

# Formation Certified ScrumMaster 13 & 14 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

13 & 14 OCT

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA



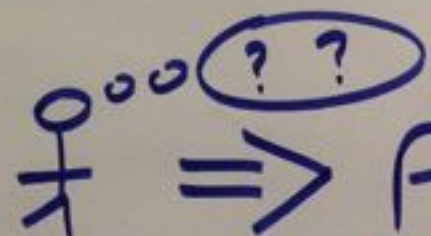
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

☐ PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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



# PRODUCT BACKLOG



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



## SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT  
DU COURS

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET



TOUR  
DE  
TABLE

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

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 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.











# Jackson 5

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

En tant que chef de projet  
je veux que mon équipe  
soit capable de gérer  
les changements de manière  
flexible et efficace.

Q: définition  
des livrables  
VS. "pas de demo  
possible" ?

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

# GHAAT

En tant que manager d'activité

Je veux apprendre et pratiquer le SCAM

Afin de me préparer à un futur projet au format agile

En tant que responsable informatique

Je veux développer mes compétences en gestion de projet

Afin de pouvoir m'adapter à tout type et format de projet

En tant que chef de projet  
je veux structurer mes données  
afin d'être plus efficace lors de  
l'application d'un nouveau modèle de pensée

En tant que chef de projet  
je veux structurer les données  
de l'histoire du SCAM  
afin de savoir quelle est applicable  
et savoir mon équipe et le logiciel  
à traverser

En tant que chef de projet  
Je veux savoir la certification Scrum  
afin de pouvoir la promouvoir auprès de  
mes collaborateurs et la mettre en application

En tant que développeur

Je veux comprendre comment aller  
dans mon travail de Scrum Master et  
de développeur

Afin d'être fier de mon travail au  
sein de l'équipe

En tant que Scrum Master

Je veux partager mes connaissances  
de la méthode Agile

Afin d'encadrer, faciliter, structurer  
la méthode Agile au sein de mon équipe

En tant qu'architecte logiciel  
Je veux savoir l'approche  
pédagogique de la Scrum  
afin de pouvoir mettre en œuvre  
mon projet

En tant qu'architecte logiciel

Je veux apprendre la  
méthode Agile

Afin de comprendre l'importance  
d'être à l'écoute de mon équipe

En tant que "Coach"

Je veux obtenir la certification  
afin d'être au top de mon  
travail de coach de mon équipe

En tant qu'agile

Je veux savoir la différence  
de l'agile

Afin de pouvoir le mettre en œuvre

afin de pouvoir le mettre en œuvre



En tant que Secrétaire  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Chef de projet  
Je veux comprendre le rôle  
du product owner.  
Afin de mieux l'expliquer

En tant que Secrétaire  
Je veux mieux gérer les  
conférences  
Afin de résoudre les  
problèmes

En tant que Développeur  
Je veux améliorer mon  
organisation perso.  
Afin de mieux répondre  
à nos utilisateurs

En tant que Responsable  
projet technique  
Je veux impliquer mes  
utilisateurs  
afin de leur fournir  
ce qu'ils veulent.

En tant que Responsable  
projet  
Je veux aider mon équipe  
à s'organiser  
afin qu'elle prenne du  
plaisir à travailler  
ensemble.

En tant que Secrétaire  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Secrétaire  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Secrétaire  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Secrétaire  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Secrétaire (Plein)  
Je veux apprendre à mieux  
gérer les réunions  
Afin que cela impacte  
mieux nos résultats

En tant que Responsable  
projet technique  
Je veux impliquer mes  
utilisateurs  
afin de leur fournir  
ce qu'ils veulent.

RENNES  
(:)

En tant que Chef de projet  
Je veux comprendre le rôle  
du product owner.  
Afin de mieux l'expliquer

En tant que Chef de projet  
Je veux comprendre le rôle  
du product owner.  
Afin de mieux l'expliquer

En tant que Chef de projet  
Je veux comprendre le rôle  
du product owner.  
Afin de mieux l'expliquer

En tant que Développeur  
Je veux améliorer mon  
organisation perso.  
Afin de mieux répondre  
à nos utilisateurs

En tant que Développeur  
Je veux améliorer mon  
organisation perso.  
Afin de mieux répondre  
à nos utilisateurs

En tant que Développeur  
Je veux améliorer mon  
organisation perso.  
Afin de mieux répondre  
à nos utilisateurs

# 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





UN PROJET SERUM  
UNE EQUIPE  
TOUT LE MONDE TRAVAILLE  
PAR A TERRE + PERME  
A L'ETUDE  
PAR VOIE DIRECTE  
D'ENTRÉE

PRINCIPES DE COLLABORATION

<input type="checkbox"/> SERUM PAR SERUM	<input type="checkbox"/> BASES
<input type="checkbox"/> HORAIRES	<input type="checkbox"/> PRESENCE
<input type="checkbox"/> CERTIFICATION	<input type="checkbox"/> FR/EN
<input type="checkbox"/> PARKING	<input type="checkbox"/> SUPPORTS/PHOTOS
<input type="checkbox"/> RESPECT	<input type="checkbox"/> COURAGE
<input type="checkbox"/> ENGAGEMENT	<input type="checkbox"/> FOCUS
<input type="checkbox"/> OUVERTURE	



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.





# UN PROJET SCRUM

UNE ÉQUIPE



UN MAX  
DE POINTS

TOUT LE MONDE TOUCHE

BALLE A TERRE = PERDUE

AIR TIME

PAS VOISIN DIRECT

DÉBUT = FIN

TIMING

2	6	10	10	15
4	8	15	1	22

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

Après un premier sprint à "4" point l'équipe à pu apprendre de son expérience et passer à 22, et ce en 30 minutes de travail en commun !

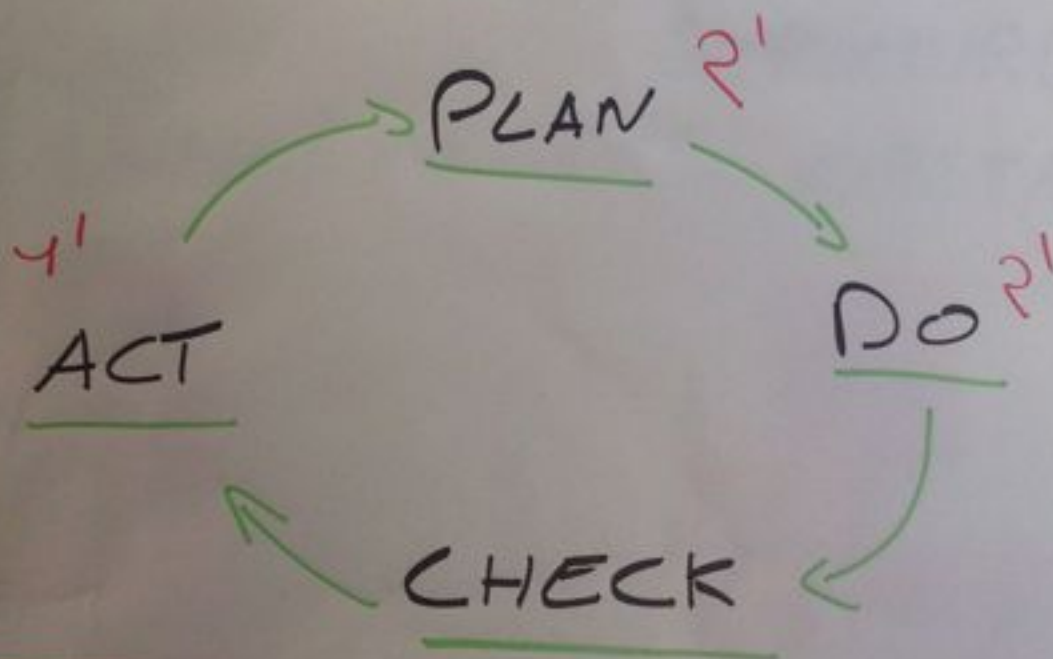
# DEBRIEF BALL POINT

COM  
SE RAPPROCHER  
PAR L'EXEMPLE  
NOUVEAU SYST

"FACILE"  
"PAS TROP FAIRE"

TJS →  
SYSTÈME  
OUBLI  
CLIENT

PDCA



INSPECT  
& ADAPT

TRANSPARENCE

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



# Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

- Il introduit le Processus Scrum basé sur le cycle de Deming: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Roue\\_de\\_Deming](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

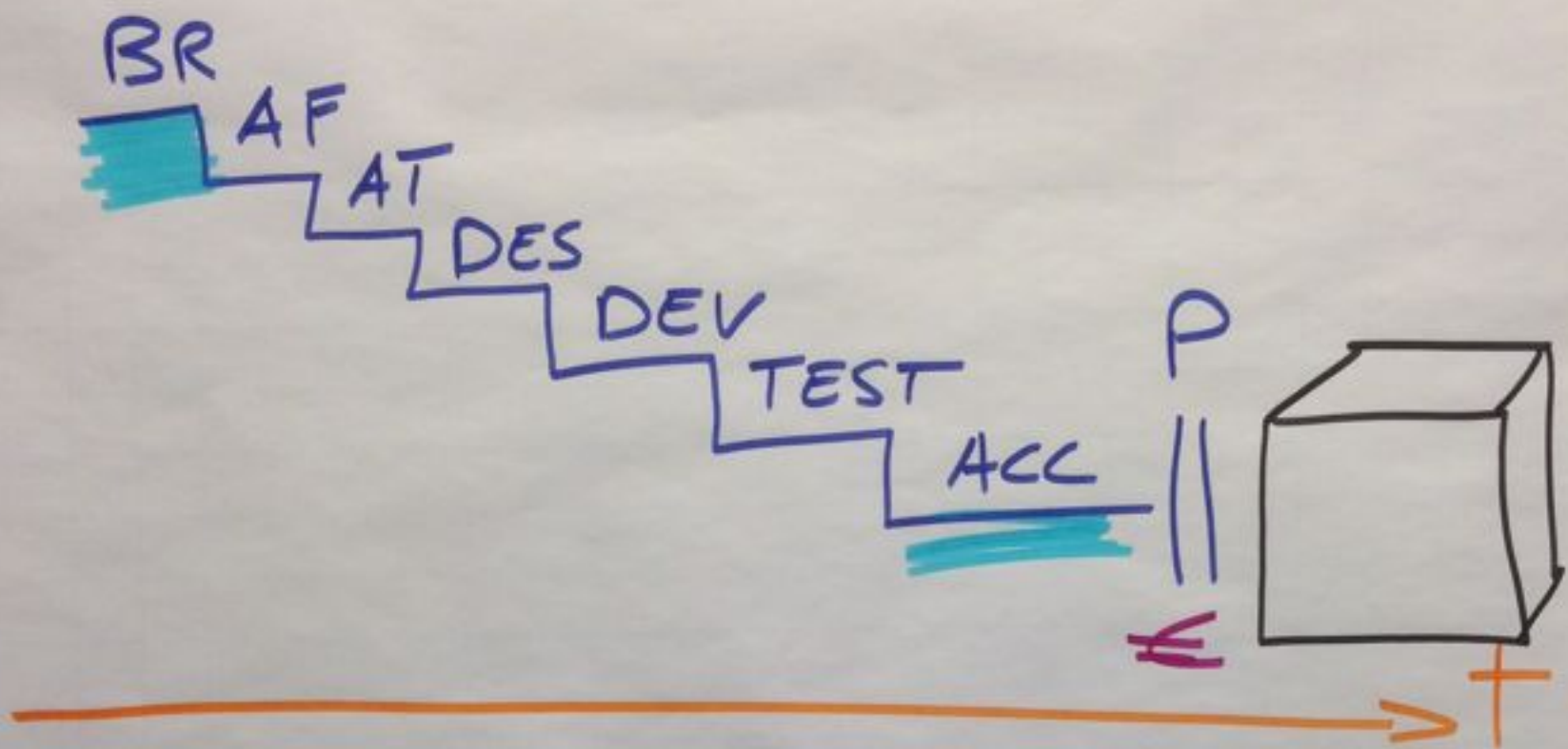
TRANSFORMER

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

# Aperçu du “framework” SCRUM

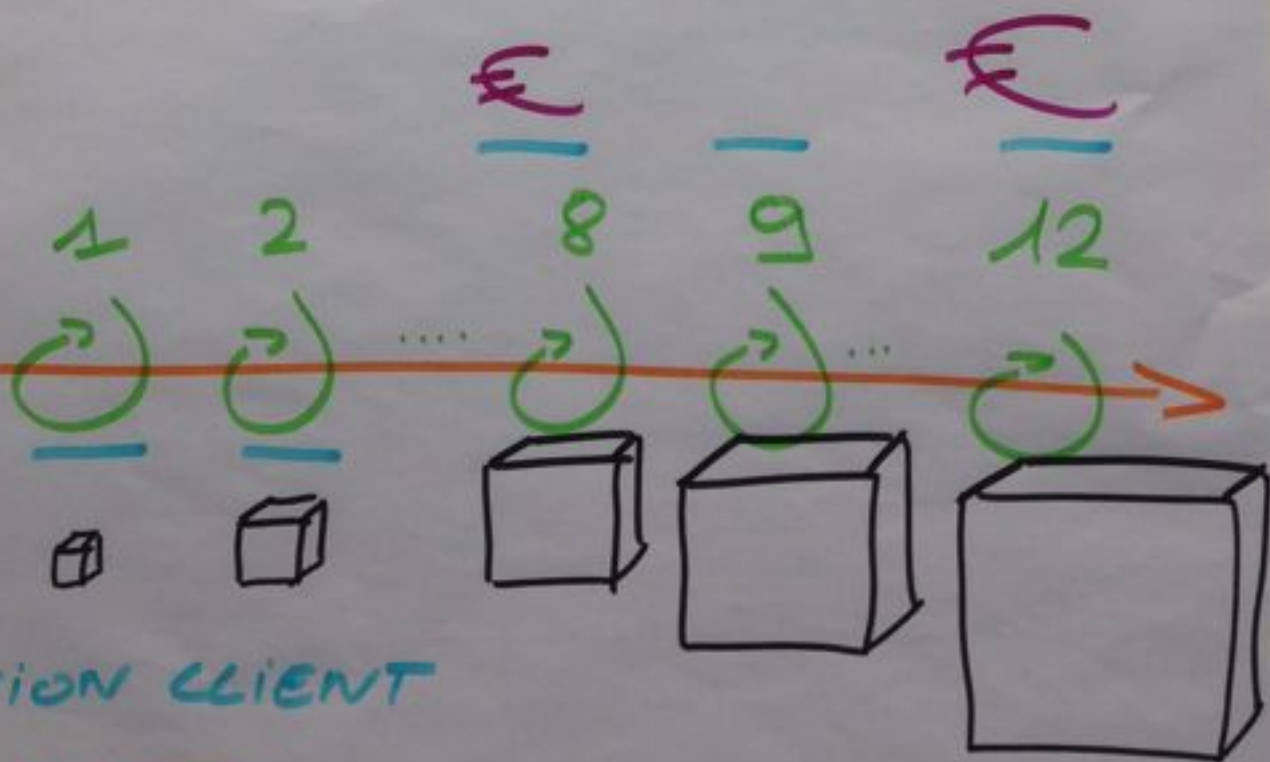


# PLAN DRIVEN



# 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

## TRES BIEN 😊

ludique

Jeu de rôle

ludique

Dynamique

Plan d'animation

ANIMATION

DEMONSTRATION  
SPRINT

OBJECTIFS  
PERSONNALISÉS

clair

OK



A l'écoute  
des problématiques

Je m'adresse plutôt à  
la rapidité de la phase  
vision de l'outil

PARKING

Dynamisme de groupe  
Organisation de l'équipe

## A AMÉLIORER



ABRÉVIATIONS

Non

Manque d'une  
vision globale  
ce qui implique  
beaucoup de questions  
pendant

Manque de temps pour  
les questions et réponses  
Je n'ai pas pu poser  
des questions pendant  
le cours

Manque de temps pour  
les questions et réponses

Manque de temps  
et manque de

TYPES  
PROJETS

THÉMA  
TRAP  
POSITIVE

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



# 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









Clément Seguy

Jean-Christophe  
Teirlinck

Ali Sidibe

Cédric Le Palollec

Vincent Montheard

DAILY SCRUM

DEFINITION OF  
PRODUCT

TECHNICAL

SPRINT

REVIEW

TEAM

PROGRESS

DAILY

SCRUM

DEFINITION OF  
PRODUCT

TECHNICAL

SPRINT

REVIEW

TEAM

PROGRESS

DAILY

SCRUM



Product Backlog Refining

PO

SM  
Team

SM  
Team  
PO

SM  
Team

Daily Scrum

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
RETRO

T<sub>n</sub>

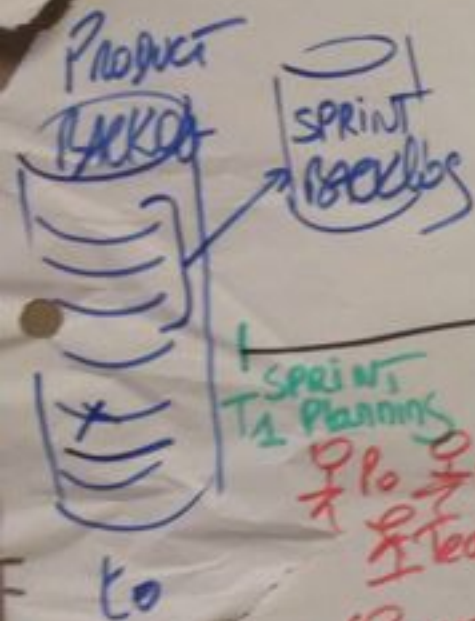


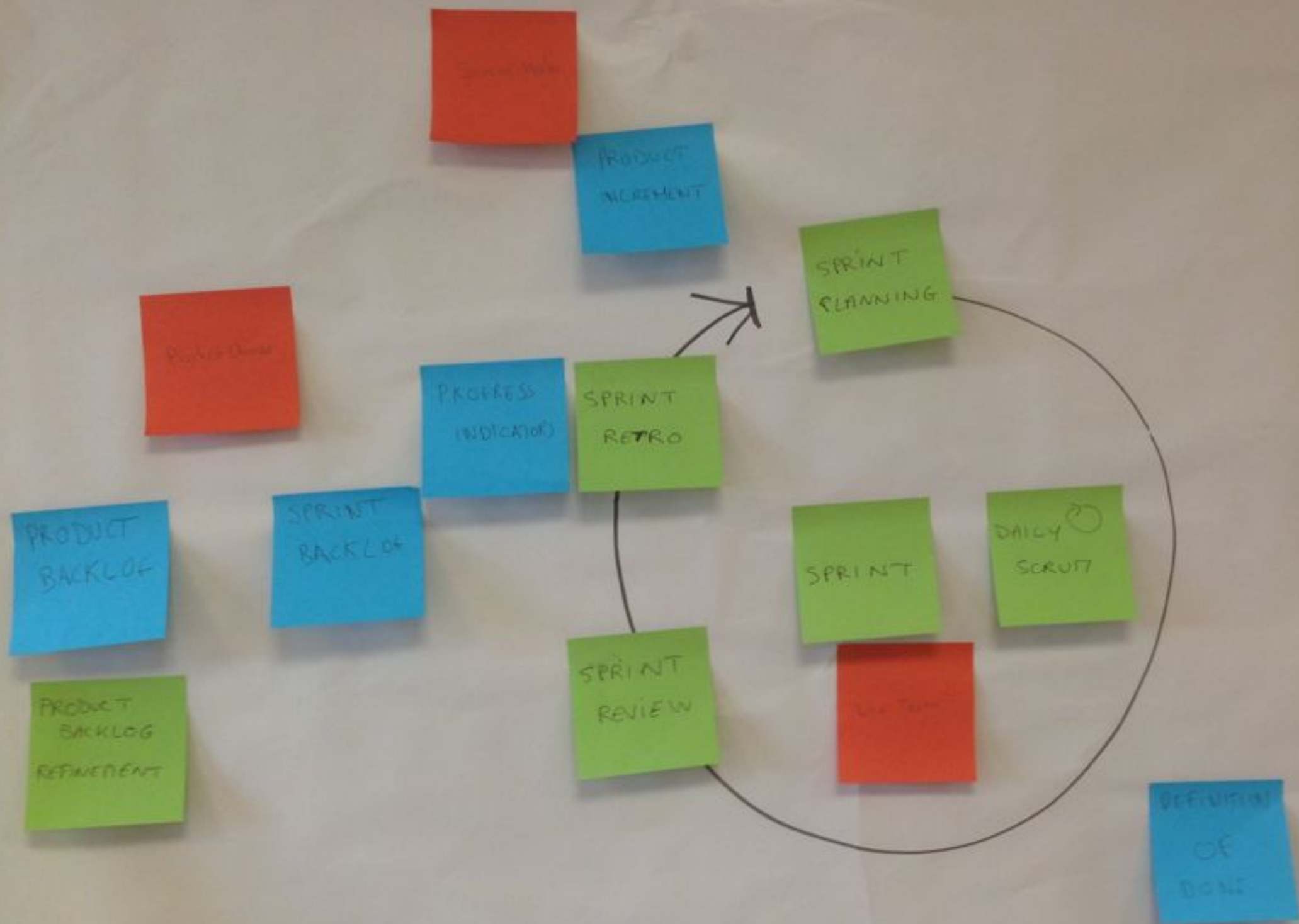
Increment

Do!

SPRINT  
T<sub>1</sub> Planning  
PO SM  
Team  
(Progress indicators)

SPRINT  
[T<sub>1</sub> .. T<sub>n</sub>]

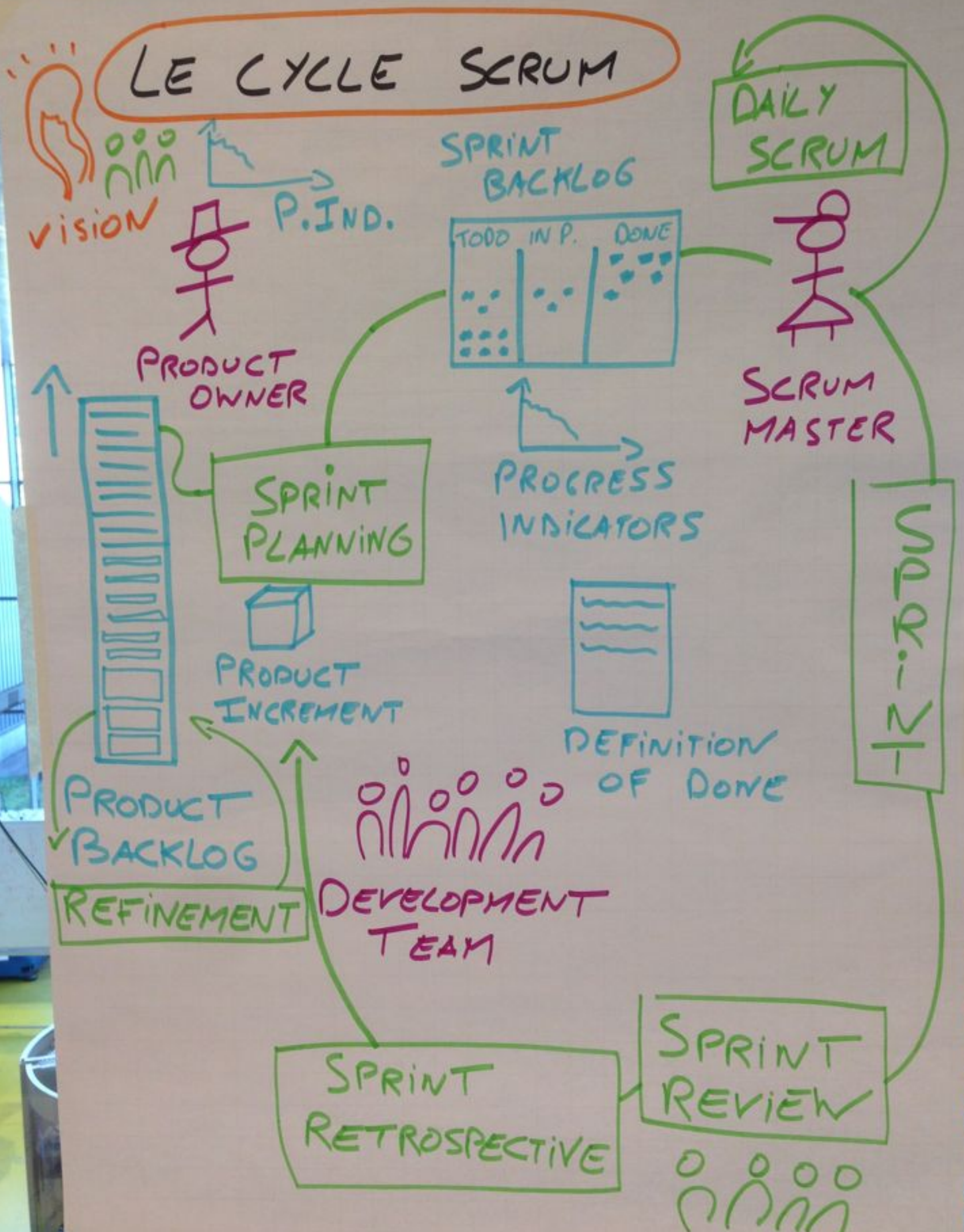












Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.



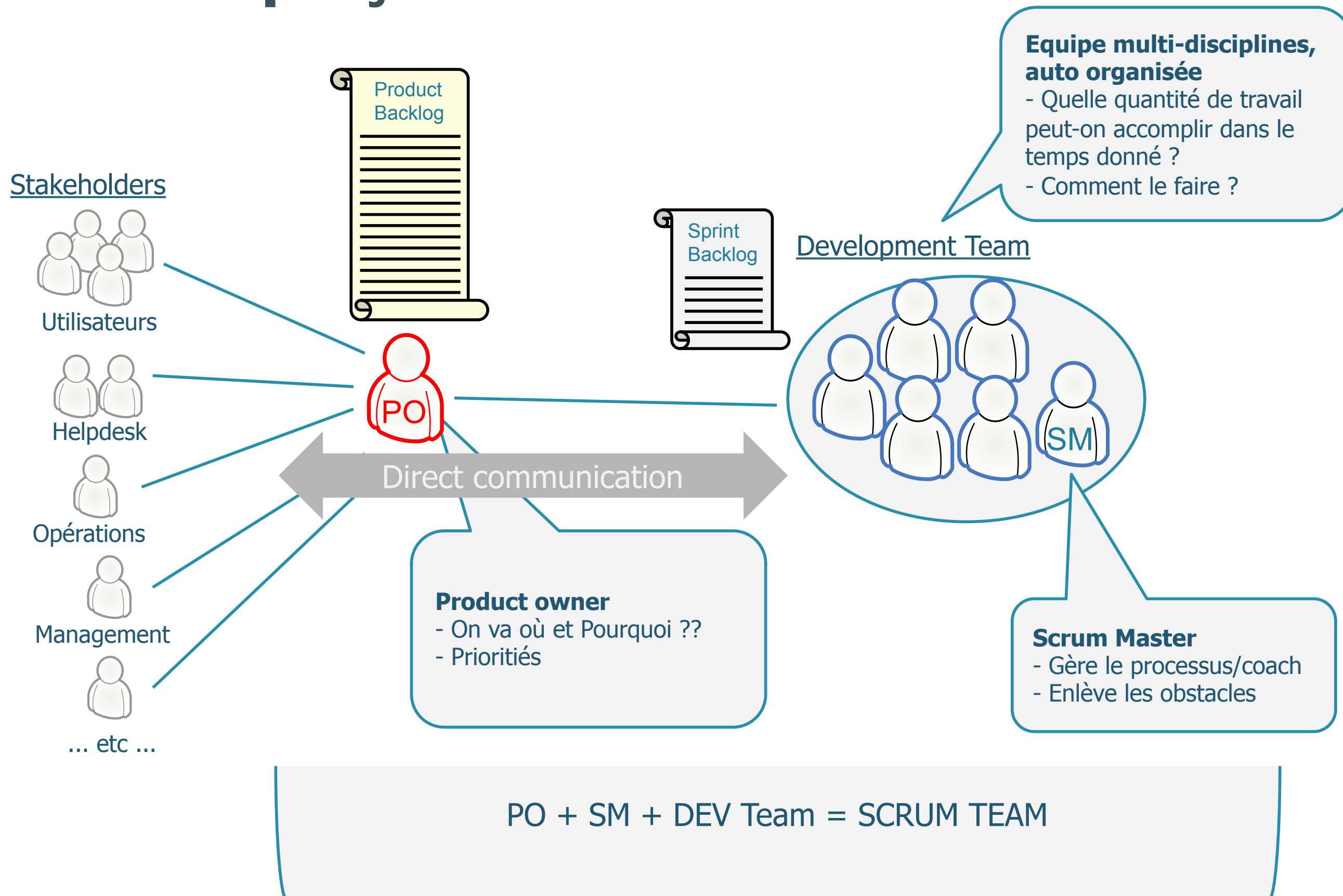
Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



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.





PRISE DE  
DECISION

DISPONIBLE

BON  
COMMUNICANT

REACTIF



Vincent Montheard

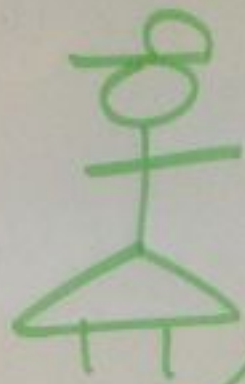
BON COMMUNICANT

DES SPONTANES

PROF DE  
DECISION



# SCRUM MASTER



☐ RESPONSABLE MISE EN PLACE DE SCRUM

☐ COACH / FACILITATEUR

☐ SUPPORT

- EQUIPE
- PO
- STRUCTURE

☐ ENLÈVE LES OBSTACLES

DISPONIBILITÉ

ORGANISÉ

SENS  
DE 2<sup>e</sup> ECOUTE

EVANGELISTE

COMMUNICANT

BON  
COMMUNICANT

A  
L'ECOUTE

REACTIF

ECOUTE

DIPLOMATE

PRISE  
DE RECULE

# 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 / PRIORITÉS
- ☐ ON VA OÙ ET POURQUOI?

COMPRÉHENSION  
TECHNIQUE

SPONSOR  
CONNAISSANCE  
MÉTIER

DISPONIBILITÉ

LEGITIMITÉ

PRISE DE  
DÉCISION

PO

DISPONIBLE

PO

PRISE DE  
DÉCISION

BON  
COMMUNICANT

DISPONIBLE

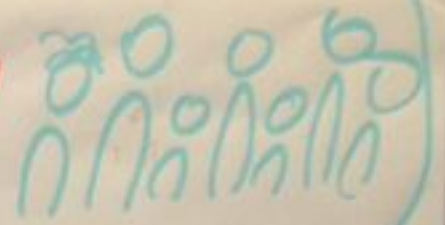
MANDAT

# Le Product Owner

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



# DEVELOPMENT TEAM



□ MULTI SKILLS [ 5 , 9 ]

□ AUTO-ORGANISÉS

□ PRODUISENT



□ PULL vs PUSH

CORPREHENSION  
RETIER

SP  
ENGAGÉE  
/ MOTIVÉE

SOLIDARITÉ

SENS DU  
SERVICE  
CLIENT

PARTAGEUR

TRANSPARENCE

CREATIVITÉ

AUTONOME

BONNE  
COHÉSION

PROACTIF

ENGAGÉE

CHALLENGER

TEAM

# 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.



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





### Product Owner

- Max Value Model
- Repertoire Model
- Value / Priorities
- Don't do it

MARKET





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



# BÉNÉFICES

visibilité

transparence

Evolution No FOMO

- Moins de surprises  
- Petit équipe

Surcoût?

Manque de  
Recul

Recul:  
Capacité de  
Réponse

+ de  
visibilité

Var la  
Rapidité  
Un petit peu  
à chaque  
point

Surcoût  
budget

RESPONSABILISER  
LES ÉQUIPES  
⇒ PLUS  
D'IMPLICATION  
⇒ MEILLEUR RENDU

Produit en  
partie utilisable  
(Incarnation)

Flexibilité  
AS

Responsabiliser

DEMO  
RECURRENTE

ITERATIF

PRIORISER  
LE  
BESOIN

DIMINUTION  
DES RISQUES

CHANGEMENT  
DE DIRECTION  
POSSIBLE

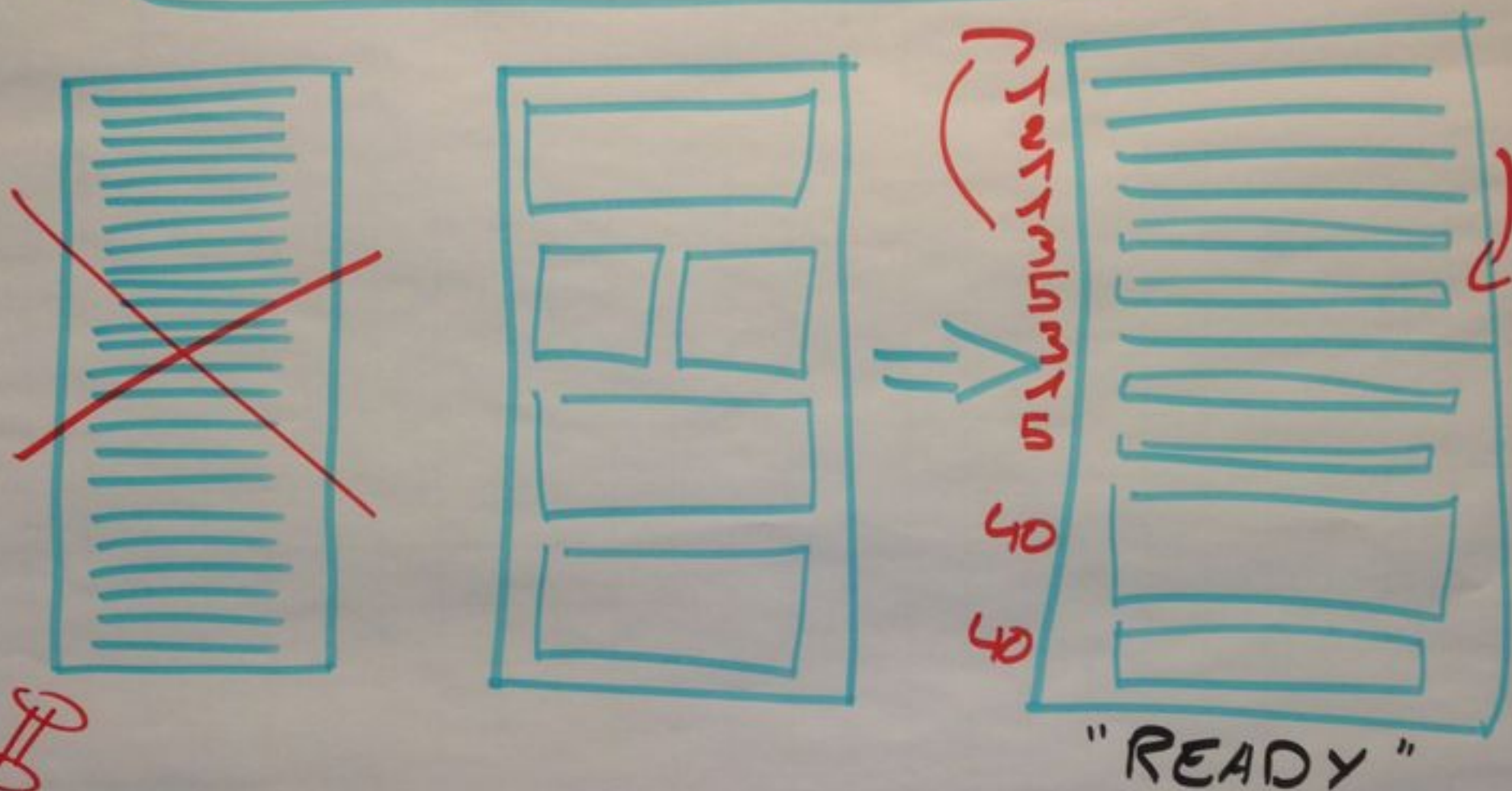
# Bénéfices de SCRUM

- 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.



# ORDONNER BACKLOG

☐ VALEUR MÉTIER  $\swarrow$  ROI

☐ DÉPENDANCES  $\swarrow$  TECH  
BUS

☐ RISQUES

☐ COÛT

Business Value  
Completeness

ROI  
Non-optional

Indispensable  
à un  
MVP

Requiert  
Autre logiciel  
Valeur ajoutée

VALEUR  
AJOUTÉE  
MATURITÉ

TIME TO  
MARKET

NOUVEAUTÉ

BUSINESS  
VALUE

Sub de la  
de marché  
business  
(double (triple))

DEADLINE  
COMMERCIALE

URGENCE  
(MUST  
VS NICE TO  
HAVE)

Caractéristique

CALENDRIER  
PÉRIODE

- dépendance

Difficulté  
technique  
Temps

Value metric  
Deadline

COMPLÉTITUDE  
TEMPS

DÉPENDANCES  
TECHNIQUE

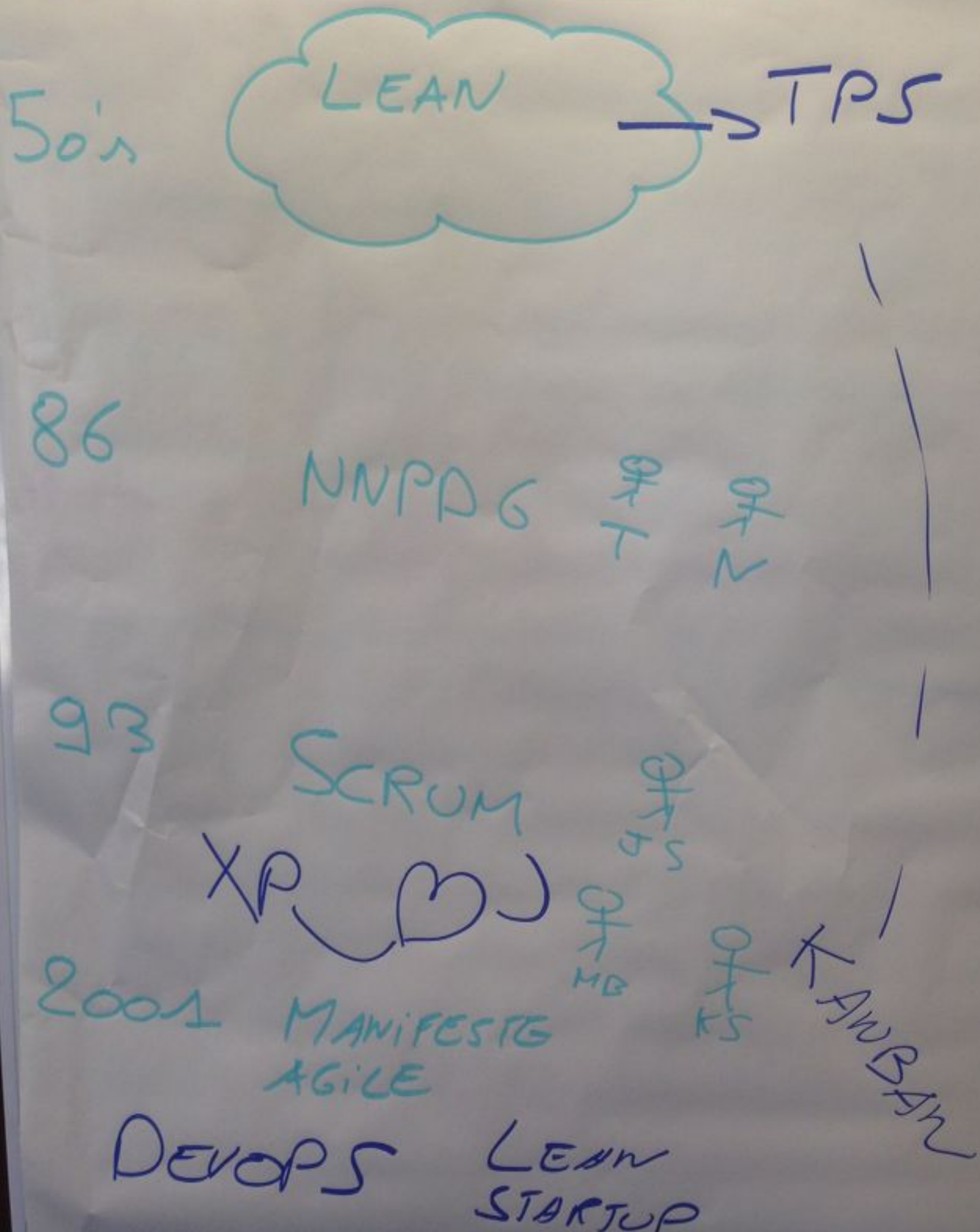
DIFFICULTÉ  
TEMPS

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

# 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

# SCRUM QUIZZ

RENARDS

GHAÏST

JACKSON 5

Quels sont les 3 piliers de Scrum ?

Les principes de priorisation du backlog.

DEEP

Nombre de participants dans une équipe de développement ?

Durée idéale pour un sprint ?

Quel est le rôle du Scrum ?

Quel est le rôle du Product Backlog ?

Que signifie le terme "backlog" ?

Quel est le rôle du Scrum ?

Quel est le rôle du Scrum ?

Le Scrum Master est-il un chef de projet ?

Quand doit être fait le Product Backlog Refinement ?

Qu'est-ce que le DoD ?

Quelle est la taille idéale d'une équipe ?

Qui est responsable du Product Backlog ?

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



REMARKS	GHOST	JAN 5
---------	-------	-------

...the ...  
...the ...  
...the ...

# SCRUM Quiz

RENARDS

GHAIST

JACKSON 5

||||| |||

||||| |||

||||| |||



# 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	
	QUALITÉS	DEVELOP- MENT TEAM	PRODUCT OWNER	SCRUM TEAM	SCRUM MASTER	
④	SHU- HA- RI	PRODUCT BACKLOG	DEEP	TRI BACKLOG	BÉNÉFICES	
	HISTOIRE DE SCRUM	MANIFESTE AGILE	HISTOIRE DE SCRUM	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.







PRODUCT  
OWNER















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









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







# PARKING

## Jackson 5

### A Faire

### EN COURS

### Terminé

Quel est le rôle du  
PRODUCT ?  
1 team par application  
de développement informatique  
pour les applications

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que Service Manager  
je vais devoir communiquer  
avec les différents services  
afin de coordonner les interventions  
pour l'ensemble des  
clients (Service Manager/Service)

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que Service Manager  
je vais devoir communiquer  
avec les différents services  
afin de coordonner les interventions  
pour l'ensemble des  
clients (Service Manager/Service)

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que Service Manager  
je vais devoir communiquer  
avec les différents services  
afin de coordonner les interventions  
pour l'ensemble des  
clients (Service Manager/Service)

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil

En tant que directeur de projet  
je dois être en contact avec  
mon client  
afin d'assurer la visibilité de mon  
travail et de proposer à mon client  
d'adopter l'outil



## A FAIRE

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

## EN COURS

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

## TERMINÉ

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.

Le but est de  
réviser les notions de la veille  
et de les appliquer à la pratique  
de la gestion de projet.



## A FAIRE

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

## EN COURS

RENNES

(1)

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

GESTION  
ANOMALIES  
DANS CYCLE  
SCRUM

## TERMINE

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients

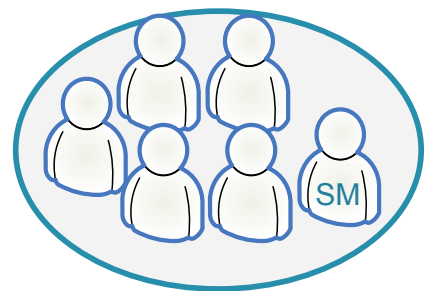
Etat que l'on veut  
à l'issue d'un projet  
pour l'avenir  
Après avoir analysé  
les besoins et les attentes  
des clients



# Estimations et Planification

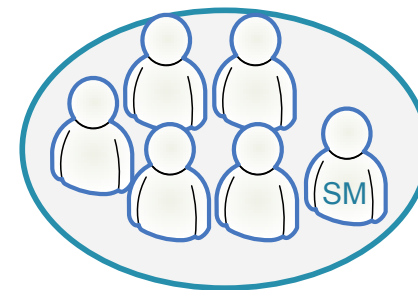
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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



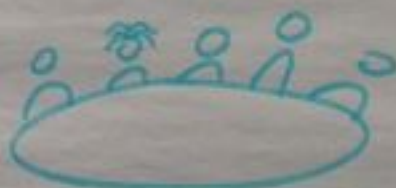
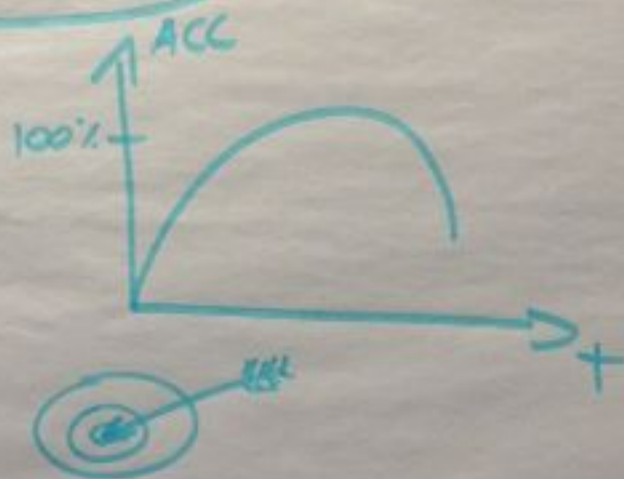
# "ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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.

# ESTIMATIONS

- POIRE 5
- ANANAS 15
- POMME 10
- CERISES 7
- KIWI 10

0  $\frac{1}{2}$  1 2 3 5 8 13 20 40 200

+ SIMPLE + PETIT + COMPLEXE + 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...











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





Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent



• Poire

1

• Ananas

8

Pandora

• pomme

3

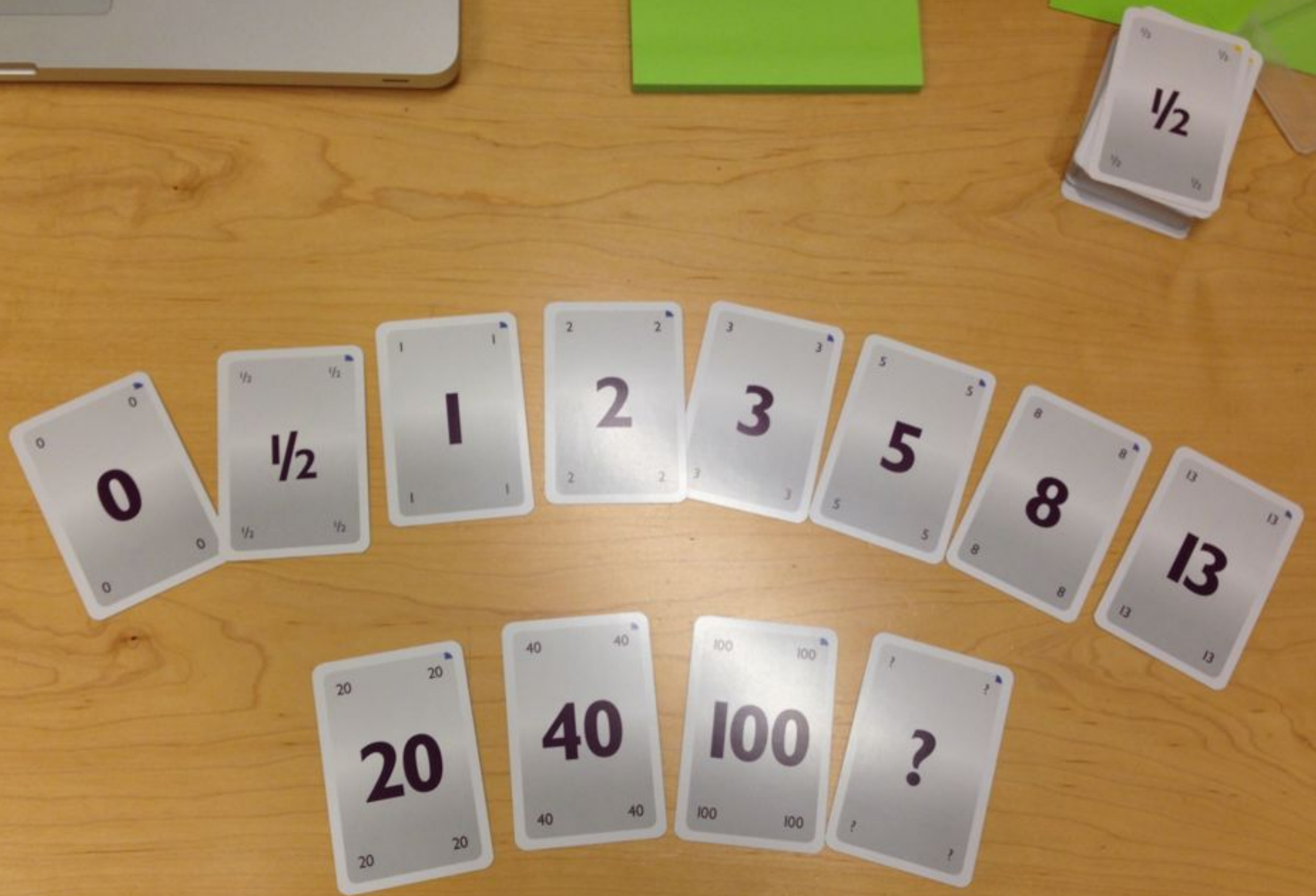
• CERISES

5

• kiwi

5

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

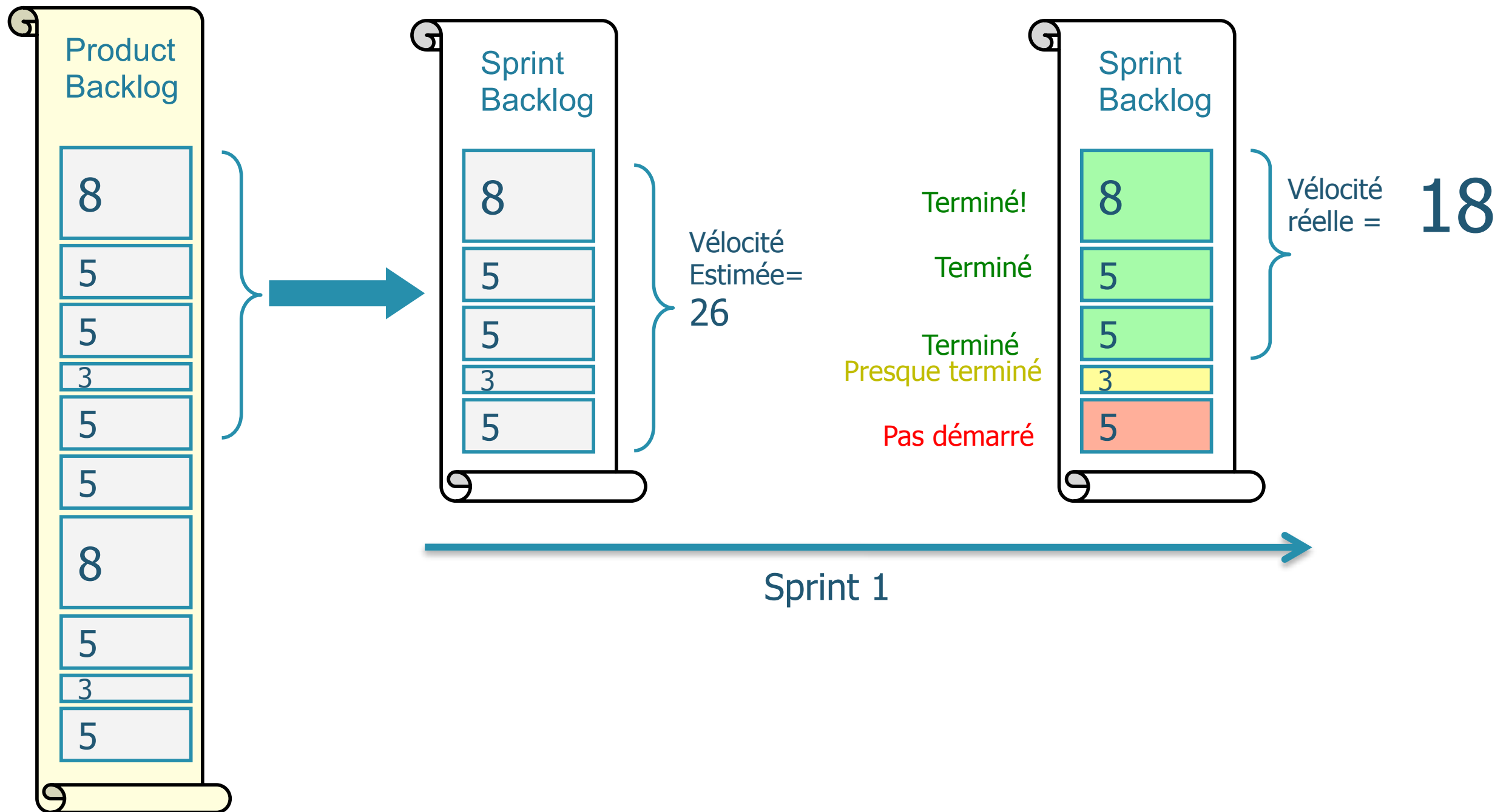
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

# Mesurer la vélocité

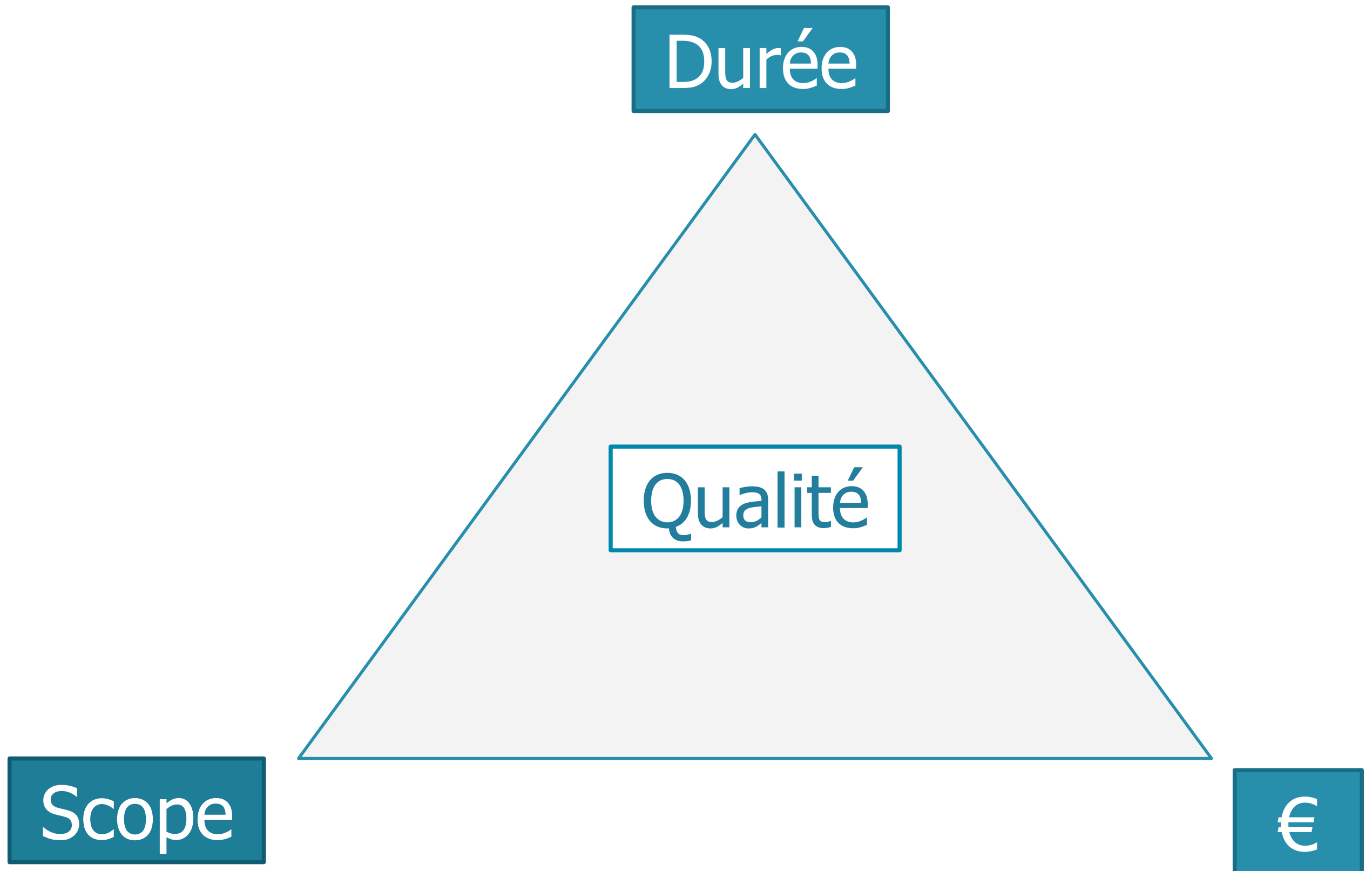
Début du sprint 1

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)

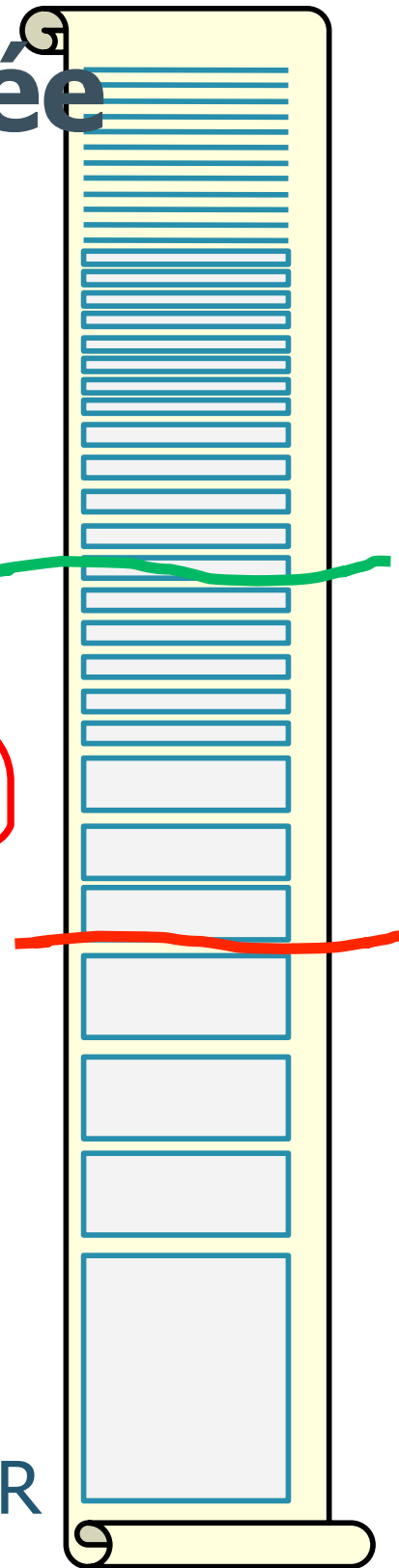
300



400

# Release planning – budget fixe

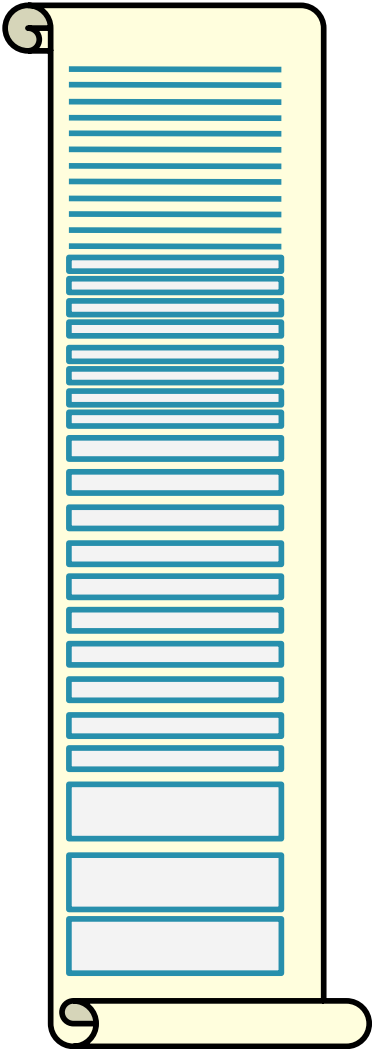
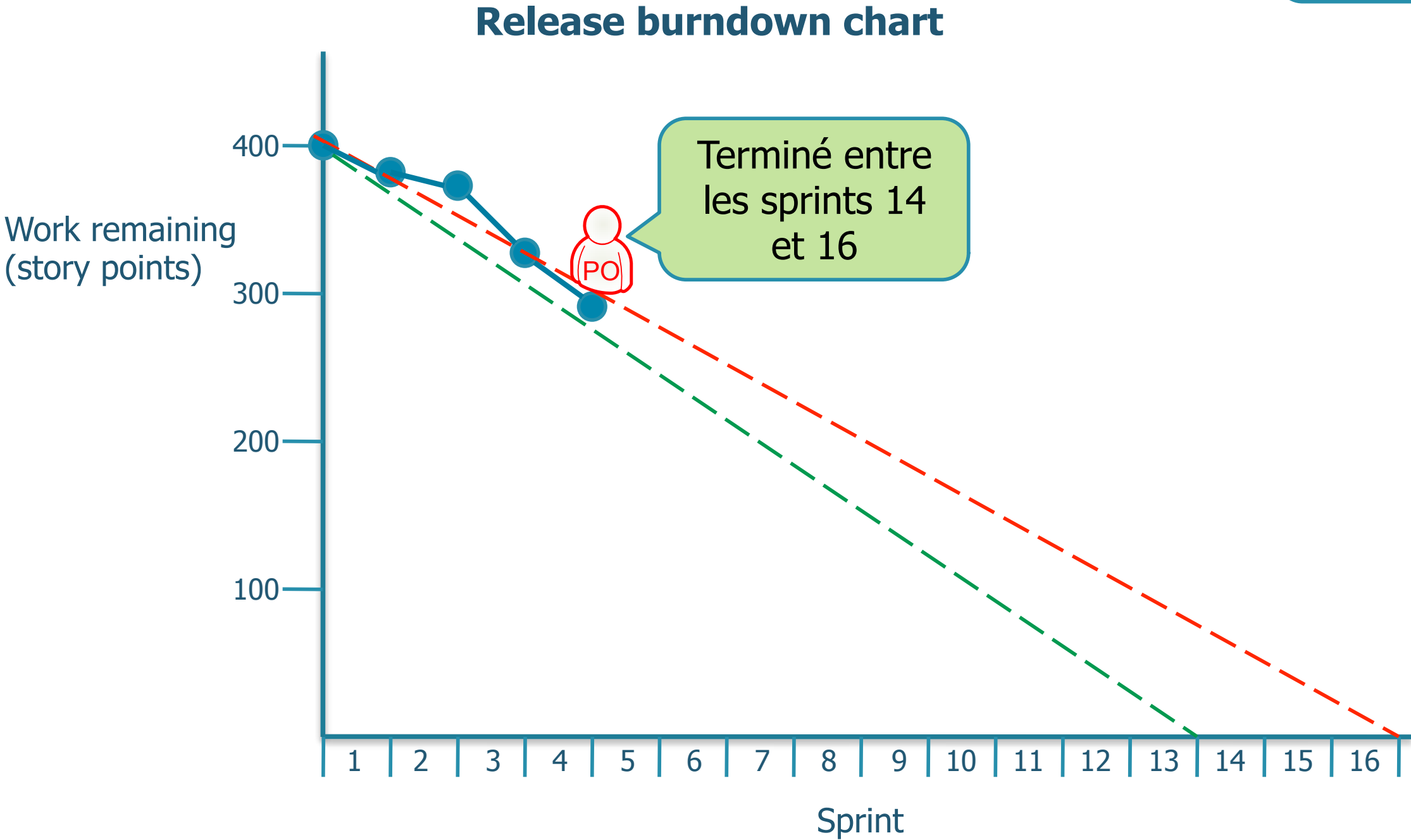
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée





# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



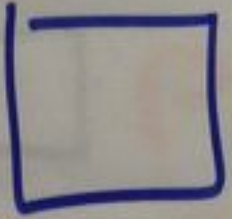
SCRUM: les activités



# SPRINT



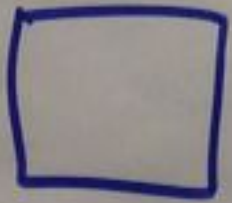
30j MAX



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

organiser  
le W des ?  
2 à 4 protos  
semaine

Product  
Backlog  
USER STORIES  
- x p3  
- x p2  
- x p3  
- ...

VÉLOCITÉ  
en points

Dev Team

Mes prios

ok on  
va livrer  
ça  
(aujourd'hui)

on est  
d'accord  
sur la  
DoD of done  
(DOD)

▽ Sprint backlog

To do	In progress	Done
—		
—		
—		
—		
—		



# 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

## - REUNION QUOTIDIENNE

→ Courte durée

→ Debout devant le storyboard

## - ÉQUIPE DE DEVELOPPEMENT + SCRUM MASTER (ANIMATEUR)

-  $\approx 1$  min par personne

A FAIRE

EN COURS

DONE

Task 1

Task 4

Task 3

Task 2

# 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



Qui ?

- PO
- Dev Team
- Scrum Master
- Stakeholders
- ...

DURÉE

1H max / semaine.

Do & Don't

- préparer la démo.

Quoi ?

- Démo du réalisé
- Validation
- Evolution Backlog

OUTPUTS

- incrément valide
- backlog maj

INPUTS

- incrément
- 

SR

DS

SPRINT REVIEW



# Sprint Review

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

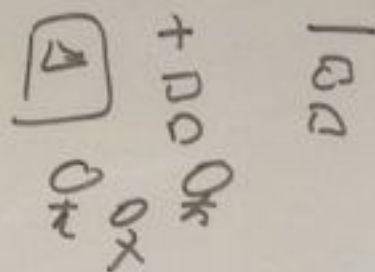
# Nous terminons par le sprint retrospective





# SPRINT

# RETROSPECTIVE



Bilan  
Action plan

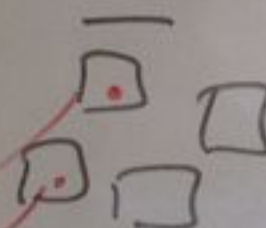
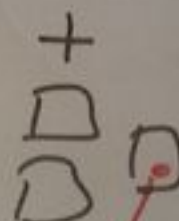
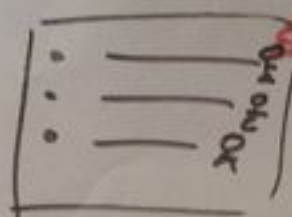
DEV TEAM

PO

Scrum Master

Anime

DO-DO-DO



1H max  
/ semaine

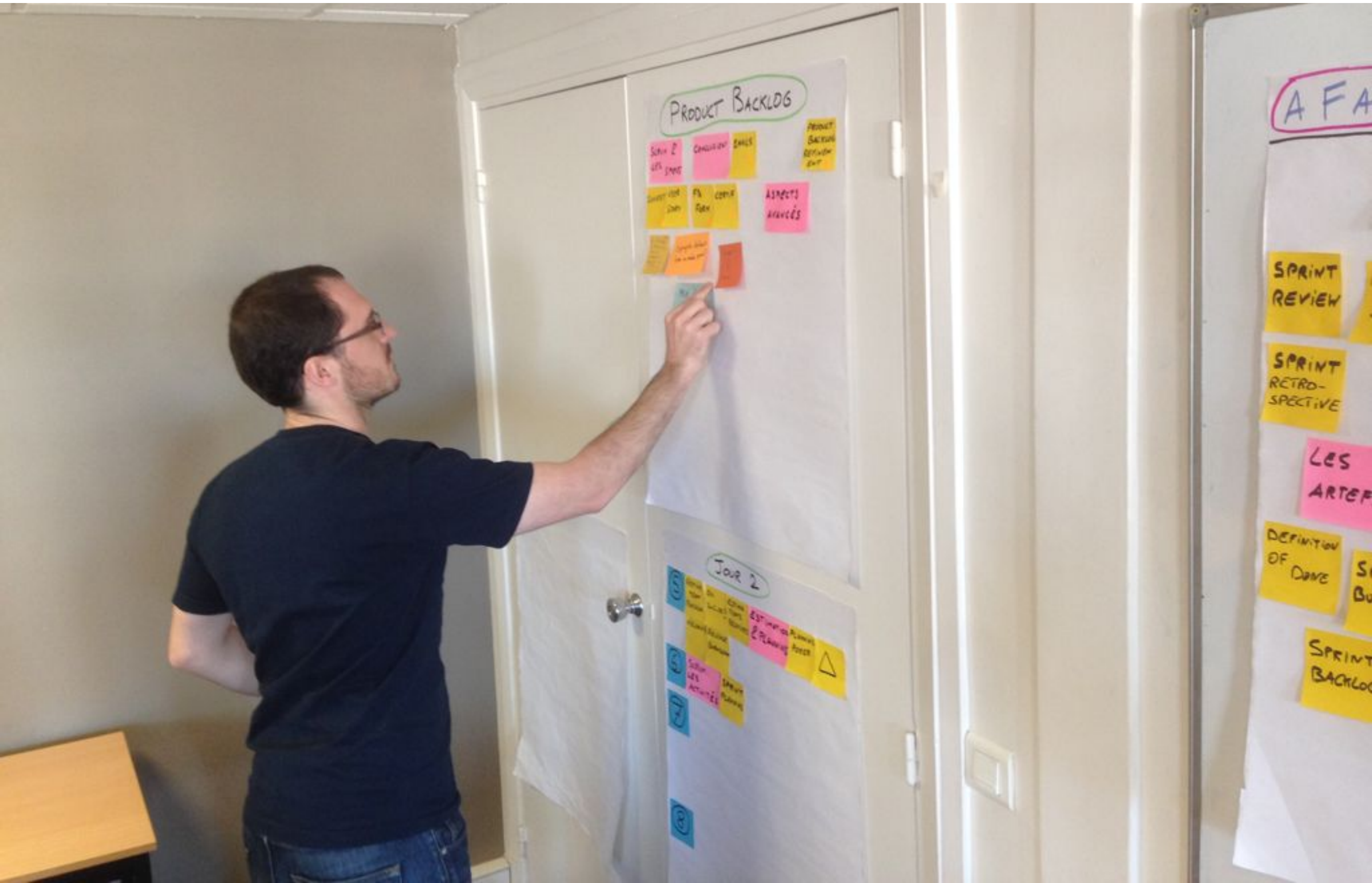
+  
Action Atteignable  
casser la routine  
Animation #te  
-  
Periodicite par  
Sprint

# 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”...





[illegible]



Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1: déroulement "type" d'un sprint.





## Editeur logiciel

plus d'exemple  
de Scenarios de  
vraie vie  
qui montre la  
Vitesse d'un  
- point de vue SPT  
- point de vue Team  
- point de vue user

- Sprint de 2 semaines
- 1 release = 3-4 sprints
- Sprint planning 1-2h en début de sprint (Mardi)
- Daily scrum à 10h
- Sprint review le mercredi en fin de sprint

## Sprint de 1 semaine

- Sprint planning 1h Lundi matin
- Daily Scrum tous les jours à 10h
- Sprint Review Vendredi matin 1h
- Sprint Retro Vendredi après-midi



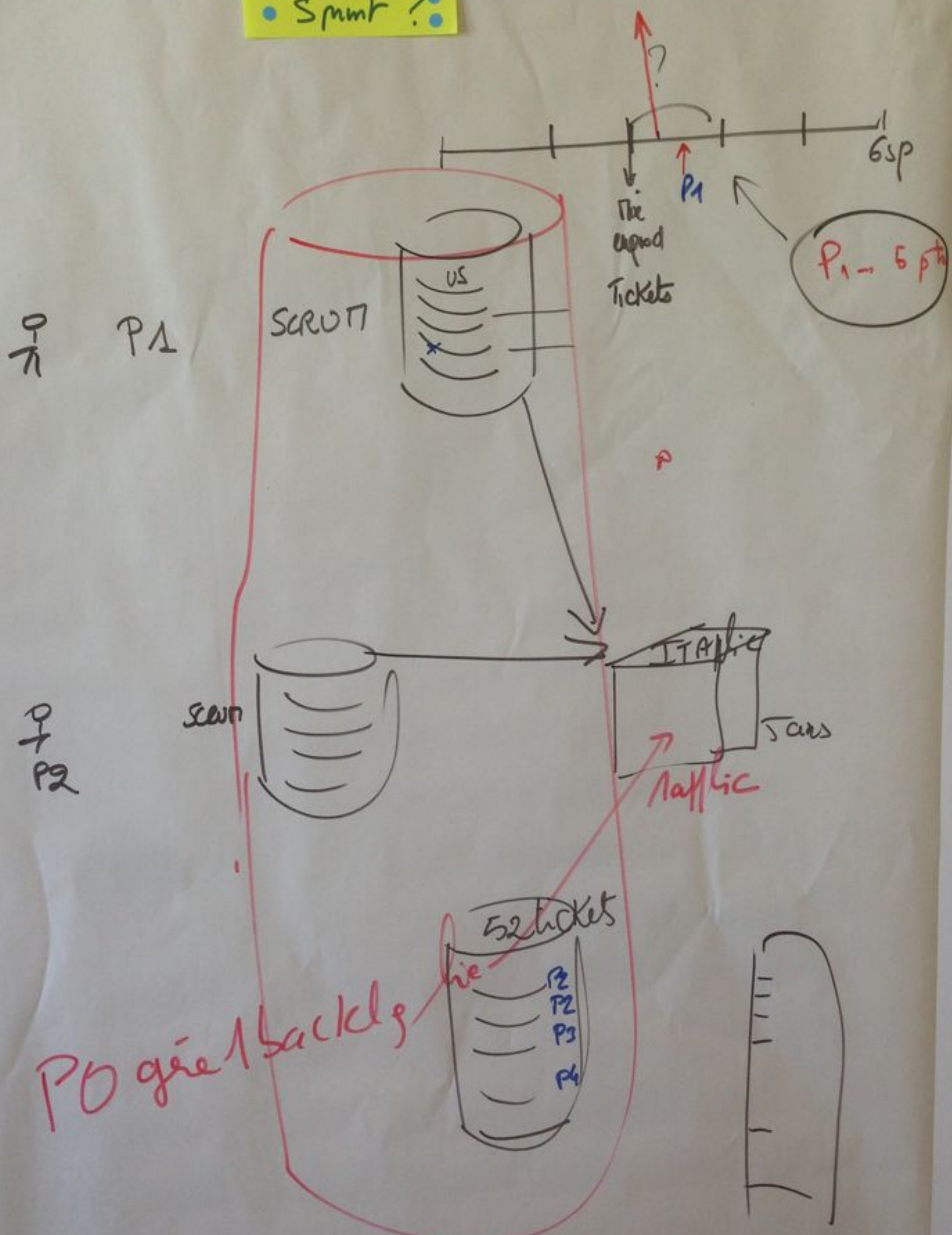
## 2: Comment gérer les défauts et bugs ?





Anomalous mod  
&  
Spunt?

Exp k - 1 on 1,



3: Scrum et offshore, voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>





Scrum  
Off-Shore

AMBASSADEURS  
M. FOWLER  
TECH

- Outils ~~de com.~~

- video conf. / Téléprésence

- conf. Call?

→ JIRA / POST IT VIRTUEL

- Durée des sprints + longue  
pour permettre le déplacement  
sur les étapes clés:

- Sprint planning  
- Sprint review

- Cumuler les activités

sur une période courte (sur site)

Scrum  
Master  
de départ

ex. Sprint review D1

Sprint planning D2

- Rôle de coordinateur local (facilitateur)

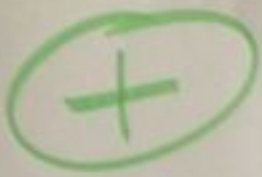
- Respect des contraintes horaires  
(Time zone)



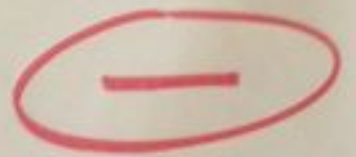
4: Ensuite nous menons une réflexion sur les éventuels cumuls de responsabilités. Quels “mixs” sont à éviter ?







Mix Des  
ROLES



## ✓ SM & DEV TEAM

Intégré  
dans  
l'équipe

Temps

Recul  
Manquant

## (SM & PO)

Reactivité

Simpli-  
-cation

Juge &  
Partie

## (SM & MANAGER)

LEGITIME

## (PO & DEV TEAM)

Compétence  
des pl.

Intervention

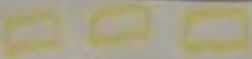
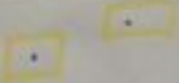
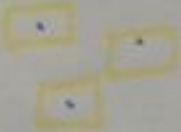
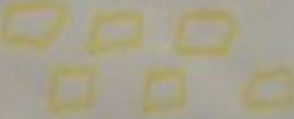

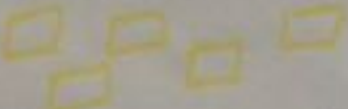

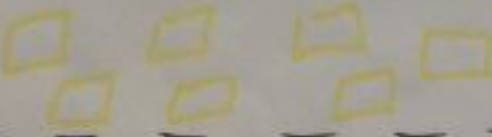
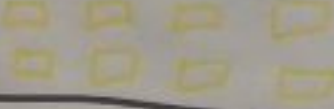
∅  
implication

Autorité  
vs  
Facilitateur

# Les Artefacts de SCRUM



# SPRINT BACKLOG

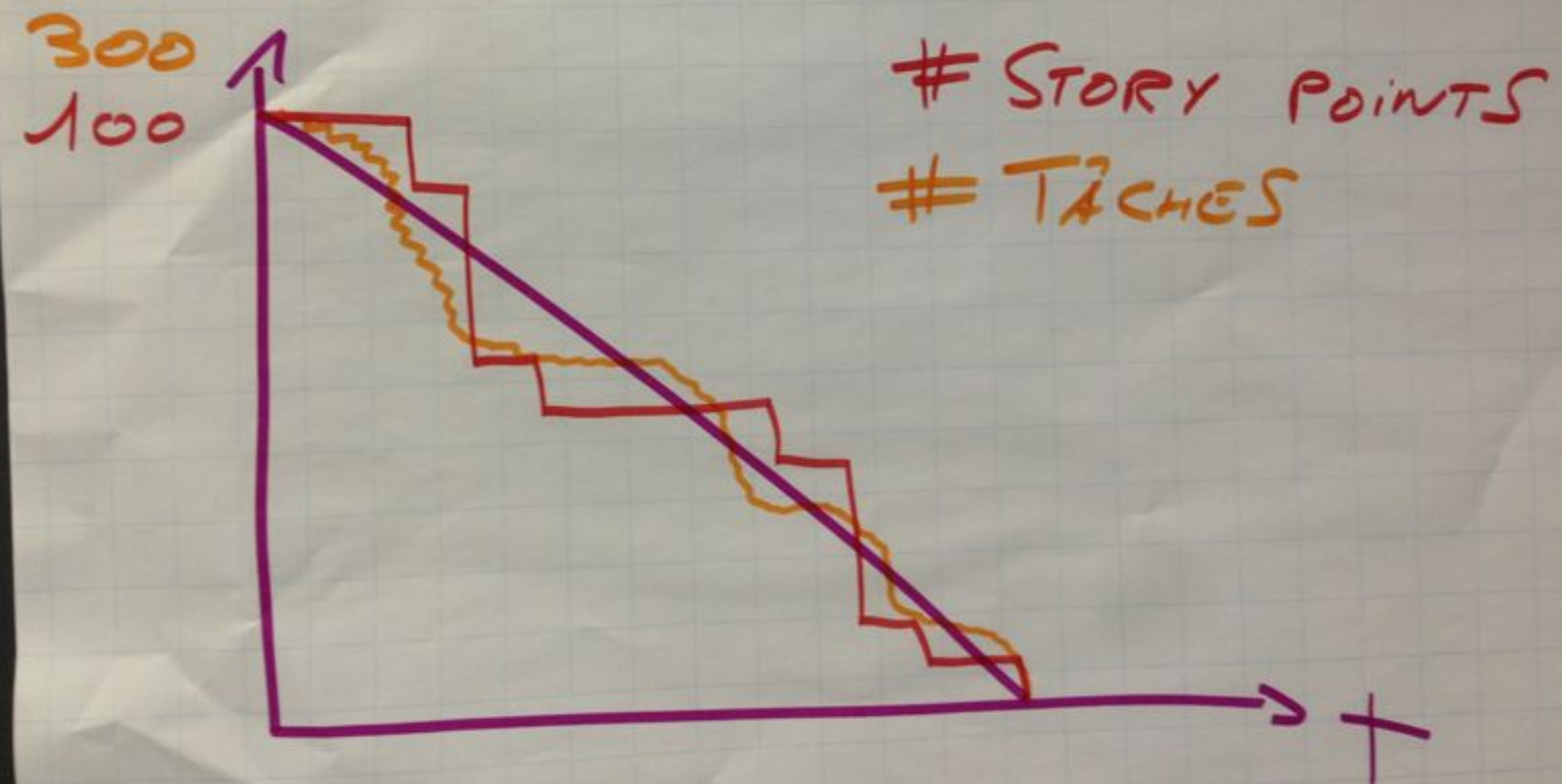
	A FAIRE	<sup>2</sup> ENCOURS	Finis /
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

# Le Sprint Backlog

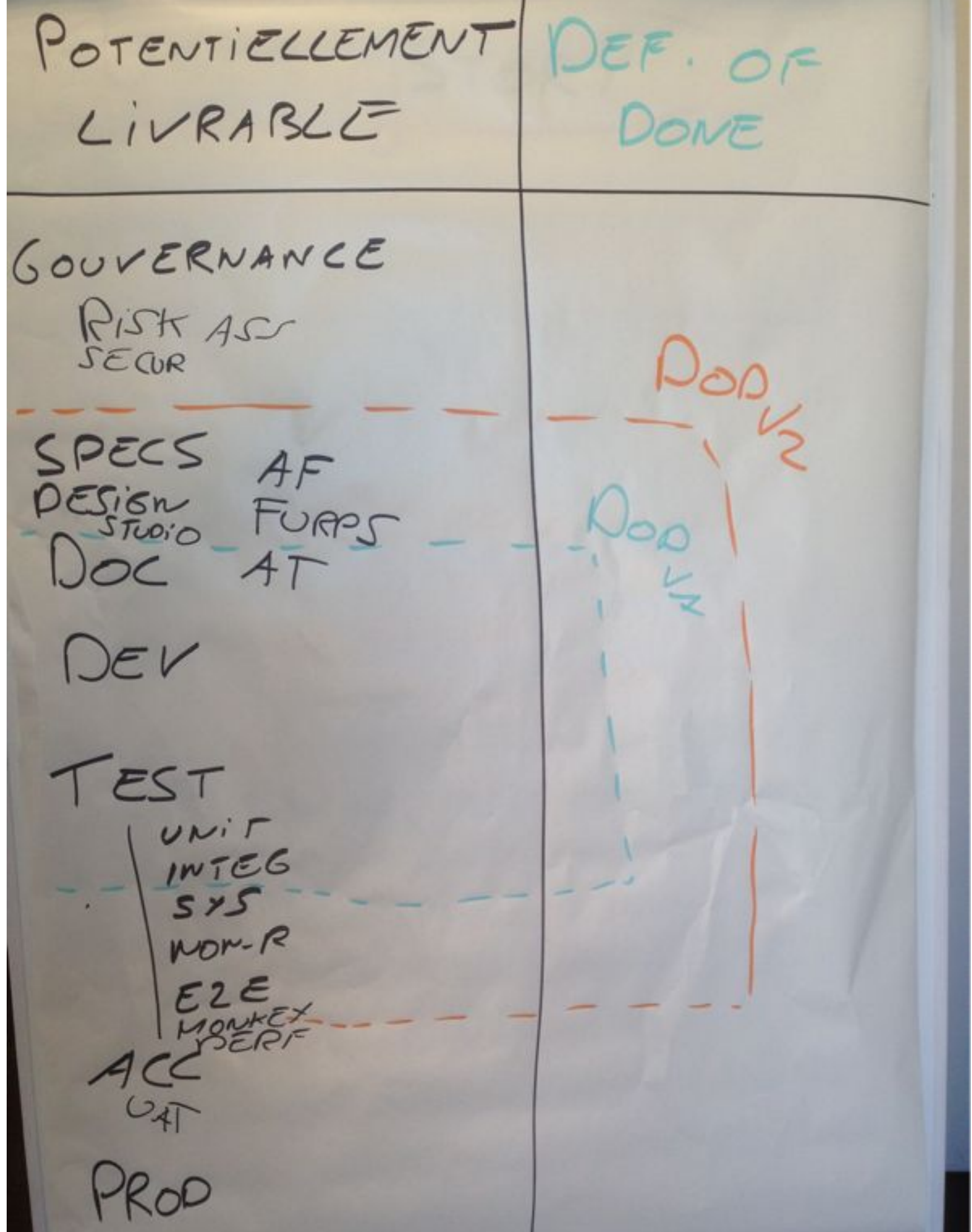
- C'est la liste des items à faire pour ce sprint
- Ces « items » ont été sélectionnées dans le Product Backlog
- Souvent mais pas nécessairement, ces items sont des user stories, d'autres formats peuvent être possible.
- Le sprint backlog vient avec un plan de réalisation.
- Le plan, c'est comment l'équipe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



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)



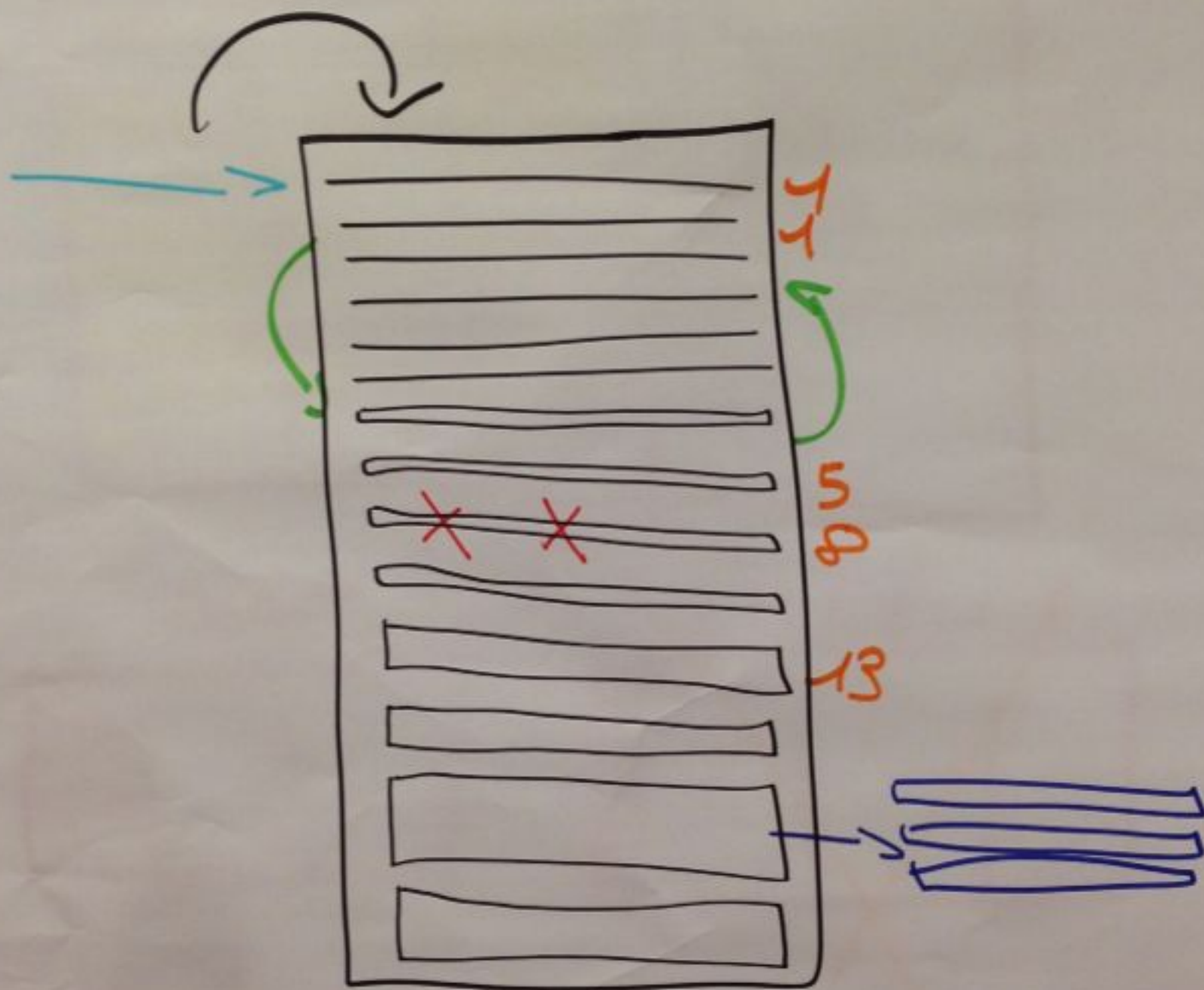
# Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

	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.

# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(RE) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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



# 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

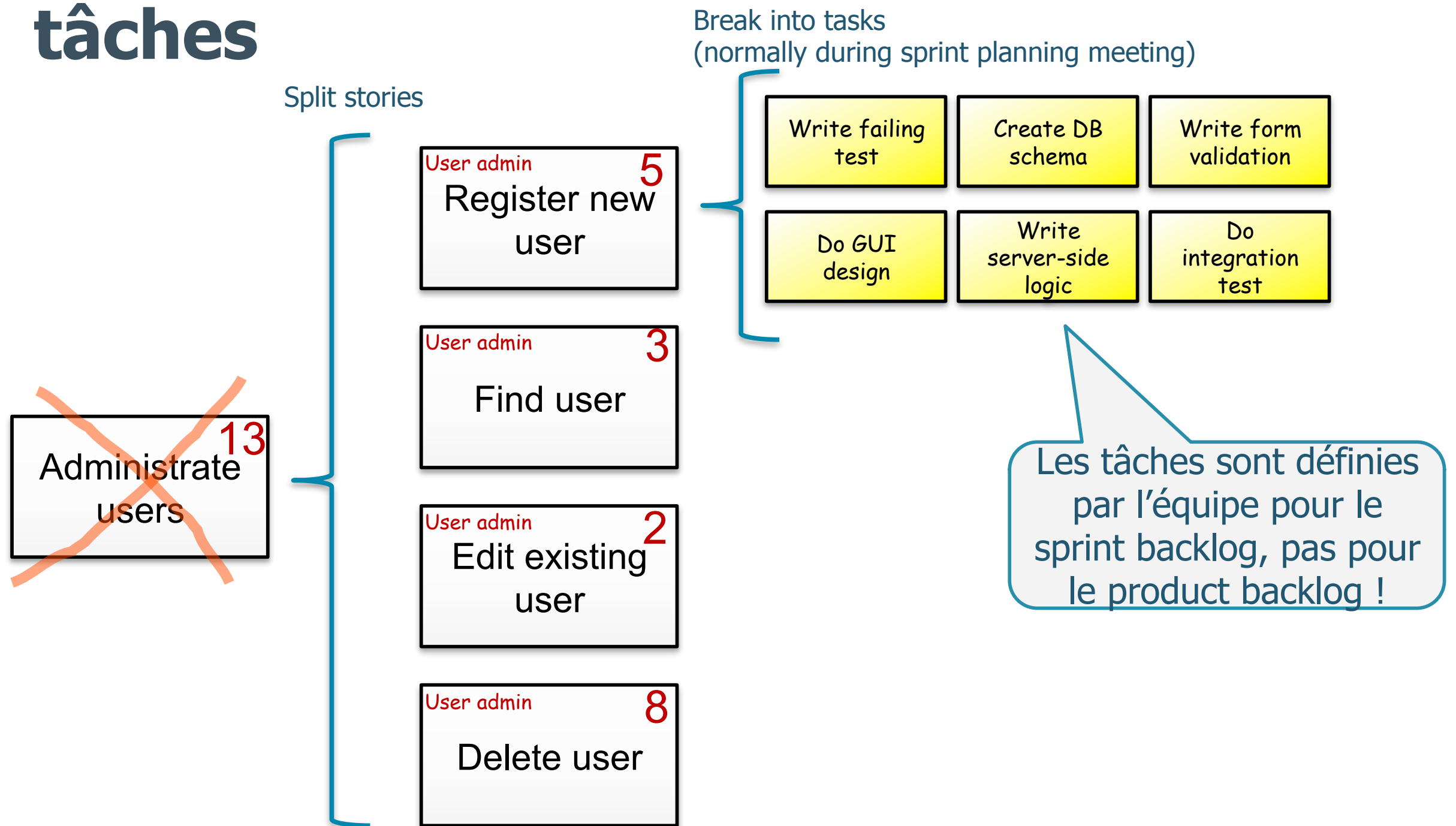
CRITÈRES  
D'ACCEPTANCE  
CONFIRMATION

I N D É P E N D A N T E  
N É G O C I A B L E  
V A L E U R  
E S T I M A B L E  
S M A L L  
T E S T A B L E

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



# Découper une story en stories et en tâches



# Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche  
texte  
"libre"

Recherche  
en fonction  
d'une  
société

Recherche  
en fonction  
d'un secteur  
d'activité

Tâche

Créer  
l'écran

Créer  
le formulaire

Validation  
Formulaire

Ecrire  
Unit Tests

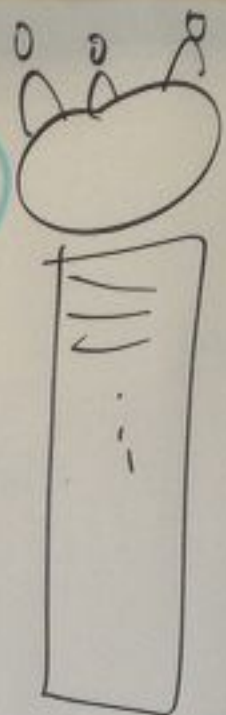
Adapter  
service  
(server-side)



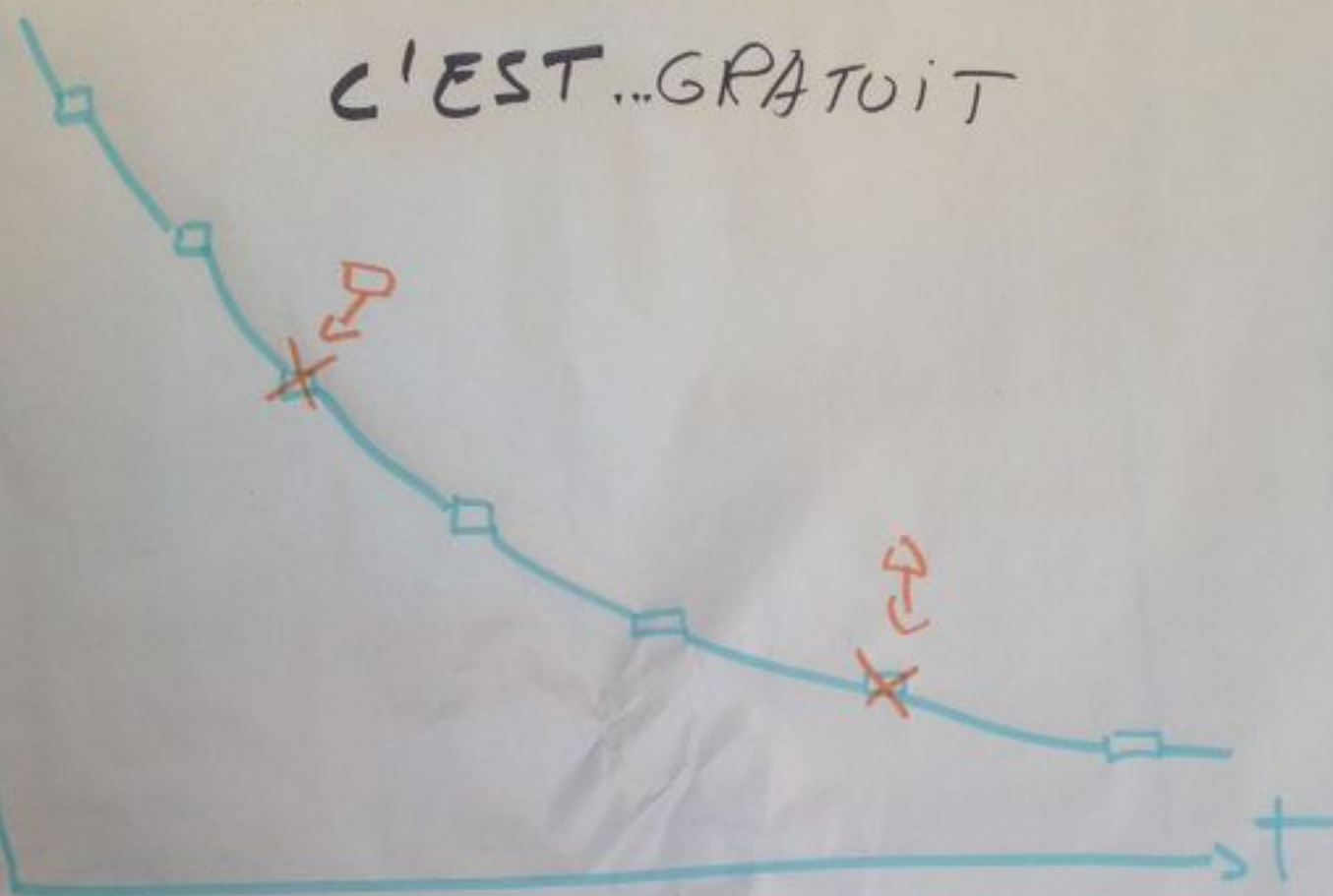
# SCRUM ET FORFAIT

VAL  
MÉTIER

LE CHANGEMENT  
C'EST...GRATUIT



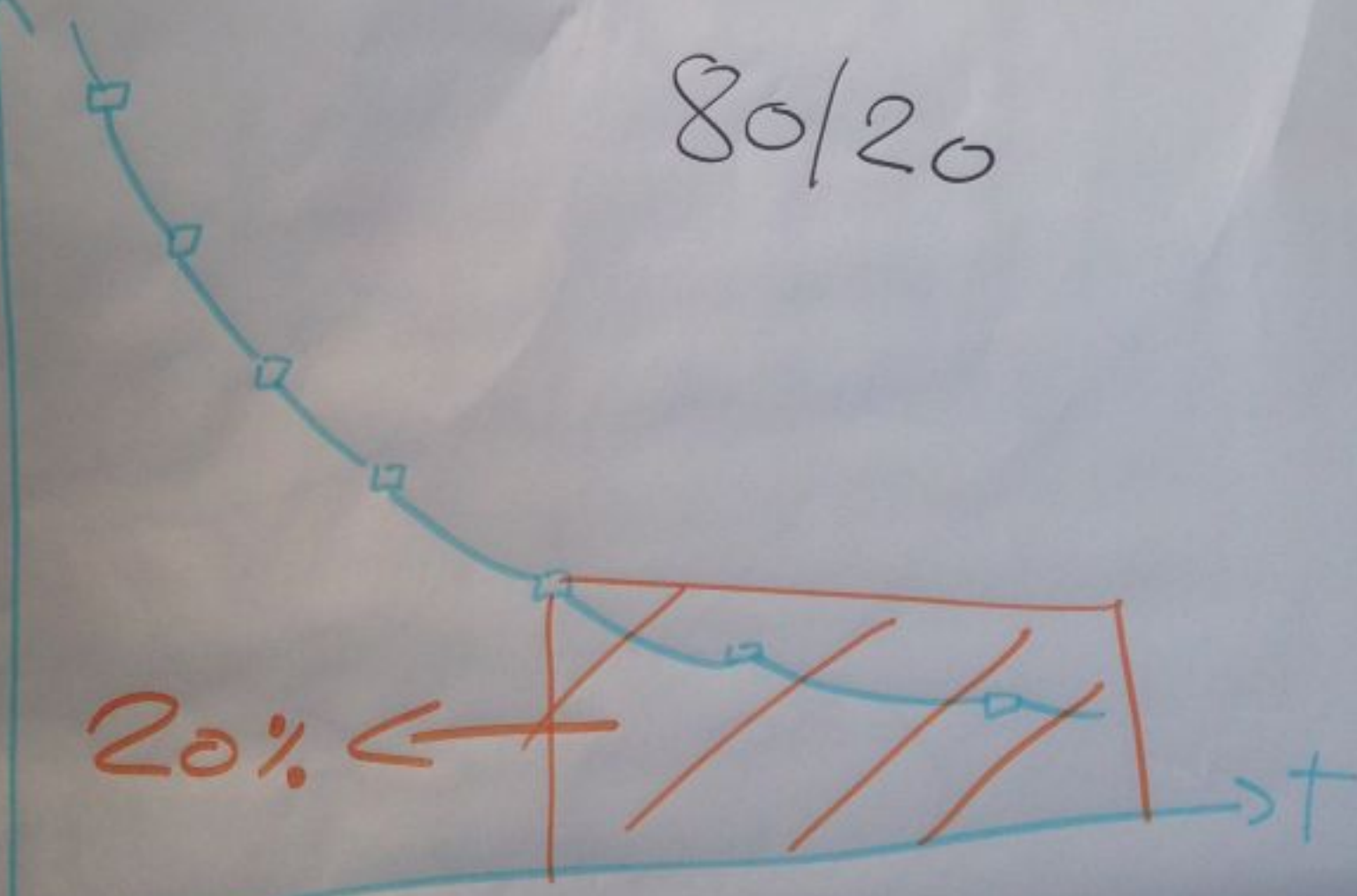
DoD



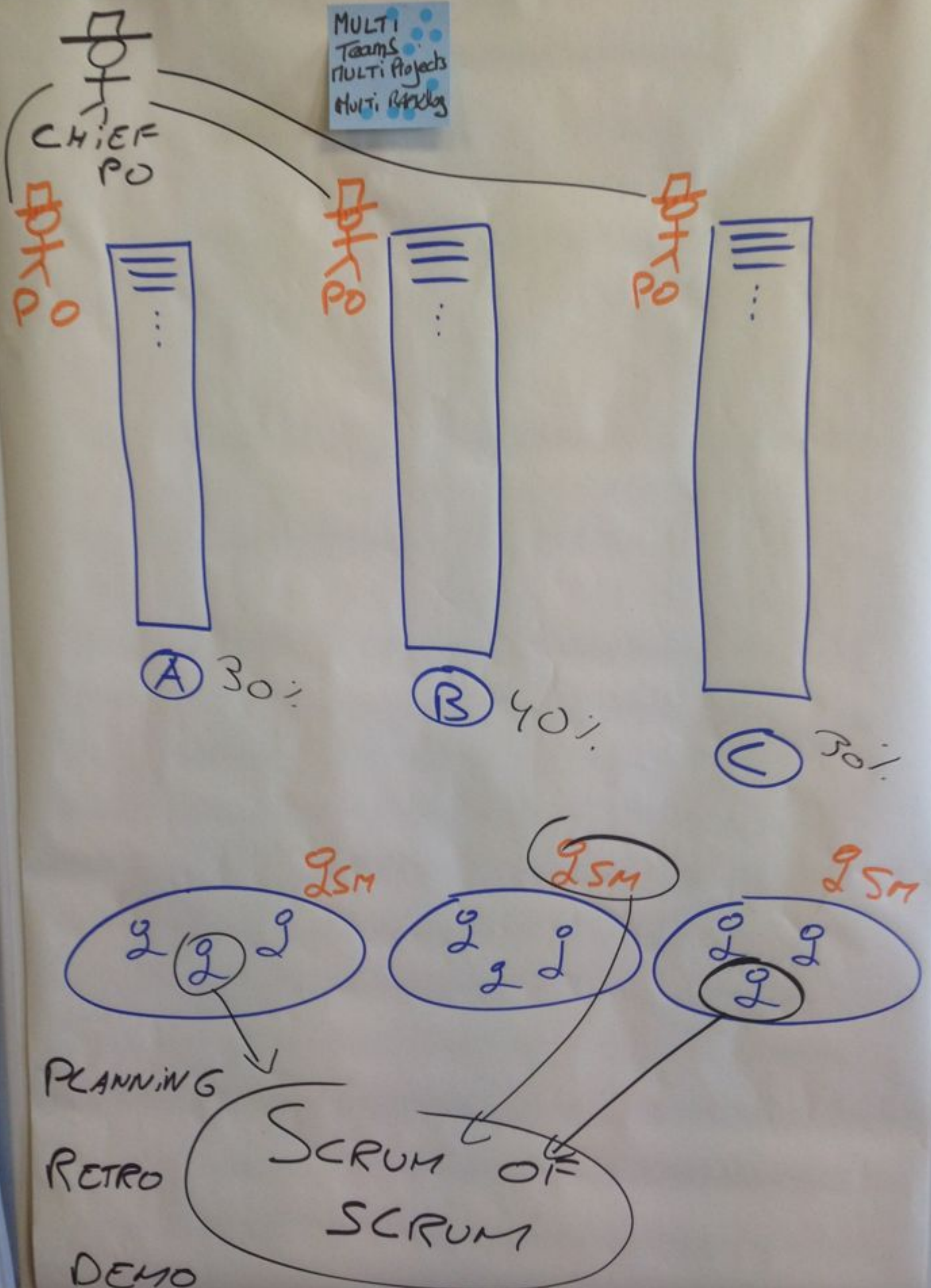
VAL  
MÉTIER

80/20

20% ←



Comment amener un peu d'Agilité dans un contrat ?



Plusieurs produits pour plusieurs équipes.

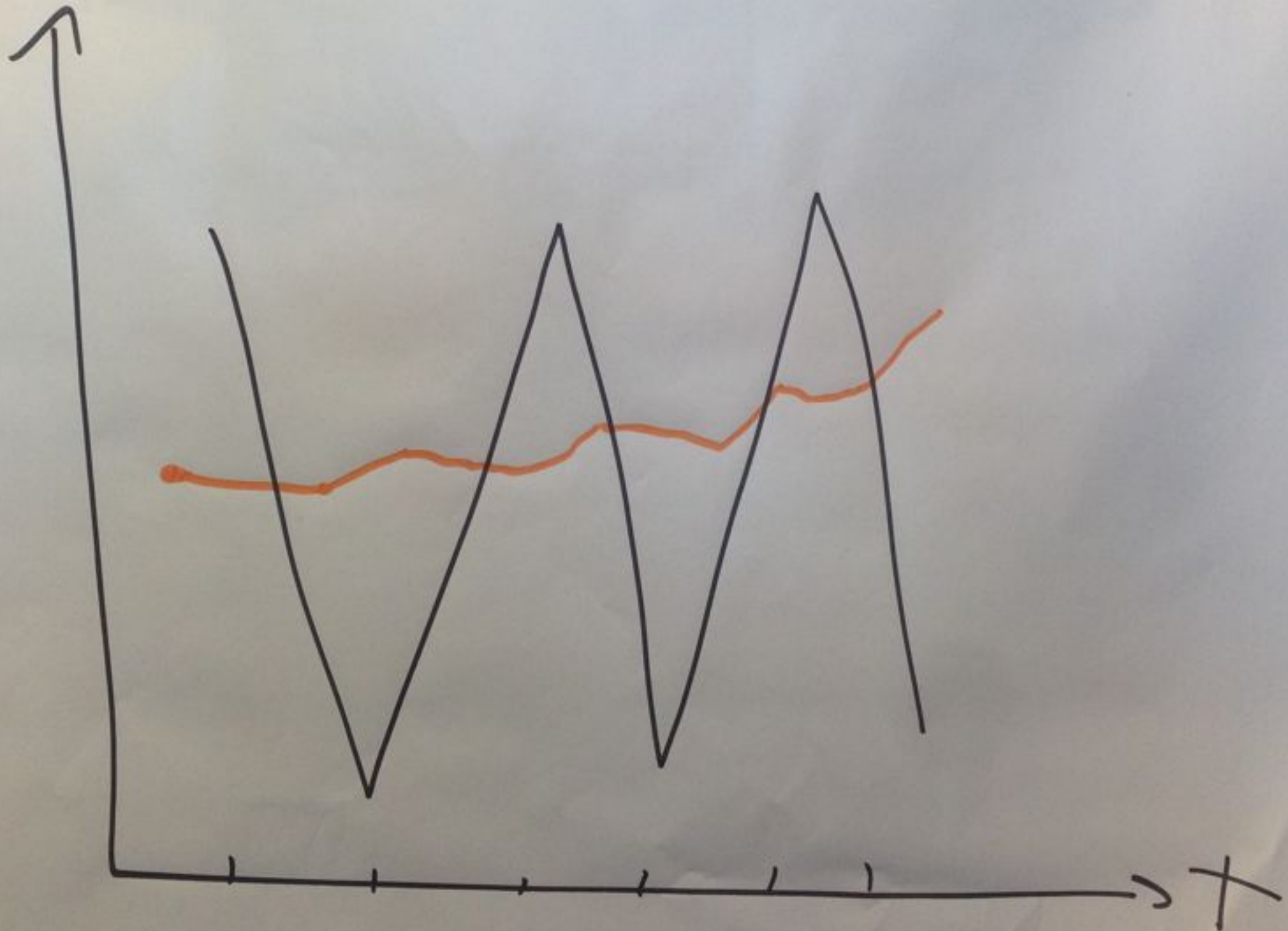


# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

# VELOCITY





# 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.



# SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ!

PHOTO  
GROUPE

PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

SCRUM &  
LES SPECS

USER  
STORY

INVEST

AGILE  
EN  
FORFAIT

MULTI  
Teams  
MULTI Projects  
Multi Backlog

Q: Définition  
des livrables  
VS. "pas de demo  
possible" ?

Appelle quel SCRUM dans  
un projet de la vie courante  
Le Tice - team - back

CONCLUSION

LE SCRUM  
DANS UNE  
ORGANISATION  
PEU "PROJECT MATURE"

INDICATEURS

EMAILS

CERTIF