



# les méthodes de gestion de projet agile

Laby Damaro CAMARA

9 juin 2020

La méthode Scrum

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Le choix de la méthode de gestion de projet</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Principe de SCRUM</b>	<b>3</b>
2.1	Product backlog . . . . .	3
2.2	Sprint planning . . . . .	4
2.3	Sprint execution . . . . .	4
2.4	Daily scrum . . . . .	4
2.5	Potentially shippable product increment . . . . .	4
2.6	Sprint Review . . . . .	5
2.7	Sprint retrospective . . . . .	5
2.8	Les Rôles de Scrum . . . . .	5

## 1 Le choix de la méthode de gestion de projet

Le choix de la méthode de développement s'est porté vers la méthode SCRUM. SCRUM est la méthode Agile la plus utilisée parmi les autres méthodes Agile. Et de fait, la plus éprouvée. D'autre part, SCRUM est un processus itératif et incrémental, représente un framework de développement logiciel agile pour la gestion du développement des produits. Il définit « une approche souple, stratégie de développement de produits holistique et permet aux équipes de développement de s'organiser comme une unité pour atteindre un objectif commun ».

L'une des particularités de SCRUM est que pendant le développement de produits, les clients peuvent changer d'avis sur ce qu'ils veulent et ont besoin (souvent appelé la volatilité des exigences).

## 2 Principe de SCRUM

SCRUM est une méthode agile dédiée à la gestion de projet. Cette méthode de gestion a pour objectif d'améliorer la productivité de son équipe.

La méthode SCRUM implique que le projet progresse à travers la mise en place de séries de « sprints ». A chaque lancement d'un sprint, une réunion de planification est organisée afin que chaque membre de l'équipe puisse s'engager sur le nombre de tâches qu'il pourra exécuter, ainsi que sur la création du « sprint backlog », qui est la liste globale des tâches à réaliser lors du sprint.

Chaque jour du sprint, tous les membres de l'équipe (ainsi que le responsable produit et le SCRUM Master) doivent assister à la réunion SCRUM quotidienne. Cette dernière ne doit pas durer plus de 15 minutes, et permet aux membres de l'équipe de partager aux autres ce qu'ils ont fait la veille, ce sur quoi ils travaillent le jour même, ainsi que l'identification de tout problème pouvant entraver le bon déroulement du sprint. Cette réunion permet ainsi de synchroniser tous les membres de l'équipe. La fin d'un sprint est marquée par une session de débriefing permettant de présenter le travail achevé au responsable produit, et de partager des informations pouvant influencer sur le sprint suivant. Voilà un schéma qui représente le processus de la méthodologie SCRUM, avec un détail de chaque étape :

### 2.1 Product backlog

Les utilisateurs constituent un produit de backlog, qui va être composé de toutes les demandes de fonctionnalités prioritaires. C'est pour cela que dans le produit backlog, on a le dépile par le haut, et le haut du produit backlog représente les fonctionnalités les plus demandées et les plus urgentes, qu'il va falloir réaliser en premier.

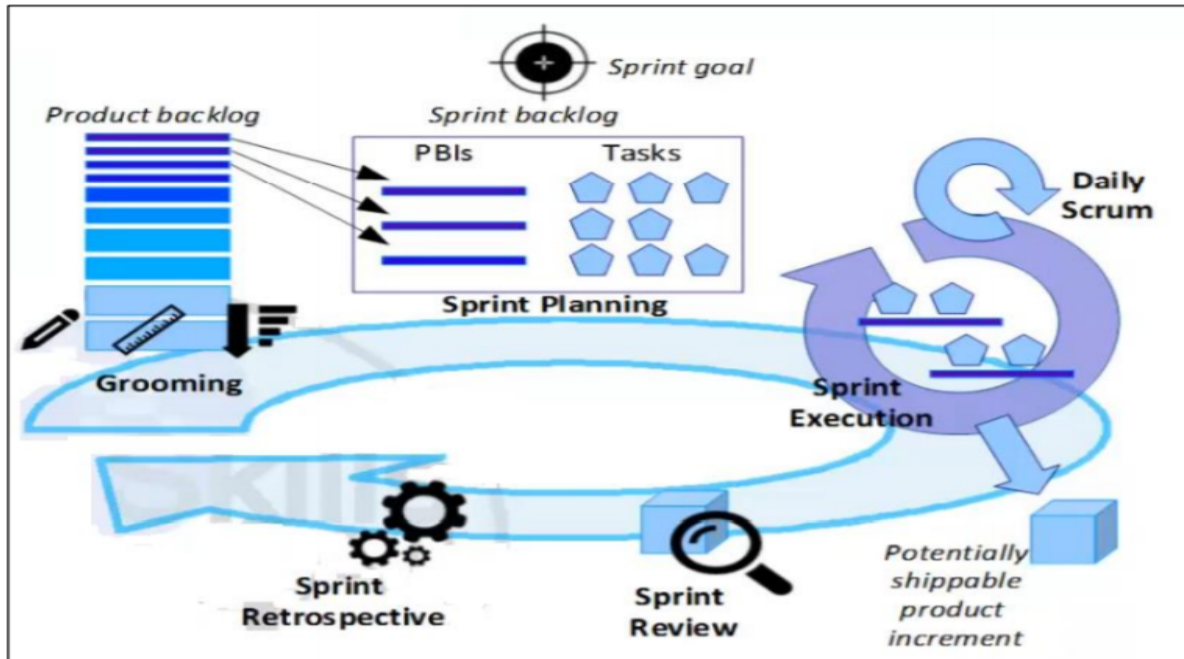


FIGURE 1 – Démarche du projet

## 2.2 Sprint planning

Comme l'indique le schéma, on va sélectionner les PBI « les produits de backlog items » qui sont les plus demandés par l'utilisateur, c'est-à-dire qui sont en haut de la pile. Puis dans le sprint planning on va décomposer les PBIs en tâches auxquelles on va donner une durée en heures.

## 2.3 Sprint execution

Une fois on a fait ce sprint planning c'est-à-dire qu'on a déterminé l'ensemble des tâches qui vont être réalisées pendant cette itération ce qu'on appelle un sprint. Eh bien là, on va exécuter l'itération, dans sprint execution, et c'est là où on a une équipe de projet, une équipe de développement qui vont réaliser les incréments de fonctionnalités.

## 2.4 Daily scrum

Tous les jours on a un petit événement qui s'appelle le daily scrum pendant lequel on passe en revue ce qui a été développé la veille, ce qui sera développé demain et comment on va s'y prendre. Cet événement très court qui prend peu de temps « point rapide sur ce qui s'est déroulé la veille, sur ce qui doit se dérouler aujourd'hui et puis suivant le travail ».

## 2.5 Potentially shippable product increment

Une fois qu'on a fait l'ensemble des itérations, normalement on devrait avoir vingt itérations à peu près égales, maintenant on va avoir probablement un ou plusieurs incréments de fonctionnalités qui sont potentiellement intégrables dans le produit. C'est pour cela qu'on parle en anglais de Potentially shippable product increment, c'est-à-dire à la fin de mon itération je ne vais pas forcément livrer quelque chose, en tout cas, j'ai quelque chose qui devrait pouvoir être mis en production, peut-être pas la fin de cette

itération, peut-être la fin d'une autre itération, mais c'est quelque chose de tangible. Donc on va montrer tout cela aux utilisateurs pour avoir le retour hi-média, et d'ailleurs une fois qu'on a montré aux utilisateurs ce qui convient de développer, ils vont pouvoir donner l'accord, faire des modifications ou ajouter de nouveaux PBIs.

## **2.6 Sprint Review**

L'évènement suivant c'est sprint review, dans lequel on passe en revue ce qui a été réalisé pendant l'itération avec l'utilisateur et puis le passer à ce moment-là avec ce qui «est demandé par les utilisateurs, de ce qu'il va falloir encore ajouter au produit backlog, ou supprimer. C'est à ce moment-là qu'on fait la revue de ce que le sprint a délivré

## **2.7 Sprint retrospective**

C'est la dernière étape dans cette méthodologie, est là on passe en revue les éléments de la méthodologie Scrum dans l'entreprise « ce qui a fonctionné ou ce qui n'a pas fonctionné, en fait, c'est une revue de la méthodologie ».

## **2.8 Les Rôles de Scrum**

Scrum définit seulement 3 rôles :

Le Product Owner : qui porte la vision du produit à réaliser et travaille en interaction avec l'équipe de développement. Il s'agit généralement d'un expert du domaine métier du projet.

L'Equipe de Développement : qui est chargée de transformer les besoins exprimés par le Product Owner en fonctionnalités utilisables. Elle est pluridisciplinaire et peut donc encapsuler d'autres rôles tels que développeur, architecte logiciel, DBA, analyste fonctionnel, graphiste/ergonome, ingénieur système.

Le Scrum Master : qui doit maîtriser SCRUM et s'assurer que ce dernier est correctement appliqué. Il a donc un rôle de coach à la fois auprès du Product Owner et auprès de l'équipe de développement. Il doit donc faire preuve de pédagogie. Il est également chargé de s'assurer que l'équipe de développement est pleinement productive.