

## Atelier **SCRUM**

*Protéger le temps et les ressources*

*Créer de la valeur*

# Le célèbre **Lego4Scrum...** sans Lego

### **3Conseils**

30 Rue Roussy - 69004 LYON

N° SIREN : 507 389 021 RCS LYON

N° Centre de formation : 82 69 10397 69

Tel. +33 (0)6 25 06 08 57

[www.3conseils.com](http://www.3conseils.com)

[contact@3conseils.com](mailto:contact@3conseils.com)

# Objectifs d'apprentissage

- ▶ La méthode SCRUM est l'une des nombreuses applications des méthodes agiles. Inspirée du Lego4Scrum\* d'Alexey Krivitsky, les participants apprendront **en distanciel ou présentiel** :
  - ▶ à **protéger le temps** (la ressource la plus précieuse) **et le budget**,
  - ▶ afin d'offrir **une valeur maximale** au client final.
- ▶ Aussi bien individuellement qu'en groupe, chacun fera l'expérience de **la posture agile** :
  - ▶ **Savoir-faire et orientation client** : l'écoute active et la collaboration avec le client final,
  - ▶ **Leadership d'équipe et gestion des risques** : l'amélioration continue par la boucle d'apprentissage,
  - ▶ **Gestion de projet et protection du temps** : travail itératif par le biais de cycles de livraison courts (sprints),
- ▶ **Cette formation est à destination des managers, entrepreneurs, chefs de projet, chefs d'équipe, etc.**
- ▶ **Aucune condition préalable** n'est requise.

\* Cette formation est inspirée par le Lego4Scrum inventé par Alexey Krivitsky: <https://www.lego4scrum.com>. La version originale a été modifiée pour simplifier les concepts.



Attribution 3.0 Unported (CC BY 3.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Le maire d'un village souhaite  
réaliser la maquette d'un  
village vacances

Votre objectif est de délivrer le **maximum de valeur...**



... en utilisant **exclusivement** des outils collaboratifs



## Préparation



- Le client a établi la liste des éléments qu'il souhaite (1 élément = 1 ticket), appelé **BACKLOG**
- Pour chaque ticket, l'équipe va **estimer l'effort** nécessaire.

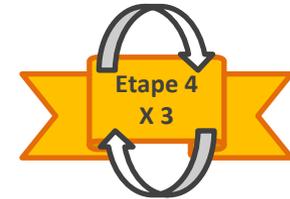


- L'équipe va positionner chaque éléments du backlog dans la **matrice Valeur / Effort**



- En s'aidant de la matrice Valeur / Effort, l'équipe estime le **macro planning** pour réaliser la maquette du village vacances en 3 **sprints (itérations)** de 30 minutes chacune

## Réalisation



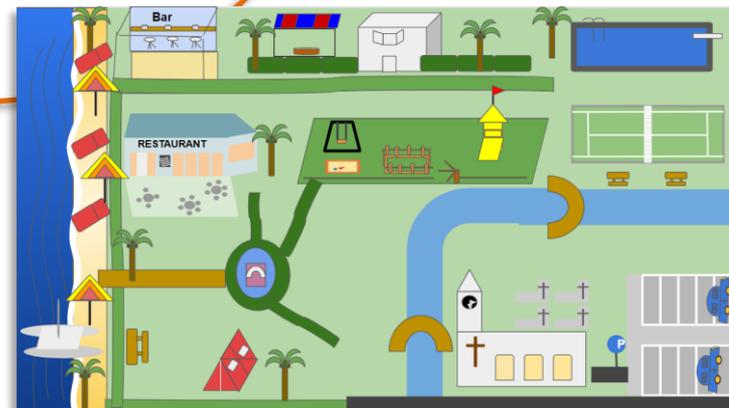
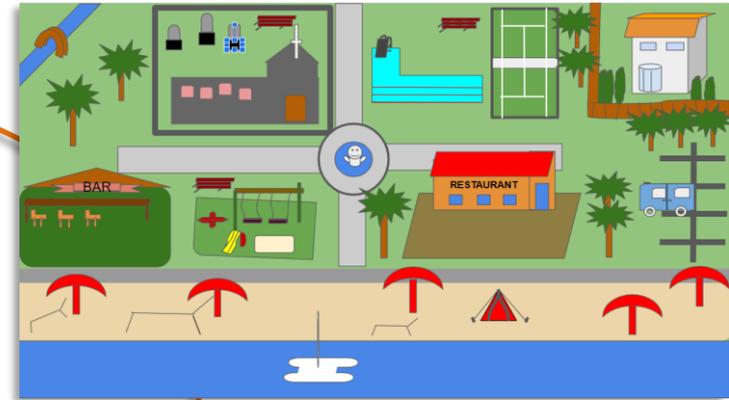
- L'équipe travaille en **protégeant le temps tout en délivrant le maximum de valeur au client**

## La méthode SCRUM

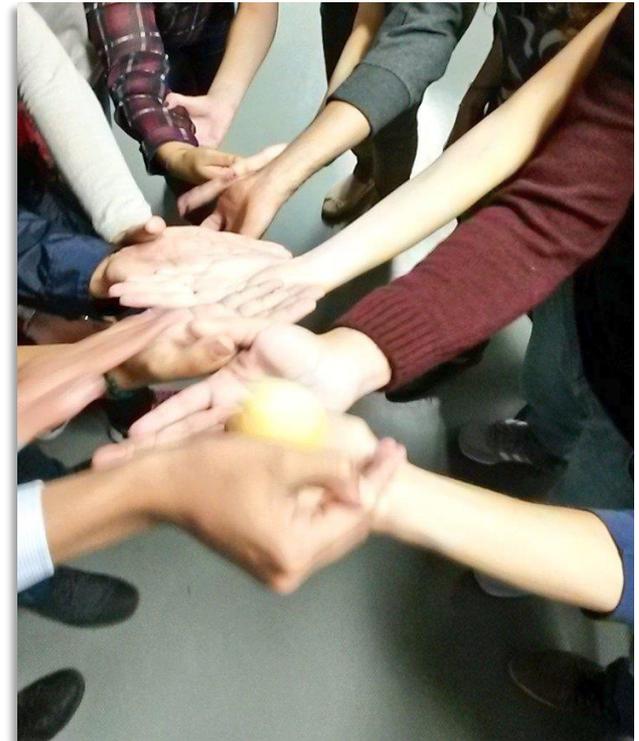
Des **cycles courts** afin de **protéger le temps** tout en délivrant le maximum de **valeur** au client

# Contenu de la formation

Quelques exemples de modèle de village de vacances livré en 3h30... en distanciel par des groupes 4-5 apprenants



- ▶ **Nos formateurs portent une approche innovante** dans la facilitation et l'accompagnement des démarches Lean et Agile :
  - **L'animation d'ateliers** pour favoriser la compréhension des méthodes,
  - **Le partage** pour créer une cohésion d'équipe et assurer l'appropriation des concepts,
  - **L'application** sur des cas concrets pour une mise en situation,
  - **L'apprentissage** en faisant par soi-même en individuel et en groupe.
  
- ▶ **Ils proposent une facilitation qui passe par une vision du travailler ensemble :**
  - **Décloisonner** des équipes en mixant les publics,
  - **Transmettre** des méthodes connues, éprouvées et animées par un sachant qui sait se remettre en question,
  - **Se former** sur des cas concrets où l'apprenant est acteur et interagit avec le groupe,
  - **Découvrir** d'autres méthodes plus innovantes, du 'Apprendre en Faisant' sur des exemples réels.



- ▶ **L'animation de la formation** alterne continuellement entre :
  - La Théorie :
    - ✓ Revue détaillée des principes et des outils,
    - ✓ Explication de l'utilisation des outils,
    - ✓ Mise en perspective possible avec les problématiques de l'entreprise.
  - La Pratique :
    - ✓ Nombreux exemples vidéos ou images pour appuyer les concepts et outils,
    - ✓ Illustration par des exercices participatifs durant les cours.
- ▶ **Un rythme dynamique et interactif** orienté définitivement vers le plaisir d'apprendre permettra aux participants de s'approprier les concepts abordés pour les mettre en application. **Il sera continuellement fait référence** à une bibliographie permettant aux participants d'approfondir ces concepts.
- ▶ **L'évaluation des participants** se fera en auto-évaluation (avant / après la formation).
- ▶ **L'approche pédagogique** repose sur deux piliers :
  - **Le Gaming** ou favoriser la créativité et l'émergence d'idées
  - **Le Partage** ou favoriser l'écoute et l'acceptation

*Ci-après quelques exemples de méthodes et approches que nous utilisons pour animer nos ateliers **Lean et Agile***



## Le jeu de l'auto-organisation

1

Un groupe doit s'organiser par trio et former autant de triangles isocèles

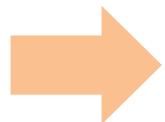
2

3 managers sont nommés pour organiser le travail. On chronomètre le temps

PAS CONTENT !

3

On refait le même exercice en laissant le groupe s'organiser avec une supervision des managers. On chronomètre le temps.



**Parti pris** : Impact du mode Directif sur la capacité du groupe à s'organiser



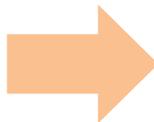
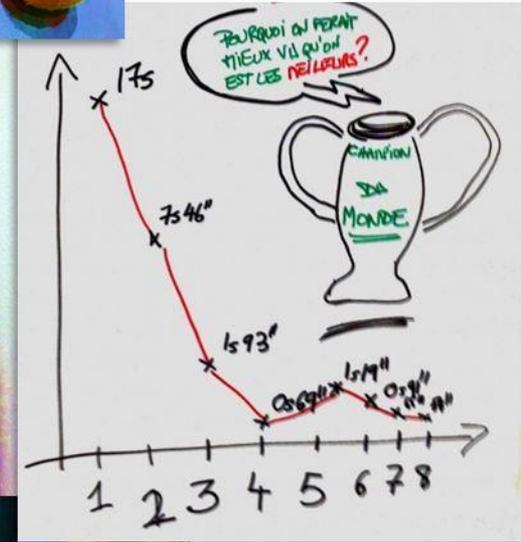
## La balle supersonique

1 Une balle doit toucher la main de chacun des membres de l'équipe

2 Est-ce que tout le monde a bien compris la proposition d'amélioration ?

3 Bravo !

4 Est-ce que vous pouvez faire mieux ?



**Parti pris** : L'amélioration passe par l'expérimentation en acceptant le risque et l'échec



## Le Poker Planning

1 Une équipe doit choisir une solution parmi plusieurs pour améliorer un processus

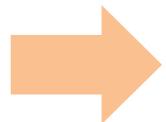


REGLES  
- NE PAS PARLER EN HÂTES  
- NE PAS JUGER  
- ETRE À L'ECOUTE  
- RESPECT  
- REGULER LES TEMPS DE PAROLE

2 L'équipe explicite les règles à observer lors de cet échange

3 L'échelle de notation est établie. On peut procéder au vote

~~0~~ Ça me gêne  
bep. cette solution  
5 Je vis avec  
10 C'est super!  
je m'épanouis.



**Parti pris** : Estimer la complexité d'une solution en groupe passe par le respect mutuel et des règles établies en commun

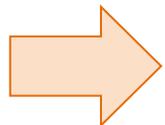
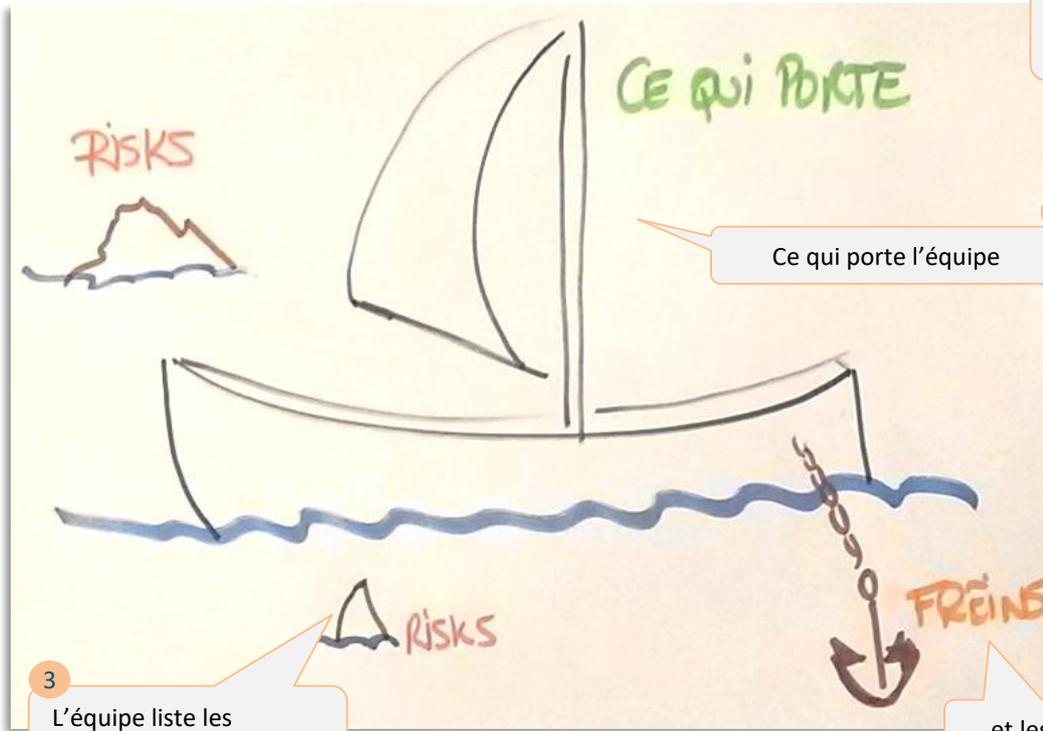


## Le Speed Boat

2 L'équipe partage sa vision de l'ARRIVÉE



1 L'équipe partage sa vision du DEPART



**Parti pris** : Rendre visible les points de blocage et le chemin à parcourir



## Le Jeu des Cartes

1 Une équipe est en charge de produire des cartes. Le client n'est pas content

2 Des moyens sont donnés pour améliorer le processus. L'équipe travaille.



CONSTAT après la 1<sup>ère</sup> Amélioration

"C'est le bordel" INTUITION EVIDENCE

"L'Amélioration était liée à qui allait réaliser l'opération"  
↳ Opérateur dépendant (risque humain) APPROCHE SCIENTIFIQUE

"On n'a pas utilisé le compte de résultat initial pour identifier où l'on devait agir"  
La quel est le Roi?

3 Un débriefe est réalisé à l'issue de la mise en place de l'amélioration

4 L'équipe procède à une 2<sup>ème</sup> amélioration en se focalisant sur les exigences du client (VOC / VOB / VOP)

"Maintenant on a le vocabulaire"

"Remettre en question les certitudes"

"On se focalise sur ce qui est important et éliminer le superflu"

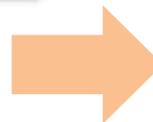
"C'est une méthode universelle"

"Il faut se forcer à ne pas partir à tête baissée"

"Le rac sans en sécurité en sauvegardant le besoin et le temps"

"On mesure pour préciser les choses notamment la VOC"

5 Les résultats sont probants



**Parti pris** : Résoudre un problème c'est avant tout comprendre le Client

- ▶ **La formation s’inscrit dans les conditions suivantes :**
  - **Formation en distanciel** intra-entreprise (présentiel ou distanciel),
  - « Atelier SCRUM » pour lequel aucun **prérequis n’est demandé** aux stagiaires,
  - **12 stagiaires maximum** par session,
  - L’entreprise a la responsabilité de l’organisation de la formation, à savoir la convocation des candidats, l’impression (si demandé) et transmission des supports de formation, l’organisation de la pause déjeuner (1H max) et la réservation et préparation de la salle de formation (vidéoprojecteur, tableau blanc et feutres),
  - **Pour toute situation d’handicap**, merci de prendre contact avec nous (cliquer [ICI](#)).
  - Les formations sont soumises au **règlement intérieur de 3Conseils** (cliquer [ICI](#)).
- ▶ **3conseils est déclarée comme organisme de formation** à la préfecture du Rhône sous le numéro d’activité 82 69 10397 69 permettant de délivrer une convention de formation pour une prise en charge des frais de formation par votre OPCO.
- ▶ **3Conseils est certifiée Qualiopi**, certification qualité délivrée au titre des actions de formation
- ▶ **Nous restons à votre écoute** pour toutes vos questions et informations complémentaires nécessaires.
- ▶ **Votre contact**

**Damien BONHOMME**

damien.bonhomme@3conseils.com

06 25 06 08 57