

AGILITE & SCRUM

Claire ALLALI

Novembre 2016

QUI SUIS-JE ?



AT INTERNET
Online Intelligence Solutions



AGENDA

- ⦿ 1 – Agilité
- ⦿ 2 – SCRUM
- ⦿ 3 – Focus User Stories / Backlog / PO



AGILITE



AT INTERNET

ONLINE INTELLIGENCE SOLUTIONS
© COPYRIGHT 2012

AGILITÉ : LE MANIFESTE AGILE

Les individus et leurs interactions

plus que les processus et les outils

Des logiciels opérationnels

plus qu'une documentation exhaustive

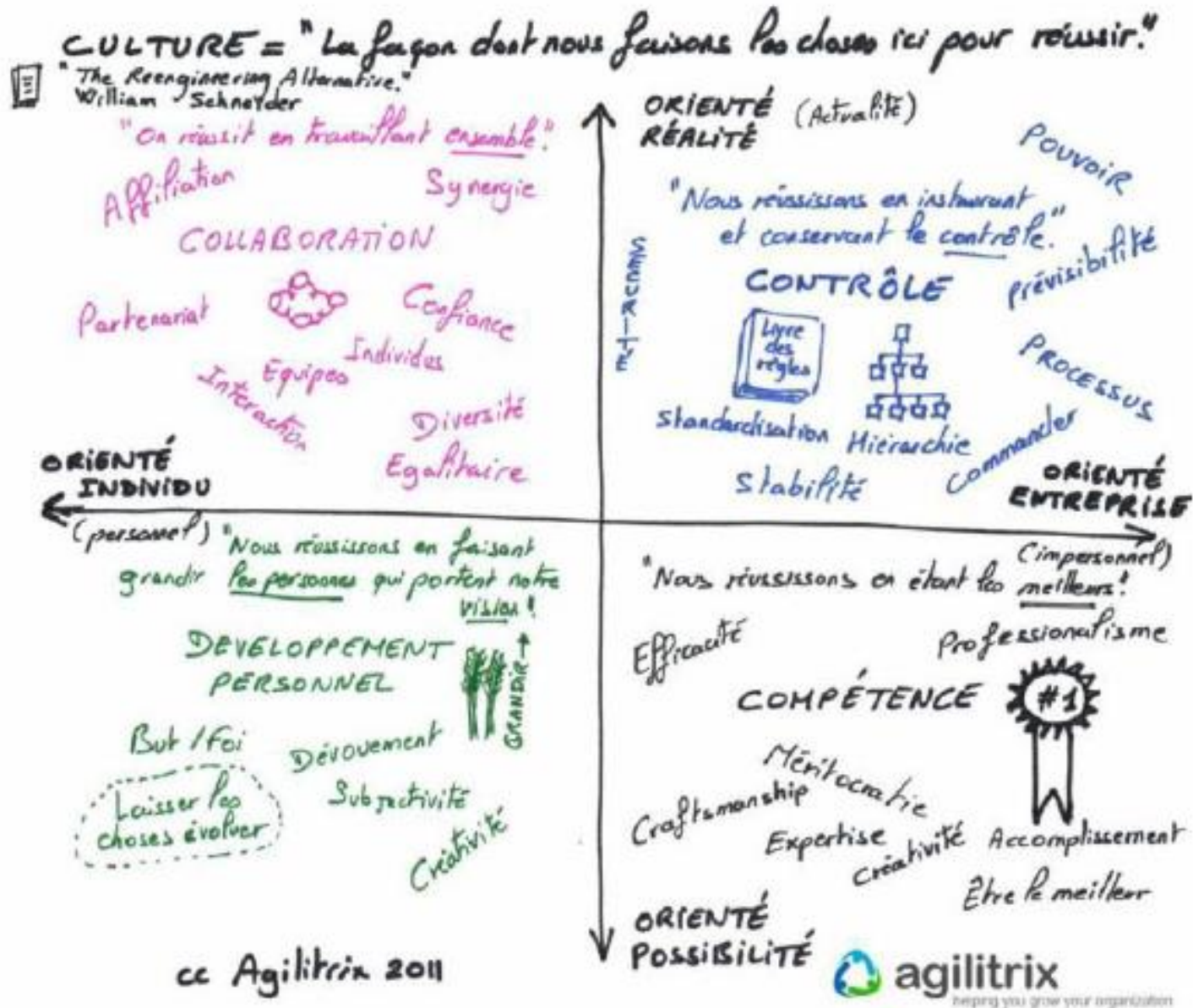
La collaboration avec les clients

plus que la négociation contractuelle

L'adaptation au changement

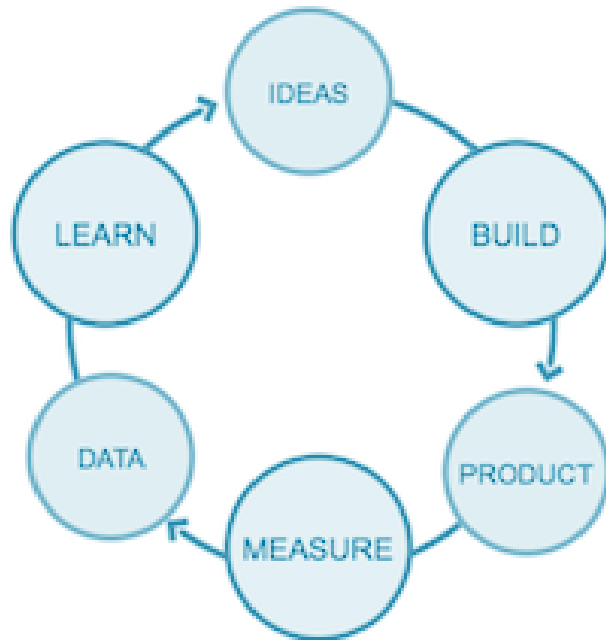
plus que le suivi d'un plan

AGILITÉ = CULTURE

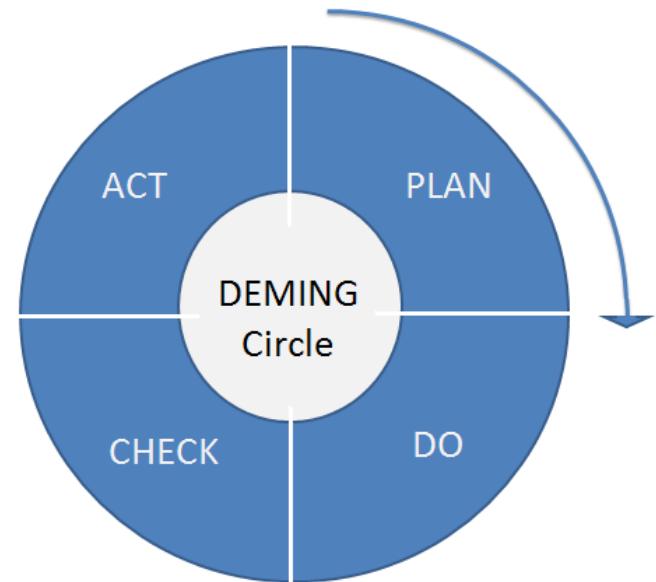


AGILITÉ = AMÉLIORATION CONTINUE

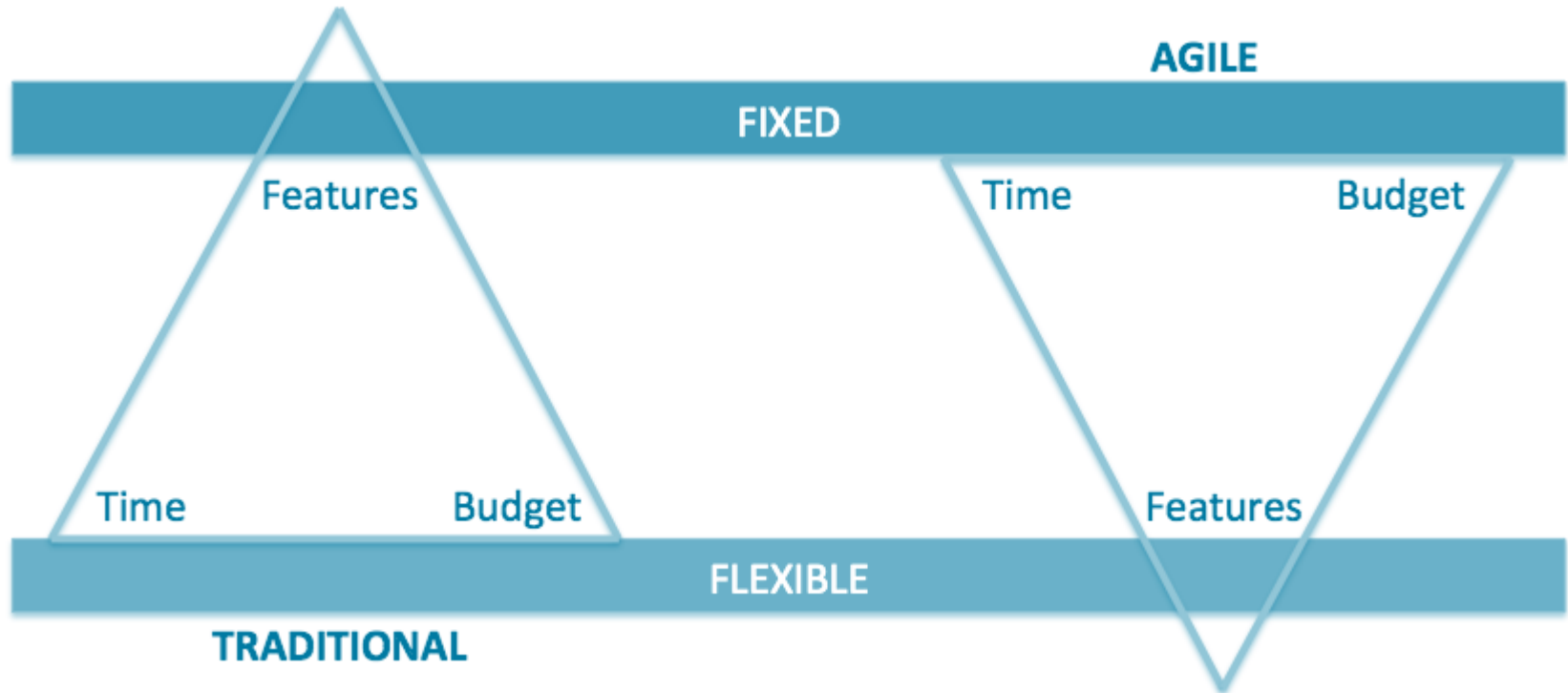
LEAN STARTUP



SCRUM



AGILITÉ = PILOTAGE PAR LA VALEUR

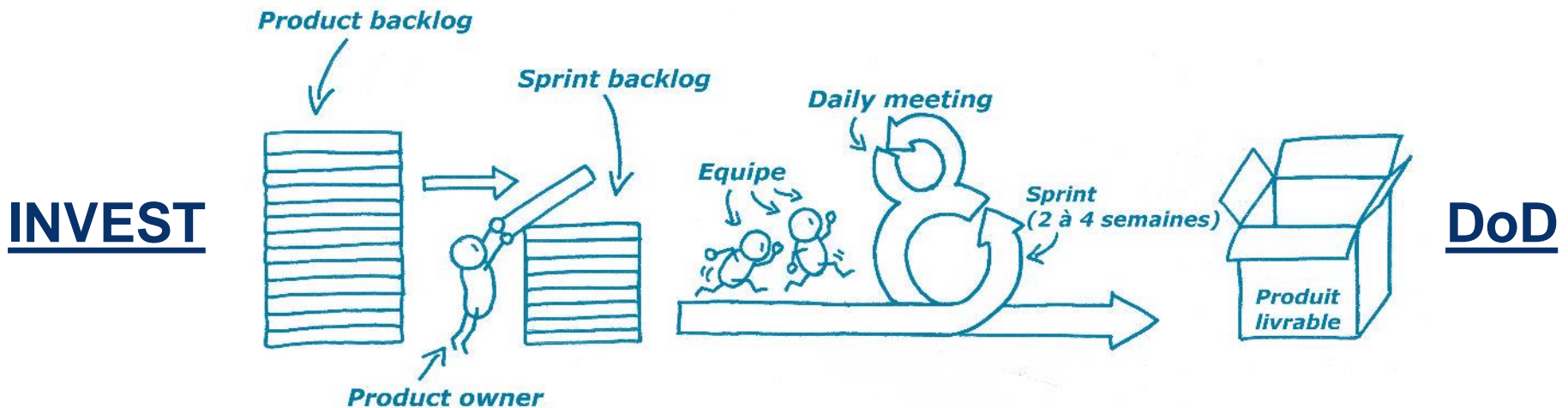


AGILITÉ = QUALITÉ

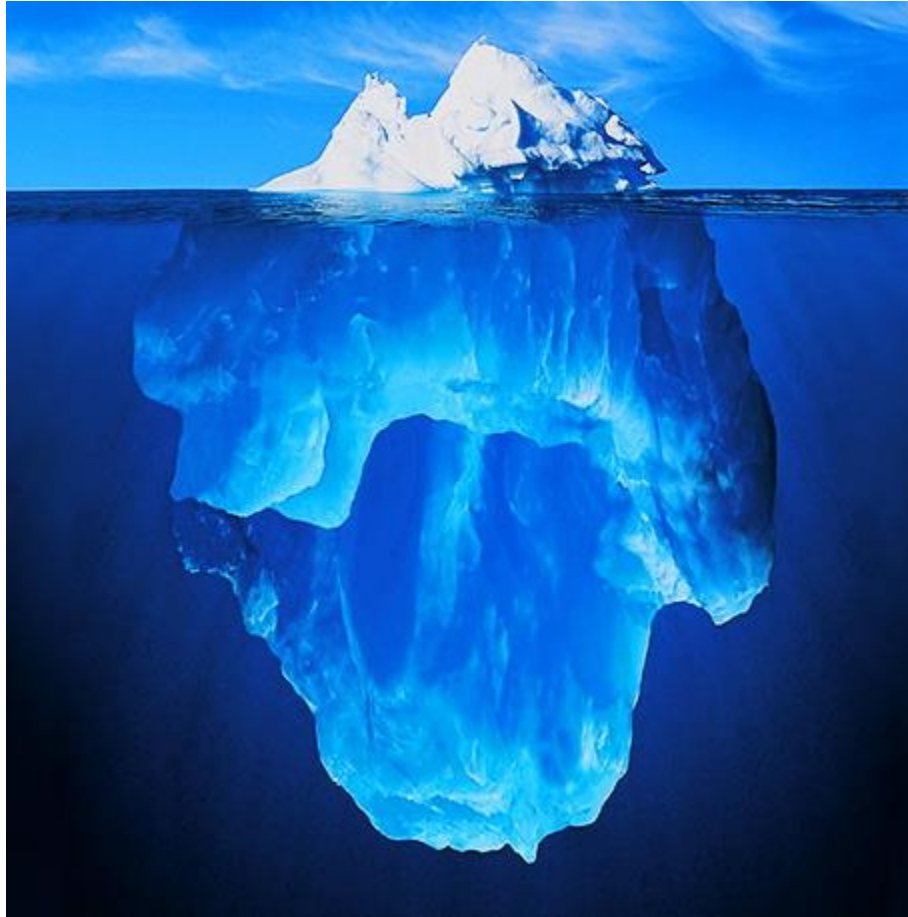
Pré-requis : ingénierie logicielle

Conception en équipe

Standards de qualité :



AGILITÉ = VISIBILITÉ



AGILITÉ = ÉPANOUISSEMENT

Environnement de travail

Montée en compétence

Confiance

Motivation

Rythme soutenable

Compréhension des objectifs

Reconnaissance par les pairs



EXERCICE

*A quelles valeurs correspondent
les 12 principes ?*



SCRUM

ROLES SCRUM

PRODUCT OWNER



- Définit les caractéristiques du produit
- Décide de la date de livraison et du contenu
- Responsable du retour sur investissement du produit
- Priorise les fonctions conformément à leurs valeurs business
- Ajuste les priorités pour chaque sprint
- Accepte ou rejette les résultats

ROLES SCRUM

EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT



TEAM

- Entre 5 et 9 personnes
- Pluridisciplinaire
- Dédiee au projet
- Auto organisée

ROLES SCRUM

SCRUM MASTER



- Responsable de la mise en œuvre des valeurs et des pratiques de SCRUM
- Eliminer les obstacles
- S'assurer que l'équipe est fonctionnelle et productive
- Permettre la bonne coopération entre les divers rôles et fonctions
- Protéger l'équipe de toute intervention extérieure

ET AUSSI...

PARTIES PRENANTES



- Personne, ou groupe de personnes qui a des intérêts sur un projet et qui est concerné par les résultats obtenus
- Exemple de parties prenantes :
 - Marché
 - Client final / utilisateur
 - Stratégie d'innovation
 - Autres équipes de l'entreprise

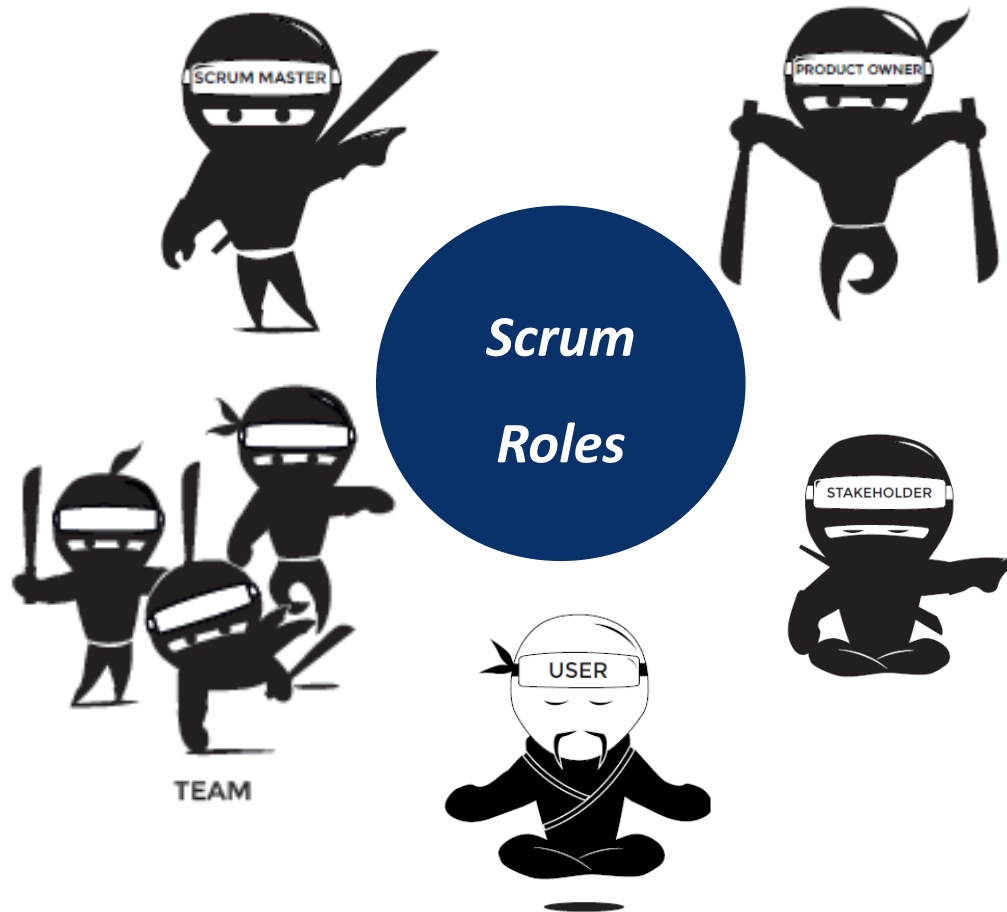
ET ENCORE...

UTILISATEURS



- Expert
- Source d'information privilégiée pour
 - Priorité
 - Détails des fonctionnalités

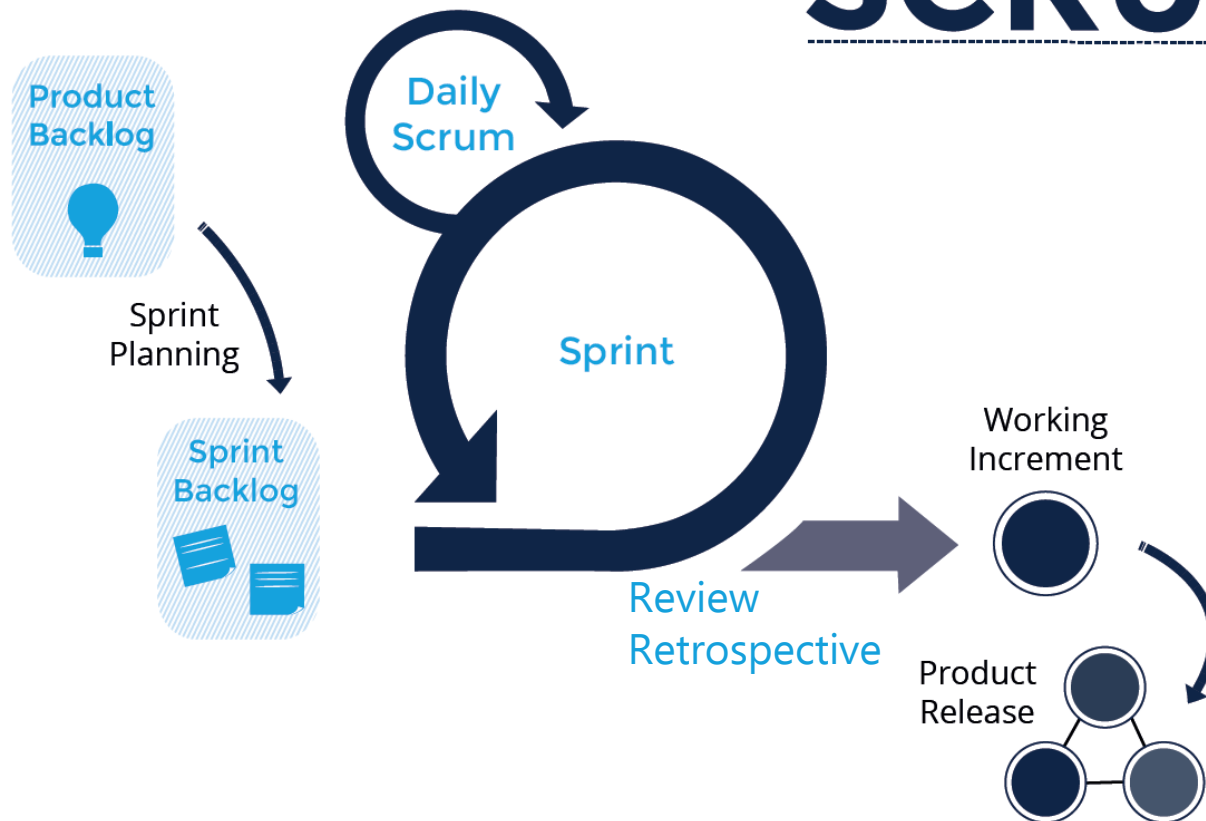
ROLES SCRUM



CÉRÉMONIES

INSPECTION & ADAPTATION

SCRUM



CÉRÉMONIES

SPRINT PLANNING



- Planification collaborative
- 2 parties

CÉRÉMONIES

SPRINT PLANNING : PARTIE 1



INGRÉDIENTS



DURÉE

90 MIN POUR DEUX SEMAINES
DE SPRINT.



PROCÉDURE

- Présentation de l'objectif du sprint
- Présentation des stories
- Construction du backlog de sprint
- Engagement de l'équipe



CÉRÉMONIES

SPRINT PLANNING : PARTIE 2

INGRÉDIENTS



- Les personnes qui veulent aider l'équipe dans la réalisation du produit durant le sprint.
- Backlog de sprint estimé et INVEST*
- Tableau blanc, marqueurs, post-its, crayons, etc.

DURÉE

60 MIN POUR 2 SEMAINES DE SPRINT.

PROCÉDURE















- Conception en équipe
- Découpage en tâche
- Estimation des tâches

CÉRÉMONIES

MÊLÉE QUOTIDIENNE

INGRÉDIENTS



STORIES	TO DO	WIP	DONE
  	    	   	 

DURÉE

15 MIN

Même heure, même lieu chaque jour.



PROCÉDURE

- Qu'ai-je fait hier ?
- Que vais-je faire aujourd'hui ?
- Est-ce que je rencontre des obstacles ?

CÉRÉMONIES

DÉMONSTRATION

INGRÉDIENTS



Incrément de
produit
utilisable

 DURÉE
90 MIN À LA FIN DU SPRINT.

PROCÉDURE

- Chacun présente ce qu'il a fait
- Le PO accepte ou rejette les résultats
- Le PO note les retours

CÉRÉMONIES

RÉTROSPECTIVE



INGRÉDIENTS

THE TEAM



DURÉE

90 MIN, 10 MINUTES APRÈS LA REVUE

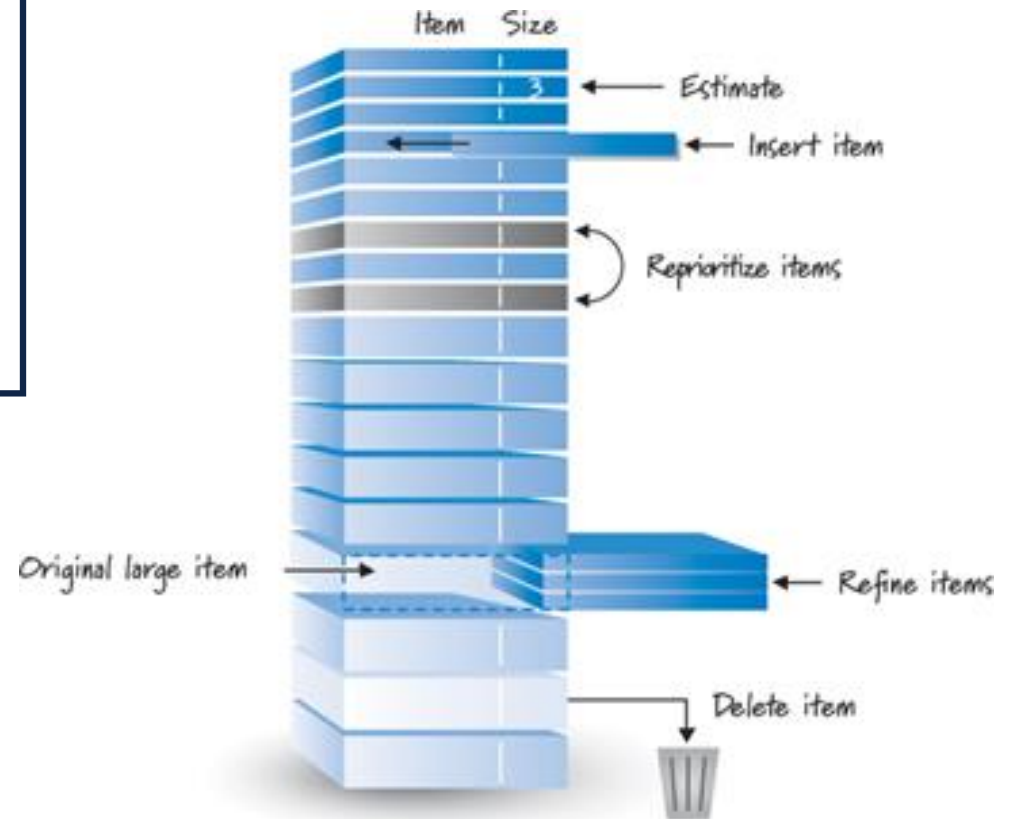
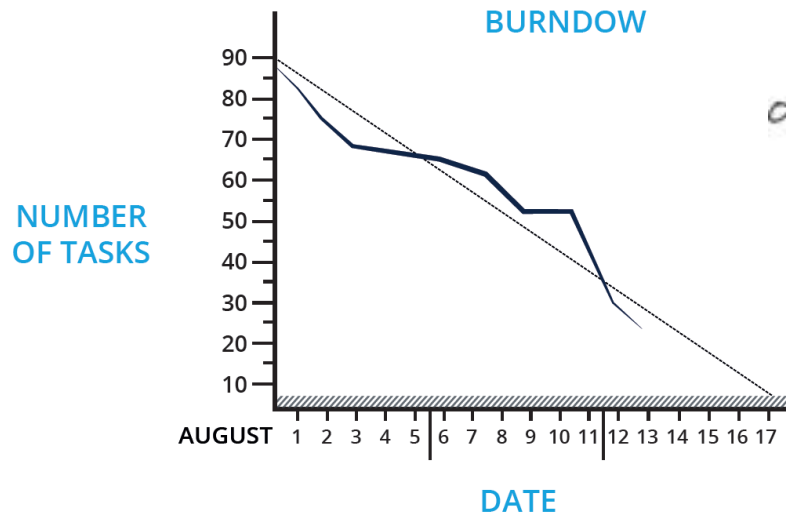
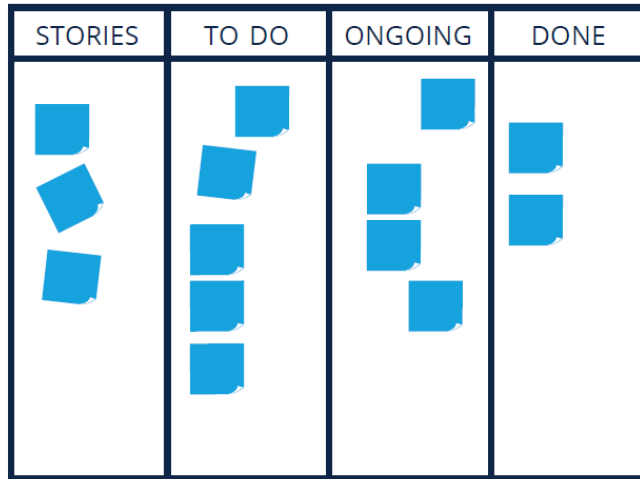


PROCÉDURE

- Mise en condition
- Revue des précédentes actions
- Rassembler les données
- Chercher des idées
- Plan d'action



ARTEFACTS





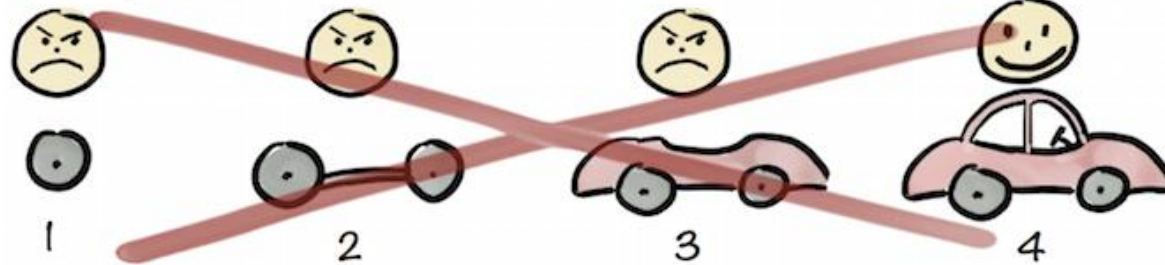
FOCUS Backlog / User Story / PO



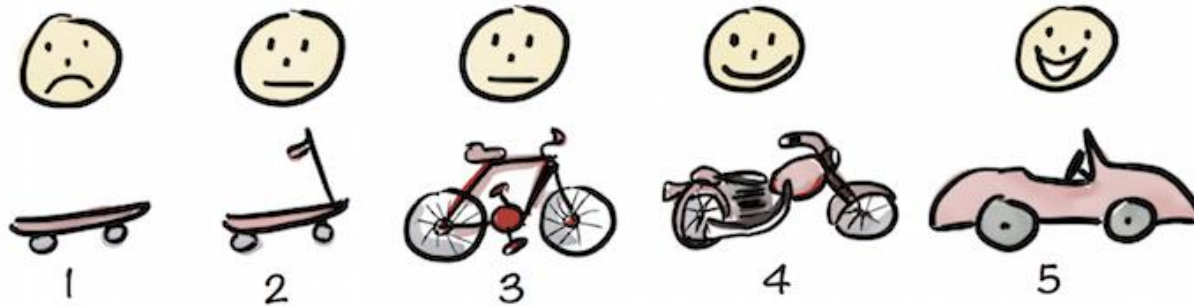
PILOTAGE PAR LA VALEUR

SOURCE : SPOTIFY

Not like this....



Like this!



Henrik Kniberg



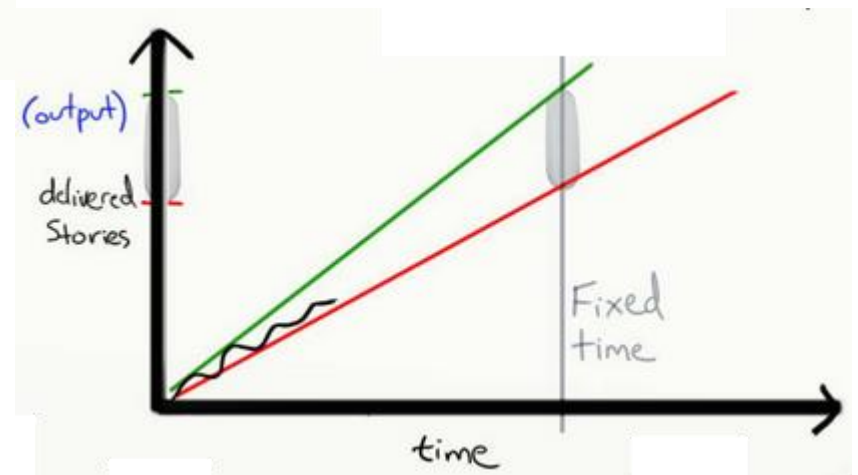
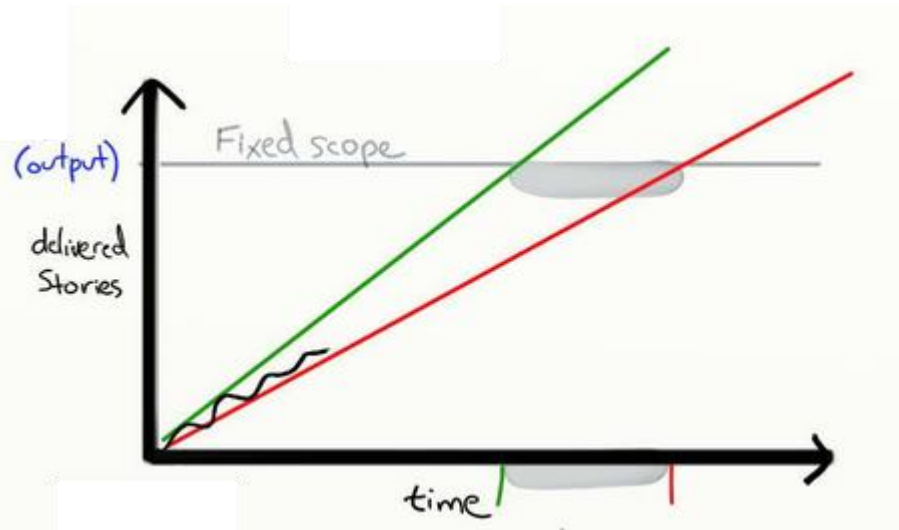
AT INTERNET

ONLINE INTELLIGENCE SOLUTIONS
© COPYRIGHT 2012

PILOTAGE PAR LE ROI

- ⊙ Développement itératif et incrémental
- ⊙ $ROI = V / CT$
- ⊙ Réduction du time to market

PLANIFICATION



NEGOCIATION

- ⊙ Pour arrêter les développements
- ⊙ Pour prioriser les fonctionnalités
- ⊙ Un bon PO est celui qui sait mettre le bon niveau de flou.
- ⊙ Un bon PO part du principe que le client ne sait pas ce qu'il veut et qu'on décrouvrira ensemble ce qu'il veut

COMMUNICATION



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



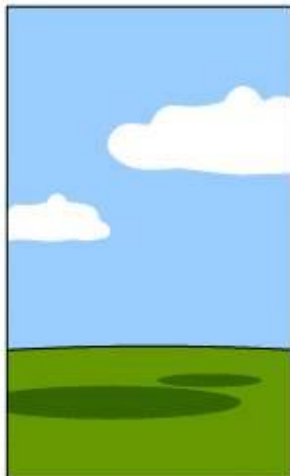
How the Analyst designed it



How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



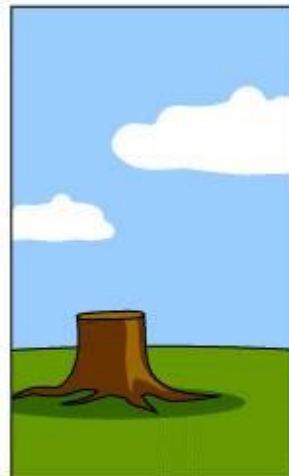
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed

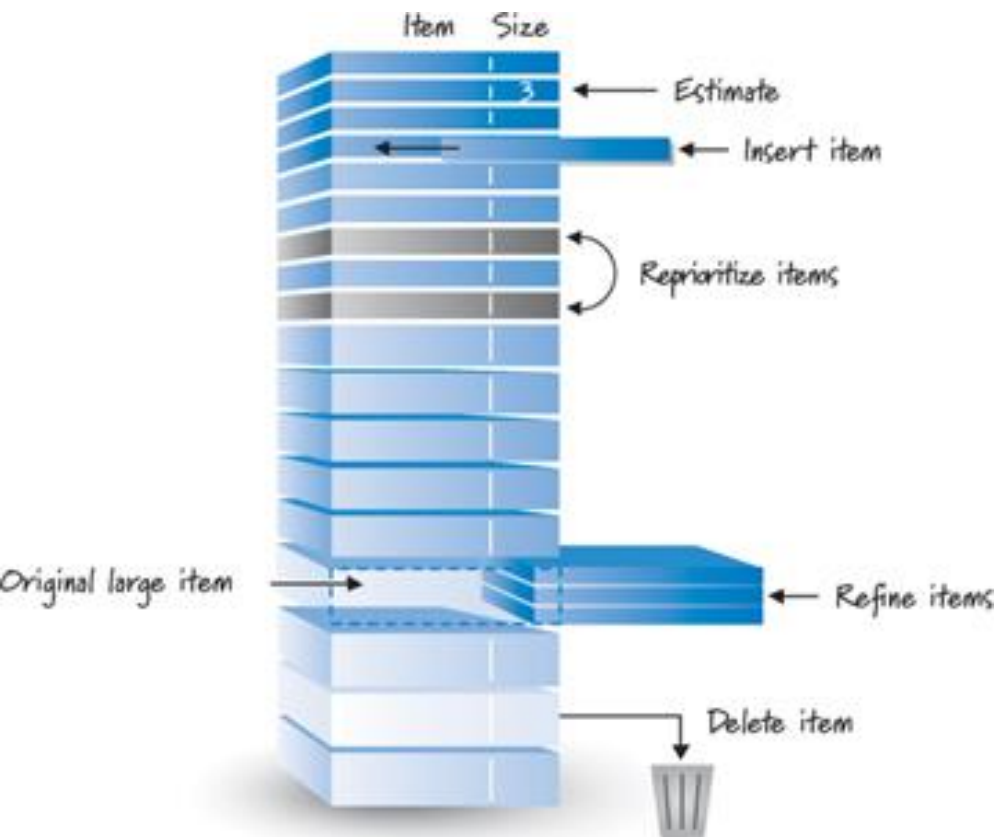


How it was supported



What the customer really needed

BACKLOG PRODUCT



Detailed appropriately

Estimated

Evolutive

Prioritized

BACKLOG PRODUIT

