

# **SCRUM**

## **Mise en place**

## **Organisation des projets**

### **1. L'équipe**

Chaque équipe de projet est composée :

- d'un « product owner » (représenté par un enseignant ou un étudiant dans le cas d'un projet non étendu à la classe) qui est responsable du projet, du produit. Il définit le besoin ;
- d'un « scrum master » (représenté, par un enseignant ou un étudiant) qui a pour rôle de vérifier que la méthode de gestion de projet est correctement appliquée. Il a un rôle de « coach » ;
- de plusieurs « team member » (les développeurs représentés par des étudiants SISR et/ou SLAM) chargés de transformer le besoin exprimé par le « product owner » en fonctionnalités utilisables.

### **2. Le déroulement du projet**

Un projet est composé de plusieurs « sprints » au bout desquels une ou plusieurs fonctionnalités (correspondants à une ou plusieurs tâches) doivent être livrables.

Pour les PPE chaque sprint ne pourra pas dépasser 7 heures (l'équivalent de 2 séances productives).

Lorsqu'une séance correspond à un nouveau sprint, elle débutera obligatoirement par une réunion appelée « revue de sprint » (15 minutes) pour faire le point par rapport au sprint précédent.

Au cours de chaque sprint, une ou plusieurs autres réunions, appelées "mêlées" seront lancées par le « scrum master » de façon aléatoire.

### **3. Les mêlées**

Une mêlée est une réunion qui se fait debout pour éviter de s'éterniser. Elle permet aux membres de l'équipe de se synchroniser, de remonter les obstacles rencontrés, de s'entraider, de vérifier l'avancement du sprint.

Au cours de chaque mêlée, chaque « team member » répond à 3 questions :

- Qu'ai-je terminé depuis la dernière mêlée ?
- Qu'est ce que je vais terminer d'ici la prochaine mêlée ?
- Quelles difficultés je rencontre ou je pense rencontrer ?

### **4. Les sprints**

Une première planification de projet se fait durant le premier sprint appelé « sprint 0 ».

Il est dédié aux travaux préparatoires et permet d'établir un tableau de tâches appelé « product backlog » qui pourra évoluer tout au long du projet.

L'estimation de la durée de chaque tâche s'effectue via un « planning poker ».

Les sprints suivants sont précédés de 15 minutes de revue de sprint permettant un recadrage et une ré-évaluation du « product backlog ».

Pour chaque sprint de 8 heures (2 séances), chaque « team member » dispose d'un crédit d'une heure de pause qu'il pourra consommer comme bon lui semble.

## **5. Le planning poker**

La session de planning poker est gérée par le « scrum master » de l'équipe, les participants sont donc le « product owner » et les « team members ».

L'objectif est de définir une estimation de la durée d'exécution d'une tâche sans que l'avis de chaque membre ne soit influencé par un autre.

Le déroulement est le suivant :

- Le « scrum master » annonce la tâche ou fonctionnalité que l'équipe doit estimer. Le « product owner » peut fournir des clarifications sur la fonctionnalité. Chaque membre dispose d'un jeu de cartes.
- Chaque membre choisit une carte dans son jeu qui correspond à son estimation initiale, puis pose sa carte à l'envers sur la table pour ne pas influencer les autres participants.
- Quand toutes les évaluations sont sur la table, les cartes sont retournées.
- S'il y a une palette très large entre les estimations, les membres qui ont suggéré les plus fortes et plus basses évaluations fournissent le raisonnement qui les a amené à ces valeurs, puis le « scrum master » prend une décision.

Les cartes mises à disposition ont un pas de 15 min avec une durée maximale de 2 heures.

## **6. Les outils mis à disposition**

Divers outils sont mis à votre disposition :

- un tableau blanc ;
- un lot de post-it pour la définition des tâches ;
- des feutres de différentes couleurs en fonction de l'importance d'une tâche ;
- des pastilles de couleur, à coller sur certain post-it, qui permettront de visualiser rapidement l'importance d'une tâche ;
- un jeu de cartes pour le planning poker ;
- le logiciel Redmine avec plugin « scrum » (ou Trello : <https://trello.com> )
- une sonnerie personnalisée par équipe pour les mêlées.