



## Part 3 : Présentation générale

# Présentation générale : La naissance de Scrum

## □ Naissance de scrum

### □ 1986

Les prémices de Scrum voient le jour. Les Japonais Hirotaka Takeuchi et Ikujiro Nonaka imaginent à cette époque une façon d'augmenter la vitesse de développement d'une application tout ayant une forte notion de flexibilité.

Leur approche se base fortement sur le concept énoncé par le rugby à quinze : une équipe unie ayant pour but commun de faire avancer la balle vers le camp adverse.

### □ 1991

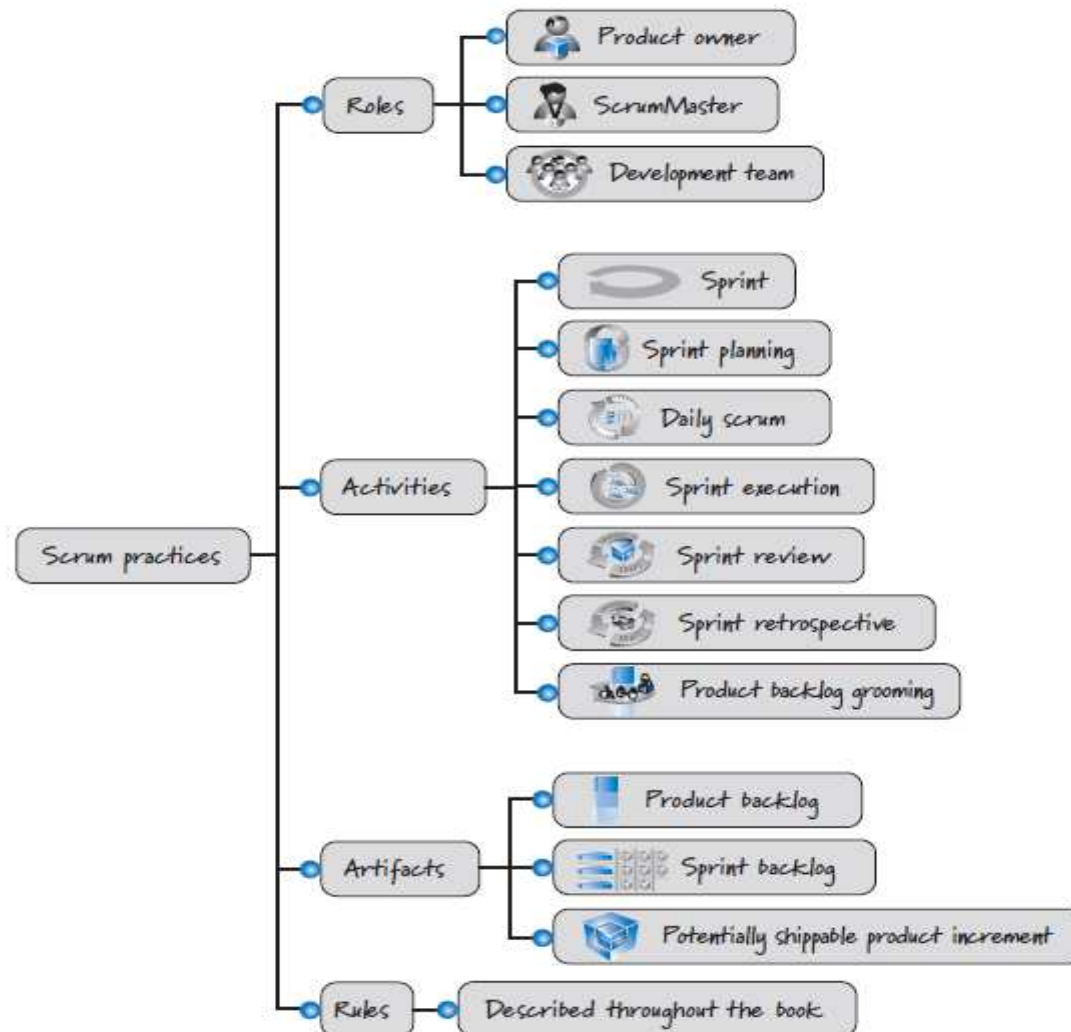
DeGrace et Stahl reprennent ce concept en lui donnant un nom : Scrum. Ce nouveau terme faisant référence à la mêlée renforce l'idée d'équipe soudée à objectif commun et qui désigne par ailleurs un cadre de travail agile de gestion de projet.

### □ 1995

Année officielle de la naissance de Scrum où Ken Schwaber décrit les fondements de la méthode avant de les publier conjointement avec Mike Beedle en 2001 dans leur ouvrage "Agile Software Development With Scrum".

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Le Framework ou boîte à outils



Source : Essential Scrum\_ A Practical

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ L'équipe

### ❑ Le Product Owner

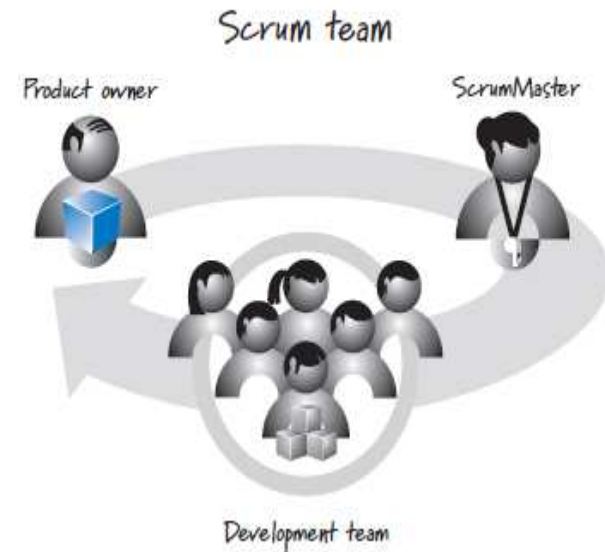
Le Product Owner possède la vision du produit. Son rôle principal est de la retranscrire à travers la rédaction des User Stories.

### ❑ Scrum Master

Le Scrum Master qui a pour mission de lever les obstacles que peuvent rencontrer les membres de l'équipe, tout en s'assurant que la méthode Scrum correctement appliquée.

### ❑ L'équipe de développement

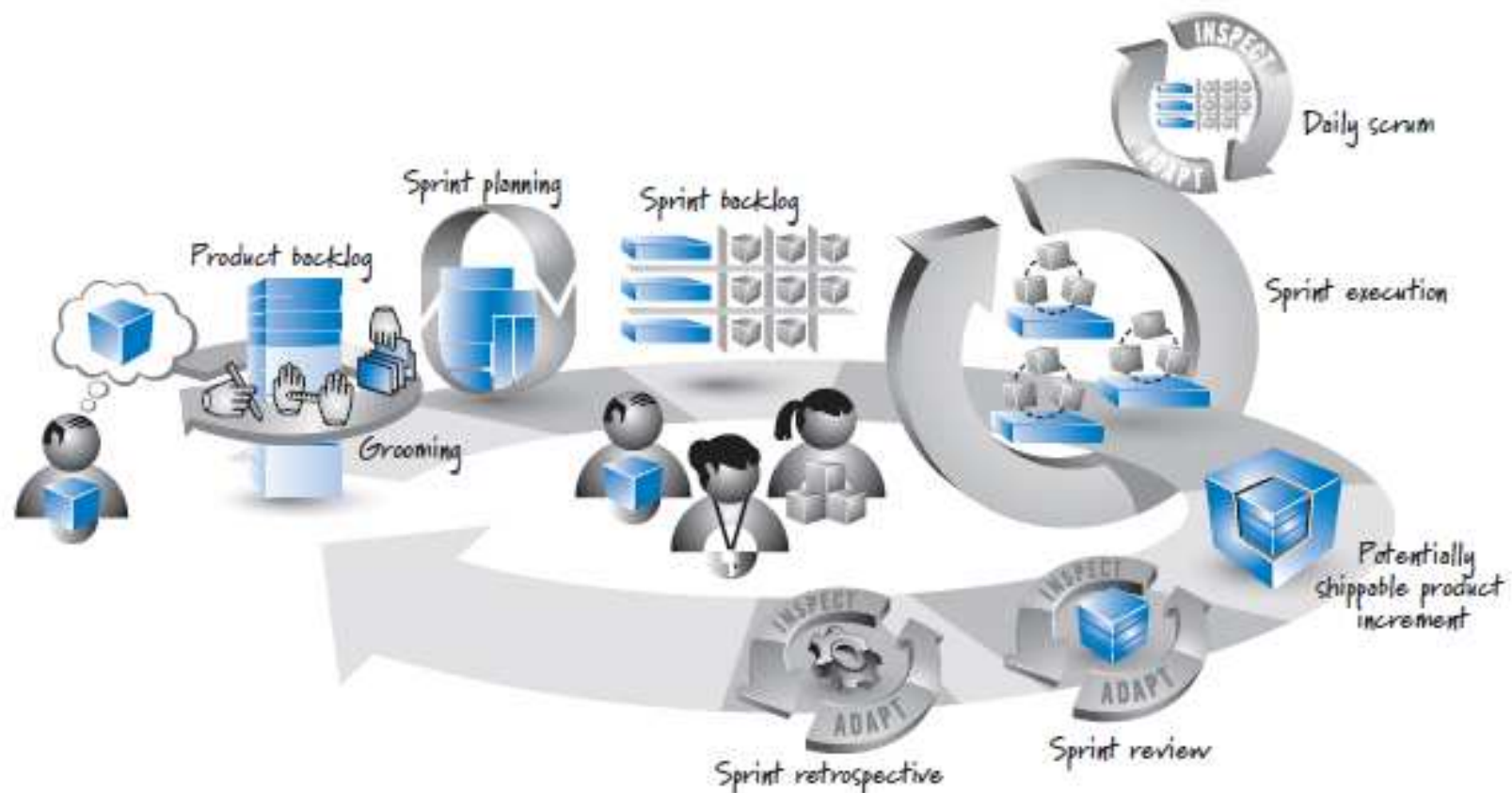
L'équipe de développement, constituée de fonctions et expériences hétérogènes (architecte, concepteur, designer, développeur...) a pour rôle de développer les User Stories contenues dans le Product Backlog afin de fournir un livrable de qualité.



Source : Essential Scrum\_ A Practical

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## □ Les évènements

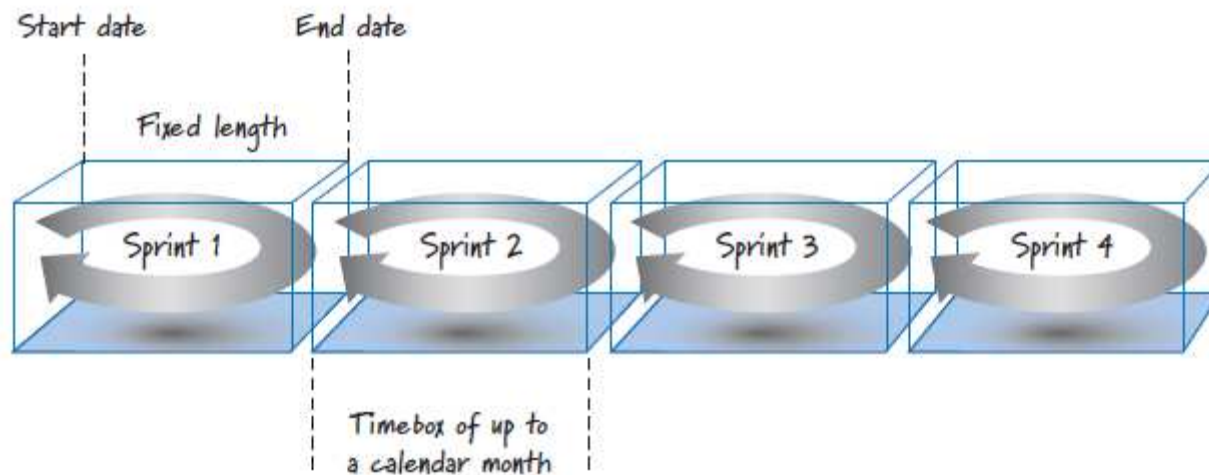


# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les événements

### ❑ Sprint

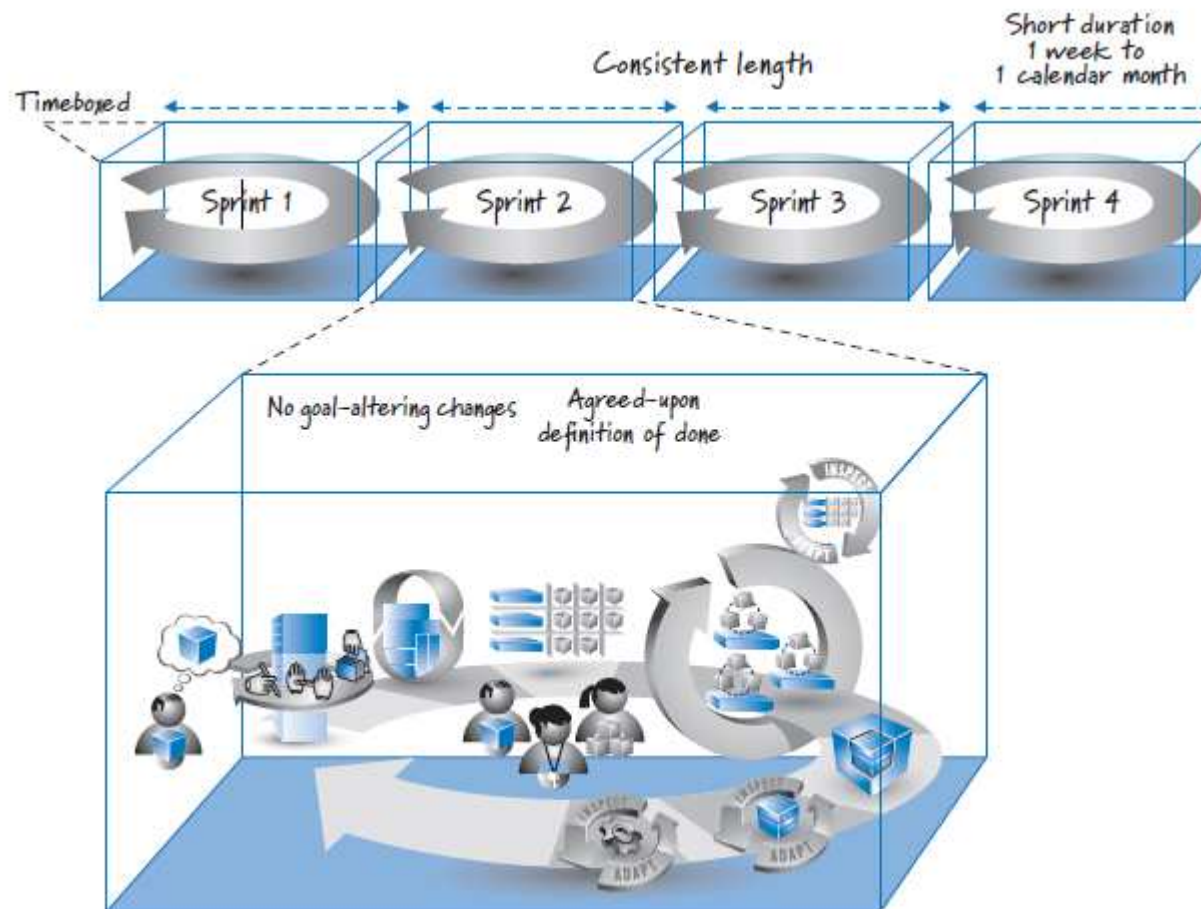
un Sprint correspond à une période de temps dans laquelle un incrément du produit à l'état terminé, utilisable et potentiellement livrable dans l'environnement de production est réalisé.





# Présentation générale : Scrum, une vision globale

- ❑ Les évènements
  - ❑ Sprint



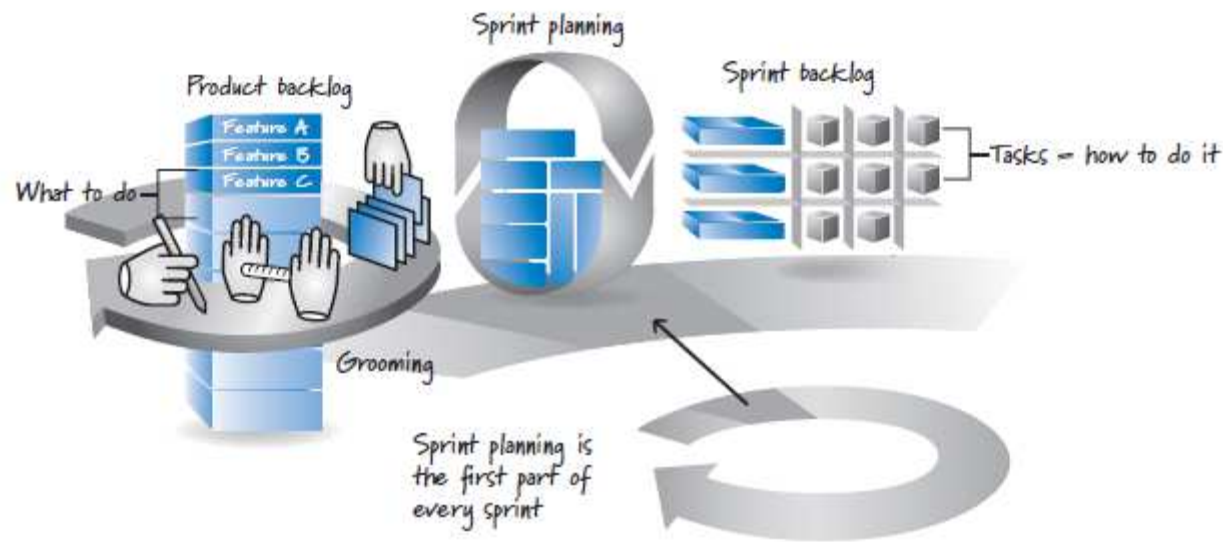
# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les événements

### ❑ Réunion de planification de Sprint

Le contenu d'un Sprint se prépare lors de la réunion de planification qui ne doit pas excéder huit heures pour un Sprint d'un mois ou quatre heures pour des Sprints de deux semaines (nous reviendrons sur ces aspects).

Durant cette réunion qui convie l'ensemble de l'équipe Scrum, l'objectif du Sprint et les tâches à réaliser sont définis.





# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les évènements

### ❑ Le Scrum Meeting

Réalisée quotidiennement par l'équipe de développement sur une durée de 15 minutes, cette réunion a pour but de réaliser un point de synchronisation sur les tâches de développement en cours et de permettre la planification des prochaines 24 heures. Ce cérémonial est également appelé Daily Scrum, "Point debout", Stand up meeting, mêlée quotidienne.

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les évènements

### ❑ La revue de Sprint

D'une durée maximale de 4 heures pour un Sprint d'une durée d'un mois (2 heures pour un sprint de deux semaines), cet évènement réunit l'ensemble des membres de l'équipe Scrum autour d'une démonstration du livrable fourni en fin de Sprint.

L'objectif de la démonstration est de présenter le travail réalisé par l'équipe de développement et de préciser les éventuels ajustements à effectuer dans le Sprint suivant.

### ❑ La rétrospective de Sprint

la rétrospective de Sprint permet d'analyser l'équipe Scrum elle même afin d'envisager si nécessaire la mise en place d'un plan d'amélioration (notion d'introspection). D'une durée maximale de 3 heures pour un Sprint d'un mois, c'est à ce moment là que l'ensemble de l'équipe peut s'exprimer sur son ressenti, sur les points à améliorer ou à maintenir.

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les Artefacts

### ❑ Product Backlog

Le Product Backlog, aussi appelé Backlog, contient l'expression de besoins du Product Owner traduite sous forme de User Stories. Chaque User Story possède une valeur métier (Business value) permettant ainsi d'ordonner le Product Backlog par Business value décroissante.

### ❑ Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est la liste des User Stories issues du Product Backlog devant être traitée durant le Sprint.

Chaque User Story y est découpée en tâches devant être réalisées par l'équipe de développement et organisée selon les trois états suivants : "À faire", "En cours", "Terminée".

### ❑ Burn Down Chart

Le Burn Down Chart permet à l'équipe de reporter le reste à faire et le compare avec le reste à faire idéal afin d'en déduire les actions à entreprendre (il se peut que l'équipe soit en avance ou en retard).

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les Artefacts

### ❑ Burn Up Chart

Le Burn Up Chart permet quant à lui de visualiser la valeur métier développée et de décider de continuer ou non le projet.

### ❑ Courbe de température

La courbe de température permet de connaître le moral de l'équipe afin de remédier rapidement à tout problème.

### ❑ Burn Down Chart

Le Burn Down Chart est un graphe qui sert à l'équipe de reporter le reste à faire et le compare avec le reste à faire idéal afin d'en déduire les actions à entreprendre (il se peut que l'équipe soit en avance ou en retard).

### ❑ Courbe de température

La courbe de température permet de connaître le moral de l'équipe afin de remédier rapidement à tout problème.

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Cycle de vie de Scrum

Le cycle de vie est le suivant :

1. Le Product Owner (appelé propriétaire du produit sur l'illustration) rédige les User Stories et les place dans le Product Backlog.
2. Le Product Owner priorise ensuite ces User Stories en fonction de leur Business value.
3. L'équipe Scrum se réunit lors du cérémonial de planification de Sprint afin de déterminer les User Stories pouvant être traitées durant le Sprint. Celles ayant été élues sont ensuite placées dans le Sprint Backlog puis découpées en tâches.
4. Le Sprint peut alors commencer pour une itération de 2, 3 voire 4 semaines.
5. L'équipe se réunit quotidiennement pour réaliser le Scrum Meeting.
6. À l'issue du Sprint, nous possédons un produit potentiellement livrable qui fait l'objet d'une démonstration lors de la revue de Sprint.
7. Le cycle se termine enfin par la rétrospective de Sprint non mentionnée sur l'illustration mais infiniment primordiale.

# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Les trois piliers de Scrum

### ❑ Transparence

La transparence en Scrum signifie que toute personne concernée par le projet doit comprendre aisément et rapidement l'état du projet. C'est uniquement par la mise en place d'un langage commun que cette transparence peut se faire entre l'équipe et le management.

### ❑ Inspection

Une inspection permet d'éviter ce que l'on appelle l'effet tunnel qui se caractérise par la découverte de l'ensemble des problèmes lorsque le produit est fini. À ce stade, il est malheureusement bien souvent trop tard. L'inspection est notamment réalisée quotidiennement lors des Scrum Meetings.

### ❑ Adaptation

Si, lors de la phase précédente, des écarts sont constatés (qualité du livrable, retard...), un ajustement doit alors être effectué pour minimiser les impacts de ceux-ci.

Les artefacts de Scrum sont idéaux pour visualiser rapidement tout aspect positif ou négatif de l'avancement ; il ne faut donc pas les négliger.



# Présentation générale : Scrum, une vision globale

## ❑ Coût, délai et périmètre

