

TROPHÉE NSI -

Pour votre projet, vous allez utiliser une approche de gestion de projet appelée « **AGILE** ».

L'approche Agile, très utilisée dans le monde de l'entreprise, est un processus qui permet à l'équipe de gérer un projet en le décomposant en plusieurs étapes.

Il existe plusieurs méthodes Agile et nous allons utiliser la méthode « **Scrum** ».

La méthode Scrum tire son nom du monde du rugby (scrum = mêlée), car les équipes agiles qui utilisent Scrum se réunissent le plus souvent possible afin de vérifier que le projet avance correctement, toujours prêts à réorienter ce dernier au fil de son avancement. C'est donc une approche dynamique et participative de la conduite du projet, qui garantit pour le client le juste équilibre entre l'investissement prévu et le produit finalement livré.

Scrum est de nos jours l'approche agile la plus plébiscitée par les équipes de développeurs car elle promeut les valeurs du fameux Agile Manifesto : la collaboration avec le client, l'acceptation du changement, l'interaction avec les personnes et des logiciels opérationnels.

- * Product owner : Mr Collet

- * Scrum Master : ??

- * 4 Scrums team

Exemple de projet **AGILE** pour la création d'un site **WEB**

EPIC 1 : création du framework HTML incluant le style css

EPIC 2 : création du contenu « Cours NSI »

EPIC 3 : création du contenu « TD NSI »

EPIC 4 : création du contenu « TP NSI » (framework Jupyter)

EPIC 5 : création du design graphique : logo...

Séance 1 : création du product backlog (user story et estimation)

Séance 2 : planification du sprint + démarrage du sprint

Séance 3 : daily meeting + suite du sprint

Séance 4 : sprint review + suite du sprint

Séance 5 : daily meeting + suite du sprint

Séance 6 : fin du sprint + rétrospective

Les différents rôles dans Scrum

La méthode agile Scrum définit 3 rôles. Ils sont complémentaires et il est important de bien comprendre les responsabilités de chacun.

LE SCRUM MASTER

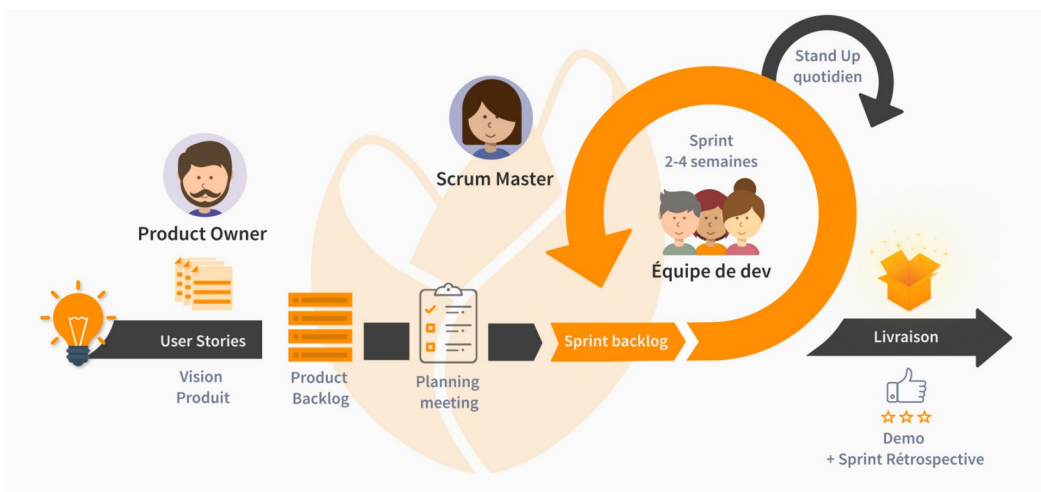
D'après le guide du Scrum Master, le Scrum Master est un serviteur-leader pour l'équipe, le garant de l'application de l'approche. Mais attention, ce n'est pas un chef de projet : le Scrum Master est chargé de promouvoir et de soutenir Scrum tel que défini dans le Scrum Guide. Le Scrum Master le fait en aidant tout le monde à comprendre la théorie, les pratiques, les règles et les valeurs de Scrum... son rôle est donc d'aider les personnes extérieures à l'équipe Scrum à comprendre lesquelles de leurs interactions avec l'équipe sont utiles et lesquelles ne le sont pas. Entre autres, il aide tout le monde à améliorer les interactions pour maximiser la valeur créée par l'équipe Scrum.

LE PRODUCT OWNER

Pour faire court, on peut dire que le rôle du Product Owner est de faire le pont entre la partie métier et la partie technique du projet. Il est donc le relai entre le client et l'équipe de développement. Le Product Owner porte la vision du produit scrum. Membre de l'équipe à part entière, il est responsable de la rédaction des user stories et chargé de maintenir le Product Backlog à jour.

L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

L'équipe de développement est chargée de transformer les besoins exprimés en fonctionnalités utilisables. L'équipe peut être pluridisciplinaire et embarquer plusieurs types de personnes : développeurs, architectes logiciel, analystes fonctionnel, graphistes, ergonomes, ingénieur système, etc.



Les cérémonies Scrum

En Scrum, la vie d'un projet est rythmée par un ensemble de réunions avec un objectif bien défini pour chacune d'elle. Les cérémonies telles que le Daily Scrum, le Sprints planning, le Sprint review et la rétrospective sont des outils fondamentaux pour le rôle du Scrum Master.

POKER PLANNING

Le poker planning est l'outil du scrum master qui facilite l'intelligence collective de l'équipe lors de l'estimation des users stories. Le poker planning permet d'arriver à une estimation en utilisant l'expérience relative et collective de l'équipe. Une fois l'estimation en story points définie vous pourrez la saisir dans l'user story sur Tuleap, ceci permettra de savoir d'un coup d'oeil une fois la story planifié si la capacité pour la release et le sprint n'est pas dépassée... (voir release et sprint)

LA RÉUNION DE PLANIFICATION DU SPRINT

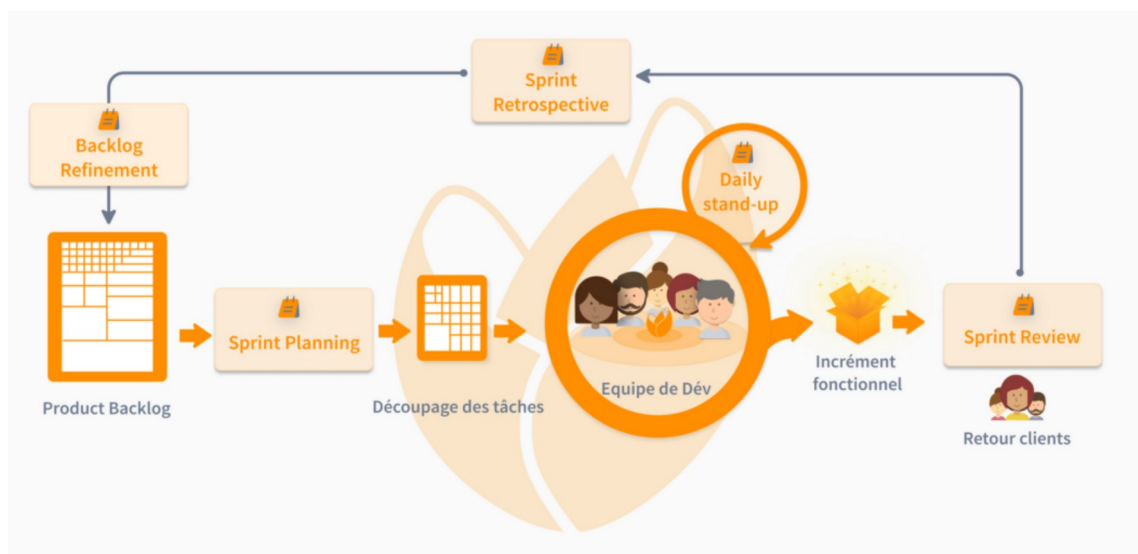
La réunion de planification du sprint est l'une des étapes les plus importantes d'un projet Scrum. Lors de cette réunion, l'équipe de développement sélectionne les éléments prioritaires du Product Backlog qu'elle pense pouvoir réaliser au cours du sprint. Cette planification aboutit à la création d'un plan de sprint. C'est un travail collaboratif de toute l'équipe Scrum.

LE DAILY STAND-UP OU LA MÊLÉE QUOTIDIENNE

Le Daily Scrum ou Stand up meeting, est une réunion de synchronisation quotidienne. Elle permet de discuter de l'avancement des tâches, d'éventuels problèmes, de faire marcher l'entraide et résoudre les blocages possibles. Pour faciliter la visualisation des tâches pendant le Stand up Meeting, il est possible d'utiliser un tableau cardwall (ci dessous) ou un [Kanban](#). pour voir la liste de toute les tâches et l'avancement du projet.

RÉTROSPECTIVE DE SPRINT

La rétrospective de Sprint est certainement celle qui peut être le principal vecteur d'amélioration continue. Il s'agit d'une cérémonie qui s'effectue avec l'ensemble de l'équipe de développement une fois le sprint terminé. En analysant les graphiques Scrum (Burnup chart, Burndown chart, Vitesse), en discutant librement en prenant du recul avec le sprint écoulé, l'équipe cherche à améliorer les interactions entre individus, à gagner en bien-être et en motivation, en qualité produit, et de façon globale, à améliorer sa productivité.



Lexique et outils pour apprendre à parler Scrum

PRODUCT BACKLOG

Le Product Backlog est un élément clé en Scrum, c'est la zone de jeu du Product Owner qui le gère et l'actualise car en relations directe avec les clients. Le Backlog est le coeur central de tout produit développé en Scrum. Il permet de collecter les attentes clients (user stories) qui serviront de panier dans lequel piocher pour la planification des sprints. Même si il est suivi par le Product Owner, il doit être facilement partagée avec l'équipe de développement.

RELEASE

Une release ou version en français, correspond à la livraison d'une version du produit fourni aux utilisateurs. On parle également de release pour considérer la période de temps qui va du début du travail sur cette version jusqu'à sa livraison et qui passe par une série de sprints successifs. Une release est le fruit de plusieurs sprints.

SPRINT

Un sprint est un intervalle de temps court (1 mois maximum), souvent appelé itération, pendant lequel l'équipe de développement va concevoir, réaliser et tester de nouvelles fonctionnalités. En Scrum, un sprint est souvent de 2 semaines. Plusieurs sprints forment une release.

EPIC

Un Epic correspond à une macro fonctionnalité du système à développer. Les Epics sont donc des ensembles de user-stories regroupées par catégories, par thématiques. En Extreme Programming, les Epics sont vues comme des « grosses user stories ».

STORY POINT

Les stories points sont des unités d'estimation du travail. Ils servent à estimer l'effort nécessaire pour réaliser une fonctionnalité. Attention, il ne s'agit pas de jour/homme, ni de délai de réalisation. Le story point est une mesure arbitraire fixée par l'équipe. Il peut prendre différentes formes: Taille de T-shirt (XS, S, M, L, XL), chiffres de 1 à 10...

USER STORY

La traduction littérale de « User Story » est « Histoire Utilisateur ». Cette lecture en français aide à comprendre l'intention de ce terme. Il ne s'agit pas d'une tâche, il ne s'agit pas vraiment d'une spécification. Il s'agit de l'énonciation d'une attente utilisateur. C'est pour cela qu'en Scrum, les User Stories sont narrées selon un format défini tel que:
En tant que (persona), je souhaite (expression du souhait), afin de (but à atteindre).
Ce qui donne par exemple: En tant qu'internaute, je souhaite pouvoir supprimer un article de mon panier afin de le mettre à jour.

TÂCHE ET SOUS-TÂCHE DE DÉVELOPPEMENT

Les tâches, et éventuellement les sous-tâches, sont des activités techniques à réaliser pour la réalisation d'une user stories. Dans l'idéal, ces activités doivent être de même taille (au sens complexité de travail) mais peuvent être de nature différentes: design, développement, test, etc

