

FORMATION SCRUM

06/11/2023

Glodie TSHIMINI





Glodie Tshimini

Consultant Formateur et développeur depuis 2017

Certifié Professional Scrum Developer (PSD I)

Certifié 2AICONCEPT Expert Trainer

Certifié 2AICONCEPT IT Expert Trainer At POE

Email: contact@tshimini.fr



HORAIRES ET PAUSES

Lundi

- 9h00 12h30
- 13h30 17h30

Mardi

- 09h00 12h30
- 13h30 16h30

Les pauses

- Matin: 15 minutes
- Déjeuner : 1 heure
- Après-midi : 15 minutes



ÉMARGEMENT ET ÉVALUATION FORMATEUR

Chaque matin et chaque après-midi, vous devrez signer les feuilles d'émargement. Les "X" et initiales ne sont pas autorisés, merci de bien vouloir émarger avec une signature.

Le dernier jour de la formation, avant 14h00, vous aurez à saisir une évaluation de la formation. Cette évaluation est obligatoire, il doit être rempli consciencieusement.

2i

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Décrire les concepts et pratiques Scrum
- Démarrer un projet Scrum opérationnel
- Intégrer une équipe Scrum
- Ancrer durablement le changement Agile
- Répondre aux interrogations sur Scrum



NIVEAU REQUIS ET PUBLIC CONCERNÉ

Niveau requis

- Savoir utiliser Internet
- Avoir des notions de gestion de projet est un plus
- Avoir des notions avec les outils Jira ou Trello est un plus

Public concerné

- Chefs de projets
- Architectes
- Développeurs



DÉROULEMENT DE LA FORMATION

- 40 % théorie 60% pratique
- Daily meeting
- Exercices immédiats d'application du cours
- Les énoncés des exercices, TP et corrections seront accessibles depuis un dépôt public GitHub



GitHub de la formation



https://github.com/glo10/scrum-06112023.git



Un formateur à votre écoute



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXSGCbeYS91eIhtfT7IHrR6LYiw_1Ty3sNnV bY9_wlagLX9w/viewform



Merci de bien vouloir vous présenter individuellement.

Merci de bien vouloir m'indiquer quelles sont vos attentes suite à cette formation.





2i PLAN

Chapitres

- Introduction aux méthodes agiles
- II. Vue globale du *Framework SCRUM*
- III. L'équipe SCRUM
- V. Les événements et les artefacts SCRUM
- V. Management visuel avec *SCRUM*

Annexe

- Manifeste agile
- Principes agiles
- SCRUM GUIDE 2020 EN
- GUIDE SCRUM 2020 FR







Depuis le dépôt README.md

I. INTRODUCTION AUX MÉTHODES AGILES







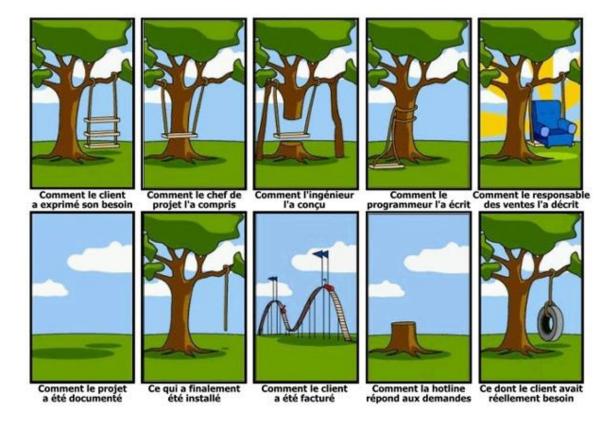






Vision d'un projet digitale

Source image anyideas





4 VALEURS AGILES (MANIFESTE AGILE)

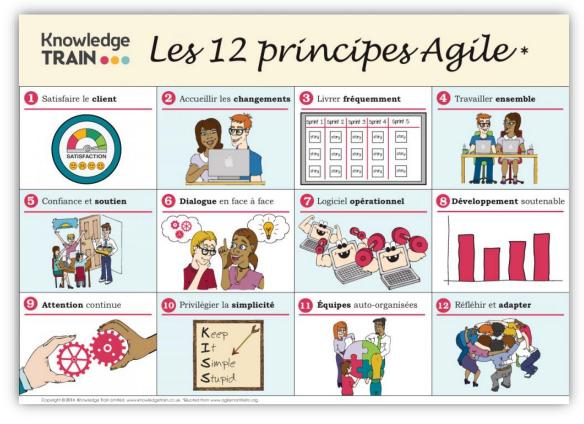
- 1. Les individus et les interactions, de préférence aux processus et aux outils.
- 2. Des solutions opérationnelles, de préférence à une documentation exhaustive.
- 3. La collaboration avec les clients, de préférence aux négociations contractuelles.
- 4. La réponse au changement, de préférence au respect d'un plan.

Précisément, même si les éléments à droite ont de la valeur, nous reconnaissons davantage de valeur dans les éléments à gauche.



LES 12 PRINCIPES AGILES

source image Wikiagile





Quelques membres des équipes agiles



- Les équipes agiles sont pluridisciplinaires
- Les équipes s'organisent, travaillent et prennent des décisions ensemble
- L'accès est mis sur la collaboration des membres de l'équipe plutôt que des individualités (compétences spécifiques)



EXERCICE 1: AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DES MÉTHODES AGILES

0-exercices/ex1.md

II. VUE GLOBALE DU FRAMEWORK SCRUM

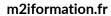










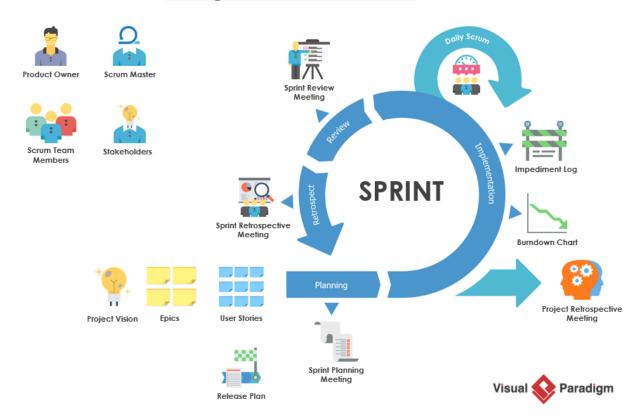




CYCLE SCRUM

source image visual paradigm

<u>The Agile – Scrum Framework</u>



2i HISTORIQUE

- Développé dans les années 90
- Créateurs
 - Ken Schwaber
 - Jeff Sutherland
- SCRUM GUIDE
 - Document officiel qui partage la vision de SCRUM par ses créateurs
 - Les versions
 - Première en 2010
 - Précédente version 2017
 - Version actuelle 2020



FRAMEWORK SCRUM

SCRUM est

- Un Framework léger
- Un ensemble des **règles** pour **guider les relations et les interactions** entre les individus participant au projet
- Volontairement incomplet pour laisser la liberté à l'intelligence collective (capacité à résoudre des problématiques en travaillant ensemble avec des profils divers)
- Un Framework Agile
- Axé sur la valeur du produit et sa maximisation
- Adapté aux solutions innovantes et complexes
- Une aide pour les équipes à générer rapidement de la valeur aux produits et services à développer
- Utilisé pour des projets dans divers domaines (n'est plus exclusivement réservé à l'IT)

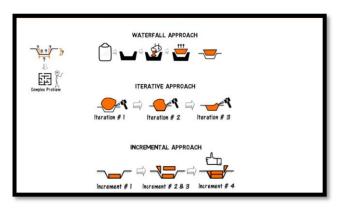
2i

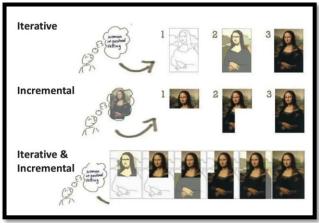
THÉORIE: EMPIRISME ET LEAN

- La théorie de SCRUM se base sur l'Empirisme et la pensée LEAN
- Empirisme
 - Courant philosophique qui dit que toutes connaissances viennent de l'expérience
 - Appliqué dans le cadre SCRUM, cela signifie que les « décisions à prendre doivent s'appuyer sur l'observation de faits »
- Pensée du *LEAN*
 - Réduction du gaspillage, concentration sur l'essentiel et discipline
 - Meilleure performance
 - Meilleure rentabilité
 - Meilleure qualité



APPROCHE ITÉRATIVE ET INCRÉMENTALE





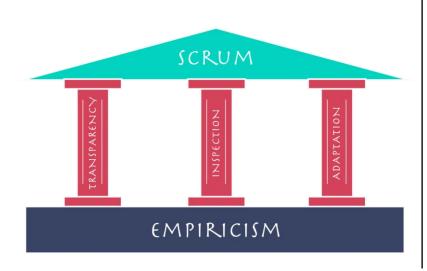
Source image Vscrum Team Source image bootcamp uxdesign

- « Approche à la fois itérative et incrémentale pour optimiser la prédictibilité et le contrôle de risque. »
- Les équipes SCRUM ont toutes les compétences et expertises pour travailler sur le projet
- Les membres de l'équipe partagent leurs compétences et expertises au sein de l'équipe



LES 3 PILLIERS DE SCRUM

Source image wikiagile



- Transparence
 - Tout ce qui concerne le produit doit être visible par toutes les personnes impliquées
 - Peu de transparence augmente le risque et diminue la valeur du produit
 - La transparence permet l'inspection
- Inspection
 - Inspection fréquente du travail en cours pour détecter rapidement les écarts
 - L'inspection permet l'adaptation
- Adaptation
 - S'ajuster dès que les écarts deviennent inacceptables pour atteindre l'objectif fixé

III. L'ÉQUIPE SCRUM













L'ÉQUIPE SCRUM

Source image dreamstime



- 1 Scrum Master (SM)
- 1 Product Owner (PO)
- Developers (3 à 9 individus)
- Pas de hiérarchie
- Pas de sous-équipe
- Pas d'autres rôles que les 3 ci-dessus
- Dans le cas de plusieurs équipes SCRUM travaillant sur le même produit ou service
 - 1 PO
 - 1 SM par équipe



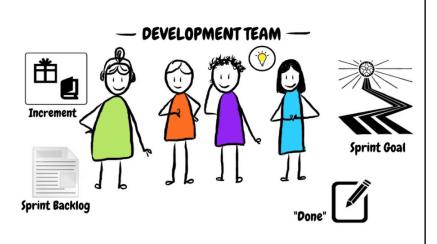
COMPÉTENCES ET EXPERTISE DE L'ÉQUIPE

- Les équipes SCRUM sont
 - Cross-functional (multifonctionnel ou transversal)
 - Les membres ont toutes les compétences requises pour produire de la valeur à chaque itération de la réalisation du produit
 - Self-managing (auto-gestion)
 - Les membres décident de qui fait quoi, quand et comment
- Les équipes sont soutenues par leur direction dans leurs prises de décision
- Tout le monde est responsable de la création de valeur.

- Les équipes plus petites ont tendance à mieux s'organiser et à être plus productif (c'est une généralité et non une vérité absolue)
- Plusieurs équipes SCRUM peuvent travailler sur le même produit
- Plusieurs teams
 - Avoir le même Product Goal (Objectif produit)
 - Avoir le même Product Backlog (Carnet de produit)
 - Et le **même Product Owner** (PO)



Source image Letsscrumit

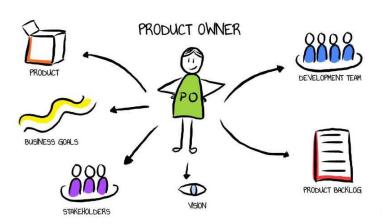


- Le rôle developers regroupent toutes les personnes responsables de la création d'au moins un incrément de valeur à chaque sprint. (équipe de réalisation)
- Taille maximale 9 individus
- Responsabilités
 - Plan de Sprint (plan d'action)
 - Sprint Backlog
 - Adhérer à la *Definition of Done*
 - Adapter leur plan chaque jour pour atteindre le *Sprint Goal* (objectif du sprint)
 - Être professionnels



PRODUCT OWNER

Source image Letsscrumit



- Une seule personne
- Représente les autres parties prenantes (client, utilisateurs finaux, etc.) au sein de l'équipe
- Responsabilités

R.B.

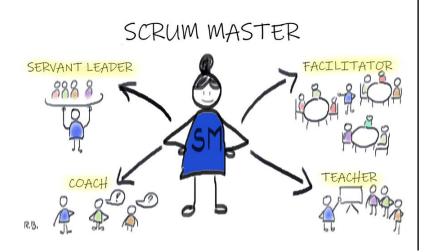
- Maximiser la valeur du produit
- Gérer efficacement le *Product* Backlog (PB)
 - Développer et communiquer le **Product Goal**
 - Créer, communiquer et prioriser les *Product Backlog Items*
 - Rendre le PB transparent, visible et compréhensible
- Peut déléguer une partie de son travail aux autres membres de l'équipe cependant, il demeure le seul responsable et le dernier mot lui revient.

m2iformation.fr



SCRUM MASTER

Source image Letsscrumit



- S'assurer de la bonne application de SCRUM
 - Tous les événements ont lieu avec le respect du temps (timebox) et que les membres concernés y participent
- Aide l'équipe et l'organisation à comprendre SCRUM
 - Efficacité de l'équipe
 - Aider à l'amélioration des pratiques
- Au service de l'équipe
 - En tant que facilitateur
 - Celui qui lève les obstacles
 - Coache l'équipe dans l'autogestion et partage des compétences
 - Aide l'équipe à se concentrer sur la maximisation de la valeur

m2iformation.fr



SCRUM MASTER

Collaboration avec le Product Owner

- Aide à trouver des techniques plus efficaces pour communiquer le *Product Goal*
- Aide à gérer efficacement le Product Backlog
- Aide à comprendre et à décrire clairement les Product Backlog Items
- Facilite la collaboration avec les parties prenantes du projet

Collaboration avec l'organisation (entreprise)

- Guide, entraîne et coach l'organisation à adopter SCRUM
- Planifier et conseil l'organisation à mettre en place SCRUM
- Supprime les barrières entre les parties prenantes et l'équipe SCRUM



EXERCICE 2 : QUESTIONS COMPRÉHENSION DE LA THÉORIE ET DES RÔLES DE SCRUM

0-exercices/ex2.md

IV. LES ARTEFACTS













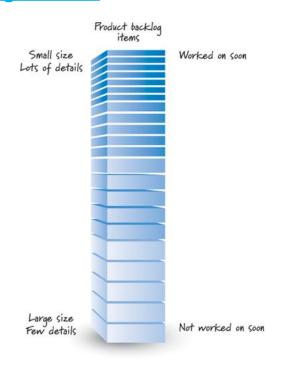
ARTEFACTS DE SCRUM

- Artefact = travail, valeur ou objet
- Objectifs
 - Maximiser la transparence des informations
 - Permettre l'inspection
 - Permettre l'adaptation

- 3 artefacts SCRUM
 - 1. Product Backlog
 - 2. Sprint Backlog
 - 3. Increment
- Chaque artefact est associé à un engagement de transparence
 - 1. Le *Product Backlog* est associé à l'engagement du *Product Goal*
 - 2. Le *Sprint Backlog* au *Sprint Goal*
 - 3. L'*Increment* à la *Definition of Done*

PRODUCT BACKLOG

Source image Informit



Liste émergente et ordonnée

- Ensemble de tous les éléments, exigences, améliorations, corrections visant à construire ou à améliorer un produit
- Product Backlog contient
 - Besoins fonctionnels
 - Besoins non-fonctionnels (NFRs)
 - Bugs
 - Etc.
- Les éléments constituant le *Product Backlog* peuvent être déclinés en
 - Epic (macro fonctionnalité)
 - User Story (fonctionnalité)
 - Tâche (plus petite unité de travail)
 - Etc.



PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

- N'est pas un événement, il s'agit d'un processus d'affinage des *Product Backlog Items* pour les rendre plus clairs et transparents pour tout le monde
- Lorsqu'un item est suffisant détaillé, on dit qu'il est « Ready », c'est-à-dire prêt à être sélectionné dans le Sprint Backlog et être réalisé en un Sprint.



ESTIMATION DES PRODUCT BACKLOG ITEMS

Source image Cybermedian



Les éléments du Product Backlog doivent idéalement être

- Suffisamment détaillés et transparents
- Émergents
- Priorisés
 Classés généralement dans cet ordre
 - Ceux qui ont le plus de valeurs et/ou les plus affinés sont en haut de la pile
 - Ceux qui ont les moins de valeurs et non détaillé en bas de la pile
- Estimé uniquement par les Developers
- Techniques d'estimation
 - Extreme quotation
 - Planning Poker



EXERCICE 3 : ATELIER BRAINSTORMING PRÉPARATION CRÉATION PRODUCT BACKLOG

0-exercices/ex3.md

IV. MÉTHODES POUR CONSTRUIRE UN PRODUCT BACKLOG















2i PERSONAS

- Une modélisation des utilisateurs finaux à partir des données issues des recherches, entretiens ou du marketing.
- Un persona est un personnage fictif qui a les caractéristiques d'une personne réelle dont le but est de représenter un segment cible de sa clientèle.

- On se sert des personas pour :
 - Connaitre les objectifs et motivations d'un groupe d'utilisateur;
 - Émettre, valider ou infirmer des hypothèses sur un groupe d'utilisateur.
 - Créer des prototypes



COMMENT RÉALISER DES PERSONAS?

- Mener des entretiens sur un panel d'utilisateurs pour identifier des caractéristiques communes pouvant faire la modélisation d'un persona
- Durant ses enquêtes, observer et identifier les objectifs et motivations des utilisateurs dans le contexte du produit ou application.
- Idéalement
 - Ne pas dépasser 10 personas
 - Prioriser les *personas*
 - 1 primaire (principale)
 - Les autres secondaires



EXEMPLES

sources images mailjet.com



GÉRALDINE DESLOGES

PROFIL

Femme
41 ans
Professeur de français
Habite dans le centre de Lyon
Mariée
2 enfants (1 fille de 13 ans
et 1 fils de 8 ans)

FREINS

- Ne souhaite pas dépenser trop d'argent pour des produits cosmétiques
- N'aime pas passer trop de temps à chercher des produits cosmétiques

SOURCES D'INFORMATION

- Préfère se renseigner dans les magazines féminin qu'elle lit plutôt que sur internet
- que sur internet

 Préfère le bouche-àoreille car fait confiance à l'expérience de ses

HISTOIRE

Passionnée de littérature depuis le lycée, Géraldine a toujours su qu'elle voulait devenir professeur de français. Elle n'a pas quitté la ville de Lyon dans laquelle elle a grandi. Elle s'est mariée à 24 ans et a eu 2 enfants avec son mari. Ils habitent dans un grand appartement dans le centre ville.

PERSONNALITÉ

Géraldine est une personne passionnée, aimante et déterminée. Elle aime le fait de pouvoir passer du temps avec ses enfants. Lorsqu'elle a du temps libre, elle adore lire et créer des bijoux qu'elle offre aux personnes de son entourage. Elle aimerait habitée dans une maison avec jardin plutôt que dans un appartement afin de pouvoir entretenir un potager. Sensible à l'écologie, elle fait attention à adopter des comportements et à réaliser des achats respectueux de l'environnement. Elle est coquette mais n'aime pas passer trop de temps à se préparer.



PAUL MELLER

Homme 29 ans Célibataire Pas d'enfant Habite à Paris Fondateur de start-up

HISTOIRE

Originaire de Nantes, Paul a passé un bac ES, puis a suivi une école de commerce. Ayant obtenu un master 2 dans l'entrepreneuriat, Paul a commencé à travailler pour une startup en tant que Rédacteur Web. Aprés 2 ans au sein de la société, Paul a souhaité lancé une startup spécialisée dans la rédaction de contenus autour des voyages et de la nature.

PERSONNALITÉ

Passionné de photographie et amoureux de la nature, Paul a déjà réalisé de nombreux voyages où il y a pu réaliser de nombreux clichès de paysages. Il poste ses meilleures photos sur son profil Instagram qu'il accompagne d'un texte pour préciser le contexte dans lequel il les a prises et pour sensibiliser sur l'impact de l'homme sur la nature. Perfectionniste et ambitieux, il est très pris par sa vie professionnelle à laquelle il accorde la plus grande partie de son temps.

OBJECTIFS

- Base ses décisions sur des faits chiffrés et éprouvés
- Souhait développer son business le plus rapidement possible

FREINS

- Fortes contraintes budgétaires
- N'a que très peu de temps à accorder pour les réunions

SOURCES D'INFOS

- Groupes dédiés aux start-ups sur les réseaux sociaux
- Médias en ligne à destination des entrepreneurs



EXERCICE 4: CRÉATION DES PERSONAS

0-exercices/ex4.md







USER STORY (RÉCIT UTILISATEUR)

Source image Justinmind



User Story



As an Account Manager
I want a sales report of my account
to be sent to my inbox daily
So that I can monitor the sales
progress of my customer portfolio

Acceptance criteria:

- 1. The report is sent daily to my inbox
- 2. The report contains the following sales details: ...
- 3. The report is in csv format.

- Les entretiens avec les utilisateurs finaux et le client permettront d'avoir une vision plus précise des besoins
 - Découpage le plus petit possible, réalisable en **1 Sprint**
- Un *User story* permet de découper le besoin en répondant à 4 questions
 - Qui?
 - Les utilisateurs
 - Formulation : *en tant que ...*
 - Quoi?
 - Besoin profond
 - Formulation : je veux, je souhaite, etc...
 - Pourquoi ?
 - La valeur
 - Formulation : *afin de, dans le but de ...*
 - Quels sont les critères d'acceptation
 - Liste d'éléments pour vérifier que le besoin est satisfait



DÉCOUPAGE D'UN USER STORY AVEC LA GRILLE INVEST

Grille INVEST

- *Independant*: techniquement indépendante des autres
- *Negociable*: choix de la solution (autrement dit les devs ont la possibilité de choisir une solution)
- *Valuable*: apporte de la valeur à l'utilisateur
- Estimable: estimable à l'aide d'un outil ou méthode d'estimation
- Small: suffisamment petit pour être réalisé lors d'un Sprint
- Testable: valider les critères d'acceptation et tester avec les tests automatisés



DÉCOUPAGE D'UN USER STORY AVEC LE SPLITPOKER

Source image Myagilepartner.fr









PERFORMANCE EN

DEUX TEMPS

La complexité de la story réside-t-

elle dans des exigences non

fonctionnelles comme la

performance?

Pouvez-vous découper la story

pour satisfaire d'abord le côté

fonctionnel et l'enrichir ensuite

avec des exigences telles que la

performance?

Essavez #7





ETAPES DE

WORKFLOW

En tant que content manager,

ie peux publier une news sur le

site web de l'entreprise.

 \longrightarrow

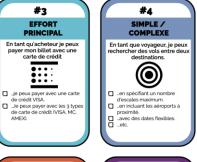
_je peux publier une news

directement sur le site.

□ _je peux publier une news

revue par le responsable



















Démo: Split Poker



EXERCICE 5 : CONSTRUCTION DU PRODUCT BACKLOG AVEC LES USER STORIES, INVEST ET SPLITPOKER

0-exercices/ex5.md









ESTIMATION AVEC LE PLANNING POKER

Source image Zentao

Agile Estimation Technique

Planning Poker



- Estimer la complexité d'un US, consiste à mesurer (curse)
 - La difficulté
 - L'incertitude
 - Risque
 - Périmètre
 - Effort
- Il ne s'agit pas de déterminer le temps de réalisation de l'US
- L'estimation doit être faite uniquement les Developers
- PO et SM peuvent estimer uniquement s'ils participent activement à la réalisation d'un élément du Sprint Backlog
- Pour les valeurs, utilisation la suite de *Fibonacci* 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 etc.
- Storypoint = complexité attribuée à un élément du Product Backlog



EXERCICE 6: ESTIMATIONS AVEC LE PLANNING POKER

0-exercices/ex6.md

V. LES ÉVÉNEMENTS SCRUM













2i

SPRINT PLANNING

- Événement d'ouverture du Sprint
- L'équipe peut inviter des personnes extérieures pour avoir des conseils et leurs expertises
- Le Sprint Planning doit répondre à 3 questions :
 - 1. Pourquoi ce Sprint est-il important?
 - 1. Le *Product Owner* expose la valeur qu'elle apporte au produit
 - 2. L'équipe finalise l'objectif (*Sprint Goal*) du *Sprint* avant la fin de la réunion
 - 2. Que peut-on faire durant ce Sprint?
 - 1. Les *Developers* sélectionnent les éléments du *Product Backlog* sur lesquels ils vont travailler pour atteindre l'objectif
 - 2. Ils affinent et s'engagent à les réaliser durant le *Sprint*. Pour cela, ils s'appuient sur les performances passées, leur projection sur les capacités à venir et la *Definition of Done*.
 - 3. Comment le travail choisi sera –t-il réalisé?
 - 1. Pour chaque élément du *Product Backlog* sélectionné, les *Developers* définissent un plan d'action qui répond à la *Definition of Done*
 - 2. Les *Developers* sont les seuls à décider de la manière de travailler sur un *Sprint*.
- Sprint Planning = Sprint Goal + Product Backlog items sélectionnés + Plan de livraison



SPRINT BACKLOG

Source image Edinburgh Agile



- Réponds aux questions
 - Pourquoi ?
 - Quoi?
 - Comment?
- Est mis à jour tout long du Sprint au fur à mesure que les *Developers* apprennent et implémentent les éléments
- Le périmètre du Sprint Backlog peut varier mais elle ne doit pas affecter le Sprint Goal ou réduire les exigences de qualité.

INCREMENT ET DEFINITION OF DONE

Increment

- Bout de produit opérationnel (qui est utilisable) qui tend vers le *Product Goal*.
- Chaque nouvel *increment* s'ajoute à la somme de tous les *increments* précédents
- Un Sprint donne lieu à la création d'un ou plusieurs Increments
- À la fin du Sprint, lorsqu'un increment n'est pas opérationnel, il ne doit pas être présenté lors du Sprint Review, il est replacé dans le Product Backlog
- Un *increment* peut être délivré dès qu'il satisfait à la *Definition of Done*.
- On ne doit pas attendre le Sprint Review pour délivrer un increment terminé

Definition of Done (DoD)

- Apporter de la transparence sur la définition de travail fini ou terminé
- Généralement des standards de l'organisation (SO) que la Scrum Team (ST) doit suivre
 - S'il n'y a pas de SO, la ST doit créer sa propre DoD
 - S'il y a plusieurs équipes sur le même produit, la DoD doit être commune
- Un increment doit satisfaire au DoD pour être présenté au Sprint Review et être potentiellement livrable en production
- Il n'y a pas l'obligation de livrer les *increments* en production à chaque fin de *Sprint*
- La stratégie de livraison est déterminée par l'équipe SCRUM.



EXERCICE 7: SPRINT PLANNING

0-exercices/ex7.md

2i SPRINT

- Événement conteneur
 - Inclus tous les autres événements
- Développer un incrément opérationnel (livrable utilisable)
 - Une brique supplémentaire qui vient s'ajouter à l'existant
 - Un incrément qui nous rapproche davantage du produit final
- Les sprints plus courts limitent les risques liés aux coûts et à l'effort, car le feedback est plus rapide et donc l'adaptation est faite au plus tôt.
- Attention, le Sprint 0 n'existe pas dans la théorie de SCRUM, c'est une mauvaise pratique qu'on retrouve dans les entreprises qui consistent à ne pas produire de la valeur au premier sprint, à la place à mettre en place l'architecture, la base de données, l'organisation de l'équipe, etc.
- Le *Sprint* peut être annulé uniquement par le *Product Owner* si l'objectif du *Sprint* devient obsolète.
- On ne présente pas et par extension, on ne livre pas un incrément non fini. Les éléments non finis du *Sprint Backlog* retournent dans le *Product Backlog*

2i

DAILY SCRUM

- Objectifs
 - Inspecter les travaux en cours vers l'objectif de Sprint et adapter le Sprint Backlog si nécessaire
 - Améliorer la communication entre les Developers
 - Identifier les obstacles et les lever
 - Éliminer la nécessité d'avoir recours à d'autres réunions (réduire ne veut pas dire supprimer entièrement cette possibilité)
- Se tient tous les jours ouvrés à la même heure et au même endroit pour réduire la complexité
 - La durée maximum de l'événement est de 15 min
- Participation
 - Obligatoires pour les Developers
 - Le *Scrum Master* et *Product Owner* peuvent participer uniquement dans le cas où ils travailleraient activement sur un élément du *Sprint Backlog*. Ils participent alors dans ce cas avec le rôle de *Developers*



SPRINT REVIEW

Source image letsscrumit

SPRINT REVIEW



- Session de travail à part entière (ne se limite pas à une présentation du travail réalisé durant le *Sprint*)
- Objectifs
 - **Inspecter** le travail réalise durant le *Sprint*
 - Présenter ce travail aux parties prenantes du projet et la progression vers l'objectif du produit
 - Récolter du *feedback*
 - Adapter la direction à prendre pour les prochains Sprints

2i

SPRINT RETROSPECTIVE

- Objectifs
 - Réflexion sur les pistes pour améliorer la qualité et l'efficacité de l'équipe pour les prochains Sprints
 - Inspecter le déroulement du Sprint en cours au niveau
 - Des individus
 - Interactions
 - Processus
 - Outils
 - Definition Of Done (DoD)
 - Identifier les éléments qui ont fait dévier l'équipe de son plan initial et leurs origines
 - Identifier les obstacles, problèmes et comment ils ont été résolus ou non
- Les éléments d'amélioration les plus impactant peuvent être ajoutés au Product BackLog
- L'équipe peut décider durant cet événement de changer le DoD
- Événement qui conclut le Sprint



TIME-BOXING DE TOUS LES ÉVÉNEMENTS SCRUM

- Sprint
 - 1 mois au maximum (entre 1 et 4 semaines)
- Sprint Planning
 - Pour un *Sprint* d'un mois, c'est
 8 heures maximum
 - Pour un Sprint de moins d'un mois, c'est moins de 8 heures
- Daily Scrum
 - 15 minutes maximum

- Sprint Review
 - Pour un *Sprint* d'un mois, c'est
 4 heures maximum
 - Pour un Sprint de moins d'un mois, c'est moins de 4 heures
- Sprint Retrospective
 - Pour un *Sprint* d'un mois, c'est
 3 heures maximum
 - Pour un Sprint de moins d'un mois, c'est moins de 3 heures



EXERCICE 8: REVIEW ET RETROSPECTIVE

0-exercices/ex8.md

VI. MANAGEMENT VISUEL







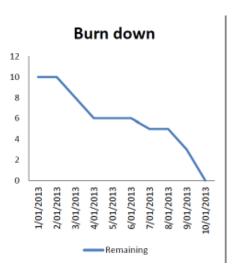


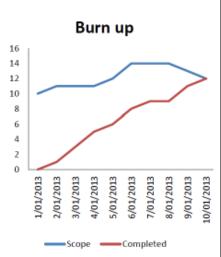




EVALUER LA PROGRESSION D'UN SPRINT

Source image Clariostechnology





Burn Down

- Indique le travail restant à produire dans un périmètre fixe et stable
- Burn Up
 - Indique le travail réalisé dans un périmètre qui évolue
- La vélocité est la quantité de travail terminé.
 Souvent, on se réfère à la complexité que l'équipe a réussi à résoudre durant le sprint pour quantifier la vélocité
- La prise de décision repose toujours sur l'empirisme, les diagrammes sont justes un moyen d'afficher la progression de l'équipe
- Les diagrammes sont destinés à l'équipe



ÉVOLUTION DE LA DEFINITION OF DONE

Initial DoD	Mature DoD	Stringent DoD
All acceptance criteria met Unit test coverage >85% Functional test passed No known defects Peer code review Peer code review passed Documentation completed	All business functionality and acceptance criteria met No Dependence unattended Unit test coverage >85% No errors on coding standards Technical Debts <5 days (subjective) Maintainability index for the module/Code >90 Functional test automation >75% Functional test passed No known defects Peer code review passed Peer code review passed Documentation completed	All business functionality and acceptance criteria met No Dependence unattended No build failures Integration testing passed Unit test coverage >85% No errors in coding standards Technical Debts < 5 days (subjective) Maintainability index for the modules/Code>90 Functional test automation 75% Functional test passed Regression test passed PEN test passed Load test passed Performance test passed No known defects Peer code review passed Documentation completed Compliance Documents updated Regulatory requirements complete UAT approved

2i

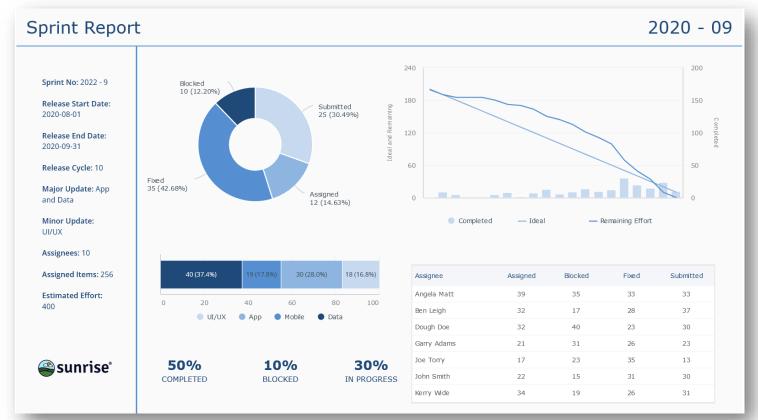
QUELQUES KPIS À SUIVRE

- Nombre de jours d'un ticket à l'état en cours, en test, etc.
- Nombre de tickets assignés
- Taux de participation au Daily-meeting
- Évolution de la dette technique
- Nombre des bugs
- Niko-Niko
- Le nombre d'action pris et réalisé lors des Sprint Retrospective
- Etc.

C'est à l'équipe de définir et de suivre ses propres indicateurs à court, moyen et long terme

EXEMPLE D'UN REPORTING

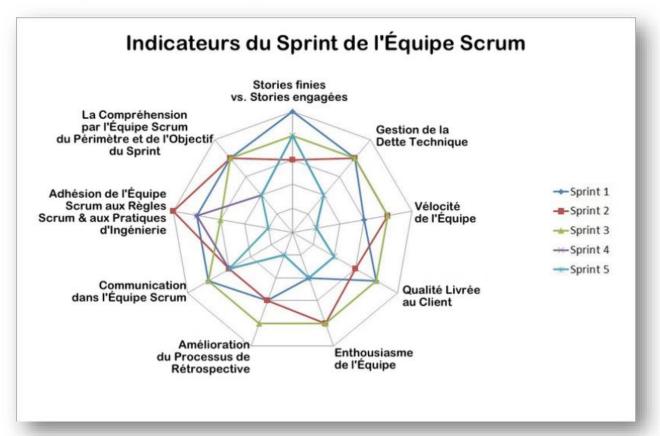
source de l'image Clidata





UN AUTRE EXEMPLE DE REPORTING

source de l'image les traducteurs agiles





Communication et suivi des indicateurs

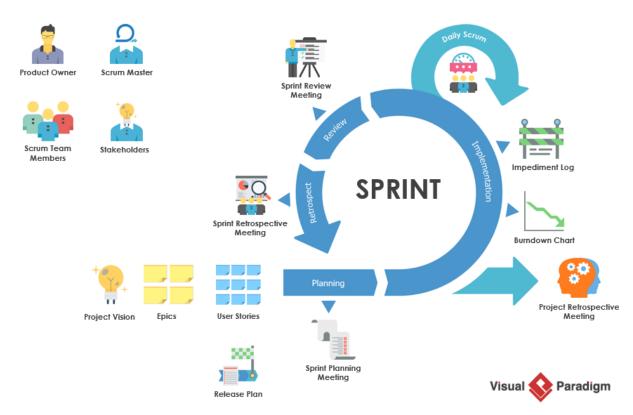
- Partager avec l'équipe et son management
 - Attention le partage avec le management ne leur ouvre pas la porte pour de l'ingérence et encore moins de remettre en cause les décisions de l'équipe. Souvenez-vous, les équipes sont auto-gérées et le management soutient l'équipe dans les décisions prises
- Aide à démontrer, convaincre, rassurer, mobiliser et motiver
- Aide à la prise de décision
- Il est important de faire un suivi régulier des indicateurs dans le but de réagir au plus tôt



CYCLE SCRUM

source image visual paradigm

<u>The Agile – Scrum Framework</u>





EXERCICE 9: LECTURE DU SCRUM GUIDE

0-exercices/ex9.md

ANNEXE











2i ANNEXE

- Manifeste Agile
- Principes agiles
- SCRUM GUIDE 2020 English Version
- GUIDE SCRUM 2020 en Français

Merci de votre attention et participation Glodie Tshimini









