

Projet fictif – Mise en pratique de Scrum

Objectif du projet

Créer un petit site web permettant à un utilisateur de **gérer ses tâches du quotidien** (exemples : devoirs, sport, courses, rendez-vous).

Fonctionnalités attendues :

- ajouter une tâche
 - voir la liste des tâches
 - marquer une tâche comme terminée
-

Organisation des équipes

- Travail en **groupes de 3 ou 4 personnes**
 - Chaque groupe doit désigner :
 - **1 Product Owner (PO)** : responsable du contenu du projet et des priorités
 - **1 Scrum Master (SM)** : responsable de l'organisation, de la communication et du respect de la méthode
 - Les autres membres du groupe sont **développeurs**
-

Étape 1 – Product Backlog

Responsable principal : Product Owner

- Lister toutes les fonctionnalités et améliorations envisagées pour le projet
 - Chaque élément doit représenter un besoin utilisateur clair
 - Les éléments sont notés dans un outil de suivi (tableau, logiciel ou support papier)
 - Le Product Backlog est évolutif et peut être modifié à tout moment
-

Étape 2 – Backlog Refinement

Réunion dirigée par : Product Owner

- Reprendre le Product Backlog avec toute l'équipe
 - Clarifier chaque élément pour s'assurer que tout le monde comprend le travail à réaliser
 - Découper les éléments trop complexes
 - Définir les conditions permettant de dire qu'un élément est terminé
-

Étape 3 – Poker Planning

Réunion dirigée par : Product Owner

- L'équipe estime la difficulté de chaque élément du Product Backlog
- Chaque membre donne son estimation individuellement
- Les estimations sont comparées et discutées
- Une estimation finale est retenue pour chaque élément

Objectif : obtenir une **vision réaliste de l'effort à fournir.**

Étape 4 – Sprint Planning

Réunion dirigée par : Product Owner

- Sélectionner les éléments du Product Backlog à réaliser pendant le sprint
 - Définir l'objectif global du sprint
 - Organiser le travail dans un tableau de suivi
 - Les éléments non terminés lors d'un sprint précédent sont reconsidérés
-

Étape 5 – Burndown Chart

Suivi assuré par : Scrum Master

- Représenter visuellement l'avancement du sprint
 - Suivre l'évolution du travail restant jour après jour
 - Mettre à jour le graphique régulièrement
 - Utiliser cet outil pour détecter les retards ou difficultés
-

Étape 6 – Présentation au client (professeur) – 2 minutes maximum

Responsable : Product Owner

Le Product Owner présente au professeur (jouant le rôle du client) :

- l'objectif du projet
- l'organisation du groupe
- le contenu du Product Backlog
- les choix effectués lors du Sprint Planning
- l'état d'avancement à l'aide des outils de suivi

Objectif : **expliquer un projet clairement à un client non technique.**

