Resume Scrum D’Equipe :

Pat Daoust, Serge Codère, Nataliya Okhrymovych

**La désignation de responsable de produit**, en anglais produit owner, est normalement le client (ou son représentant pour le développement), qui a la charge de la nature et l’envergure du produit. Cette personne est orientée business, elle devrait avoir un niveau de connaissance informatique au moins équivalente à l’utilisateur ultime du produit, mais pas nécessairement plus.

Dans les techniques Agile, le responsable de produit est intégré dans toutes les étapes de développement. Elle est surtout impliquée dans la définition de l‘envergure du produit, et la priorisation des fonctionnalités a implémenter.

Dans le contexte de notre projet scolaire, nous allons designer une personne come responsable de produit. Cette personne sera en charge de penser aux fonctionnalités du projet. Elle sera aussi développeur.

**La désignation de chef de mêlée**, en anglais Scrum master, est un expert en gestion de projet et les technique Scrum. Son rôle est premièrement de supporter son équipe de développement, non de développer lui-même. La personne chef de mêlée est entre autres en charge des rencontre Scrum journalière et des rencontres de sprint review.

Dans le contexte de notre projet scolaire, notre chef de mêlée sera en charge des Scrum « journalière »

Les Scrum « journalière » serons chaque jour que nous nous rencontrons pour travailler sur ce projet, donc au moins deux fois par semaines, pour les journée ou nous avons ce cours, et possiblement plus dépendant de nos disponibilités.

**Les principes que nous comptons appliquer dans notre projet :**

Les Scrum « journalière » de 15 minutes (5 minutes par personne): quoi a été fait depuis le dernier scrum, quoi a faire aujourd’hui, quelle sont les obstacles

Le décomposition du projet en sprint, donc le sprint 0 est pour la planification. Chaque sprint aura :

* Une session de sprint planning. De durée d’environ 2h a 8h. Pour définir quoi développer depuis le produit backlog , définire les conditions de fin, mise a jour du produit backlog
* Un sprint review. De durée d’environ 1h à 4h. Vérifier si les taches du sprint planning on été réussie. Clôturer les taches terminer. Discuter et reprendre ou abandonner les taches non-terminer.
* Un Sprint rétrospective. De durée d’environ a ½h et 3h. Valider que les taches du produit backlog sont bien approprier, depuis l’avancement et les besoins client changer

Nous allons utiliser les livrables standards de Scrum

* Vision du produit. Elle définit les quoi et pourquoi du produit. 1er livrable.
* Backlog du produit : une liste de toute les livrables et leurs caractéristiques. Résultat du sprint 0, et modifier au besoin.
* Plan de livraison. La planification de l’horaire et les couts du projet.
* Backlog du sprint. Une liste de taches crée au début de chaque sprint, a compléter pour ce sprint
* Burndown du sprint. Un report d’avancement crée a la fin de chaque sprint
* Liste des problèmes. Est crée dans chaque sprint a fur et a mesure qu’il sont trouver.

Nous allons utiliser comme outil de gestion de projet Jira

Dans Jira, nous créons le Sprint 0, et avons ajouté les cartes des points à compléter et identifier les livrables. Les membres sont ajouter dans notre équipe B34.

<https://earthflux.atlassian.net/jira/software/projects/PDA/boards/1>

Nous allons utiliser comme outil de version control Git avec GitHub pour partager les fichiers a distance. Notre GitHub de projet ce trouva a <https://github.com/PatDaoust/projet-developpement-applications>

