

Formation Certified ScrumMaster

23 & 24 Octobre 2014



[@BrunoSbille](#) - brunosbille.com



Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: bruno.sbille@gmail.com

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: brunosbille.com



FORMATION CERTIFIED SCRUM MASTER

23824 OCT

BRUNO SBILLE

@BRUNOSBILLE

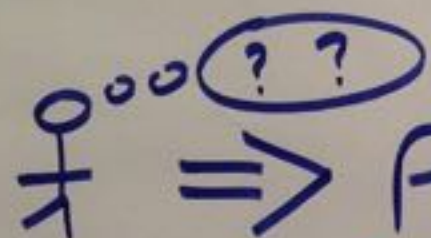
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

ÉQUIPES

FORMAT
USER
STORY



PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET

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 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.





En fait pour Information
Se veut être
une centrale
de l'information

En fait pour moi
Je suis arrivé à ce point
Même d'écouter une lecture et de
répondre à la fois avec

En fait pour DEV
seuls points à faire



LES PYTHONS

EN TANT QUE TESTEUR
JE VEUX AMELIORER
MA CONNAISSANCE SCRUM
AFIN DE MIEUX AIDER
MON EQUIPE

EN TANT QUE SM
JE VEUX OBTENIR UN
CERTIF
AFIN DE POUVOIR
EVOLUER DANS UN PETIT
NETIER

EN TANT QUE SM
JE VEUX MOTIVER
LES PERSONNES A
PASSER A SCRUM
AFIN D'AVOIR UNE
MEILLEUR GESTION DE
PROJET

EN TANT QUE SM
JE VEUX GUIDER
MON ENTREPRISE
VERS LE CHANGEMENT
AFIN DE MIEUX COMPTER
LES RESSOURCES

EN TANT QUE SCRUM
MASTER JE VEUX SAVOIR
COMMENT AMELIORER DE
MEILLEUR VS AFIN QUE
LE TRAVAIL DELIVRE
EST MEILLEUR

EN TANT QUE DEVELOPPEUR
JE VEUX APPRENDRE
SUR SCRUM POUR VOIR
SI CE QUE NOUS ON FAIT
EST BIEN SCRUM

Adm. de
projet

Projet

EXTERNE

INT. TOUT

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

La "Coopération"

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

ENTG. PA. ADEN
DEVOP. PROVER. JNE
ATLANTIQUE
ANIM. DE TILAK (ETIO)
WELWUP. PA

ENTG. RM
DEVOP. ALLIANCE LIND
ANIM. DE NARR. GARD
WELWUP. PA

ENTG. SEVERANNE
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

En tant que DAV
Si des parents font partie
de la même famille
il y a un lien de parenté

Comment
faire un lien
entre les
différents
parties
du projet

Comment
faire un lien
entre les
différents
parties
du projet

Les principes de SCRUM

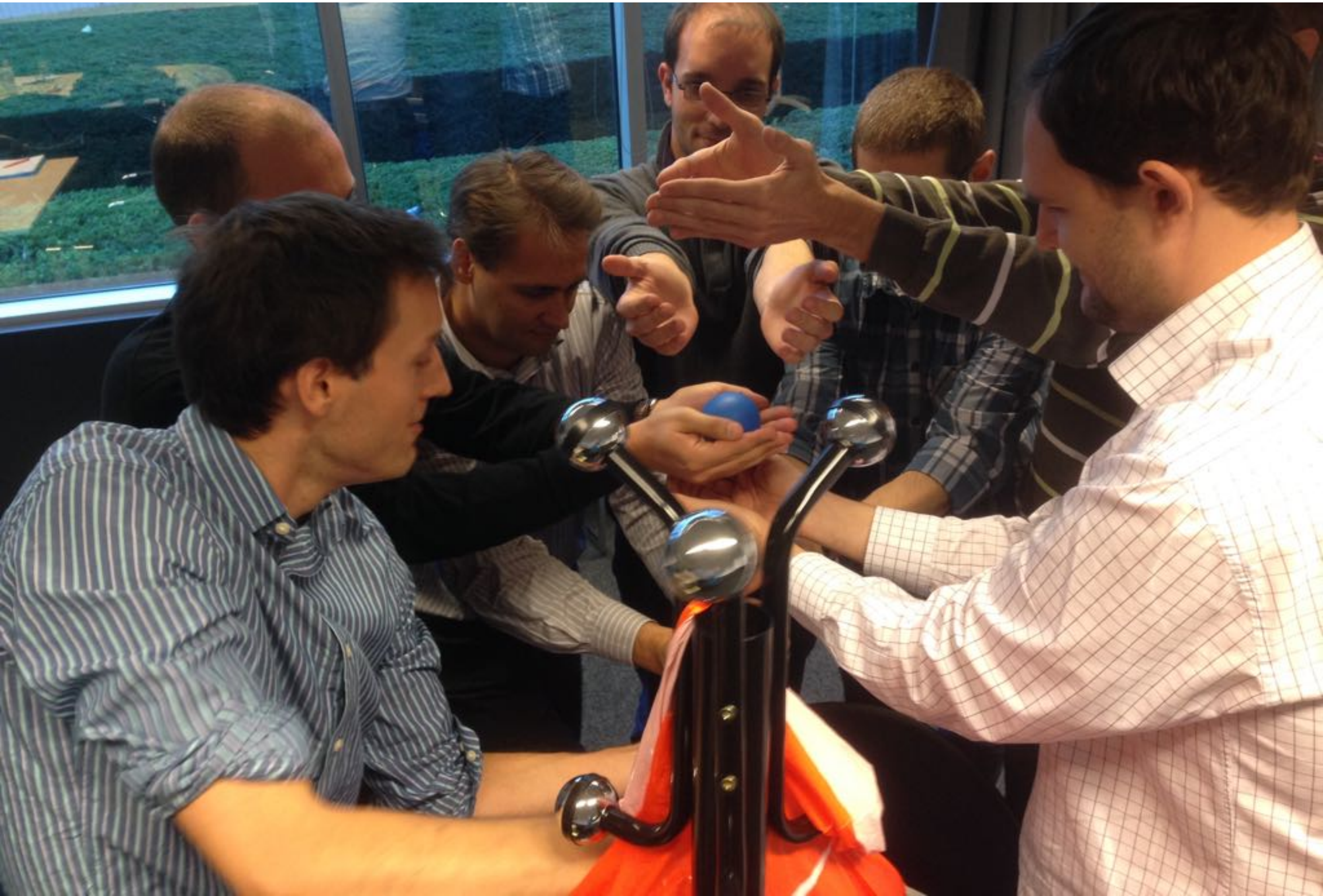


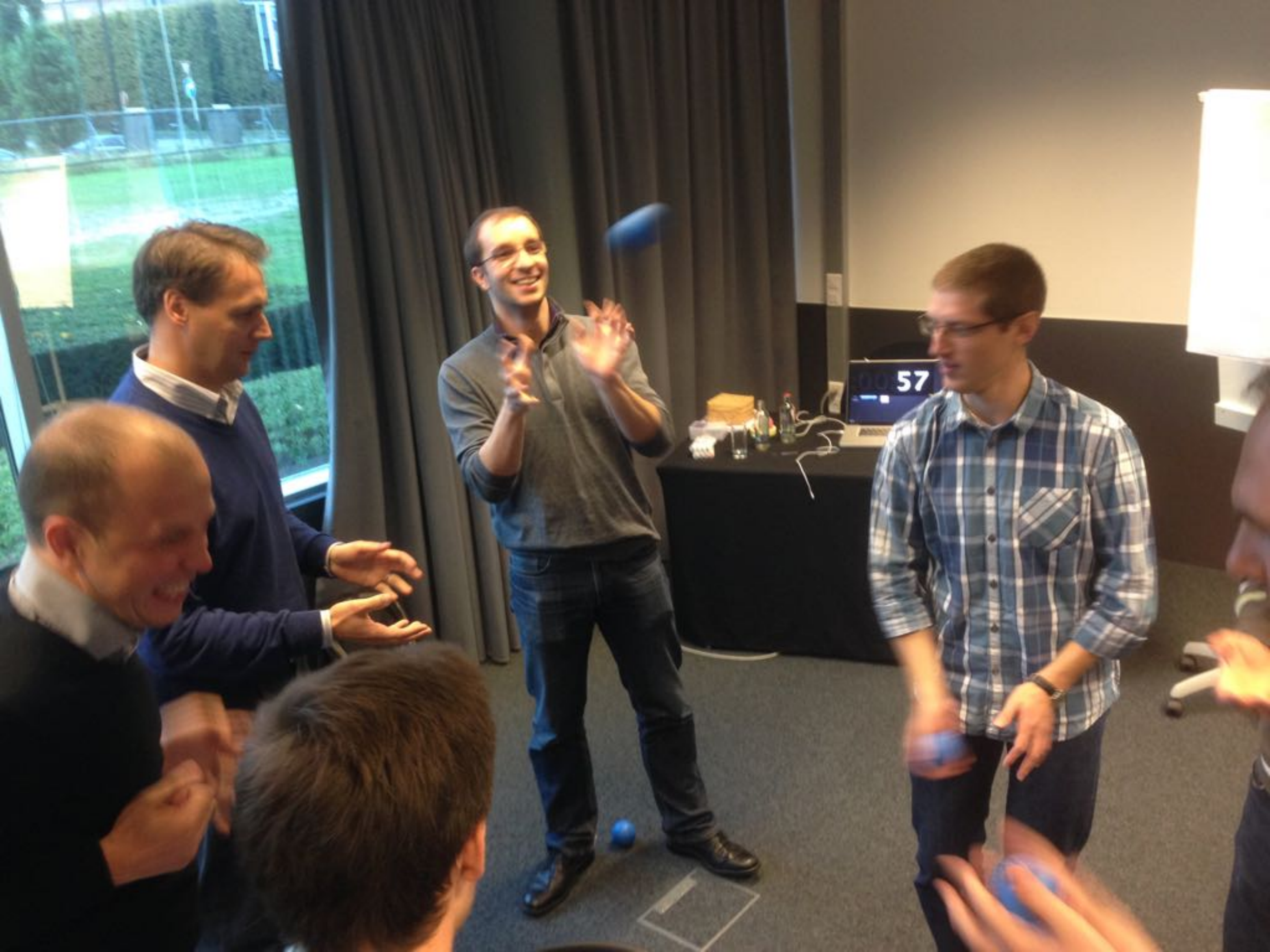
Nous allons maintenant nous intéresser aux principes de SCRUM, Les participants vont expérimenter la réalisation d'un petit projet en mode "SCRUM"





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





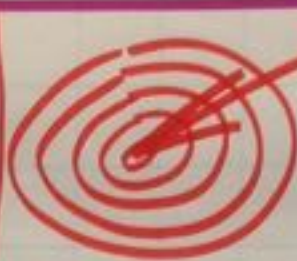


En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.



PROJET SCRUM

□ UNE ÉQUIPE



UN MAX
DE POINTS

□ Tout LE MONDE TOUCHE

□ BALLE A TERRE = PERDUE

□ PAS VOISIN DIRECT

□ DÉBUT = FIN

□ AIR TIME

SPRINT

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

15	25	50	60	60
28	38	52	59	56

2' 1'30...

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

TEST
ECOUTE
GEST: TPS
COM (REGARD)
FACILITATEUR

UTILISATION
DEBRIEF

TEST
IDÉES

BOTTLENECK

↳ Tu veux que...

TRANSPARENCE

PDCA



INSPECT & ADAPT

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

Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

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

Le Ball Game 2/2



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

LES 3 PILIERS DE SCRUM

SCRUM

IMPACT

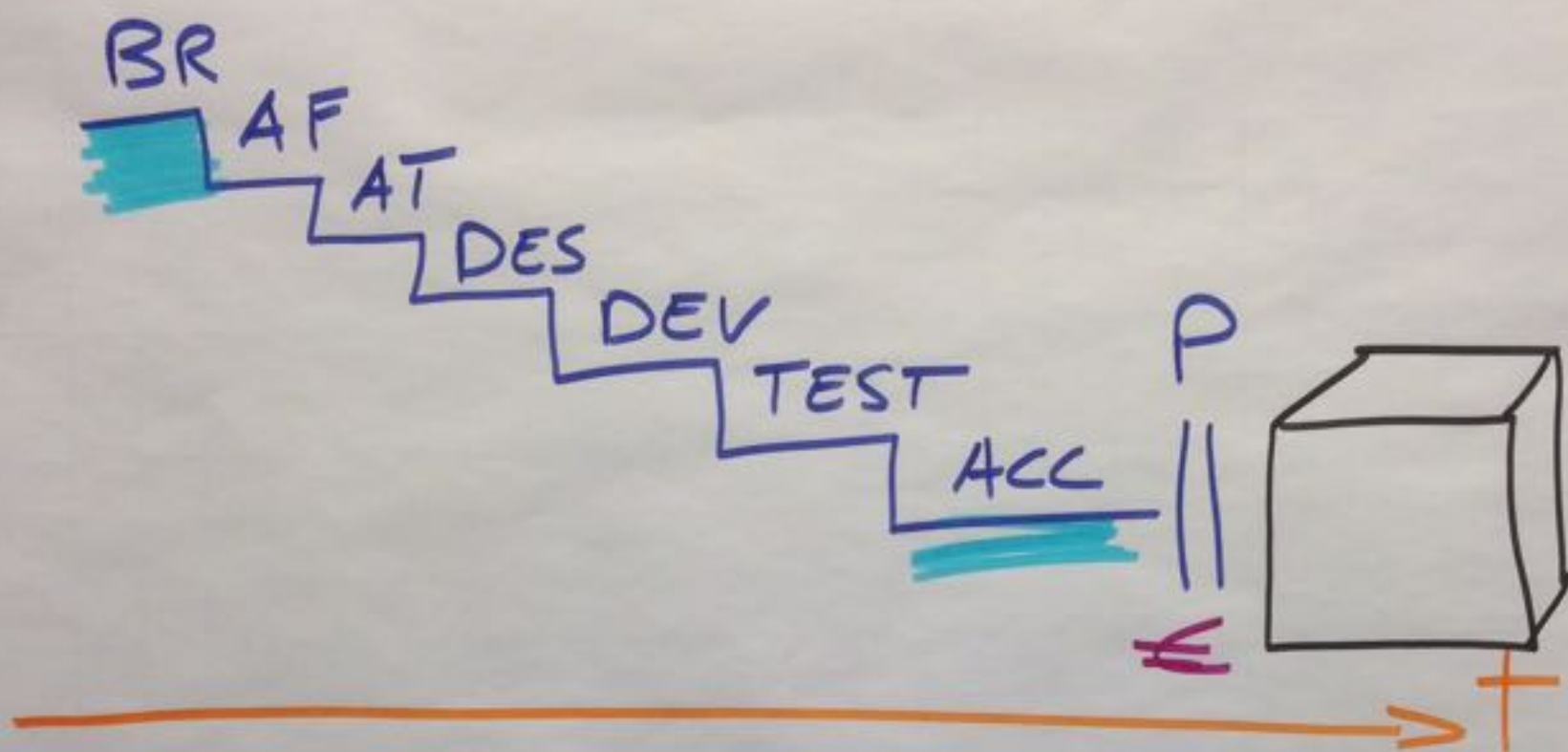
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

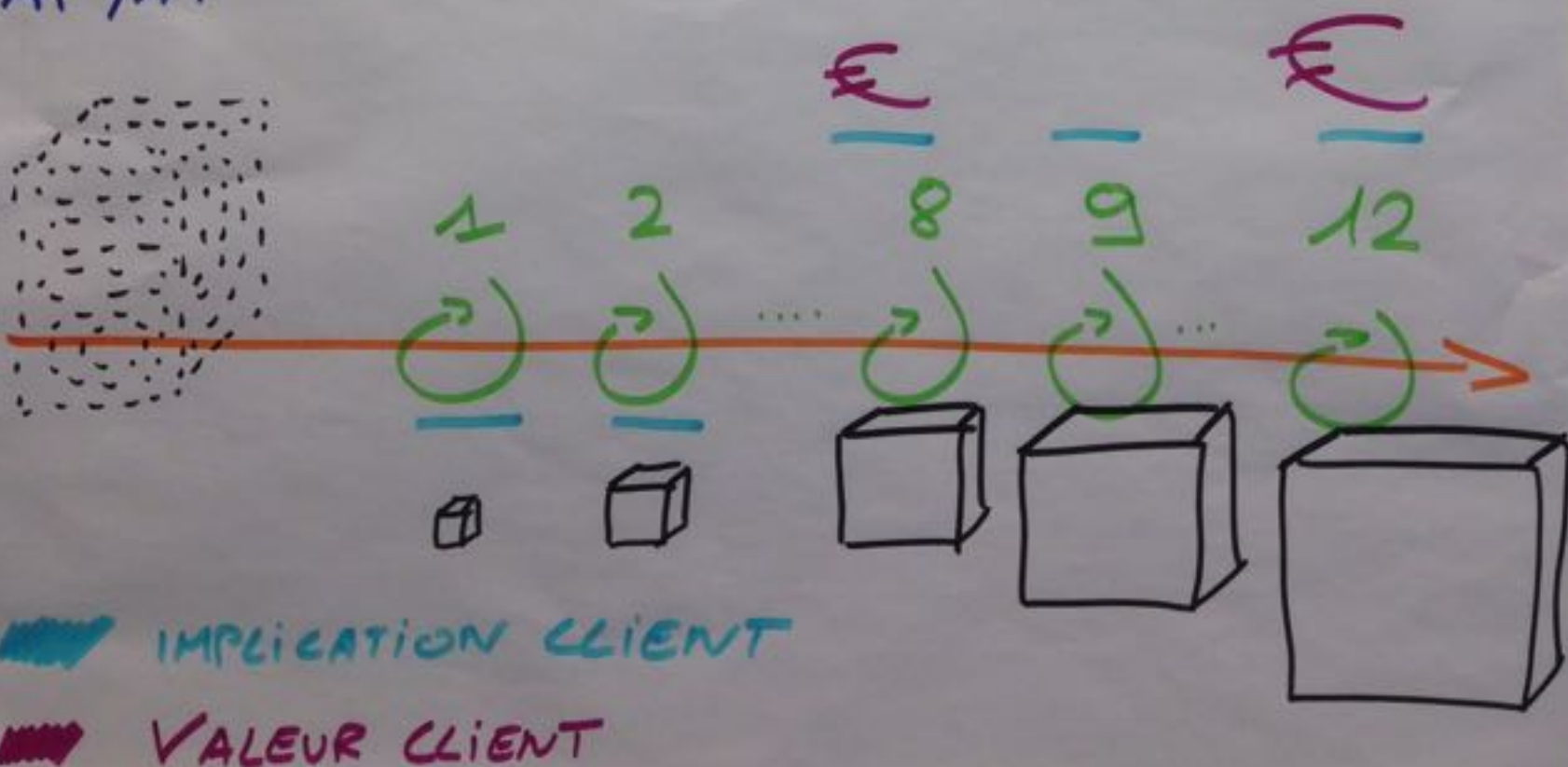
Aperçu du “framework” SCRUM

PLAN DRIVEN



ADAPTATIF

BR
AF / AT



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

PRODUCT INCREMENT
PROGRESS INDICATORS

ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

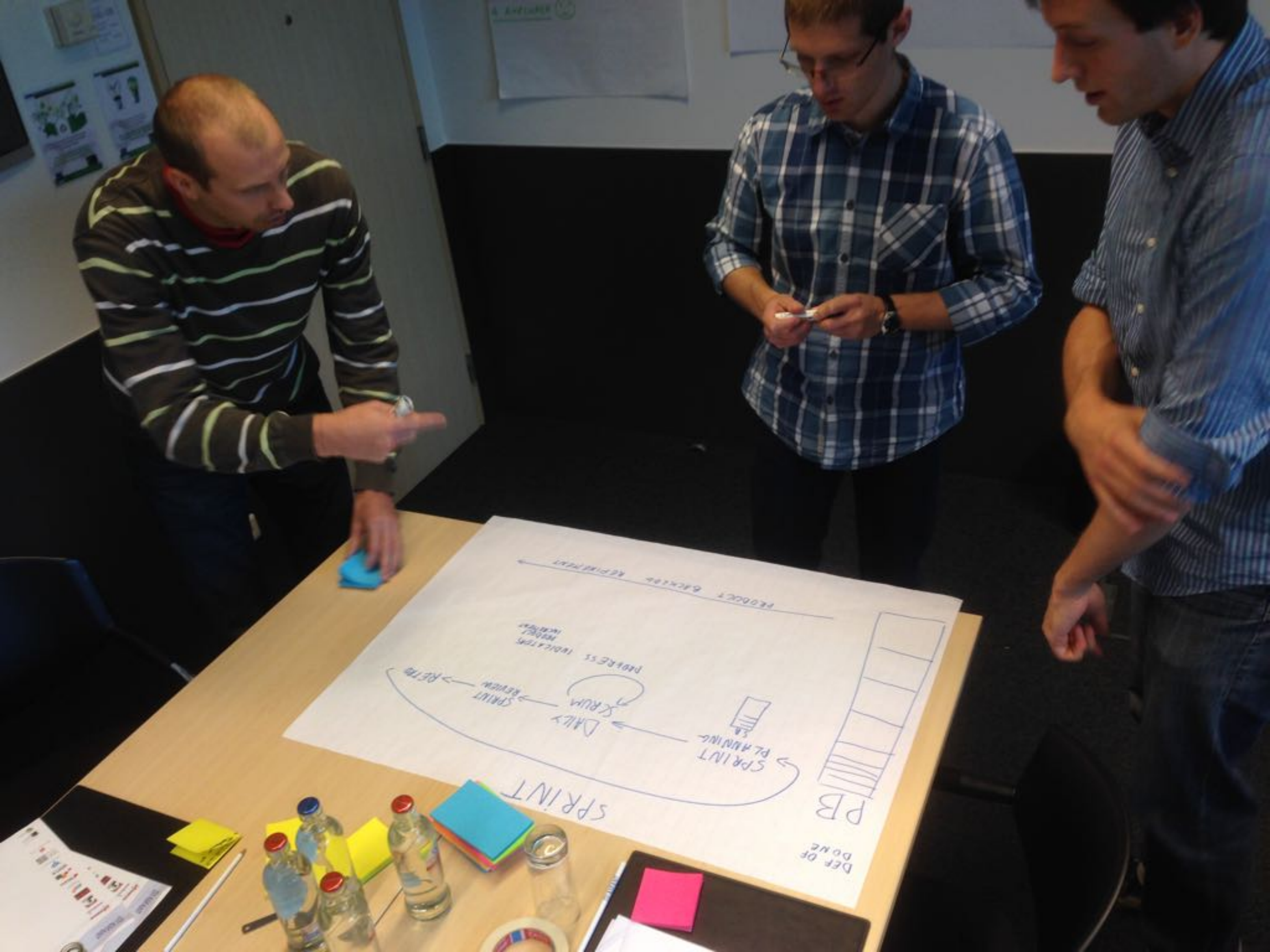
SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

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



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



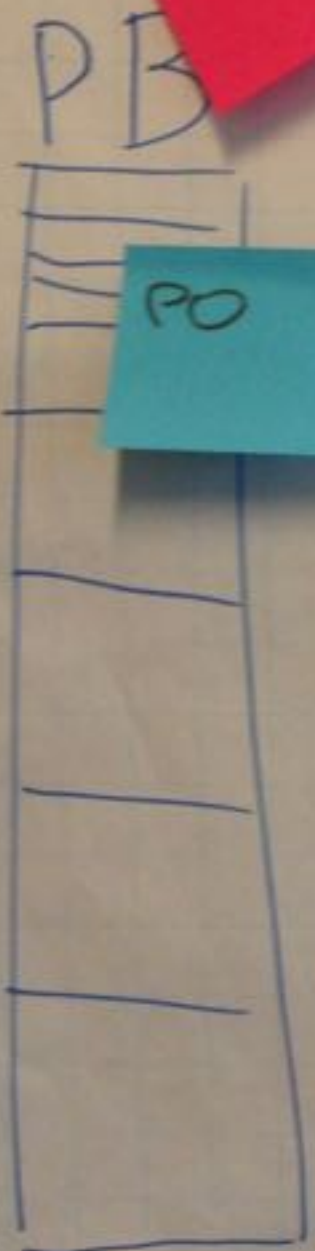
SPRINT

SM

DT

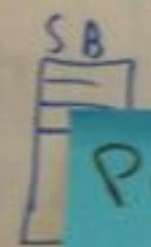
DEF OF DONE

DT



PO

SPRINT PLANNING



PO



SPRINT REVIEW

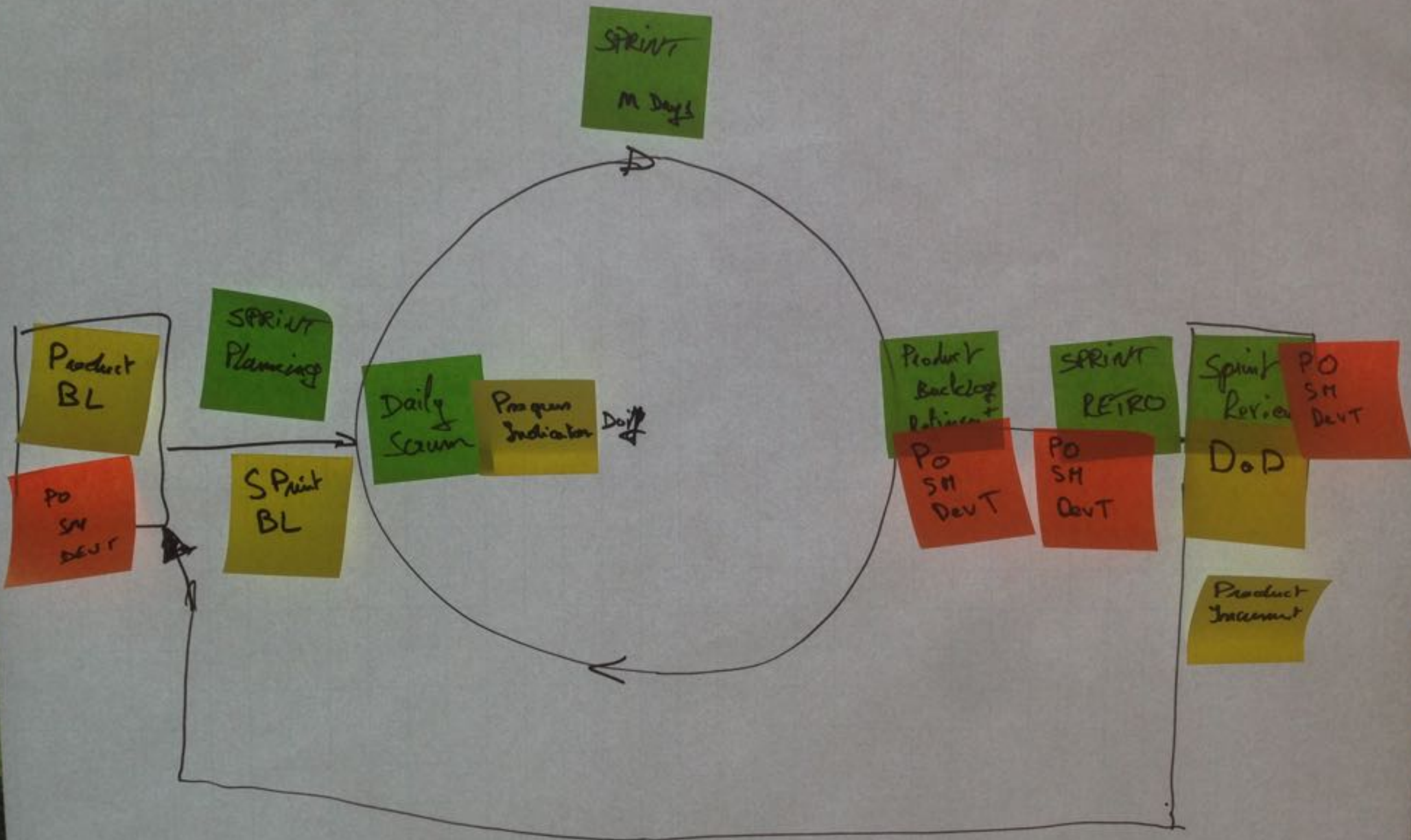
PO

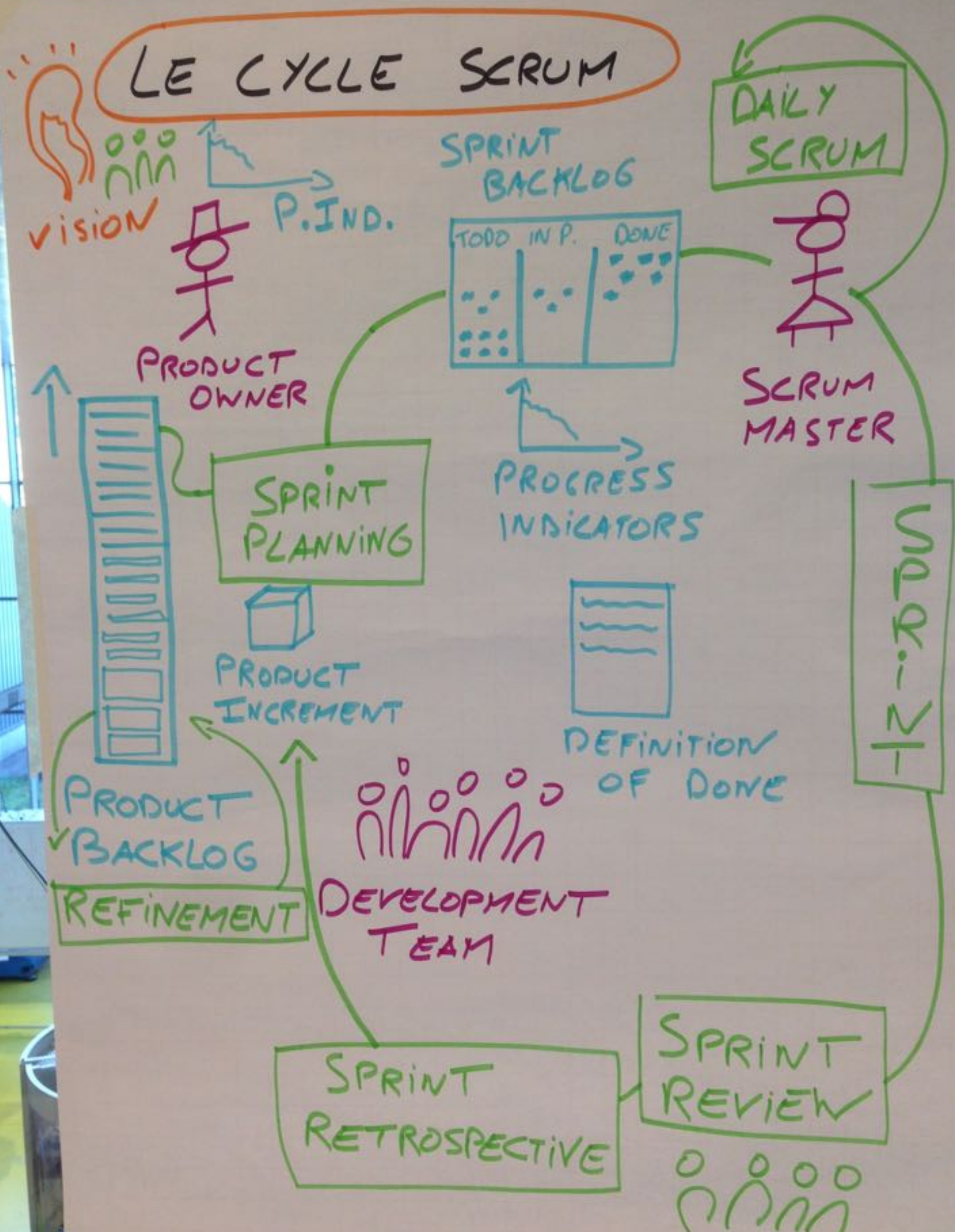
RETRO

PROGRESS INDICATORS
PRODUCT INCREMENT

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT →

PO





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

PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN 😊

Jeux de
rôle
amusants

une méthode
simple

FUN
😊
(partie "animation")

partie de la formation

INTERACTION

INTERACTIVITÉ ET
FEEDBACK (RETENIR L'EXPERIENCE
DES AUTRES PARTICIPANTS)

OK 😐

A AMÉLIORER 😞

Cafés
et
chocolats

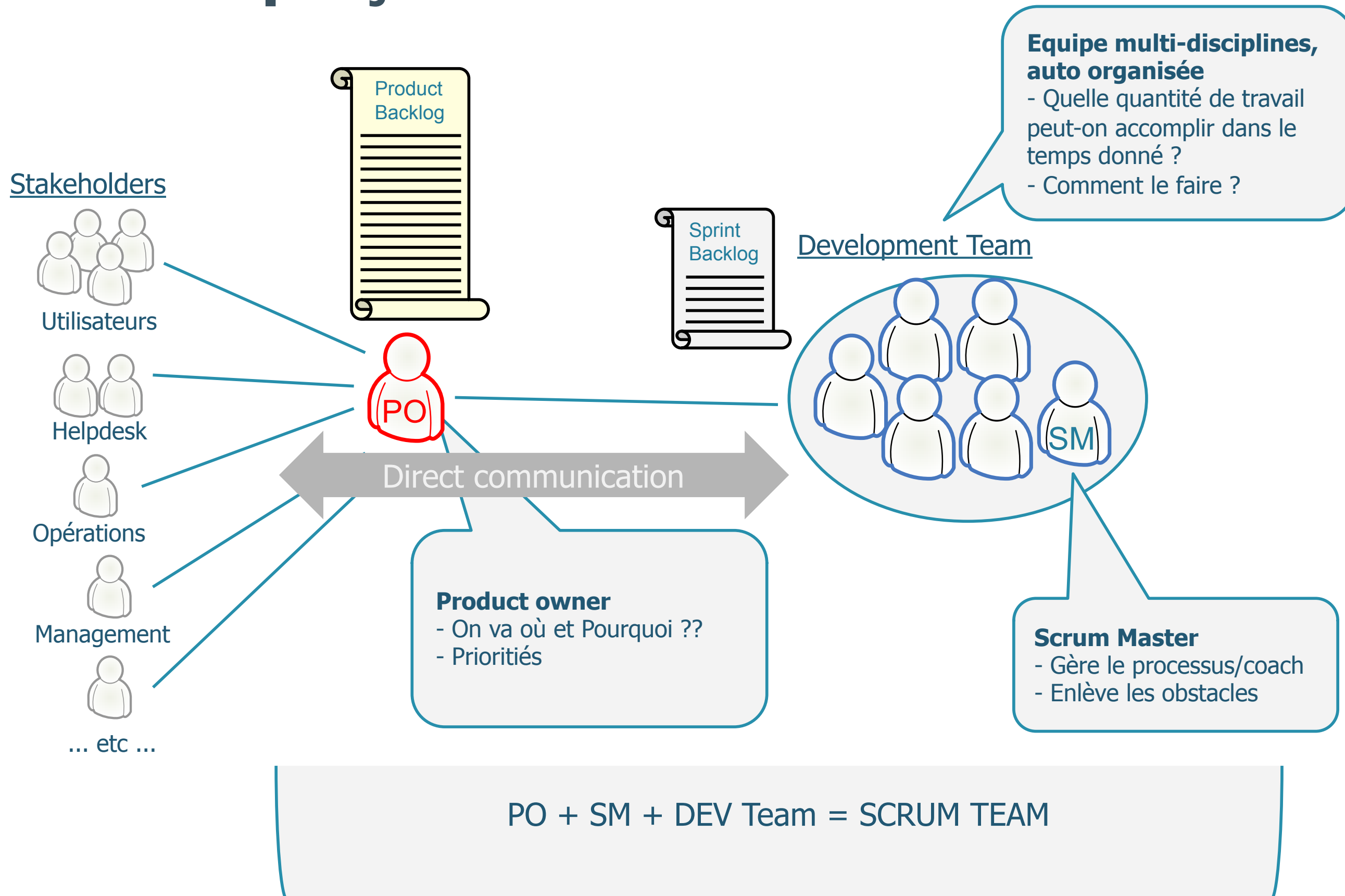
C'est déjà la fin de la matinée, le formateur invite les participants à donner du feedback sur la formation. En effet comme dans les projets Agile, on veut du feedback le plus rapidement possible afin de s'ajuster le plus vite possible

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



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.



SENS DE
L'ECOUTE

DISPONIBILITE

MISSANCE
'SS

VISION
GLOBALE





SCRUM MASTER



- Mise en place SCRUM
- COACH / FACILITATEUR
- ENLÈVE OBSTACLES
- PROTÈGE L'EQUIPE
- SUPPORT

DEV TEAM

PO

STRUCTURE

FACILITE
D'ECOUTE

PEDAGOGUE

DISPONIBILITE

PRISE
D'INITIATIVE

BONNE
CONNAISSANCE
SCRUM

SAVOIR DIRE
NON

SENS DE
L'ECOUTE

HUMBLE

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

☐ VALIDE

☐ DONNE PRIORITÉS

☐ RESPONSABLE  PBL

PO.
Prise de décision
claire

PO.
Bonne communication
relation

CONNAISSANCE
BUSINESS

Bonne
VISION
GLOBALE

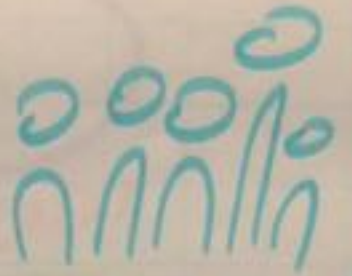
DISPONIBILITE

MANDAT

Le Product Owner

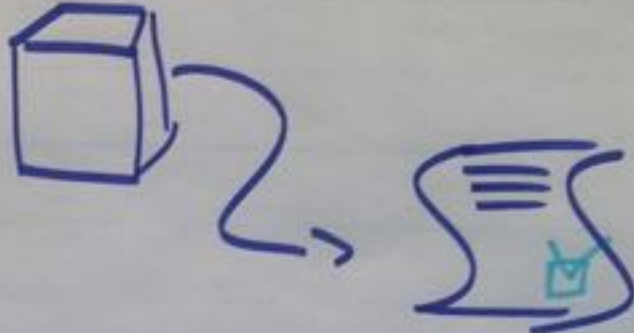
- Donne la direction
- Définit les priorités
- Valide au fur et à mesure
- Fait partie intégrante de l'équipe
- Peut aider à la résolution des problèmes

DEVELOPMENT TEAM



□ Multi-skills [5, 9]

□ Auto-organisés

□ Réalisent 

□ Pull vs Push

RESPECT

CONFIANCE

ENGAGEMENT

DEV
Compétence
Technique

DEV
Passion

La “Development team”

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

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



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 ?





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

BÉNÉFICES

CREATIVITÉ, IMPLICATION
EQUIPE SCRUM

CLIENT content
car résultats \$
fréquents et rapides

R.O.I rapide car
livraisons (product
increment) fréquentes

Etudes démontrant
↑ de réussite des
projets SCRUM

INTERACTIONS
&
ADAPTATIONS
TOUT LE LONG
DU PROJET

PRODUIT QUI
CORRESPOND AU
BESOIN

COLLABORATION

DÉMOS
RÉGULIÈRES
DU PROJET

RESPONSABLE
DU PROJET
= PO
CONTACTS
FRÉQUENTS

IMPLICATION
DANS LE
PROJET

COMMUNI-
CATION

ADAPTATION
DU BACKLOG

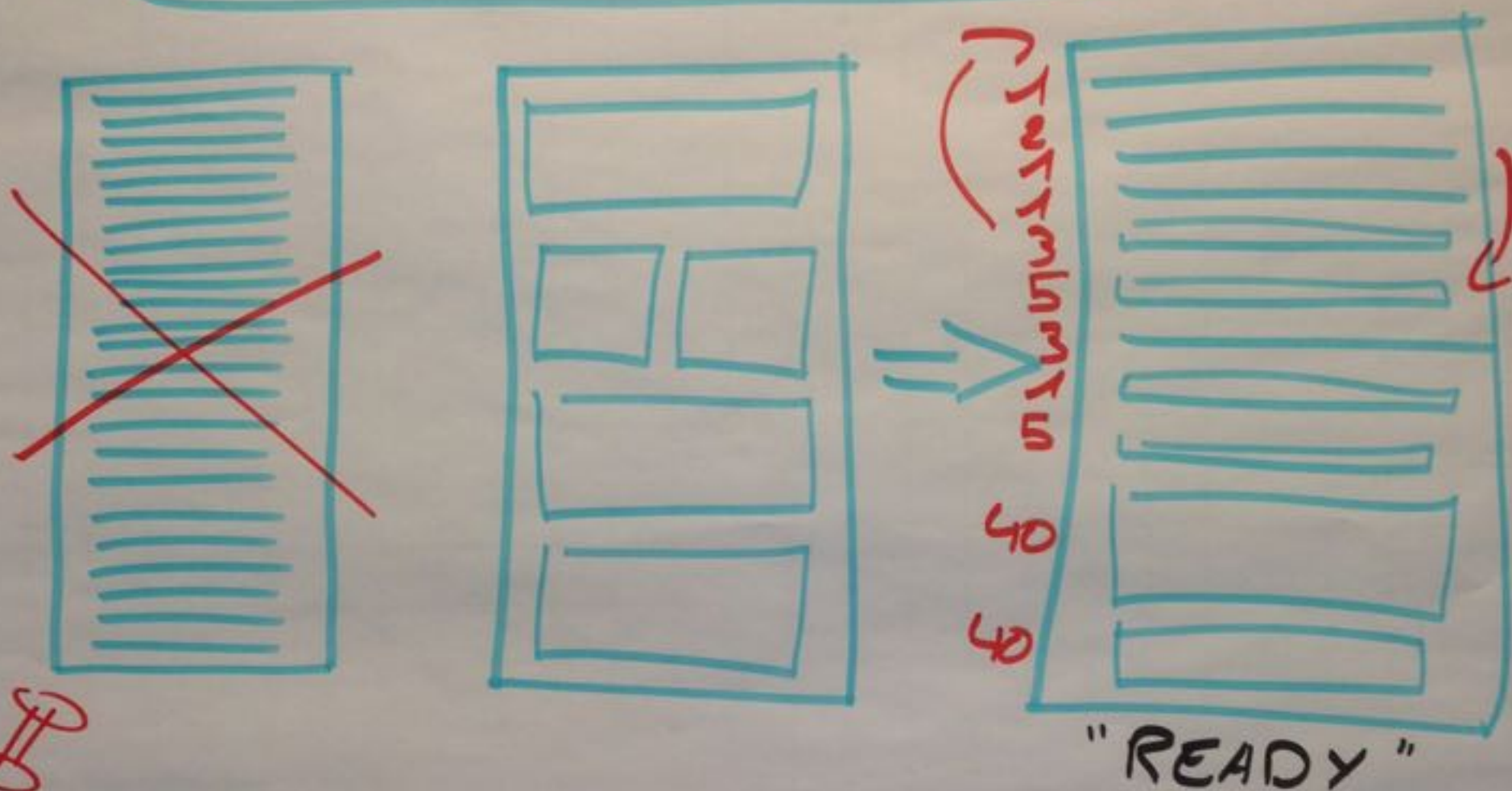
PRODUCT
INCREMENT

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

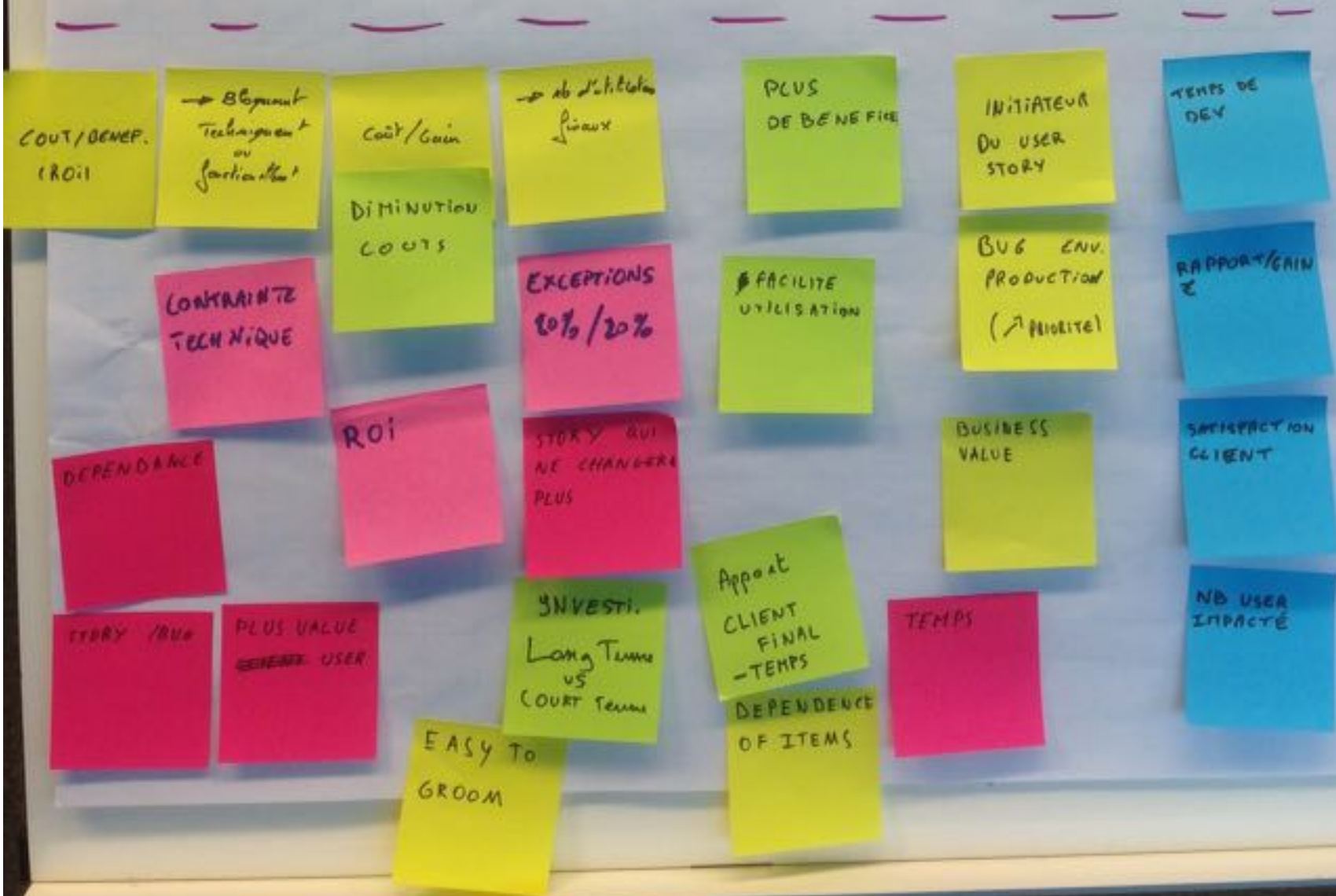


DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EMERGENT
P
PRIORISÉ

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 \swarrow ^{ROI} ~~€~~ ...
- ☐ DÉPENDANCES \swarrow TECH / BUS.
- ☐ RISQUES
- ☐ COÛTS

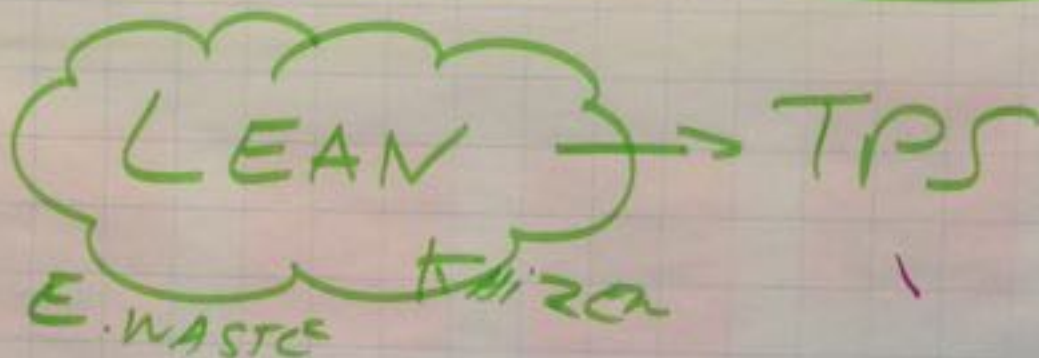


Ensuite chacun réfléchit à cette question: selon quels critères peut-on ordonner le backlog

Historique de SCRUM

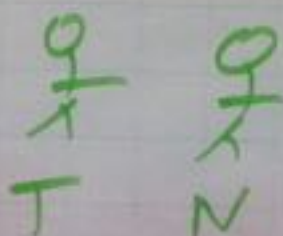
HISTORIQUE DE SCRUM

50's



86

NNPDG



93

SCRUM



XP - B)



2001

MANIFESTE
AGILE

DEVOPS

LEAN
STARTUP

KANBAN

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

AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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

Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY

CARD

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



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

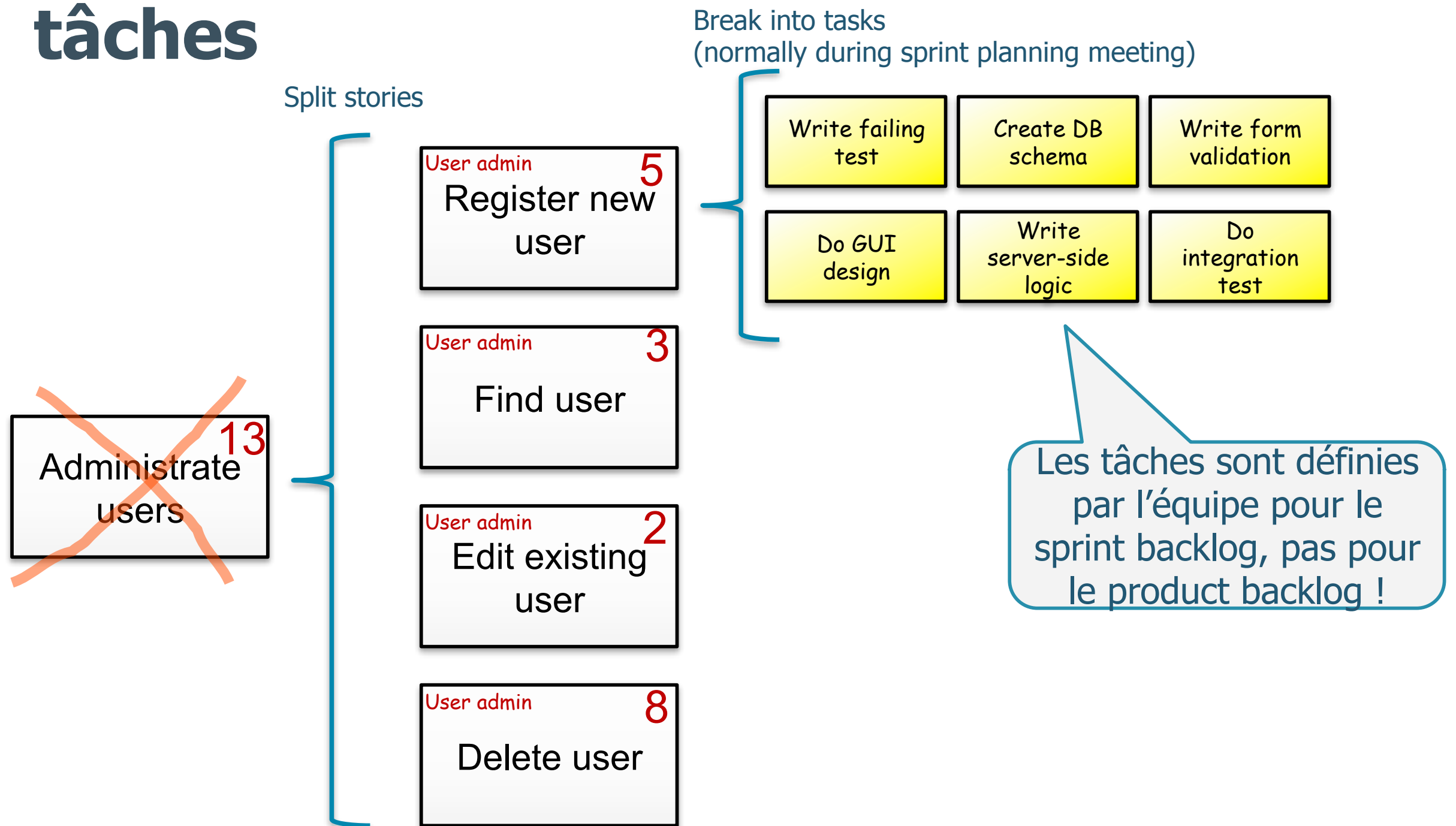
E
S
T
I
M
A
B
L
E

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)

QUIZZ

SCRUM

PYTHONS

GRIZZLY

À quel moment se fait le
P.B. Refinement ?

Citer 2 valeurs du
MANIFEST

INVEST

Les 5 principes de SCRUM

À quel moment se fait le
P.B. Refinement ?

UN BON PRODUCT
BACKLOG DOIT
ÊTRE
(expliquer)

UNE BONNE USER
STORY DOIT ÊTRE
.....
(expliquer)

CITER UNE
CARACTÉRISTIQUE POUR
CHACUNE DES RÔLES DANS
LA SCRUM TEAM

Citer le nom
des
intervenants/Rôles
dans SCRUM.
(SM, PO, DEV, QA)

QUELS SONT LES
3 PILIERS ?

Citer 4 méthodes
agiles

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

QUIZZ

SCRUM

PYTHONS

GRIZZLY

|||||

||||| 121

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.

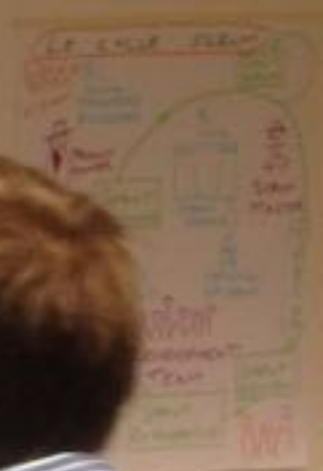
PRODUCT
BACKLOG



SCRUM MASTER

EN PLACE SCRUM
FACILITATEUR
DASTALLES
L'EQUIPE
DEV TEAM
PO
STRUCTURE

LES ELEMENTS DE SCRUM	
ROLES	ATTENTES
Scrum Master	Faciliter le processus
Product Owner	Definir les priorites
Development Team	Developper le produit
Backlog	Liste des items a faire
Sprint	Periode de travail
Sprint Planning	Planifier le sprint
Daily Scrum	Reunion quotidienne
Sprint Review	Reunion de fin de sprint
Sprint Retrospective	Reunion de reflexion
Product Increment	Resultat du sprint



DEFINITION
OF DONE







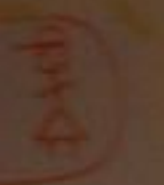
LES ELEMENTS DE SCRUM

Roles

Scrum Master
Product Owner
Team

Artifacts

Product Backlog
Sprint Backlog
Increment



Scrum

MAÎTRE

ARTIFACTS

EQUIPE

DEV TEAM

PO

STRUCTURE



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





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

A FAIRE

EN TANT QUE SM
JE VEUX AVOIR UN
GUIDE DE MISE EN
PLACE DE SCRUM
AFIN DE AMELIORER
LE FONCTIONNEMENT
DE L'EQUIPE

EN COURS

EN TANT QUE DEVELOPPEUR
JE VEUX APPRENDRE
SUR SCRUM POUR VOIR
SI CE QUE NOUS ON FAIT
EST BIEN SCRUM

EN TANT QUE SM JE VEUX
AMELIORER MA CONNAISSANCE
SCRUM
AFIN DE METTRE EN PLACE DE
NOUVEAUX "OUTILS" DANS MON
EQUIPE

DONE

EN TANT QUE SCRUM
MASTER JE VEUX SAVOIR
COMMENT METTRE EN PLACE
LE TRAVAIL DELIVRE
EST MEILLEUR

AS SCRUM MASTER
I WANT TO KNOW HOW
TO ESTIMATE TIME AND
COST WITH THE SCRUM
METHODOLOGY TO BE ABLE
TO SECURE THE DELIVERY FOR
CLIENT

ALL DONE

A FAIRE

EN COURS

TERMINE

En tant qu'ANALYST

Je veux RECEVOIR OUTILS /
TEMPLATE SCRUM

Afin d'être rapidement
opérationnel.

En tant qu'ANALYST

Je veux APPRENDRE
LES RÔLES / FCT DANS LE SCRUM
FAISANT LE LIEN ENTRE
BUSINESS ET DEV
AFIN TRAVAILLER EN

ENT.G. DEVELOPPEUR
Je veux ASSIMILER SCRUM
AFIN DE ÊTRE PRODUCTIF
Rapidement

ENT.G. P.M.
Je veux ALLIÉER LEURS
AFIN DE BIEN Cerner
MON GROUPE
MES PROJETS

En tant que SM

Je veux connaître les derniers
changements de SCRUM

Afin de comprendre les tendances
et en même temps "protéger"
mon équipe

En tant que Client

Je veux avoir des détails
intermédiaires

pour apprendre et progresser

En tant que BUSINESS
ANALYST

Je veux APPRENDRE A
DEFINIR DES REQUISITS

afin de REPONDRE AUX
ATTENTES DU BUSINESS

COMMENT DÉFINIR SCRUM
DANS UNE SOCIÉTÉ QUI N'EN
A JAMAIS FAIT? EST-CE QU'IL
FAUT ILLUSTRER EN PLACE D'ABORD
TOUTES LES ÉTAPES?

En tant que Scrum Master

Je veux connaître la différence
entre ce que j'applique
et la théorie

Afin de apporter plus de
valeur à l'entreprise

En tant que Information

Je veux Apprendre / Réviser
mes connaissances

afin de Parfaire mes connaissances

En tant que DEV

Je veux passer la formation

afin de mettre au point dans le
management

En tant que Maitre

Je veux Rendre à rendre

Afin d'avoir une relation saine
et continue de travailler avec

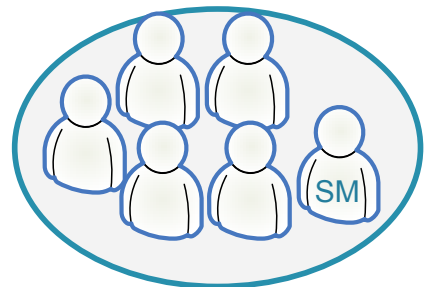
ENT.G. P.M. & DEV.
Je veux TROUVER UNE
APPLICATION
AFIN DE TIRER LE MEILLEUR
DESCRIPTION

En tant que Scrum Master
Je veux gérer les éléments
perturbateurs au projet
Afin de contrôler le bon
déroulement du projet

Estimations et Planification

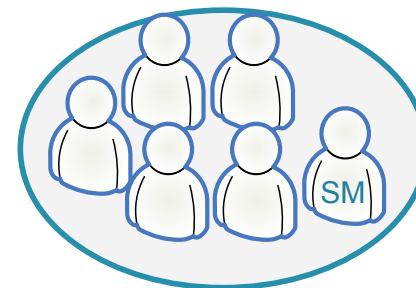
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

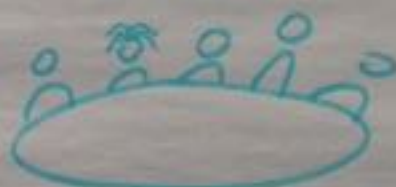
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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

☐ POMME 8

☐ ANANAS 20

☐ KIWI 7

☐ CERISES 6

0 $\frac{1}{2}$ 1 2 3 5 8 13 20
+ SIMPLE 40
+ PETIT 100
+ COMPOSÉ
+ 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
POMME	3
ANANAS	8
KIWI	2
CERISES	2

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

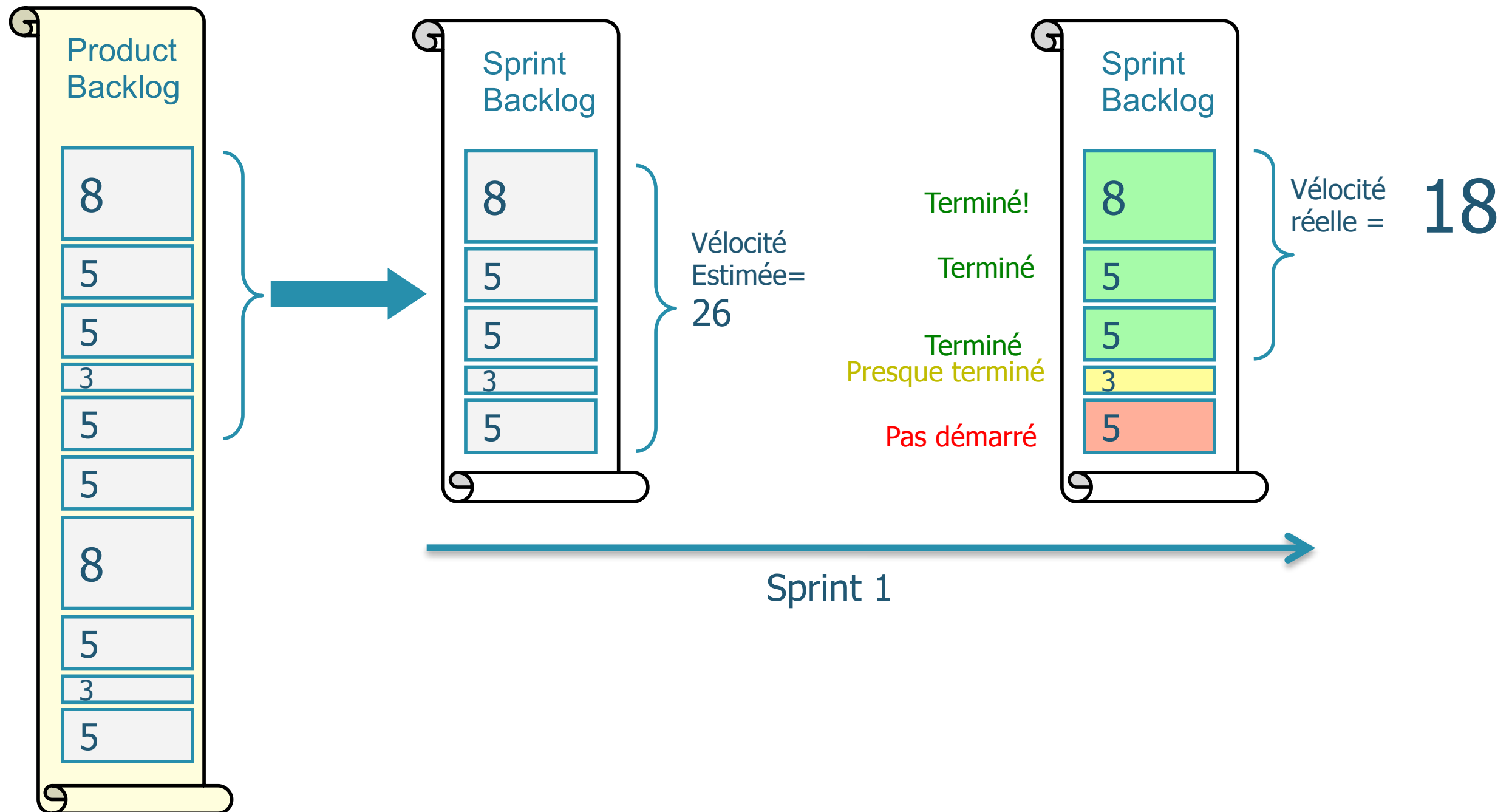
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

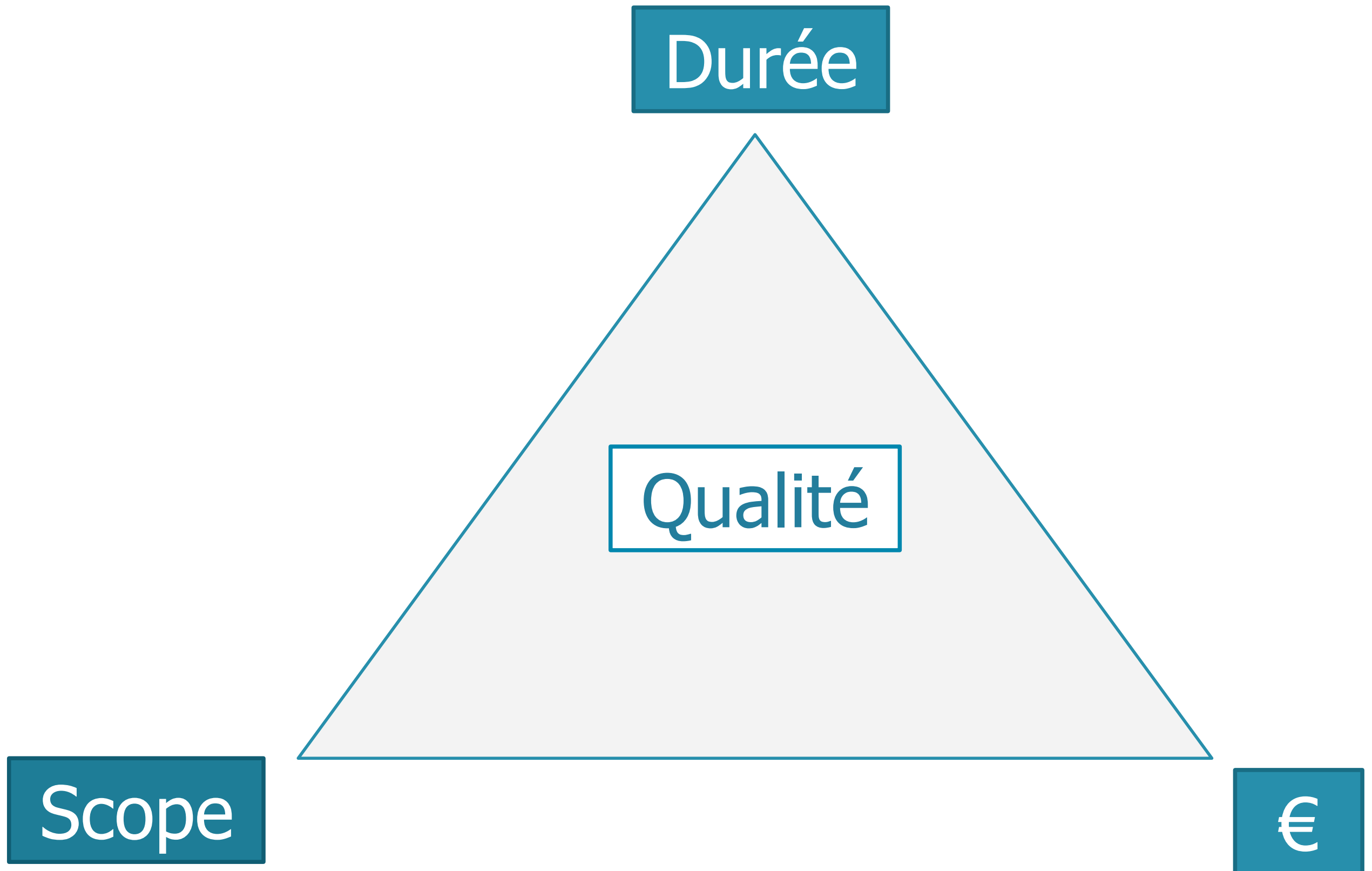
Mesurer la vélocité

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)

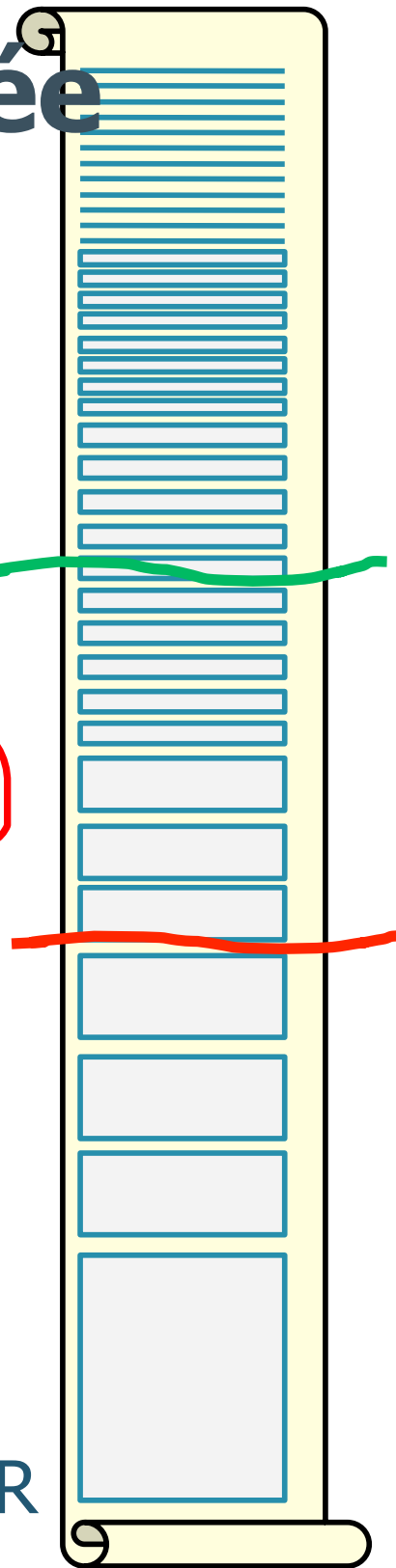
300



400

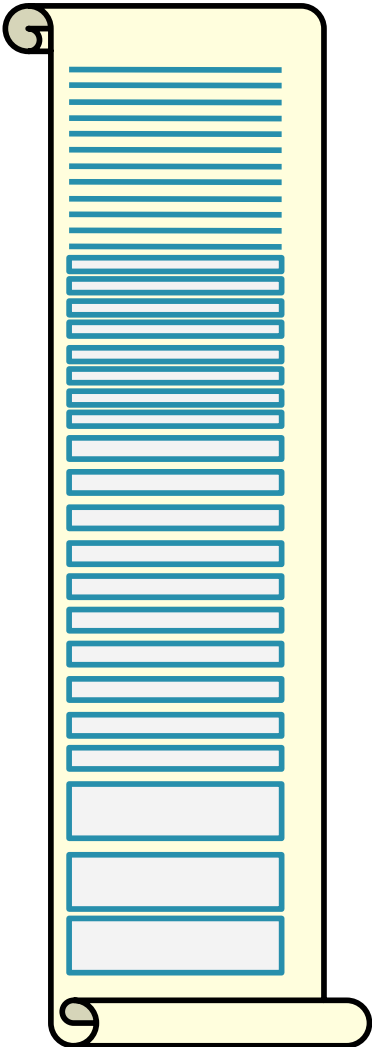
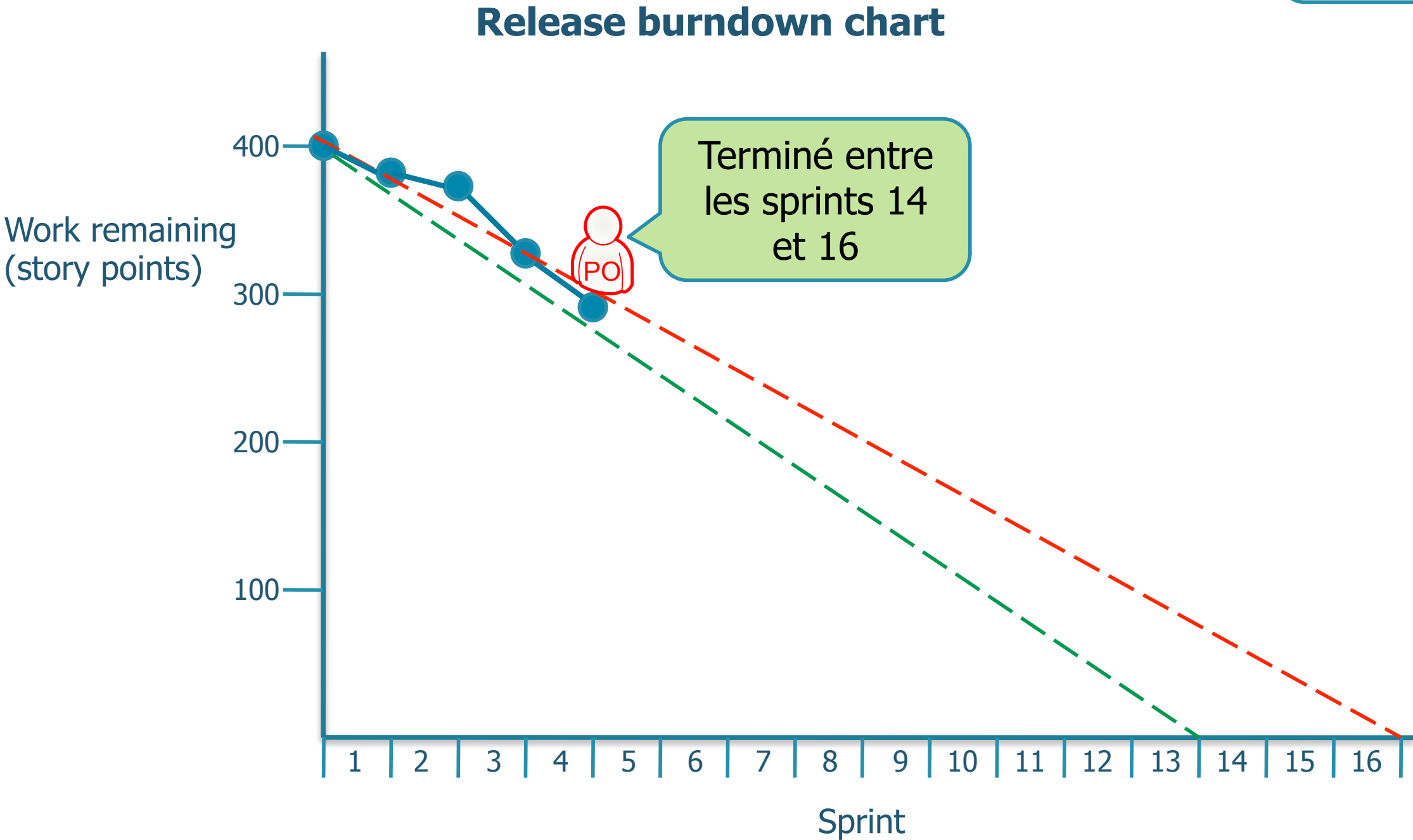
Release planning – budget fixe

- 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



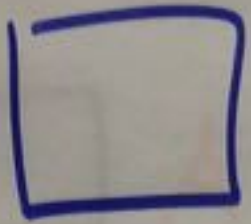
Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?

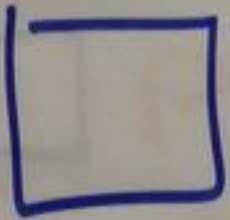


SCRUM: les activités

SPRINT



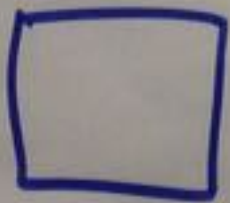
30j MAX



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

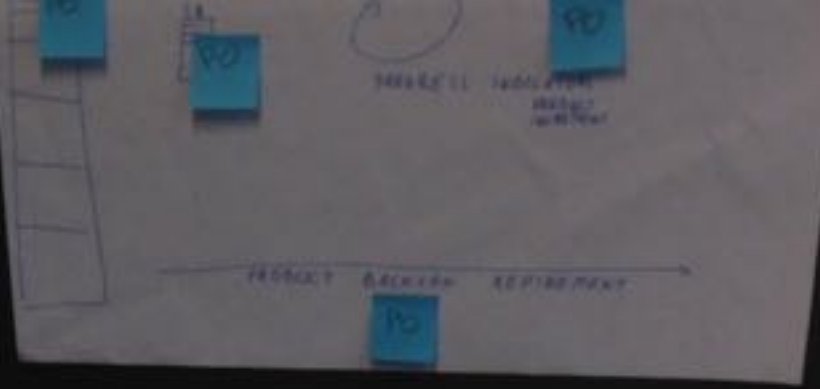
DAILY
SCRUM

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







Sticky note text (pink):

PRODUCT DESIGN REFINEMENT

Sticky note text (pink):

DESIGN

Sticky note text (pink):

REFINEMENT

Sticky note text (pink):

DESIGN

Sticky note text (pink):

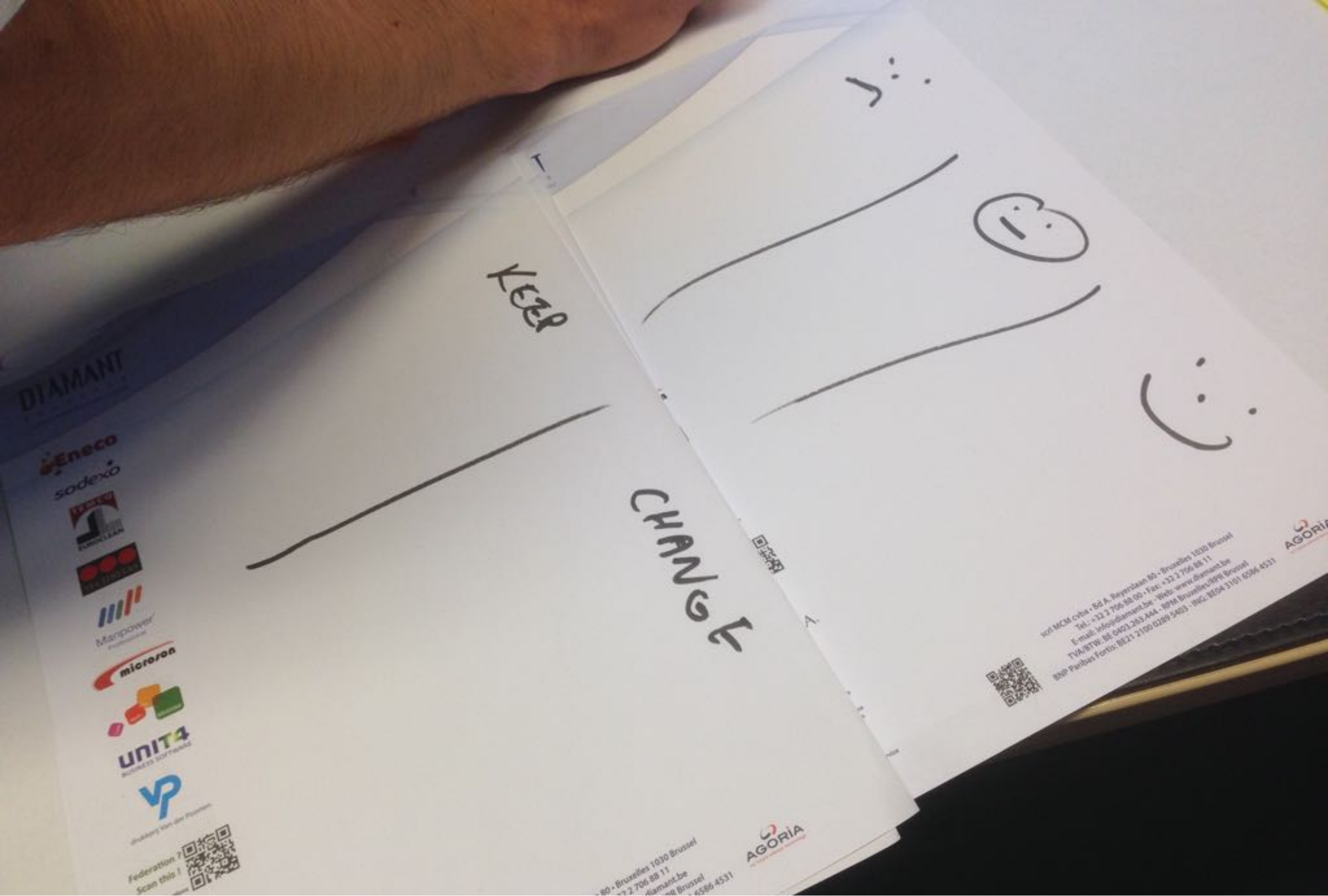
DESIGN

Sticky note text (blue):

DESIGN

Sticky note text (blue):

DESIGN



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

La première formation porte sur le Sprint Planning



¹
QUOI
PO

SPRINT
PLANNING

²
COMMENT
DEV

QUI ?
SM
PO
DEV TEAM

PLAN

TASKS

TESTS

DO
TIME BOXER
DECOUPAGE
EN TÂCHE

DON'T
TROP DE
DETAILS

DO
FOCUS SUR
LE SUJET

2 H/
Semaine
SPRINT.

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

Maintenant, le Sprint Review



SPRINT REVIEW

DEDANS

DEHORS

1h/SEMAINE

MANAGER

SHOW PARTIALLY
REALIZED US

DEV TEAM

VALIDER
LE US

TALK ABOUT
WHAT WAS NOT
DONE

PRODUCT OWNER

STAKE HOLDERS

CHANGER
LES PRIORITES
DU BACKLOG

30 min./SEMAINE

MONTRER LES
USER STORY TERMINE

SCRUM MASTER

PRESENTER
CE QUI VA ETRE
FAIT LE NEXT
SPRINT

2h/SEMAINE

COLLECT
FEEDBACK OF
PO AND STAKE
HOLDERS

DISCUSSION AVEC
LES PO ET
STAKE HOLDERS
(NEW FEATURES)

IMPROVE
PROCESS

SHOW LONG
TERM PLANNING

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



TEMPS
→ PLAN

EN FIN DE
SPRINT
(MAX 2h)

QUOI ?

→ Historique

RETRO



FEEDBACK



IDEES

KEEP | CHANGE | DROP

SELECTION
IDEES

→ NEXT SPRINT

ACTIONS

Do's & Don't

Tps parole
=

court
(max 2h)

SUIVRE LES
IDEES CHOISIES
(next sprint)

SEUL
SCRUM

Vendredi
Après-midi

Qui ?

SCRUM
MASTER

DEV. TEAM

P.O.

Sprint Retrospective

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

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



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



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





Les participants vont maintenant brainstormer sur trois sujets: 1: Comment faire la pire Daily Scrum au monde

DAILY
SCRUM

NIGHTLY

- ⇒ Pas de bâton de parole : tout le monde parle ou ≠
- ⇒ Discussion dans le daily : pb, feature, person
- ⇒ Ne pas savoir (avoir une idée) de ses futures tâches.
- ⇒ Ponctualité, absence.
- ⇒ Perturbation : téléphone, autres personnes.
- ⇒ Omettre les pb.
- ⇒ Rien dire
- ⇒ Mon respect timebox **15' MAX**

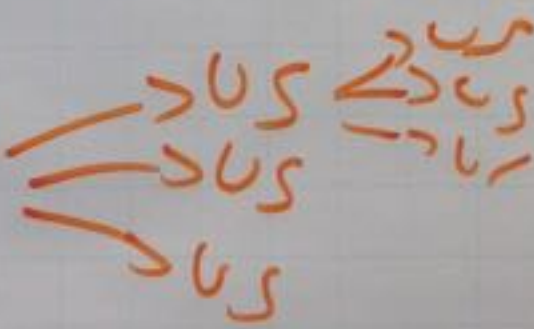
Daily Scrum

- 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 ?

2: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement

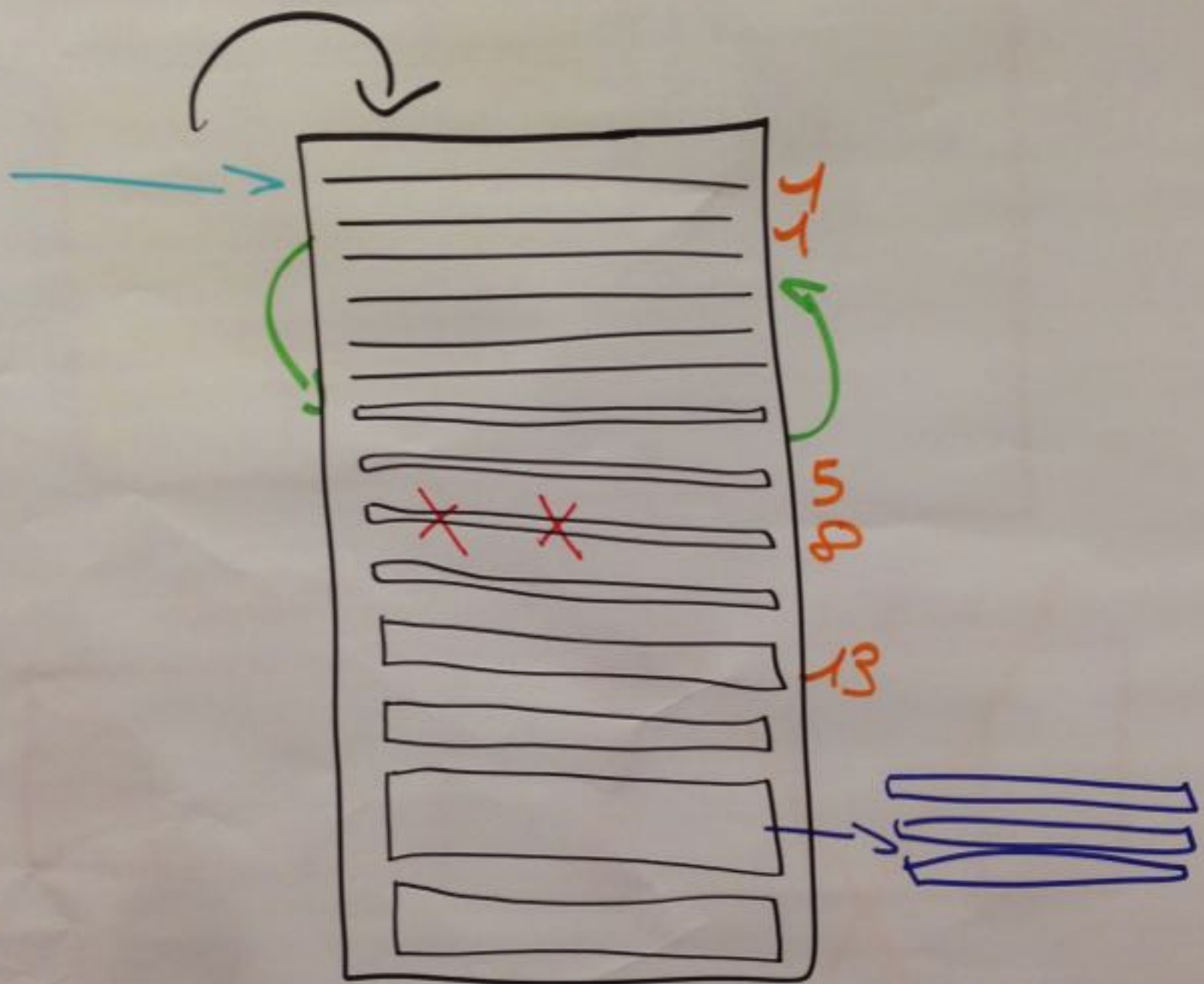


PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

- REPRIORISATION
- RÉ-ESTIMATION
- DETAILLER US (ECHANGE)
- 10% DE DUREE DU SPRINT (DEV TEAM)
- AVANT LE SPRINT PLANNING
- CONVERSATION / QUESTIONS?
- SPLIT EPIC 
- AJOUT
- SUPPRIMER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

3: Comment gérer les éléments perturbateurs dans un sprint



GESTION DES
ÉLÉMENTS
PERTURBATEURS
AU SPRINT

Scope
><

MEMBRE DEV. TEAM
EN MOINS

Meeting
Improvisé
pour Dev Team

Touche pas
à mon
Scope

Avertir
PO
- US.

Planifier
si possible
~~24h avant~~

garder
x % Capacité
pour unplanned
ex: 10%

Si équipage
→ SWITCH
US équivalent

En profiter
pour ↑
Connaissance

Reschedule
Next Sprint

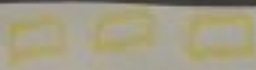
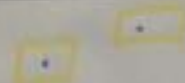
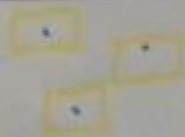
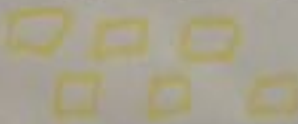

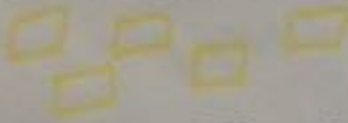

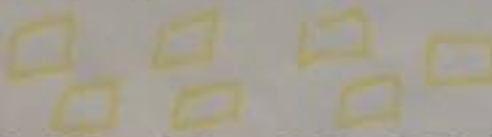
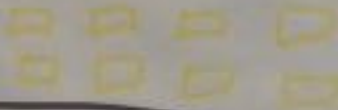
Utile?

(STOP
SPRINT)
↳ PBL R
SP PL.
FAIRE DU BRUIT

Mesures

Les Artefacts de SCRUM

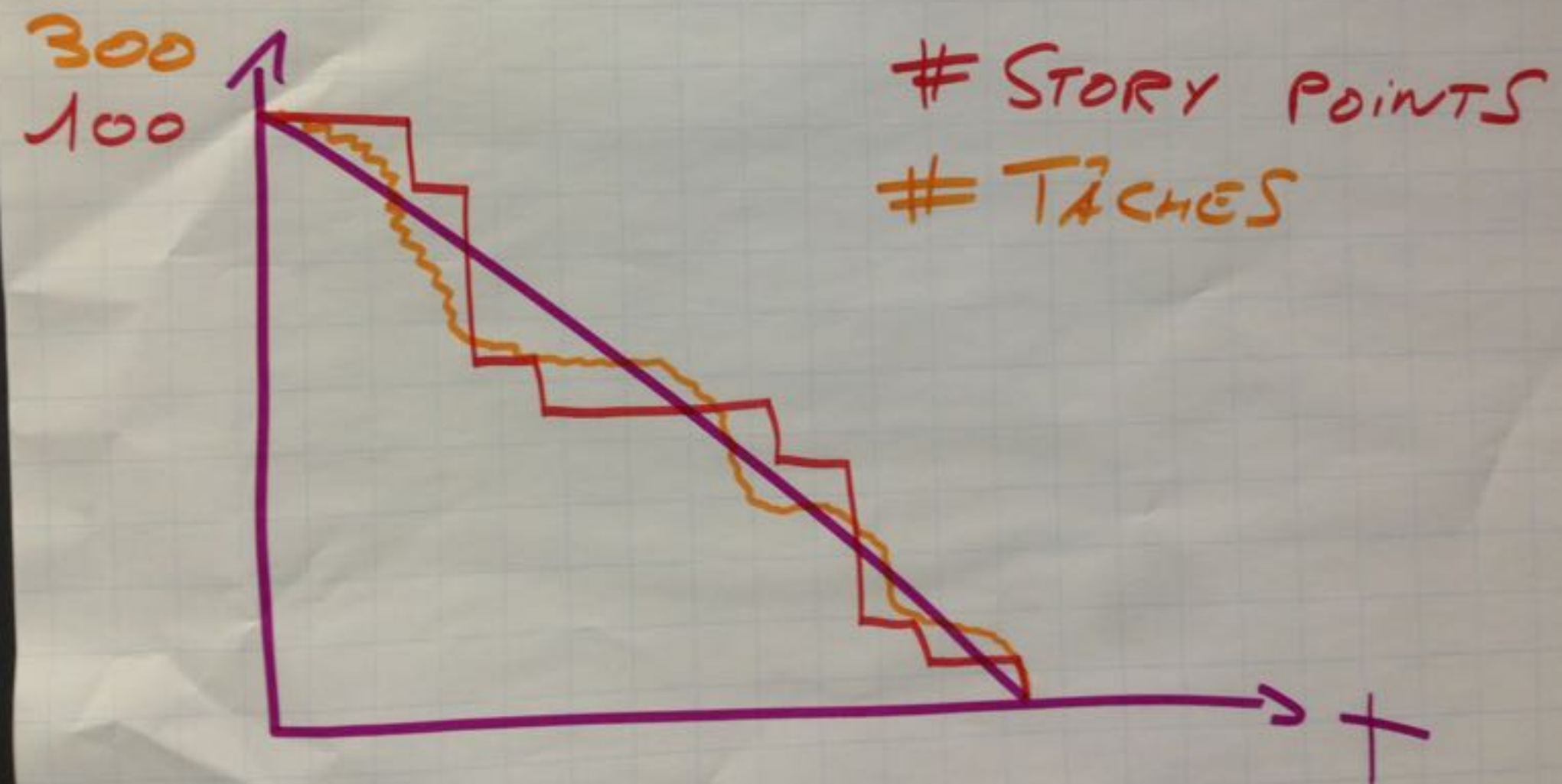
SPRINT BACKLOG

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

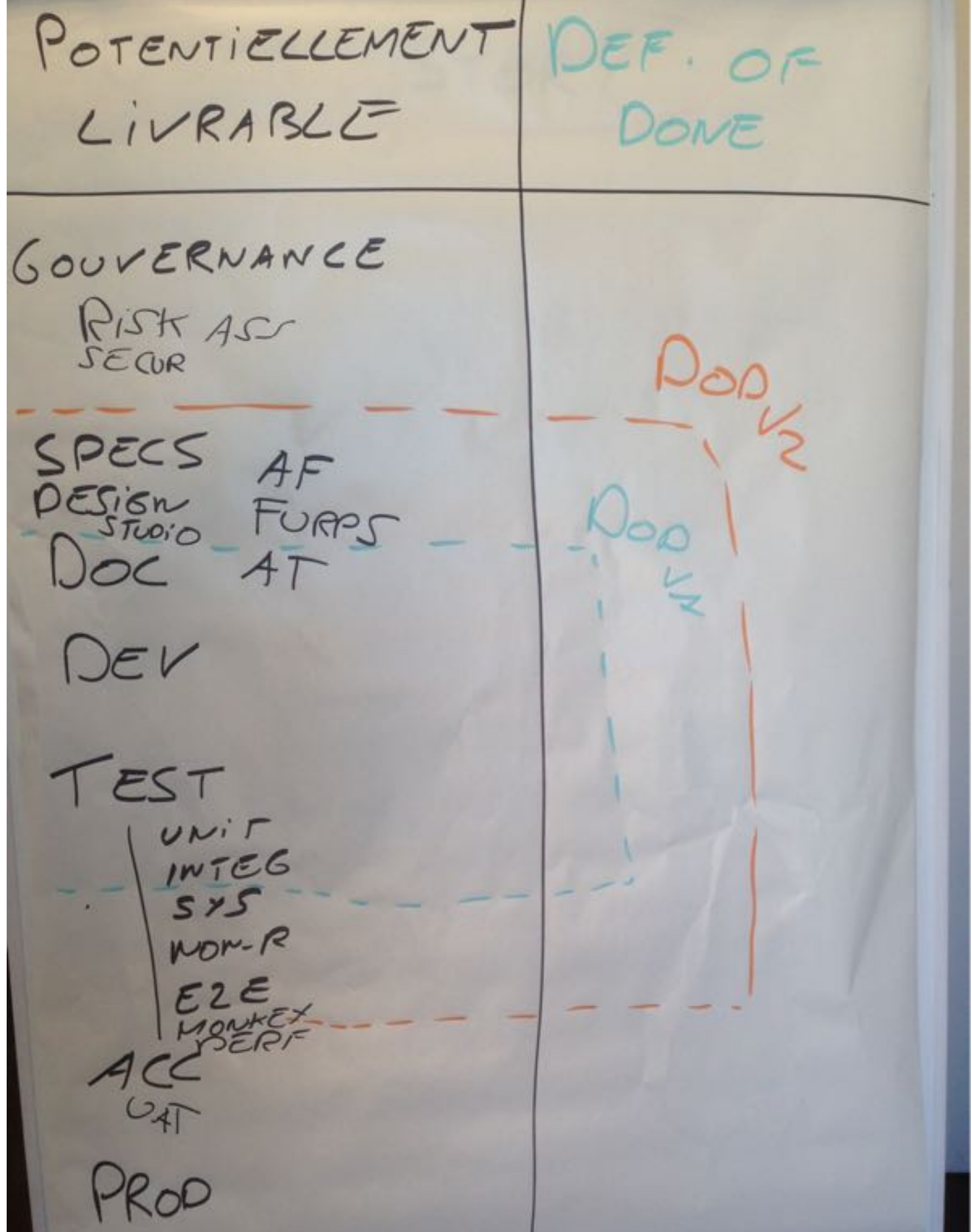
Le Sprint Backlog

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

SPRINT BURN DOWN



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



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

















Le Definition Of Done

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

Exemple de Definition Of Done

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

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

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

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

Les participants vont à nouveau brainstormer sur trois sujets: 1: Comment “gérer” les réfractaires à Scrum ?



x Peur de liberté : \Rightarrow Réunion, daily, Support team

x Peur des restrictions \Rightarrow Gendarme Souverain

\Rightarrow 2 Sens \Rightarrow Transparence

\Rightarrow Résolution plus rapide

\Rightarrow Responsabilité partagée

x Temp/coût : \hookrightarrow Cycle court

\Rightarrow produit utilisable rapi

\Rightarrow pb + rés

\Rightarrow qualité

\Rightarrow client { satisfait
responsable

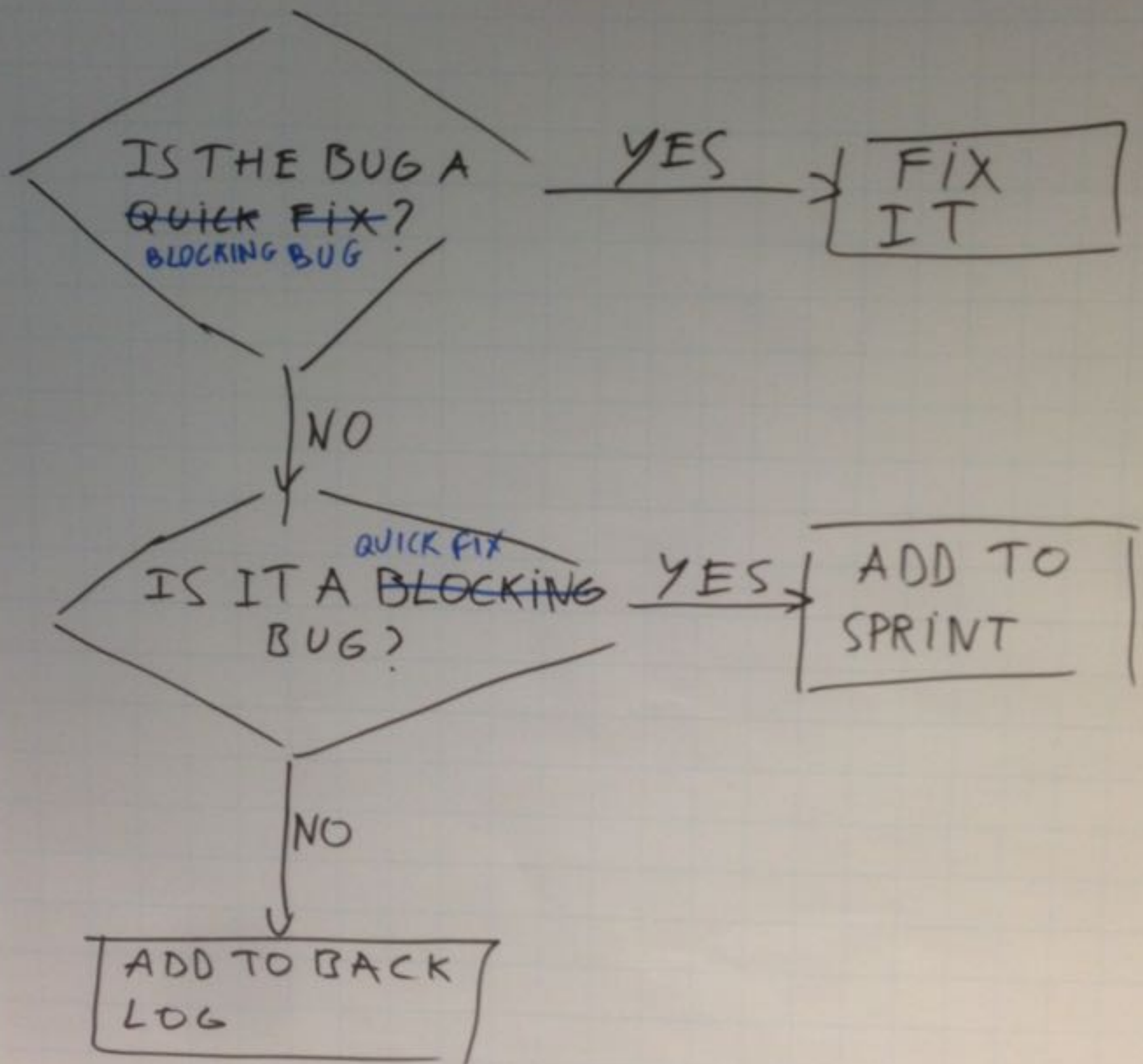
x SENS ?

x CONGRUENCE

x PEUR/RESISTANCE CHANGEMENT

2: Comment gérer les bugs ?





- 10% SPRINT → CORRECTION
- PERSONNE DÉDIÉE AU SUPPORT
- ESTIME ?

3: Différentes méthodes de rétrospectives ?




PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ HORAIRES

☐ CERTIFICATION

☐  PARKING

☐ 

RESPECT

ENGAGEMENT

OUVERTURE

PRODUCT BACKLOG

AGILE



RETRD
METHODES

- ☺ ☹ checkin

- Speed boat → pblm particular

- enquête s/ Valeurs

- Speed dating → objct: / \nearrow pure "LOCATE STRENGTH"

- STOP continue learn Start. do more do less

- www had ? been.

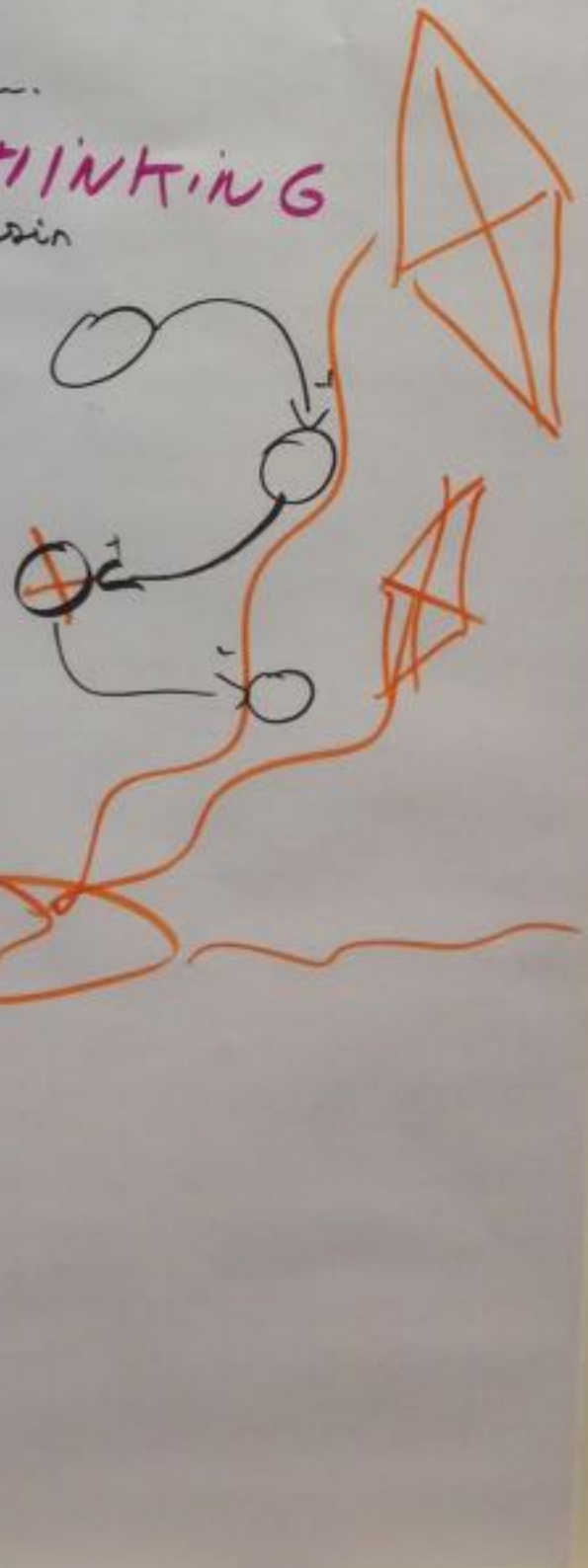
- 5 whys \rightarrow Root cause Analysis

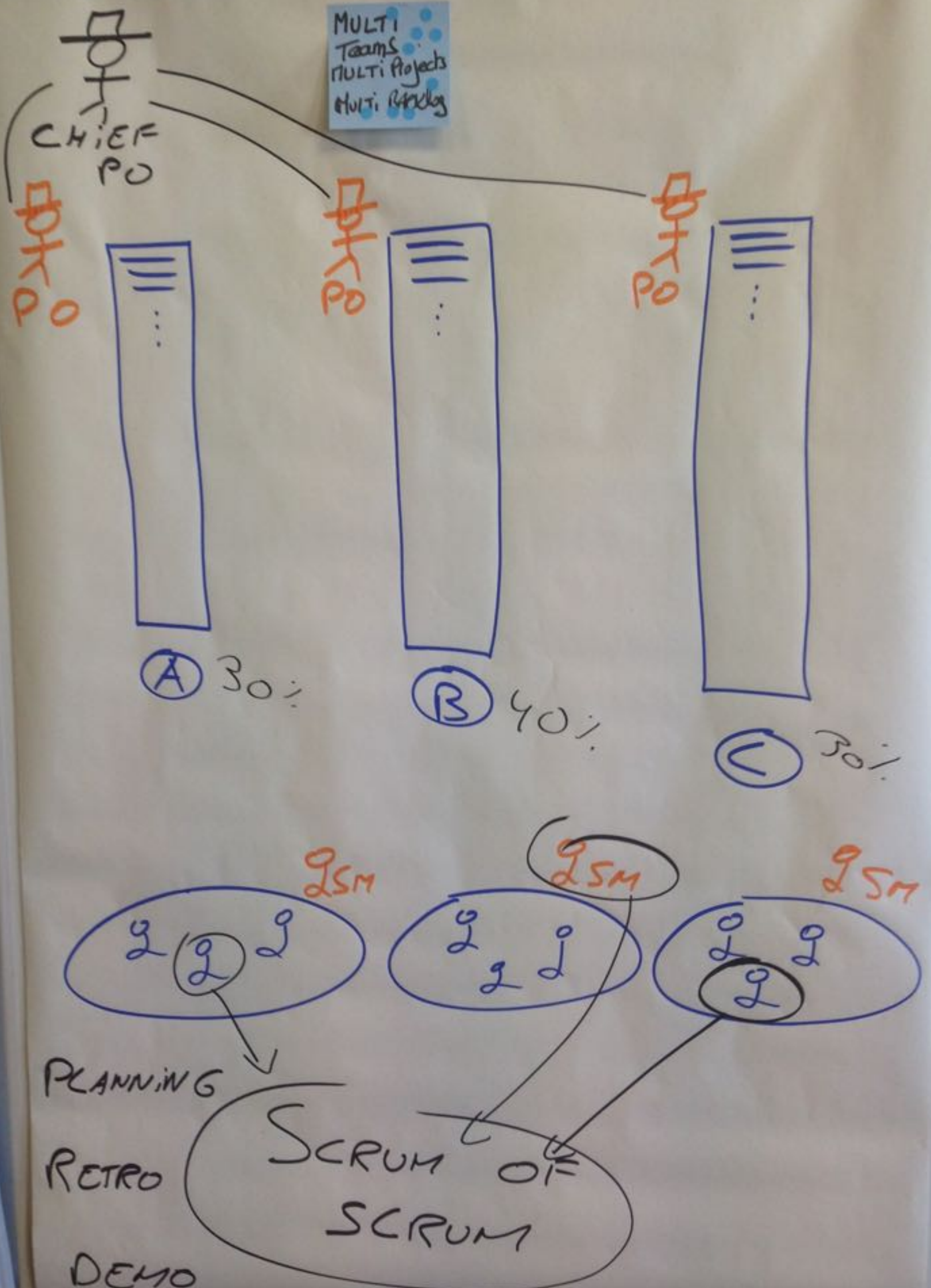
- Causal diagrams

43 THINKING

LUKE
HOFMAN

SERIOUS
GAMES





Plusieurs produits pour plusieurs équipes.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

OFFICE
ICE SCRUM
KANBANFLOW

EXEMPLE V
APPLICATION
(LOGICIEL)

TFS RALLY
JIRA VERSION
ONE

EVENTS
PARLER

? Astuces
pour convaincre
un management
réticent
"Waterfall"

ENGAGEMENTS
CONNAISSANCE

? CONSEILS
POUR INFLUER
PRIORITÉS DES
SUR U.S.
TECHNIQUES

EXPLIQUER
PQOI?

dernières
"manches"
Scrum

EXTERNALS?

M. FOWLER ←

QUID SI ALP
DEPENDANCES
EXTERNNES?

Conclusion

CERTIFICATION

□ BRUNO UPLOAD EMAILS

□ ACCEPT INVITATION

□ TEST

→ QCM

→ 24/35

→ 90'

→ 2 ESSAIS

CORESCRUM

□ COMMUNITY



31 OCT

→ WWW.ATBRU.BE

CST

CSC

CSP

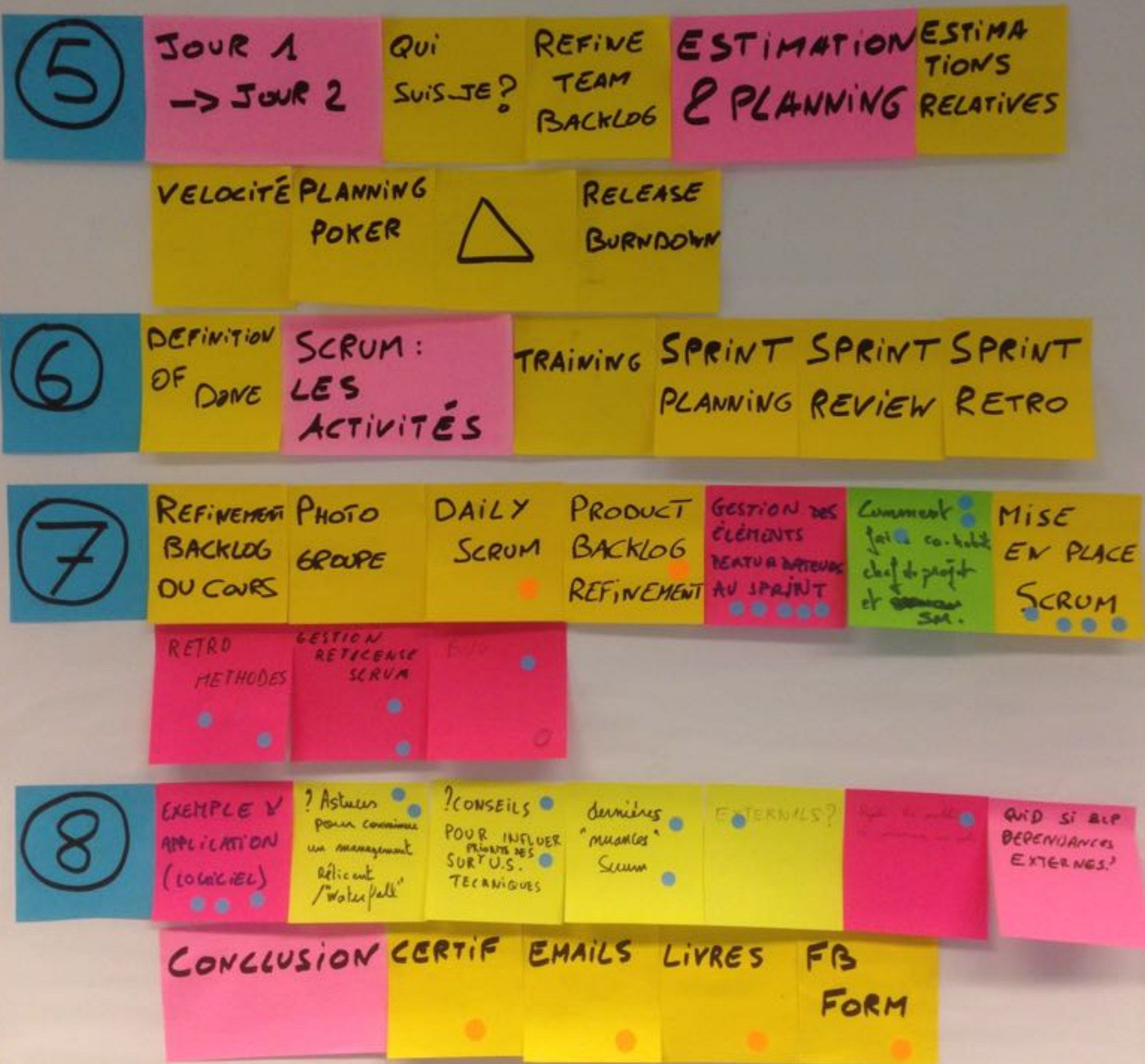
CSM

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.