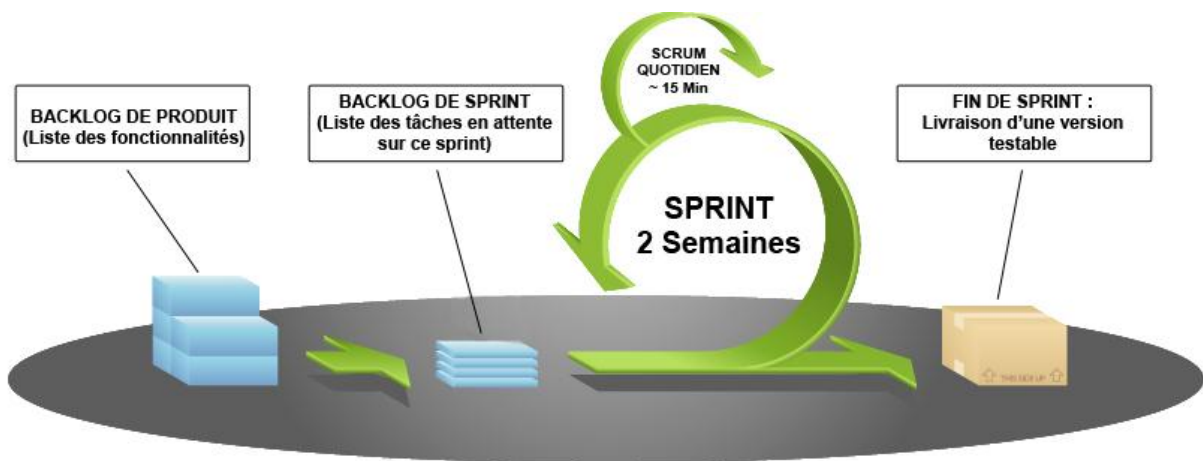


GESTION DE PROJET : LA METHODE AGILE

Le SCRUM est une méthode de gestion de projet. Elle a pour but d'améliorer la productivité des équipes. Ce terme est inspiré du terme Scrum en rugby qui désigne une mêlée. C'est une technique de reprise de jeu après faute qui remet une équipe sur de bons rails par un effort collectif. Cette méthode a été principalement conçue pour le développement de logiciels informatiques.



Le Scrum fonctionne en cycles appelés Sprints. Chaque sprint est d'une durée de 2 à 4 semaines afin de garder un rythme constant. A la fin de chaque sprint, une version testable est fournie afin de faire le point.

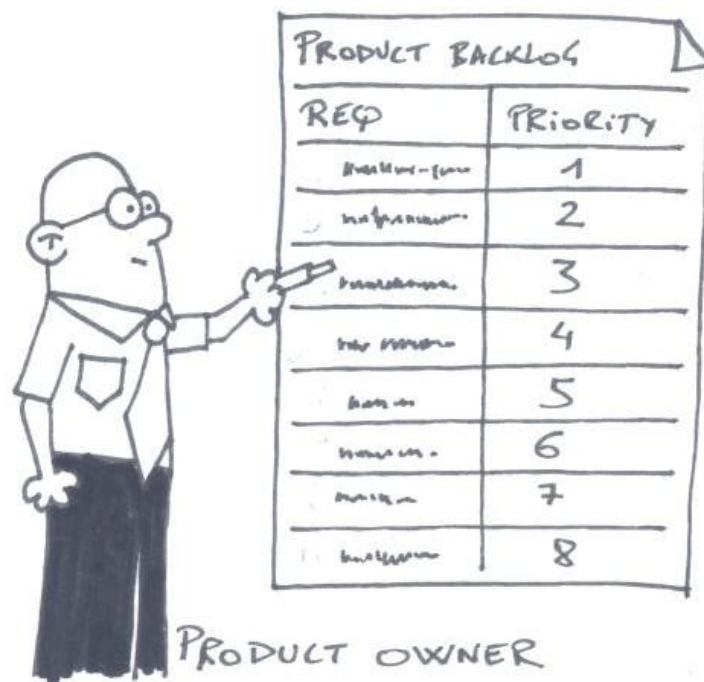
1. Les acteurs du SCRUM

Dans une gestion de projet de type « Agile », il n'y a plus de chef de projet mais deux acteurs qui le remplace : Le Product Owner et le ScrumMaster

a. Le Product Owner

Le Product Owner est le stratège du projet. C'est lui qui a pour mission de définir les fonctionnalités du produit final. C'est aussi lui qui choisit les dates et contenus des différentes versions. Il définit les priorités dans les fonctionnalités et valide ou non les travaux à chaque fin de Sprint. C'est à lui que revient aussi la responsabilité du retour sur investissement ainsi que l'acceptation ou le rejet des résultats.

C'est la personne qui représente le client et qui est la plus impliquée dans la gestion du « backlog de produit ».

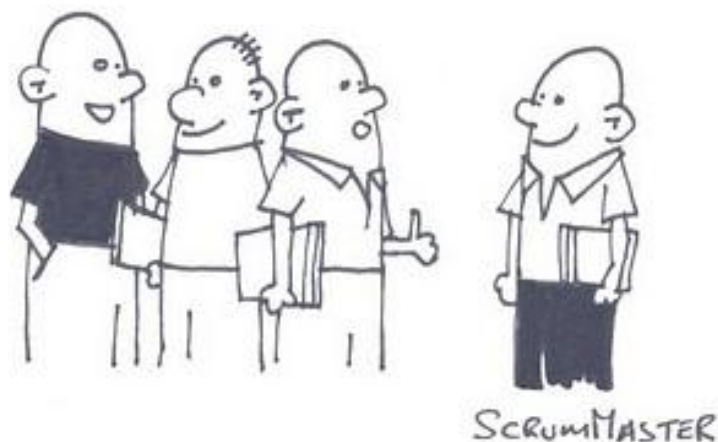


Source : <http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

b. Le ScrumMaster

Le ScrumMaster est, comme son nom l'indique, la personne en charge du management du projet. Il doit faire appliquer les pratiques et les valeurs du Scrum. Il s'assure que l'équipe est totalement opérationnelle et productive. En cas de problème, c'est lui qui doit éliminer les obstacles pour que l'équipe puisse continuer le projet. Il agit comme facilitateur au sein de l'équipe.

Il a pour rôle d'aider l'équipe à travailler et à s'améliorer constamment. Il est responsable de l'application du Scrum.



Source : <http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

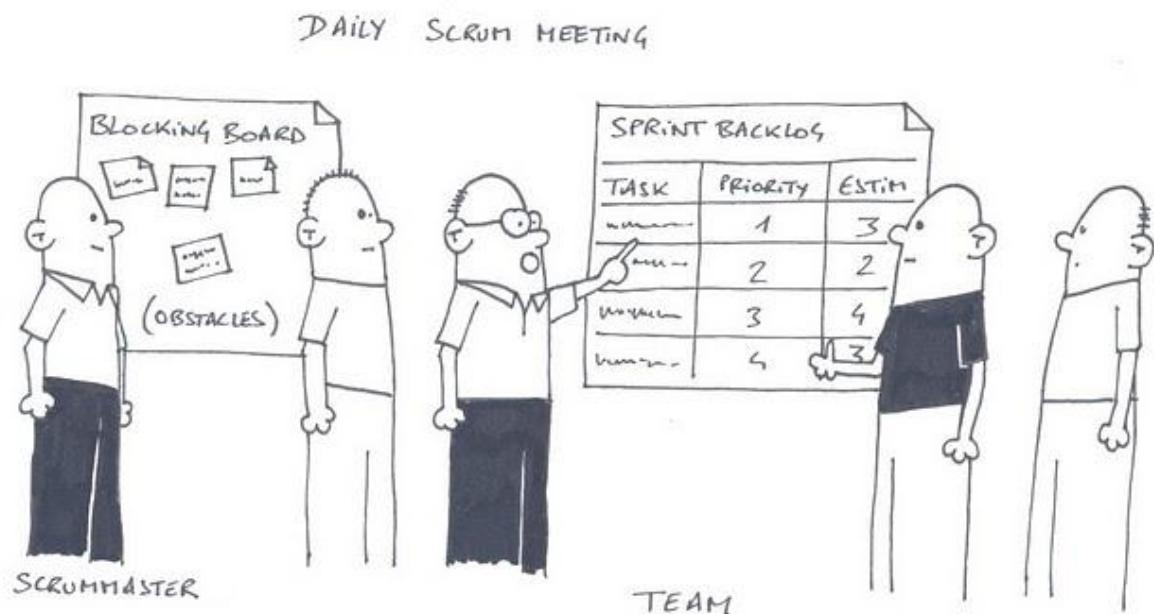
1. La planification

Le Scrum est actif à trois niveaux : le Scrum quotidien, le sprint et la release.

a. Le Scrum quotidien

Au quotidien, le ScrumMaster organise une réunion de 15 minutes : le **Scrum Meeting**.

Toute l'équipe participe à cette réunion. Il permet au ScrumMaster de faire le point sur l'avancée du projet. L'objectif est d'améliorer la probabilité que l'équipe finisse les objectifs définis pour le sprint en cours.



Source : <http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

La réunion se déroule en plusieurs étapes :

- **Présenter ce qui a été fait** : Chaque participant présente ce qu'il a fait depuis le dernier Scrum Meeting et où il en est par rapport à l'objectif qu'il s'était fixé.
- **Prévoir ce qui va être fait** : Chacun prévoit le travail qu'il va faire jusqu'à la prochaine réunion.
- **Identifier les obstacles** : Tous les participants présentent ce qui les gêne pour être efficace à 100%. L'objectif est de cerner les problèmes et d'y apporter rapidement, efficacement et surtout collectivement une solution.

Le résultat de cette réunion est l'actualisation du backlog de sprint ainsi que la prévision et la résolution des obstacles.

b. Le sprint

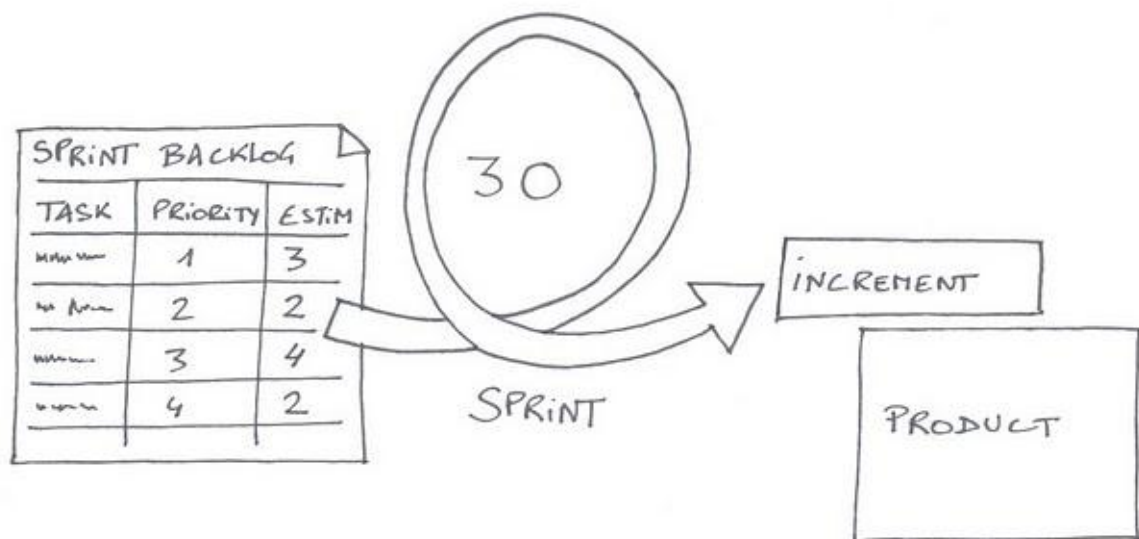
Le Scrum est une méthode de gestion itérative. Ces itérations sont appelée « sprint ». Chaque sprint dure entre 2 et 4 semaines selon la charge de travail, l'équipe disponible ainsi que le nombre de fonctionnalités voulues à la fin de cette durée.

Chaque sprint est planifié à partir de ce que l'on appelle un « backlog de produit ». C'est le recueil de toutes les fonctionnalités du produit final établi en début de projet. Il contient les priorités ainsi que les durées théoriques de production de ces fonctionnalités.

Au début de chaque sprint, l'équipe et le ScrumMaster choisissent, à partir de la liste de fonctionnalités, les éléments qu'elle pense pouvoir finir pour le sprint (le « sprint backlog »). Les tâches sont alors listées, identifiées et estimées par l'équipe et le ScrumMaster.

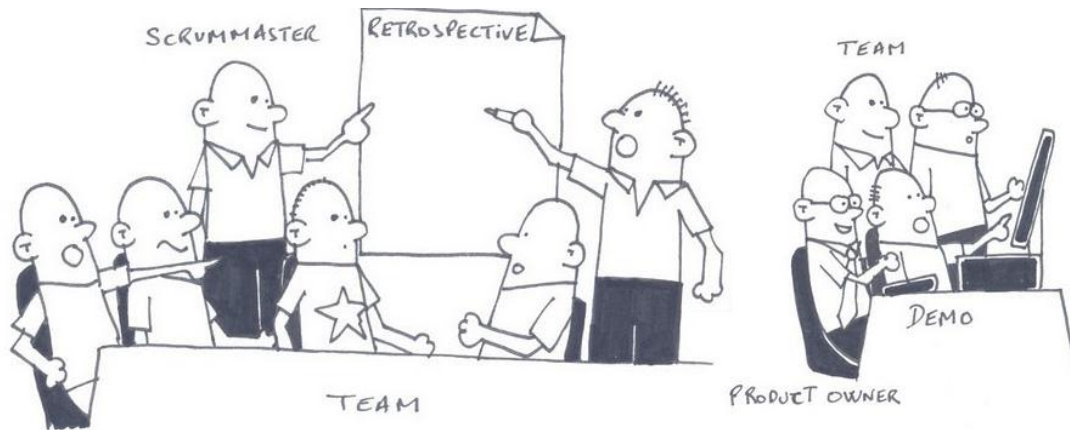
Des changements peuvent être appliqués pendant le sprint mais cela va avoir une incidence sur les itérations suivantes.

Chaque itération aboutit à une version partielle et testable du produit. Cela a pour but, en fin de sprint, de faire un point sur ce qui a été fait et d'avoir un visuel de l'effet ou de l'interaction que cela a dans le produit.



Source : <http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

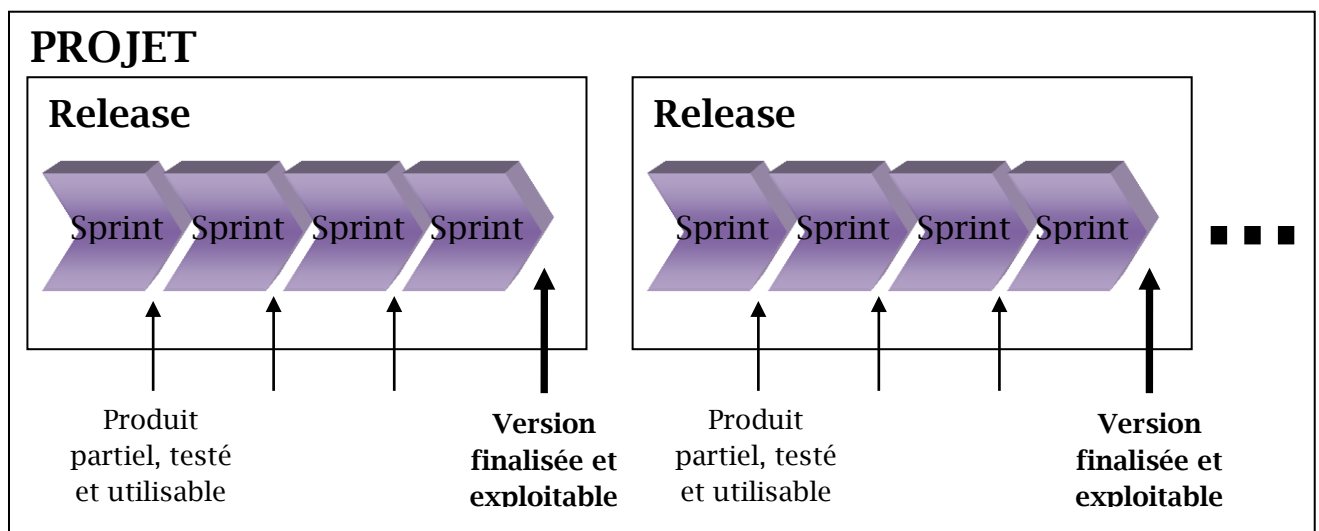
En fin d'itération, l'équipe fait une rétrospective avec le ScrumMaster de ce qui s'est passé pendant le sprint et de ce qu'il y a à faire pour le suivant. De son côté, le Product Owner se voit présenté une version testable du produit pour lui montrer l'avancée du projet.



Source : <http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

c. La release

Pour optimiser et améliorer la gestion du projet, les sprints sont regroupés en releases. Chacune est composée de plusieurs sprints. La release représente la livraison d'une version partielle mais plus avancée qu'à la fin des sprint.



2. Problème de la méthode Agile pour Horse Star

Pour le projet Horse Star, Vivien a organisé son projet autour de la méthode Scrum. Au début, les rôles de Product Owner et de ScrumMaster étaient répartis entre Vivien et Guillaume Descamps. Faute de temps et d'organisation, les deux rôles sont finalement revenus à Vivien.

Plus tard dans le projet, il est apparu un problème avec la méthode Agile. En effet, il s'agit d'une organisation qui n'est pas très adaptée dans le cas d'un planning strict avec des dates de rendus précises et inamovibles. C'est ce qui s'est passé avec Horse Star lorsque le jeu est entré en Beta Fermée.

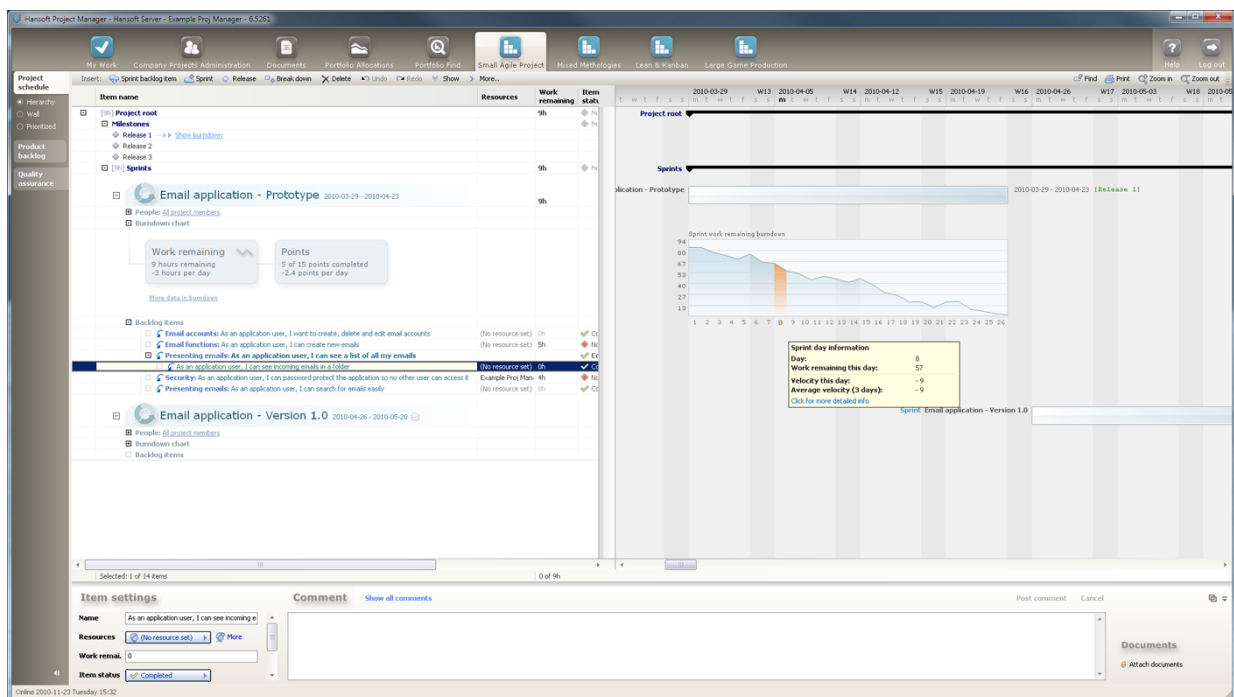
En effet, une Beta Fermée a pour but de présenter aux joueurs une version non finalisée du jeu afin qu'ils puissent donner leur avis.

Vivien a donc décidé de repasser sur un planning de type Gantt pour pouvoir respecter les dates de sortie des différentes version beta.

3. Outils utilisés pour la gestion du projet

Dans le cadre de la gestion du projet Horse Star, Vivien a utilisé plusieurs outils d'administration.

Tout d'abord, il a utilisé le logiciel « Hansoft ». Cet outil est une solution pour gérer autant les méthodes Agiles que les méthodes linéaires telles que le Gantt.



Ce logiciel est très pratique mais Vivien a rencontré quelques soucis avec. Il a donc décidé de reprendre une méthode plus classique. Il a utilisé la suite Microsoft Office ainsi que des post-it pour mettre toutes les idées sur un mur.