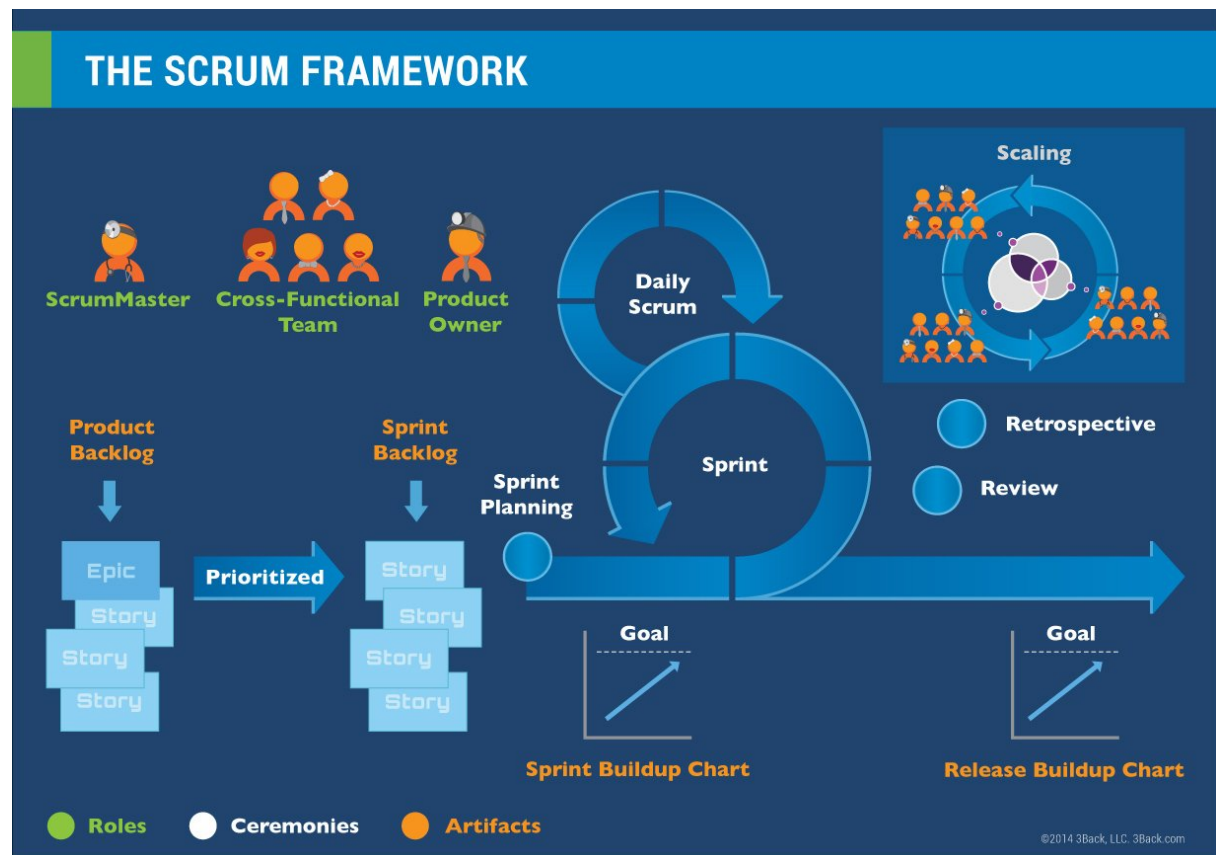


SCRUM

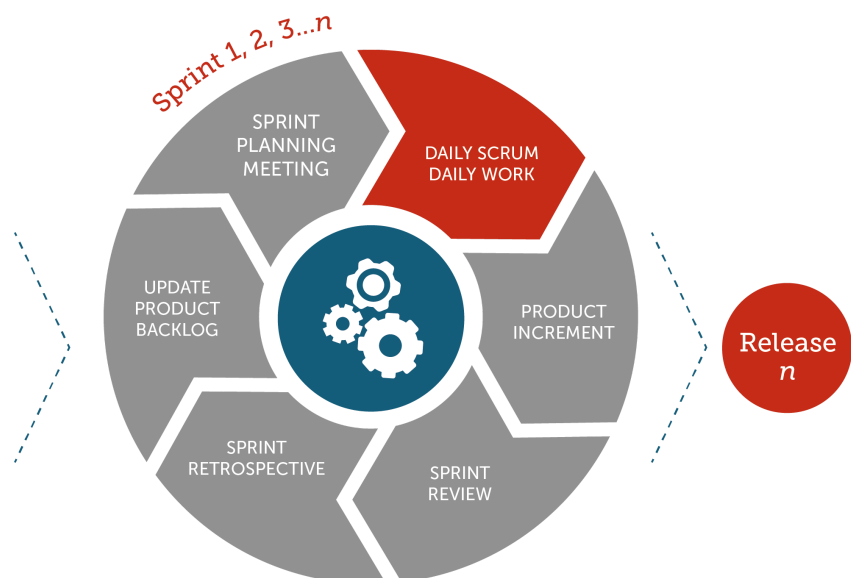


Roles:

- Product Owner
- Scrum Master
- Team Members
- Stakeholders
- Users

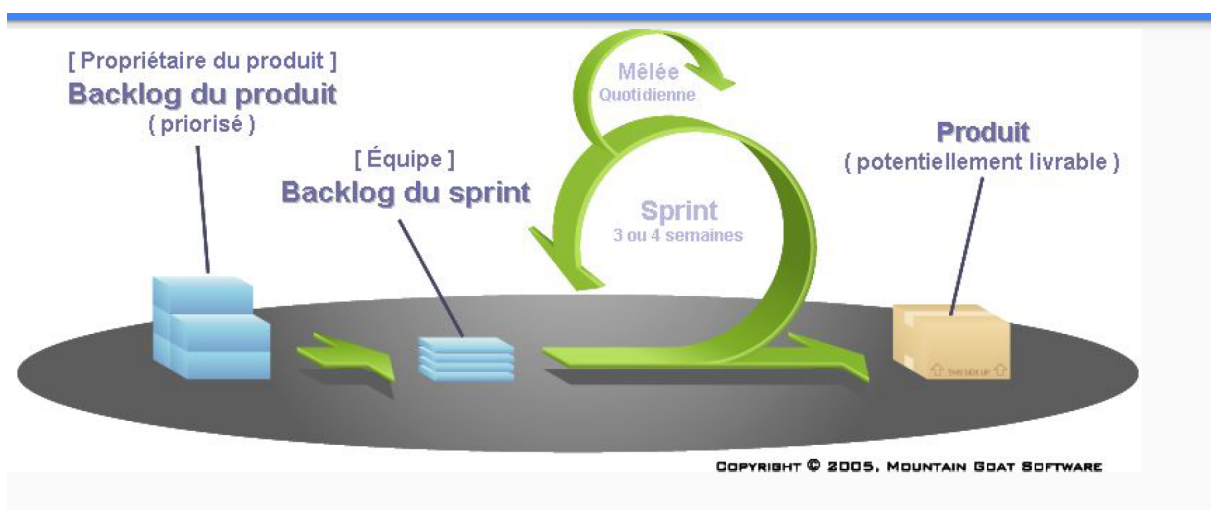
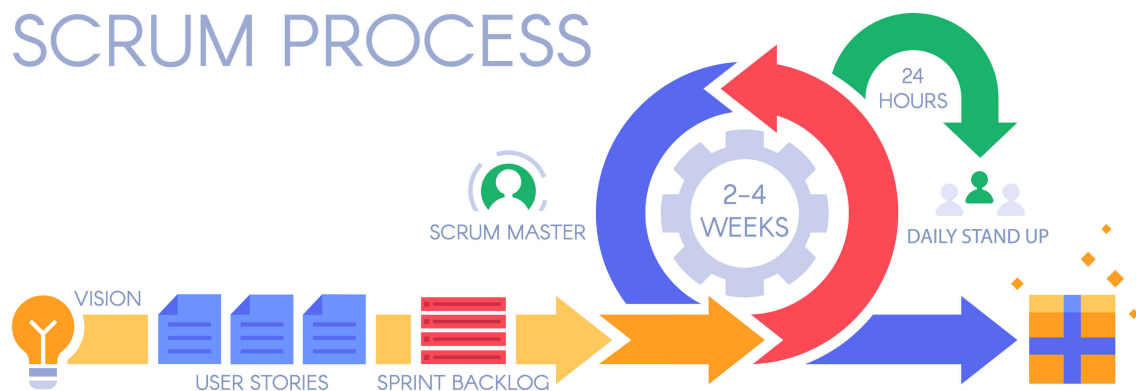
Preparation:

- Business Case & Funding
- Contractual Agreement
- Vision
- Initial Product Backlog
- Initial Release Plan
- Stakeholder Buy-in
- Assemble Team



Sprint cycle

SCRUM PROCESS



Scrum est un cadre de travail (framework) pour le développement, la livraison et la maintenance de produits complexes.

Le guide contient la définition de Scrum. Cette définition comprend les rôles, les événements, les artefacts et les règles de Scrum qui les lient ensemble. Ken Schwaber et Jeff Sutherland ont développé Scrum ; Le Guide Scrum est écrit et fourni par eux. Ensemble, ils sont derrière le Guide Scrum.

SCRUM est un **framework** qui défini :

- Les équipes Scrum et leurs rôles
- Les événements
- Les artefacts
- Les règles associés

Le guide SCRUM officiel est disponible ici → <https://www.scrumguides.org/>

LES Roles

1 Product OWNER

PRODUCT OWNER

Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l'équipe de développement.

La façon de jouer ce rôle peut varier grandement selon les organisations, les équipes Scrum et les individus.

2 SCRUM MASTER

Le Scrum Master est chargé de promouvoir et supporter Scrum tel que défini dans le Guide Scrum.

Les Scrum Masters remplissent leur rôle en aidant tout le monde à comprendre la théorie, les pratiques, les règles et les valeurs de Scrum.

Le Scrum Master est un leader-serviteur de l'équipe Scrum

3 EQUIPE DE DEV

L'équipe de développement se compose de professionnels qui fournissent un incrément « Fini » potentiellement publiable (Releasable) à la fin de chaque Sprint.

Un incrément « Fini » est requis à la revue de sprint. Seuls les membres de l'équipe de développement créent l'incrément.

PRODUCT OWNER

Le Product Owner est le seul responsable de la gestion du Backlog Produit (Product Backlog) :

- L'expression claire des éléments du Backlog produit

- L'ordonnancement des éléments dans le Backlog produit pour mieux réaliser les objectifs et les missions
- L'optimisation de la valeur du travail effectué par l'équipe de développement
- L'assurance que le Backlog produit est visible, transparent et clair pour tous, et montre sur quoi l'équipe de développement travaillera prochainement
- L'assurance que l'équipe de développement comprend adéquatement les éléments du Backlog produit.
-

Le PO peut lui-même accomplir les tâches susmentionnées ou les déléguer à l'équipe de Développement. Toutefois, le PO en demeure responsable.

Le PO est une personne, et non un comité. Il peut représenter les désirs d'un comité dans le Backlog Produit, mais ceux qui veulent changer la priorité d'un élément du Backlog Produit doivent consulter le PO.

Afin que le Product Owner réussisse dans sa démarche, toute l'organisation doit respecter ses décisions (consultables directement depuis un Backlog Produit)

SCRUM MASTER

Le Scrum Master au service du Product Owner

- Trouver des techniques de gestion efficace du Product Backlog
- Aider l'Équipe Scrum à comprendre la nécessité d'avoir des items de Product Backlog clairs et concis
- Comprendre la planification de produit dans un contexte empirique
- S'assurer que le Product Owner sait comment constituer le Product Backlog pour maximiser la valeur du produit
- Comprendre et mettre en œuvre l'agilité
- Faciliter les événements Scrum lorsque requis ou demandé.

Le Scrum Master au service de l'Équipe de Développement

- Aider l'Équipe de Développement à développer son auto-organisation et sa pluridisciplinarité
- Aider l'Équipe de Développement à créer des produits de grande valeur
- Éliminer les obstacles au progrès de l'Équipe de Développement
- Faciliter les événements Scrum lorsque demandé ou requis
- Accompagner l'Équipe de Développement dans les environnements organisationnels où Scrum n'est pas encore entièrement adopté et compris.

Le Scrum Master au service de l'organisation

- Accompagner l'organisation dans son adoption de Scrum
- Planifier les mises en œuvre de Scrum dans l'organisation
- Aider les employés et parties prenantes à comprendre et à mettre en œuvre Scrum et le développement empirique de produit
- Causer des changements qui augmentent la productivité de l'Équipe Scrum
- Collaborer avec d'autres Scrum Master pour améliorer l'efficacité de l'utilisation de Scrum dans l'organisation.

EQUIPE DE DEV

Les équipes de développement sont structurées et habilitées par l'organisation gérer leur propre travail.

Les équipes de développement ont les caractéristiques suivantes :

- Elles sont **auto-organisées**. Nul (pas même le Scrum Master) n'indique à l'équipe de développement comment transformer les éléments du Backlog Produit en incréments
- Elles sont pluridisciplinaires, avec toutes les compétences nécessaires, en tant qu'équipe, pour créer un incrément produit
- Scrum ne reconnaît aucun titre aux membres de l'équipe de développement, indépendamment du travail effectué par une personne
- Scrum ne reconnaît pas d'équipes au sein de l'équipe de développement indépendamment des domaines qui doivent être couverts tels que l'exécution de tests, l'architecture, la gestion opérationnelle ou l'analyse fonctionnelle

- Les membres de l'équipe de développement peuvent détenir individuellement des compétences et des centres d'intérêt spécifiques, mais c'est l'équipe de développement dans son ensemble qui est tenue responsable.

Autres détails

-

Taille de l'équipe de dev

Min MAX

3 9

Le SM fait parti de l'équipe de dev

Uniquement lorsqu'il à des éléments le concernant dans le Product Backlog

LES ARTEFACTS

1 LE BACKLOG PRODUIT

2 LE BACKLOG SPRINT

3 L'INCREMENT

4 LA TRANSPARENCE

LE BACKLOG PRODUIT

Le Backlog Produit est une liste ordonnée de tous les éléments identifiés comme nécessaires au produit. Le PO est responsable du Backlog produit : son contenu, sa disponibilité, son ordonnancement.

Les éléments du backlog produit se composent d'une description, d'un ordre, d'une estimation et d'une valeur. Les éléments du backlog produit incluent souvent des descriptions du test qui prouveront leur complétude lorsqu'ils sont **Finis (DOD)**

Un Backlog Produit n'est jamais complet. Ses toutes premières moutures ne font qu'esquisser les besoins tels qu'initialement connus et compris. Le Backlog Produit évolue au fur et à mesure que le produit et le contexte dans lequel il

sera utilisé évoluent. Le Backlog Produit est dynamique. Les exigences ne cessent jamais de changer.

Le raffinement du backlog de produit consiste en l'ajout de détails, d'estimations et de l'ordonnancement des éléments du Backlog Produit. Il s'agit d'une activité régulière dans laquelle le PO et l'équipe de développement collaborent pour détailler les éléments du Backlog Produit.

À tout moment, la somme de travail restant pour atteindre un objectif de développement peut être calculée. Le PO suit l'évolution au moins à chaque revue de sprint. Il peut pour cela s'aider de différents graphiques : burn-down, burn-up, cumulative-flow, velocity ...

DOR (Définition Of Ready)

Cette définition détermine quelles sont les exigences qui doivent avoir lieu pour qu'un élément du Backlog Produit soit identifié comme **prêt**.

Seul les éléments **prêts** doivent être inclus dans un Sprint.

DOD (Définition Of Done)

Cette définition détermine quelles sont les exigences qui doivent avoir lieu pour qu'un élément du Backlog Produit soit identifié comme **Fini**.

LE BACKLOG SPRINT

Le Backlog Sprint est l'ensemble des éléments sélectionnés pour le Sprint plus un plan pour livrer l'incrément du produit et réaliser l'objectif du Sprint.

Le Backlog Sprint comporte également les actions déterminées lors de la rétrospective du Sprint précédent.

Le Backlog Sprint est un plan suffisamment détaillé pour que la progression soit compréhensible lors de la mêlée quotidienne. L'équipe de développement modifie le Backlog Sprint tout au long du Sprint, et le Backlog Sprint émerge durant le Sprint.

Lorsque le travail est effectué ou complété, les estimations du travail restant sont mises à jour. Lorsque des éléments du plan sont jugés inutiles, ils sont écartés. Seule l'équipe de développement peut changer son Backlog Sprint durant un Sprint. Le Backlog Sprint est une vue en temps-réel et très visible du travail que l'équipe de développement prévoit d'accomplir durant le Sprint et il appartient uniquement à l'équipe de développement.

À n'importe quel moment d'un sprint, la somme totale du travail restant dans le Backlog Sprint peut être calculée. L'équipe de développement fait le suivi de

cette somme de travail restant au moins à chaque mêlée quotidienne pour évaluer la probabilité d'atteindre l'objectif du Sprint.

L'INCREMENT

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

À la fin d'un Sprint, le nouvel incrément doit être « Fini », ce qui implique qu'il doit être dans un état publiable et qu'il correspond à la définition de « Fini » (Definition of Done) de l'équipe de développement.

L'incrément est un pas vers une vision ou un but. L'incrément doit être dans un état publiable, sans égard à la décision du Product Owner de le publier ou non.

LA TRANSPARENCE

Scrum repose sur la transparence ; les décisions d'optimiser la valeur et contrôler le risque sont prises en se basant sur l'état perçu des artefacts. Dans la mesure où la transparence est complète, ces décisions ont une base solide. Dans la mesure où les artefacts ne sont pas totalement transparents, ces décisions peuvent être faussées, la valeur peut diminuer et le risque peut augmenter.

La responsabilité du Scrum Master consiste à travailler avec l'équipe Scrum et l'organisation afin d'accroître la transparence des artefacts. Ce travail implique généralement l'apprentissage, la persuasion et le changement. La transparence ne se produit pas du jour au lendemain, mais est plutôt un chemin.

DOD (Définition Of Done)

Lorsqu'un élément du Backlog produit ou un Incrément est décrit comme « Fini », tout le monde doit comprendre ce que « Fini » signifie. Celle-ci est utilisée pour évaluer si le travail est terminé dans un incrément produit.

L'objectif de chaque Sprint est de fournir des Incréments de fonctionnalités potentiellement publiables qui adhèrent à la définition de « Fini » actuelle de l'équipe Scrum.

Chaque Incrément est ajouté à tous les Incréments précédents, tout en veillant à ce que tous les Incréments fonctionnent ensemble. Au fur et à mesure que les équipes de Scrum mûrissent, on s'attend à ce que leurs définitions de « Fini » se développent pour inclure des critères plus stricts pour une meilleure qualité.

LES EVENEMENTS

1 LE GROOMING

2 LE SPRINT PLANNING

3 LE SPRINT

4 LA MELEE

5 REVUE DE SPRINT

6 RETROSPECTIVE

LE GROOMING

Les objectifs du meeting

- Détecter les User Stories ou taches qui n'ont plus aucun sens pour le projet
- Comprendre et faire comprendre les nouveaux éléments du Product Backlog
- Réévaluer la priorité des éléments du Product Backlog
- Estimer / Ré-estimer les éléments du Product Backlog
- Découper les éléments du Product Backlog (INVEST)

Le Grooming permet de simplifier et d'optimiser le Sprint Planning

LE SPRINT PLANNING

Il répond aux questions :

- Qu'est-ce qui peut être terminé au cours de ce Sprint ?
- Comment sera effectué le travail choisi ?

La planification de Sprint a comme éléments de départ le Product Backlog, le dernier incrément produit, la capacité de l'Équipe de Développement pour le prochain sprint et l'historique de performance de l'Équipe de Développement. La quantité d'items du Product Backlog choisis pour le Sprint dépend uniquement de l'Équipe de Développement. Seule l'Équipe de Développement peut déterminer ce qu'elle peut accomplir durant le prochain Sprint.

Si l'Équipe de Développement détermine qu'elle a trop ou pas assez de travail, elle peut renégocier les items du Product Backlog choisis avec le Product

Owner. L'Équipe de Développement peut également inviter d'autres personnes à la réunion afin de recevoir des conseils techniques ou liés au domaine.

LE SPRINT

Les Sprints contiennent et sont constitués des autres évènements SCRUM (mêlée, planification ...)

Pendant le sprint :

- L'objectif du sprint est fixe; les changements qui le remettent en cause ne sont donc pas permis
- Les objectifs de qualité sont maintenus; ils ne sont jamais revus à la baisse
- Le périmètre peut être clarifié et renégocié entre le Product Owner et l'Équipe de Développement selon ce que l'Équipe Scrum apprend.
-

Chaque Sprint peut être considéré comme un projet

La durée d'un Sprint est limitée à un mois calendaire. Lorsque l'échéance d'un Sprint est trop éloignée, la définition de ce qui est à développer peut changer et cela peut accroître la complexité et le risque.

Un Sprint peut être annulé avant échéance. Seul le Product Owner a la capacité d'annuler le Sprint, bien qu'il ou elle puisse se faire influencer dans cette décision : on peut annuler un Sprint si l'objectif visé devient obsolète.

LA MELEE

La mêlée quotidienne (Daily Scrum) 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.

Pour ce faire, l'équipe inspecte le travail effectué depuis la dernière mêlée quotidienne et envisage le travail qui peut être réalisé d'ici à la prochaine. Elle décrit plus précisément :

- 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.

Les mêlées quotidiennes améliorent la communication, éliminent les autres réunions, révèlent les obstacles qui perturbent le développement afin qu'ils soient supprimés, mettent en avant et encouragent la prise de décision rapide et améliorent le niveau de connaissance de l'Équipe de Développement. Il s'agit d'un point clé d'inspection et d'adaptation.

LA REVUE DE SPRINT

Une revue de Sprint (Sprint Review) est tenue à la fin du Sprint pour inspecter l'incrément réalisé et adapter le Backlog Produit si nécessaire.

La Revue de sprint comprend les éléments suivants :

- Les participants incluent l'équipe Scrum et les principales parties prenantes invitées par le Product Owner
- Le Product Owner indique quels éléments du Backlog Produit ont été « Finis » et ceux qui n'ont pas été « Finis »
- L'équipe de développement démontre le travail « Fini » et répond aux questions sur l'incrément
- Le Product Owner discute de l'état actuel du Backlog Produit tel qu'il est. Il ou elle projette les dates prévisionnelles et celles de livraison en fonction des progressions réalisées à ce jour (si nécessaire)
- L'ensemble du groupe convient de ce qu'il faut faire pour la suite, de sorte que la revue de sprint fournisse une contribution précieuse à la prochaine réunion de Planification du Sprint
- La revue de la façon dont les conditions de marché ou un usage potentiel du produit pourrait avoir dicté ce qu'il conviendrait mieux de faire dorénavant
- La revue des délais, budget, fonctionnalités potentielles et conditions de marché pour les prochaines versions prévues de la fonctionnalité du produit.
-

Le résultat de la revue est un Backlog Produit révisé qui définit les éléments probables pour le prochain Sprint. Le Backlog Produit peut aussi être ajusté pour répondre aux nouvelles opportunités d'affaires.

LA RETROSPECTIVE

La rétrospective de Sprint (Sprint Retrospective) est une opportunité pour l'équipe Scrum de s'auto-inspecter et de créer un plan d'améliorations à adopter au cours du prochain Sprint.

Le Scrum Master participe en tant que membre de l'équipe Scrum et y amène le point de vue du responsable du processus Scrum.

Le but de la rétrospective de Sprint est de :

- Inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé en ce qui concerne les personnes, les relations, les processus et les outils
- Identifier et ordonner les principaux éléments qui ont bien fonctionné et des améliorations potentielles
- Créer un plan pour mettre en œuvre des améliorations sur la façon dont l'équipe Scrum fait son travail.

À la fin de la rétrospective de Sprint, l'équipe Scrum devrait avoir identifié les améliorations qu'elle mettra en œuvre dans le prochain Sprint.

OUTILS

JIRA

SCRUM : User Story : besoins

formalisés

En tant que ...rôle
applicatif.....
Je veuxquelque-
chose.....
Afin de ...gain
métiers.....

Le besoin de la US
doit être **réel** et
immédiat pour

Priorité : MoSCoW

Effort : point

Thème : catégoriser

Propriétaire : qui gère

(souvent PO) Regroupe des

Comment

Indépendante

Négociable

Valeur

Estimable

Suffisamment