

Formation Certified Scrum Product Owner 27 & 28 Octobre 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



CERTIFIED SCRUM
PRODUCT OWNER

27828 oct

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA

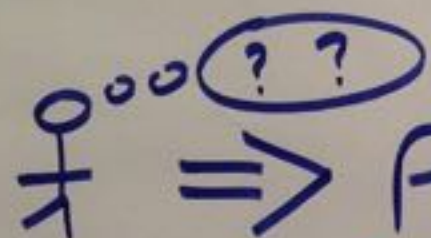
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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

PRODUCT BACKLOG



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

SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT
DU COURS

TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

ÉQUIPES

FORMAT
USER
STORY



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 »





PRINCIPLES OF COLLABORATION

SERUM FOR SCUM	BASES
HOMAGES	FRIENDS
CERTIFICATION	SUPPORTS/PROBLEMS
RESPECT	ENGAGEMENT
COURAGE	FOMO





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 possible 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.





LES APPRENTIS

En tant que Product Owner
Je veux comprendre et formaliser
la stratégie des stakeholders
Afin de me connecter à l'équipe.

En tant que P.O.
Se voir en apprenant plus sur
le post que des bords des sœurs
Afin de savoir qui doit en être
responsable.

En tant que P.O.
Je suis étonné capable de définir
clairement ce que la tâche est pour
Afin que tout le monde sache
qu'il doit valider la tâche et comment

En tant que P.O
Se veut être capable de faire
l'équipe autour de lui
Afin que tout le monde avance
ensemble vers

ETC. etc.
 Some other possible motivation of
 others are in
 of the same kind. probability of being a
 etc.

E' così che l'hotel è
 in una posizione
 PAG
 per i turisti.

[illegible]

ETB 40
 Some new fire to the station as primary
 school is at the station - left 5:00 PM
 After 1 hour in the background then fire.

SE VUUX : techniques de mise en
complaisance et de qualité
Mise SE : finaliser l'acceptation
et le développement par l'entreprise
de développement

111 1007 500 1000 1000
 112 1008 500 1000 1000
 113 1009 500 1000 1000
 114 1010 500 1000 1000
 115 1011 500 1000 1000

1. Amant une machine de
 Bonnes qualité à l'ordinateur
 2. une cassette de musique
 3. de l'argent
 4. de l'argent

PERFECT SCRUM

En tant que Agil
Scrum,
je suis maître
à appliquer la
suite d'actions de
la vie d'un projet
de façon à ce
que l'équipe ait
un point de vue clair
sur son rôle et son
impact.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que coach agile
Je veux apprendre des techniques
de facilitation
Afin de mieux accompagner les MOA

En tant que formateur agile
Je veux observer l'animation des 2 jours
Afin de me perfectionner

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

En tant que Product Owner,
je suis maître
à définir les
priorités et à les
mettre à jour
en fonction des
besoins de l'équipe
et des attentes des
parties prenantes.

Les principes de SCRUM

LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN
MAX D'AVIONS EN 3'

CRITÈRES D'ACCEPTANCE

- ☐ FORMAT A5
- ☐ VOLE (AU -) 3M

CONTRAINTES

- ☐ 1 PLI PAR PERSONNE

TIMING

1' PREP
3' EXEC
1' DEBRIEF



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

LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN
MAX D'AVIONS EN 3'

CRITÈRES D'ACCEPTANCE

☐ FORMAT A5

☐ VOLE (AU -) 3M

CONTRAINTES

☐ 1 PLI PAR PERSONNE

☐ PO TESTE UNE SEULE FOIS

TIMING

1' PREP

3' EXEC

1' DEBRIEF











Chaque équipe a un Product Owner qui valide au fur et à mesure du sprint





PRINCIPES DE COLLABORATION

- ☐ SCRUM PAR SCRUM
- ☐ HORAIRES
- ☐ CERTIFICATION
- ☐  PARKING
- ☐ 
- ☐ BASES
- ☐ FRI/EN
- ☐ SUPPORTS/PHOTOS
- RESPECT
- ENGAGEMENT
- OUVERTURE
- COURAGE
- FOCUS

PORTES DU FEEDBACK

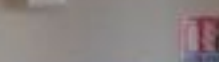
YES & YES 😊

OR 😊

À ANTICIPER 😊



Mme
Catherine de R...
Bureau 1000-1
1000-1000-1000-1000











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



RÉSULTATS

SPRINT

①

②

③

LES
APPRENTIS

$$\frac{10/}{8} \frac{8}{10}$$

$$\frac{12/}{19} \frac{19}{19}$$

$$\frac{20/}{22} \frac{22}{22}$$

PERFECT
SCRUM

$$\frac{6/}{2} \frac{2}{3}$$

$$\frac{12/}{2} \frac{2}{13}$$

$$\frac{15/}{10} \frac{10}{11}$$

$$\frac{10}{13} \frac{10}{13}$$

~~100%~~

$$\frac{21}{32} \frac{21}{32}$$

67%

$$\frac{32}{33} \frac{32}{33}$$

97%

Les résultats. Comme à chaque sprint l'équipe a du temps pour réfléchir à comment s'améliorer, on voit les scores s'améliorer ainsi que le ratio de qualité

DEBRIEF AVIONS

RÔLE
PO

VALIDATION

ESTIMATION

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.

LES 3 PILIERS DE SCRUM

SCRUM

IMPACT

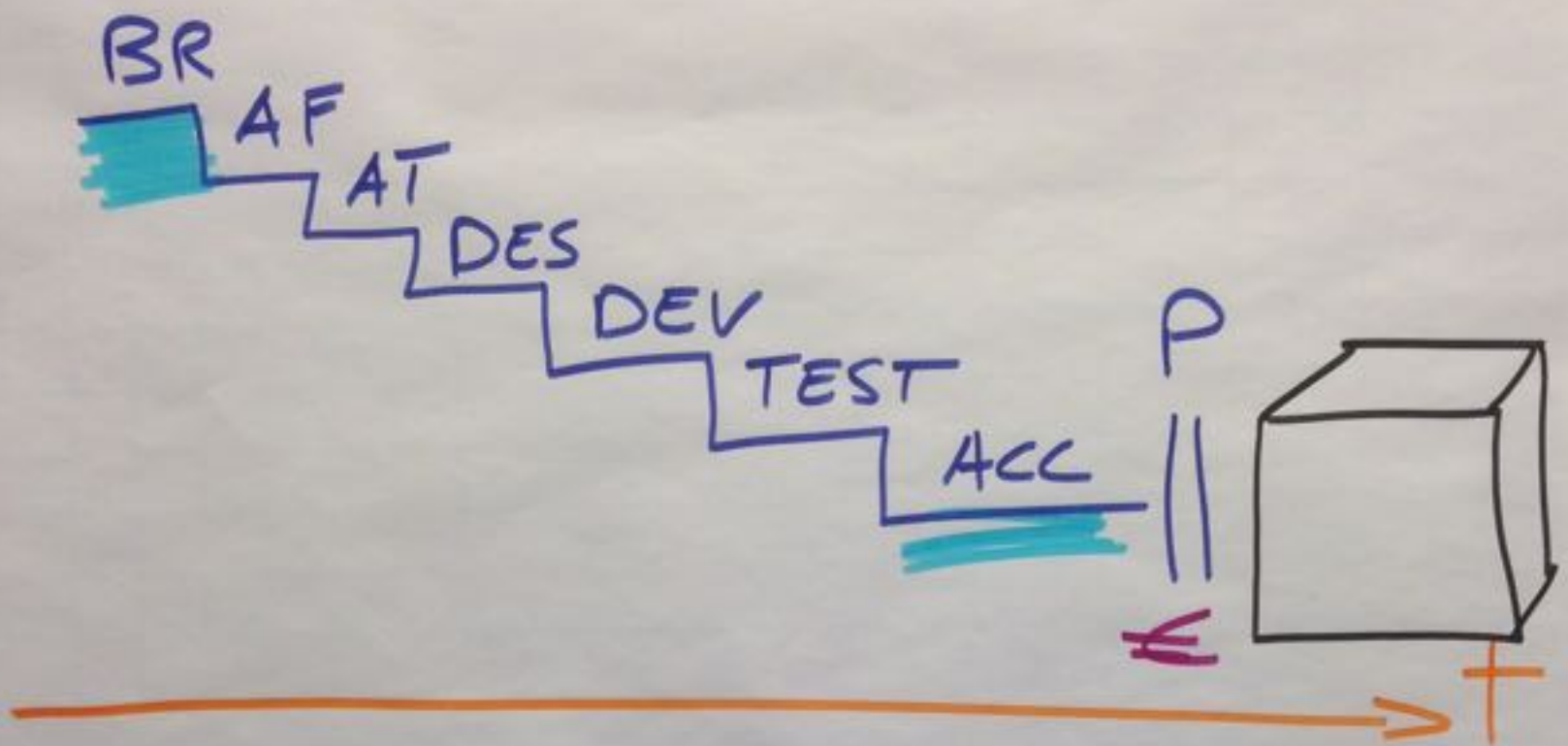
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

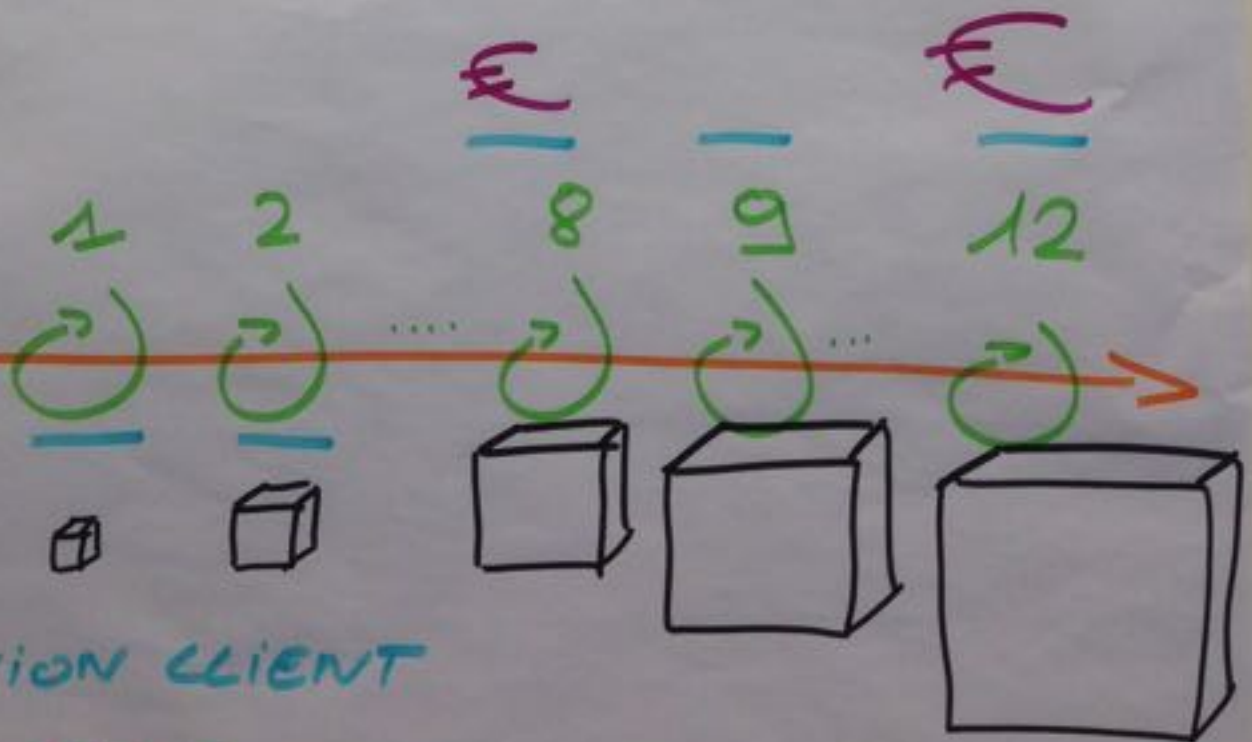
Aperçu du “framework” SCRUM

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)

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



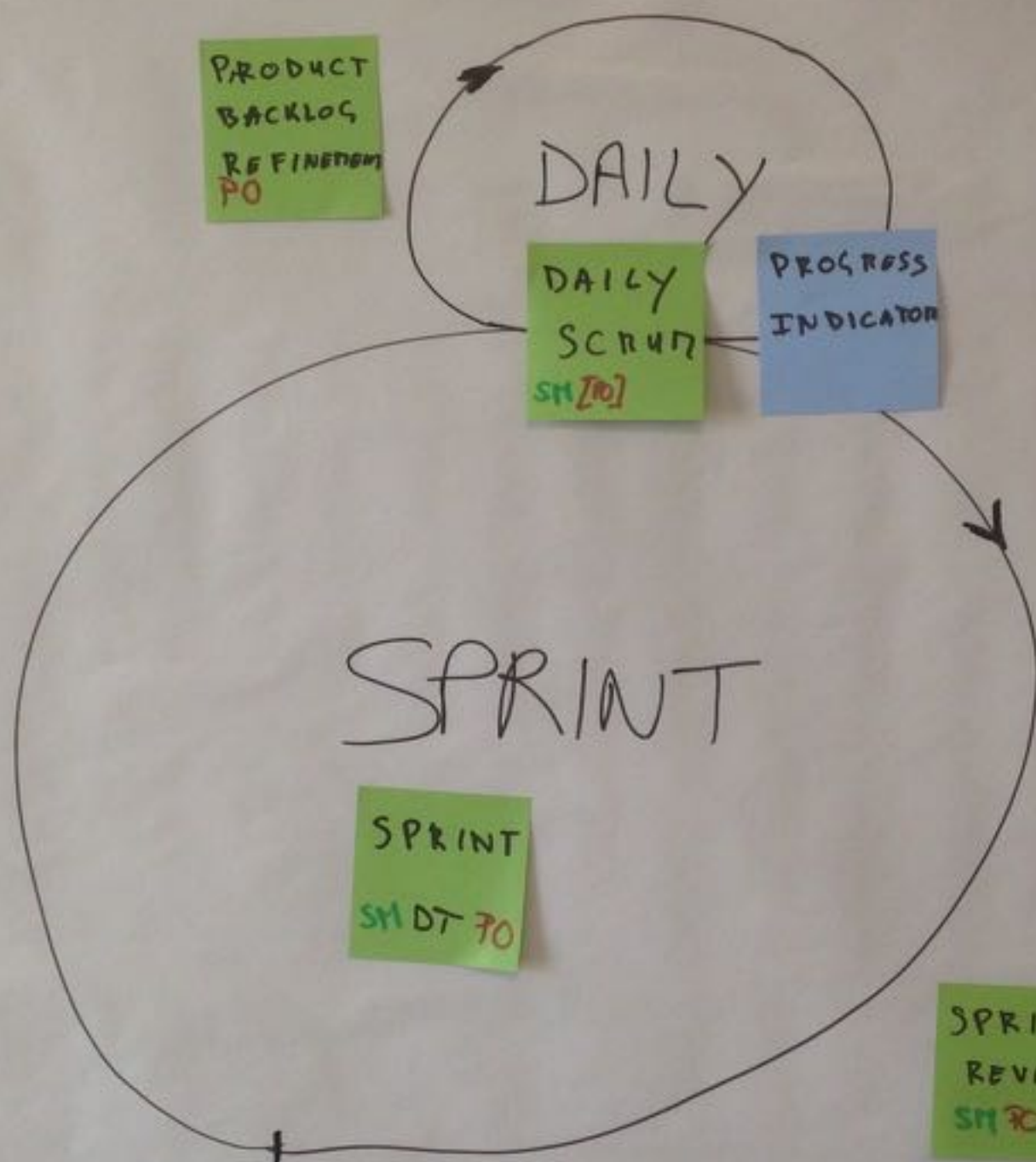
PRODUCT
BACKLOG
PO



DEFINITION
OF
DONE
PO

SPRINT
PLANNING
PO

SPRINT
BACKLOG
PO



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT
PO

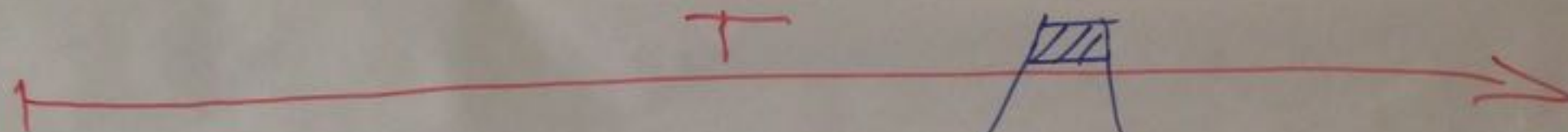
DAILY
DAILY
SCRUM
SM 70

PROGRESS
INDICATOR

SPRINT
REVIEW
SM 70

SPRINT
RETRO.
SM 70

PRODUCT
INTEGRATION



S1

S2

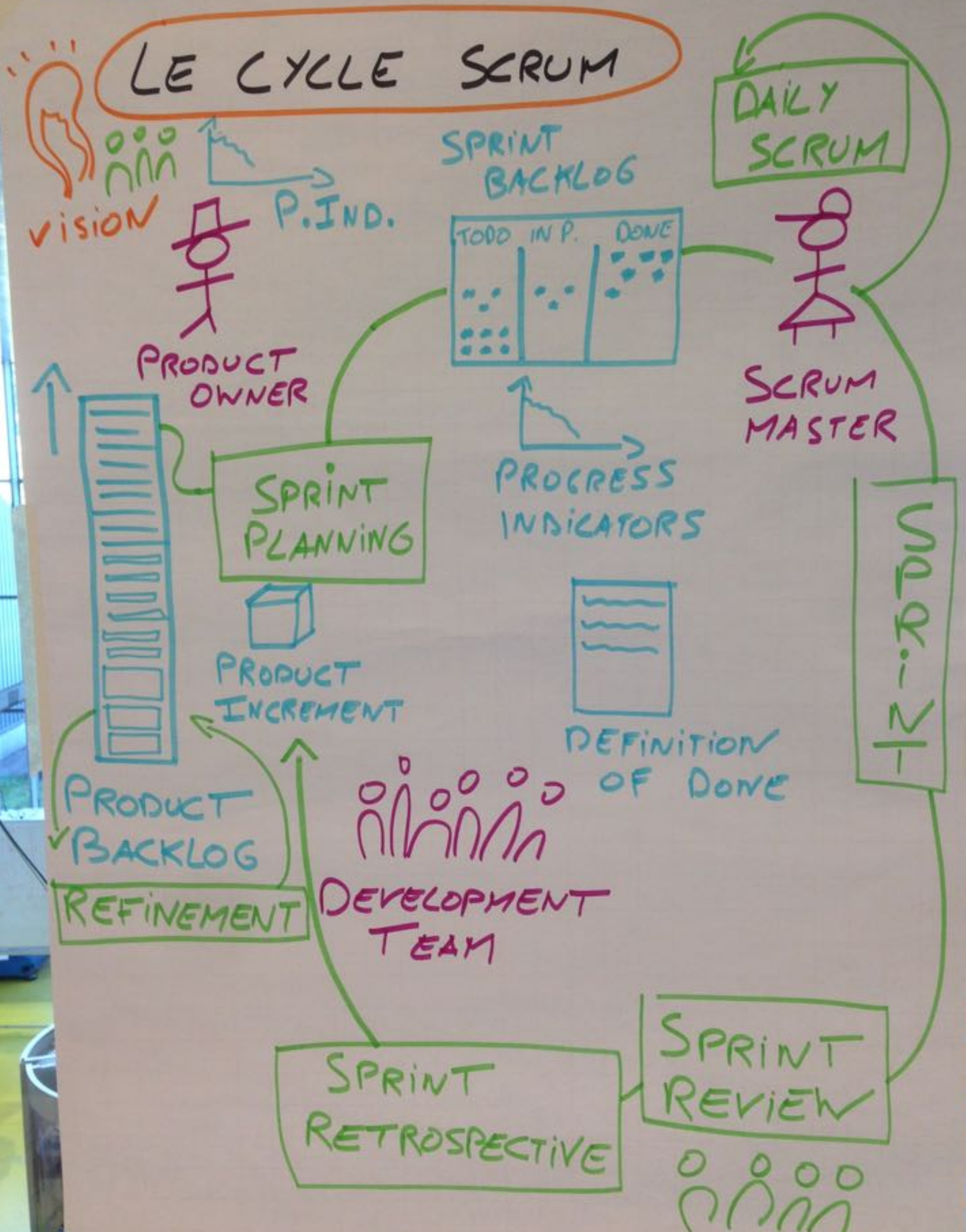
SPRINT PLANNING

REVIEW

RETROSPECTIVE

SPRINT PLANNING

☺ ☺ ☺
DAILY SCRUM



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

PORTE DU FEEDBACK

TRÈS BIEN 😊

Des questions à tout moment

Exercices multiples

SCRUM
par
SCRUM

PRATIQUE
(AUXILIAIRE)

Atelier "agile"

Très bien pour les bases
J'attend la suite avec impatience

DELIVERY

TP
Avion bien pour mettre en avant le rôle de PO

Utilisation des flipchart

DELIVERY

TRÈS INTERACTIF

Bonne organisation

Très bien pour les bases
J'attend la suite avec impatience

DELIVERY

OK 😊

BCP de
Stopicines...
mais de passer
lien! m

A AMÉLIORER 😞

Des badges pour les participants

Faire un 1h de PO

DELIVERY

Demander que les temps alloués aux exercices soit si court

DoR

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

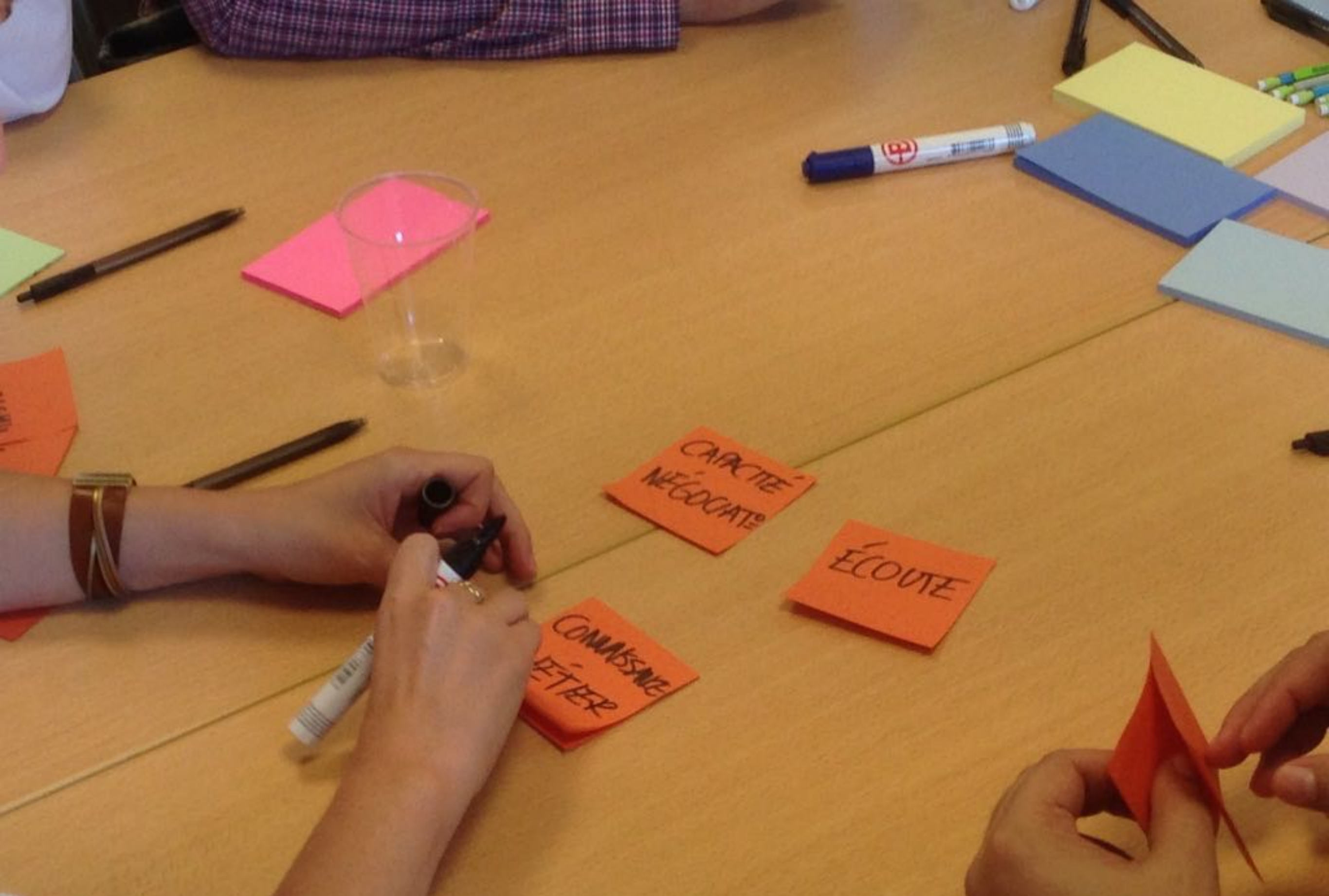
Après le repas, nous recommençons la formation. Après avoir traité le feedback de la “porte du feedback” et s’être ajusté en fonction, chaque participant partage son “A-HA” moment.



Le rôle du Product Owner

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



Après avoir expliqué le rôle du Product Owner, chaque groupe va discuter des qualités nécessaires pour bien assumer ce rôle.



Process

Expression

Communication

PRODUCT OWNER

- ☐ MAX VALEUR MÉTIER
- ☐ VALIDE
- ☐ ON VA OÙ ET POURQUOI?
- ☐ DONNE PRIORITÉS

Savoir ÊTRE DISPONIBLE	CAPACITÉ ANALYSE	RIGoureux	PRECISION	COMPREHENSION DU MÉTIER	CAPACITÉ À SE PRÉSENTER CAPABLE DE DEFENDRE SA VISION
CONNAISSANCE MÉTIER	LEADERSHIP	COMMUNICANT	Bon communicant	Compétences fonctionnelles	
ÉCOUTE	PRAGMATISME	CAPACITÉ NÉGOCIATION SAVOIR ÊTRE	A L'ÉCOUTE	Responsable	
	CAPACITÉ SYNTHÈSE	CONCILIANT	EXPRESSION ÉCRITE	ORGANISÉ	Pro-actif
DÉCISIF MANDAT		Légitimité	Disponibilité	FORCE DE PROPOSITION	

Le ScrumMaster

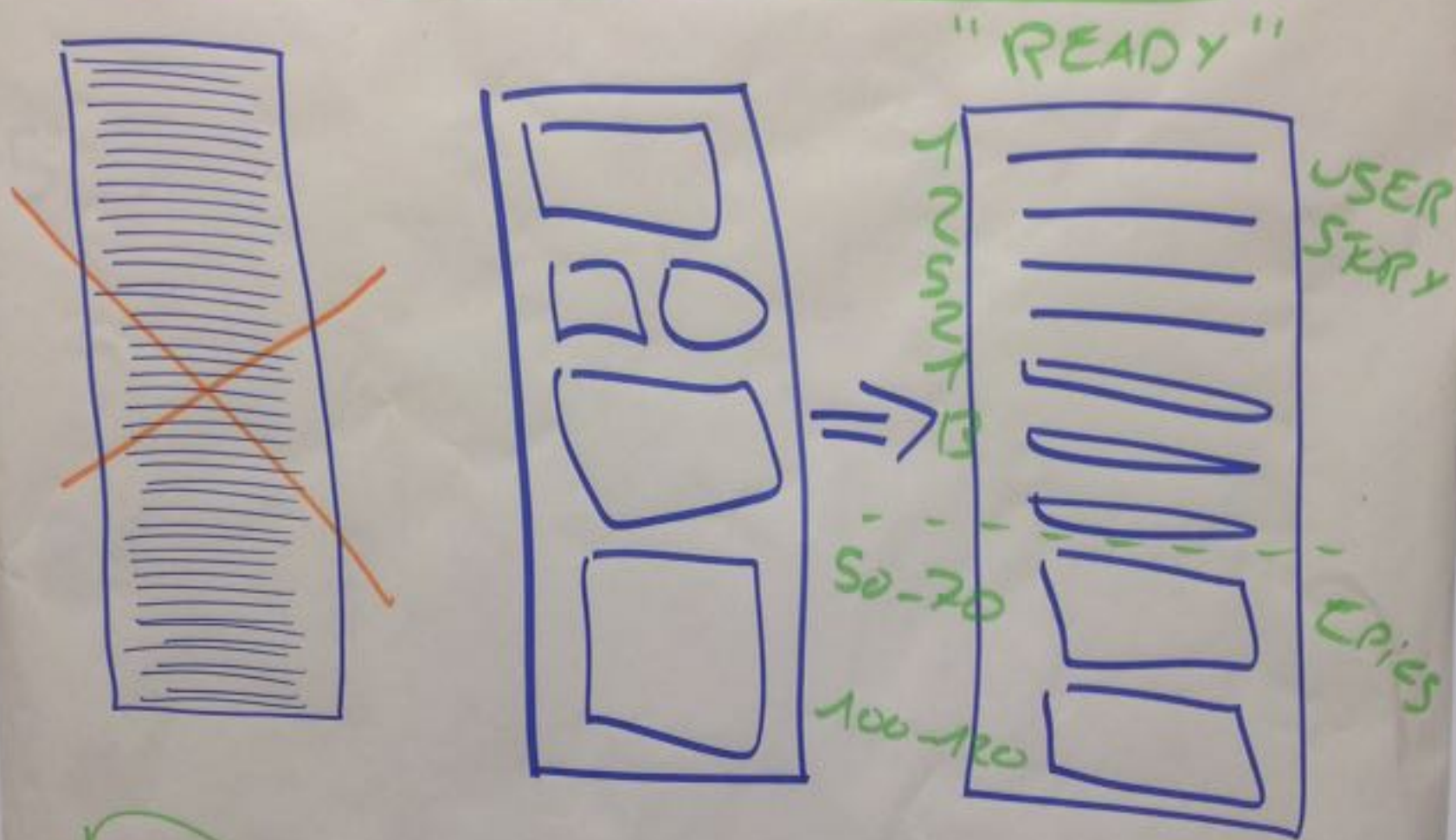
- Est responsable pour l'application de la méthode
- Son job: permettre à l'équipe d'avoir ce qu'il faut pour travailler
- Accompagne l'équipe, la «coache»
- Protège l'équipe des interférences
- Aide à la résolution des obstacles
- Connaît très bien Scrum

La “Development team”

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

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ

ESTIMÉ

EMERGENT / ÉVOLUTIF

PRIORISÉ / ORDONNÉ

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.



Nous faisons ensuite un exercice sur les activités de Project Management.
Qui s'occupe de quoi ?



Maintenant les participants vont effectuer un brainstorming sur la Vision. Quatre groupes pour quatre questions: Qui ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ?







Quoi ?

Qui ?

FUNCTIONNAIRE
3 ans
6 ans
1 an
...

ANTICIPER

COMPREHENSIF
ATTENTES
CLIENTS

COHERENCE
// DEMANDES
CLIENTS

STRATEGIE
PRODUIT
STACKHOLDER

SPONSOR
VISION
A TERME
STRATEGIQUE

PO
RELAIS
VISION

MÉTIER
VISION
COURT TERME

Vision

PAGE
INTRODUCTION

ELEVATOR
PITCH

PRODUCT
BOX

Unité,
Partenaires

Justifier,
Briquer,
modeler,
construire

Structurer
le projet

Comment ?

Pourquoi ?

MAILING

CONCEPTS
COT

SLIDES

RunYourCourse

Donnez votre formation au lieu de l'organiser !

Nous sommes fiers de vous présenter RunYourCourse v1.0, notre tout nouveau produit qui va vous permettre de former vos étudiants au lieu de passer votre temps à organiser votre formation. RunYourCourse va faciliter et automatiser l'organisation et l'administration de vos cours, vous permettant ainsi de vous focaliser sur vos clients et étudiants !

NOS MODULES

Administrer les informations du cours

Stockez et administrez toutes les informations de vos cours afin de pouvoir les publier, les vendre et les organiser.

Comprenez le contenu du cours, les informations concernant le formateur, dates, lieu, réductions, certifications, etc...

Gérer les inscriptions

Permet aux participants de s'inscrire à vos cours via différents canaux. Collecte leurs informations et souhaits spécifiques. Inclus les cas spéciaux comme les réductions, les listes d'attentes, etc...

Mailings Participant

Envoi des convocations aux participants de façon automatisée ou personnalisée. Envoi à tous ou à certains en particulier.

Gestion des factures

Gère les données de facturation, envoie automatiquement les factures aux clients et participants dès la fin de la formation.



UN SERVICE EXCELLENT

Nous ne voulons pas que vous ayez des soucis d'hébergement avec l'application RunYourCourse. Donc, on va le faire pour vous:

- ▶ hébergement de qualité sur nos serveurs
- ▶ Disponibilité 24/7 et rapidité
- ▶ Données sécurisées et privées
- ▶ Support et Helpdesk

Réutilisation maximisée !

...

Pour le moment vous utilisez déjà des outils que vous ne voulez pas abandonner... Pas de soucis, RunYourCourse s'intègre avec tous les produits et services du marché,

Quelques exemples de ce qui est possible:

- publier et mettre à jour un cours sur votre site Web en utilisant les données stockées dans RunYourCourse.

- Collecter les inscriptions de vos participants via mobile, votre site ou votre application maison...

- Intégration avec votre CRM pour le suivi client, etc...



JOCELYNE DUPONT - DIRECTRICE RH

"Je suis si heureuse d'avoir choisi RunYourCourse pour gérer tous nos cours. Il s'intègre parfaitement avec notre site et nous permet même de gérer des choses comme les certifications. Il génère lui même les communications et les rappels que nous faisons manuellement auparavant. Ce qui nous fait gagner un temps précieux. Et je peux l'utiliser sur mon Smartphone, ce qui me permet de réagir rapidement.

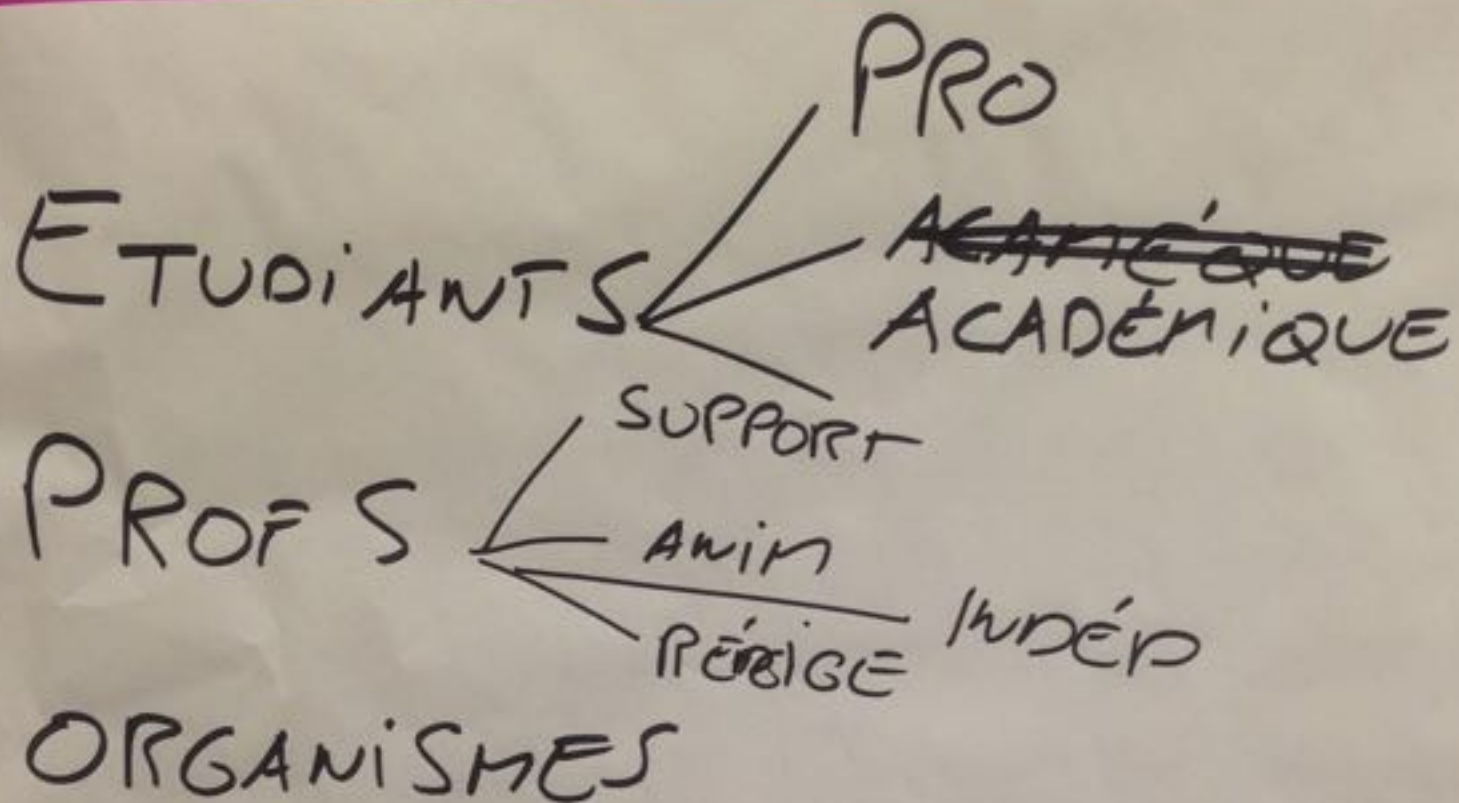
"Ce produit est énorme ! C'est le meilleur produit que nous ayons jamais commercialisé."

JOSE DURAND

CEO of RunYourCourse

Les participants reçoivent un exemple de vision produit.

NOS UTILISATEURS (PERSONAS)



COMPTA

MARKETING

RH

ADMIN

Par rapport à notre produit, nous faisons rapidement un brainstorming. Qui sont nos utilisateurs potentiels ?

Qu'est-ce qu'une persona ?

User Stories

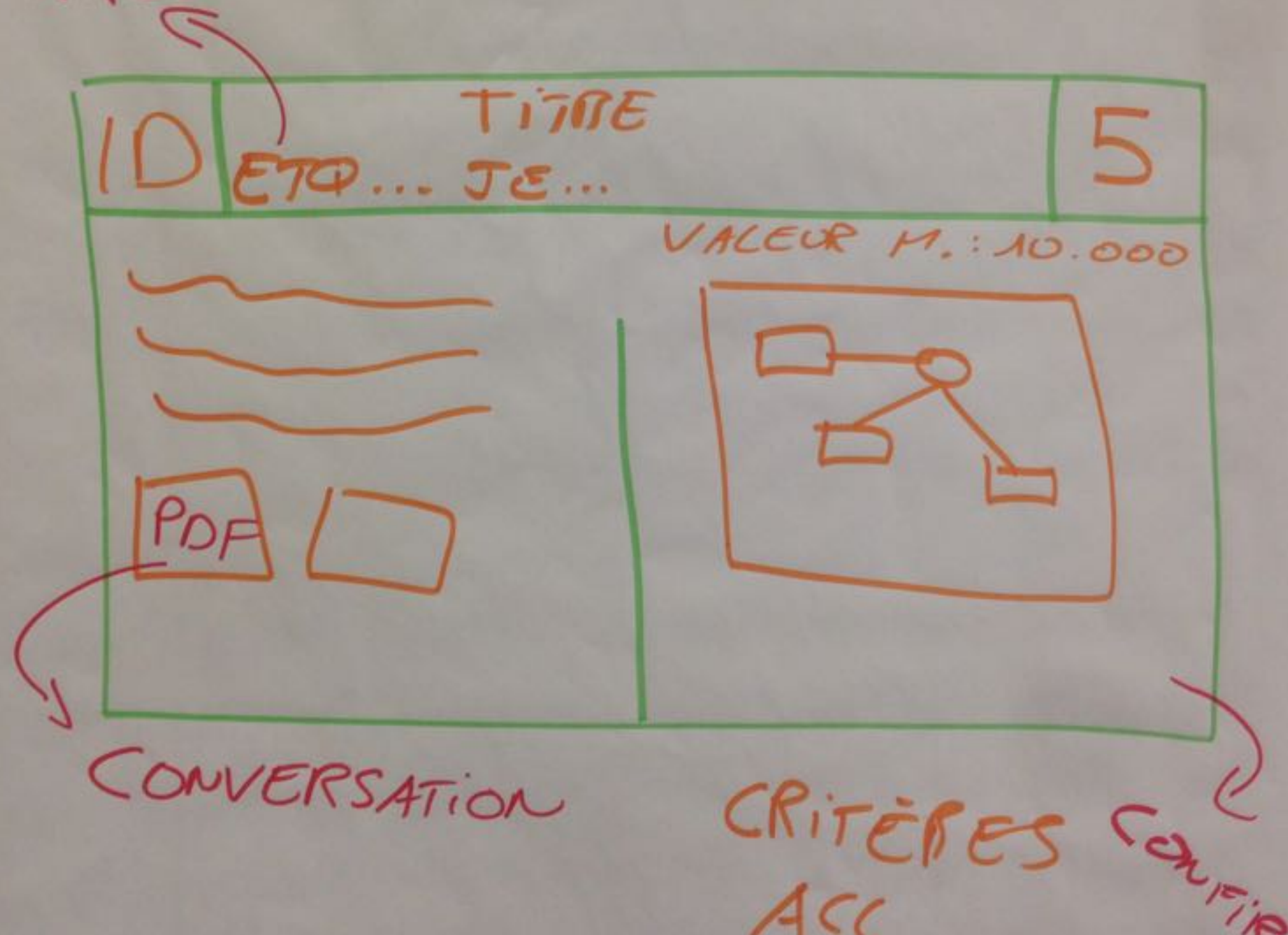


Ensuite les participants commencent à écrire des EPICs pour ce produit.



USER STORY

CARD

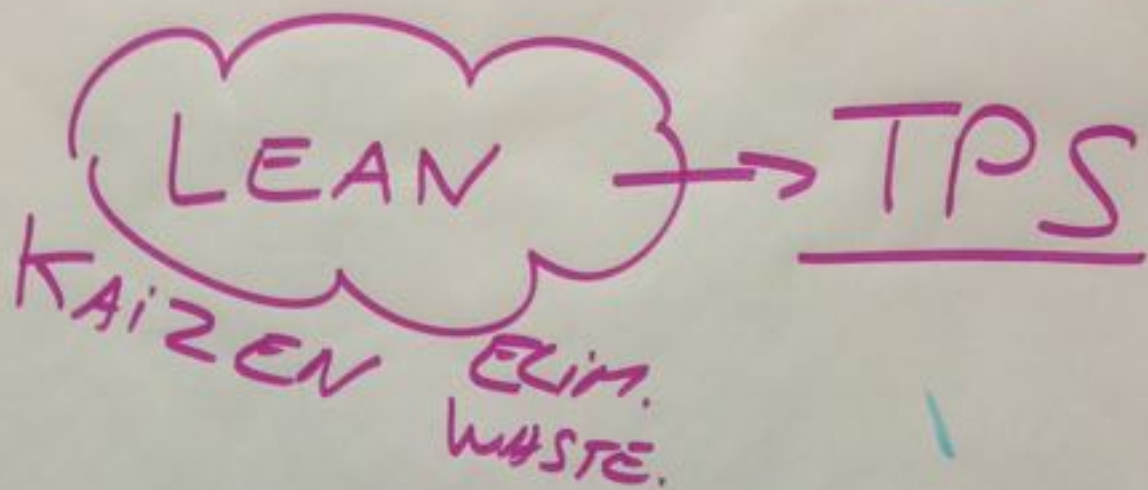


Présentation en détail des 3 parties essentielles d'une User Story

Historique de SCRUM

HISTORIQUE SCRUM

50's

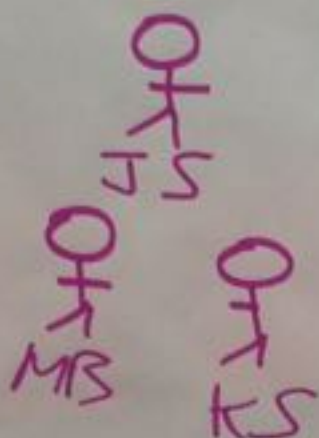


86

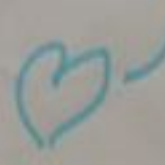


IVNPDG

93



SCRUM

XP 

01

MANIFESTE AGILE

DEVOPS

LEAN
STARTUP

CRYSTAL
DSM

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



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 terme de bénéfices

BÉNÉFICES

Feedback explicite
- L'impact est plus utilisable
- Augmentation en phase avec vision LT

Il comprend
mon métier, il
m'aide à formuler
mes demandes

Pas plus vite
ni moins cher
mais plus utile

Aider à prioriser
mes demandes

Mieux travailler
ensemble

Ne modifier l'argument
du produit au fur et
à mesure

• Livraison itérative
• Feedback régulier et par
équipe avant et la fin
• Impact combiné
• Interactif en continu avec
le client

La parole est
attribuée aux
membres de l'équipe

Échec fait
du nouveau
business

Gains d'usage
de nouvelles
méthodes /
regard sur les

Apprentissage
continu de son
projet

**ENGAGEMENT
DE
TOUTE L'
EQUIPE**

Livrables plus
réguliers
→ Feedback

Test en continu

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

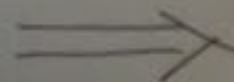


Dernier atelier de la journée, les participants vont découvrir l'atelier de Story Mapping.





PRODUCT
BACKLOG
PO



DEFINITION
OF
DONE
PO

SPRINT
PLANNING
PO

SPRINT
BACKLOG
PO

SPRINT
REVIEW
SPT

SPRINT
RET
SPT

SHOOT PO

LAURE
SHABIER
DANGER
IBRAHIM
JAWAD
NORAH
Pasha
SMS
METRO
TRAIN
MUSIQUE
APPEL
TELEPHONE
ASCENSEUR
5R15
Bibron
Pacette
Volts
NouNov
BUS
MURKE
CHAT
LIRE
ROMAN
CHECK
MAILS
Accueil
Formation
CIRE
LIRE
DL A
POMME
GALERIA
SABRE
XEDIA
MUSIQUE



Whiteboard content (Sticky Notes):

- Row 1: RESTAURANT, 30 DEFACED
- Row 2: Put by CAFE, THUNDER, RIDE, 70%
- Row 3: A: PERIOD, MAIL, DYS EATING
- Row 4: SMS
- Row 5: CALL
- Row 6: Technology Appl:
- Row 7: LIRE 20 MINUTES
- Row 8: ENFERM, 100%, 100%
- Row 9: 20000, 100%, 100%

[illegible]



our course

Learn to build a
Music App

CALL

SMS

TRANSFER

GPS

MAP

LOCATION

TIME

DATE

WEATHER

TRAVEL

BOOKING

FLIGHTS

HOTELS

RENTALS

VEHICLES

BOATS

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DRIVE

WALK

BIKE

SCOOTER

MOTORCYCLE

TRUCK

TRAILER

BOAT

PLANE

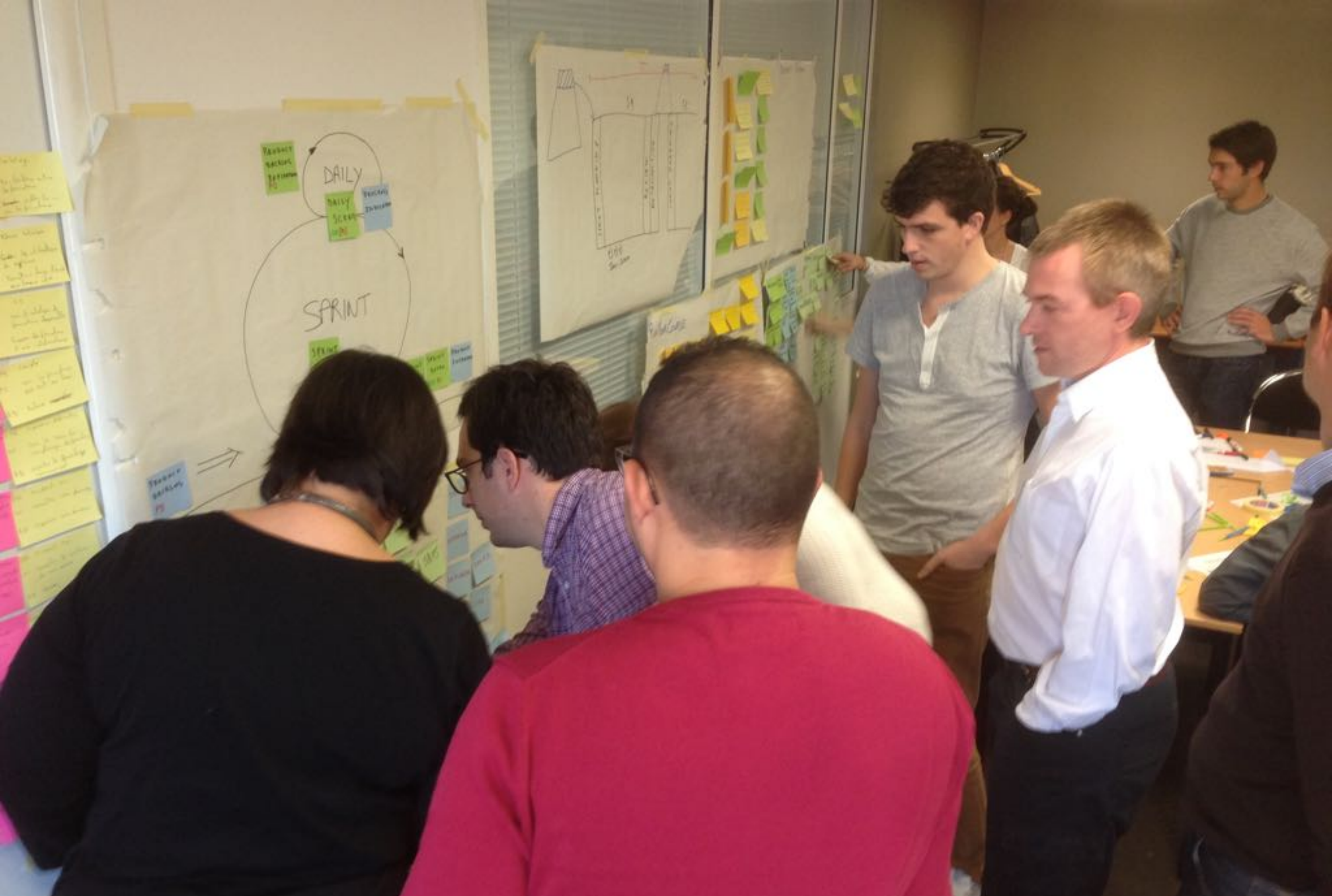
TRAIN

BUS

TAXI

RIDE

DR



On a dormi trop tard, quel est le minimum à faire le matin ? C'est une façon d'identifier votre MVP. Most (ou Minimum) Valuable Product

SE PRÉPARER

SE DIVERTIR

TRANSPORT

COMMUNICATIONS

FORMATE

SE LEVER

3 PHASES

Biberon

Nou Nou

FERMER LA
PORTE

DANGER
Sonne
XEDIA

METRO

Bus

ASCENS TRAIN

ATTENDU

REGARDER
ADRESSE
PLAN

MVP

Petit
Dag

LAVER

DANGER

Passep

MONTÉ
7 ETAGES

APPEL
TÉLÉPHONE

SMS

Accueil
Formation

EMAILS

SIGNER
LA FEUILLE
DE PRÉSENCE

V1

Volts

REURRIR
CHAT

LIRE
ROMAN

Petit

MUSIQUE

DL 1
PODCAST

REGARDER
A.VIDEO YOUTUBE

TOU ER

RESTAURATION

SE DEPLACER

DIVERTISSEMENT

SE PREPARER

ACCUEIL

TRANSPORT

MARCHER

HABILLAGE

A1 PREPARER
DES ENFANTS

CAFE

ASCENSION
JUSQU'AU
7ème

ITINE
RAIRE

MAIL

DOUCHE

Petit Dej

MUSIQUE

CALL

SMS

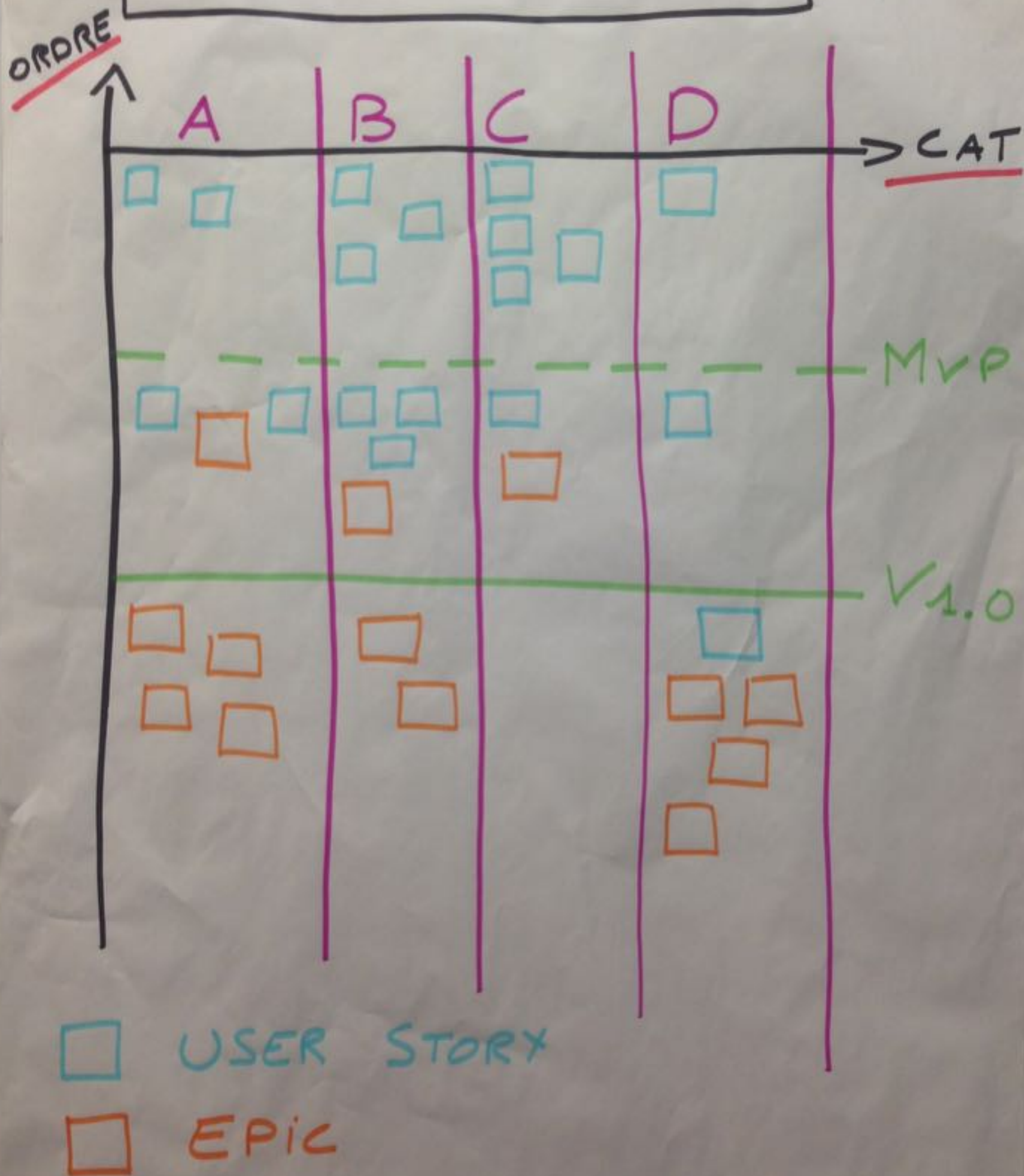
LIRE
20 MINUTES

DORMIR
DANS LE
TRAIN

Téléchargement
Appl:

ENARG
MENT
PRESELER

USER STORY MAPPING



Lien FR: <http://www.qualitystreet.fr/2009/08/11/user-story-map-un-gros-plus-pour-votre-backlog/> et Lien original: http://www.agileproductdesign.com/presentations/user_story_mapping/

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 LES ÉLÉMENTS DE SCRUM DESSINE MOI SCRUM... SCRUM EN 15' FB DOOR

APERÇU DU FRAMEWORK

③ LE RÔLE DU PRODUCT OWNER RÔLE PO QUALITÉS PM VS PO PRODUCT BACKLOG

DEEP EPIC VS USER STORIES VISION VISION QUOI ? QUI ? COMMENT ? POURQUOI ? EXEMPLE VISION USER ROLES & PERSONA

④ USER STORIES ÉCRIRE DES EPICS HISTOIRE DE SCRUM HISTOIRE DE SCRUM USER STORY MAPPING

MANIFESTE AGILE CCC BÉNÉFICES

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

melactive



SPRINT
RETROSPECTIVE





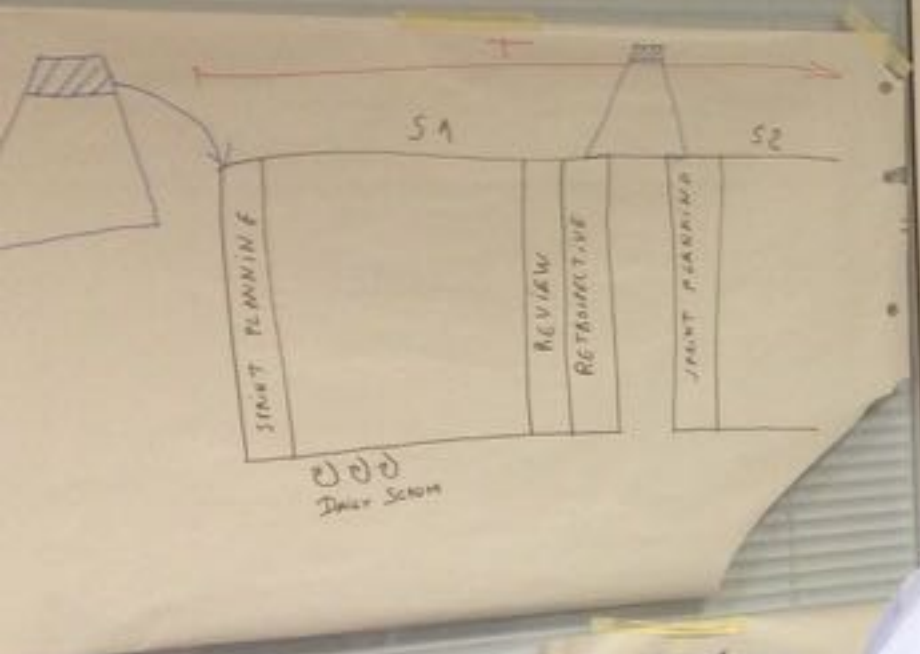


Ensuite, en équipe, les participants améliorent la qualité de leur mur SCRUM

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







LES APPRENTIS

A FAIRE

EN COURS

FAIT

P.O

Je veux être capable de définir une tâche et l'expliquer.
Je ne pas présenter à l'équipe les tâches à accomplir.

En tant que Maître

Je veux devenir P.O. capable afin de mieux valider mes compétences.

En tant que P.O.

Je veux être capable de définir clairement ce que la tâche est censée être.
Afin que tout le monde sache qui doit valider la tâche et comment.

ETG 10

Je veux avoir des alliés qui peuvent m'aider à valider mes compétences.

ETG 10

Je veux avoir des alliés qui peuvent m'aider à valider mes compétences.

A.P.O

Je veux savoir quel est mon rôle et comment le valider.

En tant que Maître

Je veux comprendre et valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

En tant que P.O.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

P.O

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

En tant que P.O.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

Je veux valider les compétences de mes alliés.

PERFECT SCRUM

A FAIRE

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

EN COURS

En tant que coach agile, Je vais apprendre des techniques de facilitation permettant de mener un Sprint Backlog

Formation - Eté 14 chef de projet à venir maîtriser la méthode Scrum afin de pouvoir l'appliquer au mieux avec mes collaborateurs

En tant que business agile Je vais passer avec les TI à l'écriture du backlog

Formation - Eté 14 chef de projet à venir maîtriser la méthode Scrum afin de pouvoir l'appliquer au mieux avec mes collaborateurs

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

TERMINÉ

FORMATION ETG
Chef de projet, je vais des explications claires quand au rôle de PO afin de mieux comprendre son rôle d'animateur

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

En tant que PO, je souhaite mieux comprendre les types d'activités qui doivent rentrer dans la mesure de vélocité

En tant que PO, je souhaite mieux communiquer les "progress indicators" au sein de l'équipe

ANCIEN

SE DEPLACER

RESTAURATION

CFQD Je veux que la...

Ordonner
le Product Backlog



Selon quels critères sauver ces célébrités ? Un atelier pour permettre aux participants de découvrir intuitivement les différents critères pour ordonner un Product Backlog.



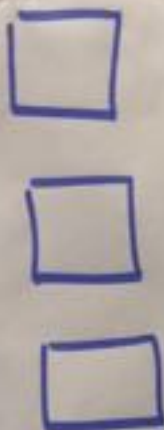








TRIER LES STARS



3 GROUPEES → TRI



POINT DE VUE
CRITÈRES
HIÉRARCHIE
ARGUMENTS
PROPOSITIONS



REPRÉSENTATION PBL

SÉQUENCE

VALEUR MÉTIER

1	_____	10.000	_____
2	_____	8.000	_____
3	_____	7.000	_____
4	_____	4.000	_____
5	_____	4.000	_____
6	_____	1.500	_____
7	_____	800	_____
8	_____	300	_____
9	_____	100	_____
10	_____	50	_____

50.000

Comment présenter son Backlog ? En séquence ou bien en fonction de la valeur métier ?

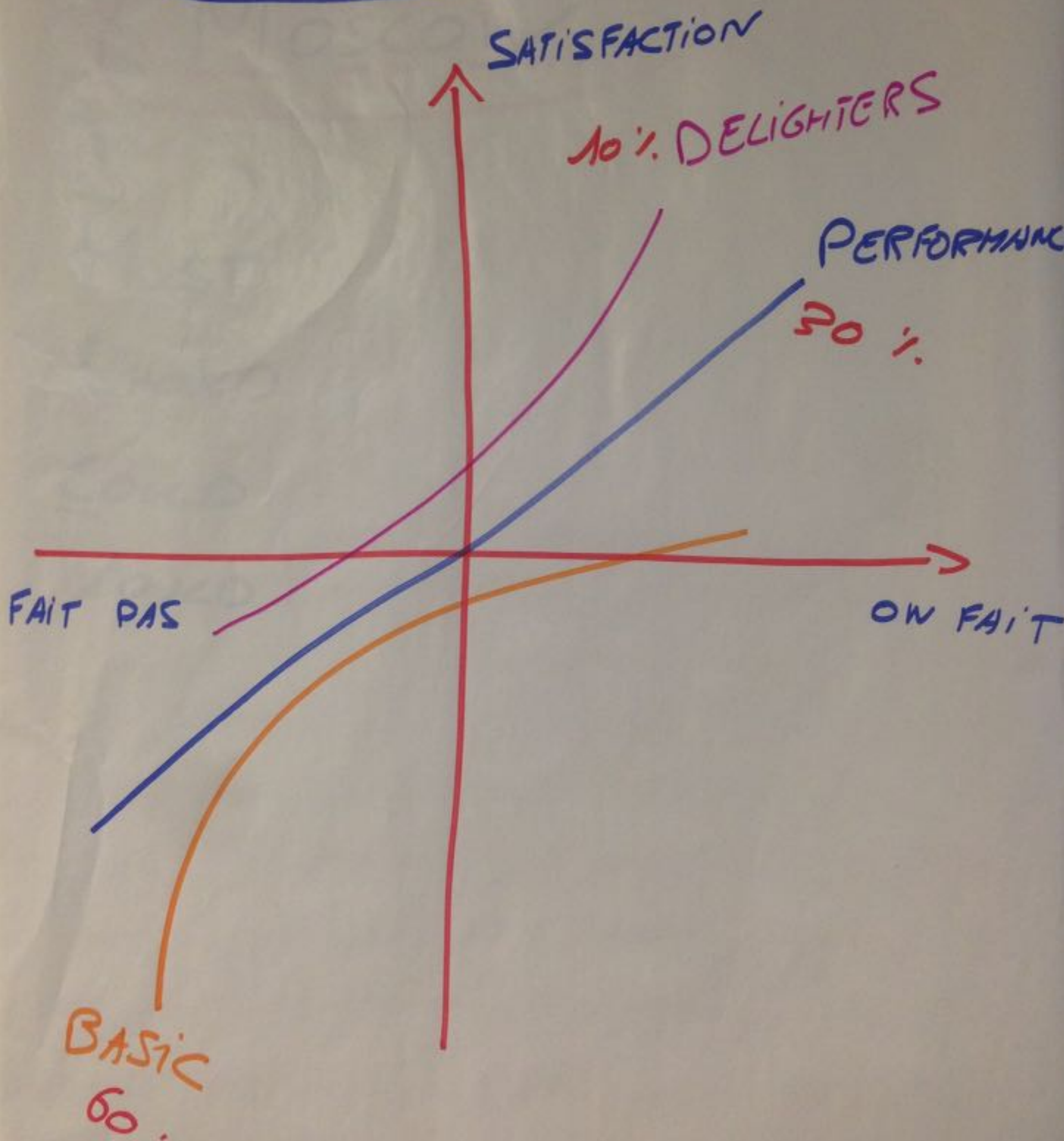
TRIER PBL

- ☐ VALEUR MÉTIER POI
- ☐ DÉPENDANCES TECH
- ☐ RISQUES BUS
- ☐ CÔUT



Le product backlog peut-être ordonné selon différents critères.

KANO MODEL



Le modèle KANO, un modèle de satisfaction qui peut vous aider à planifier une release équilibrée. http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le_de_Kano

MoSCoW

MUST

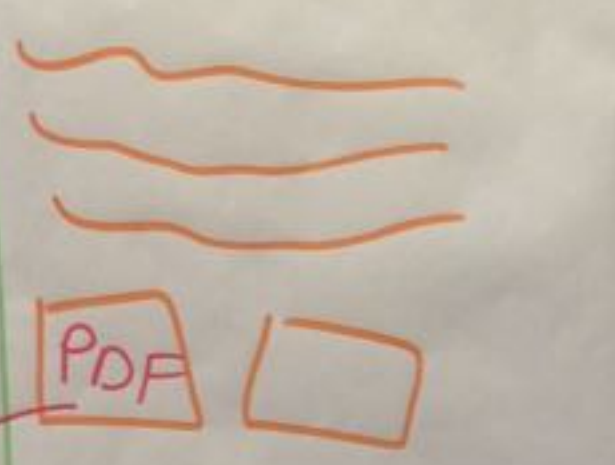
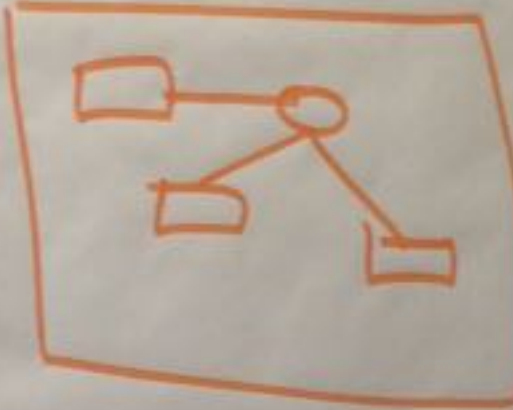
SHOULD

COULD

WOULD

USER STORY

CARD

ID	TITRE ETQ... JE...	5
Valeur M.: 10.000		
		

CONVERSATION

CRITÈRES
ACC.

CONFIRMATION

I
N
D
É
P
E
N
D
A
N
T
E
N
E
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

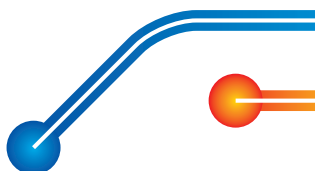
Présentation maintenant de INVEST: les qualités d'une excellent User Story

Example

Front

#0001	USER LOGIN	Fibonacci Size # 3
As a [registered user], I want to [log in], so I can [access subscriber content].		
<small>For new features, annotated wireframe. For bugs, steps to reproduce with screenshot. For non-functional stories, explain scope/standards.</small>		
<div><div><div><div>User Login</div><div>Username: <input type="text"/></div><div>Password: <input type="password"/></div><div>Remember me <input type="checkbox"/></div><div>[message]</div></div><div><div>Login</div><div>Forgot password?</div></div></div><div><div>Store cookie if ticked and login successful.</div><div>Display message here if not successful. (see confirmation scenarios over)</div></div><div><div>User's email address. Validate format.</div><div>Authenticate against SRS using new web service.</div><div>Go to forgotten password page.</div></div></div>		
<small>Further information is attached to this story on VSTS Product Backlog.</small>		

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Mauris molestie, nibh sed sollicitudin
consequat, sem risus congue ligula,



Example

Back

Confirmation

1. Success – valid user logged in and referred to home page.
 - a. 'Remember me' ticked – store cookie / automatic login next time.
 - b. 'Remember me' not ticked – force login next time.
2. Failure – display message:
 - a) "Email address in wrong format"
 - b) "Unrecognised user name, please try again"
 - c) "Incorrect password, please try again"
 - d) "Service unavailable, please try again"
 - e) Account has expired – refer to account renewal sales page.



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)



Maintenant les participants reprennent leurs Epics de “RunYourCourse” et les découpent en User Stories “INVEST”

Inscription
En tant qu'étudiant
Je peux m'inscrire à une formation
Afin d'y participer

As student
I can enroll in a
formation





SYNTHÈSE / FORMATION

En L... RH in...
SYNTHÈSE FORMATION EMPLOYÉS

5

ETQ RH, Je veux avoir une synthèse des formations suivies et programmées par employé afin de suivre quels de formation.

- Nom / Prénom / Service.
- Tableau Formations suivies + programmées
 - Nom
 - Type
 - Date
 - h.
 - Prix
 - Formateur

- Visualiser combien formations suivies.
- Visualiser nos heures formation
- Visualiser prix.

As Student
Seper mesurer avec form
Après d'y participer

As Prop
Je peux réaliser un stage
Après de la validation par l'entreprise

ATA RH
Je veux passer avec une certaine formation
Sera par exemple
Après de la validation par l'entreprise

ID
2 **Reporting RH**
ETQ RH Je veux accéder à la liste des formations suivies
Afin de suivre le budget et la consos.

Détails

<ul style="list-style-type: none"> - Tableau de synthèse nb formation Vs nb employés formés - Liste des formations par Employé 	<p>C.A.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver de la liste tous les employés formés
--	---

ID
1 **Inscription**
En tant qu'Etudiant
Je peux m'inscrire à une formation
Afin d'y participer

Détails

<ul style="list-style-type: none"> - En étudiant ne peut s'inscrire qu'à une formation disponible pour son école. - Un étudiant est un utilisateur qui a un profil "Etudiant" - Il n'y a pas de limite sur le nombre d'inscriptions. 	<p>C.A.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suite à l'inscription l'Etudiant figure dans la liste des inscrits. - l'étudiant reçoit une confirmation
---	--

Estimations et Planification

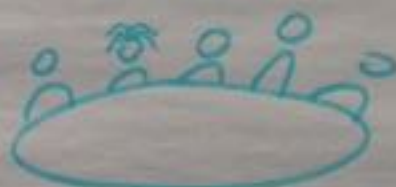
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



0 1/2 1 2 3 5 8 13 20 40 100

~~DURÉE ?~~

TAILLE

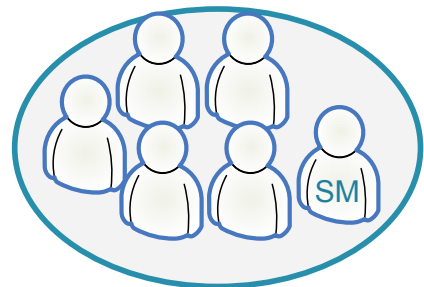
COMPLEXITÉ

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.

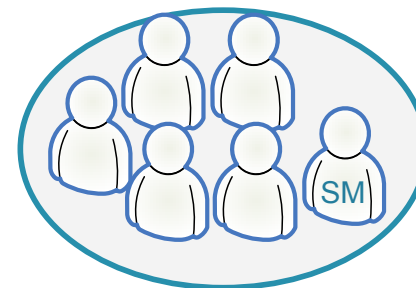
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

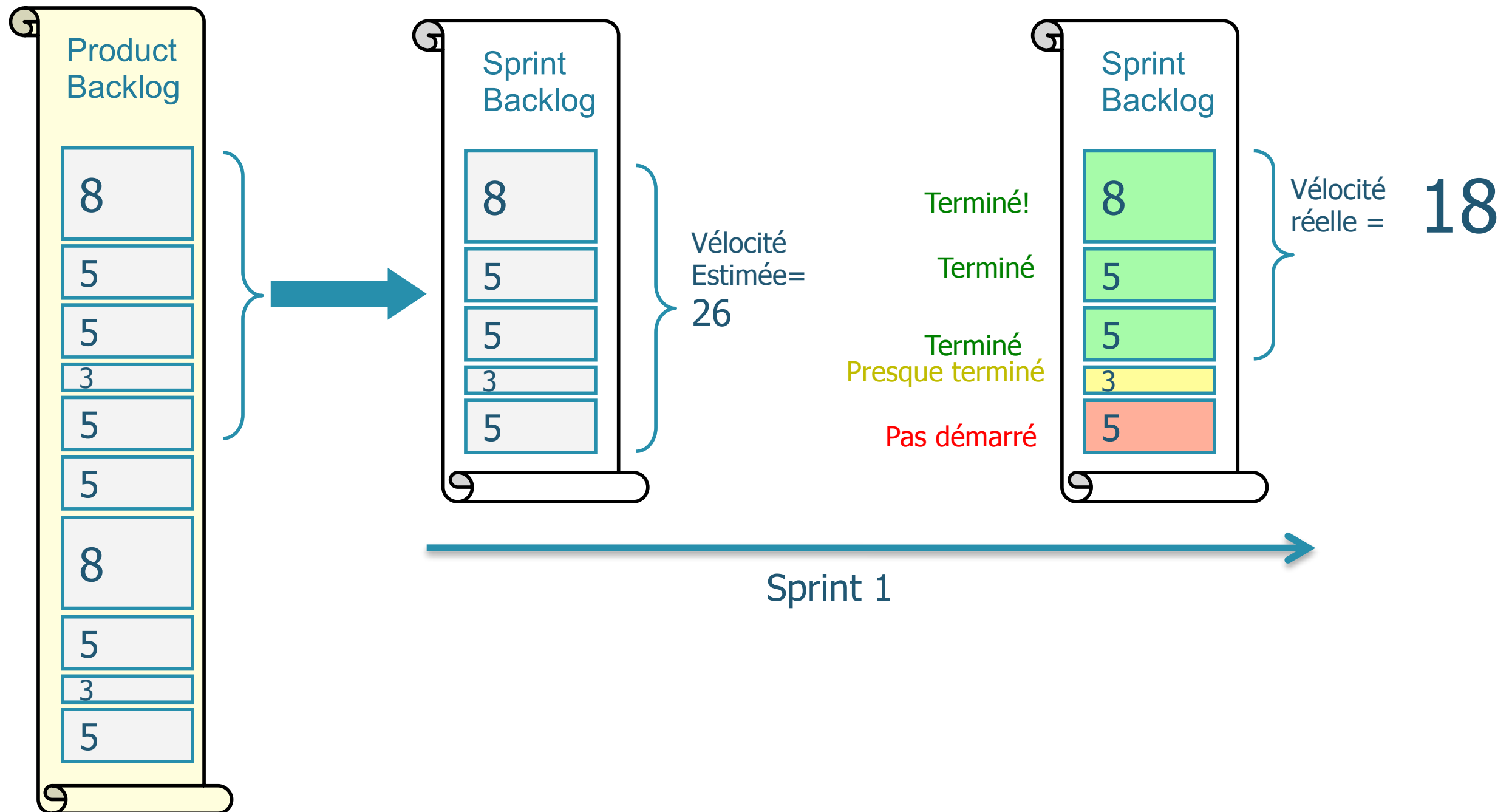
□ POIRE	5
□ Kiwi	10
□ POMME	8
□ ANANAS	20
□ CERISES	8

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

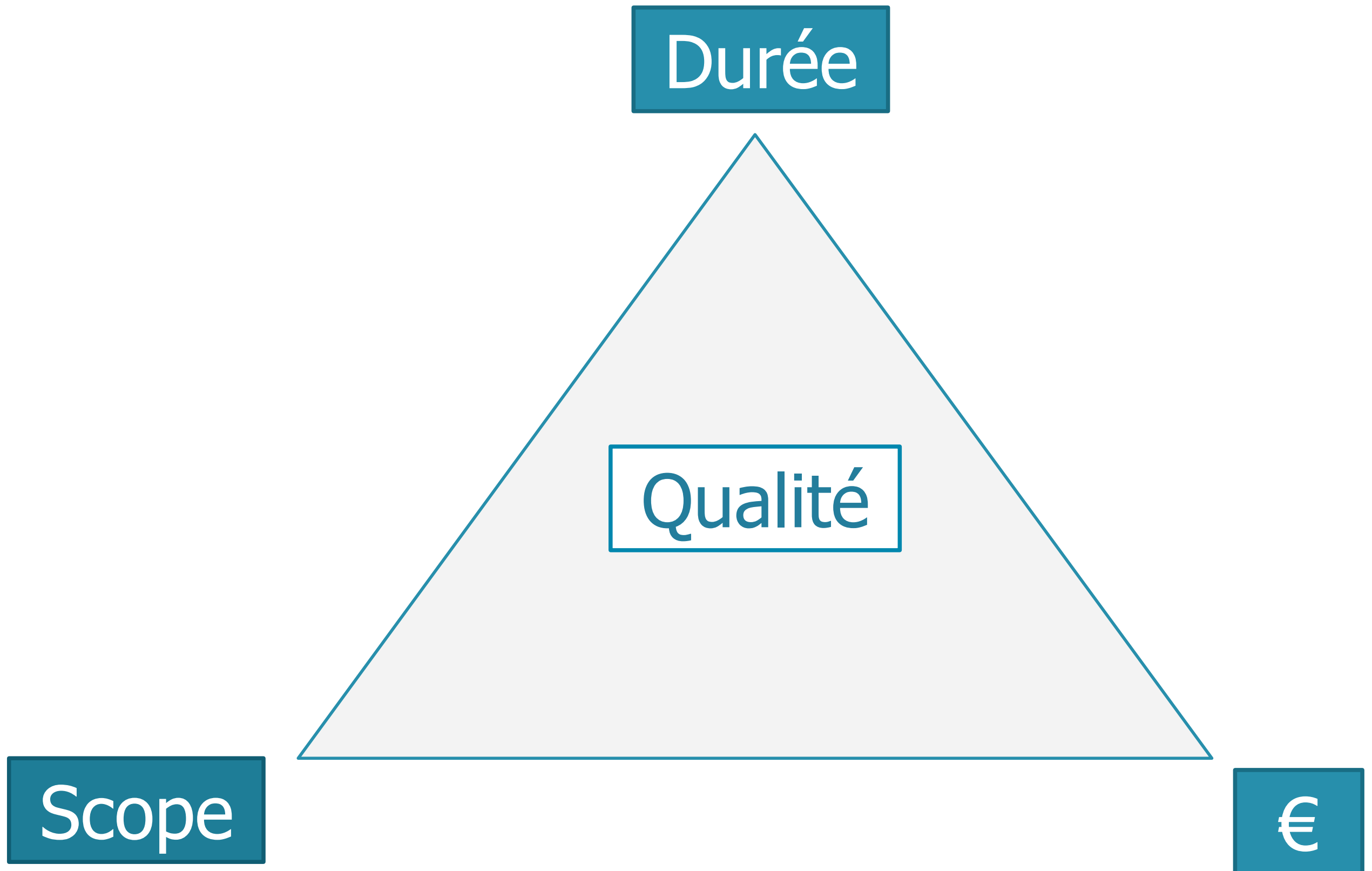
Mesurer la vélocité

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)

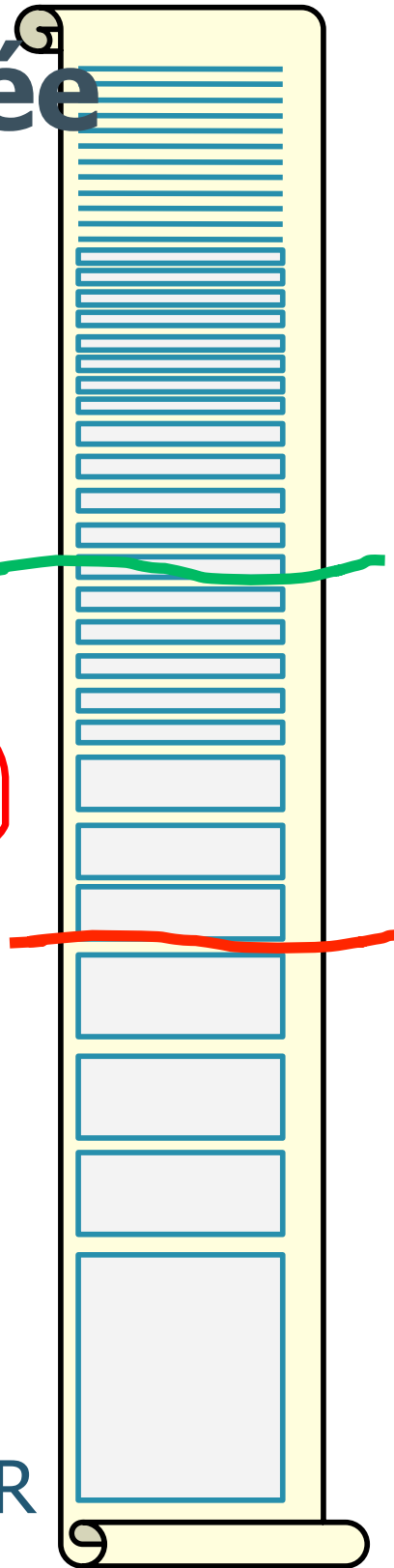
300



400

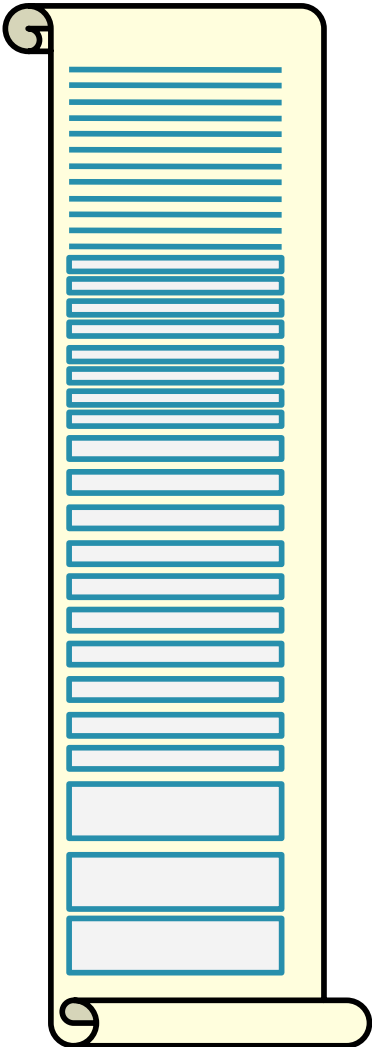
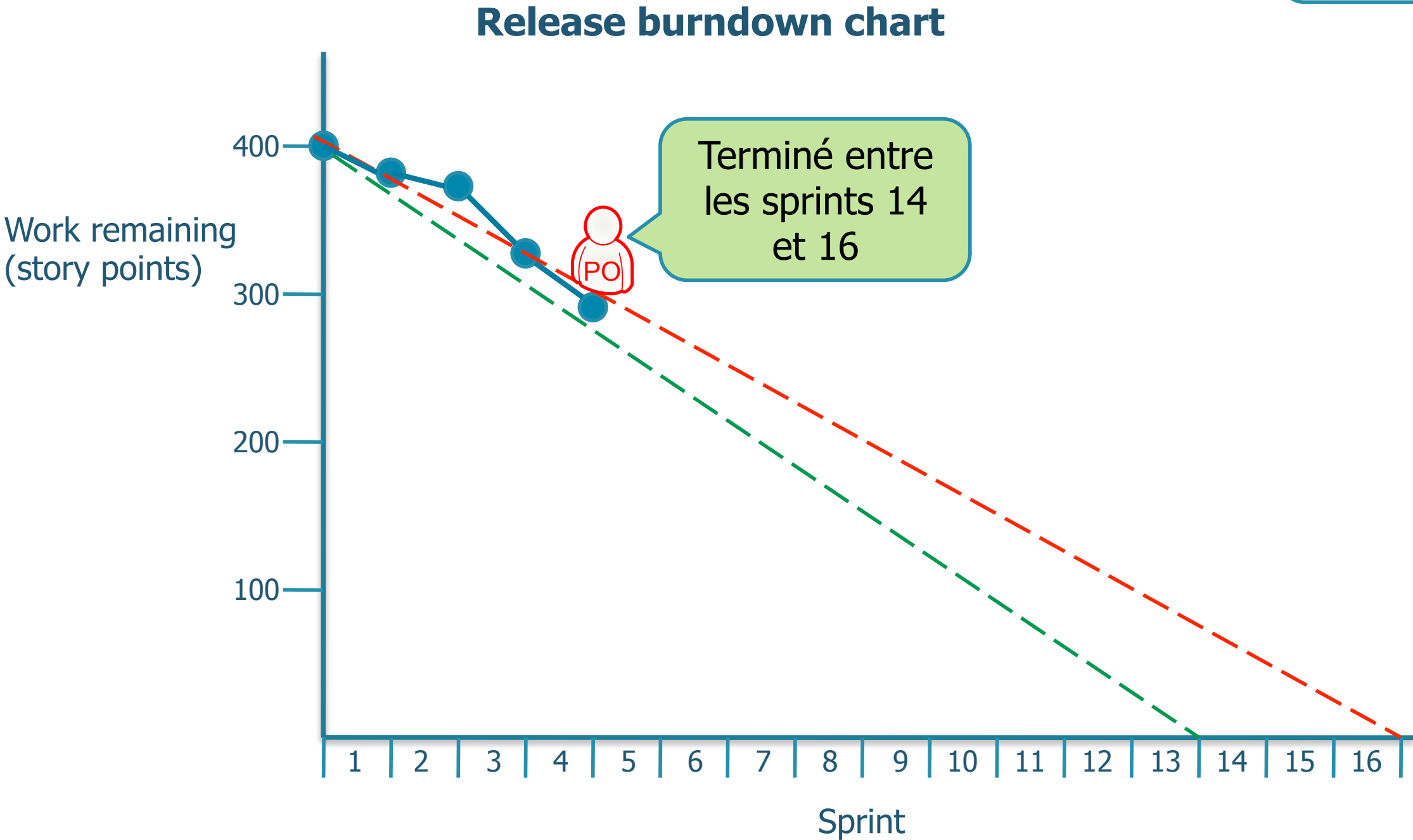
Release planning – budget fixe

- 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 ?



Nous démarrons la dernière demi-journée. 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



SCRUM: les activités

FORMATION :

10' PREP

5' EXEC

LE RÔLE DU PO

□ CONTENU

Quoi ?

Do's & Dont?

SPRINT
RETROSPECTIVE

DAILY
SCRUM
+ SPRINT

SPRINT
PLANNING

SPRINT
REVIEW

□ SUPPORT

□ FORME

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 une formation sur le rôle du PO dans les activités de SCRUM.





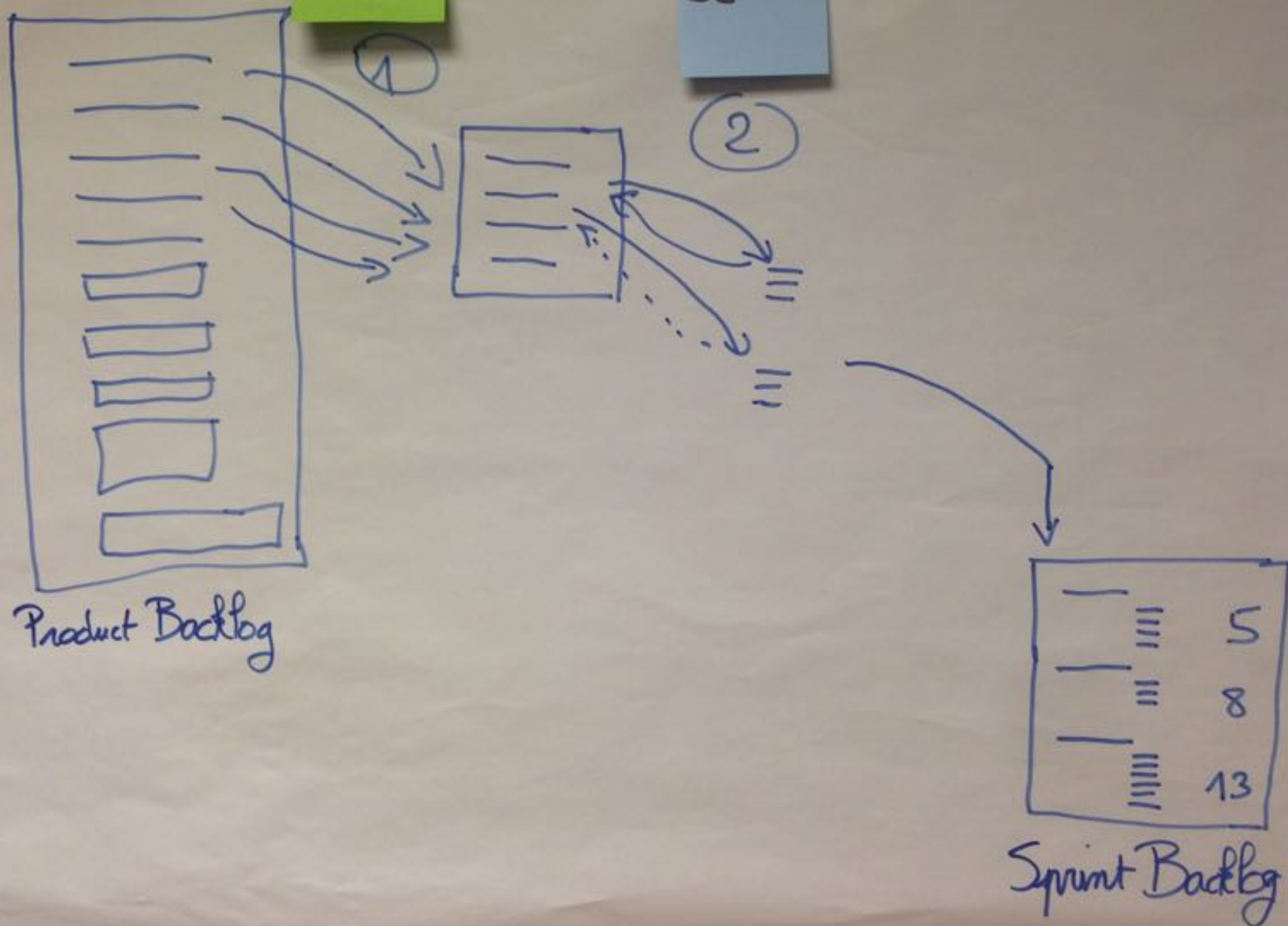
La première formation porte sur le Sprint Planning



SPRINT PLANNING

PO

DEV



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: Daily Scrum et SPRINT



Rôles de PO durant Sprint + Daily Scrum

SPRINT (1-4 semaines)

⇒ Suivi des user stories

- → validation

- → réponses questions dev

- → préparer les sprints suivants

DAILY SCRUM

⇒ Partager état d'avancement dans l'équipe

- ce qui est fait

- identifier les risques

Le Sprint

- 30 jours maximum
- Seul le PO peut l'arrêter pour une raison exceptionnelle
- On ne change pas de scope en cours de sprint
- Le PO valide au fur et à mesure
- Le PO prépare avec la collaboration de la Scrum Team et des stakeholders les sprints suivants

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 ?

Reprise des formations avec, le Sprint Review



SPRINT REVIEW

Objectifs:

- 1) Montrer aux stakeholders ce qui a été réalisé
- 2) Récupérer du feedback
- 3) Et après...

Do's

- Intro du PO
- Démo du produit (Dev)
- Commencer et finir par les stories avec effet Wahoo!

Don't

- Trop de détails
- Trop de techniques
- Stories not done

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

Maintenant nous abordons la Rétrospective



SPRINT RETROSPECTIVE

Quoi :

Cérémonie

Débrief

Post Démo

Pourquoi :

Plan d'actions

Suivi des
Actions

Qui :

P.O

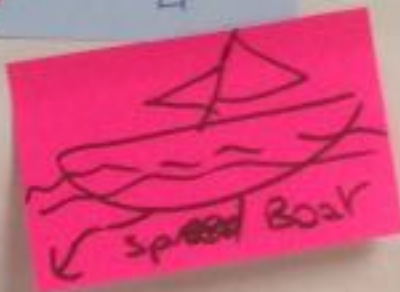
SCRUM
MASTER

DEV
TEAM

Comment :

CONTEXTE

DONNÉES



SELECTIONNER



ACTIONS



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 par semaine de sprint
- 4 étapes: 1. Contexte, 2. Récolte des données, 3. Sélection d'un sujet, 4. Actions concrètes

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.

Les participants vont brainstormer sur quatre sujets: 1: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement ?



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

- (PO), PO (2)
 - qui: - Stakeholders, (PO) (1)
 - affiner les US $\begin{cases} \rightarrow \text{OK conserver} \\ \rightarrow \text{ALTERNATIVE} \end{cases}$
 - décomposer les US (Epic \rightarrow US)
 - revoir les priorités
 - possible en continu (OPEN SPACE)
column
- \rightarrow delivery = $\begin{cases} \text{estimation} \\ \text{sélection et priorisation} \end{cases}$

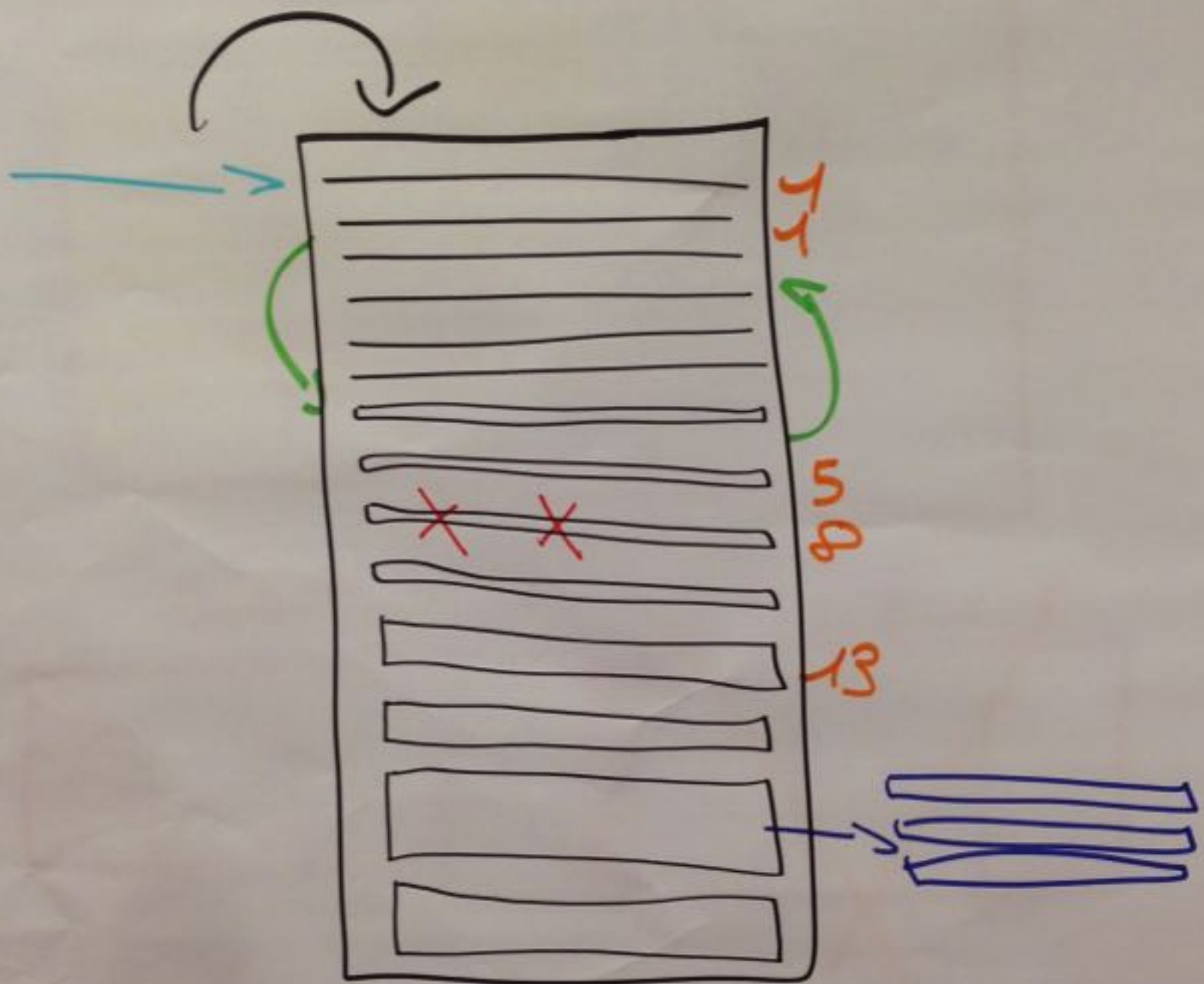
1 BACKLOG unique!
 \rightarrow outil backlog électronique

\rightarrow AJOUT

\rightarrow ENLEVER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

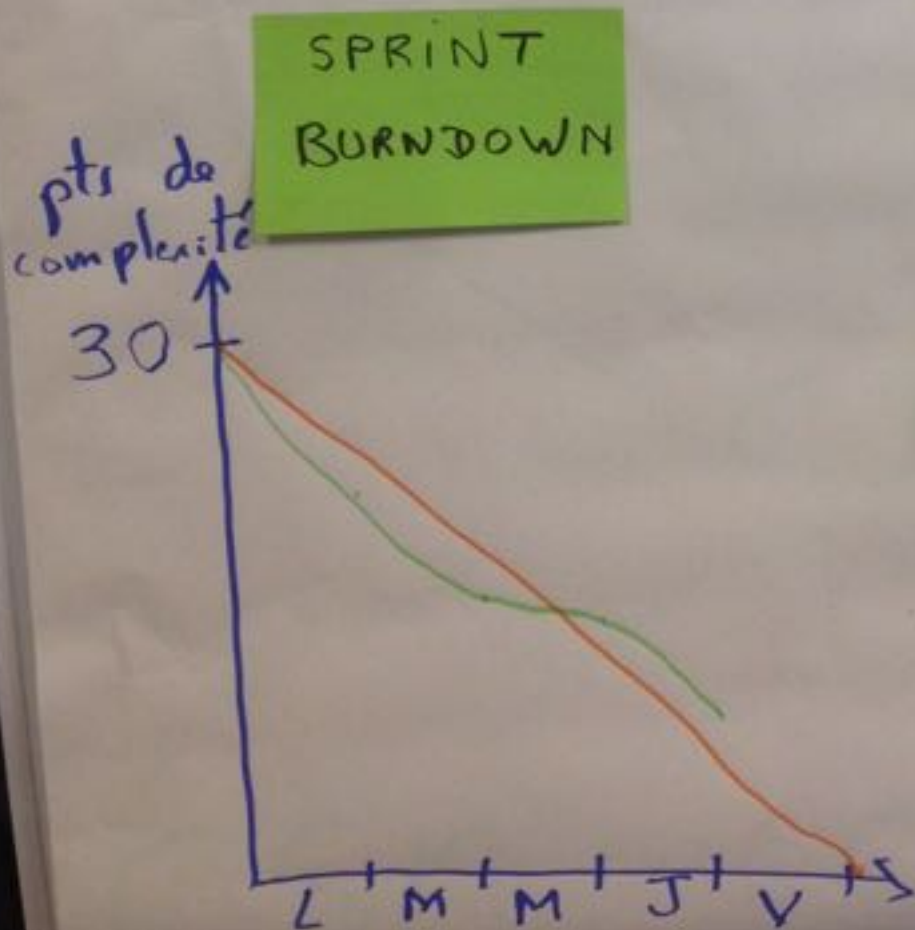
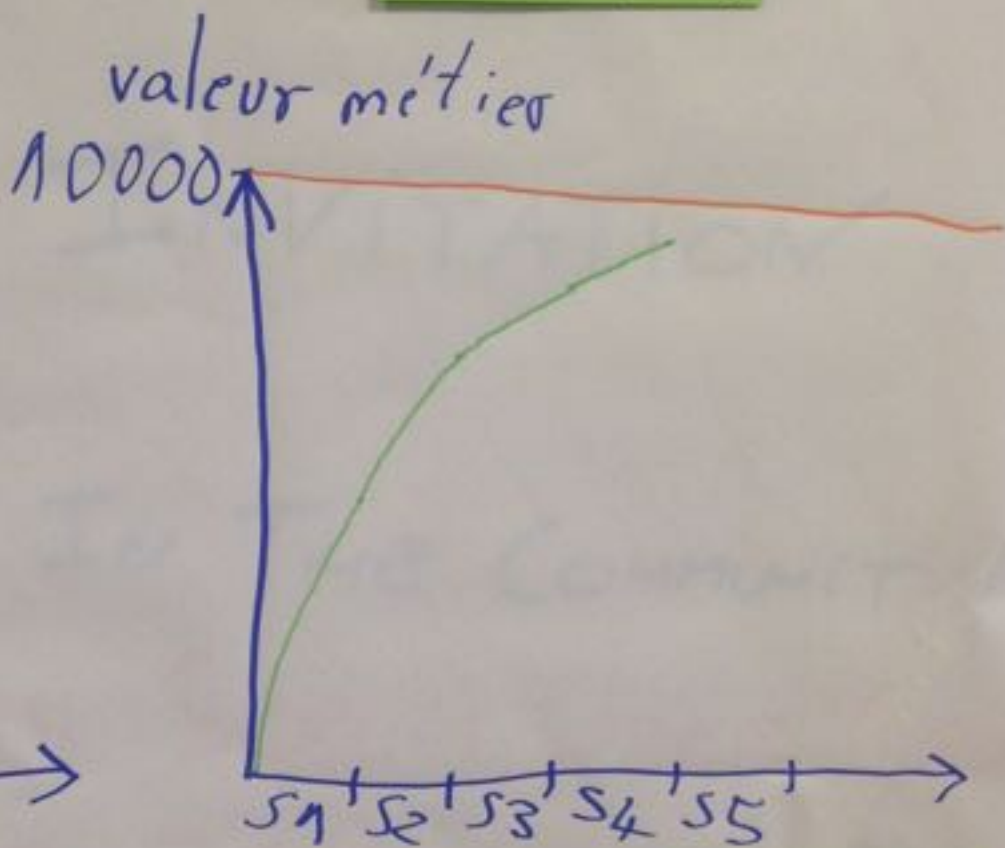
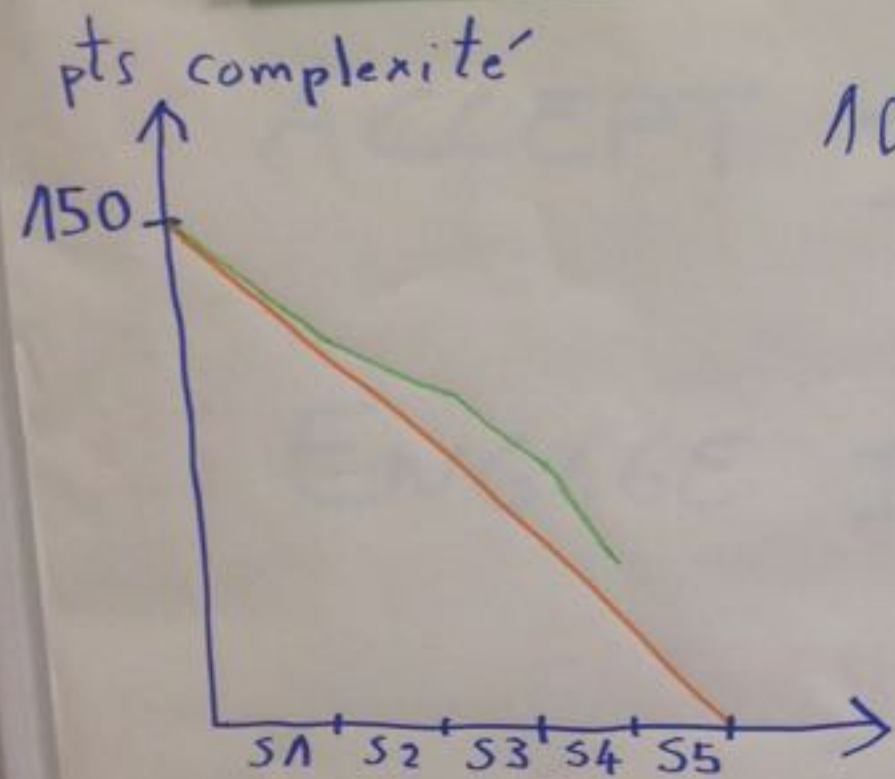
2: De quels indicateurs de progrès on dispose ?



PROGRESS
Indication

PRODUCT
BURNDOWN

BURN UP
VALEUR
METIER



SPRINT
BURNDOWN

QUALITÉ
Nb retours / Liné

VÉLOCITÉ
(équipe interne)

COUVERTURE
DE CODE
/ TEST

ROI métier
ex: taux conversion
taux abandon

PRODUCTIVITÉ
Nb points / Git

PRÉDICTIBILITÉ
Liné / Planifié

3: Comment faire avec une équipe distante ?



EQUIPE
DISTANTE

Scénario: Distance géographique entre PO et Dev Team.

- Utiliser le Board Electronique
- Utiliser des outils de Visio / audio conférence
- Identifier un relais local (Dev Team / Po)
- Reporting par mail pour le Daily Scrum

AMBASSADEURS

→ PRÉSENT CÉRÉMONIES

M. FOWLER

Scrum Offshore

Voir via ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>

4: Comment gérer les bugs ?



Gestion
des
bugs?

- ABSENCES
...

PO

- Priorisation bug

→ SPRINT BACKLOG

→ PRODUCT BACKLOG

CRITIQUE

MINEUR

BLOQUANT

B. RELEASE SPECIFIQUE

OU SPRINT

C.

SPRINT

D.

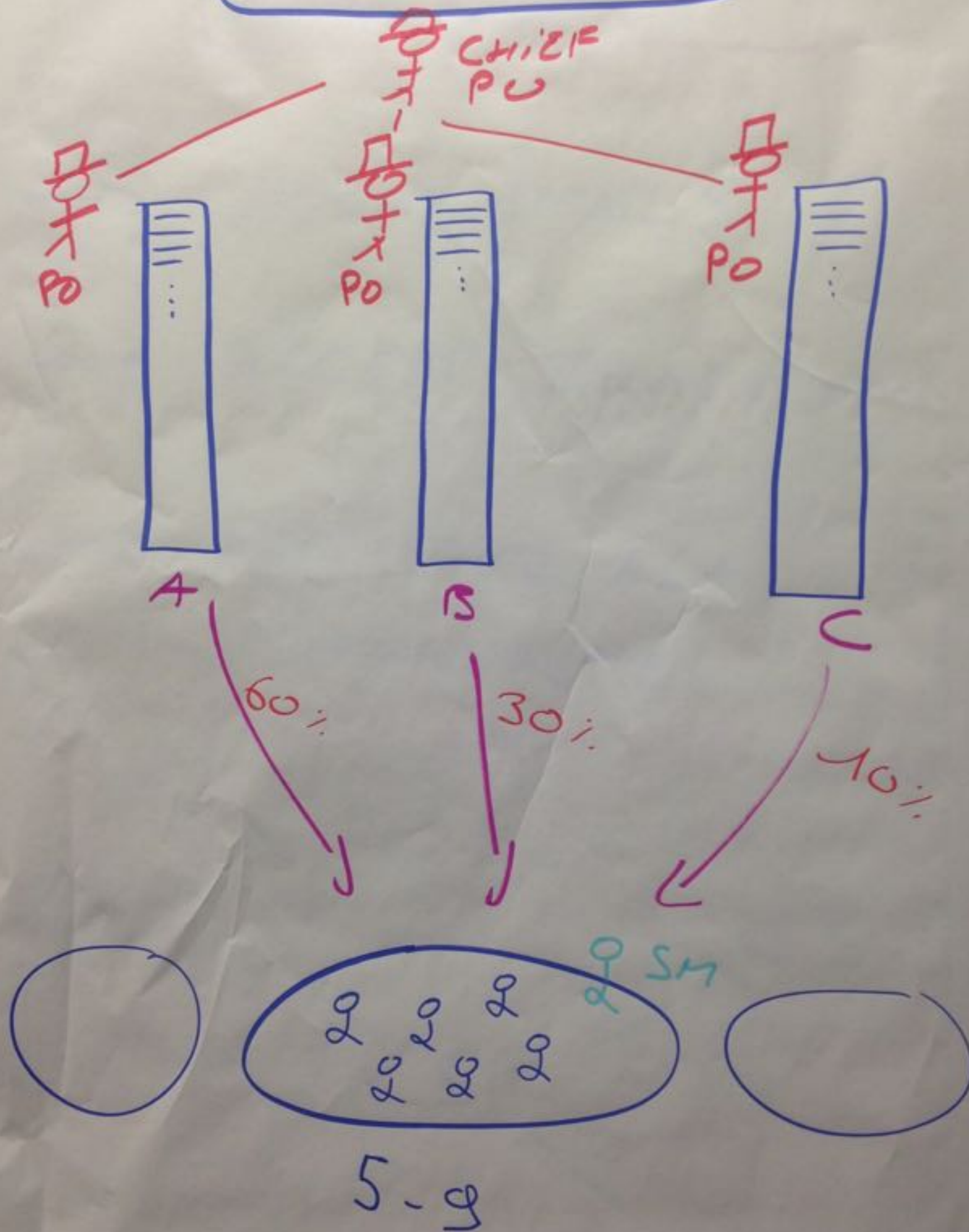
IN FACTS SPRINT?

10% TPS

CRISE?

ESTIMER

MULTI-PROJETS



SCALING // SPOTIFEX
SCRUM

Ensuite discussion sur comment faire du Scrum à plusieurs équipes ?



A nouveau, les participants vont brainstormer sur quatre sujets: 1: La matrice des compromis

PARLER DE
LA
MATRICE DES
COMPROMIS

Objectif: Identifier et surtout partager
les variables d'ajustement d'un projet

	fixe	ferme	bougnera peut-être	bougnera surement
qualité	X			
périmètre				X
délai			X	
coût		X		



2: Comment gérer la documentation ?

DOCUMENTATION



QUI

Obligatoire (éditeur)

Specs Fonctionnels

PO

Specs
Techniques

Dev
Team

Cahier de
Recette

PO
+
Test Team

Release
Note

PO

Manuel
Utilisateur

PO

UTILISÉE ?
Pourquoi ?



3: Le Definition of Done et le Definition of Ready

DoR

SPRINT

DEFINITION
OF DONE

DoD

- INDISPENSABLE
- VISIBLE
- ACCORD ENTRE ACTEURS
- EVOLUTIF
- CRITÈRES POUR DÉTERMINER
SI C'EST DONE



4: Avantages et Inconvénients des murs physiques et électroniques

P.

Basé physique
et / ou
électronique

Avantage

- Aspect Physique
- Daily scrum
- Lieux de rassemblement
- Rajout d'un ticket

Inconvénient

- Déplacement
- Localisé physiquement
- Risque de Perte

E. //

//

- Accessibilité
- Auditable
- + Detail
fonctionnalité

- Pas de Pien
d'équipe

→ board électronique affiché
sur écran dédié??

Conclusion

CERTIFICATION

→ UPLOAD EMAILS

→ ACCEPT INVITATION

→ PARTICIPEZ A LA

COMMUNAUTÉ

FRENCH SCRUM USER GROUP

CST

CSC

CSP

CSM

CSPo

CSD

Ensuite, discussion sur la certification et sur les différentes certifications de la Scrum Alliance.

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.