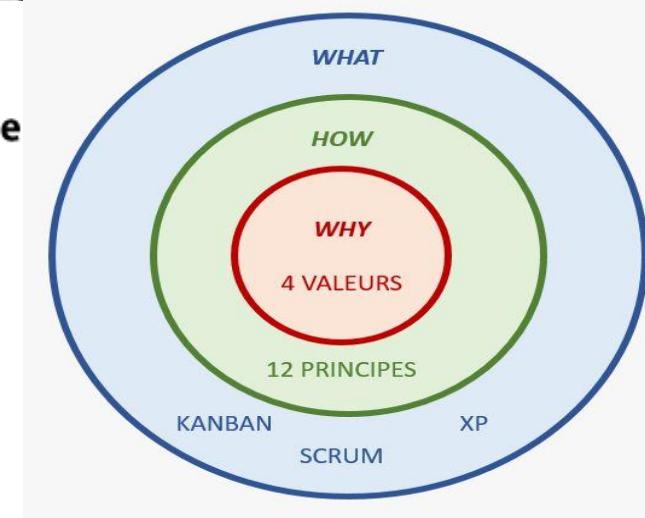
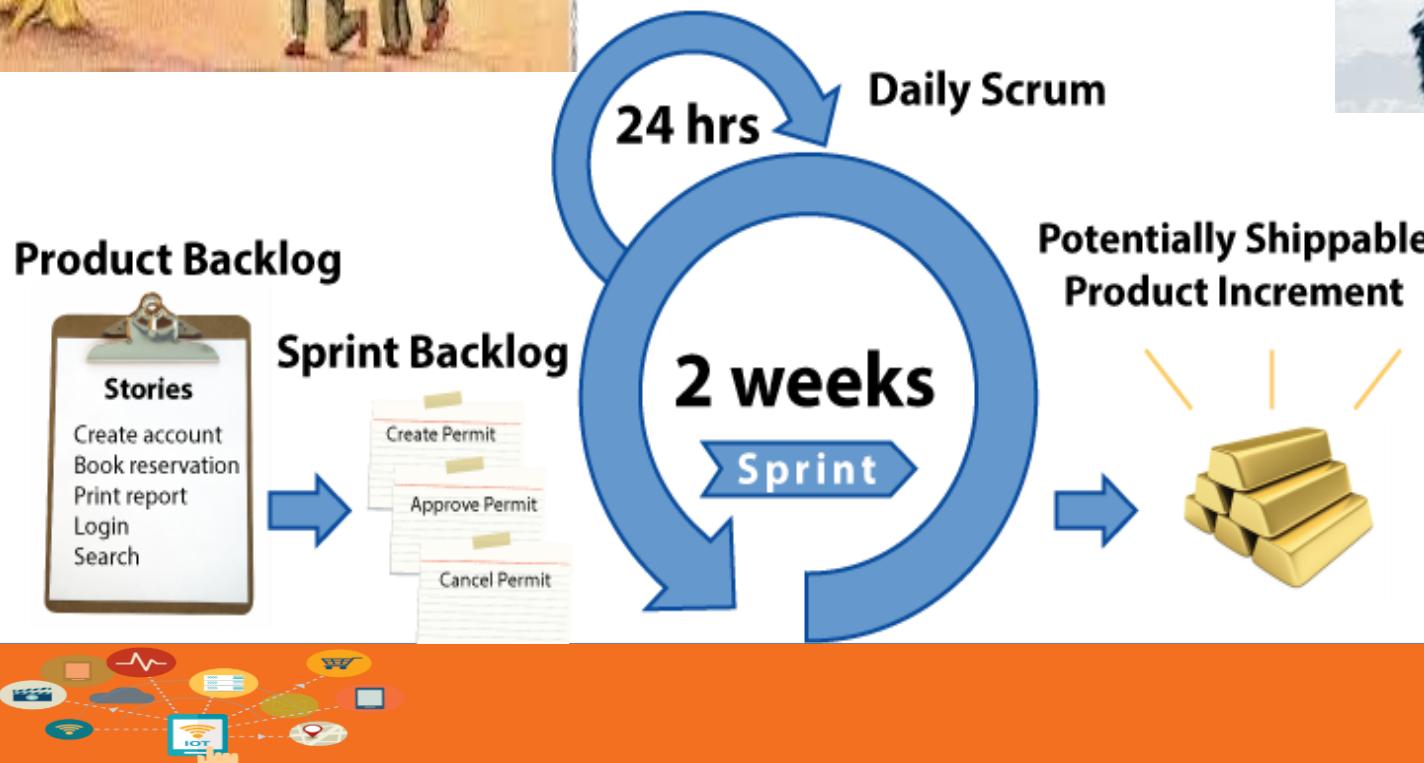
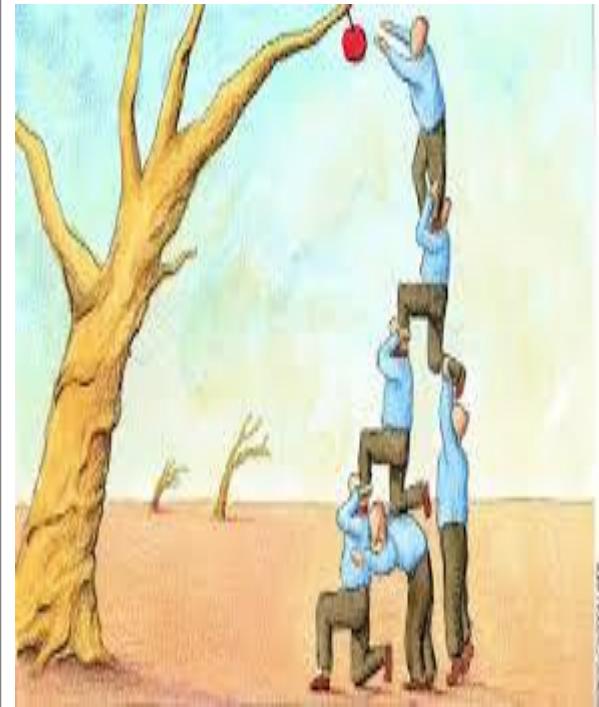
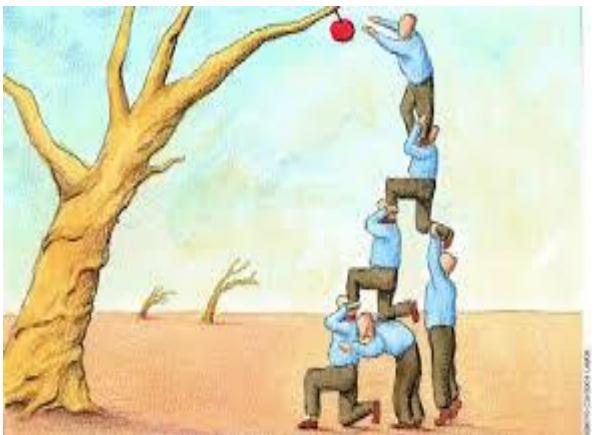
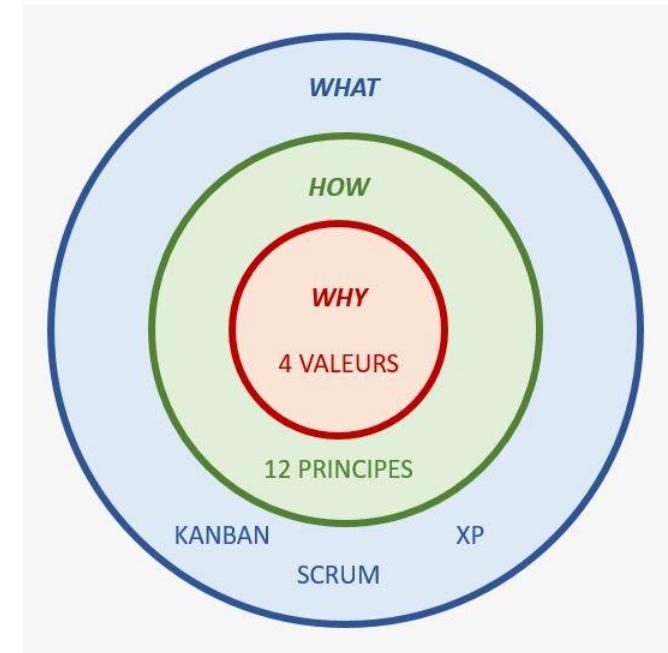


Formation : GESTION de PROJET avec Les Méthodes Agiles /SCRUM





INTRODUCTION



Agile ?



SOULEYMANE SANOGO

Agile ?



Agile ?



Agile ?



Credit Photo : Baluchon



SOULEYMANE SANOGO

Agile ?



Crédit Photo : Baluchon



Crédit Photo : Baluchon



Les Méthodes AGILES ?



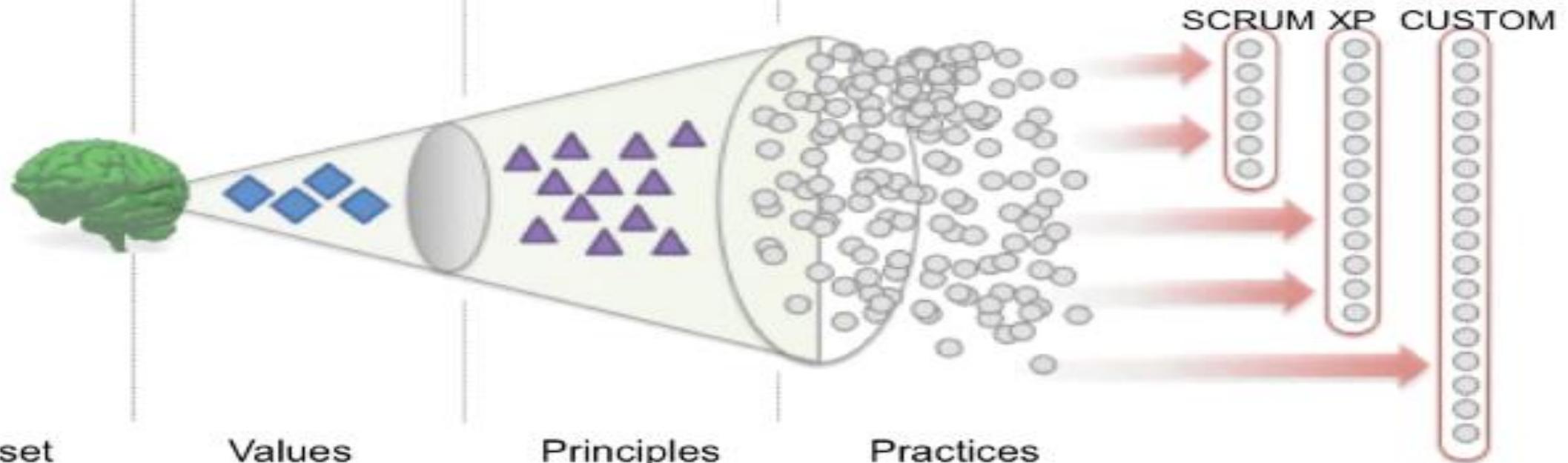
AGILE MINDSET ?

AGILE IS A
MINDSET

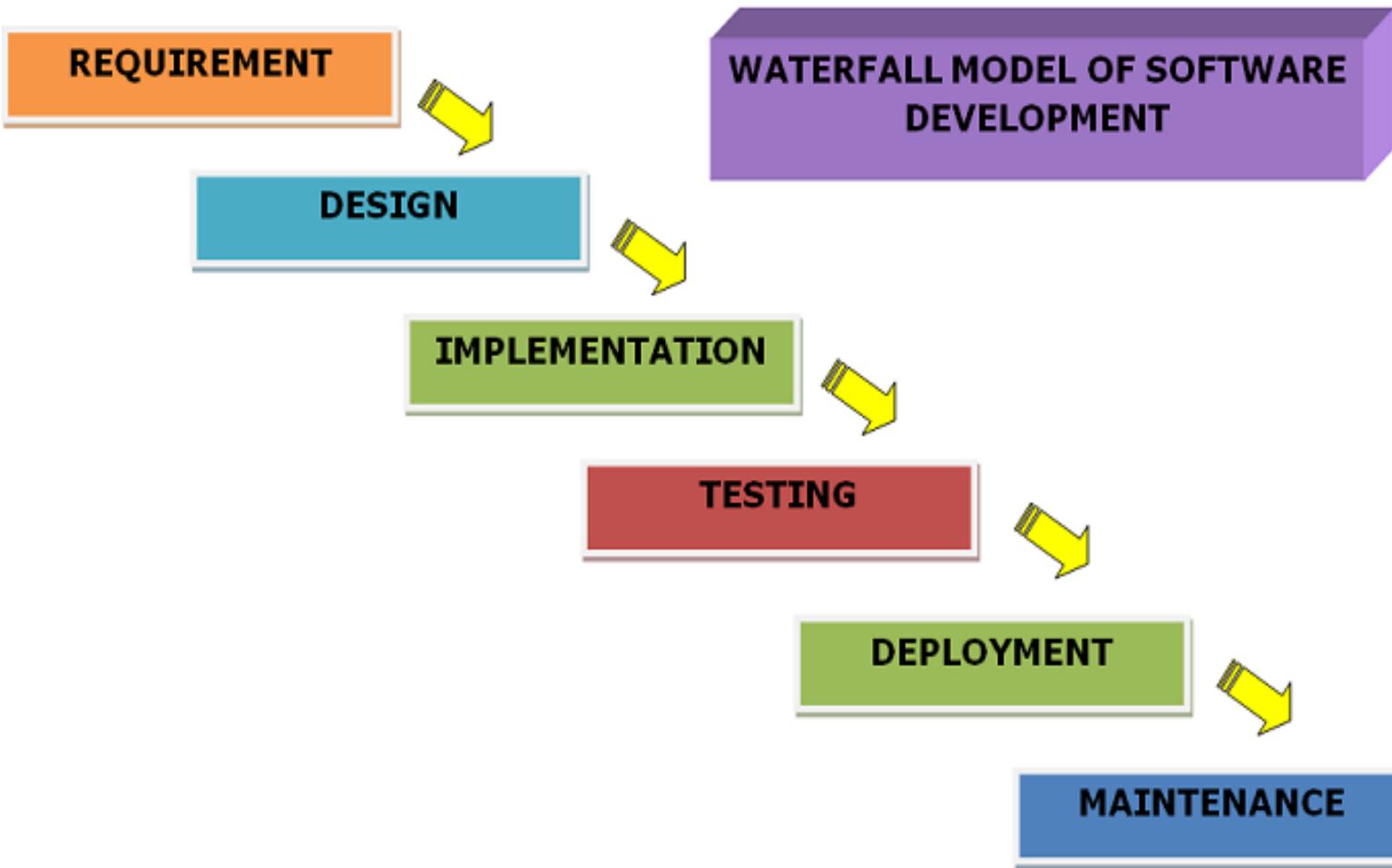
DESCRIBED BY
4 VALUES

DEFINED BY
12 PRINCIPLES

MANIFESTED THROUGH
UNLIMITED NUMBER OF PRACTICES

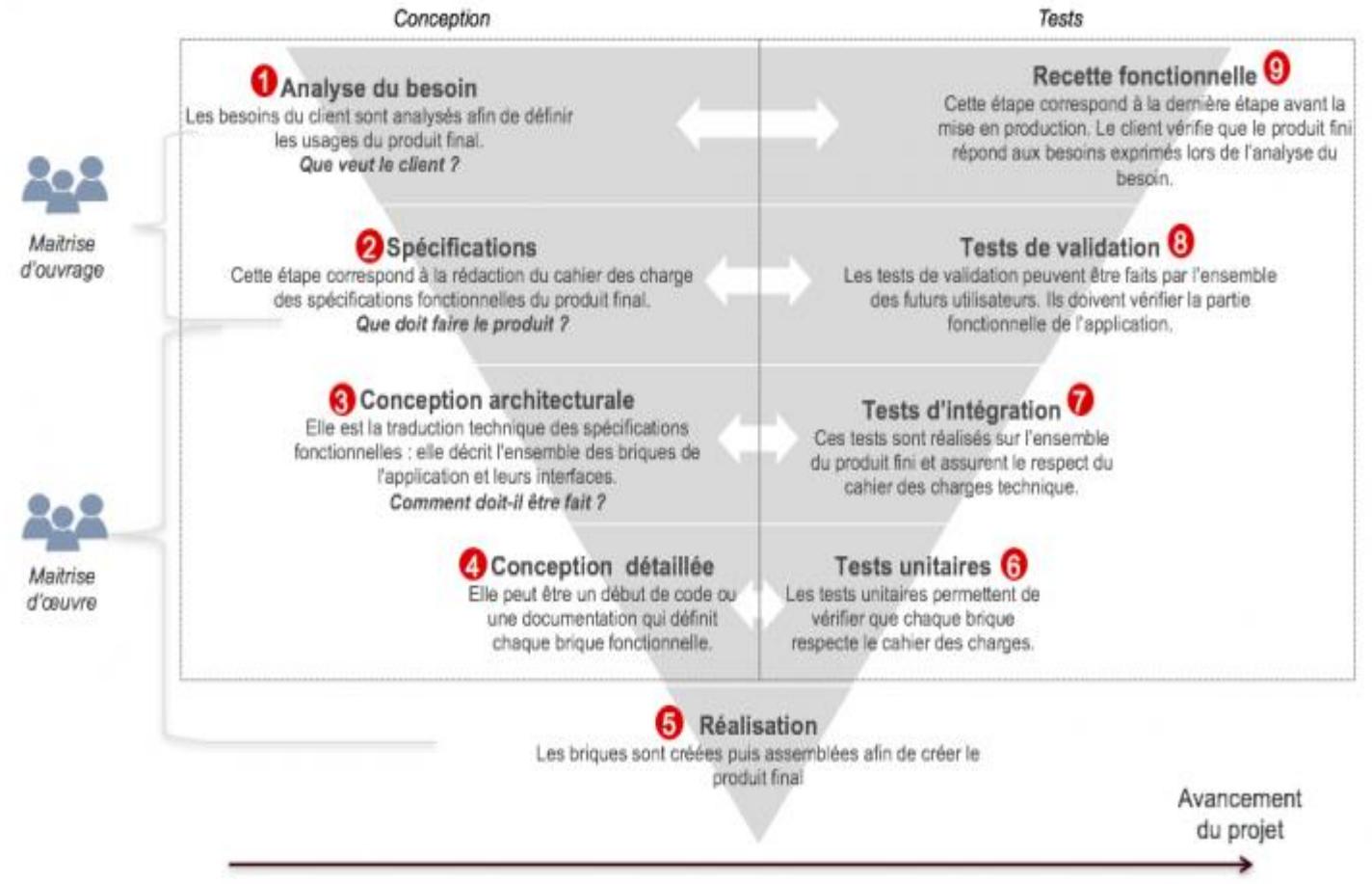


INTRODUCTION : LA CASCADE !

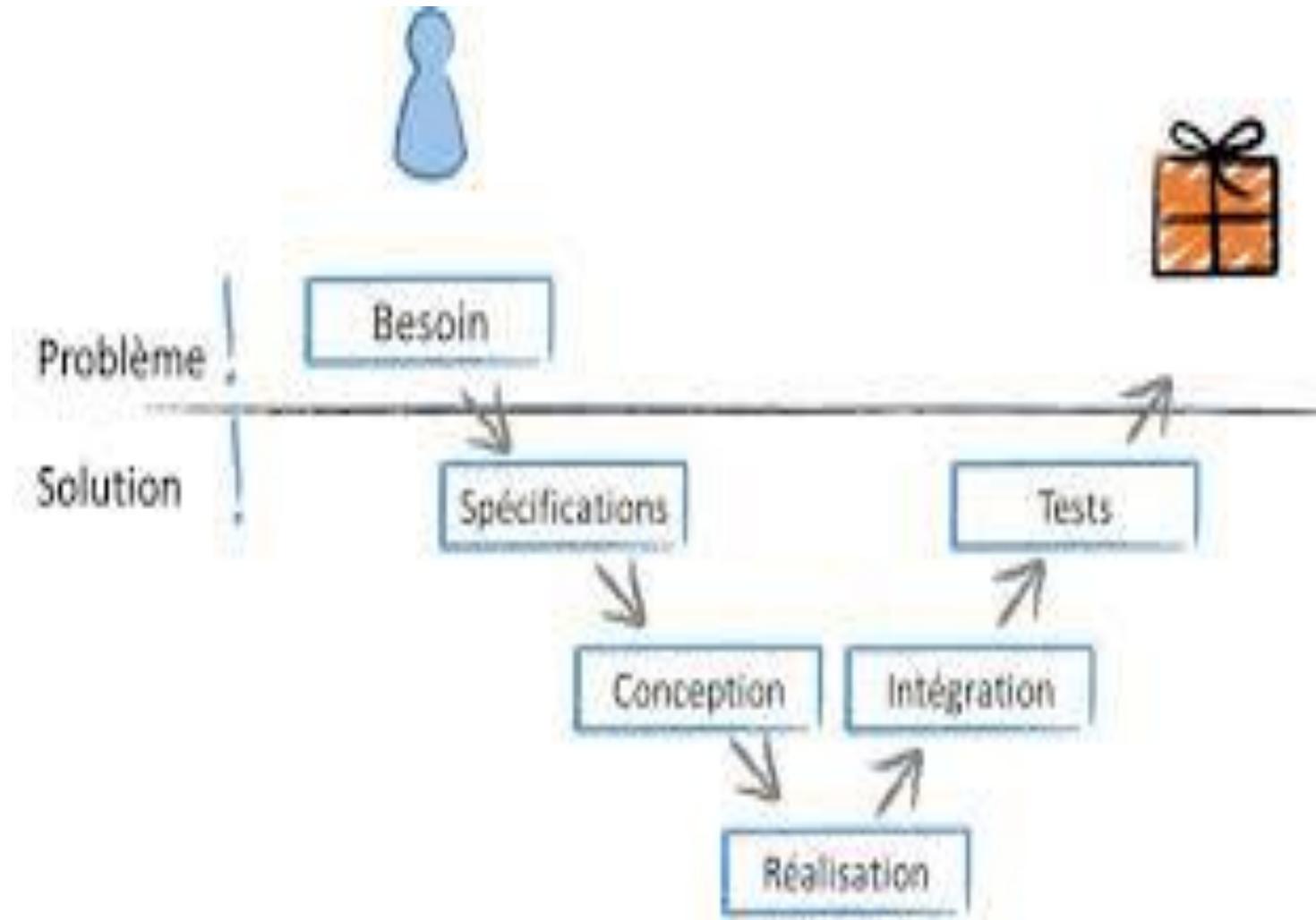


Introduction: CYCLE en V

- La méthode « Cycle en V » provient du secteur de l'industrie et s'est répandue aux projets informatiques dans les années 80.

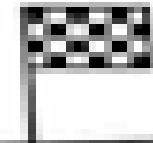
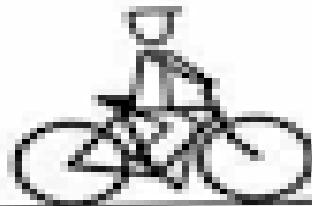


INTRODUCTION : LA CASCADE / CYCLE EN V

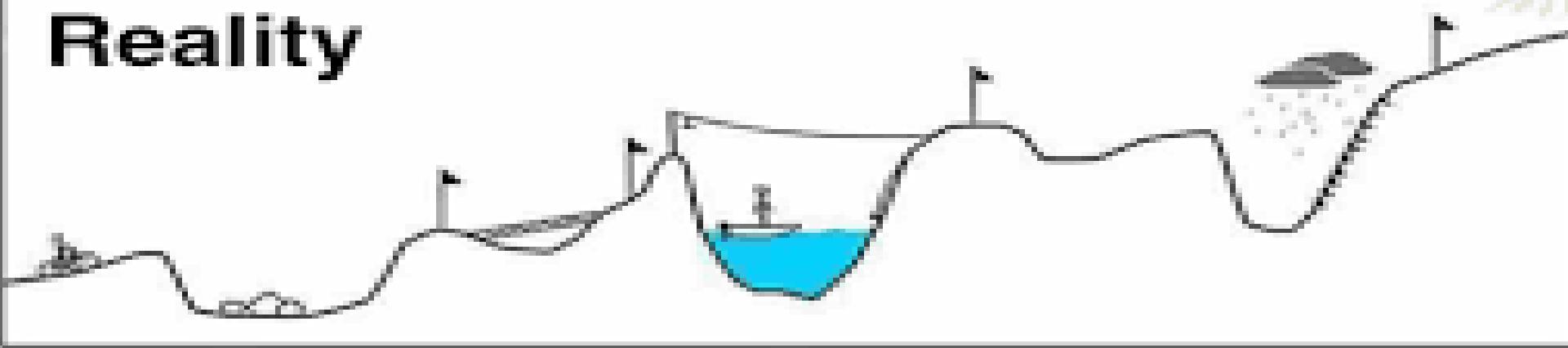


INTRODUCTION : Your Plan vs Reality

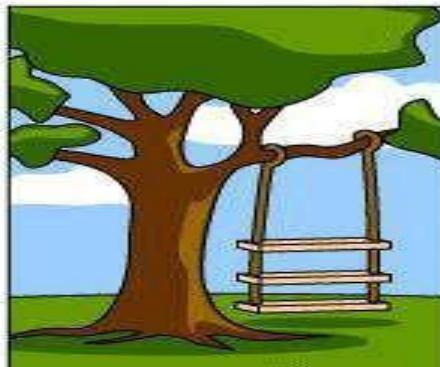
Your plan



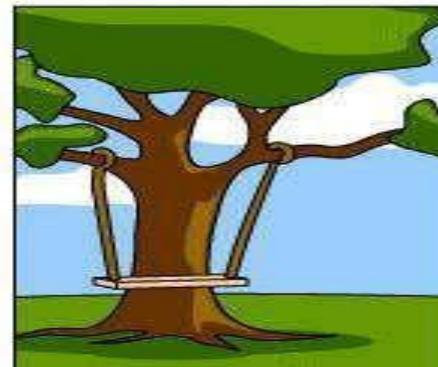
Reality



INTRODUCTION : Les causes des échecs !



Comment le client l'a souhaité



Comment le chef de projet l'a compris



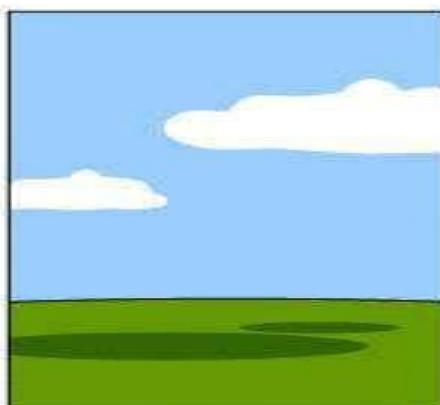
Comment l'analyste l'a schématisé



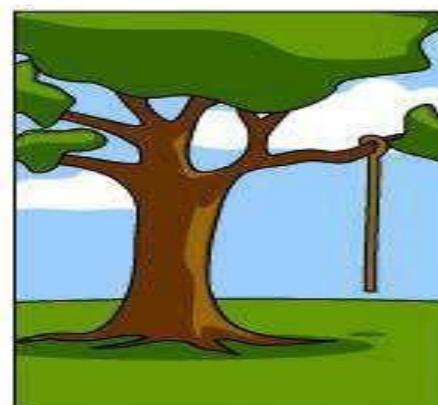
Comment le programmeur l'a écrit



Comment le Business Consultant l'a décrit



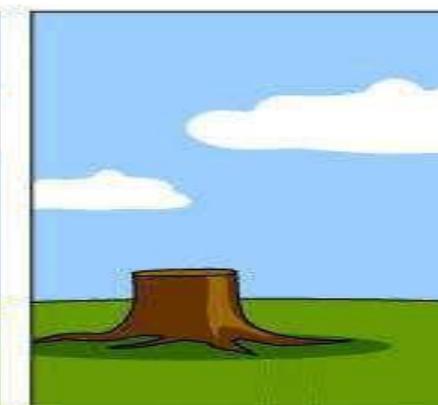
Comment le projet a été documenté



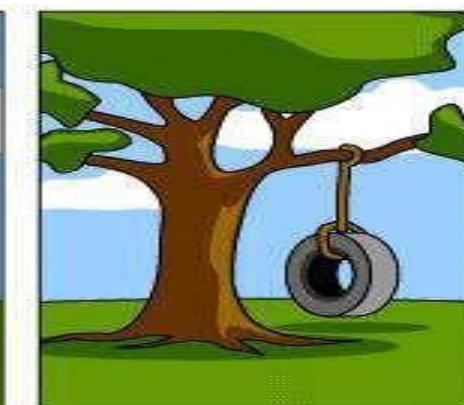
Ce qui a été installé chez le client



Comment le client a été facturé



Comment le support technique est effectué

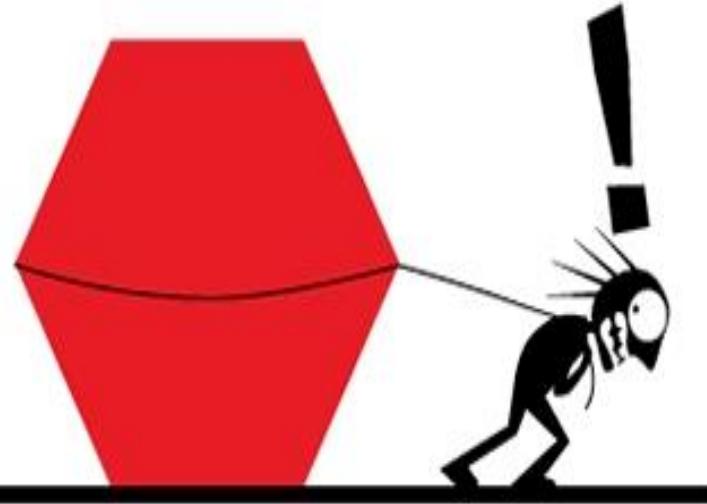


Ce dont le client avait réellement besoin

VU SUR yahbon.com

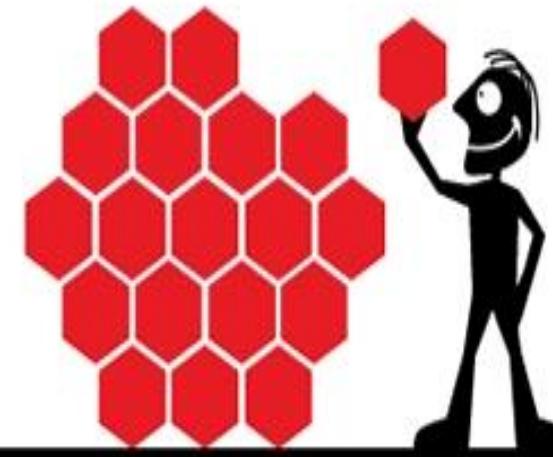


THE WATERFALL PROCESS



*'This project has got so big,
I'm not sure I'll be able to deliver it!'*

THE AGILE PROCESS



*'It's so much better delivering this
project in bite-sized sections'*



Traditional waterfall



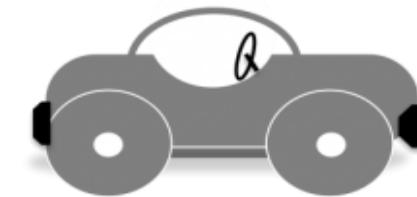
wheel



chassis



chassis + body



practical car



Agile prototyping



transportation



improved control



bigger distance



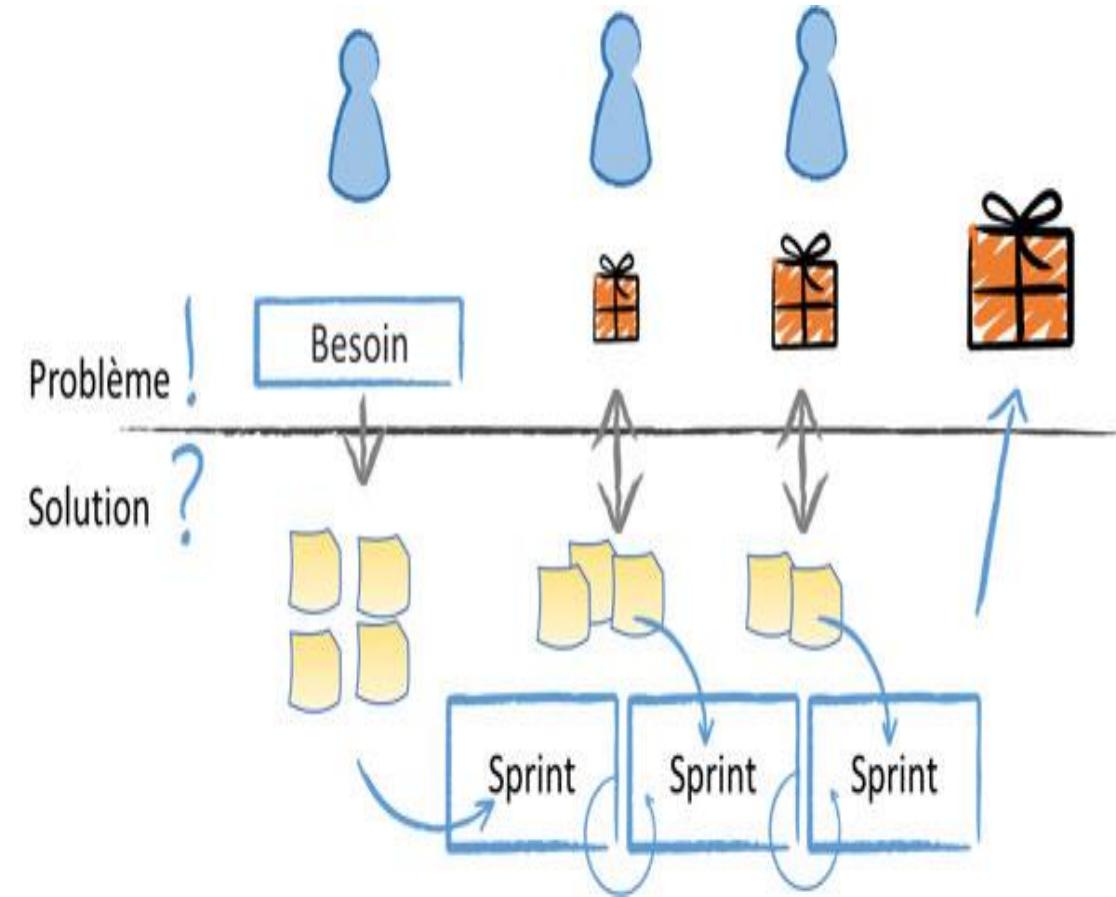
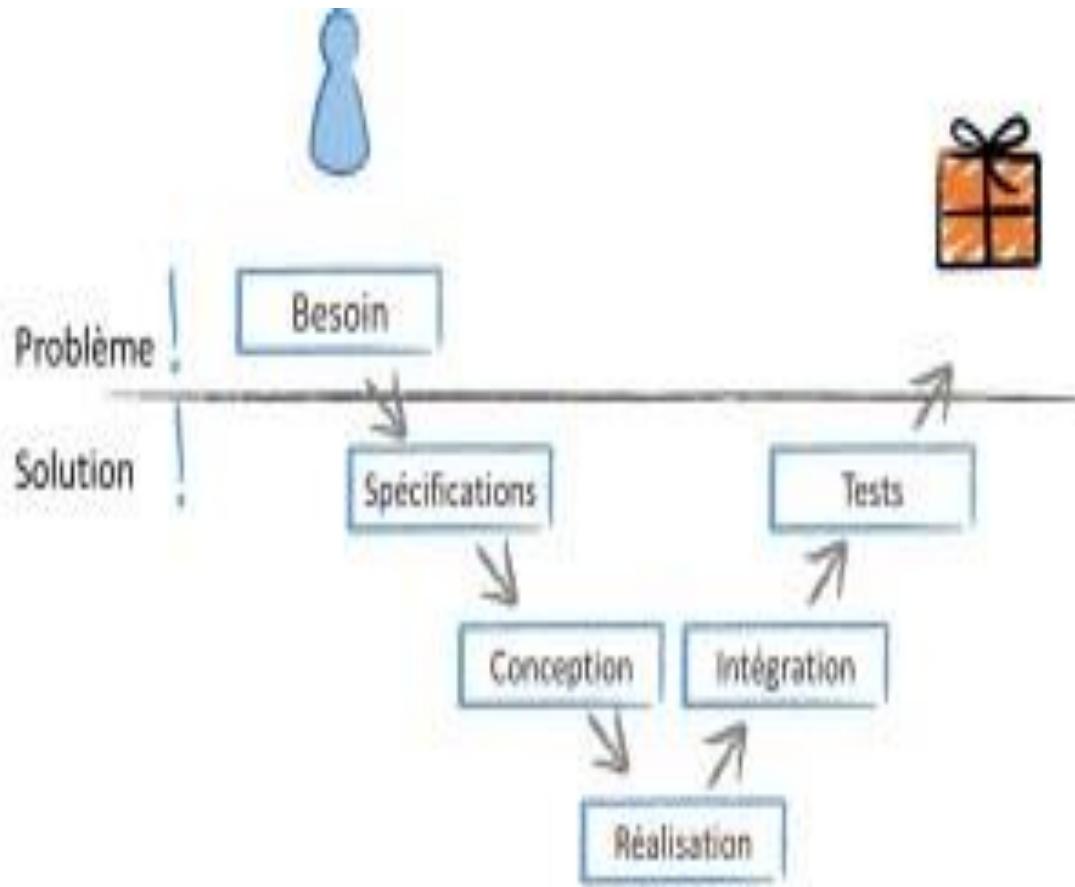
motorised

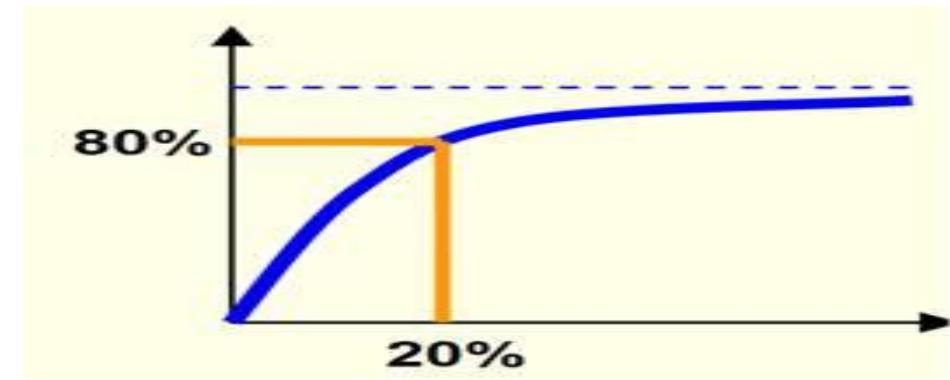
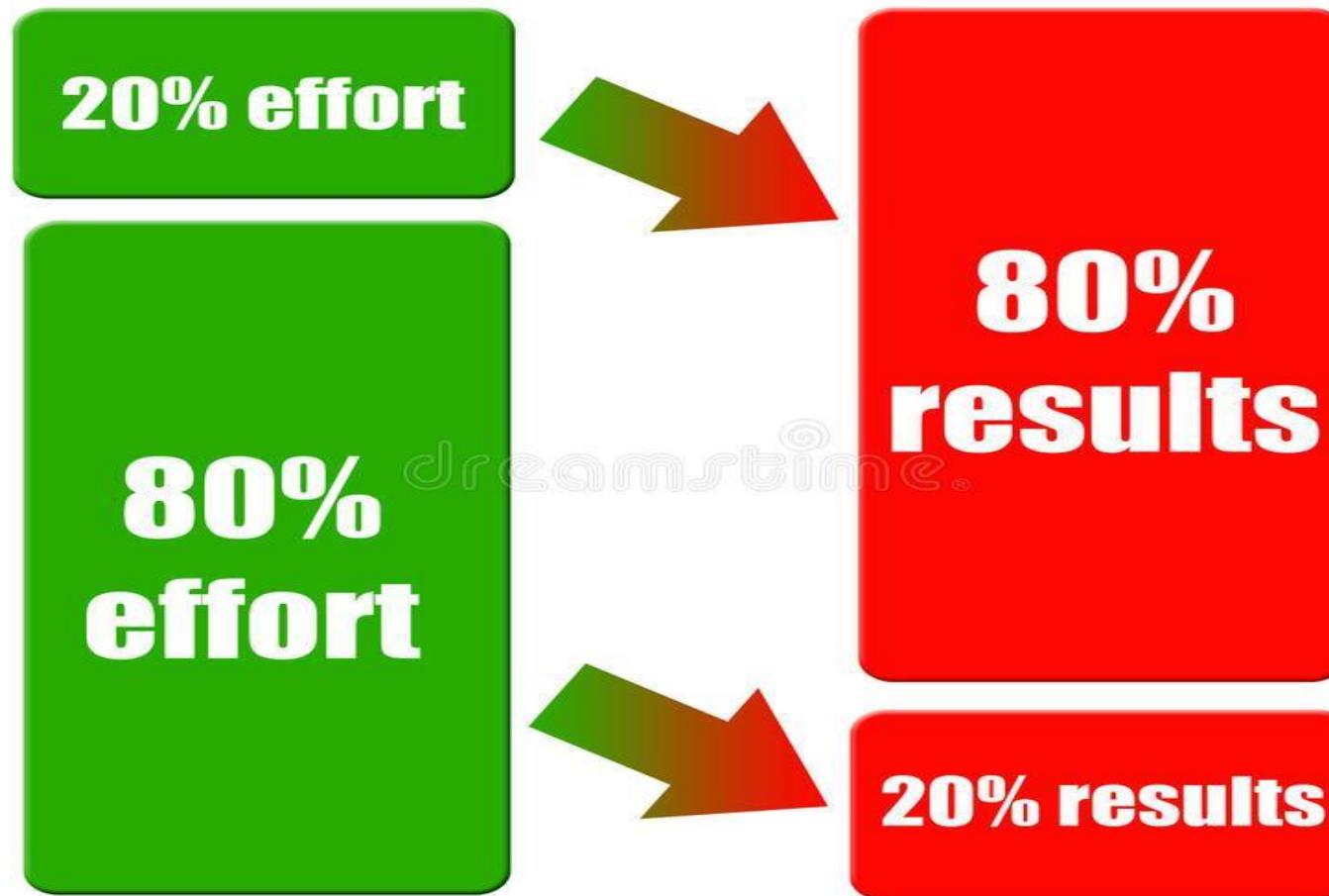


practical & fun
= convertible car!

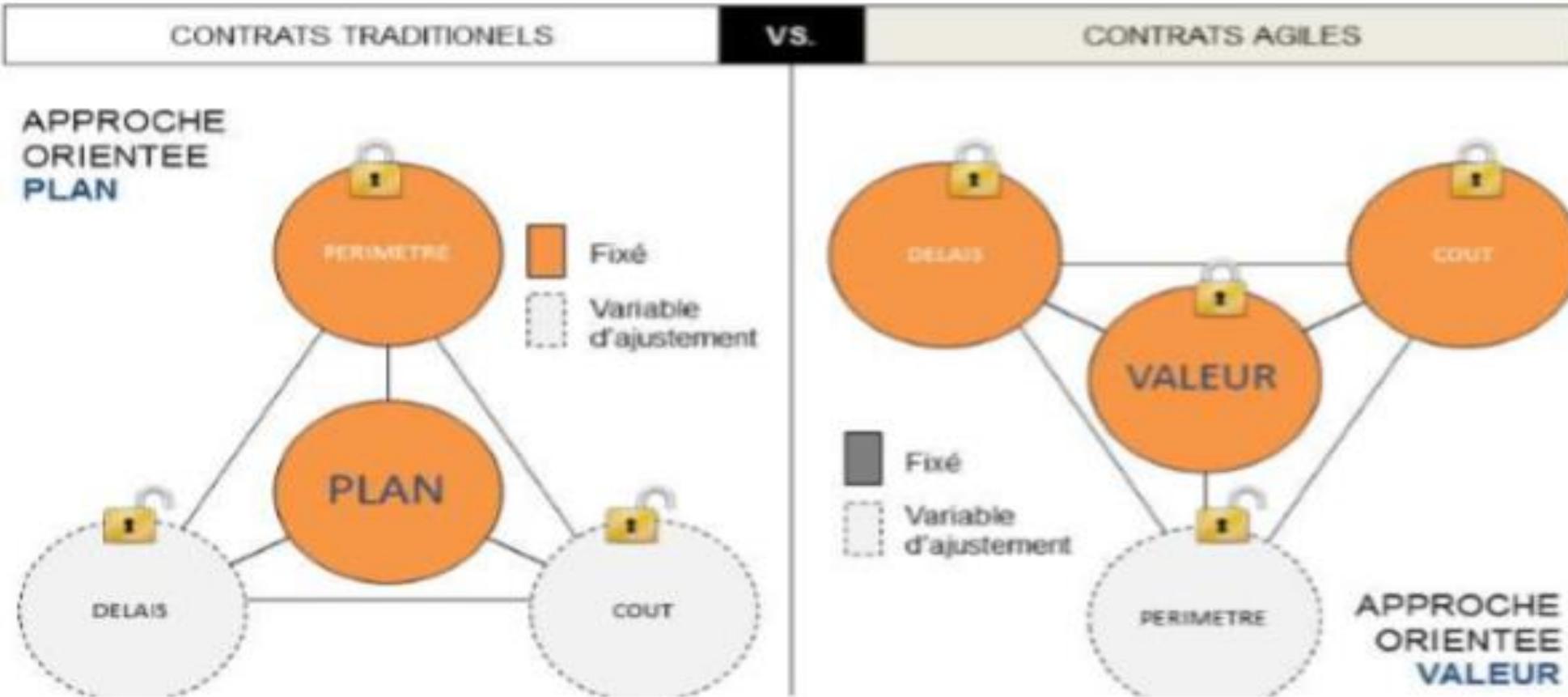


INTRODUCTION : Cycle en V / Agile

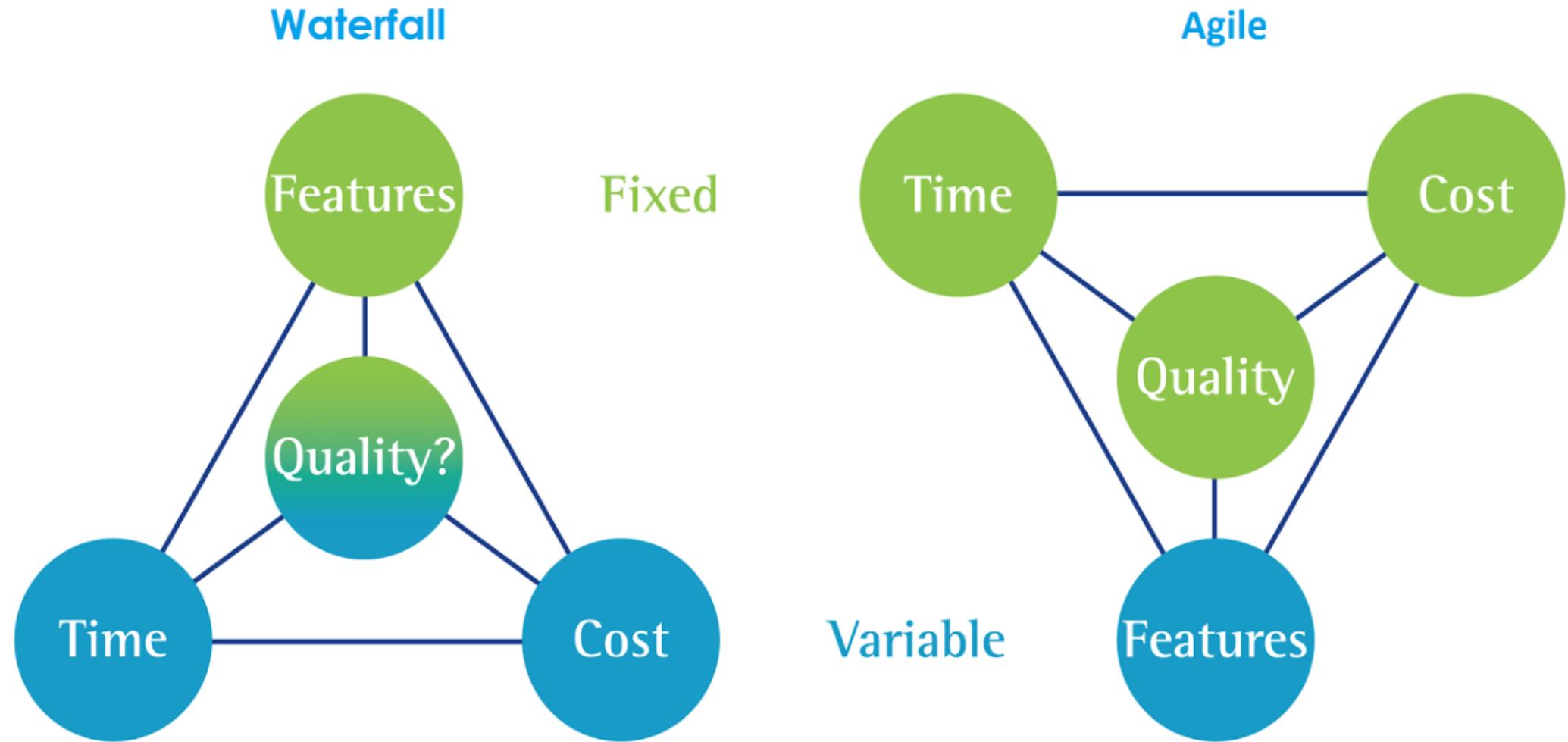




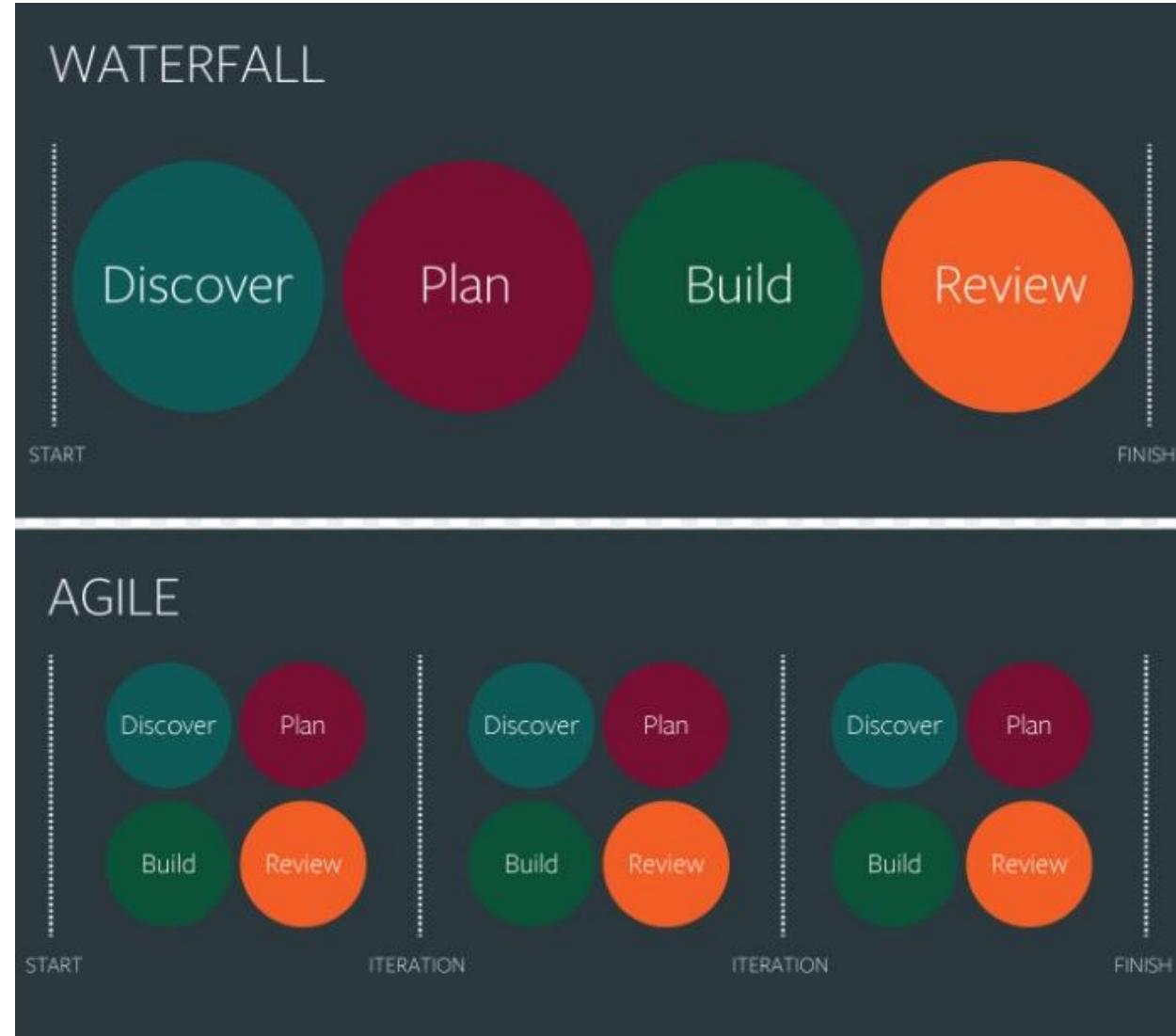
Les Types de Contrats ?: Plan / Valeur



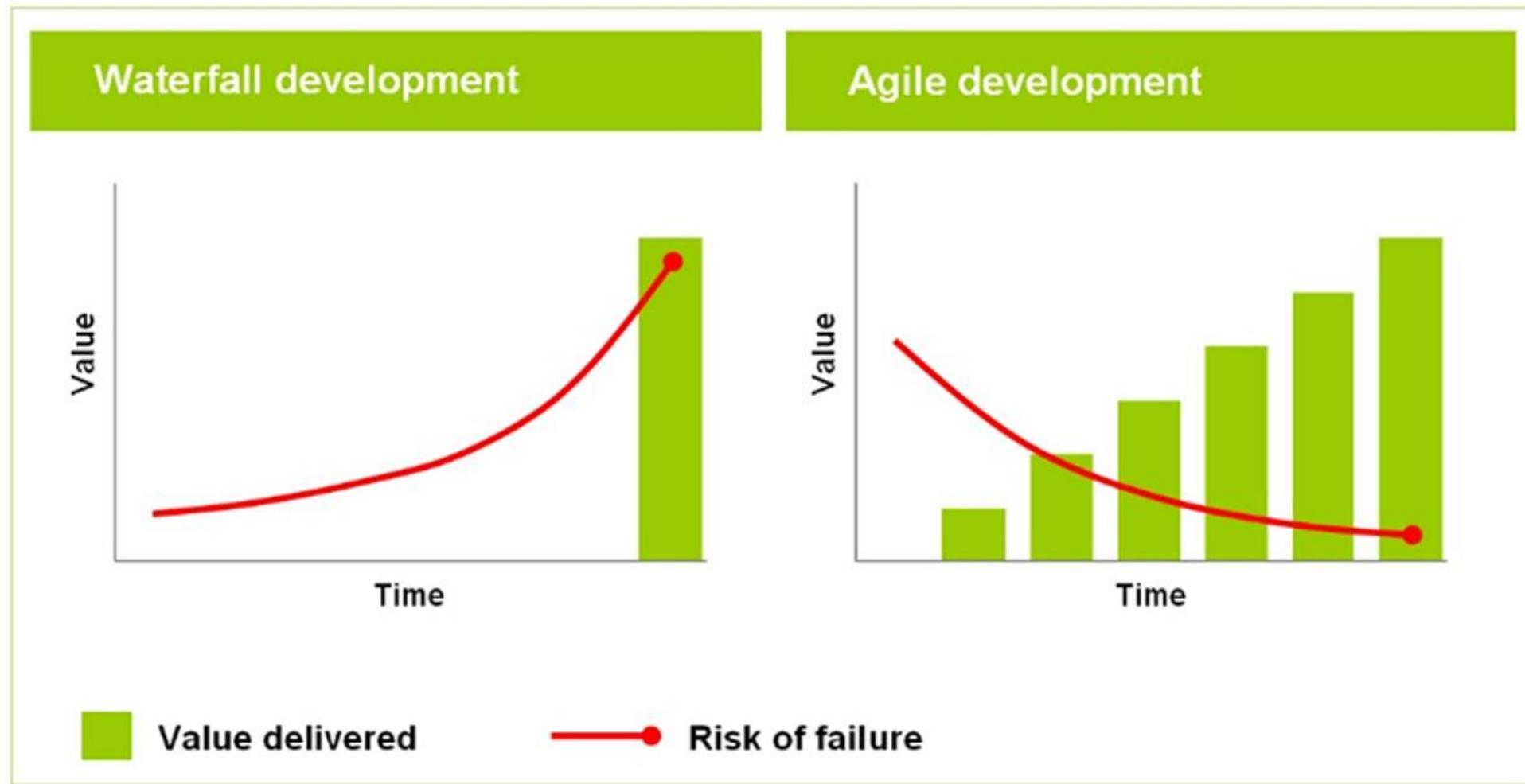
Les Types de Contrats : Features ?/ Time-Quality ?



AGILE = Waterfall + Waterfall + Waterfall + Waterfall !!!



Les Risques en Agile vs Waterfall ?



Agile projects being roughly **2X more likely to succeed**, and 1/3 less likely to fail.

PROJECT SUCCESS RATES AGILE VS WATERFALL



WWW.VITALITYCHICAGO.COM



SOULEYMANE

SANOGO

Les Méthodes Agiles

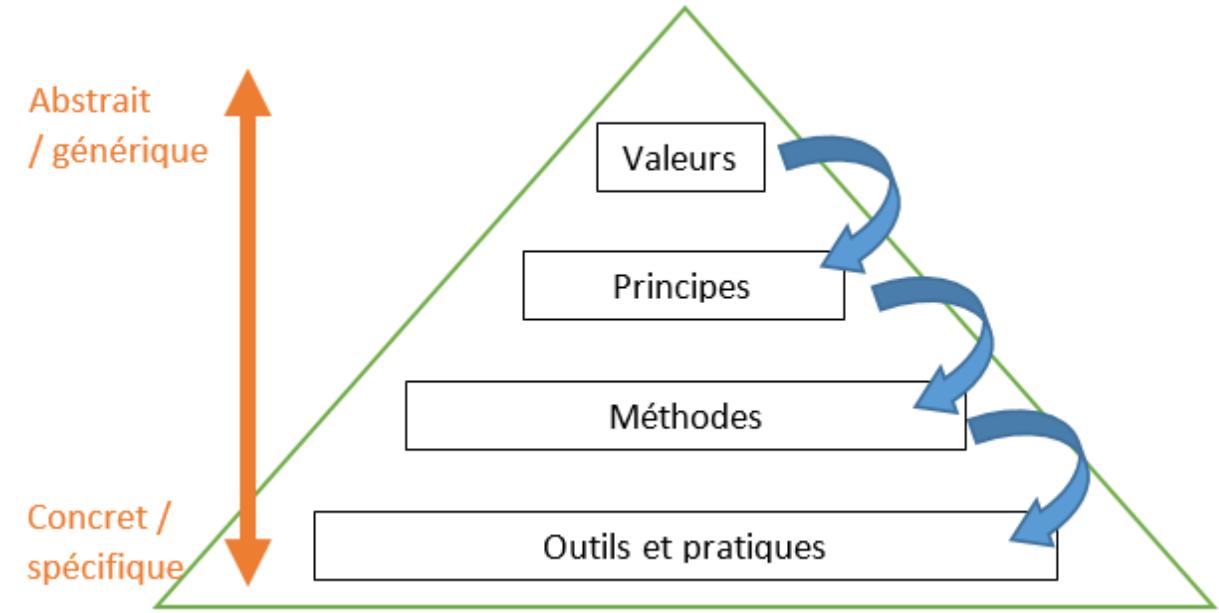


CONCLUSION !!! :

L'agilité c'est avant tout un **Etat d'esprit** §...

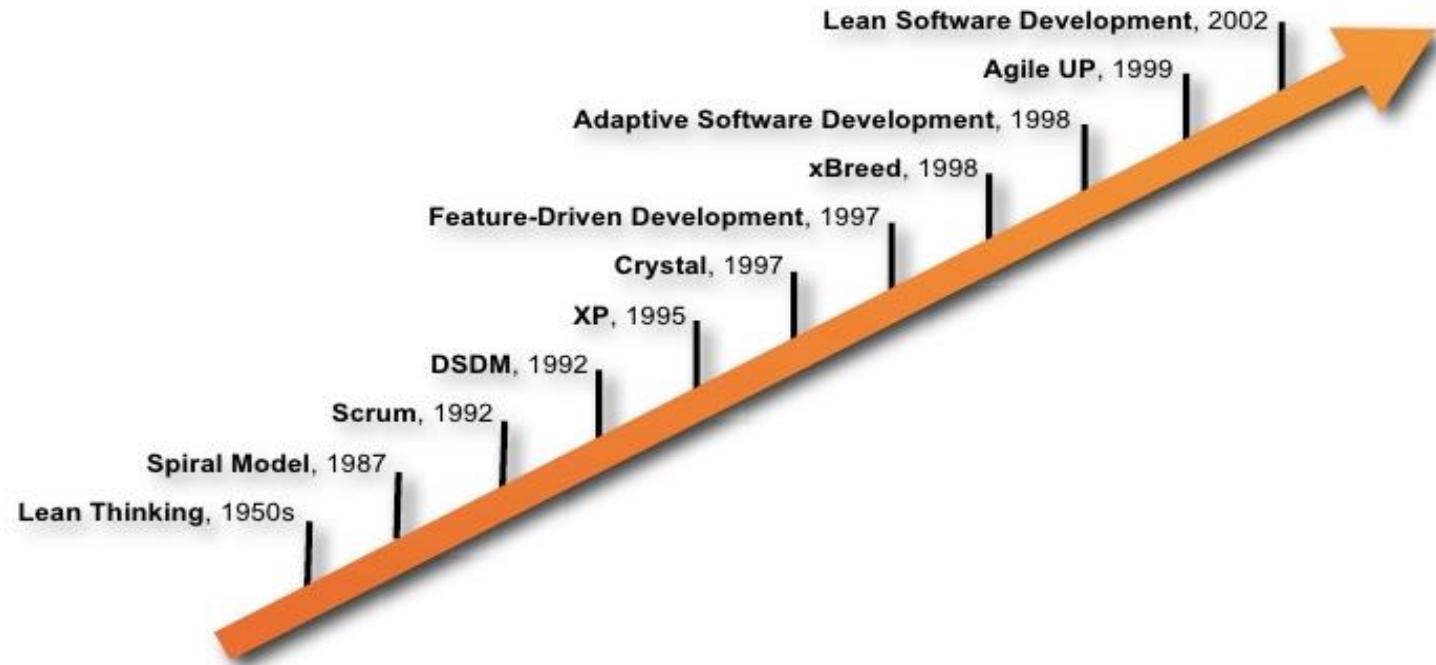
L'agilité, c'est des **Valeurs** (4) et des **PRINCIPES** (12) et des pratiques SCRUM,KANBAN,XP,LEAN

- * Valeur vs Précepte vs Principes
- * Principes vs Pratiques
- * Méthodes !



Historique

Historique



Agile/adaptive Manifesto !: 2001



Kent Beck Ward Cunningham Andrew Hunt Robert C. Martin Dave Thomas
Mike Beedle Martin Fowler Ron Jeffries Steve Mellor
Arie van Bennekum James Grenning Jon Kern Ken Schwaber
Alistair Cockburn Jim Highsmith Brian Marick Jeff Sutherland

The Agile Manifesto

Individuals and interactions	over	Processes and Tools
Working Product	over	Comprehensive Documentation
Customer Collaboration	over	Contract Negotiation
Responding to change	over	Following a plan

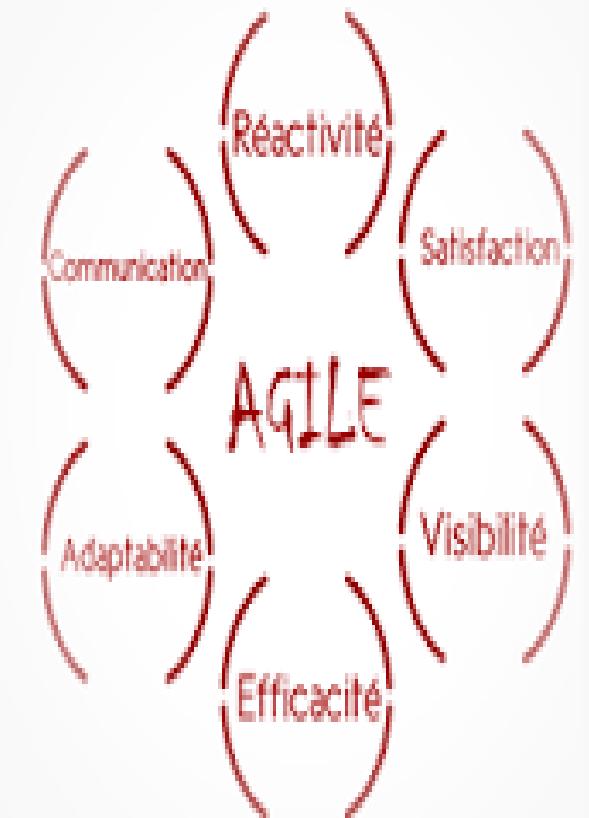
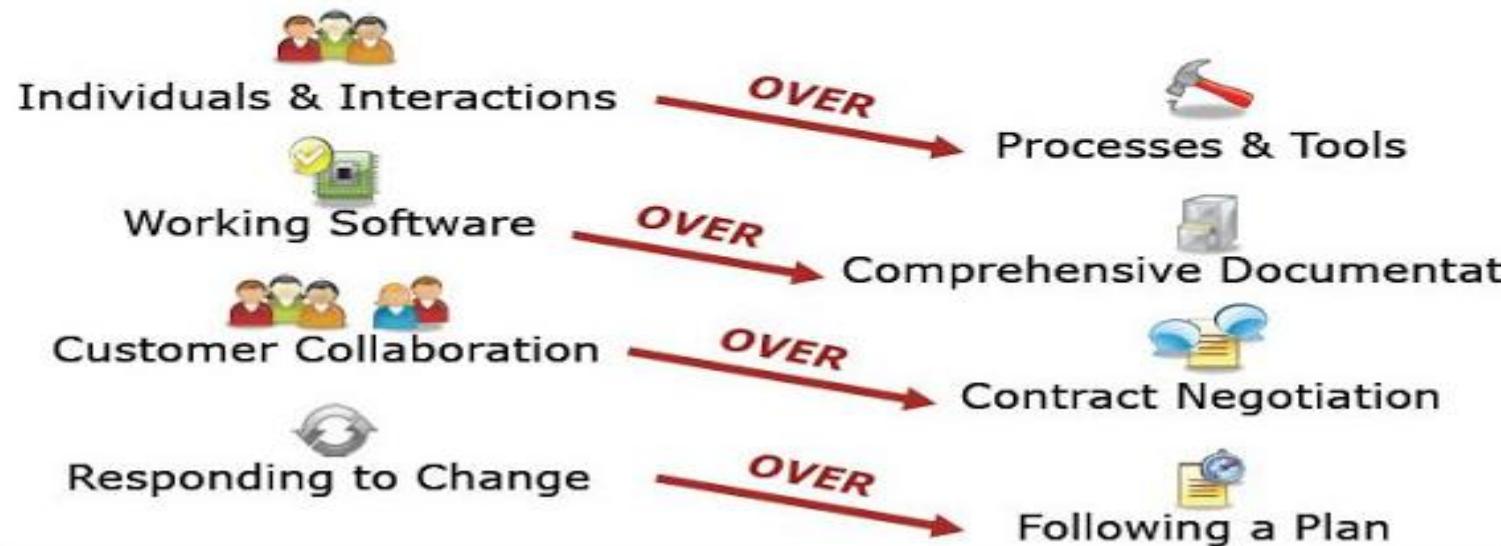
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

www.agilemanifesto.org



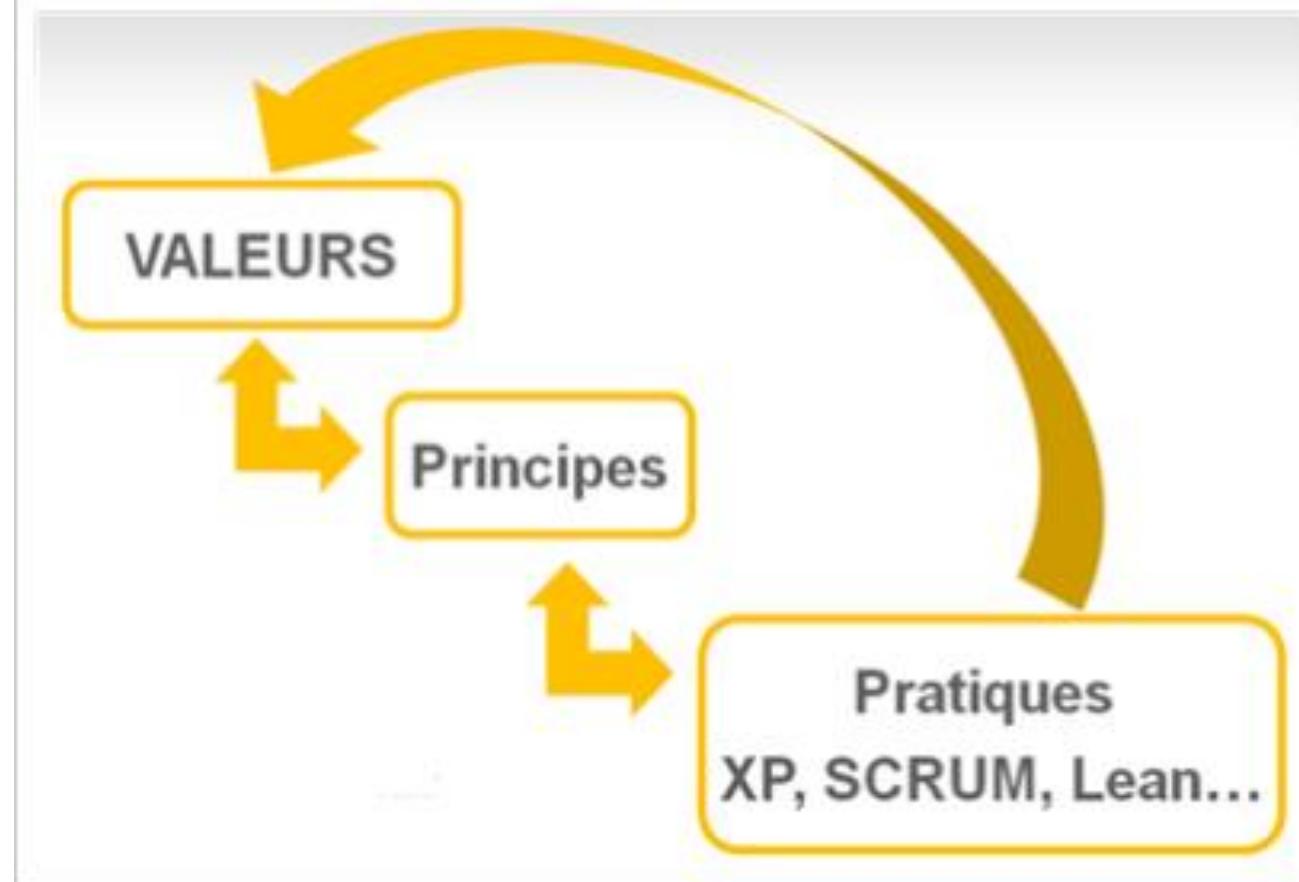
Les 4 Valeurs : AGILE

The Agile Manifesto*... we know it well



Les Méthodes Agiles : Valeurs – Principes - Pratiques

- La méthode « Cycle en V » provient du secteur de l'industrie et s'est répandue aux projets informatiques dans les années 80.
- Agile en 2000 d'une réflexion sur les bonnes pratiques de 1980 -2000 et faire une synthèse et des recommandations



Les Méthodes Agiles : **Les 4 Valeurs à favoriser vs Imposer !**

*Manifeste pour le **DÉVELOPPEMENT AGILE** de logiciels*
2001

« Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire.

CES EXPÉRIENCES NOUS ONT AMENÉS À VALORISER :



The manifesto diagram consists of four main sections, each with an icon and text. Above each section is a horizontal double-headed arrow indicating a comparison between the top value and the bottom alternative. Below the sections is a large horizontal double-headed arrow at the bottom.

- LES INDIVIDUS & LEURS INTÉRACTIONS**
PLUS QUE

- DES LOGICIELS OPÉRATIONNELS**
PLUS QUE

- LA COLLABORATION AVEC LES CLIENTS**
PLUS QUE

- L'ADAPTATION AU CHANGEMENT**
PLUS QUE


NOUS RECONNAISSENTS LA VALEUR DES SECONDS ÉLÉMENTS, MAIS PRIVILÉGIONS LES PREMIERS »



Les Méthodes Agiles : Les Valeurs dans le Projet !



The 12 agile principles*

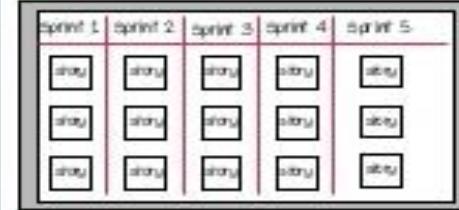
1 Satisfy the **customer**



2 Welcome **change**



3 Deliver **frequently**



4 Work **together**



5 Trust and **support**



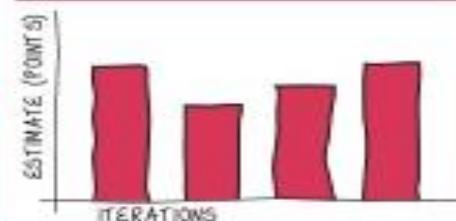
6 Face-to-face **conversation**



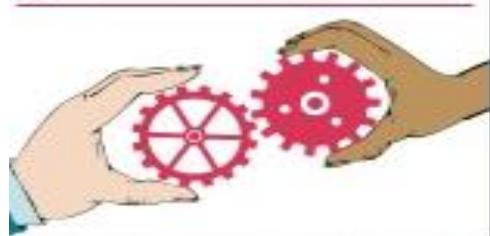
7 Working **software**



8 Sustainable **development**



9 Continuous **attention**



10 Maintain **simplicity**



11 Self-organizing **teams**



12 Reflect and **adjust**

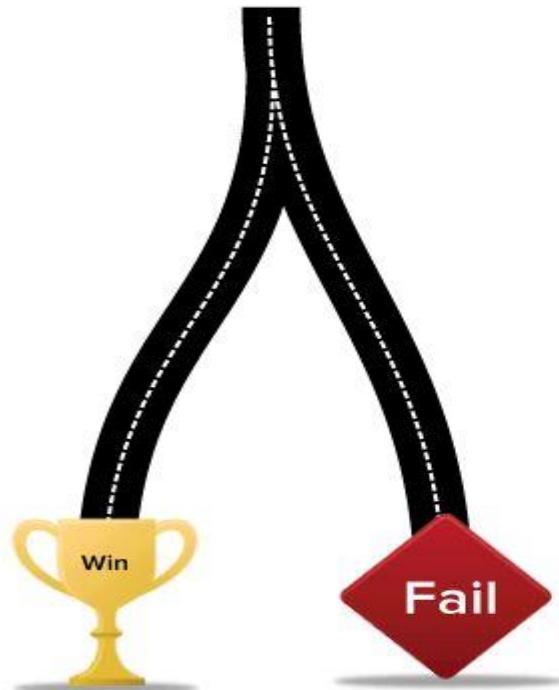


Les Méthodes Agiles : 12 principes

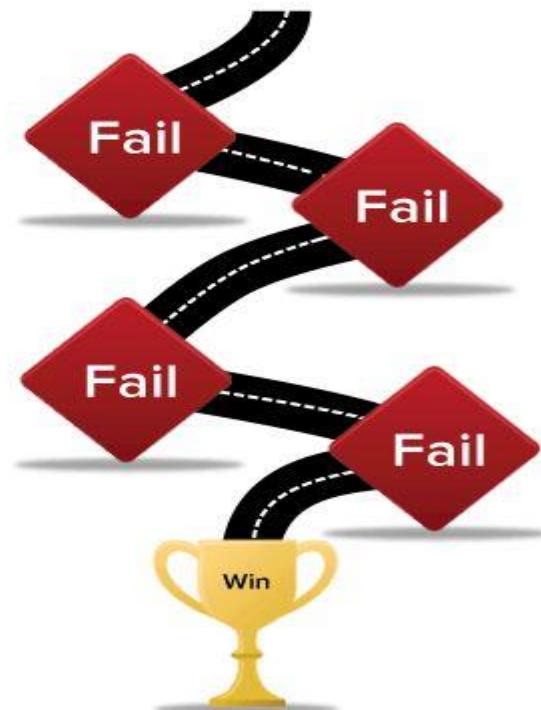
- Satisfaire le client est la priorité
- Accueillir les demandes de changement « à bras ouverts »
- Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application
- Assurer une coopération permanente entre Client et Equipe projet
- **Construire des projets autour d'individus motivés**
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application
- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Favoriser la simplicité
- Responsabiliser les équipes: les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes auto organisées.
- Ajuster, à intervalles réguliers, son comportement, ses processus pour être plus efficace



What Most People Think



What Successful People Know



@douglaskarr

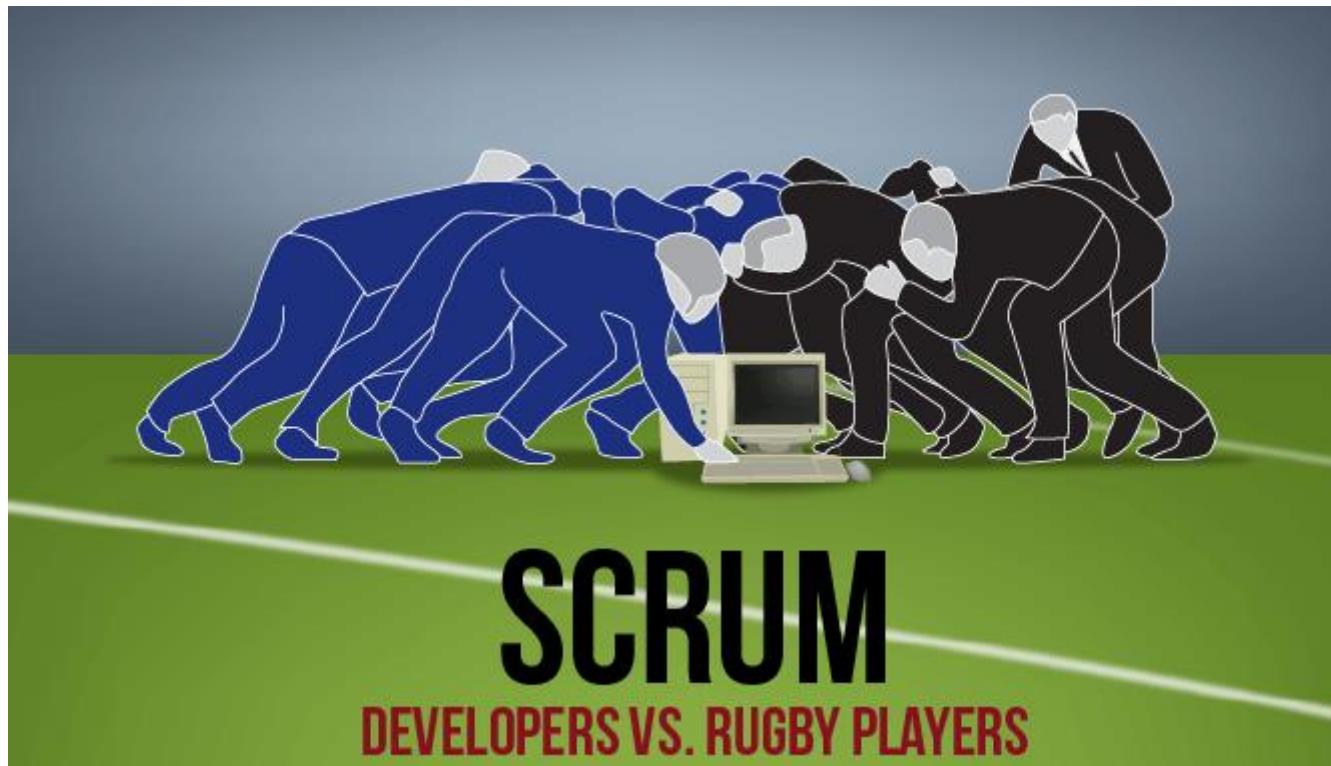


Les avantages du développement itératif

- ✓ Meilleure qualité de la communication : L'utilisateur à la possibilité de clarifier ses exigences au fur et à mesure
- ✓ Meilleure visibilité : Le client a eu meilleure visibilité sur l'avancement des travaux
- ✓ Meilleur contrôle de la qualité : les tests sont effectués en continu
- ✓ Meilleure détection des risques : Les risques sont détectés plus tôt
- ✓ Motivation et confiance de l'équipe : satisfaction d'atteindre un objectif fixé
- ✓ Contrôle des coûts : le projet peut être arrêté s'il n'y a plus de budget

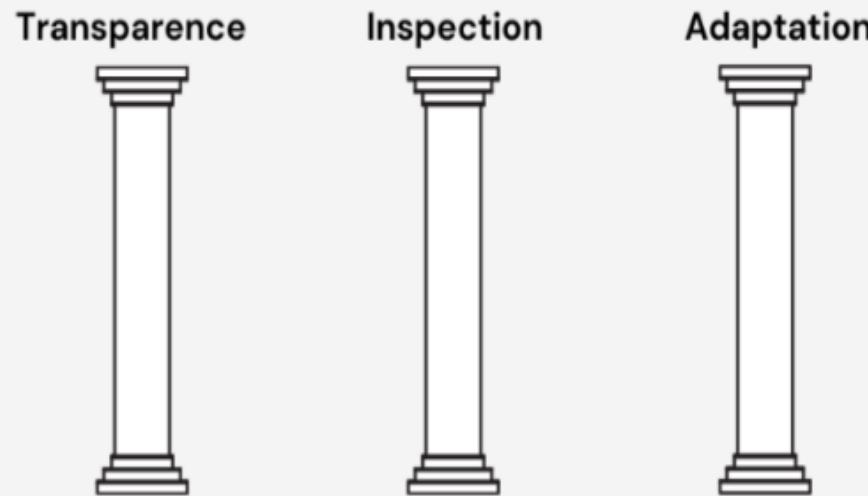


SCRUM

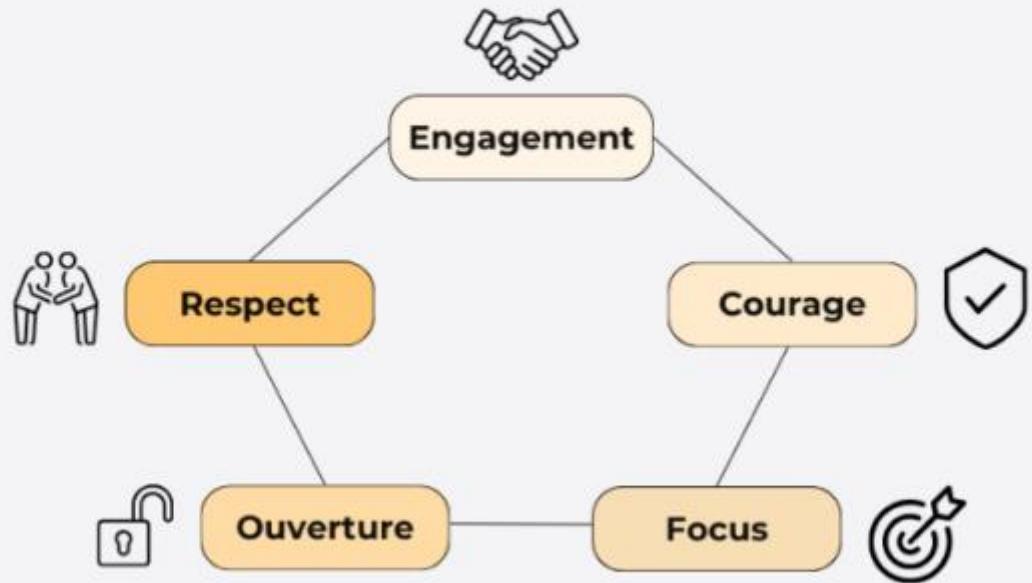


SCRUM C'est ???

Les 3 Piliers de Scrum :



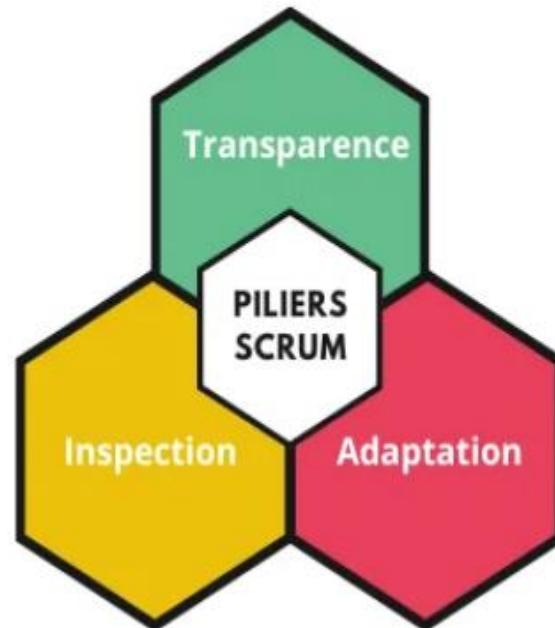
Les 5 Valeurs de Scrum :



SCRUM C'est ???

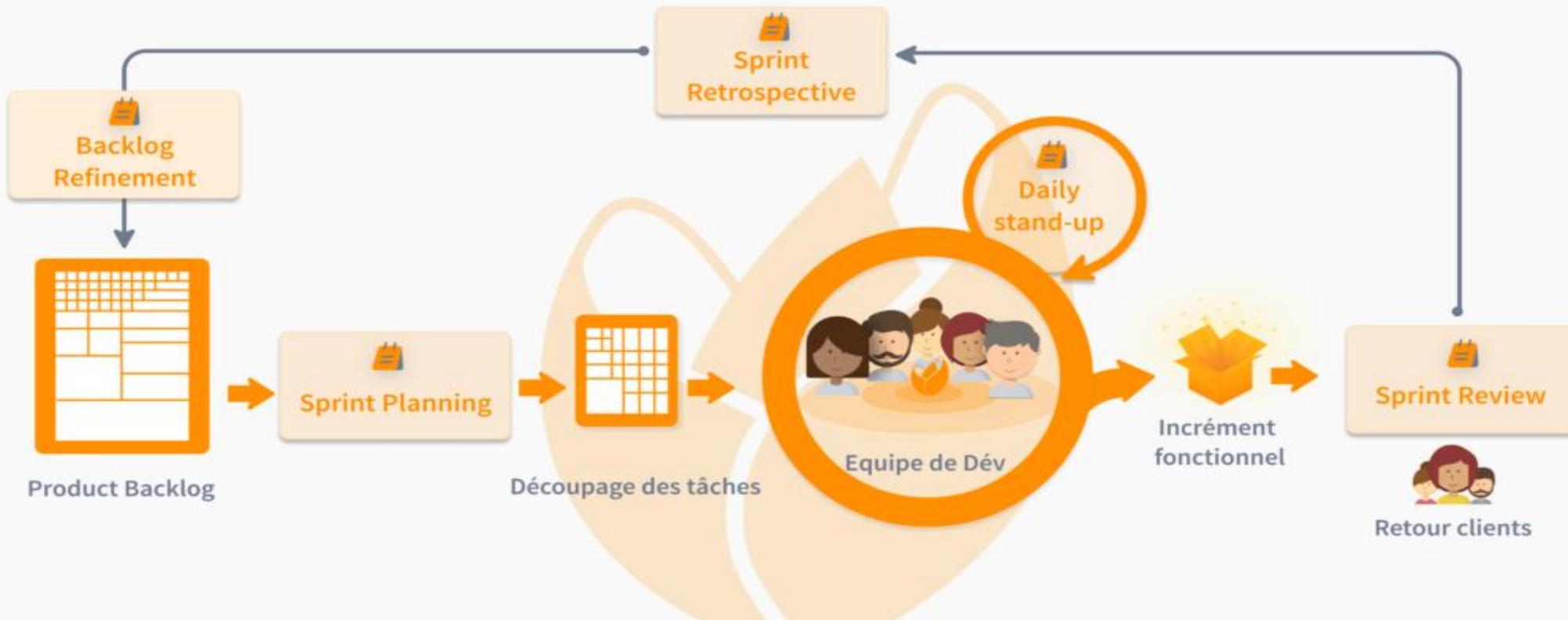
PILIERS SCRUM

- 01 Nécessite une relation de confiance et une vision commune
- 02 Se fait durant tout le cycle Scrum pour détecter les écarts : Objectifs/réalité
- 03 Exige de s'adapter en fonction des résultats d'une inspection régulière



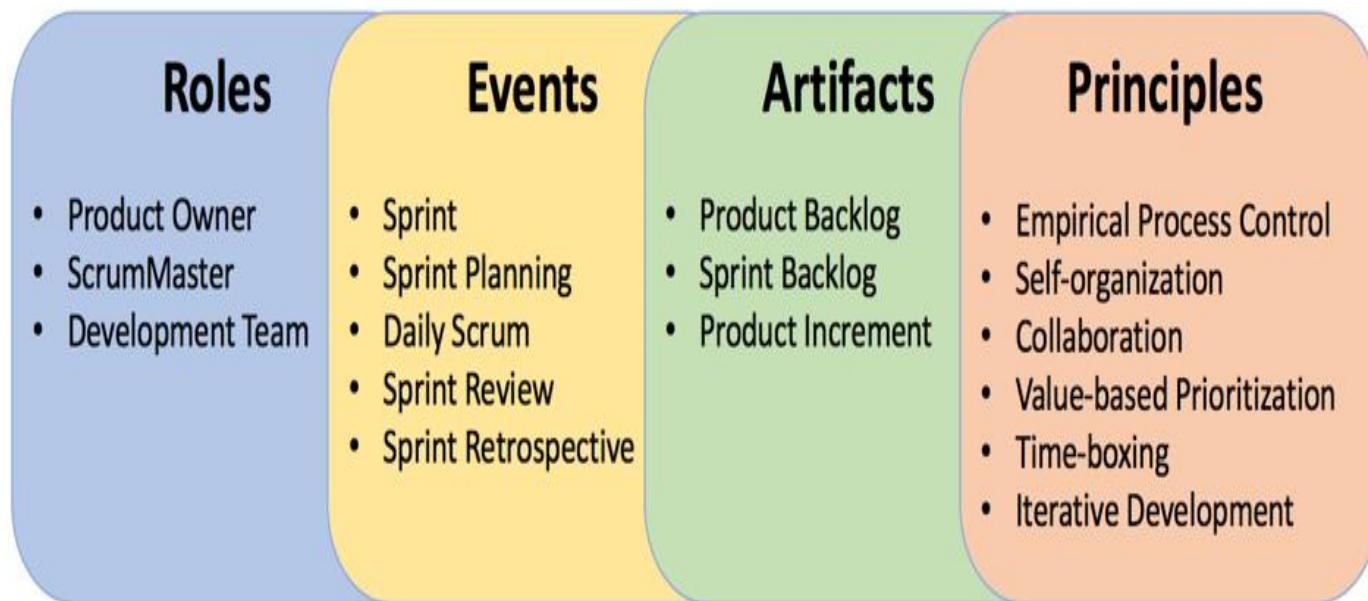
SCRUM C'est ???

Les cérémonies Scrum



SCRUM C'est ???

Scrum



SCRUM : Les Trois Rôles !

Product Owner



1 person
Full-time or part-time
Business oriented

Scrum Master



1 person
Full-time or part-time
Scrum coach and facilitator

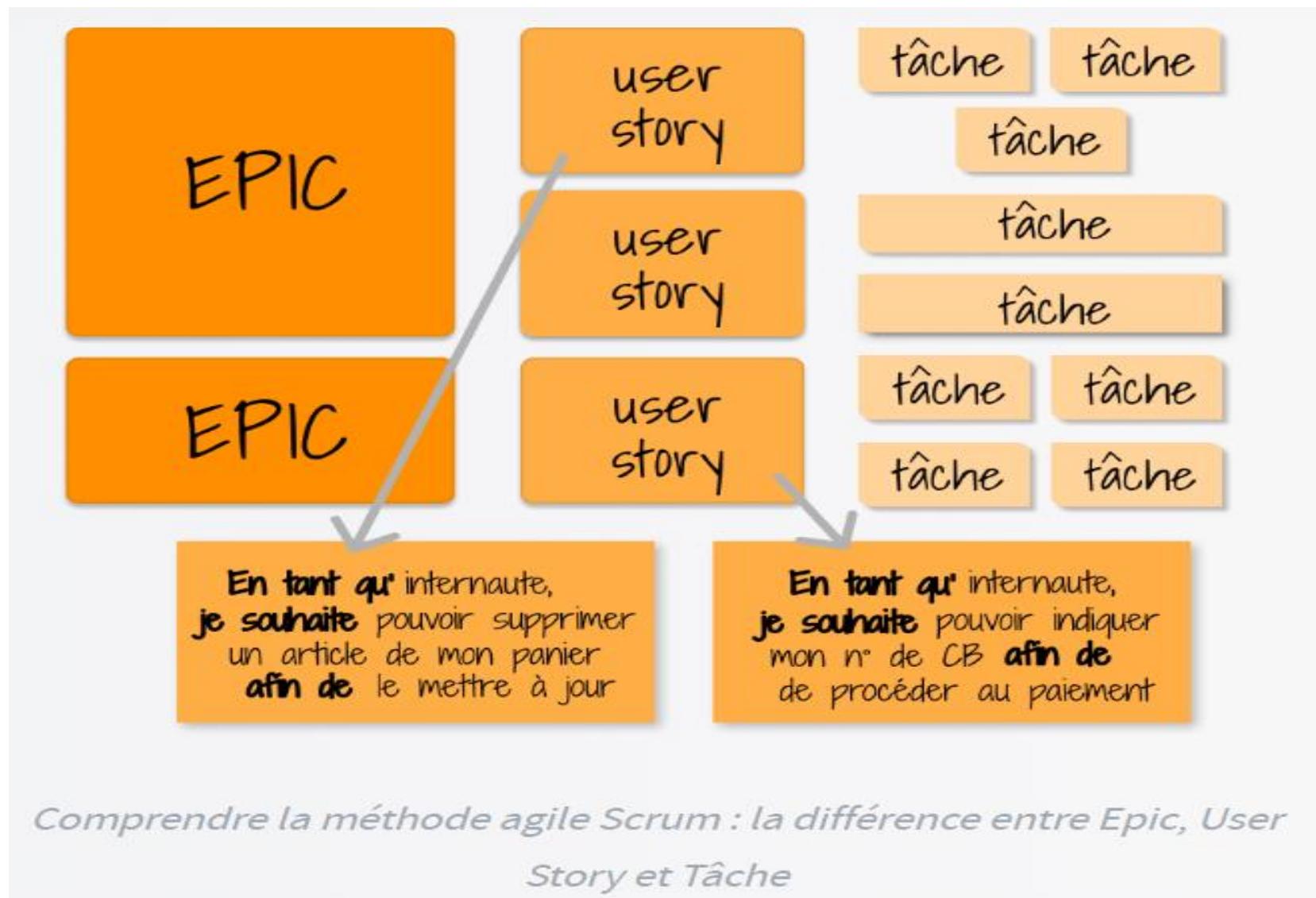
Development Team



3 to 9 people
Full-time (recommended)
Specialist



SCRUM C'est ???



SCRUM C'est ???

LES 3 GRAPHIQUES ESSENTIELS EN SCRUM

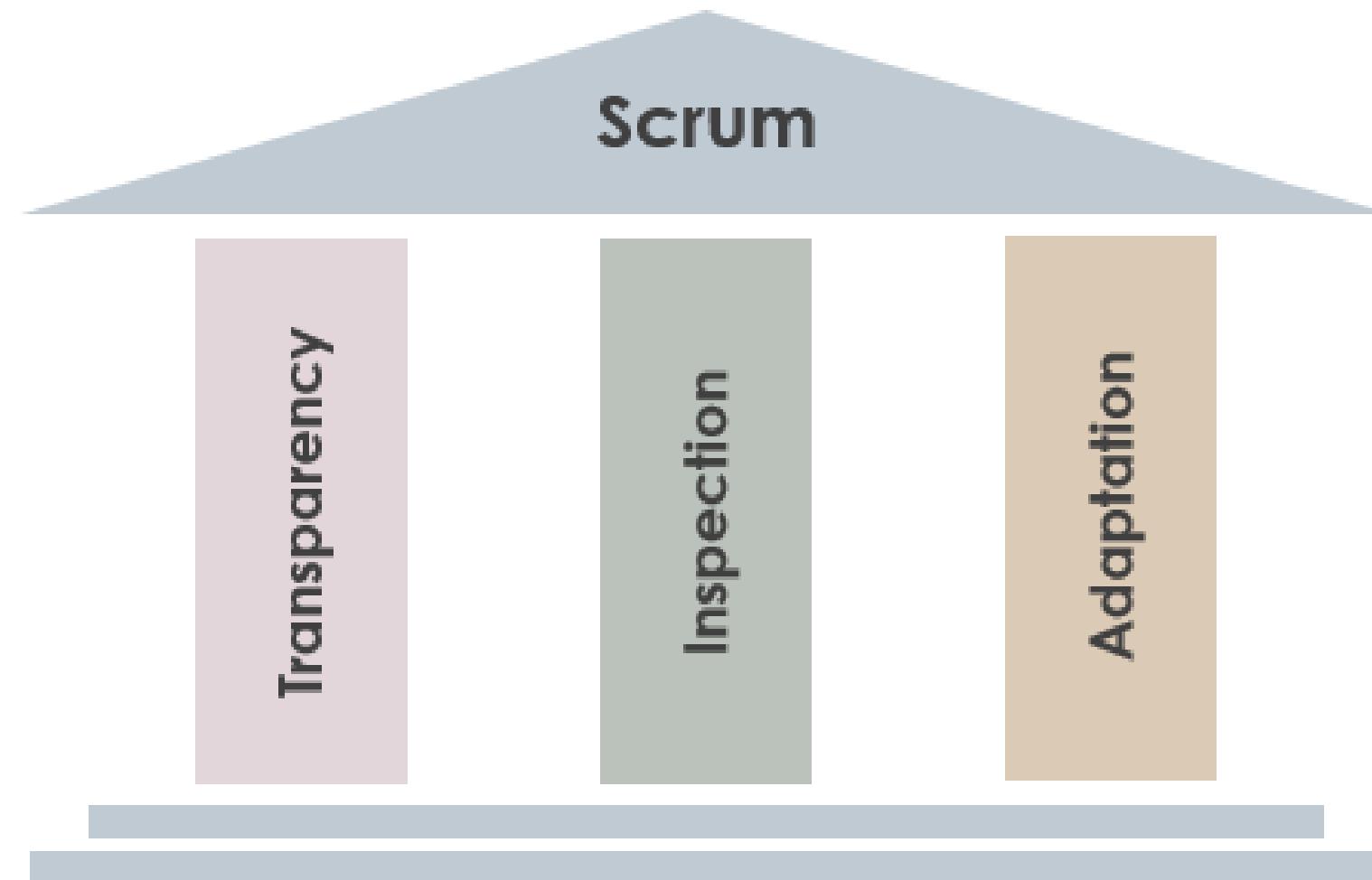


Burndown, Burnup, Vélocité



Priorities Estimation Product Owner
User Stories Sprint
Iterative Process Sprint Backlog
Scrum Master Scrum Chickens
iterations Agile Manifesto Planning Meeting Agile Pigs
Business value Development Team Team Board
Tasks List Product Backlog Retrospective
Review Meeting Self Organizing Agile Methodology Requirements
Scrum Team Increment





Transparency

Giving visibility to the significant aspects of the process to those responsible for the outcome.

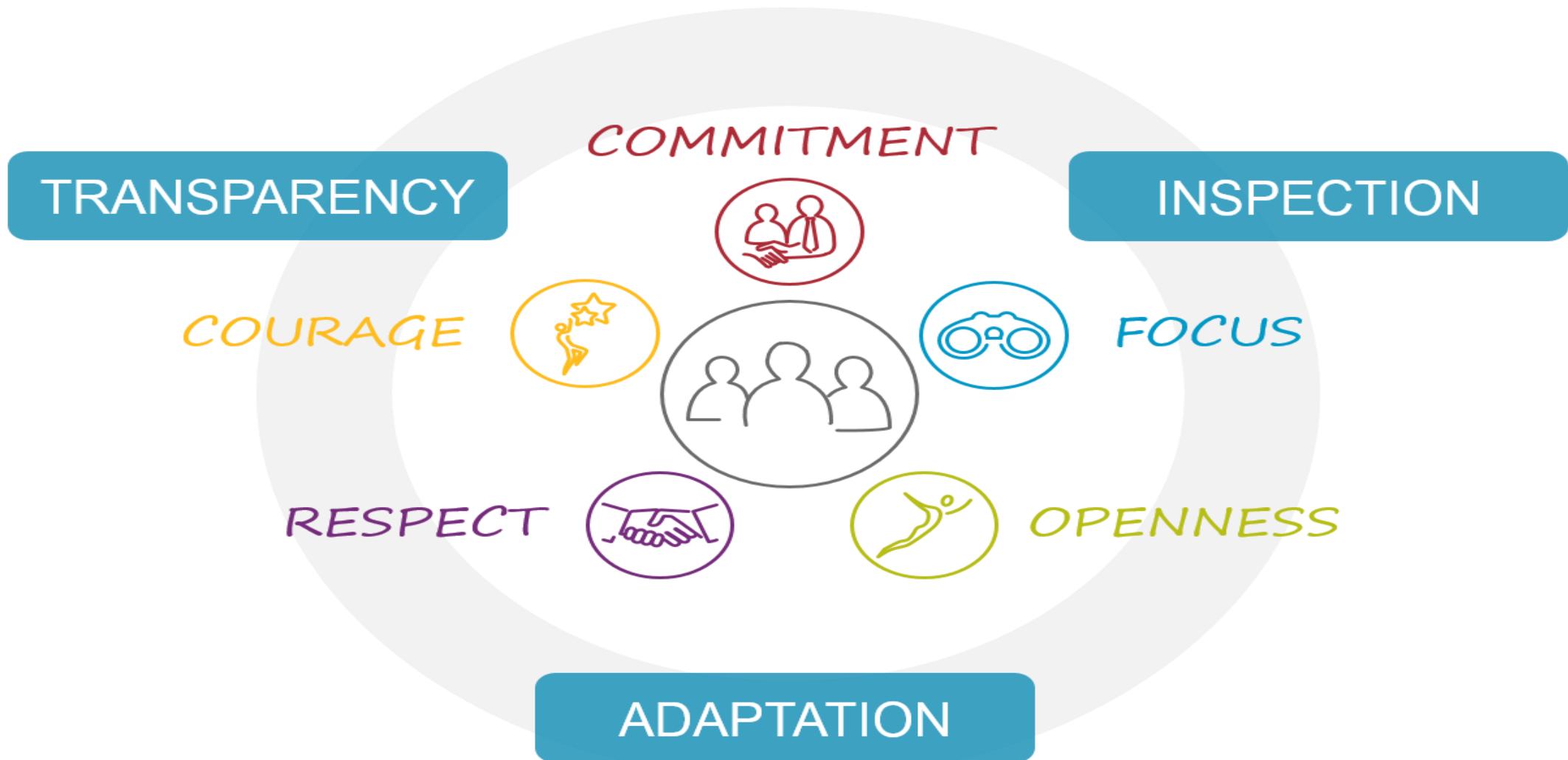
Inspection

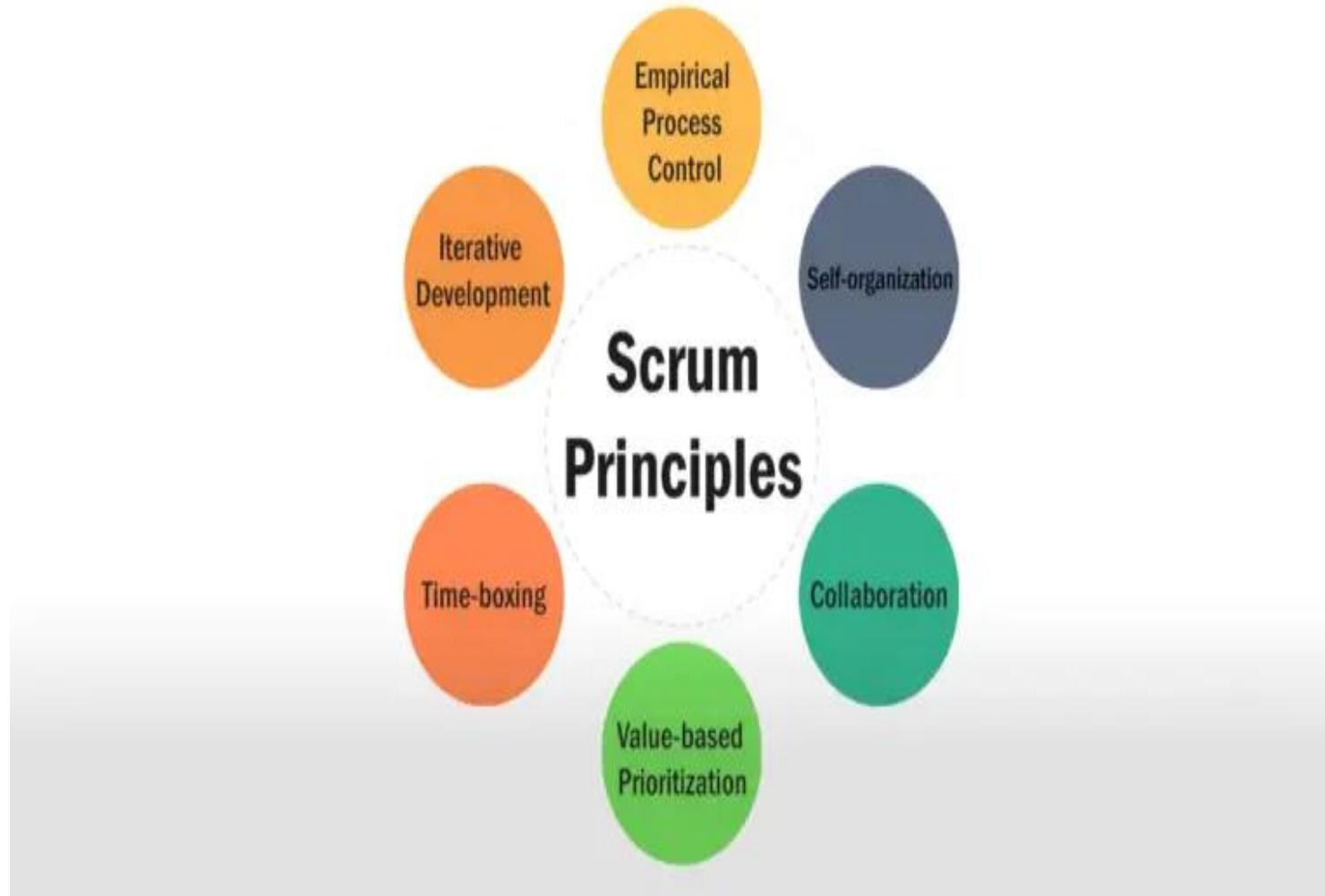
Timely checks on the progress toward a sprint goal to detect undesirable variances.

Adaptation

Adjusting a process as soon as possible to minimize any further deviation or issues.



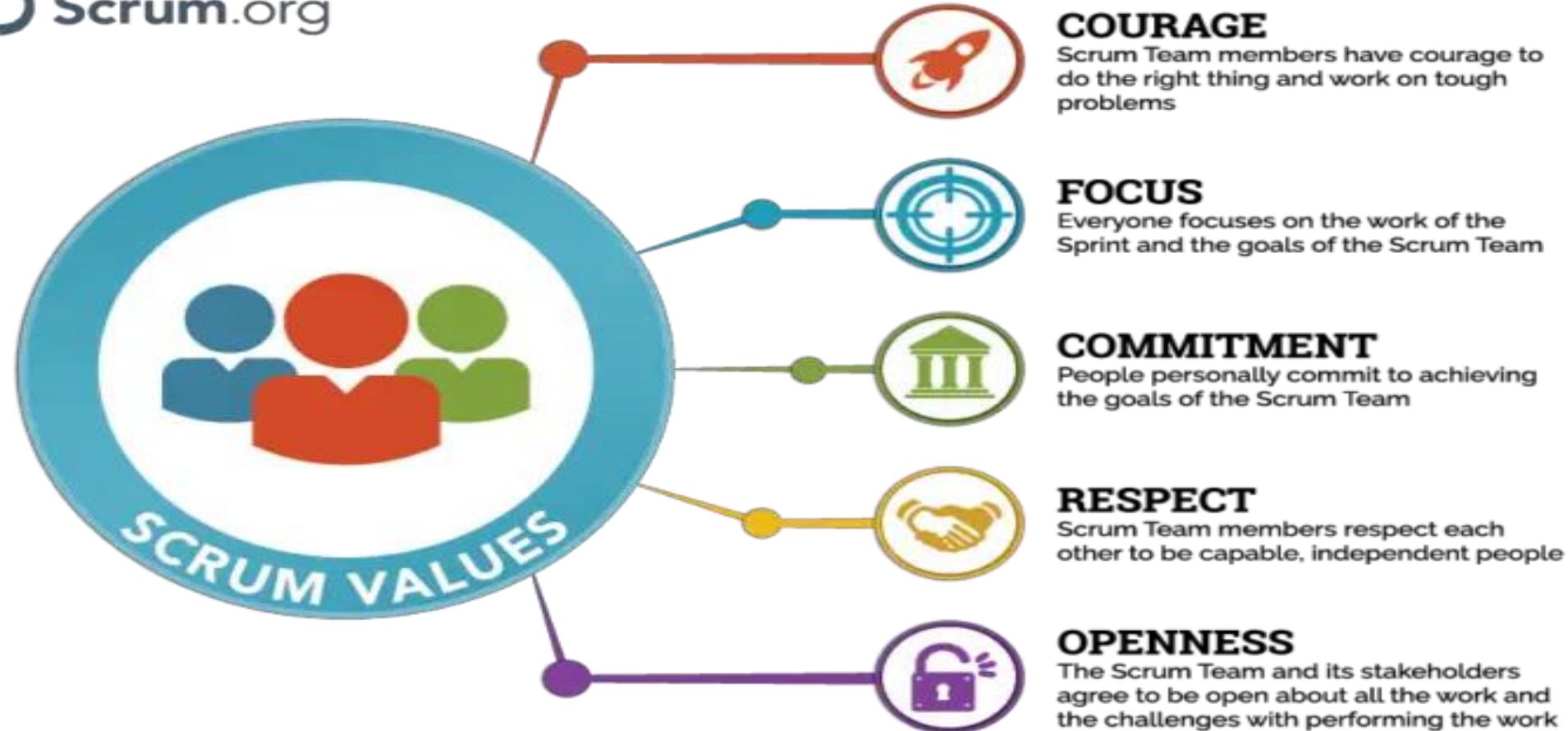




L'effectuation : entreprendre avec ce qui est dans le frigo !



LES 5 VALEURS de SCRUM



© Scrum.org



LES 5 VALEURS de SCRUM

Les 5 valeurs de Scrum décrites dans le Scrum guide sont les suivantes, parfois regroupées sous l'acronyme F.O.R.C.E de Scrum :

•Focus.

Chacun se concentre sur le travail à faire dans le sprint et les objectifs de l'équipe Scrum.

•Ouverture.

L'équipe Scrum et ses parties prenantes conviennent d'être ouverts sur tout le travail ainsi que les défis liés à l'exécution de ce travail.

•Respect.

Les membres de l'équipe Scrum se respectent pour être des personnes capables et indépendantes.

•Courage.

Les membres de l'équipe Scrum ont le courage de faire ce qu'il faut et de travailler sur des problèmes difficiles.

•Engagement.

Les collaborateurs s'engagent personnellement à atteindre les objectifs de l'équipe Scrum.



1) Le focus, pour maintenir son attention

Éparpiller son attention sur de multiples fonctionnalités à développer, c'est le meilleur moyen pour avancer un peu sur tout mais ne jamais rien finir.

En Scrum, il n'y a pas de place pour le multitâches. L'équipe Scrum doit finir ce qu'elle a commencé avant d'entamer un nouveau travail.

Afin de garder une qualité constante, un rythme de travail soutenable sur la durée et d'éviter les rushs lorsque l'échéance se rapproche, les membres de l'équipe doivent porter leur attention sur le produit qu'ils réalisent, les objectifs à atteindre, et plus particulièrement sur les tâches en cours de réalisation.

Pour obtenir des résultats à la hauteur des attentes, la capacité à être focus est essentielle.



2) L'ouverture, pour apprendre et s'améliorer

Les équipes agiles doivent faire preuve d'ouverture aux nouvelles idées, aux nouvelles manières de faire. Elles doivent constamment chercher à tester, à apprendre et à s'améliorer.

Les équipes Scrum doivent également rester en contact régulier avec les parties prenantes du projet, en restant sincère et ouverte dans leur communication, et transparent sur la charge de travail et les challenges rencontrés.

L'ouverture d'esprit, c'est aussi accepter le changement. Nous vivons dans un monde complexe et incertain, sans cesse en évolution. Un marché ou un produit peut se faire disrupter en quelques semaines. Les consommateurs peuvent changer leurs habitudes. Et vos clients peuvent adapter leur besoin au fil du temps. Le changement est rapide, et l'équipe doit rester ouverte à cela.



3) Le respect, pour faire émerger la confiance

Tous les membres de l'équipe Scrum doivent faire preuve de respect entre eux, envers le Product Owner, envers les parties prenantes, envers le Scrum Master, envers le client.

La force des équipes Scrum réside dans la manière de collaborer ensemble et dans la contribution que chacun peut apporter à l'équipe pour réussir les objectifs du Sprint. Cela ne peut se produire que si tout le monde se respecte, ce qui permettra de faire émerger la confiance.

Concrètement, cela veut dire qu'on met de côté les titres et les égos pour tous travailler ensemble et avancer dans la même direction.

On respecte les idées des autres. On laisse les personnes finir de s'exprimer avant de prendre la parole à son tour. On donne la permission aux autres d'être mal luné et d'avoir de mauvaises journées de temps en temps : on ne va pas se leurrer, notre humeur et notre énergie ne sont pas constantes de jour en jour. On respecte également les opinions, l'expérience, la culture des autres.

Faire preuve de respect, c'est aussi accepter que le client puisse changer d'avis en cours de route ou encore d'accepter que des membres de l'équipe Scrum puissent se tromper.



4) Le courage, pour développer la transparence

Les équipes Scrum doivent avoir le courage **de faire face à des challenges et des problèmes complexes et de les relever avec brio.**

S'il faut pour cela faire un arbitrage, l'équipe Scrum choisit la meilleure solution : la solution qui lui paraît la plus adaptée pour répondre à cette situation. **Pas la plus simple. Pas la plus populaire. Mais celle qui est juste.**

Une équipe Scrum qui n'a pas le courage de prendre des risques et d'essayer de nouvelles choses n'est ni innovante, ni créative, ni productive. **Le principe même des méthodes agiles est de tester, d'apprendre et de s'adapter : il faut donc oser.**

Parfois, dire non est la meilleure chose à faire pour l'équipe. Pour éviter de se retrouver en surcharge. Pour éviter de baisser le niveau de qualité. Pour éviter de pressuriser les membres de l'équipe. Mais dire non n'est pas chose aisée.

Faire preuve de courage, c'est oser dire non aux parties prenantes qui veulent tout faire en même temps.

Enfin, être courageux, c'est aussi porter haut et fort la méthodologie Scrum, ses valeurs et principes, même face aux sceptiques et aux détracteurs.



5) L'engagement, pour maintenir la qualité

Chaque membre de l'équipe Scrum s'engage personnellement à atteindre les objectifs de l'équipe et du projet. Cela ne signifie pas simplement promettre de respecter les échéances et de réaliser tous les tests qualités. Ce serait trop simple.

Bien que s'engager signifie de tout faire pour respecter les échéances, prendre son autonomie, prendre des décisions fortes sur le produit, cela va encore plus loin.

Chacun s'engage à donner le meilleur de soi-même, à fournir la meilleure qualité possible, à apprendre et à s'améliorer continuellement, à faire sienne la cause et la vision du projet et à travailler de manière collaborative.

Pour qu'une équipe agile Scrum fonctionne, la confiance doit régner. Chacun doit faire confiance aux autres et partir du principe que les engagements pris seront respectés.

D'ailleurs, on encourage les équipes à ne prendre que les tâches qu'ils pensent pouvoir compléter dans le prochain Sprint, sans baisser le niveau de qualité.

Enfin, lorsqu'un membre de l'équipe Scrum n'est pas sûr de comment quelque chose fonctionne, il ne doit pas avoir peur de demander. Clarifier les choses, c'est le meilleur moyen de garder un haut niveau de qualité.



« Lorsque les valeurs d'engagement, de courage, de focus, d'ouverture et de respect sont incarnées et vécues au quotidien par l'équipe Scrum, **les piliers de transparence, d'inspection et adaptation émergent naturellement** » a déclaré Ken Schwaber dans un communiqué.

« Nous avons décidé d'ajouter ces 5 valeurs au Guide Scrum car leur appropriation est déterminante dans le succès de la mise en place de Scrum. »



Les 6 principes de Scrum

Scrum dispose également de six principes qu'il est nécessaire d'appliquer pour déployer pleinement le framework Scrum dans l'entreprise. Chacun de ces principes doit être utilisé, sans exception. Il n'y a aucune négociation possible à ce sujet.

Voici les 6 principes qui sous-tendent la méthodologie Scrum :

- 1.Processus empirique**
- 2.Auto-organisation**
- 3.Collaboration**
- 4.Priorisation basée sur la valeur**
- 5.Délimité dans le temps**
- 6.Développement itératif**





L'effectuation : entreprendre avec ce qui est dans le frigo !

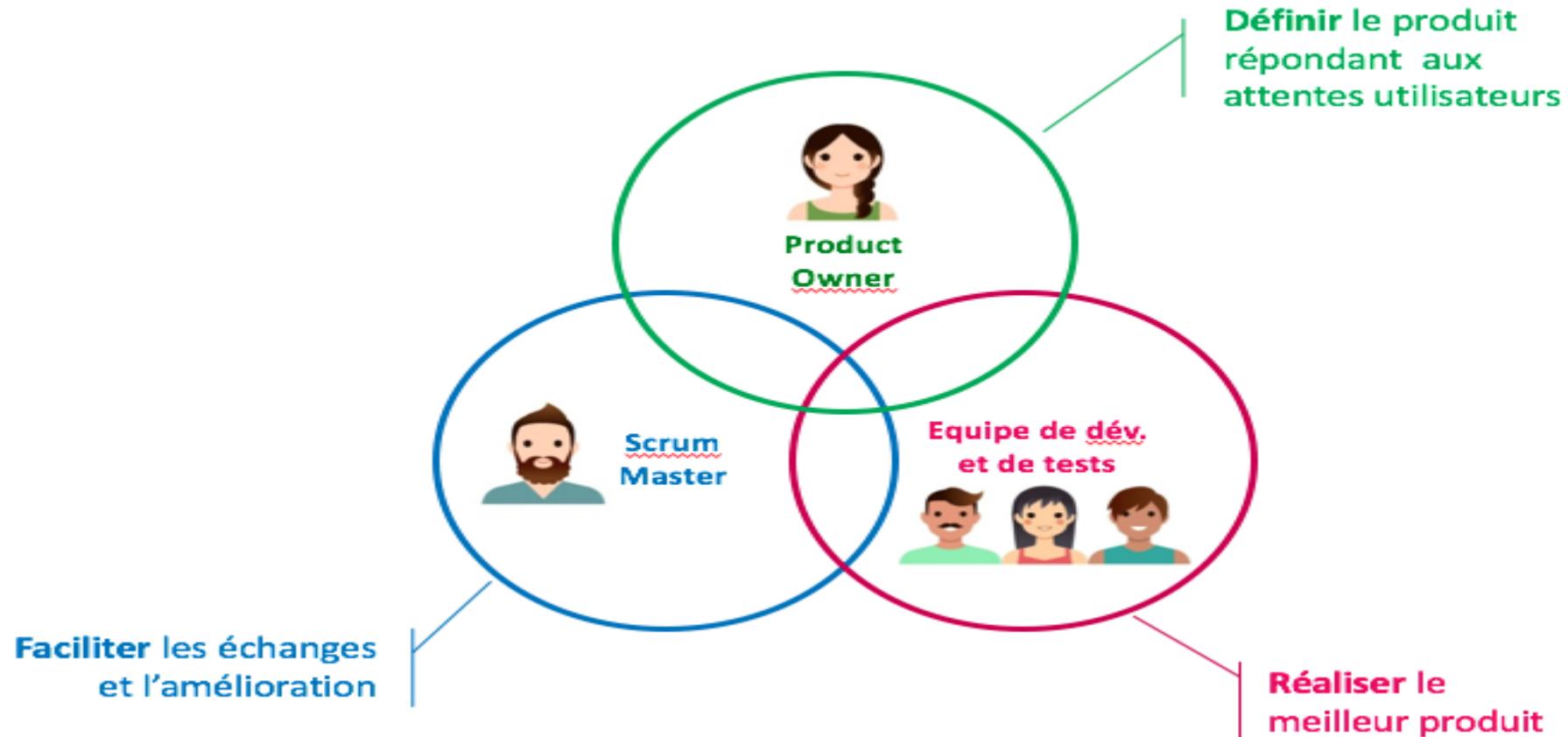


Time-boxing / Principe : Délimité dans le temps

Événement	Fréquence	Durée
Sprint	Dès qu'un sprint se termine, un nouveau démarre.	De 1 à 4 semaines.
Sprint planning	Au démarrage de chaque nouveau sprint.	2 à 8 heures.
Daily Scrum	Quotidiennement, les jours ouvrés.	15 minutes maximum.
Sprint Review	A la fin de chaque sprint.	1 à 4 heures.
Rétrospective	A la clôture du sprint.	45 minutes à 3 heures.



Principe : Auto-organisation



Principe : Collaboration

Pour atteindre les objectifs du Sprint, mieux vaut favoriser l'intelligence collective et travailler ensemble que de faire des choses chacun dans son coin.

C'est vrai pour n'importe quel projet, méthode agile ou pas, mais Scrum en a fait un principe fort. Naturellement, lorsqu'on pense collaboration en équipe, on imagine les développeurs travailler main dans la main. Mais il ne faut pas oublier le Product Owner, ni les parties prenantes. Collaborer, ce n'est pas développer dans son coin puis livrer quelques semaines plus tard son code au client.

Collaborer, c'est maintenir la discussion avec les utilisateurs finaux du produit et le Product Owner. C'est prendre en compte les remarques et retours d'expérience du client et des parties prenantes afin d'améliorer le produit. **C'est travailler main dans la main, tous ensemble, afin de livrer un produit 100% personnalisé et adapté pour le besoin du client, qui répond aux exigences de qualité.**



Principe : Priorisation basée sur la valeur

Scrum est un framework agile mettant l'accent sur la valeur apportée et perçue par le client.

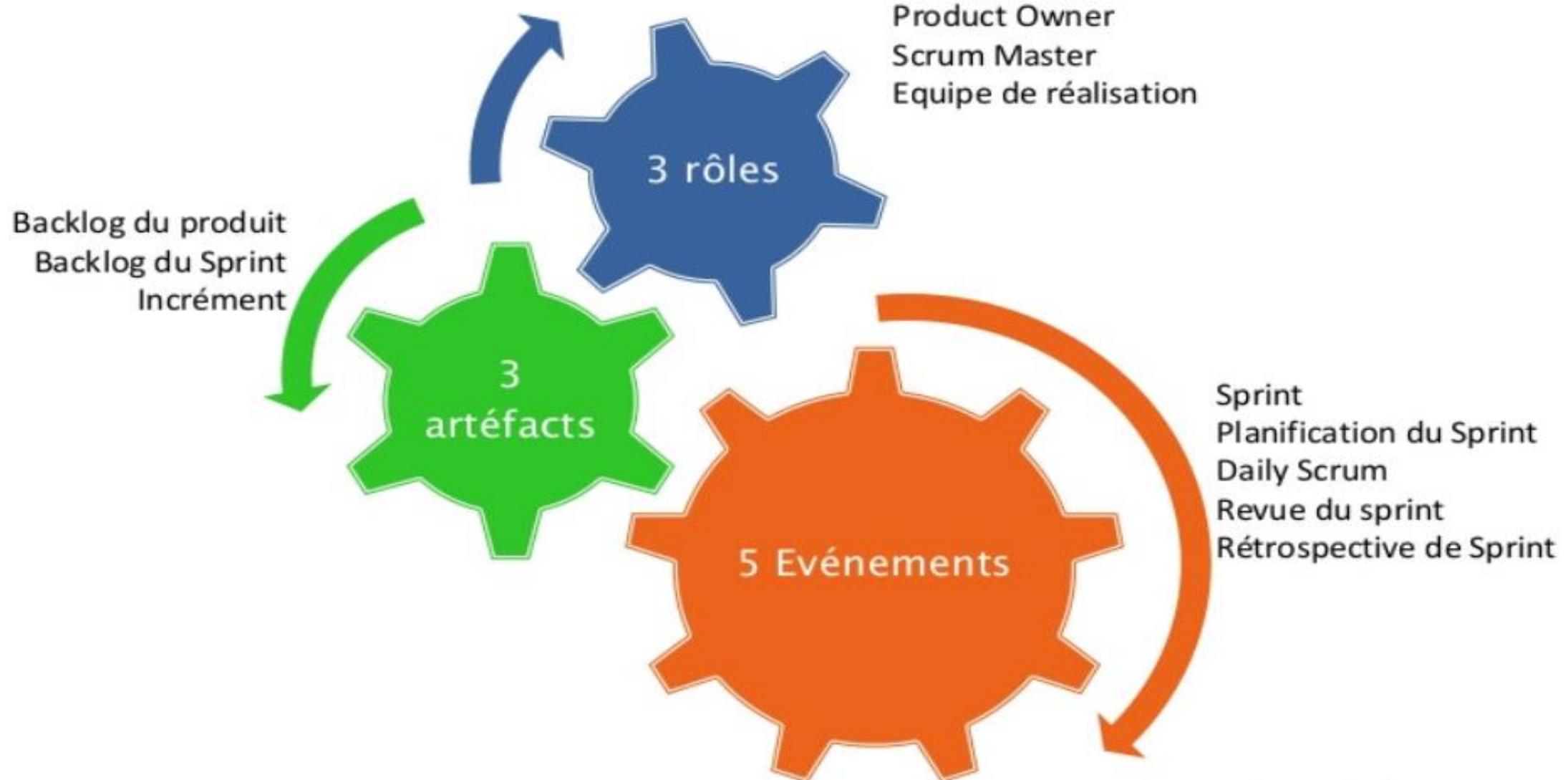
L'équipe doit donc prioriser les tâches à réaliser en fonction de leur importance et de la valeur apportée pour les objectifs du client, mais également pour les utilisateurs finaux du produit.

Cette priorisation est un processus en constante évolution. En effet, ce qui n'était pas prioritaire hier peut le devenir demain.

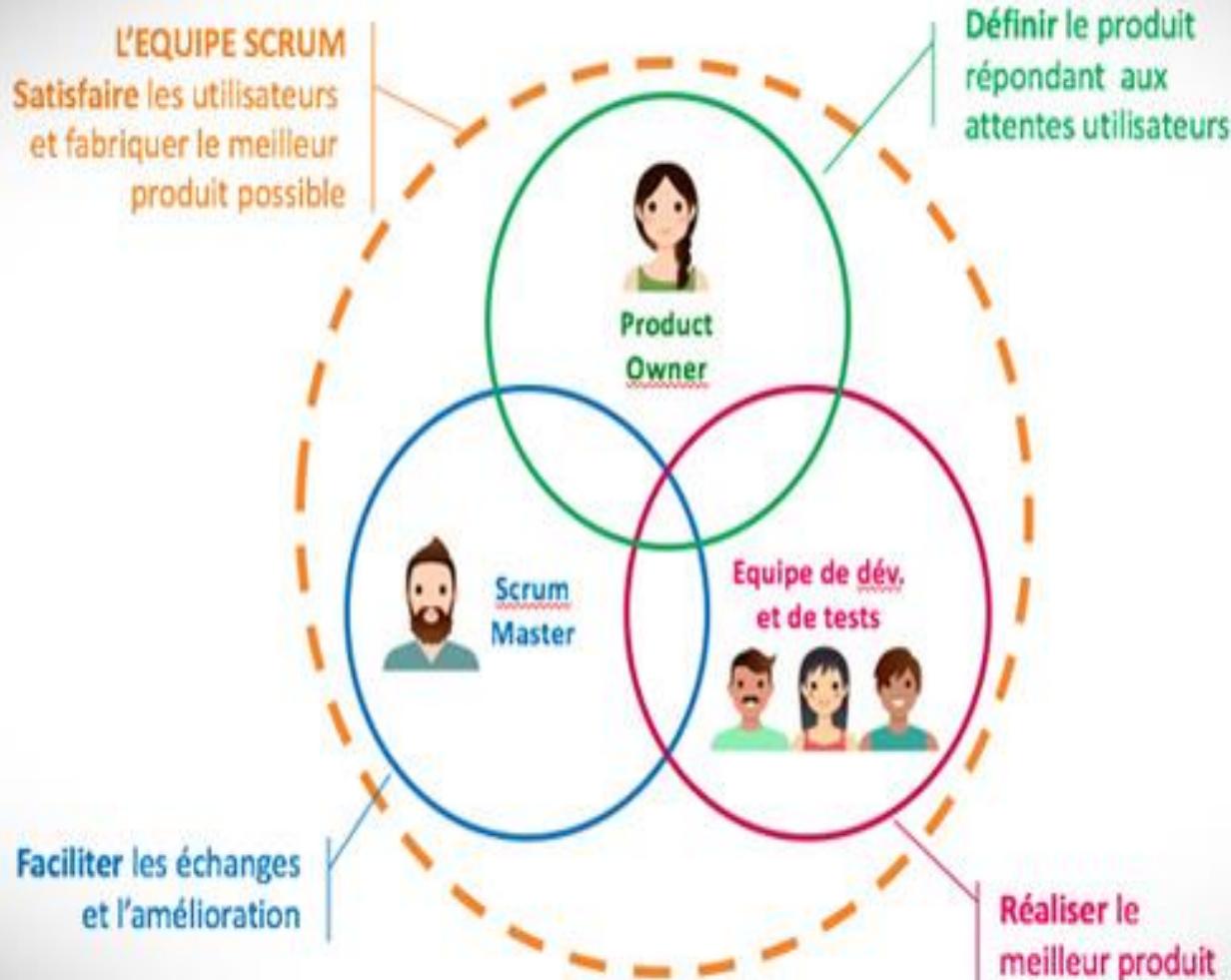
Team Scrum doit donc constamment réévaluer l'importance et la valeur associée à chaque tâche dans le backlog, afin de les prioriser intelligemment.



SCRUM est :



SCRUM Framework : TEAM



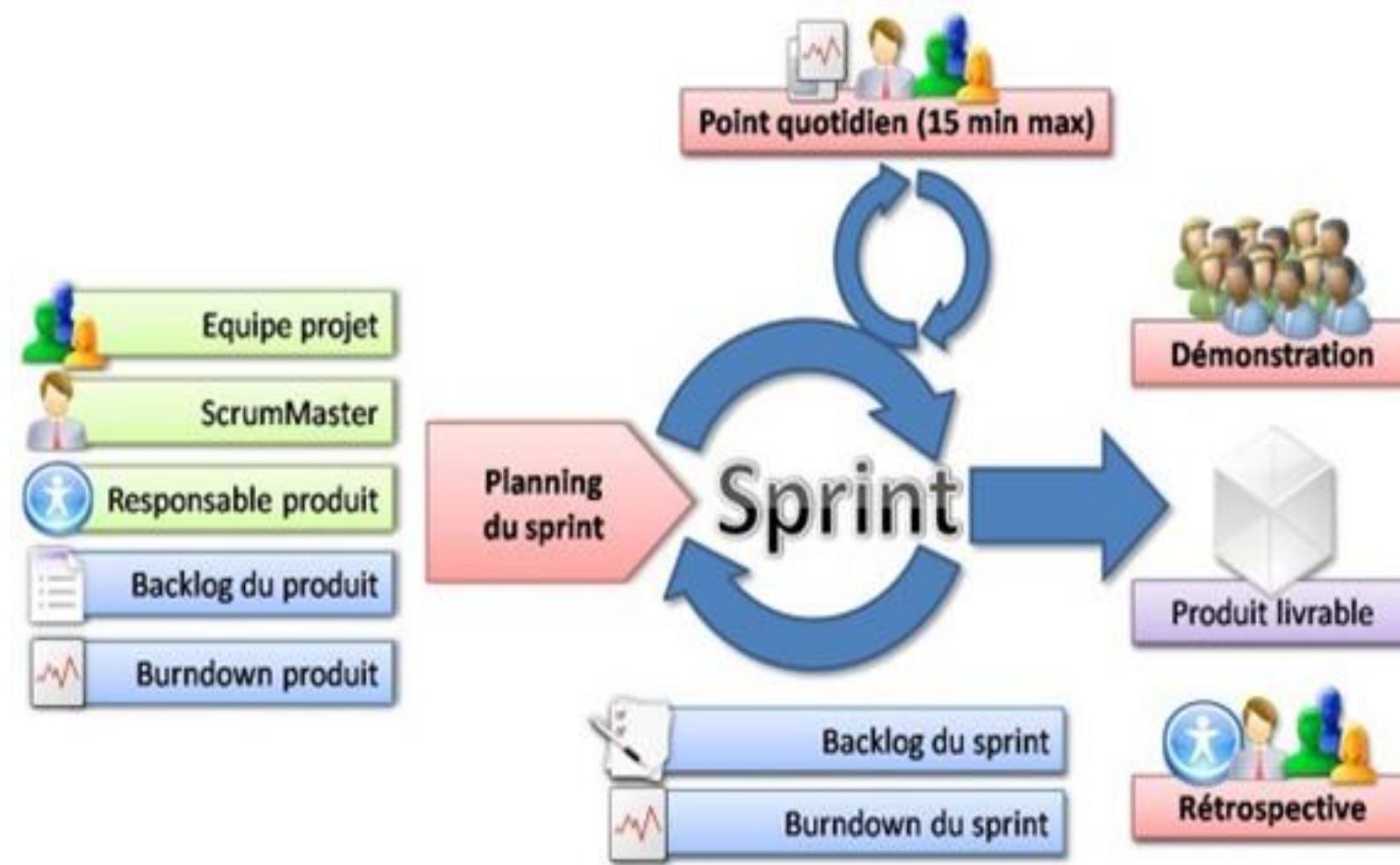
Agile Team

Together,
Every one
Achieves
More

Agile



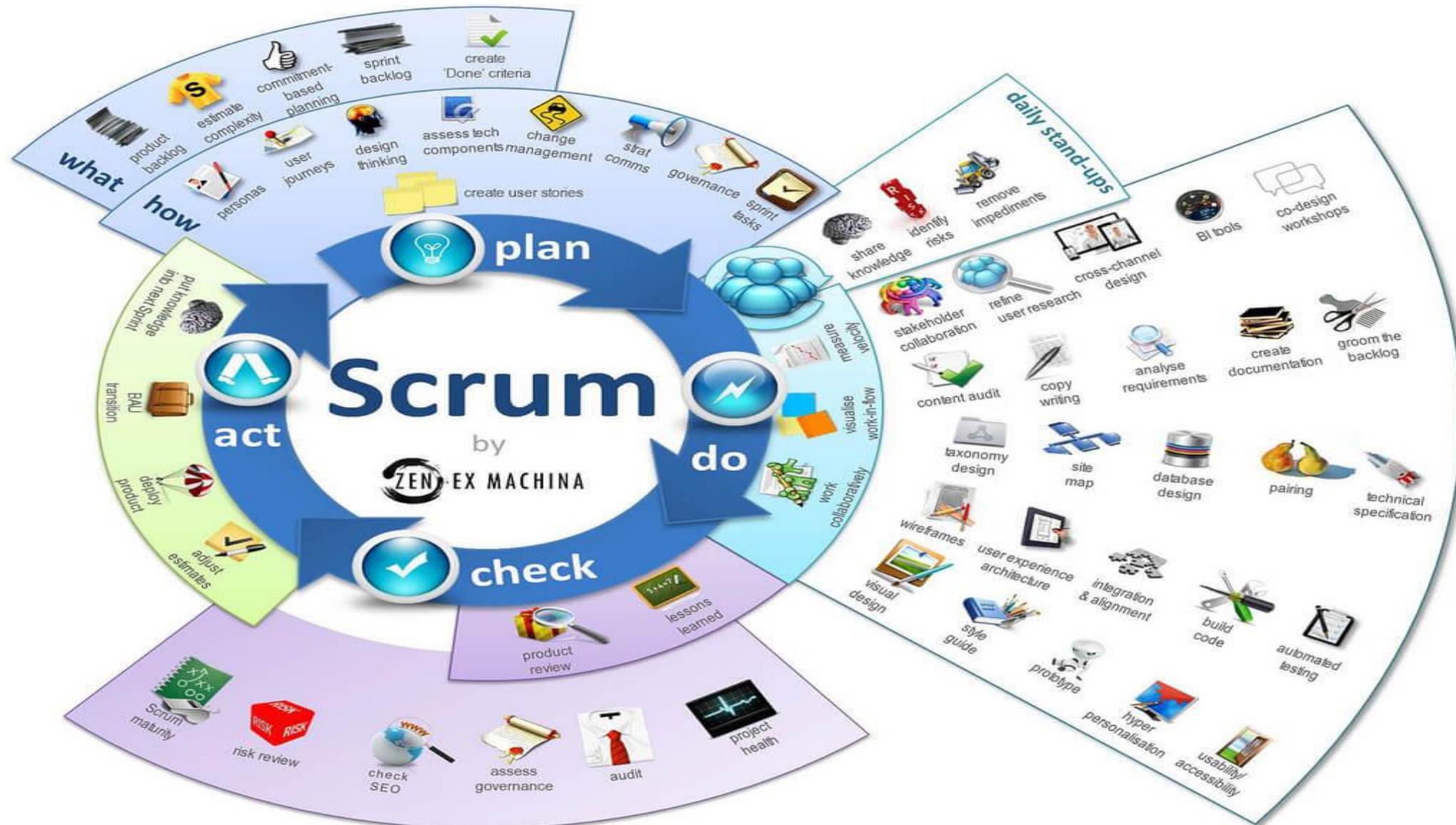
SCRUM : Les Cérémonies !!!



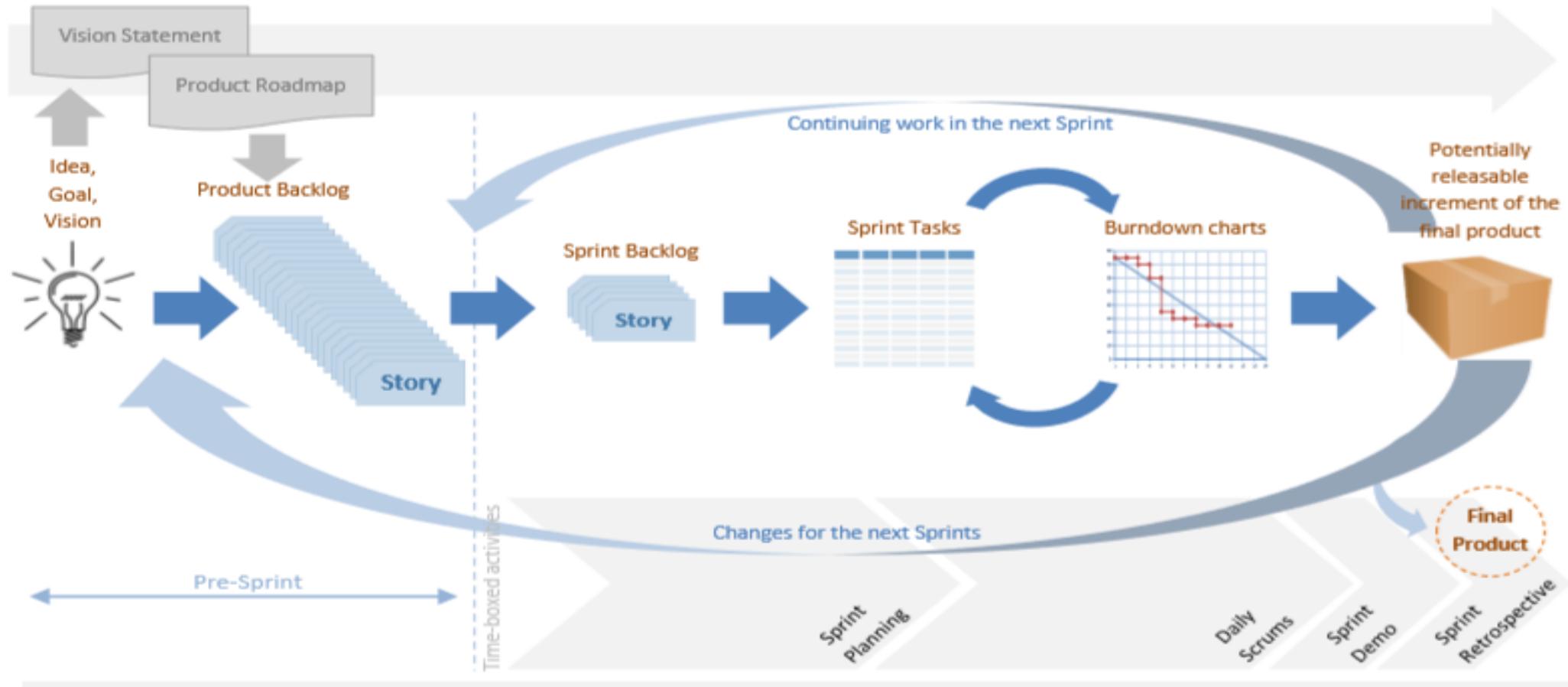
SCRUM : Retrospective



Full SCRUM Plan-Do-Check-Act avec + 50 PRATIQUES ??? =Framework



Full SCRUM : Cycle



Priorities Estimation Product Owner
User Stories Sprint
Iterative Process Sprint Backlog
Scrum Master Scrum Chickens
iterations Agile Manifesto Planning Meeting Agile Pigs
Business value Artifacts Knowledge Transfer Team Board
Tasks List Development Team Events
Product Backlog Retrospective
Review Meeting Agile Methodology Requirements
Scrum Team Increment



SCRUM : Les Trois Rôles !

Product Owner



1 person
Full-time or part-time
Business oriented

Scrum Master



1 person
Full-time or part-time
Scrum coach and facilitator

Development Team



3 to 9 people
Full-time (recommended)
Specialist

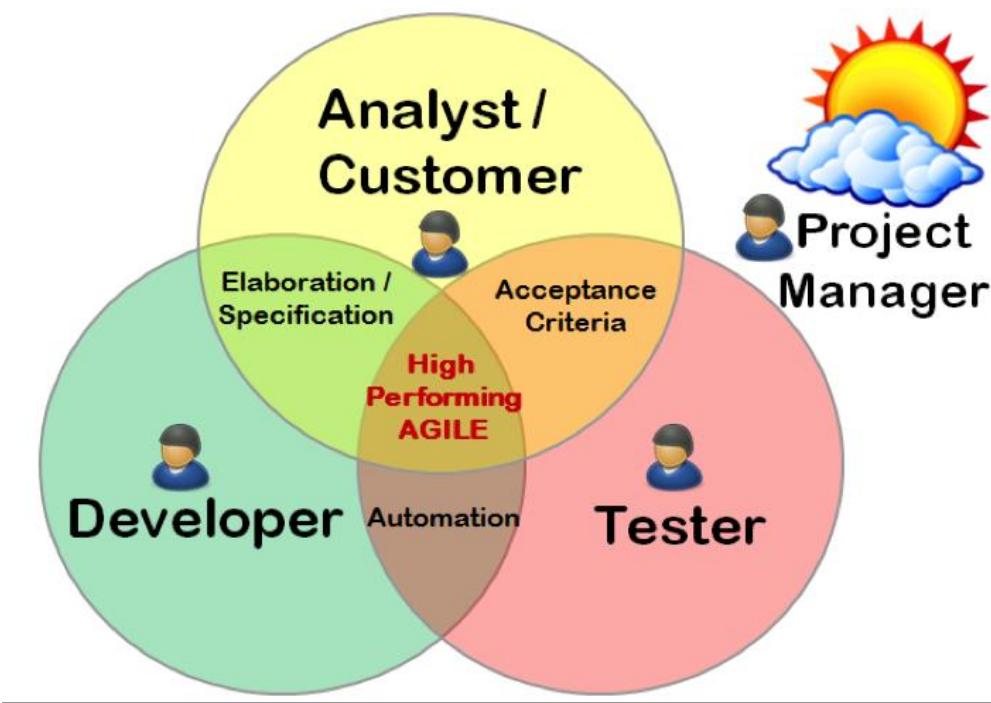


Scrum Team

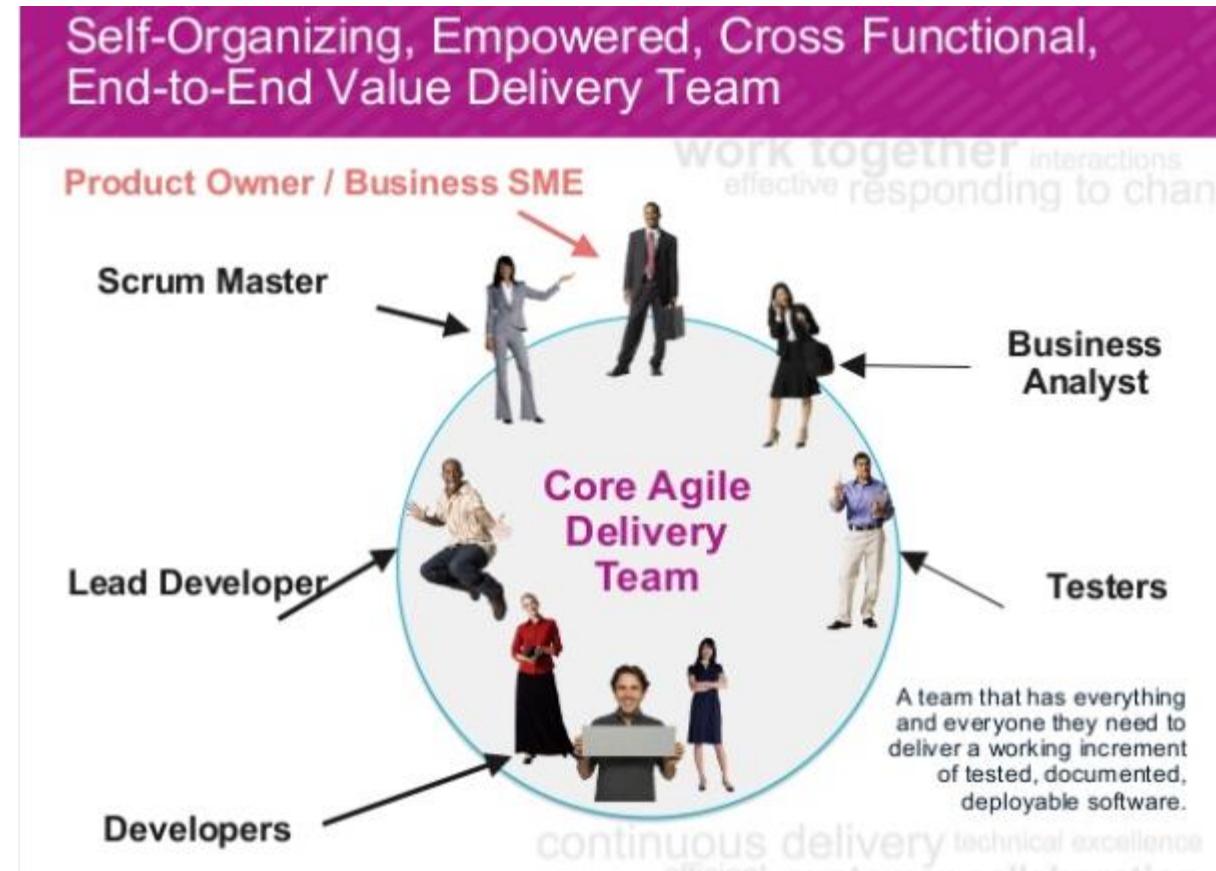
Product Owner
<ul style="list-style-type: none"> • Feature definition • Release dates • Single decision point • Accepts or rejects work • ROI

ScrumMaster
<ul style="list-style-type: none"> • Represents management • Removes obstacles • Ensures Scrum process • Servant leader

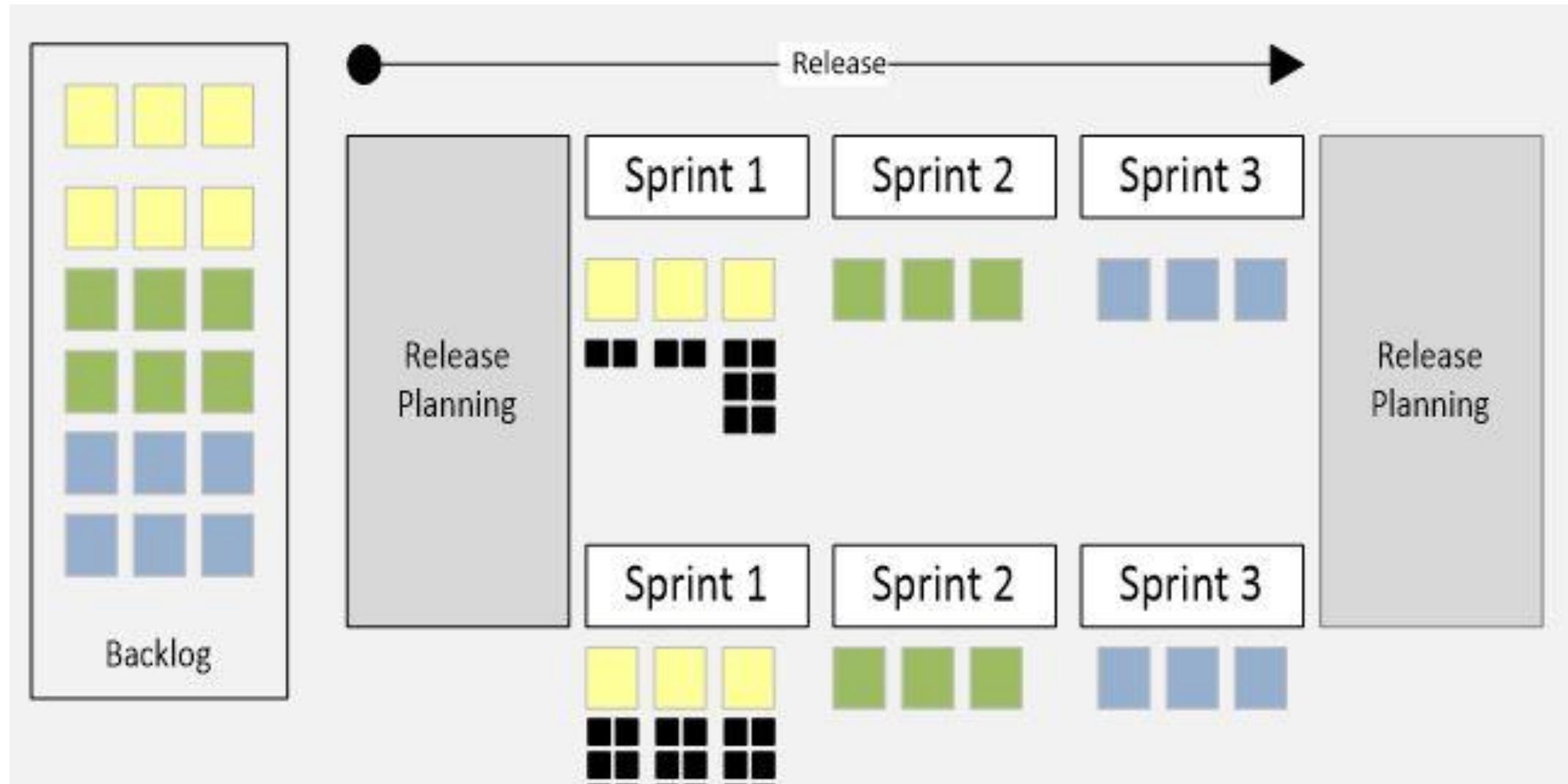
Team
<ul style="list-style-type: none"> • Self organizing • Cross-functional • Estimates • Tracks • Gets 'er done



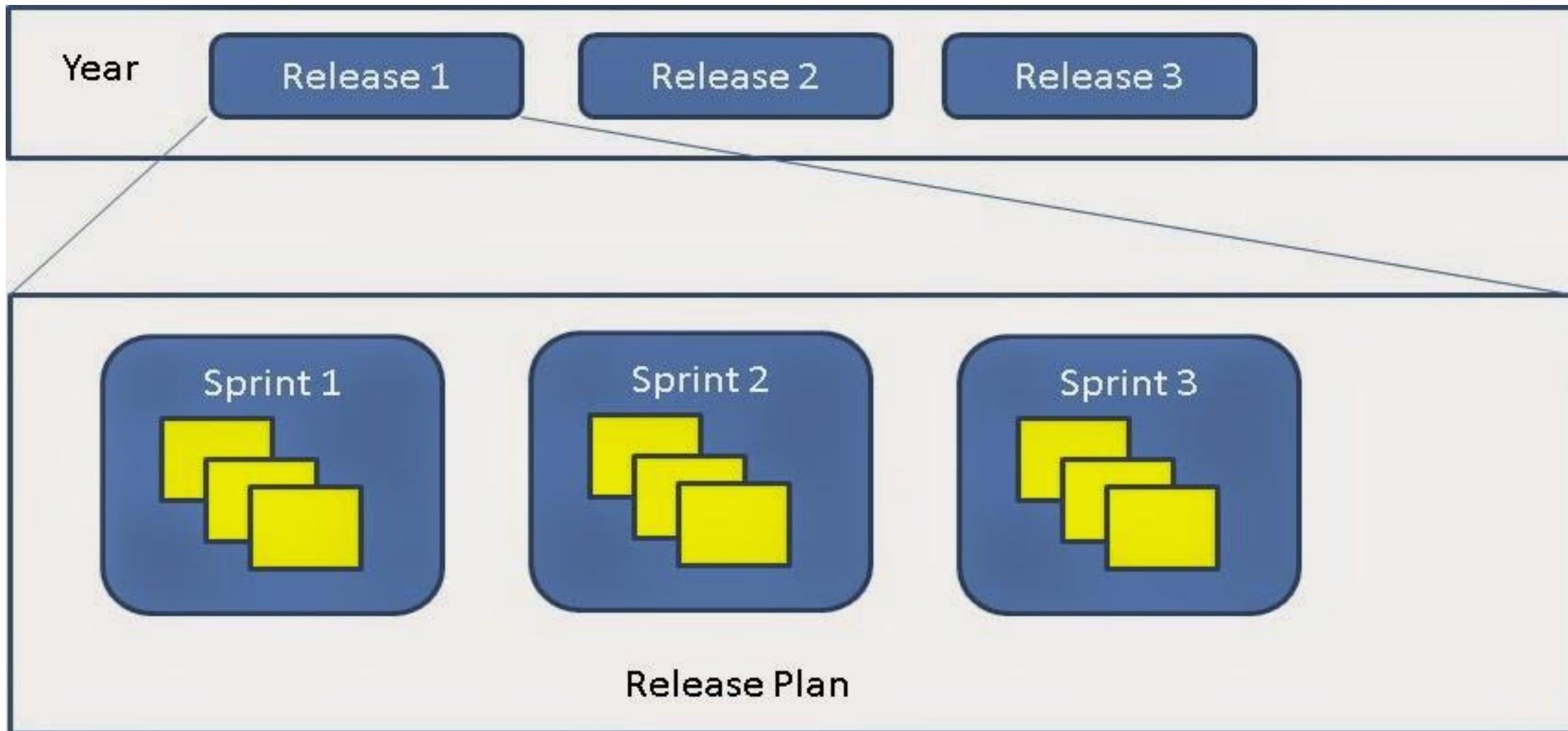
SCRUM : Value Delivery Team !



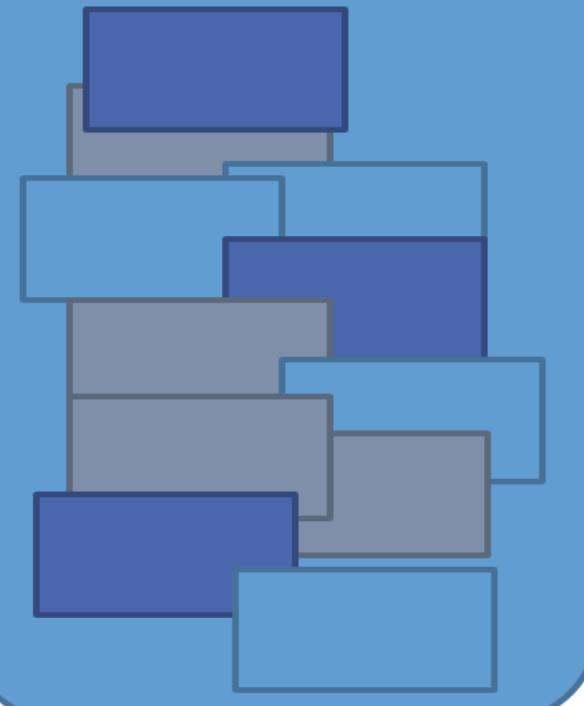
SCRUM : Release Planning



SCRUM : Release Planning



Product Backlog



Plan de Release

Sprint 1

Objectif #1

Sprint 2

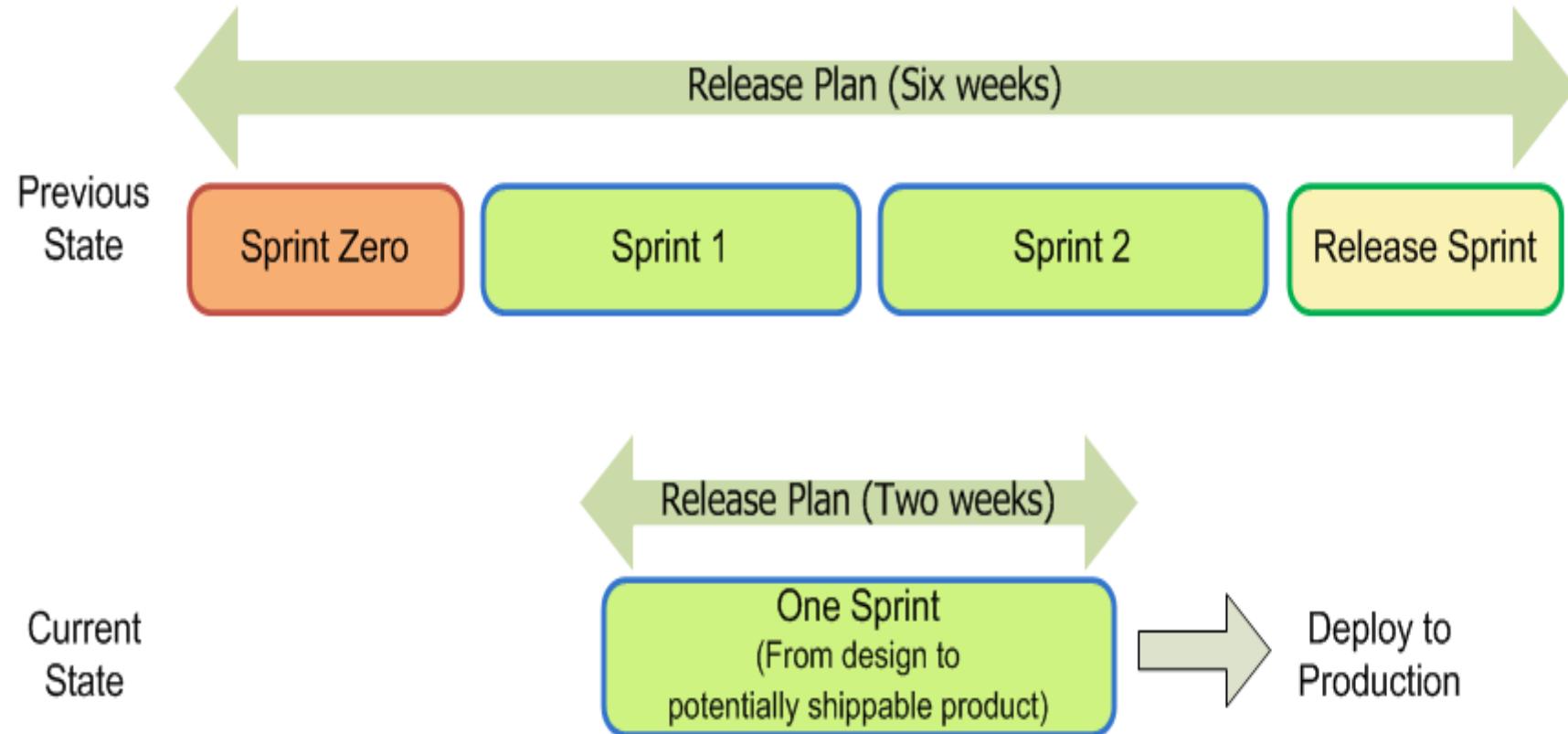
Objectif #2

Sprints 3-5

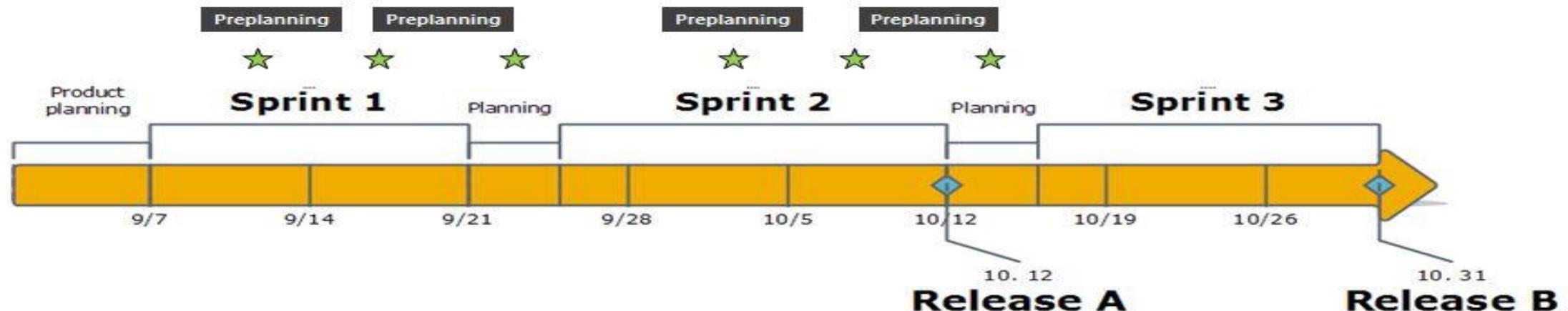
Objectifs #



SCRUM : Release Planning



SCRUM : Release Planning



Pre-Planning Process

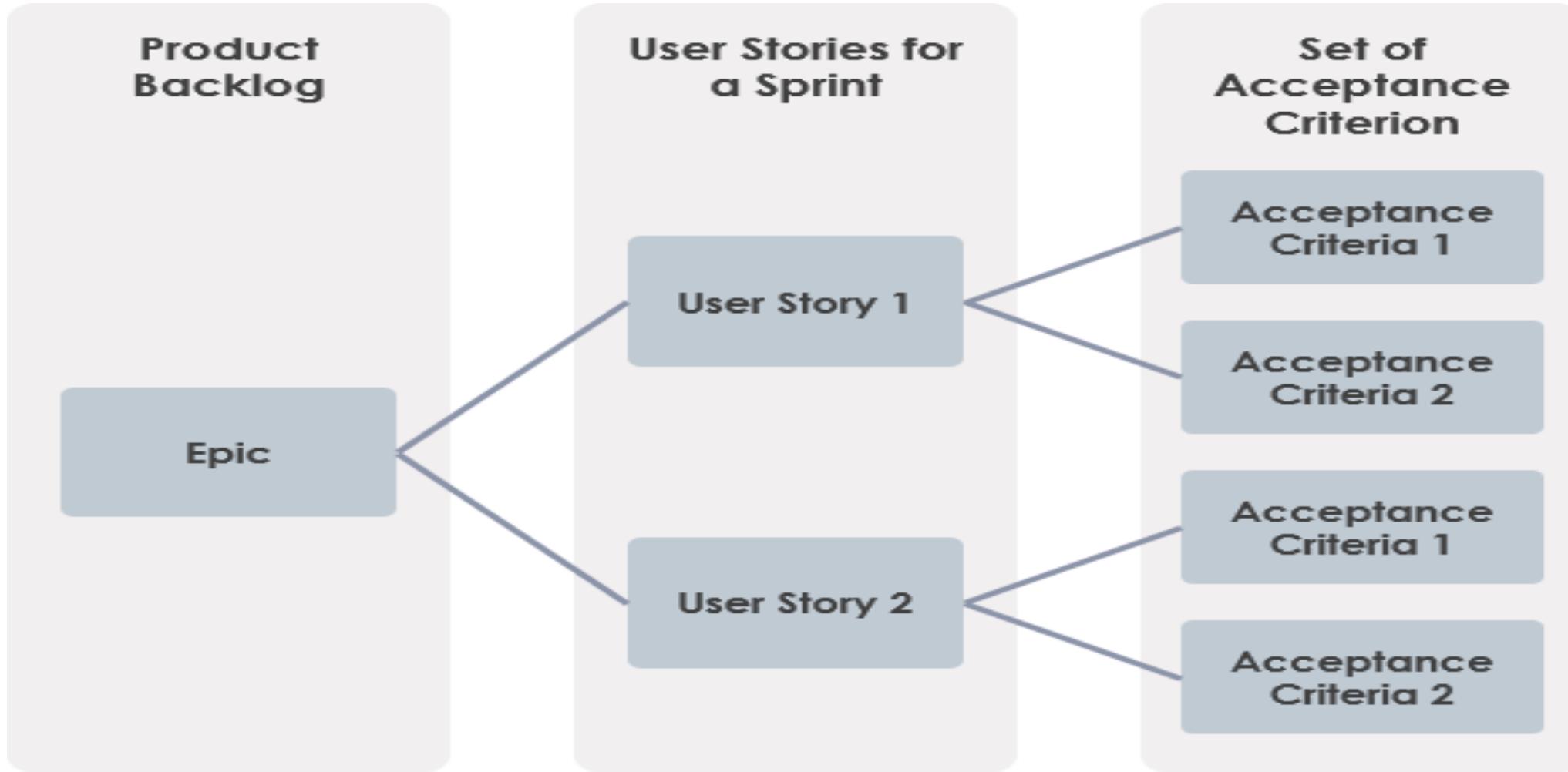
Development Execution



Pre-Planning



SCRUM : User Story



SCRUM : User Story

Agile User Story Template

User Story ID	As a <i><type of user></i>	I want to <i><perform some task></i>	so that I can <i><achieve some goal></i>
1	Project manager	View a status report from each team member	Ensure the project stays on track.
2	Employee	Be reminded of upcoming deadlines	Complete my tasks on time.
3	Director	See the big picture view of department work	Stay in the loop.



User Story

Title:	Priority:	Estimate:
User Story: As a [description of user], I want [functionality] so that [benefit].		
Acceptance Criteria: Given [how things begin] When [action taken] Then [outcome of taking action]		



USER STORY TEMPLATE

Story Title	User ID
User Story 1 <p>As a(stakeholder) I want to (task), So That (desired result)</p>	Importance Estimate Type <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Payment<input type="radio"/> Report/view<input type="radio"/> Search<input type="radio"/> Manage data<input type="radio"/> Workflow
Acceptance Criteria <p>Measurable results, what defines "done"? And I know I am done when</p>	



Definition of Done – Product Backlog Management

As a Product Owner, I will ensure that User Stories are clearly defined so the Development Team understands them

- User Stories address functional behavior
- User Stories address nonfunctional behavior
- User Stories are specific to a single user
- User Stories adhere to INVEST
- User Stories are small enough to fit into a Single Sprint
- User Stories have Acceptance Criteria
- User Stories have Conditions of Satisfaction



DONE

adjective

1. Unit tests passed
2. Code reviewed
3. Acceptance criteria met
4. Functional Tests passed
5. Non-Functional requirements met
6. Product Owner accepts the User Story



SCRUM : Priorisation !

$$\text{WSJF} = \frac{\text{User|Business Value} + \text{Time Criticality} + \text{RR|OE Value}}{\text{Job Size}}$$

WSJF = Weighted shortest job first
RR = Risk Reduction
OE = Opportunity Enablement

Feature	Time Criticality	User/ Business value	Risk reduction/ Opp. enabler	Story points	WSJF
Basement/Foundation					
Bedroom					
Kitchen					
Living room					
Power (runway)					
Plumbing,water, garbage(runway)					
Frame					
Dining room					
Roof/attic...etc					



PERT Formula (Beta Distribution)

$$E = \frac{(O+P+4*M)}{6}$$

E = Expected Value

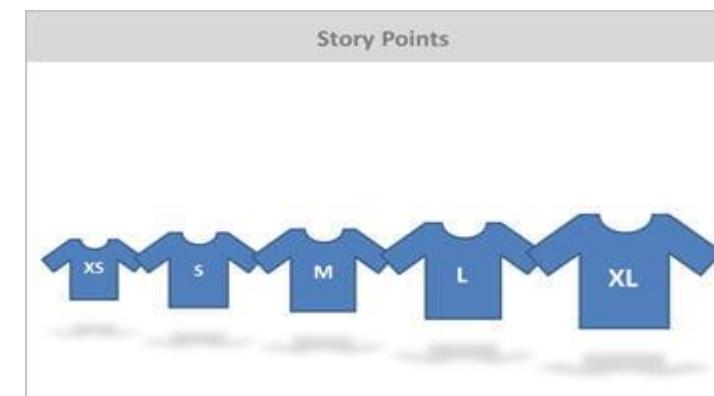
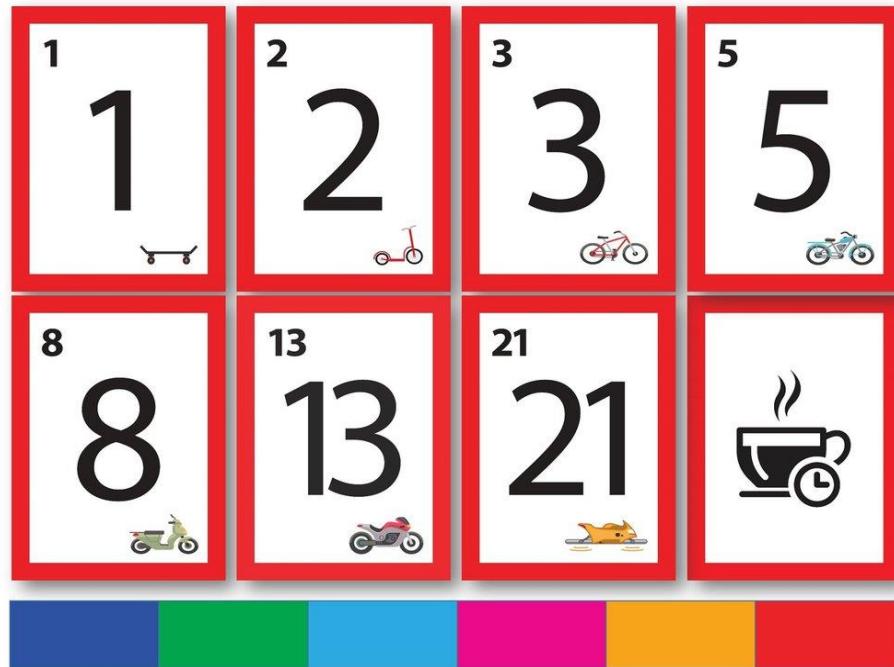
O = Optimistic Value

P = Pessimistic Value

M = Most Likely Value



User Story: Complexité, Priorité selon la suite de Fibonacci



Exemple d'application de la suite de Fibonacci User Story/Feature/Epic

Scale	Days/weeks/months	Story/feature/epic
1	One ideal day	Small Story
2	2-3 ideal days	Mid-sized story
3	One week	Mid-to-large story
5	1 ½ weeks	Mid-to-large story
8	Two weeks/two-week sprint	Large story, maybe a feature
13	3 weeks/three-week sprint	Feature
20	2 months	Feature/Capability
40	3 months/program increment	Feature/Capability
100	6 months	Epic
200	1 year	Epic
300	2-3 years	Epic



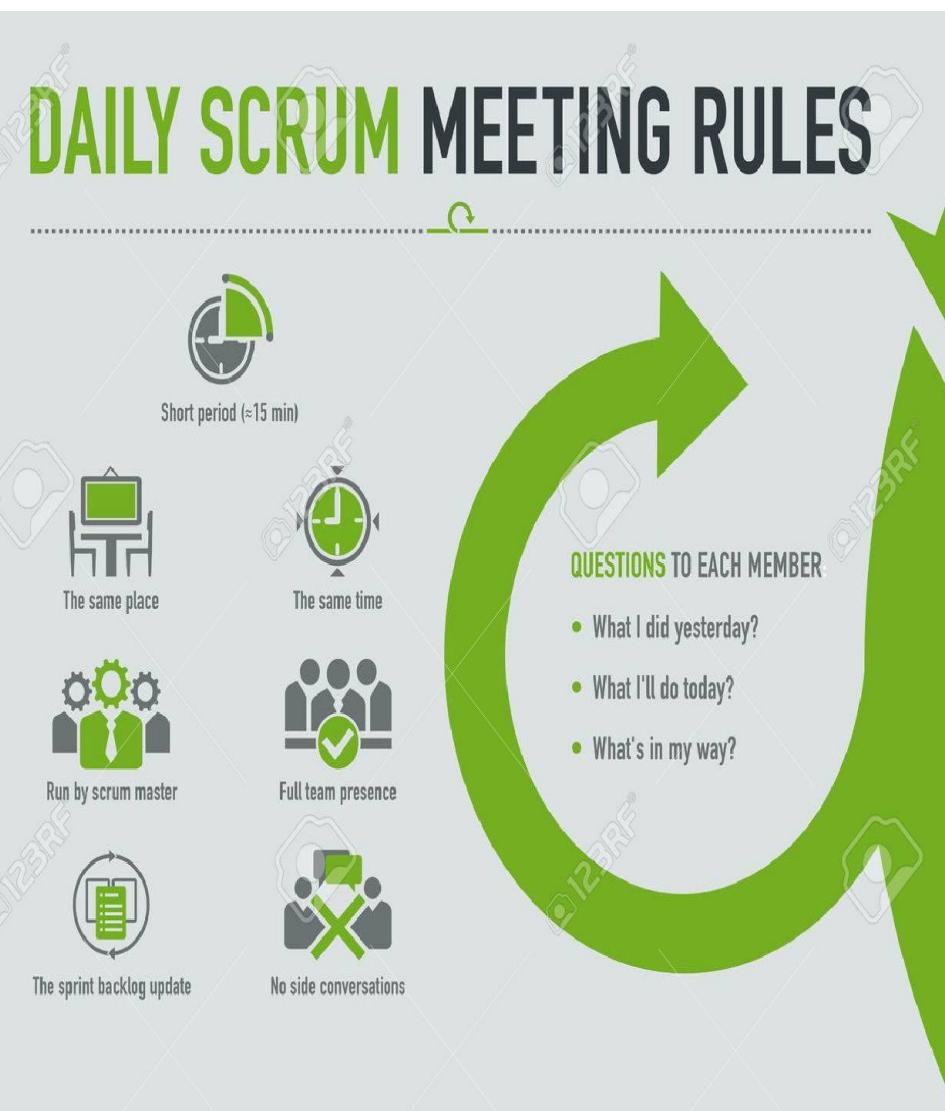
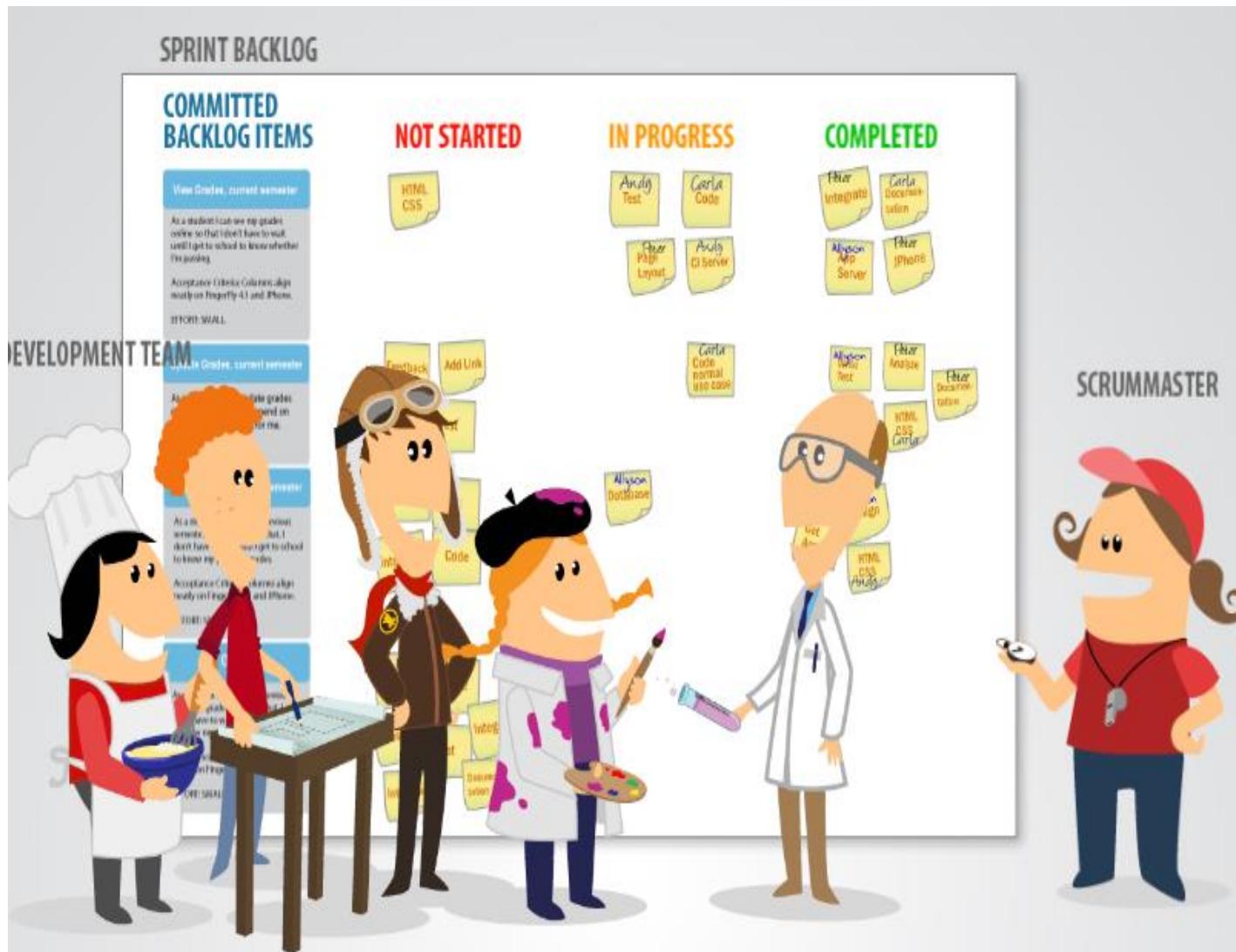
Backlog: Product, Release, Sprint !



Product Backlog	Release Backlog	Sprint Backlog
List of all preferred product features. Each user story has story points assigned to it.	Subset of product backlog. Release backlog may involve one or more sprints dependent on the release date.	Sprint backlog has a to do list for the sprint. Sprint tasks are decomposed from user stories and team estimates tasks in hours .
List can also contain bugs, non-functional items.	Product backlog items required for a release.	Other technical work items like upgrade to SQL Server 2012 etc. can be included. Knowledge gaining / sharing activities like researching on new technologies can also be included.
Items in product backlog can be added by anyone at anytime - Scrum product backlog is then allowed to mature or change as more is learned about the product and its customers.		Sprint backlog is created by scrum team from release backlog or product backlog if there is no release backlog. Team updates the sprint backlog at least daily.
Maintained by the product owner. Duration - Project. Product owner maintains the same product backlog throughout the project.		Maintained by the scrum team. Duration - Sprint. Team creates a new sprint backlog for each sprint.



SCRUM : Daily Meeting !



SCRUM : Daily Meeting ! /SCRUM BOARD

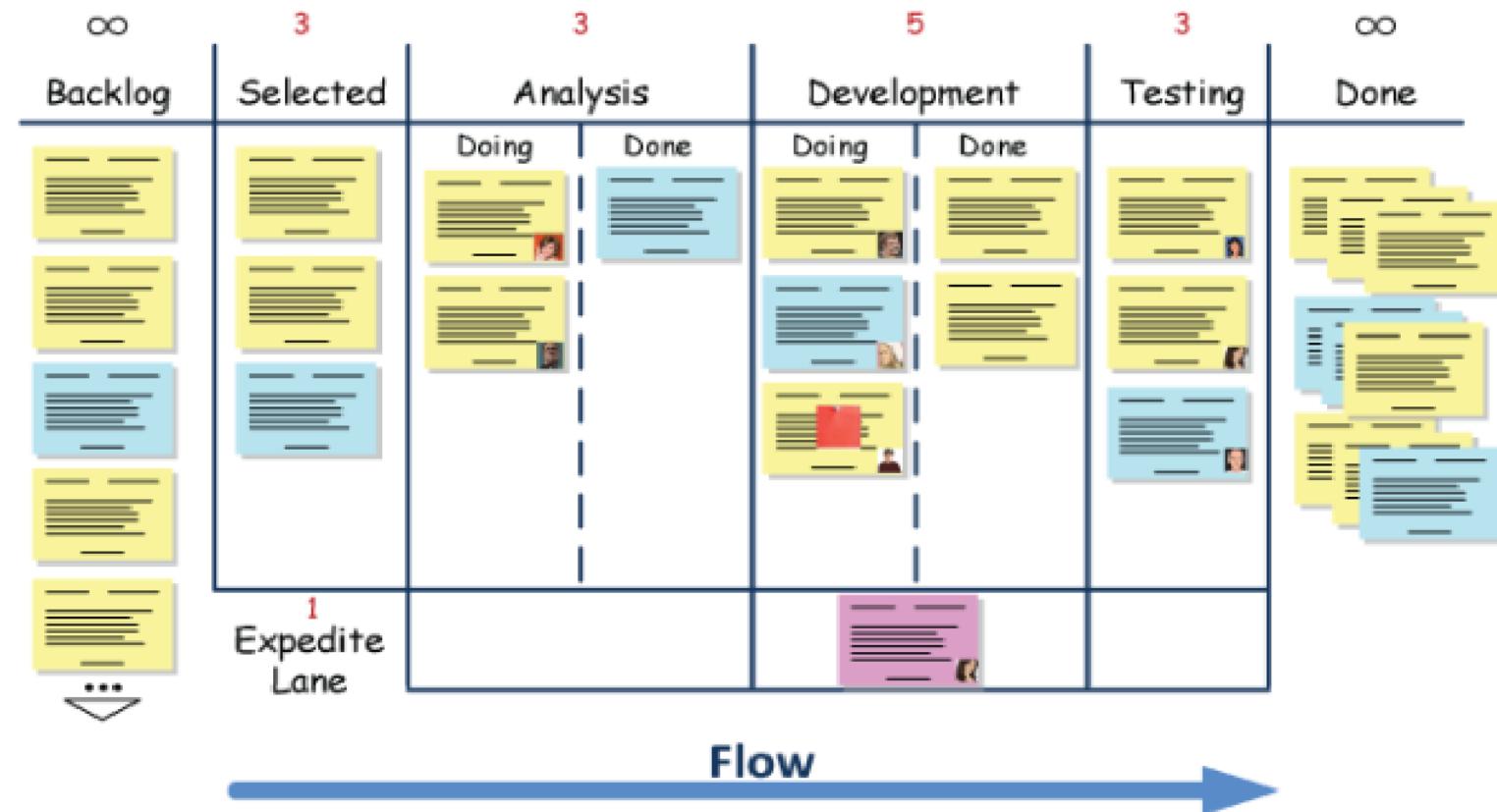


SCRUM : TODO à DONE !

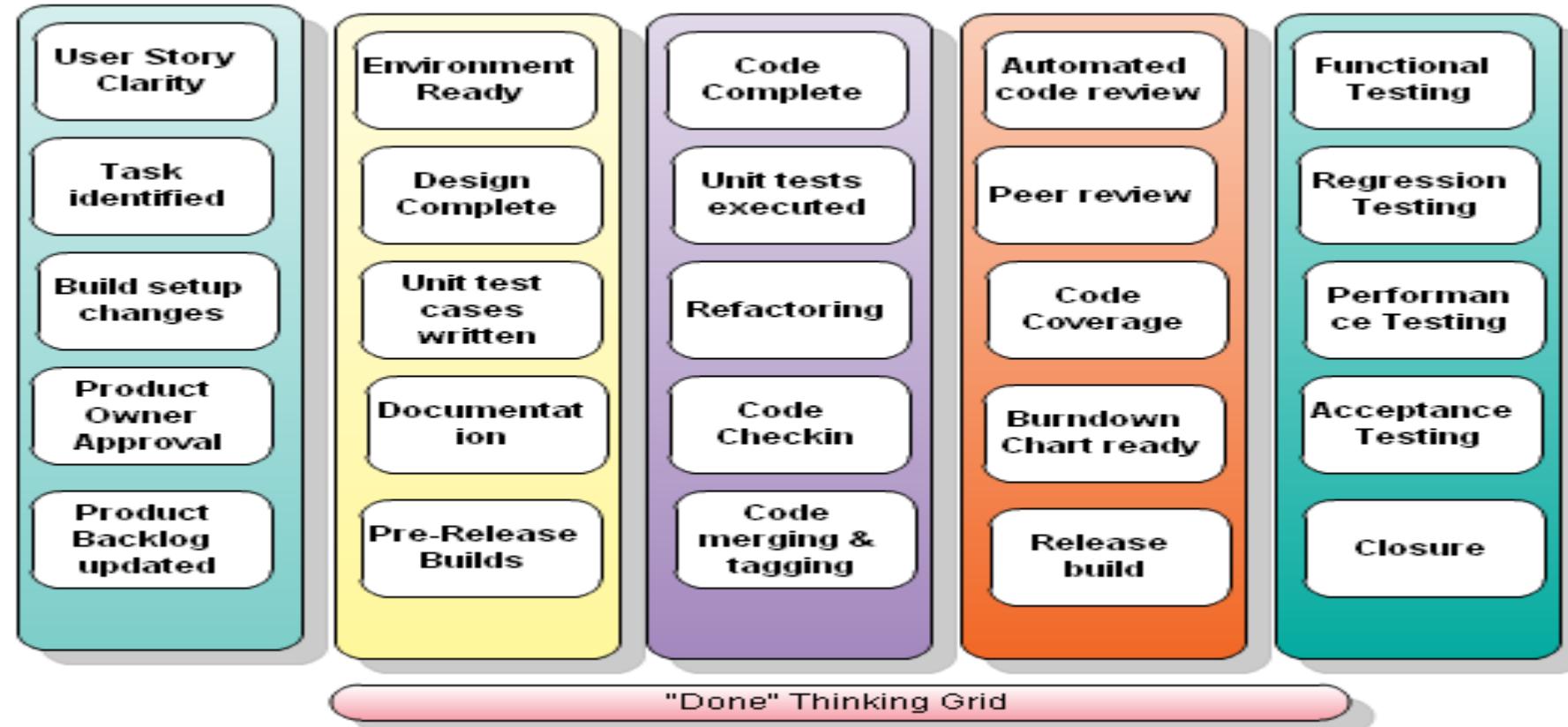
Sprint Goal	To Do	Doing	Done
The goal of this sprint is To make the purchasing part of the website mature enough to be able to handle the whole process and users can experience a full purchasing process, through which other functionalities of the website will be more meaningful.	Item #1 		
	Item #2 		
	Item #3 		
	Item #4 		
	Item #5		



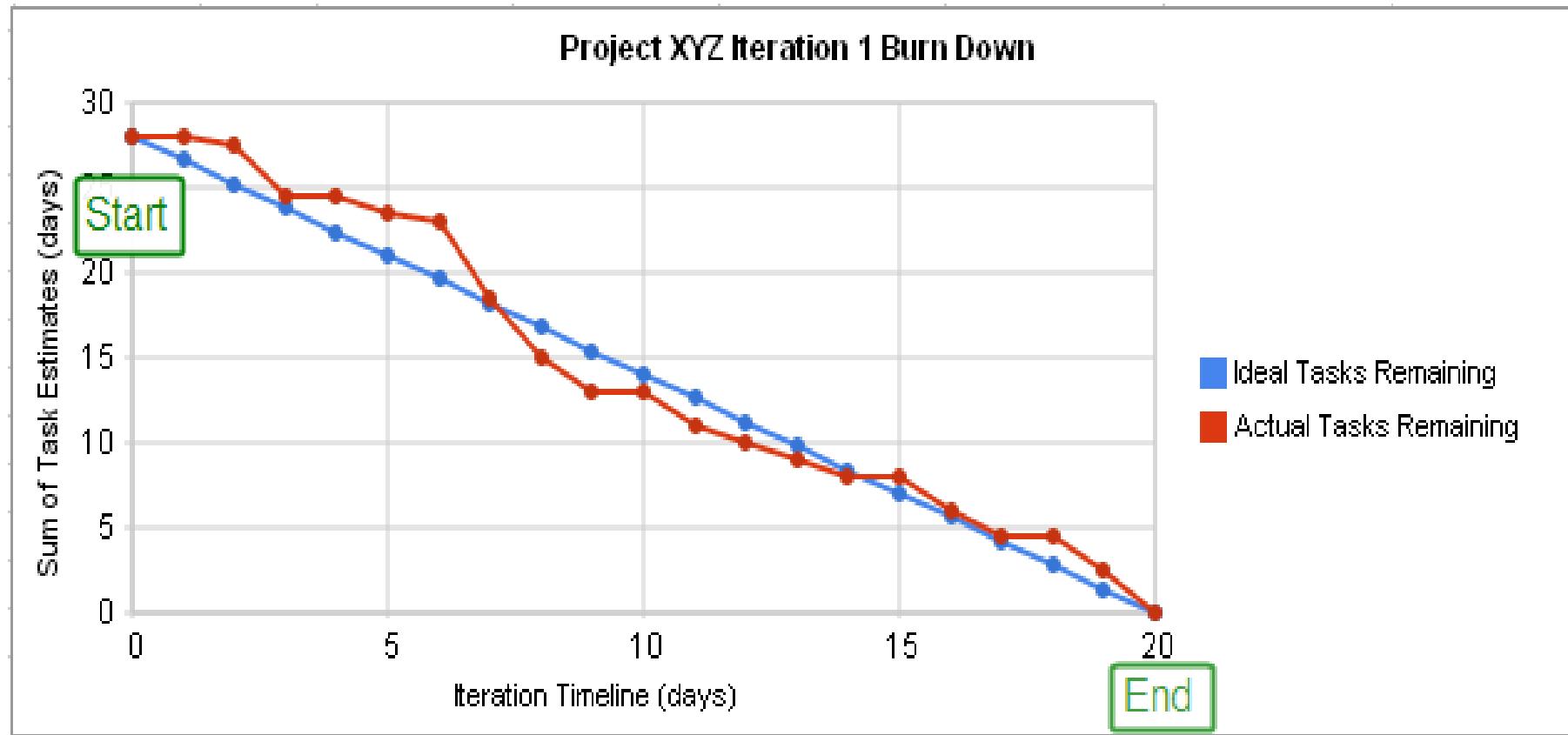
SCRUM : TODO à DONE !

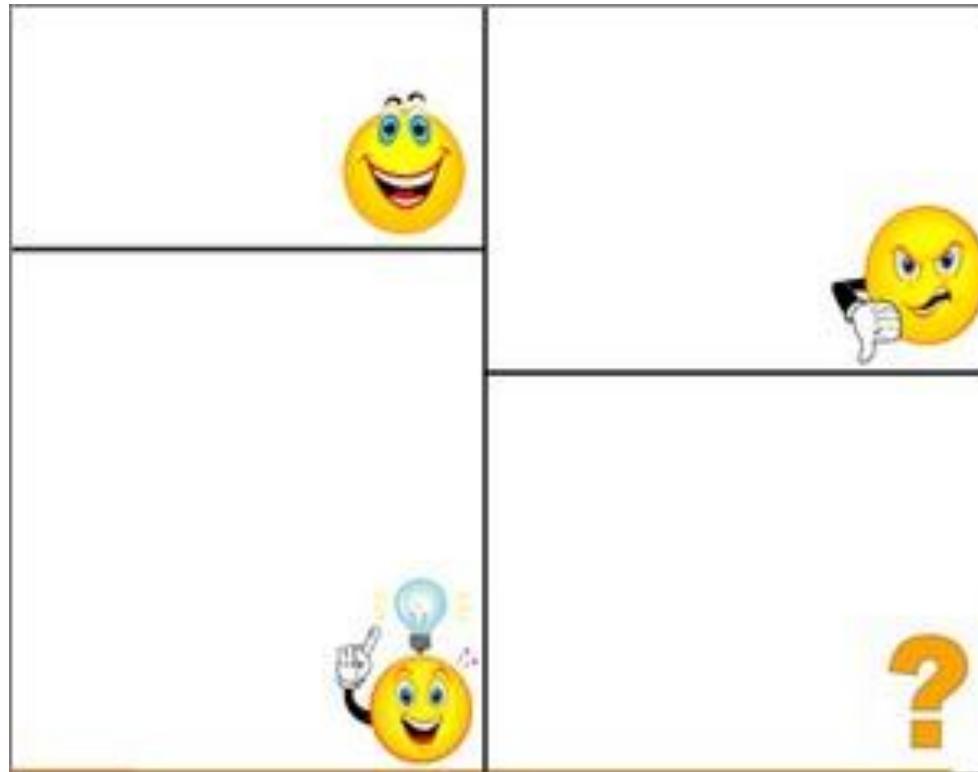


SCRUM : Definition Of Done = DOD !

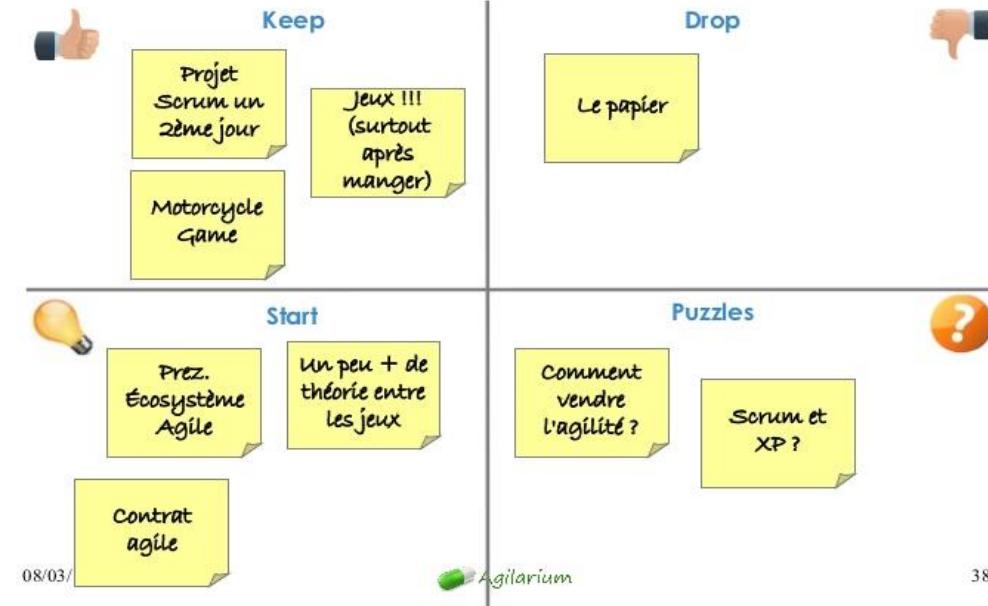


SCRUM : BURN DOWN !





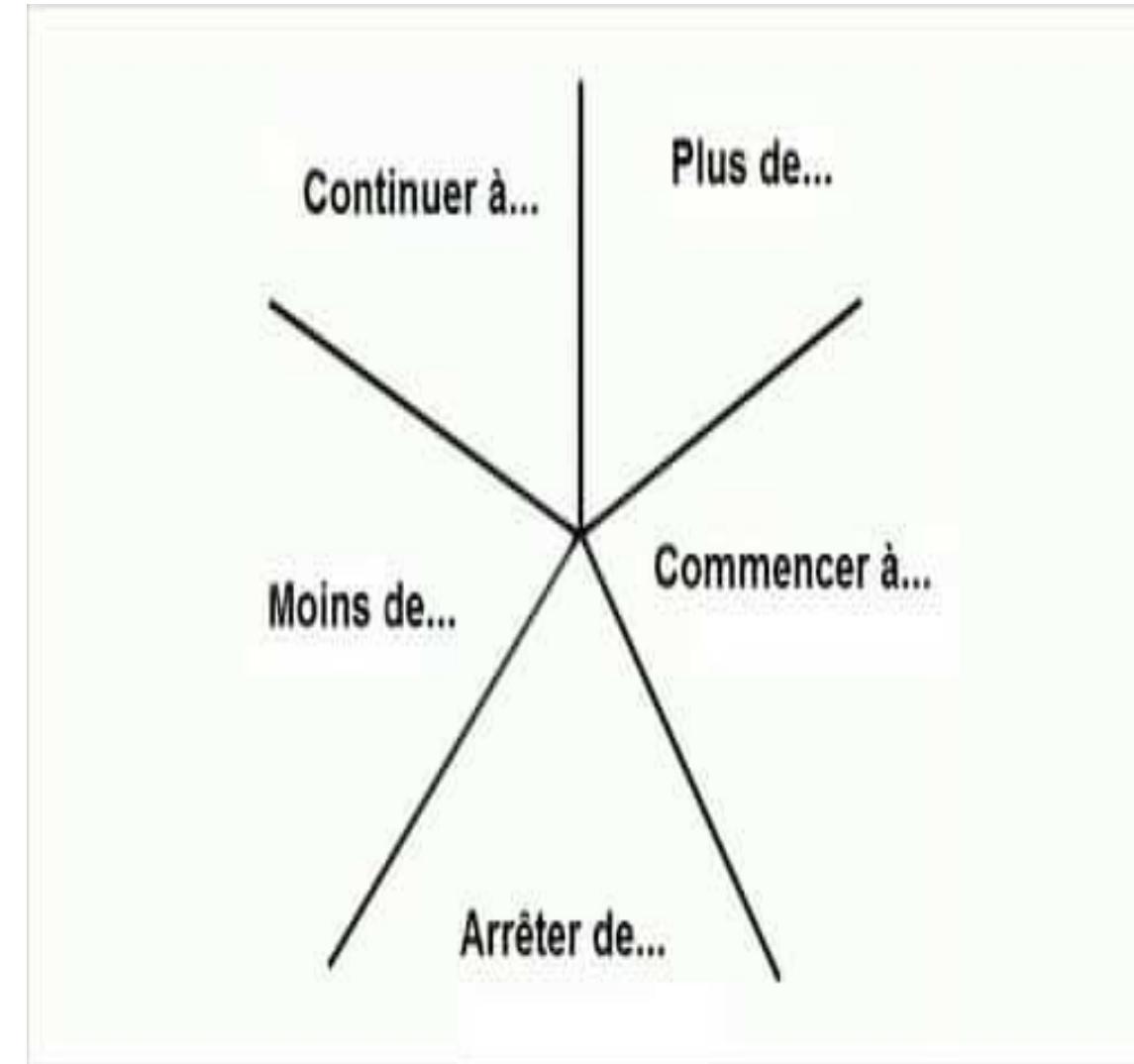
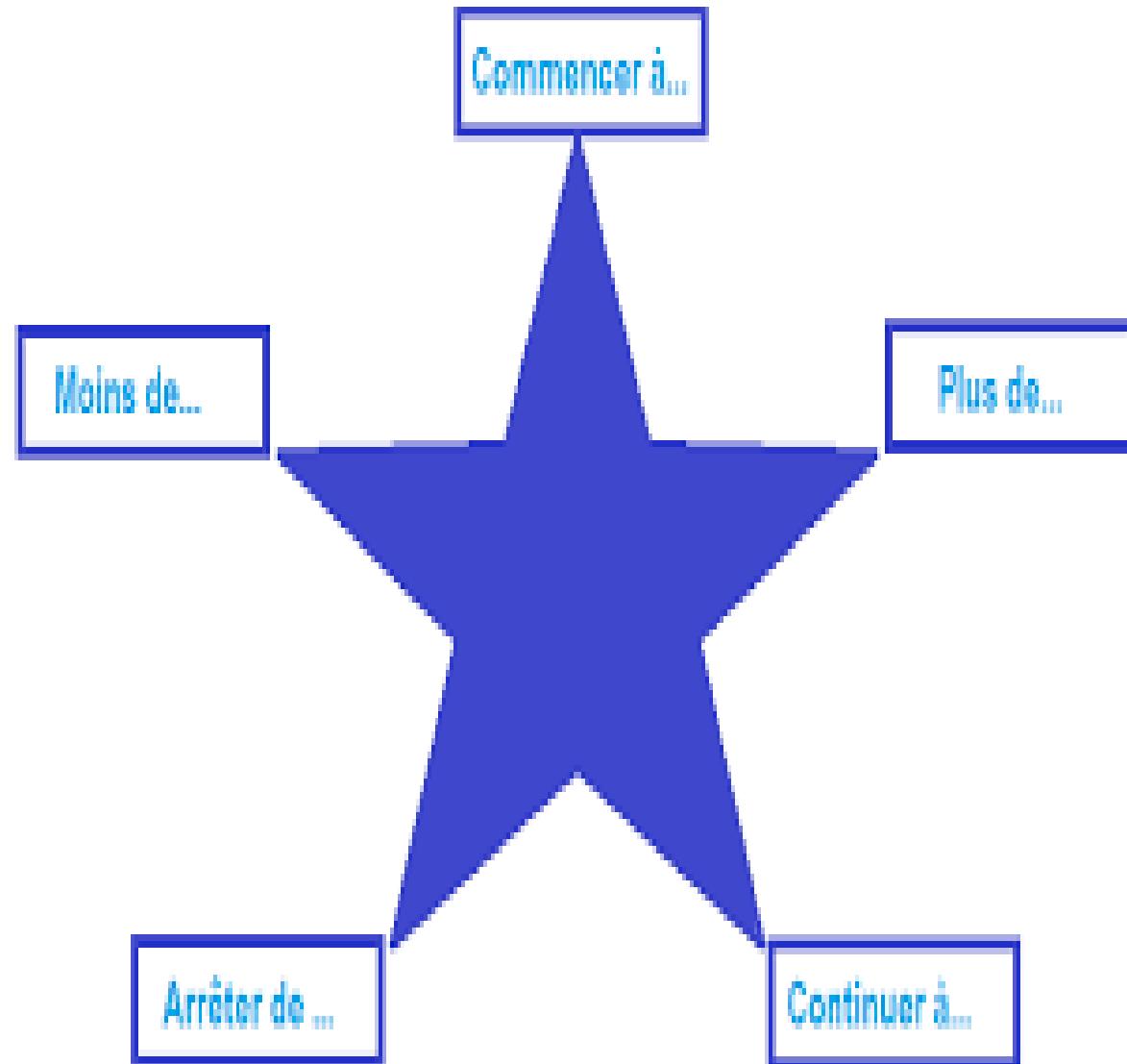
Learning Matrix



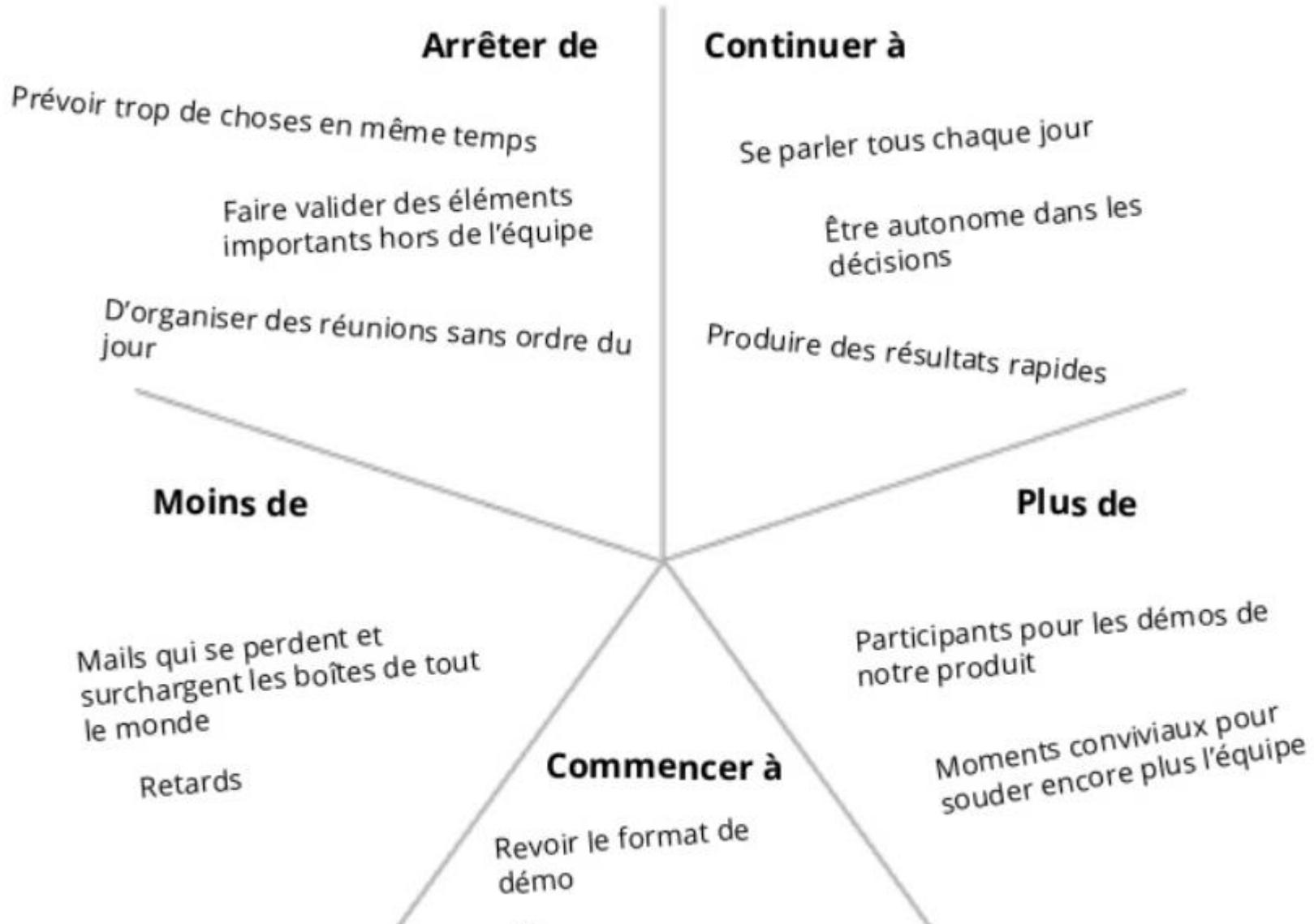
38



Sprint : Demo et Retrospective ! : 5 Etoiles de Mer



Sprint : Demo et Retrospective ! : 5 Etoiles de Mer



Outils GESTION PROJET AGILE!

	Kanban Board	Scrum	Gantt Chart	Time Tracking	Calendar View	Mobile Apps	Desktop Apps	API	Free Trial
Trello	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Basecamp	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Asana	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Wrike	●	●	●	●	●	●	●	●	●
JIRA	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MS Project	●	●	●	●	●	●	●	●	●



Outils GESTION PROJET AGILE! : Trello

Taco's Tacos | Taco & Co. | Team Visible

Resources

- Financials & Growth Data 5
- 2017 Goals And KPIs 2
- Brand Guide 1
- Employee Manual 1
- Add a card...

To Do

- Build A Better Burrito: 7 Layers To Success 0/7
- Nacho Ordinary Birthday - Event Space Rentals
- Taco Drone Delivery Service Nov 10 3
- Superbowl Ad - "Super Salad Bowls" Dec 12
- Add a card...

Doing

- The Taco Truck World Tour Oct 5
- Operation "Awesome Sauce" - A Recipe For Profit Oct 18 3 2/5
- #NoFiller Instagram Campaign 3
- Global Franchise Opportunities 4/9
- Add a card...

Done

- Focus Group: Corn vs. Flour Tortillas
- New Swag: Socks, Scarves & Salsa 5
- Eco Friendly Utensils & Napkins 3/3
- Update Yelp Listing 1
- Grand Opening Celebration Aug 11, 2016
- Add a card...



Agile End to End à Scale !

L'agilité est l'affaire des acteurs de toute la chaîne de fabrication logicielle : métiers (MOA), équipes de Développement (Dev) et exploitants (Ops)



Agile End to End à Scale !

15

Agile and DevOps RACI matrix*

4 main roles:

- Product Owner (PO)
- Scrum Master (SM)
- Scrum team member
- Ops team member

Other pertinent roles:

- Proxy-PO
- User Experience Lead
- Architect
- Agile Program Manager
- Functional Manager
- Agile Product Manager

Process Step -> Existing\New Role	Portfolio Kanban System	Release Planning	Sprint Start-Kick-off	Sprint Execution - Delivery	Sprint End-Acceptance	Release Engineering Kanban System
Agile Product Manager <i>New</i>	R	R	I	C	C	I
Product Owner <i>New</i>	C	R	R	R	A	I
Systems Architect	A	C	C	C	C	C
Team Lead	C	C	C	R	R	C
Functional Manager	C	C	I	C	I	I
Agile Program Manager <i>New</i>	I	A	R	C	I	I
Scrum Master <i>New</i>	I	R	A	C	I	I
Scrum Team Member	I	C	C	A	C	C
Ops Team Member	I	C	C	R	C	A
Ops Manager	I	I	I	C	C	R

* This is only an example. Modify based on your org structure and needs!

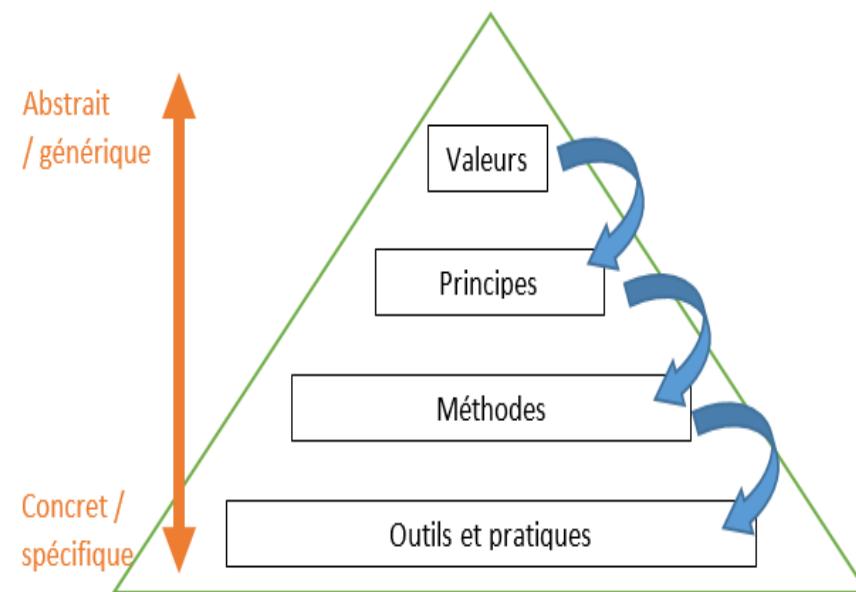
15

MERCI !

L'agilité c'est avant tout un **Etat d'esprit** §...

L'agilité, c'est des **Valeurs** (4) et des **PRINCIPES** (12) et des pratiques

SCRUM,KANBAN,XP,LEAN



+ 225 02 41 51 61

SOULEYMANE SANOGO : ARCHITECTE LOGITIEL,
FORMATEUR Certifie JAVA JEE PYTHON WEB ET METHODES AGILES



SOULEYMANE SANOGO