



A close-up photograph of a man from the chest up. He is wearing a white, vertically striped button-down shirt, a dark brown vest over it, and a dark blue bow tie. His arms are crossed, and he is looking down at his hands. A silver-toned wristwatch is visible on his left wrist. The background is plain and light-colored.

Product Owner

Détient et communique la  
« Vision »

# **Est responsable du produit**

Possède et construit le Product Backlog

Définit les critères d'acceptation des fonctionnalités

Arbitre les choix fonctionnels

# Pilote la construction du produit

Définit la roadmap des releases et leur contenu

Priorise la construction

Accepte ou rejette les incrément

# Participe activement au projet

Sa présence est indispensable en début et fin d'itération

Il interagit « à la demande » avec l'équipe

A photograph of a group of people working together at a wooden table. On the table are several laptops, notebooks, glasses, and a cup of tea. The scene is set in a bright, modern office environment.

# L'équipe Scrum

# Développe le produit, est responsable ...

des estimations de complexité

de l'identification des tâches de réalisation

de la visibilité au quotidien

de la qualité de l'architecture et du code

de son amélioration continue

A black and white photograph of a full suit of medieval armor. The armor is highly reflective and polished, showing intricate details of the plates and rivets. A large, ornate helmet with a tall plume is positioned above the breastplate. The background is a solid, dark gray.

ScrumMaster

# Coach de l'équipe

Garant du respect des pratiques

Scrum

Participe à plein temps au projet

Produit les indicateurs nécessaires au pilotage

# **Entretient les conditions d'engagements de l'équipe**

Protège et soutient l'équipe

Veille et anime l'amélioration continue

Facilite la communication

Facilite l'auto organisation et la  
transparence



A black and white photograph of a factory interior. In the foreground, several workers are operating large industrial machines, their figures partially obscured by the complex mechanical components. The floor is a polished concrete surface. To the left, there's a long row of what appears to be storage tanks or processing units. The ceiling is filled with an intricate network of pipes, beams, and overhead cranes, creating a sense of a complex industrial environment.

Suivre les règles

A photograph of a football team in a huddle. The players are wearing dark blue jerseys with red numbers (89, 86, 77, 72, 73, 79) and dark blue pants. Their helmets feature a white paw print logo. The background is a cloudy sky.

Auto Organisation



A photograph of a man with dark skin and short hair, wearing a black baseball cap and a grey t-shirt with a graphic on it. He has multiple tattoos on his arms and is wearing a gold chain necklace with a large pendant. He is standing in a dimly lit tunnel or underpass, with a bright light source at the end of the tunnel. His hands are slightly open and positioned to the sides.

Being Diferent







# Un Sprint ?

Sprint Planning

Développement

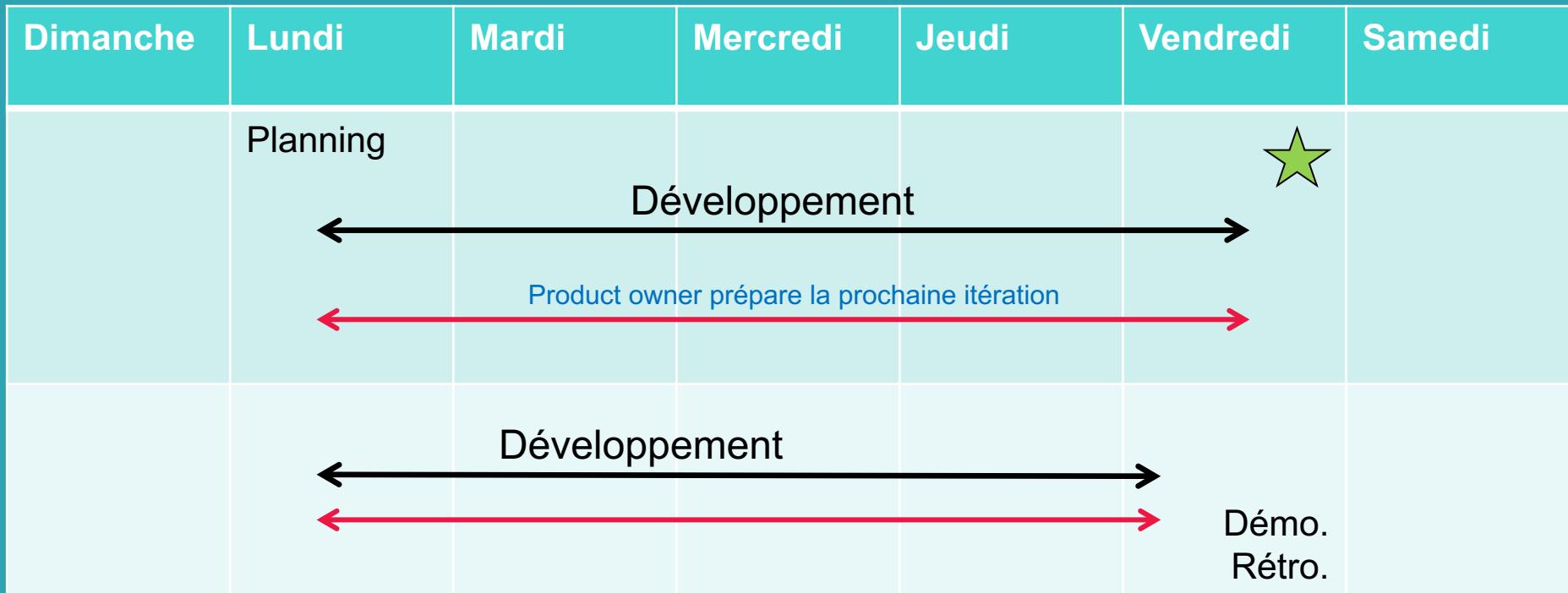
Préparation

Standup meeting

Démonstration

Rétrospective

# Anatomie d'une itération



**Développement** : spécification, code, tests, intégration, documentation, ...



**Activités complémentaires**: atelier spécifications, revue de backlog, revue technique, synchronisations avec d'autres équipes, ...



# Règles

Équipe complète

Product owner

Timebox 3h environ

# Déroulement – 1<sup>ère</sup> partie

Sélection du périmètre initial

- ★ Le Product Owner présente les stories **prêtes et prioritaires**
- ★ La sélection est faite au **nombre de points de la vélocité mesurée**

Revue des histoires

- ★ Les critères d'acceptation sont **affinés et discutés**

# Déroulement – 2<sup>nde</sup> partie

Estimation de l'itération

- ❖ L'équipe ajuste sa capacité (congés, absences,...)
- ❖ L'équipe informe des travaux techniques à réaliser
- ❖ L'équipe valide les estimations, ré-estime si nécessaire

L'équipe décompose les stories en tâches

Détermine le périmètre final

L'équipe s'engage collectivement

Initie le Scrum Board

# DOD – Definition Of Done

Le code est complet, revu, refactorisé

Les exécutables sont déployés et testés sur un environnement de tests/qualif

Les tests manuels sont exécutés

Les tests automatiques sont passés – unitaire, intégration

Les tests de performance sont passés

Les scripts de migration de données sont écrits et passés

La documentation est écrite et revue

Les exécutables sont déployés en préproduction

...

Stories	Not started	In progress	Done
Story #1			Task A Task B Task C
Story #2	Task A  Task C		Task B
Story #3	Task B Task D		Task A Task C

# Initialisation

## US/TS/Tasks



# Règles

Tous les jours

10 à 15 minutes max

Même endroit

Même heure

Seuls les membres de l'équipe de réalisation  
ont la parole

# Déroulement

Chaque membre de l'équipe répond aux questions suivantes :

*Qu'ai-je fait hier ?*

*Que vais-je faire aujourd'hui ?*

*Quels sont les obstacles que je rencontre ?*

# Objectifs

Rester concentrés sur l'engagement

Coordination des membres entre eux

Détection immédiate des obstacles

Détection des besoins d'entraide et de binômes

Mouvements de post-its sur le board

Mise à jour des indicateurs

# Visual Management



Stories

Taches

Stories  
Sprint N+1

Parking lot

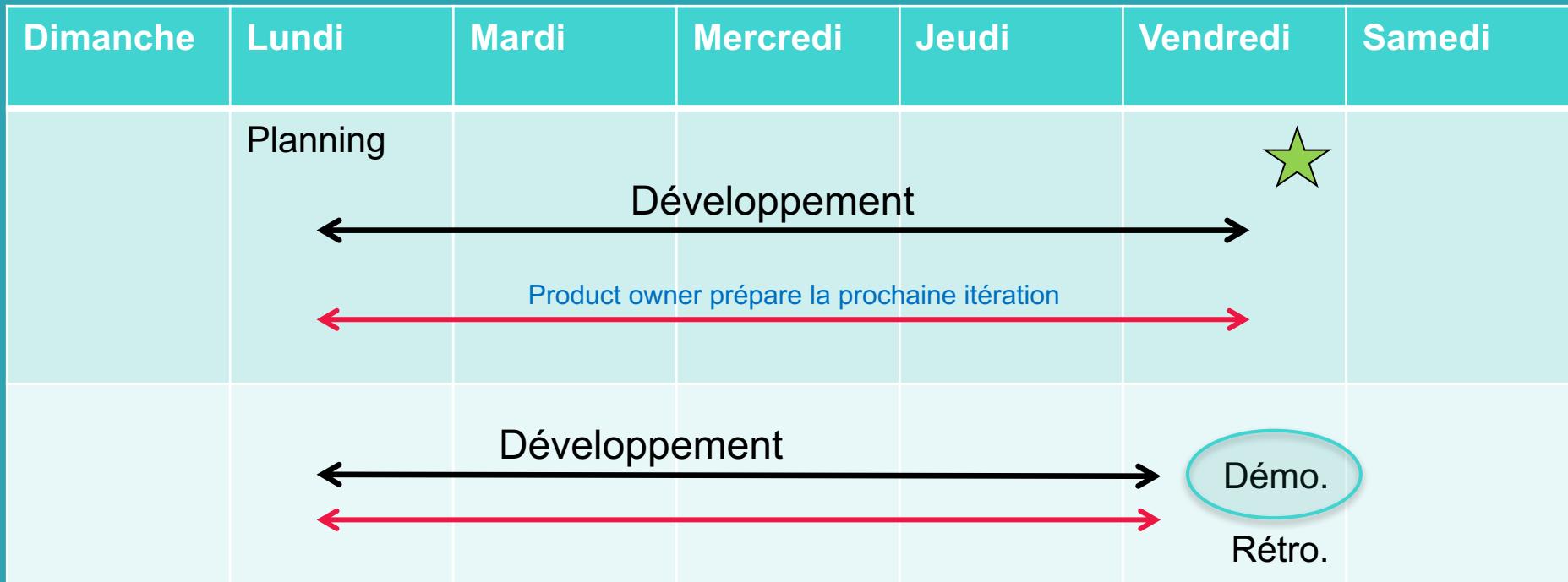
Burndown

A photograph of a group of approximately 15 people standing in a hallway. They are dressed in casual attire, including t-shirts, jeans, and a vest. Some individuals have their arms crossed, while others are holding coffee cups. The background features several bulletin boards covered in various notes, diagrams, and sticky notes. One board on the left has a large green triangle at the top. Another board in the center has a cluster of pink sticky notes. A door is visible in the middle ground, and a yellow wall on the right side of the hallway.

Let's do it !



# Anatomie d'une itération



# Préparation

Courte mais importante (2 à 3 heures)

S'assurer que les stories finies sont acceptables (Tests d'Acceptation)

Préparer la synthèse de la revue de sprint

# Règles

Atelier clôturant officiellement l'itération

Revue du produit (tests, qualimétrie,  
démonstration)

Product Owner, Scrum Master, Équipe  
de développement, Client y participent

# Déroulement

Revue de sprint (15 à 30 min)

Démonstration (1 à 2h)

Démo par les Développeurs

- ❖ Recevoir la reconnaissance pour leur travail
- ❖ Montrer l'appropriation de l'engagement de l'itération
- ❖ Porter la responsabilité d'un engagement non-atteint

# Objectifs

Engager, piloter, améliorer !

Mise à jour des indicateurs

Obtenir la Liste des bugs à corriger

PO accepte ou refuse les Users Stories

# Conseils

Timeboxé

Pas de démo « Powerpoint »

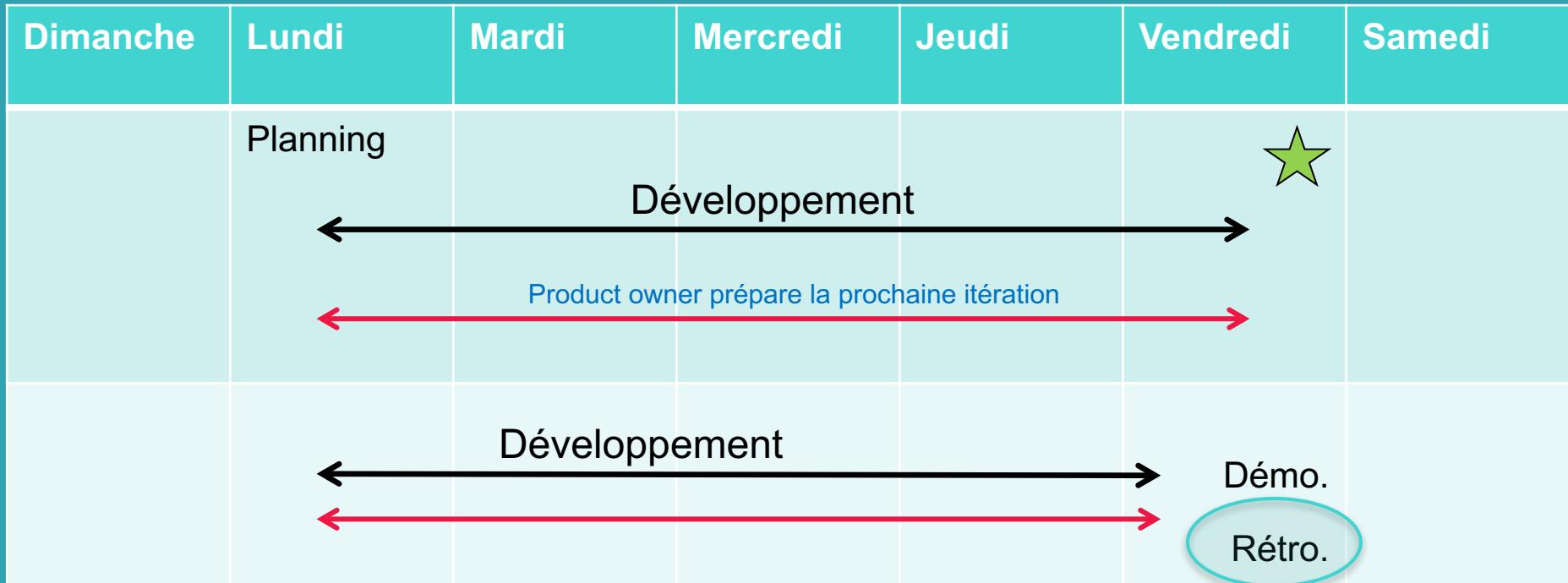
Eviter les détails techniques

Garder le rythme de démonstration élevé

Souvent réaffirmer la valeur client



# Anatomie d'une itération



# Règles

Siège principal de l'Amélioration continue

Timeboxé entre 1 et 2h.

**Pas une qualification des personnes !**

Equipe complète, Product Owner, Scrum Master participent

Animée par le Scrum Master

# Déroulement

Recherche des évènements marquants de l'itération  
en groupe ou individuel

Présenter et regrouper les différentes idées

Prioriser les constats / événements / situations

Choisir un petit nombre d'améliorations

Rechercher les causes

Identifier les actions correctives prioritaires

# Objectifs

Identifier ce qui fonctionne bien / moins bien / pas du tout.

Améliorer en continue l'équipe et son processus

Permettre à chacun d'exprimer son état d'esprit

Stay the Same  
(=)

Do More Of  
(>)

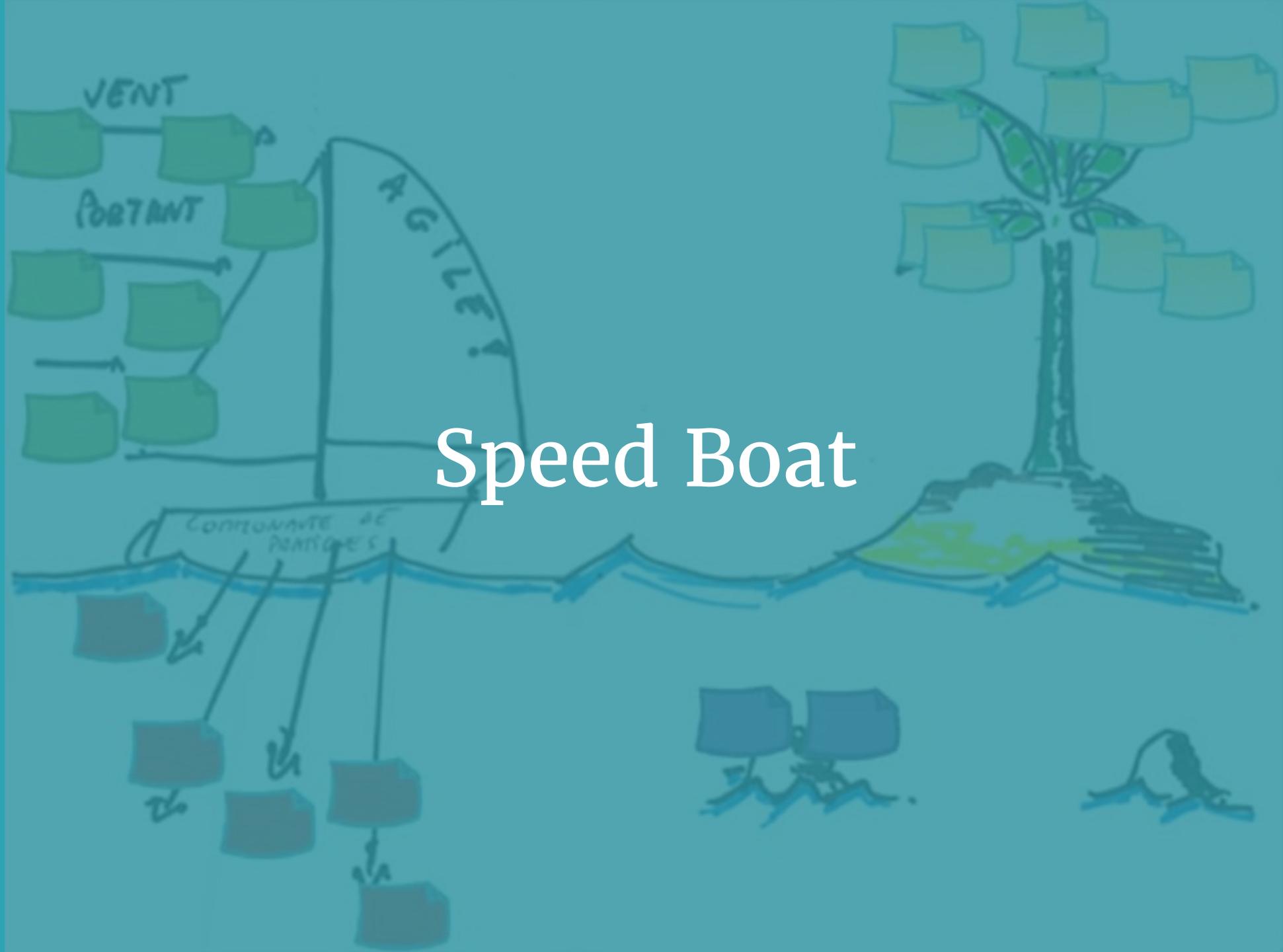
Do Less Of  
(<)

# Starfish

Start Doing  
(+)

Stop Doing  
(-)

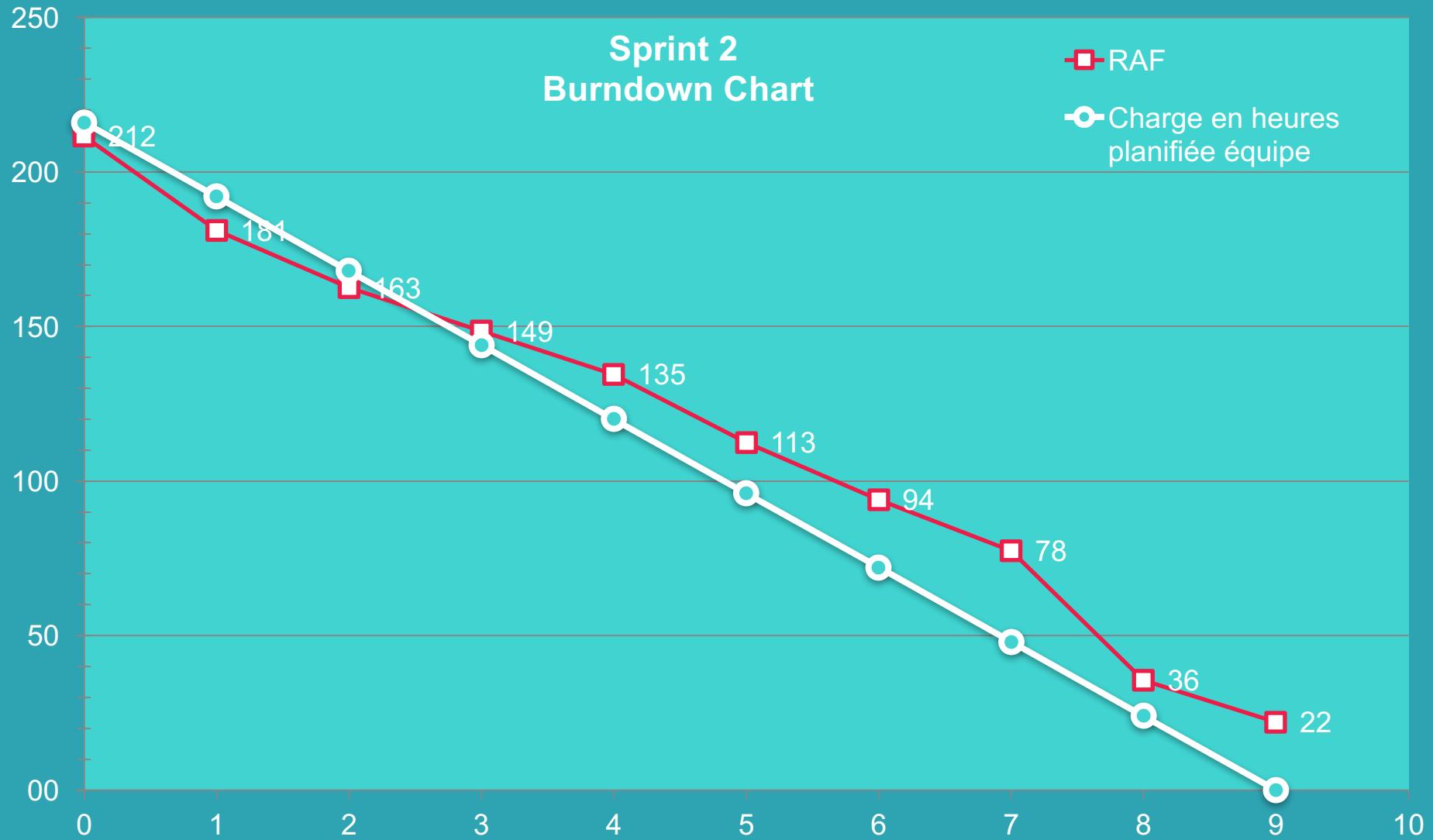
# Speed Boat







# Avancement du sprint : le Burndown chart



# Avancement du projet : le Burnup de release/de produit

