

Formation Certified ScrumMaster Grenoble - 5 & 6 Novembre 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Valtech



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

5 26 Nov

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC VALTECH

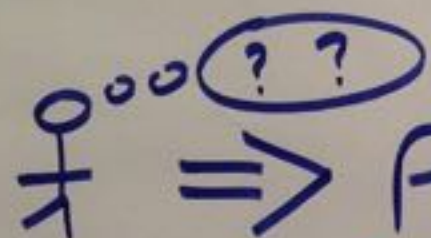
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

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



En fait pour Information
Se voir à
mon caractère
de la Pédagogie

En fait pour moi
Je suis quelqu'un à l'écoute
Moi x d'écouter une lecture et de
retranscrire la lecture avec moi

En fait pour DEV
Jeux pour le futur





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.

LES STICKIES

As a membre d'une équipe Agile
Je veux maîtriser les pratiques
Pour proposer des changements efficaces dans mes méthodes

En tant que Responsable de plusieurs projets en //
 Je veux savoir comment adapter Scrum à ce parallélisme
 Afin de mieux gérer l'avancement d'ensemble

En tant que
 Responsable de projet je veux pouvoir maîtriser les principes de Scrum afin de pouvoir gérer le suivi de projet de cette façon

En tant que responsable méthode, il m'est important de pouvoir connaître les différents aspects afin de pouvoir aider les projets et être à l'écoute

As an Agile Coach
Je veux être certifié "Scrum Master"
Pour avoir plus de légitimité

En tant que développeur
 Je veux savoir comment/ici les outils permettent de s'adapter en processus Scrum
 Afin de décider éventuellement d'outils alternatifs (A.Ting, Jira, ScrumWorks, ...)

En tant que responsable P&D je veux pouvoir comprendre comment pouvoir appliquer les méthodes de travail de projet sur un projet sans en perdre afin de gagner en efficacité

En tant que Support technique et dev
Je veux comprendre l'agilité avec Scrum
Afin de mieux répondre à nos clients et à nos besoins

En tant que praticien Agile depuis 10 ans
 Je veux connaître la théorie Scrum
 Afin de mieux avancer les prochains fois

En tant que Resp. d'équipe
Je veux adapter les pratiques Agile
Afin de améliorer l'efficacité dans nos pratiques

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

IBU PROFENE

En tant que Projet Lead
Je veux créer des outils SCRUM
Afin de les utiliser au mieux

En tant que Projet Lead
Je veux appeler à l'action SCRUM
Afin de créer l'équipe l'équipe

En tant que "User"
Je veux "construire" l'interface
des outils / process pour
un projet
Afin de "être plus performant
et atteindre les objectifs"

En tant que "Business Support"
Je veux "comprendre mieux
l'utilisation de l'outil"
Afin de "être le plus utile
et efficace au bénéfice"

EN TANT QUE DESIGNER
JE VEUX ÊTRE AU RELEVÉ DE
SÉRIER MANAGER LES BARRIÈRES
AFIN DE LES MANÉGER MANÉGER

EN TANT QUE DESIGNER
JE VEUX ÊTRE AU RELEVÉ DE
SÉRIER MANAGER LES BARRIÈRES
AFIN DE LES MANÉGER MANÉGER

En tant que Proj Manager,
je veux que l'équipe soit fine de
proposition,
Afin d'organiser plus de
possibilités.

En tant que ^{Product} Proj Manager,
je veux que le projet réponde aux
attentes clients en le faisant
changer,
Afin de lui permettre d'absorber
des projets plus complexes.

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

□ PAS VOISIN DIRECT

□ DÉBUT = FIN

□ AIR TIME

□ A TERRE = PERDUE

TIMING

2' PREP

2' EXEC

4' DEBRIEF

7	20	25	20	25
11	17	—	22	29

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 !

COM

DEBRIEF BALL POINT

AMÉLIORATION
EN COURS

← ECOUTE →

CLIENT ?
(ECOUTE)

PRODUCTIVITÉ
"FAUT QUE
RESTE LA
SIMPLE"

"CA MARCHERA
PAS"

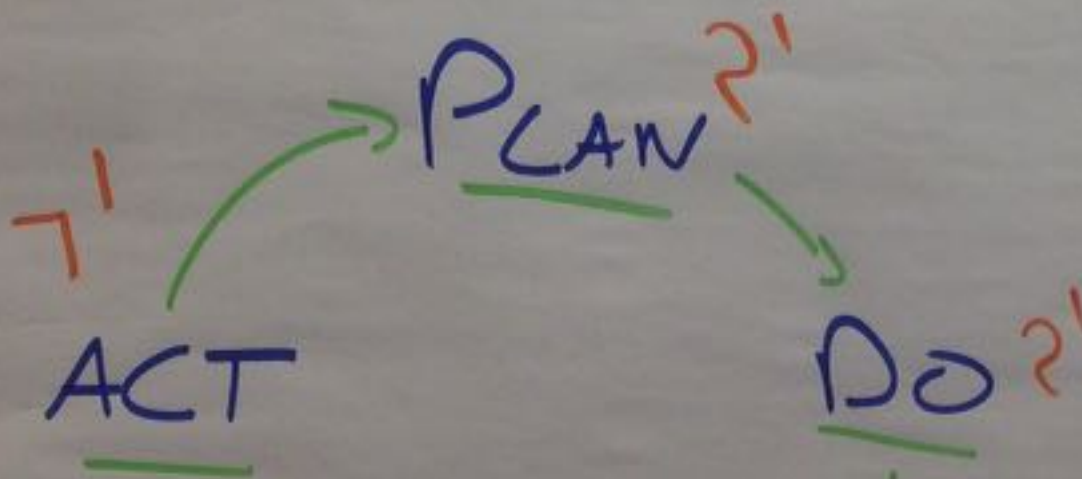
"NON ON PEUT
PAS"

← FACILITATEURS →

INSPECT
& ADAPT

TRANSPARENCE

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
- 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

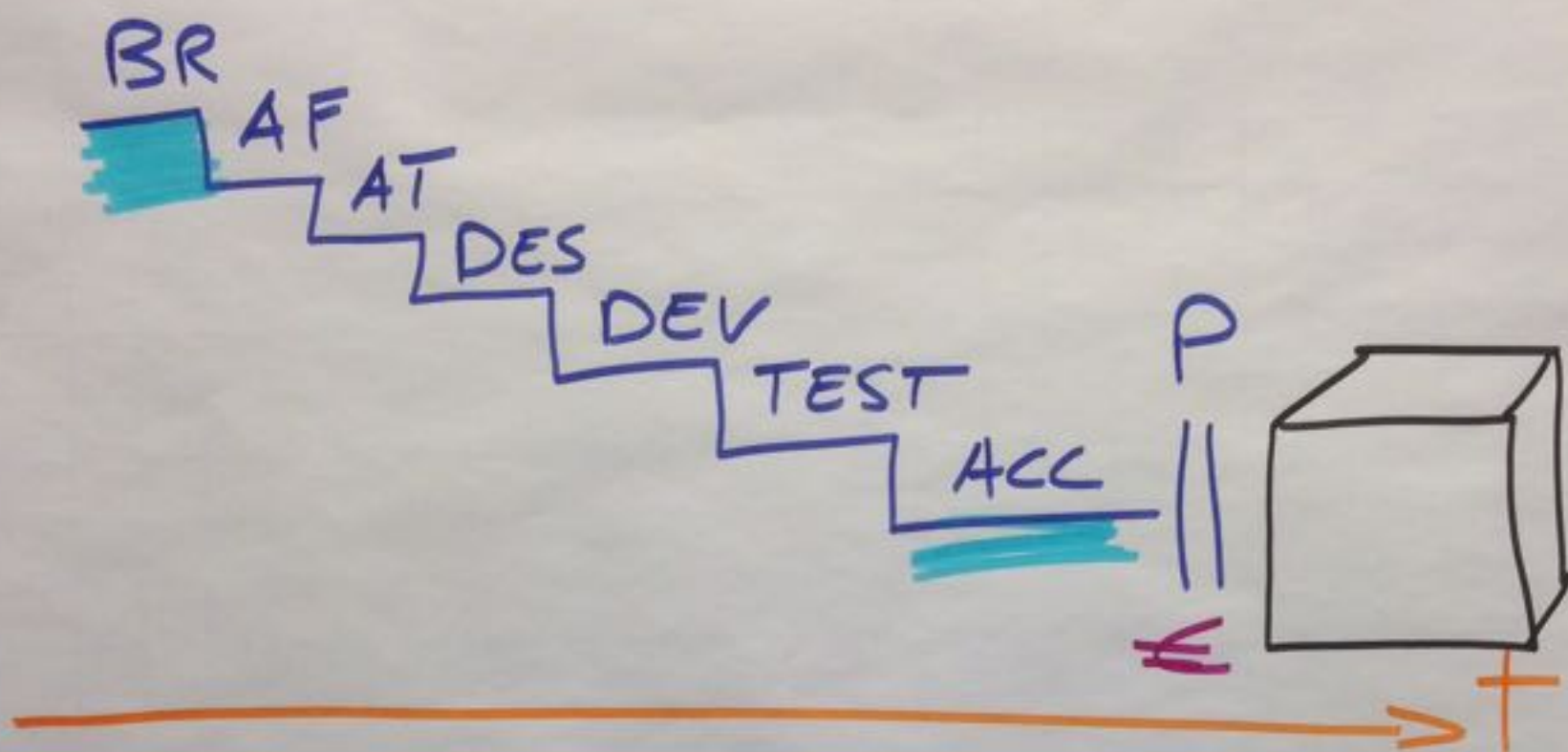
ADAPT

TRANSFORMER

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

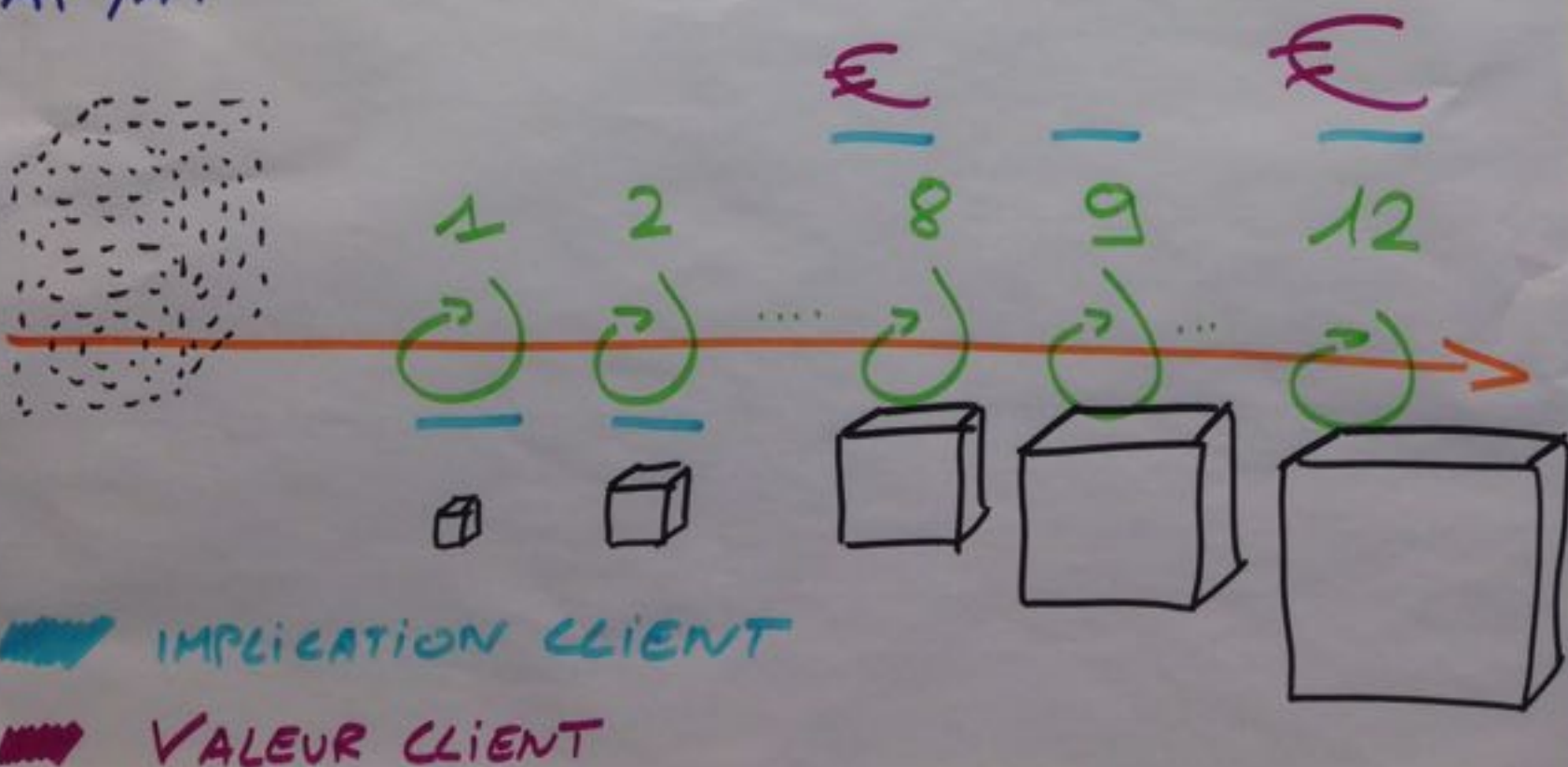
Aperçu du “framework” SCRUM

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

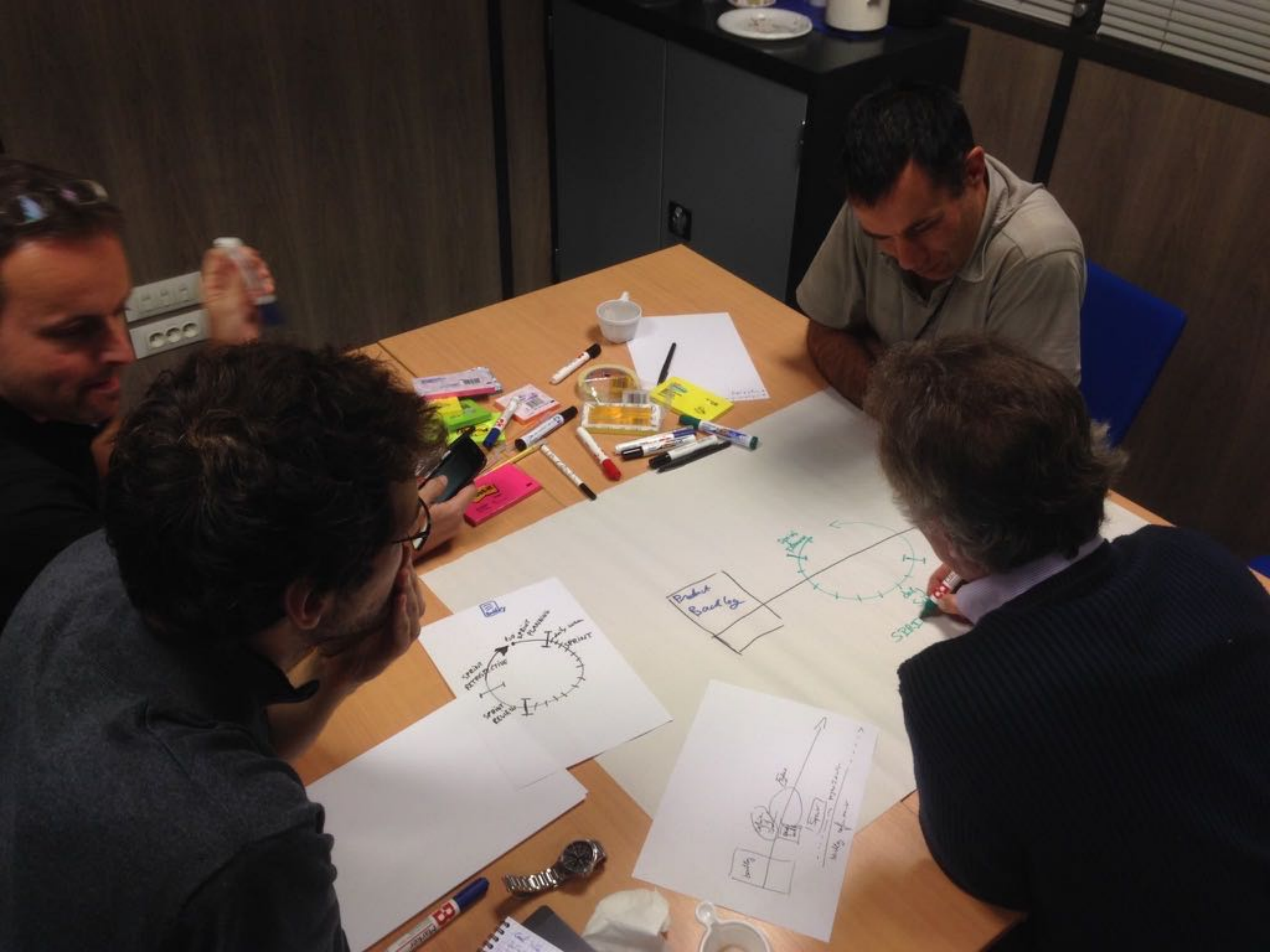
SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

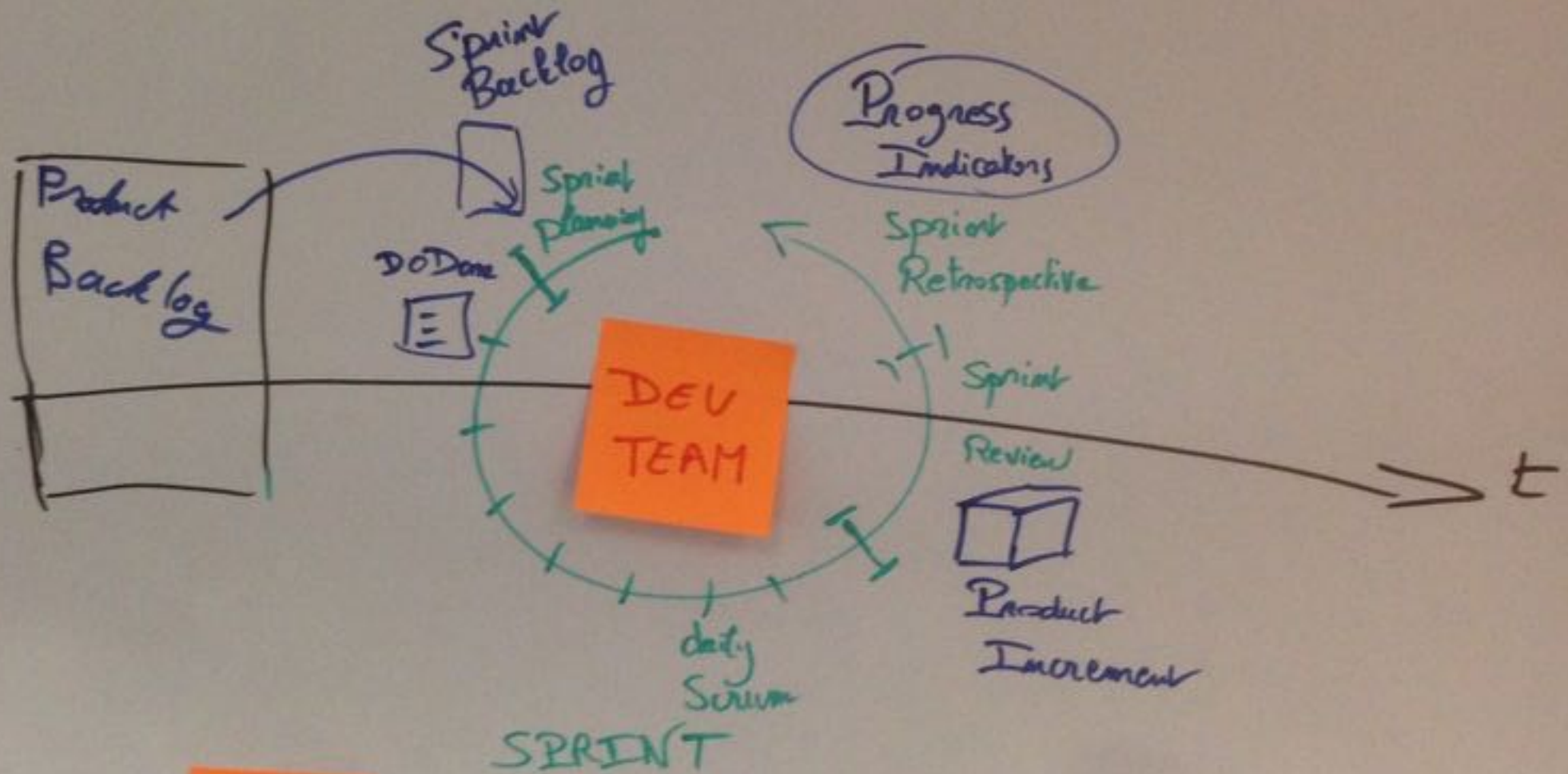
Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...



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



Scrum
MASTER



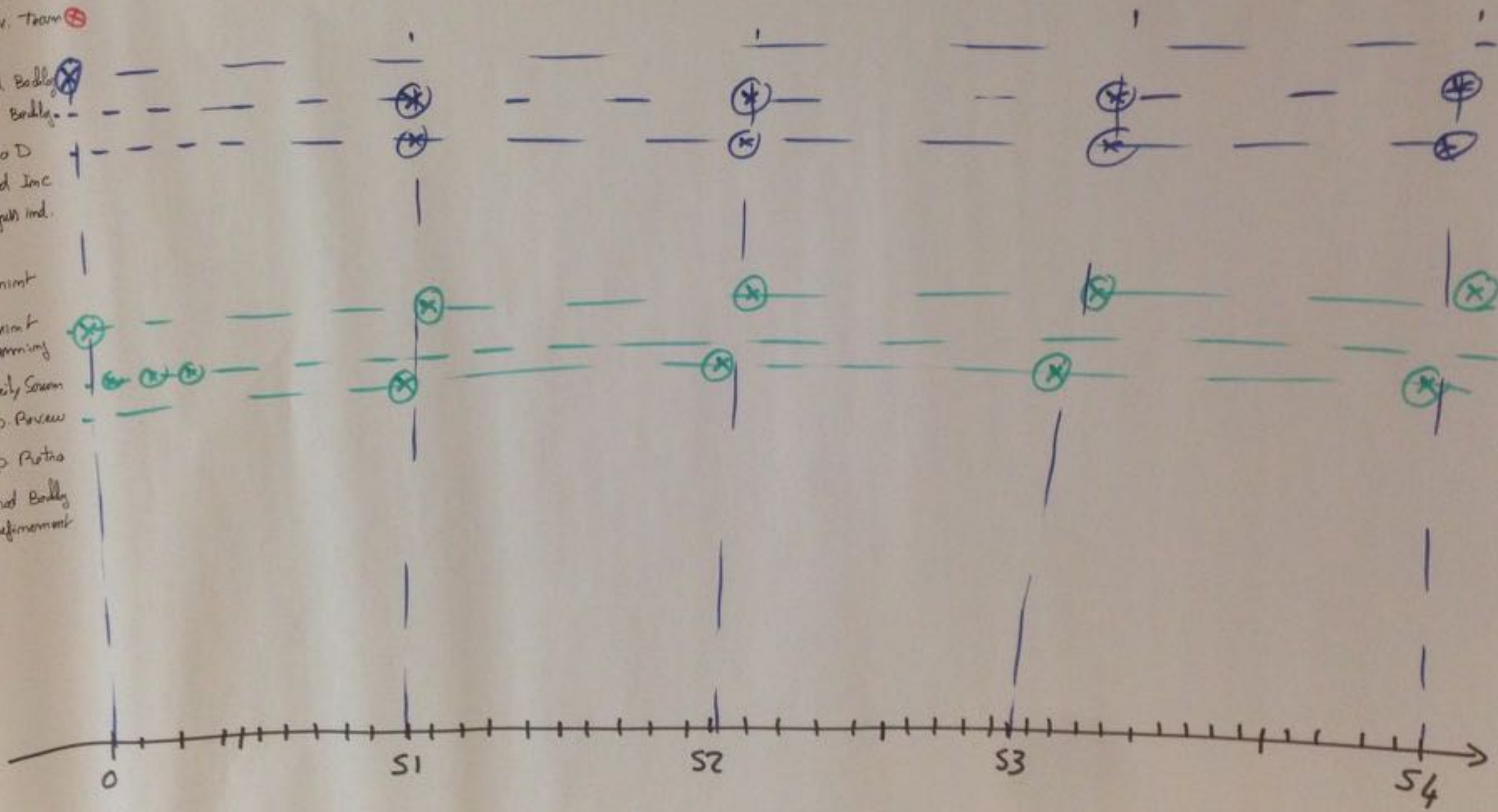
PO

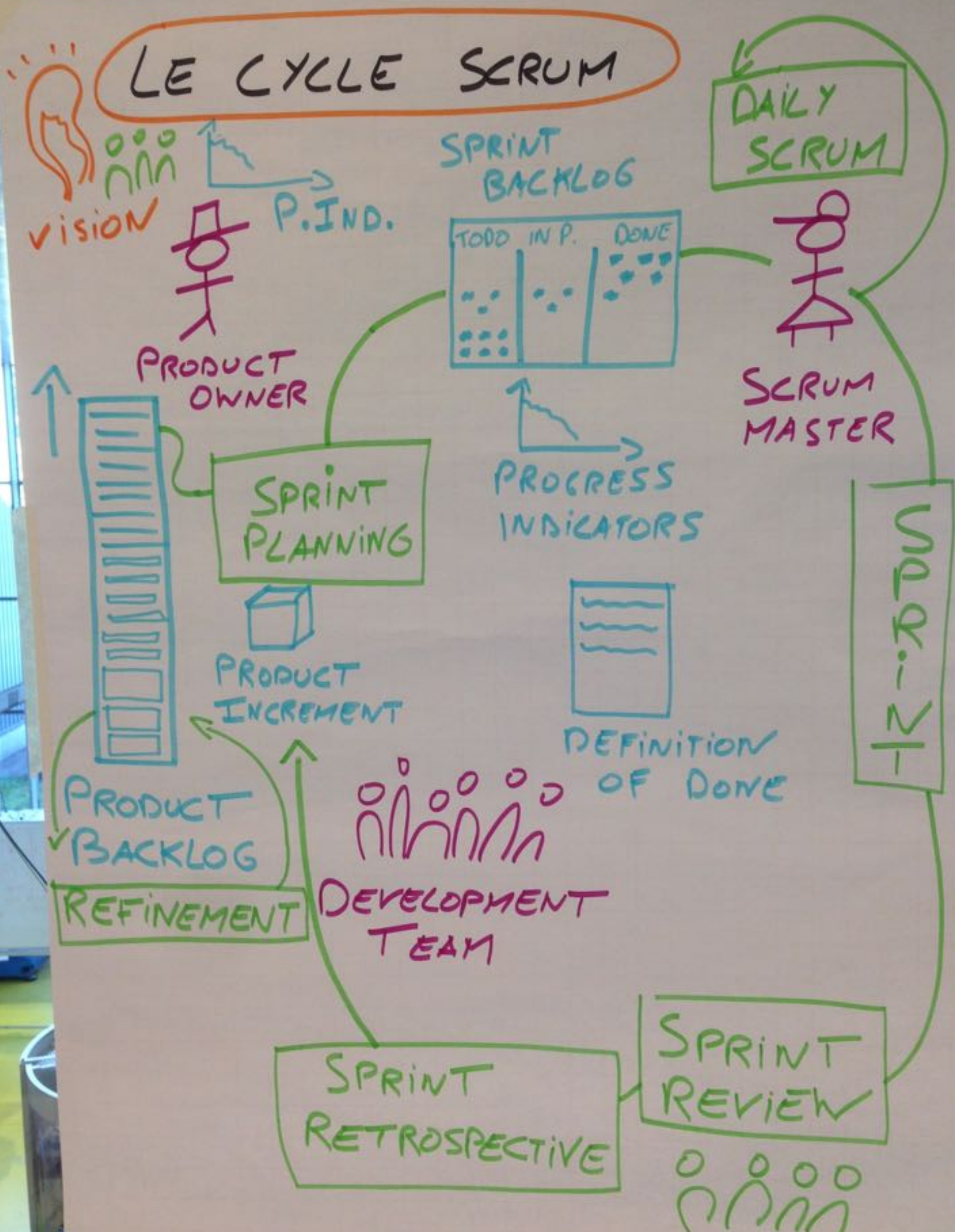
Backlog Refinement

- Roles**
- Scrum Master
 - Prod. Owner
 - Dev. Team

- Artifacts**
- Prod. Backlog
 - Sp. Backlog
 - DoD
 - Prod. Inc.
 - Product Inc.

- Activities**
- Sprint
 - Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sp. Review
 - Sp. Retros
 - Prod. Backlog Refinement





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
chocolat

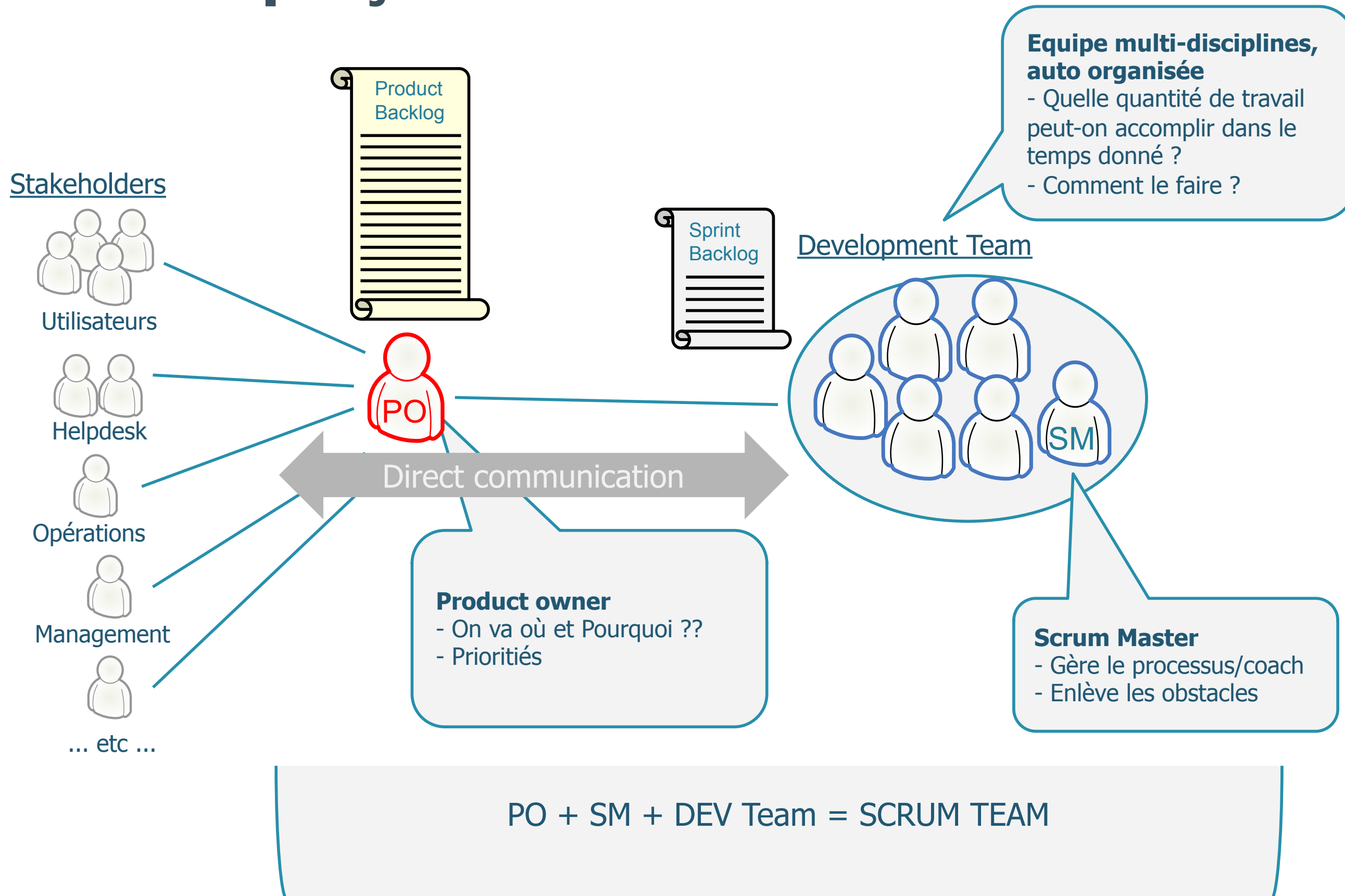
C'est déjà la fin de la matinée, le formateur invite les participants à donner du feedback sur la formation. En effet comme dans les projets Agile, on veut du feedback le plus rapidement possible afin de s'ajuster le plus vite possible

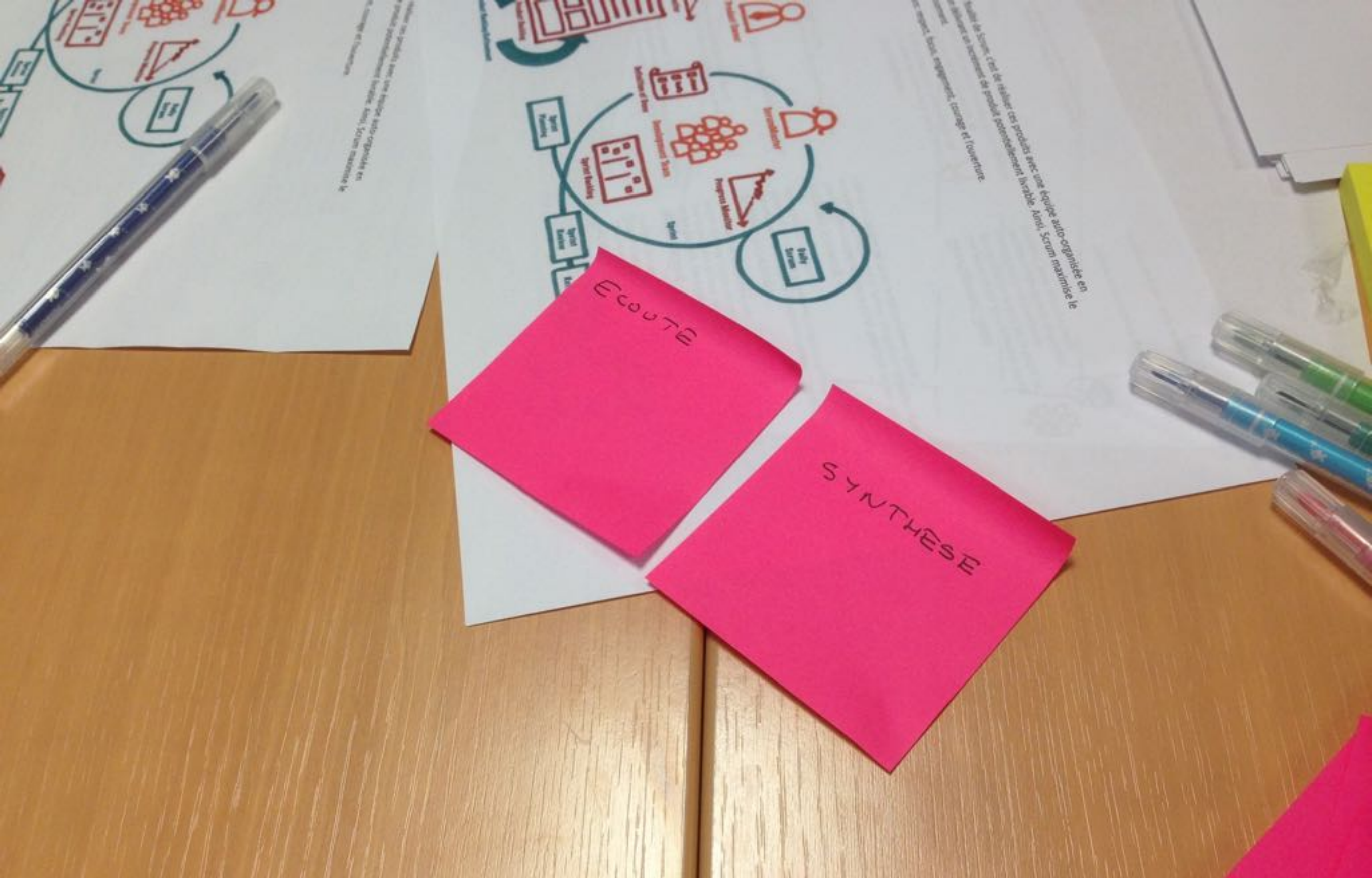
Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



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.



PO
Capacité
d'analyse

PO

Donner la
Place

Avoir sa
Place

Respect

Iconolaste

Se connaître

Faire de
propos



SCRUM MASTER



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

FERME
P. PROTEGE
SM

LEADERSHIP

SCR
pédagogie

SCR
prise de
new

Donner la
Place

Incarnante

Bonne
Humour

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



☐ PRIORITÉS

☐ VALIDE

☐ MAX VALEUR MÉTIER

☐ ON VA OÙ ET POURQUOI ?

EXPERTISE
MÉTIER

RECONNU
PAR LES
PAIRS

PO
Capacité
d'analyse
+ synthèse

PO
Condensé

PO
Rigoureux

Gestion de
l'importance

MANDAT

CONFIANCE


DISPONIBLE

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
- ☐ AUTO-ORGANISÉS
- ☐ PULL VS PUSH
- ☐ "COMMENT"
- ☐ RÉALISENT 

Se Connaître

Fora de
proposition

SYNTHÈSE

Respect

Avoir sa
Place

ORGANISER

DT

Connaissances
Techniques

DT

dev Team

Compétences

Dev Team

Compétences

Dev Team

Autonomie

ÉCOUTE

dev Team

ouverture
d'esprit



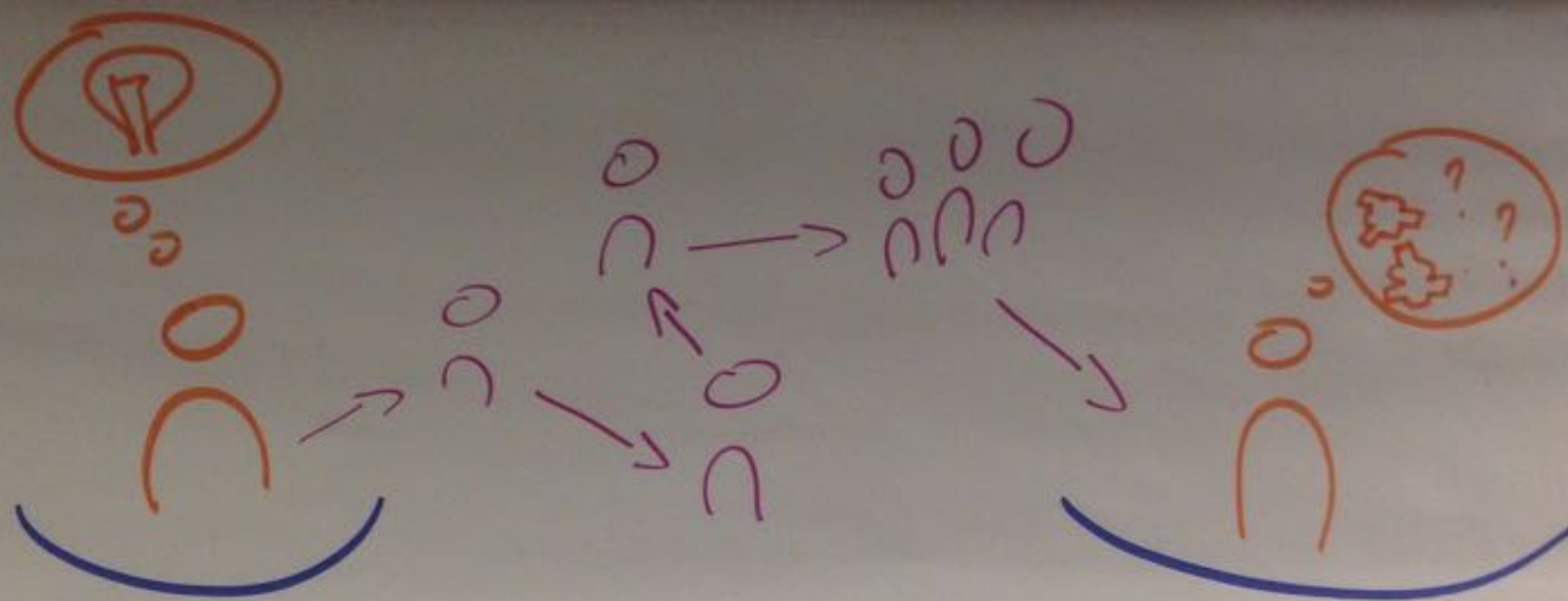
La “Development team”

- 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.



IDÉE

REALISATION

- ① PENSEZ A UN PROJET
- ② COMBIEN D'INTERMÉDIAIRES
- ③ COMMENT LES REDUIRE ?



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

EVOLUTIVE

Pas d'impact
sur le budget
développeur

Requiemments
redimensionnables

Adaptation
au
changement

Demos
résultants
du produit
pendant son dev

Livrables
intermédiaires

~~Et~~
Projet +
rapide.

Livrables
visibles
à 2 semaines

Peu
d'interruption
de l'équipe

EFFICACITÉ

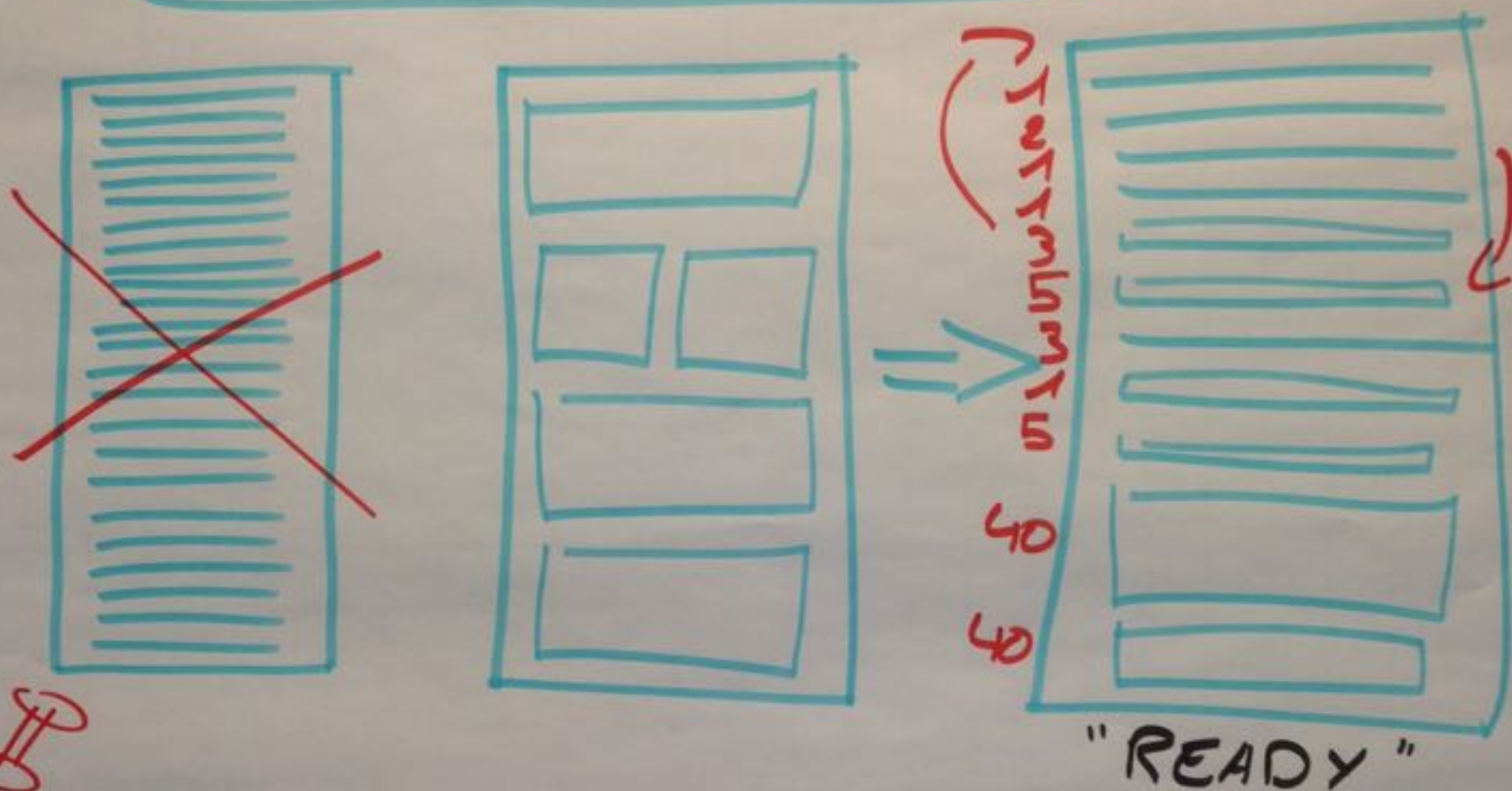
PAS
D'ARCHITECTE
MOISI !

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.

TRI BACKLOG

- ☐ VALEUR MÉTIER ← ROI
- ☐ RISQUES ← TECH BUS
- ☐ DÉPENDANCES ← TECH BUS
- ☐ COÛT
- ☐ COMPLEXITÉ

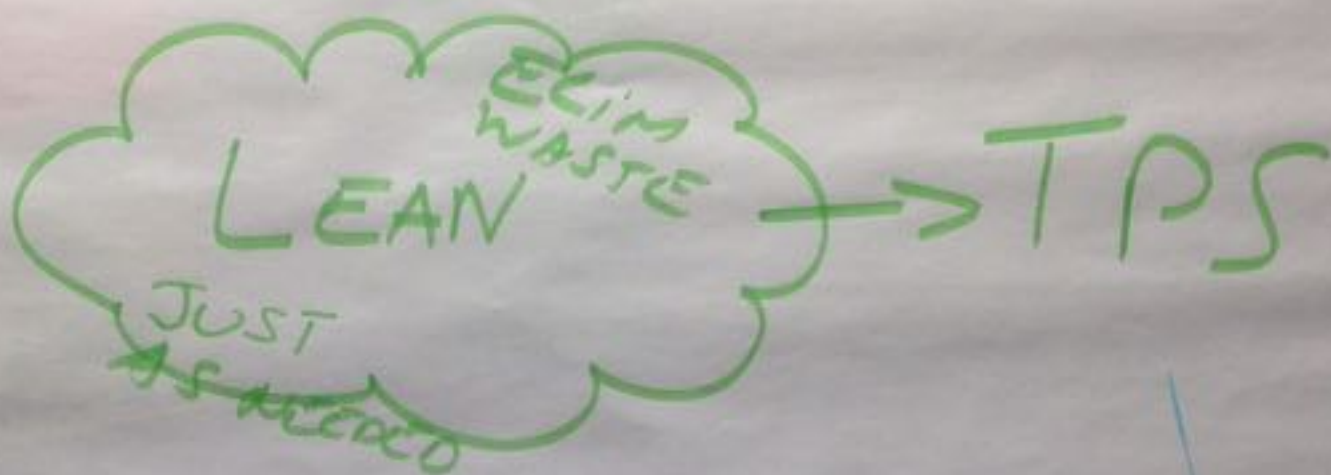


Ensuite chacun réfléchit à cette question: selon quels critères peut-on ordonner le backlog

Historique de SCRUM

HISTORIQUE DE SCRUM

50's



86

NNPDG



93

SCRUM

XP

01

MANIFESTE
AGILE



KANR

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

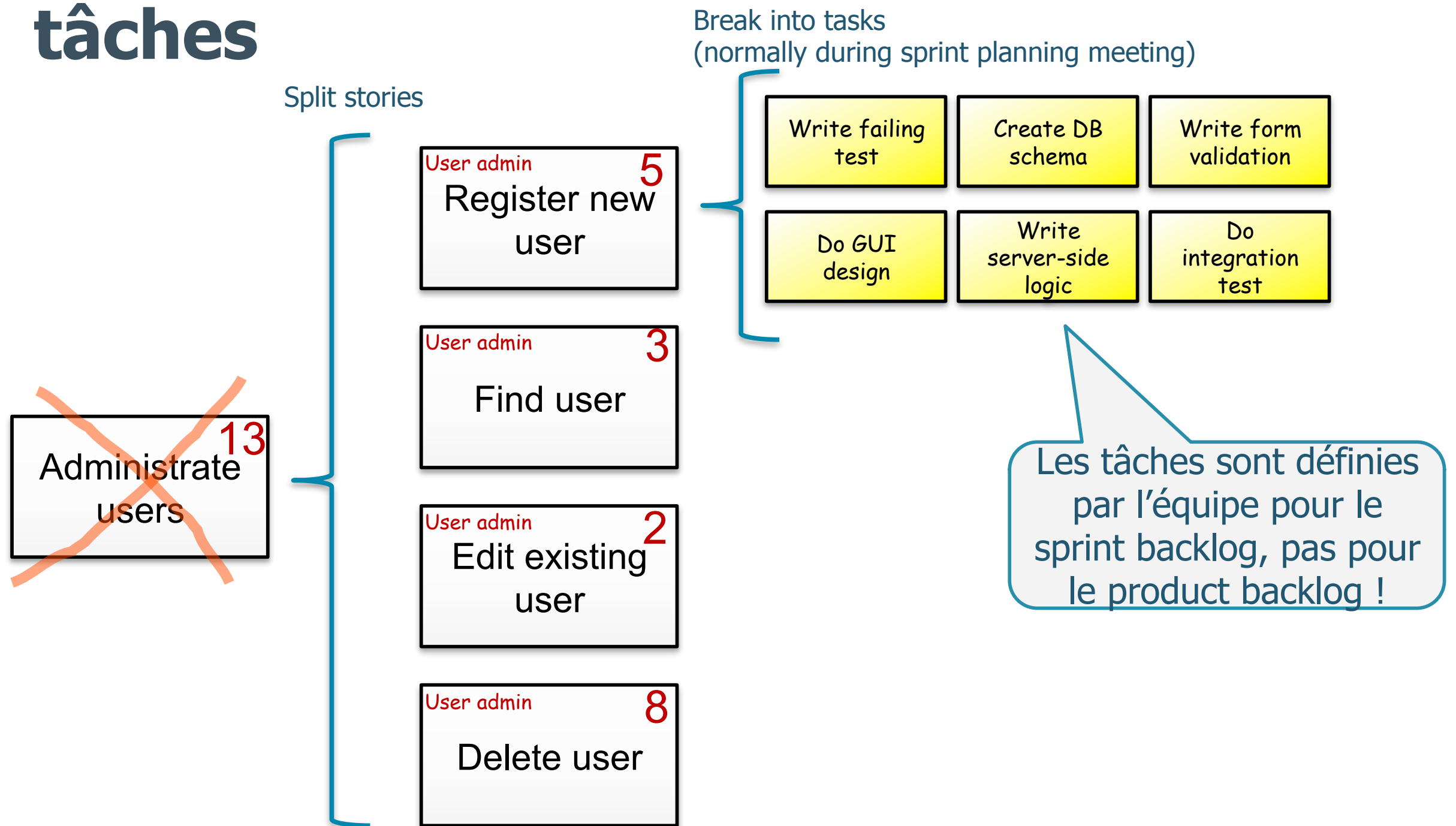
E
S
T
I
M
A
B
L
E

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)

SCRUM QUIZZ

STICKIES

IBUPROFENE

Quelle astuce permet à un produit de ne pas se gondoler ?

La valeur de SCRUM.

Qu'est-ce qui fait un produit backlog idéal ?

Que veut dire le sigle PDCA ?

3 bonnes raisons pour changer de méthode managère.

Comment définir une bonne user story ?

QUELS SONT LES DIFF. ROLES DANS SCRUM.

Les 4 valeurs du Manifeste Agile

Les Rituels

Les Artefacts

Comment définir un bon Product Backlog ?

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

SCRUM QUIZZ

STICKIES

||||| ||||| |||||

IBUPROFENE

~~|||||~~ ~~|||||~~ |||||
||

Jour 1

①

DÉBUT
DU COURS

TOUR
DE
TABLE

PRINCIPES
DU
COURS

NON ! ÉQUIPES

FORMAT
USER
STORY



APPRENDRE

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

②

DEBRIEF
PROJET

PDCA

PLAN
OU
ADAPTATIF

APERÇU
DU
FRAMEWORK

LES
ÉLÉMENTS
DE
SCRUM

DESSINE
MOI
SCRUM...

SCRUM
EN
10'

FB
DOOR

③

LES
RÔLES

DEVELOP-
MENT
TEAM

SCRUM
MASTER

PRODUCT
OWNER

SCRUM
TEAM

QUALITÉS

PRODUCT
BACKLOG

DEEP

TRI

④

HISTOIRE
DE
SCRUM

HISTOIRE
DE
SCRUM

MANIFESTE
AGILE

SCRUM &
LES
SPECS

BÉNÉFICES

CCC

INVEST

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









SPRINT
RETROSPECTIVE





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



Pour des raisons de
sécurité
An R.225-4-2)
Interdit de
disposition

Il faut

LES STICKIES

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



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

IBU PROFENE

A FAIRE

EN COURS

TERMINE

En tant que *Quintessence Support*
Droit Team

Je veux *Comprendre l'analyse d'installation de Saxon*

Afin de *avoir de cela est utilisable et bénéfique*

En tant que *Support*
Droit Team

Je veux *analyser l'installation des méthodes / procès pour un projet*

Afin de *être plus performant et atteindre les objectifs*

En tant que *Support Team*

Je veux *comprendre la logique et l'usage*

Afin de *mettre les données connues au bon endroit*

En tant que *Product Manager*
Team

Je veux *être au courant d'installer les réseaux*

Afin de *avoir l'analyse des réseaux*

En tant que *Product Manager*

Je veux *être au courant de l'installation des réseaux*

Afin de *mettre l'installation des réseaux*

En tant que *Product Manager*

Je veux *être au courant de l'installation des réseaux*

Afin de *avoir l'installation des réseaux*

En tant que *Régis Leclerc*

Je veux *avoir de cette façon*

Afin de *profiter au mieux*

En tant que *SM*

Je veux *avoir de cette façon*

Afin de *avoir au mieux de cette façon*

En tant que *Saxon Packer*
Je veux *que l'équipe ait les données de proposition*
Afin de *essayer d'autres solutions*

En tant que *Product Manager*
Je veux *que la définition du projet puisse changer*
Afin de *éviter les complexités inutiles*

A Faire

LES STICKIES

Terminé

En cours

As an Agile Coach.
Je veux être certifié "Scrum master"
Pour avoir plus de légitimité

As a membre d'une équipe Agile
Je veux maîtriser les pratiques
Pour proposer des changements efficaces dans nos méthodes

En tant que praticien Agile depuis 10 ans
Je veux connaître la théorie Scrum
Afin de mieux avancer les prochains fois

En tant que développeur
Je veux savoir comment/ci les outils DevOps peuvent s'adapter en processus
Afin de décider éventuellement d'outils alternatifs (Docker, Terraform, Jenkins, ...)

En tant que Resp. d'équipe
Je veux définir les pratiques Agile
Afin de faire passer l'équipe dans nos pratiques

En tant que responsable R&D
Je veux comprendre comment les équipes de R&D peuvent
- intégrer les nouvelles technologies
- dans le processus
- pour améliorer la performance

Je veux savoir comment les équipes de R&D peuvent
- intégrer les nouvelles technologies
- dans le processus
- pour améliorer la performance

Je veux savoir comment les équipes de R&D peuvent
- intégrer les nouvelles technologies
- dans le processus
- pour améliorer la performance

En tant que responsable R&D
Je veux comprendre comment les équipes de R&D peuvent
- intégrer les nouvelles technologies
- dans le processus
- pour améliorer la performance

En tant que Support Agile et Scrum
Je veux comprendre Agile et Scrum
Afin de mieux accompagner les équipes et les clients
As a Support Agile et Scrum
Je veux comprendre comment accompagner les équipes et les clients
Afin de mieux accompagner les équipes et les clients

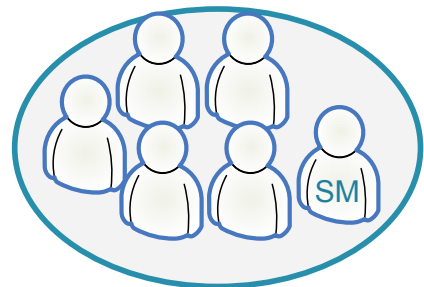
En tant que Responsable de plusieurs projets en //
Je veux savoir comment adapter Scrum à ce contexte
Afin de mieux gérer l'avancement d'ensemble

En tant que responsable R&D
Je veux savoir comment les équipes de R&D peuvent
- intégrer les nouvelles technologies
- dans le processus
- pour améliorer la performance

Estimations et Planification

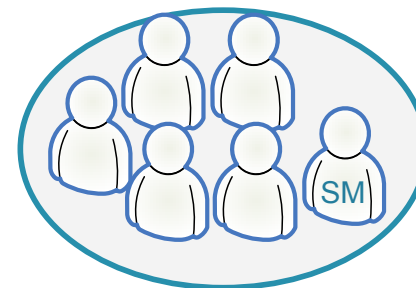
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

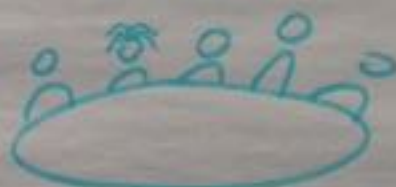
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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



Scrum Master
Product Owner
Develop Team

Product Backlog
Sprint Backlog
Daily Standup

Role in the team

Poine
Pomme
Amang
Kiwi
Ceries

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

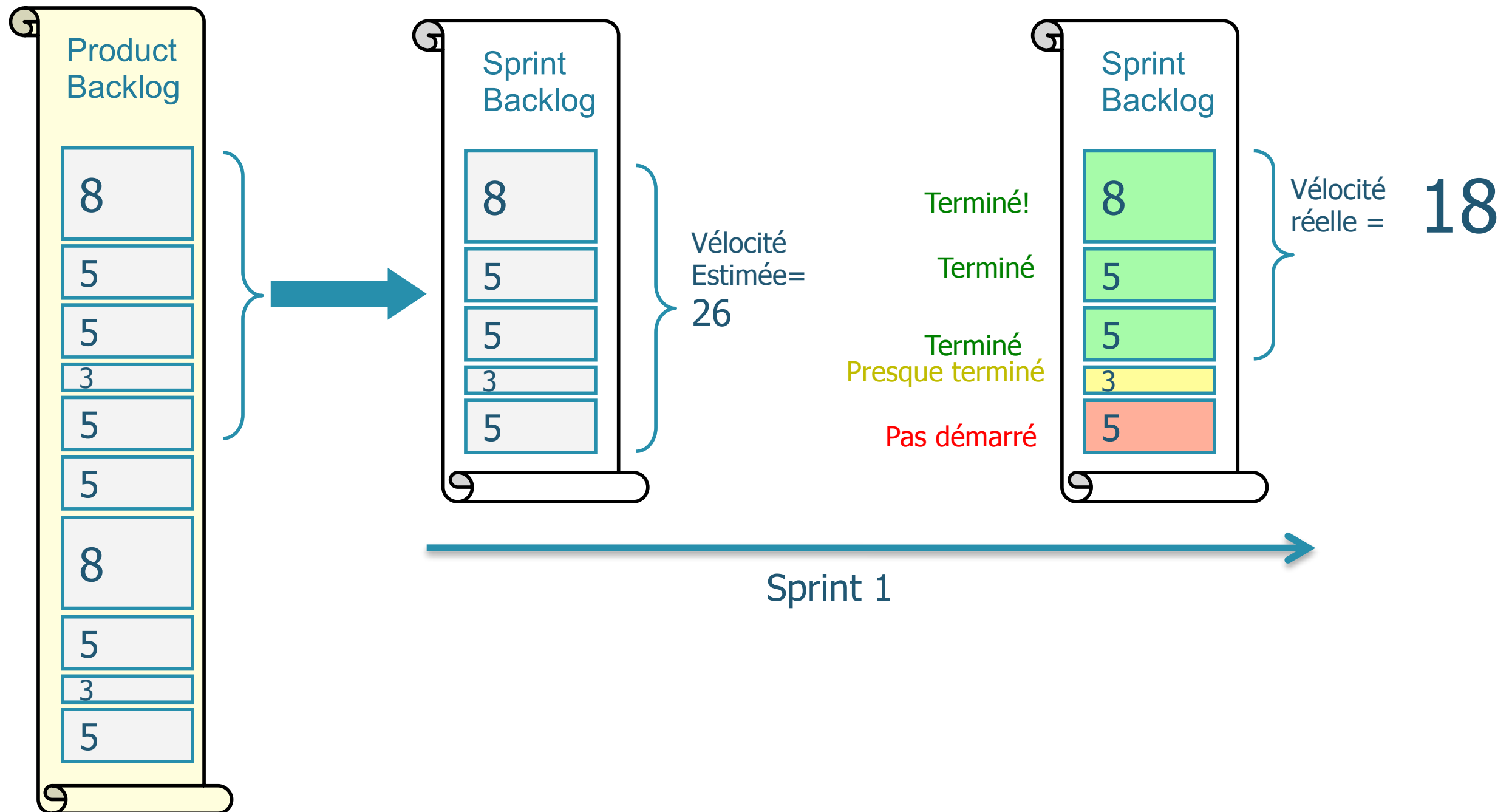
⌚ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

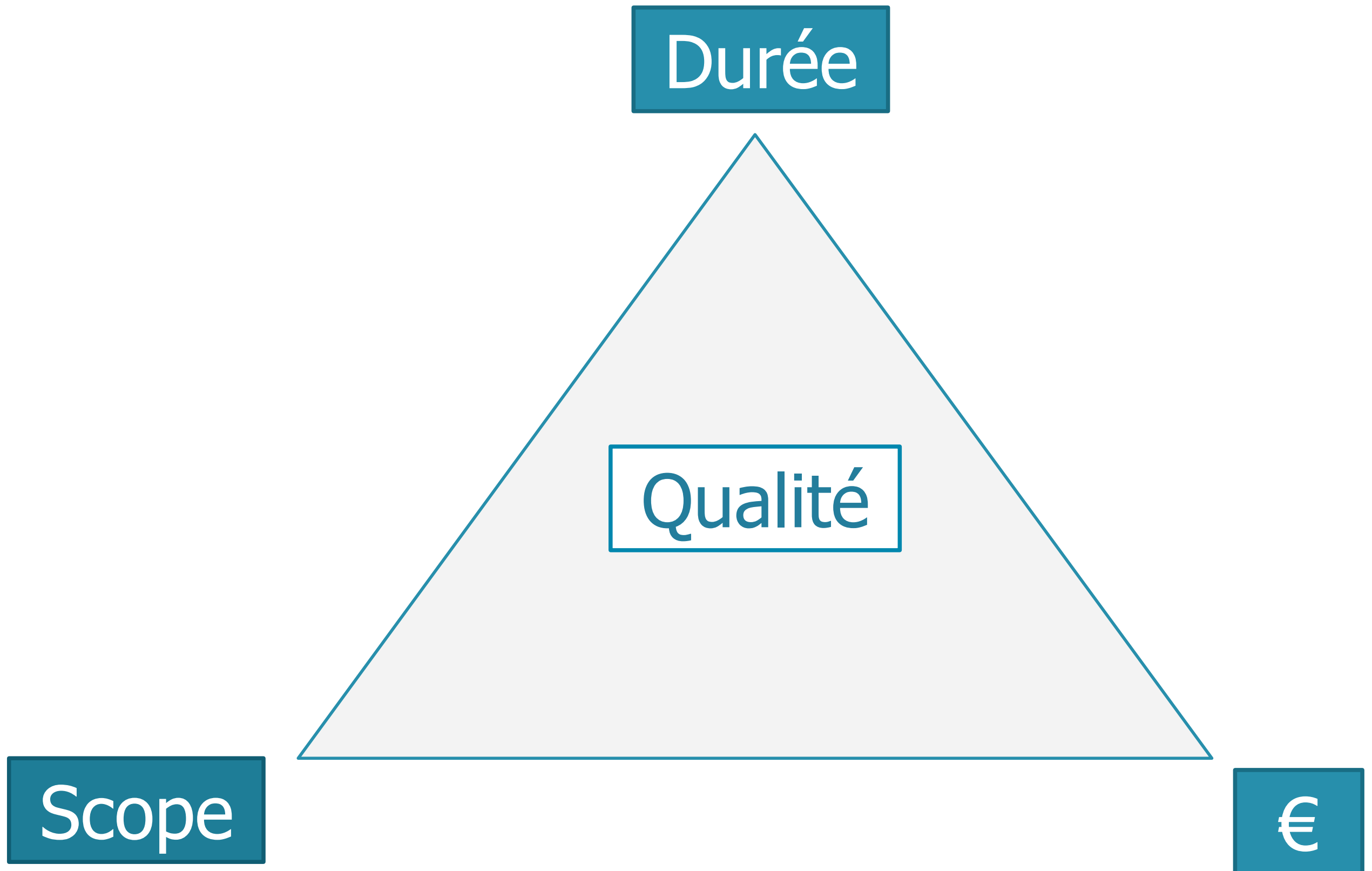
Mesurer la vélocité

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)

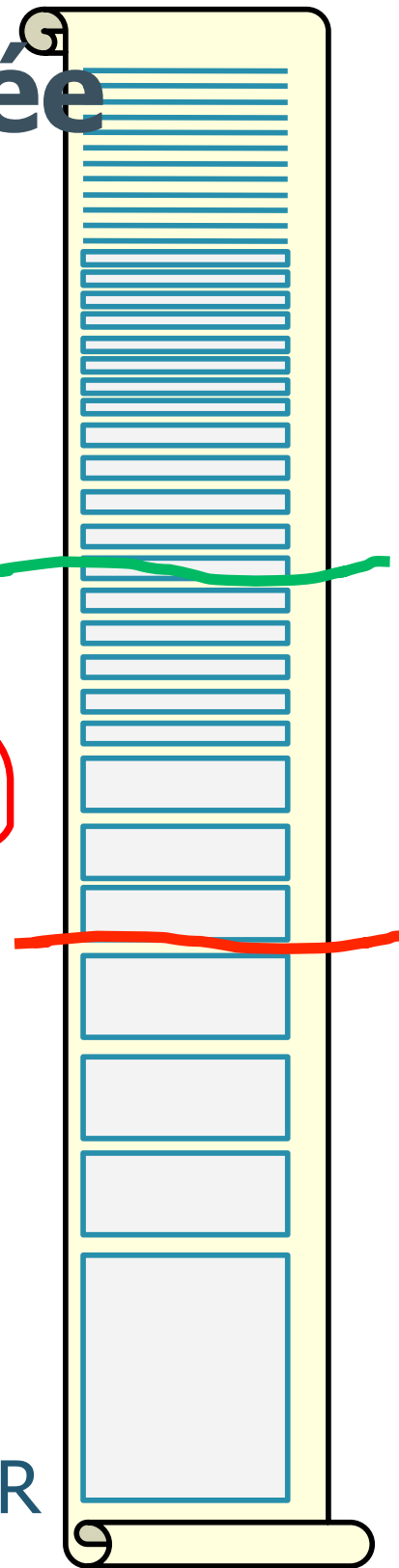
300



400

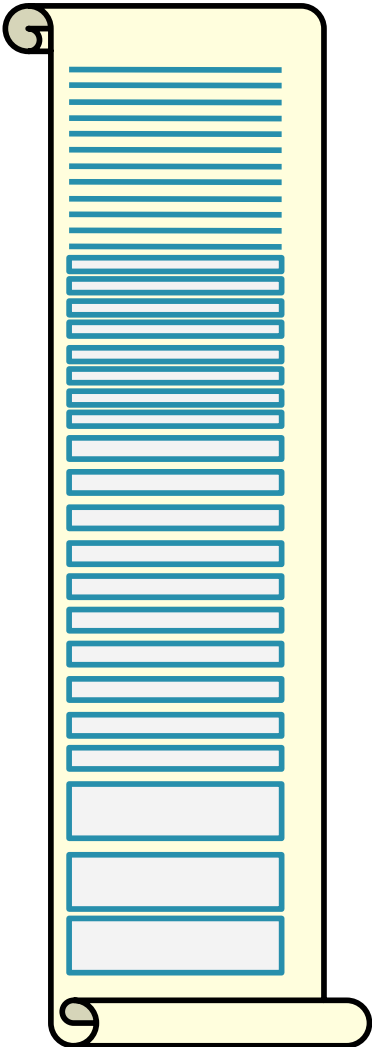
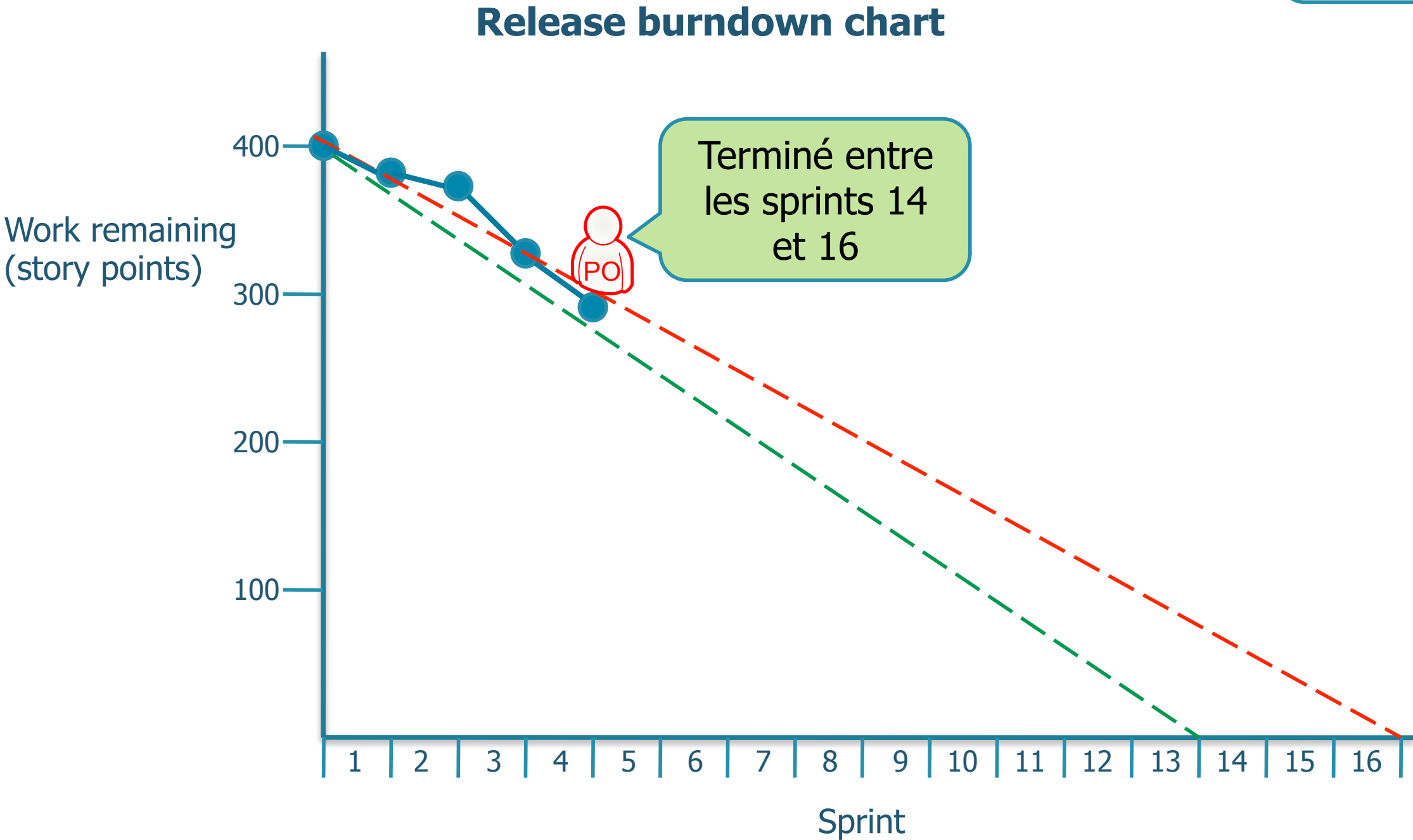
Release planning – budget fixe

- 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



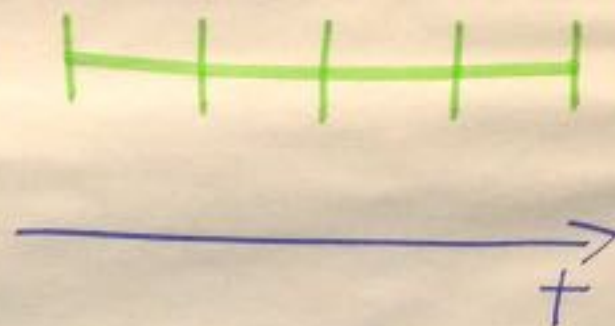
Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



SCRUM: les activités

SPRINT



☐ PROTÉGÉ

☐ 30j MAX

☐ ITÉRATIF

☐ INCRÉMENTAL

☐ STOP ? => P.O.

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

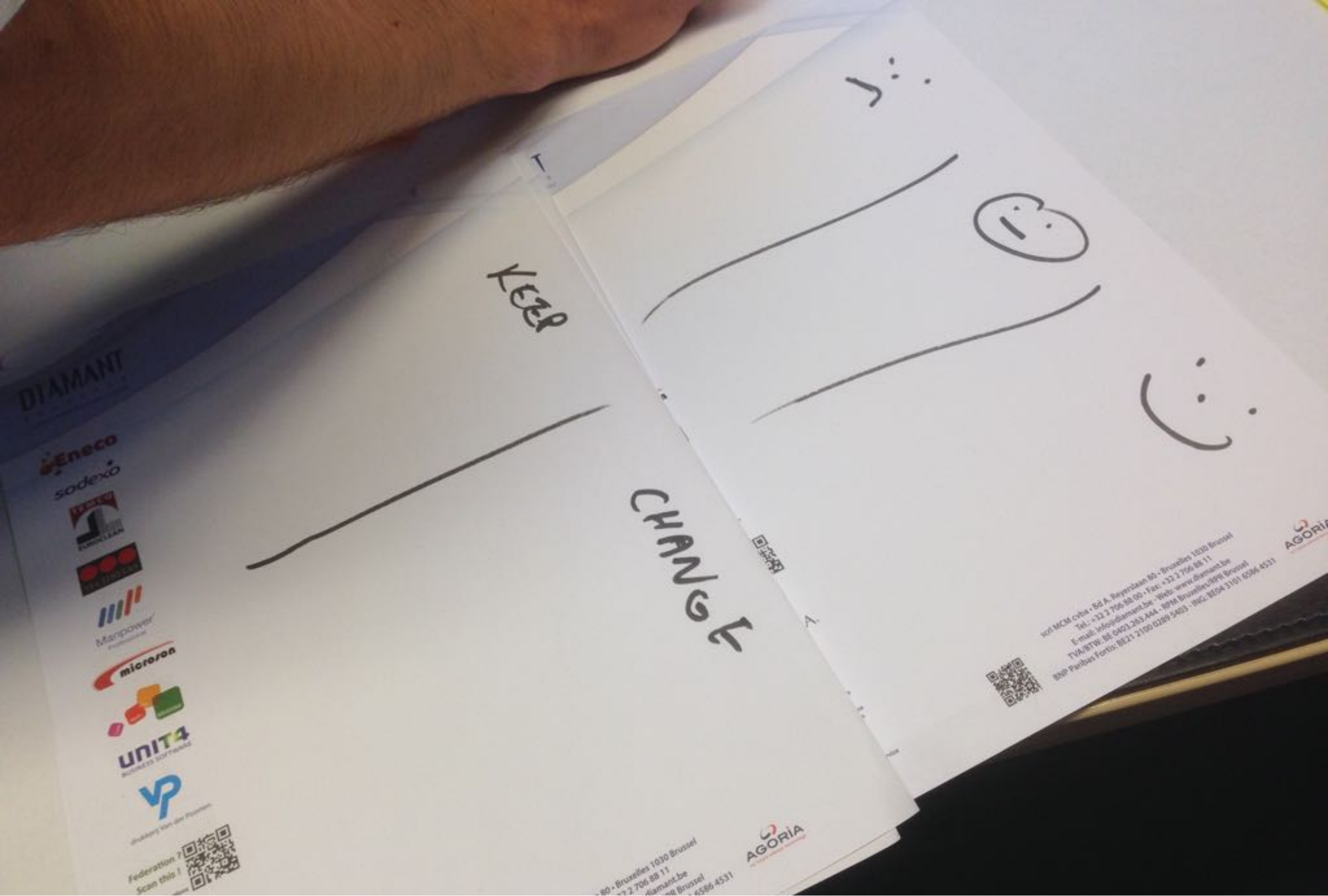
☐ SUPPORT

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





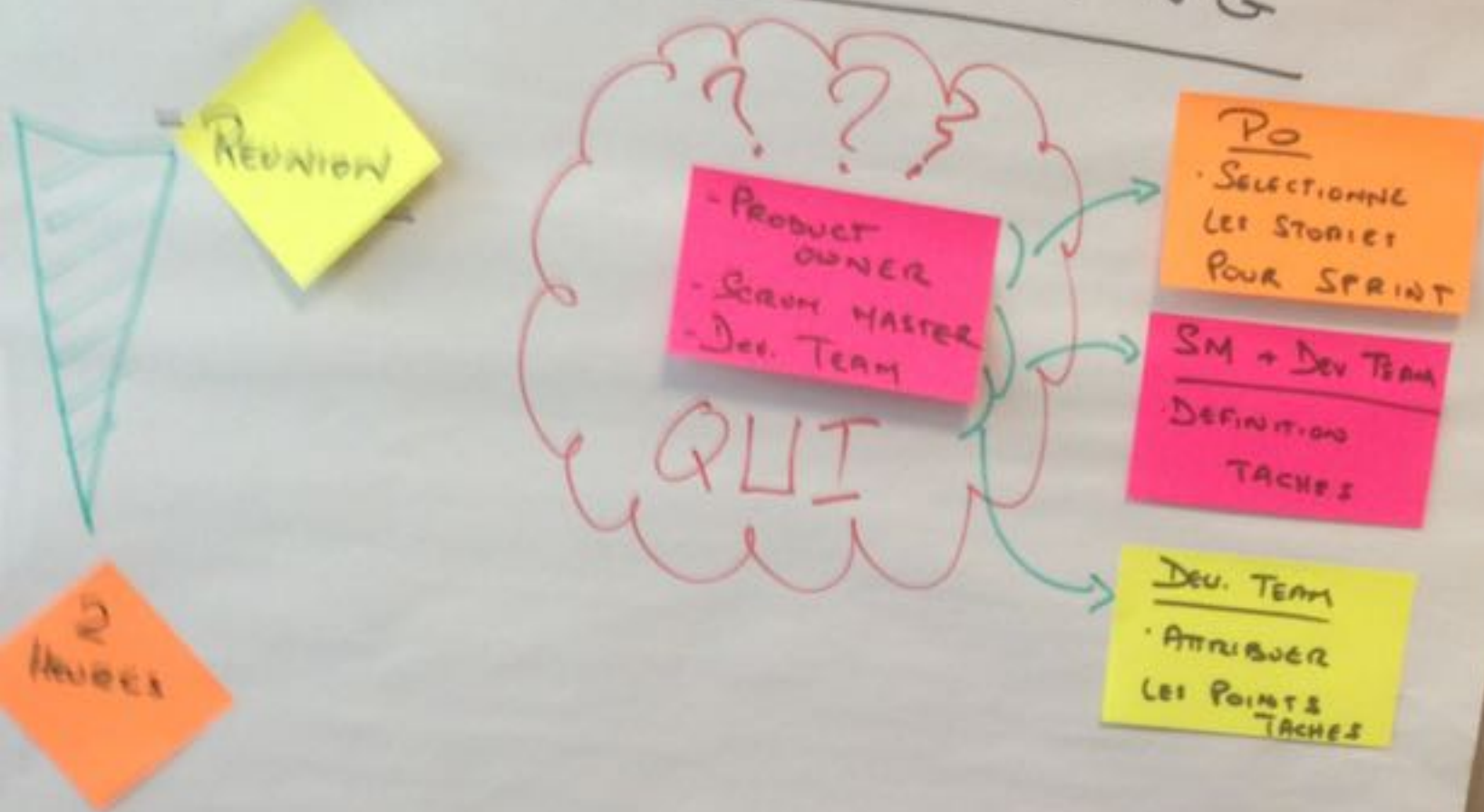
Les futurs formateurs réfléchissent également à l'aspect interactif de leur formation

La première formation porte sur le Sprint Planning



SPRINT PLANNING

SPRINT
PLANNING



Do / DON'T

- ↳ Bloquer le temps
- ↳ Ne pas dépasser
- ↳ Écouter
- ↳ Proposer
- ↳ Voir si BESOIN DE + DETAIL
- ↳ RESPECT

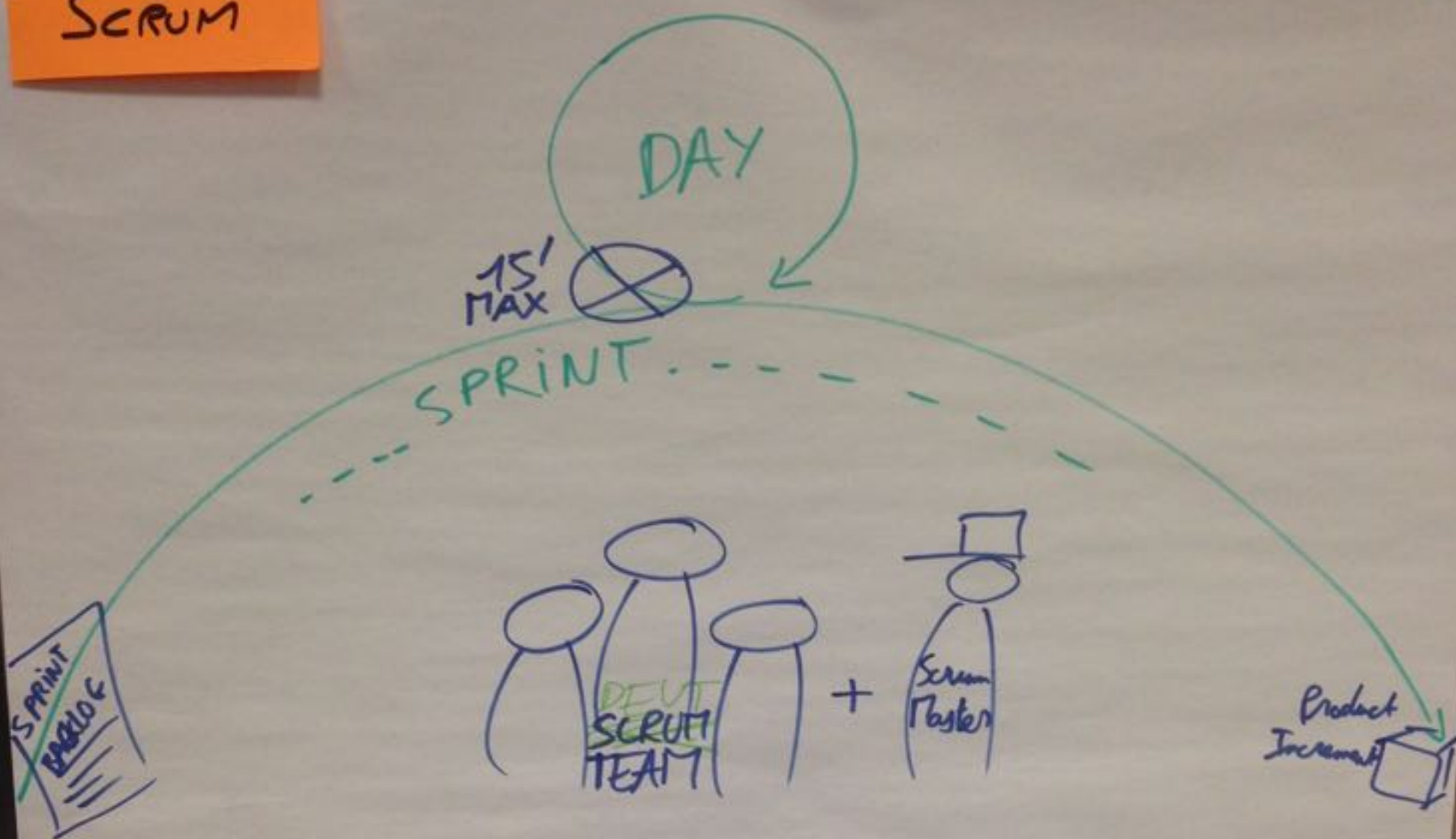
Le Sprint Planning

- 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

Puis, la Daily Scrum



DAILY SCRUM



QUOI?

3 questions / personne

1. Fait depuis dernier DAILY?

2. Prévu pour aujourd'hui?

3. Bloque ou Ralentit?

DOs

- Faire parler tout le monde
- Solution collective versus problème personnel
→ 1 seul équipe

DONTs !

- Blame or finger pointing
- Rentrer dans les détails.
→ pourquoi je ne l'ai pas fait

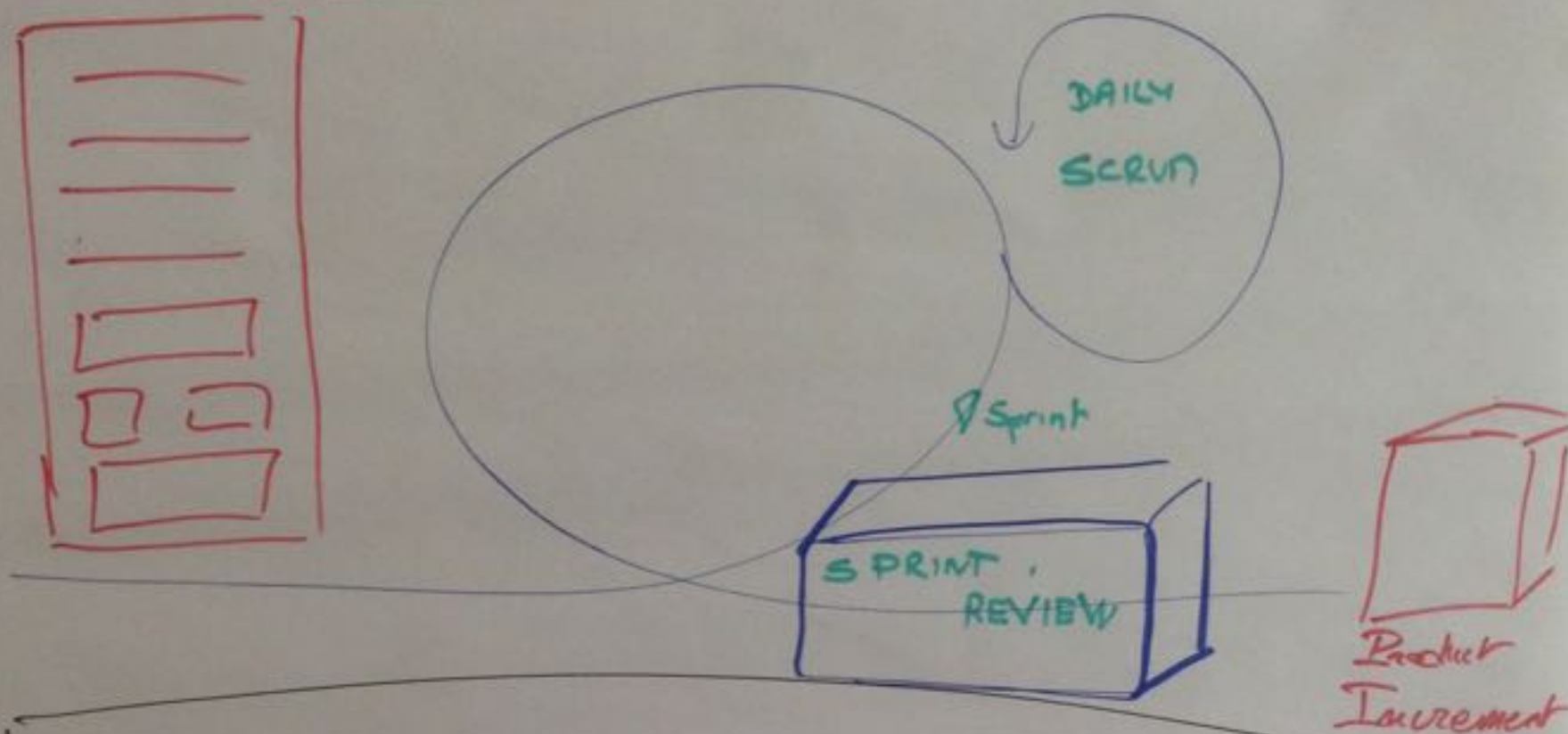
Daily Scrum

- 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



As A : Stakeholder + Scrum Team

I want to : Avoir une démo du Product Inc.

In Order to : Voir ce qui a été réalisé
: Définir les prochaines étapes

How?

Réunion à durée fixe

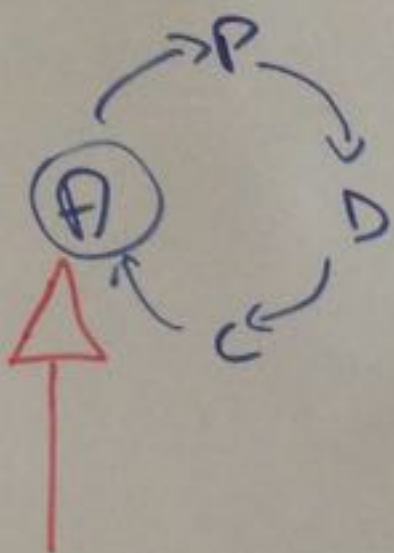
Best Practices

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

CONTINUOUS IMPROVEMENT



Sprint review


SPRINT RETRO

Qui: SCRUM Team

Quoi: Améliorer le process

Comment: Identifier \oplus \ominus

\oplus	\ominus	Actions
\equiv	$-$	\equiv

Décider 

Durée:

Proportionnelle à la durée du sprint

PROCESS

VARIER LA FORME

BONNES PRATIQUES

COLLECTE EN CONTINUE

ADAPTER AU CONTEXTE.

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

Dernière après-midi ! 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

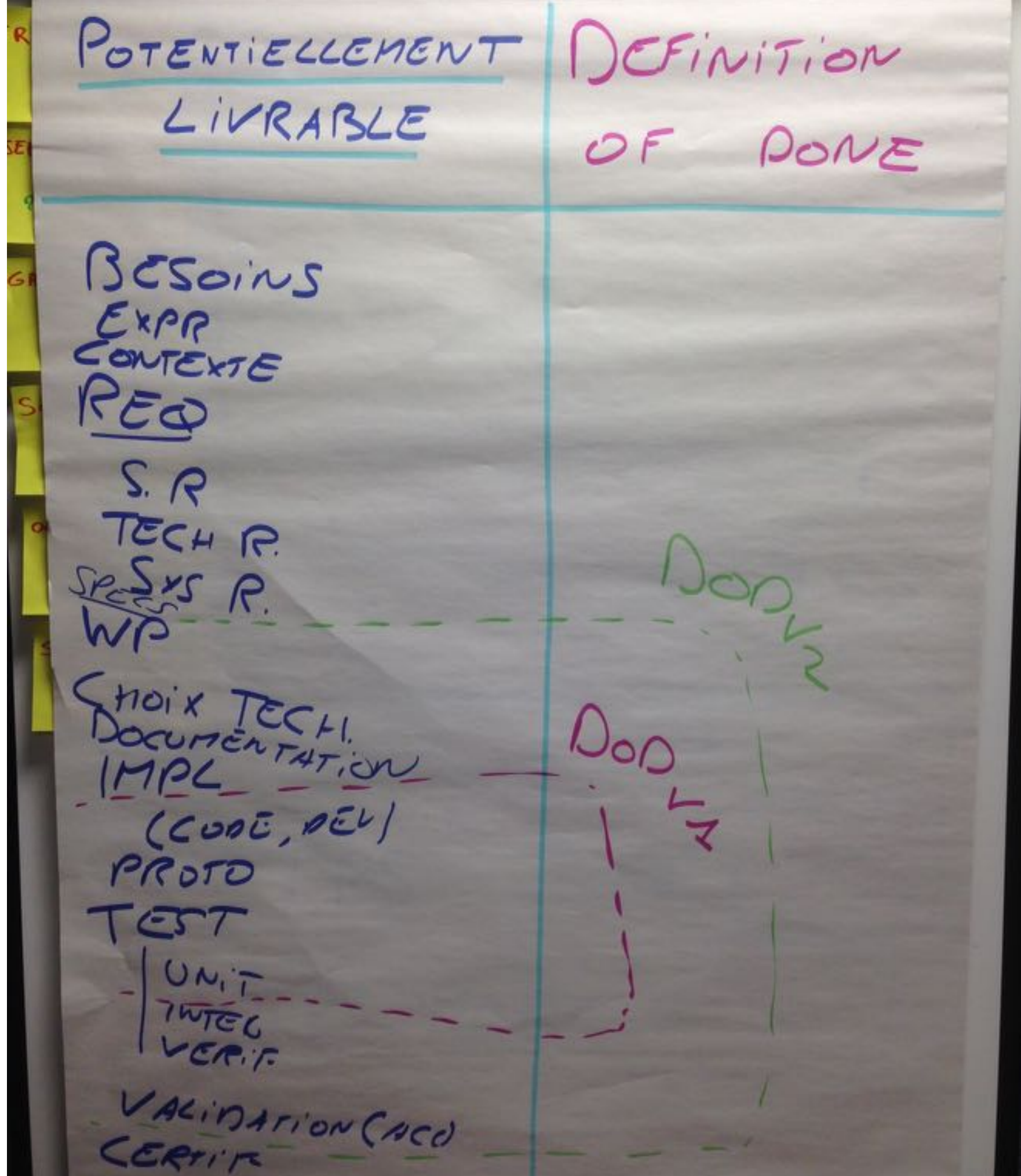


Ensuite en utilisant le “dot-voting”...



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





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.

ÉCRIRE UN
PRÉNOM.

1 : 2-3

6 : 12-18

LONGUEUR

ALPHABET

CONNU

NATIONALITÉ

OR6 TRAVAIL

Place maintenant à un atelier où nous allons comparer le travail en multi-tâches et en mono-tâches.





Lorsque vous limitez le travail à faire, et que vous vous concentrez sur terminer les choses. Le temps total est trois fois moindre et le temps pour un seul projet est 13 fois moindre.



FREDERIQUE

2:10

SEAN-LUC

9:21

GAEL

1:21

SEBASTIEN

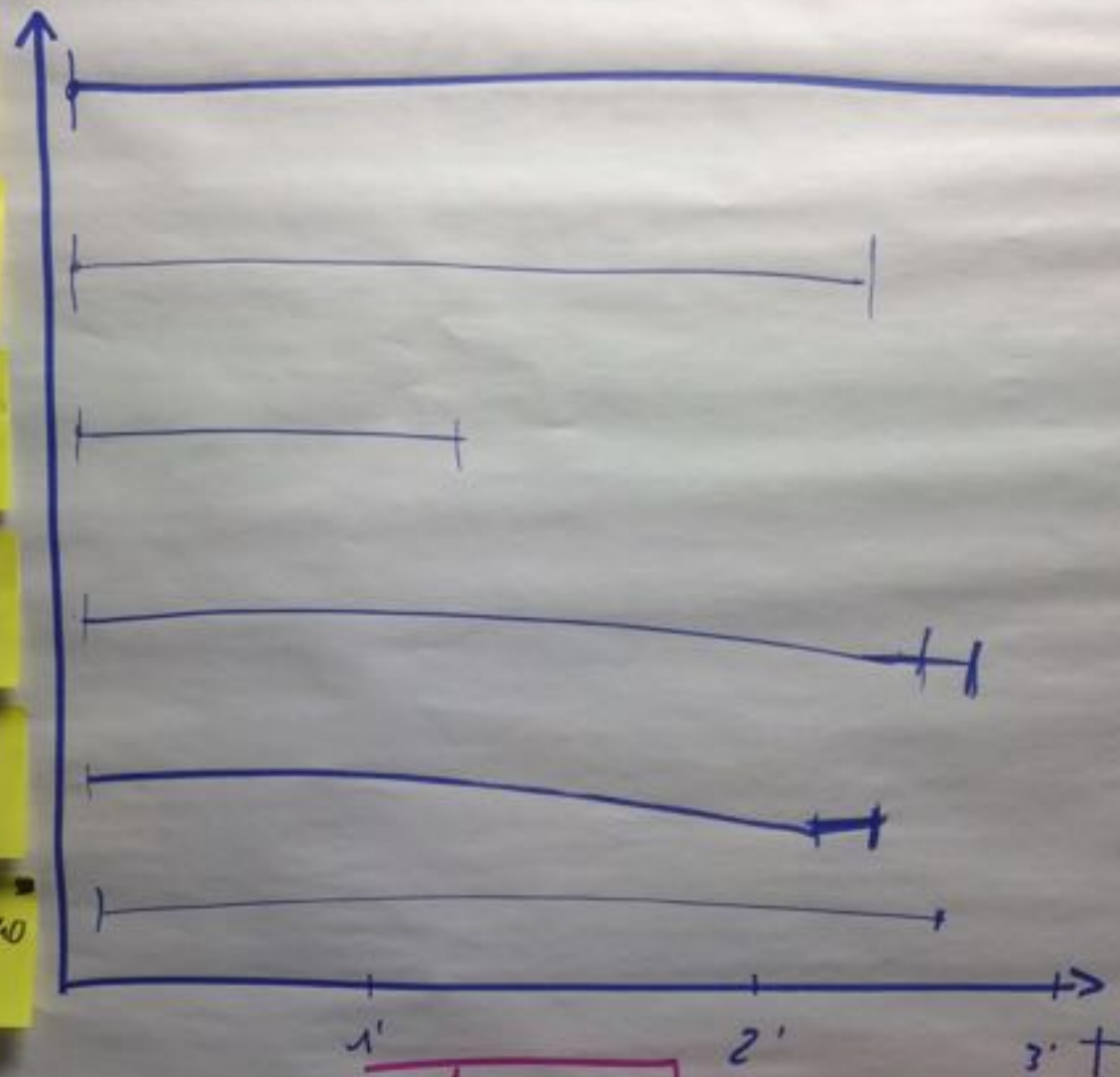
2:50 / 3:15

OLIVIER

2:33

SYLVAIN

2:40



2,

TPS

TOTAL:

96 s

3' 16 s

TPS MOYEN:

13 s

ERIQUE

8

3:39

SEBASTIEN

OLIVIER

SYLVAIN

1:15

1:12



TPS TOTAL:

1' 27 8

TPS MOYEN:

9 s

13x
MOINS!

2,5 x
+ RAPIDE

⊕ Mix DE RÔLES



(PO & SM)

PO & SM
connaissance du
besoin ⊕

PO & SM
Pas d'effort
d'évangélisation ⊕

PO & SM ⊕
Facilité à
remplir le
product backlog

⊖ PO & SM
Ne peut pas
protéger l'équipe
par rapport aux
chg de scope PO

PO & SM
Conflit
d'intérêt ⊖

⊖ PO & SM
Charge: pas
assez de temps
pour s'occuper
du client/de l'éq.

PO & SM
Prise de recul
difficile
→ drive/chef ⊖

(SM & MNGR)

+ Bloquer
Ressources
pour le projet

+ Peut enlever
les obstacles

- Modifier
le processus
à son
avantage

- Mgr pas
assez de
temps
Manque de recul.



SM & DEV TEAM

MEILLEUR
COMPRÉHENSION
DE L'ÉQUIPE

L'UTILISE

Conflit
Intérêt
(protège équipe
dans lui-même)

Elève Obstacles
↳ ce qui
l'arrange

Se protège
Facilitateur
↳ pas de regard
externe

MANQUE
DE
CHALLENGE
(moins d'ambition)

(PO & DEV TEAM)

⊕ Feedback

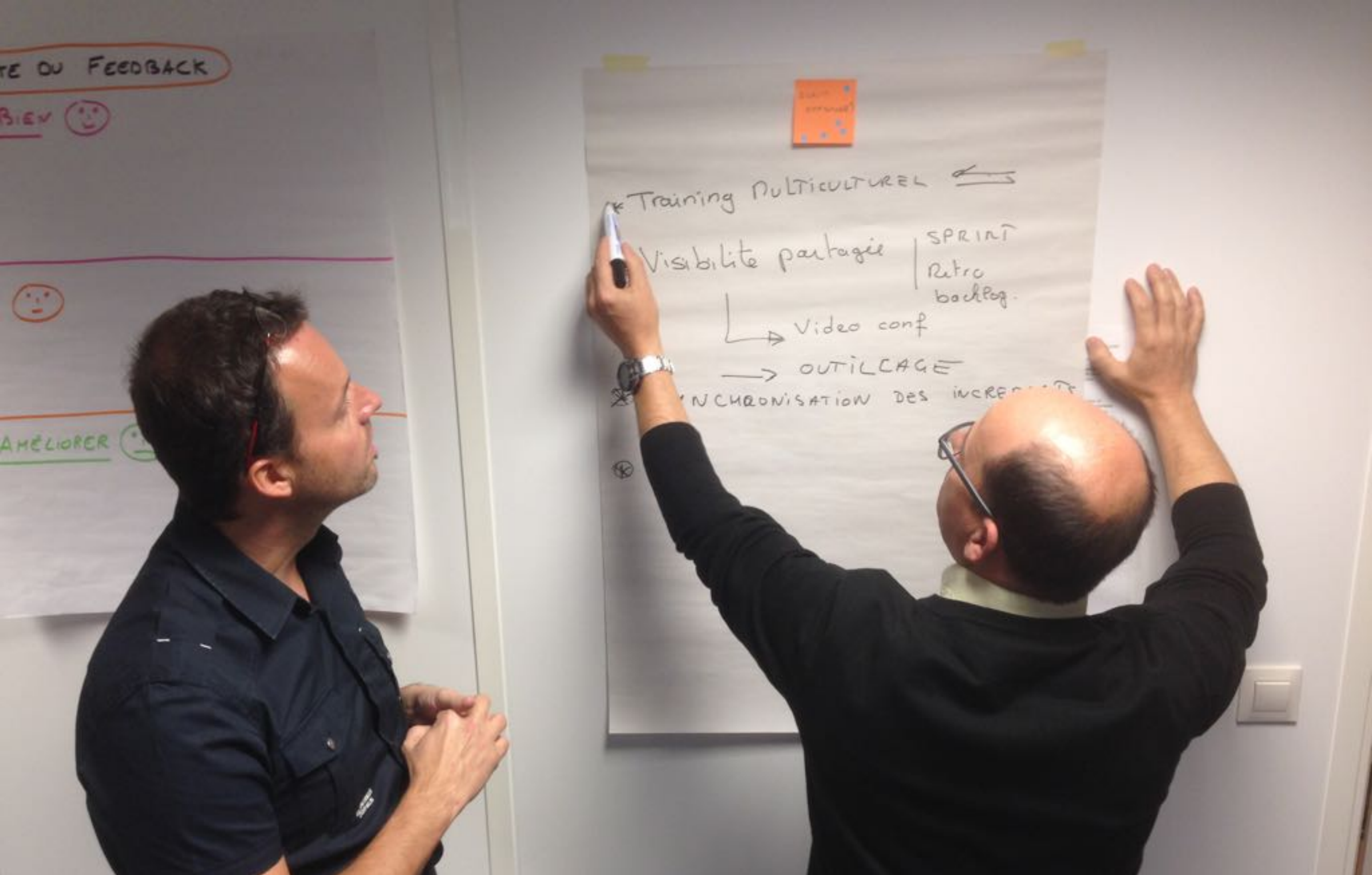
⊖ Maîtrise
du changement
(scope, priorité)

⊖ Pression
sur Dev
Team

⊖ Partialité
Manque de
Recul

⊖ Validation:
jeu de
partie

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



Les participants vont maintenant brainstormer sur trois sujets: 1: Comment faire du Scrum en off-shore. (voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>)

SCRUM
OFFSHORE?

* Training MULTICULTUREL ~~←~~ →

* Visibilité partagée | SCRUM
Retro
backlog.

↳ Video conf

→ OUTILLAGE

* SYNCHRONISATION DES INCREMENTS

* Face 2 Face (SCRUM TEAM)

↳ ALTERNATIVEMENT par pays

* ADOPTION D'UNE METHODE/PROCESS COMMUNE

M. FOWLER

2: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

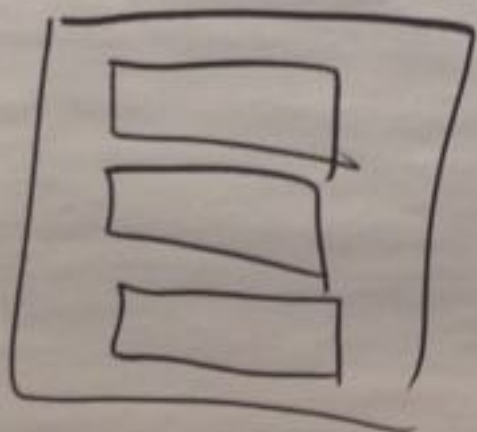
• Identifier les dépendances
+ les "briser"



- Revue de l'ordonnement
- Nouvelles US
- Détail des US "pas claires"
- Breakdown des Epics en US ?

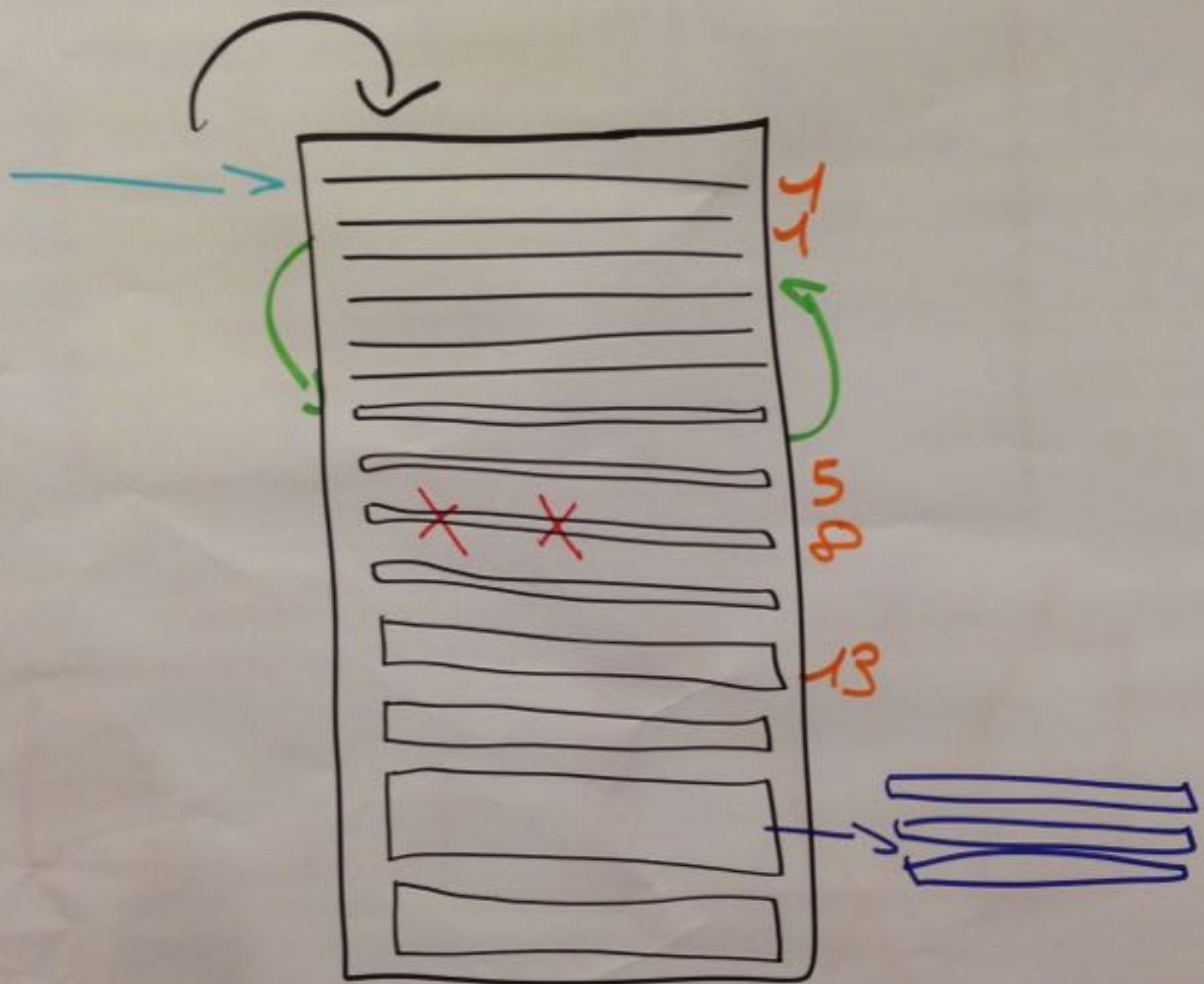
• ENLEVER

• ESTIMER



PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT

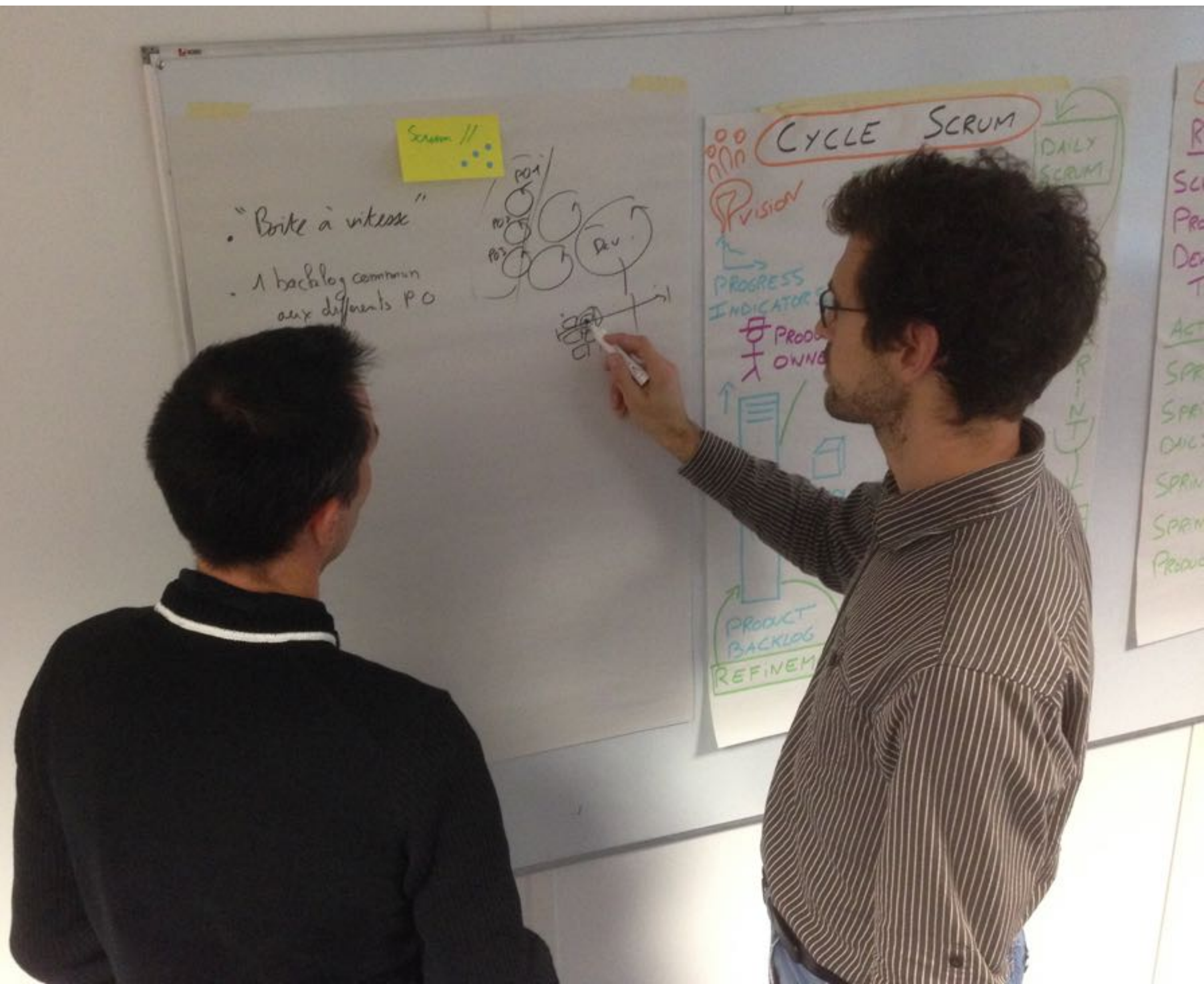


+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

3: Comment Faire du Scrum en Parallèle

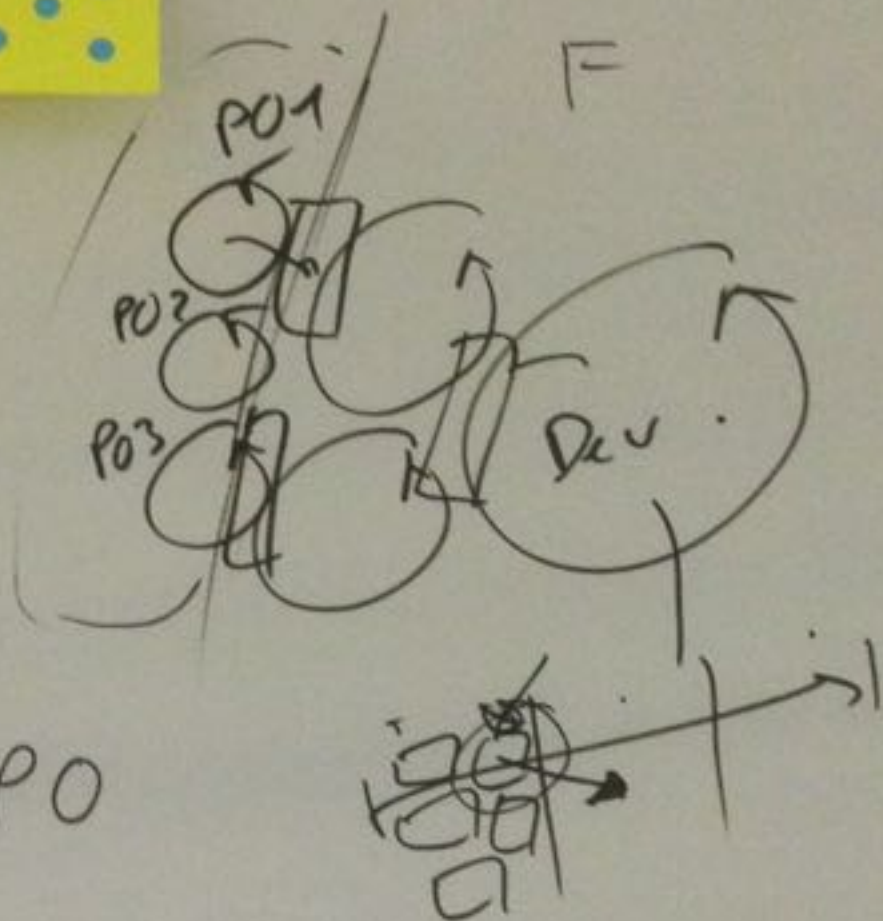


Scrum //

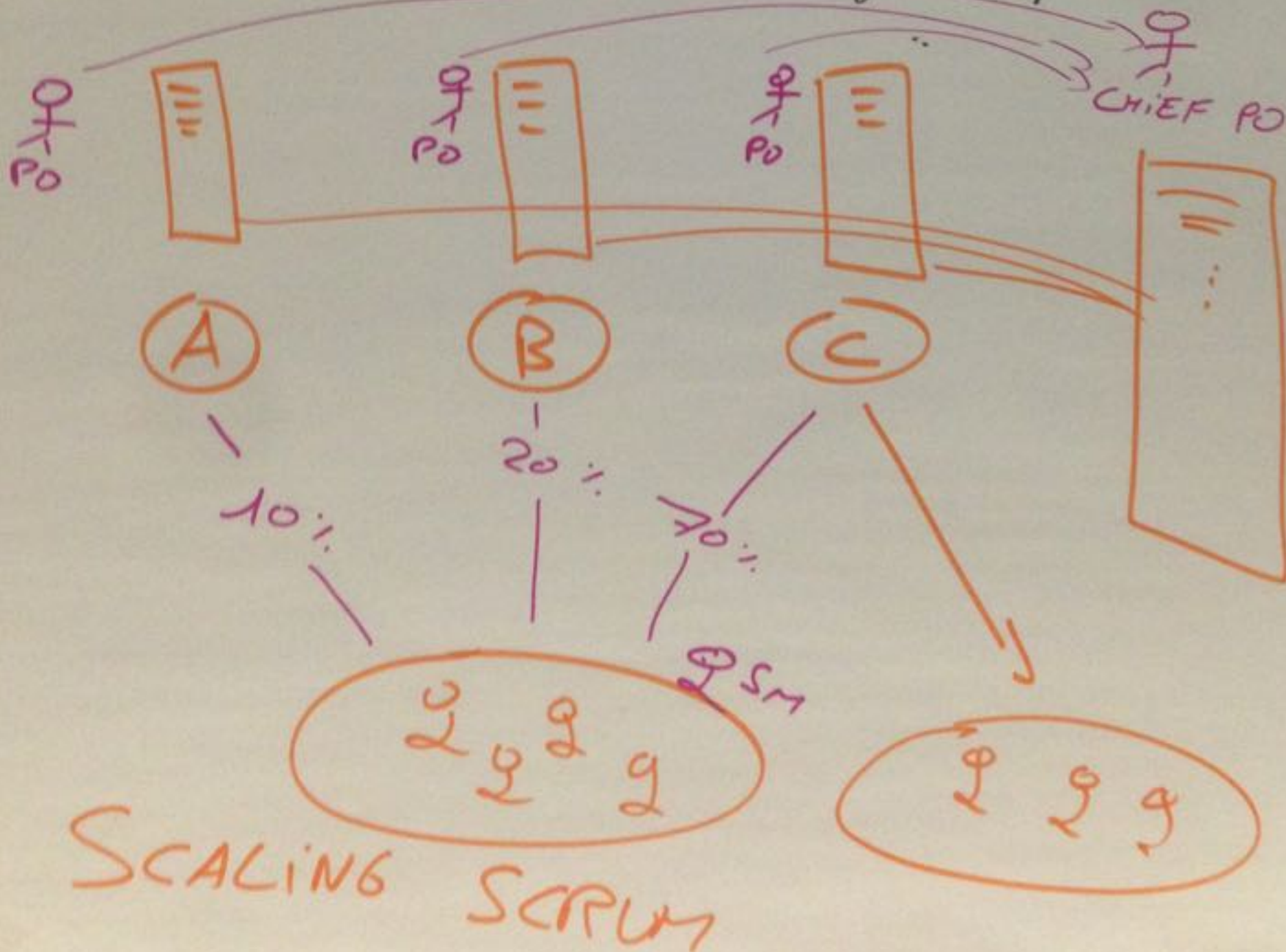
• "Boite à vitesse"

• 1 backlog commun aux différents PO

• Atomicité / user story / PO



• L'individu parallélise vs. l'organisation parallélise



4: Comment mettre en place Scrum quand il y a de la résistance ?



Comment amener
Scrum dans une
entreprise peu adaptée?
- Rythme - pas de dev interne
- emails - achats - ...

- Entreprise peu adaptée

SPONSORS

* ID = les bloqueurs

- early adopters

- indics

VS réseau
d'influence

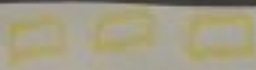
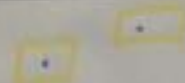
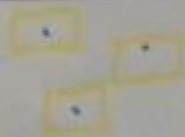
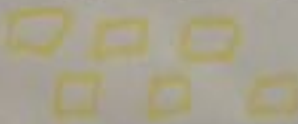

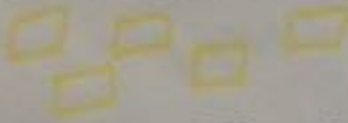

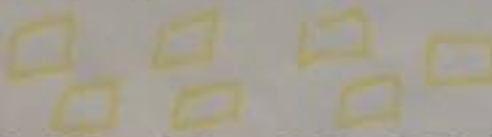
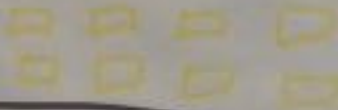
=> stratégie d'évangélisation

* Opérations

PROBLÈMES -> DÉSIR -> SAVOIR FAIRE

Les Artefacts de SCRUM

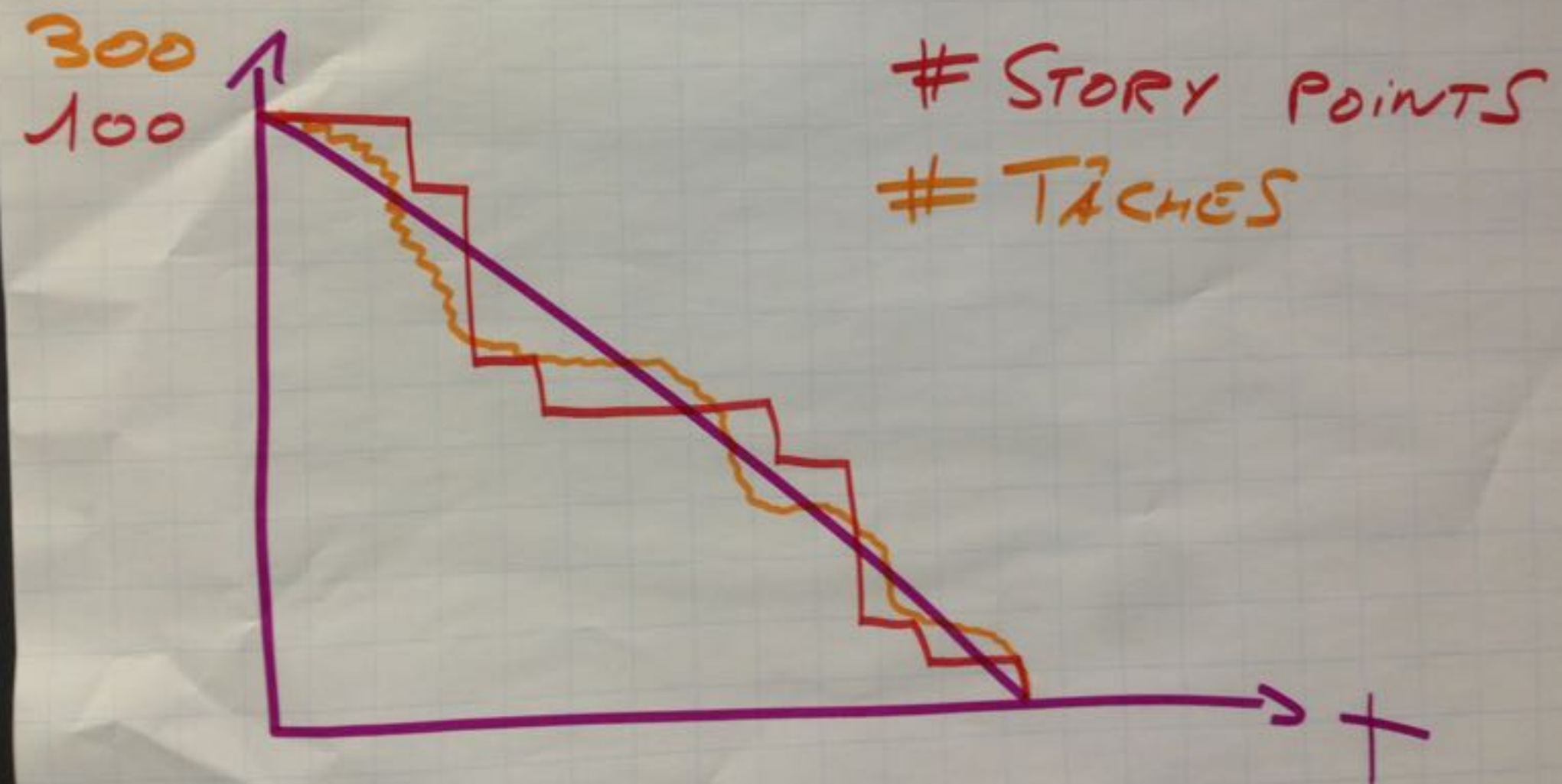
SPRINT BACKLOG

	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

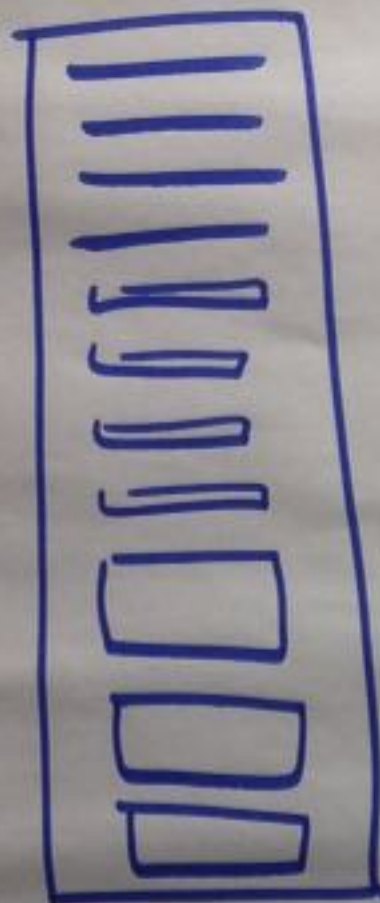


Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT



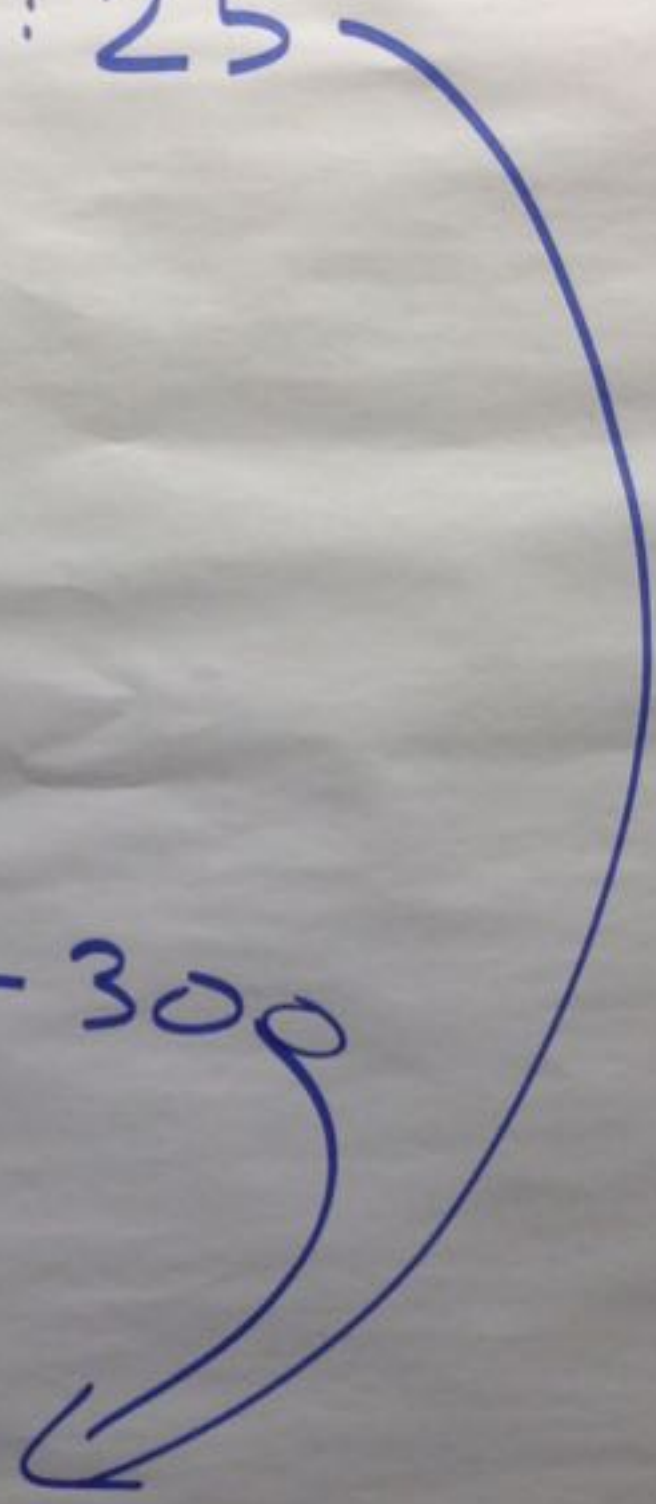
✓: 25

PBL

250-300

|E| 10 at 12

SPRINTS



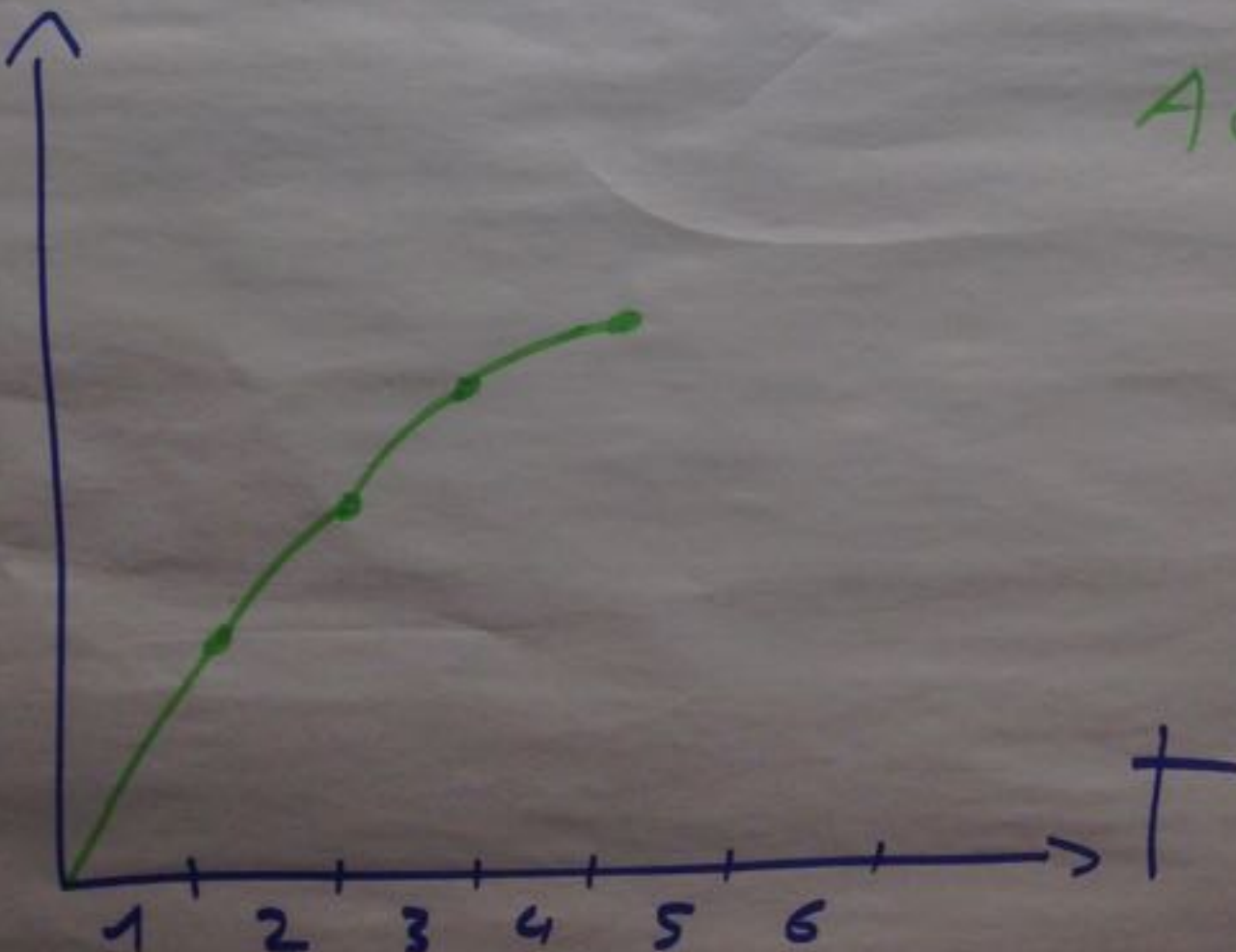
EARNED VALUE

£



BUS
VALUE

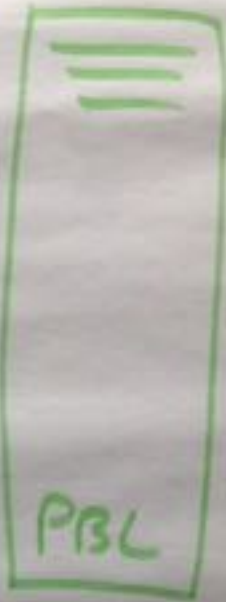
AGILE



Agile vs Forfait

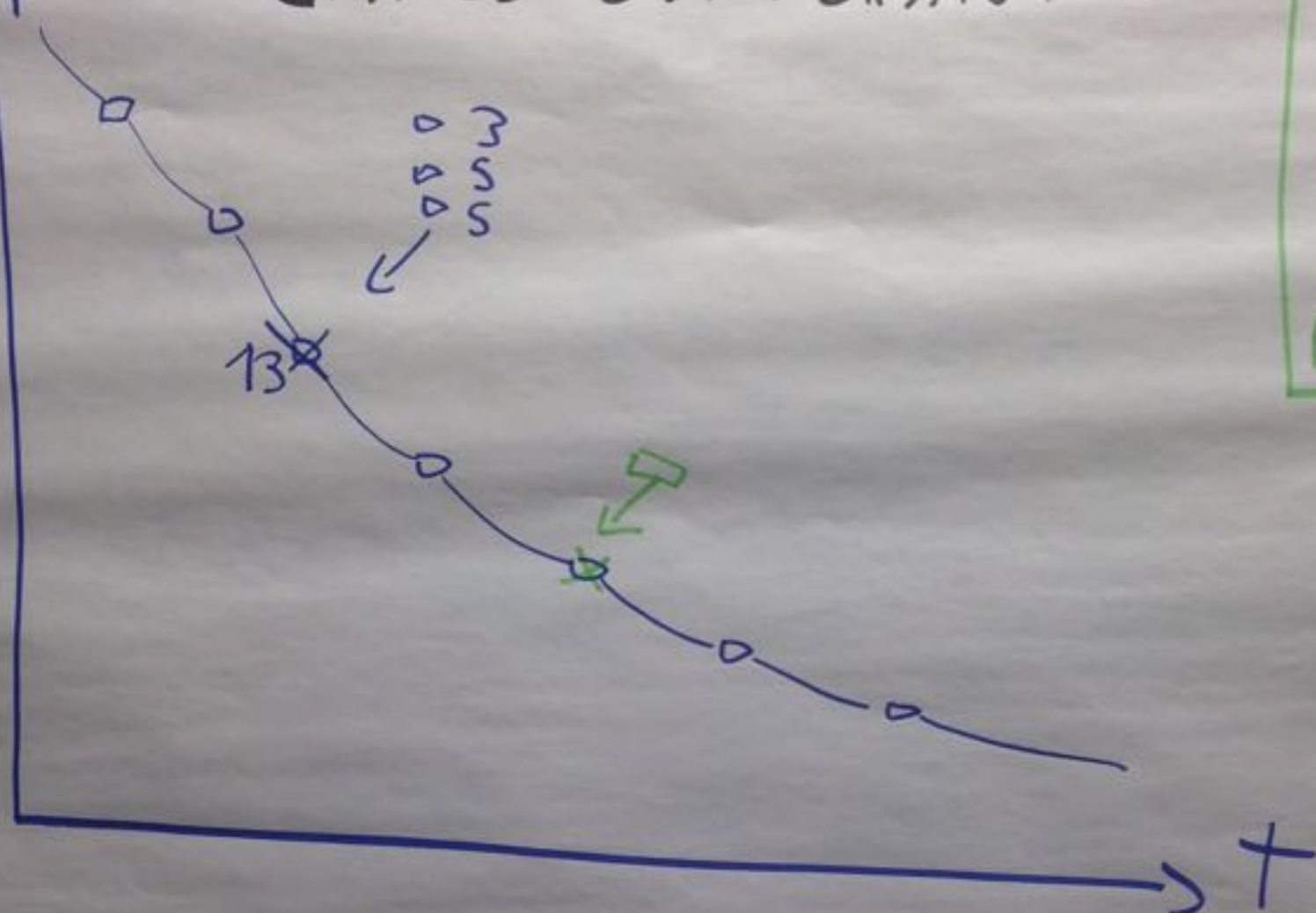
000
000

CHANGEMENT : GRATUIT



P00

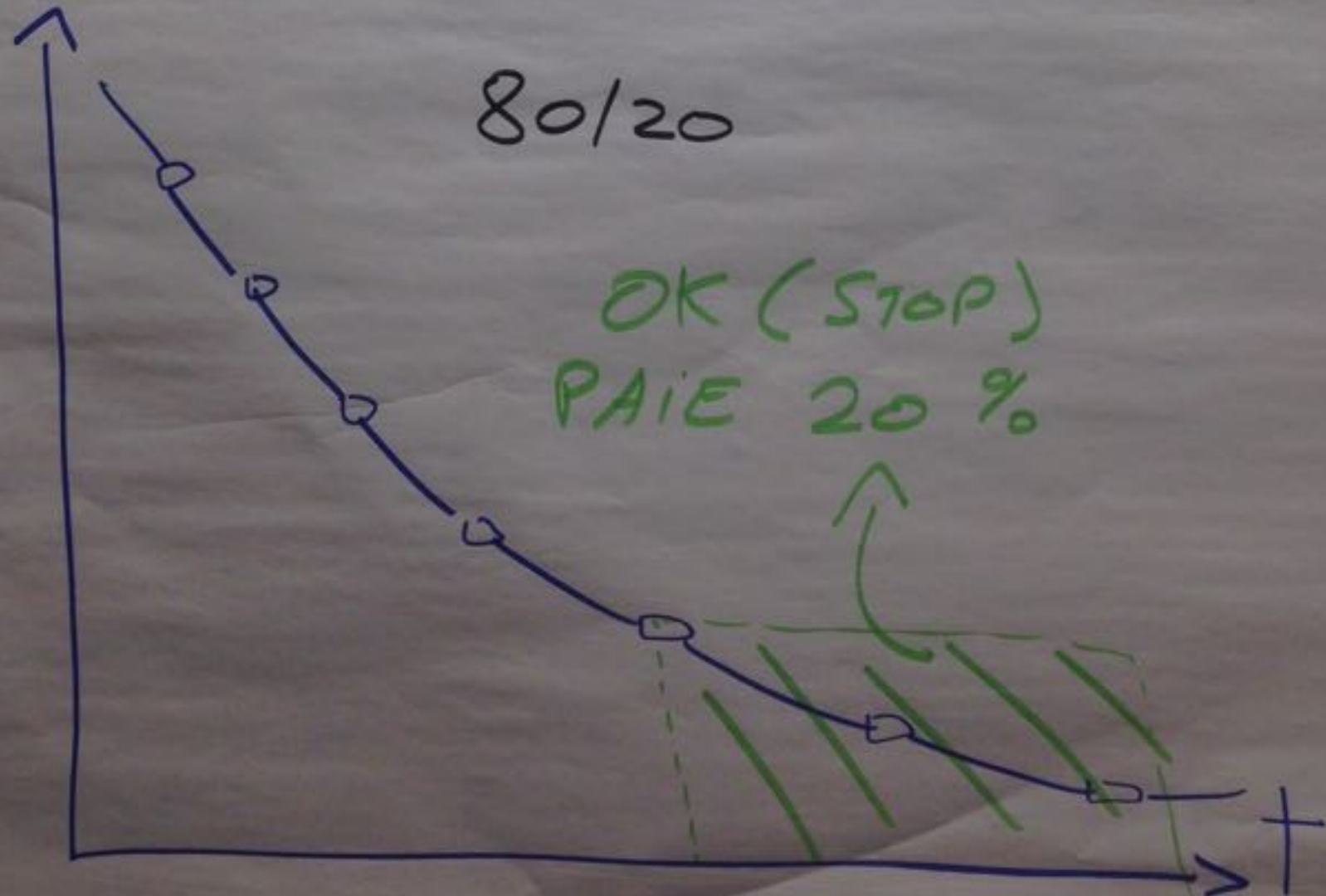
VALEUR
METIER



V.M

80/20

OK (STOP)
PAIE 20 %



Conclusion

CERTIFICATION

☐ BRUNO UPLOAD EMAILS

☐ ACCEPT INVITATION

☐ TEST

35q

QCM

90'

24/35



CORESCRUM

☐ => AGILE TOUR GRENOBLE

CST

CSC

CSP

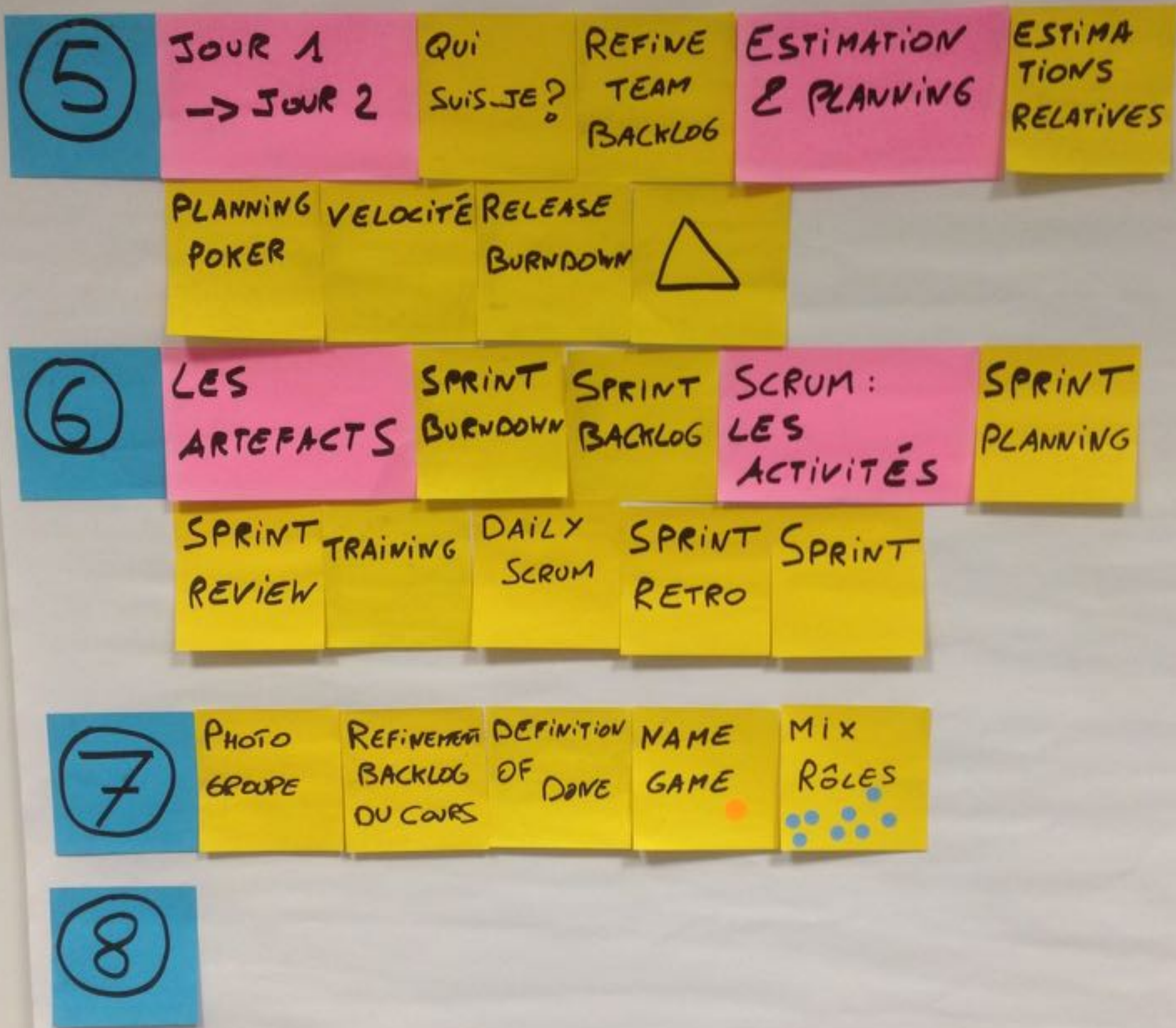
CSM

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 !
<div data-bbox="296 1248 684 1468">Earn Value vs Asile</div> <div data-bbox="112 1989 500 2236">CONCLUSION</div> <div data-bbox="71 2277 296 2510">EMAILS</div> <div data-bbox="316 2277 541 2510">CERTIF</div> <div data-bbox="562 2277 766 2510">FB FORM</div>	<div data-bbox="776 1577 1165 1824">Edout vs. Conflit vs VALUE ?</div>	<div data-bbox="1277 576 1522 795">Scrum OFFSHORE?</div> <div data-bbox="1533 644 1931 864">Scrum !!</div> <div data-bbox="1277 836 1522 1056">PRODUCT BACKLOG REFINEMENT</div> <div data-bbox="1563 905 1972 1138">Comment amener Scrum dans une entreprise peu adaptée? -Rg - pas de dev interne -errants -achats -...</div> <div data-bbox="1277 1083 1522 1317">Forfait [HA] vs. Agile</div> <div data-bbox="1522 1234 1798 1495">PM vs SM & PO ? ?</div> <div data-bbox="1257 1344 1502 1591">Comment définir le nombre sprint ? recommandé?</div> <div data-bbox="1502 1509 1798 1797">SHU- HA- RI</div>