

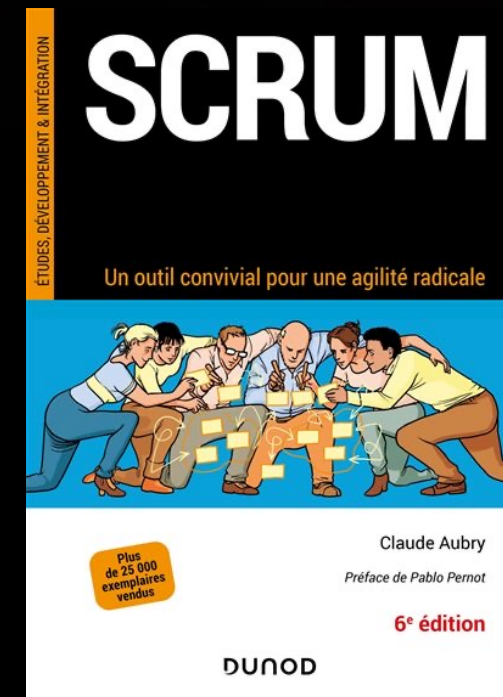
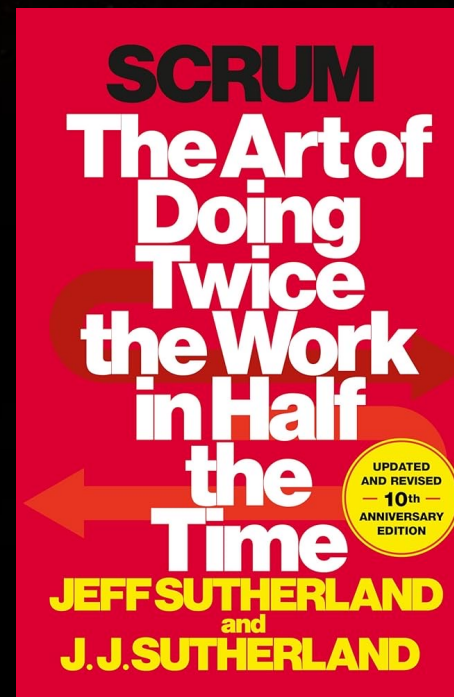
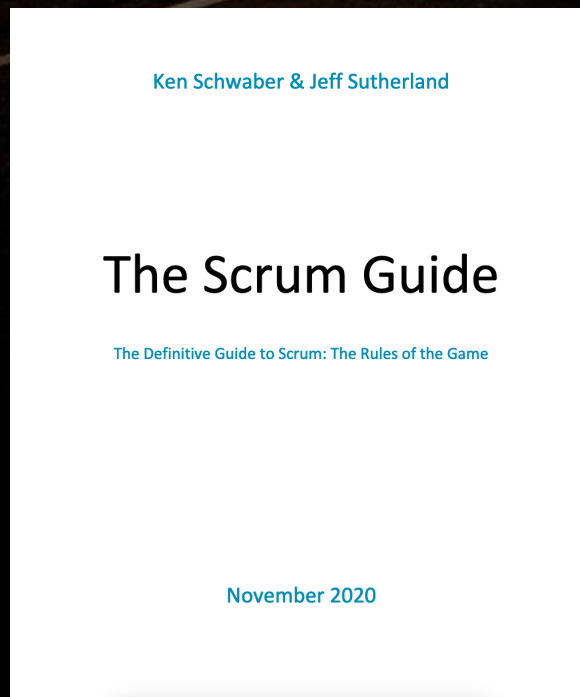
A wide-angle, low-perspective shot of a two-lane asphalt road stretching straight into the distance. The road is flanked by dry, yellowish-brown grass and low hills. In the far distance, a small white car is visible on the horizon. The sky is a mix of dark and light tones, suggesting a sunset or sunrise. The overall mood is contemplative and forward-looking.

Scrum

...

Objectif du cours

Approfondir le framework Scrum



Que pouvez-vous me dire sur Scrum ?

Orienté Equipe



Introduction

Affirmation

Dans un monde des organisations marquées par l'approche processus et d'individualisation, Scrum présente un changement radical

Note :

processus = définit une façon de travailler (étape par étape)

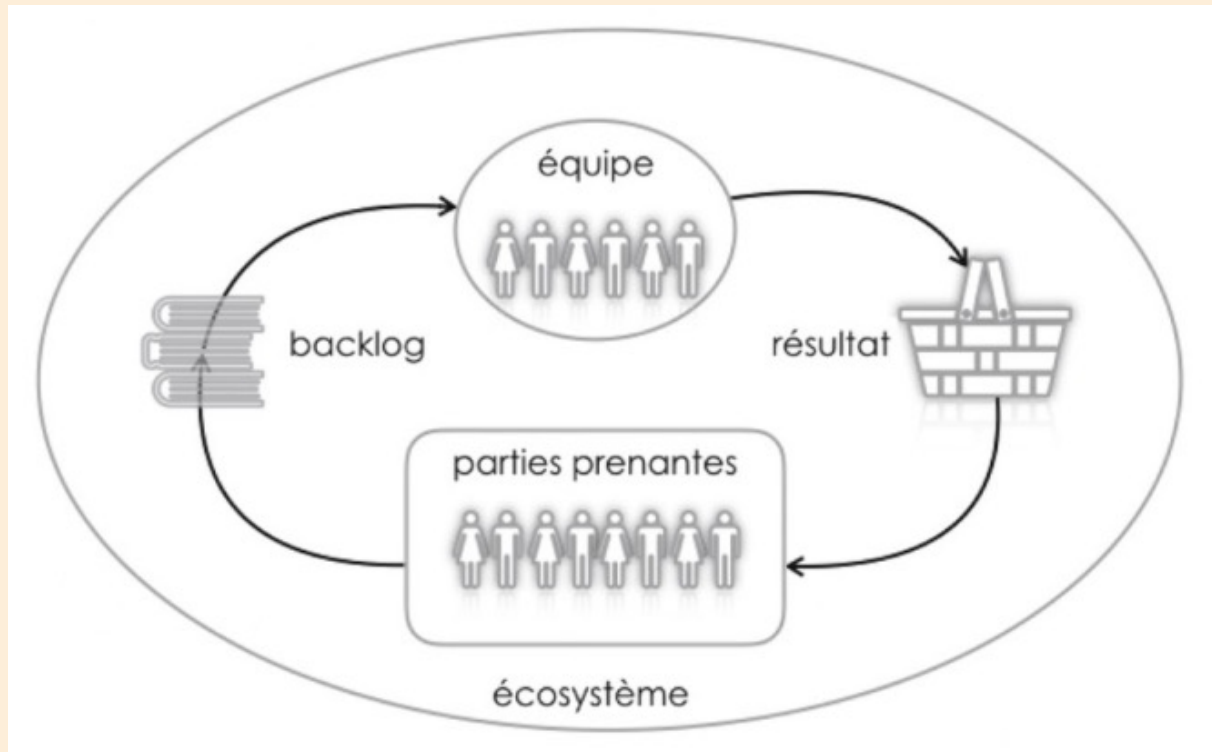
Framework = ne définit pas tout ce qu'on doit faire, mais décrit des façons d'atteindre des objectifs (e.g. Events) / des usages particuliers (e.g. Backlog)

Un changement orienté EQUIPE

Manifeste Agile

Les individus et leurs interactions sont plus importants que les processus et les outils

EQUIPE = interne + externe



Pour que l'équipe parvienne à se sublimer, il faut considérer l'ensemble :

- ceux à l'intérieur de l'équipe,
- et aussi d'autres qui sont à l'extérieur.

Un changement de paradigme

Affirmation

Dans les équipes Scrum, les gens ne sont pas considérés comme des ressources interchangeables

- Pour les entreprises qui ont bâti des hiérarchies sur plusieurs niveaux et qui ont la culture du contrôle, le changement induit par Scrum est radical :
 - on y préfère la confiance
 - et on favorise l'auto-organisation plutôt que le pouvoir du chef.

Rappel : Une équipe auto-organisée

- Ne signifie pas que les salariés conçoivent un modèle d'organisation
- Ne signifie pas non plus que les salariés font ce qu'ils veulent

Question :

Alors c'est quoi une équipe auto-organisée ?

Rappel : Une équipe auto-organisée

- Auto-organisation : signifie que la direction s'engage à accompagner les comportements émergents au lieu de spécifier un comportement efficace
- Besoin d'autonomie : levier essentiel à la motivation; au lieu d'adhérer à une politique, des protocoles, les équipes disposent d'un certain degrés d'autonomie
 - Comment recruter un nouveau membre
 - Comment bien former les personnes
 - Quels sont les outils nécessaires
 - ...

Caractéristiques d'une équipe Scrum

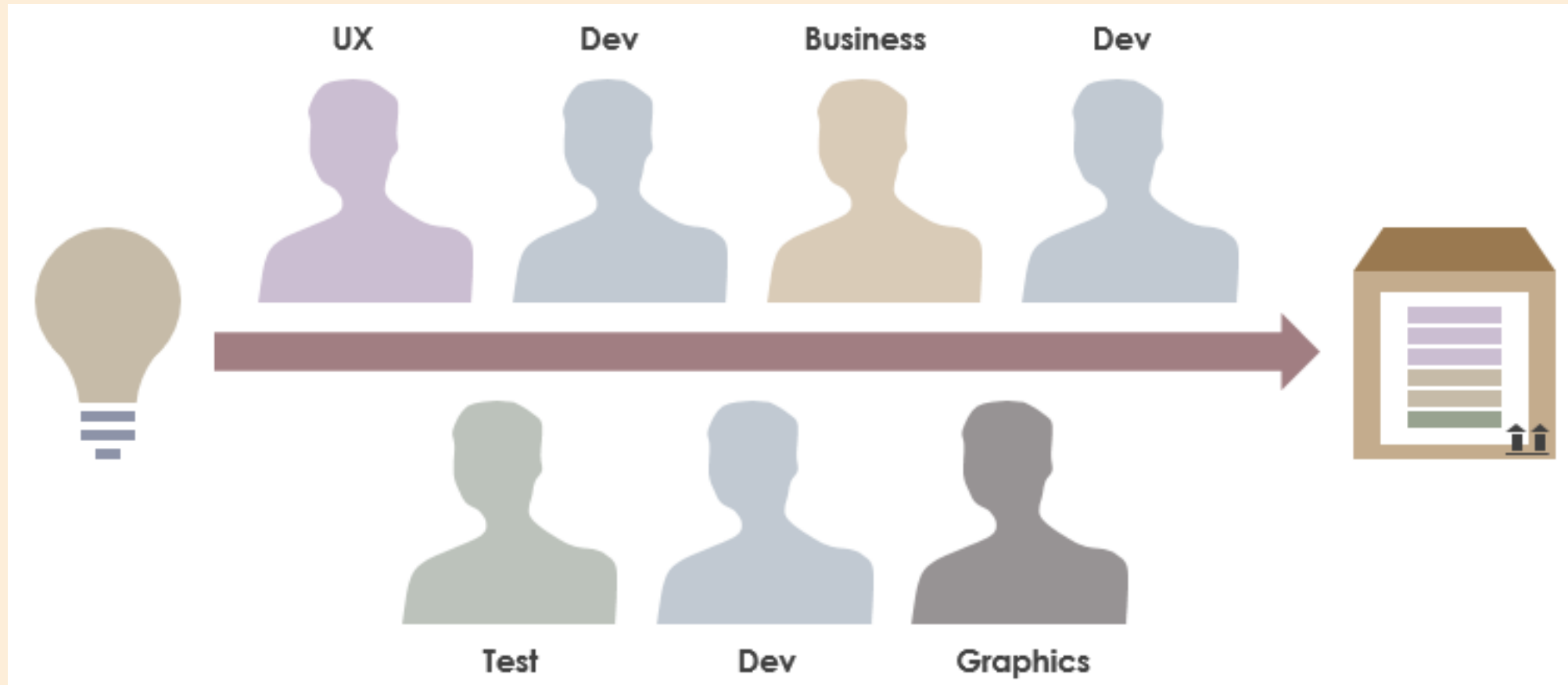
- Auto-organisée
- Pluridisciplinaires (cross-fonctionnel)
- A une identité
- Est stable

Auto-organisation ça marche ?



Working
Agreement

Pluridisciplinaire



L'équipe couvre collectivement toutes les discipline requise pour procurer de la valeur

Identité

Question :

A votre avis que signifie avoir un identité ?



- Une bonne équipe Scrum possède un sentiment d'appartenance à une identité commune
 - Renforcée par l'espace physique (rappel Open-space)
- Un objectif commun
- Célébrer ensemble lors des évènements de fin de Sprint

Stabilité

Question :

A votre avis que signifie la stabilité d'une équipe Scrum ?

- Une équipe Scrum doit rester stable dans la durée
 - Même équipes permet d'apprendre à mieux travailler ensemble
- Chaque fois qu'on recrute quelqu'un on doit recommencer au début
 - Formation, normalisation, performance
 - DONC équipe le turnover ...

Conclusion section

- Scrum présente un changement radical
 - Approche orienté équipe (vs Process)
 - Qui s'accompagne d'un changement de paradigme
 - Auto-organisation
 - Faire confiance
 - Au lieu de « surveiller »
- Cette orientation équipe se traduit par :
 - Auto-organisée
 - Pluridisciplinaires (cross-fonctionnel)
 - A une identité
 - Est stable

Orienté client



And that was what made it work, says Johnson. “Scrum is not about the developers. It’s about the customers and stakeholders. Really, it was an organizational change. Showing the actual product was the most powerful part.”

Scrum Théorie



L'empirisme

« Scrum est fondé sur la théorie de contrôle empirique de processus.

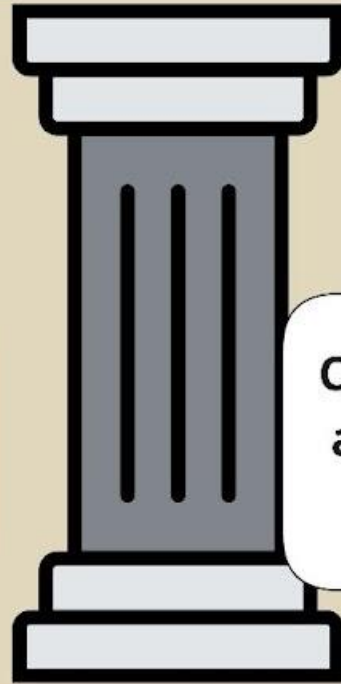
L'empirisme affirme que **la connaissance provient de l'expérience** et la **prise de décisions est basée sur des faits connus**. Scrum utilise une approche itérative et progressive pour optimiser la prédictibilité et le contrôle de risque »

Scrum - Empiricism



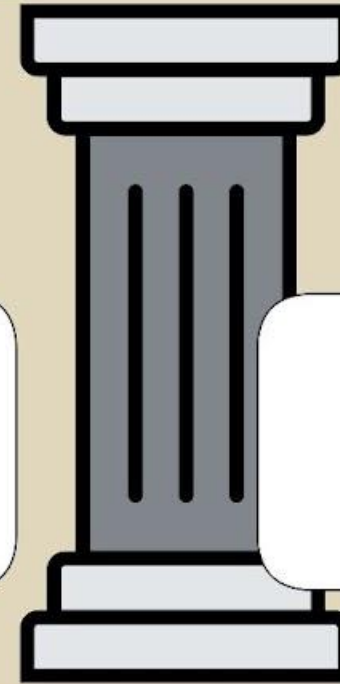
Everybody knows
what's going on

Transparency



Check your work,
as you are doing
it.

Inspection



Adjust the
direction.

Adaptation

Inspecter et Adapter

Scrum teams that work well are able to achieve what we call “hyperproductivity.” It’s hard to believe, but we regularly see somewhere between a 300- to 400-percent improvement in productivity among groups that implement Scrum well. The best teams can achieve productivity increases of up to 800 percent and replicate that success over and over again. They also end up more than doubling the quality of their work.

Comment ?

Amélioration continue

Définition Inspecter et Adapter

De temps en temps, arrêtez de faire ce que vous faites, examinez ce que vous avez fait et voyez si c'est toujours ce que vous devriez faire et si vous pouvez le faire mieux.

5 Valeurs

FOCUS

- Sens de progression
- Vision commune produit
- Focus sur le résultat global du livrable
- Priorisation des actions

OUVERTURE

- Entraide entre les membres de l'équipe
- Ouverture aux autres disciplines
- Liberté d'expression
- Remise en cause des hypothèses

RESPECT

- Respect mutuel des opinions suggérées
- Respect de la priorisation du backlog
- Mobilisation de l'équipe vers la performance

COURAGE

- Revue du statut quo
- Prise de décisions impopulaires quand le projet dérive
- Confrontation constructive

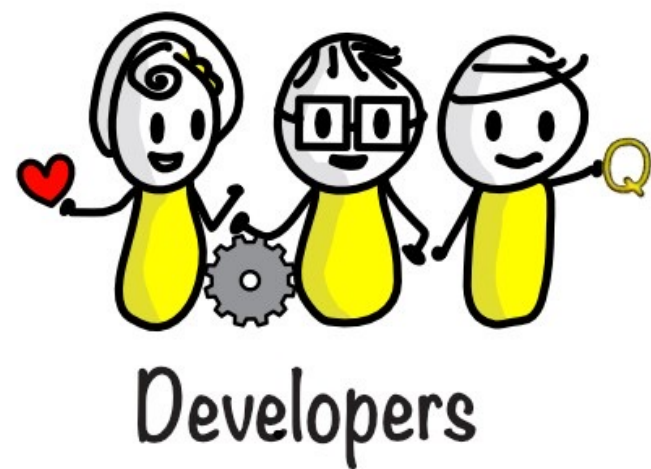
ENGAGEMENT

- Mobilisation du savoir, compétences, et énergie au service de l'équipe et du livrable attendu

L'équipe Scrum



Scrum Team



Question :

Que connaissez-vous de ces rôles ?

Coéquiper Scrum

Attention

Developer != Développeur

Product Owner : Objectifs

- Il a pour objectif de :
 - Maximiser la valeur apportée au produit
 - Créer, prioriser et mettre à jour le Product Backlog
 - Définir les conditions d'acceptations
 - Assurer la collaboration avec les parties prenantes (stakeholders)

Product Owner : qui?

- Le rôle de PO peut être assuré par n'importe quel membre. Il faut néanmoins une bonne connaissance du produit et savoir retranscrire et prioriser le besoin client.

Scrum Master : objectifs

SON objectif

Entraîner les coéquipiers à coopérer pour donner un résultat ET réfléchir pour améliorer leurs capacités

- Favoriser la coopération
- Guider vers l'objectif
- Protéger l'équipe
 - Sait dire non et résiste à la pression
- Critique de manière constructive

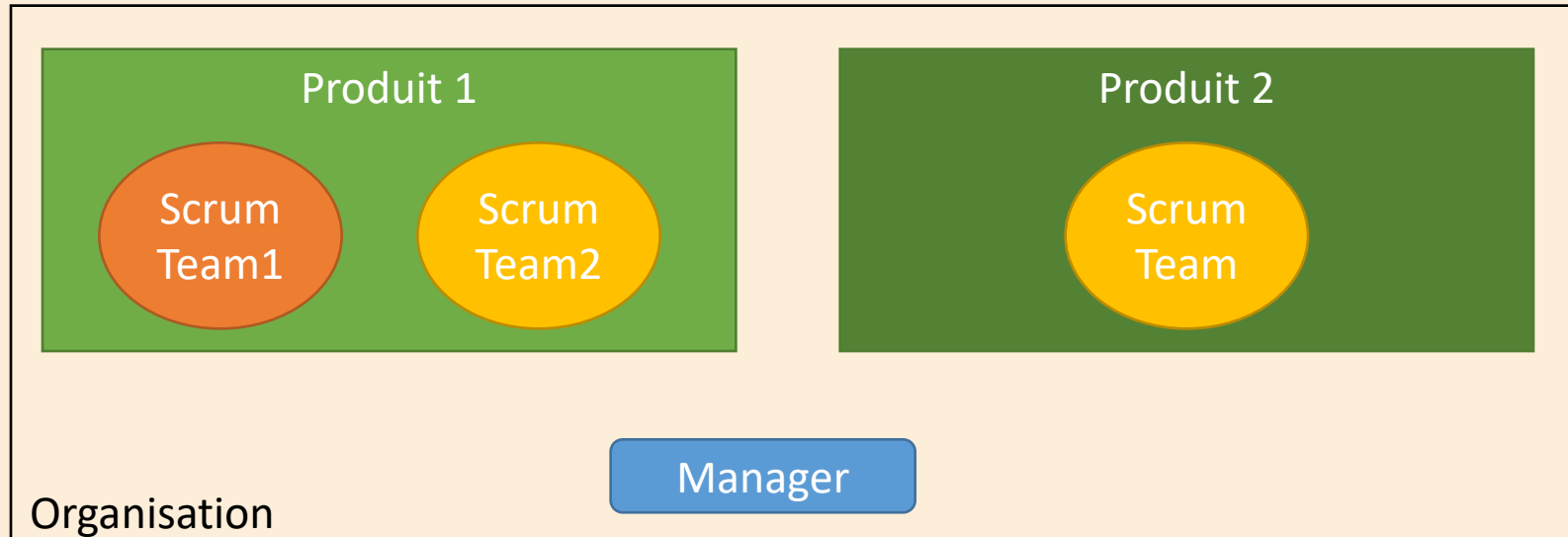
Scrum Master : quoi?

- Le SM a des activités
 - Périodique : rites du sprint
 - Sur évènements : pour réagir aux imprévues / obstacles
 - De fond : réfléchir comment améliorer la façon de travailler sur le long terme

Manager VS Scrum Master



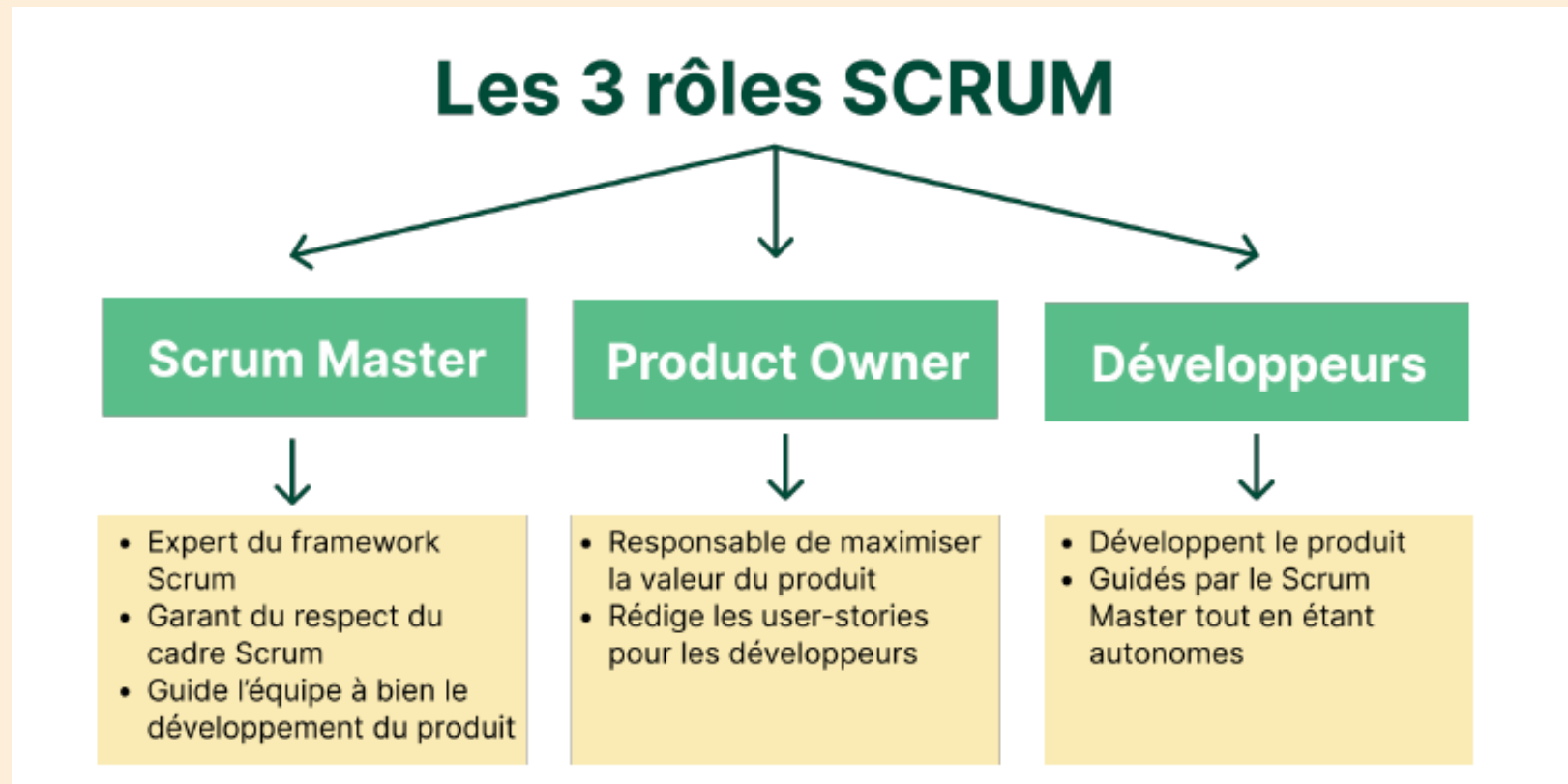
Manager VS Scrum Master



Facilite la coordination entre deux produits distincts

Conclusion section

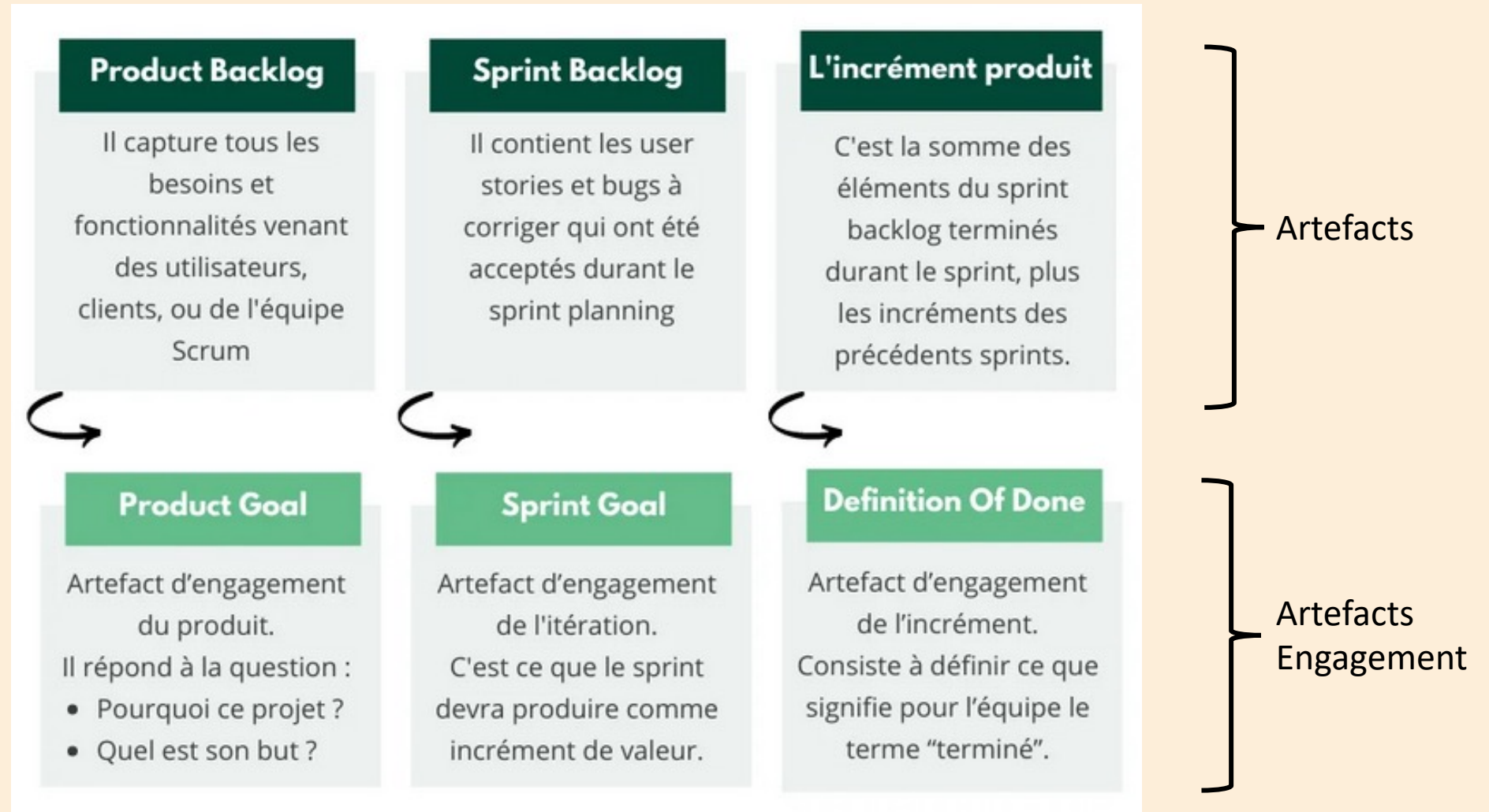
« Scrum impose des rôles responsabilités »



Scrum Artefacts et Engagements



«Chaque Scrum *Artefact* contient un *Engagement* »

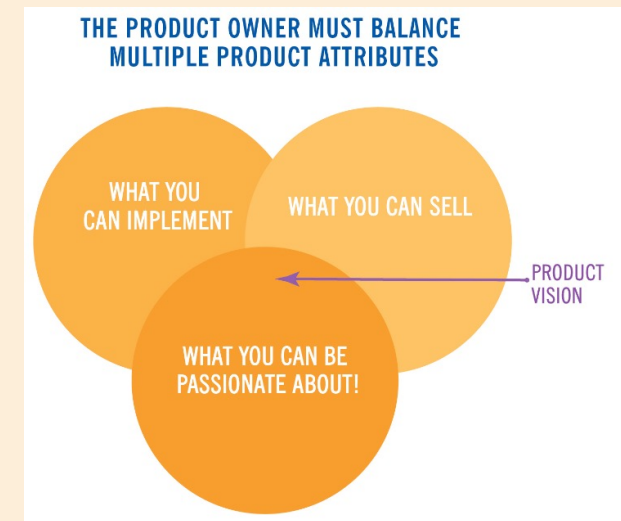


Product Goal

« Le Product Goal définit un état futur du produit qui sert de cible afin d'atteindre la vision produit. »

Un peu le « pourquoi » on fait ce travail :

- Il est mesurable
- Il s'agit d'un objectif à atteindre
- Séquence le travail; la succession de PG permettra d'atteindre la vision produit



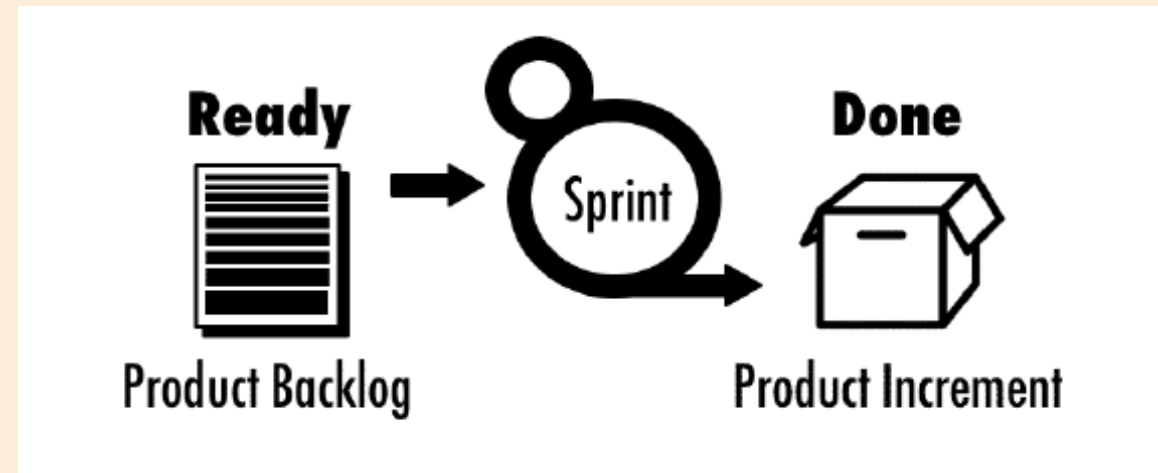
Sprint Goal

« L'objectif de sprint (sprint goal) est l'UNIQUE tâche qui doit être absolument réalisée à la fin du sprint. »



- Le PO définit le Spring Goal et le propose à l'équipe
- L'équipe choisit les éléments du Product Backlog qui permettent d'atteindre le Sprint Goal

Définition of Done



«La Definition of Done inclue toutes les caractéristique et normes qu'une tâche doit remplir pour être considéré comme finie. Elle définit un niveau de qualité à respecter »

- Tous les tests passent
- Les critères d'acceptances sont respectées
- La Code Review a été effectuée
- Le client a fait son feedback

Créé lors du premier Sprint et est ajusté en retro

Définition of Done : plusieurs niveaux



Pour Peetic, la définition de fini contient :

Qualité interne	Qualité externe	Fonctionnement
<ul style="list-style-type: none">– codée en suivant le standard de codage,– revue de code effectuée,– tests unitaires passés.	<ul style="list-style-type: none">– texte affiché disponible en français et en anglais.	<ul style="list-style-type: none">– tests d'acceptation passés avec succès dans un environnement de « pré-prod ».

Pour une story

Qualité externe	Qualité interne	Fonctionnement
<ul style="list-style-type: none">– rédaction de la documentation marketing,– ajout de raccourcis clavier.	<ul style="list-style-type: none">– déploiement dans un environnement de production.	<ul style="list-style-type: none">– tests de bout en bout,– test de performance

Pour une fonctionnalité (ensemble de stories)

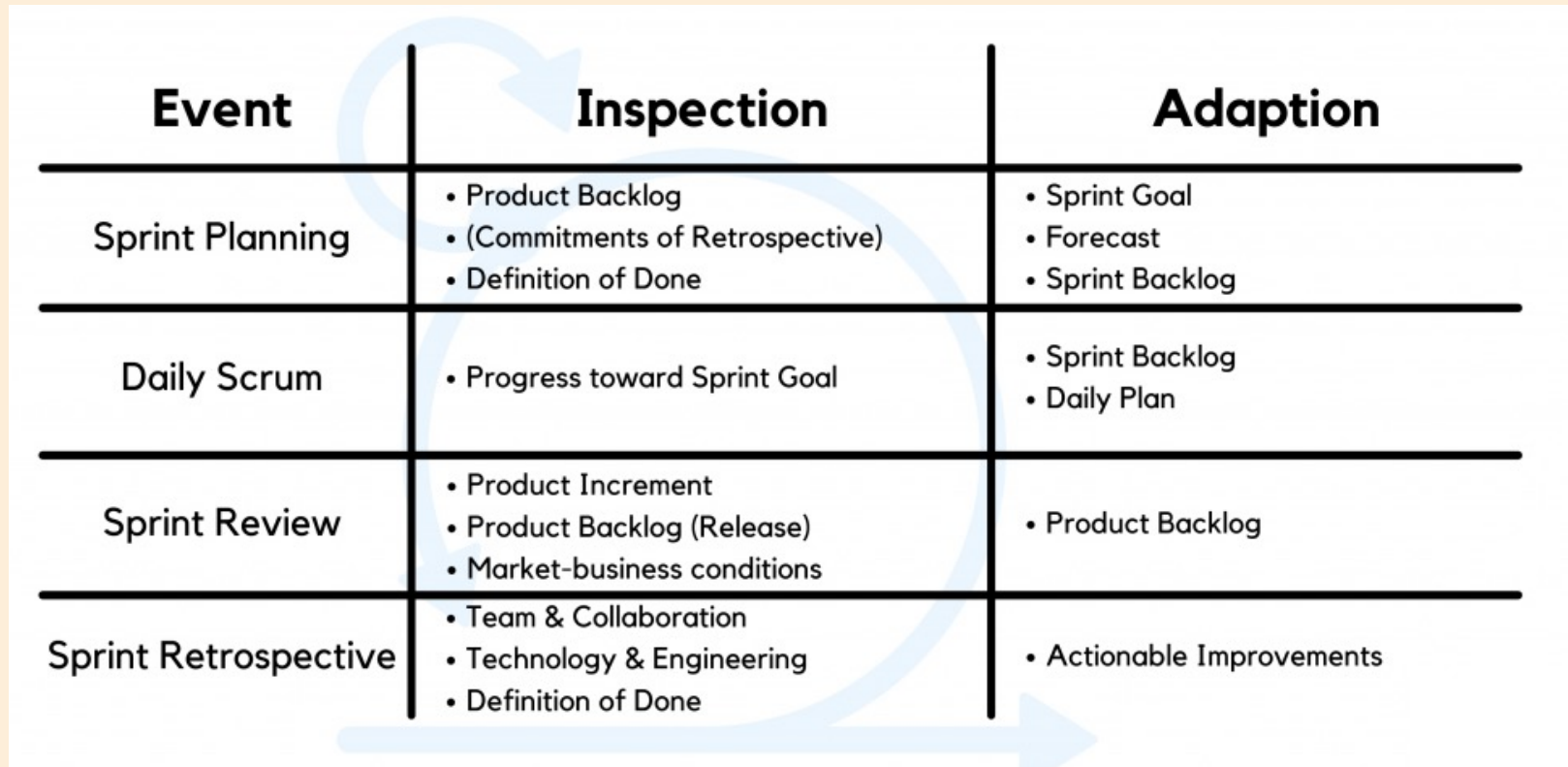
Cérémonies Scrum



Pourquoi ?

« Les événements prescrits par Scrum créent de la régularité et minimisent la nécessité d'autres réunions non prévues. »

Pour inspecter et adapter



Event	Inspection	Adaption
Sprint Planning	<ul style="list-style-type: none">• Product Backlog• (Commitments of Retrospective)• Definition of Done	<ul style="list-style-type: none">• Sprint Goal• Forecast• Sprint Backlog
Daily Scrum	<ul style="list-style-type: none">• Progress toward Sprint Goal	<ul style="list-style-type: none">• Sprint Backlog• Daily Plan
Sprint Review	<ul style="list-style-type: none">• Product Increment• Product Backlog (Release)• Market-business conditions	<ul style="list-style-type: none">• Product Backlog
Sprint Retrospective	<ul style="list-style-type: none">• Team & Collaboration• Technology & Engineering• Definition of Done	<ul style="list-style-type: none">• Actionable Improvements

Sprint Planning

Sprint Planning

« Le Sprint Planning lance le Sprint en présentant le travail à effectuer durant le Sprint »»

Sprint Planning : session de travail

1. Réunir la Scrum Team (Product Owner, Scrum Master et développeurs)
2. Confirmer la capacité de l'équipe + personnes disponibles
3. Identifier les items dans le *Product Backlog* qui peuvent être réalisés

⇒ On obtient notre *Sprint Backlog* et son *Sprint Goal*

Sprint Planning : les phases

- Pourquoi ce Sprint est important
=> Définir le Sprint Goal
- Que peut-on faire durant le Sprint
=> Sélectionner les éléments dans le *Product Backlog*
- Comment le travail choisi sera-t-il réalisé
=> créer un Increment qui répond à la *Definition of Done*

Sprint Planning : Pourquoi

« Le PO expose la raison du Sprint. Qu'est qui va apporter de la valeur au produit et "pourquoi ?". Donner du sens. »

Sprint Planning : Quoi (faire)

« Le PO ne dit pas quoi faire. Ceux sont les développeurs qui sont acteurs et choisissent les choses à faire pour atteindre le Sprint Goal.

»



Les développeurs créent un plan pour atteindre le Sprint Goal

Sprint Planning : Comment (faire)

« Dans cette étapes, les développeurs vont s'orienter technique. Ils vont découper, changer, discuter des éléments. »

Daily

Daily

« L'objectif du Daily Scrum est d'inspecter la progression vers l'Objectif de Sprint et d'adapter le Sprint Backlog si nécessaire



Daily

- Améliore la communication
- Aide à identifier les obstacles
- Favorise la prise de décision rapide

Note : En plus du daily la Scrum Team peut se réunir tout au long de la journée pour adapter son plan

Daily : focus sur la Sprint Goal

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ?
- Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ?
- Est-ce que je vois des obstacles à partager ?



FOCUS sur le Sprint Goal

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ? *qui a aidé l'équipe de développement à atteindre l'objectif de sprint ?*
- Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ? *pour aider l'équipe de développement à atteindre l'objectif de sprint ?*
- Est-ce que je vois des obstacles à partager ? *qui m'empêchent ou empêchent l'équipe de développement de respecter l'objectif du sprint ?*

Review

Sprint review

« L'objectif de la Sprint Review est d'inspecter le résultat du Sprint et de déterminer les adaptations futures »



collaborent sur la marche à suivre et sur les décisions à prendre.

Sprint review : session de travail

« La Sprint Review n'est pas une demo sur les nouvelles features du produit »

- Recueillir du feedback.
- Être transparent afin de garantir la confiance
 - Pourquoi on a été bloqué ?
 - Pourquoi on a pas eu le temps ?
 - Quel ajustement a-t-on pris
- Prendre des décisions
 - Que doit on faire pour aller vers le Product Goal

Rétrospective

Sprint retrospective

« Inspecter et de créer un plan d'amélioration qui sera mis en place au cours du Sprint suivant. »

Sprint retrospective : objectifs

- D'inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé en ce qui **concerne les personnes, les relations, les processus et les outils**
- **D'identifier** et ordonner les éléments majeurs qui se sont bien déroulés et les **améliorations potentielles**
- De **créer un plan pour améliorer les processus de travail** de l'Équipe Scrum.

Sprint retrospective : être efficace

Sans reproche

- Confiance et respect
- Si besoin, mettre en place un moyen de feedback anonyme

Participation

- Les membre de l'équipe se rappellent du sprint
- Tout le monde parle
- Cadre fun

Négatif et Positif

- Qu'est-ce qu'on peut améliorer
- Qu'est-ce qu'on a réussi : Amplifier les bonnes choses

Agir

- Les feedback doivent amener à des changement
- Elaborer un plan d'action avec l'équipe

Sprint retro : Aspect à évoquer

- Productivité et efficacité
- Périmètre et *Definition of Done*
- Communication et interaction au sein de l'équipe
- Communication avec les parties prenantes
- Progrès et vision long terme

Un objectif secondaire de la rétrospective est de faire adopter le mindset Agile. On va faire des allusion à l'agilité pour que les membres de l'équipe se souviennent de la philosophie Agile

- Comment peut-on être plus transparent au quotidien ?
- Comment avons-nous respecter les valeurs Scrum durant le Sprint ?

Sprint rétrospective : être fun



- Vent : les forces de l'équipe
- Ancre : les freins à leur travail
- Récifs : les risques qu'ils anticipent sur la suite du projet
- Soleil : ce qui rend la vie sur le projet agréable
- Ile : leur objectif en tant qu'équipe (facultatif)

Autres considérations



Quantifier le bonheur

Dette émotionnelle et dette de motivation

Question :

Donner des exemples conduisant à une dette ?



Dettes technique et motivation liées

- TECH : l'excellence technique n'existe pas
- + EMO : un contexte oppressant imposant des deadlines (sur un scope fixe)
- **DONC des développeurs juniors ne connaissant pas les tests techniques**

Question :

Quelles vont être les conséquences ?

Question :

Comment pouvons-nous atténuer ceci ?

Rendre tout visible (principe Kanban)

Question :

Quel outil utilise-t-on ?

