



SCRUM 2020

**PSPO I - COMPRENDRE SCRUM ET DEVENIR
RESPONSABLE PRODUIT**

VI.I – Vincent Marqué Services et Formations Informatique

AVIS IMPORTANT



Cette présentation est de la propriété intellectuelle de « **Vincent Marqué Services et Formations Informatique** » et est protégé par les lois internationales sur les droits de reproduction sauf permission de la part des propriétaires.



Cette présentation a pour but de fournir aux participants toutes les informations nécessaires pour passer la certification **Professional SCRUM Master I (PSM I)** de [scrum.org](https://www.scrum.org)*

**Scrum.org, Professional SCRUM Master, PSM sont des marques déposées de [scrum.org](https://www.scrum.org)*

PRÉSENTATION ET TOUR DE TABLE

Votre Formateur

- Vincent Marqué
 - Expert conseil en Agilité, ITSM, DevOps.



Présentez vous

- Nom, Prénom,
- Fonction,
- Expérience, contexte

Indiquez vos attentes

- Indiquez vos attentes sur un post-it (Avec votre prénom)
- Les attentes les plus importantes sont le haut du Tableau
- Des attentes peuvent être ajoutées tout au long de la formation

AGENDA

	Jour 1 (7h)	Jour 2 (7h)
Matin 9h à 12h30	Introduction à l'agilité	Le rôle du PO Product Owner Le PO et la mise à l'échelle
Après midi 13h30 à 17h	Le Guide SCRUM	Préparation à la certification

Des pauses de 15 minutes sont prévus chaque demi-journée

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Voici les objectifs de cette formation:

- Comprendre pourquoi l'Agilité est importante
- Comprendre le Framework SCRUM (Théorie, événements, rôles, artéfacts) pour commencer un projet avec SCRUM.
- Comprendre le rôle du PO product Owner dans l'équipe et dans l'organisation.
- Se Préparer à passer la certification PSPO I Professional Product Owner™ sur [scrum.org](https://www.scrum.org)



OBJECTIFS & PLAN DU COURS

Objectifs	Plan du cours
Comprendre pourquoi l'Agilité est importante	Pourquoi l'agilité ?
Comprendre le Framework SCRUM et son vocabulaire (Théorie, événements, rôles, artéfacts) pour commencer un projet avec SCRUM.	Le Guide SCRUM
Comprendre le rôle du Product Owner dans l'équipe et dans l'organisation.	Le rôle du PO Product Owner Le PO et la mise à l'échelle
Se Préparer à passer l'examen PSPO1 Professional Product Owner™ sur scrum.org	Préparation à la certification

PLAN DU COURS

Journée 1

- **Pourquoi l'agilité ?**
 - Comprendre les problématiques du cycle en V et de la gestion traditionnelle ;
 - Les processus itératifs et incrémentaux ;
 - L'amélioration continue et le cycle de Deming PDCA ;
 - La différence entre gestion de projet et gestion de produit ;
 - Cynefin et la gestion de système complexe ;
 - Le Manifeste agile ;
 - Atelier permettant de se mettre en situation (Dessiner/Parler sur la problématique). Commentaires et rétrospective des stagiaires ;
 - Vidéos sur la gestion des flux et le travail en cours ;
 - Questionnaire QCM.
- **Le Guide SCRUM**
 - La définition de SCRUM
 - Les piliers et valeurs de SCRUM
 - L'équipe SCRUM
 - L'équipe de développement
 - Product Owner
 - SCRUM Master
 - Les événements SCRUM
 - Le Sprint
 - Sprint Planning
 - Daily SCRUM
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective
 - Les artéfacts SCRUM
 - Product Backlog et l'engagement sur la vision du Produit
 - Sprint Backlog et l'engagement sur le Sprint Goal
 - L'incrément et l'engagement sur la Définition du Done
 - Questionnaires QCM

Journée 2

- **Le rôle du Product Owner**
 - Compétences et qualités
 - Quelles sont les activités du Product Owner?
 - Quelques outils du Product Owner
 - Activités Dessiner Parler sur les User Story.
 - Activités en fonction des participants (User Story / Story Mapping,)
- **SCRUM et les autres référentiels**
 - Kanban
 - XP, eXtreme Programming
 - Agilité à l'échelle : Nexus, SAFe, LeSS
- **Préparation à la certification**
 - Petit Rappel sur SCRUM en 2 mots
 - Examen blanc
 - Passage de certification en séance (si le stagiaire le désire, ou quand il le souhaite)

ÉLÉMENTS IMPORTANTS SUR LA CERTIFICATION

Inscription à la certification

- L'examen se fait sur le site SCRUM.org
- Il faut se créer un compte sur SCRUM.org
- Le voucher pour passer la certification sera fourni par le formateur. Le stagiaire est libre de passer la certification quand il le souhaite.
- Le voucher est valide à vie si non utilisé. Une seule tentative n'est possible avec ce voucher.
- La certification est valide à vie.
- Il suffit d'un navigateur WEB pour passer la certification en ligne (Edge, Chrome, Firefox, Safari, ...).
- Le diplôme est téléchargeable en ligne dès la réussite de la certification.
- Pour préparer à la certification des parties du SCRUM guide sont gardées dans la langue anglaise dans ce support de cours. Pour ceux qui ont des difficultés avec l'anglais, chaque partie du SCRUM guide sera également repris en Français.

Détail de la certification

- Langue anglaise;
- 80 questions;
- Temps alloué : 1 heure;
- QCM Question à Choix Multiple:
 - Soit une seule réponse :
 - Soit plusieurs réponses possibles;
- Une bonne réponse 1 point;
- Pas de point négatif sur les mauvaises réponses;
- Note pour être certifié au moins 85% de bonnes réponses, c'est-à-dire au moins 68/80;
- Le stagiaire n'est pas surveillé;
- Le support de cours, le SCRUM Guide peut être consulté pendant la certification.
- La certification PSPO1 permet d'accéder à la formation PSPO2 et à la certification PSPO2

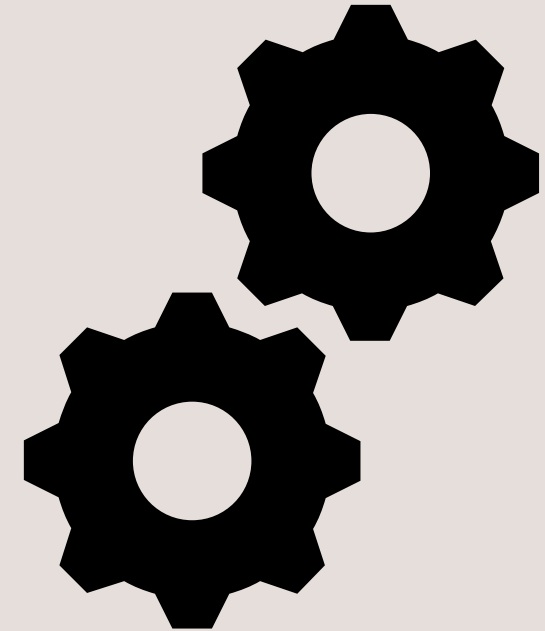


POURQUOI L'AGILITÉ ?

QUEL EST LE PROBLÈME ?

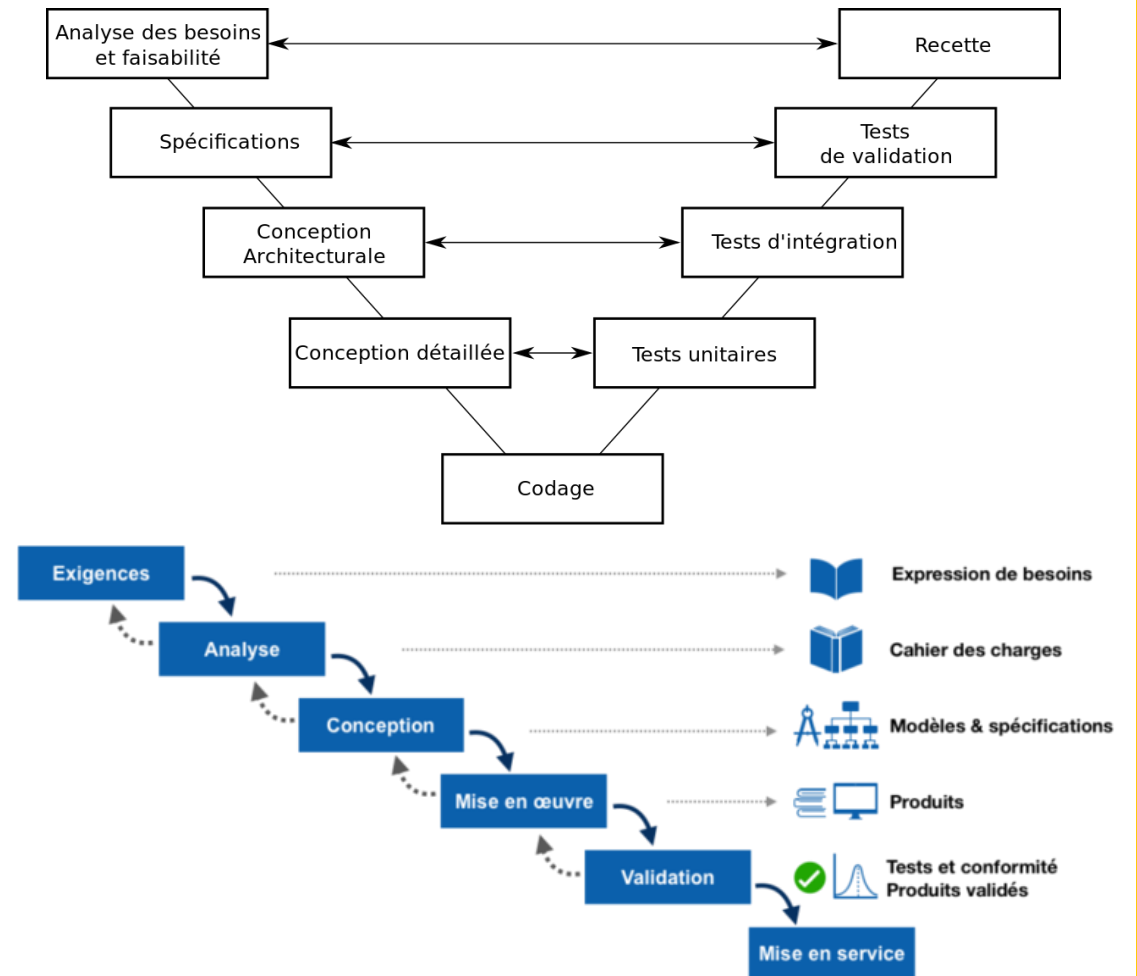
ATELIER – DESSINER PARLER

- Atelier permettant de se mettre en situation (Dessiner/Parler sur la problématique). Exposer fluide sans lire de présentation PowerPoint.
 - *Cycle en V vs Modèle adaptatif et empirique*
 - *Amélioration continue*
 - *Les systèmes complexes*
 - *Produit vs Projet*
 - *Intelligence collective*
 - *Build in quality: Assurance qualité*
- Commentaires et rétrospective des stagiaires.
- Pendant cet atelier pour illustrer certains propos des vidéos seront présentés. (la gestion des flux et le travail en cours visible sur l'extranet.) Si le stage est en présentiel, les activités se feront via des jeux sérieux (idem aux vidéos).
- Le dessin réalisé lors de cette session sera remis aux stagiaires.
- Une fois cet atelier fini, des exposés théoriques sur la problématique seront revues pour reprendre les points vus lors de l'atelier et les compléter.



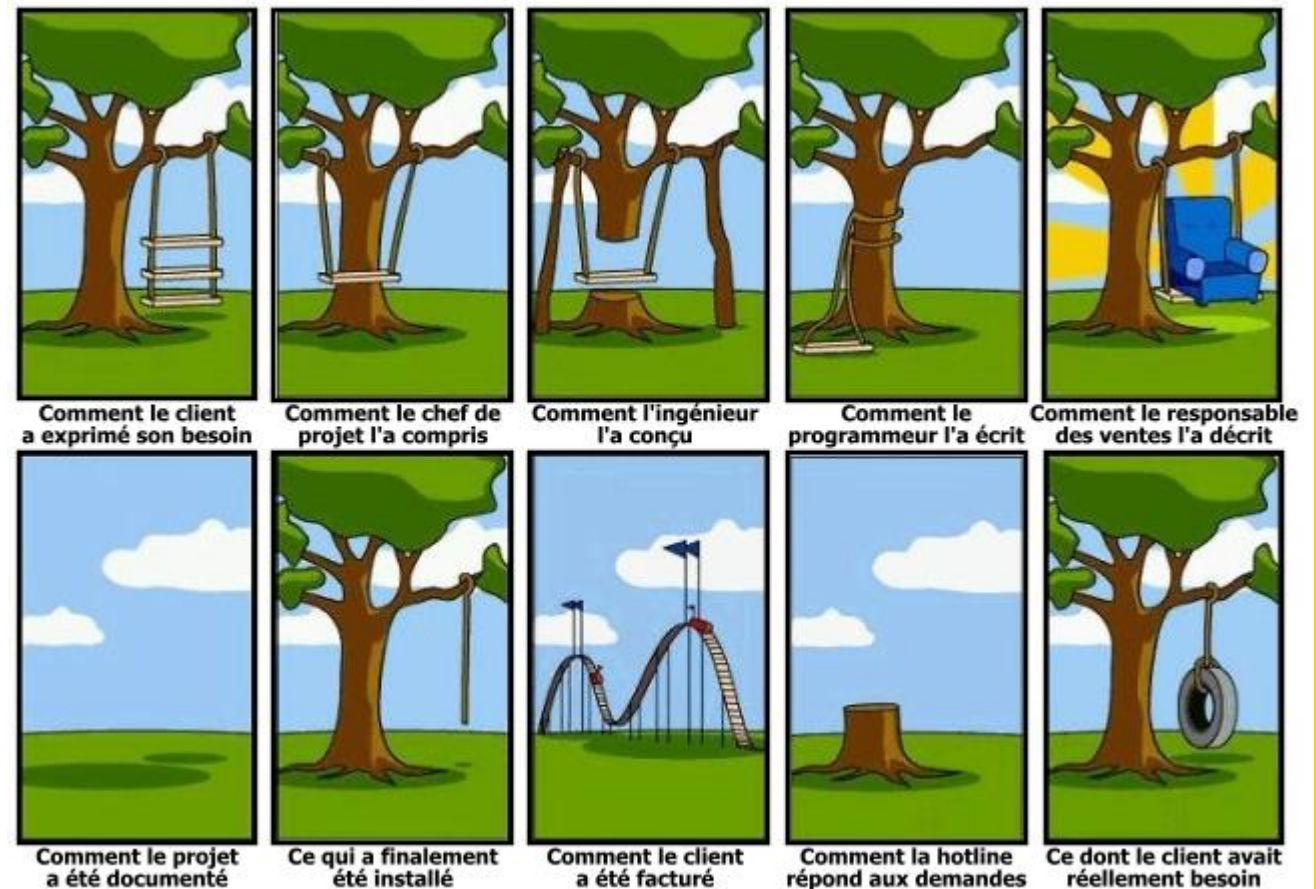
PROBLÉMATIQUES DU CYCLE EN V ET DE LA GESTION TRADITIONNELLE

- Inconvénients:
 - En séquence
 - Feedback long
 - Travaille en cours important
 - Risque augmenté
 - Délai augmenté
 - Effet tunnel
 - Bureaucratique
 - Basé sur la documentation
- Adapté :
 - Quand on a peu de risque
 - Quand le besoin n'évolue pas
 - Quand on a déjà fait un projet similaire
 - Quand on n'est pas limité par le temps

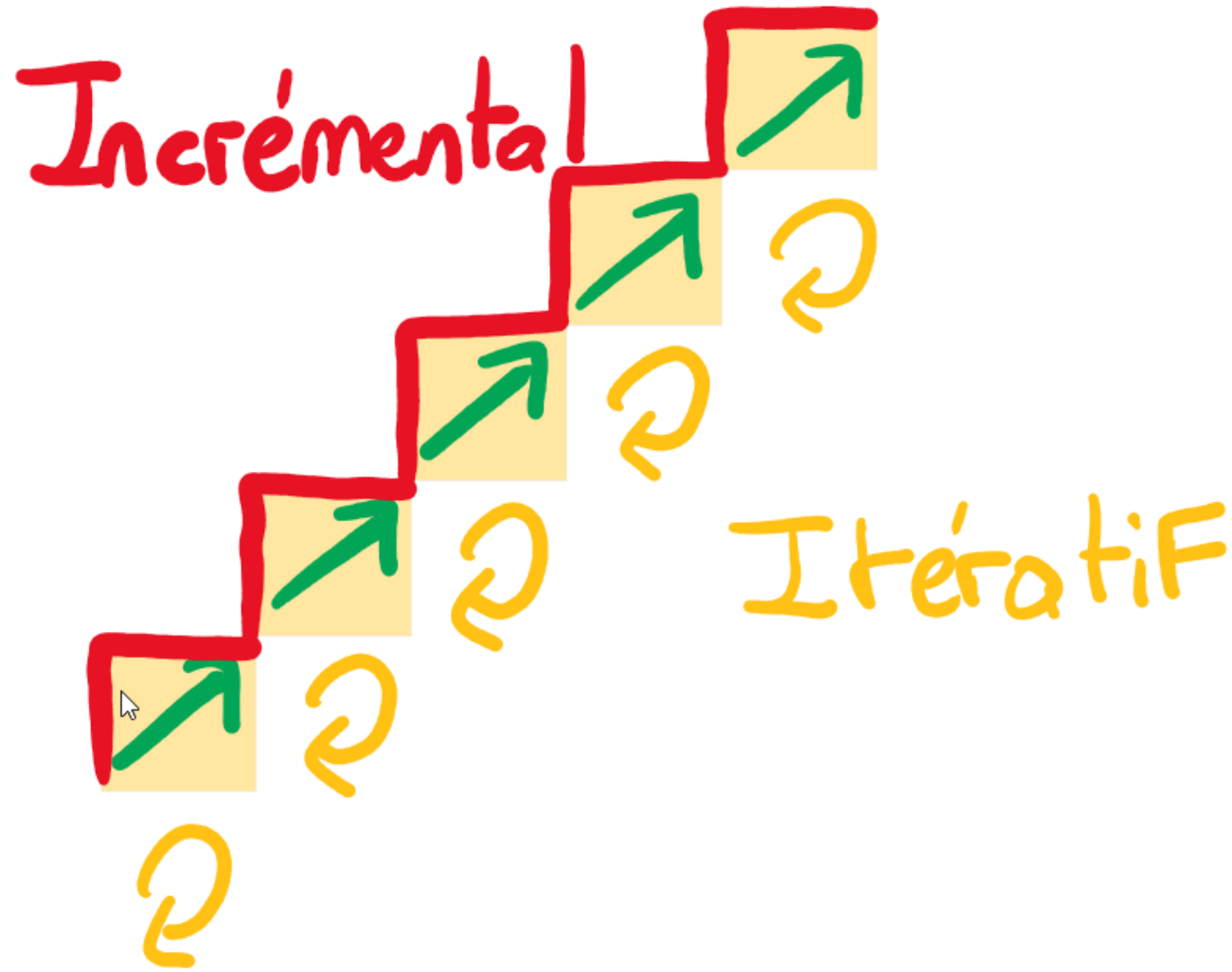


PROBLÉMATIQUES DU CYCLE EN V ET DE LA GESTION TRADITIONNELLE

- Mauvaise compréhension du besoin client
- Difficulté de modifier le besoin une fois le développement commencé
- Budget souvent non respecté
- Délai souvent non respecté
- Souvent les équipes ne sont pas dédiées et sont découpés en silo
- Les acteurs ne sentent pas impliqués et responsabilisés. (Culture du « ce n'est pas ma faute »)



LES PROCESSUS ITÉRATIFS ET INCRÉMENTAUX



LES PROCESSUS ITÉRATIFS ET INCRÉMENTAUX

- Priorité à ce qui est important
- Visibilité et Transparence
- Itératif
 - Résultat tôt
 - Feedback
- Réduction des risques
- Adaptation
- Simplicité
- Produit opérationnel vs pourcentage projet
- Suppression des activités qui ne créent pas de valeur
- Documentation, Estimation, Planification, Gestion en « **Juste nécessaire** »
- Motivation des équipes
- Qualité
- Apprentissage plus rapide
- Favorise l'action, l'important c'est d'agir

LES PROCESSUS ITÉRATIFS ET INCRÉMENTAUX

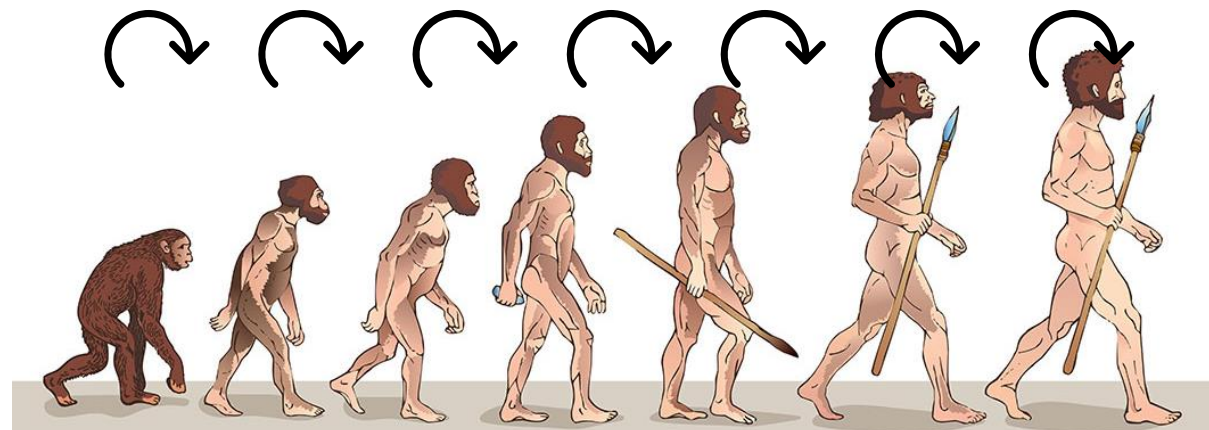
Rigidité
Manque de
visibilité



Cycle en V
Modèle prédictif

VS

Flexible
Visible



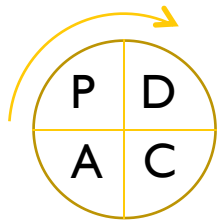
Itératif
Modèle empirique

LES PROCESSUS ITÉRATIFS ET INCRÉMENTAUX

	Cycle en V	SCRUM
Cycle	Phases séquentielles	Processus itératif
Livraison	A la fin de la réalisation. Assez tardif	Livraison partielle du produit, fréquent et rapide
Qualité	Vérification à la fin du cycle, tardif	Vérification à chaque itération: continue
Spécifications	Pas de changement possible sans revenir à la phase de spécification -> délais et couts supplémentaires	Spécifications plus souples, Possibilités d'ajouter, modifier, supprimer, reprioriser.
Planification	Plans détaillés basés sur des spécifications stables au début du projet	Planification adaptative. Ajustement en fonction des nouvelles demandes et des feedbacks
Equipe	Pas de vision globale, intervention que dans sa phase projet	Collaboration, vision globale, Engagement.
Documentation	Beaucoup de documentation	Juste assez

L'AMÉLIORATION CONTINUE ET LE CYCLE DE DEMING PDCA

PDCA - LE CYCLE DE DEMING



Plan	Planifier
Do	Faire
Check	Vérifier
Act	Agir

Similitude entre sprint et le cycle PDCA

Plan

-> **Sprint planning**

Do

-> La réalisation du sprint

Check/Act

-> Dans Scrum, il y a 2 cérémonies pour faire la « Vérification/Adaptation »:

- On nomme cela **INSPECTION/ADAPTION**

- **Sprint Review** :Vérifier/Adapter le résultat

- **Sprint Retrospective** :Vérifier/Adapter le comportement de l'équipe

L'AMÉLIORATION CONTINUE ET LE CYCLE DE DEMING PDCA

Improvement Kata

“L’improvement Kata” est issu du système de production de Toyota, il permet de créer une culture d'apprentissage continu et d'amélioration.

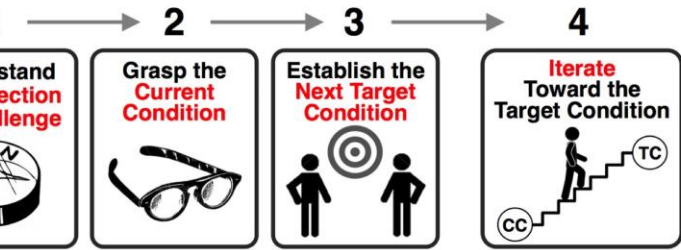
- Un kata est une manière structurée de penser et d'agir que vous pratiquez jusqu'à ce que le modèle devienne une habitude
- Par la pratique, un modèle de comportement devient une seconde nature, une habitude



Pratiquer « l’improvement kata » devrait être quotidien, et pas seulement un projet complémentaire ou « en temps voulu ».

L'AMÉLIORATION CONTINUE ET LE MOYEN DE DEMING PDCA

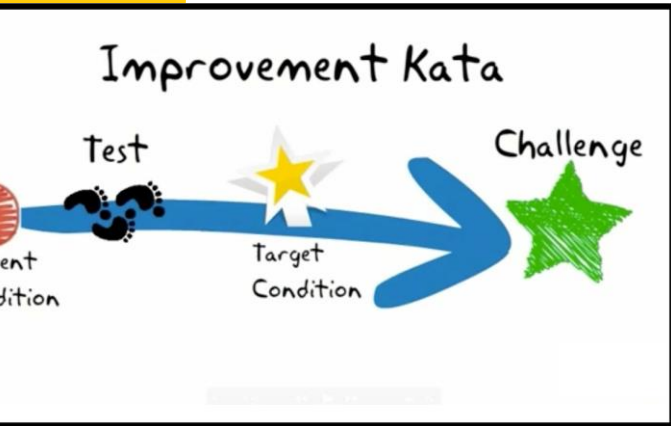
THE FOUR STEPS OF THE IMPROVEMENT KATA MODEL
 A systematic, scientific pattern of working



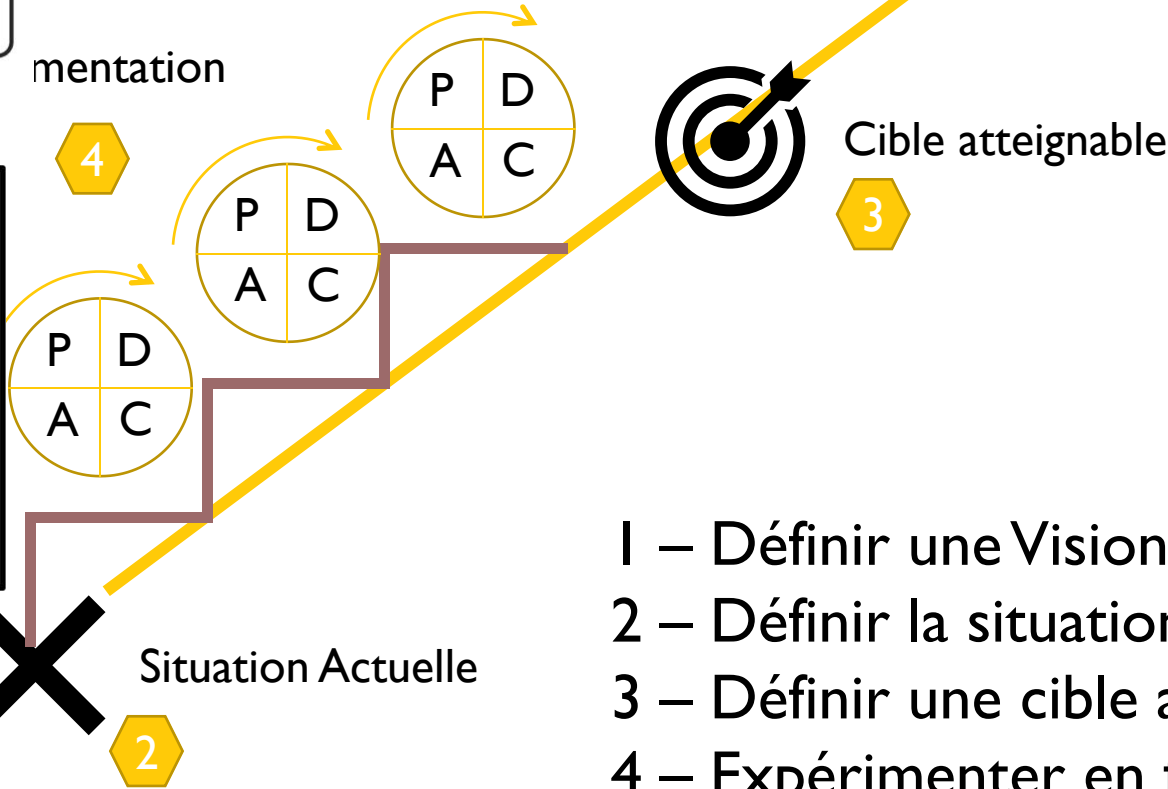
Improvement Kata

Planning
 The Improvement Kata, courtesy of Mike Rother

Executing



mentation



1 Vision
Objectifs à long terme

IMPROVEMENT THEME	
NOW/PROBLEM	NEXT TARGET CONDITION
DEFINITION OF AWESOME	FIRST STEPS

- 1 – Définir une Vision Objectif à long terme
- 2 – Définir la situation actuelle
- 3 – Définir une cible atteignable
- 4 – Expérimenter en faisant des cycles PDCA

LA DIFFÉRENCE ENTRE GESTION DE PROJET ET GESTION DE PRODUIT

Projet

- Court terme
- Piloter par les délais et le budget
- Prédicatif
- Phase projet
- Budget annuel

Produit

- Long terme
- Piloter par la valeur
- Adaptation
- Continue
- Budget continue

Fixed

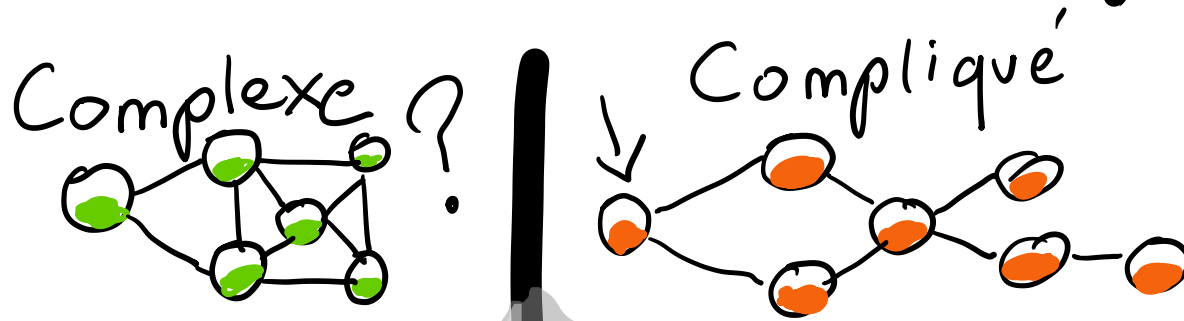


Estimated

CYNEFIN ET LA GESTION DE SYSTÈME COMPLEXE

En fonction de la relation entre une cause et un effet,

On adapte l'approche d'aborder le sujet



Complexe
 Sonder
 Sentir
 Répondre

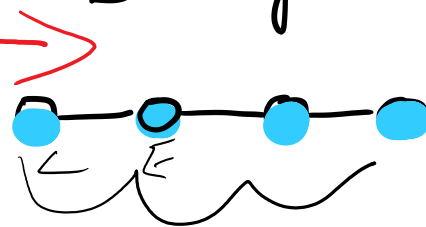
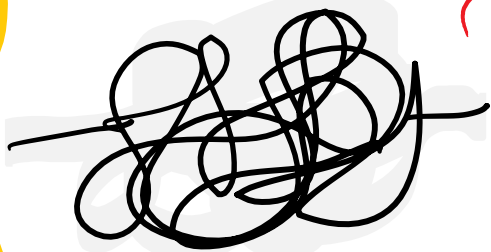
Complicé
 Sentir
 Analyser
 Répondre

CHAIOS

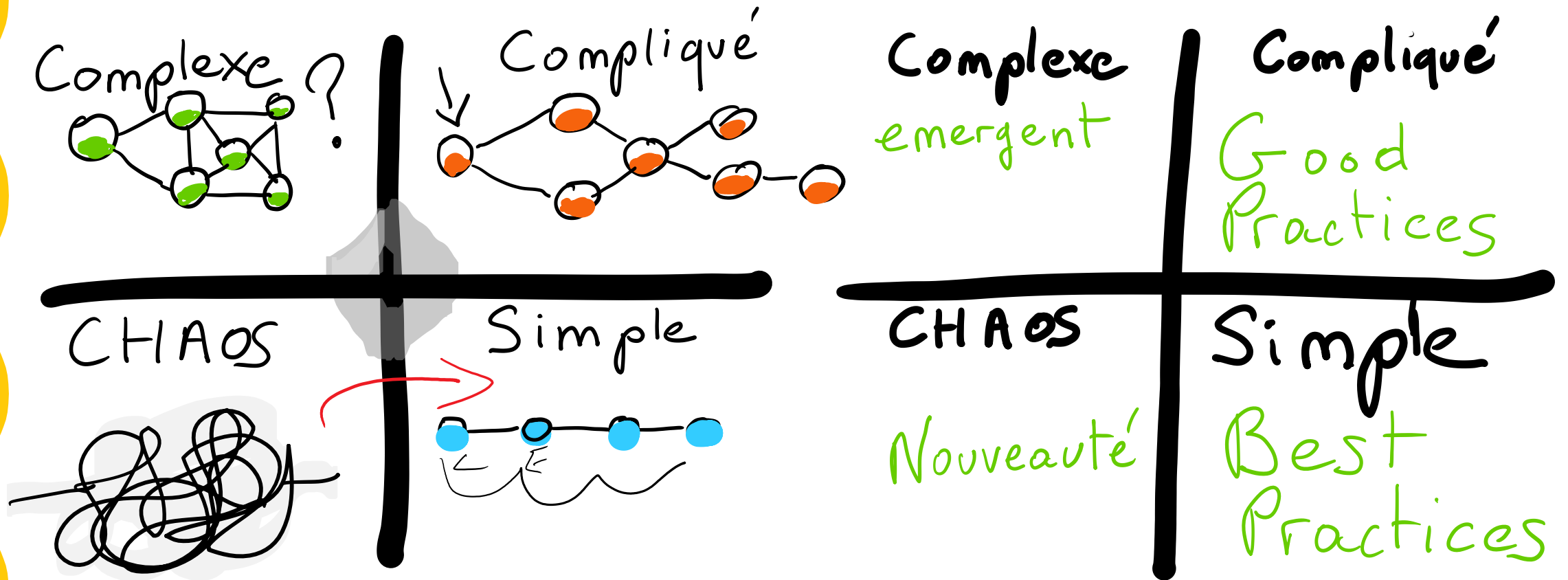
Simple

CHAIOS
 Agir
 Sentir
 Répondre

Simple
 Sentir
 Catégoriser
 Répondre



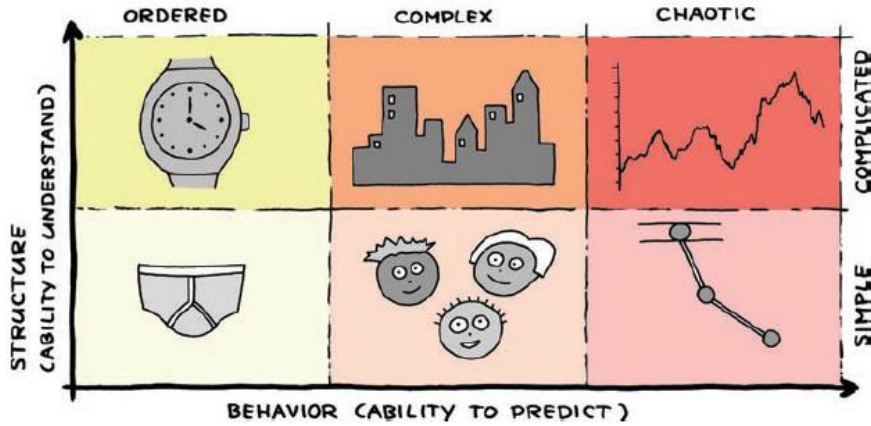
CYNEFIN ET LA GESTION DE SYSTÈME COMPLEXE



LA GESTION DE SYSTÈME COMPLEXE AUTRES MODÈLES

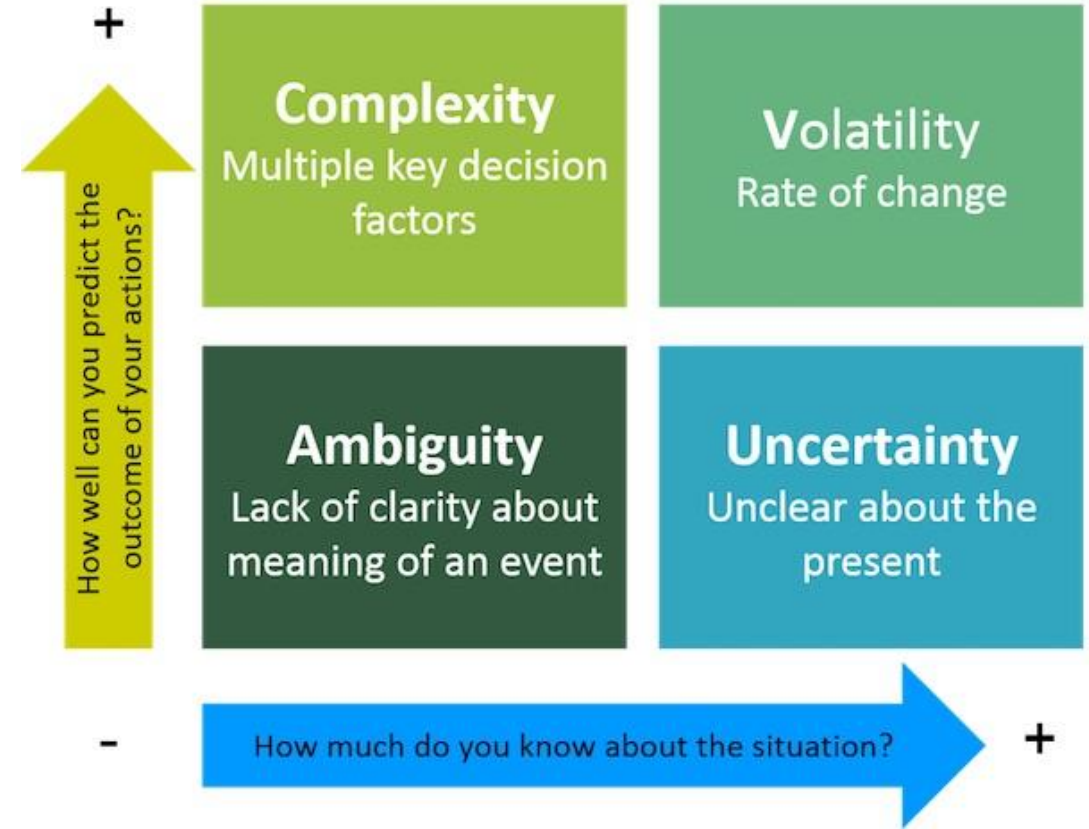
Modèle du management 3,0 :

FIGURE 3.2
The Structure-Behavior Model of systems.



Volatile
Uncertain
Complexe
Ambiguë

VUCA



LE MANIFESTE AGILE



Manifeste pour le développement Agile de logiciels

Nous découvrons comment mieux développer des logiciels
par la pratique et en aidant les autres à le faire.
Ces expériences nous ont amenés à valoriser :

Les individus et leurs interactions
Des logiciels opérationnels
La collaboration avec les clients
L'adaptation au changement

Plus que
Plus qu'
Plus que
Plus que

les processus et les outils
une documentation exhaustive
la négociation contractuelle
le suivi d'un plan

Nous reconnaissons la valeur des seconds éléments,
mais privilégions les premiers.

<http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

© 2001, the above authors
this declaration may be freely copied in any form,
but only in its entirety through this notice.

12 PRINCIPES SOUS-JACENTS AU MANIFESTE

Nous suivons ces principes:

1/3

- Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.
- Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.
- Les utilisateurs ou leurs représentants et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.

12 PRINCIPES SOUS-JACENTS AU MANIFESTE

Nous suivons ces principes:

2/3

- Réalisez les projets avec des personnes motivées. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.
- La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement et à l'intérieur de celle-ci est le dialogue en face à face.
- Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.
- Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Ensemble, les commanditaires, les développeurs et les utilisateurs devraient être capables de maintenir indéfiniment un rythme constant.

12 PRINCIPES SOUS-JACENTS AU MANIFESTE

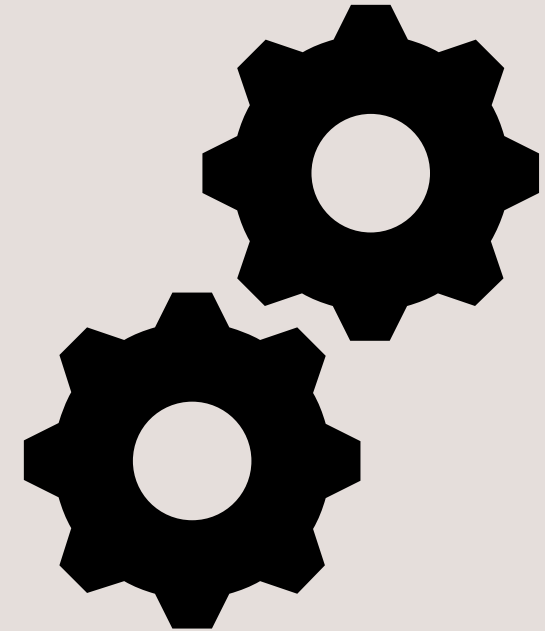
Nous suivons ces principes:

3/3

- Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'Agilité.
- La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.
- Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes autoorganisées.
- À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis règle et modifie son comportement en conséquence.

QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)



LE GUIDE SCRUM

TOUT SCRUM DANS CE GUIDE



NOTES IMPORTANTES

- Le SCRUM guide sera repris en Anglais et en français.
- Mais pour s'habituer au langage du guide SCRUM et pour préparer à la certification, un accent sera mis sur la version anglaise.

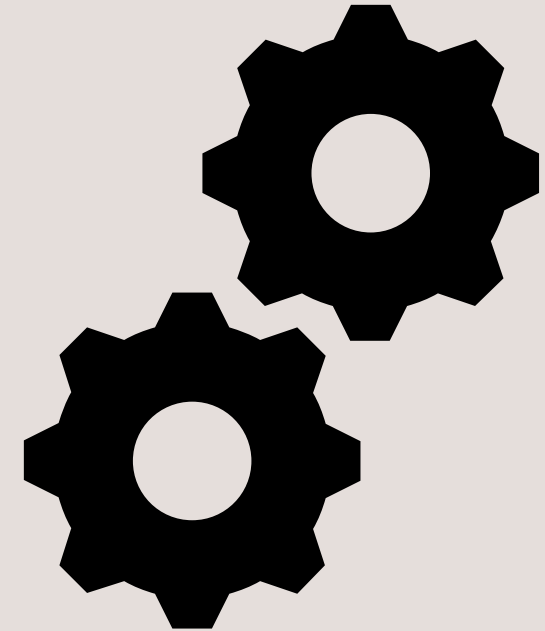


- Les passages liés au SCRUM guide seront indiqués par cette image :



ACTIVITÉ DESSINER PARLER

- Atelier permettant de comprendre la dynamique générale de SCRUM.
- Une fois cet atelier fini, Le SCRUM guide sera repris intégralement pour reprendre les points vus lors de l'atelier et les compléter.



DÉFINITION DE SCRUM



Scrum is a lightweight framework that helps people, teams and organizations generate value through adaptive solutions for complex problems.

In a nutshell, Scrum requires a Scrum Master to foster an environment where:

1. A Product Owner orders the work for a complex problem into a Product Backlog.
2. The Scrum Team turns a selection of the work into an Increment of value during a Sprint.
3. The Scrum Team and its stakeholders inspect the results and adjust for the next Sprint.
4. *Repeat*

Scrum is simple. Try it as is and determine if its philosophy, theory, and structure help to achieve goals and create value. The Scrum framework is purposefully incomplete, only defining the parts required to implement Scrum theory. Scrum is built upon by the collective intelligence of the people using it. Rather than provide people with detailed instructions, the rules of Scrum guide their relationships and interactions.

Various processes, techniques and methods can be employed within the framework. Scrum wraps around existing practices or renders them unnecessary. Scrum makes visible the relative efficacy of current management, environment, and work techniques, so that improvements can be made.



Scrum est un cadre de travail léger qui aide les personnes, les équipes et les organisations à générer de la valeur grâce à des solutions adaptatives pour des problèmes complexes.

En bref, Scrum a besoin d'un Scrum Master pour favoriser un environnement où :

1. 1. Un Product Owner ordonne le travail à faire pour résoudre un problème complexe dans le Product Backlog.
2. 2. La Scrum Team transforme une sélection de ce travail en un Increment de valeur lors d'un Sprint.
3. 3. La Scrum Team et ses parties prenantes inspectent les résultats et s'adaptent pour le prochain Sprint.
4. 4. Répéter

Scrum est simple. Essayez-le tel qu'il est et, déterminez si sa philosophie, sa théorie et sa structure aident à atteindre les objectifs et à créer de la valeur. Le cadre de travail Scrum est volontairement incomplet, ne définissant que les parties nécessaires pour mettre en œuvre la théorie Scrum. Scrum repose sur l'intelligence collective des personnes qui l'utilisent. Plutôt que de fournir aux gens des instructions détaillées, les règles de Scrum guident leurs relations et leurs interactions.

Divers processus, techniques et méthodes peuvent être employés dans ce cadre de travail. Scrum englobe des pratiques existantes ou les rend inutiles. Scrum rend visible l'efficacité relative du management existant, de l'environnement et des techniques de travail, afin que des améliorations puissent être apportées.

DÉFINITION DE SCRUM



Scrum is a lightweight **framework** that helps people, teams and organizations **generate value** through adaptive solutions for **complex problems**.

- SCRUM est un cadre de travail léger, un **framework**. Ce n'est pas une **méthode**.
- Générer de **la valeur**, en **adaptant** les solutions pour résoudre des **problèmes complexes**.



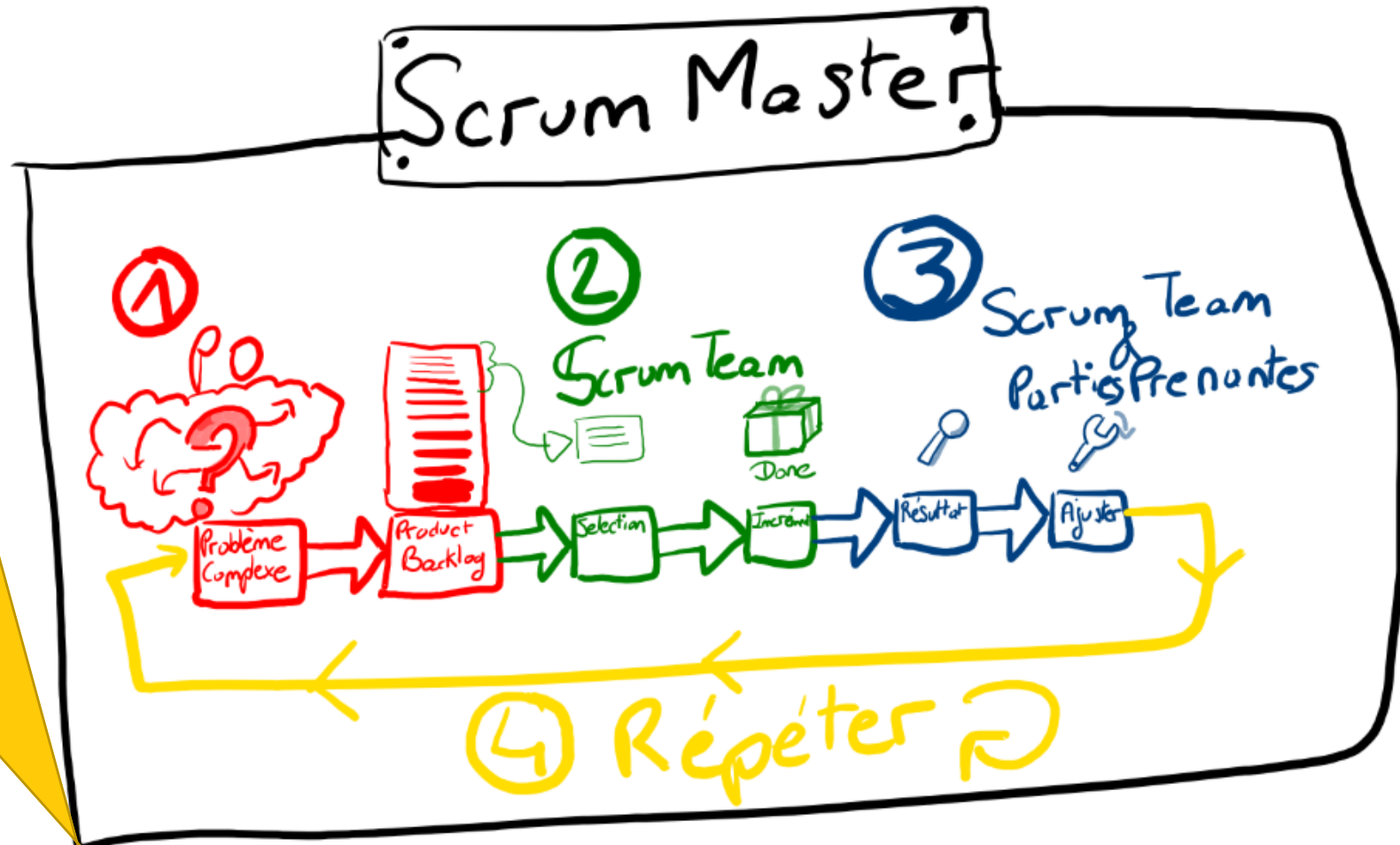
SCRUM = mêlée

DÉFINITION DE SCRUM

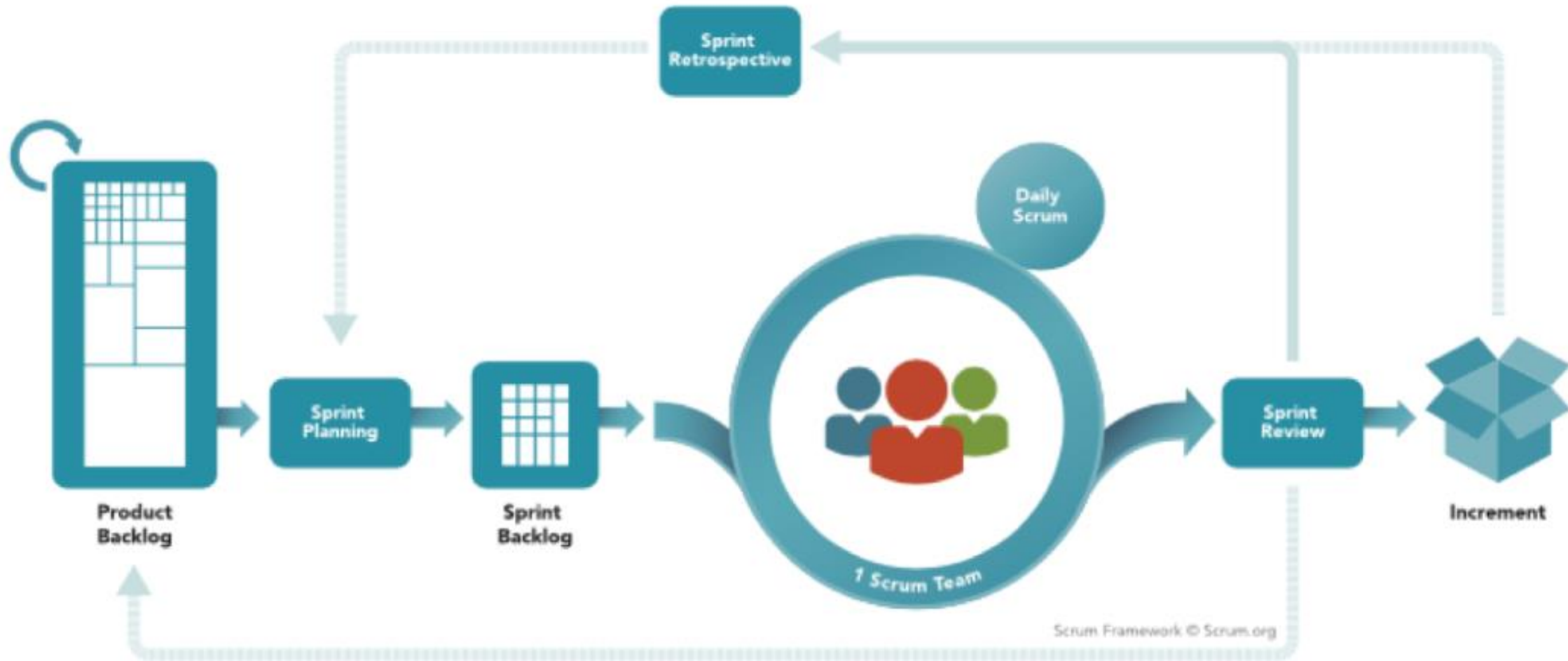


In a nutshell, Scrum requires a Scrum Master to foster an environment where:

1. A Product Owner orders the work for a complex problem into a Product Backlog.
2. The Scrum Team turns a selection of the work into an Increment of value during a Sprint.
3. The Scrum Team and its stakeholders inspect the results and adjust for the next Sprint.
4. Repeat



SCRUM FRAMEWORK

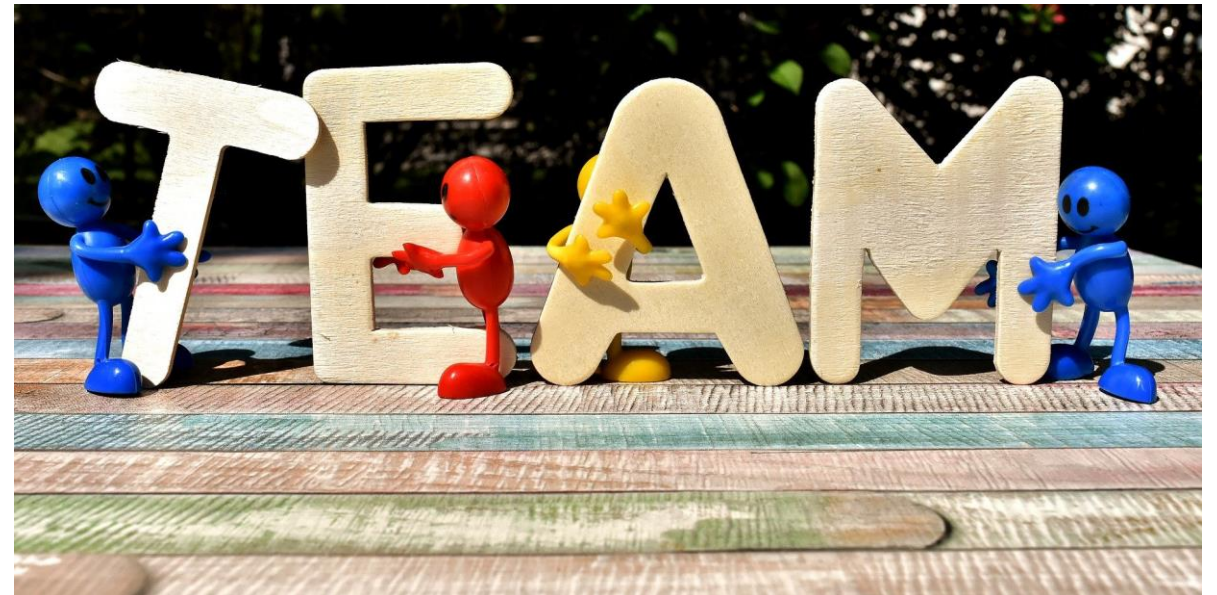


DÉFINITION DE SCRUM



Scrum is simple. Try it as is and determine if its philosophy, theory, and structure help to achieve goals and create value. The Scrum framework is purposefully incomplete, only defining the parts required to implement Scrum theory. Scrum is built upon by the collective intelligence of the people using it. Rather than provide people with detailed instructions, the rules of Scrum guide their relationships and interactions.

- SCRUM est Simple :
 - pour permettre l'intelligence collective
 - pour se concentrer sur la création de valeur
 - pour se concentrer sur la théorie de SCRUM



DÉFINITION DE SCRUM



Various processes, techniques and methods can be employed within the framework. Scrum wraps around existing practices or renders them unnecessary. Scrum makes visible the relative efficacy of current management, environment, and work techniques, so that improvements can be made.

- Aucune pratique n'est imposée dans SCRUM ! On est libre de les utiliser ou non.
User story - Pair programming – Planning Poker – Story point – Kanban - Estimation

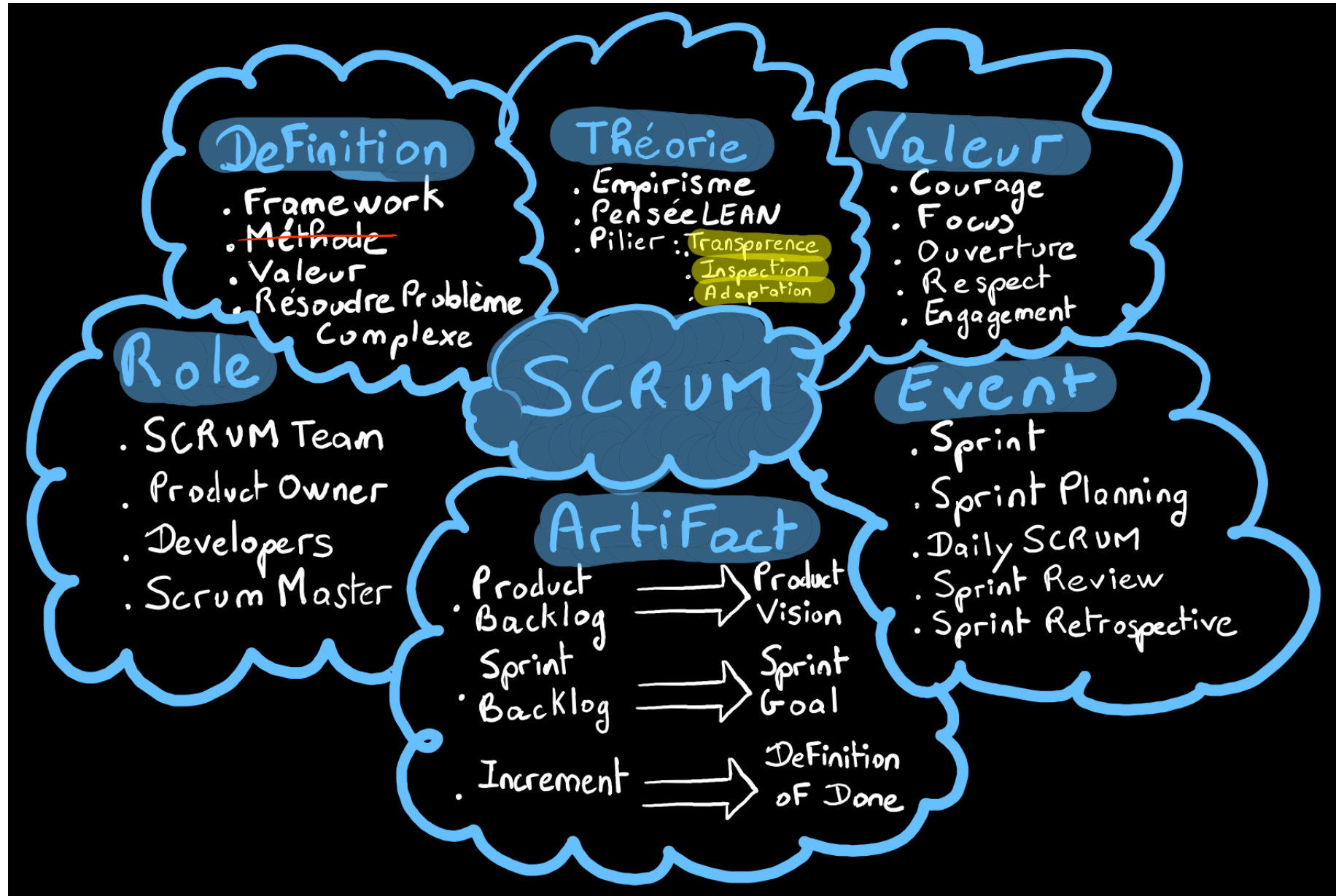
SCRUM se concentre sur la visibilité et la transparence :

- de la gestion courante
- de l'environnement
- des techniques de travail



Pour permettre l'amélioration

SCRUM SUR UNE SEULE PAGE



THÉORIE DE SCRUM



Scrum Theory

Scrum is founded on empiricism and lean thinking. Empiricism asserts that knowledge comes from experience and making decisions based on what is observed. Lean thinking reduces waste and focuses on the essentials.

Scrum employs an iterative, incremental approach to optimize predictability and to control risk. Scrum engages groups of people who collectively have all the skills and expertise to do the work and share or acquire such skills as needed.

Scrum combines four formal events for inspection and adaptation within a containing event, the Sprint. These events work because they implement the empirical Scrum pillars of transparency, inspection, and adaptation.

Transparency

The emergent process and work must be visible to those performing the work as well as those receiving the work. With Scrum, important decisions are based on the perceived state of its three formal artifacts. Artifacts that have low transparency can lead to decisions that diminish value and increase risk.

Transparency enables inspection. Inspection without transparency is misleading and wasteful.

Inspection

The Scrum artifacts and the progress toward agreed goals must be inspected frequently and diligently to detect potentially undesirable variances or problems. To help with inspection, Scrum provides cadence in the form of its five events.

Inspection enables adaptation. Inspection without adaptation is considered pointless. Scrum events are designed to provoke change.

Adaptation

If any aspects of a process deviate outside acceptable limits or if the resulting product is unacceptable, the process being applied, or the materials being produced must be adjusted. The adjustment must be made as soon as possible to minimize further deviation.

Adaptation becomes more difficult when the people involved are not empowered or self-managing. A Scrum Team is expected to adapt the moment it learns anything new through inspection.



Théorie Scrum

Scrum est fondé sur l'empirisme et la pensée Lean. L'empirisme affirme que la connaissance provient de l'expérience et que la prise de décision s'appuie sur l'observation de faits. La pensée Lean réduit le gaspillage et se focalise sur l'essentiel.

Scrum utilise une approche itérative et incrémentale pour optimiser la prédictibilité et le contrôle de risque. Scrum engage des groupes de personnes qui ont collectivement toutes les compétences et l'expertise requises pour faire le travail et partager ou acquérir de telles compétences selon les besoins.

Scrum combine quatre événements formels pour l'inspection et l'adaptation dans un événement conteneur, le Sprint. Ces événements fonctionnent parce qu'ils mettent en œuvre les piliers empiriques de Scrum de transparence, d'inspection et d'adaptation.

Transparence

Le processus et le travail émergents doivent être visibles pour ceux qui effectuent le travail ainsi que pour ceux qui le reçoivent. Avec Scrum, les décisions importantes sont fondées sur l'état perçu de ses trois artefacts formels. Des artefacts peu transparents peuvent mener à des décisions qui diminuent la valeur et augmentent le risque.

La transparence permet l'inspection. Une inspection sans transparence est trompeuse et source de gaspillage.

Inspection

Les artefacts Scrum et les progrès vers les objectifs convenus doivent être inspectés fréquemment et avec diligence pour détecter des écarts ou des problèmes potentiellement indésirables. Pour faciliter

l'inspection, Scrum fournit une cadence sous la forme de ses cinq événements.

L'inspection permet l'adaptation. Une inspection sans adaptation est considérée comme infructueuse. Les événements Scrum sont conçus pour provoquer le changement.

Adaptation

Si certains aspects d'un processus s'écartent des limites acceptables ou si le produit résultant est inacceptable, alors le processus appliqué ou les éléments produits doivent être adaptés. L'adaptation doit être effectuée le plus rapidement possible afin de minimiser tout écart supplémentaire.

L'adaptation devient plus difficile lorsque les personnes impliquées ne sont pas en possession de tous leurs moyens ou autogérées. Une Scrum Team doit s'adapter dès lors que l'inspection révèle quelque chose de nouveau.



THÉORIE DE SCRUM



Scrum is founded on empiricism and lean thinking. Empiricism asserts that knowledge comes from experience and making decisions based on what is observed. Lean thinking reduces waste and focuses on the essentials.

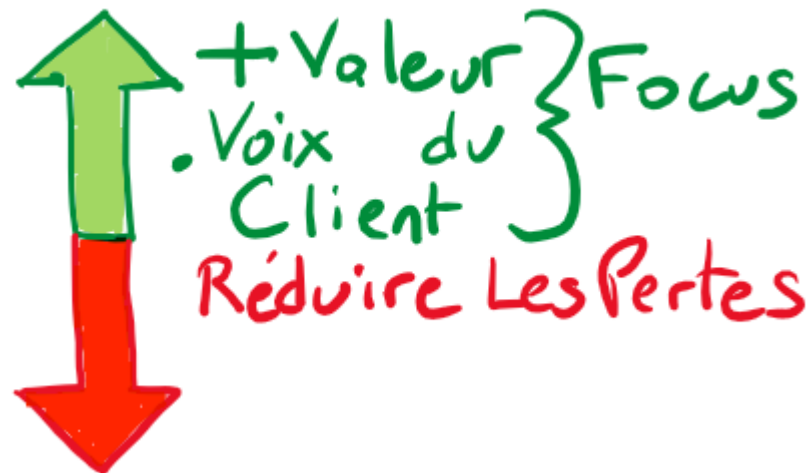
Empirisme

- La connaissance vient de l'expérience
- Les décisions sont basées sur l'observation

L'empirisme utilise l'expérience et les tests pour voir si les hypothèses sont fausses

Pensée Lean

- Réduire les pertes
- Se concentrer sur l'essentiel



THÉORIE DE SCRUM



Scrum employs an iterative, incremental approach to optimize predictability and to control risk. Scrum engages groups of people who collectively have all the skills and expertise to do the work and share or acquire such skills as needed.

Itératif et incrémental

- Devenir plus prédictif
- Contrôler le risque

Groupe de Personnes qui

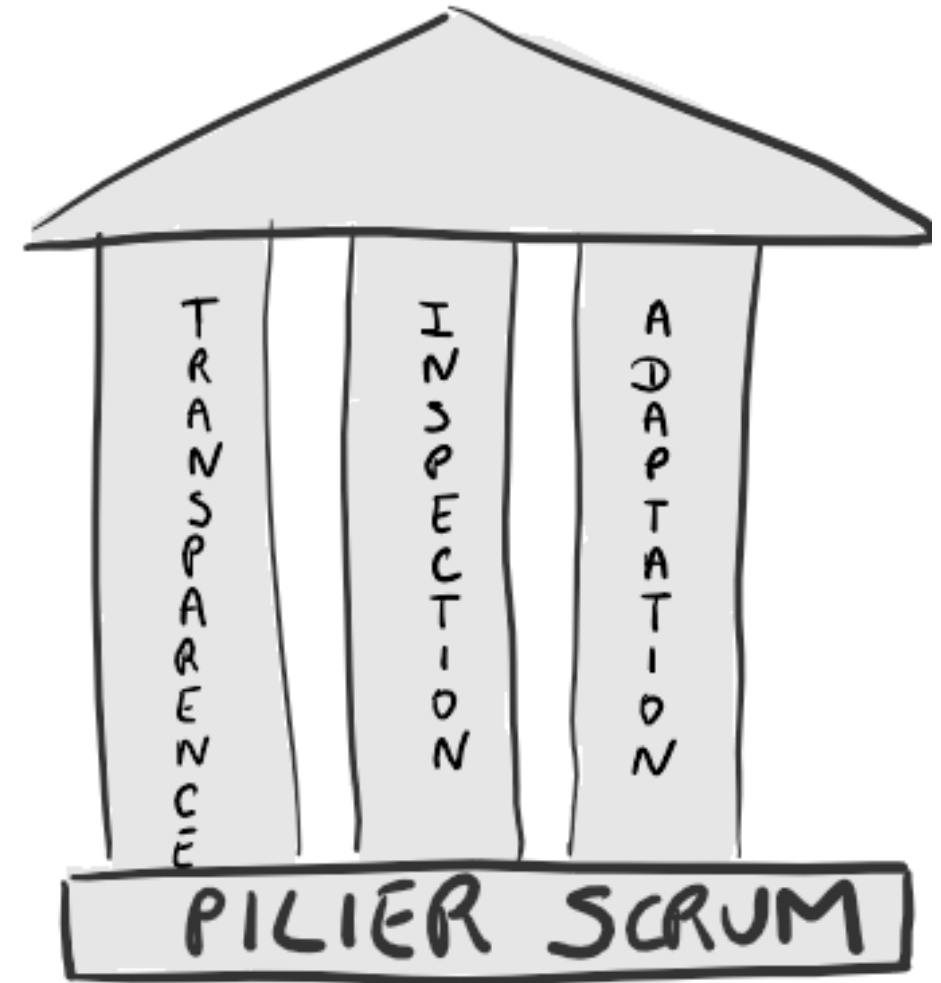
- ont toutes les compétences et expertises pour faire le travail
- partagent leurs connaissances
- se forment pour obtenir les compétences nécessaires.

THÉORIE DE SCRUM



Scrum combines four formal events for inspection and adaptation within a containing event, the Sprint. These events work because they implement the empirical Scrum pillars of transparency, inspection, and adaptation.

- Dans l'événements **Sprint**, il y a **4 événements** qui permettent les **inspections et adaptations**
- Ces événements permettent l'empirisme grâce aux piliers empiriques de SCRUM :
 - Transparence
 - Inspection
 - Adaptation



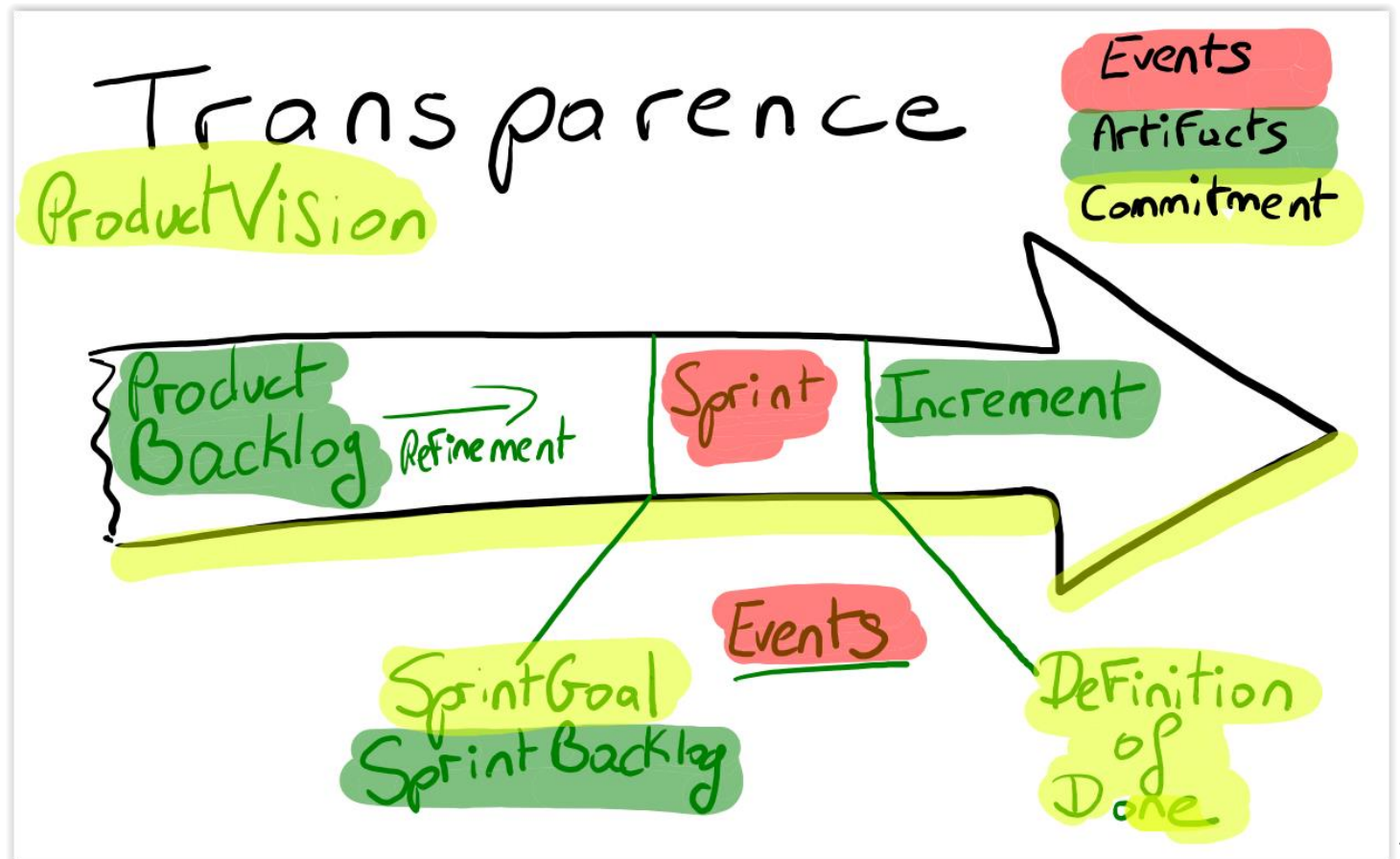
THÉORIE DE SCRUM - TRANSPARENCE



The emergent process and work must be visible to those performing the work as well as those receiving the work. With Scrum, important decisions are based on the perceived state of its three formal artifacts. Artifacts that have low transparency can lead to decisions that diminish value and increase risk. Transparency enables inspection. Inspection without transparency is misleading and wasteful.

La transparence permet l'inspection et l'adaptation.

Sans Transparence, on augmente les risques et on diminue la valeur.



THÉORIE DE SCRUM - INSPECTION



The Scrum artifacts and the progress toward agreed goals must be inspected frequently and diligently to detect potentially undesirable variances or problems. To help with inspection, Scrum provides cadence in the form of its five events.

Inspection enables adaptation. Inspection without adaptation is considered pointless. Scrum events are designed to provoke change.

L'inspection sans adaptation est inutile.

On doit inspecter **fréquemment**.

Les événements servent à **détecter les problèmes et variabilités**.

Les événements SCRUM servent à **provoquer le changement**.

THÉORIE DE SCRUM - ADAPTATION



If any aspects of a process deviate outside acceptable limits or if the resulting product is unacceptable, the process being applied or the materials being produced must be adjusted. The adjustment must be made as soon as possible to minimize further deviation.

Adaptation becomes more difficult when the people involved are not empowered or self-managing. A Scrum Team is expected to adapt the moment it learns anything new through inspection.

Si le process dévie, il faut l'ajuster.

Si le résultat dévie, il faut l'ajuster.

Les ajustements se font aussitôt que possible.

L'adaptation n'est pas possible si les personnes impliquées n'ont pas la possibilité d'agir et de s'autogérer.

L'adaptation doit se faire dès que l'on apprend de l'inspection

VALEUR SCRUM



Successful use of Scrum depends on people becoming more proficient in living five values:

Commitment, Focus, Openness, Respect, and Courage

The Scrum Team commits to achieving its goals and to supporting each other. Their primary focus is on the work of the Sprint to make the best possible progress toward these goals. The Scrum Team and its stakeholders are open about the work and the challenges. Scrum Team members respect each other to be capable, independent people, and are respected as such by the people with whom they work. The Scrum Team members have the courage to do the right thing, to work on tough problems.

These values give direction to the Scrum Team with regard to their work, actions, and behavior. The decisions that are made, the steps taken, and the way Scrum is used should reinforce these values, not diminish or undermine them.

The Scrum Team members learn and explore the values as they work with the Scrum events and artifacts. When these values are embodied by the Scrum Team and the people they work with, the empirical Scrum pillars of transparency, inspection, and adaptation come to life building trust.



L'application réussie de Scrum dépend de la capacité des personnes à mieux vivre ces cinq valeurs :

Engagement, focus, ouverture, respect et courage

La Scrum Team s'engage à atteindre ses objectifs et à se soutenir mutuellement. Son but principal est la réalisation du Sprint pour progresser le plus possible vers ces objectifs. La Scrum Team et ses parties prenantes sont ouvertes sur le travail et les défis à relever. Les membres de la Scrum Team se respectent mutuellement pour être des personnes compétentes et indépendantes et, sont respectés en tant que tels par les personnes avec lesquelles ils travaillent. Les membres de la Scrum Team ont le courage de mener les bonnes actions et de travailler sur des problèmes difficiles.

Ces valeurs orientent le travail, les actions et l'attitude de la Scrum Team. Les décisions et les mesures prises, ainsi que la façon dont Scrum est utilisé, doivent renforcer ces valeurs, ne pas les diminuer ni les saper. Les membres de la Scrum Team apprennent et explorent ces valeurs tout en travaillant avec les événements et les artefacts Scrum. Lorsque ces valeurs sont incarnées par la Scrum Team et les personnes avec lesquelles elle travaille, alors les piliers empiriques Scrum de transparence, d'inspection et d'adaptation émergent en consolidant la confiance.



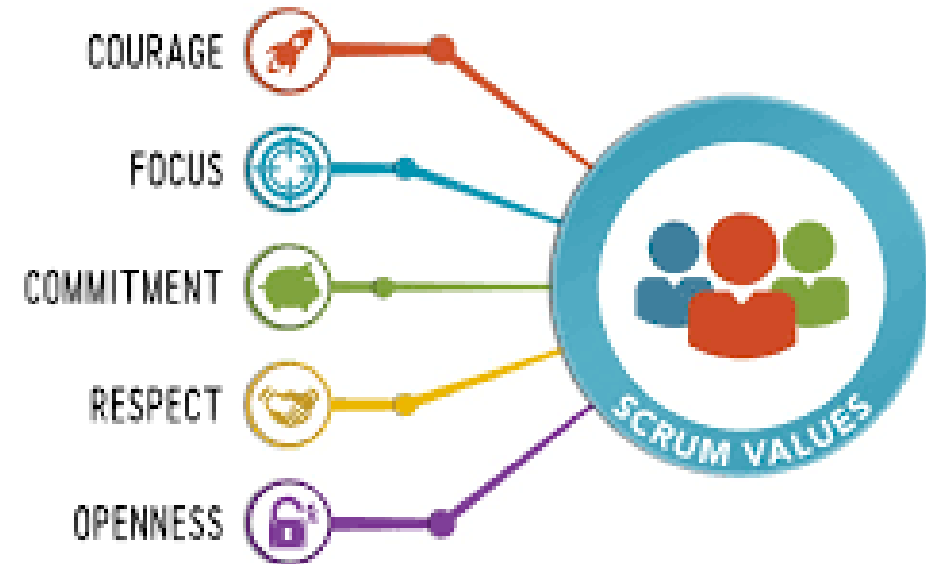
VALEUR SCRUM



Successful use of Scrum depends on people becoming more proficient in living five values:
Commitment, Focus, Openness, Respect, and Courage

Les personnes doivent vivre ces valeurs:

- Engagement
- Focus
- Ouverture
- Respect
- Courage



VALEUR SCRUM



The Scrum Team commits to achieving its goals and to supporting each other. Their primary focus is on the work of the Sprint to make the best possible progress toward these goals. The Scrum Team and its stakeholders are open about the work and the challenges. Scrum Team members respect each other to be capable, independent people, and are respected as such by the people with whom they work. The Scrum Team members have the courage to do the right thing, to work on tough problems.

Engagement Atteindre des objectifs

Se donner du support mutuellement

Focus Se concentrer sur le travail du sprint pour progresser et atteindre les ses objectifs

Ouverture L'équipe SCRUM et les parties prenantes sont ouvertes sur le travail et les objectifs

Respect L'équipe SCRUM se respecte mutuellement. Il respecte les personnes avec qui ils travaillent

Courage L'équipe SCRUM a le courage de faire la bonne chose et de travailler sur les problèmes complexes

VALEUR SCRUM

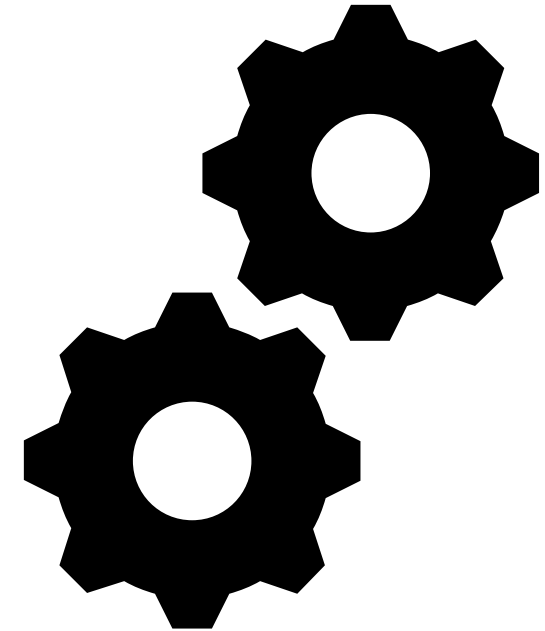


These values give direction to the Scrum Team with regard to their work, actions, and behavior. The decisions that are made, the steps taken, and the way Scrum is used should reinforce these values, not diminish or undermine them. The Scrum Team members learn and explore the values as they work with the Scrum events and artifacts. When these values are embodied by the Scrum Team and the people they work with, the empirical Scrum pillars of transparency, inspection, and adaptation come to life building trust.

- Orientent le travail, les actions et l'attitude de l'équipe
- On doit renforcer des valeurs et non pas les diminuer ou saper.
- Valeurs + Piliers SCRUM -> Confiance

QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)



EQUIPE SCRUM



Scrum Team

The fundamental unit of Scrum is a small team of people, a Scrum Team. The Scrum Team consists of one Scrum Master, one Product Owner, and Developers. Within a Scrum Team, there are no sub-teams or hierarchies. It is a cohesive unit of professionals focused on one objective at a time, the Product Goal.

Scrum Teams are cross-functional, meaning the members have all the skills necessary to create value each Sprint. They are also self-managing, meaning they internally decide who does what, when, and how.

The Scrum Team is small enough to remain nimble and large enough to complete significant work within a Sprint, typically 10 or fewer people. In general, we have found that smaller teams communicate better and are more productive. If Scrum Teams become too large, they should consider reorganizing into multiple cohesive Scrum Teams, each focused on the same product. Therefore, they should share the same Product Goal, Product Backlog, and Product Owner. The Scrum Team is responsible for all product-related activities from stakeholder collaboration, verification, maintenance, operation, experimentation, research and development, and anything else that might be required. They are structured and empowered by the organization to manage their own work. Working in Sprints at a sustainable pace improves the Scrum Team's focus and consistency. The entire Scrum Team is accountable for creating a valuable, useful Increment every Sprint. Scrum defines three specific accountabilities within the Scrum Team: the Developers, the Product Owner, and the Scrum Master.



Scrum Team

L'unité fondamentale de Scrum est une petite équipe, la Scrum Team. La Scrum Team se compose d'un Scrum Master, d'un Product Owner et de Developers. Il n'y a pas d'équipe dans l'équipe ni de hiérarchies. Il s'agit d'une seule et même unité stable, composée de professionnels focalisés sur un seul objectif à la fois, l'Objectif de Produit.

Les Scrum Teams sont pluridisciplinaires, leurs membres ont toutes les compétences nécessaires pour créer de la valeur à chaque Sprint. Elles sont également autogérées, elles décident en interne qui fait quoi, quand et comment.

La Scrum Team doit être suffisamment petite pour rester réactive et assez grande pour accomplir un travail significatif durant le Sprint, habituellement dix personnes au plus. En général, nous avons constaté que les petites équipes communiquent mieux et sont plus productives. Si les Scrum Teams deviennent trop grandes, elles devraient envisager de se réorganiser en plusieurs Scrum Teams cohérentes, chacune axée sur le même produit. Par conséquent, elles doivent partager le même Objectif de Produit, le même Product Backlog et le même Product Owner.

La Scrum Team est responsable de toutes les activités liées au produit : collaboration des parties prenantes, vérification, maintenance, exploitation, expérimentation, recherche et développement, ainsi que tout ce qui pourrait être nécessaire. Elles sont structurées et habilitées par l'organisation à gérer leur propre travail. Travailler sur des Sprints à un rythme soutenable améliore le focus et la cohérence de la Scrum Team.

Toute la Scrum Team est responsable de la création d'un Increment qui ait de la valeur et qui soit utile, à chaque Sprint. Scrum définit trois responsabilités spécifiques au sein de la Scrum Team : les Developers, le Product Owner et le Scrum Master.

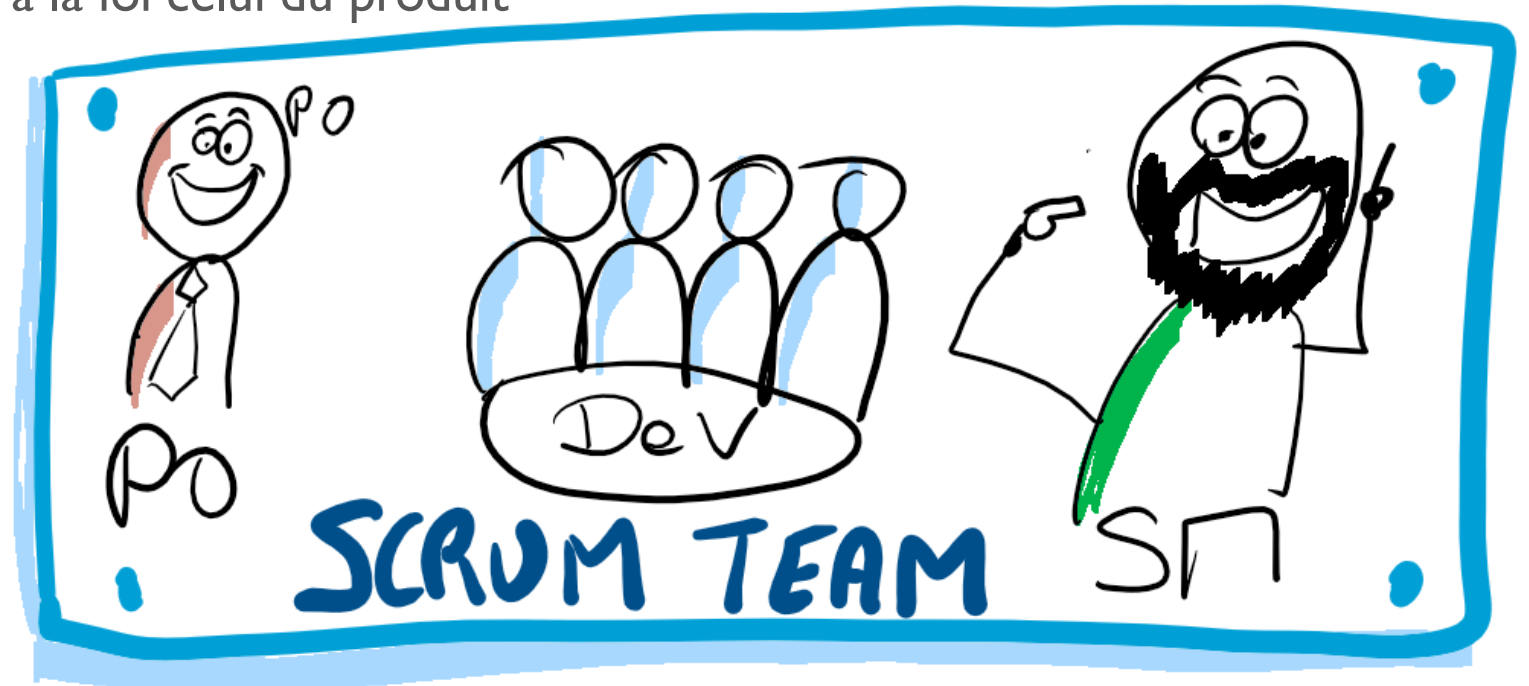


SCRUM TEAM



The fundamental unit of Scrum is a small team of people, a Scrum Team. The Scrum Team consists of one Scrum Master, one Product Owner, and Developers. Within a Scrum Team, there are no sub-teams or hierarchies. It is a cohesive unit of professionals focused on one objective at a time, the Product Goal.

- Pas de sous équipe
- Pas de hiérarchie
- Concentrer sur un seul objectif à la fois celui du produit

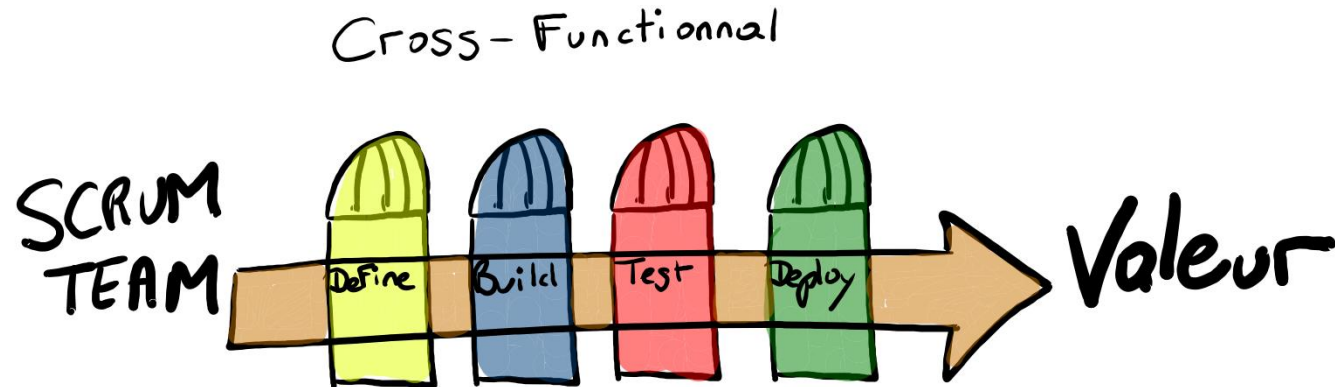


SCRUM TEAM

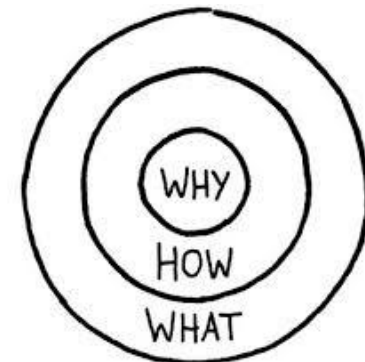


Scrum Teams are cross-functional, meaning the members have all the skills necessary to create value each Sprint. They are also self-managing, meaning they internally decide who does what, when, and how.

- Multi disciplinaire
- Toutes les compétences pour créer de la valeur dans un sprint.



- Auto gérée : elle décide seule Le **Pourquoi / Quoi / Comment**.



SCRUM TEAM



The Scrum Team is small enough to remain nimble and large enough to complete significant work within a Sprint, typically 10 or fewer people. In general, we have found that smaller teams communicate better and are more productive. If Scrum Teams become too large, they should consider reorganizing into multiple cohesive Scrum Teams, each focused on the same product. Therefore, they should share the same Product Goal, Product Backlog, and Product Owner.

- Petite équipe ≤ 10 personnes
- Une petite communique mieux et produit plus.
- Si l'équipe devient trop grande, il faut plutôt la réorganiser en plusieurs petites SCRUM team.
- Ces équipes auront le **même Product Goal, Product Backlog et Product Owner.**

SCRUM TEAM



The Scrum Team is responsible for all product-related activities from stakeholder collaboration, verification, maintenance, operation, experimentation, research and development, and anything else that might be required. They are structured and empowered by the organization to manage their own work. Working in Sprints at a sustainable pace improves the Scrum Team's focus and consistency.

- L'équipe est responsable de

- La collaboration
- La Vérification
- La Maintenance,
- L'exploitation
- L'Expérimentation
- La Recherche
- Développement
- Tout ce qui est nécessaire...

Structurées et habilitées par l'organisation à gérer leur propre travail

Un rythme soutenable améliore le focus et la cohérence de la Scrum Team

SCRUM TEAM - DEVELOPERS



Developers

Developers are the people in the Scrum Team that are committed to creating any aspect of a usable Increment each Sprint.

The specific skills needed by the Developers are often broad and will vary with the domain of work. However, the Developers are always accountable for:

- Creating a plan for the Sprint, the Sprint Backlog;
- Instilling quality by adhering to a Definition of Done;
- Adapting their plan each day toward the Sprint Goal; and,
- Holding each other accountable as professionals.



Developers

Les Developers sont les membres de la Scrum Team qui s'engagent à traiter tout ou partie utile d'un Increment à chaque Sprint.

Les compétences spécifiques requises pour les Developers sont souvent larges et varient selon le domaine d'activité. Toutefois, les Developers sont toujours redevables de :

- Créer un plan de Sprint, un Sprint Backlog ;
- Inculquer la notion de qualité en adhérant à une Definition of Done ;
- Adapter leur plan chaque jour par rapport à l'Objectif de Sprint ; et
- Se tenir mutuellement responsables en tant que professionnels.



SCRUM TEAM - DEVELOPERS



Developers are the people in the Scrum Team that are committed to creating any aspect of a usable Increment each Sprint.

The specific skills needed by the Developers are often broad and will vary with the domain of work.

However, the Developers are always accountable for:

- Creating a plan for the Sprint, the Sprint Backlog;
- Instilling quality by adhering to a Definition of Done;
- Adapting their plan each day toward the Sprint Goal; and,
- Holding each other accountable as professionals.

- Personnes de l'équipe engagé dans la **création d'un incrément utilisable à chaque sprint.**
- Les compétences des developers sont variées et dépendent du domaine du travail.
- Ils sont responsables :
 - Créer le planning du sprint : Sprint Backlog
 - De la qualité en adhérant à la Definition of Done
 - S'adapter quotidiennement pour atteindre le but du sprint
 - Se tenir mutuellement responsable

SCRUM TEAM – PRODUCT OWNER



Product Owner

The Product Owner is accountable for maximizing the value of the product resulting from the work of the Scrum Team. How this is done may vary widely across organizations, Scrum Teams, and individuals.

The Product Owner is also accountable for effective Product Backlog management, which includes:

- Developing and explicitly communicating the Product Goal;
- Creating and clearly communicating Product Backlog items;
- Ordering Product Backlog items; and,
- Ensuring that the Product Backlog is transparent, visible and understood.

The Product Owner may do the above work or may delegate the responsibility to others. Regardless, the Product Owner remains accountable.

For Product Owners to succeed, the entire organization must respect their decisions. These decisions are visible in the content and ordering of the Product Backlog, and through the inspectable Increment at the Sprint Review.

The Product Owner is one person, not a committee. The Product Owner may represent the needs of many stakeholders in the Product Backlog. Those wanting to change the Product Backlog can do so by trying to convince the Product Owner.



Product Owner

Le Product Owner est redevable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de la Scrum Team.

La manière de procéder peut varier considérablement selon les organisations, les Scrum Teams et les individus.

Le Product Owner est également redevable de la gestion efficace du Product Backlog. Ce qui inclut :

- Formuler et communiquer explicitement l'Objectif de Produit ;
- Créer et communiquer clairement les éléments du Product Backlog ;
- Ordonner les éléments dans le Product Backlog ; et
- S'assurer que le Product Backlog est transparent, visible et compris.

Le Product Owner peut effectuer le travail ci-dessus ou peut déléguer ce travail à d'autres. Quoi qu'il en soit, le Product Owner en demeure redevable.

Pour que les Product Owners réussissent, toute l'organisation doit respecter leurs décisions. Ces décisions sont visibles dans le contenu et dans l'ordre du Product Backlog et, via un Increment inspectable lors de la Sprint Review.

Le Product Owner est une personne et non un comité. Le Product Owner peut représenter les besoins de nombreuses parties prenantes dans le Product Backlog. Ceux qui souhaitent modifier le Product Backlog peuvent le faire en essayant de convaincre le Product Owner.



SCRUM TEAM – PRODUCT OWNER



The Product Owner is accountable for maximizing the value of the product resulting from the work of the Scrum Team. How this is done may vary widely across organizations, Scrum Teams, and individuals.

- Le Product Owner est responsable de **maximiser la valeur** résultant du travail de l'équipe SCRUM.
- La manière de procéder peut varier considérablement selon les organisations, les Scrum Teams et les individus.

SCRUM TEAM – PRODUCT OWNER



The Product Owner is also accountable for effective Product Backlog management, which includes:

- Developing and explicitly communicating the Product Goal;
- Creating and clearly communicating Product Backlog items;
- Ordering Product Backlog items; and,
- Ensuring that the Product Backlog is transparent, visible and understood.

The Product Owner may do the above work or may delegate the responsibility to others. Regardless, the Product Owner remains accountable.

- Le Product Owner est responsable de **la gestion du Product Backlog**
 - Développer et communiquer la vision du Produit/ Product Goal;
 - Créer et communiquer les éléments du Product Backlog;
 - Ordonner le Product Backlog
 - S’assurer que le Product Backlog est transparent, visible et compris
- Le Product Owner peut faire ce travail ou le déléguer. Mais il en reste responsable.

SCRUM TEAM – PRODUCT OWNER



For Product Owners to succeed, the entire organization must respect their decisions. These decisions are visible in the content and ordering of the Product Backlog, and through the inspectable Increment at the Sprint Review.

The Product Owner is one person, not a committee. The Product Owner may represent the needs of many stakeholders in the Product Backlog. Those wanting to change the Product Backlog can do so by trying to convince the Product Owner.

- L'organisation doit respecter les décisions du Product Owner.
- Les décisions du PO sont visibles
 - dans le tri du Product Backlog
 - au travers d'un incrément inspectable dans le Sprint Review.
- Le PO représente différentes parties prenantes
- Le PO est une personne. Le PO n'est pas un comité
- Pour modifier le Product Backlog, il faut convaincre le Product Owner.

SCRUM TEAM – SCRUM MASTER



Scrum Master

The Scrum Master is accountable for establishing Scrum as defined in the Scrum Guide. They do this by helping everyone understand Scrum theory and practice, both within the Scrum Team and the organization.

The Scrum Master is accountable for the Scrum Team's effectiveness. They do this by enabling the Scrum Team to improve its practices, within the Scrum framework.

Scrum Masters are true leaders who serve the Scrum Team and the larger organization.

The Scrum Master serves the Scrum Team in several ways, including:

- Coaching the team members in self-management and cross-functionality;
- Helping the Scrum Team focus on creating high-value Increments that meet the Definition of Done;
- Causing the removal of impediments to the Scrum Team's progress; and,
- Ensuring that all Scrum events take place and are positive, productive, and kept within the timebox.

The Scrum Master serves the Product Owner in several ways, including:

- Helping find techniques for effective Product Goal definition and Product Backlog management;
- Helping the Scrum Team understand the need for clear and concise Product Backlog items;
- Helping establish empirical product planning for a complex environment; and,
- Facilitating stakeholder collaboration as requested or needed.

The Scrum Master serves the organization in several ways, including:

- Leading, training, and coaching the organization in its Scrum adoption;
- Planning and advising Scrum implementations within the organization;
- Helping employees and stakeholders understand and enact an empirical approach for complex work; and,
- Removing barriers between stakeholders and Scrum Teams.



Scrum Master

Le Scrum Master est redevable de la mise en place de Scrum tel que défini dans le Guide Scrum. Pour ce faire, il se doit d'aider tout un chacun, l'équipe et l'organisation à comprendre la théorie et la pratique Scrum.

Le Scrum Master est redevable de l'efficacité de la Scrum Team. Il permet à la Scrum Team d'améliorer ses pratiques en suivant le cadre de travail Scrum.

Le Scrum Master est, avant tout, un véritable leader au service de la Scrum Team et de l'ensemble de l'organisation.

Le Scrum Master rend service à la Scrum Team de plusieurs façons :

- Accompagner les membres de l'équipe en matière d'autogestion et de pluridisciplinarité ;
- Aider la Scrum Team à se focaliser sur la création d'Increments de grande valeur qui répondent à la Definition of Done ;
- Faire en sorte qu'il n'y ait pas d'obstacles pouvant entraver la progression de la Scrum Team ;
- S'assurer que tous les événements Scrum ont bien lieu et sont efficaces, productifs et respectent bien les temps impartis (timeboxés : gardés dans une boîte de temps).

Le Scrum Master rend service au Product Owner de plusieurs façons :

- L'aider à trouver des techniques pour définir efficacement l'Objectif de Produit et gérer efficacement du Product Backlog ;
- Sensibiliser la Scrum Team à la nécessité de bien comprendre le besoin d'avoir des éléments du Product Backlog clairs et concis ;
- Encourager l'application de la planification produit empirique dans un environnement complexe ; et
- Faciliter la collaboration des parties prenantes, selon les demandes ou les besoins.

Le Scrum Master rend service à l'organisation de plusieurs façons :

- Accompagner, former et encadrer l'organisation dans son adoption de Scrum ;
- Planifier et apporter conseils sur les implémentations de Scrum au sein de l'organisation ;
- Faciliter la compréhension de l'approche empirique en environnement complexe des employés et des parties prenantes ; et
- Contribuer à lever les obstacles qui peuvent se dresser entre les parties prenantes et les Scrum Teams.



SCRUM TEAM – SCRUM MASTER



The Scrum Master is accountable for establishing Scrum as defined in the Scrum Guide. They do this by helping everyone understand Scrum theory and practice, both within the Scrum Team and the organization.

The Scrum Master is accountable for the Scrum Team's effectiveness. They do this by enabling the Scrum Team to improve its practices, within the Scrum framework.

- Responsable de mettre en place SCRUM comme dans le Guide SCRUM.
- Aide tout le monde à comprendre la théorie et la pratique SCRUM (SCRUM Team et organisation).
- Responsable de l'efficacité de la SCRUM Team via l'amélioration des pratiques dans le cadre SCRUM.

SCRUM MASTER ET LA SCRUM TEAM



The Scrum Master serves the Scrum Team in several ways, including:

- Coaching the team members in self-management and cross-functionality;
- Helping the Scrum Team focus on creating high-value Increments that meet the Definition of Done;
- Causing the removal of impediments to the Scrum Team's progress; and,
- Ensuring that all Scrum events take place and are positive, productive, and kept within the timebox.

- Coach SCRUM Team
 - Auto-gestion et
 - Multi disciplinaire
- Help SCRUM Team Focus on
 - Haute valeur de l'incrément
 - Definition of Done
- Remove impediments
- S'assure que les événements SCRUM sont:
 - Positif,
 - Productif
 - Et respecte les time-box

Coach, Help,
Teach, Facilitate,
Remove
impediments

SCRUM MASTER ET PRODUCT OWNER



The Scrum Master serves the Product Owner in several ways, including:

- Helping find techniques for effective Product Goal definition and Product Backlog management;
- Helping the Scrum Team understand the need for clear and concise Product Backlog items;
- Helping establish empirical product planning for a complex environment; and,
- Facilitating stakeholder collaboration as requested or needed.

- Le SCRUM Master sert le Product Owner en
 - Aidant à définir un objectif du produit efficace et une bonne gestion du Product Backlog
 - Aidant l'équipe SCRUM le besoin de définir clairement et de manière concise les besoins (PBI)
 - Etablir un planning du Produit empirique pour gérer un environnement complexe.
 - Faciliter la collaboration avec les parties prenantes à la demande ou au besoin.

PBI = Product Backlog Item

SCRUM MASTER ET L'ORGANISATION



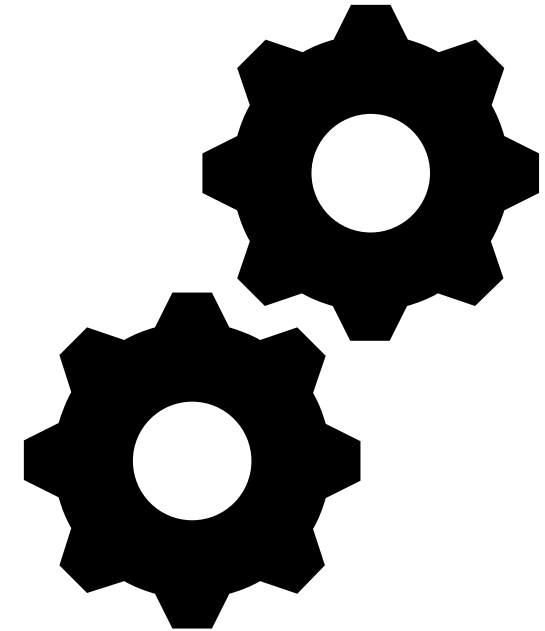
The Scrum Master serves the organization in several ways, including:

- Leading, training, and coaching the organization in its Scrum adoption;
- Planning and advising Scrum implementations within the organization;
- Helping employees and stakeholders understand and enact an empirical approach for complex work;
- Removing barriers between stakeholders and Scrum Teams.

- **Lead, forme et coach** à l'adoption de SCRUM.
- **Conseil et planifie les implémentations** de SCRUM.
- Aide les employés et les parties prenantes à comprendre et promulguer **l'approche empirique** pour les travaux complexes.
- **Enlever les barrières** entre les parties prenantes et l'équipe SCRUM.

QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)



SCRUM EVENTS



Scrum Events

The Sprint is a container for all other events. Each event in Scrum is a formal opportunity to inspect and adapt Scrum artifacts. These events are specifically designed to enable the transparency required. Failure to operate any events as prescribed results in lost opportunities to inspect and adapt. Events are used in Scrum to create regularity and to minimize the need for meetings not defined in Scrum.

Optimally, all events are held at the same time and place to reduce complexity.



Événements Scrum

Le Sprint est un conteneur pour tous les autres événements. Chaque événement dans Scrum est une occasion formelle pour inspecter et adapter les artefacts Scrum. Ces événements sont spécifiquement conçus pour permettre la transparence requise. L'incapacité d'organiser les événements conformément à leur prescription est une occasion perdue pour inspecter et s'adapter. Les événements sont utilisés dans Scrum dans le but de créer de la régularité, minimisant le besoin d'avoir d'autres réunions non définies par Scrum.

Idéalement, tous les événements se tiennent à la même heure et au même lieu pour réduire la complexité.

EVÈNEMENTS SCRUM



The Sprint is a container for all other events. Each event in Scrum is a formal opportunity to inspect and adapt Scrum artifacts. These events are specifically designed to enable the transparency required. Failure to operate any events as prescribed results in lost opportunities to inspect and adapt. Events are used in Scrum to create regularity and to minimize the need for meetings not defined in Scrum. Optimally, all events are held at the same time and place to reduce complexity.

- Le sprint contient tous les autres événements SCRUM.
- Chaque événements:
 - l’opportunité **d’inspecter et adapter**
 - Permet la **transparence**
 - Si mal fait, on perd en efficacité d’inspection et d’adaptation
 - Diminuer le besoin de réunions supplémentaires
 - Idéalement, **même heure, même place**

SCRUM EVENTS - SPRINT



The Sprint

Sprints are the heartbeat of Scrum, where ideas are turned into value. They are fixed length events of one month or less to create consistency. A new Sprint starts immediately after the conclusion of the previous Sprint. All the work necessary to achieve the Product Goal, including Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review, and Sprint Retrospective, happen within Sprints.

During the Sprint:

- No changes are made that would endanger the Sprint Goal;
- Quality does not decrease;
- The Product Backlog is refined as needed; and,
- Scope may be clarified and renegotiated with the Product Owner as more is learned.

Sprints enable predictability by ensuring inspection and adaptation of progress toward a Product Goal at least every calendar month. When a Sprint's horizon is too long the Sprint Goal may become invalid, complexity may rise, and risk may increase. Shorter Sprints can be employed to generate more learning cycles and limit risk of cost and effort to a smaller time frame. Each Sprint may be considered a short project.

Various practices exist to forecast progress, like burn-downs, burn-ups, or cumulative flows. While proven useful, these do not replace the importance of empiricism. In complex environments, what will happen is unknown. Only what has already happened may be used for forward-looking decision making.

A Sprint could be cancelled if the Sprint Goal becomes obsolete. Only the Product Owner has the authority to cancel the Sprint.



Sprint

Les Sprints sont au cœur de Scrum, où les idées sont transformées en valeur.

Ce sont des événements d'une durée fixe, d'un mois ou moins, pour créer une cohérence. Un nouveau Sprint commence immédiatement après la fin du précédent.

Tout le travail nécessaire pour atteindre l'Objectif de Produit, y compris le Sprint Planning, les Daily Scrums, la Sprint Review et la Sprint Retrospective, se fait dans le cadre des Sprints.

Durant le Sprint :

- Aucun changement n'est permis, qui pourrait remettre en cause l'Objectif de Sprint ;
- Les objectifs de qualité ne sont jamais revus à la baisse ;
- Le Product Backlog est affiné si nécessaire ; et
- Le périmètre peut être clarifié et renégocié avec le Product Owner selon ce qu'on en apprend.

Les Sprints permettent la prédictibilité en assurant l'inspection et l'adaptation de la progression vers l'Objectif de Produit, une fois par mois calendaire au moins. Lorsque l'horizon d'un Sprint est trop lointain, l'Objectif de Sprint risque de ne plus être le bon, la complexité augmente et, avec elle, le risque. Les Sprints plus courts raccourcissent le cycle de l'apprentissage, limitant ainsi les risques liés aux coûts et à l'effort. Chaque Sprint peut être considéré comme un projet court.

Diverses pratiques existent pour évaluer la progression, telles que les courbes du « burn-down », ou celles du « burn-up » ou les diagrammes de flux cumulatifs. Bien que leur utilité soit prouvée, ces courbes ne remplacent pas l'importance de l'empirisme. Dans des environnements complexes, une grande part est laissée à l'inconnu. Seul ce qui s'est déjà passé peut être utilisé pour une prise de décision à venir.

Un Sprint peut être annulé si l'Objectif de Sprint devient obsolète. Seul le Product Owner a le pouvoir d'annuler le Sprint.



EVÈNEMENTS - SPRINT



Sprints are the heartbeat of Scrum, where ideas are turned into value.

They are fixed length events of one month or less to create consistency. A new Sprint starts immediately after the conclusion of the previous Sprint.

All the work necessary to achieve the Product Goal, including Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review, and Sprint Retrospective, happen within Sprints.

- Rythme, battement de cœur de SCRUM pour transformer les idées en Valeur.
- **Durée fixe** pour la consistance
- **Moins d'un mois**
- **Un sprint se termine, un autre commence.** Pas de temps entre les sprints.
- Il contient tout le travail nécessaire **pour atteindre le but du Produit**, cela inclus:
 - Sprint Planning
 - Daily SCRUM
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective



EVÈNEMENTS - SPRINT



During the Sprint:

- No changes are made that would endanger the Sprint Goal;
- Quality does not decrease;
- The Product Backlog is refined as needed; and,
- Scope may be clarified and renegotiated with the Product Owner as more is learned.

• Pendant un sprint:

- **Pas de changement** qui pourrait mettre en danger **le but du sprint**
- **La qualité** ne doit pas baisser
- Le produit est **affiné** au besoin
- Le périmètre peut **se clarifier et être renégocier** avec Le Product Owner selon ce que l'on apprend

EVÈNEMENTS - SPRINT



Sprints enable predictability by ensuring inspection and adaptation of progress toward a Product Goal at least every calendar month. When a Sprint's horizon is too long the Sprint Goal may become invalid, complexity may rise, and risk may increase. Shorter Sprints can be employed to generate more learning cycles and limit risk of cost and effort to a smaller time frame. Each Sprint may be considered a short project.

- **Prédicatif** si on a **l'inspection et adaptation** vers le Product Goal **au moins un fois par mois**.
- Si le sprint est trop long
 - Le but du sprint peut devenir invalide
 - Trop de risque
 - Trop complexe
- Si plus court
 - On apprend plus
 - On limité le risque, cout et effort
- Chaque sprint, peut être vu comme **un mini projet**

EVÈNEMENTS - SPRINT



Various practices exist to forecast progress, like burn-downs, burn-ups, or cumulative flows. While proven useful, these do not replace the importance of empiricism. In complex environments, what will happen is unknown. Only what has already happened may be used for forward-looking decision making. A Sprint could be cancelled if the Sprint Goal becomes obsolete. Only the Product Owner has the authority to cancel the Sprint.

- Différentes pratiques aident à suivre le progrès, mais **rien ne remplace l'importance de l'empirisme**:
 - Burndown chart
 - Burn up chart,
 - Diagramme des flux cumulés
- Dans un environnement complexe, on est dans **l'inconnu**.
- Seulement ce qui c'est déjà passé peut aider à prendre des décisions.
- Un sprint peut être **annulé** si le but du sprint devient **obsolète**
- **Seul le Product Owner peut annuler un sprint**

SCRUM EVENTS – SPRINT PLANNING



Sprint Planning

Sprint Planning initiates the Sprint by laying out the work to be performed for the Sprint. This resulting plan is created by the collaborative work of the entire Scrum Team.

The Product Owner ensures that attendees are prepared to discuss the most important Product Backlog items and how they map to the Product Goal. The Scrum Team may also invite other people to attend Sprint Planning to provide advice.

Sprint Planning addresses the following topics:

Topic One: Why is this Sprint valuable?

The Product Owner proposes how the product could increase its value and utility in the current Sprint. The whole Scrum Team then collaborates to define a Sprint Goal that communicates why the Sprint is valuable to stakeholders. The Sprint Goal must be finalized prior to the end of Sprint Planning.

Topic Two: What can be Done this Sprint?

Through discussion with the Product Owner, the Developers select items from the Product Backlog to include in the current Sprint. The Scrum Team may refine these items during this process, which increases understanding and confidence.

Selecting how much can be completed within a Sprint may be challenging. However, the more the Developers know about their past performance, their upcoming capacity, and their Definition of Done, the more confident they will be in their Sprint forecasts.

Topic Three: How will the chosen work get done?

For each selected Product Backlog item, the Developers plan the work necessary to create an Increment that meets the Definition of Done. This is often done by decomposing Product Backlog items into smaller work items of one day or less. How this is done is at the sole discretion of the Developers. No one else tells them how to turn Product Backlog items into Increments of value.

The Sprint Goal, the Product Backlog items selected for the Sprint, plus the plan for delivering them are together referred to as the Sprint Backlog.

Sprint Planning is timeboxed to a maximum of eight hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.



Sprint Planning

Le Sprint Planning lance le Sprint en présentant le travail à effectuer durant le Sprint. Le plan qui en résulte est créé par le travail collaboratif de toute la Scrum Team.

Le Product Owner veille à ce que les participants soient prêts à discuter les éléments les plus importants du Product Backlog et de comment ces éléments représentent l'Objectif de Produit. La Scrum Team peut également inviter d'autres personnes à participer au Sprint Planning pour donner des conseils.

Le Sprint Planning aborde les thèmes suivants :

Thème 1 : Pourquoi ce Sprint est-il important ?

Le Product Owner explique comment augmenter la valeur du produit et son utilité pour le Sprint en cours. L'ensemble de la Scrum Team collabore ensuite à définir un Objectif de Sprint qui énonce clairement aux parties prenantes l'utilité du Sprint. L'Objectif de Sprint doit être finalisé avant la fin du Sprint Planning.

Thème 2 : Que peut-on faire durant ce Sprint ?

En discutant avec le Product Owner, les Developers sélectionnent les éléments du Product Backlog à inclure dans le Sprint en cours. Au fur et à mesure de la discussion, la Scrum Team affine ces éléments, améliorant ainsi leur compréhension et leur confiance dans leur capacité à les développer. Devoir sélectionner ce qui peut ou ne peut pas être accompli durant un Sprint est une tâche difficile. Plus les Developers connaissent leurs performances passées, leur capacité à venir et leur Definition of Done, mieux ils sont à même de faire de prévisions pour le Sprint en cours.

Thème 3 : Comment le travail choisi sera-t-il réalisé ?

Pour chaque élément sélectionné du Product Backlog, les Developers planifient le travail nécessaire pour créer un Increment qui réponde à la Definition of Done. Cela se fait souvent en décomposant les éléments du Product Backlog en éléments de travail d'une journée ou moins. La façon de procéder est laissée à la seule discrétion des Developers. Personne d'autre ne leur dit comment transformer les éléments du Product Backlog en Increments de valeur.

L'Objectif de Sprint, les éléments du Product Backlog sélectionnés pour le Sprint, ainsi que le plan pour les livrer, correspondent à un ensemble appelé le Sprint Backlog.

Le Sprint Planning est limité dans le temps à un maximum de huit heures pour un Sprint d'un mois. Pour les Sprints plus courts, l'événement est généralement plus court.



EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING



Sprint Planning initiates the Sprint by laying out the work to be performed for the Sprint. This resulting plan is created by the collaborative work of the entire Scrum Team.

The Product Owner ensures that attendees are prepared to discuss the most important Product Backlog items and how they map to the Product Goal. The Scrum Team may also invite other people to attend Sprint Planning to provide advice.

- Commence le sprint
- Présente le travail à faire pour le sprint
- **Travail collectif de toute l'équipe SCRUM**
- Le Product Owner s'assure que l'équipe est **bien préparé à discuter** des éléments importants du Product Backlog **pour atteindre le but du produit.**
- L'équipe SCRUM **peut inviter des personnes externes** à l'équipe pour donner des conseils.

EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING

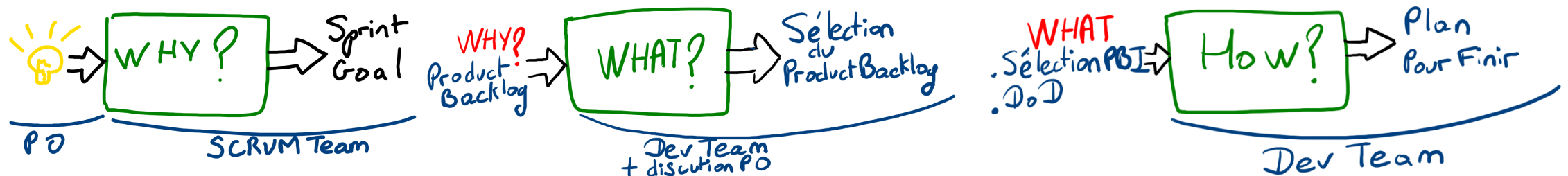
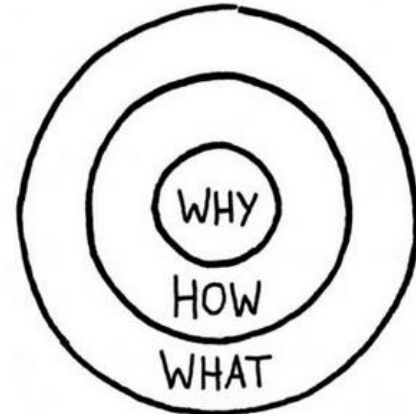


Sprint Planning addresses the following topics:

- Topic One: Why is this Sprint valuable?
- Topic Two: What can be Done this Sprint?
- Topic Three: How will the chosen work get done?

Start with a Why,
Simon Senek

1. Pourquoi
2. Quoi
3. Comment



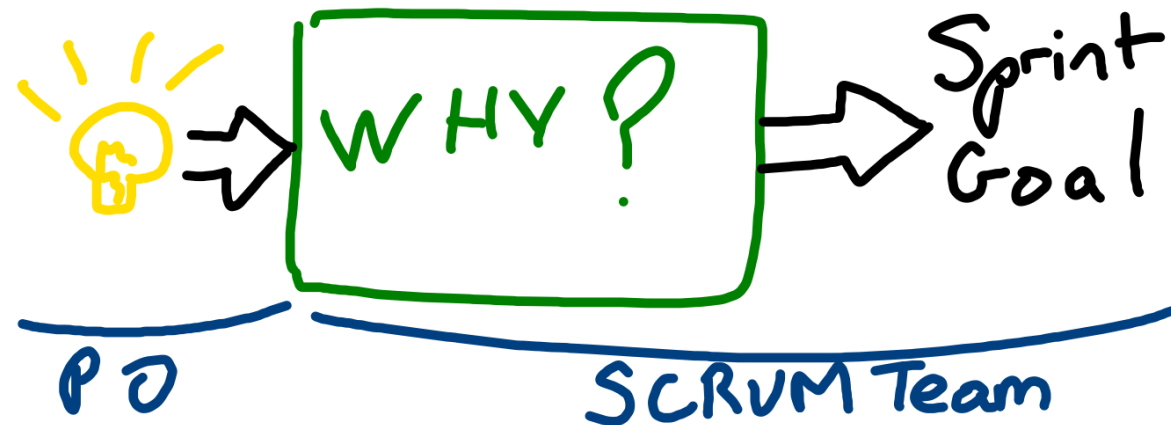
EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING



Topic One: Why is this Sprint valuable?

The Product Owner proposes how the product could increase its value and utility in the current Sprint. The whole Scrum Team then collaborates to define a Sprint Goal that communicates why the Sprint is valuable to stakeholders. The Sprint Goal must be finalized prior to the end of Sprint Planning.

- Le PO propose comment il souhaiterait ajouter de la valeur au Produit.
- L'équipe SCRUM collabore pour trouver un but du Sprint
- Le but du Sprint doit être finalisé avant la fin du sprint planning.



EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING

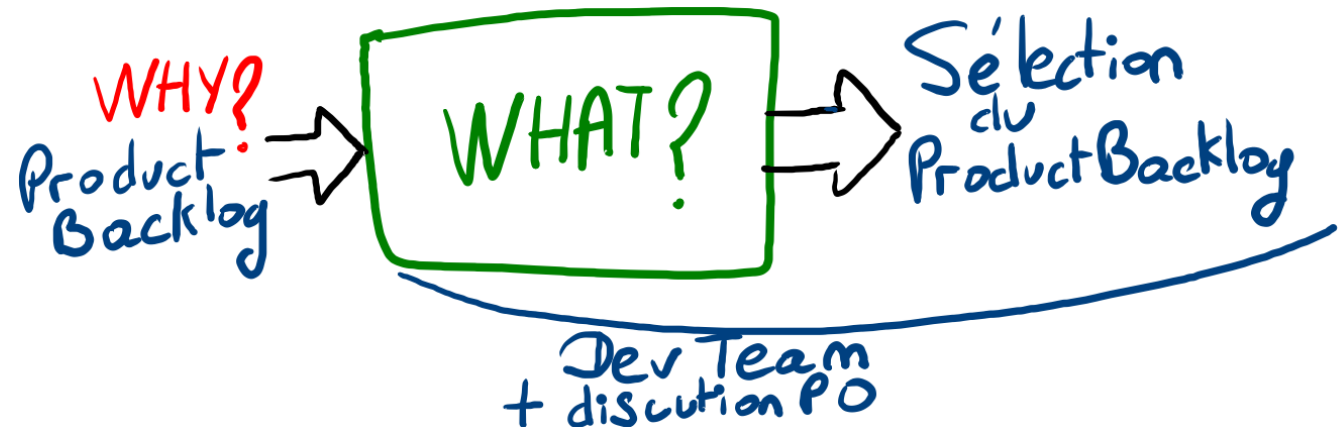


Topic Two: What can be Done this Sprint?

Through discussion with the Product Owner, the Developers select items from the Product Backlog to include in the current Sprint. The Scrum Team may refine these items during this process, which increases understanding and confidence.

Selecting how much can be completed within a Sprint may be challenging. However, the more the Developers know about their past performance, their upcoming capacity, and their Definition of Done, the more confident they will be in their Sprint forecasts.

- Les **Developers Team choisent** les éléments du Product Backlog avec **discussion avec le PO**
- Il est **possible d'affiner** les éléments pour **augmenter la compréhension et la confiance**.
- Les Developers déterminent leur capacité en fonction
 - de leur performance passée,
 - leur **capacité à venir** et
 - la **Définition du Done**.



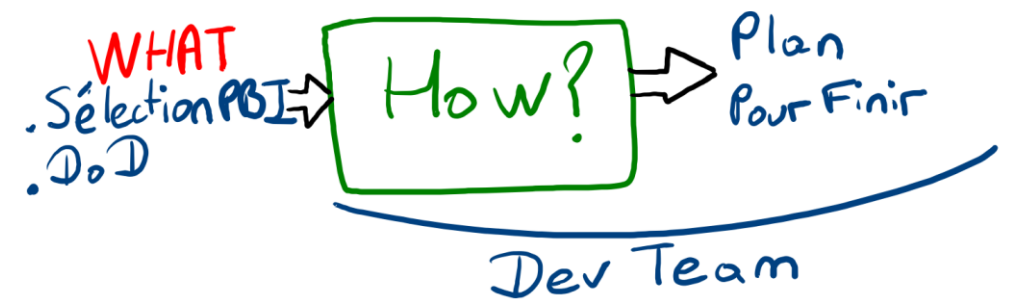
EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING



Topic Three: How will the chosen work get done?

For each selected Product Backlog item, the Developers plan the work necessary to create an Increment that meets the Definition of Done. This is often done by decomposing Product Backlog items into smaller work items of one day or less. How this is done is at the sole discretion of the Developers. No one else tells them how to turn Product Backlog items into Increments of value.

- Pour chacun des éléments du Product Backlog sélectionné, les **developers planifient** le travail nécessaire pour créer : un **incrément** qui répond à la **Définition du Done**.
- Décomposition en éléments **d'une journée ou moins**.
- **Le comment est la responsabilité des developers**.
- Personnes ne peut leur dire comment faire un incrément de valeur.



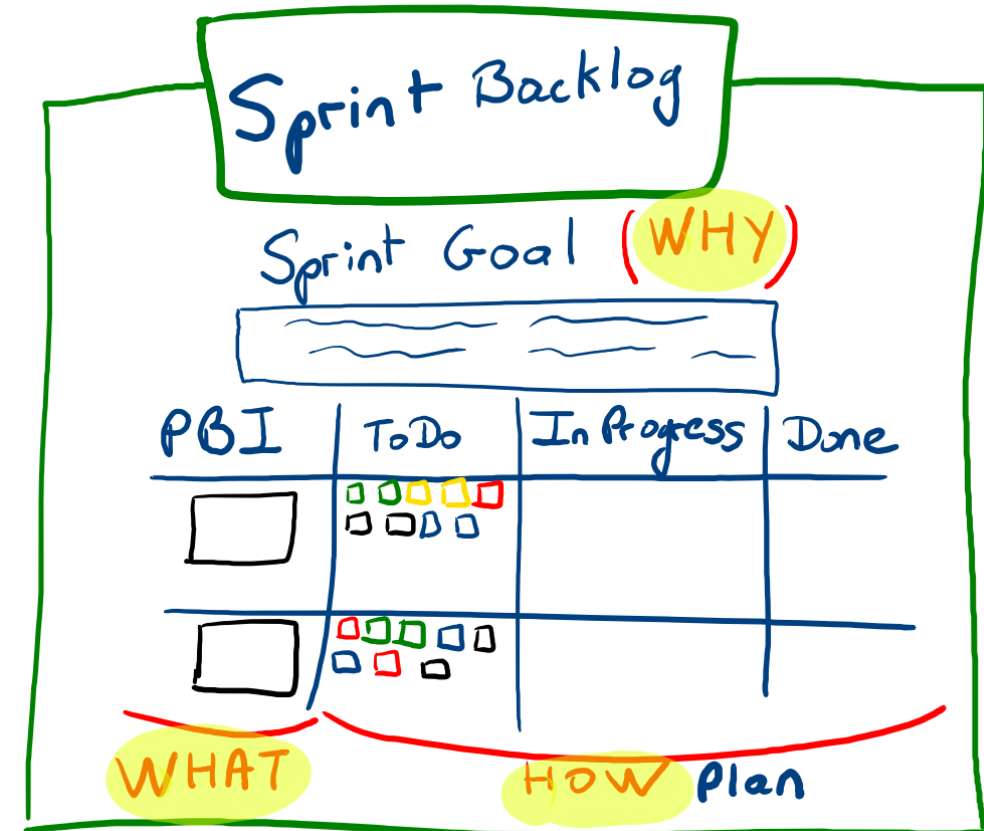
EVÈNEMENTS – SPRINT PLANNING



The Sprint Goal, the Product Backlog items selected for the Sprint, plus the plan for delivering them are together referred to as the Sprint Backlog.

Sprint Planning is timeboxed to a maximum of eight hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.

- Le Sprint Backlog est le **planning du sprint**. Il est composé de:
 - Sprint GOAL (**WHY**)
 - Des «éléments du Product Backlog » Sélectionné (**WHAT**)
 - Le plan pour finir (**HOW**)
- La **Timebox est de 8h** maximum pour un sprint de 1 mois.
- Pour les sprints plus court, l'événement est plus court



SCRUM EVENTS – DAILY SCRUM



Daily Scrum

The purpose of the Daily Scrum is to inspect progress toward the Sprint Goal and adapt the Sprint Backlog as necessary, adjusting the upcoming planned work.

The Daily Scrum is a 15-minute event for the Developers of the Scrum Team. To reduce complexity, it is held at the same time and place every working day of the Sprint. If the Product Owner or Scrum Master are actively working on items in the Sprint Backlog, they participate as Developers.

The Developers can select whatever structure and techniques they want, as long as their Daily Scrum focuses on progress toward the Sprint Goal and produces an actionable plan for the next day of work. This creates focus and improves self-management.

Daily Scrums improve communications, identify impediments, promote quick decision-making, and consequently eliminate the need for other meetings.

The Daily Scrum is not the only time Developers are allowed to adjust their plan. They often meet throughout the day for more detailed discussions about adapting or re-planning the rest of the Sprint's work.



Daily Scrum

L'objectif du Daily Scrum est d'inspecter la progression vers l'Objectif de Sprint et d'adapter le Sprint Backlog si nécessaire, en ajustant les futurs travaux planifiés.

Le Daily Scrum est un événement de 15 minutes, pour les Developers de la Scrum Team. Pour réduire la complexité, il est tenu à la même heure et au même lieu, chaque jour ouvré du Sprint. Si le Product Owner et / ou le Scrum Master travaillent activement sur des éléments du Sprint Backlog, ils participent en tant que Developers.

Les Developers peuvent choisir la structure et les techniques qu'ils souhaitent, à condition que leur Daily Scrum se focalise sur la progression vers l'Objectif de Sprint et produise un plan d'action pour la prochaine journée de travail. Cela leur permet de se focaliser et d'améliorer l'autogestion.

Les Daily Scrums améliorent la communication, aident à identifier les obstacles, favorisent la prise de décision rapide et, par conséquent, éliminent la nécessité de faire d'autres réunions.

Le Daily Scrum n'est pas le seul moment où les Developers sont autorisés à ajuster leur plan. Ils se réunissent souvent tout au long de la journée pour des discussions plus détaillées sur l'adaptation ou la re-planification du reste du travail du Sprint.



EVÈNEMENTS – DAILY SCRUM



The purpose of the Daily Scrum is to inspect progress toward the Sprint Goal and adapt the Sprint Backlog as necessary, adjusting the upcoming planned work.

The Daily Scrum is a 15-minute event for the Developers of the Scrum Team. To reduce complexity, it is held at the same time and place every working day of the Sprint. If the Product Owner or Scrum Master are actively working on items in the Sprint Backlog, they participate as Developers.

- **Inspecter le progrès** en fonction du **Sprint GOAL**
- **Adapter le travail** à faire du sprint backlog
- Timebox: **15 minutes**
- **Pour les developers**
- **Même place même heure**
- Si le **Product Owner et le SCRUM travaille activement** avec les Developepers, alors ils **participent comme developers.**

EVÈNEMENTS – DAILY SCRUM



The Developers can select whatever structure and techniques they want, as long as their Daily Scrum focuses on progress toward the Sprint Goal and produces an actionable plan for the next day of work. This creates focus and improves self-management.

- Pas de structure imposé pour le Daily SCRUM.
- Ce qui compte, c'est Focus sur le progrès vers le sprint GOAL
- Produire un plan d'action pour la prochaine journée de travail
- Améliore l'auto-gestion

EVÈNEMENTS – DAILY SCRUM



Daily Scrums improve communications, identify impediments, promote quick decision-making, and consequently eliminate the need for other meetings.

The Daily Scrum is not the only time Developers are allowed to adjust their plan. They often meet throughout the day for more detailed discussions about adapting or re-planning the rest of the Sprint's work.

- Améliore **Communications**
- **Identifie les impédiments**
- **Prise de décision** rapide
- Élimine le besoin d'autres réunion
- Ce n'est pas le seul moment où ils ajustent leur plan.
- Ils se rencontrent souvent pour adapter et replanifier.

SCRUM EVENTS – SPRINT REVIEW



Sprint Review

The purpose of the Sprint Review is to inspect the outcome of the Sprint and determine future adaptations. The Scrum Team presents the results of their work to key stakeholders and progress toward the Product Goal is discussed.

During the event, the Scrum Team and stakeholders review what was accomplished in the Sprint and what has changed in their environment. Based on this information, attendees collaborate on what to do next. The Product Backlog may also be adjusted to meet new opportunities. The Sprint Review is a working session, and the Scrum Team should avoid limiting it to a presentation.

The Sprint Review is the second to last event of the Sprint and is timeboxed to a maximum of four hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.



Sprint Review

L'objectif de la Sprint Review est d'inspecter le résultat du Sprint et de déterminer les adaptations futures. La Scrum Team présente les résultats de son travail aux principales parties prenantes et les progressions vers l'Objectif de Produit sont discutées.

Pendant l'événement, la Scrum Team et les parties prenantes passent en revue ce qui a été accompli durant le Sprint et ce qui a changé dans leur environnement. Sur la base de ces informations, les participants collaborent sur la marche à suivre et sur les décisions à prendre. Le Product Backlog peut également être ajusté pour répondre à de nouvelles opportunités. La Sprint Review est une session de travail et la Scrum Team doit éviter de la limiter à une session de présentation.

La Sprint Review est l'avant-dernier événement du Sprint et se limite dans le temps à un maximum de quatre heures pour un Sprint d'un mois. Pour les Sprints plus courts, l'événement est généralement plus court.



SCRUM EVENTS – SPRINT REVIEW



The purpose of the Sprint Review is to inspect the outcome of the Sprint and determine future adaptations. The Scrum Team presents the results of their work to key stakeholders and progress toward the Product Goal is discussed.

The Sprint Review is the second to last event of the Sprint and is timeboxed to a maximum of four hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.

Inspecter le résultat du Sprint et **Adapter** ce que l'on fera après

- La SCRUM Team présente **le résultat de leur travail aux parties prenantes**
- La SCRUM Team présente le **progress vers le but du Produit.**

- Avant dernier événement
- Timebox: max 4h pour 1 mois

SCRUM EVENTS – SPRINT REVIEW



During the event, the Scrum Team and stakeholders review what was accomplished in the Sprint and what has changed in their environment. Based on this information, attendees collaborate on what to do next. The Product Backlog may also be adjusted to meet new opportunities. The Sprint Review is a working session, and the Scrum Team should avoid limiting it to a presentation.

- SCRUM Team et parties prenantes revoient ce qui a été **accompli** et revoient les **changements**.
- SCRUM Team et parties prenantes, **collabore sur ce que l'on va faire après**.
- **Le Product Backlog peut être ajuster** avec de nouvelles opportunités
- Le Sprint Review est **une session de travail et beaucoup qu'une démonstration**.

EVENTS – SPRINT RETROSPECTIVE



Sprint Retrospective

The purpose of the Sprint Retrospective is to plan ways to increase quality and effectiveness.

The Scrum Team inspects how the last Sprint went with regards to individuals, interactions, processes, tools, and their Definition of Done. Inspected elements often vary with the domain of work. Assumptions that led them astray are identified and their origins explored. The Scrum Team discusses what went well during the Sprint, what problems it encountered, and how those problems were (or were not) solved.

The Scrum Team identifies the most helpful changes to improve its effectiveness. The most impactful improvements are addressed as soon as possible. They may even be added to the Sprint Backlog for the next Sprint.

The Sprint Retrospective concludes the Sprint. It is timeboxed to a maximum of three hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.



Sprint Retrospective

L'objectif de la Sprint Retrospective consiste à réfléchir à des pistes pour améliorer la qualité et l'efficacité.

La Scrum Team inspecte le déroulement du dernier Sprint en ce qui concerne les individus, les interactions, les processus, les outils et leur Definition of Done. Les éléments inspectés varient souvent selon le domaine d'activité. Les hypothèses qui les ont fait dévier sont identifiées et leurs origines explorées. La Scrum Team discute de ce qui s'est bien passé durant le Sprint, des problèmes rencontrés et de la manière dont ces problèmes ont été (ou n'ont pas été) résolus.

La Scrum Team identifie les changements les plus utiles pour améliorer son efficacité. Les améliorations ayant le plus d'impact sont abordées dès que possible. Elles peuvent même être ajoutées au Sprint Backlog pour le prochain Sprint.

La Sprint Retrospective conclut le Sprint. Elle est limitée dans le temps à un maximum de trois heures pour un Sprint d'un mois. Pour les Sprints plus courts, l'événement est généralement plus court.



EVENTS – SPRINT RETROSPECTIVE



The purpose of the Sprint Retrospective is to plan ways to increase quality and effectiveness. The Sprint Retrospective concludes the Sprint. It is timeboxed to a maximum of three hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter.

- Objectif de cet événement:
 - Améliorer la qualité
 - Améliorer l'efficacité
- Timebox: 3 h pour 1 mois

EVENTS – SPRINT RETROSPECTIVE



The Scrum Team inspects how the last Sprint went with regards to individuals, interactions, processes, tools, and their Definition of Done. Inspected elements often vary with the domain of work. Assumptions that led them astray are identified and their origins explored. The Scrum Team discusses what went well during the Sprint, what problems it encountered, and how those problems were (or were not) solved.

- Inspecter comment c'est passé le dernier Sprint:
 - Individu
 - Interaction
 - Processus
 - Outils
 - Definition of Done
 - Hypothèses
 - Ce qui c'est bien passé
 - Les problèmes rencontrés (résolu ou non)

Inspection

EVENTS – SPRINT RETROSPECTIVE



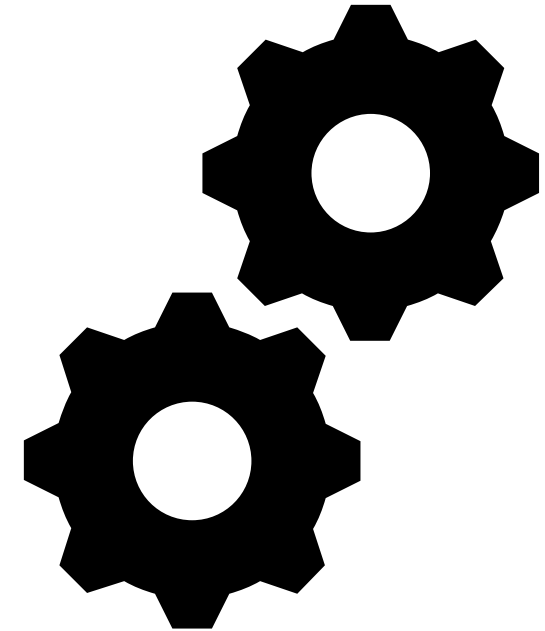
The Scrum Team identifies the most helpful changes to improve its effectiveness. The most impactful improvements are addressed as soon as possible. They may even be added to the Sprint Backlog for the next Sprint.

- identifier les changements les plus utiles pour améliorer l'efficacité.
- Les améliorations peuvent être ajoutées au Sprint Backlog pour le prochain sprint.

Adaptation

QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)



SCRUM ARTIFACTS



Scrum Artifacts

Scrum's artifacts represent work or value. They are designed to maximize transparency of key information. Thus, everyone inspecting them has the same basis for adaptation.

Each artifact contains a commitment to ensure it provides information that enhances transparency and focus against which progress can be measured:

- For the Product Backlog it is the Product Goal.
- For the Sprint Backlog it is the Sprint Goal.
- For the Increment it is the Definition of Done.

These commitments exist to reinforce empiricism and the Scrum values for the Scrum Team and their stakeholders.



Les Artefacts de Scrum

Les artefacts de Scrum représentent un travail ou une valeur. Ils sont conçus pour maximiser la transparence des informations clés. Ainsi, tous ceux qui les inspectent ont la même base d'adaptation.

Chaque artefact contient un engagement qui apporte l'information nécessaire à la transparence et au focus rendant possible la mesure de la progression :

- Pour le Product Backlog, il s'agit de l'Objectif de Produit.
- Pour le Sprint Backlog, c'est l'Objectif de Sprint.
- Pour l'Increment, c'est la Definition of Done (définition de Fini).

Ces engagements existent pour renforcer l'empirisme et les valeurs Scrum au sein de la Scrum Team et ses parties prenantes.

SCRUM ARTIFACTS



- Représente un travail ou une valeur
- Améliore **la Transparence, Inspection, Adaptation**
- Chaque Artéfact a un **engagement** pour améliorer la Transparence et le focus.
- **L'engagement améliore l'empirisme et les valeurs SCRUM.**

Artifact	Commitment
Product Backlog	Product Goal
Sprint Backlog	Sprint Goal
Increment	Definition of Done

ARTIFACTS – PRODUCT BACKLOG



Product Backlog

The Product Backlog is an emergent, ordered list of what is needed to improve the product. It is the single source of work undertaken by the Scrum Team.

Product Backlog items that can be Done by the Scrum Team within one Sprint are deemed ready for selection in a Sprint Planning event. They usually acquire this degree of transparency after refining activities. Product Backlog refinement is the act of breaking down and further defining Product Backlog items into smaller more precise items. This is an ongoing activity to add details, such as a description, order, and size. Attributes often vary with the domain of work. The Developers who will be doing the work are responsible for the sizing. The Product Owner may influence the Developers by helping them understand and select trade-offs.



Product Backlog

Le Product Backlog est une liste ordonnée et émergente de ce qui est nécessaire pour améliorer le produit. C'est l'unique source du travail entrepris par la Scrum Team.

Les éléments du Product Backlog qui sont susceptibles d'être réalisés dans un seul Sprint par la Scrum Team sont considérés comme prêts à être traités en Sprint Planning. Ils acquièrent généralement ce degré de transparence après avoir été affinés. L'affinement du Product Backlog consiste à décomposer et à définir davantage les éléments du Backlog en éléments plus fins et plus précis. Il s'agit d'une activité continue visant à ajouter des détails, tels qu'une description, un ordre et une taille. Les attributs varient souvent en fonction du domaine d'activité.

Les Developers qui effectueront le travail sont responsables du dimensionnement. Le Product Owner peut influencer les Developers en clarifiant ses explications et les aider à trouver des compromis.

ARTIFACTS – PRODUCT BACKLOG



The Product Backlog is an emergent, ordered list of what is needed to improve the product. It is the single source of work undertaken by the Scrum Team.

The Developers who will be doing the work are responsible for the sizing. The Product Owner may influence the Developers by helping them understand and select trade-offs.

- Le Product Backlog est
 - **Émergent** : vivant évolutif
 - **Liste ordonnée des améliorations** du produit
 - **Source unique du travail** de l'équipe SCRUM
- Les **developers qui feront le travail** sont responsable du **sizing**/dimensionnement. (Estimation)
- Le **product Owner peut influencer les developers** en les aidant à comprendre le besoin et en trouvant des compromis

ARTIFACTS – PRODUCT BACKLOG



Product Backlog items that can be Done by the Scrum Team within one Sprint are deemed ready for selection in a Sprint Planning event. They usually acquire this degree of transparency after refining activities. Product Backlog refinement is the act of breaking down and further defining Product Backlog items into smaller more precise items. This is an ongoing activity to add details, such as a description, order, and size. Attributes often vary with the domain of work.

- Les éléments du Product Backlog qui peuvent être finis **dans un seul Sprint sont prêts** à être sélectionner dans un sprint.
- **L'affinage** a permis de rendre l'élément plus **transparent**.
- L'affinage est l'acte de décomposer des éléments du PBI **en éléments plus petit et précis**.
- L'affinage st une activité continue pour ajouter des détails, description, ordre et taille...

ARTIFACTS – PRODUCT GOAL



Commitment: Product Goal

The Product Goal describes a future state of the product which can serve as a target for the Scrum Team to plan against. The Product Goal is in the Product Backlog. The rest of the Product Backlog emerges to define “what” will fulfill the Product Goal.

A product is a vehicle to deliver value. It has a clear boundary, known stakeholders, well-defined users or customers. A product could be a service, a physical product, or something more abstract.

The Product Goal is the long-term objective for the Scrum Team. They must fulfill (or abandon) one objective before taking on the next.



Engagement : Objectif de Produit

L'Objectif de Produit décrit un état futur du produit qui peut servir de cible à la Scrum Team pour planifier. L'Objectif de Produit est dans le Product Backlog. Le reste du Product Backlog émerge pour définir « ce qui » permettra d'atteindre l'Objectif de Produit.

Un produit est un vecteur de valeur. Il a une limite claire, des parties prenantes connues, des utilisateurs ou des clients bien définis. Un produit peut être un service, un produit physique ou quelque chose plus abstrait.

L'Objectif de Produit est l'objectif à long terme de la Scrum Team. Ils doivent atteindre (ou abandonner) un objectif avant de s'attaquer au suivant.

ARTIFACTS – PRODUCT GOAL



The Product Goal describes a future state of the product which can serve as a target for the Scrum Team to plan against. The Product Goal is in the Product Backlog. The rest of the Product Backlog emerges to define “what” will fulfill the Product Goal.

- Product GOAL = **Futur du Produit**
- Aide à planifier
- Le Product GOAL est dans le Product Backlog
- **Product Backlog, C’est le « What » pour atteindre le Product GOAL (WHY).**
- Le Product Backlog est **émergent**, vivant, évolutif.

ARTIFACTS – PRODUCT GOAL



A product is a vehicle to deliver value. It has a clear boundary, known stakeholders, well-defined users or customers. A product could be a service, a physical product, or something more abstract.

The Product Goal is the long-term objective for the Scrum Team. They must fulfill (or abandon) one objective before taking on the next.

- Product GOAL = **Objectif à long terme de l'équipe SCRUM**
- **L'équipe SCRUM rempli ou abandonné un objectif, avant d'en prendre un autre.**

- Un Produit est un véhicule qui permet de **délivrer de la valeur.**
- Un produit est soit :
 - **Service**
 - **Produit physique**
 - **Ou quelque chose de plus abstrait**

ARTIFACTS – SPRINT BACKLOG



Sprint Backlog

The Sprint Backlog is composed of the Sprint Goal (why), the set of Product Backlog items selected for the Sprint (what), as well as an actionable plan for delivering the Increment (how).

The Sprint Backlog is a plan by and for the Developers. It is a highly visible, real-time picture of the work that the Developers plan to accomplish during the Sprint in order to achieve the Sprint Goal. Consequently, the Sprint Backlog is updated throughout the Sprint as more is learned. It should have enough detail that they can inspect their progress in the Daily Scrum.



Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est composé de l'Objectif de Sprint (le « pourquoi »), de l'ensemble des éléments du Product Backlog choisis pour le Sprint (le « quoi »), ainsi que d'un plan d'action pour la réalisation de l'Increment (le « comment »).

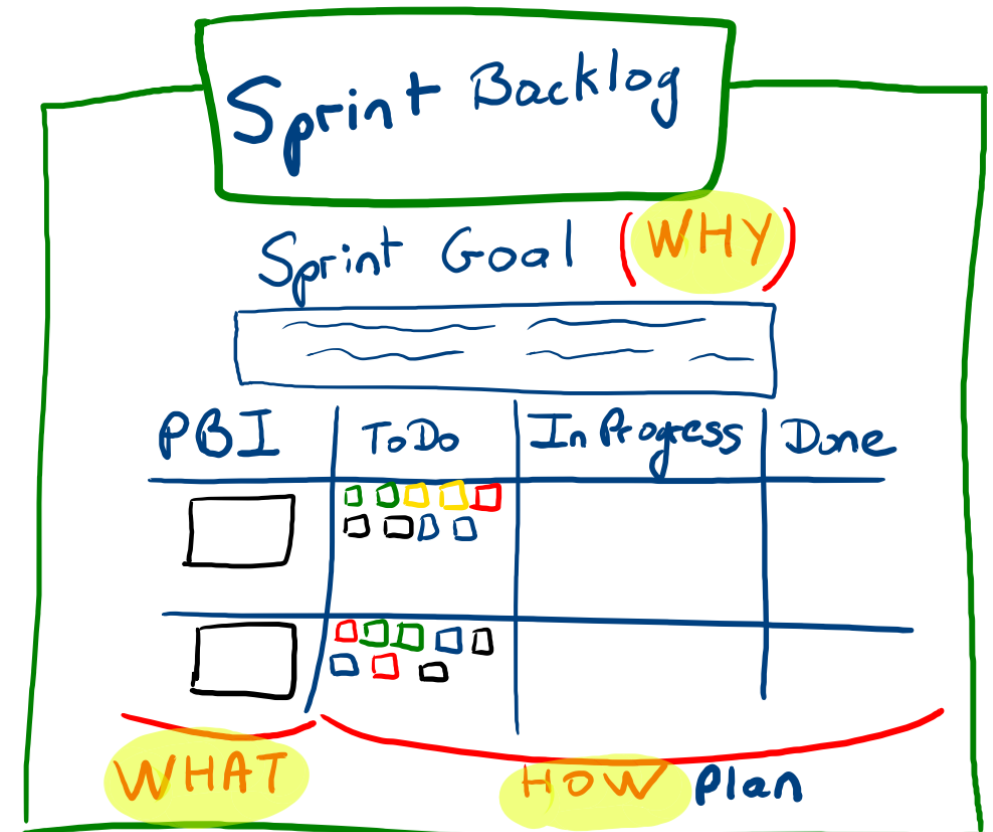
Le Sprint Backlog est un plan élaboré par et pour les Developers. Il s'agit d'une image très visible et en temps réel du travail que les Developers prévoient d'accomplir durant le Sprint afin d'atteindre l'Objectif de Sprint. Par conséquent, le Sprint Backlog est mis à jour tout au long du Sprint selon ce qu'on en apprend. Il devrait être suffisamment détaillé pour que les Developers puissent inspecter leur progression durant le Daily Scrum.

ARTIFACTS – SPRINT BACKLOG



The Sprint Backlog is composed of the Sprint Goal (why), the set of Product Backlog items selected for the Sprint (what), as well as an actionable plan for delivering the Increment (how).

- Sprint Backlog :
 - **WHY** : Sprint Goal
 - **WHAT** : Éléments du Produit Backlog sélectionné
 - **HOW** : D'un plan pour fournir un incrément



ARTIFACTS – SPRINT BACKLOG



The Sprint Backlog is a plan by and for the Developers. It is a highly visible, real-time picture of the work that the Developers plan to accomplish during the Sprint in order to achieve the Sprint Goal. Consequently, the Sprint Backlog is updated throughout the Sprint as more is learned. It should have enough detail that they can inspect their progress in the Daily Scrum.

- Sprint Backlog = **Le planning des developpers**
- **Visible**
- **Mise à jour en temps réel**
- Travail à faire pour **atteindre le but du Sprint.**
- Le planning est affiné durant le sprint, quand on en apprend plus.
- Suffisamment détaillé pour inspecter le progrès au Daily SCRUM.

ARTIFACTS – SPRINT GOAL



Commitment: Sprint Goal

The Sprint Goal is the single objective for the Sprint. Although the Sprint Goal is a commitment by the Developers, it provides flexibility in terms of the exact work needed to achieve it. The Sprint Goal also creates coherence and focus, encouraging the Scrum Team to work together rather than on separate initiatives.

The Sprint Goal is created during the Sprint Planning event and then added to the Sprint Backlog. As the Developers work during the Sprint, they keep the Sprint Goal in mind. If the work turns out to be different than they expected, they collaborate with the Product Owner to negotiate the scope of the Sprint Backlog within the Sprint without affecting the Sprint Goal.



Engagement : Objectif de Sprint

L'Objectif de Sprint est l'unique but du Sprint. Bien que l'Objectif de Sprint soit un engagement fait par les Developers, il offre une certaine flexibilité en termes de travail nécessaire pour atteindre cet objectif. L'Objectif de Sprint crée également de la cohérence et du focus, tout en encourageant la Scrum Team à travailler ensemble plutôt que sur des initiatives séparées.

L'Objectif de Sprint est créé pendant l'événement de Sprint Planning, puis ajouté au Sprint Backlog. Lorsque les Developers travaillent pendant le Sprint, ils gardent l'Objectif de Sprint à l'esprit. Si le travail s'avère être différent de ce à quoi ils s'attendaient, ils collaborent avec le Product Owner pour négocier le périmètre du Sprint Backlog dans le cadre de ce Sprint, sans que cela n'affecte l'Objectif de Sprint.

ARTIFACTS – SPRINT GOAL



The Sprint Goal is the single objective for the Sprint. Although the Sprint Goal is a commitment by the Developers, it provides flexibility in terms of the exact work needed to achieve it. The Sprint Goal also creates coherence and focus, encouraging the Scrum Team to work together rather than on separate initiatives.

- Le Sprint GOAL = **But Unique du Sprint**
- Ce qui compte c'est le Sprint GOAL et non pas le WHAT.

WHY > WHAT

- **Cohérence**
- **Focus**
- **Objectifs communs**

ARTIFACTS – SPRINT GOAL



The Sprint Goal is created during the Sprint Planning event and then added to the Sprint Backlog. As the Developers work during the Sprint, they keep the Sprint Goal in mind. If the work turns out to be different than they expected, they collaborate with the Product Owner to negotiate the scope of the Sprint Backlog within the Sprint without affecting the Sprint Goal.

- Créer au sprint planning
- Les Dev collabore avec le Product Owner sur le WHAT en garder en tête le Sprint GOAL
- Si tout le WHAT n'est pas fait ou change ce n'est pas grave l'engagement est sur le Sprint GOAL

ARTIFACTS – INCREMENT



Increment

An Increment is a concrete stepping stone toward the Product Goal. Each Increment is additive to all prior Increments and thoroughly verified, ensuring that all Increments work together. In order to provide value, the Increment must be usable.

Multiple Increments may be created within a Sprint. The sum of the Increments is presented at the Sprint Review thus supporting empiricism. However, an Increment may be delivered to stakeholders prior to the end of the Sprint. The Sprint Review should never be considered a gate to releasing value.

Work cannot be considered part of an Increment unless it meets the Definition of Done.



Increment

Un Increment est une première étape concrète vers l'Objectif de Produit. Chaque Increment s'ajoute à tous les Increments précédents et fait l'objet d'une vérification approfondie, ce qui garantit que tous les Increments fonctionnent ensemble. Afin de fournir une valeur, l'Increment doit être utilisable.

Plusieurs Increments peuvent être créés durant un Sprint. La somme des Increments est présentée lors de la Sprint Review, ce qui permet de démontrer l'utilité de l'empirisme. Toutefois, un Increment peut être livré aux parties prenantes avant la fin du Sprint. La Sprint Review ne doit jamais être considérée comme le seul moment pour délivrer de la valeur.

Un travail qui ne remplirait pas les conditions de la Definition of Done ne peut pas être considéré comme un Increment.

ARTIFACTS – INCREMENT



An Increment is a concrete stepping stone toward the Product Goal. Each Increment is additive to all prior Increments and thoroughly verified, ensuring that all Increments work together. In order to provide value, the Increment must be usable.

- **Etape concrète vers le but du produit.**
- S'ajoute à tous les incréments précédents
- **L'incrément et les précédents** fonctionnent toujours ensemble.
- L'incrément doit être **utilisable** pour produire de la valeur.

ARTIFACTS – INCREMENT



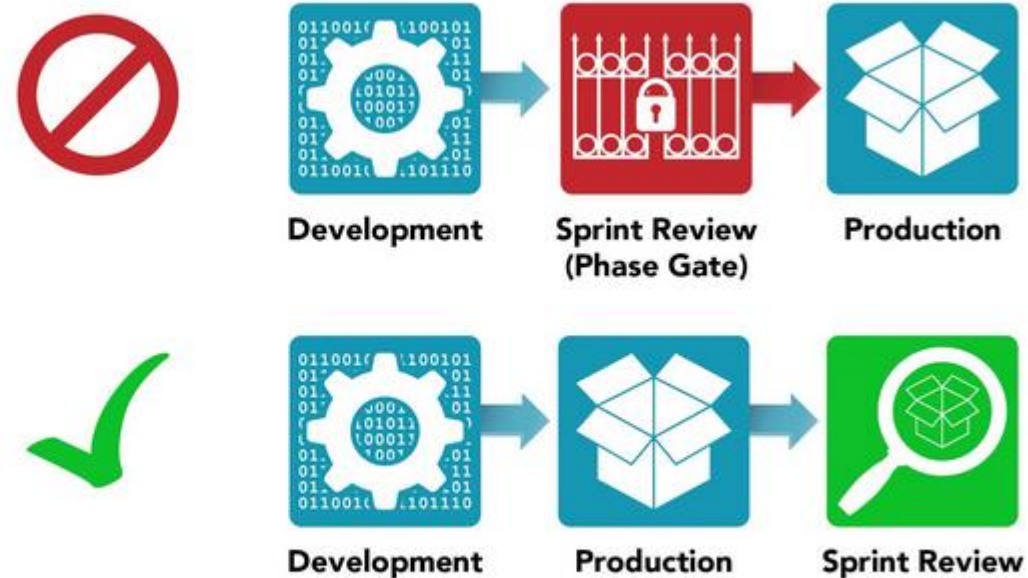
Multiple Increments may be created within a Sprint. The sum of the Increments is presented at the Sprint Review thus supporting empiricism. However, an Increment may be delivered to stakeholders prior to the end of the Sprint. The Sprint Review should never be considered a gate to releasing value.

Work cannot be considered part of an Increment unless it meets the Definition of Done.

- Plusieurs incréments peuvent être créés dans un sprint.
- La somme des incréments est présentée à la revue de sprint.
- Un incrément peut être présenté/livré aux parties prenantes avant la fin du sprint.
- La revue de sprint ne devrait pas être vue comme une porte pour mettre en production de la valeur.
- Le travail ne fait pas parti de l'incrément tant que ce n'est pas fini.

ARTIFACTS – INCREMENT

- <https://www.scrum.org/resources/blog/sprint-review-not-phase-gate>



The perfect Sprint View is based on the use of production software

ARTIFACTS – DEFINITION OF DONE



Commitment: Definition of Done

The Definition of Done is a formal description of the state of the Increment when it meets the quality measures required for the product.

The moment a Product Backlog item meets the Definition of Done, an Increment is born.

The Definition of Done creates transparency by providing everyone a shared understanding of what work was completed as part of the Increment. If a Product Backlog item does not meet the Definition of Done, it cannot be released or even presented at the Sprint Review. Instead, it returns to the Product Backlog for future consideration.

If the Definition of Done for an increment is part of the standards of the organization, all Scrum Teams must follow it as a minimum. If it is not an organizational standard, the Scrum Team must create a Definition of Done appropriate for the product.

The Developers are required to conform to the Definition of Done. If there are multiple Scrum Teams working together on a product, they must mutually define and comply with the same Definition of Done.



Engagement : Definition of Done (Définition de Fini)

La Definition of Done (Définition de Fini) est une description formelle de l'état de l'Increment lorsqu'il satisfait les mesures de qualité requises pour le produit.

Dès qu'un élément du Product Backlog satisfait à la Definition of Done, il se transforme en Increment.

La Definition of Done apporte de la transparence en permettant à chacun une compréhension commune du travail Fini dans le cadre de l'Increment. Si un élément du Product Backlog n'est pas conforme à la Definition of Done, il ne peut pas être publié ni même présenté lors de la Sprint Review. Il est alors renvoyé au Product Backlog pour être pris en compte ultérieurement.

Si la Definition of Done pour un Increment fait partie des standards de l'organisation, toutes les Scrum Teams doivent la suivre au minimum. Si cela ne fait pas partie des standards de l'organisation, la Scrum Team doit créer sa propre Definition of Done qui soit appropriée pour le produit.

Les Developers sont tenus de se conformer à la Definition of Done. Si plusieurs Scrum Teams travaillent ensemble sur un même produit, elles doivent la définir ensemble et s'y conformer.

ARTIFACTS – DEFINITION OF DONE



The Definition of Done is a formal description of the state of the Increment when it meets the quality measures required for the product.

The moment a Product Backlog item meets the Definition of Done, an Increment is born.

- Description formelle de l'état futur de l'incrément -> Qualité nécessaire au Produit
- Quand un élément du Produit Backlog est fini -> on a un nouvel incrément.

I PBI Done -> Nouvel incrément

ARTIFACTS – DEFINITION OF DONE



The Definition of Done creates transparency by providing everyone a shared understanding of what work was completed as part of the Increment. If a Product Backlog item does not meet the Definition of Done, it cannot be released or even presented at the Sprint Review. Instead, it returns to the Product Backlog for future consideration.

- Definition Of Done :
 - Transparence
 - Compréhension commune du travail à faire pour créer un incrément.
- Si le élément du Product Backlog n'est pas fini:
 - On ne présente pas au Sprint Review
 - Il ne sera pas « released » (Mise en Production, pas dans l'incrément).
 - Il retourne dans le Product Backlog

ARTIFACTS – DEFINITION OF DONE



If the Definition of Done for an increment is part of the standards of the organization, all Scrum Teams must follow it as a minimum. If it is not an organizational standard, the Scrum Team must create a Definition of Done appropriate for the product.

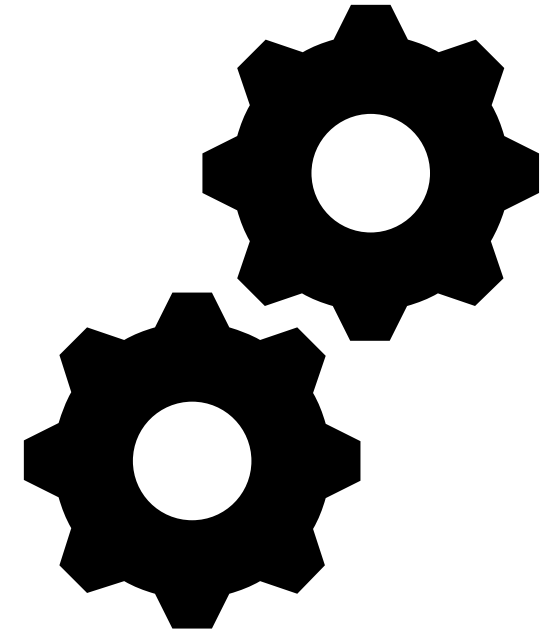
The Developers are required to conform to the Definition of Done. If there are multiple Scrum Teams working together on a product, they must mutually define and comply with the same Definition of Done.

- La Définition Of Done fait parti des standard de l'organisation.
- Chaque équipe SCRUM doit le suivre
- Si l'organisation n'a pas de standard, l'équipe crée sa Définition du Done.

- Chaque developer doit se conformer au DoD
- Si plusieurs équipes travaillent sur le même produit,
 - Elles doivent avoir la même DoD.
 - Elles travaillent ensemble pour définir la DoD

QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)





PRODUCT OWNER

SA RESPONSABILITÉ, SES OUTILS

PRODUCT OWNER – COMPÉTENCES ET QUALITÉS

- Visionnaire
- Mobilise et rassemble les personnes autour de son produit.
- Clair sur les besoins
- Grand communicant
- Animateur d'atelier
- Négociateur
- Disponible pour le produit, les développeurs et les parties prenantes.
- Il est agile, flexible, il s'adapte
- Il anticipe les besoins, les retards
- Il sait où en est la release et les versions futures
- Il sait que la qualité est importante

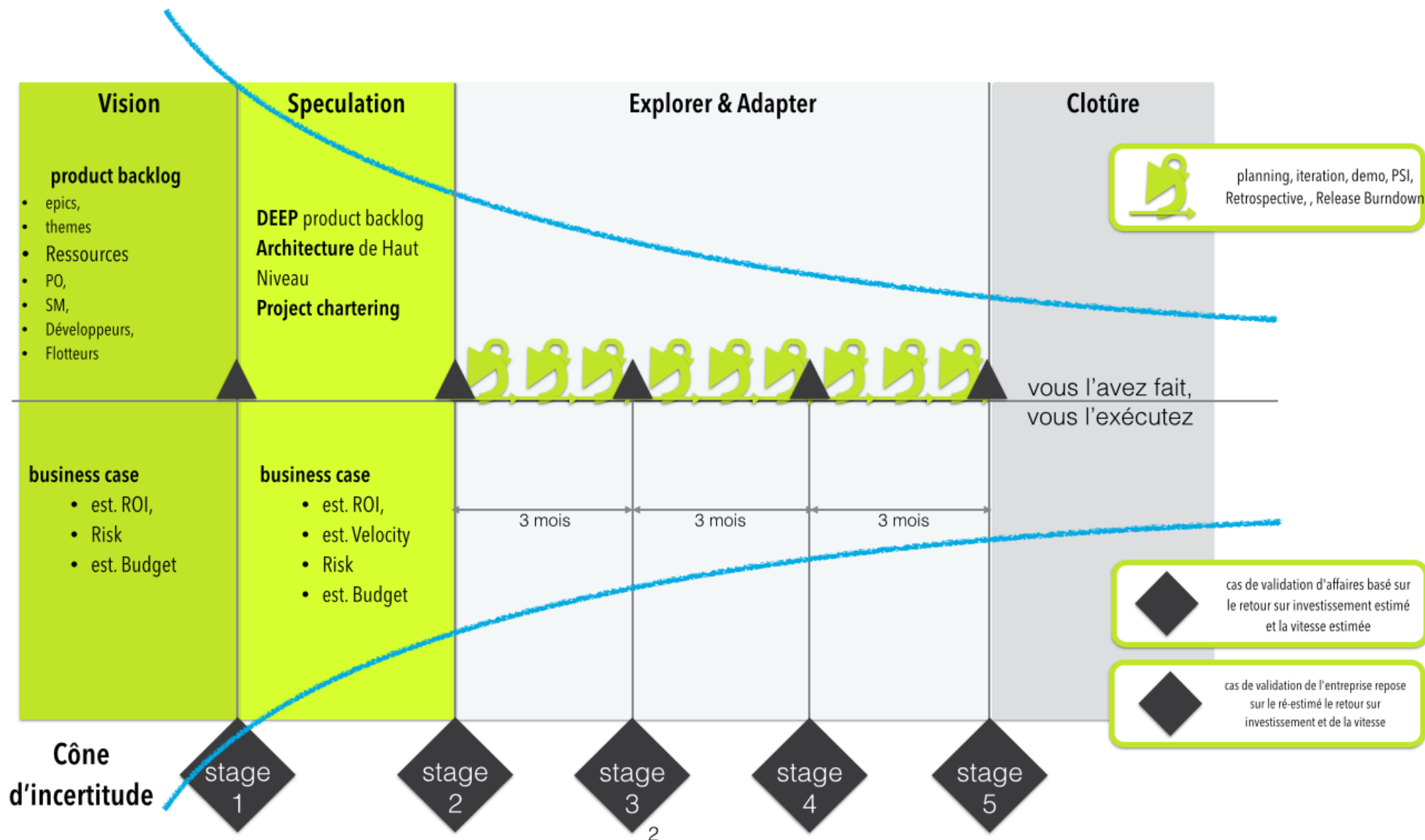
ACTIVITÉS DU PRODUCT OWNER

- Définir la vision, la valeur,
- Roadmap,
- User Story,
- Exigences,
- ROI, Cout du Délai
- TCO Cout Total de possession

PRODUCT OWNER – LA VISION

- Vision
- Il est responsable de définir le **Pourquoi**
- Il ne dit pas « comment faire » mais « **pourquoi le faire** »
- Il a une vision à court – moyen – long terme
 - Exemple:
 - Semaines : le sprint
 - Mois : les releases
 - Année : le produit
 - Années : la stratégie

LE CÔNE D'INCERTITUDE



CARTE POSTALE DU FUTUR

Vue à long terme

- Où a-t-on commencé ?
- Où sommes-nous maintenant ?
- Comment sommes-nous arrivés ici ?
- Qui a participé à cet effort ?

A long view:

- ▶ How will our future solution solve the larger customer problems?
- ▶ How will it differentiate us?
- ▶ What is the future context within which our solutions will operate?
- ▶ What is our current business context, and how must we evolve to meet this future state?

Vision: A postcard from the future



- Aspirational, yet realistic and achievable
- Motivational enough to engage others on the journey

Result: The teams start thinking about how to apply their strengths in order to get there.

Switch: How to Change Things When Change Is Hard, Heath and Heath, Broadway Books, 2010

© Scaled Agile, Inc.

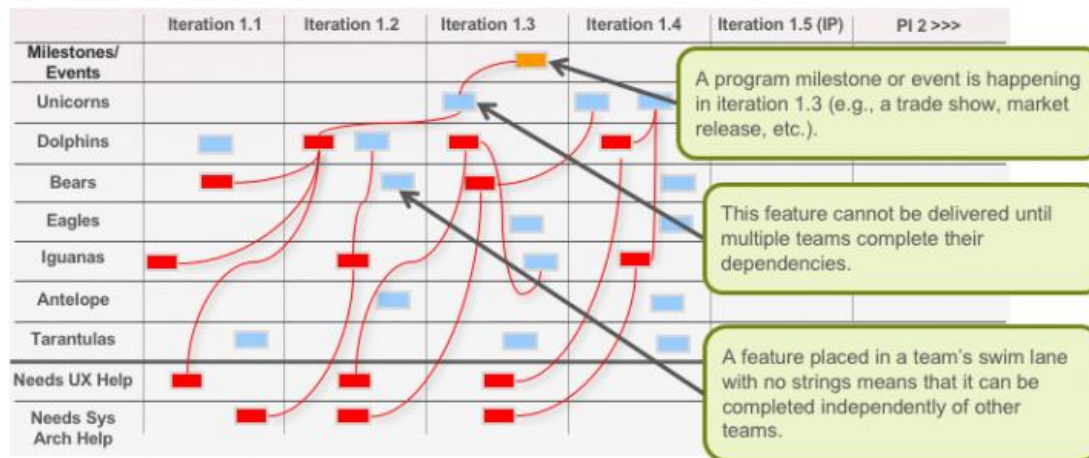
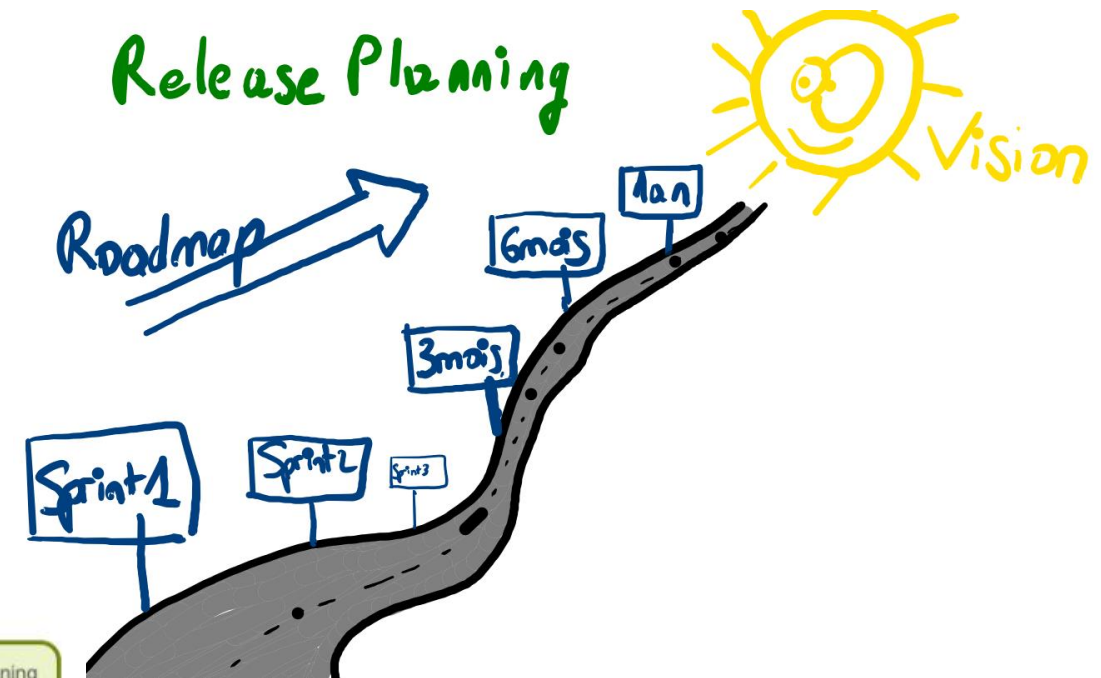
- <https://blog.myagilepartner.fr/index.php/2018/09/29/team-building-5-remember-the-future/>

DÉFINIR LA VISION

- Utiliser un modèle : Exemple 5 Questions:
 - **Qui** <une catégorie d'utilisateur (persona....)>
 - **Pour** <quel besoin>
 - **Le** <le produit, la fonction,>
 - **Qui Permet** <Le résultat, l'attente, le bénéfice>
 - **Contrairement à** <concurrent, l'ancien produit/Service>
 - **Notre Service** <Différence avec l'autre ou avant, différentiateur>

LA VISION ET LE PRODUCT BACKLOG

- Release planning
- (ex : PI planning)



Blue = Features Red/Pink = Significant Dependency Orange = Milestone/ Event Red String = A dependency requiring stories or other dependencies to be completed before the feature can be completed

© Scaled Agile, Inc.

PILOTAGE PAR LA VALEUR

- Les éléments à prendre en compte :

- Ce que le client est prêt à payer ;
- Les bénéfices que le client peut générer avec le produit ;
- Retour sur investissement (économies générées par le produit) ;
- Pénalités évitées ;
- Réduction d'un risque ;
- Augmentation des connaissances/compétences ;
- Rapidité de mise en vente (Time to Market) ;
- Image, réputation, innovation, différenciateur ;

- Améliorer la valeur consiste à optimiser le ROI :

- Nouvelle fonctionnalité qui crée de la valeur ;
- Réduction des coûts d'exploitation des fonctionnalités existantes ;
- Réduction des coûts de maintenance évolutive.

- Et équilibrer les décisions à court – long terme :

- Développement à faible coût, coût de maintenance élevé ;
- Attention à la dette technique.

CE QUE CONTIENT LE PRODUCT BACKLOG

- Tout le travail à faire par l'équipe
- Éléments fonctionnels et Techniques
- Exigences non fonctionnelles
- Rappel ITIL:
 - Valeur = Utilité + garantie (Disponibilité, continuité, capacité, sécurité)
- Anomalies
- Amélioration de l'équipe
- Refactoring du système
- Réduction (Remboursement) de la dette technique

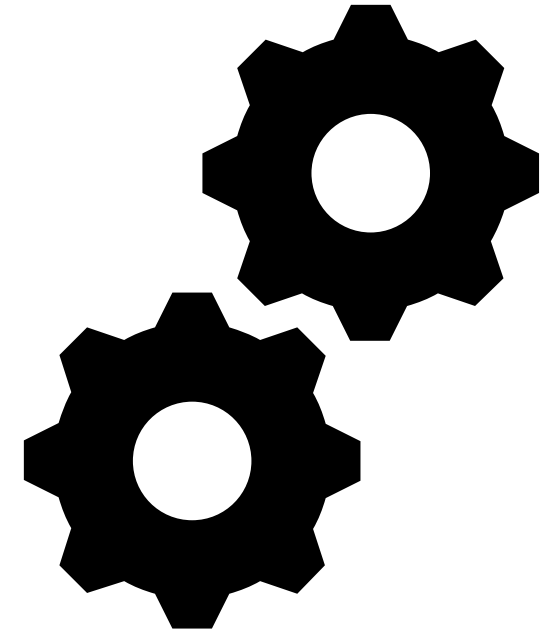
DETTE TECHNIQUE

- C'est un raccourci pris à un moment donné, où l'on ne fait tout le travail (Pas tout le Done, Pas toute la qualité) -> C'est quelque chose que l'on doit rembourser par la suite.
- Comme un prêt à la banque cette dette a un taux d'intérêt.
- Ce qui empêche d'atteindre son objectif
- Ce qui ralentit le projet
- Mauvais choix technique, fonctionnel
- Sacrifier le long terme pour le court terme

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Dette_technique
- <https://blog.octo.com/la-dette-technique-dans-un-si/>

ACTIVITÉ STORY TELLING

- Atelier permettant de raconter l'histoire des USER STORY



USER STORY – HISTOIRE UTILISATEUR

- Exigence décrit du point d'un utilisateur (profil ou persona).
- Format :

En tant que _____

Persona, Profil,
Utilisateur

Qui

Je peux _____

Actions

Quoi

Afin de _____

But,
Résultat attendu

Pourquoi

INVEST

- Critères pour permettre de bien définir une histoire utilisateur :



Indépendant



Négociable



Valorisable



Estimable



Small (Petite)



Testable

Carte

Les User stories sont décrites sur des cartes qui peuvent annotées, estimées, commentées, dessinées...

Conversation

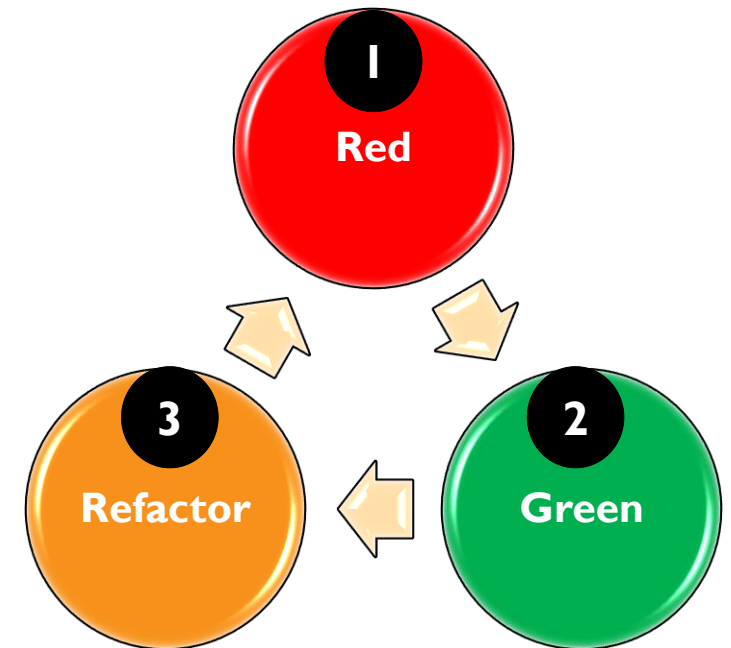
La carte peut être utilisé, pour discuter, étudier entre le PO, les utilisateurs, les développeurs...

Confirmation

La validation des tests (tests d'acceptance) permet de s'assurer que la story a bien comprise.

TDD – TEST DRIVEN DEVELOPMENT

- Développement basé sur les tests
- **Ce qui compte c'est les tests, ce que cela doit faire et non pas le code !**
- Avant de pouvoir modifier le code, on doit écrire un test
- Voici les étapes du TDD
 - **1 Red** : on écrit un test qui correspond à une exigence. Le code ne l'a pas encore alors l'ensemble des tests plante
 - **2 Green** : on modifie le code jusqu'à ce que les tests passent au « vert ».
 - **3 Refactoring** : on remanie le code, on l'améliore, on le rend le plus simple possible.



Harnais de protection
Réduction de la dette technique

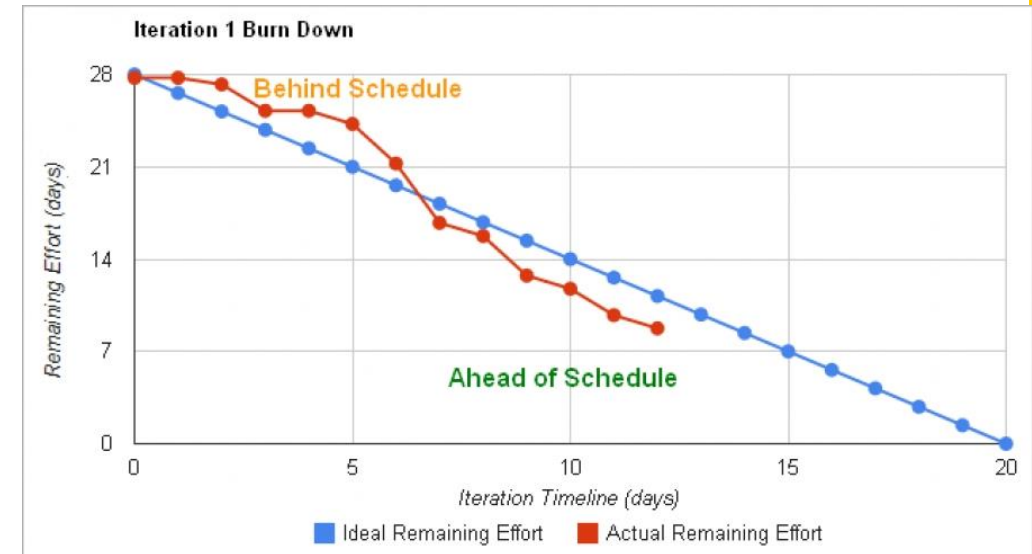
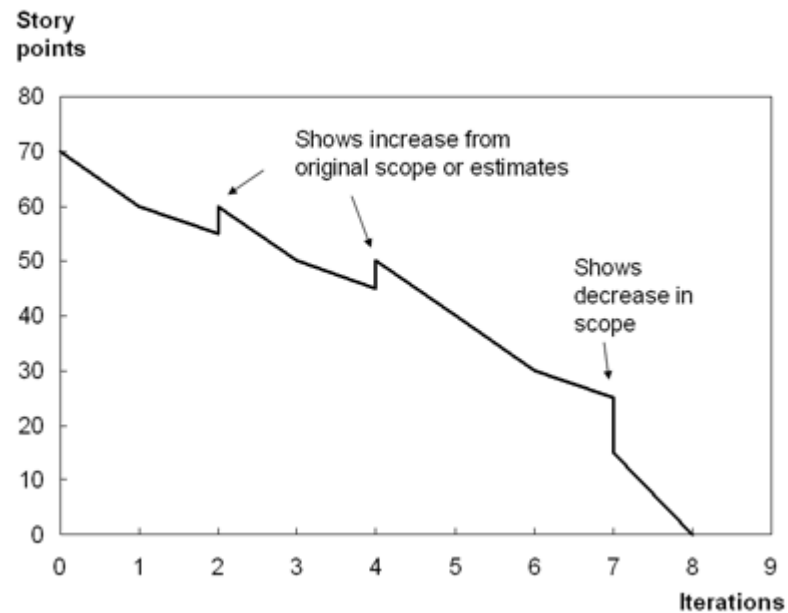
ATDD - BDD – LANGAGE DE GERKHIN

- ATDD : test rédigé par le client. Test d'acceptance.
- BDD : test plus complet que ceux du client. (cas positif, négatif, extrême, etc...)
- Langage de Gherkin:
 - **Given** (Contexte)
 - **When** (Action)
 - **Then** (Résultat)
- C'est une manière simple et lean de faire les tests.
- Compréhensible par dev, po, utilisateurs
- Maintenable, automatisable (cucumber, robot framework, etc...)

BURNDOWN CHART

- Représente le travail qu'il reste à faire sur un sprint ou sur le projet.
- Projet (Fait par le PO)
- Sprint (Fait par les Dev)

Release Burndown Chart (showing scope changes)



DOD – DEFINITION OF DONE



- ▶ DoD = Définition du Fini
- ▶ Qu'est une exigence terminée ?
- ▶ Cela dépend du contexte, de l'entreprise, etc...
- ▶ Cela veut dire : **prêt à partir en production / Releasable**
 - ▶ Exemples: Tests unitaires
 - Documentations
 - Revue de code
 - Test d'intégration
 - Test sur un environnement iso production
 - Le PO a validé
 - Critère de sécurité vérifié
 - Compatibilité Navigateur
 - Livrable prêt
 - Livrable testé, etc.....



DOR - DEFINITION OF READY

Lors des affinages, (refinement), le PO et l'équipe de dev peut s'accorder sur le fait les exigences sont bien comprises, estimer pour être embarquées dans un sprint.

Le but est d'éviter d'embarquer des exigences mal faites, mal comprises dans un sprint.
(Built In Quality)

Ex:

- Test d'acceptance
- INVEST
- 3C

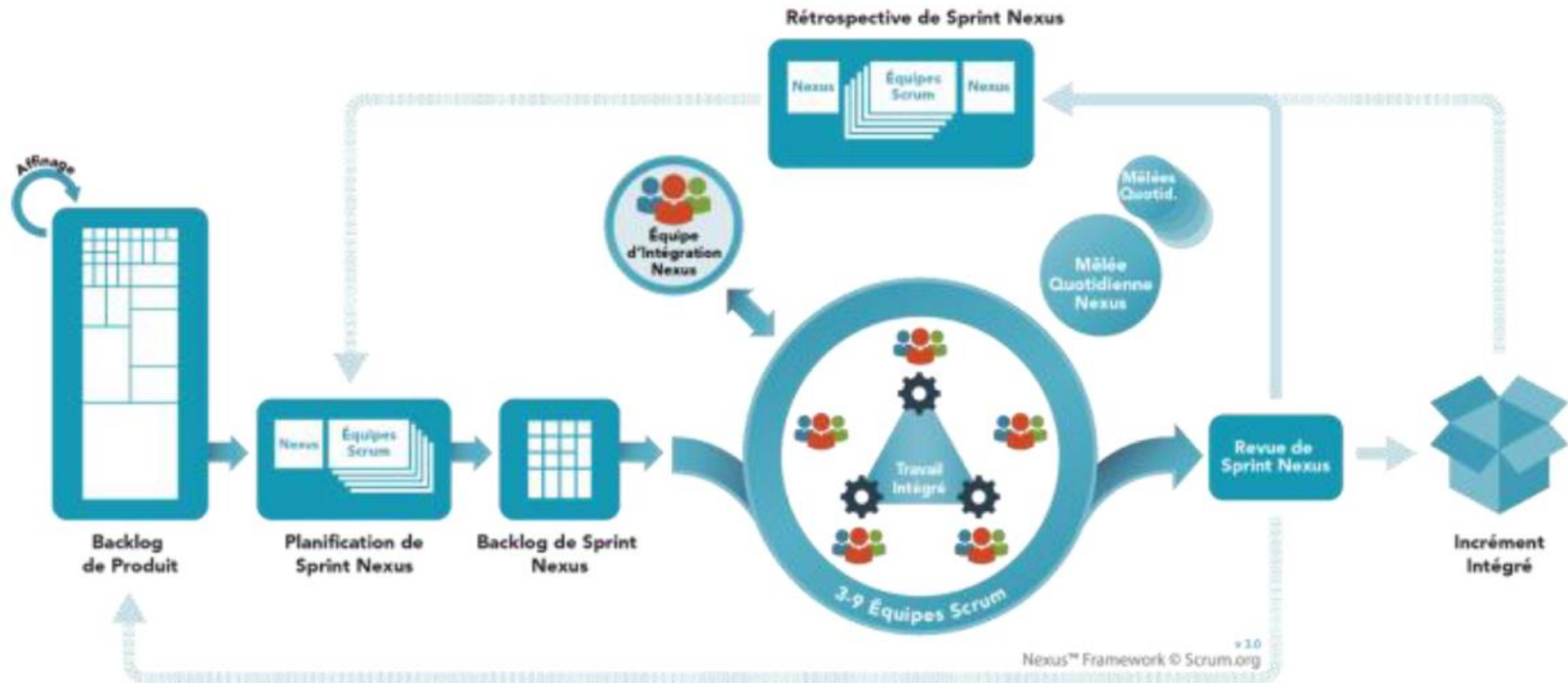


PASSER À L'ÉCHELLE

EVENTAILS DE POSSIBILITÉS

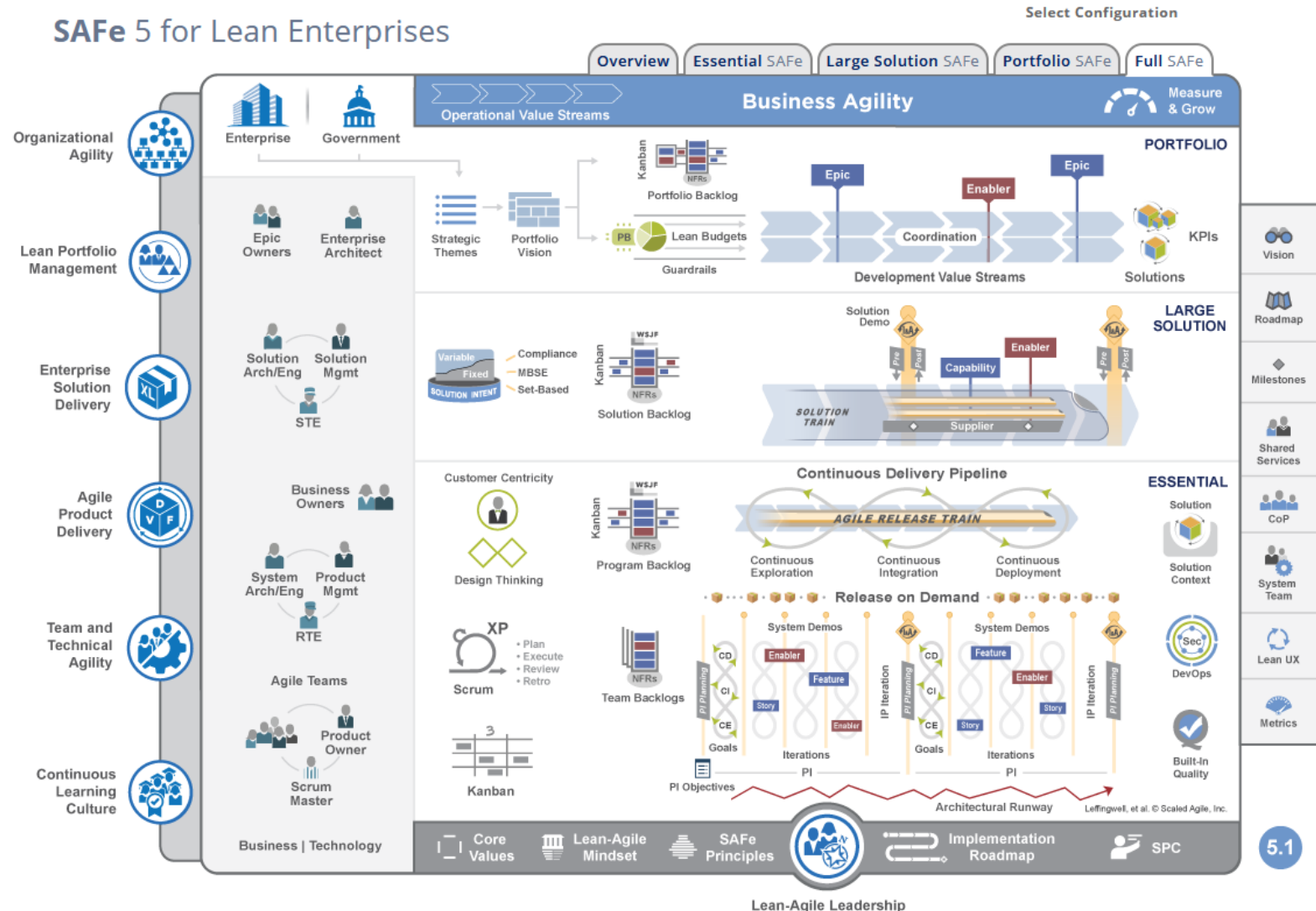
SCALING SCRUM WITH NEXUS™

- Passer SCRUM a grande échelle



SAFE – SCALED AGILE FRAMEWORK

Passer l'agilité au niveau de l'entreprise
 Concilier SCRUM / LEAN / DevOps



LESS

- <https://less.works/>
- Rôle de APO
Area Product Owner

An Area Product Owner (APO) specializes in a customer-centric area and acts as **Product Owner** in relation to the teams for that area (see Figure 1). An Area Product Owner does the same work as a Product Owner but with a more limited, yet still customer-centric, perspective.

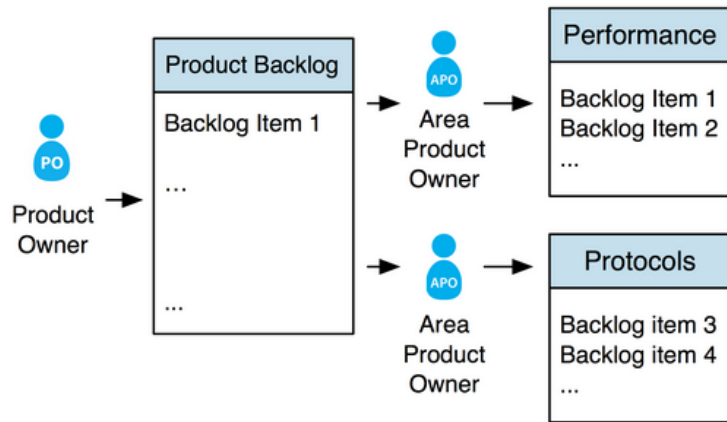
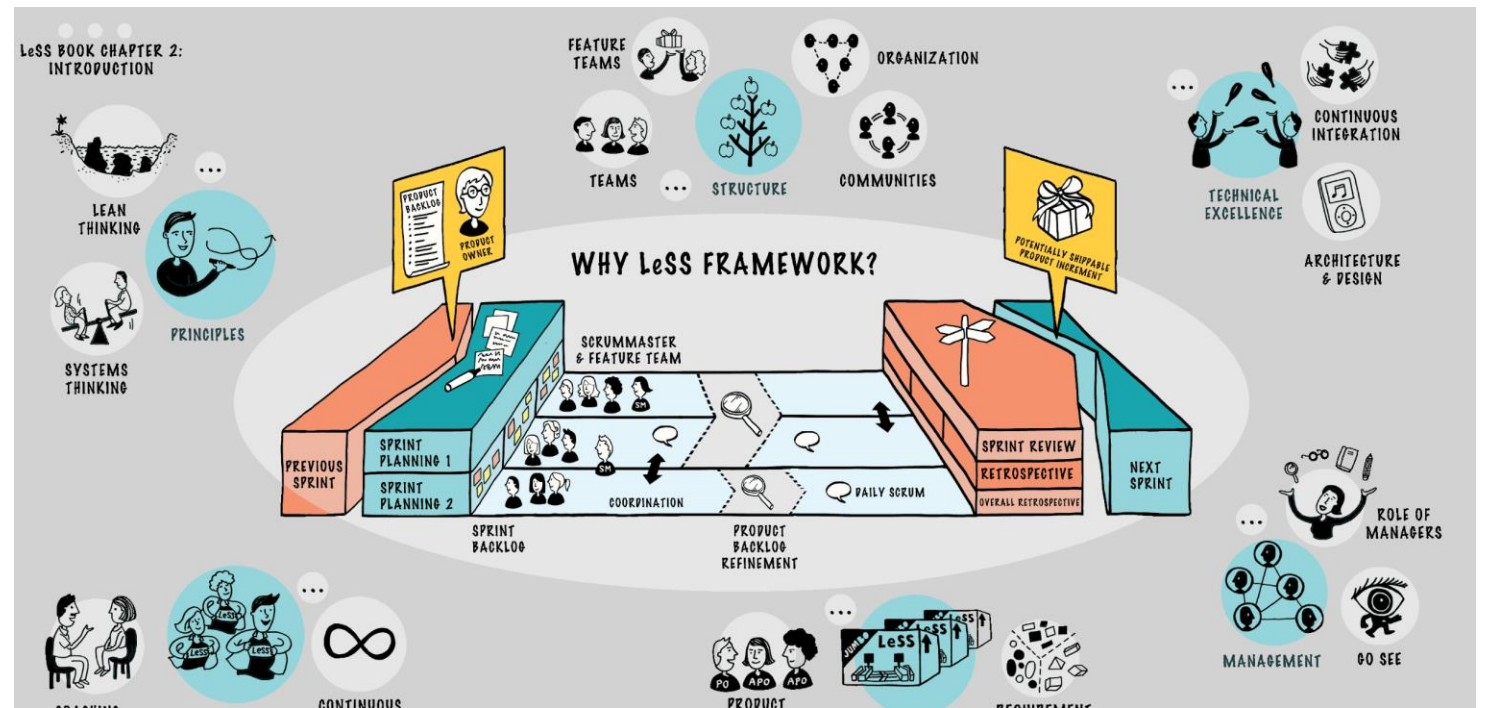


Figure 1. Adding Requirement Area to Product Backlog.



QUESTIONNAIRE QCM

Valider vos acquis grâce au questionnaire sur l'extranet.
(Soit au fils de l'eau ou à la fin de la formation)

