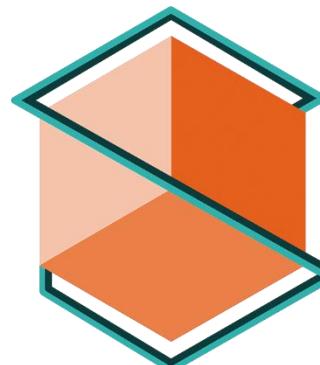
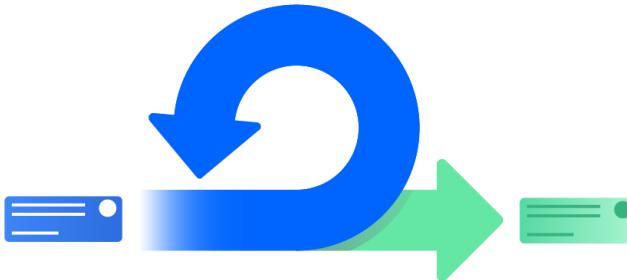




# Agile Scrum



# Semifir

contact@semifir.com  
13 Avenue du Président John F. Kennedy,  
59000 Lille.

# Programme de la formation

1. Il était une fois l'approche classique
2. Les problématiques de l'approche classique
3. Il était une fois l'Agile
4. Le Scrum
5. Scrum : 3 piliers et 5 valeurs
6. Les rôles dans Scrum
  1. Le Scrum Master
  2. Le Product Owner
  3. L'équipe Dev
  4. Les autres rôles
7. Les événements dans Scrum



# Il était une fois l'approche classique



# Le Waterfall

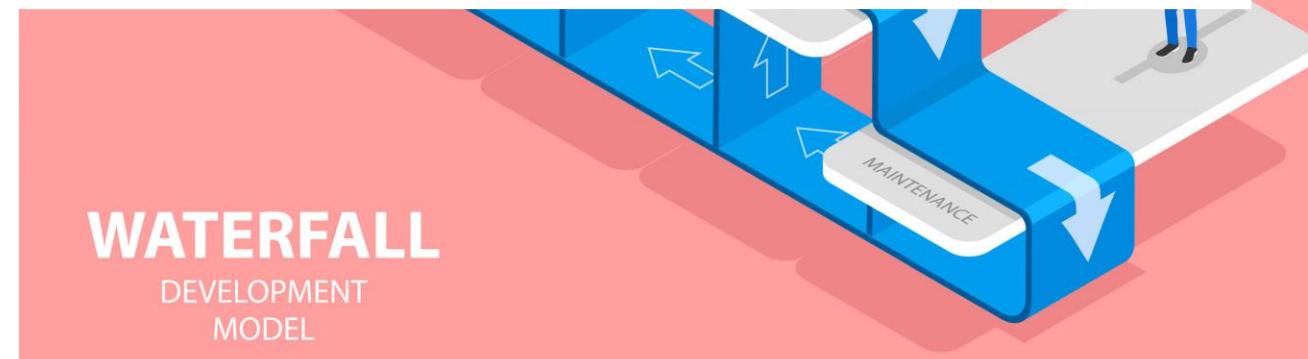
- Facile à comprendre, à utiliser et à gérer
- Discipliné
- Documentation de qualité et détaillée
- Implication minimale du client
- Départementalisation
- Assurance qualité



# Le Waterfall



**Mais pourquoi plus de projets n'utilisent-ils pas le modèle Waterfall ?**



**WATERFALL**  
DEVELOPMENT  
MODEL

# Le Waterfall

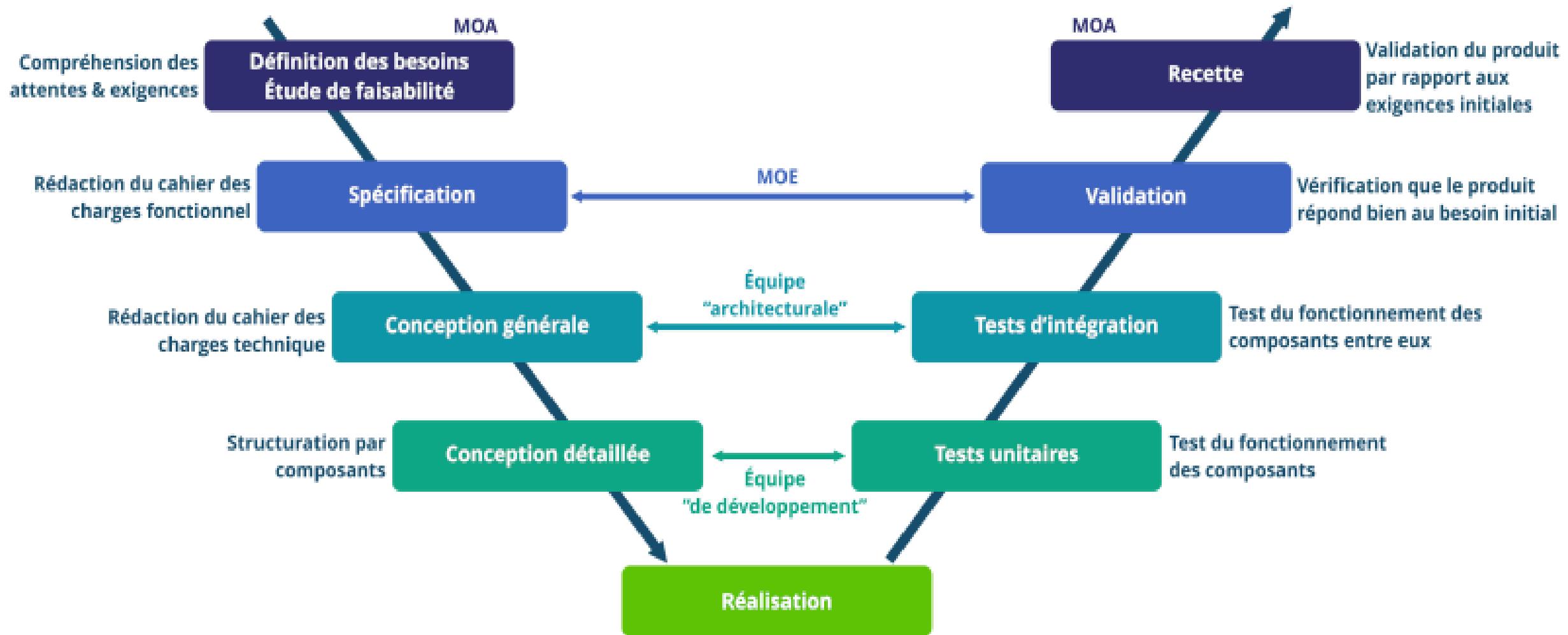
La méthodologie Waterfall pour les projets de développement de **logiciels n'est pas bien adaptée aux projets longs ou à grande échelle.**

Mais encore ....

- ✗ Peu ou pas de modifications ou de révisions
- ✗ Livraison tardive du produit
- ✗ Impossibilité de rassembler des exigences précises et complètes

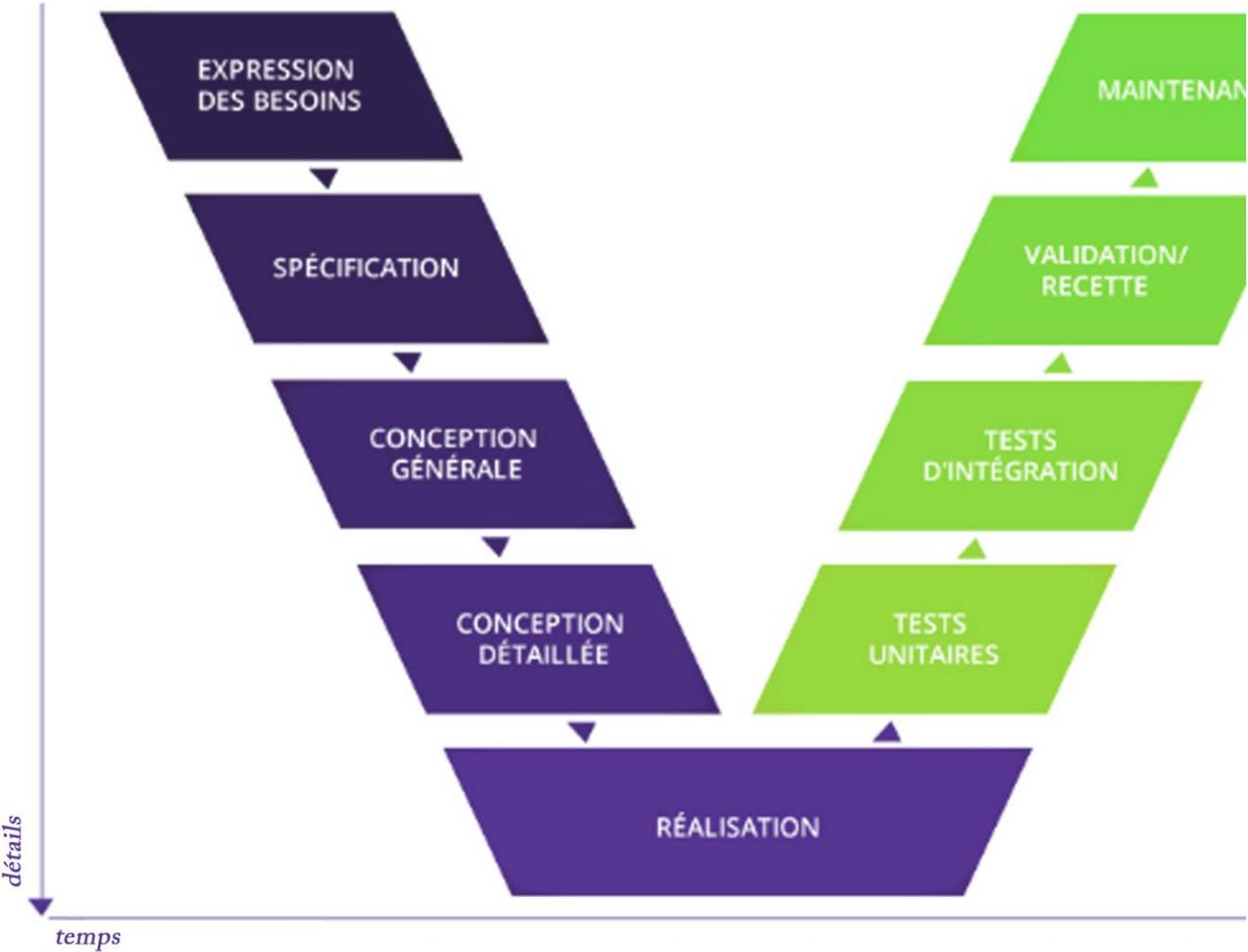


# Le cycle en V



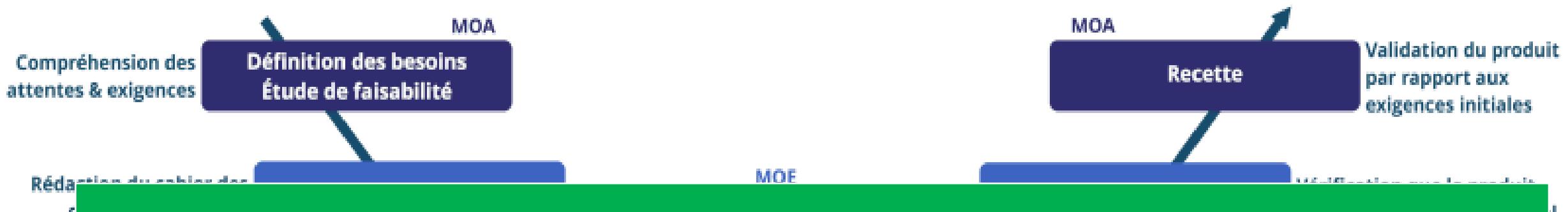
# Les avantages

- Facile à mettre en œuvre
- Rigoureux et intuitif
- Chaque étape est validée avant la suivante
- Une temporalité plus facilement repérable



# Le cycle en V

# Le cycle en V

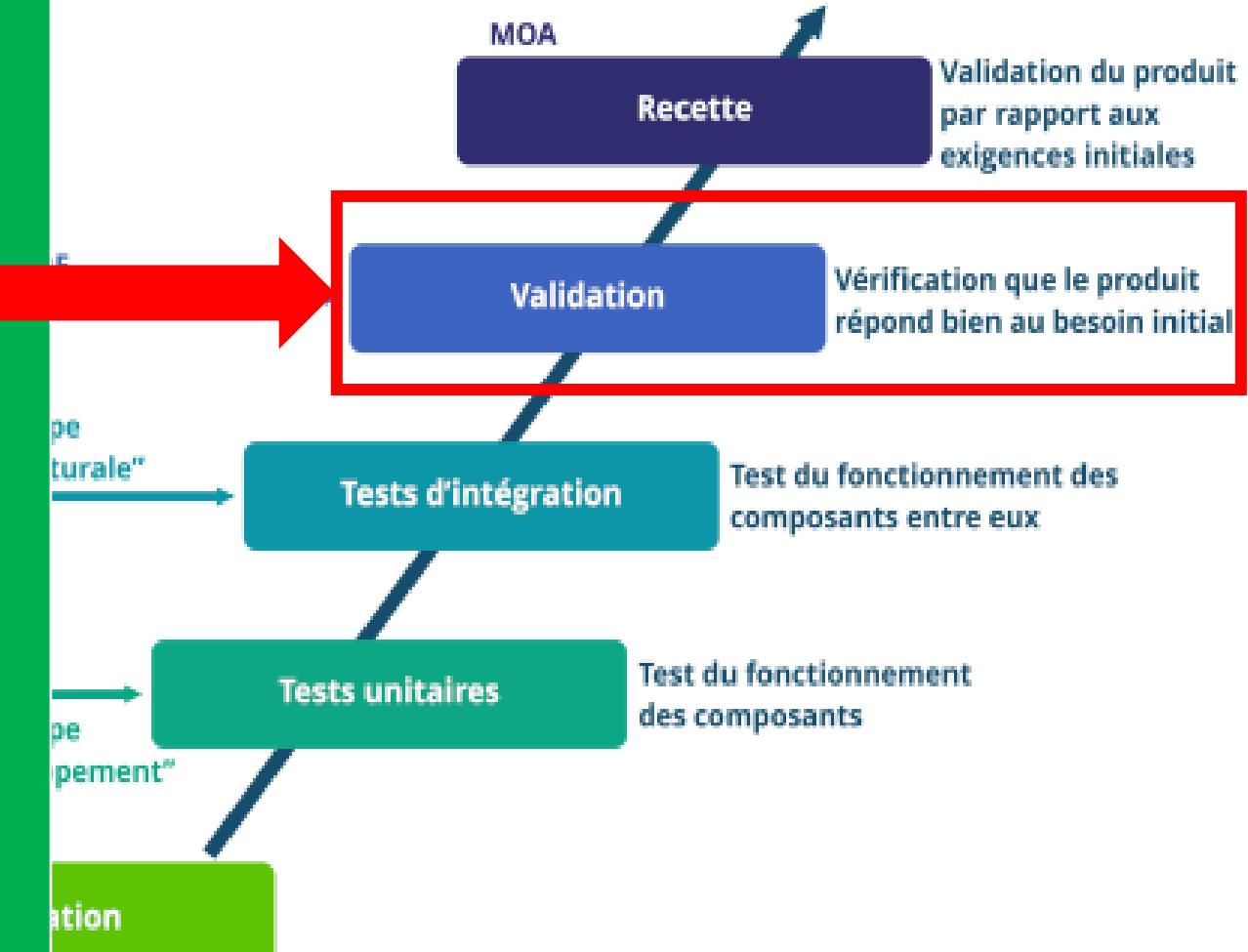


Le cycle en V, oui mais ....



# Le cycle en V

Le client ne voit pas l'avancée du travail avant cette étape ...



# Le cycle en V

Le cycle en V a d'autres inconvénients :

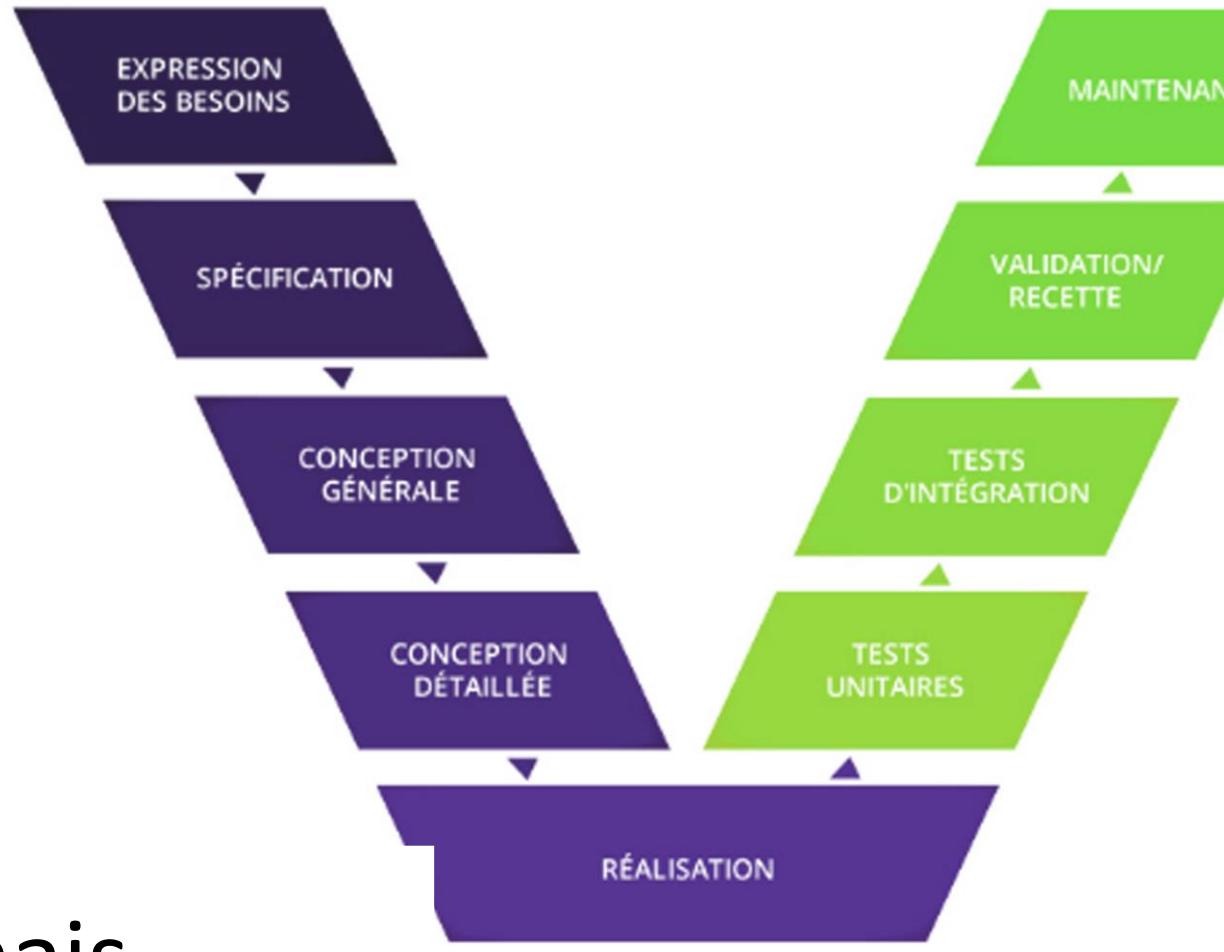
✗ Manque de souplesse

✗ Manque de feedback car tout repose sur l'analyse du besoin

✗ Cloisonnement des équipes

✗ Travail en silo

Une méthode rationnelle mais...  
pas adaptée à la logique humaine



# Les problématiques de l'approche classique



# L'effet tunnel



- "OÙ EN EST LE PROJET ?"

- "IL DOIT ÊTRE DANS UN TUNNEL..."

L'effet tunnel c'est lorsque pendant toute la durée du projet, le maître d'ouvrage et le maître d'œuvre ne se parlent pas. Conséquence de cet état de fait, **le résultat est le plus souvent extrêmement décevant**, quand le projet n'est pas complètement raté.

# L'effet tunnel

*« Où en êtes-vous? Où est le bout du tunnel ?*



*Ce livrable correspond à mes attentes de l'an dernier, pas à celles de cette année !*



*Vous êtes trop lents, pas assez agiles, pas assez présents... »*

# Tout est une question de point de vue



Le besoin exprimé par l'utilisateur



Ce que le chef de projet a compris



Comment l'analyste l'a schématisé



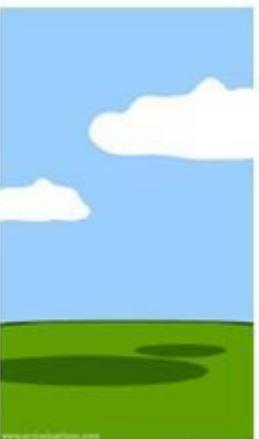
Comment le programmeur l'a écrit



Ce que l'équipe de test a reçu



Comment le Business Consultant l'a décrit



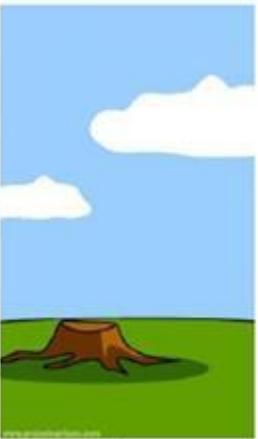
La documentation livrée



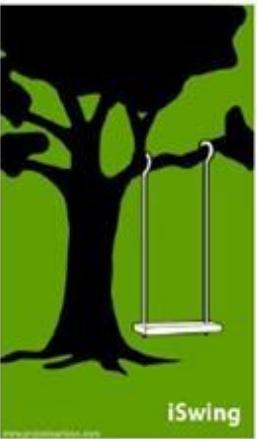
L'application livrée



Ce qui a été facturé au client



Ce que gère le support technique



iSwing

La communication faite auprès des utilisateurs



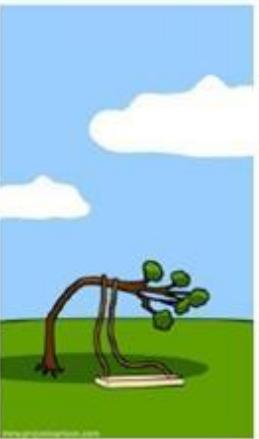
La date réelle de la livraison



Ce dont l'utilisateur avait vraiment besoin



L'avis des utilisateurs



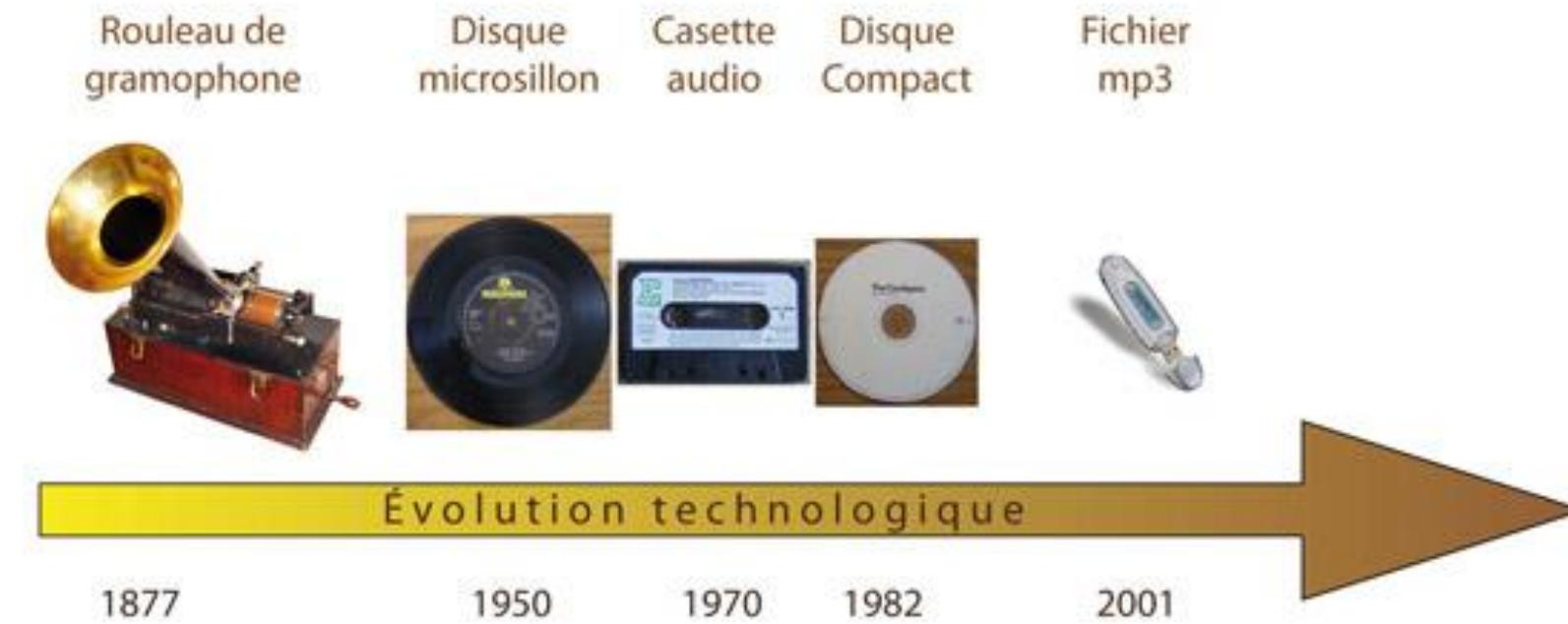
Les mesures correctives apportées

# Les limites des méthodes classiques

- Nécessité absolue d'une spécification complète et immuable
- Rigidité du contrat
- Traitement discontinu de chaque fonctionnalité
- Production de valeur déportée à la fin du projet
- Mode de communication dégradé

# L'approche classique et l'évolution

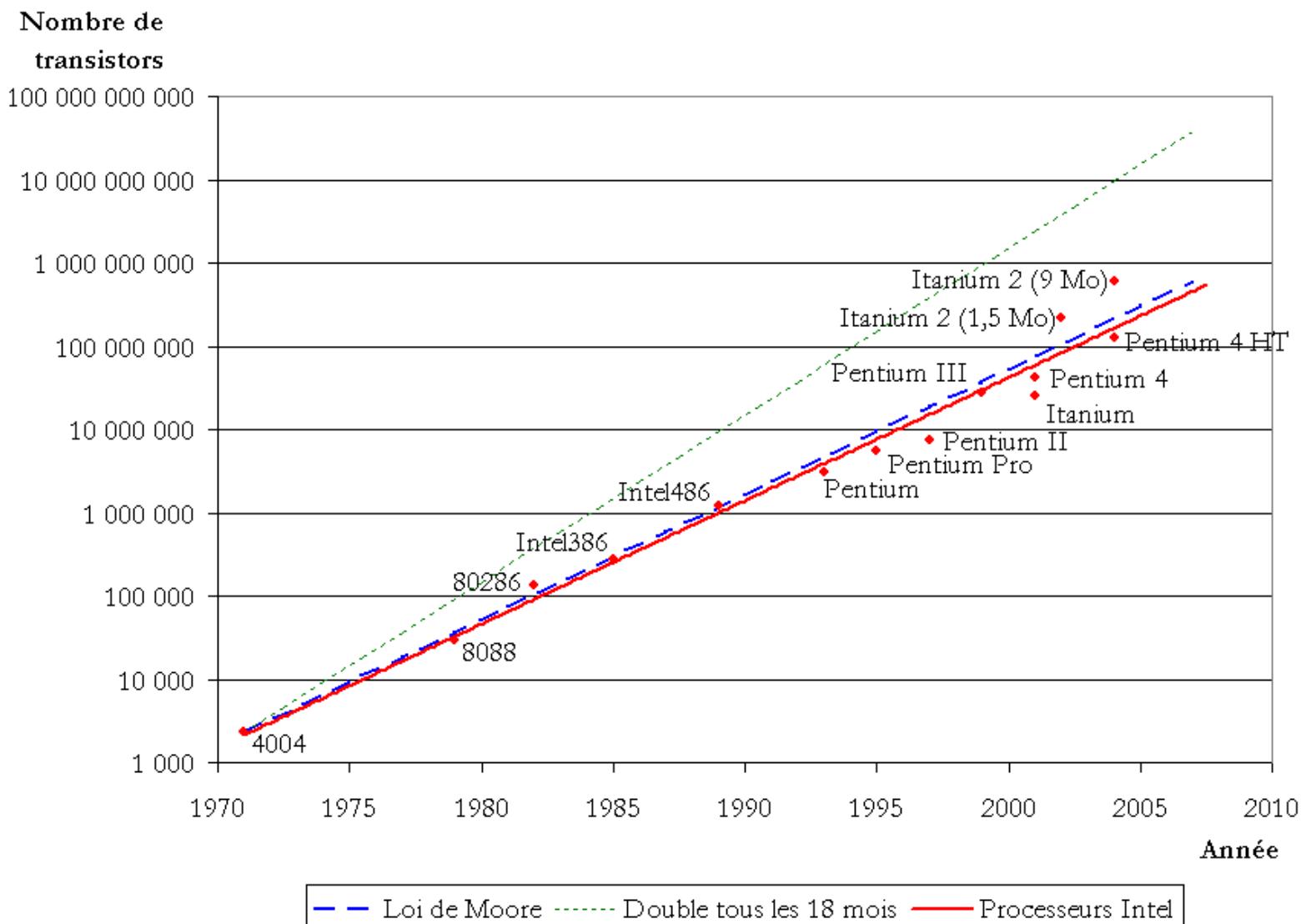
**L'approche classique n'est pas adapté avec les évolutions technologiques**



# L'approche classique et l'évolution

## Exemple : La loi de Moore

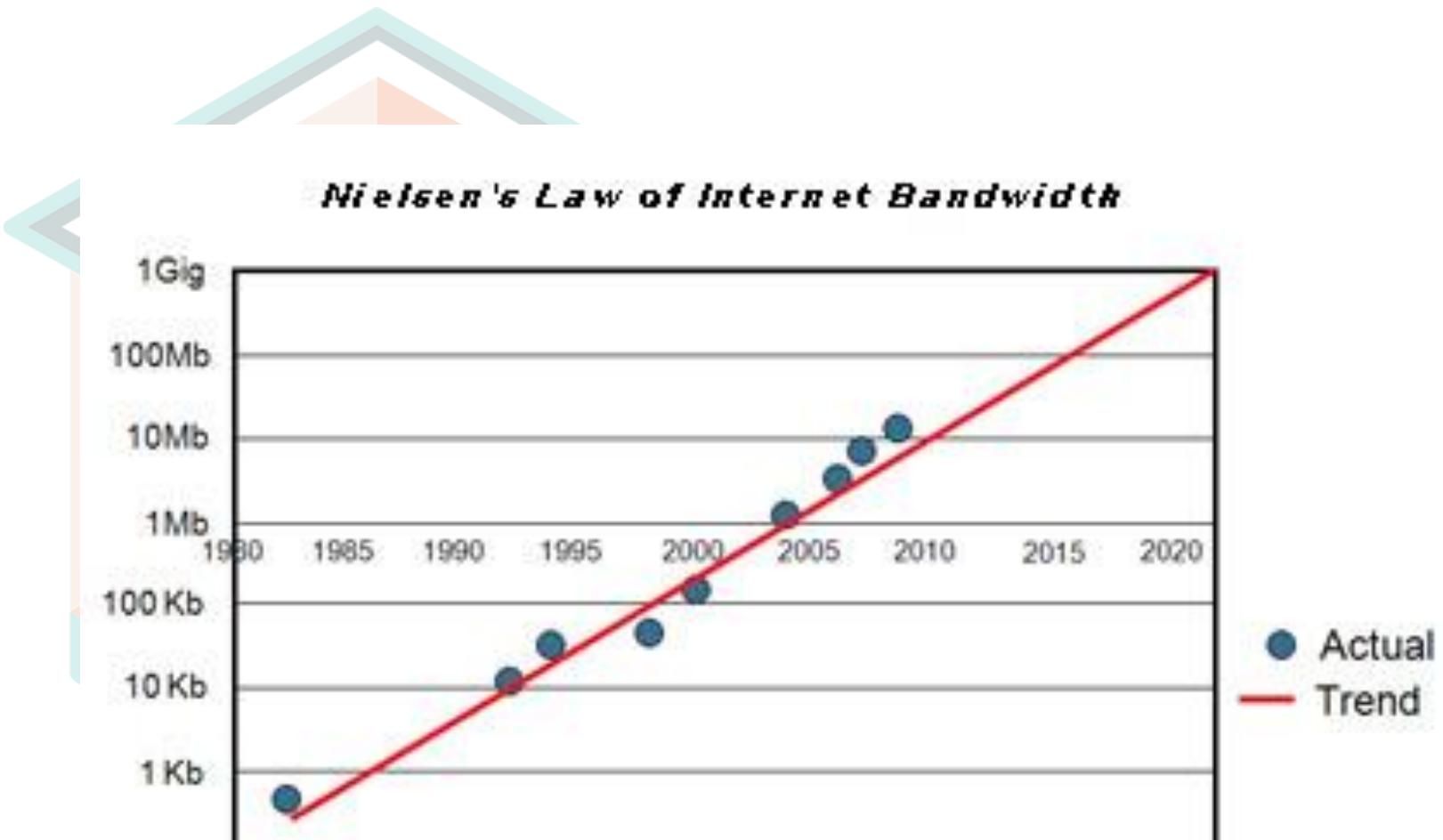
les ordinateurs deviennent au fil du temps plus petits, plus rapides et moins chers, à mesure que les transistors sur circuits intégrés deviennent plus efficaces.



# L'approche classique et l'évolution

## Exemple : La loi de Nielsen

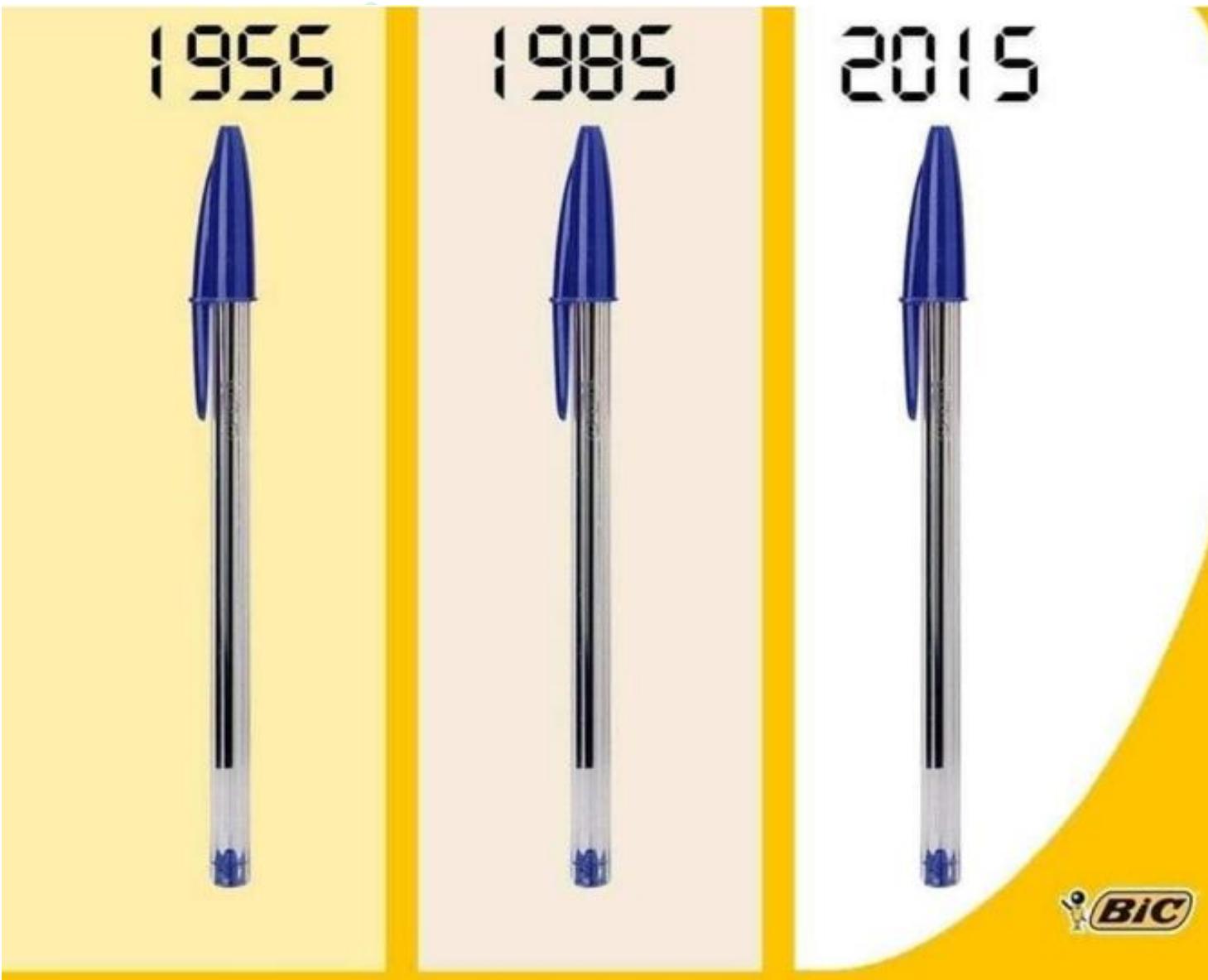
Nieslen postule que la vitesse de connexion au réseau pour l'utilisateur final augmente de 50% par an, soit le double tous les 21 mois.



Semitir

Des produits qui n'évolue pas

**Mais il y a  
toujours des  
produits qui  
n'évolue pas**



# Il était une fois l'Agile



# La philosophie agile

**L'agilité n'est pas une méthode mais une philosophie.**

Elle se base sur 4 préceptes :

- Les individus et leurs interactions, plus que les processus et 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

Semifir

# Les principes Agiles

## 12 différences pour 12 principes Agile



# Les « méthodes » Agile

## RAD : Rapid Application Development

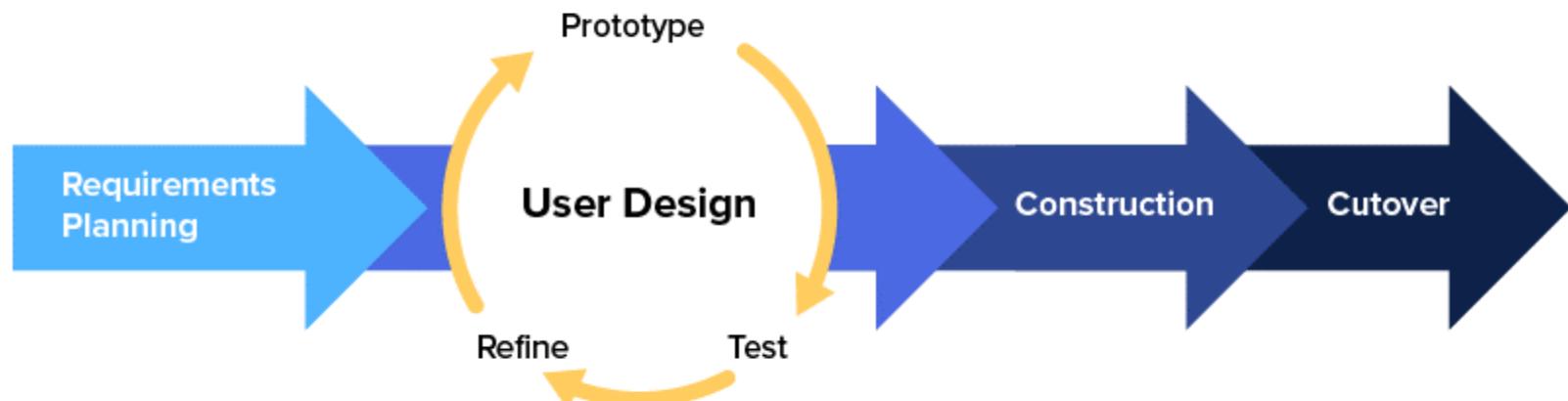
Considérée comme étant la première des méthodes agiles.

Développement incrémental

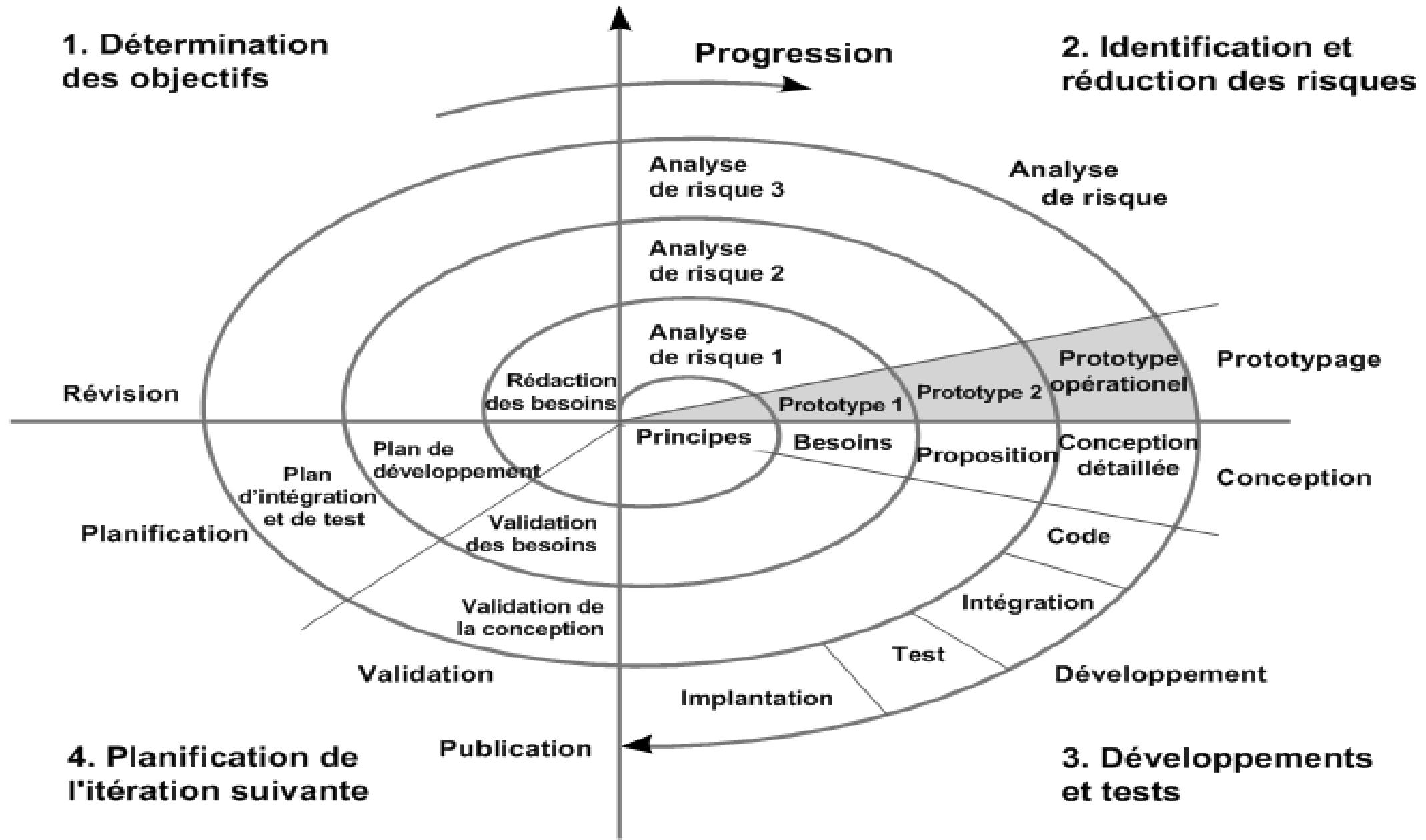
Propose un mode de développement dit « semi-itératif »

L'expression de besoin est déterminée en début de projet

Rapid Application Development (RAD)

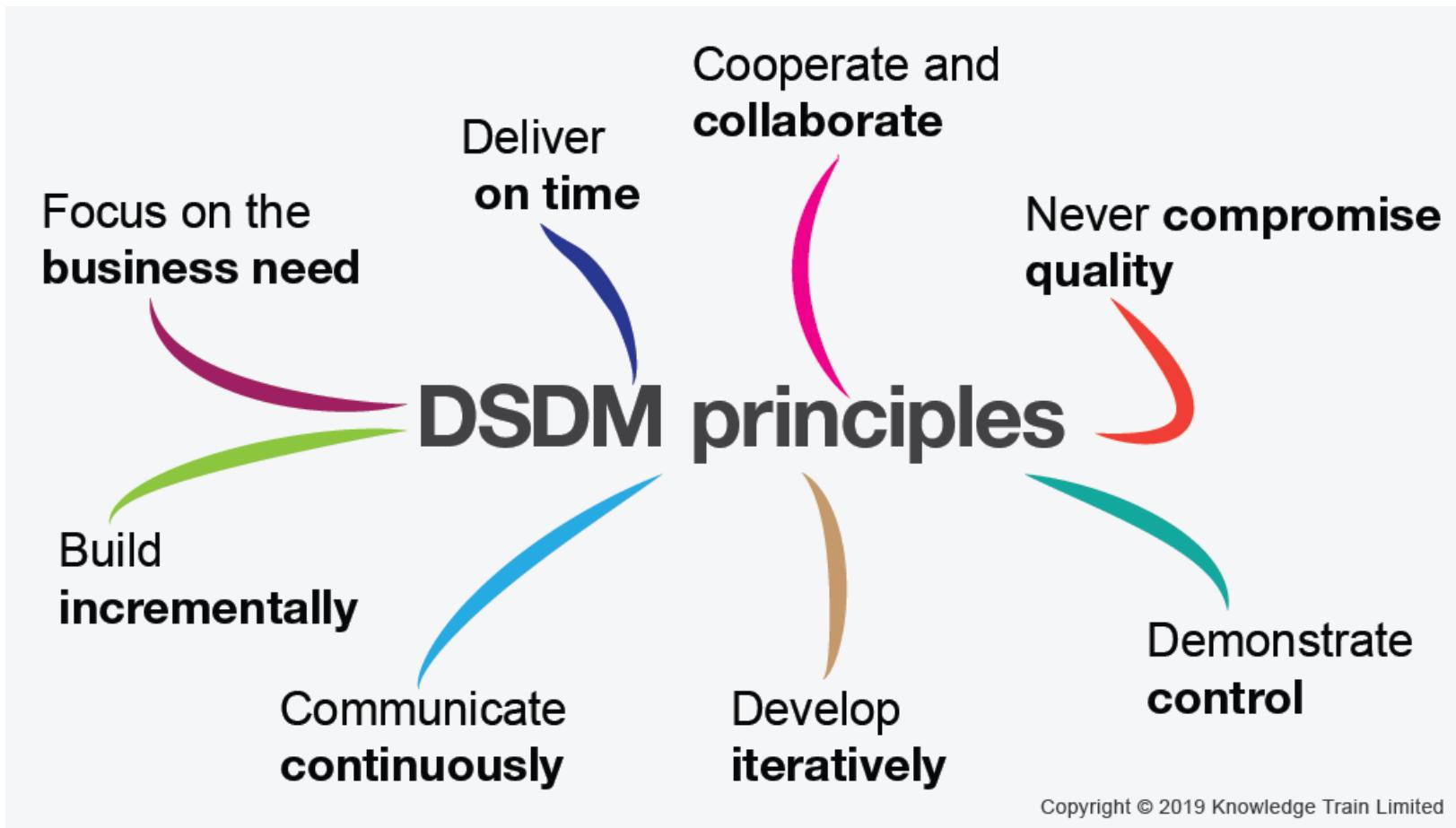


# Les « méthodes » Agile : RAD



# Les « méthodes » Agile

## DSDM : Dynamic Systems Development Method



Mise en place au milieu des années 90 en Grande-Bretagne  
Se base sur RAD et apporte 9 principes.

# Les « méthodes » Agile

## FDD : Feature Driven Development

Le FDD propose :

- des itérations courtes et grandes
- d'avoir une meilleure communication durant l'ensemble du développement
- de faire des livraisons fréquentes avec de vrais travaux terminés
- des informations de progression et d'état précises et significatives pour un minimum de coût et de perturbation pour les développeurs.
- d'avoir des processus appréciés par les clients, développeurs et managers

# Les « méthodes » Agile

## Le FDD en 5 étapes

1. Créer le modèle du système avec un diagramme de classes UML
2. Faire la liste des fonctionnalités à réaliser
3. Assigner les fonctionnalités aux développeurs
4. Créer le modèle de chacune des fonctionnalités
5. Développer chacune des fonctionnalités

# Les « méthodes » Agile : FDD





## Les « méthodes » Agile

### **Le FDD n'est pas du SCRUM**

Contrairement au Scrum et à l'Extreme programming, le FDD recommande fortement d'assigner les fonctionnalités à un ou des développeurs précis.

# Les « méthodes » Agile

## Crystal

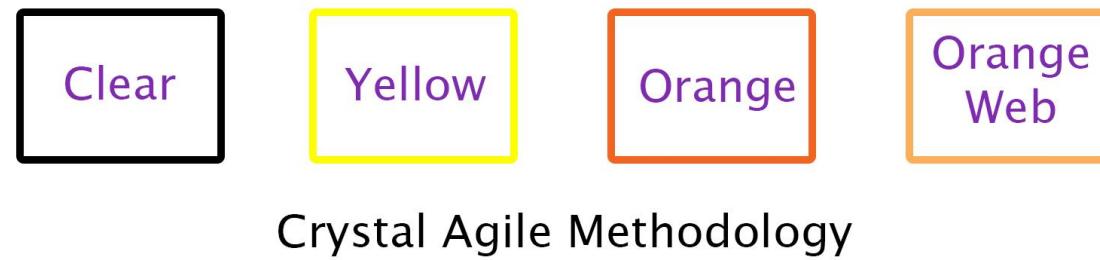
Les méthodes agiles Crystal ont été créées au milieu des années 90 par Alistair Cockburn. Les méthodes agiles Crystal ne sont pas centrées sur les processus. Elles sont donc plutôt centrées sur :

- les personnes,
- les interactions,
- la communauté,
- les compétences,
- les talents
- et la communication.

# Les « méthodes » Agile : Crystal

## Différentes méthodes Agile

Les différentes méthodes agiles Crystal ont été conçues pour s'adapter à la taille de l'équipe de développement. Un code de couleur est utilisé pour identifier le « poids » de la méthode agile à utiliser en fonction du projet.



# Les « méthodes » Agile : Crystal

Crystal Clear est particulièrement adaptée à des petits projets alors que Crystal Yellow et Orange conviendront à des projets de taille moyenne. Pour des projets de très grande envergure ou particulièrement critiques, les méthodes Crystal Diamond et Crystal Sapphire seront choisies prioritairement.



Crystal Agile Methodology



# Les « méthodes » Agile : Crystal

Même si toutes les méthodes agiles Crystal présentent de nombreux points communs, il est particulièrement important de choisir la bonne couleur en fonction de la taille et de la criticité du projet afin de disposer des outils adaptés à la gestion de contraintes plus ou moins fortes.



# Les « méthodes » Agile

## XP pour eXtreme Programming

Méthode de gestion de projet née en 1996 et publié officiellement en 1999. Elle s'appuie sur :

- une forte réactivité au changement des besoins du client ;
- un travail d'équipe ;
- la qualité du travail fourni ;
- la qualité des tests effectués au plus tôt.

Sémifir

# Les « méthodes » Agile

**XP repose sur cinq valeurs fondamentales :**

1. La communication
2. La Simplicité
3. Le Feedback
4. Le courage
5. Le respect



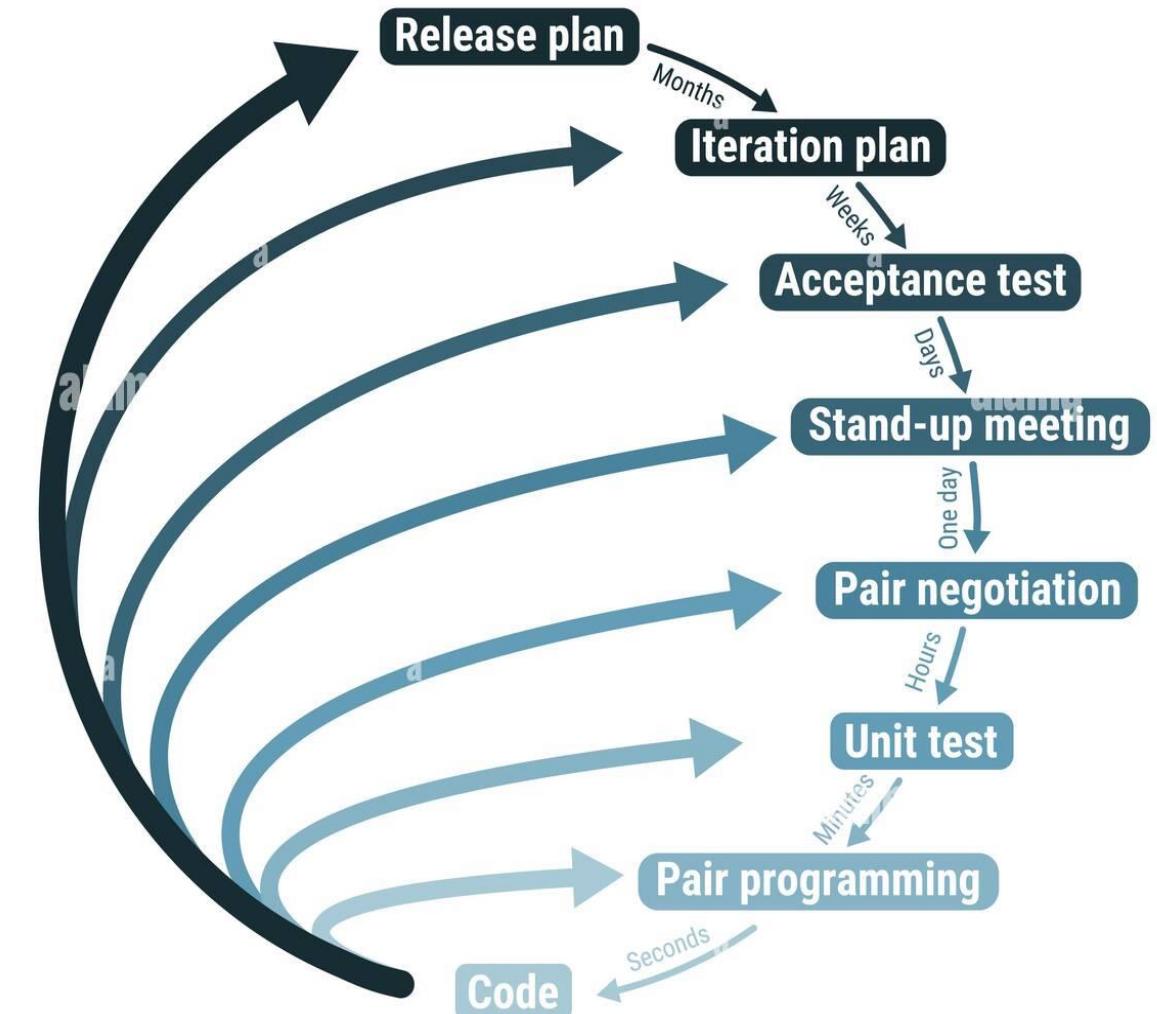
# Les « méthodes » Agile

**XP**  
**Planning/Feedback  
loops**



Ser

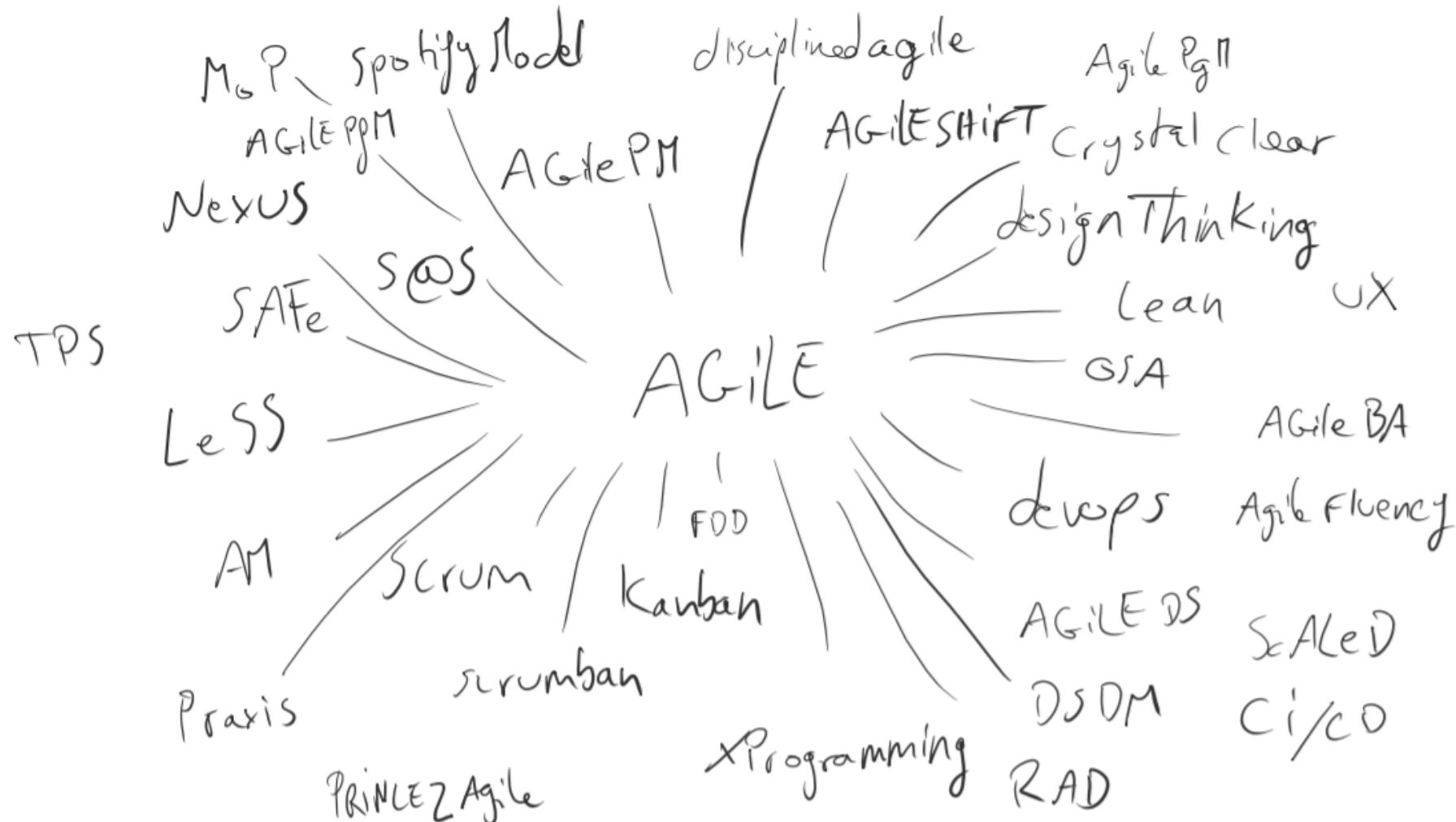
## PLANNING/FEEDBACK LOOPS



**EXTREME PROGRAMMING (XP)**

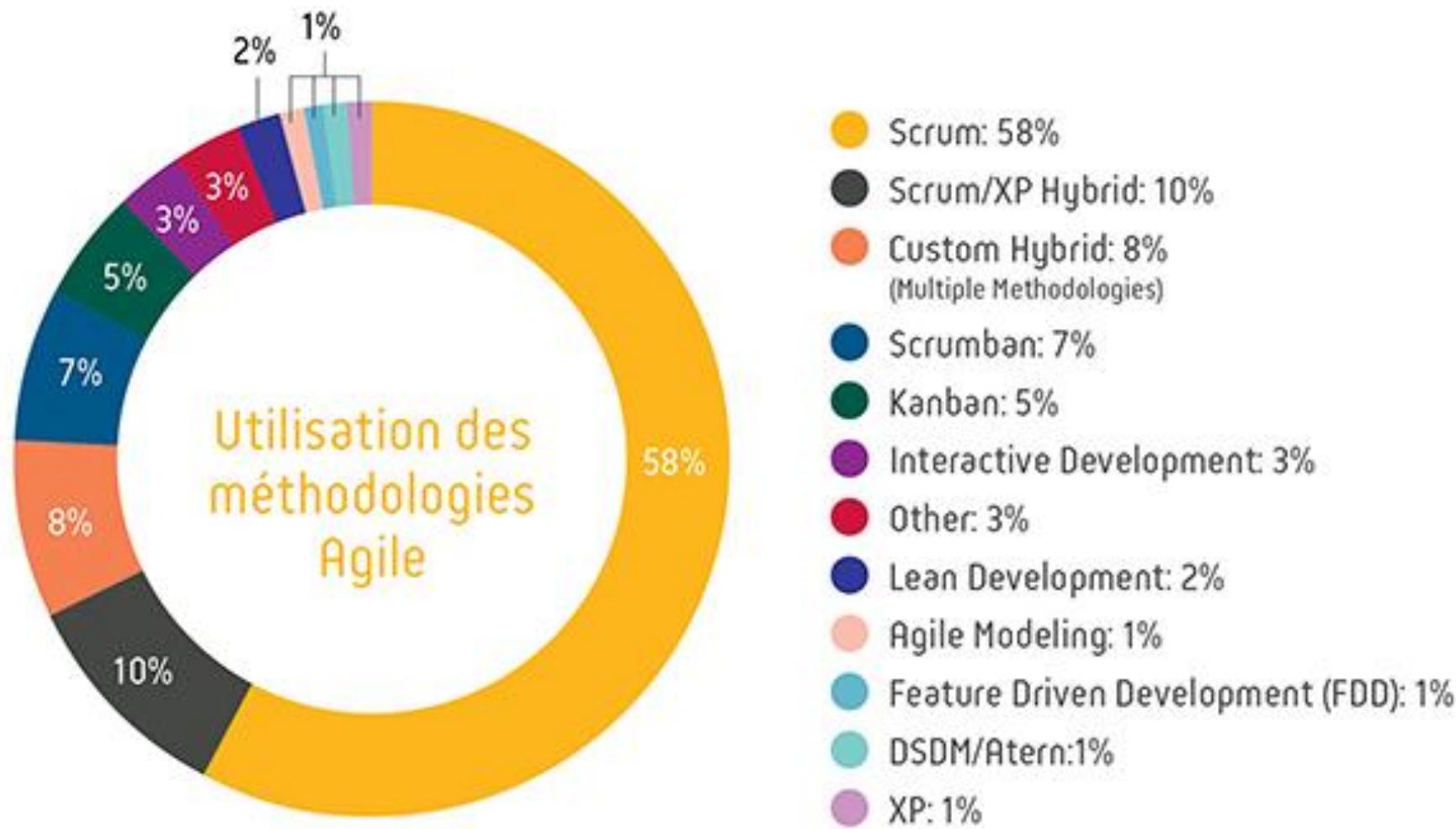
# Les « méthodes » Agile

L'agilité regroupe énormément de méthode



# Les « méthodes » Agile

**Mais une seule domine...**



# Le Scrum



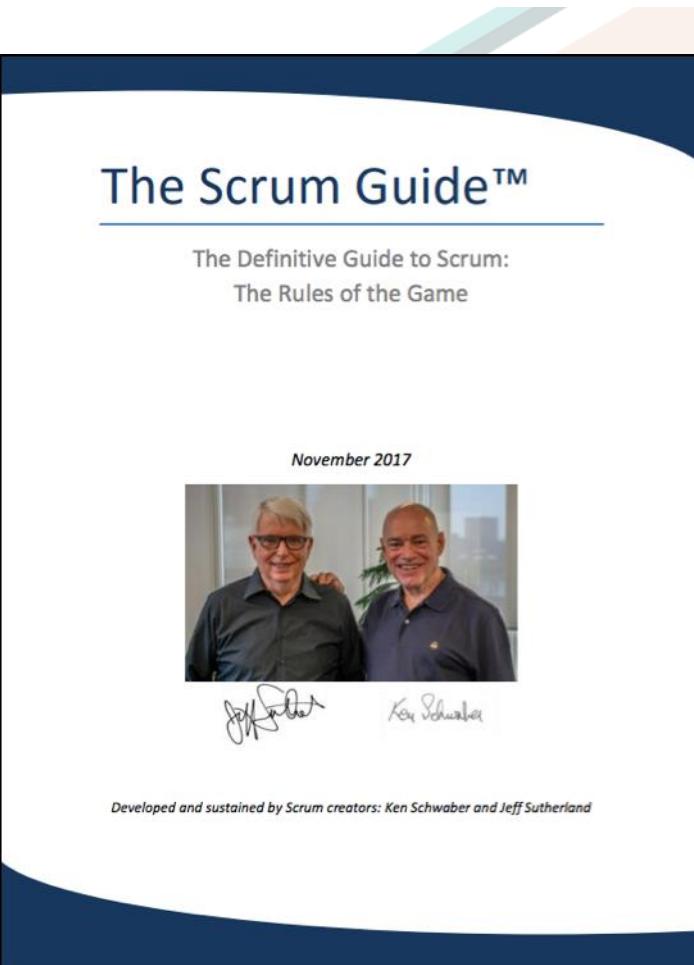
# Scrum

Scrum par  
ScrumLife  
en 7min34



# Scrum

## Le Scrum Guide



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

**Le Scrum Guide :**  
Document gratuit  
qui décrit ce qu'est  
**Scrum.**

mifir

# Scrum, un Framework Agile

Scrum n'est pas :

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

Scrum est un  
**FRAMEWORK**

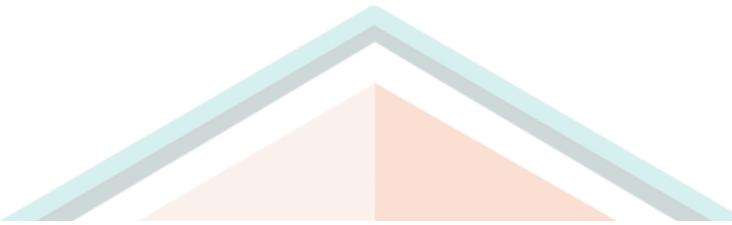




# Definition

Scrum(n) : 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.

# Scrum : Le pilotage pas la valeur

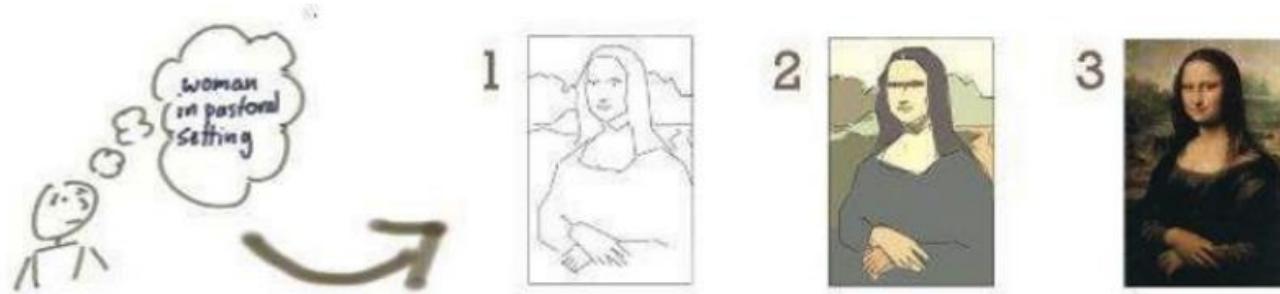


1. Le client définit son besoin et le priorise
2. Avant chaque itération, le client et l'équipe définissent ensemble ce qui sera développé durant l'itération selon les priorités fixées
3. Le besoin et les priorités peuvent évoluer **entre et pendant** chaque itération
4. La valeur acquise du logiciel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

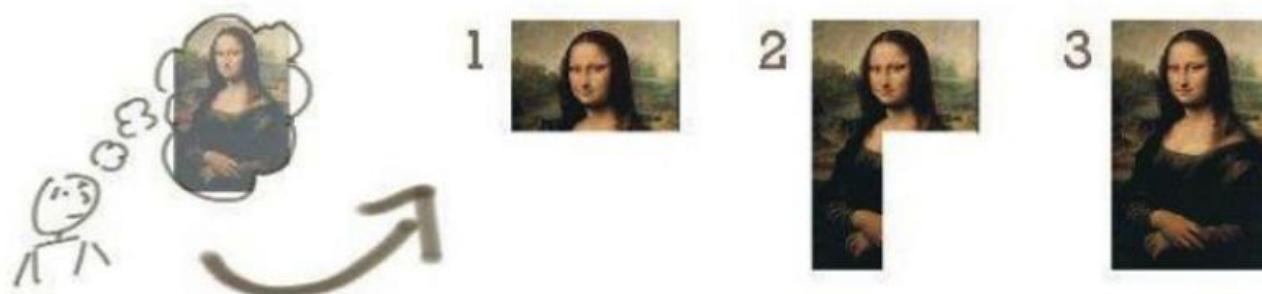
Set I III II

# Scrum est Incrémental et itératif

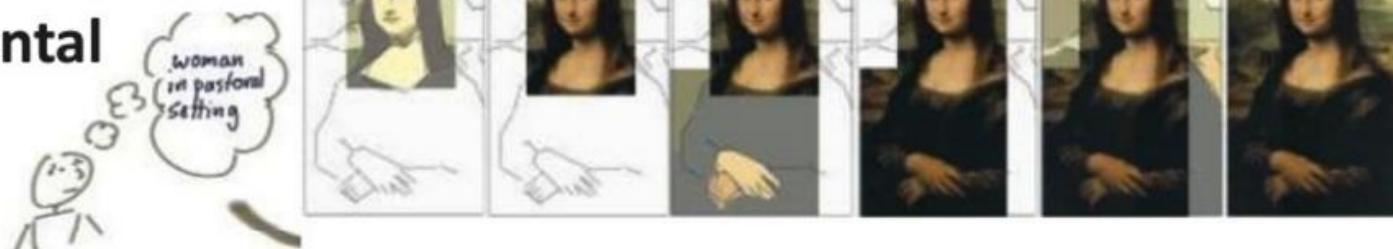
**Iterative**



**Incremental**

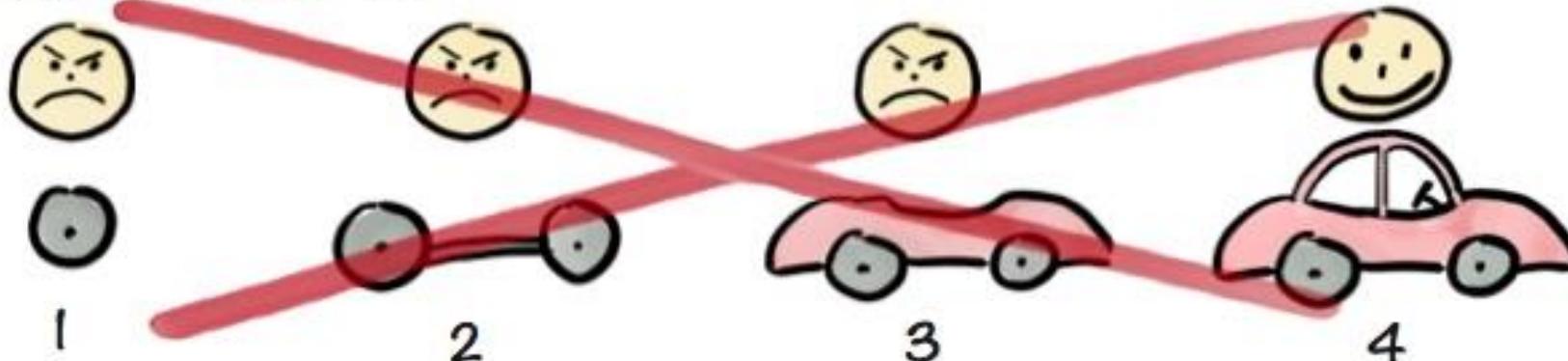


**Iterative &  
Incremental**

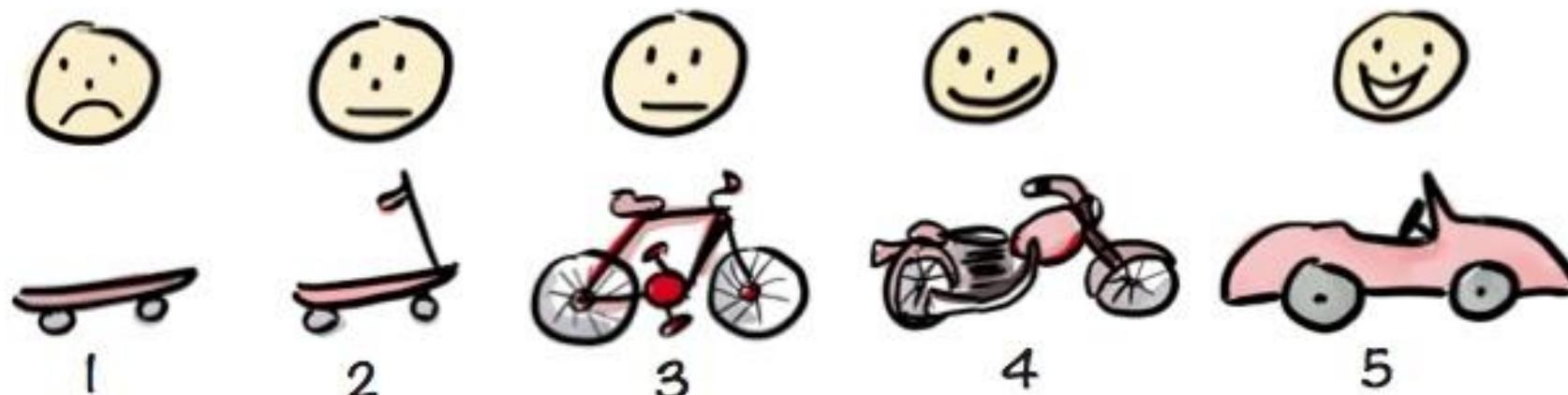


# Scrum en une image

Not like this....



Like this!



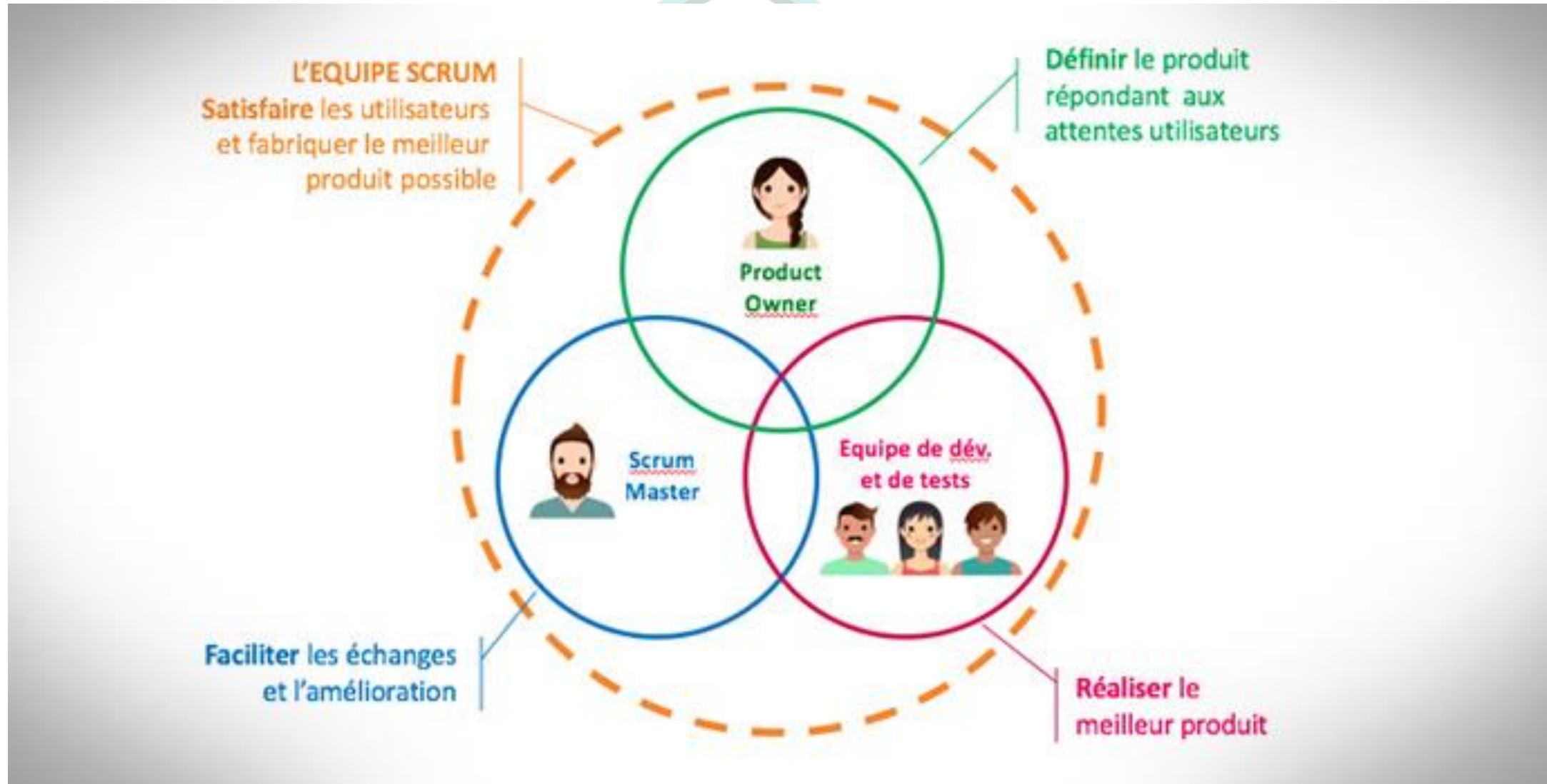
# Les rôles dans l'approche classique VS le Scrum



- Managers
- MOA, AMOA
- directeur de projet
- MOE
- Architecte
- Tech lead
- Developpeur Front/back/fullstack
- Intégrateur
- Testeur
- Admin réseau
- UX Designer
- Devops
- ...

# Les rôles dans l'approche classique VS le Scrum

## En Scrum



A wide-angle photograph of a desert landscape. The foreground is dominated by large, light-colored sand dunes. In the middle ground, a lone figure stands on a smaller dune, looking towards the horizon. The background features more dunes and distant mountains under a clear, pale sky.

# Serious Game Perdu dans le desert

Allez-vous rester en vie ?

Objectif :

Prenez la bonne décision pour rester en vie

Suite à la lecture de l'énoncé vous allez personnellement :

1. Décider si vous restez ou non
2. Prioriser par un nombre croissant les objets que vous emporteriez (du plus important au moins important)

Temps : 10min

Par la suite vous le ferez en groupe de 3/4 dans des salles à part.

Temps : 20min

Par la suite nous mettrons en commun votre travail et je vous laisserai débattre sur votre choix.



Il est approximativement 10h00 du matin et nous sommes mi-août. 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 vêtements légers (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 ne brûle, votre groupe a récupéré les 15 articles énumérés sur le slide suivant



½ litre d'eau par personne  
Une boussole  
Une carte aérienne de la région  
Un kit d'urgence avec pansement  
Un couteau suisse  
Une paire de lunettes de soleil (pour chaque survivant)  
Un livre : l'encyclopédie de la vie sauvage dans le désert  
Un miroir pour se maquiller  
Plusieurs manteaux (pour chaque survivant)  
Une lampe de poche  
Un parachute  
Un poncho en plastique contre la pluie par personne  
Un pistolet 45 chargé  
2 bouteilles de vodka  
Une boîte de comprimés de sel



## 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 poncho 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



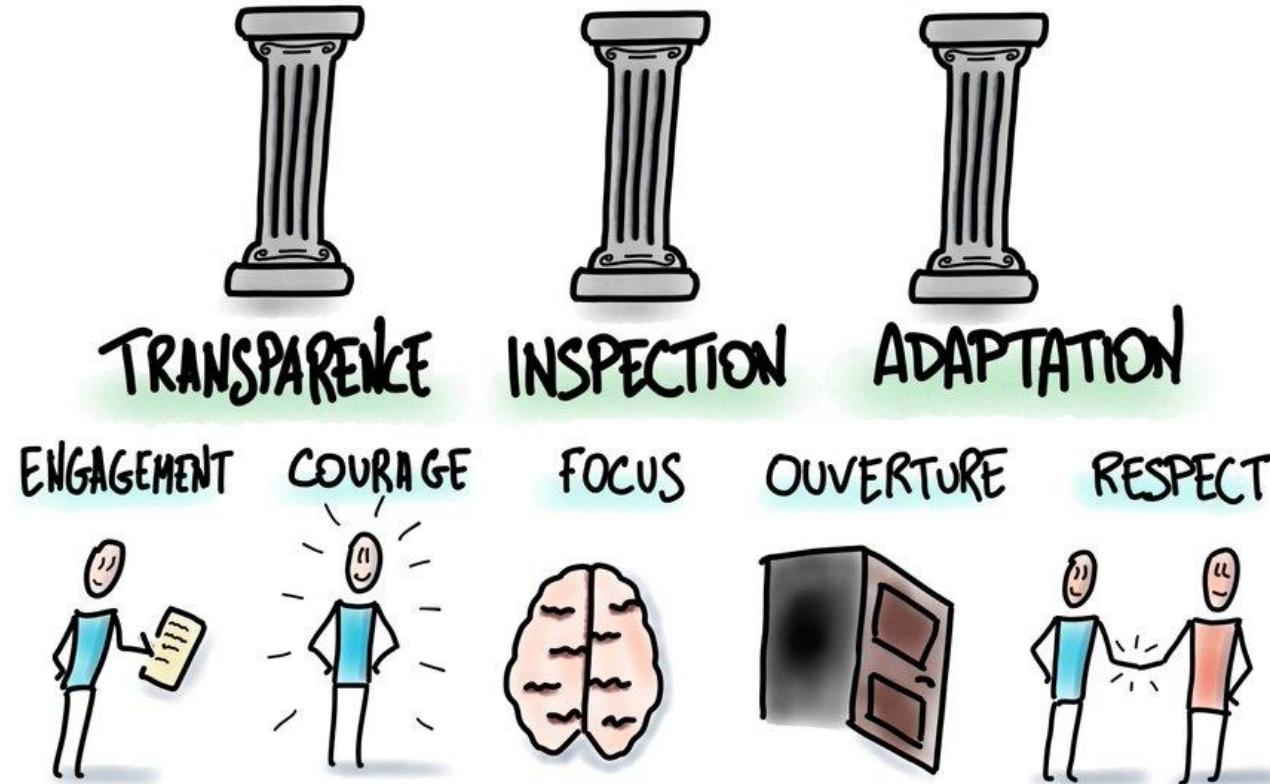
# PERDUS DANS LE DESERT



Pour qu'un **Serious Game** soit efficace, il faut faire un débriefing une fois le jeu terminé.



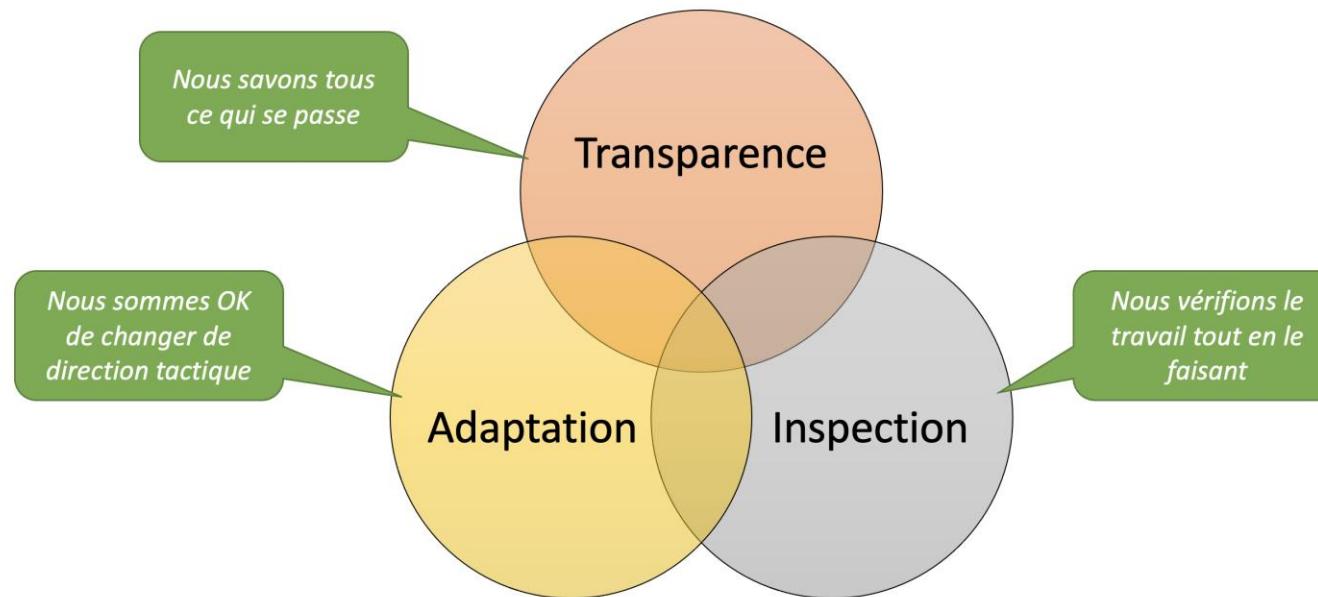
# Scrum : 3 piliers et 5 valeurs



# Scrum : Les trois piliers de l'Empirisme

**Pratiquer l'empirisme revient à se baser sur l'expérience acquise pour optimiser l'environnement de production et le produit final.**

Les trois piliers de l'empirisme sont tels que ci-dessous :



# La transparence

**Présenter les faits tels qu'ils sont !**



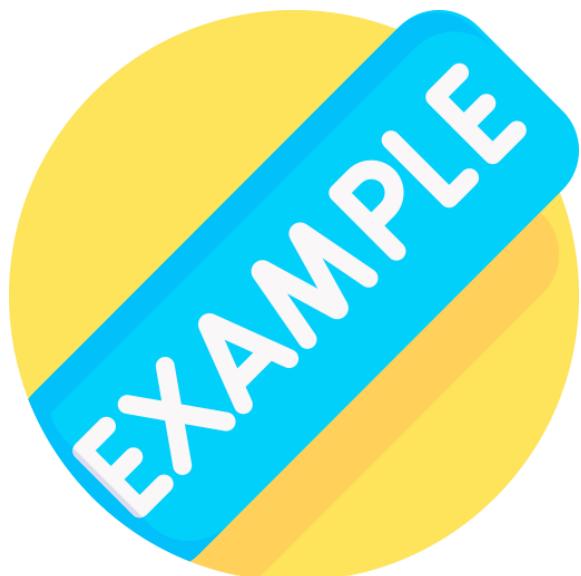
Tous les individus concernés (clients, PDG, et autres contributeurs individuels) font preuve de transparence dans leurs relations quotidiennes. Ils se font confiance et ont le courage d'affronter les bonnes comme les mauvaises nouvelles.

ifir

# L'inspection

**Déetecter rapidement les écarts entre les prévisions et la réalisation !**

- L'inspection n'est pas réalisée par un inspecteur ou un auditeur, mais par tout un chacun dans l'équipe Scrum.
- L'inspection peut être appliquée au produit, aux processus, aux aspects humains, aux pratiques, et à l'amélioration continue



L'équipe présente ouvertement et de manière transparente le produit au client à la fin de chaque Sprint, afin de recueillir de précieux avis. Si le client modifie son besoin pendant l'inspection, l'équipe ne s'en plaint pas mais au contraire exploite cette opportunité de collaboration en s'adaptant à cette clarification des exigences et à l'expérimentation de cette nouvelle hypothèse.

Seminar

# L'adaptation

## Conséquence logique de l'inspection !

L'adaptation, dans ce contexte, a trait à l'amélioration continue, à la capacité à s'adapter en fonction des résultats 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.



### Objectif :

Garder le projet sur les bons rails et réduire considérablement le risque de nouvelles dérives.

mifir

# L'adaptation

**L'adaptation est assurée par les cérémonies Scrum**



# Scrum : Ses 5 valeurs



© Scrum.org

# Scrum : La maîtrise 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 doit durer maximum 4 semaines
- La planification d'itération dure 8 heures pour une itération de 4 semaines
- La mêlée dure  $\frac{1}{4}$  d'heure
- La démo 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**

# Pour résumer ...





## **Scrum est :**

- 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 (PO, scrum master, dev team...)



## Scrum 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...

# Méthode en V



# Méthode Agile



**QUAND TU LANCES UNE TRANSFORMATION AGILE  
SANS EN AVOIR COMPRIS LES VALEURS...**

# Quiz : questions scrum.org

<https://www.scrum.org/>



# Les règles du Quizz :

**Pour chaque question:**

- +1 point pour la bonne réponse
- +1 point pour l'explication de sa réponse
- 1er à buzzer = 1er à répondre
- 10 secondes pour donner la bonne réponse avec son équipe sinon on passe a la 2e équipe à avoir buzzé

Semifir



**1/ Scrum est une méthodologie pour développer des produits complexes :**

True

False

# La Réponse

**1/ Scrum est une méthodologie pour développer des produits complexes :**

True

False

Scrum is a framework, not a methodology, process, techniques, etc. It can be used to develop new products or maintain/sustain existing ones.



## **2/ quels sont les 3 piliers de scrum ?**

- Adaptation
- Inspection
- Collaboration
- Transparence
- Créativité
- Optimisation de la valeur

# La Réponse

## 2/ quels sont les 3 piliers de scrum ?

- Adaptation
- Inspection
- Collaboration
- Transparence
- Créativité
- Optimisation de la valeur

Pillars are transparency, inspection, and adaptation.

Make sure you're not confusing these pillars with the Scrum values (commitment, courage, focus, openness, and respect).



**3/ Quelles sont les 3 valeurs de scrum ci-dessous :**

- Self-organization
- Focus
- Courage
- Inspection
- Respect

# La Réponse

**3/ Quelles sont les 3 valeurs de scrum ci-dessous :**

- Self-organization
- Focus
- Courage
- Inspection
- Respect

It's one of the pillars, but not one of the values. Scrum values are commitment, courage, focus, openness, and respect.



#### **4/ Quelles sont les deux meilleures propositions correctes à propos du daily meeting ?**

- C'est 15 minutes si le sprint dure un mois.
- Le product owner doit participer.
- C'est toujours 15 minutes quelque soit le nombre de développeurs ou la durée du Sprint
- C'est toujours au même lieu et à la même heure
- C'est facilité par le scrum master

# La Réponse

## 4/ quelles sont les deux meilleures propositions correctes à propos du daily meeting ?

- C'est 15 minutes si le sprint dure un mois.
  - Le product owner doit participer.  

  - C'est toujours 15 minutes quelque soit le nombre de développeurs ou la durée du Sprint  

  - C'est toujours au même lieu et à la même heure
  - C'est facilité par le scrum master
- 
- a. It's always 15 minutes.
  - b. The Product Owner "can" attend (=watch, not talk), but it's not correct to say that they "should" attend.
  - d. To reduce complications of arranging meetings.
  - e. Not necessarily; it can be facilitated by the Scrum Master, as requested or required, but not by default.



## 5/ Quand est ce qu'un sprint est fini ? (deux réponses)

- Quand la timebox est finie
- Quand les taches du sprint backlog sont finies
- Quand le product owner annonce la fin du sprint
- Quand tous les items du sprint backlog sont finis
- Quand le product owner annule le sprint

# La Réponse

## 5/ Quand est ce qu'un sprint est fini ? (deux réponses)

- Quand la timebox est finie
- Quand les tâches du sprint backlog sont finies
- Quand le product owner annonce la fin du sprint
- Quand tous les items du sprint backlog sont finis
- Quand le product owner annule le sprint

you need to know what timeboxing means, and that Sprints are timeboxed. Other than the normal ends of Sprints, the Product Owner also has the authority to cancel a Sprint.



**6/ Quelle est la durée d'une retrospective quand il y a 6 développeurs et que le sprint dure 2 semaines ?**

- Maximum 8h
- 1h30
- 3h
- 4h

# La Réponse

**6/ Quelle est la durée d'une retrospective quand il y a 6 développeurs et que le sprint dure 2 semaines ?**

- Maximum 8h
- 1h30
- 3h
- 4h

The timeboxed duration of events is as follows: Sprint - Maximum 1 month Daily Scrum - 15 minutes Sprint Planning - 8 hours in a one-month Sprint, and normally shorter proportionally for shorter Sprints Sprint Review - 4 hours in a one-month Sprint, and normally shorter proportionally for shorter Sprints Sprint Retrospective - 3 hours in a one-month Sprint, and normally shorter proportionally for shorter Sprints



## 7/ Qu'est ce qui limite le work in progress

- Utiliser un product backlog
- Avoir des sprint reviews
- Avoir des sprint retrospectives
- Utiliser des timeboxes

# La Réponse

## 7/ Qu'est ce qui limite le work in progress

- Utiliser un product backlog
- Avoir des sprint reviews
- Avoir des sprint retrospectives
- Utiliser des timeboxes

When using timeboxes, you have a **rather small and relatively clear scope** for the timebox, and **your goal is to complete as many items as possible**. This limits the amount of work you can have in progress



## 8/ Qu'est ce que le pair programming ?

- La scrum team est divisée en plusieurs équipes de 2 personnes qui consolident le travail dans un scrum of scrum
- Le manager fait des revues de performance en comparant le code de 2 développeurs
- 2 développeurs écrivent du code ensemble, fournissant une revue constante de ce qui est écrit
- Un développeur et un testeur travaillent ensemble pour écrire et tester le code à la volée.
- 2 développeurs écrivent du code ensemble, un 3e intègre le travail

# La Réponse

## 8/ Qu'est ce que le pair programming ?

- La scrum team est divisée en plusieurs équipes de 2 personnes qui consolident le travail dans un scrum of scrum
- Le manager fait des revues de performance en comparant le code de 2 développeurs
-  2 développeurs écrivent du code ensemble, fournissant une revue constante de ce qui est écrit
- Un développeur et un testeur travaillent ensemble pour écrire et tester le code à la volée.
- 2 développeurs écrivent du code ensemble, un 3e intègre le travail



## 9/ Comment une entreprise sait-elle qu'un produit construit à l'aide de scrum est un succès ?

- En mesurant l'accroissement de la vitesse depuis le sprint précédent.
- En livrant fréquemment et en mesurant la valeur apportée au client/utilisateurs
- En mesurant le temps réel mis à développer le produit par rapport au temps estimé pour ce développement

# La Réponse

## 9/ Comment une entreprise sait-elle qu'un produit construit à l'aide de scrum est un succès ?

- En mesurant l'accroissement de la vitesse depuis le sprint précédent.
-  En livrant fréquemment et en mesurant la valeur apportée au client/utilisateurs
- En mesurant le temps réel mis à développer le produit par rapport au temps estimé pour ce développement

Scrum Teams deliver products iteratively and incrementally, maximizing opportunities for feedback. If a product is not released, the opportunity to capture user and market feedback is lost.



## 10/ Scrum n'a pas de chef de projet ?

- Vrai
- Faux

# La Réponse

10/ Scrum n'a pas de chef de projet ?

- Vrai
- Faux

# Les rôles dans Scrum



# Le Scrum Master

---



## Les rôles : Le Scrum Master

**Le Scrum master est un chef de projet ?**



# Les rôles : Le Scrum Master

**le chef de projet participe à la création du projet, tandis que le Scrum Master garantit la bonne tenue du projet qu'il n'a pas créé !**

On peut le différencier sur 3 points :

- **Le résultat**

Contrairement au chef de projet technique, le Scrum Master n'est pas garant de la qualité technique ou fonctionnelle du produit.

- **La communication**

Lorsque le Scrum Master s'adresse à l'écosystème, c'est pour éduquer sur la méthodologie ou régler les problèmes qui barrent la route de l'équipe Scrum. Il ne discute pas des points techniques du projet, communications réservées à l'équipe de développement.

- **Le planning**

le Scrum Master n'intervient pas dans la planification du projet. Chaque sprint est orienté par le Product Owner et la Development Team priorise ses tâches durant le cycle de développement.

## Les rôles : Le Scrum Master



**Le Scrum Master s'assure que l'équipe fournit un produit de la meilleure qualité possible, il répond à une logique d'amélioration continue et non de résultat.**

# Les rôles : Le Scrum Master

## Les méthodologies et l'organisation :

### Le Scrum master est :

- **Focus sur l'efficacité de la scrum team :**

Il assure la bonne application de scrum et de l'agilité, l'amélioration des process de l'équipe : il fait en sorte que la scrum team apprenne à s'auto-gérer

- **Organisateur :**

Accompagne l'équipe sur tous les évènements scrum, s'assure que les réunions soient constructives : inspection et adaptation.

- **Facilitateur :**

Fluidifie la communication entre tous les acteurs, s'occupe de tout ce qui pourrait déranger l'avancée du projet

- **Parfois un médiateur :**

Interne au sein de l'équipe ou externe avec le client/parties prenantes

Semifin

# Les rôles : Le Scrum Master

Les méthodologies et l'organisation :

**Le Scrum master n'est pas :**

- **Un chef de projet**
- **Un manager**
- **Un flic de l'équipe**
- **Le point d'entrée de l'équipe**
- **Un secrétaire/scribe**
- **Le plus vieux des développeurs**
- **Quelqu'un qui n'a pas envie de l'être, à qui on a imposé le rôle**
- **Happiness manager**
- **...**

semifir



# Les rôles : Le Scrum Master

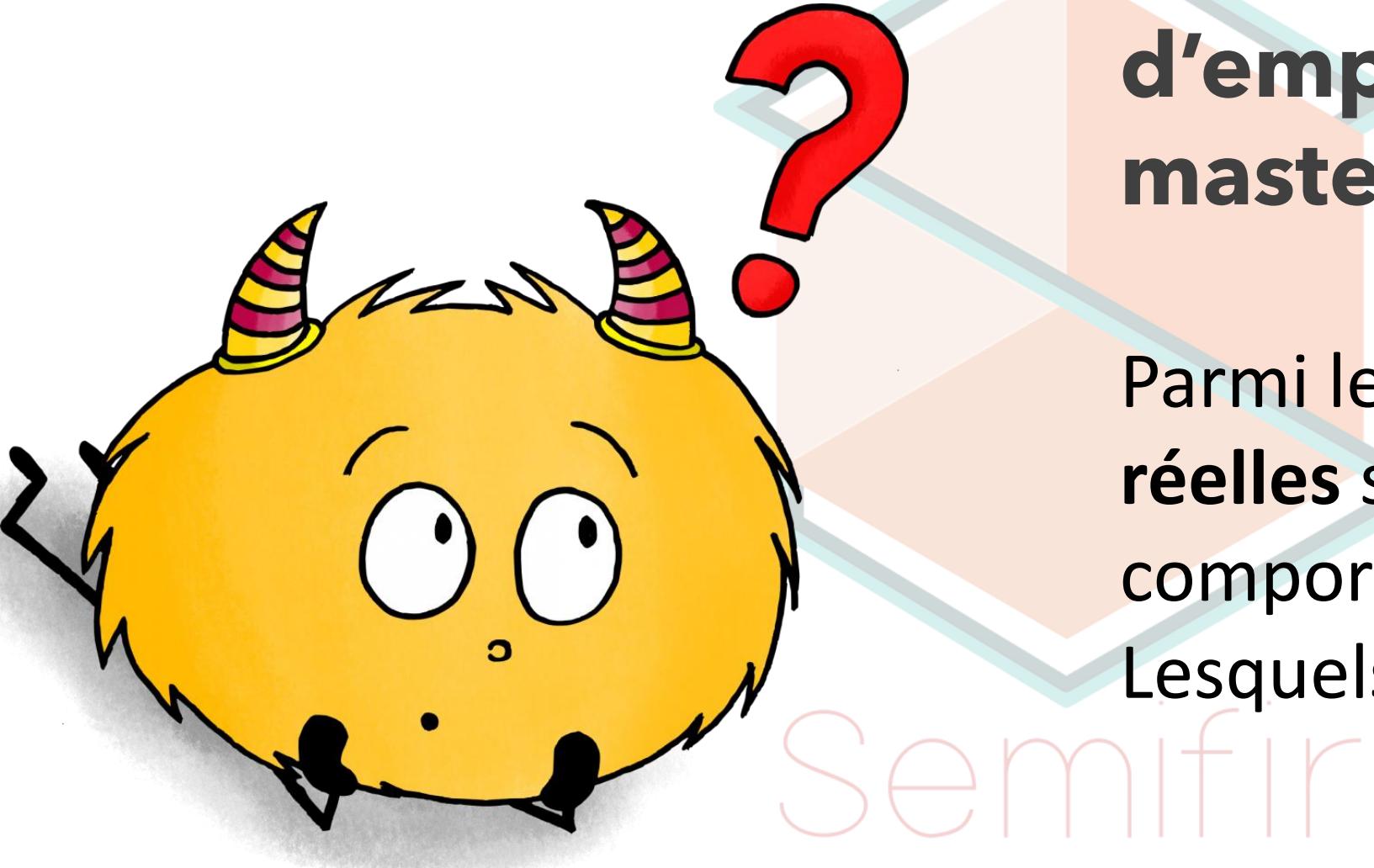
## Ses compétences et son rôle :

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

- **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**

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice



## Décoder une offre d'emploi de scrum master

Parmi les offres d'emploi réelles suivantes comportent des pièges... Lesquels ?

Semifir

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice



## Profil recherché / description

Dans le domaine de la Grande Distribution, nous recherchons un(e) Scrum Master pour une mission située à Lille.  
Vos aurez les missions suivantes :

- Animer les rituels
- Suivre le Backlog avec le Product Owner
- Effectuer le cadrage technique des projets
- Echanger avec les différents acteurs pour coordonner les tâches.

la liste n'est pas exhaustive.

De formation Bac+5, vous justifiez de 5 ans minimum d'expérience sur un poste de Scrum Master.

- Vous maîtrisez la méthodologie AGILE
- Vous maîtrisez les API et l'architecture SOA
- Vous possédez un niveau courant en anglais

CELAD accompagne 250 clients grâce à ses 9 agences en France et sa filiale en Californie sur des projets en Systèmes d'information, Systèmes industriels et embarqués.

N'oublions pas nos centres d'expertise en Software / Hardware.

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice



## Profil recherché / description

Dans le domaine de la Grande Distribution, nous recherchons un(e) Scrum Master pour une mission située à Lille.

Vos aurez les missions suivantes :

- ✓ - Animer les rituels
- ~ - Suivre le Backlog avec le Product Owner
- ✗ - Effectuer le cadrage technique des projets
- ~ - Echanger avec les différents acteurs pour coordonner les tâches.

la liste n'est pas exhaustive.

De formation Bac+5, vous justifiez de 5 ans minimum d'expérience sur un poste de Scrum Master.

- ✓ - Vous maîtrisez la méthodologie AGILE
- ✗ - Vous maîtrisez les API et l'architecture SOA
- ✓ - Vous possédez un niveau courant en anglais

CELAD accompagne 250 clients grâce à ses 9 agences en France et sa filiale en Californie sur des projets en Systèmes d'information, Systèmes industriels et embarqués .

N'oublions pas nos centres d'expertise en Software / Hardware .

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice

En tant que Scrum Master (H/F), vous assurez les missions suivantes :

Gérer une équipe de développeurs

Veiller à la bonne application des méthodes Agiles

Etre l'interlocuteur privilégié du métier

Participer aux cadrages techniques en phase de conception fonctionnelle

Participer aux conceptions techniques préliminaires

Contribuer aux développements des évolutions/corrections demandées

Participer à la recette technique

Rédiger de la documentation technique

Effectuer les reportings

Animer les états d'avancement

De formation supérieure BAC+5 (Master ou école d'ingénieur), vous justifiez d'au moins 2 ans d'expérience en tant que Scrum Master et disposez idéalement d'une expérience de gestion de projets en développement d'applications mobiles.

**Niveau hiérarchique**

Confirmé

**Type d'emploi**

Temps plein

**Secteur**

Technologies et services de l'information ,  
Logiciels informatiques , Internet

**Fonctions**

Ingénierie , Technologies de l'information

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice

En tant que Scrum Master (H/F), vous assurez les missions suivantes :

- ✖ Gérer une équipe de développeurs *manager / gér.*
- ✓ Veiller à la bonne application des méthodes Agiles
- ✖ Etre l'interlocuteur privilégié du métier
- ✖ Participer aux cadrages techniques en phase de conception fonctionnelle
- ✖ Participer aux conceptions techniques préliminaires
- ✖ Contribuer aux développements des évolutions/corrections demandées
- ✖ Participer à la recette technique
- ✖ Rédiger de la documentation technique
- ✖ Effectuer les reportings *manager*
- ✓ Animer les états d'avancement

*Dev / manager*

De formation supérieure BAC+5 (Master ou école d'ingénieur), vous justifiez d'au moins 2 ans d'expérience en tant que Scrum Master et disposez idéalement d'une expérience de gestion de projets en développement d'applications mobiles.

Niveau hiérarchique

Confirmé

Type d'emploi

Temps plein

Secteur

Technologies et services de l'information ,  
Logiciels informatiques , Internet

Fonctions

Ingénierie , Technologies de l'information

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice



Management / exec / consulting

- SCRUM MASTER TALEND
- Réf 153198196
- Saint-Cloud : Management / exec / consulting , participer a la mise en conformite reglementaire, et, plus specifiquement, de prendre en charge les travaux d'un chantier en integrant des solutions du groupe ou propres a l'entite. Type de : cdi Date de debut : 23/09/2019 Lieu de : PARIS Departement : 75013 Date de depot: 11/09/2019 Niveau de priorite: Normal

Niveau hiérarchique

Confirmé

Secteur

Construction

Type d'emploi

Temps plein

Fonctions

Ingénierie , Technologies de l'information



# Les rôles : Le Scrum Master - exercice



Management / exec / consulting

- SCRUM MASTER TALEND
- Réf 153198196
- Saint-Cloud : Management / exec / consulting , participer a la mise en conformite reglementaire, et, plus specifiquement, de prendre en charge les travaux d'un chantier en integrant des solutions du groupe ou propres a l'entite. Type de : cdi Date de debut : 23/09/2019 Lieu de : PARIS Departement : 75013 Date de depot: 11/09/2019 Niveau de priorite: Normal

Niveau hiérarchique

Confirmé

Secteur

Construction

Type d'emploi

Temps plein

Fonctions

Ingénierie , Technologies de l'information



# Les rôles : Le Scrum Master - exercice

Formation bac +5

Minimum 2 ans d'expérience en tant que Scrum Master / chef de projet

Contexte Agile

Maitrise d'une des compétences suivantes :

- Développement Java
- Intégration de logiciel (Open Source et Propriétaire)
- Automatisation de test en scripting (python, powershell, ...)
- Ingénierie Système et Sécurité des SI

Personnalité :

Curiosité

Rigueur

Methode Agile

Ingénierie logicielle

La certification Scrum Master serait un plus

Missions

Modernisation intranet

Refonte de l'architecture technique

Amelioration de l'accessibilité des services intranet

Spécification des fonctions et des interfaces à développer.

Piloter les activités d'ingénierie logicielle

Garantir la qualité / délais / coûts

Définition de l'architecture

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice

Formation bac +5

Minimum 2 ans d'expérience en tant que Scrum Master / chef de projet

Contexte Agile

Maitrise d'une des compétences suivantes :

- Développement Java
- Intégration de logiciel (Open Source et Propriétaire)
- Automatisation de test en scripting (python, powershell, ...)
- Ingénierie Système et Sécurité des SI

Personnalité :

Curiosité

Rigueur

Methode Agile

Ingénierie logicielle

WTF

- ✓ La certification Scrum Master serait un plus

Missions

Modernisation intranet

Refonte de l'architecture technique

Amelioration de l'accessibilite des services intranet

Spécification des fonctions et des interfaces à développer.

Piloter les activités d'ingénierie logicielle

Garantir la qualité / délais /coûts

Définition de l'architecture

CP technique

# Les rôles : Le Scrum Master - exercice

## Créez votre offre d'emploi de Scrum Master

Temps : 20min

Travail en groupe

Objectif: Créer une offre d'emploi pour l'entreprise Touloulou, Web Agency situé à Lille, pour un poste de Scrum Master.

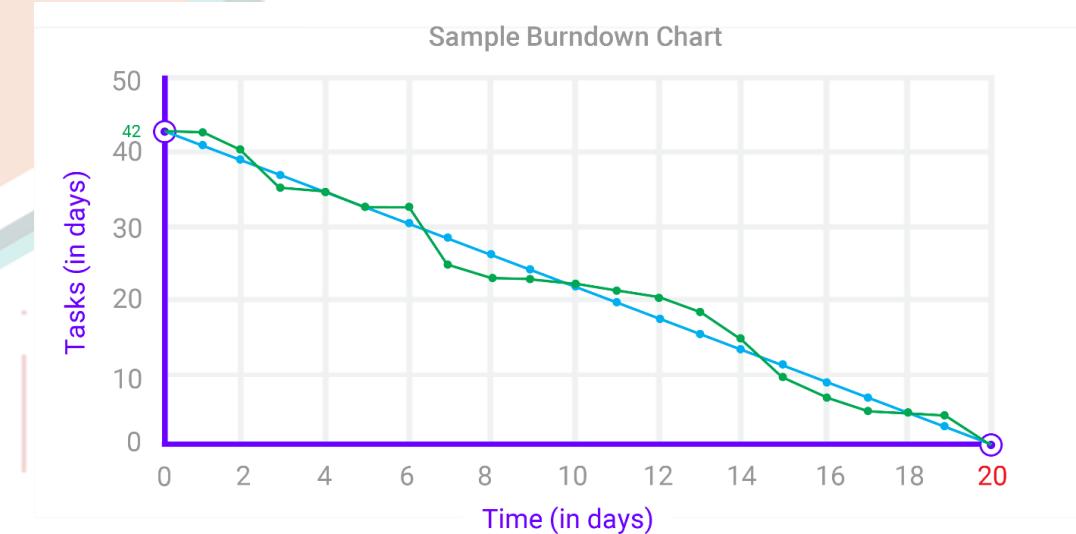
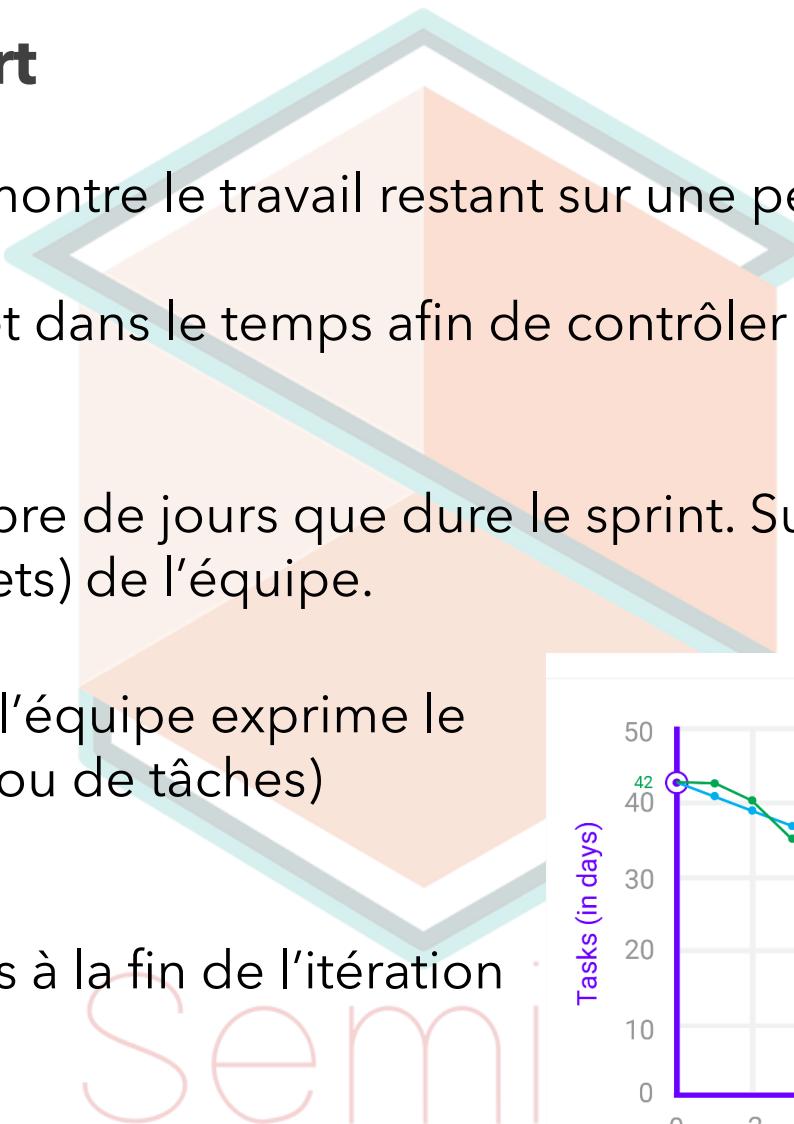
Votre offre devra comporter :

- Contexte de votre entreprise fictive
- Contexte de votre projet fictif
- Missions du scrum master (**pas fictives**)
- Compétences demandées

# Les outils du Scrum Master

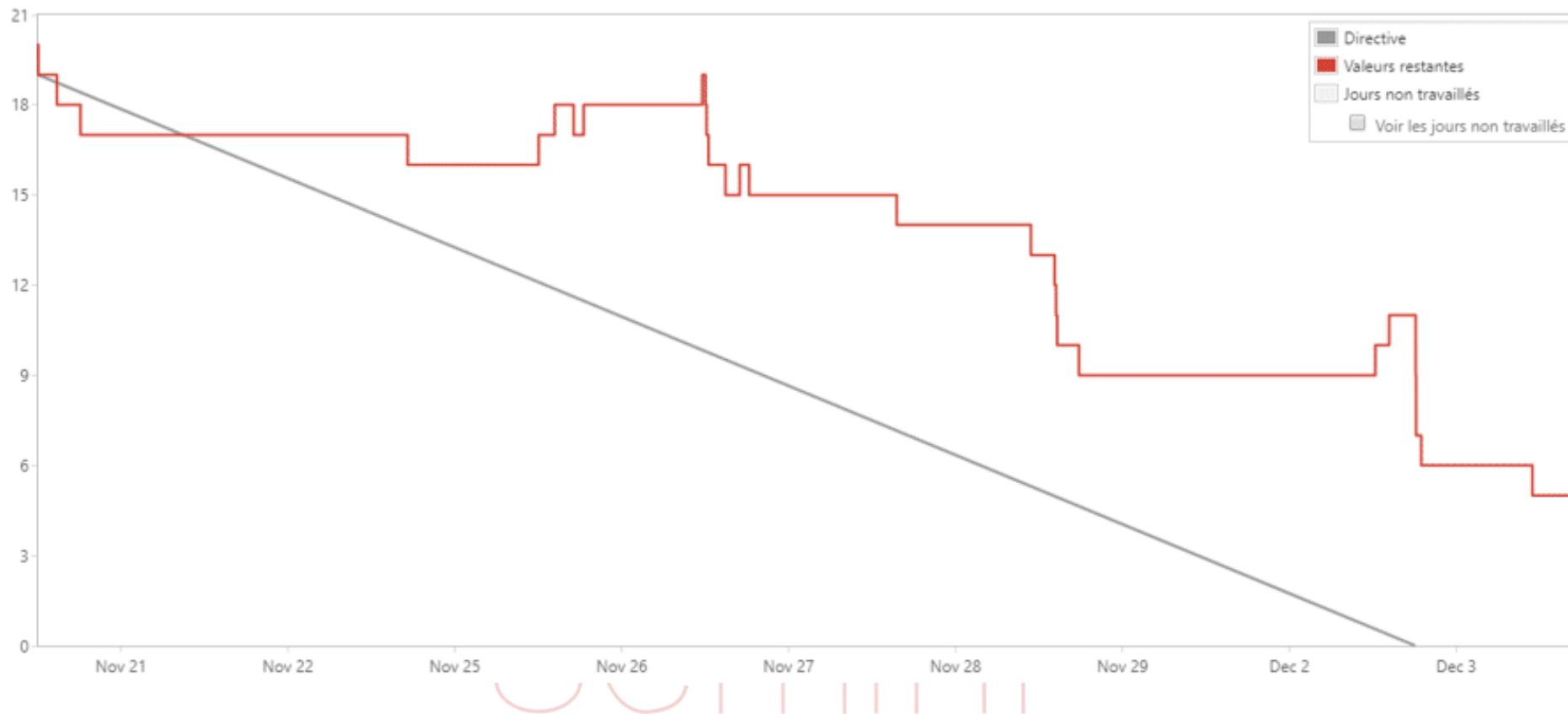
## Le Burn Down Chart

- Indicateur de mesure qui montre le travail restant sur une période donnée.
- Il permet de suivre le projet dans le temps afin de contrôler sa livraison dans les délais souhaités.
- Sur l'axe X s'affiche le nombre de jours que dure le sprint. Sur l'axe Y s'affiche l'effort en terme de story-points (ou de tickets) de l'équipe.
- Le taux de progression de l'équipe exprime le nombre de stories-points (ou de tâches) complétés par itération.
- Seules les tâches terminées à la fin de l'itération sont comptées.



# Les outils du Scrum Master

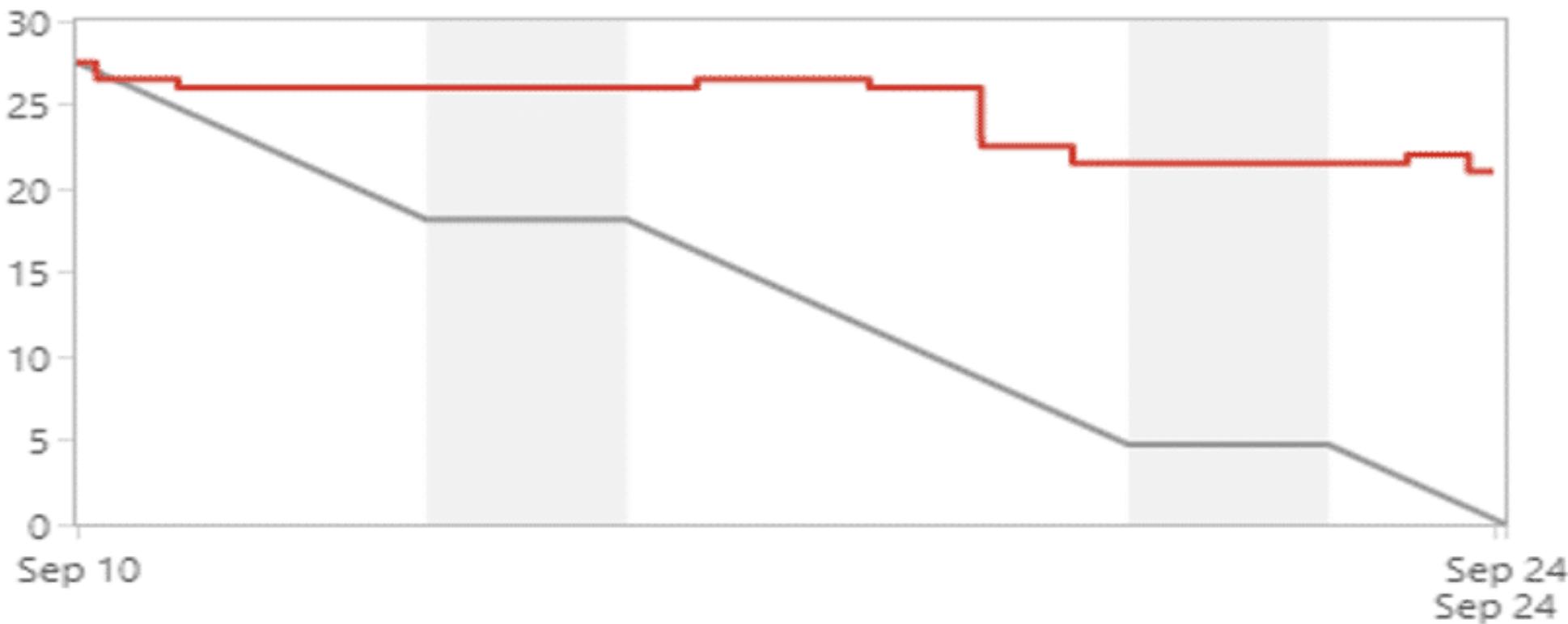
**Le Burn Down Chart :**  
**Exemple : d'engagement non rempli**



# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Down Chart

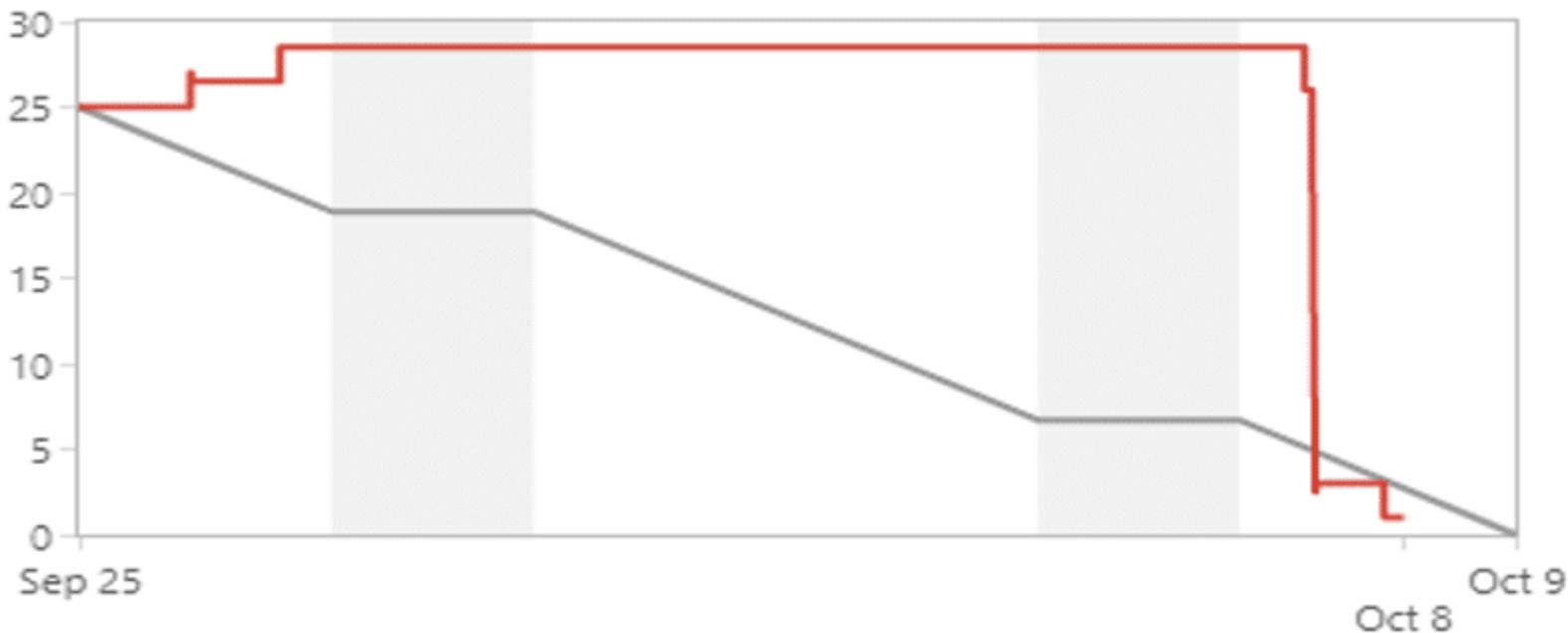
Exemple : problème pendant le sprint



# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Down Chart

**Exemple : toutes les tâches validées en fin de sprint**

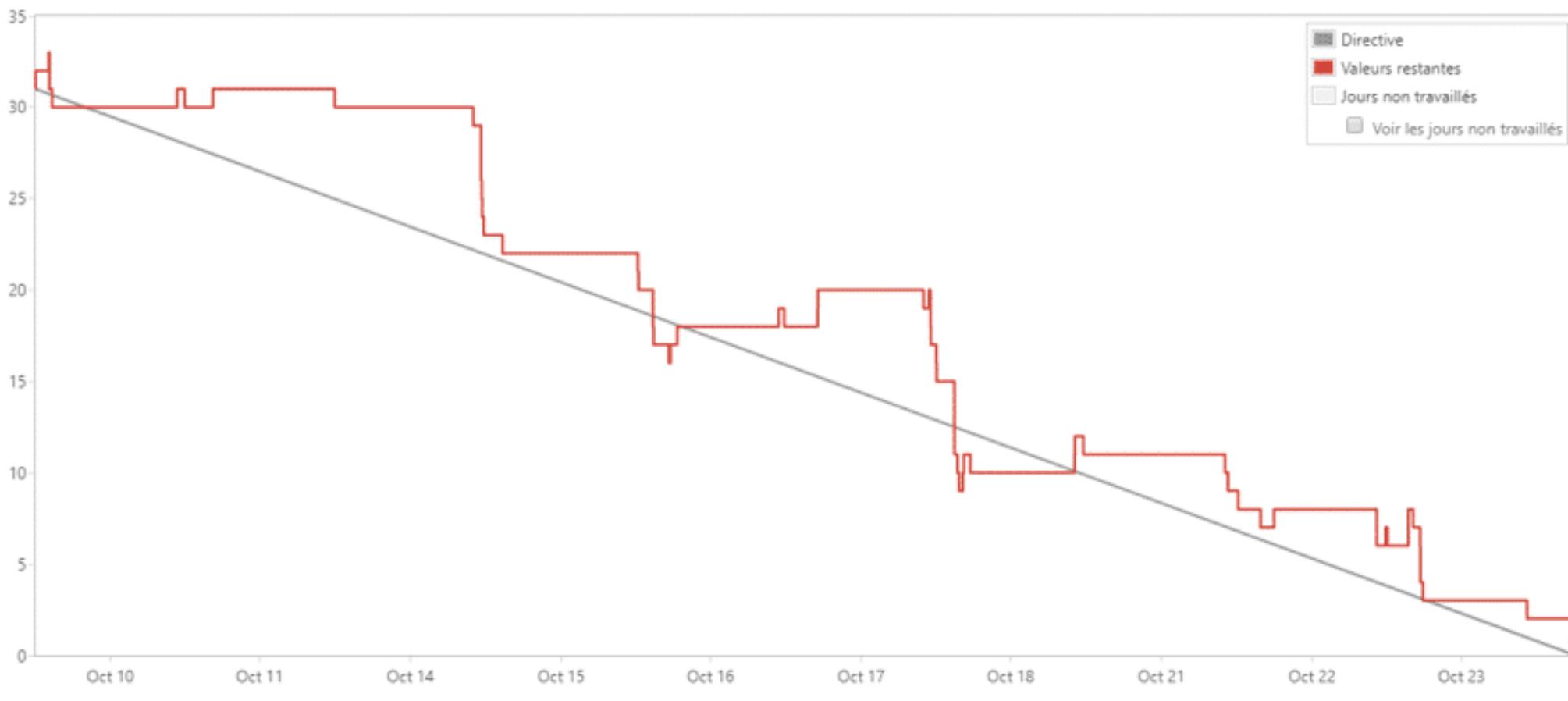


semitir

# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Down Chart

Exemple : la courbe idéal



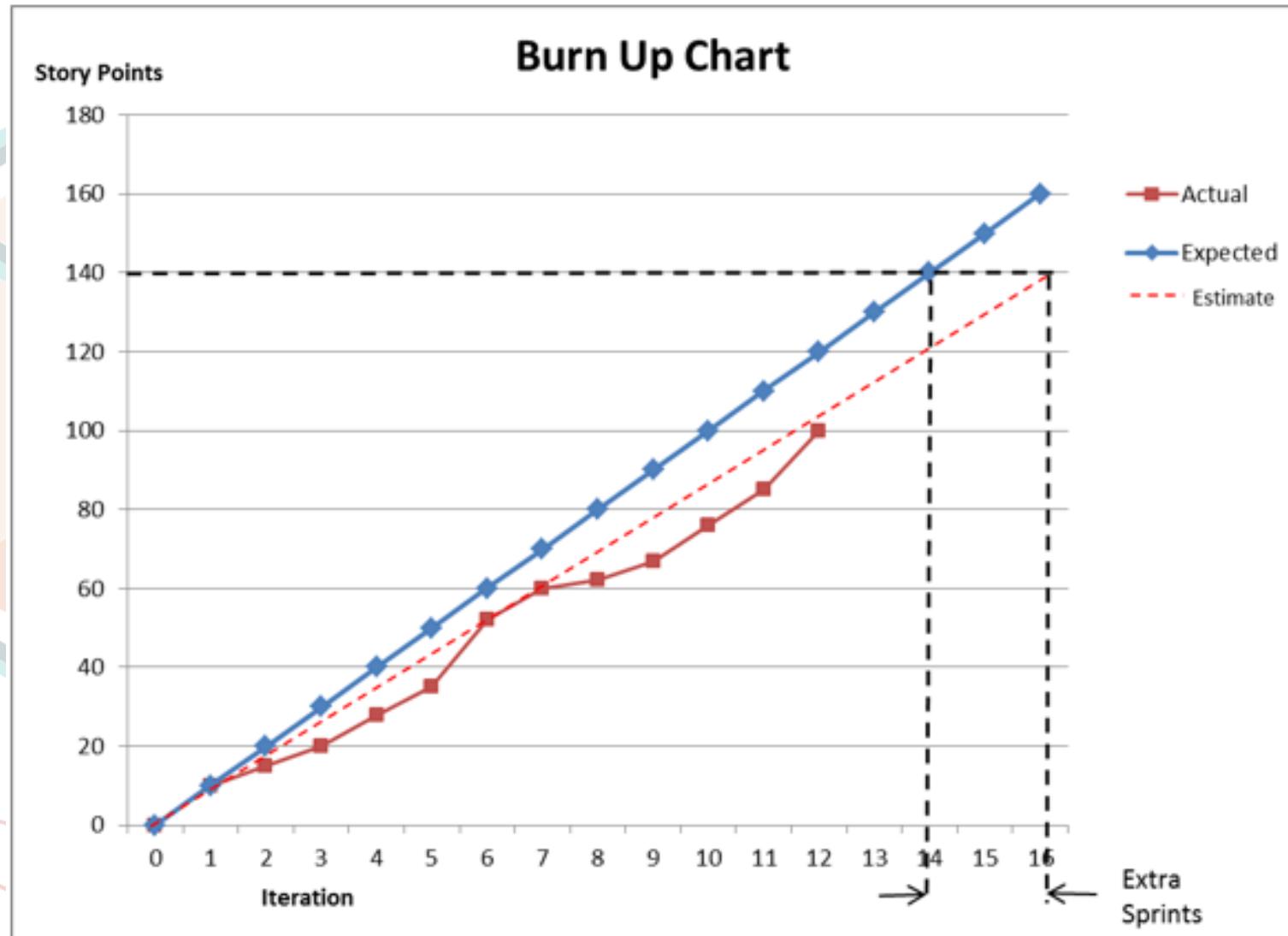
# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Up Chart

Il est utilisé pour suivre l'avancement d'une Release (horizon moyen ou long terme).

Il permet de suivre l'évolution de la quantité de travail terminée en fonction du temps.

Le but consiste donc à atteindre la cible (haut du graphique) le plus tôt possible, d'où le terme « Up ».

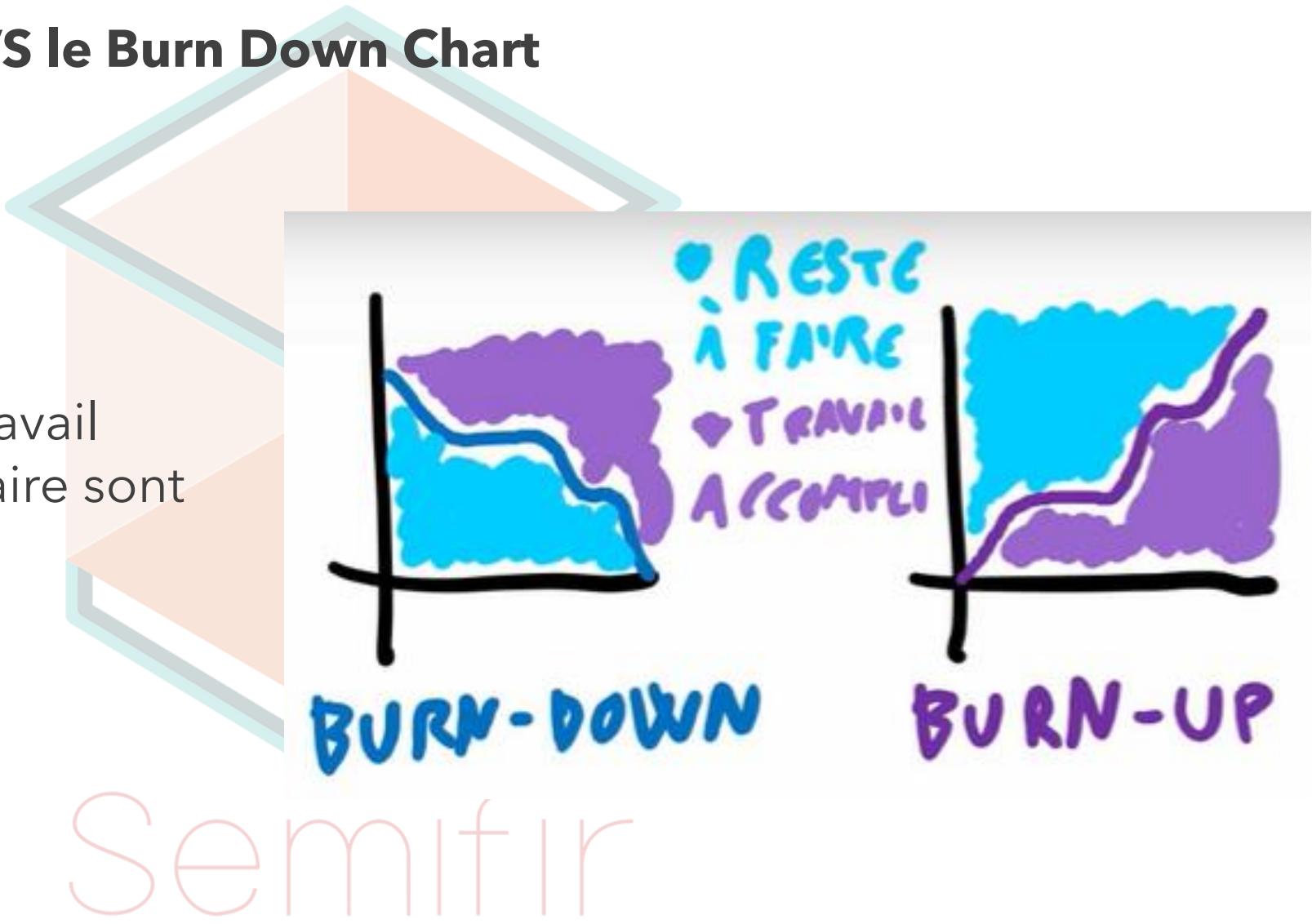


# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Up Chart VS le Burn Down Chart

Les deux charts sont complémentaires. Le travail accompli et le reste à faire sont directement liés.

**Mais qu'est-ce qui les différencies ?**



# Les outils du Scrum Master

## Le Burn Up Chart VS le Burn Down Chart

Tout est une question de **périmètre** !



- Si le périmètre est figé (la quantité de travail à faire ne varie pas) les deux charts montrent la même information !
- Si le périmètre est variable, le Burn Up permet de :
  - **Déculpabiliser l'équipe** qui fais son maximum avec un périmètre variable
  - **De faire comprendre** aux personnes extérieur au projet l'impact d'un ajout de tâches

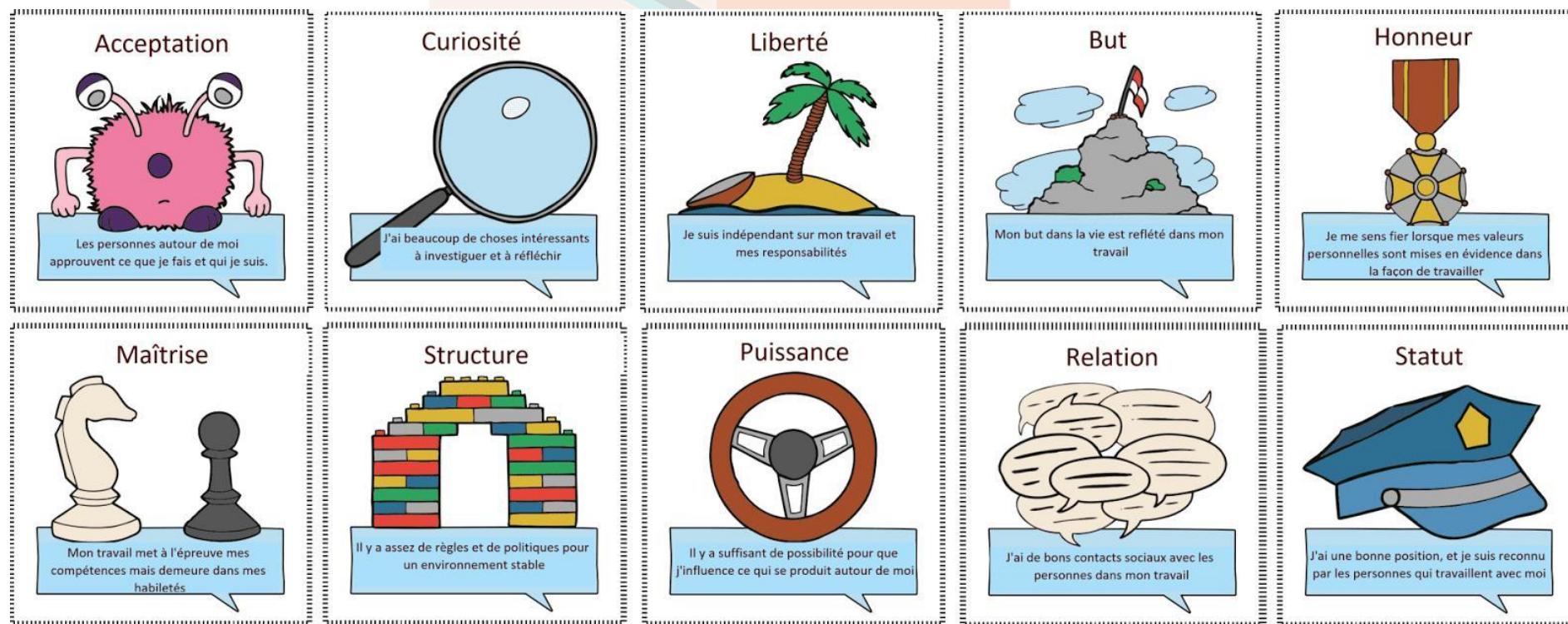
Semifir

# Les outils du Scrum Master

## Le Moving Motivator

Le moving motivators est un exercice du management 3.0 créé par Jurgen Appelo qui permet de connaitre les motivations réelles des personnes.

L'outil a pris pour référence les 10 désirs intrinsèques :



# Les outils du Scrum Master

## Déroulé du moving motivators

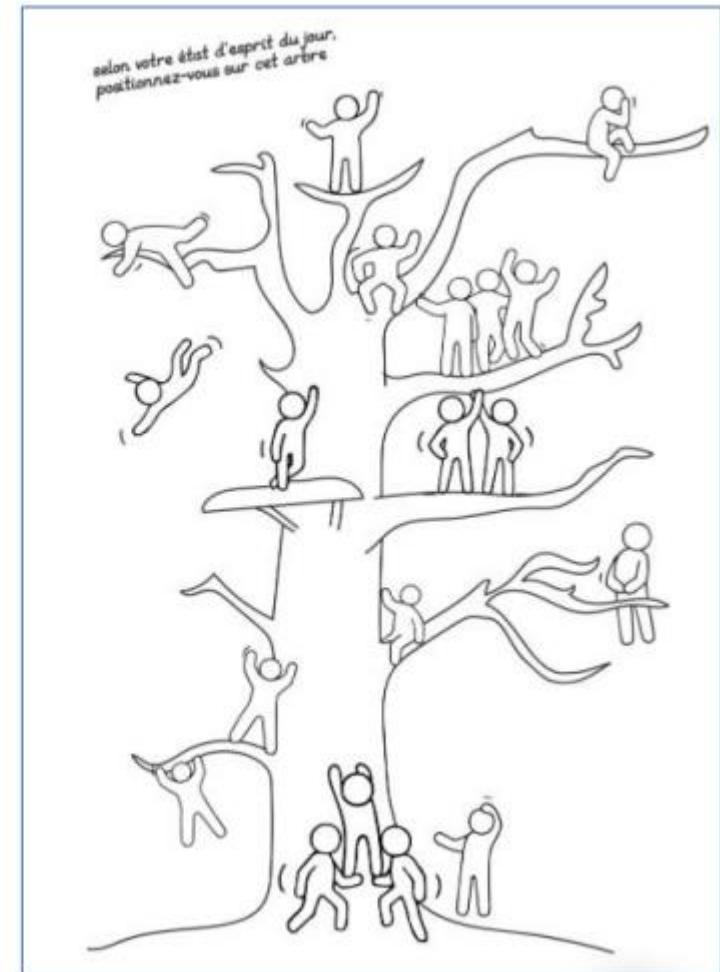
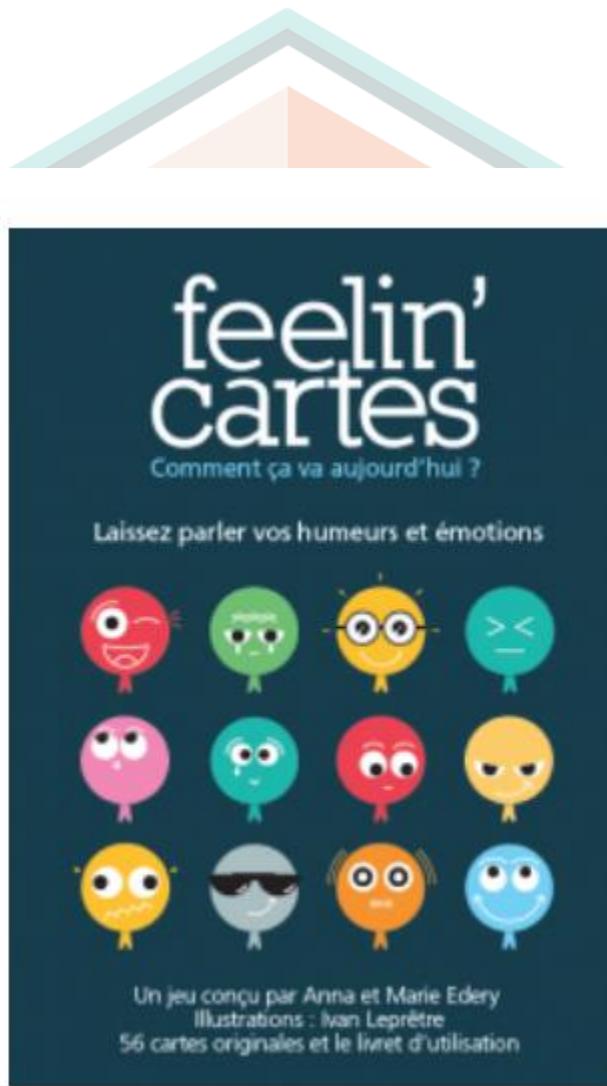
1. Demander au participant de placer de gauche à droite les cartes de la plus importante à la moins importante qu'il accorde à chaque carte de moving motivators.
2. Vous allez proposer au participant de pousser les cartes si le sujet abordé a un impact positif sur l'une des motivations et de tirer vers lui les cartes si il a un impact négatif sur lui. Si la transformation a selon lui aucun impact, il ne bouge pas la carte.

Voilà le type de rendu que vous pourrez avoir :



# Les outils du Scrum Master

## La météo de l'humeur



# Les outils du Scrum Master

## La matrice de compétences

Skill	Tim	Manon	Maxime	Laura	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
Middleware		0		1		1		-	2
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

# Quiz : questions scrum.org

<https://www.scrum.org/>



# Les règles du Quizz :

**Pour chaque question:**

- +1 point pour la bonne réponse
- +1 point pour l'explication de sa réponse
- 1er à buzzer = 1er à répondre
- 30 secondes pour donner la bonne réponse avec son équipe sinon on passe a la 2e équipe à avoir buzzé

Semifir



## **1/ Quelle est la solution la moins productive que le scrum master peut mettre en place pour améliorer la communication entre l'équipe de réalisation et le PO ?**

- Surveiller leurs performance de communication.
- Suggérer des nouveaux outils de communication au product owner.
- Agir comme intermédiaire pour eux.
- Leur apprendre des technique de communication efficaces

# La Réponse

**1/ Quelle est la solution la moins productive que le scrum master peut mettre en place pour améliorer la communication entre l'équipe de réalisation et le PO ?**

- Surveiller leurs performance de communication.
- Suggérer des nouveaux outils de communication au product owner.
- Agir comme intermédiaire pour eux.
- Leur apprendre des technique de communication efficaces



## 2/ Quand est ce qu'un scrum master peut annuler un sprint ?

- Quand il n'y a pas assez de ressources disponibles sur le projet
- Quand il y a des dépendances techniques non résolues
- Quand les prévisions montrent qu'il ne sera pas possible de terminer les items du backlog
- Le scrum master n'a pas l'autorité d'annuler un sprint.

# La Réponse

## 2/ Quand est ce qu'un scrum master peut annuler un sprint ?

- Quand il n'y a pas assez de ressources disponibles sur le projet
- Quand il y a des dépendances techniques non résolues
- Quand les prévisions montrent qu'il ne sera pas possible de terminer les items du backlog
-  Le scrum master n'a pas l'autorité d'annuler un sprint.



### **3/ Que mesure le burn down chart ?**

- Le coût du projet dans le temps
- La valeur business livrée au client
- Le travail effectué par rapport à la Definition of Done
- Le travail à faire dans le temps

# La Réponse

## 3/ Que mesure le burn down chart ?

- Le coût du projet dans le temps
- La valeur business livrée au client
- Le travail effectué par rapport à la Definition of Done
- Le travail à faire dans le temps



#### **4/ Qu'est ce qui n'est pas obligatoire dans scrum ?**

- Le sprint planning
- Le burndown chart
- Le product owner
- La Definition of Done

# La Réponse

## 4/ Qu'est ce qui n'est pas obligatoire dans scrum ?

- Le sprint planning
- Le burndown chart
- Le product owner
- La Definition of Done

You can use any form of progress measurement, tracking, and visualization. Only the roles, events, and artifacts (+ Definition of Done and progress measurement) are mandatory.



## **5/ pour quelles raisons le scrum master devrait assister au daily ? (2 réponses)**

- Les développeurs lui ont demandé de faciliter le daily
- Pour tracker les changements du sprint backlog.
- Pour avoir un rapport sur l'avancée du sprint
- Pour participer en tant que membre de la scrum team
- Ce n'est pas nécessaire pour lui/elle d'être présent

# La Réponse

**5/ pour quelles raisons le scrum master devrait assister au daily ? (2 réponses)**

- Les développeurs lui ont demandé de faciliter le daily
- Pour tracker les changements du sprint backlog.
- Pour avoir un rapport sur l'avancée du sprint
- Pour participer en tant que membre de la scrum team
- Ce n'est pas nécessaire pour lui/elle d'être présent

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Les développeurs lui ont demandé de faciliter le daily  
*Le Scrum Master anime les réunions selon les demandes ou les besoins.*
- Pour tracker les changements du sprint backlog.  
*Si nécessaire, cela sera fait par les développeurs*
- Pour avoir un rapport sur l'avancée du sprint  
*Le Scrum Master se concentre sur le contexte, pas sur le contenu.*
- Pour participer en tant que membre de la scrum team  
*Daily Scrum n'est pas pour l'équipe Scrum (les trois rôles), mais uniquement pour l'équipe de développement.*
- Ce n'est pas nécessaire pour lui/elle d'être présent

# INFORMATION



En général, Daily Scrum est pour l'équipe de développement, ce qui signifie que seuls les développeurs "participe". D'autres peuvent "assister", mais ils ne "participeront" pas. A moins qu'il s'agisse d'un Scrum Master facilitant la réunion (pas si courant), auquel cas ils parleront un peu ;). Cependant, cette contribution du Scrum Master concerne le contexte, pas le contenu.



## **6/ lesquelles de ces actions le scrum master peut mettre en place au démarrage d'un projet (3 réponses)**

- Demander au PO d'expliquer le projet, le besoin business, l'historique, les objectifs et le contexte
- Demander à l'équipe de travailler ensemble pour préparer un product backlog complet.
- Demander aux managers de présenter leurs département et leurs compétences.
- Demander aux membres de l'équipe de développement de se présenter, de présenter leurs compétences et leurs parcours.
- S'assurer que les rôles et responsabilités sont clairs.
- Demander aux développeurs d'identifier comment ils vont développer le produit

# La Réponse

## 6/ lesquelles de ces actions le scrum master peut mettre en place au démarrage d'un projet (3 réponses)

- Demander au PO d'expliquer le projet, le besoin business, l'historique, les objectifs et le contexte
- Demander à l'équipe de travailler ensemble pour préparer un product backlog complet.
- Demander au managers de présenter leurs département et leurs compétences.
- Demander aux membres de l'équipe de développement de se présenter, de présenter leurs compétences et leurs parcours.
- S'assurer que les rôles et responsabilités sont clairs.
- Demander aux développeurs d'identifier comment ils vont développer le produit

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Demander a l'équipe de travailler ensemble pour préparer un product backlog complet.

*Product Backlog is never complete.*

- Demander au managers de présenter leurs département et leurs compétences.

*It has to be about the project and people internal to it, not the external departments. Remember that the team is cross-functional and does everything needed for the project, without outside help.*

- S'assurer que les rôles et responsabilités sont clairs.

*They share accountability, and they do not have different roles and responsibilities.*



**7/ le product owner ne collabore pas avec l'équipe de réalisation pendant un sprint, Qu'est ce que le scrum master peut mettre en place pour y remédier ? (2 reponses)**

- Annuler le sprint et coacher le PO.
- Soulever le problème à la Rétrospective.
- Coacher le product owner pour qu'il comprenne l'importance de la collaboration et comment cela affecte le produit.
- Nommer quelqu'un d'autre comme product owner.
- En parler au responsable fonctionnel du product owner.

# La Réponse

**7/ le product owner ne collabore pas avec l'équipe de réalisation pendant un sprint, Qu'est ce que le scrum master peut mettre en place pour y remédier ? (2 reponses)**

- Annuler le sprint et coacher le PO.
- Soulever le problème à la Rétrospective.
- Coacher le product owner pour qu'il comprenne l'importance de la collaboration et comment cela affecte le produit.
- Nommer quelqu'un d'autre comme product owner.
- En parler au responsable fonctionnel du product owner.

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Annuler le sprint et coacher le PO.

*This is not a valid reason for canceling the Sprint, and also, only the Product Owner can cancel Sprints.*

- Nommer quelqu'un d'autre comme product owner.

*There's no proxy Product Owner in Scrum.*

- En parler au responsable fonctionnel du product owner.

*It's best to resolve issues internally.*



**8/ un projet scrum doit avoir 2 livraisons: Une au milieu et une a la fin du projet.**  
**Quelle(s) proposition(s) est/sont correcte(s)**

- Les incrément sont créées pour l'inspection et l'adaptation ils n'ont pas à être livrables.
- Les incrément qui sont créés avant chaque livraison devraient être livrables.
- Tous les incrément doivent être livrables.
- Avoir des incrément livrables dépend de la préférence des équipes opérationnelles

# La Réponse

**8/ un projet scrum doit avoir 2 livraisons: Une au milieu et une a la fin du projet. Quelle(s) proposition(s) est/sont correcte(s)**

- Les incrément sont créés pour l'inspection et l'adaptation ils n'ont pas à être livrables.
  - Les incrément qui sont créés avant chaque livraison devraient être livrables.
  - Tous les incrément doivent être livrables.
-  Avoir des incrément livrables dépend de la préférence des équipes opérationnelles

Tous les incrément doivent être potentiellement publiables pour permettre une rétroaction utilisable, quelles que soient les versions réelles que nous pouvons avoir.



## **9/ Quelle est la responsabilité principale d'un testeur dans scrum?**

- Vérifier le travail des développeurs
- Vérifier les métriques de qualité
- Trouver des bugs
- Il n'y a pas de testeur dans scrum

# La Réponse

## 9/ Quelle est la responsabilité principale d'un testeur dans scrum?

- Vérifier le travail des développeurs
- Vérifier les métriques de qualité
- Trouver des bugs
- Il n'y a pas de testeur dans scrum

There are no people "titled" as testers, because we don't have extra roles and titles in Scrum. However, there can be "developers" who are expert in testing. Remember that everyone in the Development Team is called a "developer". When you see a statement like this in your real exam, it usually means "tester" as a role or title, rather than a person who's expert in testing.



## **10/ Quels types de tests devraient être faits durant un Sprint?**

- Tous les tests sauf les tests d'acceptation utilisateur
- Tous les tests sauf les tests d'intégration
- Tous type de tests
- Les tests unitaires

# La Réponse

## 10/ Quels types de tests devraient être faits durant un Sprint?

- Tous les tests sauf les tests d'acceptation utilisateur
- Tous les tests sauf les tests d'intégration
- Tous type de tests
- Les tests unitaires

Remember that the Increment has to be "Done", and potentially releasable. It means that all tests should be done.

# Le Product Owner : PO

---



# Les rôles : Le Product Owner

Là c'est sûr, c'est le chef de projet ?



# Les rôles : Le Product Owner

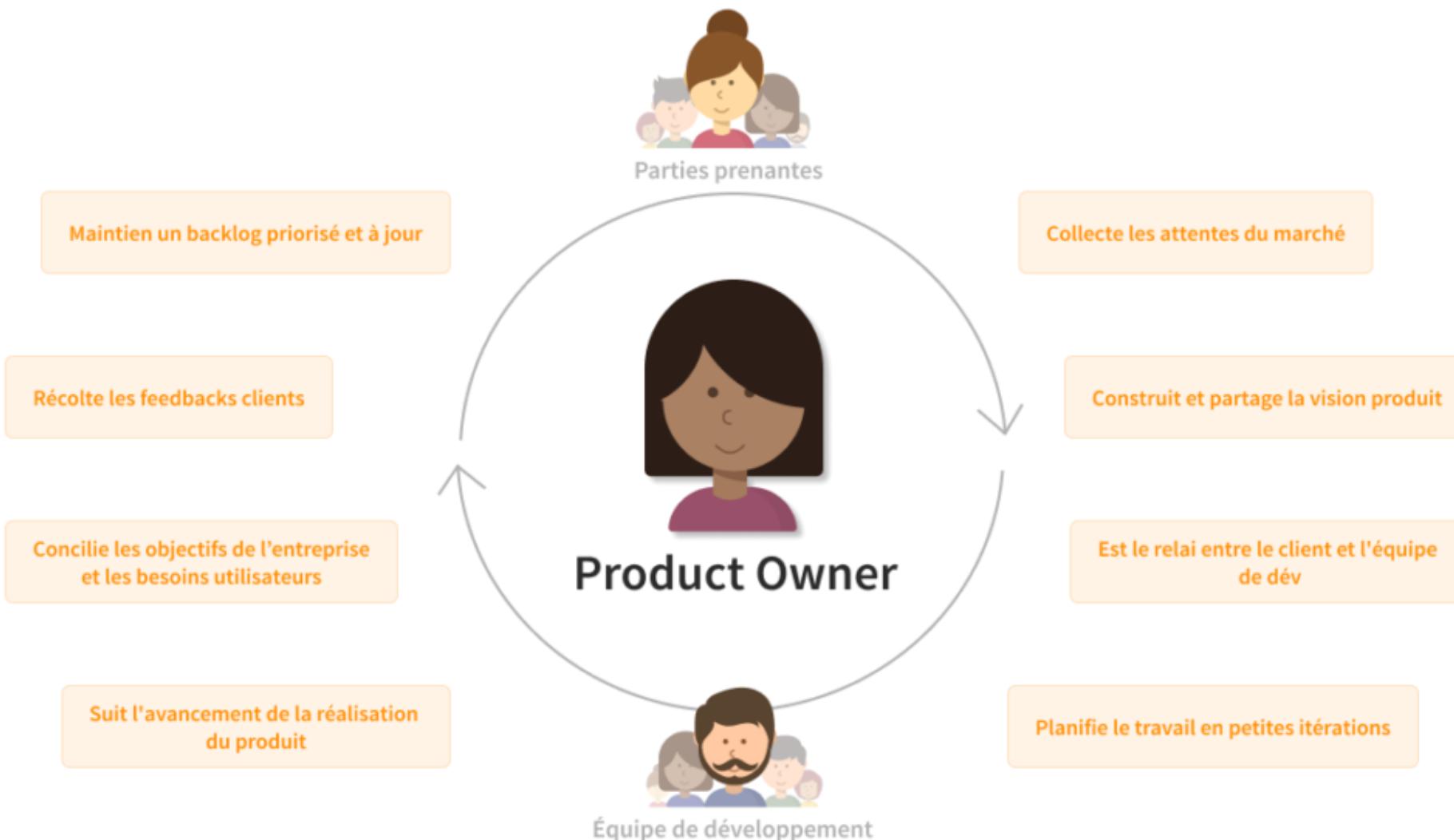
**le Product Owner fait le lien entre la partie métier et la partie technique du projet.**



- Il doit porter la vision du produit.
- Il est l'interface entre l'utilisateur, le Scrum Master et les équipes chargées du développement.
- Un manager oui ! Mais il manage le Backlog, pas une équipe.
- Il est responsable de l'établissement des Users Stories et de leur priorisation.

# Les rôles : Le Product Owner

## Les responsabilités du Product Owner



# Les rôles : Le Product Owner

## Les rôles principaux d'un PO

- **Responsable du Produit :**

Il définit le produit, sa roadmap, et veille à ce que celui-ci réponde aux attentes des utilisateurs mais également aux besoins du client.

- **Validateur :**

Il s'assure que le développement du produit est en phase avec le besoin.

- **Traducteur de besoin :**

Il va apporter une expertise métier pour s'assurer que le développement du produit est en phase avec le besoin

- **Maximiser la valeur du produit :**

Il priorise les fonctionnalités avant chaque planification, qui accepte ou rejette ces dernières pour une livraison.

Semifir

# Les rôles : Le Product Owner

## Les compétences d'un PO

Le Product Owner doit :

- Être rigoureux
- Avoir une capacité d'immersion
- Être à l'écoute et ouvert à la discussion
- Être Synthétique
- Connaitre le marché, les utilisateurs, le métier, les coûts, les délais...



# Les rôles : Le Product Owner

## 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 client et l'ensemble de l'équipe.
- Contrairement à un chef de projet « tout puissant » il échange autant avec le client que avec la Dev team

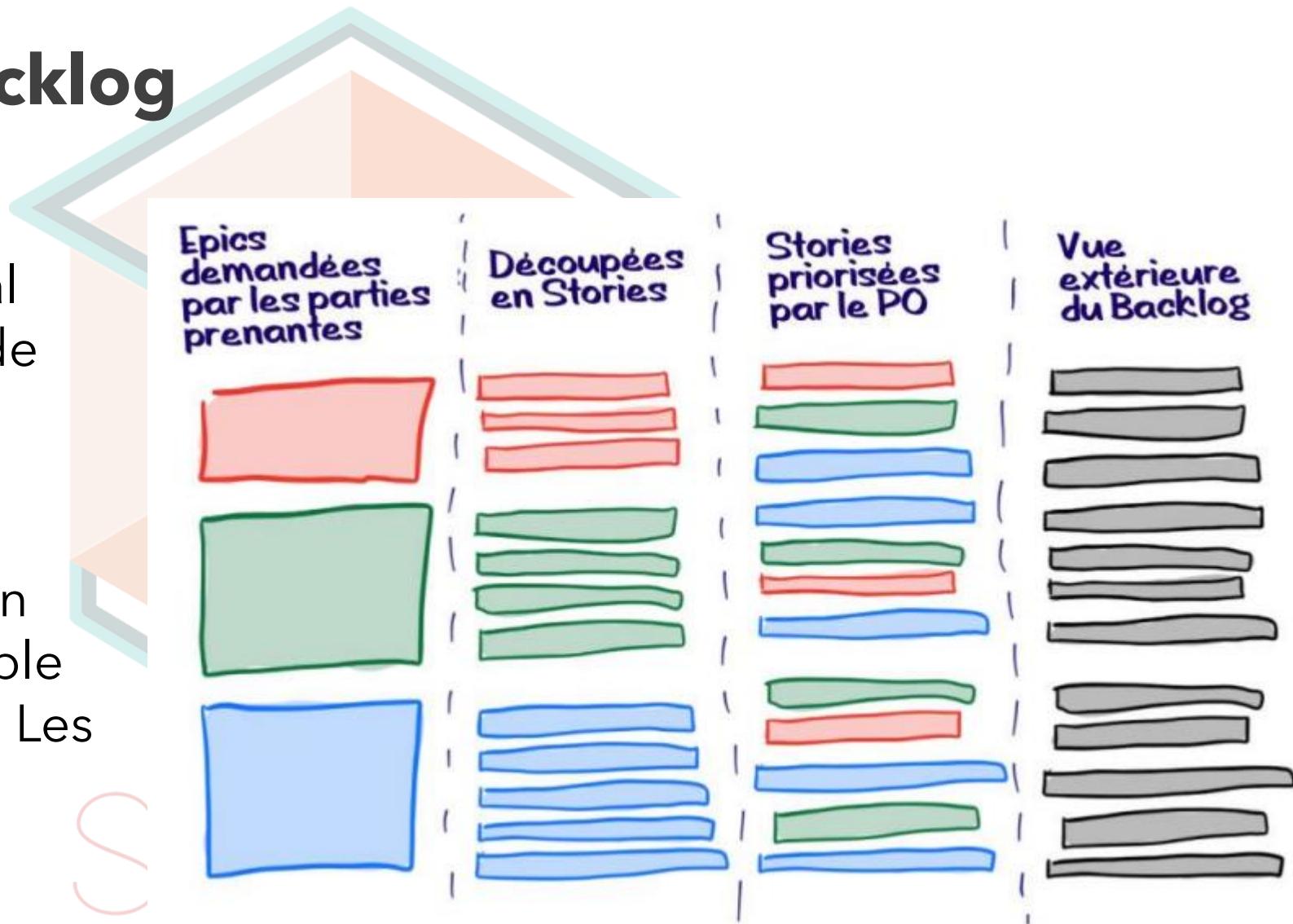
Scrumifire

# Les rôles : Le Product Owner

## 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



Scrum 1

## Backlog



Quick filters ▾

Assignee ▾

VERSIONS

Scrum Sprint 1 6 issues    8h 140h 0    Linked pages 0    ...  
Implement the new weather alert system ☀️⚠️ - and make over 50,000+ customers...  
02/Apr/18 1:21 PM • 13/Apr/18 1:21 PM

EPICS

<input checked="" type="checkbox"/> Recalibrate the semi-coherer	VERSION 1.0	SMART-43	140h
<input checked="" type="checkbox"/> Add app alert for changed weather events		SMART-17	140h
<input checked="" type="checkbox"/> Update notifications settings with weather option		SMART-8	5h
<input checked="" type="checkbox"/> Push notifications documentation up	Epic 456	SMART-3	140h
<input checked="" type="checkbox"/> Low-power indicator optimisation	Epic 123	SMART-6	140h
<input type="checkbox"/> Investigate power outages		SMART-10	3h

Sprint backlog {

Backlog 16 issues

Create sprint

<input checked="" type="checkbox"/> Build the solar panel	SMART-12	140h	
<input checked="" type="checkbox"/> Invert every graviton attractor	SMART-16	140h	
<input checked="" type="checkbox"/> Update positronic circuits to amplify our multiphasic re	SMART-9	140h	
<input checked="" type="checkbox"/> New control panel design	SMART-4	6h	
<input checked="" type="checkbox"/> Account for antimatter modulator	VERSION 1.0	SMART-15	140h
<input checked="" type="checkbox"/> Run full diagnostic on B-model power arrays	SMART-5	140h	
<input checked="" type="checkbox"/> Charge every warp conduit	SMART-11	140h	
<input checked="" type="checkbox"/> Expand the subspace wave in order to engage the flux	SMART-1	4h	
<input checked="" type="checkbox"/> Reverse another cluster circuit	SMART-7	140h	

SMART-17

...

X

### Add app alert for changed weather events

...

Status

Done



Done

As a user I want to know when bad weather is approaching so I can cover or protect my solar panels.

#### Scope & requirements

- Software change only
- Third party weather tracking API
- Does not include app alert development
- Restore release notes

<http://google.com>

#### Attachments



Add a comment...

# Les rôles : Le Product Owner

## Le Product Backlog : les caractéristiques

Le product backlog doit être :

- Unique
- Considéré comme la référence
- Partagé
- Parler une langue commune
- Chaque item est atomique
- Vit avec le projet

Pour résumer, le backlog est **une liste de ce qu'il y a à faire**. Cette liste est **évalué et priorisé** pour être **partagé** au sein de l'équipe Scrum. Dans l'état elle est **utilisable** et l'équipe fait **vivre** cette backlog en ajoutant ou déplaçant des tâches.

# Les rôles : Le Product Owner

## L'item du product backlog (PBI) ou User Story

C'est l'élément unitaire de backlog. Il est défini par:

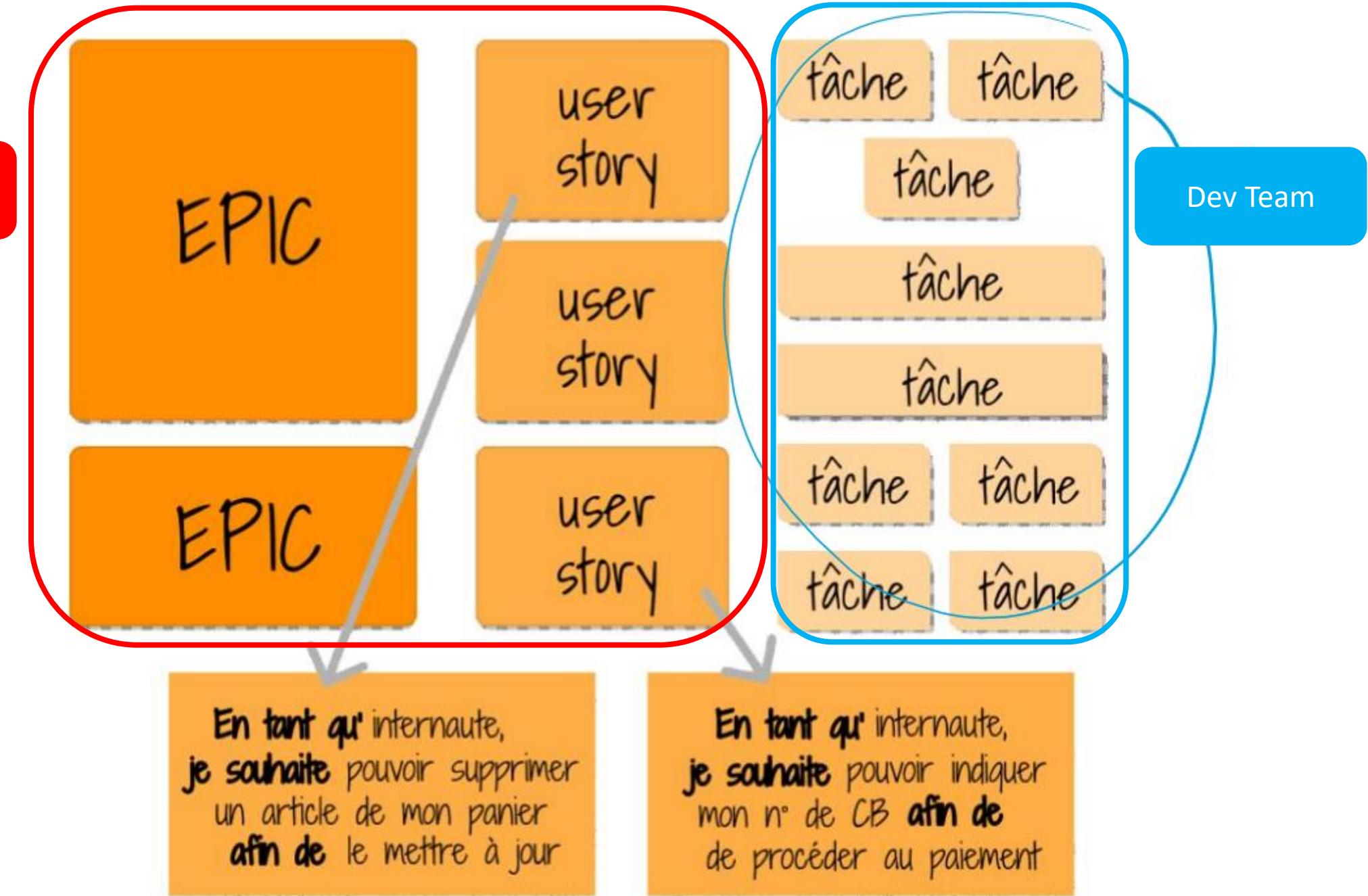
- Une description
- Des critères d'acceptation
- Une estimation
- Un ordonnancement

**Peut être une User Story si rédigé de la façon suivante :**

En tant que <rôle>, je peux <action> afin de <résultat>

semifir

PO



# Formalisation d'une User Story



As a <type of user>,  
I want <some goal>  
so that <some reason>.

- **Narrative**

En tant que <utilisateur>, je veux <verbe d'action>  
afin de <bénéfice attendu>.

- **Notes**

Le **contexte**, les **règles de gestion**, les **maquettes graphiques**, les **cas nominaux**, **non passant et aux limites**, la **documentation** à disposition, les **contraintes techniques**, la **sécurité attendue**, etc.

- **Critères d'acceptation « Gherkin »**

- Lorsque <contexte>, quand je <verbe d'action> alors je <résultat attendu>.
- Lorsque <contexte>, quand je <verbe d'action> alors je <résultat attendu>.
- Lorsque <contexte>, quand je <verbe d'action> alors je <résultat attendu>.

Pensez au  
jeu de données !

<https://www.oeildecoach.com/comment-rediger-des-user-stories-comme-hulk/>

<https://blog.engineering.publicissapient.fr/2016/12/19/a-la-decouverte-de-l-atdd-une-pratique-dequipe-pour-le-developpement-13/>

# Les rôles : Le Product Owner

## Comment formaliser une bonne US ?

### Le Critère **INVEST** :

- **I** : indépendante des autres
- **N** : Négociable initialement, plutôt qu'un engagement ferme
- **V** : Verticale, ou ayant de la valeur en soit
- **E** : Evaluée en termes de complexité relative
- **S** : Suffisamment petite (en anglais Small)
- **T** : Testable en principe, ce qu'on vérifie en écrivant un test

La grille des critères INVEST permet de juger de la qualité d'une User Story; elle conduira éventuellement à reformuler son énoncé, voire à modifier en profondeur la Story.

# Les rôles : Le Product Owner

## Le Story Mapping

Ce workshop permet de définir le parcours utilisateur et d'identifier toutes les fonctionnalités ("Stories") d'un produit digital.

Son Objectif :

- Faire communiquer toute l'équipe (technique+métier)
- Discuter des points risqués
- Prioriser (MVP, V1, V2...)
- Partager une vision globale

Généralement il réunis l'ensemble de l'équipe Scrum (Product Owner, Scrum Master, Lead Tech, Développeurs) et le(s) métier(s). Les parties prenantes, voire des utilisateurs, peuvent aussi être conviés.

Senifir

# Les rôles : Le Product Owner

## Les étapes d'un bon Story Mapping :

1. Identifier les utilisateurs
  - Personnes : Client, Gestionnaires... Ex : CRM : Commerciaux, Recruteurs, consultants, RH, Paie, formation, direction (KPI), communication...
  - Automates (= autres systèmes)
2. Identifier les besoins ou epics
3. Identifier les User Stories pour chaque Epic
4. Prioriser les User Stories pour identifier le MVP et des Releases

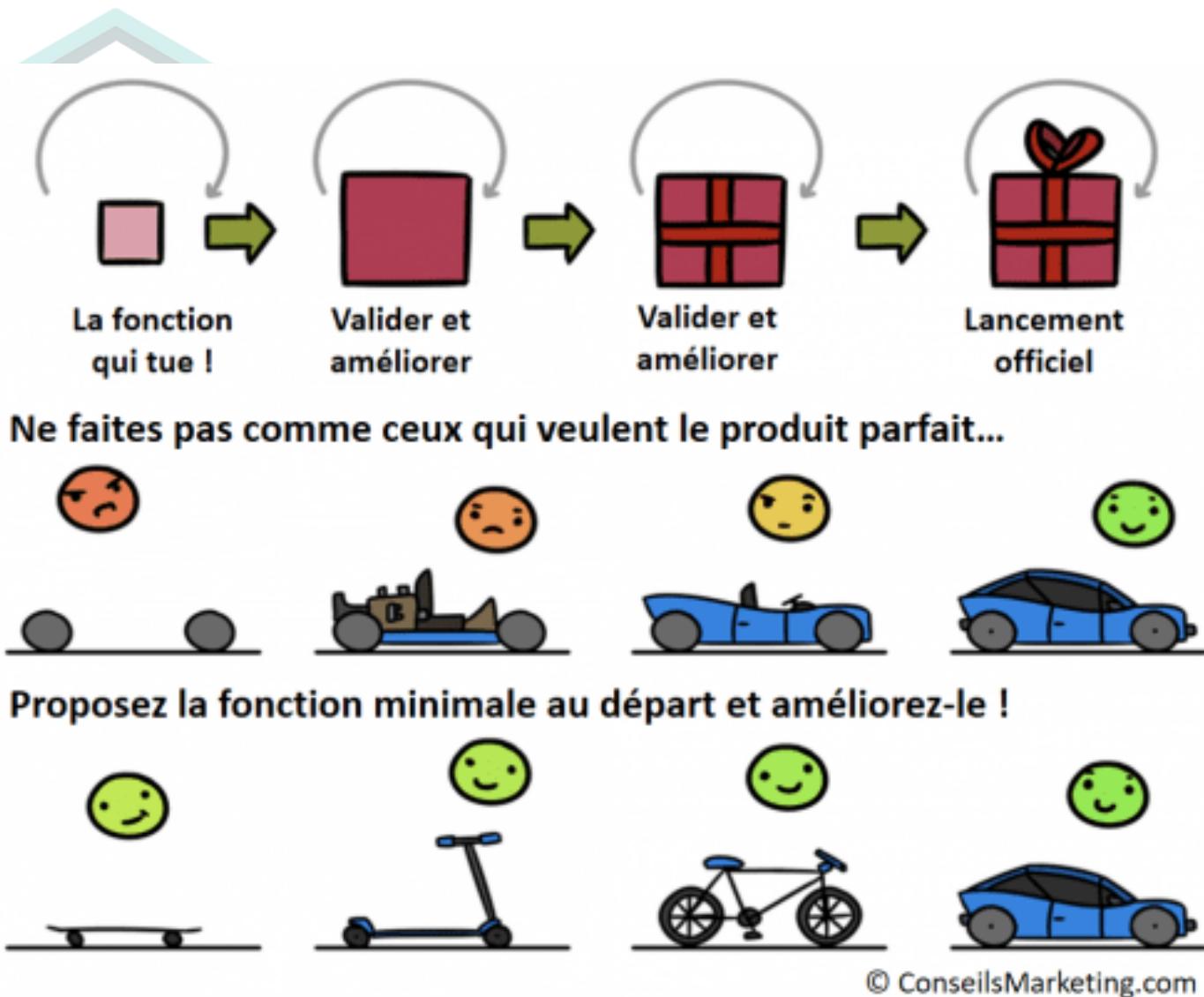
Sernifir

# Les rôles : Le Product Owner

## Mais c'est quoi le MVP

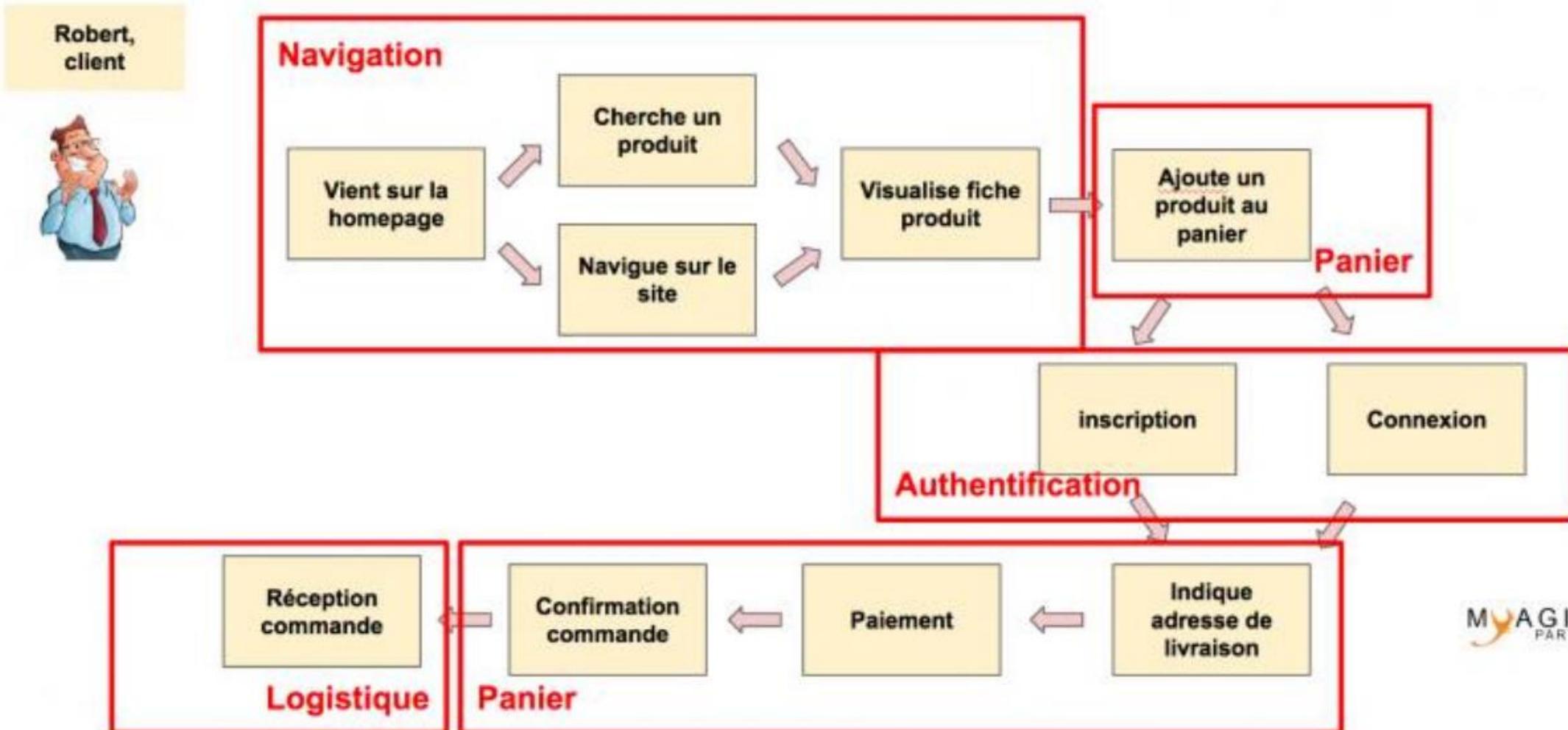
MVP pour minimum viable product ou Produit minimum viable est une méthode qui a pour objectif de sortir d'abord un produit avec uniquement la fonction la plus attendue (la Killer Feature ou la fonction qui tue) par un public cible, et de proposer le plus rapidement un produit afin de le confronter au marché.

Se

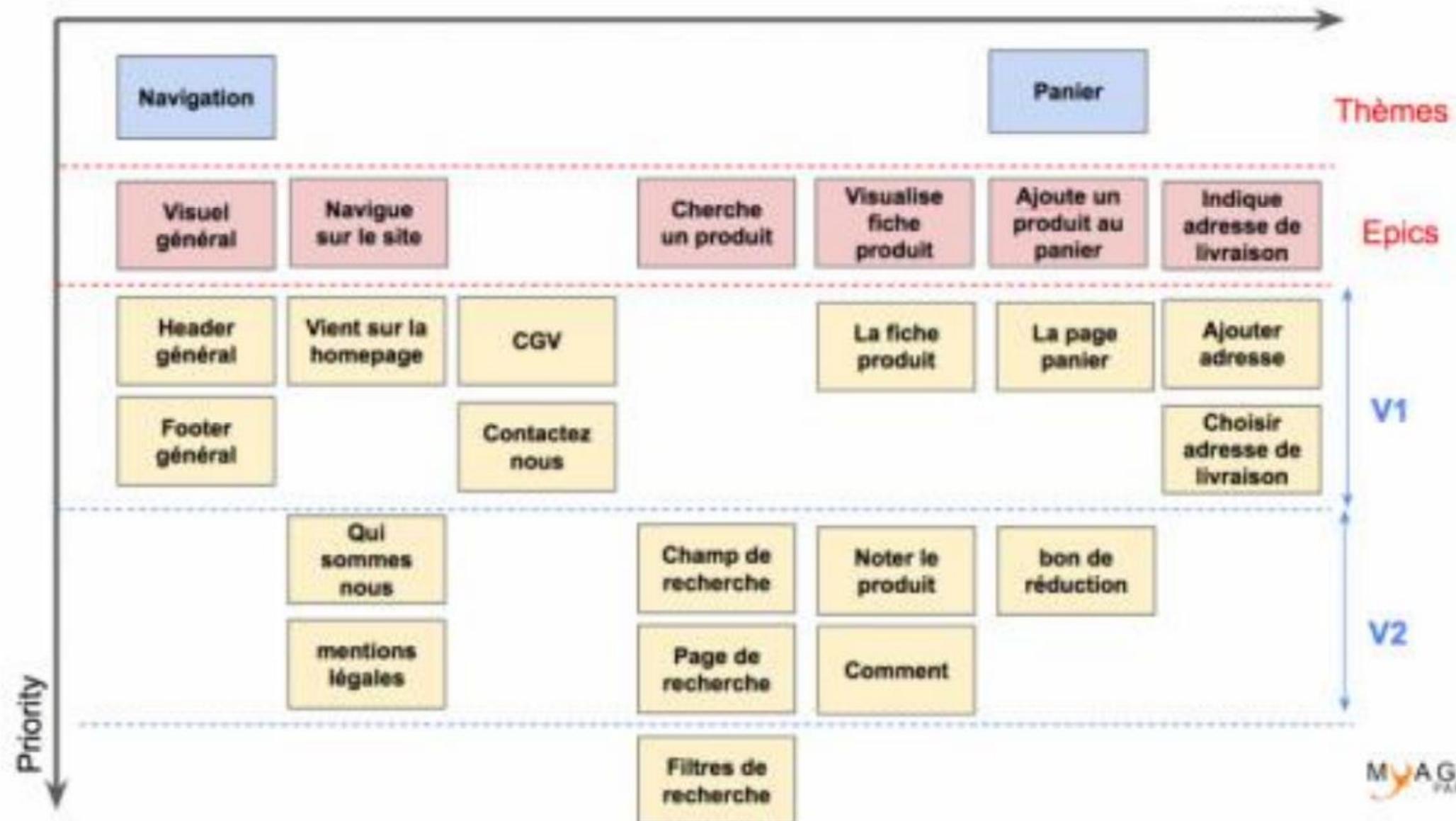


# Story Mapping

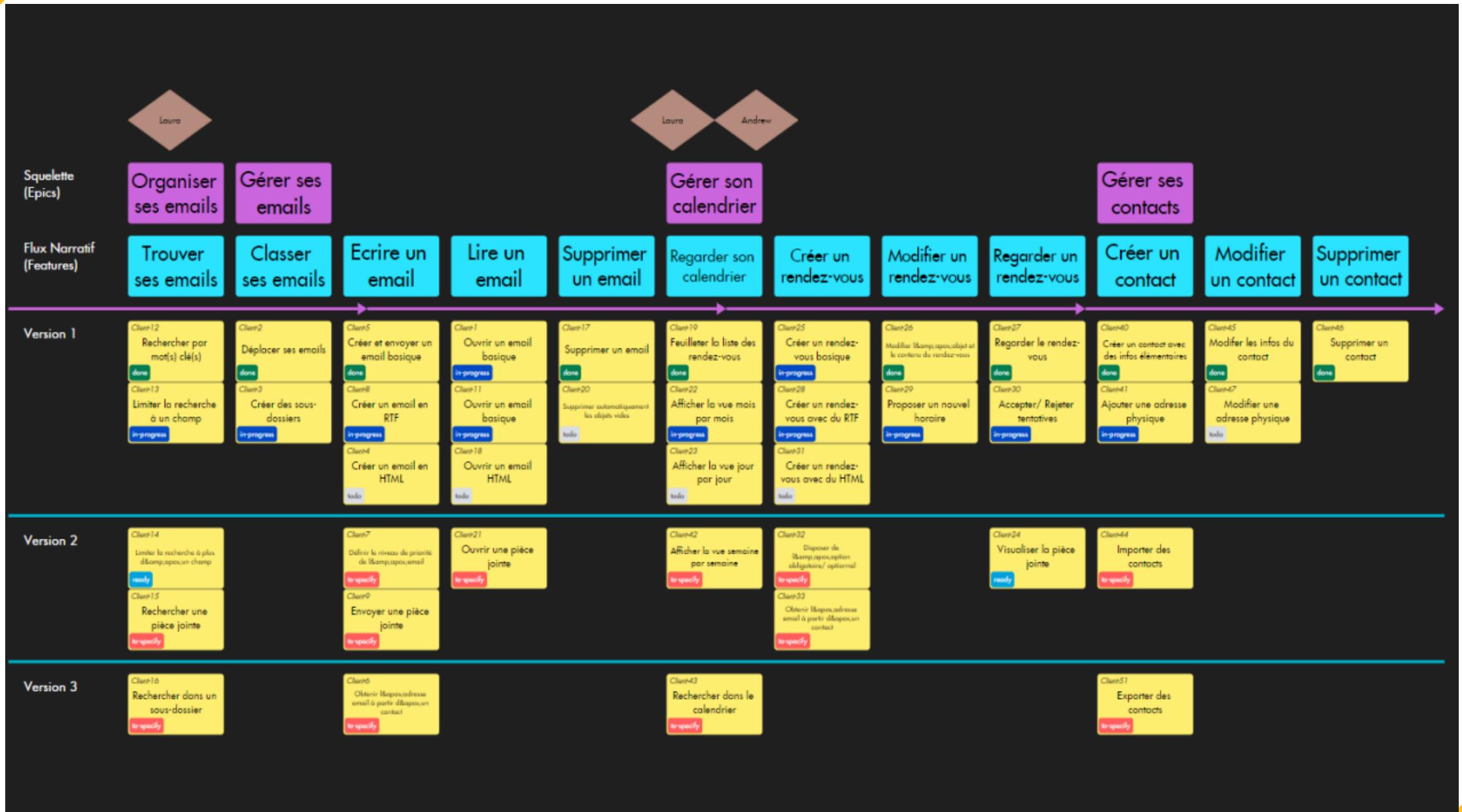
Cas d'utilisation : Robert qui veut acheter un Truc sur un site e-commerce



# Story Mapping



# Story Mapping

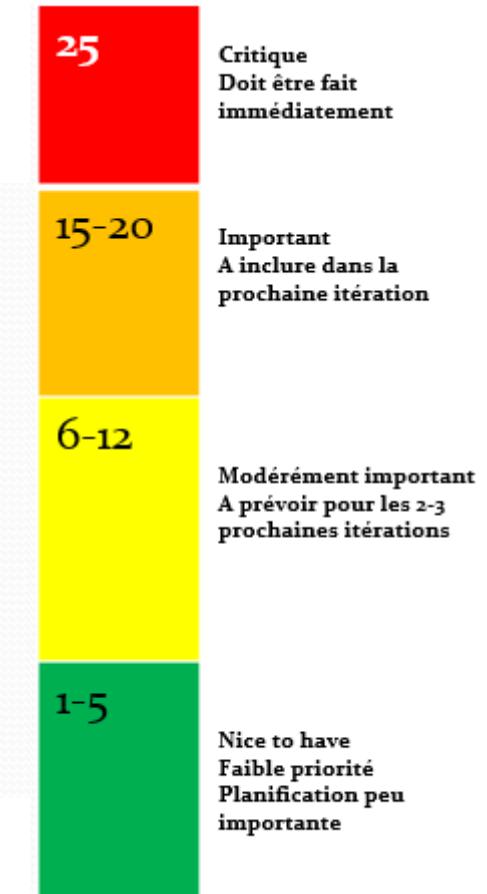
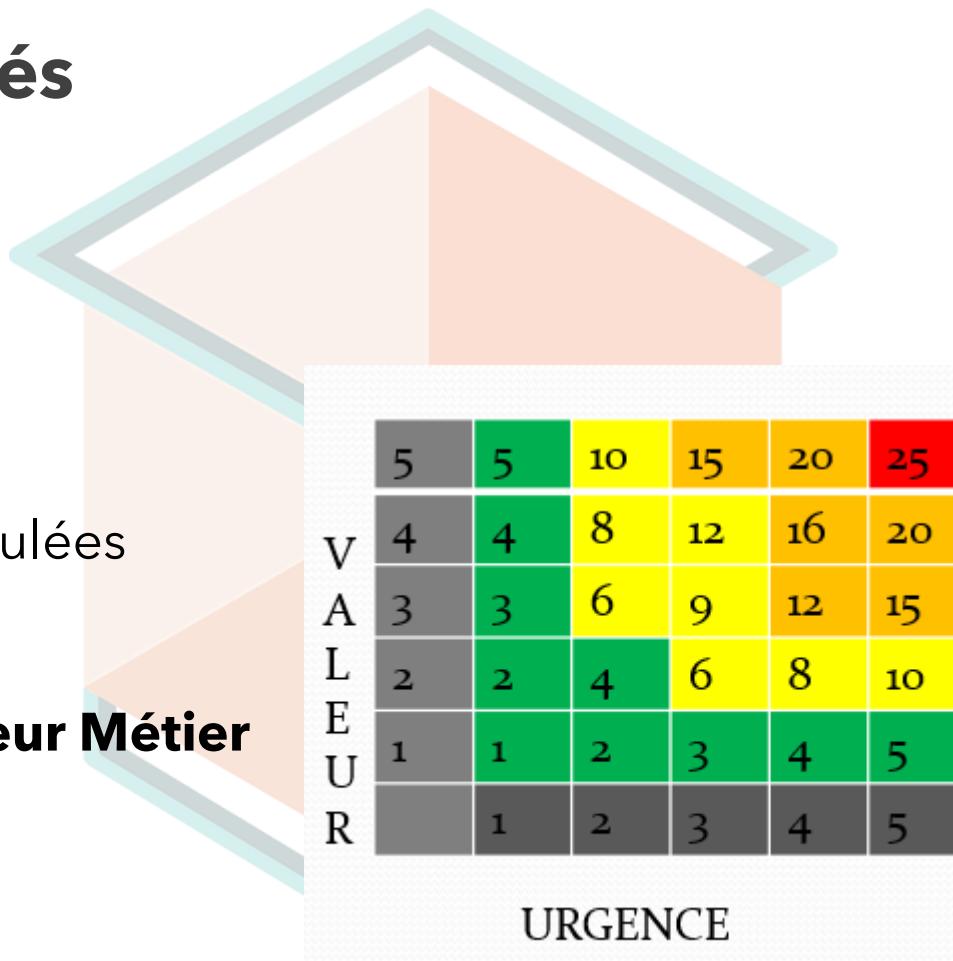


# Les rôles : Le Product Owner

## Gérer les priorités

Les priorités doivent être calculées selon cette formule :

**Ici, Priorité = Urgence x Valeur Métier**



Semifir

# Les rôles : Le Product Owner

## 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>

# Les rôles : Le Product Owner

## US, Epic, Task ... Mais quelles sont les repères ?

On peut répartir les éléments du Backlog Produit selon des fonctions ou thèmes, eux-mêmes faisant partie d'Epics....

GRANDES FONCTIONNALITÉS	MOIS	PRODUIT
EPICS	SEMAINES	VERSION/RELEASE
STORIES	JOUR	ITERATION
TÂCHES	HEURES	

Semifir

# Les 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 Sprint Backlog 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



# Quiz : questions scrum.org

<https://www.scrum.org/>



# Les règles du Quizz :

**Pour chaque question:**

- +1 point pour la bonne réponse
- +1 point pour l'explication de sa réponse
- 1er à buzzer = 1er à répondre
- 30 secondes pour donner la bonne réponse avec son équipe sinon on passe a la 2e équipe à avoir buzzé

Semifir



**1/ En moyenne les items du product backlog sont \_\_\_\_\_**

- Plus nombreux que ceux du Sprint Backlog
- Moins nombreux que ceux du Sprint Backlog
- Aussi nombreux que ceux du Sprint Backlog

# La Réponse

1/ en moyenne les items du product backlog sont \_\_\_\_\_

- Plus nombreux que ceux du Sprint Backlog
- Moins nombreux que ceux du Sprint Backlog
- Aussi nombreux que ceux du Sprint Backlog

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

This is how it works: When you first add the items to the Product Backlog, you don't have to break

them down into very small and clear items, because it's a form of upfront planning. Some of them

may be very large.

When you order the items, if they are on the top of the list, you have to make them clear, and make

sure they can fit into one Sprint; therefore, you will break them down into smaller items. Some of

those child items may remain on the top, and some may go down. As a result, items on the top of

the Product Backlog are on average smaller than those on the bottom.

On the other hand, items on the Sprint Backlog come from the top of the Product Backlog,

therefore, we can say that the items on the Sprint Backlog are, on average, smaller than items on

the Product Backlog.



## **2/ Quelles sont les 3 propositions vraies au sujet des exigences non fonctionnelles ?**

- Scrum ne concerne que les exigences fonctionnelles.
- Certaines peuvent être ajoutées à la Definition of Done.
- Elles seront l'objet d'un Sprint Goal.
- Elles devraient être incorporées à tous les increments.
- Elles devraient faire partie du hardening sprint.
- Certaines peuvent être ajoutées au Product Backlog.
- Elles seront dans le Sprint Backlog, pas dans le Product Backlog

# La Réponse

## 2/ Quelles sont les 3 propositions vraies au sujet des exigences non fonctionnelles ?

- Scrum ne concerne que les exigences fonctionnelles.
-  Certaines peuvent être ajoutées à la Definition of Done.
- Elles seront l'objet d'un Sprint Goal.
-  Elles devraient être incorporées à tous les increments.
- Elles devraient faire partie du hardening sprint.
-  Certaines peuvent être ajoutées au Product Backlog.
- Elles seront dans le Sprint Backlog, pas dans le Product Backlog

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Scrum ne concerne que les exigences fonctionnelles.  
*Il y a toujours des exigences non fonctionnelles.*
- Elles seront l'objet d'un Sprint Goal.  
*Les caractéristiques non fonctionnelles concernent la façon dont les caractéristiques fonctionnelles fonctionnent, pas nos objectifs pour Sprints.*
- Elles devraient faire partie du hardening sprint.  
*Le Hardening sprint n'existe pas*
- Elles seront dans le Sprint Backlog, pas dans le Product Backlog  
*Tous les éléments du Sprint Backlog proviennent du Product Backlog, à l'exception de l'amélioration des processus éléments générés dans les rétrospectives de sprint.*

Type d'exigences non fonctionnelles	Exemple de questions à se poser
Contraintes pesant sur le système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quel est le prix maximum de la solution à développer?</li> <li>•Quelles sont les ressources humaines et matérielles imposées?</li> </ul>
Conformité du système à un environnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quelles sont les normes réglementaires/ documentaires?</li> <li>•Est-ce que la solution devra être développée dans le cadre de licences déjà acquises par le client?</li> </ul>
Maintenabilité du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment devra-t-on tracer les erreurs?</li> <li>•Le système permettra-t-il des mises à jour?</li> <li>•Est-ce que le doit pouvoir être scalable dans le futur?</li> </ul>
Performance du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quelle est la charge à prévoir, en termes de nombre d'utilisateurs ou de transactions?</li> </ul>
Portabilité du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Est-ce que le système doit être compatible avec diverses plateformes?</li> <li>•Est-ce que le nouveau système doit pouvoir être implanté dans des conditions particulières (par exemple, facilité de remplacement d'autres systèmes en place, au risque de faire perdre beaucoup d'argent au client)?</li> <li>•Est-ce que le système cible doit pouvoir être facilement installé ou désinstallé tout au long de son cycle de vie?</li> </ul>
Fiabilité du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quelle est la densité acceptable des défauts de qualité?</li> <li>•Quelles sont les contraintes métier pesant sur la capacité du système à être remis en état rapidement?</li> <li>•Quelle est la capacité attendue du système à résister aux cyber-attaques?</li> </ul>
Sécurité du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment gérer la confidentialité/la protection des données personnelles ou sensibles ?</li> <li>•Comment le système doit-il prendre en charge l'intégrité des données?</li> </ul>
Utilisation du système	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quelle doit être la facilité d'utilisation - par exemple, limitation à maximum 3 clics pour finaliser la transaction?</li> <li>•Le système doit-il rendre l'application attractive à une certaine audience (prise en compte des facteurs émotionnels)</li> <li>•Le système doit-il être certifié à une technologie particulière?</li> </ul>



### **3/ qui a la responsabilité d'expliquer les items du product backlog ?**

- Scrum Master
- Client
- Business Analyst
- L'équipe de développement est auto organisée et doit s'arranger pour échanger avec toutes les personnes nécessaires pour trouver les explications
- Product Owner

# La Réponse

**3/ qui a la responsabilité d'expliquer les items du product backlog ?**

- Scrum Master
- Client
- Business Analyst
- L'équipe de développement est auto organisée et doit s'arranger pour échanger avec toutes les personnes nécessaires pour trouver les explications
-  Product Owner

# INFORMATION



## Quelques information sur la question précédente ...

C'est l'une des responsabilités du Product Owner d'expliquer la signification de chaque item du Product Backlog et de s'assurer qu'ils sont bien compris de tous.

Cela se fait lors de la première définition de l'élément, ainsi que lors d'un Sprint lorsque les développeurs travaillent sur l'élément et peuvent avoir des doutes



#### **4/ Que fait-on des items qui sont Done si le sprint est annulé ?**

- Ils seront revus, si ils sont potentiellement livrables, en général le product owner les accepte
- Ils retournent dans le product backlog et seront traités lors d'un prochain Sprint.
- Ils devraient être déplacés dans le prochain sprint backlog.

# La Réponse

## 4/ Que fait-on des items qui sont Done si le sprint est annulé ?

- Ils seront revus, si ils sont potentiellement livrables, en général le product owner les accepte
- Ils retournent dans le product backlog et seront traités lors d'un prochain Sprint.
- Ils devraient être déplacés dans le prochain sprint backlog.

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- ❑ Ils retournent dans le product backlog et seront traités lors d'un prochain Sprint.

*Mais ils sont terminés, pourquoi devrions-nous les replacer dans le Product Backlog ?*

- ❑ Ils devraient être déplacés dans le prochain sprint backlog.

*Les éléments du Sprint Backlog proviennent du Product Backlog. Donc pourquoi nous les replacerons dans le Product Backlog ? Et s'ils sont toujours sur en haut du Product Backlog, ils seront sélectionnés pour le prochain Sprint. Pourtant, cette question concerne les éléments terminés et il n'y a aucune raison de les déplacer.*



**5/ Parmis les choix suivants quelle est la principale résultante du Sprint Planning?**

- Estimation de la taille des items
- Assigner les ressources
- Les taches
- L'ordre des items du product backlog
- Les items sélectionnés du product backlog

# La Réponse

**5/ Parmis les choix suivants quelle est la principale résultante du Sprint Planning?**

- Estimation de la taille des items
- Assigner les ressources
- Les taches
- L'ordre des items du product backlog
- Les items sélectionnés du product backlog



**6/ Le premier sprint peut commencer quand le product backlog est complet**

- Vrai
- Faux

# La Réponse

**6/ le premier sprint peut commencer quand le product backlog est complet**

- Vrai
- Faux

The Product Backlog is never complete. It's always evolving in adaptive methods



## **7/ Quelle proposition décrit le mieux la façon dont le PO priorise le product backlog ?**

- Par taille : les item les plus gros au dessus
- Par risque : les item les plus sûrs en haut
- Par valeur : les items les plus intéressants en haut
- Par taille : les items les plus petits en haut

# La Réponse

**7/ Quelle proposition décrit le mieux la façon dont le PO priorise le product backlog ?**

- Par taille : les item les plus gros au dessus
- Par risque : les item les plus sûrs en haut
- Par valeur : les items les plus intéressants en haut
- Par taille : les items les plus petits en haut

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

The ultimate goal is to maximize the [business] value of the product. The old-fashioned approach in Agile is to consider the value of the product the sum of the value of features (Product Backlog items). In other words, a certain business value is considered for each item, which is also the basis for ordering items in the backlog. However, there's a nonlinear relationship between features (Product Backlog items) and the value of their combination in the product. That's why it's hard to think of the business value of individual items. Because of this difficulty, major resources, such as Scrum.org, do not limit the ordering criteria to value anymore. You will be ordering the items based on their value, priority, risks, and dependencies (if any). So, for your exam, if you have the elaborated choice (value, priority, risks, and dependencies), pick that. If there's no such choice, go for the traditional one (value).



## **8/ quelle(s) proposition(s) convient au rôle du product owner**

- Il aide l'entreprise à implémenter scrum
- Il est responsable pour tout les changement du product backlog
- Il est responsable de la répartition des item parmi les développeurs
- Il participe au daily meeting

# La Réponse

## 8/ quelle(s) proposition(s) convient au rôle du product owner

- Il aide l'entreprise à implémenter scrum
- Il est responsable pour tout les changement du product backlog
- Il est responsable de la répartition des item parmi les développeurs
- Il participe au daily meeting

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Il aide l'entreprise à implémenter scrum

*Réalisé par le Scrum Master*

- Il est responsable pour tout les changement du product backlog

*Le Product Owner possède le Product Backlog, et par défaut, il est le seul qui y apporte des modifications. Ils peuvent déléguer une partie de leur responsabilités envers les autres, tels que des développeurs, mais il reste le responsable.*

- Il est responsable de la répartition des item parmi les développeurs

*L'équipe de développement est auto-organisée et gère le travail lui-même, au lieu de recevoir des ordres de quelqu'un d'autre..*

- Il participe au daily meeting

*Seuls les membres de l'équipe de développement participent. D'autres peuvent assister, mais ils ne devraient pas parler.*



## **9/ Quelle proposition décrit le mieux le product backlog ?**

- Contient seulement des items clairs et concis.
- Il évolue au fur à mesure qu'on en apprend sur le projet.
- Il est utilisé pour créer le plan de projet.
- Il contient toutes les tâches identifiées par l'équipe de réalisation.

# La Réponse

## 9/ Quelle proposition décrit le mieux le product backlog ?

- Contient seulement des items clairs et concis.
- Il évolue au fur à mesure qu'on en apprend sur le projet.
- Il est utilisé pour créer le plan de projet.
- Il contient toutes les tâches identifiées par l'équipe de réalisation.

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

- Contient seulement des items clairs et concis.  
*Les éléments en bas du Product Backlog peuvent être volumineux et peu clair.*
- Il est utilisé pour créer le plan de projet.  
*Il n'y a pas de "plan de projet" dans Scrum. Le carnet de produit est la chose la plus proche d'un plan de projet que nous avons dans Scrum.*
- Il contient toutes les taches identifiées par l'équipe de réalisation.

*Les tâches sont identifiées lors de la réunion de planification de sprint ou pendant le Sprint, et ne sont capturés que dans le Sprint backlog.*



## **10/ qu'est ce qui décrit le mieux la relation entre le PO et les parties prenantes ?**

- Le product owner demande activement les besoins et attentes des parties prenantes pour les incorporer au product backlog
- Le product owner rédige les User Stories telle qu'elles sont décrites par le client
- Le product owner délivre aux parties prenantes des documents d'acceptation pendant la review pour avoir leur accord formel sur la livraison du produit
- Le product owner a le dernier mot sur les besoins et implique le moins possible les parties prenantes

# La Réponse

**10/ qu'est ce qui décrit le mieux la relation entre le PO et les parties prenantes ?**



Le product owner demande activement les besoins et attentes des parties prenantes pour les incorporer au product backlog

- Le product owner rédige les User Stories telle qu'elles sont décrites par le client
- Le product owner délivre aux parties prenantes des documents d'acceptation pendant la review pour avoir leur accord formel sur la livraison du produit
- Le product owner a le dernier mot sur les besoins et implique le moins possible les parties prenantes

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

Le Product Owner représente les parties prenantes auprès de l'équipe Scrum, ce qui inclut la représentation de leurs souhaits et de leurs exigences dans le Product Backlog.

Le Product Owner est responsable de la valeur du produit résultant du travail de l'équipe Scrum.

Le Product Owner est également responsable de l'efficacité de la gestion du Product Backlog

# L'équipe de réalisation : La Dev Team

---



# Les rôles : La Dev Team

Un principe majeur de l'équipe : **auto-gérée**

- 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.



# Les rôles : La Dev Team

## Sa mission :

Transformer les besoins transmis par le Product Owner en nouvelles fonctionnalités dans l'application.

**L'objectif sera toujours de maximiser la valeurs.**



# Les rôles : La Dev Team

La Dev Team est



Responsable de l'incrément



Chargé de l'estimation



Réaliseurs



Semifir

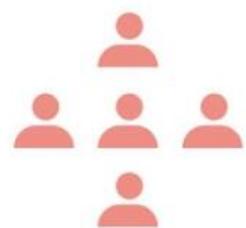
# Les rôles : La Dev Team

Mais qui sont ils ?

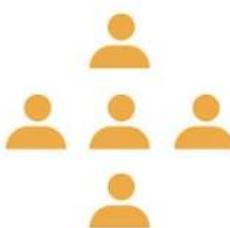
- Membres d'une équipe pluridisciplinaire (cross functional)
- 3 à 10 développeurs

## Functional

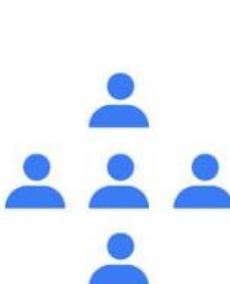
Common functional expertise



System analysts



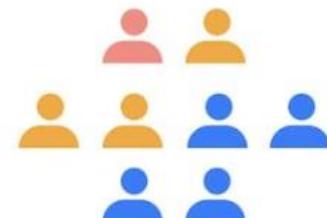
Testers



Developers

## Cross - Functional

Representatives from the various functions



Development Team

# Les rôles : La Dev Team

## Definition of Done ou critère d'acceptation ...

C'est une checklist constituée de tout ce qu'il faut faire pour considérer les fonctionnalités / User Story comme terminées

Elle doit être liée au contexte de la fonctionnalité et peut contenir des éléments :

- De Tests
- Techniques
- Fonctionnels
- Liés à la sécurité
- ...etc

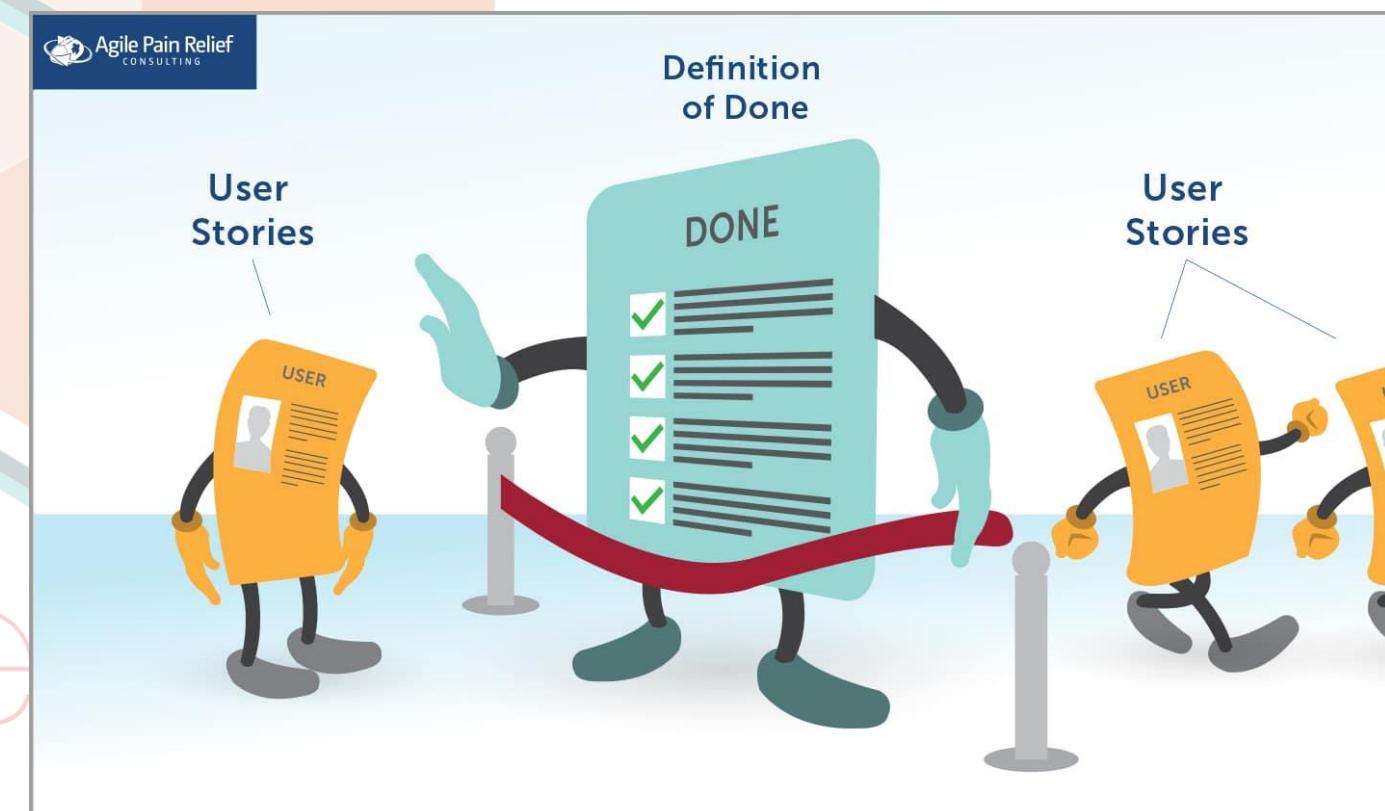
Semifir

# Les rôles : La Dev Team

## Definition of Done ou critère d'acceptation ...

La DoD peut évoluer d'un Sprint à l'autre, cependant **une DoD mal exprimée est une des causes d'échec majeur dans la gestion de projet.**

Responsabilise et implique l'équipe de développement



# Les rôles : La Dev Team

## Exemple de Definition of Done :

	Développement	Migration des données (structures + données)	
	Support IE7 + FF3	Test Seleniums écrits	
	Support IE6	Test Seleniums passé avec succès	
	Support "Navigateurs Home Page"	Test Unitaires écrits	
	Déployé sur Staging	Test Unitaires passé avec succès	
	Tests de régression ok (tous les tests passent)	Multilingue et traduction ok	
	Documentation (dossier d'hébergement,...)	Démarches à effectuer auprès de l'infrastructure (pour la Prod ou autres. Ex: url, connexion db,ftp,...)	
	Dépendance avec d'autres acteurs	Visualiser sur le mur	

# Les rôles : La Dev Team

## DoD VS DoR (Definition of Ready)

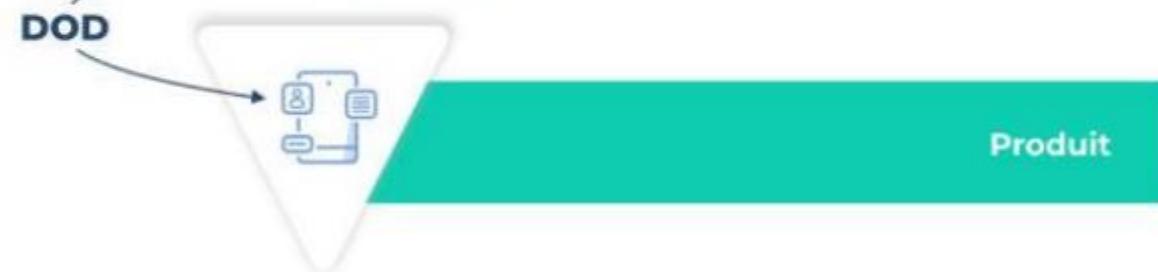
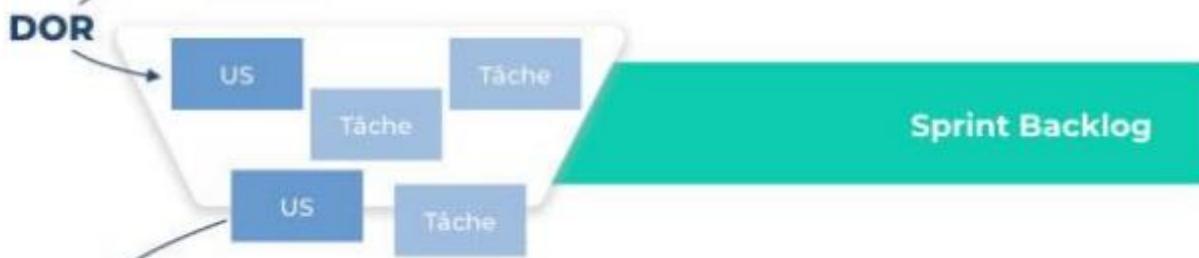
### Definition of Ready (DoR)

Désirable  
Décomposée  
Débattue  
Dérisionnée  
Définition Définie  
Démontrable

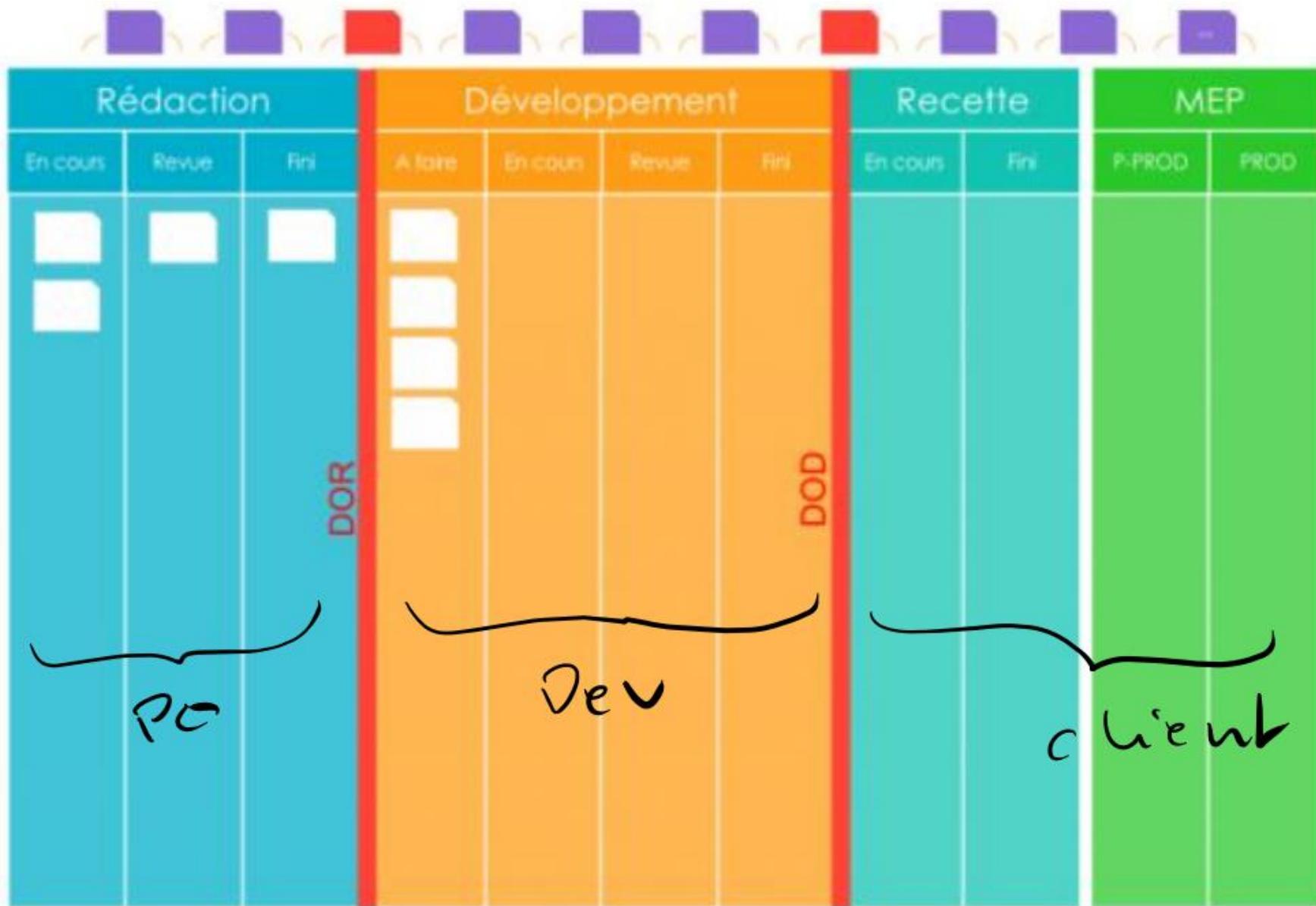


### Definition of Done (DoD)

Revue de code  
Codé  
Tests d'acceptance passés  
À définir avec l'équipe

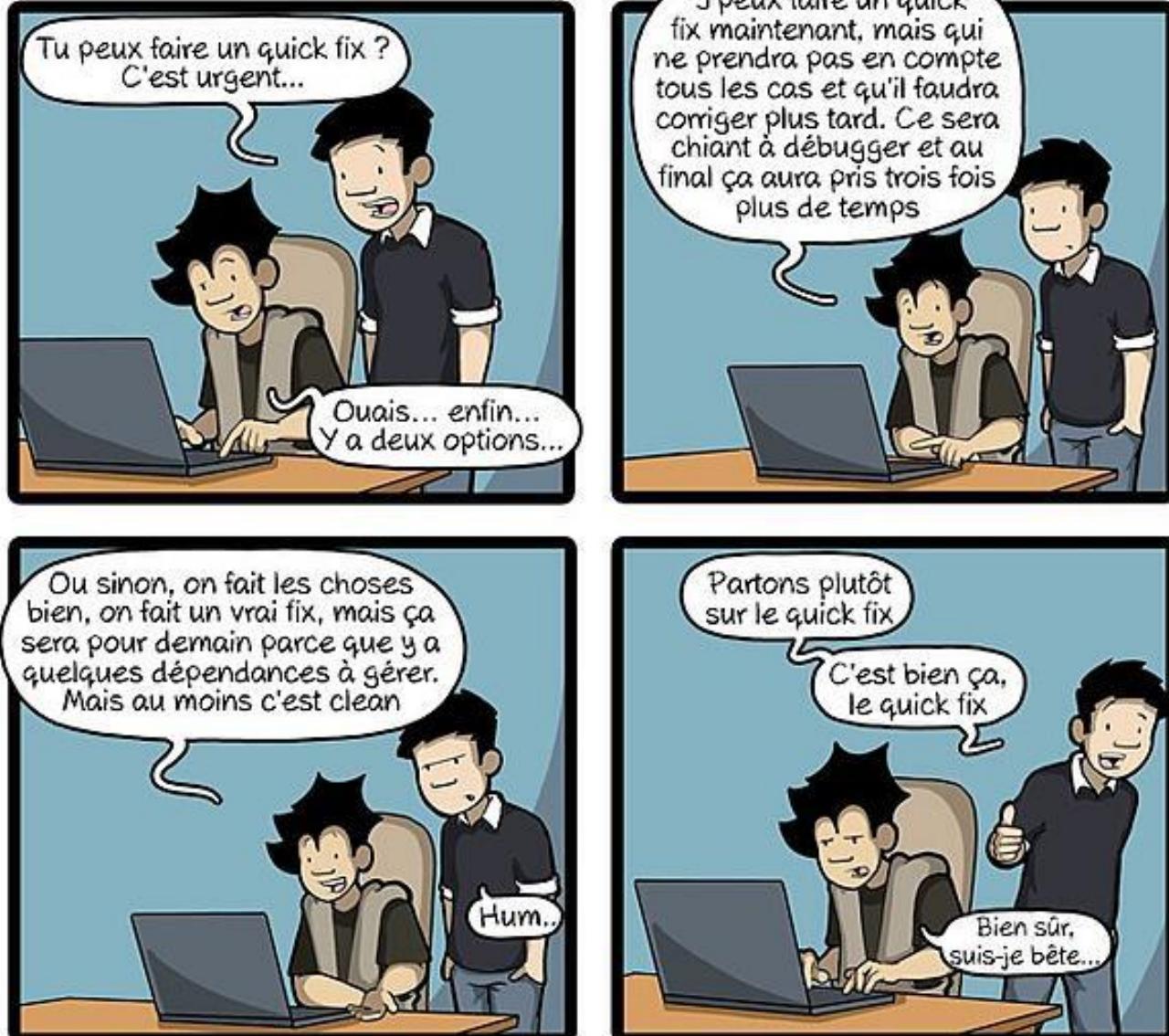


# Les rôles : La Dev Team



# Les rôles : La Dev Team

## La dette technique



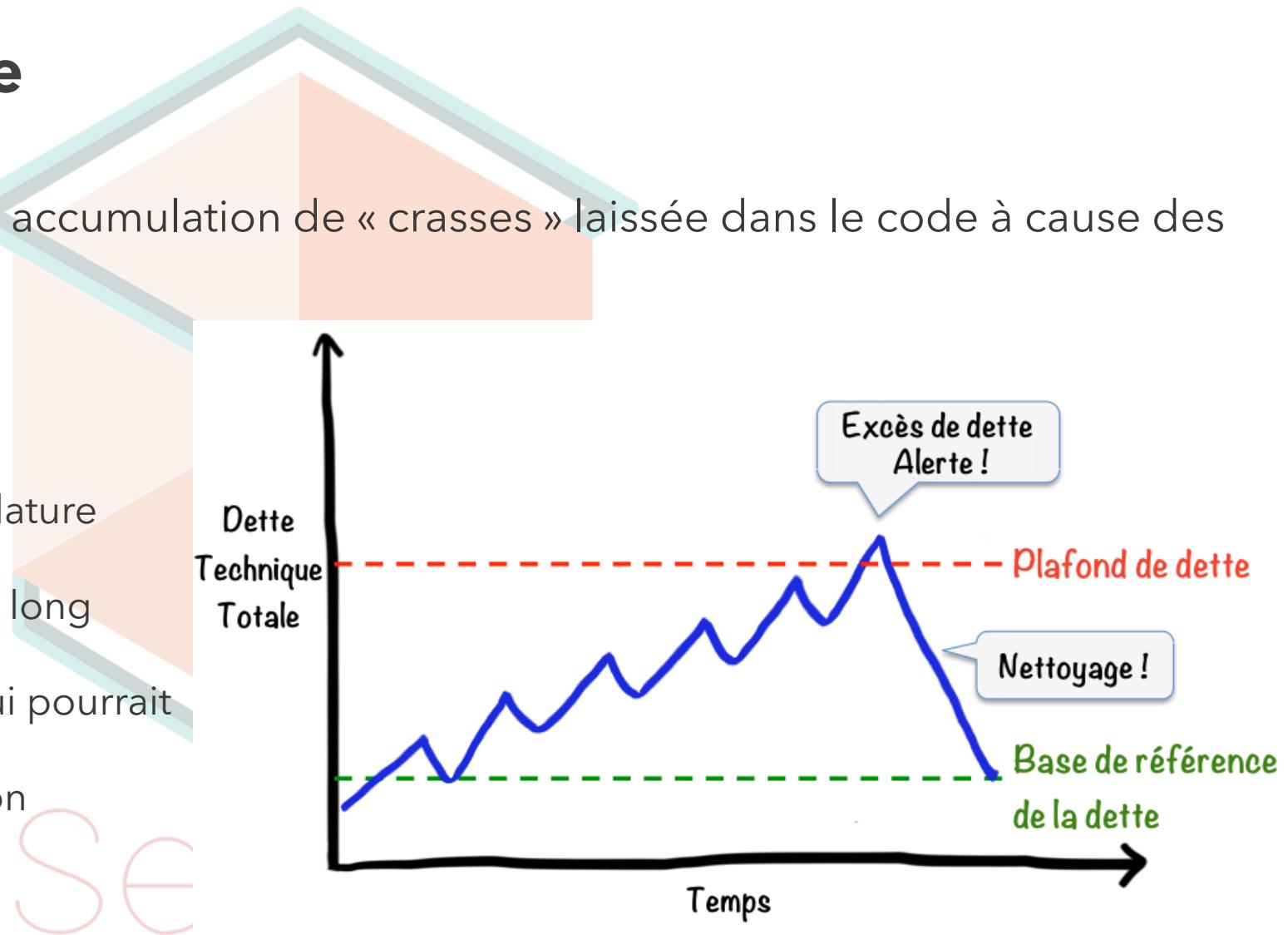
# Les rôles : La Dev Team

## La dette technique

La dette technique est une accumulation de « crasses » laissée dans le code à cause des délais à tenir.

On peut y retrouver :

- Duplication de code
- Non respect de la nomenclature
- Algo trop complexe
- Classes qui font des km de long
- Code mort
- Code en commentaire « qui pourrait servir un jour »
- Code non commenté et non documenté
- Etc



# Les rôles : La Dev Team

## Le planning poker ou Scrum Poker

Le planning poker a pour objectif de faciliter l'estimation collective de l'effort à investir dans **les différents scénarios utilisateurs (users stories)**.

**On l'utilise non pas pour planifier mais pour estimer.**

Cette technique favorise les échanges entre les membres de l'équipe projet, par exemple entre le responsable produit et les développeurs. L'avantage principal du planning poker est de permettre à tous de s'exprimer librement

Les membres de l'équipe projet s'installent autour d'une table, placés de façon que tout le monde puisse se voir. Au minimum, il faut que tous les membres de l'équipe de développement soient présents.

Semifir

# Les rôles : La Dev Team

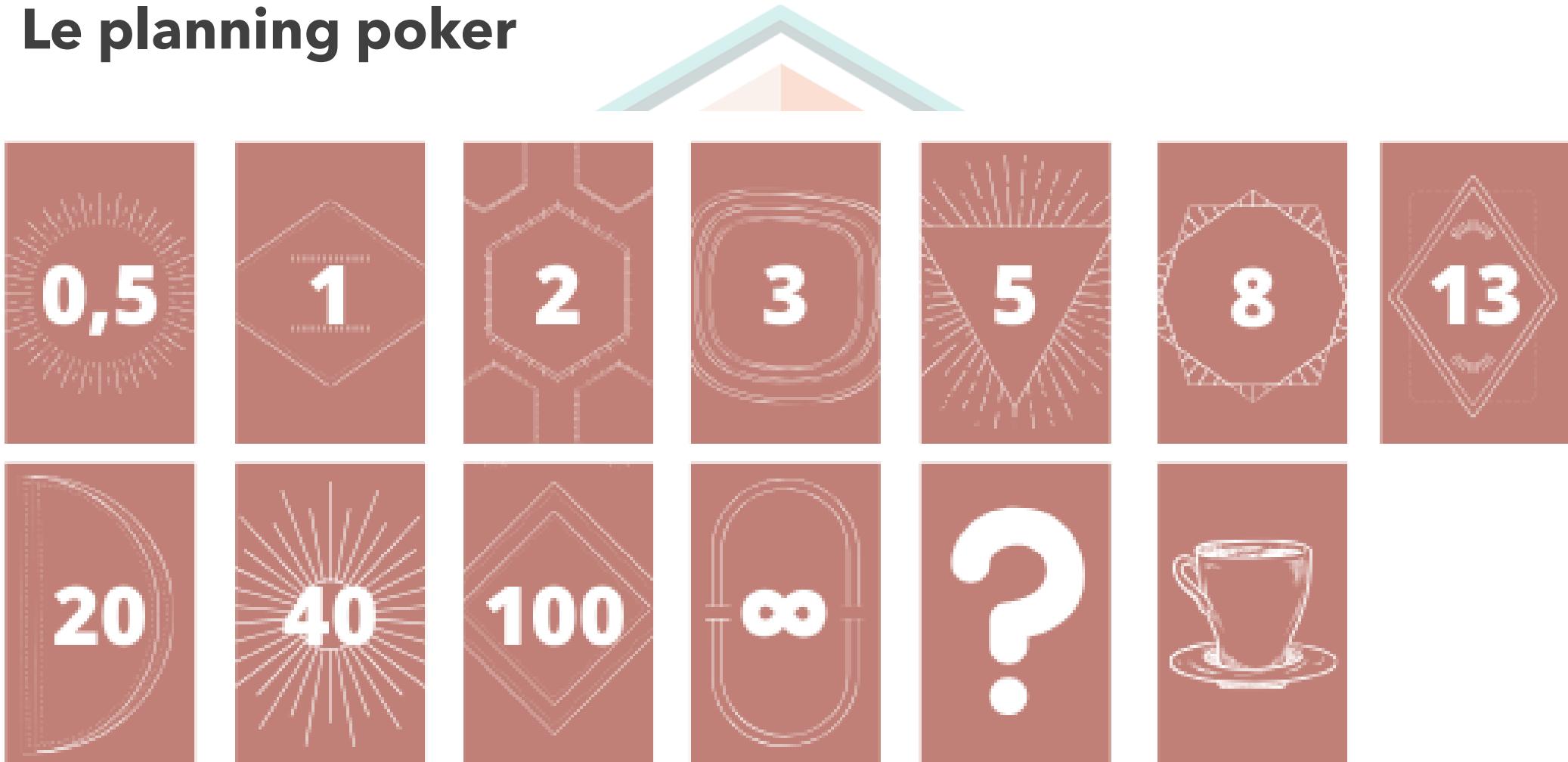
## Le planning poker : Déroulement

### Déroulement du jeu :

1. Explication de l'US
  - Le PO explique aux autres participants l'US
2. Questions/réponses sur l'US
  - Les participants posent des questions PO, discutent du périmètre du scénario, évoquent les conditions de satisfaction qui permettront de le considérer comme « terminé ».
3. Estimation individuelle
  - Chacun des participants évalue la complexité de ce scénario, choisit la carte qui correspond à son estimation et la dépose, face vers le bas, sur la table devant lui.
4. Estimation collective
  - Au signal du facilitateur, les cartes sont retournées en même temps. S'il n'y a pas unanimité, la discussion reprend. On répète le processus d'estimation jusqu'à l'obtention de l'unanimité.
5. Valeur d'un « story point »
  - A la fin, on établit la valeur en temps d'un « story point ».

# Les rôles : La Dev Team

## Le planning poker



Découvrez plus d'infos sur <https://blog-gestion-de-projet.com>

**Serious Game**  
**La recette Mousse**  
**au chocolat light**  
**Cœur de Guanaja à**  
**la banana flambée,**  
**glace banane rhum**

---



Vous êtes deux groupes de pâtissiers dans la célèbre pâtisserie **Touloulou & Fils** et le chef pâtissier vient d'inventer une recette.

Il vous demande d'estimer sous forme de Poker planning et de prioriser les tâches du slide suivant pour réaliser la recettes dans les meilleures condition possible.

A vous de jouer.

Temps : 30min

Groupes : La salle est divisé en trois groupes

Mise en commun : 20min



1. Torréfier légèrement les noix de macadamia. Faire une cuisson de sucre avec l'eau à 121°C. Sabler les noix, puis recaraméliser dans une casserole. Verser sur une toile de cuisson et conserver sous vide.
2. Faire chauffer une poêle, faire caraméliser du sucre en poudre puis ajouter une noisette de beurre.  
Ajouter les bananes coupées en tronçons. Enrober les de caramel puis les flamber au rhum.
3. Placer le cœur coulant dans une assiette. Disposer un cercle de plus grand diamètre autour et à l'aide d'une poche à douille garnir le tour de mousse au chocolat. Décorer avec les bananes flambées et accompagnée d'une boule de glace banane rhum.
4. Monter la crème liquide puis réserver. Blanchir les jaunes d'œufs avec la moitié du sucre. Fouetter vigoureusement pour tripler le volume et raffermir le mélange. Ce mélange sera la pâte à bombe.
5. Monter les blancs d'œufs au batteur électrique. Faire une cuisson du sucre avec l'eau à 118°C. Verser le sucre sur les blancs d'œufs à vitesse moyenne au batteur jusqu'à refroidissement.  
Ce mélange sera la meringue.
6. Faire fondre le chocolat dans un saladier. Mélanger rapidement au fouet : la pâte à bombe puis, incorporer ensuite la meringue, et la crème montée. Finir de mélanger en incorporant le chocolat avec une maryse (spatule embout souple).  
Placer au réfrigérateur pendant 4h.
7. Faire une crème anglaise: mélanger le sucre et les jaunes d'œufs. Faire bouillir le lait et la crème et ajouter au mélange œuf et sucre. Cuire à la nappe. Puis faire refroidir la crème. Caraméliser les bananes avec un peu de sucre.
8. Mixer les bananes avec du rhum dans un blender. Mélanger le mix avec l'anglaise et mouler directement au congélateur. Ou dans une sorbetière.
9. Faire fondre du chocolat. Etaler un film plastique sur une plaque. Puis étaler le chocolat pour créer la forme de décor voulue.  
Faire durcir au frais.
10. Mélanger le sucre, les jaunes d'oeufs et fouetter vigoureusement. Monter les blancs puis incorporer.  
Incorporer la farine.
11. Faire fondre le chocolat et le beurre dans un saladier. Mélanger la préparation avec le chocolat fondu. Verser dans un cadre beurré de 20\*20cm ou un cercle  
Cuire à 180°C pendant 9 min et mettre au frais après cuisson.

Semifir

# Le Spike

Ce sont un type spécial de user story qui est utilisé pour acquérir les connaissances nécessaires pour réduire le risque d'une approche technique, mieux comprendre une exigence ou augmenter la fiabilité d'une estimation de story

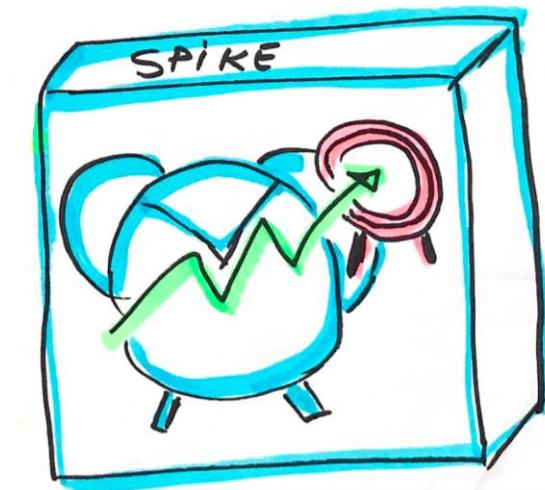
**Elle est issue d'Extrem Programming et non de Scrum**

On l'utilise quand :

- on ne sait pas où ou on va techniquement
- L'US est floue et ne peut pas être estimée

**Les avantages du Spike :**

- Le spike est timeboxé (max 2 jours)
- Permet de faire de la recherche ou du reciblage métier
- Il ne fait pas partie des points d'efforts
- Il se termine par la production d'un élément concret (prototype, doc, présentation....)
- Le résultat d'un spike est partagé lors de la rétrospective du sprint



# La vitesse d'une équipe

**C'est le nombre de points d'efforts 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

C'est un outil de planification pour le reste du projet. Le Développeur n'a pas à s'en préoccuper !

**Vélocité = moyenne des points d'efforts embarqués sur les 8 derniers sprints**



# La vélocité, points de vigilance :

- La vélocité n'est pas un outil de management pour optimiser la capacité de l'équipe
- L'augmentation de la vélocité n'est pas toujours une bonne nouvelle
- Ne pas comparer les vélocités des équipes



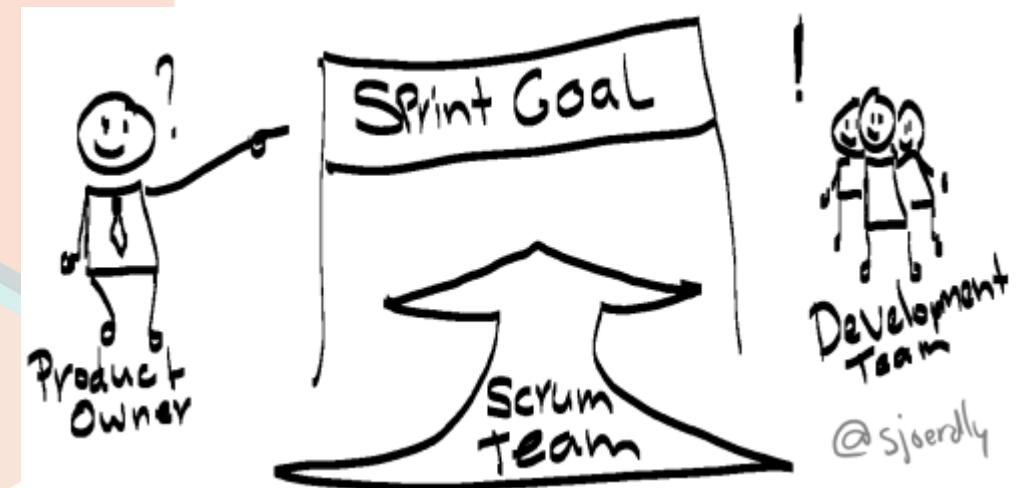
# Le Sprint Backlog

- 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 (supprimé en 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.
- Le Sprint Backlog est la responsabilité de l'équipe de développement.

Semifir

# Le Sprint Goal

- Décidé par l'ensemble de l'équipe scrum
- Le scrum master peut guider le PO pour faire ressortir un objectif
  - « pourquoi construire ces fonctionnalités dans le sprint? »
  - « quelle est LA fonctionnalité urgente et importante ? »
  - « quel est le sens de notre sprint? »
- Scrum team responsable d'atteindre le sprint goal
- Le spring goal doit être connu et affiché
- N'évolue pas pendant le sprint



# Le Sprint Goal

**L'objectif d'un Sprint Goal est de définir la raison de l'exécution d'un sprint, et ils fournissent un objectif commun.**

**les objectifs de sprint énoncent souvent les histoires à mettre en place plutôt que la raison de l'exécution de l'itération.**

Voici un template pour réaliser le Sprint Goal :

[http://xavierkoma.com/wp-content/uploads/2018/03/Sprint\\_Goal\\_Template\\_12.10.16.pdf](http://xavierkoma.com/wp-content/uploads/2018/03/Sprint_Goal_Template_12.10.16.pdf)

ROMAN'S SPRINT GOAL TEMPLATE		romanpichler	
 PRODUCT	The name of the product	 SPRINT	The sprint number / id
 GOAL	Why is it worthwhile to run the sprint? What should be achieved? For instance, address a risk, test an assumption, or complete a feature.		
 METHOD	How is the goal met? Which artefact, validation technique and test group are used? For instance, paper prototype, spike, shippable product increment; product demo, usability test, A/B test; users, customers and/or internal stakeholders.		
 METRICS	How do you determine if the goal has been met? For instance, at least three of the five testers carry out the usability test successfully in less than a minute.		

# Quiz : questions scrum.org

<https://www.scrum.org/>



# Les règles du Quizz :

**Pour chaque question:**

- +1 point pour la bonne réponse
- +1 point pour l'explication de sa réponse
- 1er à buzzer = 1er à répondre
- 30 secondes pour donner la bonne réponse avec son équipe sinon on passe a la 2e équipe à avoir buzzé

Semifir



## **1/ quand est ce qu'un développeur s'approprie un item du sprint Backlog ?**

- Pendant le daily.
- Pendant le sprint planning.
- Quand il peut prendre plus de travail.
- Jamais, les items du sprint backlog appartiennent à l'équipe.

# La Réponse

**1/ quand est ce qu'un développeur s'approprie un item du sprint Backlog ?**

- Pendant le daily.
- Pendant le sprint planning.
- Quand il peut prendre plus de travail.
- Jamais, les items du sprint backlog appartiennent à l'équipe.

# INFORMATION



**Quelques information sur la question précédente ...**

Sprint Backlog and all of its items are collectively owned by the Development Team. No individual team member can claim ownership over an item as this would block communication and collaboration.



## **2/ Quelle proposition démontre le mieux le bienfait d'avoir des tests dans la Definition of Done ?**

- Les increments seraient plus proche d'etre livrables.
- Le scrum master mesurerait plus facilement les progrès pour faire des rapports
- Les increments seraient plus complets

# La Réponse

**2/ Quelle proposition démontre le mieux le bienfait d'avoir des tests dans la Definition of Done ?**

- Les increments seraient plus proche d'être livrables.
- Le scrum master mesurerait plus facilement les progrès pour faire des rapports
- Les increments seraient plus complets



**3/ La scrum team devrait choisir au moins un process d'amélioration de priorité haute, identifié pendant la sprint retrospective, et le placer dans le product backlog**

- Vrai
- Faux

# La Réponse

**3/ La scrum team devrait choisir au moins un process d'amélioration de priorité haute, identifié pendant la sprint retrospective, et le placer dans le product backlog**

- Vrai
- Faux



#### **4/ Combien d'heures un développeur devrait travailler ?**

- Entre 6 et 16h par jour selon la situation
- A un rythme constant
- Comme tout le monde, 40h par semaine
- Autant que nécessaire pour terminer les items du sprint backlog

# La Réponse

**4/ Combien d'heures un développeur devrait travailler ?**

- Entre 6 et 16h par jour selon la situation
- A un rythme constant
- Comme tout le monde, 40h par semaine
- Autant que nécessaire pour terminer les items du sprint backlog

# INFORMATION

**Quelques information sur la question précédente ...**

The Sprint Backlog is just a rough estimate of what we can do. We will have a constant pace and deliver as much as we can, within the defined quality, and nothing bad happens if all items are not delivered.



## **5/ Qui s'assure qu'il y a assez d'items sélectionnés dans le sprint backlog ?**

- Les utilisateurs
- Les développeurs
- Le clients
- Le scrum master
- Le Solution Architect
- La scrum team



# La Réponse

**5/ Qui s'assure qu'il y a assez d'items sélectionnés dans le sprint backlog ?**

- Les utilisateurs
- Les développeurs
- Le clients
- Le scrum master
- Le Solution Architect
- La scrum team



## **6/ Qui mesure la performance du sprint ?**

- L'équipe de réalisation
- La Scrum Team
- Le Project Manager
- Le Team Leader
- Le client
- Le Solution Architect

# La Réponse

## 6/ Qui mesure la performance du sprint ?

- L'équipe de réalisation
- La Scrum Team
- Le Project Manager
- Le Team Leader
- Le client
- Le Solution Architect



**7/ En changeant d'IDE, vous trouvez un bug dans une fonctionnalité qui a été livrée précédemment, que faites vous ?**

- Revoyez les tests pour que le bug n'apparaisse plus dans les rapports.
- Corrigez le bug.
- Corrigez le bug si il est critique ou facile a corriger, sinon placez le bug dans le product backlog pour qu'il soit priorisé lors d'un prochain sprint
- Supprimez le code qui cause le bug

# La Réponse

**7/ En changeant d'IDE, vous trouvez un bug dans une fonctionnalité qui a été livrée précédemment, que faites vous ?**

- Revoyez les tests pour que le bug n'apparaisse plus dans les rapports.
- Corrigez le bug.
- Corrigez le bug si il est critique ou facile à corriger, sinon placez le bug dans le product backlog pour qu'il soit priorisé lors d'un prochain sprint
- Supprimez le code qui cause le bug

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

Unless your company has specific guidance on fixing bugs, they represent work to be done and should be ordered on the Product Backlog by the PO.

Two exceptions are if the work to fix the bug is less than the work to actually file it, or if the bug is so critical that it would be negligent to leave it unfixed.



**8/ Vous êtes dans une équipe scrum qui améliore un produit existant. Quelle est la documentation la MOINS utile que vous voulez avoir à votre disposition ?**

- Les tests d'acceptation
- L'historique complet des plans de rétrospective et des lesson learned
- Les designs détaillés
- Un code bien nommé et bien structuré

# La Réponse

**8/ Vous êtes dans une équipe scrum qui améliore un produit existant. Quelle est la documentation la MOINS utile que vous voulez avoir à votre disposition ?**

- Les tests d'acceptation
- L'historique complet des plans de rétrospective et des lesson learned
- Les designs détaillés
- Un code bien nommé et bien structuré



## **9/ Qui doit être présent pendant le product backlog refinement ?**

- Les business analystes externes qui ont préparés les détails fonctionnels.
- Les architectes d'intégration.
- Toute personne que la scrum team juge importante pour le refinement .
- Seulement les développeurs séniors.
- Les parties prenantes.

# La Réponse

## 9/ Qui doit être présent pendant le product backlog refinement ?

- Les business analystes externes qui ont préparés les détails fonctionnels.
- Les architectes d'intégration.
- Toute personne que la scrum team juge importante pour le refinement .
- Seulement les développeurs séniors.
- Les parties prenantes.

# INFORMATION

## Quelques information sur la question précédente ...

The Scrum Team is self-managing, they decide whether the Product Owner, Scrum Master and all or some of the Developers should participate in Product Backlog refinement. A Scrum Team might also choose to invite stakeholders, release engineers, architects, or others who are not on the Scrum Team as long as those individuals will provide value during refinement. Product Backlog refinement is not a mandatory event prescribed by Scrum, and Scrum Teams should do Product Backlog refinement as needed to create Product Backlog items that are deemed ready for selection at Sprint Planning.



## **10/ Quel avantage y a t-il à avoir des standards de nomenclature du code ?**

- Pour distinguer facilement entre deux softwares de développement
- Pour rendre le code plus lisible.
- Pour communiquer le nom des développeurs qui ont travaillé sur le code.
- Pour s'assurer qu'il n'y a pas de fonction orpheline créée.

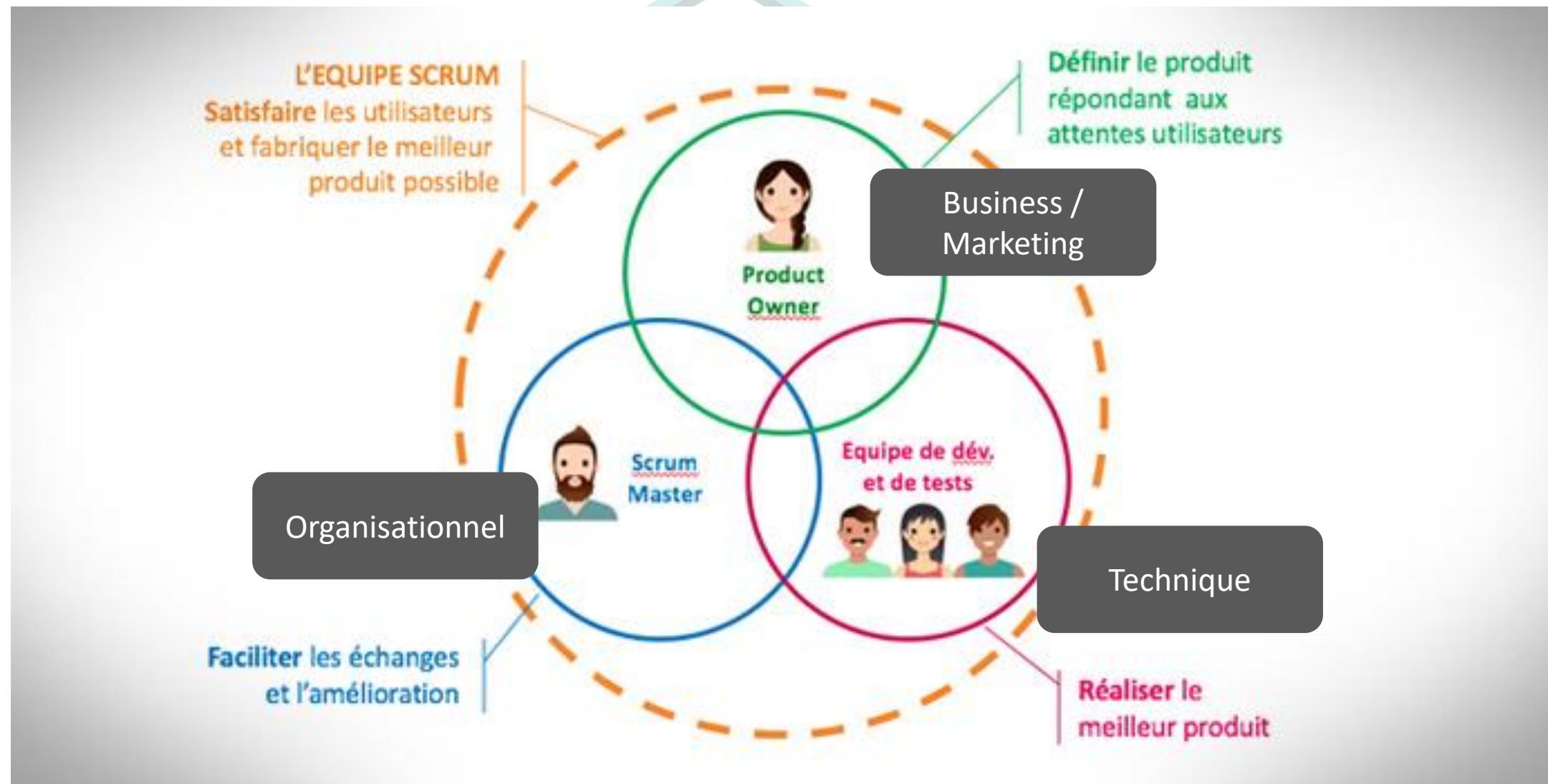
# La Réponse

**10/ Quel avantage y a t-il à avoir des standards de nomenclature du code ?**

- Pour distinguer facilement entre deux softwares de développement
- Pour rendre le code plus lisible.
- Pour communiquer le nom des développeurs qui ont travaillé sur le code.
- Pour s'assurer qu'il n'y a pas de fonction orpheline créée.

# Les rôles

## La répartition des rôles dans Scrum



# Le dernier role

---



# Les autres rôles : Les Stakeholders

## Leurs rôles :

- S'investir dans la vue produit sans participer à la réalisation

## Leurs droits :

- Assister aux démonstration
- Avoir vue sur l'avancement

## Leurs devoirs :

- Fournir les moyens de réalisation
- Faire confiance à l'équipe
- Donner du feedback



Semifir

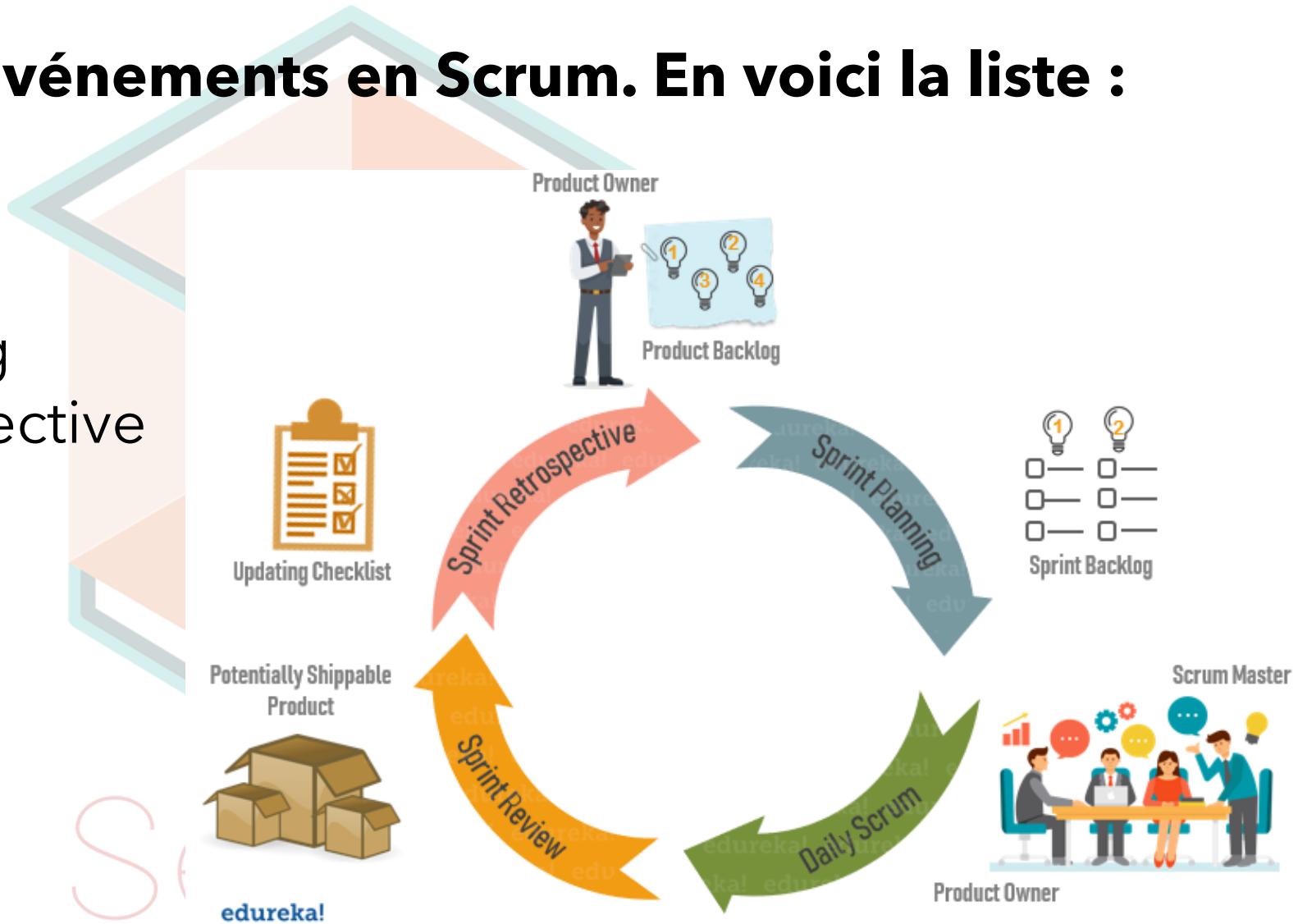
# Les évènements Scrum



# Les événements Scrum

Il y a plusieurs événements en Scrum. En voici la liste :

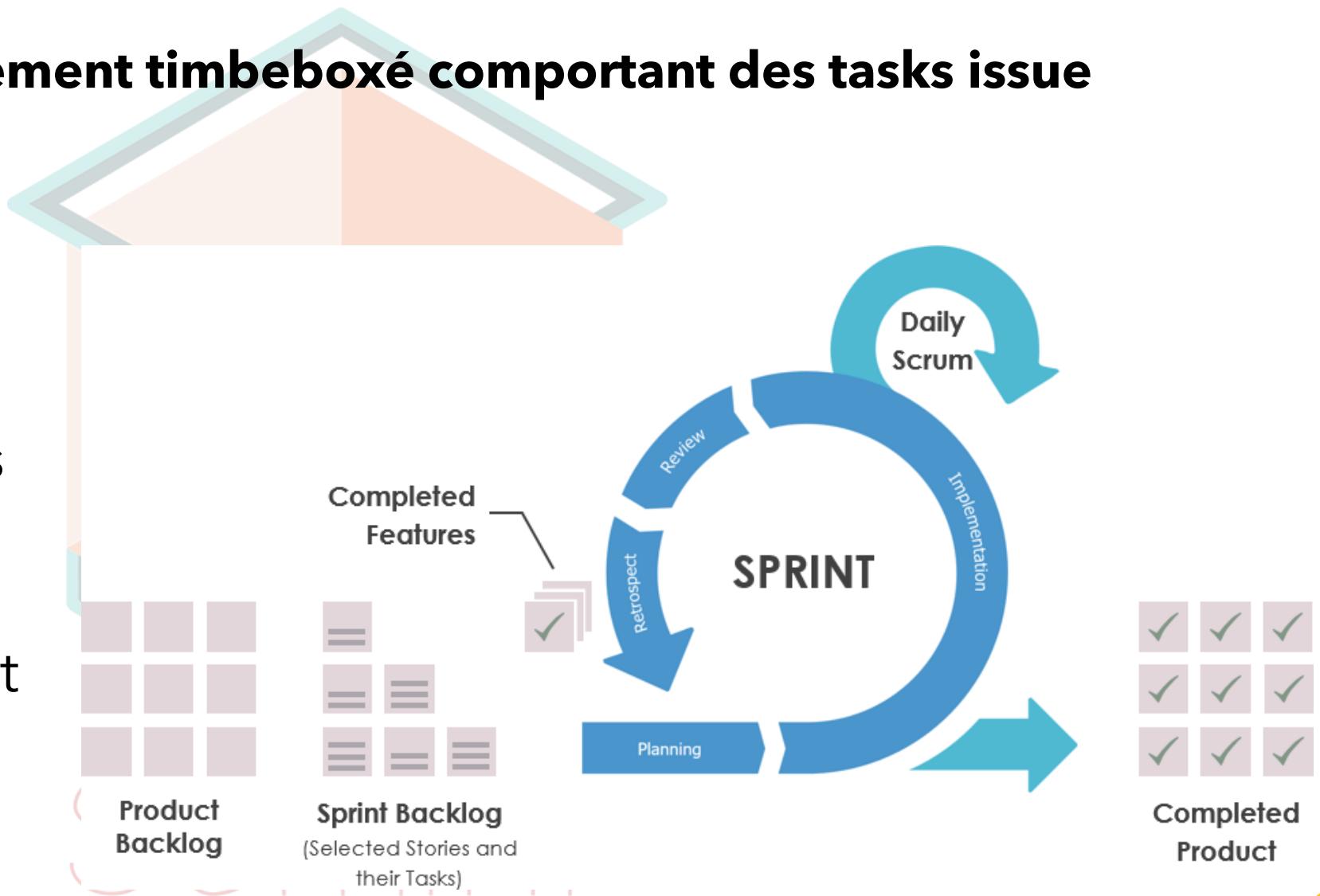
- Sprint
- Sprint Planning
- Sprint Retrospective
- Sprint Review
- Daily Scrum
- Refinement



# Le sprint

Il s'agit d'un évènement timbeboxé comportant des tasks issue du sprint backlog.

Il a une durée calendaire d'un mois maximum et permet d'avoir un découpage du projet temporisé.



# Le sprint planning

L'objectif du sprint planning est de :

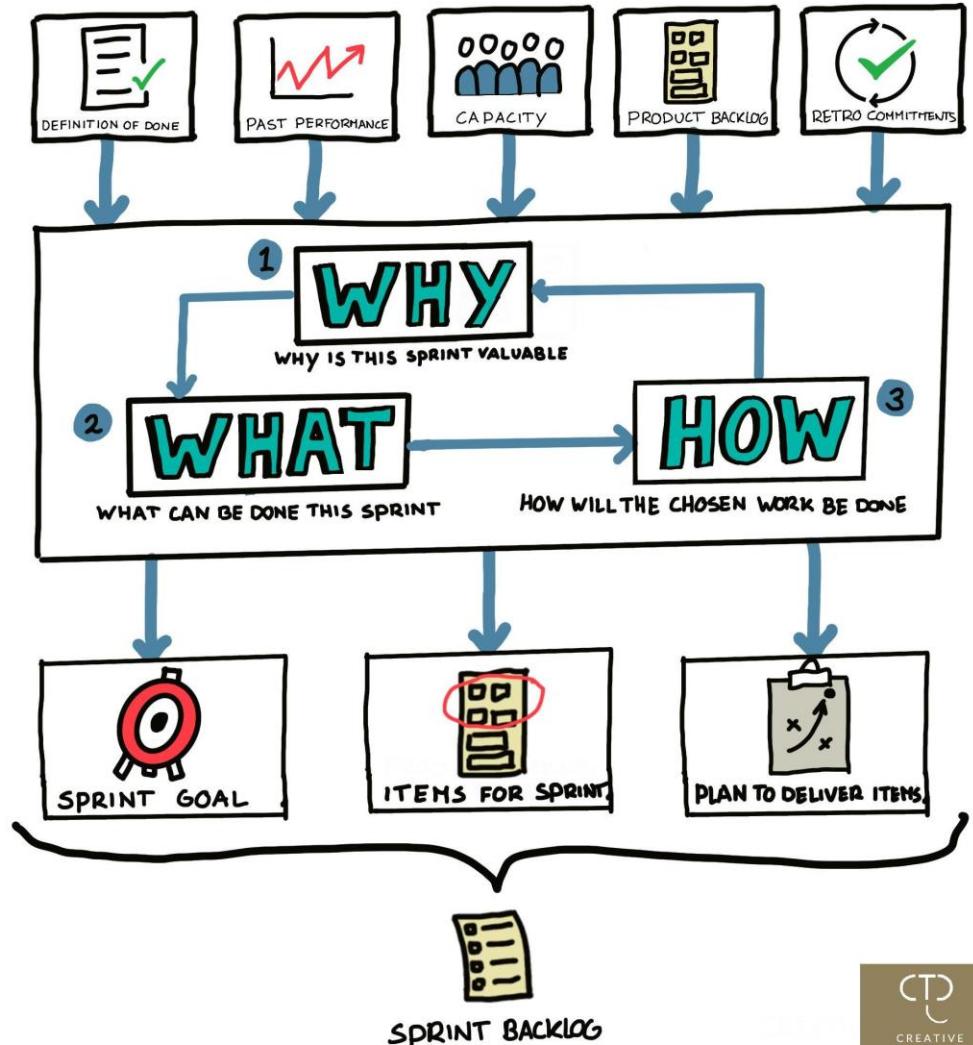
- Le sprint Goal (La vision macroscopique)
- Le Sprint Backlog (La vision microscopique)

Toute l'équipe Scrum (Product Owner, Scrum Master et les Développeurs) est présente à cette réunion.

**Le temps de cet évènement Scrum est de 8h pour un sprint de 4 semaines**

Qu'est ce qu'on fait et comment le fait-on ?

# SPRINT planning



# Le sprint review : L'inspection

**C'est la cérémonie Scrum qui permet d'effectuer la phase d'inspection de l'iteration.**

**Le temps de cet évènement Scrum est de 4h pour un sprint de 4 semaines**

**Objectifs :**

- Montrer en quoi le sprint est bel et bien 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.

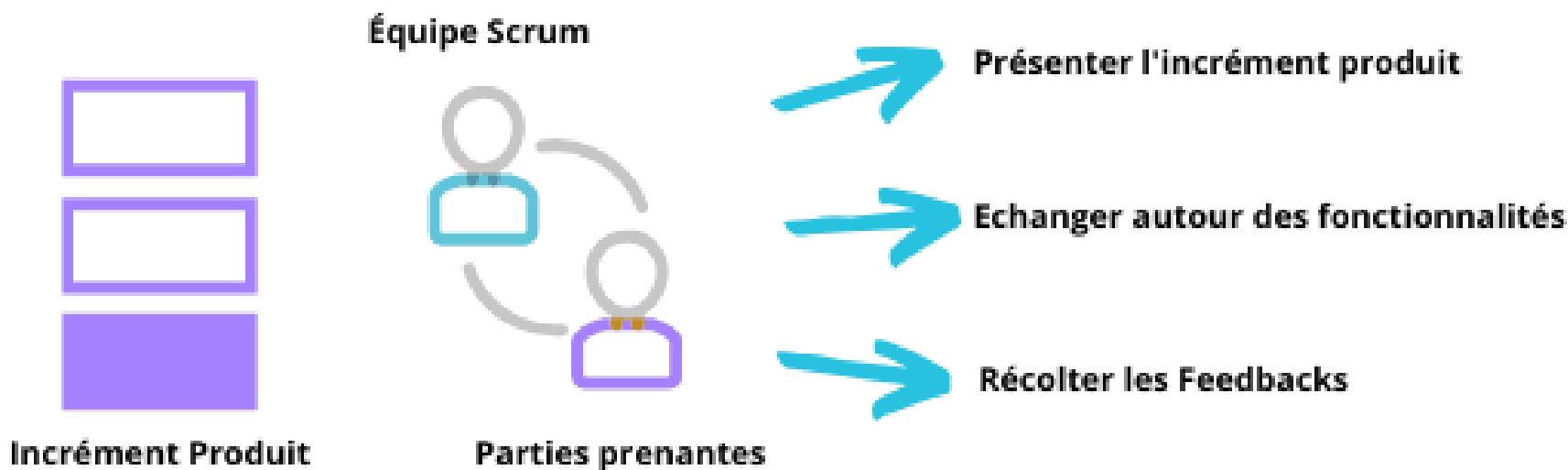
Semifir

# Le sprint review : L'inspection

Les participants sont le Scrum Master, le PO, La Dev Team et les StakeHolders

## La Sprint Review

Objectif : Présenter l'incrément et collecter les feedbacks



# Le sprint rétrospective

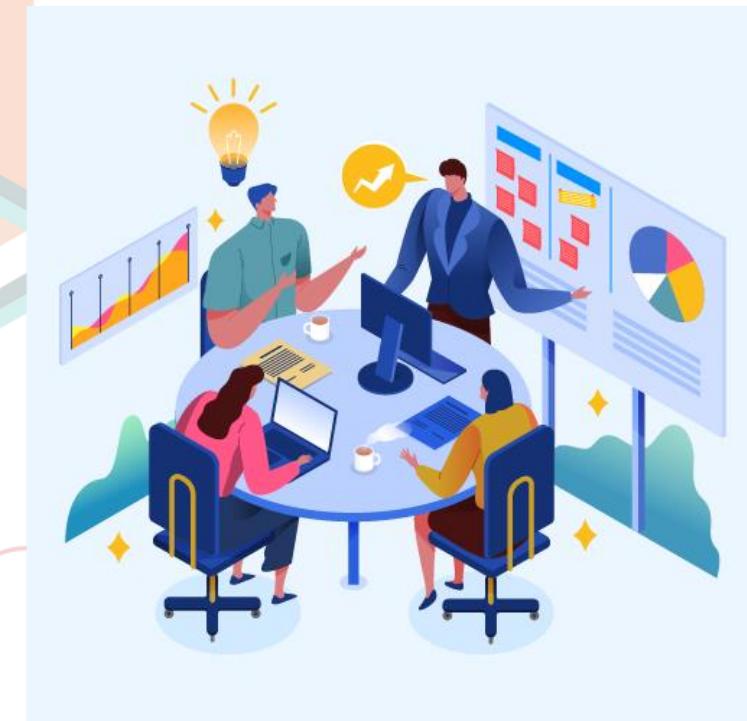
**C'est la cérémonie Scrum en fermeture du Sprint qui se réalise juste après la Sprint Review.**

Elle propose à l'équipe scrum au complet d'avoir l'opportunité de mettre en place des axes d'amélioration pour les prochains sprints. L'amélioration continue est la clé de la réussite des projets agiles.

**Le temps de cet évènement Scrum est de 3h pour un sprint de 4 semaines**

Le scrum master organise et y participe

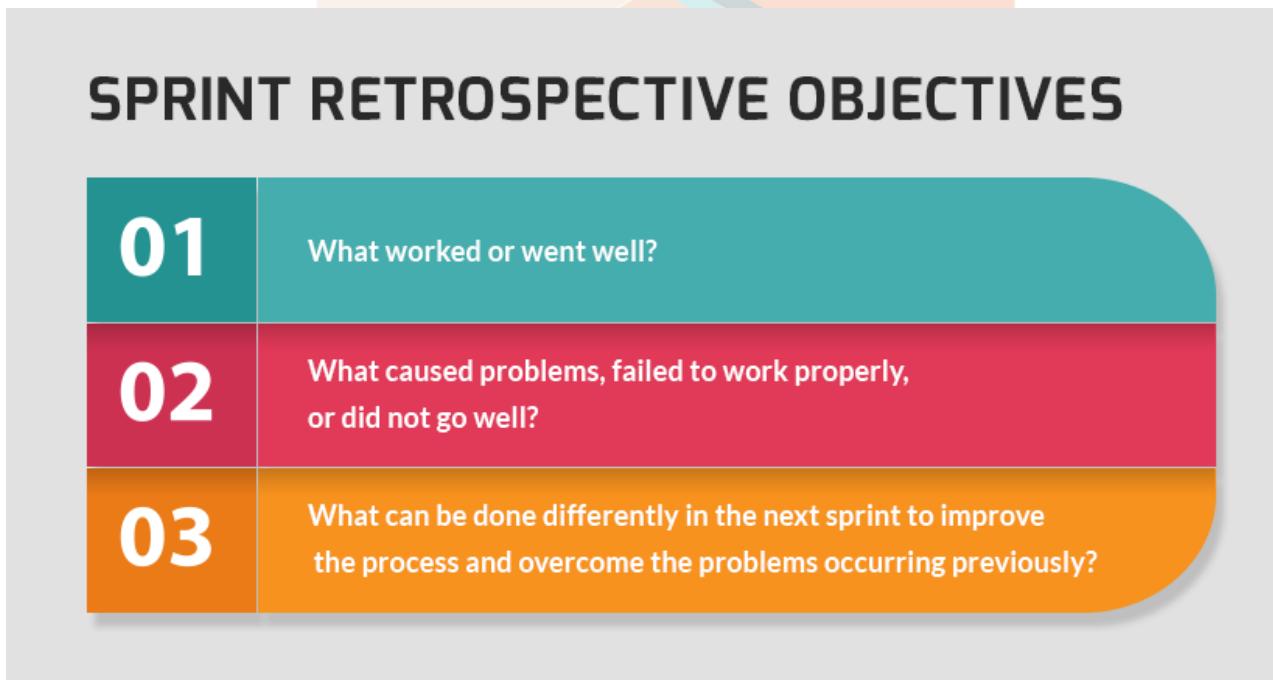
Semifir



# Le sprint rétrospective

Là où la review se concentre sur le produit, la rétro se focalise sur l'équipe sur plusieurs niveaux possibles :

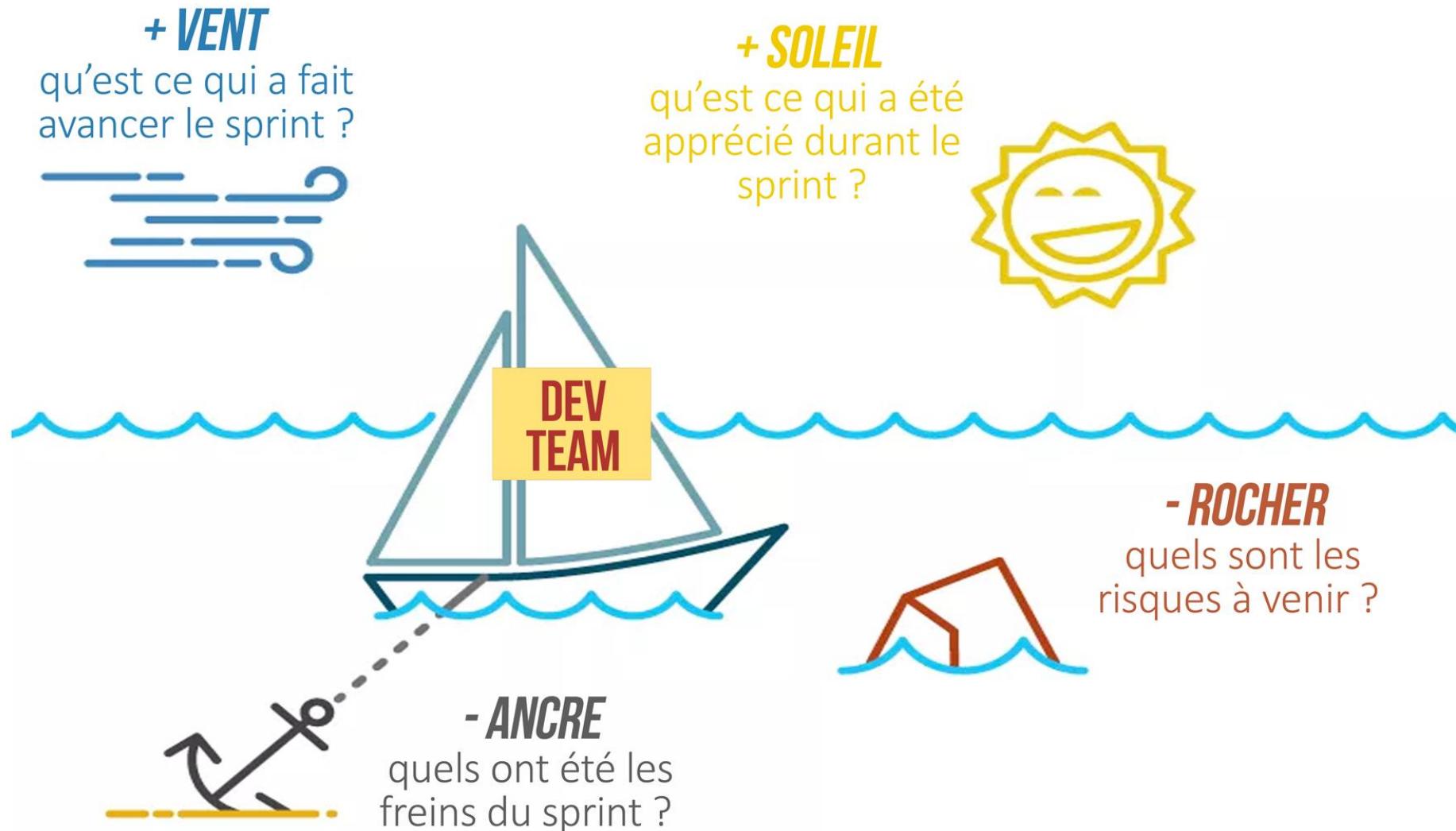
- Relationnel et humain
- Processus de réalisation du produit



# Le sprint rétrospective

Catégorie	28/06/2016	04/10/2016	25/01/2017	19/04/2017
Valeur des livrables	V ↗	V ↗	V →	J ↘
Vitesse	R ↗	R ↗	J ↗	J ↘
Facilité à mepper	R ↘	J ↗	J ↗	J ↘
Qualité du code	J ↗	J ↗	J ↗	V ↗
Mission/Produit	J →	J ↗	V →	V ↗
Assistance	J →	J →	I ↗	P ↘
Compatibilité des process	J ↗	V ↗	V →	V →
Travail d'équipe	V ↗	V ↗	V →	V ↗
Actif ou passif	V ↗	J →	V →	V →
Apprentissage	V ↗	V ↗	V ↗	V ↗
Fun	V →	V →	V →	V ↗

# Le sprint rétrospective

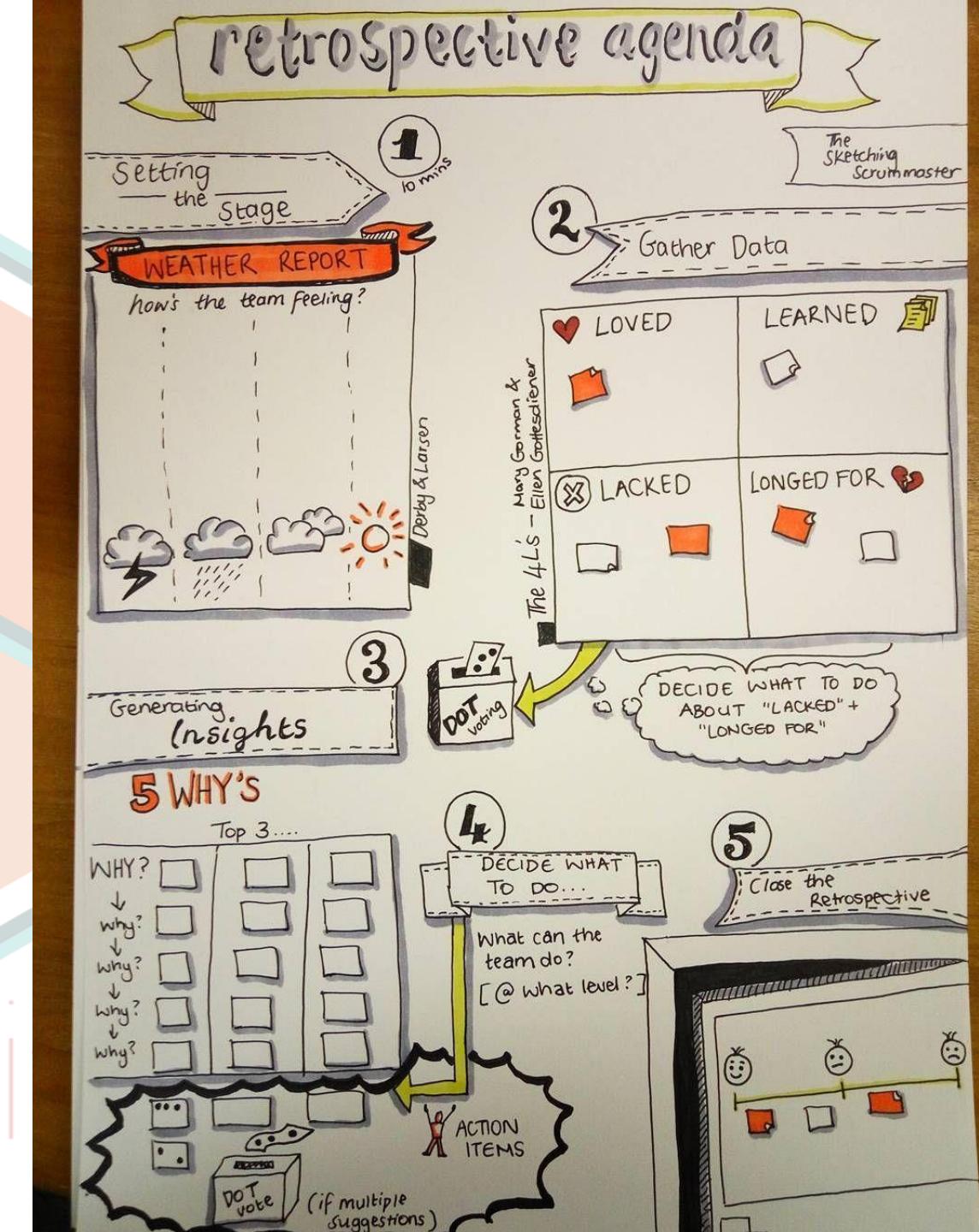


# Le sprint rétrospective

## Objectifs:

- Tirer les enseignements de l'itération
- Analyser le plan d'actions précédent
- Prioriser ensemble chaque point
- Déterminer ensemble un plan d'actions «réaliste» pour la prochaine itération.
- DOD
- Composition de l'équipe
- Point Sprint Review
- Durée du Sprint

Semi



# Le Daily Meeting : La mêlée

**Elle doit se dérouler à la même heure et dans le même lieu pour faciliter l'organisation !**

**Elle ne doit pas durer plus de 15min MAXIMUM**

## Mêlée quotidienne (Daily Scrum) : 3 questions

Qu'ai-je **terminé** depuis hier ?  
qui a contribué à l'objectif

Que **terminerai-je** aujourd'hui ?  
qui va contribuer à l'objectif

Est-ce que je rencontre des **problèmes** ?  
qui ralentissent ou remettent en cause l'objectif

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

Chaque équipier choisit une tâche parmi celles de plus haute priorité (organiser des binômes)

Le Scrum Master note les problèmes rencontrés et s'assure qu'ils seront résolus d'ici au lendemain

Ces questions ne sont pas obligatoires mais conseillées par le Scrum Guide 2017

N'apparaissent plus dans le Scrum guide 2020

# Le Daily Meeting : La mêlée

## Les acteurs de la mêlée :

- Seul l'équipe de développement peut y participer.
- Tous le monde peut y assister.
- Le Scrum master veille 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.

# Le Daily Meeting : La mêlée

## La Daily Meeting par Scrum Life



SEMITIR

<https://www.youtube.com/watch?v=15HptOFGavA>

# Le backlog refinement

## Les objectifs du backlog refinement :

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

## Qui participe ?

- Product Owner
- Equipe 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

Dans la nouvelle version de Scrum 2020, cette technique à disparu.

# Exercice : Build Your Own Scrum

## Etape 1 :

Recréez DE MÉMOIRE le scrum workflow, depuis le besoin client récolté par le PO jusqu'à la livraison de l'incrément de sprint.

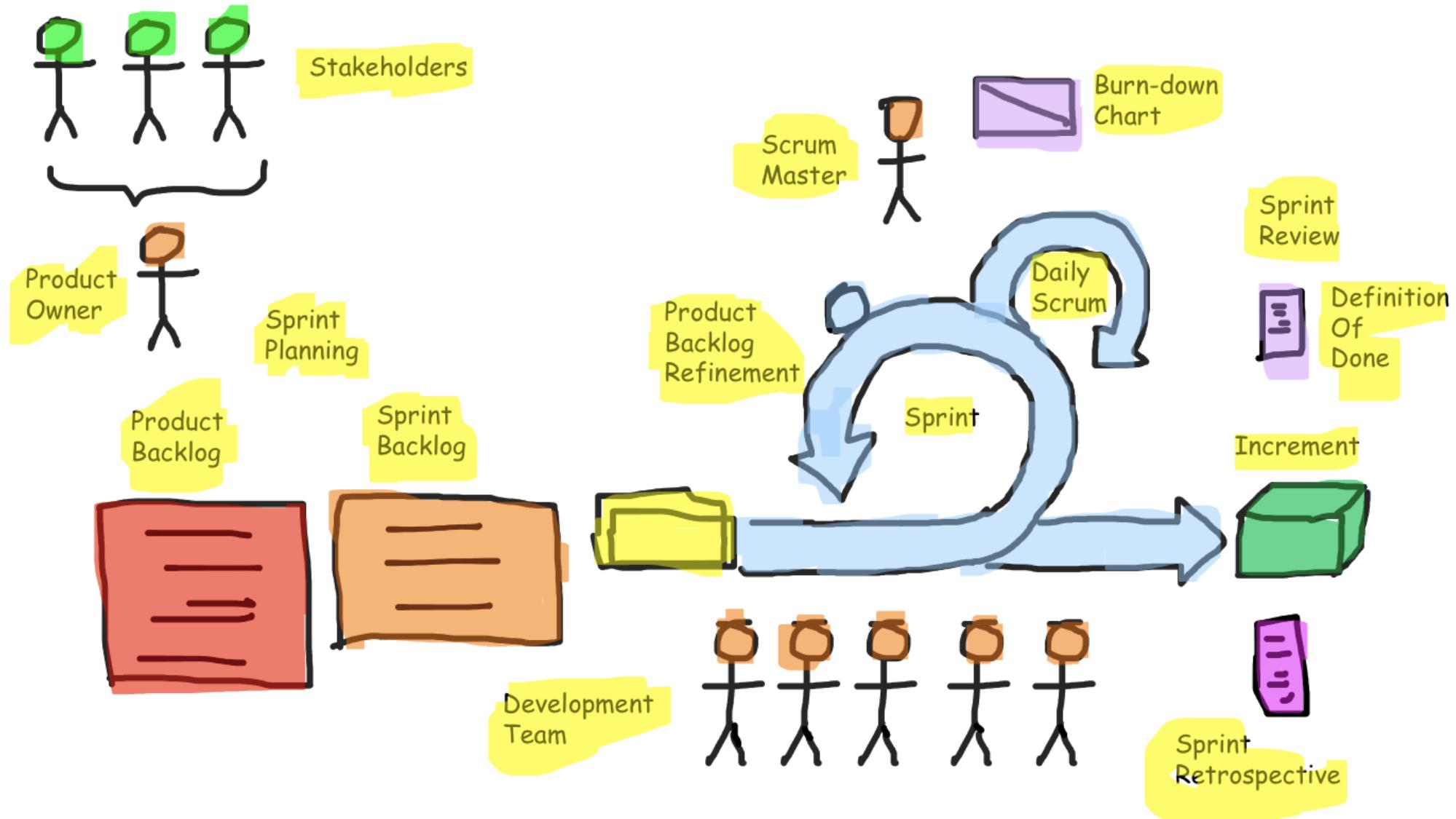
- Faire figurer les différents acteurs clés de chaque étape
- Faire figurer les évènements scrum
- Utilisez des dessins a mains levée ou les icônes mises à disposition dans Miro, ajoutez votre touche créative/humoristique 😊

## Etape 2 :

aidez vous de Google pour compléter votre œuvre si besoin

Semifin

# Exercice : Build Your Own Scrum



# Quiz : questions scrum.org

<https://www.scrum.org/>



# Les règles du Quizz :

**Pour chaque question:**

- +1 point pour la bonne réponse
- +1 point pour l'explication de sa réponse
- 1er à buzzer = 1er à répondre
- 30 secondes pour donner la bonne réponse avec son équipe sinon on passe a la 2e équipe à avoir buzzé

Semifir



## **1/ Qui peut assister à la réunion Daily Scrum ?**

- Les développeurs et le Scrum Master
- N'importe qui
- Les développeurs et le Product Owner
- Toute l'équipe Scrum

# La Réponse

## 1/ Qui peut assister à la réunion Daily Scrum ?

- Les développeurs et le Scrum Master
- N'importe qui
- Les développeurs et le Product Owner
- Toute l'équipe Scrum



## **2/ 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 ?**

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

# La Réponse

**2/ 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 ?**

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



### **3/ Lequel des énoncés suivants décrit le mieux la réunion de revue de sprint ?**

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

# La Réponse

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

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



#### **4/ Parmi les propositions suivantes, lesquelles décrivent le mieux la planification de sprint ? (Choix multiples)**

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

# La Réponse

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

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



## **5/ Quelles sont les deux affirmations correctes concernant les Daily Scrums ? (Choix Multiples)**

- Il est animé par le Scrum Master.
- Il a lieu tous les jours à la même heure et au même endroit.
- Il est limité à 2 minutes par développeur.
- Personne d'autre que l'équipe de développement n'est autorisé à être là.
- Seuls les développeurs participent à la réunion.

# La Réponse

## 5/ Quelles sont les deux affirmations correctes concernant les Daily Scrums ? (Choix Multiples)

- Il est animé par le Scrum Master.
- Il a lieu tous les jours à la même heure et au même endroit.
- Il est limité à 2 minutes par développeur.
- Personne d'autre que l'équipe de développement n'est autorisé à être là.
- Seuls les développeurs participent à la réunion.



## **6/ Parmi les trois actions suivantes, lesquelles peuvent être effectuées lors de la réunion de rétrospective du sprint ? (Choix Multiples)**

- Calculer la vélocité
- Discuter de la manière dont les incrémentés sont présentés au client
- Discuter des éléments du Product Backlog pour le prochain Sprint
- Discuter de la durée limitée des Sprints
- Discuter de la composition de l'équipe
- Discutez du prochain objectif du Sprint

# La Réponse

**6/ Parmi les trois actions suivantes, lesquelles peuvent être effectuées lors de la réunion de rétrospective du sprint ? (Choix Multiples)**

- Calculer la vitesse
- Discuter de la manière dont les incrémentés sont présentés au client
- Discuter des éléments du Product Backlog pour le prochain Sprint
- Discuter de la durée limitée des Sprints
- Discuter de la composition de l'équipe
- Discutez du prochain objectif du Sprint



## 7/ Comment se fait la budgétisation dans Scrum ?

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

# La Réponse

## 7/ Comment se fait la budgétisation dans Scrum ?

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



## **8/ Parmi les propositions suivantes, lesquelles ne sont PAS autorisées dans Scrum ?**

- Utilisation des Story Points
- Planification des releases
- Sprint zéro
- Utilisation des Users Stories
- Sprints d'intégration

# La Réponse

**8/ Parmi les propositions suivantes, lesquelles ne sont PAS autorisées dans Scrum ?**

- Utilisation des Story Points
- Planification des releases
- Sprint zéro
- Utilisation des Users Stories
- Sprints d'intégration



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

- Vrai
- Faux



# La Réponse

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

- Vrai
- Faux



## **10/ Quand commence le prochain Sprint ?**

- Lorsque le Product Backlog est « refined » et que les éléments prioritaires sont "prêts"
- Lorsque le client approuve l'incrément précédent
- Lorsque le Product Owner autorise
- Immédiatement après le Sprint précédent

# La Réponse

## 10/ Quand commence le prochain Sprint ?

- Lorsque le Product Backlog est « refined » et que les éléments prioritaires sont "prêts"
- Lorsque le client approuve l'incrément précédent
- Lorsque le Product Owner autorise
- Immédiatement après le Sprint précédent



## **11/ Lequel des éléments suivants peut changer pendant le Sprint ?**

- Composition de l'équipe
- Niveau de qualité minimal
- Product Backlog
- Sprint Goal

# La Réponse

**11/ Lequel des éléments suivants peut changer pendant le Sprint ?**

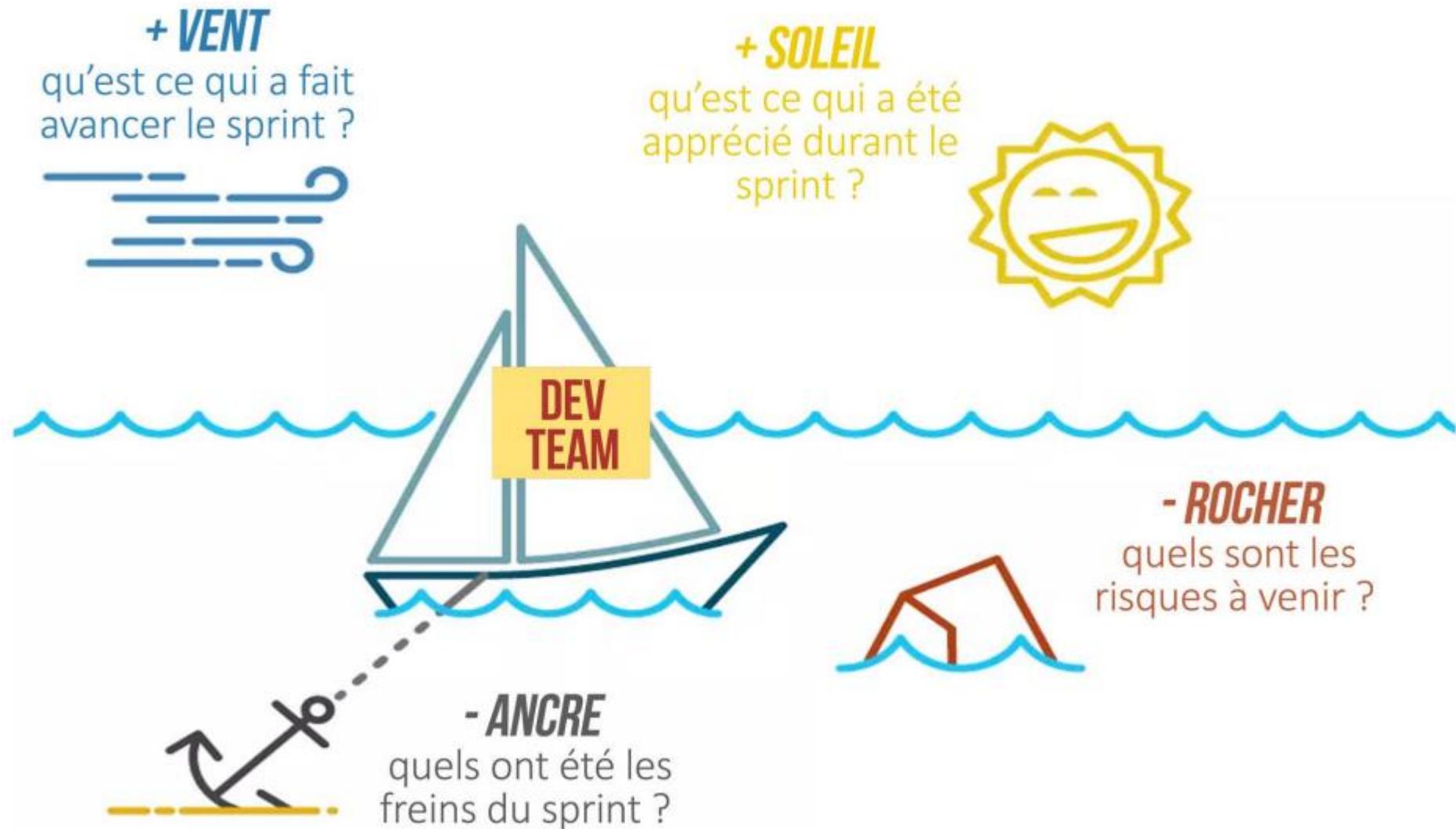
- Composition de l'équipe
- Niveau de qualité minimal
- Product Backlog
- Sprint Goal

# Fin de Formation et Annexe

<https://www.scrum.org/>



# Feedback



# Sources

- <https://blog.myagilepartner.fr/index.php/2018/03/16/extreme-programming/>
- <https://www.knowledgetrain.co.uk/agile/agile-project-management/agile-project-management-course/moscow-prioritisation>
- <https://www.ntaskmanager.com/blog/how-to-use-ntask-for-waterfall-project-management-a-practical-guide-for-first-timers/>
- <https://www.knowledgetrain.co.uk/agile/agile-project-management/agile-project-management-course/dsdm-principles>
- <https://www.marine-guyot.ovh/methode-agile-ou-classique/#:~:text=On%20privil%C3%A9giera%20plut%C3%B4t%20la%20m%C3%A9thode,visibilit%C3%A9%20et%20gestion%20des%20risques.>
- <https://www.blog-projet.fr/2016/06/20/approche-traditionnelle-agilité-differences/>
- <http://www.scrumguides.org/>
- <https://www.scrum.org/resources/blog/le-meilleur-de-scrum-les-trois-piliers-de-lempirisme-scrum-par-hiren-doshi>
- <https://blog.myagilepartner.fr/index.php/2017/11/24/moving-motivators/>
- <https://hubvisory.com/blog/comment-organiser-des-ateliers-de-story-mapping/>
- <https://www.youtube.com/channel/UCMCnZGIOeLVO65-LBxkkHyQ>
- <http://www.aubryconseil.com/>
- <https://coach-agile.com/serious-game-le-recueil/>

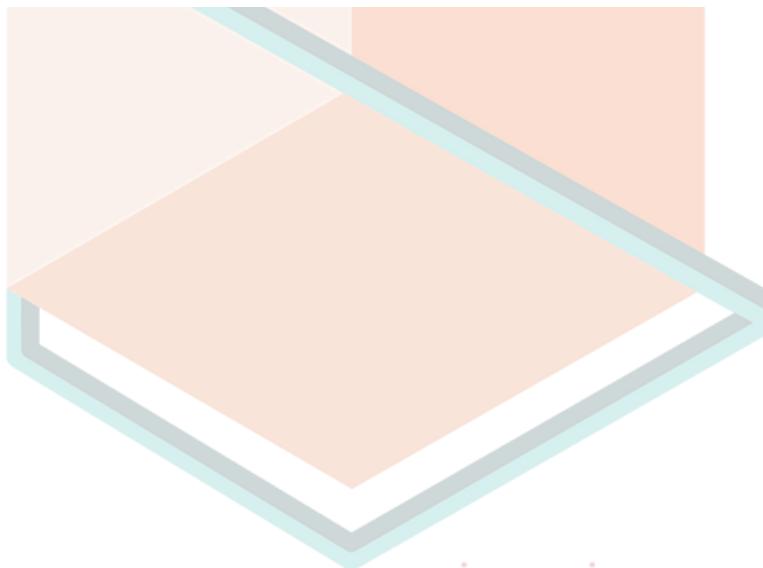
# Ceci n'est pas un dictionnaire

- Mandatory/required = obligatoire
- Allowed : Autorisé
- formal meeting : a meeting where people approve something and exchange signatures
- Release : version/livrable du projet
- To forecast : prévoir
- Pace : Rythme
- Participate = talk
- Attend : Assister, regarder
- Timeboxed : limité dans le temps
- PMO : project manager office
- Empediment : Obstacle
- Should : devrait
- Can /Could : pourrait / Peut
- Must : doit / Obligation
- Sole Owner : Le seul propriétaire
- Released : Livré(e)
- Releasable : livrable



# Bibliographie

- Scrum : de la théorie à la pratique : Bassem El Haddad
- Conduite de projets Agile : Management alternatif dans une équipe de développement agile : Julien Plée
- Le changement Agile : Se transformer rapidement et durablement : David Autissier
- La boîte à outil du chef de projet : Jérôme Maes et François Debois
- En ligne :



Semifir

# MERCI DE VOTRE ATTENTION

