

Introduction au Scrum

Guillaume Belleuvre - Juin 2022

A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left corner and extends towards the top right corner, covering the lower half of the slide.

Waterfall

La gestion de projet traditionnelle



Template: Waterfall Model for Software Engineering

▼ App Feature 1

▼ Research + Discovery

- Define Project Scope
- Stakeholder Interviews
- Research Review/User Research
- Requirements Gathering
- Kickoff Meeting

▼ Design Phase

- High Level Design / Flow Charts
- Design Review/Check-in w/ Stakeholders
- Design Revisions (if needed)
- Stakeholder Approval

▼ Development Phase

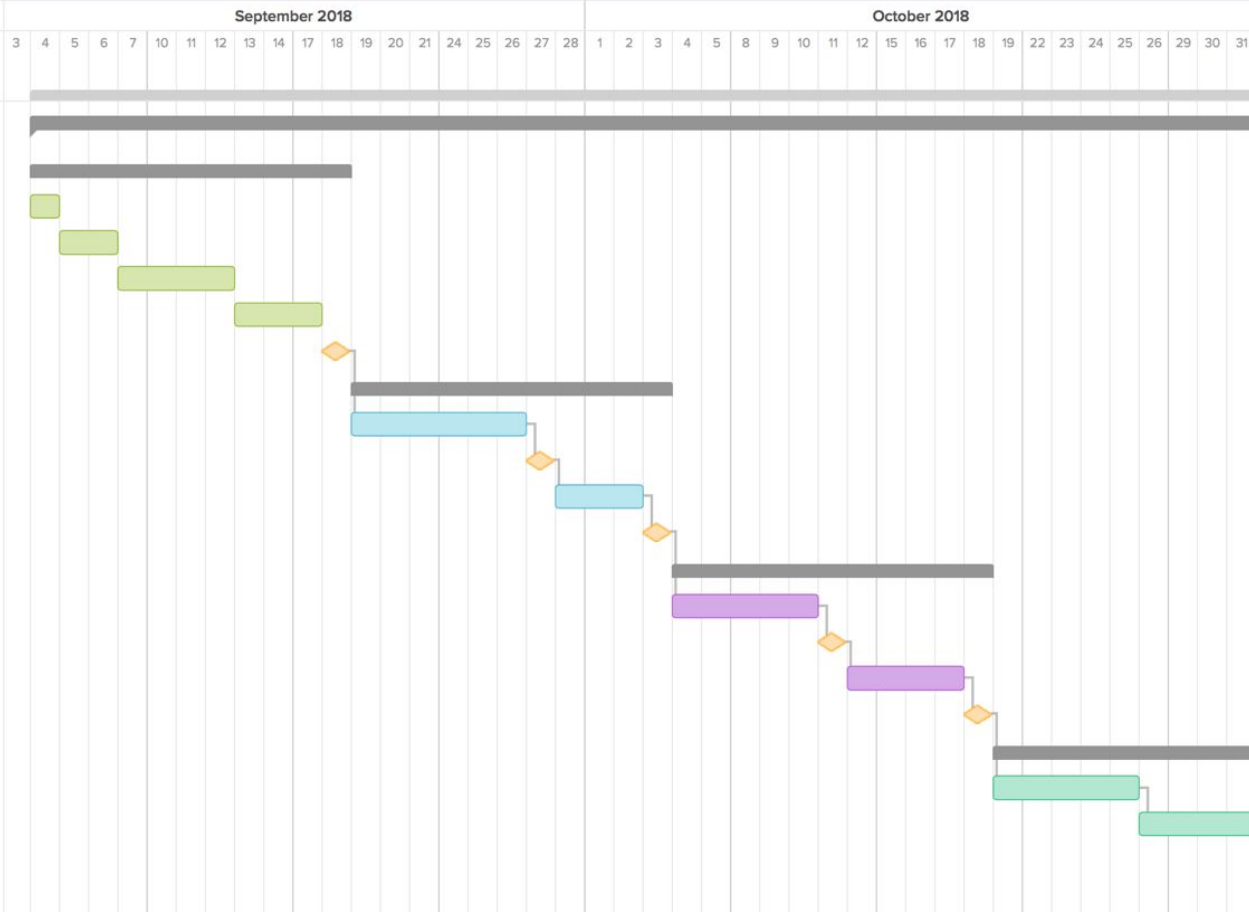
- Development Phase 1
- Review
- Development Phase 2
- Review

▼ Testing + Revision Phase

- Testing
- Revisions

▼ Deployment Phase

- Deployment/Feature Complete



Planning d'un projet en waterfall

Agile



MANIFESTE

AGILE

SATISFAIRE LE CLIENT
EN DÉLIVRANT
DE LA VALEUR TÔT
ET RÉGULIÈREMENT



ACCUEILLIR
LE CHANGEMENT
MÊME TARD

LIVRER FRÉQUEMMENT
UN PRODUIT
OPÉRATIONNEL



LE CLIENT ET
L'ÉQUIPE PROJET
TRAVAILLENT
ENSEMBLE

CONSTRUIRE DES
PROJETS AUTOUR
DE PERSONNES
MOTIVÉES



PRIVILÉGER
LE DIALOGUE
EN FACE À FACE



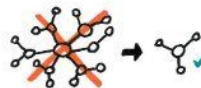
UN PRODUIT
OPÉRATIONNEL
EST LA PRINCIPALE
MESURE D'AVANCEMENT

AVANCER
À UN RYTHME
SOUTENABLE



PORTER UNE
ATTENTION CONTINUE
À L'EXCELLENCE
DE LA RÉALISATION

PRIVILÉGER
LA SIMPLICITÉ



LES ÉQUIPES
AUTO-ORGANISÉES
SONT LES PLUS
PERFORMANTES

RÉFLÉCHIR À SES
PRATIQUES
ET LES AJUSTER
RÉGULIÈREMENT



4 VALEURS

LES INDIVIDUS ET LEURS INTERACTIONS

plus que

LES PROCESSUS ET LES OUTILS

.....

DES PRODUITS OPÉRATIONNELS

plus que

UNE DOCUMENTATION EXHAUSTIVE

.....

LA COLLABORATION AVEC LES CLIENTS

plus que

LA NÉGOCIATION CONTRACTUELLE

.....

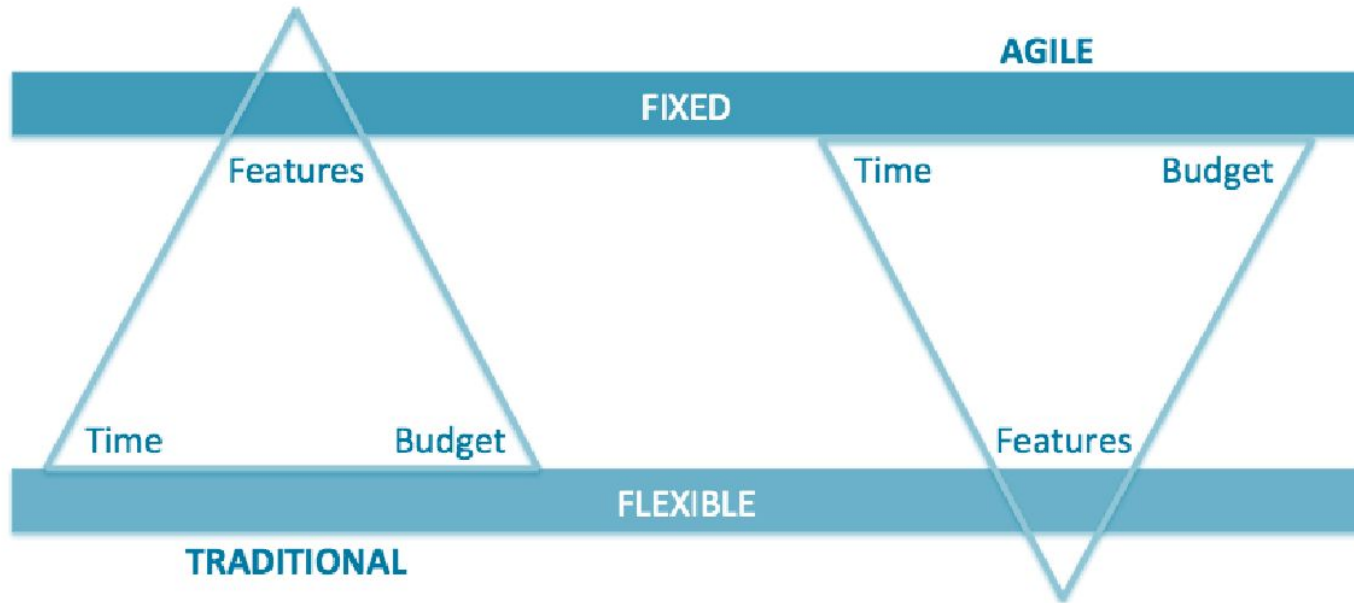
L'ADAPTATION AU CHANGEMENT

plus que

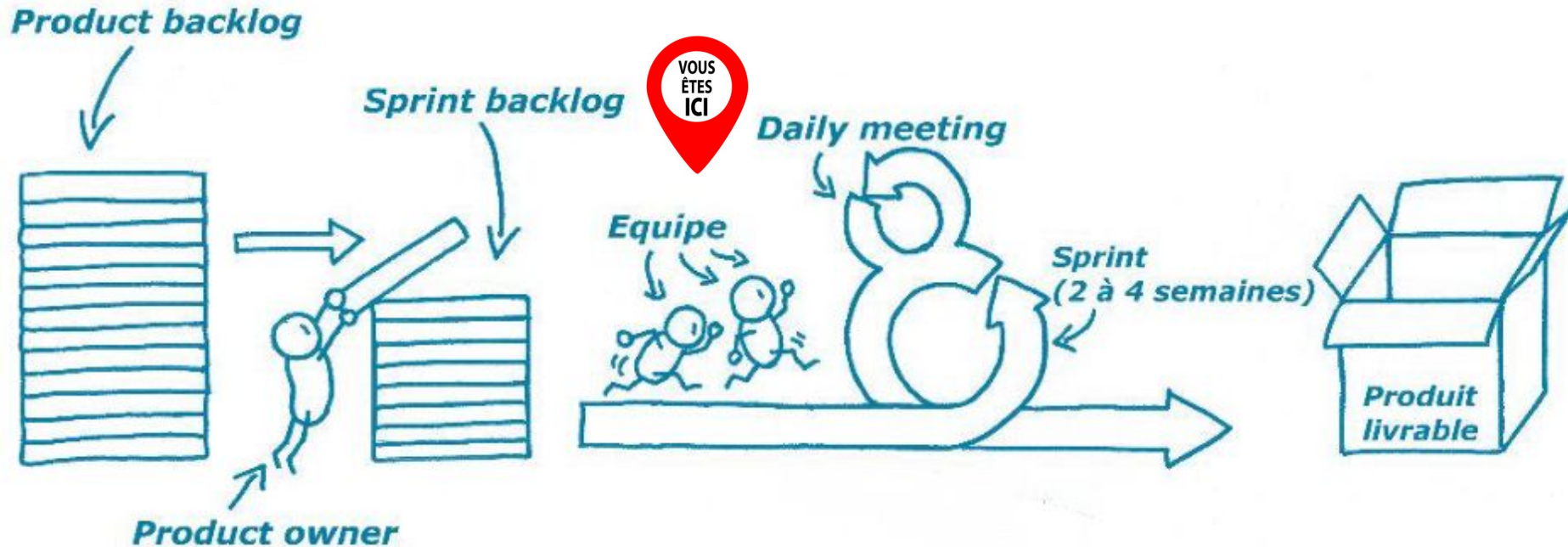
LE SUIVI D'UN PLAN

12 PRINCIPES SOUS-JACENTS

Agilité, pilotage par la valeur



SCRUM



Que nous donne Scrum ?

Des rôles



Un rythme itératif



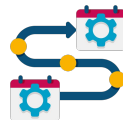
Des réunions précises



Des outils



Des règles du jeu



Les 3 rôles Scrum

PRODUCT OWNER

Porte la vision produit
Définit le backlog



SCRUM MASTER

Animateur
Lève les blocages
Peut-être tournant

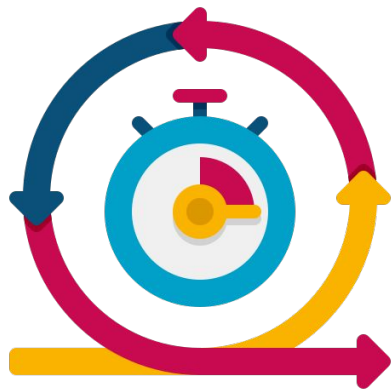


EQUIPE

Développeur
Architecte
Designer
Testeur

...

Un rythme itératif





User story

Description simple d'un besoin exprimé du point de vue d'un utilisateur

Définit une fonctionnalité à développer

En tant que **utilisateur,**
je veux **besoin,**
afin de **finalité.**



Backlogs

Product Backlog

- L'ensemble des user stories qui définissent le produit fini

Sprint Backlog

- Les user stories à réaliser dans le sprint courant
- Les user stories doivent être découpées en tâches et être estimées

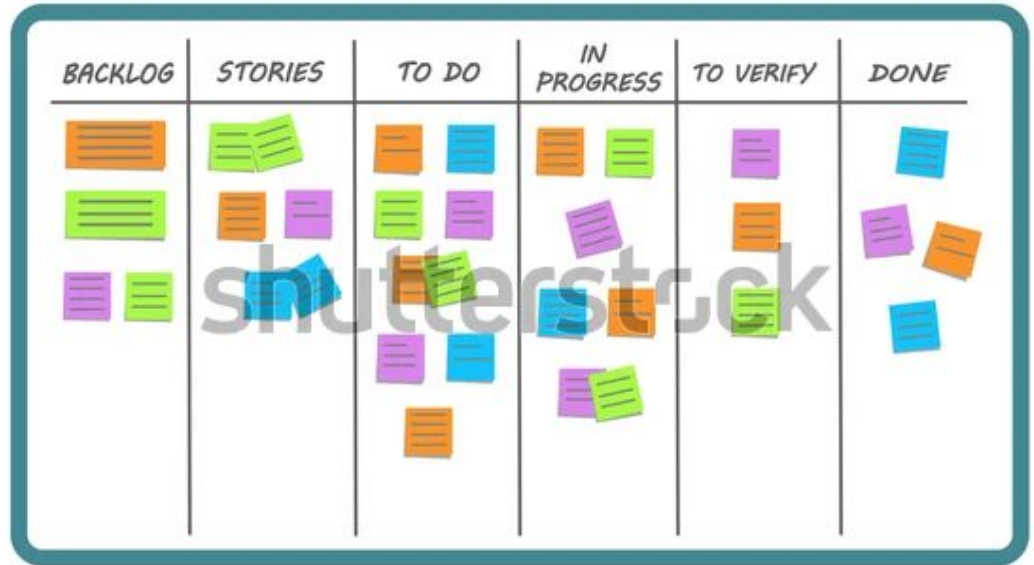


tableau Kanban

Se créer un compte sur Trello



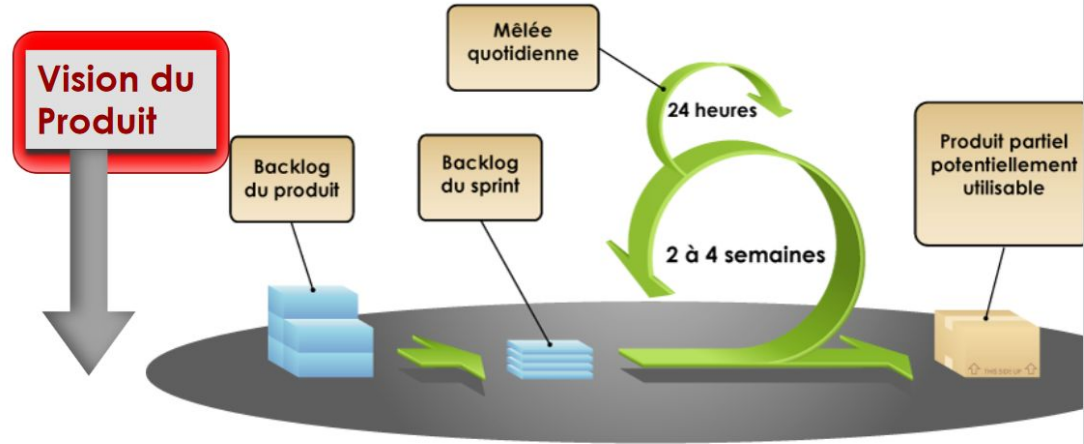
<https://trello.com/signup>

Déroulé Scrum et ses règles du jeu



La vision

Le Product Owner donne la vision général du produit





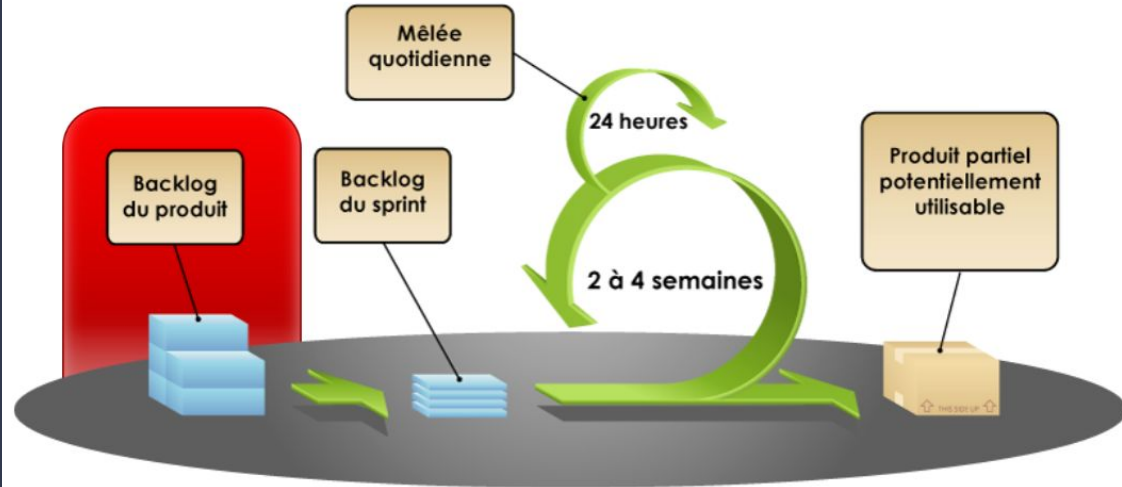
Product backlog



Le Product Owner
priorise les besoins



L'équipe estime la charge
de travail

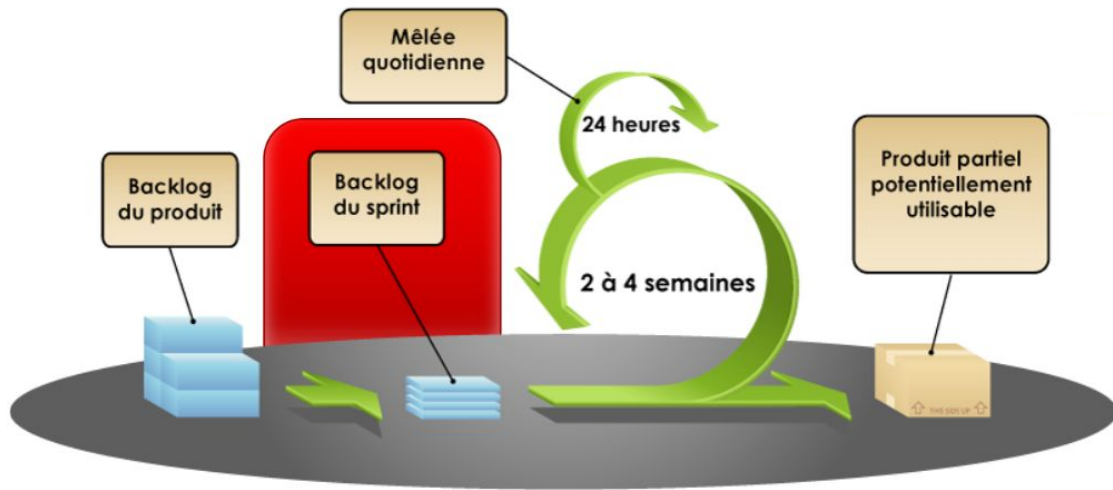




Sprint planning

Sélection dans le product backlog pour construire le sprint backlog en fonction :

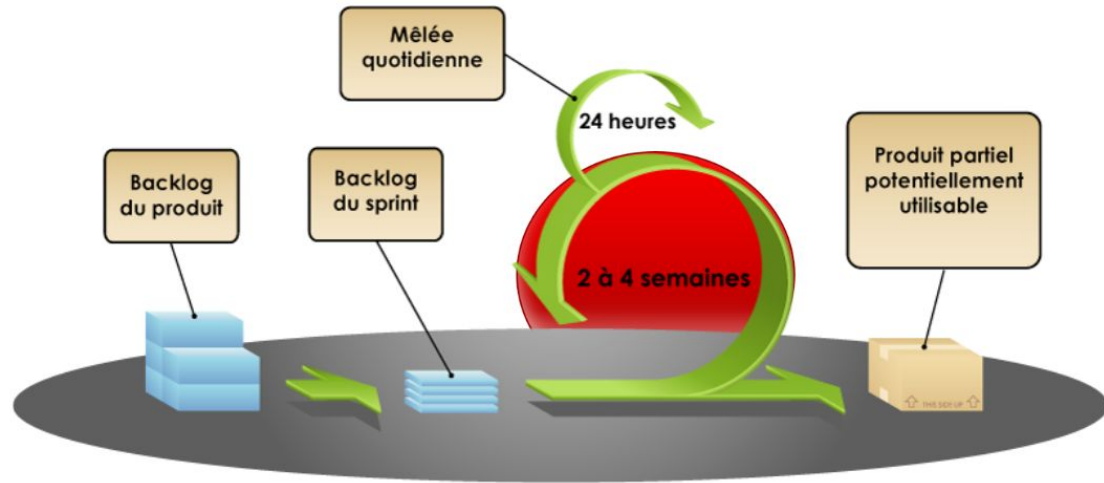
- Du découpage des besoins en tâches
- Estimation des efforts
- Attribution des tâches





Développement des
fonctionnalités du sprint backlog
par l'équipe

ON SE MET AU BOULOT





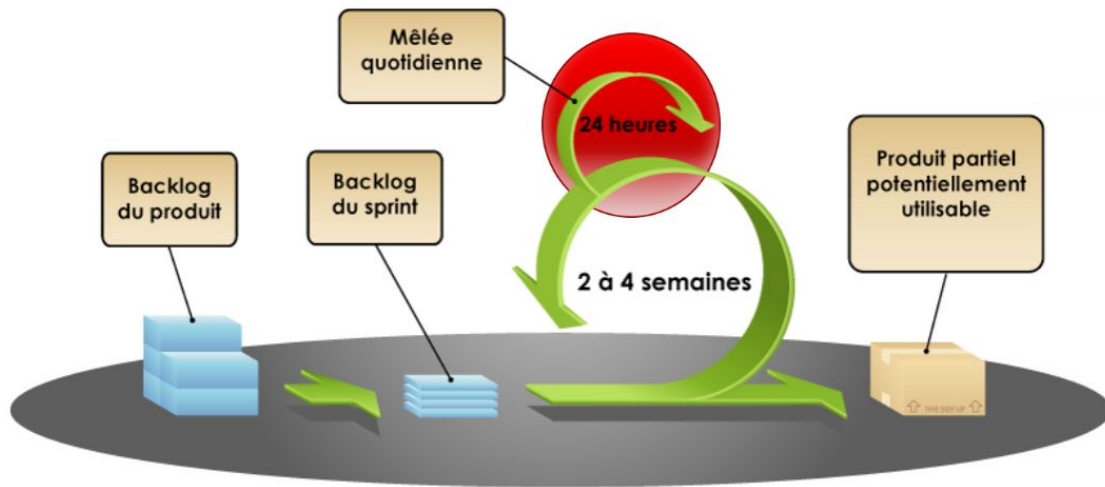
Daily meeting

Tout le monde debout

2 min /personne et 15 min au total

Chaque personne doit dire :

- Ce que j'ai fait hier
- Ce que je vais faire aujourd'hui
- Mes points de blocages



Livraison du produit

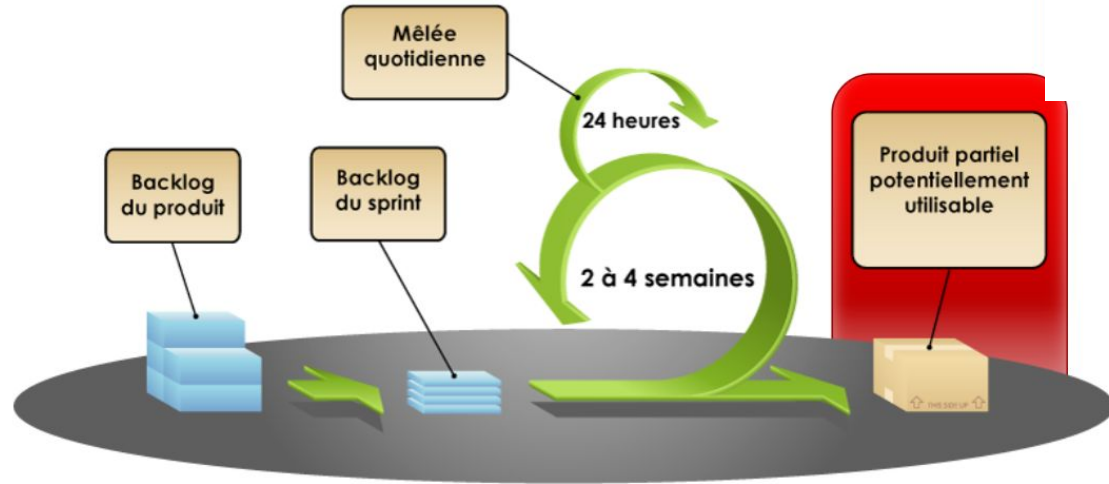
Livraison au Product Owner de
l'incrément du Sprint



Démonstration du produit

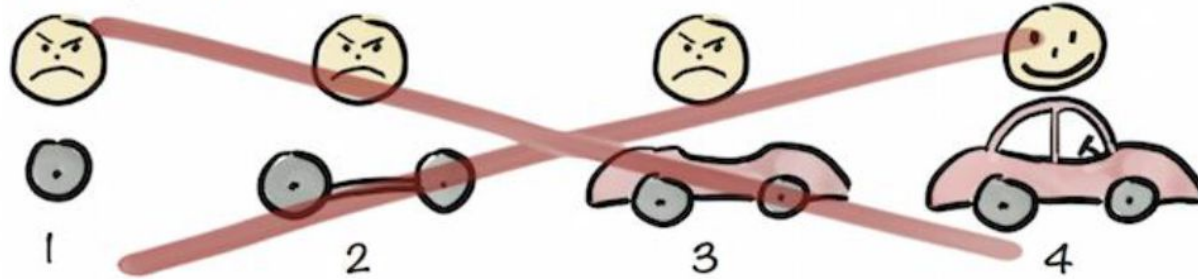


Rétrospective : L'équipe
adapte sa façon de collaborer



Pilotage par la valeur en Scrum

Not like this....



Like this!

