

# Rapport Personnel - Scrum Master

## Toolbox ETML

### Introduction

Dans le cadre du module ICT 306 de Gestion de Projet la classe devait se séparer en deux groupes pour réaliser un petit projet informatique. Il y avait 3 sujets à choix et mon groupe s'est formé naturellement par les personnes intéressés par le projet de C#. Il faut donc noter que les groupes se sont formés plutôt par intérêt du sujet que par affinités personnelles. Il est important de mentionner que le projet est avant tout évalué sur nos capacités à travailler en groupe en respectant le cadre de projet scrum.

J'avais une certaine appréhension tout de même concernant le sujet. En effet, je suis un développeur plutôt novice et je manque des compétences technique pour réaliser aisément les tâches en C#. D'un autre coté je suis confiant dans le domaine de gestion de projet et en tant que meneur de groupe.

### Synthèse

J'ai écopé du rôle de scrum master du projet "Toolbox ETML". En parallèle j'avais l'intention de réaliser l'un des 7 modules que nous avons prévu de figurer dans le toolbox.

J'ai choisi ce rôle au vu de mon intérêt pour la gestion de projet. Mon bût est de rendre la réalisation agréable et simplifié pour mon équipe. Je m'occupe de gérer les sprints, offrir du soutien dans la réalisation des modules et de contribuer à la résolution de problèmes. En parallèle je m'occupe de la documentation et d'assurer une sorte d'uniformité en rassemblant le travail de chacun.

Dans un premier temps la découverte des outils de travail (Trello, github) a prit un certain temps et d'efforts d'adaptation. Mon but était avant tout de leur simplifier le travail et de leur soulager du poids de la gestion du projet.

Le scrum master doit donc garder une longueur d'avance sur les développeurs du projet afin d'anticiper au mieux les difficultés qui seront rencontrés et d'y prévoir des solutions. Il doit gérer

le temps à disposition pour la réalisation du projet et assurer la qualité des réalisations. La documentation du projet s'est avérée plus compliquée que prévu. Il fallait assurer de l'uniformité visuelle des modules et de la documentation. J'ai donc mis en place des templates ou squelettes qui permettront aux membres du groupe à suivre un modèle. Je m'occupais également de la mise en forme et de l'édition de leur travail. Par cette méthode j'ai assuré un grand gain de temps et par la même occasion, les autres membres du groupe pouvaient se concentrer sur la programmation.

## Les difficultés

Un nombre d'erreurs coûteuses en temps ont été commises. J'ai sous-évalué, par exemple, le temps que prend le rôle de scrum master, j'ai donc voulu réaliser un module relativement complexe et coûteux en temps en plus du travail de gestion du scrum master. Un collègue a donc dû se charger de ce module quand nous avons réalisé que je n'aurais pas assez de temps.

J'aurais pu cependant réaliser la page d'intégration du projet qui est relativement simple et moins coûteuse en temps.

Github aussi s'est avéré compliqué à prendre en main. Dû au manque d'expérience avec cet outil, j'ai commis des erreurs qui m'ont obligé à refaire complètement toute la structure du projet dans Github.

La majorité des erreurs commises sont dû au manque d'expérience dans la gestion de projet. J'en ai cependant tiré des leçons et je saurais mieux gérer ce genre de travail dans le futur.

## Conclusion

Ce projet m'a permis d'approfondir mes connaissances en gestion de projet. En effet c'est un domaine qui m'intéresse énormément. Je valorise particulièrement l'expression orale et la communication entre membres d'un projet et j'apprécie prendre des rôles à responsabilité en tant que meneur d'équipe. Mon manque de connaissances purement technique sont cependant un frein dans mon avancement durant un projet de développement. Il me semble tout de même avoir plutôt bien réussi mon rôle dans ce projet.