

Cours Projet fédéré

Enseignantes du cours :

MOUNA KTARI

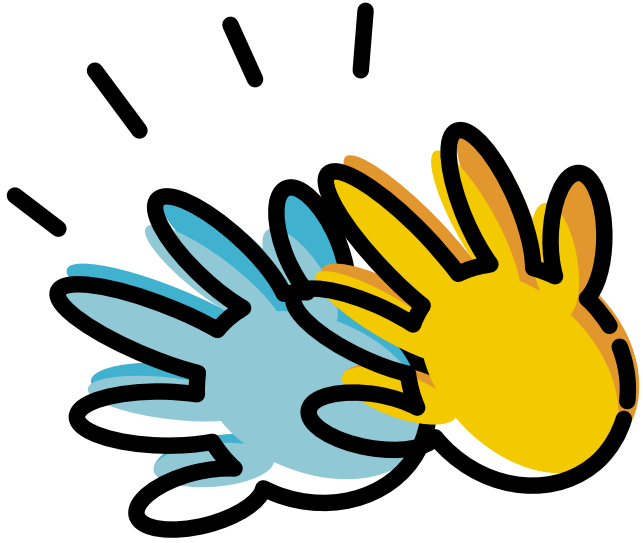
MARIEM JALLOULI

LAILA HAJ MEFTTEH



Auditoire : D-LSI ADBD

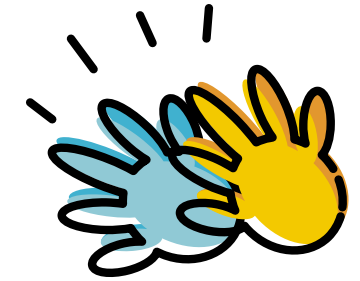
AU: 2023 - 2024 Semestre 2



CHAPITRE 5:

Méthode Scrum

(Framework Scrum)



- 1 **Définition de Scrum**
- 2 **Fondamentaux de la méthode Scrum**
- 3 **Cycle de vie de Scrum**
- 4 **Caractéristiques de Scrum**
- 5 **Paliers de Scrum**
- 6 **Rôles clés dans Scrum**
- 7 **Artefact Scrum: Le Backlog du Produit**



Définition de Scrum (1/2)

► **Scrum**, une méthode **agile** avant tout.

✓ A été publiée en 2001 dans l'ouvrage « *Agile Software Development with Scrum* » .

► Le nom « **Scrum** » ou bien « **Mêlée** » exprime le concept fort de la méthode s'articulant autour de la **cohésion de l'équipe**.

✓ C'est **l'équipe** qui va œuvrer pour atteindre le même **but**.

✓ L'équipe doit être soudée comme le sont les joueurs de **rugby** lors d'une **mêlée** dans le but de saisir le ballon.

✓ Le **but** n'est pas atteignable immédiatement, mais par le biais de plusieurs **itérations** permettant à l'équipe de visualiser son avancement et notamment **prendre en compte les modifications du besoin**, sans oublier de **lever les obstacles** qu'elle rencontre.



Définition de Scrum (2/2)

► La méthode Scrum (*framework Scrum*), comme toute méthode agile, s'illustre par le respect des valeurs et principes du manifeste agile :

- ✓ Des équipes auto-organisées.
- ✓ Les rôles sont bien définis : « **Scrum Master** », « **Product Owner** », « **équipe de développement** ».
- ✓ Mise en place d'évènements appelés **cérémoniaux** (*Sprint*, *Scrum Meeting*, revue de sprint, etc.).
- ✓ **Implication forte du client.**
- ✓ **Acceptation du changement.**



► Scrum est une **méthode** et non une méthodologie.

- ✓ **Méthode** : définit une ligne directrice afin d'atteindre un but précis.
- ✓ **Méthodologie** : définit les moyens et processus à mettre en œuvre pour y arriver.

Fondamentaux de la méthode Scrum (1/4)

Scrum l'Equipe

► Scrum nécessite la présence d'une équipe composée de trois rôles :

1. **Le Product Owner** : possède la vision du produit.
 - * Rôle principal : rédaction de « **User Stories** ».
 - * L'ensemble des « **User Stories** » constitue une liste des besoins formant le « **Product Backlog** ».
2. **Le Scrum Master** :
 - * Rôle principal : « **facilitateur** » qui a pour mission de lever les obstacles que peuvent rencontrer les membres de l'équipe, tout en s'assurant que la méthode Scrum soit correctement appliquée.

NB. A ne pas confondre entre **Scrum Master** et **chef de projet** !!

Fondamentaux de la méthode Scrum (2/4)

Scrum l'Equipe

► Scrum nécessite la présence d'une équipe composée de trois rôles :

3. **L'équipe de développement** : constituée de fonctions et expériences hétérogènes (architecte, concepteur, designer, développeur, etc.)
 - * Rôle principal : développer les « **User Stories** » contenues dans le « **Product Backlog** » afin de fournir un **livrable de qualité**.
 - * L'équipe est **auto-organisée** : personne n'a l'autorité sur la façon dont elle doit réaliser son travail ni sur ce qu'elle doit réaliser.

NB. La méthode Scrum ne fait nullement référence à la notion de « chef » et par conséquent suppression du rôle « chef de projet » !!

Fondamentaux de la méthode Scrum (3/4)

Scrum les évènements

- ▶ La notion de **réunion** dans le cadre de gestion de projet traditionnel est traduite dans la méthode Scrum **en évènements (cérémoniaux)**.
- ▶ **Evènements préconisés par Scrum:**
 - ✓ **Sprint.**
 - ✓ **Réunion de planification de Sprint** (*Sprint planning*).
 - ✓ **Mêlée quotidienne** (*Scrum Meeting / Daily Scrum*).
 - ✓ **Revue de Sprint** (*Sprint Review*).
 - ✓ **Rétrospective de Sprint** (*Sprint Retrospective*).

Fondamentaux de la méthode Scrum (4/4)

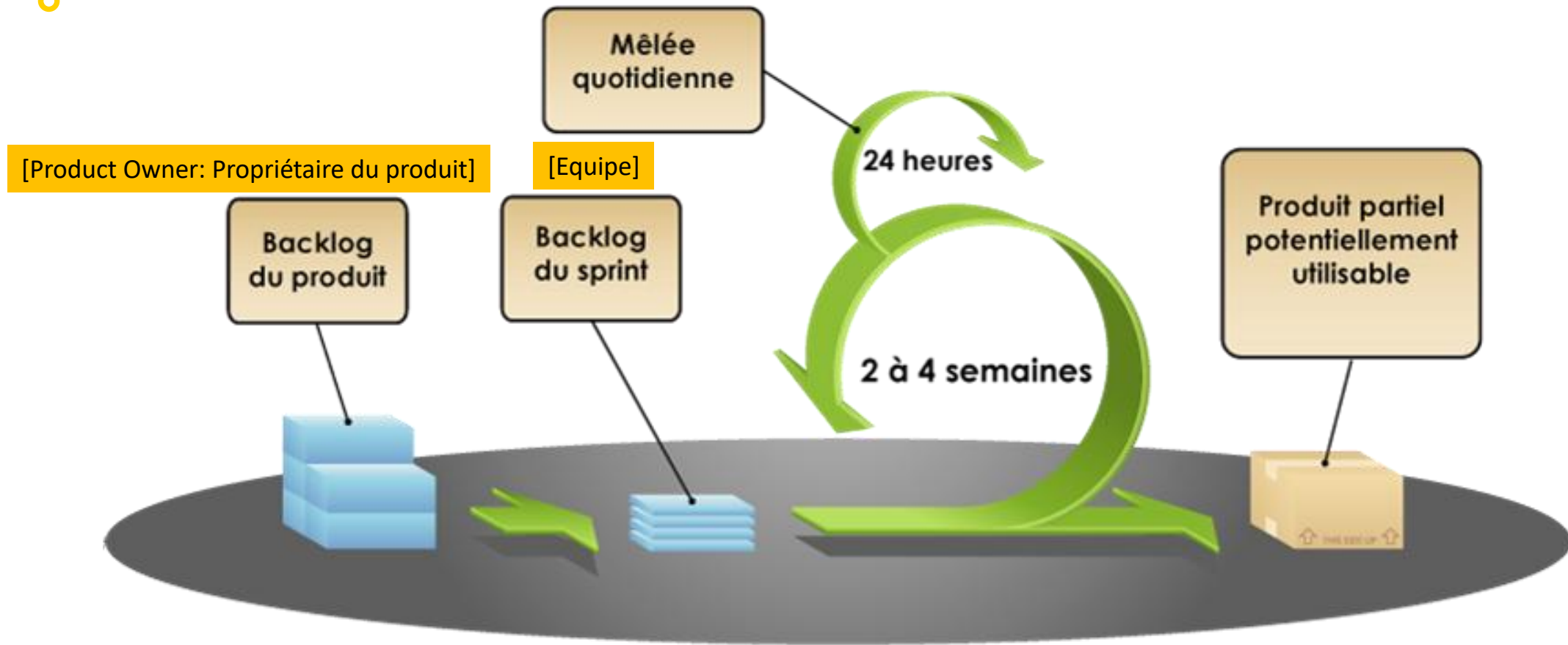
Scrum les artefacts

► La méthode Scrum comporte cinq artefacts :

- ✓ **Backlog du produit** (*Product Backlog*).
- ✓ **Backlog du Sprint** (*Sprint Backlog*).
- ✓ **Burn Down Chart**.
- ✓ **Burn Up Chart**.
- ✓ **Courbe de température**.

Cycle de vie de Scrum (1/3) ✨

Le processus Scrum: un cycle adaptatif, itératif et incrémental



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

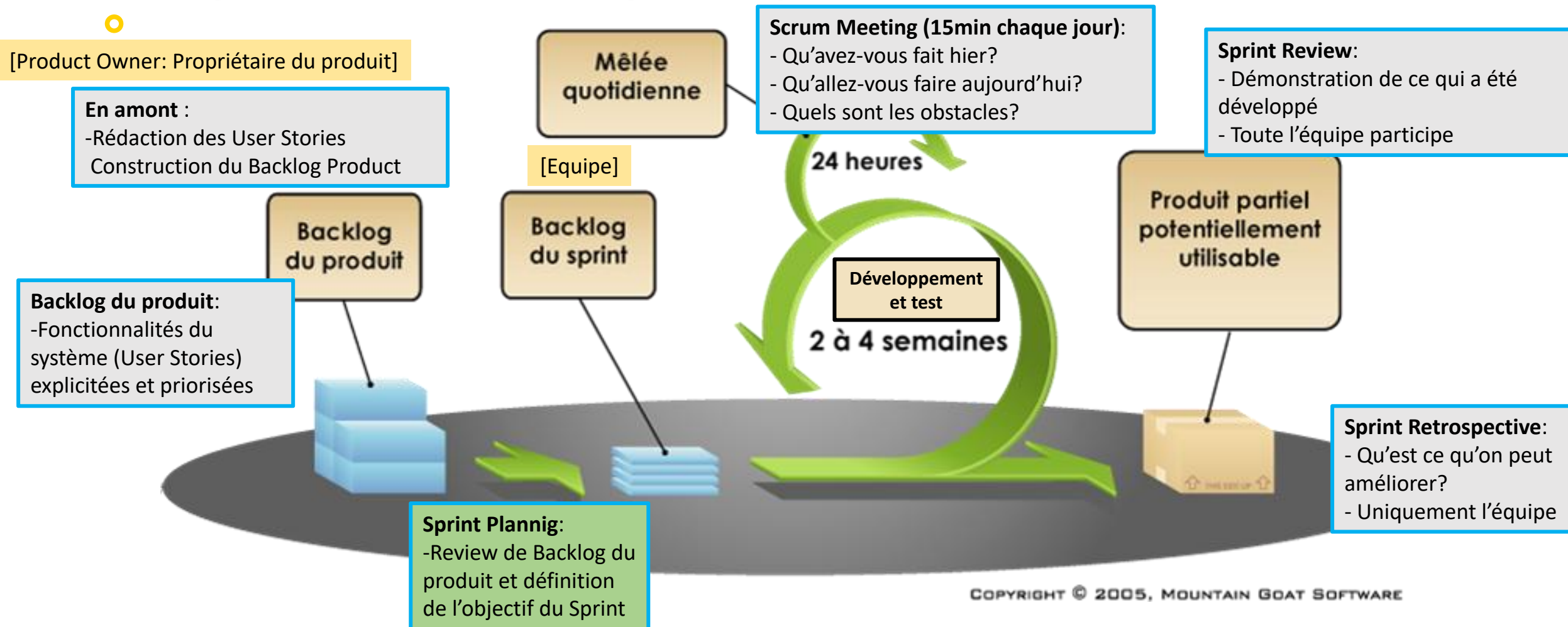
Cycle de vie de Scrum (2/3) ✨

► Le cycle de vie de scrum est le suivant :

1. Le **Product Owner** (Propriétaire du produit) rédige les **User Stories** et les place dans le **Product Backlog**.
2. Le **Product Owner** priorise ensuite ces **User Stories** en fonction de leur Business value.
3. L'équipe Scrum se réunit lors du cérémonial de **planfiction de Sprint (Sprint Planning)** afin de déterminer les **User Stories** pouvant être traitées durant le **Sprint**. Celles ayant été élues sont ensuite placées dans le **Sprint Backlog** puis découpées en tâches.
4. Le **Sprint** peut alors commencer pour une itération de 2, 3 ou 4 semaines.
5. L'équipe se réunit quotidiennement pour réaliser le **Scrum Meeting** (la Mêlée quotidienne).
6. À l'issue du Sprint, nous possédons un **produit potentiellement livrable** qui fait l'objet d'une démonstration lors de la **revue de Sprint**.
7. Le cycle se termine enfin par la **rétrospective** de Sprint.

Cycle de vie de Scrum (3/3) ✨

Le processus Scrum: un cycle adaptatif, itératif et incrémental



Caractéristiques de Scrum

Empirisme de Scrum

- ▶ Scrum est fondé sur la **théorie de contrôle empirique de processus**, ou **l'empirisme**.
- ▶ **L'empirisme** est une approche scientifique qui repose sur l'observation, la mesure et l'expérimentation pour acquérir des connaissances et prendre des décisions.

Approche itérative et incrémentale

- ▶ Scrum utilise une approche itérative et progressive pour optimiser la prédictibilité et le contrôle de risque.

Réduction du gaspillage

- ▶ La **pensée Lean** réduit le gaspillage et se focalise sur l'essentiel.

Équipe de haute qualité

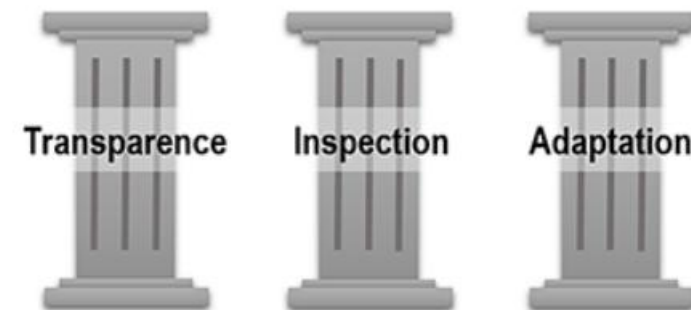
- ▶ Scrum engage des groupes de personnes qui ont collectivement toutes les compétences et l'expertise requises pour faire le travail et partager ou acquérir de telles compétences selon les besoins.

Paliers de Scrum (1/2)

- ▶ Scrum se définit comme un cadre de travail (framework) pour le développement, la livraison et la maintenance de produits complexes qui est à la fois ***léger, simple à comprendre*** et ***difficile à maîtriser***.
- ▶ Scrum est basé sur les principes empiriques de **transparence**, **d'inspection** et **d'adaptation**.

- ▶ **Trois paliers fondamentaux ont été définies:**

- ✓ Transparence.
- ✓ Inspection.
- ✓ Adaptation.



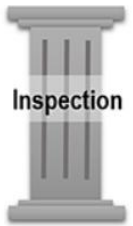
Paliers de Scrum (2/2)

Transparence



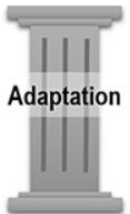
- La transparence signifie la mise en place d'un langage commun permettant à toute personne concernée par le projet de comprendre aisément et rapidement l'état du projet.

Inspection



- L'inspection doit être réalisée à intervalles réguliers afin de détecter les anomalies.
- L'inspection permet d'éviter l'effet tunnel (découverte des problèmes lorsque le produit est fini).
- Réalisée quotidiennement lors des **Scrum Meetings**.

Adaptation



- Si des **écarts sont constatés dans la phase d'inspection**, un ajustement doit être effectué pour minimiser leurs impacts.
- Les artefacts sont des moyens idéaux permettant de visualiser rapidement tout aspect positif ou négatif de l'avancement. A ne pas négliger !!!

Quelque règles

1. Durée fixe des Sprints (timebox)

- Si on n'a pas fini, on livre quand même une version composée de ce qui marche.
- Cette durée doit être respectée, ce qui permet une bonne gestion de temps et un gain de productivité.

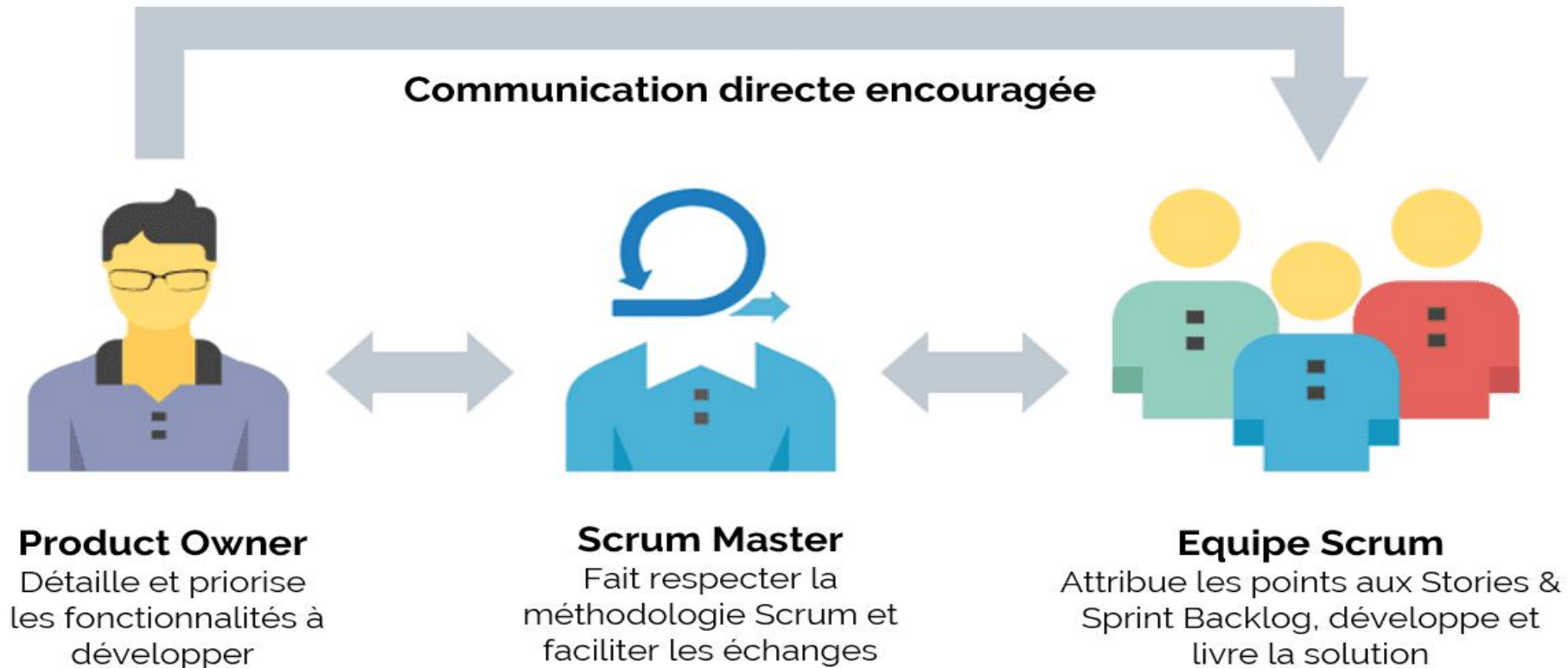
2. Pas de changements qui remettent en cause le Sprint Goal

Mais on les accepte aménagements en toute connaissance de cause.

3. On ne définit les détails qu'au bon moment (plans et produit)

Les items de Backlog sont décomposés et détaillés quelques semaines avant leur implémentation.

Rôles clés dans Scrum (1/4) ✨



Rôles clés dans Scrum (2/4)

Scrum Master

- Point central de la méthode Scrum.
- Possède un rôle de « facilitateur ».
- Ne représente pas un chef de projet: n'assigne pas les tâches.
- N'est pas un Product Owner.

Limites du Scrum Master

- Il n'a pas droit de :
- Diriger l'équipe.
 - Distribuer les tâches aux membres de l'équipe de réalisation.
 - Réaliser le reporting.
 - Prendre des décisions à la place de l'équipe.



Scrum Master

Responsabilités du Scrum Master

1. Envers le processus

- Il a autorité sur les décisions à prendre concernant l'application de la méthode Scrum et forcer le processus si nécessaire.
- Assurer une parfaite coopération entre tous les membres du projet.
- Collabore avec le Product Owner dans :
 - ✓ L'écriture des User Stories et conseiller sur la priorité à donner à chaque User Story.
 - ✓ La rédaction du Product Backlog.

2. Leader du changement

- Assurer les changements (responsabilité la plus importante et la plus difficile).

3. Servir Product Owner et l'équipe

- Identifie la personne pouvant être Product Owner.
- Protecteur de l'équipe.
 - . Exp: protéger l'équipe d'un Product Owner exigeant (plus de fonctionnalités le plus rapidement possible).

4. Animation du cérémonial

- Planification de Sprint (Phase de préparation).
- Le Scrum Meeting (réunion quotidienne).
- Le Sprint Review (en fin de Sprint).
- Le Sprint retrospective (en fin de Sprint).

Rôles clés dans Scrum (3/4)

Product Owner

- Une seule personne par projet.
- Personne représentant la vision du produit vis-à-vis du Scrum Master et de l'équipe.
- Propriétaire du produit.
- **Porte-parole des utilisateurs:** chargé d'écouter et d'exprimer les exigences du client.

Pouvoirs du Product Owner

- Rédiger le Product Backlog.
- Estimer les priorités des User Stories composants le Product Backlog



Responsabilités du Product Owner

1. Créer la vision du produit

- Le product Owner doit être la voix unique de ces utilisateurs.

2. Gérer la Product Backlog

3. Définir le plan de Release

- Release: un objectif à atteindre par le biais d'une succession de Sprints.

4. Implication dans le processus Scrum

- Doit être disponible à chaque instant du projet.

5. Accepter ou non le résultat d'un Sprint lors du Sprint Review

Rôles clés dans Scrum (4/4)

Equipe de développement

- Equipe de 5 à 6 personnes.
- Hétérogénéité des compétences et des expériences dans l'équipe: des architectes, des testeurs, des concepteurs et des développeurs.
- Responsable de créer un plan pour le Sprint et un Sprint Backlog.
- Adapte leur plan chaque jours pour viser le Sprint Goal.
- Ne change pas pendant un Sprint



L'auto-organisation

- L'équipe est auto-organisée et auto-gérée (les décisions sont prises collectivement).

Responsabilités de l'équipe Scrum

1. Atteindre l'objectif du Sprint

- L'objectif est atteint si l'ensemble des User Stories prévues dans le Sprint ont été réalisées et jugées comme terminées.





















2. Vivre pleinement le Scrum Meeting

- Cet évènement quotidien permet à chaque membre de l'équipe de s'exprimer en évoquant ce qu'il a fait, les problématiques rencontrés et ce qu'il compte réaliser ce jour.

3. Réaliser le Burn Down Chart et faire vivre le Sprint Backlog

- Le **Burn Down Chart** est un artefact sous forme de graphique permettant de visualiser rapidement le reste à faire pour le Sprint courant.
- Faire vivre le Sprint Backlog en indiquant pour chaque tâche son état d'avancement (A faire, en cours, Terminée) via la mise à jour du **tableau représentatif du Sprint Backlog**.

Tableau de Sprint Backlog

Stories	À faire	En cours	Test	Terminé
1			 	 
2		 	 	
3	 	 	 	
4	 	 		

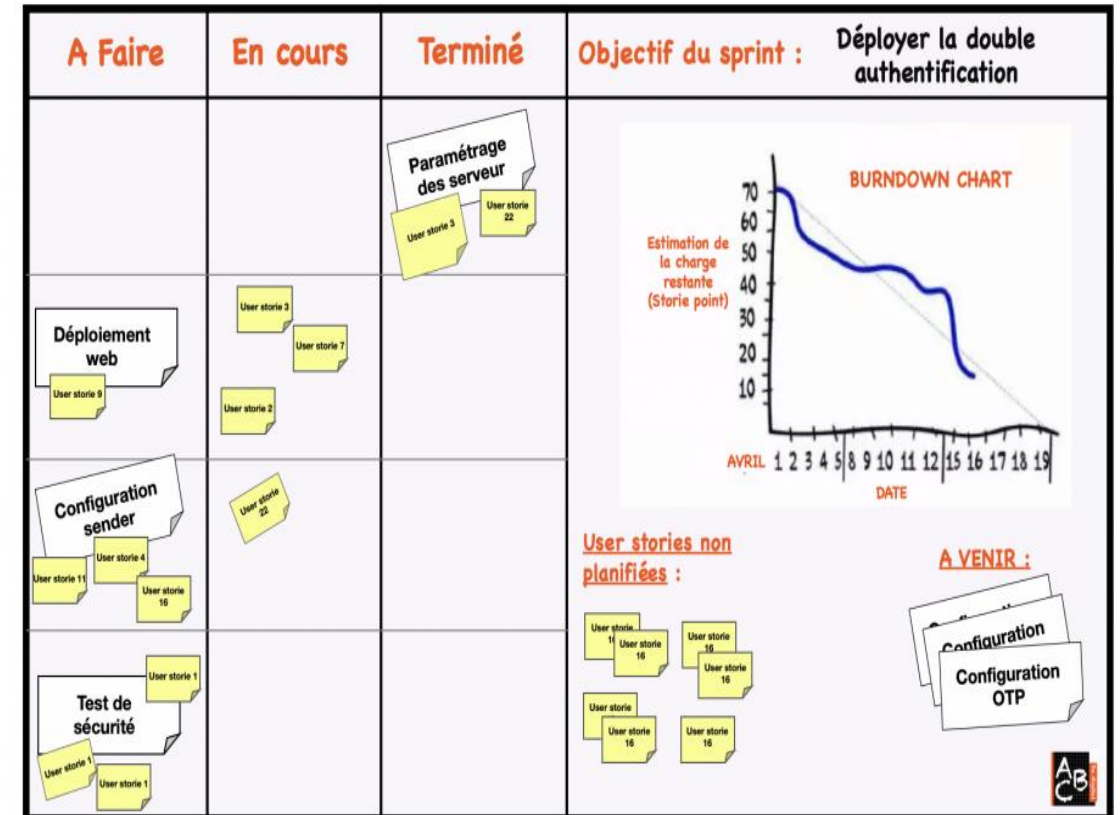
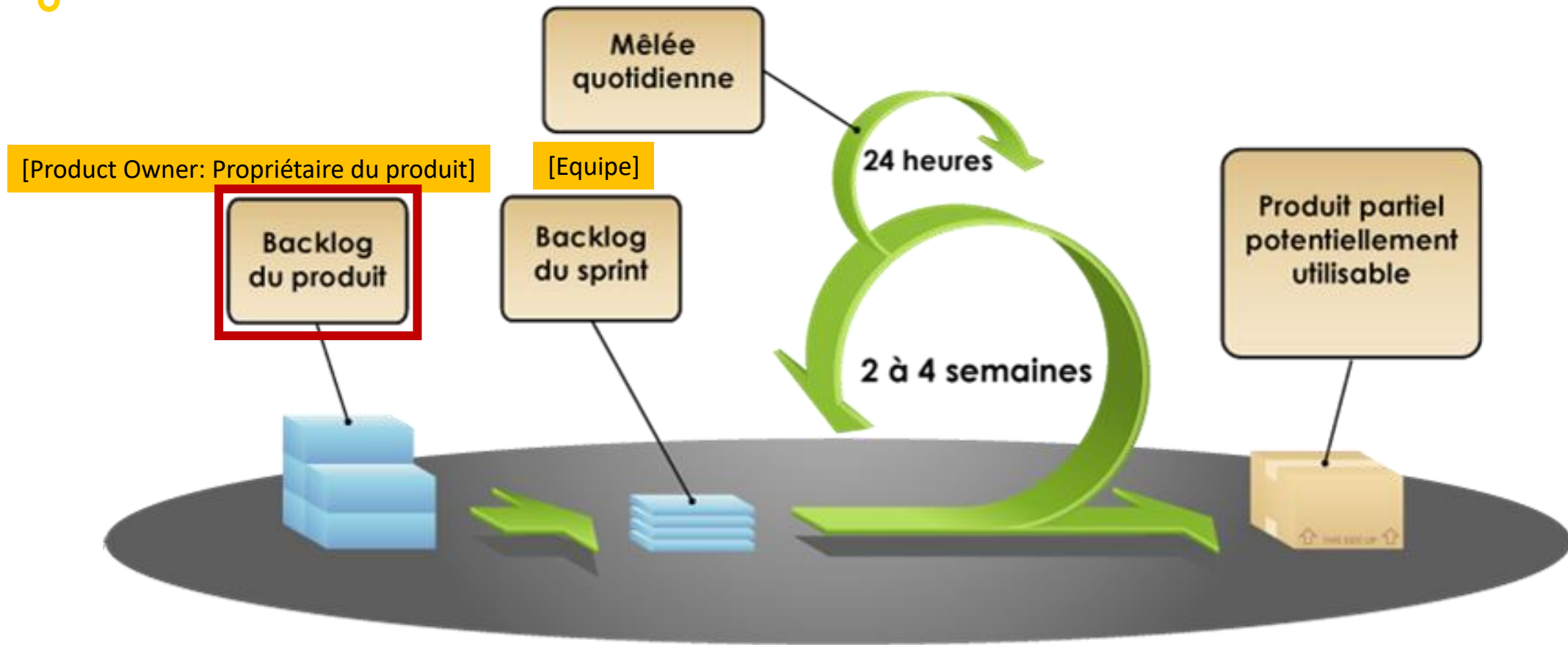


Tableau de Sprint Backlog

© M. Ktari & L.Haj Mefteh & M.Jallouli - Cours - PF - D LSI ADBD
- ISIM-Sfax

Artefact Scrum: Le Backlog du Produit

Le processus Scrum: un cycle adaptatif, itératif et incrémental



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Le Backlog du Produit

- ▶ Le Backlog du Produit « **Product Backlog** » est l'artefact le plus important dans le framework Scrum.
- ▶ C'est l'ensemble des **exigences fonctionnelles** ou **non fonctionnelles** (techniques) désirées par les utilisateurs.
 - ✓ Les exigences fonctionnelles sont traduites sous forme de petites histoires appelées « **User Stories** ».
 - ✓ Les exigences non-fonctionnelles sont traduites sous forme de d'histoires techniques « **Technical Story** ».
- ▶ Rédigé par le « **Product Owner** ».
- ▶ Ordonné par priorité (par valeur, par risque, par dépendance techniques, etc.).

Le Backlog du Produit

BACKLOG DE PRODUIT - La liste des fonctionnalités



Le Backlog de produit est une liste qui contient des idées, exigences, fonctionnalités, user Stories, etc. C'est la liste des éléments que l'on veut réaliser dans son projet.

L'ensemble des éléments du backlog de produit sont triés sur une base métier et sur la valeur ajoutée pour l'application.

Le Backlog du Produit

Cahier des charges

- Elaborée au début du projet.
- Périmètre figé (un environnement spécifique).
- Difficilement maintenable.
- Budget défini sur un ensemble de fonctionnalités.

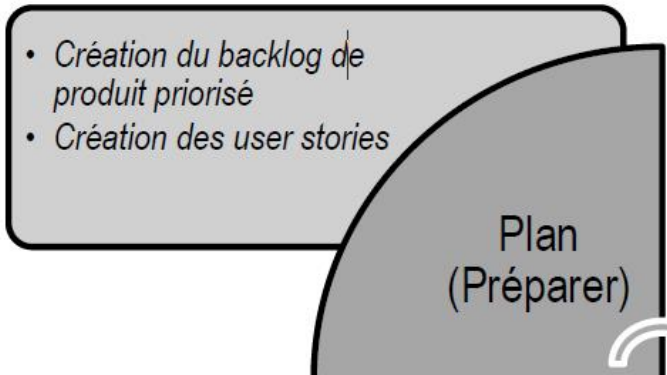
VS

Backlog

- Elaboré au fil du temps.
- Périmètre évolutif.
- Affiné régulièrement.
- Budget défini sur un ensemble de ressources mobilisées.

Écriture du Backlog du Produit

- ▶ Le backlog de produit sert la **vision** (il est le plan).
- ▶ La **vision** permet de représenter la **valeur principale** attendue par le client pour réussir le produit.
- ▶ Il est important que cette **vision** soit **acceptée et comprise par tous** et qui pourrait amener à la discussion et aux échanges entre les différents acteurs du projet.

- 
- Création du backlog de produit priorisé
 - Création des user stories

Plan
(Préparer)

Exemple de vision pour un système de gestion de locations de films:

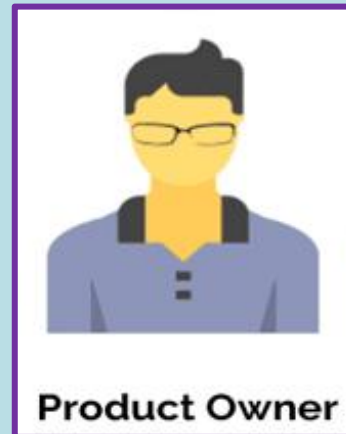
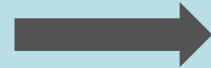
« Offrir une solution de gestion complète, incluant suivi, statistiques et facturation ainsi qu'un module de prélocation en ligne et d'analyse statistique pour les vidéoclubs »

Ecriture du Backlog du Produit

Elaboration des User stories



Exprimer ses besoins



User Story

Ecriture du Backlog du Produit

Plutôt qu'une collection de diagrammes, **Scrum** privilège pour chaque fonctionnalité sa **retranscription** sur une carte (de dimension maximale de 8cm * 13 cm) en utilisant le **langage naturel**.

EN TANT QUE <rôle> **JE VEUX/JE PEUX/JE DOIS** <liste de tâches> **AFIN DE** <valeur ajoutée ou résultat>

► A titre d'exemple, voici quelques **User Stories** issues d'un atelier visant à lister les **fonctionnalités** d'une application de réservation de films en ligne:

- ✓ **EN TANT QU'**utilisateur **JE PEUX** consulter la liste des films **AFIN DE** connaître les nouveautés.
- ✓ **EN TANT QU'**utilisateur **JE PEUX** réserver un film **AFIN DE** le visionner.
- ✓ **EN TANT QU'**utilisateur **JE PEUX** ajouter un commentaire sur un film **AFIN DE** partager mon opinion sur celui-ci.
- ✓ **EN TANT QU'**administrateur **JE PEUX** ajouter un film à la collection **AFIN DE** proposer un large choix de films.



Ecriture du Backlog du Produit

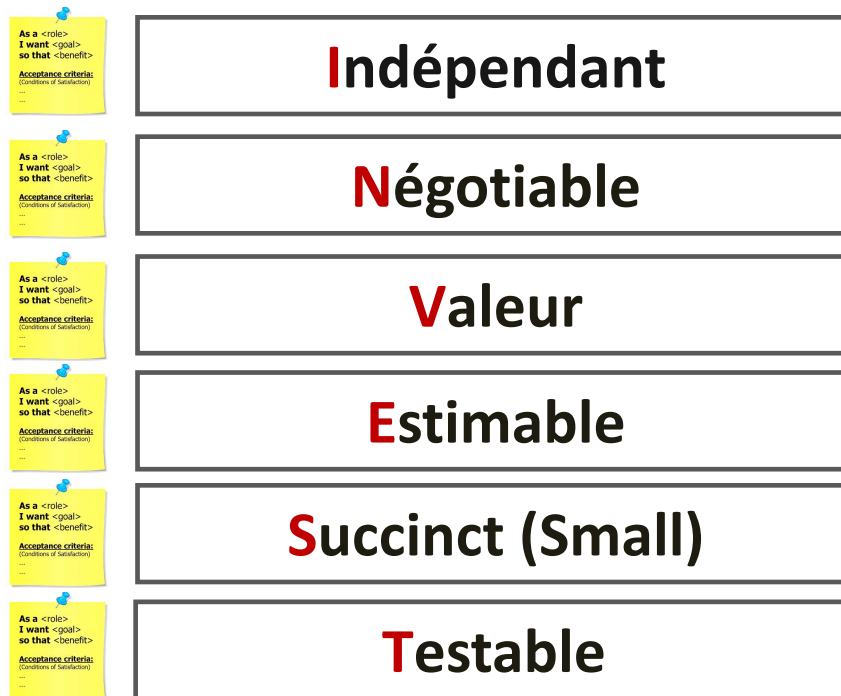
User stories

- ▶ Ce sont les spécifications du projet présentées sous forme d'**histoires utilisateurs** qui décrivent les **interactions de l'utilisateur avec le système** de façon plus ou moins détaillées.
- ▶ Écrites par le **Product Owner** de manière concise et ne concerne qu'une seule fonctionnalité à la fois.
- ▶ Une fois rédigée, une **User story** va s'ajouter aux autres récits du produit et l'ensemble constitue le « **Product Backlog** ».
- ▶ Les User stories sont composées par un sous-ensemble qualifié par «les **Epics**».
 - ✓ **Exemple:**
 - «Je souhaite avoir une gestion de mes clients».
 - «Je souhaite que mes factures soient établies automatiquement».
- ▶ Une collection de «**User stories**» et «**d'Epics**» représentent un «**thème**» bien déterminé.
 - ✓ **Exemple:**
 - Thème Comptabilité.
 - Thème Client.

Écriture du Backlog du Produit

Comment s'assurer que la User Story écrite est satisfaisante dans sa forme et son fond?

► Scrum utilise la méthode **INVEST**:



► Si les User stories respectent l'ensemble de ces points, peuvent alors prendre place dans le Backlog du produit.

Ecriture du Backlog du Produit

Estimation des User stories: Effort

- ▶ Une **estimation** définit l'effort nécessaire pour réaliser une tâche.
- ▶ L'atelier d'estimation des tâches permet à l'équipe Scrum d'**estimer les efforts** requis pour compléter une tâche ou une série de tâches et pour estimer l'effort humain et les autres ressources requises afin d'effectuer les tâches d'un sprint donné.
- ▶ Une User Story doit être réalisable par un membre de l'équipe dans le temps défini du sprint. Sinon, elle doit être découpée plus finement.

Ecriture du Backlog du Produit

User stories



Confondre User Story et Use Case!!!!!!

► Une User story n'est pas un Use Case.

- ✓ Les user stories expriment un besoin.

→ Ce sont des descriptions courtes et simples des fonctionnalités du système du point de vue de l'utilisateur.

- ✓ Les Use Case expriment un Processus.

→ Ce sont des descriptions plus détaillées et formelles des interactions utilisateur-système pour atteindre un objectif spécifique.

Ecriture du Backlog du Produit

Un Backlog du Produit peut se présenter comme suit :

User Story	Priorité	Effort	Risque
EN TANT QU' utilisateur JE PEUX consulter la liste des films AFIN DE connaître les nouveautés	M	1	2
EN TANT QU' utilisateur JE PEUX ajouter un commentaire sur un film AFIN DE partager mon opinion sur celui-ci	L	1	3
EN TANT QU' administrateur JE PEUX ajouter un film à la collection AFIN DE proposer un large choix de films	H	2	1

Écriture du Backlog du Produit

Un Backlog du Produit peut se présenter comme suit :

Nom	Effort	Rang	Description	Thème ⁶	Risque	Priorité
Ajouter un équipement	1	30	En tant qu'administrateur je peux ajouter un équipement afin de renforcer mes ressources matérielles	Gestion des équipements	Faible	Élevé
Mettre à jours un équipement	1	31	En tant qu'administrateur je peux mettre à jour un équipement afin de garder l'intégrité de mes données	Gestion des équipements	Faible	Élevé
Ajouter un administratif	2	2	En tant qu'administrateur je peux ajouter un administratif afin de renforcer les ressources humaines de l'école	Gestion des administratifs	Faible	Moyen
Mettre à jours un administratif	2	3	En tant qu'administrateur je peux mettre à jour un administratif afin de garder l'intégrité de mes données	Gestion des administratifs	Faible	Moyen
Ajouter un parcours	1	8	En tant qu'administrateur je peux un parcours afin de développer l'activité de l'école	Gestion des parcours	Moyen	Élevé

Priorisation du Backlog du Produit

Pourquoi prioriser ?

- ▶ L'intérêt de la **priorisation** est d'organiser les User Stories afin de déterminer celles devant être réalisées dans les premières itérations (sprints) et celles pouvant être développées dans les itérations futures.
- ▶ La **priorisation** est une tâche réalisée par le **Product Owner** aidé par les futurs utilisateurs du produit.

Comment définir les priorités ?

- ▶ Il n'existe pas une **méthode miracle** permettant de prioriser les User stories du backlog du produit.
 - C'est une affaire de relations humaines, de discussions et propre à chaque projet.

Priorisation du Backlog du Produit

Comment définir les priorités ?

- Le degré de priorité se mesure généralement par **la valeur métier (Business Value)** attribuée à la User Story.

Définir la valeur métier (Business Value)

- L'une des techniques souvent observées est l'affectation d'une valeur métier (sous forme d'un chiffre) à chaque User Story.

→ **Le principe est le suivant:**

« *Le Product Owner sélectionne une User Story et définit sa valeur métier à l'aide d'un chiffre (de 0 à 100) permettant ainsi de la positionner par rapport aux autres.* »

Exemple: La User Story ayant le chiffre 100 est une User Story à forte valeur métier et doit donc être traitée rapidement.

Priorisation du Backlog du Produit

Estimation de la valeur métier par «**Planning Poker**»

- Il existe une **technique** utilisée pour **estimer** l'effort de développement d'une User Story consiste à utiliser un jeu de cartes nommé «**Planning Poker**».
- **Principe du jeu:** Jeu de carte constitué de 10 cartes

1 Le Product Owner lit la User Story à estimer.

2 Chaque utilisateur estime la valeur métier en choisissant la carte qui lui semble appropriée.

3 Au signal du Product Owner, chaque utilisateur dévoile la carte choisie à l'assemblée.

4 S'il existe des différences dans leurs valeurs choisies, il aura discussion des différences et l'étape d'estimation est recommencée jusqu'à obtention d'une valeur commune.

5 Inscription de la valeur métier estimée sur la User Story.



Priorisation du Backlog du Produit

Estimation de la valeur métier par «**Planning Poker**»

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none">- Tous les acteurs participent à l'estimation de la valeur métier des User Stories.	<ul style="list-style-type: none">- En cas où des User Stories sont classées par les mêmes valeurs métier, le Product Owner procède à une nouvelle priorisation pour éviter cette équité.
<ul style="list-style-type: none">- Technique permettant de mettre en évidence les User Stories ce qui facilite au Product Owner d'avoir une idée des User Stories à étudier dans les prochaines itérations.	<ul style="list-style-type: none">- Prioriser l'ensemble du Backlog du Produit est assez difficile.
<ul style="list-style-type: none">- Les estimations collectives favorisent la transparence.	

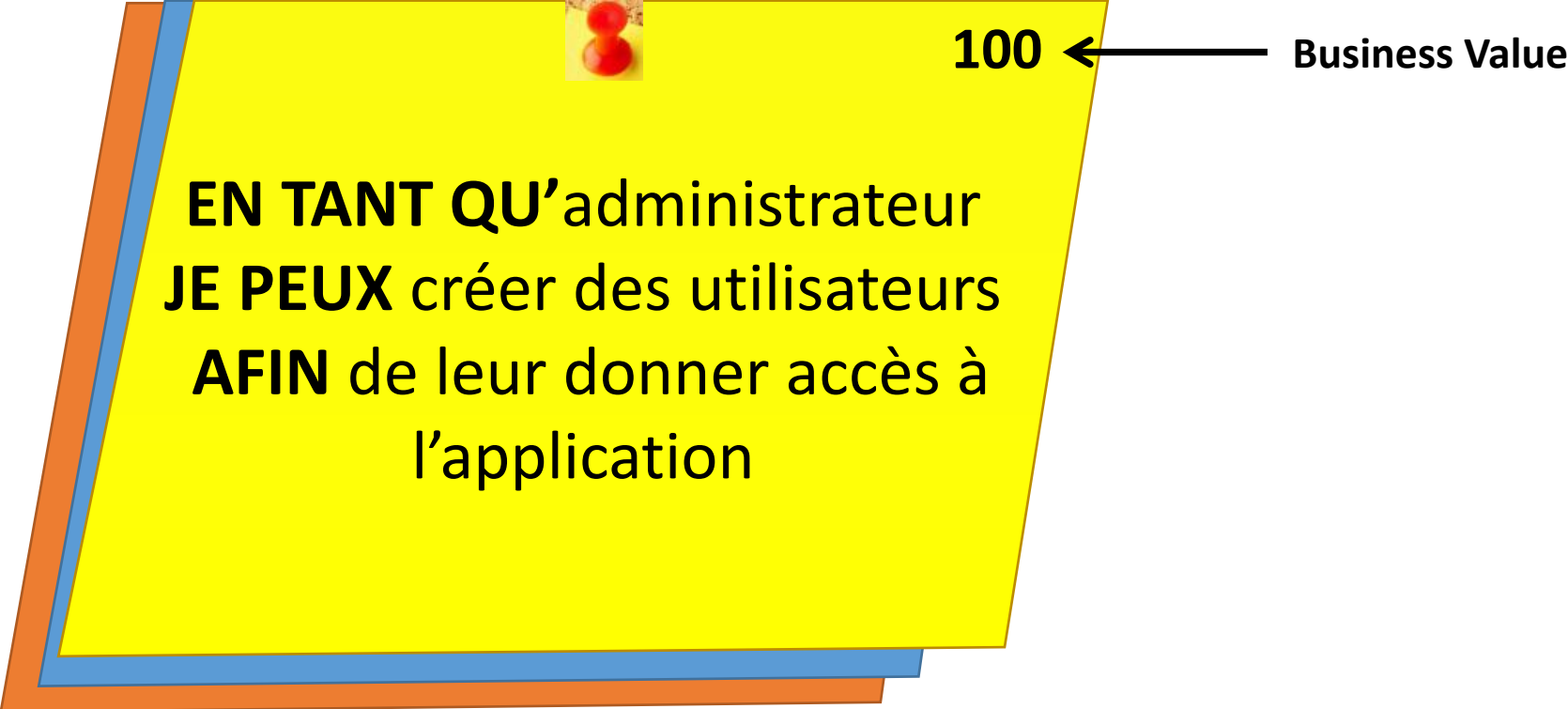
Priorisation du Backlog du Produit

Autres méthode d'Estimation de la valeur métier

- ▶ Priorisation par le modèle de Kano.
 - ▶ Priorisation à partir des thèmes.
 - ▶ Priorisation par la communication.
- ✓ Il existe plusieurs méthodes de priorisation, mais pas de méthode automatique où bien de méthode devant être absolument appliquée.
 - ✓ Possibilité d'appliquer plus qu'une méthode de priorisation pour estimer les valeurs métiers des différents User Stories.
 - ✓ La tâche de priorisation doit être réexécutée régulièrement afin de tenir le Backlog du produit à jour.
 - ✓ Ne pas confondre entre **priorisation** et **ordonnement**.
 - La priorisation se base sur la valeur métier apportée par la User Story.
 - L'ordonnement de Backlog du produit désigne l'ordre des éléments à réaliser.

Priorisation du Backlog du Produit

User Story



100 ← Business Value

**EN TANT QU'administrateur
JE PEUX créer des utilisateurs
AFIN de leur donner accès à
l'application**

Résumé: Artefact Backlog du Produit

Ce qu'il faut faire

- ▶ Prioriser le Product Backlog
- ▶ Estimer les valeurs métiers de User Stories.
- ▶ Cultiver le Backlog : il évolue dans le temps, il faudra le mettre à jour à chaque Sprint, au fil de l'eau (Raffinement de Backlog (10%)).
- ▶ Partager le backlog avec toute l'équipe .
- ▶ Surveiller la taille du backlog : ne pas avoir plus de 150 éléments à faire dans le backlog.
- ▶ Affiner les Epics.

Ce qui faut éviter

- ▶ Avoir plusieurs backlogs pour le même produit.
- ▶ Ne pas avoir de backlog.
- ▶ Confondre le **backlog du produit** avec le **backlog de sprint**.