

6 - Scrum : Présentation du cycle

6. Scrum : Présentation du cycle

6.1 Généralités

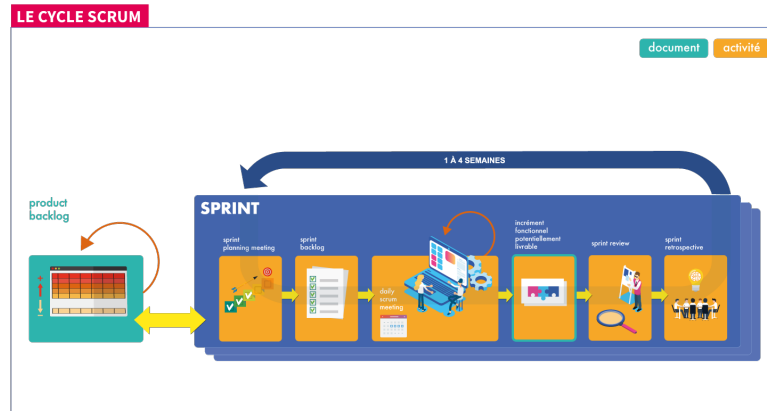


Figure 1 : Le cycle Scrum

Scrum est un **modèle empirique**. C'est aussi une manière d'**organiser vos projets** (qu'ils soient informatiques ou pas).



La **méthode Scrum** est **orientée produit** et pas projet.



Ainsi, en Scrum, le but est avant tout de **livrer un produit à haute valeur ajoutée** qui **correspond aux attentes des utilisateurs** ou des **clients finaux** : le but n'est donc pas de réaliser un cahier des charges (dont une partie est potentiellement obsolète en fin de projet).

La méthode Scrum se compose des éléments suivants :

a. Trois rôles

- Le Product Owner
- L'équipe (la team)
- Le Scrum Master

b. Cinq activités

- Le Sprint
- Le Sprint Planning
- Le Daily Standup
- La Sprint review
- La Rétrospective

Important : En réalité, le sprint intègre l'ensemble des activités de la Figure 1 (ci-dessus). Autrement dit, le sprint se compose d'un Sprint Planning Meeting, des Daily standup, de la Sprint review et de la Sprint Rétrospective.

c. Cinq artefacts

- Le Product Backlog qui est le document qui matérialise l'expression du besoin tout en le priorisant à la valeur.
- Le Sprint Backlog qui est une sorte de to do list orienté objectif(s) à l'échelle d'un sprint
- L'indicateur d'avancement de sprint
- Le produit de l'itération sous la forme d'un incrément fonctionnel potentiellement livrable
- La définition de Fini (DoD pour definition of done)

6.2 Explications du cycle

- Le **Product Backlog** est mis à jour par le Product Owner (qui est l'unique propriétaire de ce document).
- Le **sprint Planning Meeting** permet de définir l'objectif du sprint, de sélectionner les items du Product Backlog et de les décomposer en tâches pour en faire le Sprint Backlog.
- Durant la phase de réalisation, chaque jour, la Dev Team se réunit pour le **Daily Scrum** et fait le point en répondant à 3 questions :
 - Qu'est-ce que j'ai fait hier qui contribue à atteindre l'objectif du sprint ?
 - Qu'est-ce que je compte faire aujourd'hui qui contribue à atteindre l'objectif du sprint ?
 - Quelles sont les difficultés que je rencontre qui risquent de compromettre l'atteinte de l'objectif du sprint ?
- Durant la phase de réalisation toute la **Scrum Team** (Dev Team + Scrum Master + Product Owner) communique en permanence.
- Le **Product Owner** met à jour et affine le **Product Backlog**.
- A l'issue de cette phase de réalisation, un incrément fonctionnel potentiellement publiable est livré :
 - **Pourquoi "incrément" ?**
 - Parce qu'il s'ajoute parfaitement à ce qui existe déjà.
 - **Pourquoi "fonctionnel" ?**
 - Parce que ce qui est livré marche !
 - **Pourquoi "potentiellement livrable" ?**
 - Parce que d'un point de vue technique il est tout à fait possible de le mettre à disposition des utilisateurs. Ça devient une décision "marketing" ou dans tous les cas, une décision à prendre côté client et plus côté équipe de dev qui subit la pression d'un client qui lui demande sans cesse "quand est-ce que nous allons pouvoir avoir quelque chose ?".
- La **Sprint Review** permettra de présenter le travail terminé et uniquement terminé (le travail qui respecte la DoD et les critères d'acceptation) pour collecter du feedback auprès des utilisateurs ou des personnes concernées par le livrable.
Le feedback conditionnera directement la mise à jour du Product Backlog et donc le prochain sprint.
- Le cycle se conclut par la **Sprint Retrospective**.
C'est une réunion importante car elle aborde la notion d'amélioration continue. Ici, il s'agit d'identifier les forces de la Scrum Team, des axes d'amélioration et de les décliner en actions concrètes qui seront déployées dès le prochain sprint.

6.3 Les points importants



Important !

Dans Scrum les sprints s'enchaînent sans pause : un sprint démarre dès que le précédent s'achève et cela jusqu'à la fin du projet.

Scrum cherche à créer une **routine positive**, c'est une vraie partition qui rythme l'activité et la vie du projet.

Dernière chose : Scrum est très **simple à comprendre mais difficile à maîtriser**. Il est fondamental de respecter le cycle dans son ensemble, ainsi que les responsabilités des trois rôles.



Si une **activité**, un **artefact** ou un **rôle** est **absent**, vous ne faites **pas du Scrum**.

L'autre difficulté est que, trop souvent, les organisations se focalisent sur la méthode en oubliant d'intégrer réellement les valeurs et les principes agiles. Utiliser scrum sans adopter l'état d'esprit agile vous conduira systématiquement à l'échec.



