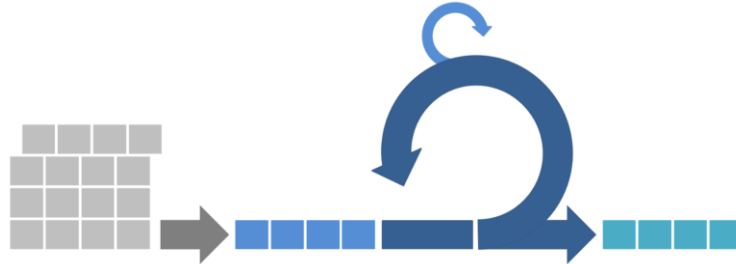




MÉTHODOLOGIE AGILE SCRUM



Réalisé par : Djamel MOUCHENE

7 février 2022



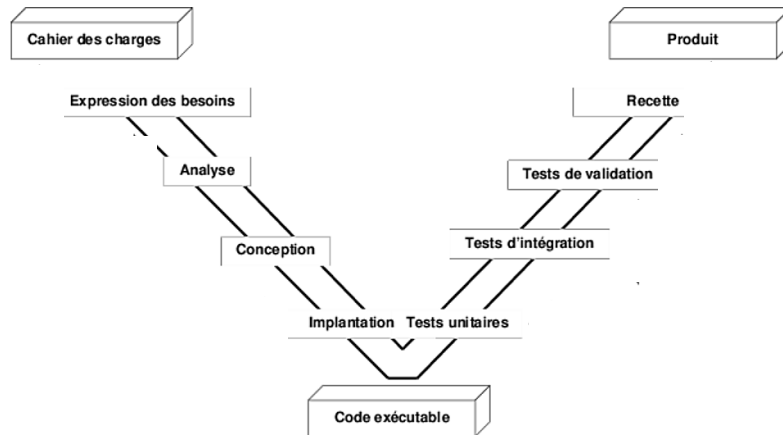
PLAN DU COURS

- 1) INTRODUCTION
- 2) DEFINITION
- 3) EQUIPE SCRUM
- 4) LES CONCEPTS DE SCRUM
- 5) LES ÉVÉNEMENTS SCRUM
- 6) CONCLUSION



1) INTRODUCTION

→ Parlons un peu du cycle en V



7 février 2022

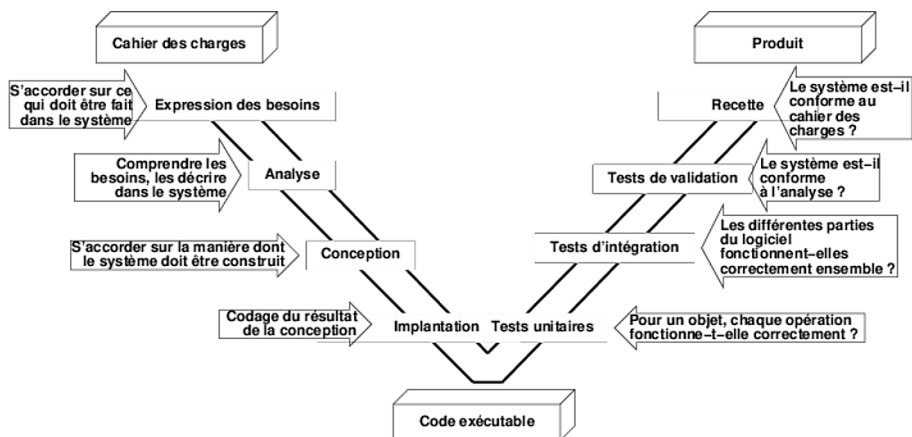
HIGH TECH COMPASS

3



1) INTRODUCTION

→ Parlons un peu du cycle en V



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

4

1) INTRODUCTION



RÉUSSITE ET ÉCHEC DES PROJETS

→→ **CONSTAT : LE TAUX D'ÉCHEC DES PROJETS EST TRES ÉLEVÉ** ←←

- La complexité et/ou la taille du projet → Risque d'échec est fort
- Gros Projets comparés aux petits projets
 - 2 fois plus de risque d'être en retard
 - budget - fonctionnalités - Délais
 - 10 fois plus de probabilité d'échouer complètement
 - annulé - ne sera pas utilisé - Obsolète

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

5

1) INTRODUCTION



RÉUSSITE ET ÉCHEC DES PROJETS

- **Seulement 39%** des projets aboutissent
 - Livrés dans les délais, en respectant le budget, et avec toutes les caractéristiques et fonctionnalités requises
- **Environ 43%** sont livrés mais rencontrent des problèmes
 - Délais – Budget – Exigences
- **18%** échouent au milieu du chemin : Arrêtés
 - Annulés – Livrés mais jamais utilisés

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

6



1) INTRODUCTION

➤ Petits projets (moins de 1 million d'€) :

- 76% aboutissent,
- 20% sont livrés mais sont en retard, en dépassement de budget, et/ou avec des caractéristiques et des fonctionnalités manquantes,
- 4% échouent.

➤ Gros projets (plus de 10 millions d'€) :

- 10% aboutissent,
- 52% sont livrés mais sont en retard, en dépassement de budget, et/ou avec des caractéristiques et des fonctionnalités manquantes,
- 38% échouent.

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

7



1) INTRODUCTION

➤ Petits projets (moins de 1 million d'€) :

- 76% aboutissent,
- 20% sont livrés mais sont en retard, en dépassement de budget, et/ou avec des caractéristiques et des fonctionnalités manquantes,
- 4% échouent.

➤ Gros projets (plus de 10 millions d'€) :

- 10% aboutissent,
- 52% sont livrés mais sont en retard, en dépassement de budget, et/ou avec des caractéristiques et des fonctionnalités manquantes,
- 38% échouent.

Diviser pour mieux régner



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

8



1) INTRODUCTION

LES PRINCIPALES CAUSES

- Changement de priorités au sein de l'organisation
- Changement dans les objectifs du projet
- Risques ou opportunités non définis
- Mauvaise communication
- Objectifs de projet vagues
- Mauvaise estimation des coûts
- Dépendance aux ressources
- Mauvais management du changement

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

9



1) INTRODUCTION

LA SOLUTION

- Changement de priorités au sein de l'organisation
- Changement dans les objectifs du projet
- Risques ou opportunités non définis
- Mauvaise communication
- Objectifs de projet vagues
- Mauvaise estimation des coûts
- Mauvaise estimation du temps/tâche
- Dépendance aux ressources
- Mauvais management du changement

**Passer à la gestion
de projet en mode
AGILE**

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

10



2) DÉFINITION

MÉTHODES AGILES

- C'est un mode de gestion des projets informatiques privilégiant :
 - **La vision produit : Valeur**
 - **L'implication** permanente du **client**
 - **Le dialogue** :
 - Transparence, la responsabilité
 - **La souplesse** en cours de réalisation,
 - **La capacité à modifier** les plans,
 - **La rapidité** de livraison.
- Rompre avec les pratiques traditionnelles bien trop **rigides**

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

11



2) DÉFINITION

MÉTHODES AGILES

- Il existe plusieurs méthodes ou Frameworks Agiles, en voici une liste non Exhaustive :
 - eXtrem Programming : XP
 - Scrum
 - Kanban
 - ...

Dans le cadre de ce cours nous allons aborder la méthode la plus utilisée sur le marché → SCRUM

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

12



2) DÉFINITION

SCRUM

- Méthode ou **Framework** de développement **agile** très vulgarisée dans le monde informatique
- Son nom vient du monde du rugby, **scrum** = **mêlée**.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

13



2) DÉFINITION

SCRUM : Principes

- Toujours prêt à réorienter le projet
- Approche de conduite de projet
 - dynamique
 - Itérative
 - Empirique (Expérience)
 - participative

Mais SCRUM est avant tout : Un état d'esprit !?

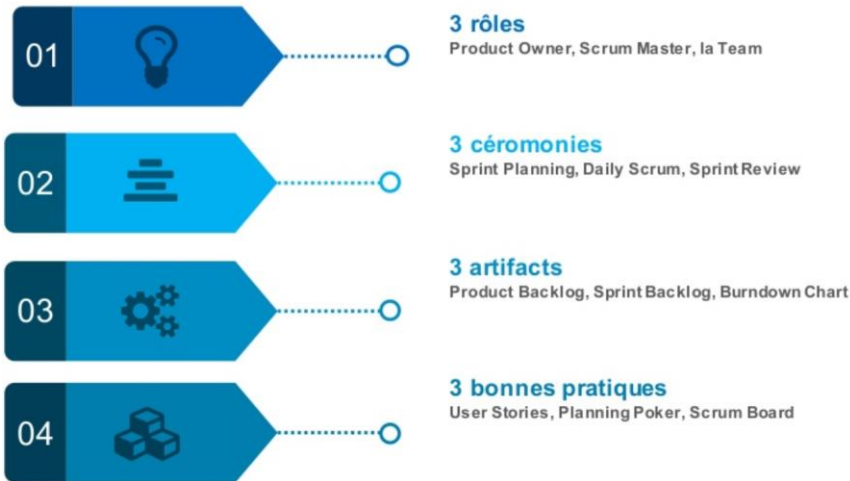
7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

14



2) DÉFINITION



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

15



3) EQUIPE SCRUM

- Le Product Owner (Le PO)
- Le Scrum Master
- L'équipe de Développement
- Les Business Analyst (BA) ??
- MOA / MOE ??



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

16



3) EQUIPE SCRUM

LE PRODUCT OWNER

- Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit livré
- Joue le rôle du client
- Expert métier, définit les spécifications fonctionnelles (US → Product Backlog)



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

17



3) EQUIPE SCRUM

LE PRODUCT OWNER

- Etablit la priorité des fonctionnalités à développer ou corriger
- Valide les fonctionnalités développées
- Son rôle peut varier grandement selon les organisations, les équipes Scrum et les individus.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

18



3) EQUIPE SCRUM

LE SCRUM MASTER

- Le Scrum Master est chargé de promouvoir et supporter Scrum tel que défini dans le Guide Scrum.
- Les Scrum Masters remplissent leur rôle en aidant tout le monde à comprendre :
 - La théorie,
 - Les pratiques,
 - Les règles et
 - Les valeurs de Scrum.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

19



3) EQUIPE SCRUM

LE SCRUM MASTER

- Le Scrum Master assiste les personnes externes à l'équipe.
- Le Scrum Master aide tout le monde à adapter leurs interactions avec l'équipe Scrum pour maximiser la valeur créée par cette équipe.
- Le Scrum Master est un leader-serviteur de l'équipe Scrum.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

20



3) EQUIPE SCRUM

Le Scrum Master au service du Product Owner:

- S'assurer que les objectifs du produit sont compris
- Aide le Product Owner pour maximiser la valeur du produit
- Comprendre et mettre en œuvre l'agilité
- Faciliter les événements Scrum



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

21



3) EQUIPE SCRUM

Le Scrum Master au service de l'équipe de Développement

- Coacher l'équipe de développement
- Aider l'équipe à créer des produits de grande valeur
- Supprimer les obstacles

➔ Coacher l'équipe de développement dans des environnements organisationnels où Scrum n'est pas encore complètement adopté et compris.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

22



3) EQUIPE SCRUM

L'EQUIPE DE DEV

- L'équipe de développement se compose de professionnels qui fournissent
 - Un incrément « Fini »
 - potentiellement publiable (Releasable)



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

23



3) EQUIPE SCRUM

L'EQUIPE DE DEV

- Pas de rôle bien déterminé : architecte, développeur, testeur
- Tous les membres de l'équipe apportent leur savoir faire pour accomplir les tâches
- Taille de 6 à 10 personnes en général.



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

24



3) EQUIPE SCRUM

L'EQUIPE DE DEV

- Nul (pas même le Scrum Master) n'indique à l'équipe de développement comment transformer les éléments du Backlog Produit en incréments
- Elles sont pluridisciplinaires, avec toutes les compétences nécessaires
- Scrum ne reconnaît aucun titre aux membres de l'équipe



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

25



3) EQUIPE SCRUM

AUTRES RÔLES !? !?

- Business Analyst (BA) !?
- Chef de projet !?
- Equipe MOA !?
- Equipe MOE !?

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

26



3) EQUIPE SCRUM

AUTRES RÔLES !? !?

- Business Analyst (BA)
- Chef de projet !?
- ~~Equipe MOA~~
- ~~Equipe MOE~~

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

27



4) LES ARTEFACTS DE SCRUM

- | | | |
|--------------------------|---|--------------------|
| ➤ Récit utilisateur | ➔ | User Stories |
| ➤ Backlog Produit | ➔ | Product Backlog |
| ➤ Backlog Sprint | ➔ | Sprint Backlog |
| ➤ Incrément Produit | ➔ | Product increment |
| ➤ Définition de « Fini » | ➔ | Definition of done |

7 février 2022

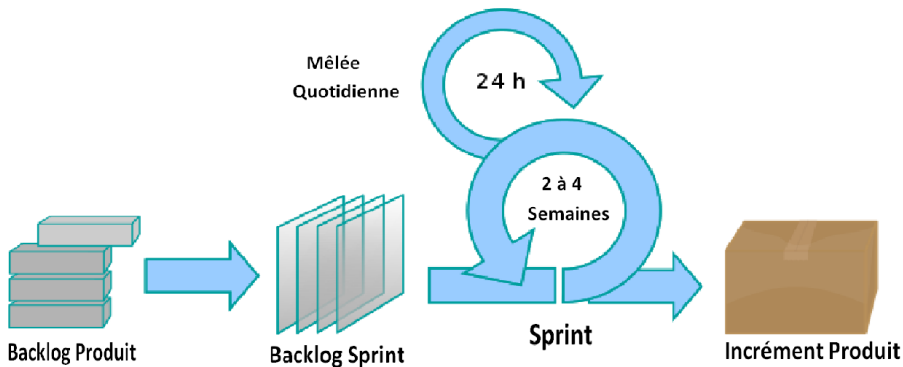
HIGH TECH COMPASS

28



4) LES ARTEFACTS DE SCRUM

- | | | | | |
|---------------------|---|-----------------|--------------------------|-----------------------------|
| ➤ Récit utilisateur | ➔ | User Stories | | |
| ➤ Backlog Produit | ➔ | Product Backlog | ➤ Incrément Produit | ➔ Product increment |
| ➤ Backlog Sprint | ➔ | Sprint Backlog | ➤ Définition de « Fini » | ➔ Definition of done |



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

29



5) LES ÉVÉNEMENTS SCRUM

- **Planification du Sprint**
- **Daily Scrum – Daily Meeting -**
- **Revue de sprint Sprint Demo**
- **Rétrospective de Sprint**

Mais c'est quoi un Sprint !! ??

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

30



5) LES ÉVÉNEMENTS SCRUM

LE SPRINT

- Le cœur de la méthode SCRUM
- Tous les développements incrémentaux sont réalisés au sein des sprints.
- Un périmètre de développement
 - Liste de fonctionnalités, évolutions, corrections ;
 - Définit au début d'un sprint
 - Lorsque l'équipe projet arrive à la conclusion d'un sprint, un autre commence.
 - Ainsi de suite jusqu'à la fin du projet

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

31



5) LES ÉVÉNEMENTS SCRUM

LE SPRINT

- Le cœur de la méthode SCRUM
- Tous les développements incrémentaux sont réalisés au sein des sprints.
- Un périmètre de développement
 - Liste de fonctionnalités, évolutions, corrections ;
 - Définit au début d'un sprint
 - Lorsque l'équipe projet arrive à la conclusion d'un sprint, un autre commence.
 - Ainsi de suite jusqu'à la fin du projet

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

32



6) Petite synthèse

- Satisfaction des clients
- Accepter le changement du besoin
- Livraison fréquentes
- Implication du client
- Motivation des équipes
- Le dialogue face à face
- Opérationnel sinon rien
- Rythme soutenable
- Excellence technique
- La simplicité
- Equipes auto-organisées
- Amélioration continue

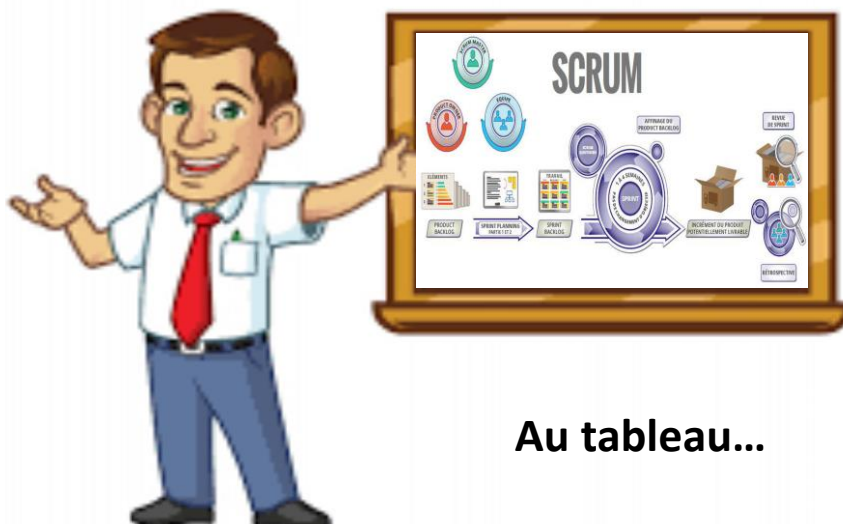
7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

33



7) Déroulement d'un sprint



Au tableau...

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

34



3) But

Equipe PO

- Instruire le besoin client
- Identifier les User Story
- Ecrire les US
- Identifier les tests d'acceptation
- Préparer le Sprint Planning
- Expliquer le besoin aux deux équipes de devs (BI - BIG)
- Préparer le sprint suivant

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

35



3) But

Équipe de DEVs

- Préparer les environnements (BI – BIG)
- Participer activement au Sprint planning
- Comprendre le besoin client
- Décomposer les US en Sous tâches
- Faire le poker planning
- Démarrer le sprint
- Préparer le Bord agile
- Réaliser les incréments (a voir)

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

36



3) But

Équipe de DEVs

- Préparer les environnements (BI – BIG)
- Participer activement au Sprint planning
- Comprendre le besoin client
- Décomposer les US en Sous tâches
- Faire le poker planning
- Démarrer le sprint
- Préparer le Bord agile
- Réaliser les incréments (a voir)

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

37



3) Une fois le Sprint à Démarré

Équipe PO

- Support fonctionnel
- Test
- Préparer le sprint suivant
- Préparer la démo (Scénarii)

Equipes de Devs

- Executer les tâches
- Réaliser les incréments (US)
- Maintenir à jour le Bord Agile
- Faire les daily meeting
- Remonter tous les problème rencontrés en cours
- Préparer la démo

7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

38



3) Sprint D mo

 quipe PO

- Commencer   utiliser la SI
- Ex cuter tous les sc narii
- D terminer :
 - les US valid 
 - Les US   modifier
 - Etc

Equipes de Devs

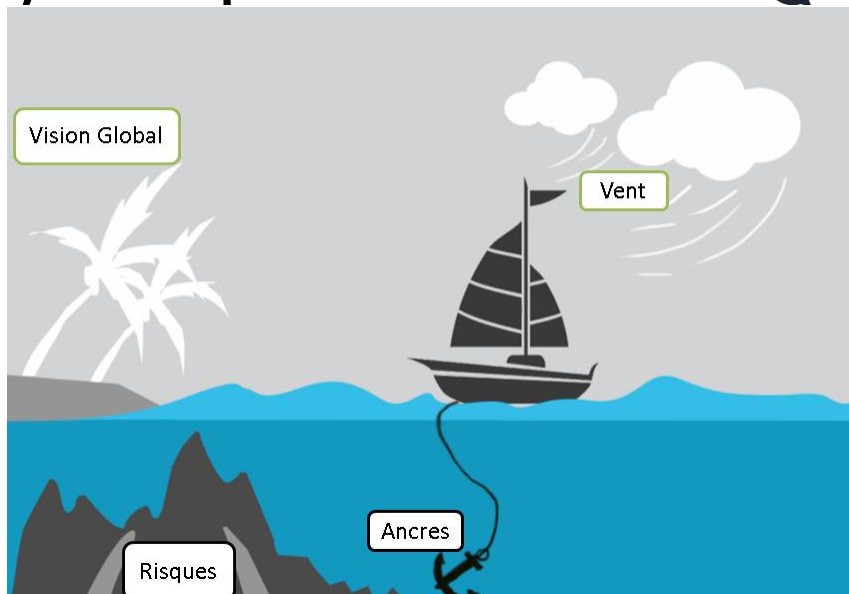
- Observer
- Ecouter
- Essayer de challenger et  tre force de propositions
- et quand  a vire   la catastrophe → Attendre que  a passe ;)

7 f vrier 2022

HIGH TECH COMPASS

39

3) R trospective



7 f vrier 2022

HIGH TECH COMPASS

40

6) CONCLUSION



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

41

Merci de votre
attention!



7 février 2022

HIGH TECH COMPASS

42