

Scrum

Amine ABBAOUI

abbaouiamine@outllok.com

Révision de la formation

- Définition de Scrum
- Théorie de Scrum
- L'Équipe Scrum
- Les événements Scrum
- Les artéfacts de Scrum

A thick yellow diagonal stripe runs from the top right corner towards the bottom left, separating the white background on the left from the solid yellow background on the right.

1.

Définition de Scrum

“

Scrum est un **cadre de travail** pour le développement et la maintenance des produits/projets **complexes** et **changeants**.

“

En livrant de **manière productive** et
créative des produits de la plus grande
valeur possible

Scrum est

- ▶ Simple à comprendre,
- ▶ Difficile à maîtriser,

A thick yellow diagonal stripe runs from the top right towards the bottom left, separating the white text area from the solid yellow background.

2.

Théorie de Scrum

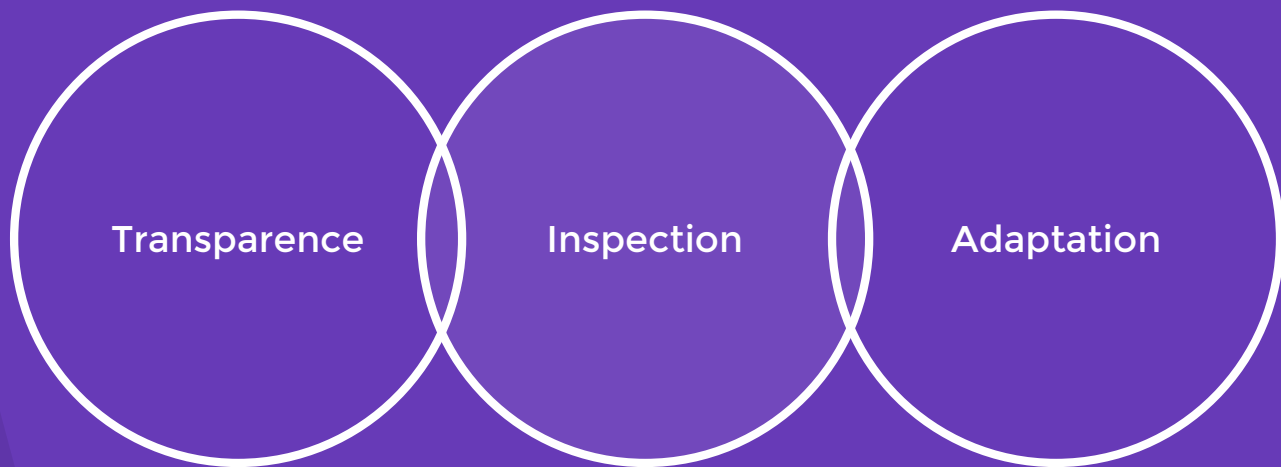


Théorie de **Scrum**

Scrum se base sur l'empirisme ou le contrôle empirique du processus.



Trois piliers pour implémenter le contrôle empirique



La transparence

- ▶ Les aspects importants du processus doivent être visibles,
- ▶ transparence requiert la définition d'un standard,
- ▶ à fin que les observateurs partagent une compréhension commune de ce qui est observé

L'inspection

- ▶ Les utilisateurs de Scrum doivent fréquemment inspecter les artéfacts Scrum et l'état d'avancement ,
- ▶ les inspections doivent se faire d'une manière diligente.

L'adaptation

- ▶ le processus doit être adapté si une inspection détecte qu'un aspect du processus dérive hors des limites acceptables,
- ▶ Scrum décrit quatre occasions d'inspection et d'adaptation

A thick yellow diagonal stripe runs from the top right corner towards the bottom left, separating the white background on the left from the solid yellow background on the right.

3.

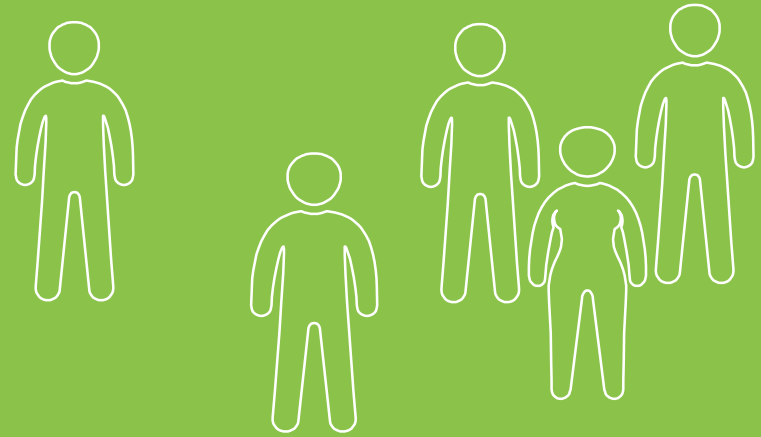
L'Équipe Scrum

L'Équipe Scrum

L'Équipe Scrum comprend

- un propriétaire de produit (Product Owner),
- une Équipe de Développement (Development Team)
- un Scrum Master.

Les Équipes Scrum (Scrum Teams) sont auto-organisées et pluridisciplinaires.



A thick, solid green diagonal stripe runs from the top right corner towards the bottom right corner of the slide.

Scrum master

Propriétaire du produit

Product owner

C'est la **seule personne** responsable de gérer le carnet de produit (Product Backlog)

- exprimé les items du product backlog,
- ordonner les items du product backlog,
- assuré que le product backlog est visible et transparent

Équipe de développement

Development team

Les membres de l'Équipe de Développement créent l'incrément.

- ▶ Elle est auto-organisée selon les compétences nécessaires pour effectuer le travail
- ▶ Elle pluridisciplinaire, par toutes les compétences nécessaire pour créer un incrément du produit
- ▶ Un membre de l'équipe a le profil de développeur ni plus ni moins
- ▶ Taille de l'Équipe est entre 3 et 9 personnes.

Scrum master

Le Scrum Master est responsable de s'assurer que Scrum est compris et mis en œuvre.

- ▶ le scrum master aide aussi l'externe de l'équipe pour qu'ils comprennent qui va aider ou non l'équipe interne
- ▶ explique au product owner comment créer le product backlog
- ▶ Le Scrum Master au service
 - ▷ du Product Owner
 - ▷ de l'Équipe de Développement
 - ▷ de l'organisation

4.

Les événements Scrum



Les événements Scrum

- ▶ Sprint
- ▶ Sprint planning
- ▶ Daily Scrum
- ▶ Sprint review
- ▶ Sprint Retrospective



Sprint

le Sprint a une durée d'un mois ou moins au cours duquel une version « terminée », utilisable et potentiellement livrable du logiciel est créée.

Sprint

Les Sprints sont constitués de :

- La planification du Sprint (Sprint Planning),
- Les mêlées quotidiennes (Daily Scrums),
- Les activités de développement,
- la revue du Sprint (Sprint Review),
- la rétrospective du Sprint (Sprint Retrospective).

les Sprints gardent une durée constante tout au long de l'initiative de développement.



Planification de Sprint Sprint planning

Le travail à effectuer durant le Sprint est élaboré à la réunion de planification de Sprint d'une manière collaborative.

- ▶ La planification d'un Sprint d'un mois est limitée à 8 heures,
- ▶ Le Scrum Master veille à ce que l'événement ait lieu et que les participants en comprennent le but,
- ▶ La planification de Sprint répond aux questions suivantes :
 - ▶ Qu'est-ce qui peut être terminé au cours de ce Sprint ?
 - ▶ Comment sera effectué le travail choisi ?



Mêlée quotidienne Daily Scrum

C'est un événement **limité à 15** minutes au cours duquel l'Équipe de Développement **synchronise** ses activités et crée un plan pour **les prochaines 24 heures**.

- ▶ La mêlée a lieu tous les jours à la même heure et au même endroit,
- ▶ les membres de l'Équipe de Développement décrivent :
 - ▶ Ce qu'ils ont réalisé hier qui a aidé l'Équipe de Développement à atteindre l'objectif du Sprint
 - ▶ Ce qu'ils réaliseront aujourd'hui pour aider l'Équipe de Développement à atteindre l'objectif du Sprint
 - ▶ Les obstacles qui, selon eux, les empêchent ou empêche l'Équipe de Développement d'atteindre l'objectif du Sprint.



Revue du Sprint Sprint review

Une revue de Sprint est tenue **à la fin du Sprint** pour **inspecter** l'incrément réalisé et **adapter** le Product Backlog si nécessaire.

- ▶ l'Équipe Scrum et les parties prenantes échangent sur ce qui a été fait durant le Sprint,
- ▶ les participants collaborent pour déterminer les prochains items ayant le plus de valeur qui pourraient être faits.
- ▶ Cette réunion est limitée à une boîte de temps de quatre heures pour un Sprint d'un mois.
- ▶ Le résultat de la revue de Sprint est un Product Backlog révisé.



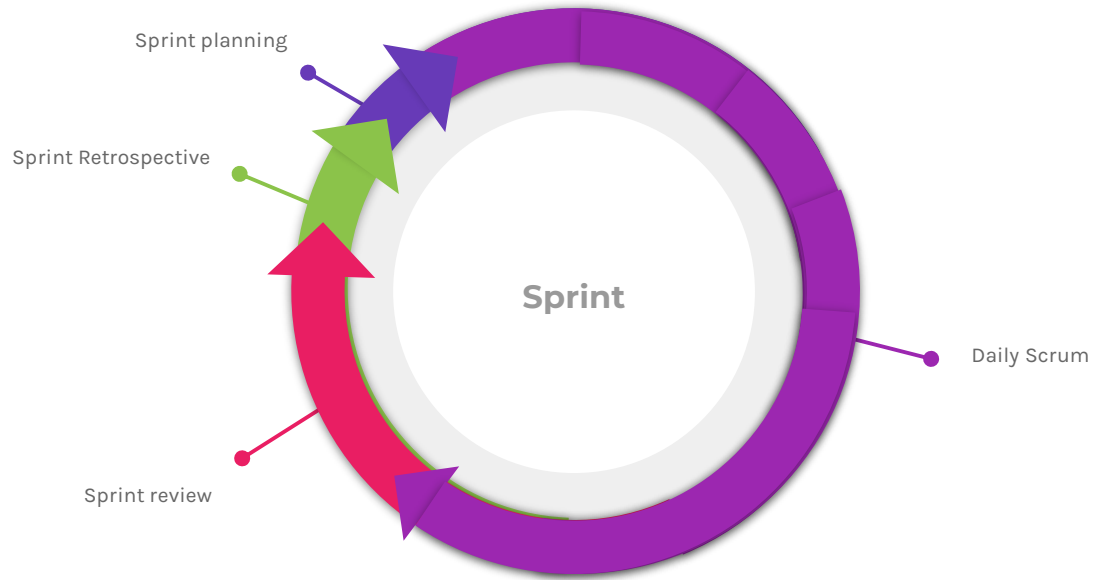
Rétrospective de Sprint

Sprint Retrospective

C'est une occasion pour l'Équipe Scrum de **s'inspecter** et de **créer un plan d'amélioration** qui sera mis en place au cours du Sprint suivant.

- ▶ La rétrospective de Sprint survient après la revue de Sprint et avant la prochaine réunion de planification de Sprint.
- ▶ Elle est limitée à trois heures pour les Sprints d'un mois.
- ▶ À la fin de la rétrospective de sprint, l'Équipe Scrum devrait avoir identifié les améliorations qu'elle mettra en œuvre durant le prochain sprint.

Événements Scrum



5.

Les artéfacts de Scrum



Les artéfacts de Scrum

- ▶ Product Backlog
- ▶ Sprint Backlog
- ▶ Incrément.

Les artéfacts de Scrum représentent soit du travail soit de la valeur fournissant ainsi de la transparence et des opportunités pour l'inspection et l'adaptation.



Product Backlog

Le Product Backlog est une liste ordonnée de tout ce qui pourrait être requis dans le produit et est l'unique source des besoins pour tous les changements à effectuer sur le produit.

- ▶ Un Product Backlog n'est jamais complet,
- ▶ Le Product Backlog liste toutes les fonctionnalités, besoins, améliorations et correctifs



Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est l'ensemble des items sélectionnés pour le Sprint + un plan pour livrer un incrément du produit.

- ▶ Le Sprint Backlog est un plan suffisamment détaillé,
- ▶ À mesure que du nouveau travail est nécessaire, l'Équipe de Développement l'ajoute au Sprint Backlog,
- ▶ Le Sprint Backlog est une vue en temps-réel et très visible du travail



Incrément

L'incrément est constitué des éléments du Product Backlog terminés pendant le sprint ainsi que de la valeur cumulative des incréments livrés dans les sprints précédents.

- ▶ A la fin d'un Sprint, le nouvel incrément doit être « terminé »,
- ▶ Il doit être dans un état utilisable,
- ▶ C'est au Product Owner de le rendre disponible ou non.



Merci !

Des questions?

Vous pouvez me contacter par email :
abbaouiamine.r@gmail.com