Contents

[**Questions d'entretiens avec Scrum Master** 1](#_Toc71360840)

[1. Qu'est-ce que Scrum? 1](#_Toc71360841)

[2. Définissez les rôles dans Scrum? 1](#_Toc71360842)

[3. Quelles sont les responsabilités de l'équipe Scrum? 1](#_Toc71360843)

[4. Faites la différence entre Agile et Scrum. 2](#_Toc71360844)

[5. Quels sont les artefacts du processus Scrum? 3](#_Toc71360845)

[6. En quoi le produit et le backlog de sprint sont-ils différents l'un de l'autre? 4](#_Toc71360846)

[7. Qui est un Scrum Master? Et que fait-il / elle? 5](#_Toc71360847)

[8. Que se passe-t-il lors des sessions quotidiennes de stand-up? 6](#_Toc71360848)

[9. Qu'est-ce que Scrum-ban? 6](#_Toc71360849)

[10. Qu'est-ce que Sprint 0 et Spike? 6](#_Toc71360850)

[11. Qu'est-ce que «Scrum of Scrums»? 7](#_Toc71360851)

[12. Qu'est-ce que le User-Story Mapping? 7](#_Toc71360852)

[13. Que se passe-t-il dans une rétrospective Sprint? 7](#_Toc71360853)

[14. Qu'est-ce que le contrôle empirique des processus dans Scrum? 7](#_Toc71360854)

[15. Quels sont les inconvénients de l'utilisation de Scrum? 8](#_Toc71360855)

[16. Quelles sont les compétences clés d'un Scrum Master? 8](#_Toc71360856)

[17. Comment gérer la discorde au sein de l'équipe Scrum? 8](#_Toc71360857)

[18. Qu'est-ce qu'une User Story? 9](#_Toc71360858)

[19. En quoi les user stories, les épopées et les tâches sont-elles différentes? 9](#_Toc71360859)

[20. Qu'est-ce qu'un sprint? 10](#_Toc71360860)

[21. Qu'est-ce que la vitesse? 10](#_Toc71360861)

[22. Quelles sont les responsabilités d'un Product Owner? 10](#_Toc71360862)

[23. Qu'est-ce qu'un graphique Burnup et Burndown? 10](#_Toc71360863)

[24. Comment l'estimation est-elle effectuée dans un projet Scrum? 11](#_Toc71360864)

[25. Quels sont certains risques dans Scrum? Comment sont-ils traités? 11](#_Toc71360865)

[26. Comment un Scrum Master suit-il la progression du Sprint? 12](#_Toc71360866)

[27. Comment gérer le fluage des scores? 12](#_Toc71360867)

[28. Que sont MVP et MMP? 12](#_Toc71360868)

[29. Que signifie DoD? 13](#_Toc71360869)

[30. Comment un Scrum Master peut-il être un Servant Leader? 14](#_Toc71360870)

[31. Comment pouvez-vous coordonner entre plusieurs équipes? 14](#_Toc71360871)

[Prochaines étapes 14](#_Toc71360872)

**Questions d'entretiens avec Scrum Master**

1. Qu'est-ce que Scrum?

Scrum est un Framework Agile qui peut aider les équipes à travailler ensemble. Scrum peut permettre aux équipes d'apprendre des expériences, de s'auto-organiser tout en travaillant sur des problèmes, de réfléchir sur leurs victoires et leurs échecs, d'apporter des améliorations. Cette question d'entretien Agile Scrum est souvent utilisée comme question de départ pour faire avancer l'interview.

2. Définissez les rôles dans Scrum?

* **Product Owner :** Le Product Owner est une personne chargée d'augmenter le retour sur investissement en déterminant les fonctionnalités du produit, en les hiérarchisant dans une liste, ce qui doit être concentré sur le sprint à venir, et bien plus encore. Ceux-ci sont constamment redéfinis et affinés.
* **Scrum Master :** Cette personne aide l'équipe à apprendre à appliquer Scrum pour assurer une valeur commerciale optimale. Le scrum master supprime les obstacles, protège l'équipe des distractions et leur permet d'adopter des pratiques agiles.
* **Équipe Scrum :** Il s'agit d'un ensemble d'individus qui travaillent ensemble pour s'assurer que les exigences des parties prenantes sont satisfaites.

3. Quelles sont les responsabilités de l'équipe Scrum?

L'équipe Scrum est une équipe auto-organisée et comprend cinq à sept membres. Voici leurs responsabilités:

* Les tâches doivent être développées et livrées à chaque sprint.
* L'appropriation et la transparence doivent être assurées pour le travail confié aux membres de l'équipe.
* Des informations correctes et précises doivent être fournies pour assurer une réunion de mêlée quotidienne réussie.
* Ils doivent collaborer mutuellement.

4. La différence entre Agile et Scrum.

La différence entre Agile et Scrum est une question d'entretien Agile Scrum posée lors d'une interview.

|  |  |
| --- | --- |
| Agile | Scrum |
| C'est un ensemble de principes de nature itérative et incrémentale | C'est une implémentation de la méthodologie Agile |
| Il convient aux projets impliquant une petite équipe d'experts | Il est utilisé dans les équipes qui doivent gérer des exigences en constante évolution |
| Le chef de projet prend en charge toutes les tâches est vital pour le projet | Il n'y a pas de leader. Les problèmes sont traités par le Scrum master et l'équipe |
| Les modifications ne peuvent pas être traitées fréquemment | Les équipes peuvent réagir rapidement aux changements |
| Il nécessite une livraison fréquente à l'utilisateur final | Les sprints fournissent des versions réalisables du produit final à l'utilisateur pour commentaires |
| Il y a des interactions en face à face entre les équipes inter fonctionnelles | Il y a des réunions debout quotidiennes pour aider à la collaboration |
| La conception et l'exécution sont simples | La conception et l'exécution peuvent être innovantes et expérimentales |

5. Quels sont les artefacts du processus Scrum?

* **Backlog du produit :** il s'agit d'une liste qui comprend de nouvelles fonctionnalités, des modifications de fonctionnalités, des corrections de bogues, des modifications de l'infrastructure et d'autres activités pour garantir l'obtention d'une sortie particulière.
* **Backlog de sprint :** il s'agit d'un sous-ensemble du backlog de produit qui contient des tâches sur lesquelles l'équipe se concentre pour satisfaire l'objectif de sprint. Les équipes identifient d'abord les tâches à accomplir à partir du backlog produit.
* **Incrément de produit :** il s'agit d'une combinaison de tous les éléments du backlog de produit terminés dans un sprint. La sortie doit être en état utilisable
* 6. En quoi le produit et le backlog de sprint sont-ils différents l'un de l'autre?

|  |  |
| --- | --- |
| Backlog produit | Backlog de sprint |
| Il s'agit d'une liste d'éléments à compléter pour développer le produit | C'est une liste d'éléments à compléter lors de chaque sprint |
| Le backlog est collecté auprès du client par le product owner et attribué à l'équipe | L'équipe récupère le backlog du product owner et met en place le calendrier du sprint |
| Il a un objectif final spécifique | C'est spécifique à un sprint |
| Basé sur la vision client | Peut varier en fonction de la vision du produit définie par le propriétaire du produit |
| C'est indépendant du backlog de sprint | Cela dépend du carnet de commandes du produit |
| Le propriétaire du produit maintient le backlog jusqu'à ce que le projet soit terminé | Chaque nouveau sprint a des backlogs ajoutés par l'équipe |

7. Qui est le Scrum Master? Et que fait-il?

Un Scrum Master est une personne qui veille sur le bon déroulement des choses durant le Sprint au sein de l'équipe.

* Il / Elle comprend la théorie, les pratiques, les règles et les valeurs de Scrum
* Il / Elle s’assure que l'équipe suit les valeurs, principes et pratiques de Scrum
* Il /Elle supprime toutes les distractions et les obstacles qui entravent l'avancement du projet
* Il /Elle s'assure que l'équipe apporte de la valeur pendant le sprint

8. Que se passe-t-il lors des sessions quotidiennes de stand-up mêlé quotidienne?

Les séances debout sont des discussions quotidiennes qui ont lieu et durent généralement 15 minutes. Les séances quotidiennes de stand-up aident à comprendre:

* Quelles tâches se sont bien déroulées
* Quelles tâches ont été accomplies
* Quelles tâches sont en attente et
* Les obstacles auxquels l'équipe est confrontée

La réunion aide à comprendre la portée globale et le statut du projet. D'autres discussions peuvent avoir lieu après les séances de stand-up.

9. Qu'est-ce que Scrum-ban?

* Scrum-ban est une méthodologie qui combine Scrum et Kanban. Scrum-ban peut être utilisé pour répondre aux besoins de l'équipe, pour minimiser le regroupement du travail.
* Il inclut ingénieusement la structure de Scrum et la flexibilité et la visualisation de Kanban.

10. Qu'est-ce que Sprint 0 & Spike?

* Le sprint 0 fait référence au peu d'efforts déployés pour créer une squelette approximative du projet. Il comprend également des informations sur l'estimation de la sortie d’une première version fonctionnelle. Sprint 0 est requis pour:
  + Création du squelette du projet
  + Garder un design minimaliste
  + Développer complètement certaines histoires
  + Avoir une faible vitesse et être léger « Dure une semaine »

11. Qu'est-ce que «Scrum of Scrums»?

* Il s'agit d'une terminologie utilisée pour les technologies agiles mises à l'échelle, qui sont nécessaires pour contrôler et collaborer avec plusieurs équipes Scrum. Il est préférable de l'utiliser dans les situations où les équipes collaborent sur des missions complexes.
* Il est également utilisé pour s'assurer que la transparence, la collaboration, l'adaptation et l'adoption requises sont établies et pour s'assurer que les produits sont déployés et livrés.

12. Qu'est-ce que User-Story Mapping?

* La cartographie des user stories représente et organise les user stories qui aident à comprendre les fonctionnalités du système, le backlog du système, la planification des versions et la valorisation des clients.
* Ils organisent les user stories en fonction de leur priorité sur l'axe horizontal. Sur l'axe vertical, ils sont représentés en fonction des niveaux croissants de sophistication.

13. Que se passe-t-il dans une rétrospective Sprint?

La rétrospective du sprint a lieu après la revue du sprint. Au cours de cette réunion, les erreurs passées, les problèmes potentiels et les nouvelles méthodes pour les gérer sont discutés. Ces données sont intégrées dans la planification d'un nouveau sprint.

14. Qu'est-ce que le contrôle empirique des processus dans Scrum?

* L'empirisme fait référence à un travail basé sur des faits, des expériences, des preuves, des observations et des expérimentations. Il est établi et suivi dans Scrum pour s'assurer que l'avancement du projet et que l'interprétation est basée sur des faits d'observations.
* Il repose sur la transparence, l'observation et l'adaptation.
* L'état d'esprit de l'équipe et le changement de processus de pensée et de culture sont essentiels pour atteindre l'agilité requise par l'organisation.

15. Quels sont les inconvénients de l'utilisation de Scrum?

* Scrum nécessite des individus avec de l'expérience
* Les équipes doivent être collaboratives et engagées à garantir des résultats
* Un Scrum master avec moins d'expérience peut provoquer l'effondrement du projet
* Les tâches doivent être bien définies, de peur que le projet ne comporte de nombreuses inexactitudes
* Cela fonctionne mieux pour les petits projets et est difficile à adapter à des projets plus grands et plus complexes

16. Quelles sont les compétences clés d'un Scrum Master?

* Une bonne compréhension des concepts Scrum et Agile
* Compétences organisationnelles affinées
* Connaissance de la technologie utilisée par l'équipe
* Être capable de coacher et d'apprendre à l'équipe à suivre les pratiques Scrum
* Avoir la capacité de gérer les conflits et de les résoudre rapidement
* Être un leader

17. Comment gérer la discorde au sein de l'équipe Scrum?

* La cause première du problème doit être identifiée et traitée
* Mettre l'accent sur les domaines d'intervention qui complètent le projet
* Une compréhension commune doit être établie pour guider l'équipe
* Effectuer une surveillance continue et offrir une visibilité complète

18. Qu'est-ce qu'une User Story?

* Une user story est un outil de développement logiciel / de gestion de projet agile qui fournit aux équipes des explications simples et en langage naturel d'une ou plusieurs fonctionnalités du projet écrites du point de vue de l'utilisateur final.
* User story n'entre pas dans les détails mais mentionne seulement comment certains types de travail apporteront de la valeur à l'utilisateur final. L'utilisateur final, dans ce cas, peut être un élément externe ou un client / collègue interne au sein de l'organisation.
* Ils forment également la pierre angulaire des Frameworks agiles
* Ils assurent que les équipes travaillent dans le même sens que les objectifs de l'organisation, à l'aide d'épopées et d'initiatives.
* Les exigences pour faire d'un user story une réalité

19. En quoi les user stories, les épopées et les tâches sont-elles différentes?

* **Témoignages d'utilisateurs:** ils fournissent à l'équipe des explications simples sur les exigences de l'entreprise créées du point de vue de l'utilisateur final.
* **Epics:** Une épopée est une collection d’user stories associées. Ils sont généralement volumineux et complexes.
* **Tâches:** les tâches sont utilisées pour décomposer davantage les user stories. C'est la plus petite unité de Scrum utilisée pour suivre le travail. Une personne ou une équipe de deux personnes travaillent généralement sur une tâche.

20. Qu'est-ce qu'un sprint?

* Sprint est une terminologie utilisée dans Scrum, utilisée pour décrire une itération temporelle.
* Lors d'un sprint, un module ou une fonctionnalité spécifique du produit est créé.
* La durée d'un sprint peut varier entre une semaine ou deux.

21. Qu'est-ce que la vitesse (Velocity en anglais)?

La vitesse est une métrique utilisée pour mesurer la quantité de travail effectuée par une équipe pendant un sprint. Il fait référence au nombre de user stories terminées dans un sprint.

22. Quelles sont les responsabilités d'un Product Owner?

* Définit la vision du projet
* Anticipe les besoins du client et crée des user stories appropriées
* Évalue l'avancement du projet
* Agit comme agent de liaison pour toutes les questions relatives aux produits

23. Qu'est-ce qu'un graphique Burnup et Burndown?

* Un graphique de burnup est un outil utilisé pour suivre la quantité de travail qui a été effectuée et pour représenter la quantité totale de travail qui doit être effectuée pour un sprint / projet.
* Un graphe déroulant représente la vitesse de travail sur les user stories. Il montre l'effort total par rapport à la quantité de travail pour chaque itération.

24. Comment l'estimation est-elle effectuée dans un projet Scrum?

* L'estimation des user stories se fait en fonction de leur difficulté
* Une échelle particulière est utilisée pour évaluer la difficulté des user stories. Certains types d'échelles sont:
  + Dimensionnement numérique (1-10)
  + T-shirts Tailles (S, M, L, XL…)

25. Quels sont les risques dans Scrum? Comment sont-ils traités?

Certains types de risques dans Scrum sont:

* **Budget:** le risque de dépasser les budgets
* **Personnel (équipe):** les membres de l'équipe doivent avoir les compétences et les capacités appropriées
* **Sprint (durée et livrables):** dépassement de la durée, ajout du périmètre de travail
* **Produit (user stories, epics):** avoir des user stories et des epics mal définies
* **Connaissances et capacités:** disposer des ressources non appropriées

Il est essentiel de comprendre que l'impact du risque est basé sur le degré de proximité à l'occurrence réelle du risque.

26. Comment un Scrum Master suit-il la progression du Sprint?

* Réunions Scrum quotidiennes “Mêlé quotidiènnes”
* Rétrospectives Scrum
* Planification de sprint
* Défauts échappés
* Densité des défauts
* Burndown du sprint
* Vitesse d'équipe “Velocity”

27. Comment gérer le fluage des scores?

Le fluage du score fait référence à un changement non contrôlé et ajouté sans vérifier son impact sur la portée, le temps, le coût, etc.

Pour le gérer, voici ce qu'il faut faire:

* Suivi rapproché des travaux effectués au jour le jour.
* Comprendre et communiquer la vision à l'équipe et s'assurer qu'elle est alignée.
* Capturer, revoir régulièrement les exigences du projet (par rapport à ce qui est livré), pour souligner à l'équipe et au client les exigences approuvées.
* S'assurer que tous les changements introduits passent par le contrôle des changements et sont mis en œuvre en fonction de l'approbation de la demande de changement.
* Évitez le placage à l'or.

28. Que sont MVP et MMP?

* **Le produit minimum viable (MVP**) est un concept de Lean Startup. L'idée derrière MVP est de présenter un projet avec le minimum de fonctionnalités en état de marche, de fournir un accès aux utilisateurs et d'observer comment le produit est utilisé, perçu et compris. Cela permettra également de mieux comprendre les besoins des clients ou des utilisateurs.
* **Le MMP (produit minimal commercialisable)** fait référence à la description du produit, qui aura un nombre minimal de fonctionnalités répondant aux besoins des utilisateurs. Le MMP aiderait également l'organisation à réduire le temps de mise sur le marché

29. Que signifie DoD?

* La définition de Done (DoD) fait référence à la collection de composants livrables, qui comprend des codes écrits, des commentaires sur le codage, des tests unitaires, des tests d'intégration, des documents de conception, des notes de version, etc. 30. Comment un Scrum Master peut-il être un Servant Leader?

30. Comment coordonner les efforts entre équipes?

* L'une des approches les plus courantes pour cela est la réunion Scrum of Scrums (SoS), où les membres représentant chaque équipe Scrum discutent ensemble des progrès, des performances, des problèmes, des risques, etc.
* La fréquence de ces réunions doit être prédéfinie. Généralement, les Scrum Masters représenteraient une équipe Scrum particulière, en plus d'avoir le Chief Scrum Master (dont la responsabilité est la coordination et la collaboration entre toutes les Scrum Masters) qui facilite ces réunions.