

Scrum

Définition

Scrum est un processus agile qui permet de produire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte.

Utilisateurs de Scrum

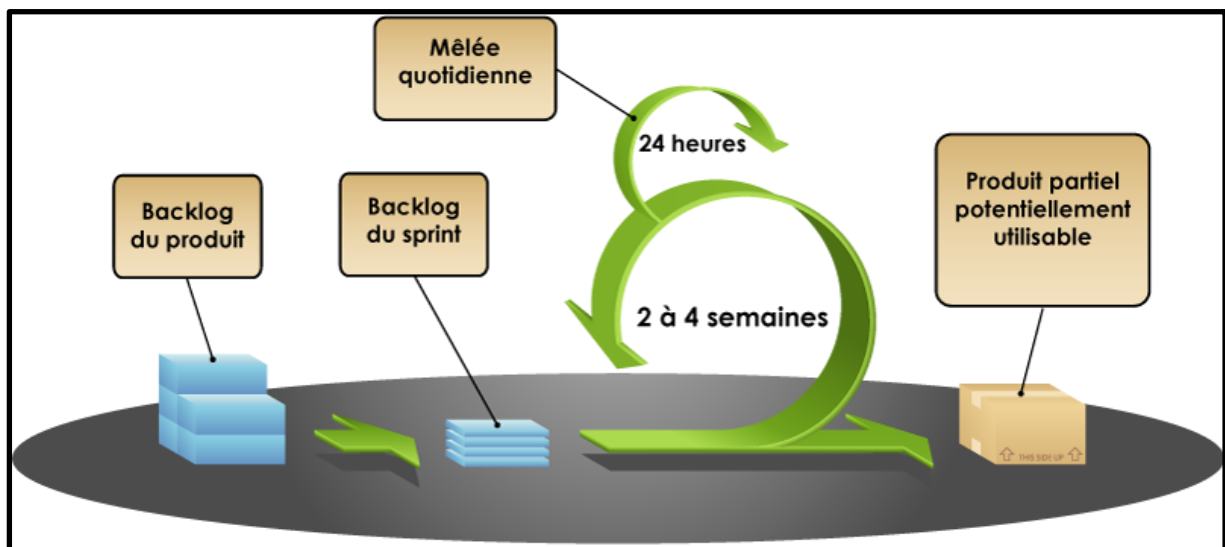
Microsoft, Yahoo, Google, ...

Utilisations de Scrum

Logiciel commercial, Développement interne, Développement contractuel, ...

Caractéristiques de Scrum

- Equipe responsable, en auto-organisation.
- Avancement du produit par une série de « sprints » .
- Exigences définies comme des éléments d'une liste appelée « backlog de produit ».
- Utilisation de règles génériques permettant de créer un environnement agile pour un projet.



Sprint

- La durée d'un sprint est de 2 à 4 semaines.
- Le produit (partiel) est conçu, codé et testé pendant le sprint.
- Planifier la durée pour permettre de différer la prise en compte d'un changement jusqu'au prochain sprint.
- ✓ Plutôt que de faire toute une discipline d'un coup, les équipes Scrum font un peu de tout tout le temps.

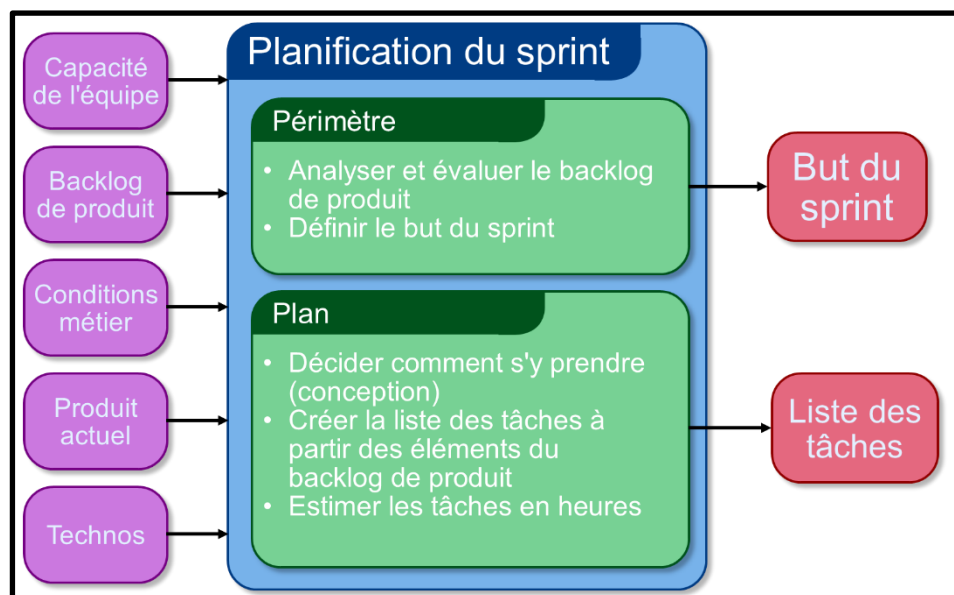
Rôles

- ✓ Product Owner :
- Définit les fonctionnalités du produit.

- Choisit la date et le contenu de la release.
- Responsable du retour sur investissement.
- Définit les priorités , accepte ou rejette les résultats.
- ✓ Scrum Master :
 - Représente le management du projet.
 - Responsable de l'application de Scrum et de la productivité de l'équipe.
 - Élimine les obstacles.
 - Facilite la coopération entre tous les rôles et protège l'équipe des interférences extérieures.
- ✓ Equipe Scrum:
 - De 5 à 10 personnes (à plein temps de préférence).
 - La composition de l'équipe ne doit pas changer pendant un Sprint.

Cérémonial

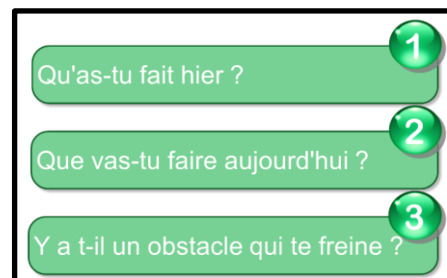
Planification du sprint



- Les tâches sont identifiées et estimées (1-16 heures) par toute l'équipe.

Scrum quotidien

- Tous les jours.
- 15 minutes.
- Debout.
- Eviter l'organisation d'autres réunions.



Revue de Sprint

- L'équipe présente ce qu'elle a fait pendant le sprint.
- L'équipe fait une démo des nouvelles fonctionnalités ou de l'architecture.
- Informel.

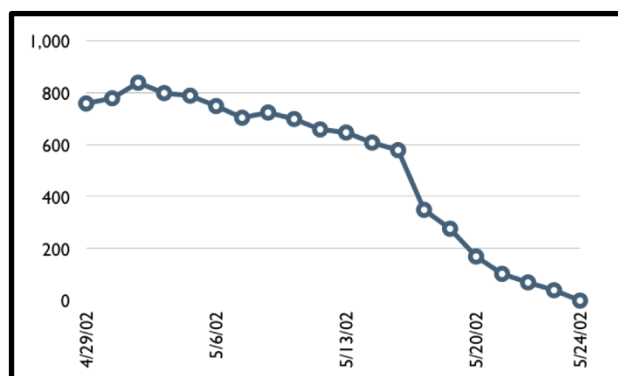
Rétrospective du Sprint

- Dure en général de 15 à 30 minutes.
- Toute l'équipe participe.



Artefact

- Backlog de produit : Exigences.
- Liste des tâches : Chacun s'engage sur du travail qu'il choisit + Adapter la liste des tâches.
- Burndown du Sprint :



Scrum à grande échelle

- Une équipe typique c'est 7 ± 2 personnes peut arriver à plus de 500 personnes.
- Facteurs dans la scalabilité (Type d'application, Répartition géographique des équipes, ...).

Risques et inconvénients

- **Flaccid scrum** : La qualité logicielle est négligée et le produit développé accumule de la dette technique.
- **Un scrum master directif** : Un contrôle trop strict.
- **Reproches** : La communication constructive laisse la place aux reproches des membres n'ayant pas mener à bien leurs tâches.
- **Le développement rapide et répétitif** : Forte pression sur l'ensemble des membres de l'équipe de développement.

Risques de mise en œuvre

- **Risque d'oublier les pratiques d'ingénierie** : Une équipe qui reste dans le cadre Scrum qui n'applique pas la pratique « signification de fini » va se heurter rapidement à des difficultés. Scrum permet de les révéler mais c'est à l'équipe de faire les efforts pour les mettre en place.
- **Risque de perdre le contexte sans adaptation.**
- **Risque d'adapter sans discernement.**