

Les exemples à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://www.editions-eni.fr>
Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **DPSCRMA** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Avant-propos

1. Introduction à l'agilité	11
2. Les concepts agiles	13
3. Le principe d'itérations	15
4. La planification de projet	20
5. Le conformisme	23
6. Le changement managérial	25
7. Le Framework Scrum	27
8. Les rôles Scrum	29
8.1 Le Product Owner	29
8.2 L'équipe de développement	29
8.3 Le Scrum Master	29
9. Les évènements Scrum	30
9.1 Le Sprint	30
9.2 La planification de Sprint	30
9.3 La mêlée quotidienne	31
9.4 La revue de Sprint	32
9.5 La rétrospective de Sprint	33

2 **Le Scrum Master**

Maitriser son rôle et ses missions

10. Les artefacts Scrum	33
10.1 Le Backlog de produit	33
10.1.1 Transparence du Backlog de produit	34
10.2 Le Backlog de Sprint	35
10.2.1 Transparence du Backlog de Sprint	35
10.3 L'incrément	35
10.3.1 La définition de "Fini"	36

Chapitre 1

Le rôle du Scrum Master

1. Ce que nous dit le guide Scrum	37
1.1 Une fonction de promoteur	38
1.2 Une fonction de supporter	38
1.3 Leader-serviteur	39
1.4 Le Scrum Master Leader	41
1.5 Le Scrum Master Serviteur	43
1.6 En résumé	45
2. Ce qui est actuellement pratiqué	46
2.1 L'agilité n'est pas un choix d'entreprise	46
2.2 L'agilité est un choix d'entreprise	48
2.3 Les facteurs de résistances	49

Chapitre 2

Théorie et principes de Scrum

1. La théorie de l'empirisme	51
2. Les trois piliers de Scrum	55
2.1 Transparence	56
2.2 Inspection	57
2.3 Adaptation	59

- 3. Les cinq valeurs de Scrum 61
 - 3.1 Focus 62
 - 3.2 Ouverture 63
 - 3.3 Respect 64
 - 3.4 Courage 65
 - 3.5 Engagement 66

Chapitre 3
Le management participatif

- 1. Les styles de management 69
- 2. L'influence de la pression sur la performance de l'équipe 73
- 3. Le cycle de vie d'une équipe 77
- 4. Faciliter les interactions 80
- 5. Maximiser la valeur 83
- 6. L'EBM 86
- 7. Le projet Oxygen 89

Chapitre 4
Le Scrum Master, communicant assertif

- 1. Introduction 91
- 2. Convaincre au lieu d'imposer 91
- 3. Être factuel 93
- 4. Savoir dire non 94
- 5. Convaincre 96
 - 5.1 L'écoute active 97
 - 5.1.1 Éviter les quatre attitudes suivantes 97
 - 5.1.2 Centrer l'intérêt sur la personne 98
- 6. Conclure 98

4 --- Le Scrum Master

Maîtriser son rôle et ses missions

Chapitre 5 Au service du Product Owner

1. Introduction	101
2. Les responsabilités du Product Owner	102
3. Focus sur les objectifs	103
3.1 Définition du terme objectif	104
3.2 Aider le Product Owner à clarifier les objectifs	105
3.2.1 Les objectifs prioritaires	107
3.2.2 Les objectifs de support	107
3.3 Objectifs et contraintes	108
3.4 Les bénéfices d'un objectif clair	108
3.5 Structurer le projet par un référentiel d'exigences	110
4. Le plan de release	112
5. La clarté des éléments du Backlog de produit	116
6. Affiner le Backlog de produit	121
6.1 Qu'est-ce que l'affinage du Backlog de produit ?	122
6.1.1 Le nettoyage du Backlog de produit en tant que liste	123
6.1.2 Le nettoyage d'un élément particulier du Backlog de produit	124
6.2 Le choix des moyens	124
6.3 Reformuler pour s'assurer de la compréhension	125
6.4 Découper des éléments	127
6.5 Comment optimiser les tâches d'affinage du Backlog ?	129

Chapitre 6
Au service de l'équipe de développement

- 1. Introduction 133
- 2. Coacher l'équipe de développement pour qu'elle se fixe des objectifs ambitieux 134
 - 2.1 La vélocité 134
 - 2.1.1 La dérive classique 137
 - 2.2 La qualité 138
 - 2.3 Le succès 141
- 3. Remplir efficacement le Backlog de Sprint 144
- 4. Livrer un produit fini 158
- 5. Estimer la complexité 164
- 6. Donner de la visibilité 169
 - 6.1 Burndown chart de Sprint 171
 - 6.2 Burndown chart de Release 177
 - 6.3 Burndown chart de produit 179
- 7. Maximiser la valeur 183

Chapitre 7
Au service de l'organisation

- 1. Introduction 185
- 2. Aider les employés et les parties prenantes à comprendre et adopter Scrum 187
- 3. Causer les changements qui augmentent la productivité de l'équipe Scrum 190
- 4. Collaborer avec d'autres Scrum Masters 191
- 5. Aider les managers à devenir agiles 194

6 **Le Scrum Master**

Maîtriser son rôle et ses missions

6.	Motivation, implication et engagement	199
6.1	Les sources d'engagement	201
7.	Focus sur la notion de fini	202
8.	Focus sur la stabilité des équipes	204
9.	Focus sur les estimations	206
9.1	Correspondance entre complexité et charge	206
9.2	Planification et loi de Parkinson	207
10.	Focus sur les évaluations individuelles	208

Chapitre 8

Le Scrum Master en tant que coach

1.	Introduction	211
2.	Les qualités du coach	212
3.	Les trois piliers de Scrum au service du coach	215
3.1	La méthode IPA et la grille de Bales	216
3.2	Méthode simplifiée	222
4.	Les actions du coach	223
4.1	S'intéresser réellement à son interlocuteur	223
4.2	Écouter attentivement ce qu'il dit	224
4.3	Comparer ce qu'il a dit avec ce qui se passe réellement	224
4.4	Instaurer une dynamique positive	225
4.5	Aplanir les tensions	225
4.6	Solutionner les conflits	226
4.7	Encourager	227
4.8	Apporter un nouvel angle de vision/faire sortir du cadre	227
4.9	Faire de l'alchimie. Transformer le mal en bien, l'échec en succès	228

Chapitre 9
Conduire le changement

1. Introduction	231
2. Les relations hiérarchiques	234
2.1 Sortir du triangle dramatique	236
2.2 Gérer les cas intermédiaires	237
3. La constitution et le management des équipes	237
3.1 Le nombre de personnes dans l'équipe	239
3.2 La composition de l'équipe	240
3.3 Le sociogramme de Moreno	240
3.4 Encourager l'équipe dans sa quête d'amélioration	244
3.5 Manager l'équipe en lui faisant confiance	246
3.6 Mettre le focus sur le « pourquoi »	248
4. La vision du produit	249
4.1 Du projet au produit	250
4.2 La planification du produit	250
4.3 La valeur du produit	252
4.4 La dette technique et opérationnelle	254
5. Le pipeline de production	257
6. Établir une stratégie	259
7. Procéder pas à pas	261
8. Faire le point régulièrement	262
9. Adaptez régulièrement votre stratégie	262

Chapitre 10

Équipes multiples et Scrum à l'échelle

1. Introduction	263
2. Scrum avec deux ou trois équipes de développement	264
2.1 La planification de Sprint	265
2.2 La mêlée quotidienne	268
2.3 La revue de Sprint	268
2.4 La rétrospective de Sprint	269
3. Organisation des équipes	270
3.1 Organisation horizontale : component team	271
3.2 Organisation verticale : feature team	272
4. Performance des équipes multiples	273
5. Scrum à plus grande échelle	275
5.1 Scrum de Scrum	276
5.2 Nexus	279
5.3 LeSS	280
5.4 SAFe	281
5.5 Scrum@Scale	282
6. Conclusion	282

Annexes

1. Quel est votre style managérial naturel, prédominant ?	283
1.1 Thématique 1 : direction et contrôle	284
1.2 Thématique 2 : la notion d'objectifs	285
1.3 Thématique 3 : les communications	286
1.4 Thématique 4 : attitudes dans les conflits	287
1.5 Thématique 5 : les réunions	288
1.6 Résultat	289

2. Réaliser des Burndown avec Excel.....	290
2.1 Burndown de Sprint basique.....	290
2.1.1 Le graphique.....	290
2.1.2 Les données.....	290
2.1.3 Les calculs.....	291
2.2 Burndown de Sprint élaboré.....	292
2.2.1 Le graphique.....	292
2.2.2 Les données.....	292
2.2.3 Les calculs.....	293
2.2.4 La mise en forme.....	294
Glossaire.....	295
Bibliographie.....	301
Index.....	303