

L'agilité et SCRUM

La prise en compte des besoins



Le cycle en V

Besoins client

Validation client

Spécification Fonctionnelle Générale

Recette

Spécification Fonctionnelle Détaillée

Tests Utilisateurs

Spécification Technique Général

Tests d'intégrations et 2a2

Spécification Technique Détaillée

Tests Unitaires

Codage

Agile : le manifeste

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils

Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive

La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle

L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Nous reconnaissons la valeur des seconds éléments, mais privilégions les premiers.

<http://www.agilemanifesto.org/iso/fr/>

Agile : pourquoi le manifeste ?

Synthétiser des nouveaux modes de gestion de projets

RAD, XP, FDD

Changer les priorités des projets

Besoins clients, équipe, itératif

Percevoir le changement comme un élément positif

Limiter l'anticipation qui freine le changement

SCRUM : particularités

Focus sur le planning

Organisation orientée sur l'équipe

Suivi très régulier

SCRUM : les rôles

Qui

PO : Product Owner

Scrum Master

Membre de l'équipe

Rôle

Responsable de qualification, expression et priorisation des besoins clients

Responsable de la mise en place et du suivi de l'agilité

Responsable de la réalisation, maturation remontée d'avancement des besoins

SCRUM : cérémonies

Quoi

Comment

Pourquoi

Planning release

Présenter les besoins et estimation de l'équipe

Macro estimation, objectifs

Planning pocker

Conception et découpage en tâches

Détails des besoins

Mêlée Quotidienne (Stand up)

Remonter activité : hier / aujourd'hui / blocages

Suivi

Démo

Présenter réalisations

Récupérer feedback

Rétro

Avis sur le sprint passé

Amélioration continue

S
P
R
I
N
T

SCRUM : User Story : besoins formalisés

Quoi

Comment

En tant que ...*rôle applicatif*.....

Priorité : MoSCoW

Je veux*quelque-chose*.....

Effort : point

Afin de ...*gain métiers*.....

Thème : catégoriser

Propriétaire : qui gère (souvent PO)

Le besoin de la US doit être
réel et **immédiat** pour
intégrer un sprint backlog

Regroupe des tâches

Independante

Négociable

Valeur

Estimable

Suffisamment petite

Testable

SCRUM : Product Backlog

Contient l'ensemble des stories exprimées par le client

Toutes les stories n'ont pas la même importance

Les stories sont constamment priorisées

Le PO en est responsable

SCRUM : les points (effort)

Quoi

Le système de mesure d'une User Story sur base sur une unité abstraite : le point.

Cette unité représente l'effort que doit produire l'équipe pour réaliser ce besoin.

Les points sont propres à chaque équipe.

L'échelle se base sur la suite de Fibonacci : 1, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89.

Cette technique permet d'estimer rapidement chaque User Story.

Comment

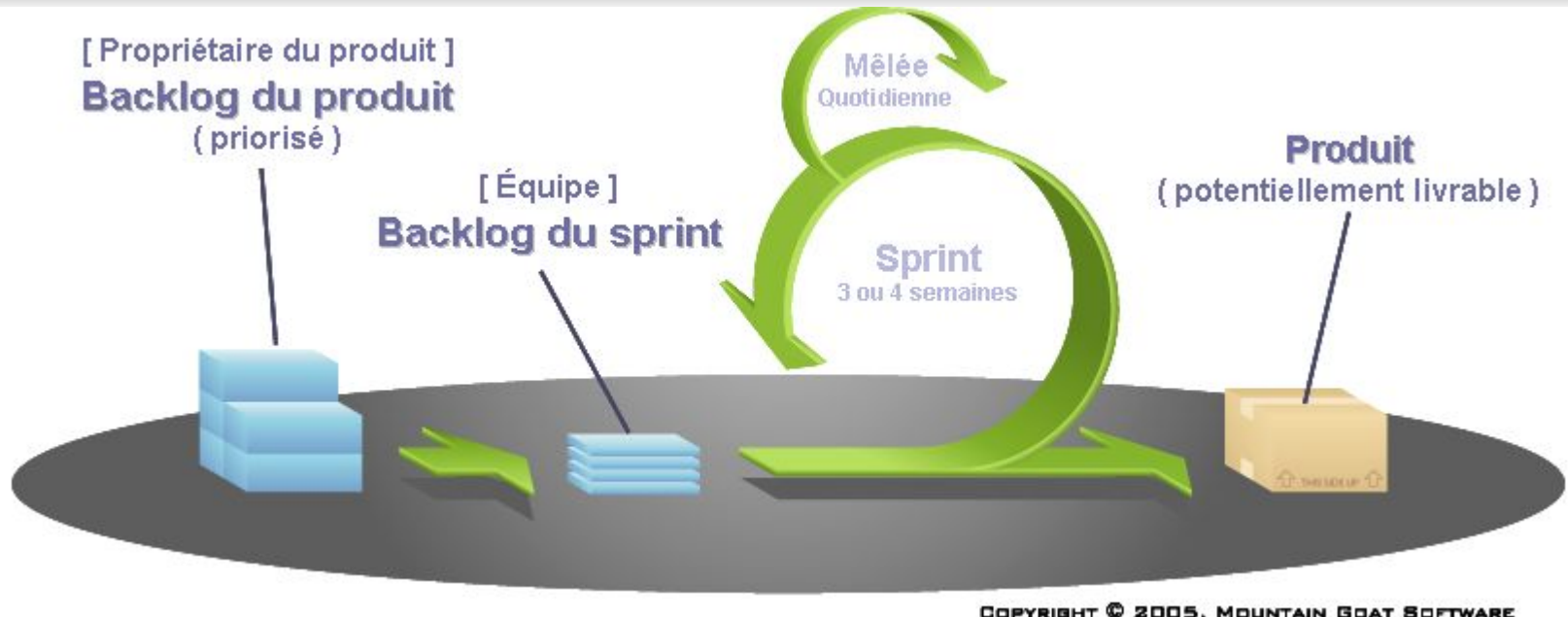
Pour créer l'échelle au départ, on choisit "au hasard" une User Story, on lui attribue 8 points. Elle devient la User Story de référence.

Ensuite on compare toutes les autres User Story du BackLog à celle de référence. On estime si chacune demande :

- autant d'effort
- plus d'effort
- moins d'effort

Il est admis que la valeur juste d'effort de la User Story est soit le chiffre identifié, soit celui juste avant, soit celui juste après.

SCRUM : vue d'ensemble



SCRUM : Cérémonies actions

Mêlée quotidienne

Se fait debout

1min30 max par membre de l'équipe

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ?
- Que vais-je faire aujourd'hui ?
- Quelles sont mes problèmes rencontrés ?

Planning Pocker

Valider les US avec le PO

Faire le découpage en tâche en équipe

Estimer en points (effort) à l'aide la suite de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89)

- INVEST
- Effort estimé en commun
- Vitesse Sprint définie

SCRUM : Cérémonies action

Démo

Montrer à l'équipe, au PO et éventuellement au client les US réalisées

Animée par l'équipe

L'équipe et le PO peuvent récupérer des feedback

- Chaque US présentées et "comprise" par les personnes présentes

Rétro

Clôture le Sprint

Permet de chercher à s'améliorer de Sprint en Sprint

Possible d'animer en faisant un speedBoat (qu'est-ce qui nous aide à avancer sur le projet ? Qu'est-ce qui nous ralenti ?)

- Plan d'action précédent confirmé
- nouveau plan d'action défini