# **FIL ROUGE**

**Découverte des méthodes Agiles et Scrum**

## Modalités

* Durée : fil rouge entre les différents jeux
* Travail en autonomie et synthèse collective tout au long du module

## Livrables

* Le glossaire complété
* Le schéma de fonctionnement de SCRUM
* Définir le Backlog
* Définir le rôle de Product Owner
* Définir le rôle de Scrum master

## Objectifs

* Elaborer un mémo personnel sur la Gestion de projet Agile

## Compétences

* Connaître les principaux termes de l’agilité
* Donner un schéma de fonctionnement du Scrum avec les principaux moments

|  |  |
| --- | --- |
| Consigne |  |

Étudiez les différentes ressources fournies et rédigez les différents livrables demandés (Le glossaire Agile fourni en annexe et le schéma de fonctionnement de la méthode SCRUM). Cette activité sera le fil rouge des 2 jours du modules, entrecoupés par des ateliers et des jeux.

## Ressources

Gestion de projet générale : **https://www.youtube.com/watch?v=vhpcngRVE\_A**

Agilité :

* Manifeste Agile : <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>, [http://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html](http://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html%20)
* Cycle en V vs Agilité (2min) : [https://www.youtube.com/watch?v=idDtKI8GM-A&t=32s](https://www.youtube.com/watch?v=idDtKI8GM-A&t=32s%20)
* Agile expliqué en (15min) : <https://www.youtube.com/watch?v=3qMpB-UH9kA&ab_channel=L%27Agiliste-FlorentLothon>
* L’agilité pour les nuls : https://fr.slideshare.net/jfjago/agilit-pour-les-nuls

Scrum :

* Introduction à Scrum (**plus toutes les vidéos de cette chaine**) : [https://youtu.be/Hxj47ie\_Flw](https://youtu.be/Hxj47ie_Flw%20)
* Guide démarrage : [https://www.agiliste.fr/guide-de-demarrage-scrum/](https://www.agiliste.fr/guide-de-demarrage-scrum/%20)
* Guide Scrum (16 pages) : [https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-FR.pdf](https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-FR.pdf%20)
* MOOC : [https://gestiondeprojet.pm/gestion-de-projet-agile-avec-scrum/](https://gestiondeprojet.pm/gestion-de-projet-agile-avec-scrum/%20)

Pour aller plus loin :

* Livre Scrum et XP depuis les Tranchées : [https://www.infoq.com/fr/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches](https://www.infoq.com/fr/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches%20)

Annexe 1 : Glossaire Agile

**Daily Meeting :**

**Daily scrum meeting**, **daily**, **stand up meeting**, **mêlée quotidienne Dans le Scrum Guide, le Daily Meeting est décrit comme une cérémonie quotidienne de 15 minutes qui permet suivre la progression vers l’objectif de sprint de l’équipe.**

**Les membres de l’équipe doivent répondre aux question :**

* **Ce que j’ai fait hier**
* Ce que je vais faire aujourd’hui
* Les problèmes que je rencontre

**Planning Poker :**

L’estimation des charges pour la réalisation d’une action ou d’une fonctionnalité est certainement l’une des tâches les plus complexes de la gestion d’un projet. Elle nécessite la confrontation et la collaboration d’experts techniques et d’experts fonctionnels, et est particulièrement dépendante de l’expérience des personnes participant à l’estimation ainsi que de leurs connaissances du client et de son environnement technique**.**

Lors de l’estimation de la charge de réalisation d’une fonctionnalité, les participants vont utiliser un jeu de cartes spécialement adapté à l’évaluation de la durée d’exécution et de la complexité des tâches. Les cartes comportent les valeurs suivantes : 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100,

les valeurs representent le degrès de complexité

**Product Backlog :**

Le backlog est un terme informatique qui définit une liste de fonctionnalités sur lesquelles du travail reste à faire pour mettre au point un produit ou un service informatique. C’est un terme très utilisé dans la méthode Scrum, et au sein d’autres méthodologies Agiles.

**Product Owner :**

Le Product owner (PO) est un chef de projet expert de la méthodologie agile scrum. Le Product Owner est chargé de piloter la réalisation d’un produit digital (sites, applications, logiciels, …) depuis la phase de conception jusqu’à la mise en production. Véritable chef d’orchestre, il est l’interface privilégiée entre les clients et les différentes équipes techniques (développement, design et marketing).

**Release :**

Terme couramment utilisé pour qualifier une nouvelle version d'un produit nécessitant plusieurs sprint pour être réalisée.

**Scrum Master :**

Garant de la bonne compréhension et du respect du cadre méthodologique Scrum par l'ensemble des parties prenantes du projet.

**Sprint :**

C'est le terme utilisé par le cadre méthodologique Scrum pour qualifier une itération. Dans le cadre de Scrum, sa durée maximum est de 4 semaines au cours desquelles une version « terminée », utilisable et potentiellement livrable du logiciel est créée.

**Sprint Backlog :**

Le Sprint Backlog est composé de l'Objectif de Sprint (le « pourquoi »), de l'ensemble des éléments du Product Backlog choisis pour le Sprint (le « quoi »), ainsi que d'un plan d'action pour la réalisation de l'Increment (le « comment »). Le Sprint Backlog est un plan élaboré par et pour les développeurs. Il s'agit d'une image très visible et en temps réel du travail que les développeurs prévoient d'accomplir durant le Sprint afin d'atteindre l'Objectif de Sprint.

**Sprint Planning :**

Séance de travail au cours de laquelle l'équipe Scrum détermine l'objectif du sprint qui commence, les éléments du Product Backlog à réaliser au cours de ce sprint et le plan pour atteindre l'objectif défini.

**Sprint Review :**

Réunion au cours de laquelle, l'équipe Scrum présente le travail réalisé au cours du sprint écoulé aux différentes parties prenantes du projet (exemples : échantillon d'utilisateurs ou "key users", sponsors, marketing, etc) afin de recueillir des feedbacks sur l'incrément réalisé.

**Rétrospective :**

La rétrospective de sprint (Sprint Retrospective) 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.

**User Story :**

Terme utilisé pour qualifier l'expression d'un besoin sur un projet agile, en utilisant un langage naturel et la perspective utilisateur via le modèle de phrase suivant : "En tant que... je peux... afin de...".

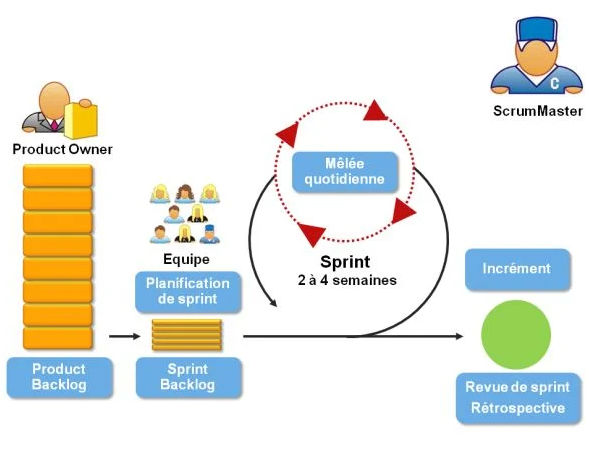
**Valeur métier :**

Les cinq valeurs Scrum sont l'engagement, le courage, la concentration, l'ouverture et le respect. Ces valeurs donnent aux équipes Agile les bases nécessaires pour bien travailler ensemble et atteindre les objectifs des projets.

**Vélocité :**

La vélocité correspond au nombre de Story Points réalisés à l'issue d'un sprint. Elle permet à l'équipe Scrum de réaliser des projection d'atterrissage du projet (généralement basée sur la moyenne de la vélocité des 3 derniers sprints).

**Schema Agile Scrum**

****