



# FRAMEWORK SCRUM & MÉTHODOLOGIE DE PROJET

UTOPIOS

Marine ABADI



# PROGRAMME DES 2 JOURS

- Notions de soft-skills
- Apports théoriques en gestion de projet
- TP : Agilité
- TP : Rédaction d'une note de cadrage
- TP : Prise de décision en équipe

## Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

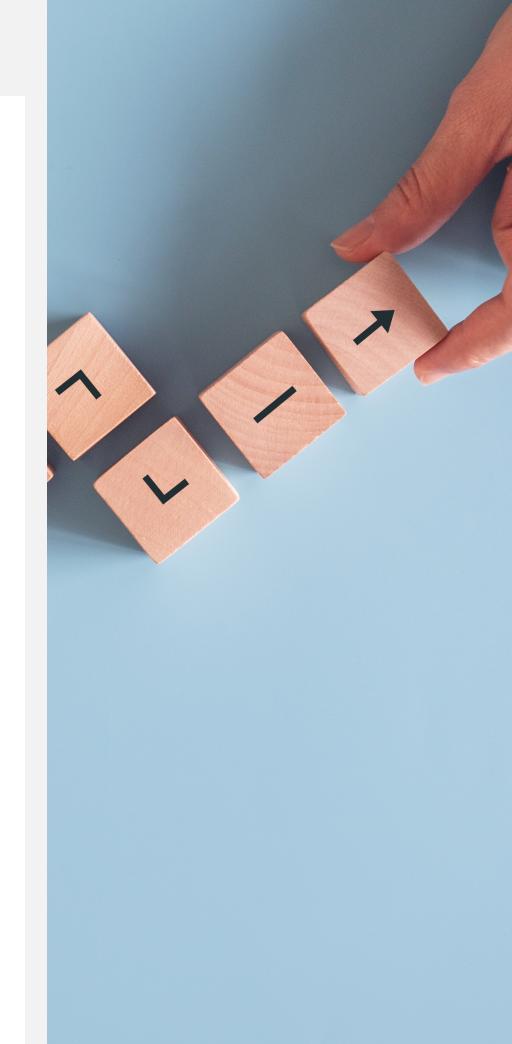


in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



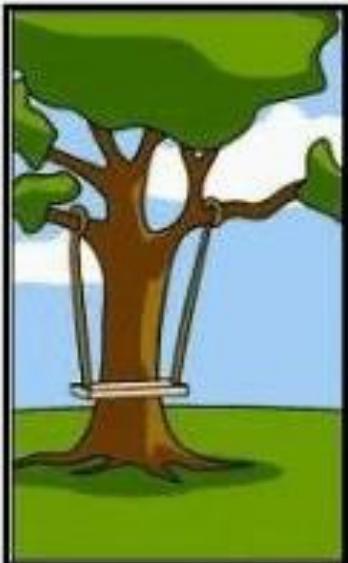
Source: Future of Jobs Report, World Economic Forum



## *La vie d'un projet informatique 'bien' mené*



Comment le client  
a exprimé son besoin



Comment le chef de  
projet l'a compris



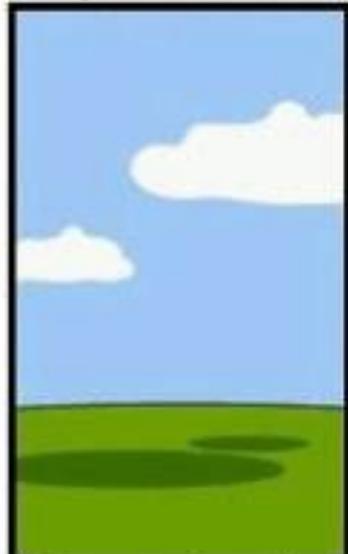
Comment l'ingénieur  
l'a conçu



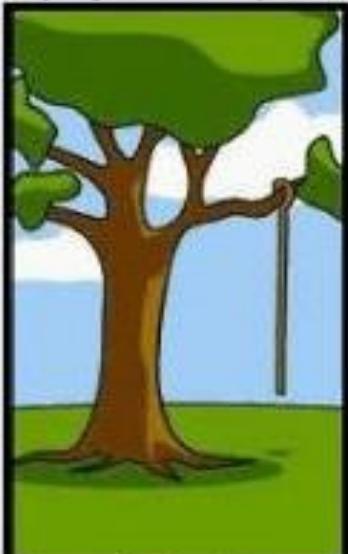
Comment le  
programmeur l'a écrit



Comment le responsable  
des ventes l'a décrit



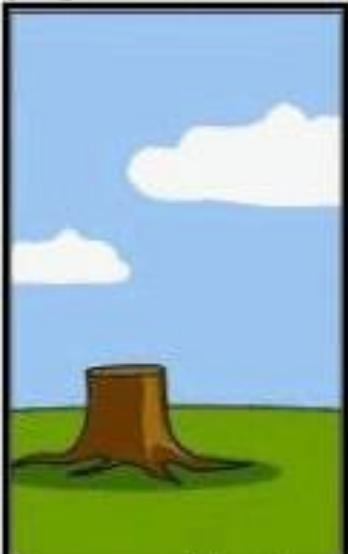
Comment le projet  
a été documenté



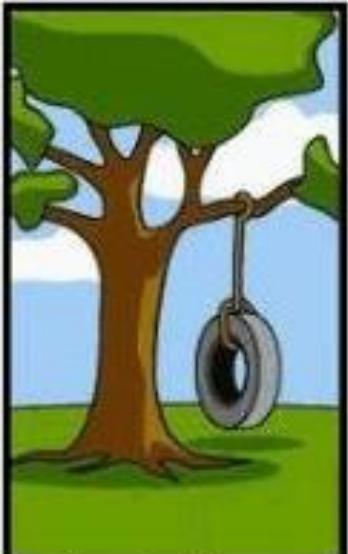
Ce qui a finalement  
été installé



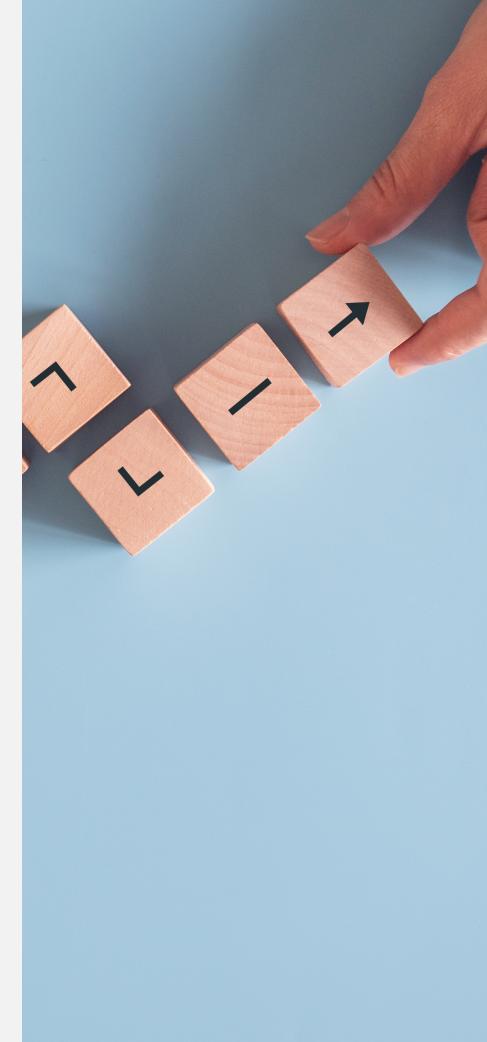
Comment le client  
a été facturé



Comment la hotline  
répond aux demandes



Ce dont le client avait  
réellement besoin



# DÉFINITION DE PROJET & CARACTÉRISTIQUES



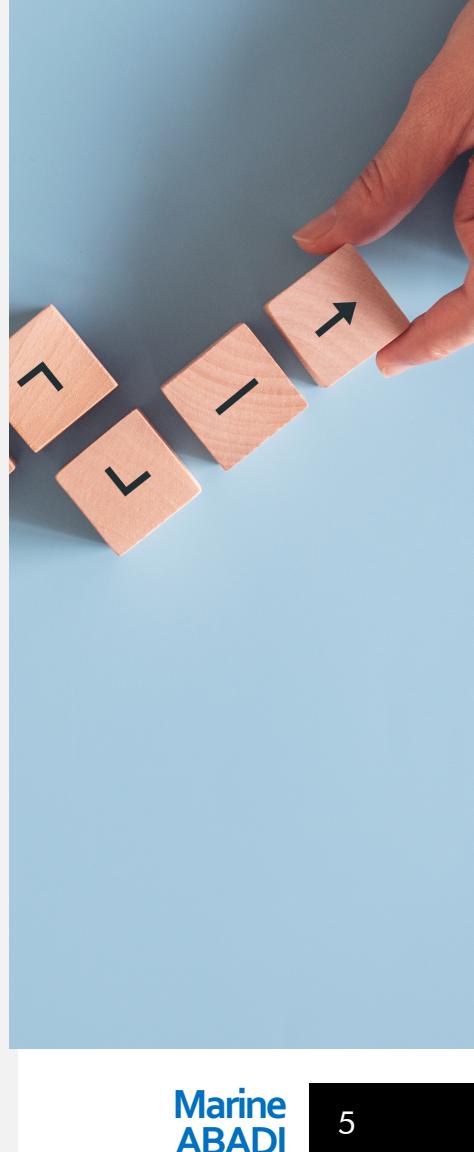
UTOPIOS  
Marine ABADI

UTOPIOS

# POURQUOI LA GESTION DE PROJET ?

Définition de l'effet tunnel :

- Objectif : « produit, une solution »
- le contenu du produit (spécifications)
- le contenu du projet (le travail à réaliser pour livrer le produit).
- description traduite en « produits livrables ».  
2 types de tâches / différentes méthodes
- Le choix de démarrer : fondé sur le gain ROI (Retour d'Investissement).
- « Business Case » : objectifs économiques
- Définition des objectifs et le périmètre du projet.

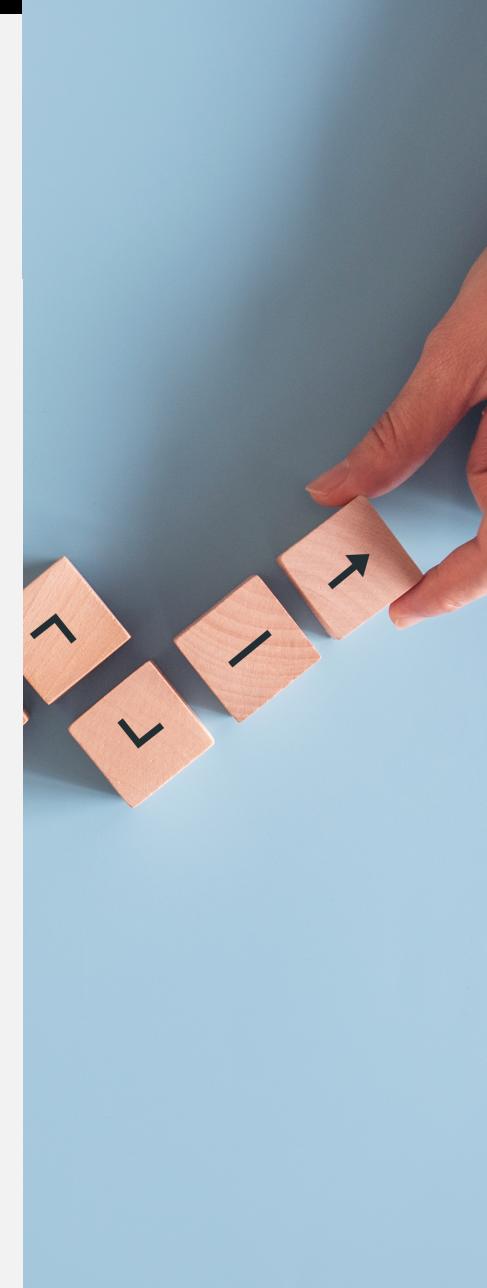


# DÉFINIR LE CADRE D'UN PROJET

... avant la note de cadrage



Après toutes ces étapes, on commence à cadrer le projet.



# LES OBJECTIFS DOIVENT ÊTRE...

**Cadré** (spécifique, précis, défini)

**Approuvé** par tous

**Mesurable** avec des critères de validation

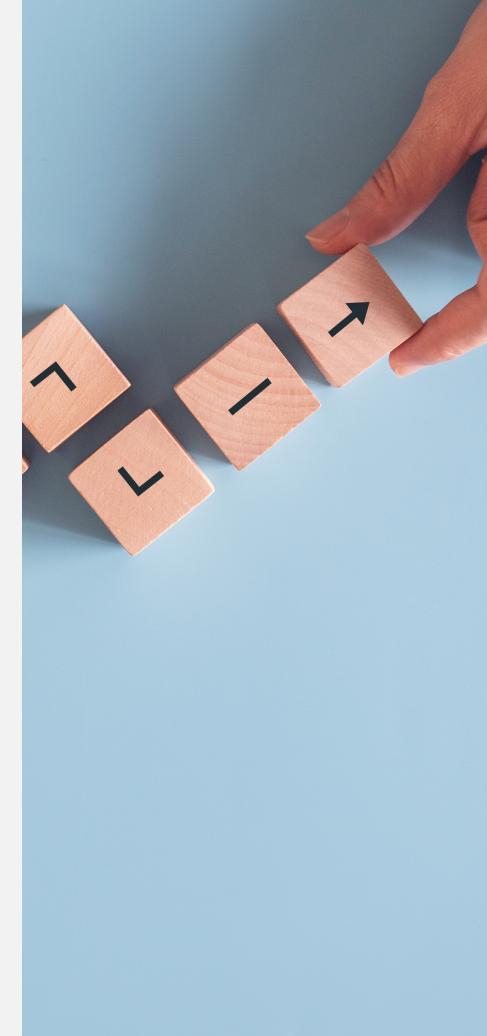
**Echéances précises**

**Réaliste et faisable...**

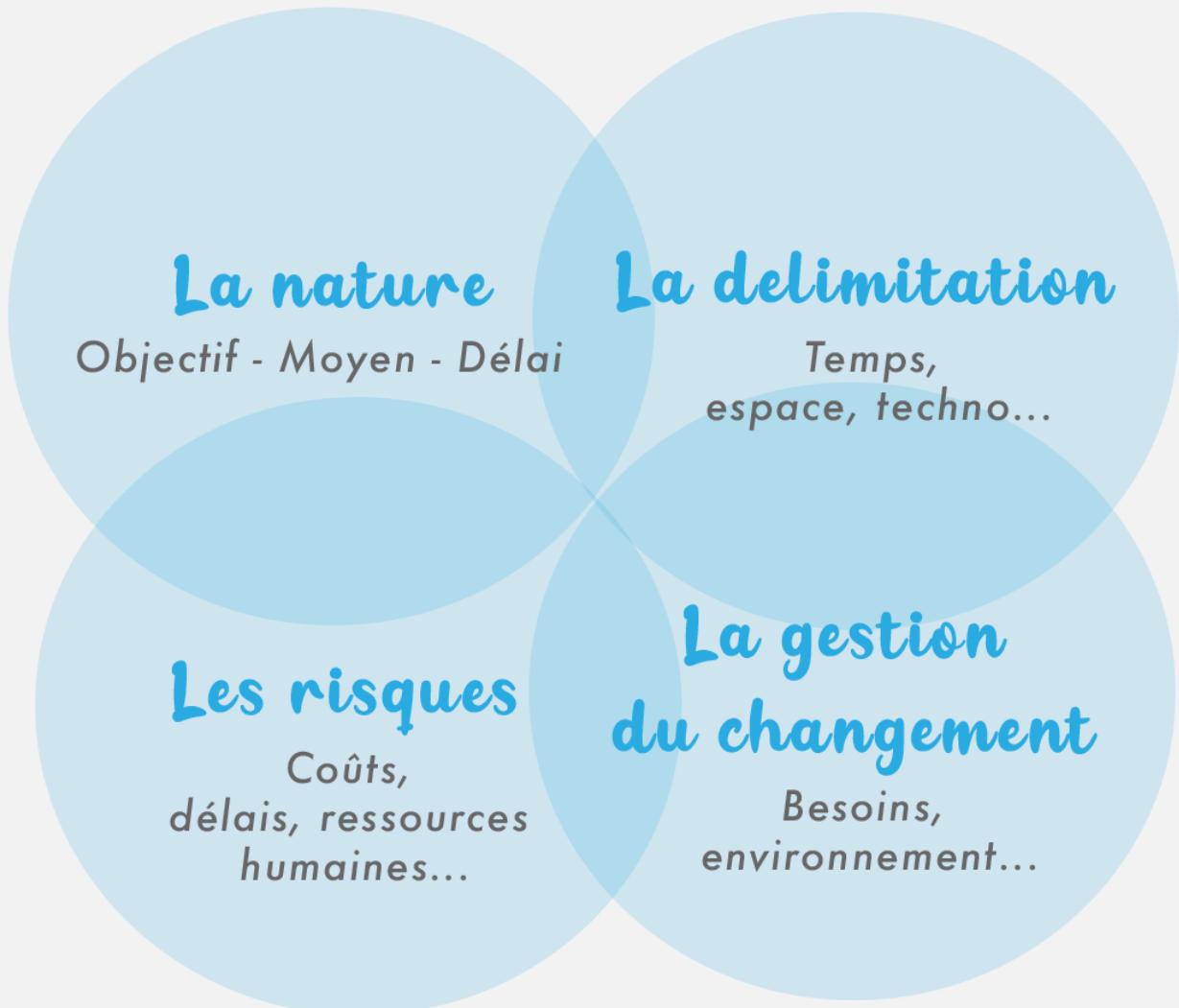
**Ambitieux**

LA MÉTHODE SMART :

**S**pécifique et simple / **M**esurable / **A**mbitieux et Accepté / **R**éaliste / Délimité dans le **T**emps

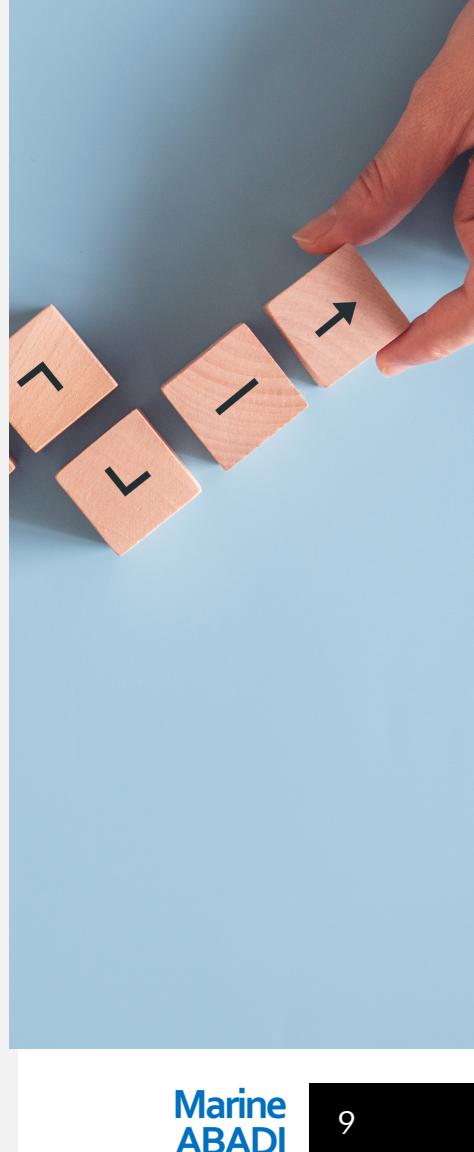
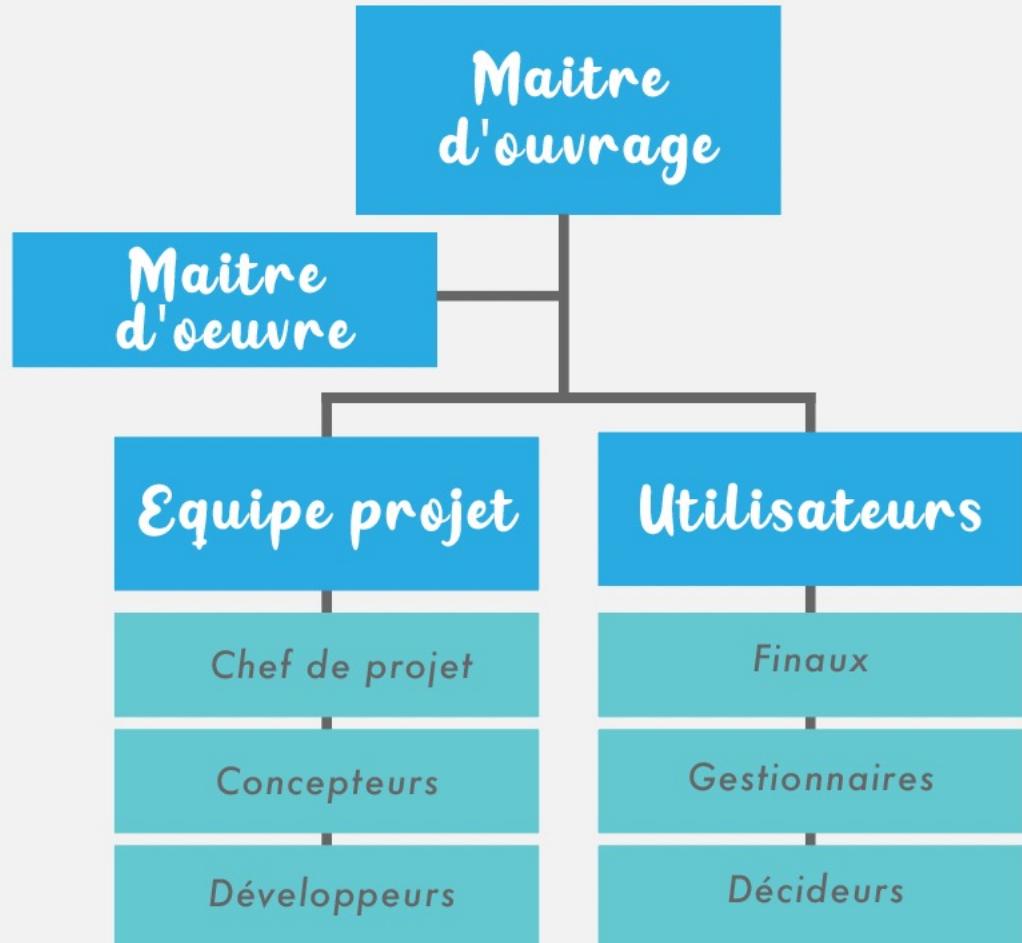


# LES DÉTERMINANTS D'UN PROJET



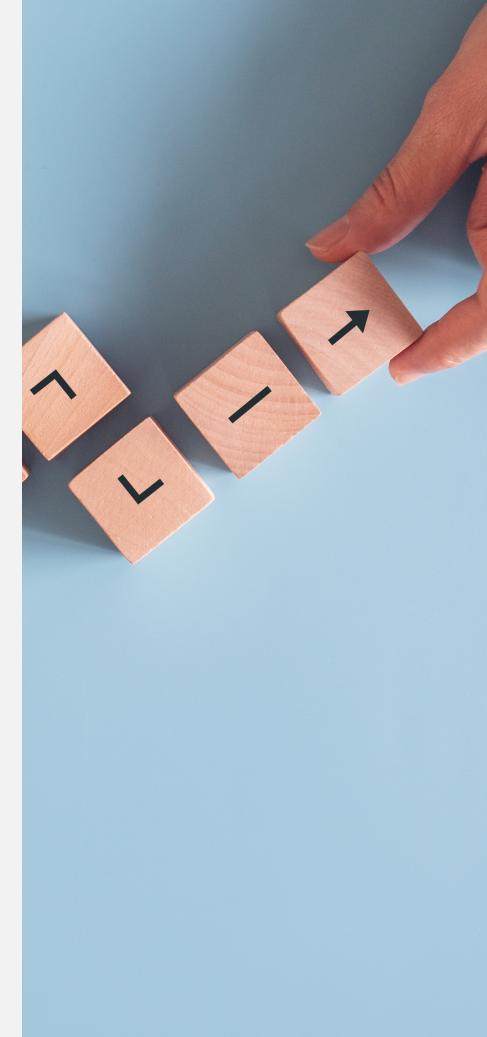
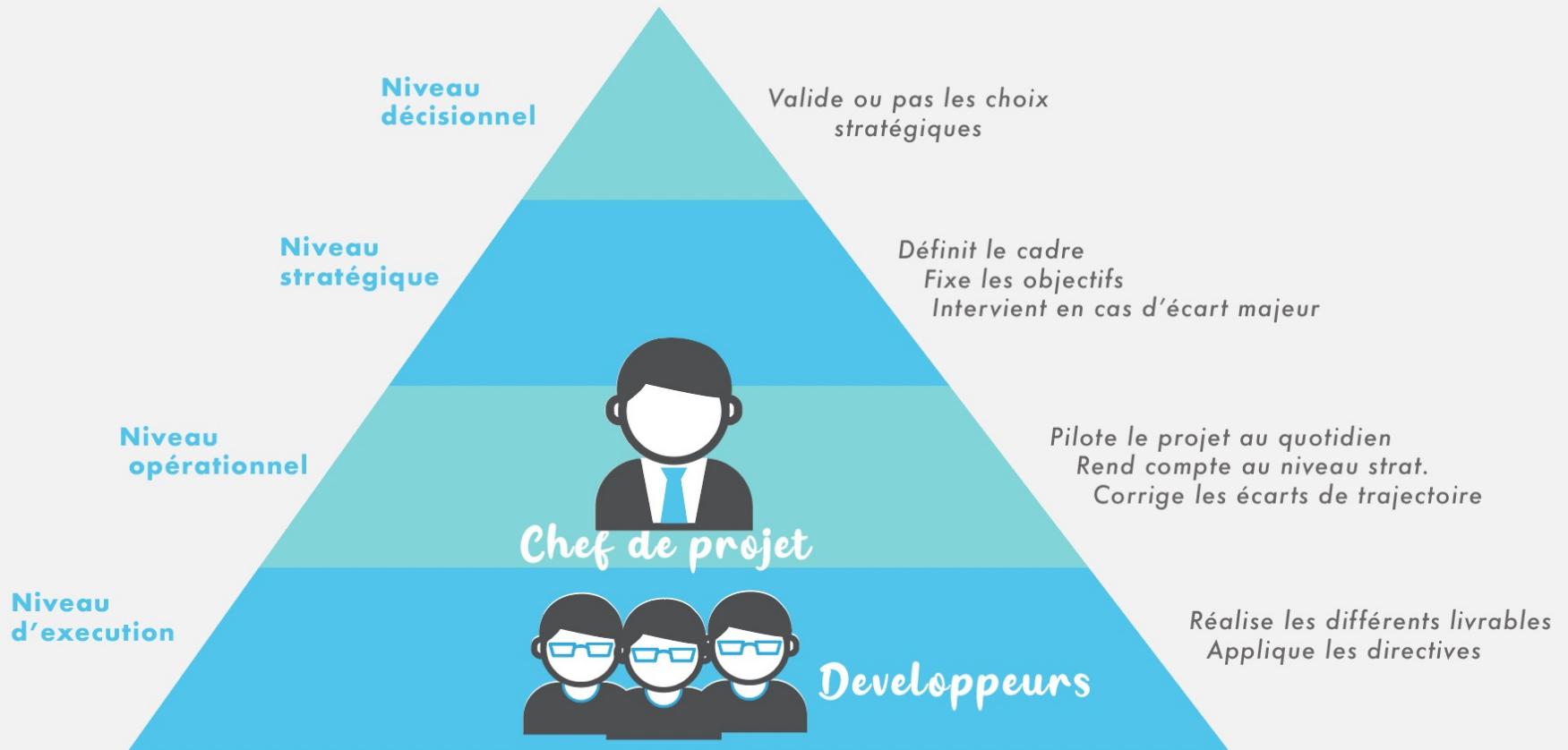
# LES ACTEURS

Et leurs rôles

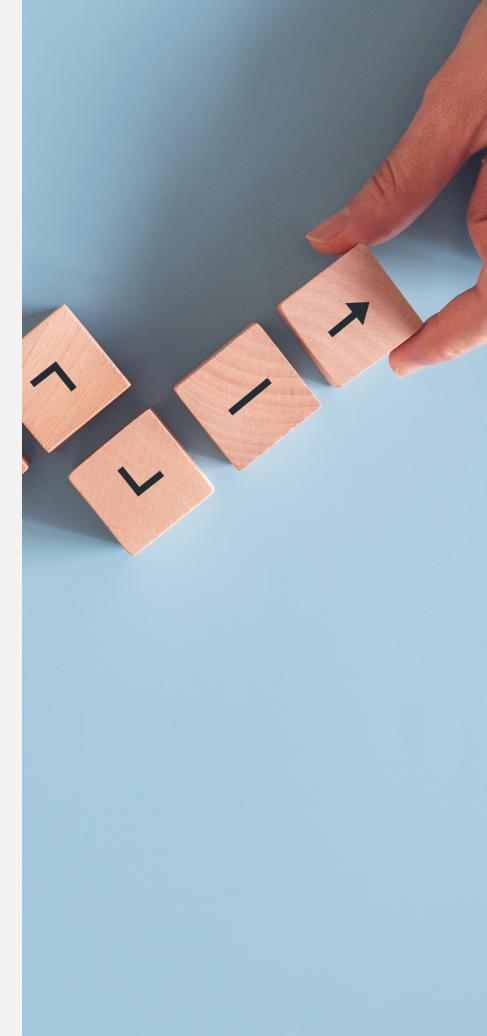
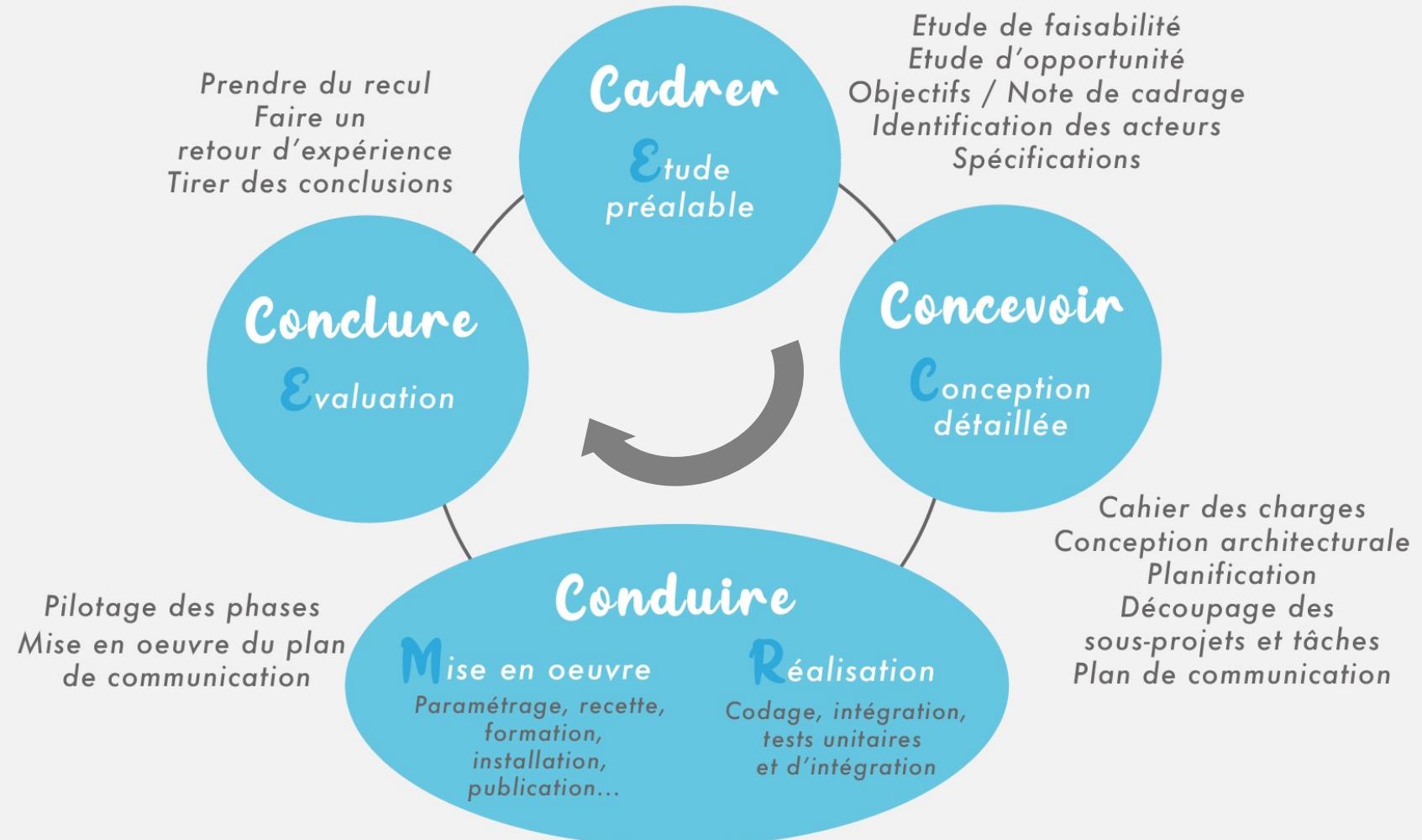


# LA RESPONSABILITÉ

La hiérarchie des responsabilités

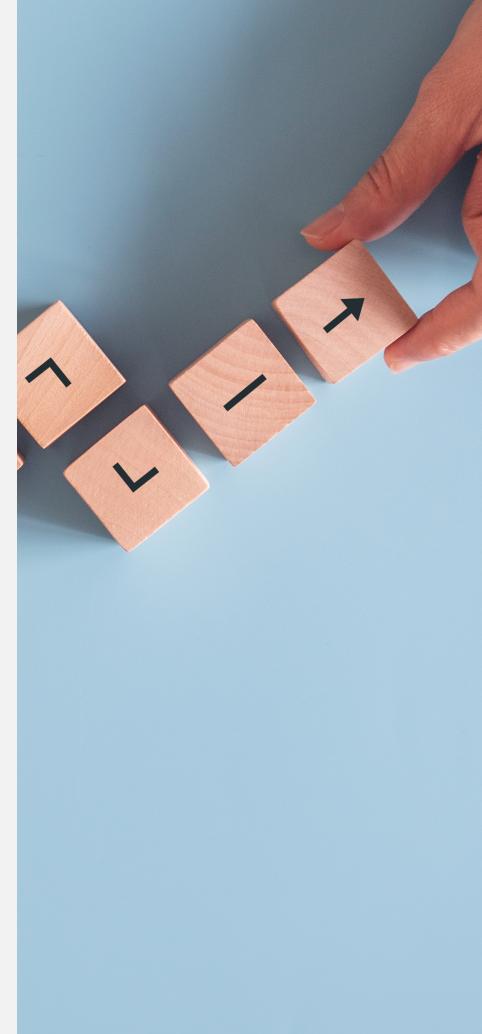
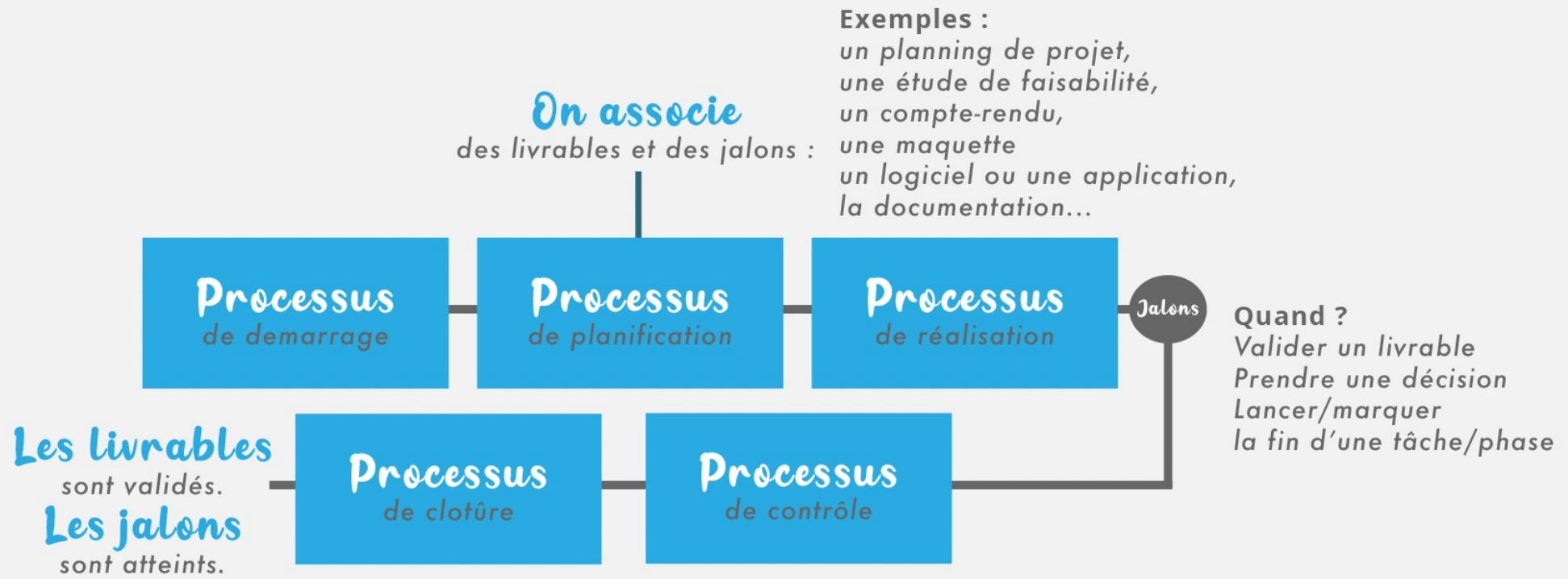


# LES ÉTAPES DE LA GESTION DE PROJET



# LES LIVRABLES ET LES JALONS

Le cycle de vie d'un projet informatique



# LES LIVRABLES ET LES JALONS

Les cycles de vie d'un projet informatique

Debut

*Etude d'opportunité*

*Note de cadrage  
Bilan d'autres projets*

*Note de cadrage  
Plan de management  
projet (PMP)*

*Rapport de performances  
Rapport d'avancement  
Journaux du projet  
Livrables*

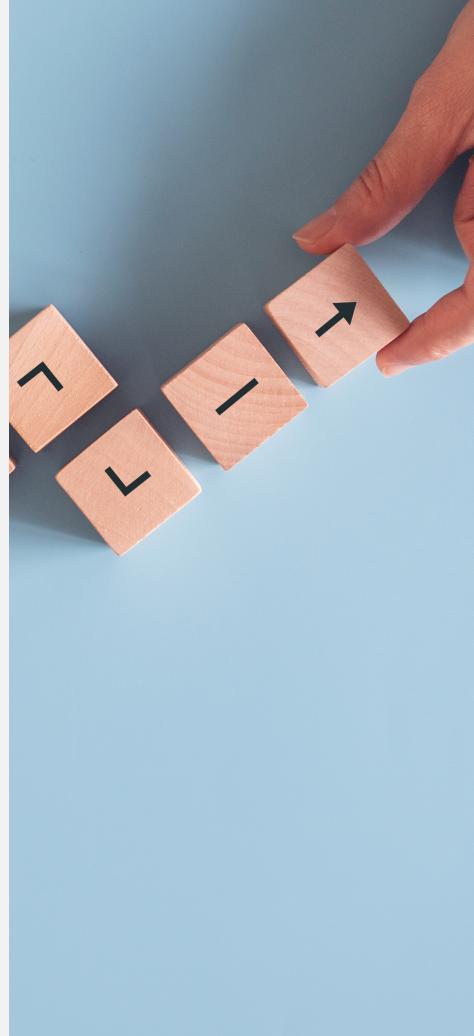
Fin

*Note de cadrage*

*Plan de management  
projet (PMP)*  
- Planning détaillé (WBS)  
- Specifications fonctionnelles  
et non fonctionnelles  
- La liste des livrables  
- Le plan de recettage  
- Le plan de communication  
- Etude des coûts  
- La gestion du changement  
- Etude des risques

*Rapport de performances  
Rapport d'avancement  
Rapport de recettage  
Journal des risques  
Journal des changements  
Les livrables*

*Rapport de validation  
(COPIL + Utilisateurs)  
Documentations  
Bilan (leçons apprises)*





# LES MÉTHODES DE PILOTAGE DE PROJET

UTOPIOS  
Marine ABADI

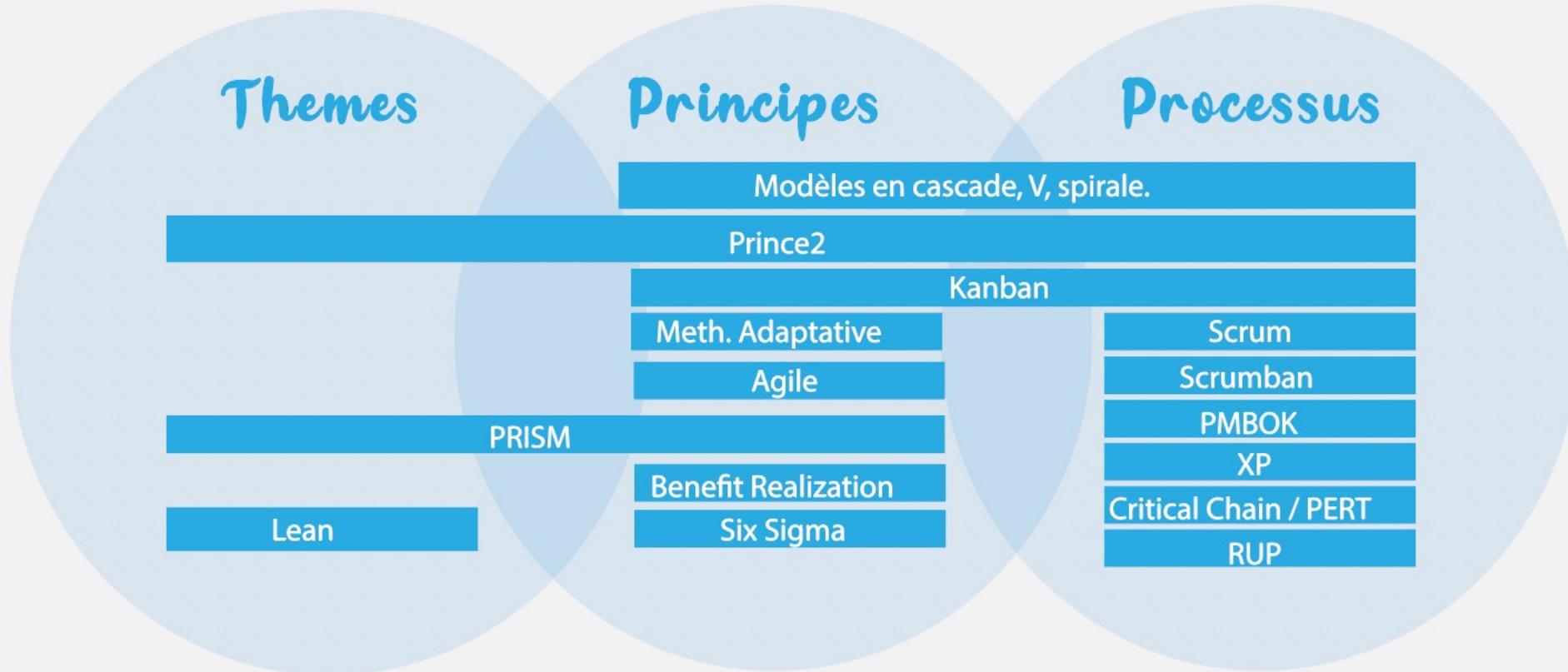


# LES MÉTHODES DE GESTION DE PROJET

MATRICE RACI	SCRUMBAN
MODÈLE EN CASCADE	
LEAN	METHODE ADAPTATIVE
PERT	RETROPLANNING
PESTEL	SCRUM
BENEFIT REALIZATION	AGILE
SMART	MODÈLE EN SPIRALE
MODÈLE EN V	PRINCE2
PMBOK	KANBAN
CRITICAL CHAIN	WATERFALL
	RUP
	EXTREME PROGRAMMING (XP)
	PRISM
	SIX SIGMAS



# LES MÉTHODES DE GESTION DE PROJET

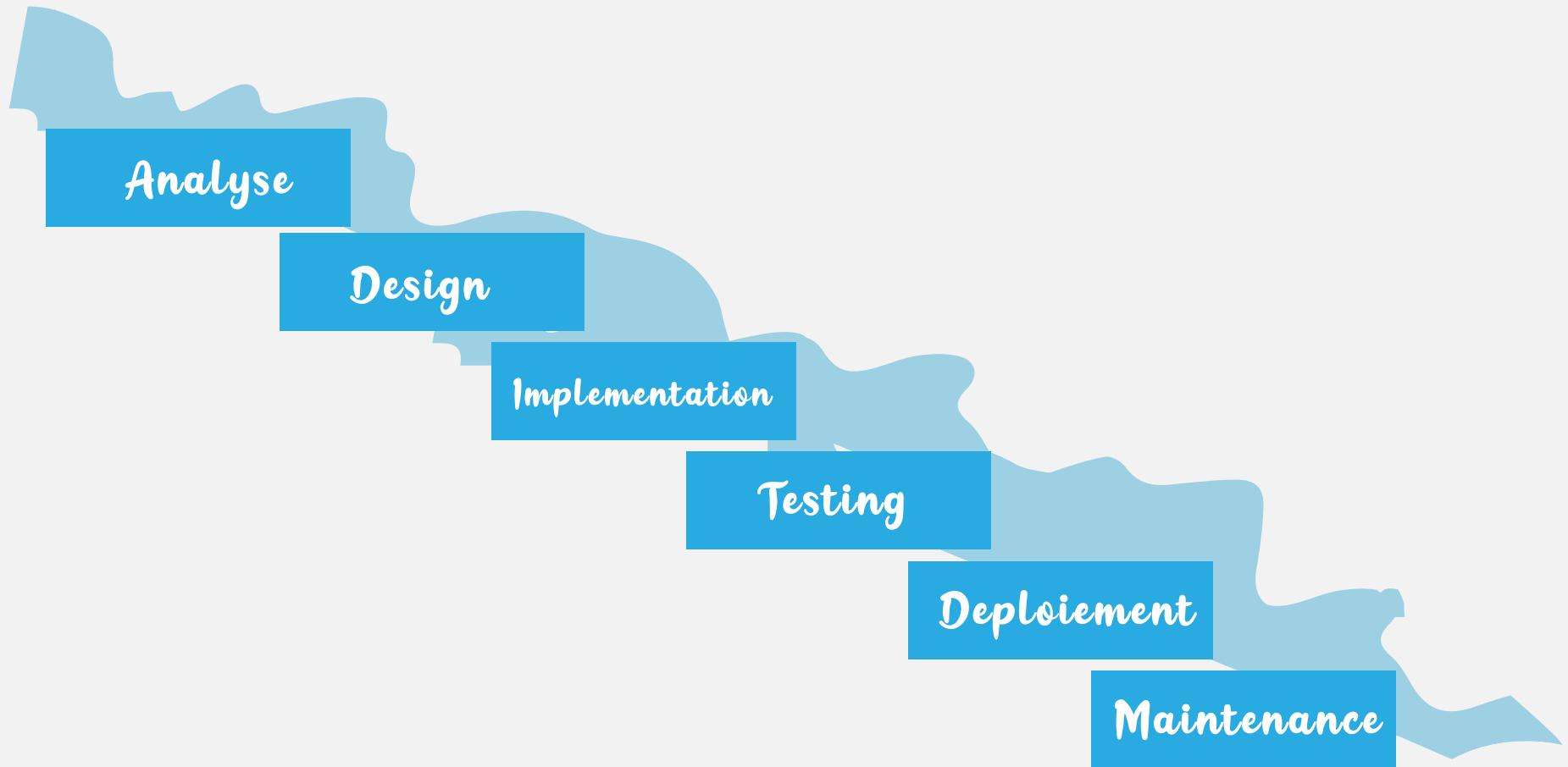


*On utilise aussi des outils :*

SMART, PESTEL, Matrice RACI, GANTT, rétroplanning...



# MODÈLE CLASSIQUE : EN CASCADE / WATERFALL



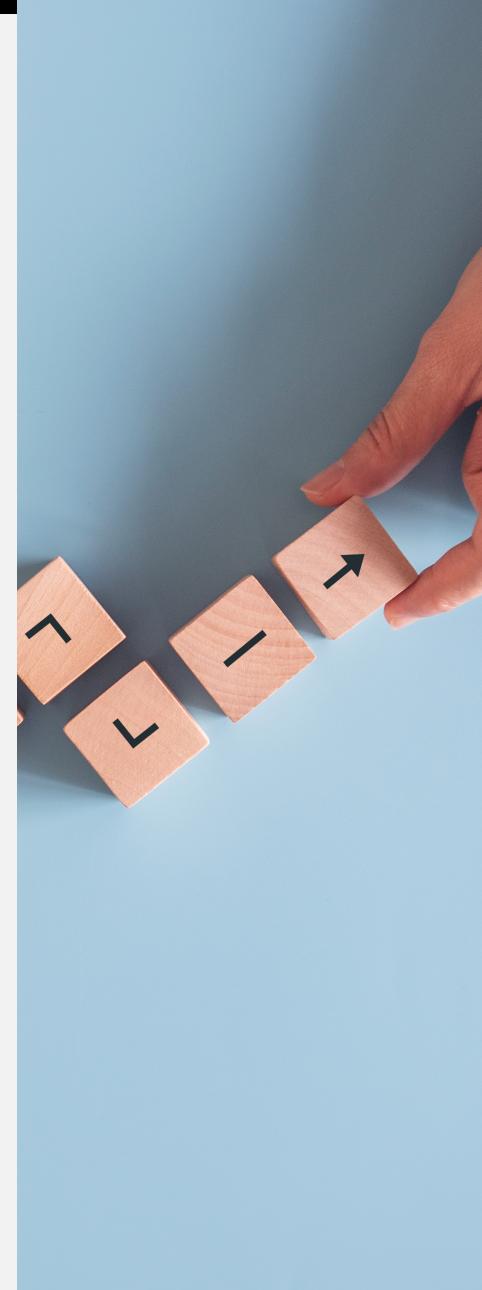
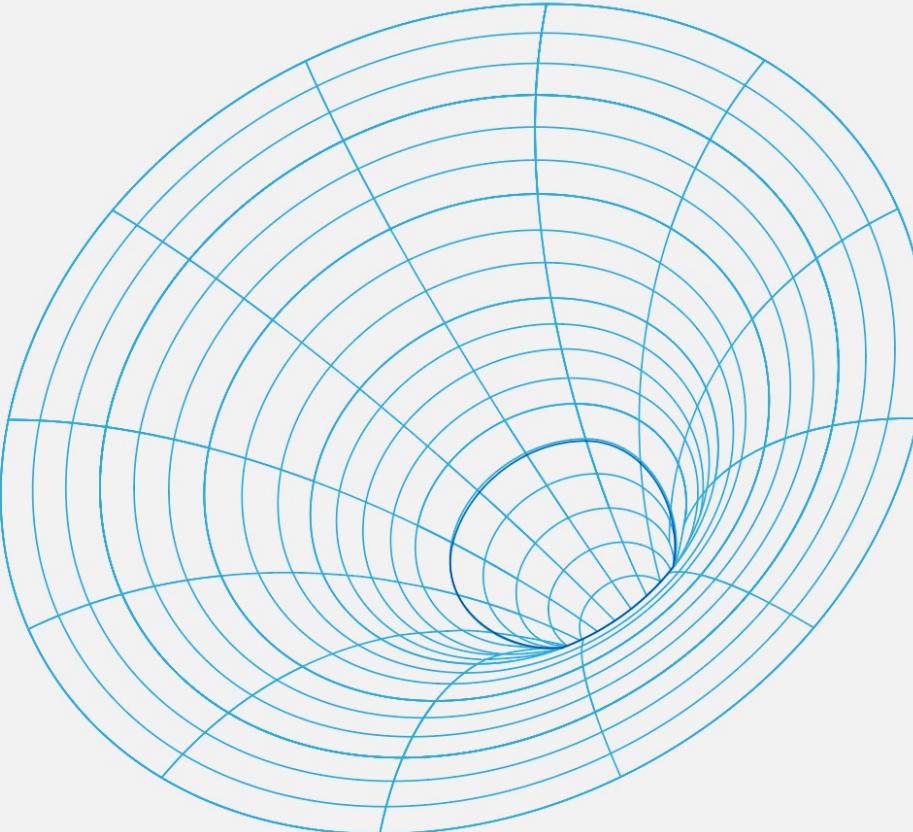
# L'EFFET TUNNEL

Définition de l'effet tunnel :

- "Lors du développement d'un logiciel, les futurs utilisateurs définissent leurs besoins, puis voient six mois ou un an plus tard le logiciel terminé. Entre ces deux étapes, ils n'ont rien vu, ils n'ont été informés de rien, et bien évidemment, le résultat est souvent très loin de leurs désirs ou de leurs besoins."
- Selon Le Jargon Français 4.1

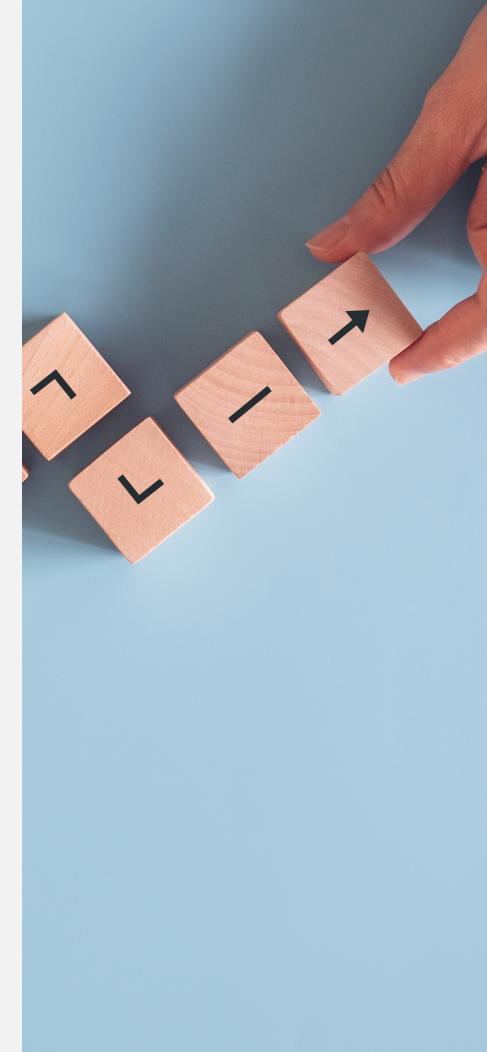
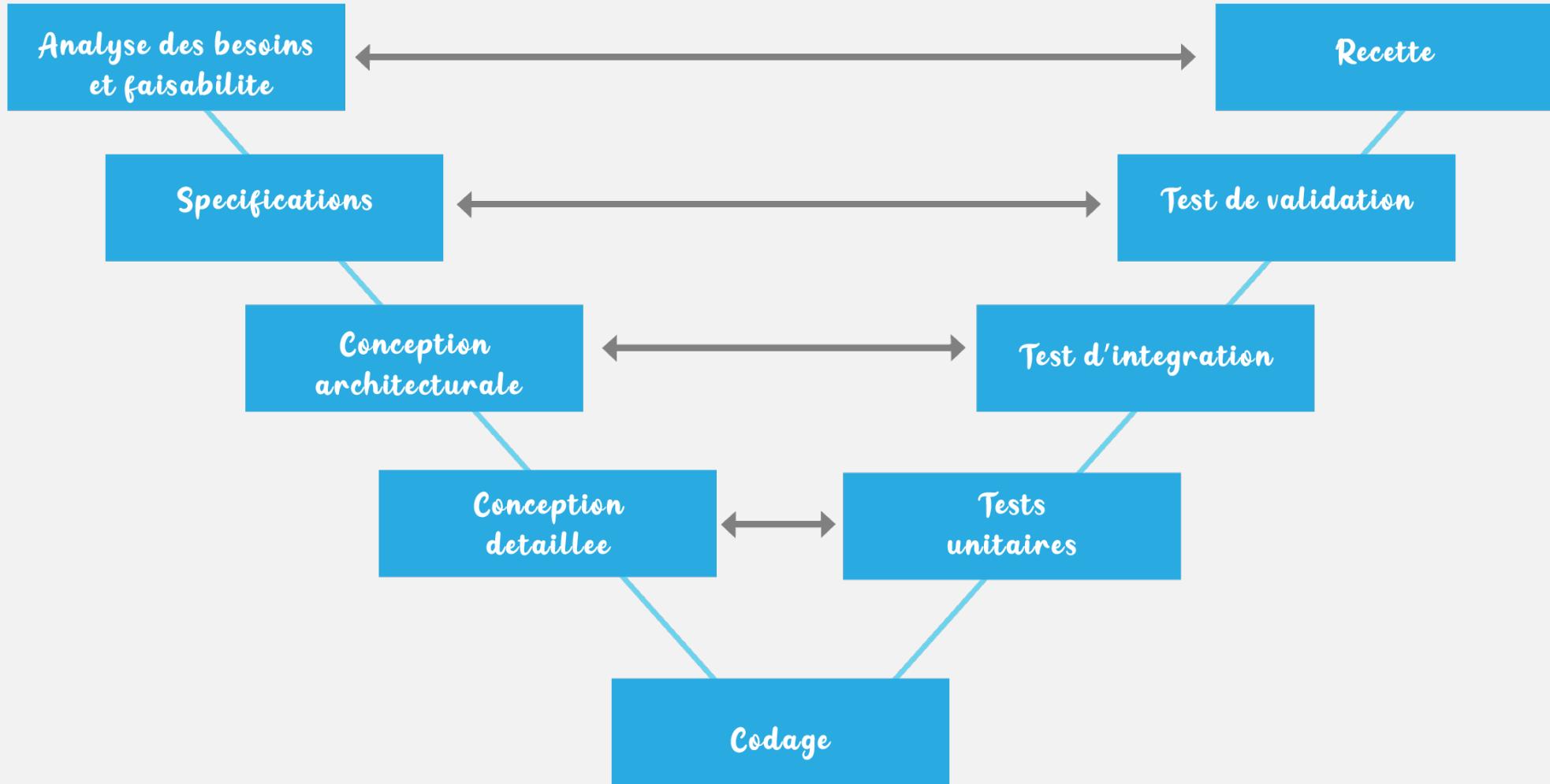
LES ÉVOLUTIONS :

- Du besoin client
- Des innovations
- Du marché
- Des technologies



# MODÈLE CLASSIQUE EN V

Nécessité d'anticiper et de préparer les critères d'appréciation et d'acceptation



# LES MODÈLES CLASSIQUES

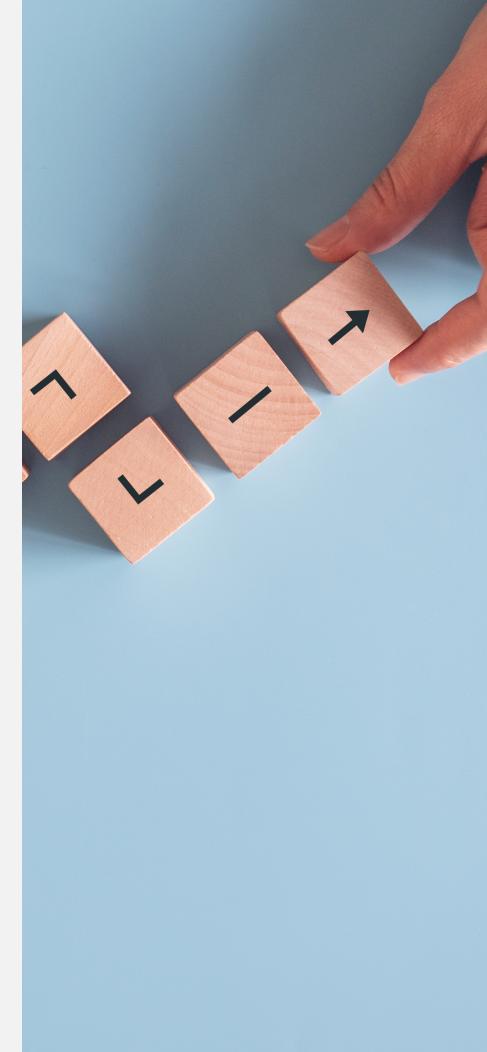
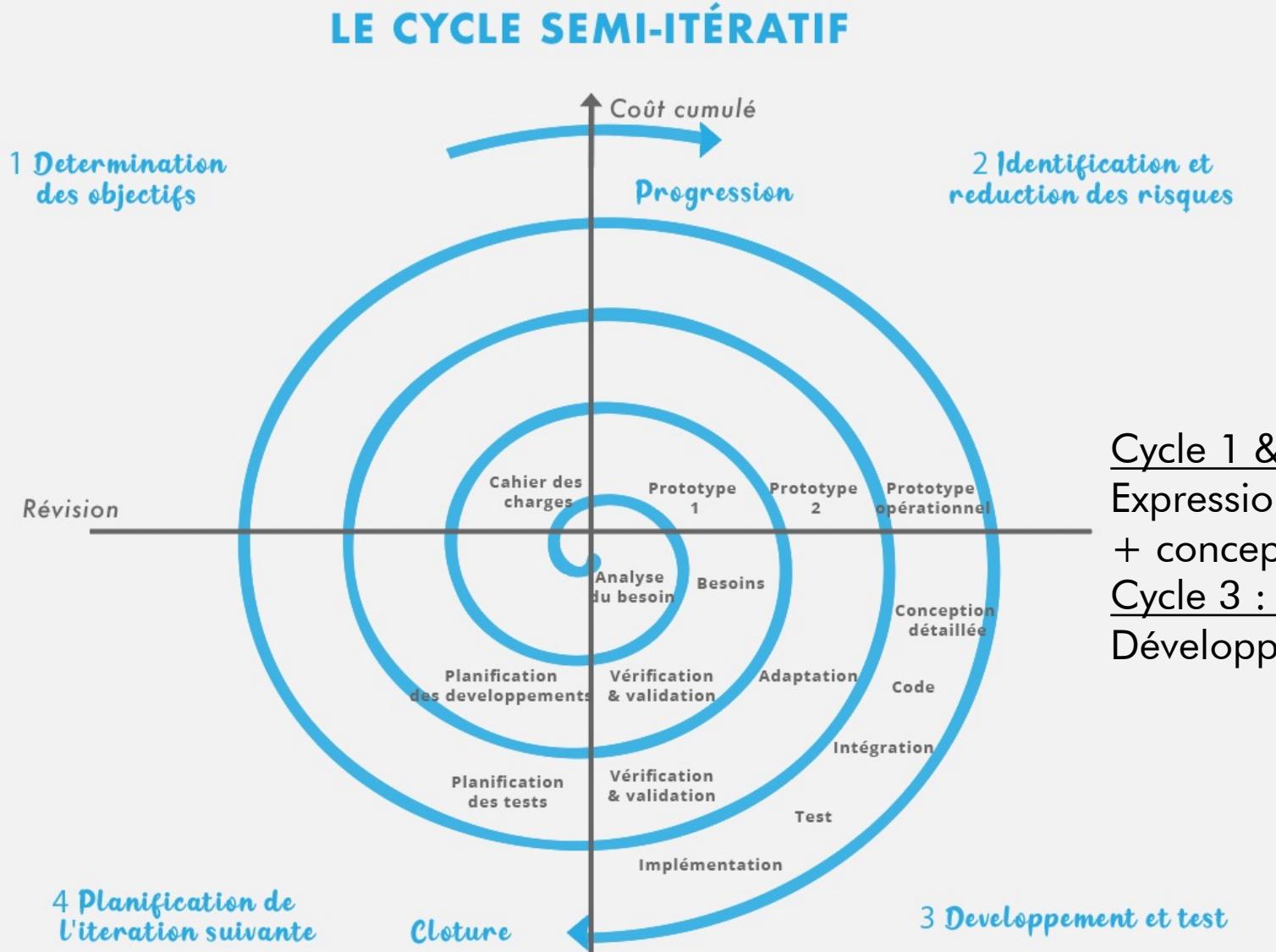
- Le client exprime ce qu'il veut
- Risque élevé et non contrôlé
- Décisions stratégiques prise au moment où le système est le moins bien connu
- Les livrables doivent arriver à temps et en bon état
- Souvent préconisé en industrie et projets scientifiques

## LES LIMITES :

- Utopie d'une spécification complète sans changement
- Rigidité du contrat
- Traitement discontinu de chaque fonctionnalité
- Mode de communication dégradé



# LE MODÈLE EN SPIRALE



Cycle 1 & 2 :  
Expression du besoin  
+ conception

Cycle 3 :  
Développement

# L'AGILITÉ

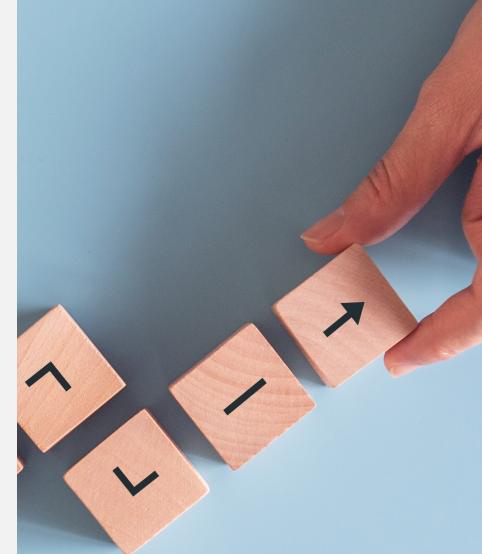
Sommet Snowbird 2001 :

=> planification et documentation excessives ≠ satisfaire leurs clients.

- Méthodologie qui repose sur une approche itérative et incrémentale afin d'optimiser la prédictibilité et de contrôler les risques
- Favorise l'intégration du client dans l'équipe de développement d'un projet
- Permet une flexibilité et une adaptation aux changements des besoins d'un client

Les 4 valeurs du Manifeste Agile VALORISER :

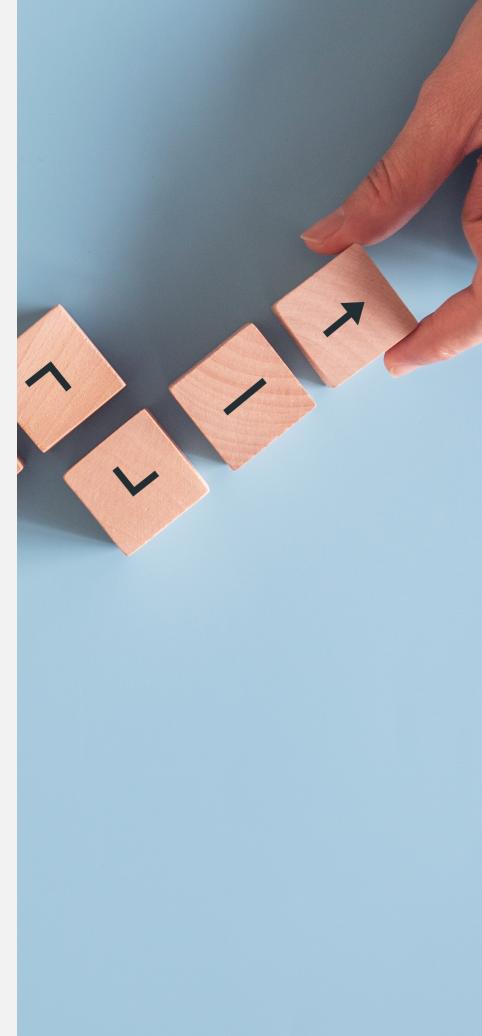
- Les individus et leurs interactions plutôt que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan



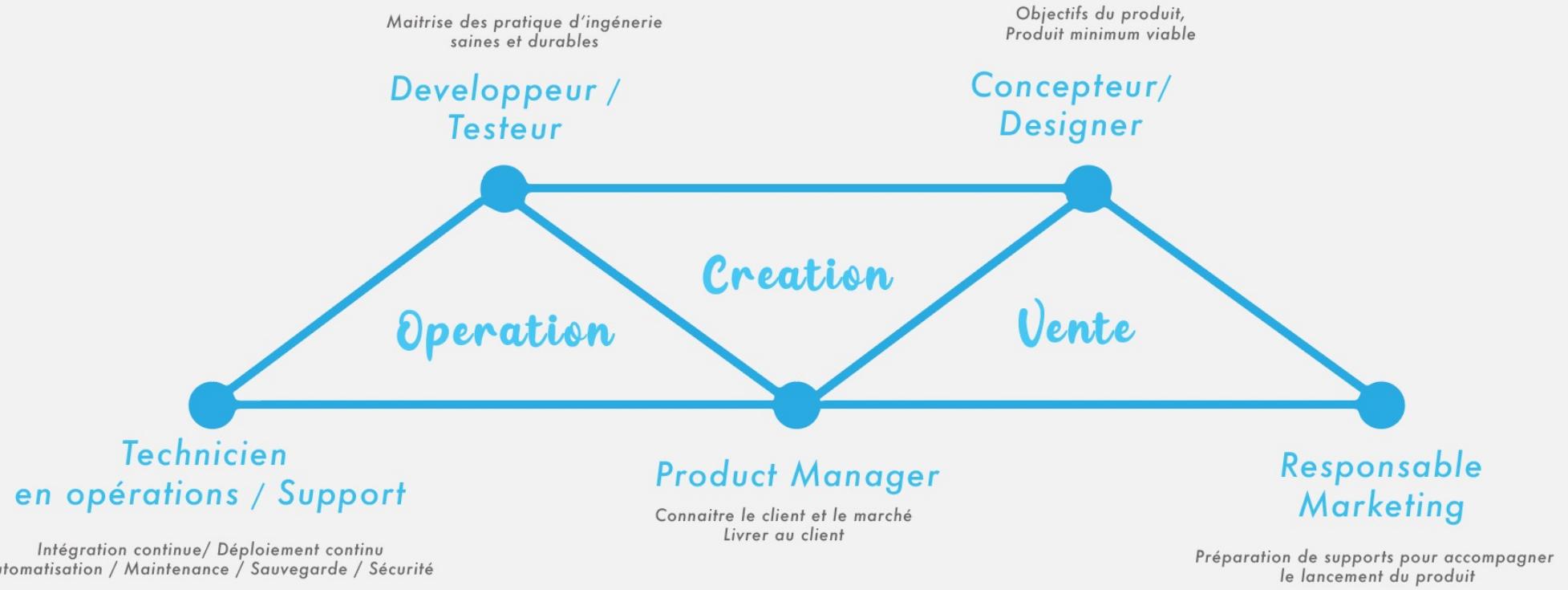
# L'AGILITÉ

## 12 principes du Manifeste Agile :

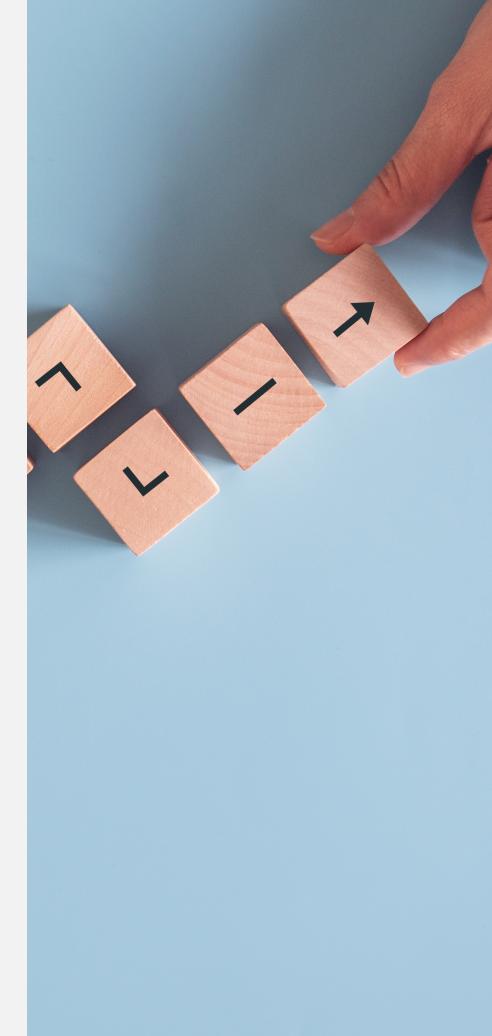
- Satisfaire le client > livraison d'une application livrable rapidement
- Accepter les changements du client à toutes les étapes du projet
- Livraisons fréquentes de fonctionnalités
- Corrélation de travail fréquente équipe projet / utilisateurs
- Motivation de l'équipe projet
- Privilégier le travail en face à face
- L'avancement est déterminé en fonction de ce que l'on a livré
- Encourage un rythme constant de développement
- Privilégie l'excellence notamment pour la satisfaction client
- Incite à produire uniquement ce qui est nécessaire
- Incite à une auto-gestion des équipes
- Encourage à l'amélioration continue (incrémental/Itératif)



# LES ÉQUIPES AGILES

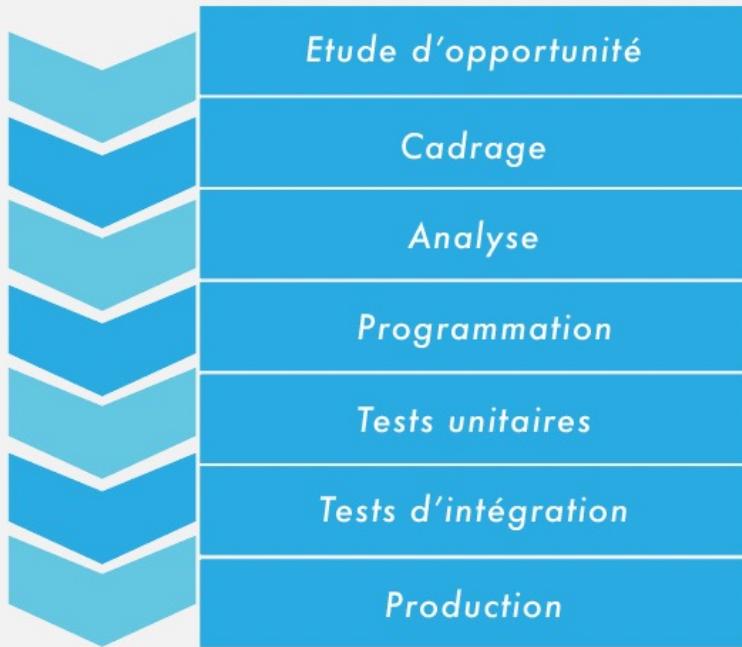


Organisation proposée par Atlassian

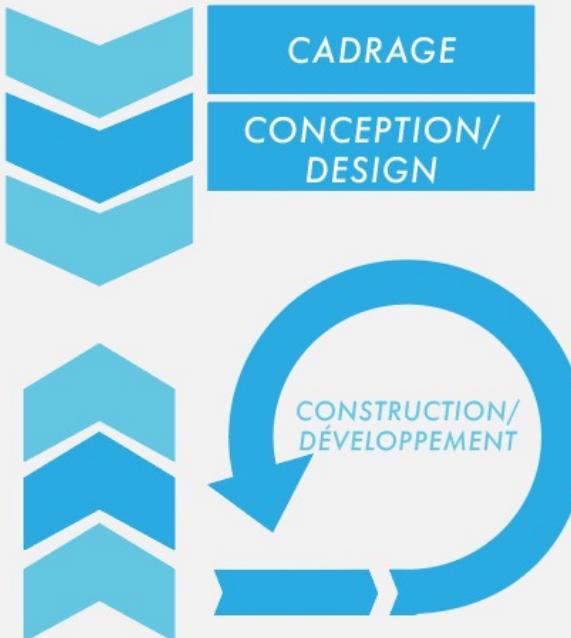


# CASCADE vs SEMI-ITÉRATIF vs ITÉRATIF

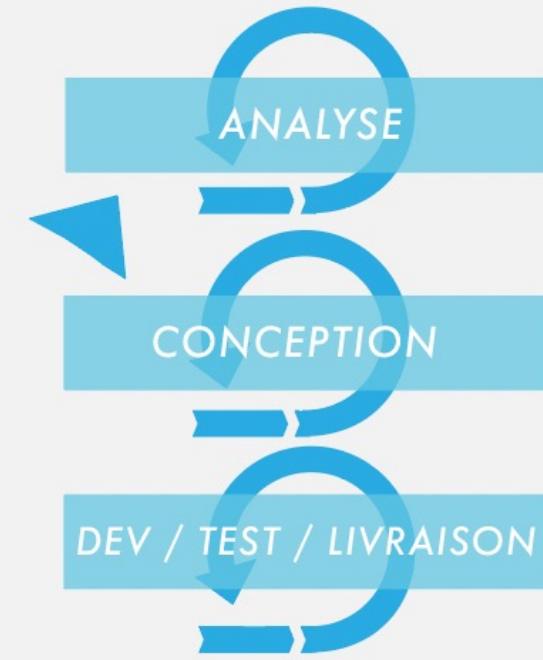
## CASCADE



## SEMI-ITÉRATIF



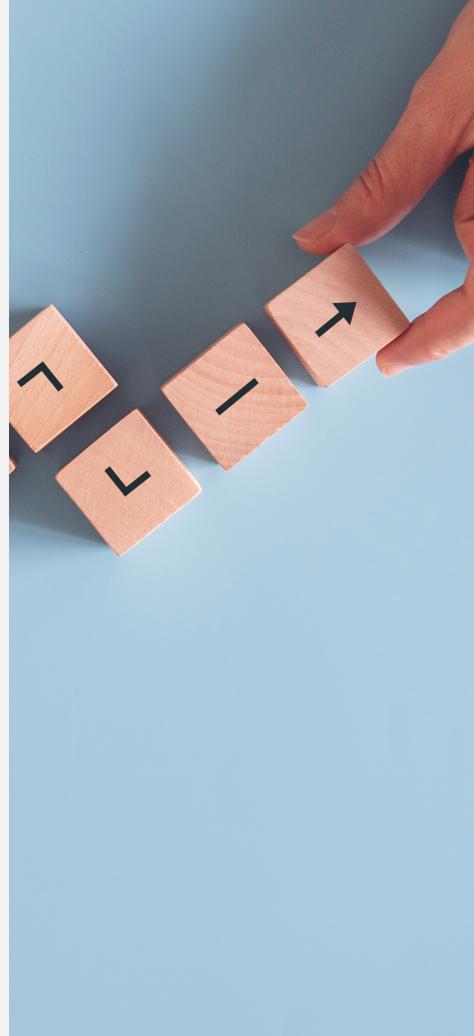
## ITÉRATIF



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODES

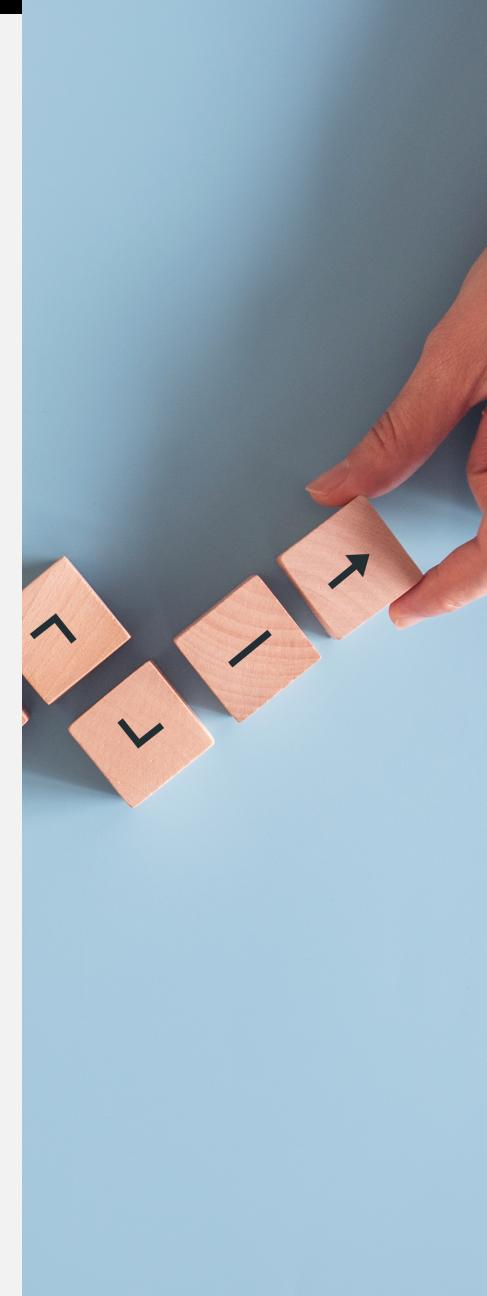
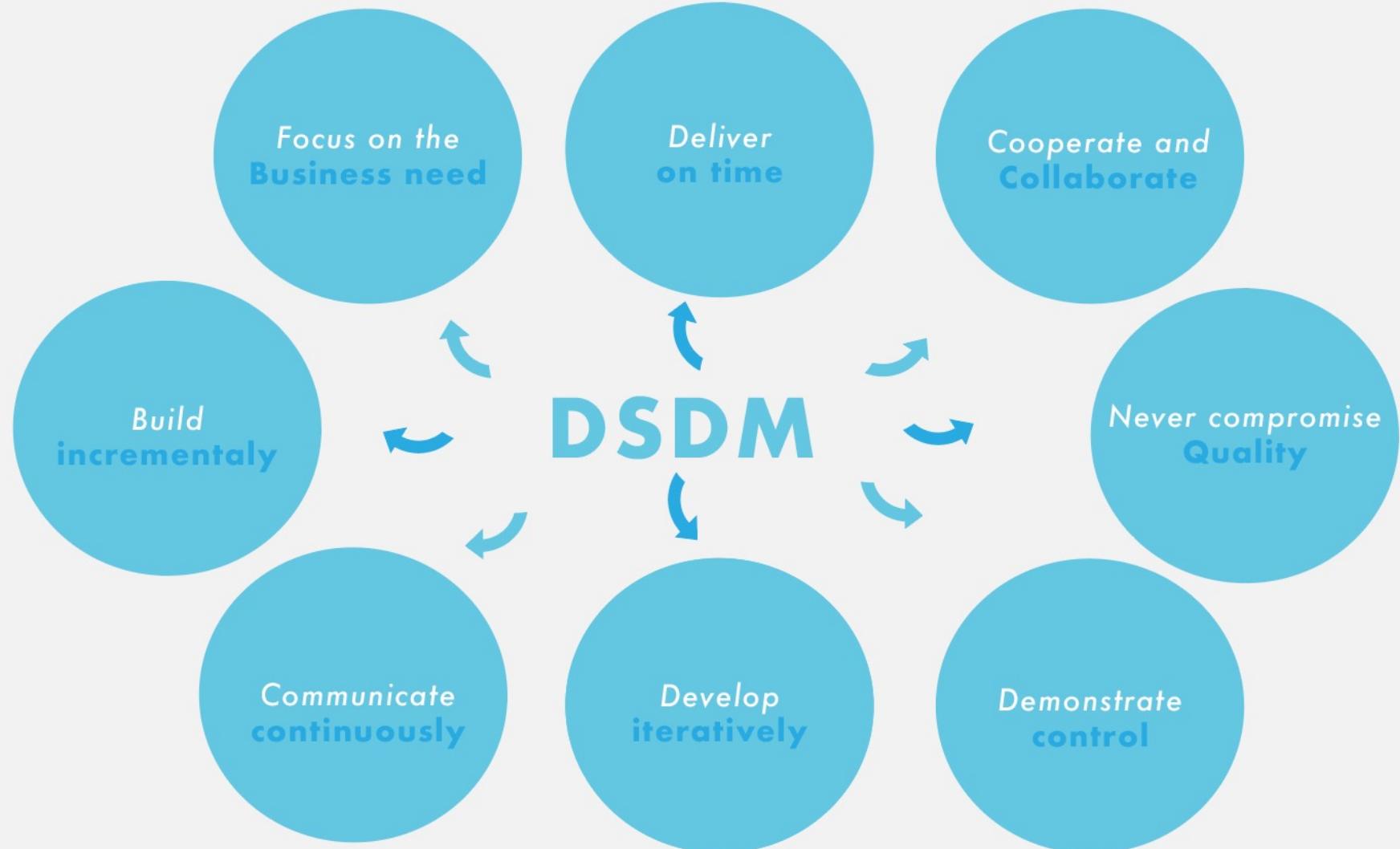
RAD (méthode de développement rapide d'applications) 1991 :

- La méthode RAD se base sur les publications de Barry Boehm (modèle en spirale)
- La première des méthodes agiles.
- Développement incrémental ET « semi-itératif »
- Adaptatif
- Planification de projet raisonnablement prédictive
- Certains aspects du pilotage fixes et d'autres variables



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODES

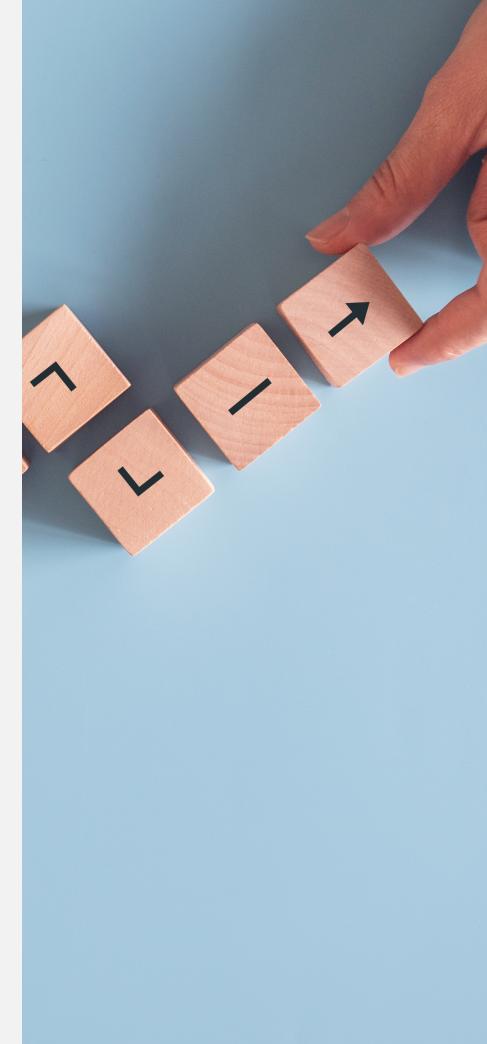
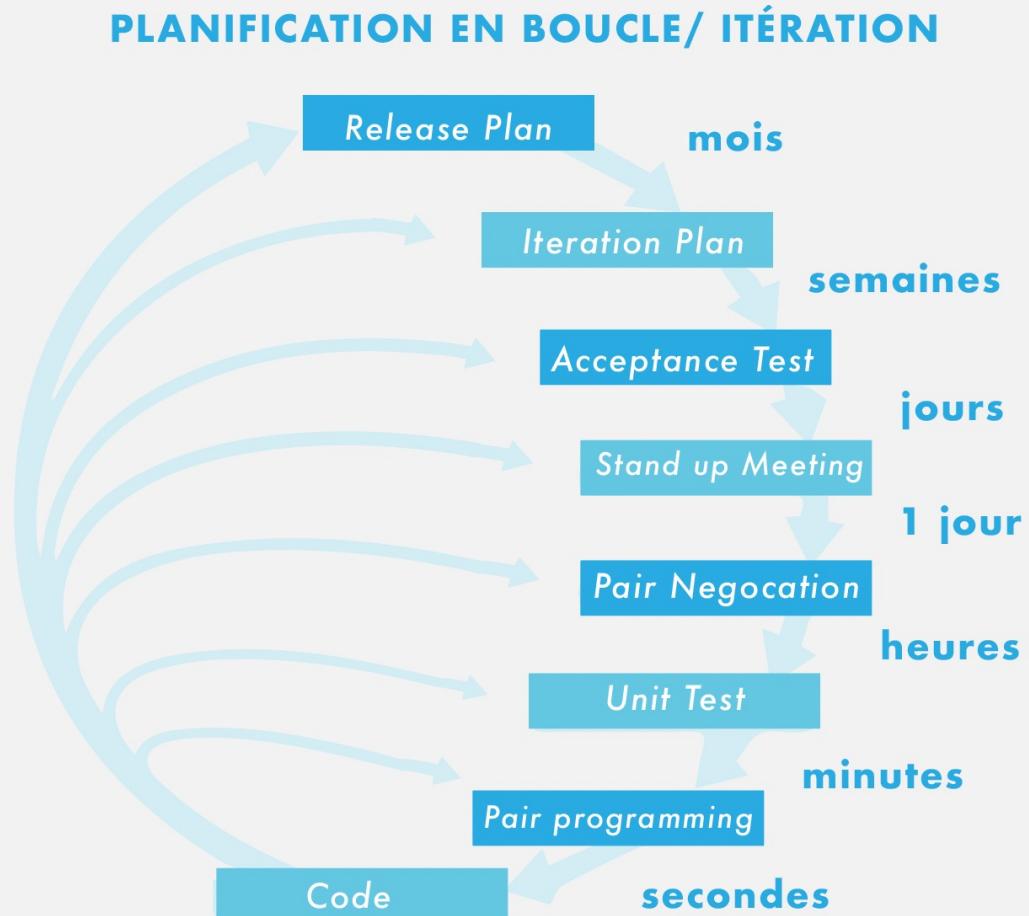
DSDM : Dynamic Systems Development Method  
Mise en place en 1994 en Grande-Bretagne



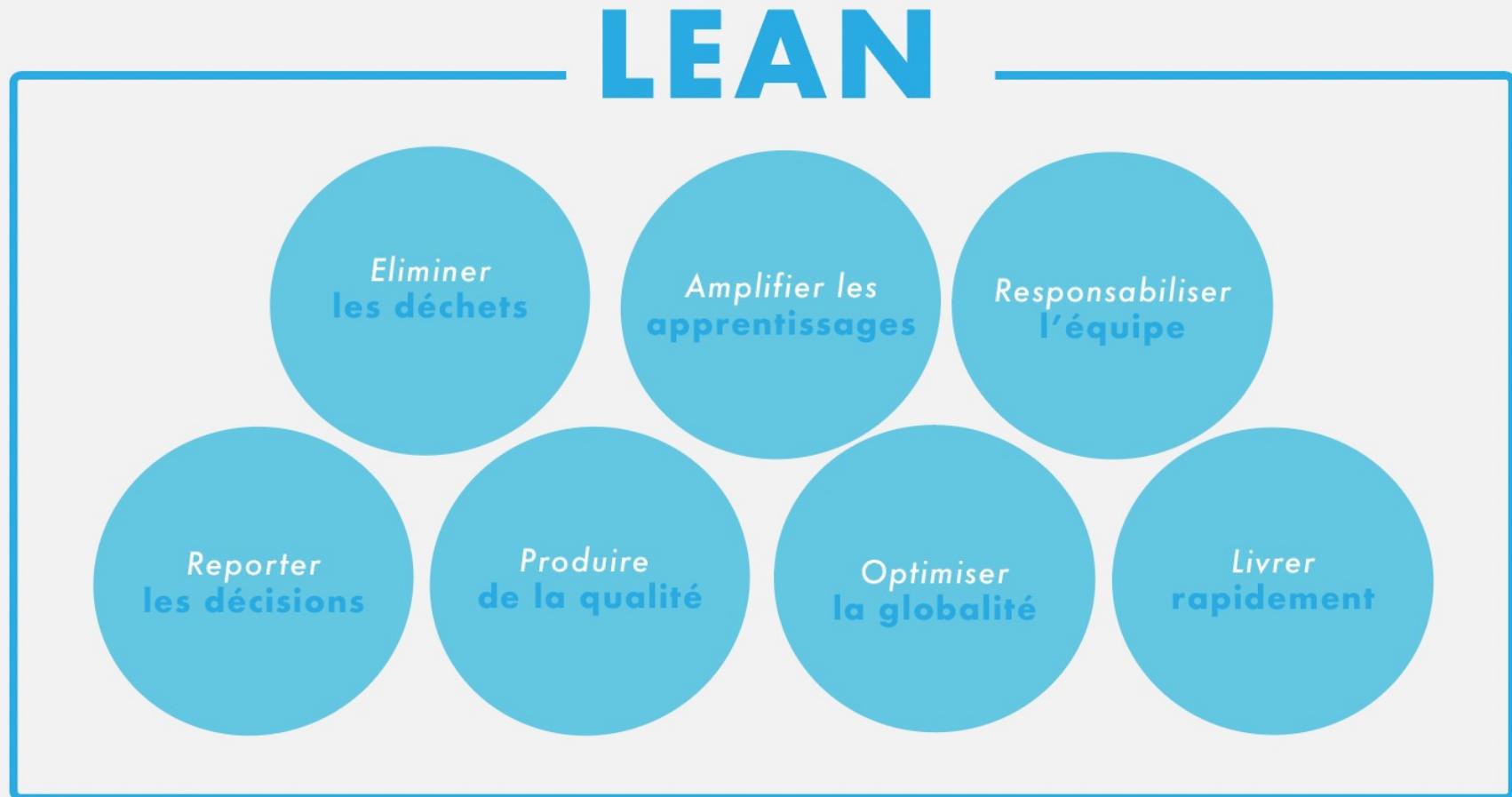
# UNE MULTITUDE DE MÉTHODE

## eXtreme programming (XP)

- Pousser à l'extrême les bonnes pratiques de réalisation de projet
- Pair programming => on examine le code au maximum
- Cinq valeurs :
  - La communication
  - La simplicité
  - Les retours d'information
  - Le Courage
  - Le Respect



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODE

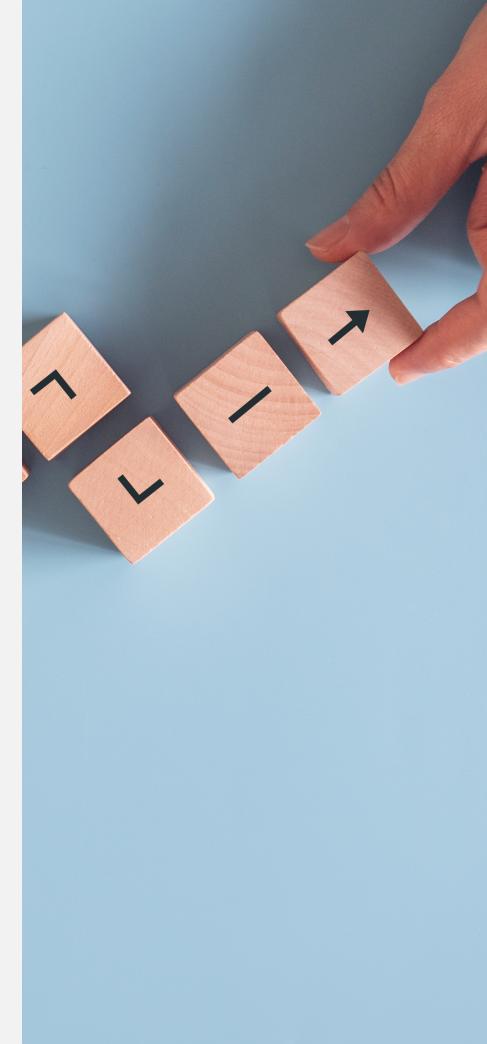
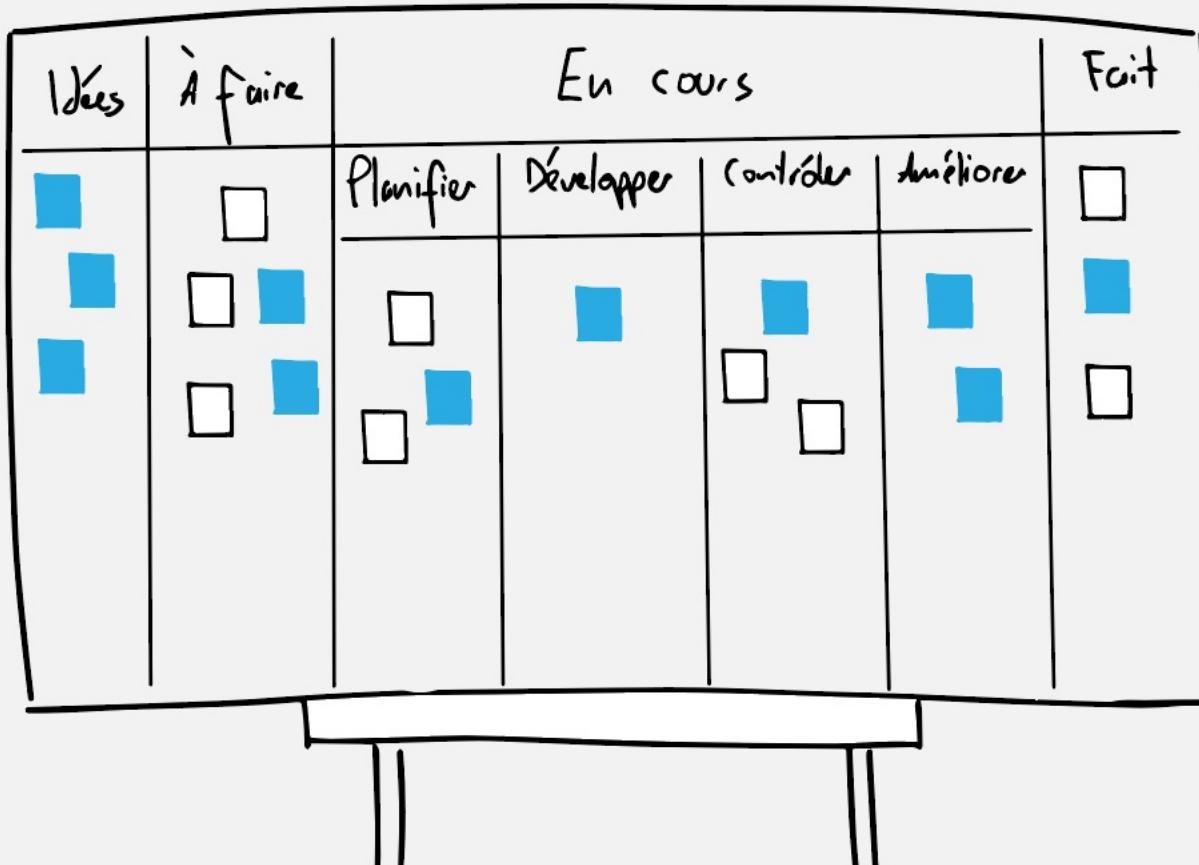


Le Lean Thinking réduit le gaspillage et se focalise sur l'essentiel.



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODES

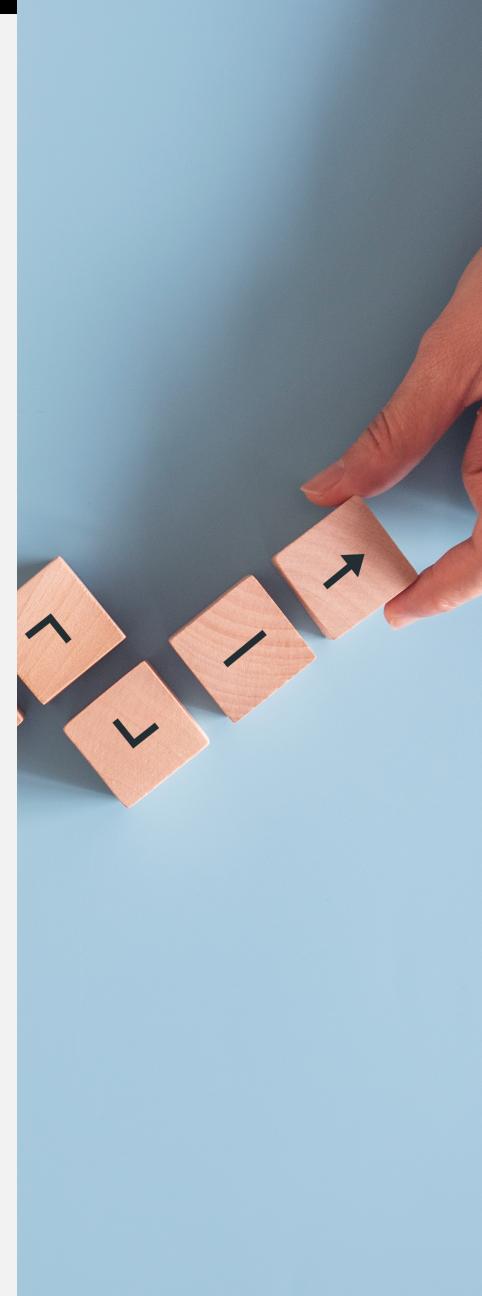
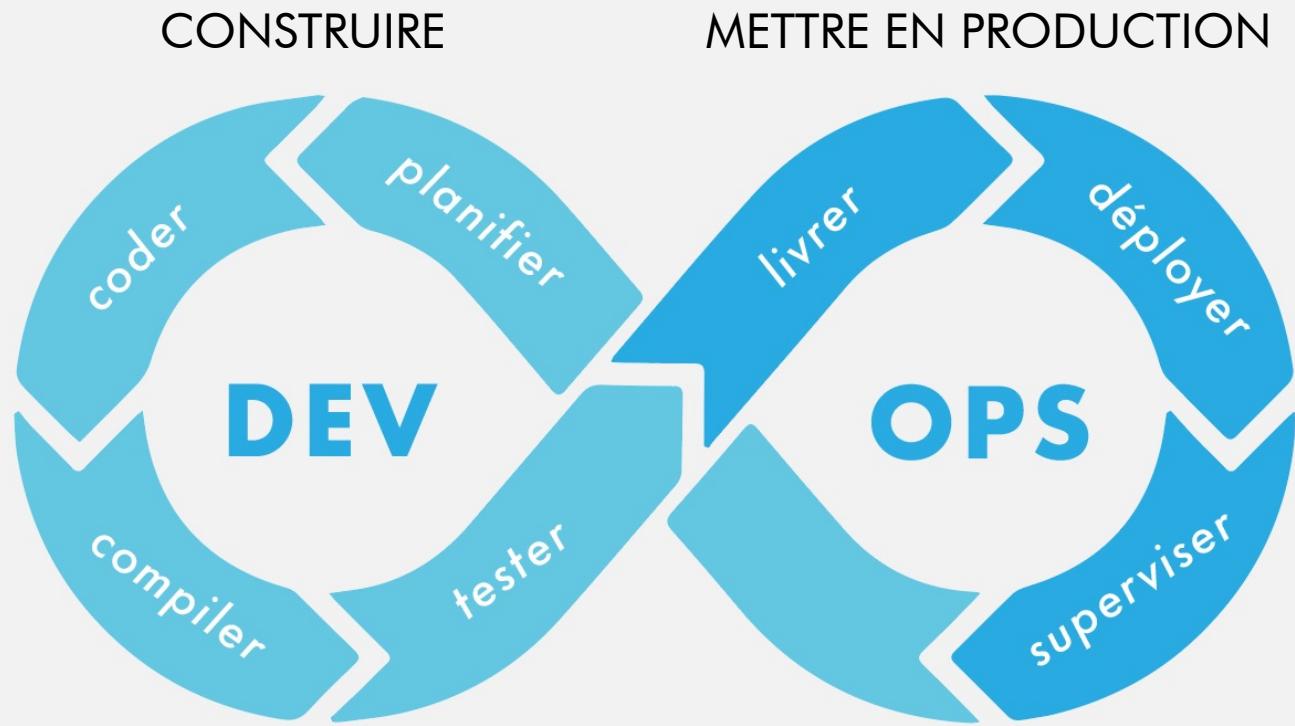
KANBAN & PDCA (Roue de Deming)



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODES

Dev+Ops = DevOps : 2008

- La synergie entre les développeurs et l'exploitation (opération).
- Contraintes de déploiement dès la phase de programmation
- Automatiser les cycles de vie des applications, du test à la mise en production.
- Résoudre les problèmes d'intégration, dépendances ...



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODES

POUR LES ÉQUIPES OPÉRATIONNELLES / RESPONSABLE DE L'INFRASTRUCTURE :

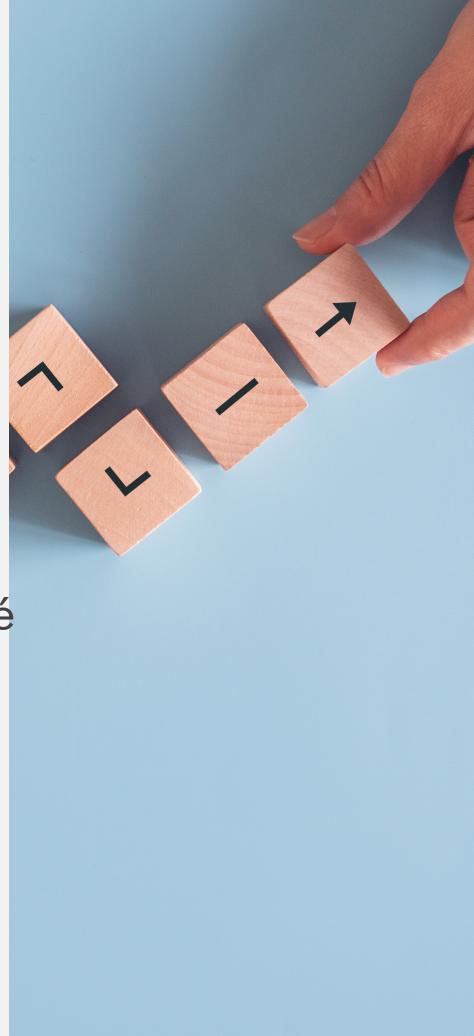
Certaines tâches peuvent être planifiées avec SCRUM :

- Livraison d'un changement système majeur
- Basculement entre data-centers
- Mise à niveau système

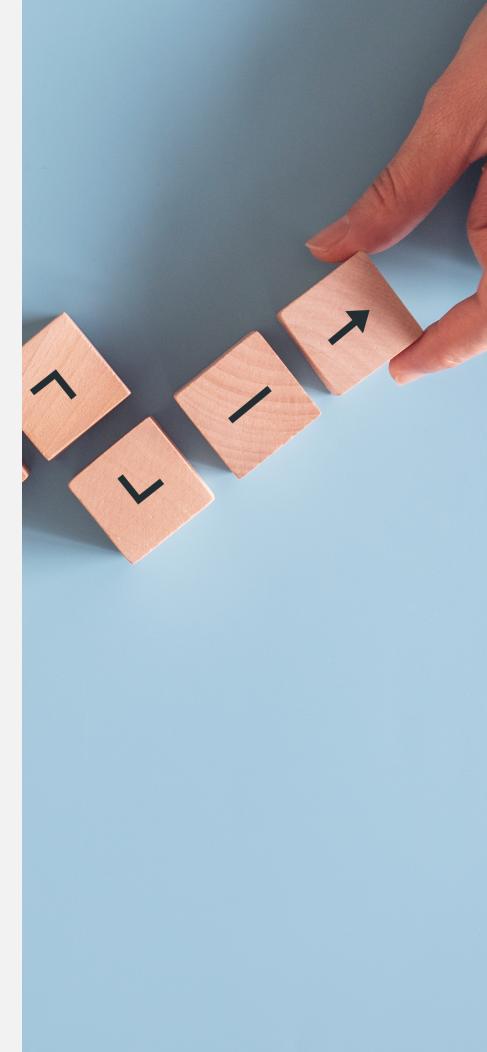
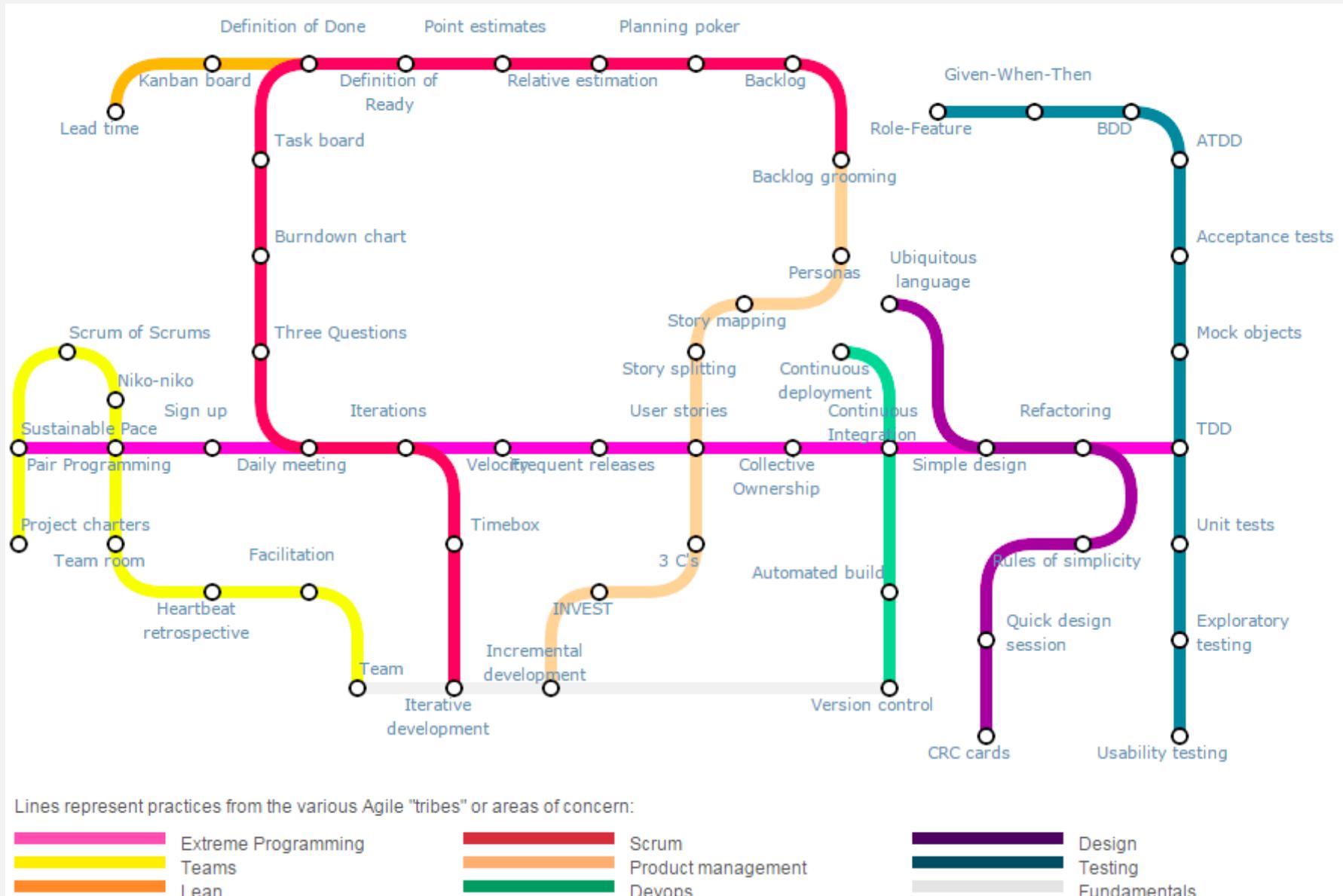
Planification peu envisageable : Pannes systèmes, faille de sécurité => pas le temps de priorisé

On peut utiliser la méthode Hybride : SCRUMBAN

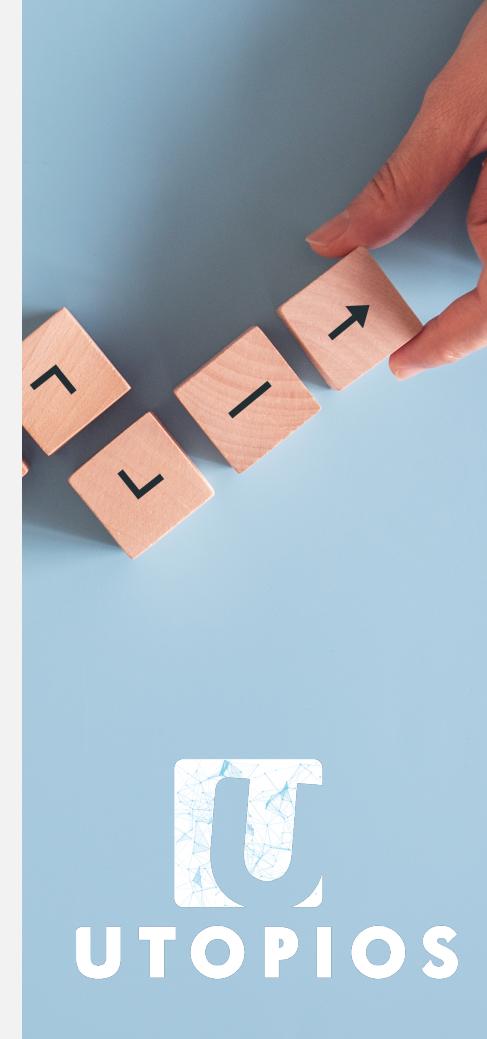
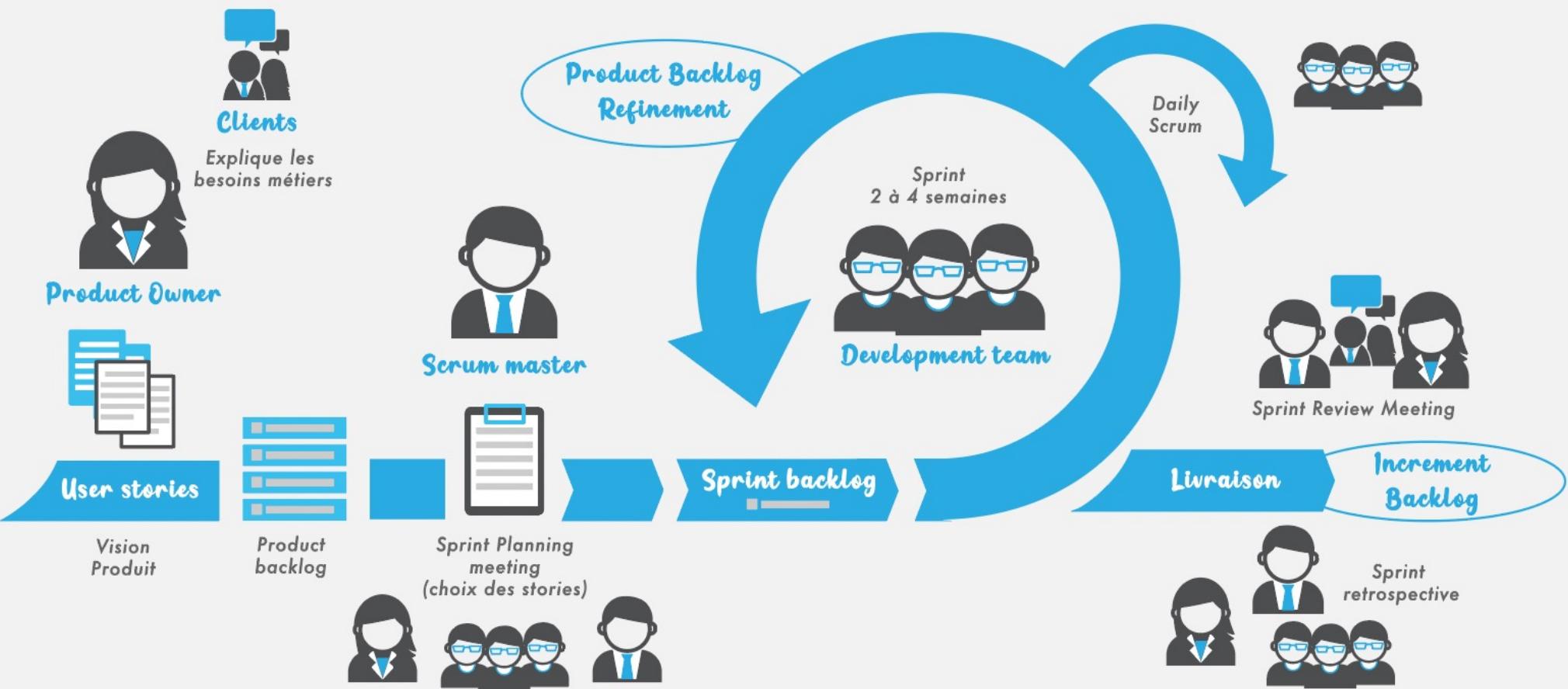
- Tableau des tâches
- WIP (« work-in-progress limits ») / Story point => flux tirés
- Moins de planification



# UNE MULTITUDE DE MÉTHODE



# PARTIE 1: SCRUM



# SCRUM

- Terme issu du Rugby (mélée)
- Scrum Guide : la bible ! (2010)

Disponible gratuitement sur

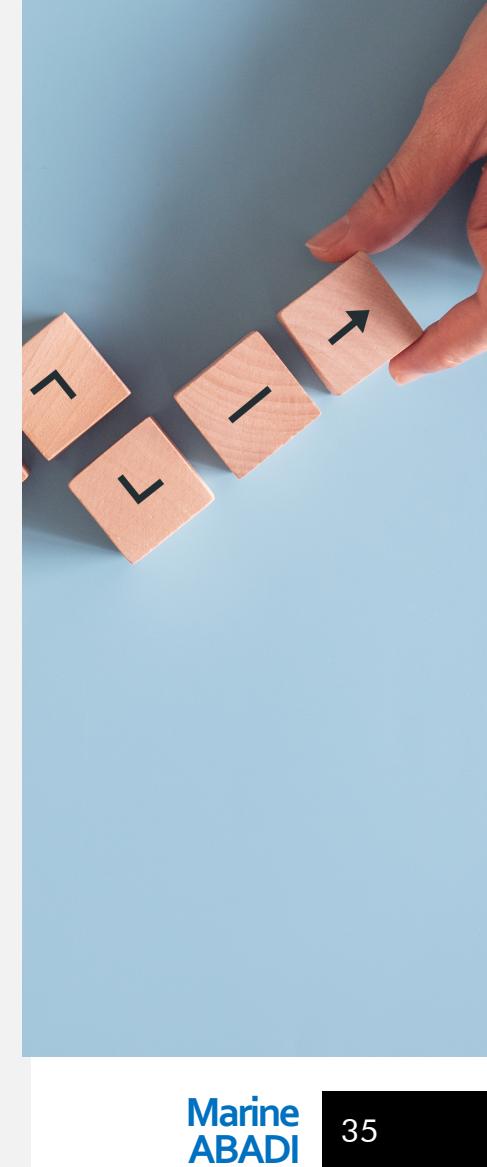
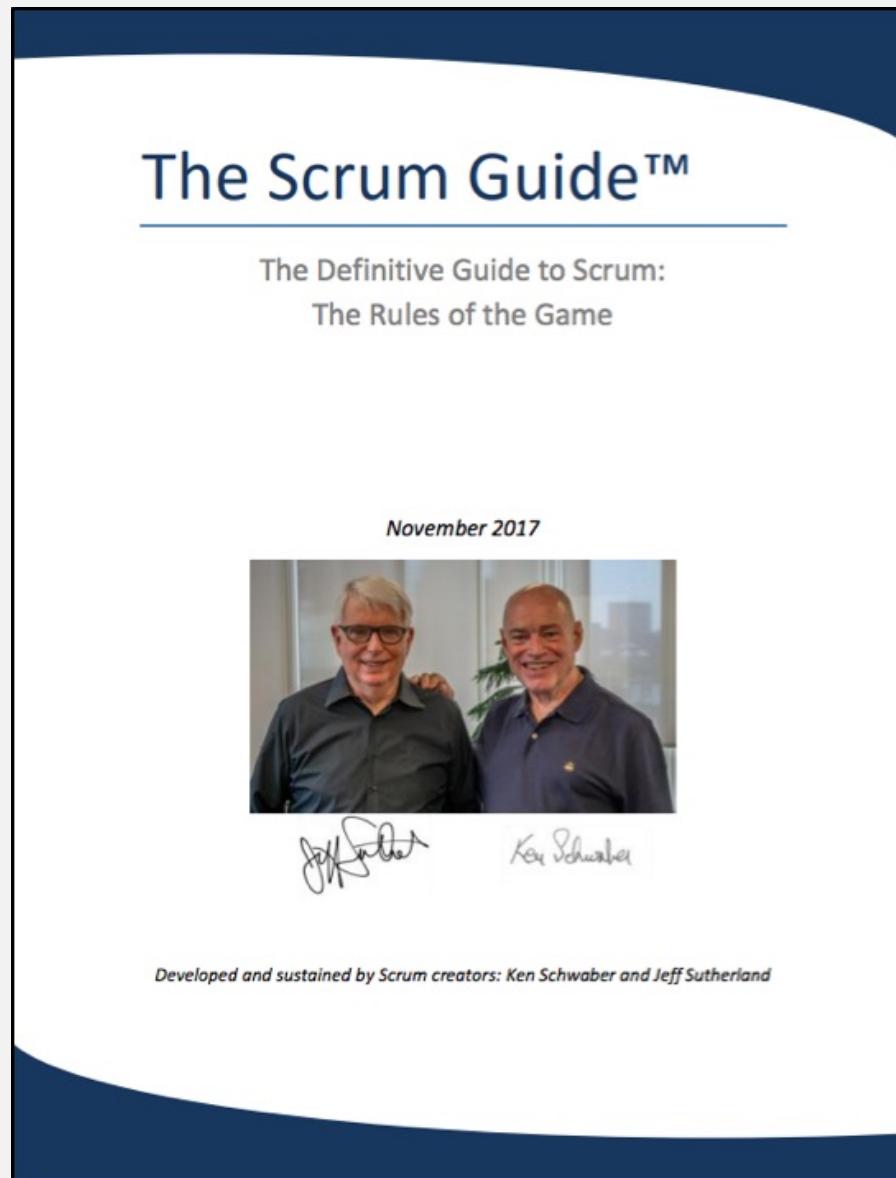
<http://www.scrumguides.org/>

Scrum n'est pas :

- Une méthodologie
- Une philosophie
- Un principe
- Une technique

Scrum est un FRAMEWORK

Dernière version : novembre 2020



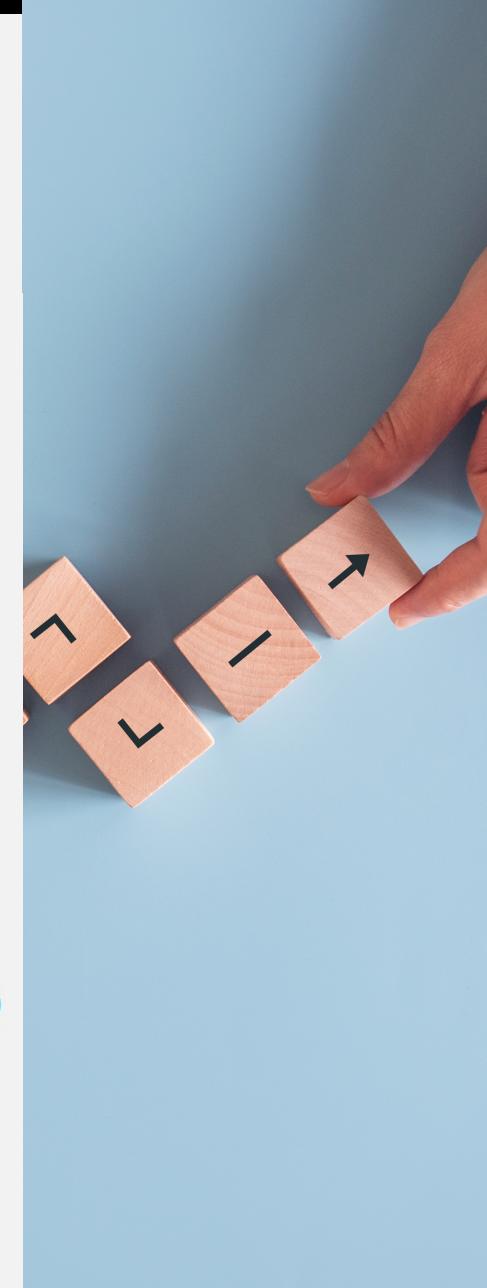
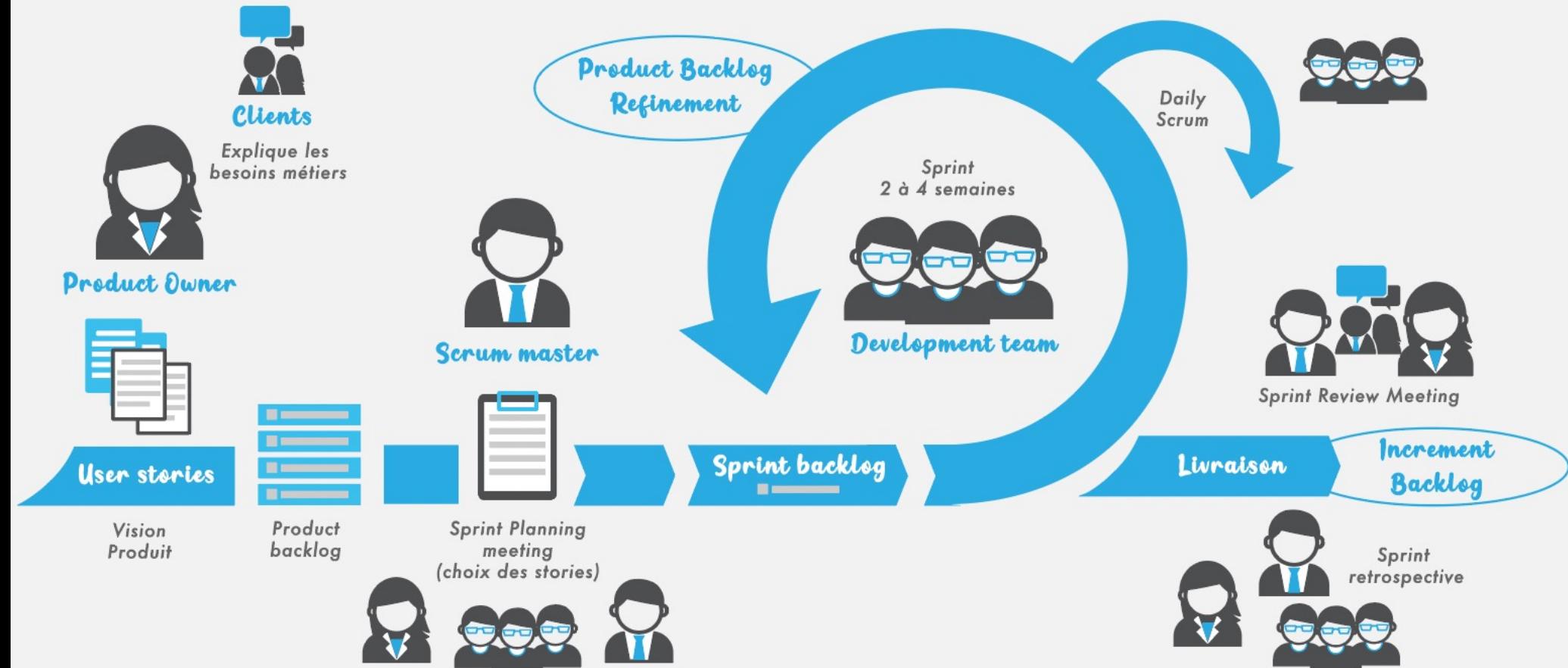
# SCRUM

- Définition du Scrum Guide

Un cadre de travail (framework) au sein duquel les acteurs peuvent aborder des problèmes complexes et adaptatifs, en livrant de manière efficace et créative des produits de la plus grande valeur possible.

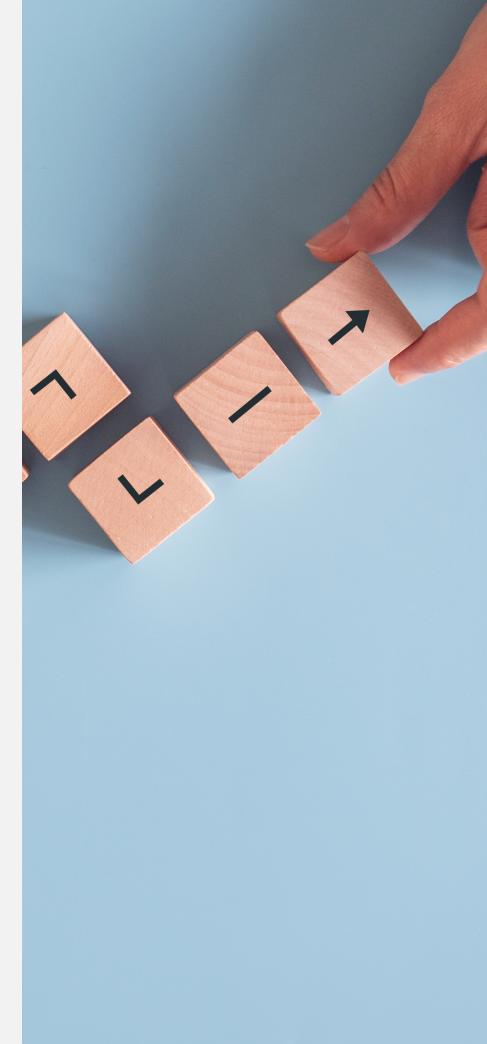
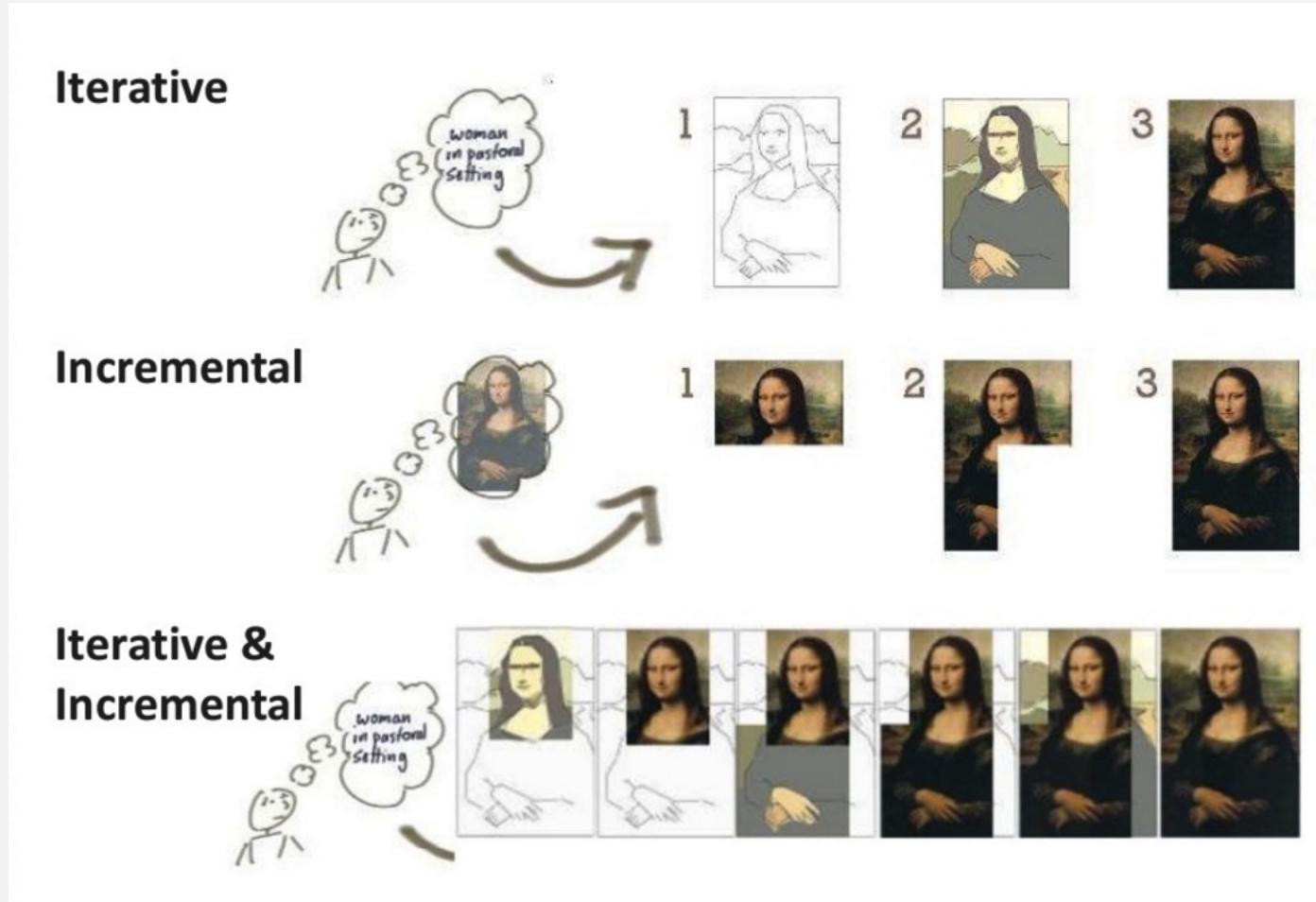


# L'AGILITÉ ET LE FRAMEWORK SCRUM



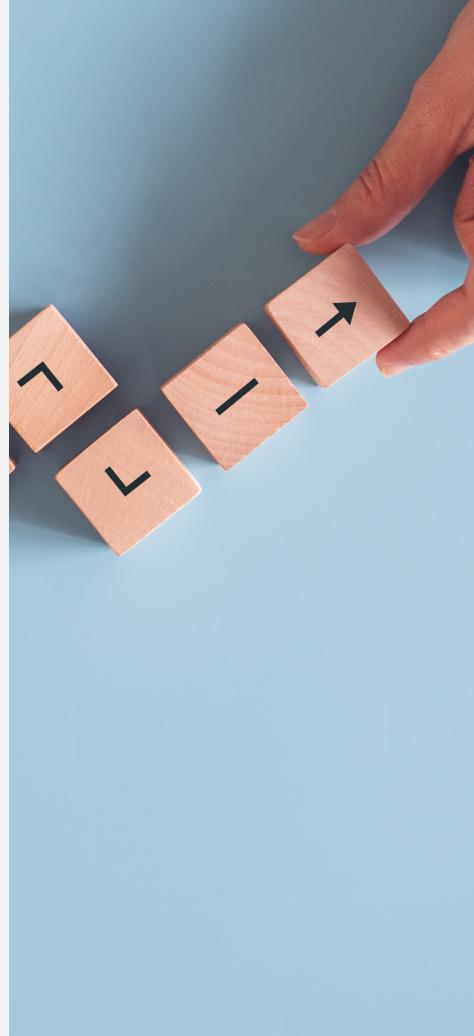
# SCRUM

- PROCESS ITÉRATIF & INCRÉMENTAL



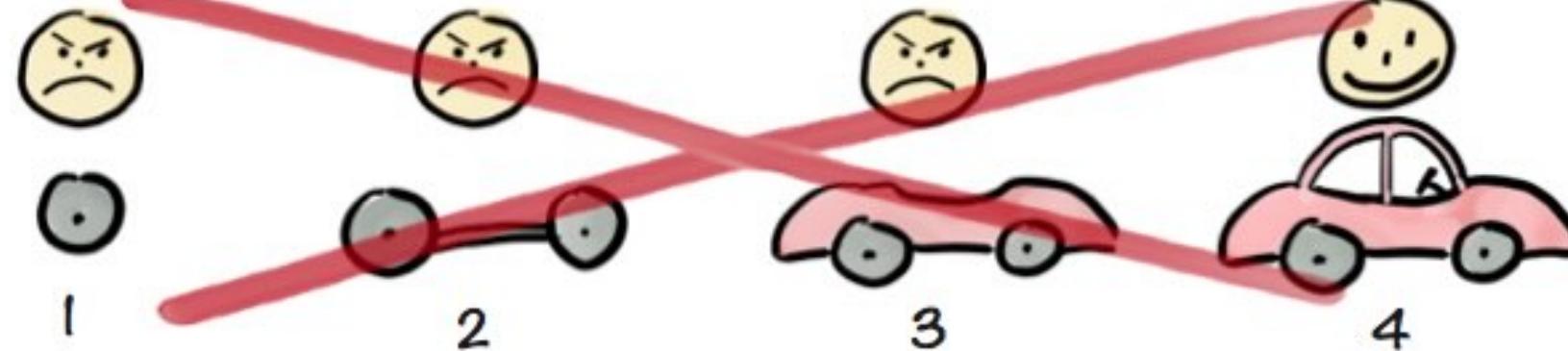
# SCRUM : PILOTAGE PAR LA VALEUR

- Le client définit son besoin et le priorise
- Avant chaque itération, le client et l'équipe définissent ensemble ce qui sera développé durant l'itération selon les priorités fixées
- Le besoin et les priorités peuvent évoluer entre et pendant chaque itération
- La valeur acquise du logiciel est d'autant plus importante sur les premières itérations

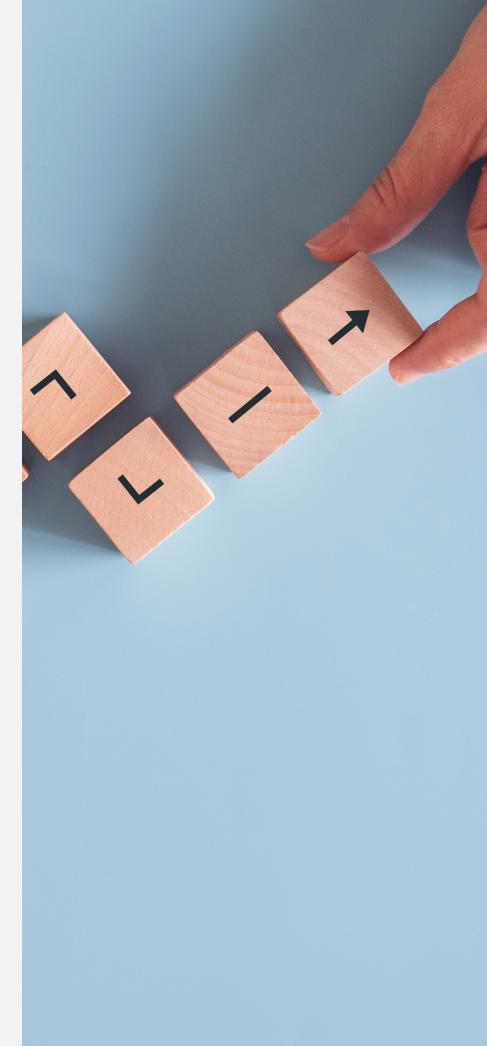
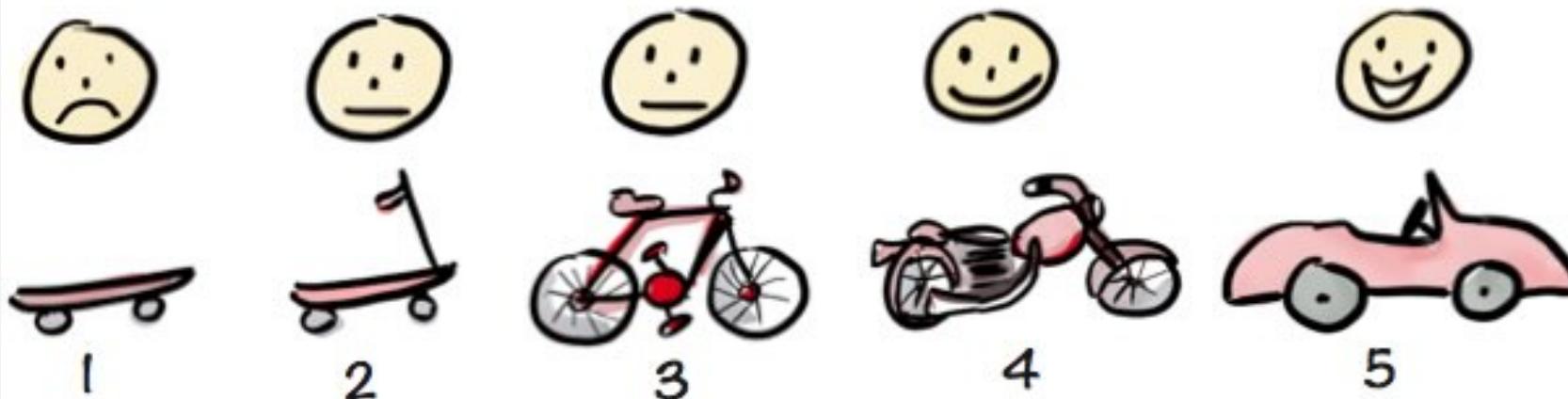


# SCRUM : PILOTAGE PAR LA VALEUR

Not like this....

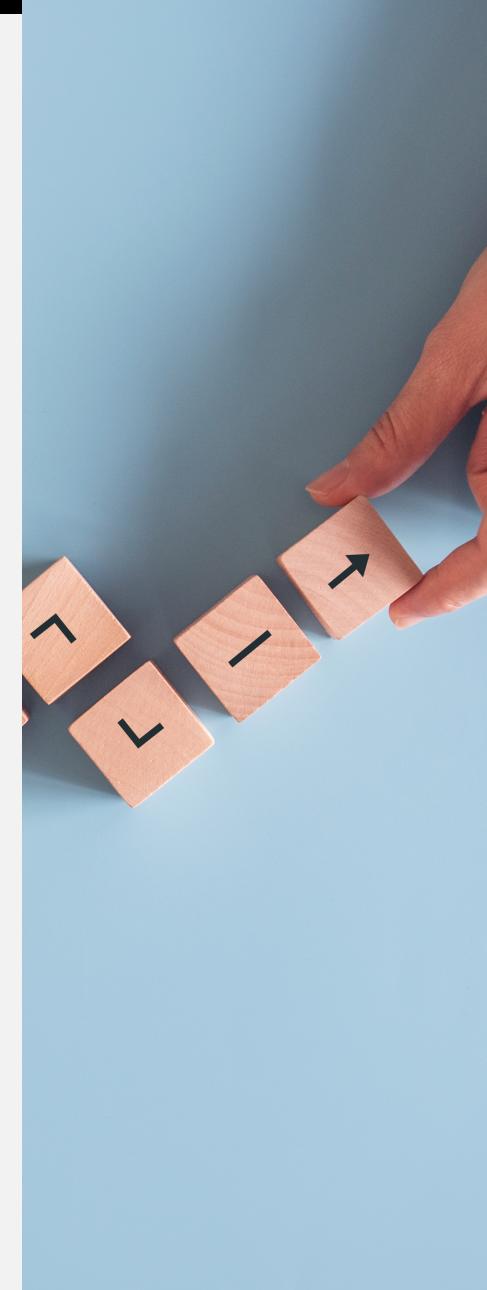
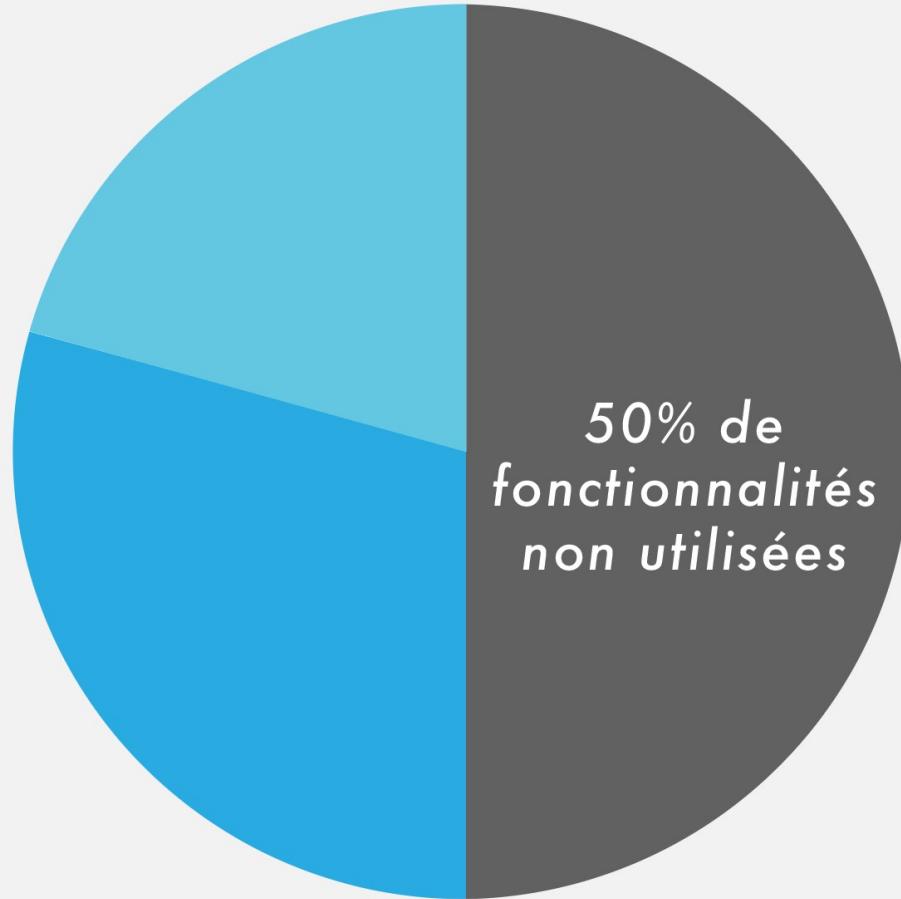


Like this!



# SCRUM : PILOTAGE PAR LA VALEUR

- CHIFFRES DE 2014
  - 43% des clients de CRM utilisent moins de la moitié les fonctionnalités de leur CRM (CSO Insights)
  - Seulement environ 50% des fonctionnalités des CRM payés par les entreprises, sont effectivement utilisés (Butler Group).



# SERIOUS GAME : PERDUS DANS LE DÉSERT

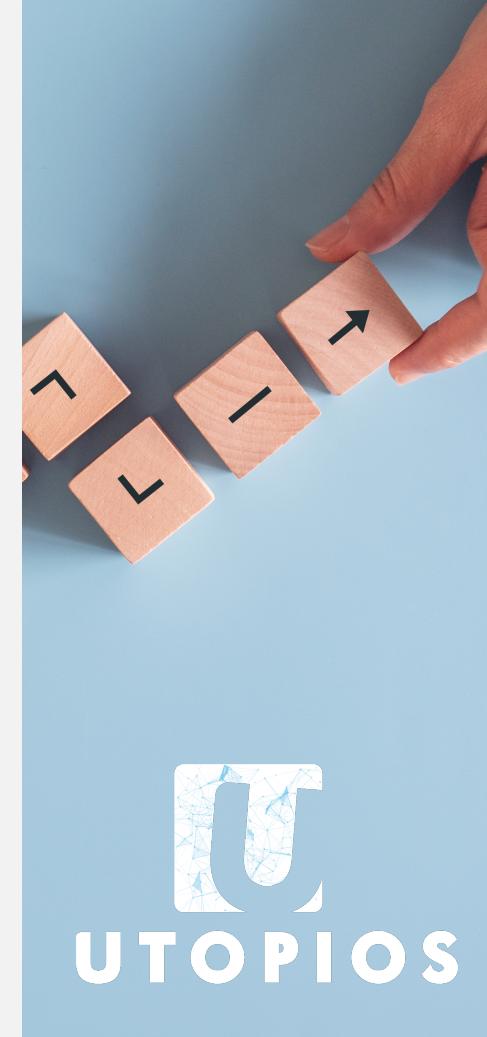


**COACH AGILE**  
THE INNOVATION WAY

## PERDUS DANS LE DÉSERT

NASA GAME

KIT D'ANIMATION TÉLÉCHARGÉ SUR [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



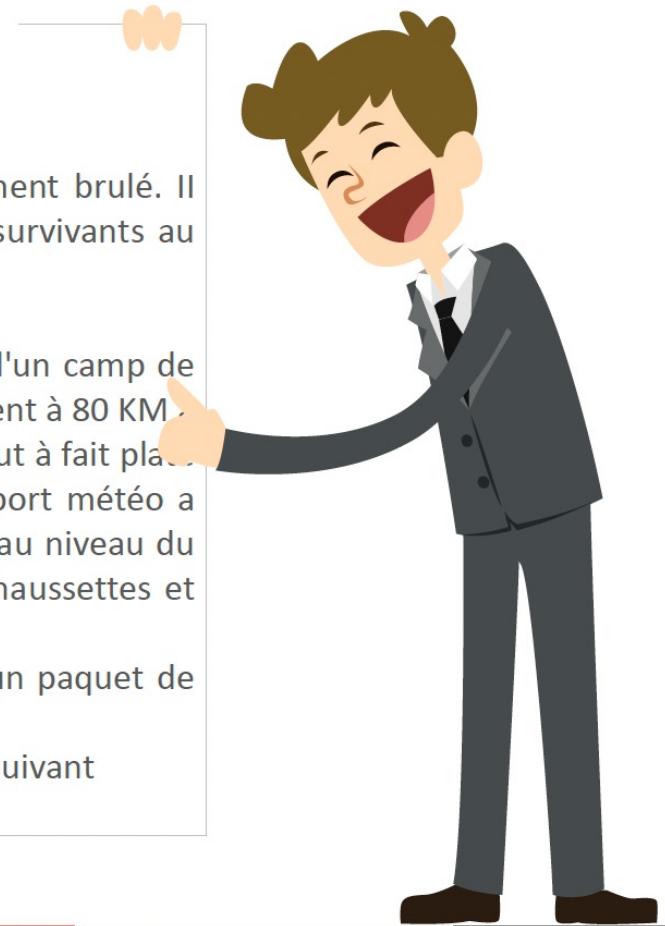
# SERIOUS GAME : PERDUS DANS LE DÉSERT

## PERDUS DANS LE DÉSERT

[COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM) KIT D'ANIMATION

### UNE PETITE HISTOIRE

- Il est approximativement 10h00 du matin et nous sommes mi-aout.
- Vous êtes dans le désert de Sonora au sud-ouest des Etats-Unis.
- L'avion léger bimoteur, contenant les corps du pilote et du co-pilote, a complètement brûlé. Il reste seulement l'armature de l'avion. Par chance personne n'est blessé parmi les survivants au crash !
- Le pilote n'a informé personne de votre position avant l'accident.
- Cependant, il a indiqué avant l'impact que vous étiez à 110 KM au sud, sud-ouest d'un camp de mineurs qui est l'habitation connue la plus proche, et que vous étiez approximativement à 80 KM à l'extérieur de votre couloir aérien prévu dans le plan de vol. La zone immédiate est tout à fait plate et excepté les cactus occasionnels, elle semble être plutôt déserte. Le dernier rapport météo a indiqué que la température atteindrait 41°C le jour, ce qui signifie une température au niveau du sol de 45°C. Vous êtes habillés de vêtement léger (chemisettes, pantalons légers, chaussettes et chaussures de ville.) Chacun a un mouchoir.
- Collectivement, vos poches contiennent 2.83 Euros en pièces, 85 Euros en billets, un paquet de cigarettes et un stylo bille.
- Avant que l'avion brûle, votre groupe a récupéré les 15 articles énumérés sur le slide suivant



# SERIOUS GAME : PERDUS DANS LE DÉSERT

## PERDUS DANS LE DÉSERT

[COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM) KIT D'ANIMATION

### LES OBJETS RETROUVÉS ☺ DANS LE DÉSERT

Une paire de lunettes de soleil (pour chaque survivant)

Un parachute

2 bouteilles de vodka

Plusieurs manteau (pour chaque survivant)

½ litre d'eau par personne

Un kit d'urgence avec pansement

Une boussole

Un livre : l'encyclopédie de la vie sauvage dans le désert

Une carte aérienne de la région

Un pancho en plastique contre la pluie par personne

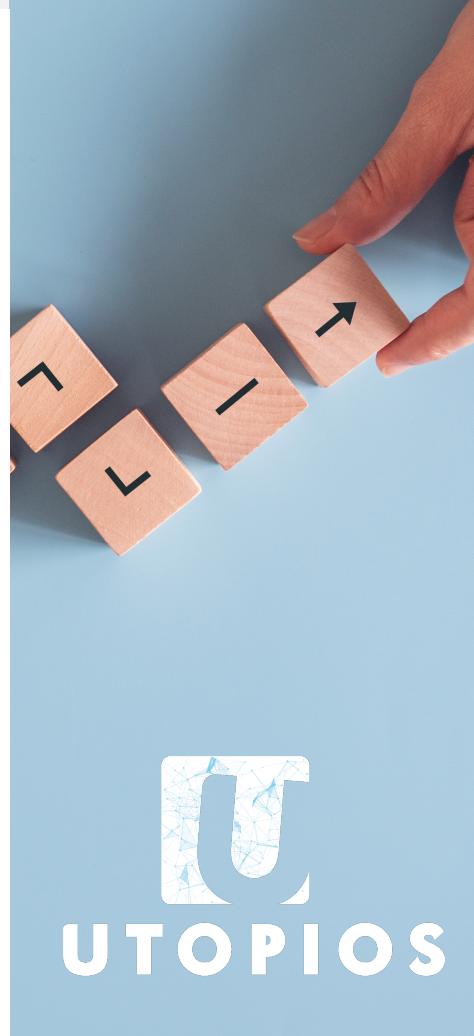
Un couteau suisse

Une lampe de poche

Une boîte de comprimés de sel

Un miroir pour se maquiller

Un pistolet 45 chargé



# SERIOUS GAME : PERDUS DANS LE DÉSERT

## PERDUS DANS LE DÉSERT

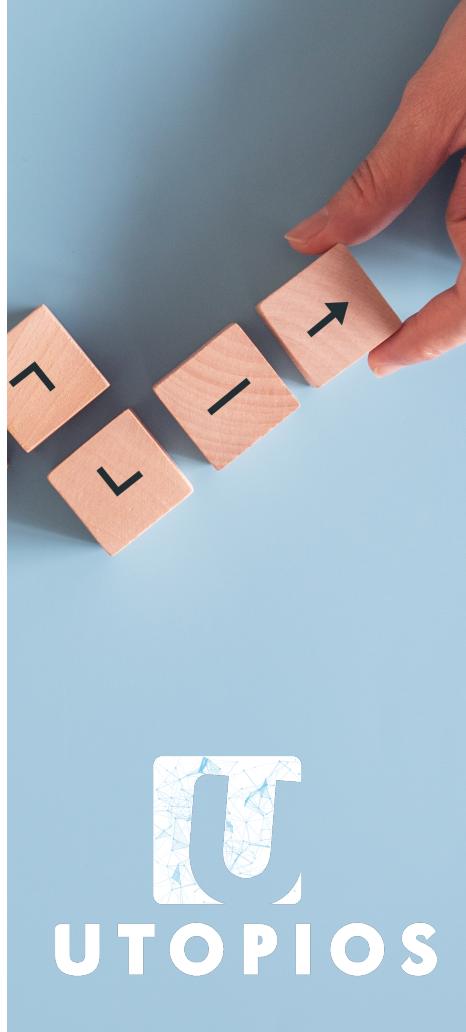
[COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM) KIT D'ANIMATION

### LA PRIORISATION DE LA NAVY

Objets	Réponse
Un miroir pour se maquiller	1
Un manteau (pour chaque survivant)	2
1/2 litre d'eau par personne	3
Lampe de poche	4
Un parachute	5
Un couteau suisse	6
Un pанcho en plastique contre la pluie par personne	7
Un pistolet 45 chargé	8
Une paire de lunettes de soleil (pour chaque survivant)	9
Un kit d'urgence avec pansement	10
Une boussole	11
Une carte aérienne de la région	12
Un livre (encyclopédie de la vie sauvage dans le dessert)	13
2 bouteilles de vodka	14
Une boîte de comprimés de sel	15



COACH AGILE  
THE INNOVATION WAY



UTOPIOS

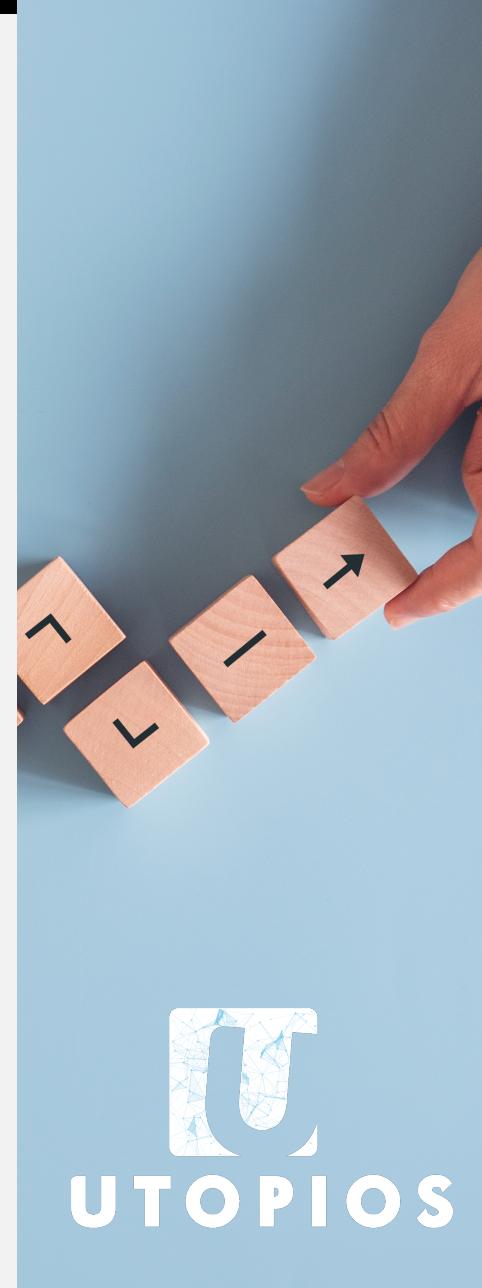
Marine  
ABADI

## LE MANQUE DE VISION :

LE GROUPE NE PREND PAS LE TEMPS AU DÉBUT DE L'EXERCICE DE DÉFINIR SA VISION OU SA STRATÉGIE.

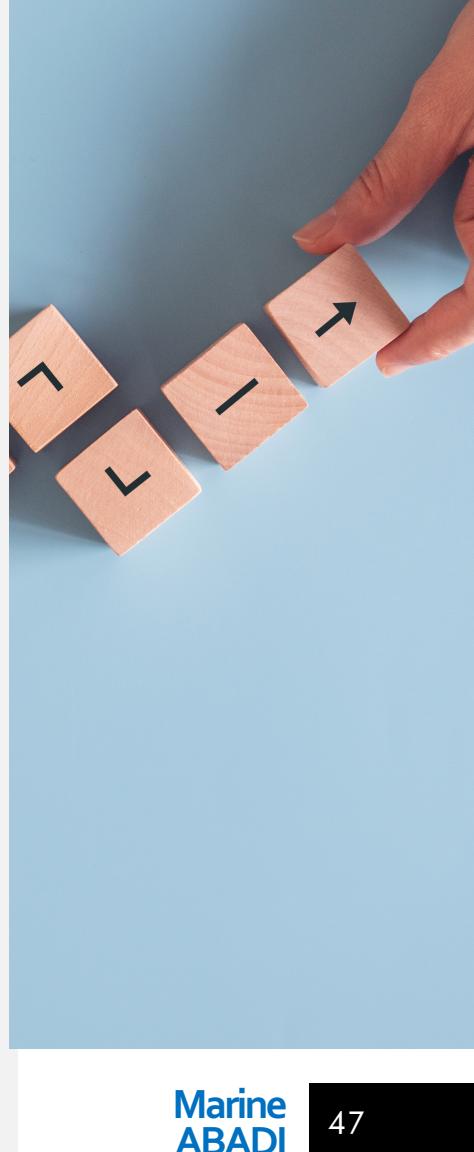
- Soit on reste sur place en attendant les secours (qui est la solution préconisée par les experts de la survie). Dans ce cas on donne la priorité au signalement de notre position.
- Soit on bouge pour rejoindre une zone civilisée. Dans ce cas on donne la priorité à la mobilité et l'orientation.

Si on souhaite ramener ceci à la réalisation de projet, ce jeu peut permettre de mettre en évidence qu'il faut prendre le temps de **partager une vision en début de projet**. Une fois que tout le monde (développeur, product owner, scrum master, clients, sponsor, ...) partage la même vision, le processus de décision est simplifié et plus efficace.



# SCRUM : L'EMPIRISME

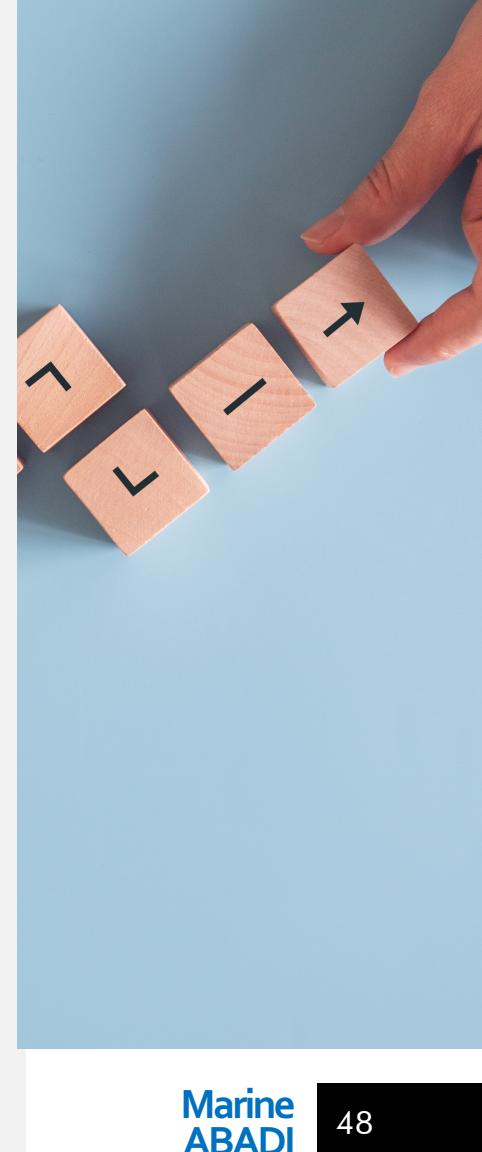
- Pratiquer l'empirisme revient à se baser sur l'expérience acquise pour optimiser l'environnement de production et le produit final.
- L'empirisme appliqué à Scrum repose sur trois piliers :
  - La transparence
  - L'inspection
  - L'adaptation



# SCRUM : LA TRANSPARENCE

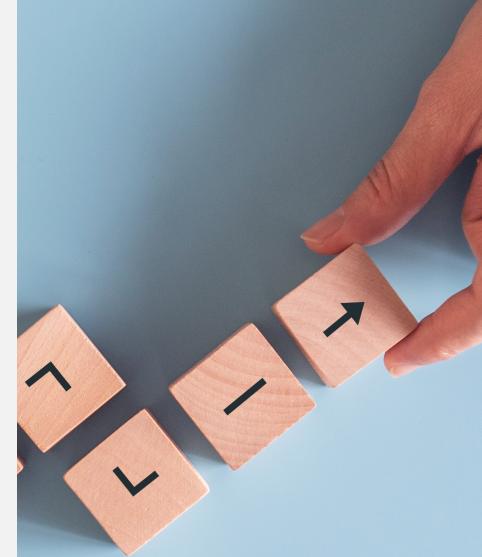
- Partage sans faille de l'information autour du projet.
- Les variables les plus importantes du processus sont à disposition de tous les acteurs :
  - Avancement
  - Ressources
  - Risques
  - Planning
  - Coût

Des artefacts peu transparents peuvent mener à des décisions qui diminuent la valeur et augmentent le risque.



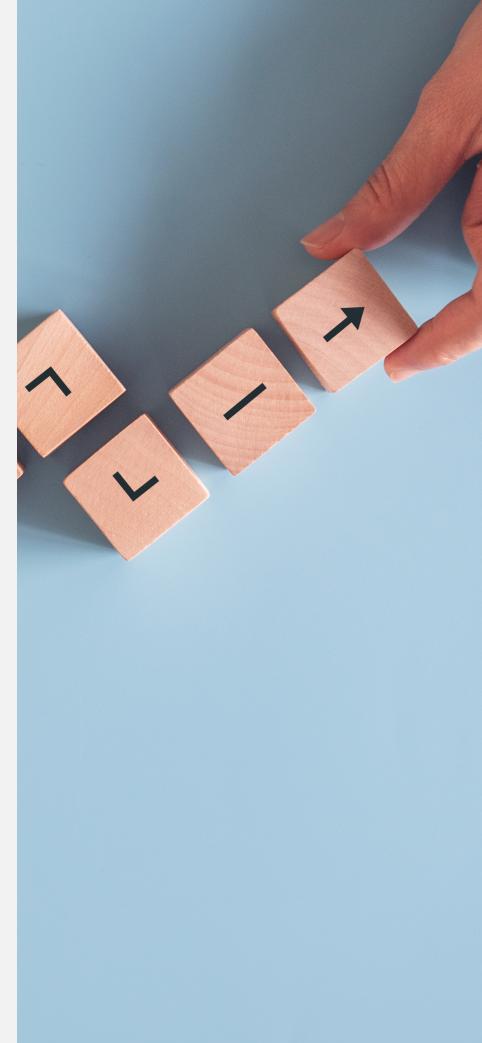
# SCRUM : L'INSPECTION

- Le second pilier prône l'inspection régulière de l'état du projet (notamment au travers d'artefacts)
- L'objectif est de détecter rapidement les écarts entre les prévisions et la réalisation
- Ces inspections ne doivent pas impacter la bonne marche du projet et le rythme est généralement donné par des événements imposés par Scrum



# SCRUM : L'ADAPTATION

- Conséquence logique de l'inspection
- Elle intervient pour limiter les risques liés aux écarts détectés.
- Si un écart sort des limites de l'acceptable et entraîne une production jugée médiocre, des ajustements doivent être décidés.
- But : Garder le projet sur les bons rails et réduire considérablement le risque de nouvelles dérives.
- Assurée par les cérémonies Scrum :
  - Mêlée quotidienne (Daily Meeting)
  - Planification (Sprint Planning)
  - Revue (Sprint Review)
  - Rétrospective de sprint (Sprint Retrospective)



# SCRUM : LES VALEURS

- 5 valeurs :

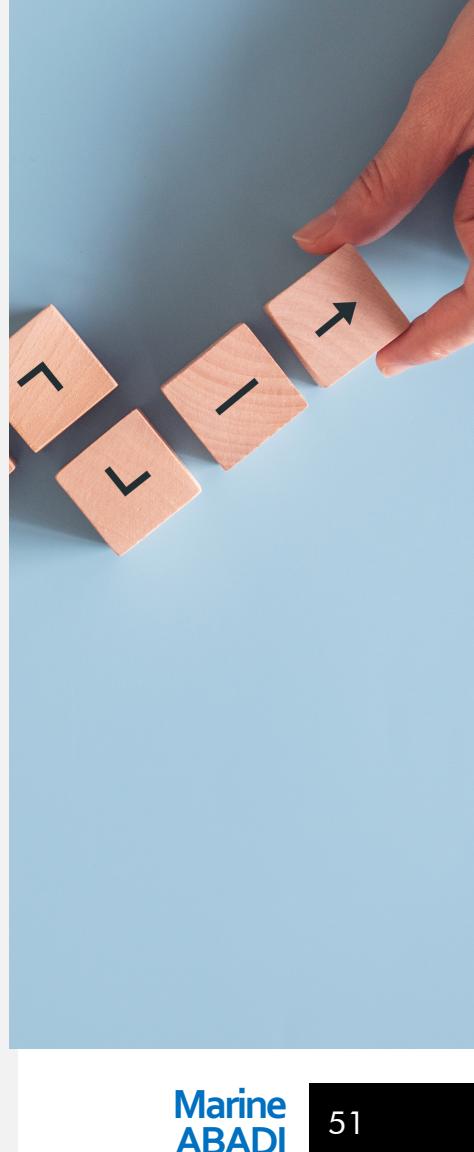
**F**ocus (focus) : progresser le plus possible vers ces objectifs

**O**uverture (openness) : ouvertes sur le travail et les défis à relever.

**R**espect (respect) : se respectent mutuellement pour être des personnes compétentes et indépendantes

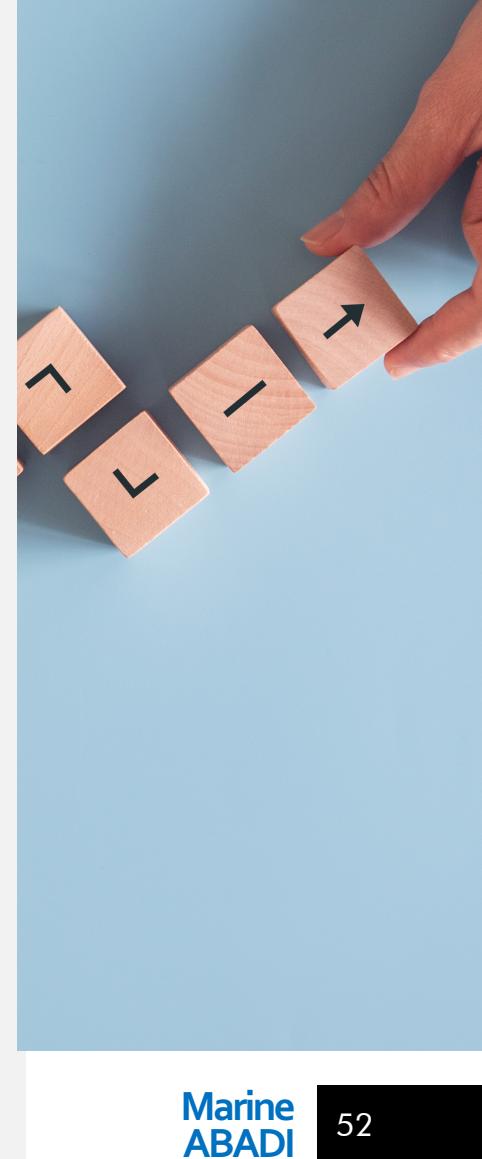
**C**ourage (courage) : le courage de faire ce qu'il faut, de travailler sur des problèmes difficiles.

**E**ngagement (commitment) : se soutenir mutuellement



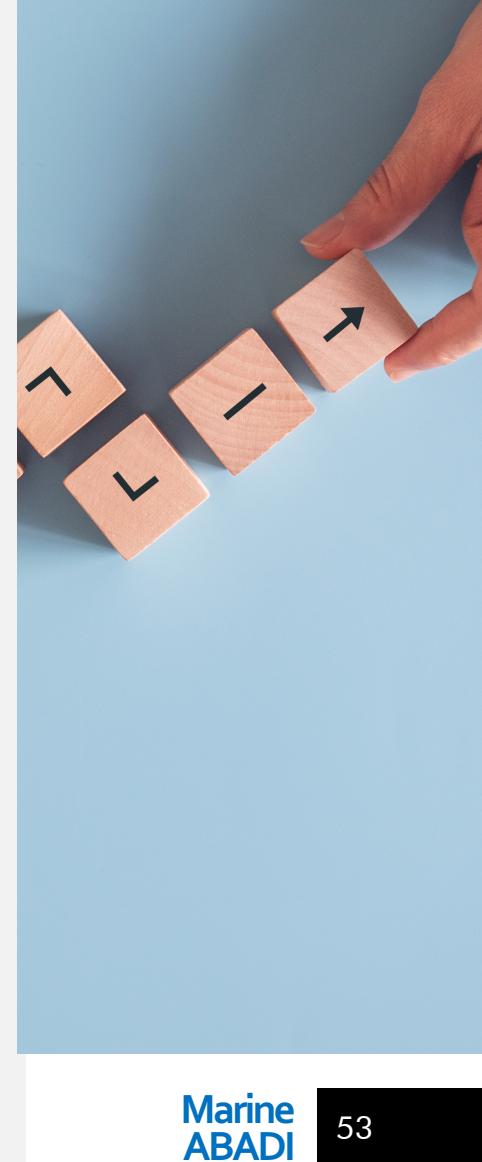
# SCRUM : LA MAITRISE DU TEMPS

- Un des principes de Scrum est le fonctionnement en "Timeboxing", "Temps limité" ou "Boîte de temps"
  - Respecter la durée d'une itération choisie facilite le rythme
- Durées typiques
  - Une itération peut durer entre 2 et 4 semaines
  - La planification d'itération dure 8 heures pour une itération de 4 semaines
  - La mêlée (daily meeting) dure  $\frac{1}{4}$  d'heure
  - La démo (revue) dure 4 heures pour une itération d'un mois
  - La rétrospective dure 3 heures pour une itération d'un mois
- A adapter proportionnellement pour les itérations plus courtes



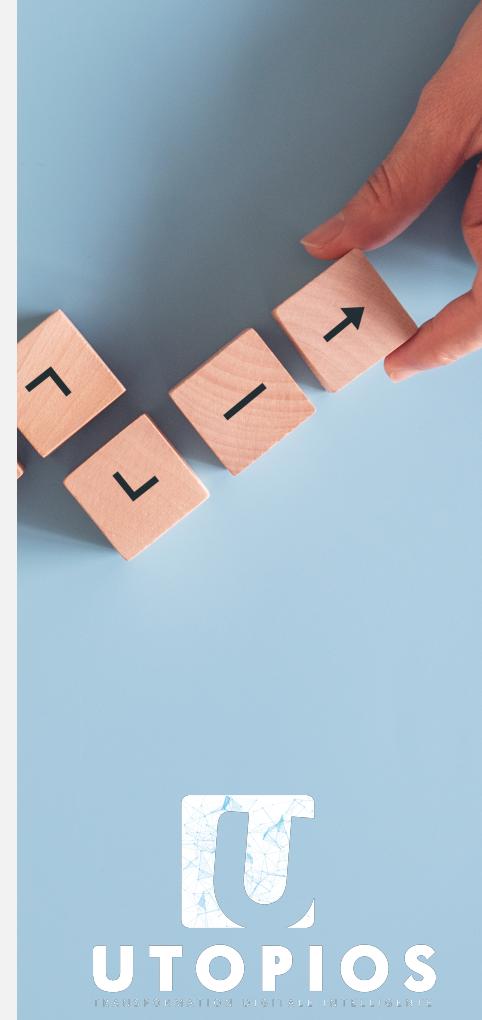
# SCRUM EN BREF

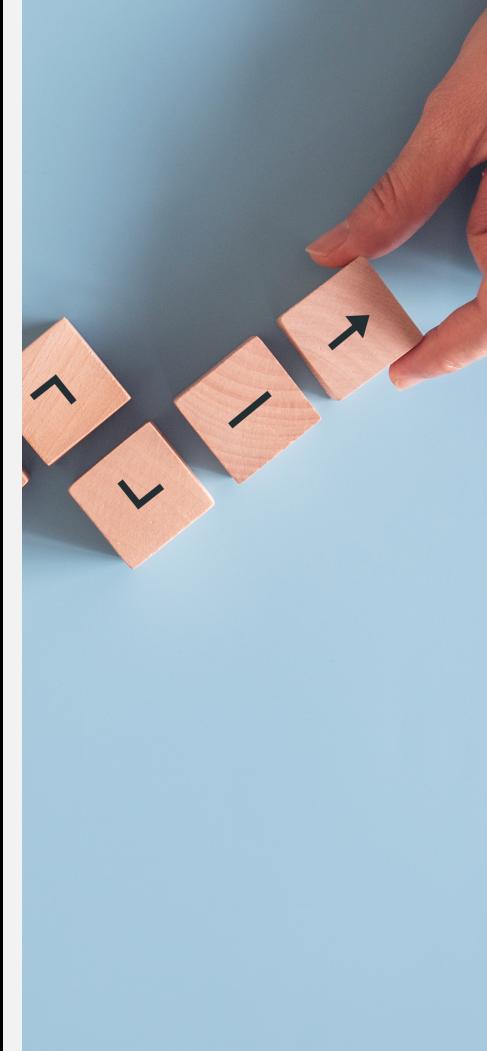
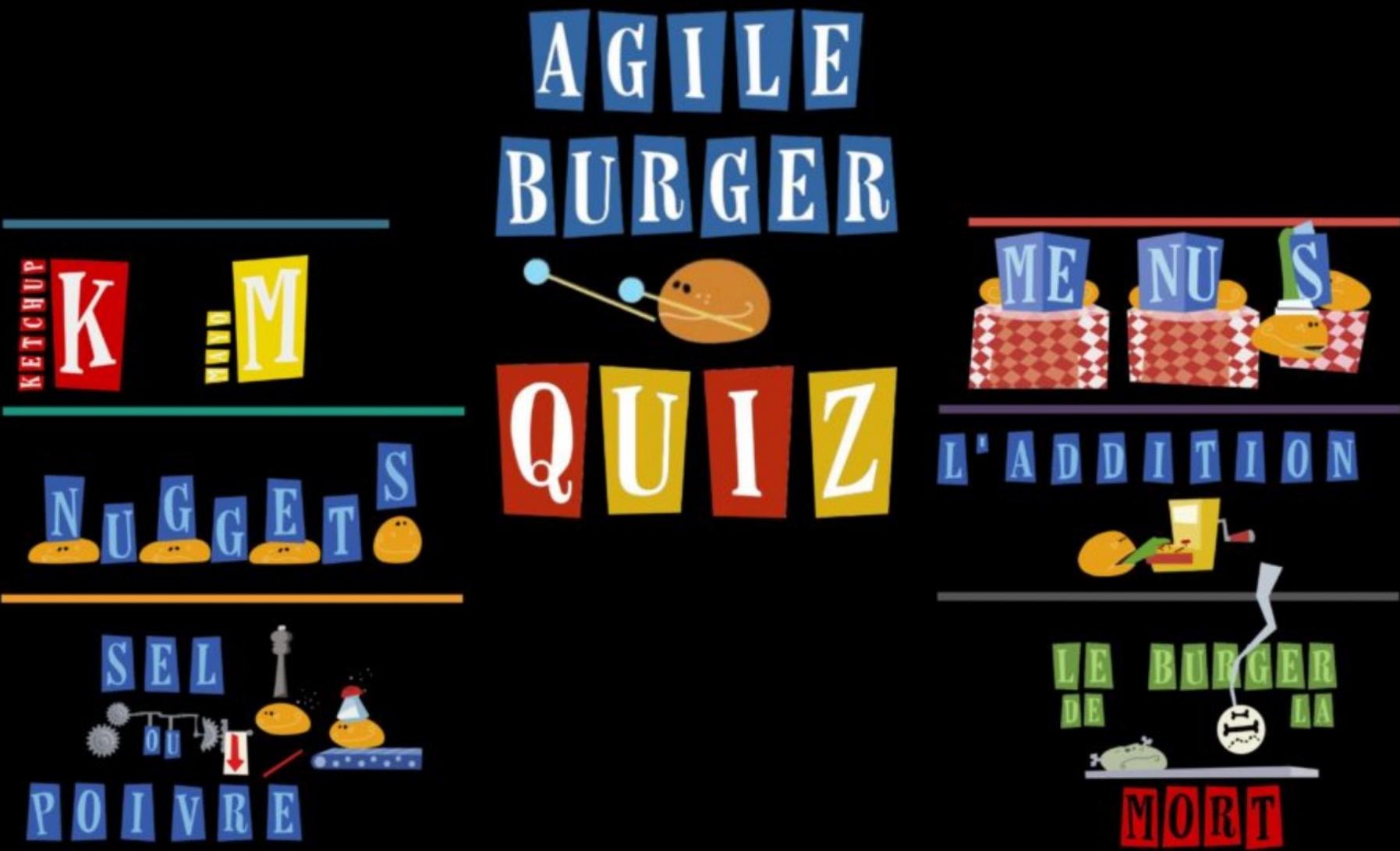
- Un objectif général : construire de manière itérative et incrémentale des morceaux applicatifs à forte valeur ajoutée
- Un moyen : l'empirisme
- Un processus type et ses trois piliers
- Cinq Valeurs fondamentales
- Des Artefacts (outils supports à la mise en place de la méthode)
- Des acteurs
- Des « cérémonies »



# ... MAIS CE N'EST PAS

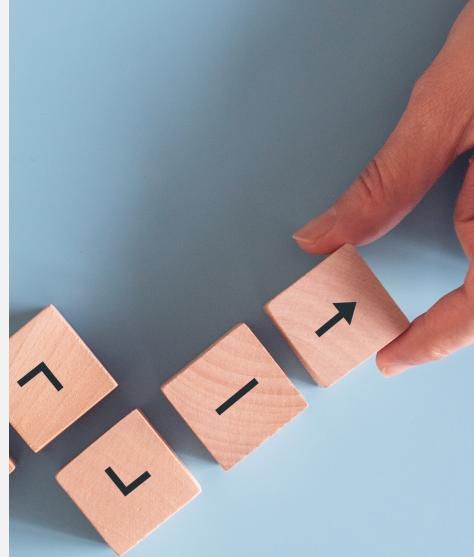
- Un solution Miracle.  
Il nécessite un vrai travail de mise en place et une forte discipline.
- Simple à optimiser.  
Un véritable stratégie est nécessaire pour créer un processus de production adapté aux équipes, au produit, au contexte client etc...
- Une méthode autonome :
  - Cela doit se faire à partir de l'expérience de l'équipe par intégration de process et d'outils propres à l'organisation.
  - Et de l'apport d'autres méthodes, démarches et cadres de travail comme Kanban, Lean, XP...





# QUESTION : SCRUM.ORG

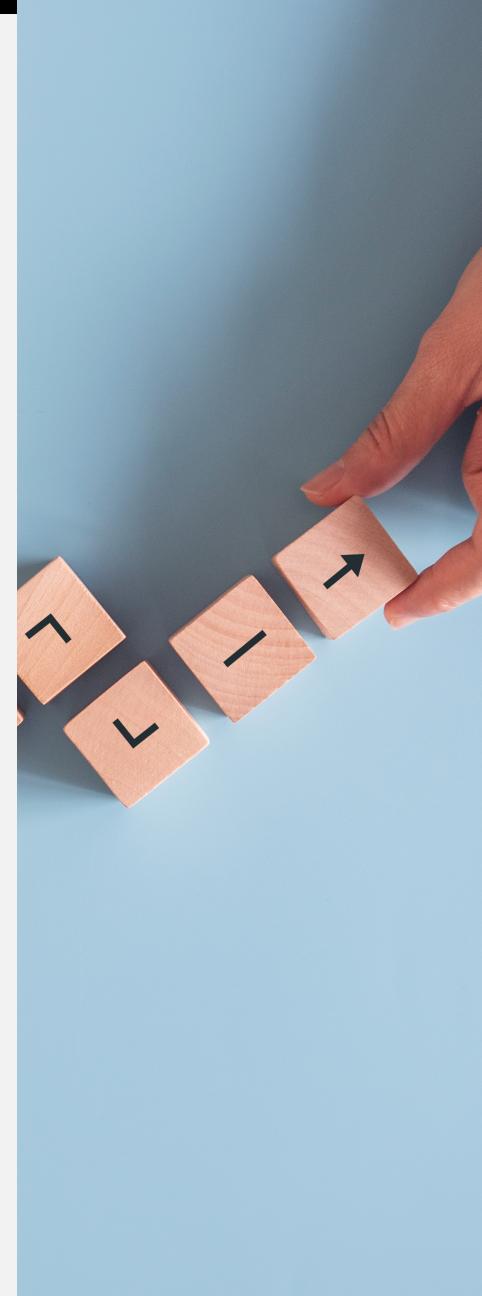
- Scrum is a methodology for developing complex products.
  - a. TRUE
  - b. FALSE
- Scrum est une méthodologie de développement de produits complexes.
  - a. VRAI
  - b. FAUX



# QUESTION : SCRUM.ORG

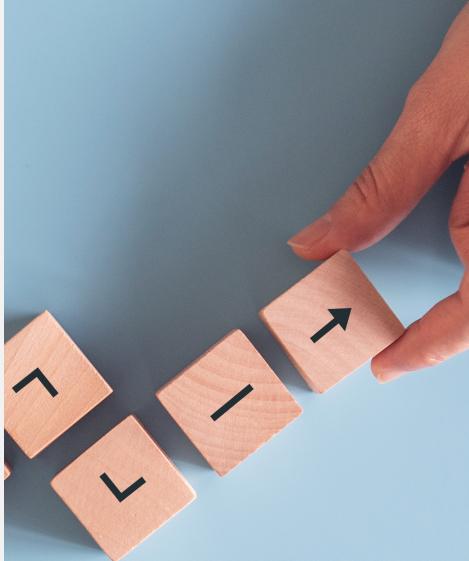
- Scrum is a methodology for developing complex products.
  - a. TRUE
  - b. FALSE

Scrum est « considéré » comme un cadre, et non comme une méthodologie, un processus, des techniques, etc. Il peut être utilisé pour développer de nouveaux produits ou maintenir/soutenir ceux qui existent déjà.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Scrum can be used for sustaining complex products.
  - a. TRUE
  - b. FALSE
- 
- Scrum peut être utilisé pour soutenir des produits complexes.
  - a. VRAI
  - b. FAUX



- Scrum can be used for sustaining complex products.
- a. TRUE
- b. FALSE

Scrum est « considéré » comme un cadre, et non comme une méthodologie, un processus, des techniques, etc. Il peut être utilisé pour développer de nouveaux produits ou maintenir/soutenir ceux qui existent déjà.

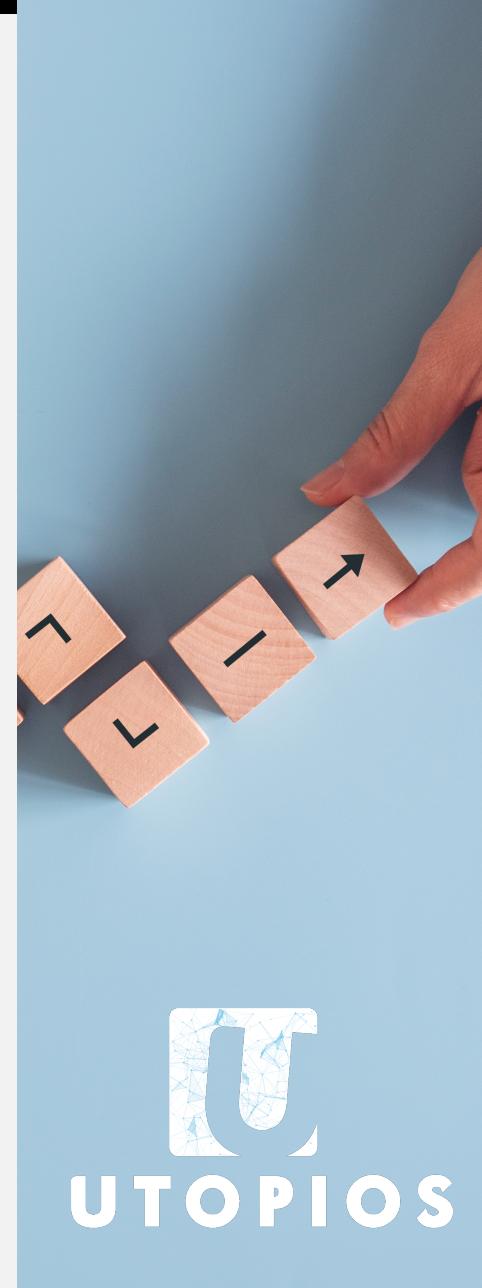


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three statements show the result of changing Scrum terminology while implementing it in the organization?
  - a. They will get better results adopting Scrum this way.
  - b. The change might not be obvious to everyone, and therefore very little change actually happens.
  - c. It's necessary to tailor Scrum to suit the project.
  - d. The change might not be obvious to everyone, and some benefits may be lost.
  - e. Management may feel less enthusiastic about the change.

Quelles sont les trois phrases qui montrent le résultat du changement de terminologie Scrum lors de sa mise en œuvre dans l'organisation ?

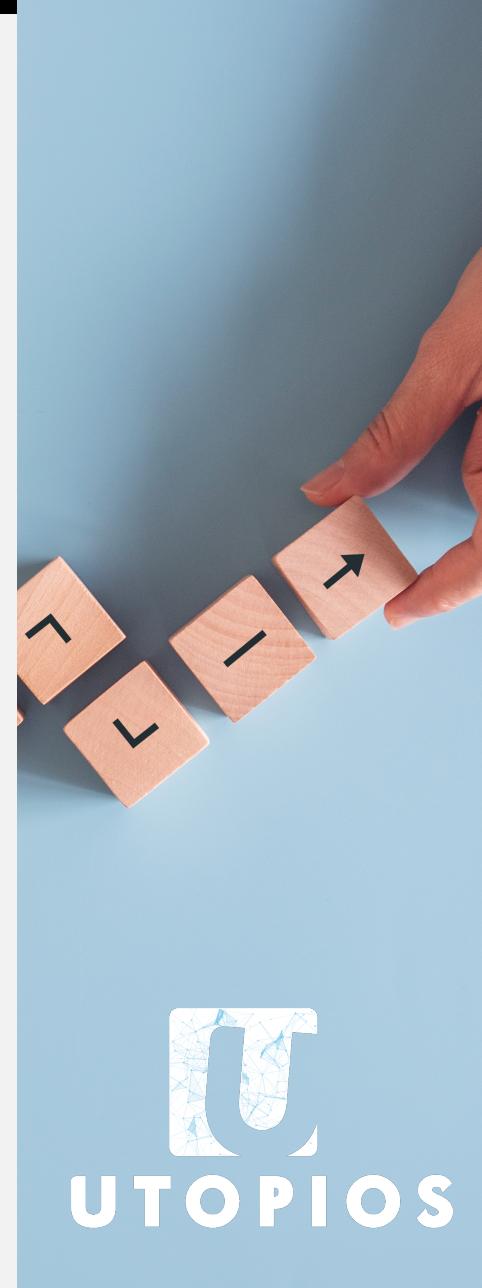
- a. Ils obtiendront de meilleurs résultats en adoptant Scrum de cette façon.
- b. Le changement n'est peut-être pas évident pour tout le monde et, par conséquent, très peu de changements se produisent réellement.
- c. Il est nécessaire d'adapter Scrum au projet.
- d. Le changement peut ne pas être évident pour tout le monde et certains avantages peuvent être perdus.
- e. La direction peut se sentir moins enthousiaste face au changement.



**Quelles sont les trois déclarations qui montrent le résultat du changement de terminologie Scrum lors de sa mise en œuvre dans l'organisation ?**

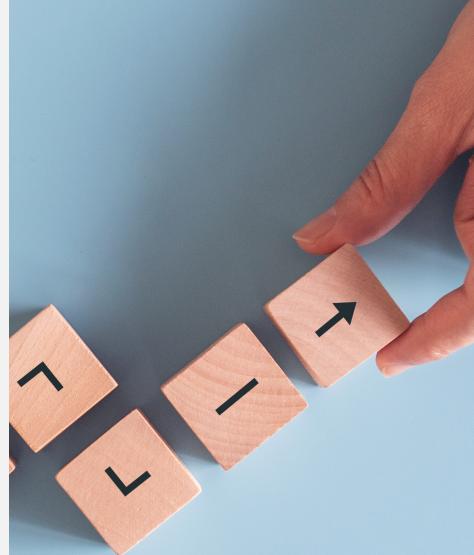
- a. Ils obtiendront de meilleurs résultats en adoptant Scrum de cette façon.
- b. Le changement n'est peut-être pas évident pour tout le monde et, par conséquent, très peu de changements se produisent réellement.
- c. Il est nécessaire d'adapter Scrum au projet.
- d. Le changement peut ne pas être évident pour tout le monde et certains avantages peuvent être perdus.
- e. La direction peut se sentir moins enthousiaste face au changement.

Scrum est un cadre simple plutôt qu'une méthodologie complète, et il ne contient que le minimum nécessaire dont vous avez besoin dans chaque projet. Ainsi, au lieu d'une adaptation normale (ajustement des éléments existants), vous suivrez tout ce qui est décrit dans Scrum, et l'adapterez à votre projet par les pratiques et techniques que vous ajouterez ; par exemple. Planification du poker, programmation en binôme et développement piloté par les tests. En ce qui concerne la terminologie, Scrum.org pense qu'il vaut mieux ne pas la changer.



# QUESTION SCRUM.ORG

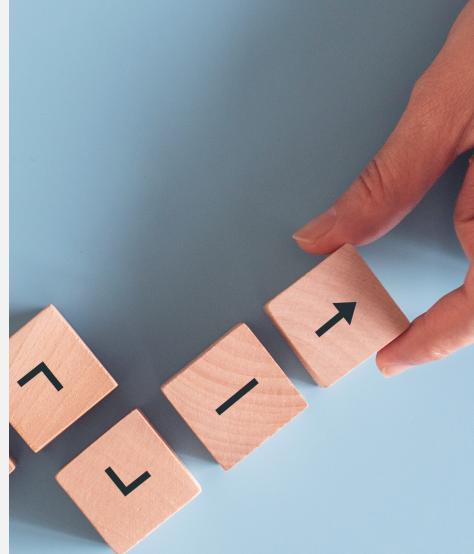
- Which three of the following are pillars of Scrum?
  - a. Adaptation
  - b. Inspection
  - c. Collaboration
  - d. Transparency
  - e. Creativity
  - f. Value optimization
- 
- Parmi les éléments suivants, lesquels sont trois piliers de Scrum ?
  - a. Adaptation
  - b. Inspection
  - c. Collaboration
  - d. Transparency
  - e. Créativité
  - f. Optimisation de la valeur



Which three of the following are pillars of Scrum?

- a. Adaptation
- b. Inspection
- c. Collaboration
- d. Transparency
- e. Creativity
- f. Value optimization

Les piliers sont la transparence, l'inspection et l'adaptation. Assurez-vous de ne pas confondre ces piliers avec les valeurs Scrum (engagement, courage, concentration, ouverture et respect).

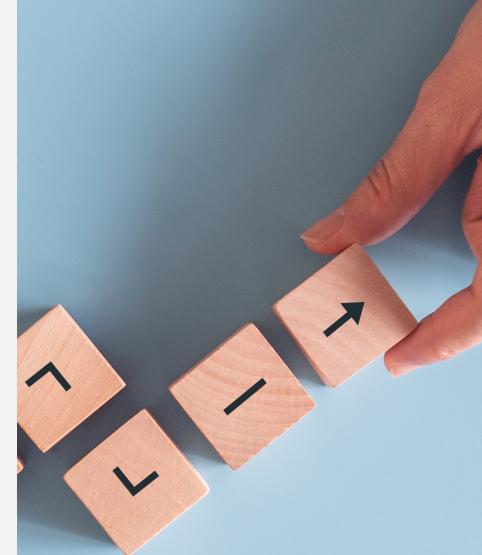


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three Scrum values are demonstrated by focusing on the most valuable items first?
- a. Self-organization
- b. Focus
- c. Courage
- d. Inspection
- e. Respect

Quelles sont les trois valeurs Scrum démontrées en se concentrant d'abord sur les éléments les plus précieux ?

- a. Auto-organisation
- b. Focus
- c. Courage
- d. Inspection
- e. Respect

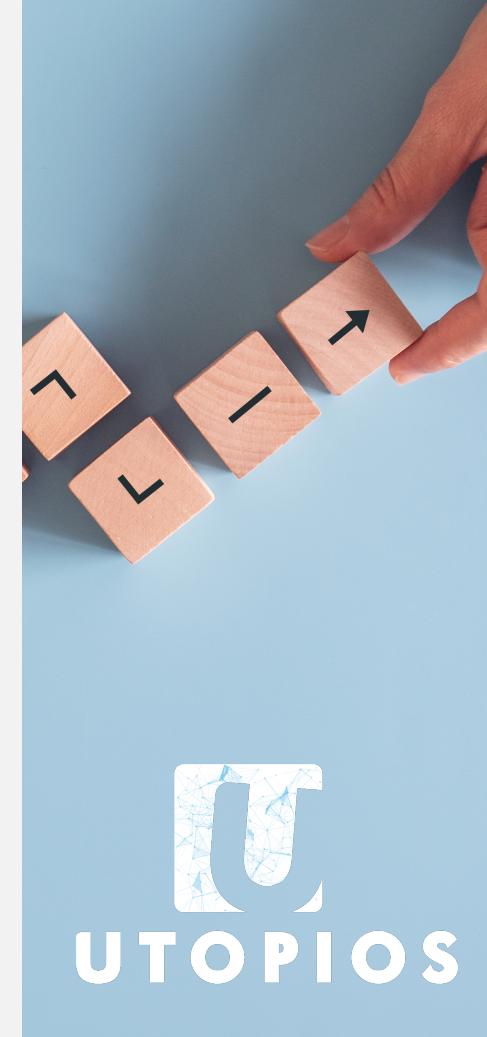


- Which three Scrum values are demonstrated by focusing on the most valuable items first?
  - a. Self-organization
  - b. Focus
  - c. Courage
  - d. Inspection
  - e. Respect
- d. C'est un des piliers, mais pas une des valeurs.  
Les valeurs de Scrum sont l'engagement, le courage, la concentration,  
l'ouverture et le respect.



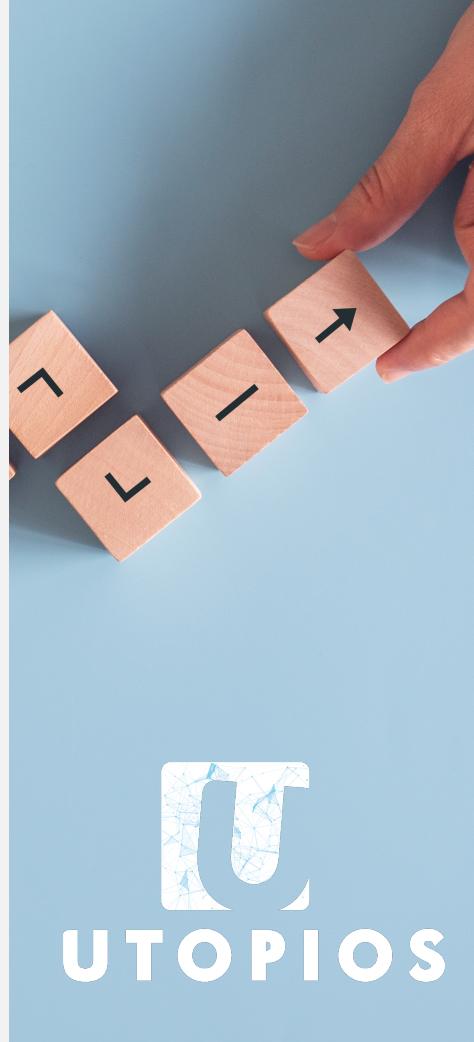
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two statements are correct about Daily Scrums?
  - a. It's 15 minutes only if the Sprint is one month long.
  - b. The Product Owner should attend the meeting.
  - c. It's always a 15-minute timeboxed event, no matter how many developers there are, or how long the Sprint is.
  - d. It's held at the same time and place every day.
  - e. It's facilitated by the Scrum Master.
- Quelles sont les deux affirmations correctes concernant les Daily Scrum ?
  - a. C'est 15 minutes seulement si le Sprint dure un mois.
  - b. Le Product Owner doit assister à la réunion.
  - c. Il s'agit toujours d'un événement chronométré de 15 minutes, quel que soit le nombre de développeurs ou la durée du Sprint.
  - d. Il a lieu tous les jours à la même heure et au même endroit.
  - e. Il est animé par le Scrum Master.



- Which two statements are correct about Daily Scrums?
  - a. It's 15 minutes only if the Sprint is one month long.
  - b. The Product Owner should attend the meeting.
  - c. It's always a 15-minute timeboxed event, no matter how many developers there are, or how long the Sprint is.
  - d. It's held at the same time and place every day.
  - e. It's facilitated by the Scrum Master.

- a. C'est toujours 15 minutes.
- b. Le Product Owner "peut" y assister (=regarder, pas parler), mais il n'est pas correct de dire qu'il "devrait" y assister.
- c. Pour réduire les complications liées à l'organisation des réunions.
- d. Pas nécessairement; il peut être facilité par le Scrum Master, comme demandé ou requis, mais pas par défaut.



# QUESTION SCRUM.ORG

- When is the Sprint over? (Choose two answers)
  - a. When the timeboxed duration is over
  - b. When the Sprint Backlog tasks are done
  - c. When the Product Owner announces the end of the Sprint
  - d. When all Sprint Backlog items are done
  - e. When the Product Owner cancels the Sprint

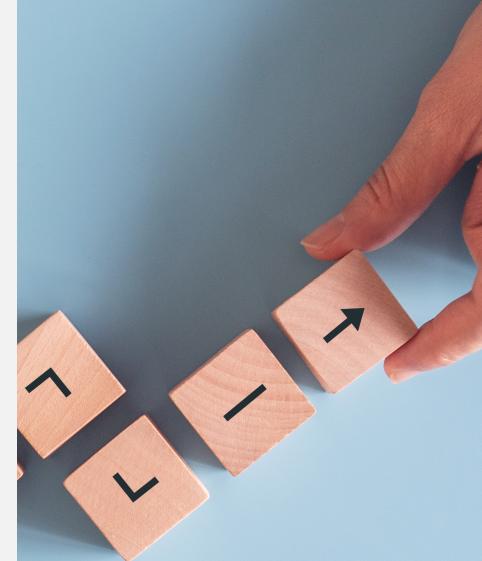
Quand est-ce que le Sprint est terminé ? (Choisissez deux réponses)

- a. Lorsque la durée chronométrée est terminée
- b. Lorsque les tâches du Sprint Backlog sont terminées
- c. Quand le Product Owner annonce la fin du Sprint
- d. Lorsque tous les éléments du Sprint Backlog sont terminés
- e. Lorsque le Product Owner annule le Sprint



- When is the Sprint over?
  - a. When the timeboxed duration is over
  - b. When the Sprint Backlog tasks are done
  - c. When the Product Owner announces the end of the Sprint
  - d. When all Sprint Backlog items are done
  - e. When the Product Owner cancels the Sprint

Vous devez savoir ce que signifie timeboxing, et que les Sprints sont timeboxés.  
Outre les fins normales des Sprints, le Product Owner a également le pouvoir d'annuler un Sprint.

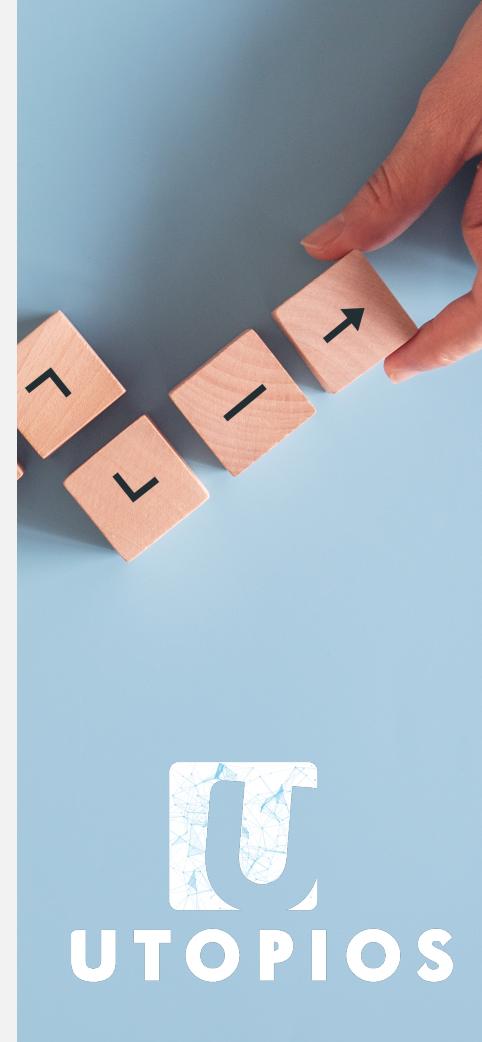


# QUESTION SCRUM.ORG

- What's the normal timeboxed duration of Sprint Retrospective when there are 6 developers in the team and Sprints are two weeks long?
  - a. Maximum 8 hours
  - b. 1.5 hours
  - c. 3 hours
  - d. 4 hours

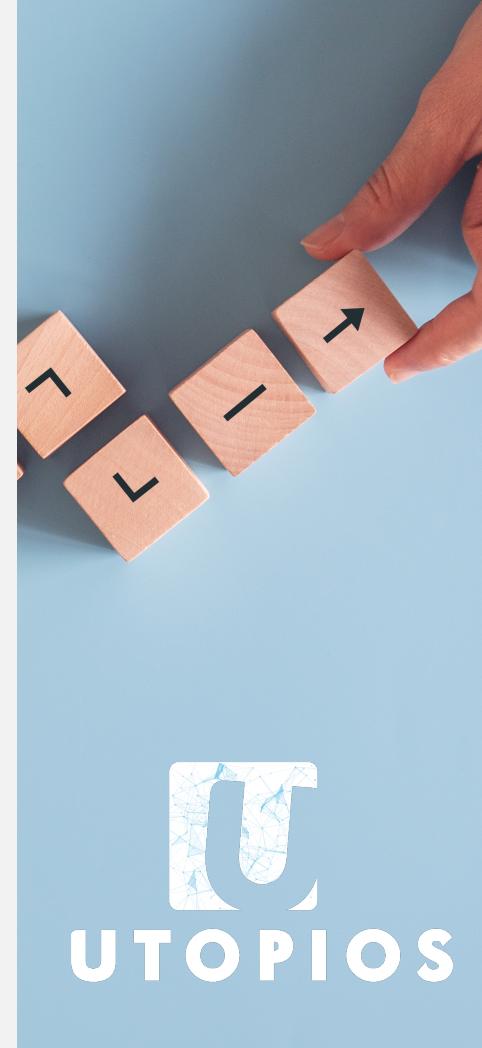
Quelle est la durée normale d'une rétrospective de sprint dans le temps lorsqu'il y a 6 développeurs dans l'équipe et que les sprints durent deux semaines ?

- a. Maximum 8 heures
- b. 1,5 heures
- c. 3 heures
- d. 4 heures



- What's the normal timeboxed duration of Sprint Retrospective when there are 6 developers in the team and Sprints are two weeks long?
  - a. Maximum 8 hours
  - b. 1.5 hours
  - c. 3 hours
  - d. 4 hours
- La durée limitée des événements est la suivante :  
**Sprint** - Maximum 1 mois  
**Daily Scrum** - 15 minutes  
**Sprint Planning** - 8 heures dans un Sprint d'un mois, et normalement plus court proportionnellement pour les Sprints plus courts  
**Sprint Review** - 4 heures dans un Sprint d'un mois, et normalement plus court proportionnellement pour les sprints plus courts  
**Rétrospective de sprint** - 3 heures dans un sprint d'un mois, et normalement plus court proportionnellement pour les sprints plus courts

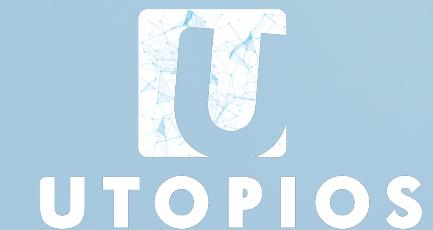
Note 1 : si vous avez un Sprint plus court, il n'est pas obligatoire de raccourcir les durées temporelles proportionnellement, mais c'est la chose normale à faire. Sinon, par exemple, dans un projet avec des Sprints d'une semaine (soit 5 jours ouvrés), vous passerez 2 jours, soit 40% du temps, en réunions au lieu de créer le produit. Note 2 : Oui, être plus court "proportionnellement" n'est pas mentionné dans le Scrum Guide, mais tout ce que vous verrez dans l'examen ne provient pas du Scrum Guide. Notez que la durée des événements ne dépend pas du nombre de développeurs.



## PARTIE 2 : LE SCRUM MASTER

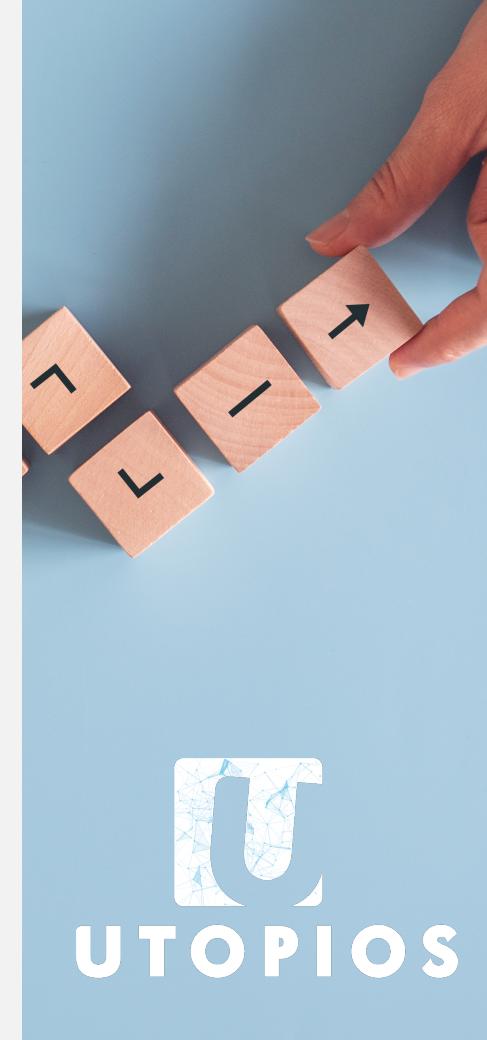
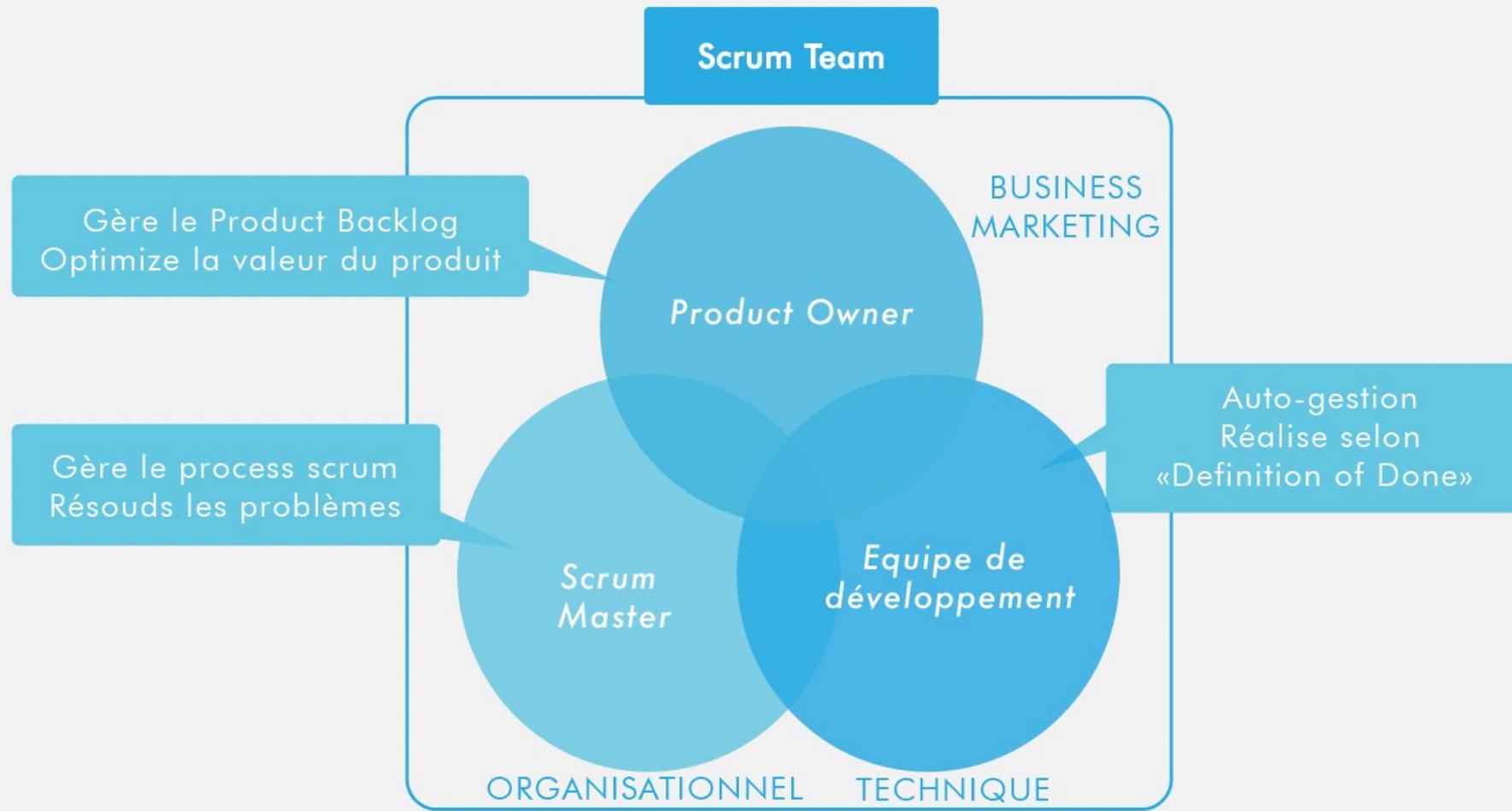


Scrum master



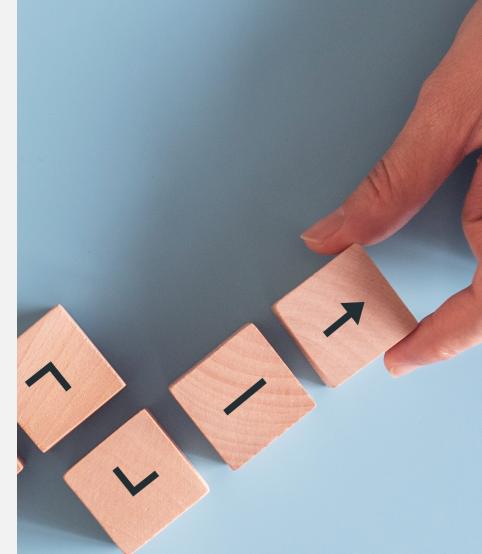
# LES RÔLES

Chef de proiet ? Maitrise d'ouvrage ? Maitrise d'Œuvre ? Assistance MOA ?



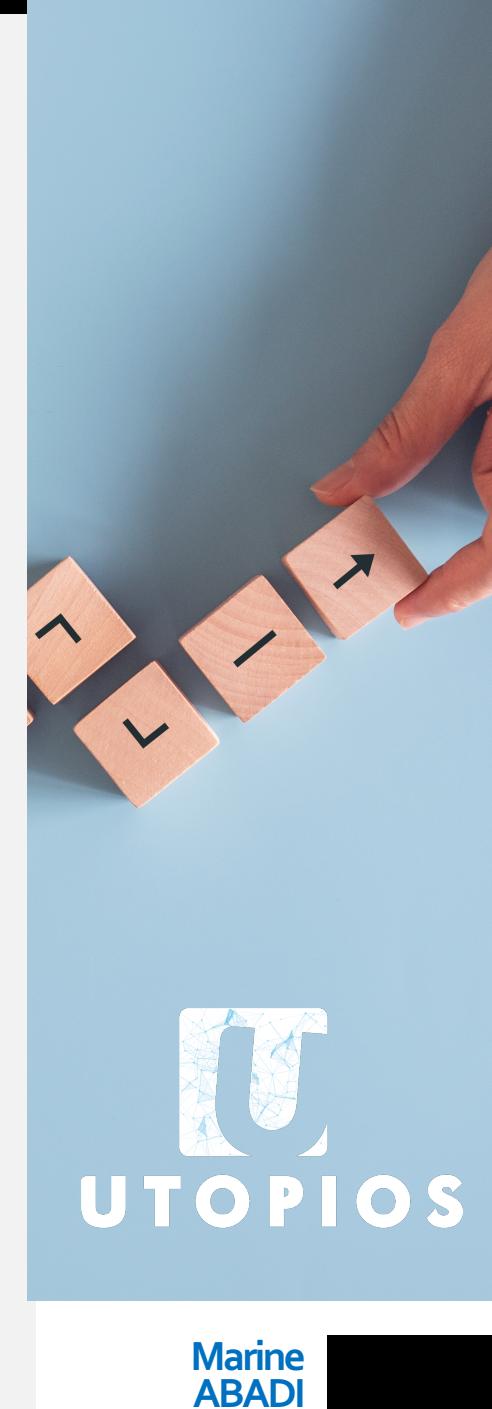
# L'APPROCHE “CLASSIQUE” DU CHEF DE PROJET

- Écriture du cahier des charges
- Définition des priorités
- Répartition des tâches
- Gestion de l'équipe
- Évaluation des risques
- S'assurer de la qualité des développements
- Définir le processus de travail, la méthodologie
- Fournir une solution technique
- Communiquer et reporter à la hiérarchie et au client de façon régulière
- Contrôler le budget, les délais et la portée du projet
- Superviser la maintenance et l'évolution du projet



# LA RÉPARTITION DES RESPONSABILITÉS DANS SCRUM

Equipe de développement	Product Owner	Scrum Master
	Ecriture du cahier des charges	
	Définition des priorités	
Répartition des tâches		Gestion de l'humain (conflit, blocages...)
Evaluation des risques	Evaluation des risques	Evaluation des risques
Qualité des développements		Processus de travail
Solution technique		
	Communication avec la hiérarchie (liée au produit)	
	Collaboration avec le client	
	Gestion du budget/ délais	
	Portée du projet / Evolution	



**UTOPIOS**

Marine  
ABADI

# LE SCRUM MASTER

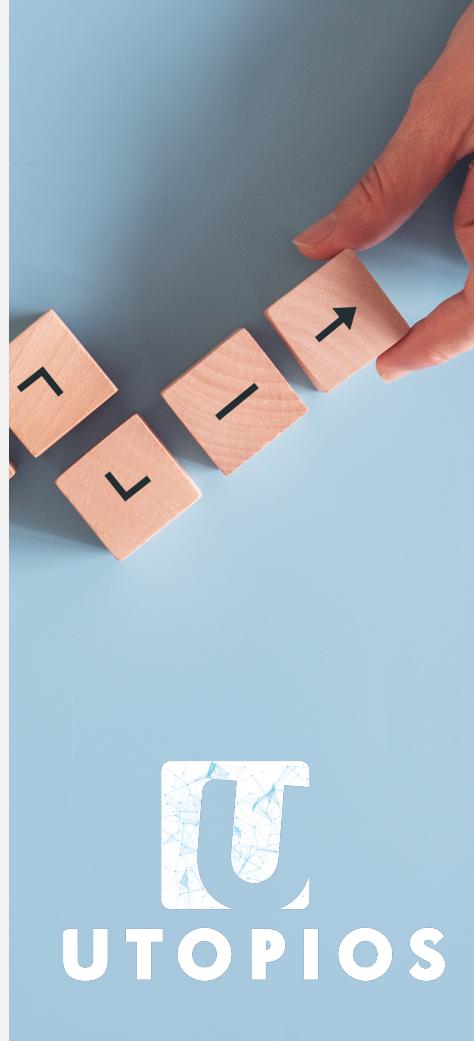
- Une sorte de chef de projet mais en scrum...
- Principales différences :
  - La notion hiérarchique
  - Le périmètre méthodologique
- Il va manager les process, mais pas les équipes !
- Il est responsable de l'efficacité de l'équipe Scrum
- 



# RÔLE : MÉTHODE ET ORGANISATION

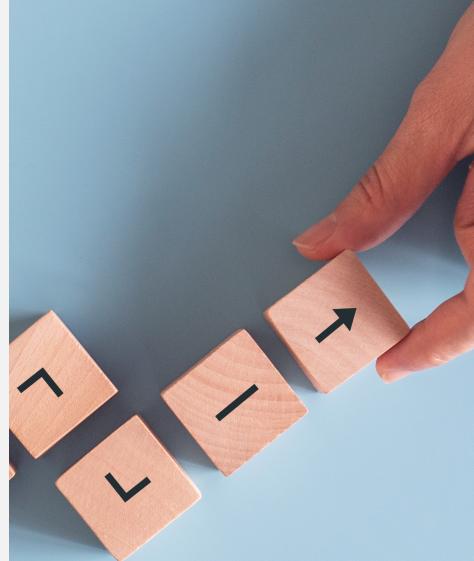
- Responsabilité méthodologique
- Organisateur
- Facilitateur

Les Scrum Masters remplissent leur rôle en aidant tout le monde à comprendre la théorie et la pratique Scrum, à la fois au sein de la Scrum Team et de l'organisation.



# SES COMPÉTENCES, SON RÔLE

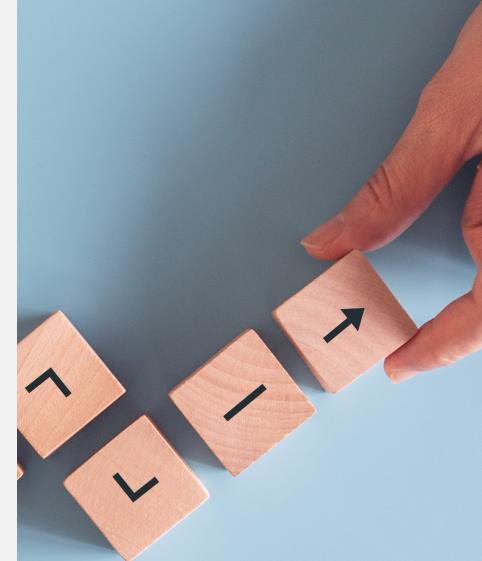
- Être Scrum Master requiert les compétences suivantes :
  - Une base de connaissances Scrum et Agile
  - Une capacité à transmettre et à évaluer les acquis
  - Une intelligence relationnelle : un mindset (l'ensemble établi d'attitudes détenues par quelqu'un)
- Il n'exploite pas les compétences, il motive les individus
- Il n'est pas au dessus, il est dans l'équipe
- Il ne dirige pas, il guide
- Il ne cherche pas qui a fait la faute, il accompagne jusqu'à la solution



# SES COMPÉTENCES, SON RÔLE

Le Scrum Master sert la Scrum Team de plusieurs façons, y compris :

- Coacher les membres de l'équipe en matière d'autogestion et de pluridisciplinarité ;
- Aider la Scrum Team à se focaliser sur la création d'Increments de grande valeur qui répondent à la Definition of Done ;
- Supprimer les obstacles liés à la progression de la Scrum Team
- S'assurer que tous les événements Scrum ont lieu et sont positifs, productifs et gardés dans la boîte de temps (timeboxes).



# SES COMPÉTENCES, SON RÔLE

- Le Scrum Master sert le Product Owner de plusieurs façons, y compris :
  - Aider à trouver des techniques pour une définition efficace de l'Objectif de Produit et une gestion efficace du Product Backlog ;
  - Aider la Scrum Team à comprendre le besoin de clarté et concision des éléments du Product Backlog ;
  - Aider à établir la planification de produit dans un contexte empirique dans un environnement complexe
  - Faciliter la collaboration des parties prenantes, en cas de demande ou nécessité.



# SES COMPÉTENCES, SON RÔLE

- Le Scrum Master sert l'organisation de plusieurs façons, y compris :
  - Diriger, former et encadrer l'organisation dans son adoption de Scrum ;
  - Planifier et conseiller les implémentations de Scrum au sein de l'organisation ;
  - Aider les employés et les parties prenantes à comprendre et adopter une approche empirique pour un travail complexe ; et,
  - Supprimer les barrières entre les parties prenantes et les Scrum Teams.

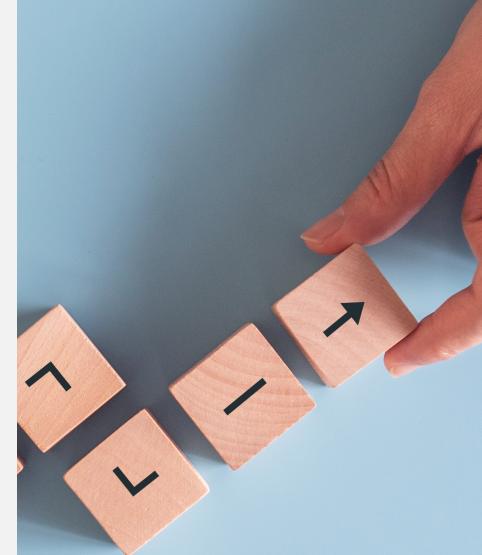


# QU'EST-CE QU'UN PROCESSUS ?

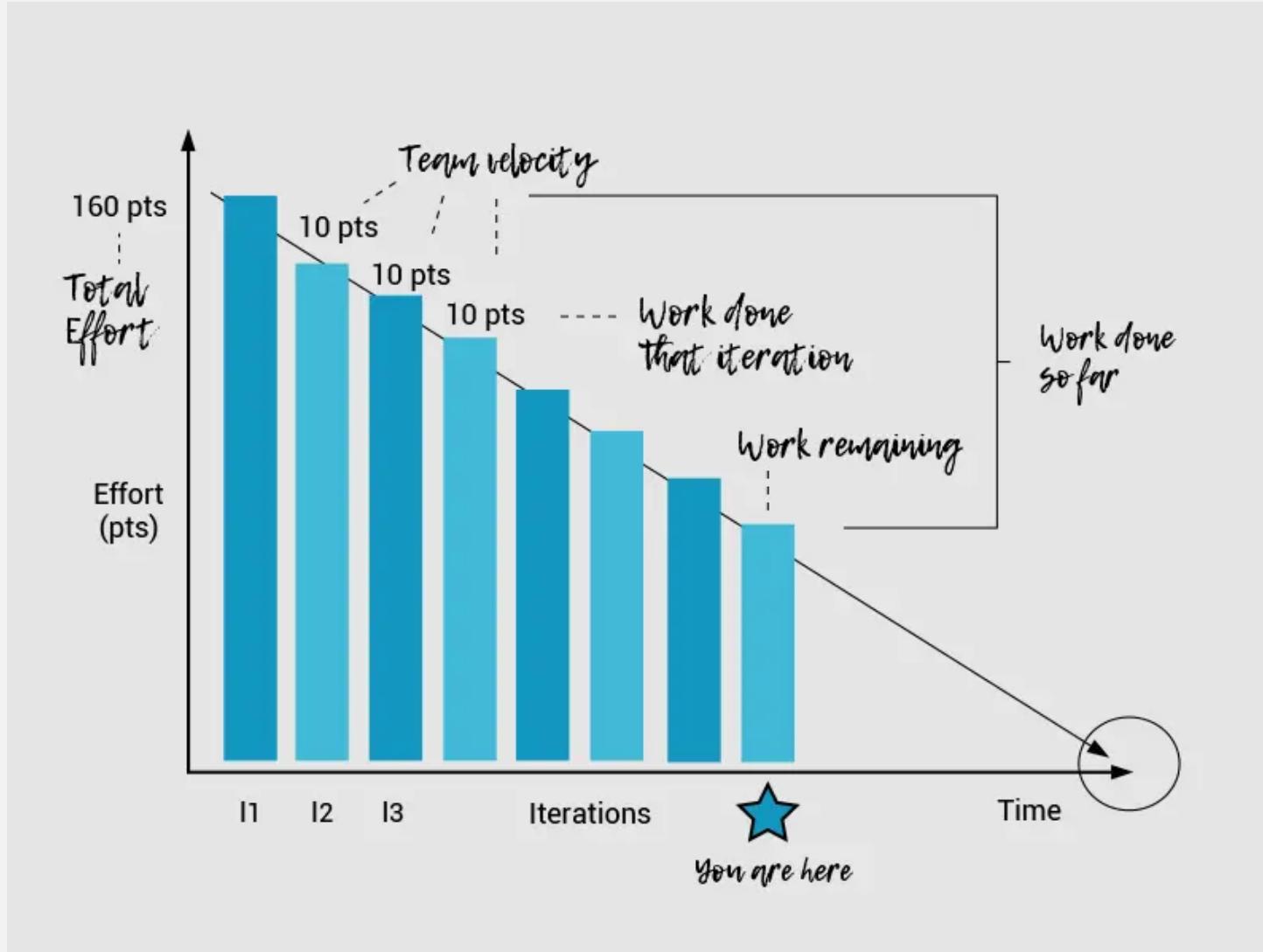
Un objectif (éviter l'usine à gaz) :

Grâce à :

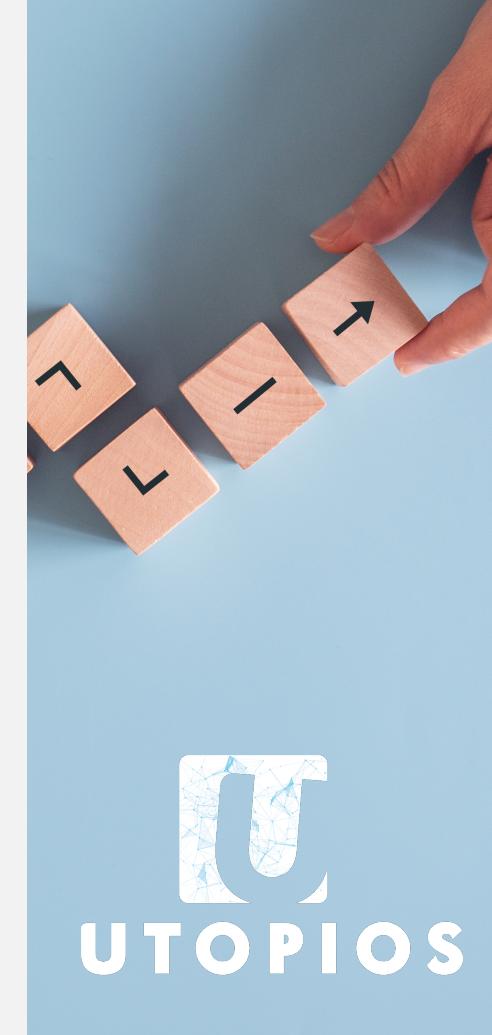
- Des mesures (KPI : Indicateur clé de performance)
- Des Rôles
- Un mode opératoire
- Feedback
- Plan d'amélioration



# LE MANAGEMENT VISUEL



<https://adaptmethodology.com>



# MATRICE DE COMPÉTENCES

Skill	Céline	Pierre	Antoine	Mohamed	total			
Front		-	1		1	1	3	
Back		1	0		0		-	1
SQL		1	1		1		0	3
Architecture		1	0		0		0	1
Intégration		1	1		0		1	3
Testing		1	-			1	0	2
total		5	4		4		2	



Ça m'intéresse

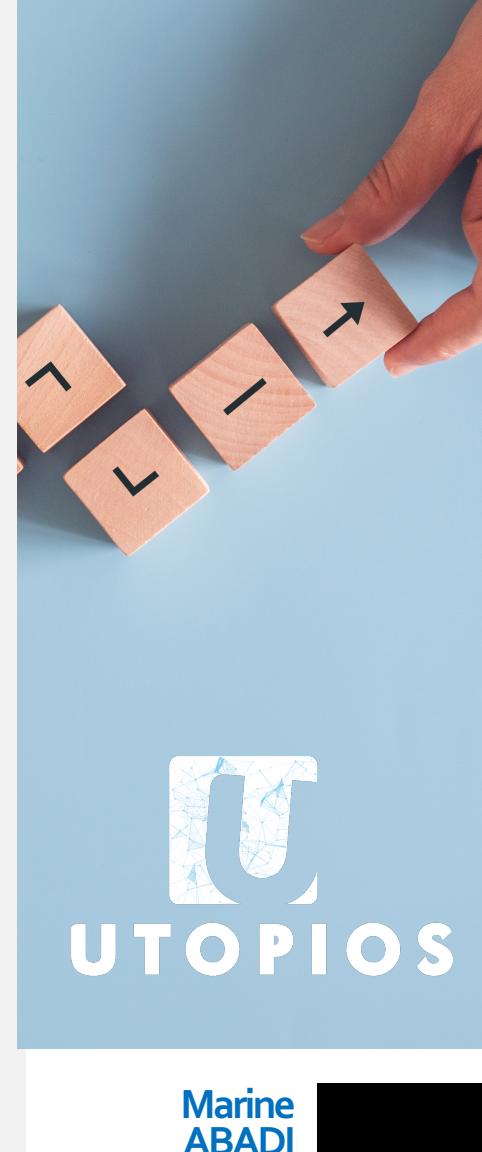


Ça ne m'intéresse pas

1 : Je sais faire

0 : Je saurais faire

- : Je ne sais pas faire

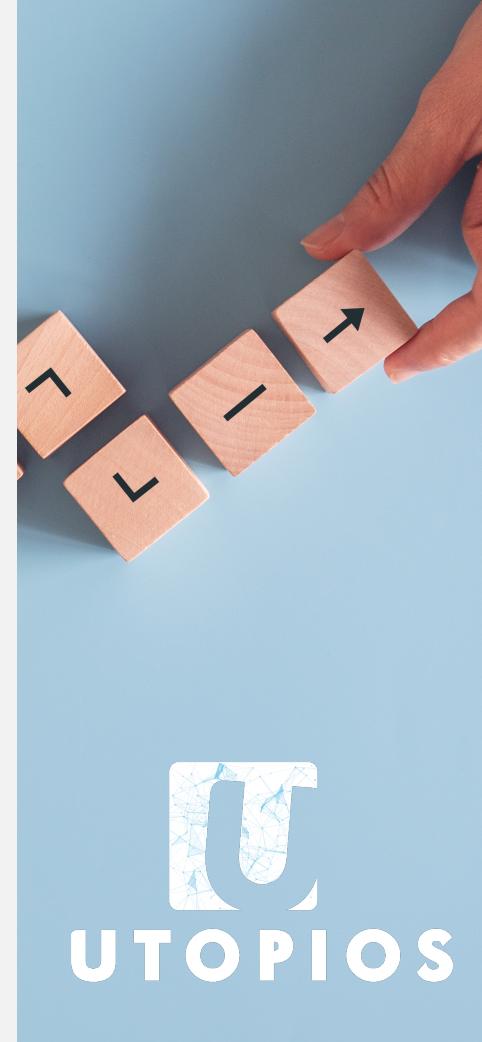


UTOPIOS

Marine  
ABADI

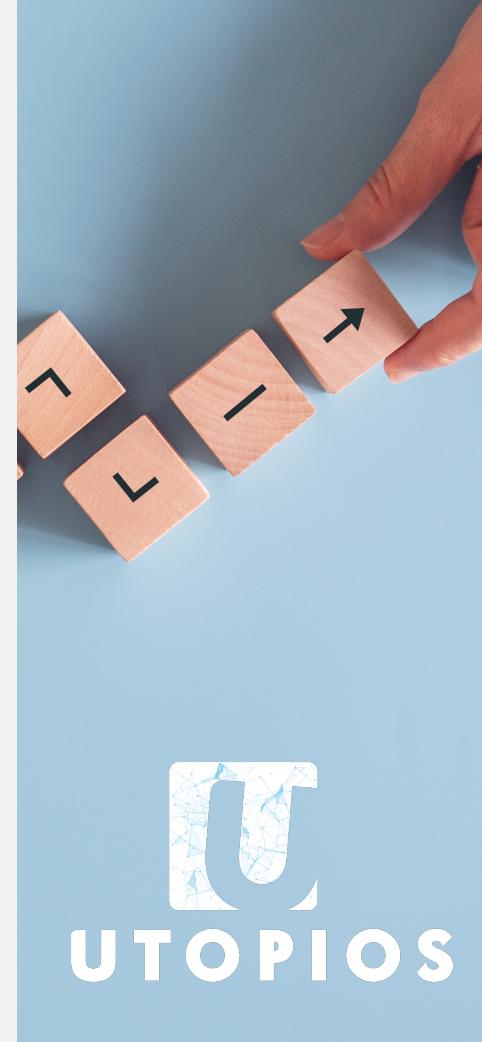
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following is the LEAST productive way for the Scrum Master to improve the Development Team's communications with the Product Owner?
  - a. Monitor their communication performance.
  - b. Suggest effective communication tools and techniques to the Product Owner.
  - c. Act as a go-between for them.
  - d. Teach them how to effectively communicate.
- Lequel des éléments suivants est le moyen le MOINS productif pour le Scrum Master d'améliorer les communications de l'équipe de développement avec le Product Owner ?
  - a. Surveillez leurs performances de communication.
  - b. Suggérer des outils et des techniques de communication efficaces au Product Owner.
  - c. Servir d'intermédiaire pour eux.
  - d. Apprenez-leur à communiquer efficacement.



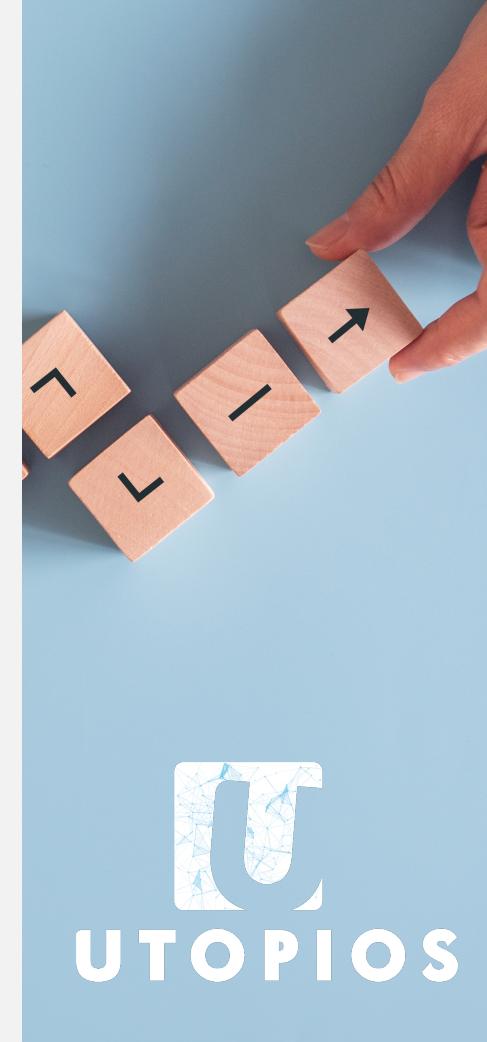
**Which of the following is the LEAST productive way for the Scrum Master to improve the Development Team's communications with the Product Owner?**

- a. Monitor their communication performance.
  - b. Suggest effective communication tools and techniques to the Product Owner.
  - c. **Act as a go-between for them.**
  - d. Teach them how to effectively communicate.
- a. Ceci dans le but de trouver des problèmes, suivi d'essayer de trouver des solutions. Faire office d'intermédiaire n'est pas une solution durable.

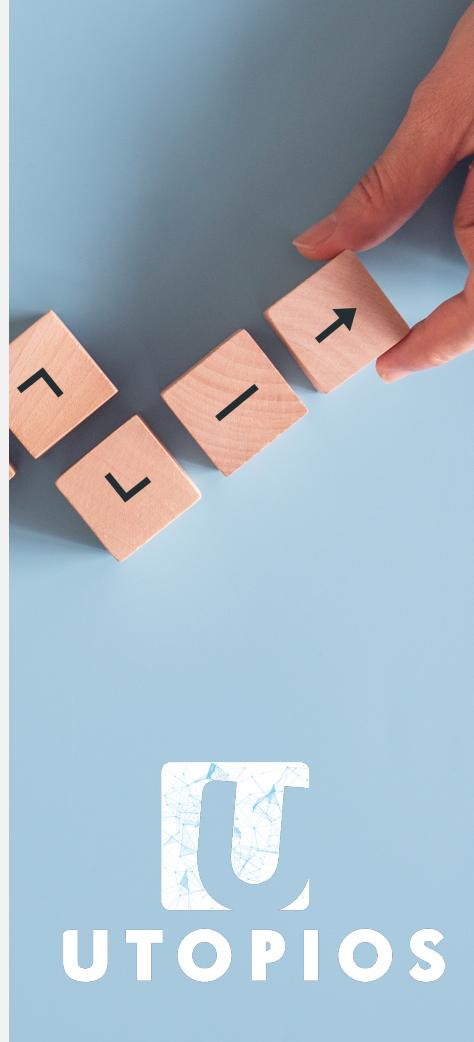


# QUESTION SCRUM.ORG

- When does a Scrum Master cancel a Sprint?
  - a. When not enough resources are available for the project
  - b. When there's an unsolved technical dependency
  - c. When the forecast shows that we can't finish many of the items in the Sprint Backlog
  - d. The Scrum Master doesn't have the authority to cancel the Sprint.
- Quand un Scrum Master annule-t-il un Sprint ?
  - a. Lorsqu'il n'y a pas assez de ressources disponibles pour le projet
  - b. Quand il y a une dépendance technique non résolue
  - c. Lorsque les prévisions montrent que nous ne pouvons pas terminer de nombreux éléments du Sprint Backlog
  - d. Le Scrum Master n'a pas le pouvoir d'annuler le Sprint.



- When does a Scrum Master cancel a Sprint?
  - a. When not enough resources are available for the project
  - b. When there's an unsolved technical dependency
  - c. When the forecast shows that we can't finish many of the items in the Sprint Backlog
  - d. The Scrum Master doesn't have the authority to cancel the Sprint.
- a. Nous utilisons des équipes stables dans Scrum, et même si elles ne semblent pas suffisantes, nous continuons simplement à développer et n'avons pas besoin d'annuler le Sprint.  
b. Essayez simplement de résoudre le problème, et si ce n'est pas possible, commencez à travailler sur d'autres éléments.  
c. C'est bon; il vous suffit de continuer et de livrer le plus possible.  
d. C'est fait par le Product Owner.



# QUESTION SCRUM.ORG

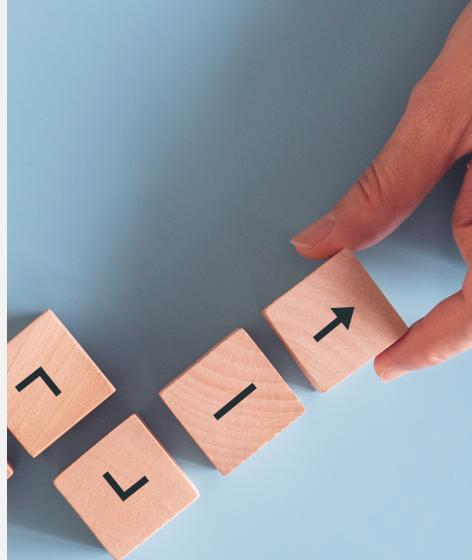
- What does a burn-down chart measure?
  - a. Cost of the project across time
  - b. The amount of business value delivered to the customer
  - c. Work that is done based on the Definition of Done
  - d. Work remaining across time

Que mesure un burn-down chart ?

- a. Coût du projet dans le temps
- b. Le montant de la valeur commerciale livrée au client
- c. Travail effectué sur la base de la définition de terminé
- d. Travail restant dans le temps



- What does a burn-down chart measure?
  - a. Cost of the project across time
  - b. The amount of business value delivered to the customer
  - c. Work that is done based on the Definition of Done
  - d. Work remaining across time (Travail restant dans le temps)

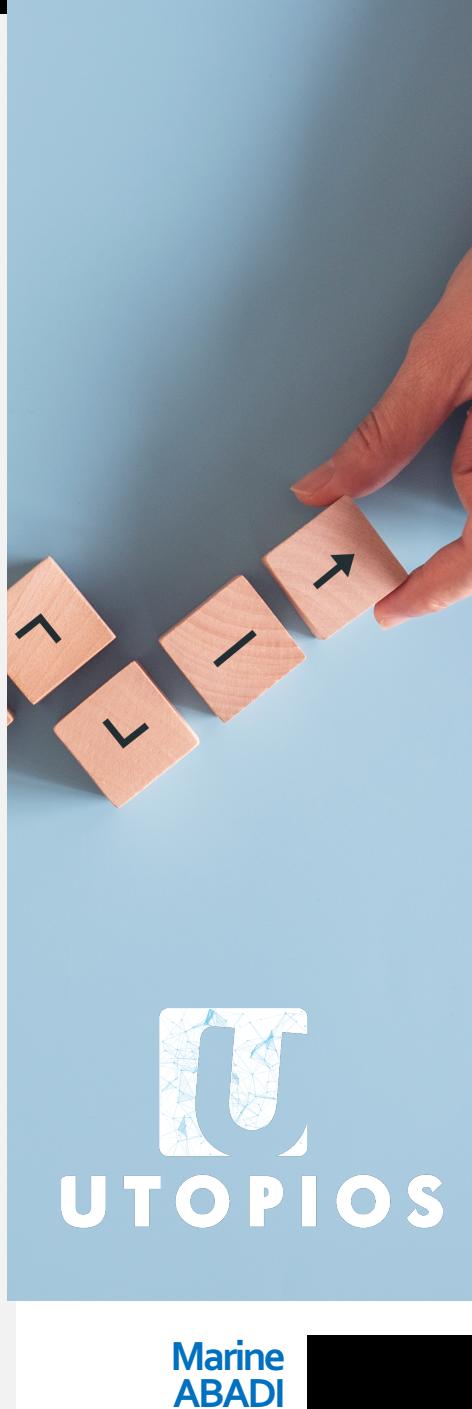


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following is NOT mandatory in Scrum?
  - a. Sprint Planning
  - b. Burn-down charts
  - c. Product Owner
  - d. Definition of Done
- Lequel des éléments suivants n'est PAS obligatoire dans Scrum ?
  - a. Planification des sprints
  - b. Burn-down charts
  - c. Product Owner
  - d. Définition de terminé (Definition of Done)



- Which of the following is NOT mandatory in Scrum?
    - a. Sprint Planning
    - b. Burn-down charts
    - c. Product Owner
    - d. Definition of Done
- b. Vous pouvez utiliser n'importe quelle forme de mesure, de suivi et de visualisation des progrès. Seuls les rôles, événements et artefacts (+ Definition of Done et mesure de progression) sont obligatoires.

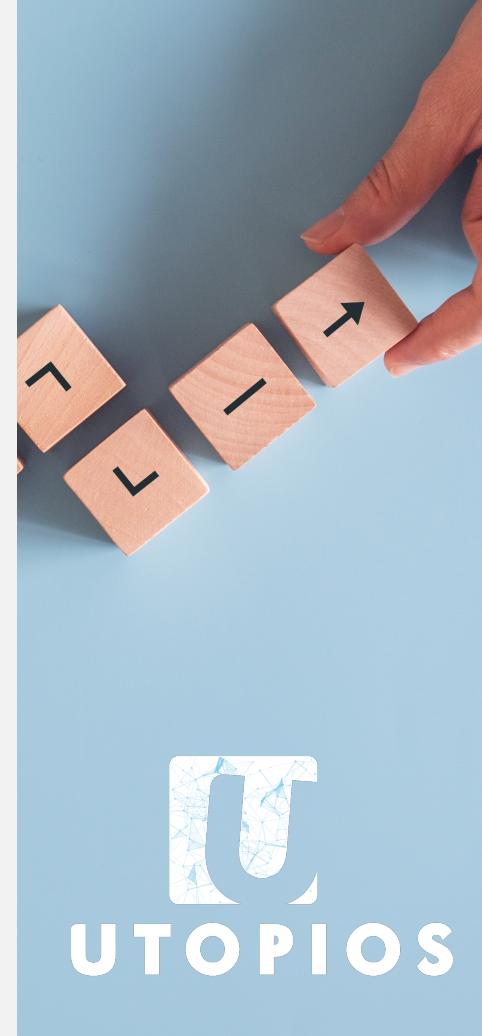


# QUESTION SCRUM.ORG

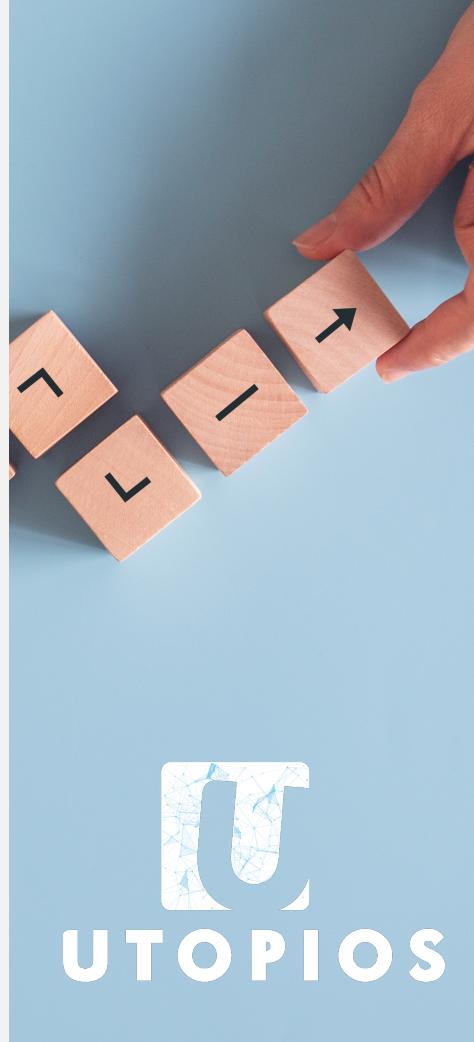
- Which two of the following can be reasons for the Scrum Master to attend the Daily Scrum?
  - a. The developers have asked the Scrum Master to facilitate their Daily Scrum.
  - b. To track changes to the Sprint Backlog.
  - c. To get a report on progress of the Sprint.
  - d. To participate as a Scrum Team member
  - e. It's not necessary for them to be in the meeting.

Parmi les raisons suivantes, lesquelles sont des raisons pour que le Scrum Master assiste au Daily Scrum ?

- a. Les développeurs ont demandé au Scrum Master de faciliter leur Daily Scrum.
- b. Pour suivre les modifications apportées au Sprint Backlog.
- c. Pour obtenir un rapport sur l'avancement du Sprint.
- d. Pour participer en tant que membre de l'équipe Scrum
- e. Il n'est pas nécessaire qu'il soit présent à la réunion.



- Which two of the following can be reasons for the Scrum Master to attend the Daily Scrum?
  - a. The developers have asked the Scrum Master to facilitate their Daily Scrum.
  - b. To track changes to the Sprint Backlog.
  - c. To get a report on progress of the Sprint.
  - d. To participate as a Scrum Team member
  - e. It's not necessary for them to be in the meeting.
- a. Le Scrum Master anime les réunions selon les demandes ou les besoins.  
b. Si nécessaire, cela sera fait par les développeurs  
c. Le Scrum Master se concentre sur le contexte, pas sur le contenu.  
d. Daily Scrum n'est pas pour l'équipe Scrum (les trois rôles), mais uniquement pour l'équipe de développement.  
e. En général, Daily Scrum est pour l'équipe de développement, ce qui signifie que seuls les développeurs "participent" (parlent). D'autres peuvent "assister" (regarder), mais ils ne "participeront" pas (parler).



# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three of the following actions may a Scrum Master take in starting up a project?
  - a. Ask the Product Owner to explain the project, its business need, history, goals, and context.
  - b. Ask the team to work together and prepare a complete Product Backlog.
  - c. Ask the development managers to introduce their departments and capabilities.
  - d. Ask the Development Team members to introduce themselves to each other and tell about their skills and background.
  - e. Ensure that team members have clear roles and responsibilities.
  - f. Ask the Development Team to discuss and identify the way they are going to develop the product.

Parmi les actions suivantes, quelles sont celles qu'un Scrum Master peut entreprendre lors du démarrage d'un projet ?

- a. Demandez au Product Owner d'expliquer le projet, son besoin métier, son historique, ses objectifs et son contexte.
- b. Demandez à l'équipe de travailler ensemble et de préparer un Product Backlog complet.
- c. Demandez aux responsables du développement de présenter leurs départements et leurs compétences.
- d. Demandez aux membres de l'équipe de développement de se présenter les uns aux autres et de parler de leurs compétences et de leur parcours.
- e. Assurez-vous que les membres de l'équipe ont des rôles et des responsabilités clairs.
- f. Demandez à l'équipe de développement de discuter et d'identifier la manière dont ils vont développer le produit.

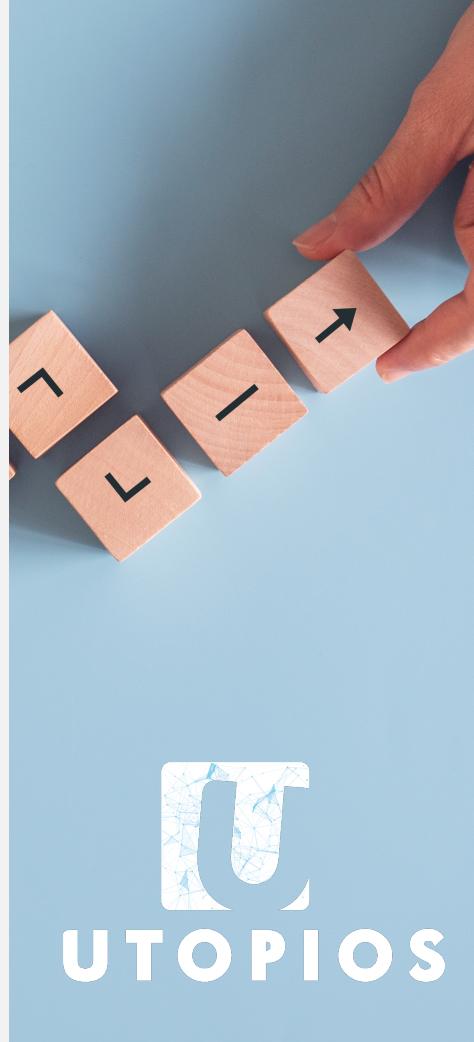


**UTOPIOS**

Marine  
ABADI

- Which two of the following actions may a Scrum Master take in starting up a project?
  - a. Ask the Product Owner to explain the project, its business need, history, goals, and context.
  - b. Ask the team to work together and prepare a complete Product Backlog.
  - c. Ask the development managers to introduce their departments and capabilities.
  - d. Ask the Development Team members to introduce themselves to each other and tell about their skills and background.
  - e. Ensure that team members have clear roles and responsibilities.
  - f. Ask the Development Team to discuss and identify the way they are going to develop the product.

- b. Le backlog produit n'est jamais complet.
- c. Il doit s'agir du projet et des personnes en interne, pas des départements externes. N'oubliez pas que l'équipe est interfonctionnelle et fait tout le nécessaire pour le projet, sans aide extérieure.
- e. Ils partagent la responsabilité et n'ont pas de rôles et de responsabilités différentes.

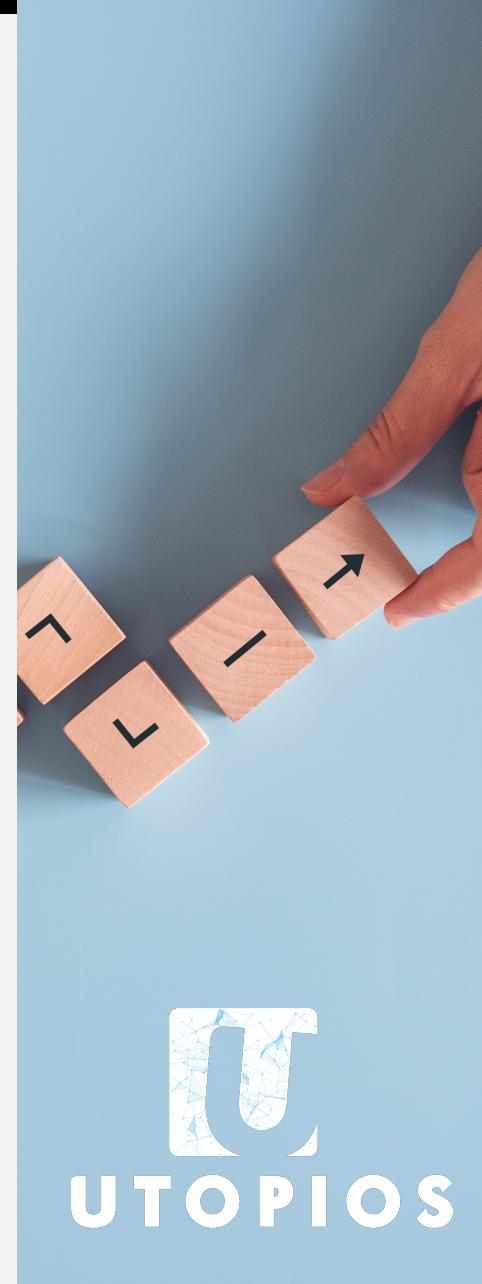


# QUESTION SCRUM.ORG

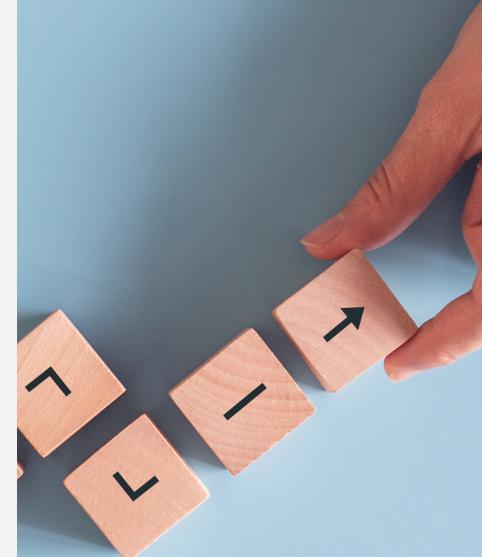
- The Product Owner is not collaborating with the developers during the Sprint. Which two of the following actions would you choose as the Scrum Master?
  - a. Cancel the Sprint and start training the Product Owner.
  - b. Bring up the issue in the next Sprint Retrospective.
  - c. Coach the Product Owner to understand why collaboration is important in Scrum and how it can affect the value of the product.
  - d. Nominate someone else as the proxy Product Owner.
  - e. Talk to the functional manager of the Product Owner.

Le Product Owner ne collabore pas avec les développeurs pendant le Sprint. Parmi les actions suivantes, lesquelles choisiriez-vous en tant que Scrum Master ?

- a. Annulez le Sprint et commencez à former le Product Owner.
- b. Abordez le problème dans la prochaine rétrospective Sprint.
- c. Coachez le Product Owner pour comprendre pourquoi la collaboration est importante dans Scrum et comment elle peut affecter la valeur du produit.
- d. Nommez quelqu'un d'autre en tant que Product Owner mandataire.
- e. Parlez au responsable fonctionnel du Product Owner.



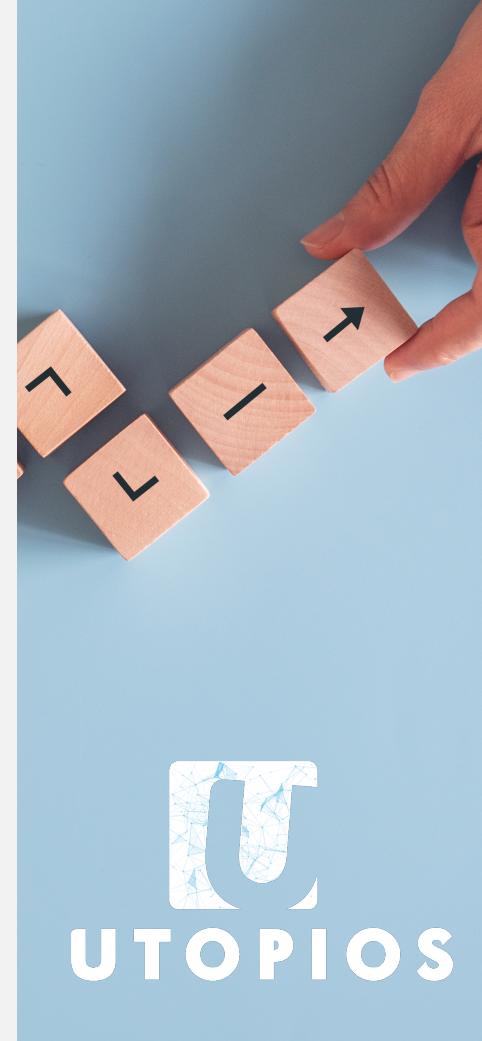
- The Product Owner is not collaborating with the developers during the Sprint. Which two of the following actions would you choose as the Scrum Master?
  - a. Cancel the Sprint and start training the Product Owner.
  - b. Bring up the issue in the next Sprint Retrospective.
  - c. Coach the Product Owner to understand why collaboration is important in Scrum and how it can affect the value of the product.
  - d. Nominate someone else as the proxy Product Owner.
  - e. Talk to the functional manager of the Product Owner.
- a. Ce n'est pas une raison valable pour annuler le Sprint, et aussi, seul le Product Owner peut annuler les Sprints.
- d. Il n'y a pas de Product Owner proxy dans Scrum.
- e. Il est préférable de résoudre les problèmes en interne.



## PARTIE 3 : LE PRODUCT OWNER



Product Owner



UTOPIOS

Marine  
ABADI

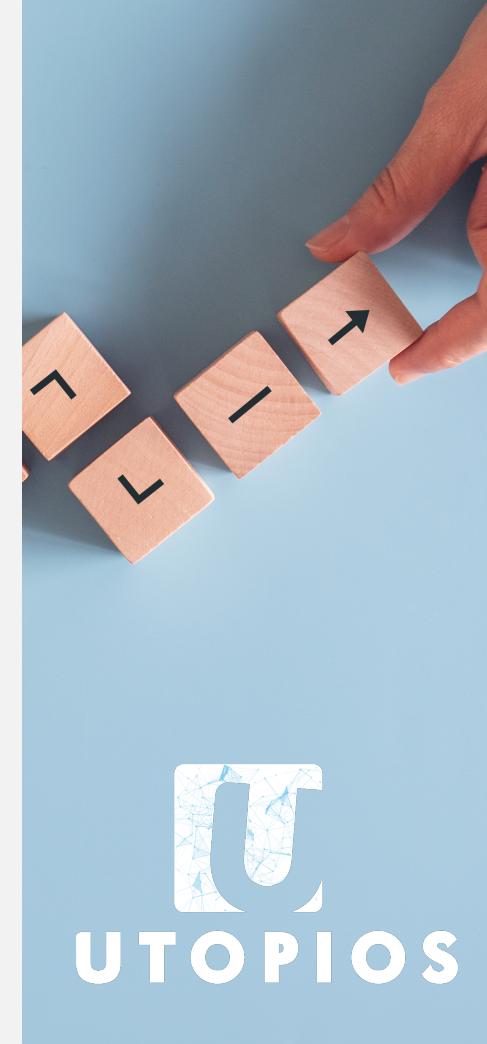
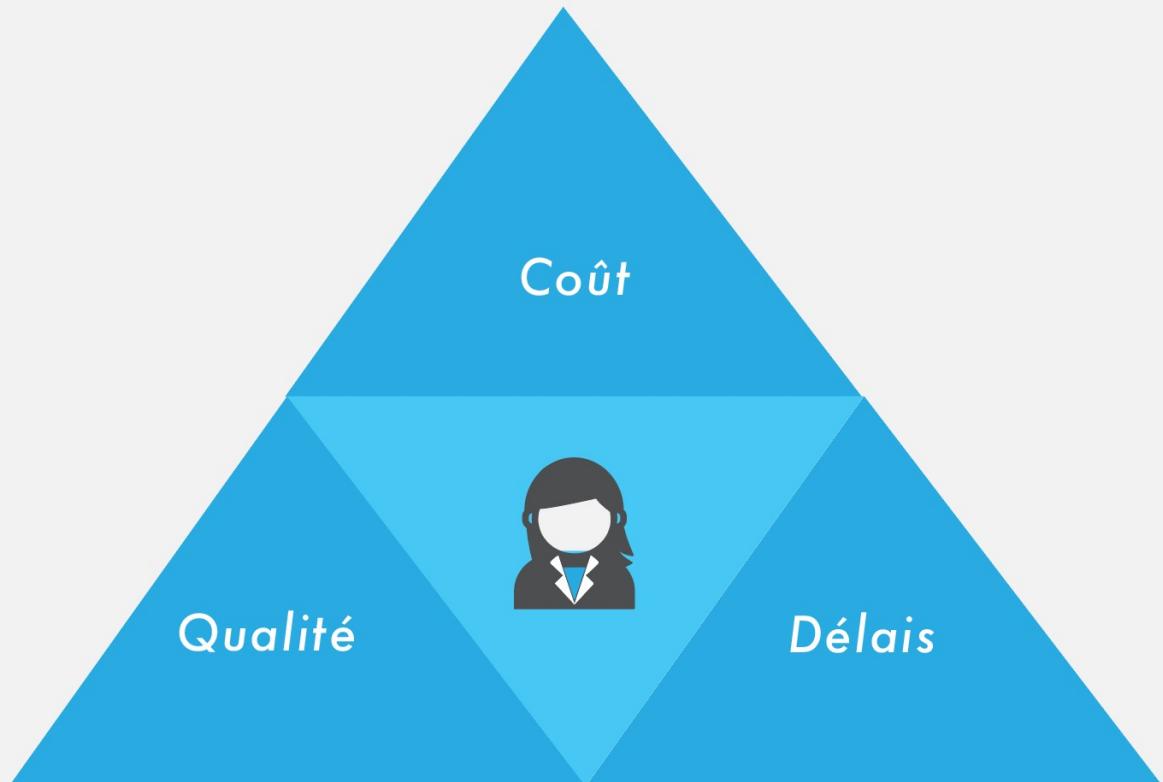
# LE PRODUCT OWNER

- Là c'est sûr, c'est un chef de projet, non?
- Rôle plus spécifique : Le produit à réaliser.
- Un manager oui ! Mais il manage le Backlog, pas une équipe.



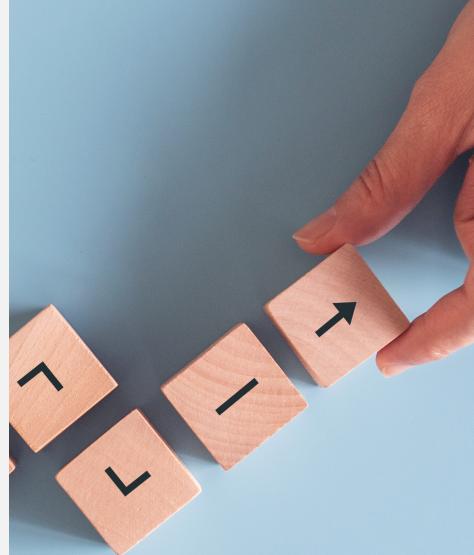
# VISION ET RESPONSABILITÉ « PRODUIT »

- Là où le Scrum Master porte la « vision méthodologie » sur le projet, le Product Owner porte, quant à lui, la « vision produit »
- Il est garant de l'équilibre entre la qualité, les coûts et les délais.



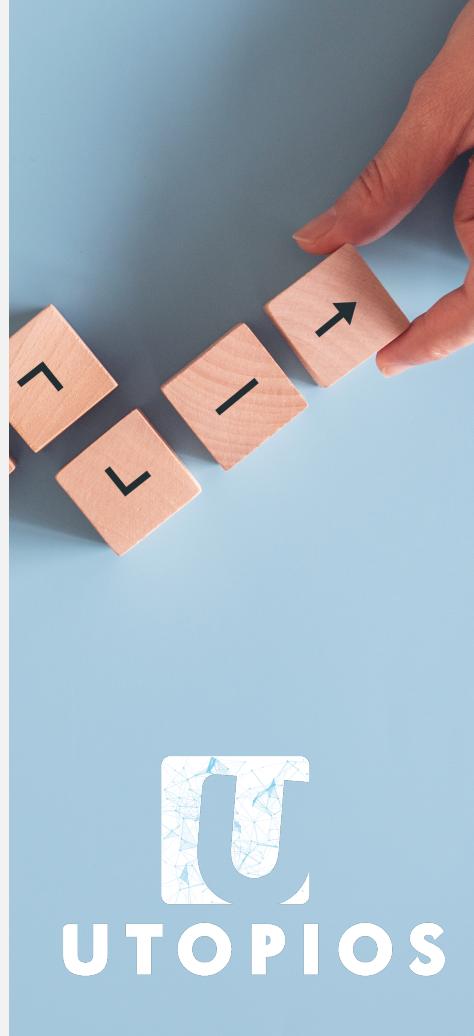
# 4 RÔLES PRINCIPAUX :

- Responsable du Produit
- Validateur
- Traducteur de besoin
- Maximiser la valeur du produit



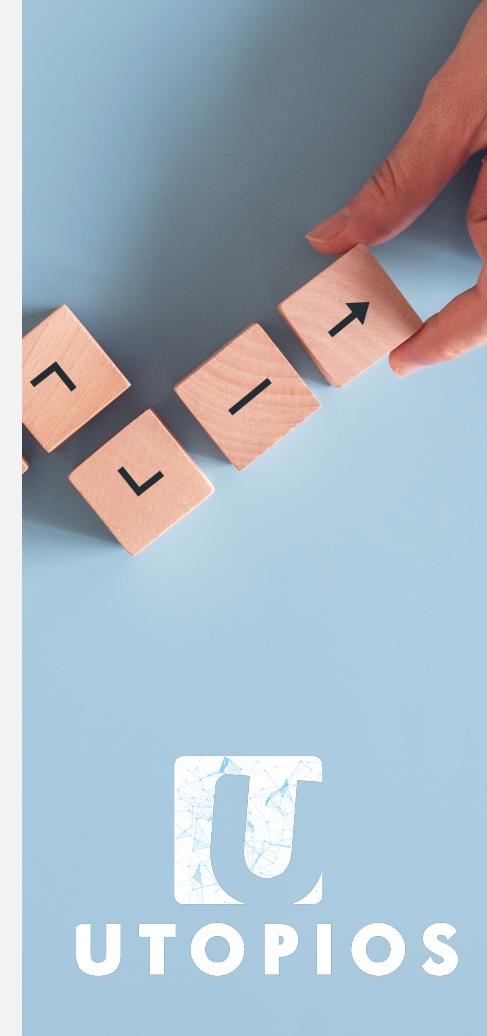
# COMPÉTENCES DU PRODUCT OWNER

- Rigueur
- Capacité d'immersion
- Ecoute et ouverture
- Esprit de synthèse



# AU SEIN DE L'ÉQUIPE, UN GARANT

- Il est toujours représenté par une personne au sein de l'équipe. Il ne peut exister qu'un seul PO.
- Ce rôle peut, même si le Scrum Guide ne le conseille pas, être incarné par un membre de l'équipe de développement ou par le Scrum Master lui-même.
- L'objectif est d'avoir un seul et unique point d'entrée « humain » entre le produit et l'ensemble de l'équipe.



**UTOPIOS**

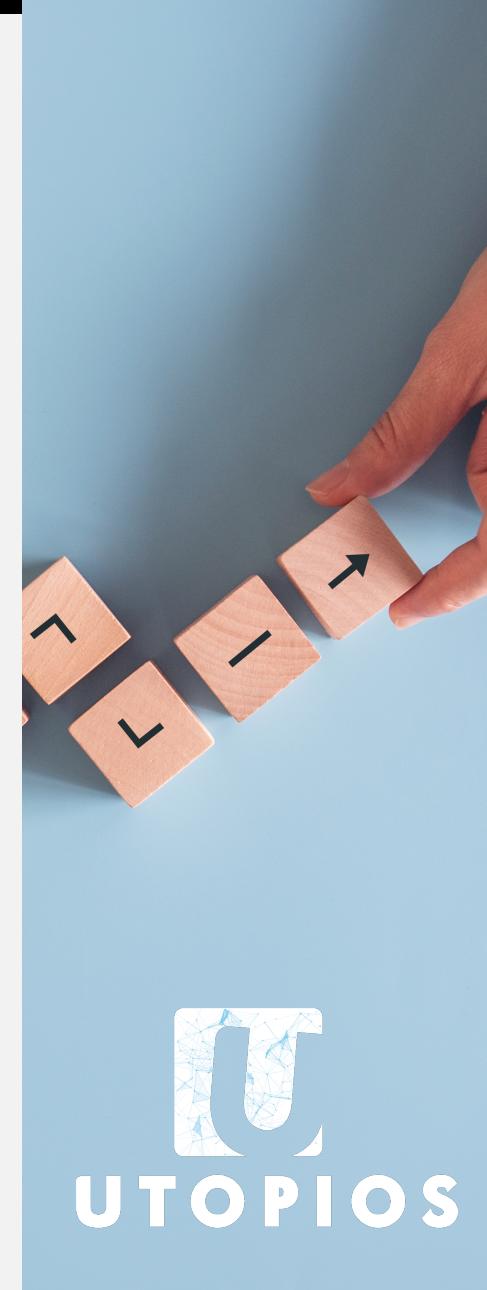
# LE PRODUCT BACKLOG

- L'artefact primordial dans l'application de Scrum
- Liste composée de tâches à réaliser afin de livrer un ensemble de fonctionnalités : Les Items.



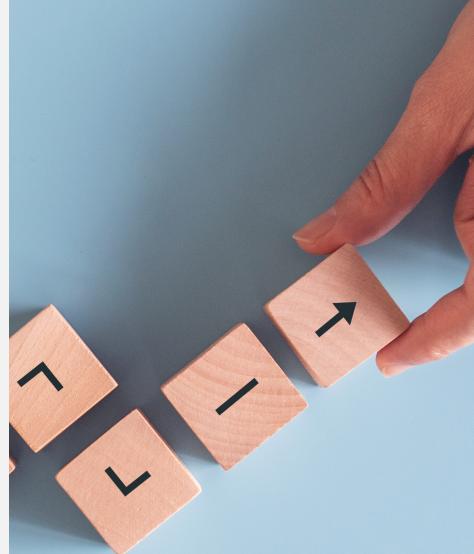
Chaque artefact contient un engagement

- Pour le Product Backlog, il s'agit de l'Objectif de Produit (version 2020)
- Pour le Sprint Backlog, c'est l'Objectif de Sprint.
- Pour l'Increment, c'est la Definition of Done (définition de Fini).



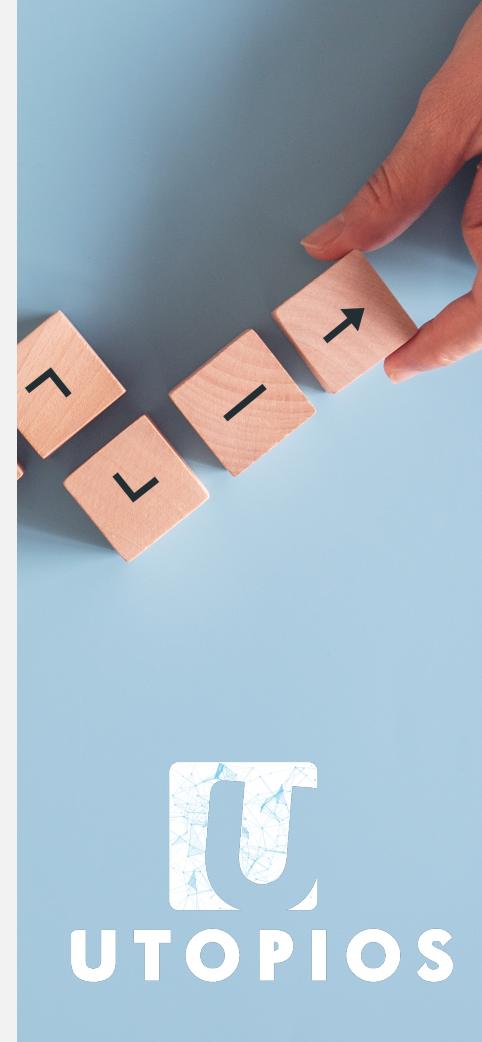
# CARACTÉRISTIQUES DU BACKLOG

- Une liste de ce qu'il y a à faire
- Il est Unique
- Il doit être considéré comme la référence
- Il est partagé
- Il parle une langue commune
- Chaque item est important mais avec des priorités
- Il vit avec le projet, il est mis à jour régulièrement



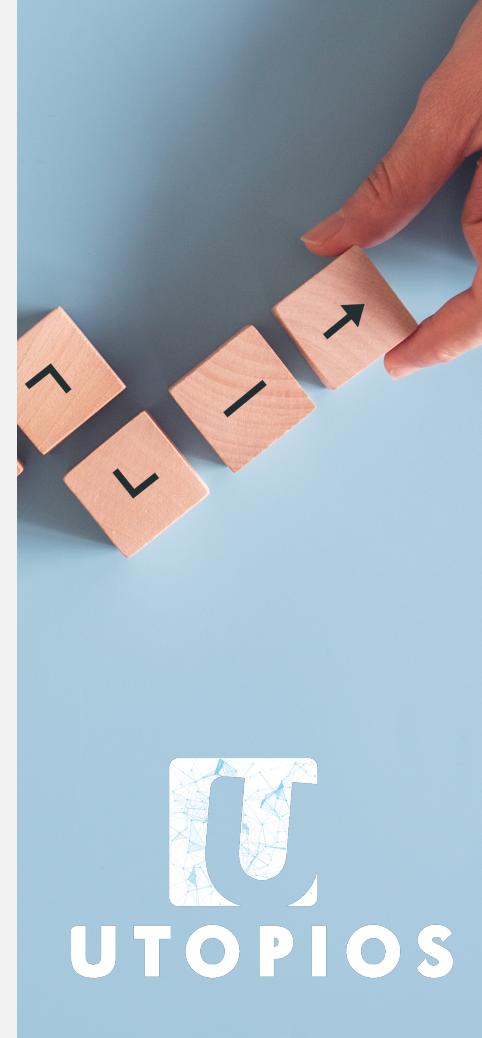
# LA USER STORY

- Aussi appelé item, c'est l'élément unitaire de backlog.
- En tant que **<rôle>**, je veux **<besoin/action>** afin de **<résultat>**
- Il est défini par
  - Une description
  - Des critères d'acceptation
  - Une estimation
  - Un ordonnancement



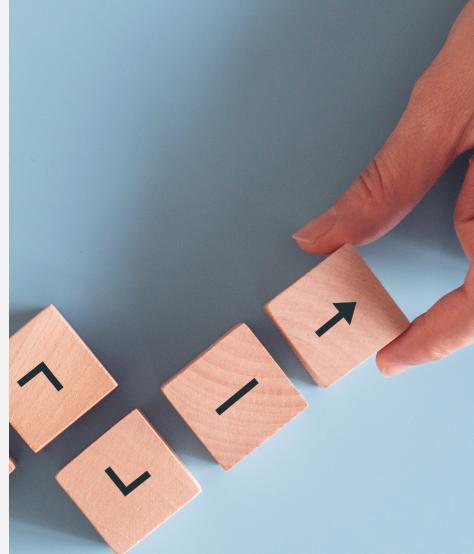
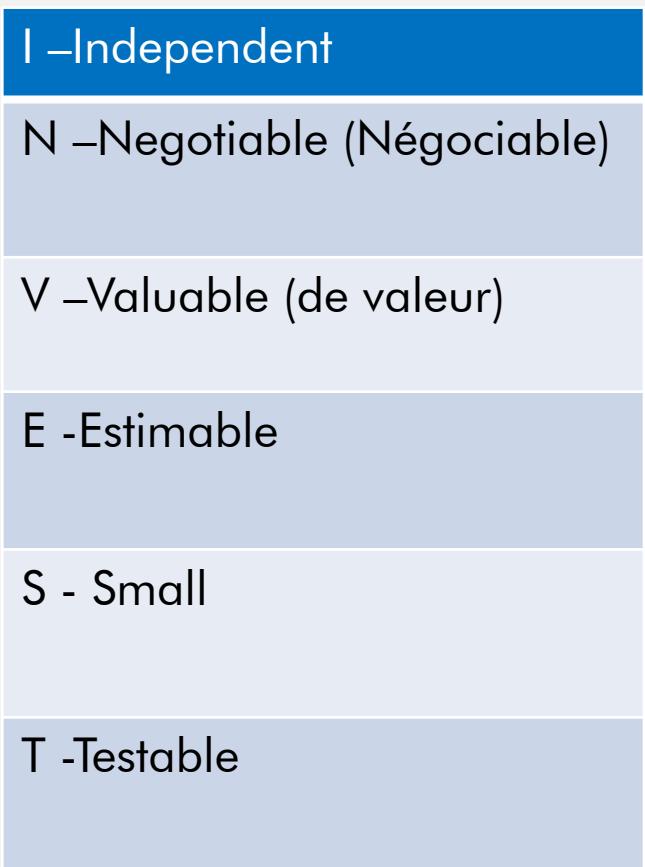
# LES EXIGENCES NON-FONCTIONNELLES

- Intégrées à la vision du Produit
- Listées dans le Backlog
- Formalisées dans la story «fonctionnelle», comme critère d'acceptation
- Listées dans la Définition du Fini



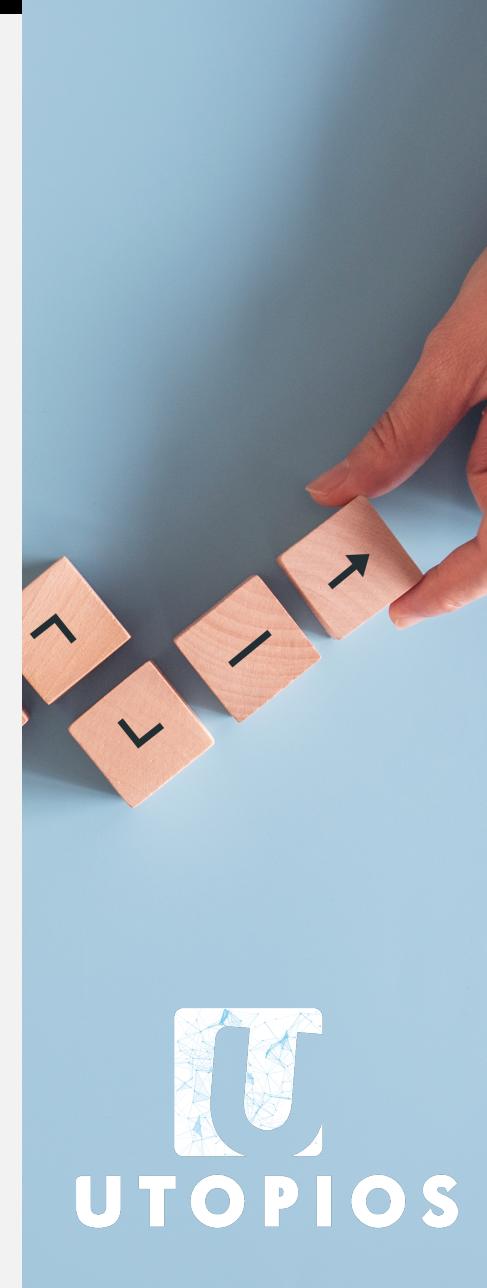
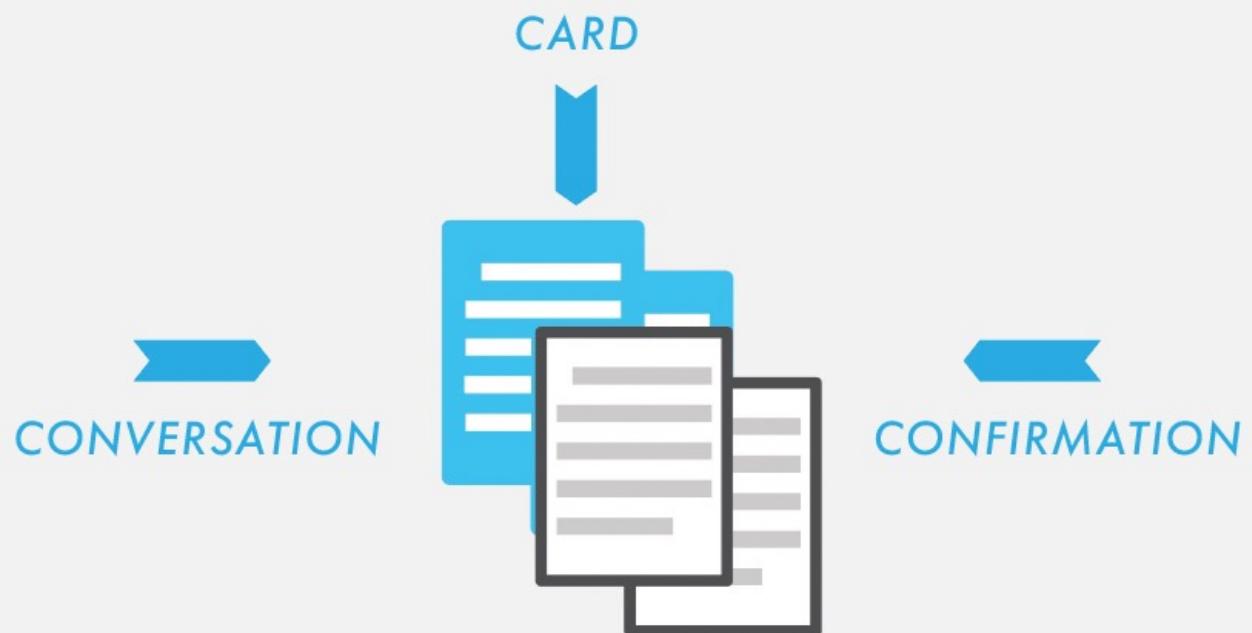
# CONSEIL POUR FORMALISER LE BESOIN

Le Critère INVEST



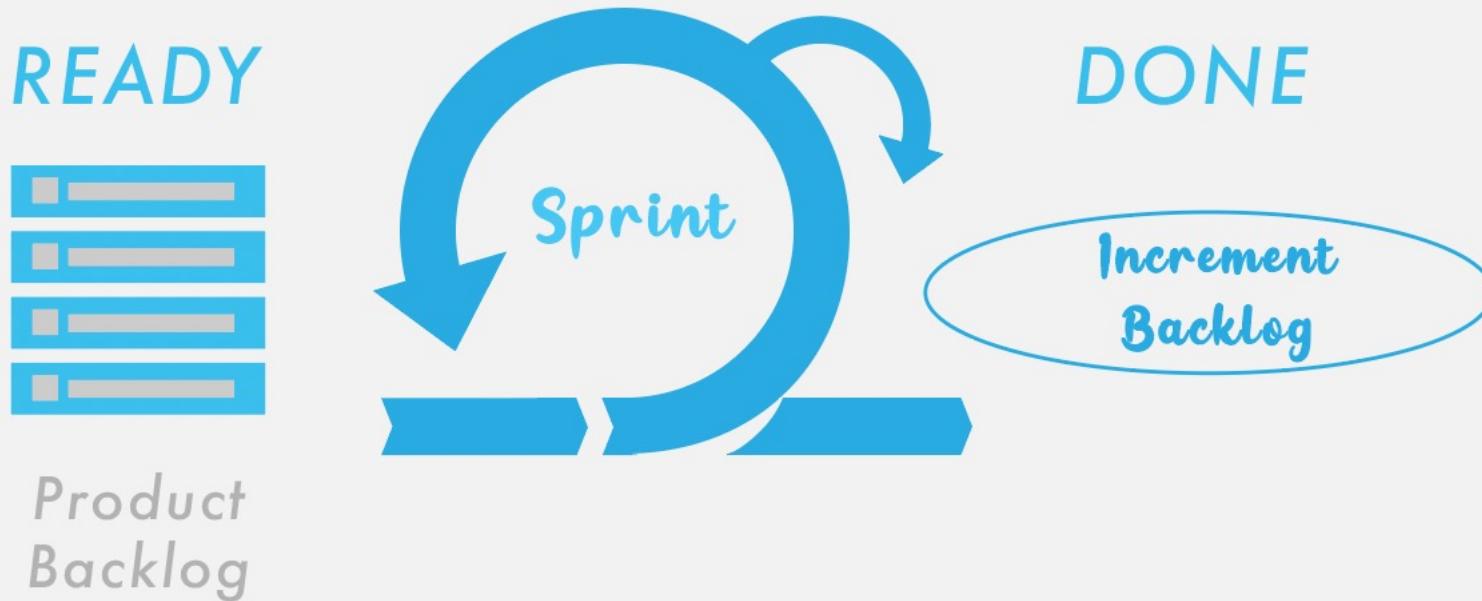
# CONSEIL POUR FORMALISER LE BESOIN

La règle des 3C

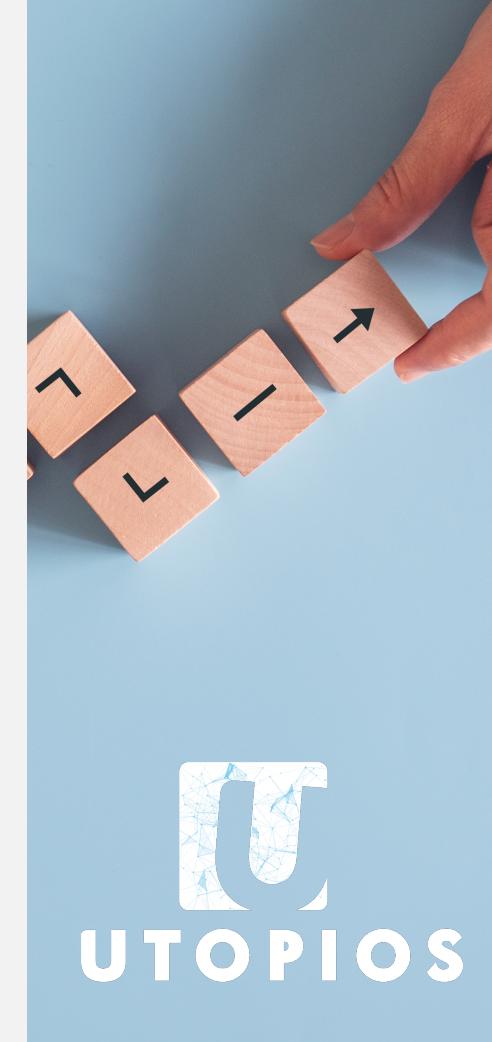


# DEFINITION OF READY (DOR)

- Interdite par Scrum.org



- Liste de contrôle pour soutenir la préparation d'un élément avant qu'il ne soit accepté par une équipe de développement pour un sprint.



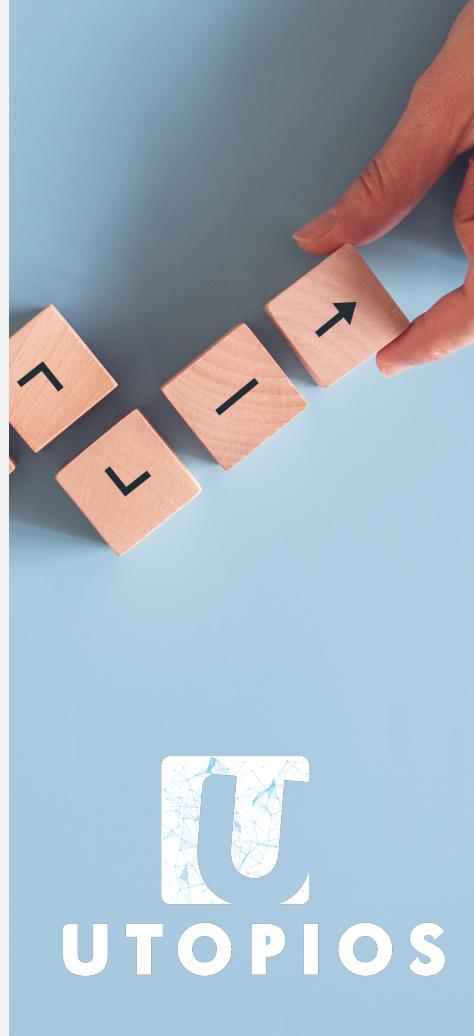
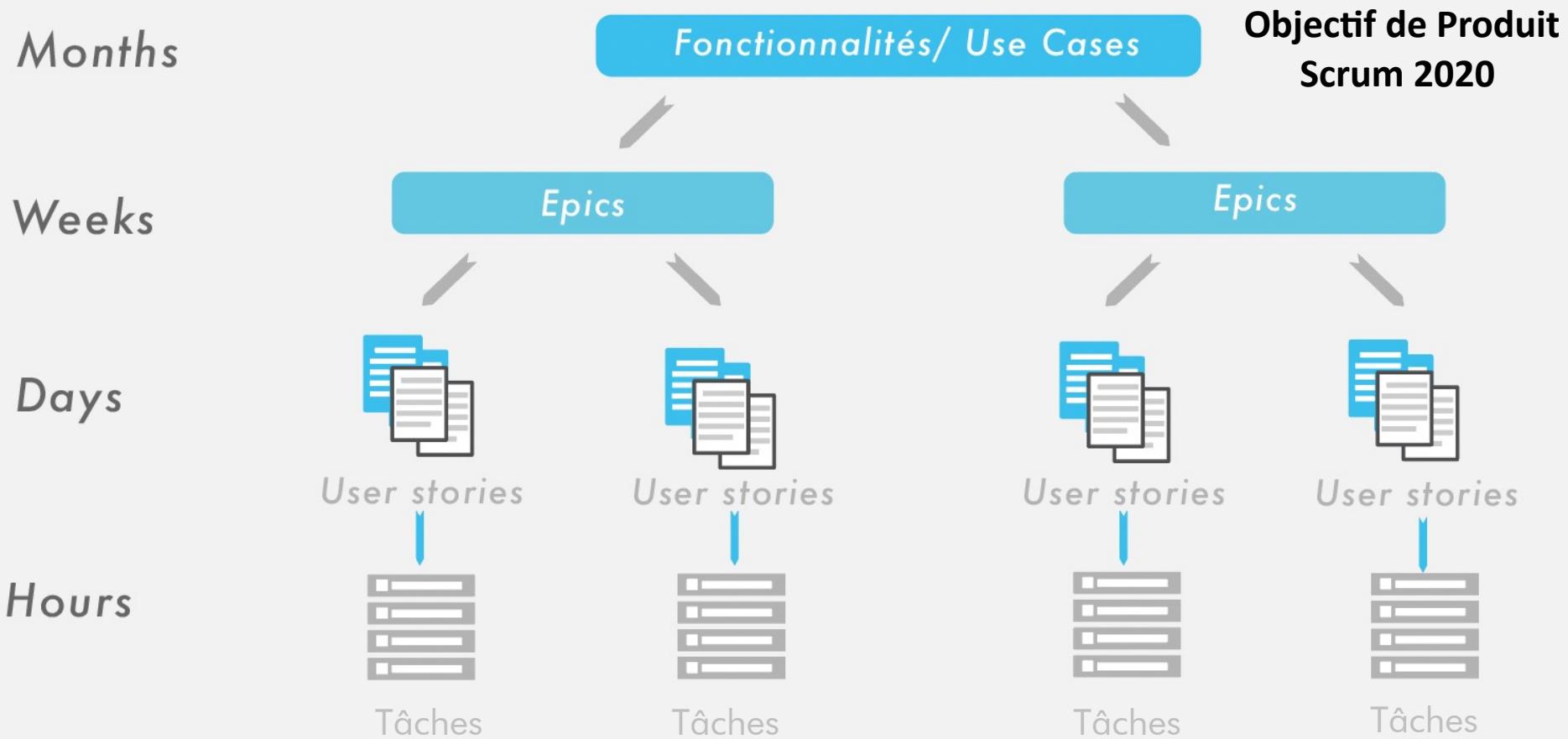
# LE STORY MAPING

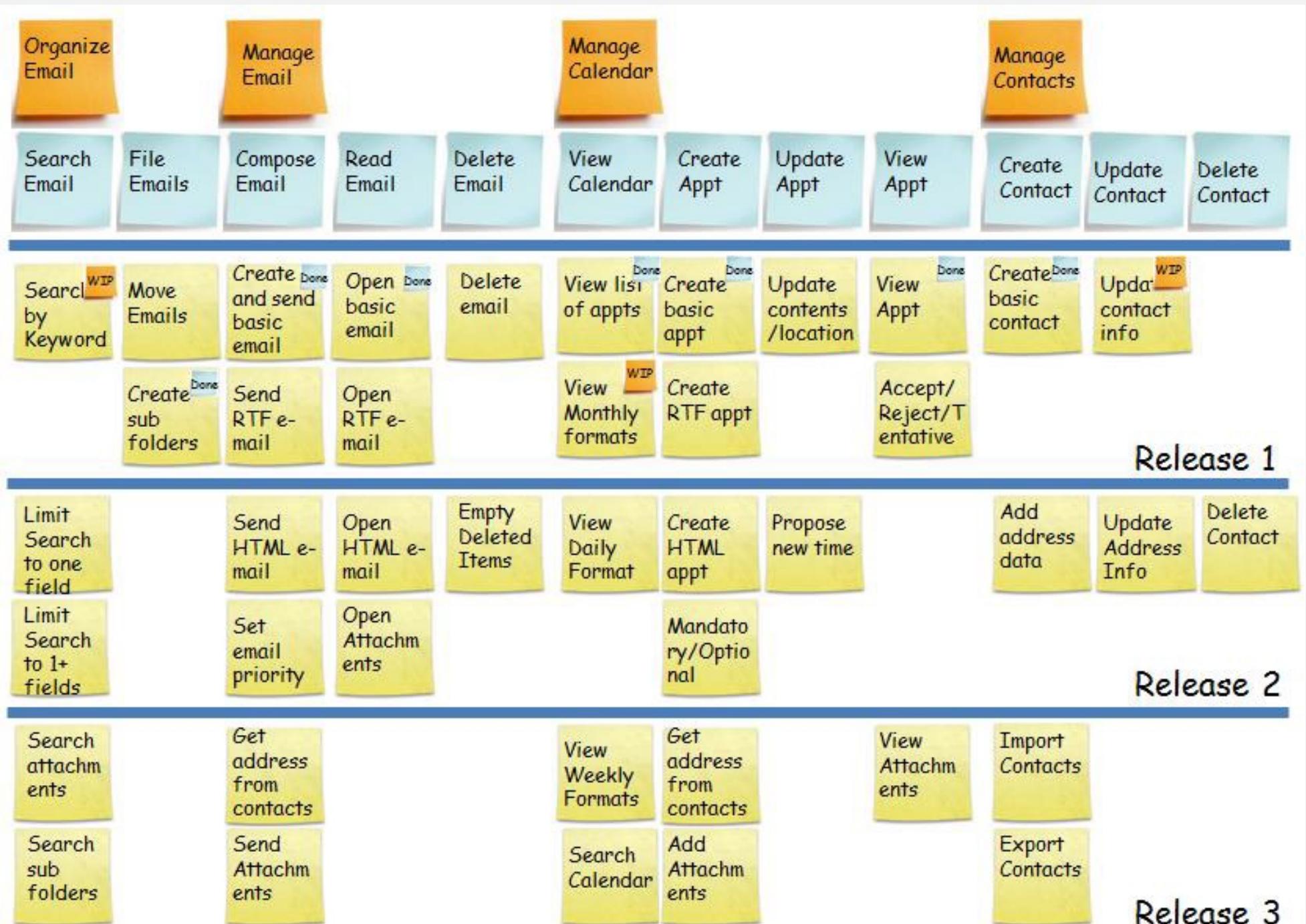
## ETAPES

- Identifier les utilisateurs
  - Personnes
  - Automates (= autres systèmes)
- Identifier les grandes fonctions dont ils ont besoin (Epics)
- Identifier les User Stories pour chaque fonction
- Trier les User Stories pour identifier des Releases
  - Produit Minimum Viable
- Les faire estimer par l'équipe



# LE STORY MAPING





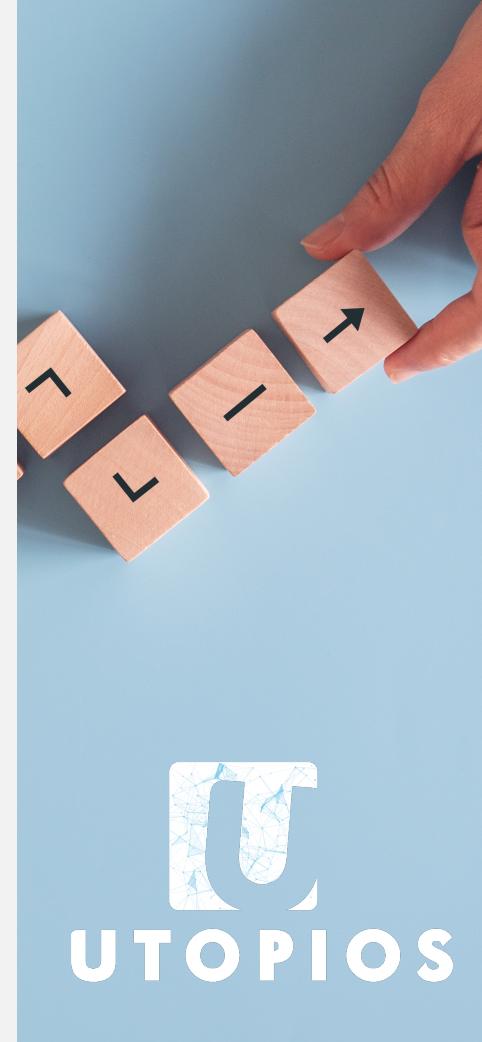
UTOPIOS

Marine  
ABADI

# GÉRER LES PRIORITÉS

## • EXEMPLE DE PRIORISATION SELON DEUX AXES

	URGENCE	VALEUR
5	<ul style="list-style-type: none"><li>•Très forte contrainte de temps.</li><li>•Très fortes dépendances avec les autres éléments.</li><li>•Si pas fait immédiatement, il n'y a un faible intérêt de le faire.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Extrêmement important pour la plupart ou tous les clients.</li><li>•Très fort impact sur la marque ou la réputation.</li><li>•Critique pour le succès du business.</li></ul>
4	<ul style="list-style-type: none"><li>•Forte contrainte de temps.</li><li>•Fortes dépendances avec les autres éléments.</li><li>•A faire dans la prochaine itération à cause des clients ou des exigences contractuelles</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Important pour beaucoup de clients</li><li>•Impact significatif sur la marque ou la réputation</li><li>•Avantage compétitif significatif</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>•Contrainte de temps modérée.</li><li>•Dépendances modérée avec les autres éléments.</li><li>•Préférable d'être terminé dans les prochaines itérations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Important pour plusieurs clients</li><li>•Impact modéré sur la marque ou la réputation</li><li>•Avantage compétitif modérément important</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>•Faible contrainte de temps.</li><li>•Faible dépendance avec les autres éléments.</li><li>•Acceptable d'être terminé dans les 2-3 prochaines itérations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Important pour seulement quelques clients</li><li>•Faible Impact sur la marque ou la réputation</li><li>•Avantage compétitif faible</li></ul>
1	<ul style="list-style-type: none"><li>•Pas de contraintes de temps.</li><li>•Pas de dépendances avec les autres éléments.</li><li>•Peu ou pas d'impact</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Important pour peu ou aucun clients</li><li>•Peu ou pas d'impact sur la marque ou la réputation</li><li>•Peu ou pas d'avantage compétitif</li></ul>

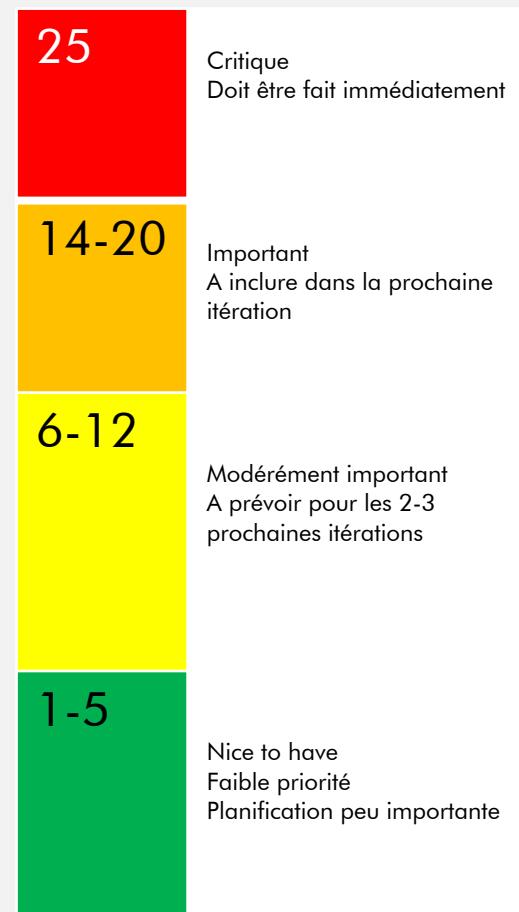


# GÉRER LES PRIORITÉS

- Calculer la priorité selon la formule
  - Ici, Priorité = Urgence x Valeur Métier

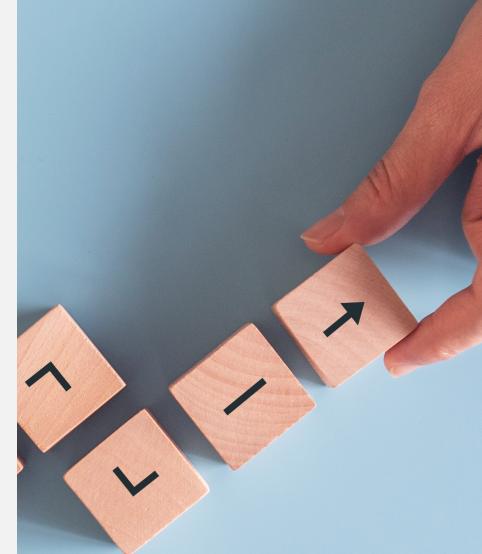
	5	5	10	15	20	25
V	4	4	8	12	16	20
A	3	3	6	9	12	15
L	2	2	4	6	8	10
E	1	1	2	3	4	5
R		1	2	3	4	5

URGENCE



# ERREURS À ÉVITER

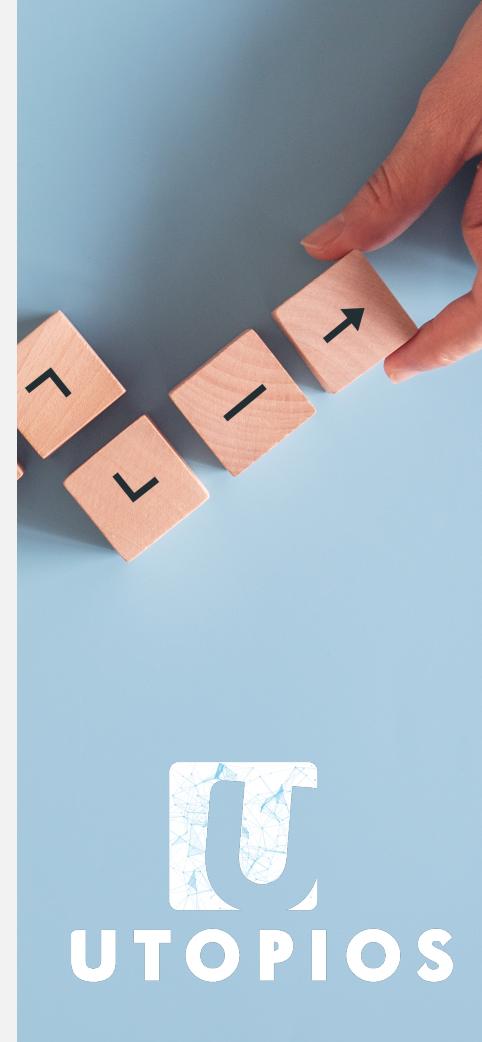
- Ne pas avoir de Backlog de produit
- Avoir plusieurs Backlogs pour un seul produit (ou d'autres sources parasites, comme un gestionnaire d'anomalies)
- Ne pas partager le Backlog avec toute l'équipe
- Ne jamais actualiser le Backlog
- Confondre avec le Backlog d'itération en y mettant des tâches
- Avoir plus de 150 éléments actifs à faire dans le Backlog
- Ne pas prioriser les éléments ou donner des priorités égales



# PROXY PRODUCT OWNER

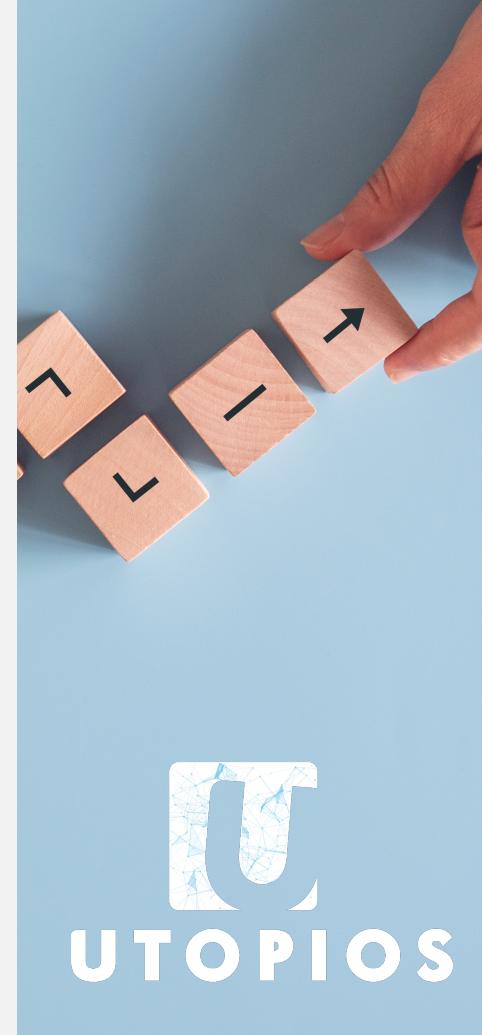
Un Proxy Product Owner (Proxy PO) est un intermédiaire :

- Recueillir les besoins des clients.
  - Définir et commander le Product Backlog.
  - Planifiez comment réaliser le Backlog avec l'équipe.
  - Décidez quand les incréments de produit peuvent être distribués aux clients.
- 
- Ce n'est pas le propriétaire du produit ! Ainsi, ni ne prend les principales décisions concernant le produit ni n'est vraiment responsable de son succès.
  - Ne contrôle pas le budget du produit.
  - Ne définit ni la vision du produit ni sa stratégie.
  - N'a pas le dernier mot sur le Backlog et ses items.



# QUESTION SCRUM.ORG

- On average, items on the Product Backlog tend to be \_\_\_\_\_
  - a. Larger than those on the Sprint Backlog
  - b. Smaller than those on the Sprint Backlog
  - c. The same size as those on the Sprint Backlog
- En moyenne, les éléments du Product Backlog ont tendance à être \_\_\_\_\_
  - a. Plus grands que ceux du Sprint Backlog
  - b. Plus petits que ceux du Sprint Backlog
  - c. La même taille que celles du Sprint Backlog

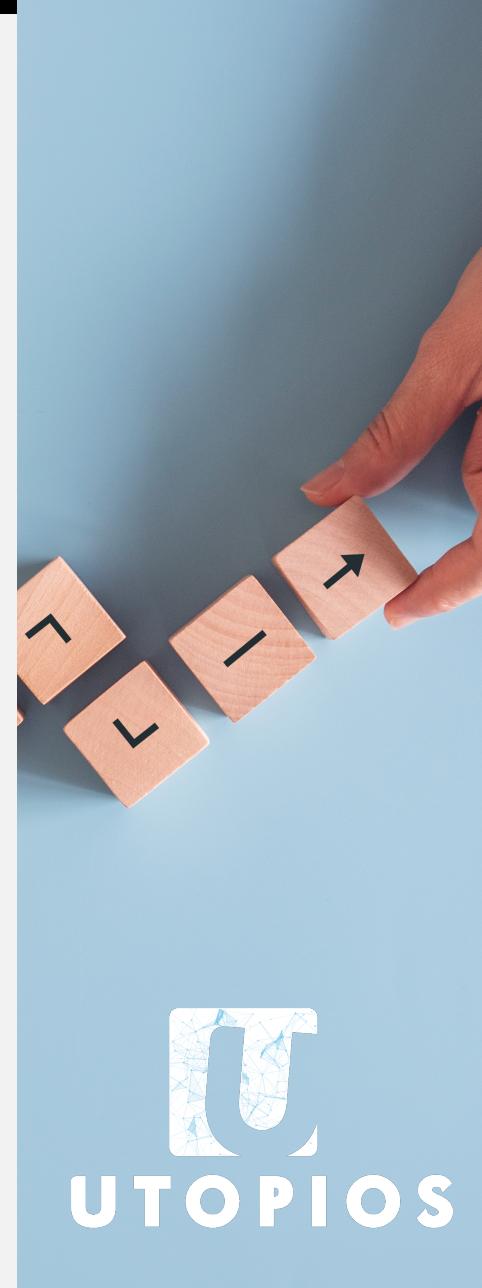


- On average, items on the Product Backlog tend to be \_\_\_\_\_
  - a. Larger than those on the Sprint Backlog
  - b. Smaller than those on the Sprint Backlog
  - c. The same size as those on the Sprint Backlog

Voici comment cela fonctionne : lorsque vous ajoutez les éléments au Product Backlog pour la première fois, vous n'avez pas à les décomposer en éléments très petits et clairs, car il s'agit d'une forme de planification initiale. Certains d'entre eux peuvent être très grands.

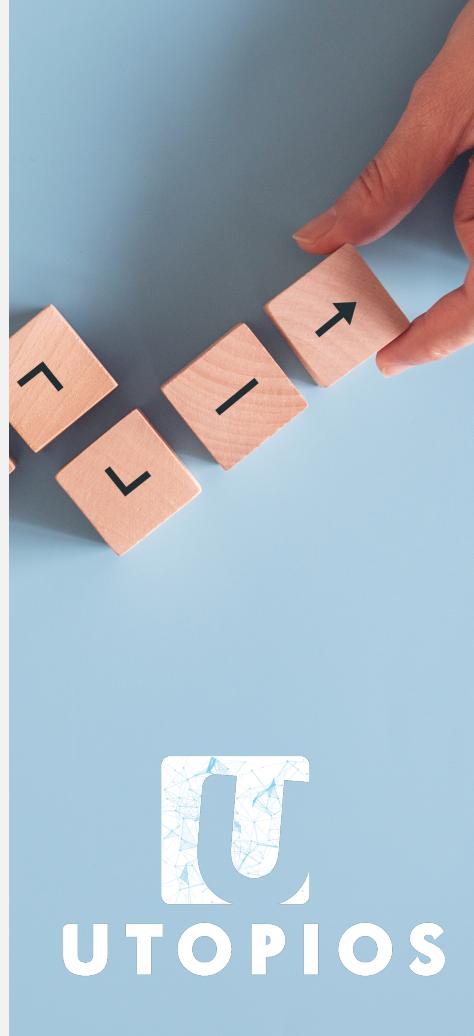
Lorsque vous commandez les éléments, s'ils sont en haut de la liste, vous devez les préciser et vous assurer qu'ils peuvent tenir dans un seul Sprint ; par conséquent, vous les décomposerez en éléments plus petits. Certains de ces éléments enfants peuvent rester en haut, et certains peuvent descendre. Par conséquent, les éléments en haut du Product Backlog sont en moyenne plus petits que ceux en bas.

D'autre part, les éléments du Sprint Backlog proviennent du haut du Product Backlog, on peut donc dire que les éléments du Sprint Backlog sont, en moyenne, plus petits que les éléments du Product Backlog.



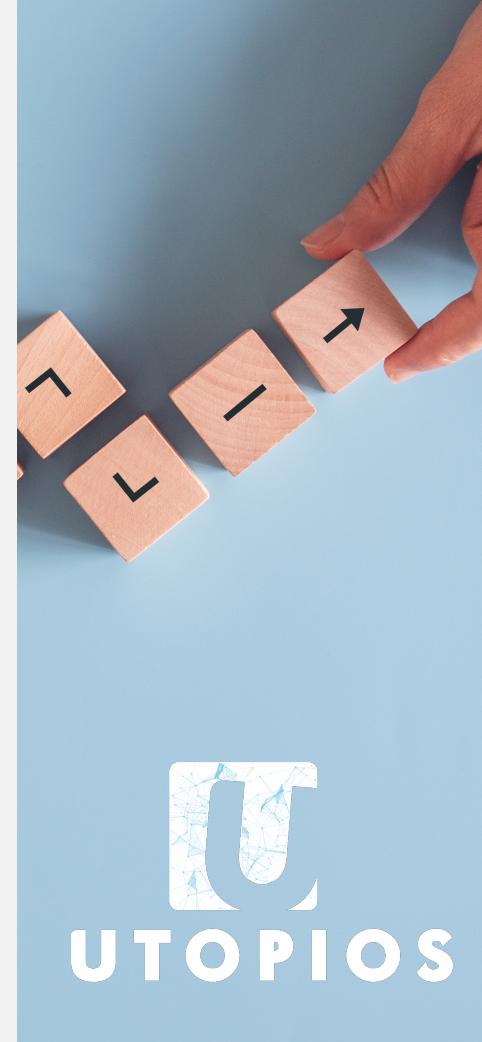
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three statements are correct about non-functional requirements?
  - a. Scrum is all about functional requirements.
  - b. Some of them can be added to the Definition of Done.
  - c. They will be reflected in the Sprint Goal.
  - d. They should be incorporated into every increment.
  - e. They will be considered in the Hardening Sprints.
  - f. Some of them can be added to the Product Backlog.
  - g. They will be in the Sprint Backlog, but not the Product Backlog.
- 
- Quels sont les trois énoncés corrects concernant les exigences non fonctionnelles ?
  - a. Scrum est une question d'exigences fonctionnelles.
  - b. Certains d'entre eux peuvent être ajoutés à la définition de Terminé.
  - c. Ils seront reflétés dans l'objectif de sprint.
  - d. Ils doivent être intégrés à chaque incrément.
  - e. Ils seront pris en compte dans les sprints de durcissement.
  - f. Certains d'entre eux peuvent être ajoutés au Product Backlog.
  - g. Ils seront dans le Sprint Backlog, mais pas dans le Product Backlog.



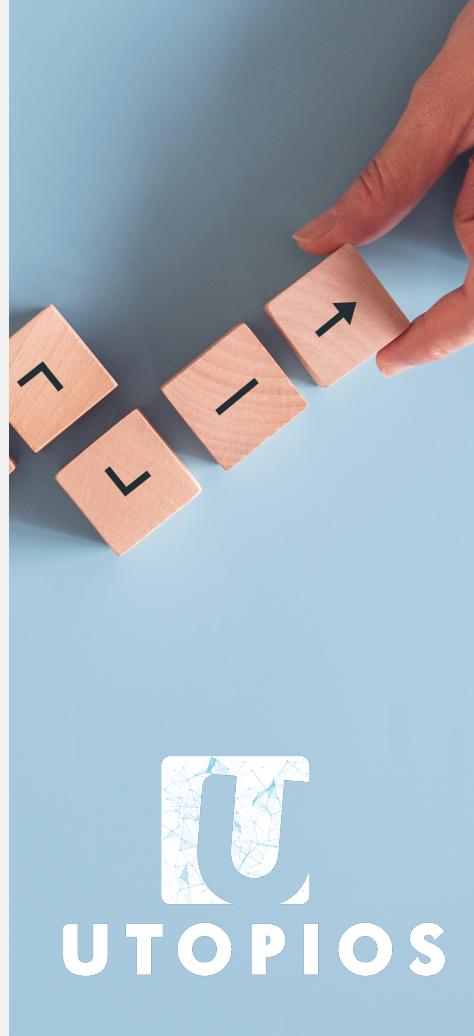
**UTOPIOS**

- Which three statements are correct about non-functional requirements?
  - a. Scrum is all about functional requirements.
  - b. Some of them can be added to the Definition of Done.
  - c. They will be reflected in the Sprint Goal.
  - d. They should be incorporated into every increment.
  - e. They will be considered in the Hardening Sprints.
  - f. Some of them can be added to the Product Backlog.
  - g. They will be in the Sprint Backlog, but not the Product Backlog.
- 
- a. Il y a toujours des exigences non fonctionnelles.
  - b. Par exemple. sécurité, évolutivité, maintenabilité
  - c. Les fonctionnalités non fonctionnelles concernent le fonctionnement des fonctionnalités fonctionnelles, et non nos objectifs pour les sprints.
  - d. Par exemple. Sécurité
  - e. Il n'y a pas de sprints de durcissement.
  - f. Par exemple. quelque chose lié à la performance d'une certaine partie du logiciel
  - g. Tous les éléments du Sprint Backlog proviennent du Product Backlog, à l'exception des éléments d'amélioration de processus qui sont générés dans les rétrospectives de Sprint.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Who is responsible for explaining the Product Backlog items?
  - a. Scrum Master
  - b. User representative(s)
  - c. Business Analyst
  - d. The Development Team is self-organized and has to talk to anyone necessary, and find out the meanings of items.
  - e. Product Owner
  
- Qui est chargé d'expliquer les éléments du Product Backlog ?
  - a. Scrum master
  - b. Représentant(s) des utilisateurs
  - c. Business Analyst
  - d. L'équipe de développement est auto-organisée et doit parler à toute personne nécessaire et découvrir la signification des éléments.
  - e. Product Owner

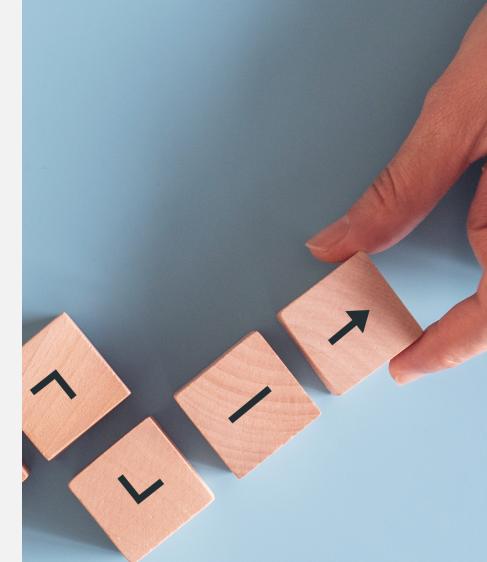


**UTOPIOS**

## Who is responsible for explaining the Product Backlog items?

- a. Scrum Master
- b. User representative(s)
- c. Business Analyst
- d. The Development Team is self-organized and has to talk to anyone necessary, and find out the meanings of items.
- e. Product Owner

C'est l'une des responsabilités du Product Owner d'expliquer ce que signifie chaque élément du Product Backlog et de s'assurer que tout le monde a la bonne compréhension. Cela se fait lorsque l'élément est défini pour la première fois, et également pendant le Sprint lorsque les développeurs travaillent sur l'élément et peuvent avoir des doutes.



# QUESTION SCRUM.ORG

- A Scrum project is supposed to have two releases: one in the middle and the other at the end of the project. Which of the following statements is correct?
  - a. Increments are created for investigation and adaptation; they don't have to be releasable.
  - b. Increments that are created before each release should be releasable.
  - c. All increments should be releasable.
  - d. Having releasable Increments depends on the operations' preference.

Un projet Scrum est censé avoir deux versions : une au milieu et l'autre à la fin du projet. Laquelle des déclarations suivantes est correcte ?

- a. Des incrément sont créés pour l'investigation et l'adaptation ; ils n'ont pas besoin d'être livrables.
- b. Les incrément créés avant chaque version doivent pouvoir être publiés.
- c. Tous les incrément doivent être livrables.
- d. Avoir des incrément livrables dépend de la préférence des opérations.

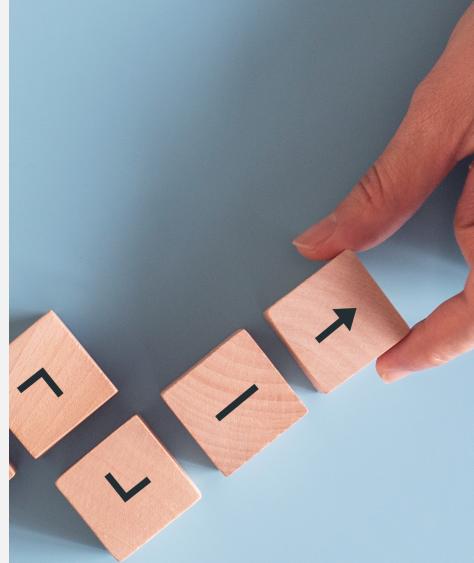


**UTOPIOS**

Marine  
ABADI

- A Scrum project is supposed to have two releases: one in the middle and the other at the end of the project. Which of the following statements is correct?
  - a. Increments are created for investigation and adaptation; they don't have to be releasable.
  - b. Increments that are created before each release should be releasable.
  - c. All increments should be releasable.
  - d. Having releasable Increments depends on the operations' preference.

Tous les incrément doivent être potentiellement publiables pour permettre un retour d'information utilisable, quelles que soient les versions réelles que nous pouvons avoir.

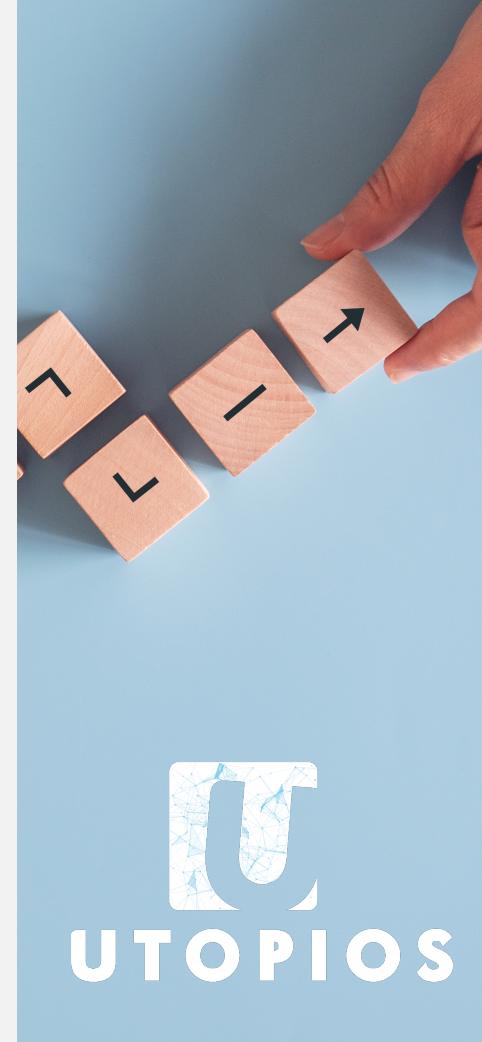


# QUESTION SCRUM.ORG

- What do we do with Done items when the Sprint is cancelled?
  - a. They will be reviewed, and if they are potentially releasable, the Product Owner typically accepts them.
  - b. They should be moved back to the Product Backlog, and will be taken care of in future Sprints.
  - c. They should be moved to the next Sprint Backlog.

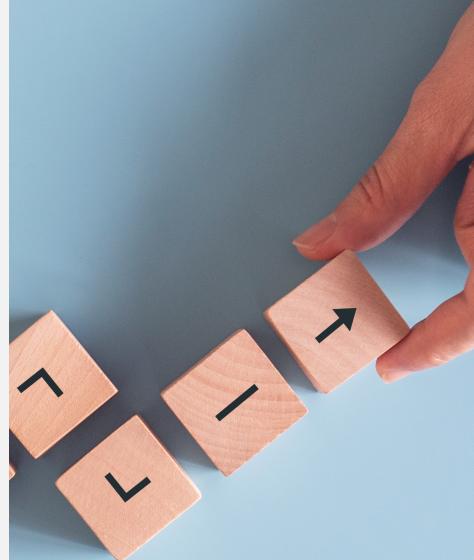
Que fait-on des éléments Terminés lorsque le Sprint est annulé ?

- a. Ils seront examinés, et s'ils sont potentiellement publiables, le Product Owner les accepte généralement.
- b. Ils doivent être replacés dans le Product Backlog et seront pris en charge dans les futurs Sprints.
- c. Ils doivent être déplacés vers le prochain Sprint Backlog.



- What do we do with Done items when the Sprint is cancelled?
  - a. They will be reviewed, and if they are potentially releasable, the Product Owner typically accepts them.
  - b. They should be moved back to the Product Backlog, and will be taken care of in future Sprints.
  - c. They should be moved to the next Sprint Backlog.
- b. Mais ils sont terminés, pourquoi devrions-nous les replacer dans le Product Backlog ?
- c. Les éléments du Sprint Backlog proviennent du Product Backlog. Donc, si c'est censé être fait, nous les replacerons dans le Product Backlog, et s'ils sont toujours en haut du Product Backlog, ils seront sélectionnés pour le prochain Sprint. Cependant, cette question concerne les éléments terminés et il n'y a aucune raison de les reculer.

Un Sprint peut être annulé si l'Objectif de Sprint devient obsolète.



# QUESTION SCRUM.ORG

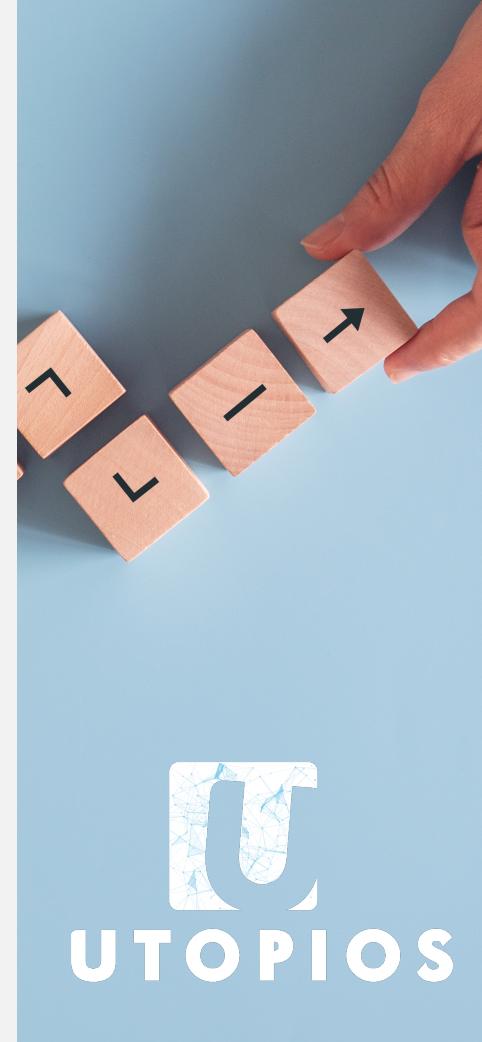
- Which two of the following are outputs of the Sprint Planning meeting?
  - a. Estimations for the sizes of items
  - b. Resource assignment
  - c. Tasks
  - d. Order of items in the Product Backlog
  - e. Items selected from the Product Backlog
  
- Parmi les éléments suivants, lesquels sont les résultats de la réunion de planification de sprint ?
  - a. Estimations de la taille des items
  - b. Affectation des ressources
  - c. Tâches
  - d. Ordre des items dans le Product Backlog
  - e. Éléments sélectionnés dans le Product Backlog



- Which two of the following are outputs of the Sprint Planning meeting?

- a. Estimations for the sizes of items
- b. Resource assignment
- c. Tasks
- d. Order of items in the Product Backlog
- e. Items selected from the Product Backlog

- a. Nous pouvons réestimer les éléments lors de la planification du sprint, mais ce n'est pas nécessaire, et cela se fait normalement via le sprint lorsque nous affinons le Product Backlog.
- b. S'il s'agit d'attribuer des tâches aux développeurs, cela se fait pendant le Sprint.
- c. N'oubliez pas que seules certaines des tâches sont créées pendant la planification du sprint, le reste est créé pendant le sprint.
- d. Raffinement du carnet de produit



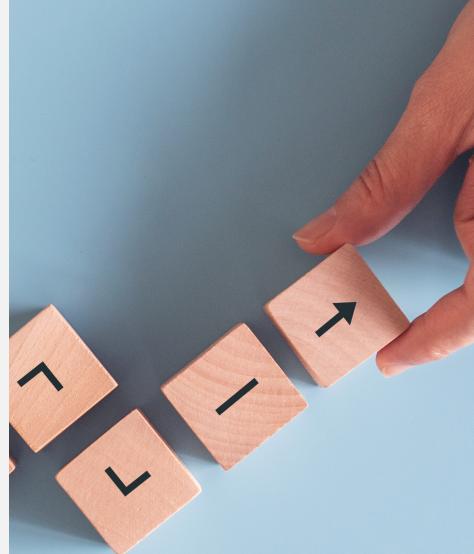
# QUESTION SCRUM.ORG

- The first Sprint can start as soon as the Product Backlog is complete.
  - a. TRUE
  - b. FALSE
- Le premier Sprint peut démarrer dès que le Product Backlog est complet.
- a. vrai
- b. faux



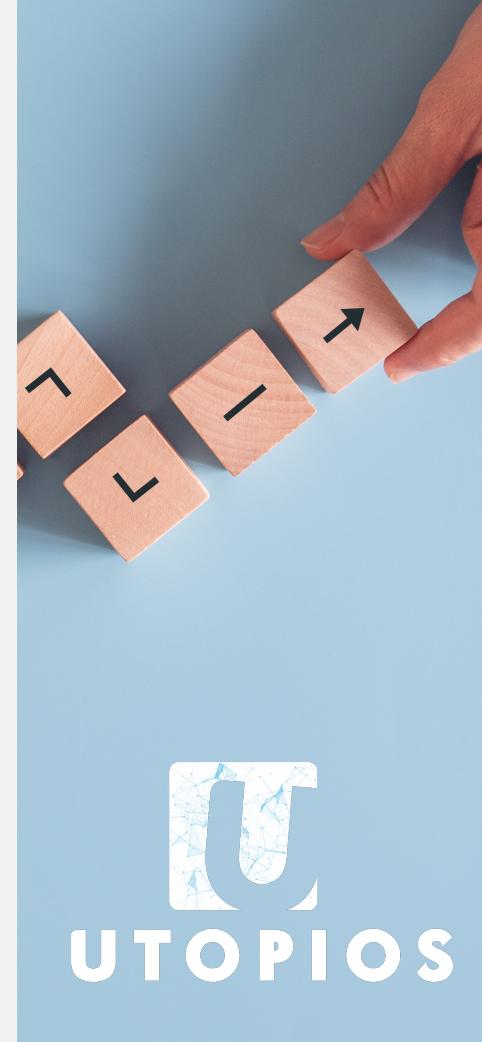
- The first Sprint can start as soon as the Product Backlog is complete.
  - a. TRUE
  - b. FALSE

Le Product Backlog n'est jamais complet. Il évolue toujours dans les méthodes adaptatives.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following best describes the way a Product Owner can order the items in the Product Backlog?
  - a. Based on size; larger items on the top
  - b. Based on risk; safer items on the top
  - c. Based on value; more valuable items on the top
  - d. Based on size; smaller items on the top
  
- Lequel des énoncés suivants décrit le mieux la manière dont un Product Owner peut prioriser les articles du Product Backlog ?
  - a. Basé sur la taille; items plus grands sur le dessus
  - b. Basé sur le risque; articles plus sûrs sur le dessus
  - c. Basé sur la valeur ; plus d'objets de valeur sur le dessus
  - d. Basé sur la taille; petits items sur le dessus



**UTOPIOS**

- Which of the following best describes the way a Product Owner can order the items in the Product Backlog?

- a. Based on size; larger items on the top
- b. Based on risk; safer items on the top
- c. Based on value; more valuable items on the top
- d. Based on size; smaller items on the top

Le but ultime est de maximiser la valeur [commerciale] du produit. L'approche à l'ancienne en Agile consiste à considérer la valeur du produit comme la somme de la valeur des fonctionnalités (éléments du Product Backlog). En d'autres termes, une certaine valeur commerciale est prise en compte pour chaque élément, qui est également la base de la commande d'éléments dans le carnet de commandes.

Cependant, il existe une relation non linéaire entre les fonctionnalités (éléments du Product Backlog) et la valeur de leur combinaison dans le produit.

C'est pourquoi il est difficile de penser à la valeur commerciale des articles individuels. En raison de cette difficulté, les principales ressources, telles que Scrum.org, ne limitent plus les critères de classement à la valeur. Vous commanderez les articles en fonction de leur valeur, de leur priorité, de leurs risques et de leurs dépendances (le cas échéant).

Donc, pour votre examen, si vous avez le choix élaboré (valeur, priorité, risques et dépendances), choisissez-le. S'il n'y a pas un tel choix, optez pour le traditionnel (valeur).



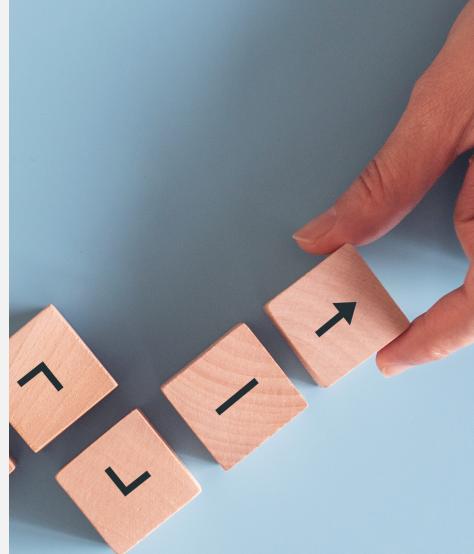
**UTOPIOS**

# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following is correct about the Product Owner role?
  - a. Helps the organization implement Scrum
  - b. Is accountable for all changes to the Product Backlog
  - c. Is responsible for assigning work during the Sprint
  - d. Participates in the Daily Scrum meeting

Lequel des énoncés suivants est correct concernant le rôle de Product Owner ?

- a. Aide l'organisation à mettre en œuvre Scrum
- b. Est responsable de tous les changements apportés au Product Backlog
- c. Est responsable de l'attribution du travail pendant le Sprint
- d. Participe à la réunion Daily Scrum



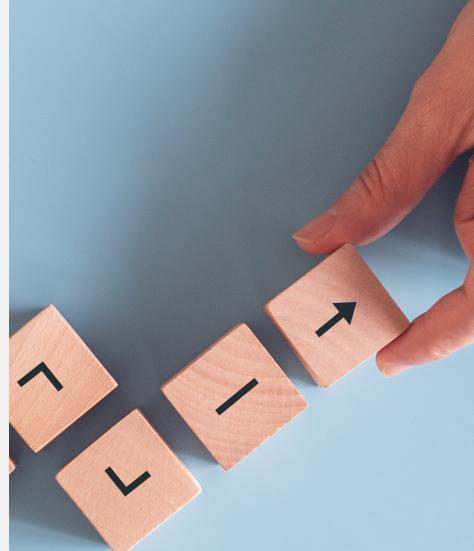
- Which of the following is correct about the Product Owner role?
    - a. Helps the organization implement Scrum
    - b. Is accountable for all changes to the Product Backlog
    - c. Is responsible for assigning work during the Sprint
    - d. Participates in the Daily Scrum meeting
- a. Réalisé par le Scrum Master
- b. Le Product Owner est propriétaire du Product Backlog et, par défaut, est la seule personne qui y apporte des modifications. Ils peuvent déléguer certaines de leurs responsabilités à d'autres, comme les développeurs, mais le Product Owner reste responsable.
- c. L'équipe de développement est auto-organisée et gère elle-même les affectations de travail, au lieu de recevoir des commandes de quelqu'un d'autre.
- d. Seuls les membres de l'équipe de développement participent. D'autres peuvent y assister, mais ils ne doivent pas parler.



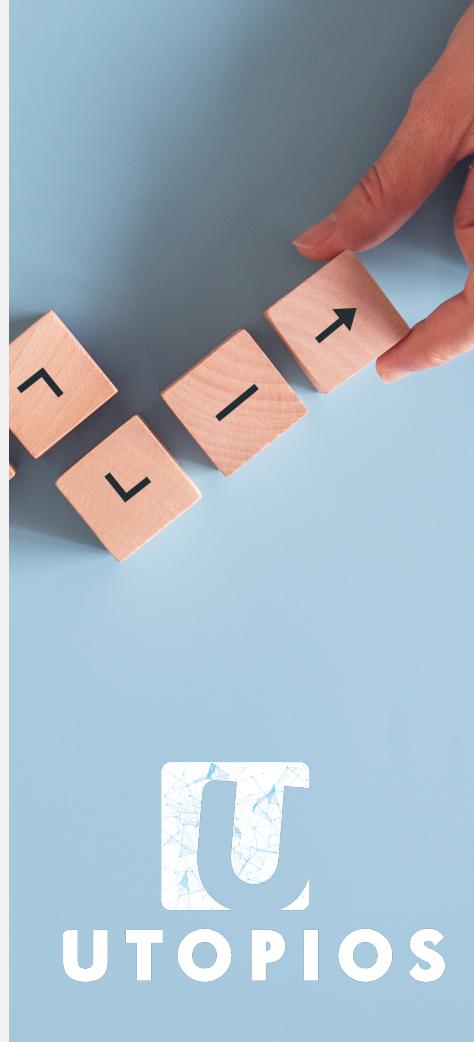
**UTOPIOS**

# QUESTION SCRUM.ORG

- Which statement best describes the Product Backlog?
  - a. Contains only small and clear items.
  - b. It changes as we learn more about the project.
  - c. It's used to create the project plan.
  - d. Contains all tasks identified by the developers.
- Quelle affirmation décrit le mieux le Product Backlog ?
  - a. Ne contient que des petits items clair et précis.
  - b. Cela change au fur et à mesure que nous en apprenons plus sur le projet.
  - c. Il est utilisé pour créer le plan de projet.
  - d. Contient toutes les tâches identifiées par les développeurs.

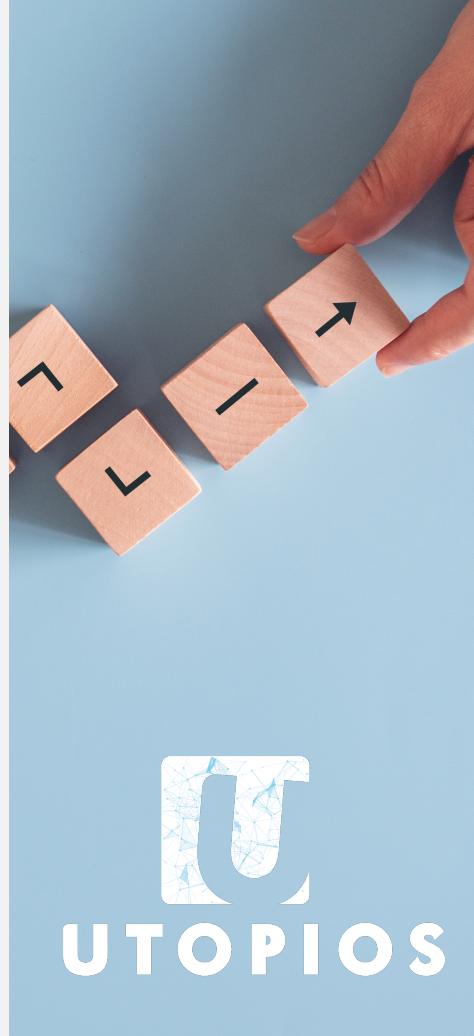


- Which statement best describes the Product Backlog?
    - a. Contains only small and clear items.
    - b. It changes as we learn more about the project.
    - c. It's used to create the project plan.
    - d. Contains all tasks identified by the developers.
- a. Les éléments au bas du Product Backlog peuvent être volumineux et peu clairs.
- c. Il n'y a pas de "plan de projet" dans Scrum. Le Product Backlog est ce qui se rapproche le plus d'un plan de projet que nous ayons dans Scrum.
- d. Les tâches sont identifiées lors de la réunion de planification de sprint ou pendant le sprint, et sont capturées uniquement dans le backlog de sprint.



# QUESTION SCRUM.ORG

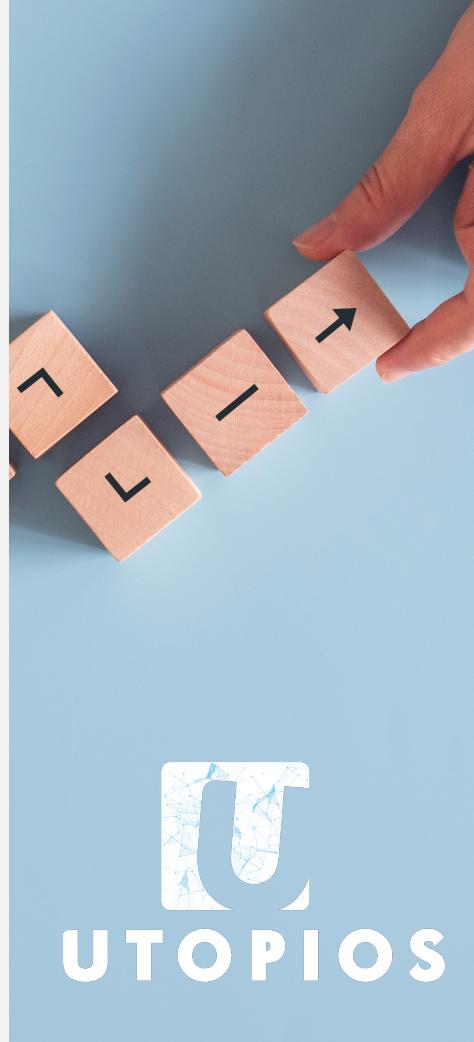
- At the end of the Sprint, all items are done except for one that is almost done. What should be done with this item?
  - a. Demonstrate it in the Sprint Review meeting, if the item is presentable in its current state.
  - b. The Sprint will be extended until we complete the item.
  - c. It can be added to the Increment if the user acceptance tests are done.
  - d. Do not include it in the Increment.
- A la fin du Sprint, tous les éléments sont terminés sauf un qui est presque terminé. Que faire de cet article ?
  - a. Démontrez-le lors de la réunion Sprint Review, si l'élément est présentable dans son état actuel.
  - b. Le Sprint sera prolongé jusqu'à ce que nous terminions l'article.
  - c. Il peut être ajouté à l'incrément si les tests d'acceptation des utilisateurs sont effectués.
  - d. Ne l'incluez pas dans l'incrément.



**UTOPIOS**

- At the end of the Sprint, all items are done except for one that is almost done. What should be done with this item?
  - a. Demonstrate it in the Sprint Review meeting, if the item is presentable in its current state.
  - b. The Sprint will be extended until we complete the item.
  - c. It can be added to the Increment if the user acceptance tests are done.
  - d. **Do not include it in the Increment.**

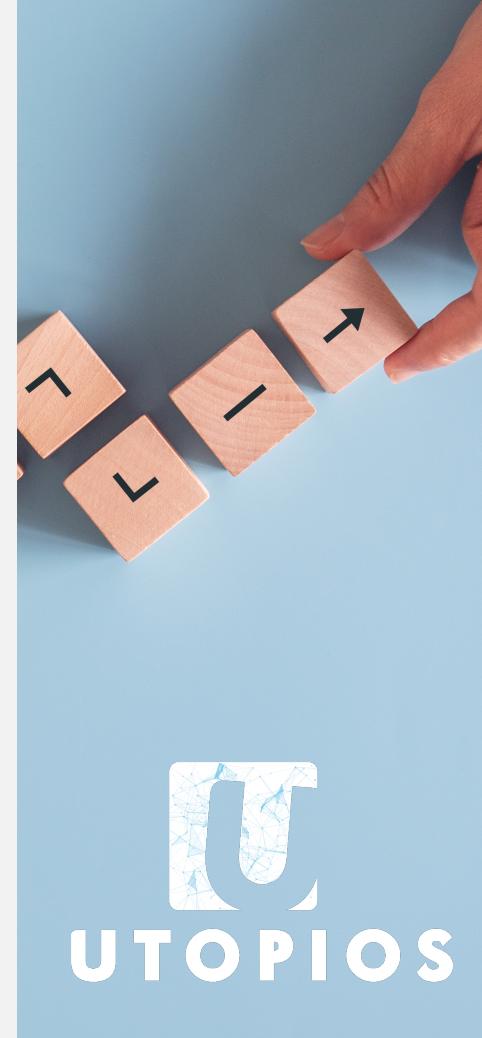
- a. Nous ne présentons que l'incrément, et l'incrément ne contient que les éléments DONE.
- b. Les sprints sont limités dans le temps, ce qui signifie que nous ne prolongeons pas leur durée.
- c. L'incrément ne contient que des éléments 100 % DONE.
- d. Tout dans l'incrément doit être fait ; c'est-à-dire 100 % FAIT ! Si un élément n'est pas fait, nous ne l'inclurons pas dans l'Incrément et le renverrons au Product Backlog



**UTOPIOS**

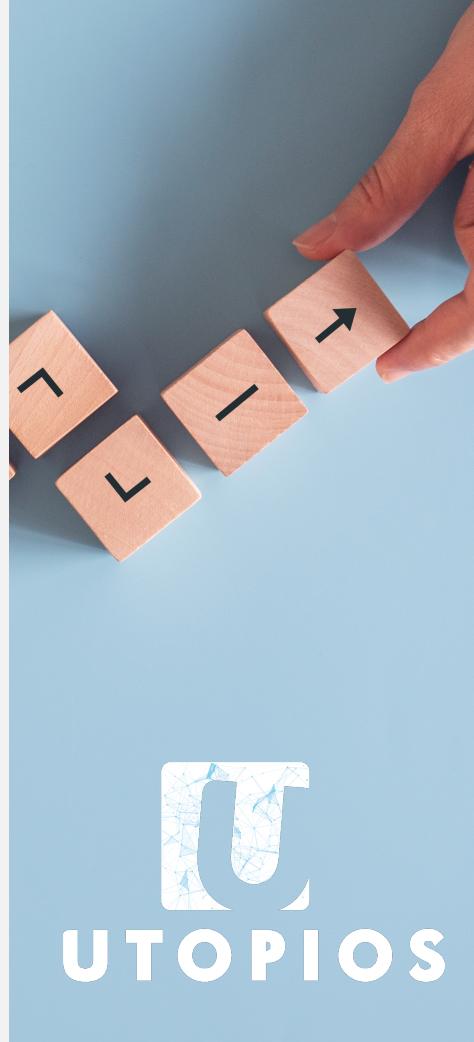
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two of the following are correct about the Product Owner role?
  - a. Identifies all requirements
  - b. Makes sure that enough items are picked for the Sprint
  - c. Is responsible for measuring the performance of the project
  - d. Estimates the Product Backlog items
  - e. Measures the progress of releases
- Parmi les propositions suivantes, lesquelles sont correctes concernant le rôle de Product Owner ?
  - a. Identifie toutes les exigences
  - b. S'assure que suffisamment d'éléments sont sélectionnés pour le Sprint
  - c. Est responsable de la mesure de la performance du projet
  - d. Estimer les items du Product Backlog
  - e. Mesure l'avancement des releases



**UTOPIOS**

- Which two of the following are correct about the Product Owner role?
    - a. Identifies all requirements
    - b. Makes sure that enough items are picked for the Sprint
    - c. Is responsible for measuring the performance of the project
    - d. Estimates the Product Backlog items
    - e. Measures the progress of releases
- a. La plupart des exigences sont identifiées par le Product Owner, mais certaines exigences techniques sont également identifiées par l'équipe de développement.
- b. L'équipe de développement décide du nombre d'éléments qu'elle peut choisir pour le Sprint, et personne d'autre ne peut annuler cette décision.
- c. Réalisé par le Product Owner
- d. Seuls ceux qui développeront les éléments (c'est-à-dire l'équipe de développement) peuvent estimer la quantité de travail. Lorsque « estimer » est utilisé seul, se réfère à l'estimation de la taille ou de la quantité d'effort requis.
- e. Réalisé par le Product Owner



# QUESTION SCRUM.ORG

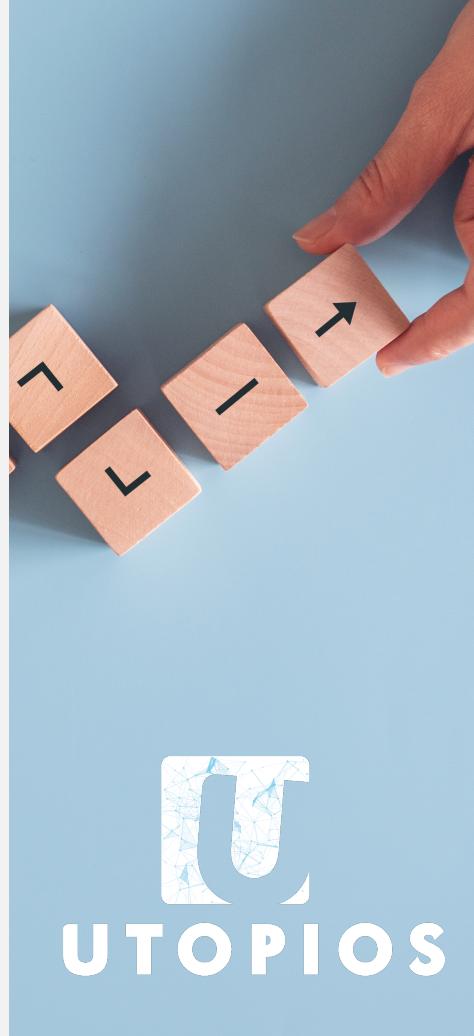
- Who estimates the value of Product Backlog items?
- a. The Project Manager
- b. Stakeholders
- c. The Team Leader
- d. The customer
- e. The Development Team
- f. The Product Owner

Qui estime la valeur des éléments du Product Backlog ?

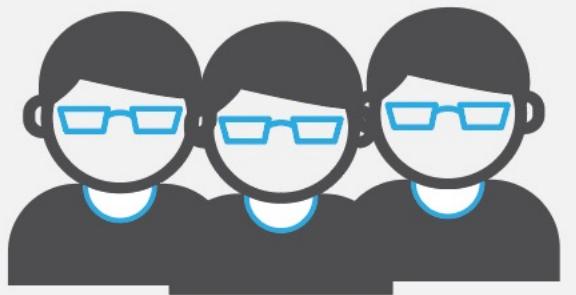
- a. Le chef de projet
- b. Parties prenantes
- c. Le chef d'équipe
- d. Le consommateur
- e. L'équipe de développement
- f. Le product owner



- Who estimates the value of Product Backlog items?
    - a. The Project Manager
    - b. Stakeholders
    - c. The Team Leader
    - d. The customer
    - e. The Development Team
    - f. The Product Owner
- a. Il n'y a pas de chef de projet dans Scrum.
- c. Il n'y a pas de chef d'équipe dans Scrum. "Estimation", lorsqu'elle est utilisée sans informations supplémentaires, concerne l'estimation de la taille des éléments, qui est effectuée par les développeurs. Cependant, cette question concerne "l'estimation de la valeur", qui est différente, et qui est effectuée par le Product Owner.



## PARTIE 4 : L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT



Development team



UTOPIOS

Marine  
ABADI

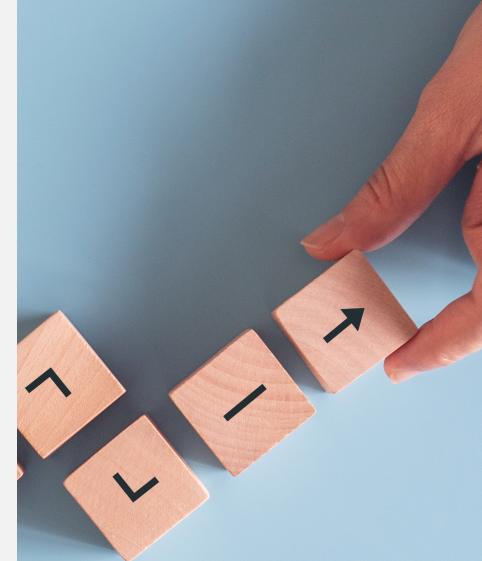
# L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

- Un principe majeur de l'équipe : l'auto-organisation (self-organization)  
=> Scrum Team autogérée (version 2020)
- Manifeste Agile, Principe n°11 : « Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes auto-organisées »
- Seule à décider la manière dont elle va réaliser les fonctionnalités du sprint backlog.
- Composée uniquement de développeurs : pas de liens hiérarchique.
- Les petites équipes communiquent mieux et sont plus productives.



# SA MISSION

- Transformer les besoins transmis par le Product Owner en nouvelles fonctionnalités dans l'application. L'objectif sera toujours de maximiser la valeur.
- Responsable de l'incrément
- Chargé de l'estimation
- Réaliseurs



# QUI-SONT ILS ?

- Membres d'une équipe pluridisciplinaire (cross functional)
- 3 à 9 développeurs (maximum 10 dans la version 2020)

## FUNCTIONAL



*System analysts*



*Developers*

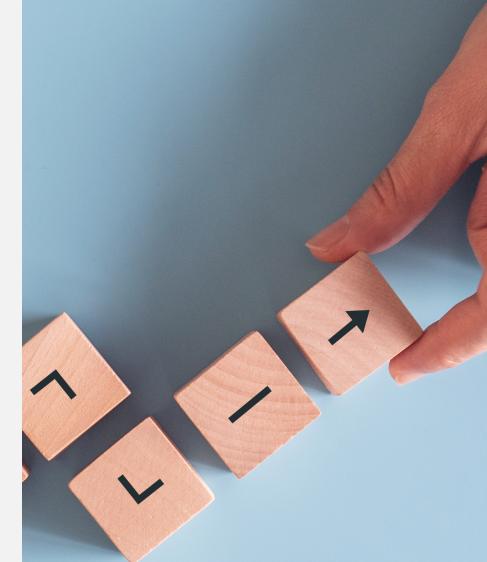


*Testers*

## CROSS - FUNCTIONAL

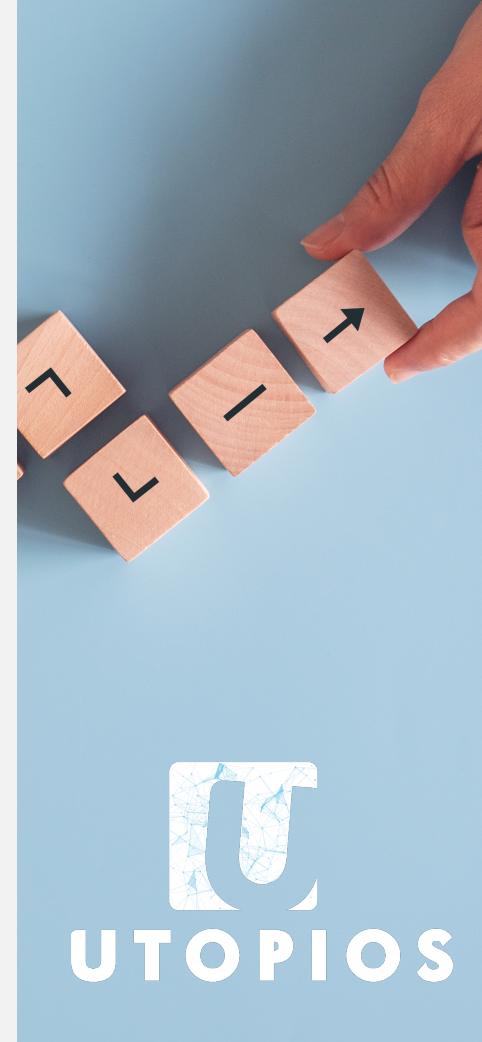


*Development team*



# CRITÈRE D'ACCEPTATION : DEFINITION OF DONE

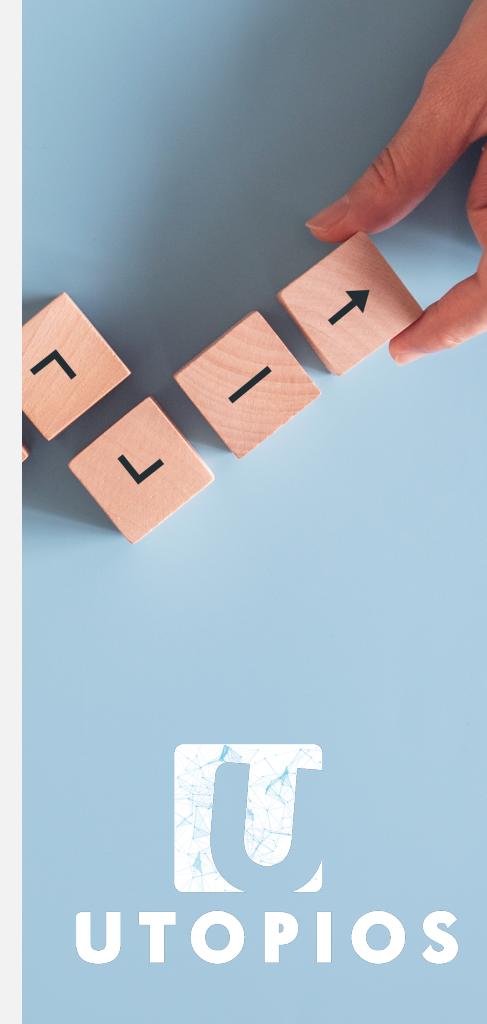
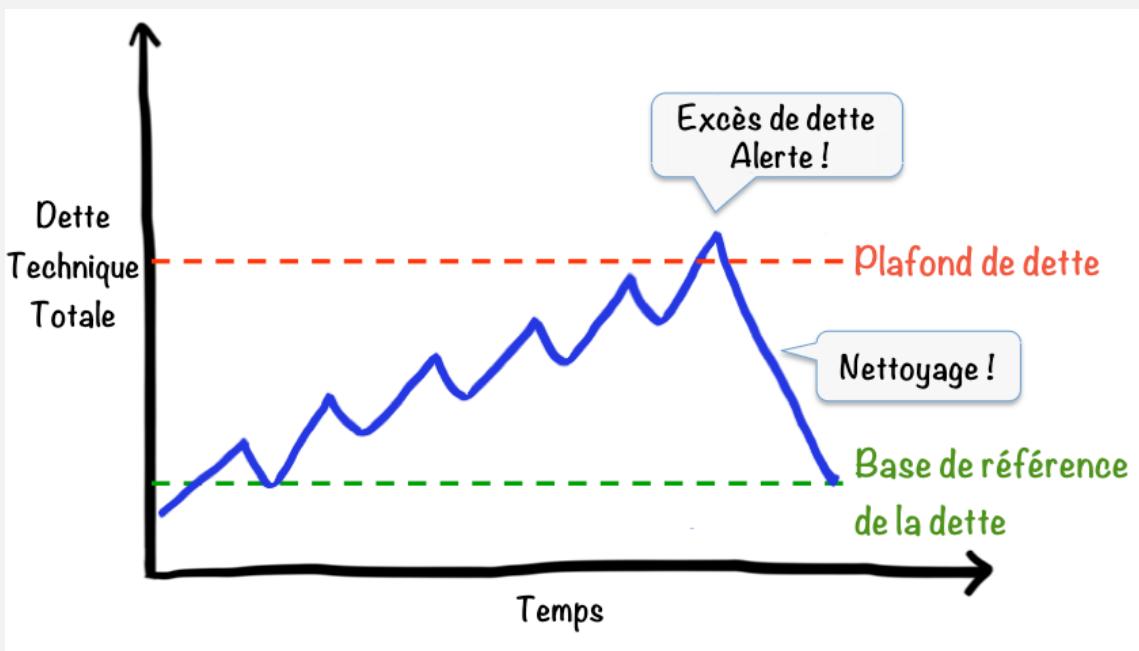
- Checklist constituée de tout ce qu'il faut faire pour considérer la fonctionnalité / User Story comme terminée (requirements).
- Liée au contexte de la fonctionnalité. Peut contenir :
  - Revue du code effectuée
  - Les critères d'acceptation de la User Story sont tous validés
  - Les différents tests ont été finalisés et acceptés par les acteurs de la qualité du produit
  - La documentation a été mise à jour
  - Les maquettes graphiques sont respectées
  - Livré sur un environnement stable
- Peut évoluer d'un Sprint à l'autre
- Une DoD mal exprimée est une des causes d'échec majeur dans la gestion de projet.
- Responsabilise et implique l'équipe de développement.
- Il peut y avoir plusieurs Dod si plusieurs équipes travaillent sur un même projet, tant qu'elles sont cohérentes entre elles.



**UTOPIOS**

# DETTE TECHNIQUE

- Concept ayant pour but de sensibiliser les développeurs et les décideurs à l'impact d'un code mal réalisé.
- Exemple :
  - des bugs
  - des parties de code devenues obsolète
  - un code qui ne va pas à l'essentiel
  - non respect des normes de codage



# LE PLANNING POKER : PROCESSUS D'ESTIMATION LUDIQUE

Annonces · Résultats planning poker jeu de carte



Cartes de poker à planification agile - augmentez la...

14,97 €

[Amazon.fr](#)

+4,99 € de frais d...



Estimation Poker Cards for Planning Poker

9,43 €

7,99 £GB

[Agile Stationery](#)

+9,43 € de frais d...



Legamaster LEGAMASTER Plan Ning Cartes de...

9,42 €

[Amazon.fr](#)

+4,99 € de frais d...



Cartes de poker Legamaster Planning 52 pièce...

55,40 €

[PROFISHOP.fr](#)

Livraison gratuite

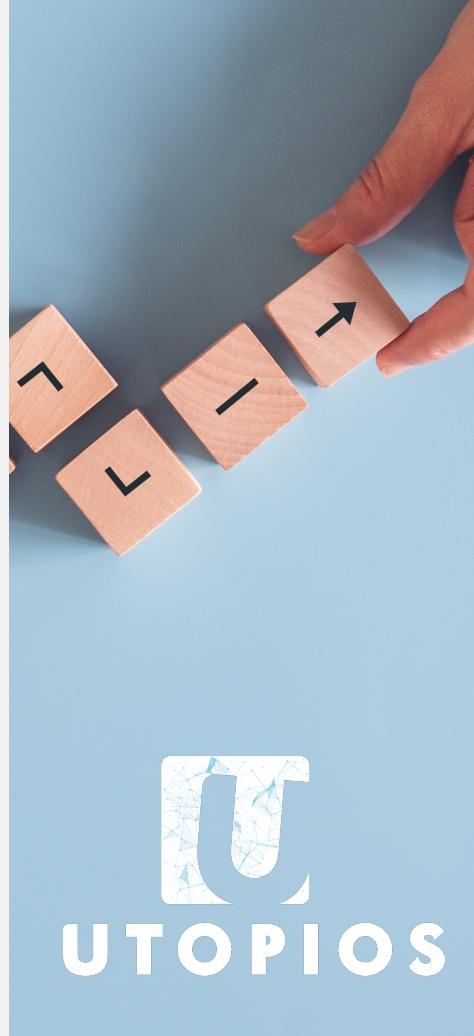


Jeu de Planning Poker pour 10 joueurs - Paquets...

49,00 €

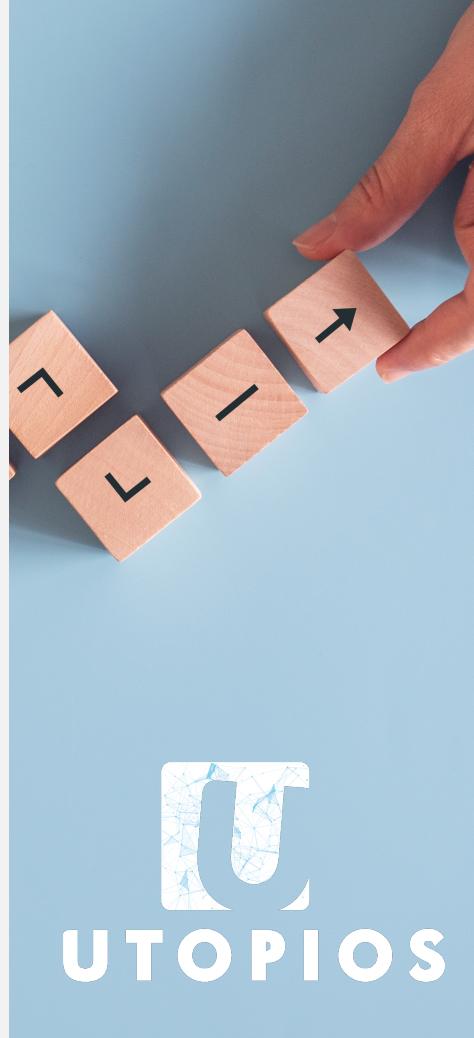
[Amazon.fr](#)

Livraison gratuite



# VÉLOCITÉ D'UNE ÉQUIPE

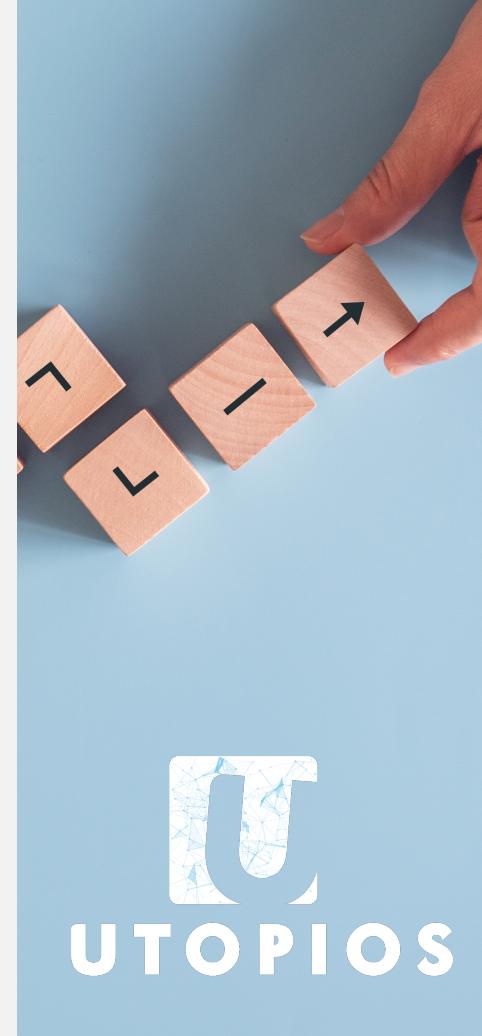
- C'est le nombre de points traités en une itération
- Elle traduit la capacité de l'équipe
  - En nombre de points par itération
  - Permet de fixer un périmètre réaliste à l'itération à venir en se fondant sur l'extrapolation des itérations passées (aspect empirique)
  - Repère quantitatif
- Mode de calcul
  - Moyenne des itérations
  - Les itérations deux et trois permettent de dégager une tendance
- Points de vigilance :
  - La vitesse n'est pas un outil de management pour optimiser la capacité de l'équipe
  - L'augmentation de la vitesse n'est pas toujours une bonne nouvelle
- C'est un outil de planification pour le reste du projet



**UTOPIOS**

# LE SPIKE

- Activité déclenchée justement pour explorer un sujet, quand on ne sait pas estimer...
- La user story n'est pas « PRETE » et ne peut être estimée...
- on ne sait pas trop où on va (notamment techniquement)
- Besoin d'un temps d'étude
- Maximum 2 jours
- Se termine par la production d'un résultat concret
- Examiné lors de la revue de sprint



UTOPIOS

# LE BACKLOG REFINEMENT

Objectif du backlog refinement

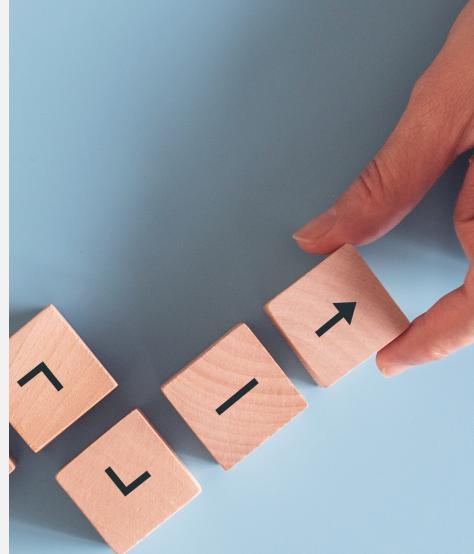
- Affiner et ordonner le backlog de produit
- S'assurer que les items du backlog seront discutés et prêt au démarrage du sprint suivant
- Anticiper les impacts et activités à moyen terme

Qui participe ?

- Product owner
- Équipe de développement
- Scrum master (pas obligatoire)

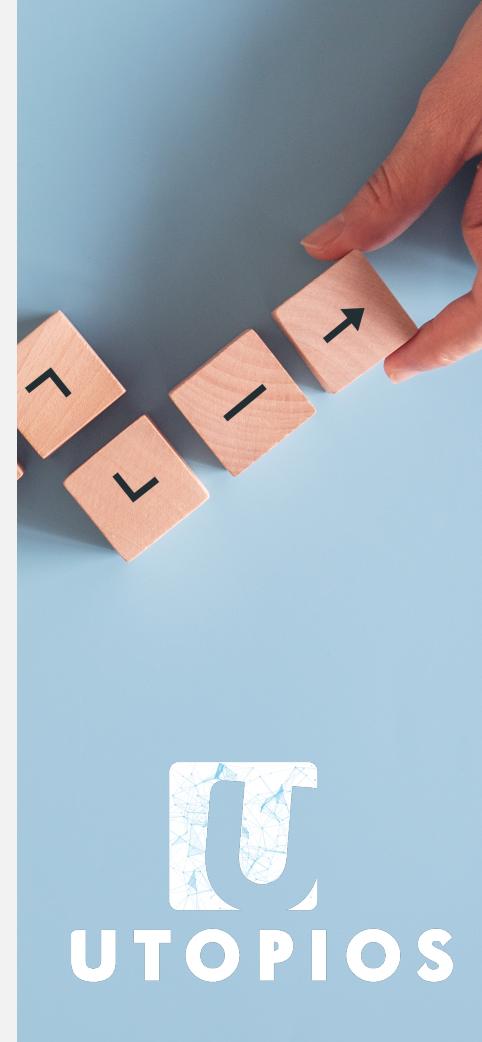
Quand ?

- Pour le product owner : autant que nécessaire
- Pour les développeurs : pas plus de 10% du temps de développement



# LE SPRINT BACKLOG

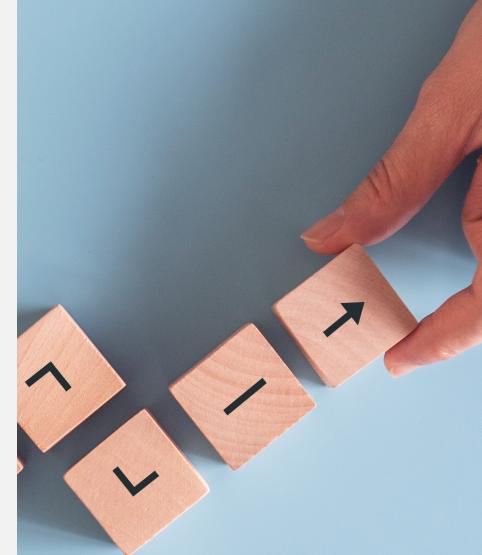
- Composé de fonctionnalités issu du product Backlog en fonction de la priorisation exprimée par le PO.
- Le nombre de ces Items est décidé par l'équipe après estimation.
- Ces fonctionnalités/items/User Stories sont découpées en tâches à réaliser par les développeurs.
- Il contient au moins un item d'amélioration continue (2017) = plus le cas version 2020
- Une mise à jour de l'état de chaque tâche permet d'être transparent sur l'avancement.
- Le Sprint Backlog évolue en permanence durant le Sprint.



**UTOPIOS**

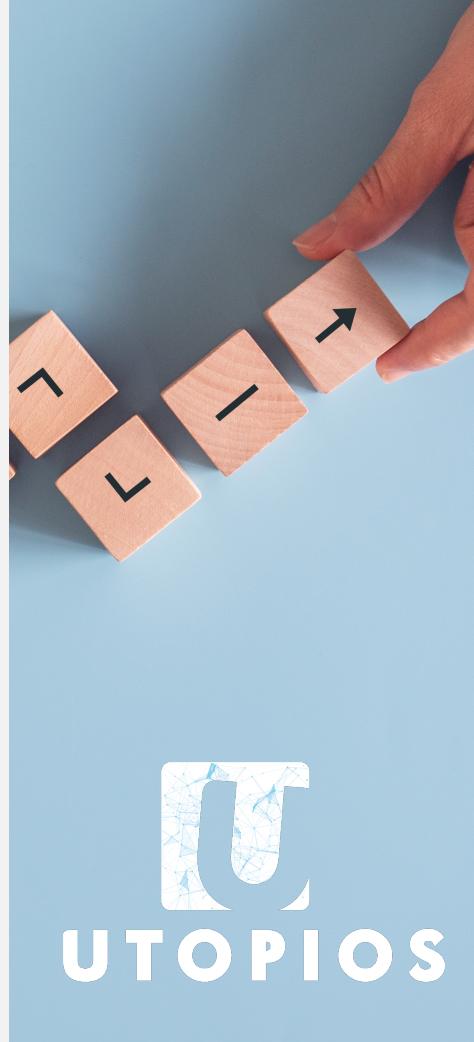
# LE SPRINT GOAL

- Un Sprint Goal est un but fixé pour le Sprint, bien présent dans le scrum guide
- L'équipe de développement l'utilise quotidiennement
- Le Product Owner l'utilise pour communiquer
- Le Scrum Master s'en sert pour veiller au cap



# LE COACH AGILE

- De plus en plus présent dans l'organisation Agile.
- Pas prévu par Scrum.org
- Rôle d'accompagnement sur l'agilité au sein de l'équipe Scrum à des moments clés :
  - Durant les phases de transition Agile
  - Durant les phases de montée en compétence
- Il a pour mission d'étudier le contexte et à partir de là :
  - Former l'équipe
  - Donner l'impulsion de mise en œuvre



# QUESTION SCRUM.ORG

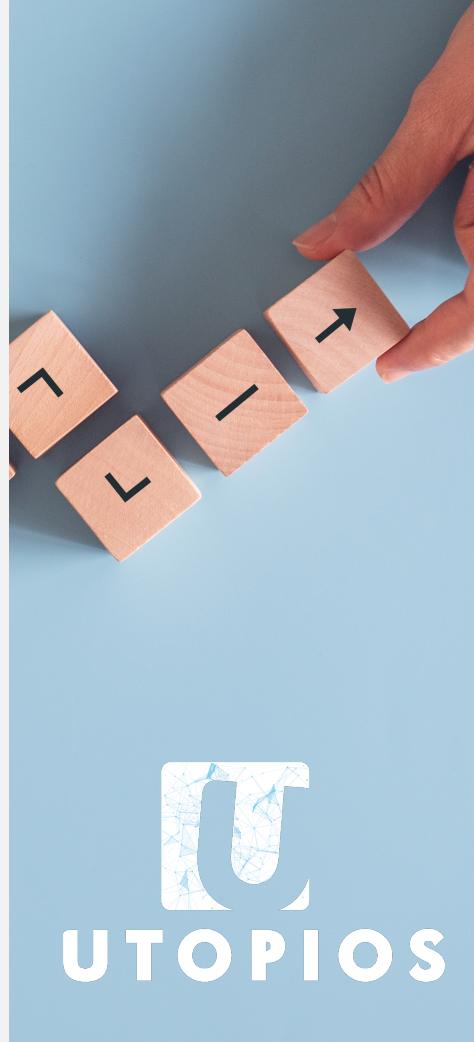
- What's the main responsibility of a tester in Scrum?
  - a. Verifying the work of programmers
  - b. Tracking quality metrics
  - c. Finding bugs
  - d. There are no testers in Scrum
- Quelle est la principale responsabilité d'un testeur dans Scrum ?
  - a. Vérification du travail des programmeurs
  - b. Suivi des indicateurs de qualité
  - c. Trouver des bugs
  - d. Il n'y a pas de testeurs dans Scrum



- What's the main responsibility of a tester in Scrum?
  - a. Verifying the work of programmers
  - b. Tracking quality metrics
  - c. Finding bugs
  - d. There are no testers in Scrum

Il n'y a pas de personnes "titrées" en tant que testeurs, car nous n'avons pas de rôles et de titres supplémentaires dans Scrum. Cependant, il peut y avoir des "développeurs" experts en tests. N'oubliez pas que tout le monde dans l'équipe de développement est appelé "développeur".

Lorsque vous voyez une déclaration comme celle-ci dans votre véritable examen, cela signifie généralement "testeur" comme rôle ou titre, plutôt qu'une personne experte en test.

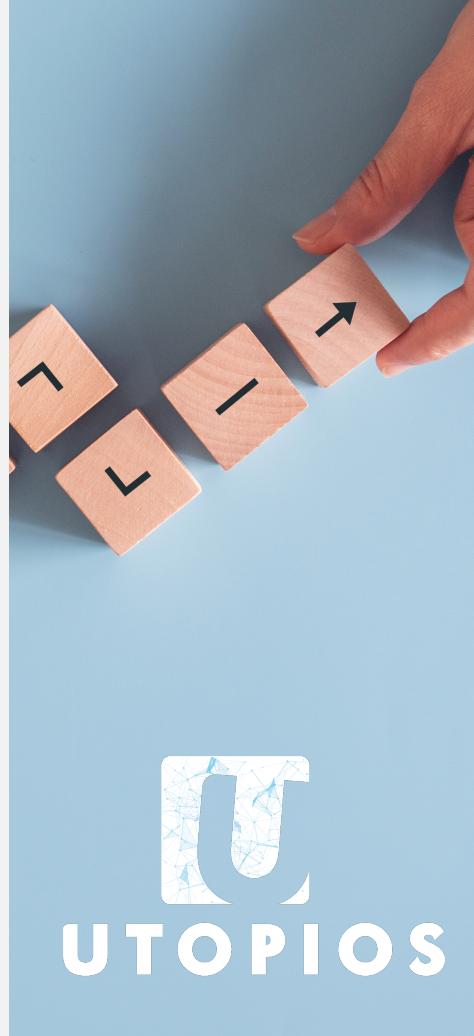


# QUESTION SCRUM.ORG

- When does a Development Team member become the sole owner of a Sprint Backlog item?
  - a. During the Daily Scrum.
  - b. At the Sprint planning meeting.
  - c. Whenever a team member can accommodate more work.
  - d. Never. All Sprint Backlog Items are "owned" by the entire Development Team, even though each one may be implemented by an individual development team member.

**Quand un membre de l'équipe de développement devient-il l'unique propriétaire d'un élément du Sprint Backlog ?**

- a. Pendant le daily scrum.
- b. Lors de la réunion de planification du sprint.
- c. Chaque fois qu'un membre de l'équipe peut accepter plus de travail.
- d. Jamais. Tous les éléments du backlog de sprint sont "détenus" par l'ensemble de l'équipe de développement, même si chacun peut être implémenté par un membre individuel de l'équipe de développement.



- When does a Development Team member become the sole owner of a Sprint Backlog item?
  - A) During the Daily Scrum.
  - B) At the Sprint planning meeting.
  - C) Whenever a team member can accommodate more work.
  - D) Never. All Sprint Backlog Items are "owned" by the entire Development Team, even though each one may be implemented by an individual development team member.

Le Sprint Backlog et tous ses éléments sont la propriété collective de l'équipe de développement. Aucun membre de l'équipe ne peut revendiquer la propriété d'un élément, car cela bloquerait la communication et la collaboration.



# QUESTION SCRUM.ORG

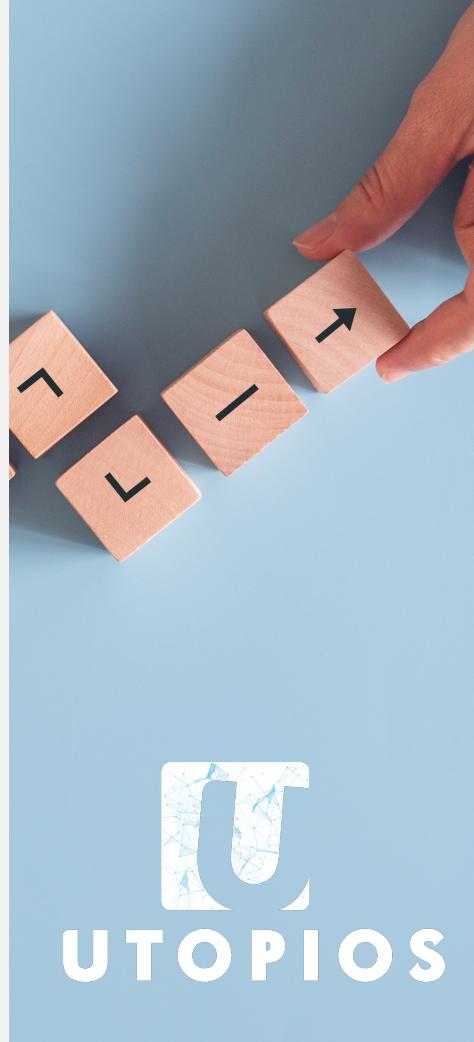
- Which statement explains a benefit of having tests in the Definition of Done?
  - a. Increments would be closer to potentially releasable.
  - b. It makes it easier for the Scrum Master to measure performance and report progress.
  - c. Increments would be more complete.

Quelle affirmation explique un avantage d'avoir des tests dans la définition de terminé ?

- a. Les incrément seraient plus proches de potentiellement livrables
- b. Cela permet au Scrum Master de mesurer plus facilement les performances et de rendre compte des progrès.
- c. Les incrément seraient plus complets.

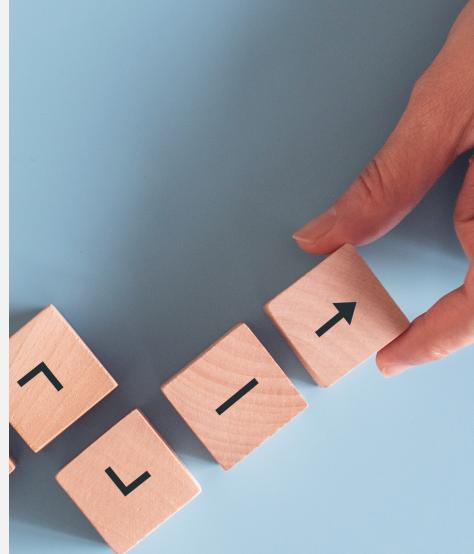


- Which statement explains a benefit of having tests in the Definition of Done?
    - a. Increments would be closer to potentially releasable.
    - b. It makes it easier for the Scrum Master to measure performance and report progress.
    - c. Increments would be more complete.
- a. Vous ne pouvez pas le publier à moins d'avoir testé la sortie et d'être sûr qu'il ne créera pas de problèmes en production.
- b. La mesure des performances et les rapports d'avancement ne sont pas effectués par le Scrum Master.
- c. Eh bien, techniquement parlant, cette affirmation n'est pas fausse, mais ce n'est pas la meilleure façon de décrire les avantages d'avoir des tests, et vous avez déjà un meilleur choix à sélectionner.

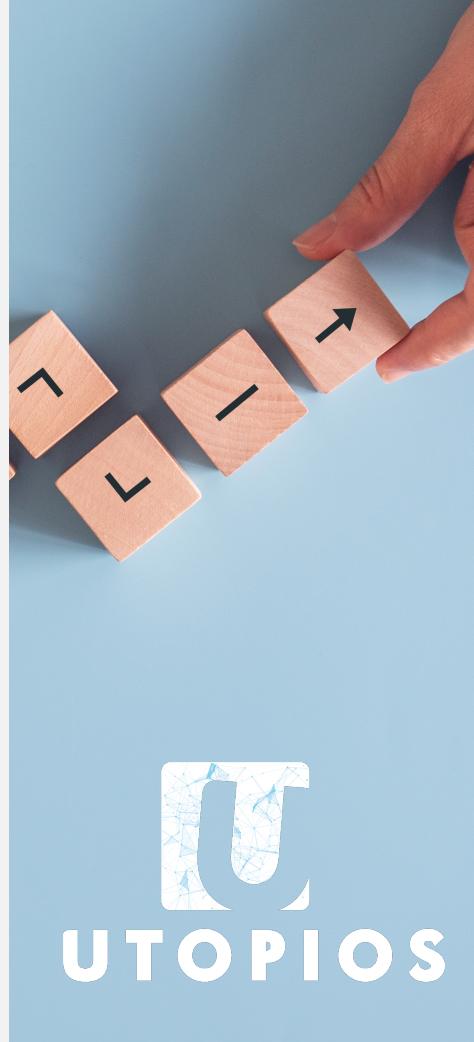


# QUESTION SCRUM.ORG

- The Scrum Team should choose at least one high priority process improvement, identified during the Sprint Retrospective, and place it in the Product Backlog.
  - a. True
  - b. False
- L'équipe Scrum doit choisir au moins une amélioration de processus hautement prioritaire, identifiée lors de la rétrospective de sprint, et la placer dans le Product Backlog.
  - a. Vrai
  - b. Faux

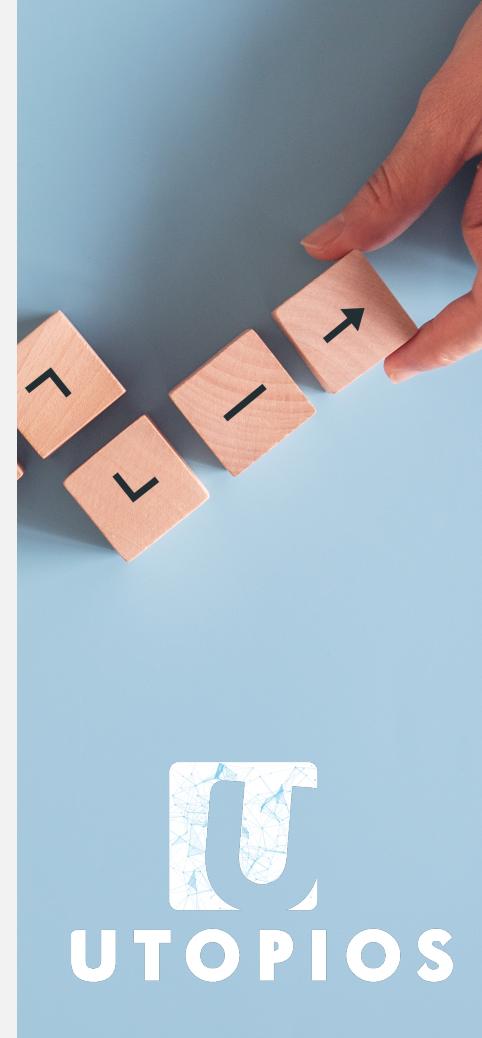


- The Scrum Team should choose at least one high priority process improvement, identified during the Sprint Retrospective, and place it in the Product Backlog.
  - a. True
  - b. False
- Pour assurer une amélioration continue, le Sprint Backlog plutôt que le Product Backlog inclut au moins une amélioration de processus hautement prioritaire identifiée lors de la précédente réunion de rétrospective de Sprint.
- Dans la version 2020 : on n'ajoute plus d'amélioration de processus ni dans le sprint, ni dans le backlog



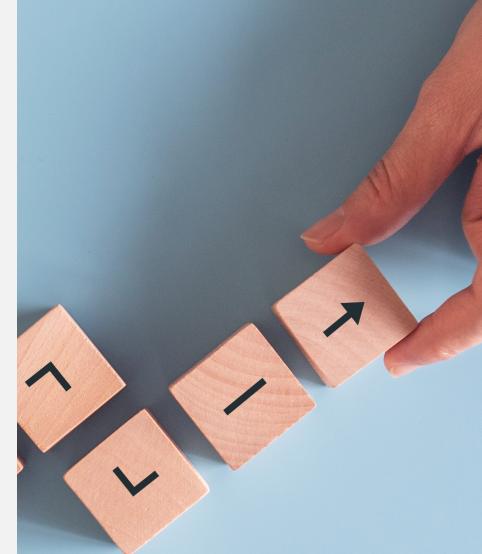
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two statements are correct about Product Backlog Refinement?
  - a. It should be timeboxed for 8 hours or less.
  - b. It should be done right before Sprint Planning.
  - c. Multiple teams may participate in it.
  - d. Normally, it doesn't take more than 10% of the Product Owner's time.
  - e. Normally, it doesn't take more than 10% of the developers' time.
  - f. Normally, it shouldn't take more than 10% of the Scrum Team's time.
- **Quelles sont les deux affirmations correctes concernant l'affinement du backlog produit ?**
  - a. Il doit être limité à 8 heures ou moins.
  - b. Cela devrait être fait juste avant la planification du sprint.
  - c. Plusieurs équipes peuvent y participer.
  - d. Normalement, cela ne prend pas plus de 10% du temps du Product Owner.
  - e. Normalement, cela ne prend pas plus de 10% du temps des développeurs.
  - f. Normalement, cela ne devrait pas prendre plus de 10 % du temps de l'équipe Scrum.



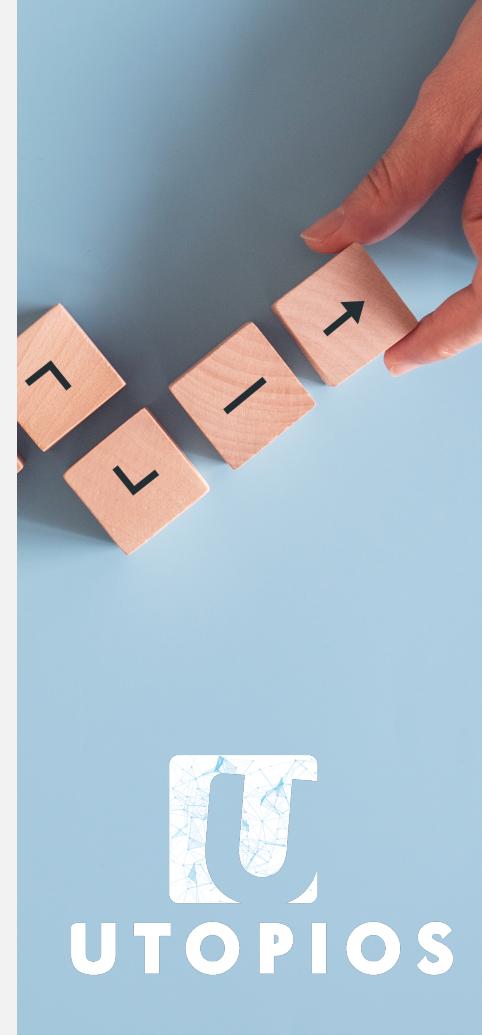
**UTOPIOS**

- Which two statements are correct about Product Backlog Refinement?
  - a. It should be timeboxed for 8 hours or less.
  - b. It should be done right before Sprint Planning.
  - c. Multiple teams may participate in it.
  - d. Normally, it doesn't take more than 10% of the Product Owner's time.
  - e. Normally, it doesn't take more than 10% of the developers' time.
  - f. Normally, it shouldn't take more than 10% of the Scrum Team's time.
- d. Cela représente 10 % du temps de l'équipe de développement ; Les Product Owners y consacrent généralement plus de temps. F. C'est 10% du temps de l'équipe de développement, pas de toute l'équipe Scrum.



# QUESTION SCRUM.ORG

- There can be multiple Definitions of Done when multiple teams are working on the same product.
  - a. TRUE
  - b. FALSE
- Il peut y avoir plusieurs définitions de terminé lorsque plusieurs équipes travaillent sur le même produit.
  - a. vrai
  - b. faux



- There can be multiple Definitions of Done when multiple teams are working on the same product.
- a. TRUE
- b. FALSE

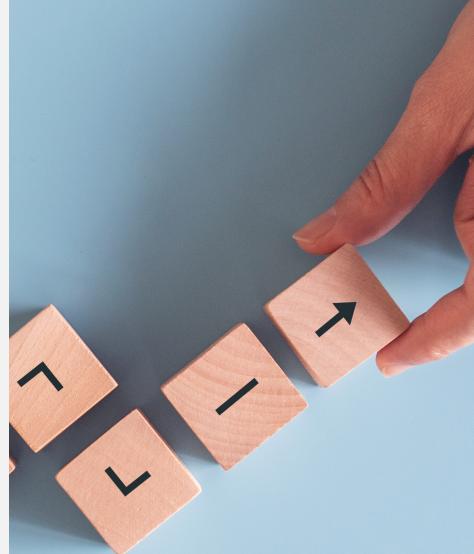
Selon Scrum.org, ils peuvent avoir différentes définitions de terminé, tant qu'ils sont compatibles les uns avec les autres et capables de créer des incrémentés intégrés.

Remarque : il peut sembler que le guide Scrum indique qu'il n'y a qu'une seule définition de terminé pour plusieurs équipes, mais ce n'est pas le cas selon Scrum.org. Avoir cette flexibilité peut aider, car, par exemple, une équipe peut souhaiter avoir des tests supplémentaires. Il n'y a pas de mal à cela, et pourtant, cela a un impact sur leur définition du fait.



# QUESTION SCRUM.ORG

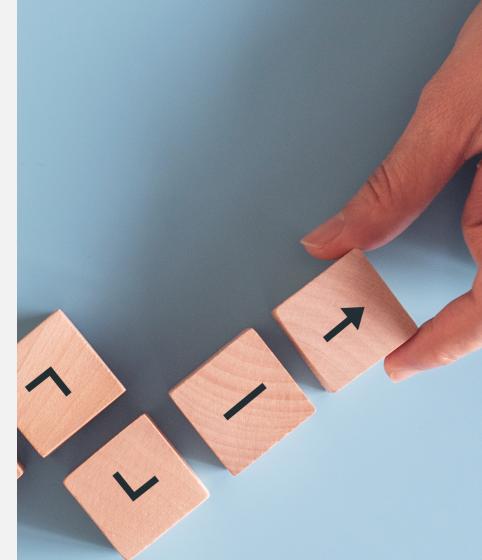
- How many people are there in a Development Team?
  - a.  $5 \pm 3$
  - b. 5 to 12
  - c. 3 to 12
  - d. 3 to 9
  - e. 3 to 11
  - f.  $6 \pm 3$
- Combien y a-t-il de personnes dans une équipe de développement ?
  - a.  $5 \pm 3$
  - b. 5 à 12
  - c. 3 à 12
  - d. 3 à 9
  - e. 3 à 11
  - f.  $6 \pm 3$



- How many people are there in a Development Team?
  - a.  $5 \pm 3$
  - b. 5 to 12
  - c. 3 to 12
  - d. 3 to 9
  - e. 3 to 11
  - f.  $6 \pm 3$

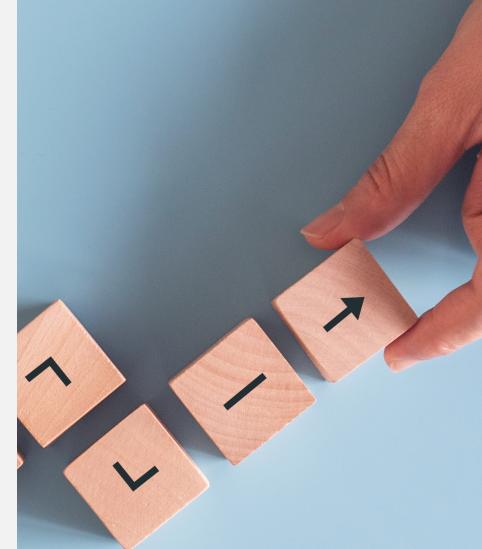
DANS LA VERSION 2020, ON NOUS INDIQUE 10 PERSONNES MAXIMUM  
DANS L'ÉQUIPE SCRUM.

La taille recommandée de l'équipe de développement est de 3 à 9 selon le Guide Scrum et Scrum.org. Certaines autres ressources suggèrent de 3 à 12, ou d'autres plages, mais ce n'est pas important pour votre examen.

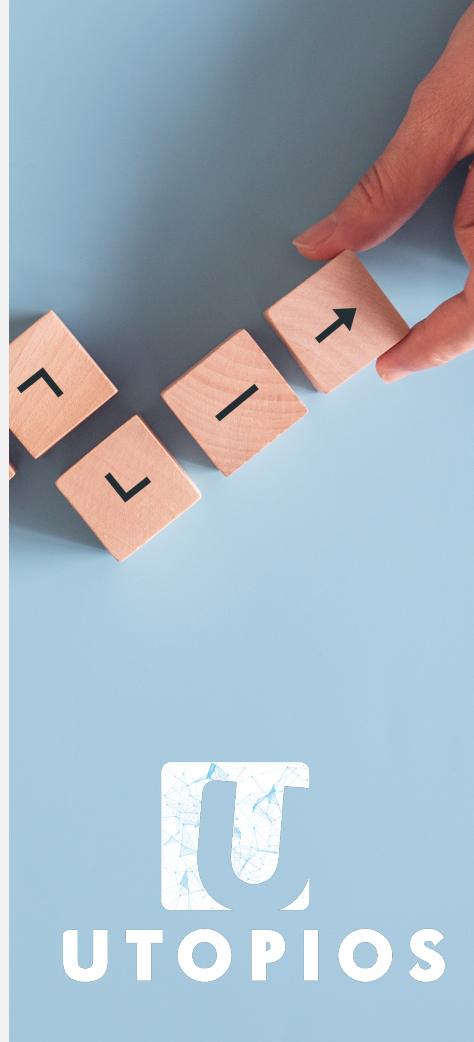


# QUESTION SCRUM.ORG

- What type of test should be done during the Sprint?
  - a. All tests, except for user acceptance tests
  - b. All tests, except for integration tests
  - c. Every type of test
  - d. Unit tests
- Quel type de test faut-il faire pendant le Sprint ?
  - a. Tous les tests, à l'exception des tests d'acceptation par les utilisateurs
  - b. Tous les tests, sauf les tests d'intégration
  - c. Tous les tests
  - d. Tests unitaires



- What type of test should be done during the Sprint?
  - a. All tests, except for user acceptance tests
  - b. All tests, except for integration tests
  - c. Every type of test
  - d. Unit tests
- N'oubliez pas que l'incrément doit être "Terminé" et potentiellement livrable. Cela signifie que tous les tests doivent être effectués.

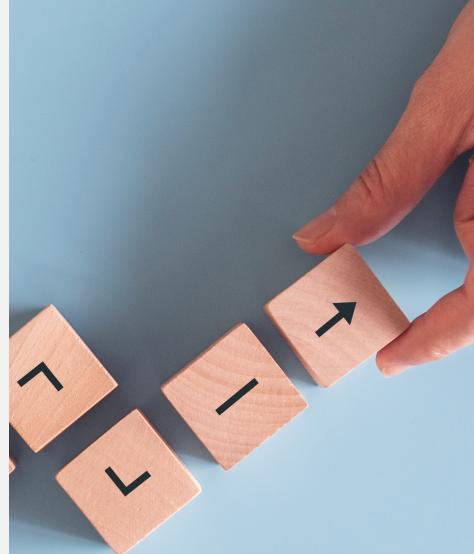


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three of the following are required by Scrum?
  - a. Definition of Done
  - b. User Stories
  - c. Definition of Ready
  - d. Pair-Programming
  - e. Sprint Retrospectives
  - f. Sprint Goal

Parmi les éléments suivants, lesquels sont requis par Scrum ?

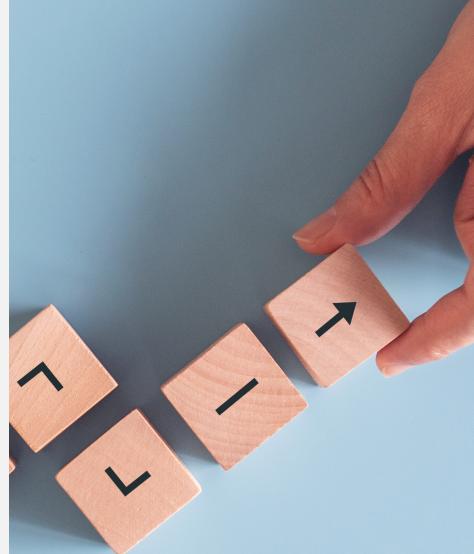
- a. Définition of done
- b. User Stories
- c. Definition of ready
- d. Programmation en binôme
- e. Rétrospectives de sprint
- f. Sprint goal



- Which three of the following are required by Scrum?

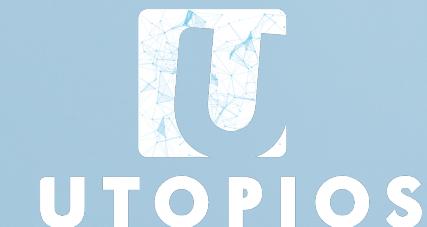
- a. Definition of Done
- b. User Stories
- c. Definition of Ready
- d. Pair-Programming
- e. Sprint Retrospectives
- f. Sprint Goal

c. Il n'y a pas de définition de Ready dans Scrum



# QUESTION SCRUM.ORG

- How many hours per day should a Development Team member work?
  - a. Between 6 and 16 hours, depending on the situation
  - b. At a constant pace
  - c. Normally, 40 hours a week
  - d. As much as needed for realizing the Sprint Backlog items by the end of the Sprint
  
- Combien d'heures par jour un membre de l'équipe de développement doit-il travailler ?
  - a. Entre 6 et 16 heures, selon la situation
  - b. A un rythme constant
  - c. Normalement, 40 heures par semaine
  - d. Autant que nécessaire pour réaliser les items du Sprint Backlog d'ici la fin du Sprint



- How many hours per day should a Development Team member work?
  - a. Between 6 and 16 hours, depending on the situation
  - b. At a constant pace
  - c. Normally, 40 hours a week
  - d. As much as needed for realizing the Sprint Backlog items by the end of the Sprint
- b. C'est l'un des 12 principes Agiles.
- d. Le Sprint Backlog n'est qu'une estimation approximative de ce que nous pouvons faire. Nous aurons un rythme constant et livrerons autant que possible, dans la qualité définie, et rien de grave ne se produira si tous les articles ne sont pas livrés.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Who owns the Sprint Backlog?
  - a. The whole Scrum Team
  - b. The Scrum Master
  - c. The Product Owner
  - d. The Development Team
- 
- À qui appartient le Sprint Backlog ?
  - a. Toute l'équipe Scrum
  - b. Le Scrum master
  - c. Le Product Owner
  - d. L'équipe de développement



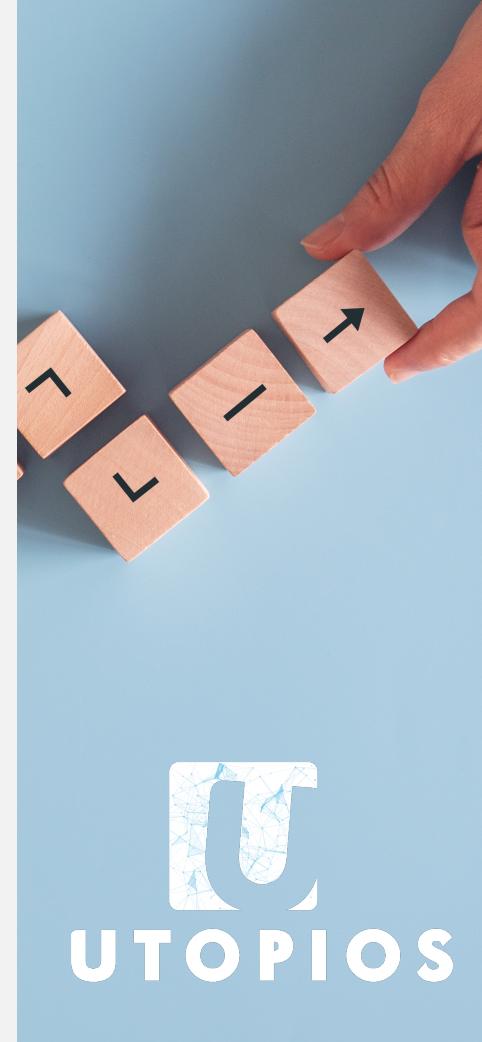
- Who owns the Sprint Backlog?
- a. The whole Scrum Team
- b. The Scrum Master
- c. The Product Owner
- d. The Development Team

Si vous « possédez » quelque chose (dans ce contexte), cela signifie que vous en êtes responsable et que vous êtes la personne qui y apporte des modifications.



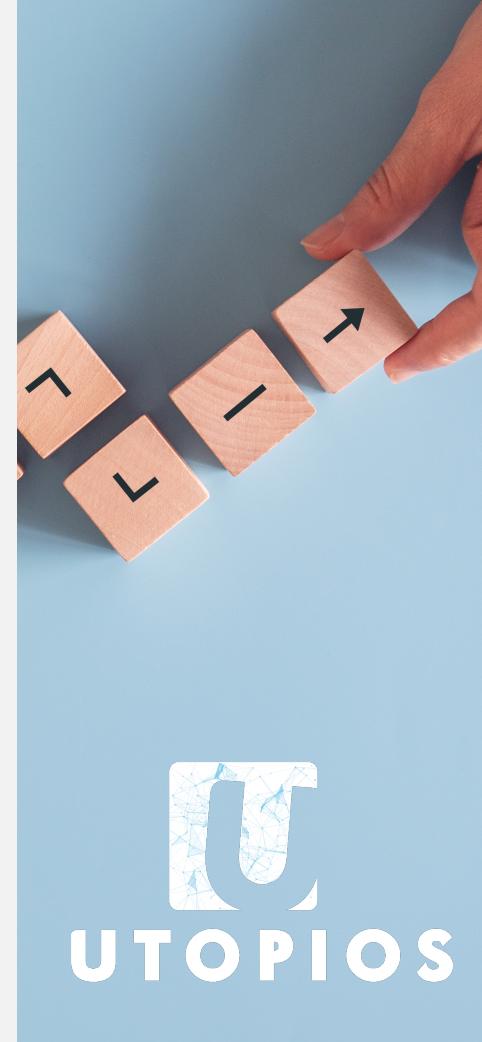
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two of the following may be done when the team becomes mature enough during the project?
  - a. They won't need timeboxed events anymore.
  - b. They may not need Sprint Retrospectives anymore.
  - c. They may improve their Definition of Done.
  - d. They will need longer Sprint Retrospectives.
  - e. Their velocity may increase.
- Parmi les actions suivantes, lesquelles peuvent être effectuées lorsque l'équipe devient suffisamment mature au cours du projet ?
  - a. Ils n'auront plus besoin d'événements limités dans le temps.
  - b. Ils n'auront peut-être plus besoin des rétrospectives Sprint.
  - c. Ils peuvent améliorer leur Définition du Terminé.
  - d. Ils auront besoin de rétrospectives de sprint plus longues.
  - e. Leur vélocité peut augmenter.



**UTOPIOS**

- Which two of the following may be done when the team becomes mature enough during the project?
  - a. They won't need timeboxed events anymore.
  - b. They may not need Sprint Retrospectives anymore.
  - c. They may improve their Definition of Done.
  - d. They will need longer Sprint Retrospectives.
  - e. Their velocity may increase.
- b. Il y a toujours place à l'amélioration.
- c. La définition de terminé ne devrait pas changer au milieu du sprint. En dehors de cela, vous pouvez parfois l'améliorer en fonction de ce que vous avez appris dans le projet, pour augmenter la qualité de votre travail.
- e. car ils deviennent plus à l'aise pour communiquer avec le client.



# QUESTION SCRUM.ORG

- It's up to the self-organizing team to decide which Scrum artifacts are needed in the project.
  - a. FALSE
  - b. TRUE

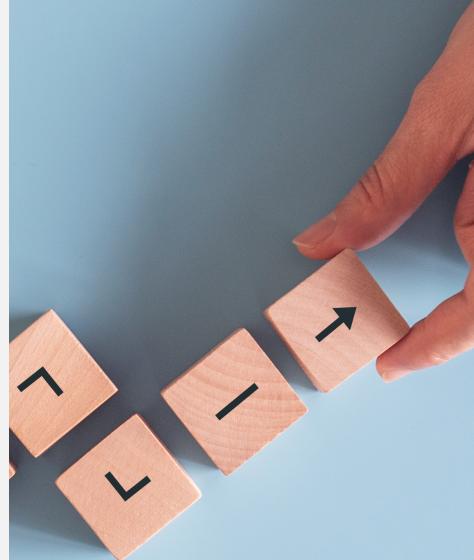
C'est à l'équipe auto-organisée de décider quels artefacts Scrum sont nécessaires dans le projet.

- a. faux
- b. vrai



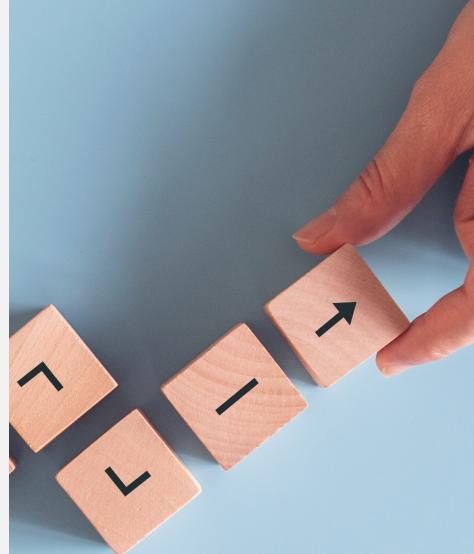
- It's up to the self-organizing team to decide which Scrum artifacts are needed in the project.
  - a. FALSE
  - b. TRUE

L'auto-organisation n'est pas illimitée, vous devez suivre le cadre Scrum.



# QUESTION SCRUM.ORG

- The Development Team should have a Team Leader to improve communications and collaboration.
  - a. TRUE
  - b. FALSE
- 
- L'équipe de développement devrait avoir un chef d'équipe pour améliorer les communications et la collaboration.
  - a. vrai
  - b. faux



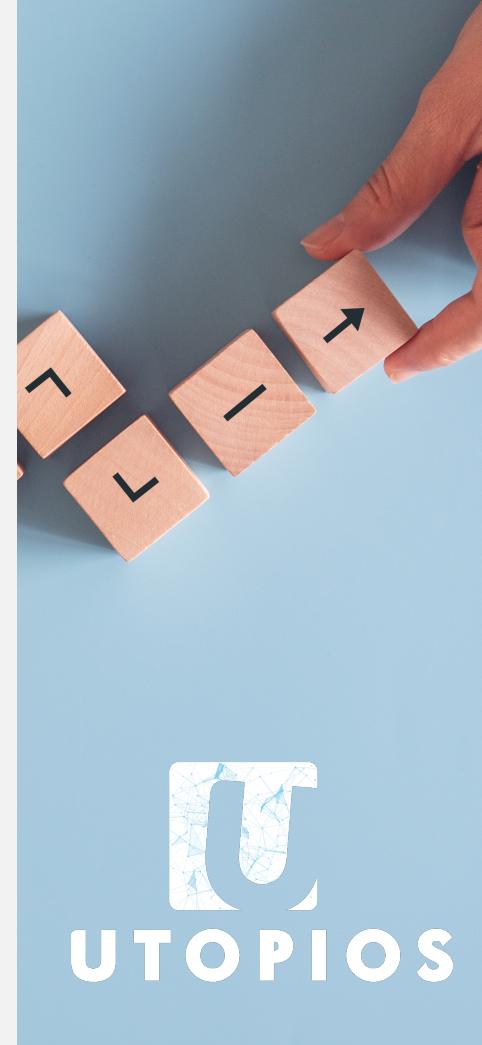
- The Development Team should have a Team Leader to improve communications and collaboration.
- a. TRUE
- b. FALSE

Il n'est pas permis d'introduire de nouveaux rôles ou titres tels que "chef d'équipe" dans Scrum.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Who makes sure that enough items are selected for the Sprint Backlog?
  - a. The customer
  - b. The Development Team
  - c. Stakeholders
  - d. The Scrum Master
  - e. The Solution Architect
  - f. The whole Scrum Team
- Qui s'assure que suffisamment d'éléments sont sélectionnés pour le Sprint Backlog ?
  - a. Le consommateur
  - b. L'équipe de développement
  - c. Parties prenantes
  - d. Le Scrum master
  - e. L'architecte de solutions
  - f. Toute l'équipe Scrum

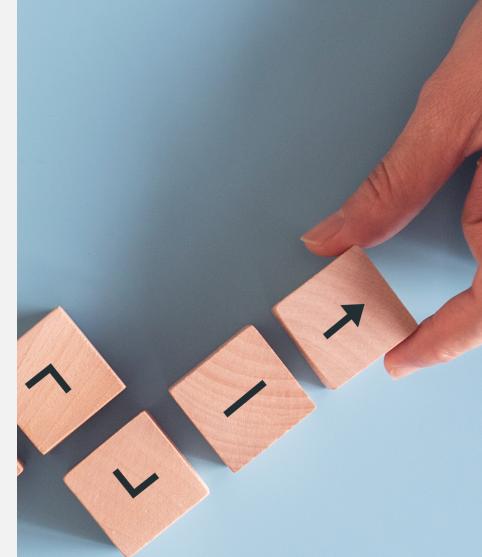


**UTOPIOS**

- Who makes sure that enough items are selected for the Sprint Backlog?

- a. The customer
- b. The Development Team
- c. Stakeholders
- d. The Scrum Master
- e. The Solution Architect
- f. The whole Scrum Team

e. Il n'y a pas de rôle/titre d'architecte de solution distinct dans Scrum. Les développeurs sont auto-organisés.

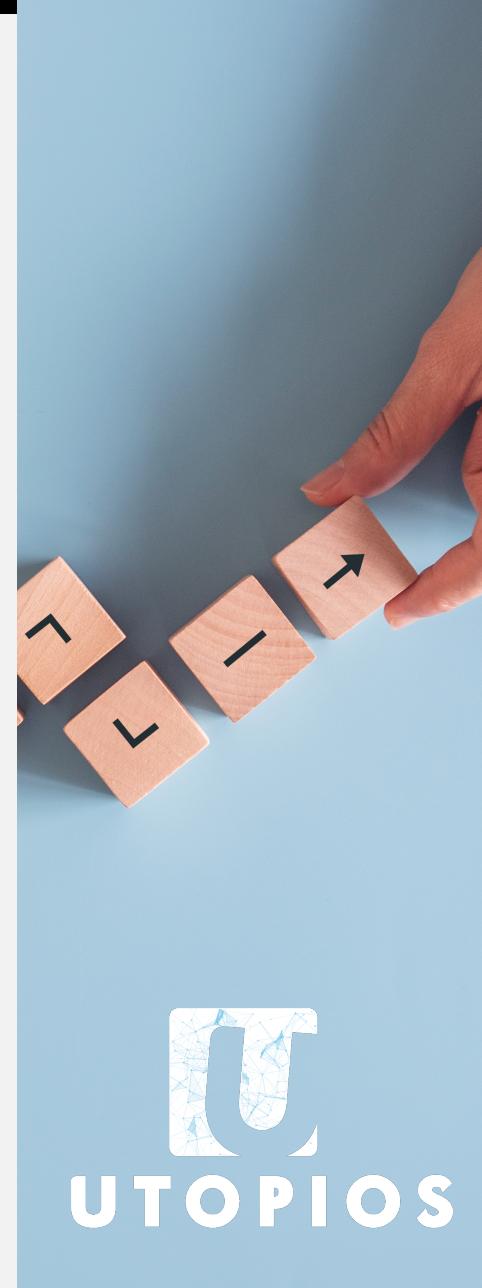


# QUESTION SCRUM.ORG

- The Definition of Done is composed by the Product Owner, to ensure that the Increments will be usable by the end-users.
  - a. TRUE
  - b. FALSE

La Definition of Done est composée par le Product Owner, pour s'assurer que les Incréments seront utilisables par les utilisateurs finaux.

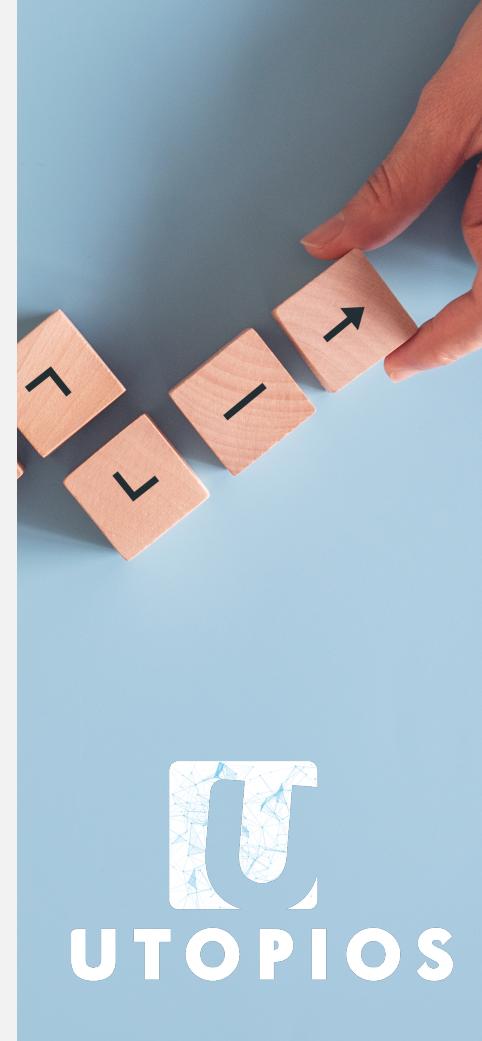
- a. vrai
- b. faux



- The Definition of Done is composed by the Product Owner, to ensure that the Increments will be usable by the end-users.
  - a. TRUE
  - b. FALSE

The Definition of Done may come from the organization. Inside the project, it's the developers who adjust or define it.

La définition de terminé peut provenir de l'organisation. A l'intérieur du projet, ce sont les développeurs qui l'ajustent ou le définissent.

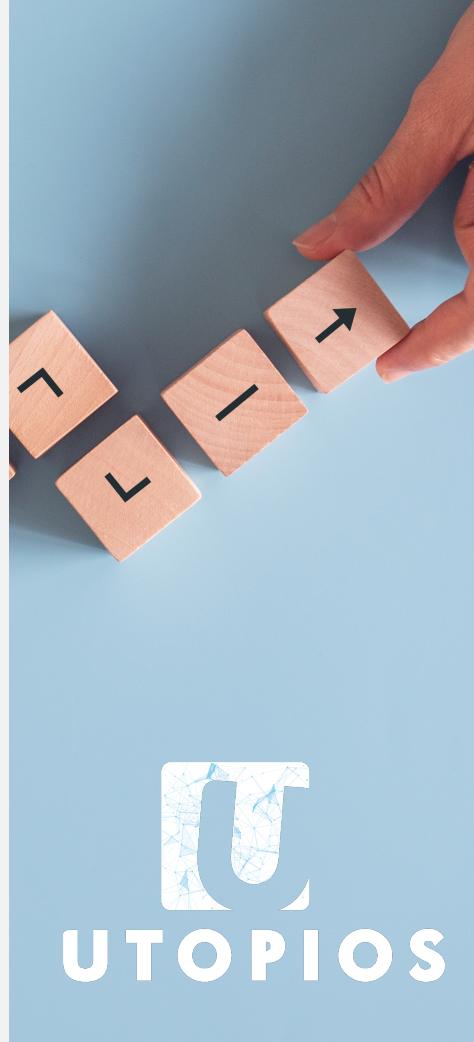


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two statements explain when a Product Backlog item is considered complete?
  - a. When it can be part of a potentially releasable Increment
  - b. When user acceptance tests are passed
  - c. The item is ready for user acceptance testing
  - d. When no work is left based on the Definition of Done

Quels sont les deux énoncés qui expliquent quand un élément du Product Backlog est considéré comme complet ?

- a. Lorsqu'il peut faire partie d'un incrément potentiellement livrable
- b. Lorsque les tests d'acceptation des utilisateurs sont réussis
- c. L'article est prêt pour les tests d'acceptation par l'utilisateur
- d. Lorsqu'il ne reste plus de travail sur la base de la définition de terminé



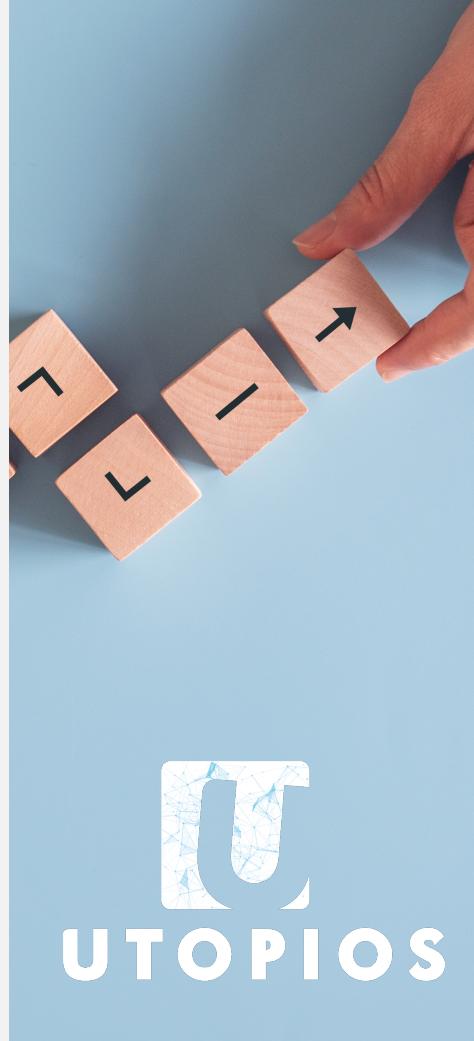
- Which two statements explain when a Product Backlog item is considered complete?

- a. When it can be part of a potentially releasable Increment
- b. When user acceptance tests are passed
- c. The item is ready for user acceptance testing
- d. When no work is left based on the Definition of Done

b. Ils peuvent encore manquer quelque chose. En revanche, si le test est centré sur l'unité, qu'en est-il du test de la solution intégrée ? Cela peut casser quelque chose.

c. Nous ne pouvons pas le considérer comme terminé lorsque les tests d'acceptation par les utilisateurs ne sont pas effectués.

Un élément du Product Backlog que vous avez dans le Sprint Backlog est Terminé, lorsqu'il satisfait à la Définition de Terminé. Remarque : utilisable pour les utilisateurs finaux = potentiellement livrable = potentiellement livrable = Terminé selon la définition de Terminé

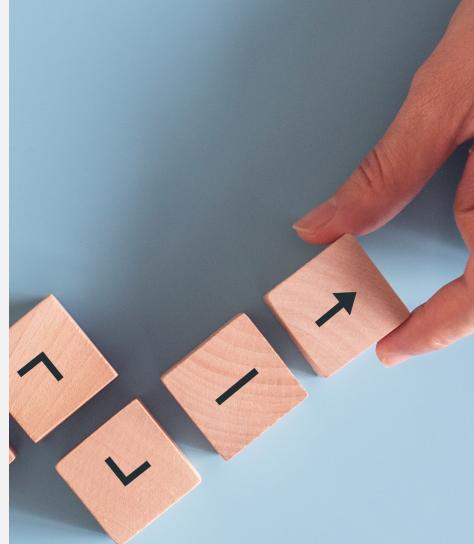


# QUESTION SCRUM.ORG

- Who measures the performance of the Sprints?
  - a. The Development Team
  - b. The whole Scrum Team
  - c. The Project Manager
  - d. The Team Leader
  - e. The customer
  - f. The Solution Architect

Qui mesure la performance des Sprints ?

- a. L'équipe de développement
- b. Toute l'équipe Scrum
- c. Le chef de projet
- d. Le chef d'équipe
- e. Le consommateur
- f. L'architecte de solutions



- Who measures the performance of the Sprints?
  - a. The Development Team
  - b. The whole Scrum Team
  - c. The Project Manager
  - d. The Team Leader
  - e. The customer
  - f. The Solution Architect
- c. Il n'y a pas de chef de projet dans Scrum.
- d. Il n'y a pas de chef d'équipe dans Scrum.
- f. Il n'y a pas de rôle/titre d'architecte de solution distinct dans Scrum.

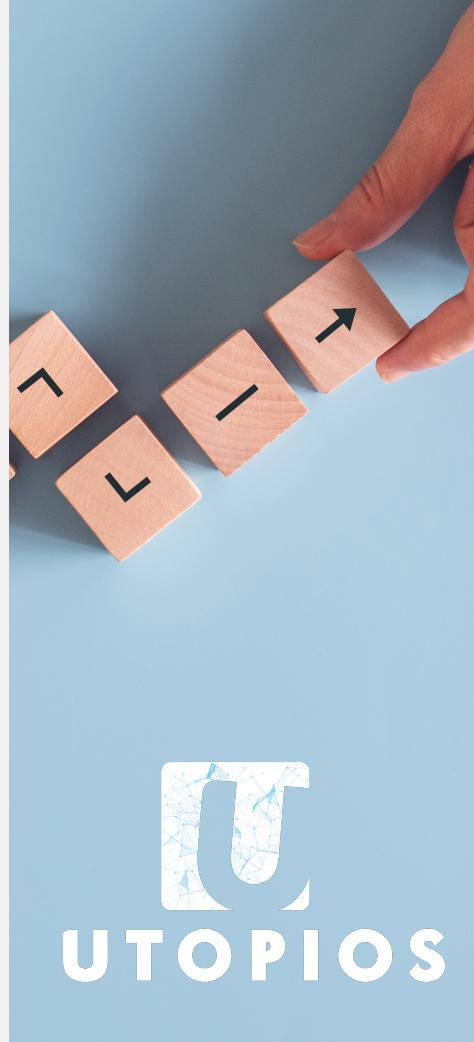


# QUESTION SCRUM.ORG

- What is a proper role of a PMO ( in a company that uses Scrum?)
- a. The PMO should manage and help Product Owners.
- b. There's no place for a PMO in such an organization.
- c. Manages portfolios and programs and facilitates the application of techniques that complement Scrum.

Quel est le rôle approprié d'un PMO (missions de structuration et d'assistance au pilotage de projets) dans une entreprise qui utilise Scrum ?

- a. Le PMO doit gérer et aider les Product Owners.
- b. Il n'y a pas de place pour un PMO dans une telle organisation.
- c. Gère les portefeuilles et les programmes et facilite l'application de techniques qui complètent Scrum.



- What is a proper role of a PMO in a company that uses Scrum?
- a. The PMO should manage and help Product Owners.
- b. There's no place for a PMO in such an organization.
- c. Manages portfolios and programs and facilitates the application of techniques that complement Scrum.

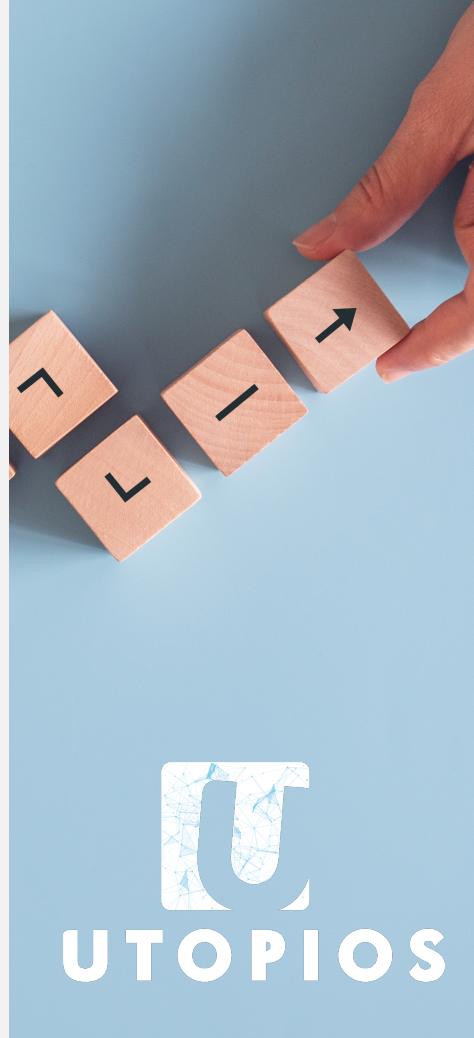
N'oubliez pas qu'il y a des limites à l'auto-organisation de l'équipe, et l'important est d'avoir le pouvoir dans les limites du projet.

Cependant, chaque projet est exécuté dans une organisation plus large avec plusieurs niveaux de gestion ayant un impact sur le projet, et il n'est pas possible ni même acceptable de rejeter cette structure, tant qu'elle ne bloque pas l'auto-organisation interne de l'équipe et l'adaptation fondamentale.



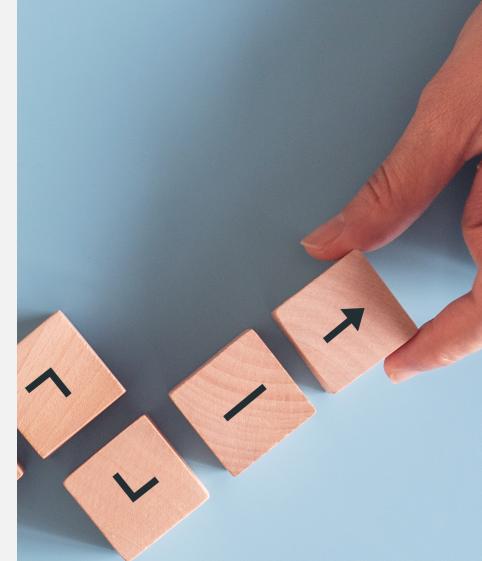
# QUESTION SCRUM.ORG

- The customer goes to the Development Team in the middle of a Sprint and asks them to add an important item to the Sprint Backlog. What should they do?
  - a. Replace one of the existing items in the Sprint Backlog with the new one.
  - b. Add the item to the current Sprint Backlog.
  - c. Refer the customer to the Product Owner.
  - d. Reject the request.
- Le client se rend dans l'équipe de développement au milieu d'un sprint et lui demande d'ajouter un élément important au backlog de sprint. Que devraient-ils faire?
  - a. Remplacez l'un des éléments existants dans le Sprint Backlog par le nouveau.
  - b. Ajoutez l'élément au Sprint Backlog actuel.
  - c. Référer le client au Product Owner.
  - d. Rejetez la demande.



- The customer goes to the Development Team in the middle of a Sprint and asks them to add an important item to the Sprint Backlog. What should they do?
  - a. Replace one of the existing items in the Sprint Backlog with the new one.
  - b. Add the item to the current Sprint Backlog.
  - c. Refer the customer to the Product Owner.
  - d. Reject the request.

Le Product Owner est la personne responsable des articles et de l'ordre dans lequel ils sont développés.



# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three statements are correct when four teams are working on a product?
  - a. There can be multiple Product Owners.
  - b. There can be multiple Scrum Masters.
  - c. There is only one Product Backlog.
  - d. There can be multiple Product Backlogs.
  - e. There is only one Product Owner.
  - f. There is only one Sprint Backlog each Sprint.
  
- Quelles sont les trois affirmations correctes lorsque quatre équipes travaillent sur un produit ?
  - a. Il peut y avoir plusieurs Product Owners.
  - b. Il peut y avoir plusieurs Scrum Masters.
  - c. Il n'y a qu'un seul Product Backlog.
  - d. Il peut y avoir plusieurs Product Backlog.
  - e. Il n'y a qu'un seul Product Owner.
  - f. Il n'y a qu'un seul Backlog de Sprint par Sprint.



- Which three statements are correct when four teams are working on a product?
  - a. There can be multiple Product Owners.
  - b. There can be multiple Scrum Masters.
  - c. There is only one Product Backlog.
  - d. There can be multiple Product Backlogs.
  - e. There is only one Product Owner.
  - f. There is only one Sprint Backlog each Sprint.

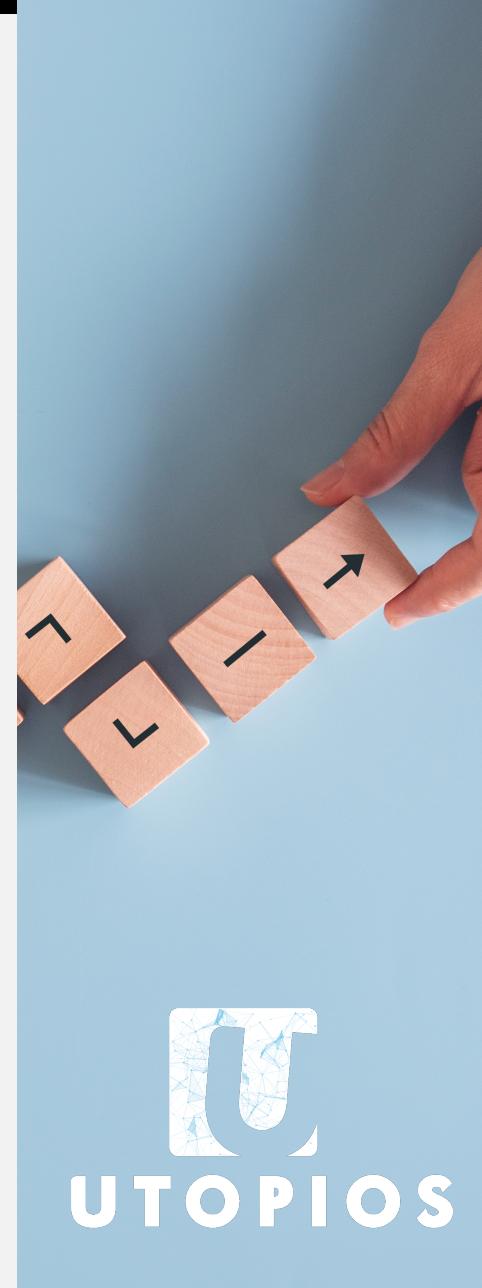
Lorsqu'il y a n équipes dans un projet, il y a : 1 Product Backlog n Sprint Backlogs à chaque Sprint une ou plusieurs Definitions of Done, tant qu'elles sont compatibles entre elles

1 Increment intégré à chaque Sprint

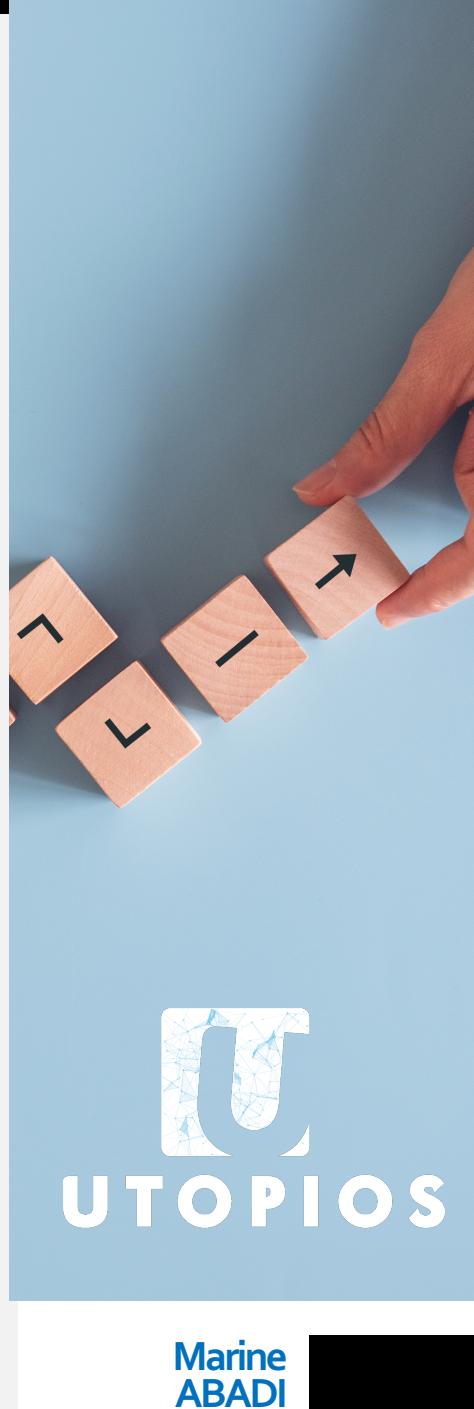
1 Product Owner n rôles de Scrum Master qui peuvent être occupé par 1 ou plusieurs Scrum Masters

Note 1 : un projet correspond à un produit.

Note 2 : La façon dont le guide Scrum l'explique, il semble qu'il devrait y avoir une définition de terminé pour Scrum à l'échelle, mais Scrum.org pense qu'il peut y avoir plusieurs définitions, tant qu'elles sont compatibles les unes avec les autres et capables de créer des Incréments, et c'est ce que vous devez répondre dans votre examen.

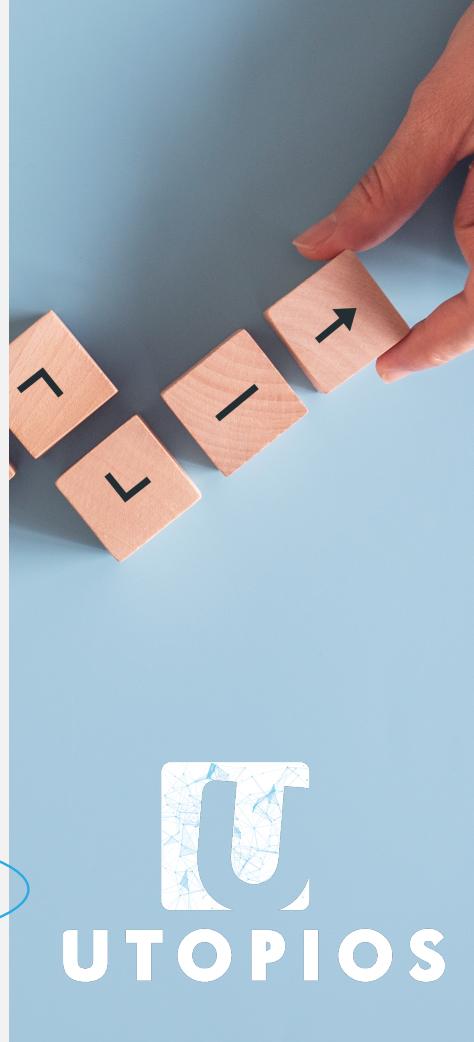
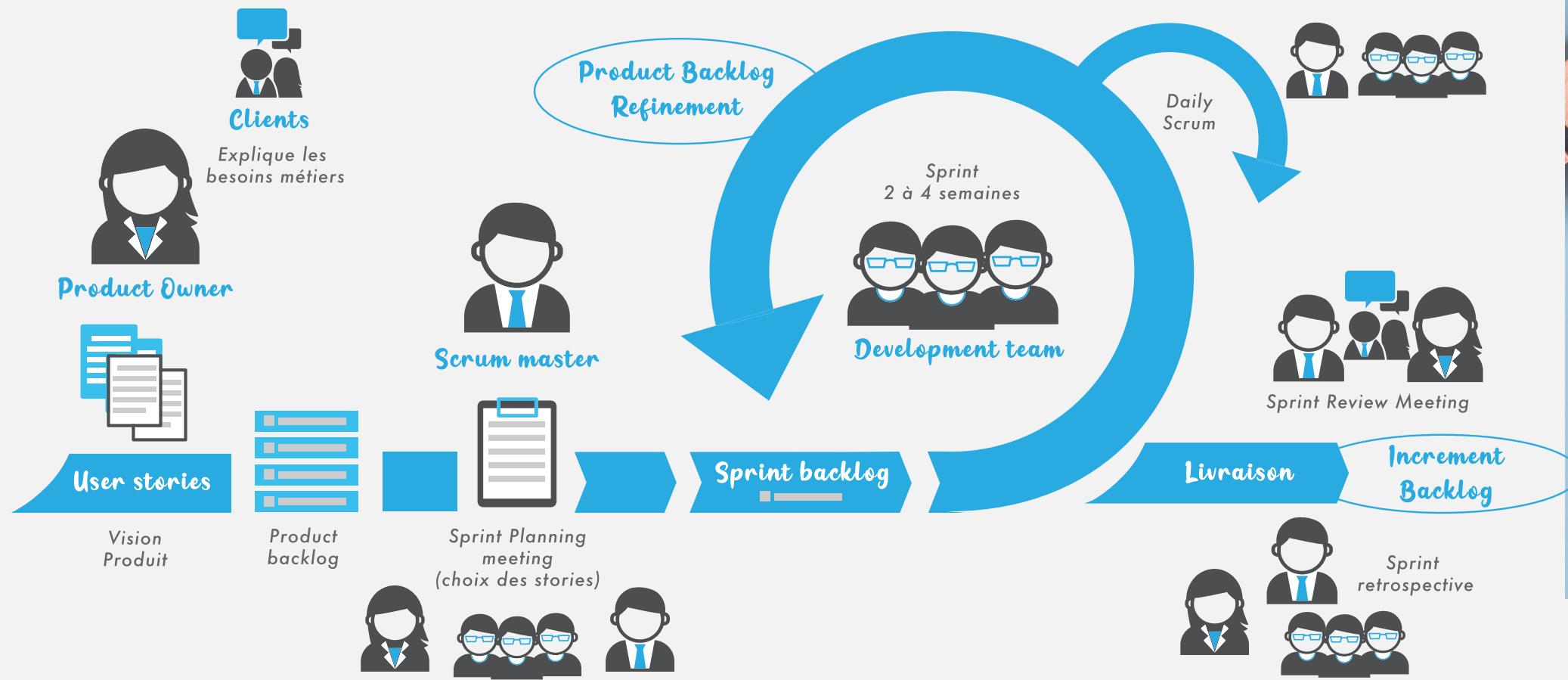


## PARTIE 5 : LES ÉVÉNEMENTS SCRUMS



# LES ÉVÉNEMENTS SCRUMS

- Sprint
- Sprint Planning
- Sprint Retrospective
- Sprint Review
- Daily Scrum



**UTOPIOS**

Marine  
ABADI

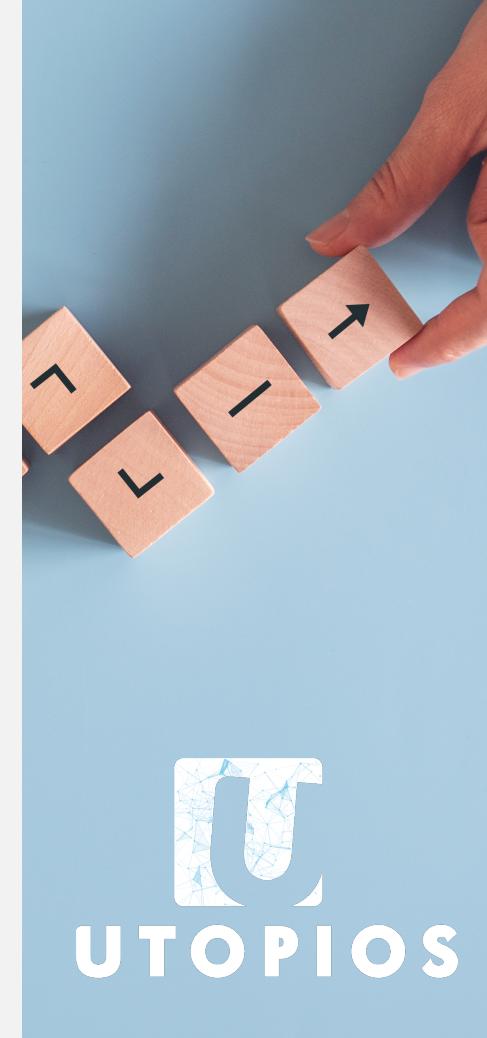
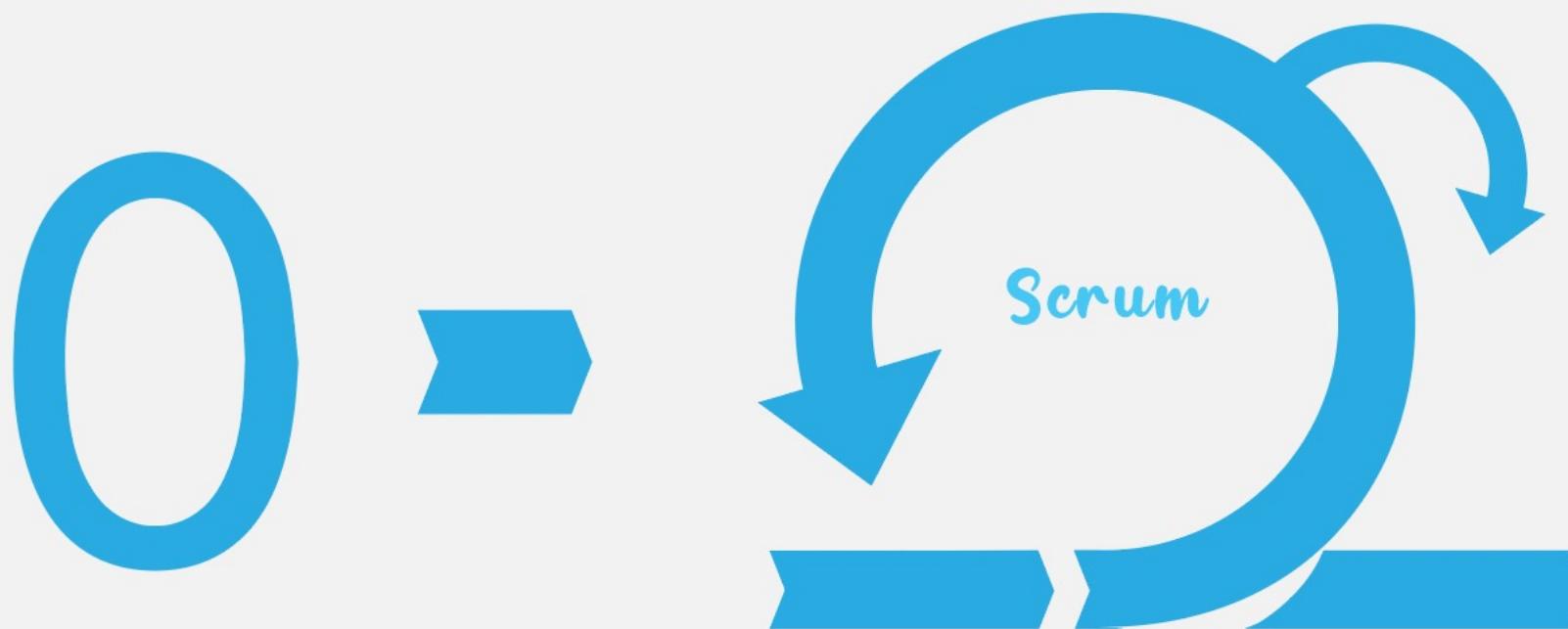
# LE SPRINT

- Un Découpage « temporisé » du projet.
- Se base sur le Sprint Backlog.
- Durée maximale d'un mois calendaire.
- Et si l'équipe est en retard ou en avance ?



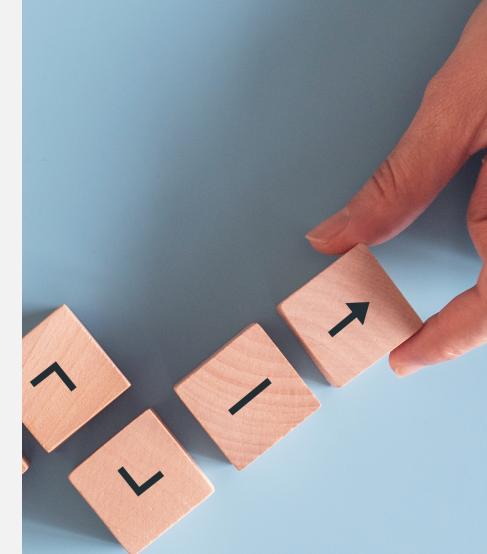
# SPRINT ZÉRO

Le Sprint 0 n'a pas de durée définie. Son objectif est de permettre de construire les bonnes bases d'un nouveau projet et de former une équipe SCRUM ajustée pour sa réussite.



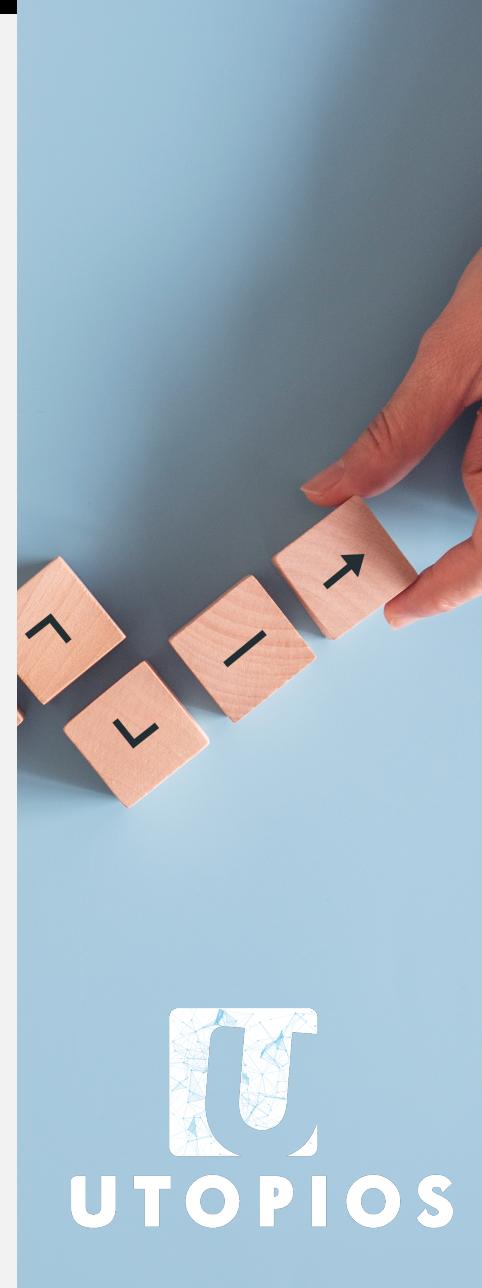
# LE SPRINT PLANNING

- L'objectif est de définir :
  - Le Sprint Goal : la vision macroscopique, pour le sprint.
  - Le Sprint Backlog : la vision microscopique , au jour le jour.
- Qu'est-ce qu'on fait et comment le fait-on ?
- 8 Heures pour un Sprint de 4 semaines.
- Entités présentes :
  - Scrum Master
  - Product Owner
  - L'équipe de développement



# LA SPRINT REVIEW

- Phase d'inspection de l'itération.
- 4 heures pour un Sprint de 4 semaines
- 5 Objectifs :
  - Montrer en quoi le sprint est terminé et répond aux exigences posées lors de la planification.
  - Faire le constat de ce qui s'est bien ou mal passé durant le sprint et réfléchir aux potentielles solutions.
  - Faire le point sur le Backlog product, du planning de la réalisation et du budget.
  - Prendre en compte les contraintes externes telles que l'évolution du marché, les objectifs des parties prenantes etc...
  - Anticiper les priorités du prochain Sprint.
- Participants :
  - Scrum Master
  - Product Owner
  - Equipe de développement
  - Parties prenantes



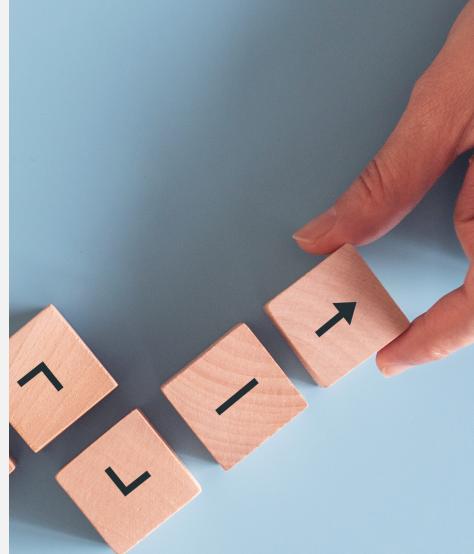
# LA SPRINT RETROSPECTIVE

- 3 heures pour un sprint de 4 semaines
- Là où la review se concentre sur le produit, la rétro se focalise sur l'équipe sur plusieurs niveaux possibles :
  - Relationnel et humain
  - Processus de réalisation du produit
- Ce qui s'est bien passé / mal passé ?
- Comment peut-on faire mieux ?

Objectifs:

- Tirer les enseignements de l'itération
- Analyser le plan d'actions précédent
- Déterminer ensemble un plan d'actions «réaliste» pour la prochaine itération.

Acteurs présents : l'ensemble de l'équipe Scrum.



# LE DAILY MEETING : LA MÊLÉE

- 15 minutes maximum
- Doit se dérouler à la même heure et dans le même lieu pour faciliter l'organisation de l'événement.

## DAILY MEETING : 3 QUESTIONS...

### Debut

*Qu'avons nous terminé depuis hier ?  
Qui a contribué à l'objectif ?*

*Que terminerons-nous aujourd'hui ?  
Qui va contribuer à l'objectif ?*

*Rencontrons-nous des problèmes ?  
Qui va contribuer à les résoudre ?*

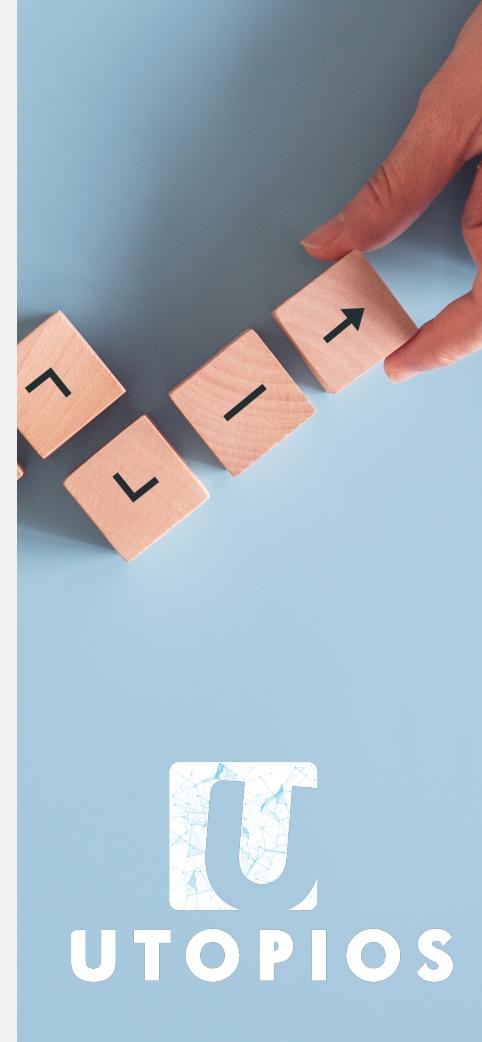
### Fin

*Le reste à faire de chaque tâche  
est à jour*

*Chaque développeur a ses tâches  
pour la journée,  
organisation des binômes*

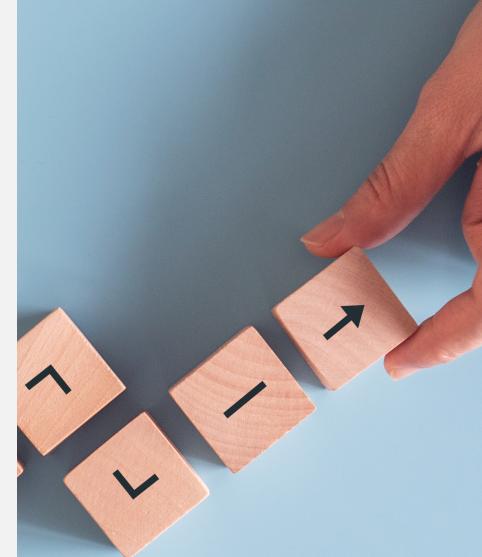
*Le scrum master note les problèmes  
et s'assure de la bonne coordination  
pour les résoudres*

Ces questions ne sont pas obligatoires mais conseillées par le Scrum Guide



# LE DAILY MEETING : LA MÊLÉE

- Acteurs :
  - Seul l'équipe de développement peut y participer.
  - Tous le monde peut y assister.
  - Le Scrum master vieille à sa tenue et peut s'y greffer uniquement sur demande de l'équipe de développement et pour aider à l'organiser.
- Objectif :
  - Planifier et rythmer les développements.
  - Libérer la communication et renforcer l'esprit d'équipe.
  - Garder le cap et rectifier en cas de dérive.
  - Anticiper les problématiques.

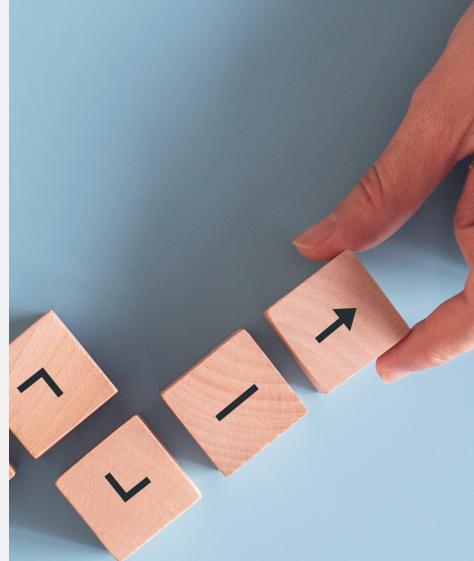


# QUESTION SCRUM.ORG

- Who can attend the Daily Scrum meeting?
- a. The Development Team and the Scrum Master
- b. Anyone
- c. The Development Team and the Product Owner
- d. The whole Scrum Team

Qui peut assister à la réunion Daily Scrum ?

- a. L'équipe de développement et le Scrum Master
- b. Tout le monde
- c. L'équipe de développement et le Product Owner
- d. Toute l'équipe Scrum



- Who can attend the Daily Scrum meeting?
- a. The Development Team and the Scrum Master
- b. Anyone
- c. The Development Team and the Product Owner
- d. The whole Scrum Team

Daily Scrum est pour les développeurs ; eux seuls "participent" (=parlent). D'autres peuvent "assister" (=regarder).



# QUESTION SCRUM.ORG

- What happens if we forecast that some of the work defined in the Sprint Backlog won't be done by the end of the Sprint?
  - a. Work overtime and try to complete all items.
  - b. Review the work with the Product Owner to see if any adjustments are required, and keep working.
  - c. Continue to the next Sprint without a Sprint Review meeting and finish those items in the next Sprint.
  - d. The remaining items will be moved to the next Sprint Backlog.

Que se passe-t-il si nous prévoyons qu'une partie du travail défini dans le Sprint Backlog ne sera pas effectué d'ici la fin du Sprint ?

- a. Faites des heures supplémentaires et essayez de terminer tous les éléments.
- b. Passez en revue le travail avec le Product Owner pour voir si des ajustements sont nécessaires, et continuez à travailler.
- c. Passez au Sprint suivant sans réunion de Revue de Sprint et terminez ces éléments lors du Sprint suivant.
- d. Les éléments restants seront déplacés vers le prochain Sprint Backlog.

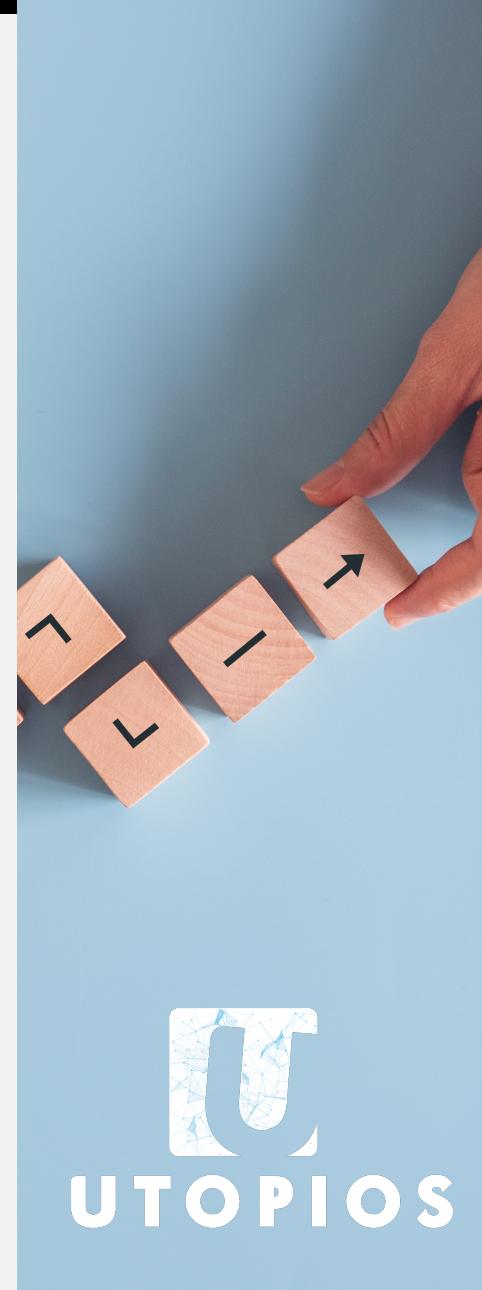


**UTOPIOS**

- What happens if we forecast that some of the work defined in the Sprint Backlog won't be done by the end of the Sprint?
  - a. Work overtime and try to complete all items.
  - b. Review the work with the Product Owner to see if any adjustments are required, and keep working.
  - c. Continue to the next Sprint without a Sprint Review meeting and finish those items in the next Sprint.
  - d. The remaining items will be moved to the next Sprint Backlog.

- a. Rythme constant !
- b. Lorsque vous voyez que certains éléments ne sont peut-être pas terminés à la fin du Sprint, c'est toujours une bonne idée de vérifier le travail avec le Product Owner ; peut-être avez-vous besoin de changer l'ordre du travail et de vous concentrer sur de nouvelles priorités ; peut-être pouvez-vous apporter des ajustements aux détails des éléments existants et en fournir davantage en les simplifiant, etc.
- c. Les éléments inachevés retournent au Product Backlog, et 2) nous ne supprimons pas la revue de sprint et les autres événements.
- d. Les articles inachevés retournent dans le Product Backlog et seront à nouveau commandés ; pas directement au prochain Sprint Backlog.

Certaines personnes pensent qu'une équipe qui réussit est celle qui peut terminer tout le travail du Sprint Backlog, mais ce n'est pas vrai. Au contraire, cela signifie probablement qu'ils sont trop conservateurs dans le nombre d'éléments qu'ils sélectionnent pour le Sprint, ce qui peut réduire leur productivité en raison de la loi de Parkinson et du syndrome de Student. Rien de mal ne se passe si certains éléments ne sont pas terminés à la fin du Sprint, et personne ne devrait blâmer l'équipe ; le Sprint Backlog n'est qu'une estimation approximative de ce qu'ils peuvent faire.



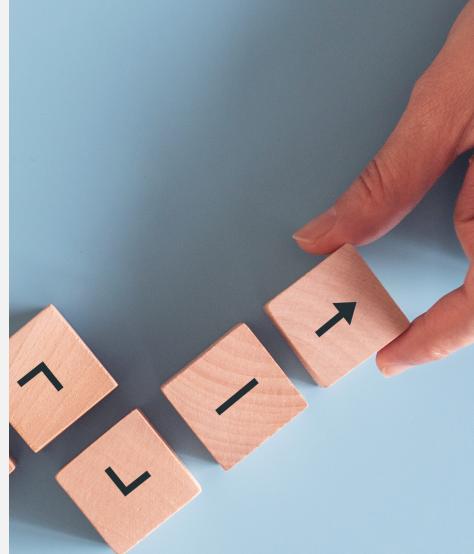
**UTOPIOS**

# QUESTION SCRUM.ORG

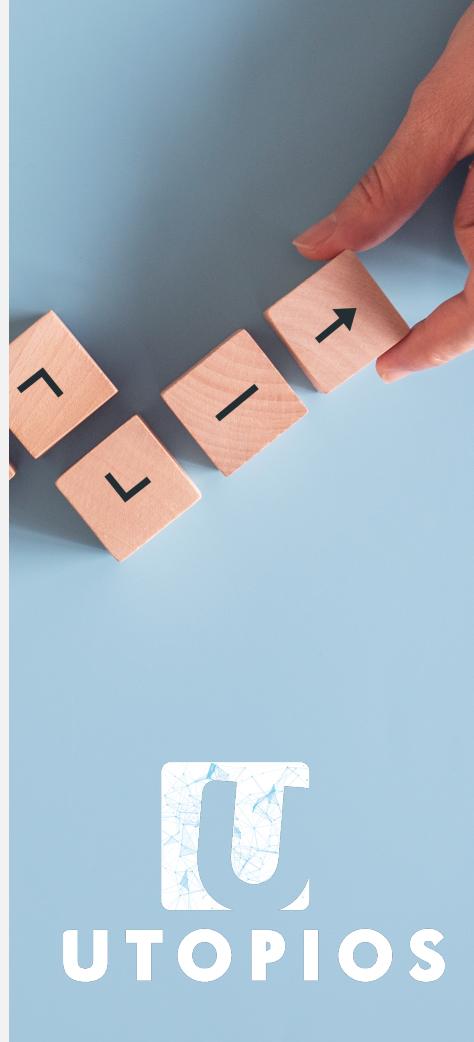
- Which of the following best describes the Sprint Review meeting?
  - a. It's a controlling mechanism for evaluating the work of developers.
  - b. An inspection of the Increment to collect feedback and see what to do in the next Sprint
  - c. A demo at the end of the Sprint for everyone in the organization to see the Increment.
  - d. A formal meeting to receive approval of the customer for the Increment

Lequel des énoncés suivants décrit le mieux la réunion de revue de sprint ?

- a. C'est un mécanisme de contrôle pour évaluer le travail des développeurs.
- b. Une inspection de l'incrément pour recueillir les commentaires et voir ce qu'il faut faire dans le prochain sprint
- c. Une démo à la fin du Sprint pour que tous les membres de l'organisation voient l'incrément.
- d. Une réunion formelle pour recevoir l'approbation du client pour l'incrément



- Which of the following best describes the Sprint Review meeting?
    - a. It's a controlling mechanism for evaluating the work of developers.
    - b. An inspection of the Increment to collect feedback and see what to do in the next Sprint
    - c. A demo at the end of the Sprint for everyone in the organization to see the Increment.
    - d. A formal meeting to receive approval of the customer for the Increment
- a. Il ne s'agit pas de contrôler; il s'agit de revoir l'incrément et de recevoir des commentaires.
- c. "Démo" n'est pas le meilleur mot à utiliser ici ; « bilan » est plus approprié, car il montre que l'événement est interactif, plutôt qu'une simple démonstration. De plus, c'est principalement pour le client, pas "tout le monde dans l'organisation".
- d. Ce n'est pas une réunion formelle pour recevoir l'approbation; il s'agit de recevoir des commentaires. Remarque : il peut être considéré comme une « occasion formelle » d'inspection et d'adaptation, en plus d'être une « réunion informelle ».

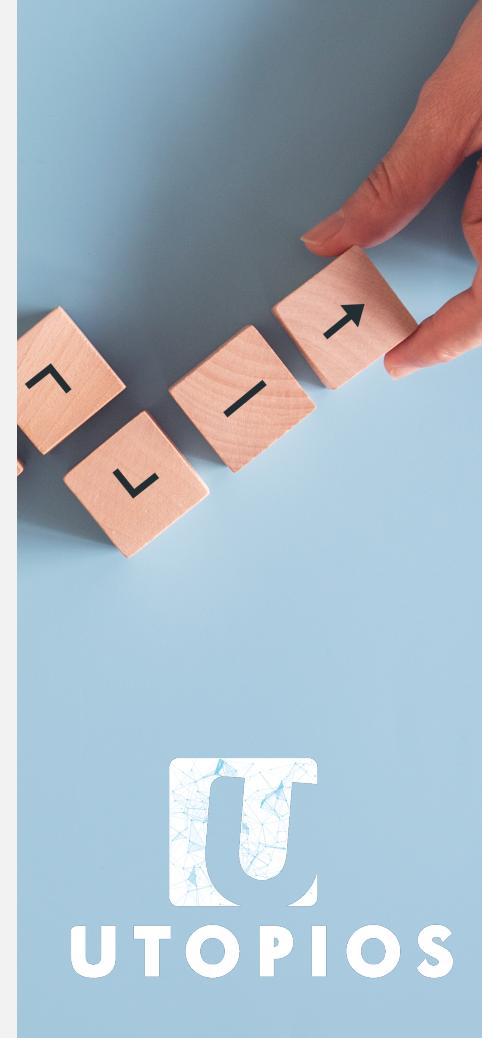


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two of the following best describe Sprint Planning?
  - a. What went wrong in the last Sprint and what to do about it
  - b. Who will be in the team this Sprint?
  - c. Who will do what we have decided to do in the Sprint?
  - d. How are we going to do what we have decided to do in the Sprint?
  - e. What are we going to do during the Sprint?

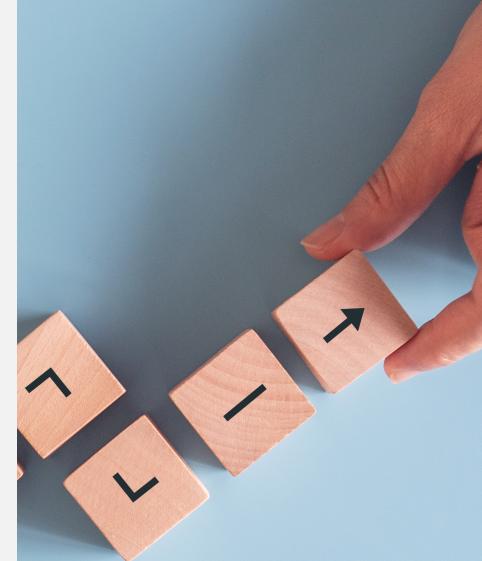
Parmi les propositions suivantes, lesquelles décrivent le mieux la planification de sprint ?

- a. Qu'est-ce qui s'est mal passé lors du dernier Sprint et que faire à ce sujet
- b. Qui sera dans l'équipe ce Sprint ?
- c. Qui fera ce que nous avons décidé de faire dans le Sprint ?
- d. Comment allons-nous faire ce que nous avons décidé de faire dans le Sprint ?
- e. Qu'allons-nous faire pendant le Sprint ?



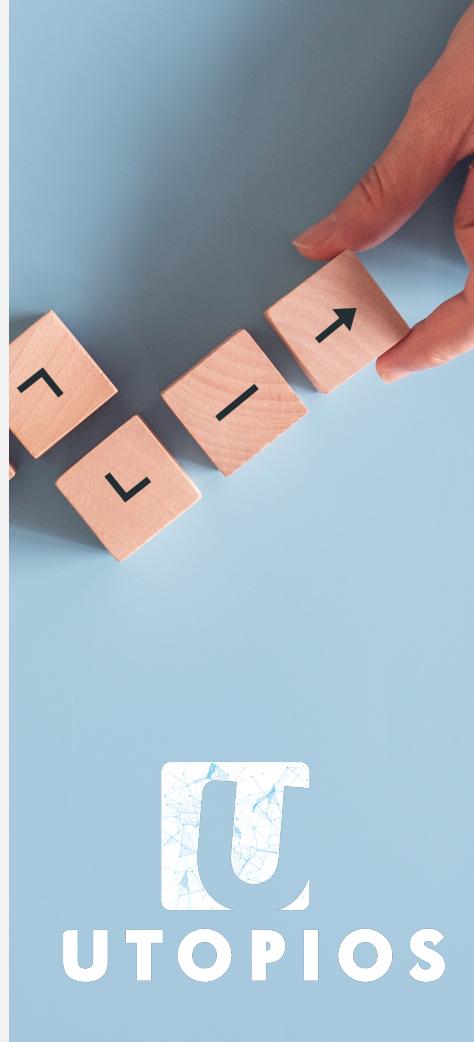
- Which two of the following best describe Sprint Planning?
  - a. What went wrong in the last Sprint and what to do about it
  - b. Who will be in the team this Sprint?
  - c. Who will do what we have decided to do in the Sprint?
  - d. How are we going to do what we have decided to do in the Sprint?
  - e. What are we going to do during the Sprint?

- a. Cela serait discuté dans la précédente rétrospective Sprint.
- c. La planification de sprint ne consiste pas à attribuer des éléments aux développeurs.



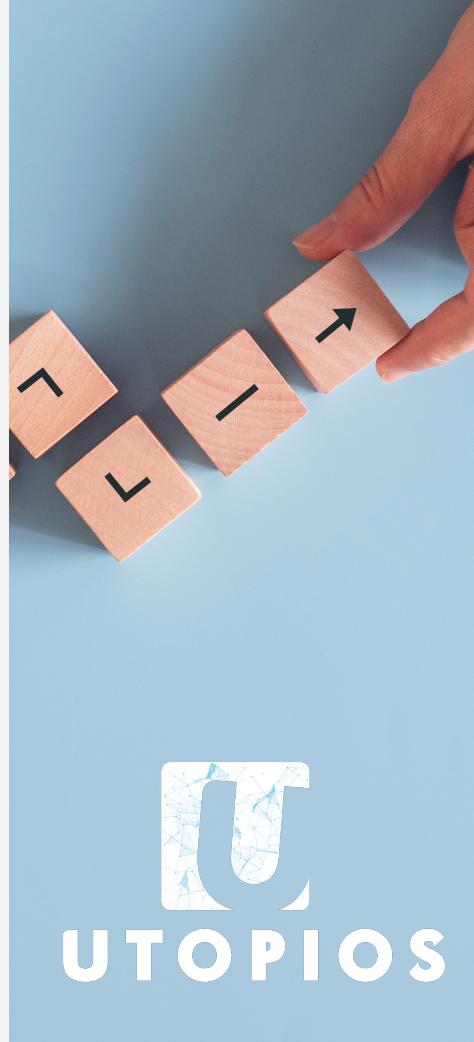
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two statements are correct about Daily Scrums?
  - a. It's facilitated by the Scrum Master.
  - b. It's held at the same time and place every day.
  - c. It's timeboxed for 2 minutes per developer.
  - d. No one other than the Development Team is allowed to be there.
  - e. Only the developers participate in the meeting.
- 
- Quelles sont les deux affirmations correctes concernant les Daily Scrum ?
  - a. Il est animé par le Scrum Master.
  - b. Il a lieu tous les jours à la même heure et au même endroit.
  - c. Il est limité à 2 minutes par développeur.
  - d. Personne d'autre que l'équipe de développement n'est autorisé à être là.
  - e. Seuls les développeurs participent à la réunion.



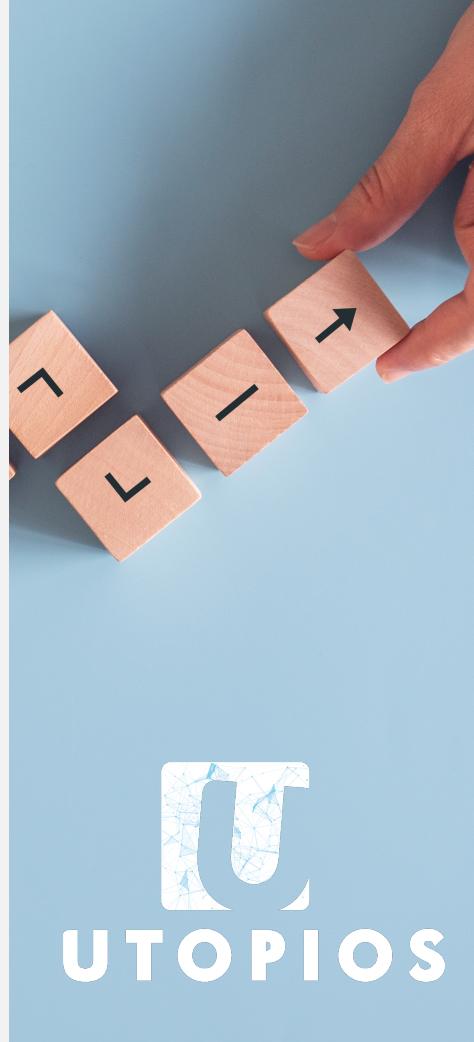
**UTOPIOS**

- Which two statements are correct about Daily Scrums?
  - a. It's facilitated by the Scrum Master.
  - b. It's held at the same time and place every day.
  - c. It's timeboxed for 2 minutes per developer.
  - d. No one other than the Development Team is allowed to be there.
  - e. Only the developers participate in the meeting.
- 
- a. Pas nécessairement; il peut être facilité par le Scrum Master, comme demandé ou requis, mais pas par défaut.
  - b. Pour réduire les complications liées à l'organisation des réunions.
  - d. Toute personne autre que les principaux participants peut participer à n'importe quelle réunion, tant qu'elle ne participe pas (parle).
  - e. Participer = avoir un rôle actif et s'exprimer dans la réunion. D'autres peuvent "assister" sans parler (participer).



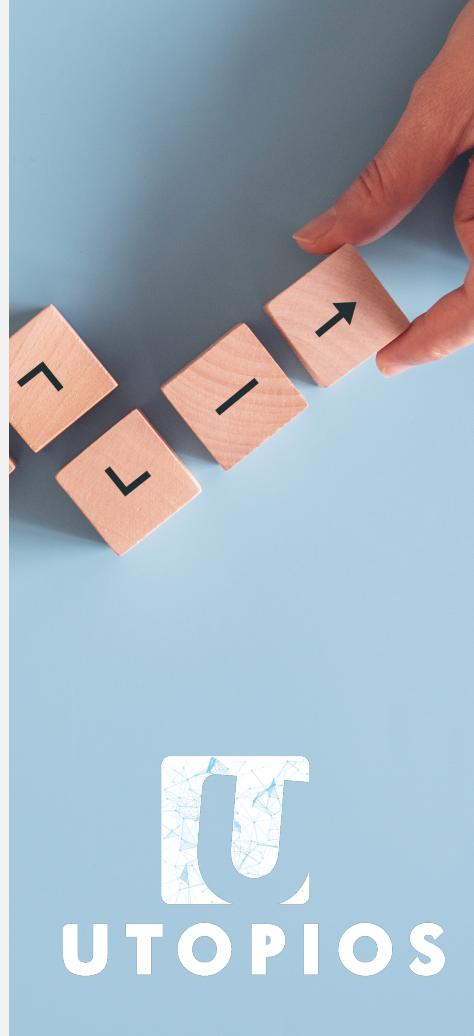
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three of the following may be done in the Sprint Retrospective meeting?
  - a. Calculate Velocity
  - b. Discuss the way Increments are demonstrated to the customer
  - c. Discuss the Product Backlog items for the next Sprint
  - d. Discuss the timeboxed duration of Sprints
  - e. Discuss the composition of the team
  - f. Discuss the next Sprint goal
- Parmi les trois actions suivantes, lesquelles peuvent être effectuées lors de la réunion de rétrospective du sprint ?
  - a. Calculer la vélocité
  - b. Discuter de la manière dont les incrément sont présentés au client
  - c. Discuter des éléments du Product Backlog pour le prochain Sprint
  - d. Discuter de la durée limitée des Sprints
  - e. Discuter de la composition de l'équipe
  - f. Discutez du prochain objectif du Sprint



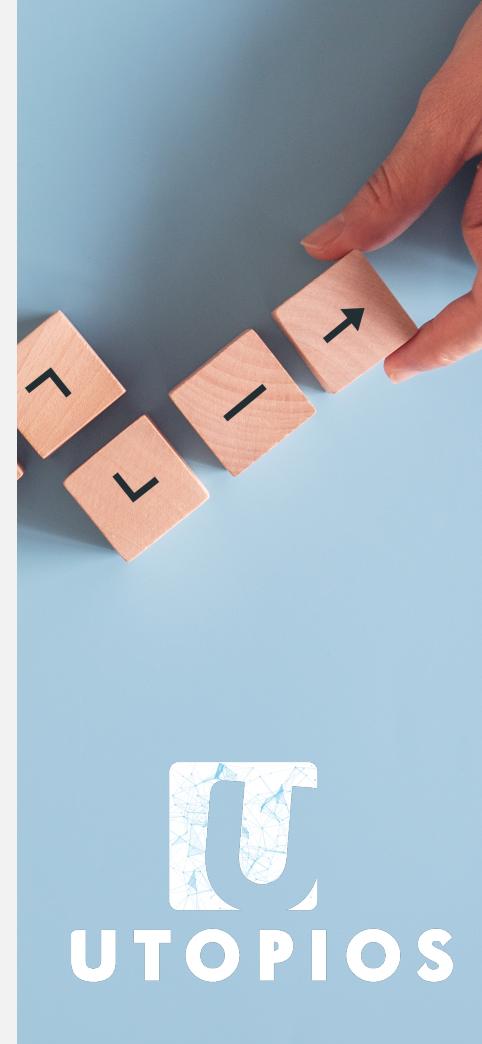
**UTOPIOS**

- Which three of the following may be done in the Sprint Retrospective meeting?
  - a. Calculate Velocity
  - b. Discuss the way Increments are demonstrated to the customer
  - c. Discuss the Product Backlog items for the next Sprint
  - d. Discuss the timeboxed duration of Sprints
  - e. Discuss the composition of the team
  - f. Discuss the next Sprint goal
- a. Vous le faites probablement avant les réunions de Sprint Review.
- c. Il s'agit du contenu plutôt que du contexte. Vous pouvez avoir cette discussion à tout moment pendant le Sprint, lors de la réunion de revue de Sprint, etc ; mais pas pendant les rétrospectives Sprint.
- d. Peut-être vous rendez-vous compte qu'une autre durée limitée dans le temps est plus adaptée au projet. N'oubliez pas que la durée limitée dans le temps n'est pas définie pour chaque Sprint séparément ou sur une base ad hoc.
- f. Il s'agit de contenu plutôt que de contexte. Vous pouvez avoir des discussions à ce sujet avant le prochain Sprint, mais rappelez-vous que les objectifs de Sprint sont définis lors des réunions de planification de Sprint. Sprint Retrospective concerne notre façon de travailler. Il s'agit des choses qui affectent le produit, mais nous ne discutons pas directement du produit. En général, il s'agit du contexte, pas du contenu. Par exemple, nous parlons de la façon dont le Product Backlog est affiné, mais nous n'affinerons pas le Product Backlog lors de la réunion Sprint Retrospective.



# QUESTION SCRUM.ORG

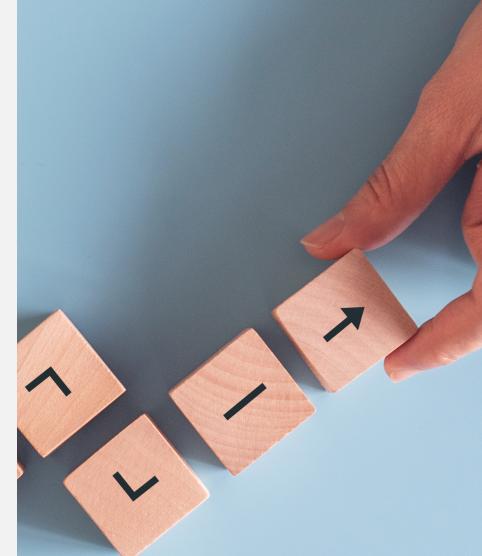
- What are the three classical questions of Daily Scrums, if you decide to go through them?
  - a. How many hours did I spend on the project yesterday?
  - b. What problems did I have yesterday?
  - c. What impediments are in my way or in the way of the team?
  - d. What work am I going to do today to help the team achieve its goal?
  - e. Are we able to deliver all Sprint Backlog items by the end of the Sprint?
  - f. What work did I do yesterday to help the team achieve its goal?
- Quelles sont les trois questions classiques des Daily Scrum, si vous décidez de les parcourir ?
  - a. Combien d'heures ai-je passé sur le projet hier ?
  - b. Quels problèmes ai-je eu hier ?
  - c. Quels sont les obstacles sur mon chemin ou sur le chemin de l'équipe ?
  - d. Quel travail vais-je faire aujourd'hui pour aider l'équipe à atteindre son objectif ?
  - e. Sommes-nous en mesure de livrer tous les items du Sprint Backlog d'ici la fin du Sprint ?
  - f. Quel travail ai-je fait hier pour aider l'équipe à atteindre son objectif ?



**UTOPIOS**

- What are the three classical questions of Daily Scrums, if you decide to go through them?
- a. How many hours did I spend on the project yesterday?
- b. What problems did I have yesterday?
- c. What impediments are in my way or in the way of the team?
- d. What work am I going to do today to help the team achieve its goal?
- e. Are we able to deliver all Sprint Backlog items by the end of the Sprint?
- f. What work did I do yesterday to help the team achieve its goal?

Il n'est pas obligatoire d'utiliser ces questions, mais elles sont très courantes et recommandées.

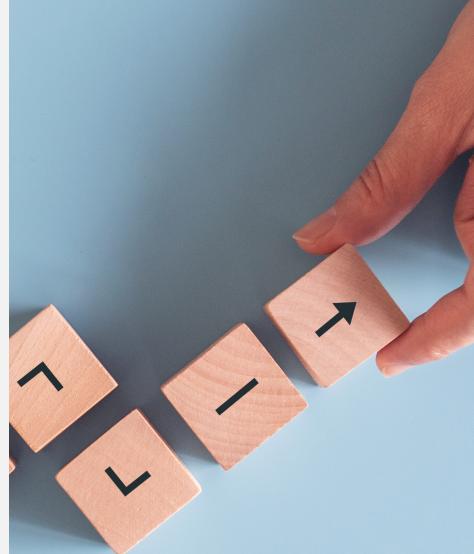


# QUESTION SCRUM.ORG

- How is budgeting done in Scrum?
  - a. Ideally revised each Sprint to ensure value is being delivered.
  - b. Usually every day
  - c. Budgeting is done based on the initial Product Backlog.
  - d. Scrum doesn't need a budgeting system.

Comment se fait la budgétisation dans Scrum ?

- a. Idéalement, réviser chaque Sprint pour s'assurer que la valeur est délivrée.
- b. Généralement tous les jours
- c. La budgétisation est faite sur la base du Product Backlog initial.
- d. Scrum n'a pas besoin d'un système de budgétisation.



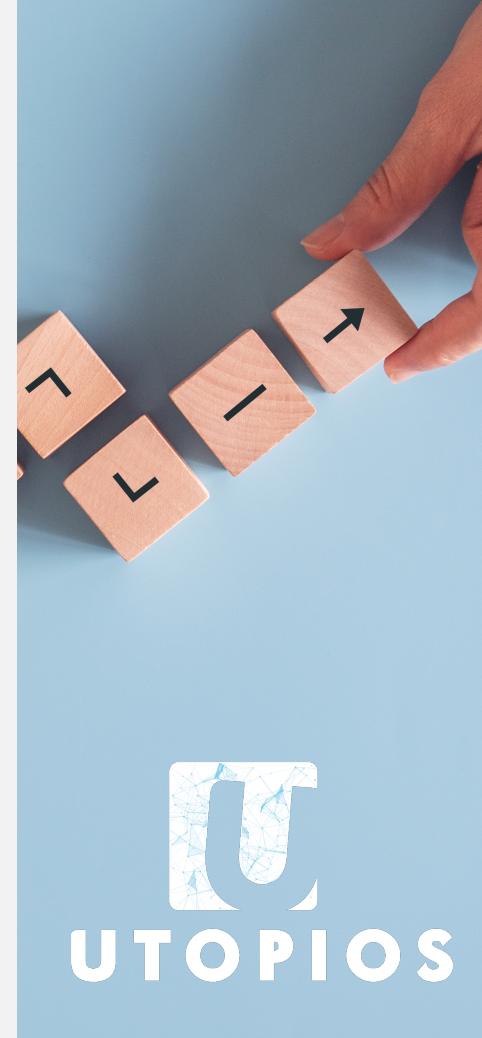
- How is budgeting done in Scrum?
  - a. Ideally revised each Sprint to ensure value is being delivered.
  - b. Usually every day
  - c. Budgeting is done based on the initial Product Backlog.
  - d. Scrum doesn't need a budgeting system.

b. That's too much!

c. Mais le Product Backlog n'est jamais complet, et le Product Backlog initial ne contient pas beaucoup d'éléments.

d. L'entité de financement (interne ou externe) a besoin d'au moins une idée approximative du coût pour avoir le produit et l'utiliser pour voir si elle aimeraient exécuter le projet.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le projet, vous aurez une meilleure compréhension des fonctionnalités qui seront nécessaires et du temps que l'équipe doit passer pour terminer le produit. Cela détermine un budget approximatif qui est nécessaire pour le projet. Cependant, au fur et à mesure que vous avancez, les choses changent et vous devrez peut-être affiner cette estimation en fonction de ce que vous apprendrez des incrémentés.

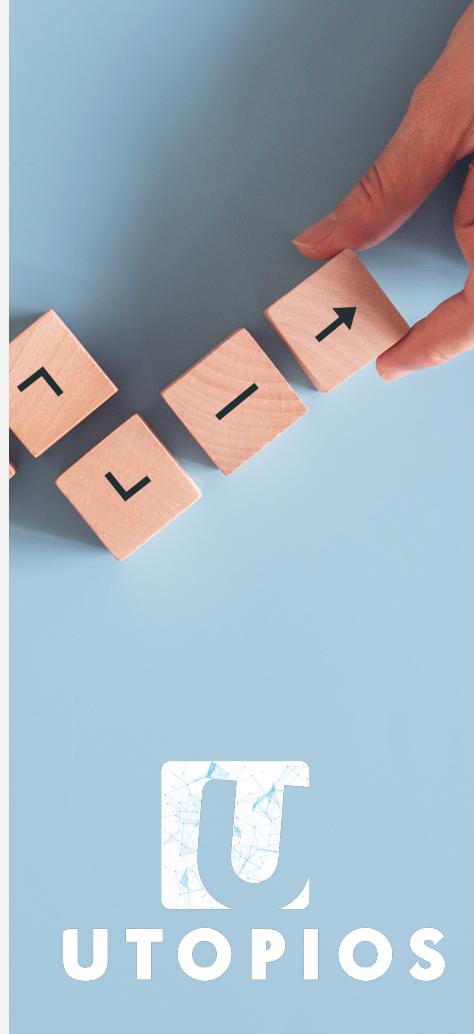


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which two of the following are NOT allowed in Scrum?
- a. Using Story Points
- b. Release Planning
- c. Sprint Zero
- d. Using User Stories
- e. Integration Sprints
- Parmi les propositions suivantes, lesquelles ne sont PAS autorisées dans Scrum ?
- a. Utilisation des Story Points
- b. Release planning
- c. Sprint zéro
- d. Utilisation des User stories
- e. Sprints d'intégration



- Which two of the following are NOT allowed in Scrum?
  - a. Using Story Points
  - b. Release Planning
  - c. Sprint Zero
  - d. Using User Stories
  - e. Integration Sprints
- a. Pas obligatoire, mais très courant.
- b. Non mentionné dans le cadre, mais presque nécessaire.
- c. Interdit; la préparation des outils et de l'infrastructure se fait progressivement lors des Sprints normaux. Sinon, cela bloquera l'adaptation et la génération de valeur.
- d. Pas obligatoire, mais très courant et recommandé.
- e. Non autorisé, car tous les éléments doivent être intégrés avant que nous puissions les considérer comme terminés. Certains concepts sont obligatoires; par exemple, rétrospective Sprint. Certains ne sont pas obligatoires, mais autorisés ; par exemple, en utilisant des histoires d'utilisateurs. Certains ne sont pas autorisés; par exemple, Sprint zéro. Il est important de ne pas mélanger le "non obligatoire, mais autorisé" avec le "non autorisé". Avez-vous remarqué le mot "pas" dans la question ?



# QUESTION SCRUM.ORG

- It's generally better to have shorter Sprints when the project is riskier.
- a. TRUE
- b. FALSE

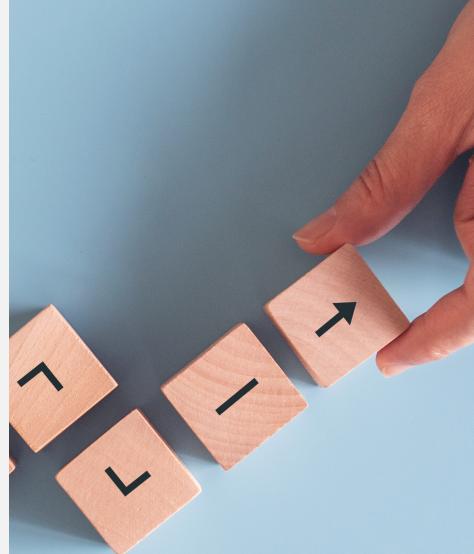
Il est généralement préférable d'avoir des Sprints plus courts lorsque le projet est plus risqué.

- a. vrai
- b. faux



- It's generally better to have shorter Sprints when the project is riskier.
- a. TRUE
- b. FALSE

Des sprints plus courts offrent plus d'opportunités d'adaptation et réduisent ainsi les risques.

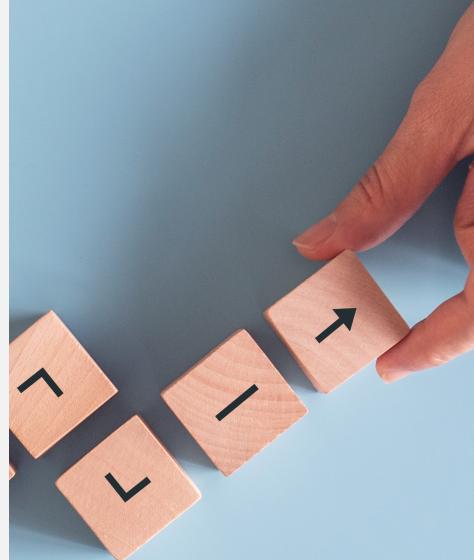


# QUESTION SCRUM.ORG

- When does the next Sprint begin?
  - a. When the Product Backlog is refined and items at the top are "ready"
  - b. When the customer approves the previous Increment
  - c. When the Product Owner authorizes
  - d. Immediately after the previous Sprint

Quand commence le prochain Sprint ?

- a. Lorsque le Product Backlog est affiné et que les éléments en haut sont "prêts"
- b. Lorsque le client approuve l'incrément précédent
- c. Lorsque le Product Owner autorise
- d. Immédiatement après le Sprint précédent



- When does the next Sprint begin?
  - a. When the Product Backlog is refined and items at the top are "ready"
  - b. When the customer approves the previous Increment
  - c. When the Product Owner authorizes
  - d. Immediately after the previous Sprint

a. Le raffinement se fait en continu. Nous n'attendons pas non plus que les articles du dessus soient "prêts" ; s'ils ne le sont pas, nous les sélectionnerons pour le Sprint Backlog et les affinerons pendant le Sprint.

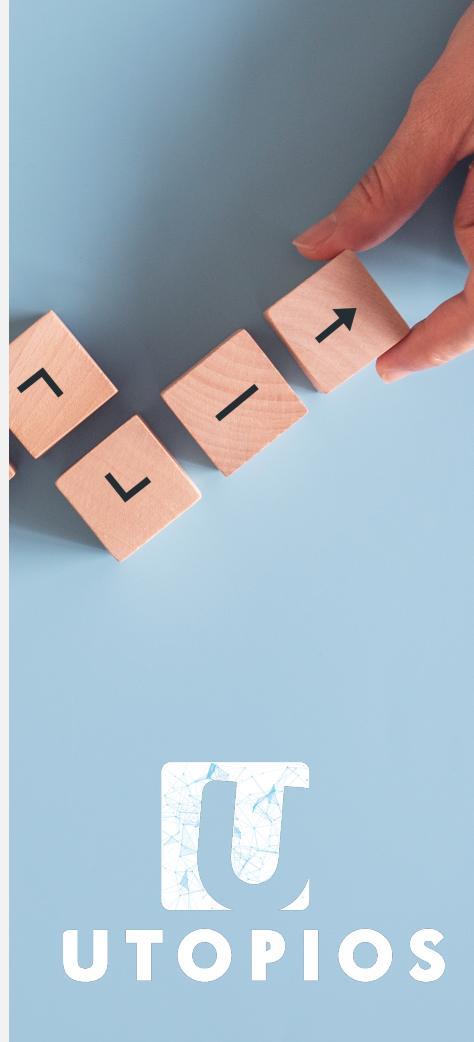
Chaque Sprint démarre immédiatement après le précédent ; il n'y a pas d'espace entre les deux.

Il est important pour Scrum.org que vous le sachiez car de nombreuses personnes ajoutent des intervalles entre les sprints pour faire différentes choses telles que le raffinement, ce qui n'est pas productif.



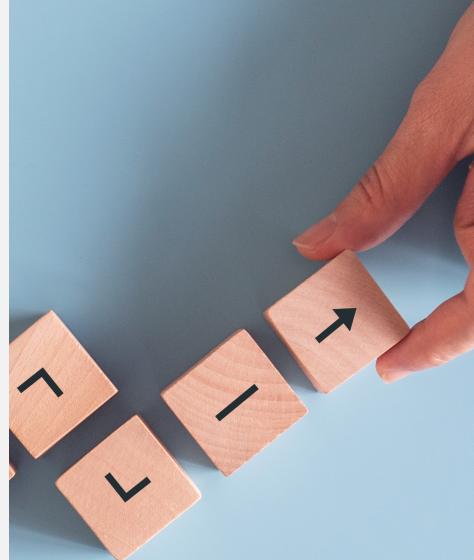
# QUESTION SCRUM.ORG

- **What's the role of a Scrum Master during Sprint Retrospectives?**
  - a. Summarizing and report the results of the meeting to stakeholders
  - b. Capturing process improvement ideas for the next Sprint Backlog
  - c. Participating as a Scrum Team member
  - d. They should not participate in this meeting
- **Quel est le rôle d'un Scrum Master lors des Sprint Retrospectives ?**
  - a. Résumer et rapporter les résultats de la réunion aux parties prenantes
  - b. Capturer des idées d'amélioration de processus pour le prochain Sprint Backlog
  - c. Participer en tant que membre de l'équipe Scrum
  - d. Ils ne doivent pas participer à cette réunion



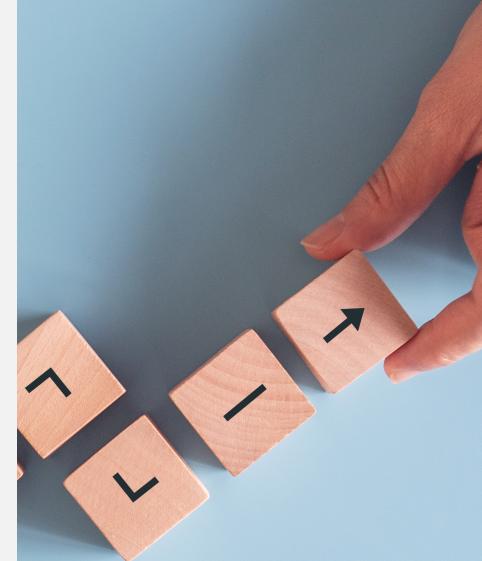
- **What's the role of a Scrum Master during Sprint Retrospectives?**
  - a. Summarizing and report the results of the meeting to stakeholders
  - b. Capturing process improvement ideas for the next Sprint Backlog
  - c. **Participating as a Scrum Team member**
  - d. They should not participate in this meeting

Les trois rôles (l'équipe Scrum) participent à la rétrospective de sprint, et ils travaillent ensemble pour voir comment ils peuvent améliorer leur façon de travailler dans le prochain sprint.



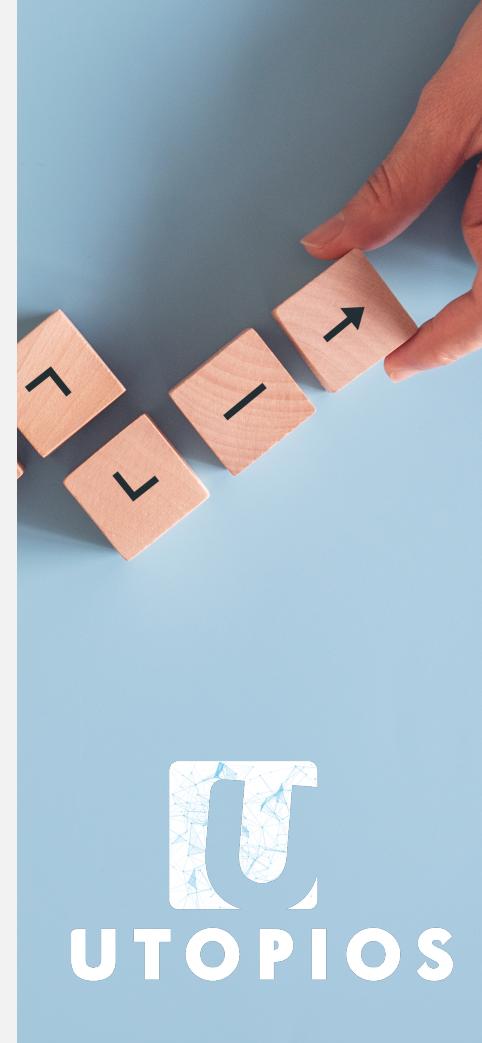
# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following is NOT a feedback loop in Scrum?
  - a. Sprint Review
  - b. Release Planning
  - c. Sprint Retrospective
  - d. Daily Scrum
- Lequel des éléments suivants N'EST PAS une boucle de rétroaction dans Scrum ?
  - a. Revue de sprint
  - b. Release planning
  - c. Rétrospective Sprint
  - d. Daily scrum



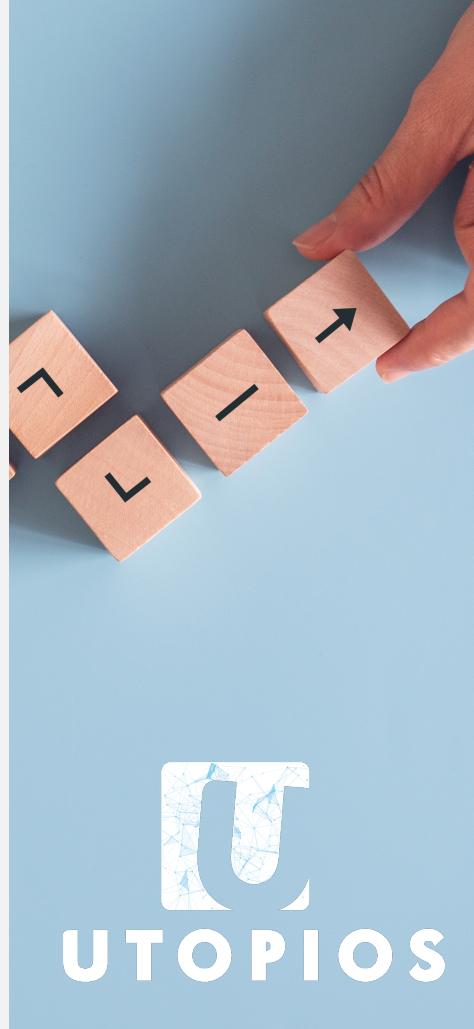
- Which of the following is NOT a feedback loop in Scrum?
  - a. Sprint Review
  - b. Release Planning
  - c. Sprint Retrospective
  - d. Daily Scrum

La planification de sprint, la mêlée quotidienne, la revue de sprint et la rétrospective de sprint sont des "opportunités formelles d'inspection et d'adaptation" et sont considérées comme des "boucles de rétroaction". Notez que "opportunité formelle" signifie "opportunité sérieuse" ou "opportunité importante" ici, et ce ne sont PAS des "réunions formelles", ce qui signifie que nous n'échangeons pas de signatures et ne nous soucions pas des aspects contractuels pendant celles-ci. Avez-vous remarqué le mot "pas" dans la question ?



# QUESTION SCRUM.ORG

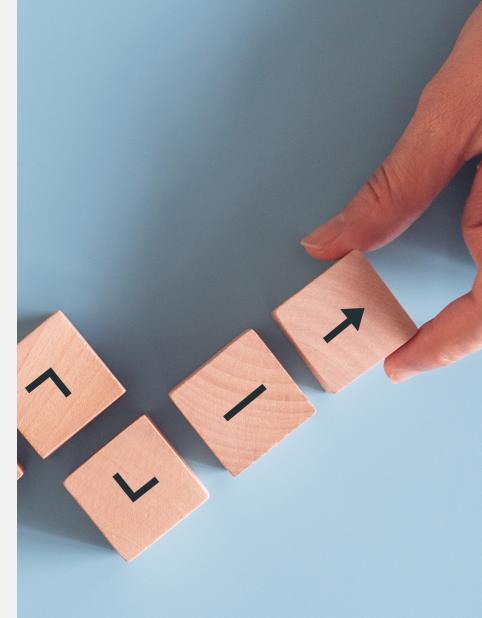
- Which three of the following are feedback loops in Scrum?
  - a. Release Planning
  - b. Sprint Review
  - c. Burn-down chart
  - d. Daily Scrum
  - e. Sprint Retrospective
- Parmi les trois éléments suivants, lesquels sont des boucles de rétroaction dans Scrum ?
  - a. Release planning
  - b. Revue de sprint
  - c. Graphique d'avancement/Burn down chart
  - d. Daily meeting
  - e. Rétrospective Sprint



**UTOPIOS**

- Which three of the following are feedback loops in Scrum?
  - a. Release Planning
  - b. Sprint Review
  - c. Burn-down chart
  - d. Daily Scrum
  - e. Sprint Retrospective

La planification de sprint, la mêlée quotidienne, la revue de sprint et la rétrospective de sprint sont des "opportunités formelles d'inspection et d'adaptation" et sont considérées comme des "boucles de rétroaction". Notez que "opportunité formelle" signifie "opportunité sérieuse" ou "opportunité importante" ici, et ce ne sont PAS des "réunions formelles", ce qui signifie que nous n'échangeons pas de signatures et ne nous soucions pas des aspects contractuels pendant celles-ci.

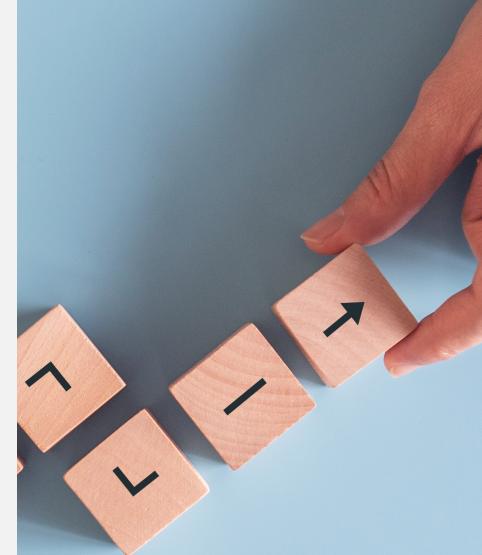


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which of the following may change during the Sprint?
  - a. Composition of the team
  - b. Minimum level of quality
  - c. Product Backlog
  - d. Sprint Goal

Lequel des éléments suivants peut changer pendant le Sprint ?

- a. Composition de l'équipe
- b. Niveau de qualité minimal
- c. Product Backlog
- d. Sprint Goal



- Which of the following may change during the Sprint?

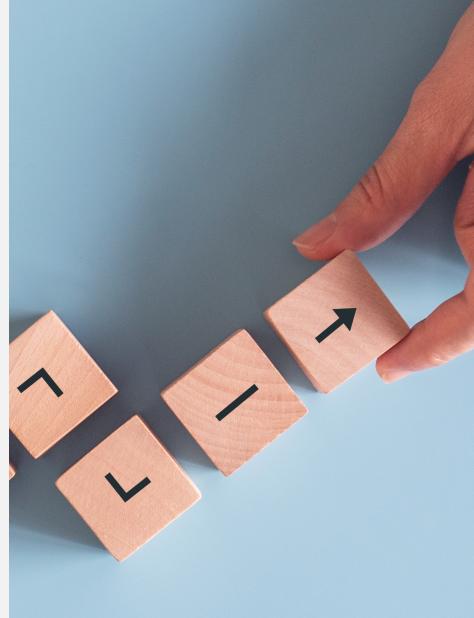
- a. Composition of the team
- b. Minimum level of quality
- c. Product Backlog
- d. Sprint Goal

a. L'équipe reste la même pendant le Sprint. Si vous devez le modifier, attendez le début du prochain Sprint.

b. Le niveau de qualité attendu ne doit pas diminuer pendant le Sprint.

c. Le Product Backlog peut changer à tout moment.

d. L'objectif du sprint ne change pas après la réunion de planification du sprint. Ceux qui restent fixes pendant le sprint sont nécessaires pour éviter les distractions et créer un environnement plus productif. Après tout, les Sprints ne sont pas si longs qu'ils créent des problèmes.

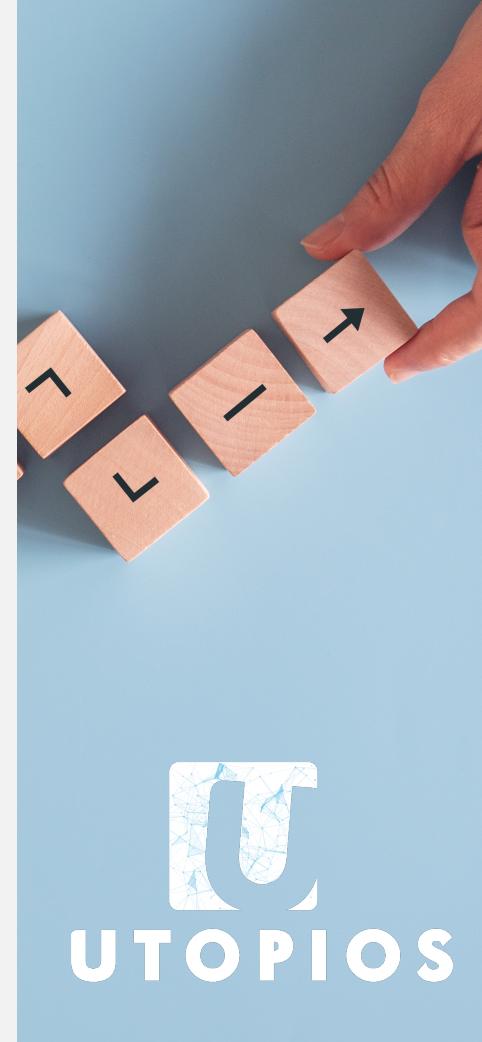


# QUESTION SCRUM.ORG

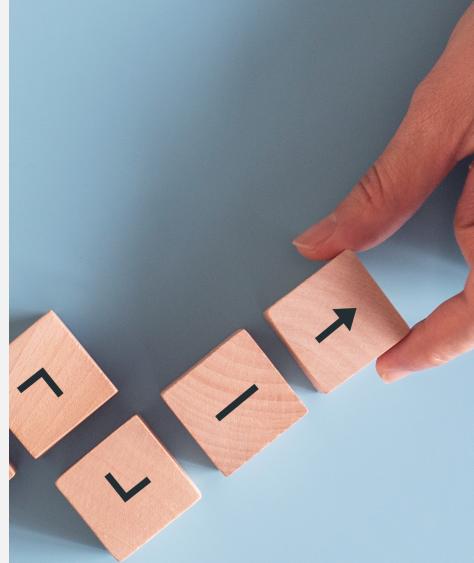
- What happens between a Sprint Retrospective and the next Sprint Planning meeting?
  - a. Getting customer approval for the previous Increment
  - b. Nothing!
  - c. Refactoring the previous Increment
  - d. Product Backlog Refinement

Que se passe-t-il entre une rétrospective de sprint et la prochaine réunion de planification de sprint ?

- a. Obtenir l'approbation du client pour l'incrément précédent
- b. Rien!
- c. Refactoriser l'Incrément précédent
- d. Raffinement du product backlog



- What happens between a Sprint Retrospective and the next Sprint Planning meeting?
  - a. Getting customer approval for the previous Increment
  - b. Nothing!
  - c. Refactoring the previous Increment
  - d. Product Backlog Refinement
- c. Le refactoring est effectué pendant les Sprints.
- d. C'est fait en continu. Chaque Sprint démarre immédiatement après le précédent ; il n'y a pas d'espace entre les deux. Il est important pour Scrum.org que vous le sachiez car de nombreuses personnes ajoutent des intervalles entre les sprints pour faire différentes choses telles que le raffinement, ce qui n'est pas productif.

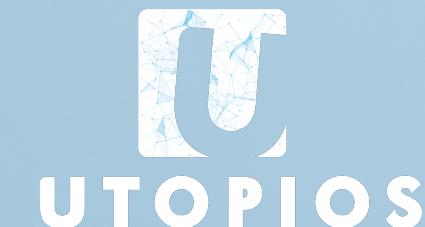
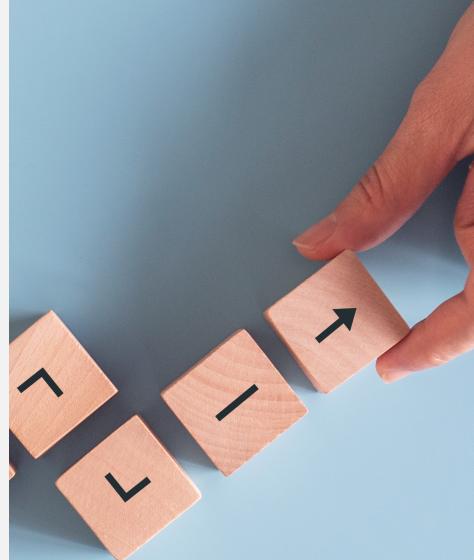


# QUESTION SCRUM.ORG

- Which three of the following are timeboxed?
  - a. Release Planning
  - b. Sprint Retrospective
  - c. Sprint Review
  - d. Sprint Zero
  - e. Release Retrospective
  - f. Sprint

Parmi les propositions suivantes, lesquelles sont limitées dans le temps ?

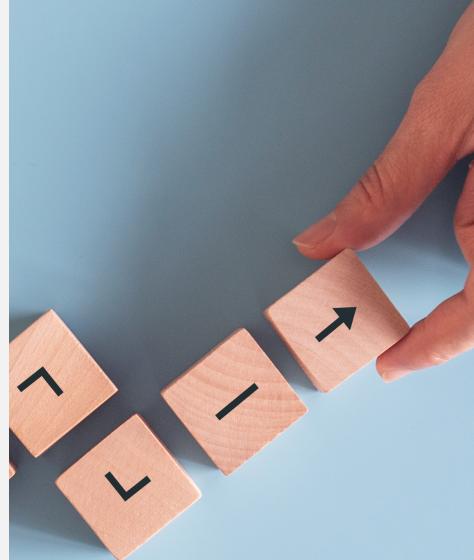
- a. Release Planning
- b. Rétrospective Sprint
- c. Revue de sprint
- d. Sprint zéro
- e. Release Retrospective
- f. Sprint



- Which three of the following are timeboxed?

- a. Release Planning
- b. Sprint Retrospective
- c. Sprint Review
- d. Sprint Zero
- e. Release Retrospective
- f. Sprint

- a. Il n'y a pas d'événement de planification de release dans Scrum.
- b. Il n'y a pas de Sprint Zéro dans Scrum.
- e. Il n'y a pas d'événement de rétrospective de release dans Scrum. Les événements (Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review et Sprint Retrospective) sont limités dans le temps.

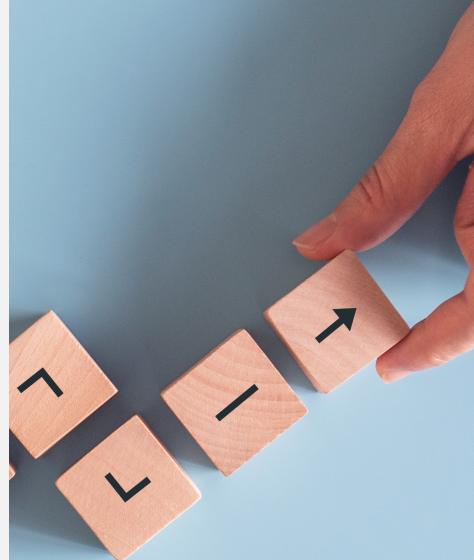


# QUESTION SCRUM.ORG

- The developers forecast that 5 out of 12 items they have in the Sprint Backlog won't be done by the end of the Sprint. What should they do?
  - a. They will deliver as much as they can, and they learn more about how many items they can deliver in the next Sprints.
  - b. Cancel the Sprint.
  - c. Extend the duration of the Sprint, to be able to deliver everything.
  - d. The remaining items will be moved to the next Sprint Backlog.

Les développeurs prévoient que 5 des 12 éléments qu'ils ont dans le Sprint Backlog ne seront pas terminés d'ici la fin du Sprint. Que devraient-ils faire?

- a. Ils livreront autant qu'ils le pourront, et ils en apprendront davantage sur le nombre d'item qu'ils pourront livrer lors des prochains Sprints.
- b. Annulez le Sprint.
- c. Prolonger la durée du Sprint, pour pouvoir tout livrer.
- d. Les éléments restants seront déplacés vers le prochain Sprint Backlog.



- The developers forecast that 5 out of 12 items they have in the Sprint Backlog won't be done by the end of the Sprint. What should they do?
  - a. They will deliver as much as they can, and they learn more about how many items they can deliver in the next Sprints.
  - b. Cancel the Sprint.
  - c. Extend the duration of the Sprint, to be able to deliver everything.
  - d. The remaining items will be moved to the next Sprint Backlog.
- b. Les sprints sont annulés lorsque l'objectif de sprint devient obsolète.
- c. Les sprints sont chronométrés.
- d. Les articles inachevés retournent dans le Product Backlog et seront à nouveau commandés ; pas directement au prochain Sprint Backlog. Certaines personnes pensent qu'une équipe qui réussit est celle qui peut terminer tout le travail du Sprint Backlog, mais ce n'est pas vrai. Au contraire, cela signifie probablement qu'ils sont trop conservateurs dans le nombre d'éléments qu'ils sélectionnent pour le Sprint, ce qui peut réduire leur productivité en raison de la loi de Parkinson et du syndrome de Student. Rien de mal ne se passe si certains éléments ne sont pas terminés à la fin du Sprint, et personne ne devrait blâmer l'équipe ; le Sprint Backlog n'est qu'une estimation approximative de ce qu'ils peuvent faire.



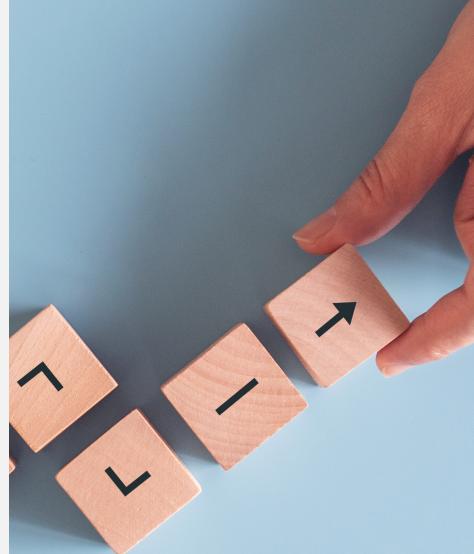
**UTOPIOS**

# QUESTION SCRUM.ORG

- When is it time to integrate the code?
  - a. At the end of the project
  - b. Frequently, during the Sprint
  - c. At the end of each Sprint
  - d. Before each release

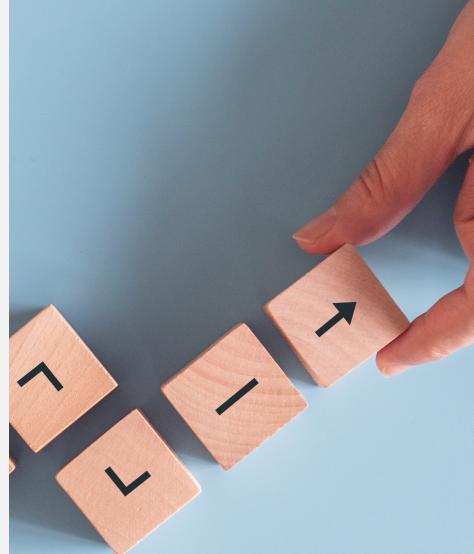
Quand est-il temps d'intégrer le code ?

- a. A la fin du projet
- b. Fréquemment, pendant le Sprint
- c. A la fin de chaque Sprint
- d. Avant chaque release



- When is it time to integrate the code?
  - a. At the end of the project
  - b. Frequently, during the Sprint
  - c. At the end of each Sprint
  - d. Before each release

Vous ne pouvez pas savoir si le code fonctionnera correctement, sauf si vous l'intégrez au reste du code. C'est pourquoi nous avons une intégration continue dans Agile, qui peut se produire plusieurs fois par jour.



# QUESTION SCRUM.ORG

- How often should the composition of the team change?
  - a. As needed, without a need to be concerned about changes in productivity
  - b. As needed, considering that it will have a short-term reduction in productivity
  - c. Never, because it reduces productivity
  - d. Every Sprint, to encourage creativity and openness

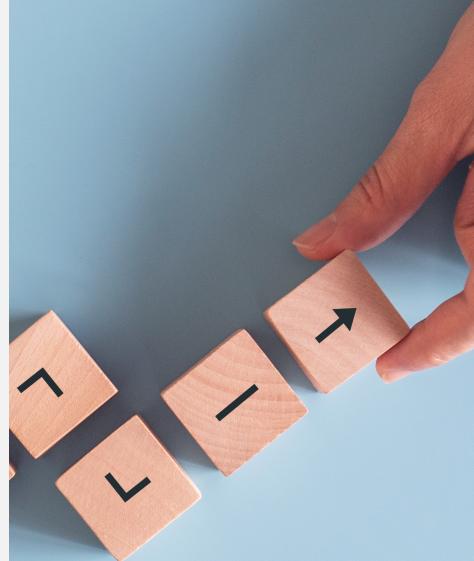
À quelle fréquence la composition de l'équipe doit-elle changer ?

- a. Au besoin, sans avoir à se soucier des changements de productivité
- b. Au besoin, considérant qu'il y aura une réduction à court terme de la productivité
- c. Jamais, car cela réduit la productivité
- d. Chaque Sprint, pour encourager la créativité et l'ouverture



- How often should the composition of the team change?
  - a. As needed, without a need to be concerned about changes in productivity
  - b. As needed, considering that it will have a short-term reduction in productivity
  - c. Never, because it reduces productivity
  - d. Every Sprint, to encourage creativity and openness

Parfois, vous verrez des questions comme celle-ci dans l'examen. Vous savez peut-être que la composition de l'équipe ne devrait pas changer pendant le Sprint, pourtant, le bon choix ici peut impliquer cela. Eh bien, c'est à vous de l'interpréter de manière à ce que cela ne signifie pas une telle chose ! Ainsi, l'énoncé précis serait "Au besoin, tant que ce n'est pas au milieu du Sprint, et nous considérons qu'il peut y avoir une réduction de productivité à court terme".





login register partners support

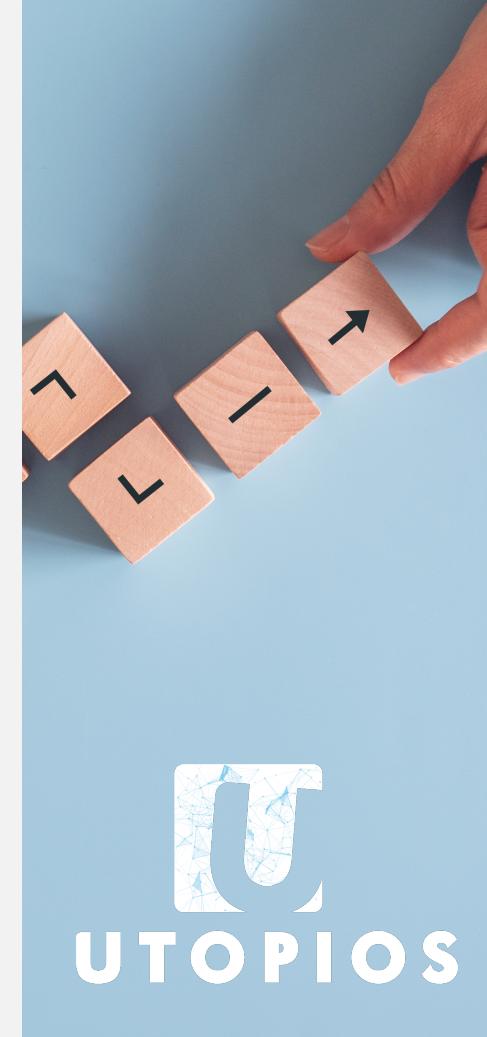
ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

COVID-19 response: How we are helping you and your teams during this time.

A large, semi-transparent background image showing a group of diverse people in an office environment, smiling and working together. Overlaid on this image is a large, white, cursive-style text that reads "Welcome to the Home of Scrum!"

WHAT IS SCRUM? GET CERTIFIED FIND TRAINING

11 nouvelles notifications



Marine  
ABADI

The screenshot shows the Scrum.org website's certification page. The header includes the logo "Scrum.org™ The Home of Scrum", navigation links for login, register, partners, support, and a search bar, and a main menu with options like ABOUT US, TRAINING, CERTIFICATION, OPEN ASSESSMENTS, COMMUNITY, and RESOURCES. The TRAINING and CERTIFICATION tabs are selected. A large banner at the top features a teal-tinted background image of people working and the text "Welcome to the Home of Scrum!". Below this, the "CERTIFICATION" section is displayed, with a sub-section for "Professional Scrum Master" highlighted in a box. Other listed certifications include Professional Scrum Product Owner, Professional Scrum Developer, Scaled Professional Scrum, Professional Scrum with Kanban, Professional Agile Leadership, Professional Scrum with User Experience, and a link to Search Professional Scrum Certificate Holders.

Scrum.org™  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

CERTIFICATION

Overview

Professional Scrum with Kanban X

Professional Scrum Master

Professional Agile Leadership

Professional Scrum Product Owner

Professional Scrum with User Experience

Professional Scrum Developer

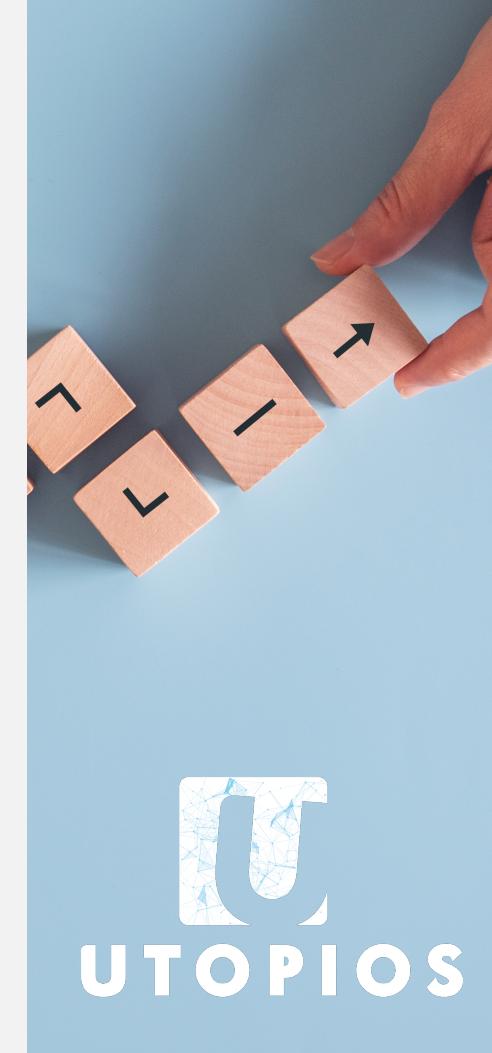
Search Professional Scrum Certificate Holders

Scaled Professional Scrum

Welcome to the Home of Scrum!

WHAT IS SCRUM? GET CERTIFIED FIND TRAINING

<https://www.scrum.org/professional-scrum-certifications/professional-scrum-master-assessments>





login register partners support ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES



## PSM I Assessment

People who have passed PSM I, achieving certification, demonstrate a fundamental level of Scrum mastery. PSM I certificate holders prove that they understand Scrum as described in the Scrum Guide and how to apply Scrum in Scrum Teams. PSM I holders have a consistent terminology and approach to Scrum.

[LEARN](#)

[BUY](#)

[START](#)



## PSM II Assessment

People who have passed PSM II, achieving certification, demonstrate an advanced level of Scrum mastery. PSM II certificate holders prove that they have an understanding of the underlying principles of Scrum and can effectively apply Scrum in complex, real-world situations.

[LEARN](#)

[BUY](#)

[START](#)



Marine  
ABADI

The screenshot shows the Scrum.org website's main navigation bar at the top, featuring links for login, register, partners, support, and a search icon. Below the navigation is a horizontal menu with tabs: ABOUT US, TRAINING, CERTIFICATION, OPEN ASSESSMENTS (which is currently selected), COMMUNITY, and RESOURCES. On the left side of the page, there is a large image of a group of people, with the text "OPEN ASSESSMENTS" overlaid. The central content area displays a grid of assessment options. The first column contains "Overview", "Scrum Open" (which is highlighted with a blue border), "Product Owner Open", and "Scrum Developer Open". The second column contains "Nexus Open", "Scrum with Kanban Open", "Agile Leadership Open", and "Agile Measurement Open". A close button ("X") is located in the top right corner of the grid area.

<https://www.scrum.org/open-assessments/scrum-open>

Scrum.org™  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

Overview

Scrum Open

Product Owner Open

Scrum Developer Open

Nexus Open

Scrum with Kanban Open

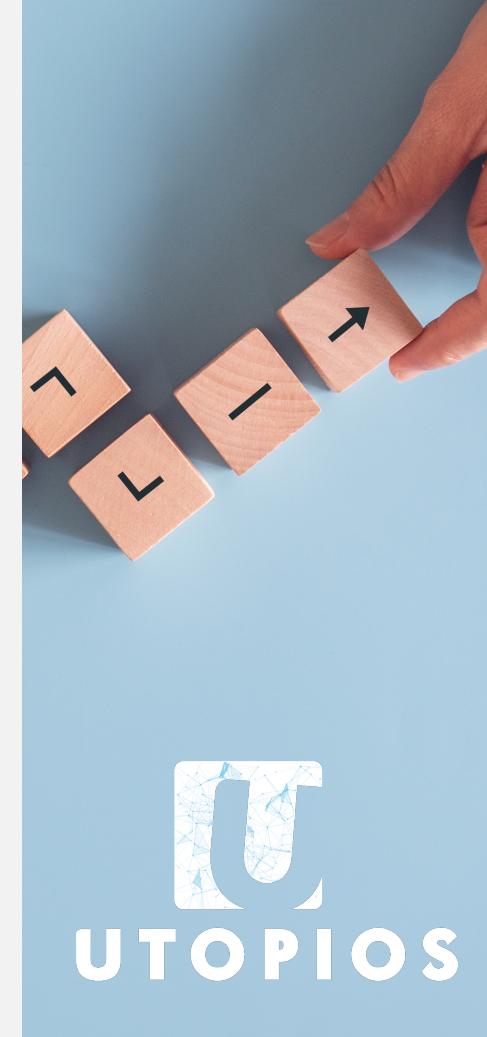
Agile Leadership Open

Agile Measurement Open

OPEN ASSESSMENTS

Welcome to the Home of Scrum!

WHAT IS SCRUM? GET CERTIFIED FIND TRAINING



Google extension google translate

Tous Shopping Vidéos Images Actualités Plus Paramètres Outils

Environ 84 300 000 résultats (0,56 secondes)

**Google Traduction - Google Chrome**  
<https://chrome.google.com/detail/aapbdbdomjkkjkaonfhkkikfgjllcleb> ▾  
17 mars 2020 - Par l'équipe Google Traduction. This extension adds a button to your browser toolbar. Click the translate icon whenever you want to translate ...

---

chrome web store

Accueil > Extensions > Google Traduction

 **Google Traduction**

Proposé par : [translate.google.com](http://translate.google.com)

★★★★★ 43 034 | Productivité | 10 000 000+ utilisateurs

 Disponible sur Android [Téléchargez l'appli.](#) |  Google

Ajouter à Chrome



UTOPIOS

Marine  
ABADI

← → C chrome.google.com/webstore/detail/google-translate/aapbdbdomjkkkaonfhkkikfgjllcleb/related?hl=fr

CHROME WEB STORE

Accueil > Extensions > Google Traduction

Google Traduction  
Proposé par : translate.google.com

Supprimer Gérer les extensions Épingler l'extension

Aucun accès nécessaire Ces extensions n'ont pas besoin de voir ni de modifier des informations sur ce site.

AdBlock — le meilleur bloqueur... Google traduction



← → C classmarker.com/online-test/

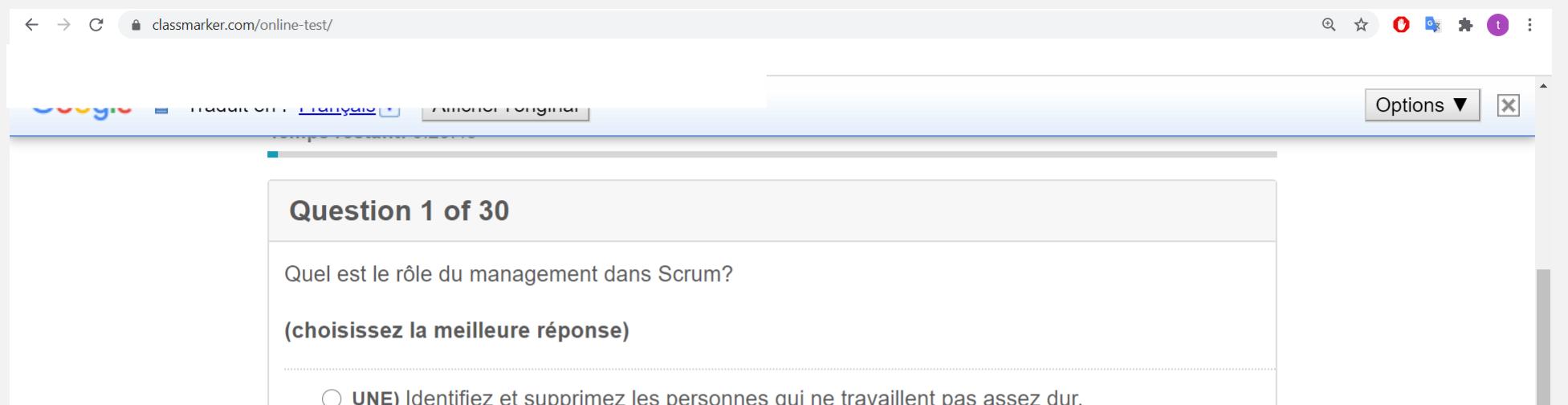
FRANÇAIS Options ▾

Question 1 of 30

Quel est le rôle du management dans Scrum?

(choisissez la meilleure réponse)

UNE) Identifiez et supprimez les personnes qui ne travaillent pas assez dur.

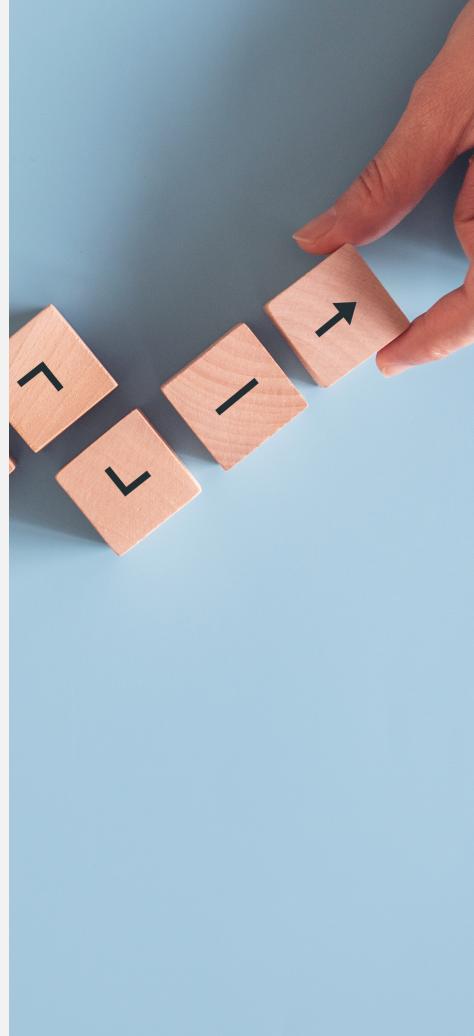


# LES RÔLES

Le Product Owner



- Définit les fonctionnalités du produit.
- Décide des livraisons et de leurs contenus.
- Est responsable de la rentabilité du produit (ROI).
- Priorise les fonctionnalités en fonction de la valeur métier.
- Ajuste les fonctionnalités et leur priorité avant chaque planification d'itération.
- Accepte ou rejette les fonctionnalités réalisées.
- Anime la réunion de planification de sprint.



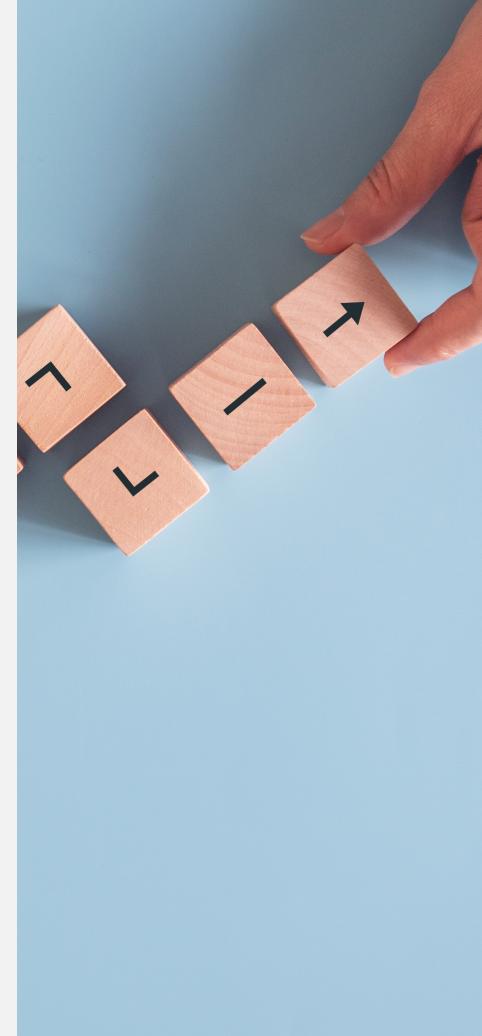
# LES RÔLES

Le scrum master



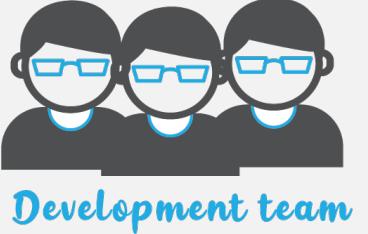
Scrum master

- appartient à l'équipe de développement (MOE)
- Il s'assure que l'équipe est pleinement opérationnelle et productive.
- Établit une collaboration étroite entre l'ensemble des rôles et fonctions.
- Supprime les obstacles rencontrés par l'équipe de développement.
- Protège l'équipe des interférences extérieures.
- Assure le suivi du processus.

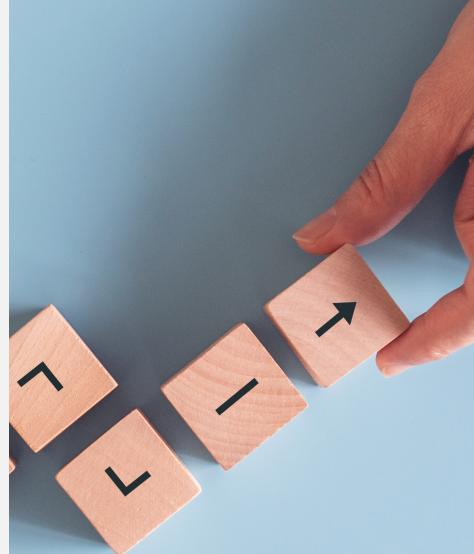


# LES RÔLES

Equipe de développement

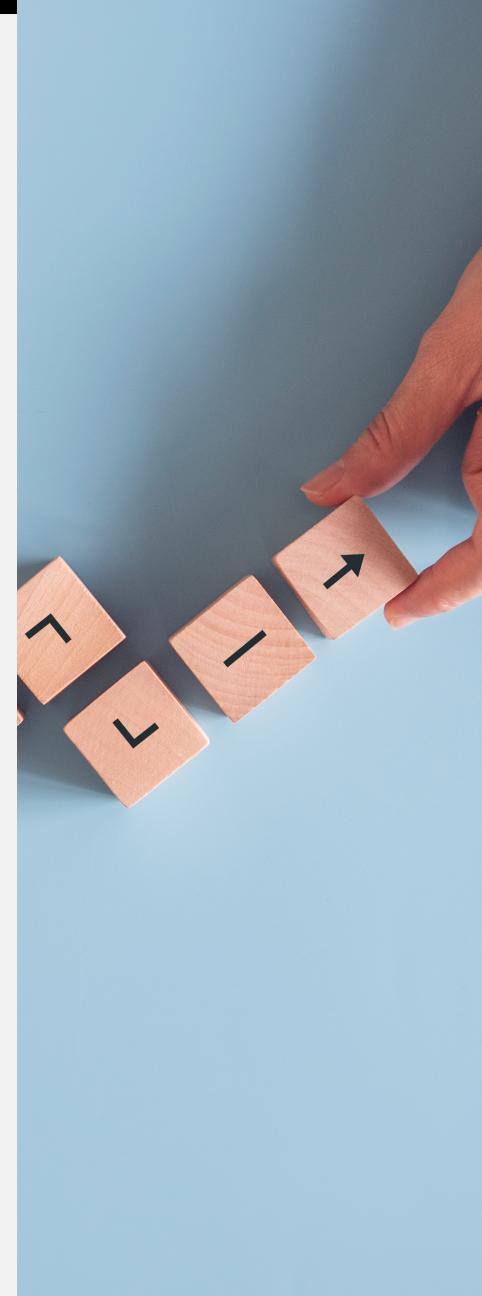
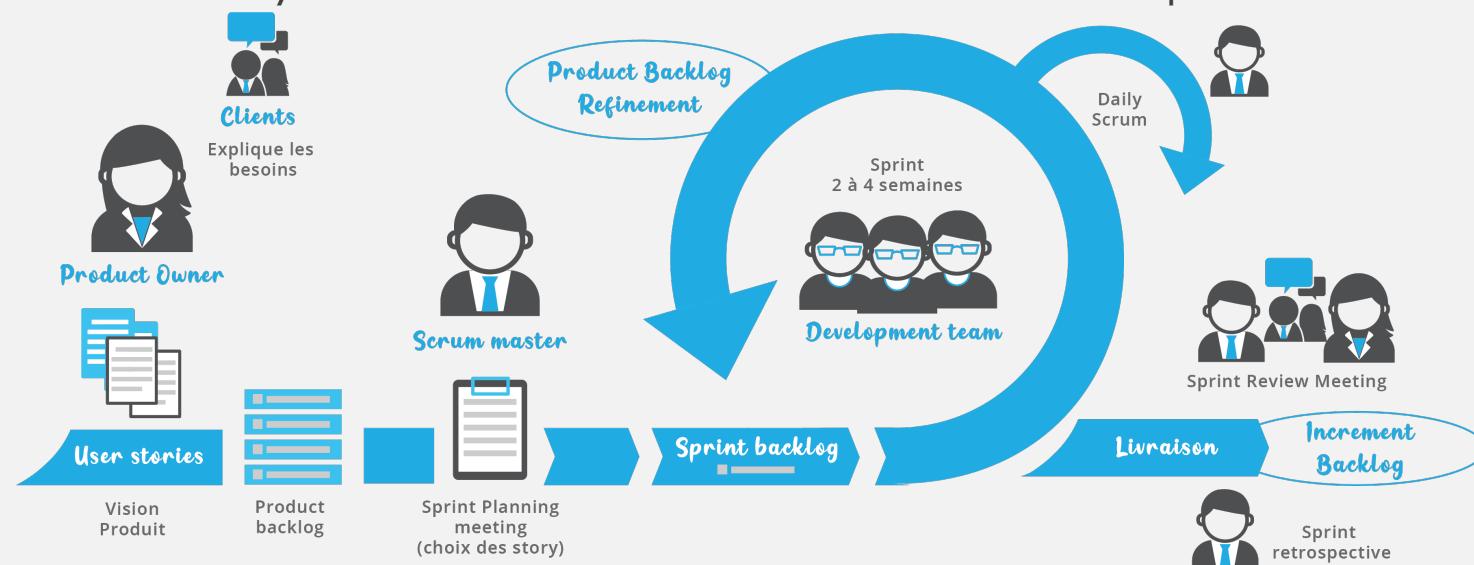


- Réalise les fonctionnalités du produit.
- Présente au Product Owner les résultats de son travail sous forme de démonstrations.
- Maintient à jour les spécifications détaillées du produit.
- Package et livre le produit.



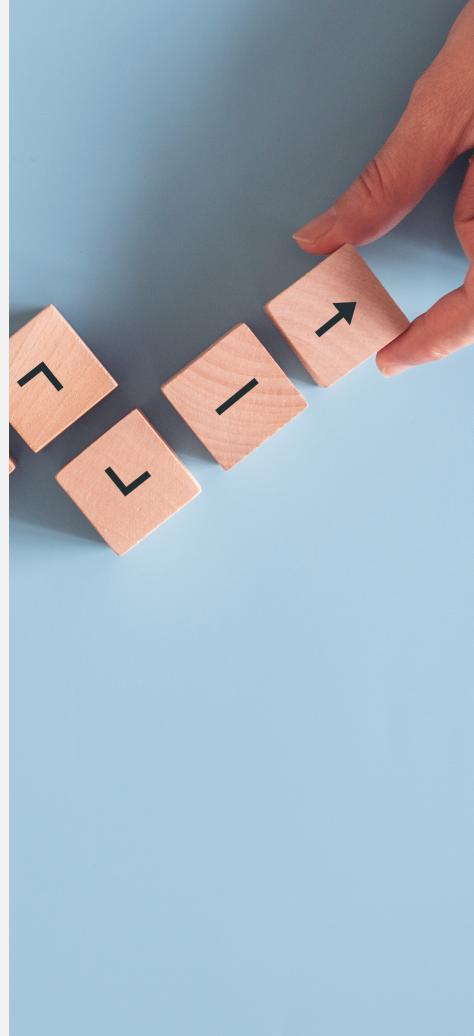
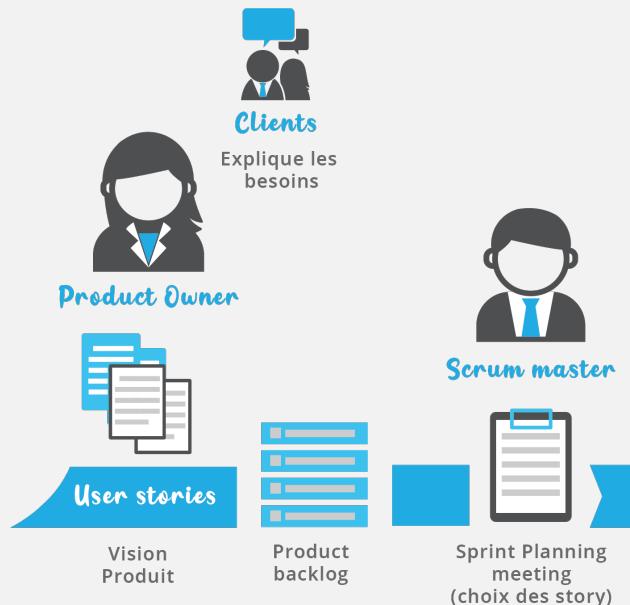
# LE FRAMEWORK SCRUM

- On a des cycles de travail appelés « Sprints ».
- Juste avant le sprint, l'équipe de développement sélectionne les éléments de la liste ordonnancée des exigences (Product Backlog)
- Au cours du sprint le Product Owner et l'équipe de développement collaborent
- Chaque jour, l'équipe de développement se coordonne et mesure son avancement.
- A la fin du Sprint, elle présente les résultats de son travail au Product Owner et aux utilisateurs finaux sous la forme d'une démonstration des nouvelles fonctionnalités réalisées. Les feedbacks sont recueillis.
- Juste après le Sprint, l'équipe de développement se réunit afin de tirer les leçons du sprint écoulé et étudie les moyens de s'améliorer. S'enchaine ensuite la planification du sprint suivant.



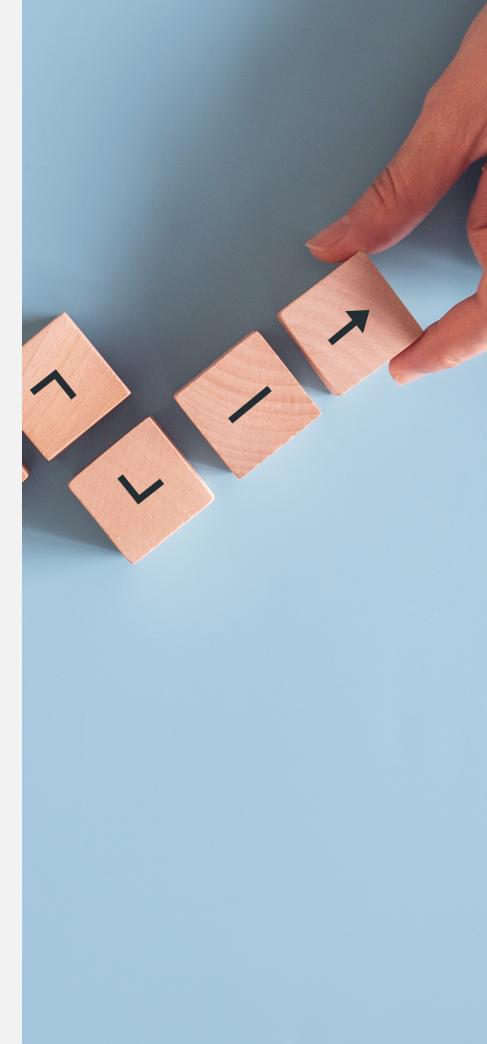
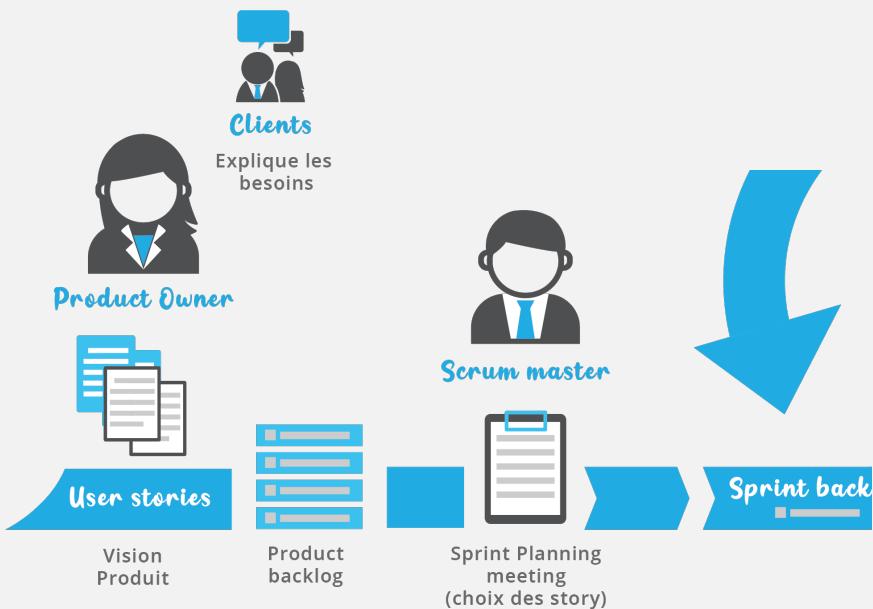
# LA PHASE DE PRÉPARATION

- Avant le démarrage d'un Sprint, le Product Owner doit s'assurer que le Product Backlog (Liste des exigences attendues) est correctement ordonné (faisabilité, coût... )
- il peut solliciter l'équipe de développement afin de procéder à des séances d'estimation.
- Il participe à ces séances – assisté par son équipe – en répondant aux questions de l'équipe de développement.
- Il doit également s'assurer que le besoin associé aux exigences prioritaires du Product Backlog (candidates au périmètre du prochain Sprint) est suffisamment mûr (décisions métiers structurantes prises, besoin formalisé sous forme de User Stories,...).



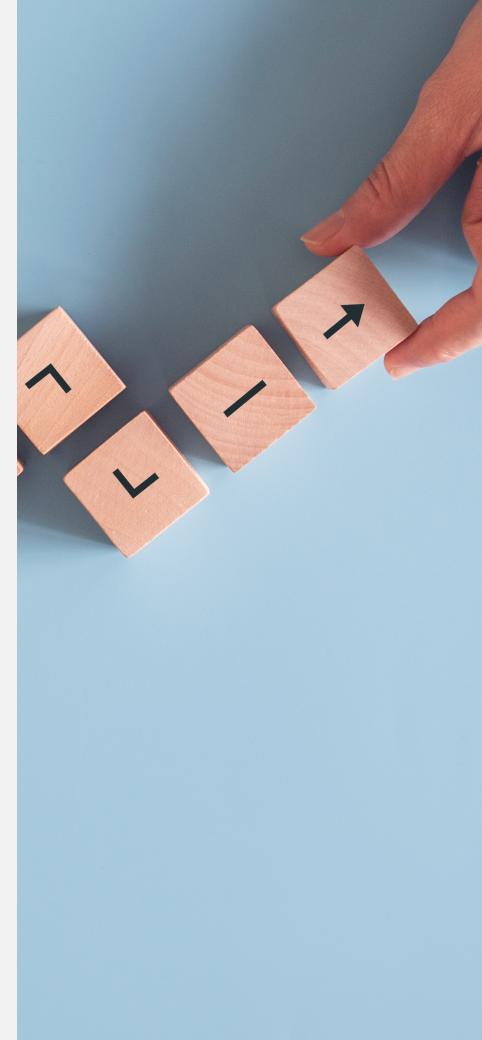
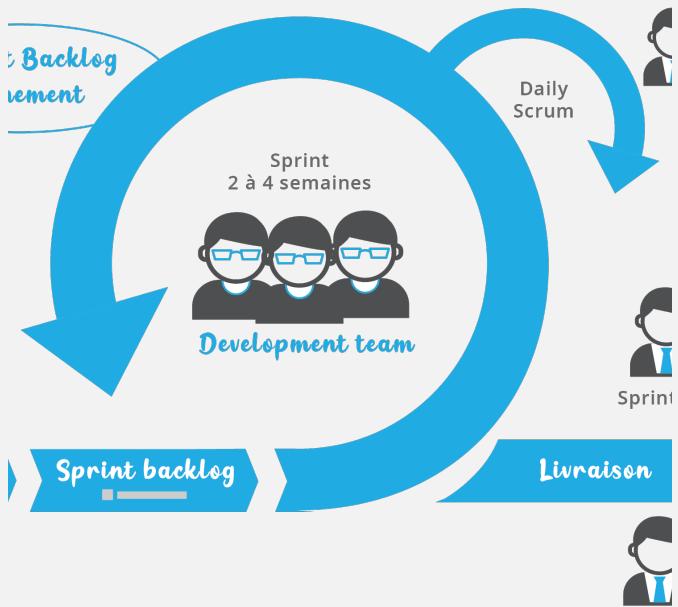
# LA PLANIFICATION DU SPRINT

- Objectif(s) : définir le périmètre et les objectifs du sprint puis découpage en tâches de développement.
- Responsable : Product Owner.
- Participants : Product Owner, ScrumMaster, équipe de développement.
- Fréquence : Avant le sprint.
- Document en entrée : Product Backlog priorisé.
- Document en sortie : Sprint Backlog.



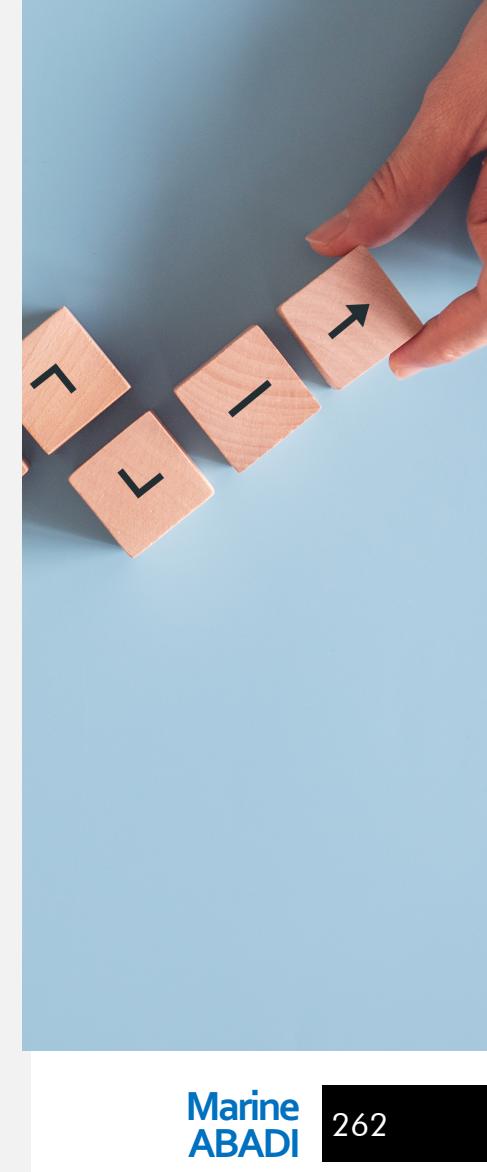
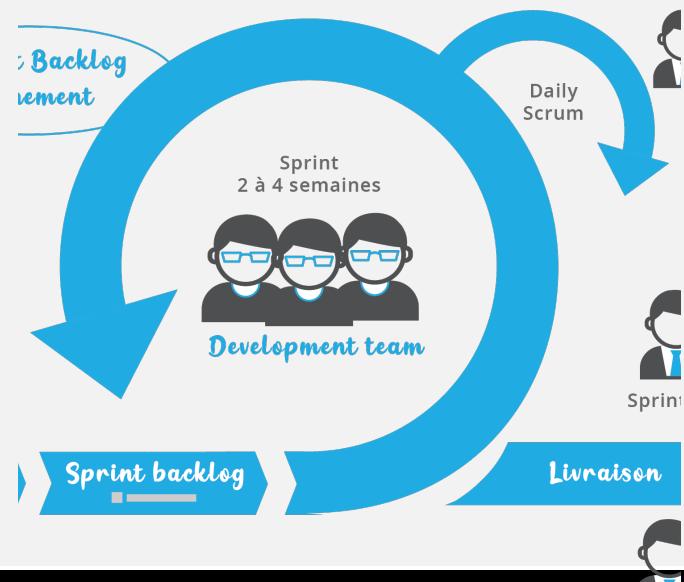
# LE SPRINT

- Le sprint englobe les activités d'analyse, de conception, de test et de développement.
- Au cours de ce dernier l'équipe de développement soulève des questions métiers.



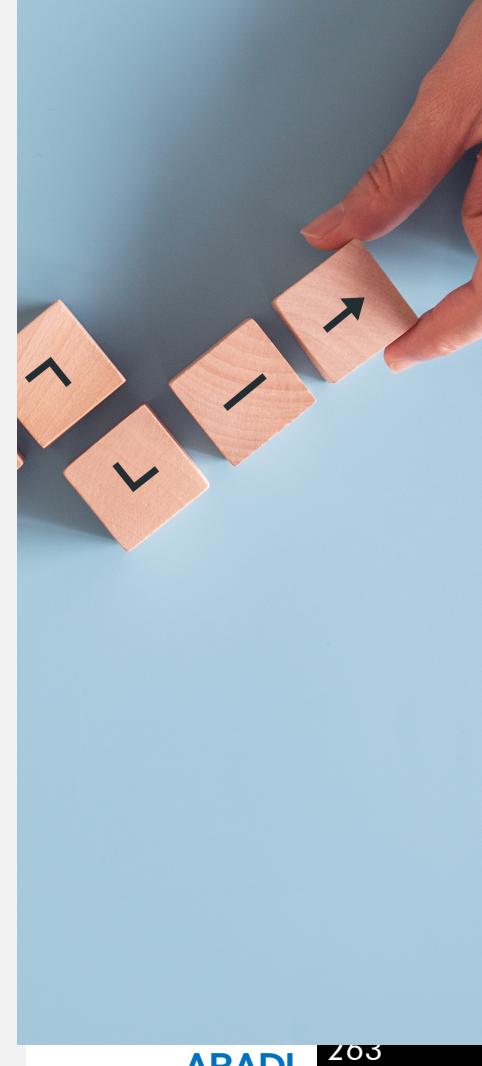
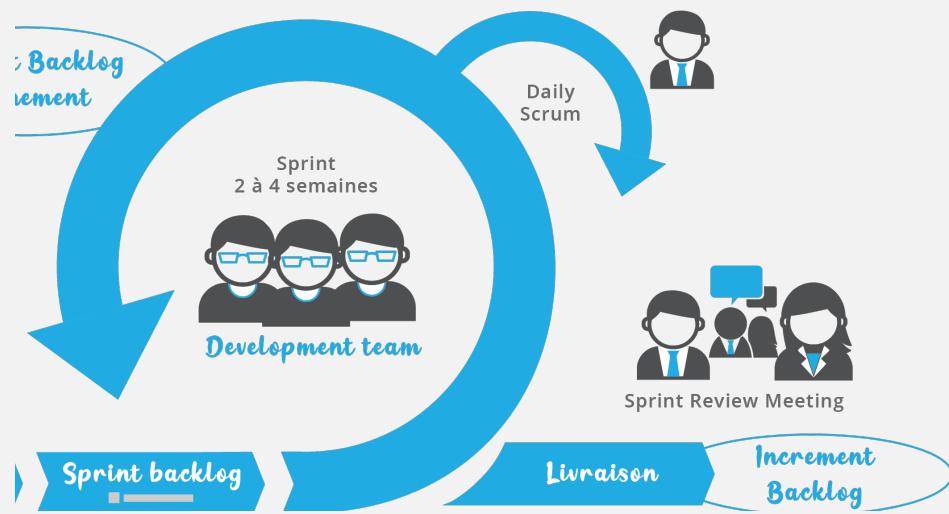
# LES MÊLÉES QUOTIDIENNES

- Objectif(s) : coordination de l'équipe de développement, identification des obstacles qu'elle rencontre, mesure de l'avancement du Sprint.
- Responsable : ScrumMaster.
- Participants : équipe de développement / Assiste : ScrumMaster, Product Owner
- Fréquence : quotidienne.
- Durée maximale : 15 minutes.
- Document(s) en entrée : Sprint Backlog.
- Document(s) en sortie : Sprint Backlog et graphique d'avancement mis à jour.



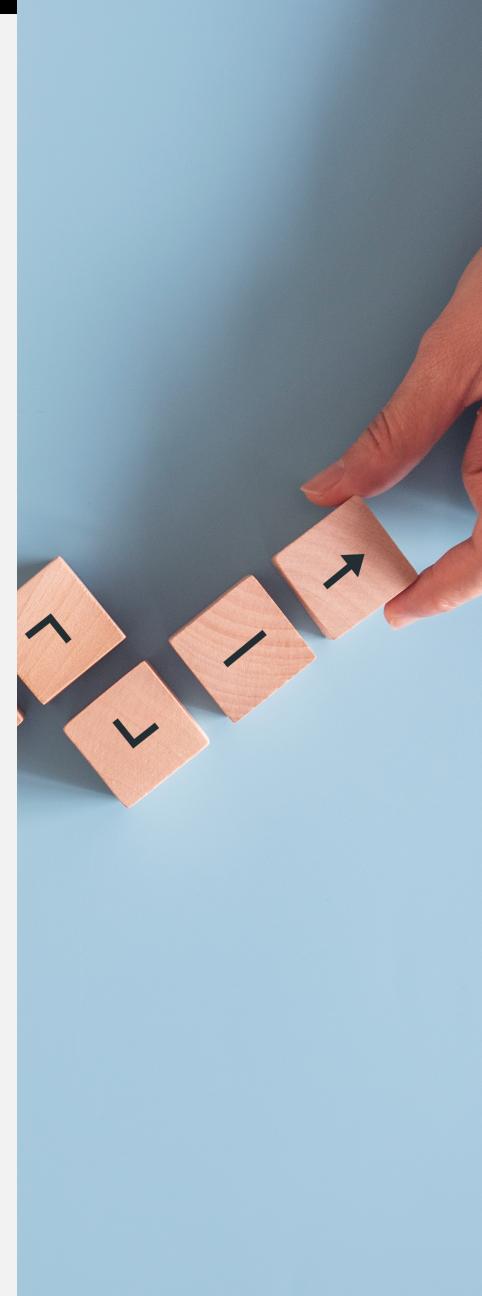
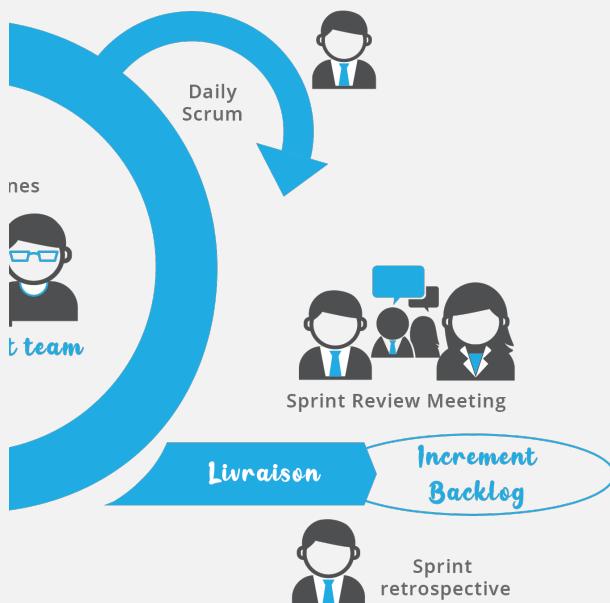
# LA REVUE DE SPRINT

- Objectif(s) : présentation des fonctionnalités produites au cours du Sprint au Product Owner et utilisateurs finaux, réception des feedbacks.
- Responsable : Equipe de développement.
- Participants : équipe de développement, Product Owner, ScrumMaster, utilisateurs finaux, invités.
- Fréquence : A la fin du Sprint.
- Durée maximale : 4 heures.
- Document(s) en sortie : Liste des feedbacks.



# LA RETROSPECTIVE DE SPRINT

- Objectif(s) : améliorer la productivité (vitesse) de l'équipe de développement.
- Responsable : ScrumMaster.
- Participants : équipe de développement, ScrumMaster, Product Owner.
- Fréquence : Après la revue de Sprint.
- Durée maximale : 3 heures.
- Document(s) en sortie : compte rendu de réunion (bilan de Sprint + plan d'actions).

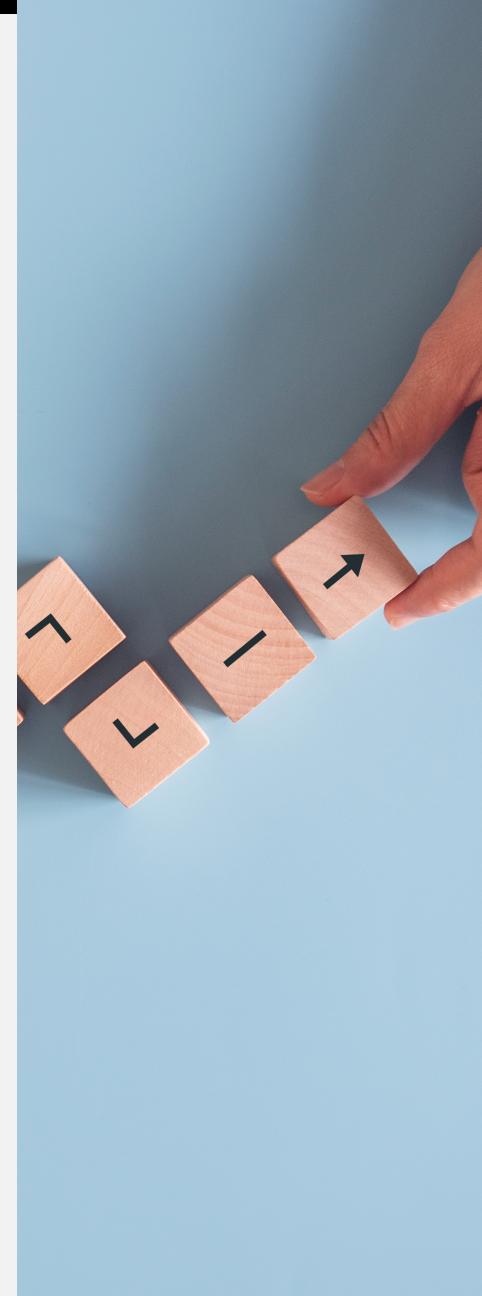


# LES ARTEFACTS

- Product Backlog : centralise la liste des exigences attendues (fonctionnalités, exigences non fonctionnelles, défauts à corriger).
- Sprint Backlog : comporte la liste des tâches du Sprint (son périmètre donc) ainsi que la charge de travail associée à ces dernières.

## Pas obligatoire dans le scrum Guide

- Tableau des tâches : comporte la liste des tâches du Sprint Backlog, il permet à l'équipe de développement de se coordonner. Il comporte généralement 4 colonnes : « A faire », « En cours », « A vérifier », « Terminé ».
- Graphique d'avancement de Sprint : graphique d'avancement actualisé quotidiennement. Ce graphique indique l'évolution du Reste A Faire (généralement exprimé en heures) en fonction du temps.

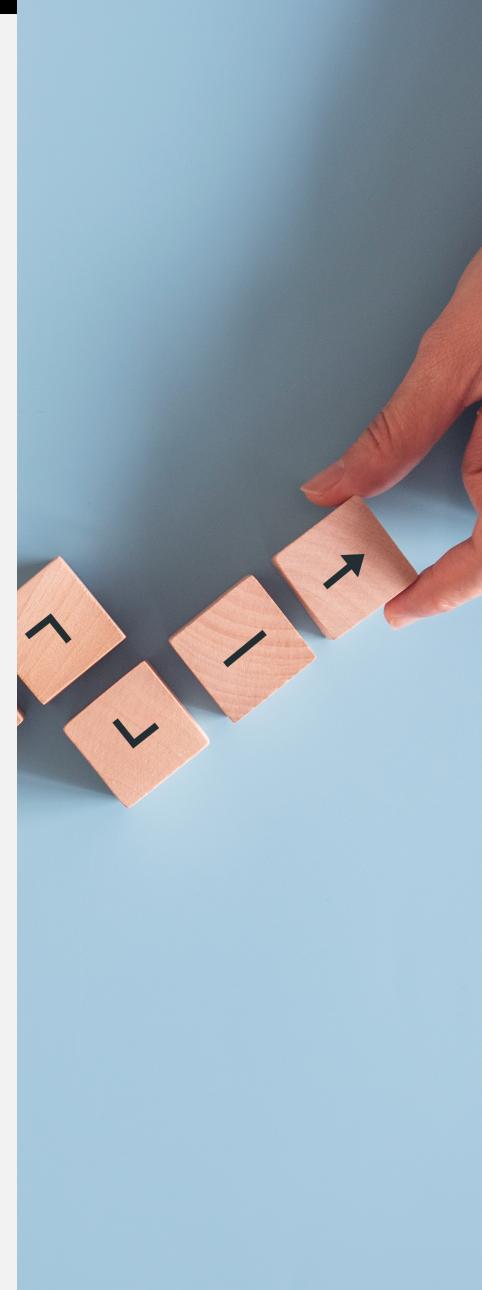


# LES SPÉCIFICATIONS

- Dans cette méthode, on part du principe que les besoins ne sont pas complètement connus tant qu'un projet n'a pas débuté. On ne peut pas savoir précisément ce que l'on veut avant de débuter le projet.
- Les besoins changent souvent durant le processus de développement
- Le principe est donc de lisser le travail de rédaction des spécifications tout au long du projet et à leur accorder une valeur contractuelle faible.
- On priviliege la réalisation au plus tôt d'un logiciel qui fonctionne à la fin de chaque sprint grâce à une collaboration client/fournisseur (métier/technique, MOA/MOE) étroite.

## LE PROCESSUS

- Liste des besoins : Le Product Owner établit et maintient la liste des exigences attendues : fonctionnalités, exigences non fonctionnelles ou défauts à corriger.
- Besoins prioritaires : Avant la planification d'un nouveau Sprint, le Product Owner approfondit le besoin associé aux fonctionnalités prioritaires (en tête de liste du Product Backlog).
- Conception/Développement : Une fois le Sprint démarré, le développeur s'approprie la User Story qui servira de support de communication entre lui et le rédacteur de la User Story (Product Owner, AMOA ou utilisateur).
- Mise à jour des spécifications : A l'issue du Sprint, l'équipe de développement, met à jour la documentation du produit.

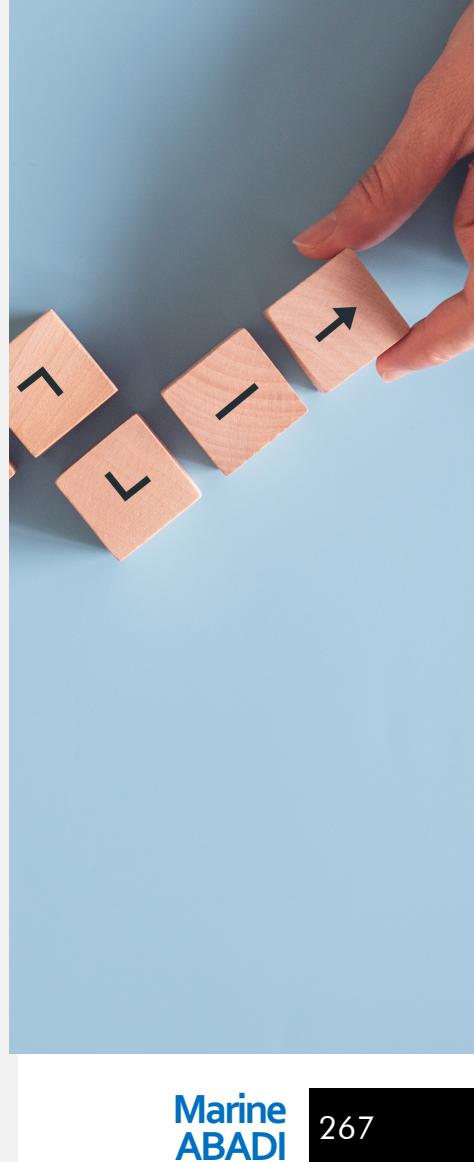


# LA GESTION DU CHANGEMENT

- Le besoin peut changer tout au long du projet (y compris tardivement).

Notamment dans les cas de figure suivants :

- Découverte d'un nouveau besoin correspondant une nouvelle fonctionnalité à réaliser.
- Modification d'une fonctionnalité déjà réalisée.
- Retrait d'un besoin finalement inutile ou infaisable.
- Principe du troc
- Changement pendant un sprint

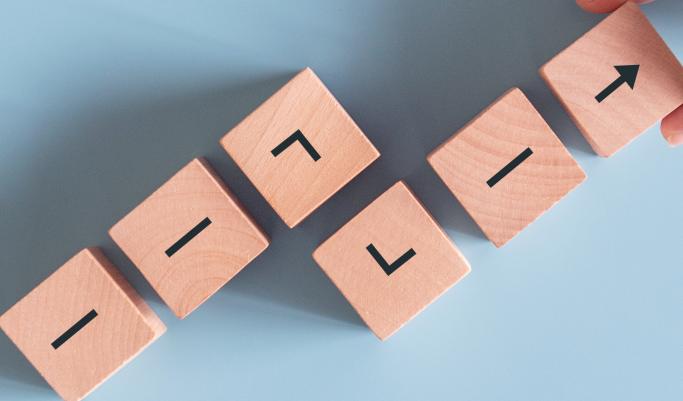


# BONNES PRATIQUES

- Le planning poker : une technique d'estimation de coût d'exigences. Cette technique se pratique en équipe et permet de procéder à des estimations rapides et aussi précises que possible selon le niveau de précision du besoin disponible.
- User story : La User Story est une technique de spécification permettant de synthétiser le besoin lié à une fonctionnalité en quelques phrases courtes et simples
- L'intégration continue
- Le développement piloté par le test
- La programmation développée en binômes



# NOTE DE CADRAGE



M2I Formation  
Marine ABADI

UTOPIOS

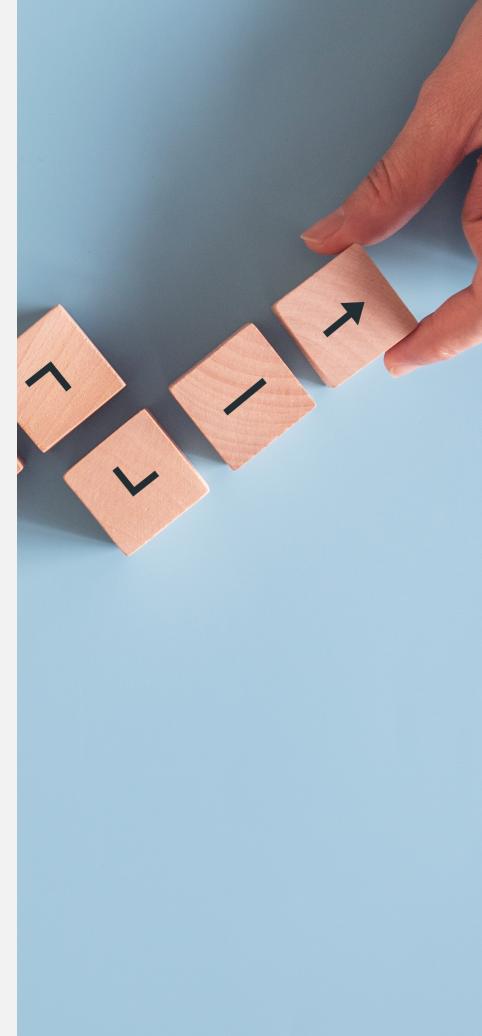
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

A quoi sert une note de cadrage ?

- La note de cadrage sert à cadrer le projet et permet donc de présenter un projet dans ses grandes lignes. Elle permet une définition claire du besoin et des objectifs d'un projet. Elle sert à montrer la finalité et le contenu d'un projet à toutes les personnes directement liées (chef et membres de l'équipe projet) ou indirectement impliquées (comité de pilotage, direction, chef de services impactés...).

Elle répond aux questions :

- Q - Quoi : définition du projet, périmètre.
- P - Pourquoi : finalité du projet, contexte de la demande.
- Q - Qui : parties impactées, parties prenantes, chef de projet, équipe projet.
- O - Où : lieu (à préciser si nécessaire).
- Q - Quand : planning, dates clés.
- C - Comment : méthodes, ressources, budget...



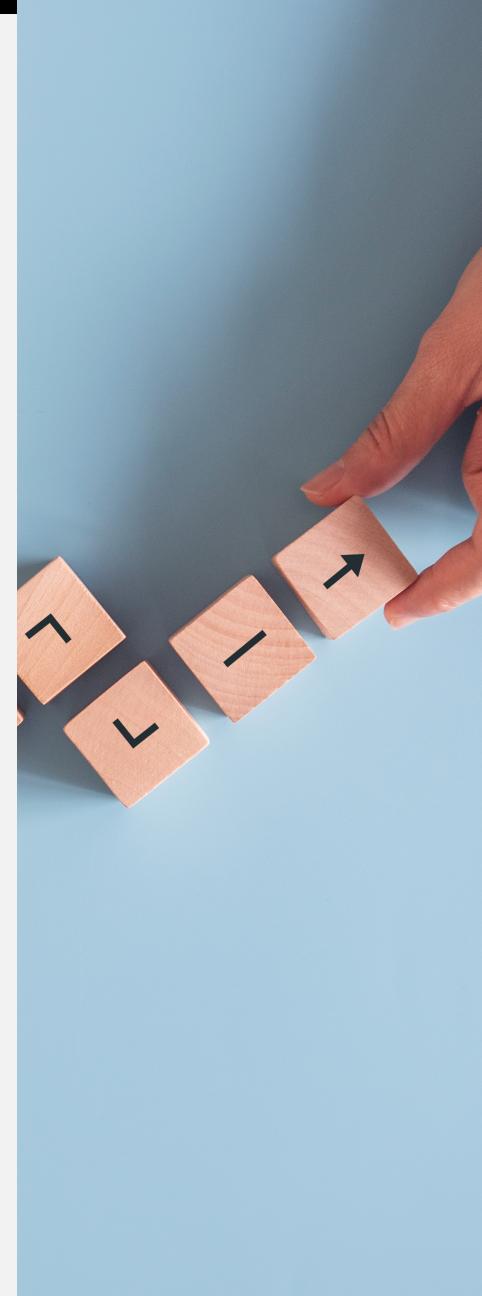
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

Quand intervient-elle ?

- Elle intervient entre l'étude d'opportunité d'un projet et la conception du cahier des charges.

Elle permet d'établir :

- un contrat entre le donneur d'ordre et le chef de projet en charge de l'ouvrage. Elle définit clairement les attentes et les réponses.
- un document de travail pour valider les enjeux, le contenu, l'organisation et les livrables du projet. Il peut évoluer au gré des échanges et des nouveaux paramètres.
- un référentiel auquel les parties prenantes peuvent se référer
- Elle intervient avant la réalisation du cahier des charges, ce dernier permettra de formaliser l'ensemble du travail à accomplir pour répondre au besoin.



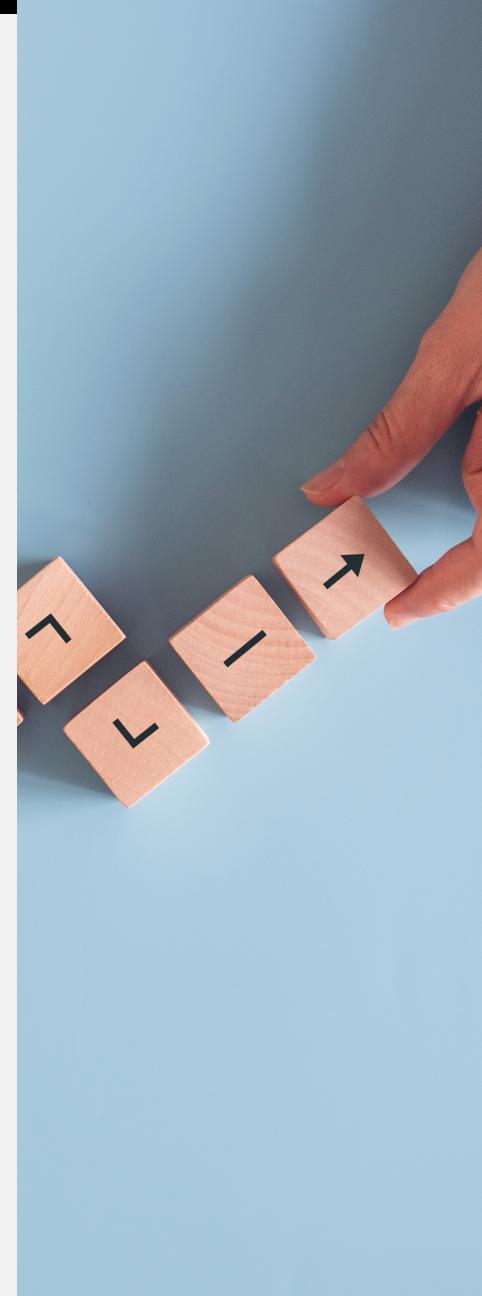
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Contexte/origine du projet

- Il permet de définir ce qui mène à la réalisation de ce projet en y intégrant les enjeux économiques, environnementaux... auxquels il répond, des explications, des faits...
- Cette étape permet de comprendre la demande et les enjeux du projet. Elle est importante car elle permet à tous les destinataires de partager la même vision du projet. Il ne faut pas hésiter à y inclure des statistiques, des données chiffrées, des éléments tirés d'études etc...

## Il faut répondre aux questions :

- Pourquoi ce projet est nécessaire ?
- Quel va être l'impact du projet ?
- Quelle situation elle permet de résoudre ?
- Quels ont été les éléments qui ont déclenché la demande ?



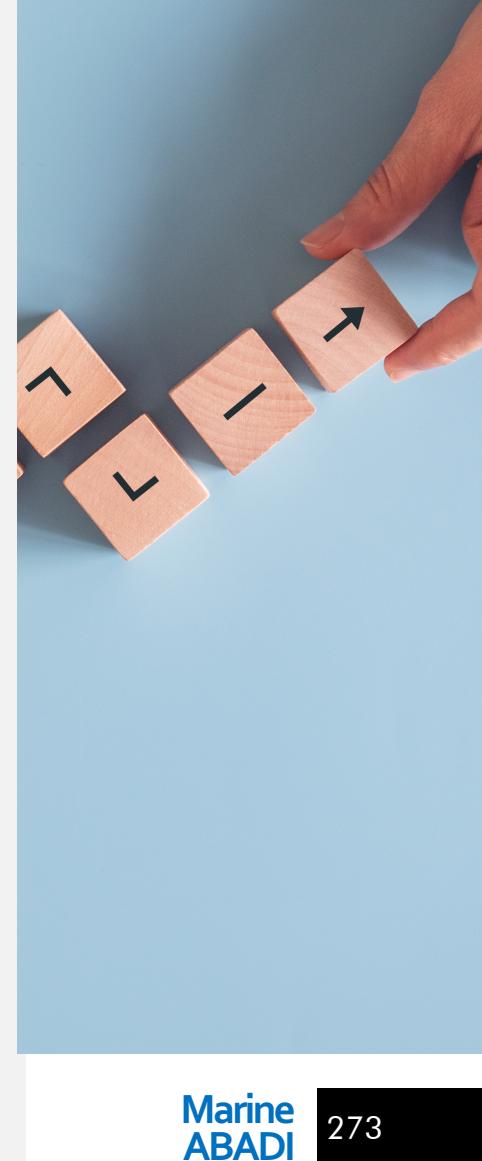
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Objectifs du projet

- Cette partie permet de préciser ce que va apporter le projet une fois terminé. Il est nécessaire de préciser des objectifs quantitatifs (gains financiers, productivité, etc.), qualitatifs (satisfaction des employés, image de marque...).

Il faut répondre aux questions :

- Quelles sont les finalités du projet ?
- Quelles sont les attentes ?
- Quels sont les objectifs ?
- Quelle solution va être utilisée, que doit-on réaliser ?
- Quels éléments permettront de juger de la réussite du projet ?



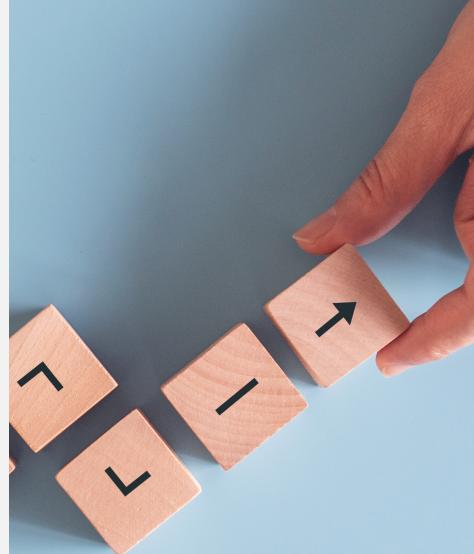
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Périmètre du projet

- Le périmètre du projet permet le cadre dans lequel le projet va être réalisé et d'en définir ses limites. Ce que le projet contient ou englobe, ce qu'il ne prend pas en compte ou ne traite pas. Il permet de rendre plus claire les missions à réaliser et donc à déterminer plus facilement les moyens humains, matériels et financiers à mobiliser.

Il faut répondre aux questions :

- Quelles sont les limites du projet ?
- Est-il délimité dans le temps ?
- Quelle zone géographique définir ?
- Quelles sont les fonctionnalités concernées ?
- Quelles sont les priorités ?
- Quelles sont les impacts sur d'autres projets ?



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Contraintes

- Il peut exister des contraintes internes et externes, elles doivent être bien identifiées par le chef de projet.
- Il peut s'agir de contraintes d'effectifs, de moyens, de timing, de résultat, de comptabilité...



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

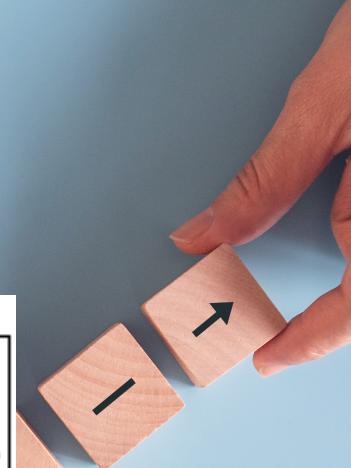
## Acteurs

- Cette phase permet d'identifier les acteurs du projet afin que l'ensemble des personnes concernées connaissent le rôle et la responsabilité de chacun, dans un souci de communication efficace.

Il faut répondre aux questions :

- Qui fait quoi ?
- Qui est responsable de quoi ?
- Comment s'organise l'équipe projet ?
- Quels sont les parties prenantes indirectement impactées ?
- Qui doit être informé de quoi ?
- On peut utiliser la matrice RACI : R - Responsible - il réalise, A - Accountable - il supervise et rend des comptes , C - Consulted - il conseille, I - Informed - il est informé

Activités	Rôles			
	Sponsor	Chef de projet	Chef d'équipe	Développeur
Planning projet	A	R	C	I
Rédaction de la documentation technique	C	A	R	C
Développement		C	A	R
Tests unitaires		I	A	R



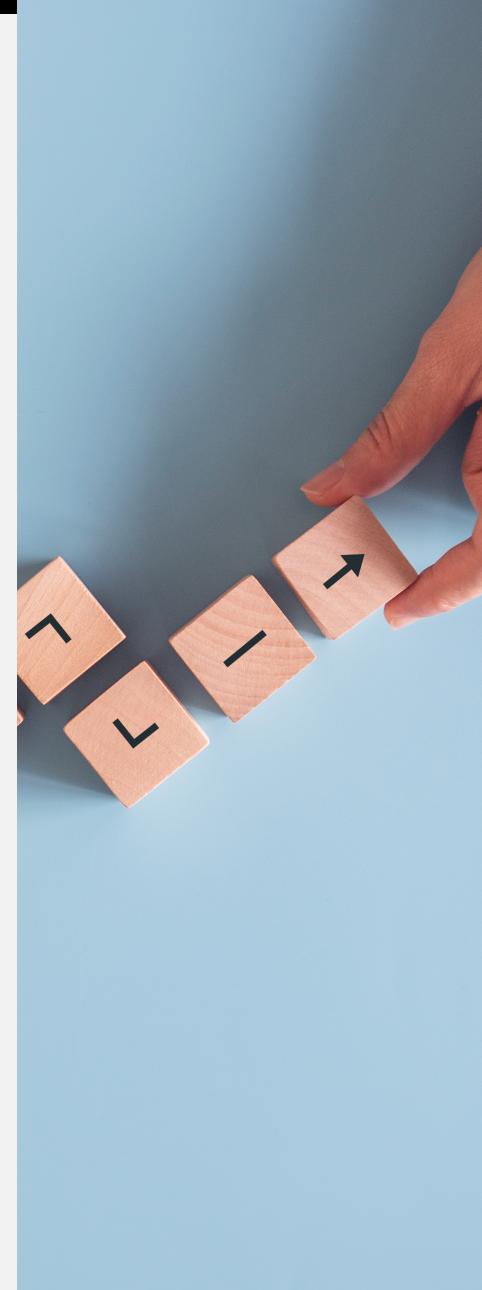
# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Macro planning

- Cette étape a pour but de fournir une vue synthétique, facile et rapide à lire du déroulement des opérations et de placer dans le temps les principales étapes de la démarche de mise en œuvre du projet (par exemple cadrage, conception du projet, conduite, bilan/clôture).
- Le macro-planning est une version simplifiée du planning, il doit être simple à lire. Le macro-planning est un support de communication indispensable dans le cadre de réunions de type comité de pilotage ou comité de direction. Il est utilisé par toutes les personnes ayant un lien avec le projet.

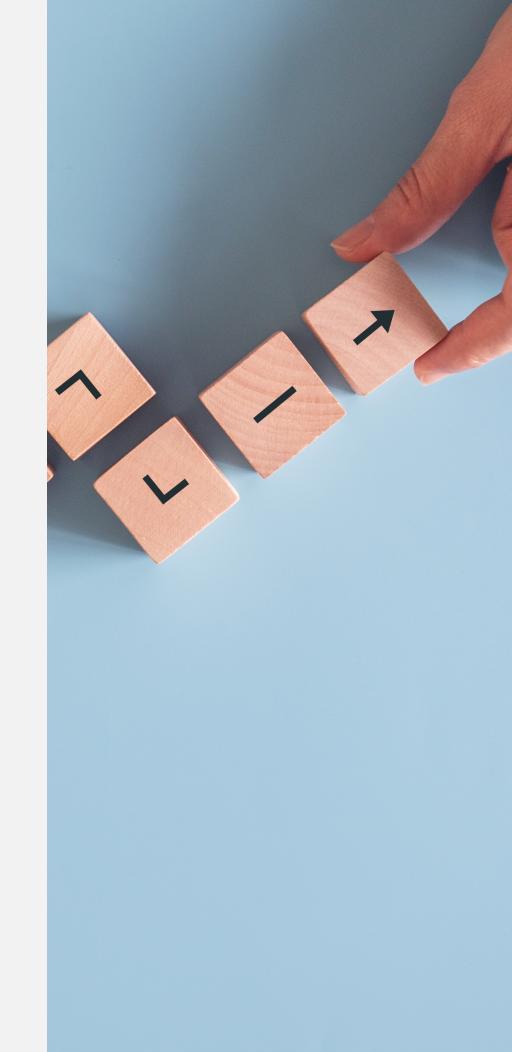
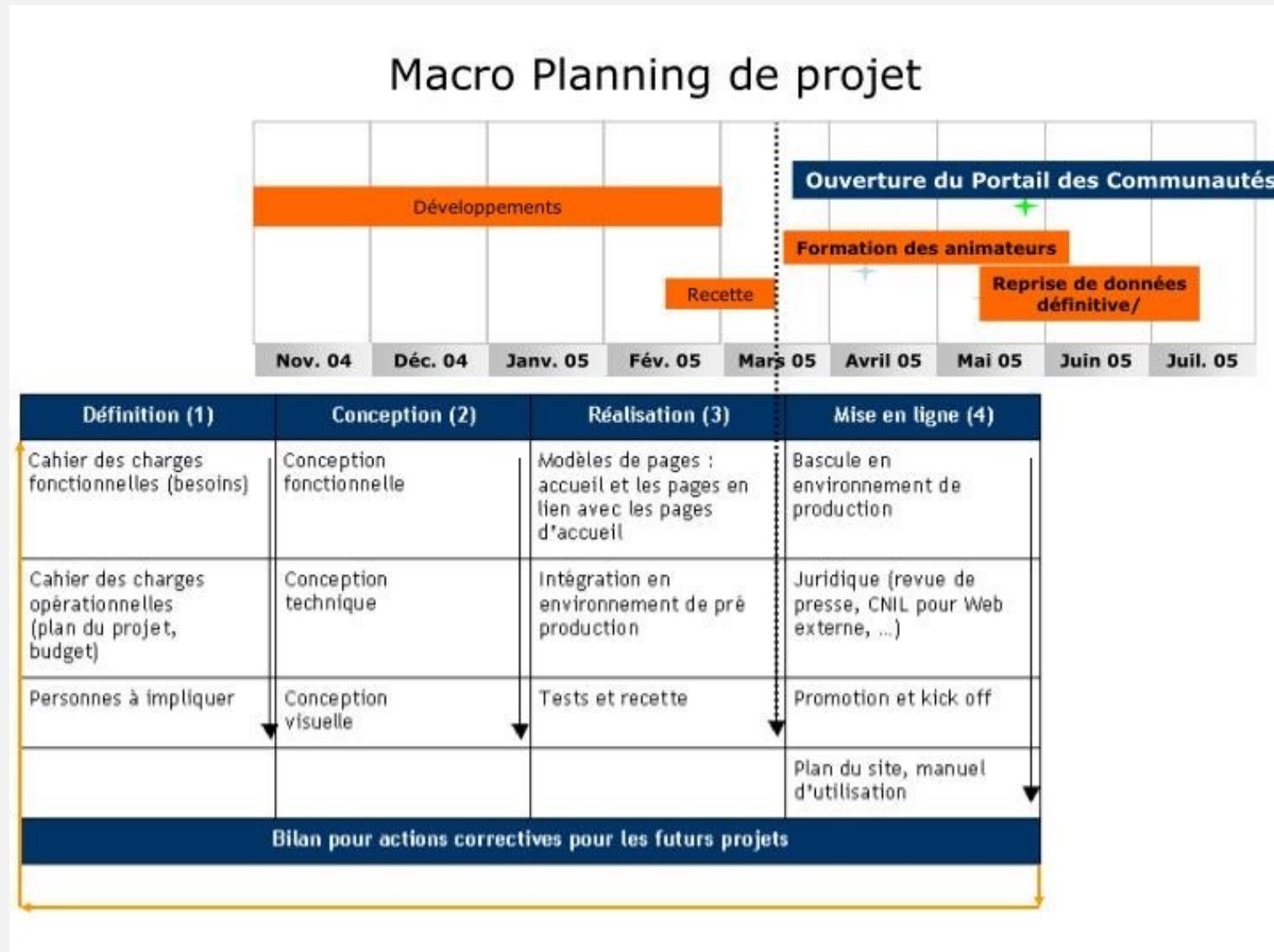
Il faut répondre aux questions :

- Quand doit démarrer le projet ?
- Quelles sont les étapes et dates clés ? Rédaction cahier des charges, mise en œuvre, phase de test...
- Quels sont les principaux jalons ?
- Quelles sont les principales échéances ?
- Quand doit-il se terminer au plus tard ?



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

Macro planning  
(exemple)



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Ressources

- Cette partie permet de lister l'ensemble des ressources nécessaires au projet.
- Les moyens humains : ressources internes et externes nécessaires.
  - Constituer une équipe projet
  - Son rôle : piloter, coordonner, animer et suivre la démarche
  - Ses acteurs :
    - A définir en fonction de la taille de l'entreprise, de ses ressources, de la composition de son équipe et de son réseau
    - A minima, désigner un coordinateur du projet (dirigeant seul, un responsable, un référent qualité, un comité spécifique, ...)
- Les moyens matériels : machines, outils nécessaires au développement, mais aussi au pilotage du projet etc... les salles de réunion, sources documentaires, etc...
- Les ressources financières : décision du budget alloué à la réalisation du projet. Il doit préciser la part dédiée à chaque phase identifiée dans le macro-planning.



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

Communication (interne au projet)

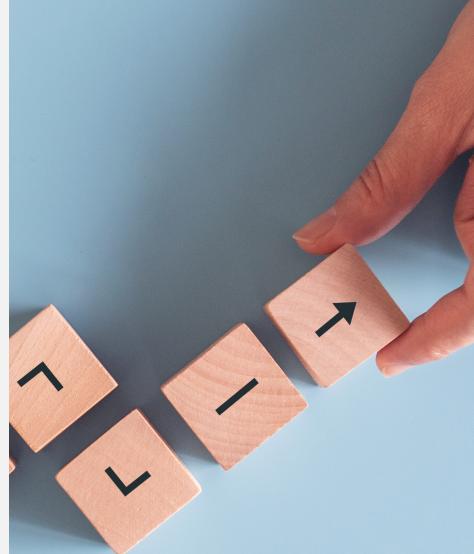
- Le projet aura son propre plan de communication cependant, dans la note de cadrage, il convient de définir brièvement qui communique à quel moment, ainsi que les moyens utilisés.



# LA RÉDACTION D'UNE NOTE DE CADRAGE

## Risques

- Il convient de définir les risques : des délais trop justes, des compétences insuffisantes... Il convient aussi de savoir comment maîtriser ces risques et quelles sont les actions mises en œuvre pour les suivre.
- Il faut répondre aux questions :
- Quels sont les risques ?
- Quelles sont les faiblesses ?
- Quelles sont les contraintes ?



# MERCI DE VOTRE ATTENTION

Marine ABADI ☐ *marine@utopios.net*

