

SCRUM

MEMO

PRINCIPES

L'échec fait entièrement partie du processus d'apprentissage dans Scrum.

Scrum est un outil (≠ méthode) destiné à la coopération d'une équipe. Le but est d'obtenir la connaissance nécessaire à une meilleure valorisation du résultat final.

NOTION DE VALEUR

En Scrum, la notion de **valeur** se mesure en termes de satisfaction des **parties prenantes** quant à l'atteinte des objectifs par l'équipe scrum. L'idée est donc de concentrer le travail d'une équipe sur les éléments qui apportent le plus de « valeur » au résultat final.

EQUIPE SCRUM

Est constituée de personnes qui coopèrent afin d'obtenir un résultat à chaque **sprint**. Elle devrait être de taille raisonnable, autonome, multidisciplinaire, stable et devra prouver d'honnête intellectuelle.

LES COÉQUIPIERS (OU MEMBRES)

Travaille de manière collaborative et autonome pour réaliser les objectifs de l'itération (**sprint**). Ils participent à la planification de l'itération, à la revue de l'itération et à la rétrospective de l'itération, et partagent ses connaissances et expertises afin d'améliorer la qualité et l'efficacité du travail de l'équipe.

LE PRODUCT OWNER (PO)

Le **Product Owner** est le membre de l'équipe responsable de la maximisation de la **valeur**.

Il doit donc s'assurer que les éléments présents dans le **product backlog** soient en adéquation avec les priorités, les besoins et les retours des parties prenantes. Cela implique qu'un **product backlog** peut tout à fait être amendé par des parties prenantes. A charge au PO d'informer et mobiliser l'équipe si changement il y a.

LE SCRUM MASTER (SM)

C'est lui qui guide et accompagne l'équipe dans l'application et mise en œuvre de l'outil SCRUM à chaque étape du projet. On parle ici d'un expert de l'outil SCRUM.

LES PARTIES PRENANTES

Se sont les personnes qui seront concernées par le résultat du travail des équipes. Ce peut être des sous-traitants, des services internes, des experts ou les financiers. Ils ont leur mot à dire car ce sont eux qui ont permis de définir des critères de validation du produit fini.

PRODUCT BACKLOG

EPIC (OU "ÉPOPÉE")

est une fonctionnalité ou un besoin qui ne peut pas être achevée en une seule itération ou sprint (comme par exemple construire un château). Les épics nécessitent plusieurs **sprints** avant d'être mis en œuvre.

USER STORY

C'est une description simple et concise d'un besoin utilisateur ou d'une exigence fonctionnelle du produit.

La forme typique d'une **user story** est "**en tant que** [utilisateur], **je veux** [objectif] **afin de** [bénéfice]".

LE PRODUCT BACKLOG

Le **product backlog** est une liste ordonnée de toutes les fonctionnalités, caractéristiques, améliorations ou corrections que l'équipe Scrum devra développer. Un product backlog évolue en permanence afin de prendre en compte les retours et commentaires des parties prenantes.

DOD (DEFINITION OF DONE)

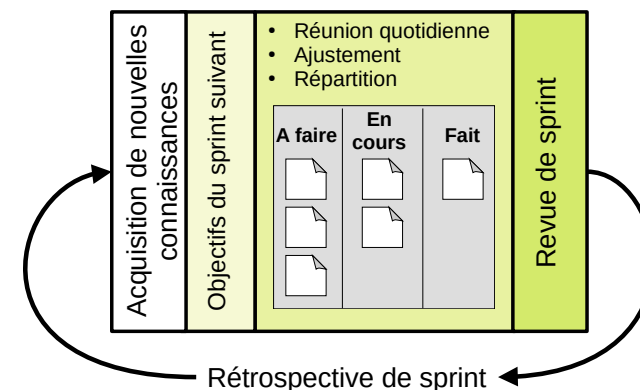
Est un ensemble de critères qui doit être validé avant qu'un élément du **product backlog** soit considéré comme terminé et prêt à livrer.

LES BOUCLES

LE SPRINT

Un sprint (ou une itération) est une période de temps limitée pendant laquelle une équipe Scrum travaille à la livraison d'un élément du **product backlog**.

Les objectifs du sprint sont tributaires des priorités définies dans le **product backlog** et des capacités de l'équipe.



Au cours du sprint, l'équipe Scrum se réunit quotidiennement lors de la réunion quotidienne de stand-up pour discuter de l'avancement du travail et des obstacles éventuels. À la fin du sprint, l'équipe Scrum organise une revue de sprint pour présenter l'incrément de produit.

fonctionnel qu'elle a créé et recueillir les commentaires des parties prenantes. l'équipe Scrum se réunit pour une rétrospective de sprint pour discuter de ce qui a bien fonctionné et de ce qui peut être amélioré pour le sprint suivant.