

# AGILITE & SCRUM

---

Claire ALLALI

Novembre 2016

# QUI SUIS-JE ?



**AT INTERNET**  
Online Intelligence Solutions



# AGENDA

- ⦿ 1 – Agilité
- ⦿ 2 – SCRUM
- ⦿ 3 – Focus User Stories / Backlog / PO



# AGILITE



AT INTERNET

ONLINE INTELLIGENCE SOLUTIONS  
© COPYRIGHT 2012

# AGILITÉ : LE MANIFESTE AGILE

**Les individus et leurs interactions**

plus que les processus et les outils

**Des logiciels opérationnels**

plus qu'une documentation exhaustive

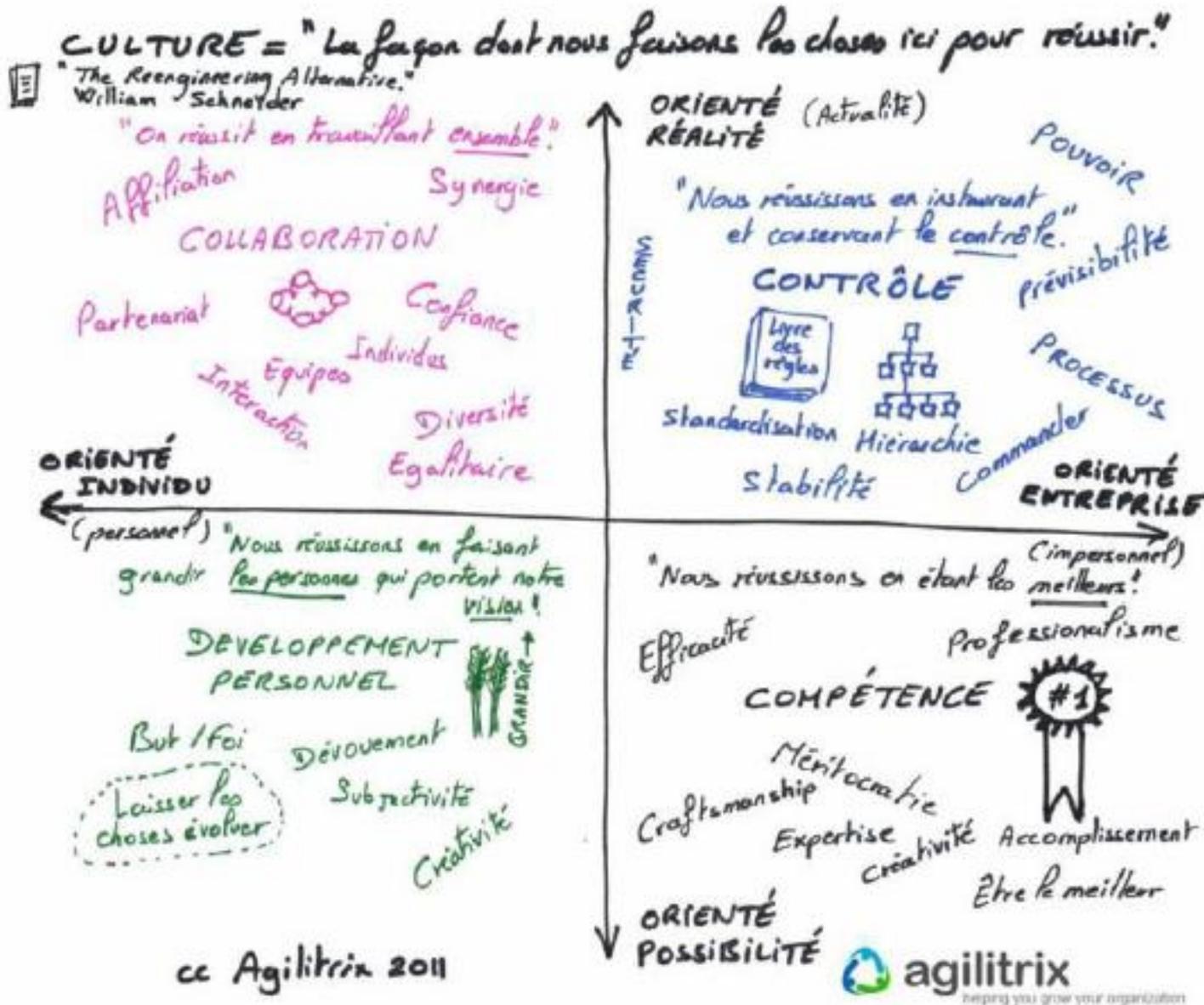
**La collaboration avec les clients**

plus que la négociation contractuelle

**L'adaptation au changement**

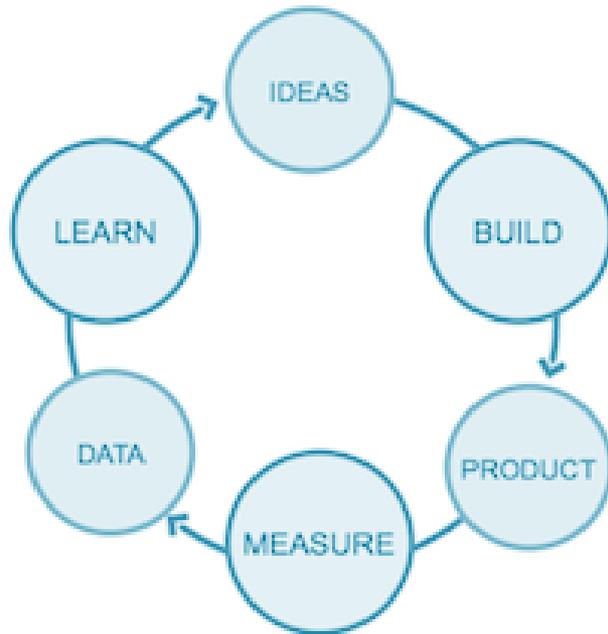
plus que le suivi d'un plan

# AGILITÉ = CULTURE

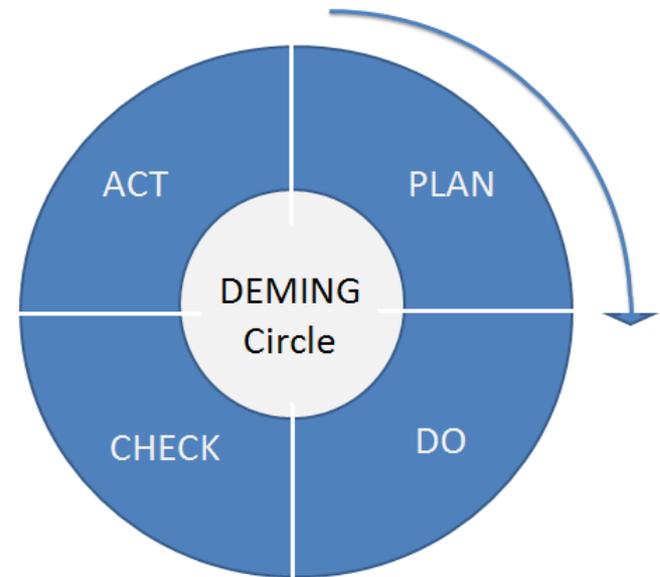


# AGILITÉ = AMÉLIORATION CONTINUE

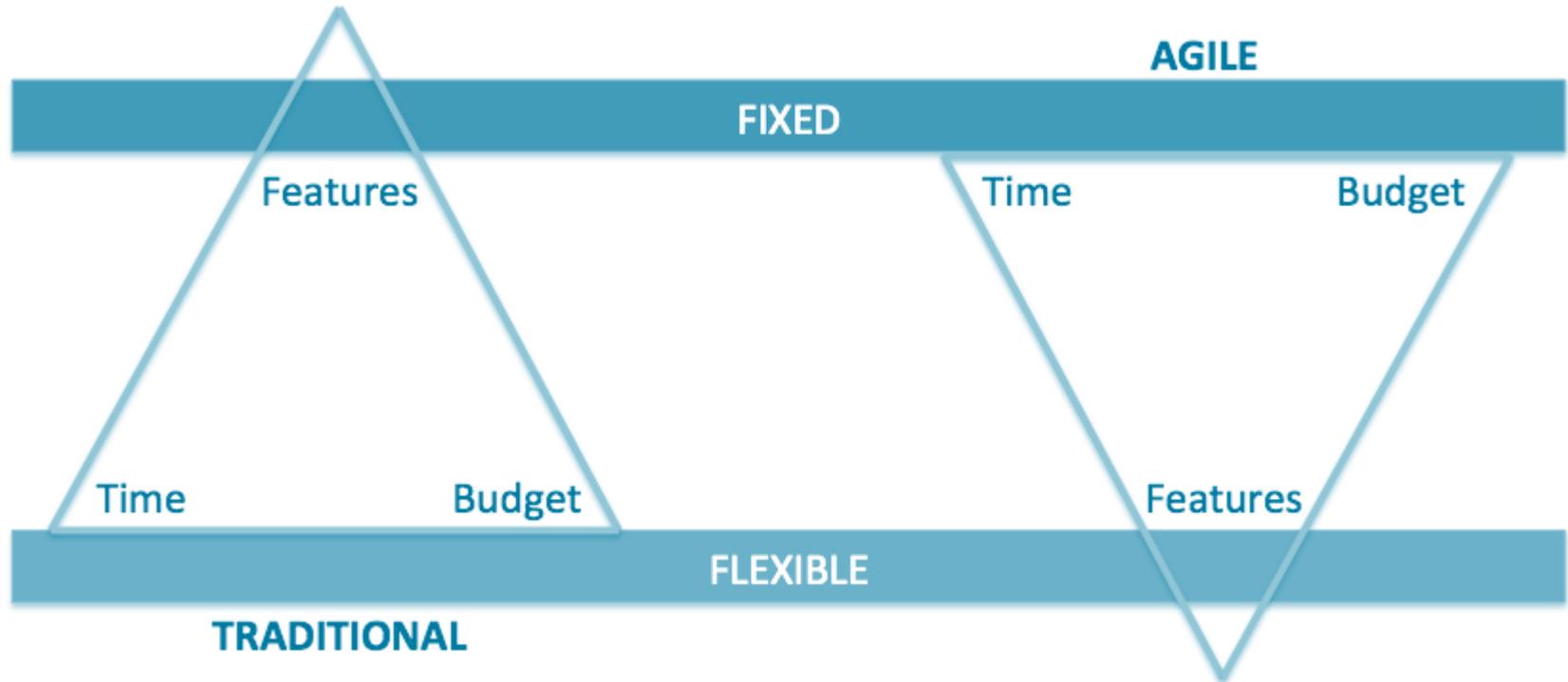
## LEAN STARTUP



## SCRUM



# AGILITÉ = PILOTAGE PAR LA VALEUR

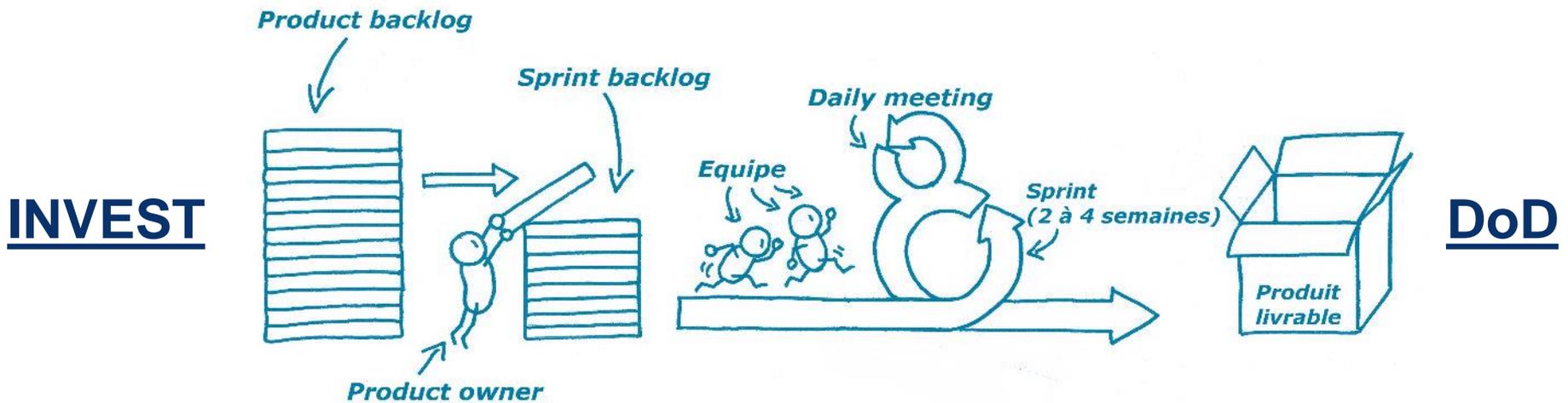


# AGILITÉ = QUALITÉ

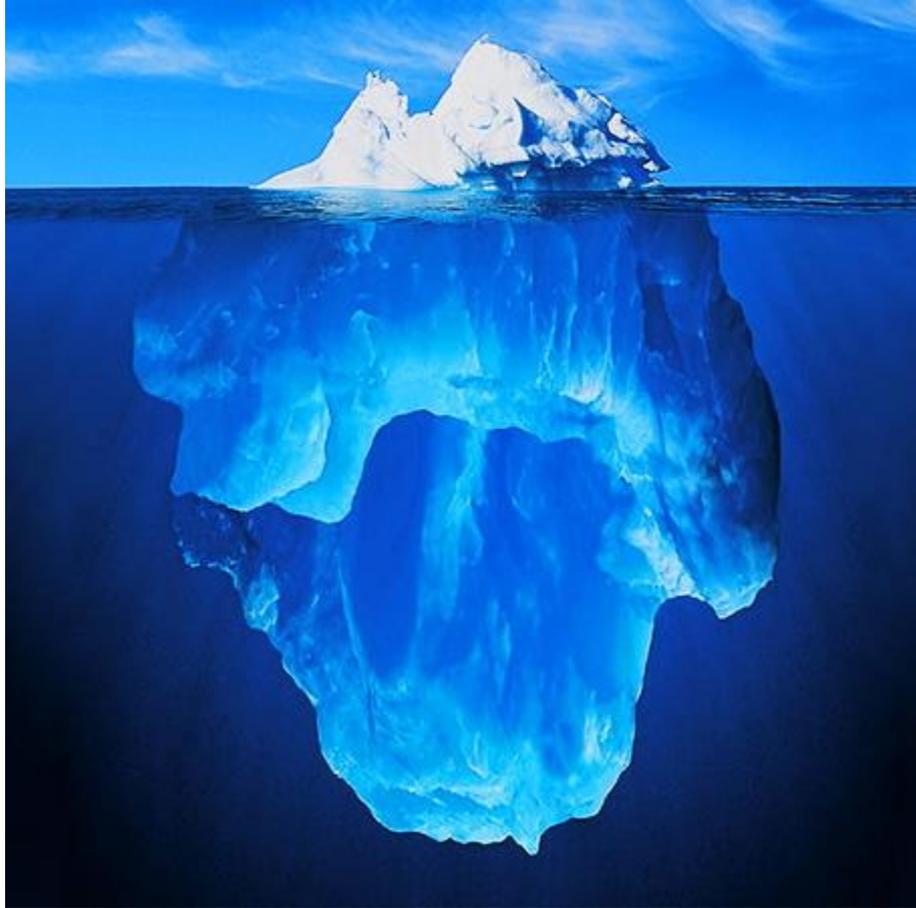
Pré-requis : ingénierie logicielle

Conception en équipe

Standards de qualité :



# AGILITÉ = VISIBILITÉ



# AGILITÉ = ÉPANOUISSEMENT

**Environnement de travail**

**Montée en compétence**

**Confiance**

**Motivation**

**Rythme soutenable**

**Compréhension des objectifs**

**Reconnaissance par les pairs**



# EXERCICE

*A quelles valeurs correspondent  
les 12 principes ?*



# SCRUM

# ROLES SCRUM

## PRODUCT OWNER



- Définit les caractéristiques du produit
- Décide de la date de livraison et du contenu
- Responsable du retour sur investissement du produit
- Priorise les fonctions conformément à leurs valeurs business
- Ajuste les priorités pour chaque sprint
- Accepte ou rejette les résultats

# ROLES SCRUM

## EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT



TEAM

- Entre 5 et 9 personnes
- Pluridisciplinaire
- Dédicée au projet
- Auto organisée

# ROLES SCRUM

## SCRUM MASTER



- Responsable de la mise en œuvre des valeurs et des pratiques de SCRUM
- Eliminer les obstacles
- S'assurer que l'équipe est fonctionnelle et productive
- Permettre la bonne coopération entre les divers rôles et fonctions
- Protéger l'équipe de toute intervention extérieure

# ET AUSSI...

## PARTIES PRENANTES



- Personne, ou groupe de personnes qui a des intérêts sur un projet et qui est concerné par les résultats obtenus
- Exemple de parties prenantes :
  - Marché
  - Client final / utilisateur
  - Stratégie d'innovation
  - Autres équipes de l'entreprise

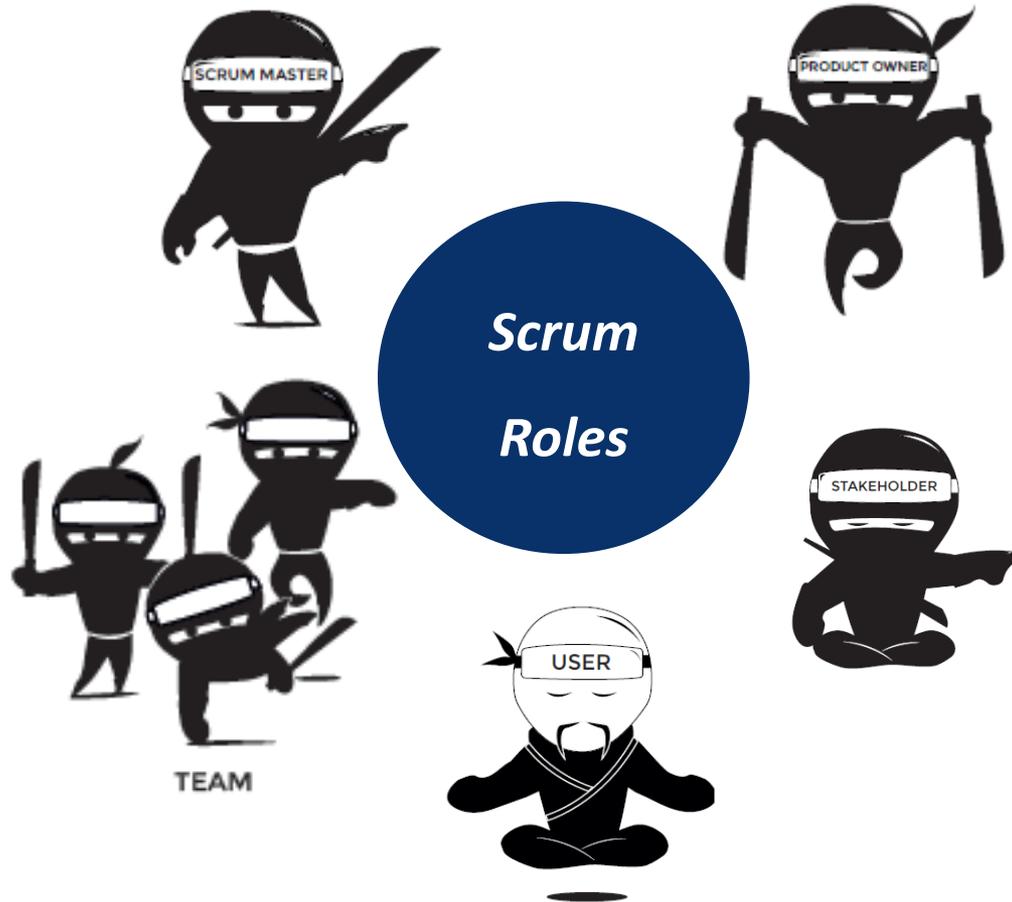
# ET ENCORE...

## UTILISATEURS



- Expert
- Source d'information privilégiée pour
  - Priorité
  - Détails des fonctionnalités

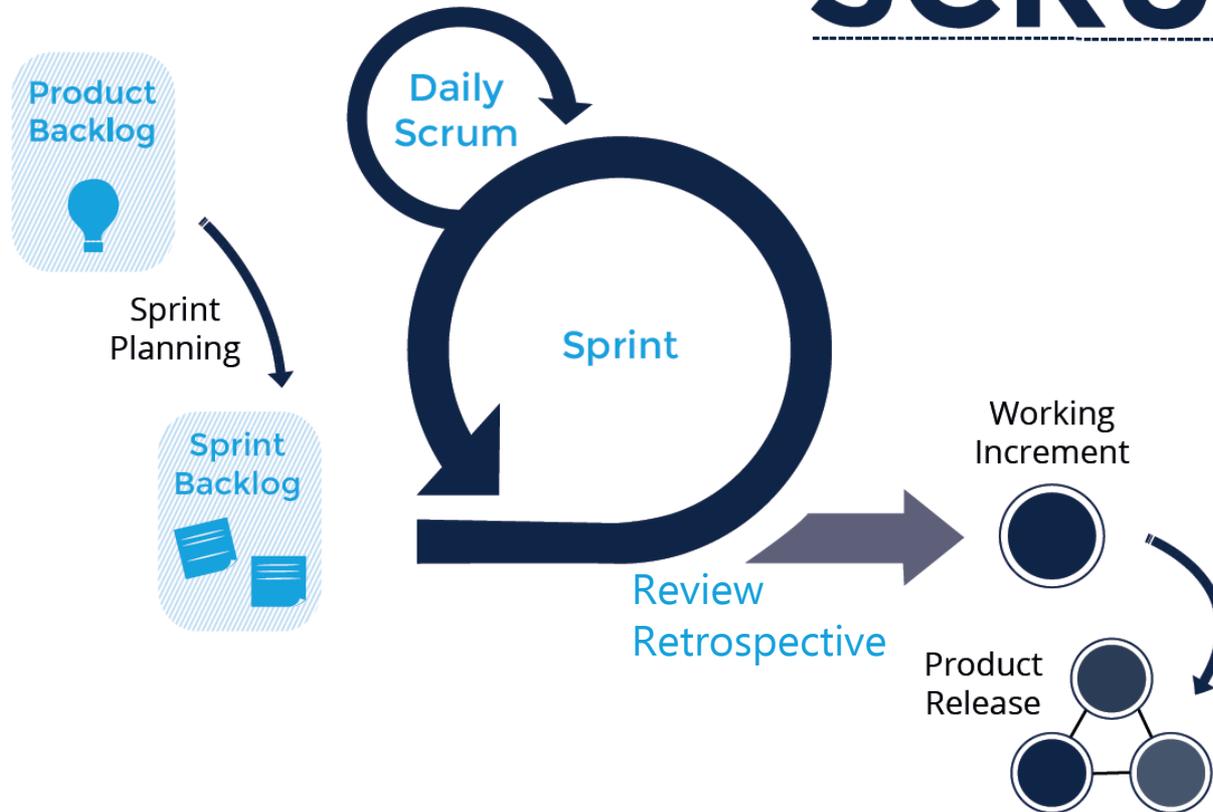
# ROLES SCRUM



# CÉRÉMONIES

## INSPECTION & ADAPTATION

# SCRUM



# CÉRÉMONIES

## SPRINT PLANNING



- Planification collaborative
- 2 parties

# CÉRÉMONIES

## SPRINT PLANNING : PARTIE 1



### INGRÉDIENTS



### DURÉE

90 MIN POUR DEUX SEMAINES  
DE SPRINT.



### PROCÉDURE

- Présentation de l'objectif du sprint
- Présentation des stories
- Construction du backlog de sprint
- Engagement de l'équipe

# CÉRÉMONIES

## SPRINT PLANNING : PARTIE 2

### INGRÉDIENTS



- Les personnes qui veulent aider l'équipe dans la réalisation du produit durant le sprint.
- Backlog de sprint estimé et INVEST\*
- Tableau blanc, marqueurs, post-its, crayons, etc.

### DURÉE

60 MIN POUR 2 SEMAINES DE SPRINT.

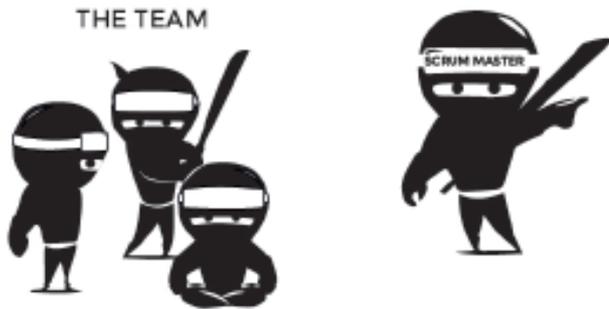
### PROCÉDURE

- Conception en équipe
- Découpage en tâche
- Estimation des tâches

# CÉRÉMONIES

## MÊLÉE QUOTIDIENNE

### INGRÉDIENTS



STORIES	TO DO	WIP	DONE
			

### DURÉE

15 MIN  
Même heure, même lieu chaque jour.



### PROCÉDURE

- Qu'ai-je fait hier ?
- Que vais-je faire aujourd'hui ?
- Est-ce que je rencontre des obstacles ?

# CÉRÉMONIES

## DÉMONSTRATION

### INGRÉDIENTS



Incrément de  
produit  
utilisable

 DURÉE  
90 MIN À LA FIN DU SPRINT.

### PROCÉDURE

- Chacun présente ce qu'il a fait
- Le PO accepte ou rejette les résultats
- Le PO note les retours

# CÉRÉMONIES

## RÉTROSPECTIVE



### INGRÉDIENTS

THE TEAM



### DURÉE

90 MIN, 10 MINUTES APRÈS LA REVUE



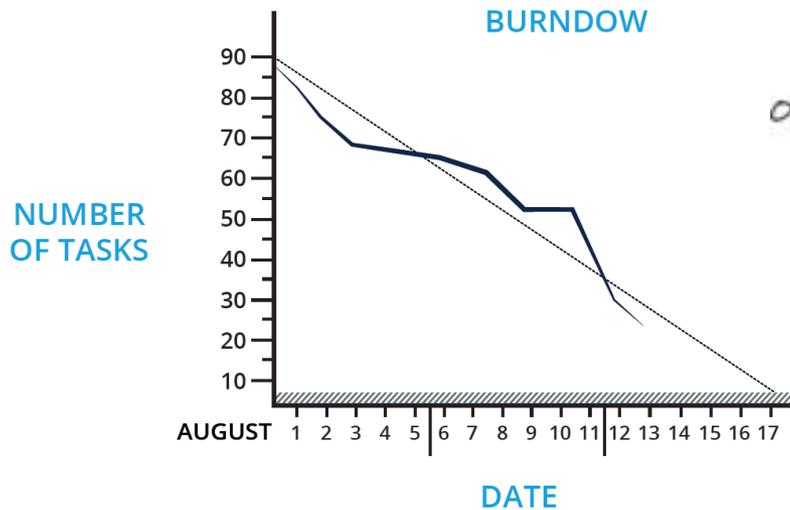
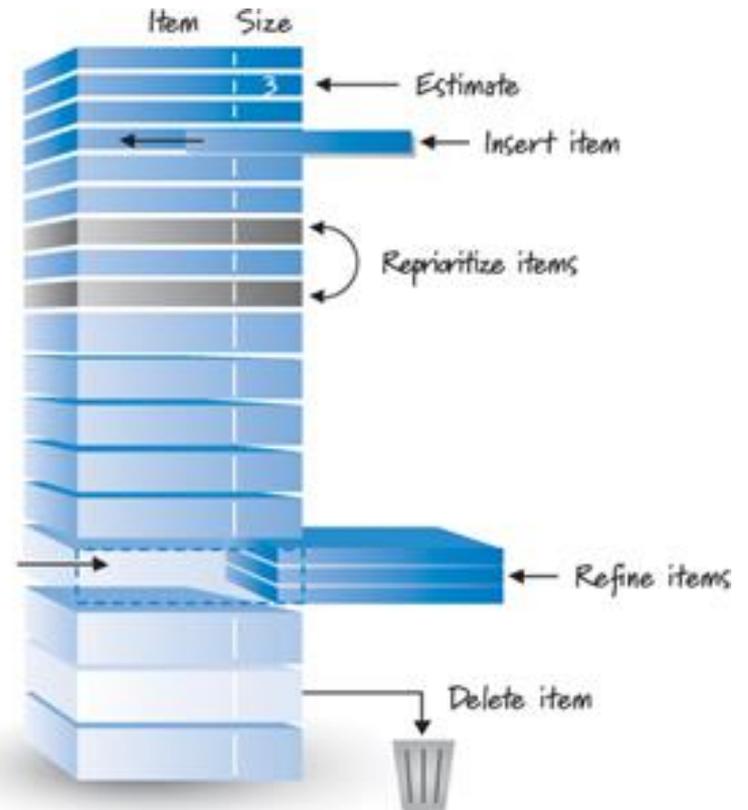
### PROCÉDURE

- Mise en condition
- Revue des précédentes actions
- Rassembler les données
- Chercher des idées
- Plan d'action



# ARTEFACTS

STORIES	TO DO	ONGOING	DONE



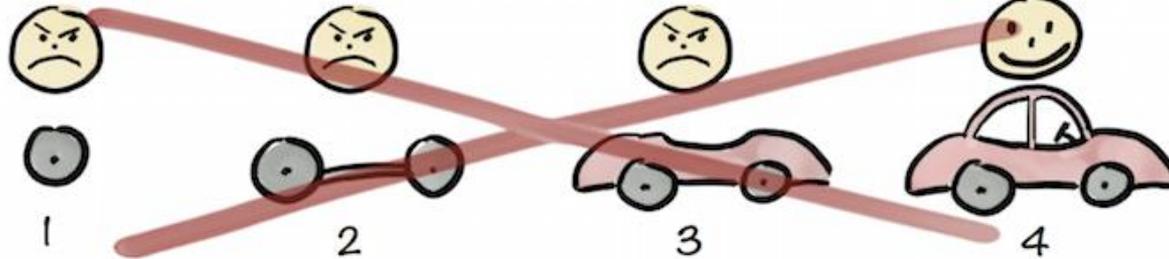


# FOCUS Backlog / User Story / PO

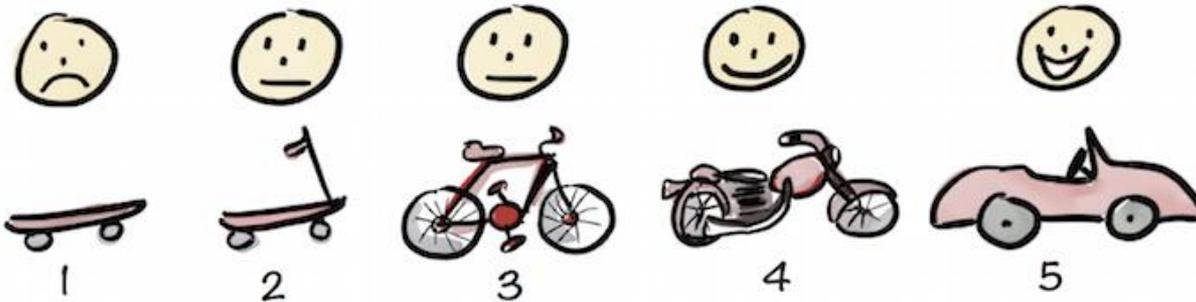
# PILOTAGE PAR LA VALEUR

SOURCE : SPOTIFY

Not like this....



Like this!

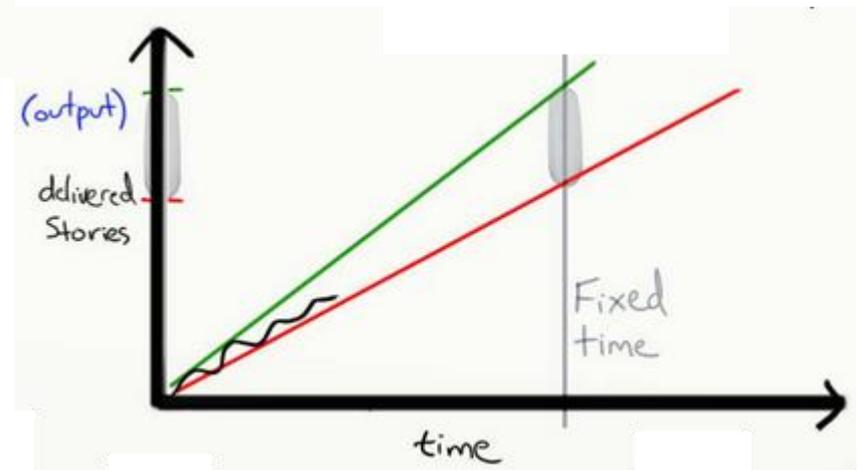
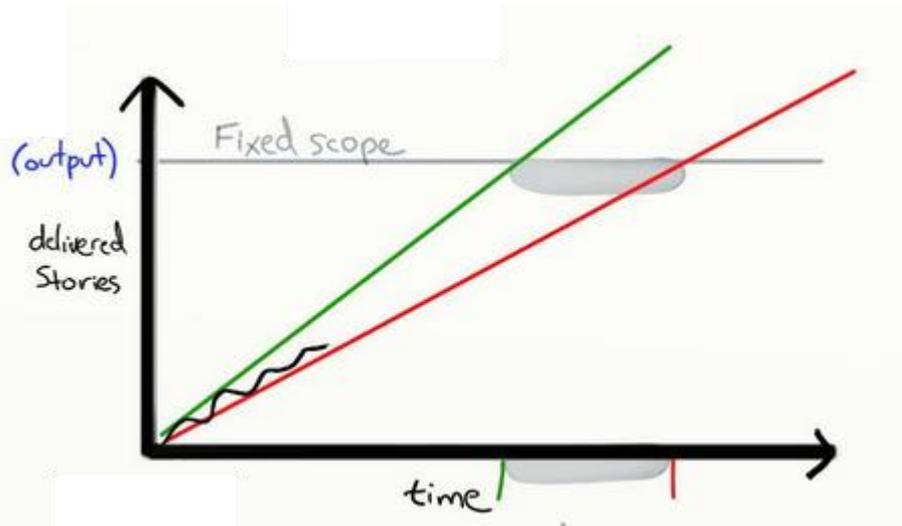


Henrik Kniberg

# PILOTAGE PAR LE ROI

- ⦿ Développement itératif et incrémental
- ⦿ ROI =  $V / CT$
- ⦿ Réduction du time to market

# PLANIFICATION



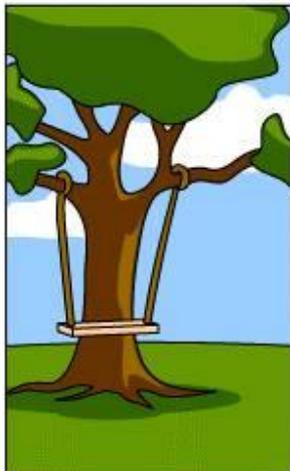
# NEGOCIATION

- ⊙ Pour arrêter les développements
- ⊙ Pour prioriser les fonctionnalités
- ⊙ Un bon PO est celui qui sait mettre le bon niveau de flou.
- ⊙ Un bon PO part du principe que le client ne sait pas ce qu'il veut et qu'on découverra ensemble ce qu'il veut

# COMMUNICATION



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



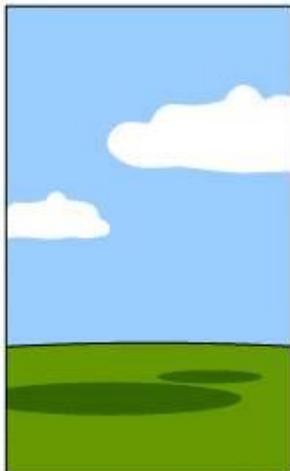
How the Analyst designed it



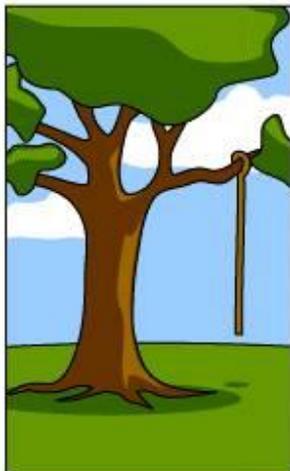
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



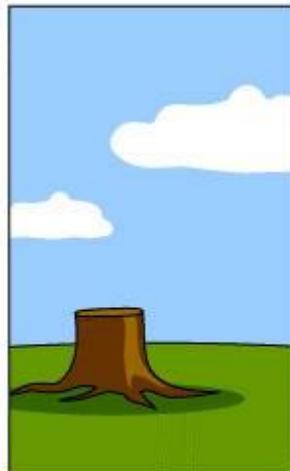
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed

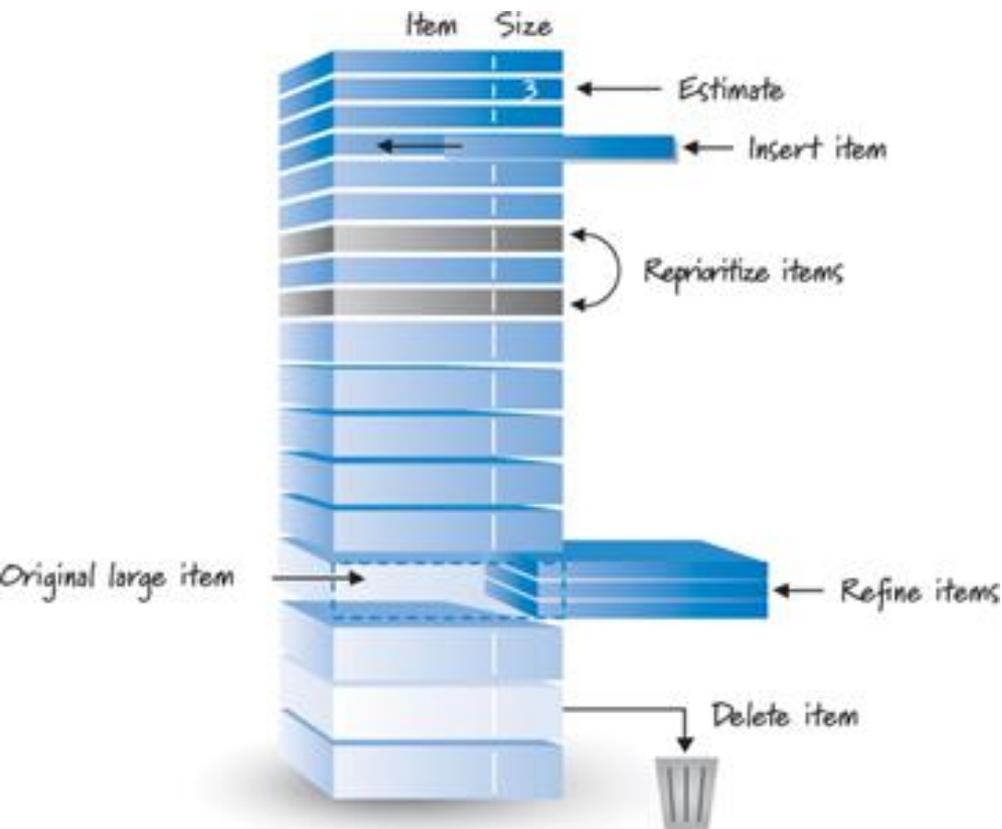


How it was supported



What the customer really needed

# BACKLOG PRODUCT



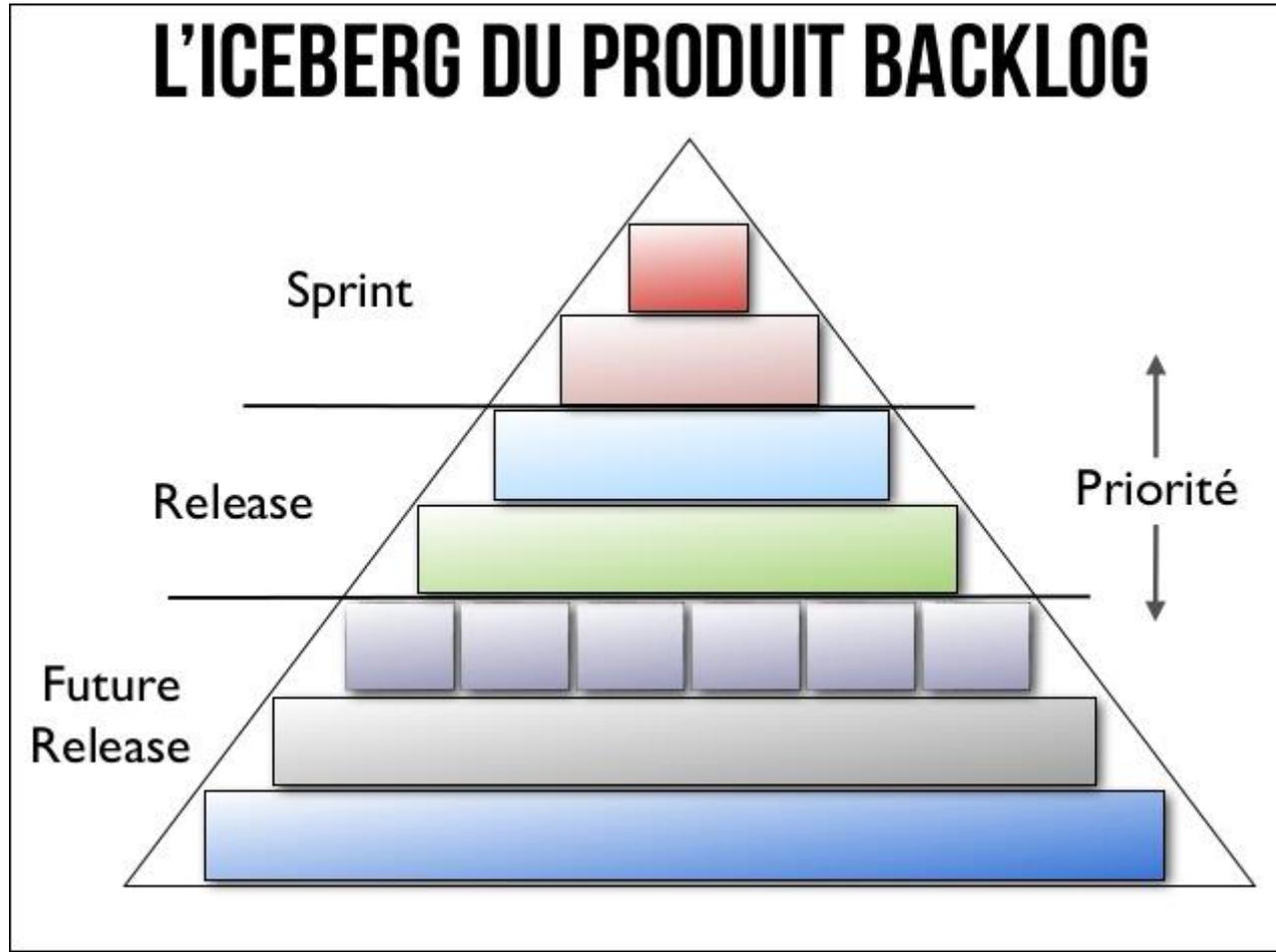
**Detailed** appropriately

**Estimated**

**Evolutive**

**Prioritized**

# BACKLOG PRODUIT



# USER STORIES

SUPPORT DE DISCUSSION

Card

Conversation

Confirmation

# USER STORIES

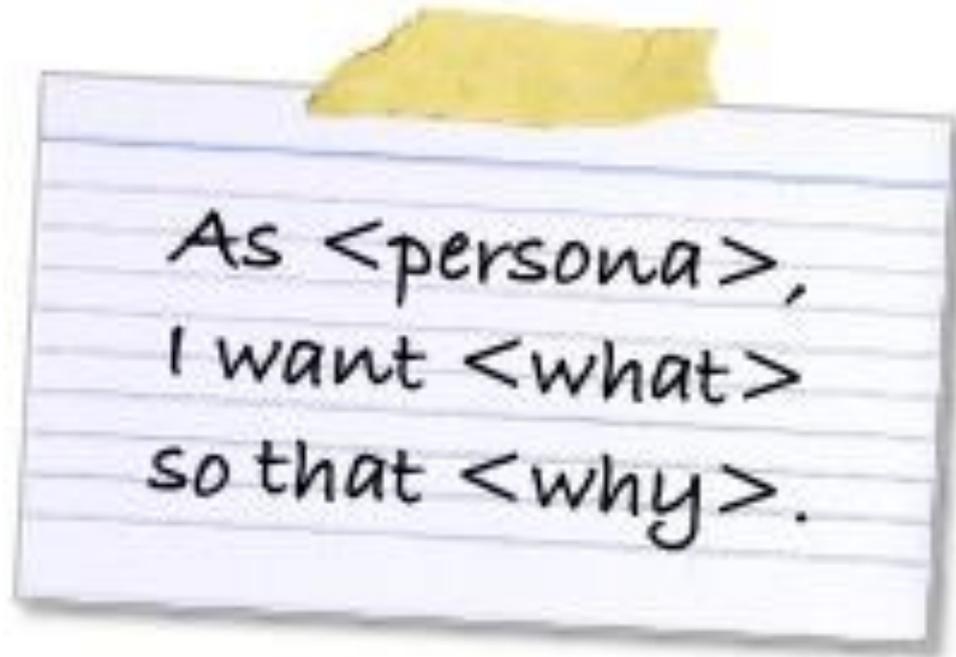
## LE POINT DE VUE UTILISATEUR

*« ... capable de transporter une douzaine d'œufs sans les casser au travers d'un champ labouré ! »*



# USER STORIES

## FORMAT



# USER STORIES

UN EXEMPLE DE CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE...

*« As a trader, I want to trade because I want to trade »*

*« En tant que développeur, je veux que le DBA ajoute un index sur la colonne Country afin d'améliorer les perfs »*

# LA BONNE TABLE

## EXERCICE

### VISION : La réservation facile !

Permettre aux utilisateurs de trouver et réserver facilement et sans agacement les meilleurs restaurants à proximité.

### BUSINESS MODEL

Les restaurateurs payent à la réservation ainsi que pour des annonces publicitaires



# LA BONNE TABLE

## EXERCICE

**Objectif : rédiger 10 user stories minimum**

- > Déterminez les différents acteurs
- > Réfléchissez aux scénarios d'utilisation
- > Utilisez le masque « en tant que ... je veux ... afin de ... »



# LES AXES DE DÉCOUPAGE

AJOUTER DES DÉTAILS ET ITÉRER

En tant qu'utilisateur, je veux réserver ma place pour un tournoi de Poker

En tant qu'utilisateur, je peux réserver ma place pour un tournoi de Poker jusqu'à la veille du tounoi

En tant qu'utilisateur, je veux recevoir un email de confirmation de ma réservation

# LA BONNE TABLE

## EXERCICE

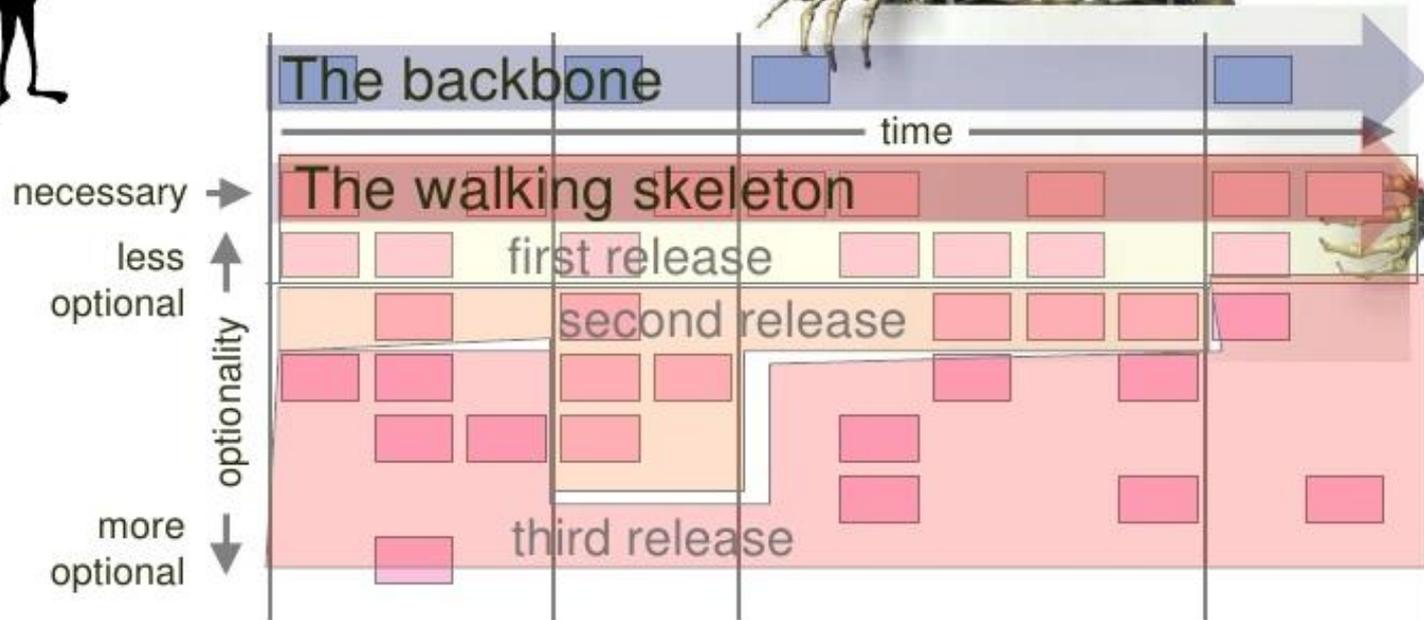
**Objectif : Repérer une ou deux de vos stories qui pourraient être découpées et essayer d'y appliquer, si possible, les axes de découpage 1 par 1**



# LES OUTILS DU PO

## CONSTRUIRE LE BACKLOG : STORYMAPPING

### User Story Mapping



© 2006-2008 Jeff Patton, All rights reserved, [www.agileproductdesign.com](http://www.agileproductdesign.com)

# LES OUTILS DU PO

## CONSTRUIRE LE BACKLOG : ATELIER D'ÉCRITURE DES STORIES

- ⊙ Participants : membres de l'équipe de dev, utilisateurs, clients, autres parties prenantes.
- ⊙ Brainstorming
- ⊙ Objectif : générer un maximum de stories, peu importe leur taille, peu importe leur priorité



**Merci !**

**[claire.allali@atinternet.com](mailto:claire.allali@atinternet.com)**