

# Formation Certified Scrum Product Owner 11 & 12 Décembre 2014



**@BrunoSbille - en collaboration avec Xebia**





# 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 PRODUCT OWNER

11 2 12 DEC

BRUNO SBILLE  
@BRUNO SBILLE

EN COLLABORATION  
AVEC XEBIA



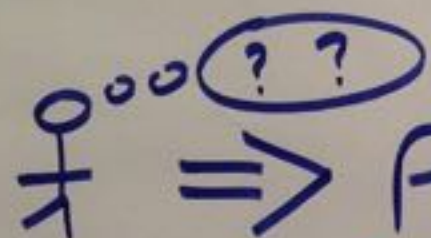
# PRINCIPES DE COLLABORATION

☐ 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

NON !

PRINCIPES  
DU  
COURS

ÉQUIPES

FORMAT  
USER  
STORY



APPRENDRE

PRINCIPES  
DE  
SCRUM

SIMULATION  
PROJET

DEBRIEF  
PROJET

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



①

②

③

④

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



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













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

# FORMAT D'UNE USER-STORY

EN TANT QUE...

<ROLE>

JE VEUX... <FONCTIONNALITÉ>

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

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





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



# MASNEGELA

ENTANT QUE JE VEUX NE AFFIN DE  
CHARGÉE DE METTRE ALA MEUX LE  
MARKETING PLACE D'UN PC COMPRENDRE

ENTANT QU'ETQUE JE VEUX AFFIN D'EVOLUER  
TRAVAILLANT LES CONNAITRE LES DS CET  
LE DIGITAL. #ROLES D'ACCOMPAGNER ENVIRONNEMENT

En tant que Scrummaster  
Je veux comprendre le  
rôle de PO  
Afin de communiquer  
plus facilement

En tant que Developpeur  
Je veux comprendre les  
Arts faits Scrum  
Afin de organiser mon  
travail

En tant que Scrummaster  
Je veux comprendre le  
rôle de PO Afin d'  
organiser le planning

En tant que Scrummaster  
Je veux comprendre le rôle  
de PO Afin de construire  
le Product Backlog

Agile  
& Forfait

MARKETING MANAGER  
- MAITRISE LE RÔLE DE PO  
- COMPRENDRE LES ENJEUX  
DE DEVELOPPEMENT

PRODUCER MANAGER  
- TOTALLEMENT MAITRISE  
SCRUM  
- D'APPORTER LA MEILLEURE  
CONTRIBUTION A L'ÉQUIPE

ECUEILS &  
FACTEURS BLOQUANT  
EN SCRUM?

DELTA TEAM(S)  
DISTANTE DU  
PO.

AGILE/  
SCRUM  
VS  
FORFAIT

SPRINTS  
VS.  
RE?

ENTANT QUE RESPONSABLE  
DE VOS PROJETS  
QUELQUES QUESTIONS AU  
PROJET  
- POURQUOI AVEZ-VOUS  
CHOSIS CE PROJET  
- COMMENT AVEZ-VOUS  
ORGANISÉ VOS RESSOURCES  
- QUELLES SONT VOS  
ATTENTES

ENTANT QUE RESPONSABLE  
DE VOS PROJETS  
QUELQUES QUESTIONS AU  
PROJET  
- POURQUOI AVEZ-VOUS  
CHOSIS CE PROJET  
- COMMENT AVEZ-VOUS  
ORGANISÉ VOS RESSOURCES  
- QUELLES SONT VOS  
ATTENTES

ENTANT QUE RESPONSABLE  
DE VOS PROJETS  
QUELQUES QUESTIONS AU  
PROJET  
- POURQUOI AVEZ-VOUS  
CHOSIS CE PROJET  
- COMMENT AVEZ-VOUS  
ORGANISÉ VOS RESSOURCES  
- QUELLES SONT VOS  
ATTENTES

ETQ: RESP. DOMAINE  
JV: MAITRISE LA  
DÉFINITION DU PRODUIT  
AD: SATISFAIRE LES  
UTILISATEURS

ETQ: RESP. DOMAINE  
JV: PILOTER LES  
ORIENTATIONS DU PRODUIT  
AD: APPORTER DE LA  
VALEUR AUX SPONSORS

ETQ: FUTUR RESP. DU  
JV: POUVOIR TRANSMETTRE  
- RE DE LA CONNAISSANCE  
& PRATIQUES D'ÉQUIPE  
- TRAVAIL  
AD: PARTAGER LA CHARGE

ENTANT QUE RESPONSABLE  
DE VOS PROJETS  
QUELQUES QUESTIONS AU  
PROJET  
- POURQUOI AVEZ-VOUS  
CHOSIS CE PROJET  
- COMMENT AVEZ-VOUS  
ORGANISÉ VOS RESSOURCES  
- QUELLES SONT VOS  
ATTENTES



# RED

CONTRATS?  
FORFAITS?

CB de PO  
par  
Dev Team

ETQ:  
CLIENT

JV:  
COMPRENDRE  
LE RÔLE DU  
PO

AD:  
AMÉLIORER  
NOTRE COLLABO.

EN TANT QUE PO junior  
Je veux m'améliorer  
AFIN DE FAIRE PROFITER  
Mon équipe de mon expérience

Rôle:  
→ Product Owner

→ AFIN DE:  
- Être plus efficace  
dans la gestion de projet  
- Mieux collaborer  
avec le dev.

Je veux:  
→ Maîtriser la  
méthode agile  
→ Les principes à sous  
→ L'impact de cette  
méthode

EN TANT QUE DÉVELOPPEUR  
JE VEUX COMPRENDRE LE  
RÔLE ET LES CONTRAINTES  
DU P.O.  
AFIN DE PARTAGER ET  
PARTICIPER AVEC MES INTERO  
- EXTENSIVE

EN TANT QUE CONSULTANT  
JE VEUX ÊTRE FORMÉ À  
CETTE COMPÉTENCE  
AFIN D'ÊTRE LE MÉDIATEUR  
ENTRE LES BESOINS ET  
LA FIABILITÉ

En tant que: Chef de  
projet  
Je veux: améliorer la  
conduite de mes projets  
Afin de: sortir des livrables  
plus rapidement

ETQ: membre d'une  
équipe projet  
JV: comprendre mieux les  
rôles de chacun  
AD: maximiser ma  
participation

ETQ: Chef de projet  
JV: maîtriser les  
techniques scrum  
AD: passer en souplesse

ET:  
PRODUCT  
OWNER

JV:  
APPRENDRE  
À GÉRER  
LE BACKLOG

AD:  
D'ÊTRE EFFICA  
CE

ETQ:  
MANAGER

JV:  
COMPRENDRE  
LE FRAMEWORK  
SCRUM

AD:  
CHANGER LA  
GESTION DE  
PROJET

ALIMENTATION

HYGIÈNE



# L'ÉQUIPE DU SAPIN

EN TANT QUE  
Ingénieur Financier

Je veux maîtriser la méthode  
Agile de Scrum

Après les ateliers réalisés les  
participants ont un bagage de projets

EN TANT QUE :  
ARCHITECTE  
SI  
JE VEUX :  
CONNAÎTRE SCRUM

AFIN DE :  
• POUVOIR INTER-  
VENIR  
SUA DES PROJETS  
AVEC CETTE METH

• ECHANGER  
EFFACEMENT  
• SUA DES PROJETS  
DE TRANSFORM.

EN TANT QUE PRODUCTEUR  
JE VEUX APPRENDRE  
À CRÉER UN BACKLOG  
AFIN DE LE FAIRE  
SUR UN PROJET

EN TANT QUE PRODUCTEUR  
JE VEUX RENFORCER  
L'AUTONOMIE DE MON  
ÉQUIPE AFIN DE NE  
PLUS TOUT PLANIFIER

EN TANT QUE P.O., JE  
VEUX RÉUSSIR CETTE FORMATION  
AFIN DE RECEVOIR UNE  
CERTIFICATION.

EN TANT QUE PO, JE  
VEUX COMPRENDRE LES  
ENTRAÎNEMENTS DES DIFFÉRENTS  
INTERVENANTS PROJETS AFIN  
DE RÉUSSIR MON PROJET

EN TANT QUE NOUVEAU  
PO JE VEUX AVOIR UNE  
VISION D'ENSEMBLE AFIN  
DE RÉUSSIR MON PROJET

En tant que développeur  
Je veux comprendre et maîtriser la méthode  
Agile de Scrum

En tant que développeur  
Je veux comprendre  
Après les ateliers réalisés les participants ont un bagage de projets

A QUEL MOMENT  
ESTIMATION PRODUIT  
SPRINTS ?

METHODE AGILE  
ET OFFSHORE ?

# Les principes de SCRUM



# LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN  
MAX D'AVIONS EN 3'

CRITÈRES D'ACCEPTANCE

- ☐ FORMAT A5
- ☐ VOLE (AU -) 3M

CONTRAINTES

- ☐ 1 PLI PAR PERSONNE

TIMING

1' PREP  
3' EXEC  
1' DEBRIEF



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

# LES AVIONS

OBJECTIF: PRODUIRE UN  
MAX D'AVIONS EN 3'

CRITÈRES D'ACCEPTANCE

☐ FORMAT A5

☐ VOLE (AU -) 3M

CONTRAINTES

☐ 1 PLI PAR PERSONNE

☐ PO TESTE UNE SEULE FOIS

TIMING

1' PREP

3' EXEC

1' DEBRIEF





Skornik Jérémie

Miao YU









enn

Makoto Junior Micha

Concives Carlos

Jacques Samuel



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













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



























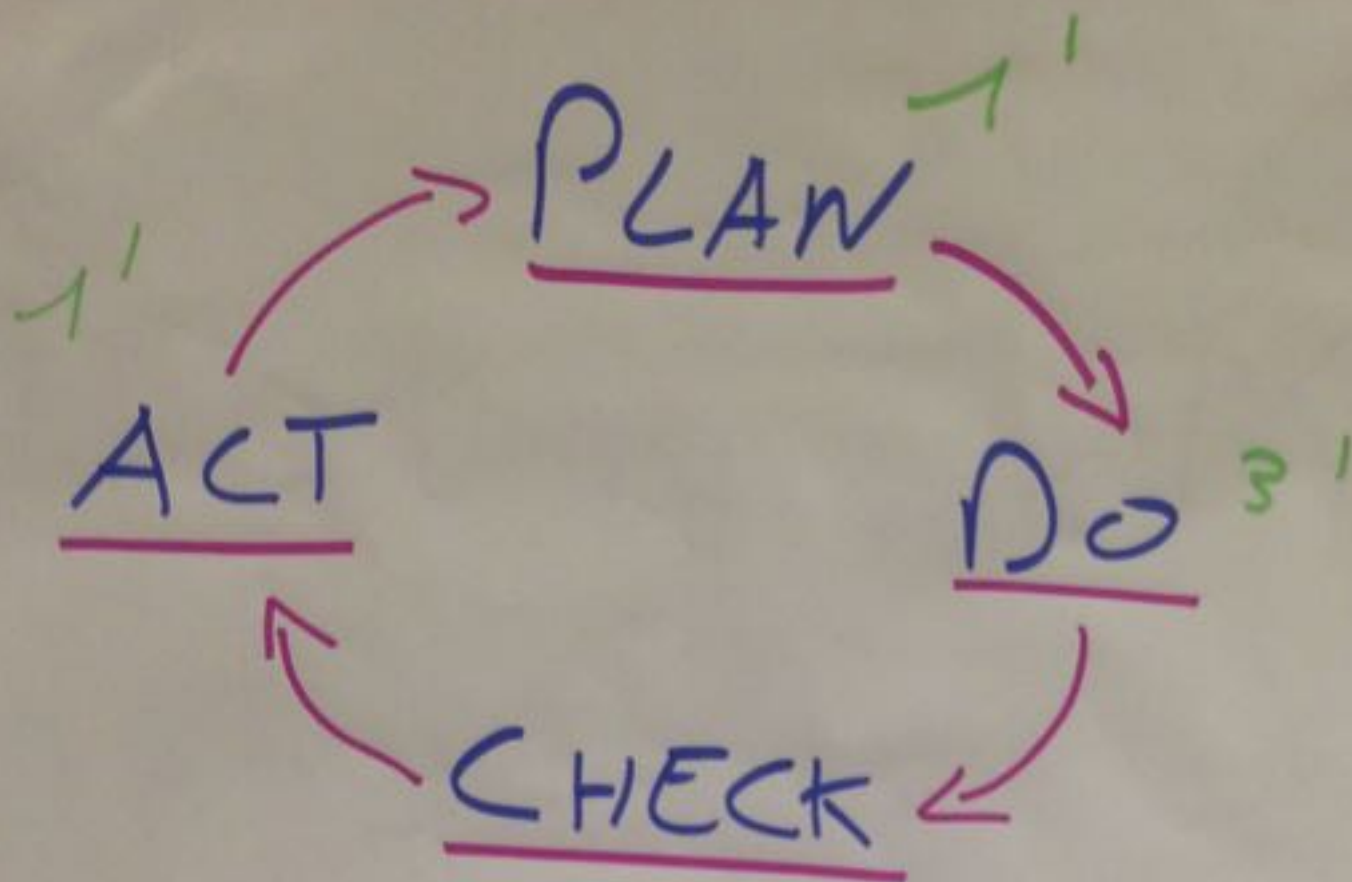


	①	②	③
<u>SAPIN</u>	<sup>10)</sup> $\frac{5}{7}$	<sup>8)</sup> $\frac{10}{10}$	<sup>12)</sup> $\frac{10}{12}$
<u>RED</u>	<sup>6</sup> $\frac{1}{3}$	<sup>7)</sup> $\frac{1}{9}$	<sup>4)</sup> $\frac{5}{6}$
<u>MASME- GELA</u>	<sup>6</sup> $\frac{1}{6}$	<sup>4)</sup> $\frac{8}{16}$	<sup>10)</sup> $\frac{13}{14}$
	$\frac{7}{16}$ <u>44%</u>	$\frac{20}{28}$ <u>71%</u>	$\frac{28}{32}$ <u>88%</u>
OBJ vs ESTIMATION	TAS	ORG TRAVAIL ET PO	

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



# PDCA



INSPECT  
& ADAPT

TRANSPARENCE

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



# LES 3 PILIERS DE SCRUM

## SCRUM

IMPACT

ADAPT

TRANSFORMATION

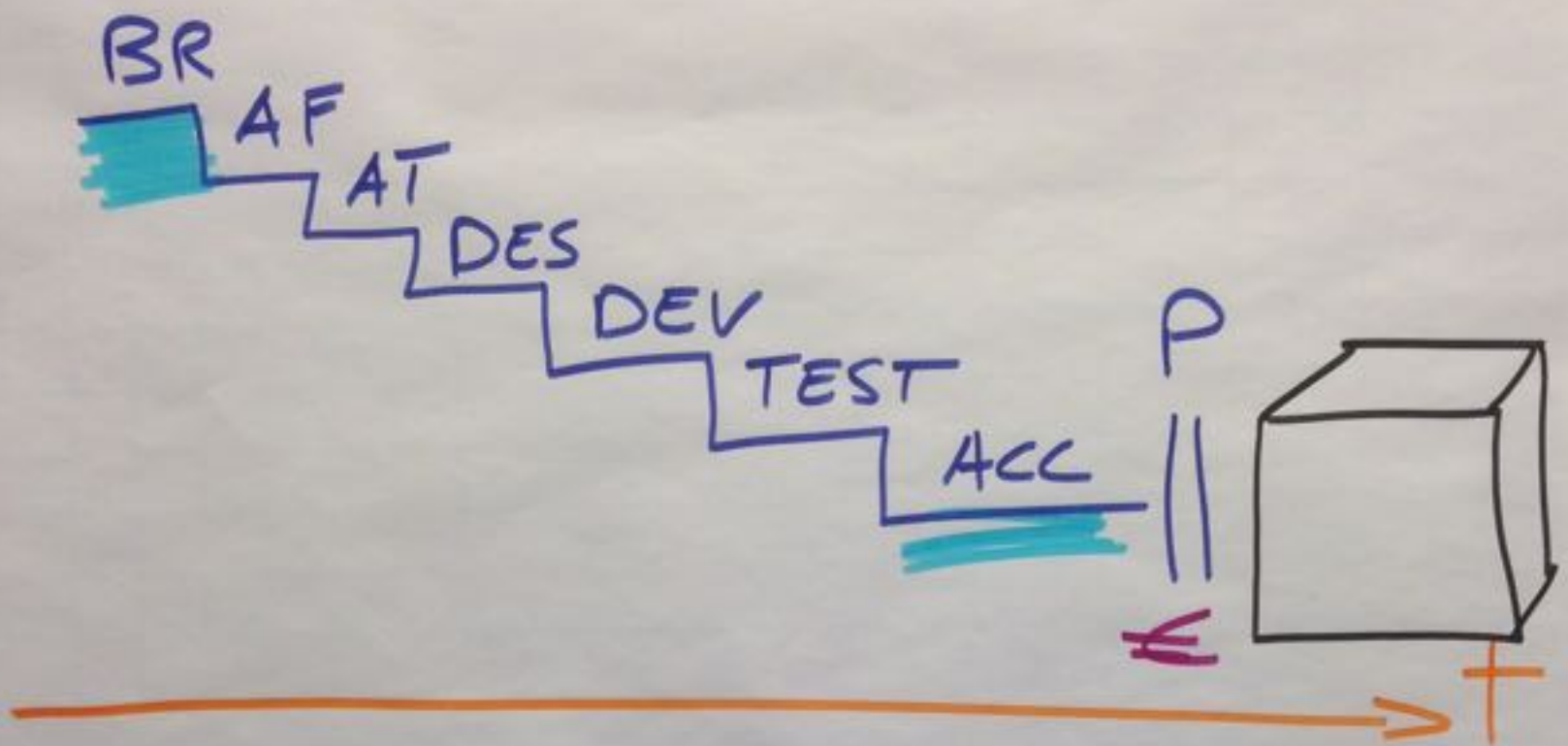
Nous présentons ensuite les 3 piliers de SCRUM.



# Aperçu du “framework” SCRUM

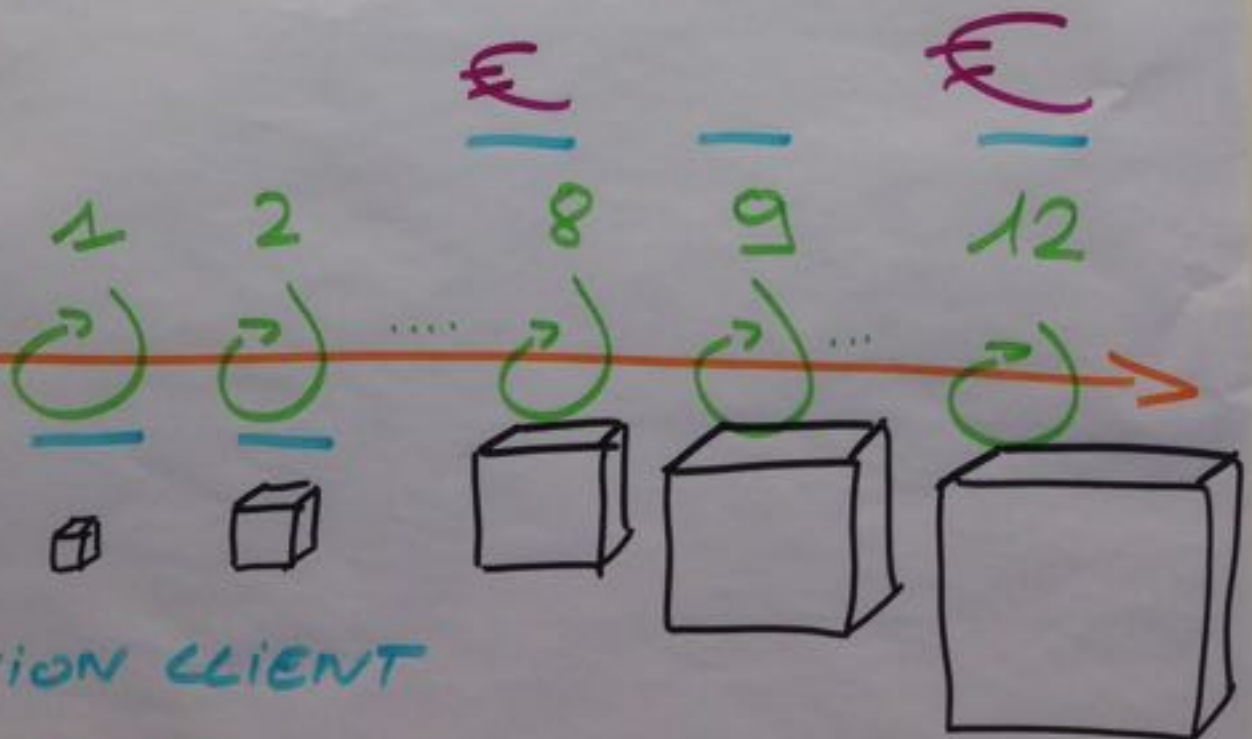


# PLAN DRIVEN



# ADAPTATIF

BR  
AF / AT



IMPLICATION CLIENT

VALEUR CLIENT

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

# LES ÉLÉMENTS DE SCRUM

## RÔLES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

DEVELOPMENT TEAM

## ARTÉFACTS

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

DEFINITION OF  
DONE

## ACTIVITÉS

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

PRODUCT INCREMENT  
PROGRESS INDICATORS

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



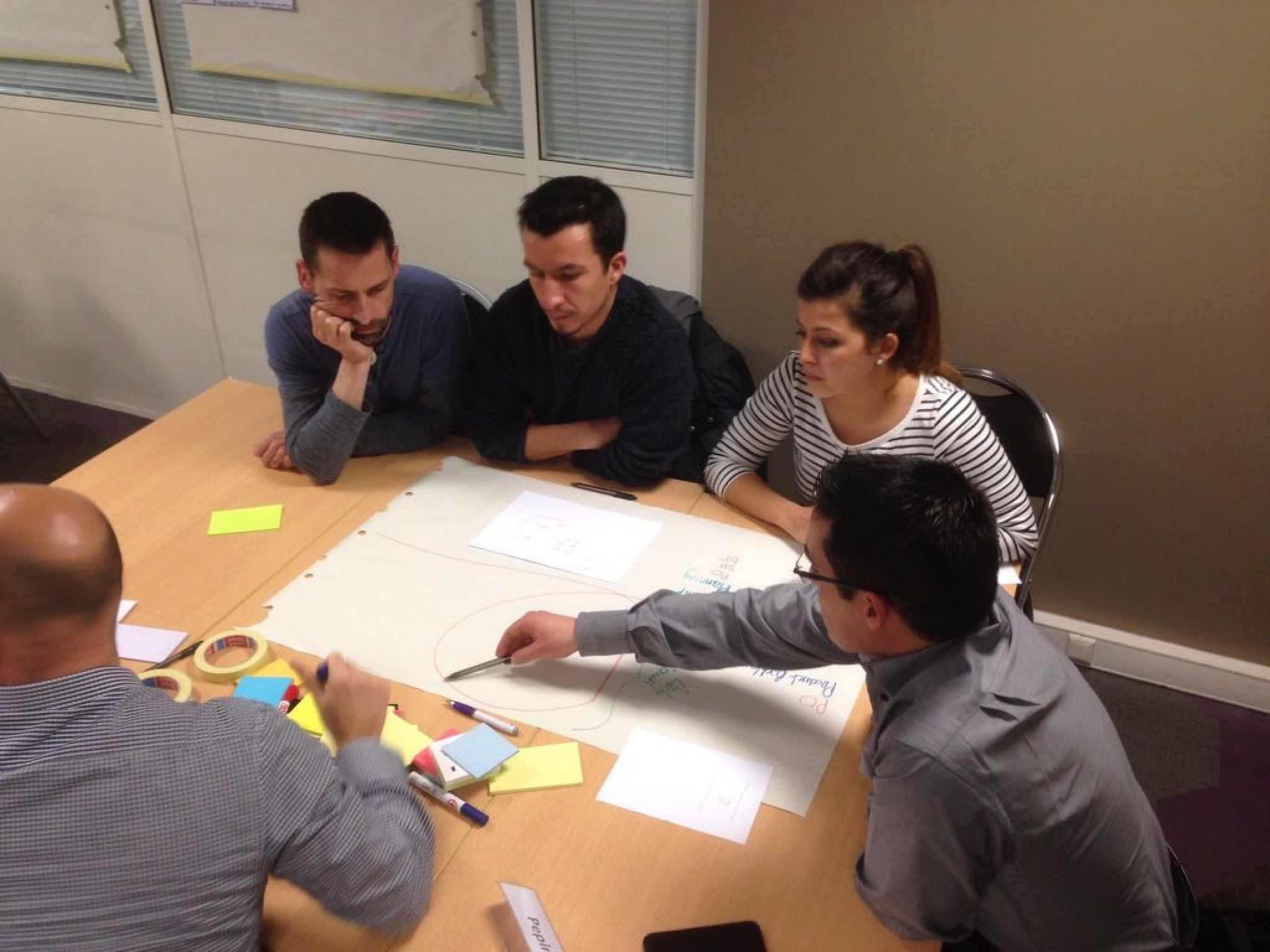


...les équipes vont représenter tous les éléments de SCRUM de manière visuelle











PRODUCT  
OWNER

PRODUCT  
BACKLOG

DAILY  
SCRUM

SPRINT  
PLANNING

DEFINITION  
OF  
DONE  
SPRINT  
BACK.

PRODUCT  
SCRUM  
TEAM

SPRINT

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
RETROSPECTIVE

PRODUCT  
INCREM.  
PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT



PO  
Product Backlog

Daily  
Scrum  
Indicators  
DOD

Sprint  
Backlog  
PO

Sprint  
Planning  
PO  
SM  
DT

- SPRINT  
REVIEW

RETRO

- INDICATORS



SCRUM  
MASTER

SPRINT  
PLANNING

DEV  
TEAM

SPRINT  
BACKLOG

DEF. OF  
DONE

PRODUCT  
OWNER

PRODUCT  
BACKLOG

SPRINT

SCRUM  
MASTER

DEV  
TEAM

PRODUCT  
BACKLOG  
REFIN.

PRODUCT  
BACKLOG  
REFIN.

PRODUCT  
BACKLOG  
REFIN.

DAILY  
SCRUM

DAILY  
SCRUM

DAILY  
SCRUM

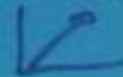
PRODUCT  
OWNER

DEV  
TEAM

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
RETRO.

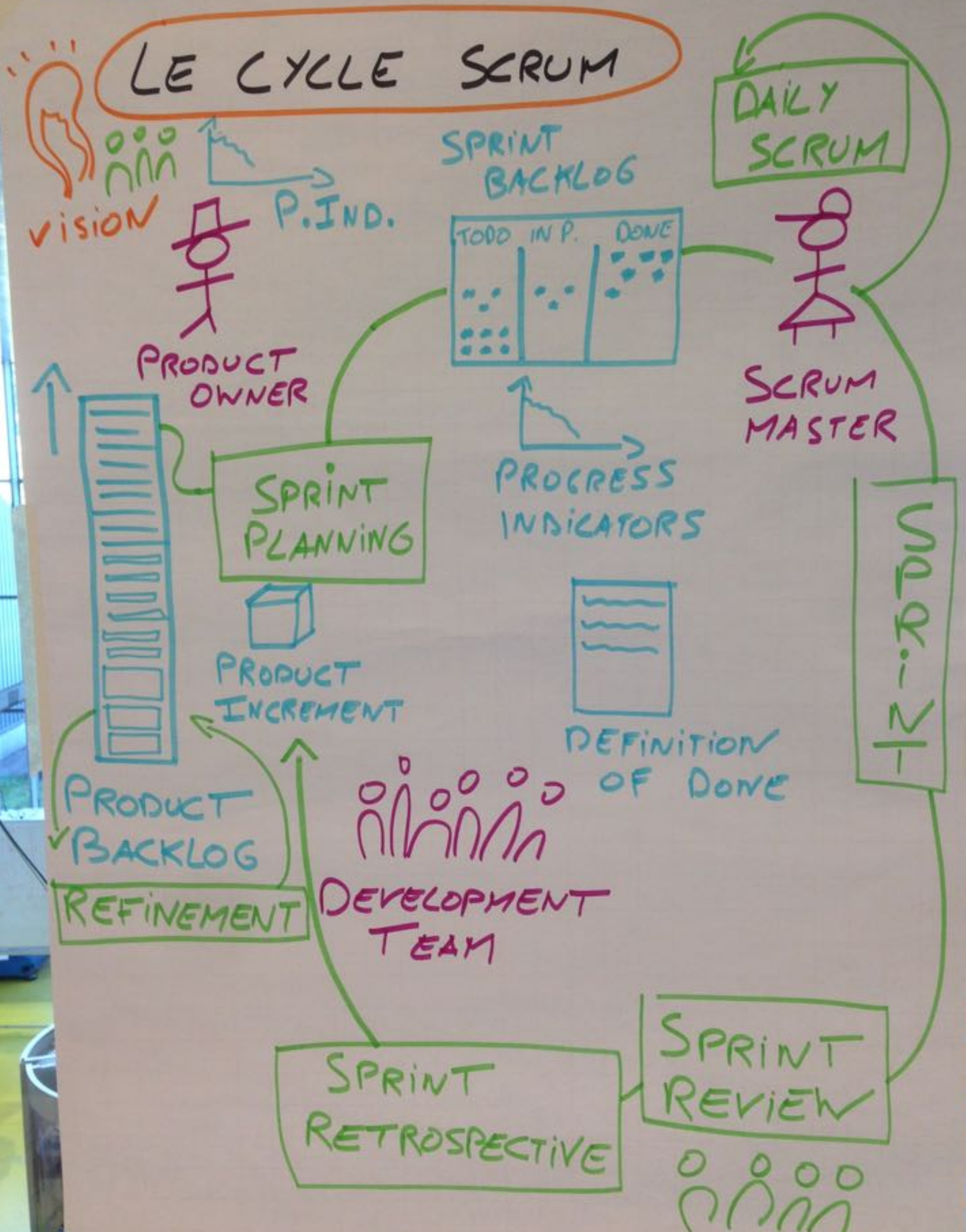
PROGRESS  
INDICATORS



SCRUM  
MASTER

PRODUCT  
INCREMENT





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



# PORTE DU FEEDBACK

## TRES BIEN 😊

L'explication  
sur une  
vue  
globale

APPREND  
PAR LA  
PRATIQUE

ÉLOCUTION

INTRODUCTION  
AU  
SCRUM

HUMOUR

INTERACTIFS  
MISE EN  
PRATIQUE

ÉVALUATION  
D'ÉQUIPE

PARTAGE  
DE CONNAISSANCE

INTERACTIFS

AMBIANCE

😊  
ATELIER  
PRATIQUE  
AMUSANT

ÉCOUTE

ALTERNANCE  
ÉQUIPE /  
CERCLE

DYNAMIQUE

BONNE VISION  
D'ENSEMBLE  
PROCESS

EXERCICES  
PRATIQUES  
→ EXCELLENTE  
ILLUSTRATION

→ Le cycle scrum  
→ Le rôle du product owner  
→ Le rôle du scrum master

L'Atelier

## OK 😐

Éléments de  
Scrum

Bonne  
Ambiance

DES BASES  
AU  
SPÉCIFIQUE

Les  
Explications  
sont  
claires

ATTENTE  
DES PERSONNES  
AUX QUESTIONS

## A AMÉLIORER 😞

MARQUEUR  
TROP GROS  
POUR LES  
POST-IT

DEJEUNER  
FROID

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



# Le rôle du Product Owner



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











# RÔLE P.O.



□ MAX VALEUR MÉTIER

□ PRIORITÉS

□ VALIDE

MANDAT

□ RESP. SPÉCIFICATIONS

VISION  
PRODUIT

ORGANISE  
(BACKLOG  
A JOUR)

CONNAISSANCE  
FONCTIONNELLE

VISION  
AVANT

RESPONSABLE

MÉDIATEUR

VISION  
- COMMUNICA  
TION

ECOUTE

ESPRIT  
DE  
SYNTHÈSE

CONNAISSANCE  
DES  
MÉTIER

FLEXIBLE

DISPONIBLE

ÉVANGÉLISTE  
/ RÉDÉRATEUR

ESPRIT  
D'ANALYSE

→ TENACITÉ  
→

PRÉSENCE

COMPÉTENCE  
MÉTIER

SYNTHÈSE

CAPACITÉ  
À  
TRANCHER

# 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



# Le ScrumMaster

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

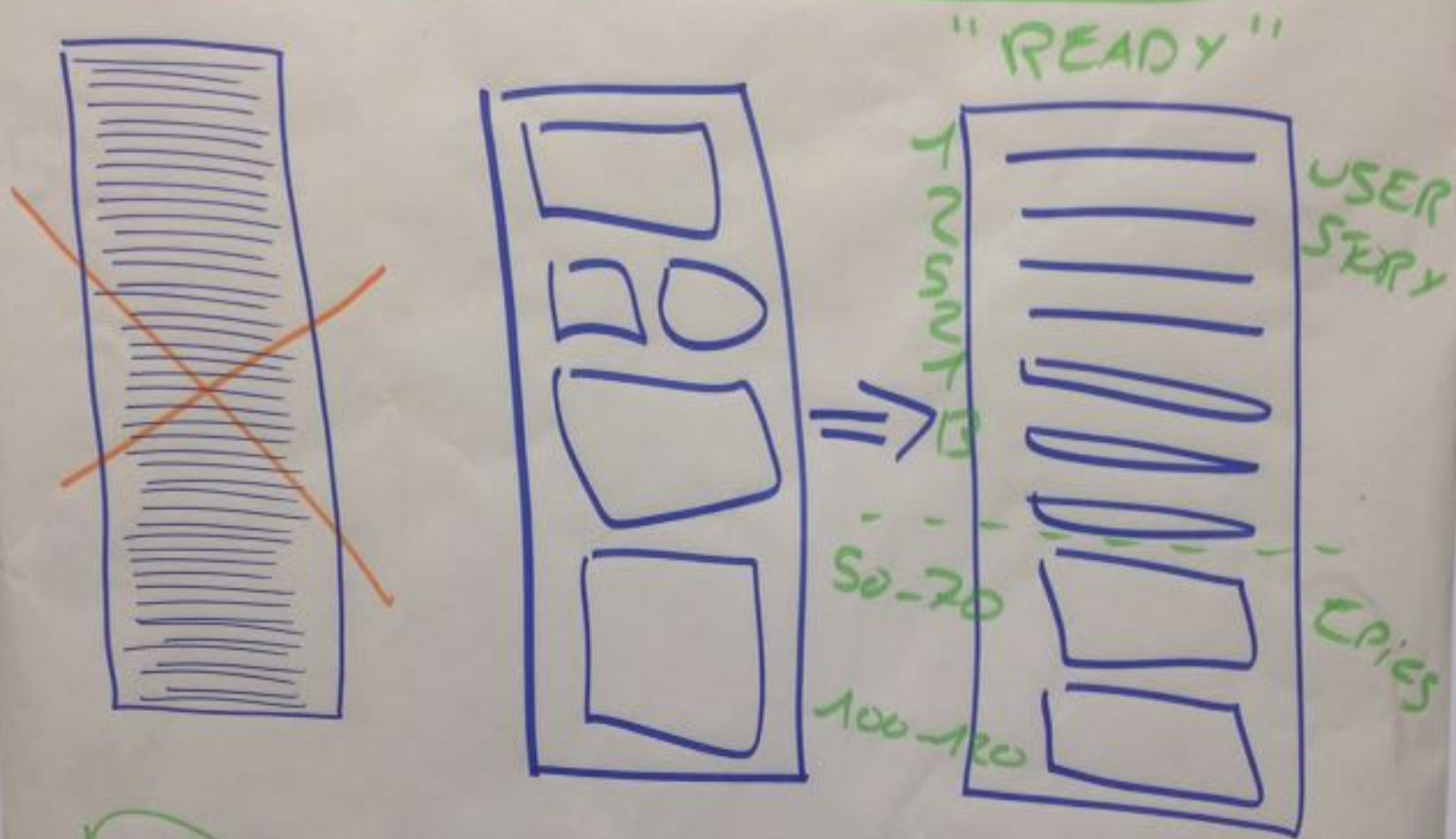
# La “Development team”

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



# Le Product Backlog

# PRODUCT BACKLOG



DÉTAILLÉ

ESTIMÉ

EMERGENT / ÉVOLUTIF

PRIORISÉ / ORDONNÉ

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





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









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

Quoi?

ETUDE DU  
MARCHÉ  
(CONCURRENCE)

NVP

OPTIMISATION  
DU  
SERVICE

Liste des  
Ressources  
=>

Produit  
final

Satisfaction  
client

SATISFACTION  
UTILISATEUR

Vision

PO + PRODUCT

POC

MAQUETTE Papier

VALEURS.

WIREFRAME

MOCK UP

.PPT

PILOTE

COMMENT?

Qui?

~~CEB~~  
UTILISATEUR  
FINAL

P.O

~~CEB~~ GATE  
DIRECTOR  
STAKEHOLDER

INNOVER

Positionnement  
sur le  
Marché

METTRE  
TOUT le  
Monde d'accord  
sur les objectifs

Donner de  
la visibilité  
à l'équipe

Eviter  
de  
devenir de  
l'objectif

Pourquoi?



# RunYourCourse

Donnez votre formation au lieu de l'organiser !

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

## NOS MODULES

### Administrer les informations du cours

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

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

### Gérer les inscriptions

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

### Mailings Participant

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

### Gestion des factures

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



### UN SERVICE EXCELLENT

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

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

### Réutilisation maximisée !

...

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

Quelques exemples de ce qui est possible:

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

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

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



### JOCELYNE DUPONT - DIRECTRICE RH

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

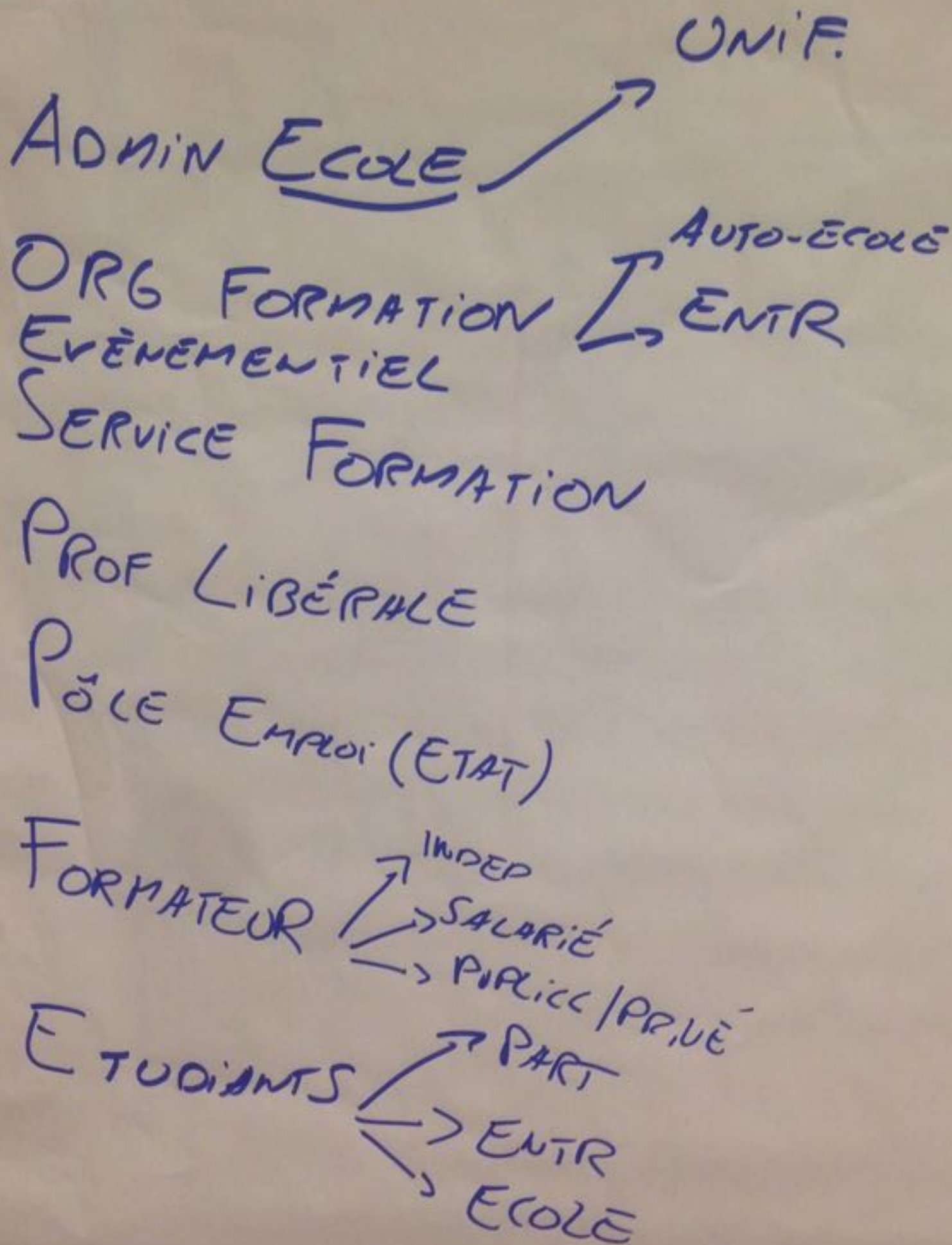
"Ce produit est énorme ! C'est le meilleur produit que nous ayons jamais commercialisé."

JOSE DURAND  
CEO of RunYourCourse

Les participants reçoivent un exemple de vision produit.



# Nos UTILISATEURS ?



Par rapport à notre produit, nous faisons rapidement un brainstorming. Qui sont nos utilisateurs potentiels ?  
Qu'est-ce qu'une persona ?



# User Stories



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



Concalves Ca

en résumé



Run Your Course

NOS MODULES

ETQ: PROF. LIB.  
JV: GÈNER. FACTUR  
AD: GAGNER AUTRES

ETQ: ORGA. FORM.  
JV: STOCKER COURS  
AD: ALIBER. VENDRE.  
ORGANISER

LE EMPLOI



# Run Your Course

## Module Créer un site:

- User: entreprise
- View: Créer et importer des photos ou shoot.

## Module Gérer des fichiers:

- User: Etudiants
- View: Créer les mails destinés de la facture

## Module Admin:

- User: Prof libéral
- View: Publier vers un blog ou un page Facebook

En tant q Admin  
Je souhaite créer, admin  
Afin de les utiliser

En tant q Participant  
Je souhaite m'inscrire  
Afin d'être enregistré

En tant que Marketing  
Je souhaite en voyer Email  
Afin de nous faire connaître

En tant que Comptable  
Je souhaite envoyer factures  
Afin de nous faire payer

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir obtenir le  
reçu de l'élève de facturation  
des clients  
Afin d'avoir une vision à date  
des besoins

En tant que Responsable  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer

En tant que Responsable  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer

En tant que Responsable  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer  
Je veux pouvoir gérer

ETQ: ORGA. FORM.  
JV: GÉRER LES INSCRIP  
AD: QUE CE SOIT  
SÉCURISÉ

ETQ: ORGA. FORM.  
JV: STOCKER COURS  
AD: PUBLIER - VENDRE.  
ORGANISER

ETQ: ETUDIANT  
JV: ACCÉDER AU COURS  
24/7  
AD: D'Avoir un emploi  
du temps flexible

ETQ: POLE EMPLOI  
JV: FAIRE DU MARKING  
AD: COMMUNIQUER  
Avec les demandeurs de F.

ETQ: PROF. LIB.  
JV: GÉRER FACTUR  
AD: GAGNER DU TEMPS

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients

En tant que Gestionnaire  
Je veux pouvoir caractériser  
D'un côté de l'élève et l'autre  
parties  
Afin de savoir une version de leur  
et contacter les clients



EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX POUVOIR  
STOCKER MES COURS  
AFIN DE POUVOIR  
LES DIFFUSER

EN TANT QU'ÉLÈVE  
JE VEUX POUVOIR  
INSÉRER DES ÉLÈVES  
AFIN DE LEUR FAIRE  
BÉNÉFICIER DE  
RÉDUCTIONS

EN TANT QU'ORGANISME  
DE FORMATION JE VEUX  
AUTOMATISER LES  
MAILINGS AFIN DE  
GAGNER EN  
PRODUCTIVITÉ

EN TANT QU'ÉTUDIANT  
JE VEUX RECEVOIR  
MA CONVOCATION  
AFIN DE POUVOIR  
ME PRÉSENTER À LA  
FORMATION

EN TANT QU'ÉTUDIANT,  
JE VEUX POUVOIR ACCÉDER  
À MON SITE À LA CÔTE DE  
CENTRE POUR DE CONSULTER  
LA PLUS ADAPTEE À  
MES BESOINS.

EN TANT QU'ÉTUDIANT  
JE VEUX ACCÉDER À MON  
SITE À MON TRAVAIL. VIA  
MON MOBILE AFIN DE  
VOIR CES INFORMATIONS DE  
DROITS GÉNÉRALIS.

EN TANT QU'ÉTUDIANT  
JE VEUX RECEVOIR  
MES CONVOCATIONS PAR  
MAIL AFIN DE BIEN  
ASSISTER AUX FORMATIONS

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX ACCÉDER À  
MA GESTION DES FORMATIONS  
EN LIGNE, ME D'ÊTRE  
FAISSE À MON TRAVAIL.

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX POUVOIR DIFFUSER  
MES FORMATIONS PAR  
LES TABLEAUX À MON TRAVAIL  
SOUS FORMES À MON TRAVAIL.

EN TANT QUE ORGANISME  
DE FORMATION, JE VEUX  
ENVOYER DES CONVOCATIONS  
À UNE COTE PRÉCISE  
D'ÉTUDIANTS

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX HAS MON COURS  
OU MÊME ENVOYER  
AFIN DE LES RETROUVER FACILEMENT

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX QUE MES COURS SOIENT  
ACCESSIBLES EN LIGNE  
AFIN DE LES DIFFUSER PLUS  
FACILEMENT AUX ÉTUDIANTS

EN TANT QU'ÉLÈVE  
JE VEUX POUVOIR TOUTES LES  
COURS  
AFIN DE POUVOIR Y ACCÉDER  
TOUT LE TEMPS MÊME SI LA  
FORMATION EST DÉPLACÉE

EN TANT QU'ÉTUDIANT  
JE VEUX ÊTRE NOTIFIÉ  
AFIN DE SAVOIR OÙ SE TIENT  
PROCHAIN COURS

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX GÉNÉRER  
DE CÔTÉ DES FORMATIONS  
AFIN DE POUVOIR SI ÉLÈVE  
S'INSCRIVENT À MON  
DROIT.

EN TANT QUE FORMATEUR  
JE VEUX  
UN OUTIL RACCOMMODER.  
AFIN DE  
- POUVOIR ET MÊME MÊME  
- GÉNÉRER MON PLANIFICATION  
- MA FACTURE / MESUREMENT

EN TANT QU'ÉTUDIANT  
JE VEUX  
Avoir un EXAMENET  
AFIN DE  
- ACQUÉRIR MES FORMATIONS  
- TÉLÉCHARGER LES  
- CONSULTER LES INFORMATIONS  
PRATIQUES

- PORTER DES COMMENTAIRES  
- TÉLÉCHARGER MES  
CERTIFICATIONS  
- OBTENIR LES FACTURES



# RUN YOUR COURSE

En tant que Formateur  
Indep je veux gérer  
les inscriptions afin de  
créer des séances de formation

En tant que Formateur indep  
je veux pouvoir administrer  
mes cours afin de  
préparer mes formations

En tant que Formateur indep  
je veux pouvoir envoyer  
des mails aux participants  
afin de confirmer leurs  
inscriptions

En tant que Formateur indep  
je veux gérer mes  
feedbacks afin de faciliter  
ma comptabilité

ETG - Formateur, des inscriptions  
formation  
IV - Formateur, des inscriptions  
des cours de ma formation de formation  
AD - Me permettre aux participants /  
clients d'y accéder

En tant que Formateur  
Je veux créer un document  
afin de la présenter et la faire  
à disposition des  
étudiants

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir consulter  
les documents que  
j'ai créés  
afin de pouvoir en faire  
d'autres sans erreur

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir modifier  
les détails d'un  
événement  
afin de pouvoir les  
paramètres inscriptions

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir définir  
les détails d'un  
événement  
afin de pouvoir le gérer  
de l'admission

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir définir  
d'un événement les  
détails "sans"  
afin de pouvoir la gérer  
sur ma plateforme

ETG - Admin Edge, des inscriptions  
des formations, formation  
IV - Stocker et gérer les  
cours  
AD - Gérer et gérer les données  
dans le système de gestion  
des cours

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir consulter  
les documents que  
j'ai créés  
afin de pouvoir les faire  
à disposition

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir insérer  
à l'événement  
afin de pouvoir à l'événement

En tant que Formateur  
Je veux pouvoir recevoir un  
accès d'inscription  
afin de pouvoir être sûr que non  
inscription a été  
prise en compte

ETG - Etudiant / Client des formations  
IV - Formateur, des inscriptions  
des cours de formation de formation  
AD - Gérer et gérer les données  
dans le système de gestion  
des cours

En tant que Formateur  
Je veux rendre mes  
inscriptions  
cours sur mon site web  
afin de pouvoir valider  
ce dernier

En tant que Formateur  
Je veux que l'intégration de  
l'outil soit simple  
afin de gagner du  
temps

En tant que Formateur Je  
veux administrer  
simplement mes cours  
afin de gagner en  
productivité.

En tant que Formateur  
Je veux voir en temps  
réel qui est connecté  
afin de mieux  
accompagner mes  
étudiants.

GERER  
DONNEES  
FACTU

< gestion  
comp  
< gestion  
factu  
< gestion  
logistique

GERER  
INSCRIPTION

< administration  
< gestion  
formation  
formation

ENVOYER  
DES MAILING  
PERS & AUTO

< organisation  
< gestion  
marketing  
< gestion

STOCKER  
ADMINISTRER  
INFO

< gestion  
formation  
< gestion  
formation

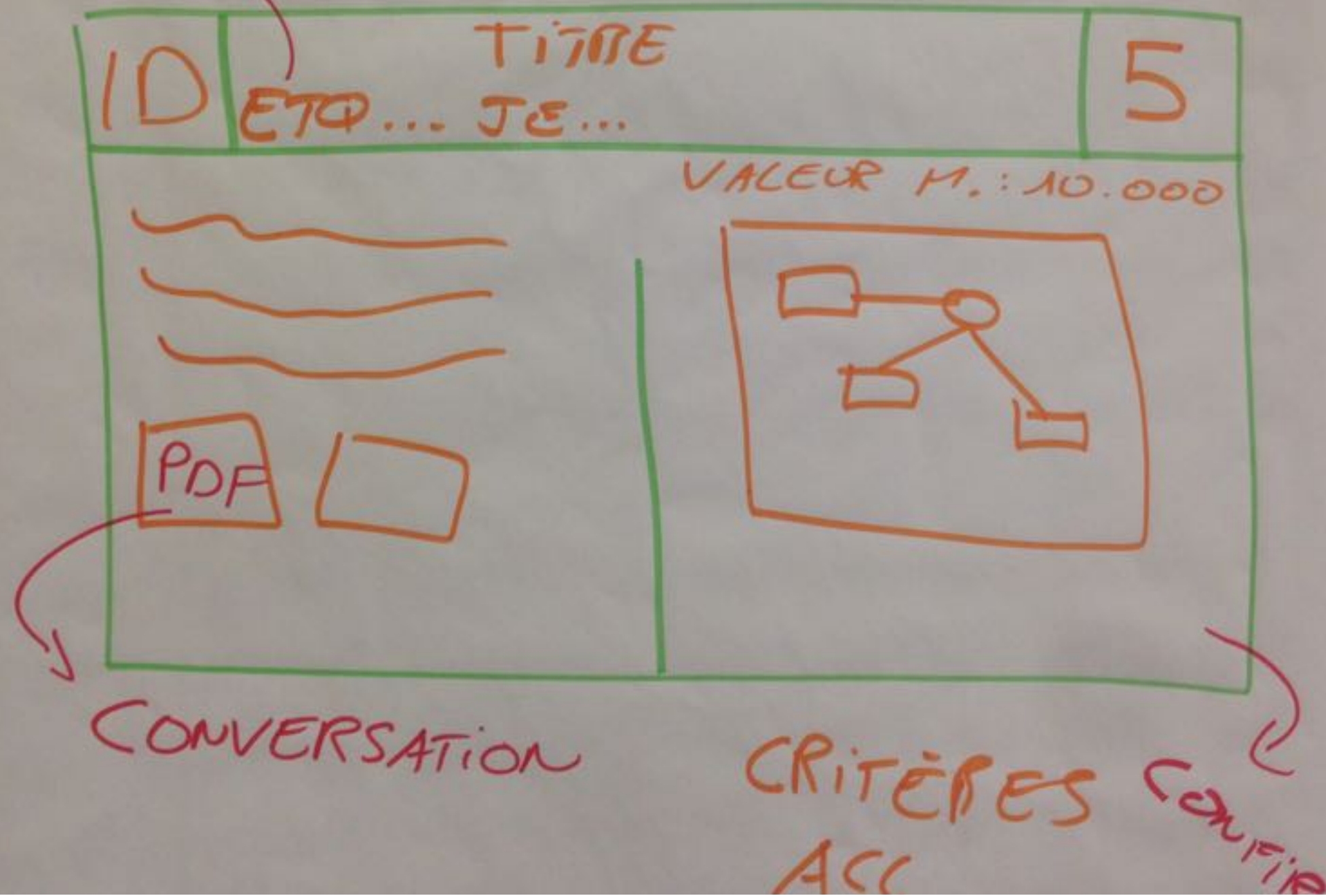
INTEGRATION  
PROTOCOLS

< OSI  
< gestion  
formation  
< gestion  
formation



# USER STORY

CARD



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



Dernier atelier de la journée, les participants vont découvrir l'atelier de Story Mapping. 1: brainstorming sur des spécifications





2: Enlevez les doublons





3: Créez des catégories





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

HYGIENE

ALIMENTAIRE

TRANSPORTS

PREPARATION

PRO

ARRIVEE

DONJ

Garage  
Jusqu'à 10000

TRAIN

HABITUEL

METRO

TEASET  
A PED

monter  
7 étages

LAVEX

CAFÉ

ACHETER  
TOUTES LES SEMAINES

ETENDRE  
REBEL  
A PED

Signer  
Doc  
présence

SE COIFFER

Café  
Xelia

En voiture dans  
le train

Petit  
Dejeuner

GARE AU  
PARKING

Garage au  
côté du parking

REBEL  
2

REUSEN  
SCHA

CHOC  
NAI

Recherche  
bâtiment  
Xelia

"Mouille" sur  
ORIGINE DES  
LE TRAIN



ALIMENTATION

HYGIENE

TRANSPORT

COMMUNICATION

INFORMATION

LOGISTIQUE

CEREALE  
O.

BIBERON

5 MARQUE

PiPi

COUCHE

MARCHER

SE BATTRE  
CONTRE SON  
REVEIL

Me  
Presenter

ETEINDRE  
RADIO

ALLUMER  
LA  
LUMIERE

VERIFIER  
ADRESSE  
XESIA

VERIF  
CARTEBLE

PRENDRE  
LE  
BUS

Petit  
Dés

Décor

Autres  
des  
Dés

Couleur

Notre

SAC  
Hoi

IER  
ES DANS  
BAL

BEE

Suivi des  
Résultats/  
mouvement  
de monnaie

DE JEUNER

VAISSELLE

RASER

musique

SMS

Telephoné

Lecture  
de journaux

Cours  
d'introduction  
à son

KDO  
DEBANCE

CALENDRIER

PRETETER  
LENTILLES

RANGEMENT

JEUX  
Participatifs

REGARDER  
MAILS

PAP

PASSER AU  
DISTRIB.  
BILLETS

MACHINE  
A LAGER

V1.0

V2.0



Boot  
Sequence

VETEMENTS

TRANSPORT

RÉVEIL

HABITS

TRAJET  
EN  
VOITURE

MÉTRO

VELO

MVP

ENTRER  
L'@  
DANS LE  
GPS

Marcher

Ascenseur

PETIT DÉJ

DOUCHE

REPASSAGE  
CHEMISE

COMMUNICATION

NEWS

V.1.0

CAFÉ

Petit  
Déjeuner  
(MANGER)

BOIRE UN  
SUS  
D'ORANGE

APPEL  
COLLEGE  
POUR  
RETARD

ENTRER  
RADIO

Choix  
de  
chemise

SMS

MAILS

Journal

V.2.0

LANCER A  
MACHINE

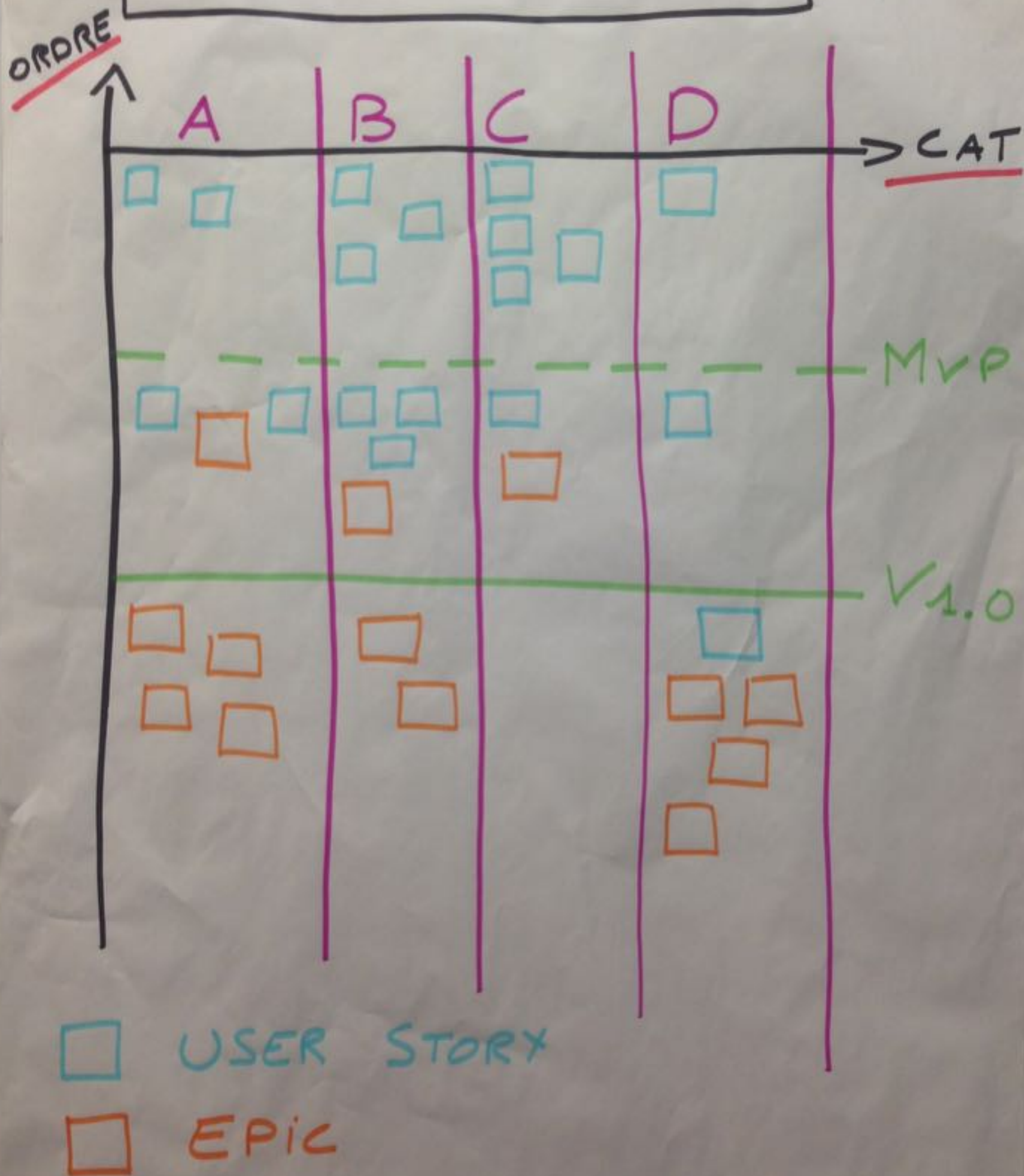
CROISÉ  
VOISIN

ENVOI  
D'UNE  
REPONSE  
A UN MAIL

Bourse



# USER STORY MAPPING



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

# Jour 1

①	DÉBUT DU COURS	TOUR DE TABLE	PRINCIPES DU COURS	NON !	FORMAT USER STORY	ÉQUIPES
	 APPRENDRE	PRINCIPES DE SCRUM	SIMULATION PROJET			
②	APERÇU DU FRAMEWORK	DEBRIEF PROJET	PDCA	PLAN OU ADAPTATIF	LES ÉLÉMENTS DE SCRUM	DESSINE MOI SCRUM...
	SCRUM FB EN 15'	DOOR				
③	RÔLE PO	PO	QUALITÉS	PM VS SCRUM ?	PRODUCT BACKLOG	
	DEEP	U.S. VS EPICS	Vision	Vision Quoi ? Qui ? Cà ? Pqd ?	EXEMPLE	USER RÔLE & PERSONAS
④	USER STORIES	ÉCRIRE DES EPICS	CCC	USER STORY MAPPING		

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



Deuxième Jour

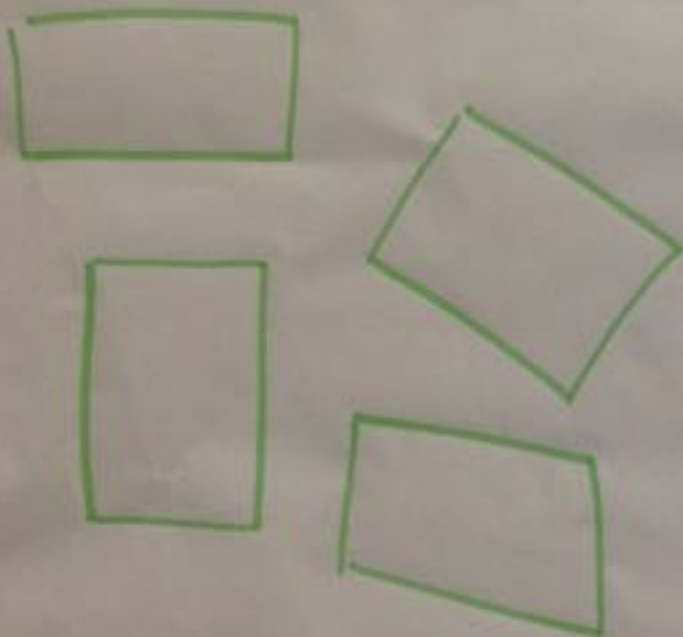


Nous commençons le 2e jour par un atelier de retour d'expérience.

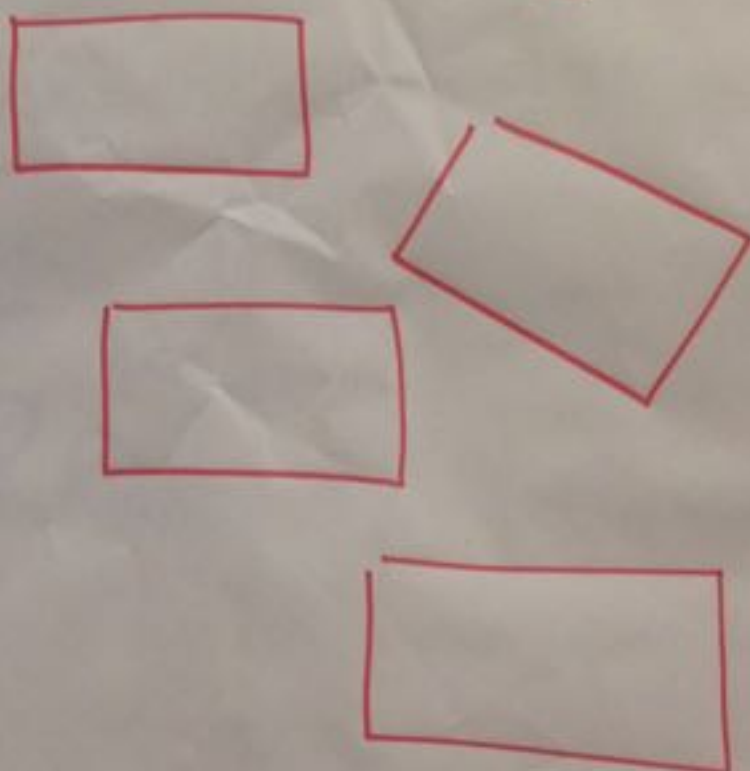


# PROJET RÉEL

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

CONFIAN  
CE

Coordination

P.O.  
Efficace

COMMUNI  
CATION

Boone  
communication  
Equipe

Boone  
communication  
Equipe

Boone  
communication  
Equipe

Compétences  
Equipe

Démotivation  
Equipe

Boone  
communication  
Equipe

Boone  
communication  
Equipe

EXERCISE  
INSUFFISANT

Manque de  
communication



PRODUIT  
Qui  
FONCTIONNE

DOCUMENTATION  
EXHAUSTIVE

Validation  
par

LES TESTS

QUALITÉ  
PAS ATTEINTE

Spécifications  
pas claires

Cet exercice nous permet d'introduire le manifeste Agile.

COLLABORATION  
AVEC LE  
CLIENT

NÉGOCIATION  
CONTRACTUELLE

Deadline  
short

Bonne écoute  
du client

R.O.I.

DÉMARCHE INTAKE  
TROP DÉTAILLÉE  
ET VORACIEUSE

Compréhension  
objectifs



ADAPTATION  
AU  
CHANGEMENT

Suivi  
D'un PLAN

ORGANISA  
TION

RACI  
ACCEPTÉ x ASSUMÉ

RESPECT  
PLANNING x GOALS  
x QUALITÉ

OBJECTIF  
DEFINI

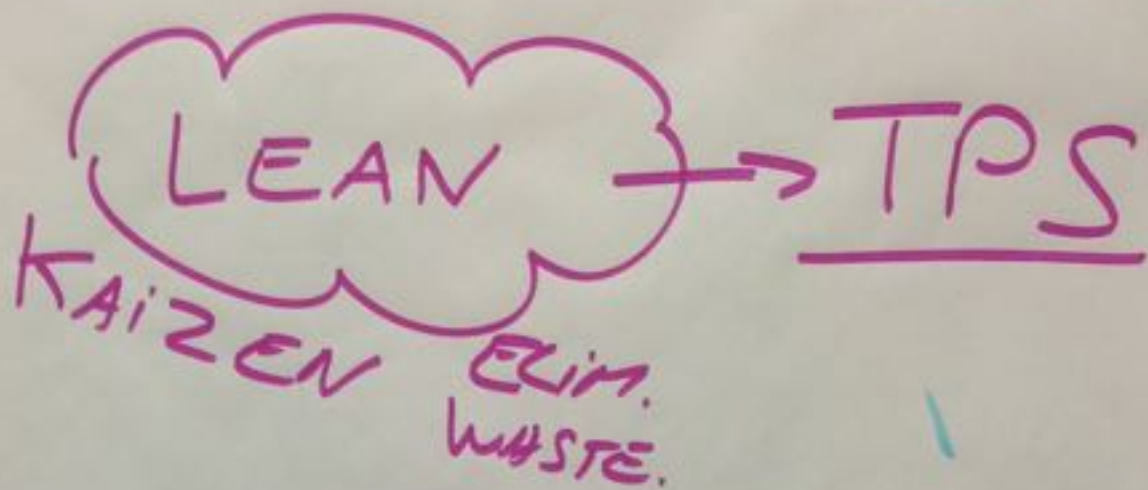
STRUCTURA  
TION

# Historique de SCRUM



# HISTORIQUE SCRUM

50's

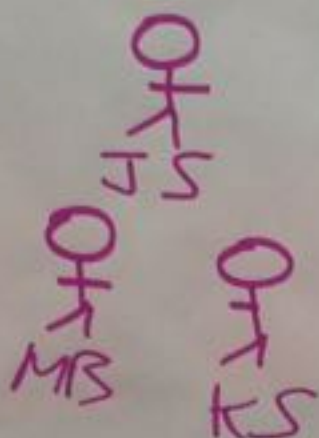


86

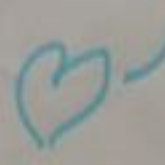


IVNPDG

93



SCRUM

XP 

01 MANIFESTE AGILE

DEVOPS

LEAN  
STARTUP

CRYSTAL  
DSM

KANBAN

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

# 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



# 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



Ordonner  
le Product Backlog



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









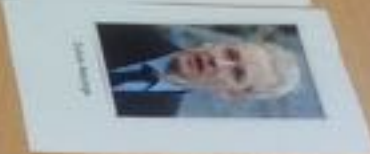


MVP

V. 1

V. 2

V. 3







Jacques Samuel

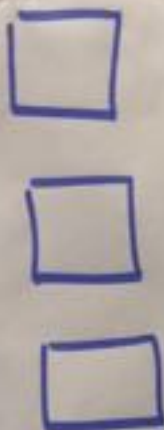
Le Breton Médéric







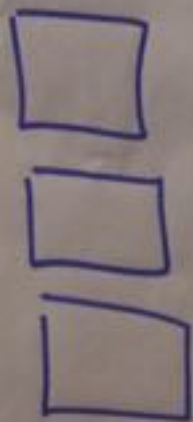
# TRIER LES STARS



3 GROUPEES → TRI



POINT DE VUE  
CRITÈRES  
HIÉRARCHIE  
ARGUMENTS  
PROPOSITIONS





# REPRÉSENTATION PBL

SÉQUENCE

VALEUR MÉTIER

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

50.000

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

ORDONNER PBL

- ☐ Valeur Métier
- ☐ Risques
- ☐ Dépendances
- ☐ Coût

RISQUE À  
ELIMINER

SERVICE

PERMETTEZ ATTEINDRE  
OBJECTIFS

Attente  
du  
client final

INDISPENSABLE

VALEUR  
NETIER

IMPORTANCE  
DU  
CLIENT

DELIVRABLE

visibilität

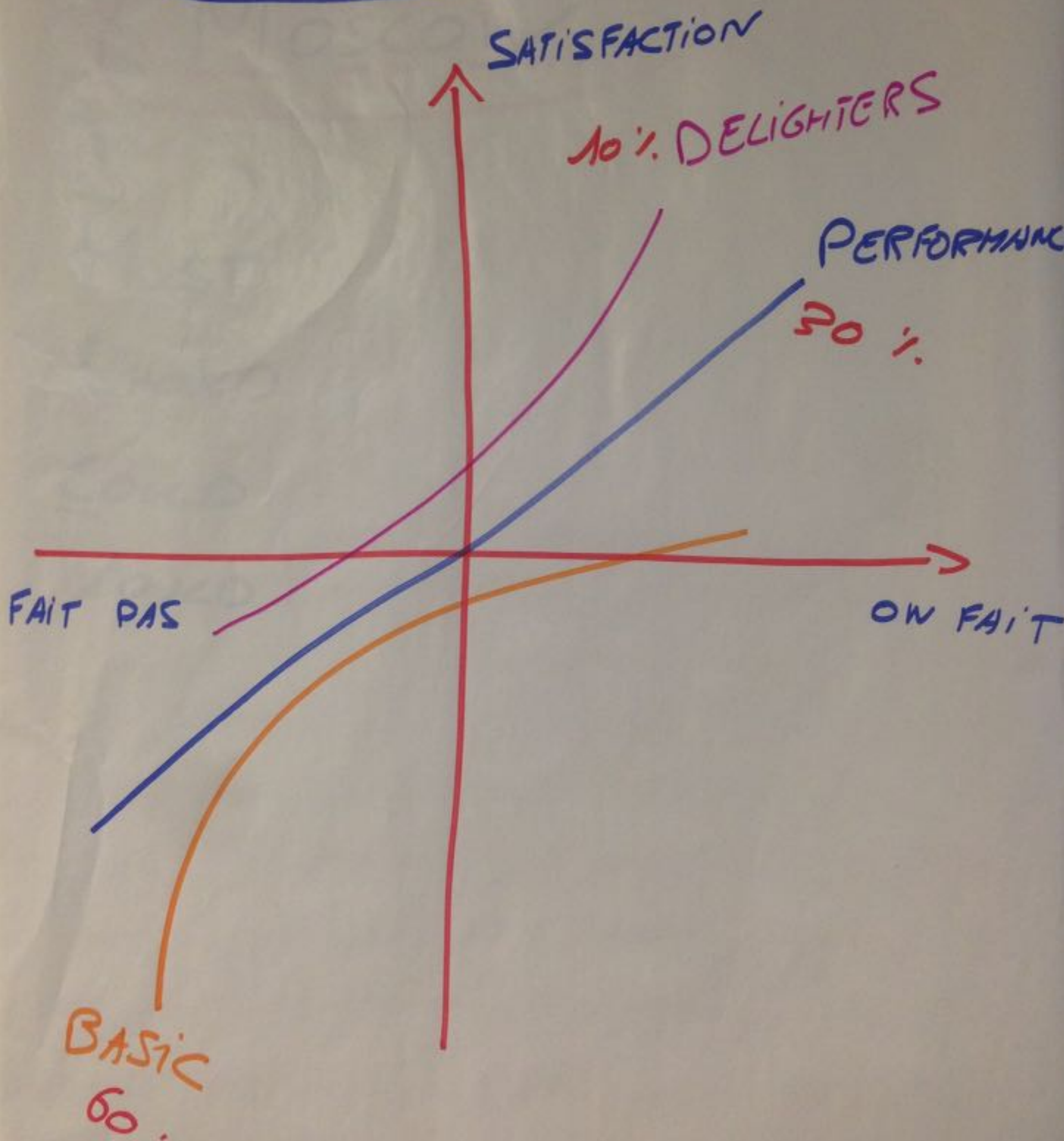
ESSENTIELLE

Le delar de client

Le product backlog peut-être ordonné selon différents critères.



# KANO MODEL



Le modèle KANO, un modèle de satisfaction qui peut vous aider à planifier une release équilibrée. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le\\_de\\_Kano](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A8le_de_Kano)

# MoSCoW

MUST

---

SHOULD

---

COULD

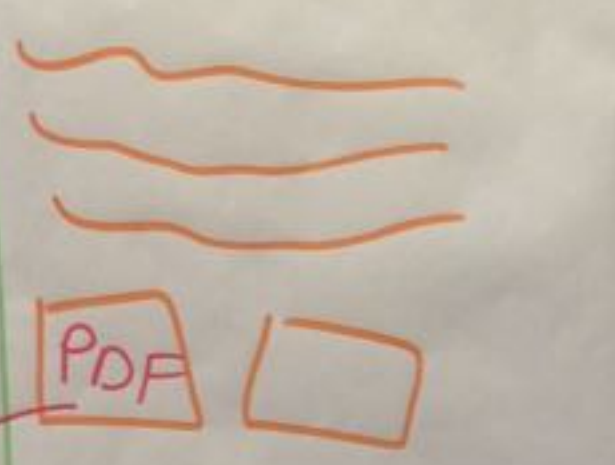
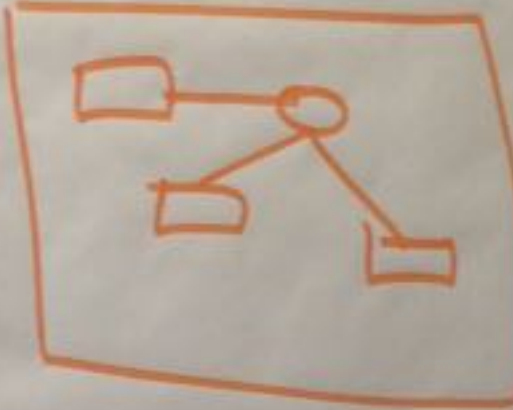
---

WOULD



# USER STORY

CARD

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

CONVERSATION

CRITÈRES  
ACC.

CONFIRMATION

I  
N  
D  
É  
P  
E  
N  
D  
A  
N  
T  
E  
N  
E  
G  
O  
C  
I  
A  
B  
L  
E  
V  
A  
L  
E  
U  
R  
E  
S  
T  
I  
M  
A  
B  
L  
E  
S  
M  
A  
L  
L  
T  
E  
S  
T  
A  
B  
L  
E

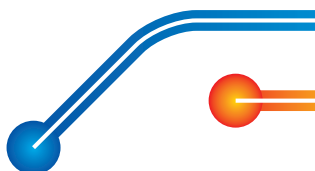
Présentation maintenant de INVEST: les qualités d'une excellent User Story

# Example

## Front

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

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





# Example

Back

## Confirmation

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



# Exemple de Granularité

Thème

Trouver un emploi

EPIC

Rechercher Un Job

Faire connaître son profil

User Story

Recherche  
texte  
"libre"

Recherche  
en fonction  
d'une  
société

Recherche  
en fonction  
d'un secteur  
d'activité

Tâche

Créer  
l'écran

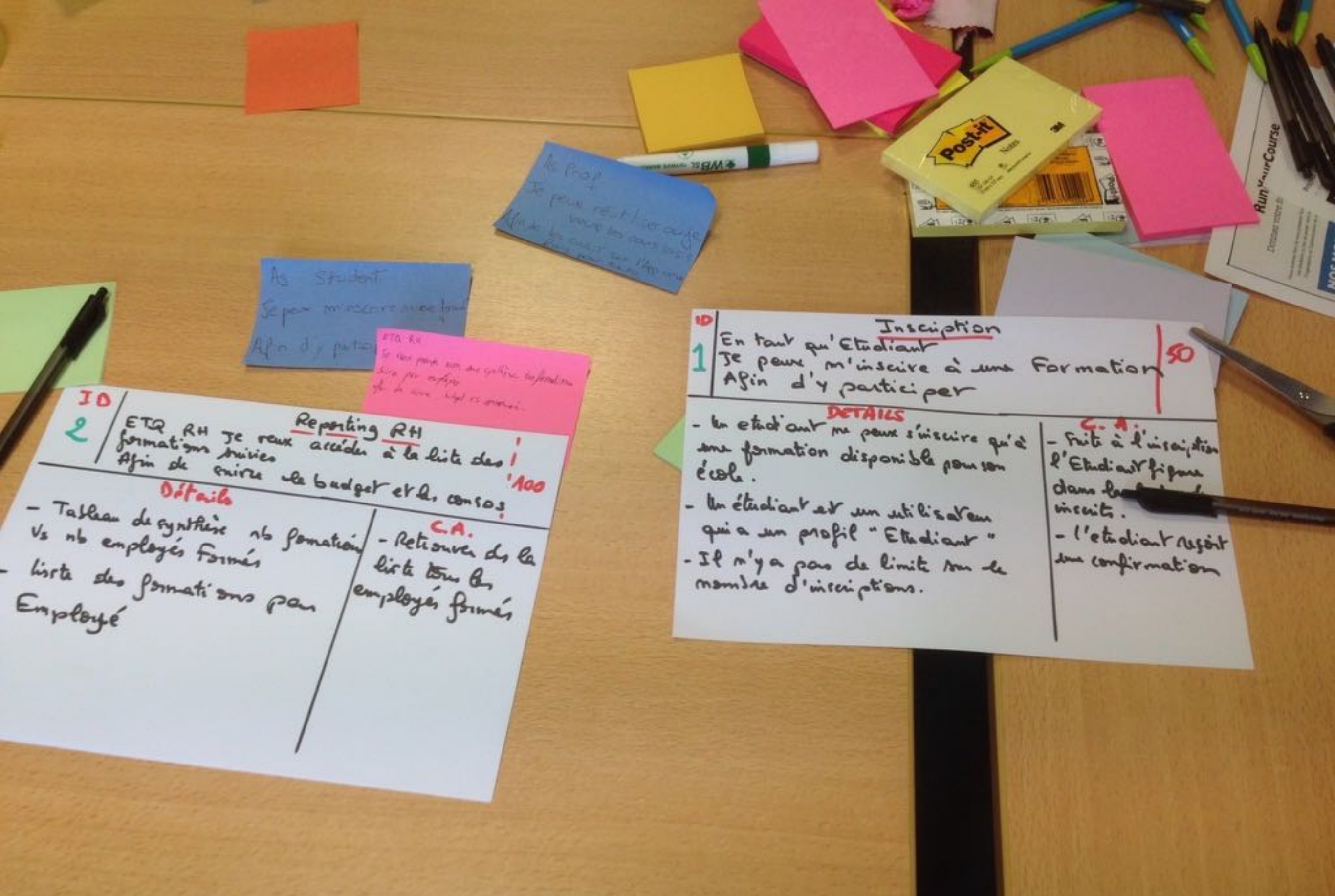
Créer  
le formulaire

Validation  
Formulaire

Ecrire  
Unit Tests

Adapter  
service  
(server-side)





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

# Estimations et Planification



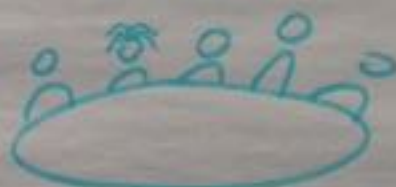
# "ESTIMATIONS RELATIVES"

☐ + RAPIDE

☐ + PRÉCIS

☐ INDÉPENDANT

☐ MOTIVANT



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

~~DURÉE ?~~

TAILLE

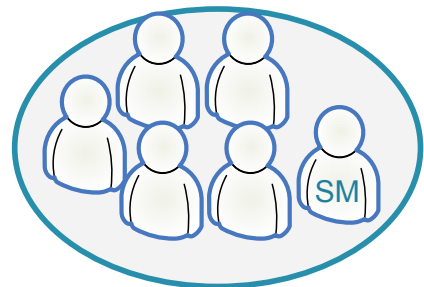
COMPLEXITÉ

DURÉE ?

Nous discutons une des spécificités des estimations dans le monde "Agile", les estimations relatives. Elles ont divers avantages. A la différence d'une estimation classique en heures ou en jour-hommes: On n'estime pas la durée, on calcule la taille, la complexité avec des points relatifs ET on en déduit la durée.

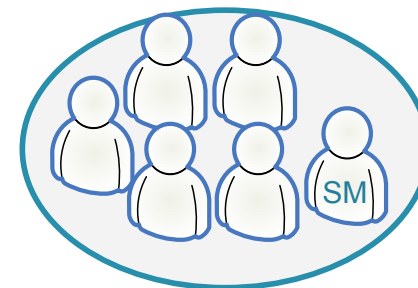
# Comment les estimations sont affectées par la longueur des spécifications

Spécifications



117 hrs

Spec identiques – plus de pages



173 hrs

Source: How to avoid impact from irrelevant and misleading info on your cost estimates, Simula research labs estimation seminar, Oslo, Norway, 2006

Source: H. Kniberg



# ESTIMATIONS

□ Kiwi

15

□ ANANAS

~~20 25~~ 23

□ POMME

10

□ CERISES

7

□ POIRE

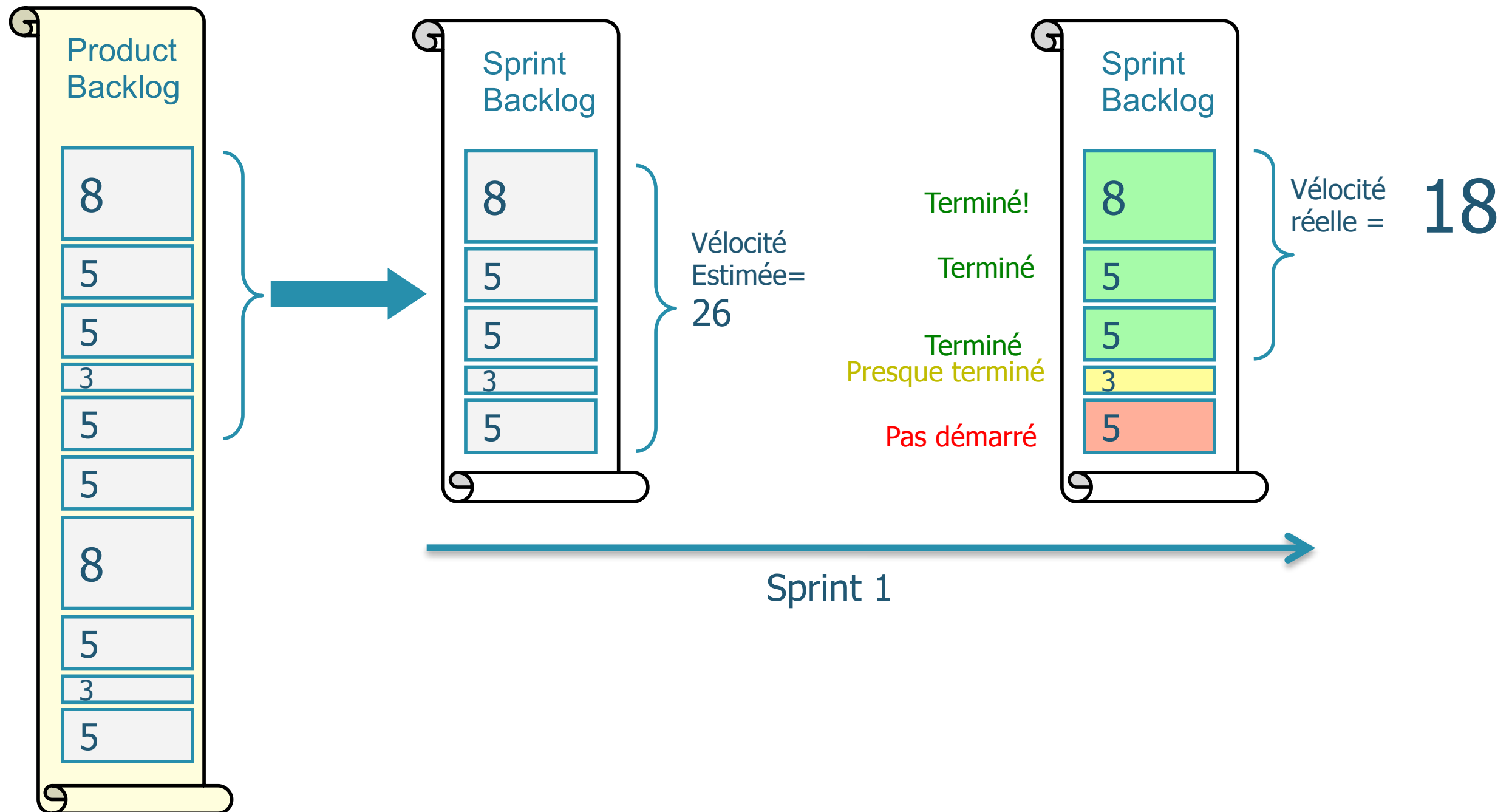
5

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

# Mesurer la vélocité

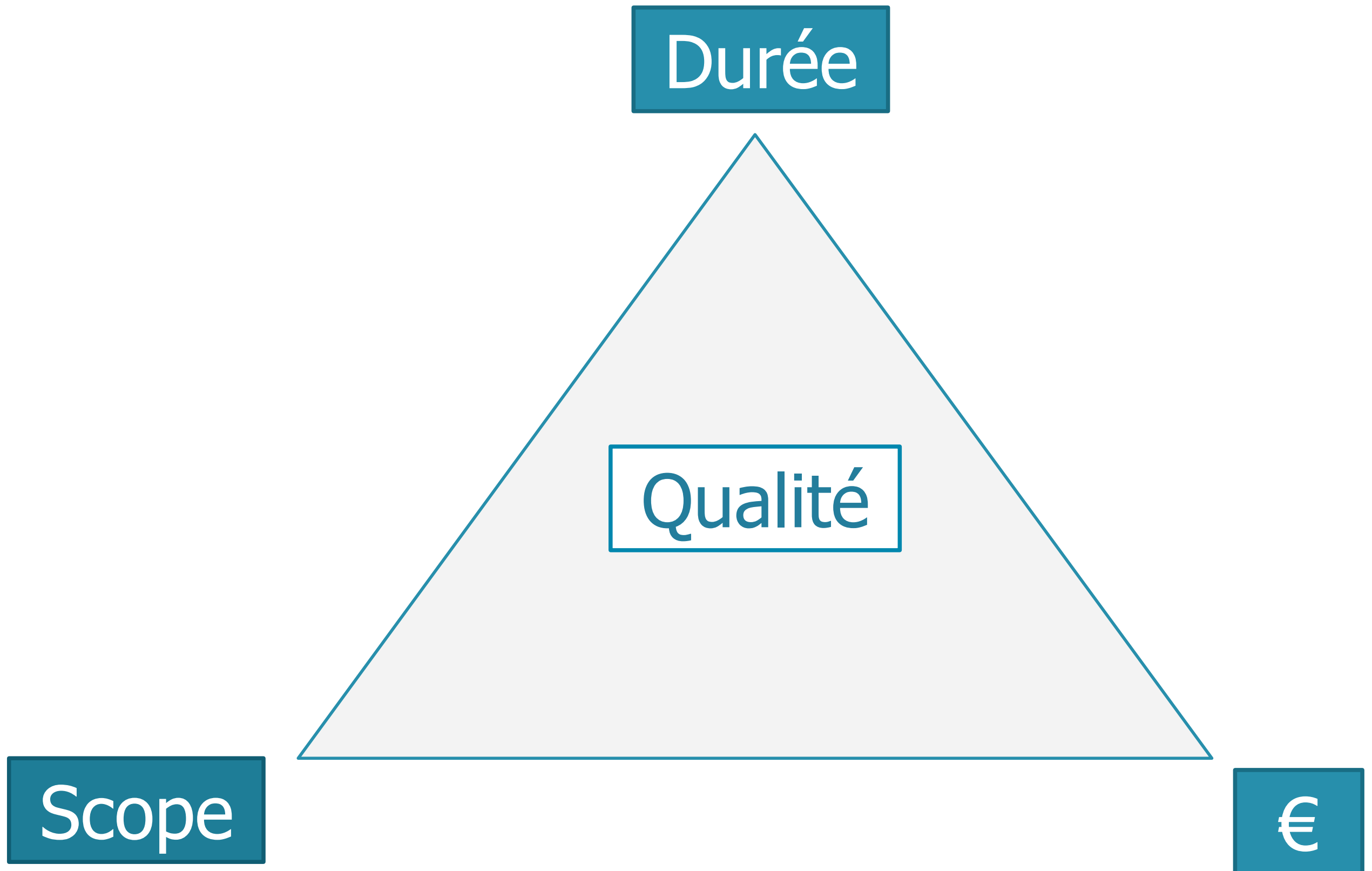
Début du sprint 1

Fin du sprint 1





# Les dimensions d'un projet



# Release planning – durée limitée

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

Qu'est-ce qui sera  
terminé pour Noël ?

(10 sprints)

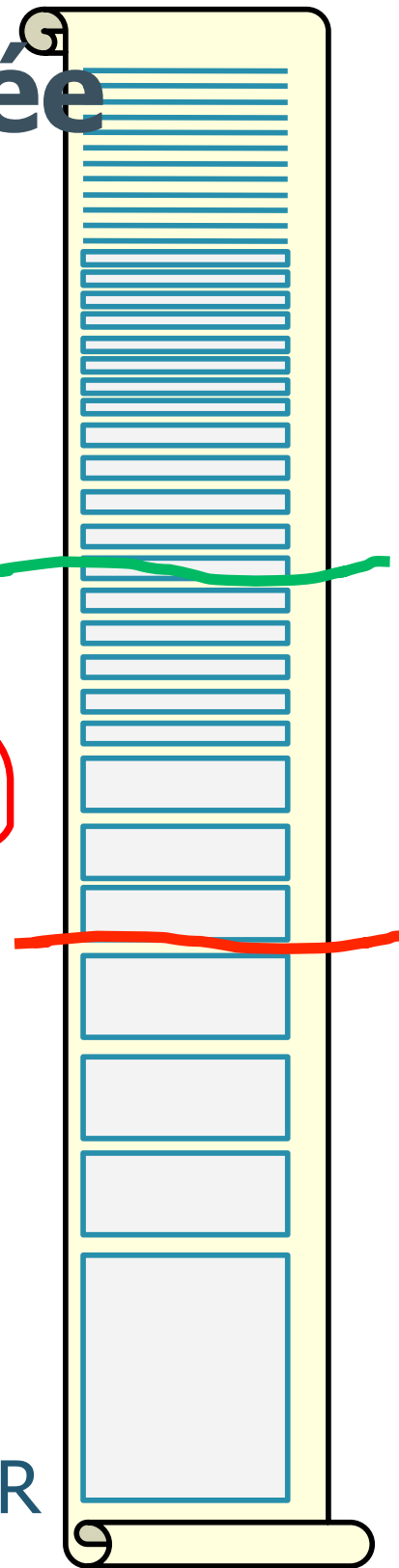
300



400

# Release planning – budget fixe

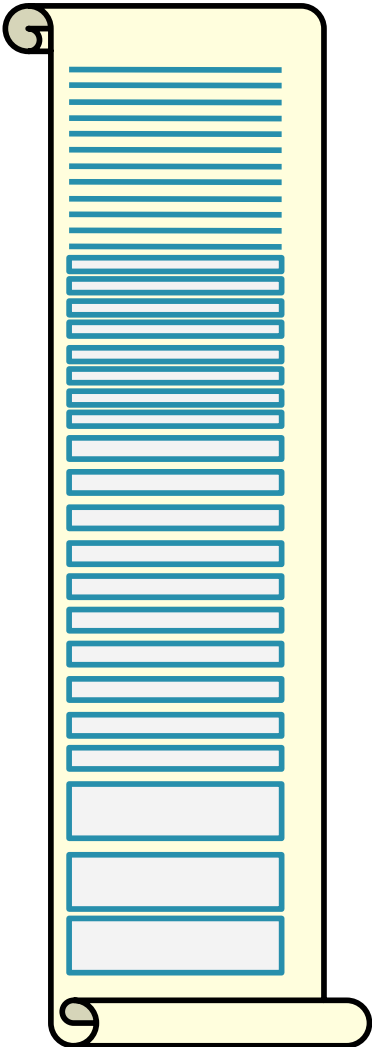
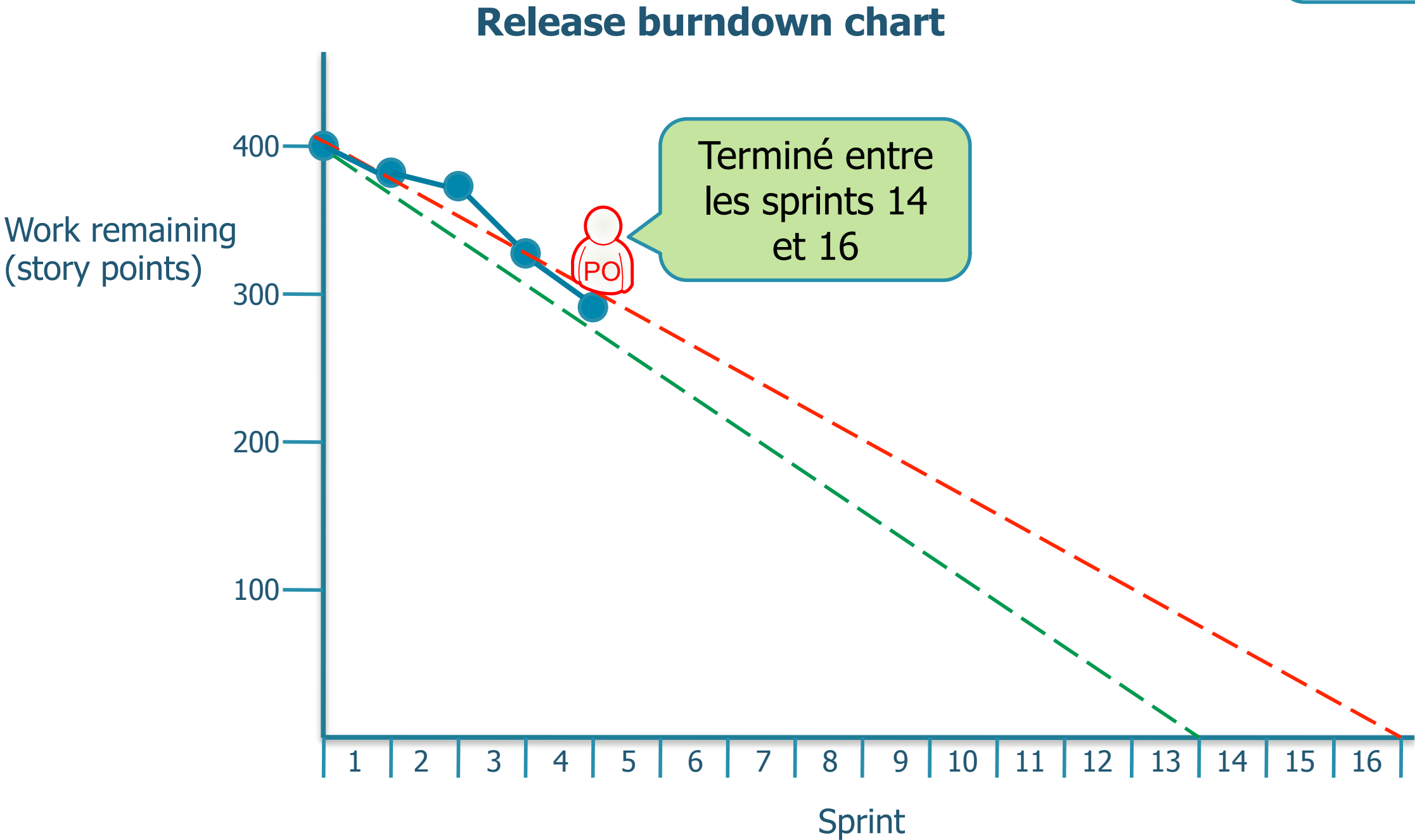
- Le budget est de 150.000 EUR
- Coût d'un sprint de 2 semaines ? => 15.000 EUR
- On peut réaliser 10 sprints
- Même problématique qu'une durée limitée





# Release planning – Scope fixe

On aura fini quand ?



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





Nous démarrons la dernière demi-journée. Après avoir à nouveau traité le feedback de la “porte du feedback” les participants viennent ajouter toutes leur questions, encore ouvertes, au backlog du cours





Ensuite en utilisant le “dot-voting”...







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

SCRUM: les activités



FORMATION: 10' PREP.  
5' EXEC

"  
LE RÔLE DU PO"  
"

□ CONTENU: RÔLE PO

: BONNE  
PRATIQUES?

□ SUPPORT

SPRINT  
PLANNING

DAILY  
SCRUM  
+ SPRINT

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
RETROSPECTIVE

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













SPRINT  
REVIEW

COLLABORATION  
AVEC LE  
CLIENT

NÉGOCIATION  
CONTRACTUELLE

SUIVI  
DU PLAN





# La première formation porte sur le Sprint Planning





Whille the  
duration of  
the team

VELOCITÉ  
30

SPRINT  
PLANNING

PRODUCT  
BACKLOG.

SPRINT  
BACKLOG.

TACHES

SUPER  
USER  
STORY 8

USER  
STORY  
GÉNIALE 3

USER  
STORY  
TROP COOL 5

USER  
STORY  
PAS TOP MAIS  
FAUT LA FAIRE 6

ENCORE  
UNE USER  
STORY 3

UNE  
DERNIÈRE  
POUR LA ROUTE 5

USER  
STORY  
VRAIMENT  
SEXY 10

USER  
STORY  
UN PEU  
FLOUE ?

GROSSE  
EPIC ?

# Le Sprint Planning

- La première partie répond à la question « quoi ».  
Qu'est-ce qu'on va réaliser pour ce sprint ?  
Cette partie est la responsabilité du Product Owner.
- La seconde partie répond à la question « comment ».  
Comment l'équipe va-t-elle réaliser ce que le PO demande.  
Cette partie est sous la responsabilité de l'équipe.
- Le résultat de cette réunion est le sprint backlog
- Durée: max 2h par semaine de sprint



# Ensuite: Daily Scrum et SPRINT





# DAILY SCRUM + SPRINT

DAILY SCRUM ?

15 MINUTES  
MAX

CHAQUE MATIN  
HORAIRE FIXE

3 CONTENUS ?

QU'EST-CE  
QUE J'AI  
FAIT HIER ?

QUE VAIS-  
JE FAIRE  
AUS. ?

POINTS  
BLOQUANTS ?

ROLE DU  
PO.

ECOUTE  
↓  
ETAT DE  
L'AVANCE<sup>MA</sup>

SPRINT ?

DÉVELOPPENT  
DES TÂCHES  
PAR DEV TEAM

PÉRIODE DONNÉE  
POUR RÉSOUDRE UN  
NOMBRE DE TÂCHES  
DONNÉES

AIDER A  
DÉBLOQUER  
PSI SI  
NECESSAIRE

+ VALIDATION

VÉRIFIER ÉTAT  
AVANCEMENT  
TÂCHES

REALISATION DU  
BURN DOWN  
CHART ?

PRÉCISIONS DU  
BESOIN

REFLECTIS AU  
SPRINT SUIVANT  
(PBR.)

RETOUR CLIENT  
SUR SPRINT  
PRÉCÉDENT  
(SPRINT RETRO)



# Le Sprint

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

# Daily Scrum

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



# Reprise des formations avec, le Sprint Review



# SPRINT REVIEW

QUAND?



OÙ?

SPRINT BACKLOG

COMBIEN?

30 mn / après chaque SPRINT

COMMENT?

BURNDOWN

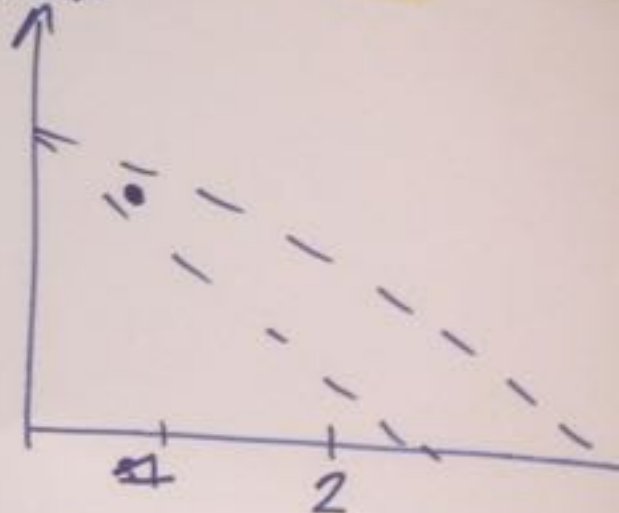
QUI?

PO + SM + DT

VELOCITÉ

velocity	TODO	SPRINT BACKLOG DOING	DONE
1	→		
8	→		
9	→		
5	→		

velocity



Pourquoi?

AUTO APPRENTISSAGE ADAPTATION



# Sprint Review

- Répond à la question: qu'avons-nous accompli ?
- L'équipe réalise la démo aux stakeholders
- Seulement ce qui est terminé à 100% est montré
- Feedback direct de la part des stakeholders
- Le Feedback est inclus dans la product backlog

# Maintenant nous abordons la Rétrospective

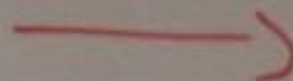




SPRINT  
REVIEW



SPRINT  
RETROSPECTIVE



SPRINT +1

SCRUM  
MASTER

FACILITE  
L'ANALYSE  
DU SPRINT PASSÉ



REMONTENT  
⊕  
⊖

P.O.



DEV TEAM



ACTIONS  
CONCRETES

# Sprint Retrospective

- L'objectif de cette réunion est de répondre à deux questions:
  - Que s'est-il passé pendant le sprint ?
  - Que veut-on faire différemment ?
- Durée: 1h par semaine de sprint
- 4 étapes: 1. Contexte, 2. Récolte des données, 3. Sélection d'un sujet, 4. Actions concrètes



# APPLIQUER SCRUM

SHU - HA - RI

Nous discutons ensuite sur la manière de mettre en place Scrum, avec un principe venant des arts-martiaux. Au début, le « Shu » on applique les règles, sans nécessairement comprendre le « pourquoi » de chacune. Ensuite le « Ha » on comprend profondément le pourquoi derrière chaque règle et on s'affranchit de certaines. Et enfin le « Ri » on s'affranchit des règles, tout en conservant l'essence et le pourquoi. Un des risques d'échec de Scrum est de commencer par le « Ri » directement.

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





PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

PO

REVOIR LES  
PRIORITÉS

RECUEILLIR  
LES UPDATES  
DU CLIENT

AJOUT  
ENLEVER

TOUTE L'EQUIPE

PRECISER LES  
USER STORIES

ECRIRE  
NOUVEAUX  
EPICS

DIVISER  
EPICS EN  
USER STORIES

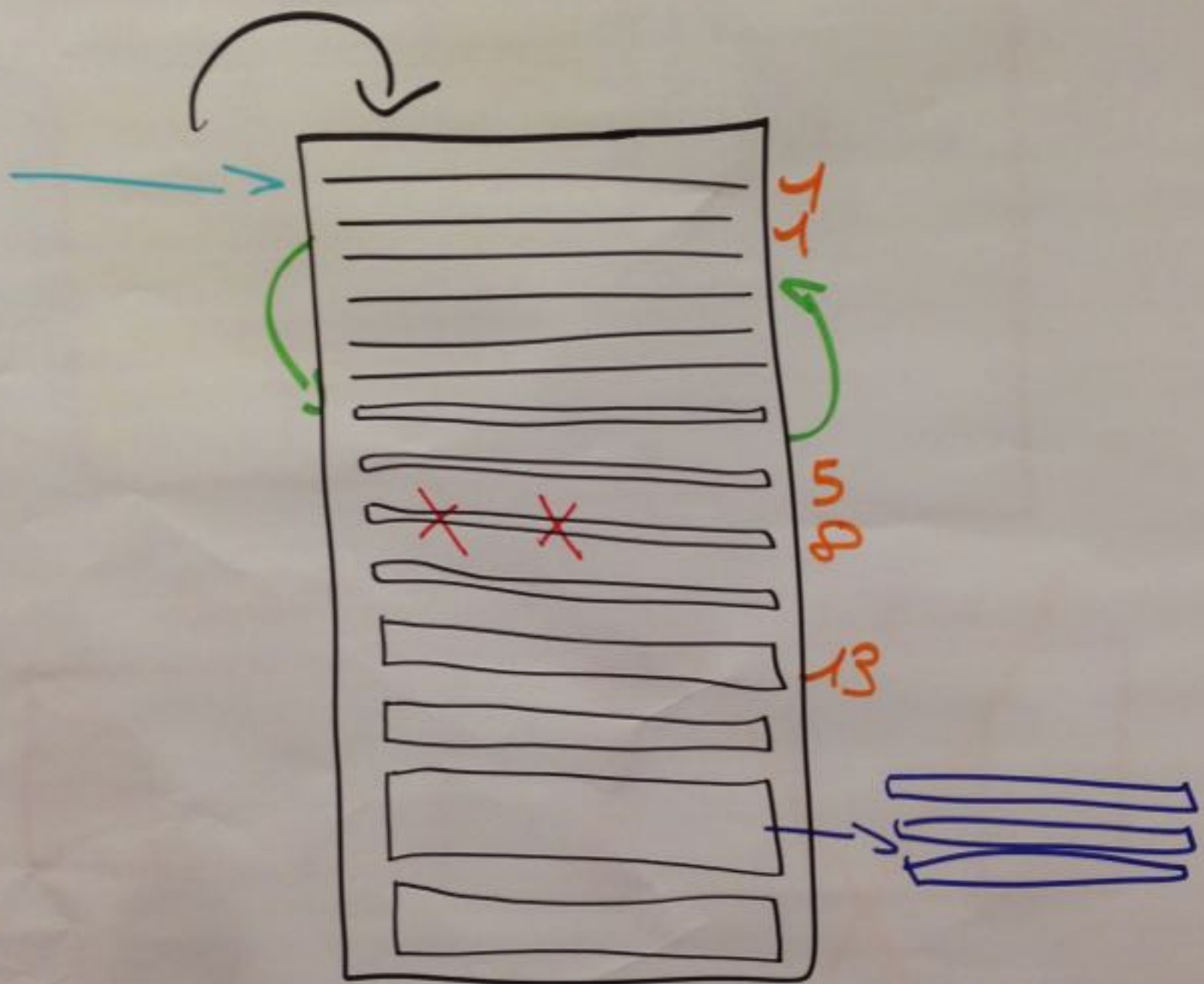
PO  
⇕

DEV TEAM

ESTIMER LES  
USER STORIES

# PRODUCT BACKLOG

## REFINEMENT



+ DÉTAILS  
(RE) ORDONNER  
SUPPRIMER

DIVISER  
STORIES  
ESTIMER  
AJOUTER

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



## 2: Qu'est-ce qui peut freiner Scrum, les risques de la mise en place ?





CHEF DE PROJET  
DEV TEAM

ECUEILS &  
FACTEURS BLOQUANT  
EN SCRUM ?  
• • •

→ REFRACTAIRE AU CHGT

→ CEREMONIAL "PT" INFANTILISANT

→ RÉPÉTITIF = ROUTINE

→ PASSIVITÉ NATURELLE  
NON PRO ACTIF

→ AGILITE VS WORLD

→ A PRIORI SUR SCRUM

- VITESSE
- PAS DE DOC
- AUTO ORG
- BORDEL

→ HYPE

→ TROP 😊

→ MIEUX AVANT



### 3: Comment faire avec une équipe distante ?



METHODE AGILE  
ET OFFSHORE?



PO en  
France  
équipe à  
retravailler

outils de  
Partage de  
board

outils de  
communication  
type Visioconf

DECALAGE  
HORAIRE

MEETING  
Planifié à  
l'avance sur  
horaires communs

Se retrouver  
sur des étapes  
clés

LA  
LANGUE

Définir une  
langue commune  
Anglais - Espagnol

Formations  
à la langue.

Méthode  
de  
Travail

JIRA  
TRELLO  
ICESCRUM  
RALLY  
VERSION ONE  
CONFLUENCE  
KANBAN FLOW

M. FOWLER



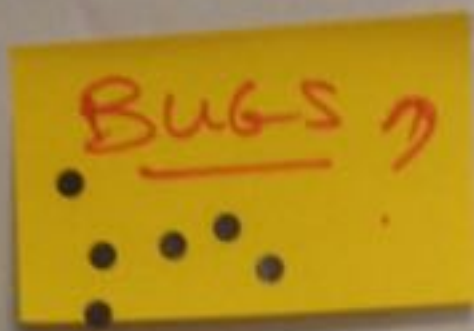
# Scrum Offshore

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

## 4: Comment gérer les bugs ?







## RELEASE TEST :

- PERSONNALISER SPRINT BACKLOG (PRÉVENTIF)
  - ~~PROGRATING~~ PROGRATING (PRÉVENTIF)  
PAIR
  - CRÉATION TICKET, ESTIMATION, PRIORISATION SUR  
PROCHAIN SPRINT OU SPRINT EN COURS (CORRECTIF)
  - PROVISION % CORRECTIF (PRÉVENTIF)
- RELEASE PROD :

# AGILE ET FORFAIT

VALEUR  
MÉTIER

CHANGEMENT  
=> GRATUIT



13  
13

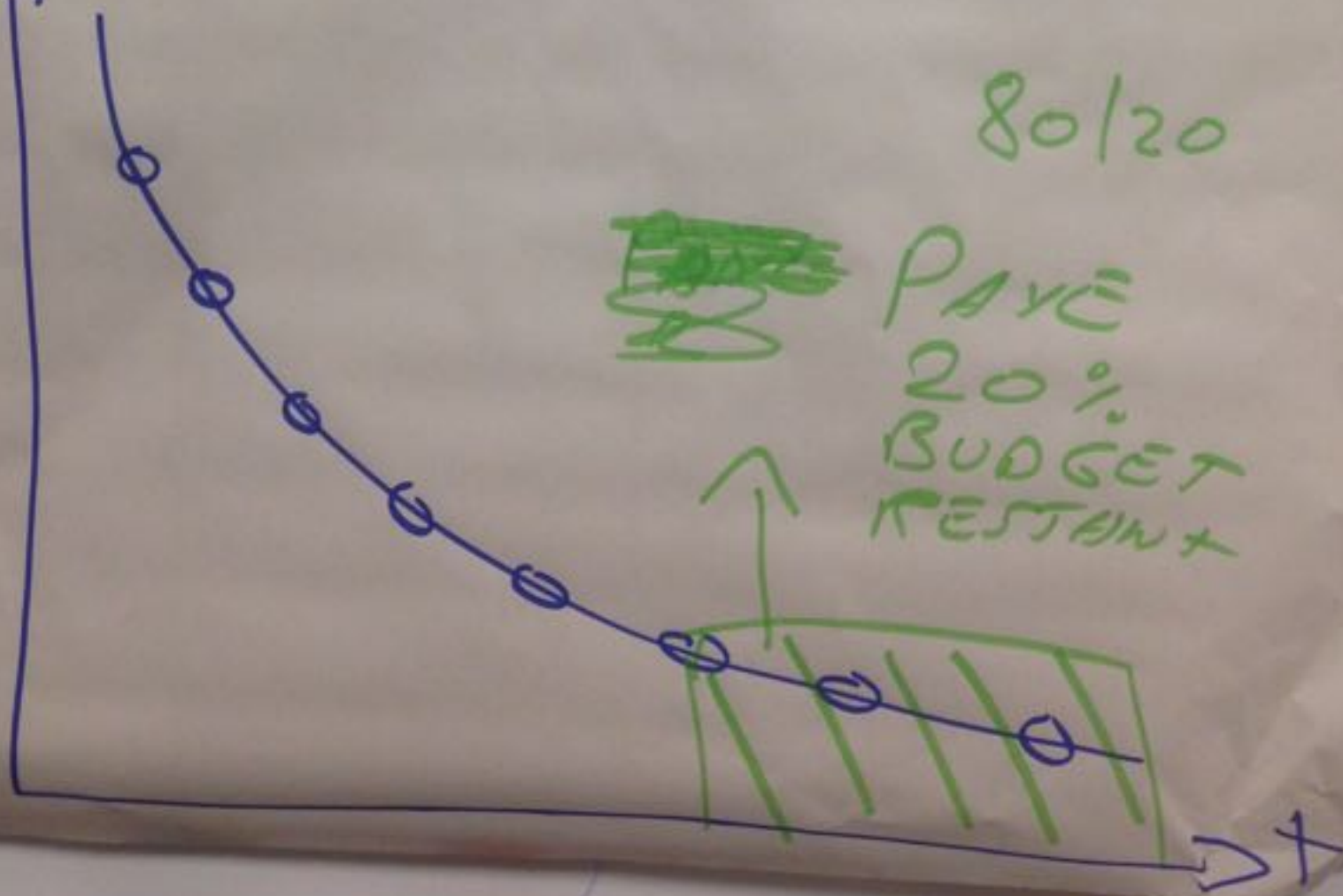
10  
10

VALEUR  
MÉTIER

80/20



PAVÉ  
20%  
BUDGET  
RESTANT





CHOIX •  
• KANBAN  
- •  
• SCRUM

A QUEL MOMENT  
ESTIMATION POUR  
SPRINTS ? •

Est-ce que j'ai des cas  
où plusieurs PO sont  
associés à une tâche ? •

Comment bien organiser  
SCRUM ? •

SPRINTS •  
VS.  
RE7 ?

Nous terminons avec quelques sujets en mode Q & R.

# Conclusion



# CERTIFICATION

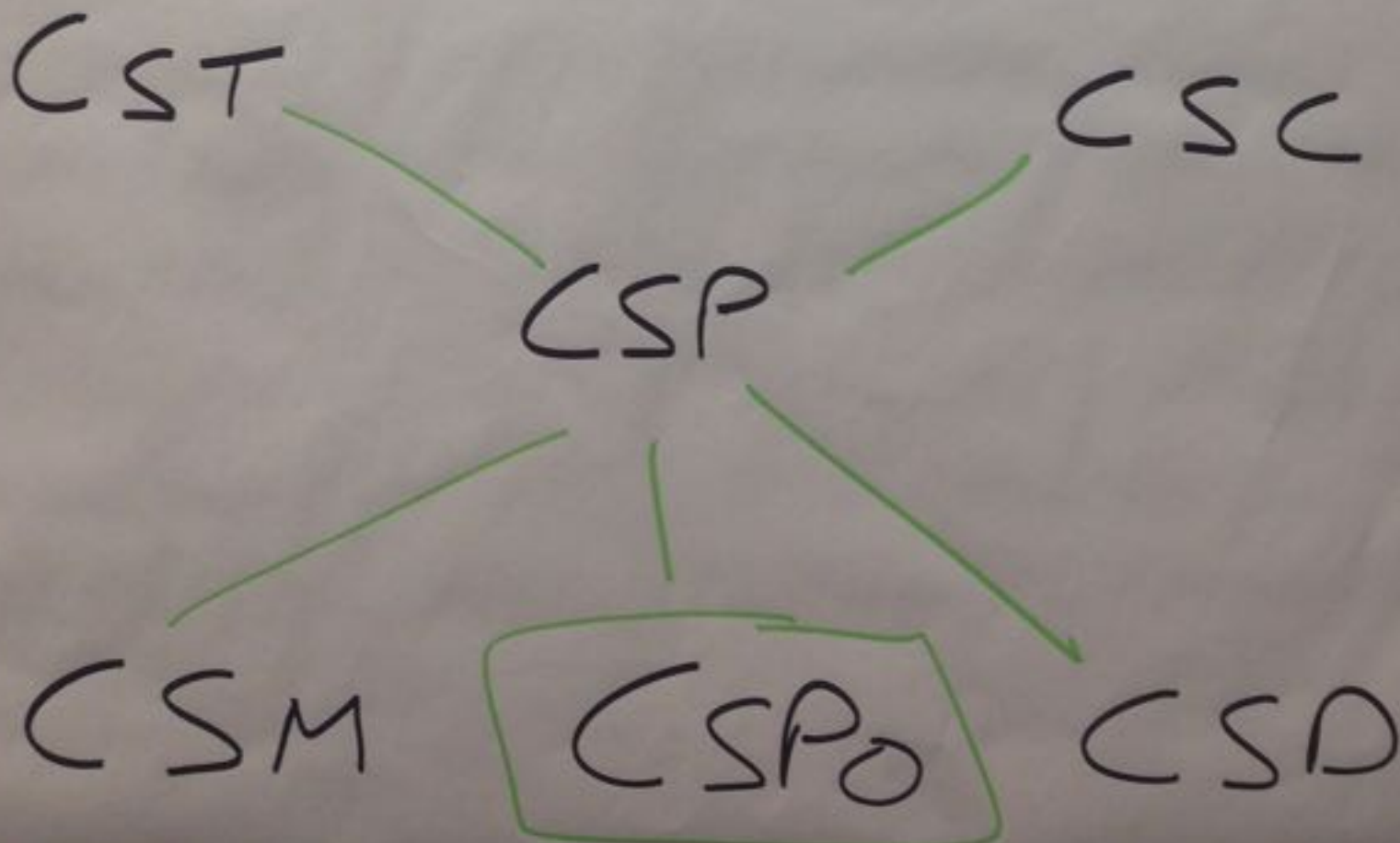
→ UPLOAD EMAILS

→ ACCEPT INVITATION

→ PARTICIPEZ A LA

COMMUNAUTÉ

FRENCH SCRUM USER GROUP



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

# JOUR 2

⑤

JOUR 1  
→ JOUR 2

Succès  
&  
Echecs

HISTOIRE  
DE  
SCRUM

MANIFESTE  
AGILE

ORDONNER  
LE P. BACKLOG

TRIER  
LES  
STARS

VALEUR  
MÉTIER

TECHNIQUES

CRITÈRES

INVEST

⑥

ESTIMATION  
& PLANNING

ESTIMA  
TIONS  
RELATIVES

RELEASE  
BURNDOWN



VELOCITÉ

⑦

REFINEMENT  
BACKLOG  
DU COURS

SCRUM:  
LES  
ACTIVITÉS

SPRINT  
PLANNING

SPRINT  
RETRO

DAILY  
SCRUM

SPRINT  
REVIEW

TRAINING

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!

PHOTO  
GROUPE

SHU-  
HA-  
RI

PRODUCT  
BACKLOG  
REFINEMENT

METHODE AGILE  
ET OFFSHORE?

ECHEILS &  
FACTEURS BLOQUANT  
EN SCRUM?

CONTRAT?  
FORFAITS?

BUGS

MAUVAIS  
PRODUCT  
BACKLOG

CONCLUSION

FB  
FORM

CERTIF

EMAILS