

**Certified
Scrum Master®**



Livret des participants

Peter Stevens
peter@saat-network.ch



Saat Network

Name: _____

Espace pour vos notes :-)

Ces matériels sont mis à disposition sous Creative Commons License:
Attribution Share Alike CC-BY-SA 4.0

Auteur original:

Peter Stevens, peter@saat-network.ch

Contributeurs Additionals

Nicolas Delahaye, ndelahaye@51Conseils.fr (traduction en Français)

Si vous effectuez des changements ou apportez des ajouts à ce travail, merci :

- d'ajouter votre nom dans la liste des contributeurs;
- de ne pas supprimer des contributeurs de la liste;
- et de transmettre votre contribution à son auteur original. Dans le cas contraire, laisser la liste des contributeurs inchangée.

Dans le cas contraire, laisser la liste des contributeurs inchangée.

Le fait de suivre ces trois points, confirme que vous vous conformez au règles de la licence "CC-BY-SA 4.0".

Certified Scrum Master® et le logo Certified Scrum Master® sont des marques déposées par la Scrum Alliance, Si vous n'êtes pas un "Certified Scrum Trainer" de la Scrum Alliance, alors, vous devez supprimer ces marques.

Vous êtes invité à contacter l'auteur original pour rejoindre le projet et contribuer à ce matériel.

Espace pour vos notes :-)

1. Que voulez-vous apprendre ?

Agenda Probable

Day 1: Apprendre les bases

Day 2: Appliquer les bases / Les sujets avancés (peut-être)

Cours réussi

- Pour commencer
- Quels sont les principes de fonctionnement de SCRUM ? 14 → Inspecter & adapter
- Que voulez-vous apprendre dans ce cours? 16 → Valider Le « product backlog »
l'accord des parties prenantes
- Comment pouvons-nous travailler ensemble plus efficacement ? 17 → Règle de vie
- Que pourriez-vous faire avant de quitter la classe ? 48 → Checklist

SCRUM les fondamentaux

- Comment fonctionne SCRUM ? 18 → Video
- Quand est-ce que quelque chose est (réellement) terminé ? 20 → Définition de Terminer et d'incrément
- Qui est responsable de quoi ? 21 → Les rôles dans Scrum
- Que faisons-nous et quand ? 23 → Les activités dans Scrum
- Comment gérer les demandes dans Scrum? 25 → Le Product Backlog

Pratiques Agile

- Comment organisons-nous le travail ? → Le tableau de tâche
- Comment suivons-nous nos progrès ? 30 → Burn down chart
- Comment réagissons-nous à un changement ? 32 → priorisation

Sentir la passion!

- Que fait un bon Scrum Master? 33 → Que devez-vous changer ?
- Comment Scrum permet-il d'améliorer la performance ? 34 → Collaboration, Focus, Flux
- Expérience d'un Sprint! 37 → Produire quelques délivrables.

Scrum et l'organisation

- Quand est-ce que Scrum est le bon cadre de travail ? 40 → Approche Empirique vs. Prédictive
- Comment Scrum est Different - Architecture? 41 → effets et effets secondaires
- Comment Scrum est Different – Etat d'esprit? 44 → Evaluation de l'état d'esprit Agile
- Comment appliquer Scrum à une équipe d'une personne ? 59 → Agilité personnel

Table of Contents

1.	Que voulez-vous apprendre ?.....	5
2.	Au sujet de Peter Stevens.....	7
3.	Quels sont les parcours dans Scrum ?.....	11
4.	Où devez-vous aller pour devenir et rester Agile?.....	12
5.	Qui a-t-il dans la Dropbox?.....	13
6.	Quels sont les principes de Scrum?.....	14
7.	Comment obtenir des parties prenantes un accord sur les priorités ?.....	16
8.	Travaillons ensemble plus efficacement ?.....	17
9.	Comment fonctionne Scrum?.....	18
10.	Quand est-ce que quelque chose est réellement terminé ?.....	20
11.	Qui est responsable de quoi ?.....	21
12.	Que se passe-t-il est quand ?.....	23
13.	Comment gérer les demandes en Scrum?.....	25
14.	Comment obtenir des Product Backlog Items prêt pour l'implémentation ?.....	28
15.	Comment mesure-t-on les progrès ?.....	30
16.	Comment réagir au changement?.....	32
17.	Que fait un bon Scrum Master ?.....	33
18.	Comment l'équipe peut-elle améliorer ces performances?.....	34
19.	Expérience d'un Sprint.....	37
20.	Quand Scrum est le bon Framework?.....	40
21.	Comment Scrum est Différent ? Architecture.....	41
22.	Comment Scrum est Différent ? Agile Mindset.....	44
23.	Que faites-vous avant de quitter la classe?.....	48
24.	Glossaire - Scrum.....	49
25.	Audio et Vidéo.....	54
26.	Comment appliquer Scrum à une équipe de 1 personne?.....	59
27.	Réponses.....	60

2. Au sujet de Peter Stevens

En tant que Scrum Trainer suisse-américain, mon but n'est pas juste d'enseigner les valeurs et principes Agiles, mais de les vivre et de partager ma passion qui fait que Scrum est spécial!



Ma mission est de vous aider à transformer votre monde pour qu'il soit meilleur.

Je crois que l'Agile, Scrum et le Lean Startup sont entrain de transformer le monde du travail. Cette transformation est conduite par des gents passionnés par le potentiel que leurs offrent ces cadres et méthodes pour leur vie de tous les jours.



En tant que Certified Scrum Trainer, Je travail essentiellement en Suisse, au Portugal, et en Italy. En tant que Coach, mon action est de permettre aux start-up et aux entreprise moyennes de faire face aux challenges économique d'aujourd'hui.

J'ai enseigné Scrum, l'esprit et la culture agile, et les pratiques associées à des milliers de développeurs, de chefs de projet, de managers de produit et de managers de gamme de produits. Mes clients incluent un multitude de sociétés connues en Suisses et au-delà. En 2012, J'ai co-initié le réseau Stoos pour repenser le management.



J'ai fondé Le "Scrum Breakfast Club" en 2015 comme place où des gents et des compagnies peuvent devenir Agile. Nous réalisons ceci en offrant et activant du mentoring, du pair-coaching et de la résolution de problème.

Aujourd'hui, il y a plusieurs délégation local du "SBC" à Zurich, Berne, Milan, et Lisbonne.

Contact:

- peter@saat-network.ch
- tel: +4179-422-6722
- skype: peterstev
- Twitter: @peterstev
- <http://saat-network.ch>
- <http://scrumbreakfast.club>

"Nous sommes entrain de découvrir de meilleur façons de faire ce que nous faisons, en les faisant et en aidant les autres à faire de même."

Blank lined area for notes on the left side of the page.

A-Ha! Moments

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Numbered lined area for 'A-Ha! Moments' on the right side of the page.

A parler en rentrant au bureau

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Numbered lined area for 'A parler en rentrant au bureau' on the right side of the page.

Blank lined area for notes on the left side of the page.

A-Ha! Moments

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Blank lined area for notes under the 'A-Ha! Moments' header.

A parler en rentrant au bureau

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Blank lined area for notes under the 'A parler en rentrant au bureau' header.

Lined writing area on the left side of the page.

A-Ha! Moments

Lined writing area for 'A-Ha! Moments' inside a yellow border.

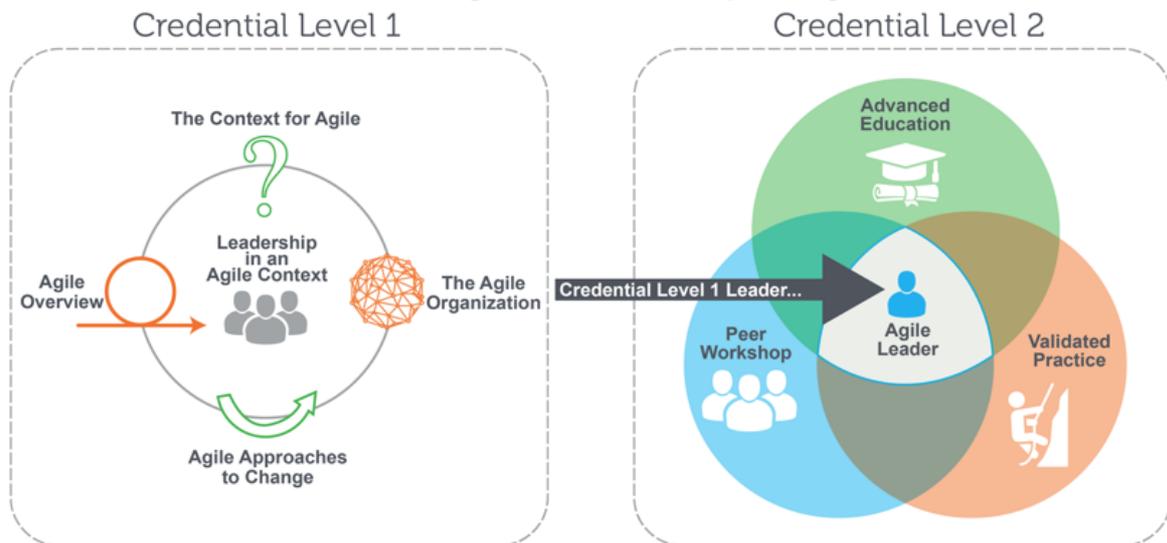
A parler en rentrant au bureau

Lined writing area for 'A parler en rentrant au bureau' inside a yellow border.

3. Quels sont les parcours dans Scrum ?



Certified Agile Leadership Program



<https://www.scrumalliance.org/certifications>
<https://www.scrumalliance.org/agile-leadership>

4. Ou devez-vous aller pour devenir et rester Agile?



Zürich	Milano	Bern	Lisbon
			
hosted by	hosted by	hosted by	hosted by
PETER STEVENS #SBCZRH	PINO DECANDIA #SBCMIL	GODELA TÖNNIES #SBCBRN	HUGO LOURENCO #SBCLIS



Les personnes qui veulent utiliser Scrum pour **atteindre** leurs objectifs, **avancer dans leurs parcours**, et avoir de **bon projets**! Scrum Masters, Développeurs, Testers, Analystes, Architectes, Product Owners, Managers et Leaders d'entreprise.

Vous aidez à maîtriser le challenge de mettre en place Scrum et être Agile!



Localement, des rencontres en face à face des gens passionnés.
En étoffant un réseau global

Un endroit sécurisé pour du mentoring, de l'apprentissage et du réseautage ou vous définissez l'agenda



Late Afternoons(!)
in Zurich: First Monday of Every Month
<https://scrumbreakfast.club/zurich/>

5. Qui a-t-il dans la Dropbox?

XX représente la langue disponible du matériel

Répertoire racone	Sous répertoire	Description
README_XX.PDF		Information pour utiliser la dropbox
01_Preparation		Matériels de préparation, XX représente la langue disponible du matériel
	11_DoBetterScrum-v2-XX-Peter Hundermark.pdf	Peter Hundermarks - Guide pour Scrum
	12_CoreScrum-XX.pdf	Les références de la Scrum Alliance reference pour l'examen CSM
	12_CoreScrum-revised.001-XX.pdf	Les révisions proposées pour Scrum
	13_ScrumGlossary-XX-v002.pdf	Un guide des termes fréquemment utilisés en Scrum
	14_Course-Backlog-As-Stories.pdf	La liste de sujets qui peuvent être couverts pendant la formation
02_Material		Informations Utiles
	00_Scrum Literature-XX.pdf	Suggestion de lecture
	00_Scrum Videos.pdf	Video (souvent utilisées pendant le cours)
	01 Authoritative Information	Sources considérées comme faisant autorité dans la communauté Scrum
	02 Practioners Guides	Guides écrit par des leaders charismatique de la communauté Agiles
	11 Class Exercizes	Matériel utilisé pendant le cours
	12 Samples and Templates	Exemple et patrons qui peuvent vous être utile
	21 Other Stuff	Contient divers éléments
03_Presentation_XX		Version courant du support présenté dans la langue XX

6. Quels sont les principes de Scrum?

Connexion

Levez-vous!

- Former un binôme avec quelqu'un que vous ne connaissez pas bien.
- Interrogez-vous
- Pourquoi êtes vous ici ?
- Quels sont les 3 principales objectifs à mon travail ?
- Qu'est ce qui vous empêche d'atteindre cette objectifs ?

Répétez l'opération tant que vous n'avez pas parlé à 3 personnes.

Quand vous aurez fini, prenez un siège à côté de la dernière personne avec qui vous avez parlé. Ce sera votre premier partenaire d'apprentissage.

Mise en pratique

Préparer un tableau des empêchements (impediments)!

Expliquer vos objectifs "SMART" à votre partenaire d'apprentissage, si nécessaire.

Écrire votre objectif le plus important (seulement un objectif!) sur une carte jaune. Écrivez votre plus gros empêchement sur une carte rouge.

Timebox 3:00

Bînome

Avec votre partenaire d'apprentissage, challenger vos objectifs. Sont-ils SMART ? Que représente les recommandations pour les cartes ? Si vous vouliez réécrire votre carte, utilisez le dos de la carte. Placez votre objectif et votre empêchement l'un à côté de l'autre sur le tableau.

Timebox 3:00

"Le ministère Scrum"

Mettez-vous debout devant le tableau avec vos partenaires de table.

Chaque personne indique au groupe en 45 seconds :

- Qui êtes-vous ? Ou travaillez-vous ?
- Votre plus gros objectif
- Votre plus gros blocage

Une personne est la gardienne du temps. Cette personne sonne le gong quand les 45s sont écoulés et met à zéro le temps pour la personne suivante. Pas de pauses, passez le bâton de parole de personne en personne. Vous pouvez finir plus rapidement (et passer le bâton de parole).

Time box par personne: 0:45

Temps total (dépend de la taille de l'équipe): 6 pers. : 5:00, 7 pers.: 6:00, 8 pers.: 7:00.

Résumé

Les principes de fonctionnement de Scrum sont _____ et _____.

Les causes d'échec les plus communes sont :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Comme les mauvaises herbes au jardin, vous ne pouvez les enlever définitivement. Vous devez garder sous contrôle leur prolifération pour éviter leur concurrence sur les ressources utiles. Trop de mauvaises herbes signifie peu ou pas de légumes!

Que pouvez vous considérer comme néfaste sur votre projet et que vous gardez à minimum ?

1. _____
2. _____
3. _____

7. Comment obtenir des parties prenantes un accord sur les priorités ?

1. Identifier vos objectifs

Sur une **carte bleu**, compléter la phrase en 25 mots (ou moins) :

Ce cours sera un succès pour moi si après celui-ci, je peux _____

Quand c'est fait, donner à l'instructeur votre carte. Écrire aussi votre objectif ici pour référence.

Time-box: 3:00

2. Identifier les éléments clés pour atteindre vos objectifs

Quelles sont les trois questions qui vous aideraient à atteindre vos objectifs si elles étaient répondues ? Regarder à la page précédente, si vous pouvez trouver votre question, même incluse dans une question existante. Ecrire la question sur un petit post-it jaune. Si aucune question ne correspond, formuler votre propre question.

Time-box: 3:00

3. Écouter les autres demandes des parties prenantes

Exercice par table. Chaque personne explique ces objectifs et ces questions à leurs collègues de table. 1 minute par personne, Utiliser le bâton de parole et que quelqu'un garde le temps.

Pendant ce temps, vous pouvez demander des clarifications, mais ne pas débattre et argumenter. L'objectif est compris. Si vous décidez qu'une question que vous avez entendues est plus importante que l'une des vôtres, vous pouvez changer votre question.

Total time-box, 7:00.

4. Identifier les questions communes.

Placer les cartes avec la même question l'une à coté de l'autre. Compter le nombre de fois ou la question a été posée.

5. Commencer là où vous êtes d'accord

Trier les cartes par le nombre de vote (décroissant). Celle en haut de 2 à 4 points sont celle pour lesquelles vous êtes d'accord. C'est à partir de celle-la que vous devriez commencer. Arrêtez-vous au point de désaccord pour les traiter plus tard.

6. Déléguer un représentant pour prendre vos priorités au prochain tour.

Dans notre cas, prenez les 4 cards du dessus pour le « Story Map » et inscrivez-y le nombre de votes. Si vous écrivez une nouvelle carte, placez là sur la « Map » à l'endroit le plus approprié. Déposer les autres nouvelles cartes sur le Parking Lot.

8. Travaillons ensemble plus efficacement ?

Connexion

Quelles règles avez-vous définies avec vos collègues qui vous et eux permettent de travailler plus efficacement ? Quelles sont les règles déjà mises en place dans le cours ? Quel(s) effet(s) ont-elles eu ?

Timebox 2:00

Les concepts

Règle

Une décision qui contraint le comportement des parties.



Je suis favorable à la proposition



Je ne peux accepter la proposition



Je suis la décision de l'équipe. Au regard de ma préférence, Je me conforme à la décision d'équipe et je la suis. « ne pas être forcément d'accord, mais engagé »

Mise en pratique

1. Quels accords pouvez-vous faire et qui nous permettraient de travailler plus efficacement ?
Timebox 2:00
2. Quelle(s) règle(s) proposez-vous pour résoudre ce problème ?? Timebox 2:00
3. Comme un groupe, nous nous accorderons à résoudre les problèmes ensemble.

Problème	Notre proposition	Notre décision

Conclusion

Où trouvez-vous les valeurs de Scrum (Ouverture d'esprit, Honnêteté, Respect, Engagement, Concentration) dans nos règles ?

9. Comment fonctionne Scrum?

Connexion

Sur la « Story Map » de Scrum (page suivante), Prenez des notes tant que vous connaissez sur chacune des valeurs, principes, rôles et artefacts. Timebox 1x 3:00

Les concepts

Regardez la vidéo de Lyssa Adkins sur Scrum

Mise en pratique

1. Travail individuel. Écrivez vos réponses sur des post-it, un item par carte. (3:00)
 1. Comment savez vous que tout le monde travail sur le bon élément?
 2. Comment savez-vous que vous allez obtenir quelque chose qui a de la valeur à la fin du projet ?
 3. Quels sont les challenges que vous voyez pour implémenter Scrum dans vos organisation?
2. Comparer vos réponse avec celle de votre binôme. Sur quoi êtes-vous d'accord ? Sur quoi êtes vous en désaccord ? (3:00)
3. Préparez vous à présenter à la classe les réponses pour lesquelles vous êtes d'accord

Scrum as a Story Map

<i>Principles</i>	Values	Roles	Activities	Artifacts	Agreements
Inspection	Focus	Scrum Master	Sprint	Product Backlog	Definition of Done
Adaption	Commitment	Product Owner	Sprint Planning	Forecast	Vision
Transparency	Courage	Development Team	Daily Scrum	Sprint Backlog	Sprint Goal
	Openness		Sprint Review	Increment	Definition of Ready
	Respect		Retrospective		Working Agreement
			Backlog Refinement		Sprint Contract

Legend:

Universally Accepted	Peter's Practices
Some sources	

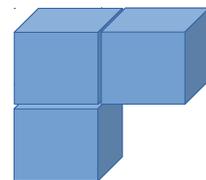
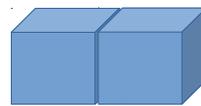
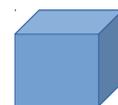
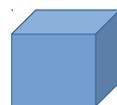
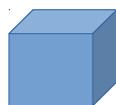
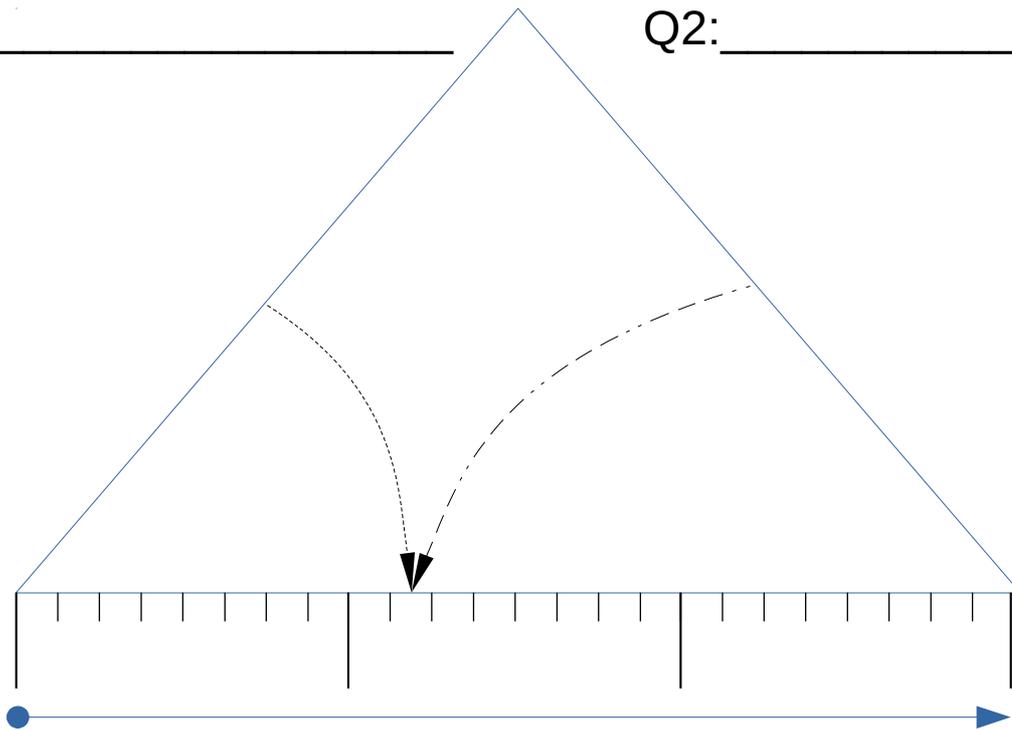
Espace pour vos notes...

10. Quand est ce que quelque chose est réellement terminé ?

Chaque projet Scrum a besoin de répondre à 3 questions (et les projets logiciels ont besoin de répondre à 4 questions) au sujet de la valeur qu'il a produit.

“Les trois faces de Terminé”

Q1: _____ Q2: _____



Q3: _____

Q4: _____

11. Qui est responsable de quoi ?

Connexion

Que fait un manager de projet ? Ecrivez les différentes fonctions d'un manager de projet sur des cartes ou des post-its. Timebox 2 * 3:00 Minutes pour mettre les cartes sur le tableau.

Les concepts

Lire la presentation 12-Roles-CSM.v0XX jusqu'à atteindre la page, *Les intérêts des autres parties prenantes sont représentés par le Product Owner* (actuellement page 18).

Mise en pratique

1. Vérifier la case avec la meilleure *réponse* pour chaque devoir.
2 * 3:00 Minutes (faites de votre mieux! Si vous ne finissez pas, ce n'est pas grave)
2. Comparer vos réponses avec votre partenaire de formation. (Discuter seulement sur les différences). Comprendre pourquoi votre partenaire a répondu différemment de vous.
Vous pouvez changer votre réponse si vous le souhaitez!
2 * 3:00 Minutes
3. Calculez votre score. Écrire sur la carte : nombre de réponses correctes / nombre de réponses faites.
3:00 Minutes

Conclusion

Prenez vos cartes du tableau des rôles du manager de projet et placez-les sur le rôle Scrum correspondant.

Quel rôle est le plus proche du manager de projet? _____

Quels sont les devoirs encore de la responsabilité du manager de projet dans Scrum? _____

Quels responsabilités additionnelles sont définies dans les rôles Scrum comparées à celles du manager de projet ?

Auto évaluation

Number	Fonction	Scrum Master	Product Owner	Dev. Team	Whole Team	Line Manager	Not allowed	Not Defined
1	Demande une « version »							
2	Assure les disciplines							
3	Change l'objectif de sprint pendant le sprint							
4	Distribue le travail aux membres de l'équipe							
5	Ne devrait pas être aussi le Product Owner							
6	Aide le Product Owner à améliorer son travail							
7	Font de leur mieux pour délivrer ce qui a été prévu							
8	S'assure de l'apprentissage fait des succès et des erreurs							
9	Construit le product backlog							
10	Répond aux questions sur le product backlog							
11	Est une personne unique, ce n'est pas une équipe ou un comité							
12	Expliquer à chacun leurs responsabilités							
13	Définir et mettre en place les standards qui vont au-delà d'un équipe							
14	S'assurer que les fonds du sponsor sont bien dépensés							
15	Protéger l'équipe des perturbations extérieurs							
16	Raffiner le product backlog							
17	Décider de combien peut être délivré dans le sprint							
18	Formuler la définition de « Done »							
19	Engager un nouveau membre de l'équipe							
20	Décider quand un product backlog item est "Terminé" (Done)							
21	Répondre au téléphone quand le client appel							
22	A autorité pour diriger l'équipe							
23	Cadre et communique la vision du produit							
24	Devrait indiquer les dysfonctionnement s'il n'est pas invité à la retrospective							
25	S'assurer que le product backlog a été créé							
26	Dirige l'équipe comme un manager de projet							
27	Prend la responsabilité pour retirer les ralentissements ou obstacles							
28	Peut annuler un Sprint							
29	Peut changer ou modifier une tache planifiée pendant le sprint							
30	S'assurer que tout le monde suit les règles							
31	Représente les intérêts des parties prenantes							
32	Priorise les demandes et les besoins du produit							
33	Décide comment atteindre l'objectif de Sprint							
34	Explique les règles de Scrum							
35	Est responsable de la qualité du produit							
36	A toutes les compétences nécessaire pour délivrer un incrément de produit							
37	Est responsable de l'accroissement de la productivité							
38	Connait la Vision du produit							
39	Défini et applique les standards de l'équipe							
40	Exprime les besoins et demandes du produit							
41	Estime les Product Backlog Items							
42	Décide de la longueur du Sprint							
43	Constituer de 3 à 9 personnes							
44	Ne devrait pas être aussi le Scrum Master							

Nombre Correctes/répondues: /

12. Que ce passe-t-il est quand ?

Connexion

Regarder la page suivante : « Scrum as Powerful questions ». Timebox 1x 3:00.

Les concepts

Question fermé: Oui/Non

Question ouverte: Ouvre à la discussion

Powerful question: Invite à penser avant de répondre !

Présence

Doit: La personne doit être présente, sinon l'activité ne peut être menée.

Devrait: La personne est très importante, mais l'activité ne doit pas s'arrêter juste parce qu'elle n'est pas disponible.

sur Invitation: En théorie, la participation de cette personne est avantageuse, mais dans certain cas cela peut être risqué ou avoir un effet négatif. Si la Development Team choisi de l'invité, cette personne peut venir.

Doit être disponible: Cette personne est normalement obligatoire, mais peut ne pas être présente dans certain cas. Cette personne reste joignable si nécessaire.

Mise en pratique

Travailler comme un groupe à votre table.

Assigner les rôles à votre table: 1 Product Owner, 1 Scrum Master, les autres personnes sont l'équipe. Le Scrum Master est responsable du temps.

Utiliser le scotch pour créer le cycle Scrum et les cartes pour identifier les activités

→ positionner les activités sur le cycle.

Pour chaque activité (Sprint Planning 1 & 2, Daily Scrum, Sprint Review, Retrospective, Backlog Refinement). Jeu de rôle, Que ce passe-t-il dans les événements ?

Que souhaitez vous accomplir? (Objectif, désir)

Qu'avons nous besoin de voir (Entrant)?

Quelles questions devriez vous posées?

Quelles réponses pouvez donner ? (Sortant)

Timeboxes: Par activités: 3 Minutes, Total: 25 Minutes.

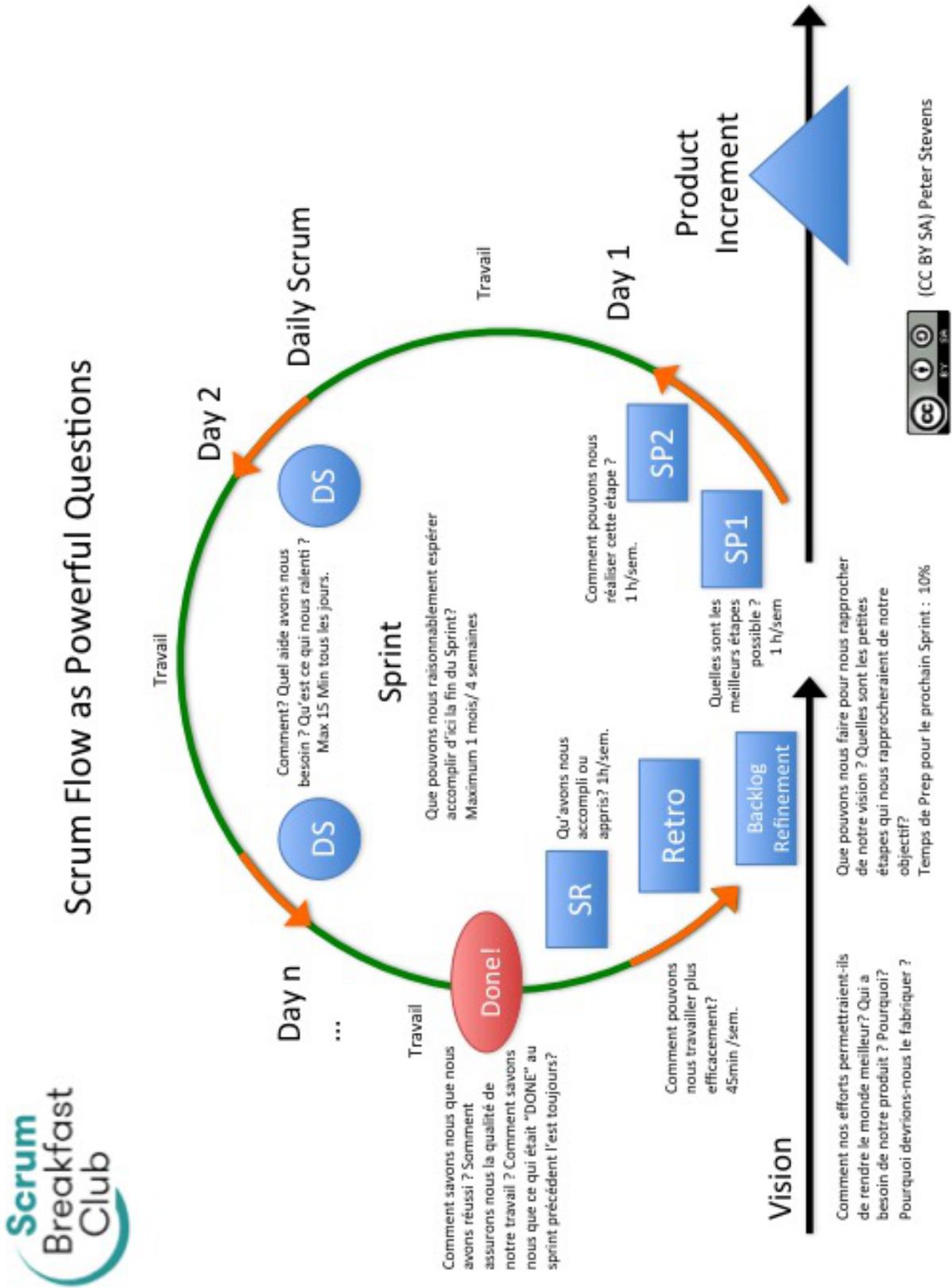
Notes

Le Guide Scrum et la Scrum Alliance considèrent le Sprint Planning comme une seule réunion avec 2 parties, correspondant à SP1 et SP2. La timebox pour le sprint Planning est simplement la somme des 2.

Je préfère considérer le Sprint Planning comme 2 activités distincts parce qu'elles répondent à des questions différentes, ont des participants obligatoires différents, et traitent pour les patterns de scalabilité des activités séparées.

Réponses

Les réponses peuvent être trouvées dans 13-Meetings-CSM.v0XX



13. Comment gérer les demandes en Scrum?

Connexions

Pourquoi construisons nous les produits ? Pour satisfaire quelques besoins humain.

Scrum a une contrainte: Au moins une fois par sprint, la Development Team doit produire quelque chose qui apporte de la valeur aux clients ou aux utilisateurs.

Etant donnée que les sprints sont fixes, comment pouvez vous contraindre les demandes afin que vous et votre équipe puissiez satisfaire celle-ci? Discutez-en avec votre partenaire d'apprentissage.
Time-box 2:00

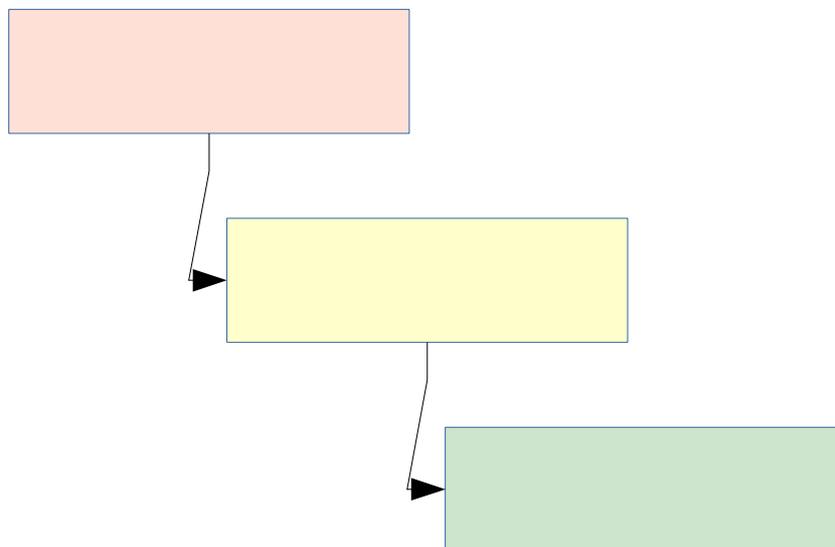
Idées pour contraindre les backlog items:

Contenu – User Stories

Bien entendu ne fait pas parti de Scrum, User Stories sont une pratique largement partagée pour représenter les products backlog items.

En tant que « rôle », je veux une fonctionnalité pour atteindre un objectif intrinsèque.

Constitution d'une User Story



Mise en pratique: User Stories

Ecrire une histoire: Ecrire une demande fonctionnel de votre contexte/projet au format User Story. (3:00)

Challenger votre histoire: avec votre partenaire d'apprentissage, confronter vos histoires aux critères « INVEST ». Comment est-elle grosse en terme de taille de t-shirt ? Ecrivez-la à nouveau si nécessaire afin de la rendre « INVEST » (Time-box 3:00 pour chaque)

Découpez une histoire. Prenez un grosse histoire, et découpez la en plusieurs plus petites histoires. Chacune nouvelle histoire doit être aussi « INVEST », et le résultat final de l'ensemble des histoires devrait satisfaire l'objectif de la grosse histoire. (Time-box 2x3:00)

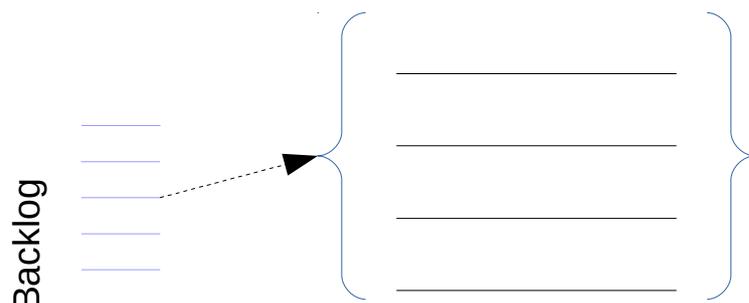
une autre mise en pratique

“INVEST” nous permet de nous souvenir des caractéristiques d'une bon product backlog item. Le fait de relier le terme « INVEST » avec l'objectif sert à :

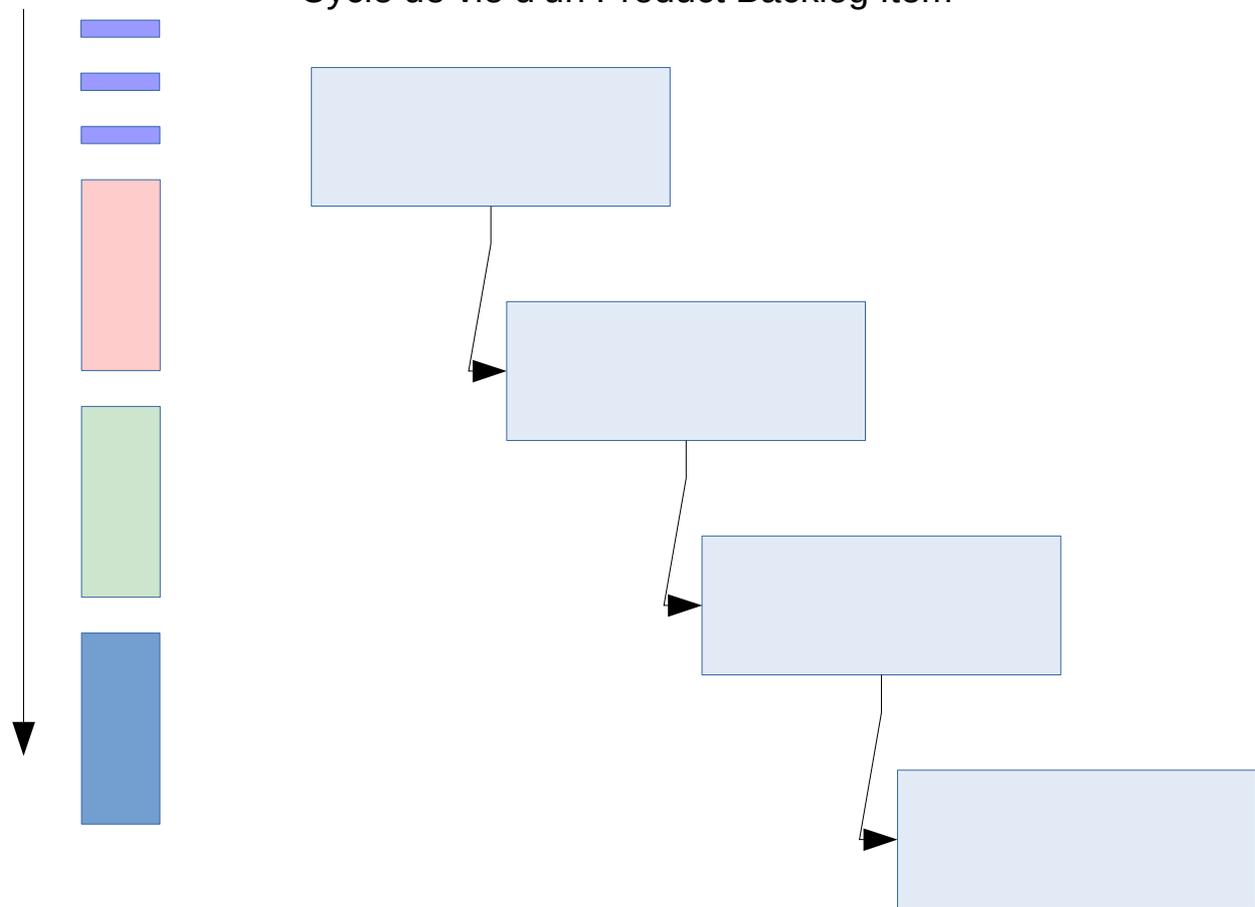
- | | |
|-----------------------|---|
| | a. S'assurer de prendre des décisions quand nous avons une meilleure connaissance |
| | b. S'assurer d'être flexible pour réaliser le bon élément |
| Indépendant | c. Artifacts non figés pour les développeurs |
| Négociable | |
| Valable | d. Pas de tâches, seulement des fonctionnalités |
| Estimable | |
| Svelte (Bonne taille) | e. Ne peut être terminé |
| Testable | f. Pas trop gros |
| | g. Product Owner peut définir dans n'importe quel ordre |
| | h. Pas trop vague |
| | j. Compris par la Development Team |

Concepts – Qu'est ce qu'un Product Backlog?

Product Backlog Item



Cycle de vie d'un Product Backlog Item



14. Comment obtenir des Product Backlog Items prêt pour l'implémentation ?

Le processus du product backlog refinement peut être expliqué par la métaphore de l'iceberg.

Concepts

Définitions

- Product Backlog Item – représente la valeur pour un client, un utilisateur ou une partie prenante
- Tâche – utilisé par la Development Team pour l'aider à s'organiser lors de l'implémentation des Product Backlog Items. Les tâches n'apparaissent pas dans le Product Backlog

Les différents types de Product Backlog Items:

- Idées dans le Portfolio: "Epics" "Themes" "Visions"
- Les principales caractéristiques du produit: "Stories" or "Features"
- Élément Prêt à être implémenté: "Grains of Sand"

Largement utilisé lors des estimations « Agile » à l'échelle :

- **XP Cards:** Description sur la face de la carte, confirmation dans son dos.
- **Story Points:** 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, Joker, Coffee.
- **T-Shirt Sizes:** XS, S, M, L, XL XXL, 3X....
- **Binary progression :** 1, 2, 4, 8...
- **#NoEstimates:** 1, TFB, NFC. TB = Too Big, NC = No clue. F is For you to figure out.
- **Count Acceptance Tests.**
Chaque étape dans le How-To-Demo est un point.

Mise en pratique

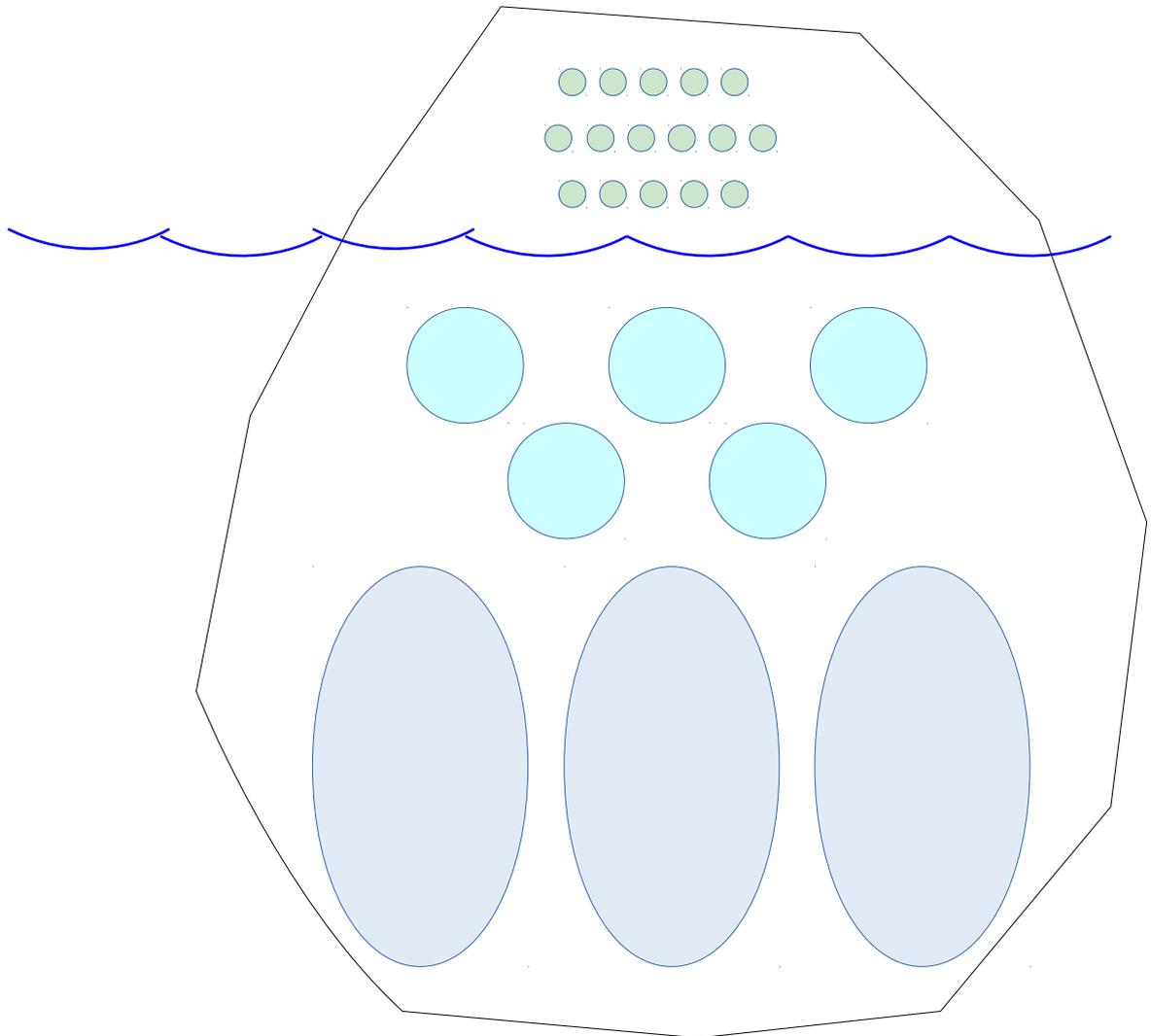
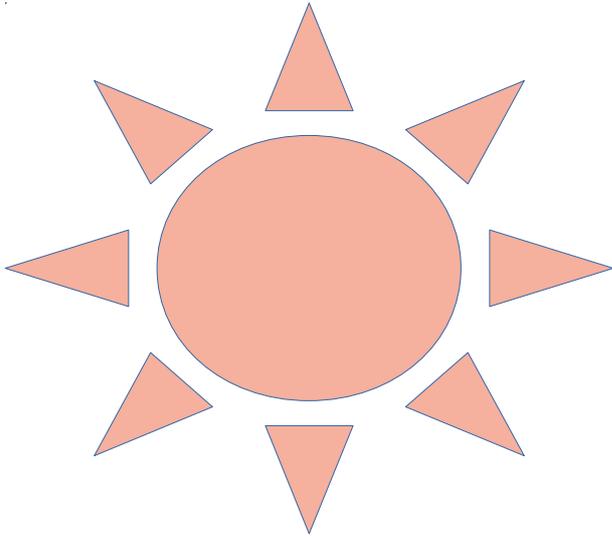
Comment le Product Backlog refinement fonctionne? Annoter le diagramme sur la page suivante pour expliquer le processus.

Time-box 6:00

Quelques questions à répondre :

- Que signifie la ligne d'eau ?
- Quels sont les techniques d'estimation typique pour chaque type de Product Backlog Items?
- Depuis l'idée jusqu'au déploiement, combien de temps cela prend-il pour implémenter chaque type de Product Backlog Item dans votre entreprise? Combien cela devrait prendre ?
- Quand réalisez-vous le Product Backlog refinement?
- Qui a besoin d'être présent lors du Product Backlog refinement ?

Product Backlog Iceberg



15. Comment mesure-t-on les progrès ?

Connexion

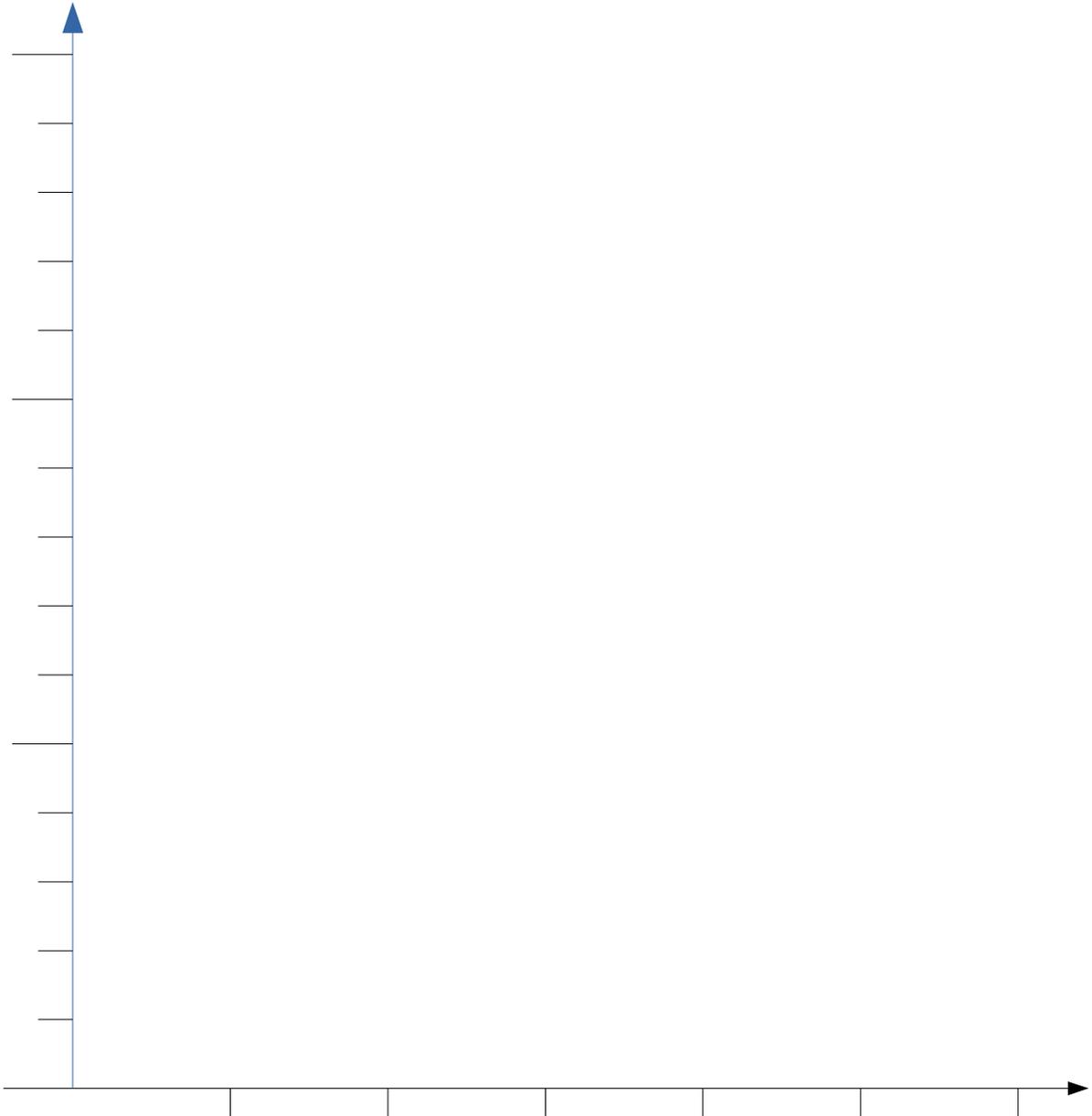
Vous aller rendre visite à votre belle-mère à Lyon.

Depuis Paris jusqu'à Lyon, il y a 465 km. Vous partez à 8H00. Depuis que la vitesses est limité à 130 km/h, vous lui dites que vous espérez être là dans 3H00. Elle dit, "Super!" et le déjeuner sera prêt! A cause du mauvais temps, vous avez besoin de 1H30 pour atteindre l'intersection avec l'A19 près de Savigny-sur-clairis (à 120km de votre départ).

- Quand pensez vous arrivez à Lyon ?
- Quand devriez vous contacter votre mère?
- Quels options s'offrent à vous ?

Timebox: 3:00

Planifié vs. Réalité (burn up chart)



Concepts

- Nommez vos axes!
- Espéré: Ce que vous voudriez qui arrive.
- Réalité: Ce qui arrive.
- Projection: Extension de la réalité dans le futur.

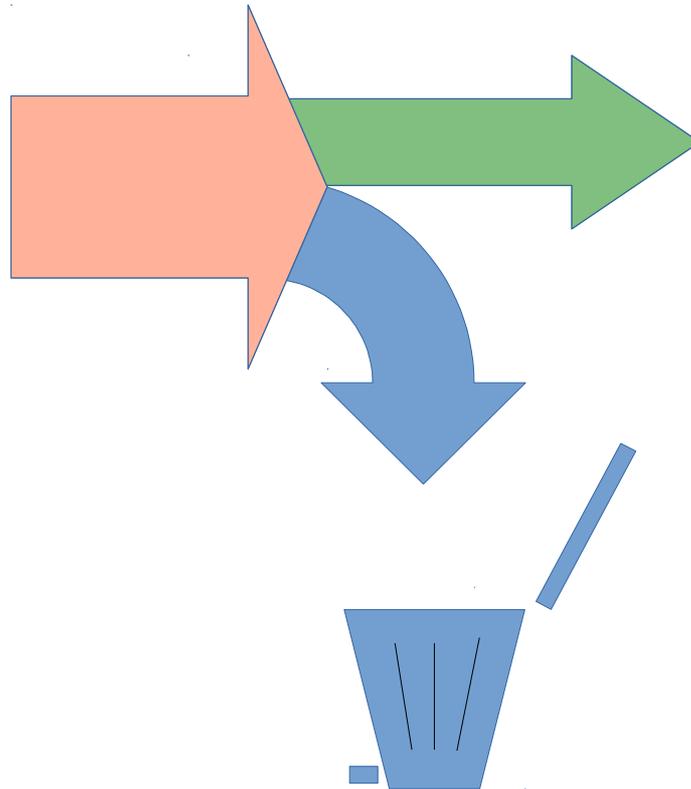
Tracer en Rouge

Tracer en Vert

Tracer en bleu turquoise

16. Comment réagir au changement?

Planifié vs. Réalité
(capacité avec une time-box)



Visualiser: en déplaçant la ligne du « Planifié » sur le burn down chart.

Identifier 5 Stratégies pour rencontrer la « deadline »:

Idée	coût ?		
	aucun	Peut-être	Surement!

17. Que fait un bon Scrum Master ?

Connexion

Comment un Scrum Master est différent d'un manager de project ? (2:00)

Concepts

Regardons la vidéo de Marcel van Hoven, "The Scrum Master" (see Audio et Vidéo, p 54)

Définitions:

- Travailleur – réalise le travail
- Formateur – connaît comment faire le travail, enseigne les autres à le faire
- Consultant – connaît les meilleurs pratiques pour votre situation, vous dit comment le faire
- Coach – pose des questions pour vous aider à comprendre le problème et trouver des solutions
- Mentor – l'a déjà fait avant, peut vous donner des conseils et ouvrir des portes pour que vous puissiez le faire facilement.

Mise en pratique

Individuellement, tracer un dessin: Quels sont les interfaces entrantes et sortantes de la Scrum Team? (3:00)

Conclusion

Que devez vous faire différemment, maintenant que vous connaissez comment passer de Scrum Master à bon Scrum Master?

1. _____
2. _____
3. _____

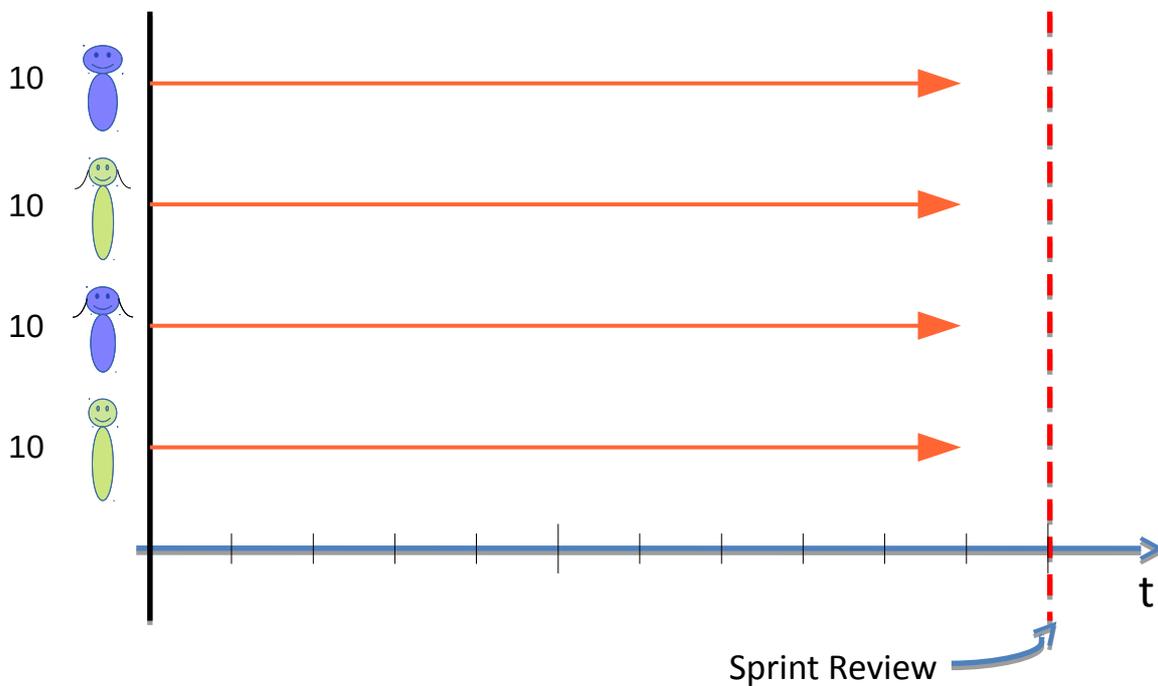
18. Comment l'équipe peut-elle améliorer ces performances?

L 'équipe orange – Focalisé mais travail individuel

Considérons une équipe de 4 personnes. Chaque membre dit : Je suis focalisé. Pas de multitâches pour moi! Chaque Product Backlog Item vaut "10" qui devrait parfaitement être réalisé dans un sprint de 10 jours.

Au 9ième jour, combien d'histoires sont terminées? Aucune. Combien d'histoires seront terminées à la fin du Sprint ?

- Le meilleur scénario: 40 Points
- Le pire scénario: 0 Points
- Scénario "moyen": 20 Points (moyenne de 4 et 0)



Combien d'histoire pensez vous qu'elles seront terminées ? Quelles sont les raisons qu'elles ne le seraient pas ? Lister les raisons possibles qui fait que ces histoires ne devraient pas être terminées, et classifiez ces raisons en prévisible et inattendue.

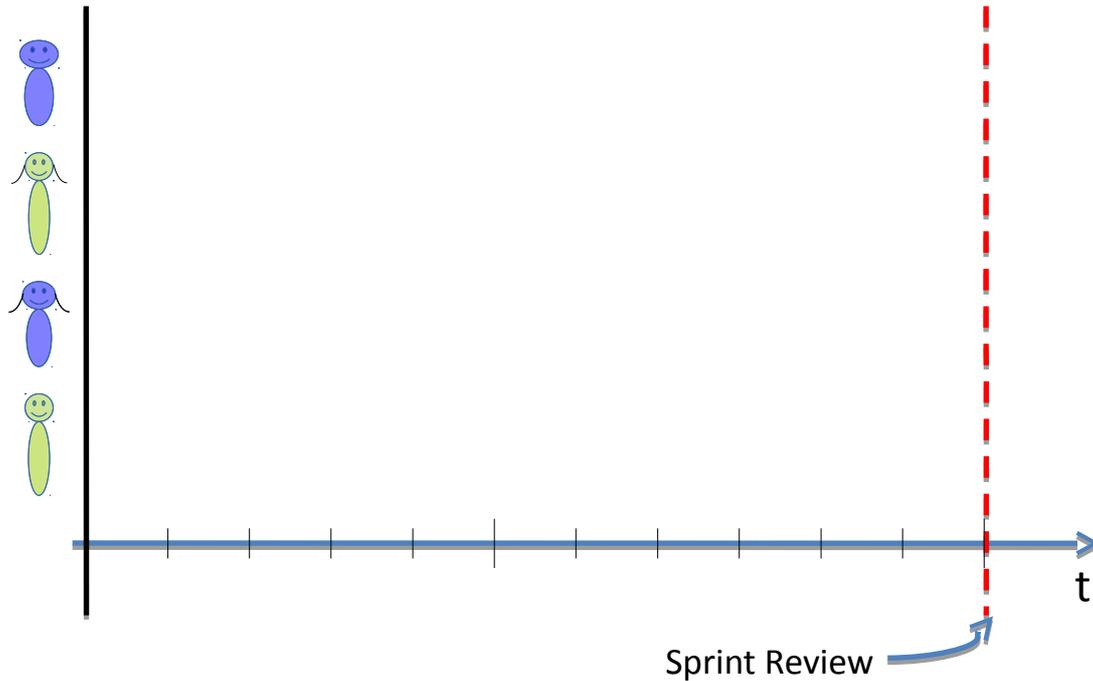
Raison	Prévisible	Inattendue
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Raison	Prévisible	Inattendue
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

L'équipe vert – Travailleuse

Considérons que l'ensemble de l'équipe peut travailler un histoire à la fois sans changer les estimations.

Montrez comment les membres de l'équipe devraient travailler chaque product backlog item. Tracez en Vert !



Quand espérez-vous que chaque histoire sera terminée?

Au 9ième jour, combien d'histoires devraient être terminées?

Combien d'histoires seront terminées à la fin du Sprint ?

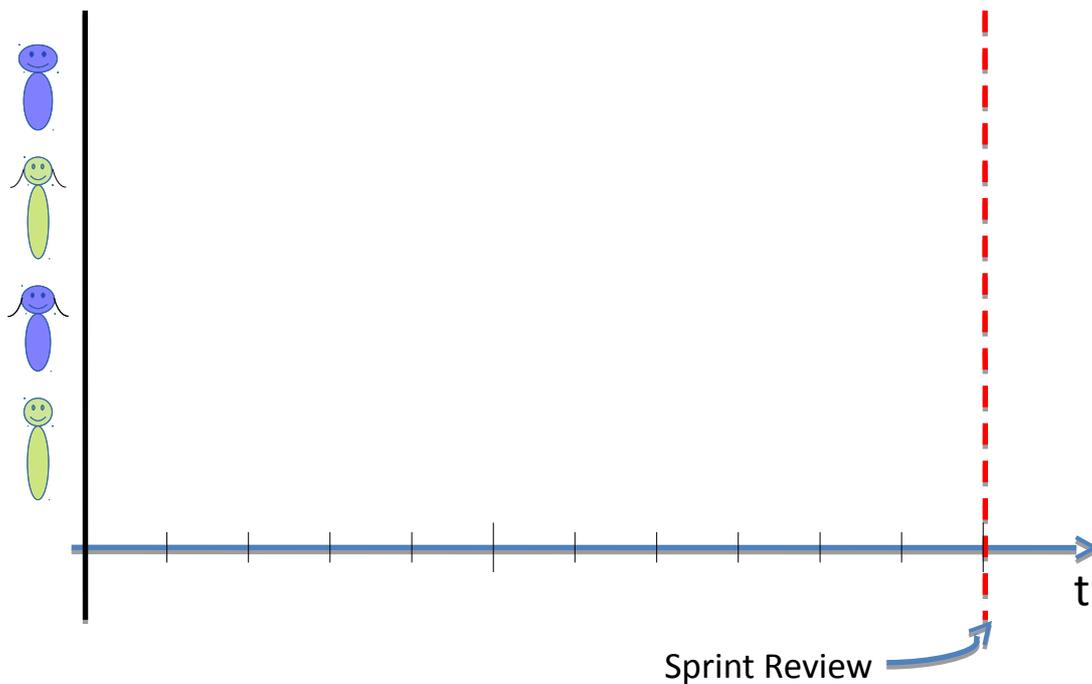
- Le meilleur scénario _____
- Le pire scénario _____
- Scénario "moyen" _____

L'équipe bleu – Affine et effectue du travail en binôme

Considérons que chaque histoire peut être découpée ainsi que 2 personnes puissent terminer chaque histoire en même temps (comme pour l'équipe rouge). A la place d'avoir 4 histoires, vous en avez 8.

Remarque: chaque histoire continue d'avoir de la valeur pour l'utilisateur ou le client.

Montrez comment les membres de l'équipe devraient travailler chaque product backlog item. Tracez en Bleu !



Quand espérez-vous que chaque histoire sera terminée?

Au 9^{ème} jour, combien d'histoires devraient être terminées?

Combien d'histoires seront terminées à la fin du Sprint ?

- Le meilleur scénario _____
- Le pire scénario _____
- Scénario "moyen" _____

Conclusion

Quels sont les symptômes d'avoir des histoires trop grosses ?

Propositions :

- Les histoires devraient être suffisamment petites pour que l'équipe puisse planifier le nombre d'histoire à réaliser au double de sa taille. Ainsi pour 4 personnes => cela donne 8 histoires dans le sprint
- L'équipe devrait limiter le nombre d'histoire en cours de réalisation à la moitié de sa taille
- L'équipe devrait se focaliser sur les histoire les plus prioritaires.

19. Expérience d'un Sprint

Les posters du film sur Scrum

Scénario

“Le top management de notre entreprise est convaincu qu'ils veulent que nous devenions une entreprise agile. L'entreprise voudrait commencer à utiliser Scrum car cela a du sens. Les personnes directement impliquées veulent décider que Scrum a du sens pour eux.

L'équipe de cette transformation de l'entreprise c'est vous car vous avez été convaincu par notre leadership. Pour diriger cette transition, je serais votre Product Owner! Je suis honoré de travailler avec un si bon groupe ! Et comme vous pouvez le voir, notre management est tout à fait engagé sur ce projet!”

Notre mission

Créer un guide sur Scrum au format d'un poster et de la taille d'une feuille de paperboard. Celles-ci seront accrochées sur le mur à la vue de tous les employés et de clients entrant dans l'entreprise partout dans le monde! L'objectif est d'intéresser les gens à Scrum et de les enthousiasmer à faire Scrum. Le personnel voudra être dans une équipe Scrum ; Les clients devraient nous demander s'il peuvent faire Scrum avec nous. Pensez à un poster d'un film: “Super poster – Je veux aller voir le film !”

Déroulés

Nous allons réaliser 1 sprint. Le Sprint est constitué d'un Sprint Planning (10:00), 3 jours de travaux (12:00 pour chaque jour), 2 Daily Scrums (4:00, un entre chaque jour), et un Sprint Review (5:00).

T-10:00	Préparer votre environnement (task boards) Définissez votre Equipe(s), Scrum Master(s) & Product Owner(s) si nécessaire
T-05:00	Scrum Master Briefing avec le formateur
T+00:00	Sprint Planning 1 – Quoi faire?
T+05:00	Sprint Planning 2 – Comment faire ?
T+10:00	1 ^{er} jour (Le travail commence) Scrum of Scrums (Scrum Masters & peut-être les Product Owners) Scrum Masters ont pour responsabilité la tenue du temps
T+22:00	Daily Scrum
T+26:00	2ème jour Scrum of Scrums
T+38:00	Daily Scrum
T+42:00	3ème jour Scrum of Scrums
T+54:00	Sprint Review

Scrum of Scrums

T+59:00

Fin

Product Backlog pour les Posters

Estimate	Topic	Story	Acceptance
	Vision	Pour les employés qui vont travailler rapidement avec Scrum, nous allons créer une série de poster du film Scrum afin de les enthousiasmer à faire Scrum.	Les posters sont accrochés sur le mur. Coloré. Dessin et/ou diagrammes sur chaque poster. Pensez au poster de film !!
	DoD	Matériel accessible en Français, Lisible, attractif, compréhensible. La charte graphique et l'identité de l'entreprise sont appliquée, Factuellement juste, Team en accord avec le contenu	Ils ont besoin que cela soit jolie ensemble!
1	Activité	En tant qu'employé, je veux un aperçu du fonctionnement de Scrum Afin que je puisse comprendre rapidement la relation qu'il y a entre les différentes réunions.	Scrum complet avec SP1, SP2, DS, SR, Retro et Estimation/Release planning
1	Rôles	En tant qu'employé, Je veux comprendre le rôle du ScrumMaster Afin que que je puisse décider si ce rôle est fait pour moi.	
1	Rôles	En tant qu'employé, Je veux comprendre le rôle du membre de la Development Team Afin que que je puisse décider si ce rôle est fait pour moi.	
1	Rôles	En tant qu'employé, Je veux comprendre le rôle du Product Owner Afin que que je puisse décider si ce rôle est fait pour moi.	
1	Activité	En tant qu'employé, Je veux comprendre le Sprint Planning 1 afin que je m'enthousiasme au sujet de faire une projet en Scrum	Contient le nom, la durée, les responsabilité, les objectifs, les entrants, les sortants
1	Activité	En tant qu'employé, Je veux comprendre le Sprint Planning 2 afin que je m'enthousiasme au sujet de faire une projet en Scrum	Contient le nom, la durée, les responsabilité, les objectifs, les entrants, les sortants
1	Activité	En tant qu'employé, Je veux comprendre le DailyScrum afin que je m'enthousiasme au sujet de faire une projet en Scrum	Contient le nom, la durée, les responsabilité, les objectifs, les entrants, les sortants

1	Activité	En tant qu'employé, Je veux comprendre le Sprint Review afin que je m'enthousiasme au sujet de faire un projet en Scrum	Contient le nom, la durée, les responsabilité, les objectifs, les entrants, les sortants
1	Activité	En tant qu'employé, Je veux comprendre le Sprint retrospective afin que je m'enthousiasme au sujet de faire un projet en Scrum	Contient le nom, la durée, les responsabilité, les objectifs, les entrants, les sortants
1	Artefacts	En tant qu'employé, Je veux comprendre l'objectif et le contenu du Product Backlog Afin que je puisse le comprendre et pouvoir en créer un si nécessaire.	Que contient cet artefact, qui maintient ses informations, et quels sont ses attributs.
1	Artefacts	En tant qu'employé, Je veux comprendre l'objectif et le contenu du Sprint Backlog Afin que je puisse le comprendre et pouvoir en créer un si nécessaire.	Que contient cet artefact, qui maintient ses informations, et quels sont ses attributs.
1	Artefacts	En tant qu'employé, Je veux comprendre l'objectif et le contenu du Release Burndown Chart Afin que je puisse le comprendre et pouvoir en créer un si nécessaire.	Que contient cet artefact, qui maintient ses informations, et quels sont ses attributs.

Espace pour vos notes

20. Quand Scrum est le bon Framework?

Etape 1: Tracer une ligne entre chaque pratique et le contexte qui est le plus approprié (coté gauche).

Etape 2: Tracer une ligne entre chaque pratique et le Framework à appliquer (coté droit).

Time-box 2X 3:00

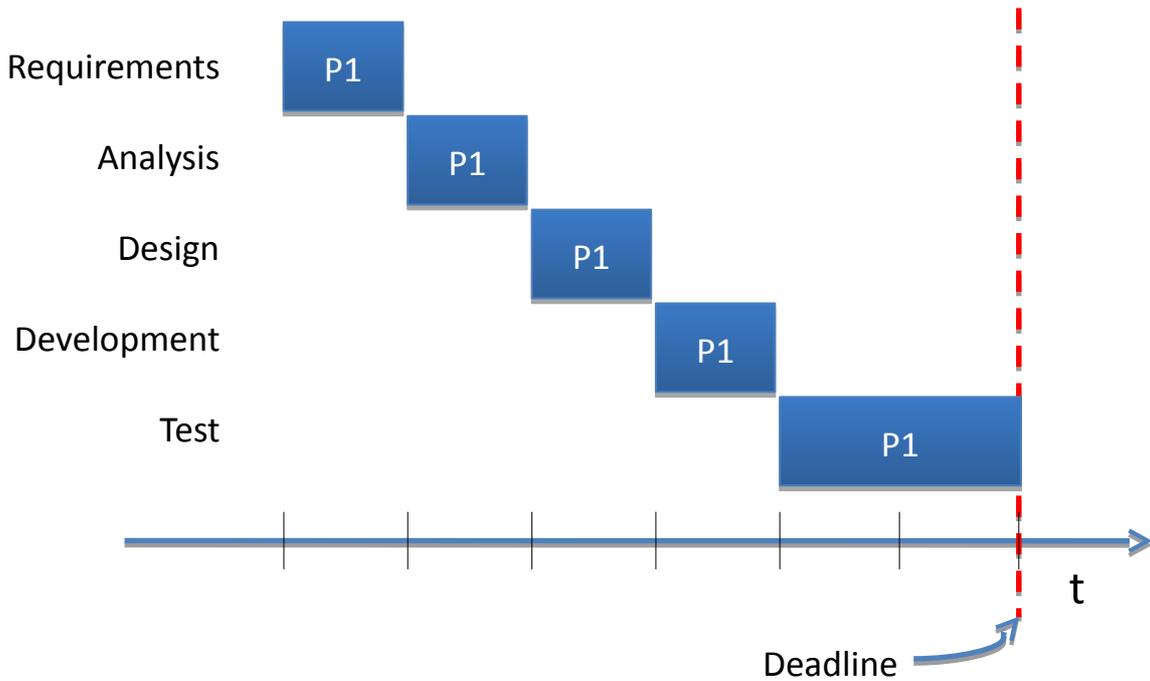
Contexte	Pratique	Framework
	Définir un plan, Suivre le plan	
	Définir un jalon et vérifier la progression par rapport au jalon	
	Managers, Stakeholders et/ou Clients décident	
Situation Prédicible	Apporte et engage des spécialistes seulement quand et tant qu'ils sont nécessaire	(Processus défini) Management Traditionnel
	Processus bien définie, Suivi scrupuleusement, s'assure des résultats prédictible	
Non Prédicible	Inspecter & Adapter à intervalles réguliers	(Processus Empirique) Scrum
	Produire quelque chose qui potentiellement de la valeur à intervalles réguliers	
	Un équipe pluridisciplinaire résout les problèmes dans leur globalité	
	Une seul voie parle pour les clients, les utilisateurs et les parties prenantes	
	Un coach aide tout le mode à être meilleur	
	Le management indique et guide, et sait quand sortir du chemin	

Question bonus: Est-ce que les personnes engagées veulent utiliser Scrum ?

21. Comment Scrum est Différent ? Architecture

Connexion

Dans les projets type phasique, le travail se passe de spécialiste en spécialiste jusqu'à ce que le livrable soit produit :

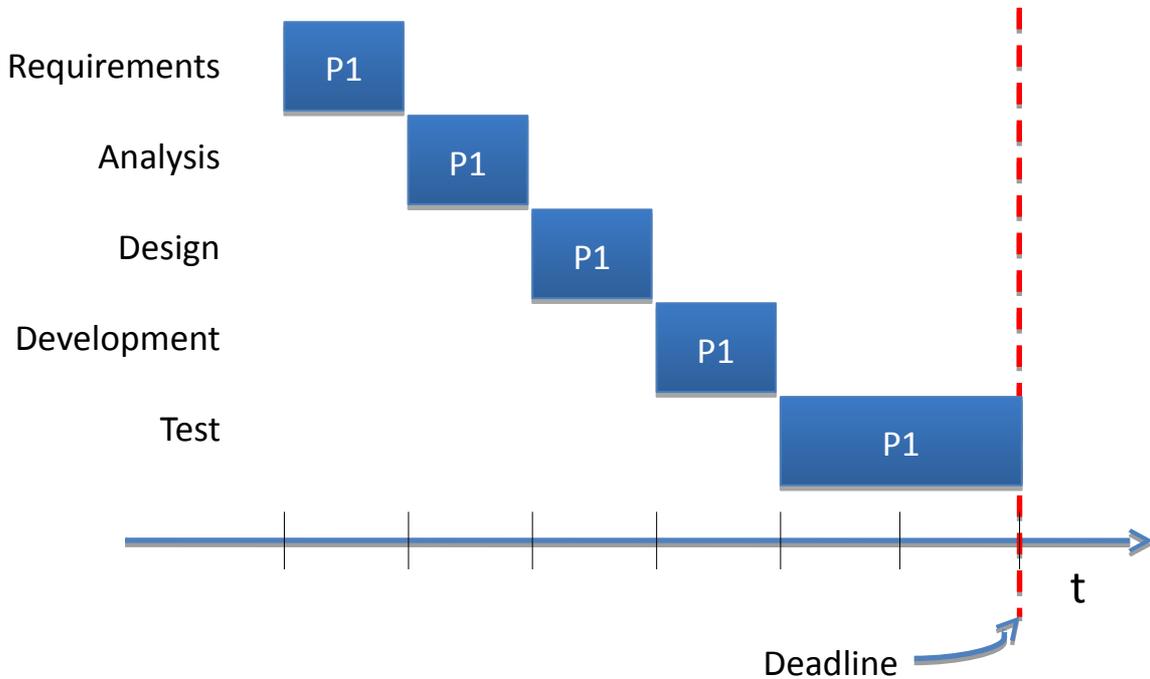


Quand pouvez vous délivrer de la valeur au client ?

Si la phase d'analyse est retardée, que ce passera-t-il sur la date attendue de livraison ? Que ce passera-t-il pour l'échéance? Mettez-à-jour le digramme pour illustrer l'impact.

Big Picture

Mettez-à-jour le digramme ci-dessous pour illustrer l'utilisation des ressources sur le précédent projet (P0) et les projets suivant (P2, P3, P4...). Nous considérons que chaque phase des autres projets prennent le temps comme les phases du projet P1.



Dépendances

Comment le retard de la phase d'analyse du projet P1 impact-elle la planification de ce projet ?
Comment cela impact-il les autres projets (P2, P3, P4...) ? Quelle phase n'est pas impactée par le retard de la phase d'analyse du projet P1 ?

Comment Scrum est Different?

Dans Scrum, toutes les compétences nécessaires pour le projet depuis l'idée jusqu'à « terminé » (dans le cas des recueils des besoins, de l'analyse, la conception, le developpement et les tests) sont dans la Development Team. L'équipe doit produire au moins une fois par sprint, un résultat potentiellement livrable.

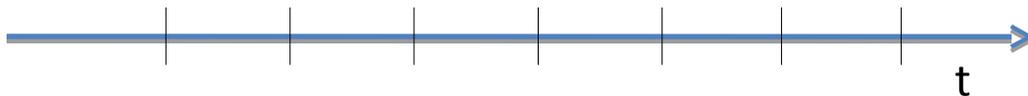
Considérons que l'équipe 1 travail sur le projet 1 et a besoin de 3 sprints pour créer quelque chose de livrable.

Remplir le digramme suivant pour monter :

- Quand P1 devrait avoir quelque chose qui pourrait être livrable au client ?
- Quand P1 sera livré ?
- Sur Quel projet devrait travailler l'équipe 2 depuis le premier mois ?
- Sur quel projet l'équipe 1 travaillera après que le projet 1 est terminé ?
- Quand obtenez-vous des releases ?

Team 1

Team 2



22. Comment Scrum est Différent ? Agile Mindset

Concepts

Lisez la section ci-dessous, Que veux dire « être Agile » ?

Connexions

Trouvez un exemple dans vos expériences, où votre entreprise a pris une décision ou a défini une règle qui mettaient en jeu une des valeurs du manifeste Agile? La décision a été plus du côté gauche ou du côté droit ? Si c'était plus du côté droit, comment aurait été différent la décision ? Comment aurait été différent l'impact ? Discutez avec votre partenaire d'apprentissage (3:00).

Mise en pratique

Remplissez le questionnaire de « *Peter's 5 Question Agile Assessment* » pour votre équipe ou pour votre compagnie.

Discutez avec votre partenaire d'apprentissage. De quoi souhaiteriez vous discuter avec votre équipe ou avec vos managers quand vous rentrerez à votre bureau ? (3:00)

Proposition de devoir à la maison : Regarder « Peter Green's Lean and Agile Adoption with the Laloux Culture Model ». regarder les vidéos suggérées (Page 54)

Une remarque sur le questionnaire

« *Peter's 5 Question Agile Assessment* » est destiné à vous faire réfléchir à votre niveau d'agilité. Ce n'est pas à sujet d'une pratique particulière, il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, et cela ne vous donnera pas de score. Son intention est de vous aider à savoir où vous en êtes avec vos valeurs et vos principes, et vous donne une idée du chemin à parcourir pour devenir Agile.

Comment êtes-vous Agile? Par Peter Stevens

“Nous sommes en train de découvrir de meilleure façon [en faisant que nous réalisons], en le faisant et en aidant les autres à faire de même. A partir de ce travail, nous avons comme valeurs:

- Les individus et les interactions plus que les processus et les outils
- [De la valeur visible pour nos clients] plus qu’une documentation exhaustive
- Collaboration avec les clients plus qu’une discussion sur le contrat
- Répondant au changement plus que suivre un plan

Il y a de la valeur dans les éléments de droites, mais nous apportons plus de valeurs dans les éléments de gauche.”

– The Agile Manifesto, www.agilemanifesto.org, paraphrasé par Peter Stevens

Que veut dire avoir un « état d’esprit Agile » ? L’évaluation est destinée à vous faire réfléchir sur votre niveau d’agilité. Si vos valeurs sont alignées avec le Manifesto, alors vous pouvez dire que vous avez l’état d’esprit Agile. Vous pouvez aussi utiliser le questionnaire pour évaluer une organisation ou une équipe de direction.

Qu’est ce que l’état d’esprit Agile?

Tout du moins, quelqu’un qui a son état d’esprit aligné avec la première phrase du Manifesto: L’état d’esprit Agile est un état d’esprit d’apprentissage.

Quelqu’un avec un état d’esprit Agile sait ce qu’il fait, hormis faire de l’argent ! Quelles valeurs apporter à vos valeurs ? Quelqu’un qui a le mindset Agile est entrain de découvrir de meilleurs façons de faire, en le faisant et en aidant les autres à faire de même. C’est au sujet de la progression de l’état de l’art, en ayant du temps pour améliorer ses compétences et les technologies, et en apprenant et partageant au-delà de vos limites.

Finalement quelqu’un avec un état d’esprit Agile sait la valeur que ça a. Il a réfléchi aux valeurs et principes du Manifesto et trouvé ces propres croyances plus en harmonie que ce qui est exprimé dans le Manifesto. Les valeurs guident ses prises de décision, alors ses décisions seront alignées avec le Manifesto aussi. Peut-être vous avez des valeurs en plus. Peut-être vous avez raison de ne pas être d’accord avec certaines des valeurs en fonction de votre contexte. Moins vous considérez les valeurs, plus vous devriez vous questionner si vous avez réellement l’état d’esprit !

Finalement quelqu’un avec un état d’esprit Agile sait pourquoi cela a de la valeur. Les valeurs ne doivent pas être suivies à l’aveugle. Vous pouvez avoir d’autres valeurs au-dessus des 4 valeurs exprimées dans le Manifesto.

Peter's 5 Questions

1. Qu’est ce que vous faites pour que cela vous apporte de la valeur ? La réponse doit contenir un verbe et ne doit pas être « faire de l’argent »
2. Êtes-vous entrain de découvrir de meilleure façon de faire tout en le faisant ?
3. Êtes-vous entrain de découvrir de meilleure façon de faire tout en aidant les autres de faire de même?

4. Avez-vous réfléchi aux valeurs et principes du Manifesto et que représentent-elles pour vous ?
5. Pouvez vous expliquer de façon concise vos valeurs et en quoi elles vous apportent de la valeur ?

Peter's 5 Question Agile Assessment

Pour qui répondez vous?

- Moi même
 Mon équipe
 quelqu'un d'autre: _____
 Mon entreprise
 Le directeur de mon entreprise

1. Que fait-il/font-il, en dehors de faire de l'argent? (votre réponse doit inclure un verbe)

	A quel niveau est-il?	A quel niveau voudriez-vous qu'il soit?
Comment cette déclaration vous/eux décrit-il bien?		
1. Nous sommes entrain de découvrir de meilleurs façon de faire ce que nous faisons en le faisant (nous-même)	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
2. Nous sommes entrain de découvrir de meilleurs façon de faire ce que nous faisons en aidant les autres à faire de même (au-delà de nos limites)	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
3. Nous avons examiné nos propres valeurs dans le contexte de l'Agile Manifesto	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
4. Nous pouvons expliquer pourquoi nous croyons ce que nous croyons	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10

Aide pour la question 4: quelle importance donnez-vous aux valeurs agiles lors de vos prises de décisions journalières?

Individus et interactions plus que les processus et les outils	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
[Valeur visible pour les clients] plus qu'une documentation exhaustive	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
Collaboration avec les clients plus que une négociation de contrat	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
Prendre en compte le changement plus que suivre un plan	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
Notre plus grande priorité est de satisfaire les clients par des livraisons rapides et régulières de la valeur aux clients.	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10
Accueillir les changements de demande, même tardivement dans le développement. Nous accordons comme un avantage compétitif pour nos clients ce changement.	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10	0 – 2 – 4 – 6 – 8 – 10

Question bonus: Combien est-ce agréable pour vous de penser que votre client ou prospect puissent vous décrire comme étant Agile?

Très inconfortable			Possible				Agréable		Très agréable	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Quelle raison donneraient-ils?

23. Que faite vous avant de quitter la classe?

Prenez ce livret et vos notes avec vous!!

Enregistrer votre objectif, votre obstacle et votre essaie

Mon plus important objectif est: _____

Mon plus gros obstacles pour atteindre mon objectif est : _____

Pour réduire ou supprimer obstacle, je veux : _____

Plan: Que ferez vous quand vous rentrerez à votre bureau?

Parmi tous les Aha-Moments et les choses discutées, quelles sont les trois plus importantes choses à commencer:

1. _____

2. _____

3. _____

A poursuivre: Quel est la plus important question non répondue?

1. _____

Poser cette question à <https://scrumbreakfast.club/forum/public-forum/>

Rejoignez la communauté!

Réclamer votre essai à <https://scrumbreakfast.club/register>

24. Glossaire - Scrum

Terme	Sens
Acceptance Criteria - Critère d'acceptation	Tests que devraient passer le Product Owner ou les clients pour considérer l'histoire acceptée. L'équipe devrait les vérifier avant la soumission de l'histoire pour validation. Les tests d'acceptation aide à s'assurer de la qualité externe. La plupart des Product Backlog Items peuvent être attachés à un ou plusieurs critères d'acceptation.
Agile	Un mouvement pour trouver de meilleures façons pour développer des logiciels. Scrum et Extreme Programming sont deux exemples à suivre. Les autres, comme Kanban ou Lean Startup ne se définissent pas traditionnellement comme Agile, mais sont basés sur des valeurs et principes compatibles.
Agreement - Accord	La base pour planifier et compléter le travail dans Scrum. Exemples: la définition de «terminé», la sélection du Product Backlog, le contrat de Sprint, et la définition de prêt.
Artefact	Quelque chose d'archéologique trouvé. Souvent utilisé pour décrire un document produit par une méthodologie de management de projet. Les artefacts de Scrum sont tous des documents vivants pour guider et suivre le travail.
Best Practice - Meilleurs pratiques	Quelques solutions de consultant pour des problèmes d'autres personnes. Est-ce que votre contexte est-il aussi similaire que le contexte de la solution pour qu'elle vous soit appliquée? Questionnable! Feriez vous mieux en venant avec votre propre solution? Habituellement.
Ceremony - Cérémonie	Un mot fantaisie pour une réunion ou une routine.
Chickens - Poulets	Terme déprécié pour définir les gens intéressés par le résultat du projet, mais no-engagé à 100% à la réussite de celui-ci (parfois en raison d'un conflit de priorité). Chickens peuvent être très perturbateur pour l'équipe. Ne jamais appeler quelqu'un « Chicken ». Spectateurs est une meilleur métaphore. Le jeu professionnel est joué pour les spectateurs, mais ils ne sont pas autorisés à interférer dans le jeu.
Committment - Engagement	La valeur du corps de Scrum qui ne devrait pas être interprétée pour signifier que l'équipe est attendue de réussir par elle-même des objectifs non réalistes Sprint après Sprint.
Daily Scrum	Une opportunité journalière pour l'équipe pour inspecter leurs progressions et adapter leur réalisation du sprint. 3 questions définies pour reconnaître que les membres de l'équipe ont besoin de se parler (De préférence juste après le Daily Scrum).
Definition of Done - Définition de terminé	Un accord sur ce que veut dire actuellement « une histoire terminé ». Aide à assurer la qualité interne et externe de chaque histoire. Souvent exprimé sous forme de liste à vérifier, aide à compléter le travail à fournir avant de soumettre l'histoire au PO. La Définition de «Done» (Terminé) est appliqué à chaque histoire, non à des tâches ou sur l'ensemble de la «release».
Development Team - Equipe de réalisation	Une équipe pluridisciplinaire ayant l'ensemble des compétences pour résoudre un problème de A à Z.
Done - Terminé (pour une	Un état binaire. Soit une histoire est complètement terminé conformément à la définition de terminé, soit elle ne l'est pas.

Terme	Sens
fonctionnalité)	
Done - Terminé (Pour un produit)	Un jugement émis par le Product Owner. A la fin du Sprint, si le PO croit que la version est digne d'intérêt, le produit devrait pouvoir délivrer. Si cela ne l'est pas, c'est qu'il y a du travail non terminé qui devrait être adressé au niveau de la définition de terminé pour les futurs sprint.
Estimate - Estimation	Une meilleure supposition de l'équipe en taille, complexité ou temps impliqué à convertir un product backlog item en un morceau de fonctionnalité. Une estimation n'est pas un engagement.
Extreme Programming (XP)	Une approche agile pour la réalisation de logiciel, souvent appliqué avec Scrum. XP définit des pratiques d'ingénierie nécessaires à la production d'un logiciel de qualité dans un environnement itératif.
Evil - Le mal	Quelque chose qui est difficile ou impossible à se débarrasser, mais en les évitant c'est généralement bon pour nous. La mauvaise herbe dans le jardin en est un exemple. En traitant le multi-tâche et l'empiètement comme le mal est généralement bon pour la performance de l'équipe.
Forecast - Prédire	Une meilleure supposition de l'équipe de combien de fonctionnalités finies peuvent être délivrées jusqu'à la fin d'un sprint. L'équipe est normalement attendue à respecter tous les termes du contrat de Sprint.
How-To-Demo	Un petit workflow pour montrer au Product Owner que la fonctionnalité a été correctement implémentée. Et aussi utile pour limiter l'étalement de l'implémentation d'une histoire.
Impediment - Ralentissement	Tout ce qui ralentit l'équipe ou qui détourne quelque chose de son travail. Le Scrum Master est chargé de supprimer les ralentissements et toutes les réunions Scrum fournissent des opportunités régulières pour les reconnaître. Les ralentissements peuvent être identifiés et éliminés à tout moment par tout le monde.
Increment - Incrément de produit	Une tranche additionnelle de valeur pour le client, délivrée à la fin du Sprint. Le dernier incrément de produit doit intégrer l'incrément précédemment livré pour former un tout cohérent.
Multitasking - Multitâche	Prétendre pouvoir faire plus qu'une chose à la fois. Si il y a des capacités disponibles mais non utilisées, le multitâche peut améliorer la performance. Cependant, le multitâche a un coût, et si il n'y a pas de capacité disponible, alors cela ralentit les performances en introduisant de l'attente et en créant des dépendances entre d'autres processus indépendants.
Must	Absolument requis, ou pas! The Product Owner doit participer au Sprint Planning 1 autrement celui-ci ne doit pas être tenu.
Pigs - Cochon	Terme déprécié pour les personnes 100 % impliqués sur le projet. Toujours pour indiquer le ScrumMaster et la Development Team. Si cela ne référence pas le PO c'est que c'est un signe de dysfonctionnement. Ce la peut être OK de s'appeler soit même un cochon, les joueurs sur le terrain d'un match professionnel est une meilleure métaphore. Oui, le jeu est joué pour les spectateurs, et les spectateurs peuvent avoir une influence surprenante sur le résultat, mais les joueurs peuvent jouer sans celle-ci.

Terme	Sens
Priority	Séquence – dans laquelle il est indiqué par quel item commencer en premier, le second, le troisième, etc. Le terme priorité est déprécié car : a) a une co-notation émotionnel b) 2 items peuvent avoir la même priorité, mais ne peut avoir une même place dans le product backlog.
Product Backlog	La source unique des demandes pour le produit pendant le développement. Il est constitué d'élément fonctionnel et non fonctionnel. Il n'est pas utilisé pour planifier le travail ou définir des artefacts intermédiaires, comme des spécifications, qui n'apporte pas de valeur pour le client ou l'utilisateur.
Product Backlog Item (PBI)	Une entrée dans le Product Backlog, consistant à une description (souvent une user story), a une position dans la séquence, et à une estimation. Souvent, il est enrichi par des tests d'acceptation, mais plutôt une indication ou un rappel pour tenir une discussion courte avant son implémentation.
Product Owner	Un leader qui guide la Development Team à produire de la valeur pour les clients. Parfois appelé la voie du client (ou des utilisateurs), le rôle représente tous les intérêts extérieurs à la Development Team pour l'équipe.
Quality, External - Qualité externe	Avez-vous construit la bonne chose? Produit-il ce qu'attendent les clients ou ce que souhaiteraient les utilisateurs. Les tests d'acceptance participent à s'assurer de la qualité externe.
Quality, Internal - Qualité interne	L'avez-vous construit de la bonne façon ? Est-ce que le comportement du produit est bien celui prévu par son concepteur? Les tests unitaires assurent que le programme continue à se comporter correctement, même après qu'une modification a été faite.
Qualité global	Aussi connu comme 'aptitude à l'usage'. Un état atteint incrémentalement dans Scrum. Le Product Owner décide quand cela a eu lieu en demandant une release.
Release Burndown Chart	Un outil pour visualiser la progression de l'équipe vers l'objectif à moyen terme de release. L'axe Y est la somme des estimations dans le Product Backlog. Quand une PBI est terminé, son estimation peut être retirée du Burn Down chart. C'est le premier outil pour s'assurer que les souhaits et la réalité probable reste raisonnablement alignés.
Release Planning Meeting	L'équipe et le Product Owner viennent ensemble raffiner le Product Backlog. Bien que time-boxé, il n'y pas de décision à prendre à la fin de la réunion, ainsi, cette réunion est souvent utile pour la préparation au Sprint Planning1.
Retrospective	L'équipe (et toute personne invité) réfléchit sur comment elle travail afin d'identifier des améliorations pour le prochain sprint.
Ritual	Un mot fantaisie pour une réunion ou une routine.
Scrum	Un simple cadre de travail, basé sur sur approche d'équipe pour résoudre des problèmes complexes. Un état d'esprit basé sur une culture de la transparence et de cycles réguliers d'inspection et d'adaptation. Une approche populaire pour le développement de logiciel.
Scrum Master	Un guide qui aide le Product Owner et la Development Team à faire mieux. Coach & Facilité. Supprime les ralentissements. Parfois appelé la voie du bon sens.
Scrum Team	L'ensemble des 3 rôles constitue la Scrum Team. Parfois appelé l'équipe ou l'équipe Scrum.
Selected Product Backlog	Sous ensemble de PBI (par définition les plus prioritaires) que l'équipe croit raisonnablement pouvoir réaliser pendant le sprint. (Souvent appelé à tort le Sprint Backlog).
Sequence - Ordre	Un ordre unique. Premier, second, troisième... Le product backlog est ordonné.

Terme	Sens
Should	Hautement recommandé. Le Scrum Master devrait être présent au Daily Scrum (mais le meeting peu se faire sans lui/elle, et il devrait être difficile pour lui/elle de faire son travail correctement s'il/elle ne participe pas).
Spillover - Empiètement chevauchement	Le travail a été commencé mais n'a pas été terminé pour la fin de sprint. Contrairement aux croyances populaires, l'empiètement va automatiquement dans le prochain sprint. Un chevauchement excessif est typiquement un symptôme d'un sur engagement au sprint planning et/ou du multi-tâches dans l'équipe. L'endettement technique est aussi une forme d'empiètement.
Sprint	Une période de temps à durée fixé pour compléter le travail. Un Sprint est constitué d'une planification, d'une réalisation et d'une revue sur le résultat obtenue et sur comment l'équipe travail. La durée maximum est de 30 jours. 2 semaine est une durée souvent utilisé. Tout le travail prévu devrait être terminé à la fin du Sprint.
Sprint Backlog	La sélection du product backlog, enrichie avec une conception technique et un planning de tâches. Le Sprint backlog représente les concepts de l'équipe pour atteindre l'objectif qu'elle a défini pendant le Sprint Planning 1.
Sprint Contract	L'accord entre le Product Owner et la Development Team au début du Sprint: Le temps (durée du Sprint), le coût (La composition de l'équipe), la qualité (Définition de Terminé) et le périmètre (la selection du product backlog). Si l'équipe venait à échouer à délivrer tous les aspects, cela reviendrait à échouer à livrer le périmètre.
Sprint Planning	Le Sprint planning adresse 2 questions: Quoi et Comment. La réunion est divisée en 2 partie : SP 1 and SP 2 pour traiter ces 2 questions.
Sprint Planning 1 (SP1)	Le Product Owner et la Development Team s'accordent sur qu'est ce qui sera développé pendant le Sprint. Le PO définit les priorités, l'équipe estime combine cela coute pour le faire. Les 2 parties influence l'accord final : La selection du Product Backlog et de l'objectif de sprint.
Sprint Planning 2 (SP2)	La Development Team décide comment résoudre la problématique acceptée lors du SP1. Le résultat est une conception technique et un planning de tâche, souvent sous la forme d'un tableau de tâche.
Sprint Review	L'équipe et le Product Owner viennent ensemble inspecter et adapter le produit, basé sur les fonctionnalités terminés. Ils passeront en revue ce qui a et n'a pas été complété, et réfléchiront à comment changer le Product Backlog avant le prochain Sprint Planning.
Stoos	Un mouvement pour trouver de meilleur façon de gérer les organisation qui a été inspiré par le mouvement Agile, Stoos tente de catalyser un changement permanent dans comment les affaires font des affaires.
Story - Histoire	Terme souvent utilisé pour définir un Product Backlog item, même si n'est pas formulé comme le patron d'une User Story.
Story Point (SP)	Une unité pour mesurer la taille d'un PBI par rapport aux autres PBIs, estime la taille d'un projet et mesure les progrès. Quelque chose comme des kilomètres mais pour le code.
Task - Tâche	L'équipe utilise les tâches pour planifier le travail à faire dans le Sprint. Quand toutes les tâches d'une histoire sont faites, l'histoire devrait être terminée. Typiquement, une tâche représente un objectif pour la journée, ou quelque chose de plus petit. La plupart des coaches ne recommande plus l'estimation de celle-ci en heures.
Task Board - Tableau des tâches	Une représentation visuel du travail à fournir dans le Sprint. Typiquement 4 colonnes, organisés en ligne de nage par histoire : Histoire, tâches en attente, tâches en cours de réalisation, Tâches réalisées. Souvent agrémenté d'un Burndown Charts, des ralentissements ou obstacles rencontrés, et d'autres information utile pour l'équipe.

Terme	Sens
TDD Test Driven Development	<p>Aussi connu sous le cycle : Rouge-Vert-Remanier</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ecrire un test qui échoue (red) 2) Coder un premier essai pour faire passer le test à vert, en maintenant tous les autres tests à vert. 3) Remanier le code pour créer une meilleure solution. <p>TDD améliore la productivité et réduit le manque de compréhension des besoins, les retouches et les erreurs non vues.</p>
Team	<p>Un ancien terme pour désigner la Development Team. Parce que une collaboration efficace entre le PO et la Development Team participe à la haute performance. Product Owner, Scrum Master et Development Team sont maintenant désignés sous le terme : "Scrum Team."</p>
Technical Debt - Dette technique	<p>Une conséquence à de mauvaise pratique d'ingénierie qui rend le programme difficilement modifiable. Comme une dette financière, une dette technique doit être remboursée ou une faillite technique suivra : on jette le programme pour en écrire un nouveau.</p>
Timebox - Boîte de temps	<p>Une contrainte pour prévenir une dégénération d'une situation complexe à chaotique. Tous les rituels en Scrum sont à durée limitée.</p>
Undone Work - Travail non terminé.	<p>Pouvez-vous libérer le produit à la fin du sprint ? Si non, c'est qu'il y a du travail non terminé. Quelques exemples courants : les tests de régression, les tests d'utilisation, le test d'acceptation client.</p> <p>Moins vous avez de travail non terminé, plus vous serez capable de prédire vos dates de libération. Voir Spillover - chevauchement.</p>
Unit Tests - Tests unitaire	<p>Tests automatisés écrits par la Development Team afin d'assurer la qualité interne. Les tests unitaires favorisent le remaniement et fournissent un filet de sécurité essentiel, pour que les changements et les corrections n'introduisent pas de nouvelles erreurs.</p> <p>Une approche centrée sur les gens pour définir les besoins sous une forme standardisée :</p>
User Story - Histoire utilisateur	<p>En tant que <rôle ou persona>, Je veux obtenir <de la valeur> afin que je puisse atteindre <un objectif ou un but>.</p> <p>Le terme utilisateur ne devrait jamais apparaître dans une User Story.</p>
Velocity - Vélocité	<p>Une unité de mesure de la vitesse de développement et d'estimation de la date de terminaison de grand projet. Habituellement est exprimé en Story Points par Sprint .</p>
WAP	<p>Pratique largement adoptée, souvent utilisée ensemble avec Scrum, mais ne fait pas partie de Scrum – vous pouvez la faire ou pas si vous sentez qu'elle peut s'appliquer à votre contexte. Exemple de pratiques: Story Points, User Stories, Definition of Ready.</p>
Whole Team	<p>Terme issu de l'eXtrem Programming pour désigner l'équipe Scrum</p>
Work in Progress (WIP) - travail en cours	<p>Travail qui a commencé mais qui n'est pas encore terminé.</p> <p>Beaucoup de travaux en cours est associée à de mauvaises performances et à l'incapacité de faire avancer les choses pour qu'elles deviennent « terminées ». Scrum limite le travail en cours en limitant le nombre d'histoires dans le Sprint. L'équipe peut aller plus loin en limitant le nombre d'histoires en progression pendant le sprint.</p>
Working Agreement - règles de vie	<p>Un accord établi par les différentes parties prenantes pour rendre plus efficace le travail. Les règles de vie sont les bases de l'amélioration dans Scrum.</p>

25. Audio et Vidéo

Videos

Les bases / Pour le ScrumMaster

Titre	Auteur	URL
The Scrum Framework (En Anglais)	Lyssa Adkins	https://www.youtube.com/watch?v=_BWbaZs1M_8
The ScrumMaster (En Anglais)	Marcel van Hove	https://www.youtube.com/watch?v=yuHuSHoZlmk
Dysfunctional Daily Scrum (En Anglais)	Various Scrum Trainers	https://www.youtube.com/watch?v=B3htbXlkzzM
High Moon Studios (En Anglais)	High Moon	http://www.youtube.com/watch?v=UT4giM9mxHk
Lean and Agile Adoption with the Laloux Culture Model (En Anglais)	Peter Green	https://vimeo.com/121517508

Les bases / Pour le Product Owner

Titre	Auteur	URL
Agile Product Ownership in a Nutshell (En Anglais)	Henrik Knieberg	http://www.youtube.com/watch?v=502ILHjX9EE
Agile Product Ownership in a Nutshell / Version Française	Henrik Knieberg Cédric Chevalérias	https://www.youtube.com/watch?v=3qMpB-UH9kA
Agile Product Ownership in a Nutshell / German Version	Henrik Knieberg Toby Baier	https://www.youtube.com/watch?v=ZUwo8tKoYnQ
Flash build (En Anglais)	Nordstrom Innovations	http://www.youtube.com/watch?v=szr0ezLyQHY
Wikispeed TED Talk (En Anglais)	Joe Justice	http://www.youtube.com/watch?v=x8jdx-lf2Dw
Start with Why (En Anglais)	Simon Synek	https://www.youtube.com/watch?v=IPYeClTpxpw
Dropbox MVP (En Anglais)	Dropbox MVP	http://www.youtube.com/watch? feature=player_embedded&v=7QmCUDHpNzE
Making sense of MVP (Minimum Viable Product) (En Anglais)	The CRM Team	https://www.youtube.com/watch?v=0P7nCmln7PM

D'autres Videos qui valent le coups d'être regardées !

Titre	Author	URL
Engineering Culture at Spotify – 1 (En Anglais)	Henrik Knieberg	https://labs.spotify.com/2014/03/27/spotify-engineering-culture-part-1/

Title	Author	URL
Engineering Culture at Spotify – 2 (En Anglais)	Henrik Knieberg	https://labs.spotify.com/2014/09/20/spotify-engineering-culture-part-2/
The Puzzle of Motivation (En Anglais)	Daniel Pink	http://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation
Bradley Fighting Vehicle (En Anglais)		http://youtu.be/aXQ2IO3ieBA
Piano Stairs (En Anglais)	TheFunTheory.com	https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw
Why you need to Fail (En Anglais)	Derek Sivers	https://www.youtube.com/watch?v=HhxcFGuKOys
First Follower: Leadership Lessons from Dancing Guy (En Anglais)	Derek Sivers	https://www.youtube.com/watch?v=fW8amMCVAJQ
Tous facilitateurs du travail de demain TEDxRennes (En Français)	Jean-Philippe Poupard	https://www.youtube.com/watch?v=l4gRzjma4EA

Littérature

La liste pour le ScrumMaster – ce que vous avez besoin de savoir

- Agile Project Management with Scrum. Ken Schwaber. Some of the advice is a bit dated, but still the book on Scrum. Start here.
- Five Dysfunctions of a Team. Patrick Lencioni. Creating a culture of fearless trust is the basis for almost everything else in a modern enterprise.
- Switch: How to Change Things When Change Is Hard. Chip Heath and Dan Heath – a simple approach to leading change. Combine with Storytelling.
- Squirrel Inc, Steve Denning – the Storytelling approach to Leadership. Storytelling is the single most effective way to lead change, regardless of your position in the company.
- User Stories Applied: Agile Software Development, Mike Cohn. After Ken's book & Mike's books I felt I was ready to conceive, plan and deliver software projects effectively
- The Art of Agile Development Jim Shore. OK, if you're a developer, you might prefer to start here.

La liste pour le Product Owners – ce que vous avez besoin de savoir

- Agile Project Management with Scrum. Ken Schwaber. Some of the advice is a bit dated, but still the book on Scrum. Start here.
- Agile Estimating and Planning. Mike Cohn. Estimating & planning are not black magic.
- User Stories Applied: Agile Software Development, Mike Cohn. After Ken's book & Mike's books I felt I was ready to conceive, plan and deliver software projects effectively
- Leaders Guide to Radical Management. Steve Denning – The purpose of a company is to delight its customers. Agile practitioners will recognize much of what Steve writes and profit tremendously from the rest.
- The Lean Startup, Eric Ries – the purpose of a company is to learn what its customers will pay for. Learn quickly! This book tells you how.

Scrum & Agile Project Management

- Agile Project Management with Scrum. Ken Schwaber. Start here.
- Agile Estimating and Planning von Mike Cohn. Proof that estimating & planning are not black magic.
- User Stories Applied: Agile Software Development, Mike Cohn. After Ken's book & Mike's books I felt I was ready to conceive, plan and deliver software projects effectively.
- Scrum and XP from the Trenches. Henrik Kniberg. This is what Scrum is really about.
- Lean Software Development: An Agile Toolkit for Software Development Managers, Tom & Mary Poppendieck. A bridge for managers between their MBA studies and real agility.
- Implementing Lean Software Development: From Concept to Cash Tom & Mary Poppendieck. Tools for putting your company on a diet.
- The Software Project Managers Bridge to Agility Sliger & Broderwick. If your manager is a PMP, this book will help her or him understand that words "agile" and "project management" can be applied to the same project successfully

Agile Development Practices

- The Art of Agile Development Jim Shore. OK, if you're a developer, you might prefer to start here.
- FIT for Developing Software: Framework for Integrated Tests Rick Mugridge und Ward Cunningham. Tests are the bleeding edge between customer and developers. How to know that you are getting what you want and that it stays what you want.

Scaling Scrum

- Scaling Lean & Agile Development, Larman and Vodde. An approach to scaling Scrum or an architecture for your company?
- The Enterprise and Scrum, Ken Schwaber. An approach for Scaling Scrum.
- Agile Software Development in the Large: Diving Into the Deep Jutta Eckstein. One of the first books on scaling agility. (Oddly, although the author is German, I found the English more readable. Maybe it's because I'm Swiss.)

Leading Change

- Switch: How to Change Things When Change Is Hard. Chip Heath and Dan Heath – a simple approach to leading change.
- Squirrel Inc, Steve Denning – the Storytelling approach to Leadership. Storytelling is the single most effective way to lead change, regardless of your position in the company.
- Fearless Change: Patterns for Introducing New Ideas Linda Rising. Changing the organization is the hardest part of agile.

Coaching Teams

- Five Dysfunctions of a Team. Patrick Lencioni. Creating a culture of fearless trust is the basis for almost everything else in a modern enterprise. This book should be under management, the concepts are so fundamental!
- Coaching Agile Teams – Lyssa Adkins book is a great companion for ScrumMasters to help them understand what their job really is and how to do it.

- Agile Retrospectives: Making Good Teams Great Esther Derby. The classic book on retrospectives.

Management/Agile Leadership

- Leaders Guide to Radical Management. Steve Denning – values, principles and practices for running and transforming a company in the 21st century. Agile practitioners will recognize much of what Steve writes and profit tremendously from the rest.
- The Lean Startup, Eric Ries – the purpose of a company is to learn what its customers will pay for. Learn quickly! This book tells you how.
- Disruptive Innovation, Clayton Christensen – why companies are challenged by innovations they could have done themselves
- The Ultimate Question (and the Ultimate Question 2.0), Frederick Reichheld – delighting your customer is the key to success in the 21st century. Here's why. A super attitude for Product Owner.
- Leading Lean Software Development Mary Poppendieck.

Littérature en allemand au sujet de Scrum et Agile

Title	Authors	Published
Agile Entwicklungspraktiken mit Scrum	Roman Pichler und Stefan Rook	30. Mai 2011
Agile Projekte mit Scrum, XP und Kanban...	Henning Wolf	31. Oktober 2011
Agile Softwareentwicklung	Henning Wolf und Wolf-Gideon Bleek	25. Oktober 2010
Agiles Produktmanagement mit Scrum: So entwickeln Sie Produkte, die begeistern	Roman Pichler	16. Januar 2012
APM - Agiles Projektmanagement: Erfolgreiches Timeboxing für IT-Projekte	Bernd Oestereich und Christian Weiss	29. November 2007
Der agile Festpreis: Leitfaden für wirklich erfolgreiche IT-Projekt-Verträge	Andreas Opelt, Boris Gloger, Wolfgang Pfarl und Ralf Mittermayr	6. September 2012
Die Kraft von Scrum: Inspiration zur revolutionärsten Projektmanagement	Henning Wolf und co.	19. September 2012
Geschichten vom Scrum: Von Sprints, Retrospektiven und agilen Werten	Holger Koschek	1. November 2009
IT-Projektmanagement: Was wirklich funktioniert - und was nicht	Matthias Geirhos	28. September 2011
Kanban in der IT: Eine Kultur der kontinuierlichen Verbesserung schaffen	Klaus Leopold, Siegfried Kaltenecker,	
Scrum - Einführung in der Unternehmenspraxis	Dominik Maximini	7. Dezember 2012
Scrum - kurz & gut	Dräther, Holger und Sahling	28. Februar 2013
Scrum in der Praxis: Erfahrungen, Problemfelder und Erfolgsfaktoren	Röpstorff und Wiechmann	1. Oktober 2012
Scrum Kompakt	Sebastian Neus und Carsten Oltmann	18. September 2012
Scrum mit User Stories	Ralf Wirdemann	3. März 2011
Scrum und das Standardmodell wirksamen Managements nach Malik: Eine Synthese	Jacqueline Sharma	August 2012

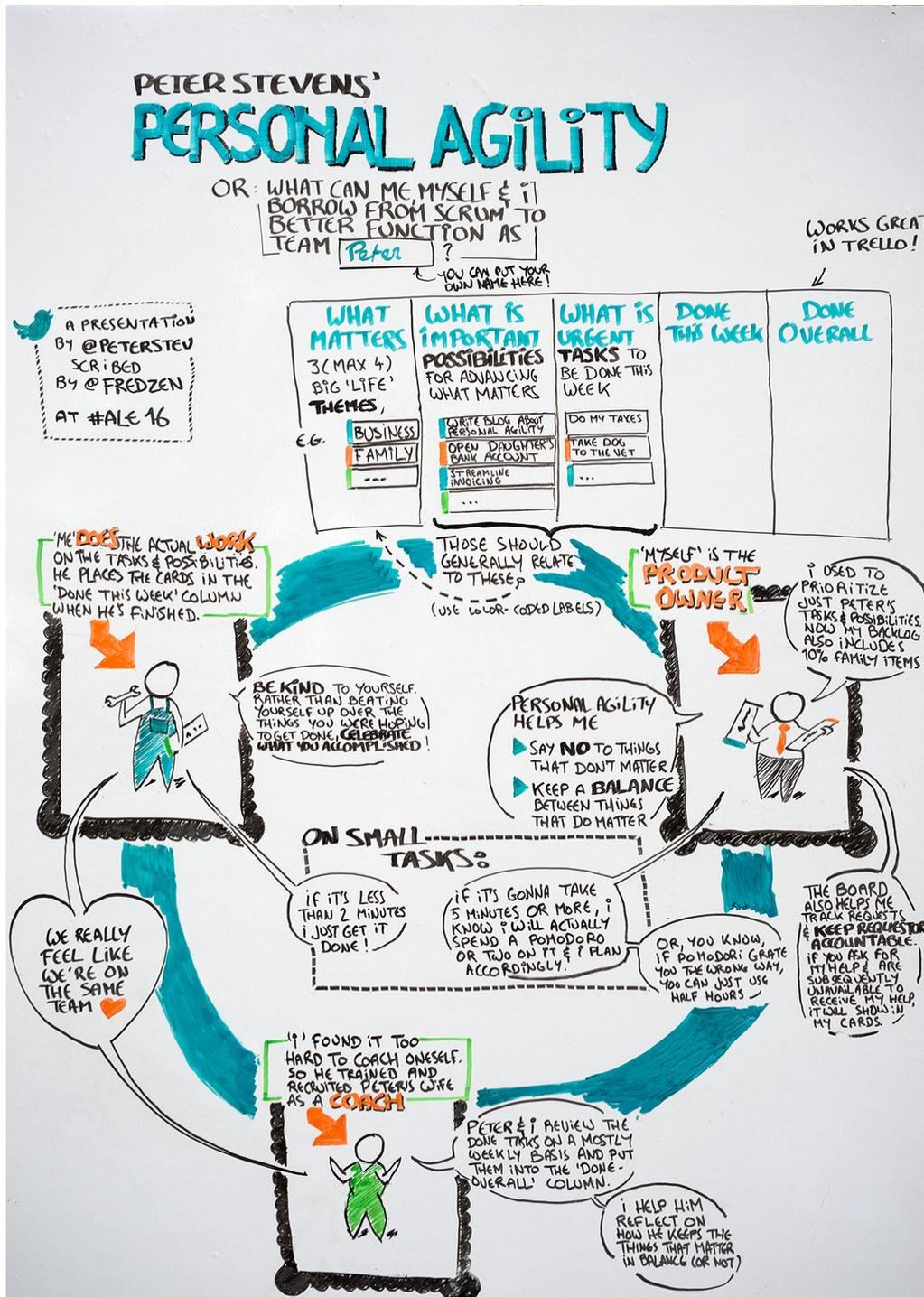
Title	Authors	Published
systemischen Managements		
Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln	Boris Gloger	17. Januar 2013
Scrum: Schnelleinstieg	Andreas Wintersteiger.	7. März 2012
Testen in Scrum-Projekten: Leitfaden für Softwarequalität in der agilen Welt: Leitfaden für Softwarequalität...	Tilo Linz	27. Februar 2013

Travaux traduit en Allemand

Title	Authors	Published
Kanban	David J. Anderson und Barbara Heitger	3. Mai 2012
Agile Softwareentwicklung: Mit Scrum zum Erfolg!	Mike Cohn	19. August 2010
Agiles Projektmanagement mit Scrum	Ken Schwaber und Thomas Irlbeck.	4. Oktober 2007
Kanban: Evolutionäres Change Management für IT-Organisationen	David J. Anderson	24. Januar 2011
Scrum - Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen	Roman Pichler	
User Stories: für die agile Software-Entwicklung mit Scrum, XP u.a.	Mike Cohn	25. Juni 2010

Created 2013 by Peter Stevens

26. Comment appliquer Scrum à une équipe de 1 personne?



27. Réponses

1. Quels sont les principes fondateurs de Scrum

Les principe clés de Scrum sont: **Inspecter et Adapter**.

Les échecs souvent constatés sont:

1. Ne pas Inspecter
2. Ne pas s'Adapter
3. Déchet en entrée/Déchet en Sortie
4. L'ampoule doit vouloir changer
5. Le premier ralentissement est de pas être autorisé à faire vraiment Scrum

Que considérez vous comme le mal dans votre projet et que vous gardez au minimum ?

1. Le multitâche est le mal
2. Le chevauchement est le mal
3. Les bogues sont le mal !

Le multitâche est le mal parce qu'il est extrêmement préjudiciable aux performances des équipes et des personnes.

Le chevauchement est le mal car il est le symptôme du multitâche et limite votre agilité organisationnelle.

Les bogues sont le mal parce que les corriger est au moins 100 fois consommateur de temps que d'écrire le code original.

2. Quand Scrum est-il le bon cadre de travail?

Scrum est un simple cadre de travail basé sur l'équipe et pour résoudre des problèmes complexes. Les résultats d'un projet complexe **ne sont pas facilement prédictible, comme un développement de produit ou une transformation organisationnelle**.

Scrum implémente un petit nombre de motifs, qui sont associés avec équipe hautement productive:

- Inspecter & Adapter à des intervalles régulier.
- Produire quelque chose de potentiellement de valeur à intervalles régulier.
- Une voix dans l'équipe parle pour les clients, les utilisateurs ou les parties prenantes.
- Un équipe multidisciplinaire résout le problème dans sa globalité.
- Un coach aide tous le monde à obtenir son meilleur.
- (Le Management dirige et guide, et sait quand sortir des sentiers battus)

Scrum est plus efficace, quand les personnes veulent le faire.

Saat Network GmbH

Bahnhofstrasse 21
6304 Zug
Switzerland

tel: +41 44 586 6450

Le management classique Convient à des ensembles de problèmes **prévisibles**. Le chemin du succès peut être définie par avance. Les motifs associés au management classique incluse:

- Définir un plan et suivre ce plan
- Définir des jalons et vérifier la progression en fonction d'eux.
- Managers, Parties prenantes et/ou Clients décident.
- Apporter des spécialistes dans le projet quand et aussi longtemps qu'ils sont nécessaire.
- Processus bien définie, suivit scrupuleusement, assure des résultats prévisibles.

3. Qui est responsable de quoi ?

Saat Network GmbH

Bahnhofstrasse 21
6304 Zug
Switzerland

tel: +41 44 586 6450

Number	Fonction	Scrum Master	Product Owner	Dev. Team	Whole Team	Line Manager	Not allowed	Not Defined
1	Demande une « version »		X					
2	Assure les disciplines	X						
3	Change l'objectif de sprint pendant le sprint						X	
4	Distribue le travail aux membres de l'équipe			X				
5	Ne devrait pas être aussi le Product Owner	X						
6	Aide le Product Owner à améliorer son travail	X						
7	Font de leur mieux pour délivrer ce qui a été prévu			X				
8	S'assure de l'apprentissage fait des succès et des erreurs	X						
9	Construit le product backlog		X					
10	Répond aux questions sur le product backlog		X					
11	Est une personne unique, ce n'est pas une équipe ou un comité		X					
12	Expliquer à chacun leurs responsabilités	X						
13	Définir et mettre en place les standards qui vont au-delà d'un équipe			X				
14	S'assurer que les fonds du sponsor sont bien dépensés		X					
15	Protéger l'équipe des perturbations extérieures	X						
16	Raffiner le product backlog				X			
17	Décider de combien peut être délivré dans le sprint			X				
18	Formuler la définition de « Done »				X			
19	Engager un nouveau membre de l'équipe							X
20	Décider quand un product backlog item est "Terminé" (Done)		X					
21	Répondre au téléphone quand le client appel							X
22	A autorité pour diriger l'équipe						X	
23	Cadre et communique la vision du produit		X					
24	Devrait indiquer les dysfonctionnement s'il n'est pas invité à la retrospective		X					
25	S'assurer que le product backlog a été créé	X						
26	Dirige l'équipe comme un manager de projet						X	
27	Prend la responsabilité pour retirer les ralentissements ou obstacles	X						
28	Peut annuler un Sprint		X					
29	Peut changer ou modifier une tâche planifiée pendant le sprint			X				
30	S'assurer que tout le monde suit les règles	X						
31	Représente les intérêts des parties prenantes		X					
32	Priorise les demandes et les besoins du produit		X					
33	Décide comment atteindre l'objectif de Sprint			X				
34	Explique les règles de Scrum	X						
35	Est responsable de la qualité du produit				X			
36	A toutes les compétences nécessaire pour délivrer un incrément de produit			X				
37	Est responsable de l'accroissement de la productivité	X						
38	Connait la Vision du produit				X			
39	Définit et applique les standards de l'équipe			X				
40	Exprime les besoins et demandes du produit		X					
41	Estime les Product Backlog Items			X				
42	Décide de la longueur du Sprint	X						
43	Constituer de 3 à 9 personnes			X				
44	Ne devrait pas être aussi le Scrum Master		X					

Saat Network GmbH

Bahnhofstrasse 21
6304 Zug
Switzerland

tel: +41 44 586 6450

Quel rôle est le plus proche d'un manager de projet ?

Product Owner

Quelles responsabilités sont encore assigné au manager de projet dans Scrum?

Aucun. Scrum ne définit pas de rôle de manager de projet.

Quelles sont les responsabilités additionnelles définies par les rôles Scrum par rapport à celle du manager de projet ?

Product Owner	Scrum Master	Dev Team
Pourquoi?	Performance	Comment ?
Décisions	Agent du Changement (Organisation)	Quel coût ?
ROI / Maximisant la valeur du travail de l'équipe	Supprimer les ralentissements et les obstacles	Résoudre le problème
Vision, Focalisation, Flux		3 to 9 (7 +- 2) personnes

4. Comment suivre les progrès.

Le problème de la belle-mère :

- Cela dépend de vos hypothèses : si vous continuez à calculer avec 130Km/h, vous arriverez dans 2h40min, soit vers 12H10! Vous arriverez avec 10min de retard. Si votre hypothèse est que vos premiers 120km est un bon indicateur pour le reste du voyage, vous devriez prévoir d'arriver dans 4h15, ou 5h45 après l'heure de départ, soit à 13H45 (8H00+3,8*1H30)
- Cela dépendant de votre relation avec votre belle-mère, du niveau de confiance et de respect mutuel que vous avez! Il peut influencer votre décision.
- D'autres options pourraient être: Conduire plus vite, se rencontre au milieu du chemin, se voir plus tard, ou annulé le voyage.

5. Comment manager les demandes/besoins dans Scrum

Quels sont les principes pour quel bénéfices ?

- Independent: c, d, g
- Negotiable: b, d, (a)
- Valuable: d,
- Estimatable, Small and Testable: e, f, h, j

Saat Network GmbH

Bahnhofstrasse 21
6304 Zug
Switzerland

tel: +41 44 586 6450

6. Comment obtenir des Product Backlog Items prêt à être implémenter?

- La ligne d'eau signifie votre prochaine version, ou le prochain objectif métier. Il ne devrait pas être plus long que 3 mois.
- Estimation typique (Story Points / T-Shirt / #NoEstimate scales)
 - Epics: 40 to 100 /XL / NFC
 - Features: 13 to 20 / M to L / TFB
 - grains de sable: 1 to 5 / XS to S / 1
- Combien de temps pour implémenter ? Souvent le temps d'attente est plus important que le temps actuel d'implémentation. En éliminant les temps d'attente, l'équipe améliore la performance organisationnelle et l'agilité.
- Quand faire le raffinement du backlog : en continue
- Qui devrait être présent ? L'équipe Scrum entière, plus les parties prenantes additionnelles et les experts du domaine quand cela est nécessaire.

7. Quand est-ce que quelque chose est réellement fini ?

La définition de Termine (« DoD » - « Done ») est un accord entre tous les membres de l'équipe Scrum.

Chaque projet Scrum a besoin de répondre à 3 questions (et dans le projet de logiciel a besoin de répondre à 4 question) à propos de la valeur produite:

1. Comment savons nous que nous construisons la bonne chose?
Intention / Perspective du Client, La qualité externe/ critère d'acceptation
2. Comment savons nous que nous avons construit la bonne chose?
Intention / Perspective du Développeur, La qualité interne
3. Comment savons-nous que nous avons construit suffisamment de fonctionnalité pour satisfaire les utilisateurs ou le marché ?
Exhaustivité, aptitude à l'emploi
4. Comment savons nous que le travail qui était terminé au dernier Sprint est toujours terminé ce Sprint ?
Partie de (2) mais ne peut pas être atteint économiquement sans automatisation.

La définition de Terminé couvre les questions 1, 2 et 4. La question 3 est de la responsabilité du Product Owner.

Remarque: Une réponse plus profonde à la question devrait aussi inclure la validation : Est-ce que l'utilisateur l'utilisera ? Est-ce que le marché l'achètera ? Comment pouvez-vous réduire le temps de validation que vous avez réellement construit la bonne chose ?