

# DEVENIR SCRUM MASTER

PRÉPARATION A LA CERTIFICATION PSM1 - SCRUM.ORG



AGILISEZ VOS PROJETS  
*Scrum / XP / Kanban*

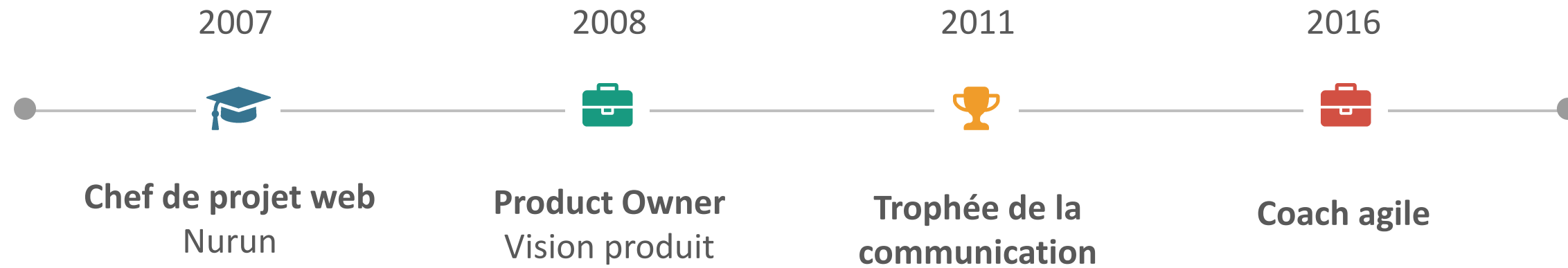
AGILISEZ VOTRE ENTREPRISE  
*Management / Organisation /...*

AGILISEZ VOS RÉUNIONS  
*Serious Games & Intelligence collective*



# QUI SUIS-JE ?

ROBIN BÉRAUD-SUDREAU : COACH AGILE & SCRUM MASTER



## ROBIN BÉRAUD-SUDREAU

Coach Agile, j'accompagne mes clients grands comptes (Viadeo, Bouygues, Axa, Thales, ...) et intervins pour des missions de coaching d'équipe où je couvre aussi bien le coaching technique (TDD, intégration continue, ...) et organisationnel que le coaching des équipes produits (Personaes, vision, Story mapping,...).

## COMPÉTENCES

SCRUM / KANBAN



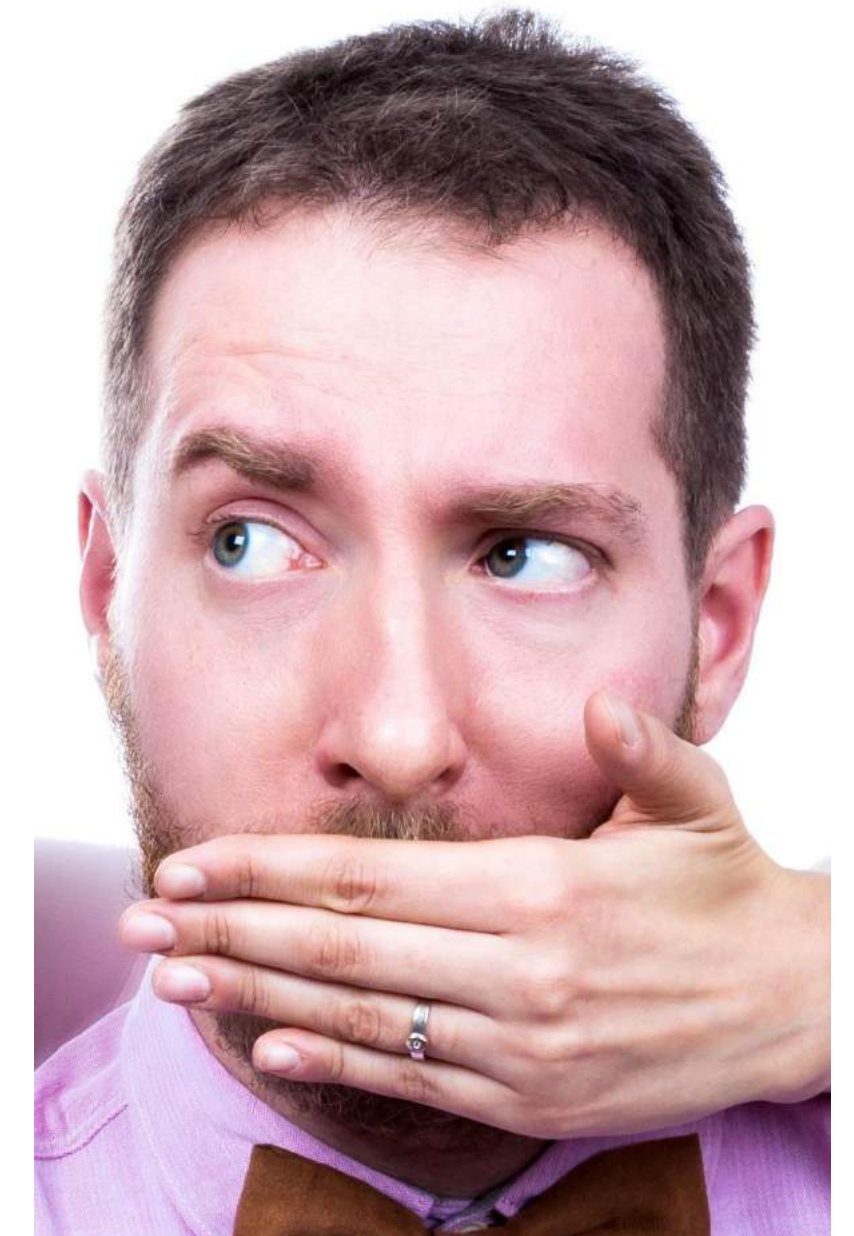
LEAN START UP



TDD



STRATEGIE DIGITALE

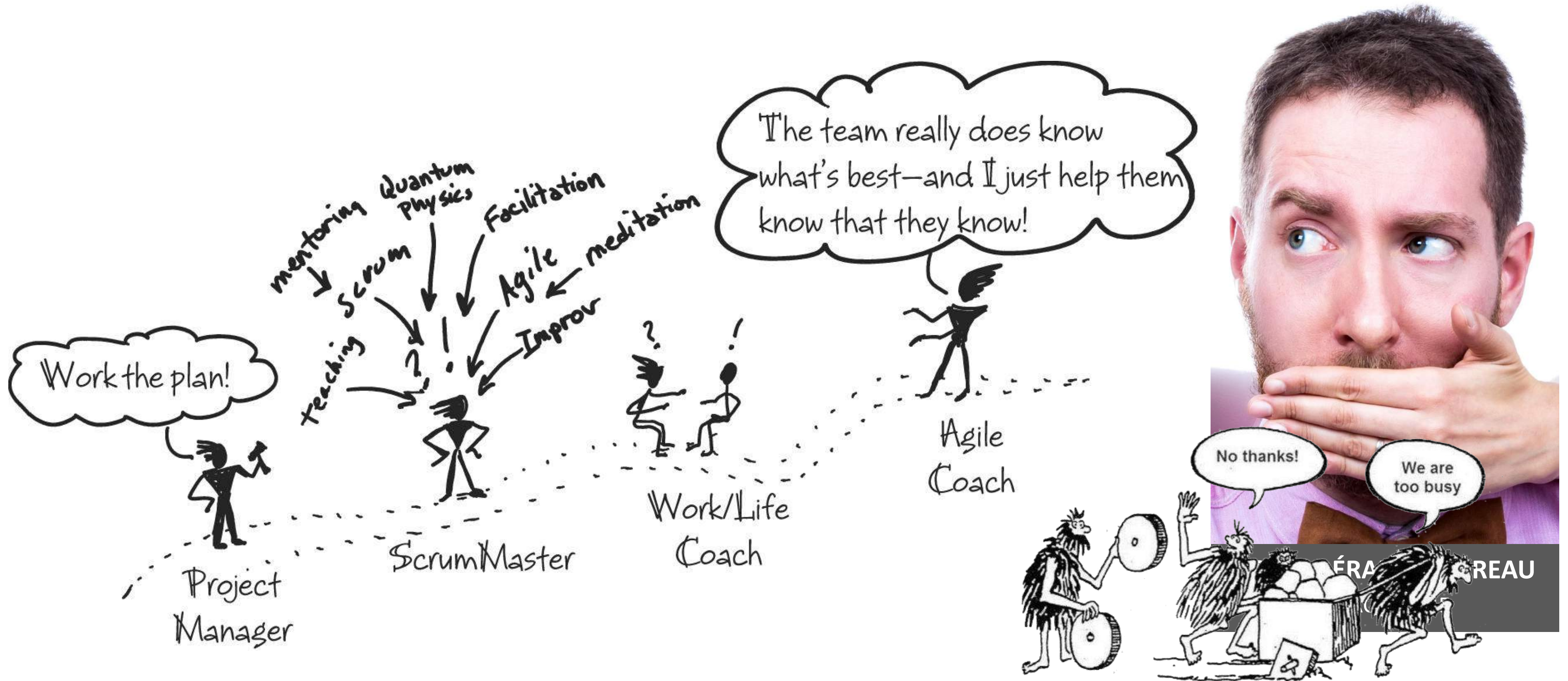


**ROBIN BÉRAUD-SUDREAU**

COACH AGILE

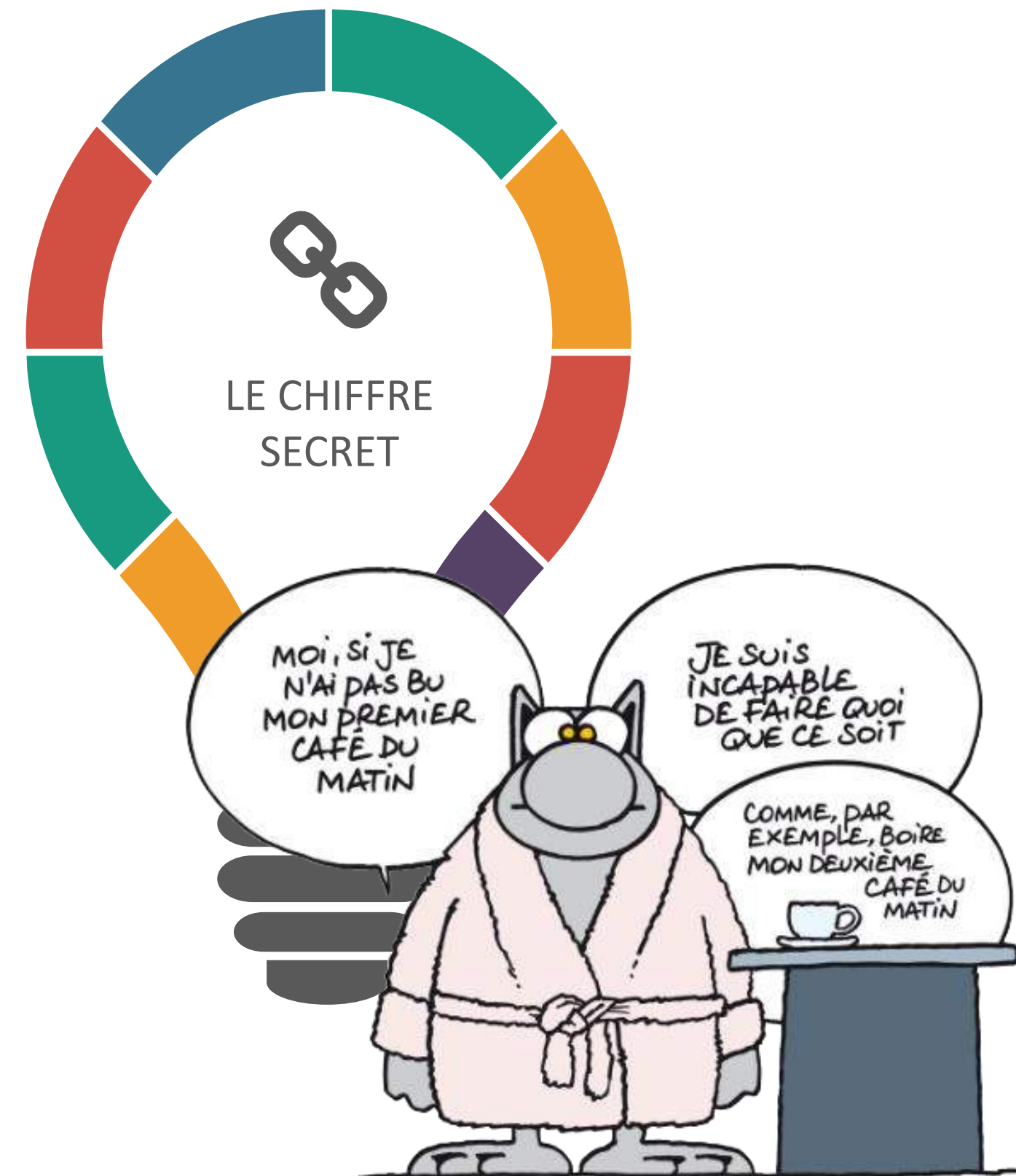
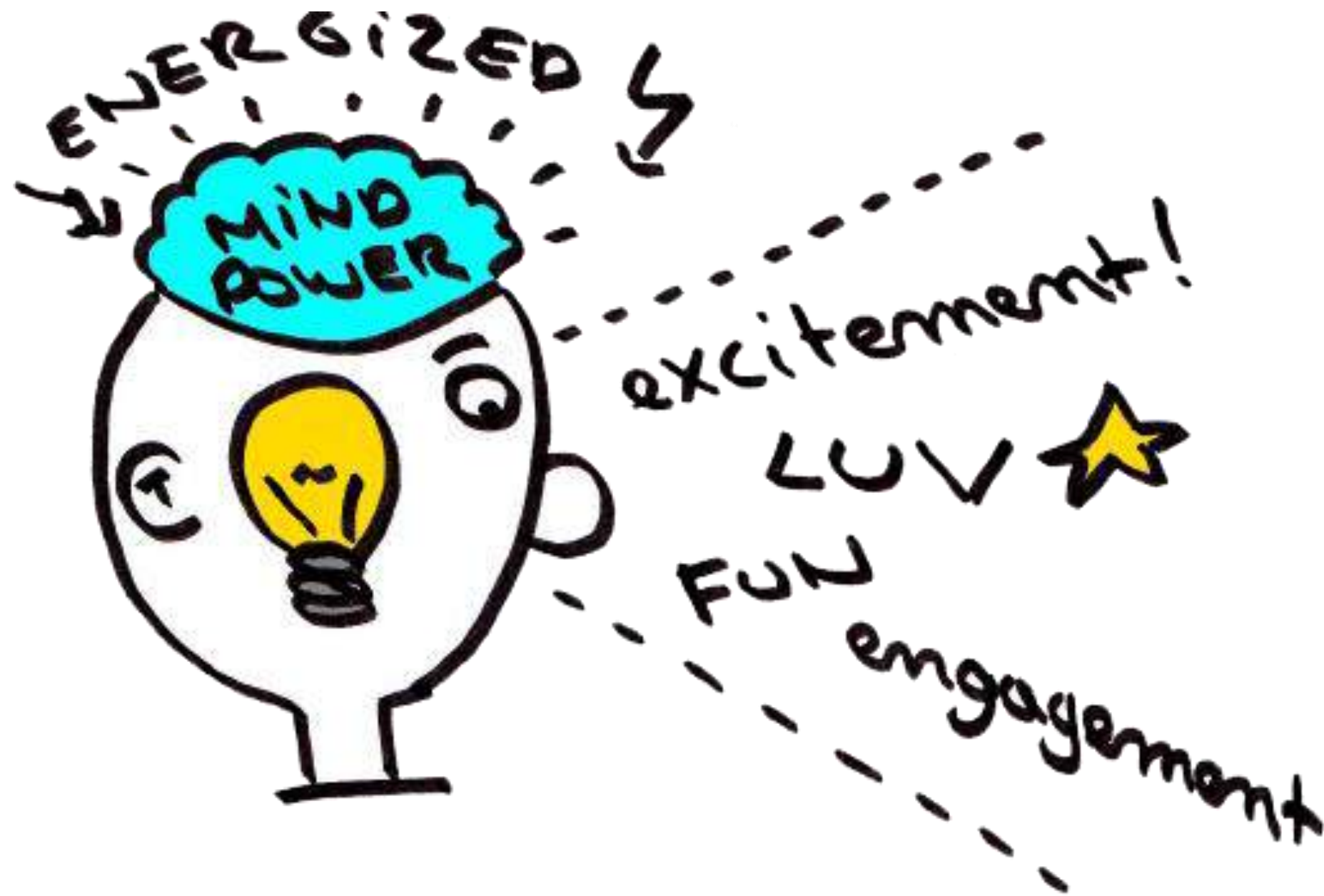
# QUEL EST MON METIER ?

ROBIN BÉRAUD-SUDREAU : COACH AGILE & SCRUM MASTER



# AVANT DE DÉBUTER

ÉNERGISONONS NOUS !



# L'AGILITÉ : DE LA CONCEPTION A LA RÉALISATION

JOUR 1 : 6 HEURES POUR ABORDER CES SUJETS !

## L'AGILITÉ: 2H

- POURQUOI ?
- C'EST QUOI ?
- COMMENT ÇA MARCHE ?

## VOUS AVEZ DIT SCRUM ?

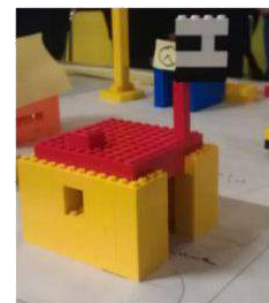
- AMÉLIORATION CONTINUE
- FOCUS SUR LE RÔLE DU SCRUM MASTER
- VISION PARTAGÉE & PRIORISATION
- MANAGEMENT VISUEL

## PRATIQUONS AVEC LEGO4SCRUM !

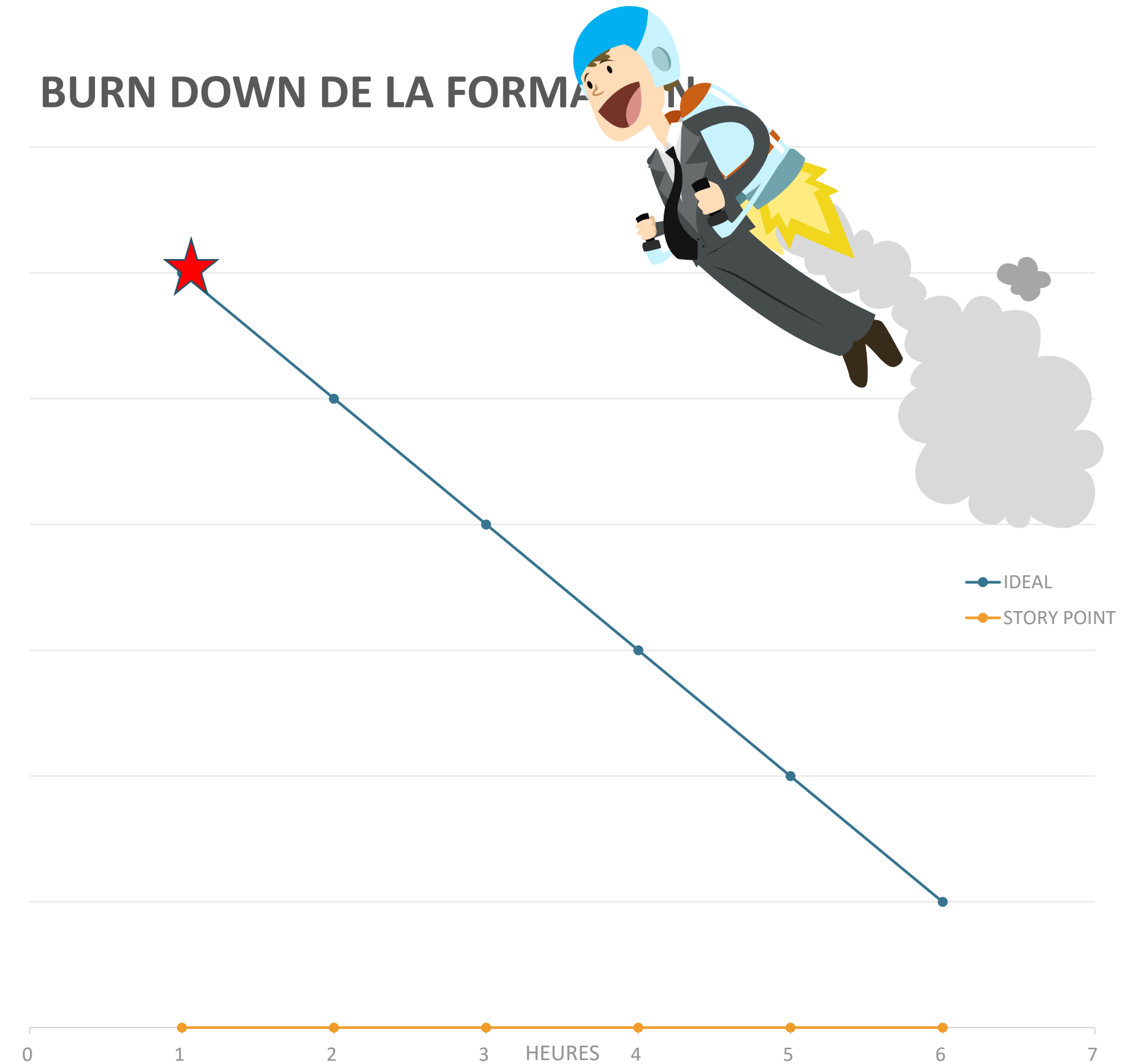
- LEGO4SCRUM *Sprint 1* *Sprint 2* *Sprint 3*



*On a livré mais en fait... non!! Si les tests ne sont pas faits... on ne livre pas!*



## BURN DOWN DE LA FORMATION



# L'AGILITÉ : DE LA CONCEPTION A LA RÉALISATION

JOUR 2 : 6 HEURES POUR ABORDER CES SUJETS !



---

## LES PRINCIPES DE CONCEPTION

- APPROCHE MVP
- PERSONAES
- STORY MAPPING
- LE LEAN START-UP

---

## LA VISION PARTAGÉE

- NASA GAME

---

## QUELQUES SUPPLÉMENTS

- MODERN AGILE
- QUESTION ?

# COMMENT ALLONS NOUS TRAVAILLER ENSEMBLE ?

L'APPROCHE SHU HA RI !

## 守破離



**SHU**

Initiation

Ma posture : Observateur, formateur



**RI**

Prise d'indépendance

Ma posture : Coach, facilitateur



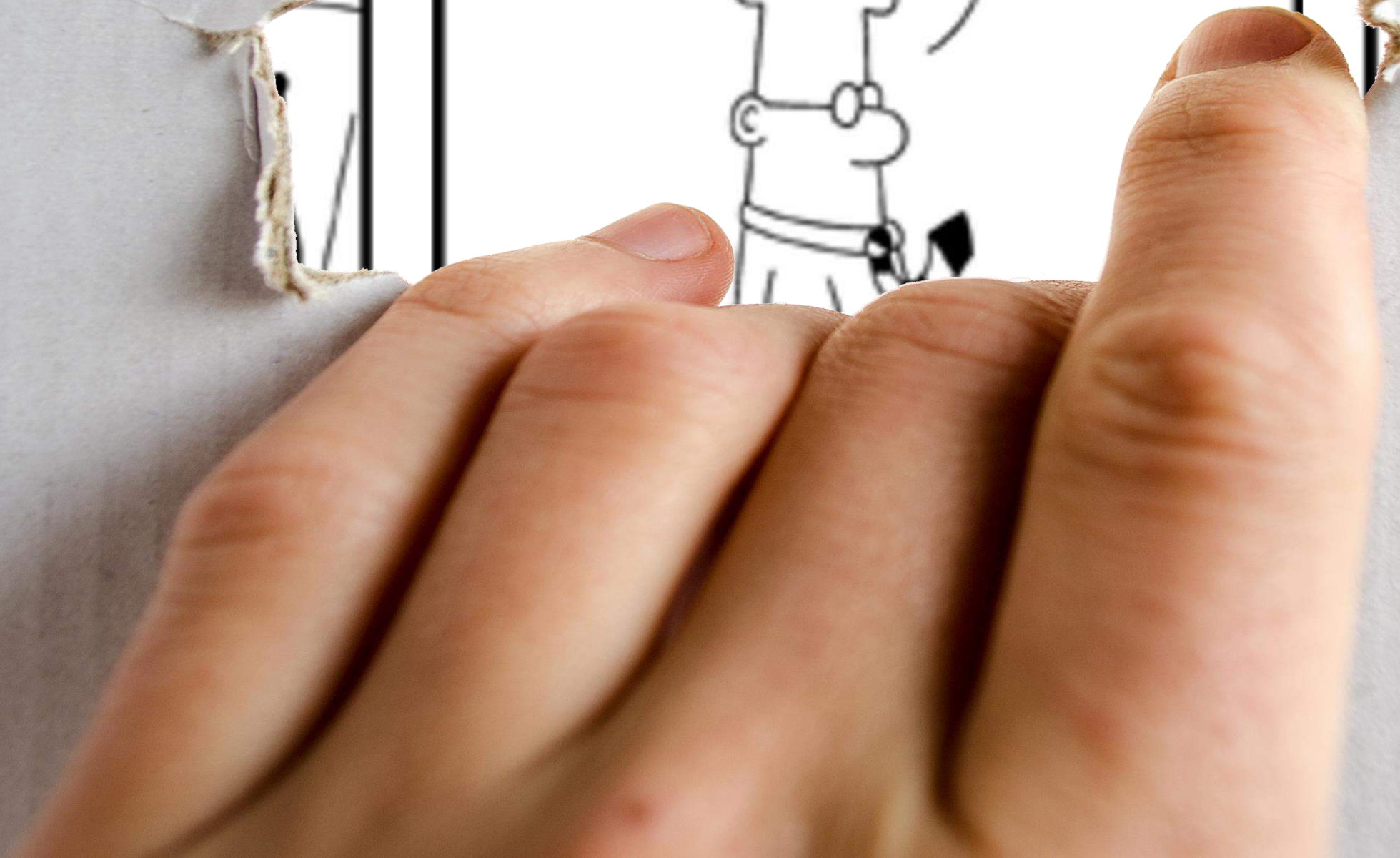
**HA**

Confirmation

Ma posture : Consultant, mentor



JOINING  
WITH FEWER



# L'AGILITÉ ET L'ÉTAT D'ESPRIT

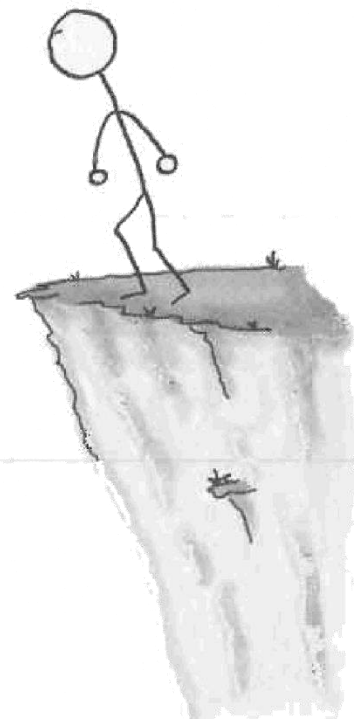
EN ADOPTANT LE BON ÉTAT D'ESPRIT, LES PRATIQUES VIENNENT PLUS AISÉMENT



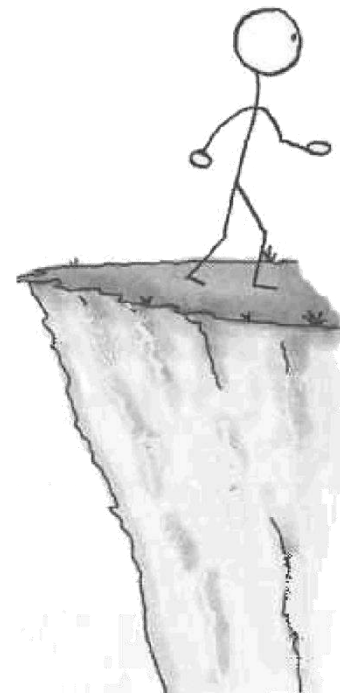
« L'agilité recense un certain nombre de valeurs et principes qui nécessite un bouleversement culturel pour vous et vos équipes. »

# OÙ JE ME SITUE ?

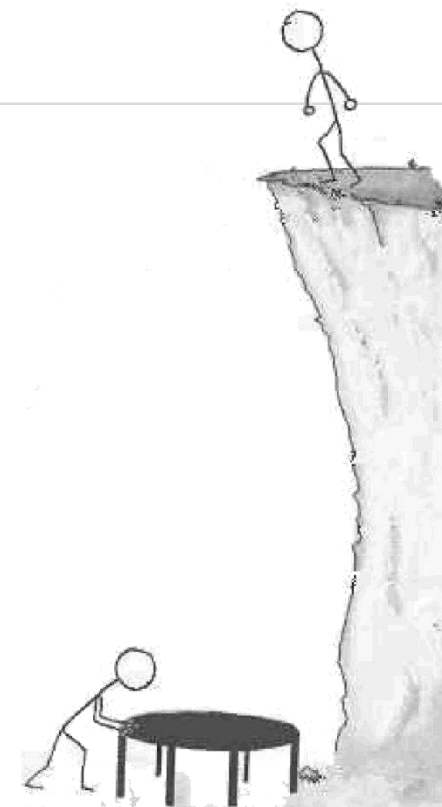
LE PRINCIPE AGILE : ESVP 😊



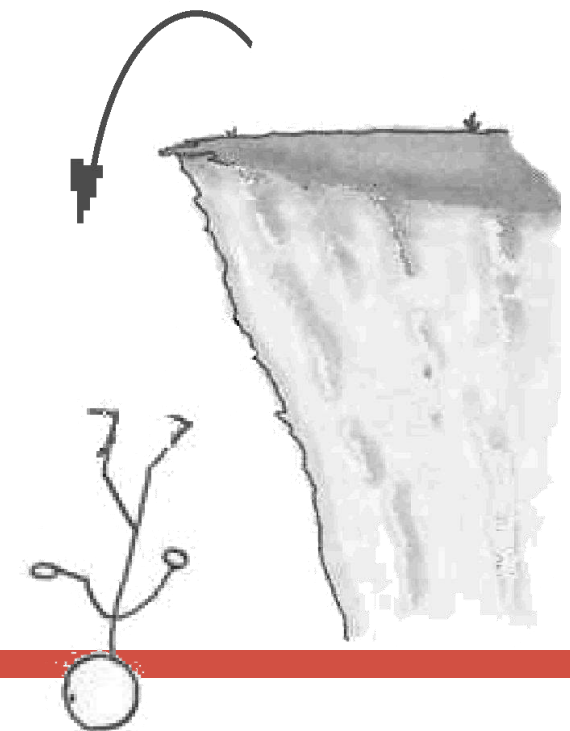
ANALYSE



REFUS



PRÉVENTION



ACCEPTATION





A MAIN LEVÉE

VOTEZ

1  
2  
3  
4

## QUI ÊTES VOUS ???

VOTRE NIVEAU DE MATURITÉ AGILE

- **1** J'ai déjà géré un projet agile...  
... et tout s'est bien passé
- **2** J'ai déjà géré un projet agile...  
...mais ça a raté
- **3** Je n'ai pas encore vécu un projet agile...  
... et j'aimerais tenter
- **4** Je n'ai pas encore vécu un projet agile...  
... et c'est bien comme ça !

VOTE  
1

VOTE  
2

VOTE  
3

VOTE  
4

# POURQUOI ÊTES VOUS ICI ?

SPEED BOAT DE LA FORMATION : VOS OBJECTIFS



# VOTRE CERTIFICATION SCRUM

AVANT TOUTES CHOSES



**Scrum.org**

# L'AGILITÉ

A QUOI ÇA SERT & COMMENT ÇA MARCHE ?



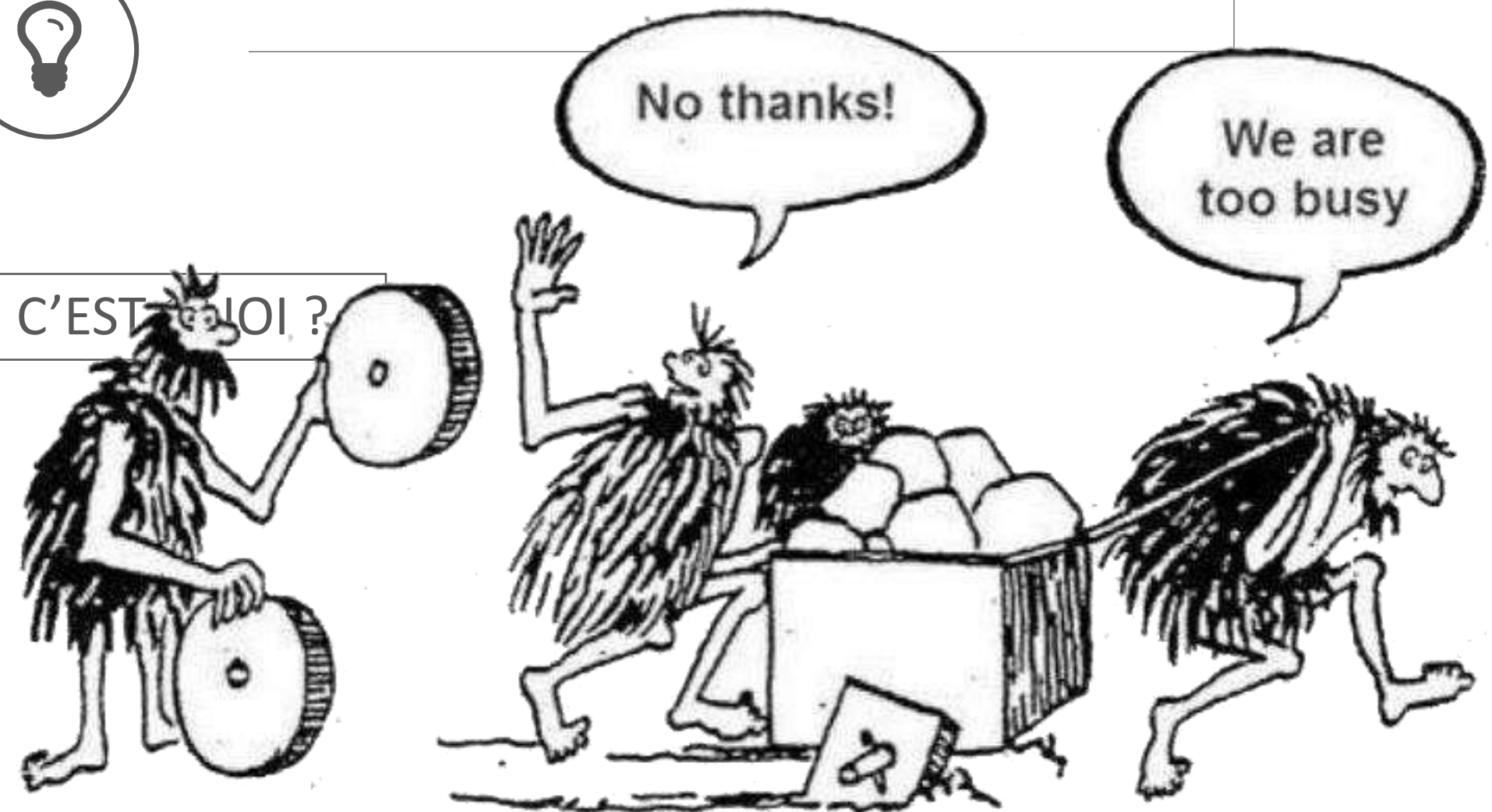
# PRÉAMBULE & HYPOTHESES

## L'AGILITÉ, POURQUOI ?



L'AGILITÉ POURQUOI ?

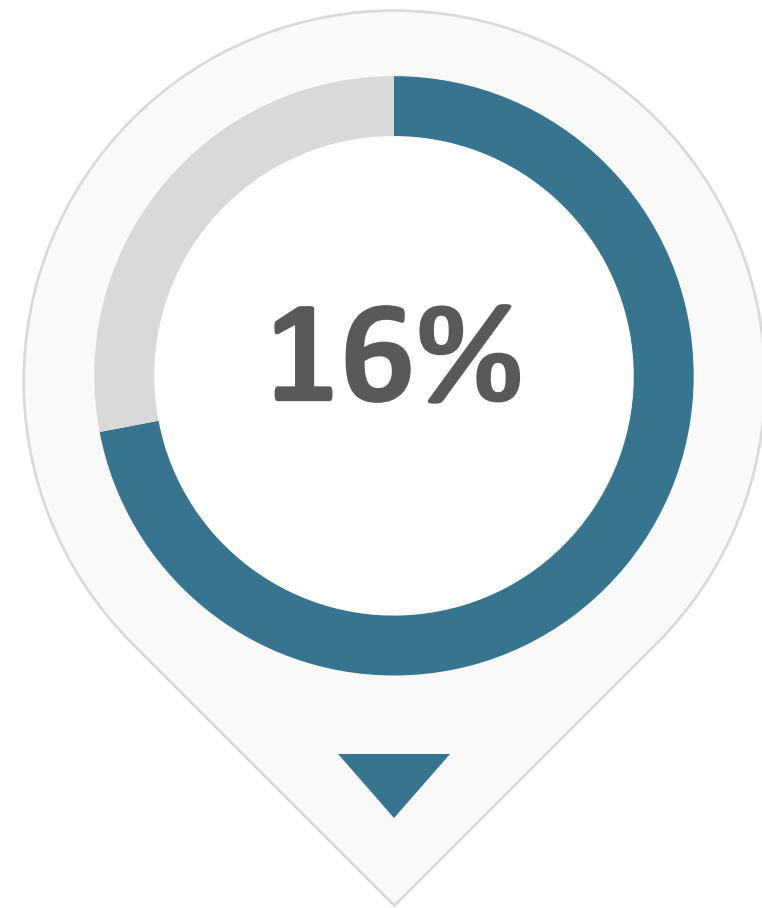
L'AGILITE, C'EST POURQUOI ?





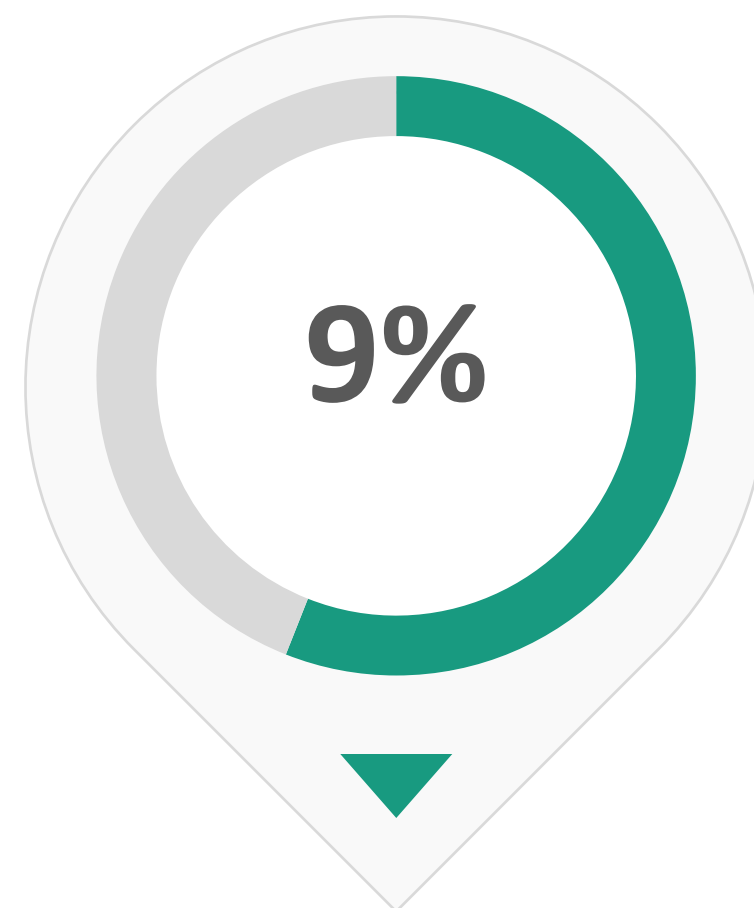
# L'AGILITÉ, POURQUOI ?

QUELQUES CHIFFRES



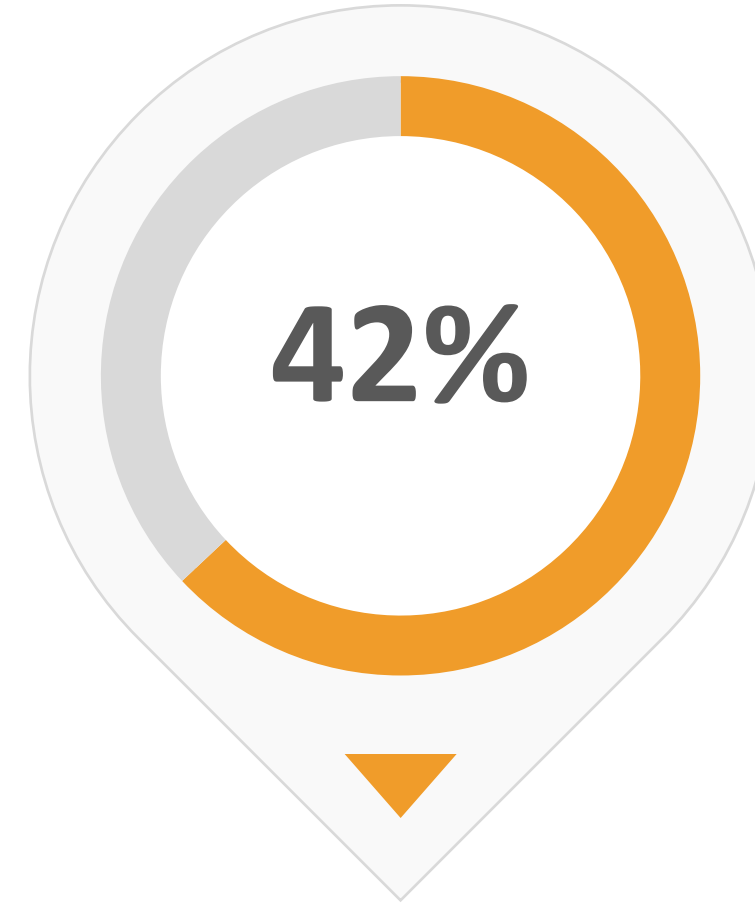
## DÉLAI+BUDGET

16% des projets informatiques se terminent dans le temps et le budget imparti



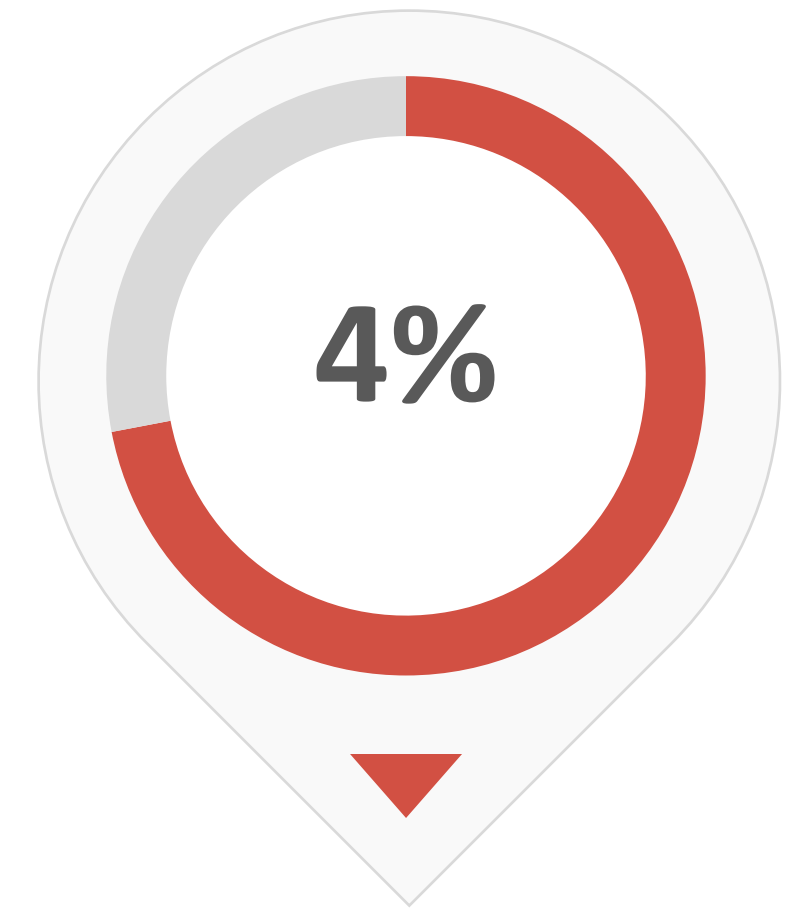
## DÉLAI+BUDGET

Dans les entreprises de plus de 10 000 salariés, ce taux descend à 9%



## ...+PÉRIMETRE

Parmi ces "succès", seul 42% de projet respecte le périmètre initial fixé (CDC/SPECIFICATIONS)

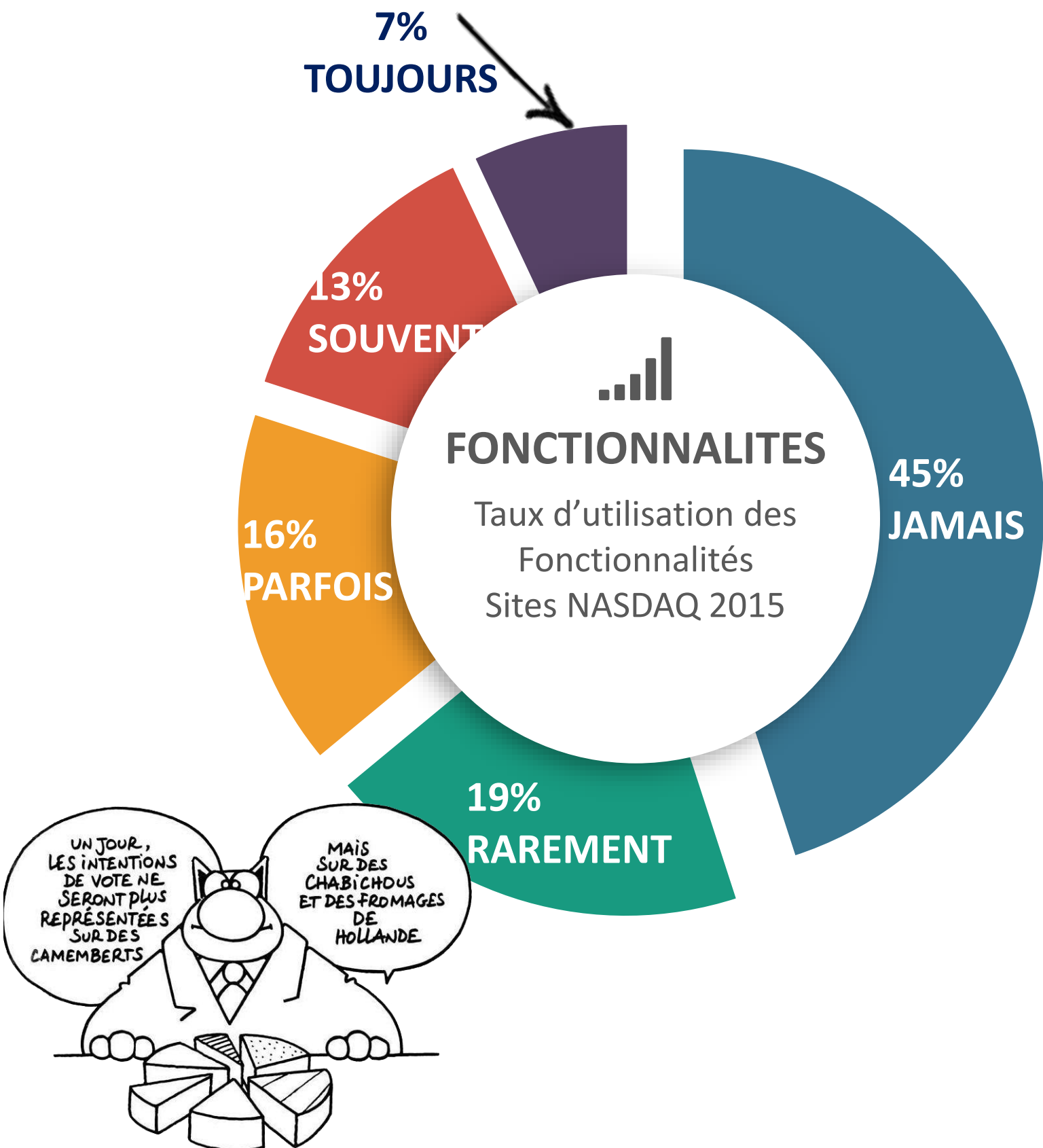


## DONC...

Empiriquement de 4% à 5% des projets respectent le triptique Budget/Délai/Périmètre

# L'AGILITÉ, POURQUOI ?

LE PRODUIT IDÉAL N'EXISTE PAS



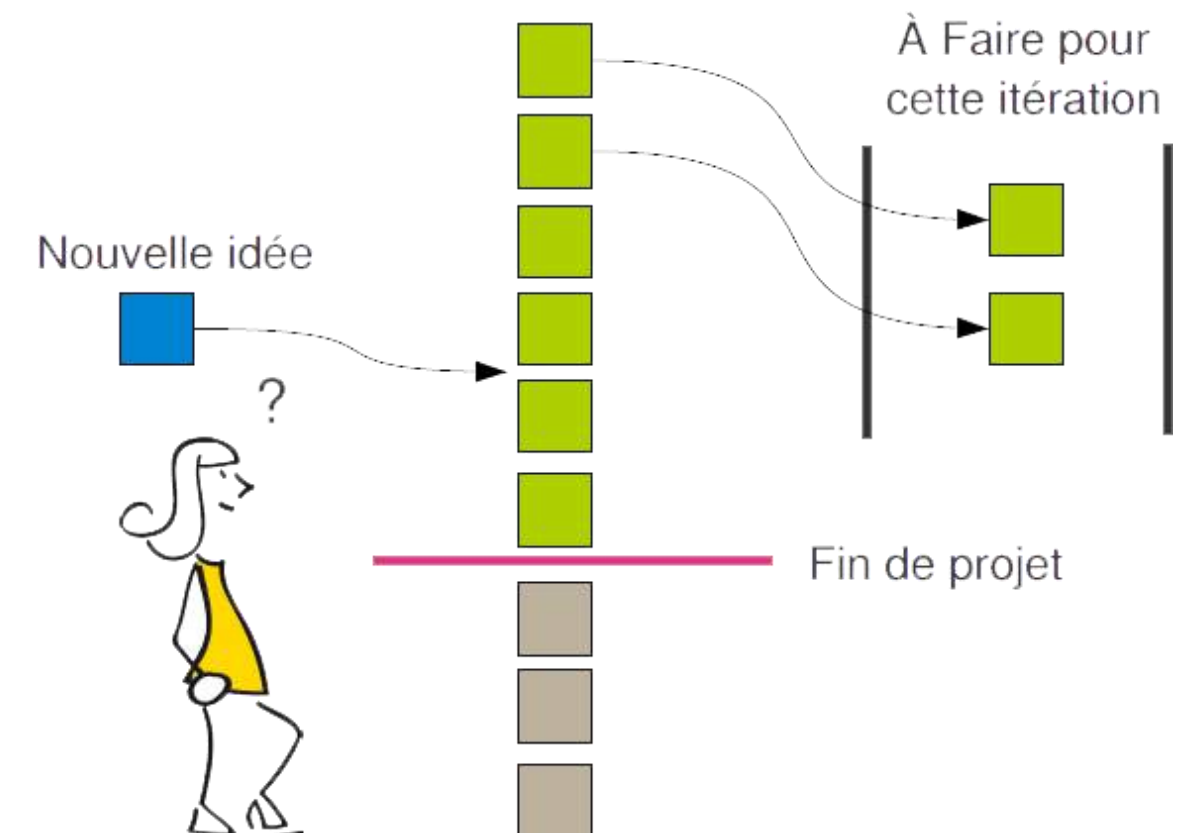
## “MAXIMISONS LE TRAVAIL NON FAIT”

Le product Owner maximise la valeur ajoutée et essaie d'éviter les 64% de fonctionnalités déchet.

Il est impossible de construire le produit idéal dès le début :

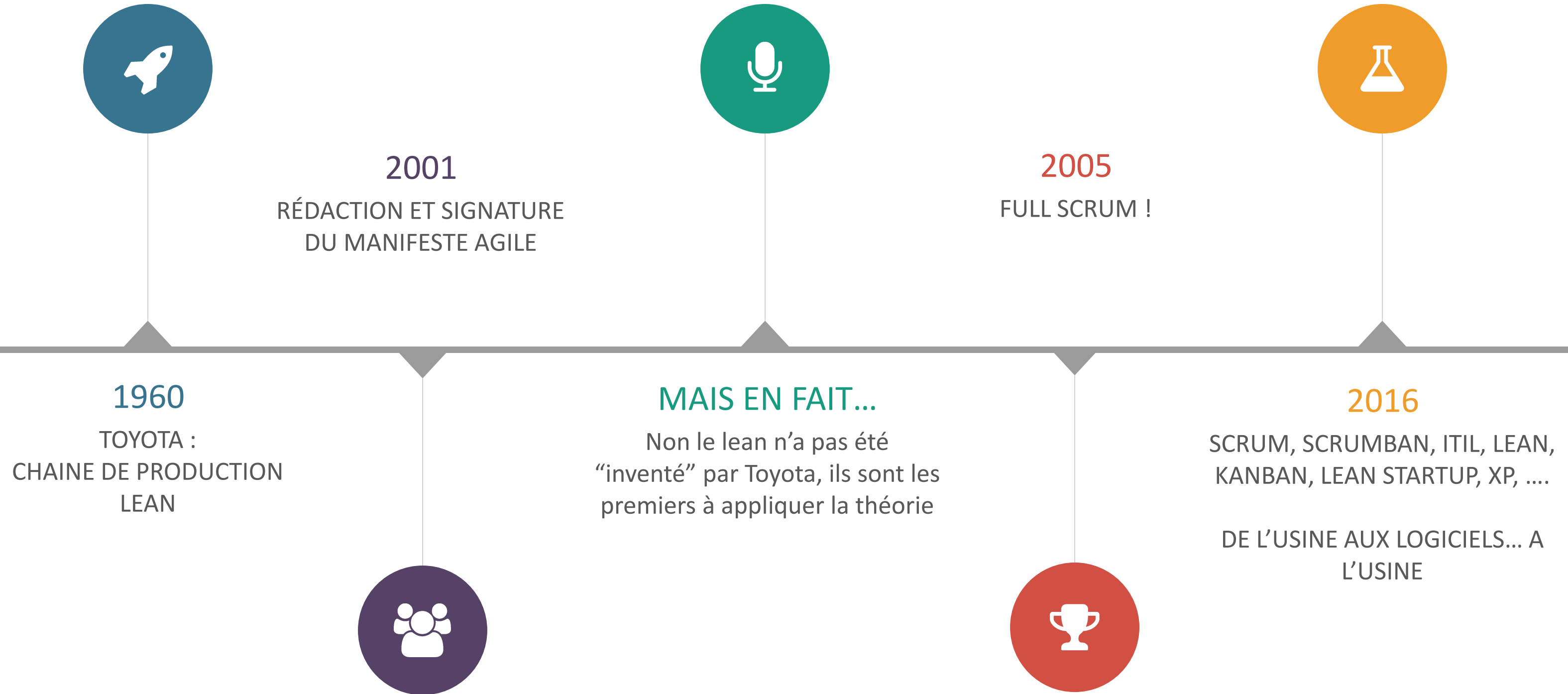
“Un projet raté est un projet au cours duquel personne n'a eu de meilleure idée que ce qui était initialement prévu”.

*Alistair Cockburn*



# L'AGILITÉ, C'EST QUOI ?

L'AGILITÉ, C'EST VIEUX ? / PROCESSUS D'AMÉLIORATION DES PROCESSUS

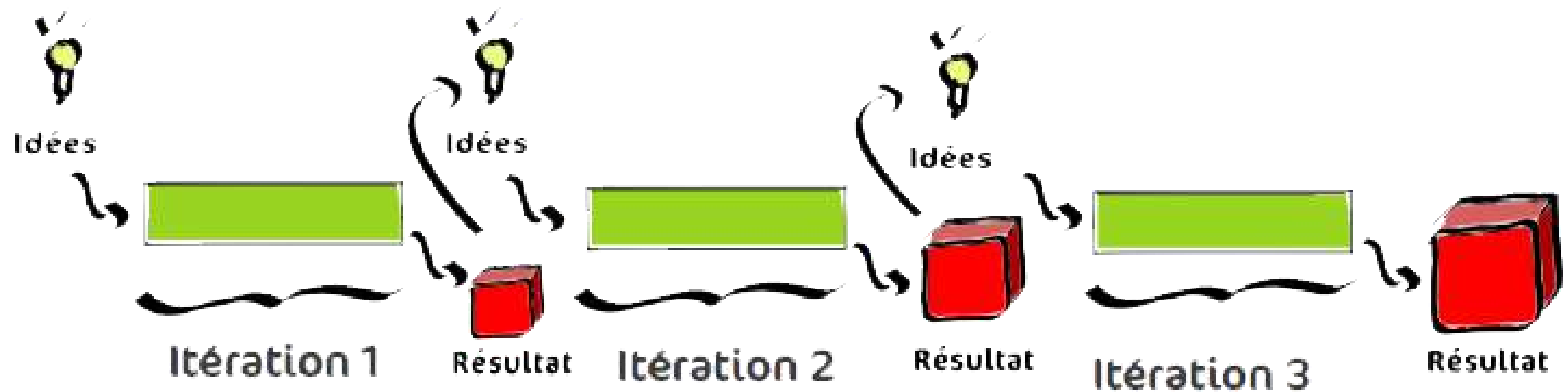


# L'AGILITÉ, C'EST QUOI ?

## DÉFINITION GLOBALE

### DÉFINITION

Une méthode agile est une approche **itérative** et **incrémentale**, réalisée de manière très **collaborative** pour des équipes responsabilisées, appliquant un cérémonial minimal et produisant, dans un **délai contraint**, un logiciel de **grande qualité** répondant aux besoins changeants des utilisateurs

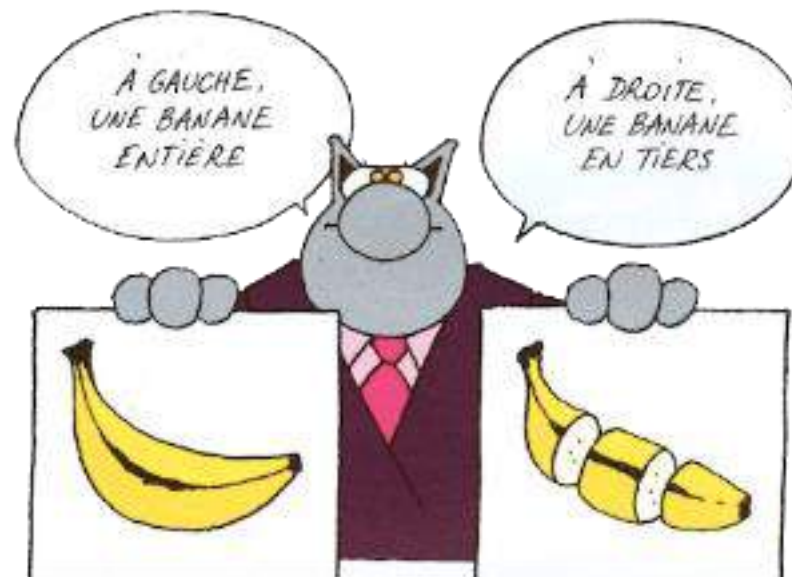
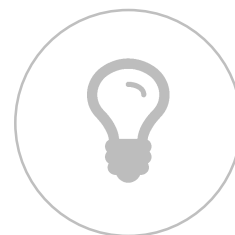


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA CHAÎNE D'INTERPRÉTATION DES MÉTHODOLOGIES CLASSIQUES

## BRISONS LA CHAÎNE D'INTERPRÉTATION

1. Pendant la formation (je ne m'arrête pas pour ce jeu... volontairement)
2. Je dessine sur un post-it un dessin abstrait
3. Le premier participant formalise (spécifie ?) le dessin sous forme de texte
4. Le second re-dessine uniquement à partir des spécifications fournies...
5. Le troisième re-spécifie à partir du dessin...
6. On itère
7. On regarde le résultat !



Besoin exprimé



Besoin perçu

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

4 VALEURS....



## L'ÉQUIPE

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

## UN PRODUIT QUI MARCHE

Des produits et services opérationnels plus qu'une documentation exhaustive

## DE LA COLLABORATION

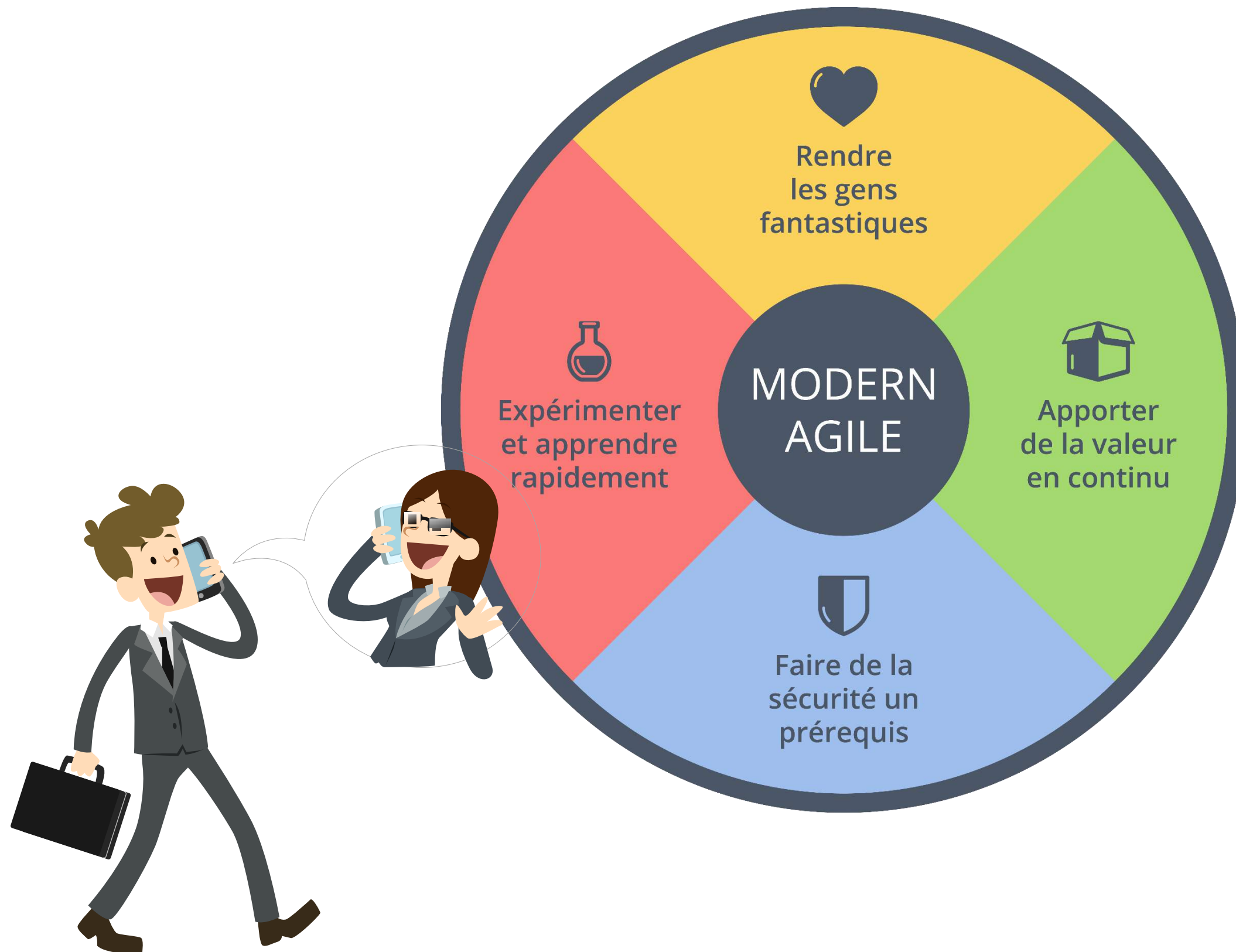
La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle

## L'ACCEPTATION DU CHANGEMENT

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

LE MODERN AGILE... A VOIR DEMAIN !



## L'ÉQUIPE

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

## UN PRODUIT QUI MARCHE

Des produits et services opérationnels plus qu'une documentation exhaustive

## DE LA COLLABORATION

La collaboration avec le client plus que la négociation contractuelle

## L'ACCEPTATION DU CHANGEMENT

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

...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 autoorganisées.

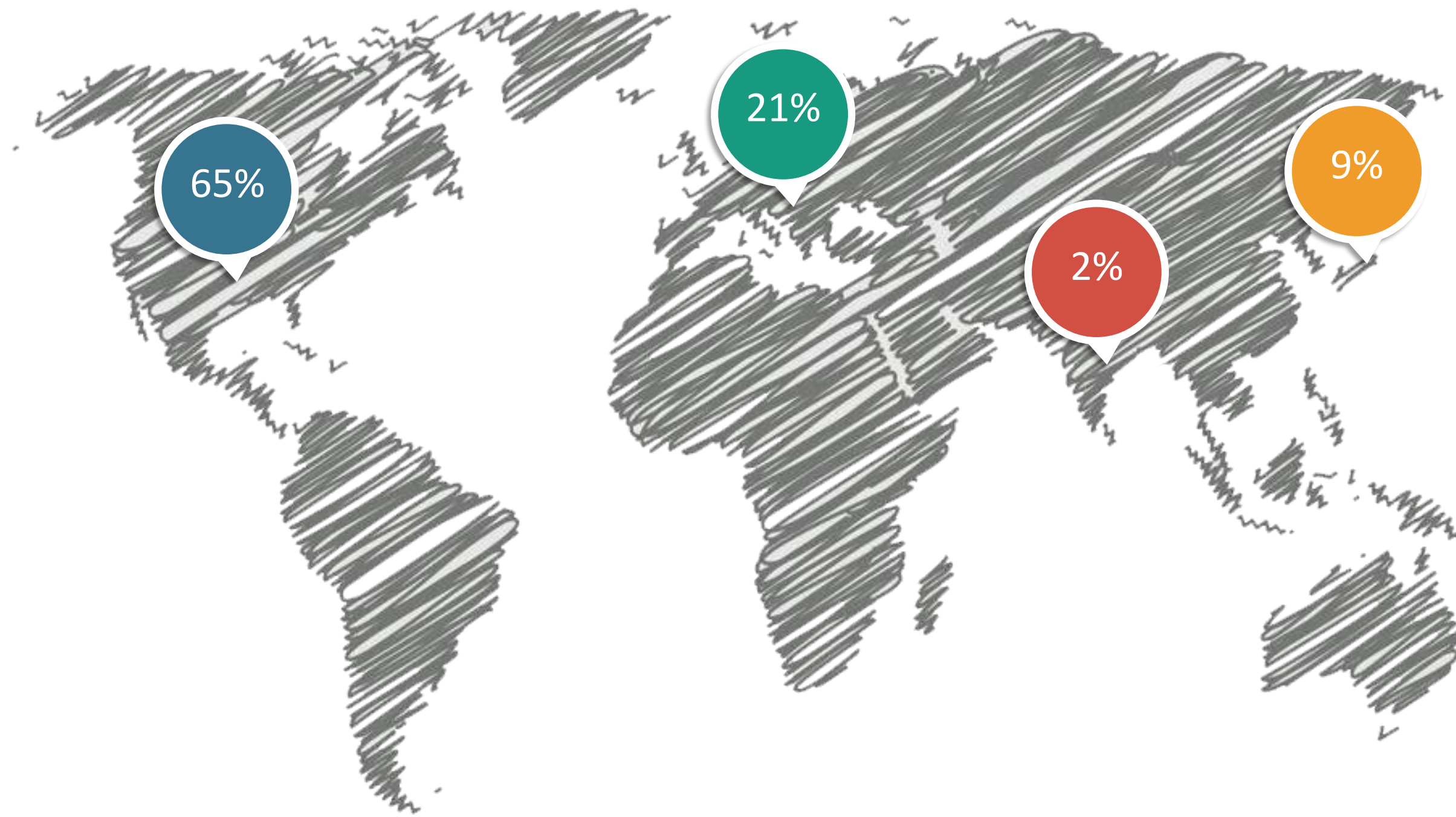


Ajuster, à intervalles réguliers, son comportement, ses processus pour être plus efficace



# L'AGILITÉ, C'EST QUOI ?

L'AGILITÉ, LA RÉPARTITION AGILE !



## AMERIQUE DU NORD

Berceau de la théorie agile

## EUROPE

Le bon élève !

## JAPON

Berceau des pratiques

“Vous théorisez, nous appliquons”

## INDE

Le pays de la méthodologie émergente !

# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

A QUOI CA SERT ? FOCUS SUR LE COLLECTIF ET LE COLLABORATIF

## 01 COMPRÉHENSION

Générer une meilleure compréhension. Partagée et multi-facettes, avec des forms de communication verbale et non verbale.

## 02 CONFIANCE

Renforce la relation client

## 03 COHÉSION D'ÉQUIPE

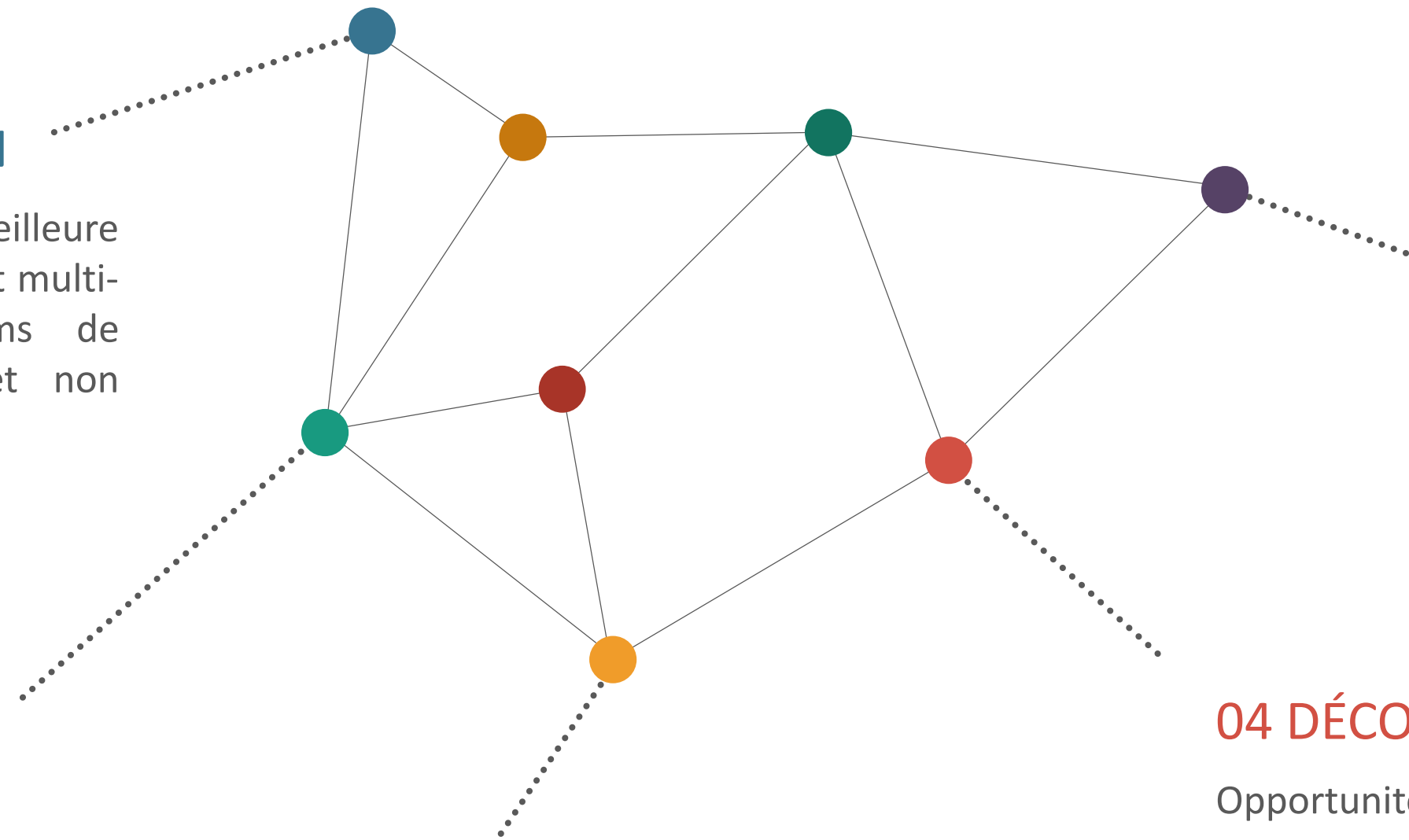
Construit de l'empathie au sein de l'équipe

## 04 DÉCOUVERTE

Opportunités de découvrir ce que vous ne savez pas que vous ne savez pas

## 05 DYNAMISME

Créer un engagement à résoudre des problèmes importants et trouver des solutions qui ont de la valeur pour les clients et les équipes



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

INTERROGATION SURPRISE !

## VALEURS

POUVEZ-VOUS ME CITER AU MOINS UNE VALEUR AGILE ?

QUESTION 1

QUESTION 3

QUESTION 2

QUESTION 4

## COMPARATIF

POUVEZ-VOUS ME CITER AU MOINS UN AVANTAGE DES METHODES AGILES PAR RAPPORT AUX METHODOLOGIES CLASSIQUES ?

## GASPILLAGES ?

LE MUDA, C'EST QUOI ?



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

PRIORISONS

## PERDUS DANS LE DESERT !

Il est approximativement 10h00 du matin et nous sommes mi-aout.

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 brûle, votre groupe a récupéré les 15 articles énumérés sur le slide suivant



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

MAINTENANT PRIORISONS

## LES OBJETS / PERDUS DANS LE DESERT

Une paire de lunettes  
de soleil (pour chaque  
survivant)

Plusieurs manteau  
(pour chaque  
survivant)

Un livre :  
l'encyclopédie de  
la vie sauvage  
dans le désert

Un parachute

½ litre d'eau par personne

Un couteau suisse

Une carte aérienne de  
la région

Un miroir pour se  
maquiller

Un kit d'urgence avec  
pansement

Une lampe de poche

Un pistolet 45  
chargé

2 bouteilles  
de vodka

Une boussole

Un pancho en plastique  
contre la pluie par  
personne

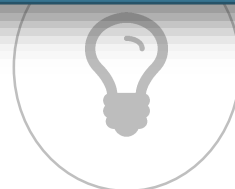
Une boîte de  
comprimés de sel



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

PRIORISONS

PERDUS DANS LE DESERT !



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

PARTAGEONS LA VISION !

ON NE PARTAGE (PRESQUE) JAMAIS LA VISION



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

UN PETIT RÉCAPITULATIF **NON EXHAUSTIF** AVANT LA PAUSE

## 01

### UNE VISION PRODUIT PARTAGÉE



On partage la vision en impliquant le métier à l'estimation et la technique dans la conception

## 02

### UN BESOIN RÉALISÉ = AU BESOIN EXPRIMÉ



On brise la chaîne d'interprétation grâce aux cycles et démonstrations "demo or die"

## 03

### UN GAIN DE TIME TO MARKET



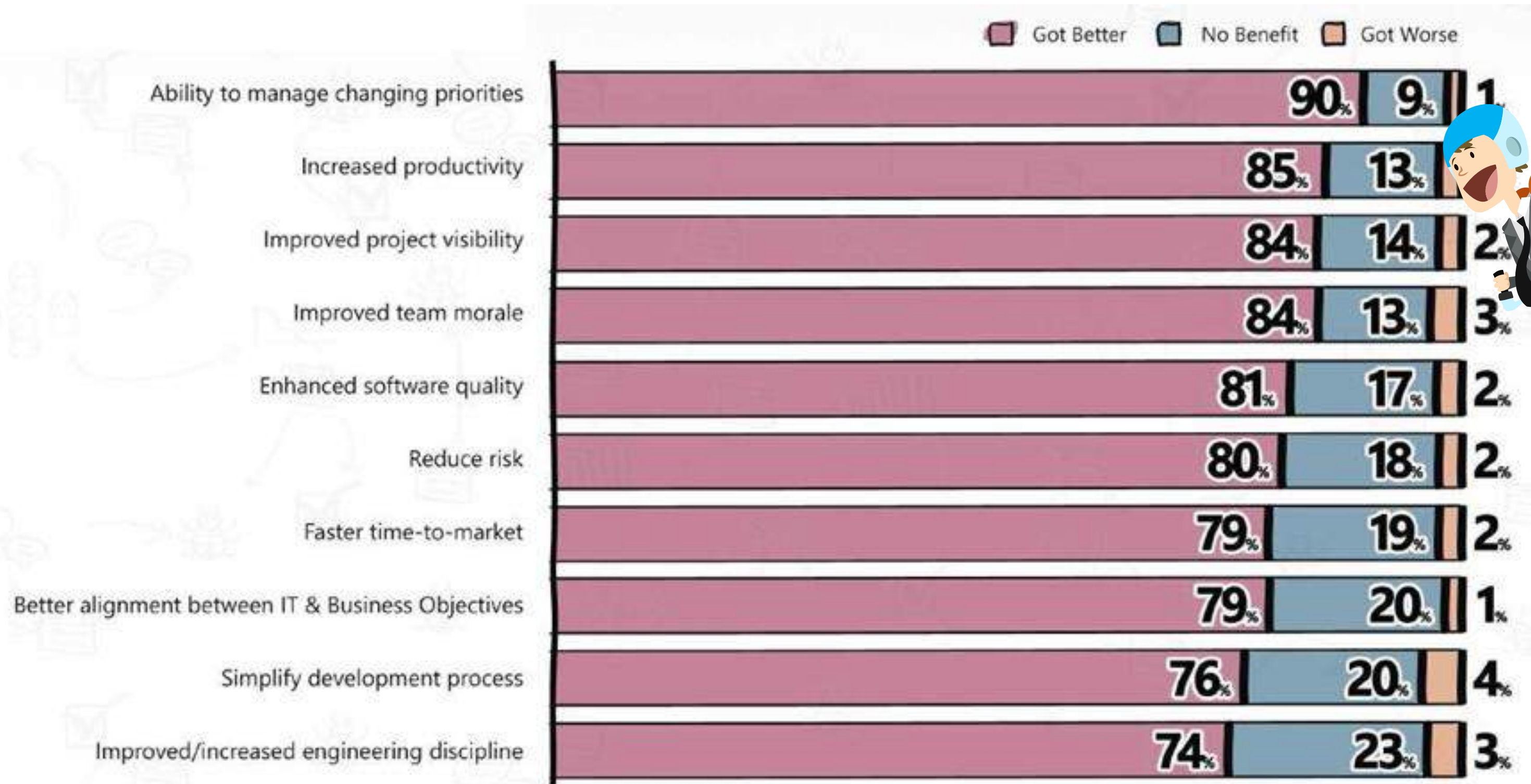
On parallélise

- Conception
- Développement
- Tests



# L'AGILITÉ, A QUOI ÇA SERT ?

## LES GAINS DE L'AGILITÉ

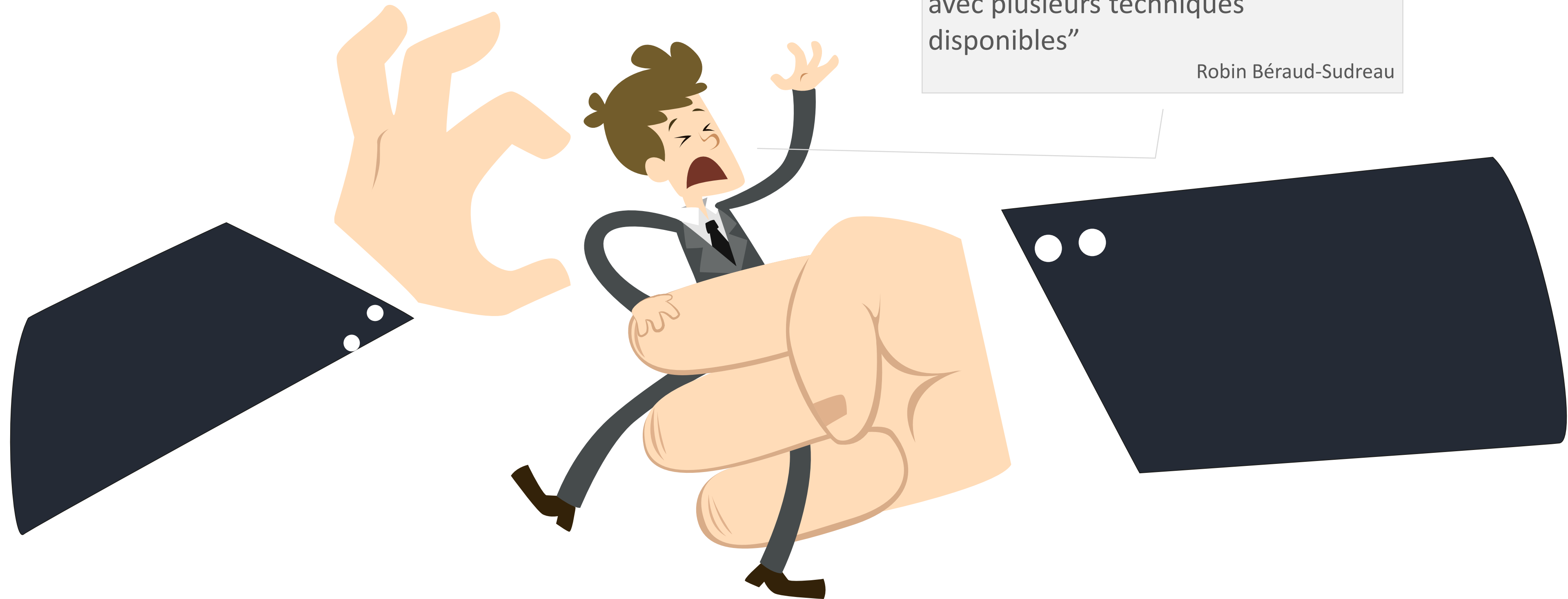


# L'AGILITÉ, EN BREF !

UN ÉTAT D'ESPRIT / UNE LUTTE / UNE MÉTHODOLOGIE / DES OUTILS & TECHNIQUES

“L’agilité est un état d’esprit,  
soutenue par une méthodologie,  
avec plusieurs techniques  
disponibles”

Robin Béraud-Sudreau





**NEXT**

**COFFEE BREAK**

10:30 – Et à propos du jeu : Brisons la chaîne d'interprétation ?

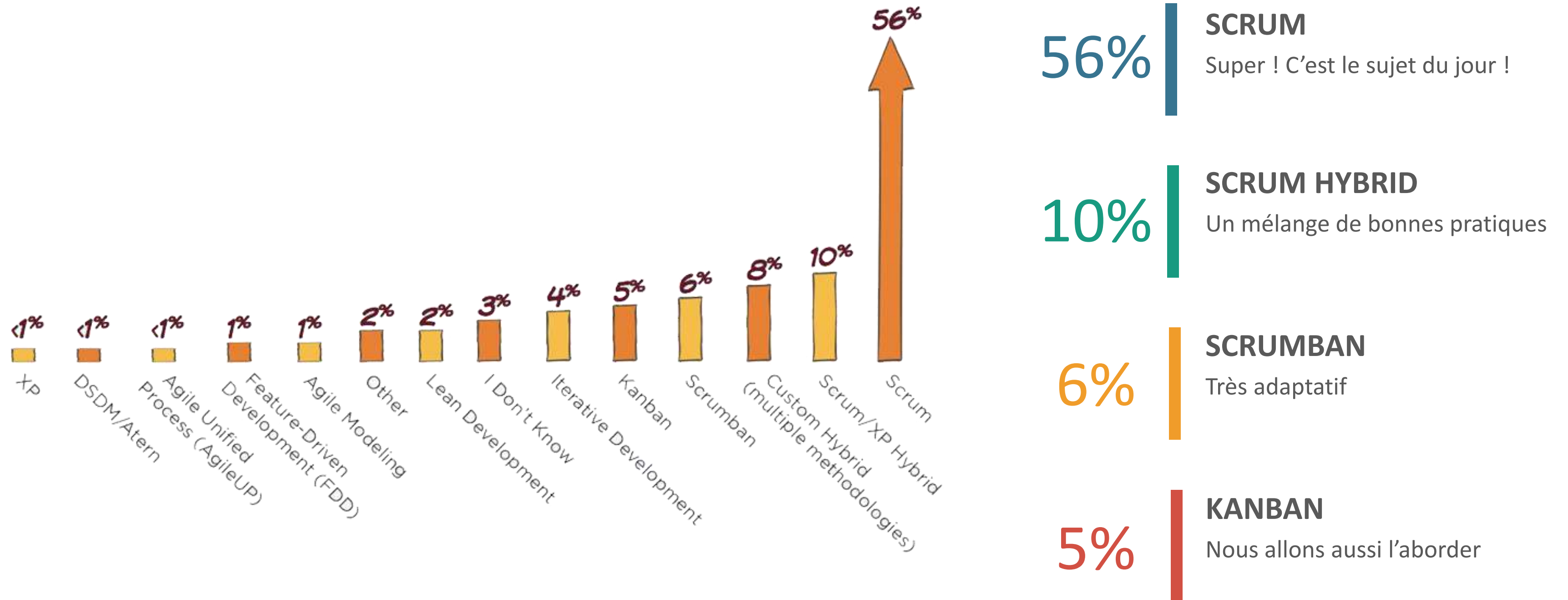
# FOCUS MÉTHODOLOGIES

SCRUM ! KANBAN ! SCRUMBAN !



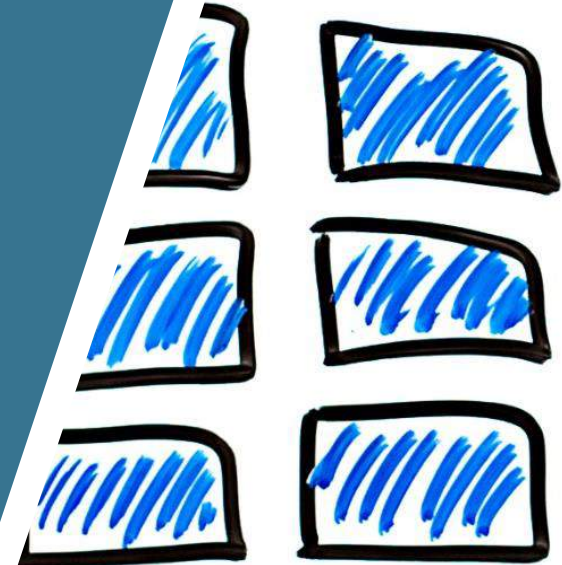
# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

UTILISATION DES DIFFÉRENTES "MÉTHODES" AGILE



# FOCUS SUR SCRUM

- Équipe
- Amélioration continue
- Rituels & Process
- Visibilité & Reporting
- Posture du Scrum Master
- Vision partagée
- Un brin de Kanban...



Print  
Backlog



Sprint

20  
days

hours

M


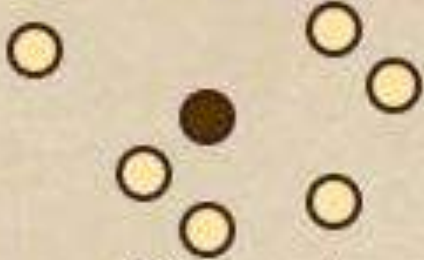
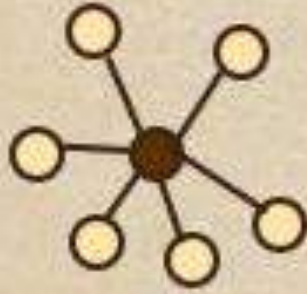
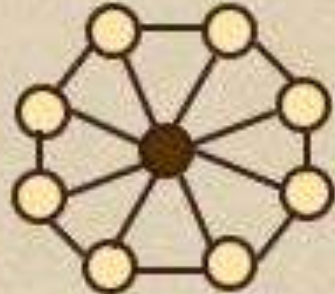
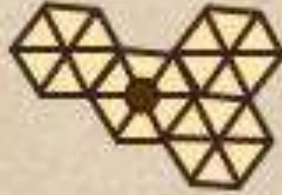
U

R

C

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

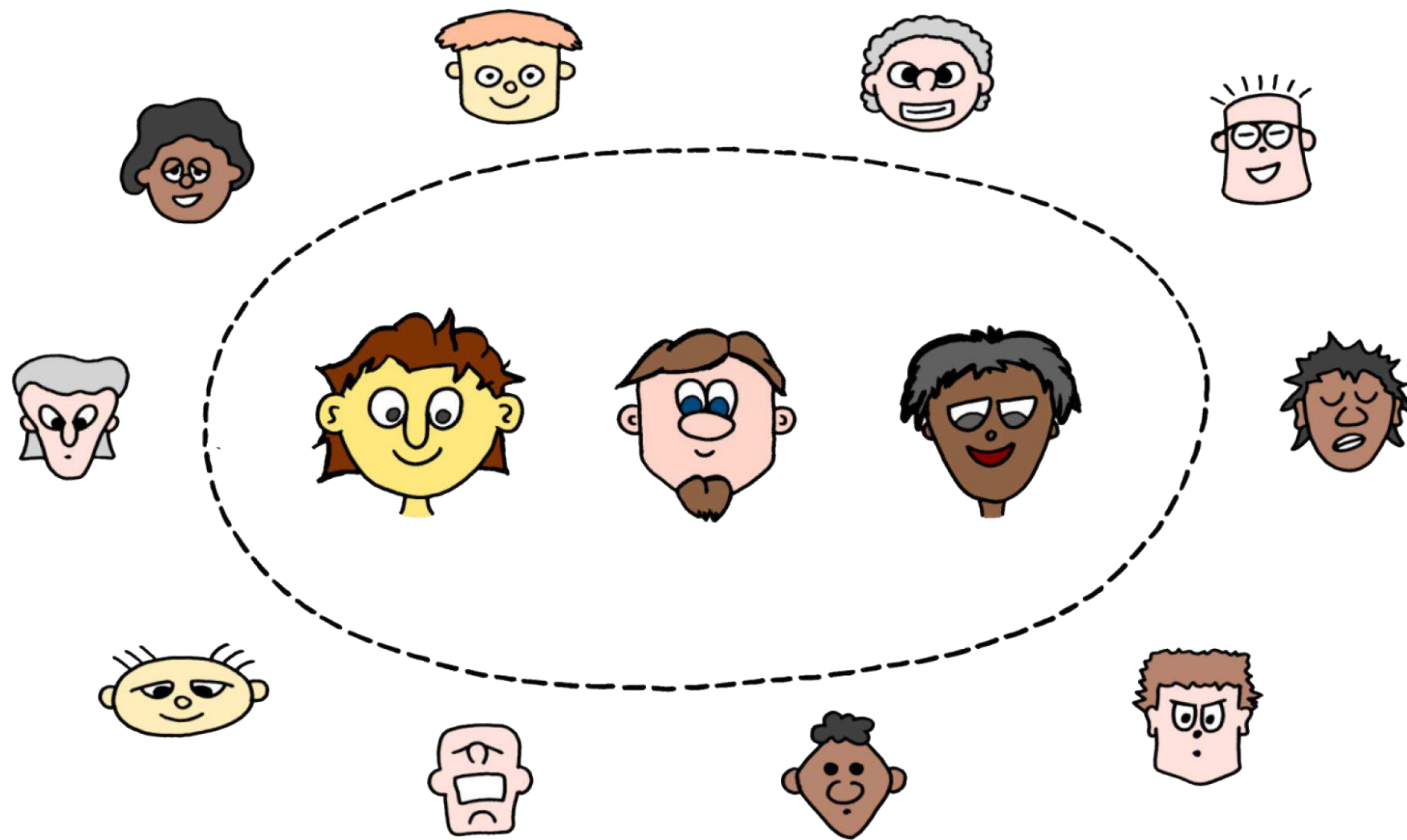
UN INDIVIDU A, SEUL, UN COMPORTEMENT "RELATIVEMENT" SIMPLE – TRIBAL LEADERSHIP

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
| <p>Despairing<br/>Hostility</p>  <p>"Life sucks"</p> | <p>Apathetic<br/>Victim</p>  <p>"My life sucks"</p> | <p>Lone Warrior</p>  <p>"I'm great<br/>you're not"</p> | <p>Tribal Pride</p>  <p>"We're great<br/>they're not"</p> | <p>Innocent<br/>Wonderment</p>  <p>"We great<br/>so are they!"</p> |
| <p><b>Stage I</b></p> <p>Life, sucks, f-----, break,<br/>can't, cut, whatever</p>   | <p><b>Stage II</b></p> <p>Boss, life, try, can't give<br/>up, quit, sucks</p>   | <p><b>Stage III</b></p> <p>I, me, my, job, did, do,<br/>have, went</p>  | <p><b>Stage IV</b></p> <p>We, our, team, do, them,<br/>have, did it, commit, value</p>   | <p><b>Stage V</b></p> <p>Same team, commo<br/>goal, greater good</p>  |



# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

UNE ÉQUIPE EST UN ORGANISME COMPLEXE



## Complex

the relationship between cause and effect can only be perceived in retrospect

*probe – sense - respond*  
**emergent practice**

## Complicated

the relationship between cause and effect requires analysis or some other form of investigation and/or the application of expert knowledge

*sense – analyze - respond*  
**good practice**

## novel practice

no relationship between cause and effect at systems level

*act – sense - respond*

## best practice

the relationship between cause and effect is obvious to all

*sense – categorize - respond*

## Chaotic

## Simple

## UNE ÉQUIPE

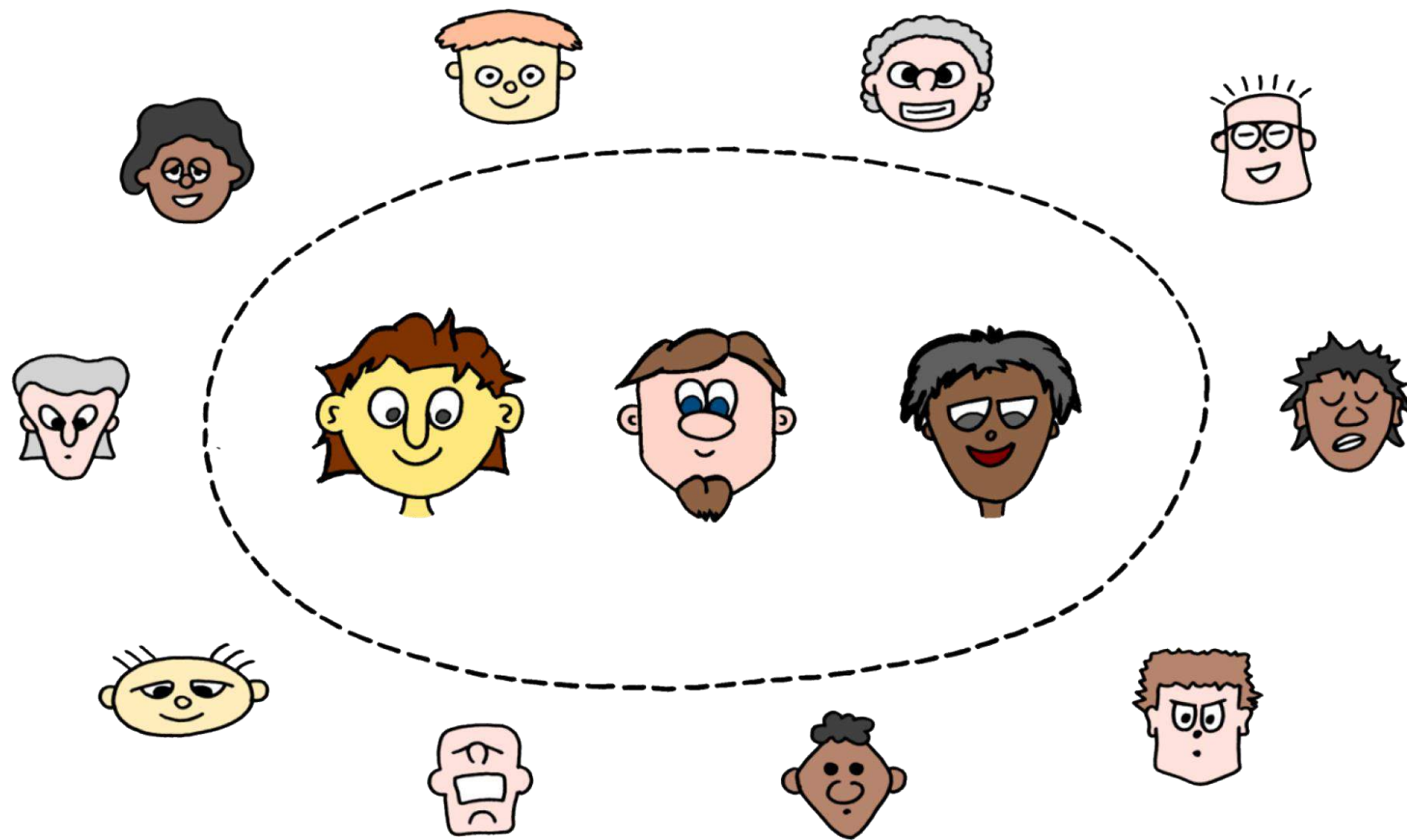
“A team is a complex adaptive system (CAS), because it consists of parts (people) that form a system (team), which shows complex behavior while it keeps adapting to a changing environ”

Jurgen Appelo



# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

UNE ÉQUIPE EST UN ORGANISME VIVANT ET COMPLEXE



## Complex

the relationship between cause and effect can only be perceived in retrospect

*probe – sense - respond*  
**emergent practice**

## Complicated

the relationship between cause and effect requires analysis or some other form of investigation and/or the application of expert knowledge

*sense – analyze - respond*  
**good practice**

## novel practice

no relationship between cause and effect at systems level

*act – sense - respond*

## best practice

the relationship between cause and effect is obvious to all

*sense – categorize - respond*

## Chaotic

## Simple

## UNE ÉQUIPE

“A team is a complex adaptive system (CAS), because it consists of parts (people) that form a system (team), which shows complex behavior while it keeps adapting to a changing environ”

Jurgen Appelo

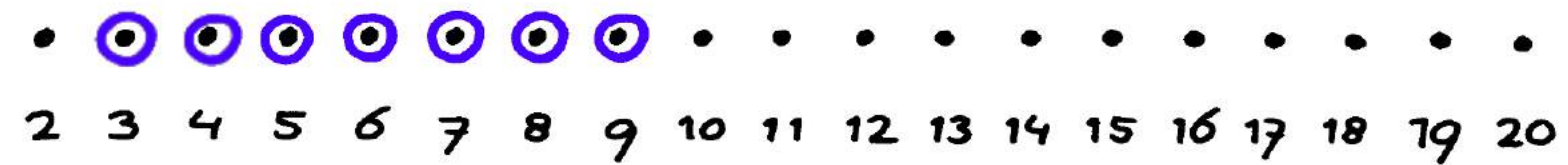
## UNE ÉQUIPE

“UNE ÉQUIPE EST UN ORGANISME VIVANT !!!”



# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA TAILLE OPTIMALE D'UNE ÉQUIPE SCRUM

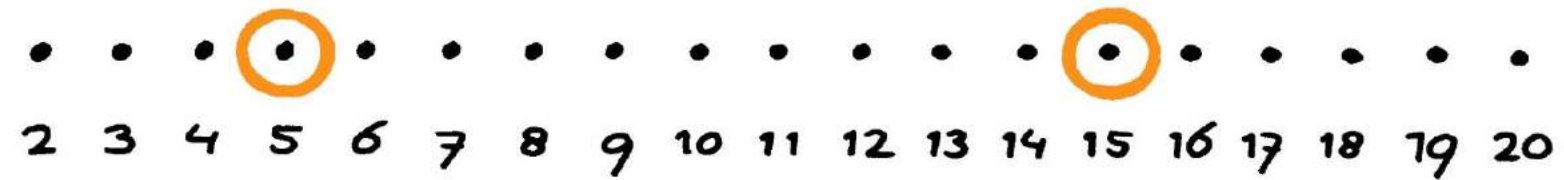


“ six plus or minus three ”

Définition de SCRUM.ORG

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA TAILLE OPTIMALE D'UNE ÉQUIPE AGILE



“ 5, 15 and 150 ”

Dave Snowden – Pensée complexe



# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

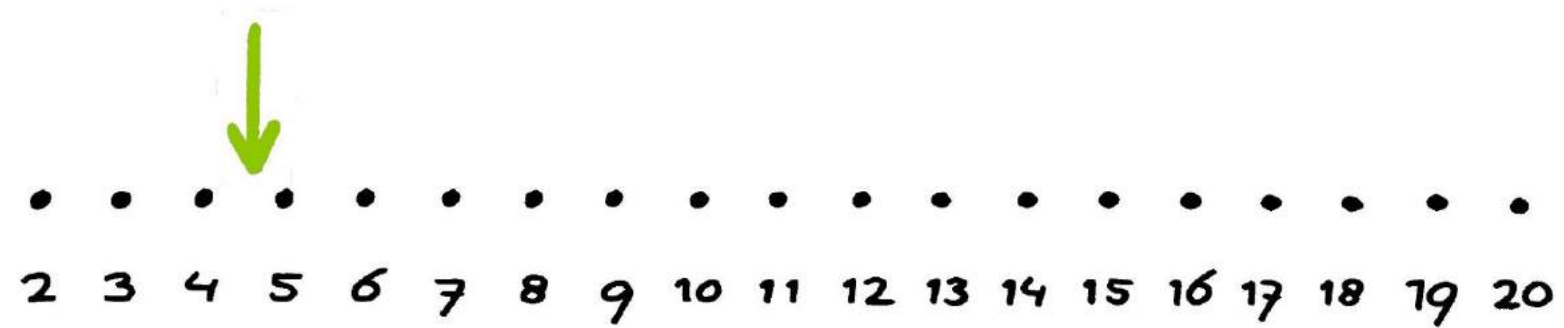
LA TAILLE OPTIMALE D'UNE ÉQUIPE TOUT COURT



“ anything up to 20, except 8 ”

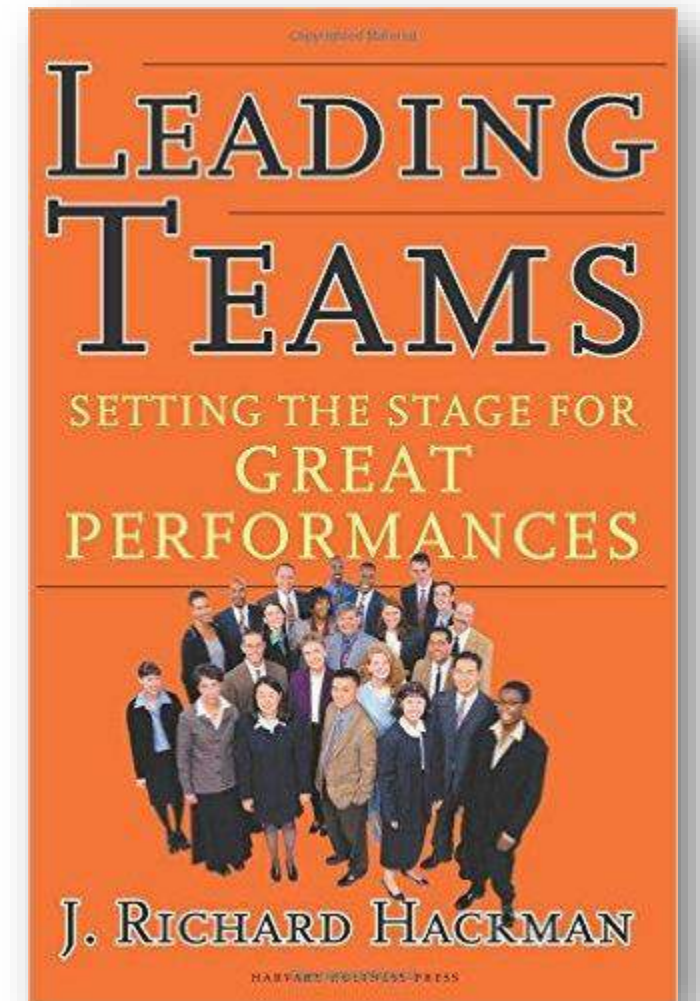
# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA TAILLE OPTIMALE D'UNE ÉQUIPE AGILE



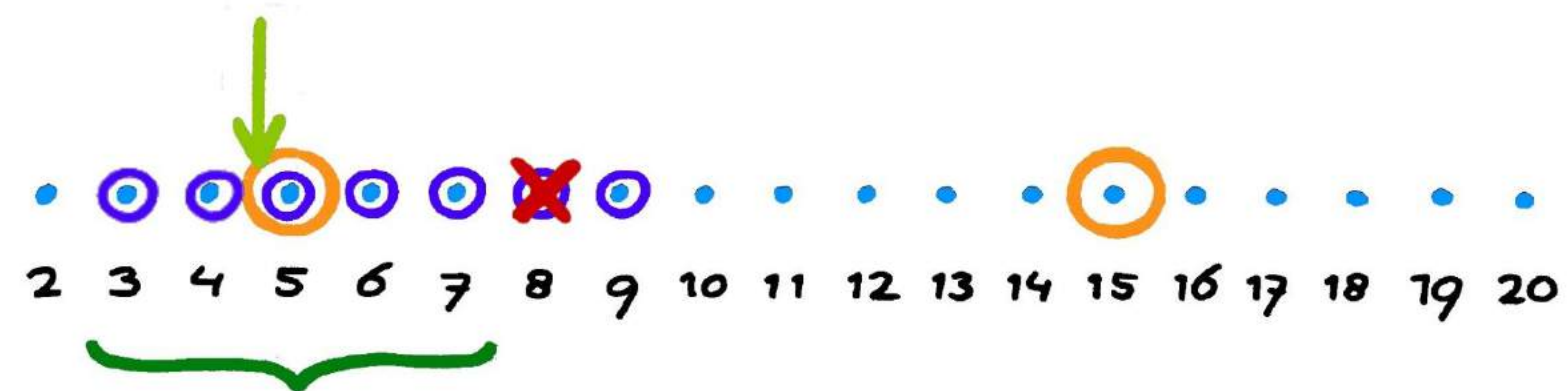
“ four point six ”

Leading a Team Book



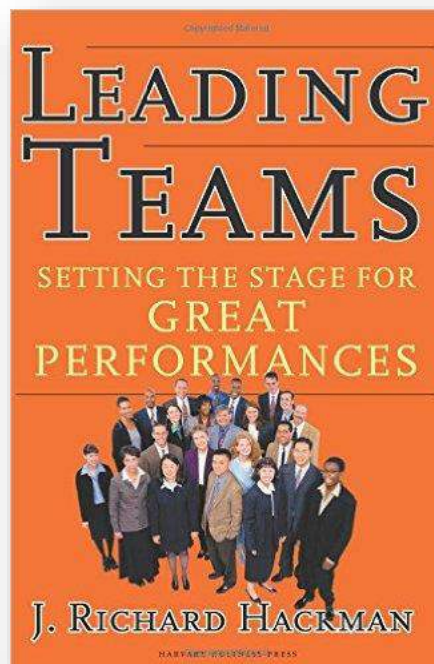
# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA TAILLE OPTIMALE D'UNE ÉQUIPE...EN RÉSUMÉ



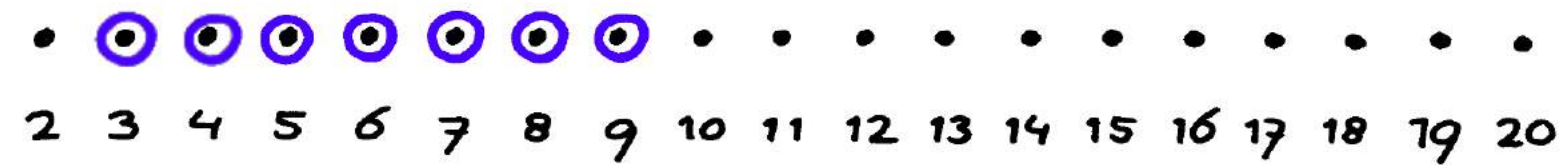
“ The best size for a team is between three and seven, preferably five. ”

Donc en résumé...



# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

RESTONS SUR LA DÉFINITION SCRUM.ORG

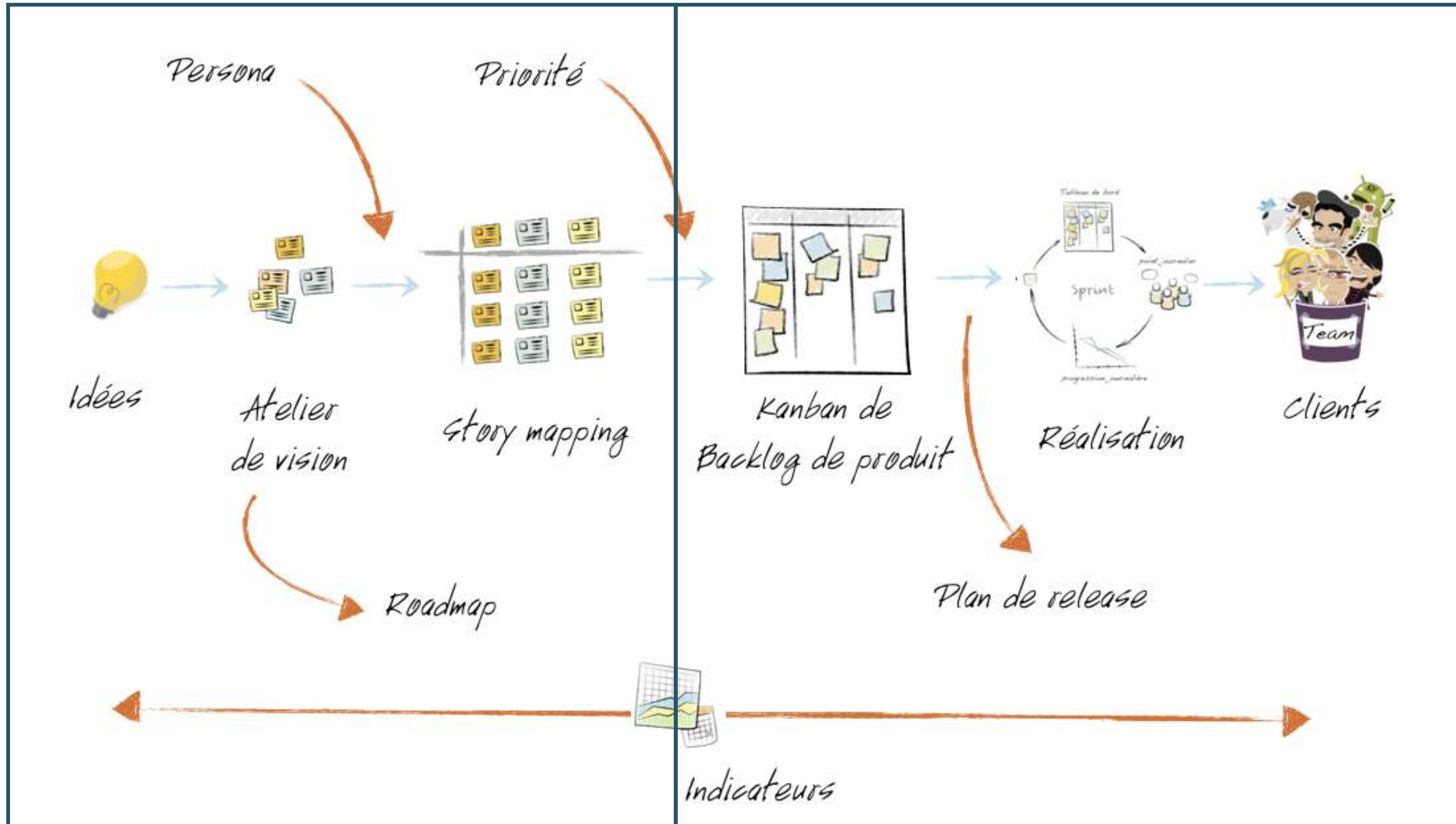


“ six plus or minus three ”

Définition de SCRUM.ORG

# L'AGILITÉ, COMMENT ÇA MARCHE ?

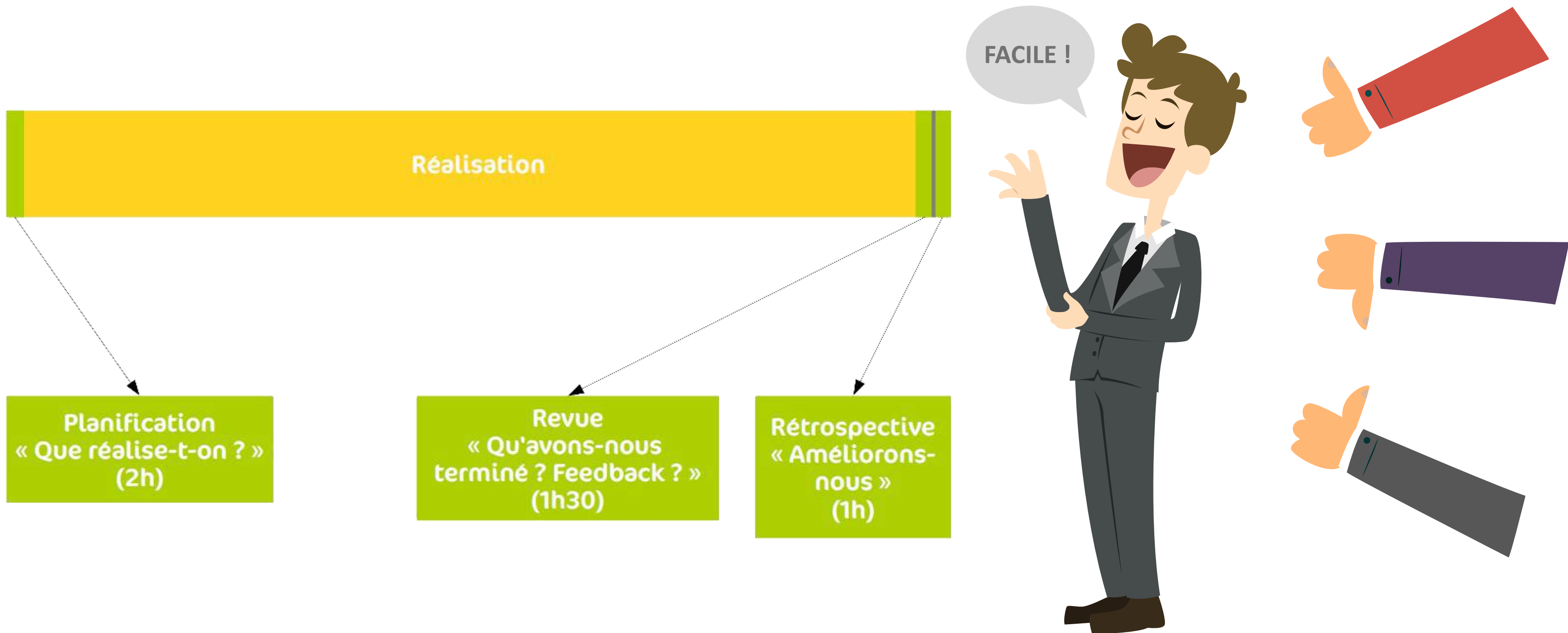
FAISONS UN FOCUS SUR SCRUM !





# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

FAISONS UN FOCUS SUR SCRUM !



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

SCRUM COMMENT ÇA MARCHE

## LES RÔLES

- LE PRODUCT OWNER
- LE SCRUM MASTER
- L'ÉQUIPE
- LE CLIENT

## LES RITUELS

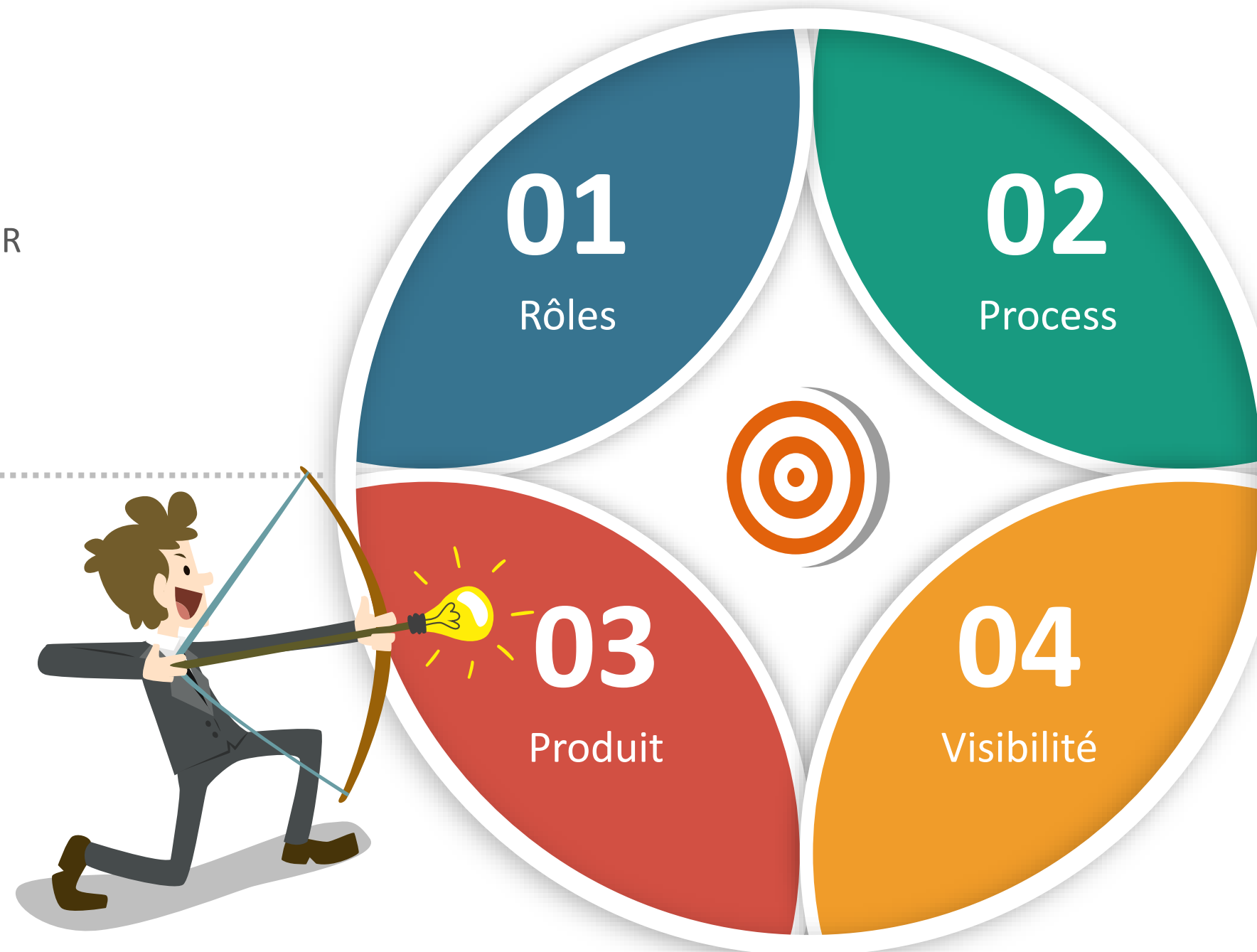
- DÉMONSTRATION
- RÉTROSPECTIVE
- STAND-UP
- GROOMING / BACKLOG REFINEMENT
- SPRINT PLANNING

## LE PRODUIT

- BACKLOG
- USER STORY
- STORY MAPPING

## LE REPORTING

- BURN-UP CHART
- BURN DOWN CHART



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

REVOYONS LES TERMES



## SCRUM LES TERMES

Petit dictionnaire à l'usage des agilistes

### LES RITUELS

- ✓ Démonstration
- ✓ Rétrospective
- ✓ Stand-Up
- ✓ Grooming
- ✓ Sprint planning

### LES INDICATEURS

- ✓ Burn Down Chart
- ✓ Burn Up Chart
- ✓ Vélocité

### L'ÉQUIPE

- ✓ Product Owner
- ✓ Scrum Master

### GÉNÉRALITÉS

- ✓ Cycle Time
- ✓ Cadence
- ✓ MMF
- ✓ Features & User Story

# LES TERMES SCRUM

## LA VÉLOCITÉ

### LA VÉLOCITÉ

La vélocité est la capacité de travail fournie avec un effort indéfiniment soutenable.

En d'autres termes, c'est la mesure du nombre de points finis pendant une itération.

Quand elle est utilisée à bon escient, la mesure de la vélocité permet à l'équipe :

- De s'engager sur le court terme (contenu d'une itération)
- De prévoir sur le moyen & long terme (planning de release)... si la vélocité est constante !

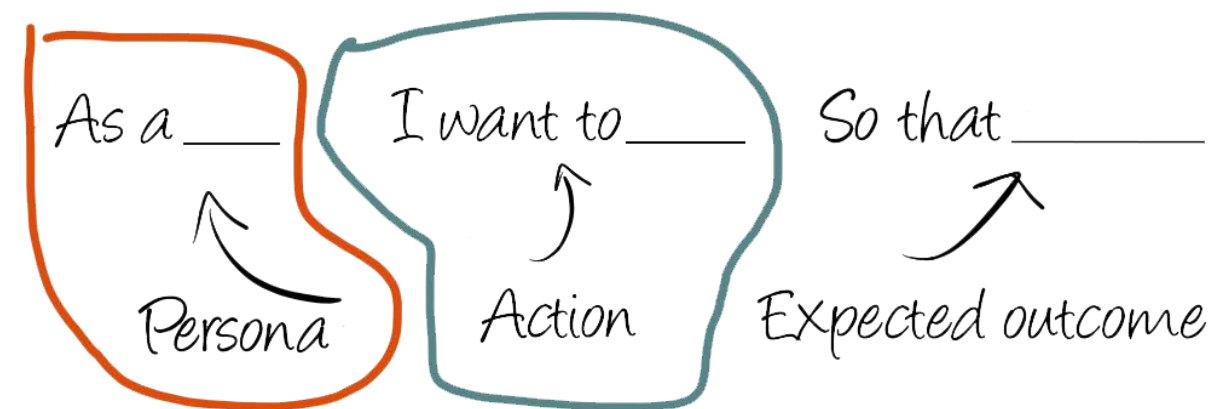


# LES TERMES SCRUM

USER STORY / FEATURE / MMF

## USER STORIES / FEATURE & MMF

### User Story :



### Feature :

Macro-fonctionnalité, regroupant un besoin fonctionnel pouvant être découpé de façon plus granulaire sous forme de User Stories.

### MMF :

Minimum Marketable Feature. Représente les fonctionnalités minimales à réaliser afin d'obtenir un produit viable et exploitable.



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LES TERMES : BACKLOGS



### BACKLOG PRODUIT

*La liste des fonctionnalités*

Le Backlog de produit est une liste qui contient des idées, exigences, fonctionnalités, user Stories, etc. C'est la liste des éléments que l'on veut réaliser dans son projet



### BACKLOG SPRINT

*Le contenu du sprint*

Le Backlog de Sprint est une liste d'éléments provenant du Backlog de produit. Cette liste contient les éléments que le Product Owner souhaite faire développer durant le sprint



### IMPEDIMENT BACKLOG

*La liste des blocages*

Le Scrum Master utilise cette liste pour visualiser les blocages qui impactent sur la productivité de l'équipe. Elle reflète aussi les éléments qui doivent être débloqués le plus rapidement possible.



### LE PRODUIT

*Le résultat*

À la fin d'un sprint, l'équipe délivre un produit potentiellement utilisable.

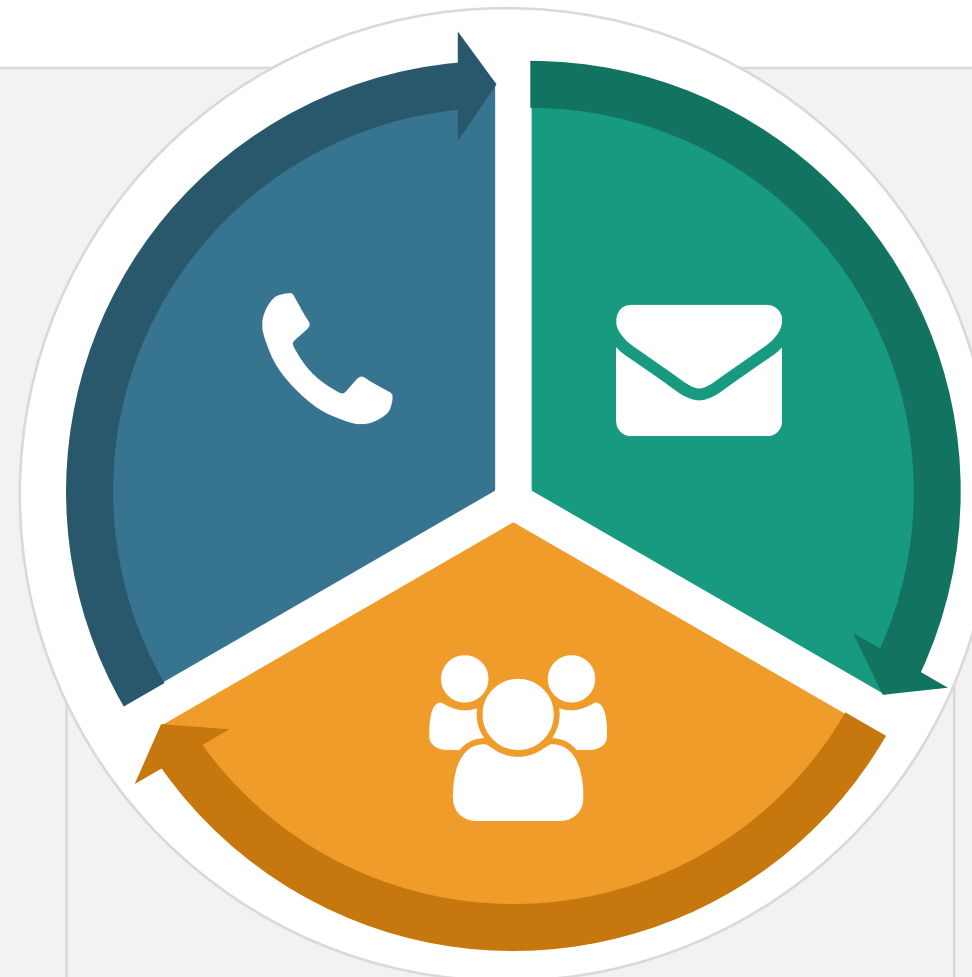


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LES RÔLES SCRUM

### PRODUCT OWNER

Le Product Owner communique une vision claire du produit et en définit les caractéristiques principales. Il accepte ou rejette le produit à la fin d'un sprint. La responsabilité principale du Product Owner est de veiller à ce que l'équipe travaille seulement sur la partie la plus importante du Backlog. Il a le même objectif que l'équipe et l'aide à réaliser son travail durant un sprint, en évitant d'être perturbée par d'autres membres et en donnant rapidement les informations dont l'équipe a besoin.



### ÉQUIPE

L'équipe délivre le produit et elle est responsable de sa qualité. L'équipe travaille avec l'ensemble des demandeurs - le client et les utilisateurs pour créer le Backlog de produit.

### SCRUM MASTER

Le Scrum master protège l'équipe de toutes les perturbations extérieures. Il fait partie de l'équipe. Il maintient la productivité de l'équipe Scrum et réalise les contrôles sur le cycle de vie "vérification et adaptation". Il protège l'équipe et travaille avec le Product Owner pour maximiser le ROI.

Il s'assure que l'agilité est respectée par l'ensemble des équipes. Il est en charge des obstacles remontés par l'équipe.



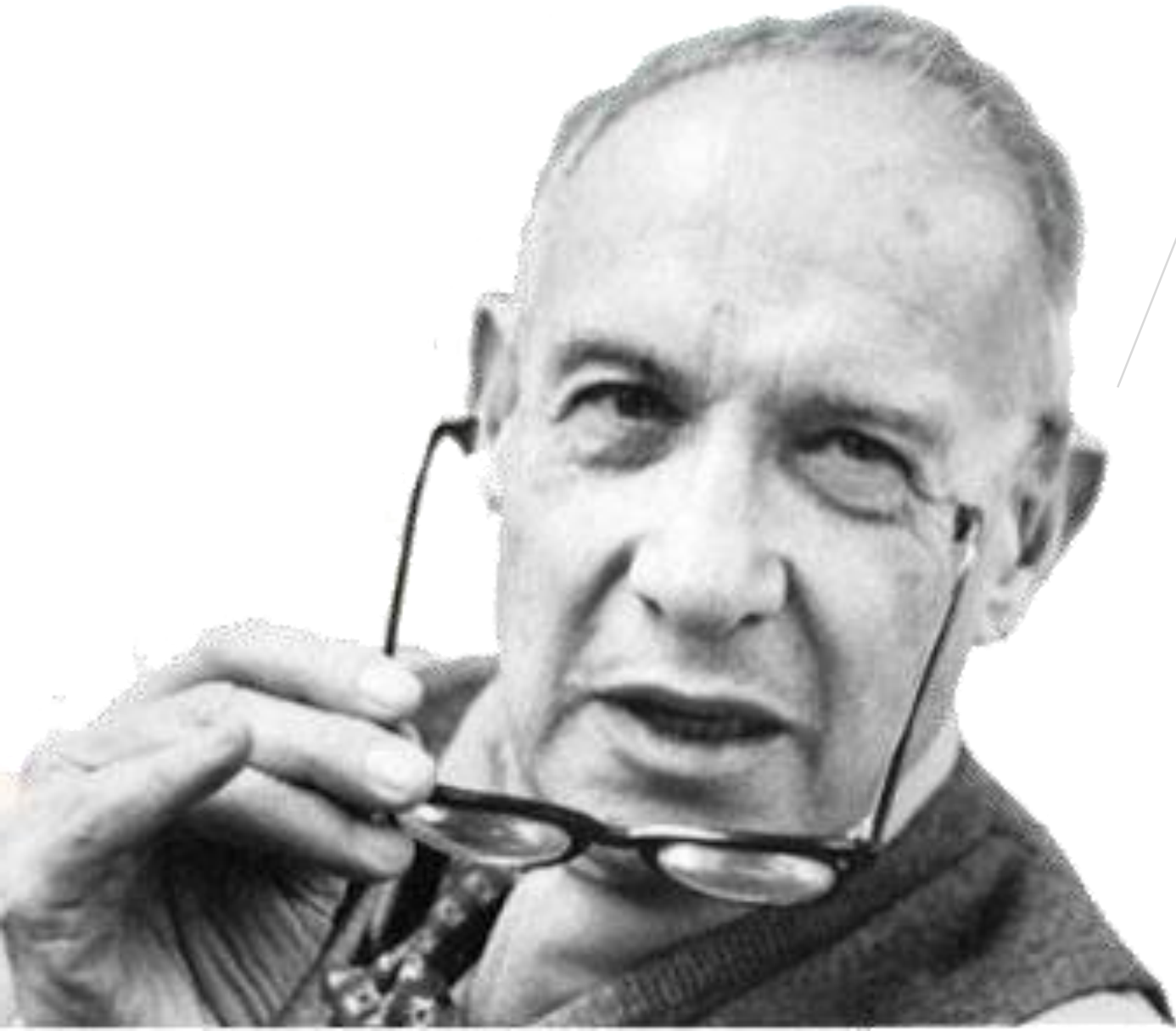


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA POSTURE DU SCRUM MASTER

“Management is doing the things right;  
Leadership is doing the right thing”

Peter F. Drucker - 2008

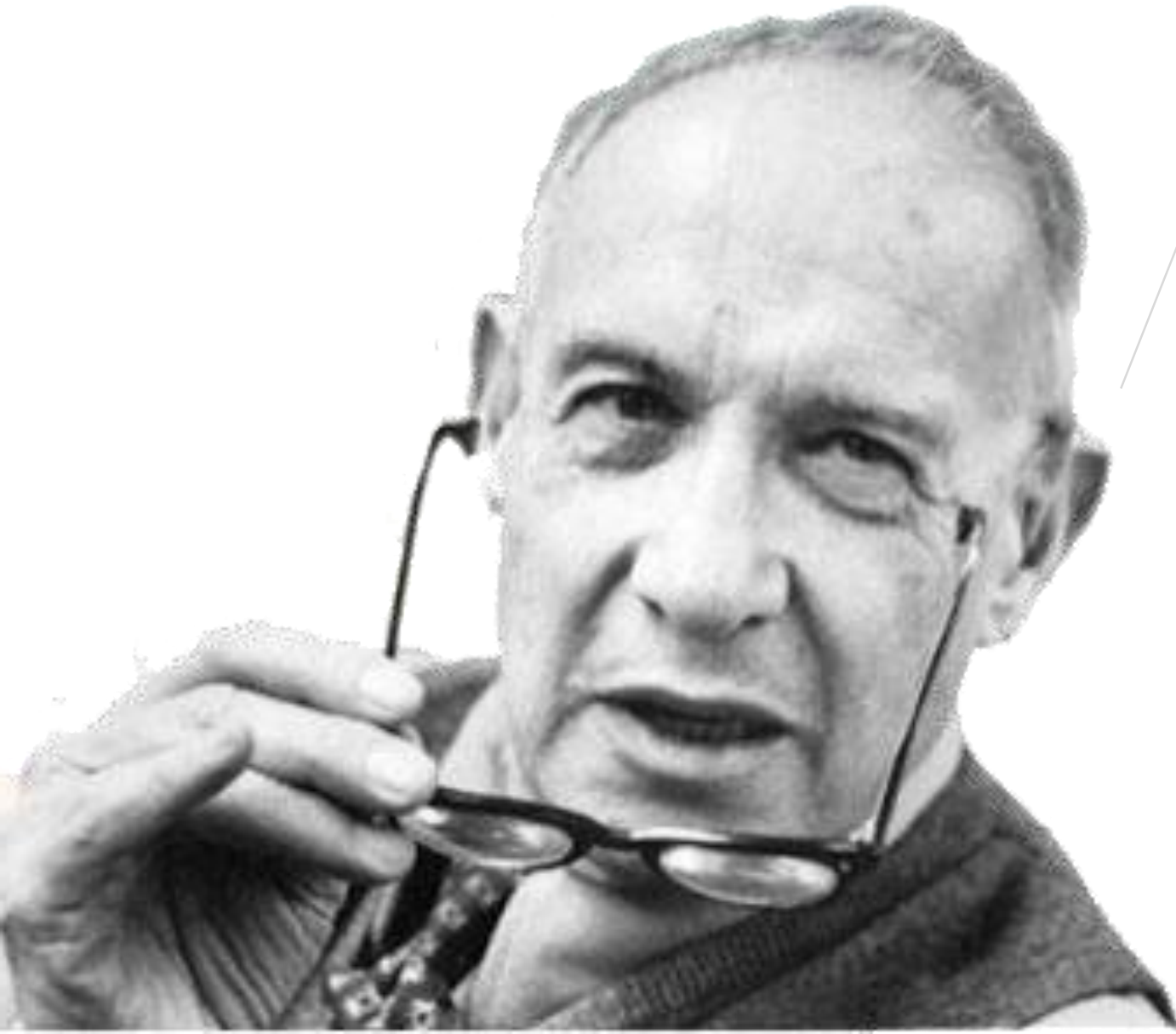


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA POSTURE DU SCRUM MASTER

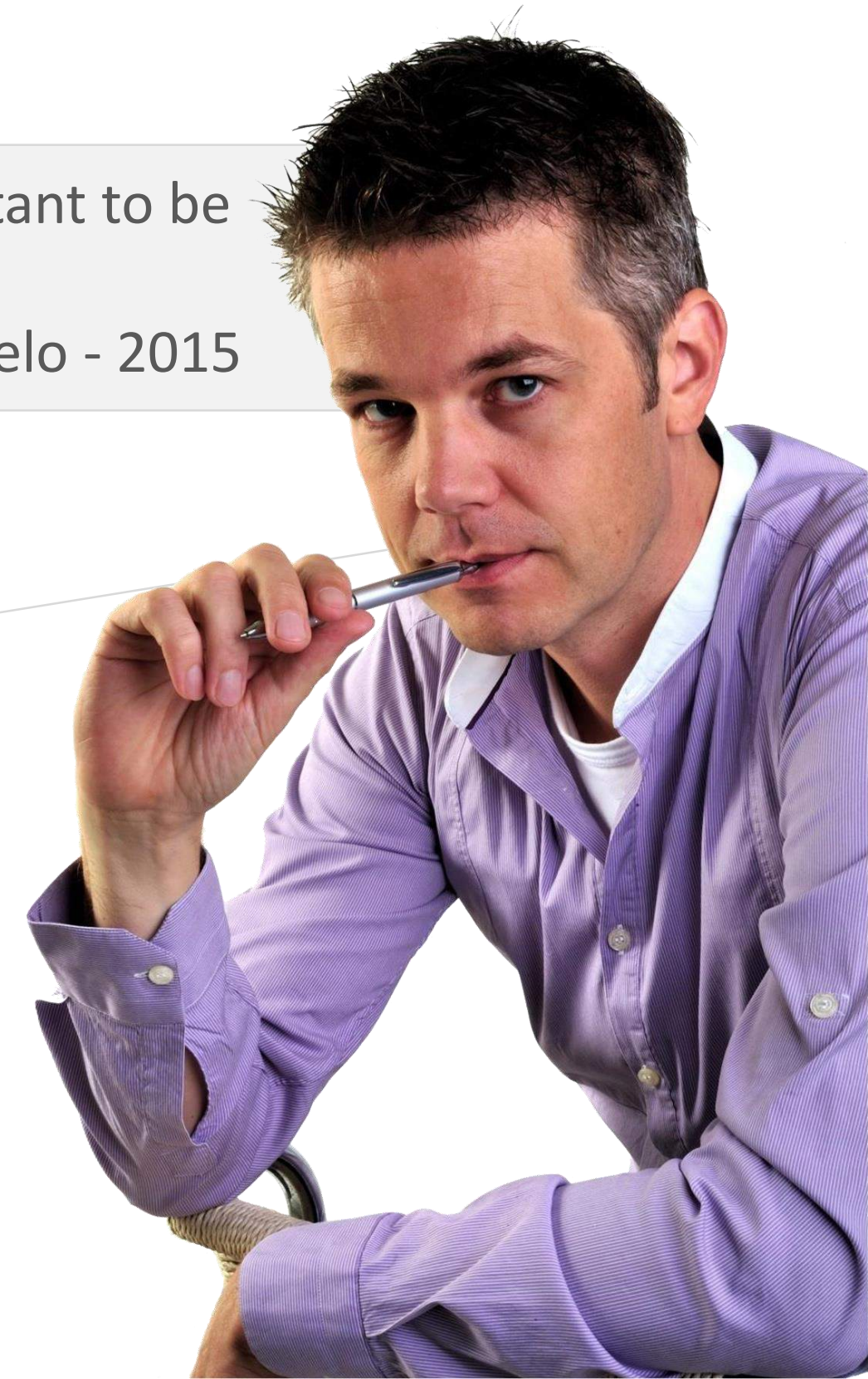
“Management is doing the things right;  
Leadership is doing the right thing”

Peter F. Drucker - 2008



“Management is too important to be  
left to managers.”

Jurgen Appelo - 2015



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA POSTURE DU SCRUM MASTER / DOUGLAS MC GREGOR 1960

## MANAGEMENT X

*MANAGEMENT 1.0 ?*

- Aversion innée pour le travail, l'effort
  - Il faut contrôler, diriger, contraindre...
  - L'individu moyen préfère être dirigé, fuit les responsabilités, montre peu d'ambition, cherche la sécurité avant tout
- 
- Règles strictes, contrôle sévère
  - Les individus s'ajustent au système
  - Les individus fuient effectivement les responsabilités

## MANAGEMENT Y

*MANAGEMENT 3.0*

- L'efficacité est en grande partie fonction de l'aptitude à créer un "climat" permettant l'enrichissement et l'épanouissement de chaque individu de l'organisation
  - L'effort physique et mental est aussi naturel aux humains que le repos ou les loisirs.
  - Si l'individu est associé aux objectifs de son organisation, il donnera spontanément le meilleur de lui-même.
- 
- Basé sur la confiance, la délégation et l'autocontrôle
  - Les individus prennent des initiatives et acceptent, voire recherchent les responsabilités

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

MANAGEMENT X & MANAGEMENT Y EN RÉSUMÉ...



“DOING THE WRONG THING”



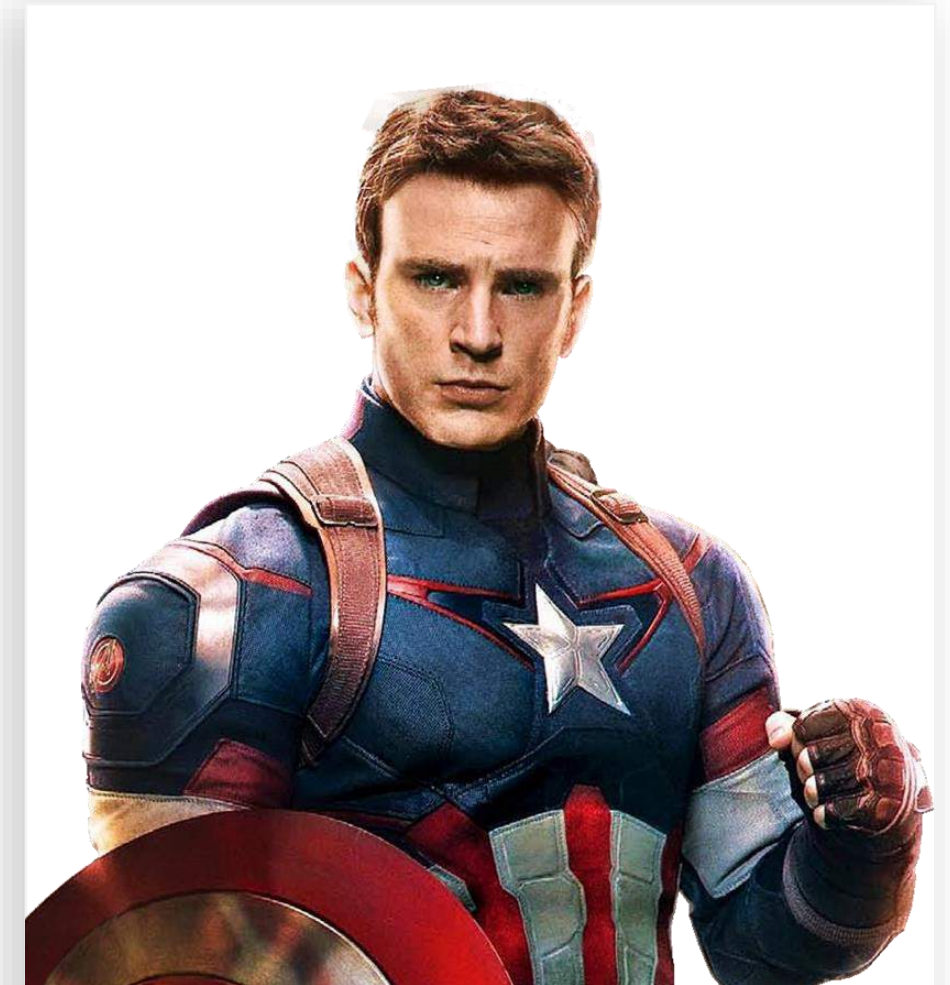
*MANAGEMENT 1.0 – 1900 TO 2015 ?*



“DOING THE RIGHT THING WRONG”



*MANAGEMENT 2.0 – SINCE 1960*



“DOING THE RIGHT THING”



*MANAGEMENT 3.0 – SINCE 2010*

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LA POSTURE DU SCRUM MASTER

### “MANAGER”, POUR UN CHEF

- ✓ Une fonction
- ✓ Planifie
- ✓ Budgétise
- ✓ Évalue
- ✓ Supervise
- ✓ Contrôle
- ✓ « Je »
- ✓ « Allez-y »

### “MANAGER”, POUR UN LEADER

- ✓ Une relation
- ✓ Sélectionne les talents
- ✓ Motive et donne une vision
- ✓ Coach
- ✓ Construit la confiance
- ✓ Aligne
- ✓ « Nous »
- ✓ « Allons-y »



# LE RÔLE DU SCRUM MASTER

ASSURER LA COMPRÉHENSION ET L'APPLICATION DE SCRUM

**SCRUM MASTER**

ÉQUIPE

PRODUCT OWNER

ORGANISATION



MENEUR AU SERVICE DE :

✓ L'ÉQUIPE

✓ LE PRODUCT OWNER

✓ L'ORGANISATION

# LE RÔLE DU SCRUM MASTER

ASSURER LA COMPRÉHENSION ET L'APPLICATION DE SCRUM

SCRUM MASTER

ÉQUIPE

PRODUCT OWNER

ORGANISATION



S'assurer que l'équipe adhère aux valeurs, pratiques et règles de Scrum



Coacher l'équipe pour développer autonomie, auto-organisation et transversalité



Guider l'équipe pour créer des produits à haute valeur ajoutée  
Éliminer les obstacles à l'avancement de l'équipe



Faciliter les événements Scrum à la demande ou lorsque c'est nécessaire  
Guider (et protéger) l'équipe dans des environnements organisationnels dans lesquels Scrum n'est pas encore pleinement adopté et compris.



Aider les personnes extérieures à l'équipe à comprendre lesquelles de leurs interactions sont utiles et lesquelles ne le sont pas ;  
Apporter son aide pour changer ces interactions afin de maximiser la valeur créée par l'équipe Scrum

# LE RÔLE DU SCRUM MASTER

ASSURER LA COMPRÉHENSION ET L'APPLICATION DE SCRUM

SCRUM MASTER

ÉQUIPE

**PRODUCT OWNER**

ORGANISATION



Aider à communiquer clairement la vision, les objectifs et les items du Product Backlog



Appréhender la planification à long terme dans un contexte d'adaptation



Veiller à ce que le Product Owner sache comment maximiser la valeur  
Trouver des techniques pour la gestion efficace du Product Backlog



Enseigner comment créer des User Stories claires et concises



Comprendre et pratiquer l'agilité  
Faciliter les événements et rituels Scrum



# LE RÔLE DU SCRUM MASTER

ASSURER LA COMPRÉHENSION ET L'APPLICATION DE SCRUM

SCRUM MASTER

ÉQUIPE

PRODUCT OWNER

**ORGANISATION**



Mener et accompagner l'organisation dans l'adoption de Scrum



Planifier les mises en oeuvres de Scrum au sein de l'organisation



Aider les équipes et parties prenantes à comprendre et à adopter Scrum et la démarche de développement empirique



Provoquer le changement susceptible d'accroître la productivité de l'équipe



Travailler avec d'autres Scrum Master pour améliorer l'application de Scrum dans l'organisation

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE



L'ÉQUIPE

LE PRODUCT OWNER

L'ORGANISATION

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## LES CONDITIONS DE L'AUTO-ORGANISATION

01

### STRUCTURE

Moins de 10 personnes

04

### BUT COMMUN

L'équipe partage un même but

07

### LE CLIMAT

Un climat de sécurité permettant l'expérimentation (et où l'échec est admis)

02

### RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'équipe est claire et reconnue

05

### RÈGLES

L'équipe dispose de règles claires et partagées

08

### LES VALEURS

L'équipe partage des valeurs communes, spécifiques à l'Équipe

03

### AUTONOMIE

L'équipe est autonome (multidisciplinaire)

06

### SUIVI

L'équipe dispose d'un moyen de suivre sa progression

09

### L'ADHÉSION

Les participants adhèrent librement à ces dispositions

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## LA DÉLÉGATION

“Les personnes et les organisations ne grandissent pas beaucoup sans délégation ou partage de responsabilité parce qu'elles sont limitées par les capacités du chef et reflètent ses forces et faiblesses”

Stephen Covey



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

LA DÉLÉGATION

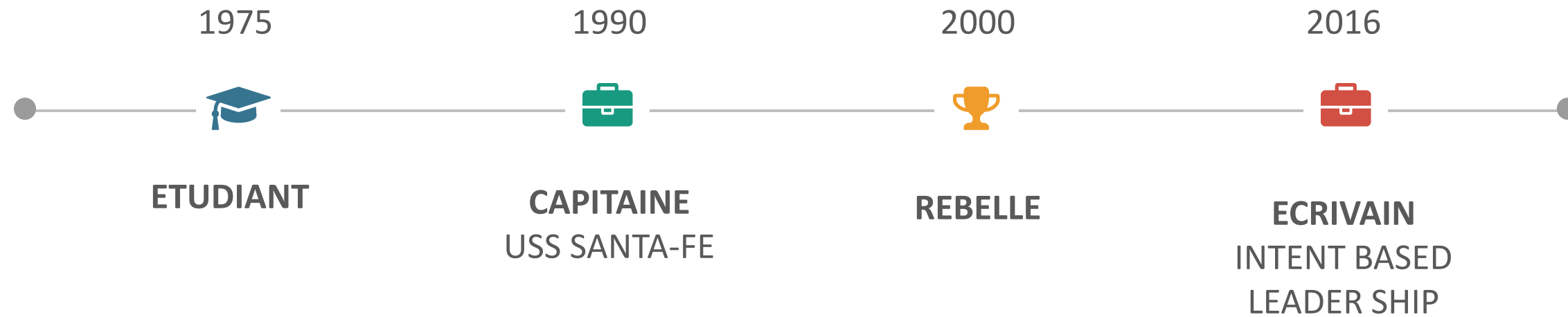
“Teams can self-organize, and this requires empowerment, authorization, and trust from management.”

Jurgen Appelo



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

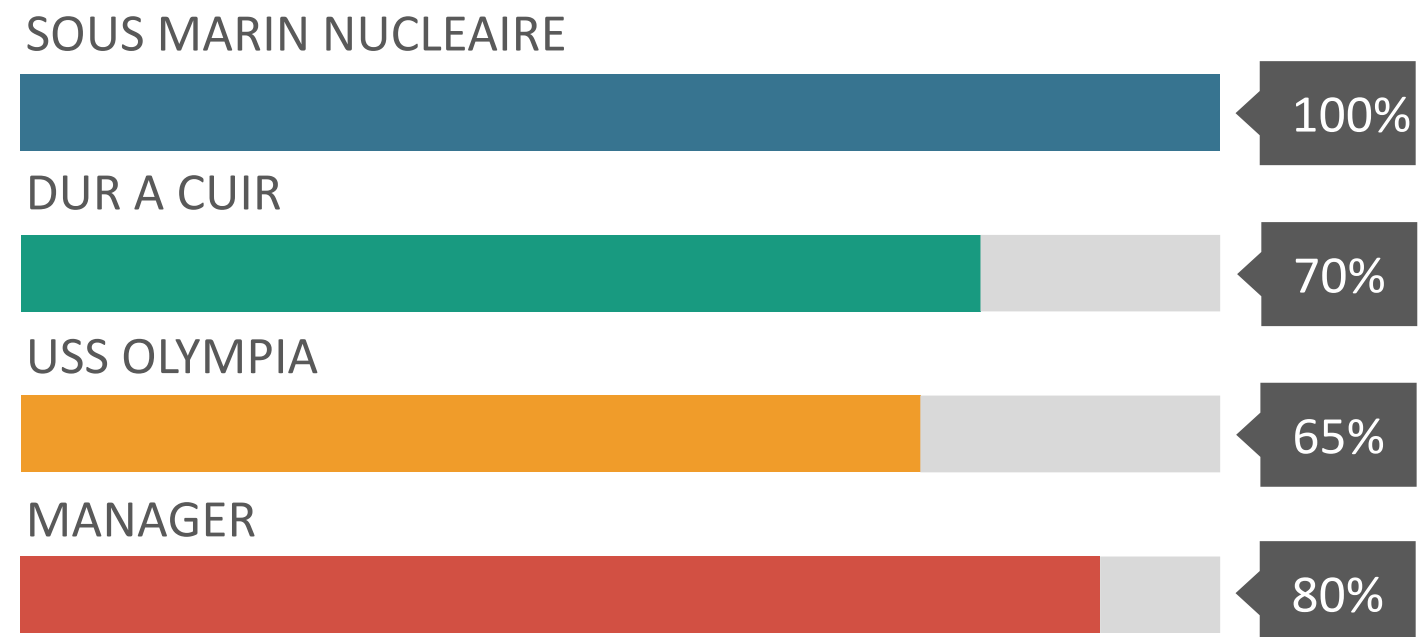
LA PETITE HISTOIRE DE DAVID MARQUET



## DAVID MARQUET

Ex-militaire, je totalise vingt-huit ans de carrière dans la plus grande armée au monde: celle des Etats-Unis (plus de 1,45 million de soldats, pour un budget dépassant les 640 milliards de dollars).

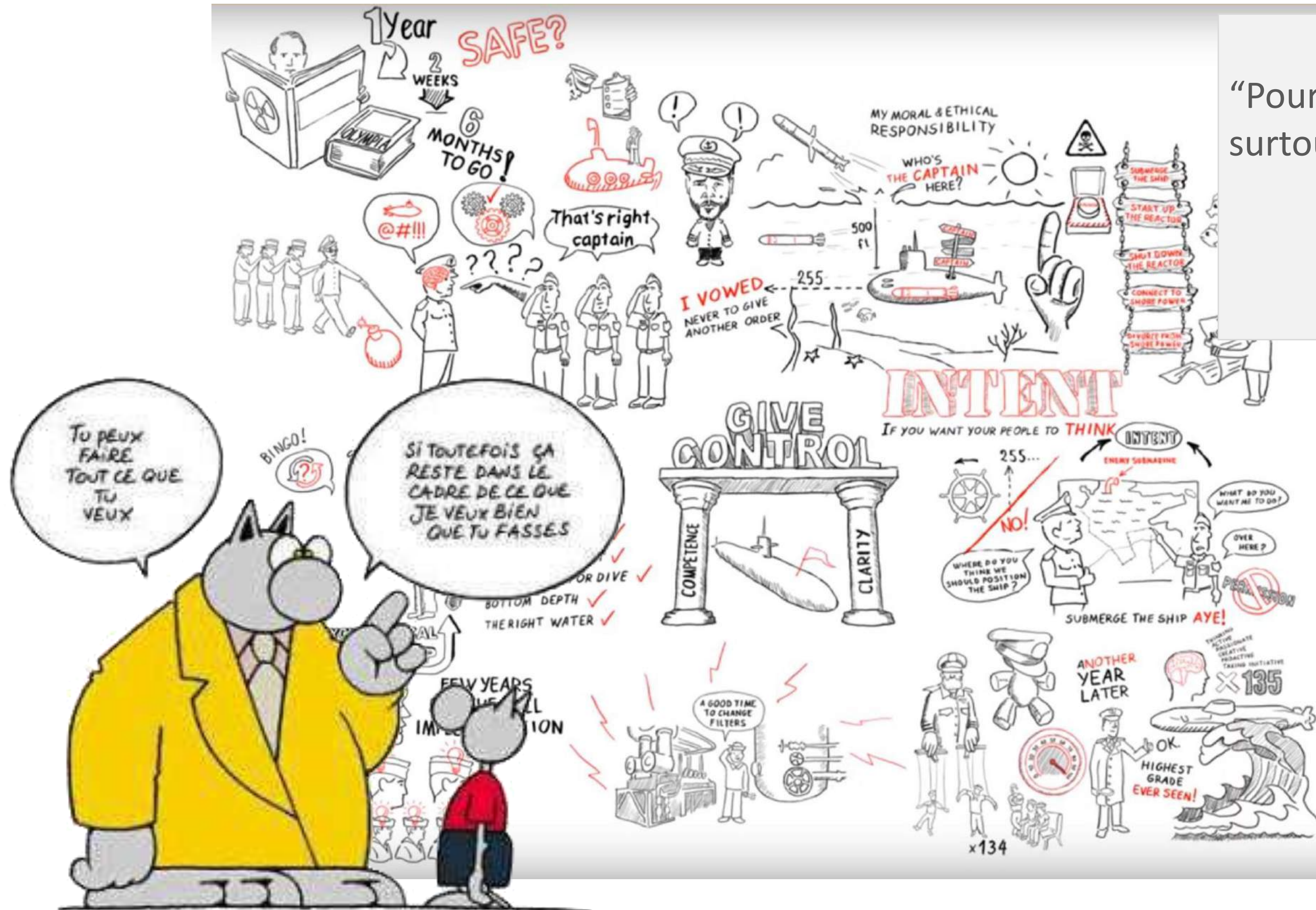
## COMPÉTENCES



**DAVID MARQUET**  
CAPITAINE DE SOUS MARIN

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

LA PETITE HISTOIRE DE DAVID MARQUET



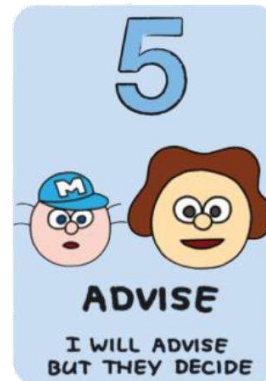
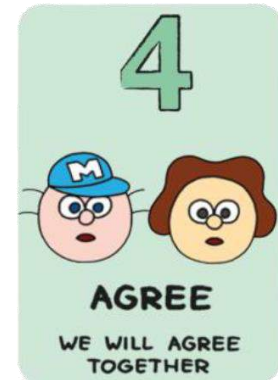
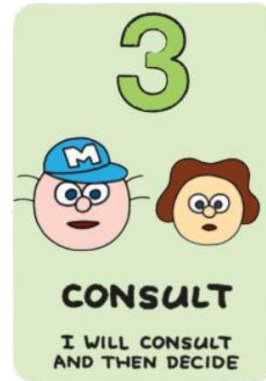
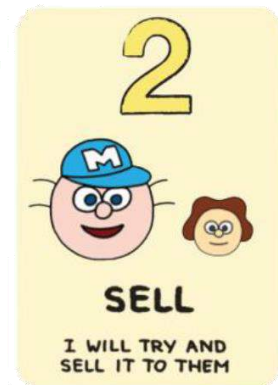
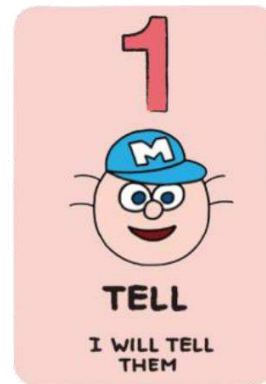
“Pour mieux se faire obéir, il ne faut surtout pas donner d'ordres »

David Marquet



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

L'AUTO-ORGANISATION : LE DELEGATION POKER



## TELL

Prendre la décision sans consultation.

## SELL

Convaincre l'équipe que sa décision est la bonne

## CONSULT

Prendre des datas de l'équipe avant de prendre sa décision

## AGREE

Prendre une décision collectivement

## ADVISE

L'équipe prend la décision mais je donne mon avis

## INQUIRE

L'équipe prend la décision et me communique le résultat

## DELEGATE

Aucun influence ni entrante ni sortante

FACILE !






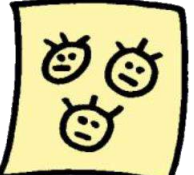
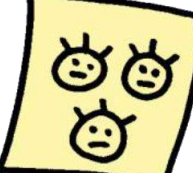
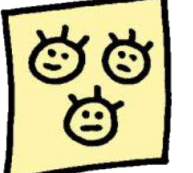

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## L'AUTO-ORGANISATION : LE DELEGATION POKER

### DELEGATION POKER

Chacun de ces niveaux étant réflexif dans le sens où il y trouve son opposé. Par exemple, le niveau "Dire" implique que la décision est prise par le manager seul (l'équipe n'a pas son mot à dire), alors qu'au contraire, le niveau "Déléguer" implique que la décision est prise par l'équipe seule (le manager n'a pas son mot à dire).

Cet atelier permet une prise de conscience collective des managers présents sur le degré de délégation dans leur équipe sur divers domaines de décision. Ce jeu permet de se poser les bonnes questions pour trouver le bon degré de délégation entre l'autoritarisme et l'anarchie de son système.

|                    | 1<br>TELL<br>I WILL TELL THEM | 2<br>SELL<br>I WILL TRY AND SELL IT TO THEM   | 3<br>CONSULT<br>I WILL CONSULT AND THEN DECIDE  | 4<br>AGREE<br>WE WILL AGREE TOGETHER | 5<br>ADVISE<br>I WILL ADVISE BUT THEY DECIDE  | 6<br>INQUIRE<br>I WILL INQUIRE AFTER THEY DECIDE                                     | 7<br>DELEGATE<br>I WILL FULLY DELEGATE  |
|--------------------|-------------------------------|---|---|--------------------------------------|---|--|---|
| SELECT FEATURES    |                               |   |   |                                      |  |  |   |
| CREATE SCHEDULE    |                               |   |   |                                      |   |  |   |
| SELECT TEAM        |                               |   |  |                                      |   |  |   |
| MANAGE VENDORS     |                               |  |   |                                      |   |  |   |
| DOCUMENT STANDARDS |                               |   |   |                                      |   |  |  |

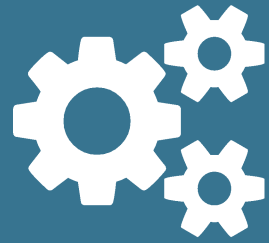
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LE BIAIS INDUIT PAR LA MOTIVATION 1.0

“People are the most important parts of an organization and managers must do all they can to keep people active, creative, and motivated.”

Jurgen Appelo - 2015





## LA CURIOSITE

Le besoin intellectuel  
de réfléchir



## LA LIBERTE

Le besoin  
d'indépendance et  
d'autonomie



## L'HONNEUR

Etre loyal à une  
personne, un groupe,  
une conviction



## LES RELATIONS

Le besoin de contact



## L'ACCEPTATION

Le besoin d'être  
intégré



## L'ORDRE

La stabilité de  
l'environnement



## LA MAITRISE

Les compétences,  
Se sentir capable de...



## LE BUT, L'IDEAL

L'objectif à  
atteindre



## LE POUVOIR

Le besoin d'être  
influent



## LE STATUT

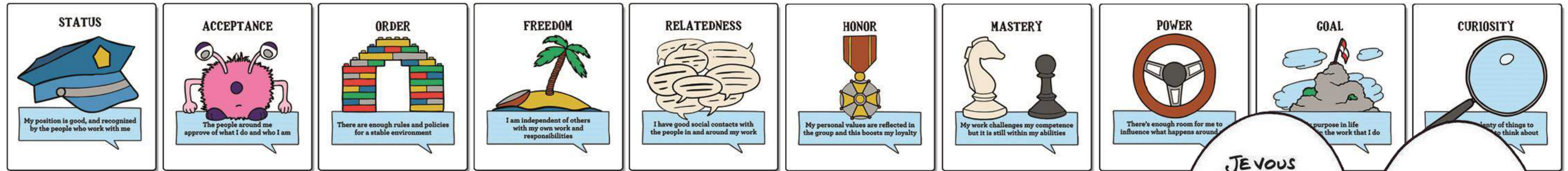
Avoir un bon statut  
social

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LES MOVINGS MOTIVATORS

← unimportant

important →



## MOVING MOTIVATORS

Les Moving Motivators sont un moyen pour chacun de présenter aux autres ce qui les motive à avancer. Ainsi, les participants ordonnent chacun 10 cartes, dans l'ordre d'importance qu'elles ont pour eux dans leur travail, et expliquent ensuite aux autres les raisons de leurs ordonnancement. Les 10 cartes incluent, dans un ordre arbitraire



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## MOTIVER SON ÉQUIPE : LA MOTIVATION 3.0

### UN SYSTEME DE COMPENSATION BASÉ SUR LE MÉRITE !

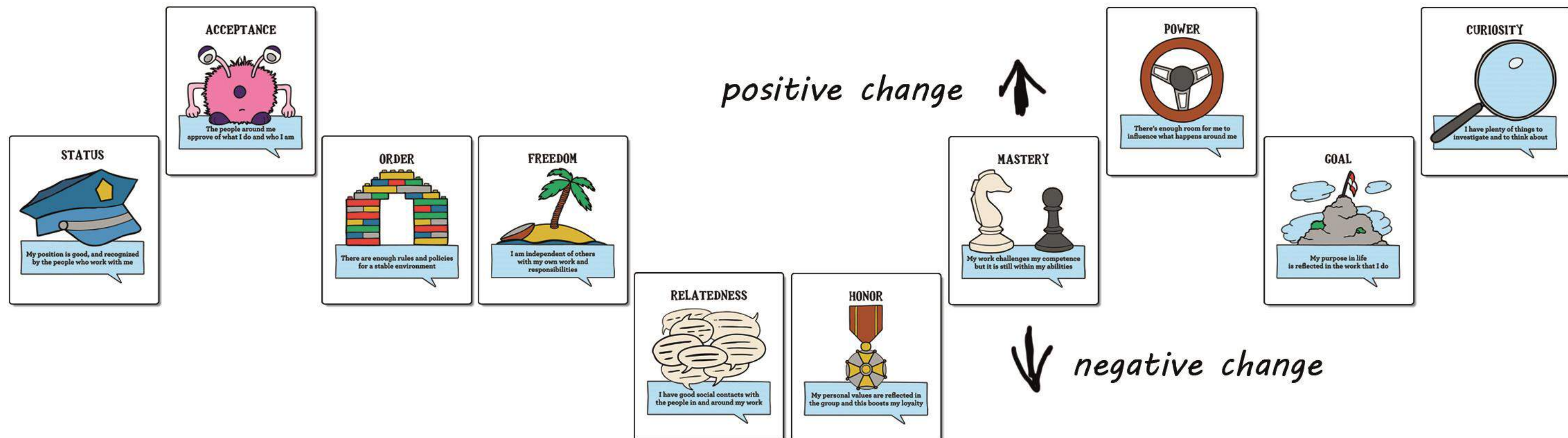
Jurgen propose un système de mérite basé sur 5 critères d'une compensation équitable :

1. On doit s'attendre à recevoir un salaire. Ce n'est pas le cas des bonus (c'est la cerise inattendue sur le gâteau...)
2. L'importance des bonus doit être fonction de la collaboration, et non pas de la compétition.

3. Le feedback des pairs est la mesure principale de performance.

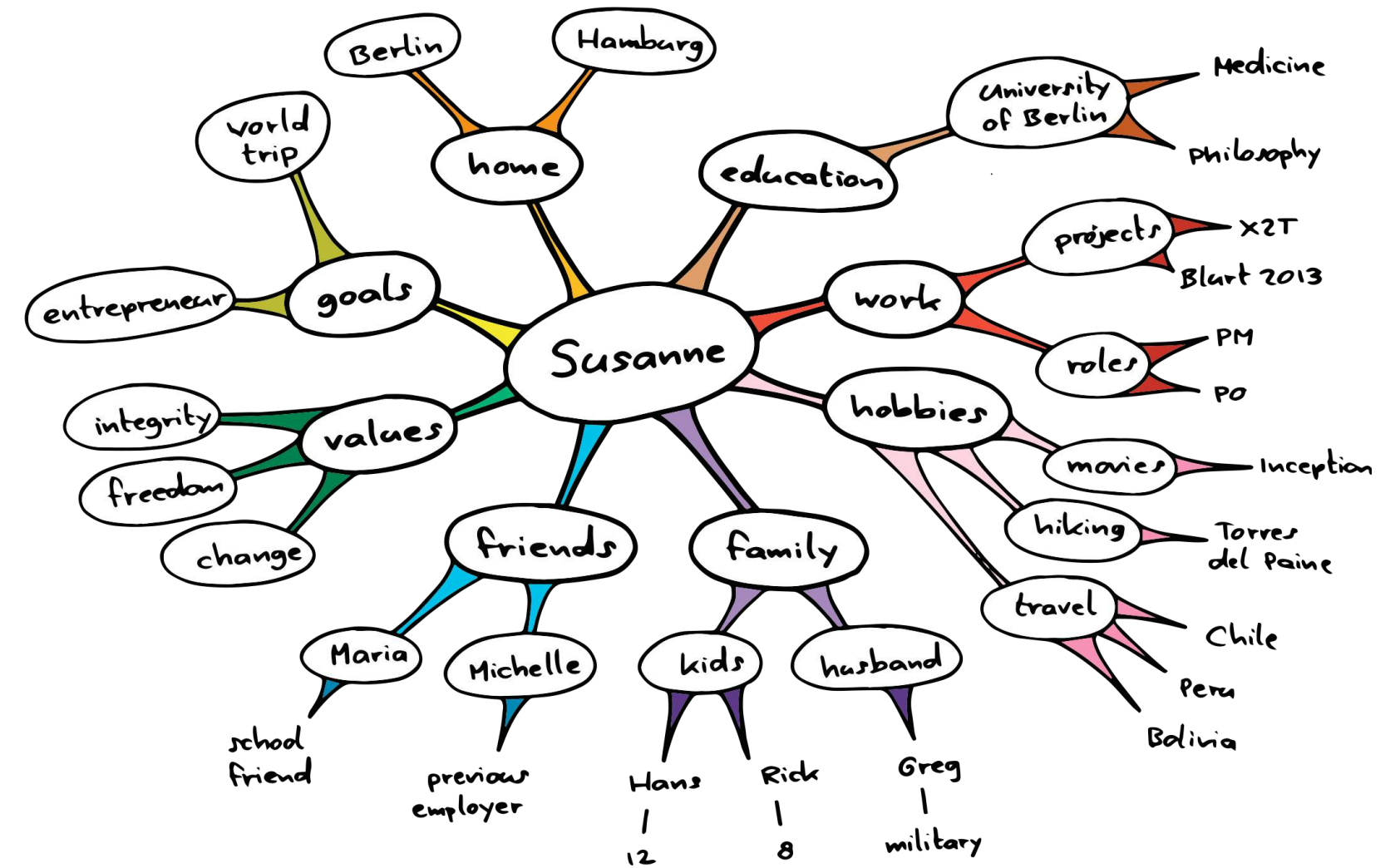
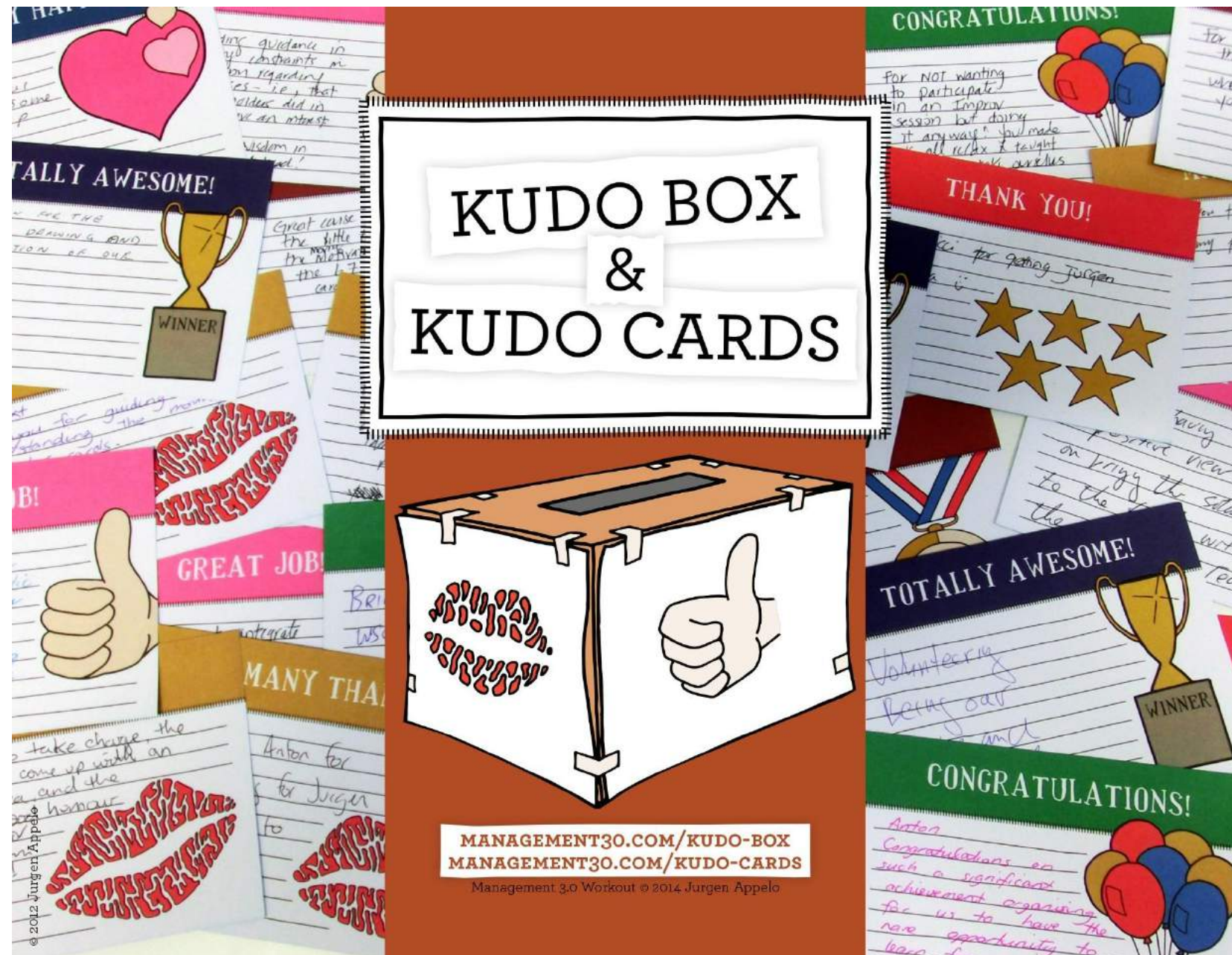
4. Le système de compensation évolue par coup de pensée créative.

5. Les compensations doivent nourrir la motivation intrinsèque des employés.



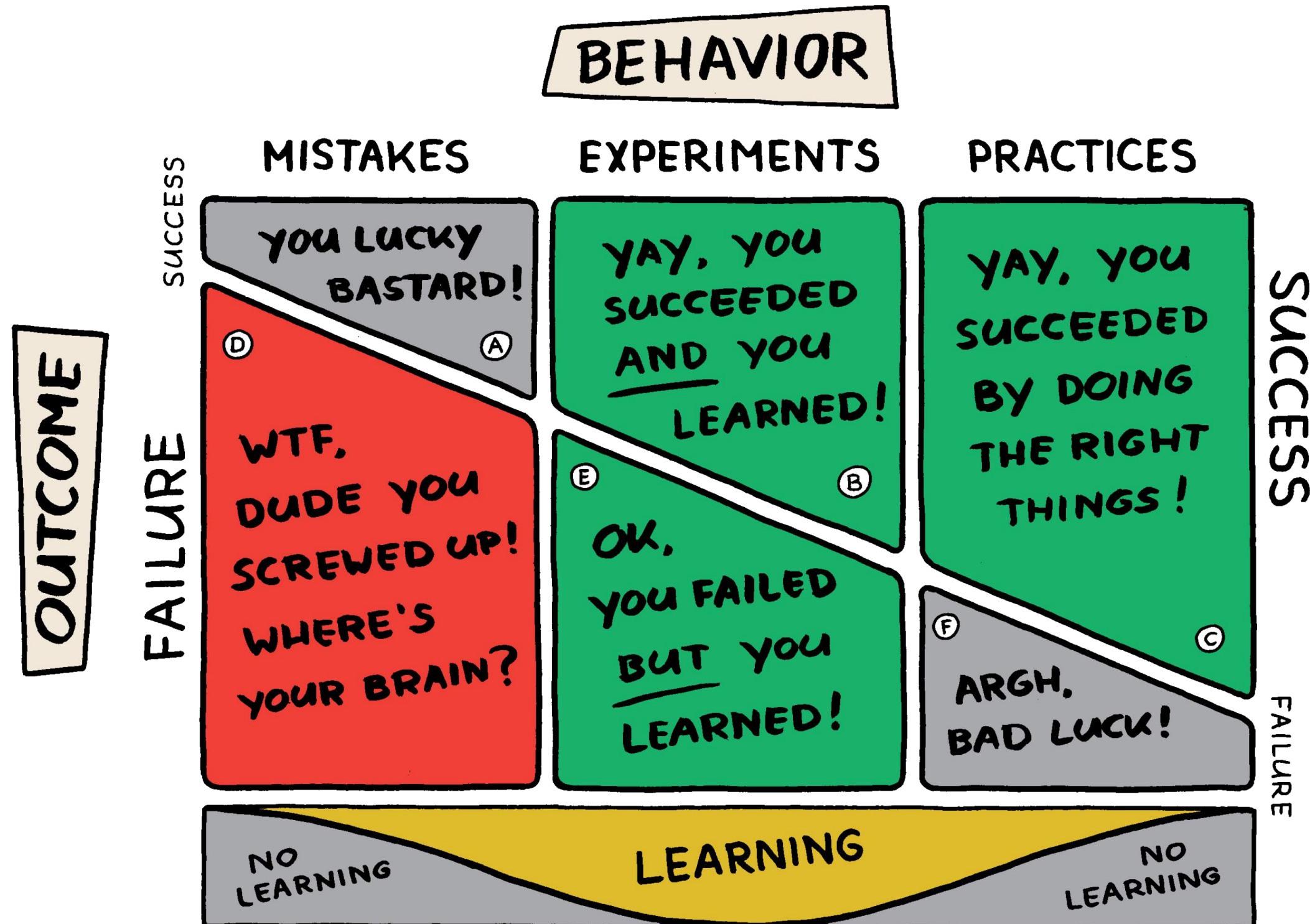
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LES KUDOS & LA PERSONAL MAP



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

IMPROVE EVERYTHING



## CELEBRATION GRID

Le celebration grid s'inscrit dans l'esprit que seul l'apprentissage est à célébrer et non le succès ou l'échec. Cette grille permet de donner un cadre pour se remettre en cause en modifiant notre comportement d'équipe.

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

EXPERIMENTEZ

01

## ANTICIPER, ADAPTER, EXPLORER

Au delà de l'anticipation (proactif) et du retour d'expérience (réactif), ne mettez pas de côté l'experimentation qui est nécessaire à tout succès ! Garantissez le droit à l'échec !

02

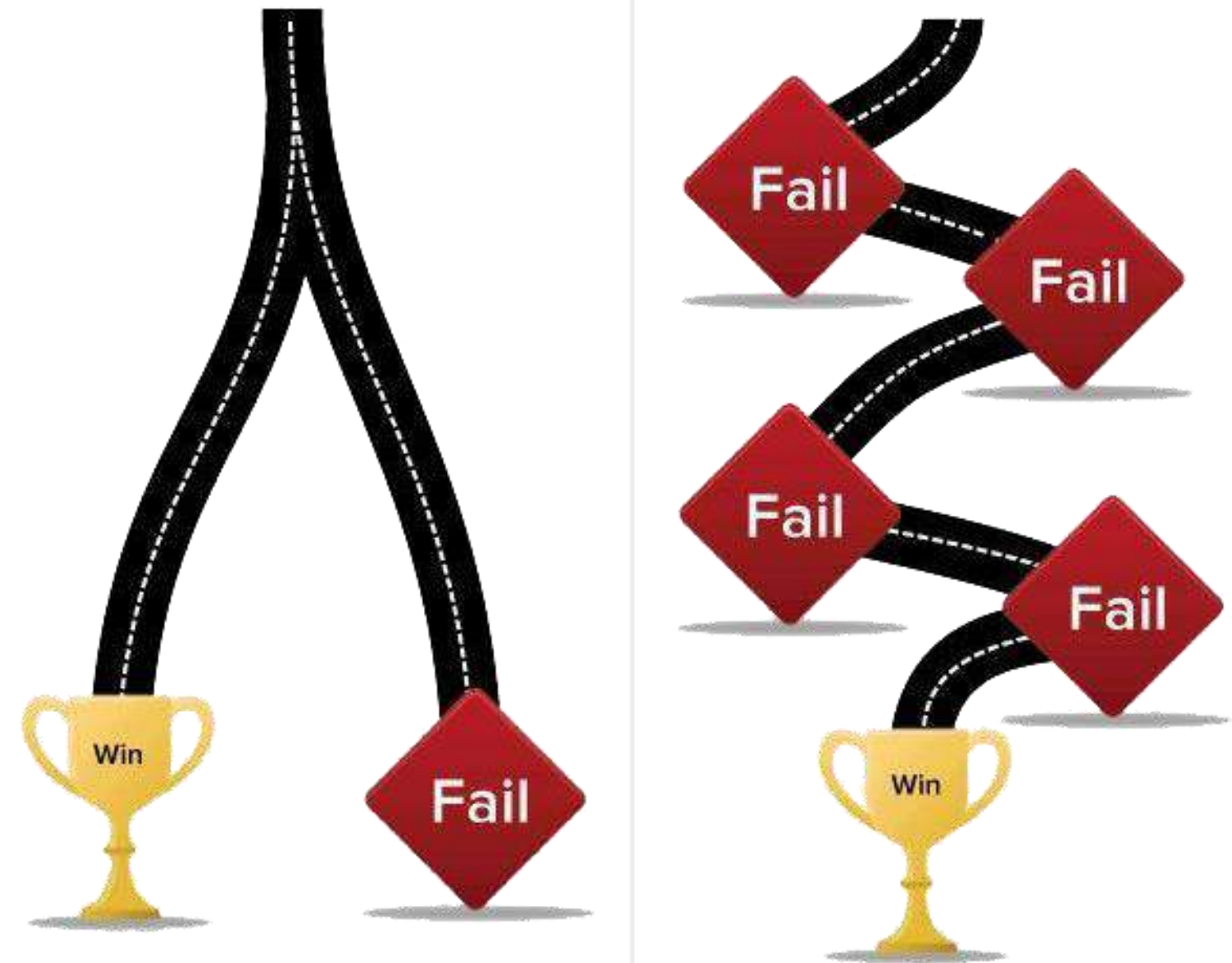
## RÉDUIRE LA FRÉQUENCE DU FEEDBACK

Les systèmes qui ne prennent que trop lentement du feedback possèdent un taux d'extinction élevé. L'unique manière d'arriver au succès et d'apprendre plus vite que tout le monde.

03

## TESTEZ

Si "on fait comme ça parcequ'on a toujours fait comme ça", nous serions encore à l'âge de pierre !







# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER



L'ÉQUIPE

LE PRODUCT OWNER

L'ORGANISATION

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

LA BOITE A OUTIL DU PRODUCT OWNER



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LA RÉPARTITION DES RÔLES DANS L'ÉQUIPE

La story

Mais aussi technique ou anomalie

|   |  |                   |
|---|--|-------------------|
| #ID   | Titre  | Type: Fonctionnel |
| Description<br>En tant que...<br>Je veux...<br>Afin de... |  |                   |
| Règles métier<br>• Règle 1<br>• Règle 2<br>• Règle 3      |  |                   |
| Tests d'acceptance<br>Jeu de données                      |  |                   |
| Nom du scénario 1   | Etant donné que je suis sur la page de connexion<br>Lorsque je saisis le mot de passe Ygst45mp<br>Alors la page d'accueil apparaît |                   |
| Nom du scénario 2   |  |                   |
| Nom du scénario 3   |  |                   |

**LANGUAGE NATUREL  
PAR L'EXEMPLE**

BDD

Product Owner



Rédaction US en BDD

testeur(s)



cas de test en BDD

Equipe technique



Élément technique de l'US

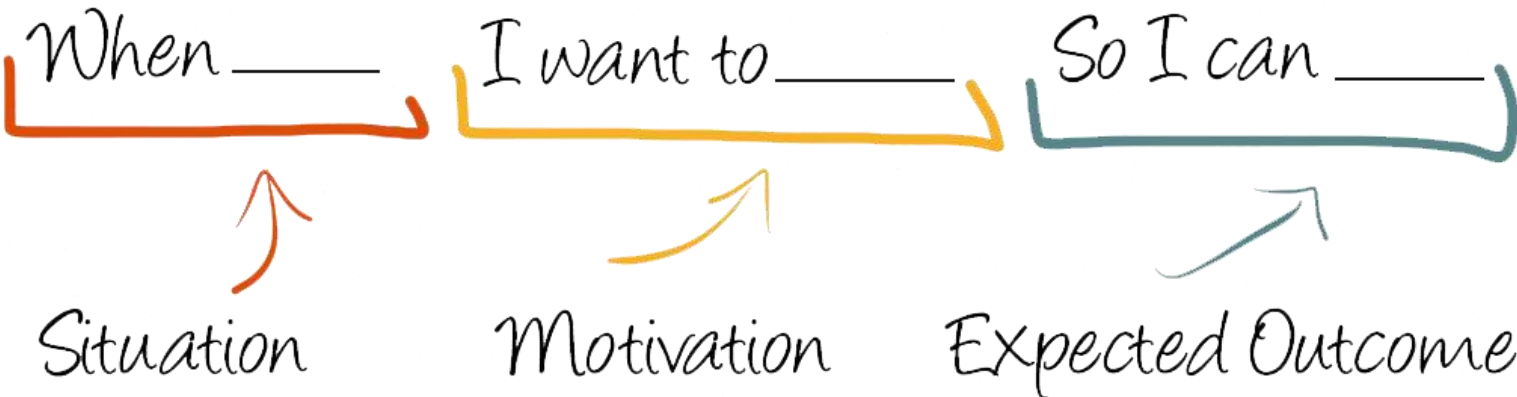
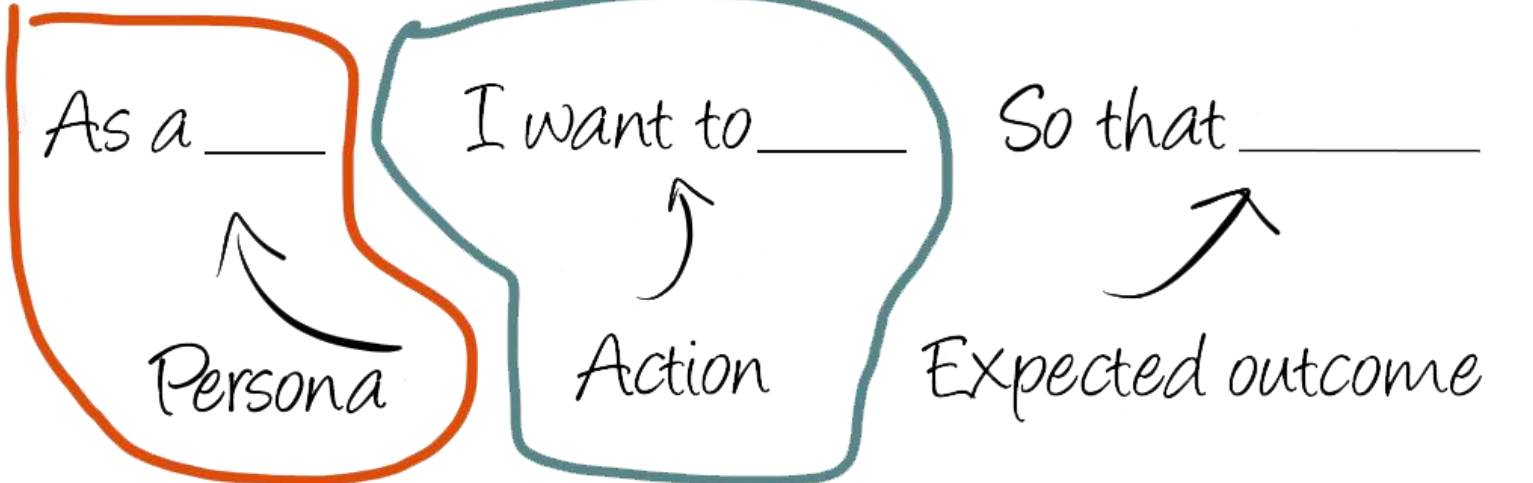


Equipes transverses



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LE STORY MAPPING & USER STORIES



La story A4

|   |                   |
|---|-------------------|
| #ID Titre   | Type: Fonctionnel |
| Description<br><i>En tant que...</i><br><i>Je veux...</i><br><i>Afin de...</i>  |                   |
| Règles métier<br>• Règle 1<br>• Règle 2<br>• Règle 3  |                   |
| Tests d'acceptance<br><i>Jeu de données</i><br>Nom du scénario 1<br><i>Etant donné que...</i><br><i>Lorsque...</i><br><i>Alors...</i><br>Nom du scénario 2<br><i>Etant donné que...</i><br><i>Lorsque...</i><br><i>Alors...</i><br>Nom du scénario 3<br><i>Etant donné que...</i><br><i>Lorsque...</i><br><i>Alors...</i> |                   |

Mais aussi technique ou anomalie

Le mot de passe doit être composé de 8 caractères avec au moins 1 chiffre et 1 majuscule

Etant donné que je suis sur la page de connexion Lorsque je saisis le mot de passe **Ygst45mp** Alors la page d'accueil apparaît

BDD

**LANGUAGE NATUREL PAR L'EXEMPLE**

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

IDENTIFIER LES EARLY ADOPTERS : LA MÉTHODE PERSONA

## Un persona

Définition : personnages virtuels qui représentent la cible utilisateur

Humaniser la cible : un visage, un prénom, un âge, un métier, des sites web préférés, des envies, des besoins, des habitudes...

Décrire et hiérarchiser les objectifs utilisateurs récoltés

C'est un puissant outil de communication

*Les quatre types de Personas*



*Persona Primaire*

*Persona Secondaire*

*Persona Tertiaire*

*Anti-persona*

Utilisateur le plus fréquent, qui a le dernier mot sur une décision de conception, détermine les options par défaut

Se servent du système moins fréquemment avec des exigences moindre en termes de besoins fonctionnels  
Ex : utilise toujours une seule fonction

Profil annexe  
Ex : compte pour les frais de déplacement d'un commercial


Les profils que l'ont ne veut pas satisfaire

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## PERSONAS & EMPATHY MAP

**NOM + COURT DESCRIPTIF**

**JEANNE DUBOIS, mère dévouée**



| NOM           | GENRE | AGE | REVENUS                   | ETUDE EMPLOI     | FAMILLE                     | OÙ ?                    |
|---------------|-------|-----|---------------------------|------------------|-----------------------------|-------------------------|
| Jeanne Dubois | F     | 65  | 2800€<br>Retraite (jeune) | Retraite (jeune) | Florida 2 enfants 2 p. enf. | Voyages 3 p. enf (1/10) |

**DEVISE**

DONNER LE MEILLEUR A MA FAMILLE

**SES OBJECTIFS, SON BUT ET SES MOTIVATIONS**

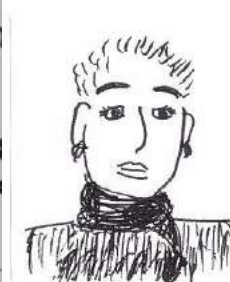
- s'occupe de sa famille et de son travail
- elle veut voir ses copines 1x la semaine
- rester active
- partager (générosité)
- s'engager pour de cause justes.

**SON HISTOIRE**

Etude infirmière -  
S'arrête à son mariage. Elle élève sa fille et dans l'école.  
Son mari est agriculteur/éleveur.  
Sa fille est partie à l'étranger après avoir travaillé aux USA (marée). Elle communique par skype.

| SES CARACTERISTIQUES   | CE QUI PEUT L'INFLUENCER  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>→ conviviale</li> <li>→ généreuse</li> <li>→ impliquée</li> <li>→ engagée</li> <li>→ attentionnée</li> <li>→ dévouée à sa famille</li> <li>→ rationnelle</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>→ bonheur de sa famille</li> <li>→ copines</li> <li>→ ses valeurs</li> </ul> |

**CECILE, la Product Owner** chez DMG



**Contexte**

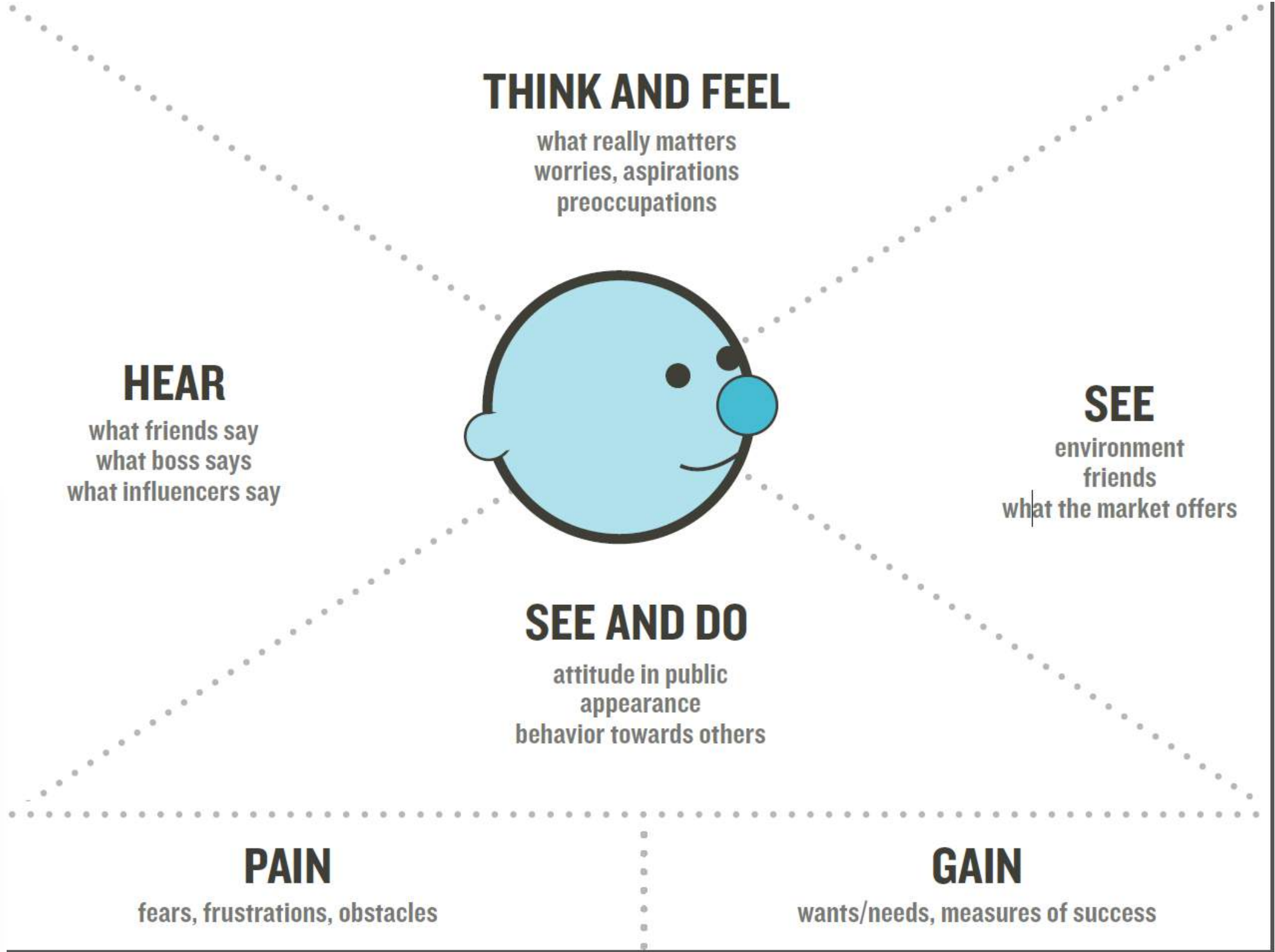
- 38 ans, Bordelaise
- Mariée depuis 11 ans, mère de Sébastien Beno, Lisa Samo.
- Se passionne pour son métier
- Va au sport entre 12h et 14h, 3x/sem
- Se déplace régulièrement à Paris pour son travail, voir ses clients
- Son temps est précieux
- Elle aime échanger avec ses amis
- On veut la fidéliser
- On veut obtenir son REX
- On veut l'aider dans son travail

**BUTS et COMPORTEMENTS**

- Elle est habituée à travailler et encadrer des équipes de "garçons"
- Elle sait ce qu'elle veut et sait se faire respecter
- Elle veut apprendre des techniques à utiliser avec ses clients
- Elle veut échanger avec d'autres directions, métiers
- Elle veut apprendre en s'amusant dans un environnement convivial

**CE QUE CELA IMPLIQUE**

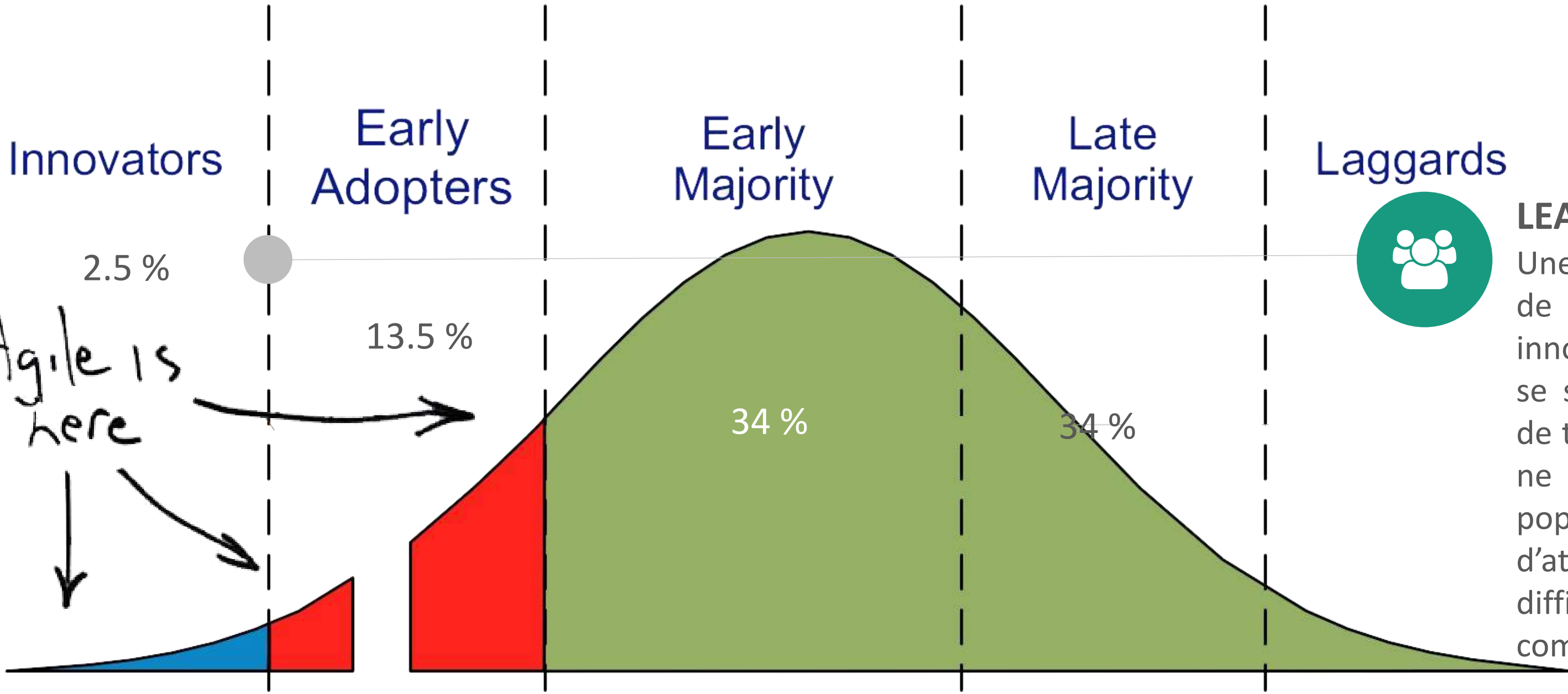
- Organiser des réunions en période "creuse" d'activité
- Apporter de nouvelles idées à chaque session
- Utiliser des jeux pour l'animation
- Avoir du thé, du café et faire une pause pour le boire.



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

LEAN START-UP : LA THÉORIE DU CYCLE D'ADOPTION DES TECHNOLOGIES & PRODUITS

Qui sera la cible de notre produit ? Potentiellement un peu tout le monde ! Est-ce un bon point ? Pas forcément.  
Si nous ciblons un peu tout le monde, nous risquons de ne cibler personne.



### LEAN START-UP

Une des idées du Lean Startup est de commencer par identifier les innovateurs et early adopters et de se servir de ceux-ci comme moyen de traction. En effet, si notre produit ne convient même pas à cette population-là, nos chances d'attaquer les populations plus « difficiles » (attendant un produit complet et fini) seront très faibles.

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LE STORY MAPPING

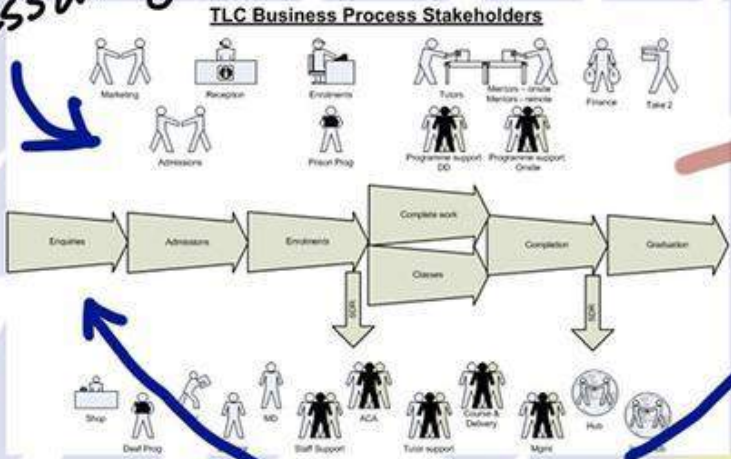
La richesse du modèle fait que l'on travaille sur deux Axes :

- ✓ L'axe horizontal (l'axe USAGE, temporel) fondée sur l'analyse de l'activité et l'analyse fonctionnelle,
- ✓ L'axe vertical, l'axe PRIORITÉ, qui servira à décortiquer les activités, en stories, plus ou moins détaillées et rangées par ordre d'importance pour l'activité...



### The BACKBONE

as a simple process diagram



as the skeleton of a story map

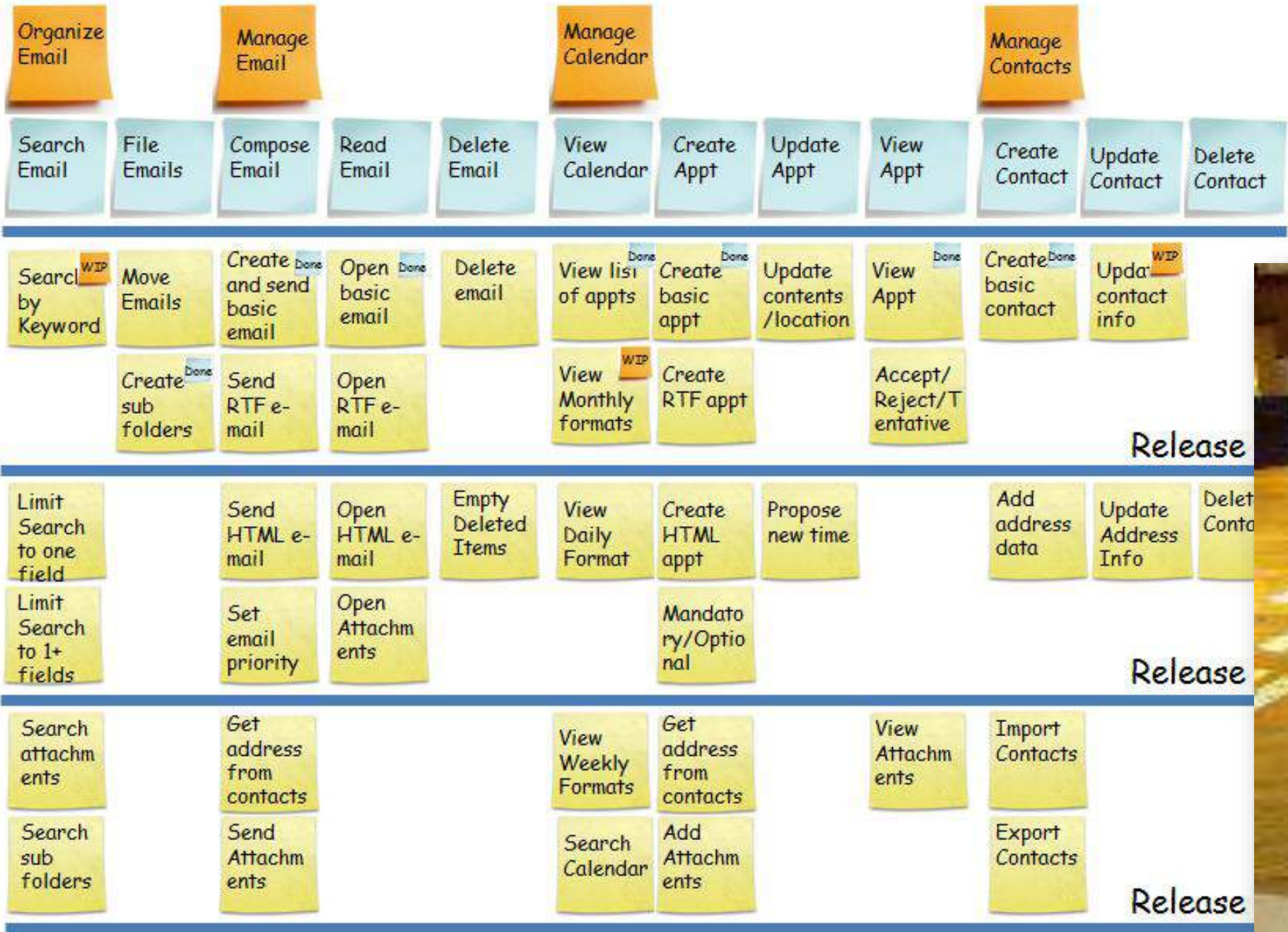


the same big activities



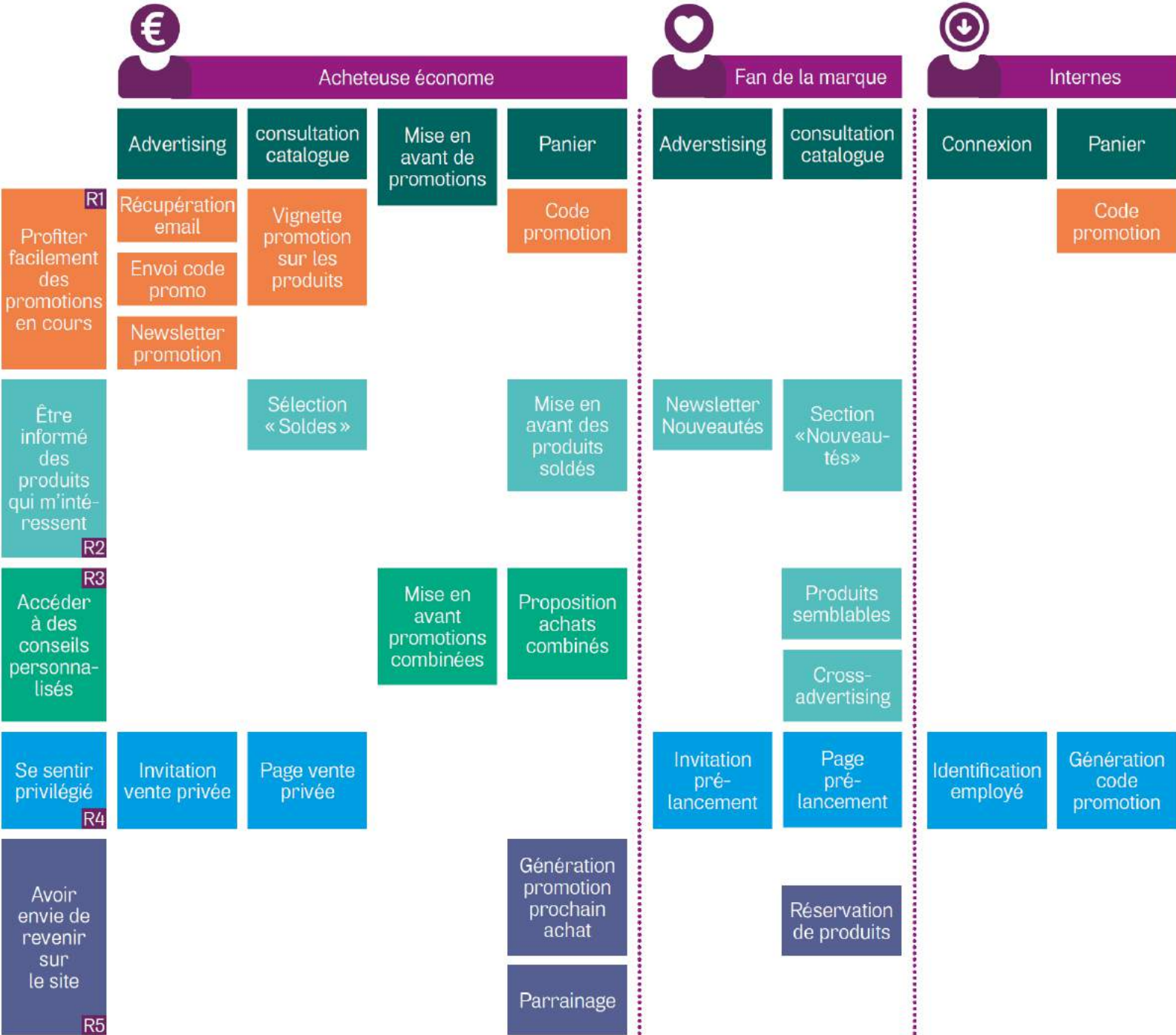
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LE STORY MAPPING



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## DE LA STORYMAP A LA ROADMAP

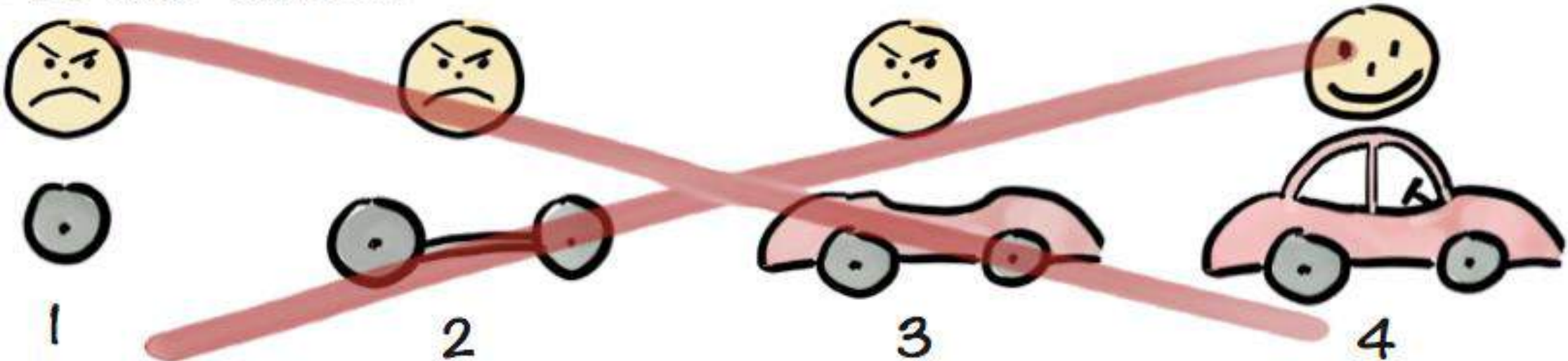


| Date                   | 12/04/15  | Juin 2015   | Q3 2015   | Q4 2015  | S1 2016  |
|------------------------|---|---|---|--|--|
| <b>Nom release</b>     | Release 1   | ...   | ...   | ...  | ...  |
| <b>Objectif</b>        | Profiter des promotions en cours  | Être informé des produits qui m'intéressent   | Accéder à des conseils personnalisés  | Première sortie privilégiée  | Fidéliser  |
| <b>Fonctionnalités</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mise en avant du produit</li> <li>Code promo</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Soldes</li> <li>Nouveautés</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Promo combinées</li> <li>Cross-selling</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ventes privées</li> <li>Pré-lancement</li> <li>Code employé</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fidélité</li> <li>Parrainage</li> <li>Réservation</li> </ul>  |
| <b>Métriques</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre codes promos utilisés</li> <li>Nouveaux comptes</li> <li>Nombre ventes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Consultation nouvelles pages</li> <li>Nouveaux comptes</li> <li>Nombre ventes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre ventes en promos combinées</li> <li>Nombre vente en cross-selling</li> <li>Nombre ventes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Participants vente-privée</li> <li>Ventes en vente privée</li> <li>Participants pré-lancement</li> <li>Codes utilisés</li> <li>Nombre ventes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nouveaux comptes</li> <li>Coupons utilisés</li> <li>Nombre réservations</li> <li>Nombre ventes</li> </ul> |

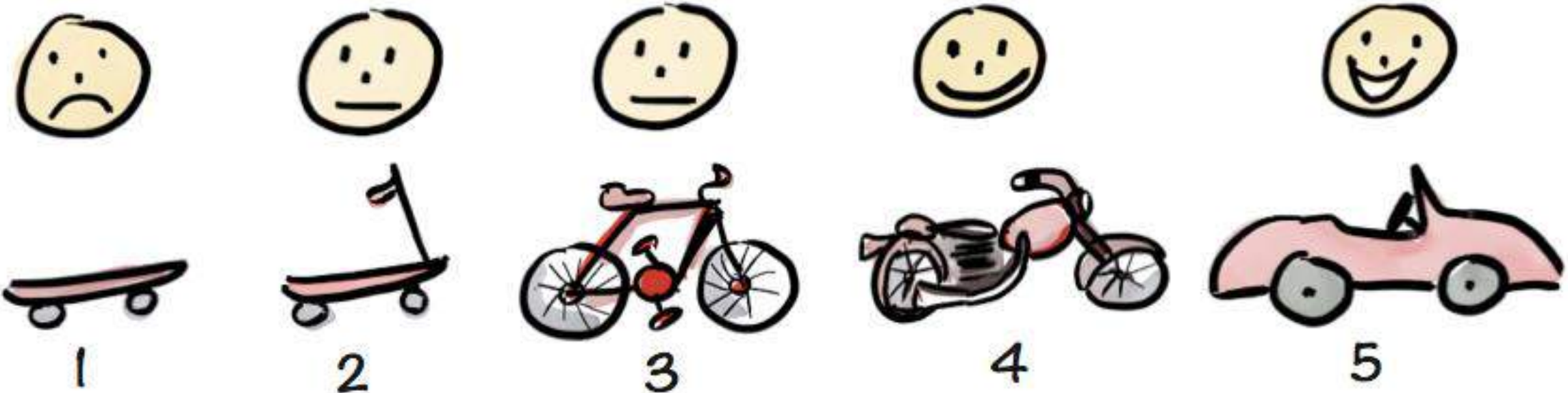
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

APPROCHE MVP (MINIMUM VIABLE PRODUCT) / DONE IS BETTER THAN PERFECT

Not like this....



Like this!



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LA SPÉCIFICATION AGILE



### INVEST

- ✓ Indépendante des autres
- ✓ Négociable initialement, plutôt qu'un engagement ferme
- ✓ Verticale, ou ayant de la valeur en soit
- ✓ Évaluée en termes de complexité relative
- ✓ Suffisamment petite (en anglais Small)
- ✓ Testable en principe, ce qu'on vérifie en écrivant un test

### SMART

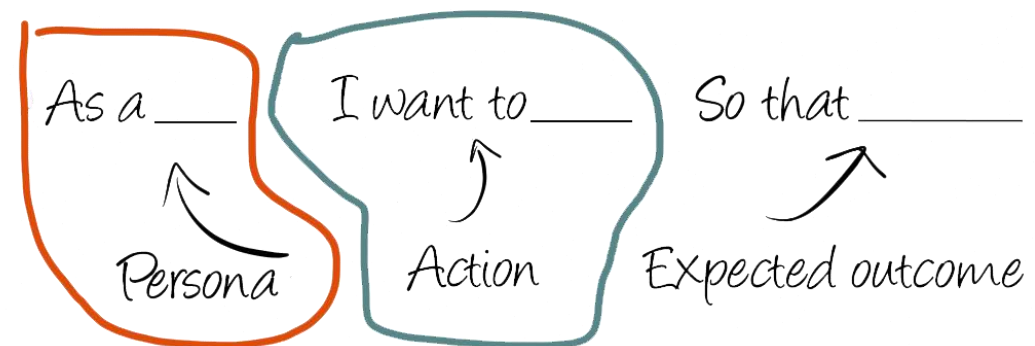
- ✓ Specific : compréhensible, facile à reproduire
- ✓ Measurable : quantifiable et observable
- ✓ Achievable : possible à réaliser (sans complexité excessive)
- ✓ Relevant : approprié à la user story en question
- ✓ Time bound : avec un moment d'application circonscrit dans le temps

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## UN BON DECOUPAGE

### UN BON DECOUPAGE

User Story :



Un mauvais exemple :

En tant qu'Utilisateur, je souhaiterai acheter les items dans mon panier afin de les ajouter à ma collection.

Quelques bons exemples :

- ✓ Je souhaiterai acheter les items de mon panier avec une carte Visa
- ✓ Je souhaiterai acheter les items de mon panier avec PayPal
- ✓ Je souhaiterai pouvoir utiliser mon adresse de facturation en tant qu'adresse de livraison



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

UN BON DECOUPAGE

## UNE PRIORISATION PLUS FINE

Une grosse fonctionnalité peut cacher, derrière elle, plusieurs scénarios d'utilisation. Il se peut que l'un ou l'autre de ces scénarios ait une priorité inférieure aux autres.

Découper une fonctionnalité donne l'opportunité de reporter, à plus tard, un scénario moins prioritaire.

Nous optimisons donc la priorisation et la valeur du produit livré.

## UN LEAD TIME PLUS RAPIDE

Si nous travaillons par itération (livraison à intervalle fixe d'un incrément de produit), nous avons plus de chance qu'une user story soit embarquée dans la livraison si elle est petite. En effet, plus une user story est grande, plus elle a de chances de ne pas être terminée au moment de la livraison.

Nous limitons donc la « valeur reportée » à la livraison suivante.



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

UN BON DECOUPAGE

## UNE PRIORISATION PLUS FINE

Lors d'un planning poker, il est plus facile pour l'équipe d'échanger sur une user story finement découpée : la petite user story est facile à comprendre, moins floue et plus simple à estimer qu'une grosse user story.

L'équipe est plus confiante sur ce qu'elle est capable de livrer pour un Sprint, et le Product Owner sur la date d'atterrissage d'une Release.

D'une manière générale, les petites user stories réduisent le risque d'effet tunnel d'un projet.



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

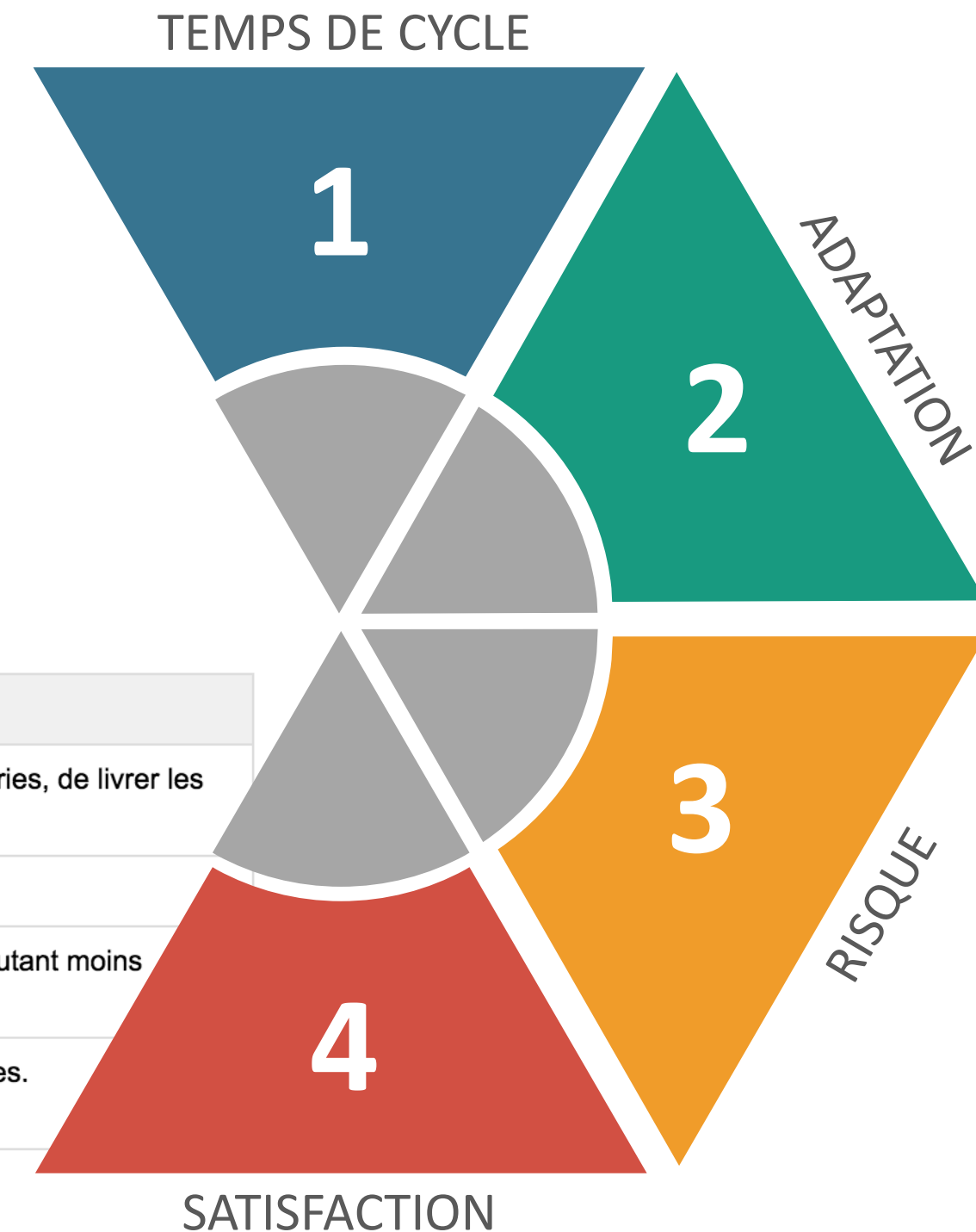
## UN BON DECOUPAGE



### 4 BONNES RAISONS DE DECOUPER

1. Les petits lots de fonctionnalités réduisent le temps de cycle
2. Les petites user stories réduisent la variabilité et facilitent l'adaptation au changement
3. Réduire l'incertitude et le risque
4. Satisfaire l'équipe régulièrement

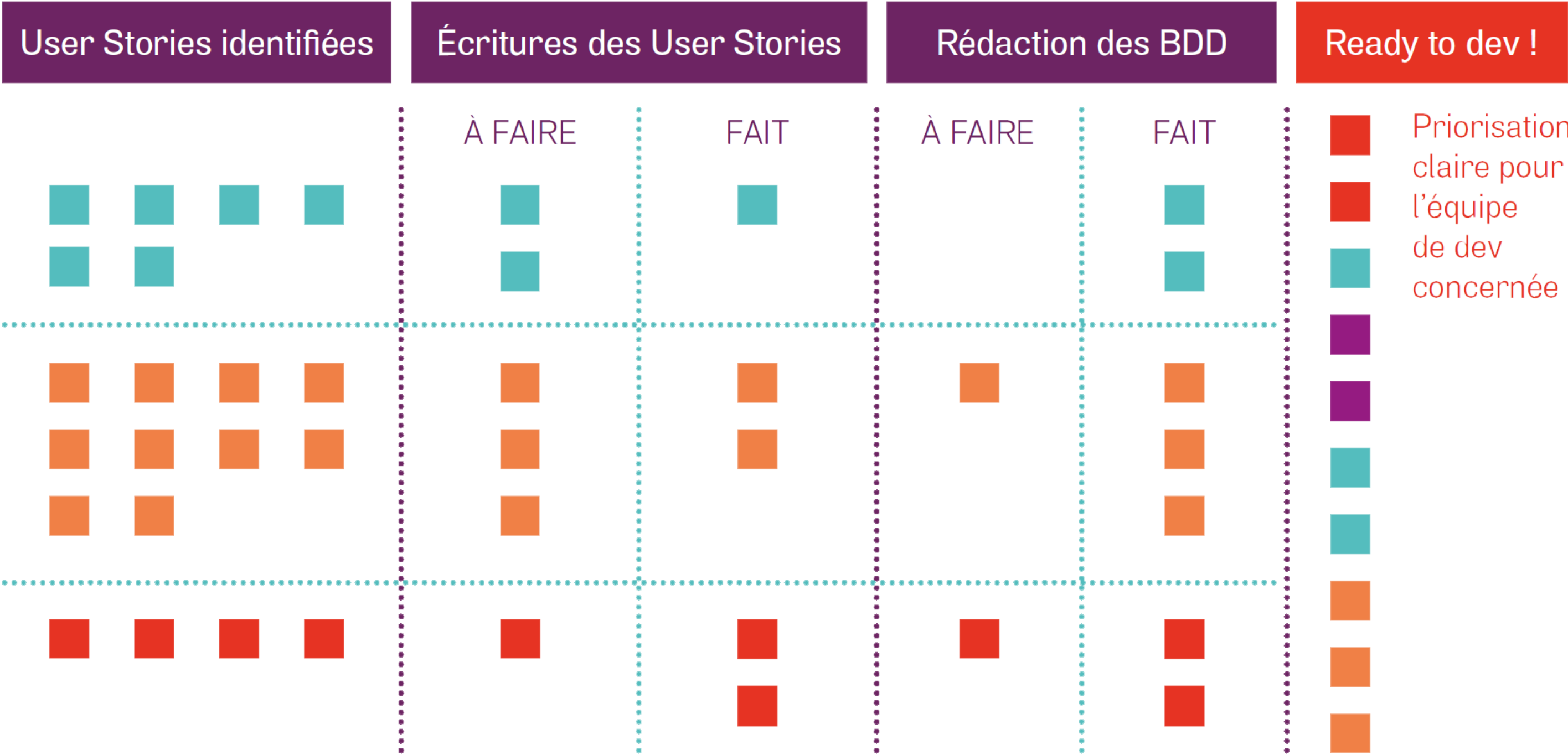
| Situation  | Gain  |
|--|---|
| Une user story a une complexité technique inattendue...  | ...il est plus facile d'isoler le problème avec des petites user stories, de livrer les parties qui posent moins de problème. |
| Un problème est identifié à l'étape de test et la user story est bloquée...  | ...la correction est plus rapide sur un petit élément.  |
| Changement de priorité sur une user story...   | ...l'effort « perdu » sur la user story annulée ou reportée est d'autant moins important qu'elle est petite.                  |
| Un développeur est pris sur une user story, et l'équipe a absolument besoin de lui sur une autre fonctionnalité... | ...le développeur sera libéré plus tôt avec des petites user stories.   |





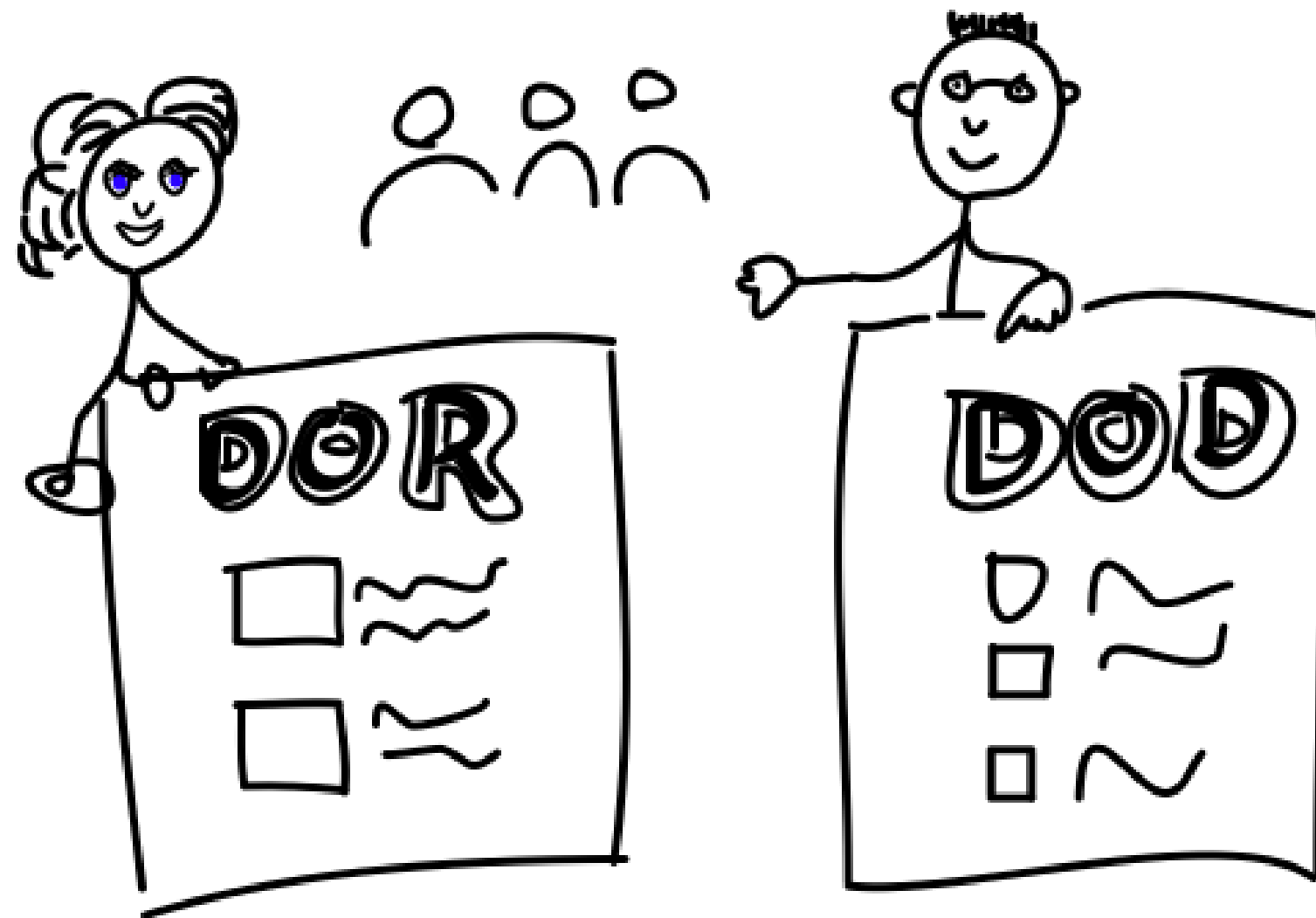
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DU PRODUCT OWNER

## LE FLUX DE MATURATION DES BESOIN



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA DÉFINITION DU READY & DU DONE



DOR

**DEFINITION OF READY**  
Concerne l'alignement sur les "items" AVANT que ceux-ci ne soient pris en compte et présentés en SPRINT PLANNING

ENGAGEMENT PO

DOD

**DEFINITION OF DONE**  
Concerne l'alignement à prendre AVANT que les "items" ne sortent de la chaîne de production

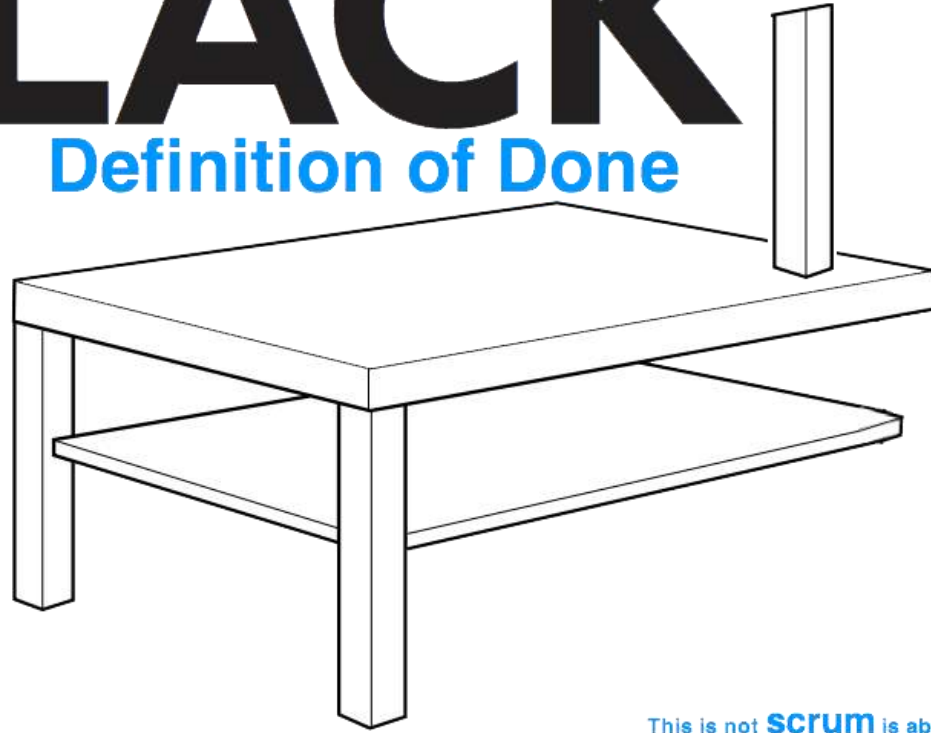
ENGAGEMENT EQUIPE

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

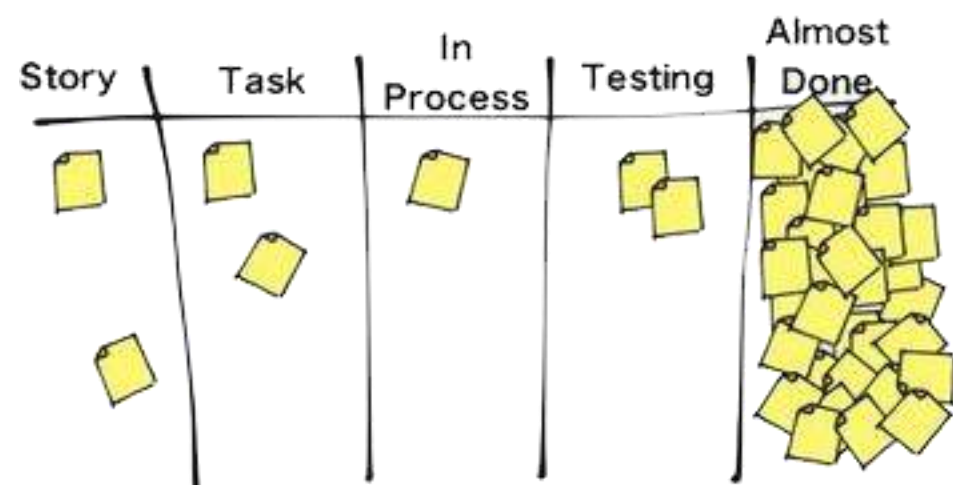
## LA DÉFINITION DU DONE

# LACKING

Definition of Done



This is not **scrum** is about

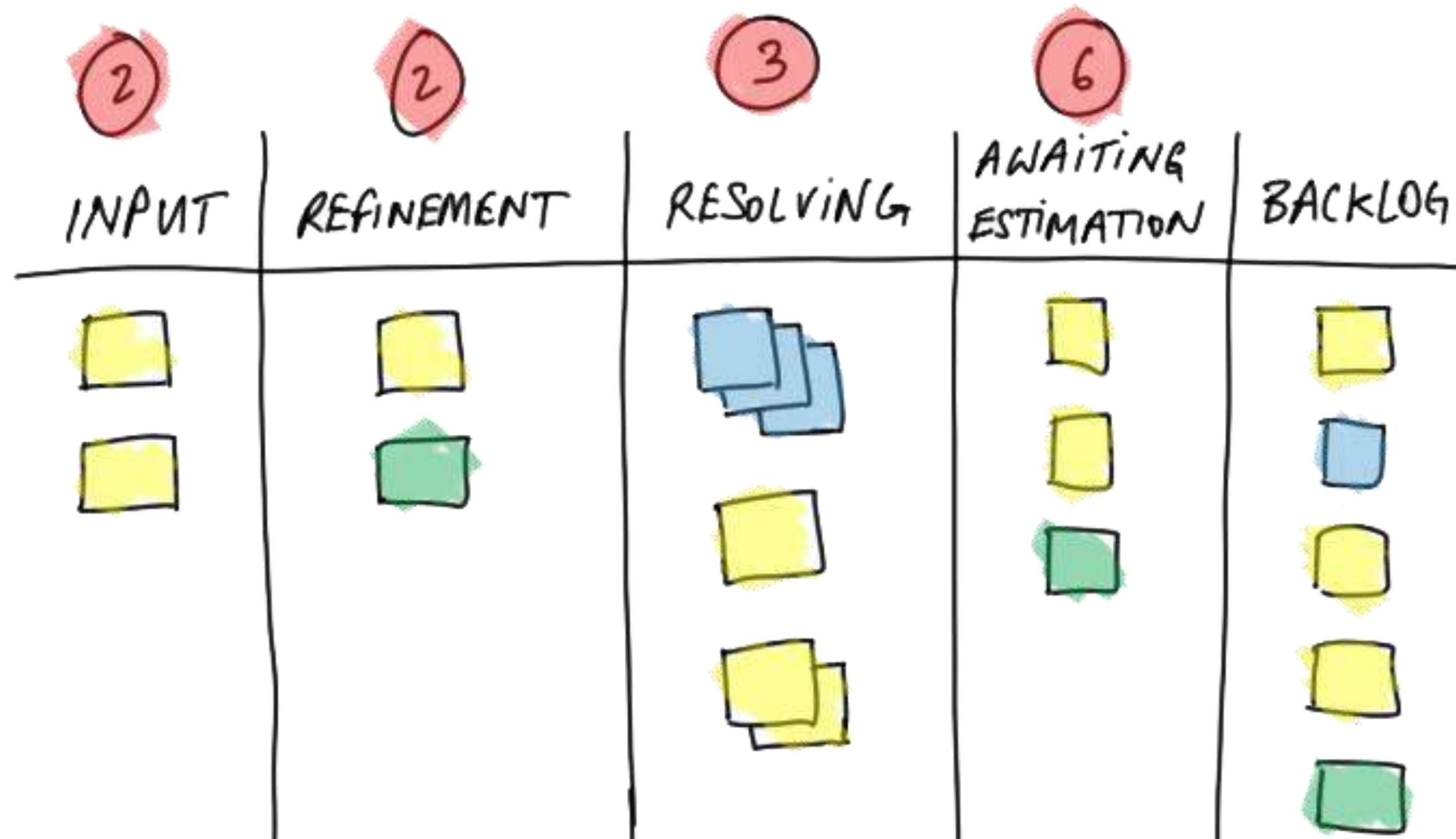


... AND WE'VE TRIPLED THE STORY POINTS PER SPRINT

- ✓ « la story 34 sur la gestion d'erreur elle en est où ? »
- ✓ « elle est finie, je l'ai passée en done (finie). »
- ✓ « ah bon, mais le client vient de me dire qu'elle manque dans la revue »
- ✓ « ça je ne sais pas, moi tout ce que je dis c'est que pour moi elle est finie »
- ✓ « mais elle est déployée ? »
- ✓ aucune idée »

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

LA DÉFINITION DU READY



# ET MAINTENANT

...

# AU TABLEAU !

- Management visuel
- Dépendances
- Et bien plus !



# SERIOUS GAME : AU TABLEAU

## AU TABLEAU : LES REGLES ET DIRECTIVES

01

### PLUSIEURS EQUIPES

Des équipes de 4 à 6 personnes.

02

### ON INNOVE !

Chaque équipe doit construire son propre tableau de tâches.

03

### ON S'AMELIORE

Chaque équipe doit faire une revue critique des tableaux des autres équipes.

04

### ON S'AMELIORE... ENCORE !

Nous ferons 2 itérations de 25' suivies de 2 revues de 10'

05

### DU BEAU...

Se concentrer sur la qualité, la lisibilité, la compréhensibilité.  
Soyez créatifs.

06

### ET DU FONCTIONNEL

Faites les jolis....  
Mais pensez également processus, pas seulement esthétique

# SERIOUS GAME : AU TABLEAU

LA 1ERE ITERATION



## OBJECTIF 1ERE ITERATION :

Construire un tableau de tâches basique

**25**  
Minutes

### LES REALISATIONS

Vous avez 11 réalisations dans votre liste de travaux à faire

### TEMPS & REGLES

Nous sommes en cours de réalisation.



### DE L'AIDE

Regardez votre feuille de reporting pour le statut du travail en cours...

Ou posez moi des questions 😊

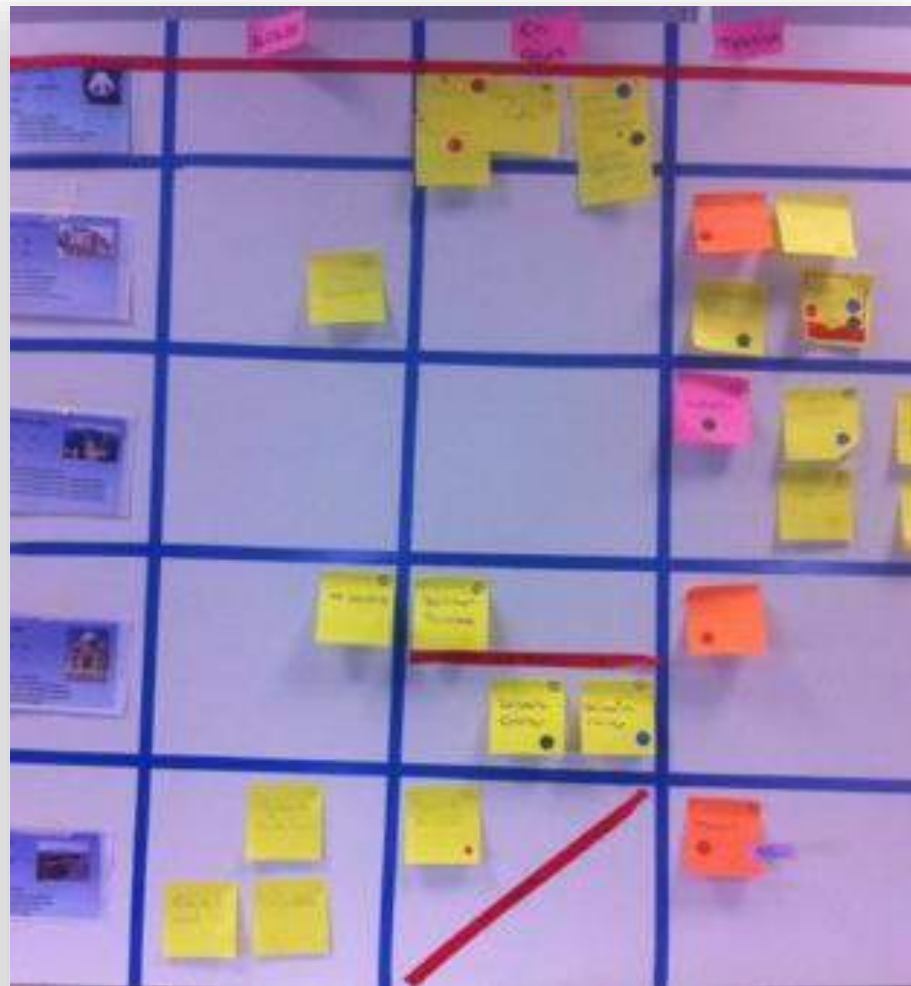
### LES OUVRAGES

Chaque réalisation se décompose en plusieurs tâches.

# SERIOUS GAME : AU TABLEAU

PARTEZ !

- ✓ Le tableau doit montrer toutes les réalisations et leur statut.
- ✓ Le tableau doit montrer qui travaille sur quoi.
- ✓ Option : Le tableau doit montrer ce qui a été réalisé dans la journée.



QUELQUES EXEMPLES



*UNE MATRICE*



QUELQUES EXEMPLES



*UN TABLEAU SIMPLE*



QUELQUES EXEMPLES



*UN TABLEAU PLUS COMPLIQUE*



# SERIOUS GAME : AU TABLEAU

LA 2EME ITERATION



**OBJECTIF 2EME ITERATION :**

On intègre les nouvelles exigences !

**25**  
Minutes

## RETROSPECTIVE...

Revoyez ce qui n'a pas bien fonctionné lors de la première itération



## CONTRAINTES

Faites ce que vous pouvez avec les nouvelles exigences.

## DE L'AIDE

Regardez votre feuille de reporting pour le statut du travail en cours...

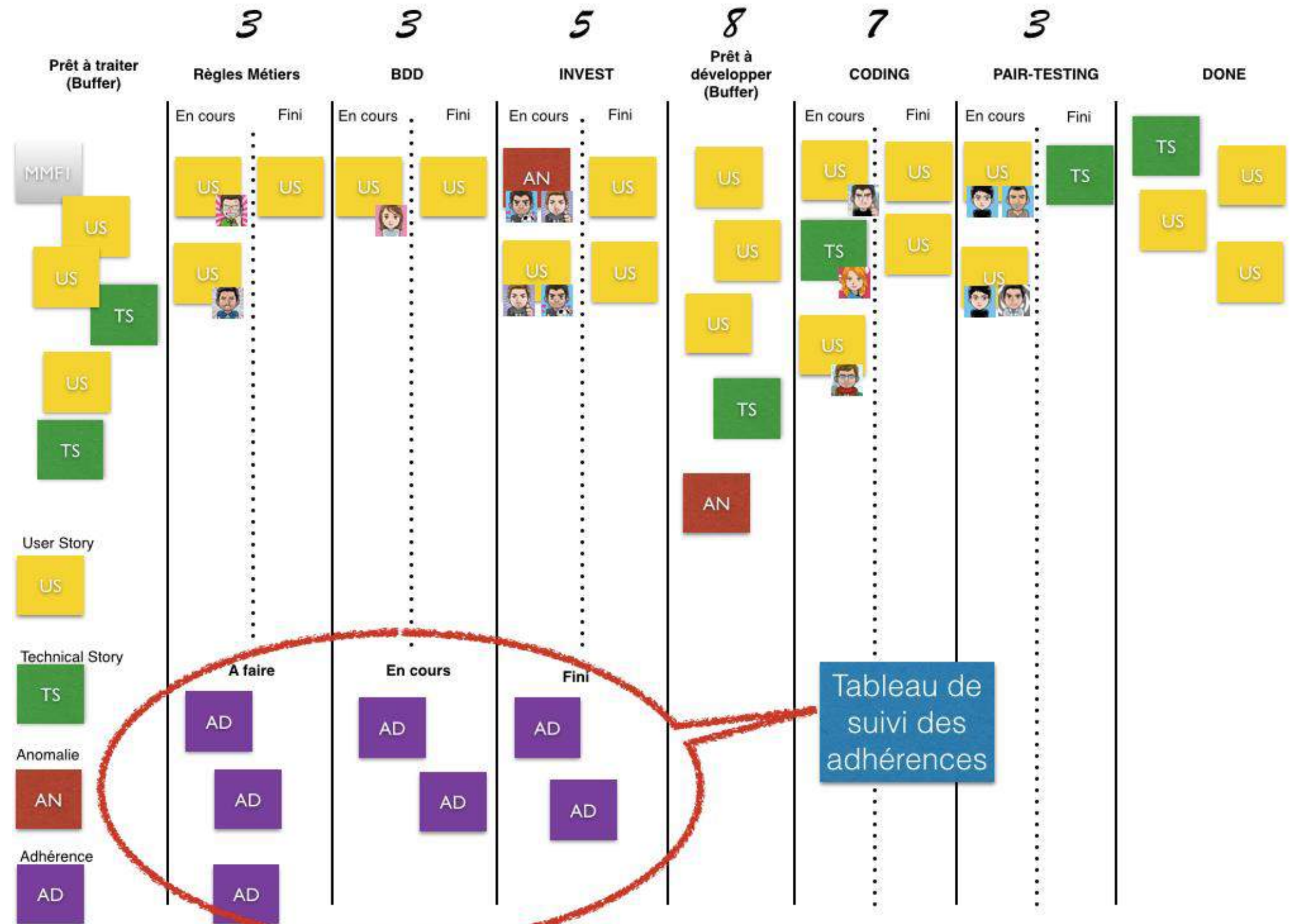
Ou posez moi des questions 😊

## LES OUVRAGES

Chaque réalisation se décompose en plusieurs tâches.

# SCRUM & KANBAN : LA PREDICTIBILITE

UN BEAU TABLEAU

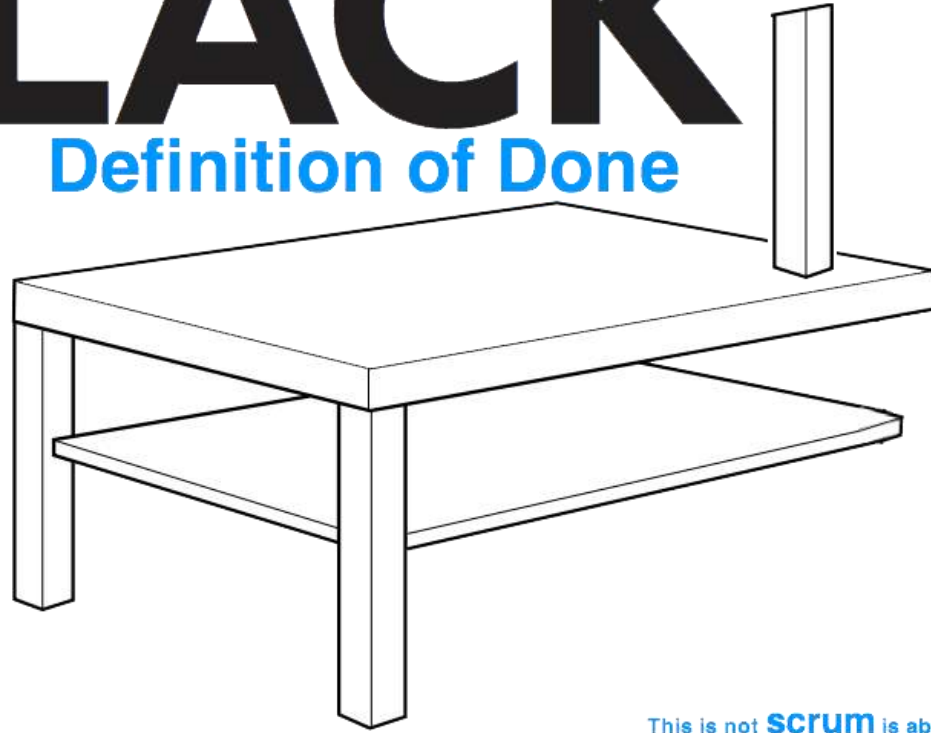


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

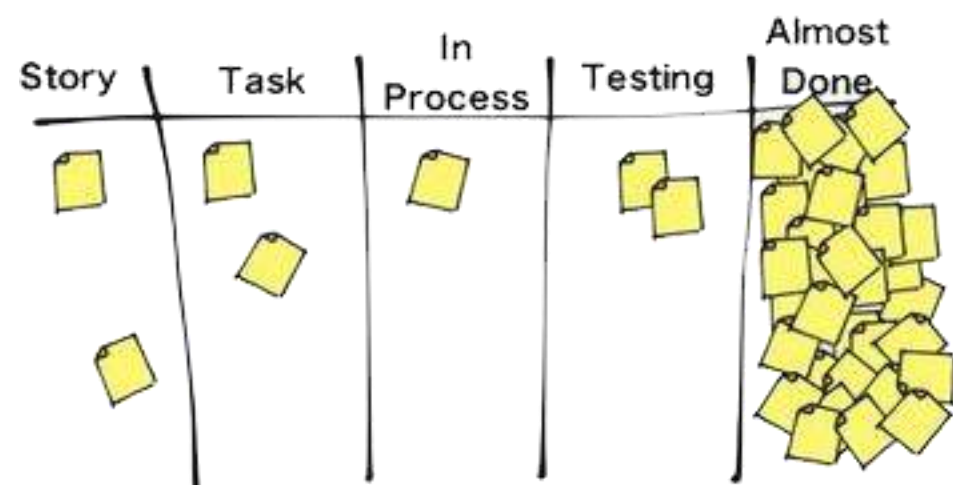
## LA DÉFINITION DU DONE

# LACKING

Definition of Done



This is not **scrum** is about



... AND WE'VE TRIPLED THE STORY POINTS PER SPRINT

- ✓ « la story 34 sur la gestion d'erreur elle en est où ? »
- ✓ « elle est finie, je l'ai passée en done (finie). »
- ✓ « ah bon, mais le client vient de me dire qu'elle manque dans la revue »
- ✓ « ça je ne sais pas, moi tout ce que je dis c'est que pour moi elle est finie »
- ✓ « mais elle est déployée ? »
- ✓ aucune idée »

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION



L'ÉQUIPE

LE PRODUCT OWNER

LE DÉVELOPPEMENT



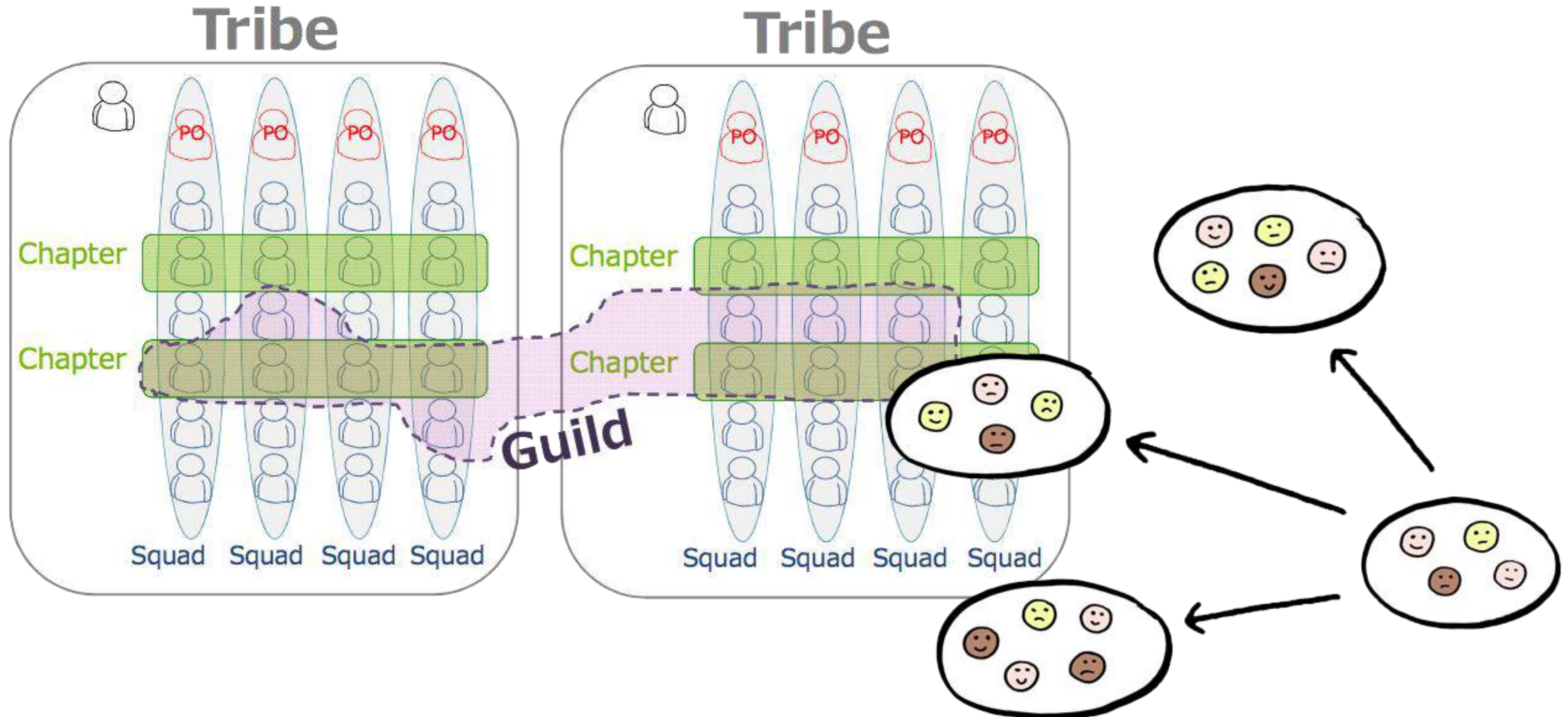
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION

ALIGNER LES CONTRAINTES & VISION PARTAGEE



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION

FAIRE GRANDIR LA STRUCTURE ET PARTAGER LES PRATIQUES



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION

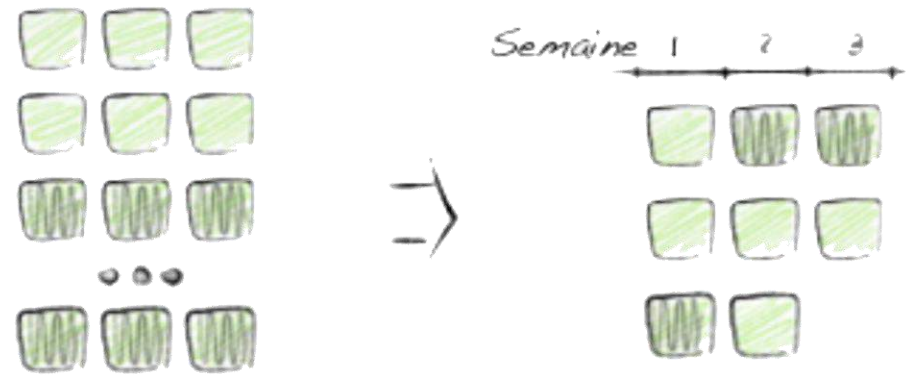
LES RITUELS : UN PROCESSUS D'AMELIORATION DES PROCESSUS

## VISIBILITE

Lors du sprint planning, le PO donne de la visibilité à l'équipe en exprimant en BV son besoin fonctionnel.

L'équipe à son tour donne de la visibilité en s'engageant de manière réaliste sur le périmètre qui sera réalisé pendant le sprint.

*Plan de release*  
Présente le planning complet du projet par sprint et user stories



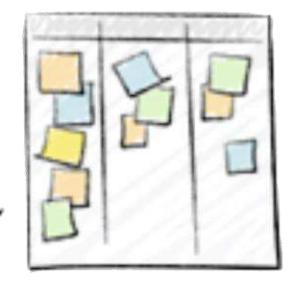
*Backlog de produit*  
Liste des fonctionnalités du produit estimées et avec les priorités

*Backlog de Sprint*  
Liste des users stories à réaliser durant le sprint en cours

## PARTAGE

Le but de ce cérémonial est de planifier et de coordonner les activités de l'équipe pour la journée et d'identifier les obstacles dans le projet. Le tableau des tâches doit aider l'équipe à se concentrer sur les activités de la journée.

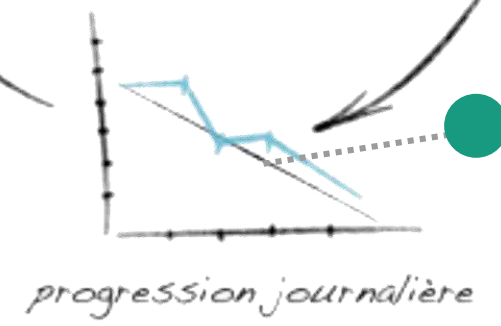
Tableau de bord



point journalier



Sprint



## TRANSPARENCE

Lors de la démonstration, l'équipe de réalisation montre le résultat de son travail au client et au Product Owner.

## AMÉLIORATION CONTINUE

Lors de la retrospective, l'équipe identifie des actions concrètes à mener pour améliorer les processus, l'organisation, les projets, ...

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION

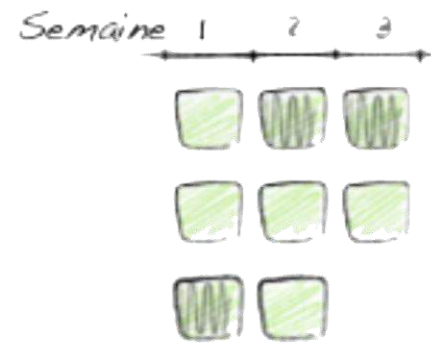
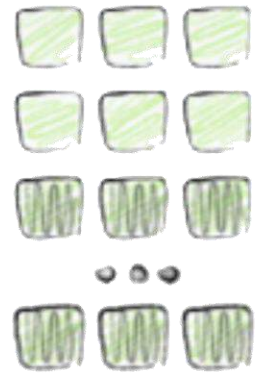
LES RITUELS : UN PROCESSUS D'AMELIORATION DES PROCESSUS

## VISIBILITE

Lors du sprint planning, le PO donne de la visibilité à l'équipe en exprimant en BV son besoin fonctionnel.

*Plan de release*  
Présente le planning complet du projet par sprint et user stories

L'équipe à son tour donne de la visibilité en s'engageant de manière réaliste sur le périmètre qui sera réalisé pendant le sprint.

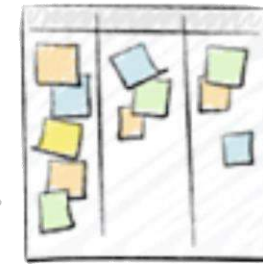


*Backlog de Sprint*  
Liste des users stories à réaliser durant le sprint en cours

## PARTAGE

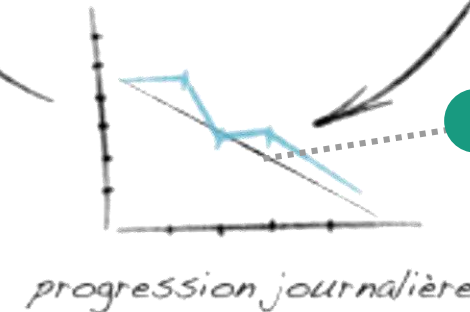
Le but de ce cérémonial est de planifier et de coordonner les activités de l'équipe pour la journée et d'identifier les obstacles dans le projet. Le tableau des tâches doit aider l'équipe à se concentrer sur les activités de la journée.

Tableau de bord



point journalier

Sprint



## TRANSPARENCE

Lors de la démonstration, l'équipe de réalisation montre le résultat de son travail au client et au Product Owner.

## AMÉLIORATION CONTINUE

Lors de la retrospective, l'équipe identifie des actions concrètes à mener pour améliorer les processus, l'organisation, les projets, ...





# L'ESTIMATION AGILE

## UN COMPLEMENT D'EXPLICATION

- ✓ Vous en avez marre de faire du développement de logiciel
- ✓ Vous décidez de lancer une entreprise d'aménagement de paysage
- ✓ Votre premier projet est de bouger un amas de rocher de devant une maison vers l'arrière





# L'ESTIMATION AGILE

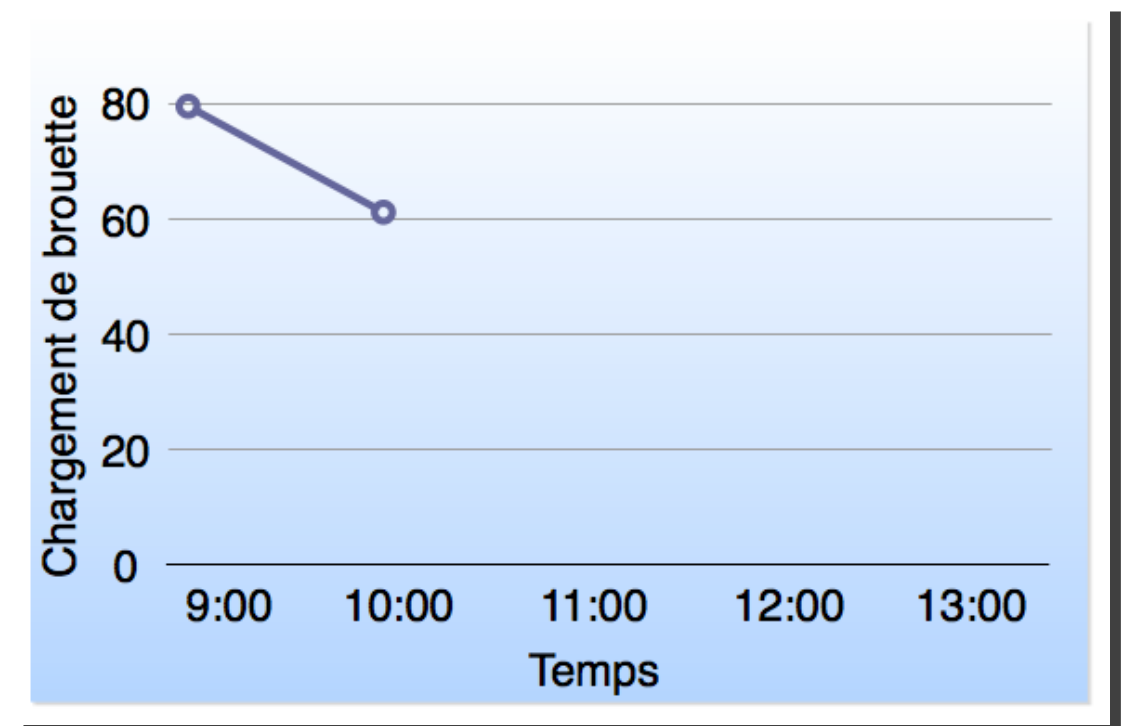
UN COMPLEMENT D'EXPLICATION

- ✓ Vous en avez marre de faire du développement de logiciel
- ✓ Vous décidez de lancer une entreprise d'aménagement de paysage
- ✓ Votre premier projet est de bouger un amas de rocher de devant une maison vers l'arrière

## Une solution :

1. Regarder l'amas de gravier et estimer les charges en nombre de brouettes que cela représente
2. Après une heure, regarder le nombre de brouettes que vous avez déplacé et ensuite extrapoler la durée totale

- Je pense que cela fait 80 chargements
- Après une heure, j'ai déplacé 20 chargements
- Donc, cela fera 4 heures au total





# L'ESTIMATION AGILE

## LES AVANTAGES

### PLANNING POKER & EXTREM QUOTATION

1. Chaque personne reçoit un jeu de cartes, chaque carte contient une estimation
2. Le client ou le PO décrit l'histoire et discute brièvement à son sujet
3. Chaque personne sélectionne une carte pour donner son estimation
4. Chaque personne affiche sa carte en même temps
5. On discute des différences (spécifiquement les deux extrêmes)
6. On re-estime si nécessaire

#### Remarques :

- Estimation sans unité, mais numériquement pertinente.
- Une user story de 10 points est prévu de prendre deux fois plus longtemps qu'une user story à 5 points

### LES 3 AVANTAGES

#### Une approche itérative pour estimer

- Oblige à estimer de manière relative. Des études ont montré une meilleure estimation
- Se concentrer sur l'estimation de la taille et non de la durée. Nous déduirons la durée empiriquement par complétion de l'itération
- L'estimation est réalisée avec des unités que l'on peut additionner. Les estimations en fonction du temps ne sont pas additives

| Participants | Round 1 | Round 2 |
|--------------|---------|---------|
| Laura        | 3       | 5       |
| Marouene     | 8       | 5       |
| Johann       | 2       | 5       |
| Thomas       | 5       | 5       |
| Marc         | 8       | 8       |

# L'ESTIMATION AGILE

POURQUOI ÇA FONCTIONNE ?

01

## J'EFFECTUE DONC J'ESTIME

Ceux qui font le travail réalisent l'estimation !

02

## J'ESTIME DONC JE JUSTIFIE

Les "estimateurs" sont tenus de justifier leur estimation

03

## PAS A LA MINUTE

L'estimation se concentre sur un ordre de grandeur approximatif

04

## ESTIMATION COLLABORATIVE

Combiner des estimations individuelles au travers d'un groupe de discussion mène à de meilleures évaluations

05

## ESTIMATION RELATIVE

Accentuer sur une estimation relative plutôt que sur une estimation absolue

06

## RAPIDE

C'est rapide





# L'ESTIMATION AGILE

## LES AVANTAGES

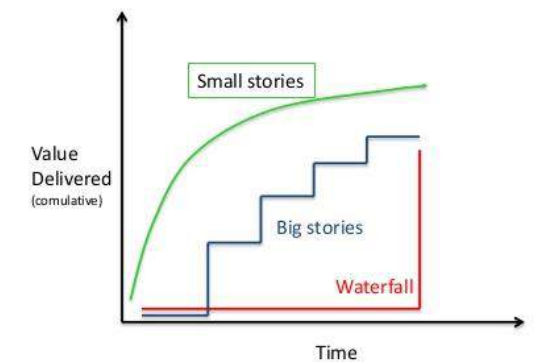
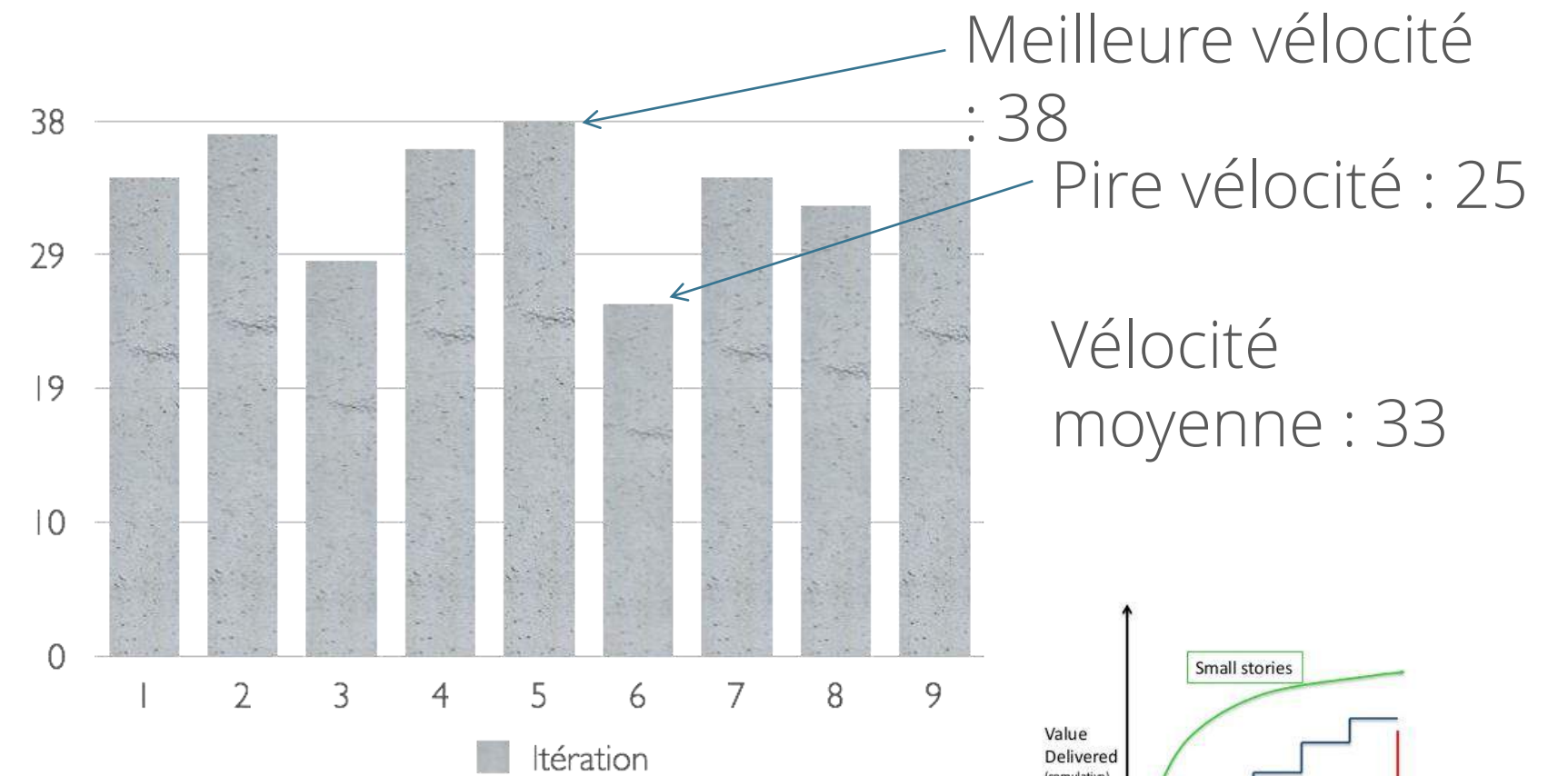
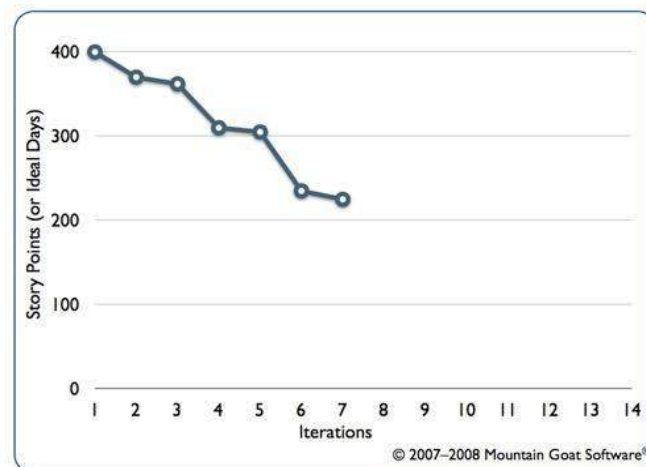
### OBJECTIF :

Répondre aux questions telles que :

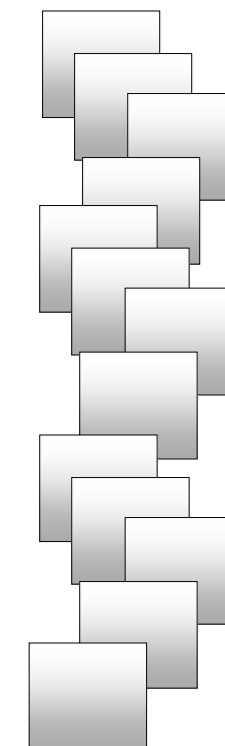
- Qu'est-ce qui sera terminé pour le 30 juin ?
- Quand peut-on livrer avec cet ensemble de caractéristiques ?
- Combien de personnes seront sur ce projet ?

### Données entrantes :

- Vitesse
- Longueur du projet
- Backlog de produit avec les priorités



### QUE NOUS RÉSERVE L'AVENIR ?



- ← Avec notre vitesse la plus lente, nous finirons ici (5x25)
- ← Avec notre moyenne à long terme nous finirons ici (5x33)
- ← Avec notre meilleure vitesse, nous finirons ici (5x38)

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

L'ESTIMATION AGILE



## ESTIMATION

Valeur relative et pas absolue

## LE PRINCIPE

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

## LES QUESTIONS ?

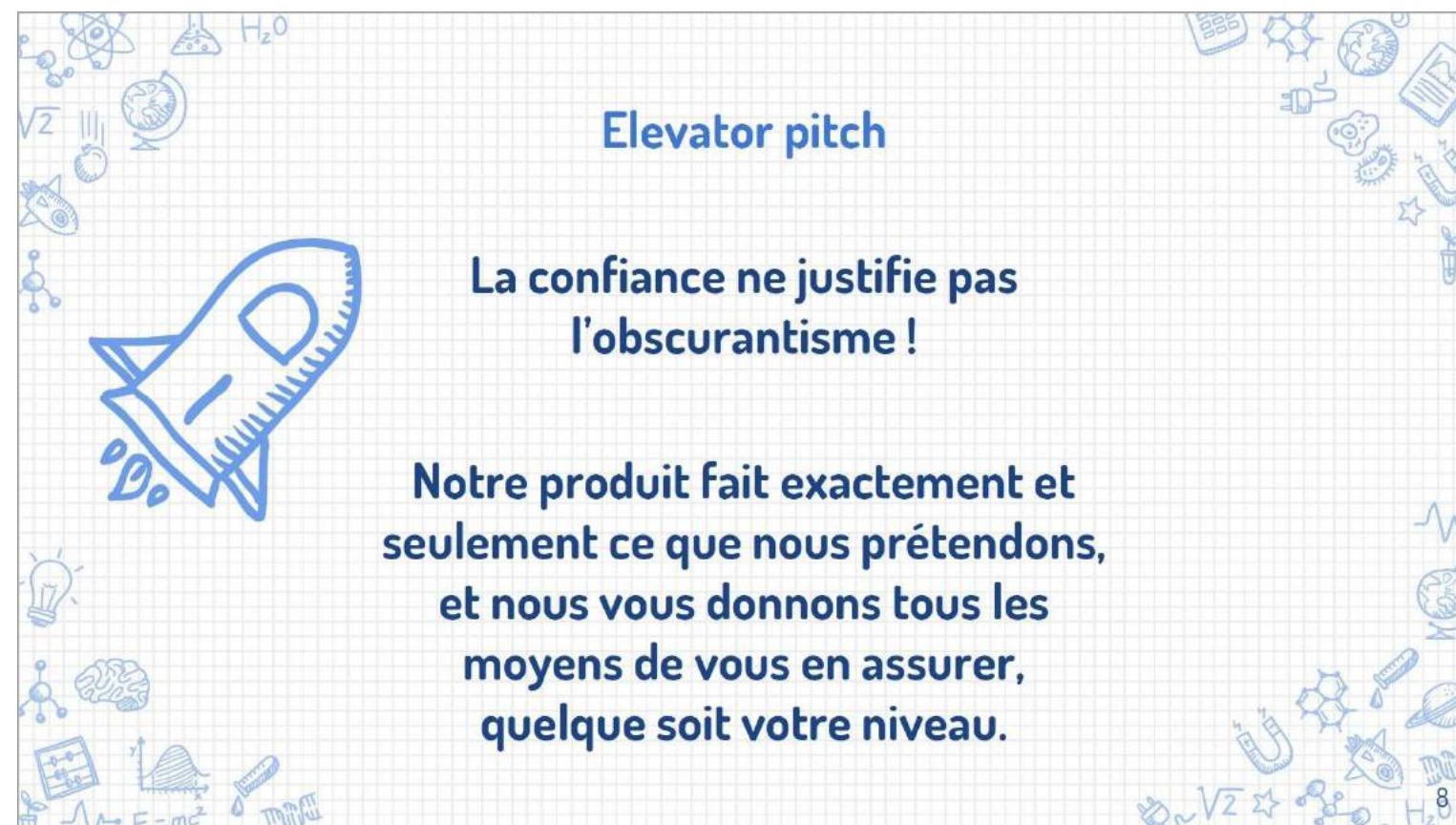
Et vous ? Chiffrez vous ?

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

VOUS AVEZ DIT PLANNING POKER ?

## JOUONS A CROWFUNDING WORKSHOP

1. Vous êtes une équipe de développement
2. Nous allons simuler un planning poker avec des Users story

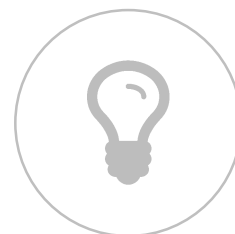


**Elevator pitch**

**La confiance ne justifie pas l'obscurantisme !**

**Notre produit fait exactement et seulement ce que nous prétendons, et nous vous donnons tous les moyens de vous en assurer, quelque soit votre niveau.**

The graphic features a blue rocket icon on the left and is surrounded by various blue icons representing science, technology, and business, such as a lightbulb, a brain, a gear, a rocket, a globe, and mathematical symbols like  $H_2O$ ,  $\sqrt{2}$ , and  $E=mc^2$ .



# LES TERMES SCRUM

## SPRINT ET CADENCE

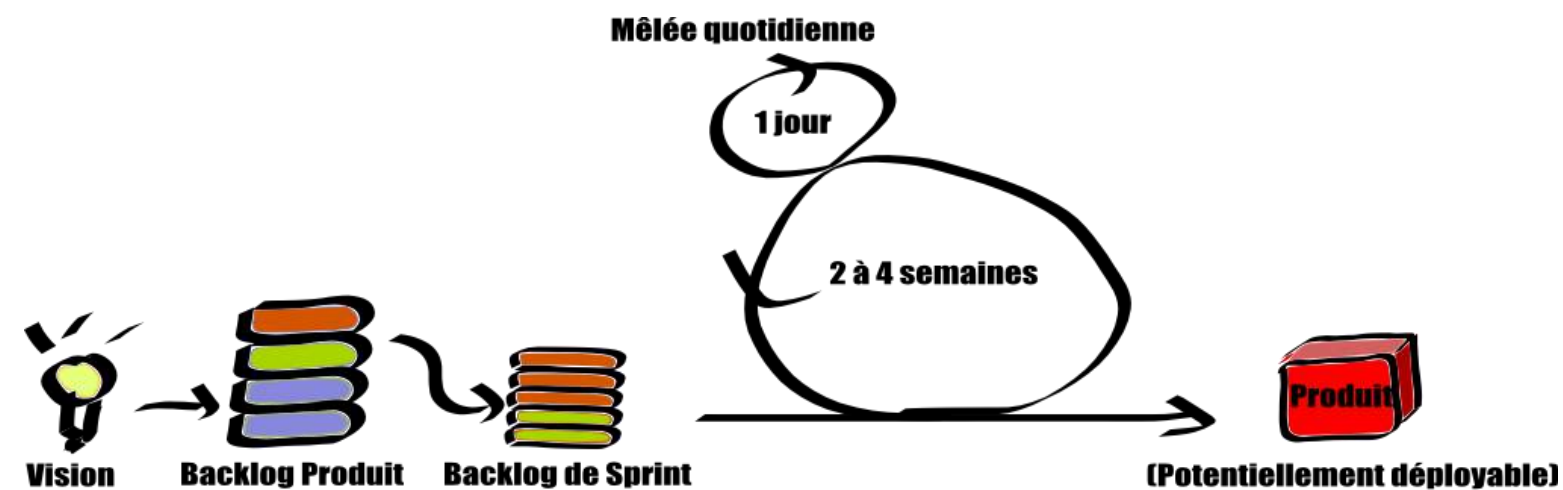
### CYCLE TIME & CADENCE

#### Cadence

Période de temps, identique d'une cadence à l'autre (ie 5 sprints), permettant d'effectuer un comparatif de la performance du système entre deux périodes.

#### Sprint

A vous de me le dire 😊



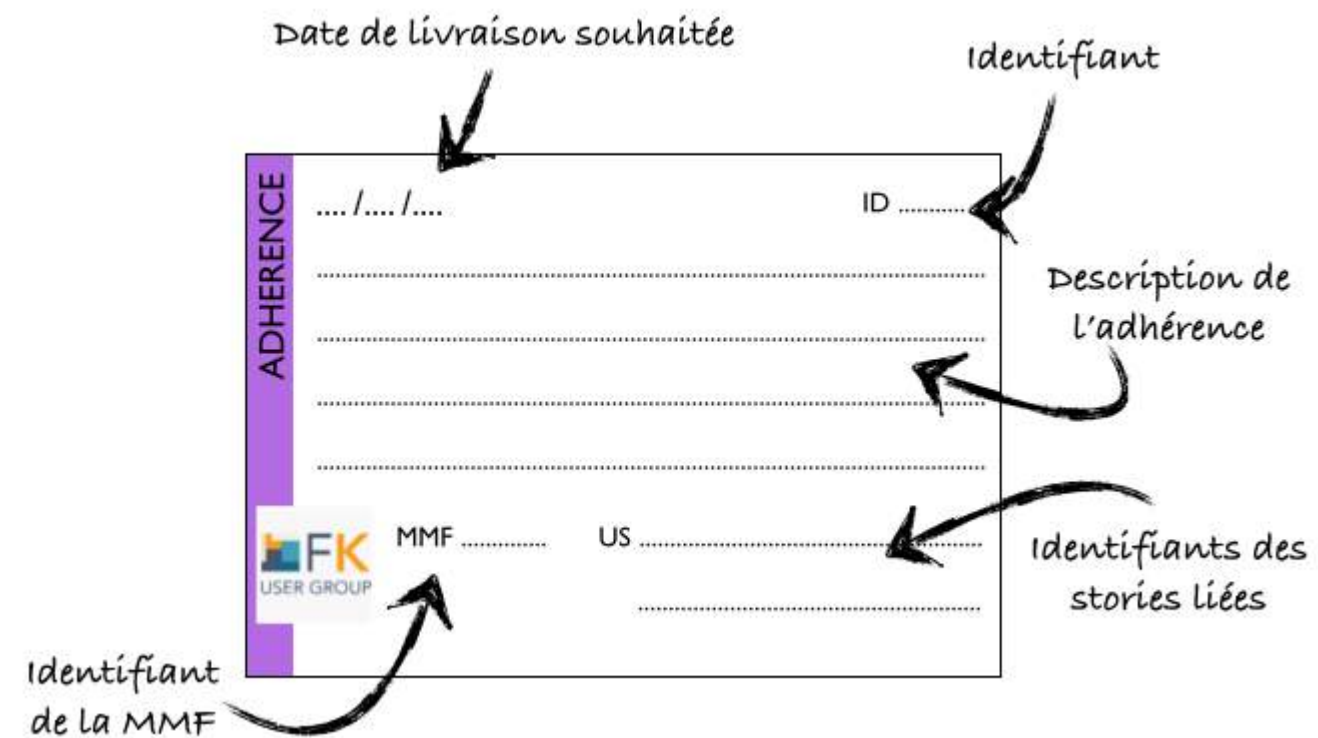


# LES TERMES SCRUM

## LA CARTE OU LA TACHE

### UNE CARTE, UNE TACHE ET PARFOIS UNE US 😊

Représente un élément de travail à réaliser dans le système. Cet élément peut être une fonctionnalité, une action technique transverse ou la correction d'une anomalie



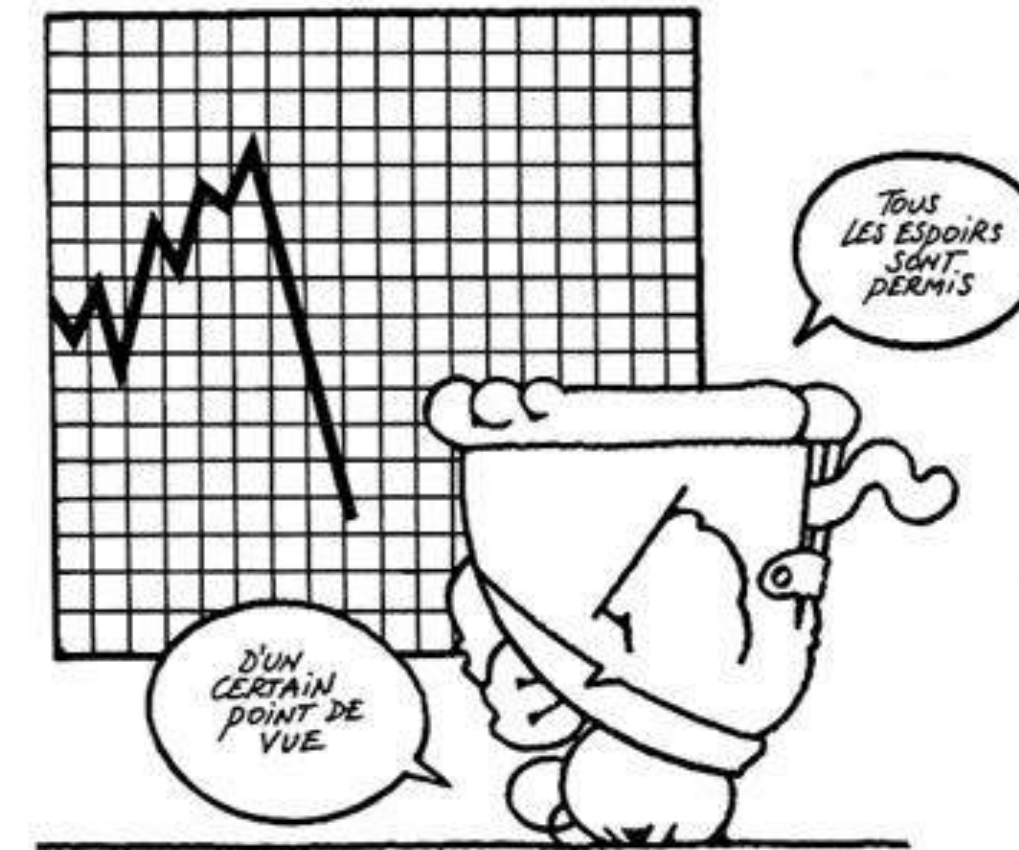
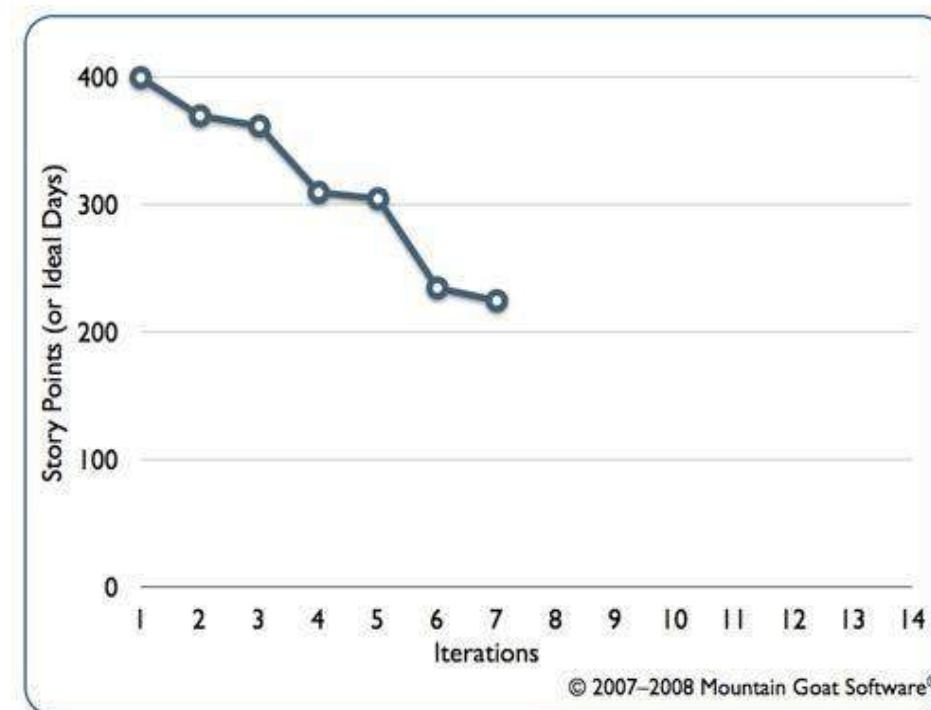
# LES TERMES SCRUM

## LES INDICATEURS SCRUM

### BURN UP CHART ET BURN DOWN CHART

Les indicateurs SCRUM sont des indicateurs mesurables qui donnent une vision réaliste de l'état d'avancement du produit à l'échelle du sprint et à l'échelle du projet :

- ✓ Burn Down Chart
- ✓ Burn Up Chart

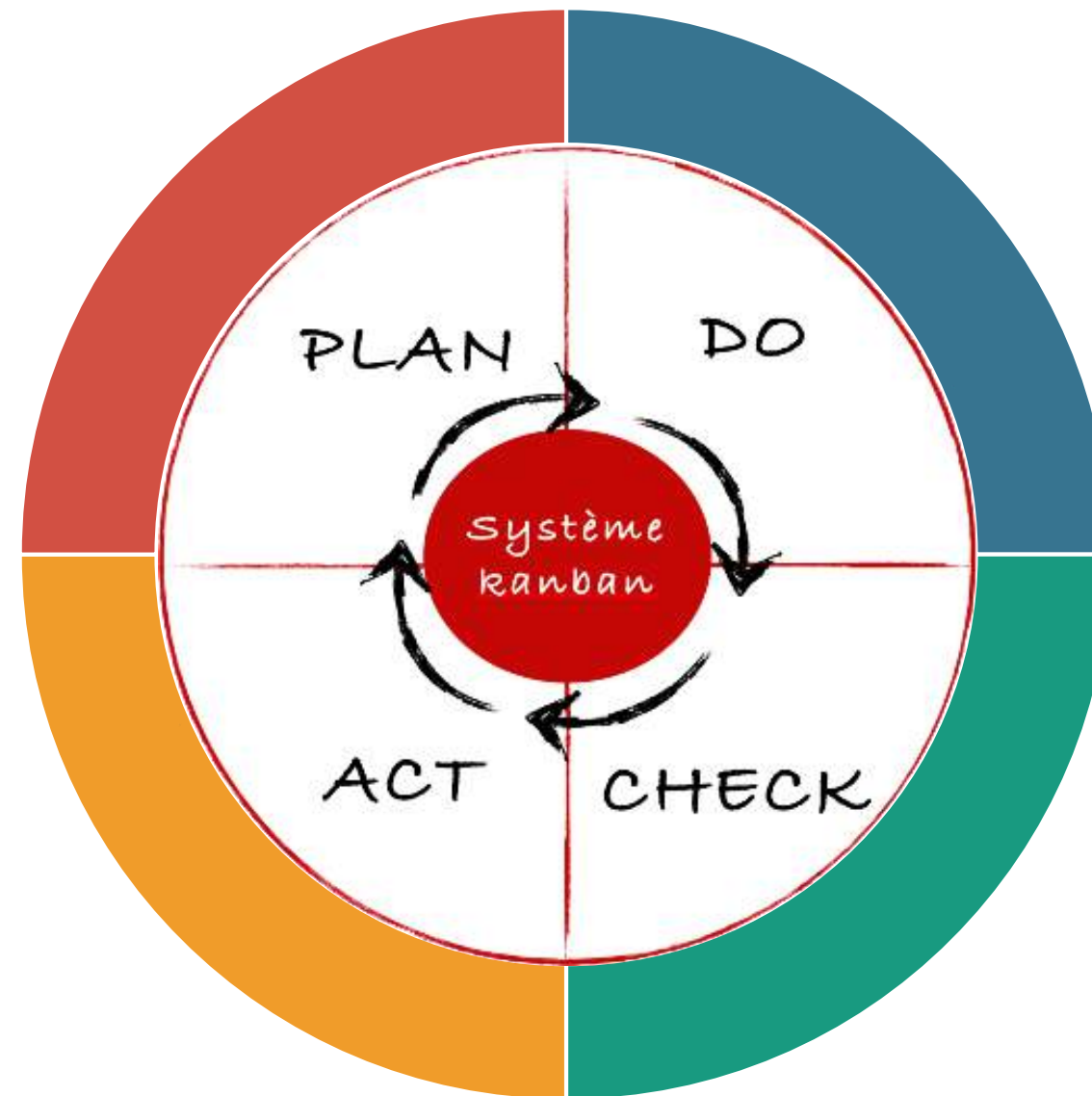


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

VÉLOCITÉ & PRÉDICTIBILITÉ

## SPRINT & VÉLOCITÉ

La prédictibilité par la vélocité est un outil puissant dans la mesure de la capacité d'une équipe à tenir ses promesses. Elle est une aide forte à la prise de décisions. Néanmoins, celle-ci se doit d'être utilisée avec discernement et tenir compte des perturbations pouvant influencer sur son résultat.



## LE DÉBIT DES USER STORY

Tout comme le cycle time, le débit des cartes est un élément puissant et fiable dans la mesure de la prédictibilité d'un projet. Le résultat obtenu reste proche de celui mesuré via le cycle time, mais cela n'est pas systématiquement le cas.

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

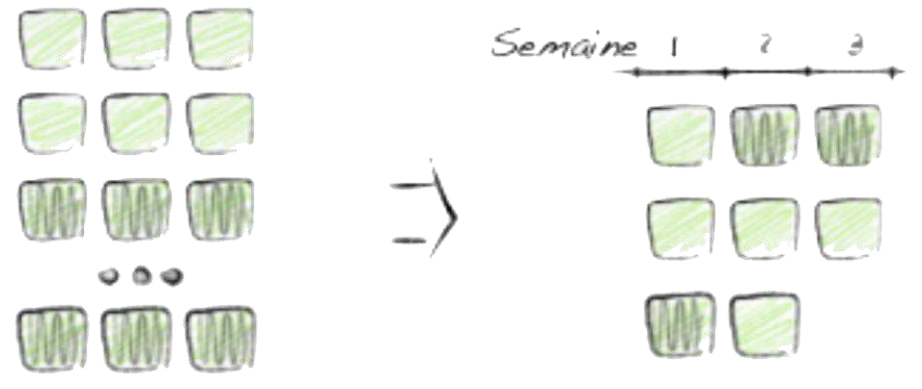
LES RITUELS : UN PROCESSUS D'AMÉLIORATION DES PROCESSUS

## VISIBILITE

Lors du sprint planning, le PO donne de la visibilité à l'équipe en exprimant en BV son besoin fonctionnel.

L'équipe à son tour donne de la visibilité en s'engageant de manière réaliste sur le périmètre qui sera réalisé pendant le sprint.

*Plan de release*  
Présente le planning complet du projet par sprint et user stories

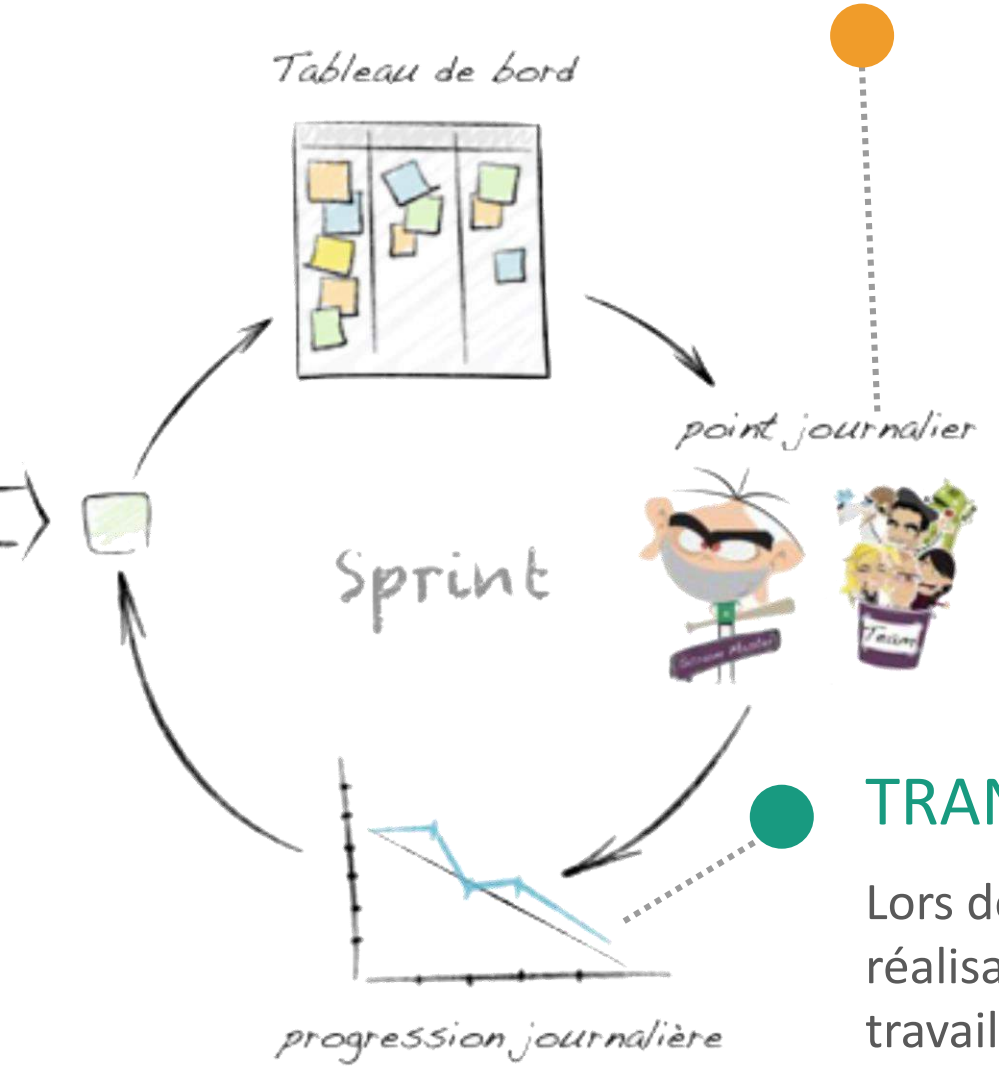


*Backlog de produit*  
Liste des fonctionnalités du produit estimées et avec les priorités

*Backlog de Sprint*  
Liste des users stories à réaliser durant le sprint en cours

## PARTAGE

Le but de ce cérémonial est de planifier et de coordonner les activités de l'équipe pour la journée et d'identifier les obstacles dans le projet. Le tableau des tâches doit aider l'équipe à se concentrer sur les activités de la journée.



## TRANSPARENCE

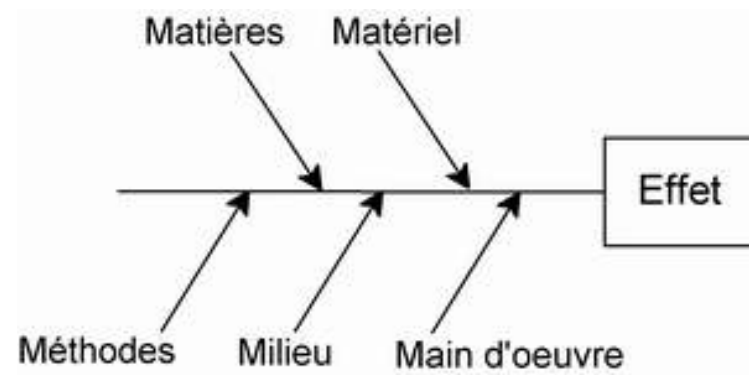
Lors de la démonstration, l'équipe de réalisation montre le résultat de son travail au client et au Product Owner.

## AMÉLIORATION CONTINUE

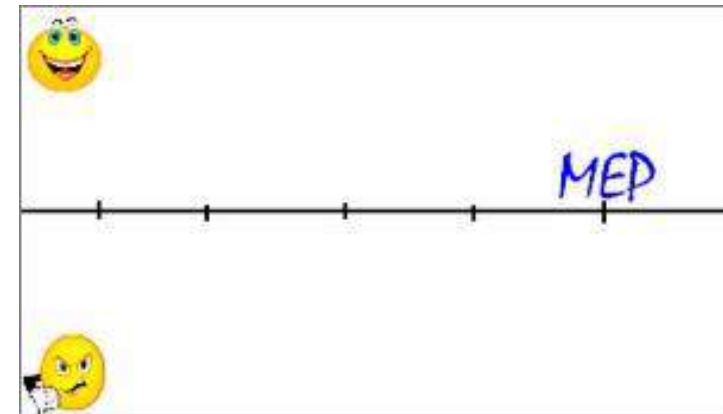
Lors de la retrospective, l'équipe identifie des actions concrètes à mener pour améliorer les processus, l'organisation, les projets, ...

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

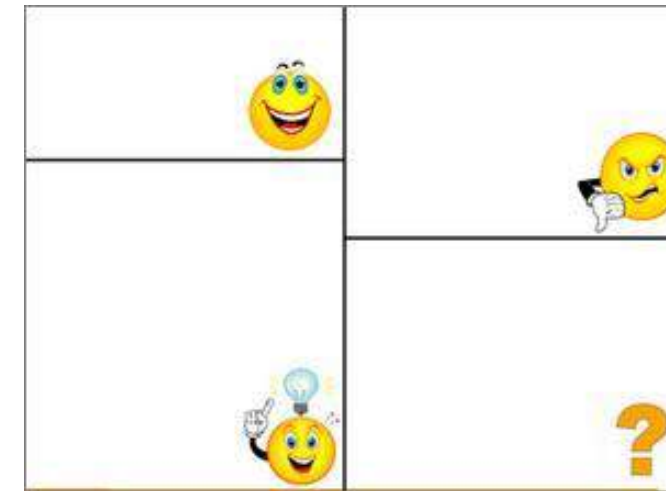
L'AMÉLIORATION CONTINUE



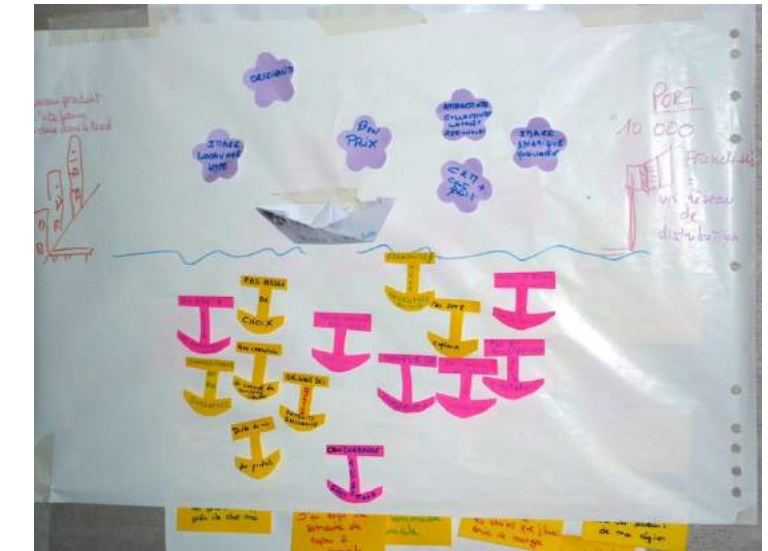
L'arête d'ichikawa



Time Line d'humeur



Keep, Drop, Start



Speed Boat

- ✓ Récolter le ressenti
- ✓ Identifier les points douloureux du sprint
- ✓ Identifier des axes d'amélioration
- ✓ Voter et décider d'action concrète





NEXT

# COFFEE BREAK

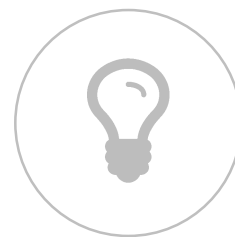
PAUSE CAFÉ

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

L'AMÉLIORATION CONTINUE C'EST QUOI ?

## SCRUM BALL GAME

1. Vous êtes une équipe.
2. Entre chaque équipier la balle prend l'air. (C'est à dire que l'on ne peut pas se passer la balle de main en main sans qu'à un moment la balle soit seule dans l'air).
3. Pas de passe à votre voisin direct. (Pas de passe à votre voisin le plus proche c'est simple non ?).
4. Le point de départ est le point d'arrivée (Je suis l'émetteur du besoin et le réceptionne)
5. Tous les membres de l'équipe doivent toucher la balle une seule fois sauf le point de départ qui est aussi le point d'arrivée. (Et une seule seulement !)
6. 5 itérations, introspection = 1mn30
7. 5 itérations



LE CHIFFRE SECRET

AUTO-ORGANISÉ

Temps : 3 minutes

SCRUM BALL GAME

AMELIORONS NOUS !

Temps : 10 minutes

Débrief : 5 minutes

LEGO4SCRUM

Vivons SCRUM

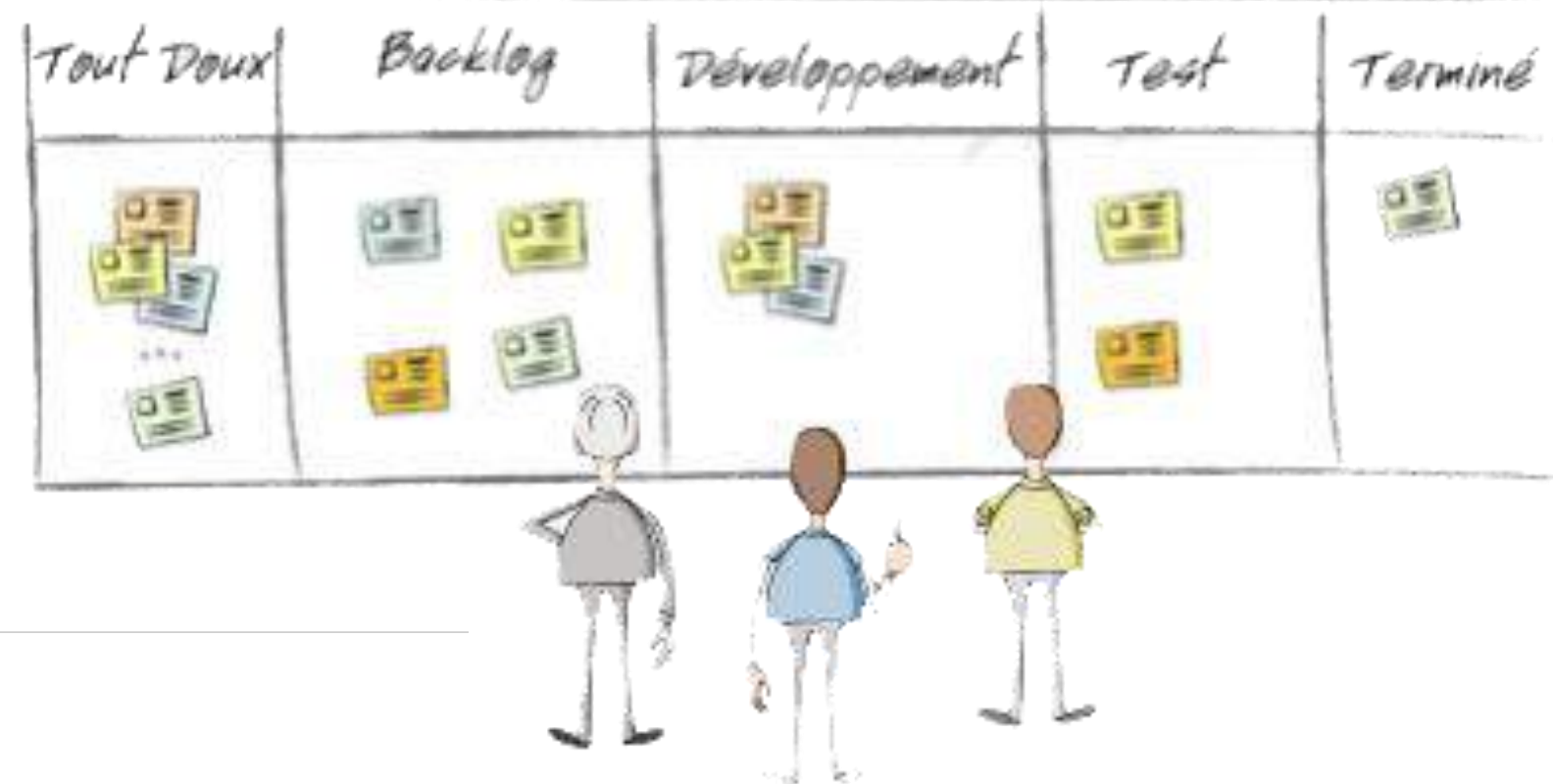


# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

VISION & PARTAGE DE L'INFORMATION : LES STANDS UP

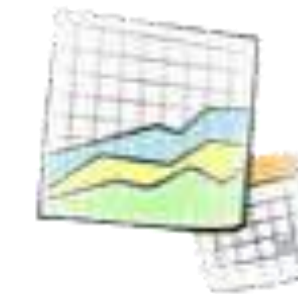
## ANIMATION

- ✓ Pas plus de 10 minutes !
- ✓ Tous les matins !
- ✓ Debout pour plus de dynamisme



## VISION PARTAGÉE

- ✓ Mise à jour du statut des tâches
- ✓ Partage de l'état d'avancement du projet



Indicateurs

## LES TROIS QUESTIONS !

- ✓ Qu'ai-je fait hier ?
- ✓ Que vais-je faire aujourd'hui ?
- ✓ Quels sont les obstacles que je rencontre ?

## SORTEZ COUVERT

- ✓ Transparent (ouvert à tous) mais les membres de l'équipe sont les seuls à s'exprimer !



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

VISION & PARTAGE DE L'INFORMATION : LES STANDS UP



## TIME BOXING

Pas plus de 10 minutes !

## LE PRINCIPE

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

## LES QUESTIONS ?

Et vous ?

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

VISION & PARTAGE DE L'INFORMATION : LES STANDS UP

## TRANSPARENCE & PARTAGE

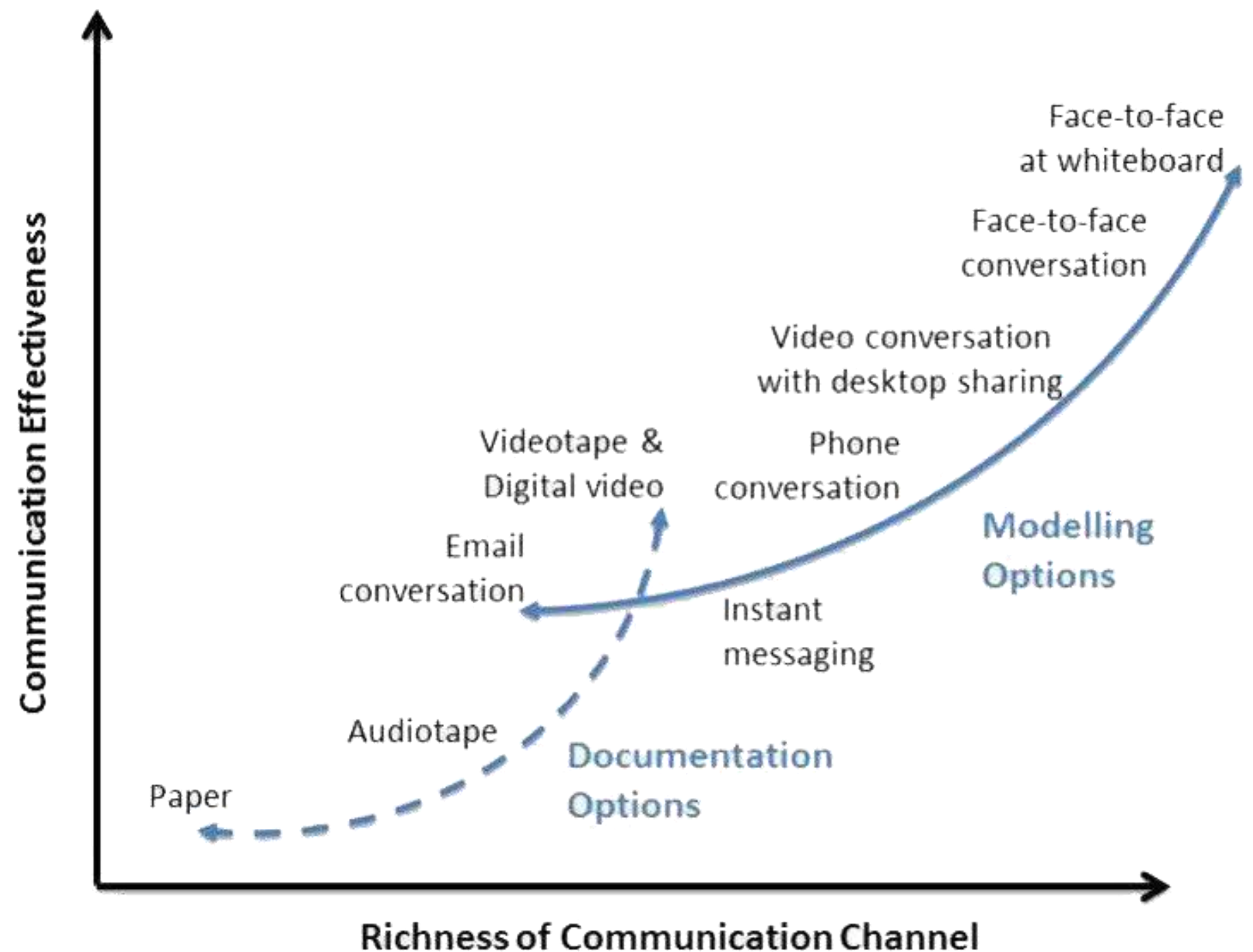
En rendant le mode de fonctionnement visible, cela contribue à réduire l'anxiété en mettant à la disposition de tous, accessible, ce que l'on va mettre en place.

## MALLEABILITE

La plasticité du management visuel permet de changer le processus si nécessaire : Si il est figé dans un logiciel maintenu par la DSI, le modifier celui-ci sera long, coûteux et pénible.

## EMPOWERMENT

Les équipes peuvent contribuer activement à l'élaboration du processus, essayer de nouvelles variantes et participer activement à son amélioration.



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LA RÉPARTITION DES RÔLES DANS L'ÉQUIPE

La story

Mais aussi technique ou anomalie

|   |  |                   |
|---|--|-------------------|
| #ID   | Titre  | Type: Fonctionnel |
| Description<br>En tant que...<br>Je veux...<br>Afin de... |  |                   |
| Règles métier<br>• Règle 1<br>• Règle 2<br>• Règle 3      |  |                   |
| Tests d'acceptance<br>Jeu de données                      |  |                   |
| Nom du scénario 1   | Etant donné que je suis sur la page de connexion<br>Lorsque je saisis le mot de passe Ygst45mp<br>Alors la page d'accueil apparaît |                   |
| Nom du scénario 2   |  |                   |
| Nom du scénario 3   |  |                   |

**LANGUAGE NATUREL  
PAR L'EXEMPLE**

BDD

Product Owner



Rédaction US en BDD

testeur(s)



cas de test en BDD

Equipe technique



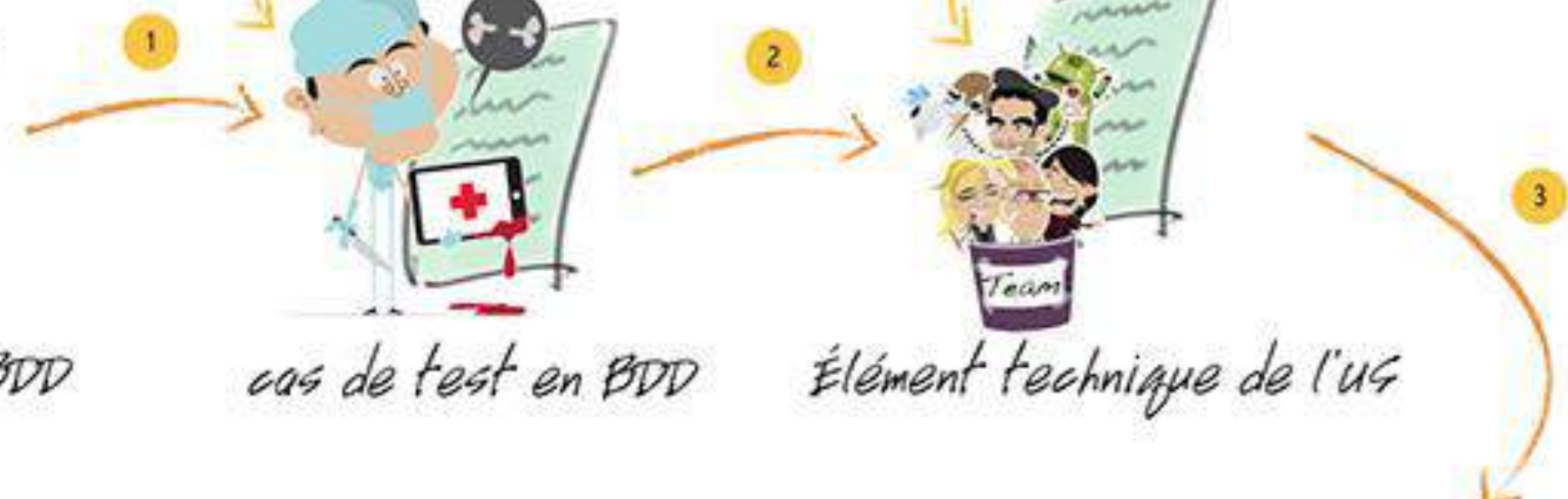
Élément technique de l'US



Equipes transverses



US  
Done!



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LA GESTION DES OBSTACLES : KAIZEN

### OTER LES OBSTACLES

Entre le développement et le client et permettre au client de diriger le développement lui-même

### APPRENDRE AU CLIENT

A maximizer son ROI et atteindre ses objectifs à travers SCRUM

### AMELIORER LES CONDITIONS DE TRAVAIL

Des équipes de développement en encourageant les initiatives, la créativité et l'autonomie

### AMELIORER LA PRODUCTIVITE

Des équipes de développement de toutes les façons possible

### AMELIORER LES PRATIQUES D'INGENIERIE

Et les outils afin que toutes les fonctionnalités soient potentiellement utilisables

Matrice  
de Merrill et Covey

|               |           |            |          |          |
|---------------|-----------|------------|----------|----------|
|               | Tout Doux |            | En cours | Terminée |
|               | urgent    | Pas urgent |          |          |
| Important     | 1         | 2          |          |          |
| Pas important | 3         | 4          |          |          |

Fiche Kaizen

Titre obstacle

1

Avant amélioration

2

Action prise

3

Effet

4

Proposé par :

5

Date :

6

# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

## LE RÔLE DU SCRUM MASTER

### OTER LES OBSTACLES

Entre le développement et le client et permettre au client de diriger le développement lui-même

### APPRENDRE AU CLIENT

A maximizer son ROI et atteindre ses objectifs à travers SCRUM

### AMELIORER LES CONDITIONS DE TRAVAIL

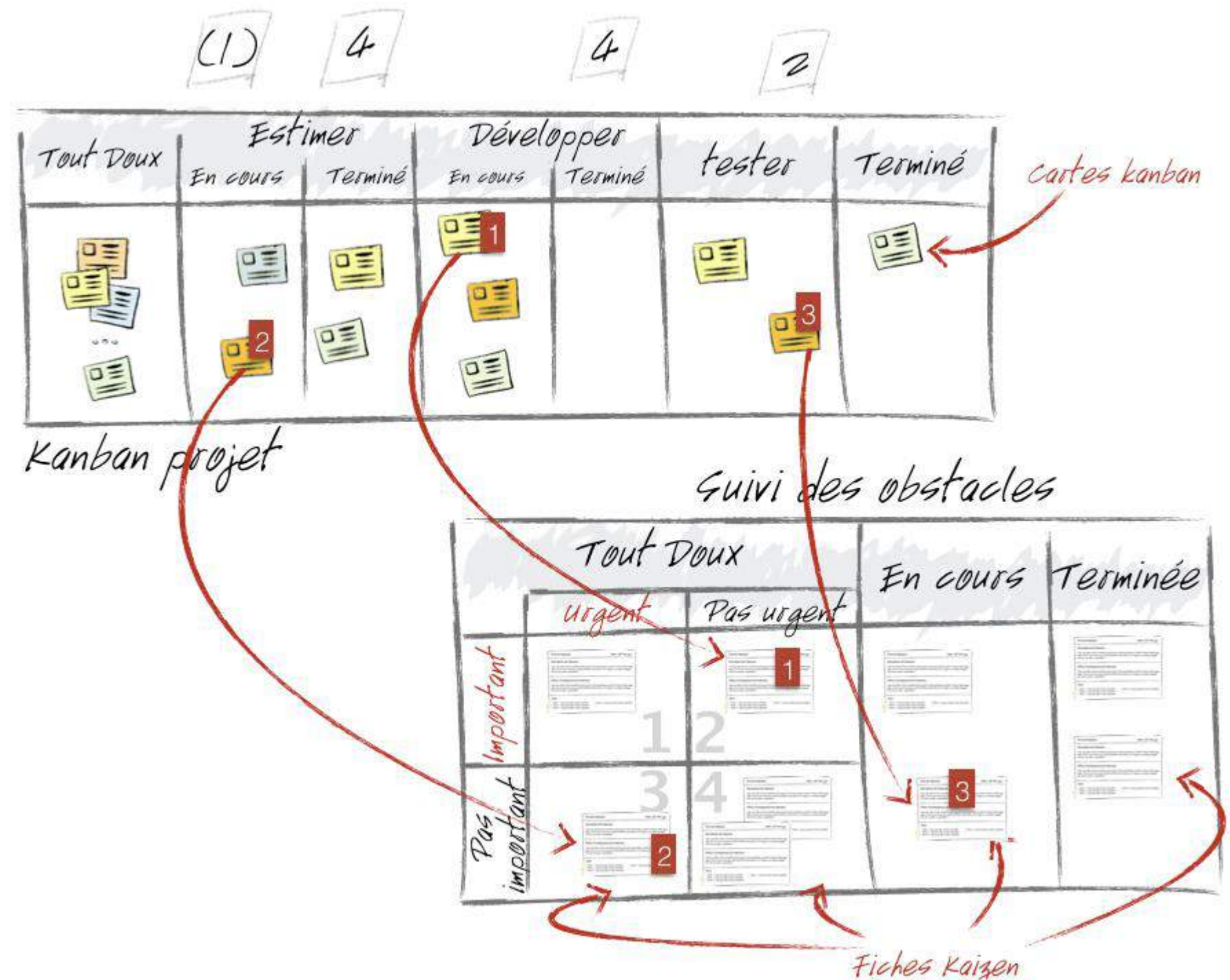
Des équipes de développement en encourageant les initiatives, la créativité et l'autonomie

### AMELIORER LA PRODUCTIVITE

Des équipes de développement de toutes les façons possible

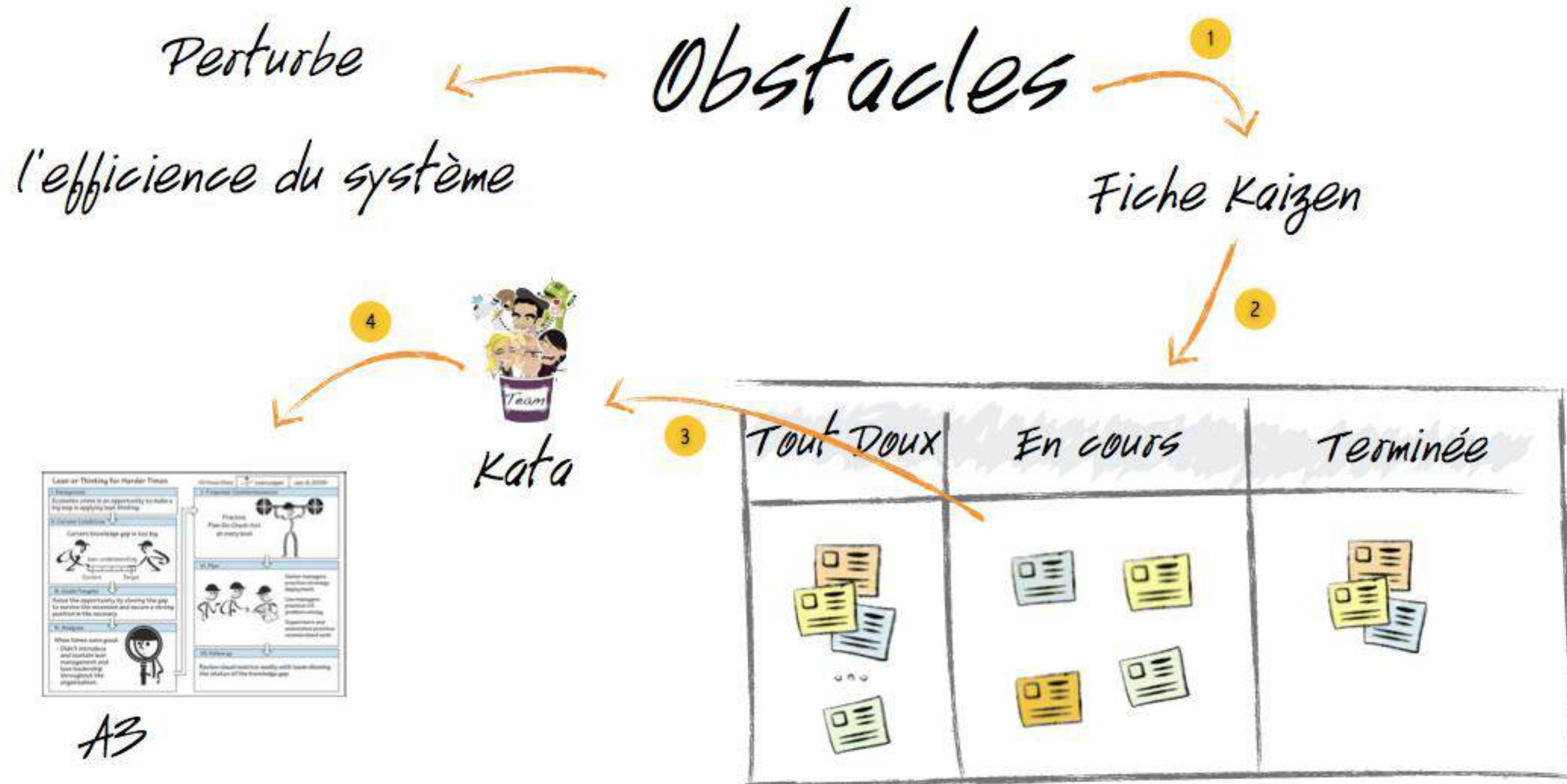
### AMELIORER LES PRATIQUES D'INGENIERIE

Et les outils afin que toutes les fonctionnalités soient potentiollement utilisables



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

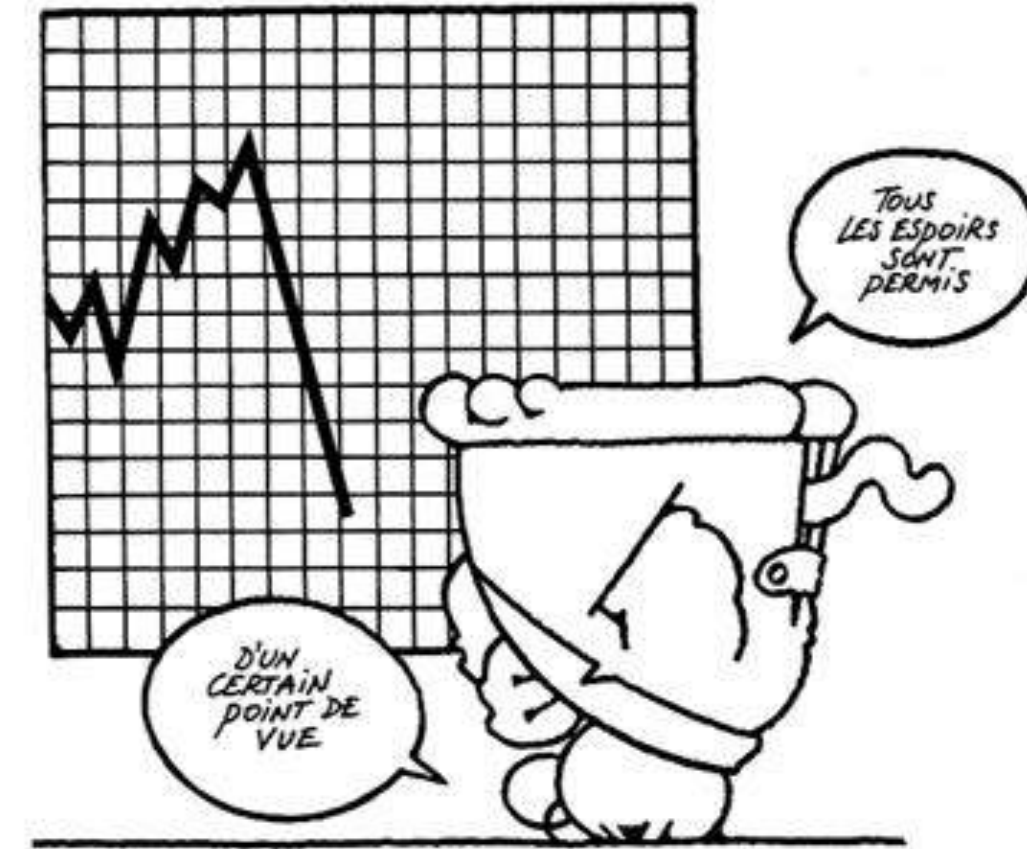
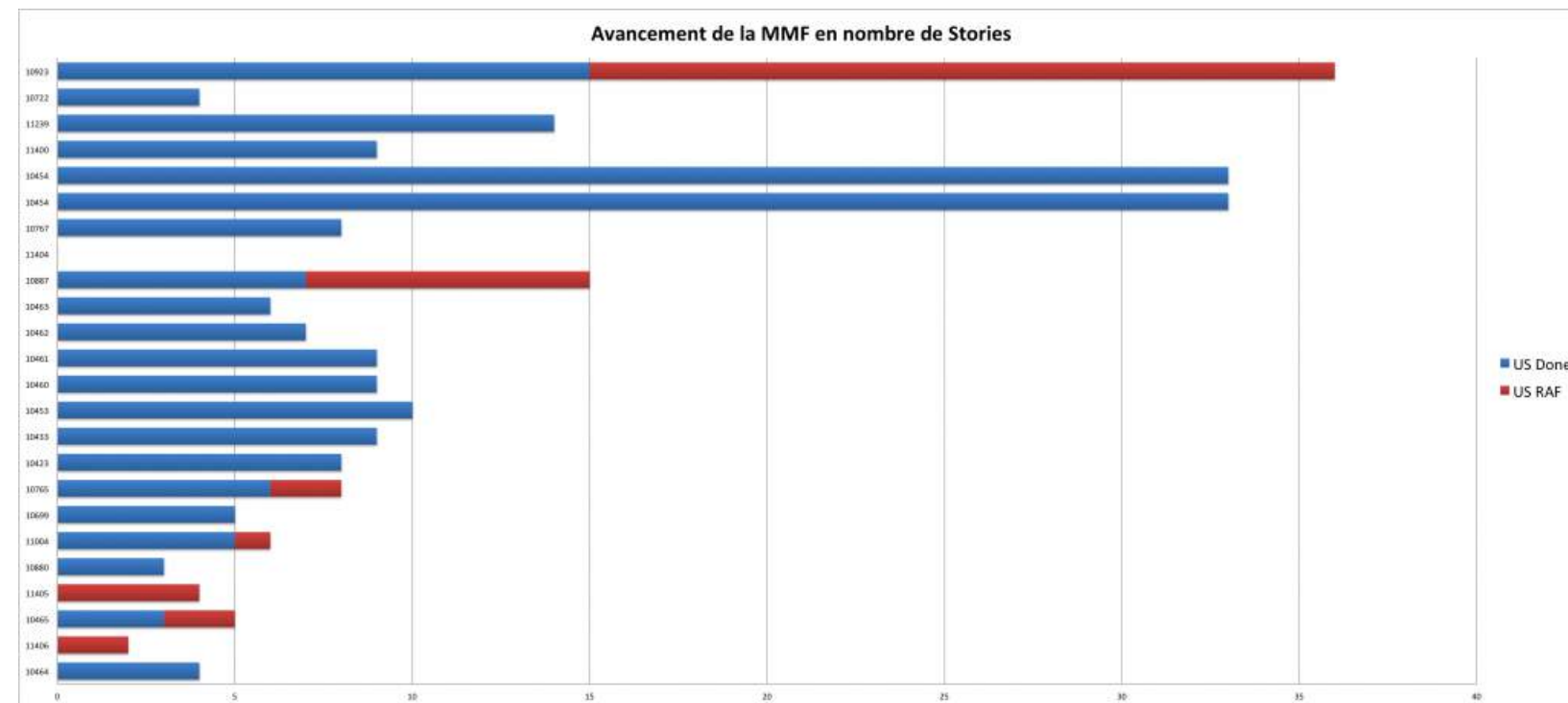
LE RÔLE DU SCRUM MASTER



# LES TERMES SCRUM

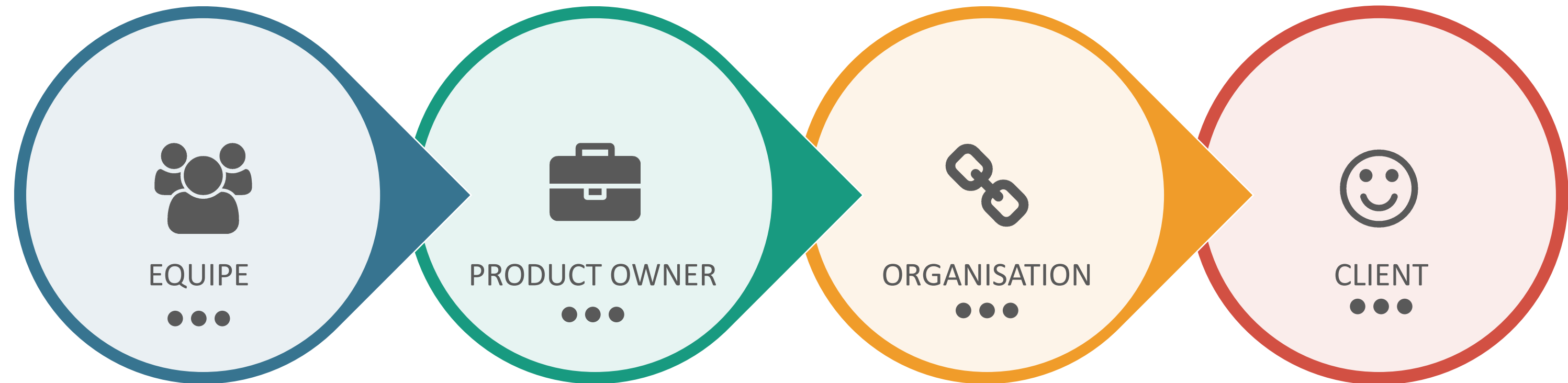
## LES INDICATEURS SCRUM

### LE SUIVI DES MMF



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ORGANISATION

## LE RÔLE DU SCRUM MASTER



### LE SCRUM MASTER AU SERVICE... DU CLIENT

En fin de chaîne, n'oublions pas que SCRUM sert avant tout à délivrer de la satisfaction au client !



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

UN GROS RÉSUMÉ DE LA JOURNÉE !

“SCRUM ne fait pas ressortir l'excellence, il expose l'incompétence”

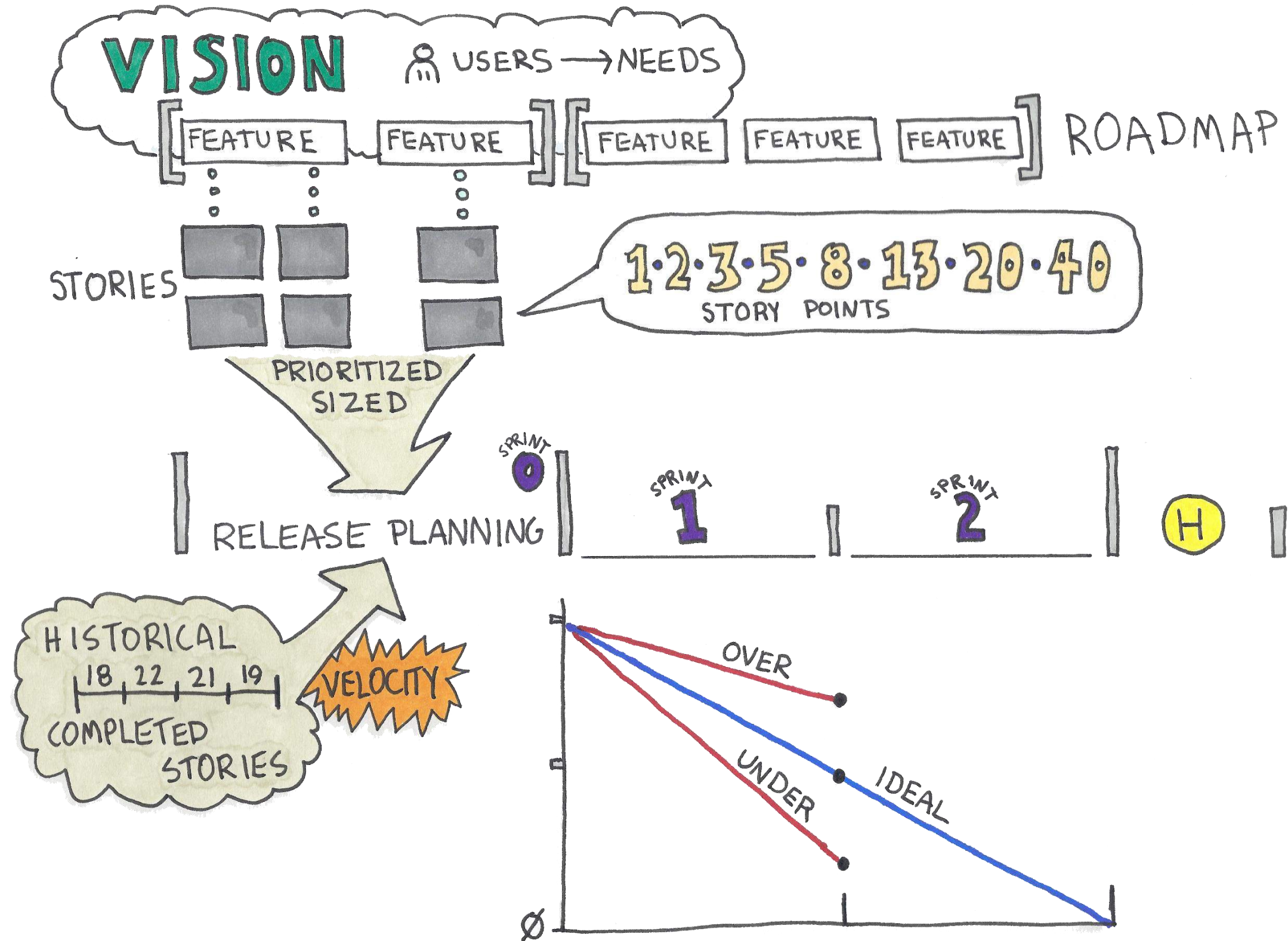
*Ken Schwaber*

Co-Fondateur de Scrum



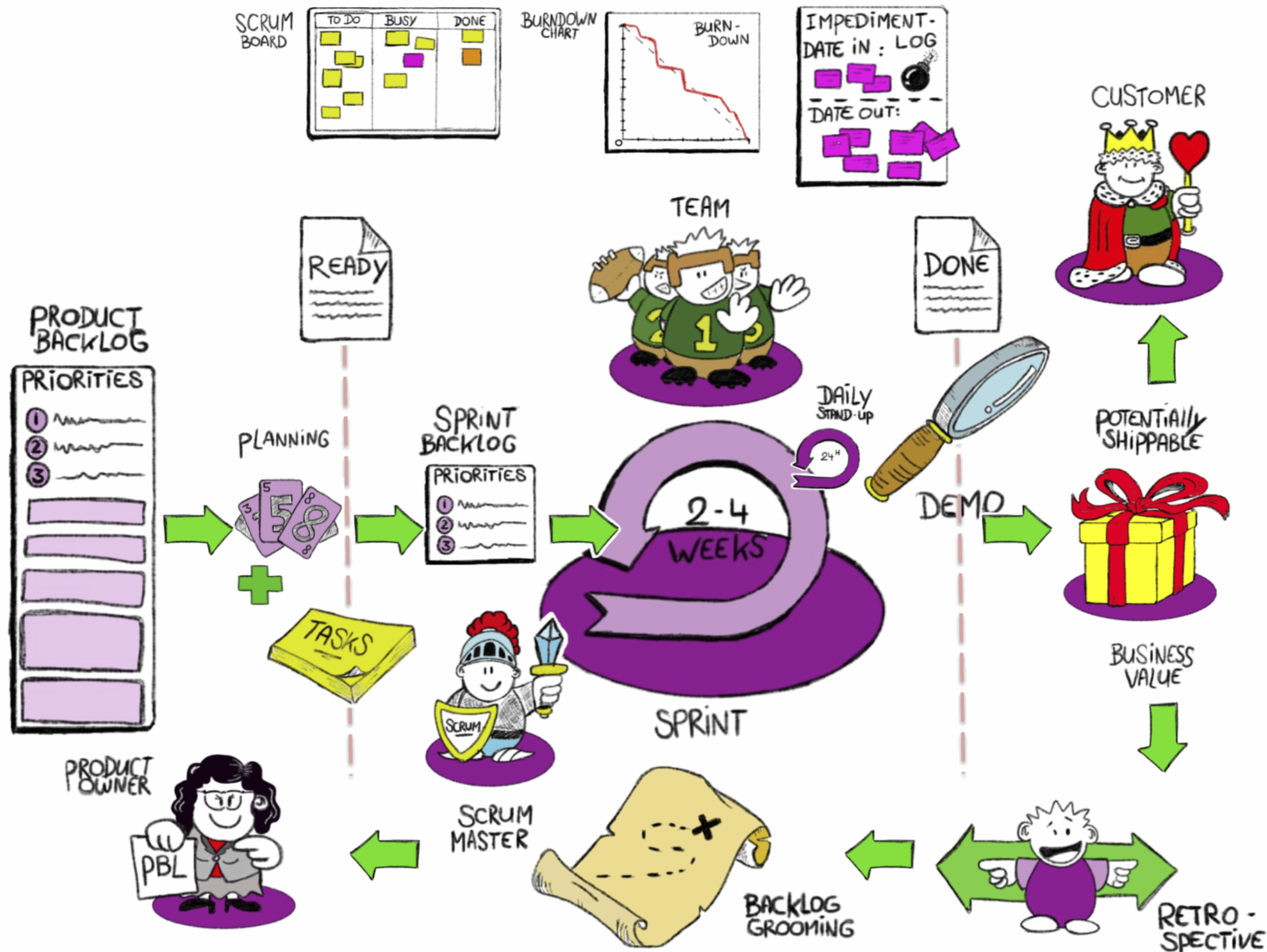
# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

UN GROS RÉSUMÉ DE LA JOURNÉE !



# SCRUM, COMMENT ÇA MARCHE ?

UN GROS RÉSUMÉ DE LA JOURNÉE !



**1 RÉACTIVITÉ & TTM**  
Gain de réactivité face au marché  
Approche MVP  
Parallélisation de la conception et des développements

**2 BESOIN ÉXPRIMÉ VS RÉALISÉ**



Besoin exprimé      Besoin perçu

**3 PREVENTION DES RISQUES**  
Gestion des risques lean, collective, qualitative et omniprésente

# SCRUM, A QUOI ÇA SERT ?

## LES GAINS DE L'AGILITÉ

 **1. On-time delivery**  
(58%)

 **2. Product quality**  
(48%)


 **3. Customer/user satisfaction**  
(44%)

 **4. Business value**  
(44%)

 **5. Product scope (features, requirements)**  
(39%)

 **6. Project visibility**  
(30%)

 **7. Productivity**  
(29%)

 **8. Predictability**  
(25%)

 **9. Process improvement**  
(23%)

 **10. Don't know**  
(11%)

## 1 RÉACTIVITÉ & TTM

Gain de réactivité face au marché

Approche MVP

Parallélisation de la conception et des développements

## 2 BESOIN ÉXPRIMÉ VS RÉALISÉ



Besoin exprimé

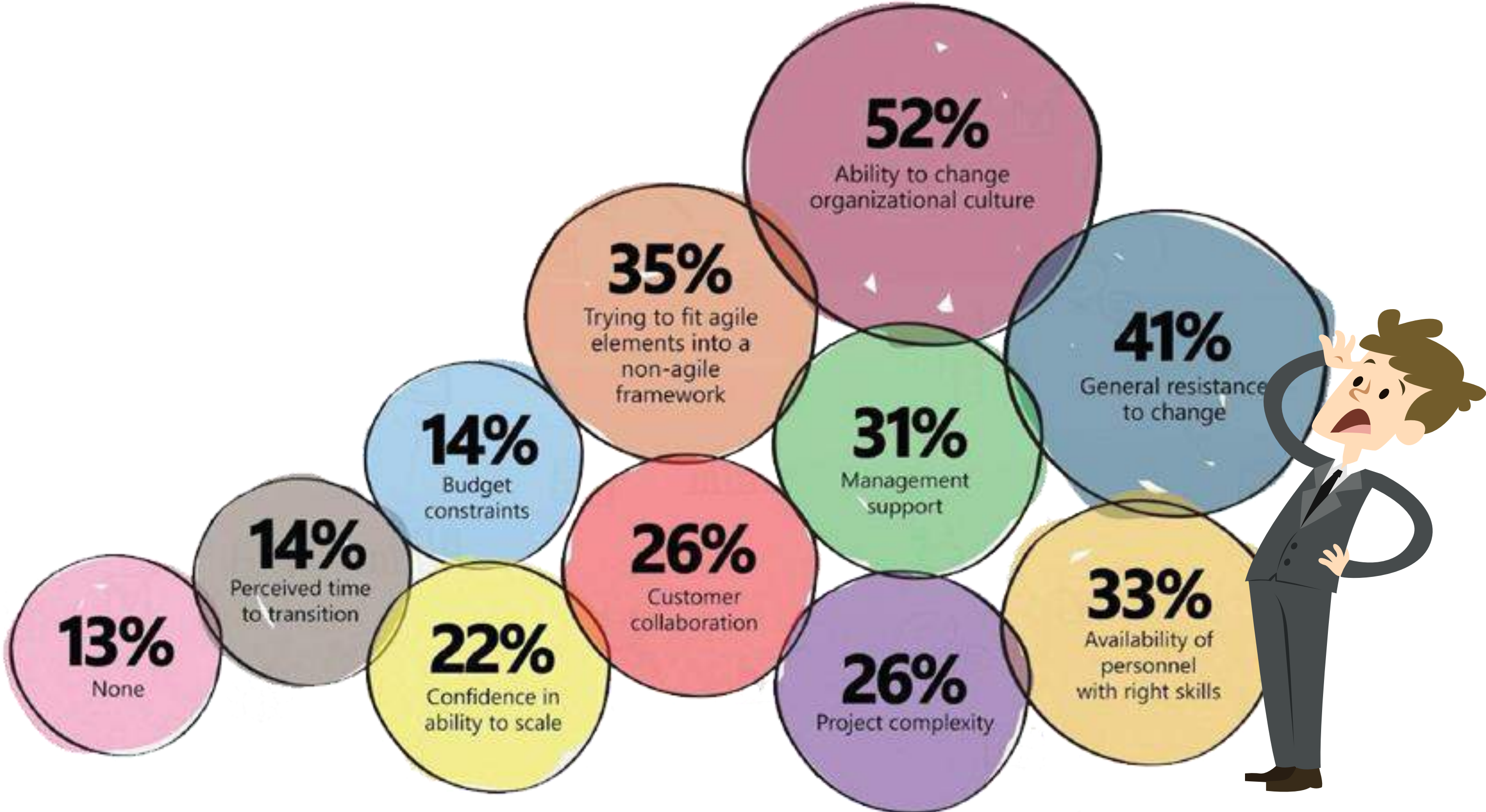
Besoin perçu

## 3 PREVENTION DES RISQUES

Gestion des risques lean, collective, qualitative et omniprésente

# L'AGILITÉ, C'EST QUOI ?

LES BARRIÈRES A L'ADOPTION AGILE MASSIVE



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE



L'ÉQUIPE

LE PRODUCT OWNER

L'ORGANISATION

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## LES CONDITIONS DE L'AUTO-ORGANISATION

01

### STRUCTURE

Moins de 10 personnes

04

### BUT COMMUN

L'équipe partage un même but

07

### LE CLIMAT

Un climat de sécurité permettant l'expérimentation (et où l'échec est admis)

02

### RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'équipe est claire et reconnue

05

### RÈGLES

L'équipe dispose de règles claires et partagées

08

### LES VALEURS

L'équipe partage des valeurs communes, spécifiques à l'Équipe

03

### AUTONOMIE

L'équipe est autonome (multidisciplinaire)

06

### SUIVI

L'équipe dispose d'un moyen de suivre sa progression

09

### L'ADHÉSION

Les participants adhèrent librement à ces dispositions

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## LA DÉLÉGATION

“Les personnes et les organisations ne grandissent pas beaucoup sans délégation ou partage de responsabilité parce qu'elles sont limitées par les capacités du chef et reflètent ses forces et faiblesses”

Stephen Covey





# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

LA DÉLÉGATION

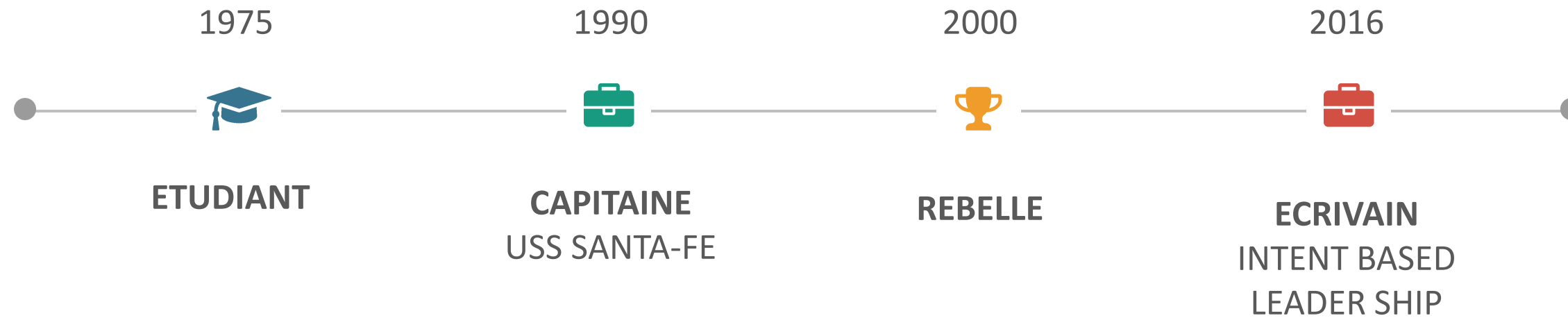
“Teams can self-organize, and this requires empowerment, authorization, and trust from management.”

Jurgen Appelo



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

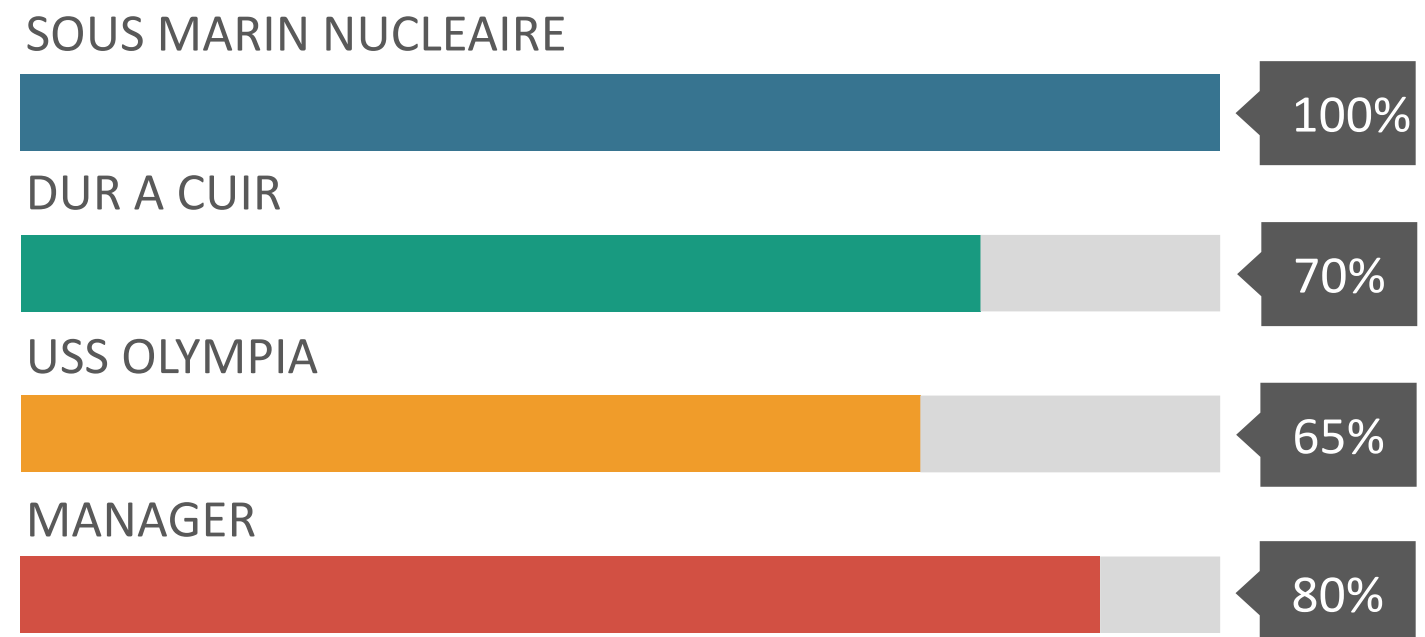
LA PETITE HISTOIRE DE DAVID MARQUET



## DAVID MARQUET

Ex-militaire, je totalise vingt-huit ans de carrière dans la plus grande armée au monde: celle des Etats-Unis (plus de 1,45 million de soldats, pour un budget dépassant les 640 milliards de dollars).

## COMPÉTENCES

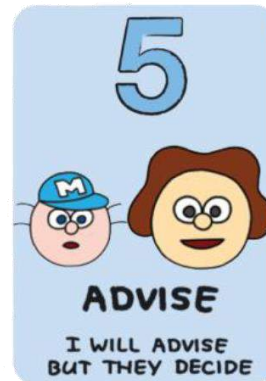
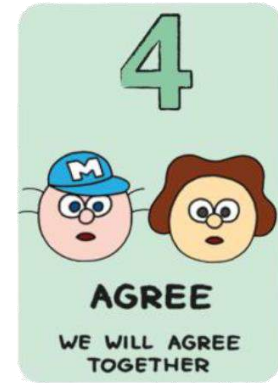
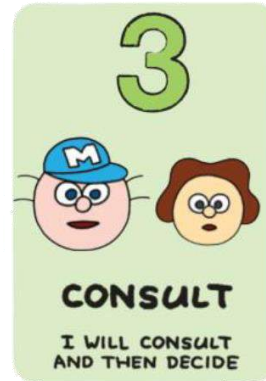
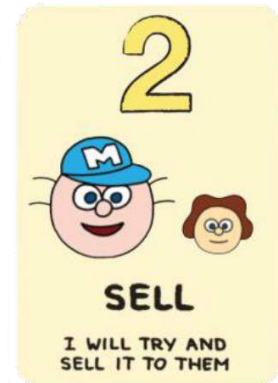
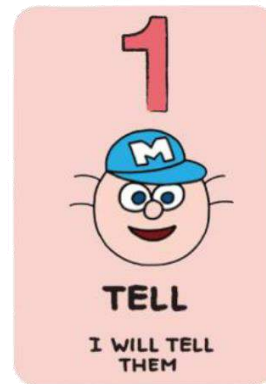


**DAVID MARQUET**  
CAPITAINE DE SOUS MARIN



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## L'AUTO-ORGANISATION : LE DELEGATION POKER



### TELL

Prendre la décision sans consultation.

### SELL

Convaincre l'équipe que sa décision est la bonne

### CONSULT

Prendre des datas de l'équipe avant de prendre sa décision

### AGREE

Prendre une décision collectivement

### ADVISE

L'équipe prend la décision mais je donne mon avis

### INQUIRE

L'équipe prend la décision et me communique le résultat

### DELEGATE

Aucun influence ni entrante ni sortante

FACILE !




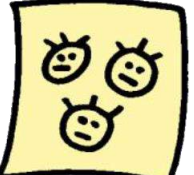
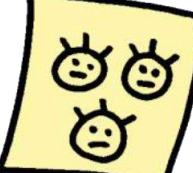
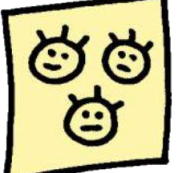

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## L'AUTO-ORGANISATION : LE DELEGATION POKER

### DELEGATION POKER

Chacun de ces niveaux étant réflexif dans le sens où il y trouve son opposé. Par exemple, le niveau "Dire" implique que la décision est prise par le manager seul (l'équipe n'a pas son mot à dire), alors qu'au contraire, le niveau "Déléguer" implique que la décision est prise par l'équipe seule (le manager n'a pas son mot à dire).

Cet atelier permet une prise de conscience collective des managers présents sur le degré de délégation dans leur équipe sur divers domaines de décision. Ce jeu permet de se poser les bonnes questions pour trouver le bon degré de délégation entre l'autoritarisme et l'anarchie de son système.

|                    | 1<br>TELL<br>I WILL TELL THEM | 2<br>SELL<br>I WILL TRY AND SELL IT TO THEM   | 3<br>CONSULT<br>I WILL CONSULT AND THEN DECIDE  | 4<br>AGREE<br>WE WILL AGREE TOGETHER | 5<br>ADVISE<br>I WILL ADVISE BUT THEY DECIDE  | 6<br>INQUIRE<br>I WILL INQUIRE AFTER THEY DECIDE                                     | 7<br>DELEGATE<br>I WILL FULLY DELEGATE  |
|--------------------|-------------------------------|---|---|--------------------------------------|---|--|---|
| SELECT FEATURES    |                               |   |   |                                      |  |  |   |
| CREATE SCHEDULE    |                               |   |   |                                      |   |  |   |
| SELECT TEAM        |                               |   |  |                                      |   |  |   |
| MANAGE VENDORS     |                               |  |   |                                      |   |  |   |
| DOCUMENT STANDARDS |                               |   |   |                                      |   |  |  |

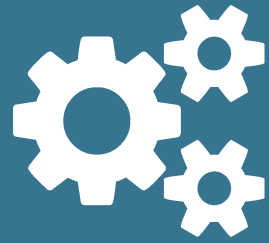
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LE BIAIS INDUIT PAR LA MOTIVATION 1.0

“People are the most important parts of an organization and managers must do all they can to keep people active, creative, and motivated.”

Jurgen Appelo - 2015





## LA CURIOSITE

Le besoin intellectuel  
de réfléchir



## LA LIBERTE

Le besoin  
d'indépendance et  
d'autonomie



## L'HONNEUR

Etre loyal à une  
personne, un groupe,  
une conviction



## LES RELATIONS

Le besoin de contact



## L'ACCEPTATION

Le besoin d'être  
intégré



## L'ORDRE

La stabilité de  
l'environnement



## LA MAITRISE

Les compétences,  
Se sentir capable de...



## LE BUT, L'IDEAL

L'objectif à  
atteindre



## LE POUVOIR

Le besoin d'être  
influent



## LE STATUT

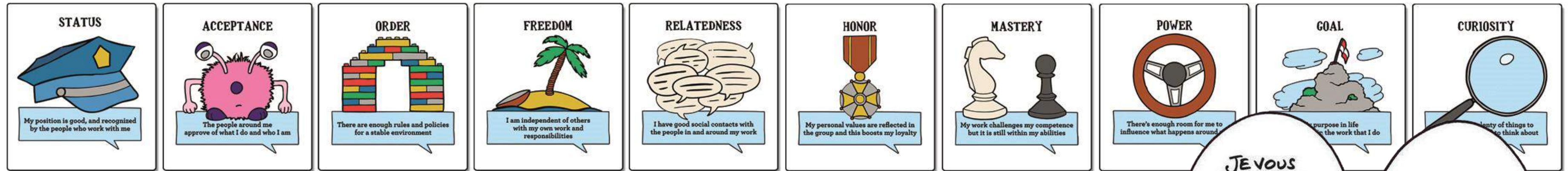
Avoir un bon statut  
social

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LES MOVINGS MOTIVATORS

← unimportant

important →



## MOVING MOTIVATORS

Les Moving Motivators sont un moyen pour chacun de présenter aux autres ce qui les motive à avancer. Ainsi, les participants ordonnent chacun 10 cartes, dans l'ordre d'importance qu'elles ont pour eux dans leur travail, et expliquent ensuite aux autres les raisons de leurs ordonnancement. Les 10 cartes incluent, dans un ordre arbitraire





# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

## MOTIVER SON ÉQUIPE : LA MOTIVATION 3.0

### UN SYSTEME DE COMPENSATION BASÉ SUR LE MÉRITE !

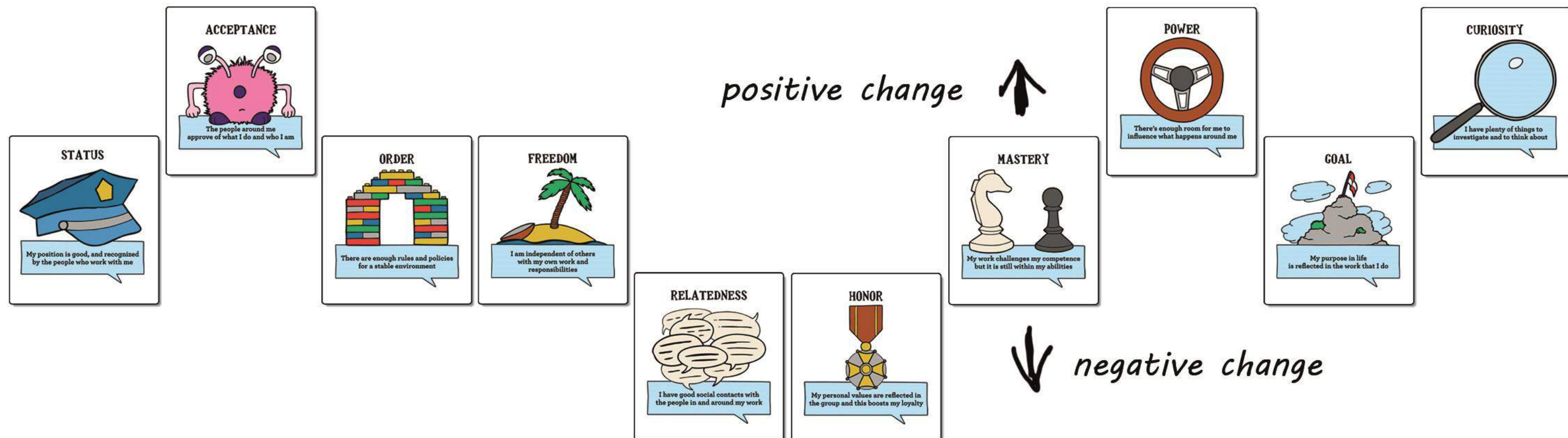
Jurgen propose un système de mérite basé sur 5 critères d'une compensation équitable :

1. On doit s'attendre à recevoir un salaire. Ce n'est pas le cas des bonus (c'est la cerise inattendue sur le gâteau...)
2. L'importance des bonus doit être fonction de la collaboration, et non pas de la compétition.

3. Le feedback des pairs est la mesure principale de performance.

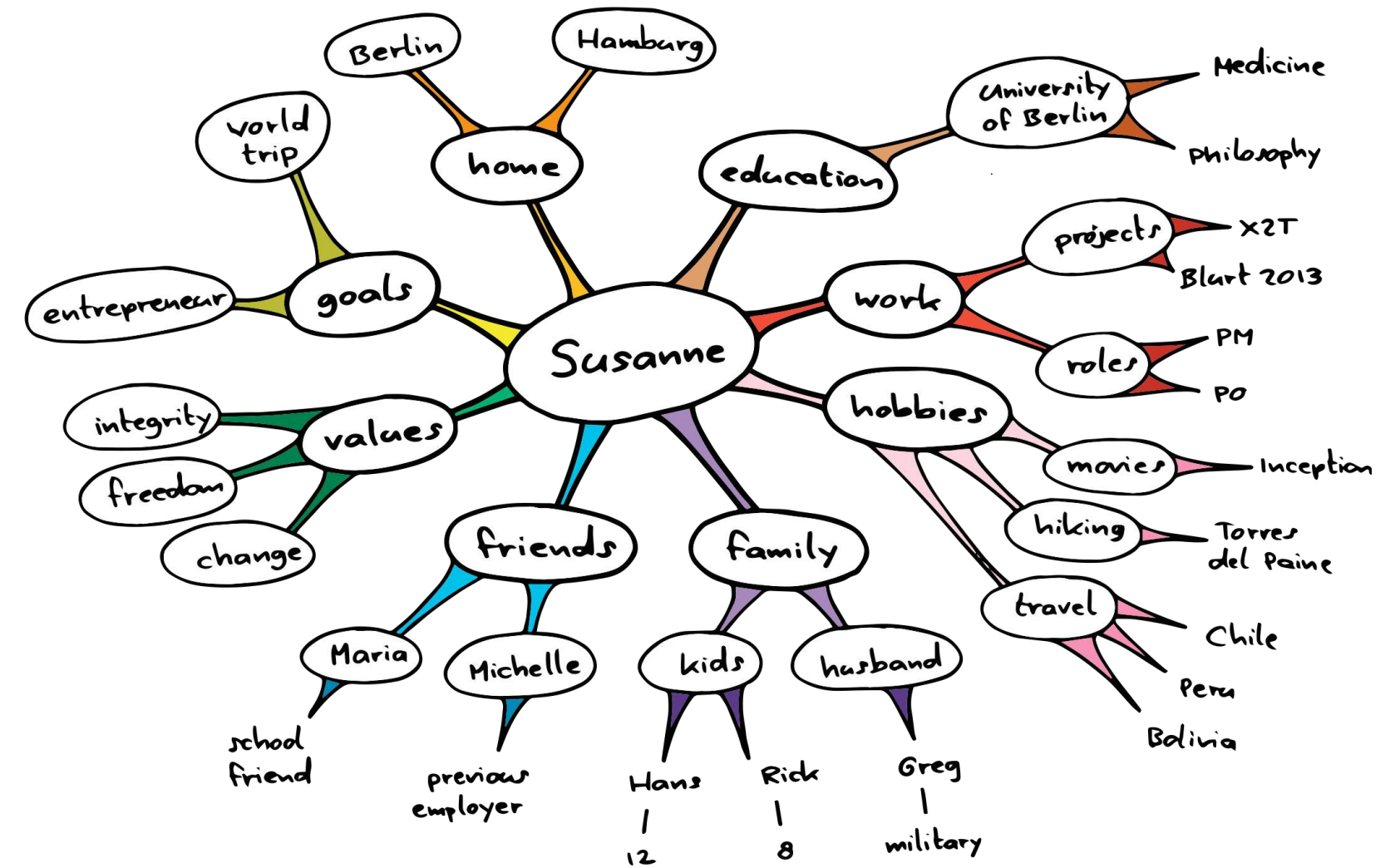
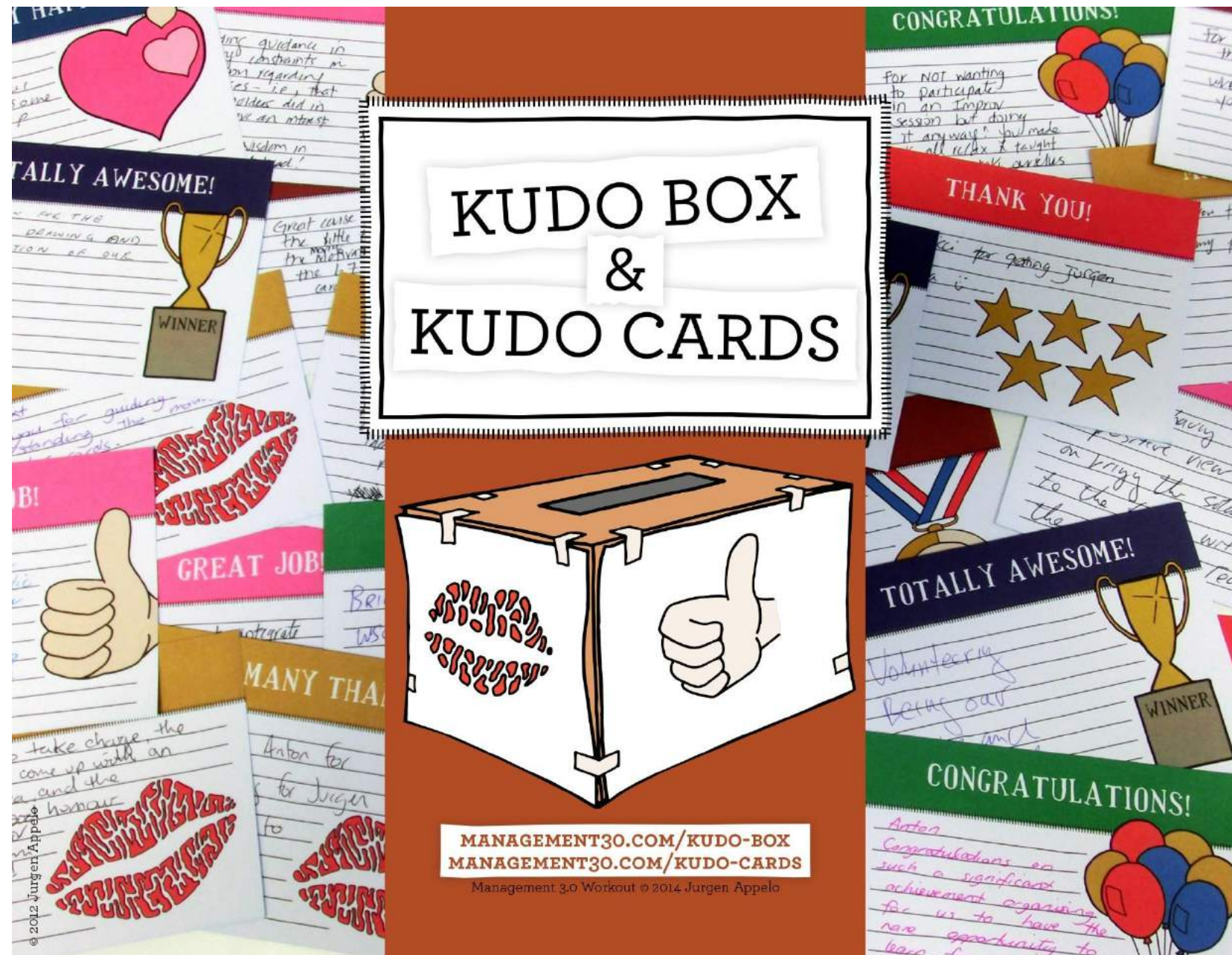
4. Le système de compensation évolue par coup de pensée créative.

5. Les compensations doivent nourrir la motivation intrinsèque des employés.



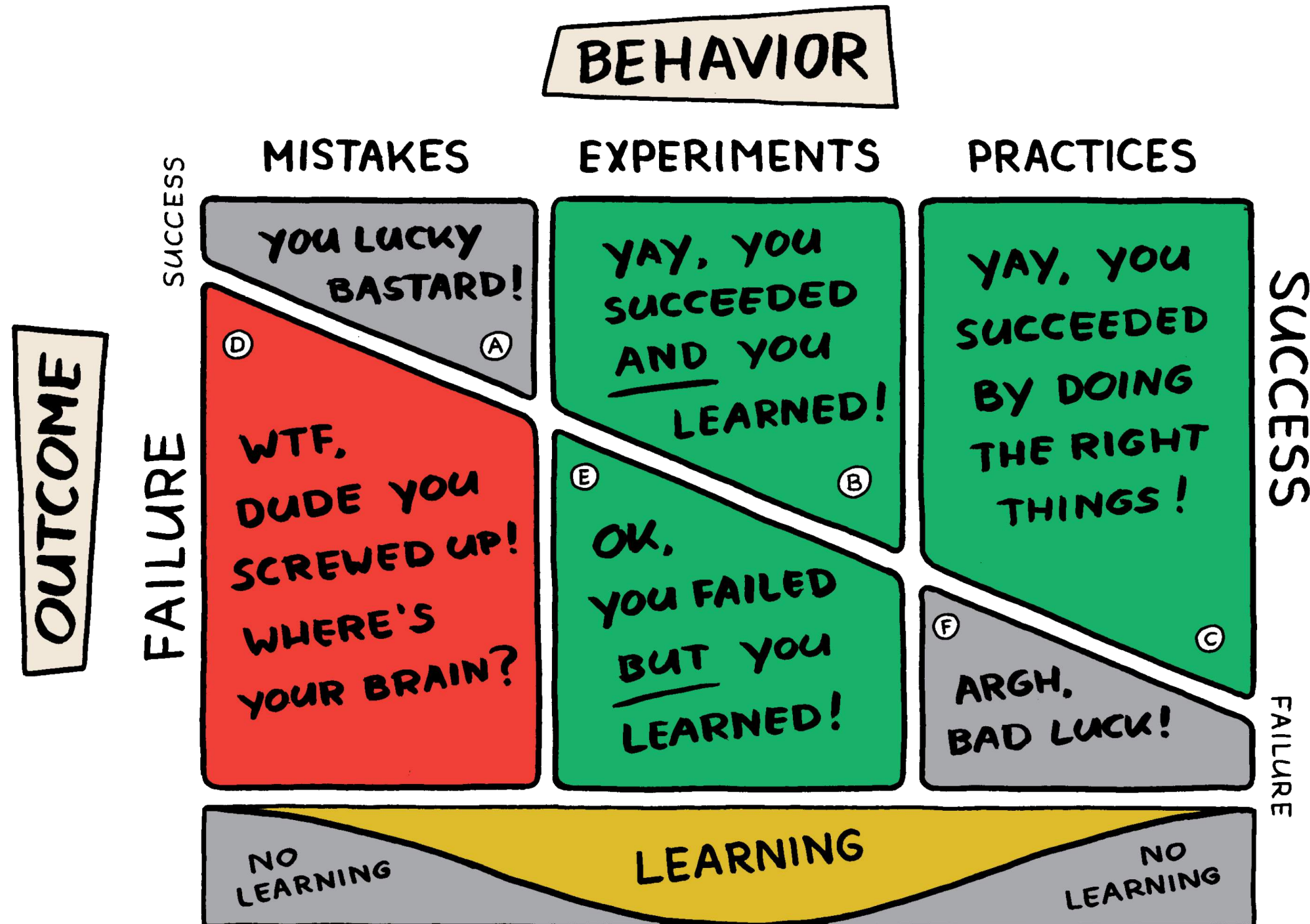
# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

MOTIVER SON ÉQUIPE : LES KUDOS & LA PERSONAL MAP



# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

IMPROVE EVERYTHING



## CELEBRATION GRID

Le celebration grid s'inscrit dans l'esprit que seul l'apprentissage est à célébrer et non le succès ou l'échec. Cette grille permet de donner un cadre pour se remettre en cause en modifiant notre comportement d'équipe.

# LE SCRUM MASTER AU SERVICE DE L'ÉQUIPE

EXPERIMENTEZ

01

## ANTICIPER, ADAPTER, EXPLORER

Au delà de l'anticipation (proactif) et du retour d'expérience (réactif), ne mettez pas de côté l'experimentation qui est nécessaire à tout succès ! Garantissez le droit à l'échec !

02

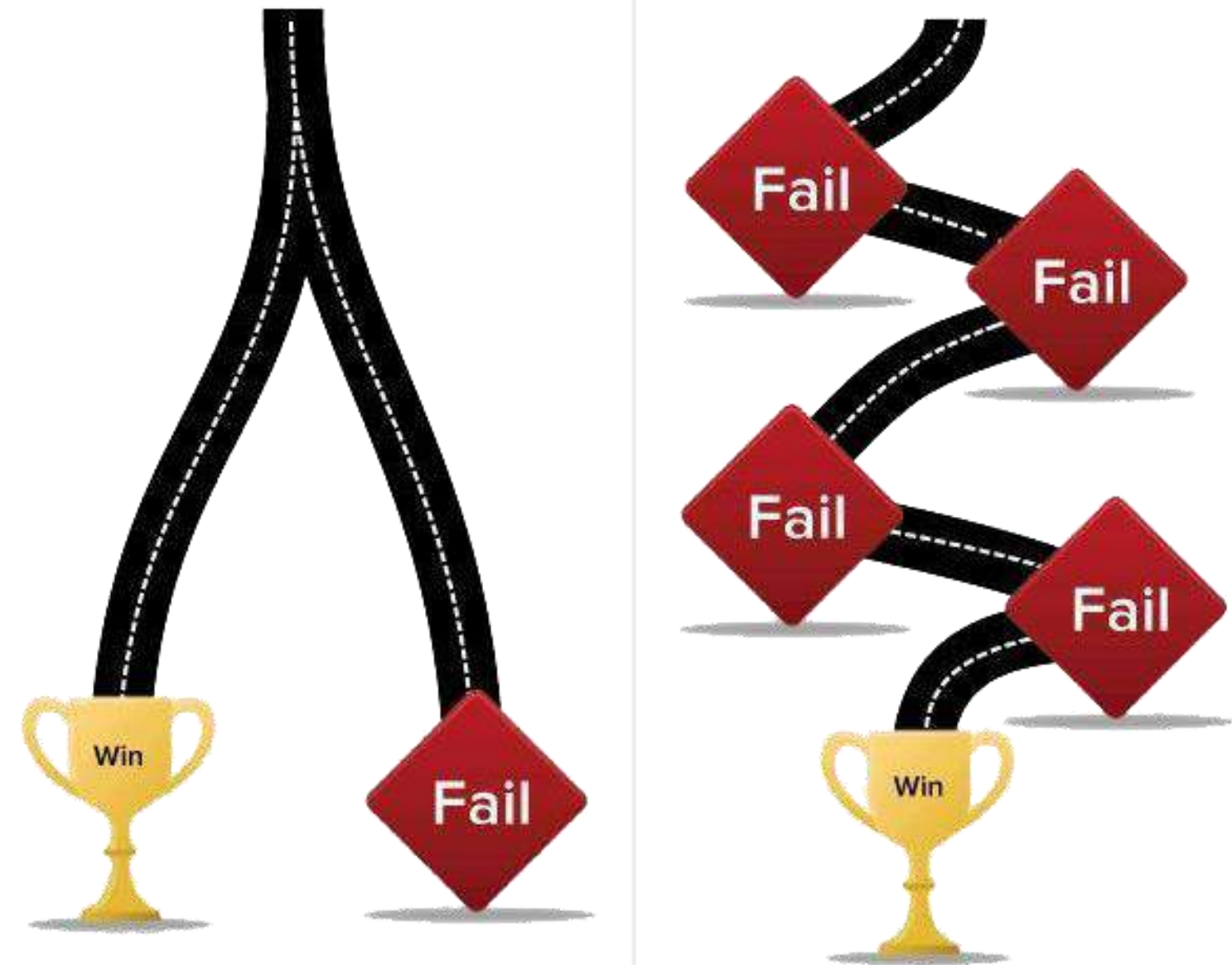
## RÉDUIRE LA FRÉQUENCE DU FEEDBACK

Les systèmes qui ne prennent que trop lentement du feedback possèdent un taux d'extinction élevé. L'unique manière d'arriver au succès et d'apprendre plus vite que tout le monde.

03

## TESTEZ

Si "on fait comme ça parcequ'on a toujours fait comme ça", nous serions encore à l'âge de pierre !



# VOTRE CERTIFICATION SCRUM

AVANT TOUTES CHOSES



**Scrum.org**

ET MAINTENANT QUELQUES  
**BONUS** AGILES



# L'AGILITÉ, QUELQUES OUTILS

LA SUITE ATLIASSIAN



# L'AGILITÉ, QUELQUES OUTILS

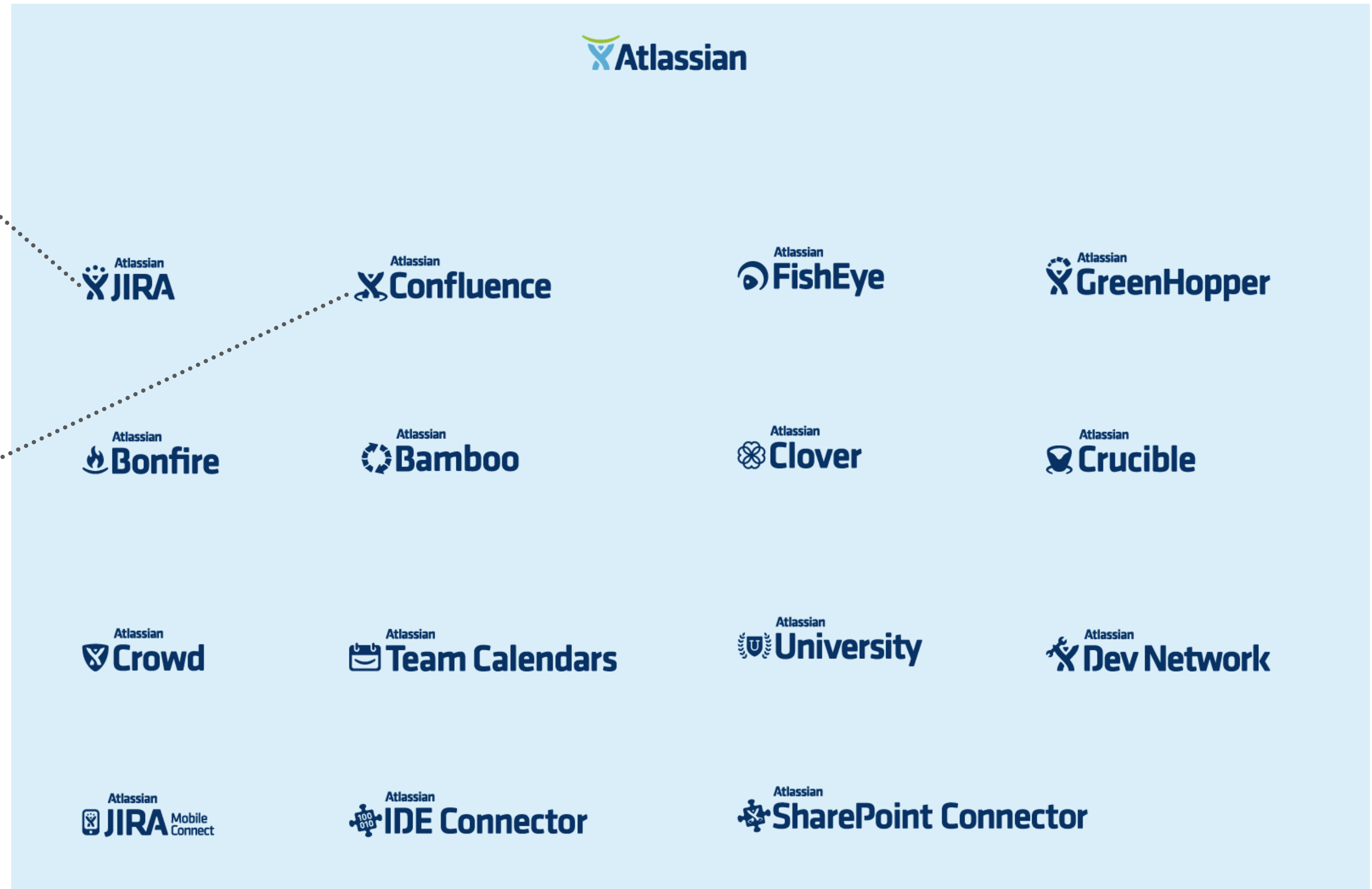
## LA SUITE ATLIASSIAN

### JIRA AGILE

- Pour le suivi de vos projets
- Avancement opérationnel
  - Reporting
  - ...

### CONFLUENCE

- Pour votre documentation produit
- Spécifications
  - Tests d'acceptance
  - ...





# SUITE ATLASSIAN

## JIRA EN DEUX MOTS



### JIRA

Jira est un outil collaboratif de suivi d'activités au sens large :

- Bugs/Anomalies/Incidents
- Evolutions applicative
- Demande d'intervention
- ...

### PRINCIPALES FONCTIONNALITES

Développement logiciel classique



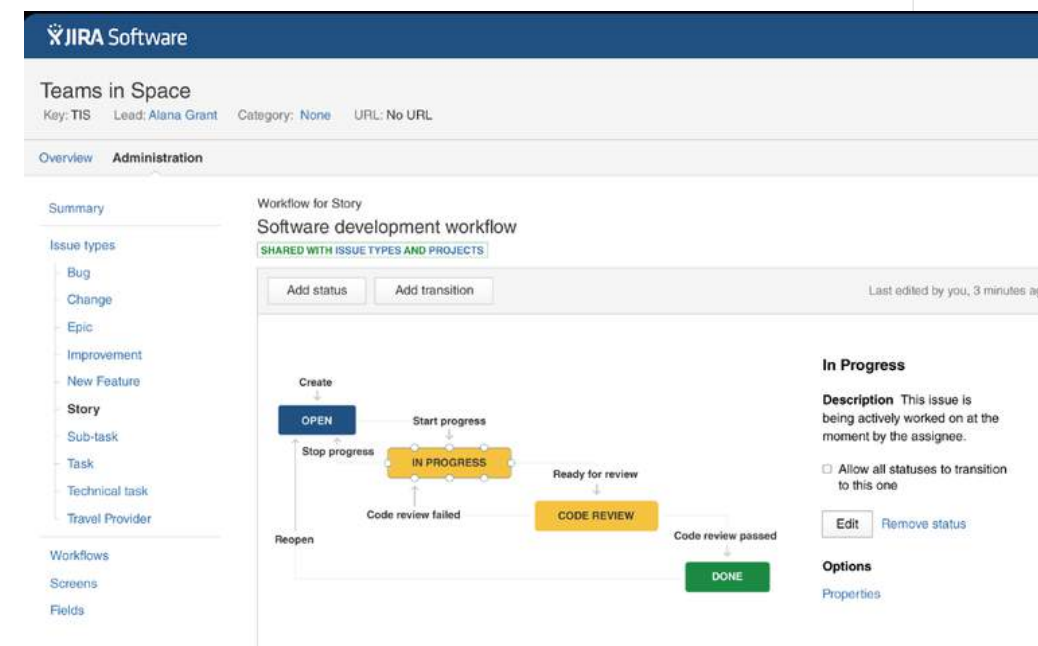
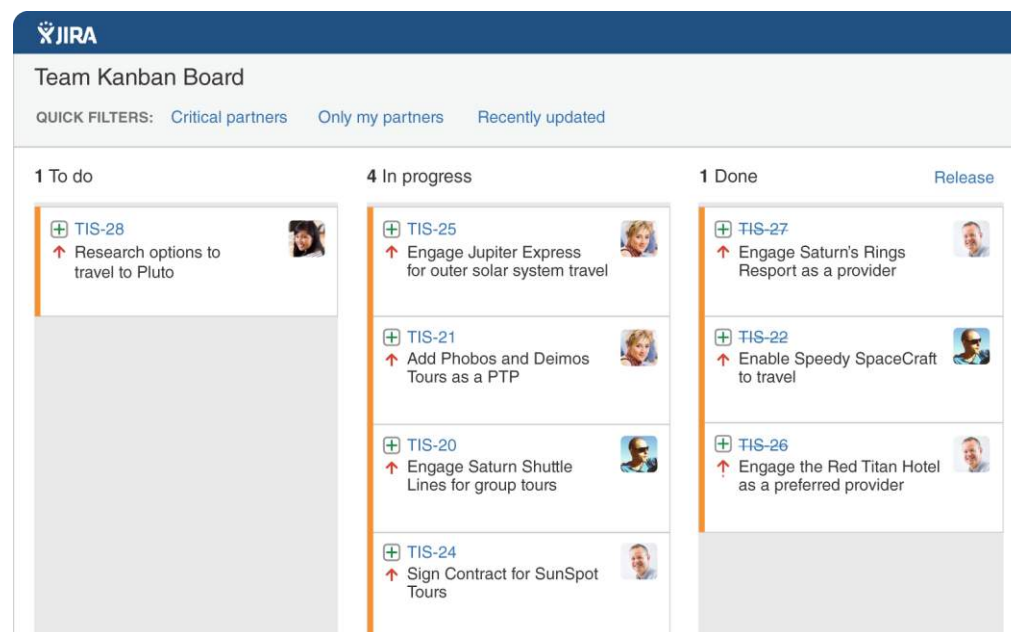
Reporting & Suivi de l'avancement



Suivi d'activité



Gestion des ressources



# SUITE ATLASSIAN

## CONFLUENCE EN DEUX MOTS



# Confluence

CONFULENCE  
DOCUMENTATION PRODUIT

## CONFLUENCE

Confluence est l'endroit où vous créez, organisez et parlez de travail avec votre équipe :

- Spécifications produit
- Règles de gestion
- Compte rendu de reunion
- Release management

## PRINCIPALES FONCITONNALITES

DOCUMENTATION PRODUIT



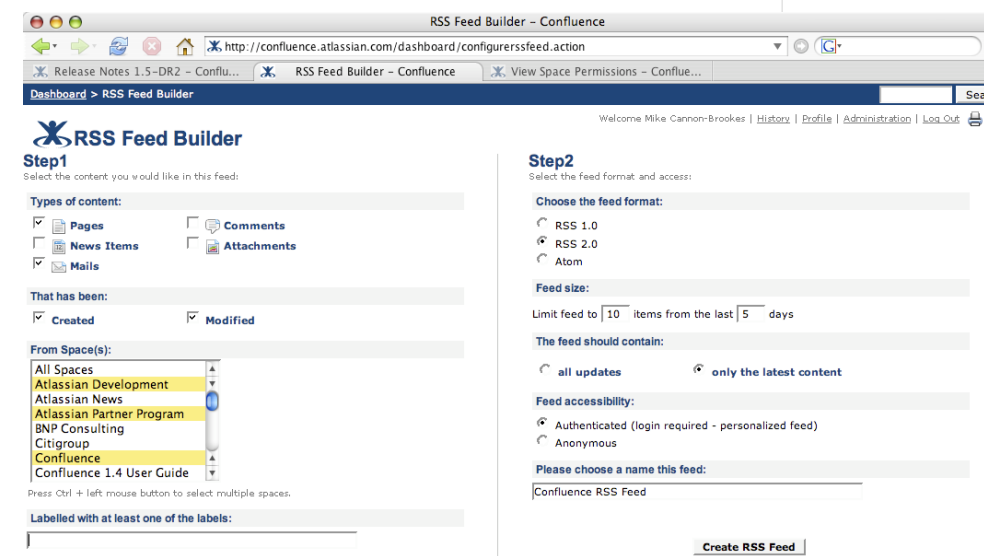
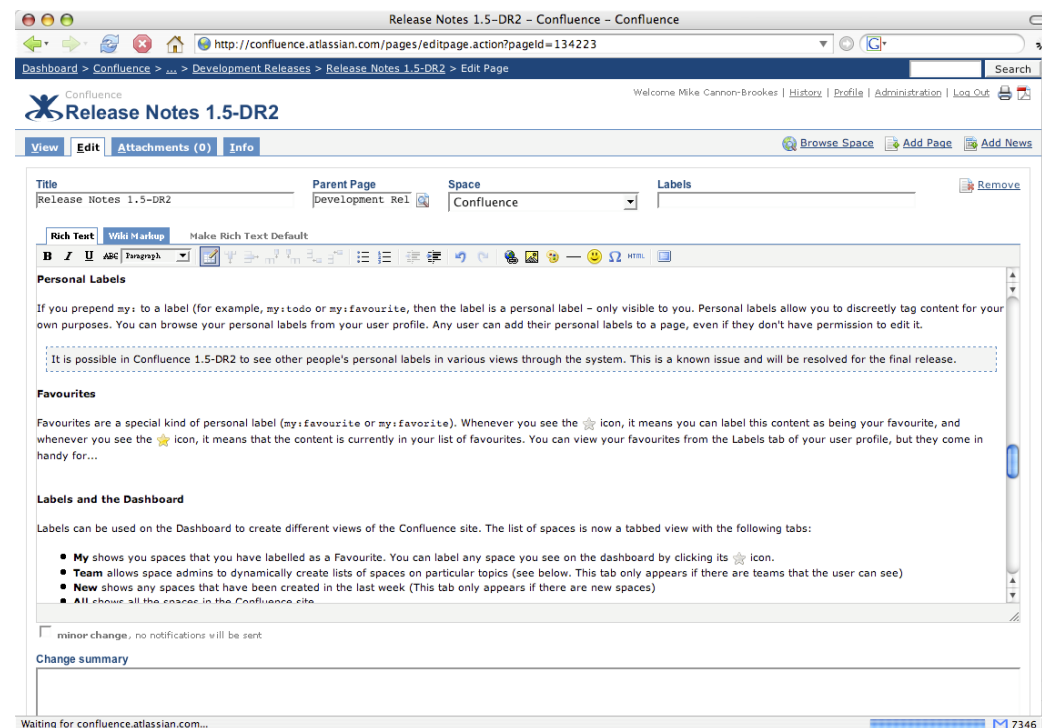
SUIVI COLLABORATIF PROJET



RELEASE MANAGER



SUIVI DES TESTS

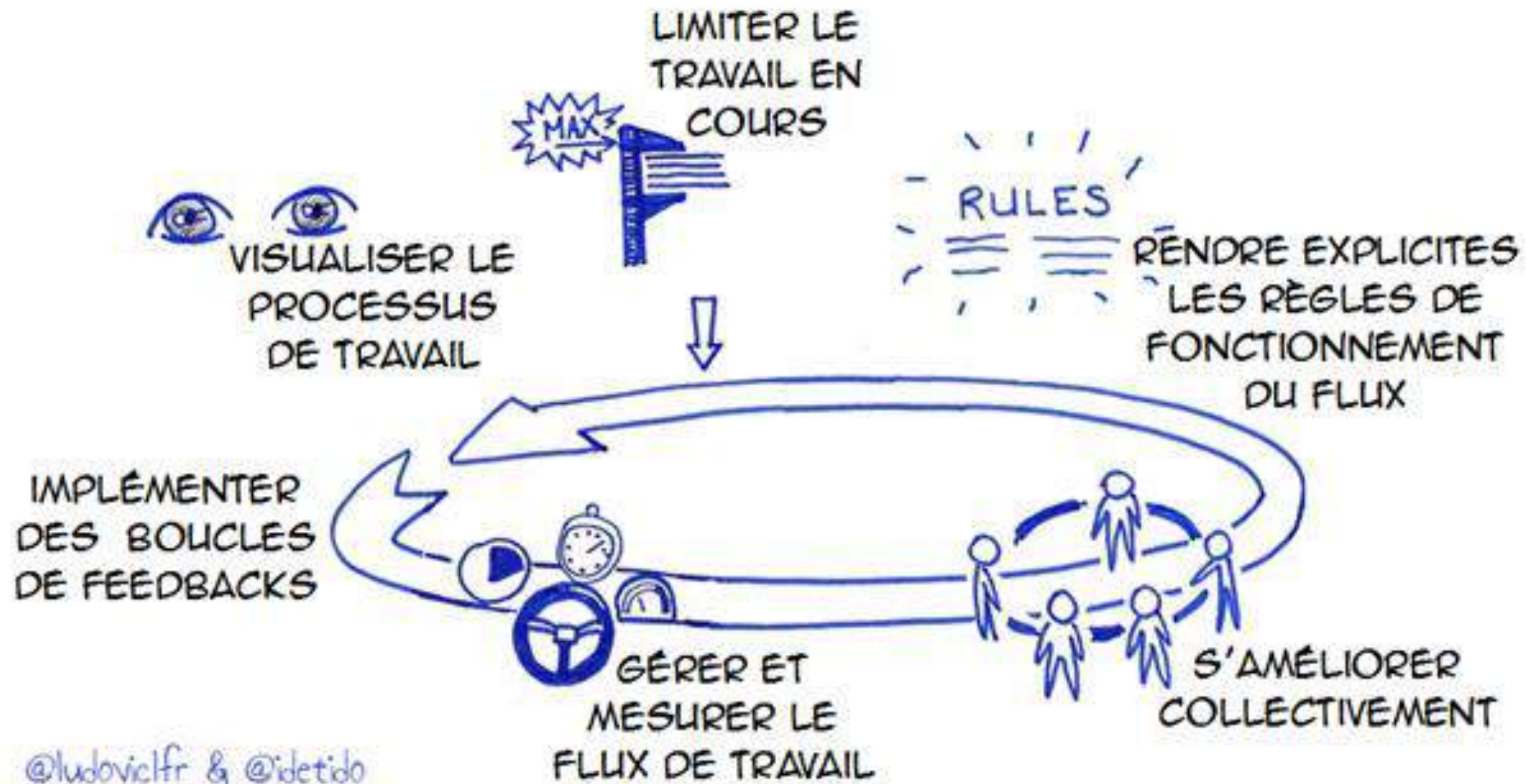


## LOGICIEL TIERS

Pour un suivi automatique  
Nécessite un logiciel tiers (Squash / ...)

# APPROCHE AGILE

BREF RÉCAPITULATIF



@ludoviclfr & @idetido



# MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE

DÉCEMBRE 2016

FORMATION AGILE

PRÉPARATION PSM1