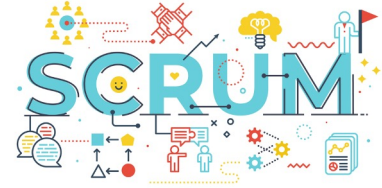




# SCRUM

-Niveau débutant & intermédiaire-



## Définition :

- **Scrum** est un cadre de travail permettant de répondre à des problèmes complexes et changeants, tout en livrant de manière productive et créative des produits de la plus grande valeur possible. **Scrum** permet de **travailler en équipe** pour faire de **l'amélioration continue** sur des **livraisons itératives incrémentales** de produits afin de satisfaire vos clients. **Scrum** est fondé sur **3 piliers fondamentaux** :

### Transparence

Être honnête, ne rien avoir à cacher, de travailler ensemble au succès du produit/projet en rendant les aspects importants du processus visibles à tous ceux qui sont responsables des résultats.

### Inspection

Pouvoir s'entraider et inspecter les artefacts Scrum et l'état d'avancement par rapport à un Objectif de Sprint afin de détecter les écarts indésirables

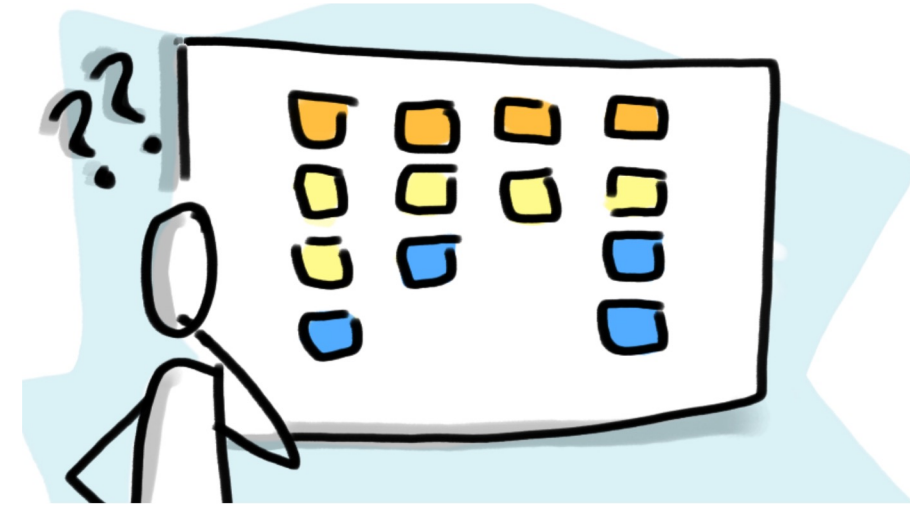
### Adaptation

S'adapter aux changements en général, changements de produit, changements de façon de faire...

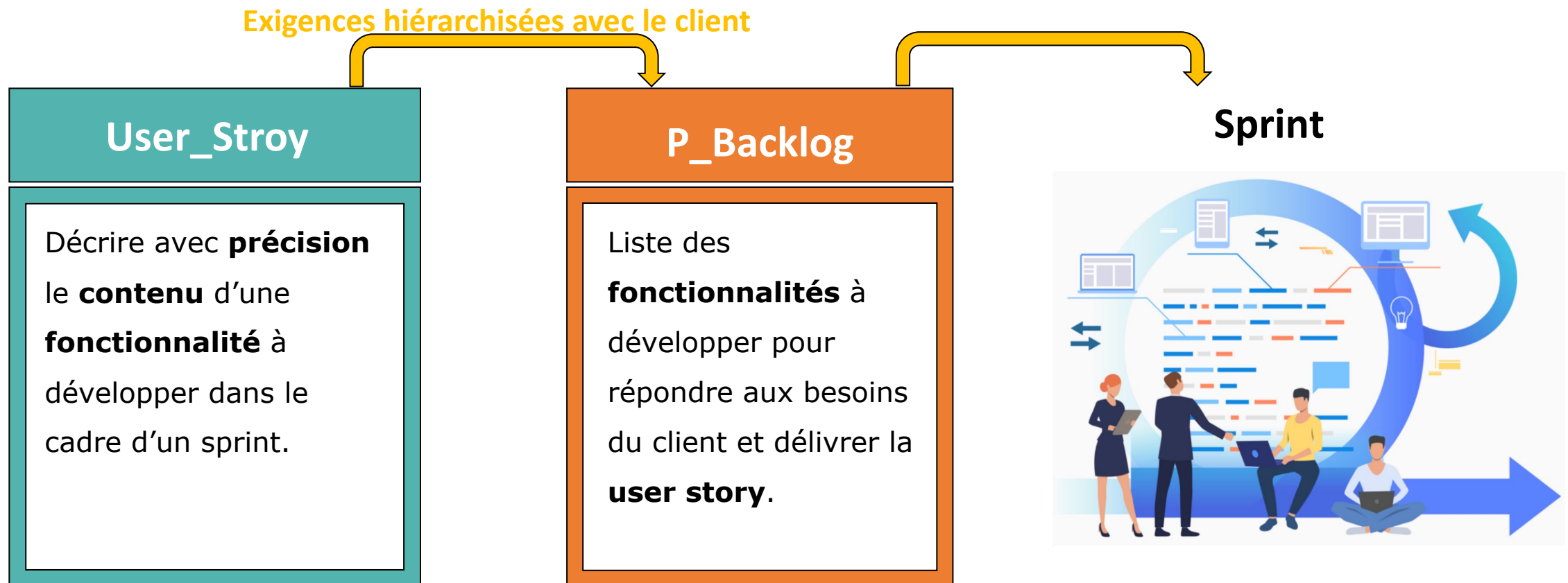
## L'histoire de Scrum :

La métaphore de **Scrum** (mêlée du rugby) apparaît pour la première fois en **1986** dans une publication intitulée « The New Product Development Game » qui s'appliquait à l'époque au monde industriel. Ils y décrivent une nouvelle approche holistique qui augmenterait la vitesse et la flexibilité dans le développement de nouveaux produits.

- En **1995**, une courte communication décrivant les fondements deviendra la **méthode Scrum** à Austin, USA.
- En **2001**, y a eu une participation à l'élaboration du **Manifeste Agile** et en **2011**, le cadre de travail "**framework**" **Scrum** pour le développement, la livraison et la maintenance de produits complexes dans le **guide Scrum** a été formalisé.

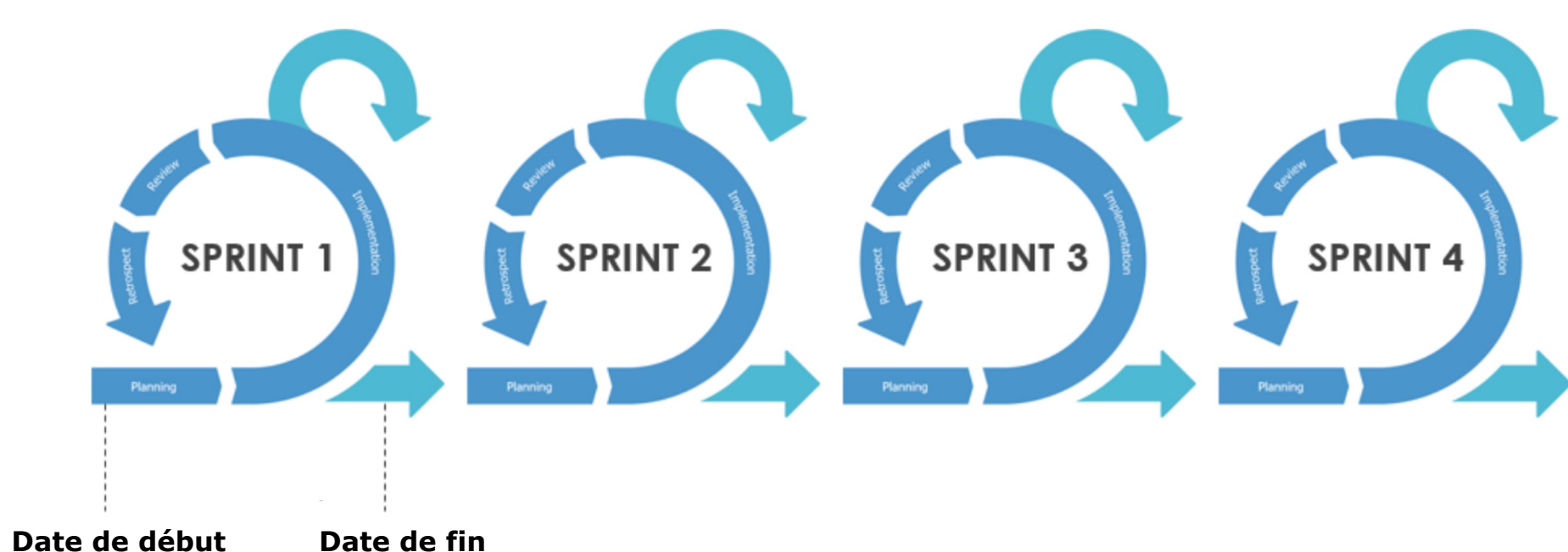


Le processus de **Scrum** commence par une **user story** (histoire de l'utilisateur), de laquelle il va émaner des **exigences** qui seront **hiérarchisées** avec le client dans ce qu'on appelle le **product\_backlog** (backlog du produit), une fois qu'on est d'accord sur la user story et le backlog, il est temps de se lancer dans la réalisation du projet, celui-ci sera découpé en plusieurs **itérations** nommées **Sprint** dans le jargon **Scrum**.

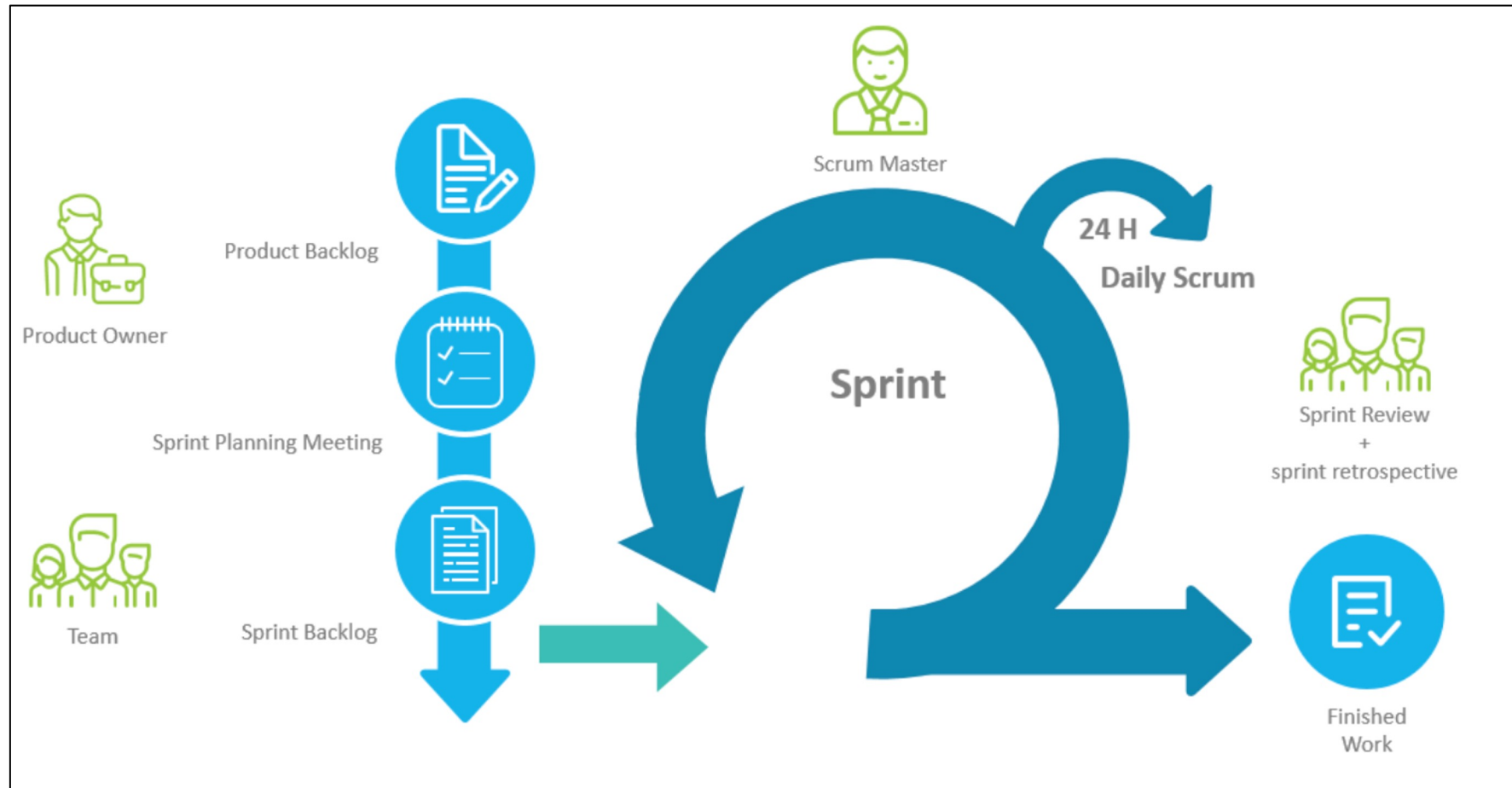


## Qu'est-ce qu'un sprint ?

Un **sprint** désigne une période pendant laquelle l'équipe réalise une série d'activités afin de livrer des fonctionnalités opérationnelles. Chaque **Sprint** a un but et un contenu déterminés et priorisés par l'équipe agile. Ces itérations ou **sprints** durent en général 2 à 4 semaines mais cela **dépend** vraiment **du projet**. Durant ces sprints, il y aura du **développement**, du **contrôle-qualité (Test)** et **une livraison**, l'ensemble de livraison des sprints cumulées s'appelle **Sprint Backlog**. Il peut y avoir une journée **de respiration** entre les Sprints.



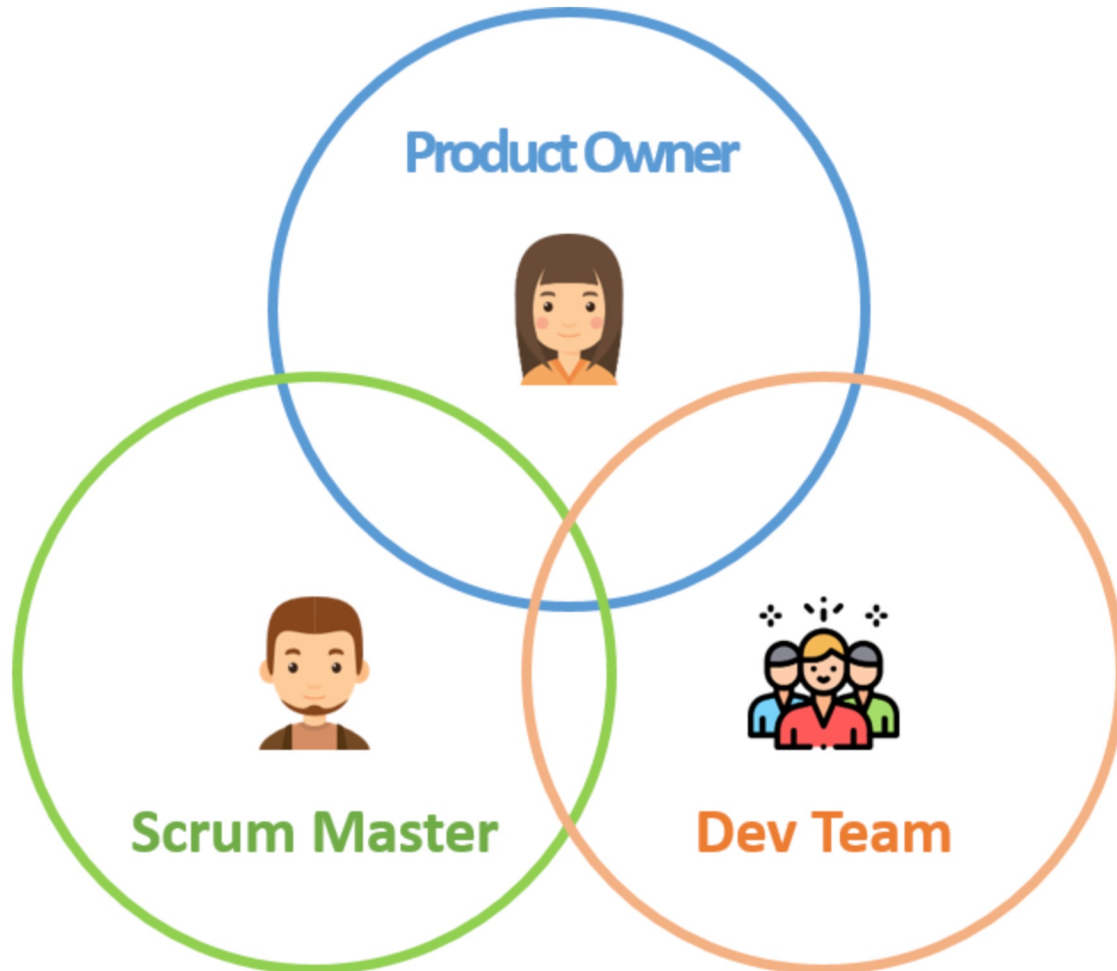
## Schéma du fonctionnement de Scrum :



## Qu'est-ce qui se passe durant le processus de Scrum ?

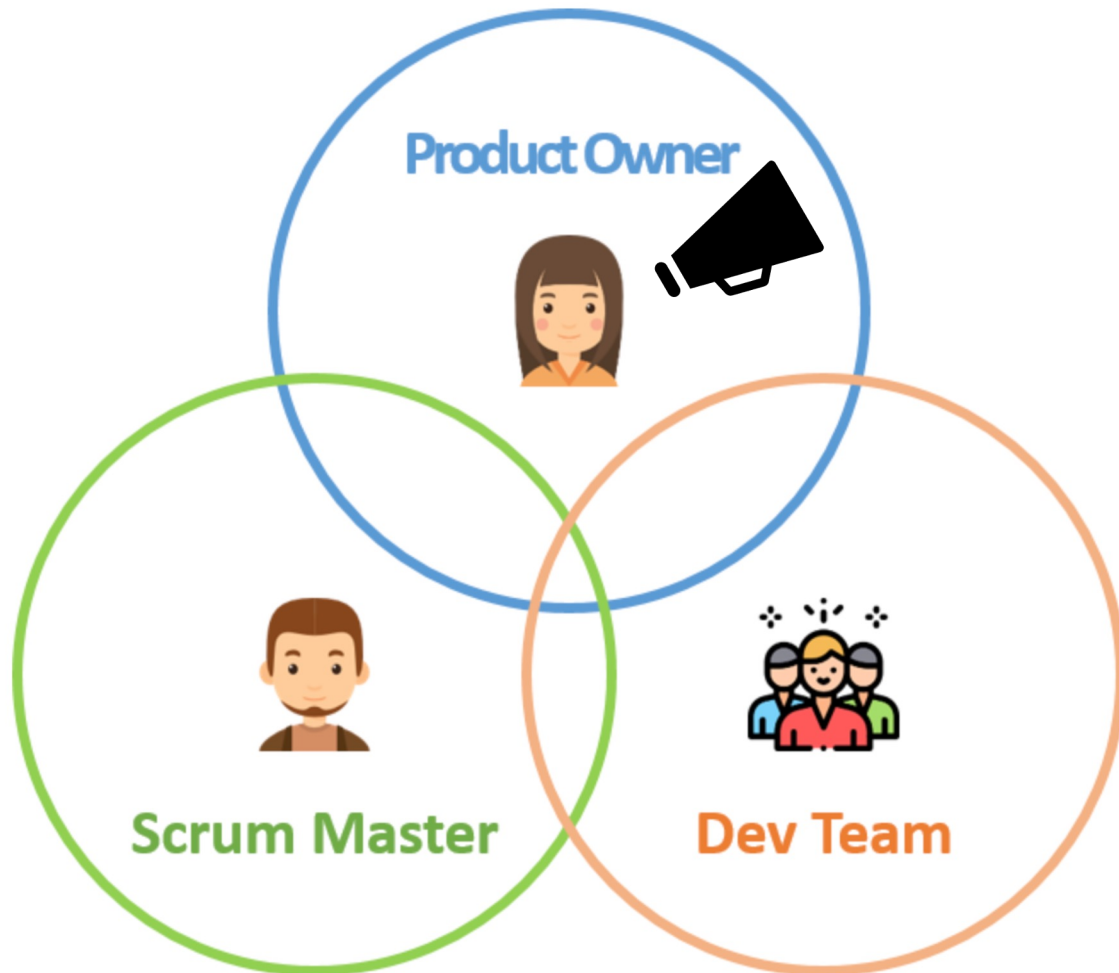
- **Sprint planning (planification):** Avant chaque début de **Sprint** l'équipe se réunit pour s'aligner et planifier le travail à réaliser. Pendant cette réunion, le **Product Owner** partage la vision de ce qui est attendu et le contenu du **Sprint Backlog** décrit sous forme de **story** priorisées. **L'équipe de développement** détermine les éléments qu'elle s'engage à réaliser ainsi que la charge, dans la prochaine itération (sprint).
- **Daily scrum meeting (mêlée quotidienne):** une réunion de **courte durée** qui se fait tous les jours pour s'assurer que l'équipe va dans **la bonne direction**, elle partage le travail réalisé et à faire dans la journée. Le but est d'assurer la **qualité** des livrables, le respect du **délai** et d'identifier les **points bloquants**.
- **Sprint review/rétrospective:** une revue sur ce qui a **été construit** pendant le **sprint**, la réunion se focalise sur le produit et sur ce qui est en train de se réaliser. La **rétrospective** donne l'occasion d'échanger sur les **améliorations** à apporter au **fonctionnement** de l'équipe. Durant cette revue, les membres de la Team discutent du **résultat** du sprint, revoient leurs modes de fonctionnement et identifient les plans d'actions à suivre pour **s'améliorer**.
- **Sprint Démonstration:** présenter ce qui a été réalisé au **client** sous forme de **démonstration** et avoir son retour. Elle **permet** de s'assurer que les fonctionnalités livrées correspondent bien à ce qui était attendu, d'analyser la valeur **produite**, de collecter des **retours** pour ajuster **le backlog** des prochaines itérations.

## De qui est composée l'équipe Scrum ?

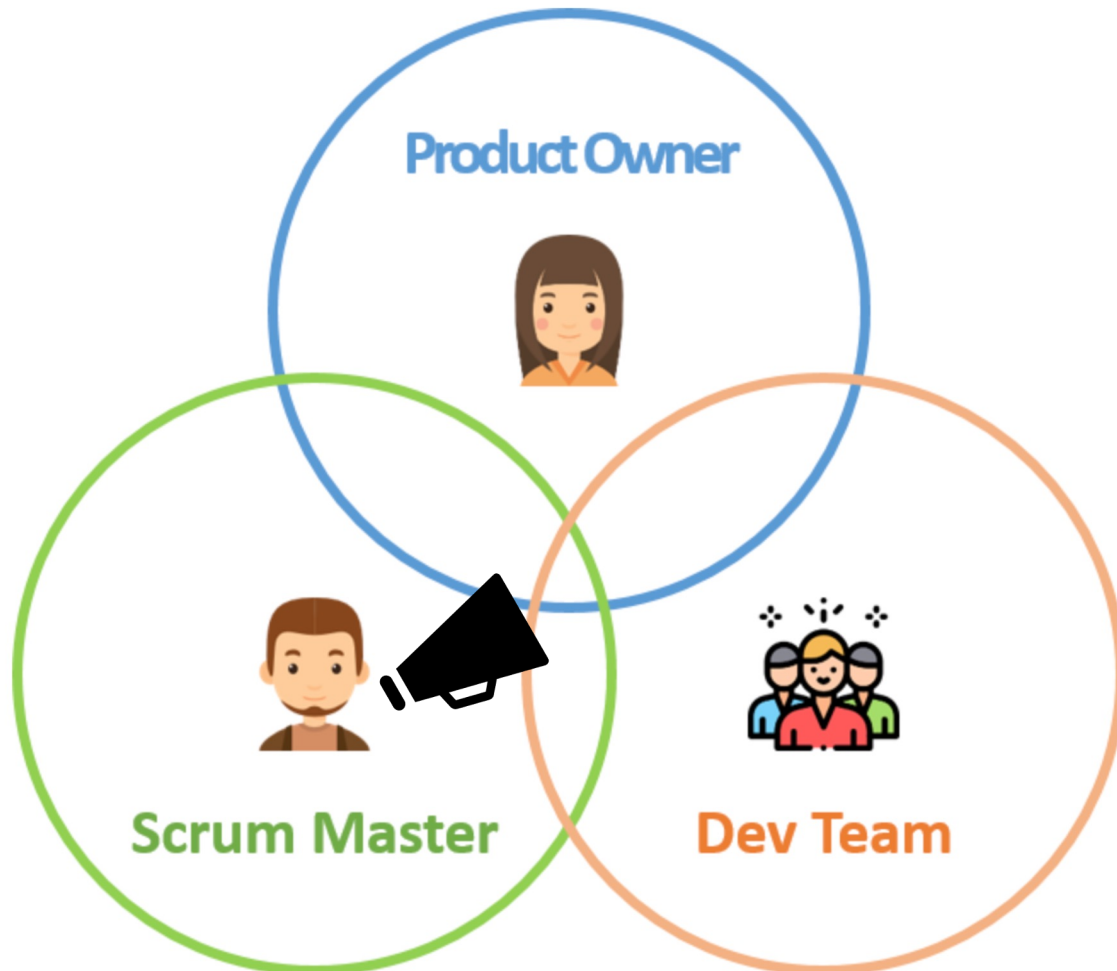


- ❖ Les rôles de **Product Owner**, **Scrum Master** et **Dev Team** sont essentiels au **bon fonctionnement** des **sprints**. Le but est de livrer une partie du produit par priorité à la fin de chaque sprint ce qui permet d'avoir un **feed back**.
- ❖ La collaboration de ces 3 rôles permet de construire un produit **performant, rapidement** et **efficacement**.
- ❖ Des experts métier et techniques peuvent intervenir ponctuellement pour apporter leur savoir-faire et garantir le maximum **d'autonomie à l'équipe**.

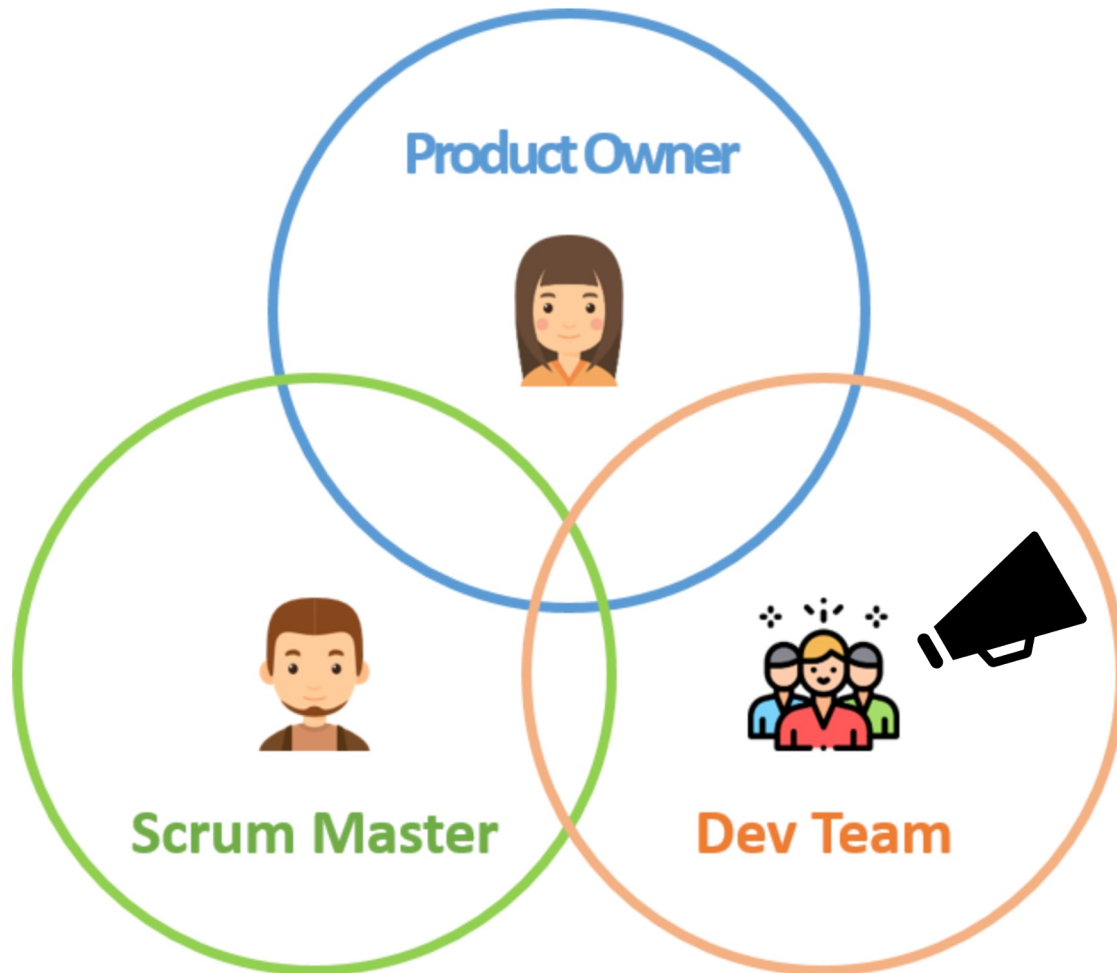




- ❖ Il porte la **vision du produit** et s'assure qu'il apporte le maximum de valeur aux clients/utilisateurs et répond aux **enjeux business**.
- ❖ Il fédère l'équipe autour des objectifs **d'amélioration du produit**.
- ❖ Il communique avec les parties prenantes, les clients/utilisateurs, et protège la Team des « parasitages » externes. Il est le **point d'entrée de l'équipe**.
- ❖ Il décrit les user-stories avec l'équipe, priorise, arbitre et assure la cohérence globale du produit. Il est le **responsable du Backlog**.

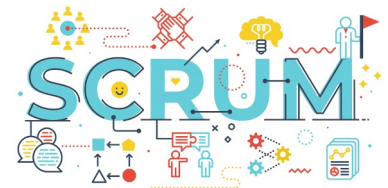


- ❖ Il est **au service de l'équipe** et incarne les valeurs de l'agilité.
- ❖ Il facilite la **collaboration** et à ce titre :
  - Organise et anime les réunions
  - Contribue à l'appropriation des **pratiques agiles**
- ❖ **Aide l'équipe** à surmonter les blocages et améliorer en continu son fonctionnement.
- ❖ **Favorise la coordination** entre son équipe et les autres acteurs/équipes.



- ❖ Elle **collabore** avec le Product Owner pour créer et affiner les user-stories.
- ❖ Elle **détermine la complexité** des tâches et détermine ce qu'elle prévoit de réaliser.
- ❖ Elle **développe, teste** et **livre** les fonctionnalités.
- ❖ Elle identifie **ses propres améliorations** de manière continue et s'**auto-organise** en interne.
- ❖ Elle est **garante de la qualité du produit** et propose, le cas échéant, des améliorations techniques au Product Owner.
- ❖ Elle est **multidisciplinaire**.

- Le **Product Owner** définit le périmètre du projet et compile les fonctionnalités à développer sous forme de User Stories.
- Le **Product Backlog** regroupe les éléments à développer pour réaliser la User Story
- Le développement est **itératif** par **Sprints**
- Un **sprint**:
  - Débute par un **Sprint Planning**
  - Des **Daily Scrum Meeting** chaque jour (réunions courtes)
  - Se termine par un Sprint Meeting **Review/Rétrospective** et une **Démonstration**
- Les **changements/nouveaux développements** seront intégrés au **Product Backlog**



## **Introduction :**

Gérer un projet nécessite de réaliser de nombreuses tâches. La manière la plus **efficace** pour mener à bien ces tâches est sans doute, l'utilisation d'un **outil de gestion de projet**. Un outil de gestion permet de faciliter le travail à réaliser et de savoir comment bien gérer son équipe.

## **Ses avantages :**

- Offrir une meilleure organisation; assurer une bonne planification et une identification des liens qui existent entre les différentes tâches.
- Établir une bonne communication; la communication entre collaborateurs est essentielle dans la réussite d'un projet.

## **Exemples :**

**Jira** fait partie d'une gamme de produits conçus pour aider les équipes de tous types à gérer leur travail. Aujourd'hui, c'est devenu un **puissant outil de gestion** du travail pour toutes sortes de cas d'usage, de la **gestion** des exigences et des cas de **test** au **développement** logiciel **Agile**.





**Miro** est une solution de tableau blanc collaboratif en ligne qui permet de **partager** des idées entre **collaborateurs**. L'outil peut répondre à différents besoins : réunions, ateliers, workflows agiles.. C'est un outil **collaboratif**. Plusieurs personnes peuvent éditer un tableau blanc au même moment, selon le degré d'autorisation choisi. Pour faciliter l'échange, les mouvements de souris de chaque collaborateur apparaissent sur le tableau lorsqu'un élément est modifié ou ajouté.

## Exemple :

