RÉSUMÉ AGILE

Scrum est un terme tiré du rugby qui signifie mêlé. C’est une approche adaptative, incrémentale et itérative. Chaque itération se définit comme un sprint qui dure de 1 à 4 semaines et fait partie du cycle de vie de cette façon de procéder. Des fonctionnalités sont ajoutées jusqu’à la mise en opération.

Il y a trois piliers à retenir :

1. La transparence - L’ensemble du projet et de ses ramifications doivent être visibles de tous et des standards doivent être établis.
2. L’inspection - L’avancement est régulièrement évalué et les problèmes sont ciblés.
3. L’adaptation - Il y a ajustement au besoin.

En ce qui a trait aux acteurs, trois individus ou groupes occupent les rôles primaires :

1. Le product owner - Il est le responsable du produit. C’est lui le décideur, celui qui établit les priorités.
2. Le scrum master – Son rôle est de « coacher » et de supporter l’équipe, il ne programme pas.
3. L’équipe scrum – Elle est habituellement composée de 2 à 9 individus autonomes. Ils sont les experts de tous les domaines qui joignent leurs connaissances pour réaliser le projet. De plus au moins un utilisateur, très impliqué, fait partie de la composition de ces acteurs clés.

Il est important de retenir qu’il y a six livrables importants, dont les trois premières composent le sprint 0 :

1. La vision - C’est le quoi et le pourquoi, c’est l’objectif d’affaires. Une image utilisée pour illustrer ce point est celle d’une boîte de produit. Comme celle que l’on retrouverait sur les tablettes d’une boutique avec tout ce qui serait écrit à l’avant et à l’arrière de cette boîte. C’est l’étape où le « project owner » exprime ses besoins, sa vision du projet.
2. Le backlog du produit – Cette partie est la plus importante de toutes. C’est à cette étape que la liste de toutes les fonctionnalités à livrer est établie. Encore une fois, c’est le product owner qui tient les guides. Les besoins sont exprimés à l’aide de « userstories » qui se divisent en trois parties : « le rôle, le besoin et la justification ». Une simple phrase fait la démonstration de la formulation attendue de ces outils, elle va comme suit : « En tant que [personne], je voudrais [faire quelque chose], ainsi [bénéfice] ». Une fois une fonctionnalité identifiée, il y a une estimation qui se calcule en termes d’heure/personne, ce faisant, il est par la suite possible de faire des calculs en considérant la vélocité. C’est-à-dire, la capacité maximum heure/personne de l’équipe permettant ainsi de diviser les sprints. Ensuite, l’ordre de priorité doit être établi. Cela est fait, en générale, en considérant le retour sur investissement de la fonctionnalité et son taux d’utilisation.
3. Le plan de livraison – Cette portion du sprint 0, d’une durée qui se situe entre 2 et 8 heures, représente les plans du projet. C’est là que sont bien définis les sprints, leur durée et leur condition de fin. C’est la planification du temps et de l’argent y étant relié.
4. Le backlog du sprint – encore une fois, à ce moment, un plan est établi. Cette fois-ci, avant chaque sprint, dans le but de bien définir les tâches, et ainsi répondre à l’aspect incrémentation. Quant à elles, elles ne devraient pas s’étendre sur plus de 3-4 jours maximum. Sinon, elles doivent être décomposées.
5. Le burndown – Cette étape se réfère à l’avancement du sprint. Des réunions quotidiennes d’une quinzaine de minutes nommées « daily scrum » permettent de faire le point sur ce qui a été fait et ce qui devra être fait d’ici le prochain « daily scrum ». C’est à la suite de cela, qu’il est possible d’établir la courbe de dégression, un outil qui permet de se projeter dans le temps et d’évaluer ce qui sera complété à la date butoir.
6. La liste des problèmes – Cette partie est sous la responsabilité du « scrum master ». C’est à ce moment qu’il gère et règle les problèmes.

Par la suite, à la fin de chaque incrémentation, il y a clôture, démonstration, ainsi que rétrospective. Si certains objectifs n’ont pas été atteints, ils sont réévalués et reportés, fort probablement dans le prochain cycle qui reprend à l’étape du backlog du sprint, jusqu’à l’achèvement du produit.