

# Management des SI

SEANCE N°7

---

## LES RÔLES DU SCRUM MASTER

- Être garant du processus Scrum.
- Lever les obstacles.
- Protéger l'équipe.
- Animer/Coachier l'équipe.

### 1. Être garant du processus Scrum

Le SM doit s'assurer que:

- La boucle de feedback est rapide
- Un Daily Meeting (Ou Stand Up Meeting ou encore Scrum) est fait tous les jours, et qu'il commence à l'heure.
- Une rétrospective est faite à la fin de chaque itération.
- Il y a une amélioration continue du processus à chaque itération
- Le Product Owner affine régulièrement le Product Backlog avec l'équipe.
- Les Charts sont mis à jour régulièrement et sont visibles.
- Des planning poker et des priority poker sont réalisés afin que tous les membres de l'équipe soient impliqués et solidaires dans les estimations.
- Le tableau des tâches est à jour.

### 2. LEVER LES OBSTACLES (FACILITATEUR)

Exemple d'obstacles:

- Un développeur a la grippe, le serveur n'est pas toujours accessible, un plug-in n'est pas disponible gratuitement en français, un développeur n'est jamais présent aux Daily Stand Up Meeting, le Product Owner ne répond plus, etc ...

### 3. PROTEGER L'EQUIPE

- Le SM doit aussi protéger l'équipe des interférences extérieures.
- Le SM peut aussi protéger l'équipe d'un Product Owner trop agressif, mais Product Owner trop complaisant

### 4. ANIMER/COACHER L'EQUIPE

- Coachier l'équipe afin qu'elle puisse trouver elle-même les solutions aux problèmes soulevés lors des rétrospectives ou des Daily Meeting.
- Coachier les membres de l'équipe pour leur permettre de mieux travailler ensemble et avec l'extérieur.
- Coachier les membres de l'équipe pour leur permettre de monter en compétence même pourquoi'il y a des blocages et proposer des nouvelles pratiques techniques XP.
- Coachier les membres de l'équipe pour les motiver.

Plus le projet avance plus le Scrum Master doit devenir dispensable:

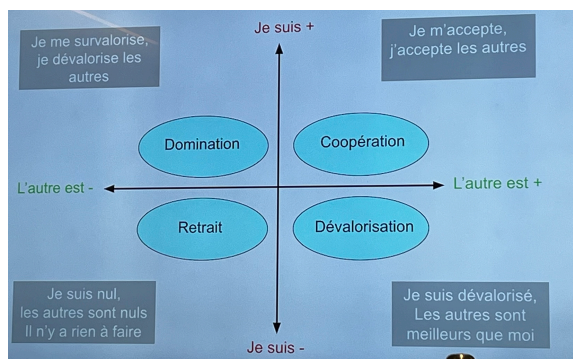
- En début de projet il sera certainement à 70% SM et à 30% développeur.

En fin de projet, s'il réussit il doit arriver à 10% SM et à 90% développeur.

## COMPETENCES ET APTITUDES POUR ÊTRE UN BON SCRUM MASTER

- Bien connaître **Scrum**
- Avoir une inclinaison à la **transparence**.
- Aimer servir l'**équipe**.
- Avoir des talents de **médiateur** (mais il faudra peut être parfois prendre des mesures radicales)
- Avoir une facilité à **communiquer**.
- Être **psychologue**.

## EXEMPLE DES POSITIONS DE VIE DANS L'AT



## EXERCICE DU NOEUD HUMAIN AVEC DES RÔLES

- Le passager clandestin (*Dormeur*)  
*Il en fait le moins possible, voire rien du tout si c'est possible.*
- Le discret (*Timide*)  
*Ne prend aucune initiative, fait uniquement ce qu'on lui dit de faire.*
- Le moteur (*Blanche neige*)  
*Esprit d'équipe, travaille dur.*
- Le meneur (*Prof*)  
*Dirige les autres.*
- Le saboteur (*La reine*)  
*Souhaite que le projet échoue.*

## LE DAILY STAND-UP MEETING

### 1. DEFINITION ET ORGANISATION

Qu'est-ce-que le daily stand-up meeting ?

Un daily scrum meeting, daily stand-up meeting (*Ou DSM*) est un rituel « officiel » organisée de manière récurrente dans le cadre de la gestion du projet.

### 2. COMBIEN DE TEMPS DURE LE STAND-UP MEETING ?

- Pas plus de 15m
- Souvent proche des bureaux

- Privilégier la qualité que la quantité d'échange

### 3. QUEL EST L'OBJECTIF DU STAND-UP MEETING ?

- Connaître l'avancement de l'équipe
- Répondre au 3 question:

#### 1. QU'AI-JE FAIT HIER ?

- Cette information peut être utile au testeur et au Product Owner, pour connaître l'avancement du projet.

#### 2. QUE VAIS-JE FAIRE AUJOURD'HUI ?

- Visibilité à l'équipe.
- Avancé en temps réel de l'équipe.
- Estimation du temps de travail.
- Aléas propres à la vie du projet.
- Incidents de production.
- Changement de besoin

### 3. QUELS SONT LES POINTS DE BLOCAGE EXISTANTS QUI M'EMPÊCHE D'AVANCER ?

- Permet d'avoir une vision transverse sur l'ensemble des points contenus.
- User story spécifique ou autre projet globale.
- Notion clé en agilité.
- Prendre conscient de blocage.
- Rechercher des solutions

Il est essentiel que tous les membres de **l'équipe soient présents**, cette réunion doit se faire chaque jour.

La présence du PO est optionnelle, les parties prenantes peuvent venir mais en temps qu'observateur.

Attention, il ne faut pas rendre le Stand-Up meeting trop **individualiste**. Dans l'idéal le daily scrum meeting est là pour susciter l'esprit d'équipe.

## 2. OBJECTIFS DANS LA DEMARCHE AGILE

- Communiquer est le mot essentiel, en effet la démarche agile permet de modifier à tous moments des demandes client demandées par le PO.
- Le DSM permet donc de réduire les risques de mauvais développement de projet.
- *Exemple:* Décrire un changement de besoin pendant un DSM n'est pas un moment approprié il vaut mieux attendre la fin de la réunion.
- 1 fonctionnalisées et divisée en plusieurs user story, ceci permet de connaître l'avancée et les éventuels blocages.
- Le DSM permet à toutes les parties prenantes du projet de mieux anticiper certaines décisions.

### **3. COMMENT ALLER PLUS LOIN... AVEC L'EXEMPLE DE LA FNAC**

- Il est tout à fait possible et même recommandé de réfléchir à des moyens d'améliorer ses Daily Scrum Meetings. Vous pouvez alors par exemple vous servir des rétrospectives de fin de sprint pour en discuter. Exemple: consacrer 30m sur une rétrospective de 2h.