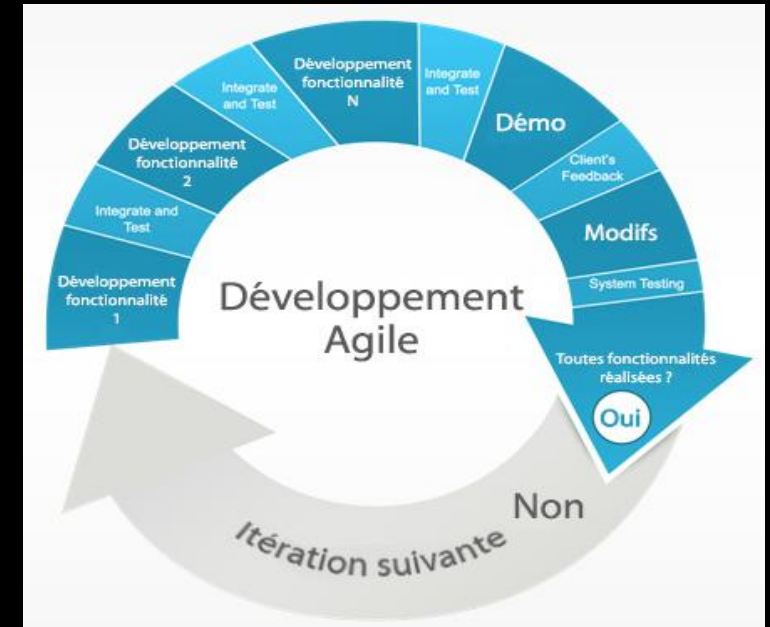
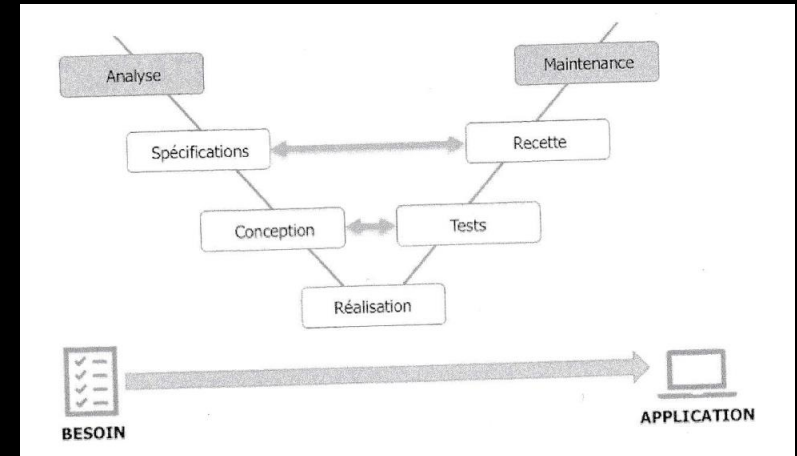


# Agile - Scrum

ITESCIA – François CORNET ([francoiscornet.ae@gmail.com](mailto:francoiscornet.ae@gmail.com))

# Méthodologie de projet

- Méthodologie dite classique
  - Le cycle en V
    - Effet Tunnel on rencontre le client à l'entrée du tunnel pour recueillir son besoin. On rentre ensuite dans ce tunnel pour ne le retrouver qu'à la sortie avec un produit fini et fonctionnel
- Méthodologie dite Agile
  - Itérations et incrémental
  - Echange constant avec le client



# Comparaison Agile VS Cycle en V

	MÉTHODES AGILES	MÉTHODES CLASSIQUES
<b>Objectif</b>	Satisfaire l'utilisateur	Respecter le besoin initial et les engagements
<b>Changement</b>	Accepter le changement	Opposé au changement ou, en tout cas, moins enclin à l'accepter compte tenu des livraisons tardives et des processus de gestion lourds
<b>Livraison</b>	Livrer fréquemment	Livrer en une seule fois une application « finalisée »
<b>Équipe</b>	Travailler en synergie	Travailler de façon segmentée (chacun voit sa partie du travail)
<b>Moteur</b>	Stimuler la motivation	Stimuler la productivité
<b>Communication</b>	Communiquer en direct avec les opérationnels	Communiquer de façon verticale en passant par des relais hiérarchiques (par exemple, le chef de projet MOE est relais entre la MOA et ses développeurs)
<b>Indicateurs</b>	Un seul indicateur : les fonctionnalités implémentées	Justifier par les indicateurs (sans livraison intermédiaire, les indicateurs sont les seuls justificatifs de l'avancement, des écarts, etc.)

# Comparaison Agile VS Cycle en V

MÉTHODES AGILES	MÉTHODES CLASSIQUES
Bannir les <i>rushs</i> de production	Adapter la production aux contraintes projets
<i>Que ce soit en méthode agile ou classique, l'excellence technique est essentielle. Ce neuvième principe sert principalement à justifier le fait que les méthodes agiles prônent la qualité des livrables techniques (contrairement à ce que peuvent en dire un certain nombre de détracteurs)</i>	
Rester concentré sur l'essentiel : la production	Une documentation précise est essentielle pour assurer les échanges et la validation autour des besoins client
Favoriser une certaine autonomie des équipes	Encadrer scrupuleusement le travail des équipes
Intégrer la notion d'amélioration continue tout au long du projet	Introspection possible mais uniquement en fin de projet

# Différents cadre de travail Agile

- RAD – 1991 : se déroule en 3 phases (spec et conceptions puis mode itératif) : Rapid Application Development
- DSDM – milieux des années 1990 : se base sur RAD : Dynamic Systems Development Method
- FDD – 1997 : Feature Driven Development Method
- Crystal – 2004 : Cadre de travail très souple regroupant lui même d'autre cadre
- eXtreme Programming - 1996
  - PairProgramming
  - XP
- Scrum – 1995 : Mêlée
  - Créateur : Ken Schwaber et Jeff Sutherland



# Documentation

- Manifest Agile signé par 17 acteurs incontournable du monde Agile,
  - Année de création 2001 : but donner un direction générale à tous les cadres de travaux Agile
    - <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>
    - <http://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html>
- Le guide scrum :
  - Un document de référence de 15 pages
  - <http://www.scrumguides.org>

# Les piliers du Scrum

- Transparence
  - En tout point que ce soit avec le client ou son équipe
- Inspection
  - Contrôle continu de l'avancement via les artefacts
- Adaptation
  - Recentrage du projet en continue
    - Amélioration continue

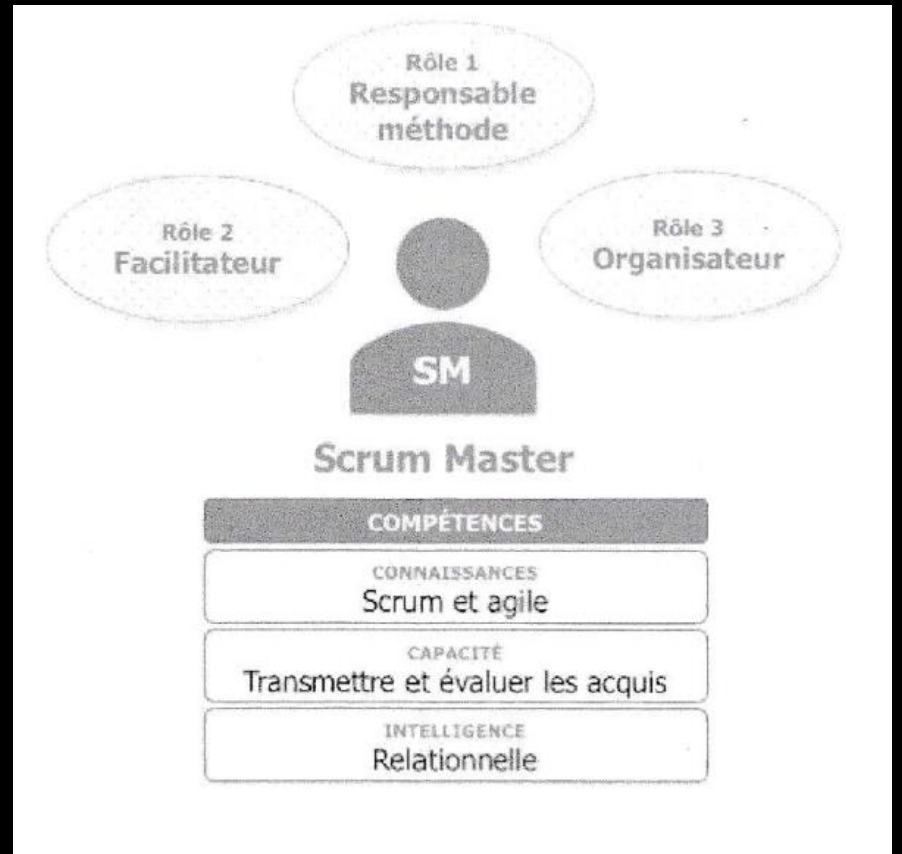
# Gestion de projet – les acteurs

- Commanditaires
  - Client != utilisateurs
  - Si son besoin n'est pas clair => Echec du projet
- Utilisateurs
- Réalisateurs
  - Différents métiers : Architecte, développeurs, ergonomes, designers ou encore hébergeurs, cohabitation et communication ++
- Organismes
  - Chef d'orchestre, chef projet
- Financeurs



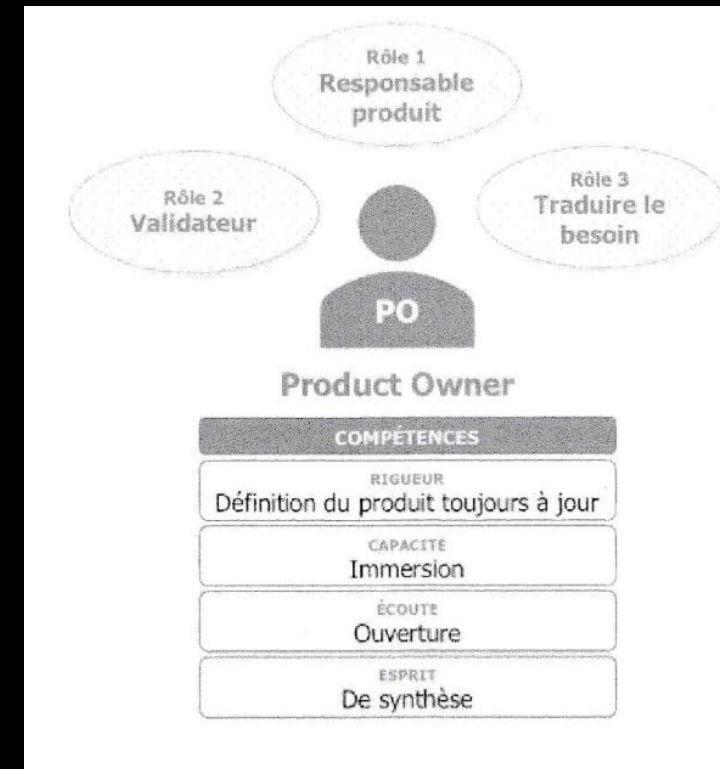
# Scrum - les acteurs

- Scrum Master (SM)
  - N'est pas le chef du projet !
  - Même niveau hiérarchique que le reste de l'équipe de réalisateur
  - 3 objectifs :
    - Responsable méthodologique (s'assure que tout le monde comprenne et applique le cadre de travail Scrum)
    - Organisateur (anime les événements de la méthode)
    - Facilitateur (trouve des solutions aux problèmes de l'équipe)



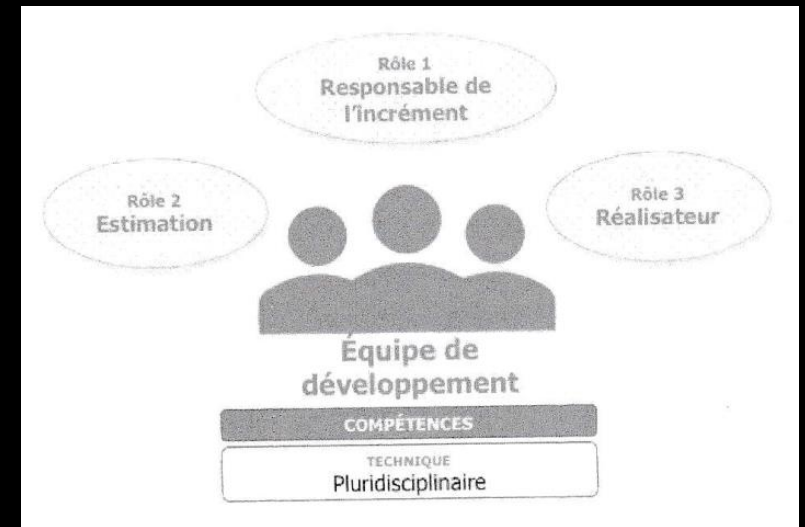
# Scrum - les acteurs

- Product Owner
  - N'est pas le chef du projet !
  - Chef du produit !
  - Toutes les décisions sont à la charge du PO
  - 3 objectifs :
    - Responsable du produit
    - Valideur
    - Traduire le besoin



# Scrum - les acteurs

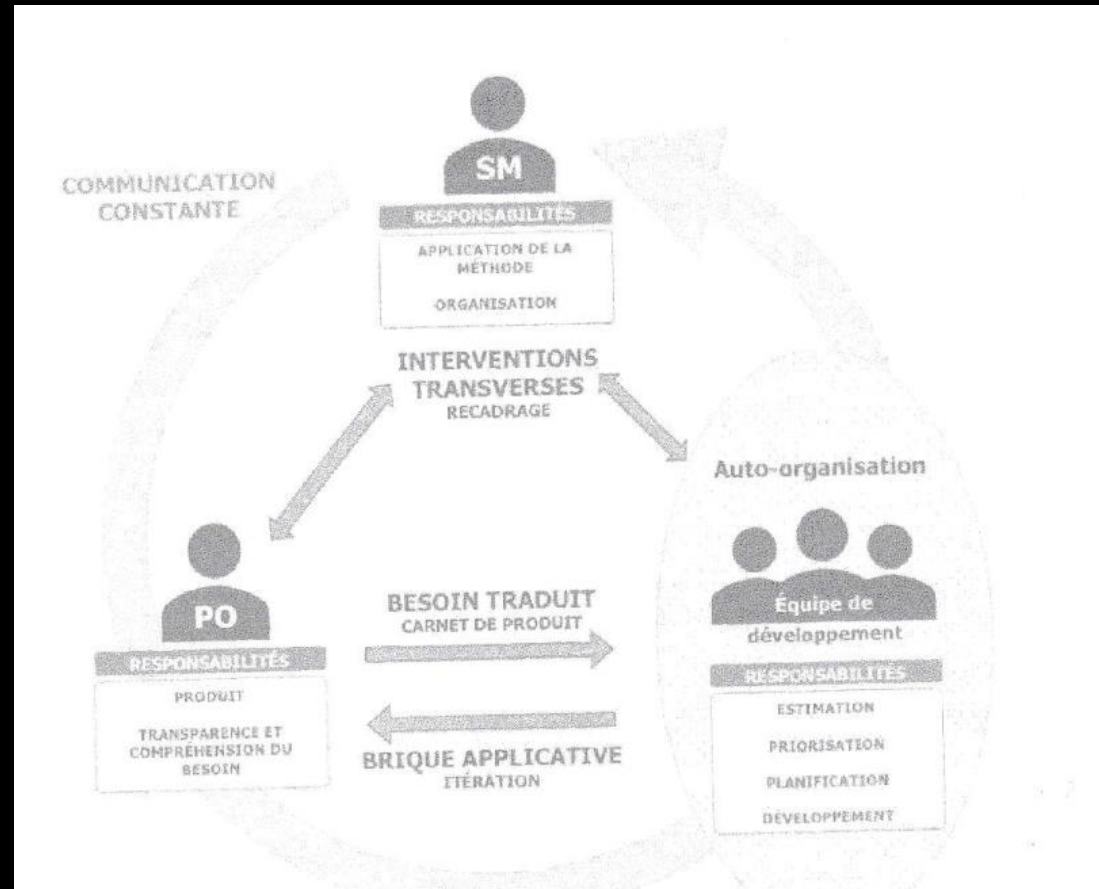
- Team Scrum (TS)
  - Auto-organisé
  - La responsabilité d'un développeur entraine celle de l'équipe au complet
  - Rien n'interdit qu'un référent technique puisse s'imposer ou être identifié sur le projet.
  - 3 objectifs :
    - Responsable de l'incrément
    - Chargé de l'estimation
    - Réalisateur



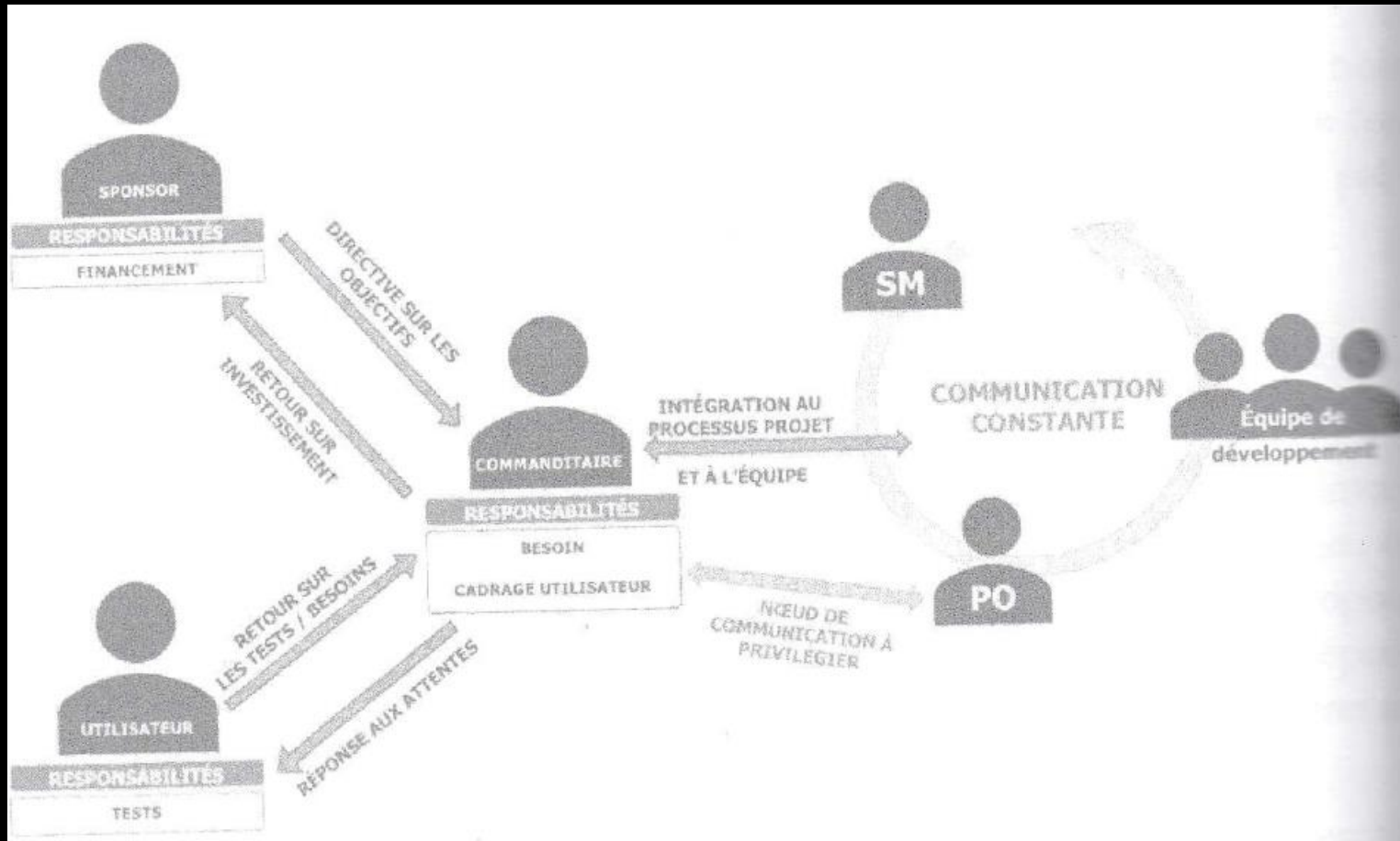
# Scrum - les acteurs

- Le reste des intervenants vu précédemment sont regroupé dans une entité souvent appelé Stackholders (parties prenantes)
- On y trouvera donc les financeurs, les utilisateurs et les commanditaires (clients)

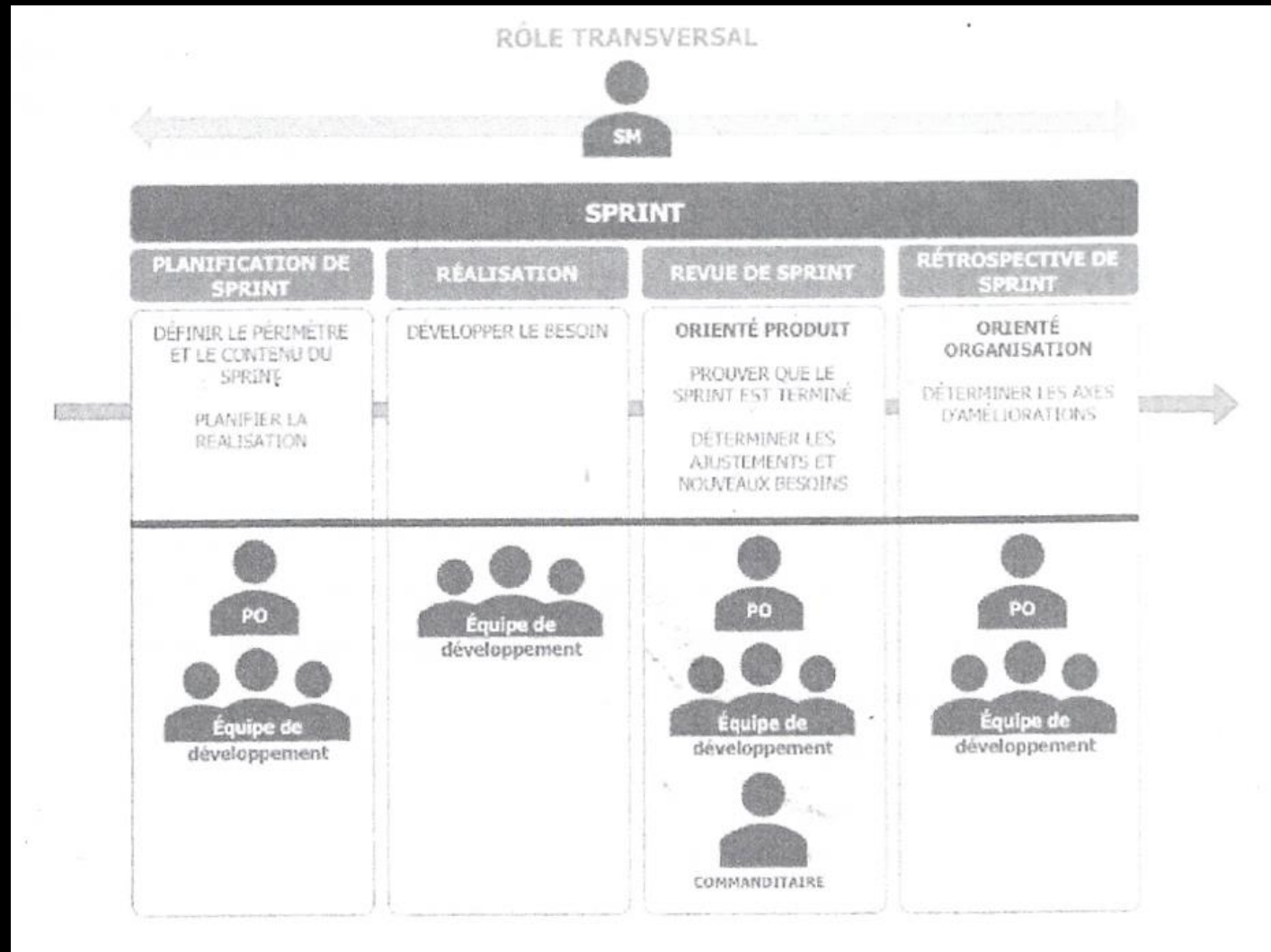
# Résumé sur les acteurs



# Résumé sur les acteurs



# Résumé les acteurs





# Objectifs des acteurs

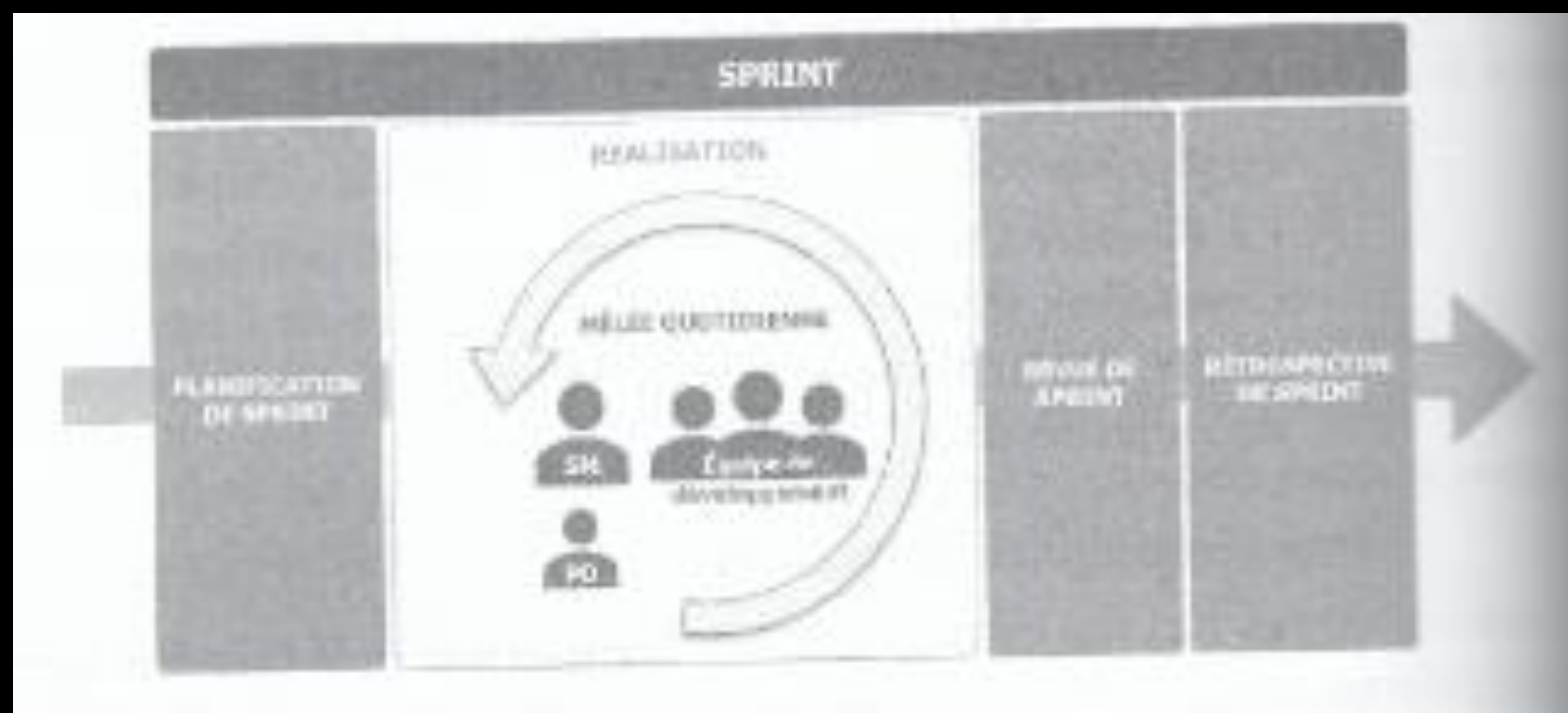
- Trois valeurs clés
- Faisant abstraction des rapports hiérarchiques et fonctionnant de manière auto-organisé (ScrumMaster, Product Owner, ScrumTeam), Scrum se concentre sur 3 valeurs clés :
- La flexibilité : qui implique une facilité d'adaptation de toute l'équipe
- La créativité : favorisée par la veille constante et l'ouverture d'esprit
- La productivité : qui constitue la pierre angulaire de Scrum, à savoir réaliser des briques applicatives apportant une véritable valeur ajoutée à la solution finale.

# Les itérations

- La principale unité de travail en Scrum est le Sprint
- Durée Maximale recommandée : 1 Mois
- Durée recommandée : 2-3 semaines

# Les itérations

- Un sprint se déroule toujours de la même façon :
  - La planification
    - La scrum team choisit parmi le Backlog les tâches qu'elle estime réalisable dans le temps imparti.
  - Le mêlée journalière
    - Maximum 2-3 minutes par personnes :
    - Qu'est ce que tu as réalisé hier ?
    - Que vas-tu faire aujourd'hui ?
    - Est-ce que tu as des problèmes ?
  - La revue de sprint
    - Le client peut être présent comme d'autre partie prenante. La scrum team montre que le sprint est complet et fonctionnel
  - La rétrospective
    - Amélioration continue



# Les Artefacts

- Tous les éléments qui sont manipulés en Scrum peuvent être considérés comme des artefacts.
  - La liste suivante est un aperçut des artefacts utilisables
- UserStory
  - Epic
  - ProductBacklog
  - SprintBacklog
  - Sprint
  - Release
  - Task
  - Bug

