

Formation Certified ScrumMaster 8 & 9 Décembre 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 MASTER

829 DEC

BRUNO SBILLE

@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION

AVEC XEBIA

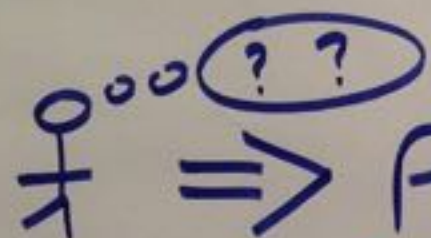
PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

PRINCIPES
DU
COURS

NON !

FORMAT
USER
STORY

ÉQUIPES



APPRENDRE

PRINCIPES
DE
SCRUM

SIMULATION
PROJET

DEBRIEF
PROJET

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

①

②

③

④

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

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









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

FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

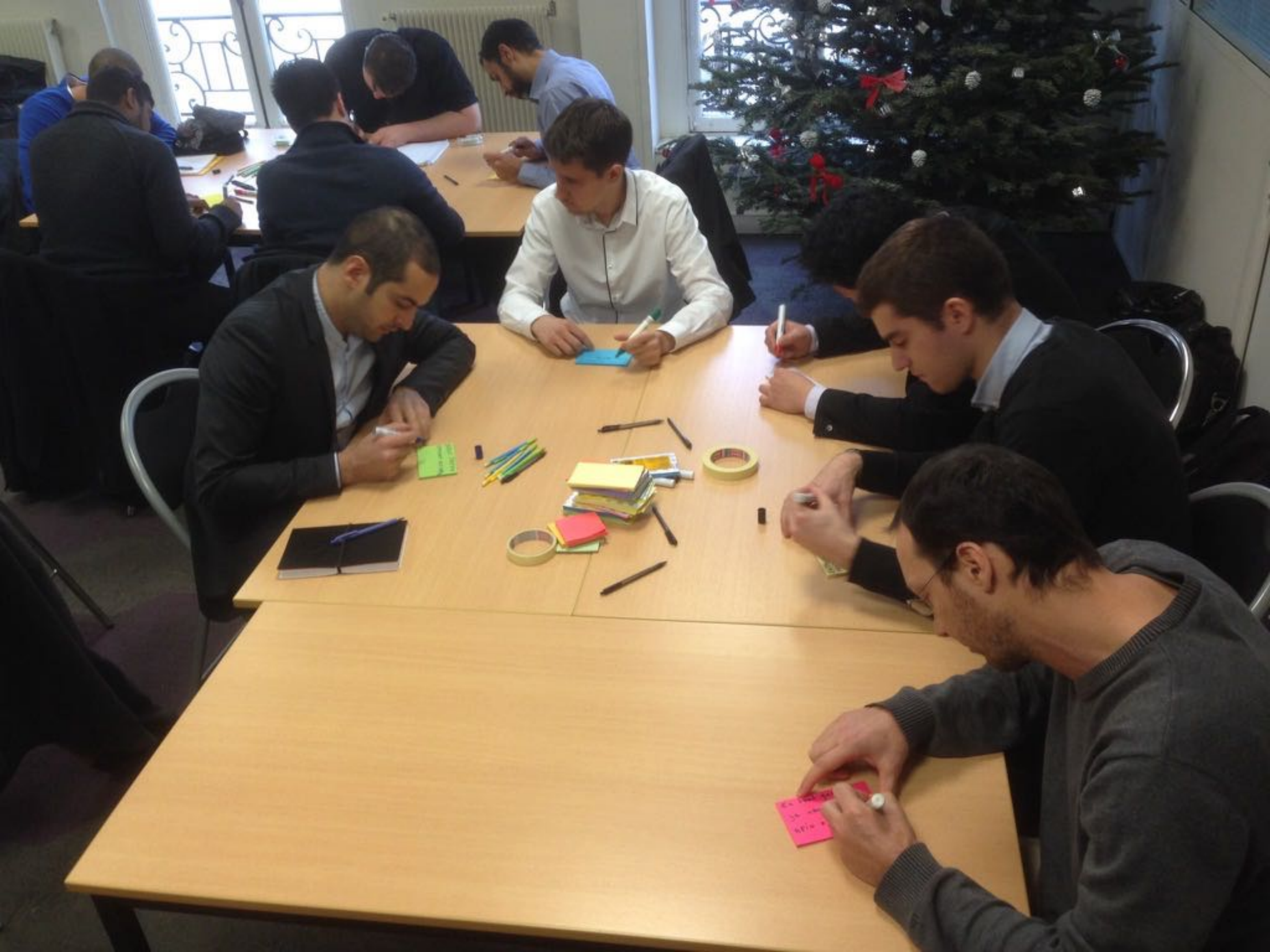
AFIN DE... <RAISON /
OBJ. BUSINESS>

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



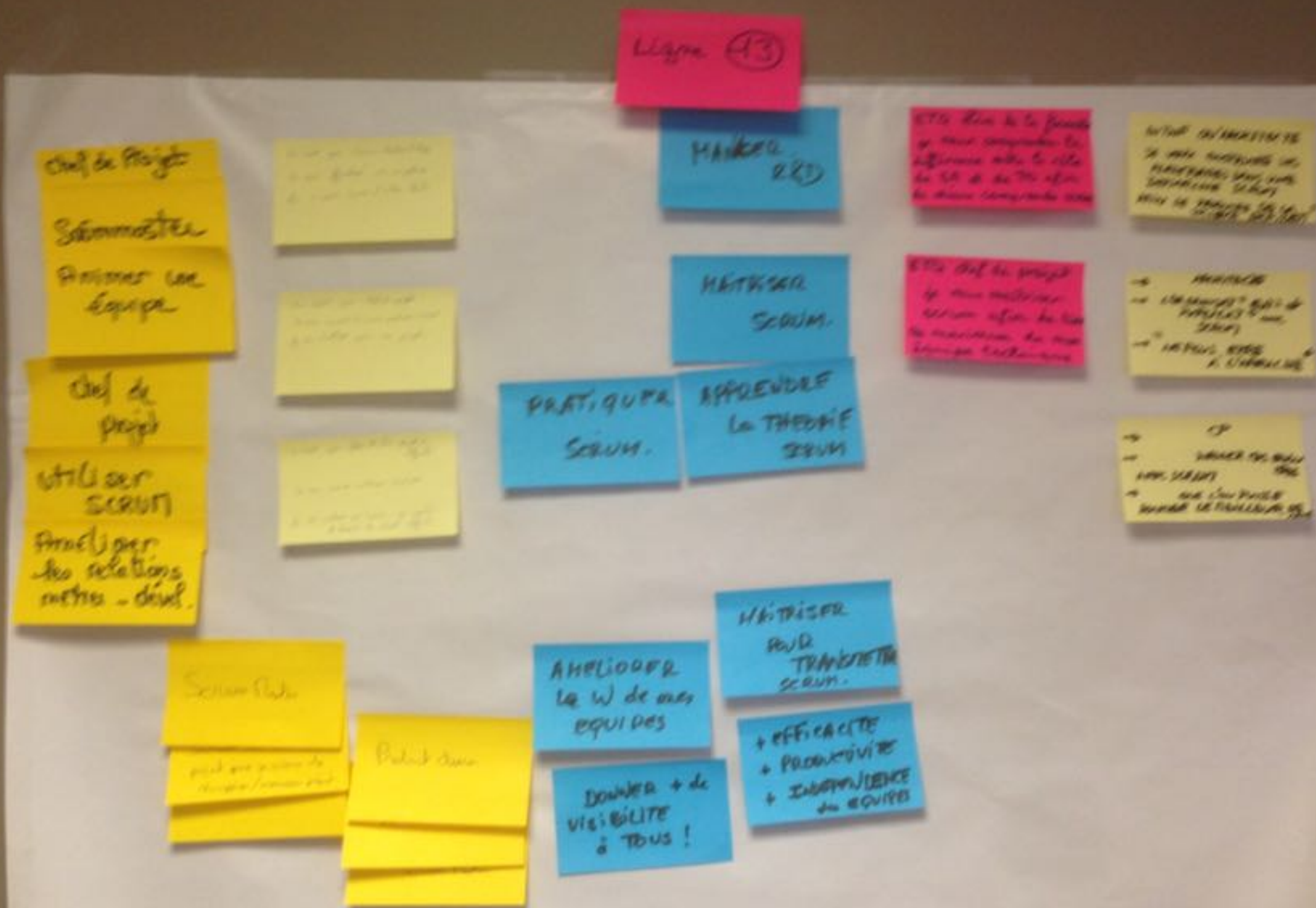
SCRUM repose en grande partie sur le travail en (petites) équipes. Nous créons donc 3 équipes pour ce cours











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

En tant que développeur
je veux créer des outils
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que développeur
je veux créer des outils
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que développeur
je veux créer des outils
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que développeur
je veux créer des outils
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que développeur
je veux créer des outils
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que chef de projet
je veux connaître les données
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que chef de projet
je veux connaître les données
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

En tant que chef de projet
je veux connaître les données
afin de gérer les données
afin de faciliter le travail

SPRING BOX

DELIVERY MANAGER
EXPLICATION CLT
REUSITE PROJET

DELIVERY MANAGER
BUDGET
PROJET AU FORUM

SCRUM MASTER
EFFORT ESTIMATION
PLANIFIER

DELIVERY MANAGER
KPI
REPORTING

ETQ CHEF DE PROJET
JE VEUX CONNAÎTRE
LES DONNÉES FINANCIÈRES
AFIN DE GÉRER LE BUDGET

ETQ CHEF DE PROJET
JE VEUX CONNAÎTRE
LES DONNÉES FINANCIÈRES
AFIN DE GÉRER LE BUDGET

ETQ CHEF DE PROJET
JE VEUX CONNAÎTRE
LES DONNÉES FINANCIÈRES
AFIN DE GÉRER LE BUDGET

ENTANT QUE CHEF DE
PROJET, JE VEUX
APPRENDRE LES
FONDEMENTS DE SCRUM
AFIN DE LES APPROCHER
CORRECTEMENT

SCRUM TEAM

EN TANT QUE FUTUR
MANAGER
JE VEUX CONNAÎTRE
LA MÉTHODE
SCRUM
AFIN DE
L'APPLIQUER À LA
MANÈRE
EN TANT QUE DEV
JE VEUX APPROFONDIR MA
CONNAISSANCE SUR
SCRUM
AFIN DE L'APPLIQUER
À MON PROJET

En tant que développeur
je veux apprendre la méthode scrum
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet

En tant que développeur
je veux apprendre la méthode scrum
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer à mon projet

En tant que :
Développeur /
Chef de Projet
Je veux :
- Formaliser les
méthodes utilisées
- Instaurer de l'ordre
dans les objectifs du
projet
Après
Utiliser Scrum
dans la vie
quotidienne du projet
avancer dans une
même direction
pour un produit
final

En tant que chef de
projet
je veux apprendre
la méthode scrum
afin de pouvoir l'appliquer
à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer
à mon projet
afin de pouvoir l'appliquer
à mon projet

EN TANT QUE C.P
JE VEUX APPRENDRE LA
MÉTHODE DE TRAVAIL
AFIN DE POUVOIR L'APPLIQUER
À MON PROJET

EN TANT QUE SCRUM
MASTER
JE VEUX ADAPTER LA
MÉTHODE DE TRAVAIL
AFIN DE POUVOIR L'APPLIQUER
À MON PROJET

EN TANT QUE CHERF DE
PROJET
JE VEUX APPRENDRE LA
MÉTHODE DE TRAVAIL
AFIN DE POUVOIR L'APPLIQUER
À MON PROJET

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.

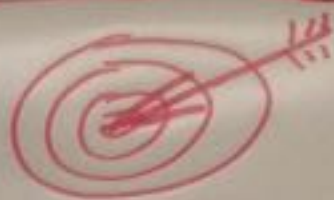




En détectant votre goulot d'étranglement et en lui facilitant le vie, vous pouvez augmenter facilement votre productivité globale.



PROJET SCRUM



UN MAX
DE POINTS

☐ UNE ÉQUIPE

☐ TOUT LE MONDE TOUCHE

☐ A TERRE = PERDUE

☐ DÉBUT = FIN

TIMING

☐ "AIR TIME"

2' PREP

2' EXEC

1' DEBRIEF

☐ PAS VOISIN DIRECT

4	8	4	4	8
-	-	2	5	8

Après un premier sprint à "0" point l'équipe à pu apprendre de son expérience et passer à 8, et ce en 30 minutes de travail en commun !

DEBRIEF BALL POINT

ECOUTE

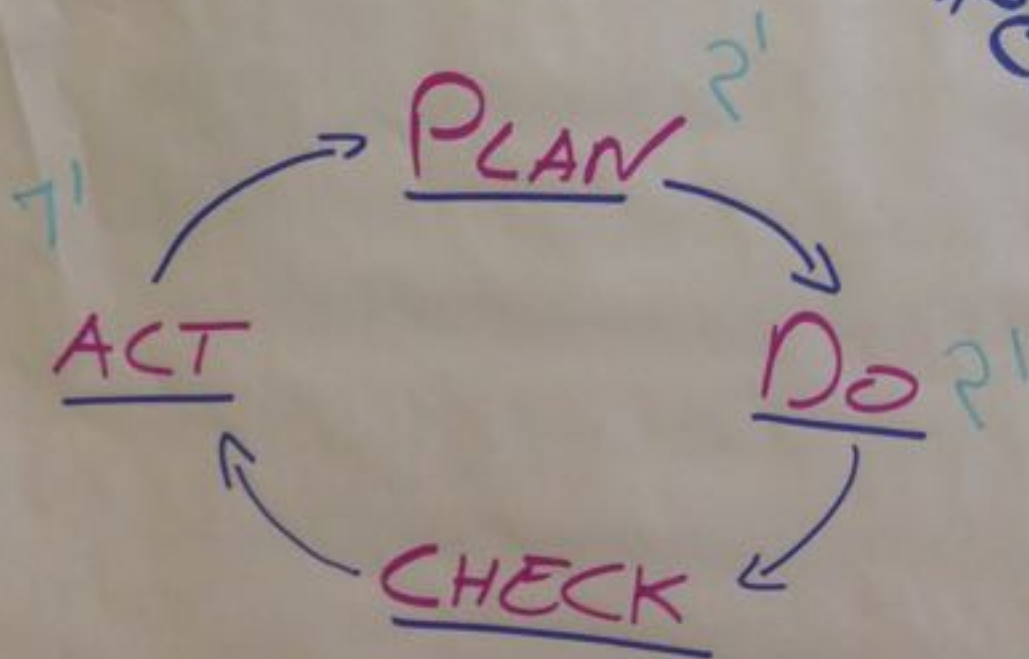
TEST IDÉES

STABILISER
↳ AMÉLIORER

ABOUT CONSTRAINTS

INSPECT
& ADAPT
TRANSPARENCY

POCA



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

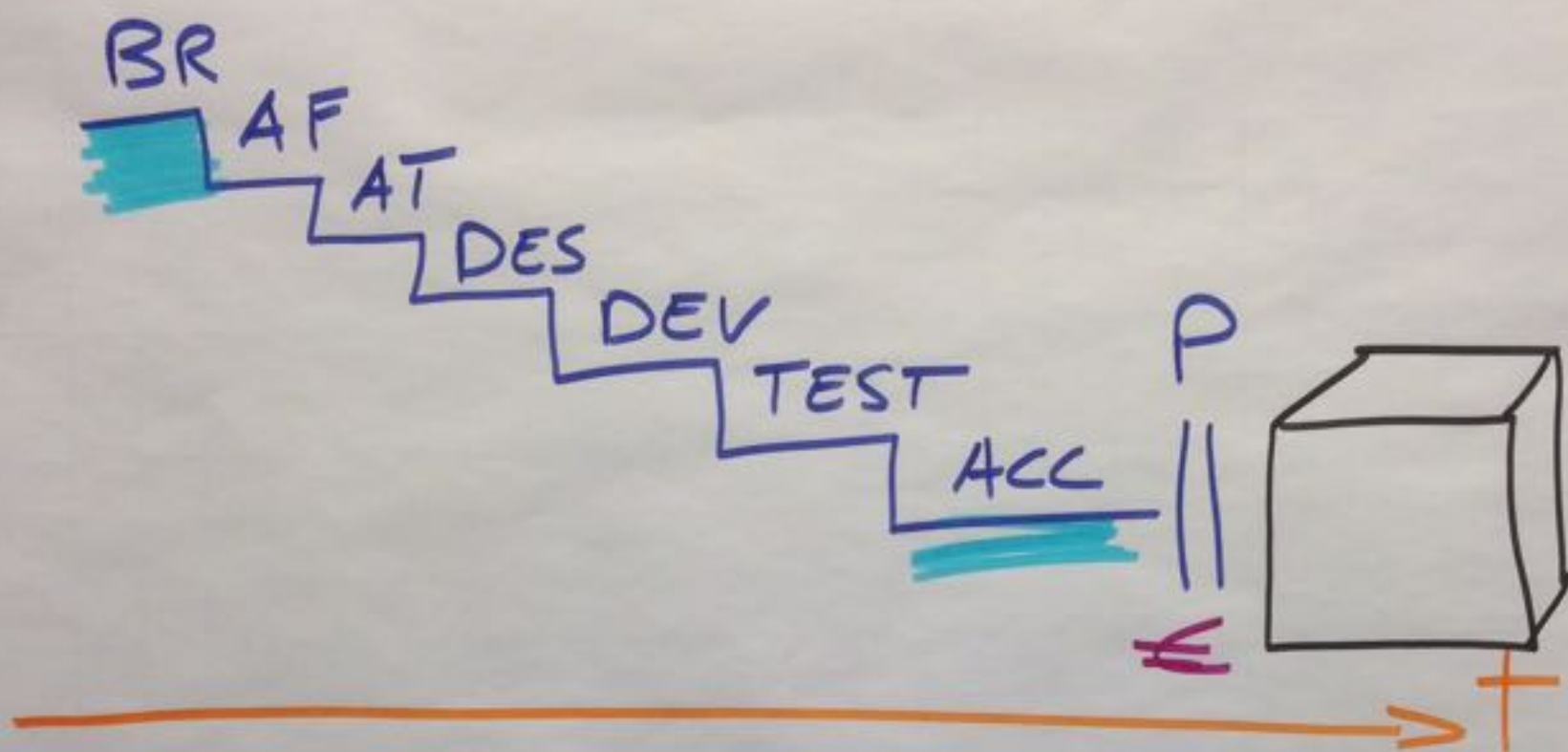
ADAPT

TRANSFORMATION

Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.

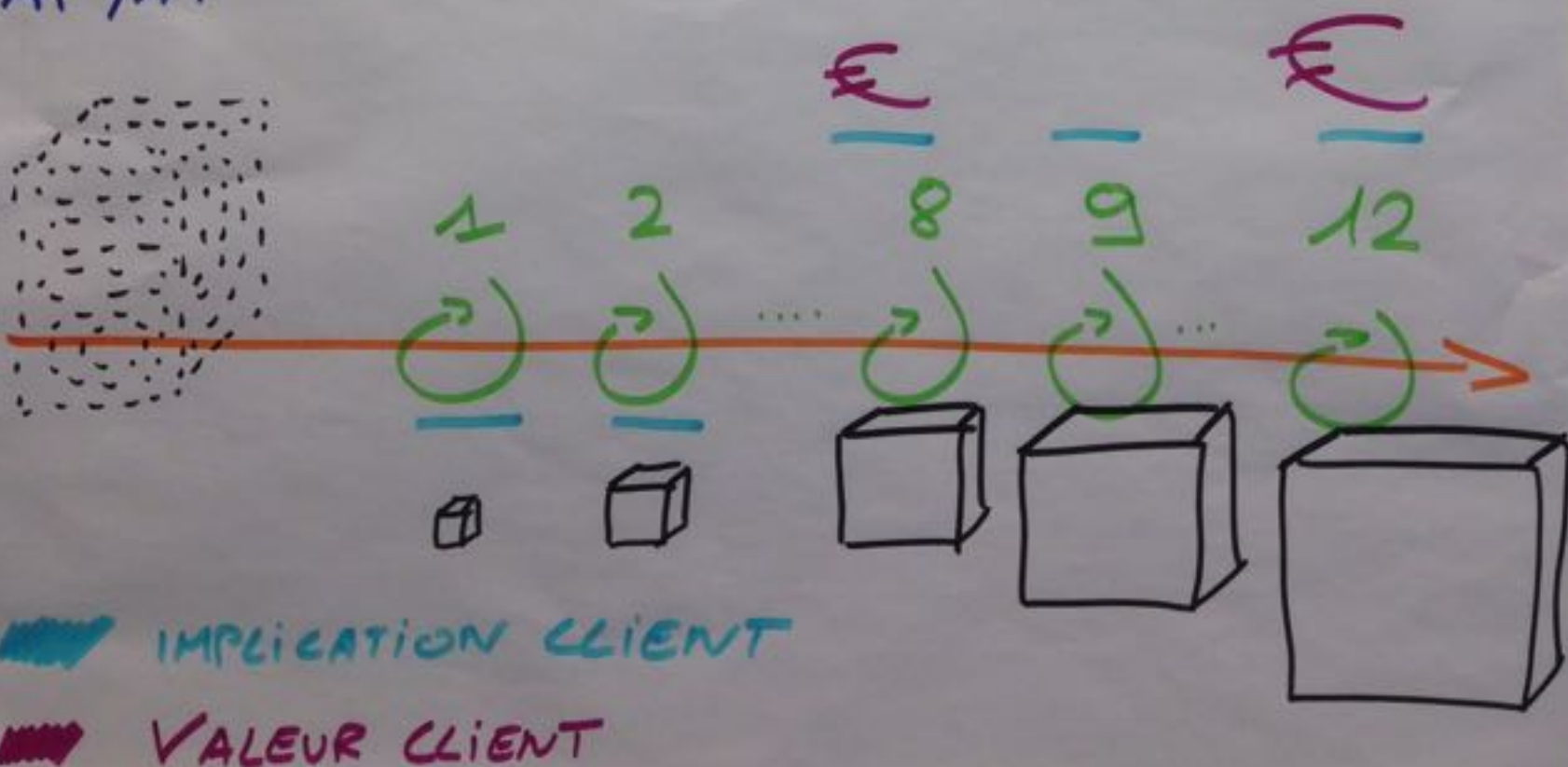
Aperçu du “framework” SCRUM

PLAN DRIVEN



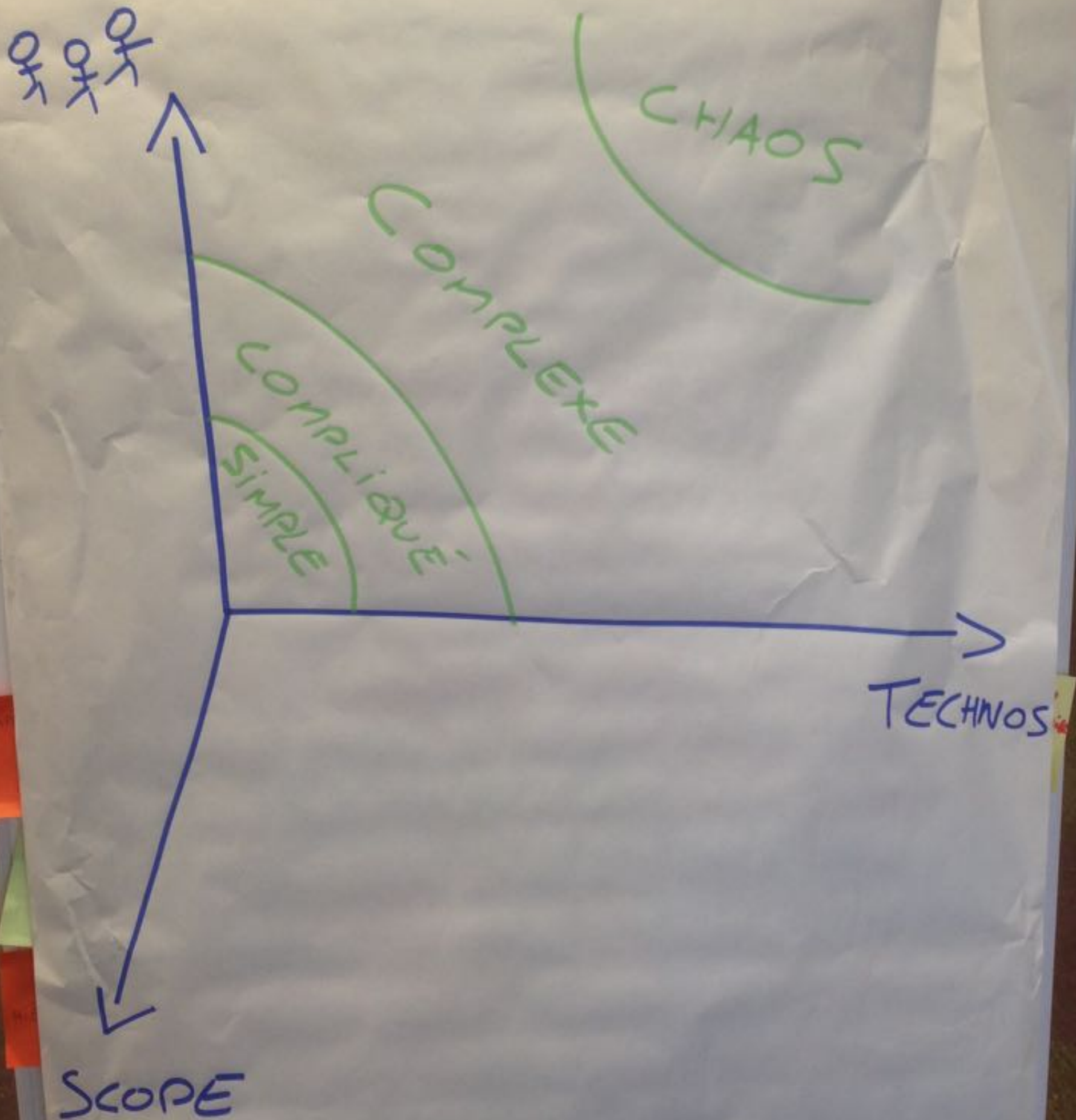
ADAPTATIF

BR
AF / AT



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

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 😊

TRAVAIL
ITERATIF

ORGANISATION

Scrum
par
Scrum

Ecoute

Ambiance

Definition
des
termes.

BALL
GAME

CLAIR
&
CONCIS

METHODE
ECOUTE
(BAUE)

CLARTE VISION
et OBJECTIF

AUTO
DEBRIEF

Interméd

PARTICIPA
TION

PAR
SCRUM

Animation
autour
de l'état
du sprint

DEBRIEF

LUDIQUE

EXERCICES
PROPOSES

ECOUTE

DEBRIEF
PAR
ATELIER

BALL POINT
ECHANGES

RYTHME
FORMATION

MISE A DEBUT
→ EXPERIENCE

CLARTE

MODERATION
RESPECTUEUSE

OK

😊

BONNE
DYNAMIQUE
de GPE

A AMELIORER 😞

TROP
NOMBREUX

Dangere de
confusion

Différence
entre rôle
SI et PO
encore floue

Scrum
avance

UN PEU
NOTIFIERS
POUR SER
ATELIER

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

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...

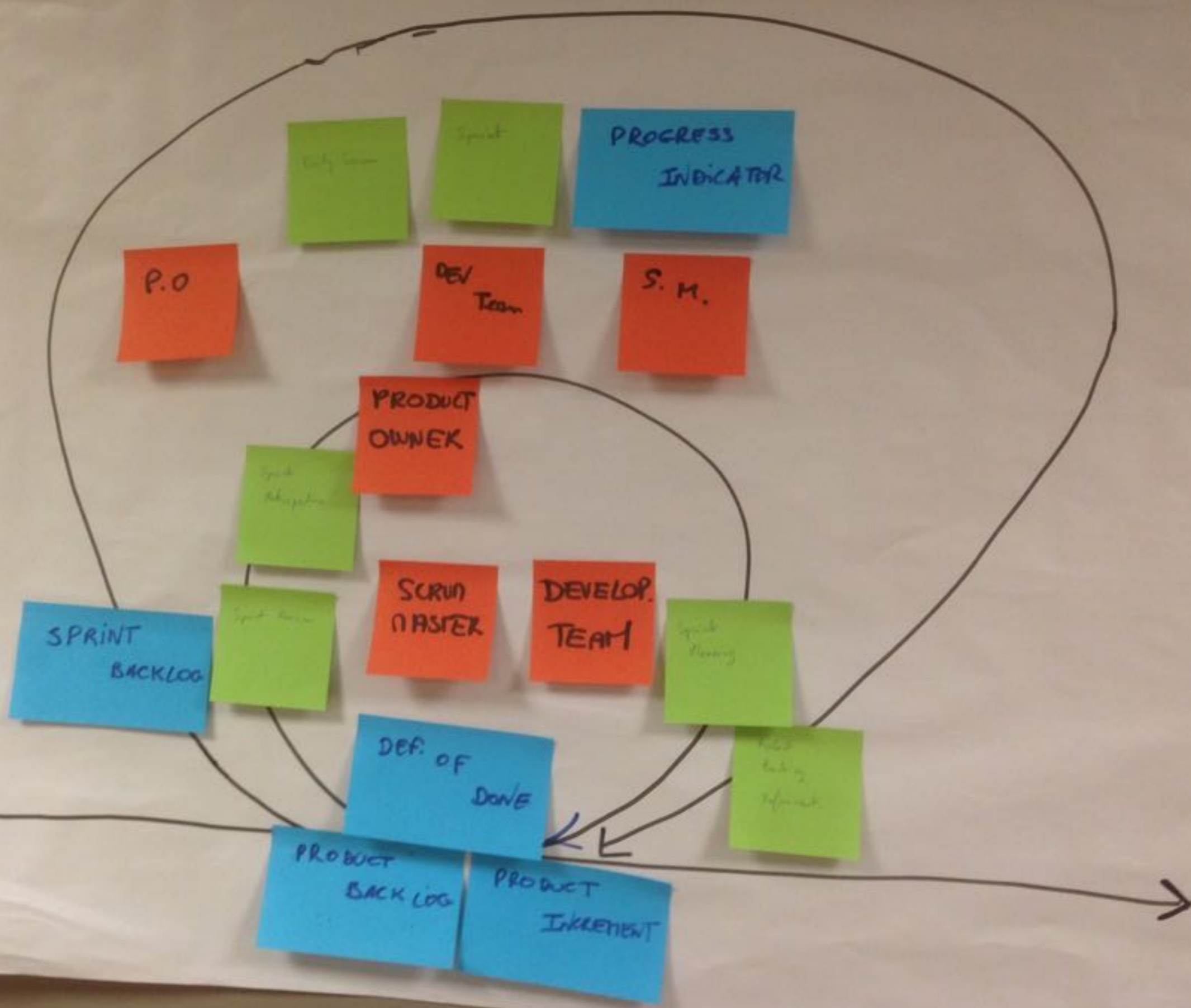


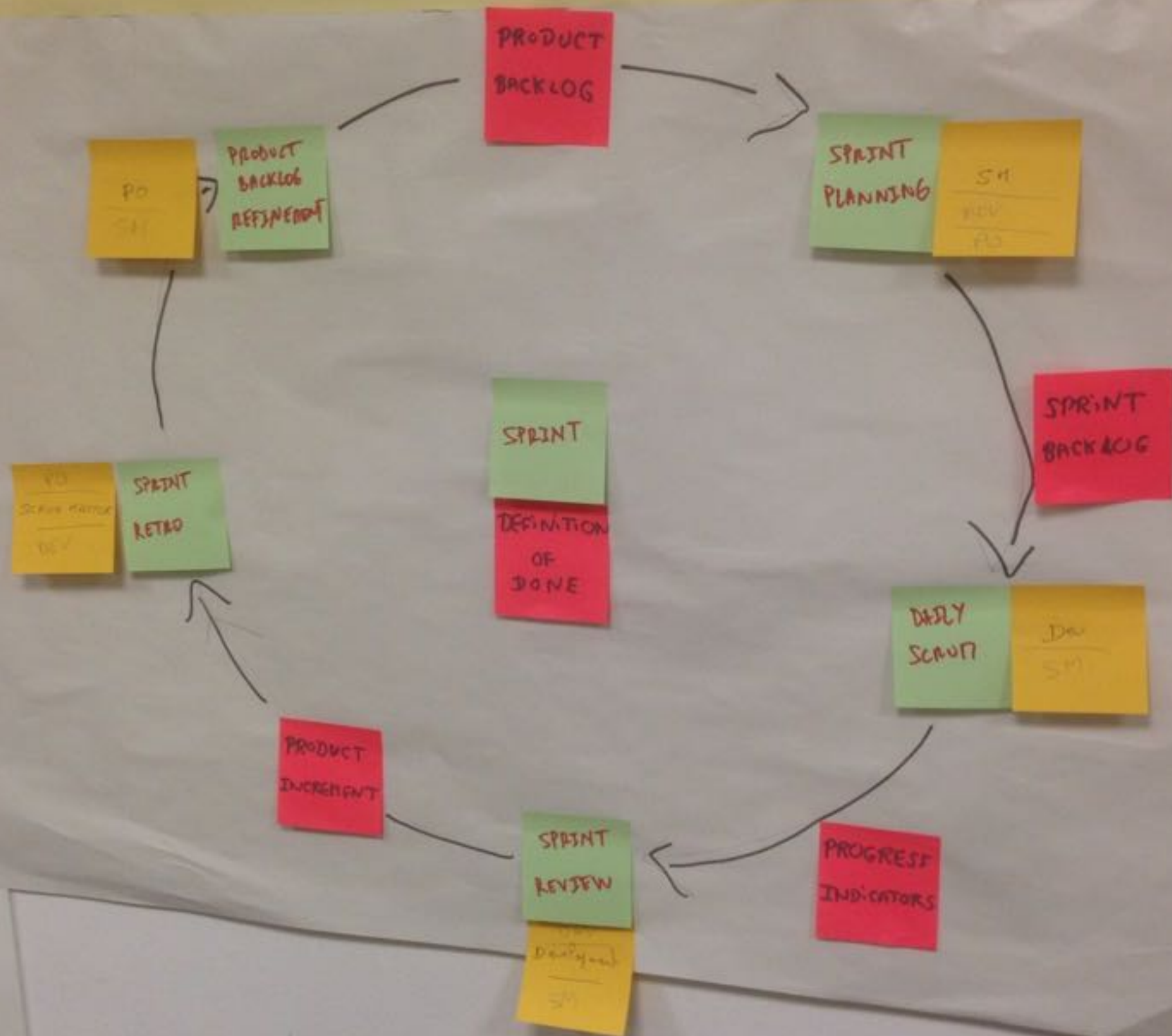
...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle





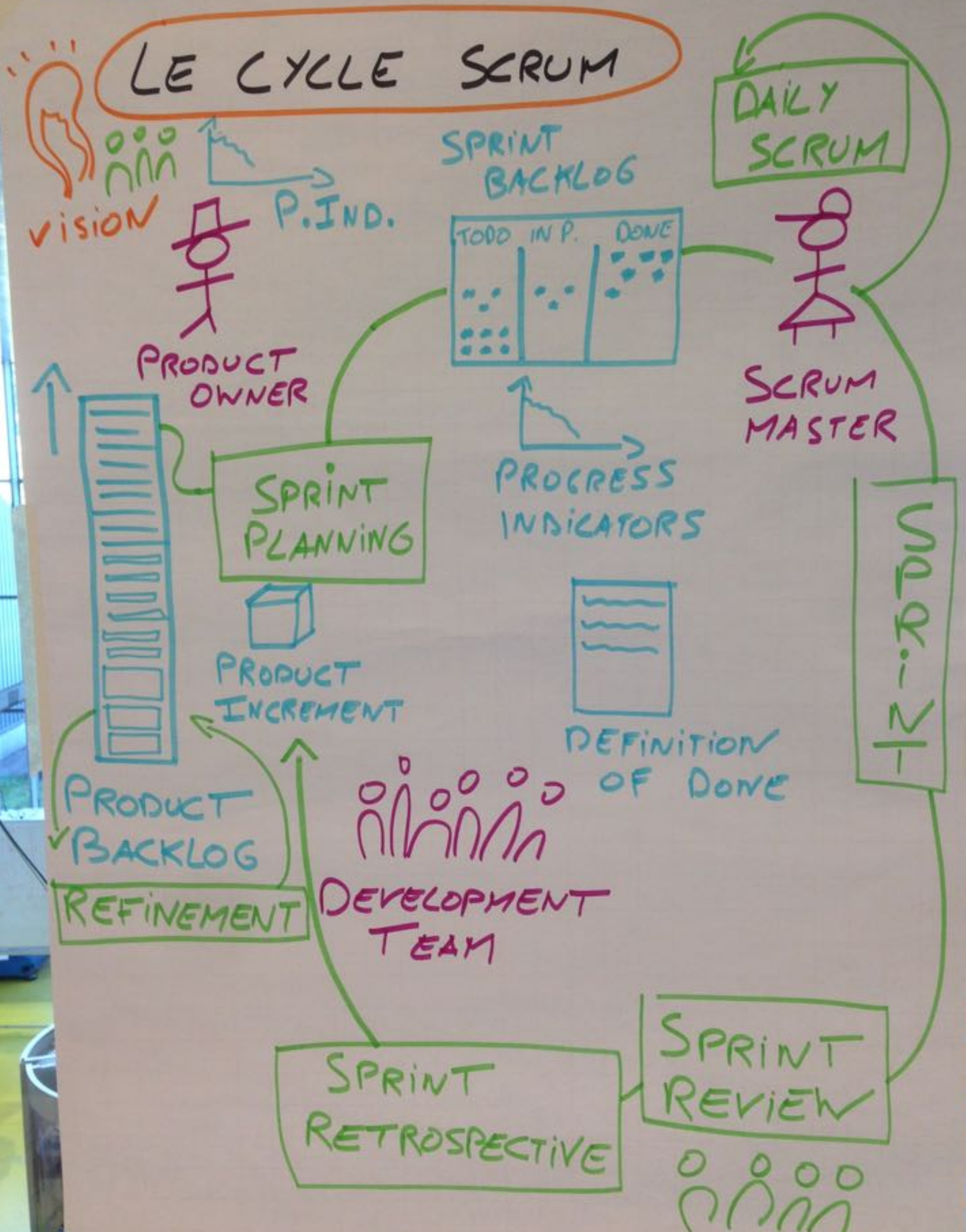






SCRUM TEAM

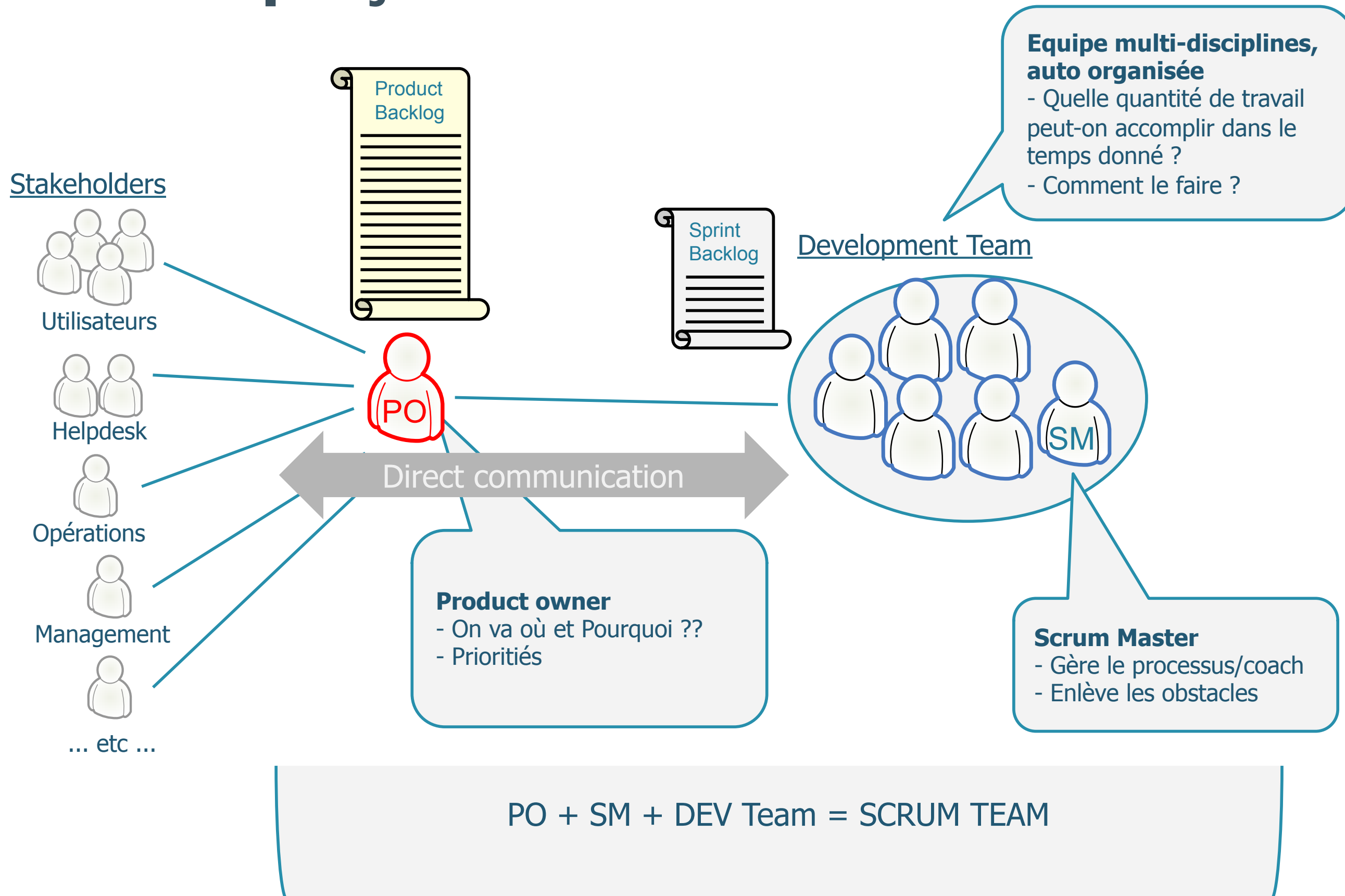




Enfin, le formateur présente sa vision du cycle SCRUM en y incluant tous les éléments.

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.

PEDAGOGIE

RIGUEUR

ECOUTE

POLYVALENT

il
Lien

Scrum

Product Owner

Sprint Review

Daily Scrum

Artifacts

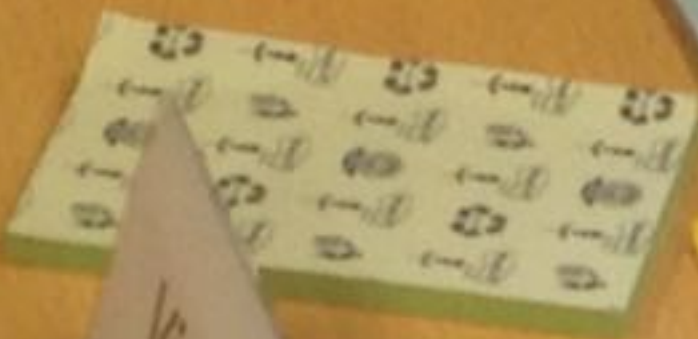
Vincent Laemmel



Eric Da

TRANSFORMING
CITY ENTER
ATTACHES

TRANSFORMING



SCRUM MASTER



☐ MISE EN PLACE SCRUM

☐ COACH / FACILITATEUR

☐ ENLÈVE OBSTACLES

☐ SUPPORT $\left\{ \begin{array}{l} \text{DEV. TEAM} \\ \text{P.O.} \\ \text{ORGANISATION} \end{array} \right.$

DIPLOMATE

RIGUEUR

OMNIPRESENT
DIPLOMATE
DOUBLE-
CASQUETTE

POLYVALENT

ECOUTE

À L'ECOUTE

PEDAGOGIE

OBSERVATION

PEDAGOGIE

DIPLOMATE

SAVOIR
ECOUTER

COMMUNIC-
ATION

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 "SPECS"

ORIENTÉ
MÉTIER

PRÉCIS

RIGoureux

DISPONIBLE

DÉCISIONNAIRE

BONNE VISION
MÉTIER
OUVERT
CLARTE
IMPLIQUE

DISPONIBLE

SAVOIR
OÙ
IL VEUT
ALLER

PRÉCISION
des OBJ.

SOLIDE
pas INFLUENCÉ

ORGANISÉ

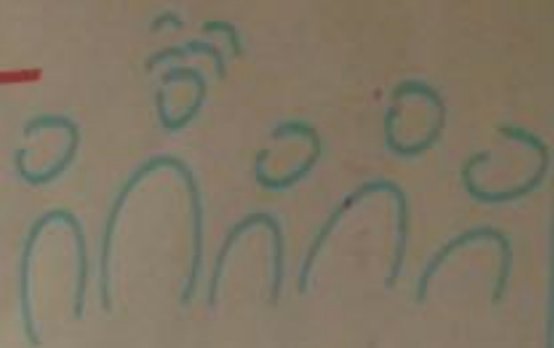
PATIENCE

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

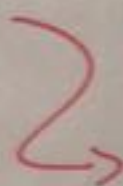


□ Multi-Skills [,]

□ Auto-Organisés

□ "COMMENT"

□ RÉALISENT



AUTONOMES
COM INTER
EQUIPE
TRANSPARENCE

SOLIDARITÉ

DT
ORGANISÉ

AUTONOMIE

TECHNIQUE

FORCE
DE
PROPOSITION

PRO-
ACTIF

MOTIVÉE

COLLÉSION

IMPLIQUÉE

La “Development team”

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

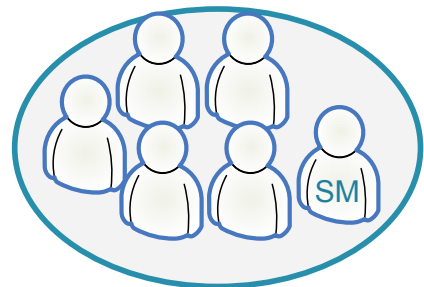


Plus de Project Management dans Scrum ? Si ! Toutes les activités de Project Management sont réparties sur les trois rôles Scrum. Product Owner, Scrum Master et Development Team.

Estimations et Planification

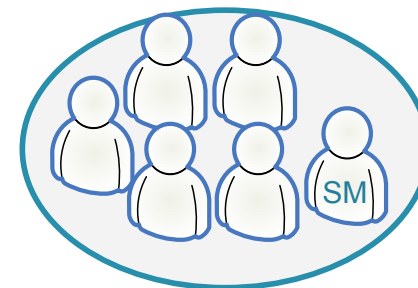
Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

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

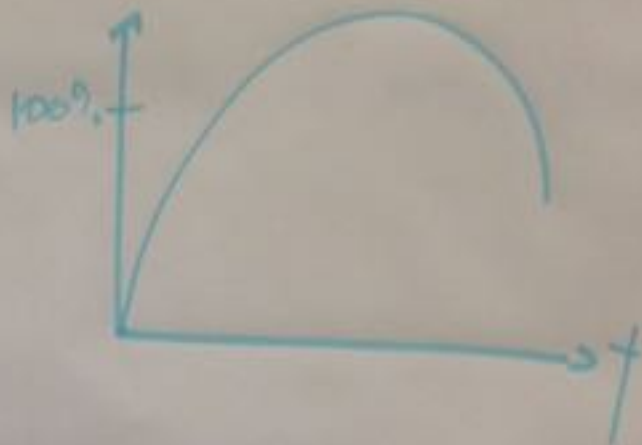
DURÉE ?

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

RELATIVES

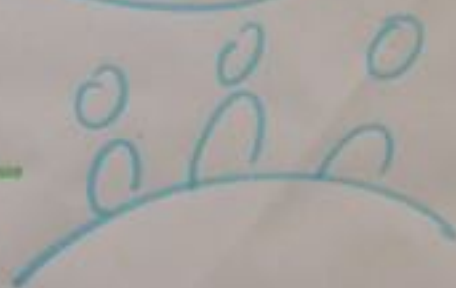
□ + RAPIDE



□ + PRÉCIS



□ INDÉPENDANT



□ + MOTIVANT



0 1 2 3 5 8 13 20
+ SIMPLE
+ PETIT

+ COMPLEXE
+ GRAND

20
40
100

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

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







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





Une fois un vote effectué les “extrêmes” parlent





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



Point
Centre
Panne
ANNA-5
1/2
W





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

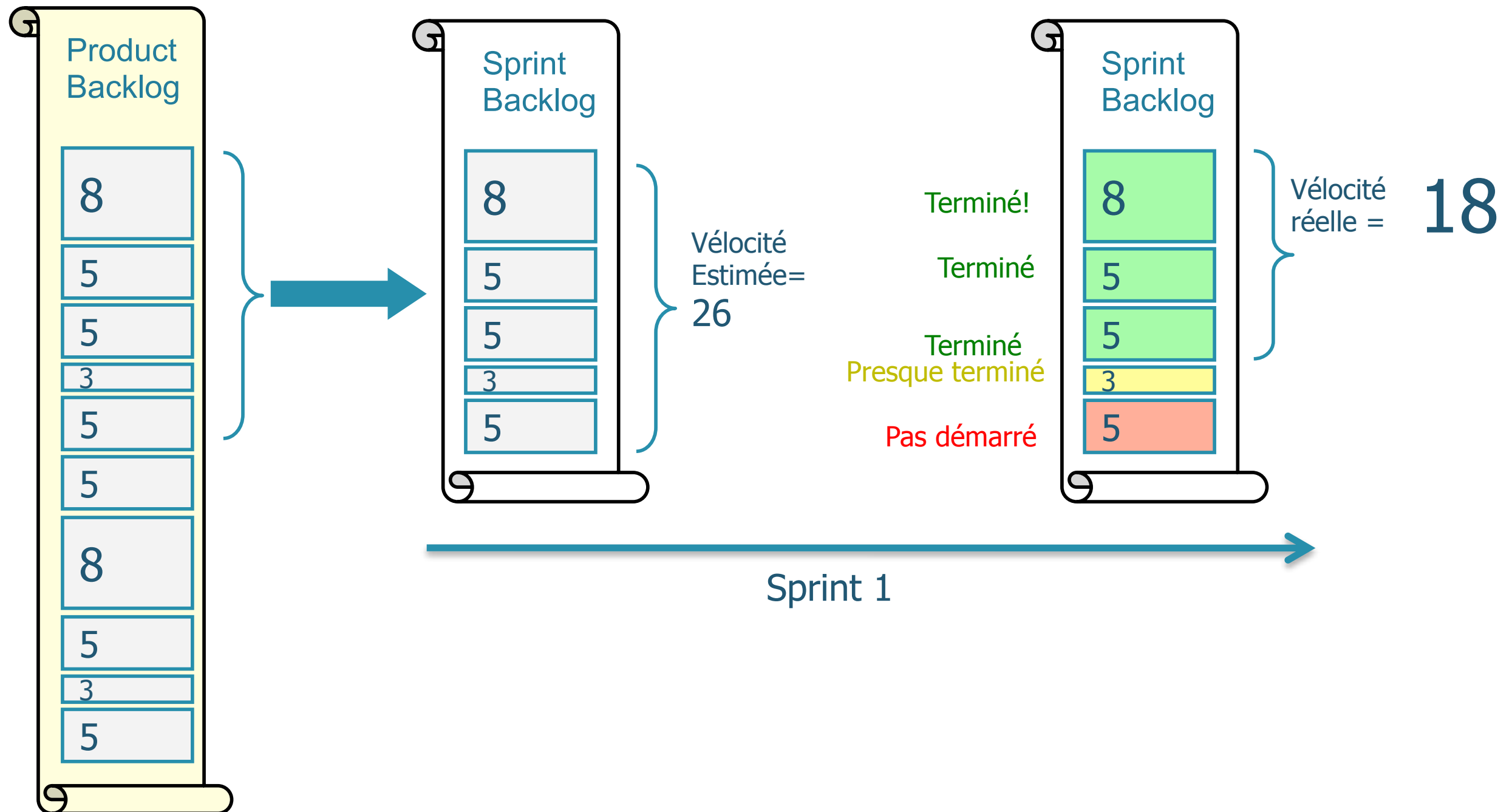
Ⓒ MÉCANISMES DÉCISION

? TPS DE PAROLE

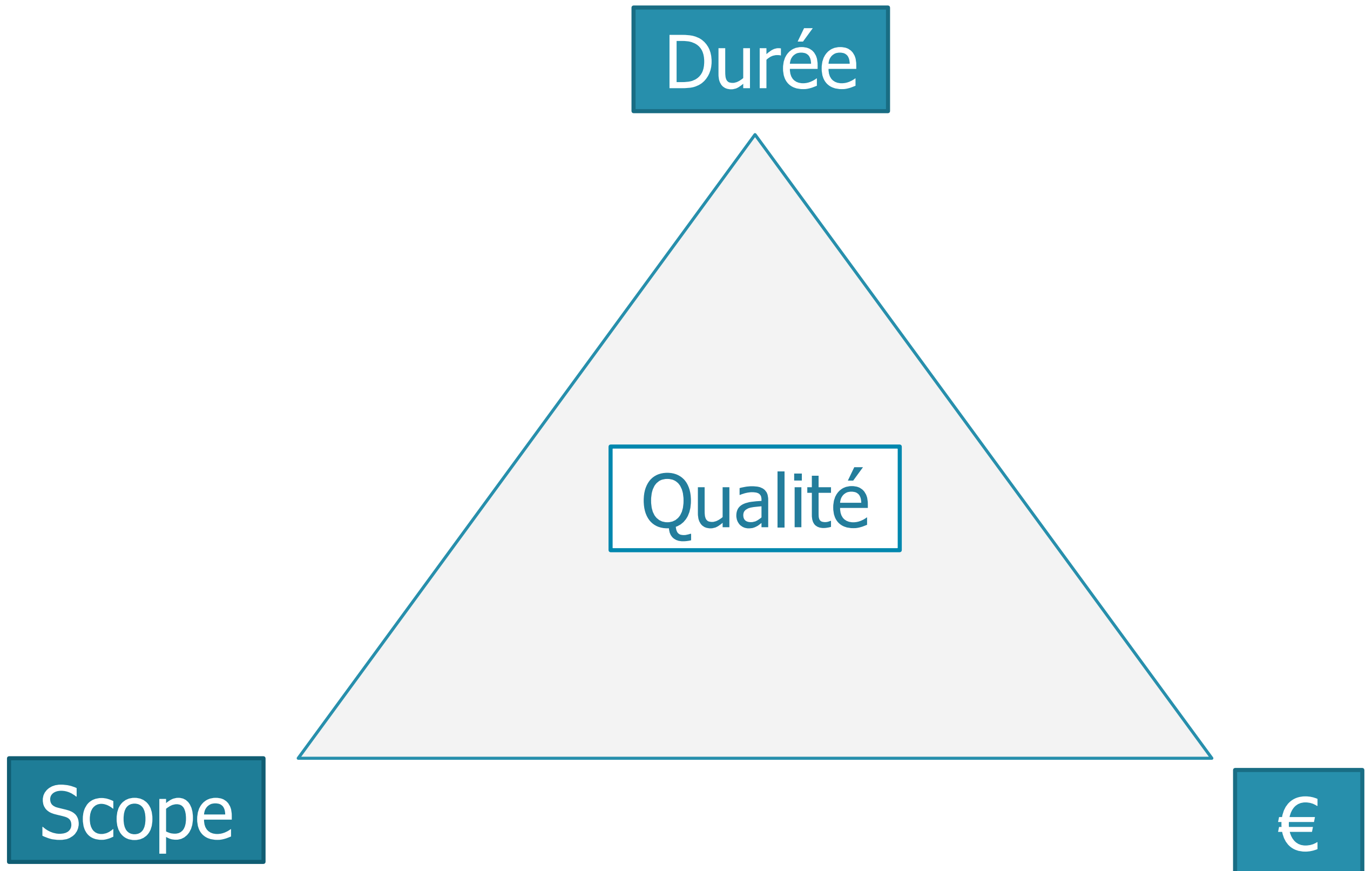
Mesurer la vélocité

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)

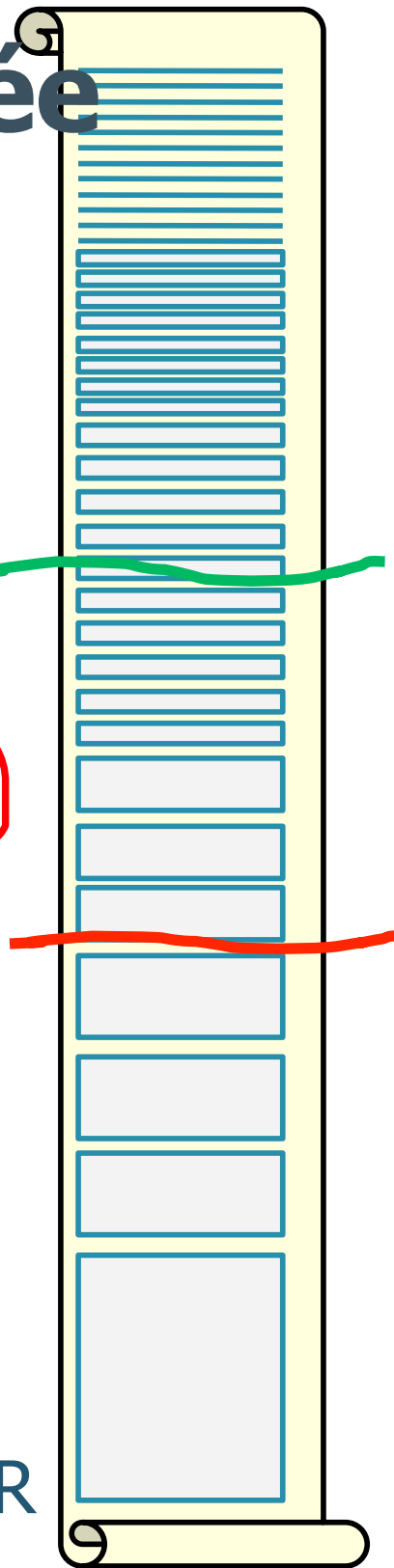
300



400

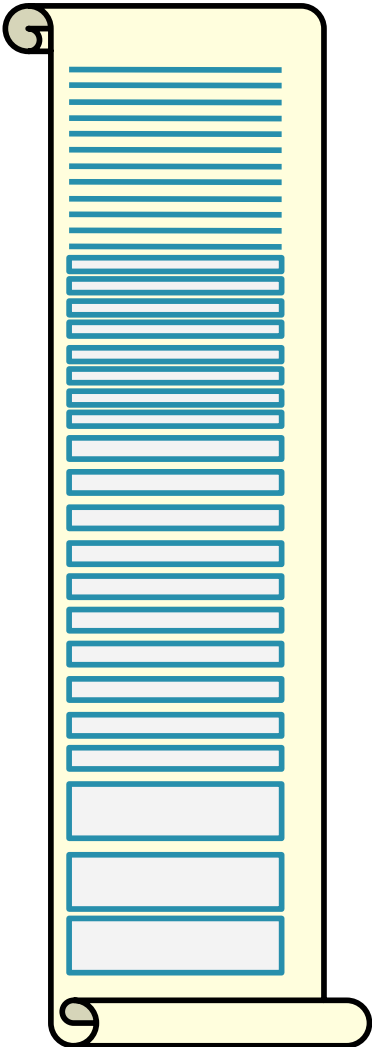
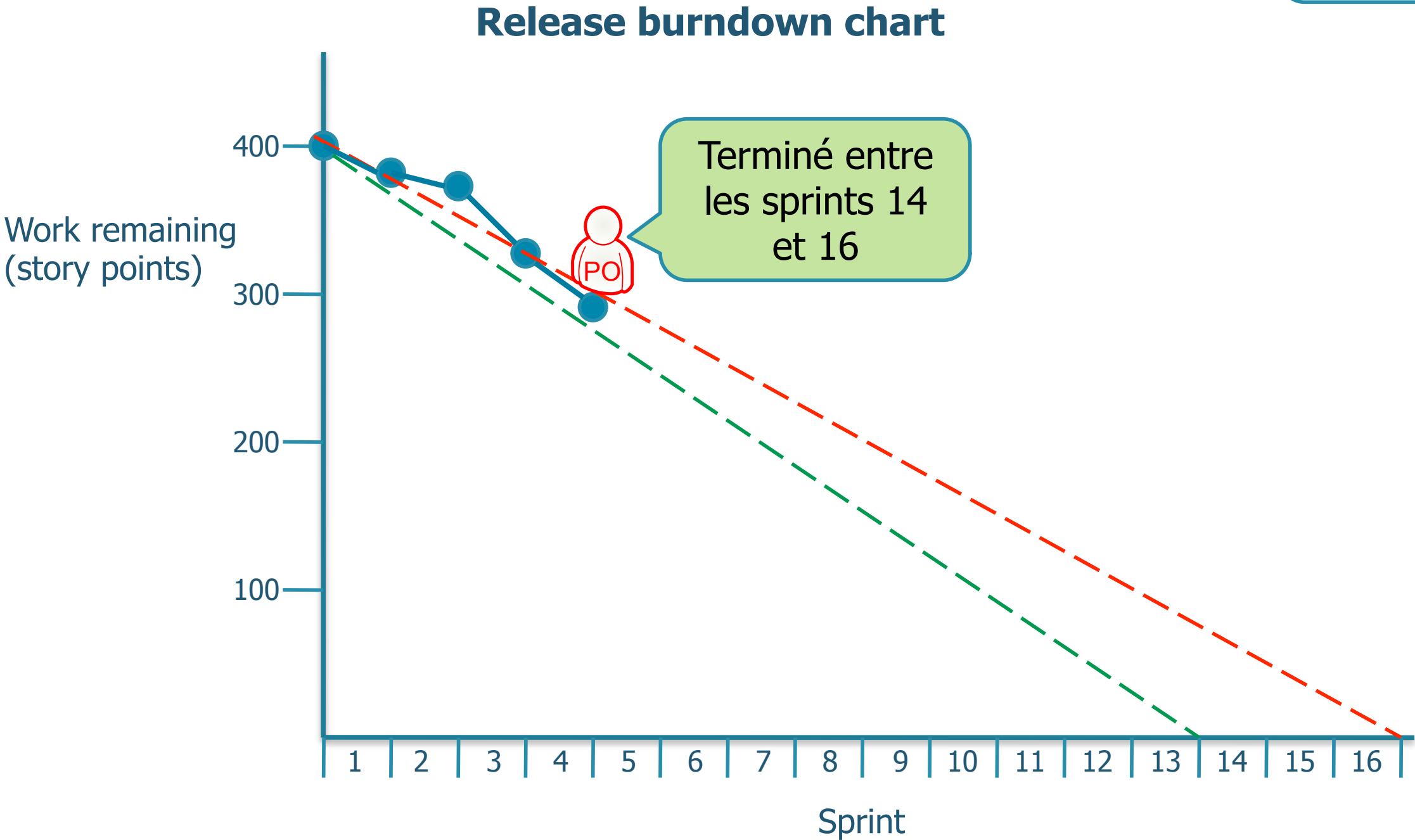
Release planning – budget fixe

- 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 QUIZZ

SCRUM
TEAM

SPRING
BOX

LIGNE
(13)

1

QU'EST-CE QUE
L'ESTIMATION
RELATIVE ?

A QUOI SERT LE
SCRUM MASTER ?

A QUOI SERT LE
PLANNING POWER ?

QU'EST-CE QU'EST
LA VELOCITE ?

POURQUOI GÉRER
LE TEMPS ?

Comment se
mesure la
vitesse ?

Quels sont
les 3 piliers
de Scrum ?

Que faire
lorsqu'une
US est assignée
à plus d'un
sprint ?

Qui gère
le produit
backlog ?

Comment
décoller
un post-it ?

Qui a le
dernier mot sur
les estimations ?

Quels sont ces
3 piliers de la
méthode Scrum ?

Qui est en
charge de faire
appliquer la méthode
Scrum ?



Quelle est la
durée maximale
d'un sprint ?

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

SCRUM QUIZZ

<u>SCRUM</u> <u>TEAM</u>	<u>SPRING</u> <u>BOX</u>	<u>LIGNE</u> <u>(13)</u>

Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON ! ÉQUIPES		FORMAT USER STORY
	 APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	DEBRIEF PROJET	PDCA	PLAN OU ADAPTATIF	FB DOOR		
③	APERÇU DU FRAMEWORK	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	SCRUM EN 10'	DESSINE Moi SCRUM...	LES RÔLES	
	QUALITÉS	SCRUM MASTER	DEVELOP- MENT TEAM	PRODUCT OWNER	PM VS SCRUM ?	
④	SCRUM TEAM	ESTIMATION & PLANNING	ESTIMA TIONS RELATIVES	PLANNING POKER		RELEASE BURNDOWN
	VELOCITÉ	SCRUM QUIZZ				

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

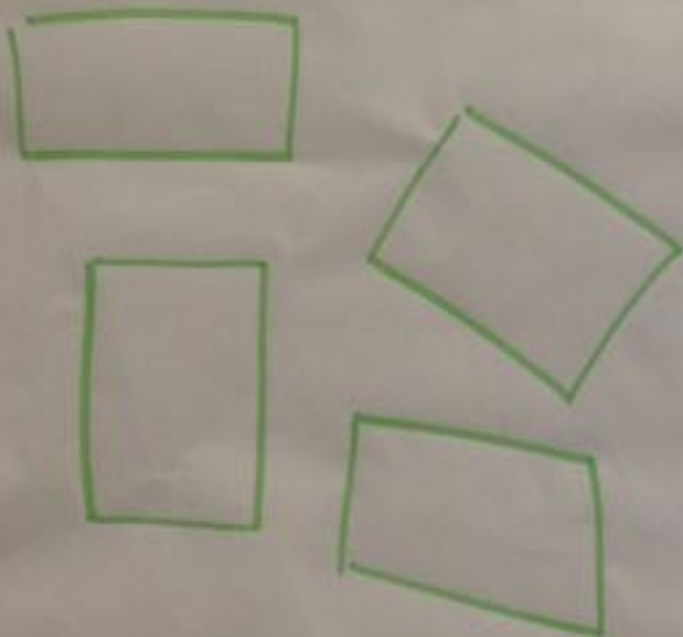
Deuxième Jour



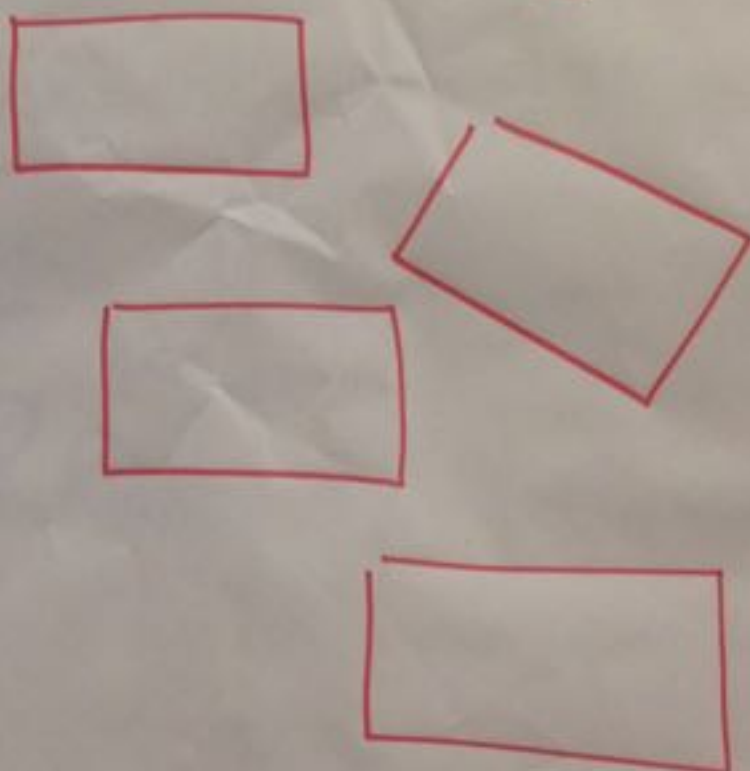
Nous commençons le 2e jour par un atelier de retour d'expériences.

PROJET RÉEL

2-4
CRITÈRES
RÉUSSITE



2-4
CRITÈRES
D'ÉCHEC



Sur base de votre expérience réelle. Définissez différents critères de succès et d'échecs de vos projets.









Ensuite nous répartissons ces critères par catégories.

INDIVIDUS

&

INTERACTIONS

PROCESSUS

&

OUTILS

Leadership
du CP

ESPRIT
D'ÉQUIPE

SOLIDARI
TE
MOTIVATION
ÉQUIPE

Esprit
d'équipe

Manque de motivation
des membres de
l'équipe

MOTIVATION

Manque
d'expertise

MANQUE DE
RESSOURCES
EXPERIMENTEES

ENVIE

Manque de
soutien
hiérarchique

COMMUNICATION

COMMUNICATION

CONFIANCE

MAUVAISE
COMMUNICATION

SOUS-ESTIMATION
CHARGES
DES DE COURSE

COMPETENCES MAL
ESTIMEES

ORGANISATION
PROJET

Manque
de tests
(...)

Sprint
court

Au mur se retrouvent la somme de milliers de jours-hommes d'expérience.
Les projets auxquels tous les participants ont déjà participé.

UN PRODUIT
QUI
FONCTIONNE

La Qualité
du Produit

DOCUMENTATION
EXHAUSTIVE

Une documentation
étendue

Objectifs
précis

Cet exercice nous permet d'introduire le manifeste Agile.

ADAPTATION
AU
CHANGEMENT

Suivi DU
PLAN

Cadrage

RUSA

CLARTÉ DES
OBJECTIFS

Cadrage

VISION FLOUÉ
DES
OBJECTIFS

Préciser l'ambition
de la complexité
d'un projet

COLLABORATION
AVEC LE
CLIENT

NÉGOCIATIONS
CONTRACTUELLES

IMPLICATION
DE TOUTES
LES PHASES.

INDICATION
CLIENT

Forfait
+
SCRUP

Une bonne
communication

La phase de
communication

AGILEMANIFESTO.ORG

□ INDIVIDUS ET INTERACTIONS

PLUTÔT QUE PROCESSUS & OUTILS

□ UN LOGICIEL QUI FONCTIONNE

P.Q. DOCUMENTATION COMPLÈTE
(EXHAUSTIVE)

□ COLLABORATION AVEC LE CLIENT

P.Q. NEGOCIATION CONTRACTUELLE

□ S'ADAPTER AU CHANGEMENT

P.Q. SUIVI D'UN PLAN

4 VALEURS

↳ 12 PRINCIPES

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

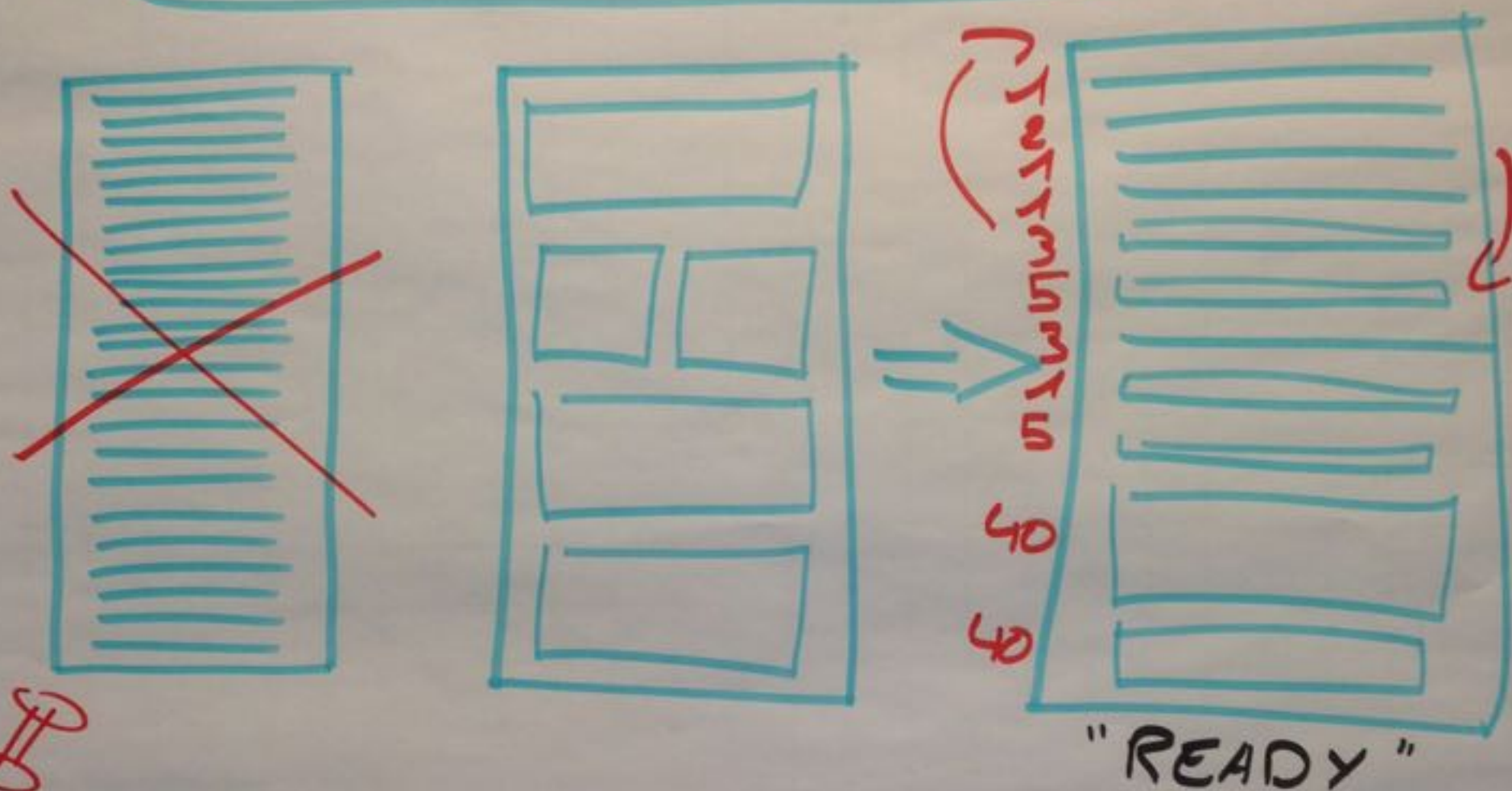
Principes sous-jacents au Manifeste Agile

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

Source: Henrik Kniberg

Le 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 LE BACKLOG

- ☐ VALEUR MÉTIER \swarrow € Roi
- ☐ DÉPENDANCES \swarrow TECHI MÉTIER
- ☐ RISQUES
- ☐ COUT
- ...



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

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

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

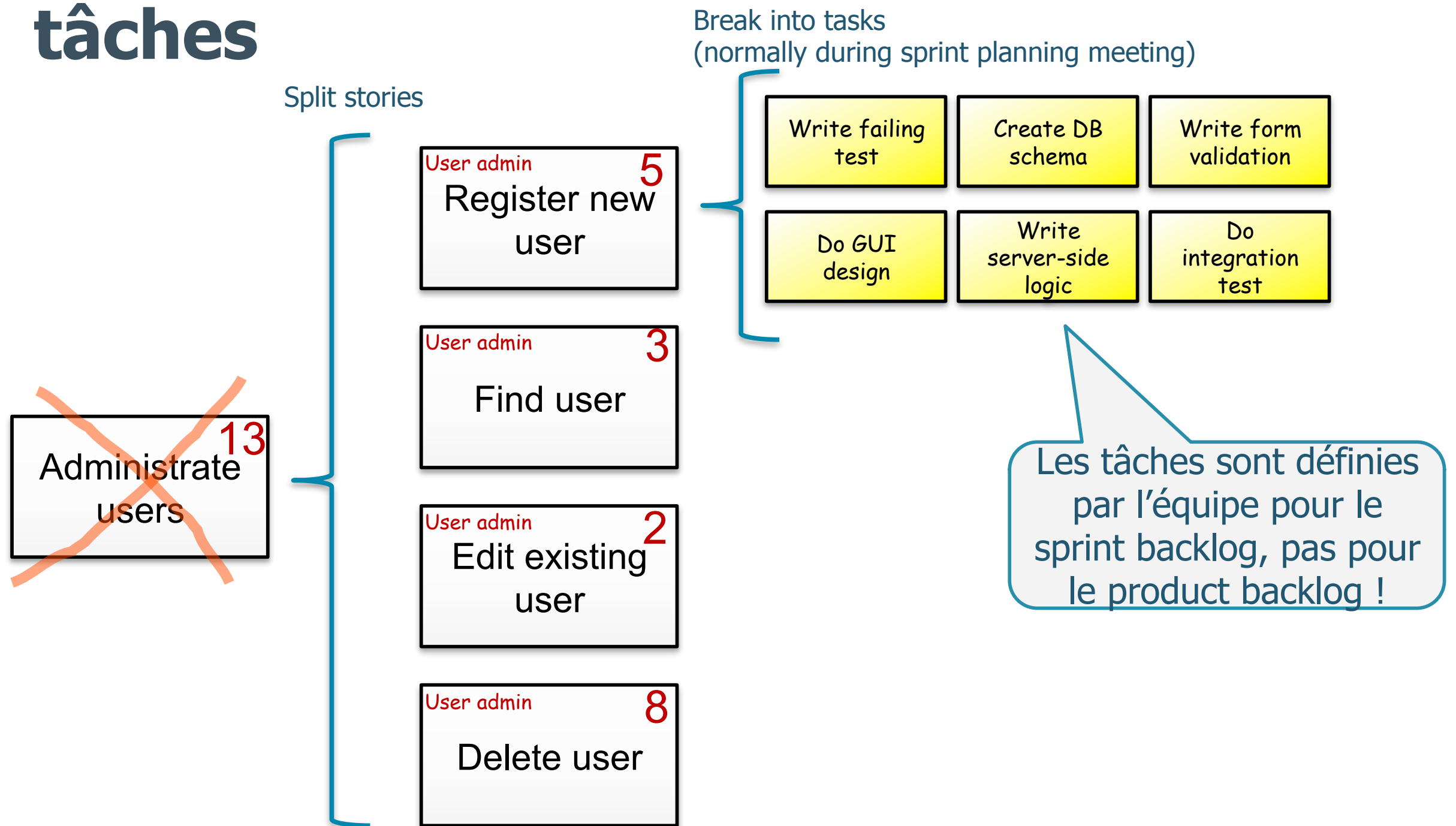
E
S
T
I
M
A
B
L
E

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

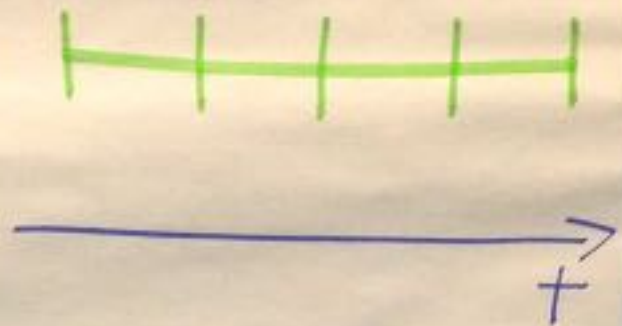
Validation
Formulaire

Ecrire
Unit Tests

Adapter
service
(server-side)

SCRUM: 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

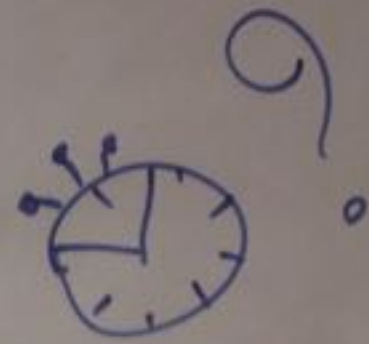
La première formation porte sur le Sprint Planning



The image shows a training session in progress. Four individuals are standing in a room with a patterned carpet. On the left, a man in a light blue shirt and dark trousers stands next to a woman in a black blazer. In the center, a man in a light purple shirt and dark trousers is gesturing with his hands. On the right, a man in a red plaid shirt and dark trousers stands with his hands on his hips. The room features several whiteboards with handwritten notes and diagrams. A clock on the wall indicates the time is approximately 10:10. The whiteboards contain text in French, including 'PRINCIPES DE COLLABORATION', 'SCRUM PAR SCRUM', 'HORAIRES', 'CERTIFICATION', 'PARKING', 'BASES', 'FRIEND', 'RESPECT', 'ENGAGEMENT', and 'OUVERTURE'. There are also various sticky notes and a diagram on the wall.



SPRINT
PLANNING

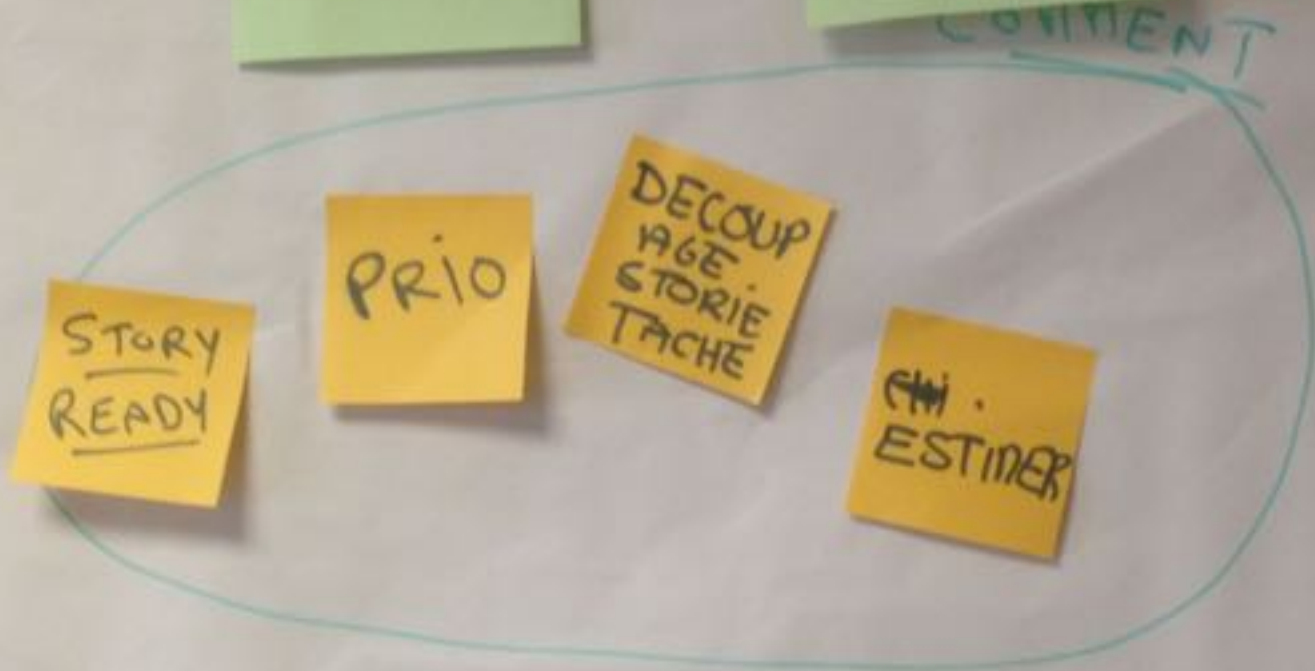


1 à 2h
PAR SPRINT

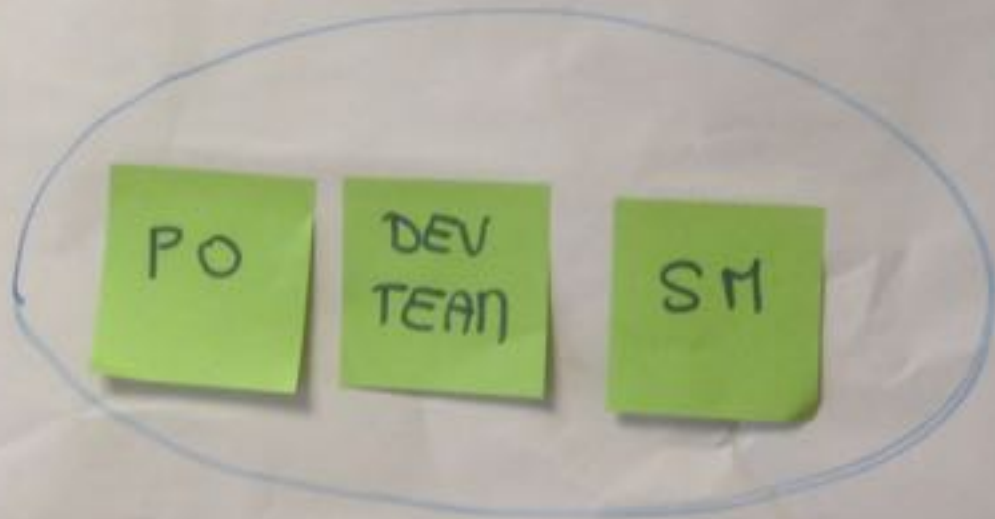
VELOCITÉ

DUREE
SPRINT

PRÉ-REQUIS



RESULT



Qui?

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

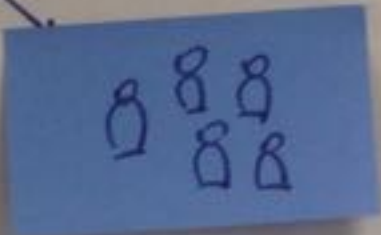
Quoi?

Qui?

TEMPS?

DO's & DON'T

① DONE?



② TO DO?



③ Pb?

DAILY!

DEBOUT

OBSERVATEUR
~~LEADER~~

10-15 min
MAX!

CHANGER
d'ANIMATEUR
8 8 8 8
8 8 8 8

OBSERVATEUR
PONCTUEL
RRR

HEURE FIXE
MATIN

ACTION
PLAN

NE PAS DERIVIER
CONTROL du Temps
de Parole + Plus

BURN DOWN
CHART
UPDATE

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

Scrum Master

1H
max

PRÉSENTER LES
USER STORY TER-
MINÉES

FEEDBACK

NEXT
STEP

Dev Team

Stakeholders

PO

PO

Préparer
la démo

Convenir
les bons
stakeholders

Expliquer
les Next
Steps.

US non
terminées

Tests

Négociation
Priorité

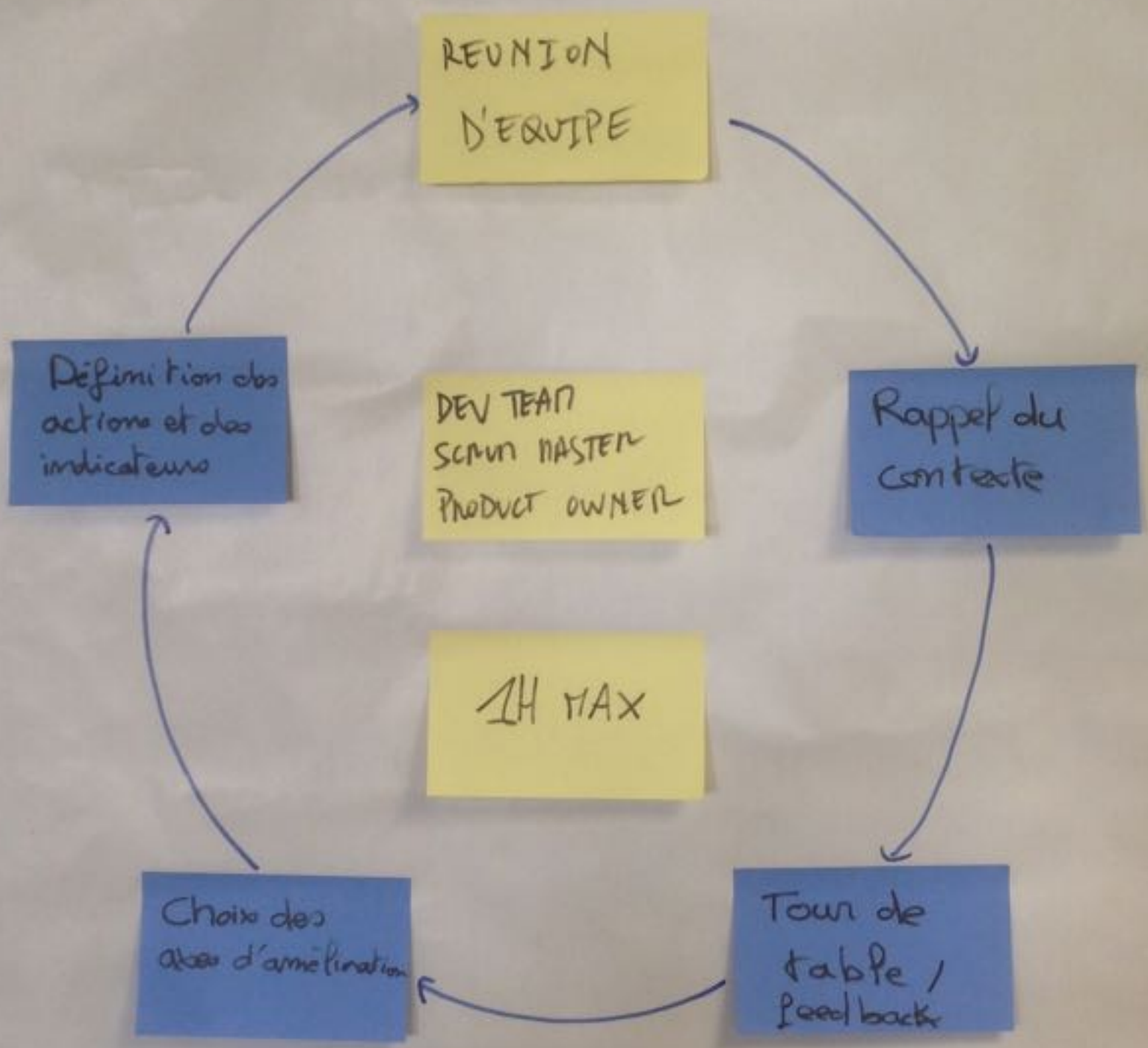
Sprint Review

- 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



TOUT LE MONDE
S'EXPRIME

TRANSPARENCE

Axe d'amélioration
≠
point négatif

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



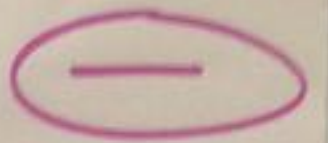
APPLIQUER SCRUM

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.



CUMUL RÔLES



Oblige le PO à s'impliquer à 100%

Un salaire en (-)

(PO & SM)

Le PO a l'expérience métier → + facile pour régler les problèmes

Trop de pouvoir
↓
Anti-scrum

Centralisation du travail

✓ SM & DEV. TEAM

COMPREHENSION
SION
TECH.

ADDITION :

POINS DE
TEMPS DE
DEV

PARTI
PRIÉ

(SM & MANAGER)

FACILITÉ
CON

Fluidité
Décision

Compétences
Dev

Influence
PARTIALITÉ Dev Team

Visibilité
(Moins de Reporting)

(PO & DEV TEAM)

Disponibilité de l'ensemble des rôles

VUE
Tech
Métier

Bonne
CON

Charge de
Travail

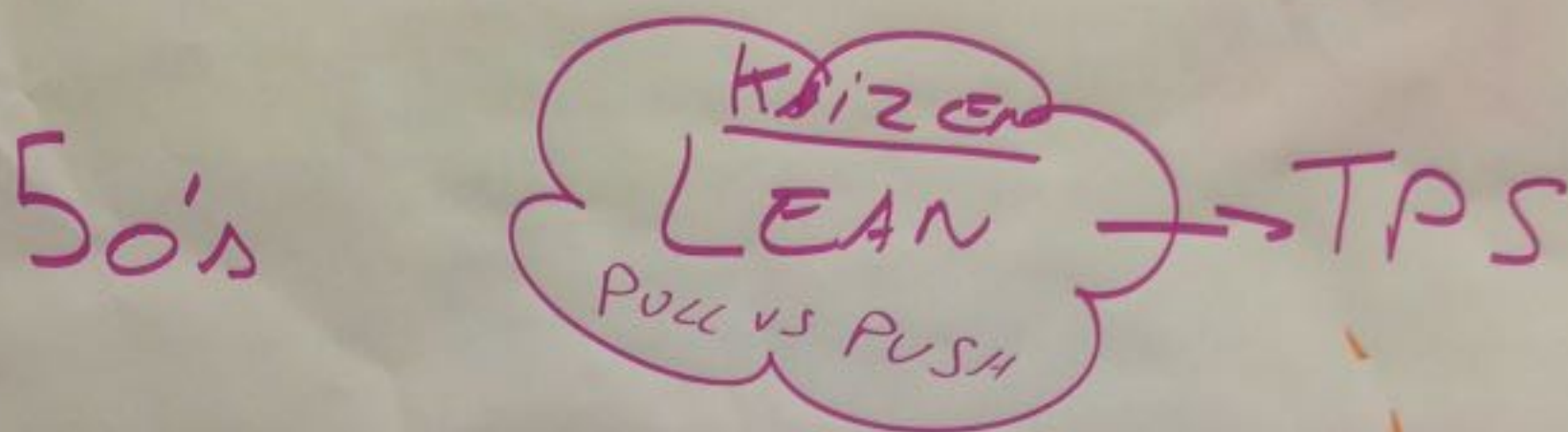
Conflit
d'intérêt

Pas de
Scrum

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

Historique de SCRUM

HISTORIQUE SCRUM



86 NNPDG

OK T.
OK N.

93 SCRUM

OK J.S.

XP

OK MB
OK JS

01 MANIFESTE
AGILE

LEAN
STARTUP

DEVOPS

KANBAN

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

Les participants vont maintenant brainstormer sur quatre sujets: 1:
Avantages et inconvénients des boards physique et virtuels.



Pourquoi le board
physique ?
vs. board virtuel

Physique

- + visuel
- + favorise la communication directe
- + COLLABORATION

ICESCRUM
PIVOTAL TRACKER
TFS
KANBANFLOW
MANTIS KANBAN

- partage des info impossible à distance
- manque d'info sur projet
- pas d'historique

Virtuel

- + accessibilité
- + historique
- + reporting
- + détail et P.J.
- + mobilité
- + notification MAS

Ex: TRELLO
JIRA

VERSION ONE
RACCY

- communication directe réduite
- moins lisible

2: Comment gérer les "défects" et bugs ?



Comment
gérer la
TMA ?

MÊME PROJET

PROJET
EXTERNE

PRIORITÉ
VS.
SÉVÉRITÉ

ADAPTER
PLAN
CHARGE
(DEV TEAM)



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

Comment gérer
une équipe
Internationale
?

DECALAGE
HORAIRE

COMPRÉHENSION

PAS DE
BOARD
PHYSIQUE

CALL
VIDEO

OUTIL
COLLABORA
TIF

POINT . .
QUOTIDIEN
EN + DICTATION

BOARD
VIRTUEL
TACTIL

⊗ OUTILS
TECH

⊗ DIRECT

⊗ M. FOWLER

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



PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

→ ENLEVER

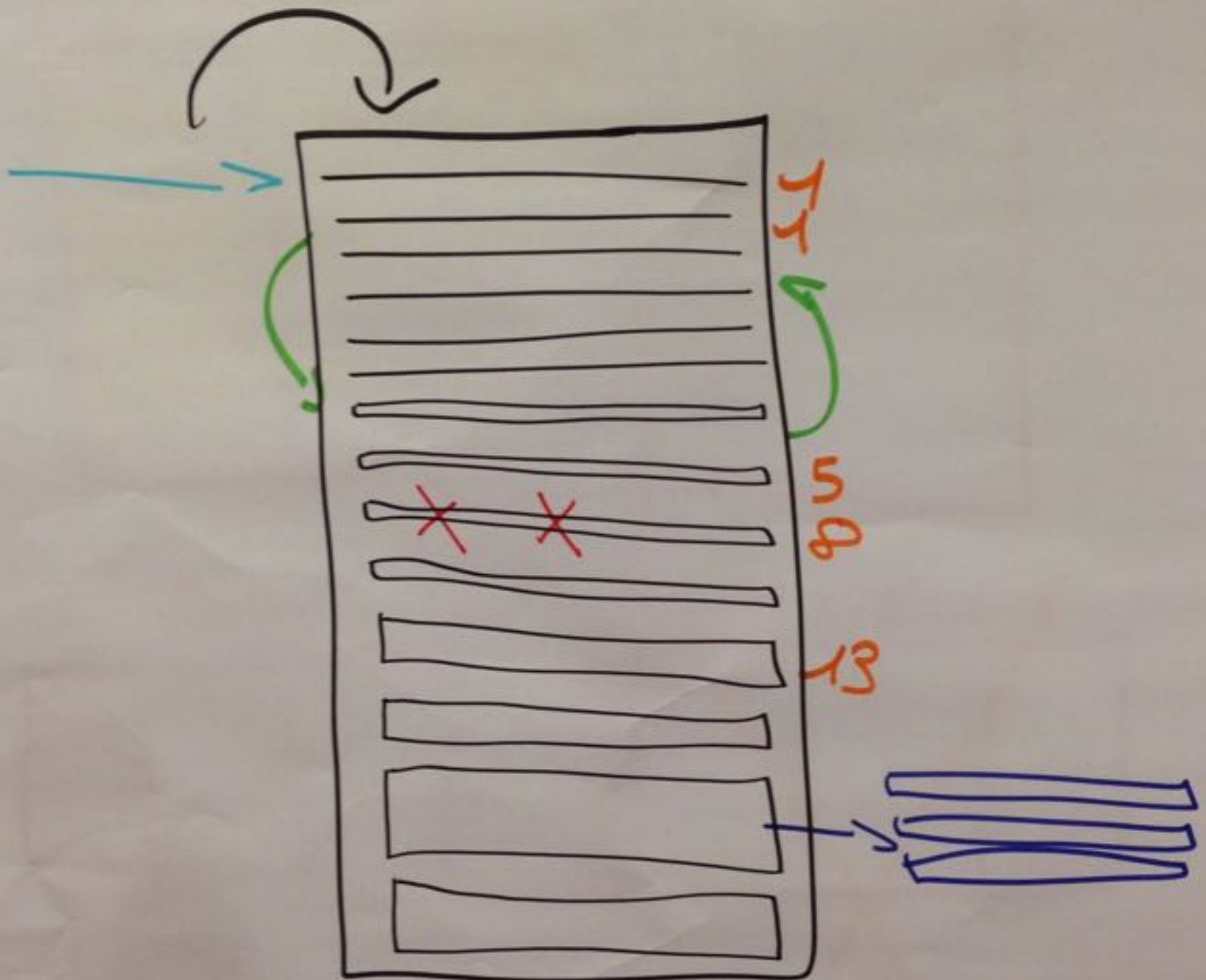
- PRESENTAT^o, PRECISIONS SUR US
- ESTIMAT^o DES US
- DECOMPOSIT^o DES EPICS EN US
- REPRIORISAT^o (?)
- DEFECTS (?)
- AJOUT

ORGANISAT^o

?

PRODUCT BACKLOG

REFINEMENT



+ DÉTAILS

(RE) ORDONNER

SUPPRIMER

DIVISER

STORIES

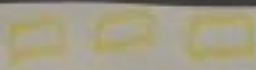
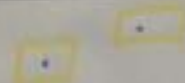
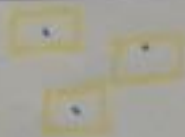
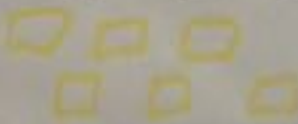

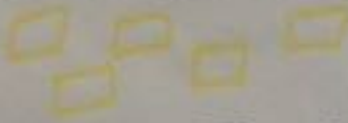

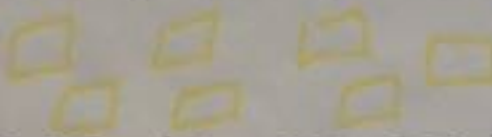
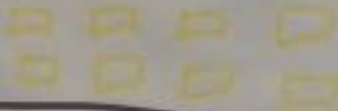
ESTIMER

A JOETER

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

Les Artefacts de SCRUM

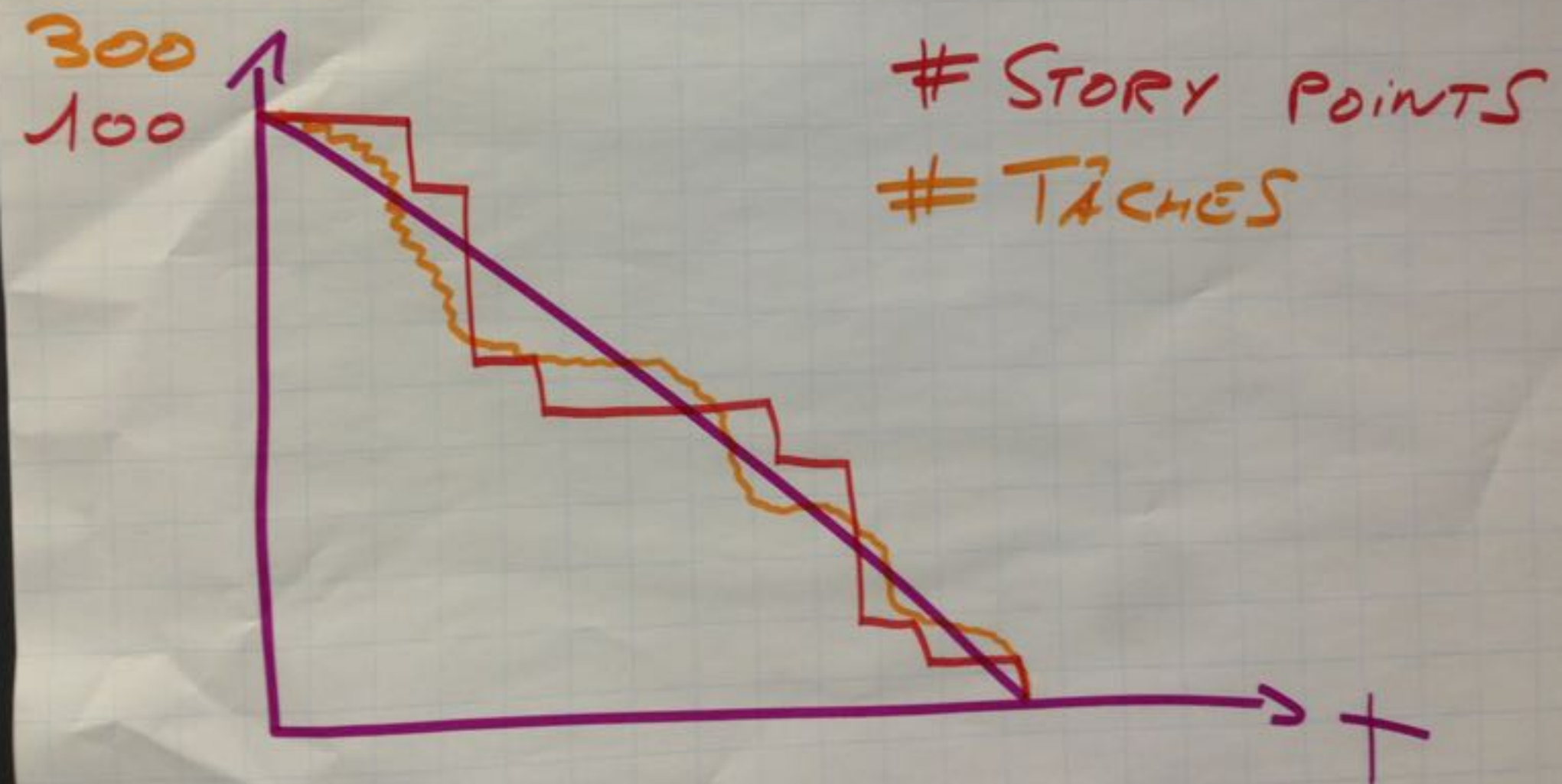
SPRINT BACKLOG

	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.

DEFINITION OF DONE

- o CODE'
- o OK EN DEV
- o RÉGLEMENTAIRE
- o DOCUMENTÉ
- o URL TEST
- o TESTÉ / VALIDÉ
 - o COMPATIBILITÉ' NAV.
 - o PO VALIDE
 - o DESIGN
 - o SÉCURITÉ

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)

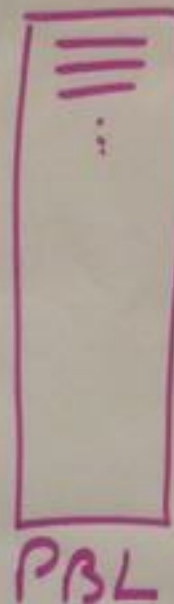
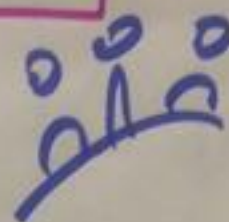
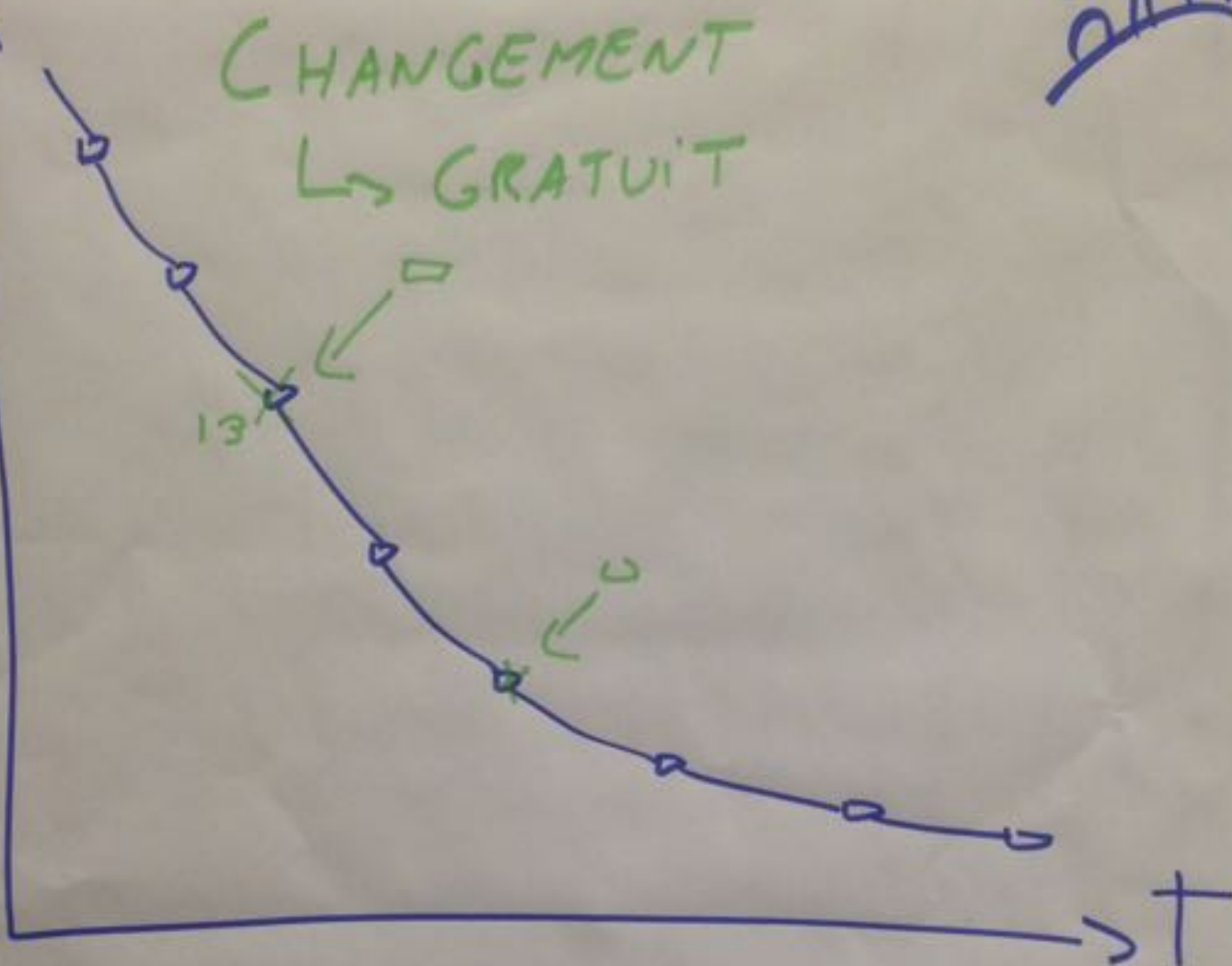
Exemple de Definition Of Done (vieux mais dont j'ai l'autorisation de publication)

	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.

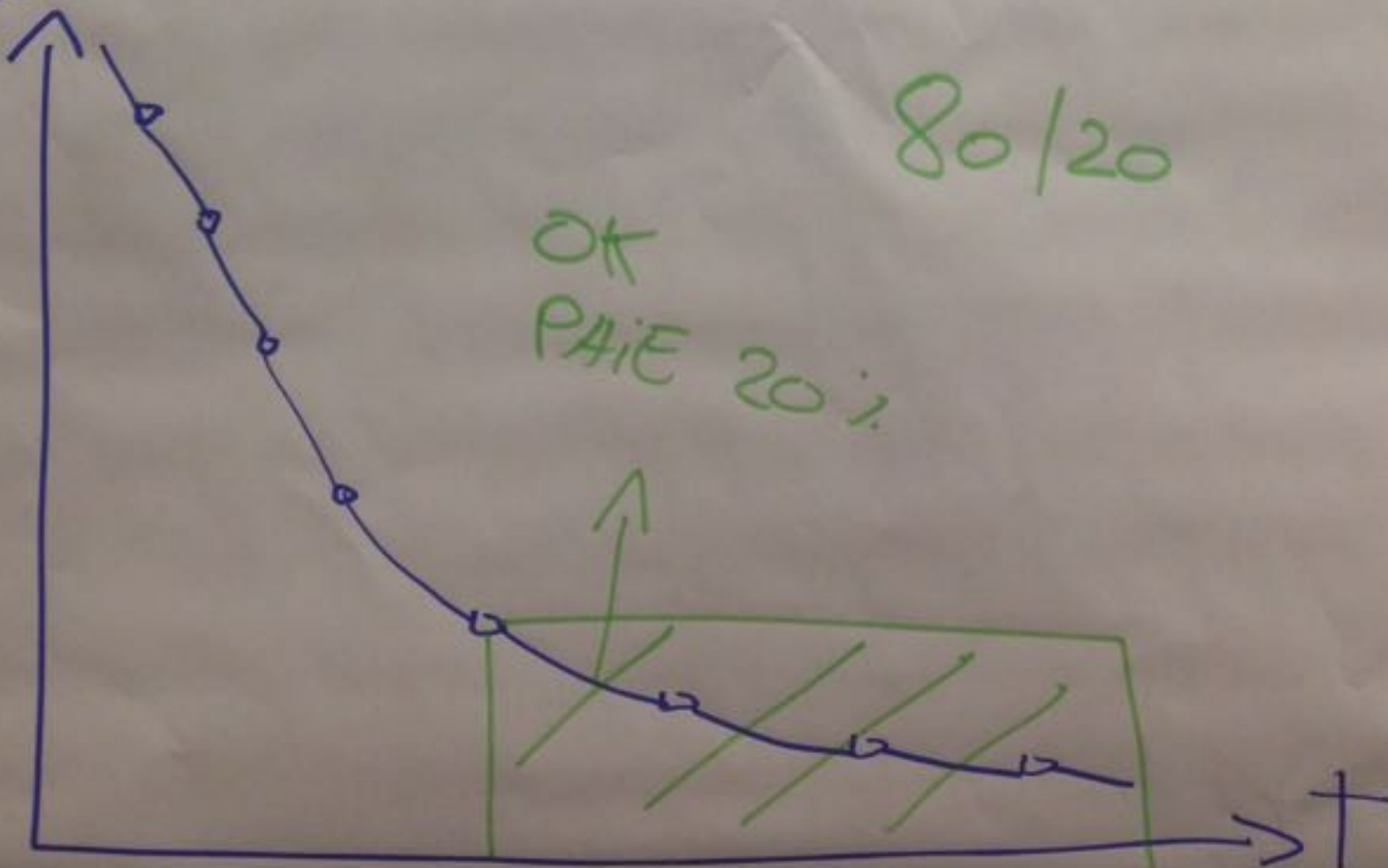
SCRUM & FORFAIT

VAL
MÉTIER



PBL

VAL
MÉTIER



Comment amener un peu d'Agilité dans un contrat ?

SPRINT MFE
(10x 100s)

SEMAINE

DURÉE

1

SPRINT
PLANNING

2H/sem

2

PRODUCT
BACKLOG
Refinement

3

DAILY
SCRUM

15"

4

SPRINT
REVIEW

SPRINT
RETRO

1H/sem

A nouveau les participants "brainstorment" sur 4 Sujets.
1: Un sprint long classique.

IMPLICATION
CLIENT

FORMATION

DEMOS
PROCESS

IMPLICATION
SPRINT REVIEW

COTE A COTE
METHODES
SCRUM V6 4.0

PROBLEMES

↳ EXPERIENCE

STATUS QUO

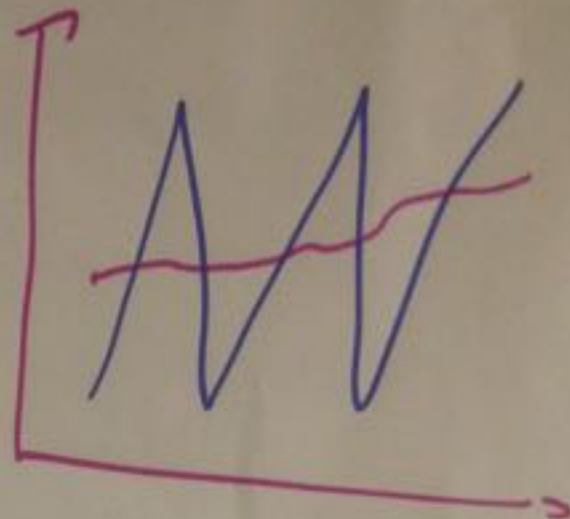
COM
SUCCES

METTRE EN PLACE SCRUM



ADAPT

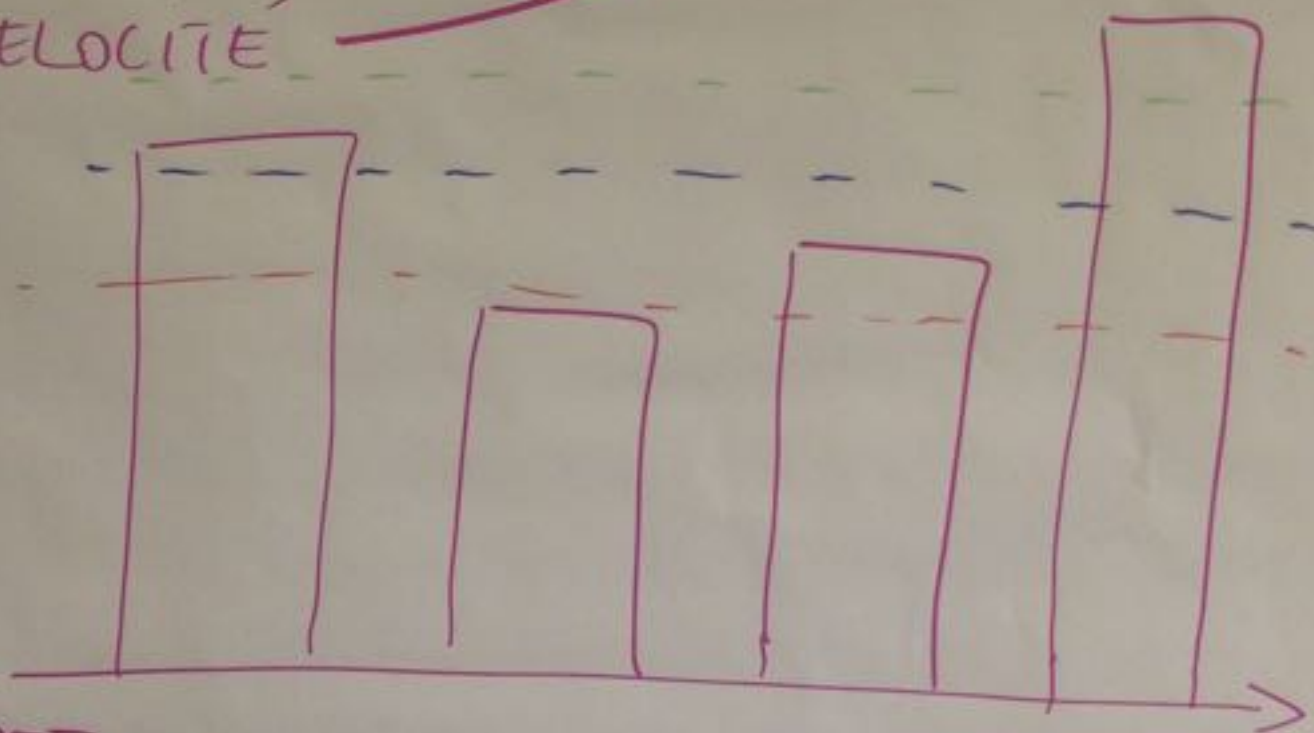
REPORTING



→ PRODUCT BURN DOWN

→ SPRINT " "

→ VELOCITÉ



→ DEFECTS

→ COUVERTURE

→ FEEDBACK / USAGE

→ DAILY MAIL

→ Plan d'action

→ PBL

FACTU

COMPTA



MARKETING



Quels sont les risques
lors de la mise en
œuvre de SCRUM
dans un service ?

Mauvaise explication
de SCRUM

→ Rejet de la méthode

Changement brutal
sans
accompagnement

→ ↘ Productivité de
l'équipe

Trop de libertés
sur la
méthode

→ Mise en danger du
produit et baisse de
la qualité

Ne pas s'adapter
au contexte
de l'entreprise

BLAME

EQUIPE

HYPE

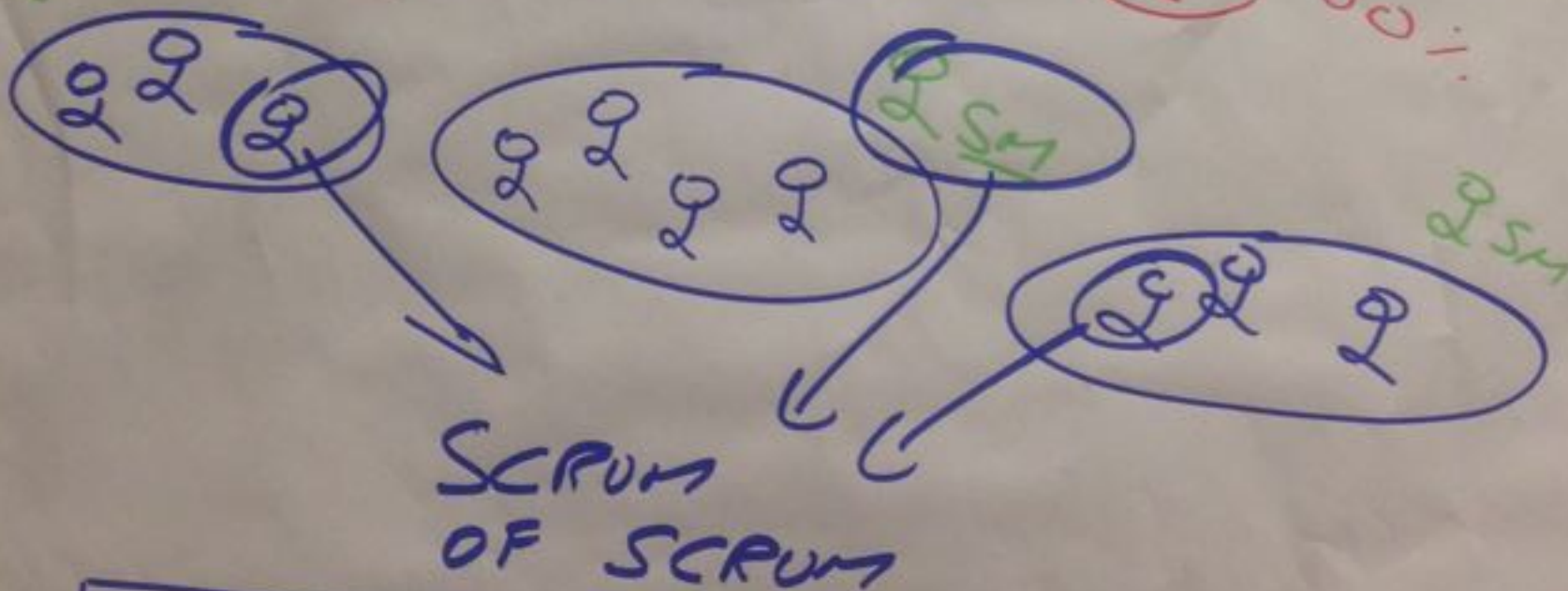
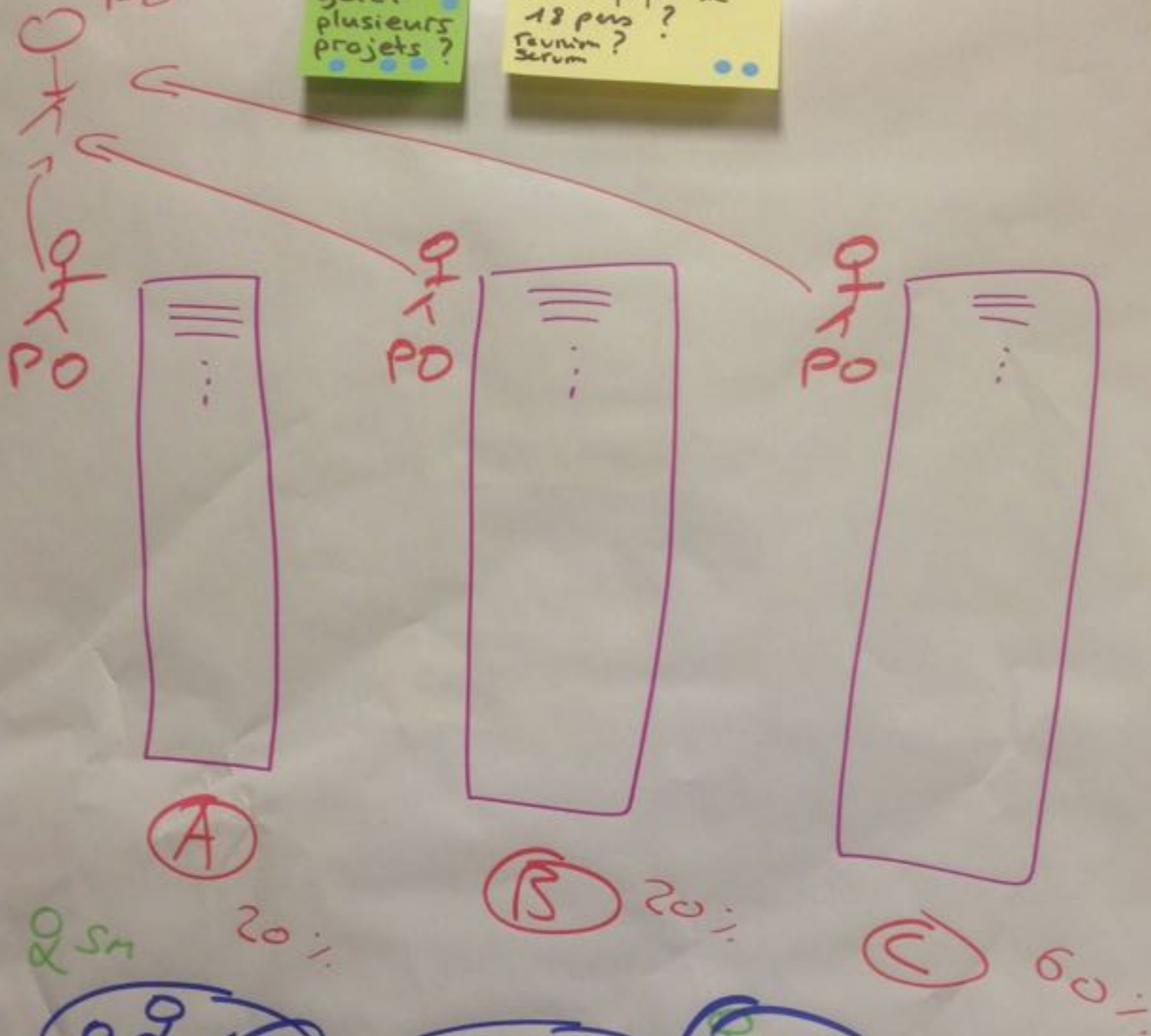
TROP 😊

4: Quels sont les risques lors de la mise en place de
Scrum ?

CHIEF
PO

Comment
gérer
plusieurs
projets ?

Comment gérer
une Équipe de
18 pers ?
Scrum ?



PLANNING

RETRO + DEMO

Plusieurs produits pour plusieurs équipes.


Conclusion

CERTIFICATION

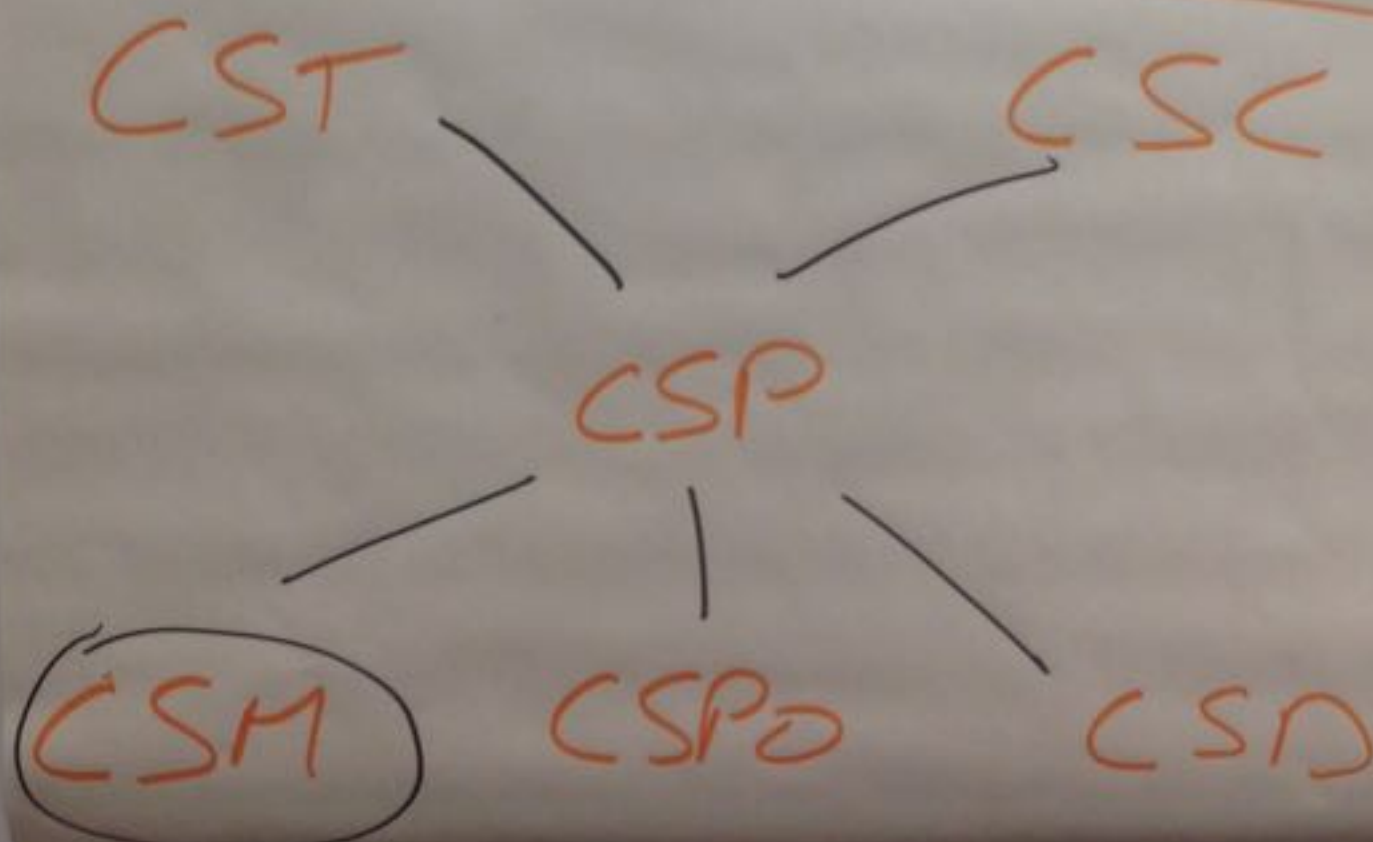
□ BRUNO UPLOAD EMAILS

□ ACCEPT INVITATIONS

□ TEST \rightarrow 35q
 \rightarrow QCM
 \rightarrow 40'
 \rightarrow 24/35 \Rightarrow V


CORE SCRUM

□ FRENCH SCRUM USER GROUP



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

Succès
&
Echecs

PRODUCT
BACKLOG

TRI

DEEP

SCRUM &
LES SPECS

INVEST

CCC

HISTOIRE
DE
SCRUM

MANIFESTE
AGILE

⑥

SCRUM:
LES
ACTIVITÉS

TRAINING

SPRINT
REVIEW

SPRINT
PLANNING

SPRINT
RETRO

DAILY
SCRUM

⑦

REFINEMENT
BACKLOG
DU COURS

SHU-
HA-
RI

Est ce possible
de cumuler 1 rôle
Scrum avec un autre
rôle? Comment?

SCRUM - ACRONYME
SIGNIFICATION?

HISTOIRE
DE
SCRUM

Comment
gérer la
TMA?

Pourquoi le board
physique?
Vs. Numérique

PRODUCT
BACKLOG
REFINEMENT

Comment gérer
une équipe
Internationale?

⑧

C'est la fin de la formation, ci-dessus le programme que nous avons vu ce deuxième jour. Nous terminons par un feedback. Merci pour votre accueil, et bonne chance dans votre mise en place de Scrum.

SPRINT BACKLOG

A FAIRE

EN COURS

TERMINÉ!

LES
ARTEFACTS

CONCLUSION

SPRINT
BACKLOG

SPRINT
BURNDOWN

DEFINITION
OF
DONE

PHOTO
GROUPE

SPRINT ME
(04/05)

FORFAIT
VS.
SCRUM

IMPLICATION
CLIENT

REPORTING

Est-ce que le client
prend charge d'un
ou deux de SP ?

Quels sont les risques
pour la mise en
œuvre de SCRUM
dans un service ?

Comment gérer
une Équipe de
18 pers ?
Réunion
Scrum

Comment
gérer
plusieurs
projets ?

EMAILS

CERTIF

FB
FORM

En Résumé...



Avant Scrum...



Après Scrum !