

UFR des Sciences – Formation MIAGE

Méthode
SCRUM

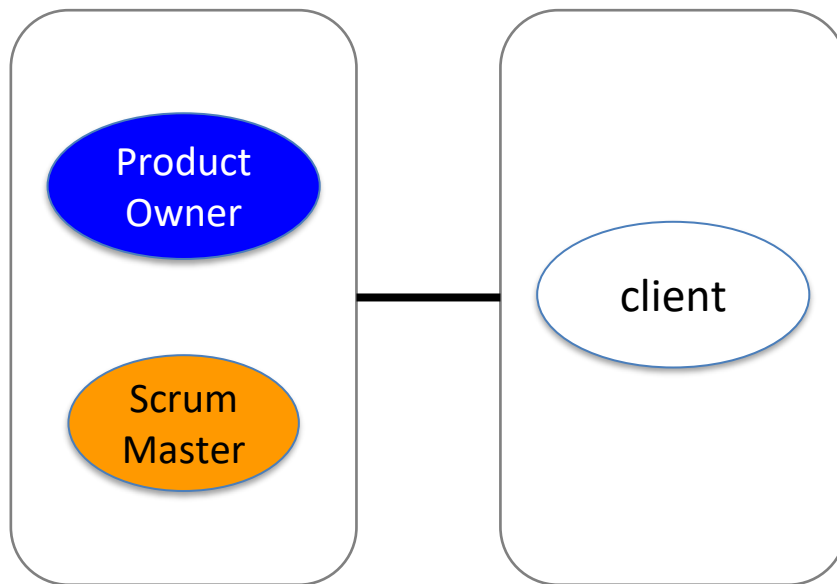


Conduite de projet agile

Les rôles

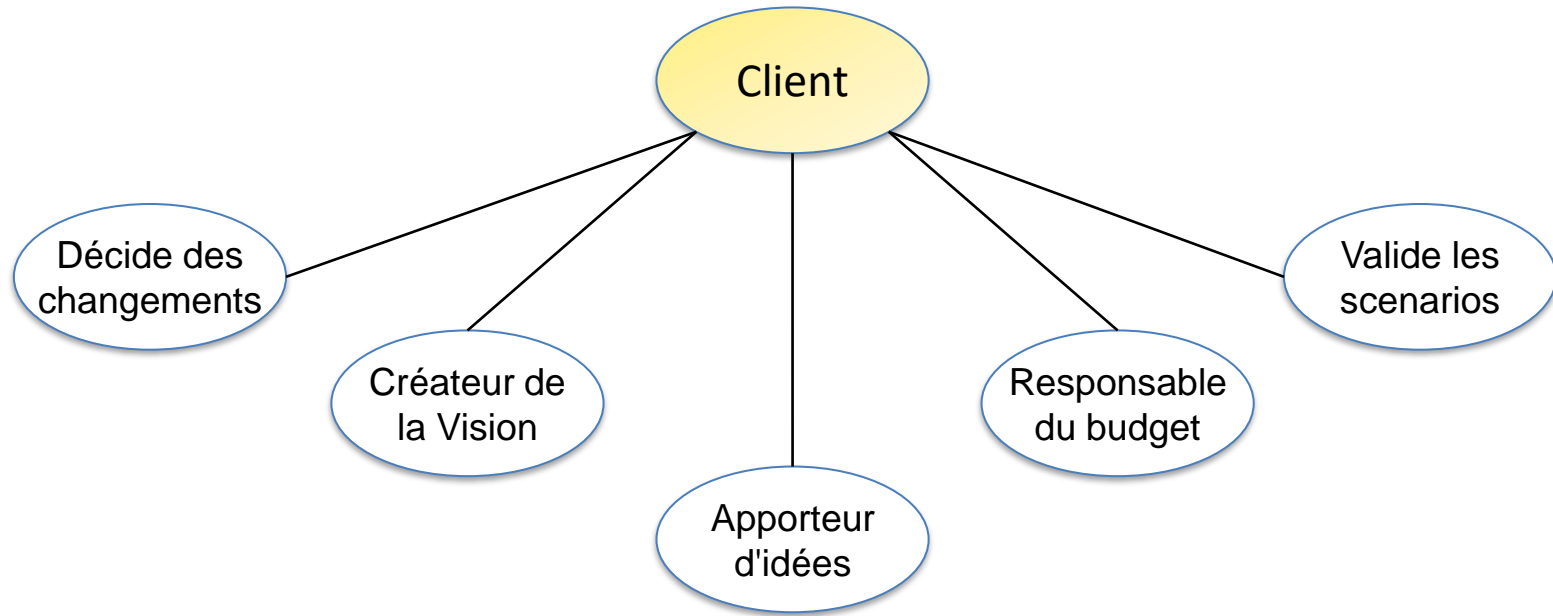


Les rôles clés

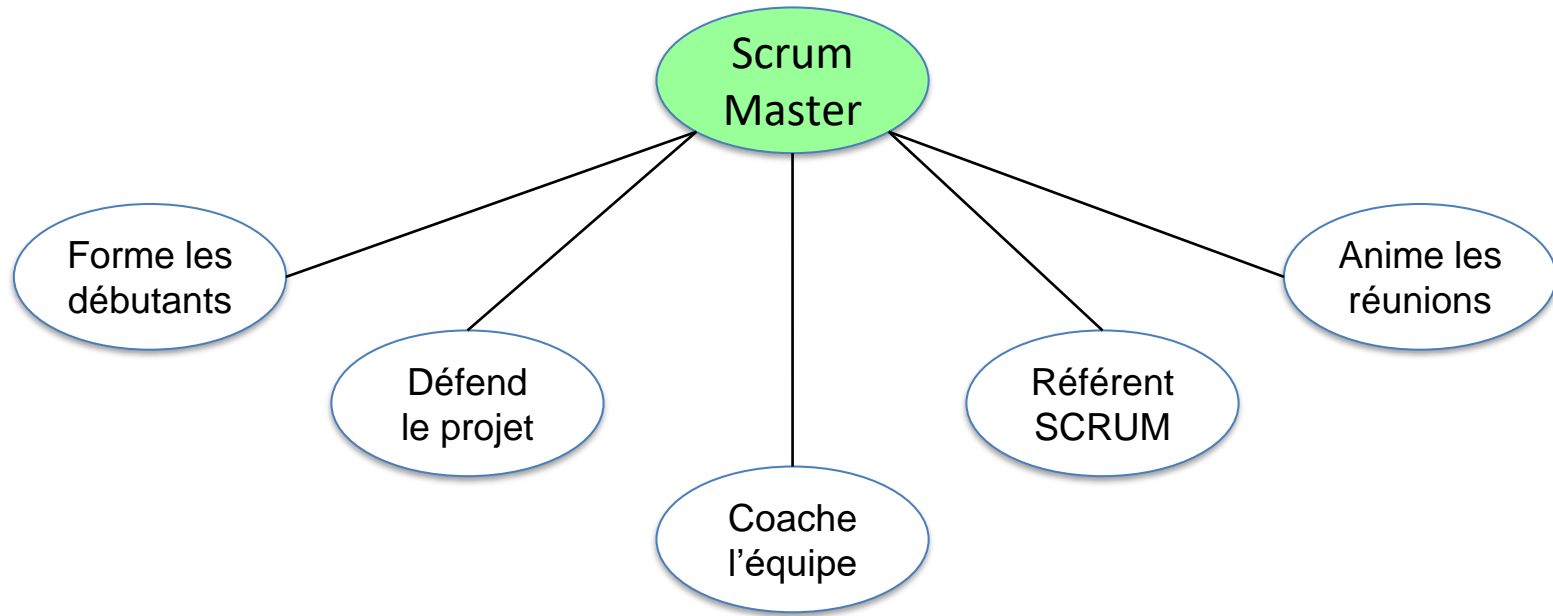


Rappel : le chef de projet n'existe pas pour un projet agile !

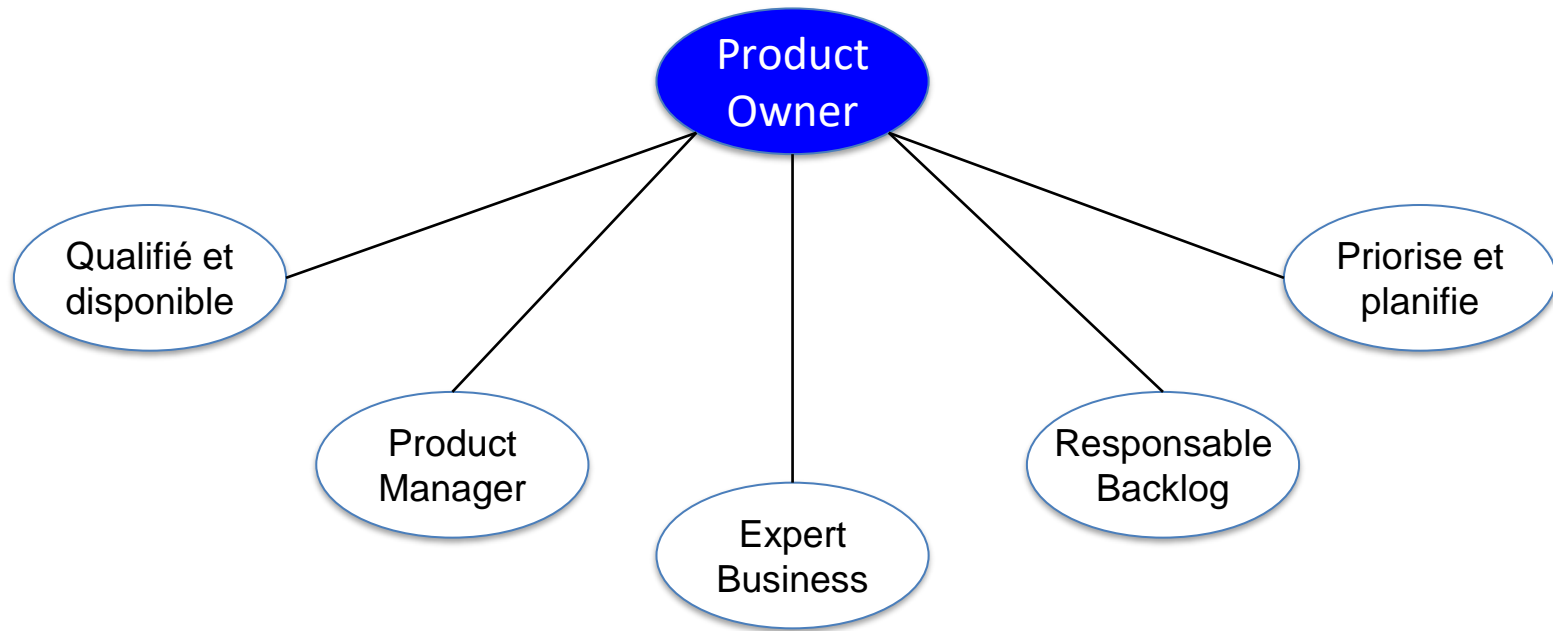
Le client



Le Scrum Master



Le Product Owner



Le client



Ce qui est attendu du client

- ☐ des objectifs clairs pour le projet
- ☐ des dates pour les événements clés
- ☐ des décisions pour les changements
- ☐ une information claire sur le budget
- ☐ une terminaison annoncée du projet

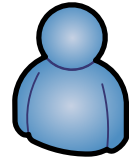
Le client

Comment

Pour qui

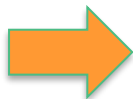
- ❑ des objectifs clairs pour le projet
- ❑ des dates pour les évènements clés
- ❑ des décisions pour les changements
- ❑ une information claire sur le budget
- ❑ une terminaison annoncée du projet

- ➔ décide des objectifs du MVP
- ➔ décide de la priorité des prochains objectifs
- ➔ décide des dates cibles importantes
- ➔ demande une planification à date fixe
- ➔ analyse le marché et la concurrence
- ➔ anticipe et propose les changements
- ➔ demande une estimation des travaux
- ➔ valide le lancement des travaux
- ➔ décide les objectifs qui ne seront pas traités
- ➔ décide la date de fin du projet agile



Product
Owner

Le Scrum Master



Ce qui est attendu du Scrum Master

- ☐ la défense des valeurs agiles
- ☐ une maitrise des cérémonies agiles
- ☐ une évangelisation de la communauté agile
- ☐ un coach ressource pour l'équipe agile
- ☐ un soutien pendant les situations de crise

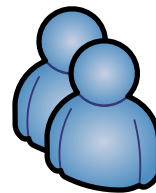
Le Scrum Master

Comment

Pour qui

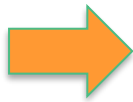
- ❑ la défense des valeurs agiles
- ❑ une évangélisation de la communauté agile
- ❑ un soutien pendant les situations de crise
- ❑ une maîtrise des cérémonies agiles
- ❑ un coach ressource pour l'équipe agile

- ➔ agit localement en tant que coach du projet agile
- ➔ montre les bénéfices de l'agilité
- ➔ explique les clés du fonctionnement agile
- ➔ propose des actions d'acculturation à l'agilité
- ➔ met en œuvre des réunions de type Rétrospective
- ➔ soutient une démarche d'amélioration continue
- ➔ anime les réunions agiles
- ➔ propose des serious games
- ➔ encourage le développement personnel
- ➔ propose des espaces temps d'approfondissement



Communauté
agile

Le Product Owner



Ce qui est attendu du Product Owner

- ☐ une vision partagée avec la communauté

- ☐ des critères du Done pour les user stories

- ☐ des user stories pour le Product Backlog

- ☐ une animation efficace des groupes de travail

- ☐ des propositions pour les prochains sprints

- ☐ une communauté de sachants mobilisée

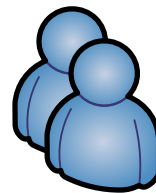
Le Product Owner

Comment

Pour qui

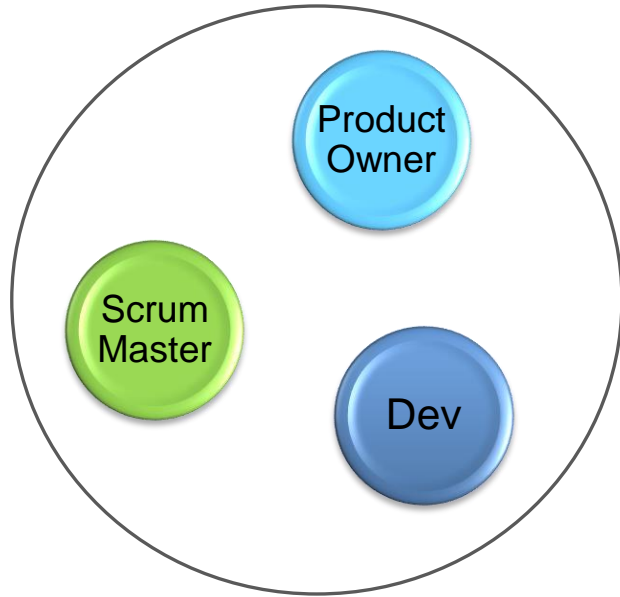
- ❑ une vision partagée avec la communauté
- ❑ des user stories pour le Product Backlog
- ❑ des propositions pour les prochains sprints
- ❑ des critères du Done pour les user stories
- ❑ une animation efficace des groupes de travail

- ➔ donne du sens au projet agile
- ➔ fait adhérer la communauté à la Vision
- ➔ décompose les besoins et les exigences
- ➔ rédige des stories de qualité (mémo INVEST)
- ➔ priorise le backlog en fonction des objectifs
- ➔ sélectionne les stories de la prochaine itération
- ➔ rédige des mini tutoriels utilisateur pour les tests
- ➔ met en œuvre les règles de gestion pour les tests
- ➔ encourage la participation et la prise de parole
- ➔ utilise les Post-It et les serious games



Client
Métiers
Développeurs

Core Team



Scrum Master

Le Scrum Master organise le planning de travail des développeurs à l'issue du Sprint Planning.

Le Scrum Master anime la mêlée quotidienne et relaie les questions fonctionnelles au Product Owner.

Il identifie les risques et peut proposer des problématiques d'étude au Product Owner.

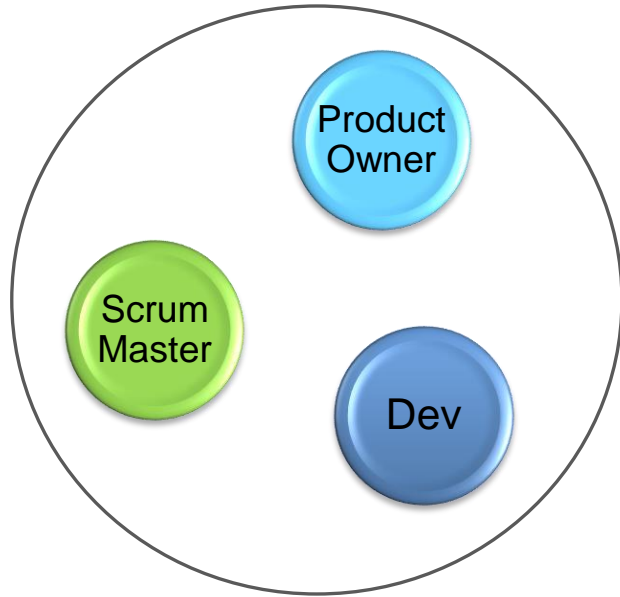
Le Scrum Master est le référent de la méthode SCRUM.

Il protège l'équipe des perturbations extérieures.

Il gère les conflits internes.

Il maximise le focus de l'équipe vers la production de valeur.

Core Team



Product Owner

Le Product Owner gère la relation avec le client. Il collecte les besoins auprès des représentants métier et des représentants utilisateur.

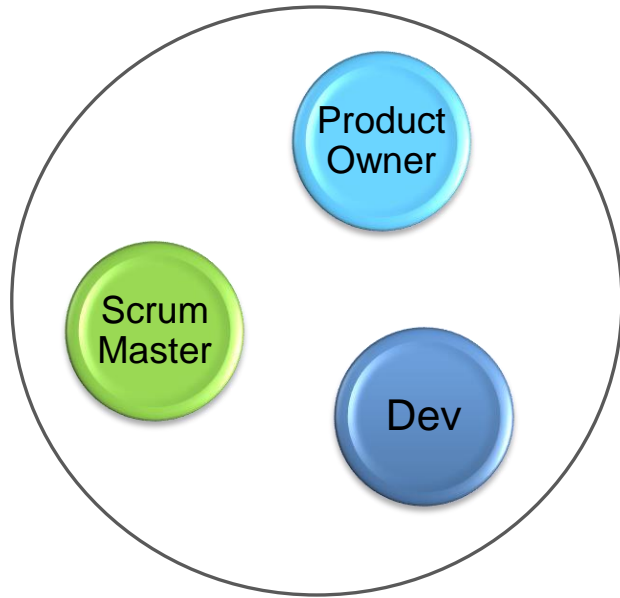
Le Product Owner alimente le Product backlog avec des user stories et des demandes d'étude.

Le Product Owner priorise le Product Backlog en fonction des priorités fonctionnelles du client afin de définir les travaux des prochaines itérations.

Le Product Owner présente les user stories à réaliser aux développeurs lors du Sprint Planning et réponds à leurs questions.

Le Product Owner a la responsabilité du quoi (solution fonctionnelle).

Core Team



Développeurs

Les développeurs réalisent les travaux de codage en privilégiant la qualité. Ils rédigent des propositions de solution pour donner suite aux demandes d'étude.

Les développeurs s'engagent à réaliser la livraison d'un Produit de qualité, stable et opérationnel au fil des itérations.

Le projet agile peut s'arrêter à la demande du client à la fin d'une itération.

Les développeurs sont attentifs aux indicateurs de mesure de la performance (*) afin de satisfaire le client et les utilisateurs.

Les développeurs ont la responsabilité du comment (solution technique).

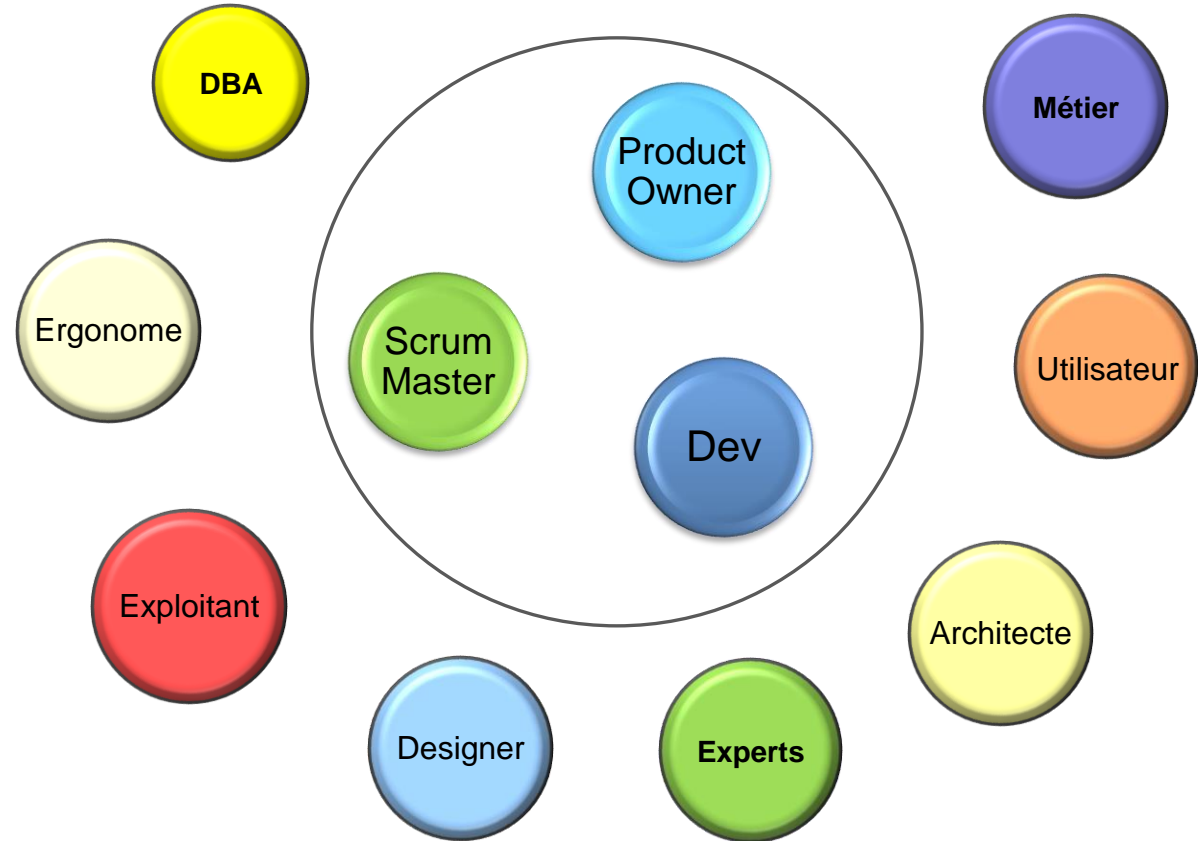
(*) Les indicateurs de performance sont :

- Mesure de la performance du Done
- Mesure des coûts de non-qualité

Communauté agile élargie

Des contributeurs externes à la Core Team participent aux travaux du projet.

Leur contribution est ponctuelle et s'effectue en fonction des besoins du projet.



Ce qu'il faut retenir

Transformation des
organisations et des
groupes de travail

Entreprise
apprenante

Knowledge
Management

- introduction progressive des méthodes agiles dans les organisations
 - remplacement des équipes managées par des équipes agiles
 - remplacement progressif du modèle hiérarchique
 - redistribution des activités, en particulier pour les managers d'équipe
-
- introduction des nouveaux rôles : Scrum Master et Product Owner
 - formation continue des collaborateurs
 - acquisition de nouvelles compétences
 - création de communauté de pratiques
-
- introduction de la problématique de la conservation des savoir-faire
 - exploration et sauvegarde des informations tacites et non explicites
 - rôle du Product Owner dans la transformation de l'information
 - mise à jour et sauvegarde des connaissances métier et des savoir-faire
 - standardisation et transmission des connaissances aux collaborateurs

Méthodes agiles

Merci

