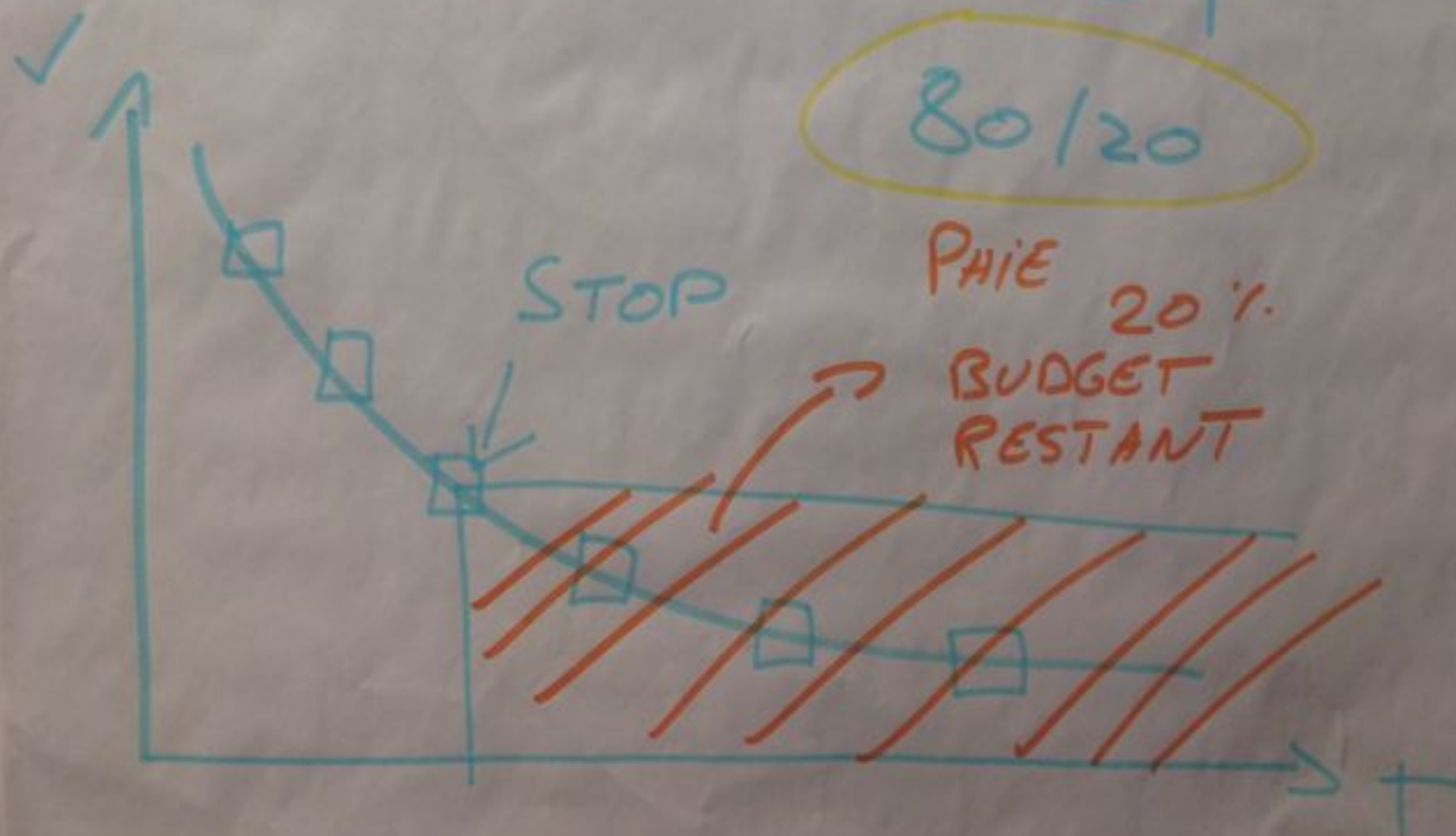


Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

# CONTRAT "AGILE" ?

LE CHANGEMENT  
C'EST GRATUIT

VALEUR

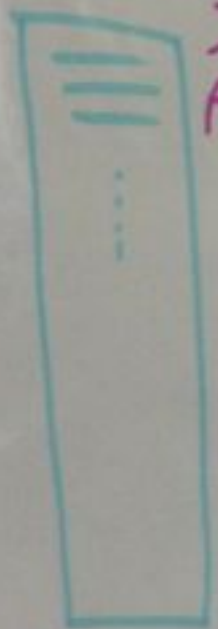


Comment amener un peu d'Agilité dans un contrat ?

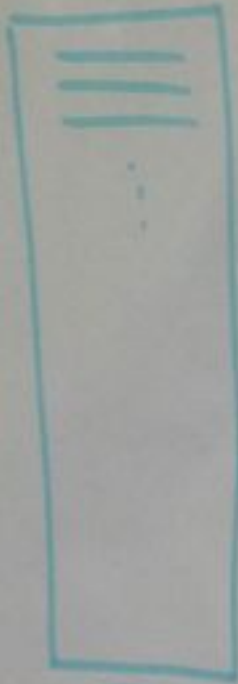


CHIEF  
PO

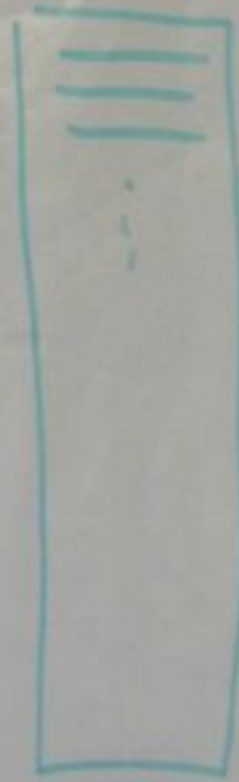
Equipe de Dev  
n clients / n projets  
.....



PO



PO



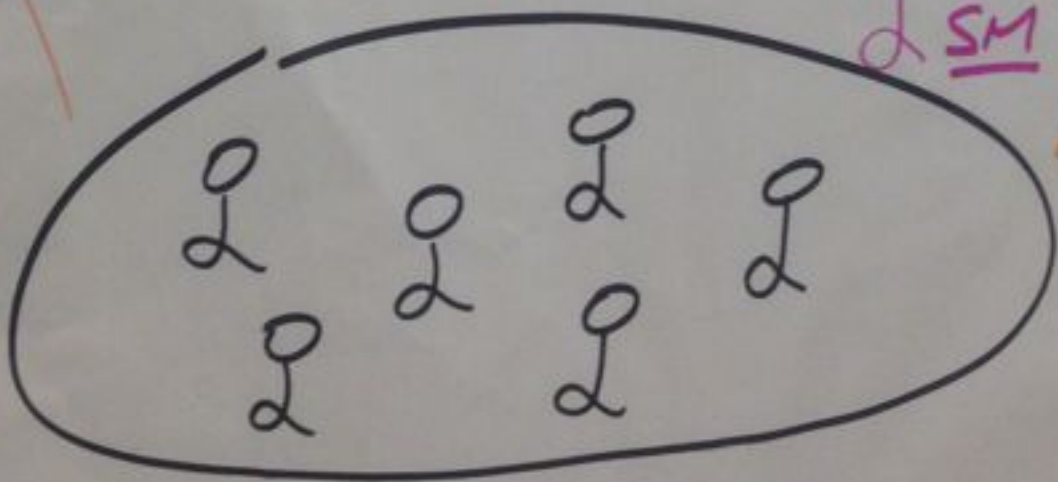
PO

30%

50%

SM

20%



SCRAM OF  
SCRAM

SCALABILITY

Plusieurs produits pour une équipe.

# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT



# Conclusion

# CERTIFICATION

BRUNO UPLOAD EMAILS

ACCEPT INVITATION

TAKE TEST

30'

35Q

QCM

V = 24/35

LORESCRUM.PDF

CST

CSC

CSP

CSM

CSPO

CSD

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



# JOUR 2

⑤ REFINE TEAM BACKLOG QUI SUIS-JE? ESTIMATION & PLANNING ESTIMATIONS RELATIVES PLANNING POKER VELOCITÉ

△ RELEASE BURNDOWN

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

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

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

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

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

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

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

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

LIMITES / DEFAULTS DE SCRUM FREQUENT

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





Avant Scrum...





Après Scrum !!