

# Conduite de projets

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

**Classe: 3GLID**

**Elaboré par: Darine ZNEGUI**

# Plan

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

1. Présentation de SCRUM
2. SCRUM TEAM
3. Les artéfacts de SCRUM
4. Les événements de SCRUM
5. Conclusion générale

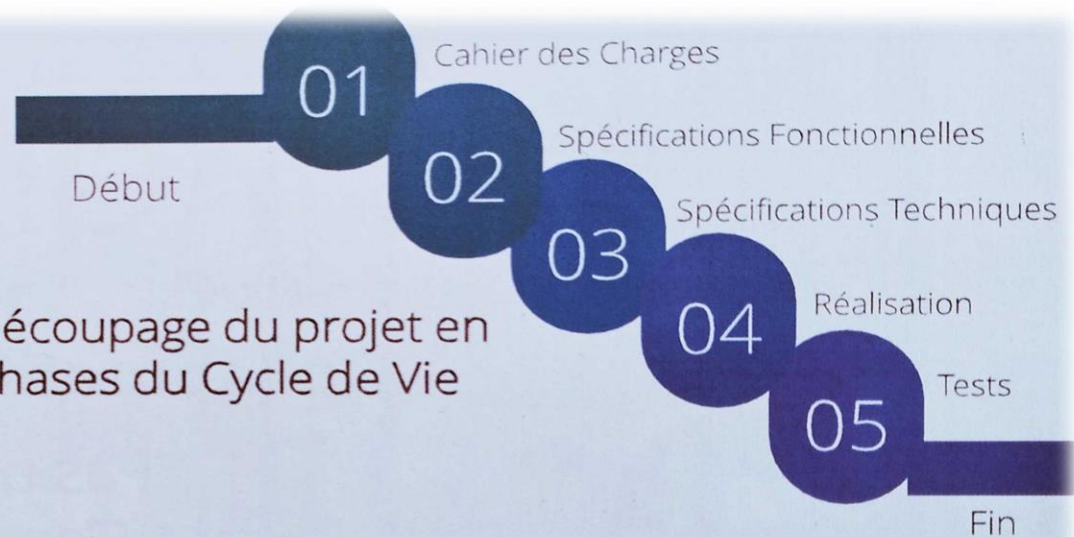
# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Une gestion dirigée par les plans

Vision linéaire du projet



Découpage du projet en phases du Cycle de Vie



Le chef de projet dirige et organise le travail



Devoir de figer le contrat de réalisation

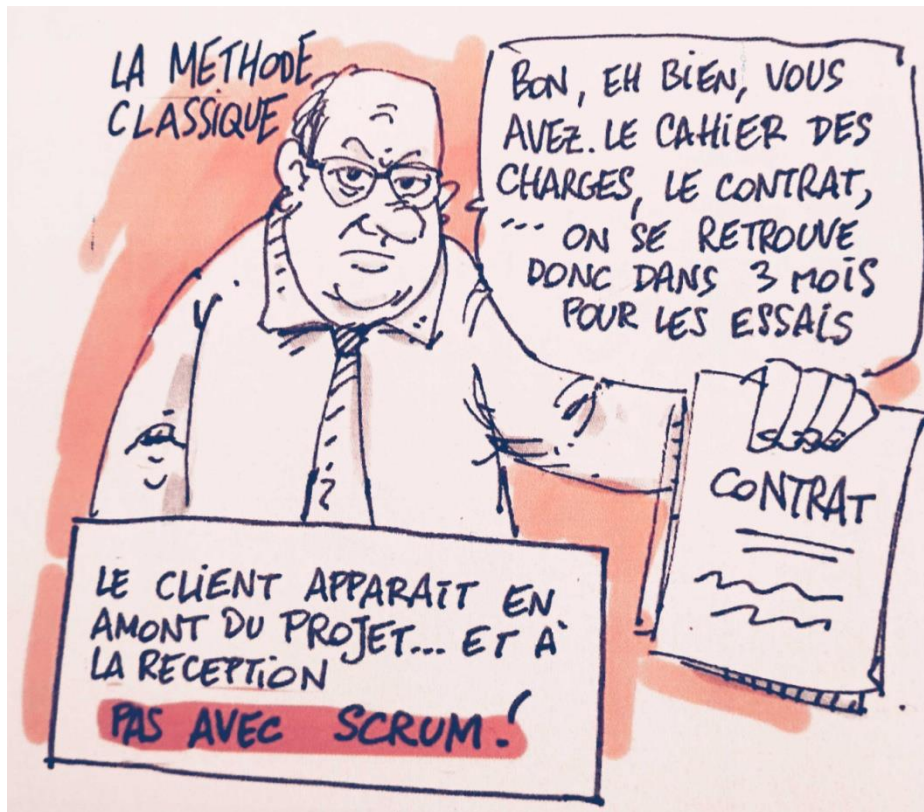


Des spécialistes par Tâche



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Les limites ...



Cette gestion prédictive fonctionne bien, à condition d'avoir.

- Stabilité et prévisibilité
- Communication et compréhension parfaite
- Choix parfait dès le départ

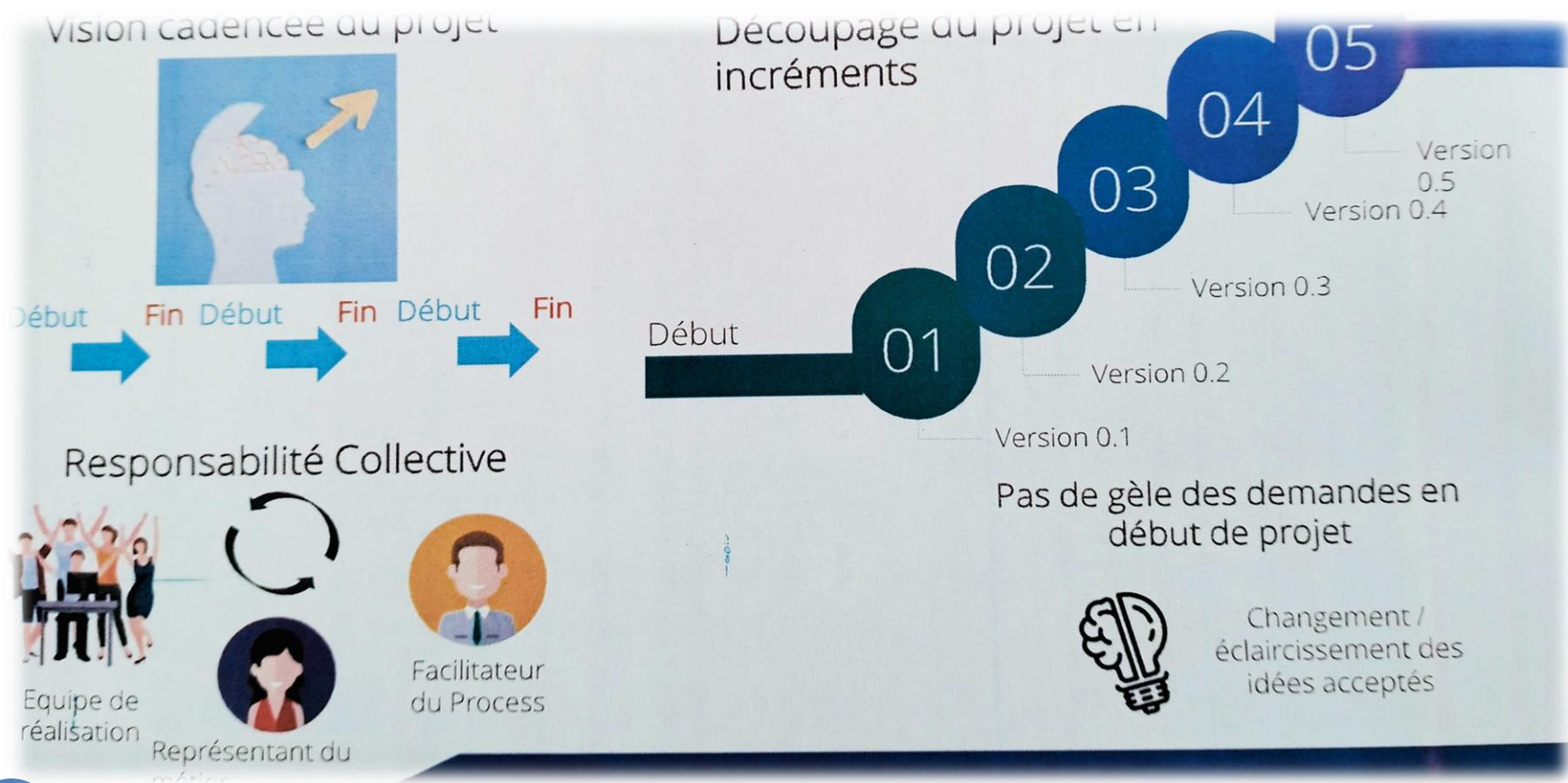
**Aucun Humain**

**UNE ALTERNATIVE: L'Agilité**




# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Agilité: Une gestion dirigée par la Valeur

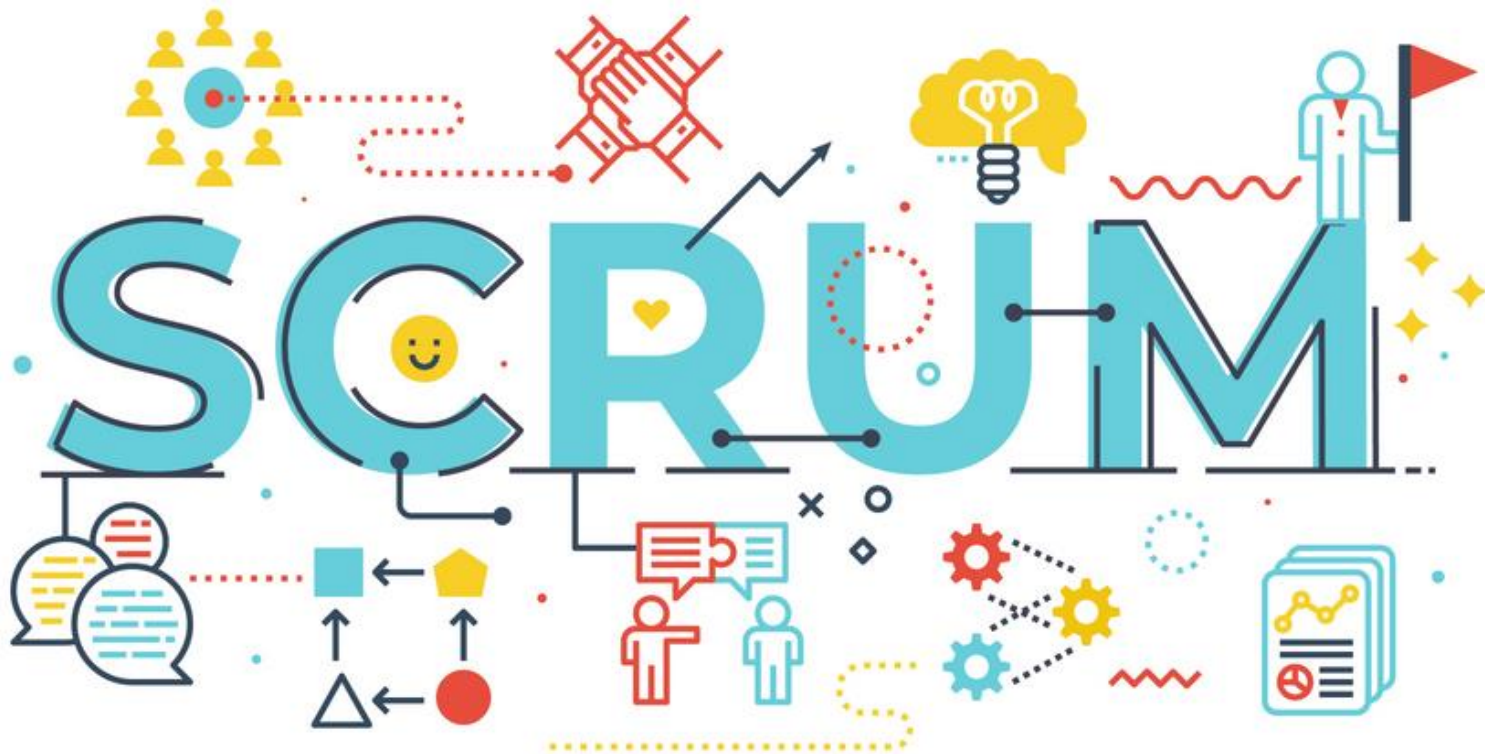


# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK



Qu'est-ce-que Scrum ?

# Qu'est-ce que SCRUM?





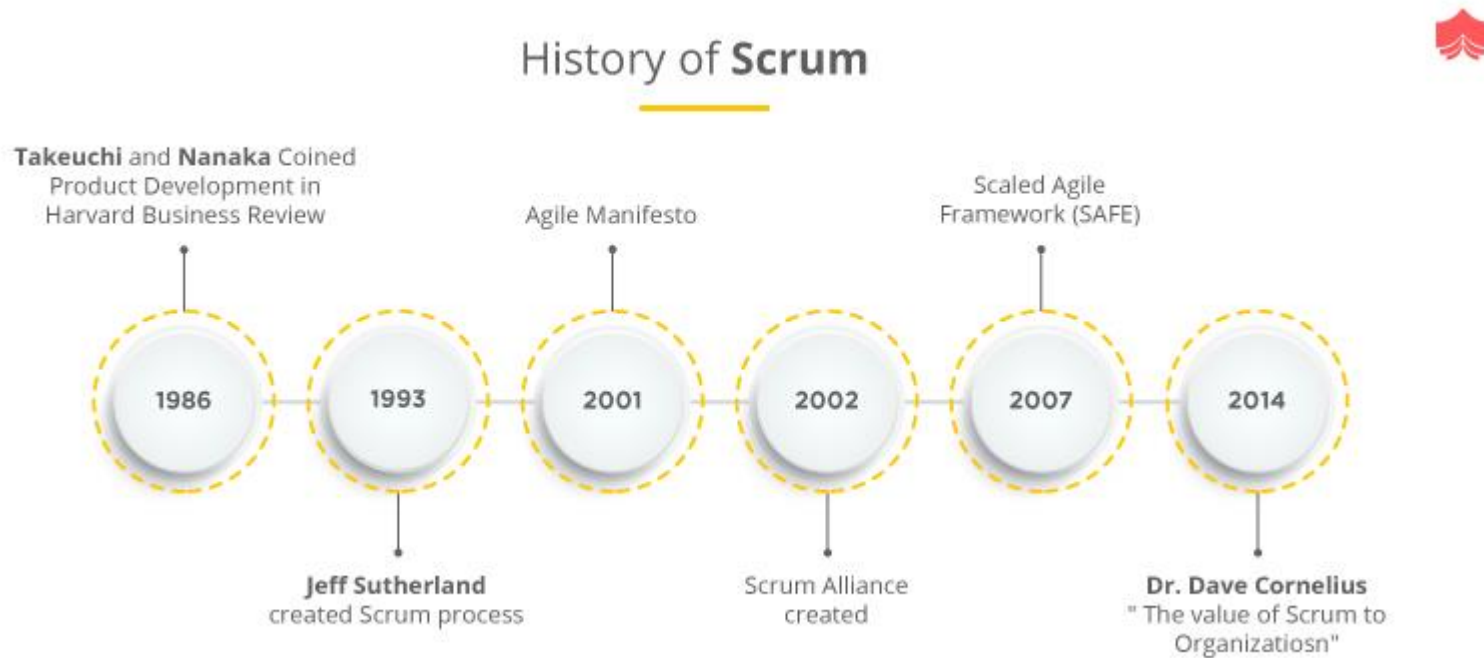
# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK





# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM History?



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Qu'est-ce que SCRUM?

\*«**Scrum** est un **framework**, cadre de travail **léger** qui aide les personnes, les équipes et les organisations à générer de la valeur grâce à **des solutions adaptatives** pour des **problèmes complexes**.»



*\*source Scrum.org*

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Qu'est-ce que SCRUM?

### Autrement dit:

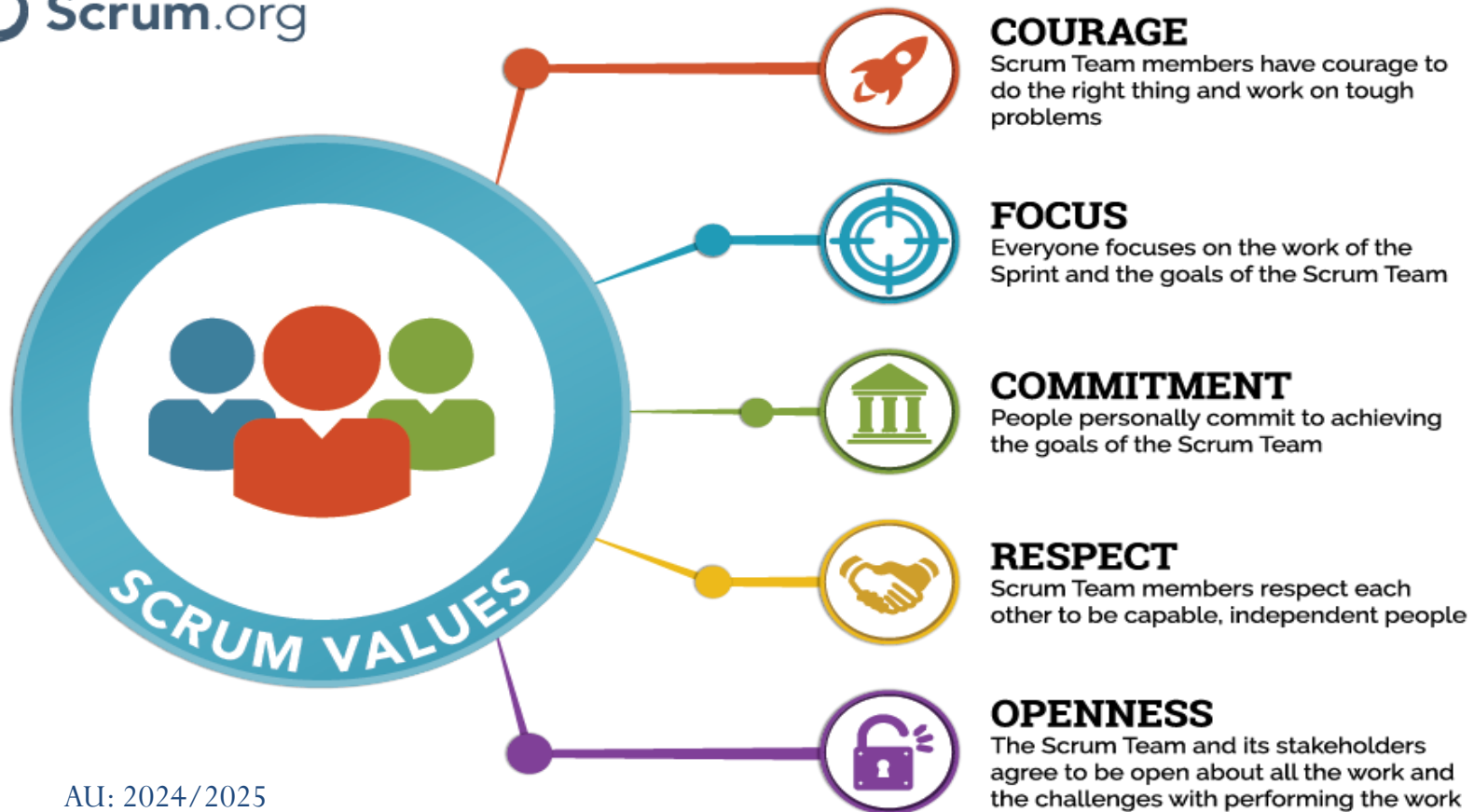
**Le SCRUM** est un framework de gestion de projet agile qui permet de développer et maintenir des produits complexes et changeants selon une approche itérative.





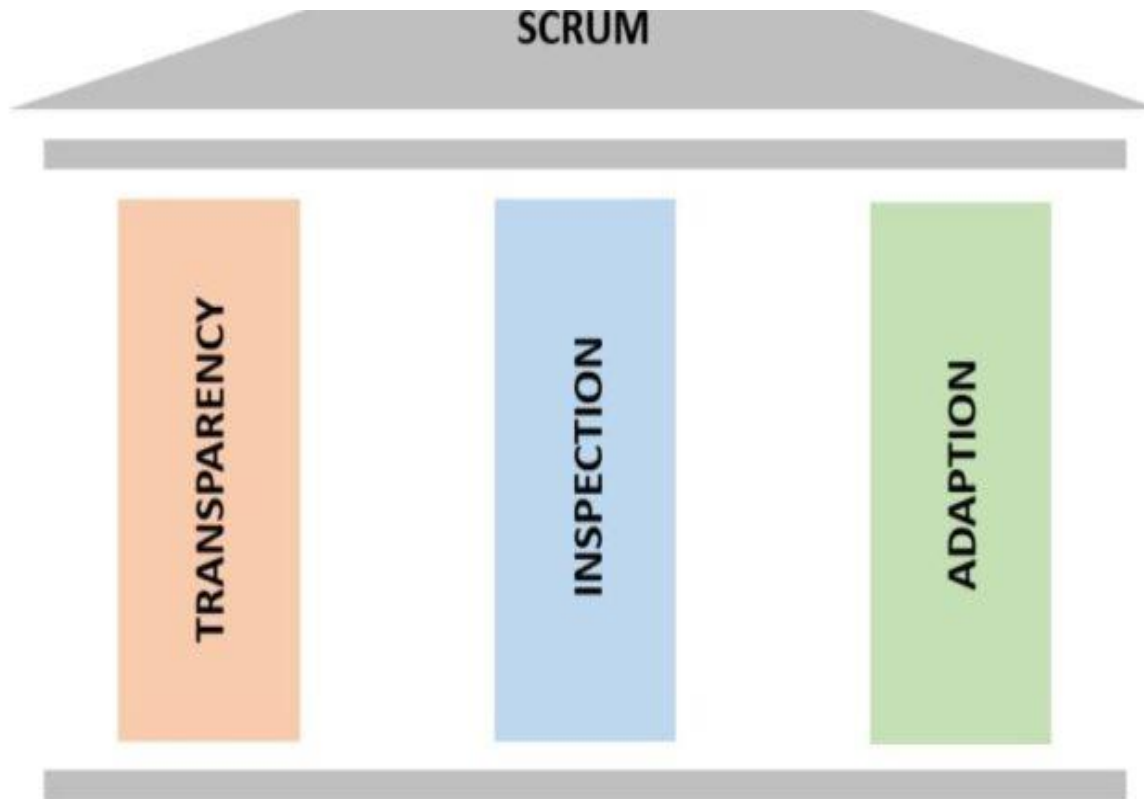
# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Les valeurs de SCRUM:



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Les 3 piliers de SCRUM



**Transparence:** Tout le monde sait où on en est à tout moment.

**Inspection:** On est capable de lever une alerte et la traiter rapidement.

**Adaptation:** Allons peu à peu vers une méthode optimale.

# Plan

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

1. Présentation de SCRUM
2. SCRUM TEAM
3. Les artéfacts de SCRUM
4. Les événements de SCRUM
5. Conclusion générale



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## •Atelier:

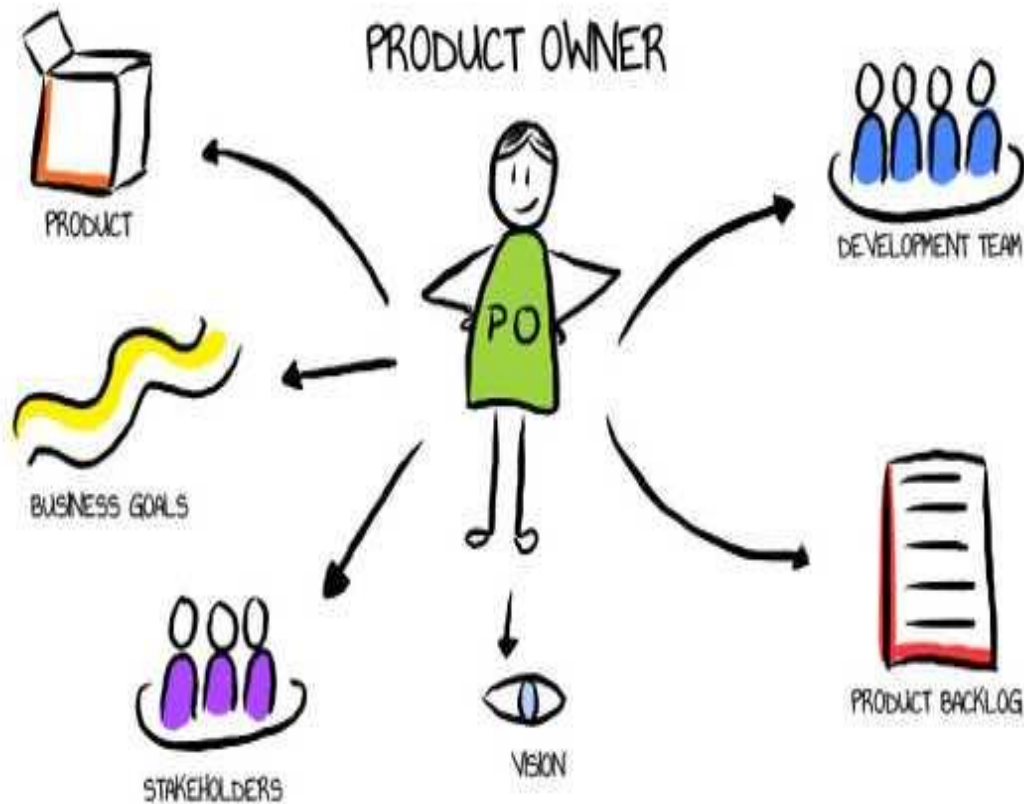
Quelles sont Les responsabilités de:

- PO, SM et Developers



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Product Owner PO:



R.B.

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

### Product Owner PO:

- Le Product Owner son rôle principale est :
  - **de maximiser la valeur du produit résultant du travail de la Scrum Team.**
- Le Product Owner est le seule responsable de la gestion efficace du Product Backlog il est demandé de :
  - **Formuler et communiquer explicitement l'Objectif de Produit ;**
  - **Créer et communiquer clairement les éléments du Product Backlog ;**
  - **Ordonner les éléments dans le Product Backlog ;**
  - **S'assurer que le Product Backlog est transparent, visible et compris.**



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Product Owner PO:

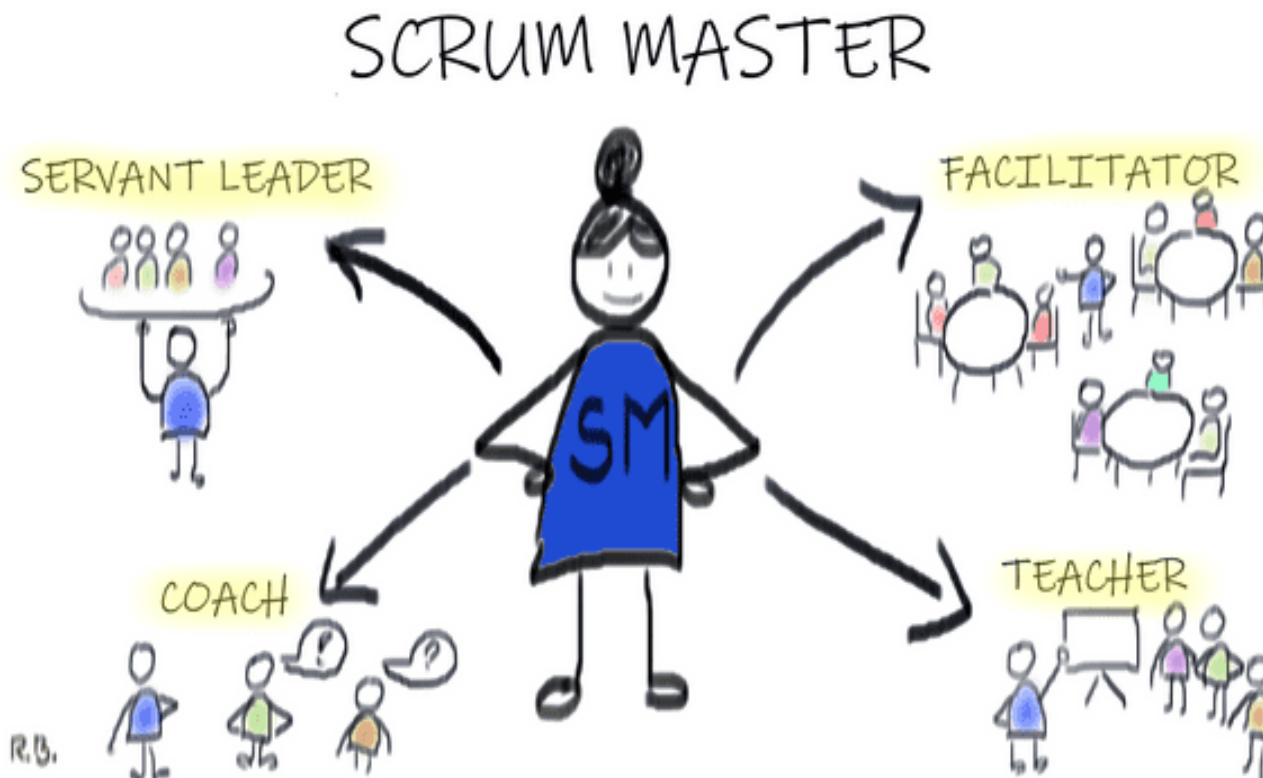
Le Product Owner peut effectuer son travail **ou** peut le déléguer à d'autres.



**NB:** Le Product Owner est une personne et non un comité

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM MASTER SM:



## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

### SCRUM MASTER SM:

- Le SM son rôle principale est :
  - de mettre en place de Scrum tel que défini dans le Guide Scrum.
  - de permettre à la Scrum Team d'améliorer ses pratiques en suivant le cadre de travail Scrum.



**Le Scrum Master est un véritable leader au service de la Scrum Team et de l'ensemble de l'organisation.**



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM MASTER SM:

### SM avec la Scrum Team



- Accompagner les membres de l'équipe en matière d'autogestion et de pluridisciplinarité ;
- Aider la Scrum Team à se focaliser sur la création d'Increments de grande valeur qui répondent à la Definition of Done ;
  - Faire en sorte qu'il n'y ait pas d'obstacles pouvant entraver la progression de la Scrum Team;
  - S'assurer que tous les événements Scrum ont bien lieu et sont efficaces, productifs et respectent bien les temps impartis (timeboxés : gardés dans une boîte de temps)

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM MASTER SM:

### SM avec PO



- L'aider à trouver des techniques pour définir efficacement l'Objectif de Produit et gérer efficacement du Product Backlog ;
- Sensibiliser la Scrum Team à la nécessité de bien comprendre le besoin d'avoir des éléments du Product Backlog clairs et concis ;
  - Encourager l'application de la planification produit empirique dans un environnement complexe ;
  - Faciliter la collaboration des parties prenantes, selon les demandes ou les besoins.

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM MASTER SM:

### SM avec l'Organisation:



- Accompagner, former et encadrer l'organisation dans son adoption de Scrum;
- Planifier et apporter conseils sur les implémentations de Scrum au sein de l'organisation ;
  - Faciliter la compréhension de l'approche empirique en environnement complexe des employés et des parties prenantes ;
  - Contribuer à lever les obstacles qui peuvent se dresser entre les parties prenantes et les Scrum Teams.

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## DEVELOPERS:



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## DEVELOPERS:



- Les Developers sont les membres de la Scrum Team qui s'engagent à traiter tout ou partie utile d'un Increment à chaque Sprint.
- Les compétences spécifiques requises pour les Developers sont souvent larges et varient selon le domaine d'activité. Toutefois, les Developers sont toujours redevables de :
  - Créer un plan de Sprint, un Sprint Backlog ;
  - Inculquer la notion de qualité en adhérant à une DO
  - Adapter leur plan chaque jour par rapport à l'Objectif de Sprint ;
  - Se tenir mutuellement responsables en tant que professionnels.



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM TEAM

- composée de 10 membres au maximum.
- Cross-functional (multidisciplinaires)
- Self-managed (auto-gérer: ils décident le qui fait quoi, quand et comment.



### Mr.Product:

- Optimise & maximise la valeur de produit



### Mr.Process:

- Veiller à la mise en application et aux respects des règles de scrum



- Réaliser le meilleur produit

# Plan

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

1. Présentation de SCRUM
2. SCRUM TEAM
3. **Les artéfacts de SCRUM**
4. Les événements de SCRUM
5. Conclusion générale

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

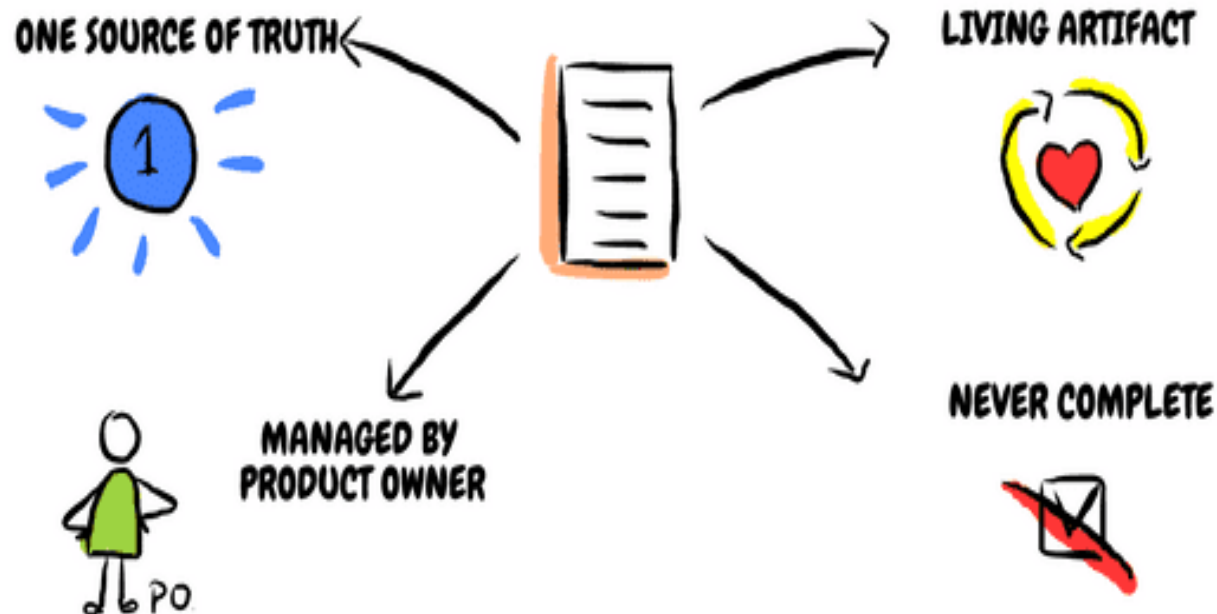
## Les Artefacts de Scrum

- Les artefacts de Scrum représentent un travail ou une valeur. Ils sont conçus pour maximiser la transparence des informations clés.
- Chaque artefact contient un engagement qui apporte l'information nécessaire à la transparence et au focus rendant possible la mesure de la progression :
  - **Pour le Product Backlog**, il s'agit de l'Objectif de Produit.
  - **Pour le Sprint Backlog**, c'est l'Objectif de Sprint.
  - **Pour l'Increment**, c'est la Definition of Done (définition de Fini).

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Product Backlog:

**PRODUCT BACKLOG** = *Product GOAL*



R.B.

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Product Backlog: Product Goal

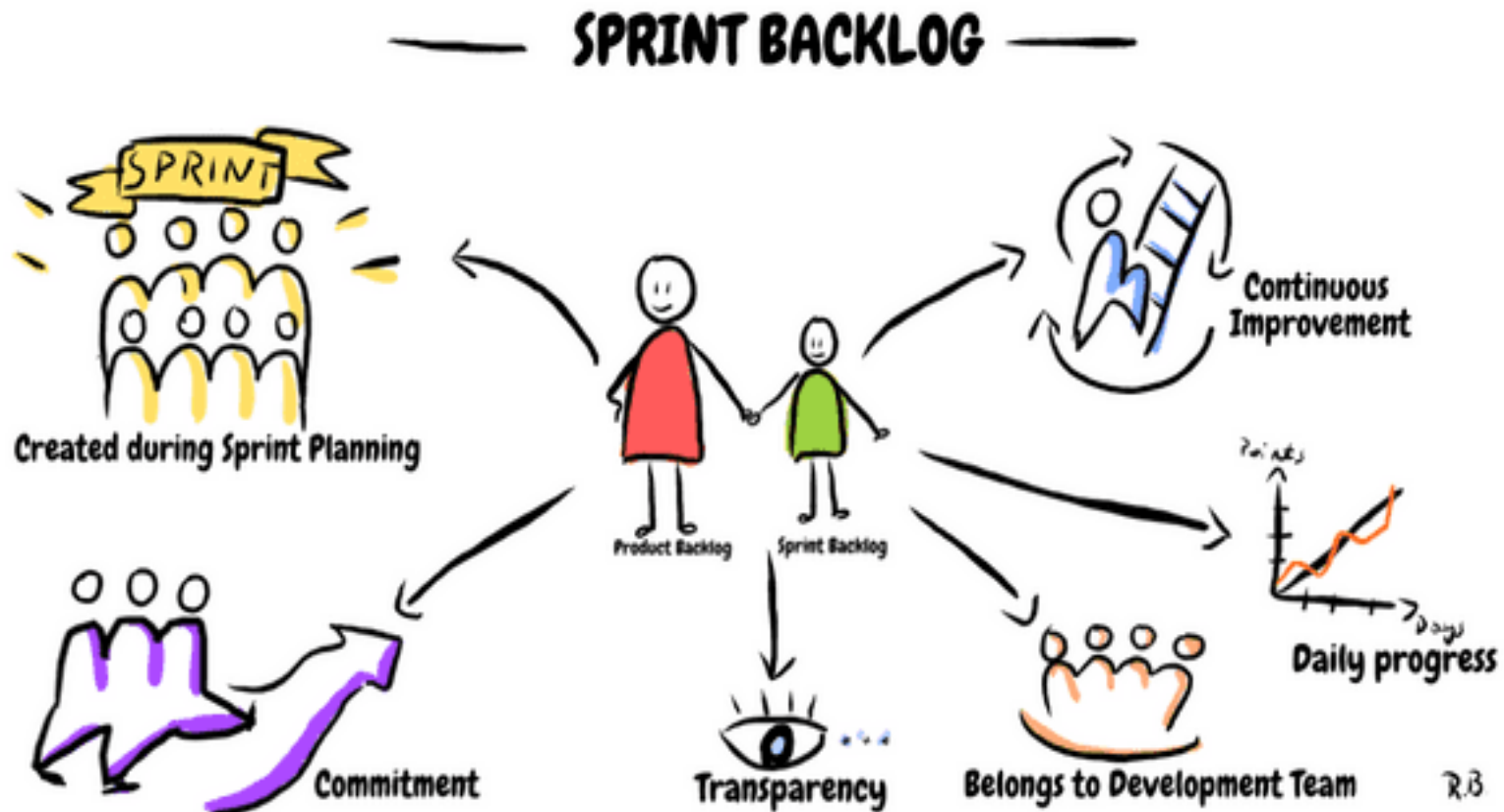


- Le Product Backlog est une liste ordonnée et émergente de ce qui est nécessaire pour améliorer le produit.
- C'est l'unique source du travail entrepris par la Scrum Team.
- Le seule responsable du Product Backlog c'est le PO.
- Les éléments du Product Backlog qui sont susceptibles d'être réalisés dans un seul Sprint par la Scrum Team sont considérés comme prêts à être traités en Sprint Planning.



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Sprint Backlog: Sprint Goal



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

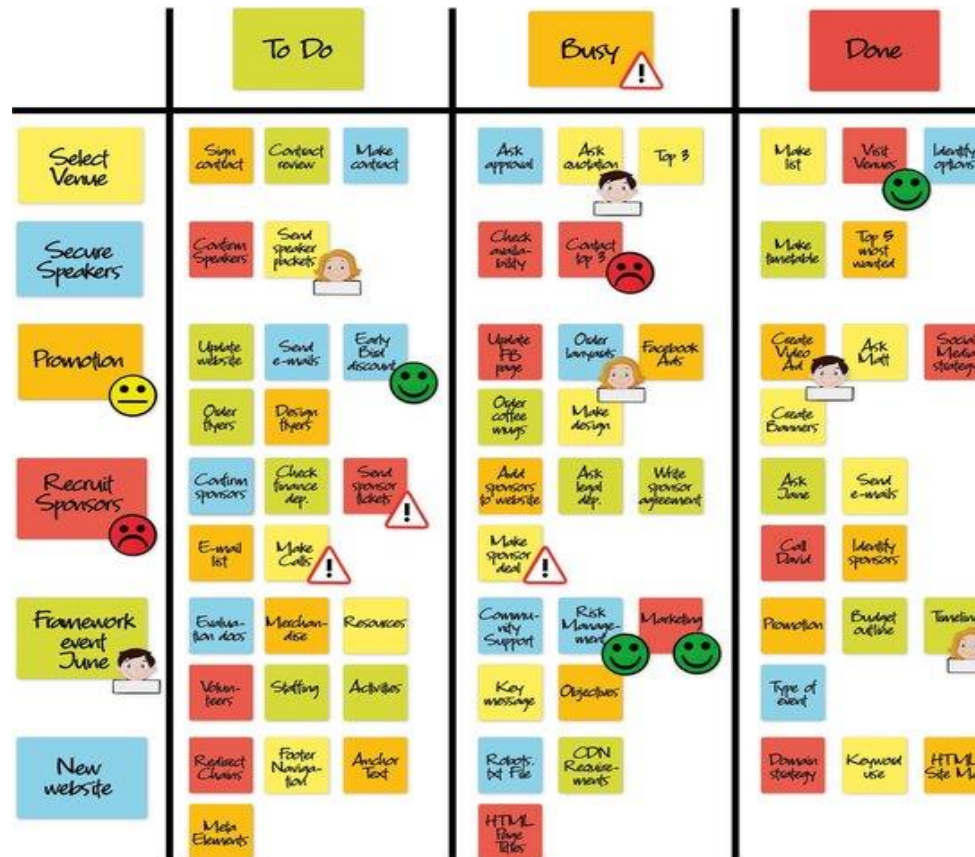
## Sprint Backlog: Sprint Goal



- Le Sprint Backlog est composé de l'Objectif de Sprint (le « pourquoi »), de l'ensemble des éléments du Product Backlog choisis pour le Sprint (le « quoi »), ainsi que d'un plan d'action pour la réalisation de l'Increment (le « comment »).
- Le Sprint Backlog est un plan élaboré par et pour les Developers.
- Le Sprint Backlog est mis à jour tout au long du Sprint selon ce qu'on en apprend.

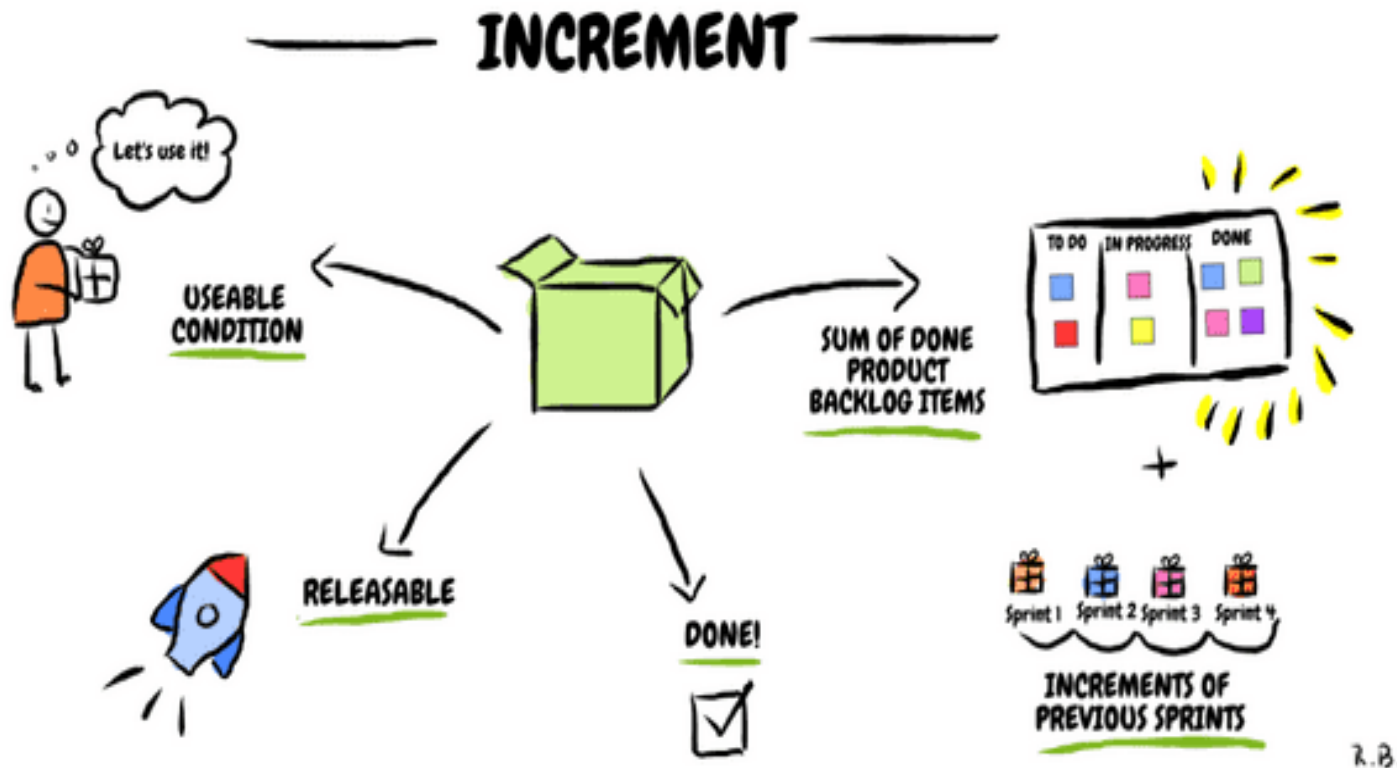
# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Sprint Backlog: Sprint Goal



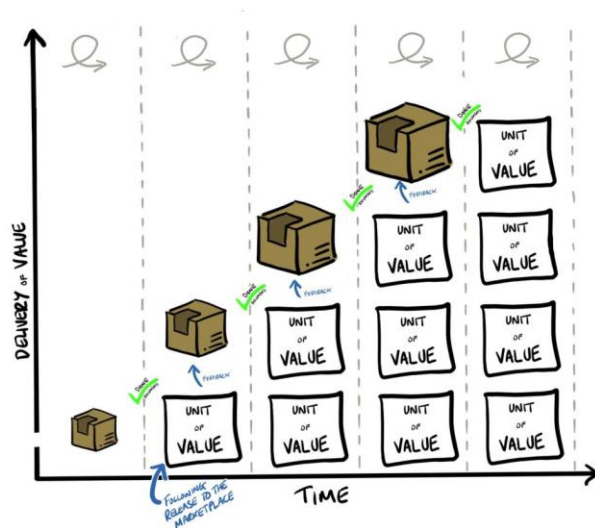
# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Increment: DOD



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Increment: DOD



- Un Increment est une première étape concrète vers l'Objectif de Produit.
- Chaque Increment s'ajoute à tous les Increments précédents et fait l'objet d'une vérification approfondie, ce qui garantit que tous les Increments fonctionnent ensemble.
- Plusieurs Increments peuvent être créés durant un Sprint.
- Toutefois, un Increment peut être livré aux parties prenantes avant la fin du Sprint.





# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Comment rédiger les product backlog items: US

### Qu'est ce qu'une User Story ?

- Une User story, ou récit utilisateur, sont des **descriptions d'exigences** pour toutes fonctionnalités ou "tâches" nécessaires au fonctionnement du produit ou du service en développement.
- Les user stories sont écrites par le **PO** de manière concise et ne concerne qu'une seule fonctionnalité à la fois.
- Elles aident à faciliter l'exécution et la compréhension des tâches par les équipes.

### User Story Structure



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

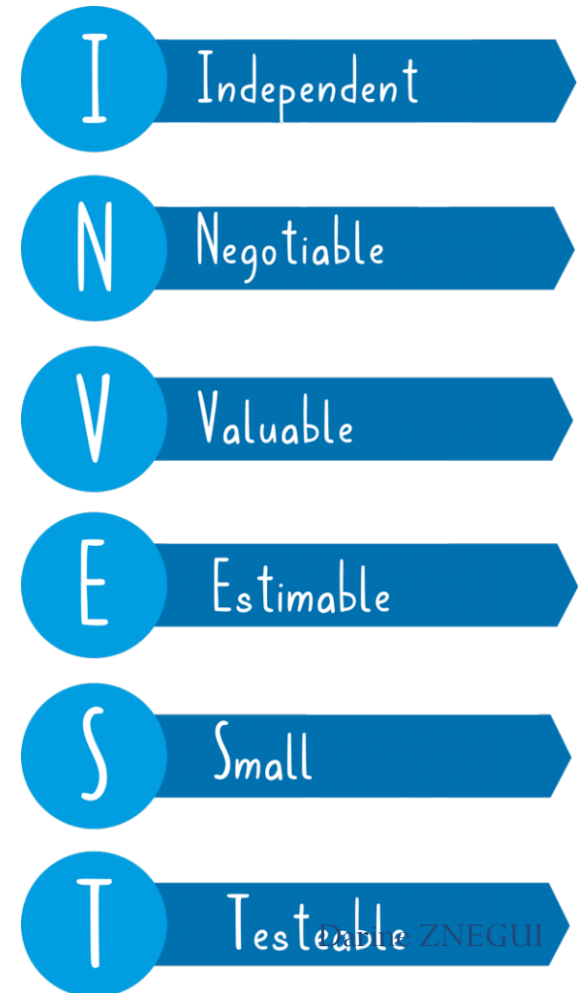
Comment rédiger les product backlog items: US

Qu'est ce qu'une User Story ?



Il faut que les US  
soient

**INVEST!**



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Comment Bien rédiger US



### Comprendre ce que vous devez créer

Faire la différence entre user stories, épics, tâches et bugs



### Identifier le besoin à l'aide de personas

Apprendre à connaître profondément le besoin des utilisateurs de votre produit



### Rédiger la user story

Adopter le bon format et la bonne structure



### Respecter les critères INVEST

Il vous aide à retenir un ensemble de critères pour s'assurer de la qualité de votre user story



### Ajouter les critères d'acceptation

Ils vous aideront à compléter la user story et à décrire les conditions nécessaires au bon développement du produit

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

### Model US:

Les users stories sont souvent exprimées en une phrase simple, structurée comme suit :

**« En tant que [persona], je [souhaite que/peux] [afin de] ».**

• **« En tant que [persona] »** : pour qui développons-nous cette fonctionnalité ? Nous ne cherchons pas seulement l'intitulé d'une fonction, mais aussi le persona de cette personne. Max. Notre équipe devrait avoir une compréhension commune de l'identité de Max. Il faut espérer que nous nous sommes entretenus avec beaucoup de « Max ». Nous comprenons comment cette personne travaille, comment elle pense et ce qu'elle ressent. Nous avons de l'empathie pour elle.

• **« Souhaite que »** : c'est ici que nous décrivons l'intention de Max, et non les fonctionnalités qu'il utilise. Qu'essaie-t-il de faire réellement ? Cet énoncé ne devrait pas impliquer d'implémentation. Si vous décrivez une composante de l'interface utilisateur et non l'objectif de l'utilisateur, vous êtes hors sujet.

• **« Afin de »** : comment son désir immédiat de faire quelque chose s'intègre-t-il à la vue d'ensemble ? Quel avantage global cette personne essaie-t-elle d'obtenir ? Quel est le principal problème à résoudre ?

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Exemple US:

Etant donné que,

Lorsque,

Alors,

Si nous reprenons l'exemple de l'application bancaire et la user story sur le processus du mot de passe oublié :

Critères d'acceptation :

- **Etant donné que** je suis sur la page de connexion, **lorsque** je clique sur "mot de passe oublié" **alors** je suis redirigé vers la page de réinitialisation du mot de passe
- **Etant donné que** je suis sur la page "réinitialiser mon mot de passe", **lorsque** je rentre et que je valide mon identifiant, **alors** une vérification de mon identifiant m'informe si oui ou non il existe
- **Etant donné que** mon e-mail existe **lorsque** je valide mon identifiant, **alors** je reçois par sms mon nouveau mot de passe



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## Différence entre user stories, épics, tâches, et bugs



# Plan


## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

1. Présentation de SCRUM
2. SCRUM TEAM
3. Les artéfacts de SCRUM
- 4. Les événements de SCRUM**
5. Conclusion générale


# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## The Five Scrum Events

### The Sprint (Container Event)

 One Month

#### Sprint Planning

 8 Hours  
Mandatory Attendees

 PO  
 Devs  
 SM  
} Scrum Team



#### Daily Scrum

 15 Mins  
Mandatory Attendees


 Devs  
 Devs  
 Devs  
} Developers

#### Sprint Review

 4 Hours  
Mandatory Attendees

 PO  
 Devs  
 SM  
} Scrum Team  
 Stakeholders

#### Sprint Retrospective

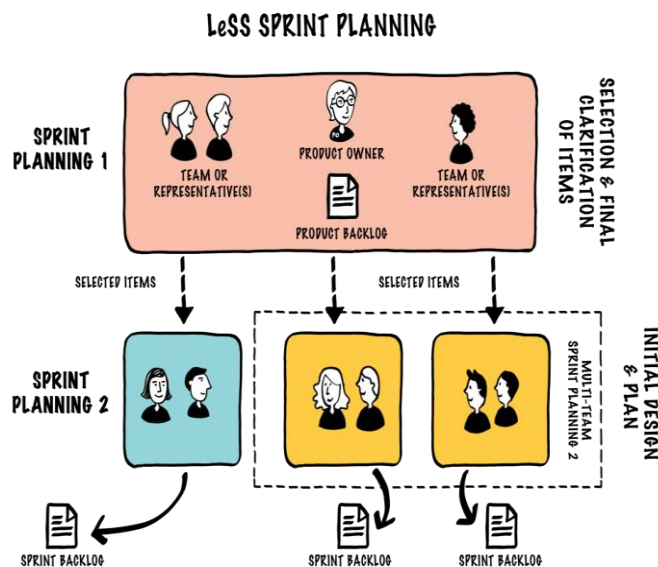
 3 Hours  
Mandatory Attendees

 PO  
 Devs  
 SM  
} Scrum Team

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## SCRUM Events:

### 1- Sprint Planning:



- Le Sprint Planning lance le Sprint en présentant le travail à effectuer durant le Sprint.
  - Toute l'équipe Scrum (Product Owner, Scrum Master et les Développeurs) est présente à cette réunion.
  - **Son objectif** est de décider quels sont les éléments du product backlog à développer .
  - C'est le plan qui en résulte est créé par le travail collaboratif de toute la Scrum Team.
  - Le sprint planning est limité dans le temps à **un maximum de huit heures** pour un Sprint d'un mois.
- Pour les Sprints plus courts, l'événement est généralement plus court.

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## 1- Sprint Planning:

### **Thème 1 : WHY** Pourquoi ce Sprint est-il important ?

Le Product Owner explique comment augmenter la valeur du produit et son utilité pour le Sprint en cours. L'ensemble de la Scrum Team collabore ensuite à définir le Sprint Goal qui énonce clairement aux parties prenantes l'utilité du Sprint. Le sprint goal doit être finalisé avant la fin du Sprint Planning.

### **Thème 2: WHAT** Que peut-on faire durant ce Sprint ?

En discutant avec le Product Owner, les Developers sélectionnent les éléments du Product Backlog à inclure dans le Sprint en cours. Au fur et à mesure de la discussion, la Scrum Team affine ces éléments, améliorant ainsi leur compréhension et leur confiance dans leur capacité à les développer.

### **Thème 3: WHO:** Comment le travail choisi sera-t-il réalisé ?

Pour chaque élément sélectionné du Product Backlog, les Developers planifient le travail nécessaire pour créer un Incrément. Cela se fait souvent en décomposant les éléments du Product Backlog en éléments. Personne d'autre ne leur dit comment transformer les éléments du Product Backlog en Increments de valeur.

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## 2- DSM: Daily Scrum Meeting



Le Daily Scrum est un événement:

- **de 15 minutes**
- pour les développeurs de l'équipe Scrum
- Pour réduire la complexité, il se tient au même moment et au même endroit chaque jour ouvrable du Sprint .

• Si le Product Owner ou le Scrum Master travaillent activement sur des éléments du Sprint Backlog, ils participent en tant que Développeurs.



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## 3- Sprint Review:

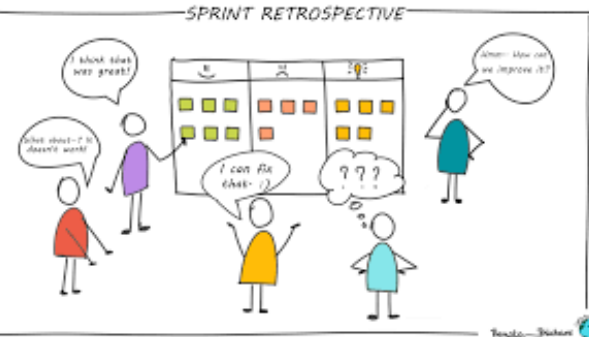
- L'objectif de la Sprint Review est d'inspecter le résultat du Sprint et de déterminer les adaptations futures.
- La Scrum Team présente les résultats de son travail aux principales parties prenantes et les progressions vers le product Goal sont discutées. t, la Scrum Team et les parties prenantes passent en revue ce qui a été accompli durant le Sprint et ce qui a changé dans leur environnement.
- Sur la base de ces informations, les participants collaborent sur la marche à suivre et sur les décisions à prendre.
- Le Product Backlog peut également être ajusté pour répondre à de nouvelles opportunités.
- La Sprint Review est une session de travail et la Scrum Team doit éviter de la limiter à une session de présentation.
- Elle se limite dans le temps à **un maximum de quatre heures** pour un Sprint d'un mois



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

## 4- Sprint Retrospective:

- L'objectif de la Sprint Retrospective consiste à réfléchir à des pistes pour améliorer la qualité et l'efficacité.
- La Scrum Team inspecte le déroulement du dernier Sprint en ce qui concerne les individus, les interactions, les processus, les outils et leur Definition of Done. Les éléments inspectés varient souvent selon le domaine d'activité.
- La Scrum Team identifie les changements les plus utiles pour améliorer son efficacité. Les améliorations ayant le plus d'impact sont abordées dès que possible. Elles peuvent même être ajoutées au Sprint Backlog pour le prochain Sprint.
- La Sprint Retrospective conclut le Sprint. Elle est limitée dans le temps à **un maximum de trois heures** pour un Sprint d'un mois. Pour les Sprints plus courts, l'événement est généralement plus court.



# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

Event	Inspection	Adaptation
Sprint Planning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Backlog</li> <li>• (Commitments Retrospective)</li> <li>• (Definition of Done)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint Goal</li> <li>• Forecast</li> <li>• Sprint Backlog</li> </ul>
Daily Scrum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progress toward Sprint Goal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint Backlog</li> <li>• Daily Plan</li> </ul>
Sprint Review	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Increment</li> <li>• Product Backlog (Release)</li> <li>• Market-business conditions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Backlog</li> </ul>
Sprint Retrospective	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Team &amp; collaboration</li> <li>• Technology &amp; engineering</li> <li>• Definition of Done</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actionable improvements</li> </ul>

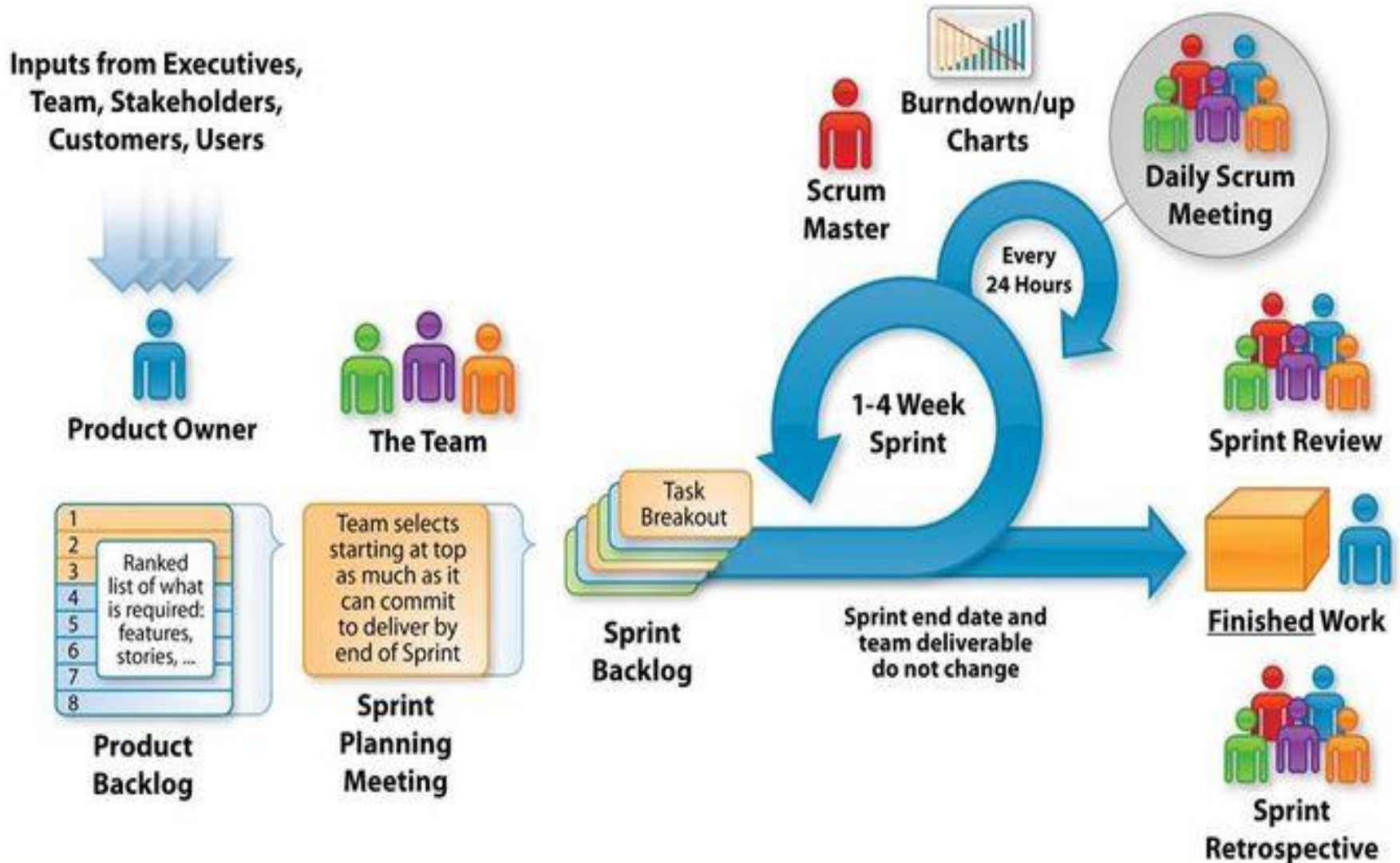
# Plan

## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

1. Présentation de SCRUM
2. SCRUM TEAM
3. Les artéfacts de SCRUM
4. Les événements de SCRUM
5. **Conclusion générale**

# Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

Avantages	Inconvénients
(+) <b>Facile à apprendre</b> : il s'agit d'une méthode étroitement liée à notre mode de travail quotidien.	(-) Difficile à mettre en œuvre, en raison de la prédisposition et de la culture de l'organisation, du top management aux clients.
(+) Le client commence à utiliser le produit rapidement.	(-) Il est difficile de trouver des personnes pluridisciplinaires.
(+) Le processus est simplifié pour la valeur fournie.	
(+) Une plus grande précision, car le client voit fréquemment le projet.	
(+) Encourage le travail en équipe.	
(+) Le projet est plus adaptable et plus flexible.	





## Chapitre 4: SCRUM FRAMEWORK

**«L'avenir  
ne se prévoit pas,  
il se prépare.»**

Maurice Blondel

# Merci de votre attention !