

Exécution

PROJET

Délai

Budget



Exécution

PROJET

Budget

Délai



Waterfall (structuré)

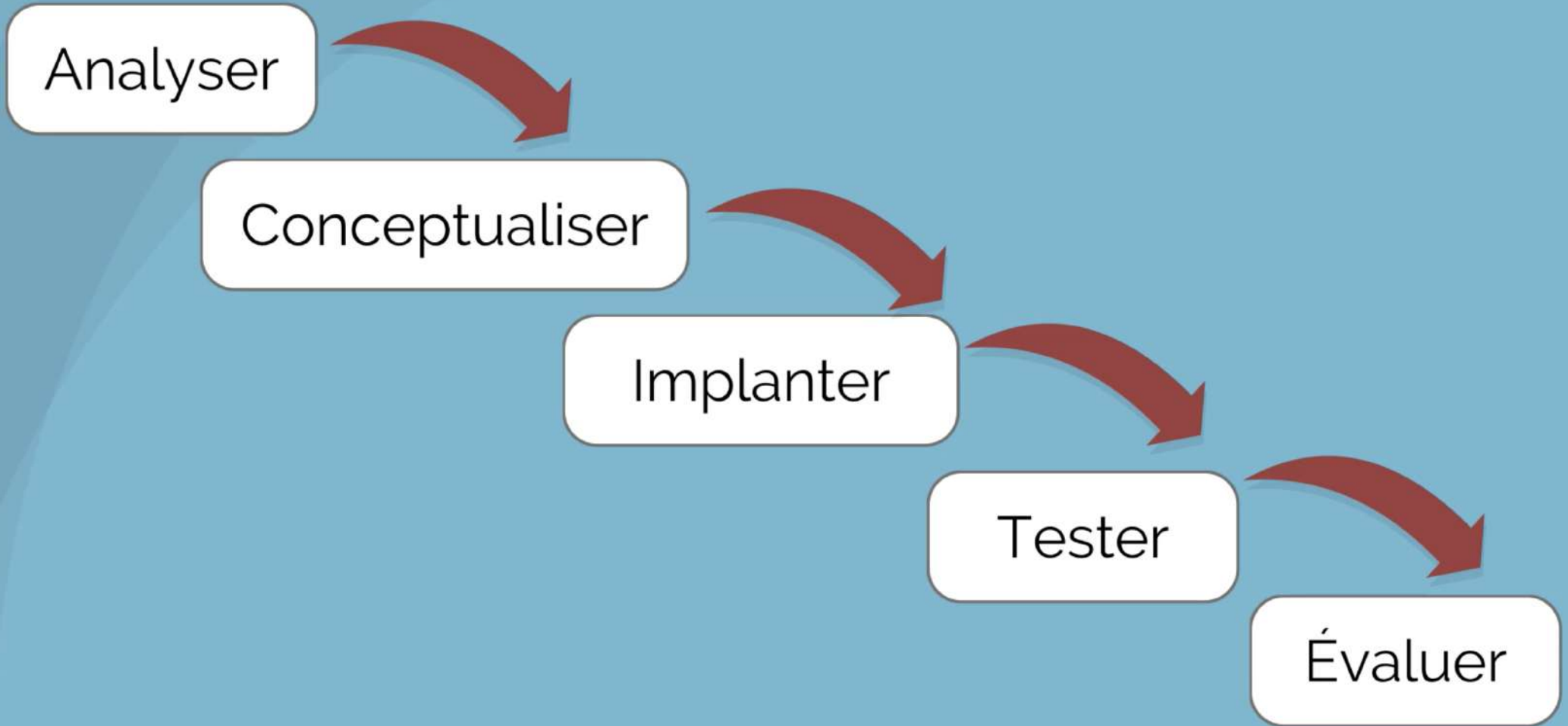
Analyser

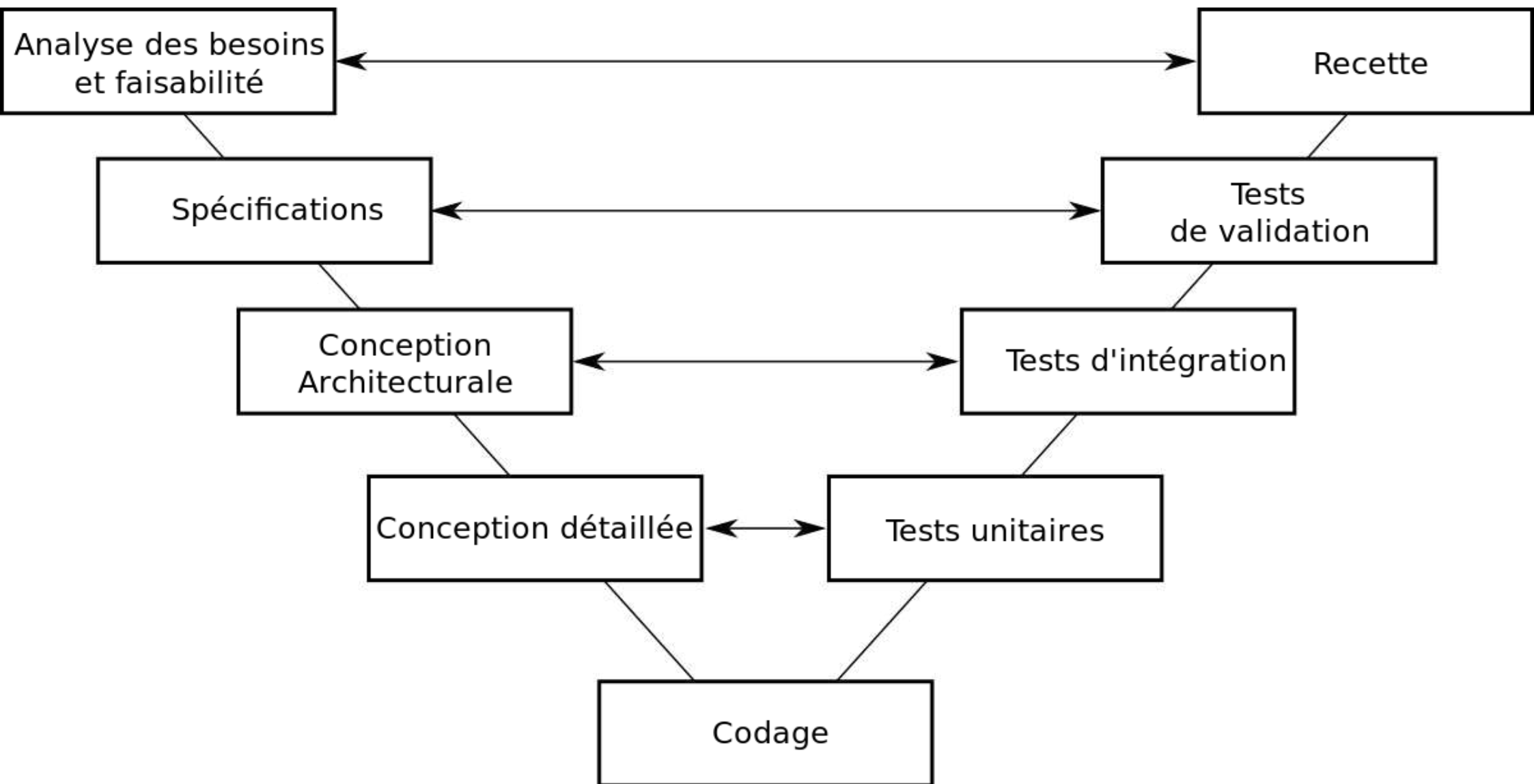
Conceptualiser

Implanter

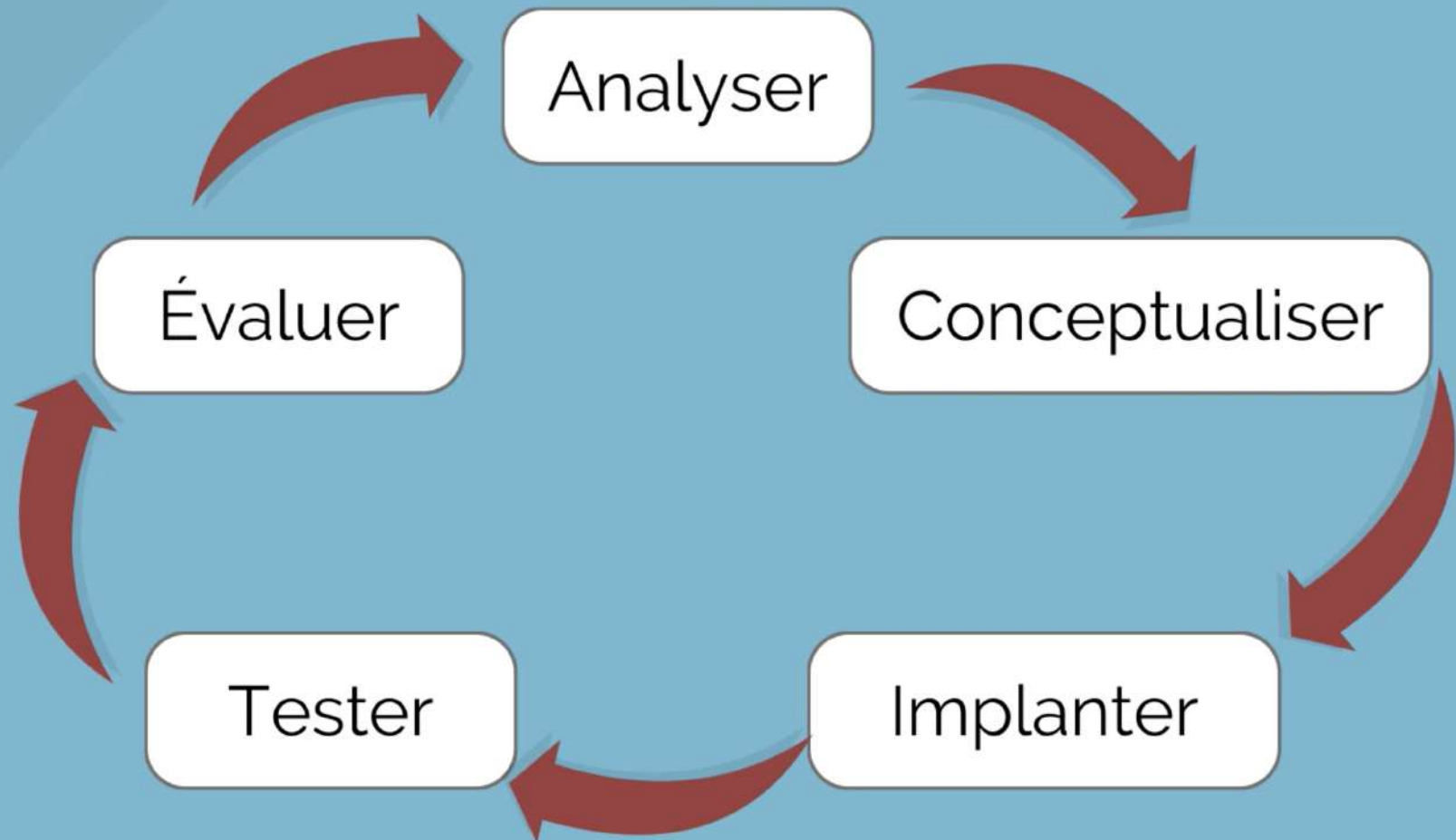
Tester

Évaluer





Agile (adaptatif)



CLIENTS

DIRECTEURS

COMMERCIAUX

UTILISATEURS





SCRUM

LE «PRODUCT OWNER»



LE «SCRUM MASTER»

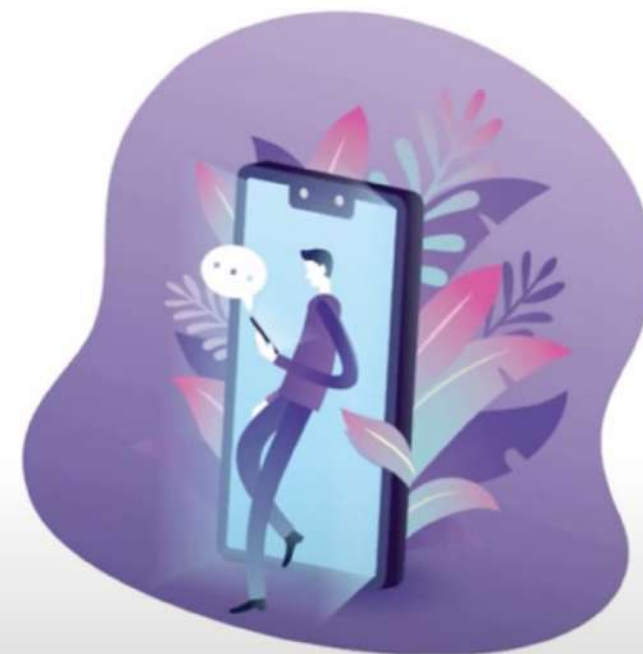
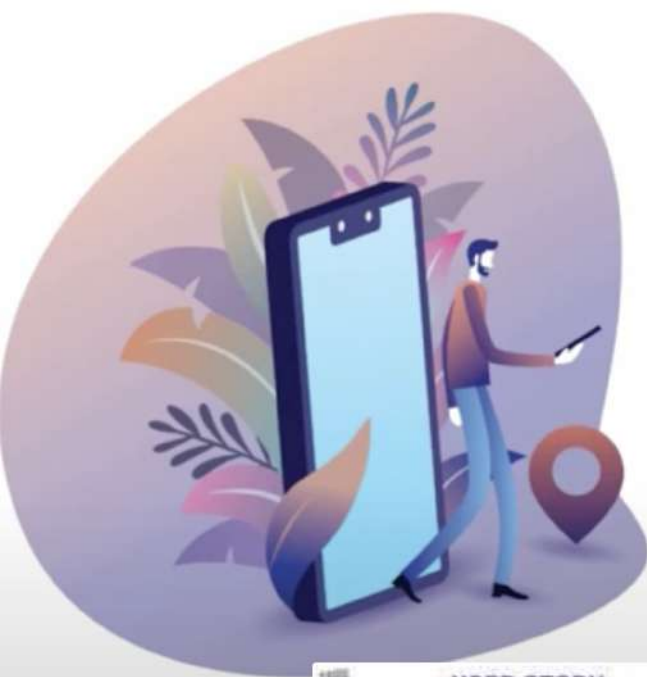


USER STORY



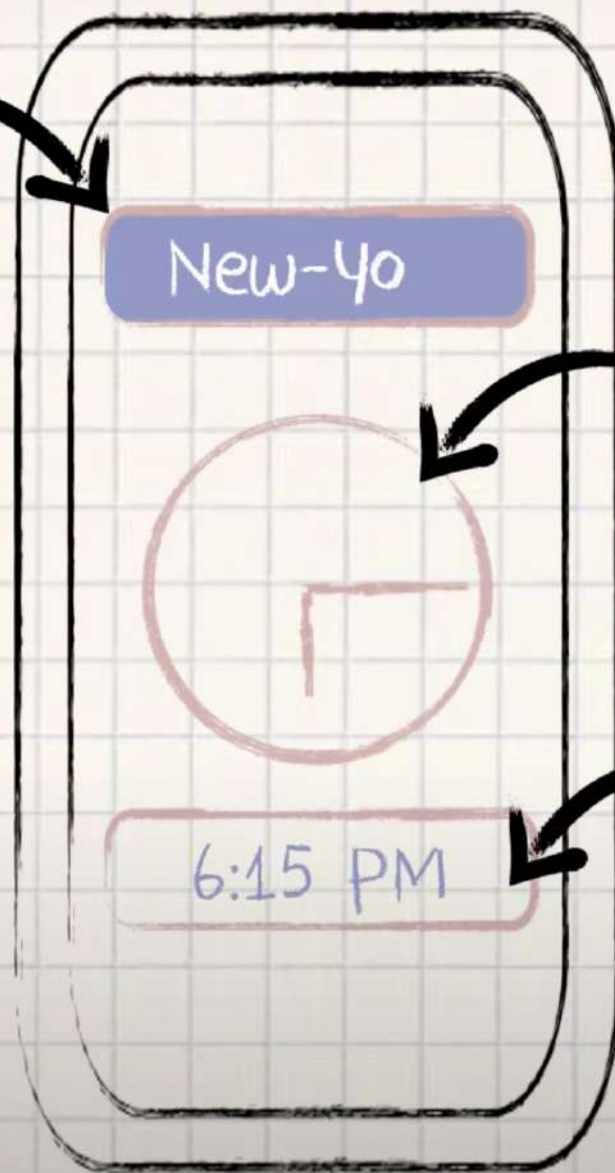
Creative Cloud

Creative Cloud a été mis à jour



ER STORY

1 Je saisis
une ville



2 J'obtiens l'heure locale

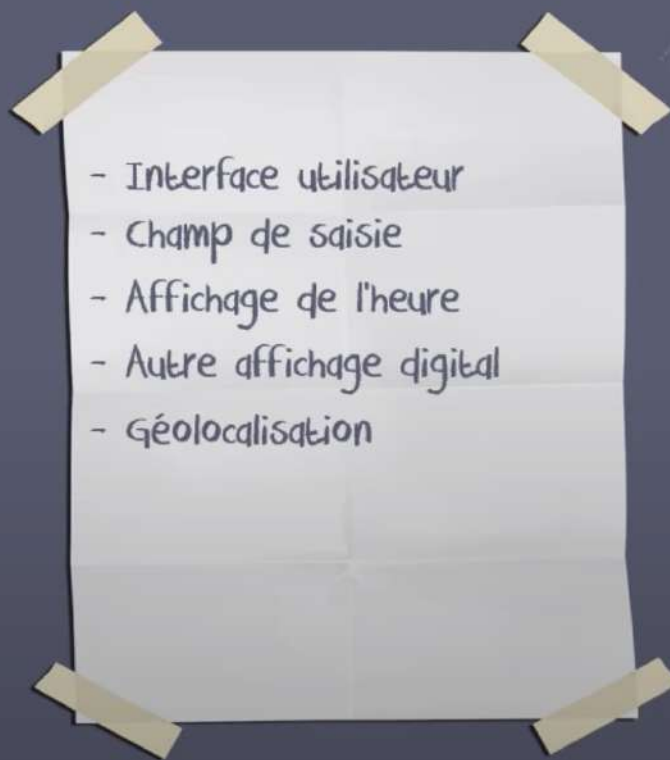
3 affichage digital

LA MÉTHODE AGILE SCRUM

USER STORY



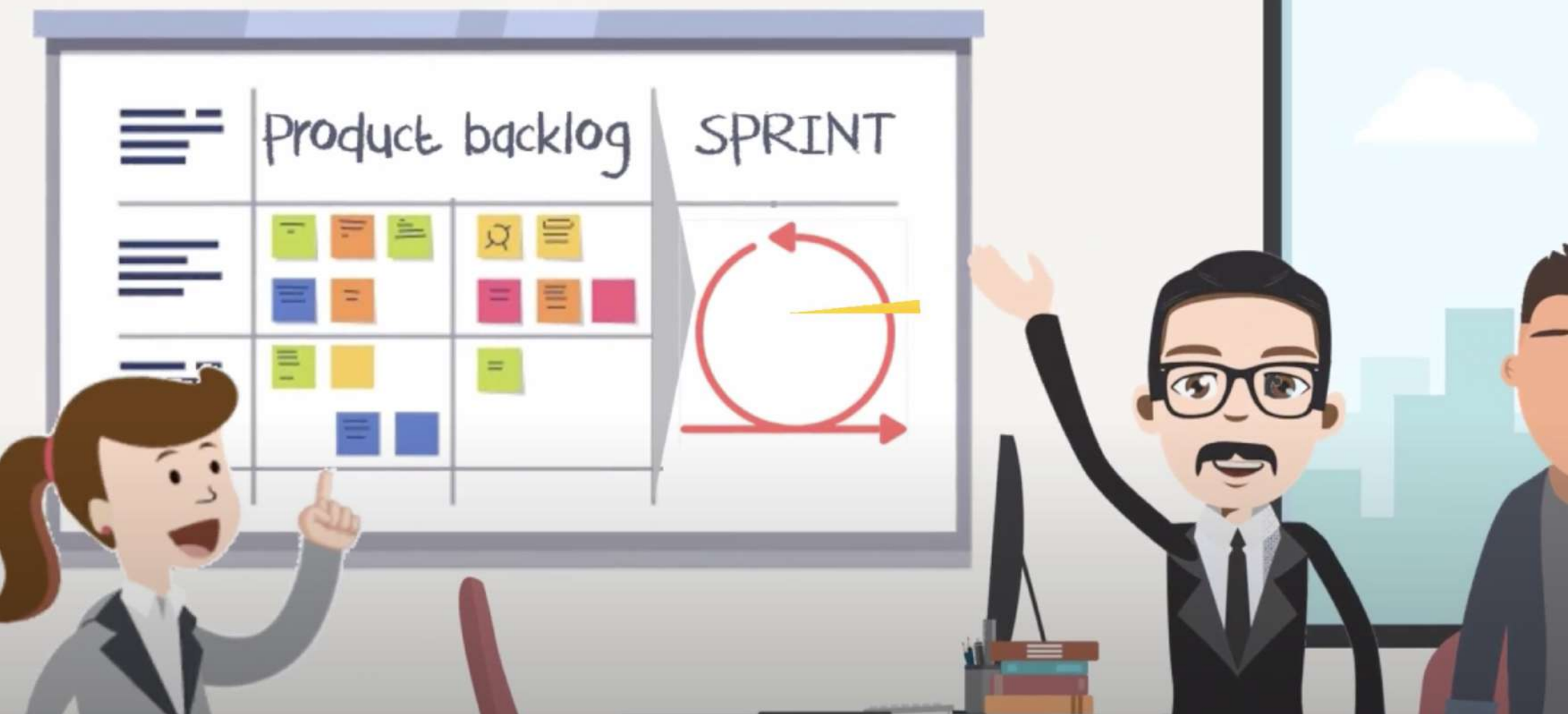
PRODUCT BACKLOG

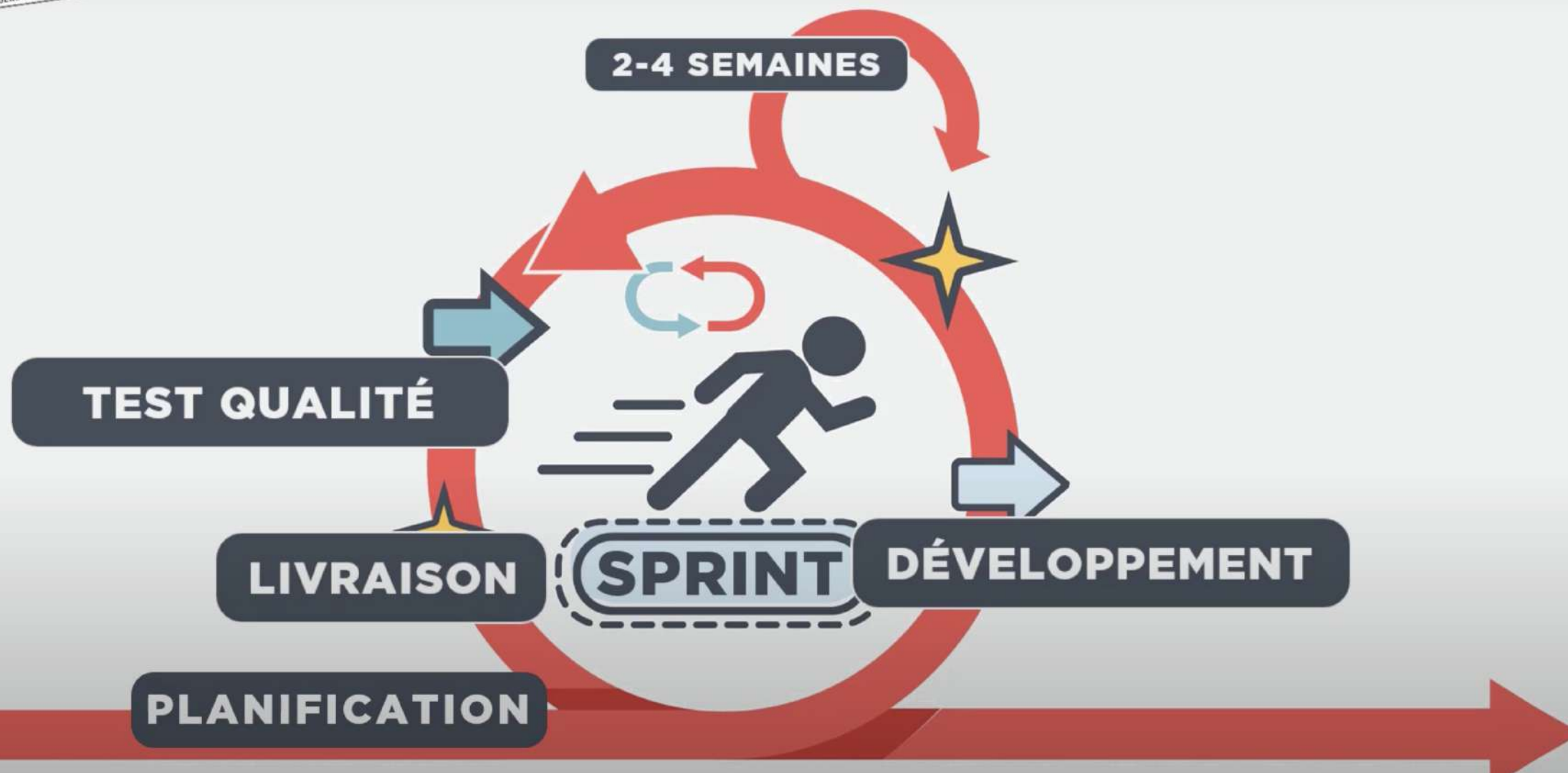


SPRINT

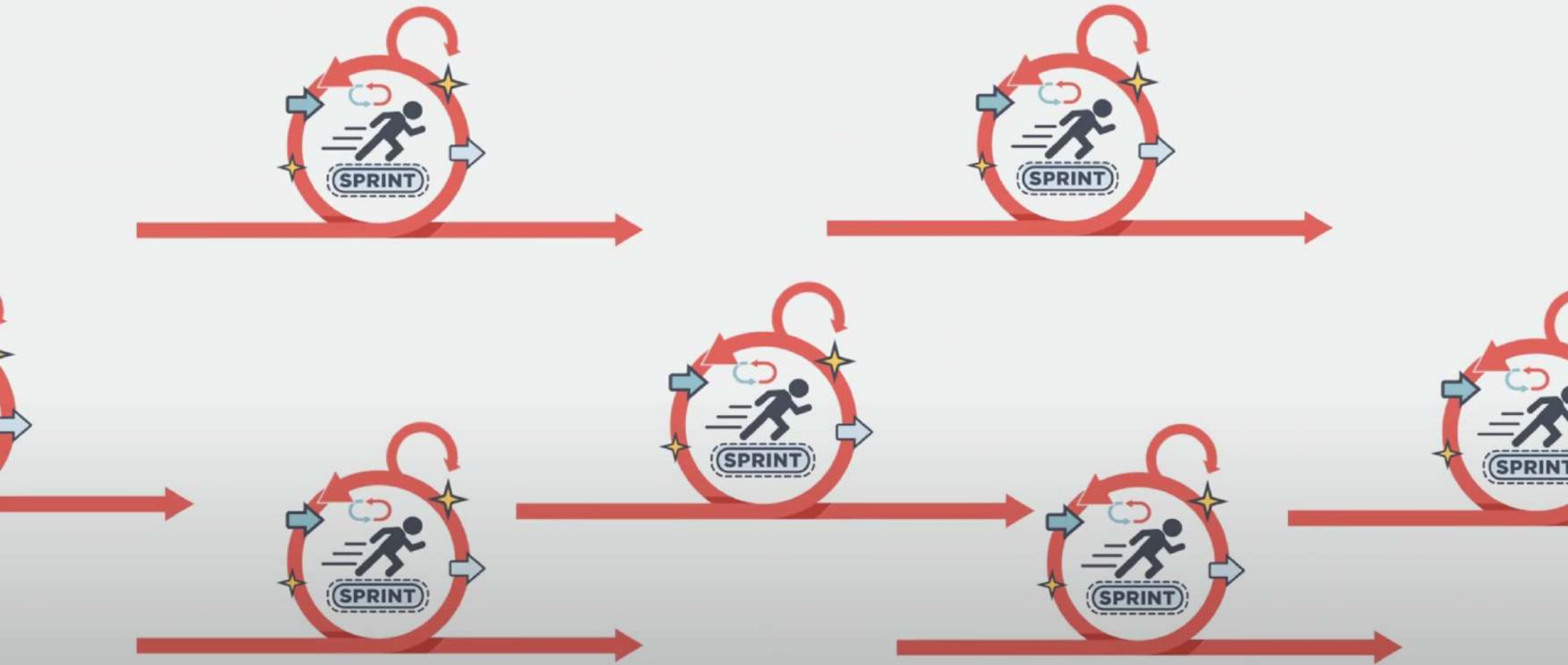


SPRINT PLANNING MEETING

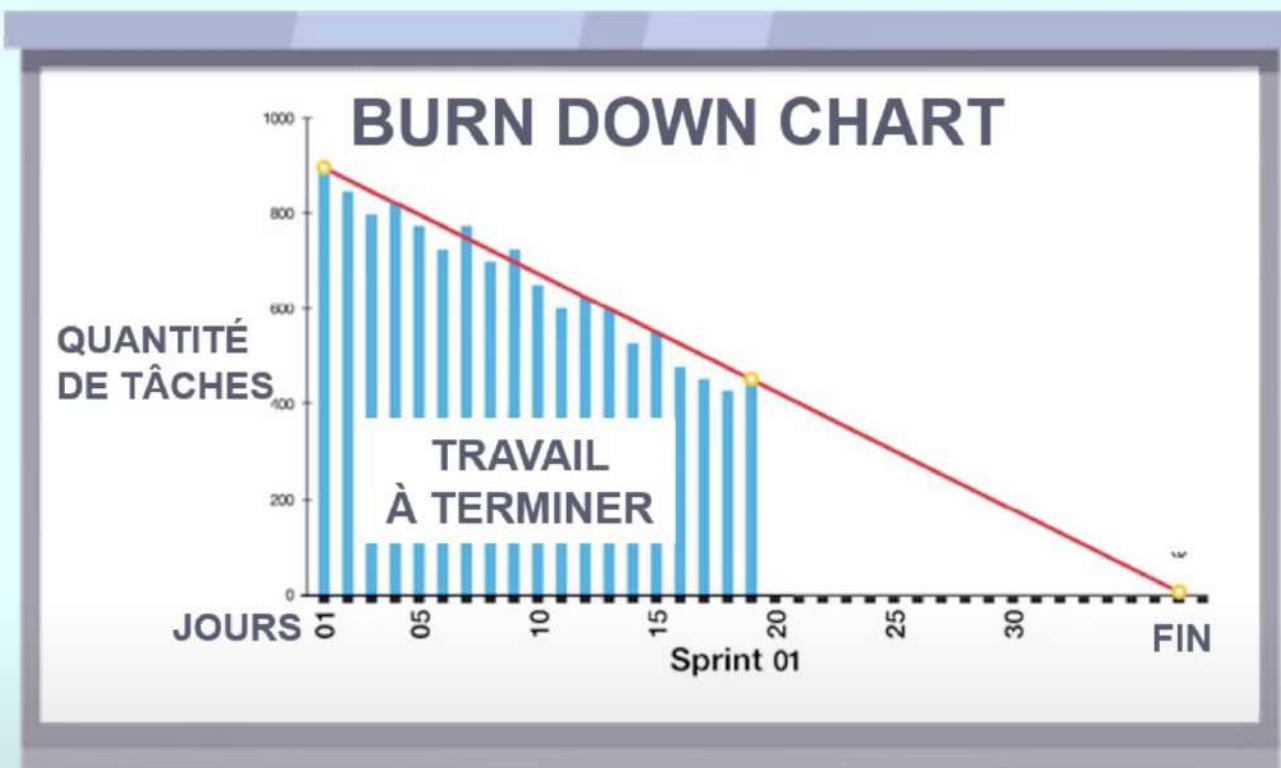




SPRINT BACKLOG



SCRUM MASTER



An illustration of a man with dark hair, wearing a grey t-shirt and a dark blue jacket, pointing his right hand towards a whiteboard. The whiteboard is mounted on a light blue wall and has a purple border. To the right of the whiteboard, the arm and hand of another person, wearing a light blue shirt, are visible, also pointing towards the board. The background is a light blue gradient.

SCRUM MEETING – DITES :

- Ce que vous avez fait la veille
- Ce que vous allez faire aujourd'hui
- Les problèmes qui vous bloquent

SPRINT MEETING REVIEW



LA MÉTHODE AGILE SCRUM

- Le Product Owner définit le périmètre du projet et compile les fonctionnalités voulues par les utilisateurs sous forme de User Stories
- Le Product Backlog regroupe les éléments à développer pour réaliser la User Story
- Le développement est itératif – par Sprints de 2-4 semaines
- Un Sprint :
 - Débute par un Sprint Planning Meeting
 - Des Scrums (mêlées) chaque jour (réunions courtes)
 - Se termine par un Sprint Meeting Review
- Les changements / nouveaux développements sont intégrés au Product Backlog