

Introduction à la méthode Scrum

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| I. Méthode Scrum dans tous ses états | 3 |
| II. Exercice : Quiz | 7 |
| III. Comment mettre en place la méthode Scrum | 8 |
| IV. Exercice : Quiz | 10 |
| V. Essentiel | 11 |
| VI. Auto-évaluation | 11 |
| A. Exercice | 11 |
| B. Test | 12 |
| Solutions des exercices | 12 |

I. Méthode Scrum dans tous ses états

Durée : 1 heure

Prérequis : avoir suivi le parcours jusqu'ici

Environnement de travail : un ordinateur

Contexte

Dans le monde professionnel, chacun cherche à trouver la méthode de travail la plus efficace pour augmenter la productivité de son entreprise. Dans cette optique, diverses approches méthodologiques sont évaluées et testées afin d'obtenir les meilleures retombées. Les méthodes Agile sont souvent préconisées, car elles sont plus souples que les méthodes traditionnelles ou Waterfall. En effet, elles sont basées sur le principe qu'il n'est pas nécessaire de planifier dès le départ toutes les étapes d'un projet, mais qu'il faut les diviser en sous-projets et plutôt fixer des objectifs à court terme. Le principe de la méthode Agile est de favoriser l'autonomie et la collaboration dans une équipe pluridisciplinaire pour résoudre des tâches complexes.

Cette pratique a pour but de rendre le cadre méthodologique plus léger, la communication plus fluide et orientée client. Les méthodes Agile les plus connues sont : Safe, Extreme Programming, Scrum, etc. Ce dernier reste la méthode Agile la plus utilisée. Le terme *Scrum*, qui signifie en anglais « *mêlée* », est apparu en 1986 dans une publication de Hirotaka Takeuchi et Ikujiro Nonaka qui parle d'une nouvelle approche plus rapide et plus flexible du développement de produits. Scrum est très populaire dans les entreprises, car elle est considérée comme une nouvelle méthode Agile de gestion de projet, surtout dans le domaine informatique.

Définition

Scrum est une méthode Agile de développement de projet. Il a pour principal objectif d'augmenter la productivité et l'optimisation du temps et des ressources grâce à des réunions d'équipe régulières.

Le mot « *Scrum* » est un terme anglais qui signifie « *mêlée* » et s'inspire du rugby. Concrètement, dans le Scrum, l'équipe doit être soudée et avancer ensemble.

Cette approche est surtout utilisée dans les projets digitaux, mais elle peut être retrouvée dans la majorité des projets. Dans cette méthode, les objectifs sont divisés en sous-projets, avec la participation active du client.

Dans la méthode Scrum, les plans ne sont pas définis à l'avance. Ils sont réorientés au fur et à mesure de la progression. Elle nécessite donc une grande flexibilité de la part des acteurs concernés tout le long du processus.

À la fin de chaque étape, des feed-back sont réalisés pour faire des points d'améliorations sur l'organisation, les prochaines tâches à faire, etc.

Le Scrum, comme toute méthodologie Agile, implique la participation active du client. Ce cadre de gestion de projet est basé sur plusieurs éléments fondamentaux :

- Les rôles
- Les événements
- Les artefacts
- Les règles

Cette approche est à la fois dynamique, participative et empirique, car elle se base sur l'expérience. Dans le cas d'une mêlée de rugby, elle permet la relance du jeu. De même pour cette méthode, l'équipe se réunit régulièrement pour connaître les avancées du projet.

Complément

Les artefacts sont les produits qui ont été transformés pendant un cycle de projet. Dans le cadre de Scrum, ces éléments indispensables peuvent être divisés ainsi :

- Le carnet de produit ou *product backlog* : c'est une liste hiérarchisée des exigences du client à propos du produit à créer. Cet outil évolue au fur et à mesure de l'avancée du projet et s'adapte aux besoins du client.
- Le carnet de sprint ou *sprint backlog* : c'est un plan détaillé qui est défini lors de la réunion de planification du sprint. Il comprend les détails de la réalisation de l'objectif du sprint. Il doit être mis à jour pour avoir une idée de l'évolution du sprint.
- L'incrément produit : c'est l'ensemble des éléments déjà réalisés du carnet de produit pour le sprint actuel et précédent. À cet instant, il doit être fonctionnel et opérationnel.
- Le graphique d'avancement ou *burndown chart* : c'est un graphique qui permet de visualiser l'avancement de chaque tâche. Il fournit également à l'ensemble de l'équipe une vision globale et à jour de l'état des avancements et la quantité de travail restant à fournir. Cet outil doit être mis à jour lors de chaque réunion quotidienne.

Tout le long du projet, l'organisation de la méthodologie Scrum est définie par les divers événements de la méthodologie :

- Le sprint : c'est une période d'une à quatre semaines au bout de laquelle le livrable fonctionnel est présenté au client. De là, un nouveau sprint commence. Chaque sprint possède chacun son objectif et une liste de fonctionnalités à établir.
- La planification du sprint : les tâches à faire durant ce sprint sont déterminées lors de cette planification. Elle dure environ huit heures pour un sprint d'un mois et permet d'avoir une idée des éventuelles problématiques.
- La revue du sprint : cette étape permet de faire un bilan du dernier sprint et de présenter au client les réalisations. Elle dure en moyenne quatre heures.
- La rétrospective du sprint : c'est une réunion interne durant laquelle l'équipe fait des adaptations et améliorations face au processus et sert de revue pour déterminer les points à revoir. Elle dure à peu près trois heures pour un sprint d'un mois.
- La mêlée quotidienne : ce stand-up meeting quotidien, encore appelé « *daily scrum meeting* » ou « *daily scrum* », est un débrief de l'avancée du sprint et permet à toute l'équipe de faire un bilan afin de synchroniser. Elle peut se faire à tout moment et à n'importe quel endroit pour une durée approximative de quinze à vingt minutes par jour. Elle passe en revue les actions menées la veille et celles à exécuter le jour même. Elle peut mettre en évidence des points de blocage et proposer des axes de résolution de celui-ci. Elle se sert souvent du scrum board comme support.

La méthodologie Scrum s'organise également autour d'autres notions clés centrales.

- Le scénario utilisateur ou *user story* : c'est une fiche récapitulative des spécificités de chaque tâche ou des fonctionnalités à développer. Cet outil a pour principal objectif de diminuer les malentendus. Dans cette optique, tous les scénarios doivent être estimés avant d'intégrer le sprint.
- Les *story point* : ce sont les notes données aux scénarios utilisateurs. Les notes sont attribuées par l'équipe. Ainsi, chaque *story point* obtient une note à chaque *user story*. Cet indicateur relatif permet de mesurer la quantité du travail et le nombre de tâches à effectuer par rapport à sa complexité, les capacités de l'équipe, les incertitudes et les risques potentiels.
- La DoD ou « *Definition of Done* » : c'est une liste des critères définis qui permet de déterminer lorsqu'un scénario utilisateur est terminé. Elle permet d'apporter à chaque participant la même définition de ce qui est entendu pour un produit ou incrément « *fini* ». C'est un élément qui guide l'équipe de développement puisqu'elle définit les lignes directrices du travail à effectuer. La détermination de ces critères est d'autant plus importante qu'elle peut être différente d'un scrum à l'autre.

- Le *scrum board* : c'est l'élément fondamental et central de la méthode Scrum. Il s'agit d'un tableau de bord qui s'inspire de la méthode Kanban. Il permet de visualiser l'avancement des différentes actions prévues dans le sprint scrum. Le tableau est constitué au minimum de 3 colonnes : « à faire », « en cours » et « fait », et les tâches changent de colonne au fur et à mesure de l'avancée du projet (ou du sprint).

Attention

Les méthodes Agile reposent chacune sur des piliers fondamentaux exclusifs. Pour Scrum, il connaît trois grands piliers. Cette méthode suggère un cadre de travail souple qui facilite la mise en œuvre d'un projet de développement.

Pour appliquer ce principe, voici trois recommandations.

- L'adaptation : elle est le concept même du Scrum. Elle corrige si nécessaire les écarts et modifie les procédures à chaque étape à atteindre pour obtenir le meilleur résultat.
- La transparence : elle fait en sorte que tous les acteurs du projet, l'équipe, les utilisateurs, le management aient la même compréhension du projet et partagent le même langage. Elle vise également à ce qu'ils bénéficient tous des informations indispensables à la bonne exécution des tâches.
- L'inspection : elle vérifie à intervalles réguliers si le développement du projet est toujours en adéquation avec les attentes du client.

Complément **Les cinq valeurs**

À part ces trois piliers, cette approche méthodologique nécessite également l'application de certaines valeurs. Elles rendent le travail plus efficace pour faciliter la participation de tous les acteurs. Les cinq valeurs de la méthode Scrum forment l'acronyme F-O-R-C-E :

- **F** pour focalisation : elle appelle à la concentration de l'équipe de développement sur le projet à réaliser.
- **O** pour ouverture : elle invite les parties prenantes à favoriser la communication et à trouver des solutions ensemble.
- **R** pour respect : elle incite le respect mutuel entre tous les membres de l'équipe, le management et le client. Cette valeur est indispensable pour le bon fonctionnement et pour assurer la pérennité d'une collaboration.
- **C** pour courage : elle pousse l'équipe à relever les défis auxquels elle fait face, notamment en faisant preuve de courage.
- **E** pour engagement : le dévouement envers un travail donné est sûrement la clé de la réussite. Cette valeur encourage les membres de l'équipe à se surpasser à chaque étape du projet.

La Force dite ici est la finalité recherchée à travers ces cinq principes fondamentaux. Cette méthodologie non seulement assure la bonne productivité au sein d'une équipe, mais aussi illustre les valeurs de la méthode Agile Scrum.

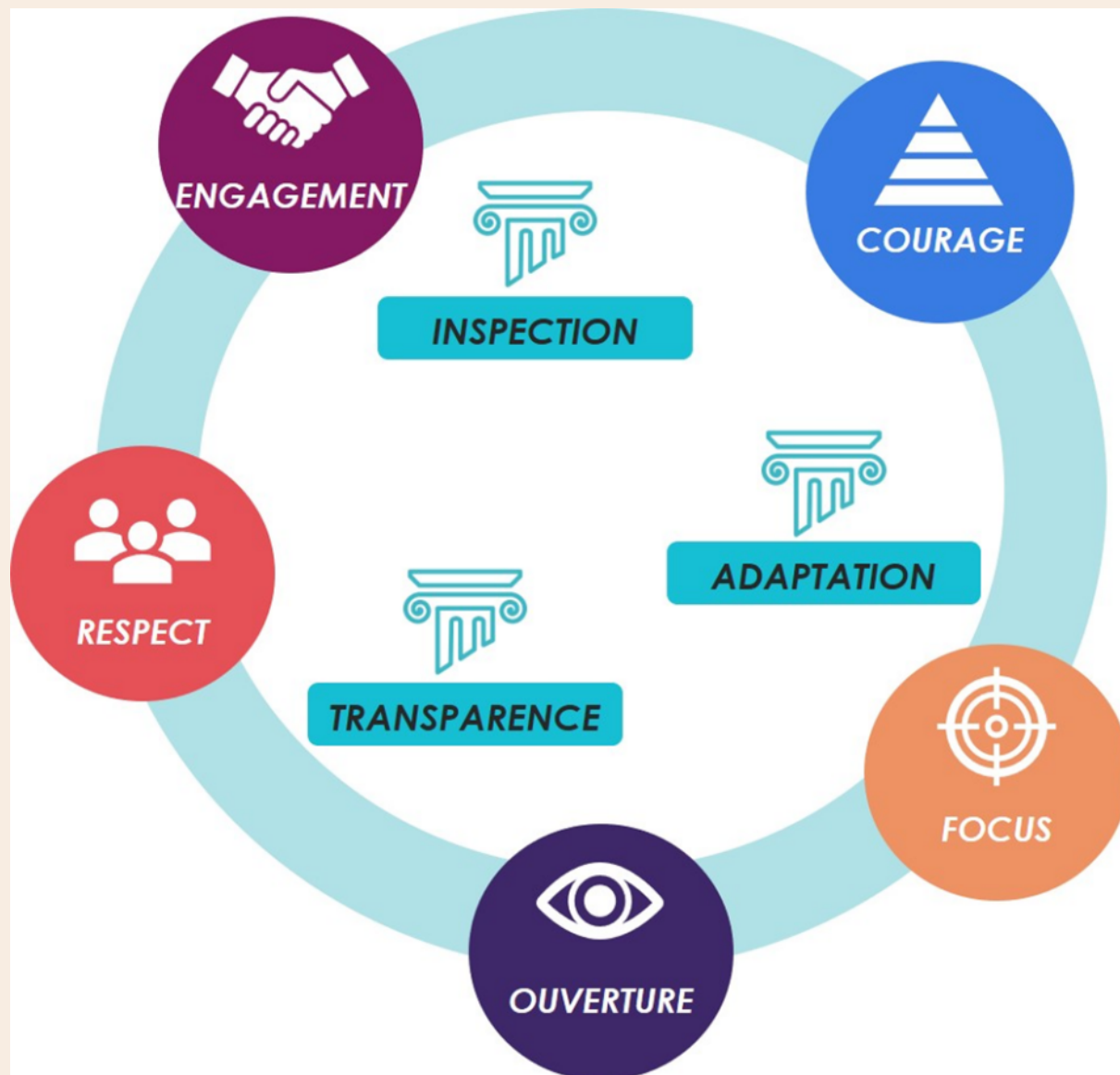


Schéma des piliers et valeurs fondamentales du Guide Scrum

Source : GESTION DES COOKIES¹

Remarque Pourquoi utiliser Scrum ?

La méthodologie Scrum est la méthode Agile la plus utilisée dans le monde. Ce succès s'explique notamment par sa simplicité et la compréhension très facile de ses règles. Cette approche est la plus adaptée pour une équipe qui débute dans le lancement de projet et qui n'a pas beaucoup d'expérience dans ce domaine.

Scrum facilite la planification d'un projet dans le temps. Les divers outils utilisés pour le pilotage du sprint donnent une vision globale sur l'avancée de l'équipe et permettent d'avoir une idée de la date approximative de fin.

¹ <https://www.rhapsodiesconseil.fr/articles/comment-etre-agile-grace-a-pyramide-dilts>

Du côté du client ou de l'utilisateur, cette méthode est plus rassurante du fait qu'ils peuvent avoir un suivi régulier du produit. Ce système permet de livrer des produits fonctionnels très rapidement. En outre, le cadre de gestion de projet est axé sur la qualité. L'équipe a l'obligation de présenter un produit correspondant à la qualité finale demandée.

La force de cette méthode se traduit dans sa capacité à s'adapter en permanence dans des cycles de développement court, tout en prenant compte des exigences du client.

Complément

Pour avoir une idée plus claire sur les avantages de Scrum, en voici quelques-uns :

- Une gestion simplifiée et plus efficace du travail, du temps et de l'équipe,
- Une visibilité sur l'avancement du projet,
- Une augmentation de la cohésion d'équipe,
- Un système de communication plus fluide,
- Une mise en avant de l'entraide,
- Un partage de compétence plus accru,
- Une réactivité plus visible grâce aux réunions régulières et les statistiques des clients.

Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

Question 1

La méthodologie Scrum est une méthode Agile.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Le Scrum est surtout utilisé dans les projets digitaux.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Les artefacts sont l'ensemble des vocabulaires utilisés dans la méthode Scrum.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

FORCE est une des valeurs sur laquelle repose la méthode Scrum.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Scrum permet une meilleure réactivité des équipes.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

III. Comment mettre en place la méthode Scrum

La méthodologie Scrum nécessite une équipe polyvalente et pluridisciplinaire. Ces qualités sont nécessaires pour permettre la responsabilisation de chacun. Ils peuvent gagner en motivation, en autonomie et en performance également.

Les équipes qui adoptent cette méthode travaillent souvent dans le développement de logiciel ou la création de sites internet ou d'applications mobiles. Il est beaucoup utilisé pour le lancement de nouveau produit afin de bien évaluer les risques ou d'améliorer rapidement les fonctionnalités suite aux réactions.

Elle choisit ainsi la meilleure manière de réaliser son travail et doit posséder toutes les compétences requises pour le bon accomplissement du projet.

Complément

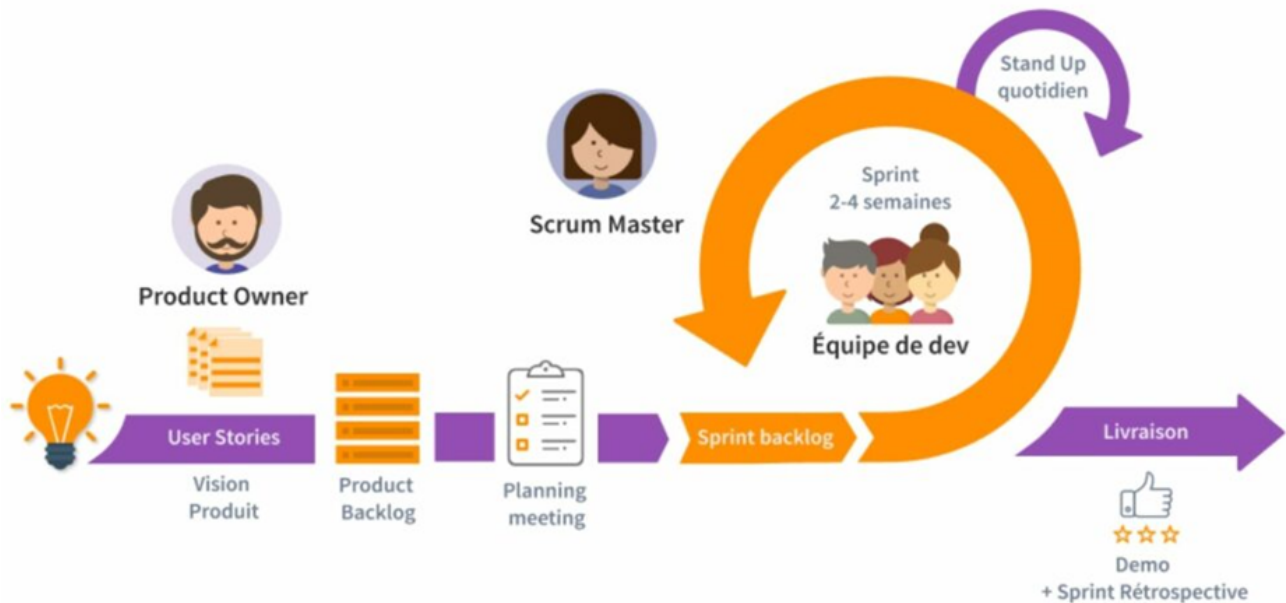
La répartition des rôles dans une équipe dans le cadre de travail ou *framework Scrum* se fait comme suit :

- Le Scrum master : il s'occupe de coacher les équipes de développement. Il est responsable de la bonne compréhension du projet ainsi que l'adhésion et l'organisation de l'équipe. Il vérifie que les exigences soient respectées et que la communication soit au maximum pour faciliter l'échange et la productivité. Son rôle est de s'assurer que la méthodologie est bien respectée. Pour cela, il doit piloter les différentes étapes d'un sprint scrum : la planification, le *daily meeting* (débriefing quotidien), la revue de sprint (*sprint review*) et la rétrospective du sprint (*sprint retrospective*). Le scrum master est l'élément pivot garant du bon déroulement du projet, il doit favoriser les échanges et veiller à la productivité. Pour y parvenir, il doit animer les brainstormings et repérer les points à améliorer pour proposer des solutions. Il a aussi la responsabilité de concevoir et d'assurer la mise à jour du graphique d'avancement (*burndown chart* ou BDC) : c'est l'outil qui détaille la quantité de tâches restant à effectuer. Le scrum master doit par conséquent maîtriser la méthode Scrum, il doit baser son coaching sur un management de type participatif.
- Le *product owner* : autrement appelé « *propriétaire du produit* » est le chef de projet. Il a en tête le produit fini et travaille en collaboration avec l'équipe de développement. Il donne l'ordre des priorités et valide les corrections et les nouvelles fonctionnalités. Il est notamment responsable des artefacts comme le *product backlog*. Il est en général le représentant du client dans le projet, il a pour mission de proposer les *user stories* dans le *backlog* : elles détaillent les attentes et les besoins du client dans un langage clair à l'intention de tous les participants. Le *product owner* peut prioriser les *user stories* en fonction de différents critères : les compétences nécessaires (besoins en formation par exemple), la valeur business, les efforts à fournir pour l'équipe et les limites ou contraintes ou risques. En effet, le *product owner* doit prendre en compte non seulement les attentes des utilisateurs, mais aussi les contraintes en lien avec la mise en place du projet. Il doit également présenter le résultat du travail fourni à chaque étape ou sprint et s'assurer que le résultat obtenu est conforme aux attentes du client ou des usagers, tout en étant compatible avec le budget prévisionnel.
- L'équipe de développement : elle s'occupe de transformer les exigences définies par le *product owner* en produit fini et opérationnel. Elle possède toutes les connaissances pour aboutir au projet demandé. L'équipe de développement fonctionne en auto-organisation, elle est souvent pluridisciplinaire et il n'existe pas de relation hiérarchique dans cette équipe. Elle doit avoir une taille suffisante pour optimiser son avancée, mais elle ne doit, en général, pas compter plus de 9 personnes, car la coordination entre les différents membres devient alors trop complexe. Elle peut compter parmi ses compétences, un architecte, un testeur, un développeur, etc.

Méthode Les étapes

Les détails de la méthode Scrum dans le cadre des approches méthodologiques peuvent être divisés comme suit :

- Le backlog projet / produit
- Le sprint
- La revue du sprint
- La rétrospective du sprint

Méthode**Schéma pour comprendre la méthodologie Agile Scrum**

Source : COMPRENDRE LA METHODE AGILE SCRUM¹

Complément

Tout d'abord, l'établissement du *product backlog* consiste à rencontrer le client et à connaître ses besoins. Il donne les détails du produit qui devra être fait. Ce document n'est pas définitif et peut être modifié au fur et à mesure de l'avancement du projet. À l'équipe appartient désormais de définir ses tâches et l'ordre d'exécution.

Ensuite, il faut planifier les sprints lors d'une réunion de planification et sélectionner les priorités parmi les exigences du client. Le *product owner* propose alors des user stories, et l'équipe de développement négocie et constitue le sprint backlog.

Vient maintenant l'étape la plus importante : les mêlées quotidiennes. Ces réunions de cinq à dix minutes permettent de faire un point sur ce qui a été fait, les problèmes rencontrés et le programme du jour.

Une fois un sprint terminé, il faut passer en revue les bénéfices de la fonctionnalité à l'aide d'une démonstration avec le *product owner*. Le client confirme alors à ce moment si le produit lui convient.

¹ <https://www.waya-tech.com/comprendre-la-methode-agile-Scrum/>

Enfin, il faut effectuer la rétrospective du sprint pour connaître les principaux points d'amélioration. Durant cette rétrospective, il faut décrypter les points forts et les points faibles à travers les outils pour analyser le niveau d'adhésion, les motivations, les procédures à améliorer, etc. pour passer ensuite aux prochains sprints jusqu'à la livraison finale du produit.

Attention Les inconvénients

Bien évidemment, cette méthode n'est pas dépourvue d'inconvénients. En effet, pour la bonne exécution du Scrum, il est impératif que le client y participe activement. Sans cela, le processus de décision sera moins évident et peut entraîner la stagnation des sprints.

Le *product owner* doit également posséder quelques atouts, comme la maîtrise des techniques de négociation et les bonnes pratiques. Il est également indispensable que les parties prenantes définissent une métrique partagée.

Enfin, l'équipe de développement doit faire preuve d'une bonne résistance en raison des multiples sprints qui peuvent être répétitifs, pouvant causer beaucoup de pression.

Les outils de suivi et de calculs

Il existe plusieurs outils de suivi et de calculs à utiliser pour la méthode Scrum.

- Le *task board* : c'est un tableau de bord du sprint Scrum qui permet de faire le suivi en temps réel de l'avancement des tâches. Il contient trois colonnes dans lesquelles les parties prenantes peuvent voir les tâches à réaliser, celles en cours et les tâches terminées. Cet outil central doit se situer à la vue de tous.
- Le *story board* : il ressemble à une bande dessinée dans laquelle chaque cellule représente une étape. Le *story board* est utilisé dans le but d'aider l'équipe à détailler les aspects fonctionnels du sprint.
- Le graphique *sunset* : c'est un outil de suivi pour avoir une vue d'ensemble sur l'intégralité du projet. Il montre le contenu du *backlog product* et permet ainsi de connaître l'étendue du travail à fournir. La rapidité et la productivité de l'équipe peuvent alors être constatées sur ce graphique. Ainsi, il sera possible de modifier la date de livraison.
- Le *learning matrix* : c'est une matrice d'apprentissage pour identifier les points forts et les points faibles du projet. C'est également l'outil utilisé lors de la rétrospective du sprint. Chacun peut alors y apposer des Post-it sur les aspects qu'il souhaite améliorer notamment pour obtenir un meilleur résultat lors du prochain sprint.

Exercice : Quiz

[solution n°2 p.13]

Question 1

Le *product owner* est le chef de projet Scrum.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Chaque membre de l'équipe doit se concentrer sur une tâche.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

La méthodologie Scrum peut s'adapter à tous les types de projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Le learning matrix est un outil d'apprentissage.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

La rétrospective du sprint sert à remémorer les bons souvenirs lors du sprint.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

V. Essentiel

Le Scrum est la méthode Agile la plus connue. Elle repose sur le fait de diviser le projet en plusieurs sous-projets ou « *sprints* », et est axée sur le client. Le mot Scrum est inspiré de la mêlée de rugby dans laquelle toute l'équipe se serre les coudes pour avancer ensemble.

Cette méthodologie est basée sur des éléments fondamentaux : les rôles, les événements, les artefacts et les règles. Les artefacts sont les documents qui seront amenés à être modifiés, tandis que les événements sont les moments clés du projet.

Scrum est une approche participative et dynamique du développement de projet. Les éléments qui le constituent doivent absolument être respectés. Par contre, les étapes qui la définissent sont flexibles et peuvent être adaptées à chaque progression.

Pour son bon fonctionnement, cette méthode repose sur trois piliers fondamentaux qui sont l'adaptation, la transparence et l'inspection. En plus de ces piliers, il doit être accompagné de ses cinq valeurs fondamentales sous l'acronyme FORCE : la focalisation, l'ouverture, le respect, le courage et l'engagement.

L'équipe doit être multidisciplinaire et polyvalente pour améliorer la performance et accroître l'autonomie de chacun. Elle doit posséder toutes les compétences requises à l'aboutissement du projet. Les rôles sont répartis entre le Scrum master, le *product owner* et l'équipe de développement.

La méthode présente plusieurs avantages, notamment par rapport au gain de temps, à la flexibilité, à une gestion du travail plus simple et à l'augmentation de la cohésion d'équipe. Elle facilite également les échanges et la communication.

VI. Auto-évaluation

A. Exercice

1. Votre entreprise souhaite adopter une nouvelle approche méthodologique appelée Scrum pour le développement d'un logiciel. Vous êtes responsable de la répartition des rôles.
2. Vous êtes Scrum master pour un projet au sein de votre département.

Question 1

[solution n°3 p.15]

Constituez votre équipe et définissez le rôle de chacun.

Question 2

[solution n°4 p.15]

Comment allez-vous organiser vos sprints ?

B. Test

Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.15]

Question 1

Scrum est la méthode Agile la plus connue dans le monde.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Le mot « *Scrum* » s'inspire d'une pratique dans un sport d'équipe.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Les étapes du Scrum définies auparavant doivent être respectées.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

La méthode repose sur 3 piliers fondamentaux et 5 valeurs.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

La mise en place de la méthodologie Scrum permet de gagner du temps.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux


Solutions des exercices

Exercice p. 7 Solution n°1**Question 1**

La méthodologie Scrum est une méthode Agile.

☒ Vrai

☐ Faux


 En effet, Scrum est la méthode Agile la plus connue et la plus utilisée dans le monde avec 54 % de part de marché.

Question 2

Le Scrum est surtout utilisé dans les projets digitaux.

☒ Vrai

☐ Faux


 Bien qu'il devienne de plus en plus adopté dans à peu près tous les domaines, Scrum est surtout utilisé dans les projets informatiques et en l'occurrence les développements de logiciels.

Question 3

Les artefacts sont l'ensemble des vocabulaires utilisés dans la méthode Scrum.

☐ Vrai

☒ Faux


 Les artefacts sont les outils, les éléments et les documents qui seront amenés à être transformés au cours d'un projet. Notamment les *product backlog*, le *sprint backlog*, l'incrément produit et le *burndown chart*.

Question 4

FORCE est une des valeurs sur laquelle repose la méthode Scrum.

☐ Vrai

☒ Faux


 FORCE est l'acronyme formé par l'ensemble des valeurs de Scrum : la focalisation, l'ouverture, le respect, le courage et l'engagement.

Question 5

Scrum permet une meilleure réactivité des équipes.

☒ Vrai

☐ Faux

 Cette méthode, à l'aide de ses mêlées quotidiennes, permet d'accroître la réactivité des membres de l'équipe et augmente sa cohésion.


Exercice p. 10 Solution n°2

Question 1

Le *product owner* est le chef de projet Scrum.

☒ Vrai

☐ Faux


 Il est pareillement le responsable de collaboration avec le client et du *product backlog*.

Question 2

Chaque membre de l'équipe doit se concentrer sur une tâche.

☐ Vrai

☒ Faux


 Au contraire, les membres de l'équipe Scrum doivent être polyvalents et pluridisciplinaires.

Question 3

La méthodologie Scrum peut s'adapter à tous les types de projet.

☐ Vrai

☒ Faux


 Cette méthode ne convient pas à tous les projets, surtout pour les équipes qui travaillent en flux continu.

Question 4

Le learning matrix est un outil d'apprentissage.

☒ Vrai

☐ Faux


 En effet, le learning matrix est un outil d'apprentissage à utiliser lors de la rétrospective du sprint.

Question 5

La rétrospective du sprint sert à remémorer les bons souvenirs lors du sprint.

☐ Vrai

☒ Faux

 Cette dernière sert à faire un point sur les axes à améliorer du dernier sprint pour obtenir un meilleur résultat pour le prochain.

p. 11 Solution n°3


Tout d'abord, vous allez vérifier les ressources humaines nécessaires en termes de compétence. Ensuite, vous allez nommer un Scrum master qui se chargera de gérer l'équipe technique. Cette personne doit maîtriser tous les aspects techniques et doit être chargée de la bonne compréhension du projet par tous. Elle devra assurer également la bonne adhésion et la synchronisation entre les différents acteurs. Après cela, il faut désigner un *product owner* qui s'occupera de rencontrer le client et de définir avec lui ses besoins. Il devra donner les ordres de priorités de chaque tâche. Enfin, vous devez former l'équipe de développement qui exécutera ensuite le *product backlog*. Cette équipe doit être multidisciplinaire afin de ne pas faire appel à d'autres prestataires externes au cours du projet.

p. 11 Solution n°4

Au début du sprint, vous devrez recenser toutes les tâches qui devront être faites pour la réalisation de votre projet. Pour cela, vous pouvez vous faire aider à l'aide d'un tableau et coller dessus des Post-it avec les tâches « à faire », « en cours », « réalisées ». Au fur et à mesure de la progression, vous pouvez les modifier et voir ainsi l'avancement du sprint. Pour terminer, vous devrez planifier des mêlées quotidiennes au cours desquelles vous pouvez aligner des mises au point avec l'ensemble de votre équipe.


Exercice p. 12 Solution n°5**Question 1**

Scrum est la méthode Agile la plus connue dans le monde.

- ☒ Vrai
- ☐ Faux
-  En effet, c'est la méthode Agile la plus connue et la plus utilisée au monde.


Question 2

Le mot « *Scrum* » s'inspire d'une pratique dans un sport d'équipe.

- ☒ Vrai
- ☐ Faux
-  Scrum veut dire « *mêlée* » et s'inspire du rugby.

Question 3

Les étapes du Scrum définies auparavant doivent être respectées.


- ☐ Vrai
- ☒ Faux
-  Au contraire, c'est le principe même de Scrum : il faut être flexible et adapter les méthodes au fur et à mesure de l'avancement des projets.

Question 4

La méthode repose sur 3 piliers fondamentaux et 5 valeurs.

☒ Vrai

☐ Faux


 En effet, les 3 piliers fondamentaux sont l'adaptation, la transparence et l'inspection. Les 5 valeurs fondamentales sont la focalisation, l'ouverture, le respect, le courage et l'engagement.

Question 5

La mise en place de la méthodologie Scrum permet de gagner du temps.

☒ Vrai

☐ Faux

 En effet, il permet de faire une économie de temps en évitant de tout planifier à l'avance : on divise le projet en plusieurs sprints.