

Question 1 : Qu'est-ce qu'un backlog produit ?

La liste des fonctionnalités du projet, estimées et priorisées
Un incrément du produit, potentiellement exploitable
La liste des tâches à réaliser pendant le sprint

La liste des fonctionnalités du projet, estimées et priorisées

Question 2 : Qui doit participer aux mêlées quotidiennes ?

L'équipe de développement
L'équipe Scrum
L'équipe de développement et le Scrum Master
L'équipe de développement et le Product Owner
Le Scrum Master et le Product Owner

Seules les personnes décrites dans le Sprint Backlog doivent participer aux mêlées quotidiennes. Si le Scrum Master et le Product Owner font aussi partie de l'équipe de développement, ils devront y participer.

Sinon, le Scrum Master doit juste s'assurer que l'équipe de Développement sait mener une mêlée et elle le fait chaque jour.

Question 3 : Les membres de l'équipe de développement doivent changer :

Chaque sprint, pour promouvoir l'apprentissage partagé
Jamais, car cela affecte la productivité
Si besoin, tout en tenant compte d'une productivité réduite à court terme
Si besoin, sans allocation spéciale pour les changements de productivité

Les équipes passent généralement par quelques étapes avant d'atteindre un état de performance accru. Le changement des membres réduit la cohésion et affecte la performance et la productivité à court terme.

Question 4 : L'équipe de développement doit avoir les compétences pour :

Terminer le projet comme prévu lorsque la date et le coût sont communiqués au Product Owner.
Faire tout le travail de développement, sauf les tests spécialisés nécessitant des outils et environnements supplémentaires.
Transformer les éléments du Product Backlog en Incrément de produits potentiellement libérables.

L'équipe de développement est composée de professionnels qui s'emploient à créer un produit incrémentiel du « Terminé » qui peut être publié à la fin du chaque sprint.

Les équipes de développement sont polyvalentes et ont toutes les compétences nécessaires pour créer un produit dans l'Incrément.

Question 5 : Qui fixe les engagements de sprint ?

L'équipe de développement
Le PO
Le SM

L'Équipe de Développement collabore pour envisager la fonctionnalité qui sera développée durant le Sprint. Le Product Owner discute de l'objectif qui devrait être atteint durant le Sprint et des items du Product

Backlog qui, s'ils sont terminés, permettront d'atteindre cet objectif. L'Équipe Scrum dans son ensemble collabore pour comprendre le travail requis.

La planification de Sprint a comme éléments de départ le Product Backlog, le dernier incrément produit, la capacité de l'Équipe de Développement pour le prochain sprint et l'historique de performance de l'Équipe de Développement. La quantité d'items du Product Backlog choisis pour le Sprint dépend uniquement de l'Équipe de Développement.

Seule l'Équipe de Développement peut déterminer ce qu'elle peut accomplir durant le prochain Sprint.

Question 6 : La durée d'un Sprint doit être :

Assez courte pour que le risque commercial reste acceptable pour le Product Owner.

Assez courte pour pouvoir synchroniser le travail de développement avec d'autres événements professionnels.

Pas plus d'un mois.

Toutes les réponses sont correctes.

Question 7 : Qui est responsable de la gestion de la progression du travail pendant un Sprint ?

Le Product Owner

Le Scrum Master

L'équipe de développement

Le plus jeune membre de l'équipe

L'équipe de Développement s'appuie sur les mêlées quotidiennes pour suivre l'avancement vers l'objectif du Sprint et pour déterminer le progrès et son évolution dans la réalisation des tâches du Sprint Backlog.

Question 8 : Quel est le but de la réunion de rétrospective ?

l'amélioration continue sur la base de ce qui s'est passé durant le sprint

l'évaluation des tâches à embarquer dans le prochain sprint, en points de complexité

la mise à jour du backlog produit, via la priorisation et la dépriorisation des tâches

l'amélioration continue sur la base de ce qui s'est passé durant le sprint

Question 9 : Quand une réunion rétrospective doit-elle avoir lieu?

A la fin de chaque Sprint avant la démonstration

A la fin du projet uniquement

A la fin de chaque Sprint après la démonstration

A la livraison de chaque livrable

A n'importe quel moment, quand l'équipe souhaite s'améliorer

La rétrospective de Sprint (Sprint Retrospective) est une occasion pour l'Équipe Scrum de s'inspecter et de créer un plan d'amélioration qui sera mis en place au cours du Sprint suivant. La rétrospective de Sprint survient après la revue de Sprint et avant la prochaine réunion de planification de Sprint. C'est une réunion limitée à trois heures pour les Sprints d'un mois. Pour les Sprints moins longs, la réunion dure habituellement moins longtemps. Le Scrum Master s'assure que la réunion a lieu et que les participants en comprennent le but. Le Scrum Master apprend à tous comment respecter la boîte de temps. Le Scrum Master participe en tant que membre de l'Équipe Scrum et y amène le point de vue du responsable du processus Scrum.

Question 10 : Quelle description décrit le mieux la Revue de Sprint ?

C'est un mécanisme pour contrôler les activités de l'équipe de développement pendant un Sprint.

C'est le moment quand l'équipe Scrum et les parties prenantes examinent le résultat d'un Sprint et déterminent la suite.

Il s'agit d'une démonstration à la fin d'un Sprint pour que tout le monde dans l'organisation vérifie le travail accompli.

Chaque événement dans le Scrum, à part le Sprint qui contient les autres événements, représente une opportunité d'inspecter ET d'adapter.

Question 11 : Quel est le rôle du management dans le Scrum ?

Surveiller continuellement les niveaux de dotation en personnel de l'équipe de développement.

Surveiller la productivité de l'équipe de développement.

Soutenir le Product Owner en lui fournissant des connaissances et des informations sur les produits à haute valeur ajoutée et les capacités des produits. Soutenir le Scrum Master pour provoquer un changement organisationnel qui favorise l'empirisme, l'autonomie, l'intelligence ascendante et la publication intelligente de logiciels.

Identifier et retirer du projet les personnes qui ne travaillent pas assez fort.

La méthode Scrum est fondée sur la théorie empirique du contrôle de processus, ou l'empirisme. L'empirisme affirme que la connaissance provient de l'expérience et de la prise de décisions basée sur ce que l'on sait.

Trois piliers soutiennent chaque mise en œuvre du contrôle de processus empirique : transparence, inspection et adaptation.

Question 12 : Quelle description décrit le mieux le Scrum ?

Une méthodologie complète qui définit comment développer un logiciel.

Un livre de recettes qui définit les meilleures pratiques pour le développement de logiciels.

Un cadre dans lequel sont développés des produits complexes dans des environnements complexes.

Un processus défini et prédictif conforme aux principes de la gestion scientifique.

Scrum n'est pas un processus ou une technique de fabrication de produits. Il s'agit plutôt d'un cadre dans lequel on peut utiliser différents processus et techniques.

Question 13 : Qui fait partie de l'équipe Scrum ?

Le Scrum Master

Le Product Owner

L'équipe de développement

Le Project Manager

L'équipe Scrum est composée d'un Scrum Master (qui gère le procès), un Product Owner (qui décide quoi faire) et une équipe de développement (qui fait le travail).

Question 14 : Le Scrum Master est :

un membre de l'équipe

un chef de projet

un responsable hiérarchique

un membre de l'équipe

Question 15 : Les trois piliers du contrôle de processus empirique :

Respect de personnes, Kaizen, Elimination des déchets

Planning, Démonstration, Retrospective

Inspection, Transparence, Adaptation

Planning, Inspection, Adaptation

Transparence, Elimination des déchets, Kaizen

La méthode Scrum est fondée sur la théorie empirique du contrôle de processus, ou l'empirisme. L'empirisme affirme que la connaissance provient de l'expérience et de la prise de décisions basée sur ce que l'on sait.

Trois piliers soutiennent chaque mise en œuvre du contrôle de processus empirique : transparence, inspection et adaptation.

Question 16 : Lorsque plusieurs équipes travaillent ensemble sur le même produit, chaque équipe doit maintenir son « propre » et distinct Product Backlog. *Vrai / Faux*

Les produits ont un seul Product Backlog, quel que soit le nombre d'équipes qui travaillent dessus. Toute autre configuration rend la tâche difficile pour l'équipe de développement.

Question 17 : Le Scrum Master n'a pas un rôle de « Project Manager ». *Vrai / Faux*

Vrai

Question 18 : Le but d'un Sprint est de produire un Incrément terminé d'un produit de travail. *Vrai / Faux*

Le cœur du Scrum est un Sprint, une boîte de temps d'un mois ou moins, pendant laquelle un produit « Terminé », utilisable et potentiellement libérable est créé.