

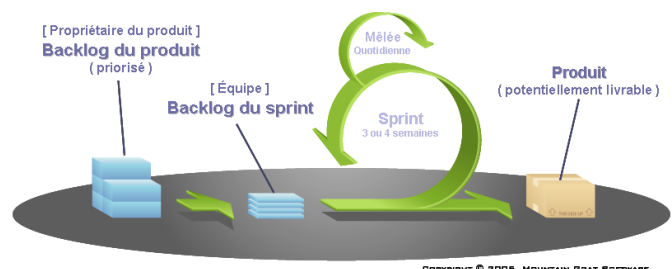
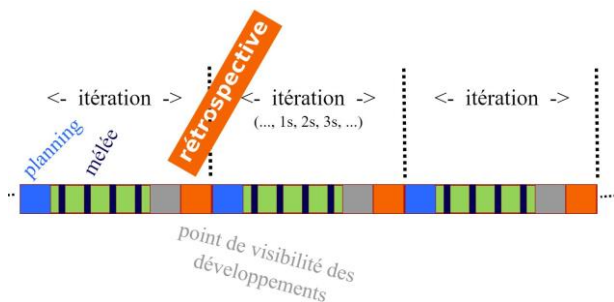
SCRUM

RÔLES

- Propriétaire du produit - Product Owner (PO)
Est le responsable du produit, définit ses fonctionnalités, les ordonne.
- Équipe de réalisation
Pluridisciplinaire, auto-organisée.
- ScrumMaster
Garant de l'application de la méthode, protège l'équipe des facteurs extérieurs, facilite les événements Scrum, accompagne l'équipe dans son amélioration continue.

ÉVÉNEMENTS (TIMEBOXÉS)

- Sprint (Itération)
Une unité de temps dans laquelle l'équipe délivre un incrément du produit
- Planification de Sprint (Sprint planning)
L'incrément du produit est déterminé, les items de l'itération sont explicités et estimés.
- Mêlée quotidienne (Daily Scrum meeting)
Point de synchronisation d'une équipe auto-organisée, quotidien, 15 minutes, 3 questions : Qu'est-ce que j'ai fait depuis le dernier daily ? Qu'est-ce que j'ai l'intention de faire d'ici le prochain daily ? Qu'est-ce qui me bloque ?
- Revue du Sprint (Sprint review)
L'incrément est montré au Product Owner, l'équipe reçoit des retours sur cet incrément.
- Rétrospective de Sprint (Sprint retrospective)
L'équipe s'interroge sur ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné...
C'est l'occasion de mettre en pratique l'amélioration continue : revoir le mode de fonctionnement de l'équipe, prendre des actions ou décisions d'équipe...



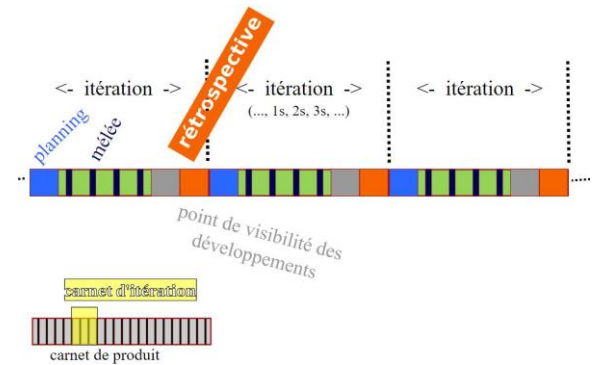
ARTÉFACTS DE SCRUM

- Product backlog (Carnet de produit)
Ensemble des items (histoires utilisateurs / user stories (US)) ordonnés définissant le produit sous la responsabilité du PO.
- Sprint backlog (Carnet de sprint)
Ensemble des items (US) planifiées pour une itération, sous la responsabilité de l'équipe de développement.

Product Backlog	
Item	Points
Ajouter un livre au panier	3
Donner un avis sur un livre	2
Voter pour un livre	1
...	
Consulter les avis postés par un utilisateur	5
Trouver un livre au hasard	2
Payer un livre	3

Item	Points
Ajouter un livre au panier	3
Donner un avis sur un livre	2

- **Incrément**
Ensemble de tous les items du sprint backlog terminés pendant l'itération, additionné de tous les items terminés des sprints précédents.



SCRUM EN PRATIQUE

L'expression du besoin se fait sous la forme d'histoires utilisateurs (User Story), items (scrum), découpées en tâches si besoin. Le prévisionnel est basé sur le constat : Burndown Chart et calcul de la vélocité.

HISTOIRES UTILISATEURS (USER STORIES, ITEMS)

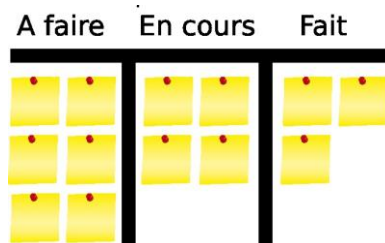
INVEST : Indépendantes des autres – **N**égociable initialement, plutôt qu'un engagement ferme – **V**erticale, ou ayant de la valeur en soi – **É**valuée en termes de complexité relative – **S**uffisamment petite (en anglais Small) – **T**estable en principe, ce qu'on vérifie en écrivant un test.

Exemple / formalisme. *En tant que client, je peux donner un avis sur le livre que j'ai acheté afin de compléter/enrichir la base des avis (5 pts).*

Test de validation. *Je vérifie que dans la base des avis, l'acheteur X a bien donné un avis sur le livre Y.*

TASKBOARD

- To do / Doing / Done :



Done = une liste de critères génériques qui conditionnent le fait de pouvoir considérer un incrément comme « fini » : code source commité, code source versionné, fonctionnalité testée, code source livré dans un environnement de test, fonctionnalité documentée...

VÉLOCITÉ

À la fin d'une itération, l'équipe additionne les estimations associées aux user stories qui ont été terminées au cours de cette itération. Ce total est appelé **vélocité**. Elle permet de valider ou réviser la planification de l'ensemble du projet.

