RÉSUMÉ

Vidéo 1:

*Meilleures pratique en gestion de projets Agile*

Les méthodes Agiles reposent sur des cycles de développement itératifs et adaptatifs, dans lesquels une application est produite et testée en continu.

#### Le Scrum Master et le Chargé de Produit repartaient la charge de travail

#### Conseils de meilleures pratiques :

* Utilisez des fonctionnalités pour capturer les fonctionnalités client que vous souhaitez

expédier

* Ajouter rapidement des fonctionnalités ou des exigences à partir du backlog et renseigner les détails ultérieurement
* Utilisez les conditions requises (témoignages utilisateur ( Agile), problèmes (de base) éléments du backlog de produit (Scrum) ou exigences (CMMI) – pour décomposer les fonctionnalités en travail que l’équipe de développement possède
* Utiliser des bogues pour capturer les défauts de code
* Mapper les exigences aux fonctionnalités pour suivre la progression au niveau de la gestion de projet
* Exigences de taille à remplir dans un sprint
* Fonctionnalités de taille à compléter dans un sprint ou plusieurs sprints
* Dimensionner les épics à livrer tous les trimestres ou à un objectif de jalon
* Permettre aux développeurs d’utiliser des tâches pour décomposer leur travail en fonction des besoins.

Les étapes principales:  
- Vision du produit;  
- Backlog du produit;  
- Plan de livraison.

Vidéo 2:

Le guide Scrum

Le Guide Scrum contient une définition du Scrum. Chaque élément du cadre contribue à un objectif spécifique qui est essentiel à la valeur globale et aux résultats obtenus grâce à Scrum.  
La méthodologie Scrum contienne les éléments tel quel : les Sprints, la planification des Sprints, les Scrums journaliers, la revue des Sprints, la rétrospective sur les Sprints.

Scrum se compose de trois groupes logiques; le Scrum Master, le Chargé de Produit et l'équipe Scrum.

Les équipes Scrum ont les rôles suivants :

* le Chargé de Produit. Responsable de la maximisation de la valeur du produit. Cette personne sait exactement ce qui doit être mis en œuvre en premier.
* le Scrum Master. Sa tâche est d'organiser le travail dans l'équipe conformément aux directives Scrum et de sorte que personne n'interfère avec l'équipe pour résoudre les tâches de manière indépendante et confortable.
* L'équipe Scrum. Un groupe de personnes qui possèdent toutes les connaissances et les compétences nécessaires pour atteindre un objectif. Ils déterminent exactement comment atteindre l'objectif, ils sont responsables de la qualité du produit et de l'adaptation quotidienne du plan au sein du sprint.

En ce qui concerne la méthodologie, il convient de conserver la même flexibilité qu'en ce qui concerne le produit. Prenez le temps d'évaluer la situation globale, faites des ajustements si nécessaire et n'essayez pas d'obtenir quelque chose à tout prix simplement parce que c'est « comme ça ».

Le Chargé de Produit, le Scrum Master et les Développeurs forment une équipe commune. Le Guide Scrum ne singularise pas l'équipe de développement.

Le travail Scrum est basé sur des "sprints" - ce sont des périodes qui durent de 7 à 30 jours, tout dépend de la composition de l'équipe et du projet. Pour chaque sprint, ils forment leur propre objectif, selon lequel ils résument les résultats. Le sprint suivant commence après l'achèvement du précédent, quels que soient ses résultats - à moins, bien sûr, que le sponsor ne décide de terminer le travail sur le produit.