

Formation Certified ScrumMaster Pôle Emploi - 13 & 14 Novembre 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Xebia



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

13 214 Nov

BRUNO SBILLE
@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION
AVEC XEBIA

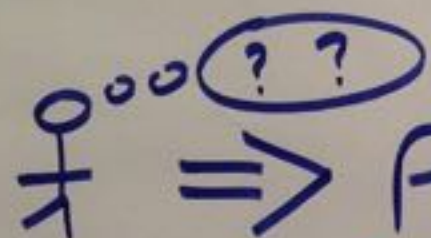
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

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



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.



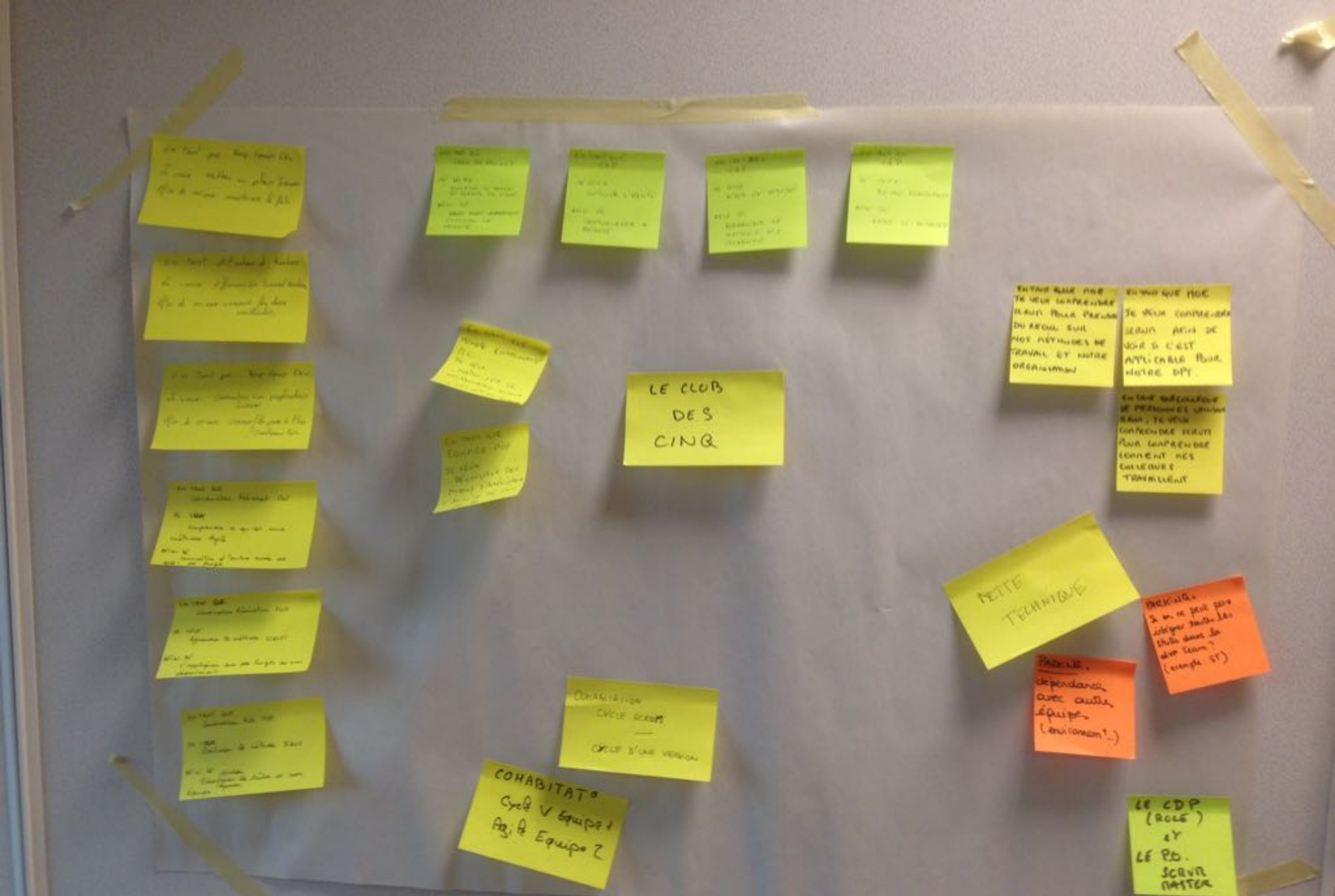
En fait pour Information
Se veut être
une centrale
de l'information

En fait pour moi
Je suis arrivé à ce point
Moi x d'abord une belle idée
réalisation de l'entreprise avec

En fait pour DEV
seuls points à faire







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

En tant que
Porteur d'un projet
Je veux
comprendre les impacts
du projet
Afin de
pouvoir en discuter avec

LES INSPIRÉS

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Coordinateur
Je veux suivre
la progression du DEV
Afin de garantir
LES DÉLAIS

En tant que Coordinateur
Je veux vérifier
la progression du DEV
Afin de garantir
le bon service

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que Responsable
Je veux garantir au maximum
le bon service
Afin de voir comment se
fait l'interaction avec
l'équipe sur cette interface

En tant que
Antenne
Je veux
connaître les
méthodes
Afin
de voir
comment se
fait l'interaction
avec l'équipe
sur cette interface

En tant que
Responsable
Je veux
garantir au maximum
le bon service
Afin de voir
comment se
fait l'interaction
avec l'équipe
sur cette interface

En tant que
Responsable
Je veux
garantir au maximum
le bon service
Afin de voir
comment se
fait l'interaction
avec l'équipe
sur cette interface

Generato
De la
tech

COORBITATION
SCRUM // ORCA
ENTREPRISE

SCRUM
GEOGRAPHIE
DISPERSÉE

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.

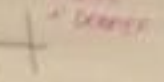






UN PROJET SCRUM

- UNE EQUIPE
- TOUT LE MONDE TOUCHE
- PAS VOISIN DIRECT
- A TERRE + PERDUE
- AIR TIME
- DERNIER + FIN







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

□ PAS VOISIN DIRECT

□ A TERRE = PERDUE

□ "AIR TIME"

□ DEBUT = FIN

SPRINT

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

5	25	25	30	40
15	25	-	38	39

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
VITE SUCCÈS
ECOUTE
ESSAI
NELLE STRATEGIE

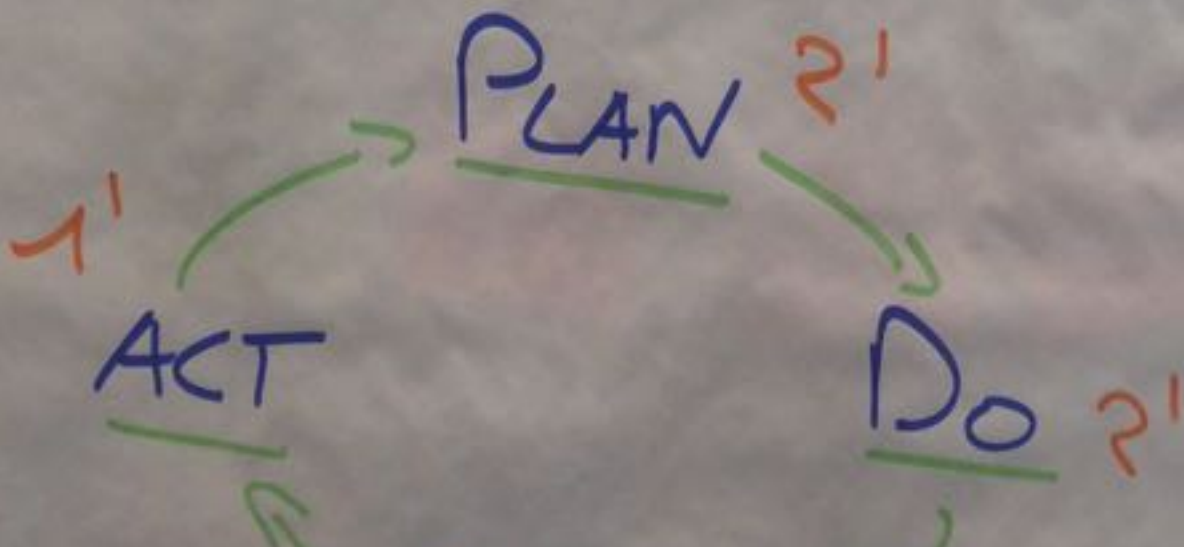
ON A DIT "5"
"CA IRA PAS"
CLIENT ?

CA VA
MARCHER ?

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

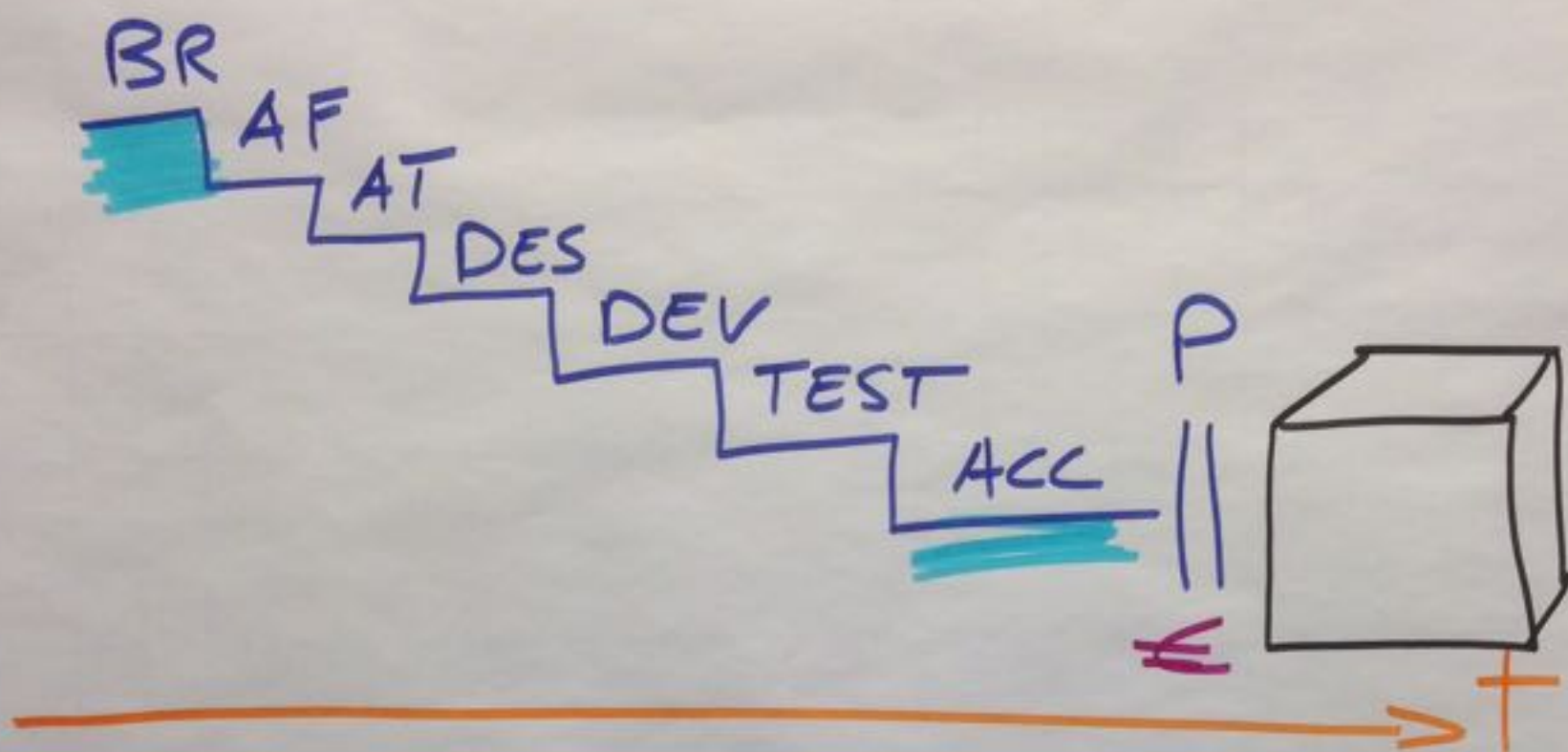
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

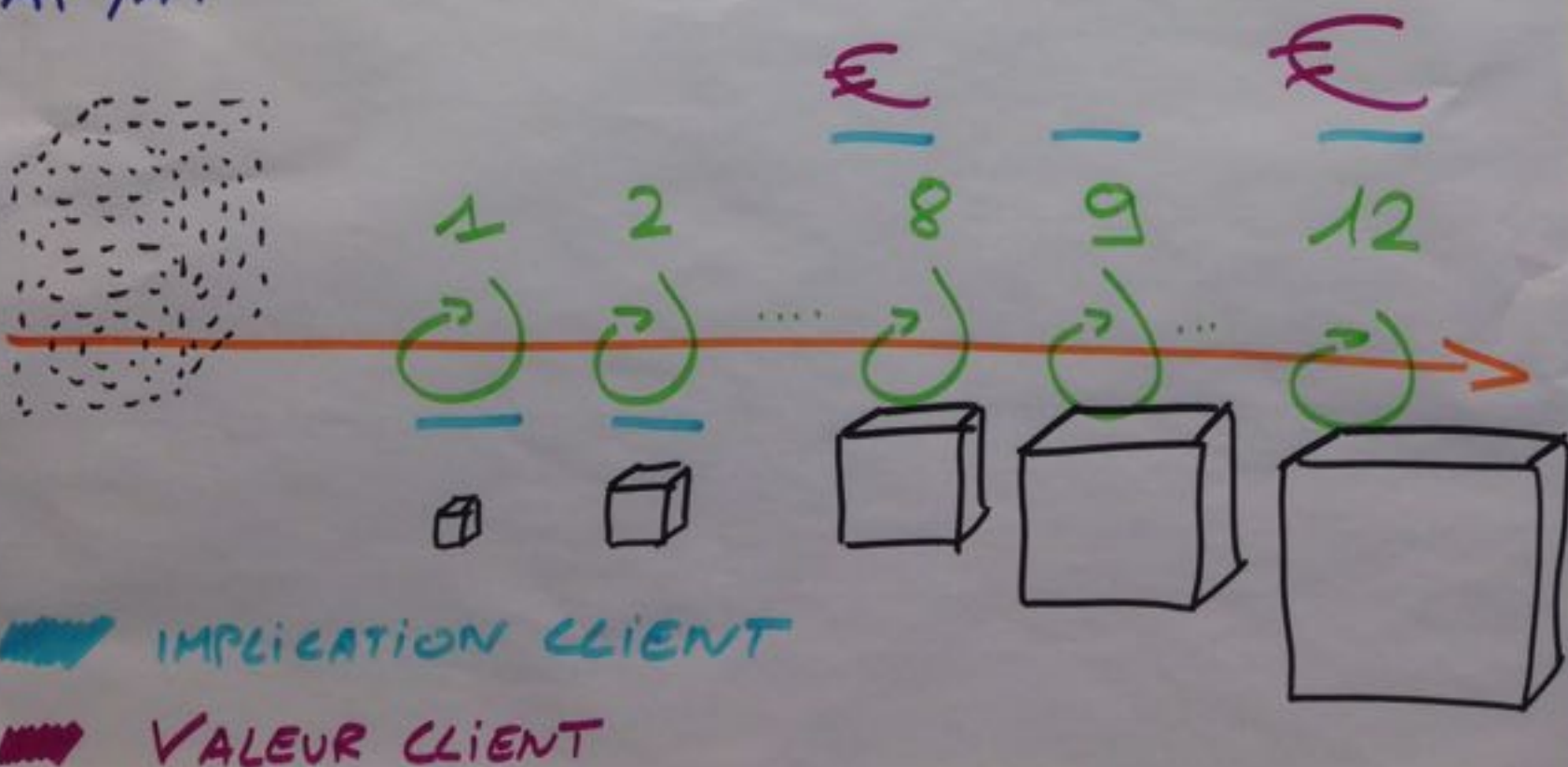
Aperçu du “framework” SCRUM

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

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



SPRINT

SM
DT

DAILY SPRINT

SM
DT
I

SPRINT
PLANNING

PO → SB → DO
SM
DT

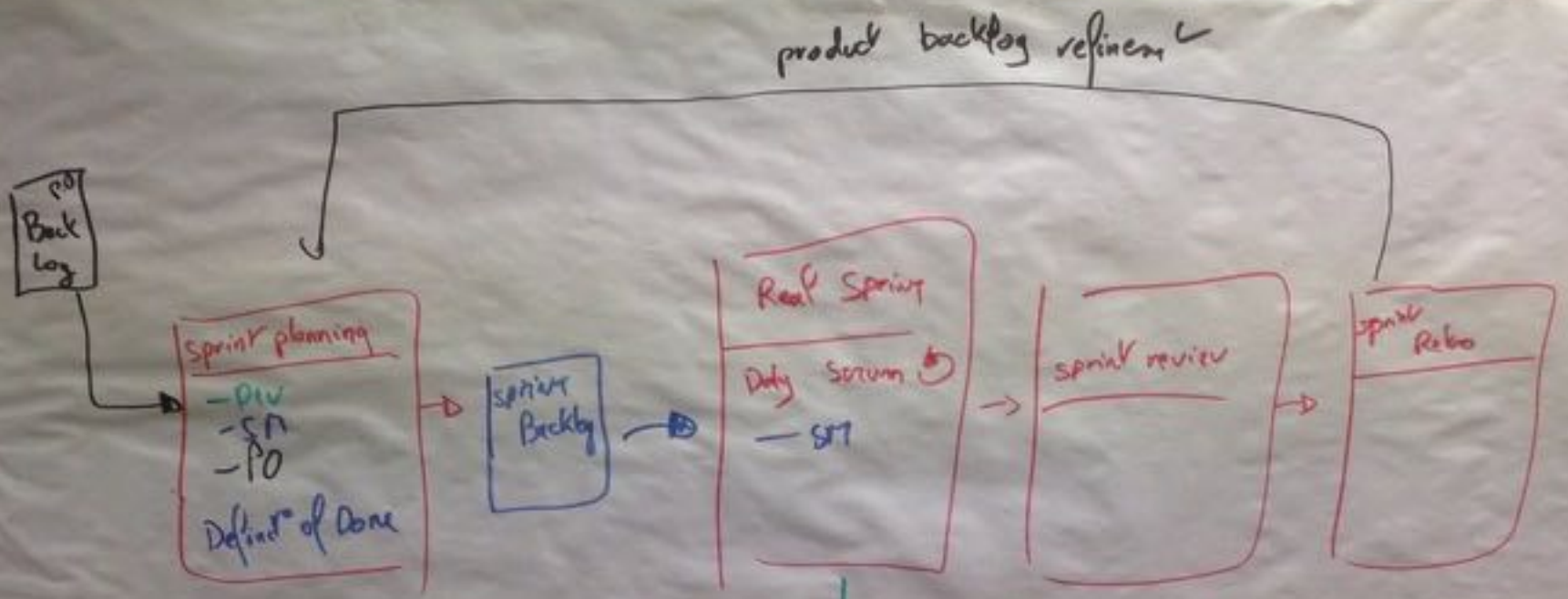
SPRINT
REVIEW

PO
SM
DT
P Incom

SPRINT
RETRO

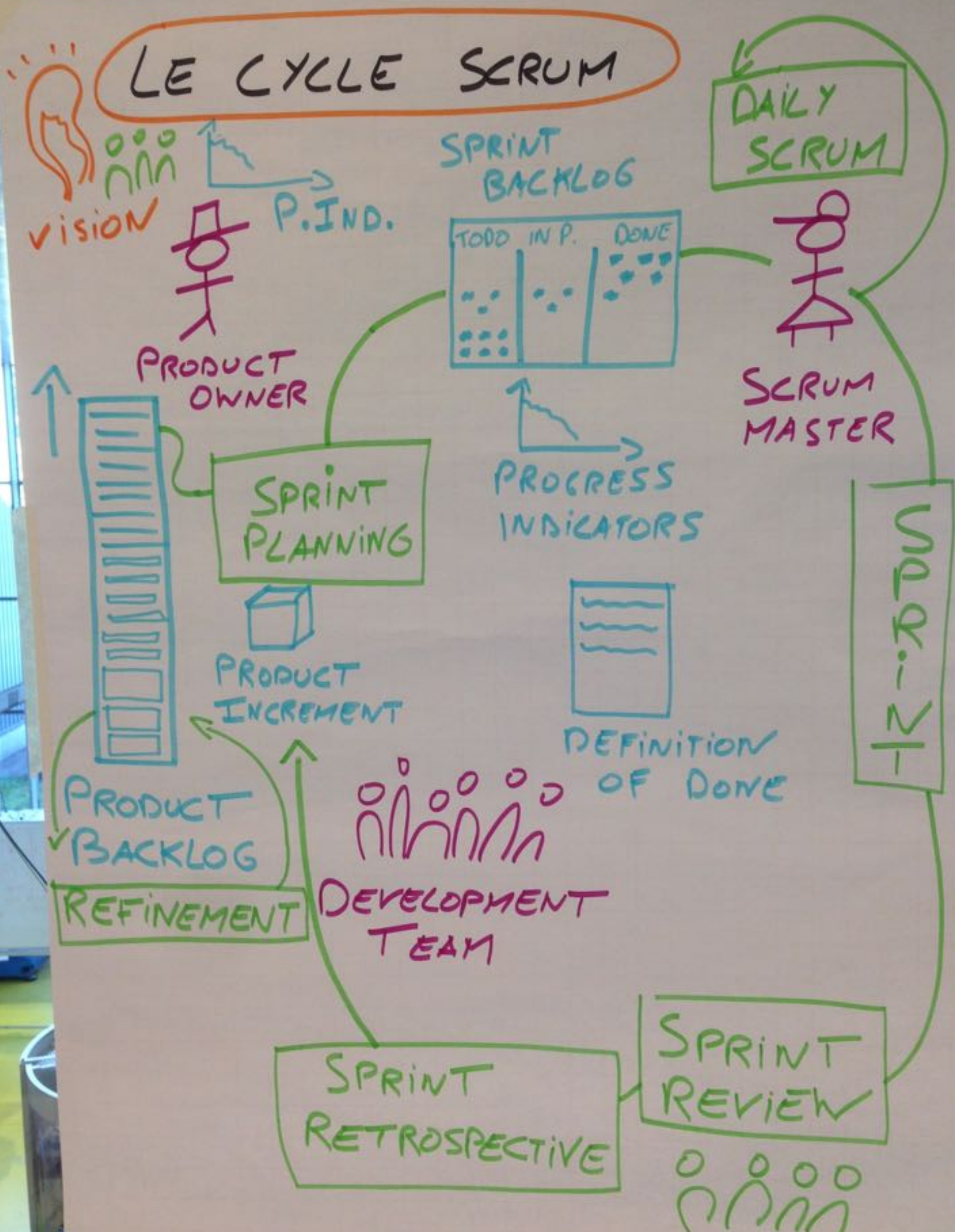
SM
DT
P Indie

- P.O - SI - Dev ev



product increment

Time



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

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN



METHODE
POKER
ESTIM.

Vision
+ CONDUITE
DU CYCLE
TRAVAIL

POKER
POUR
CHIFFRER
EXERCICE
PRATIQUE
CHANGEMENT
RÔLE

Estimate
Relative

Mise en pratique
activités du
Scrum Master
& Team

PRESEN.
DAILY SCRUM

Remise à
Niveau
du
J-1

APPROCHE
LUDIQUE
ET
ELEMENT

PARTICIPATION

POKER
Méthode
Simple
& Rapide

POKER
-
ESTIMATION
METHODE

Faire
nos même
format
Activité

POKER

Exercice
POKER

SPRINT
PLANNING
ESTIM +
VELOCITE

OK



ETRE
FORMATEUR
=
CHALLENGE

A AMELIORER



Rôle
Observateur

FEU
ARTIFIC

Feu
Artifice

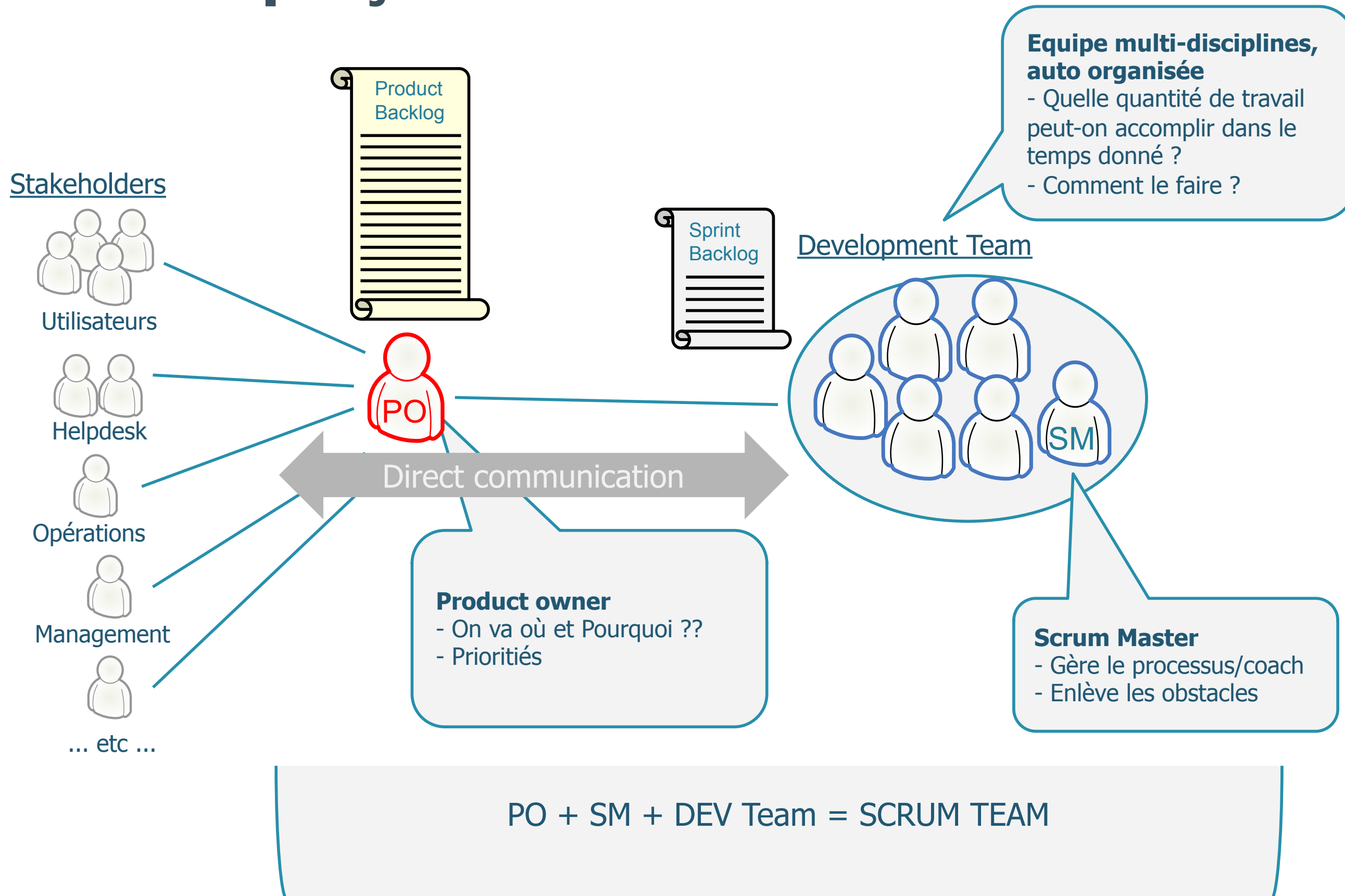
C'est déjà la fin de la matinée, le formateur invite les participants à donner du feedback sur la formation. En effet comme dans les projets Agile, on veut du feedback le plus rapidement possible afin de s'ajuster le plus vite possible

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

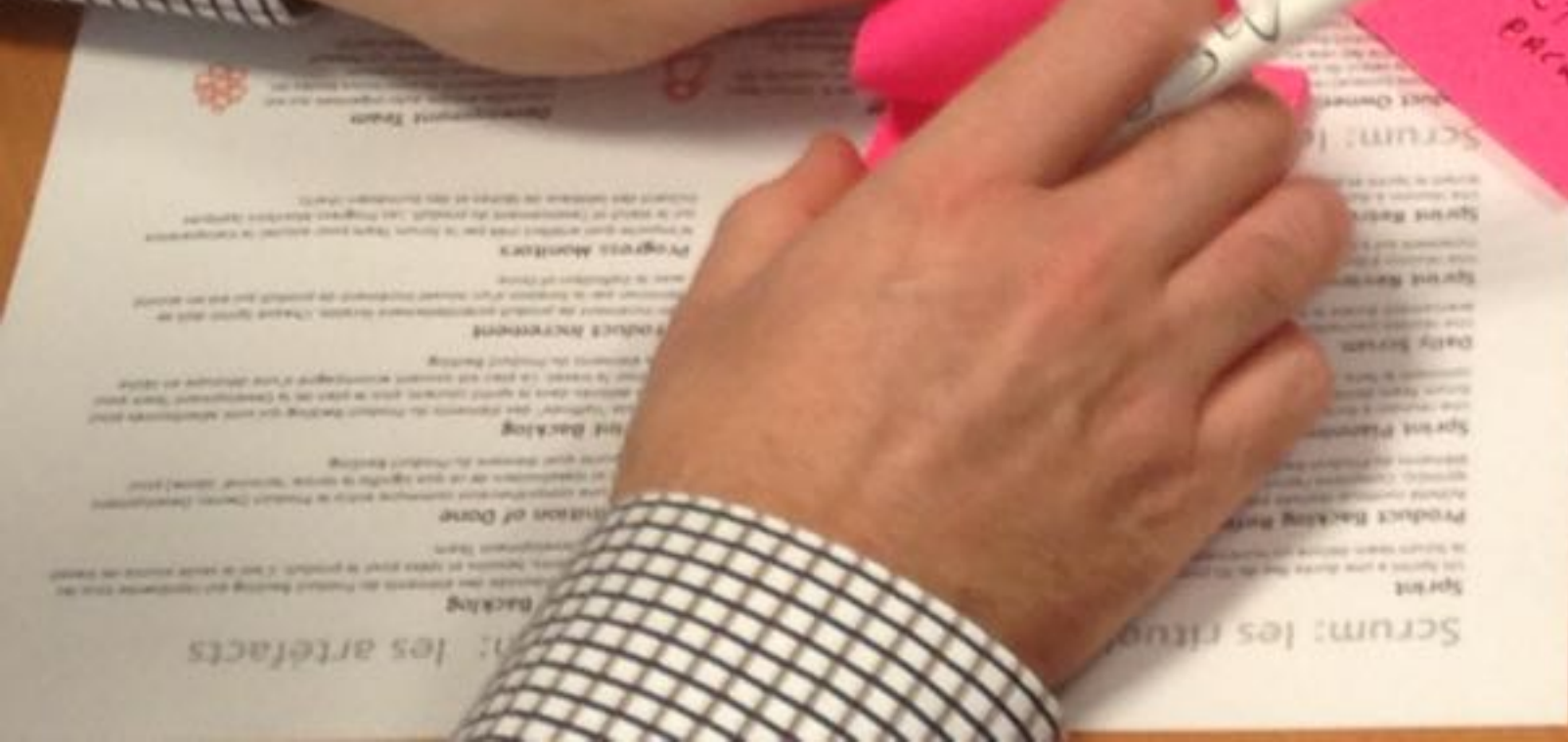




Machine Technology

AUTONOME

MPI
TE RESPECT
SAINT
PARLOIR



SCRUM MASTER



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

SCRUM MASTER
ORGANISE

SCRUM MASTER
LEADERSHIP

Méthodique

COMMUNIQUANT
À L'aise
GESTION DE
CONFLITS
CONNAISSANCE
MÉTHODE
SCRUM
PRENDRE
DU
RECVL

S.M.
Gest° Stress
Diplomate
Process Rigoureux

RIGUEUR

PÉDAGOGUE

Scrum master
à l'écoute

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
- PRIORITÉS
- VALIDE
- SPECS / BACKLOG

P.O.
force persuasive
Synthétique
Tenir Dées

PRODUCT OWNER
SACHANT

PRODUCT OWNER
Bon
COMMUNIQUANT

PRODUCT OWNER
CLAIR &
COMPRÉHENSIBLE

PO
CONNAISSANCES
métier

PO
SAVOIR
DÉCIDER

CONNAISS. /
EXPERTISE
MÉTIER

ARBITRER

DÉCIDER

COMPÉTENCES
MÉTIER

MANDAT

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

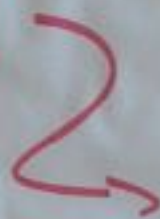


[5, 9]

□ MULTI-SKILLS

□ AUTO-ORGANISÉS

□ RÉALISENT



□ PULL vs PUSH

Dev. Team
autonomie
initiative
"compétences tech."

DEVELOPMENT
TEAM

ROLES
ENTREPRENEURS

DT

COLLECTIF

DT

RESPONSABLE

DT

CRÉATIF

DT

COMPLÉMENTA-
RITÉ ÉQUIPE

AMBIANCE/
ENTENTE

FORCE
DE
PROPOSITION

AUTONOMES.

CURIOSITÉ

AUTONOME

RESPECT

SPRINT
BACKLOG

MAÎTRISE
TECHNIQUE

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 ?



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

BÉNÉFICES

CREATIVITÉ, IMPLICATION
ÉQUIPE SCRUM

CLIENT content
car résultats \$
fréquents et rapides

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

Études démontrant
↑ de réussite des
projets SCRUM

INTERACTIONS
&
ADAPTATIONS
TOUT LE LONG
DU PROJET

PRODUIT QUI
CORRESPOND AU
BESOIN

COLLABORATION

DÉMOS
RÉGULIÈRES
DU PROJET

RESPONSABILITÉ
DU PROJET
= PO
CONTACTS
FRÉQUENTS

IMPLICATION
DANS LE
PROJET

COMMUNI-
CATION

ADAPTATION
DU BACKLOG

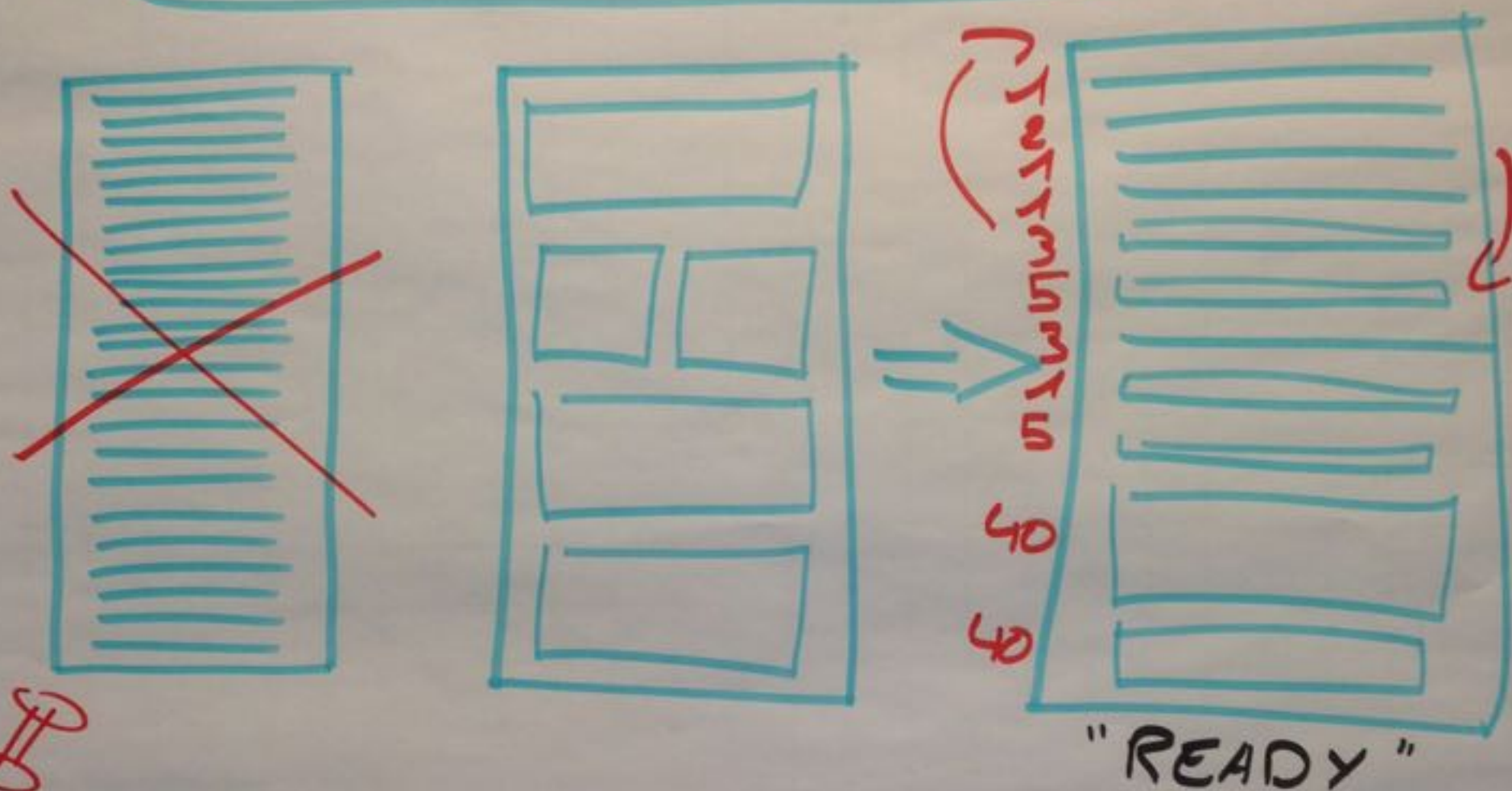
PRODUCT
INCREMENT

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

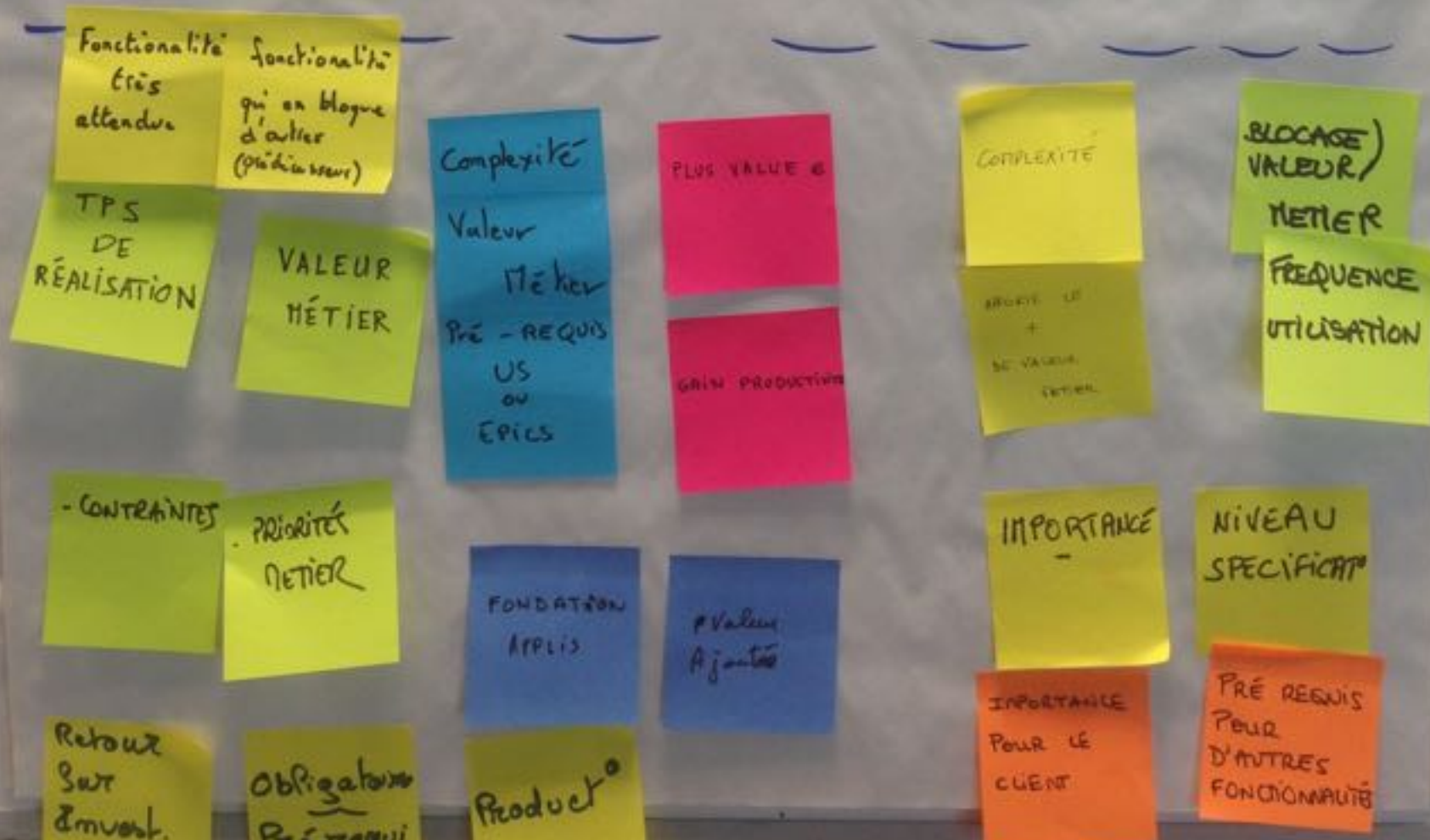


DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EMERGENT
PRIORISÉ

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.

Prioriser le PBL

- ☐ Valeur Métier \swarrow ROI
- ☐ Dépendances \swarrow TECH \searrow MÉTIER
- ☐ Risques
- ☐ Coût

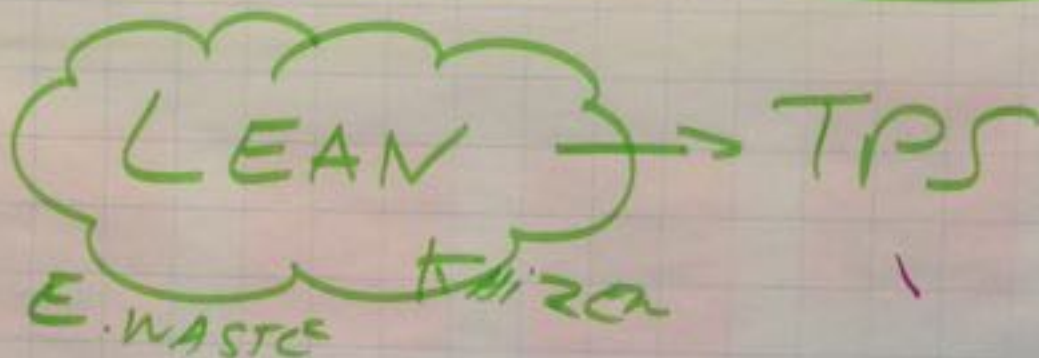


Ensuite chacun réfléchit à cette question: selon quels critères peut-on ordonner le backlog

Historique de SCRUM

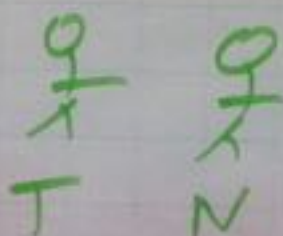
HISTORIQUE DE SCRUM

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”

CARDG



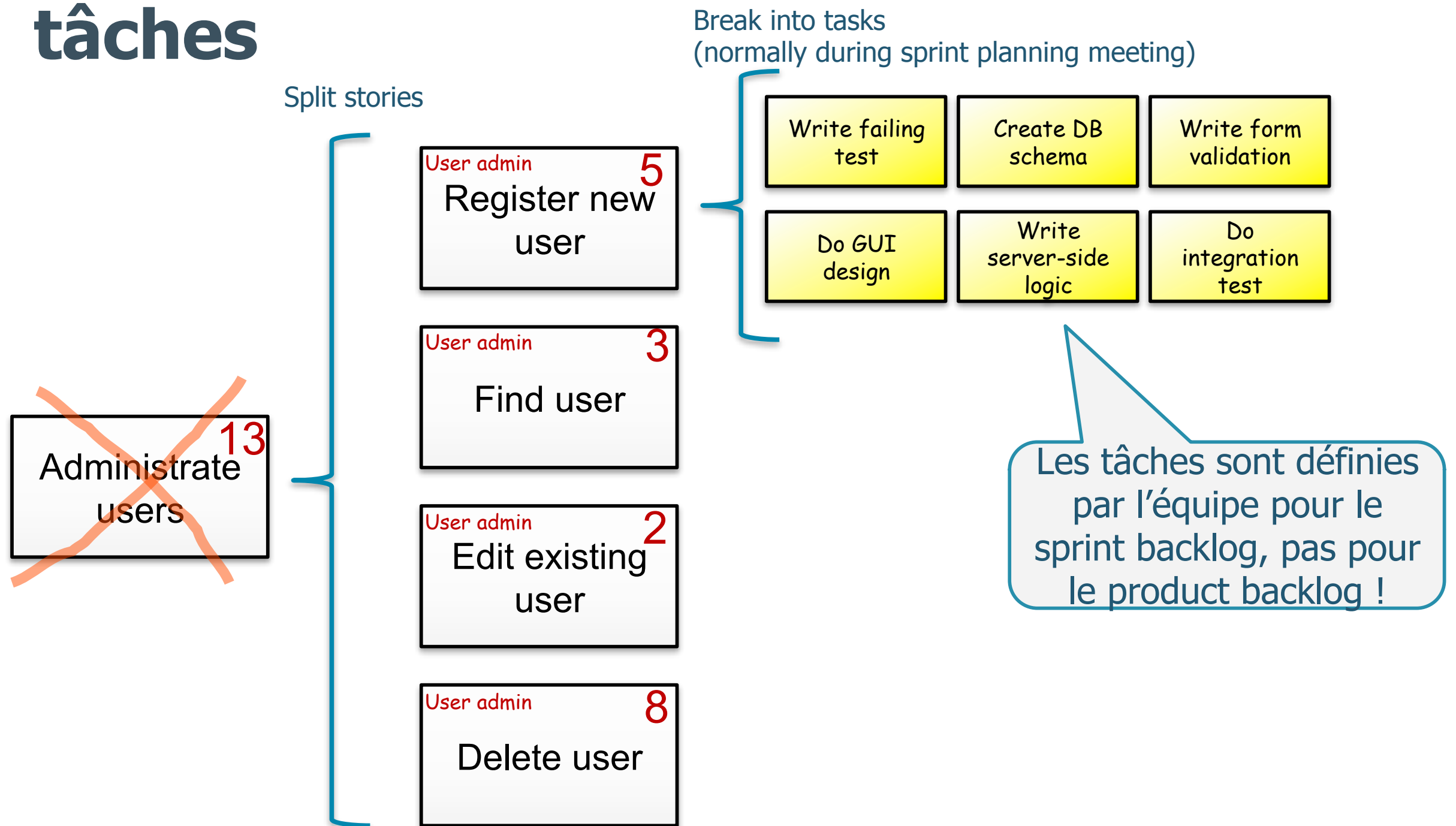
CONVERSATION

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

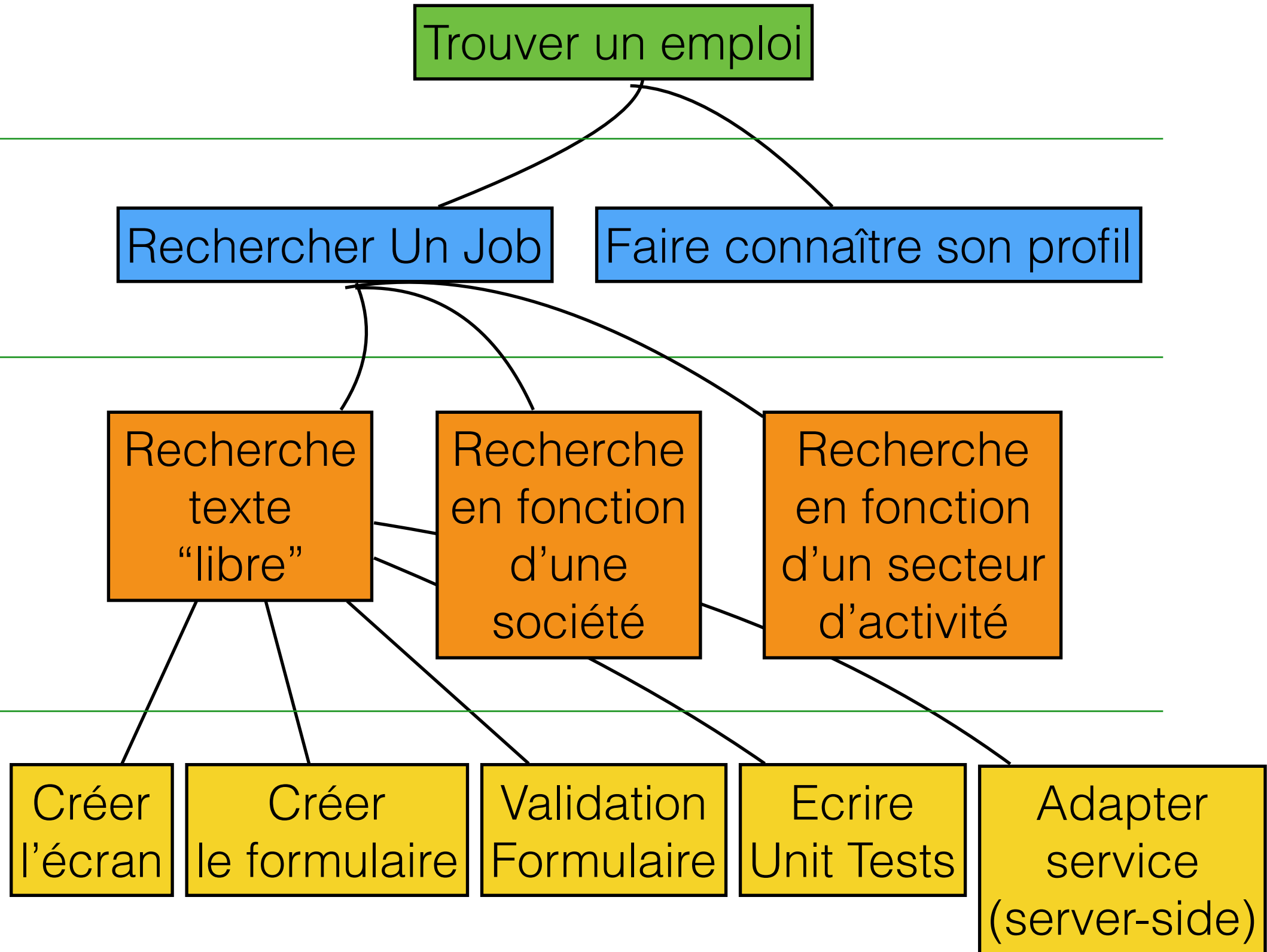
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)



LE SCRUM QUIZZ

LES
INSPIRÉS

LE CLUB
DES CINQ

I

III

Que veut dire
DEEP?

SHU - HA - RI

Définition
PDCA -

DEEP ?
(backlog)

Date
Manifeste AGILE

LES 3 PILIERS
DE
SCRUM

Combien de back
révisions
H- lors
de sprint?

Les 4 principes
du
Manifeste Agile?

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

LE SCRUM QUIZZ

LES
INSPIRÉS

||||| ||||| |

LE CLUB
DES CINQ

||||| ||||

Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	FORMAT USER STORY	ÉQUIPES
	APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	DÉBRIEF PROJET	PDCA	PLAN OU ADAPTATIF	APERÇU DU FRAMEWORK	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE MOI SCRUM...
	SCRUM EN 10'	FB DOOR				
③	LES RÔLES	SCRUM MASTER	DEVELOP. MEUT TEAM	PRODUCT OWNER	QUALITÉS	SCRUM TEAM
	SHU-HA-Ri	BÉNÉFICES DEEP				
④	PRODUCT BACKLOG	TRI	HISTOIRE DE SCRUM	HISTOIRE DE SCRUM	MANIFESTE AGILE	
	SCRUM & LES SPECS	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
OWNER





Point de vue Scrum

1. Visi

2. Plan

3. Révisi

4. Retrospecti



Les éléments de Scrum

Rôles	Artéfacts
Product Owner	Product Backlog
Scrum Master	Sprint Backlog
Development Team	Increment

PROGRESS
INDICATORS



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

product building reference





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



A FAIRE | EN COURS | TERMINÉ

En fait que Simon Hosten
se veut en fait connaître
soutenir les problèmes
que je rencontre pour
jouer pleinement ce rôle

EN TANT QUE
Responsable

Je veux
Gérer plus
proprement les
cycles de
AFIN
Livre de plus
régulièrement

En tant que
Simon Hosten

Je veux
gérer les
dépendances
AFIN DE
Diminuer les
perturbation

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que
Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

EN TANT QUE RESPONSABLE
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

EN TANT QUE RESPONSABLE
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

EN TANT QUE RESPONSABLE
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

En tant que Responsable
Je veux être capable de gérer
AFIN DE ME SOUTENIR
Adapter le cycle actuel
Soit plus de temps dans
les cycles

Les Incidents

Général
Dette
Tech

A FAIRE

EN COURS

TERMINE

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

CONSTITUTION
COTE SCAM
COTE SCAM

COHABITAT° LP
Cote V Equip 1
Cote V Equip 2

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

LE CLUB
DES
CINQ

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

ENTRETIEN
10/10/10
10/10/10
10/10/10
10/10/10

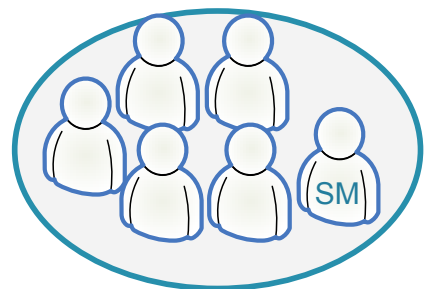
PETTE
TECHNIQUE

LE CDP
(ROLE)
et
LE PD
SCAM
MAISON

Estimations et Planification

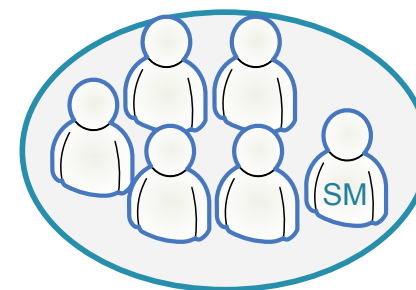
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

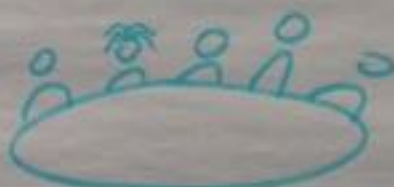
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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

□ ANANAS

20

□ POIRE

3

□ POMME

10

□ CERISES

~~10~~ 5

□ KIWI

6

0 $\frac{1}{2}$ 1 2 3 5 8 13 20
+ SIMPLE 40
+ PETIT 100
+ COMME
+ 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.

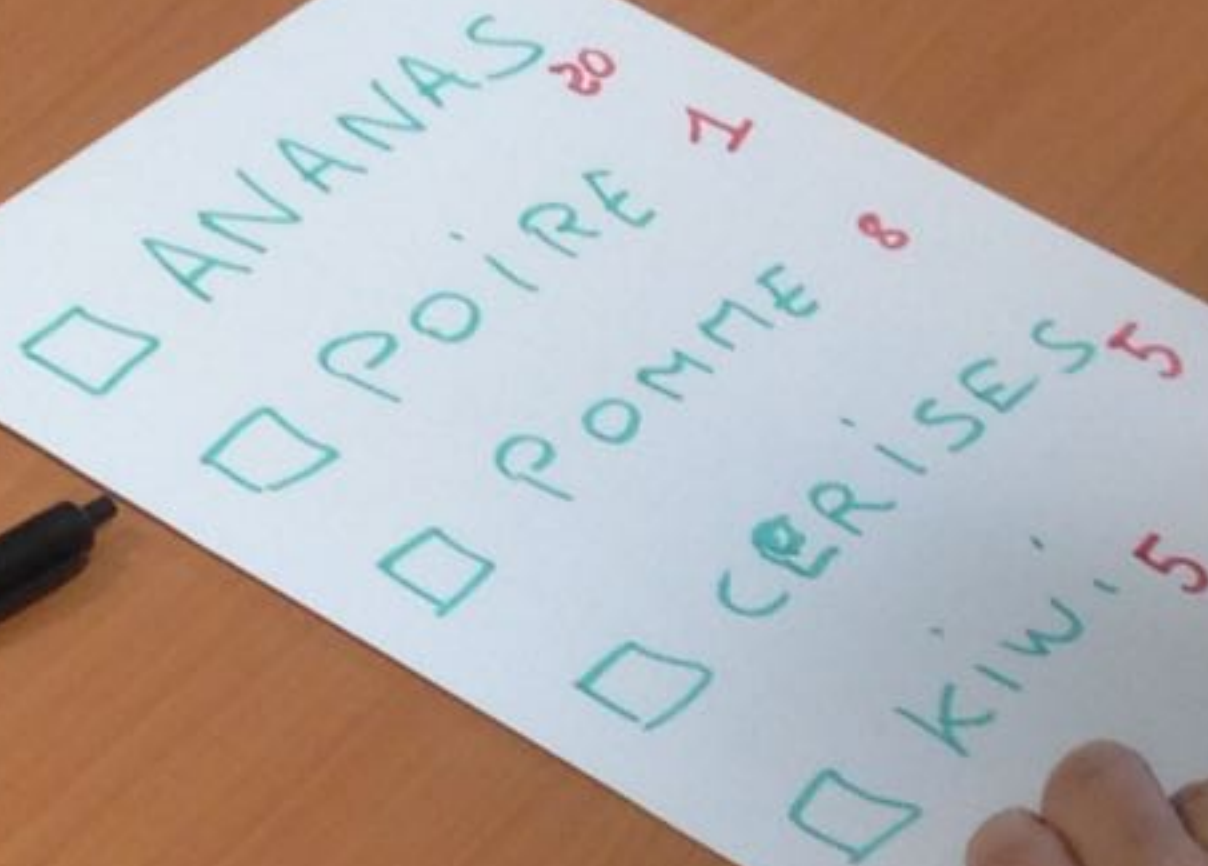




Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent







A handwritten list of fruits on a piece of white paper, each preceded by a green square checkbox. To the right of each fruit name is a red number. The list is as follows:

Fruit	Value
ANANAS	20
POIRE	1
POMME	8
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

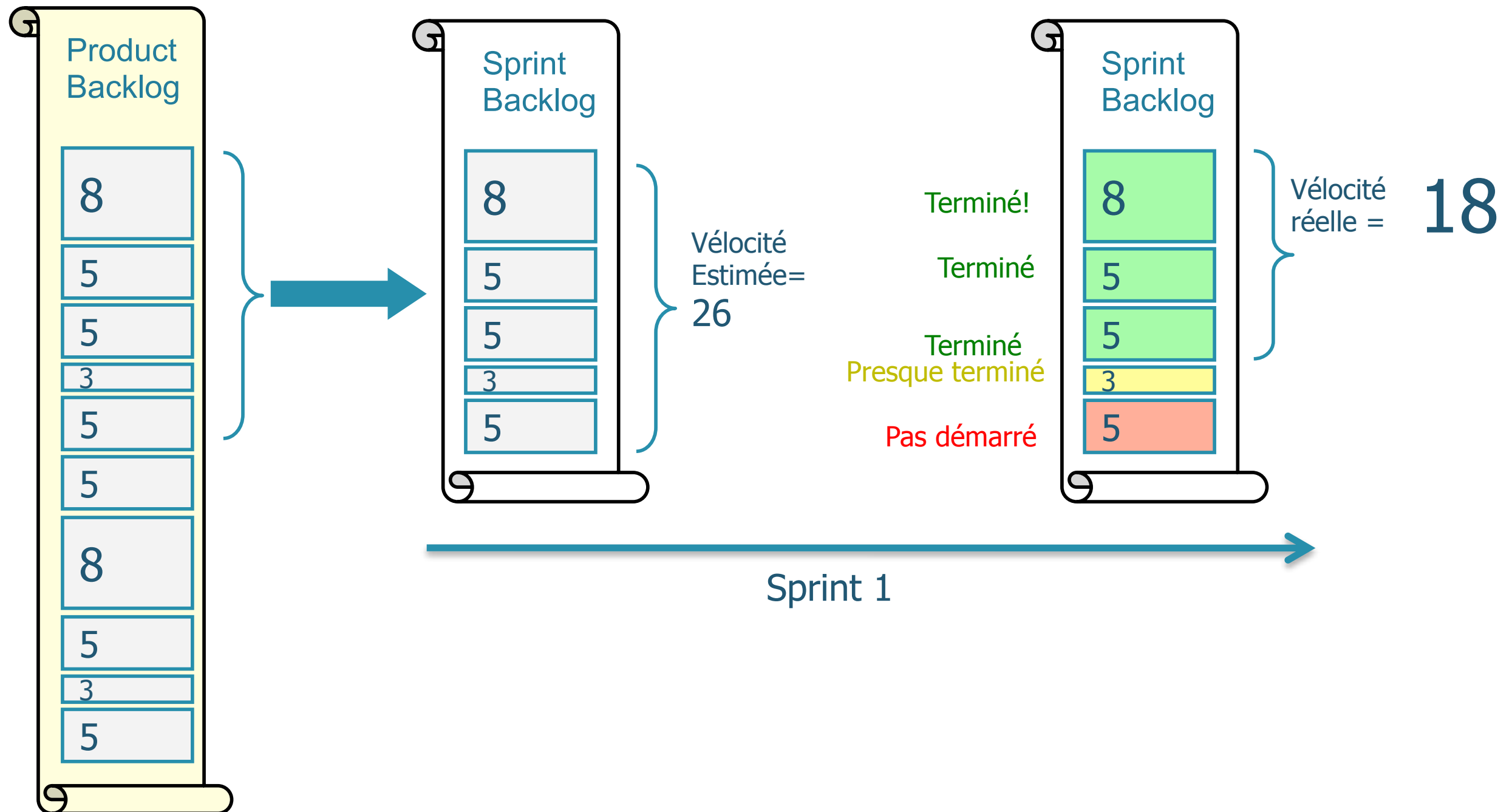
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

Mesurer la vélocité

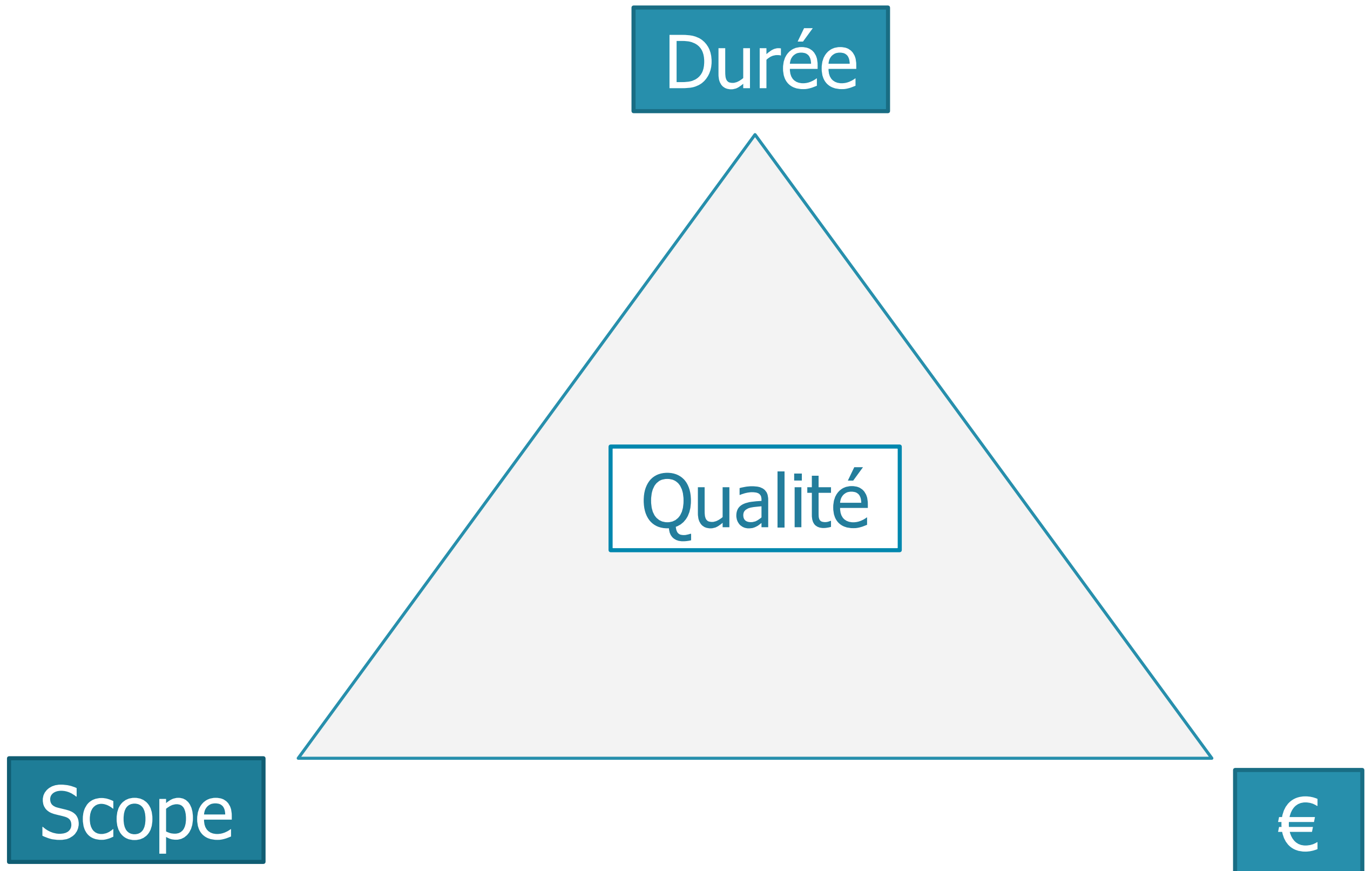
Début du sprint 1

Fin du sprint 1



Source: H. Kniberg

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)

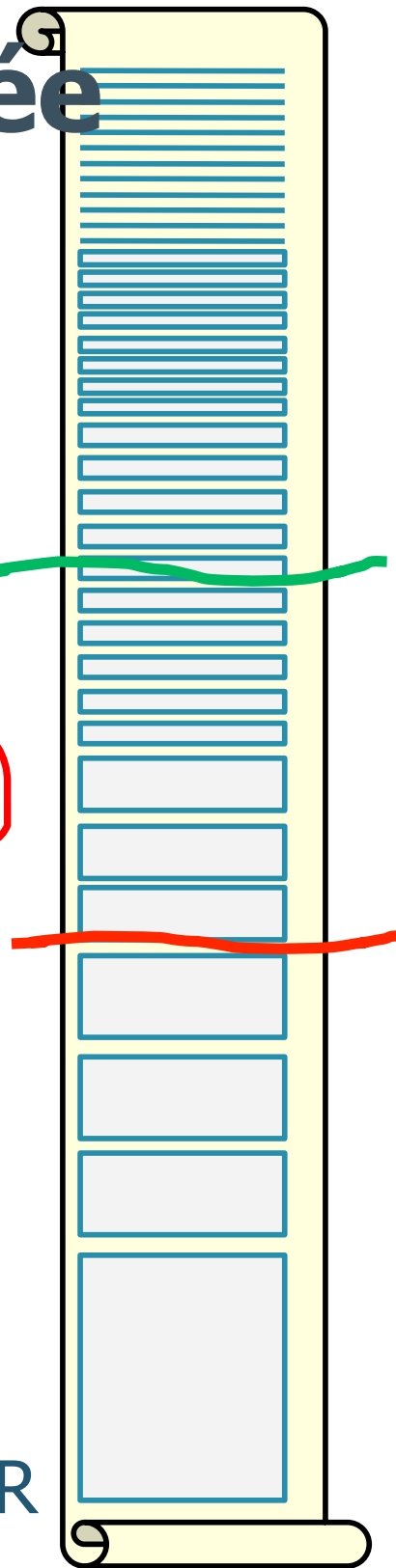
300



400

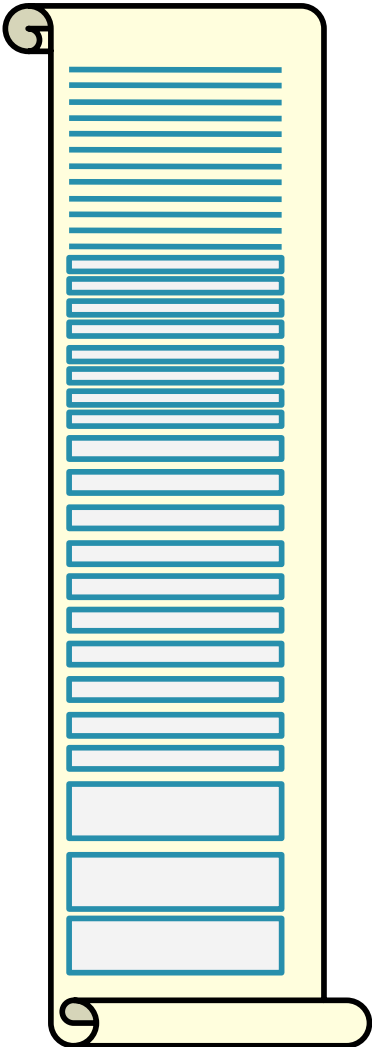
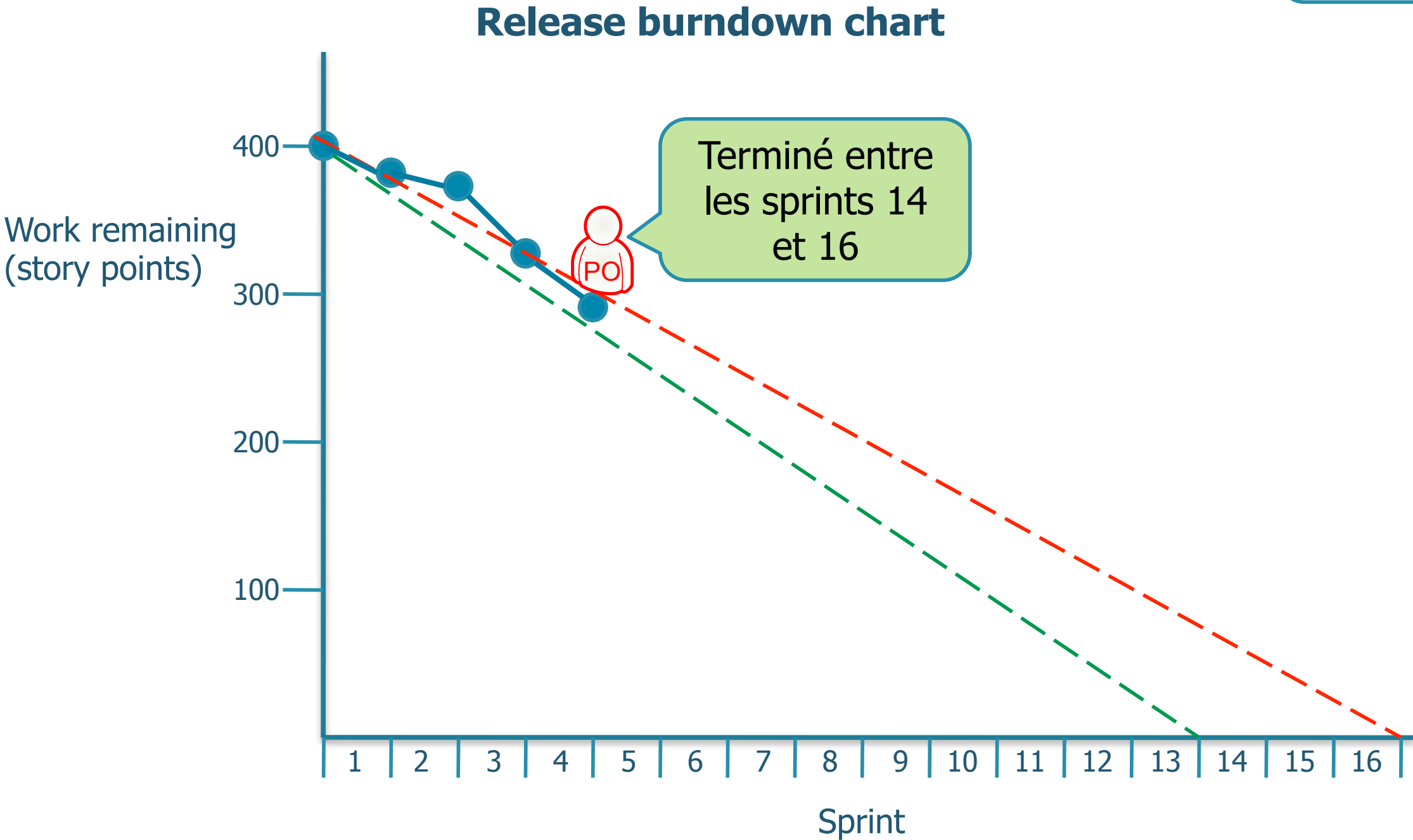
Release planning – budget fixe

- 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



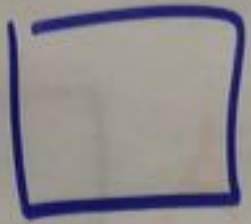
Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



SCRUM: les activités

SPRINT



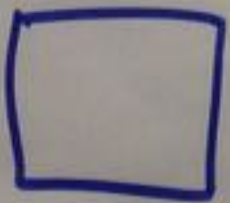
30j MAX



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







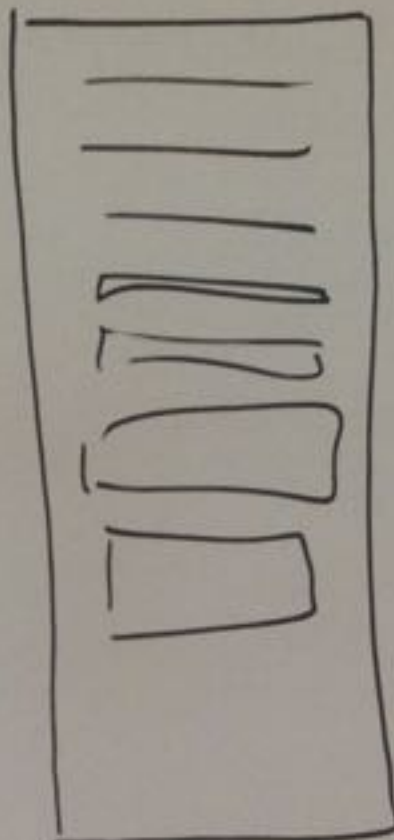
Les futurs formateurs réfléchissent également à l'aspect interactif de leur formation



La première formation porte sur le Sprint Planning



SPRINT PLANNING



PRODUCT
BACKLOG



TO DO	DOING	DONE
<div data-bbox="30 1920 306 2195" data-label="Text"> <p>US 1 3</p> </div>		
<div data-bbox="71 2208 306 2469" data-label="Text"> <p>US 2 5</p> </div>		

SPRINT
BACKLOG

$\frac{1}{2}$ journée maxi

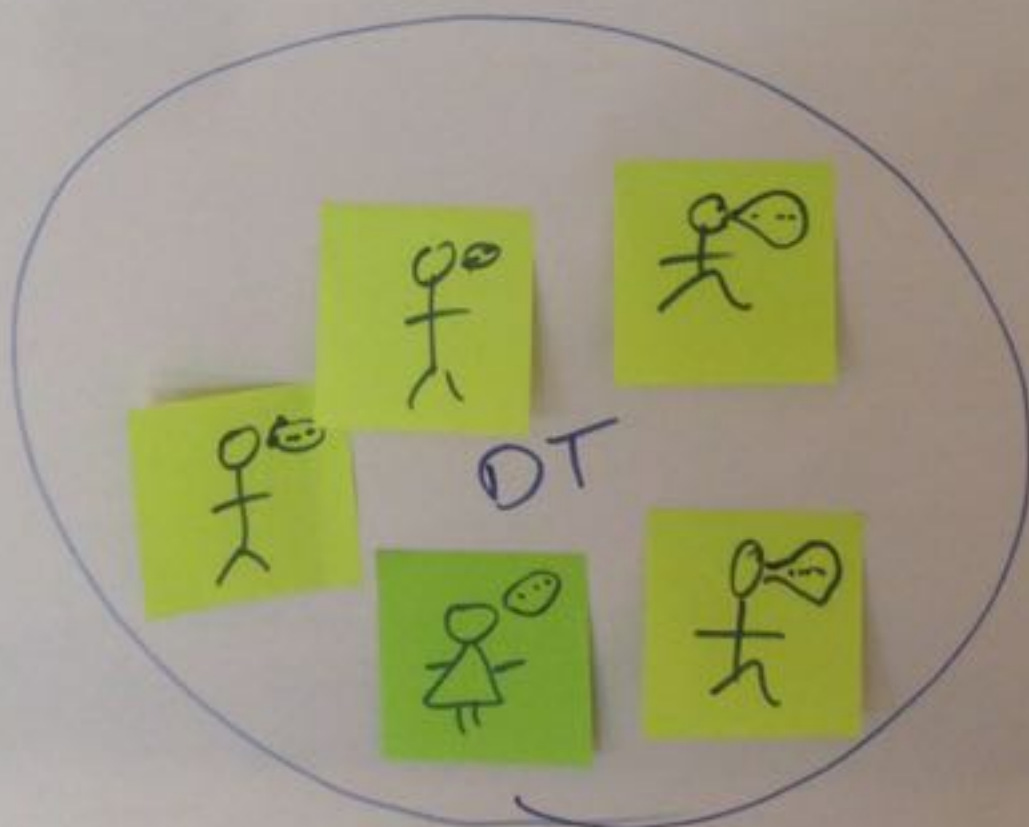
Le Sprint Planning

- 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, viennent les feux d'artifices...;-) avec le Daily Scrum



DAILY SCRUM



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



ADT

AGE

17

FORMATION SCRUM

LE SPRINT REVIEW



WIRE & TOOLS qn BACKLOG BACKLOG

7/1/2022

THINGS TO REMEMBER

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 la sprint retrospective



☐ Objectifs / Quand

SPRINT
RETROSPECTIVE

☐ Qui ?

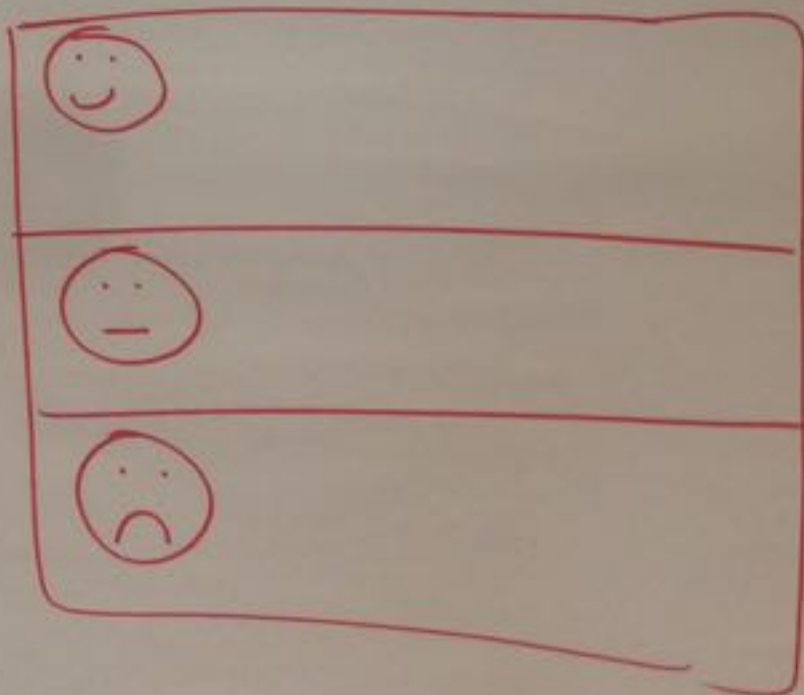
SCRUM
MASTER

PRODUCT
OWNER

DVPT
TEAM

☐ Déroulement

☐ Quelle forme ?



⇒ Améliorations

☐ Do's & don't

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: Que faire avec une équipe qui résiste ?



TD
REFUS
APPLIQUER
MÉTHODE
SCRUM

- Indiquer Bénéfices / Confronter avec
 - les pb. récurrent de l'équipe
 - le refus de Scrum
- Fmk ≠ méthodes à prendre ce qu'il est intéressant
- à présenter les autres Fmk agile (XP, Kanban)
- Faire du "Oui" et "Non"
- Push vs Pull
- ~~Shakira~~ Shu ~~ah~~-ha-ri
- SUPPORT MNT
- EXPERIENCE
- ALTERNATIVES (STATUT QUO)

COACH

2: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement

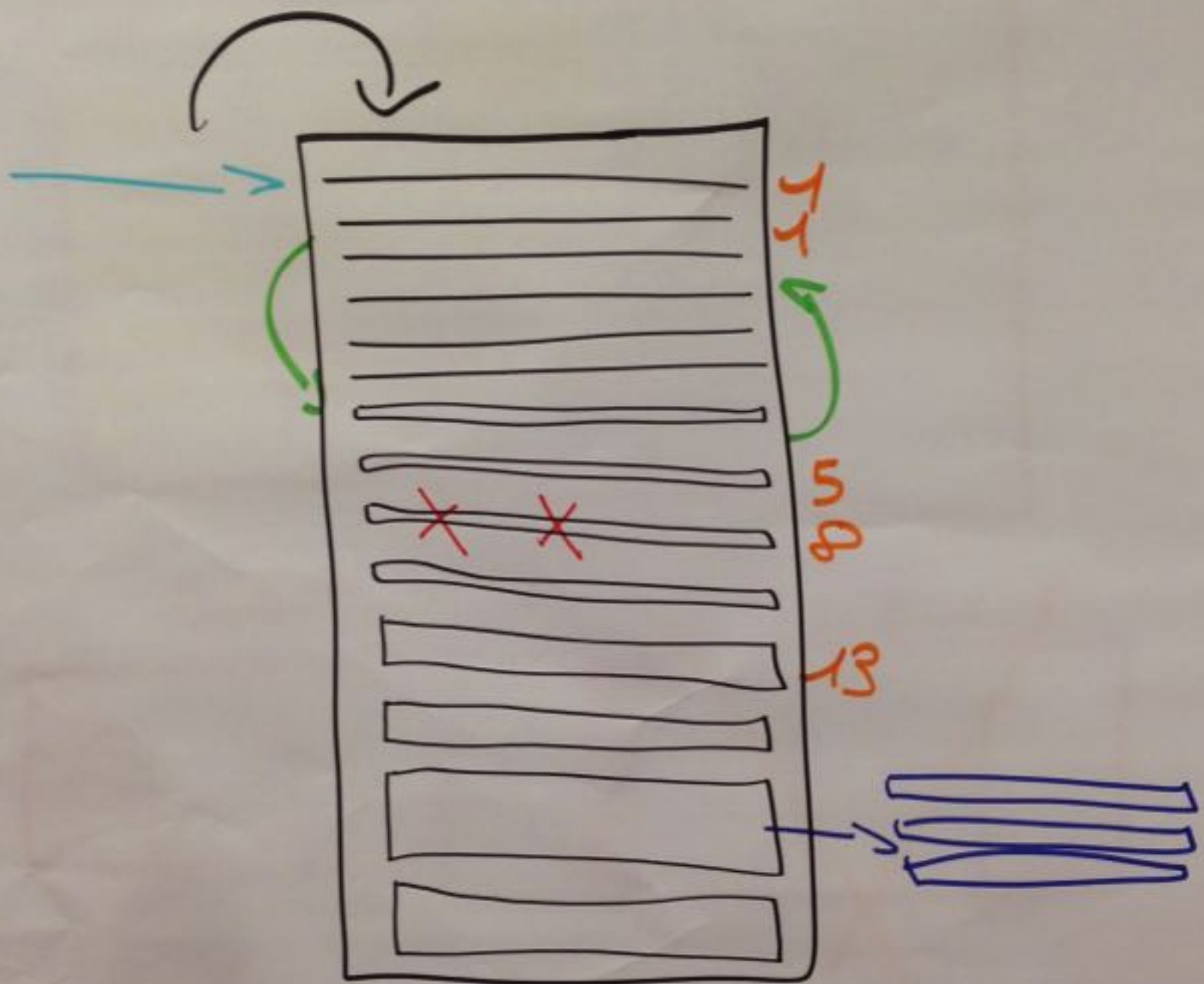


PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

- (Sortir) les US terminées
- {replanifier celles qui sont en cours
{réévaluer?}
- reprioriser dans le backlog
- ajouter nouvelles US au backlog
EPICs
- détailler les EPICs en US
- impacter ~~le Backlog~~ ~~les estimations~~ par les actions
détectées en SPRINT REVIEW
- REX: ré. estimer ~~les~~ US/EPICS?
- ESTIMATION
- ENLEVER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

3: De quels indicateurs de progrès on dispose ?



PROGRESS
INDICATORS

INDICATEUR

SPRINT

BURNDOWN

- EVO VELOCITE

- Nbre REFINEMENT

- Nbre $\overline{\text{REALISE}} / \text{SPRINT}$

BACKLOG
BURNDOWN

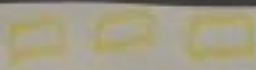
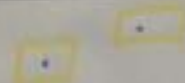
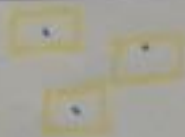
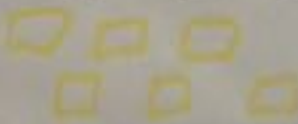

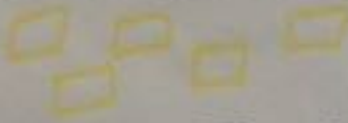

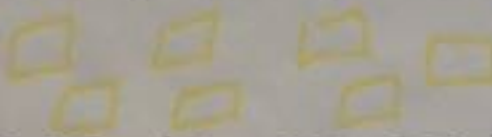
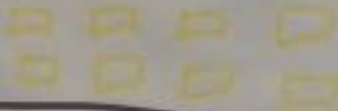
- TAUX PERTURBATION

- Nbre Anomalie en ?
VELOCITE' COURS



Les Artefacts de SCRUM

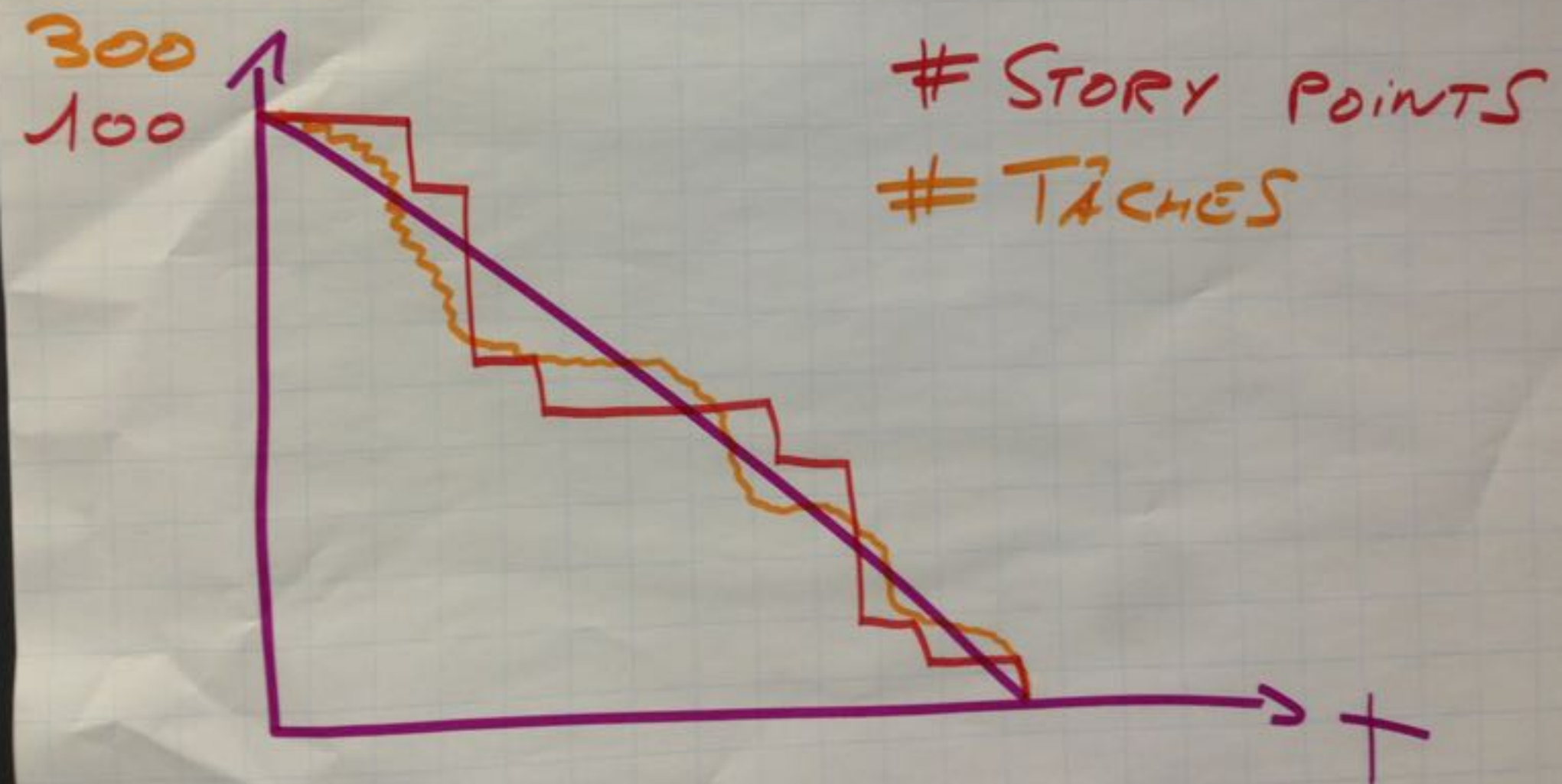
SPRINT BACKLOG

	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.

POTENTIELLEMENT
LIVRABLE

D.O.D.

CADRAGE

BUDGET

PLAN PROJE

PLANIFICATION
LANCEMENT

SPECS

AF

DAT

DOC
DEV

TEST

UNIT

QL

Ti

TS

PRE-RECETTES (ACC)

PROD

PROD

Suivi-PROD

Don V2

Don V2

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 ».

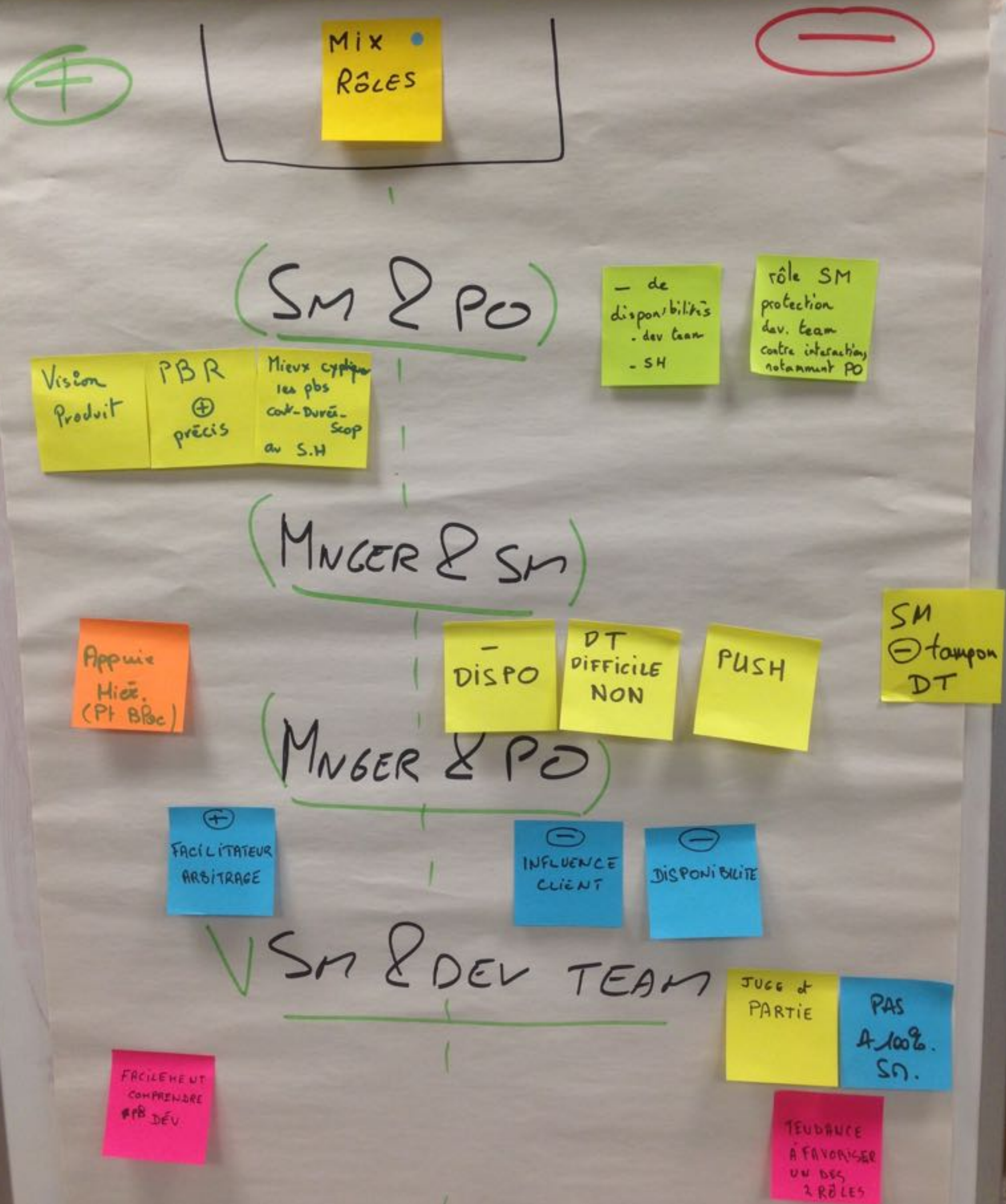
Exemple de Definition Of Done

- 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.



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

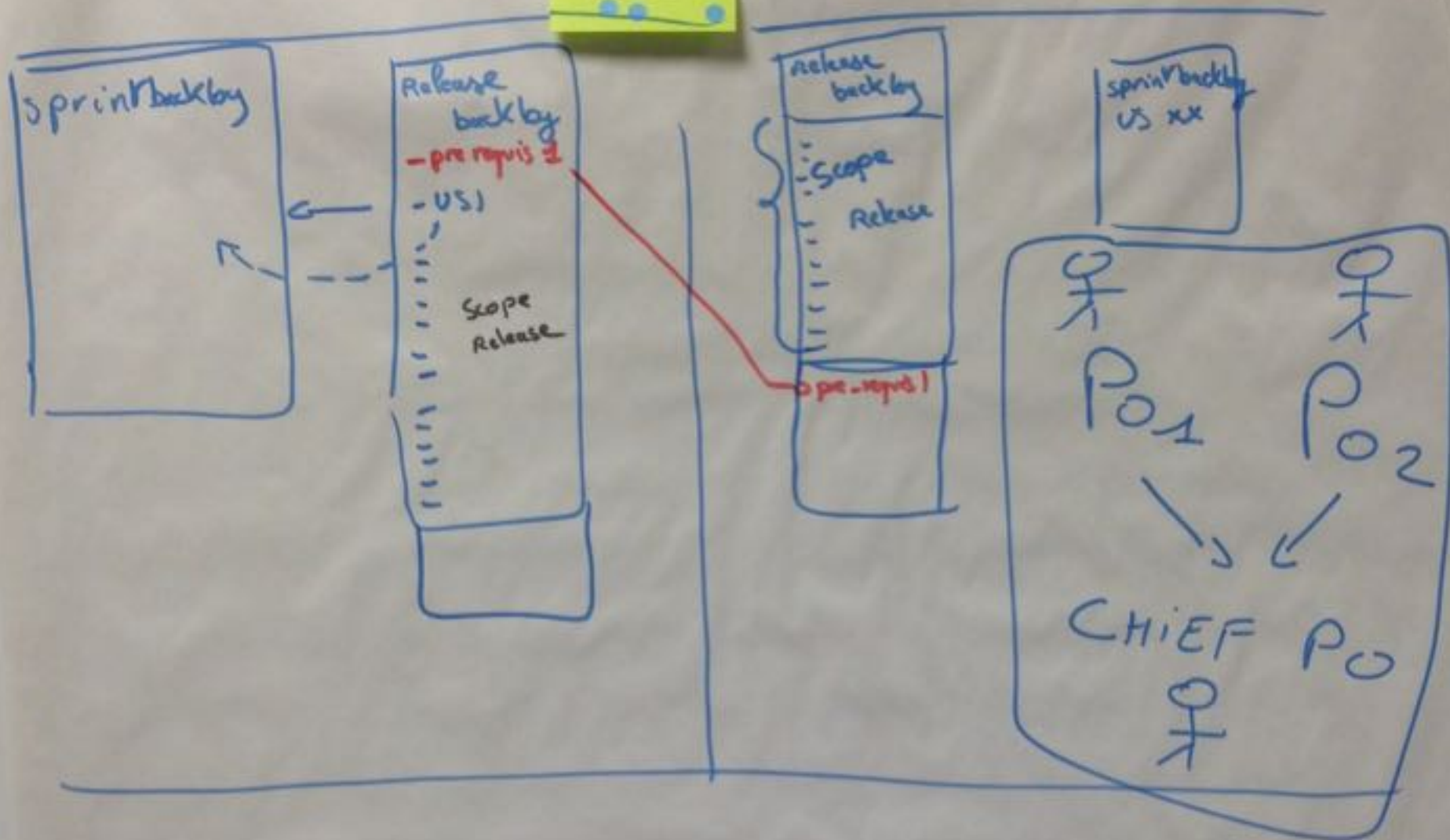
Les participants vont à nouveau brainstormer sur trois sujets: 1: Comment “gérer” les dépendances inter-projets ?



1

Dependence
INTER
PROJET

2



PO 1 et SM 1 vont voir ② et redemandent provision

↳ si KO en référer au Mgr

↳ si KO scope à revoir

Pt Amélioration:
 x détect^o adhérence + t^ot
 x meilleur communicat^o 1x2
 (Sprint PBR, ...)

2: Comment gérer l'éloignement entre Centres de services ? voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>





Agence
CdS SSII

NANTES

SCRUM
MASTER
ORACH
Equipe
dev
TEAM

PE PSI NANTES

P.O
Management
Cd p (noi)
1 dev

Strasbourg PE

Equi (dev TEAM)
TESTEUR PE

BUDGET
DÉP limité

LOCAUX - DAILY SCRUM ?

- OUTILLAGE INFORMATIQUE
BACKLOG + USER STORY
SPRINT BACKLOG

- COMMUNICATION

Actuellement -
- TELEPHONE (CONF)
- MAIL

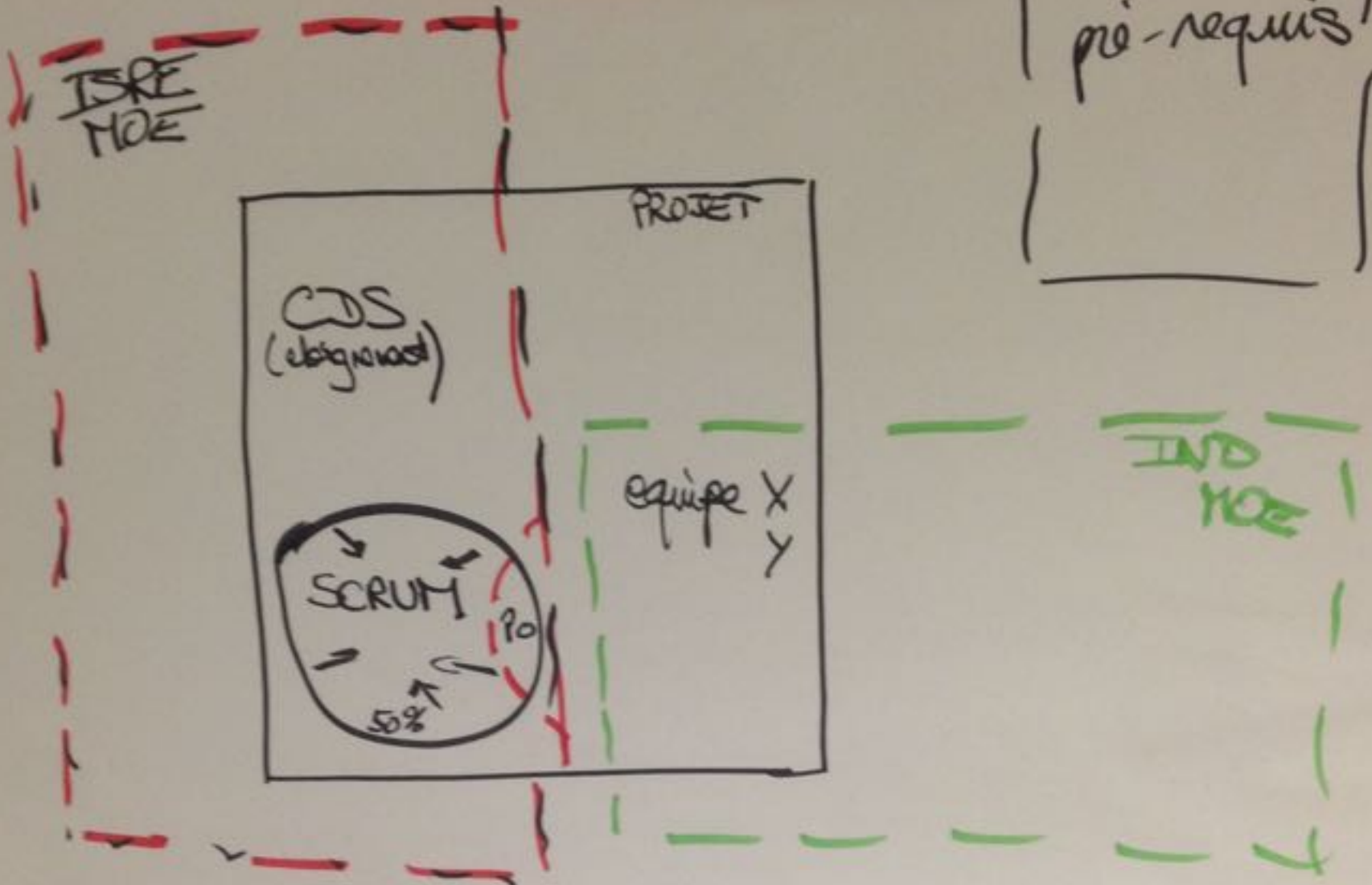
AMBASSADEURS
M. FOWLER
SCRUM
CHECKLIST

- REFENTIEL DOCUMENTAIRE
(PARTAGE FICHIER
SHAREPOINT)

3: Comment une équipe Scrum peut-elle interagir dans un environnement complexe avec d'autres équipes waterfall ?



Projet avec 1
équipe SCRUM
mais d'autres
équipes



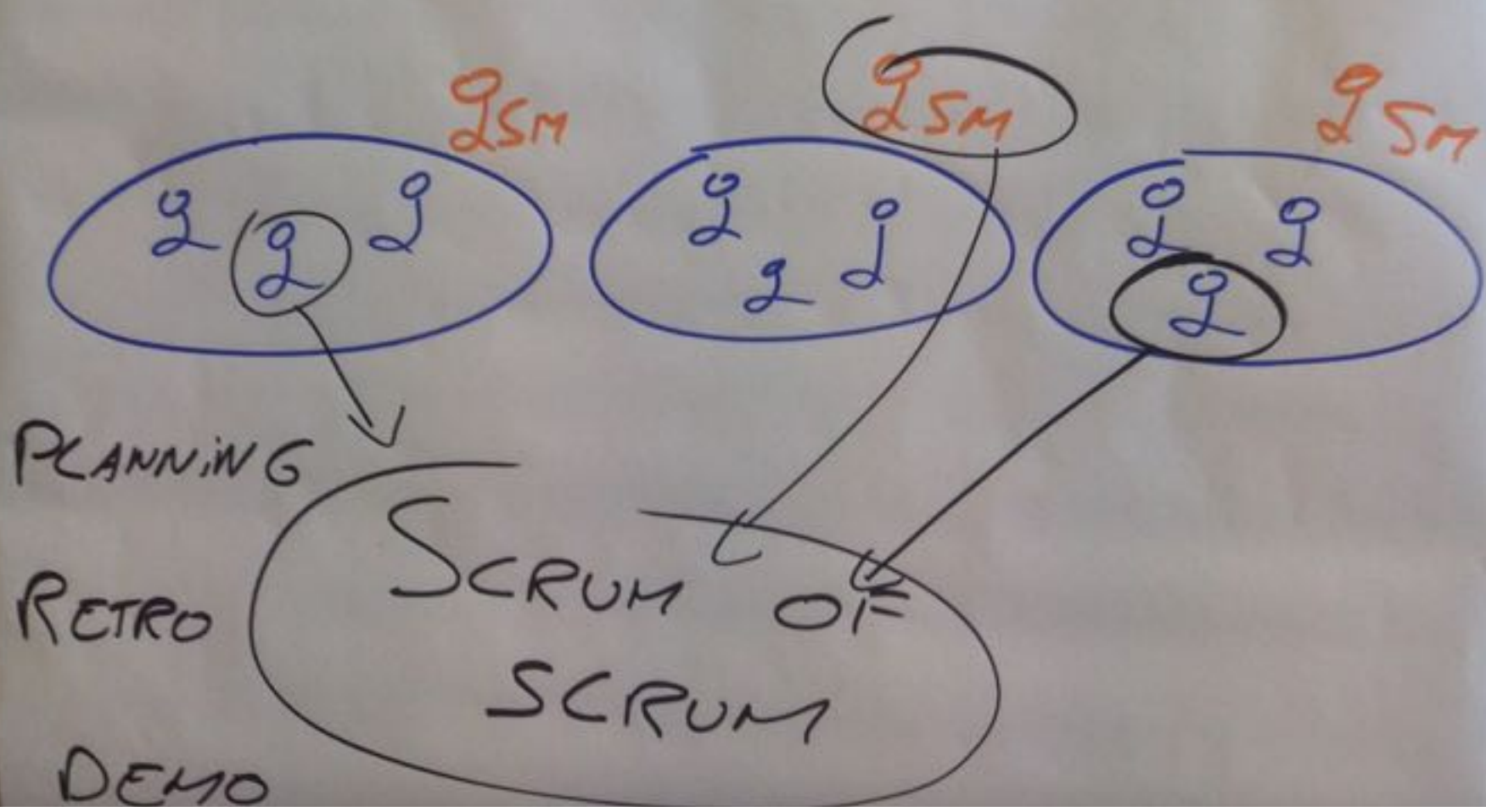
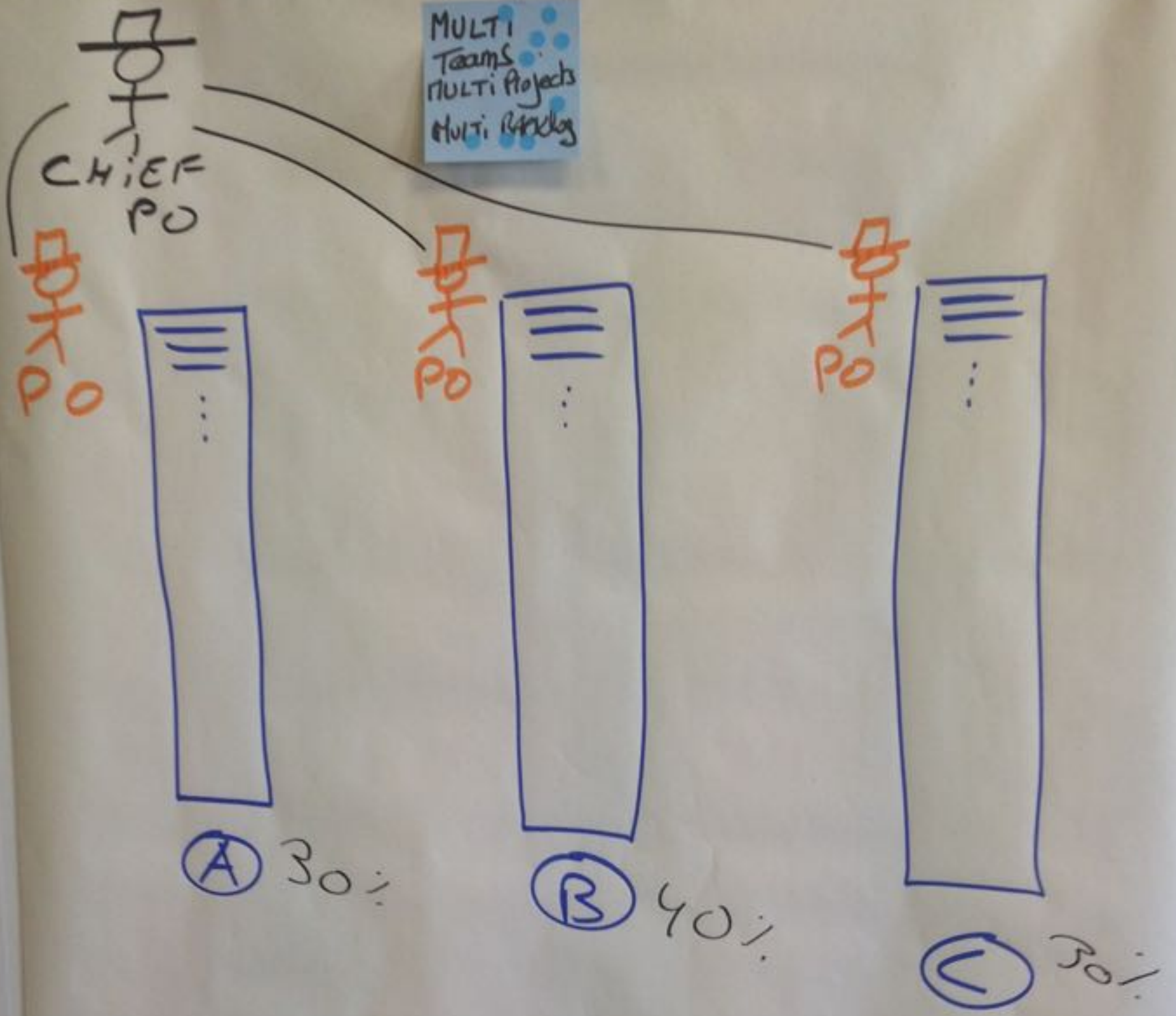
→ A3 Thinking
PROJET(S) PILOTE

NETTE
TECHNIQUE

1) STOP

2) RE-PAYER

MULTI
Teams
MULTI Projects
Multi Release



Plusieurs produits pour plusieurs équipes.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

Conclusion

CERTIFICATION

□ BRUNO UPLOAD EMAILS

□ ACCEPT INVITATION

□ TEST

35q

QCM

24/35 → ✓

30'

CORE
SCRUM



□ ⇒ COMMUNAUTÉ ∇

CST

CSC

CSP

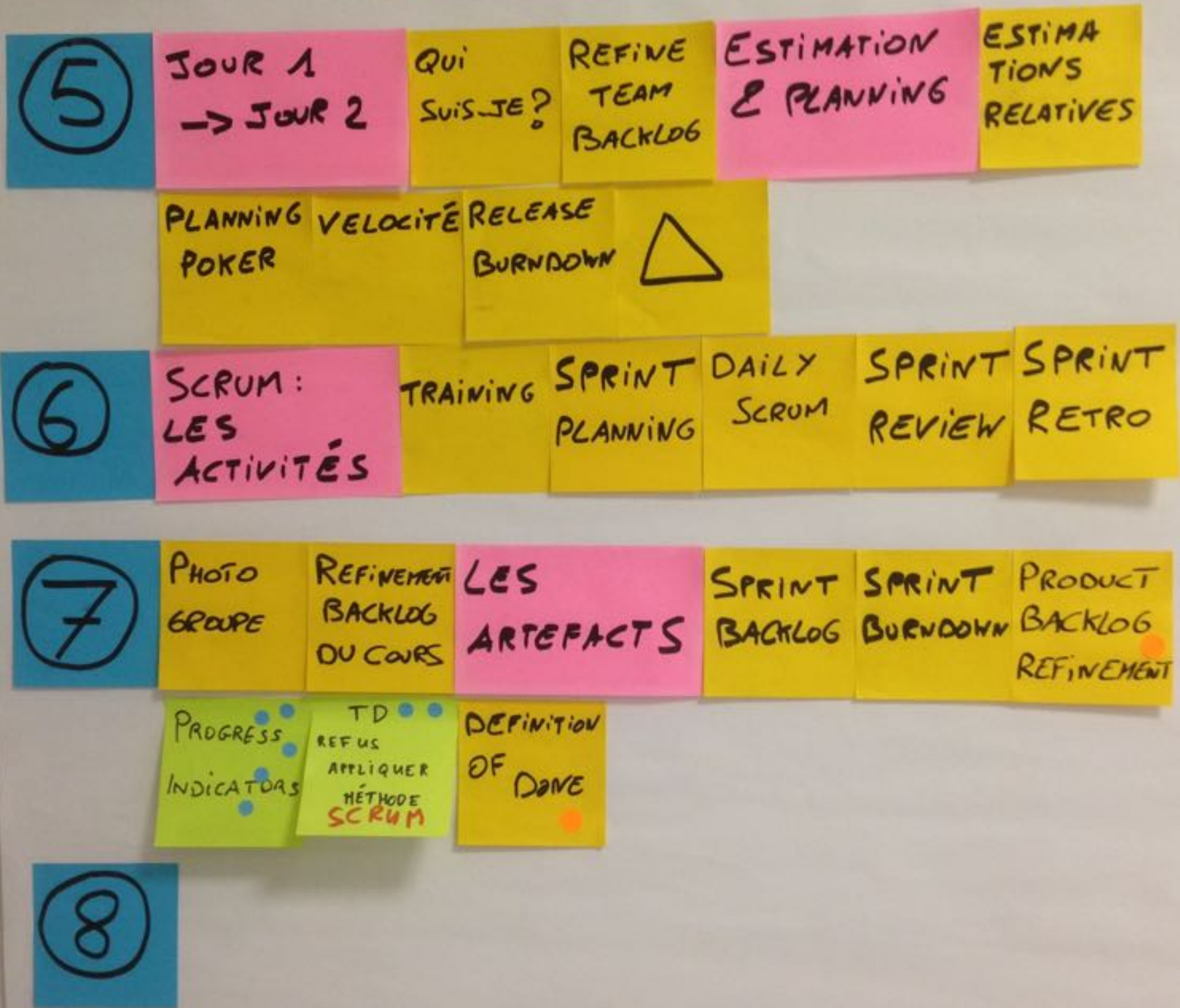
CSM

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!

SPRINT

Dependance
inter
PROJET

CDS
et
GLOI GNERET

Rejet avec 4
equipes scrum
mais d'autres
equipes

Pré Requis
(SUPPORT
TECHNIQUE)

NETTE
TECHNIQUE

MIX
RÔLES

PM
VS
SCRUM ?

CONCLUSION

EMAILS

FB
FORM

CERTIF