

# Formation Certified ScrumMaster GDF Suez - 4 & 5 Décembre 2014



[@BrunoSbille](https://twitter.com/BrunoSbille) - [brunosbille.com](http://brunosbille.com)





# Bruno Sbille

Coach et Formateur Méthodes “Agile”

Email: [bruno.sbille@gmail.com](mailto:bruno.sbille@gmail.com)

Mobile: +32 491 05 05 59

Blog: [brunosbille.com](http://brunosbille.com)



# FORMATION CERTIFIED SCRUM MASTER

425 DEC.

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

GDF - SUEZ



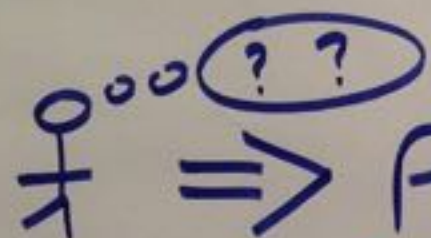
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ HORAIRES ☐ BASES

☐ SCRUM PAR SCRUM

☐ CERTIFICATION PRESENCE

PARTICIPATION

☐   $\Rightarrow$  PARKING

☐ FR / EN

☐ 

☐ SUPPORTS

☐ PHOTOS

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FOCUS

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



# PRODUCT BACKLOG



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



## SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ 😊

DÉBUT  
DU COURS

TOUR  
DE  
TABLE

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

FORMAT  
USER  
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET

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



①

②

③

④

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



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





PRINCIPES DE COLLABORATION

SCHEM IN SCHEM

FORMES BASES

CERTIFICATION

100% PATIENTS

FR/EN

SURVEILLANCE

PHYSIQUES

RESPECT

COURAGE

ENGAGEMENT

OUVERTURE

FORUM

LA DIVERSITE  
EST ASSURER LES MEMES  
CHANCES A TOUS

écoute  
disposition

27 28

1917 - 2017

NOUVEAU





## GROUND RULES

OPEN & HONEST

I WILL TRY TO SAY  
WHAT YOU THINK

RESPECTFULLY

I AM HERE

ACTIVELY

NDA





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.



MIEUX GÉRER  
UN PROJET

PROD. OWNER  
MIEUX COMPRENDRE  
LES INTERACT  
ENTRE LES PARTIS

PROD. OWNER  
MIEUX PRIORISER  
LES DIFFERENTS  
PROJETS









# FLEUR

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ

Comment faire  
un burn down  
charte

ELABORER UN  
BACKLOG NI  
TROP, NI TROP  
PEU

FAIRE UN SPRINT  
PLANNING

TRAVAILLER SUR  
LA NOTION DE BONE

Documentaire  
Spécification de  
besoin

ENTANT QUE P.O.  
SE VEUX MEUX  
AMELIORER MES  
CONNAISSANCE POUR  
LA CERTIF

ENTANT QUE  
DSI GOUVERNANCE  
JE VEUX PERFECTIONNER  
MA CONNAISSANCE DE  
SCRUM  
POUR MEUX EVANGELISER

ENTANT QUE TALENT  
JE VEUX DEVELOPPER  
RENFORCER DES  
COMPETENCES EN  
GESTION DE PROJET  
DEVELOPPEMENT

QUELLE EST LA  
BONNE GRANDEUR  
DU SPRINT  
BACKLOG

ENTANT QUE P.O.  
SE VEUX MEUX GERER  
LE FLOW DE TRAVAIL  
ENTRE LES DIFFERENTS  
STAKEHOLDER POUR  
AMELIORER LA QUALITE  
JE VEUX MEUX  
COMPRENDRE LES  
STAKEHOLDER POUR  
AMELIORER LA COMMUNICATION

ENTANT QUE P.O.  
SE VEUX COMPRENDRE  
LA PRIORITISATION  
POUR ETRE PLUS

Pouvoir définir  
un "Definition of Done"  
pour mon projet

Spécification  
Documentaire

Nb minimum  
des personnes  
de l'équipe  
Scrum

DEFINITION DES  
BESOINS EN  
SCRUM AVEC ?

SCRUM  
ET  
CULTURE  
D'ENTREPRISE

Documentaire  
Spécification de  
besoin

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



# A FAIRE

# EN COURS

# TERMINÉ

En tant que : coach digital  
Je vise : approfondir mes connaissances en SCRUM / agile  
Afin : de m'assurer d'être prêt pour mon travail  
- partager ces valeurs avec mes collègues

En tant que : resp.  
E-marketing je veux apprendre la gestion des réunions avec la philosophie SCRUM

En tant que : chef de projet  
Je vise : m'assurer d'avoir tous les éléments de mon projet de gestion d'équipe

ENTANT QUE : RESPONSABLE  
JE VEUX TRAVAILLER AVEC LA METHODE SCRUM  
AFIN DE PERMETTRE UNE BONNE COLLABORATION SUR LES PROJETS

ENTANT QUE : RESPONSABLE  
CONTENU MARKETING  
JE VEUX : STRUCTURER MES ACTIVITES  
AFIN DE : ATTEINDRE MES OBJECTIFS





# 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"













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

□ UNE EQUIPE



UN MAX  
DE POINTS

□ TOUT LE MONDE TOUCHE

□ A TERRE = PERDUE

□ PAS AU VOISIN DIRECT

□ "AIR-TIME"

□ DEBUT = FIN

TIMING

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

7	10	12	16	16
8	13	13	6	25

Après un premier sprint à "8" point l'équipe à pu apprendre de son expérience et passer à 25, et ce en 30 minutes de travail en commun !



# DEBRIEF BALL POINT

④

ECOUTE

GESTION TPS

RÉDUIRE  
DISTANCE

# les IDÉES

COM (PRÉVOU)

"C'EST  
RISQUÉ!"



JEU

D'INFLUENCE

OSER

NOUVEAU

SYSTÈME

INSPECT  
& ADAPT

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](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](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

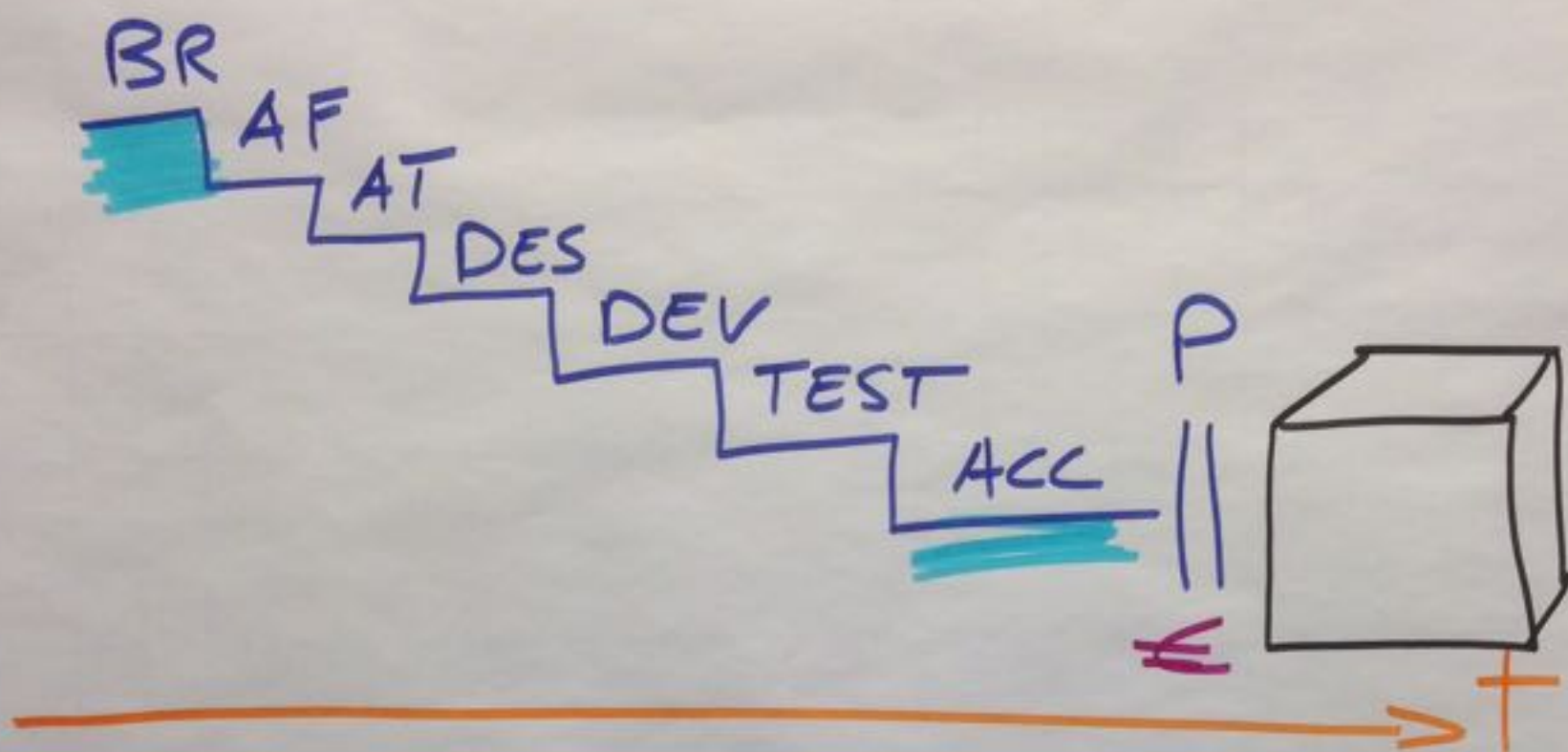
Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.



# Aperçu du “framework” SCRUM

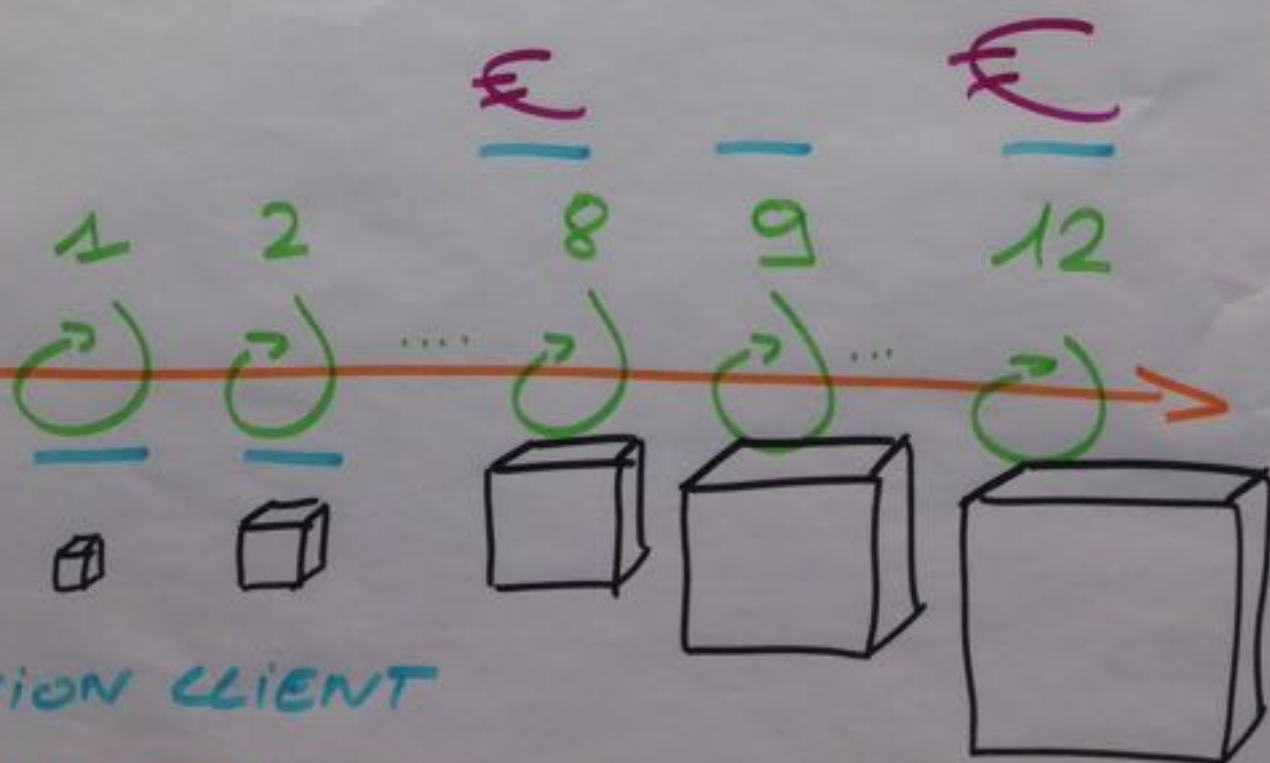


# PLAN DRIVEN



# 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.  
Voir aussi: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cynefin>



# PORTE DU FEEDBACK

TRES BIEN 😊

EFFICACE  
BIEN  
CIBLÉ

CLAIR

PRESEN-  
TATION  
BONNE

PRESENTATION  
DE LA  
FORMATION  
ET DE LA  
SÉANCE

Bonne note  
du JURY  
Rue de  
la France  
10000  
Paris

PRÉSENTAT\*  
NON FIGÉ

ÉCOUTE  
BONNE

INTERACTIF

INTERACTIF

OK



A AMÉLIORER



à 7:  
Nathalie de  
la formation  
24-25

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

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





# LES 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





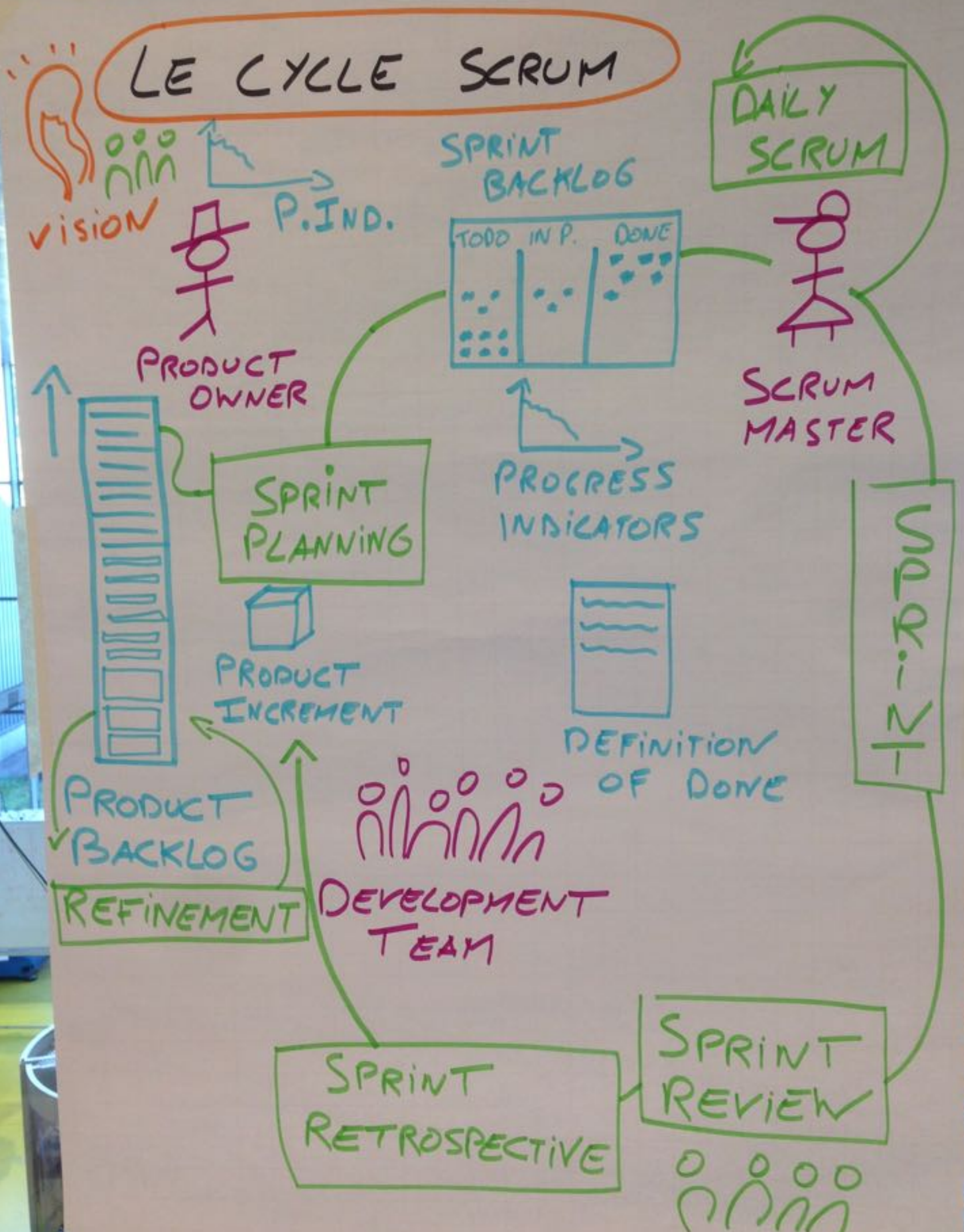












Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.



VISION

Product Owner

PRODUCT BACKLOG

SCRUM MASTER

Sprint planning

SPRINT BACKLOG

Sprint

Product backlog refinement

Development team

PROGRESS INDICATORS

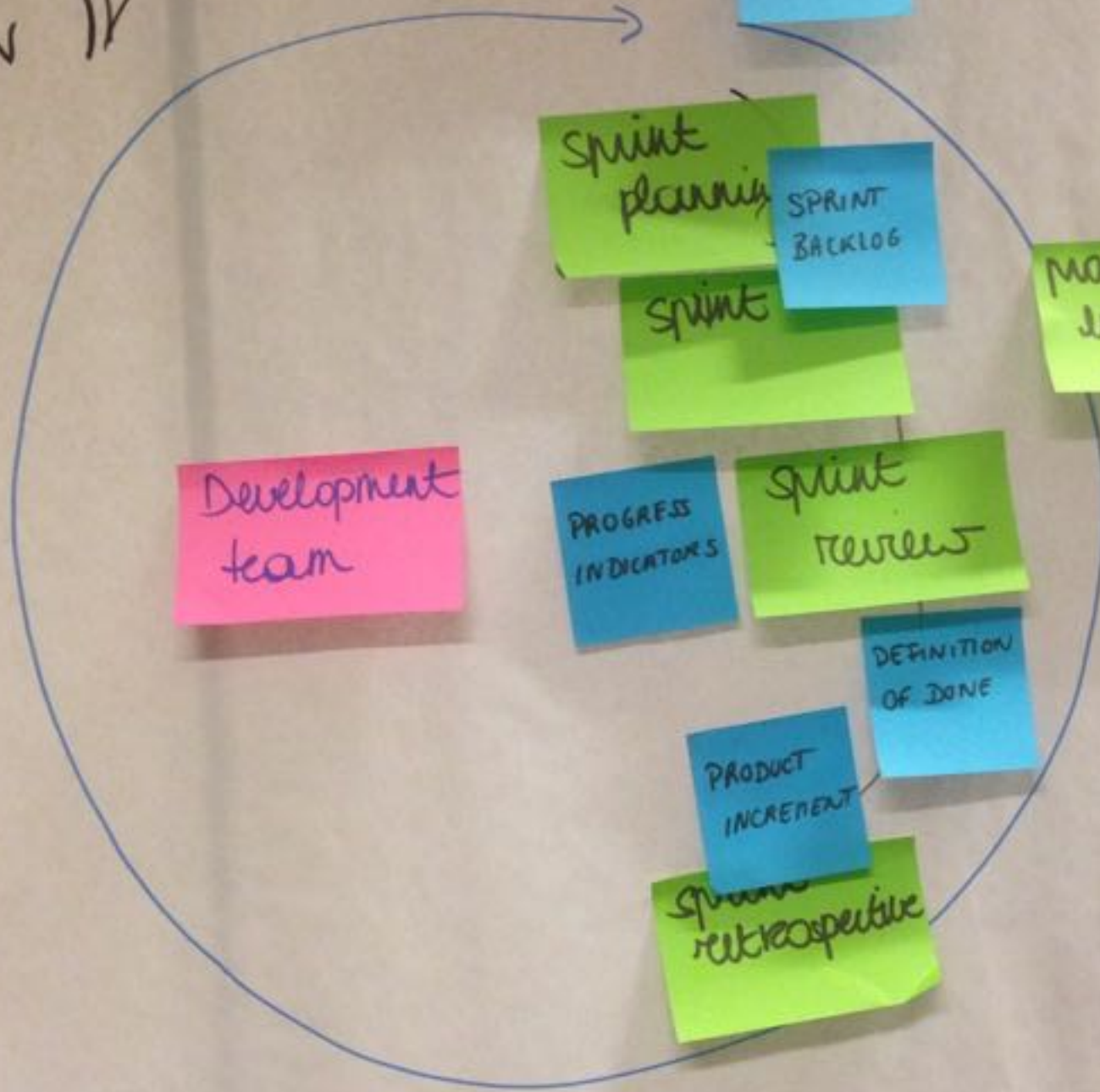
Sprint review

Daily scrum

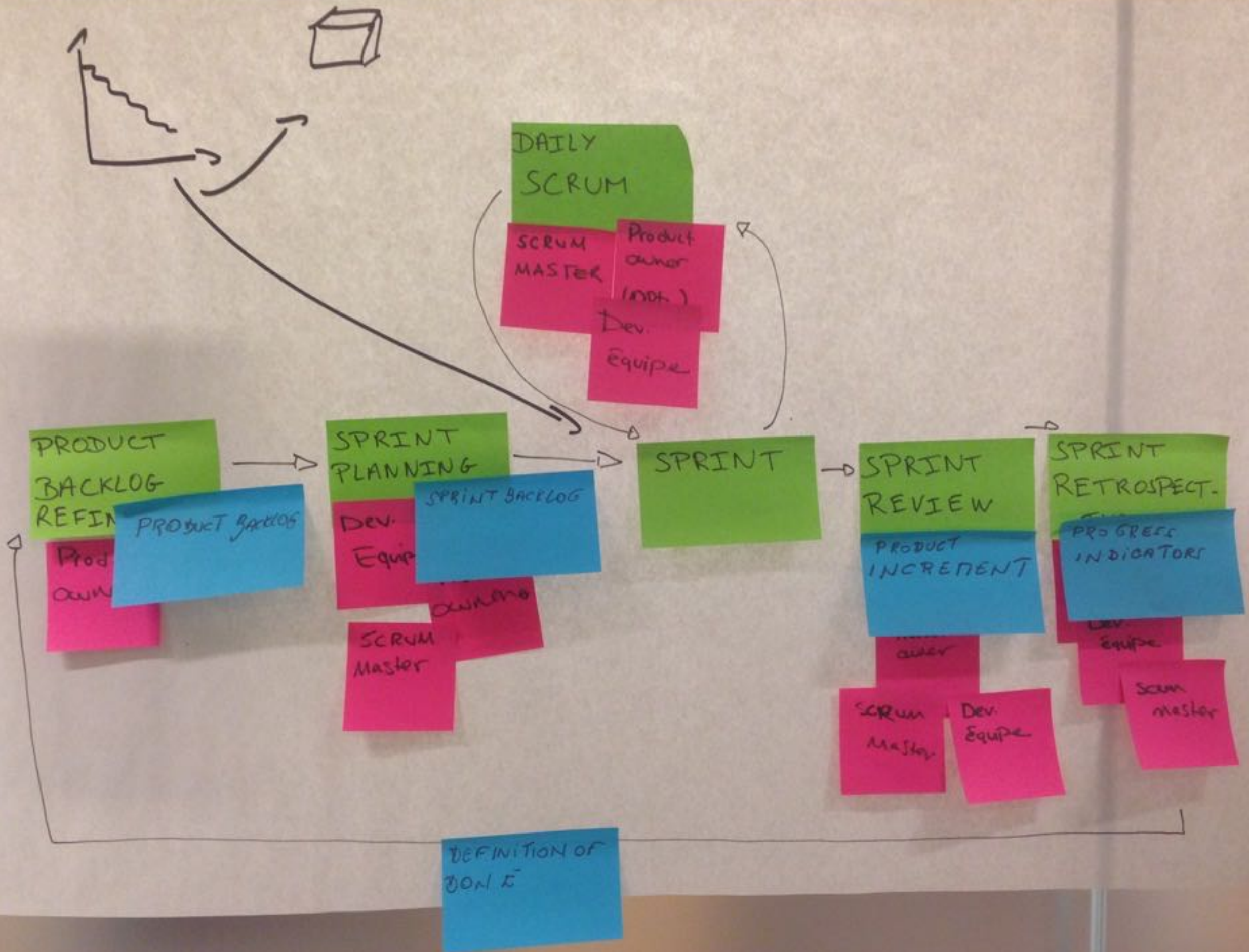
DEFINITION OF DONE

PRODUCT INCREMENT

Sprint retrospective





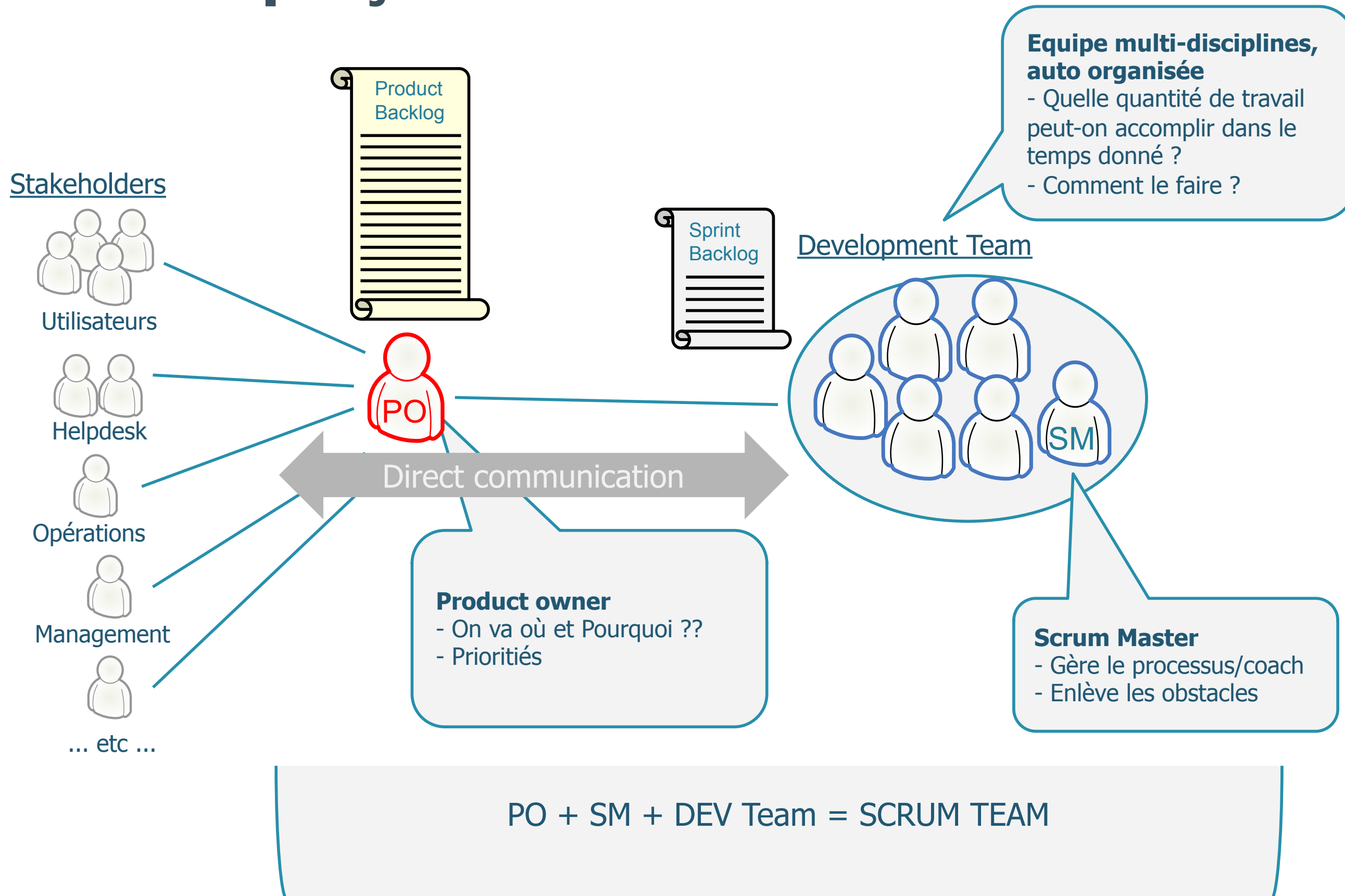




Les différents rôles



# Scrum aperçu des différents rôles





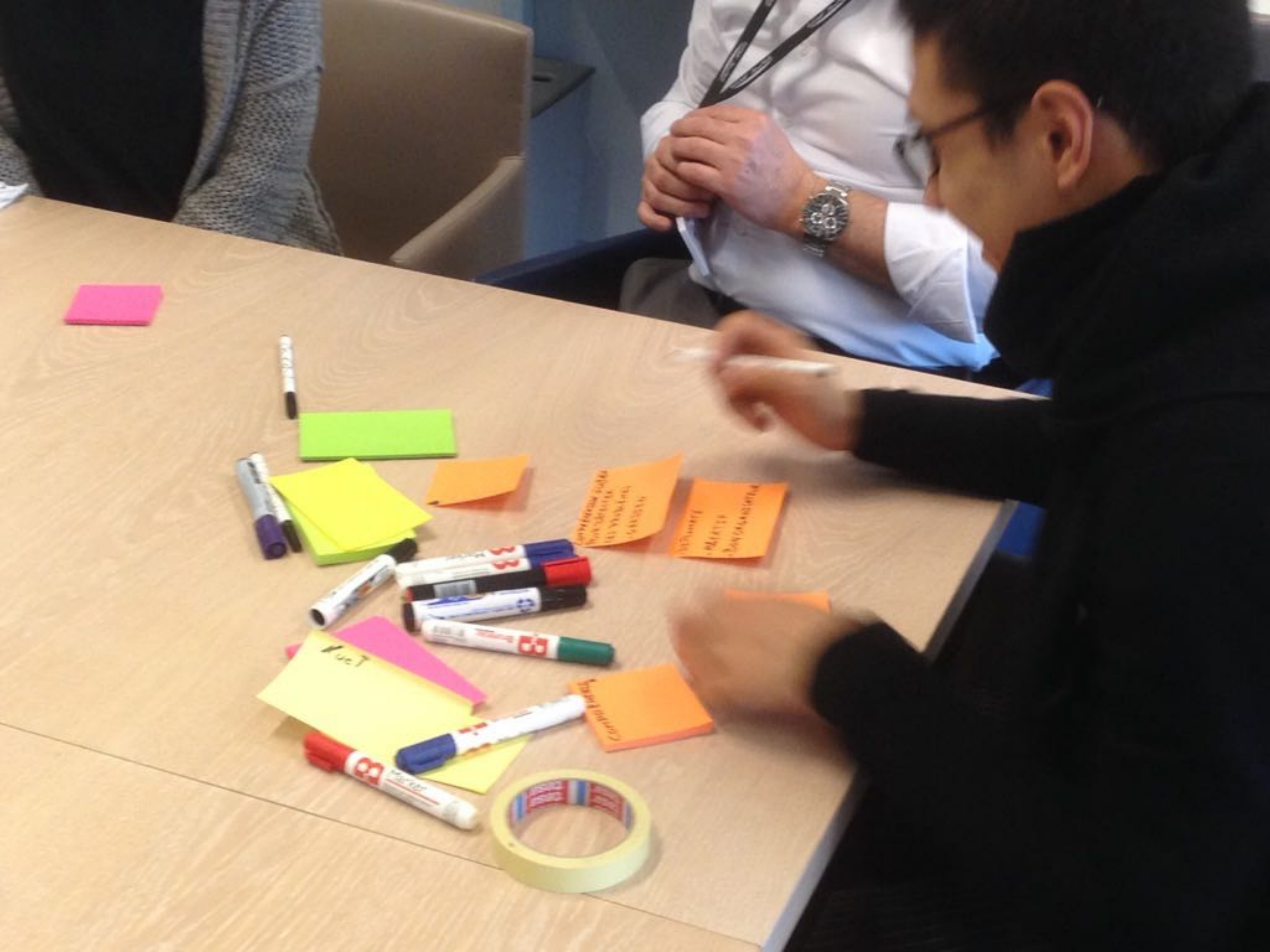


Nous introduisons ensuite les trois grands rôles: Product Owner, Scrum Master et la Development Team. Chaque groupe va discuter des qualités nécessaires pour bien assumer de ces rôles.











# SCRUM MASTER



☐ RESPONSABLE MISE EN PLACE SCRUM

☐ COACH / FACILITATEUR

☐ ENLÈVE OBSTACLE

☐ SUPPORT P.O.  
DEV. TEAM  
ORGANISATION

COMPRÉHENSION GLOBALE  
POUR DÉTECTER  
LES PROBLÈMES  
- GARDIEN

- DIPLOMATE  
- ALERTIF  
- BON ORGANISATEUR

à l'écoute

SM  
Bon coach  
- directif  
- encourage  
(soft skills)

SM  
- Savoir dire  
"non"

SM (myths !!)  
Bon background  
technique

SM  
Protecteur de  
son MEUTE !!

people  
mgt skills

SM:  
BIEN REPRENDRE  
LES RÔLES



# 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

☐ RESPONSABLE PBL

- VISIONNAIRE  
- RÉALISTE  
- MAÎTRISE MÉTIER  
- PRÉSENT  
- PÉDAGOGIQUE

Sens de  
réalités

creative/  
innovative

DECSIF

Po  
organisé

Po  
vision  
écrite

Po:  
VALIDER  
EFFICACEMENT  
LES AVANCÉES  
DES ACTIONS  
POUR NE PAS  
BLOQUER LATENT

Po:  
DEFINIR UN  
PBL QUI PREND  
EN COMPTE TS  
LES ASPECTS DE  
L'ACRUTEM

Po  
Ecoute  
"bienveillante"

Disponible

esprit  
synthèse

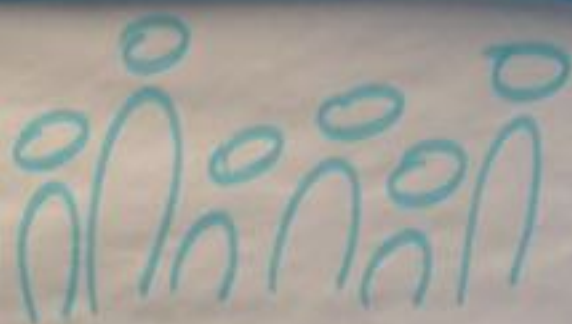
MANDAT



# 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

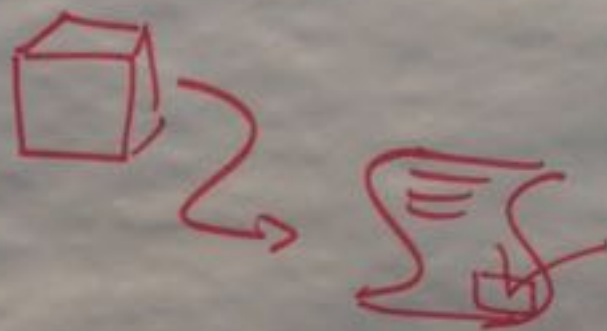


□ Multi-Skills [5, 9]

□ Auto-Organisés

□ "COMMENT"

□ Réalisent



DEMANDEUR

Autonome

- COMPÉTENCE TECH.  
- PRO. ACTIF  
- TEAM SPIRIT  
- COMPLÉMENTARITÉ

NEW TEAM

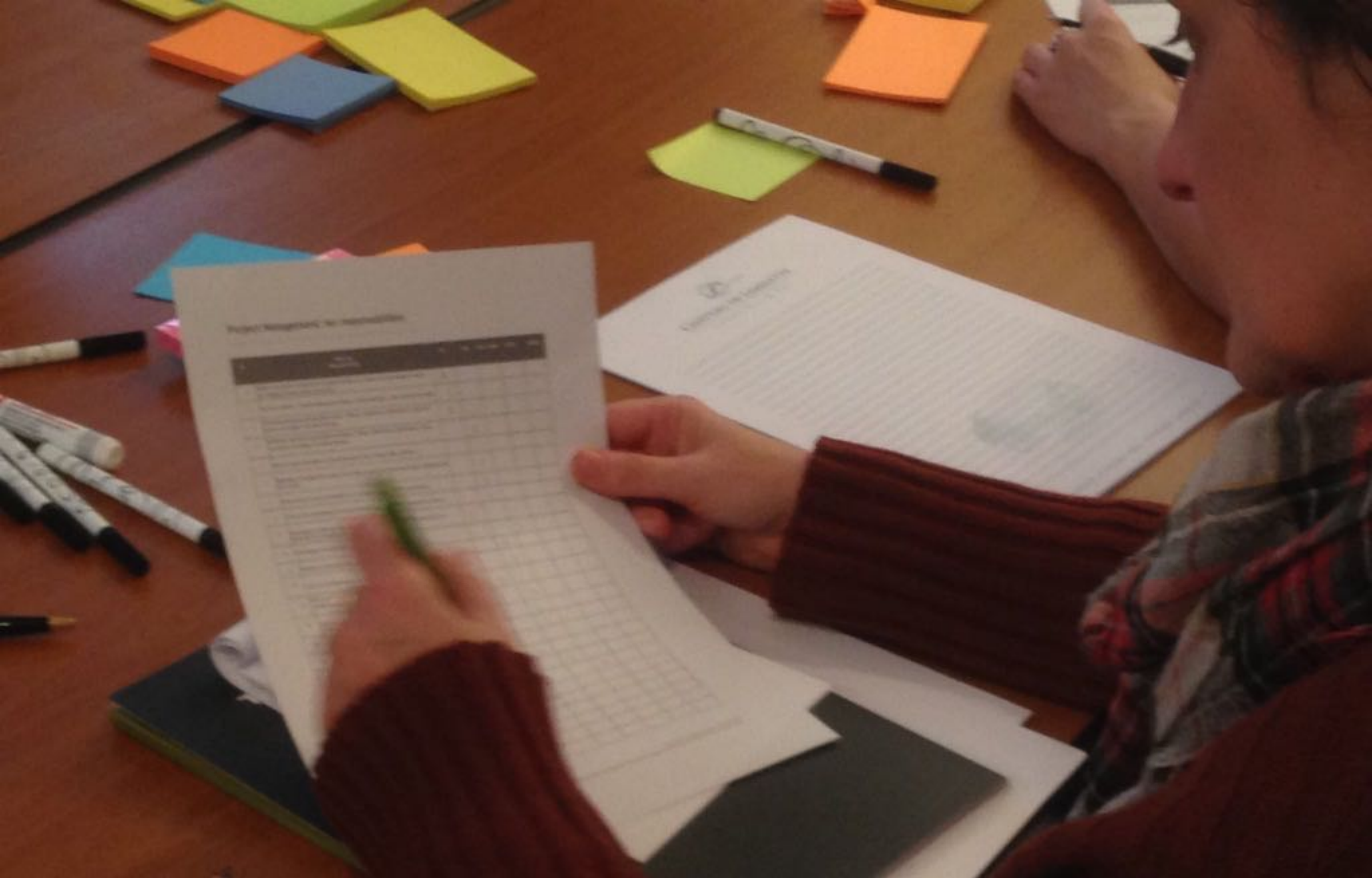
- Envie de partager et de faire progresser l'équipe

team player



# 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.



# APPLIQUER SCRUM

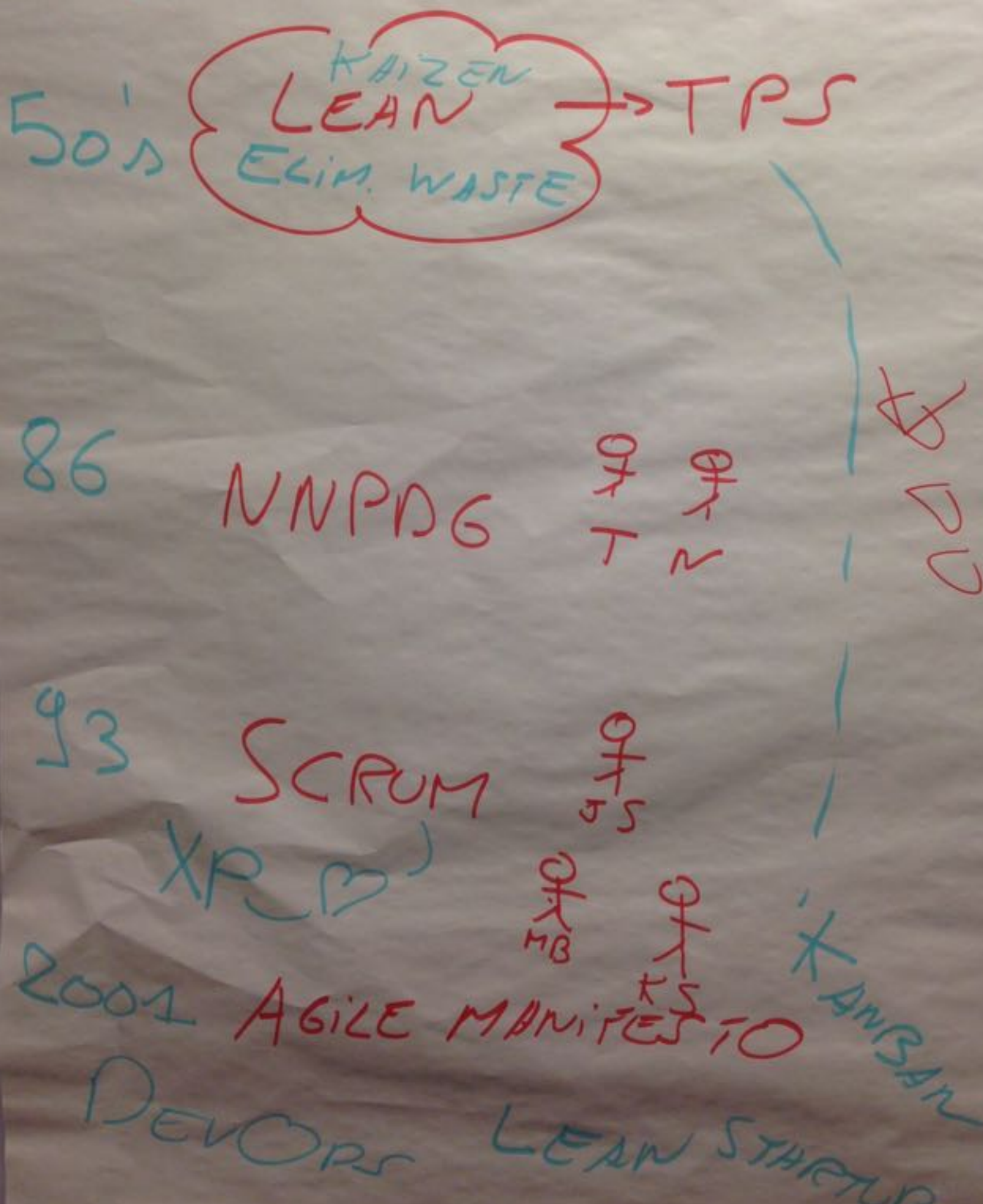
SHU - HA - RI

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.

# 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



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

Meilleure  
Compréhension  
des besoins

Esprit  
d'équipe -  
Collaboration

Ensemble de  
règles

↑ Qualité du  
produit

TRAVAIL  
EN  
SÉQUENCAGE

SOUPLESE

VISIBILITÉ  
DE L'ÉVOLUTION  
+++

SATISFACTION  
PLUS GRANDE

Améliorer  
productivité  
et processus

Avoir plus  
de retours  
d'expériences  
rapidement

Gérer  
Équipe

POINT  
JOURNALIER

POINTS  
ADMINISTRATIF

INTERACTIF

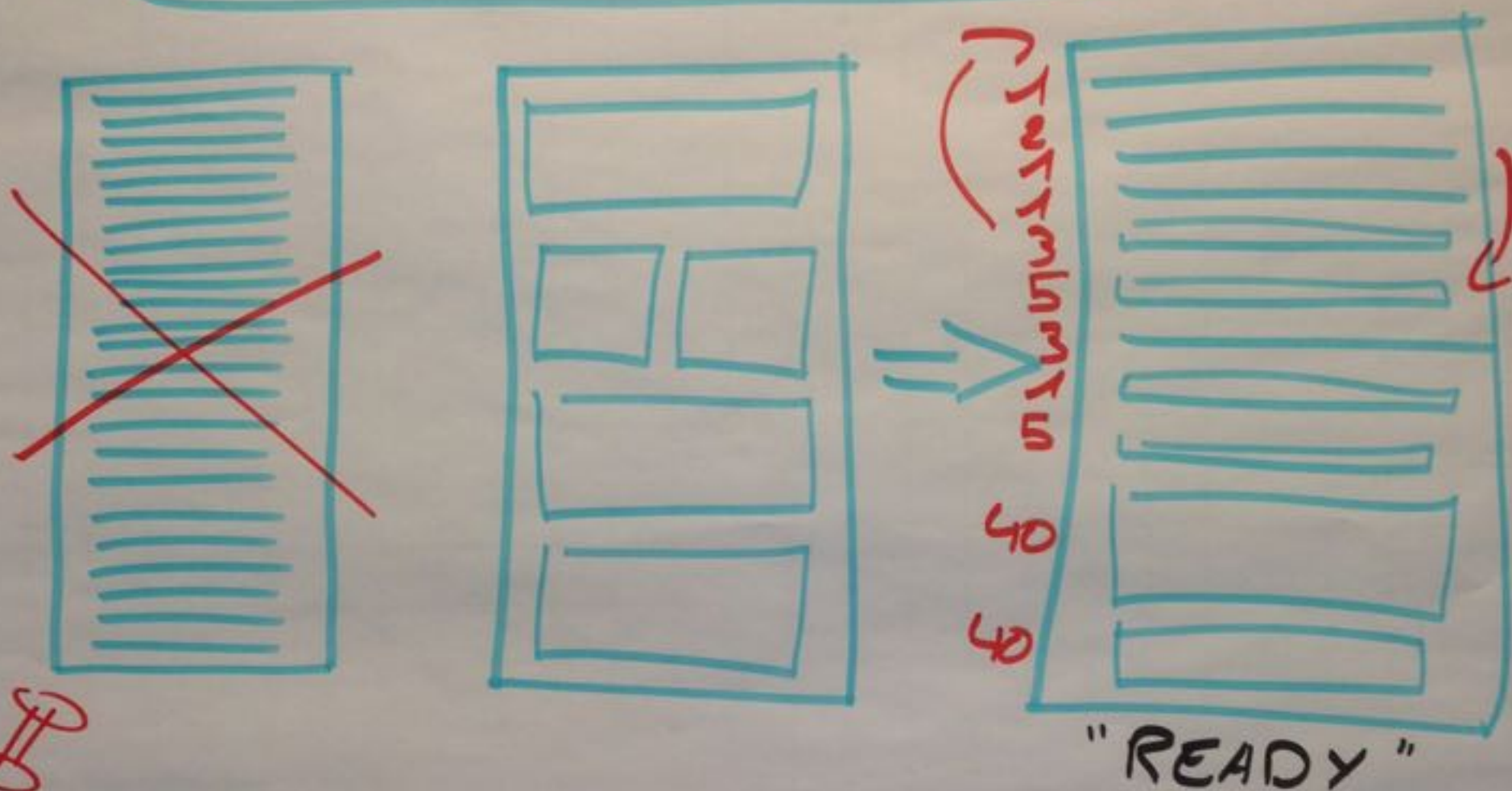
# Bénéfices de SCRUM

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



# Le Product Backlog

# PRODUCT BACKLOG



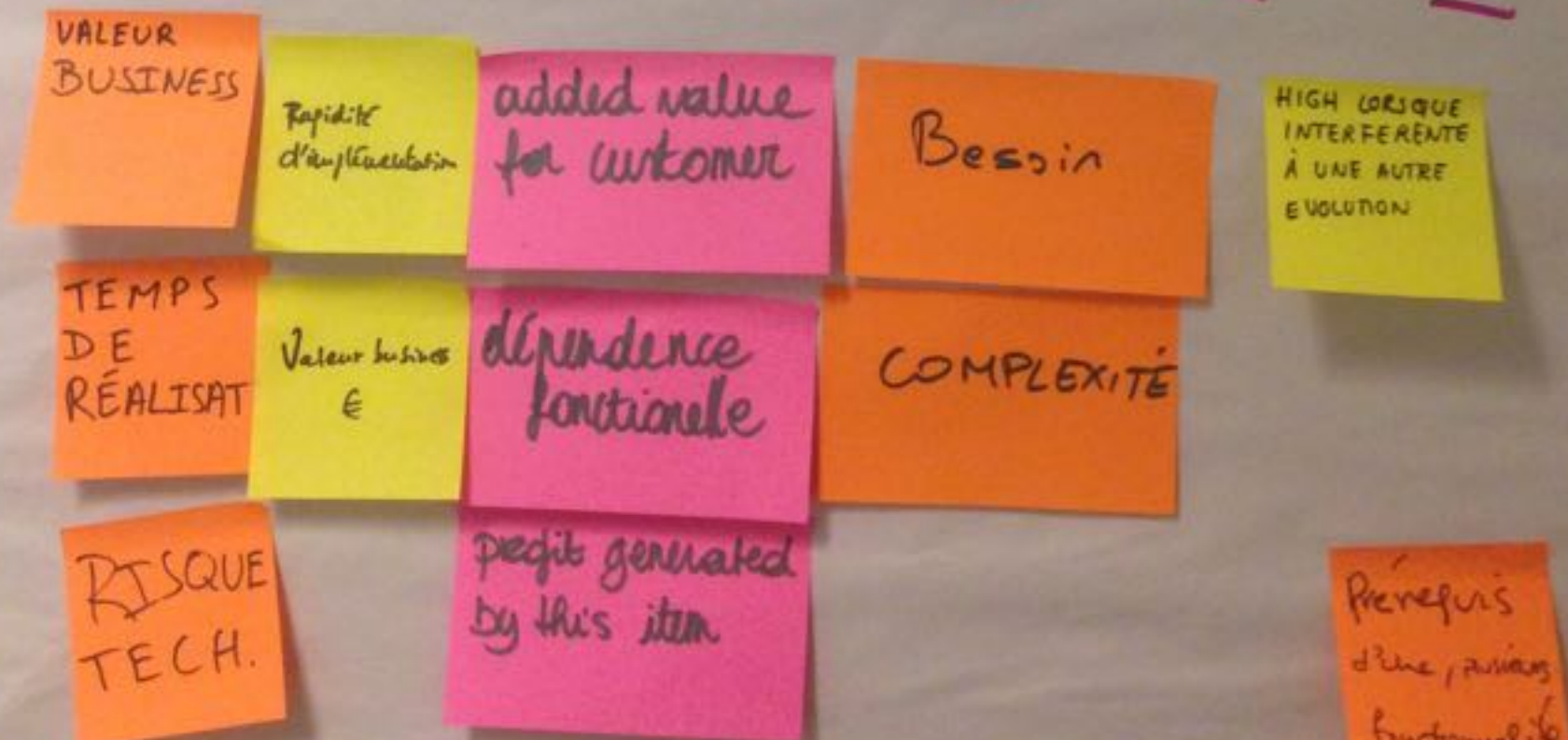
DÉTAILLÉ  
ESTIMÉ  
EMERGENT  
PRIORISÉ

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



# ORDONNER PBL

- ☐ VALEUR MÉTIER  $\swarrow$   $\begin{matrix} \text{€} \\ \text{ROI} \end{matrix}$   $\searrow$  .....
- ☐ RISQUES  $\swarrow$   $\begin{matrix} \text{TECH} \\ \text{BUS} \end{matrix}$
- ☐ DÉPENDANCES  $\swarrow$   $\begin{matrix} \text{TECH} \\ \text{BUS} \end{matrix}$
- ☐ COÛT



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



# SCRUM

## QUIZZ

### FLEUR

### BIRTHDAY

Qui est responsable de l'estimation de la charge de travail de l'équipe?

Expliquez le "DEEP"

Quels sont les 5 artefacts du scrum?

Qui planifie et manage les activités quotidiennes de l'équipe?

LA DIFFÉRENCE ENTRE PRODUCT BACKLOG et PRODUCT BACKLOG REFINEMENT ???

Quels 2 piliers des fondateurs du scrum (1993)

LES 4 PRINCIPES DU MANIFESTO!

QUEL EST LE RÔLE LE PLUS TRANSVERSE ?

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



SCRUM

Quiz

FLEUR

BIRTHDAY

|||||

|||||



# Jour 1

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

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



Deuxième Jour



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







PRODUCT  
BACKLOG







SCRUM  
MASTER













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

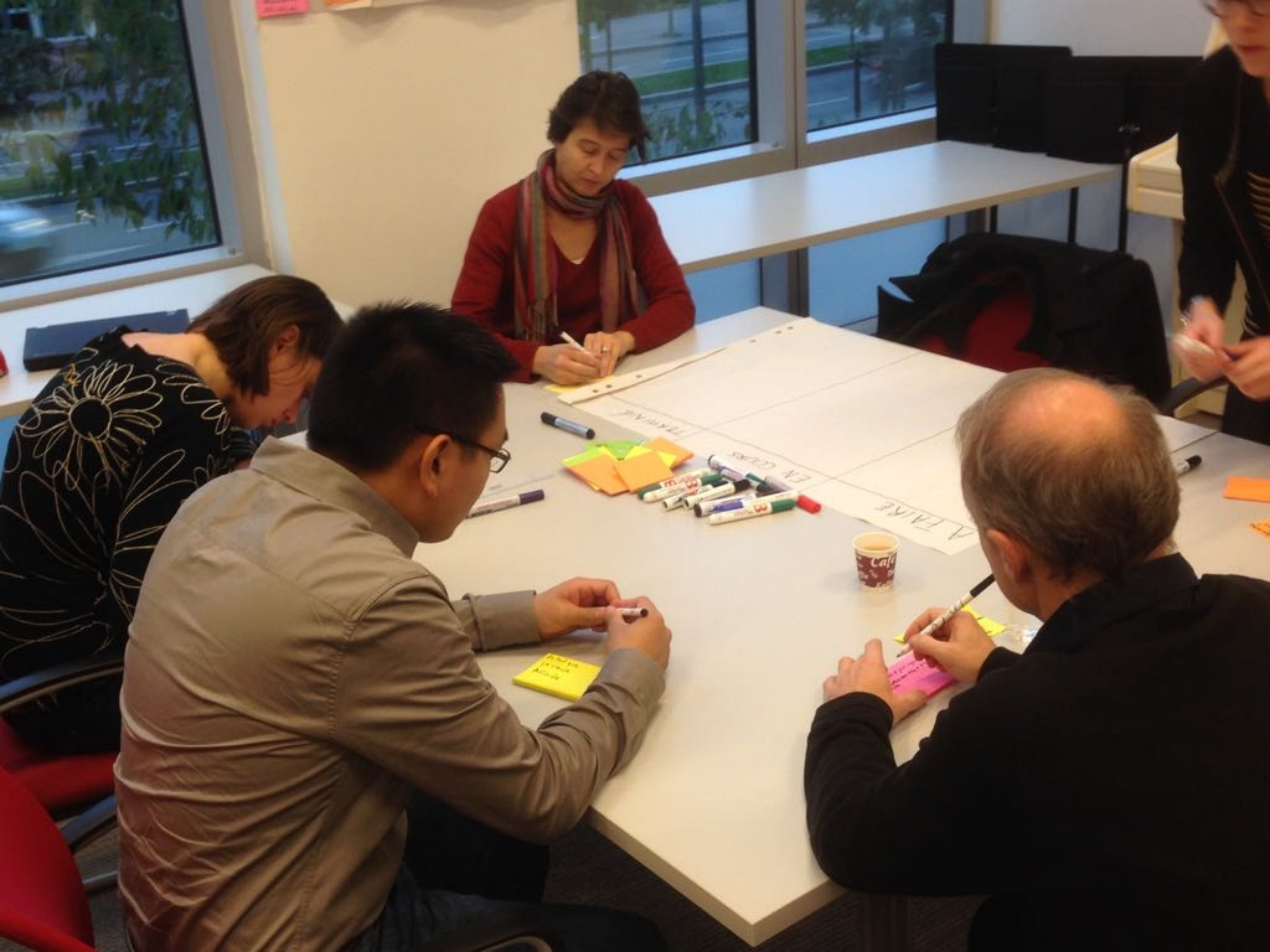






Puis, ils effectuent un “Product Backlog Refinement” de leurs objectifs d’apprentissage.



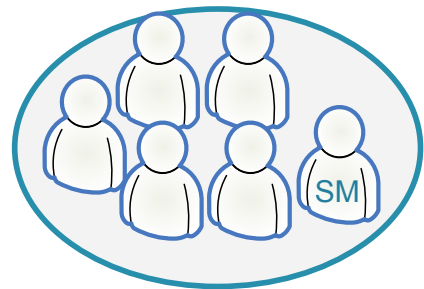




# Estimations et Planification

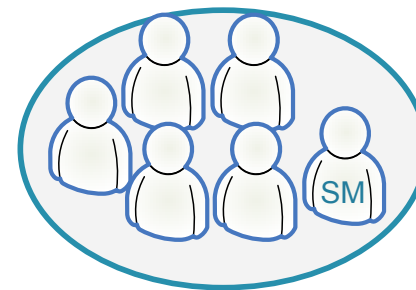
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

- ☐ Kiwi ~~10~~
- ☐ POIRE ~~3~~
- ☐ POMME ~~5~~
- ☐ ANANAS ~~20~~
- ☐ CERISES ~~5~~

0 1 2 3 5 8 13 20  
2 40 100  
+SIMPLE  
+PETIT  
+COMPLEXE  
+GRAND

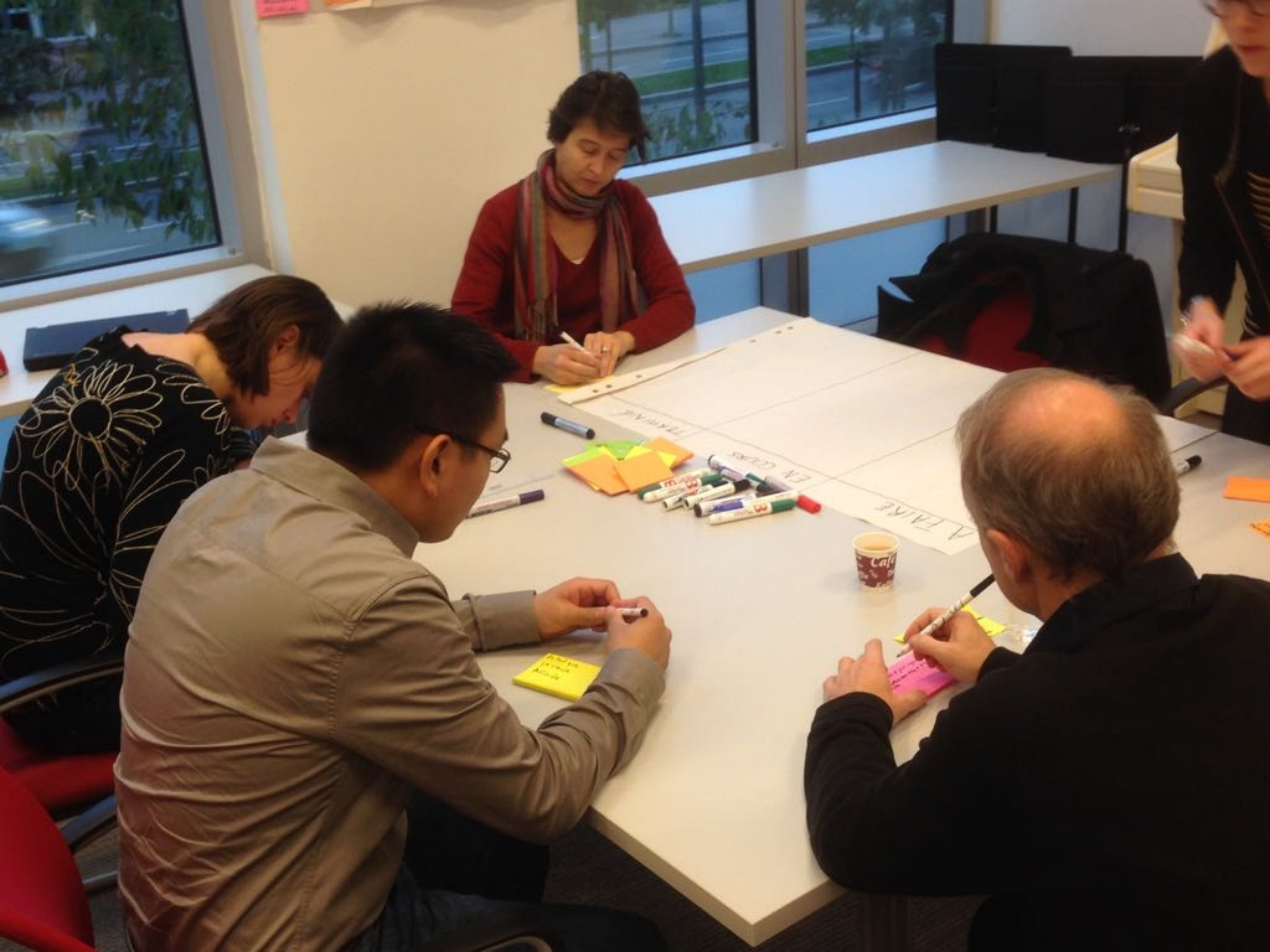
Comment estimer en équipe ? Certainement pas en écoutant celui qui parle le plus fort. Les participants vont expérimenter le poker planning.



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...



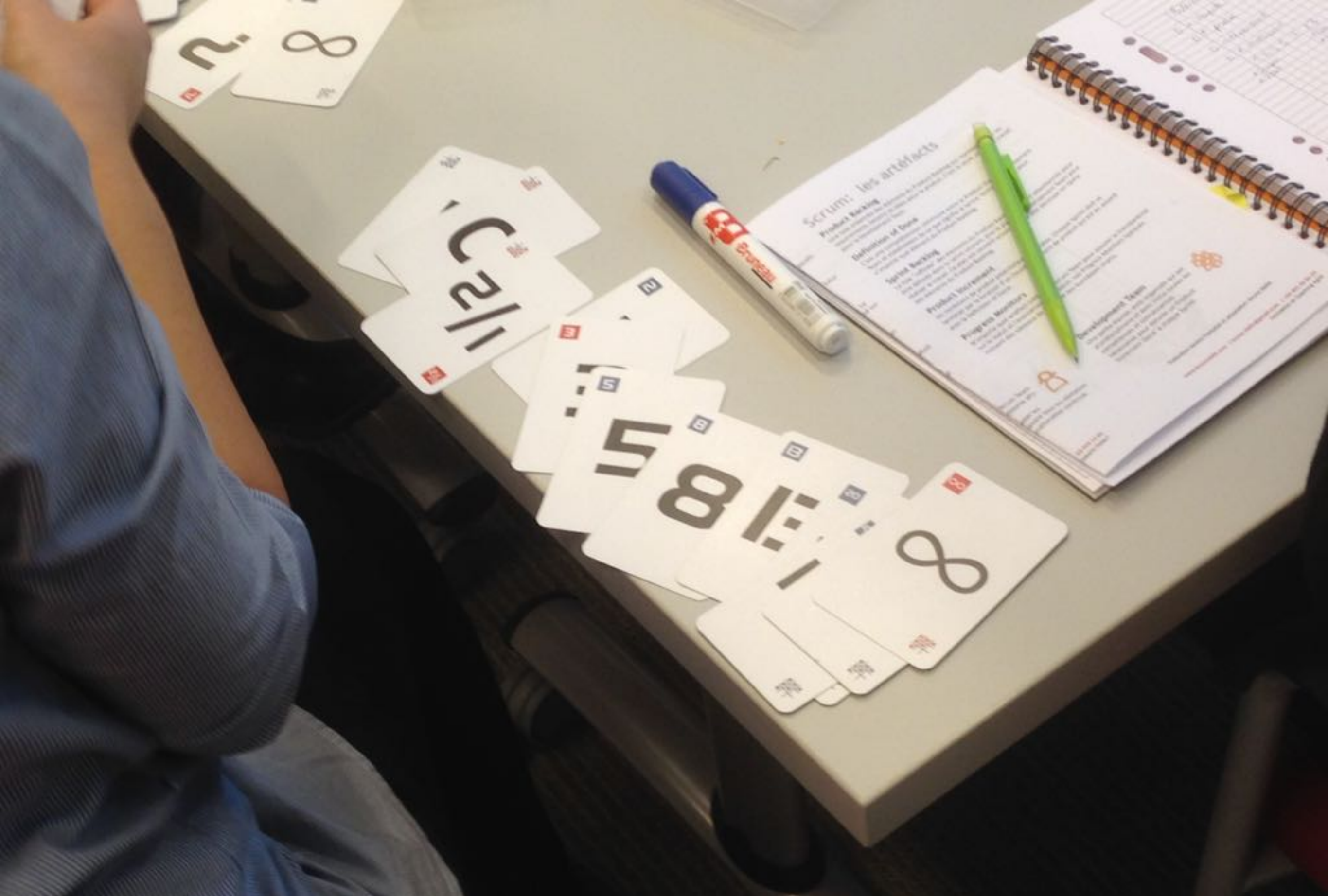












Ensuite l'équipe de développement, vote pour chaque User Story, le processus est animé par le Scrum Master.

























# A FAIRE

En fait, pour...  
à faire...  
à faire...  
à faire...

En fait, pour...  
à faire...  
à faire...  
à faire...

En fait, qui...  
à faire...  
à faire...  
à faire...

En fait, qui...  
à faire...  
à faire...  
à faire...

En fait, qui...  
à faire...  
à faire...  
à faire...

KIWII (5)  
→ POIRE IIII (1)  
PO NNE (3)  
ANANAS  
CERISES III

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



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



# PLANNING POKER

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

⚠ JEUX D'INFLUENCE

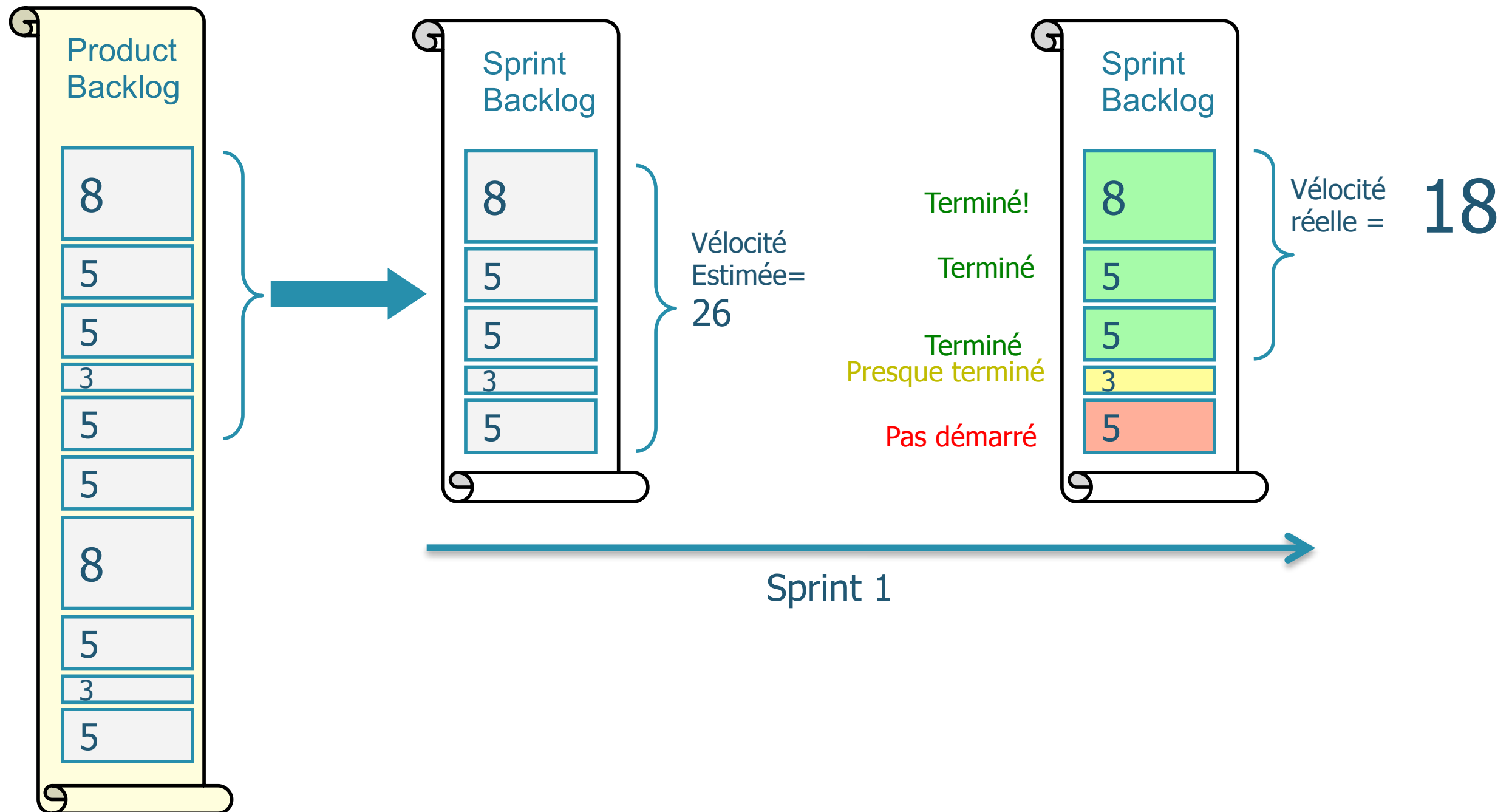
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

# Mesurer la vélocité

Début du sprint 1

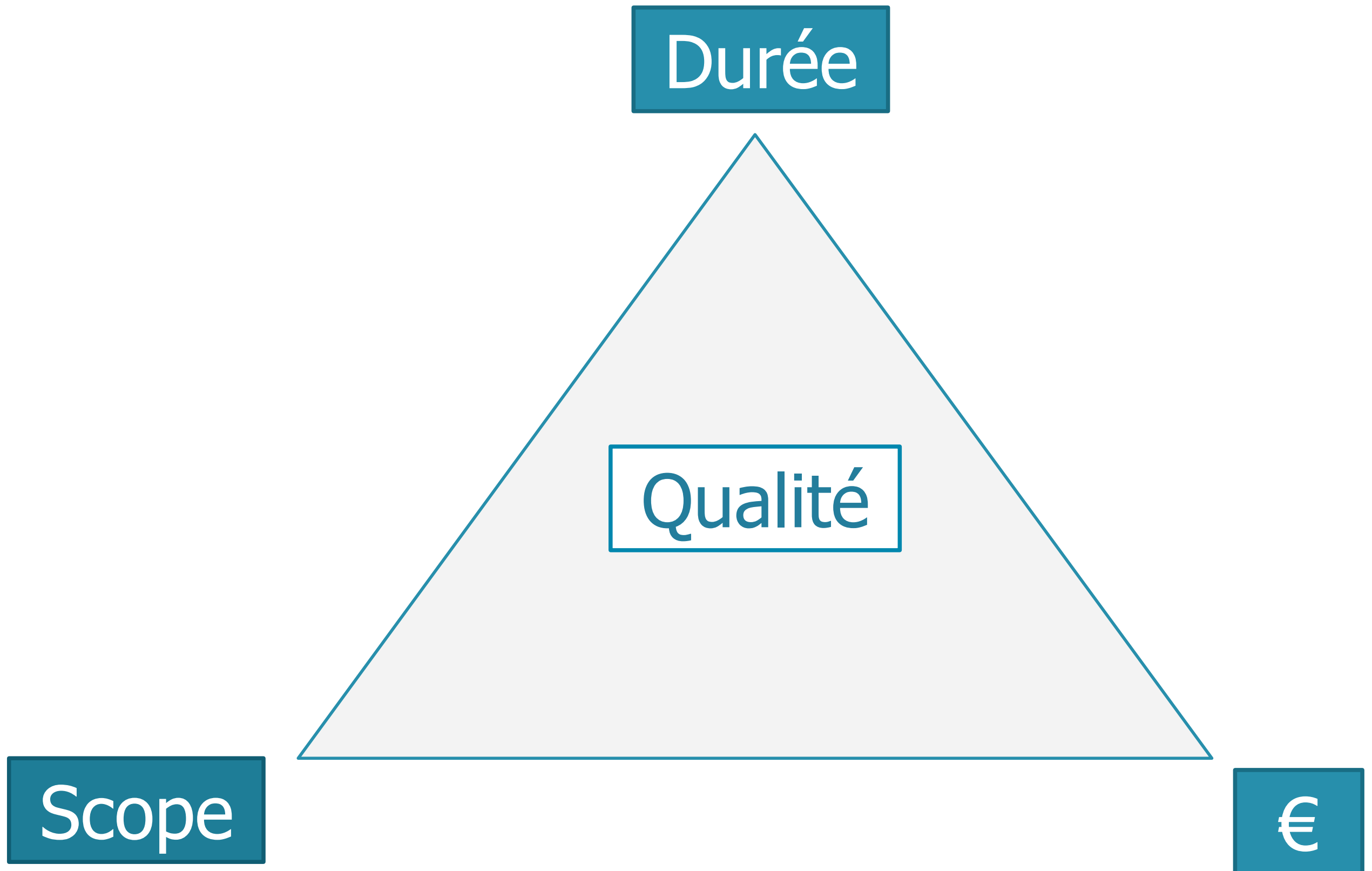
Fin du sprint 1



Source: H. Kniberg



# Les dimensions d'un projet



# Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera  
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

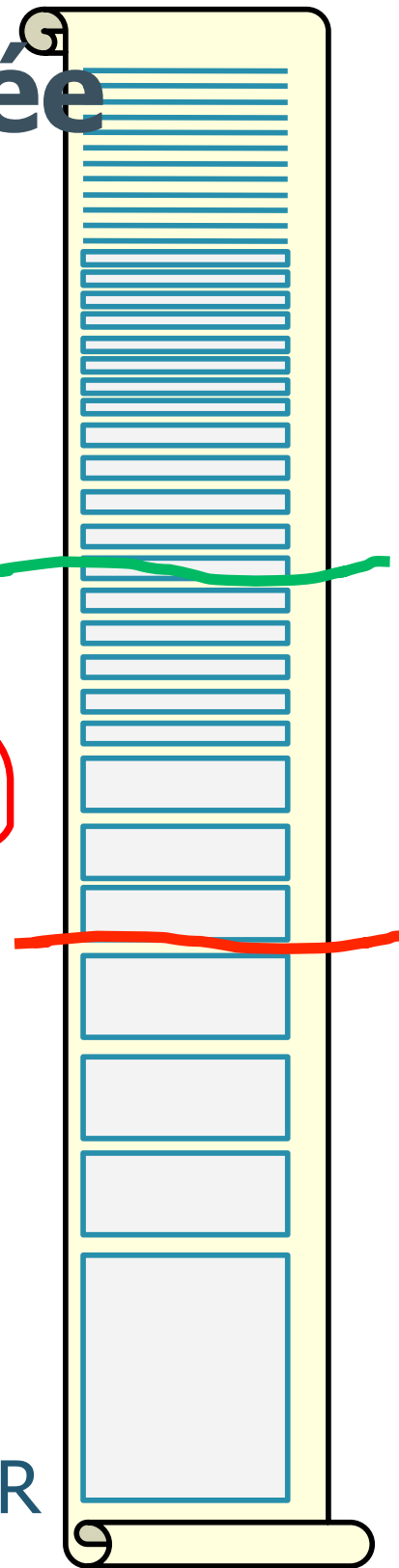
300



400

# Release planning – budget fixe

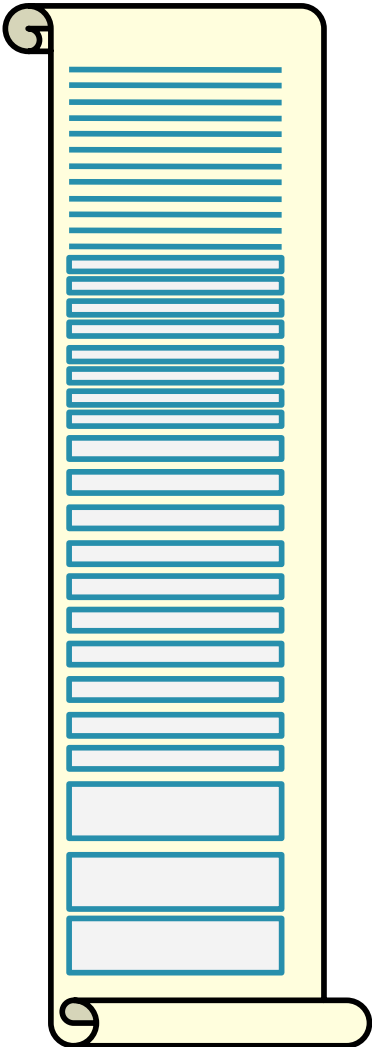
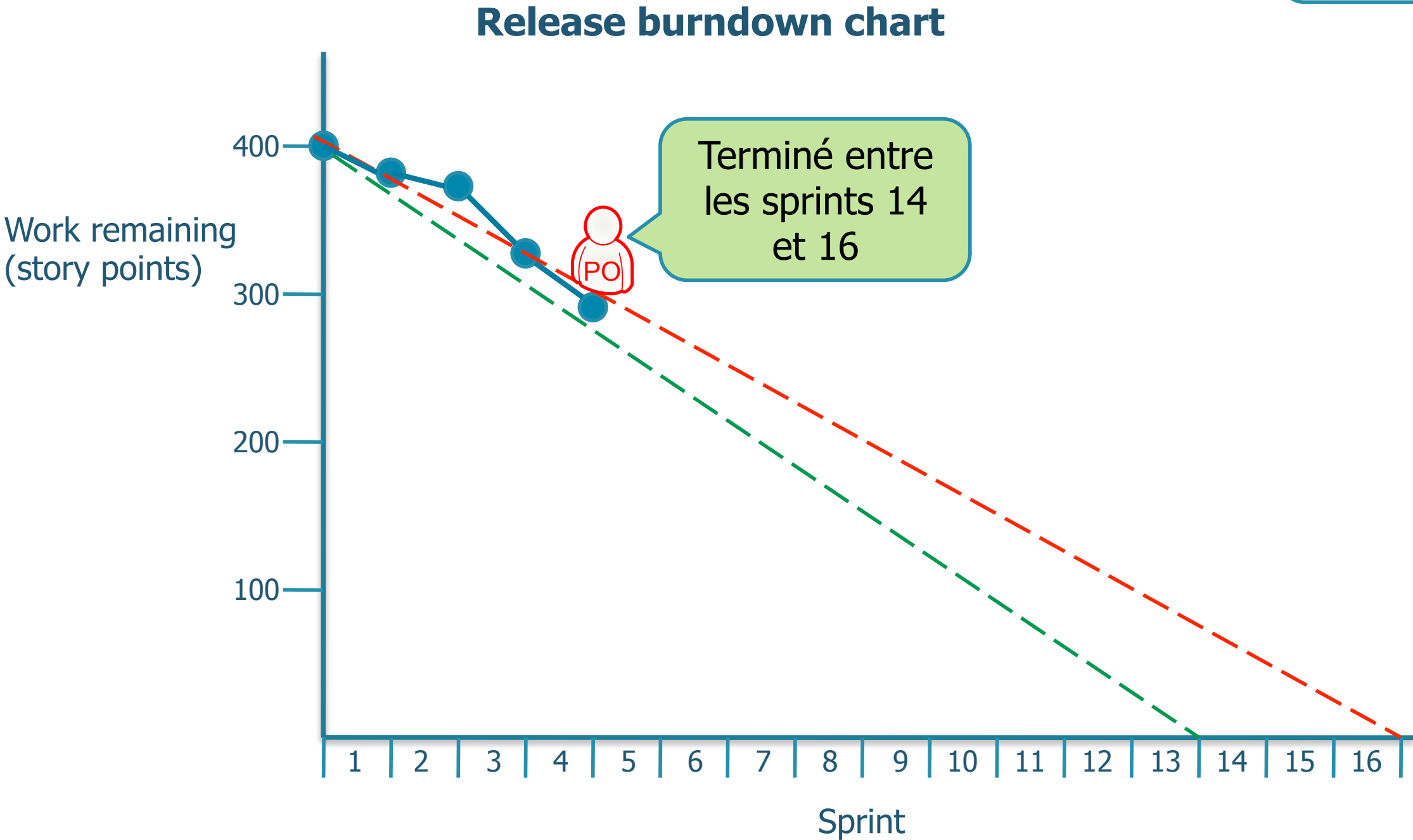
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée





# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



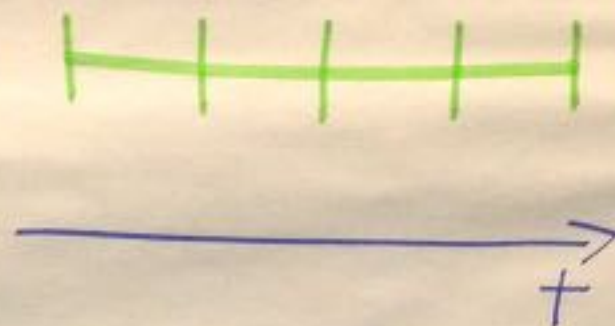
# OBSERVATIONS

- ☐ ON AJOUTE 1  $\varnothing$  DANS  
L'EQUIPE  $\rightarrow$  VÉVOCITÉ CHUTE  
AU MOINS 2 SPRINT
- ☐ AVEC LA CONFIANCE, LE  
CLIENT N'A EN GÉNÉRAL  
PAS BESOIN DE DÉTAILLER  
10 SPRINTS A L'AVANCE



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

The image shows a collaborative workspace where a team is preparing a presentation. Three people are visible: a man standing and pointing at a diagram, a woman sitting and looking at the diagram, and another woman leaning over the table. The table is covered with large sheets of paper, markers, and sticky notes. One sheet is titled 'Daily Scrum' and contains a diagram of a daily scrum cycle. Another sheet is titled 'SPRINT PLANNING' and shows a flow from 'PB' (Product Backlog) to 'SB' (Sprint Backlog) to 'PO' (Product Owner). The team is working together to prepare their support for a presentation.





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

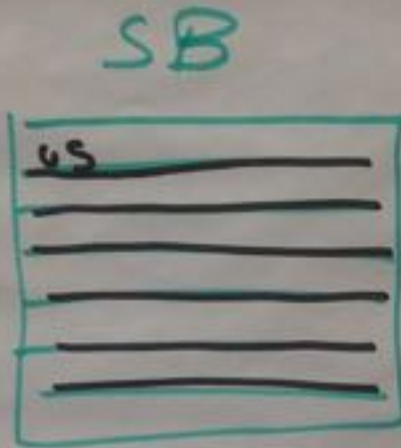
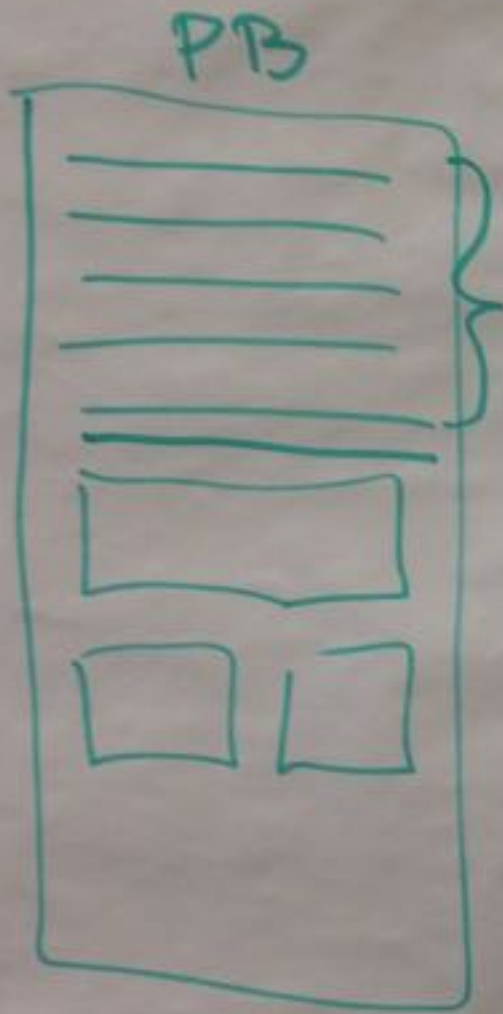


# La première formation porte sur le Sprint Planning

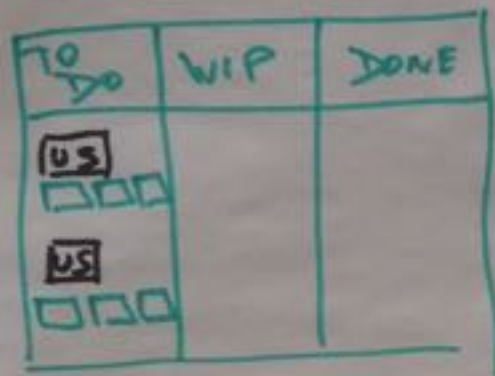




# SPRINT PLANNING



①



TEAM

②



# 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, reprise des formations avec: Le Daily Scrum



# Daily Scrum

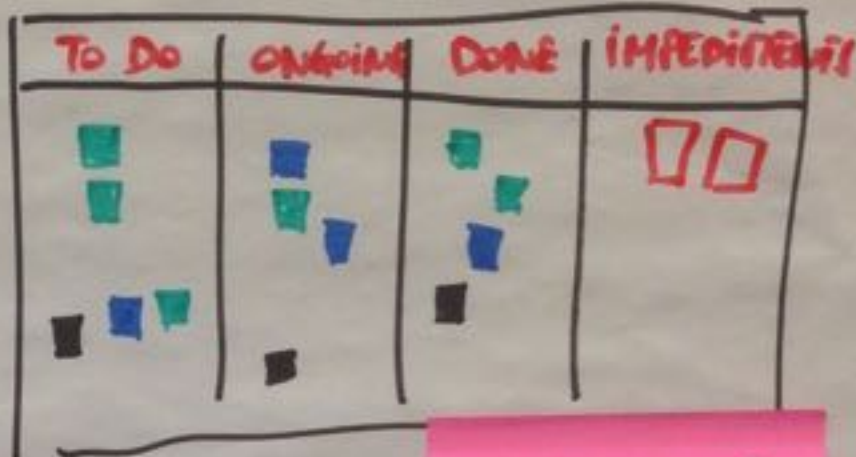



## OBJECTIFS


- ☐ Communication
- ☐ Engagement


## TIMING


- ☐ Max 3' / participant
- ☐ Time keeper



SCRUM MASTER 

PRODUCT OWNER 

DEV. TEAM MEMBER ① 

DEV. TEAM MEMBER ② 

## RÈGLES DU JEU

Stand-up

Communication

Daily

sprint planning items

Respect du temps de parole

engagement

Respect de l'horaire



# 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 ?

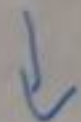
# Maintenant, le Sprint Review



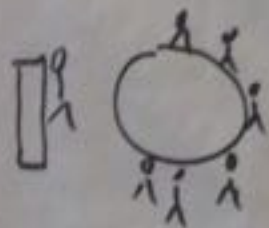


QUOI

DEMO



FIN DU  
SPRINT



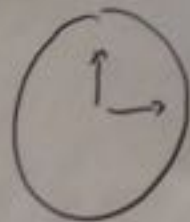
QUI

DEVELOPPEMENT  
TEAM

STAKEHOLDERS  
  
PO  
  
SM

TEMPS

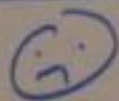
1h / 2h



DO'S & DON'T



- Sujet du Sprint
- Recueillir les besoins



- Ne pas débiter / parler sujet

SPRINT

REVIEW

# 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



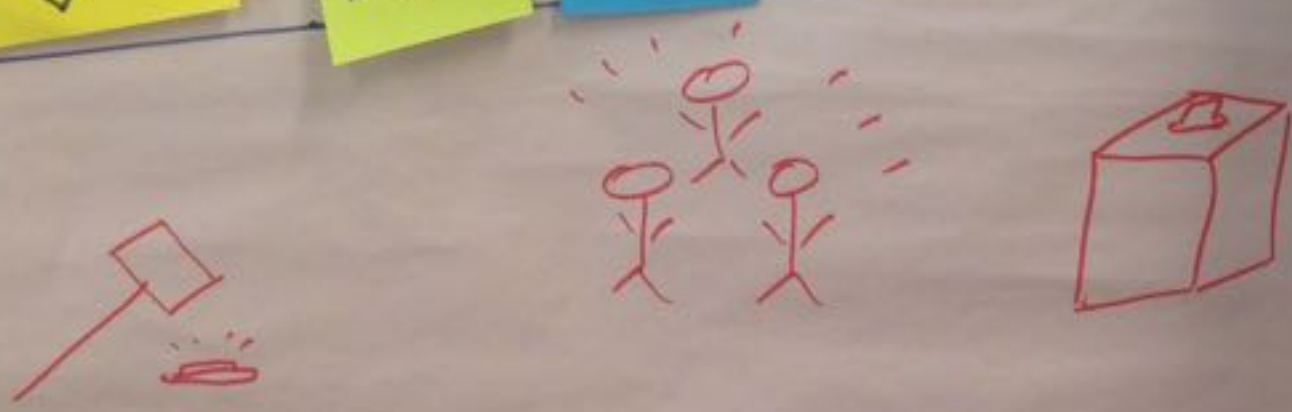
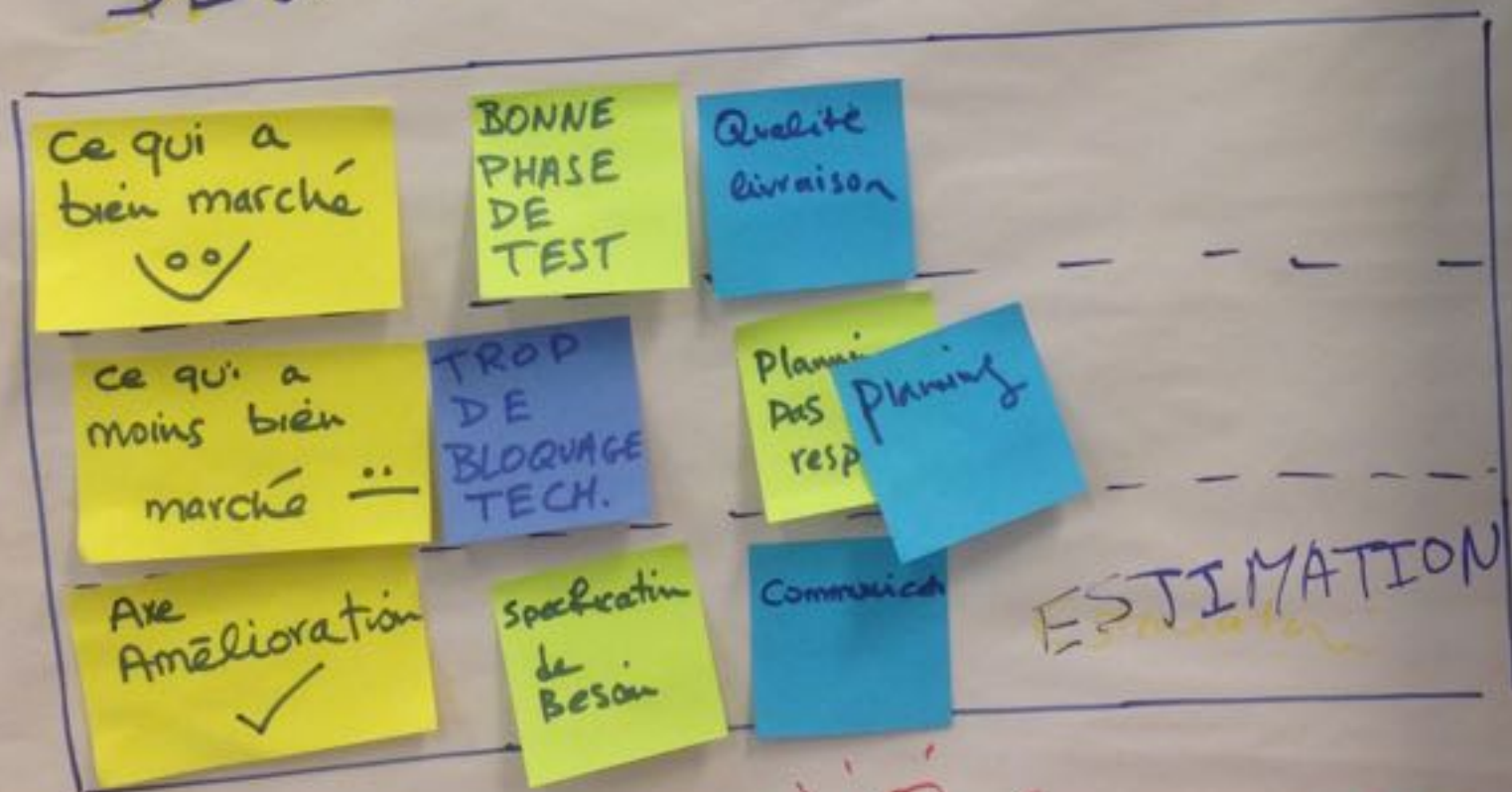
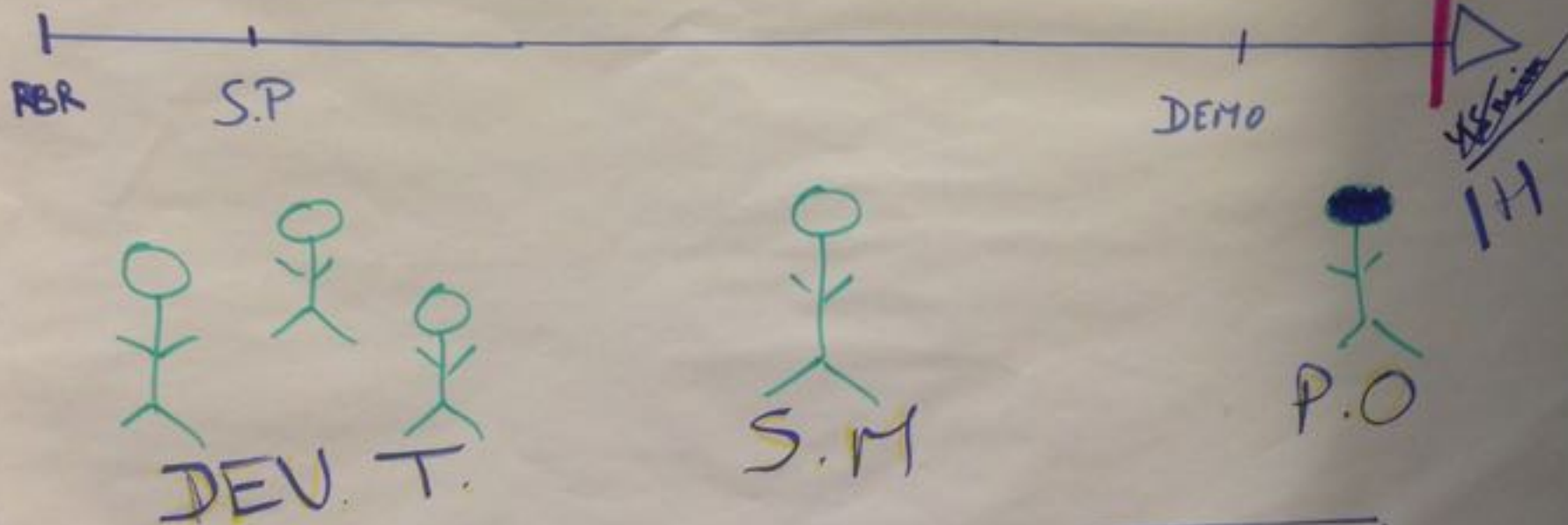
# Nous terminons par la sprint retrospective



# BIENVENUE A LA FORMATION

## SPRINT RETROSPECTIVE

RETRO





# 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”...





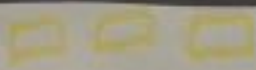
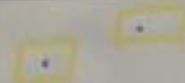
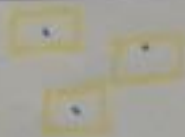
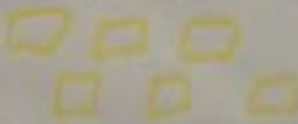

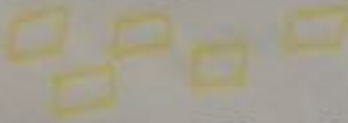

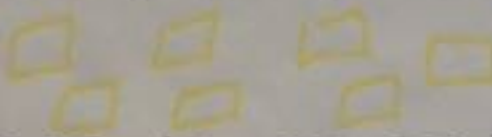
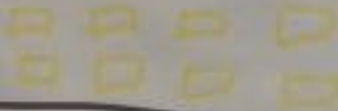
...les participant vont effectuer un Product Backlog Refinement du cours.  
En ordonnant les sujets supplémentaires selon leurs intérêts





# Les Artefacts de SCRUM

# SPRINT BACKLOG

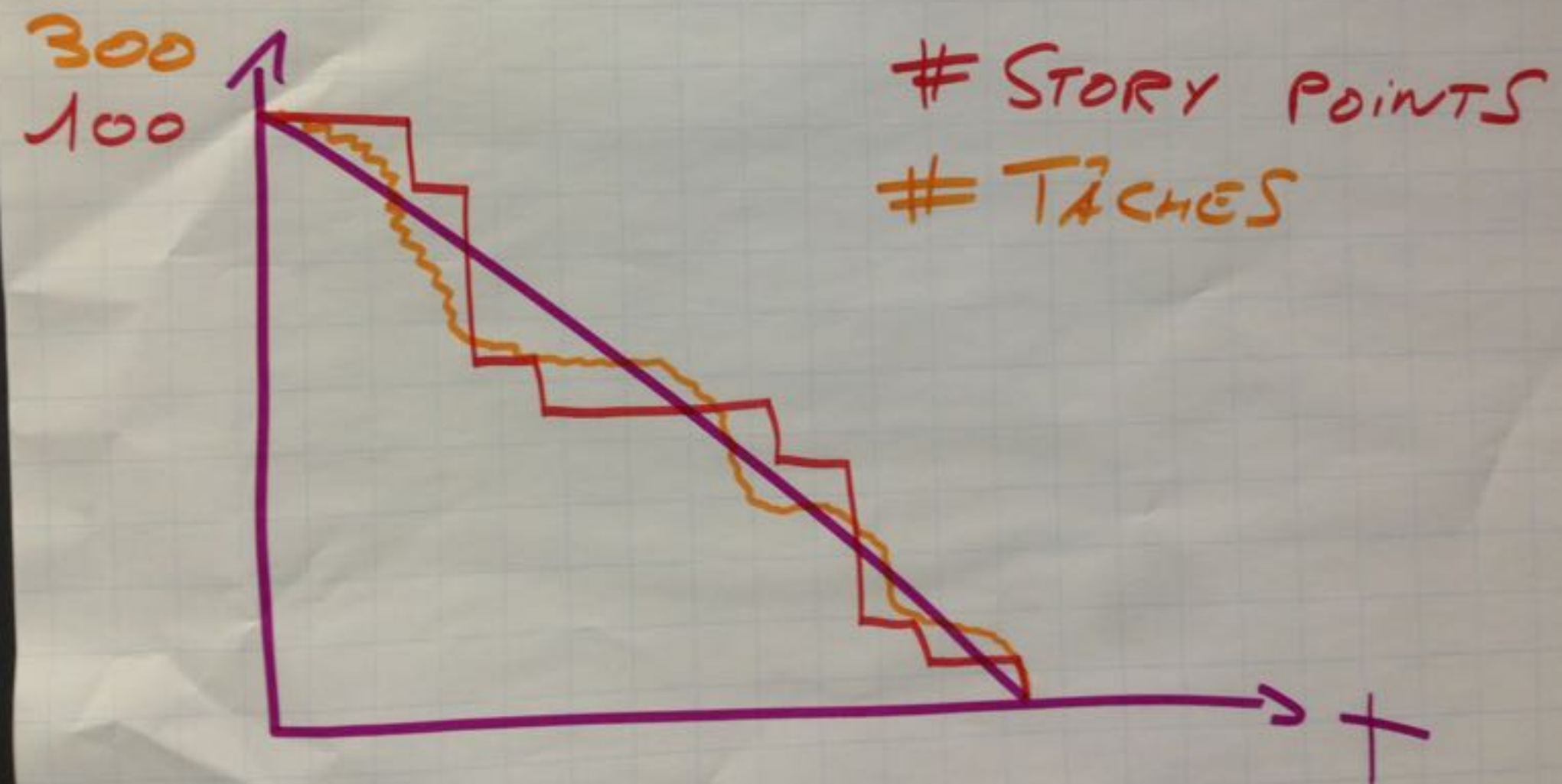
	A FAIRE	<sup>2</sup> ENCOURS	Finis
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			



# 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.



Les participants vont maintenant brainstormer sur trois sujets: 1: Scrum et offshore, voir aussi ce lien: <http://martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>





TFS  
JIRA  
VERSION ONE  
RALLY

Scrum à distance  
ex: équipe DEV à Garmisch

ICESCRUM  
KANBANFLOW  
TRELO

REDMINE



- LOGICIELS SCRUM ON LINE

- FAIRE SCRUM EN VISIO

- S'IMPOSER DES SCRUMS  
PHYSIQUES

M. FOWLER

- AVOIR LES MOYENS  
TECHNIQUES

- S'IMPOSER UN CADRE DE  
SCRUM

↳ "DOUTE SUR LA RÉUSSITE"



## 2: Comment gérer les “NO,NO,NO !” et autres résistances ?



how to  
handle  
no, no, no, ...?

— Pourquoi PAS - NON NON  
CE QUI SE CACHE DERRIERE NON

— SI TU DIS NON, TU DIRAIS OUI A

Quoi

— POURQUOI TU DIS NON ?

— NE PAS LE PRENDRE POUR SOI

— COMMENT CHANGER UNE ATTITUDE  
FERMEE

— COMMENT ROMPRE LE CYCLE

— FACTUEL

↳

↳

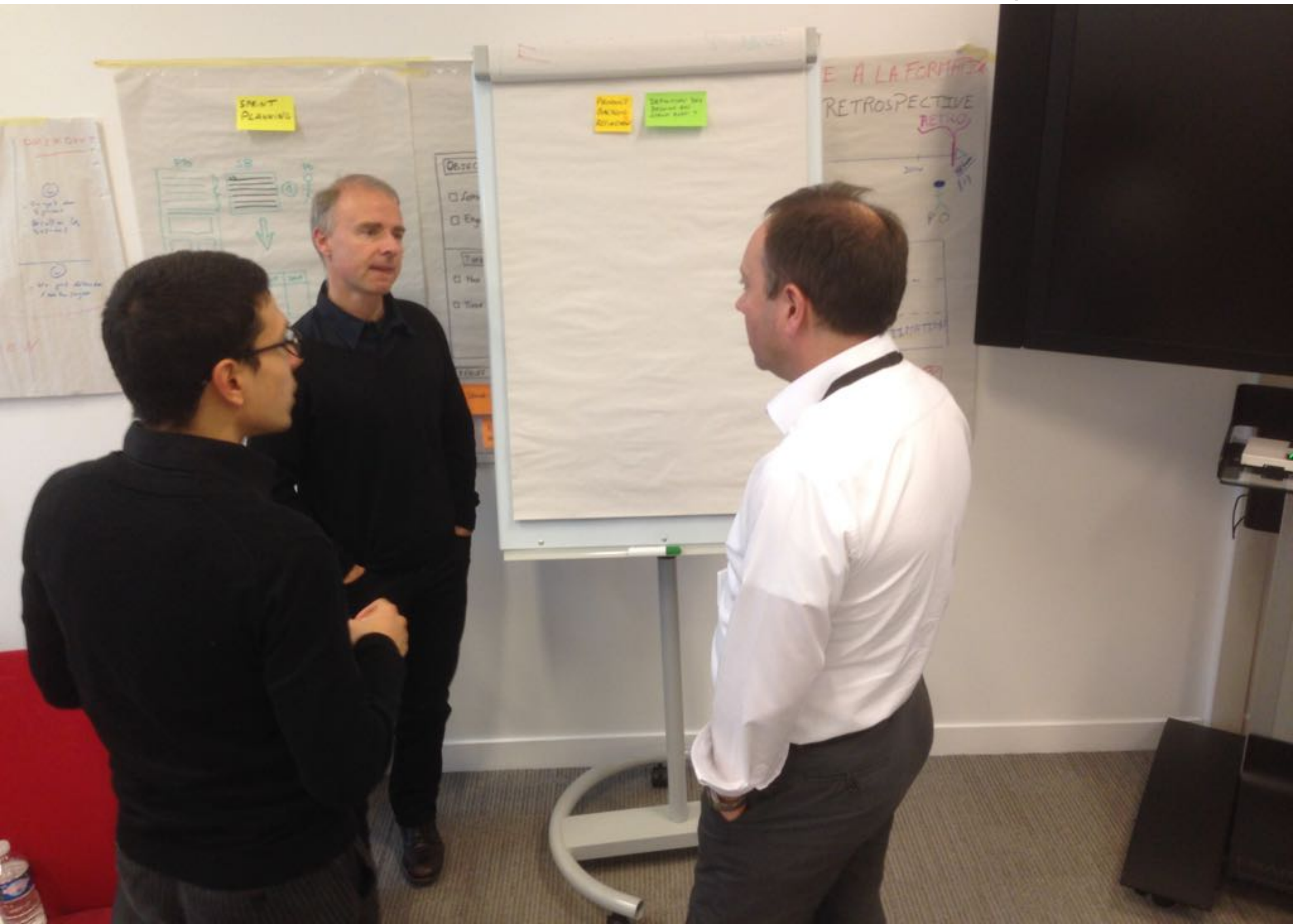
— CHOIX

↳

PROBLÈMES ? → STATUS  
↳ DÉSIR ? QUO  
↳ SAVOIR-FAIRE



### 3: Quelles sont les différentes activités du Product Backlog Refinement ?



PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

DEFINITION DES  
BESOINS EN  
SCRUM AUCI ?

## 2- ~~D~~ÉFINIR LES EPICS

AVEC LES ~~STRA~~ STAKE HOLDERS  
ORGANISÉ PAR LE P.O

## 1- CRÉER LA VISION

→ AJOUTS

## 3. STORYBOARDING

↳ USER-STORY X  
MAPPING

→ ENLEVER

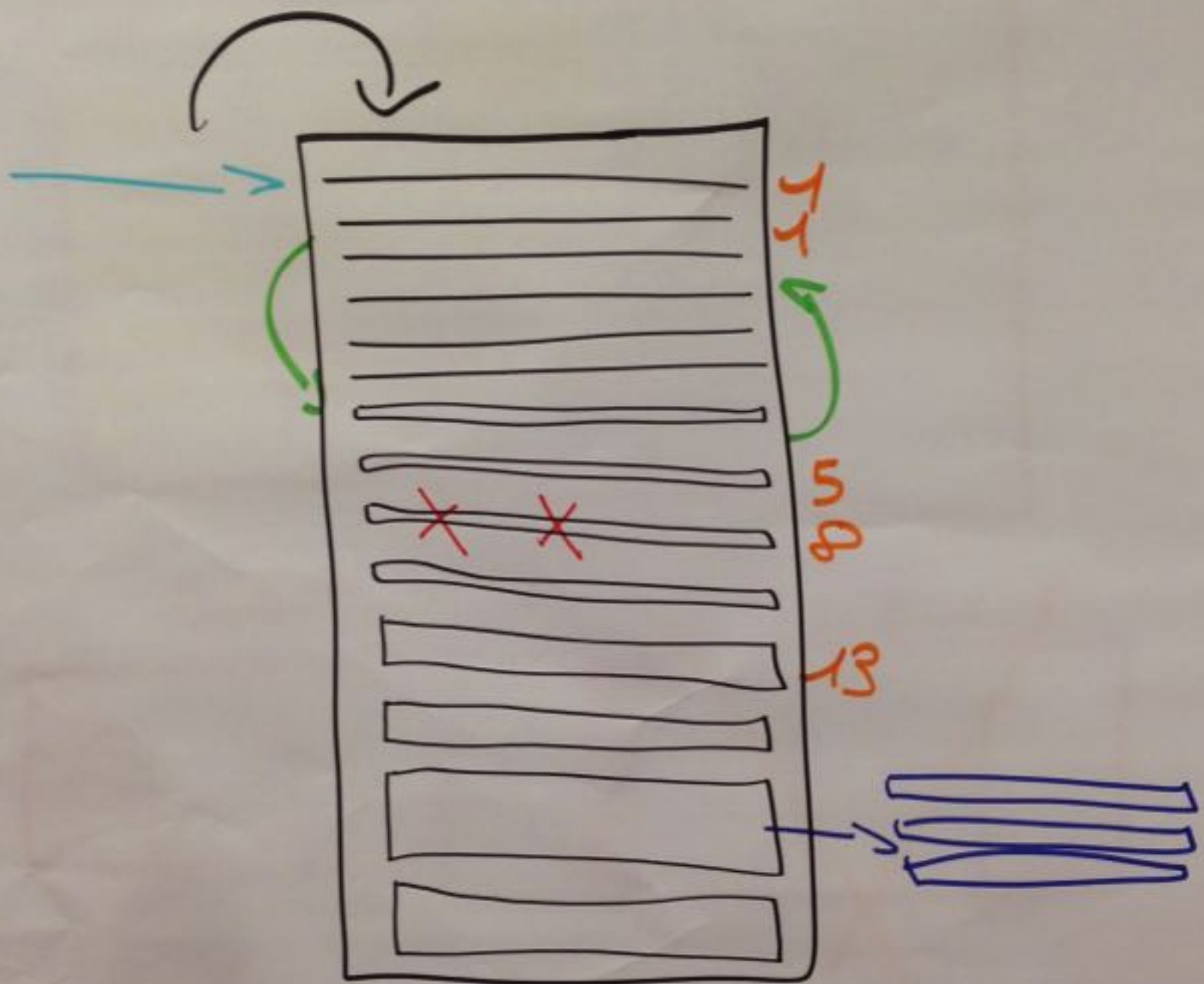
→ ESTIMER

→ PRIORITÉS



# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(RE) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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

# DEFINITION OF DONE

à la maille ~~Tâche~~ Fonctionnalité

- ☐ Test acceptance validé par PO
- ☐ Documentation (Technique, Fonctionnel)
  - ↳ Rédaction
  - ↳ Mise à jour
- ☐ DEV
- ☐ TESTE' 

UNIT  
INTÉG
- ☐ INT. GRAPHIQUE
- ☐ ENV : INT

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.

# 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.



# USER STORY

CARD

N°	NOM - USER STORY <i>ETC...</i>	RÔLE
JE VEUX QUE <div>PDF</div>	DANS LE BUT <div></div> CONFIRMATION	

CONVERSATION

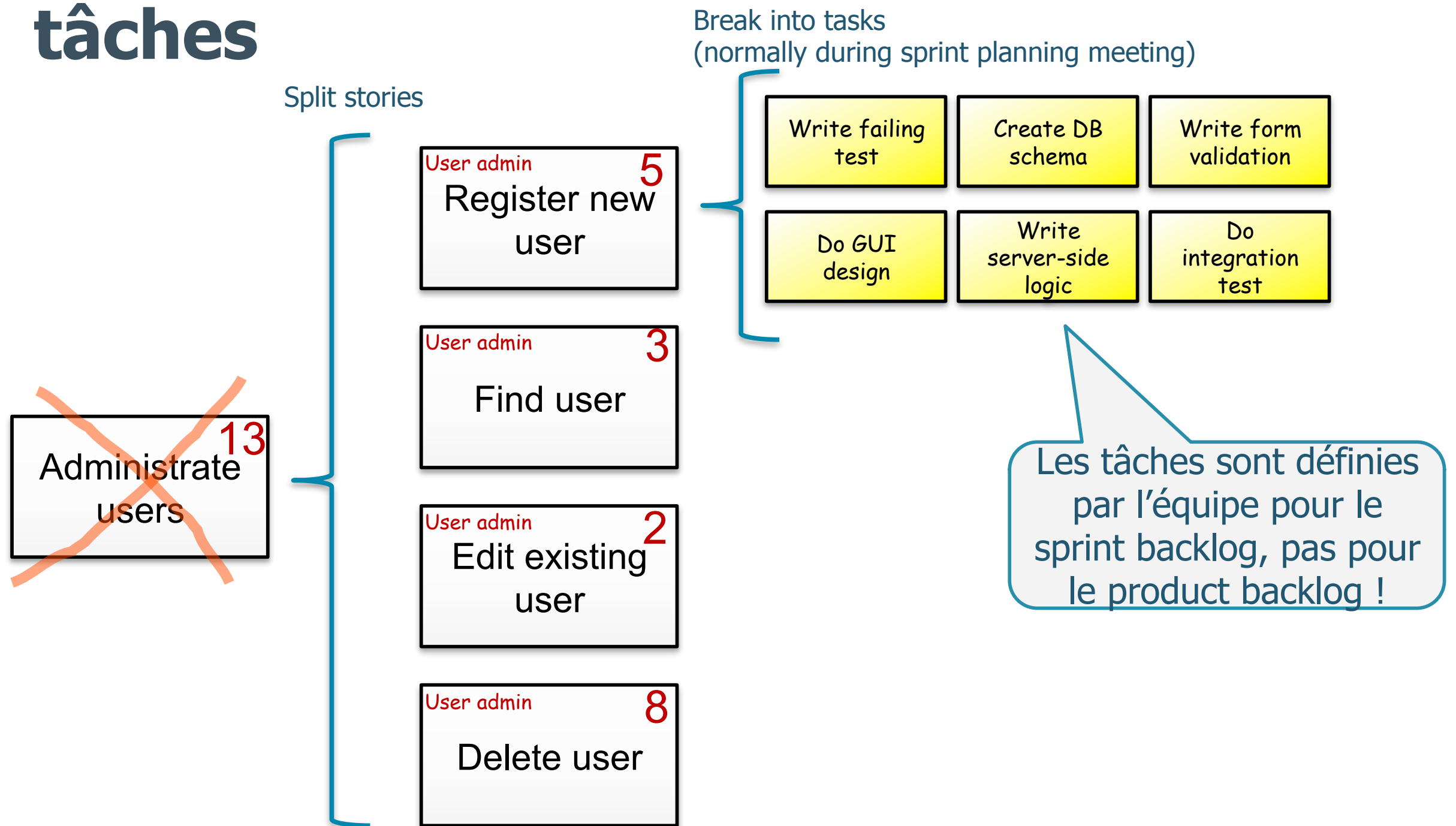
PAGE CONTACT SUR VERSION  
SMARTPHONE

N°1	<del>UTILISATEUR CLIENT</del> <del>MOBILE</del>	Client MOBILE
JE VEUX ACCEDER A LA PAGE CONTACT	POUR CONTACT MON KAM EN 2 TAP	





# 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

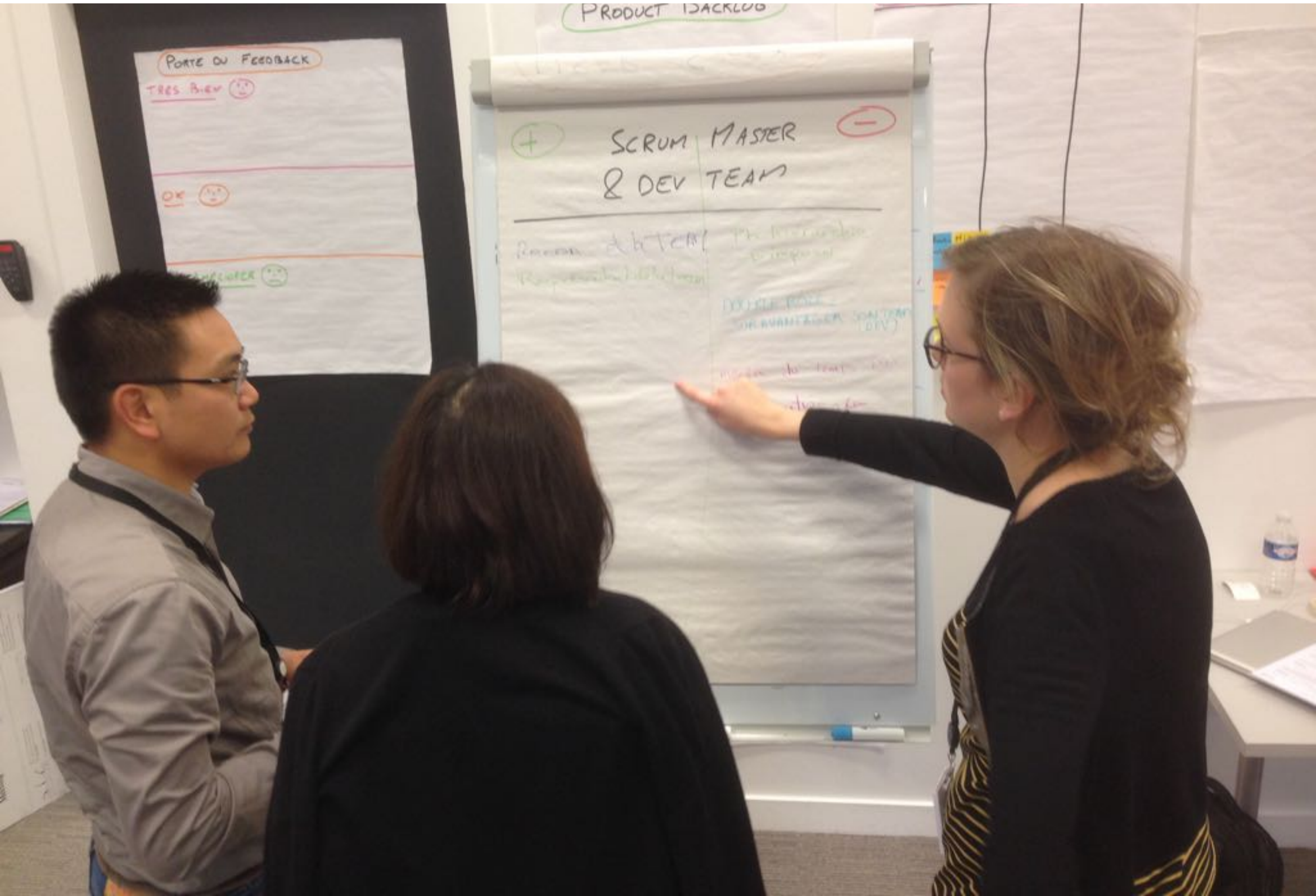
Validation  
Formulaire

Ecrire  
Unit Tests

Adapter  
service  
(server-side)



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



## Daily Scrum



### OBJECTIFS

Communication

Engagement

### TIMING

Max 3' / participant

Time keeper

### RÈGLES DU JEU

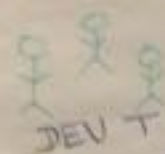
Stand-up

Communication

Respect des temps de parole

## BIENVENUE A LA SPRINT RETROSPECTIVE

NA SP



DEV T



SM

Ce qui a bien marché  
✓

Ce qui a moins bien marché  
✓

Le futur  
✓

Quelques points  
✓

Quelques points  
✓

## DÉFINITION DE DONE



### SM & MNGER



PROXIMITÉ  
AVEC DEV  
CONNAISSANCE  
DU DEV  
PEU D'EXPERIMENTÉ  
DANS LA GESTION

PRISE DE  
DECISION A LA  
PLACE DES DEV  
PRESSION  
PEU DE VISION  
MÉTIER



(+)

## SI & PO

(-)

- + RITE / GAIN DE TEMPS
- + EFFICACE SUR MICRO-PROJETS  
ex: VISAGE ISO 50001

• UTILE SI L'UN ou L'AUTRE  
(PO) (LPH)  
EST ABSENT

- UTILE SI PO NON IMPROVISE:
  - PLUS TRACASSANT
  - 0 CONTRAINTES

• DÉFINITION PRÉCISÉE

• ORIENTE LES MESUREMENTS  
(ULTRA) & L'ÉLABORATION DES OBSERVATIONS PRÉVUES

• MANIÈRE DE PENSER

LE SCRUM  
PEUT IL  
S'APPLIQUER  
À D'AUTRES  
MISSIONS QUE  
DIGITALES  
(RH, MARKETING,  
CONTRÔLE DE  
GESTION ETC...)?  
=

- INSTALLER PHILOSOPHIE SCRUM
- DEVELOPPER SCRUM DANS  
LA TEAM
- REFUS DE CHANGER

Ensuite nous terminons par une discussion sur le fait que Scrum peut s'appliquer dans d'autres secteurs que celui de l'informatique.



# METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

# 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

⑤

JOUR 1  
→ JOUR 2

QUI  
SUIS-JE?

REFINE  
TEAM  
BACKLOG

ESTIMATION  
& PLANNING

ESTIMA  
TIONS  
RELATIVES

PLANNING  
POKER

△

RELEASE  
BURNDOWN

VELOCITÉ

SPRINT

⑥

SCRUM:  
LES  
ACTIVITÉS

TRAINING

SPRINT  
RETRO

SPRINT  
PLANNING

SPRINT  
REVIEW

DAILY  
SCRUM

⑦

LES  
ARTEFACTS

SPRINT  
BURNDOWN

SPRINT  
BACKLOG

REFINEMENT  
BACKLOG  
DU COURS

PHOTO  
GROUPE

how to  
handle  
no, no, no, ...

PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

DEFINITION DES  
BESOINS EN  
SCRUM AVEC ?

Scrum à distance  
ex: Équipe DEV à Carablenca

⑧

SCRUM &  
LES  
SPECS

DEFINITION  
OF  
DONE

CCC

CONCLUSION CERTIF

EMAILS

FB  
FORM

LE SCRUM  
PEUT IL  
S'APPLIQUER  
À D'AUTRES  
MISSIONS QUE  
DIGITALES  
(RH, MARKETING,  
CONTRÔLE DE  
GESTION ETC...)?

MIX  
RÔLES

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.