

Formation Certified ScrumMaster Limelette - 1 & 2 Décembre 2014



@BrunoSbille - en collaboration avec Kluwer, iLean & Collective Transformation.



Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: bruno.sbille@gmail.com

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: brunosbille.com



FORMATION SCRUM:

CERTIFIED SCRUM MASTER

182 DEC

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION AVEC

KLUWER & ILEAU

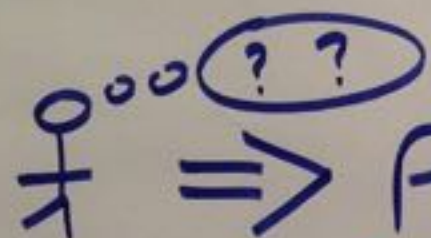
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION → PRESENCE

→ PARTICIPATION

☐  => PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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

PRODUCT BACKLOG



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

SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT
DU COURS

TOUR
DE
TABLE

NON !

PRINCIPES
DU
COURS

ÉQUIPES

FORMAT
USER
STORY



PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET

Les deux jours de formation sont divisés en 8 sprints, soit 4 sprints chaque jour. Un sprint dure 1h50.

①

②

③

④

En plus du Product Backlog et Du Sprint Backlog, ce qui a été réalisé lors de chaque sprint sera également visible.

Suite de la formation, les participants expérimentent la difficulté de recevoir un « non » quand on veut changer les choses. Ensuite les participants testent le « oui, et »







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

FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

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

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



SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 2 équipes pour ce cours



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

CHATEAU DE LIMLETTE

De tout ça "futur product
ouvrier" de vieux concepts
puis "maintien" les concepts
à leur place de compagne
à côté du 00.

De tout ça "futur product
ouvrier" de vieux concepts
puis "maintien" les concepts
à leur place de compagne
à côté du 00.





LES CODLOS

En tant que Product Owner
je veux "maintenir" le backlog
afin de garantir la livraison
des projets en temps & en qualité

En tant que Product Owner
je veux "prioriser" le backlog
afin de garantir la livraison
des projets en temps & en qualité

EN TANT QUE PL
JE VEUX APPRENDRE
LES PRINCIPES SCRUM
AFIN DE PARTICIPER
A LEUR APPLICATION
AU JOUR DE MON 6

EN TANT QUE PL
JE VEUX MAINTENIR
LES PRINCIPES SCRUM
AFIN D'ÊTRE
CERTAIN SCRUM

EN TANT QUE PL
JE VEUX MAINTENIR
LES PRINCIPES SCRUM
POUR POUVOIR LES
APPLIQUER AU PROJET

En tant que "product owner"
je veux connaître puis "maintenir" le backlog
afin de garantir la livraison
des projets en temps & en qualité

En tant que "utilisateur"
je veux exprimer au mieux
mes besoins afin d'aider
l'équipe info. dans sa
réalisation du prochain
demande

En tant que "superviseur"
je veux aider l'équipe / leur &
besoins afin d'obtenir un
produit le plus rapidement /
adapté pour leurs rôles

EN TANT QUE PRODUCT OWNER
JE VEUX "PRIORISER" LE BACKLOG
OU BACKLOG AFIN D'ASSURER
LA LIVRAISON DES PROJETS
EN TEMPS & EN QUALITÉ

En tant que "Project
Coordinator"
je veux "utiliser et
appliquer la méthode
SCRUM"
afin de "optimiser mon
temps et gérer de
manière efficace tous
projets"

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

LOS AGILOS.

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Extrait par le
je suis responsable de l'activité
afin de pouvoir identifier le projet
"candidat"

Les principes de SCRUM



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





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





☐ CERTIFICATION *presence*
☐ ¹ \rightarrow PARKING ☐ FR/EN
☐ *credit* ☐ SUPPORTS/
PHOTOS
RESPECT COURAGE
ENGAGEMENT
OVERTURE FOCUS







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 ÉQUIPE
- ☐ TOUT LE MONDE TOUCHE
- ☐ DEBUT = FIN
- ☐ A TERRE = PERDUE
- ☐ PAS VOISIN DIRECT
- ☐ "AIR-TIME"

Timing

2' PREP
2' EXEC
1' DEBRIEF

10	5	12	15	20
1	8	11	15	26

Après un premier sprint à "1" point l'équipe a pu apprendre de son expérience et passer à 26, et ce en 30 minutes de travail en commun !

DEBRIEF BALL POINT

x ÉCOUTÉ ← → x DISCUTE AU

x GESTION TPS ← CLIENT → LIEU DE
ACTION

x REGARDS / PRÉNOMS

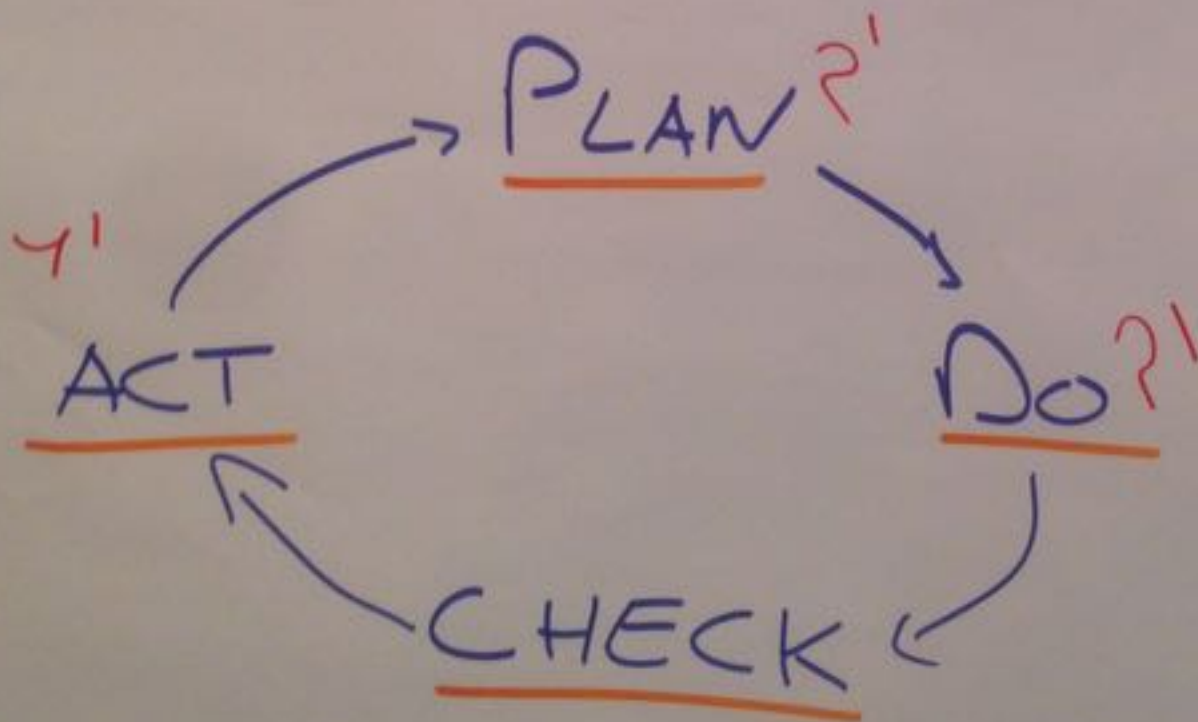
x CA VA PAS
MARCHER

x TJS LE
A SYSTEME

INSPECT
& ADAPT

TRANSPARENCE

PDCA



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

Le Ball Game 1/2



Que nous apprend cet Atelier ?

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

Le Ball Game 2/2



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

LES 3 PILIERS DE SCRUM

SCRUM

IMPACT

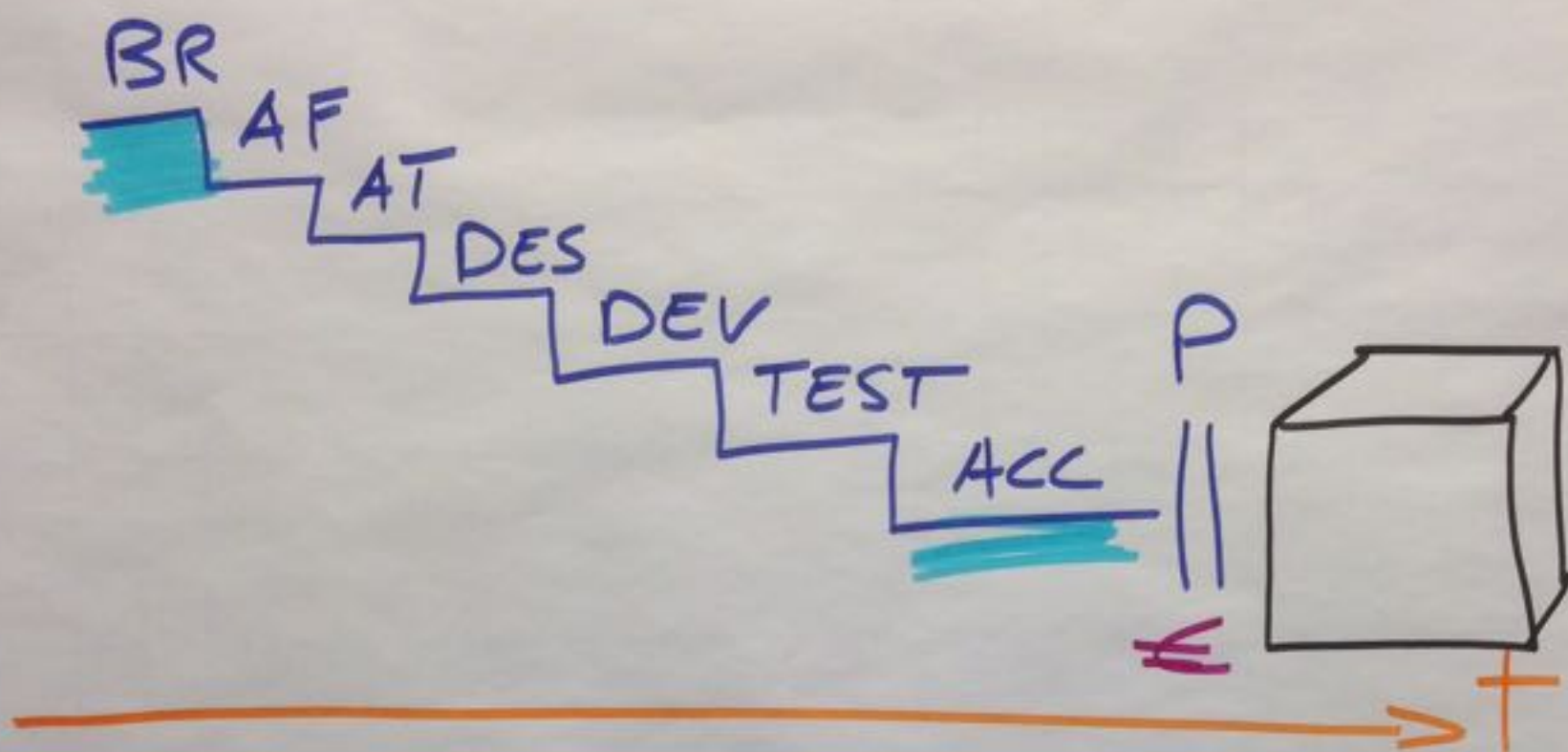
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

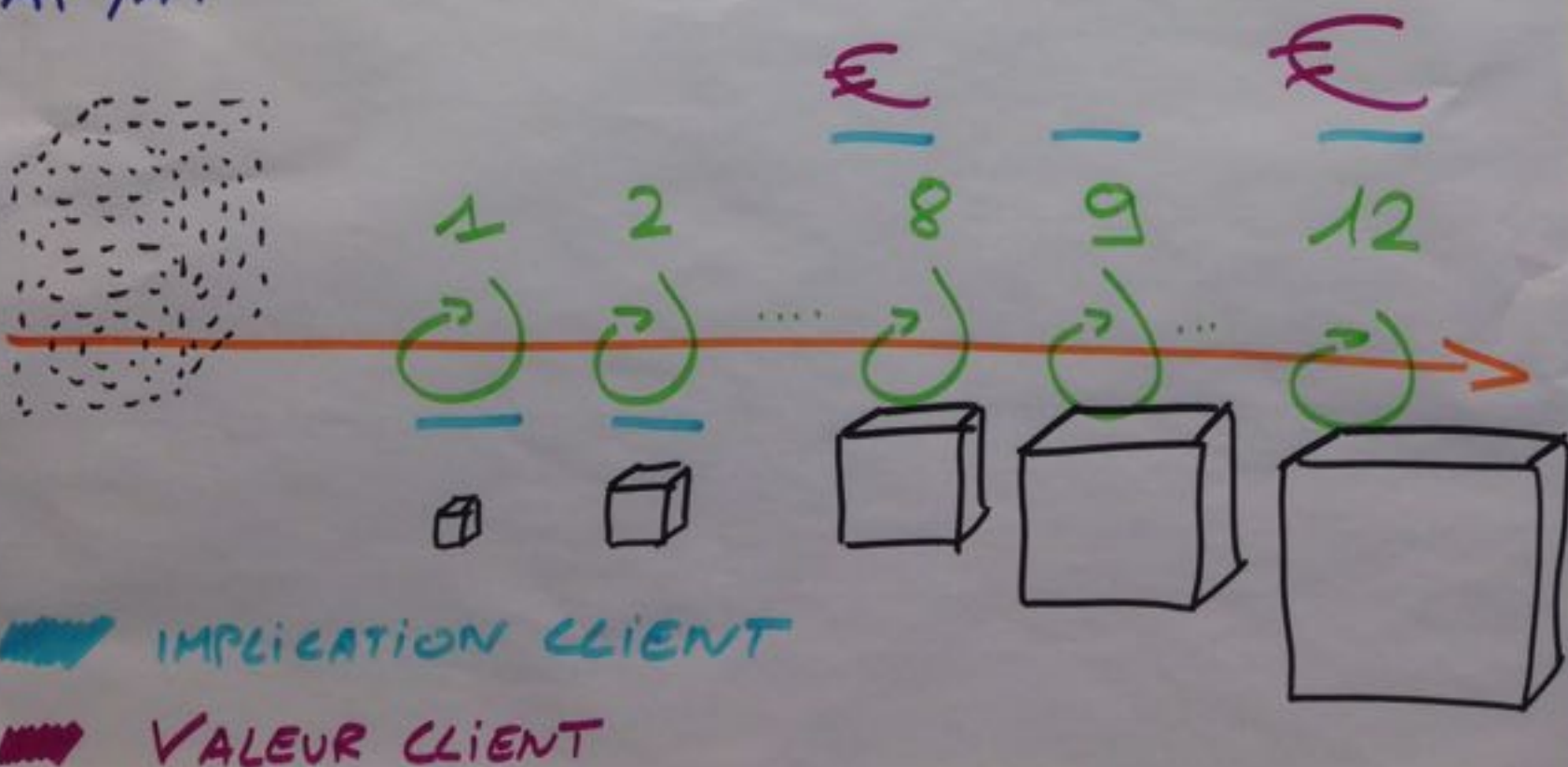
Aperçu du “framework” SCRUM

PLAN DRIVEN



ADAPTATIF

BR
AF / AT



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

LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF
DONE

PRODUCT INCREMENT
PROGRESS INDICATORS

ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

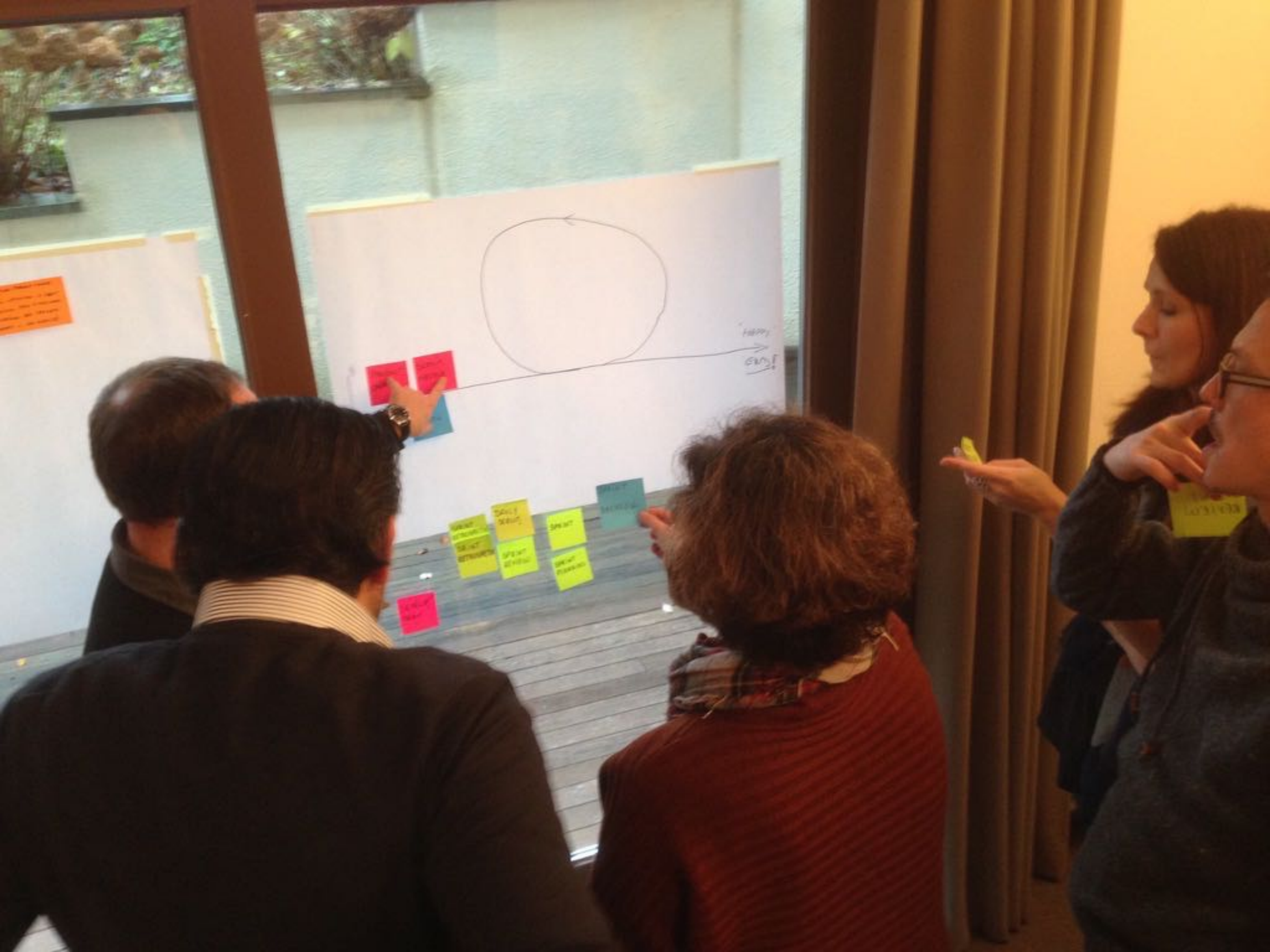
SPRINT RETROSPECTIVE

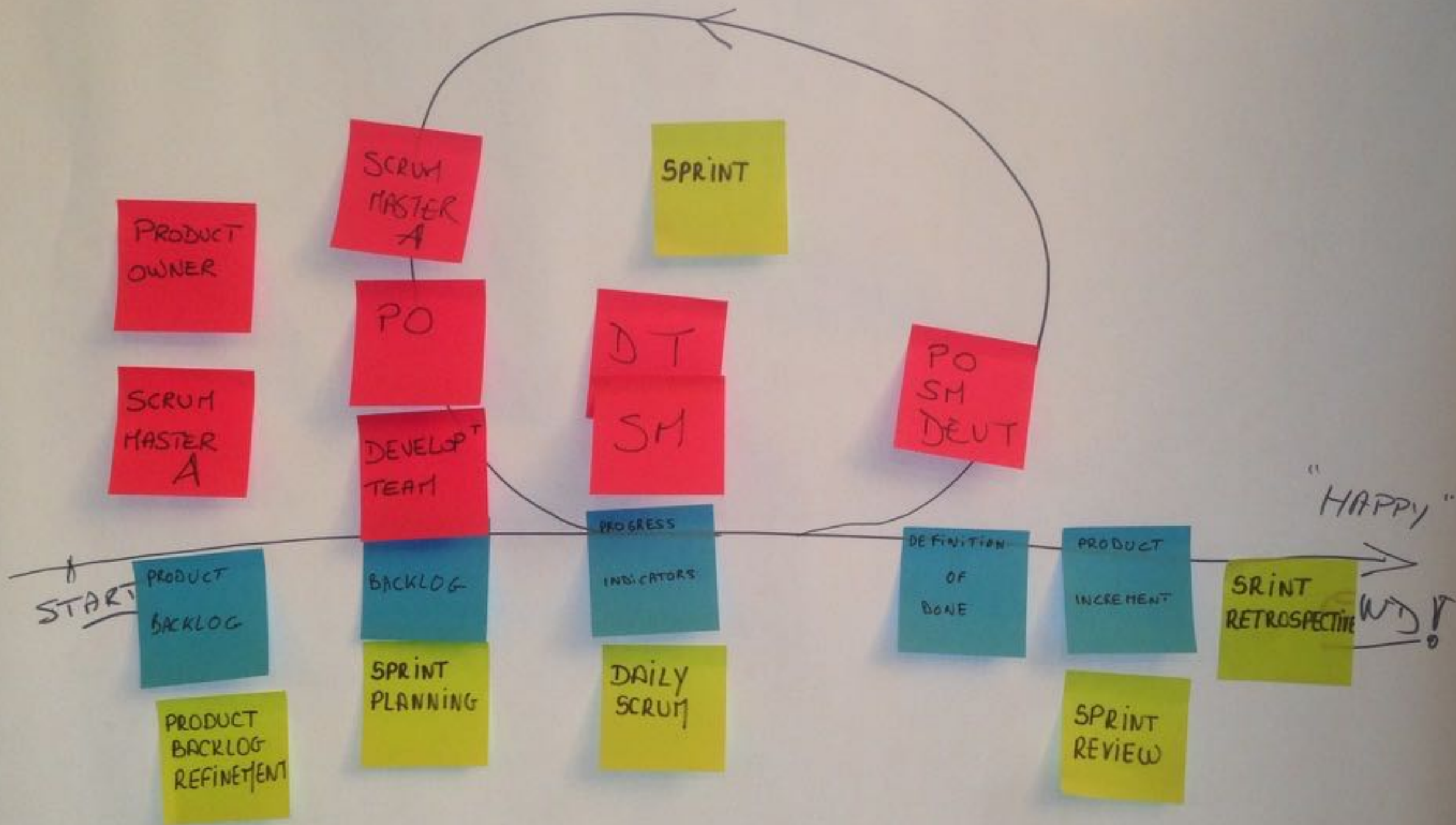
PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

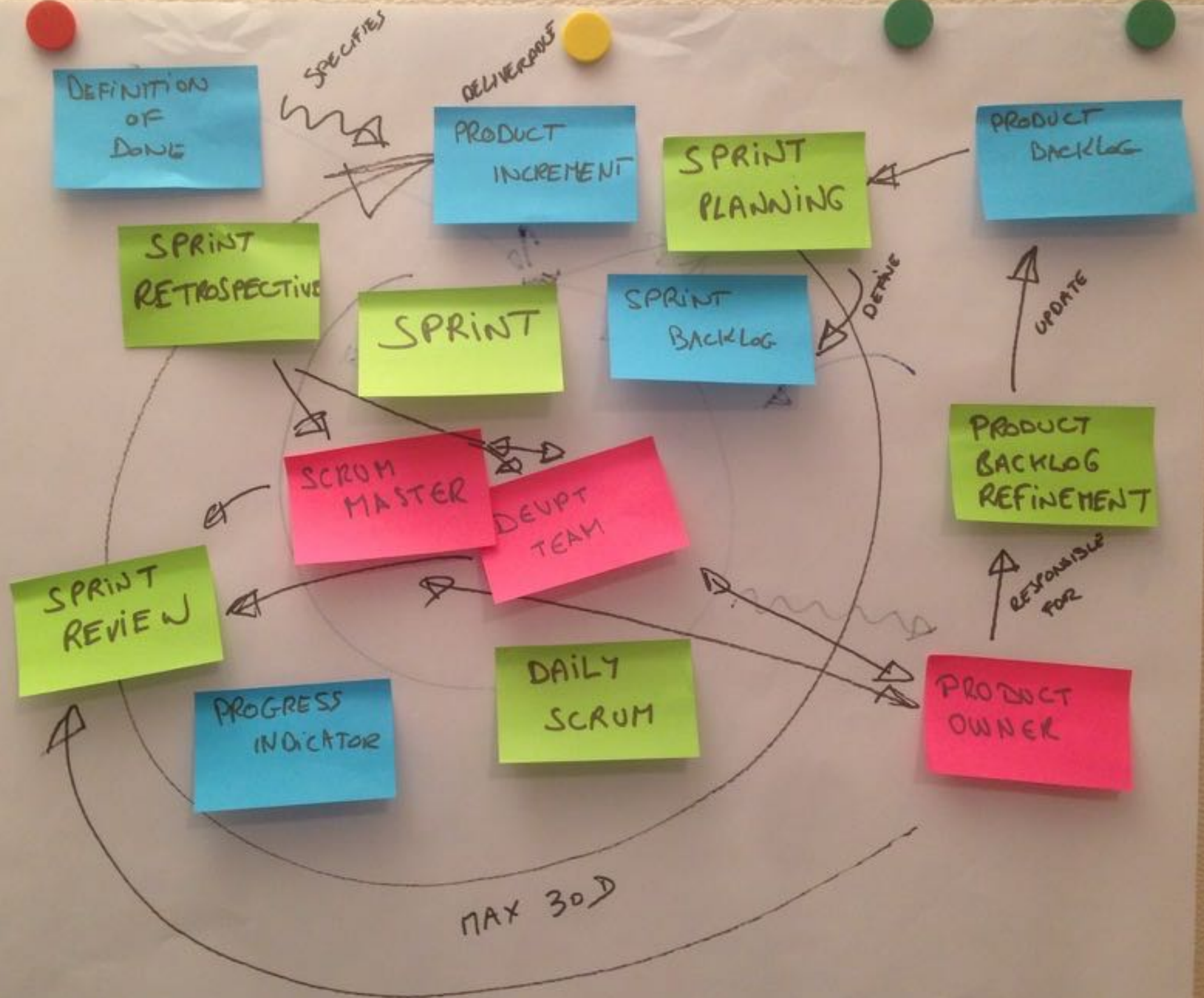
Nous introduisons rapidement les différents éléments de Scrum: les rôles, les activités et les artefacts. Ensuite...



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









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

PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN 😊

Cycle
SCRUM

EXPLICATIONS
CLAIRES

EXPLICATIONS
CLAIRES
CLARTÉ
DES
EXPLICATIONS

CONCRET
&
UTILIS

DYNAMIQUE

INTERACTIVITÉ

CLARTÉ

DYNAMIQUE

INTERACTI

INTERACTIF

INTERACTIVITÉ

BON
GROUPES

Exposé très
structuré

PRATIQUE

dynamique
de
groupe

OK



RYTHME

A AMÉLIORER



CLARIFICATION
X1E HOMME
JOURNÉE

LONG
CARTONS

OUTILS
A
CLARIFIER

CONCEPTS
VITE
INTRODUITS

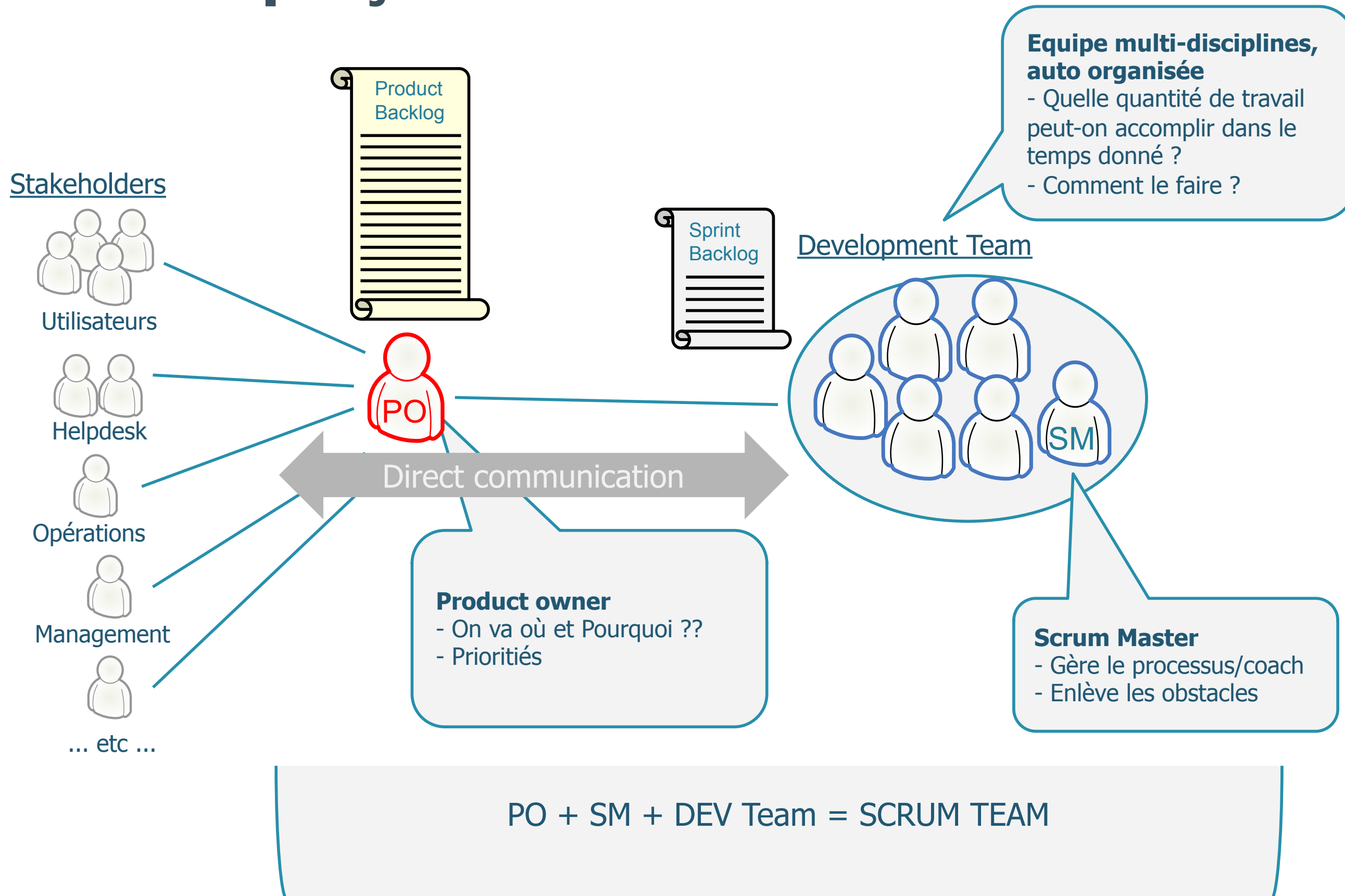
Fin de la la matinée, le formateur invite les participants à donner du feedback sur la formation. En effet comme dans les projets Agile, on veut pouvoir s'ajuster le plus vite possible

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



Les différents rôles

Scrum aperçu des différents rôles





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



FLEXIBILITY

EXPERIENCE
(ANALYSE
TESTS)

CONC









COMMUNIQUE
NOTION

RESPONSIBLE

RANGAT

TIMING

SCRUM MASTER



□ COACH / FACILITATEUR

□ ENLÈVE OBSTACLES

□ MISE EN PLACE DE SCRUM

□ SUPPORT \leftarrow DEV. TEAM
PO
ORG.

BON
COMMUNIQUANT

MAÎTRISE DU
PROCESSUS
SCRUM

HUMBLE

AGILE

PROTECTEUR

NEUTRALITÉ

CHACUNE

A L'ECOUTE

DISPONIBLE

Le ScrumMaster

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

PRODUCT OWNER



☐ MAX VALEUR MÉTIER

☐ VALIDE

☐ PRIORITÉS

☐ RESPONSABLE PBL

DISPONIBLE

CONNAISSANCE
NOTIER

MANDATÉ

VISION
GLOBALE

VISION
CLAIRE

DÉCISIF

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

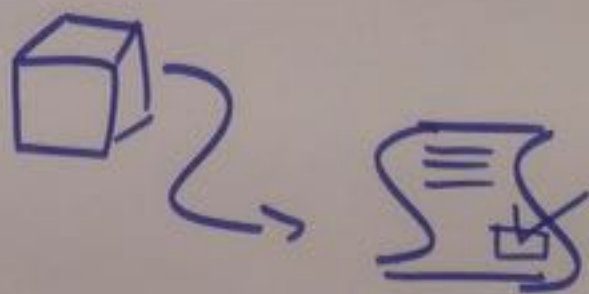


□ Multi-Skills [5, 9]

□ Auto-Organisè's

□ "COMMENT"

□ Produisent



^{10T}
EXPERTISE
(ANALYSE,
TESTS,
...)

TEAM
SPIRIT

^{10T}
DEDICACE
AU
PROJET

AGILE

RESPONSABLE

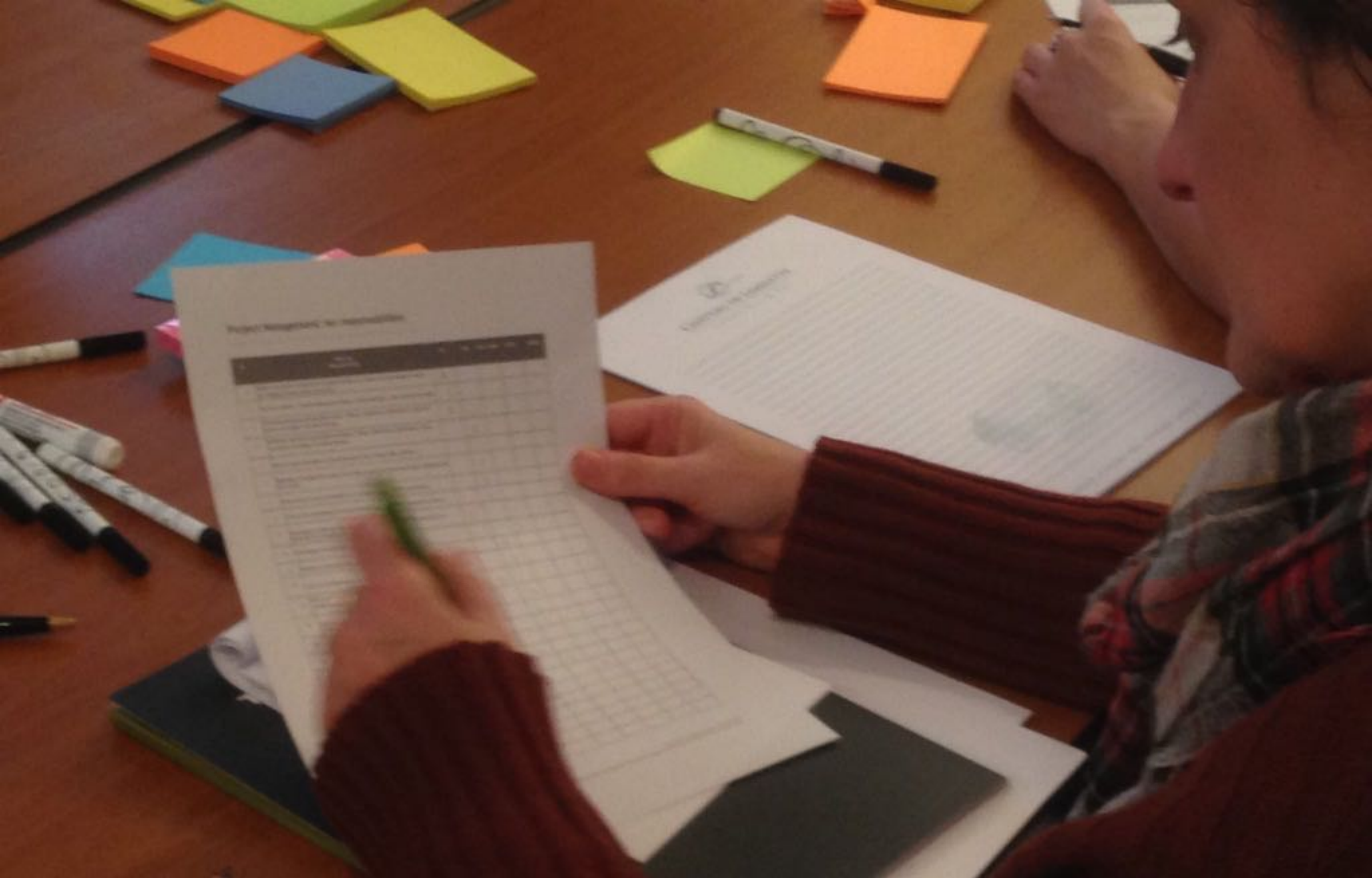
TEAM PLAYER

ORIENTÉ
SOLUTION

PROACTIF

La “Development team”

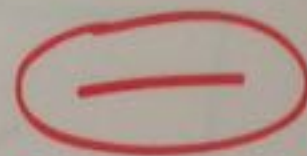
- Ils réalisent le projet
- Les membres sont:
 - « multi-compétences »
 - Polyvalents
 - Autonomes
 - Auto-organisés
- Entre 5 et 9 personnes



Plus de Project Management dans Scrum ? Si ! Toutes les activités de Project Management sont réparties sur les trois rôles Scrum. Product Owner, Scrum Master et Development Team.



Mix DE RÔLES



✓ SM & DEV TEAM

↑ CAPACITÉ

réalisation

PLUS DÉDIÉ À SON RÔLE / TÂCHES

→ OBJECTIVITÉ (- NEUTRALITÉ)

(SM & PO)

VISION COMPLÈTE⁺
(BUSINESS + IT)

GAIN DE TEMPS⁺

PERTE DE NEUTRALITÉ⁻

PERTE DE TRANSPARENCE⁻

CONFLIT D'INTÉRÊT⁻

QUANTITÉ DE TRAVAIL⁻

(SM & MANAGER)

GAIN DE TEMPS POUR PRISE DE DÉCISION

EFFICACITÉ EN CAS D'OBSTACLE

MANQUE D'AUTONOMIE POUR L'ÉQUIPE

MANQUE DE CHALLENGE POUR PRISE DE DÉCISION
→ TROP DIRECTIF

PERTE OWNERSHIP DE L'ÉQUIPE

(PO & DEV TEAM)

LIEN FORT BESOIN DE LIVRABLE

RESPECT DU SCOPE
DEFINIR PRODUIT VS SAVOIR
ACQUIS

LIMITE AUTONOMIE

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

Le Product Backlog

PRODUCT BACKLOG

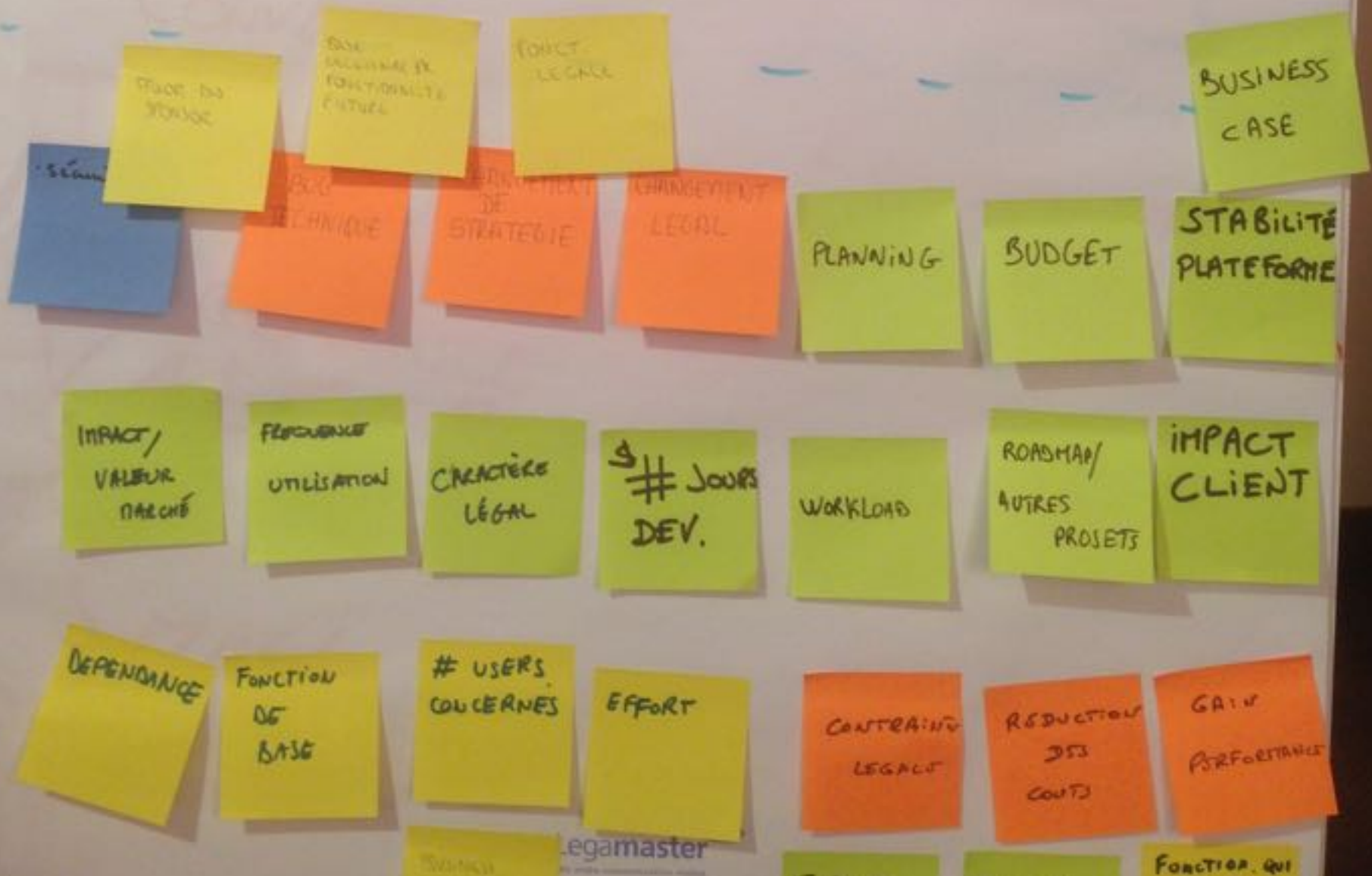


DÉTAILLÉ
ESTIMÉ
EVOLUTIF
PRIORISÉ

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 LE BACKLOG

- ☐ DÉPENDANCES \swarrow TECH \searrow BUS
- ☐ VALEUR MÉTIER \swarrow € \searrow ROI \searrow ...
- ☐ RISQUES
- ☐ COÛTS



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 ?



HISTORIQUE DE SCRUM

50's

Lean TPS

86

NVA

93

200

05

D





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

BÉNÉFICES

adaptation

transparence

OFFSHORE

Adaptation

AGILE

Synchronisation

FLEXIBILITÉ

RAPIDITÉ

FLEXI-
-LITE

FLEXIBILITÉ

ADÉQUAT
AVEC
ATTENTES

EFFICACITÉ
PROUVÉE

BIEN
ADAPTE
A MON
ENTREPRISE

RESPECT
PLANNING
&
BUDGET

qualité ↑

Vitesse de
réception du
produit (partiel
vs complet)

Augmentation
QUALITÉ

QUALITÉ
DELIVERABLE

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

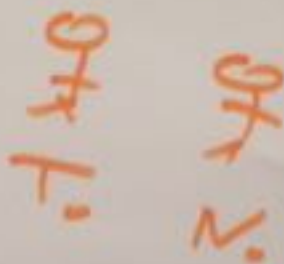
HISTORIQUE DE SCRUM

50's



86

NNPDG



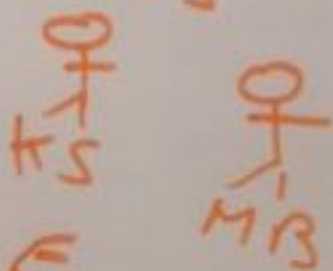
93

SCRUM



2001

AGILE



MANIFESTO

LEAN KANBAN
STARTUP

(SAFE)

DSDM

DevOps

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

AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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

Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg

SCRUM et les spécifications “Agile”

USER STORY

CARD

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



CONVERSATION

CRITÈRES
D'ACCEPTANCE
CONFIRMATION

I
N
D
É
P
E
N
D
A
N
T
E

N
É
G
O
C
I
A
B
L
E

V
A
L
E
U
R

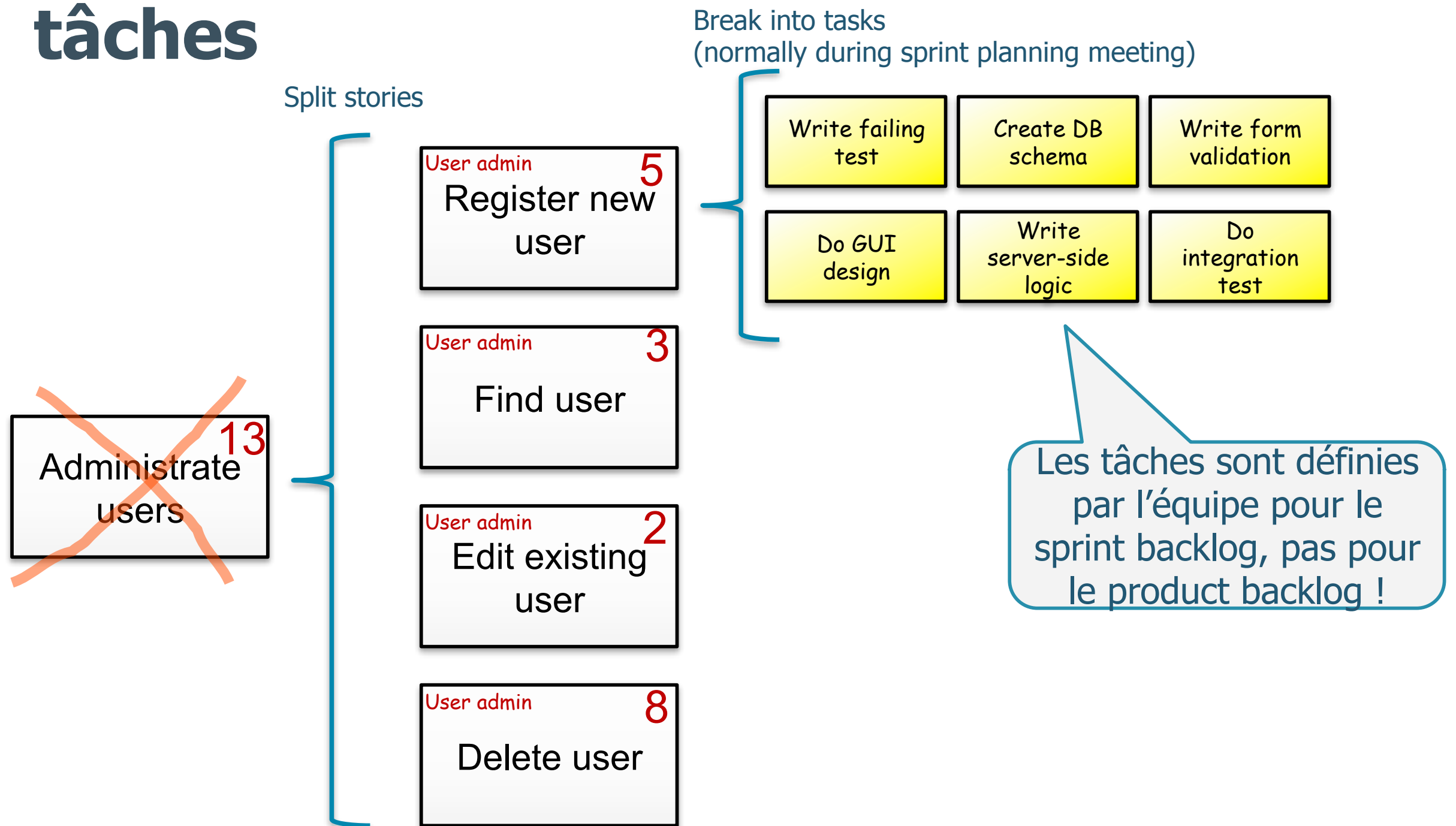
E
S
T
I
M
A
B
L
E

S
M
A
L
L

T
E
S
T
A
B
L
E

Présentation d'une User Story en détail, avec ses 3 parties: Card, Conversation, Confirmation. Ainsi que les qualités d'une User Story "mature": INVEST.

Découper une story en stories et en tâches



Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche
texte
"libre"

Recherche
en fonction
d'une
société

Recherche
en fonction
d'un secteur
d'activité

Tâche

Créer
l'écran

Créer
le formulaire

Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)

SCRUM QUIZZ

LES
COOLOS

LOS
AGILOS

Que signifie
DEEP ?

Quels sont les
3 piliers de
SCRUM ?

Quelle est la
dernière activité
d'un SPRINT ?

Combien de
collaborateurs
est-il conseillé
d'avoir dans
1 développement
team ?

Quel est
le nom des
2 japonais
LEAN

A quoi sert le
SPRINT REVIEW ?

Quelle est la
durée max d'un
SPRINT ?

Qu'est-ce que
qui définit un
BON PRODUCT
BACKLOG ?

Quels sont
les artefacts
du SCRUM ?

TAILLE EQUIPE
DEV

3 PILIERS
SCRUM

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

SCRUM Quiz

LES
COODOS

|||||

LOS
AGILOS

|||||

Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	FORMAT USER STORY	ÉQUIPES
	APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	PDCA	DEBRIEF PROJET	PLAN OU ADAPTATIF	APERÇU DU FRAMEWORK	DESSINE MOI SCRUM...	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM
	SCRUM EN 10'	FB DOOR				
③	LES RÔLES	SCRUM MASTER	DEVELOP- MENT TEAM	PRODUCT OWNER	QUALITÉS	PM VS SCRUM ?
	SCRUM TEAM	MIX RÔLES	PRODUCT BACKLOG	DEEP		
④	TRI	HISTOIRE DE SCRUM	MANIFESTE AGILE	HISTOIRE DE SCRUM	BÉNÉFICES	
	SCRUM & LES SPECS	CCC	INVEST	SCRUM QUIZZ		

Fin du premier jour, voici ce que nous avons accompli pendant 4 sprints.

Deuxième Jour



Nous commençons le 2e jour par un exercice de restitution sur les différents éléments de Scrum: les activités, les artefacts et les différents rôles.

SPRINT



LES ELEMENTS DE S

ROLES	ACTIVITES
Scrum Master	Scrum Master
Product Owner	Product Owner
Developer	Developer
QA	QA
UI/UX	UI/UX
Backend	Backend
Frontend	Frontend
Mobile	Mobile
Cloud	Cloud
Security	Security
Compliance	Compliance
Performance	Performance

Project Results

Project	Results
Project A	Results A
Project B	Results B
Project C	Results C
Project D	Results D
Project E	Results E



PROGRESS
INDICATORS



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 CODLOS

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ

EN TANT QUE PRODUCT OWNER
JE VEUX ASSURER LA SUITE
DU BACKLOG AFIN D'ASSURER
LA LIVRABLE DES PROJETS
EN TEMPS & EN QUALITÉ

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

EN TANT QUE PL
JE VEUX TRAITER
LES PRINCIPALES JEANES
POUR POUVOIR LES
APPLIQUER EN PROJET

EN TANT QUE PL
JE VEUX TRAITER
LES PRINCIPALES JEANES
AFIN D'ETRE
CERTAINES DE LEUR

Définition
des
artefacts

En tant que "Project
Coordinator"
je veux "utiliser et
appliquer la méthode
Scrum"
afin de "coordonner mon
temps et gérer de
manière efficace tous
projets"

Définition
des rôles

Définition
des
activités

EN TANT QUE PL
JE VEUX APPRENDRE
LES PRINCIPES SCRUM
AFIN DE PARTICIPER
A LEUR APPLICATION
AU JOUR DE MON S

En tant que "full stack
engineer" je veux connaître
pour "maintenir" les concepts
Scrum afin de comprendre
le rôle du PO.

En tant que PO
je veux pouvoir
réviser le "backlog" et le
faire évoluer.

En tant que PO
je veux pouvoir
réviser le "backlog" et le
faire évoluer.

En tant que PO
je veux pouvoir
réviser le "backlog" et le
faire évoluer.

Parking

TO DO

Elaborar el plan de trabajo
Definir los objetivos del proyecto
Identificar a los stakeholders
Definir el alcance del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

ONGOING

Elaborar el plan de trabajo
Definir los objetivos del proyecto
Identificar a los stakeholders
Definir el alcance del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

DONE

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

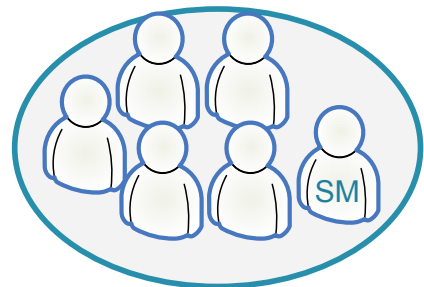
Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Definir el cronograma del proyecto
Identificar los recursos necesarios
Definir el presupuesto del proyecto
Definir el riesgo del proyecto

Estimations et Planification

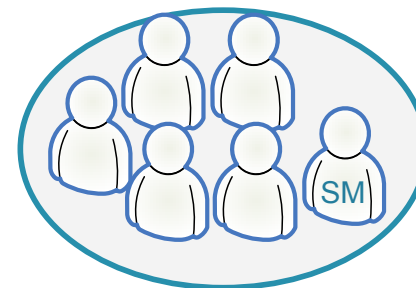
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

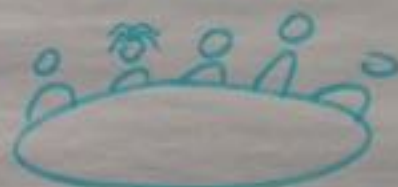
"ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



$0\frac{1}{2}$ 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

☐ Kiwi

~~10~~

☐ CERISES

~~10~~

☐ POMME

~~10~~

☐ POIRE

~~10~~

☐ ANANAS

~~10~~

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



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



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



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

PLANNING POKER

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

⚠ JEUX D'INFLUENCE

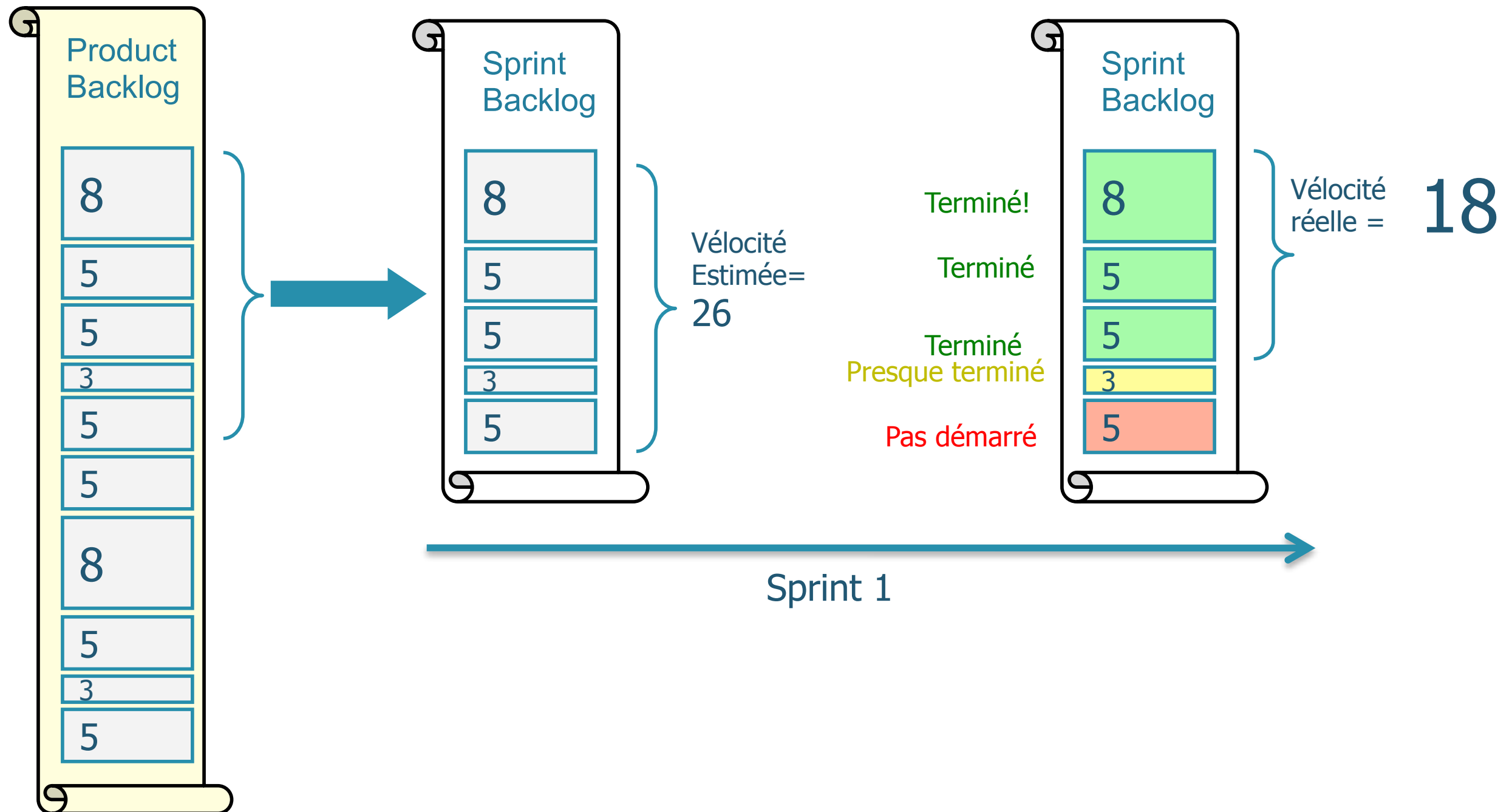
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

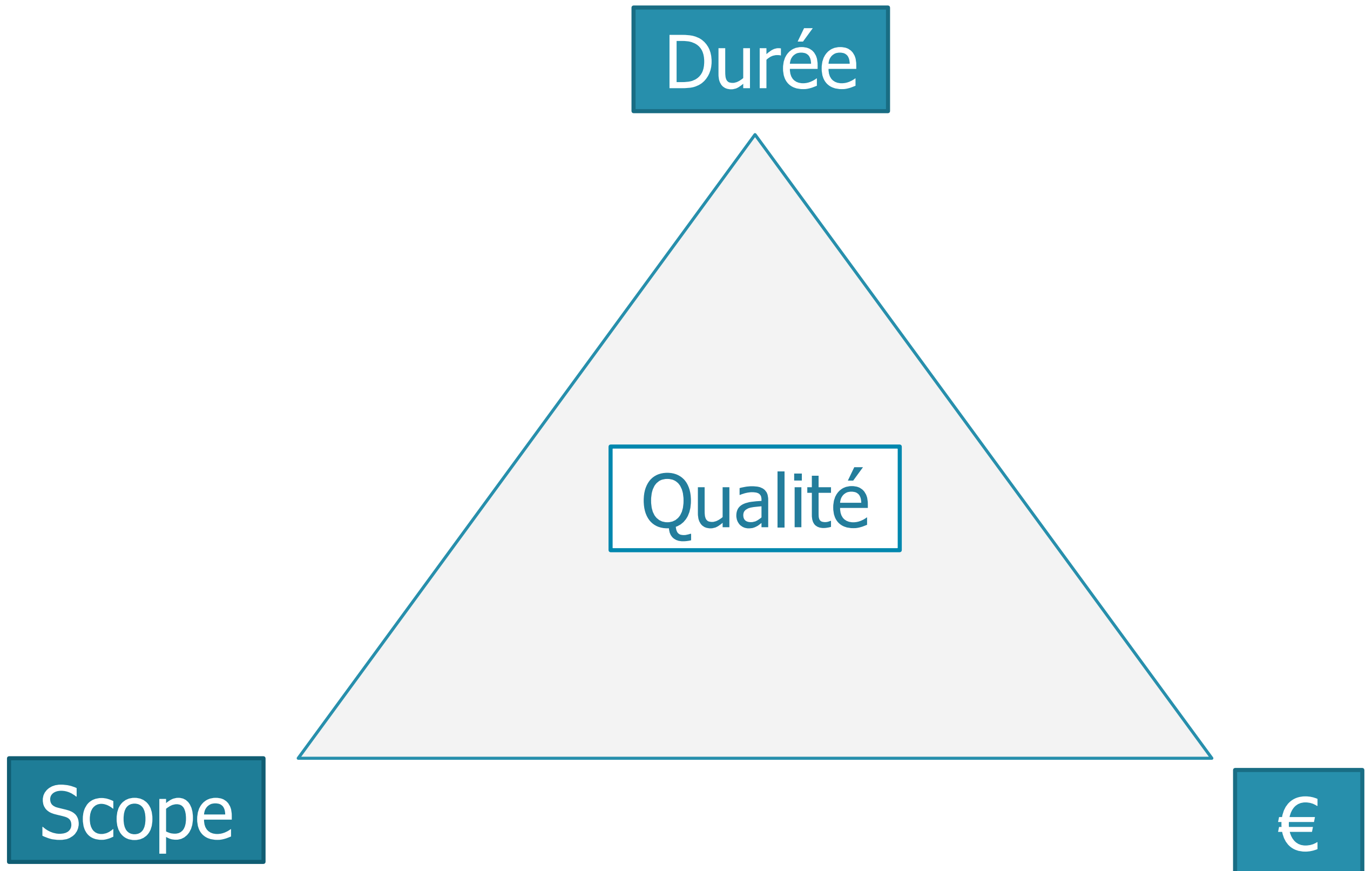
Mesurer la vélocité

Début du sprint 1

Fin du sprint 1



Les dimensions d'un projet



Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

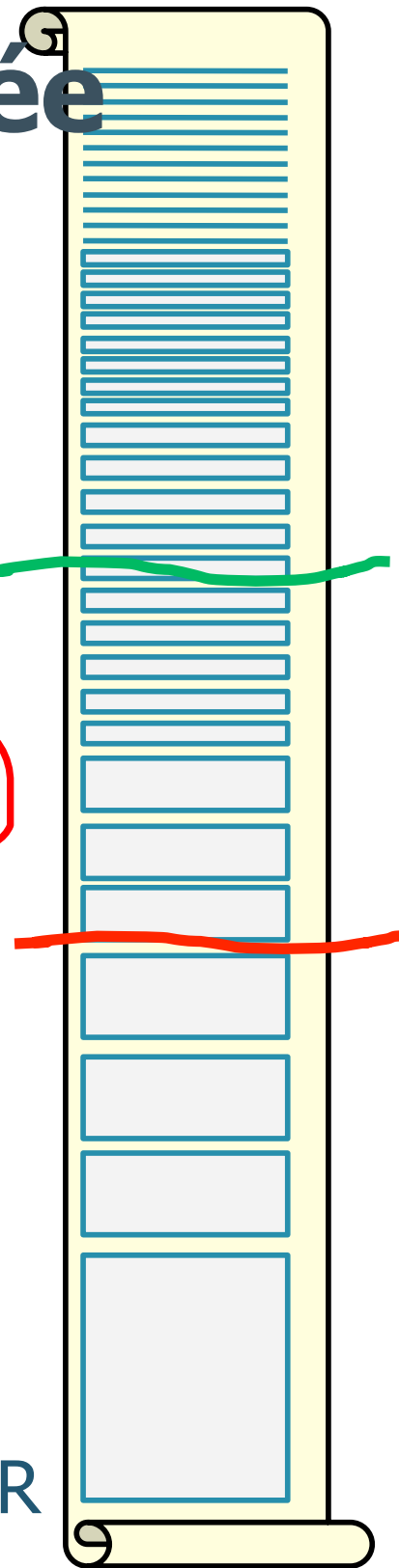
300



400

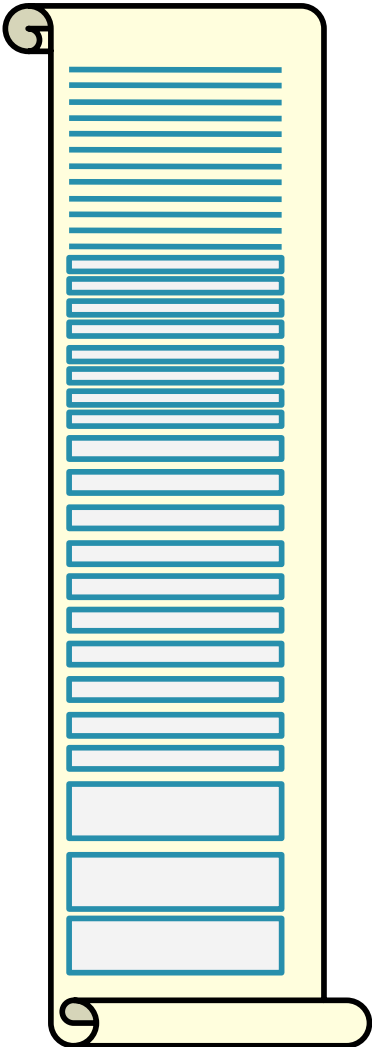
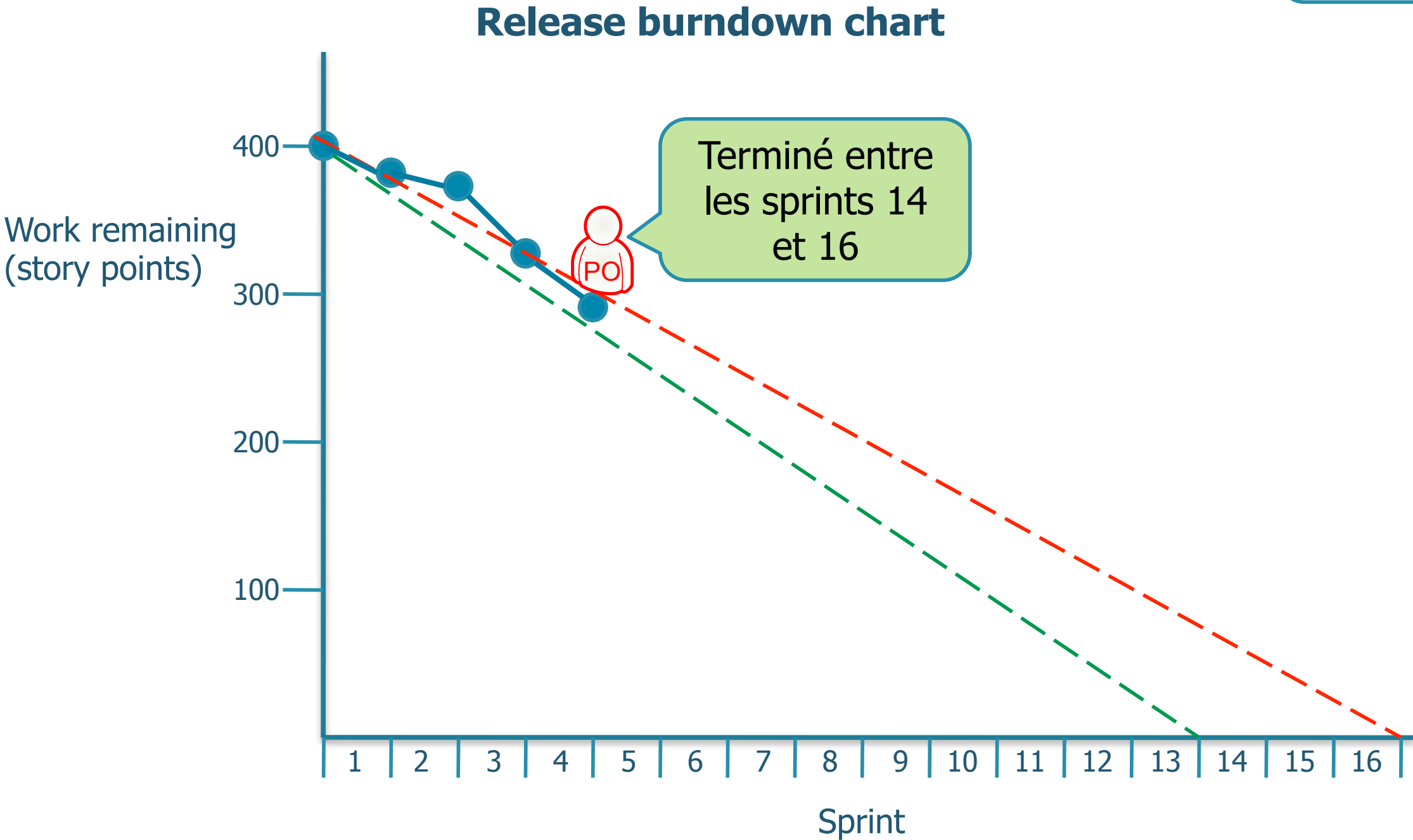
Release planning – budget fixe

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



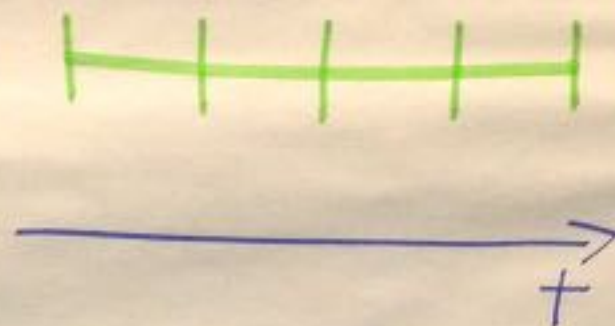
Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



SCRUM: les activités

SPRINT



☐ PROTÉGÉ

☐ 30j MAX

☐ ITÉRATIF

☐ INCRÉMENTAL

☐ STOP ? => P.O.

Nous allons maintenant aborder les activités: Nous commençons par discuter du sprint, une des composantes fondamentales de SCRUM.

FORMATION SUR LES ACTIVITÉS

10' PREP
5' EXEC

☐ CONTENU

Quoi ?
Qui ?
TEMPS ?
Do's & Don't

SPRINT
PLANNING

SPRINT
RETRUS-
PECTIVE

☐ FORME

SPRINT
REVIEW

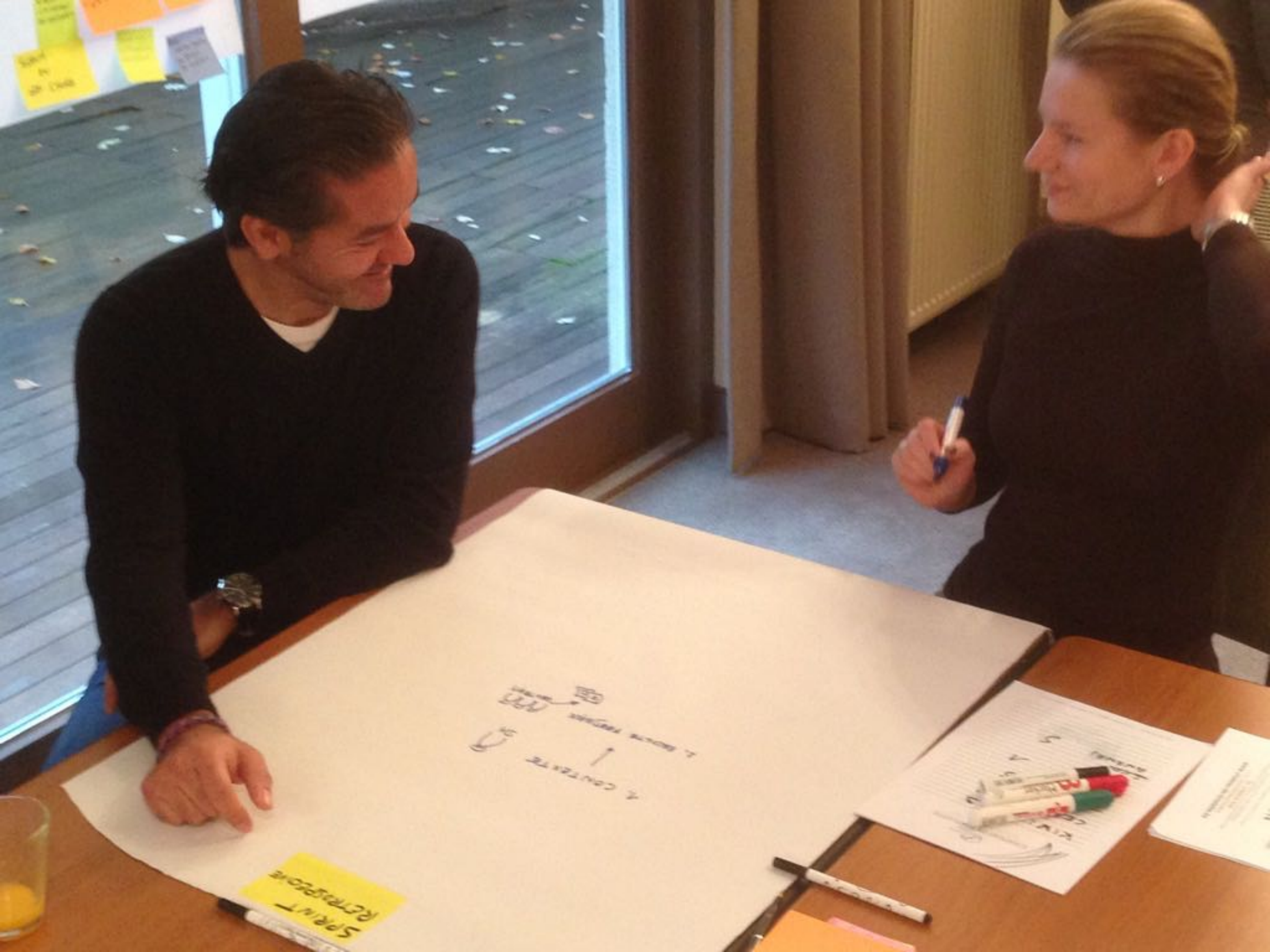
☐ SUPPORT

DAILY
SCRUM

Les différentes théories de l'apprentissage, nous apprennent que si quelqu'un peut donner une formation sur un sujet, c'est que ce sujet est parfaitement intégré et compris. C'est pourquoi, avec le support du formateur, les participants vont préparer puis donner une formation sur une des activités de SCRUM.

Les équipes commencent par préparer leur support









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

La première formation porte sur le Sprint Planning



2h max /sem
du SPRINT

SPRINT PLANNING

BUT

QUI

COMMENT

DEFINIR
CONTENU DU SPRINT
↳ #USER STORIES

③

PO

SM

DevT

① REDEFINIT
LES BESOINS
+ PRIORITES

U
P
P
O
R
T

(ESTIMATIONS)
DES STORIES
DECOUPAGE DES
STORIES EN TASKS

②

VELOCITE

Do

IMPLIQUE TTE l'EQUIPE



SP

DON'T

-PO qui ESTIME
-REESTIMER LES
STORIES

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, le Daily Scrum



SYNCHRO

POURQUOI?

DAILY
SCRUM

Qui?

CONTENU?

Quoi?

VALEURS

DEV.
TEAM

SUPPORT
VISUEL

SPRINT
BACKLOG
(LIST & ACT)

ENGAGE^T

+
SM
(PO)

MAX
15'/J

Quoi Hier?

AUTO-GEST

Quoi Aujourd'hui?

COMMU-
-NICATION

BLOCAGES

Do

Don't

PONCTUEL

PRÉSENT

TO THE
POINT
😊

~~CONTENU~~

~~DIRECTIF~~

~~CONTRÔLE~~

Daily Scrum

- 15 minutes maximum
- La Development Team est le “owner” de cette activité
- C’est un moment d’engagement et de communication
- On répond à trois questions:
 - Qu’est-ce que j’ai fait depuis la dernière daily Scrum ?
 - Qu’est-ce que je vais faire aujourd’hui ?
 - Qu’est-ce que qui me ralentit ?

Maintenant, le Sprint Review



SPRINT REVIEW

Quoi?

- MEETING FIN SPRINT
- PRÉSENTATION DU PI
- CÉRÉMONIE DE VALIDATION (STAKE-HOLDERS)

Qui?

- SCRUM TEAM
- STAKEHOLDERS

Do

- TOUT LE MONDE PRÉSENT

- MAX. 1 H

DON'T

- PAS DE REMISE EN ? DE LA VALIDATION

- PAS DE DISCUSSION A NEXT SPRINT

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



SPRINT RETROSPECTIVE

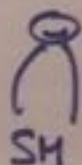
(QUAND?)



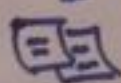
2H MAX
SEMAINE
DE SPRINT

OBJECTIF: AMÉLIORATION
CONTINUE DU SPRINT.

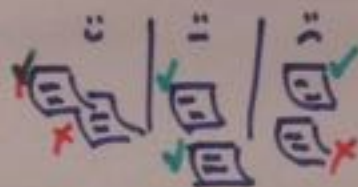
1. CONTEXTE



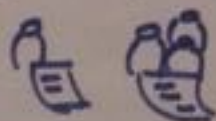
2. RECOLTE FEEDBACK



3. SÉLECTION



4. PLAN D'ACTION



(QUI?)

- SCRUM MASTER SH

- DEV TEAM RAR

- PO

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



POTENTIELLEMENT
LIVRABLE

D.O.D.

CADRAGE

BUDGET

PLAN PROJE

PLANIFICATION
LANCEMENT

SPECS

AF

DAT

DOC
DEV

TEST

UNIT

QL

Ti

TS

PRE-RECETTES (ACC)

PROD

PROD

Suivi-PROD

Don V2

Don V2

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

















Le Definition Of Done

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

Exemple de Definition Of Done

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

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

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


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



Les participants vont maintenant brainstormer sur trois sujets: 1: Comment rendre les rétrospectives moins routinières ?

Comment rendre
les rétrospectives
moins festives

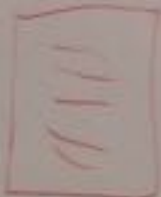
↳ FESTIF

- METTRE ~~EGALEMENT~~ le + EN AVANT
DAVANTAGE
- INTÉGRER CONTEXTE (^{OBJ.} RÉUNION)
- PRÉSIDENTE TOURNANTE
- CADRE MOINS FORMEL
- TO THE POINT & CONCRETE
- ETAT D'AVANCEMENT PLAN
D'ACTION
-  AGILE RETROSPECTIVES
- INNOVATION GAMES
 - ↳ SPEED-BOAT

2: Comment gérer Scrum en off-shore ? voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>



SCRUM
EN
OFF-SHORE

- TABLEAU D'AVANCEMENT VIRTUEL
(SHAREPOINT, JIRA, ...)
- DAILY SCRUM → VIDEO CONFERENCE
+ HORAIRE QUI CONVIENT A TOUT LE MONDE
[INDÉ → MATIN]
- TOUS LES MEETING LIÉS AUX ACTIVITÉS → VIDEO CONF
- TOURNANTE [OFFSHORE RÉGULIÈREMENT SUR PLACE]
- TOUTE LA DOCUMENTATION EN ANGLAIS
- IDÉALEMENT → PAS DE CONTRAT FIXE) PRICE (CAPACITÉ)
- M. FOWLER 

3: Quels sont les risques ou les difficultés de mise en place de Scrum ?



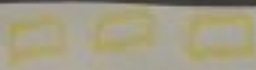
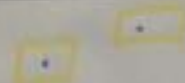
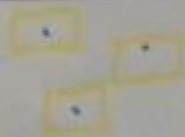
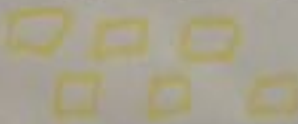

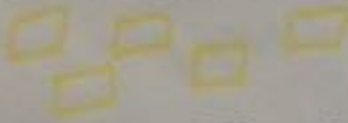

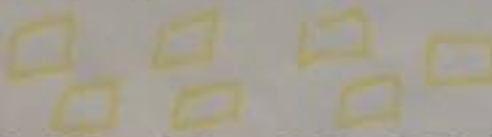
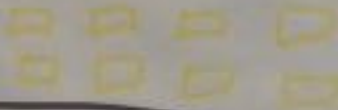
- RISQUES
- LIMITATIONS
DU FRAMEWORK

- Trop de modifications de scope structurel
- Risque de mauvais choix du P.O. (
- rythme trop soutenu (\rightarrow épuisement)
- impression que pas "assez" de structure
 >< gestion projet habituelle

- TROP CHG VS STABILITÉ
- Doc ?
- HXPE
- "COMME AVANT"
- VISIBILITÉ

Les Artefacts de SCRUM

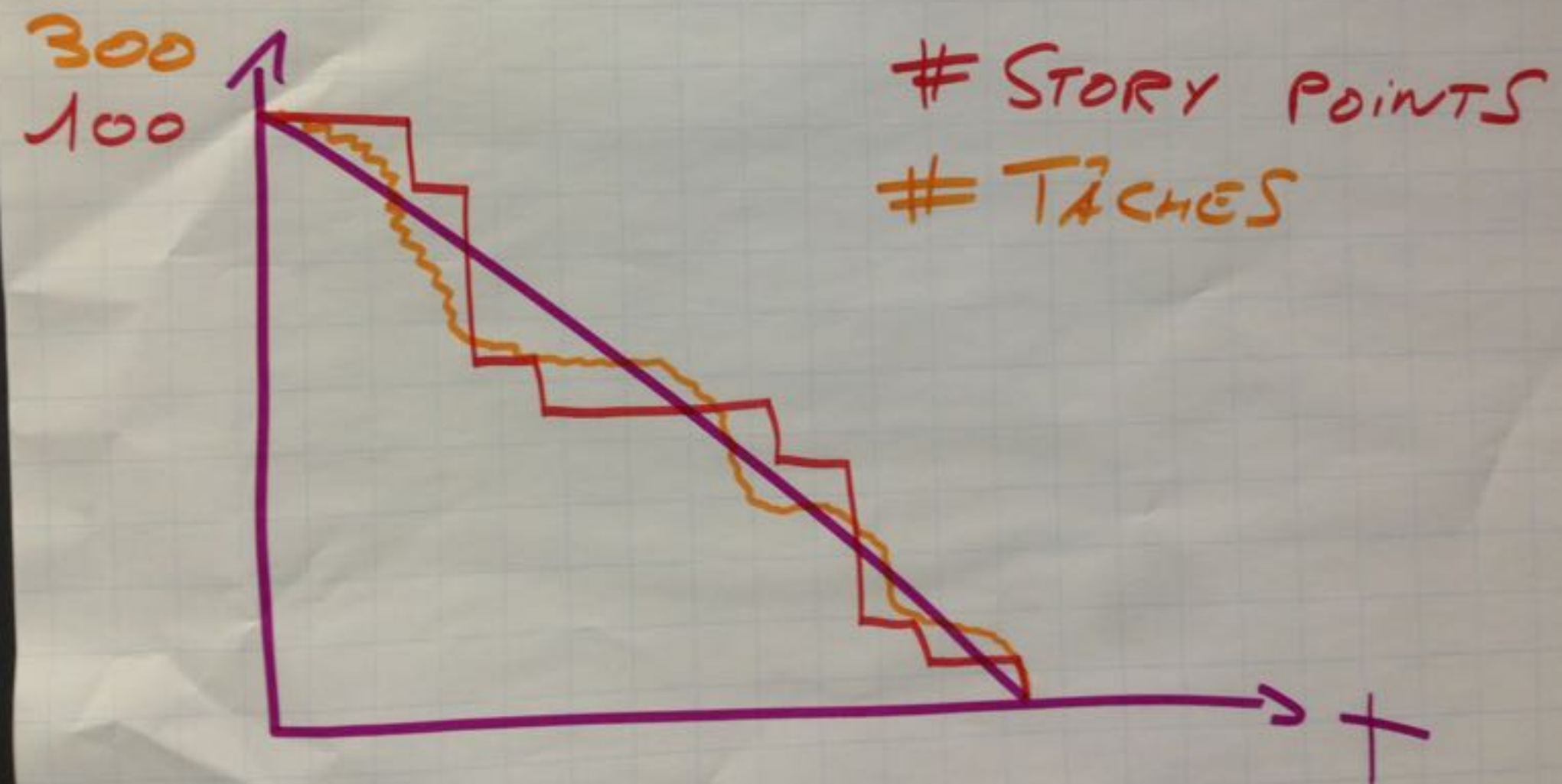
SPRINT BACKLOG

	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.

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 à nouveau brainstormer sur quatre sujets: 1: Comment gérer une équipe qui se partage entre du waterfall et du Scrum ?



GESTION
RESSOURCES
CASCADÉ FALLS
DE SCRUM.

- DEFINIR UN RYTHME

ex : matin : SCRUM
pm : gestion cascade falls] 1 j

jour fixe dédié à chaque méthode

- TOUTES LES PERSONNES TRAVAILLANT SUR PLUSIEURS PROJETS DOIVENT SUIVRE LE MÊME RYTHME

⇒ ÉQUIPE COMPLÈTE EN MÊME TEMPS

- DEFINIR LA CAPACITÉ DE L'ÉQUIPE DISPONIBLE POUR SCRUM
→ SPRINT PLANNING

- STABILISER

2: Quelles sont les activités du Product Backlog Refinement

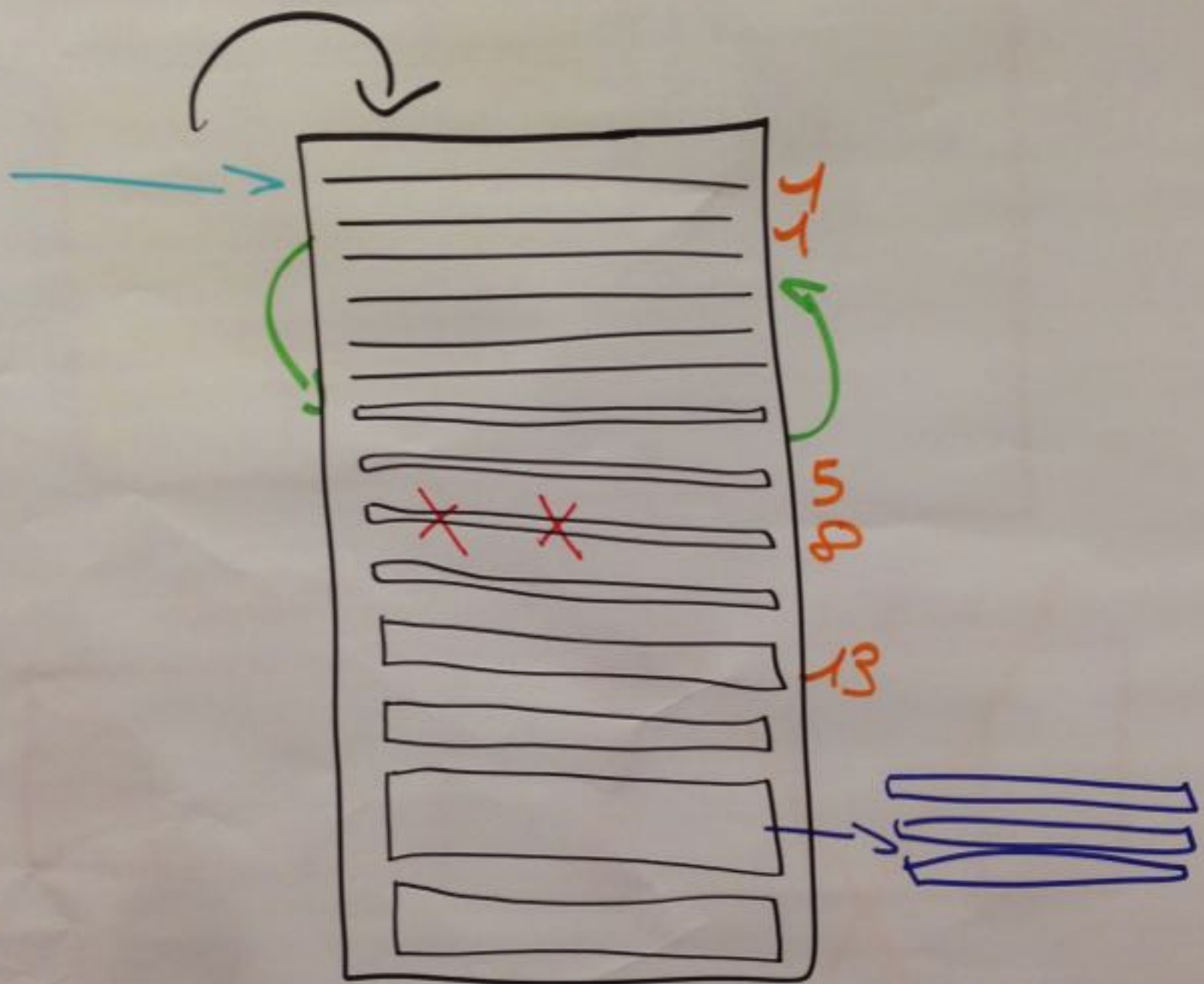


PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

- REQUIREMENTS CLAIRS & PRÉCIS
~~Nb~~
- ESTIMATION (BUDGET, TIMING)
- PRIORITÉS DES ITEMS DU PBCKL
- ASSEMBLER OU DIVISER USER STORIES
EN F(x) DES ESTIMATIONS & DÉPENDANCES
- AJOUT
- ENLEVER

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS
(RE) ORDONNER
SUPPRIMER

DIVISER
STORIES
ESTIMER
AJOUTER

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

3: Que faire avec une équipe épuisée ?



Equipe
Très
Fatiguée

A3
THINKING

- DIAGNOSTIC

+

INTERFER.
EXT.
HEURES
OBJECTIF SPRINT
ESTIMATION
NOUVEAUTÉ
(PLUS D'EFFORT)

- S'OCTROYER DU
TEMPS

- CÉLEBRER

- FEED-BACK (+)

- CÔTÉ OBSCUR

4: Comment une équipe Scrum peut-elle interagir Si un architecte a déjà fait un plan high-level ?



AND
CONSULTANCE
EN MOYEN
DU PROJET

€ / Scope / Planning Fixed

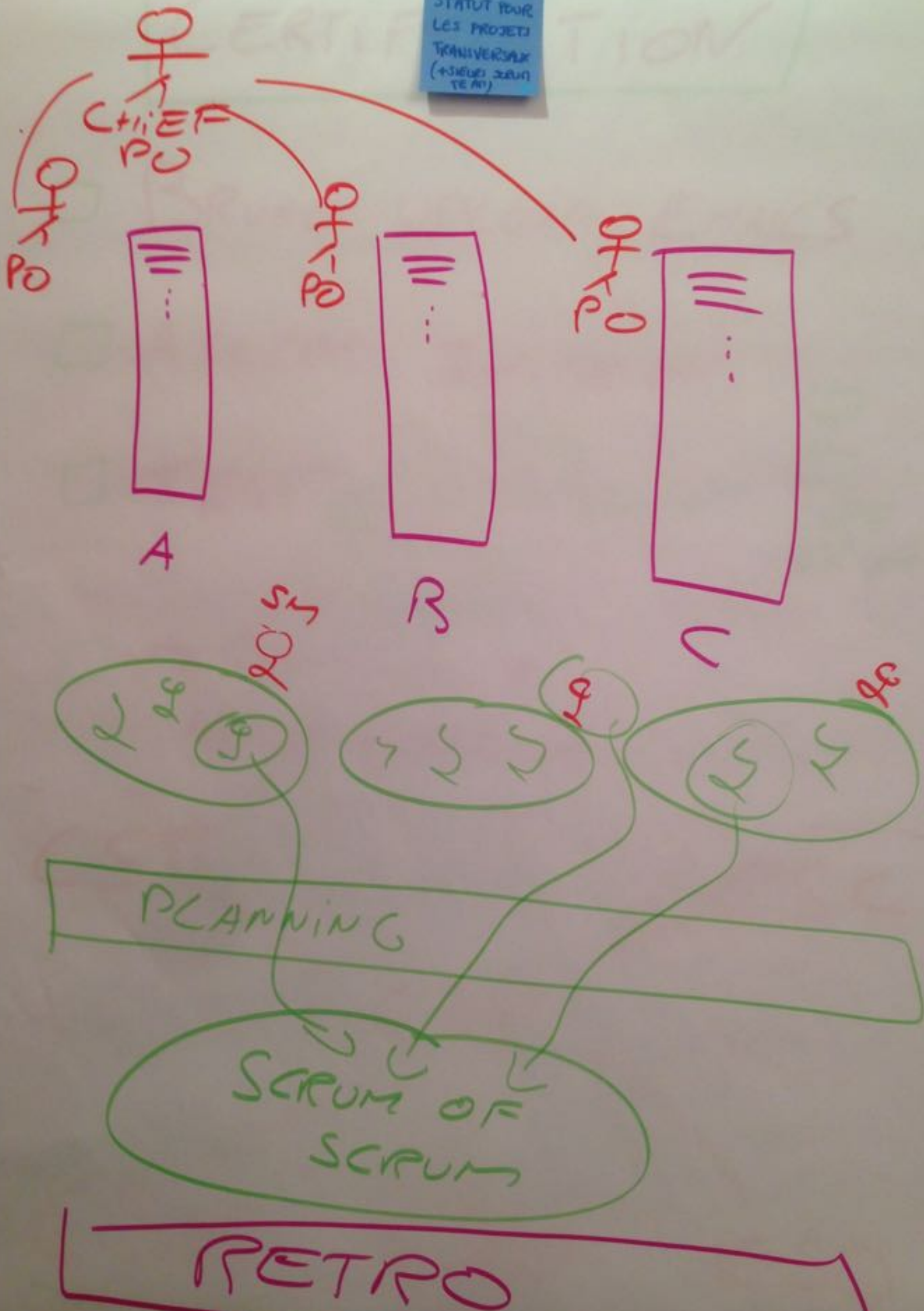
PRODUCT BACKLOG

↳ Sprint ..

⋮

Sprint n

STATUT POUR
LES PROJETS
TRANSVERSAL
(+SIEGE 2000
TEAM)



Plusieurs produits pour plusieurs équipes.

TESTING.
- REGRESSION.
- INTEGRATION
- DEPENDANCES

#1 Dispo Env.



DEVOPS?

TEST
AGILE?

SNAPSHOT?

Comment avoir des environnements de testing disponibles plus régulièrement ?

⊗ MGMT VISUEL
VS

SOFTWARE

PBL

TFS (MS) EXCEL

S. BKL.

JIRA

TRELLO

KANBANFLOW

ICESCRUM

RAKLX

VERSION ONE

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

Conclusion

CERTIFICATION

☐ BRUNO UPLOAD EMAILS

☐ ACCEPT INVITATION

☐ TEST

35q

24/35 → ✓

90'

QCM

SCUM
CORE

☐ → COMMUNAUTÉ

AGILE BELGIUM

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

⑤ JOUR 1 → JOUR 2 QUI SUIS-JE? ESTIMATION & PLANNING ESTIMATIONS RELATIVES REFINE TEAM BACKLOG

PLANNING POKER VELOCITÉ RELEASE BURNDOWN 

⑥ SCRUM: LES ACTIVITÉS SPRINT RETRO TRAINING SPRINT REVIEW SPRINT PLANNING DAILY SCRUM

⑦ REFINEMENT BACKLOG DU COURS *En fait que PL je veux comprendre la méthode scrum afin de mieux identifier le projet "canal de l'eau"* DEFINITION OF DONE SCRUM EN OFF-SHORE *Comment rendre les rétrospectives moins ennuyeuses*

risques limitations du framework LES ARTEFACTS SPRINT BACKLOG SPRINT BURNDOWN

⑧ PHOTO GROUPE SHU-HA-Ri *Equipe Très Fatiguée* GESTION RESSOURCES *CASCADE FALLS DE SCRUM* PRODUCT BACKLOG REFINEMENT *AND CONSULTANCE EN MOND DU PROJET* STATUT POUR LES PROJETS TRANSVERSAUX *(ASIEUJ 2020 TEAM)*

TESTING: REGRESSION: INTEGRATION: DEPENDANCES SPRINT EMAILS FB FORM CERTIF

CONCLUSION TESTS DE REGRESSION EN AGILE OUTILS PRATIQUES

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.

En résumé...



Avant Scrum...



Après Scrum !