

Formation Certified ScrumMaster 20 & 21 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

20 & 21 Nov

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA

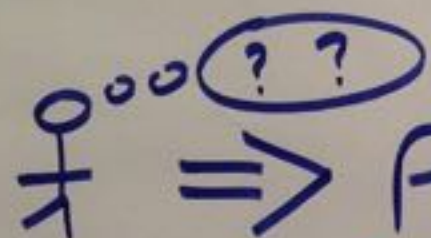
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET


APPRENDRE

TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES

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 »







Lucy Siffert

Adrian Kozak

David H. Jones

Steven J. Thompson



Lors du debriefing, nous échangeons sur les deux cas de figure. Plutôt qu'imposer, construire sur l'idée de l'autre, peut être un outil de changement extrêmement puissant.

FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

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

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



SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 3 équipes pour ce cours





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

POST-IT
TEAM

EN TANT QUE SM
JE VEUX ~~CONNAITRE~~
LE PO
AFIN D'ÊTRE PLUS
PRÈS DU BESOIN

EN TANT QUE SM
JE VEUX CONNAÎTRE +
LA THÉORIE SCRUM
AFIN ~~DE COMPARER~~ DE
COMPARER AVEC MA
PRATIQUE

EN TANT QUE
SCRUM MASTER

JE VEUX
AMÉLIORER MONS
COMMUNICATION &
PROCESS & OUTILS

AFIN DE
EFFICACITÉ
& CONFLITS
HAVE FUN !

En tant que Scrum Master
Je veux apprendre à utiliser bien
les outils de gestion de projet
afin de mieux gérer les équipes

En tant que Scrum Master
Je veux améliorer la qualité du
travail de mon équipe
afin de pouvoir livrer plus vite

En tant que consultant
technique
Je veux être capable de
aider les équipes à
mettre en place leur processus

En tant que consultant
technique
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que consultant
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que consultant
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que Scrum Master
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que Scrum Master
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que Scrum Master
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

En tant que Scrum Master
Je veux apprendre à utiliser
Scrum
afin de mieux gérer les équipes
et leur processus

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

(MIDDLE EQUIPE)

EN TANT QU'CHIEF D'ÉQUIPE

Il sera compétent et capable
de diriger son équipe
et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
technique
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
technique
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

En tant que chef d'équipe
Il sera capable de diriger son
équipe et de faire passer les idées
de son équipe à l'extérieur.

SM Team

Kontakt per Doc/Aq. 6
In einem Apparat - System
Aq. in Mischungs-Schicht
und Schicht

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"





PROJET SCRUM
UNE ÉQUIPE
TOUT LE MONDE TOUCHE
À TOUTE CHOSE
A TOUTE FIN
DIRECT 2.000
1.000

01:11

PRINCIPES DE
SCRUM PAR S
HORAIRES
CERTIFICATION
PARKING
Respect
ENGAGEMENT
Ouvrir



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











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











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



PROJET SCRUM

UN
MAX DE
POINTS

- UNE EQUIPE
- Tout LE MONDE TOUCHE
- A TERRE = PERDUE

□ DÉBUT = FIN

□ PAS VOISIN DIRECT

□ "AIR-TIME"

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

3	?	13	15	30
3	9	9	29	44

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

ECOUTE



"NON CA IRA PAS..."

SOIN DU
BOTTLENECK
IDÉES

IDÉES NON
TESTÉES

INSPECT
& ADAPT

TRANSPARENCE

PDCA

PLAN^{2'}

^{1'}
ACT

^{1'}
DO^{2'}

CHECK

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

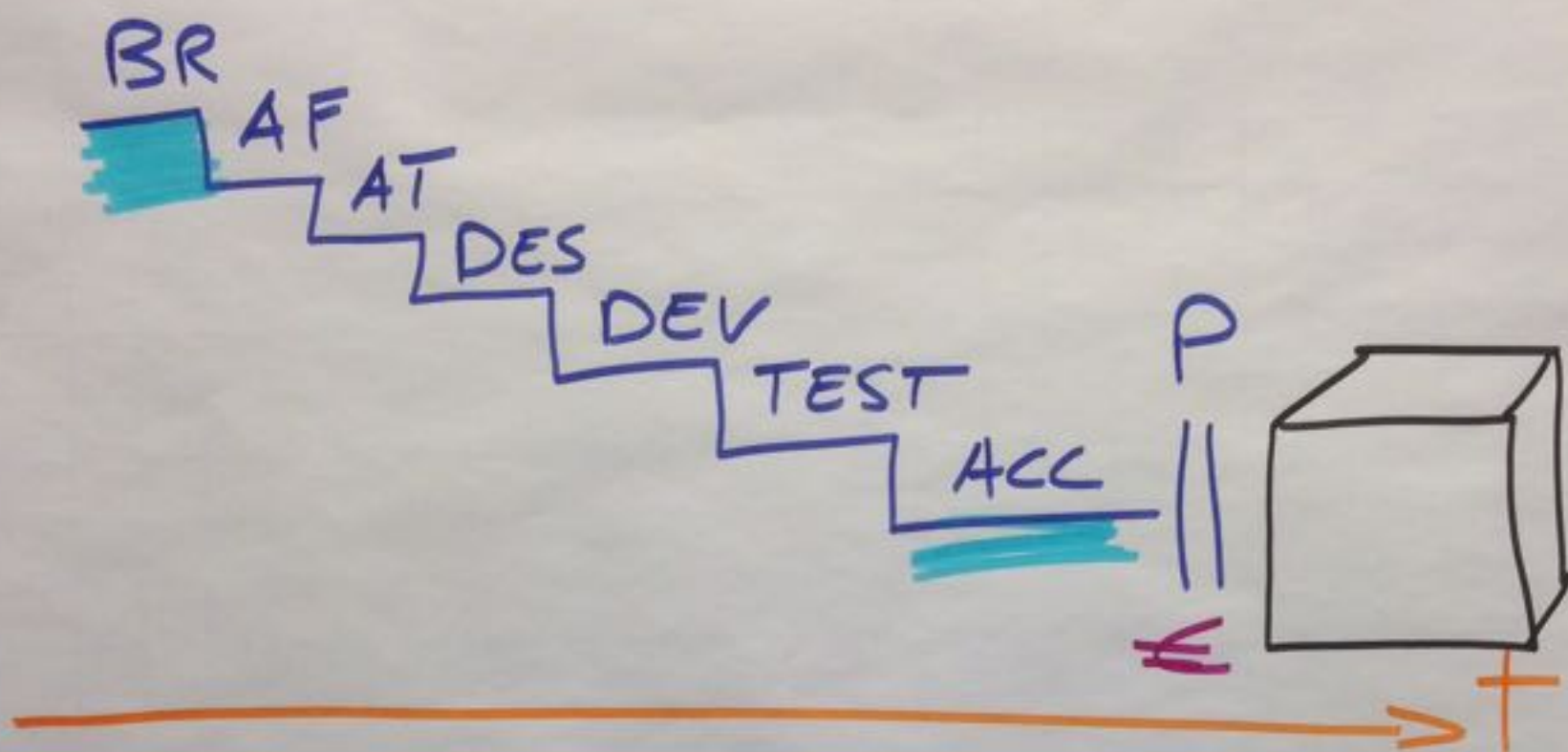
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

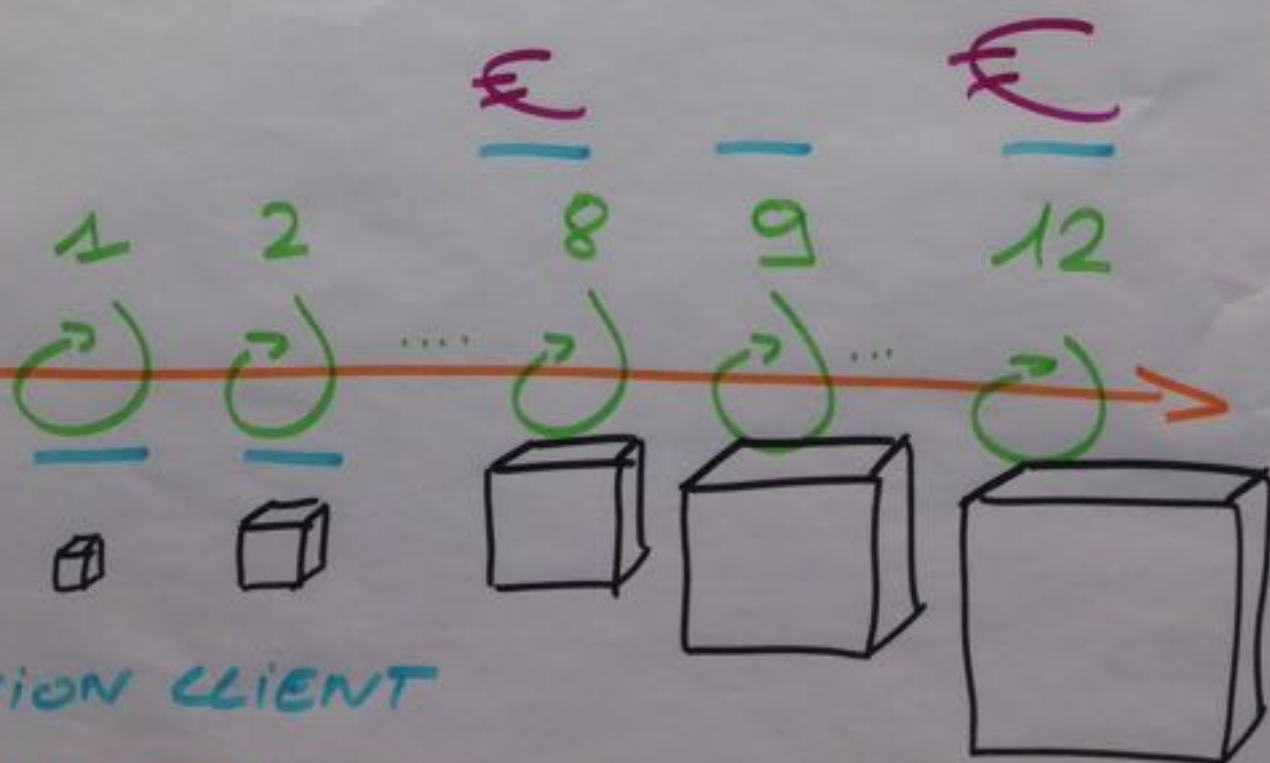
Aperçu du “framework” SCRUM

PLAN DRIVEN



ADAPTATIF

BR
AF / AT

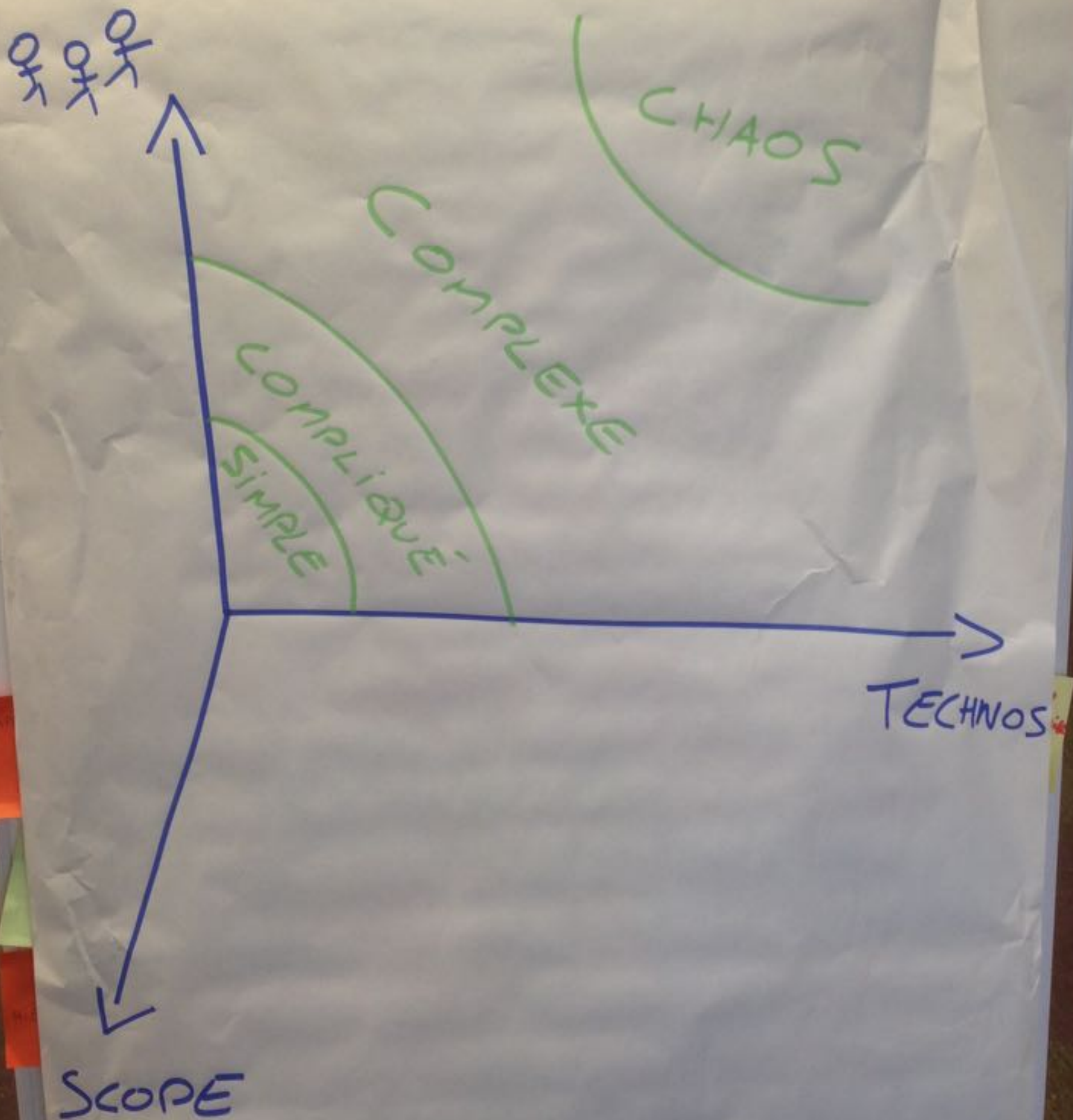


IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

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

CYNEFIN



Présentation du framework "Cynefin" afin d'illustrer dans quel genre de projet (complexe) Scrum est le plus utile.

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN

FORMATION
VIVANTE

ANIMATION

PRATIQUE

AMBIANCE⁺

JEUX
LUDIQUES

INTERACTIF

INTERACTIF

CLARTE

JEUX

SEU

Dans les
temps

RYTHME

INTERA
CTIF

Inter-
actif

CLAIR

CONCRET

CLARTE

LUDIQUE

APPRENTIS-
SAGE PAR
WORKSHOPS

ILLUSTRATION

TEMPO

EXEMPLE
CONCRET

OK



PTI
DE J

A AMELIORER



La formation (il faut faire)

CHAISES[⊖]

SPRINT
BACKLOG

NOMBREUX

Chacun

SALLE
PETITE

GPE DE
10 PERX
TAX

7 ETAPES
A MED :-)

ATELIER
A 22
→ TROP

ENCAS
PEPITO

Un peu
trop
nombreux

TROP
NOMBREUX

BLOC
NOTE[⊖]

ECOUTE
PRISE DE

NOTE
BOOK

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

LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF
DONE

ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PRODUCT INCREMENT
PROGRESS INDICATORS

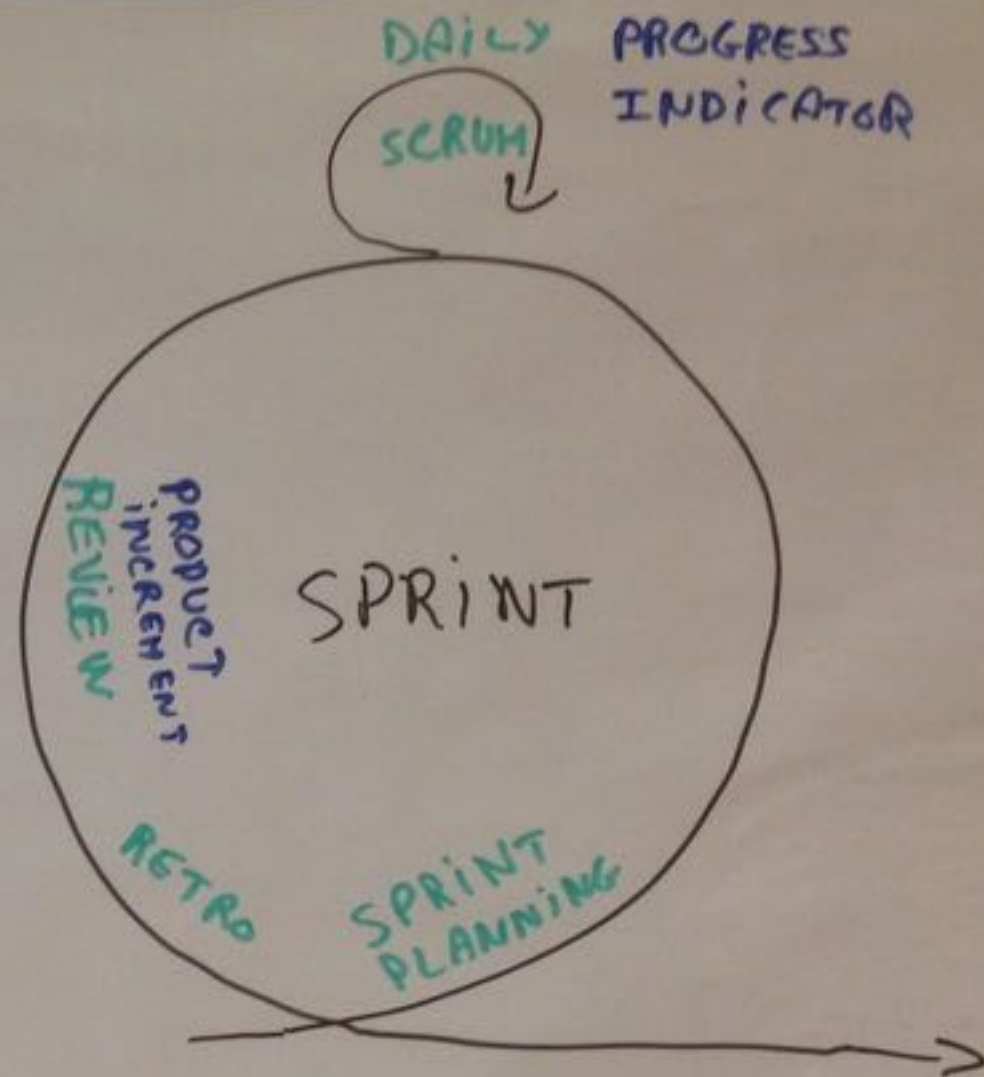
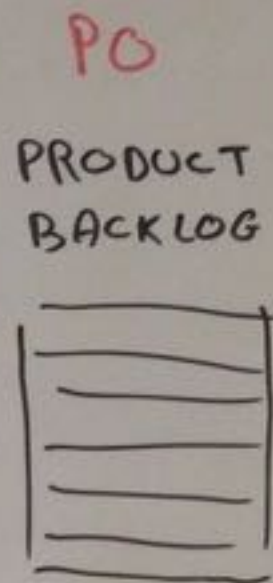
Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...



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







PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

DAILY
SCRUM
SM DT

DAILY
SCRUM
SM DT

DAILY
SCRUM
SM DT

DAILY
SCRUM

SPRINT
PLANNING
SM PM DT

1. SPRINT
REVIEW
SM PM DT

2. SPRINT
RETROSPECTIVE
SM DT

PRODUCT
BACKLOG
PO

SPRINT
BACKLOG
SM DT

PROGRESS
INDICATORS
DT SM

PRODUCT
INCREMENT
DT

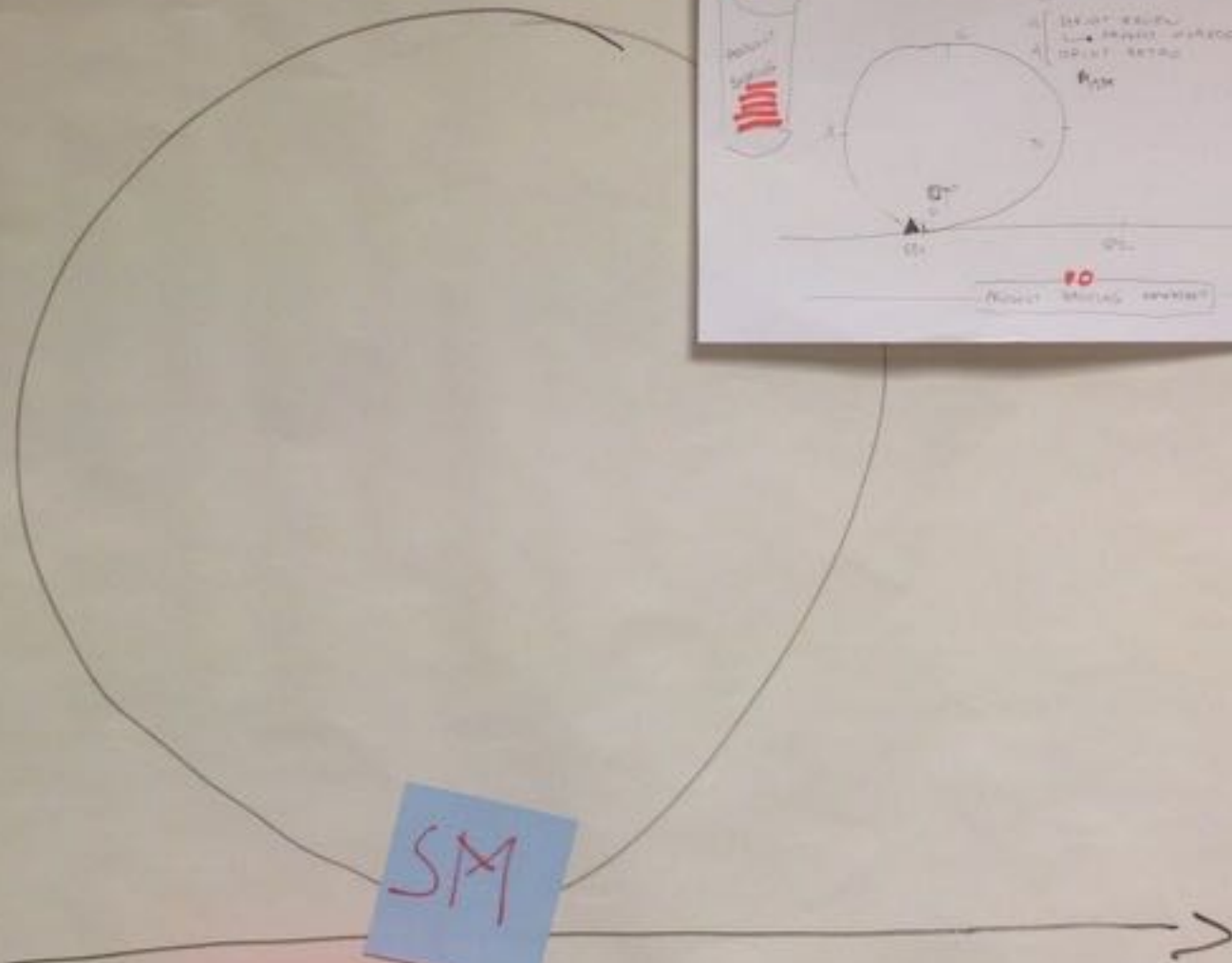
DEFINITION
OF
DONE
SM PM DT

SM

DT

PO

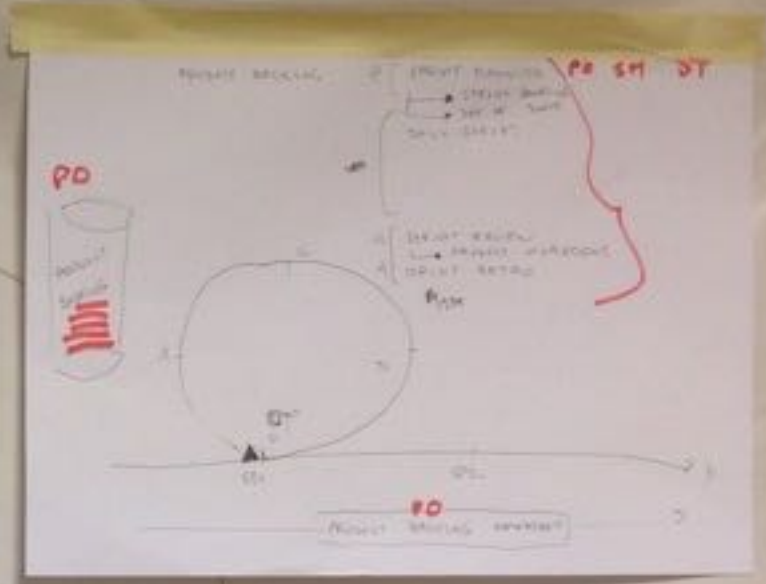
PRODUCT
BACKLOG

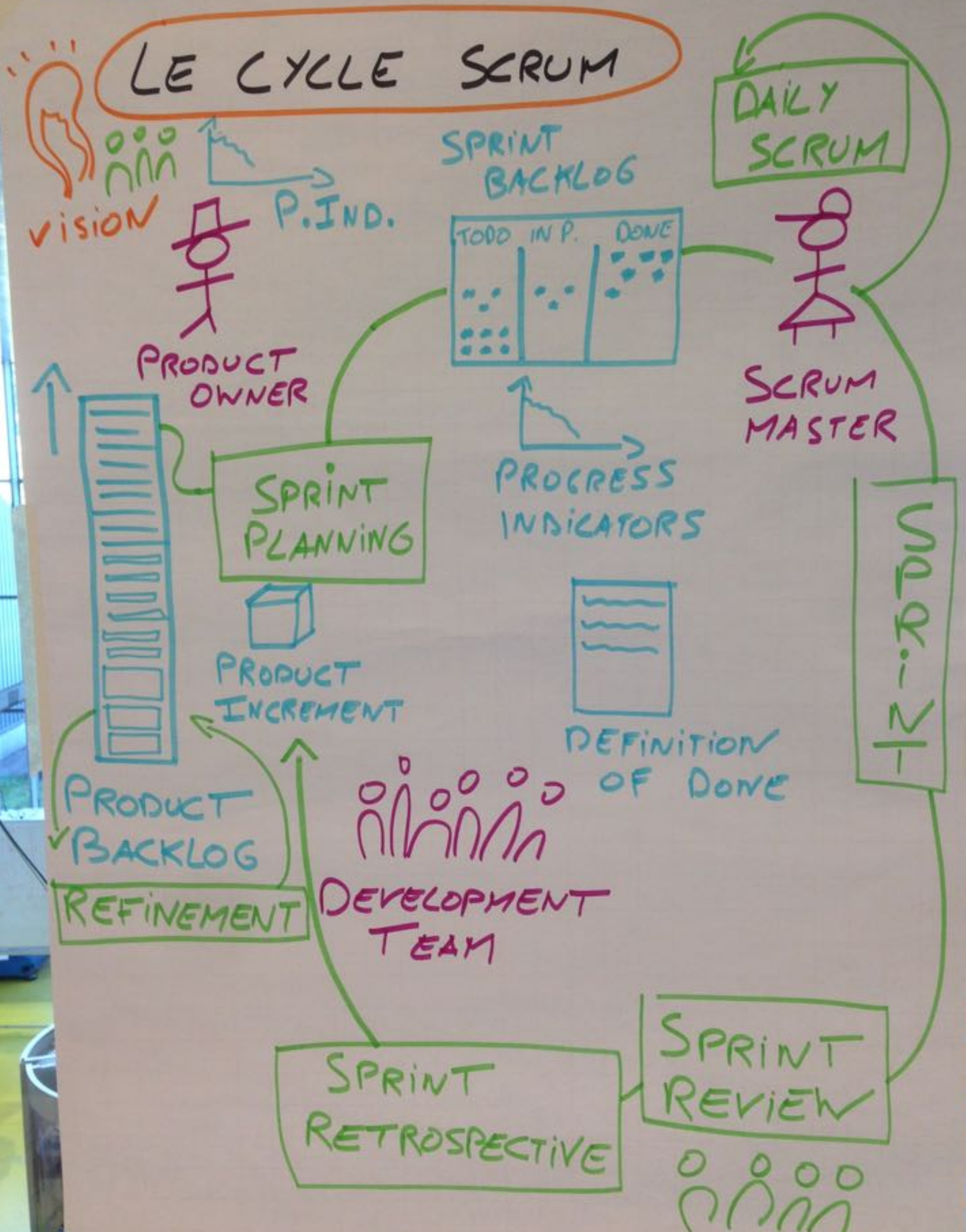


SM

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

PO





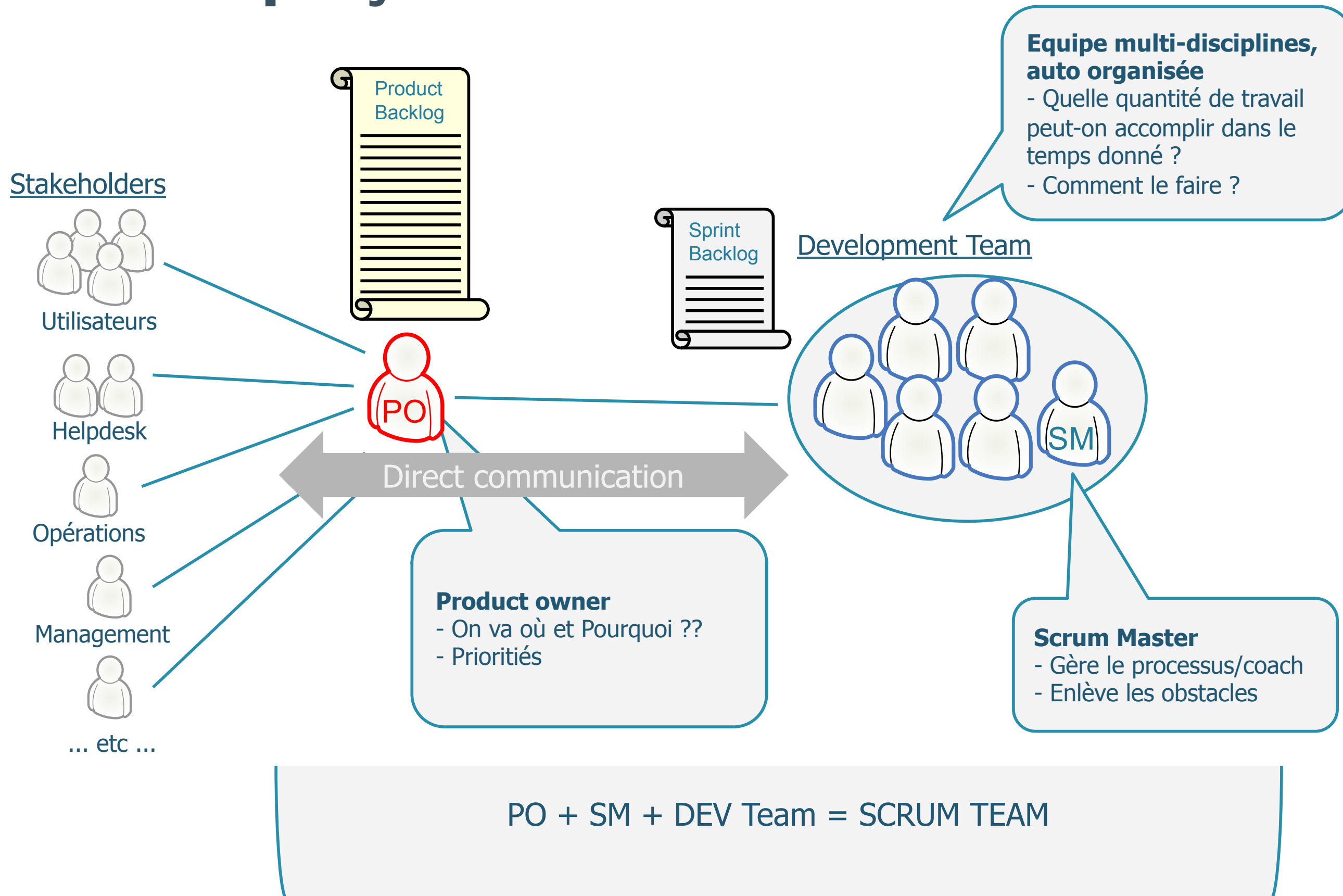
Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

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



Les différents rôles

Scrum aperçu des différents rôles





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



PRISE DE
DECISION

DISPONIBLE

BON
COMMUNICANT

REACTIF



METHODIQUE
BIENVEILLANT
DIPLOMATE
CALME

MIX DES
ROLES ?
(pas de ouais → développement
travaux)



SCRUM MASTER



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

MOTIVATEUR

PROTECTEUR

SYNTHÉTISANT

FACILITATEUR

NEUTRE

DIPLOMATE

SCRUM MASTER

METHODIQUE

BIENVEILLANT

DIPLOMATE

CALME

COURAGEUX

SM
Assertif

FACILITATEUR

SM
Organisé

Diplomate

leadership

Servant

SM

BON COMMUNIQUANT

PEDAGOGUE

ORGANISE

SM
Discipliné

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
- ☐ PRODUCT BACKLOG

PO
ORGANISATION

VISIONNAIRE

CRÉATIF

ANTICIPATION

PO
PRESENT

DISPONIBLE

PO
Remise en question

PRODUCT OWNER

DÉCIDEUR

DISPONIBLE

CONNAISSANCE
MÉTIER

CAPABLE
DE
TRANSMETTRE

DISPONIBLE

CONNAÎTRE
LES
STAKEHOLDERS

VISION
PRODUIT

PRENDRE
DES
DÉCISIONS

EXPLIQUER
LE
MÉTIER

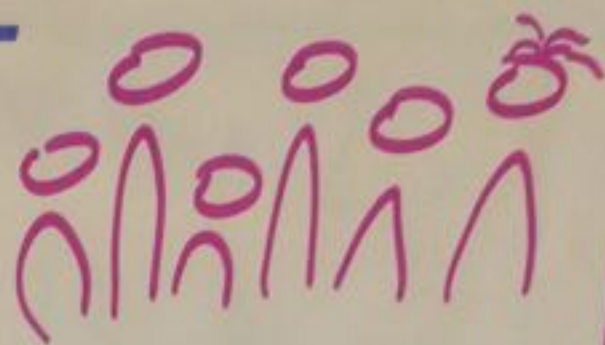
VULGARISER

MANDAT

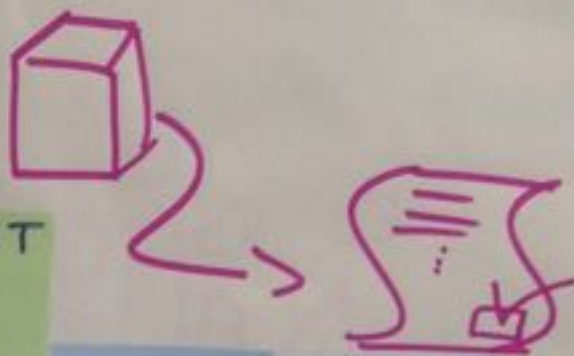
Le Product Owner

- 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
- "COMMENT"
- RÉALISENT



FORCE DE PROPOSITION
COURAGEUX
AUTONOME

ECOUTER
TRANSPARENT

DEVELOPMENT
TEAM

EXPERTISE

AUTONOME

IMPLIQUE

CREATIF

MATURE

Respectueux

AUTONOME

Remise en question

ATTITUDE
POSITIVE
DT

ORGANISÉ

Dev
Challenger

DT
Ecoute

Dev
Expert
2 Domaines

DT
TRANSPARENCE

RESPONSABLE

Dev
pluridisciplinaire

La “Development team”

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

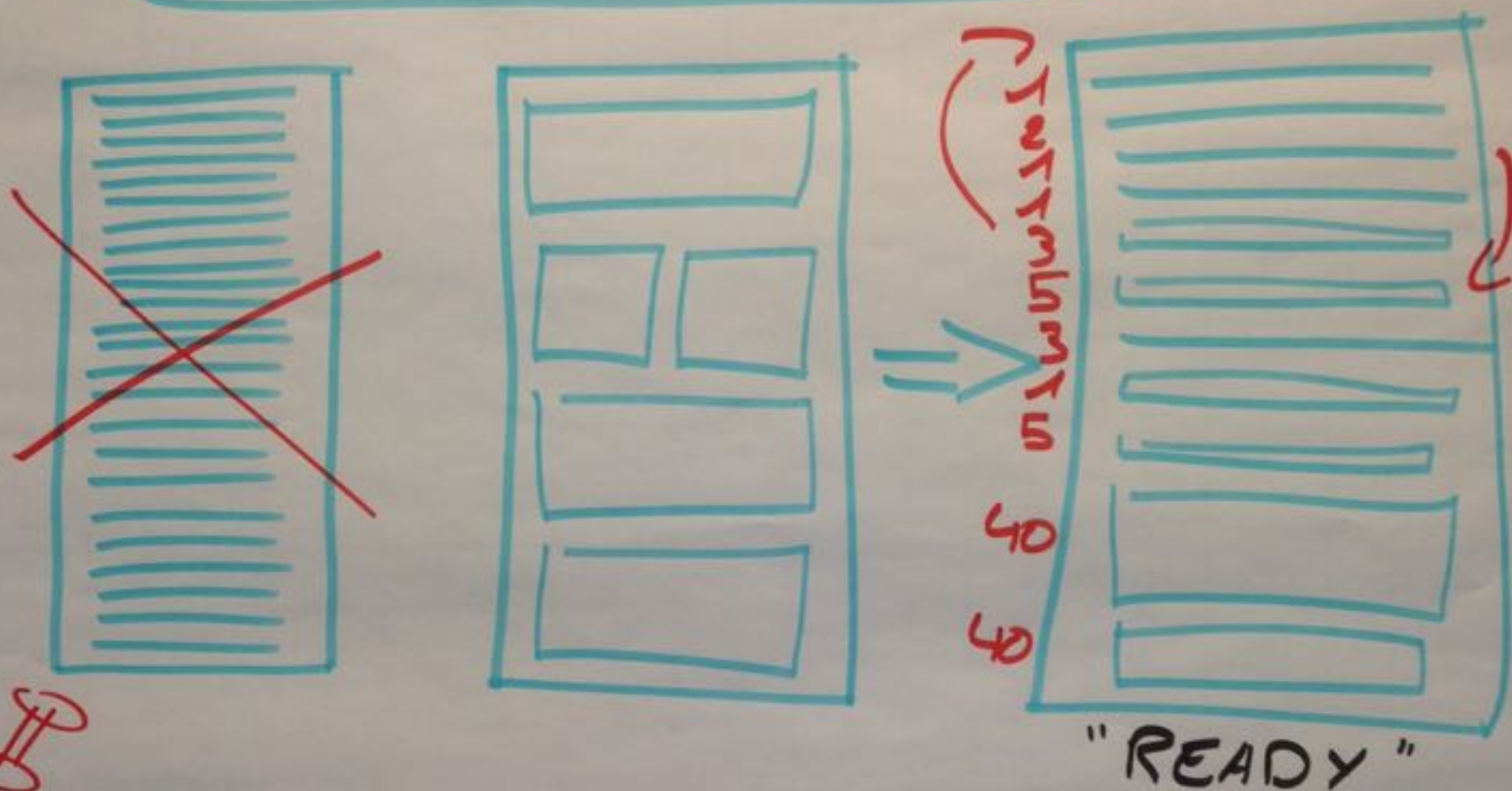
APPLIQUER SCRUM

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.

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EMERGENT
PRIORISÉ

Avant de penser à travailler en sprints, il faut que le Product Backlog soit "prêt". C-à-d un juste niveau de granularité, Un Bon product backlog est DEEP.

ORDONNER BACKLOG

☐ Valeur Métier < € ROI

☐ Risques

☐ Dépendances < TECH
MÉTIER

☐ Coût



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



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

visibilité

transparence

Evolution No FOMO

- Moins de surcharge
- Petit équipe

Surcoul?

Mardi 14/01
Recul

Recul:
Confiance des
Equipes

+ de
visibilité

Voir le
partiel
un petit peu
à chaque
point

Revoir son
budget

RESPONSABILISER
LES EQUIPES
⇒ PLUS
D'IMPLICATION
⇒ MEILLEUR RENDU

Produit en
partie utilisable
(Incarnation)

Flexibilité
AS

Responsabiliser

DEMO
RECURRENTE

ITERATIF

PRIORISER
LE
BESOIN

Diminution
DES RISQUES

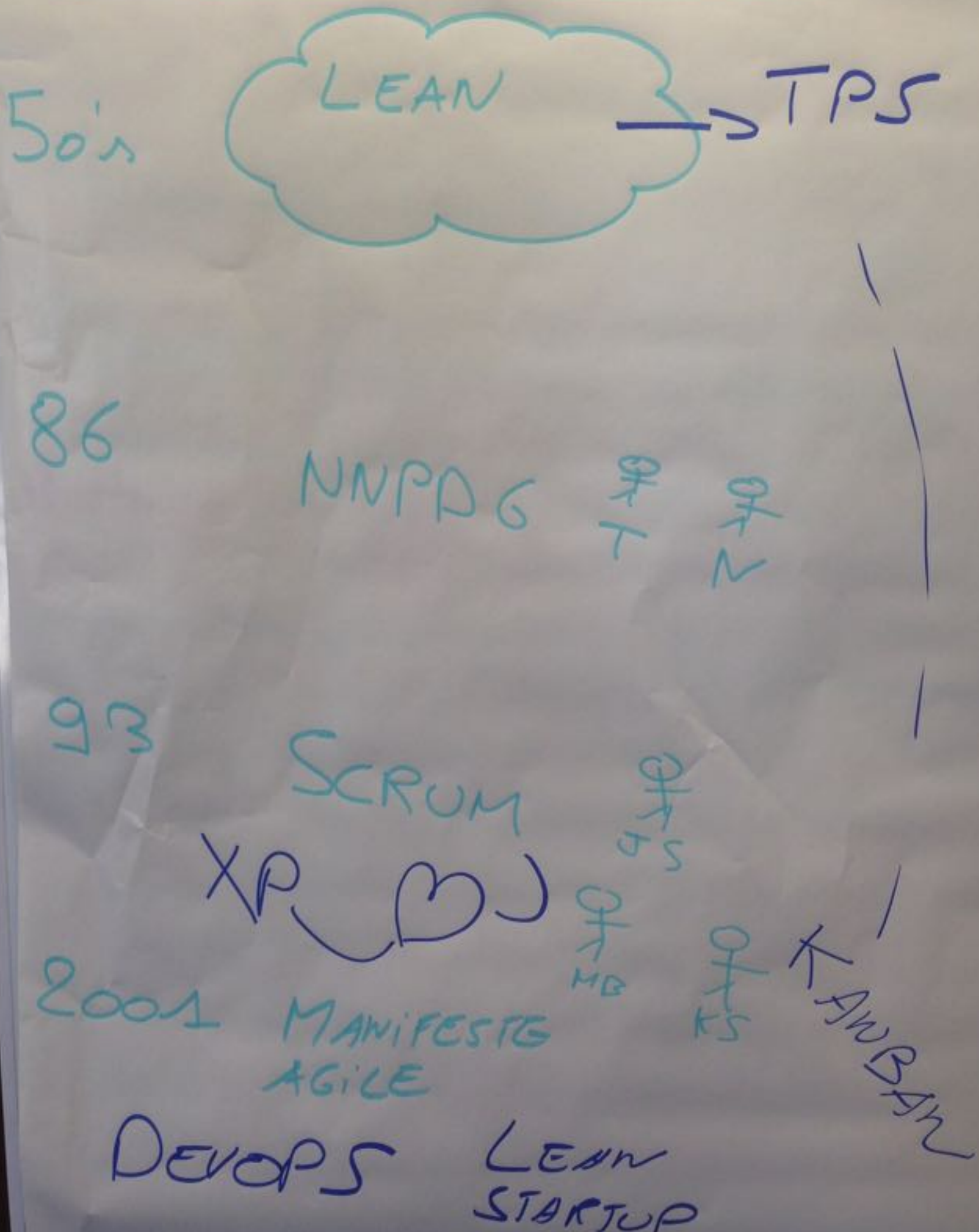
CHANGEMENT
DE DIRECTION
POSSIBLE

Bénéfices de SCRUM

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

Historique de SCRUM

HISTORIQUE SCRUM



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

AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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

Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg

LE SCRUM QUIZZ

POST-IT

MIDDLE

SM

TAILLE MAXIMALE
D'UNE EQUIPE?

QU'EST CE
QU UN BON
PDT BACKLOG?

TESTERS E
SCRUM TEAM ?

QUI ET QUAND
EPRINT BACKLOG
EST UPDATE'

QUI PARTICIPE
ELABORATION
PDT BACKLOG?

Qu'est-ce que
c'est ?

QUE SIGNIFIE
DEEP?

Qui mène la
Daily Scrum?

DUREE
MAXIMUM
DAILY SCRUM?

COMMENT
ORDONNER
LE PRODUCT
BACKLOG?

Quel rôle a le
Scrum Master?

Qu'est-ce que le
Sprint?

Qu'est-ce que le
Daily Scrum?

Qu'est-ce que le
Product Backlog?

Qu'est-ce que le
Sprint Backlog?

Qu'est-ce que le
Sprint Planning?

Qu'est-ce que le
Sprint Review?

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

LE SCRUM QUIZZ

POST-IT

|||||
|
|||||

MIDDLE

|||||

SM

|||||
||

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 FB DOOR

③ APERÇU DU FRAMEWORK DESSINE MOI SCRUM... SCRUM EN 10' LES ÉLÉMENTS DE SCRUM LES RÔLES

SCRUM MASTER DEVELOPPEMENT TEAM PRODUCT OWNER QUALITÉS PM VS SCRUM ?

④ PRODUCT BACKLOG SCRUM TEAM DEEP TRI BÉNÉFICES

HISTOIRE DE SCRUM HISTOIRE DE SCRUM MANIFESTE AGILE 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.





SPRINT
PLANNING





DEVELOPMENT
TEAM







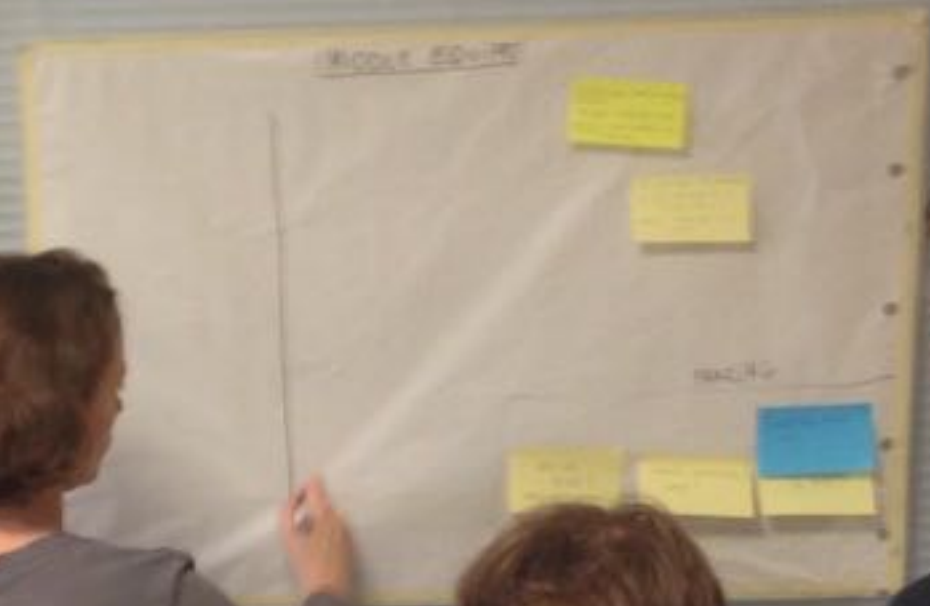


Ensuite, en équipe, les participants améliorent la qualité de leur mur SCRUM





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



POST-IT TEAM

A FAIRE

En tant que Scrum Master
Je veux accompagner l'équipe technique
afin de mieux organiser son travail.

ENTANT QUE SM
JE VEUX IMPLIQUER
LE PO AFIN DE LUI
EVITER DES CRISES
ET ME DECHARGER

LOGICIEL DE
PREPARATION
RETRO

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

BUGS ATTOUTES
EN COURS DE
SPRINT

STORIES NON
FUNCTIONNELLES

CONTRAT RIGIDE
ET
AGILE?

PROFONDEUR
ESTIM BACKLOG

COMMENT GERER
QUAND EQUIPE
DEV EN OFFSHORE?

EN COURS

En tant que SM
Je veux accompagner l'équipe
afin de mieux organiser son travail.

En tant que consultant
technique
Je veux être certifié
Scrum Master
Afin d'améliorer la
satisfaction du client

En tant que consultant
Je veux apprendre à
utiliser les outils
afin de mieux organiser son travail.

En tant que SM
Je veux accompagner l'équipe
afin de mieux organiser son travail.

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

En tant que SM
Je veux accompagner l'équipe
afin de mieux organiser son travail.

ENTANT QUE SM
JE VEUX CONNAITRE
LA THEORIE SCRUM
AFIN D'AMéliorer
COMPARER AVEC MA
PRATIQUE

TERMINE

En tant que SM
Je veux accompagner l'équipe
afin de mieux organiser son travail.

En tant que consultant
technique
Je veux connaître les
méthodes d'estimation
afin d'améliorer la
vélocité de l'équipe

Stratégie
SM en formation
Je veux faire des ateliers
AFIN de
former une équipe

STORY POINTS
VS
IDEAL DAYS

SCRUM BOARD
PAPIER
ECRAN
ECRAN TACTILE

P.O. IN
RETROSPECTIVES?

(MIDDLE EQUIPE)

A FAIRE

EN COURS

TERMINE !

PARKING

Comment gérer une équipe ?

DEF. OF DONE

Comment gérer une équipe ?
(comme un projet, d'abord)

Comment gérer une équipe ?
(comme un projet, d'abord)

Comment contractualiser ?

Comment contractualiser ?

LE PPO

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

En tant que...

SM Team

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

En fait, on a déjà commencé
à faire pour les développeurs
après avoir vu les besoins

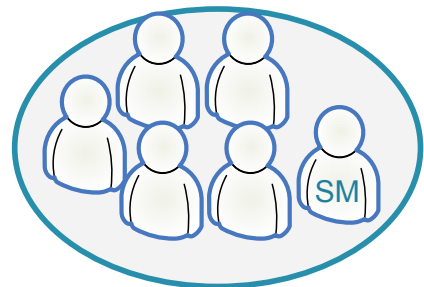
Gest° anomalies
backlog ?

Qui a l'AUTORITE ?
C'est d'un MEMBRE REFRACTAIRE
MAUVAISE VOULONTÉ

Estimations et Planification

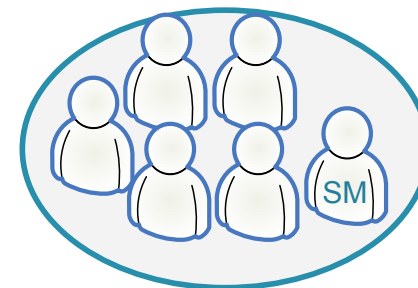
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

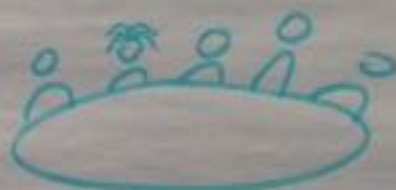
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + 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

□ POMME

□ POIRE

□ KIWI

□ CERISES

0	$\frac{1}{2}$	1	2	3	5	8	13	20
								40
								100

+SIMPLE
+PETIT

+COMPLEXE
+GRAND

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

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









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



Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent

POIRE

1

Pandora

Ananas

8

pomme

3

CERISES

5

KIWI

5

Au fur et à mesure des tendances apparaissent et l'estimation progresse



Dans notre atelier nous utilisons l'échelle dite de Fibonacci.

PLANNING POKER

- ① PO EXPLIQUE
- ② LE PLUS SIMPLE ?
- ③ ON VOTE
- ④ EXTRÊMES PARLENT
- ⑤ RE-VOTE OU DÉCISION

⚠ JEUX D'INFLUENCE

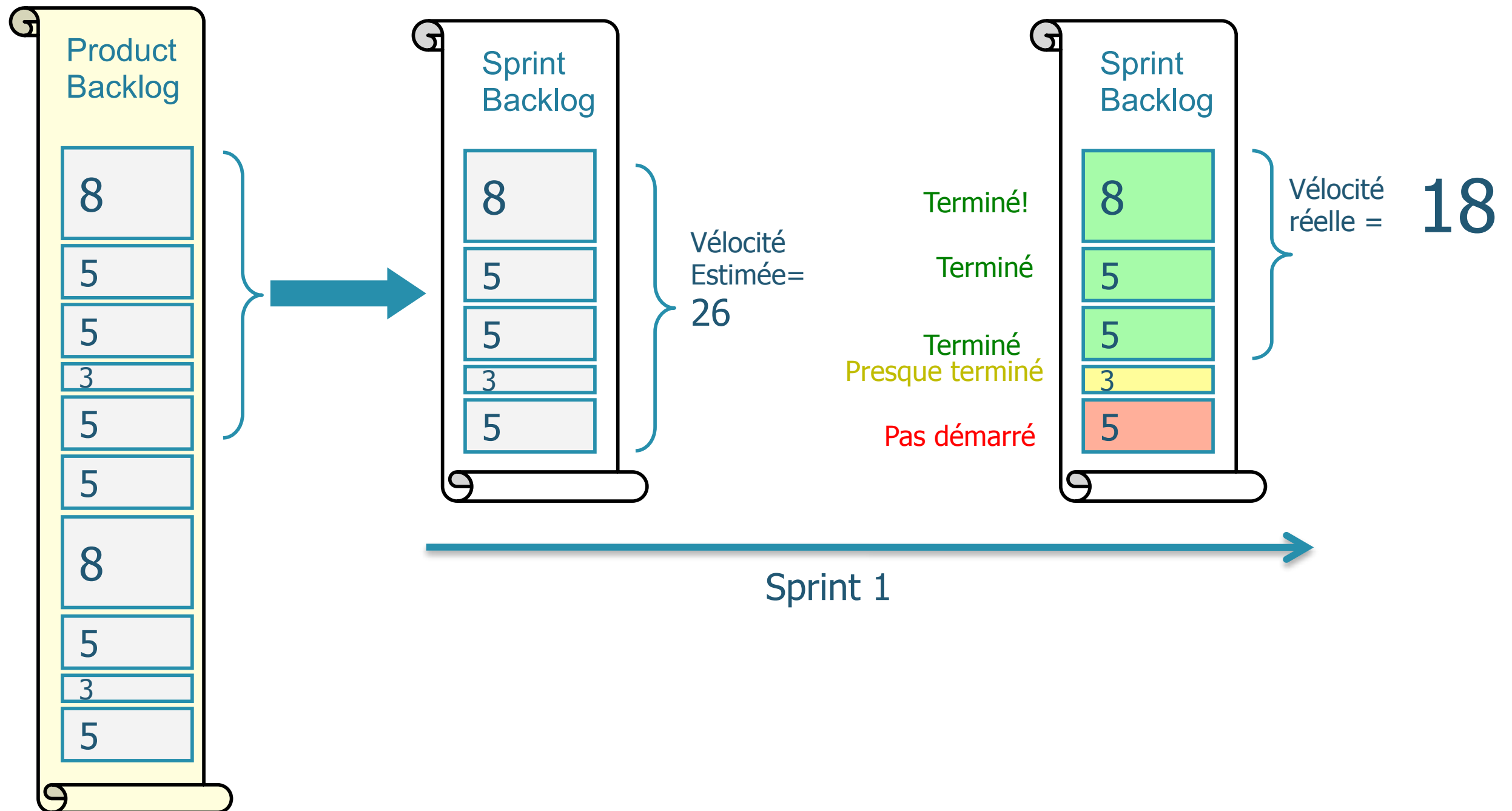
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

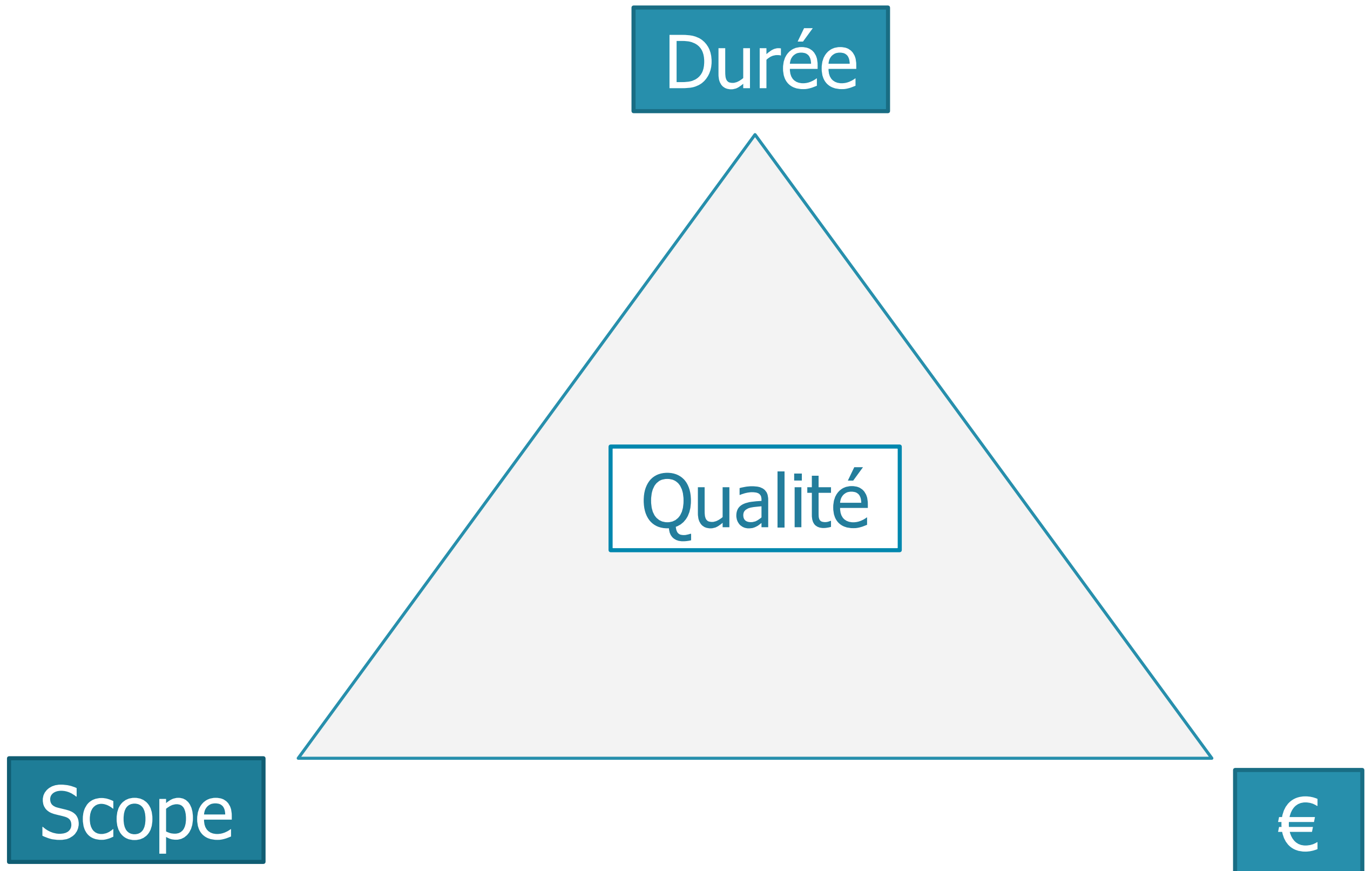
Mesurer la vélocité

Début du sprint 1

Fin du sprint 1



Les dimensions d'un projet



Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

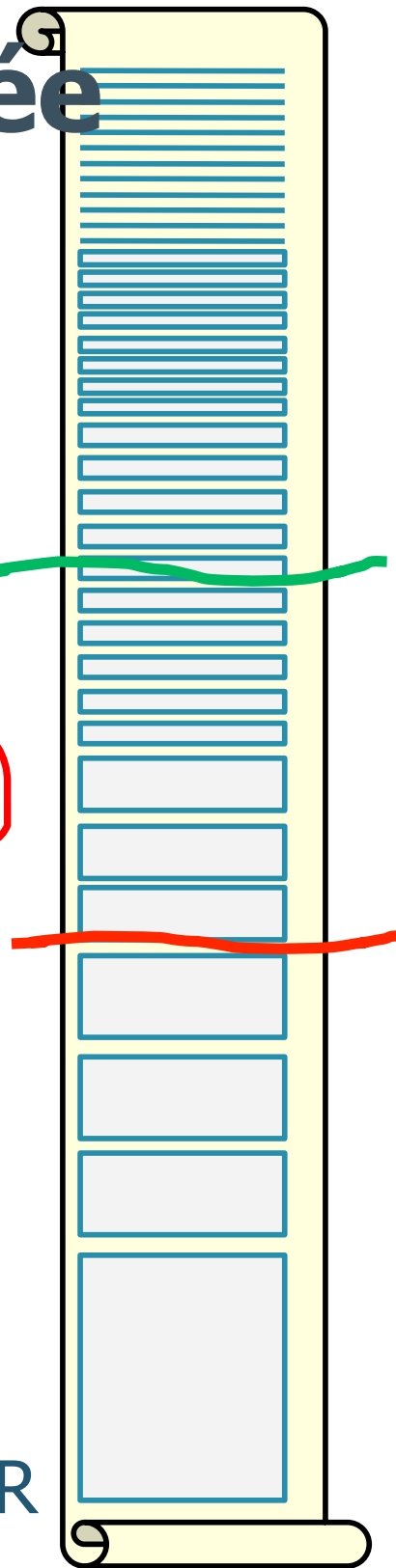
300



400

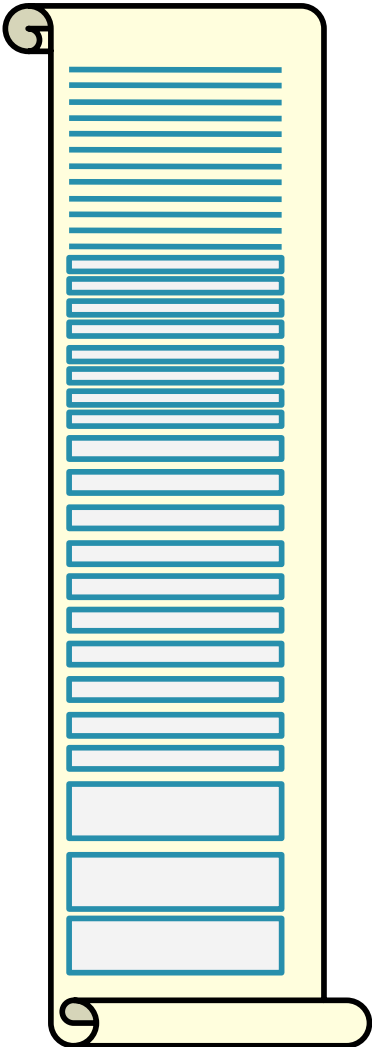
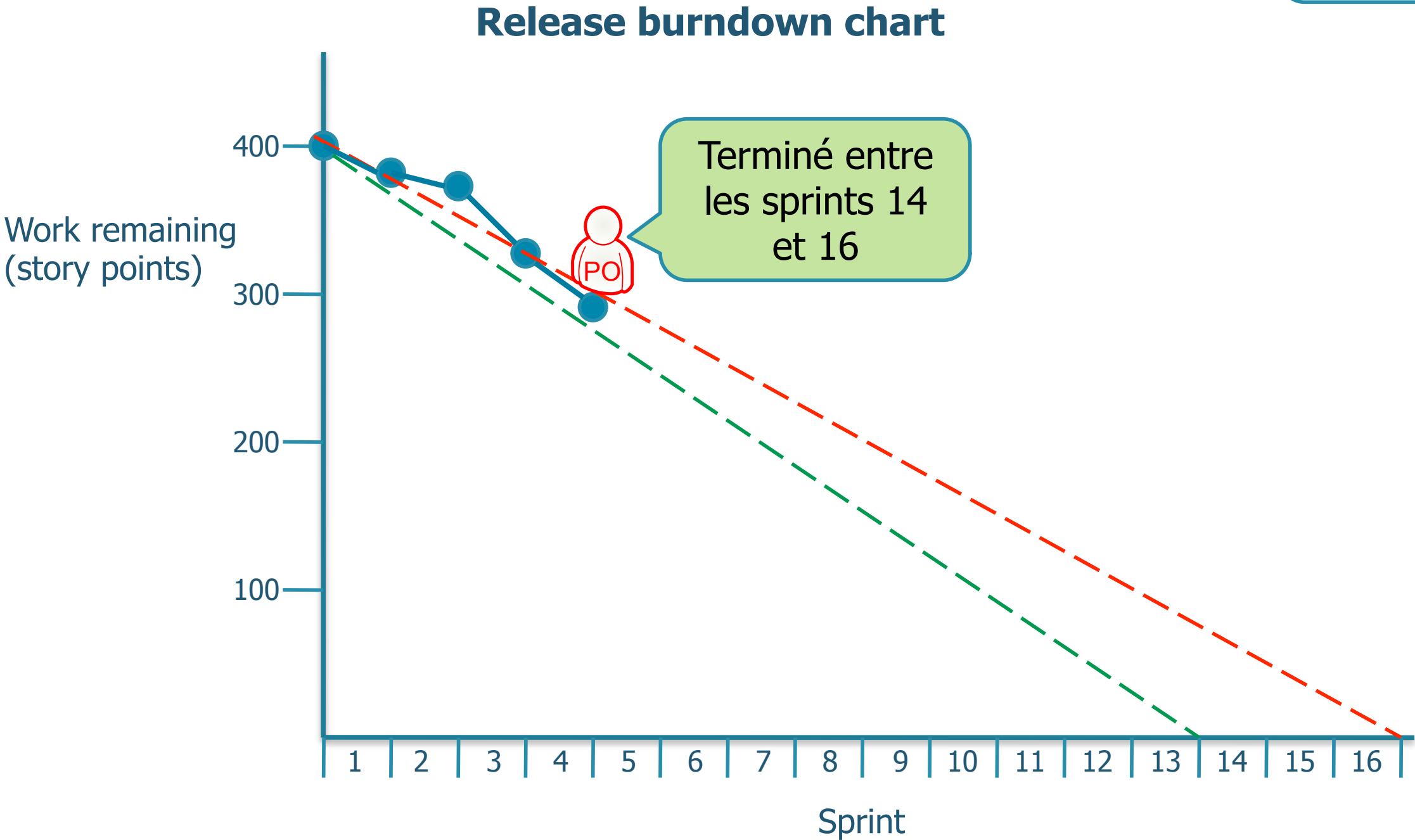
Release planning – budget fixe

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



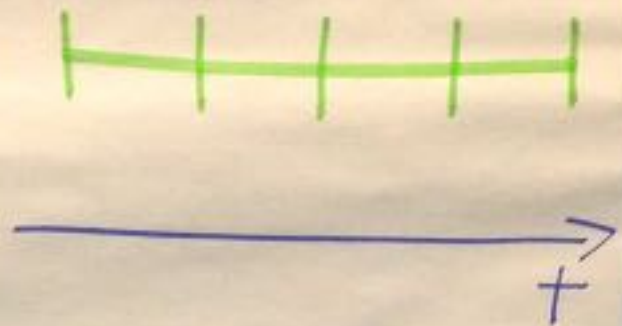
Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



SCRUM: les activités

SPRINT



- ☐ 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
RETROS-
PECTIVE

☐ FORME

SPRINT
REVIEW

☐ SUPPORT

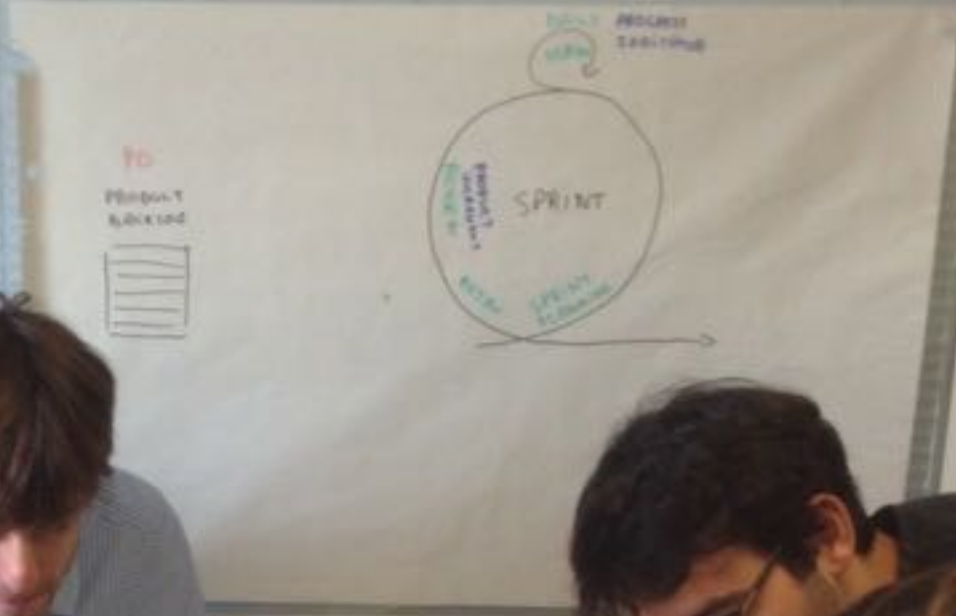
DAILY
SCRUM

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

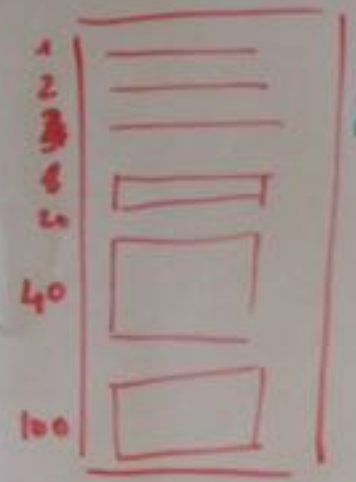


La première formation porte sur le Sprint Planning



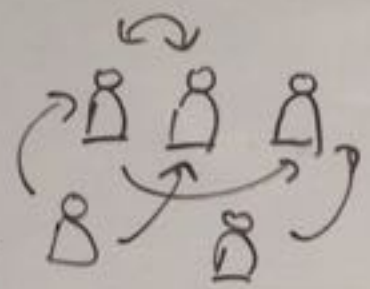


SPRINT PLANNING



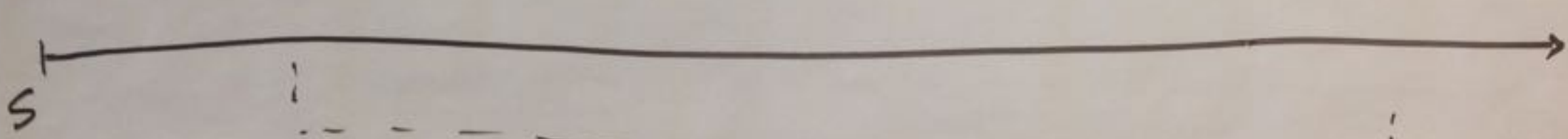
PB

organisé
avec :
SM
PO
ED



SB

ENGAGEMENT



début du
Sprint

2h/semaine TAX

Discussion
orientée
DEP

+ découpe tâches

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



DAILY SCRUM

① QUOI

FAIT

A FAIRE

BLOCAGES

② QUI

DEV TEAM

PO

SM

③ DO'S & DON'T

TIME,
BORE

PARTI:
CIPAT-

DEBOUT

PAS
S'ETERNISE

REPARTIR
TACHES

REUNION
AU M
ENDROIT

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



PRE-REQUIS
BASES
PUBLIC : SCRUM

SPRINT REVIEW

DEMO
PRODUCT
INCREMENT

VISION
SUITE PROJET



COLLECTER
IDEE
POUR REFINEMENT

FOCUS
SUR LE
SPRINT

DEMO
SOUEE PAR
LE CLIENT

PREPARER
LA DEMO

LE PO NE DOIT
PAS ETRE
LE SEUL A PARLER

Pas de
Refinement

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



Qui?
Qui?

- ☐ Meeting
- ☐ Fin Sprint
- ☐ Reton XP
- ☐ SM Team



Rappel
Contexte + Bilan
Présent Retro

1 Sprint

Plan
d'Actions



- Choix des points



Collecte Données
☐ Positives
☐ A améliorer



DO / 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

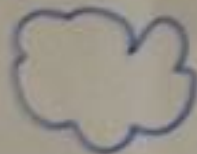
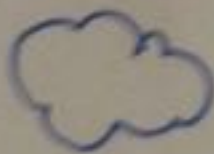


Les participants vont maintenant brainstormer sur cinq sujets: 1: Comment rendre une Retrospective plus ludique et moins routinière ? Voir aussi ce lien: <http://www.innovationgames.com/speed-boat/>

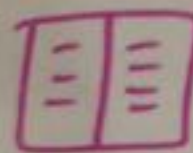


SPEED BOAT

↳ SERIOUS GAMES
LUKE HOFFMAN



Ludique
Retro



AGILE
RETRO.

Beaucoup
de méthodes
en attente

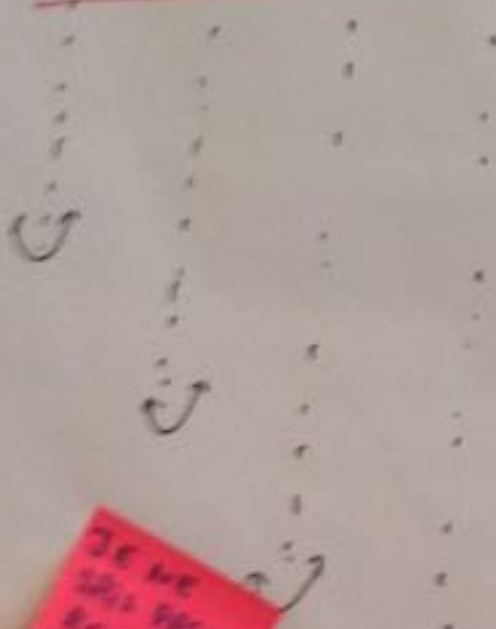
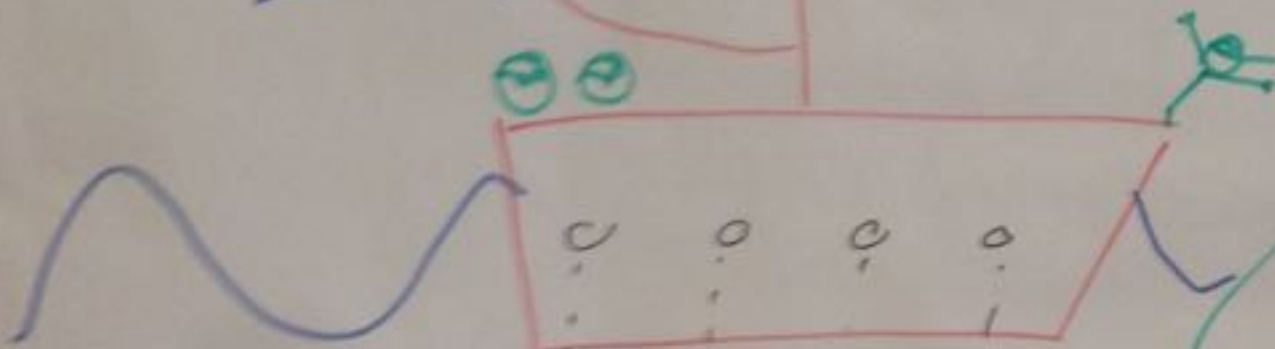
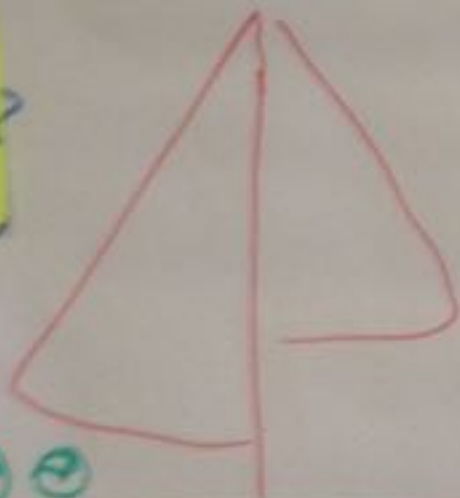
JE CORRE
LP
solution

RENDRE
FUN LA
REU

AIDER A
LA
COLLABORATION

S'AMÉLIORER

PRISE DE
PAROLE
COLLECTIVE



JE NE
SUIS PAS
RECONNU
MON PE

JE N'OSE
PAS

A MB
M. P

2: Comment gérer les "défects" et bugs ?



GESTION
DES BUG /
REGRESSION

Peut on
mettre des
tâches ^{Sprint} sur
le Backlog

Revoir
Définition
de Done

Provision
de Vitesse
pour Bug

User story
par Bug vu
en Sprint review

Réouvrir tâche
ds le sprint

10% du SPRINT

CRISE

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



COMMENT GERER
UNAND EQUIPE
DEV EN OFFSHORE
? • •

Scrum Board
Virtual
(outil)

Daily Scrum via
visio conf

partage d'écran

Hangout, skype

l'atmosphère spirit
en // selon les cas

Intégration
continue

Outil collaboratif
(Git)

Système de
PR / MR

② AMBASSADEUR

② M. FOWLER



4: Quelles sont les différentes activités du Product Backlog Refinement ?



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

PO

DT

ST

Prendre les
entrées ≥ 20

Définir
précisément
les US

- Ecran
- Cinéma
- Données
:

Evaluer •
(mâtier)

Tri (prioriser)

AJOUT

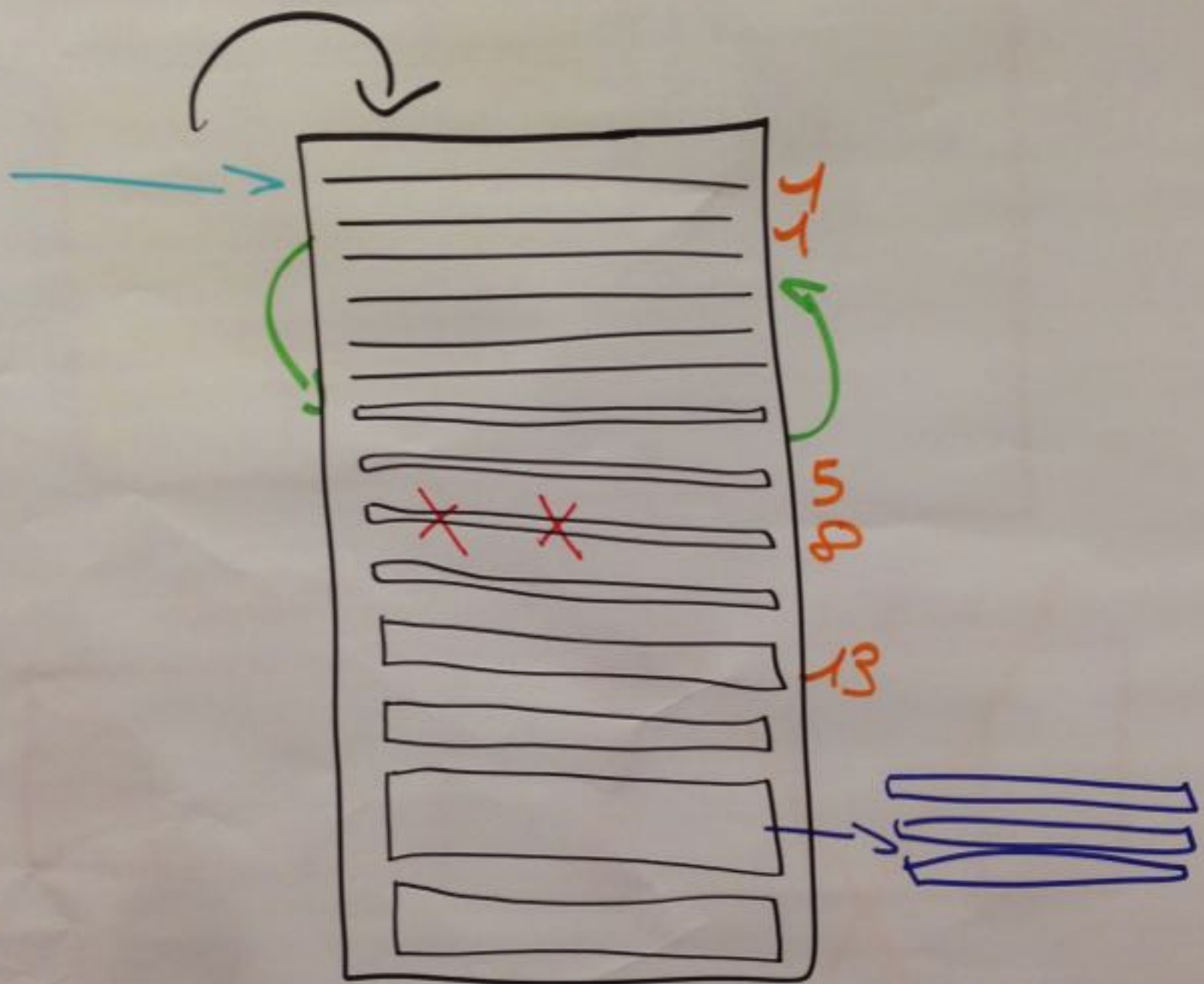
ENLEVER

REGROUPER

ESTIMER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

5: Que faire face à des résistances ?



QUI A L'AUTORITE ?
CRÉER UN MEMBRE / REFLECTAIRE
MAUVAISE VOLONTÉ

GERER DES CAS DIFFICILES
(MANQUE DE MOTIVATION, ...)

A3
THINKING

1

Ex1: Retards daily scrum

- ☐ Motiver équipe
- ☐ Identifier causes
- ☐ Créer esprit équipe
- ☐ Demander leur solutions
- ☐ Activités extra boulot.

TRouver
LA
CAUSE

FACILITER
L'AUTORITE

CRÉER
ESPRIT
EQUIPE

Demande
leur avis /
leur solutions

ACTIVITÉS
EXTRA
BOULOT

COACH

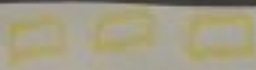
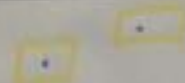
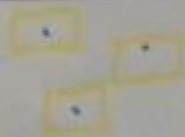
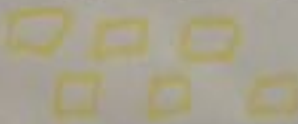

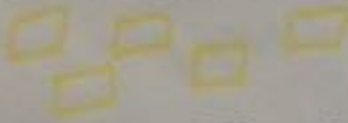

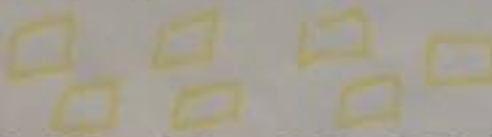
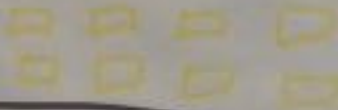
HYPOTHÈSES

SCRUM ?

↳ STATUS QUO ?

Les Artefacts de SCRUM

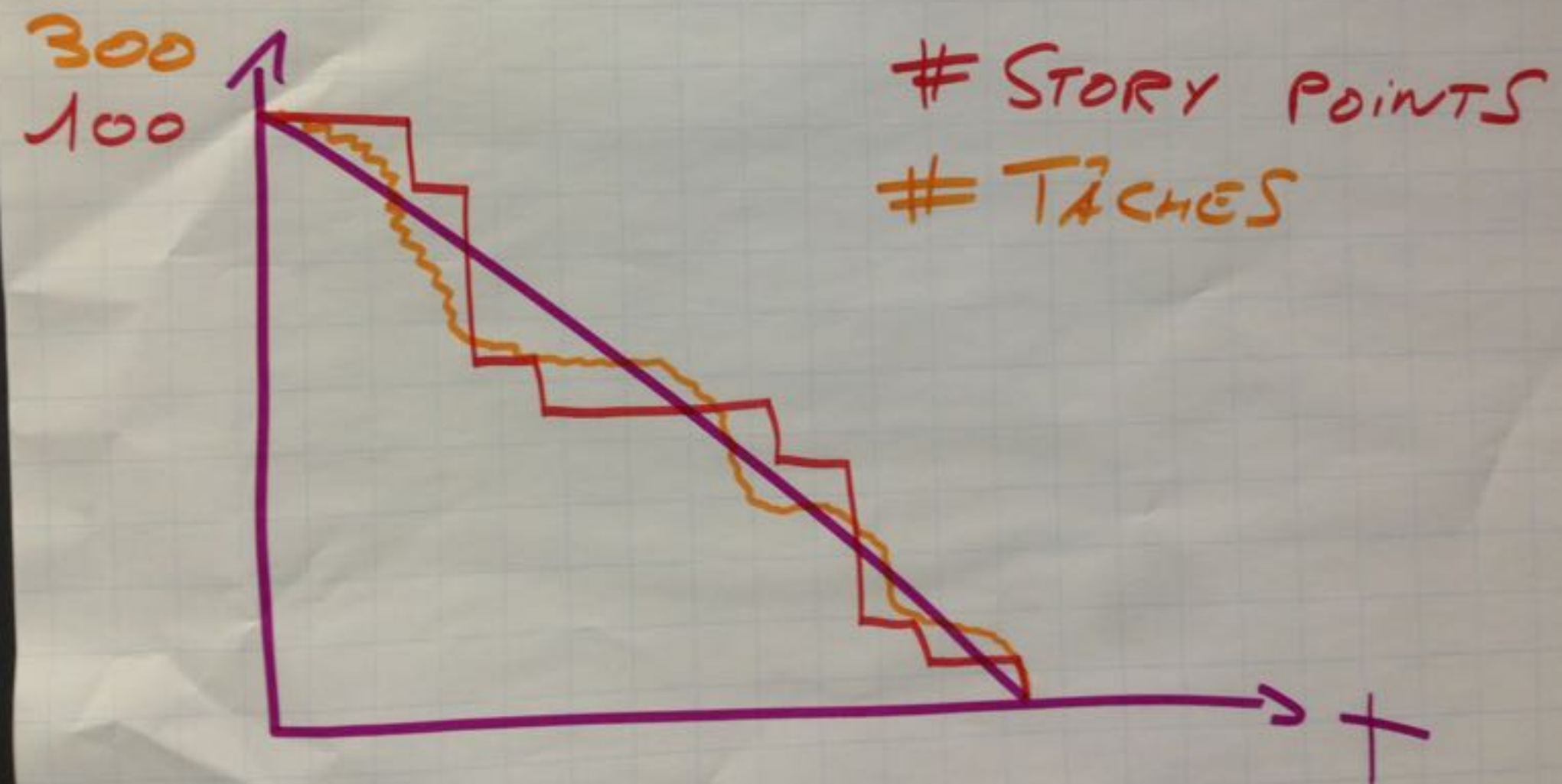
SPRINT BACKLOG

	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.

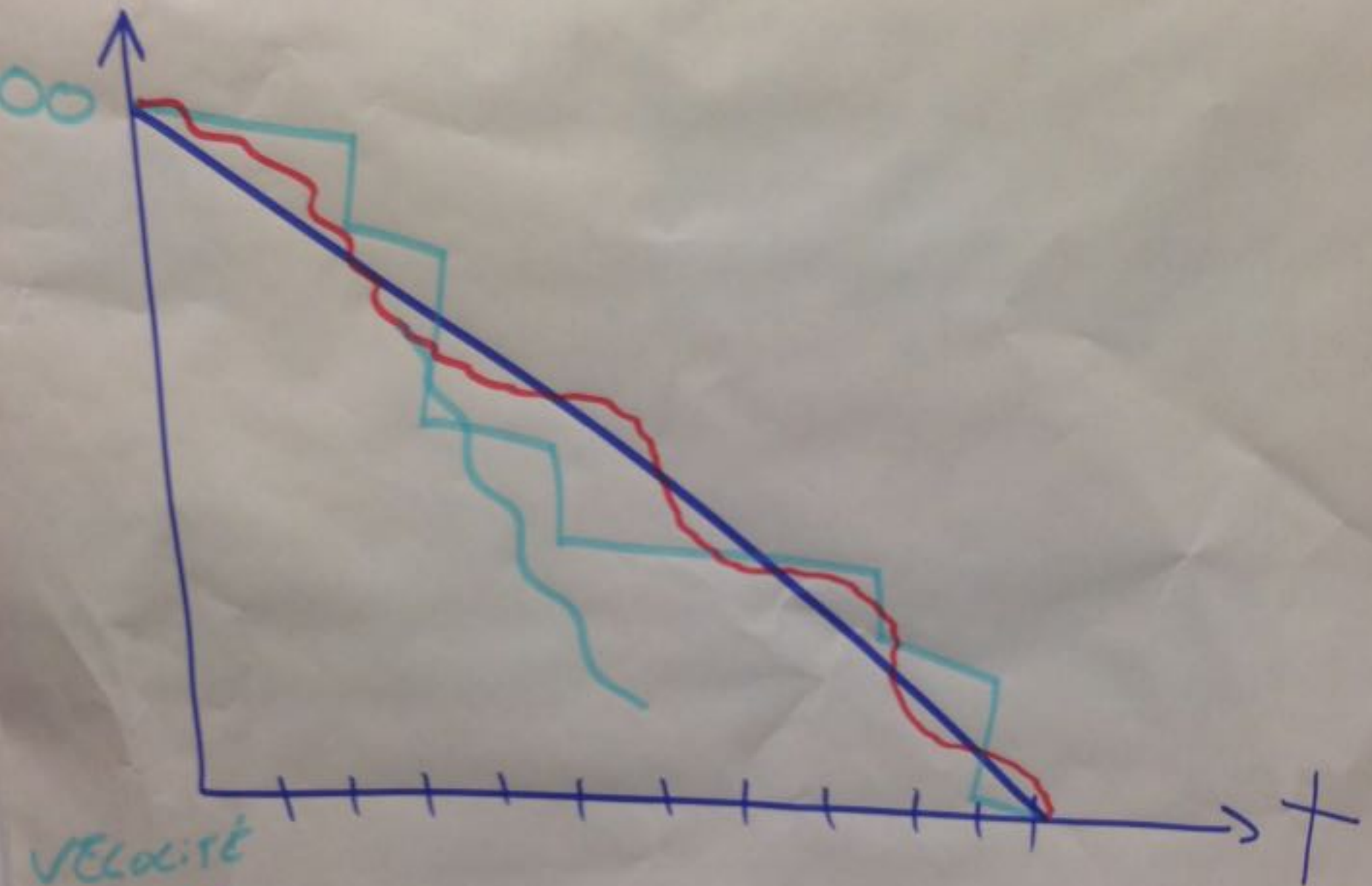
SPRINT BURN DOWN



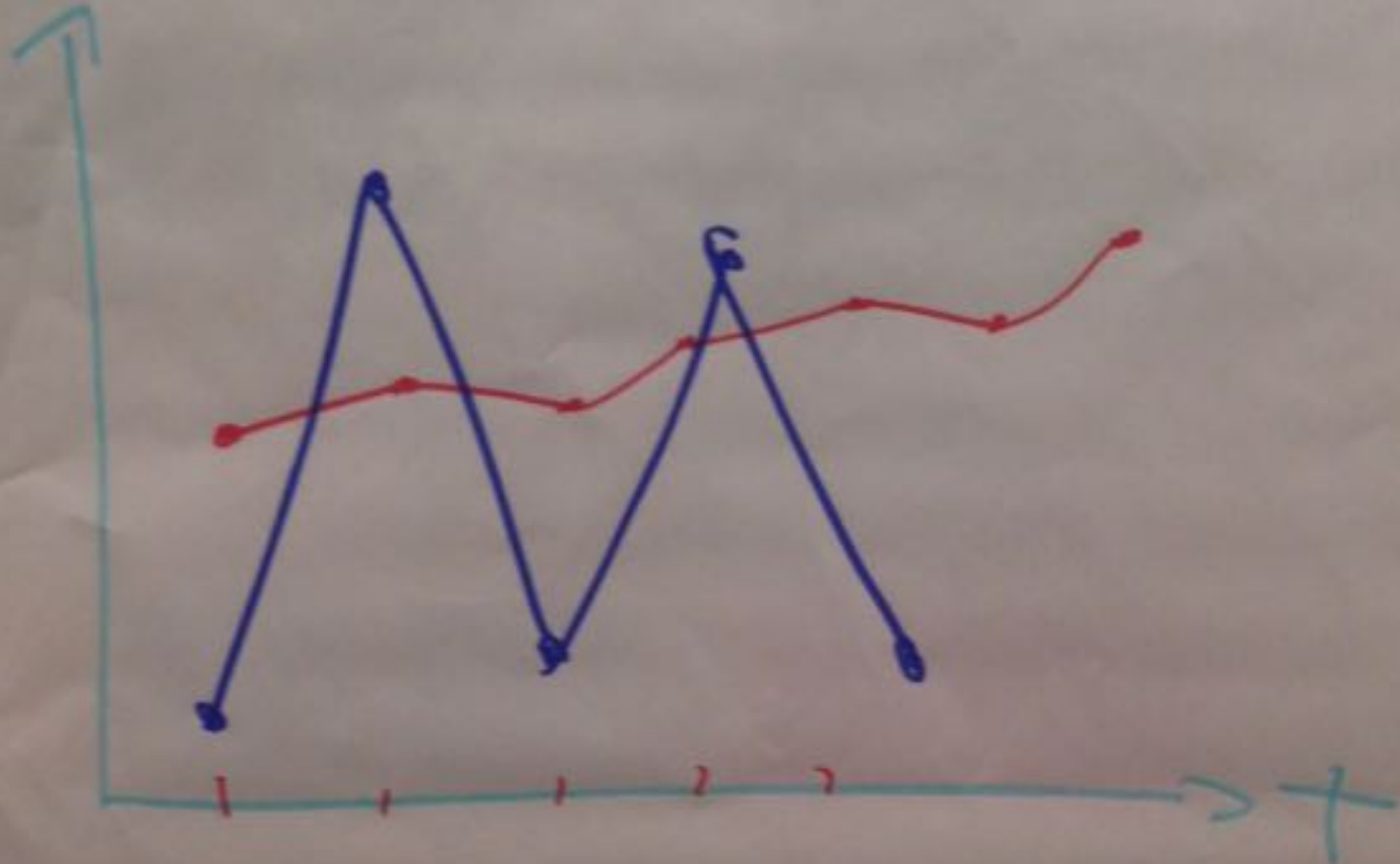
Après avoir vu le Release Burndown, un graphique qui permet d'avoir le suivi de l'évolution d'une release, nous voyons le Sprint Burndown. Ce graphique permet de suivre l'évolution du sprint. Si vous êtes au dessus de la ligne bleue, on prend du retard, en dessous on prend de l'avance.

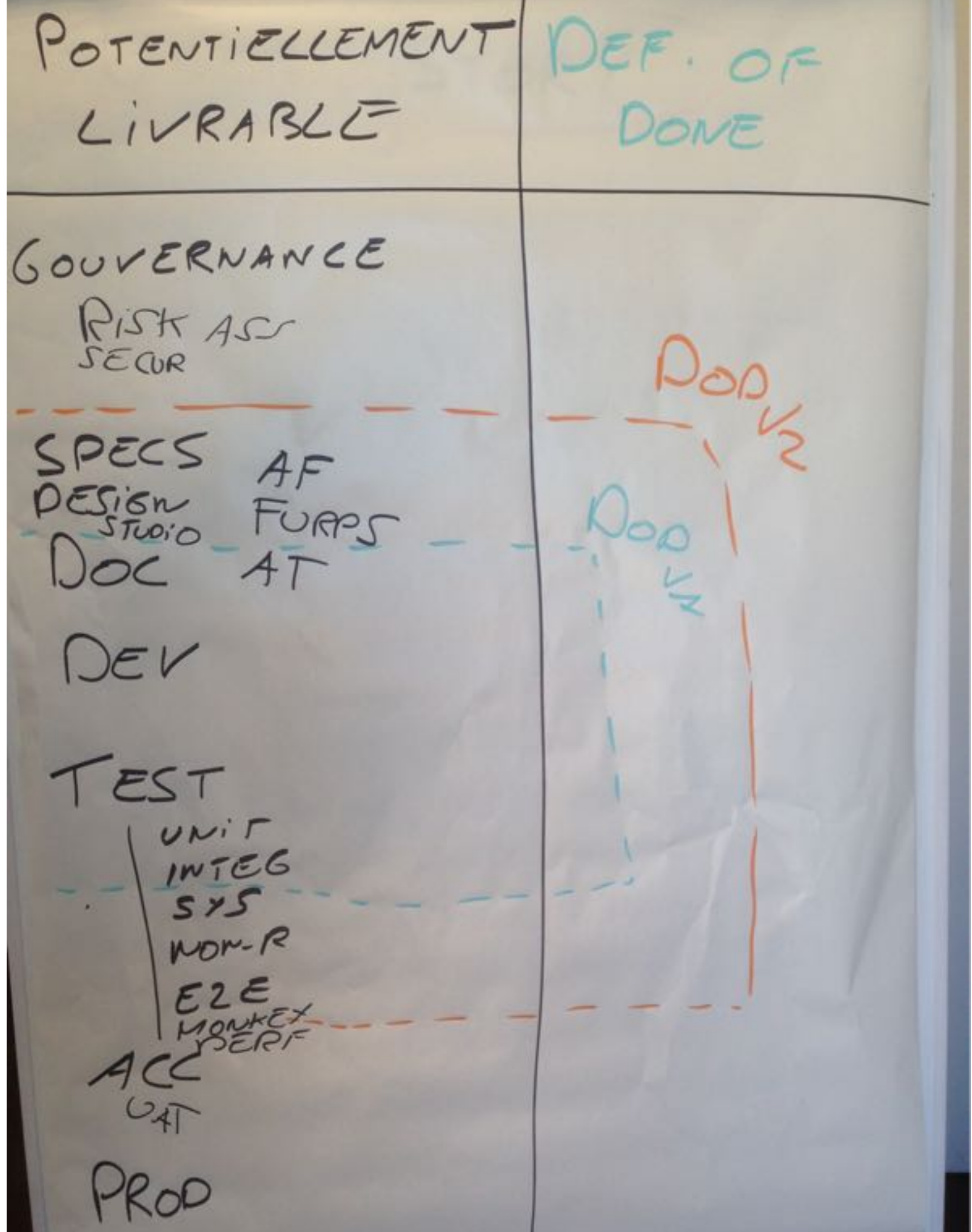
SPRINT BURNDOWN

CHIES



VELOCITÀ





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.

SCRUM et les spécifications “Agile”

CARDG

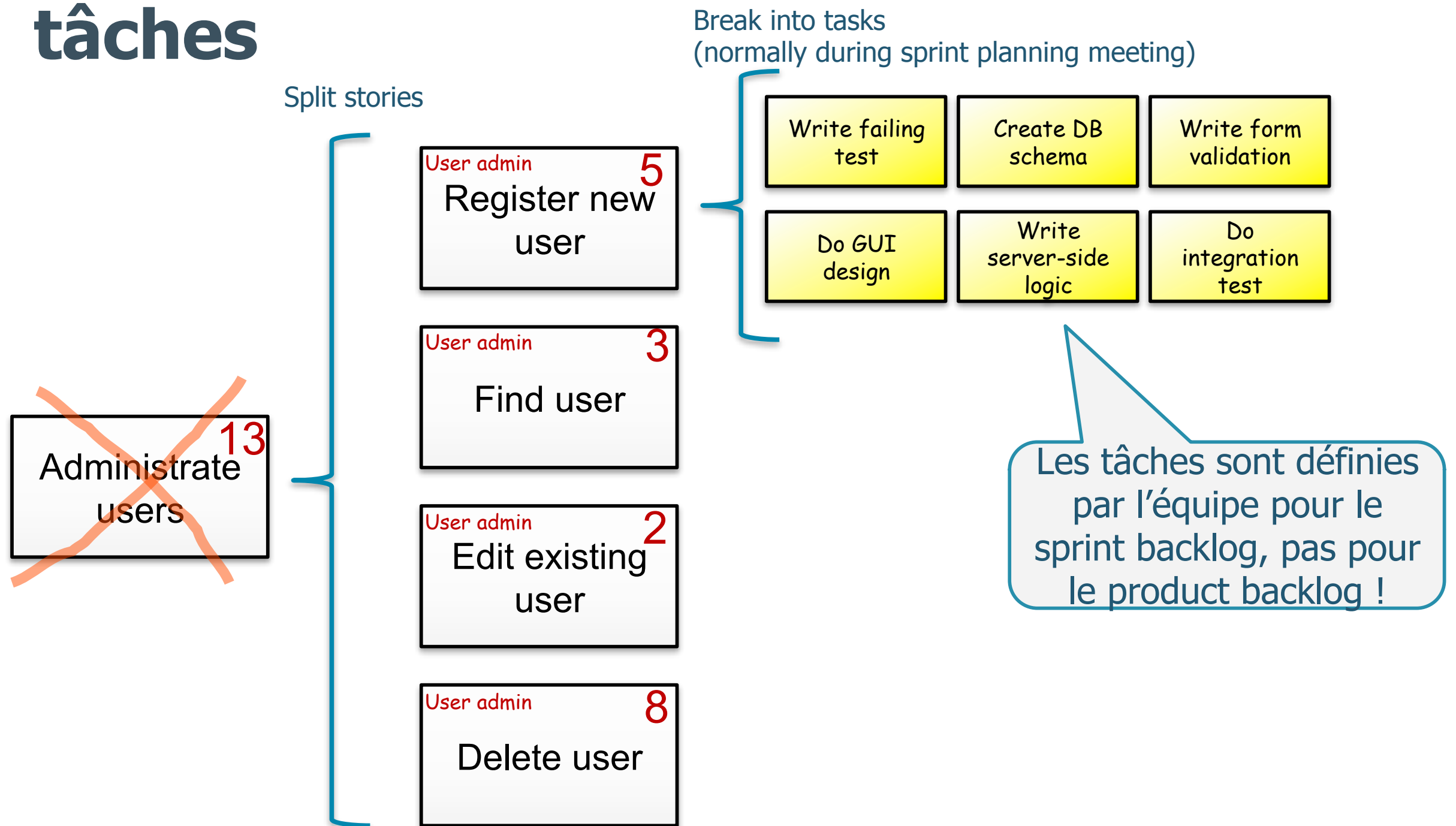


CRITÈRES
D'ACCEPTANCE
CONFIRMATION

I
N
DÉPENDANTE
NÉGOCIABLE
VALEUR
E
STIMABLE
S
MALL
T
ESTABLE

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

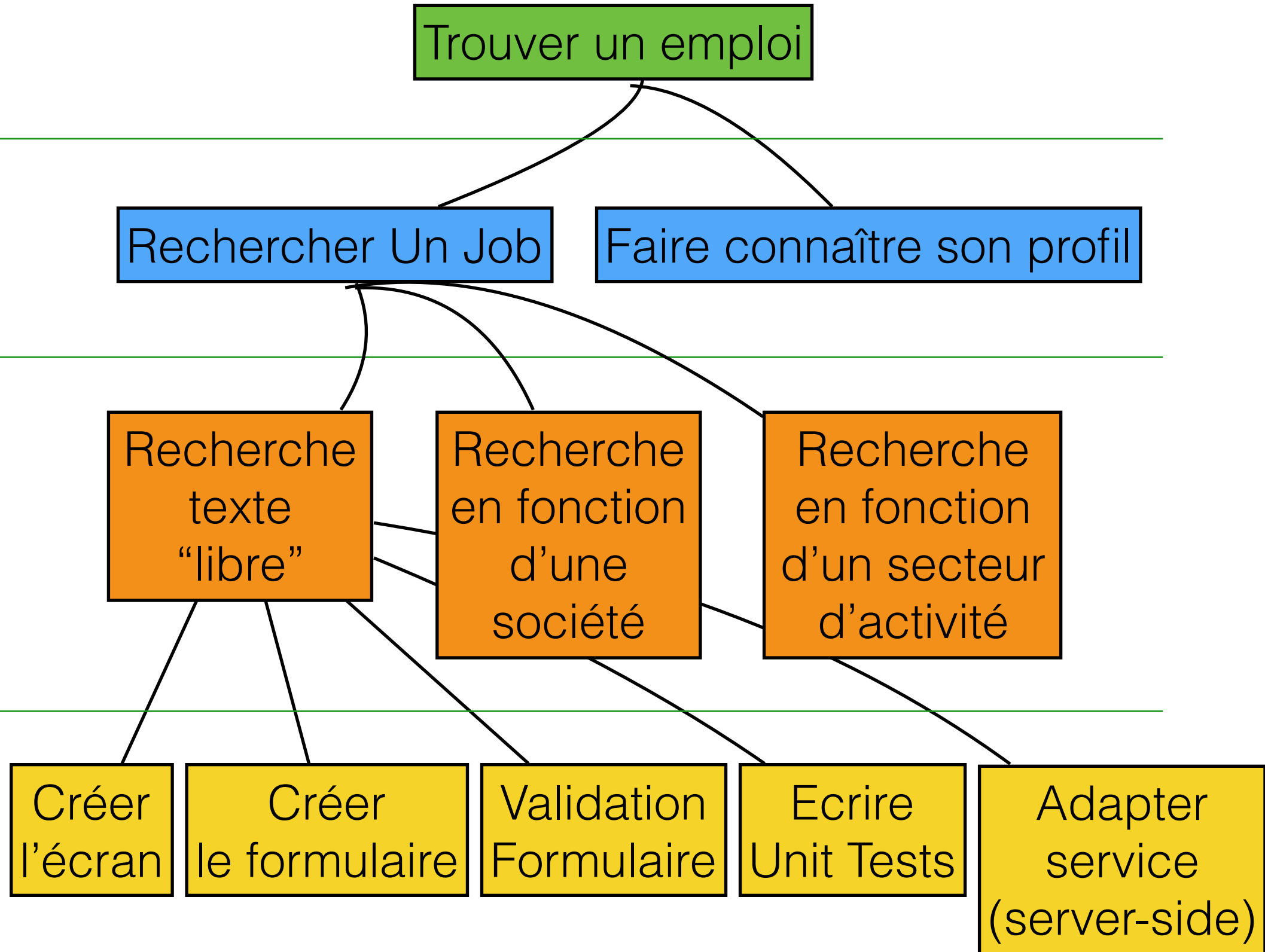
Créer
l'écran

Créer
le formulaire

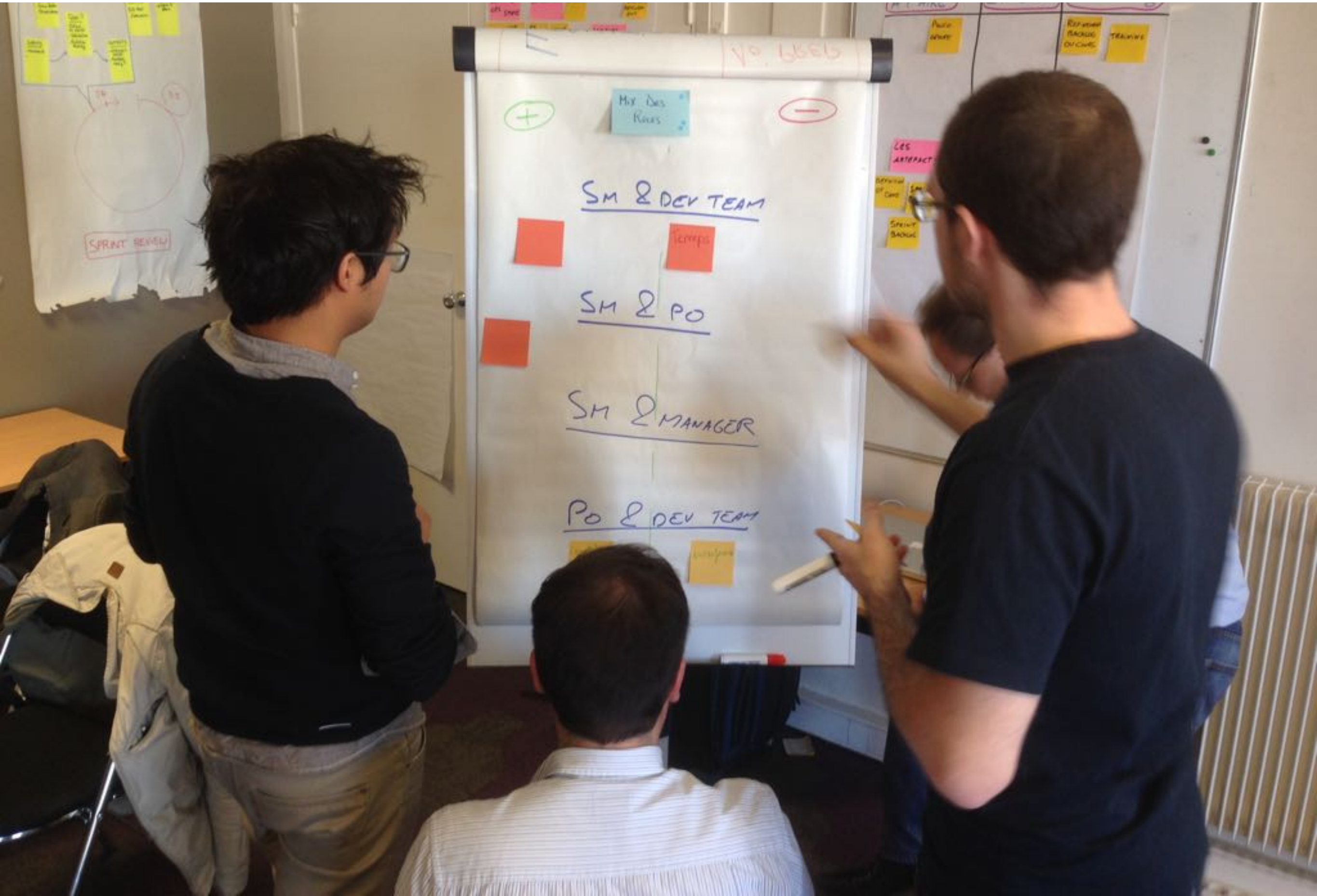
Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)

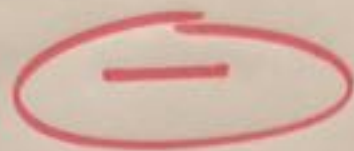


Ensuite nous menons une réflexion sur les éventuels cumuls de responsabilités. Quels “mixs” sont à éviter ?





Mix
RÔLES



✓ SM & DEV TEAM

MEILLEURE
VISION
TECHNIQUE

DISPO

SES
PB
en 1er

PERTE
DE
LEADERSHIP

(SM & PO)

④ CONNAISSANCE
MÉTIER

③ LIBERTÉ
SUR LE
BACKLOG

⑥ Bon Espoir
de SCRUM

CONFLIT
D'INTERET

DEPENDANCE
POUR
L'EQUIPE
G

CHARGE
DE
TRAVAIL
G

(SM & MNGER)

Mise en avant
de la Dev Team
au détriment
de la responsabilité
G

+ de leviers
pour
résoudre
les problèmes
G

MANQUE
DE
NEUTRALITE
VS DEV TEAM
G

MANQUE DE
NEUTRALITE
VS PO
G

(PO & MNGER)

AIDER
A
LA
FORMATION

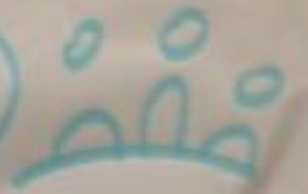
BONNE
CONNAISSANCE
EQUIPE

BONNE
CONNAISSANCE
MÉTIER
(TECH)

TROP
PAS ASSEZ
EXIGEANT

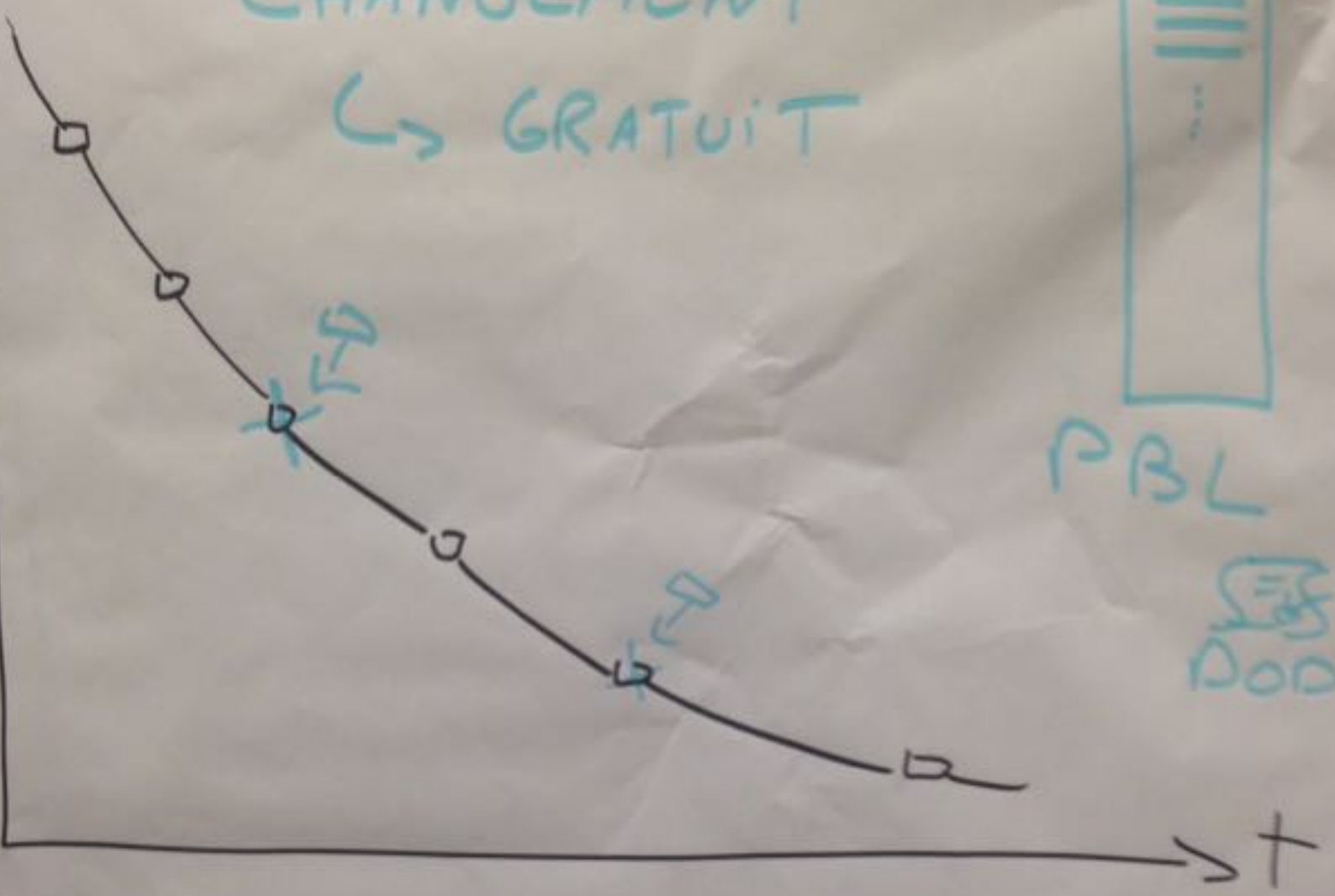
INFLUENCE
CHIFFRE MOYEN
BACKLOG

SCRUM & CONTRAT



VAL
METIER

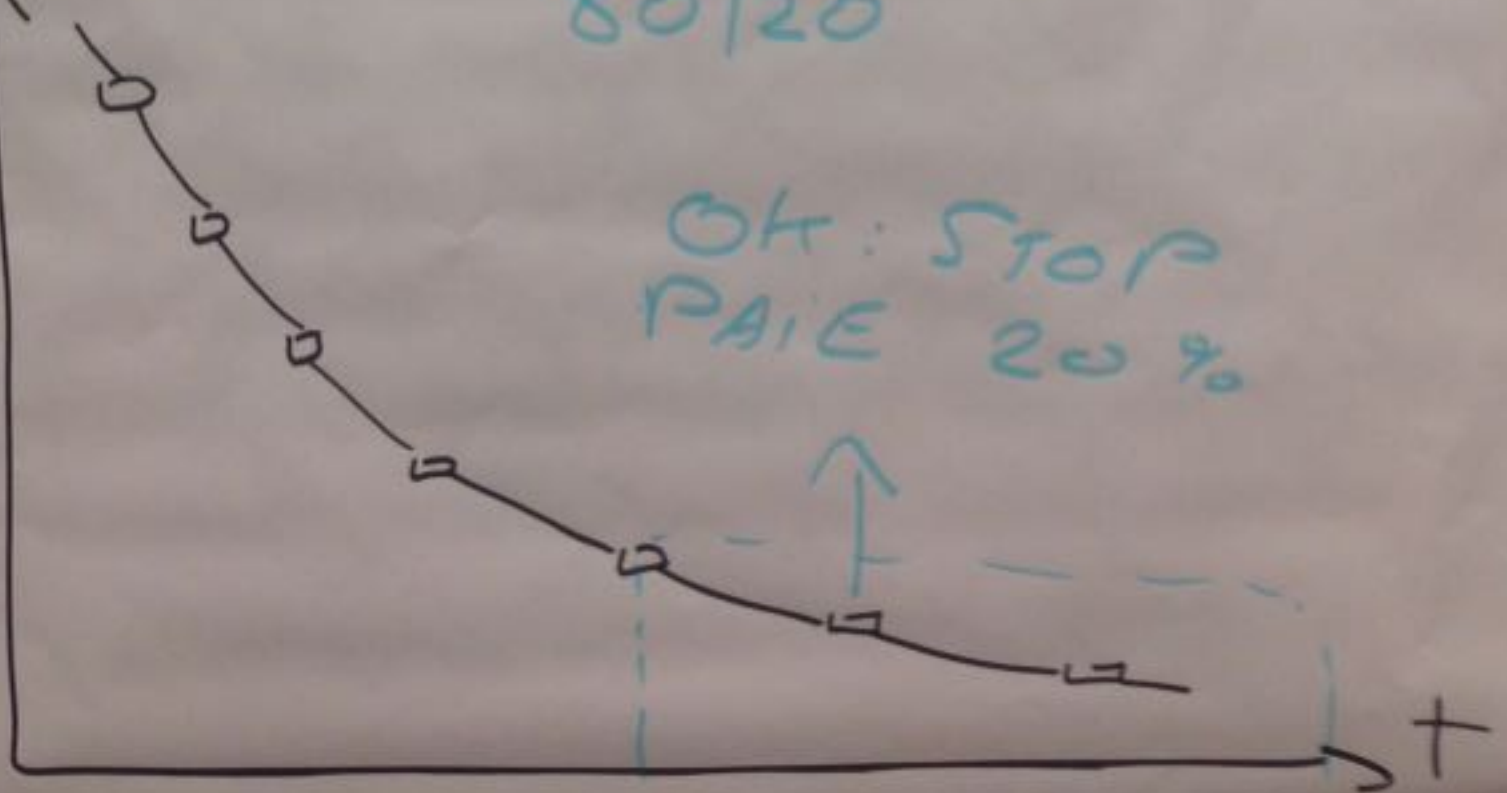
CHANGEMENT
↳ GRATUIT



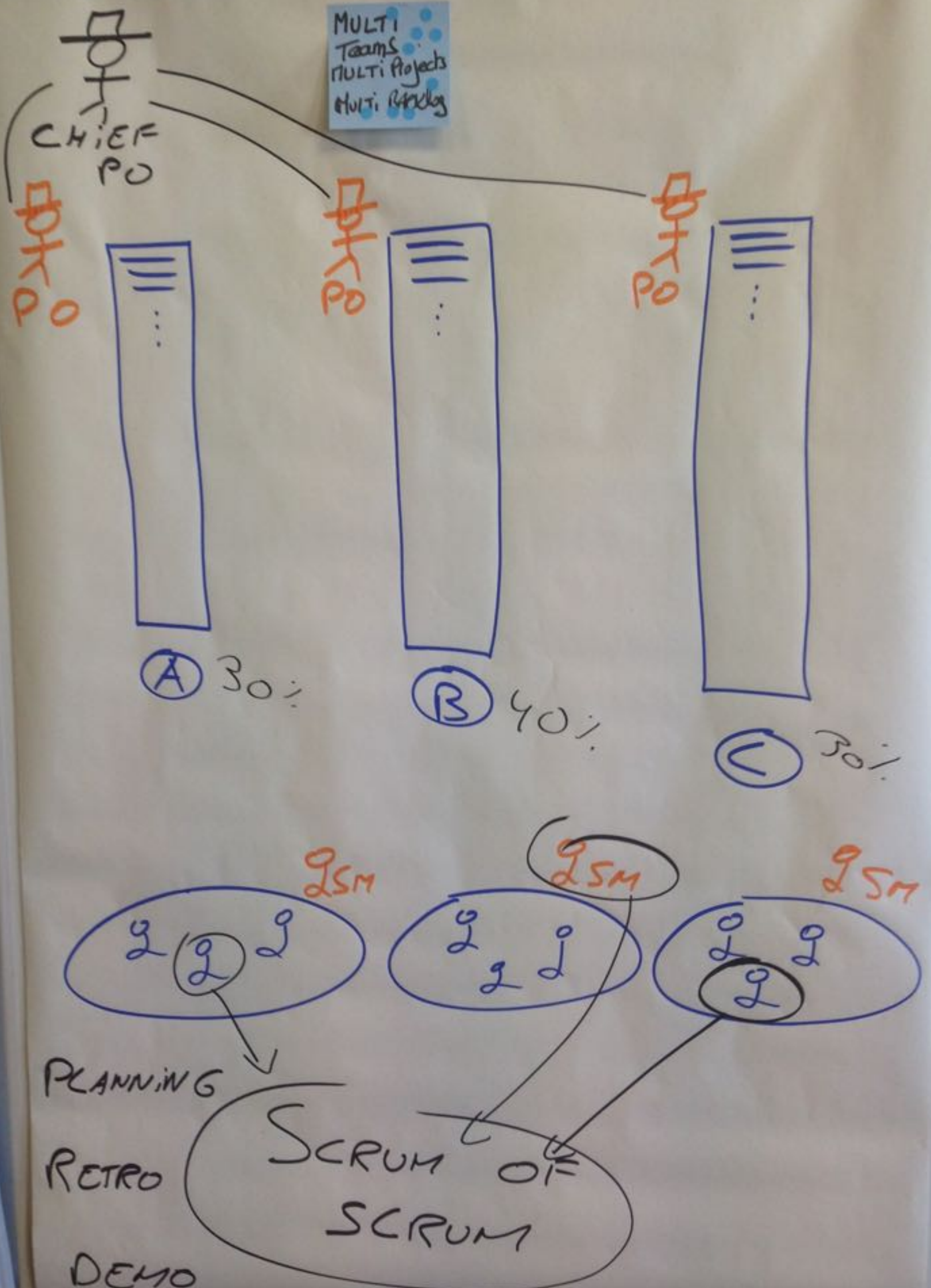
VAL
METIER

80/20

OK: STOP
PAIE 20%



Comment amener un peu d'Agilité dans un contrat ?



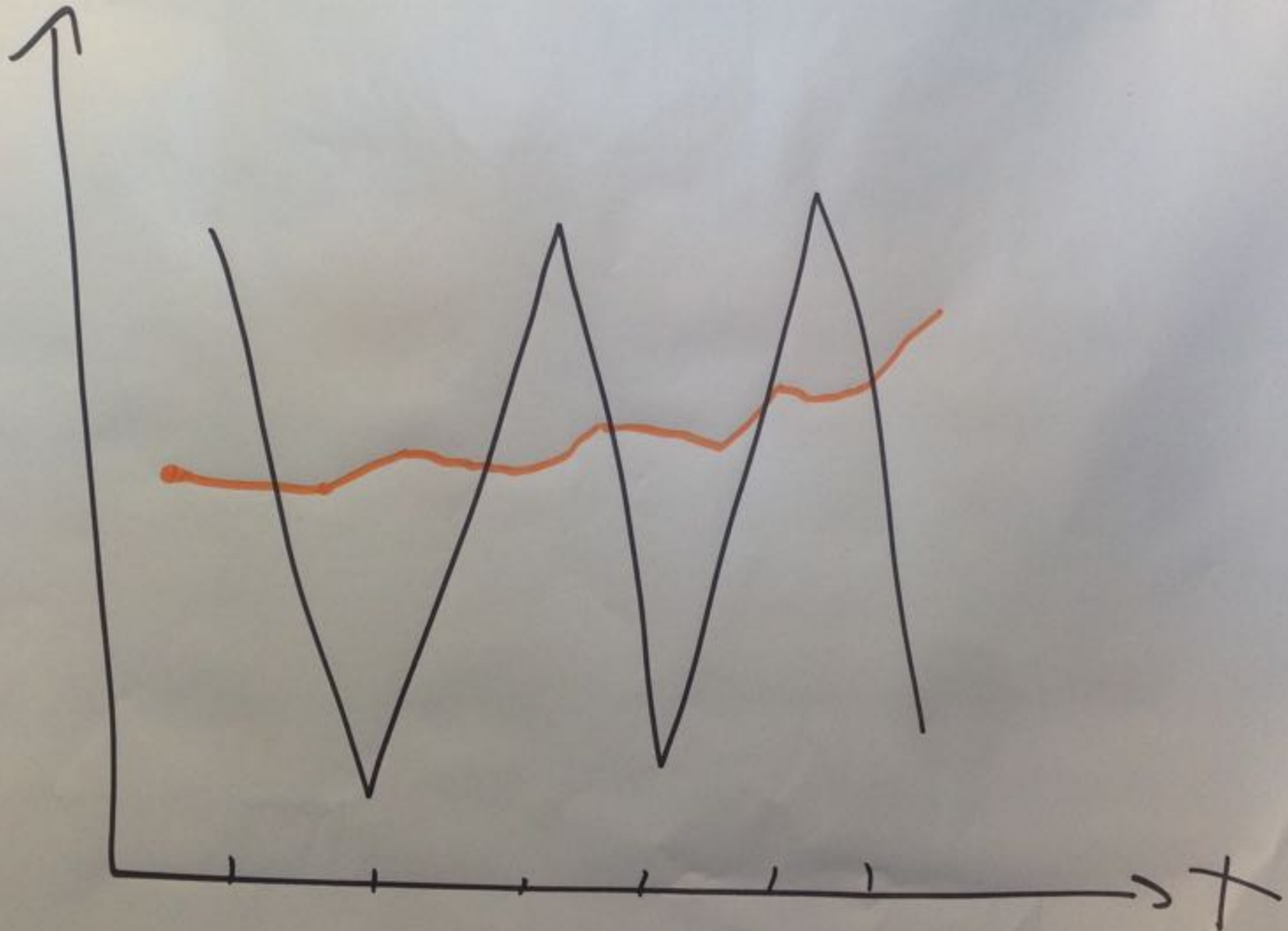
Plusieurs produits pour plusieurs équipes.

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

VELOCITY



Conclusion

CERTIFICATION

□ BRUNO UPLOAD EMAILS

□ ACCEPT INVITATION

□ TEST

- 35q
- QCM
- 24/35
- 90'

CORESCRUM

□ FRENCH SCRUM USER GROUP

CST

CSC

CSP

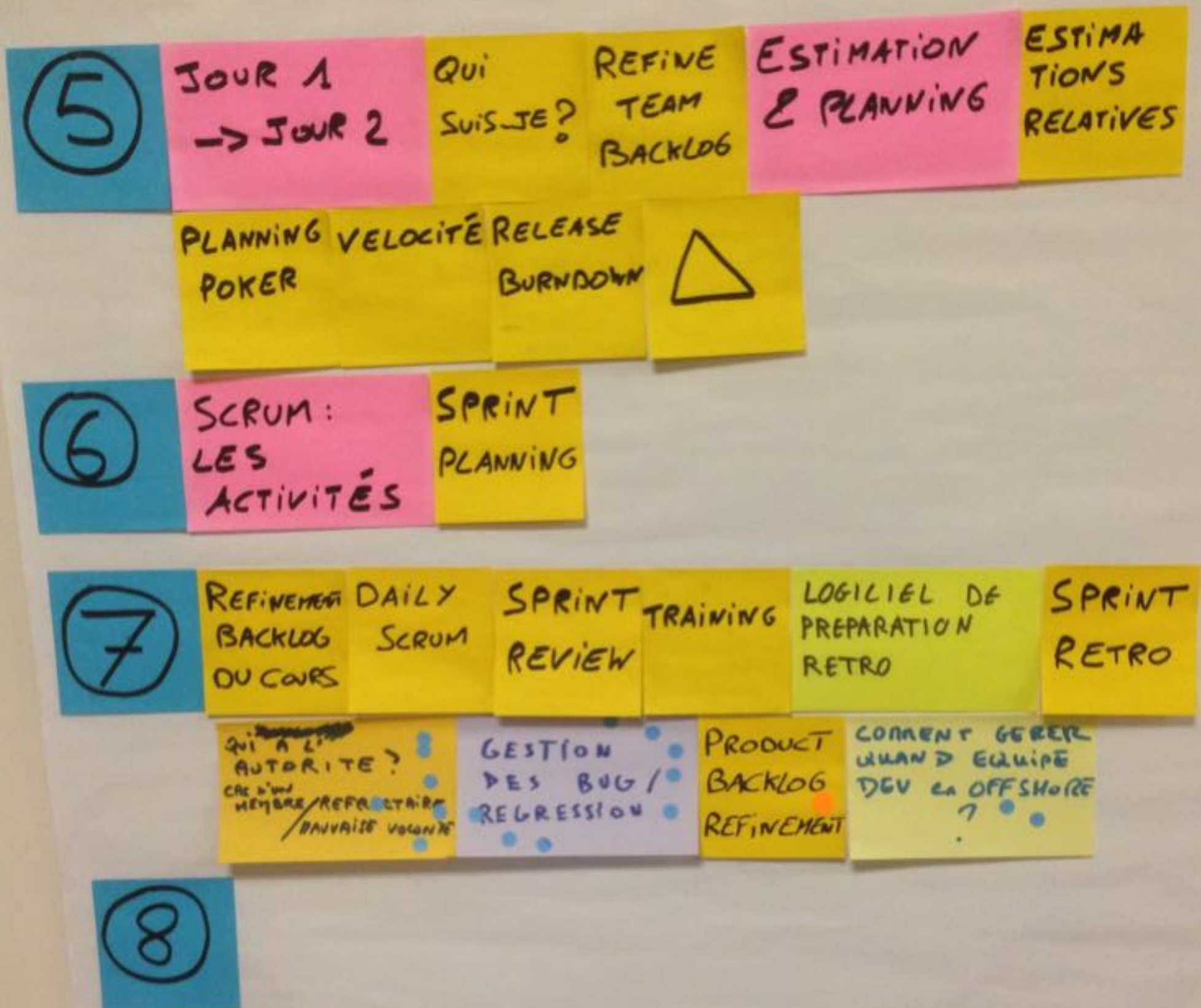
CSM

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!

SCRUM &
LES SPECS

INVEST

CCC

CONTRAT RIGIDE
ET
AGILE?
(FACTURATION)

SHU-
HA-
RI

Impact vélocité
par des tâches
"presque terminées"

DEFINITION
OF
DONE

PROFONDEUR
ESTIM BACKLOG
OU S'ARRÊTER?

COMMENT GERER
UN PROJET
AVEC UN POA
25%

CONCLUSION

comment
splitter une
grande équipe

CERTIF

FB
FORM

EMAILS

SPRINT
BACKLOG

SPRINT
BURNDOWN

PHOTO
GROUPE

Ludique
Retro

MIX
RÔLES

En Résumé...



Avant Scrum...



Après Scrum !