

The background of the slide features a close-up, shallow depth-of-field photograph of several pushpins. The pushpins have dark, spherical heads and thin metal stems. They are arranged in a way that creates a series of dark, oval-shaped shadows on the light-colored surface below them. The lighting is soft, highlighting the smooth texture of the pushpin heads.

# Méthodologie

SCRUM

Introduction

Par Philippe Giraud

# Remarques

- Ce document est une compilation de différentes sources :
  - Scrum Guide
    - <https://www.scrum.org/>
    - <https://www.scrumguides.org/download.html>
    - <https://fr.wikipedia.org/>
    - Et d'autres sources sur le web...

# Gestion de projet

- Selon Wikipedia :
  - Un projet est :

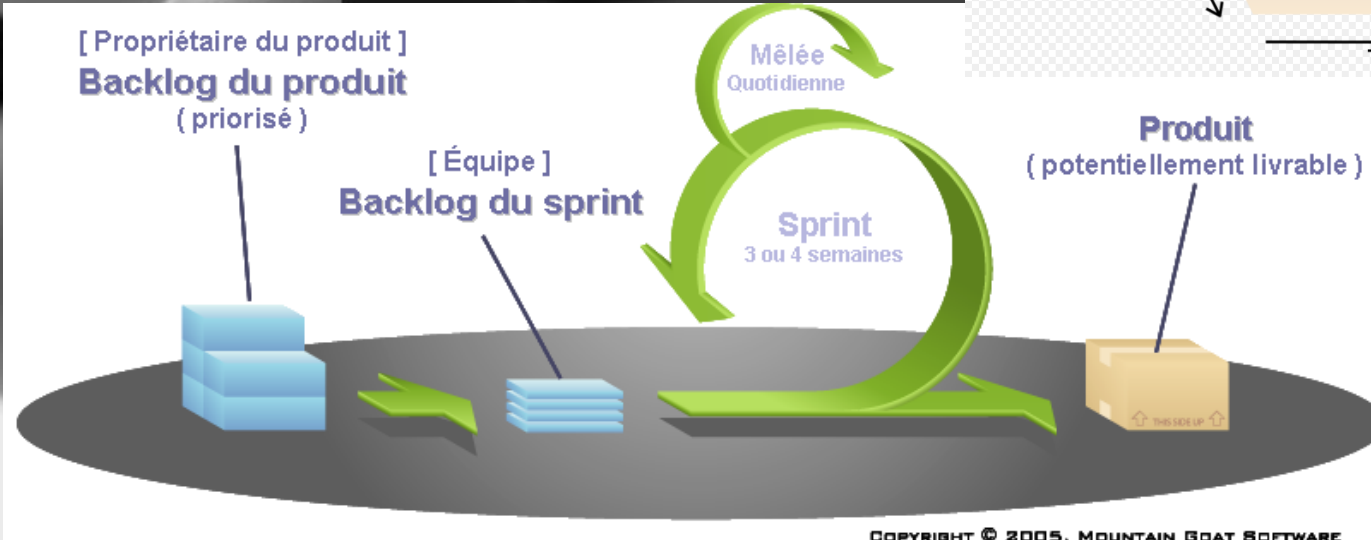
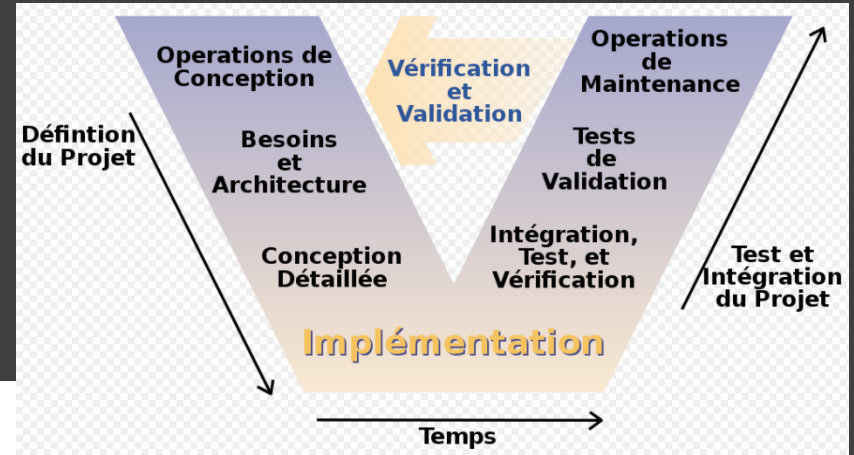
De manière générale, on appelle « projet » un ensemble coordonné d'activités et d'actions entreprises dans le but de répondre à un besoin dans un délai déterminé en mobilisant des ressources qui lui sont allouées<sup>3</sup>. Plusieurs définitions plus précises coexistent :

- La gestion de projet est :

La **gestion de projet**<sup>1</sup> ou **management de projet**<sup>2</sup> est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs. Elle consiste à appliquer les méthodes, techniques, et outils de gestion spécifiques aux différentes étapes du projet, de l'évaluation de l'opportunité jusqu'à l'achèvement du projet.

- Détails ici : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Gestion\\_de\\_projet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gestion_de_projet)

# Cycle en V vs Scrum



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

# Scrum

## Définition de Scrum

Scrum(n) : Un cadre de travail (framework) au sein duquel les acteurs peuvent aborder des problèmes complexes et adaptatifs, en livrant de manière efficace et créative des produits de la plus grande valeur possible.

Scrum est :

- Léger
- Simple à comprendre
- Difficile à maîtriser

# Principe

Scrum est un cadre de processus qui a été utilisé pour gérer le travail sur des produits complexes depuis le début des années 1990. Scrum n'est pas en soi un processus, une technique ou une méthode définitive. C'est plutôt un cadre de travail (framework) dans lequel vous pouvez utiliser différents processus et techniques. Scrum met en évidence l'efficacité relative à la gestion de votre produit et aux techniques de travail afin que vous puissiez continuellement améliorer le produit, l'équipe et l'environnement de travail.

Le cadre Scrum est constitué d'équipes Scrum et leurs rôles, événements, artefacts et règles associés. Chaque composante de ce cadre a un but précis et est essentielle au succès et à l'utilisation de Scrum.

Les règles de Scrum sont les modalités qui lient rôles, événements et artefacts entre eux. Ces règles sont décrites tout au long de ce document.

# Equipe

## Équipe Scrum

Une équipe Scrum comprend un Product Owner, une équipe de développement (Development Team) et un Scrum Master. Les équipes Scrum (Scrum Teams) sont auto-organisées et pluridisciplinaires. Les équipes auto-organisées choisissent la meilleure façon d'accomplir leur travail, au lieu d'être dirigées par des personnes externes à l'équipe. Les équipes pluridisciplinaires ont toutes les compétences nécessaires pour effectuer le travail sans dépendre d'autres personnes n'appartenant pas à l'équipe. Scrum définit un modèle d'équipe optimisant la flexibilité, la créativité et la productivité. L'équipe de Scrum s'est révélée être de plus en plus efficace dans toutes les précédentes applications, ainsi que dans tout autre travail complexe.

Les équipes Scrum livrent des produits de manière itérative et incrémentale, maximisant ainsi les opportunités de retour d'information. Les livraisons incrémentales d'un produit « Fini » assurent la disponibilité d'une version potentiellement utile du produit fonctionnel.

# Product Owner

## Le Product Owner

Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l'équipe de développement. La façon de jouer ce rôle peut varier grandement selon les organisations, les équipes Scrum et les individus.

Le Product Owner est le seul responsable de la gestion du Backlog Produit (Product Backlog). La gestion du Backlog Produit comprend :

- L'expression claire des éléments du Backlog produit ;
- L'ordonnancement des éléments dans le Backlog produit pour mieux réaliser les objectifs et les missions ;
- L'optimisation de la valeur du travail effectué par l'équipe de développement ;
- L'assurance que le Backlog produit est visible, transparent et clair pour tous, et montre sur quoi l'équipe de développement travaillera prochainement ; et,
- L'assurance que l'équipe de développement comprend adéquatement les éléments du Backlog produit.



# Equipe de développement

## L'équipe de Développement

L'équipe de développement se compose de professionnels qui fournissent un incrément « Fini » potentiellement publiable (Releasable) à la fin de chaque Sprint. Un incrément « Fini » est requis à la revue de sprint. Seuls les membres de l'équipe de développement créent l'incrément.

Les équipes de développement sont structurées et habilitées par l'organisation à s'organiser et gérer leur propre travail. La synergie résultante optimise l'efficiency et l'efficacité globale de l'équipe de développement.

Les équipes de développement ont les caractéristiques suivantes :

- Elles sont auto-organisées. Nul (pas même le Scrum Master) n'indique à l'équipe de développement comment transformer les éléments du Backlog Produit en incréments de fonctionnalités potentiellement publiables ;
- Elles sont pluridisciplinaires, avec toutes les compétences nécessaires, en tant qu'équipe, pour créer un incrément produit ;
- Scrum ne reconnaît aucun titre aux membres de l'équipe de développement, indépendamment du travail effectué par une personne ;
- Scrum ne reconnaît pas d'équipes au sein de l'équipe de développement indépendamment des domaines qui doivent être couverts tels que l'exécution de tests, l'architecture, la gestion opérationnelle ou l'analyse fonctionnelle ; et,
- Les membres de l'équipe de développement peuvent détenir individuellement des compétences et des centres d'intérêt spécifiques, mais c'est l'équipe de développement dans son ensemble qui est tenue responsable.

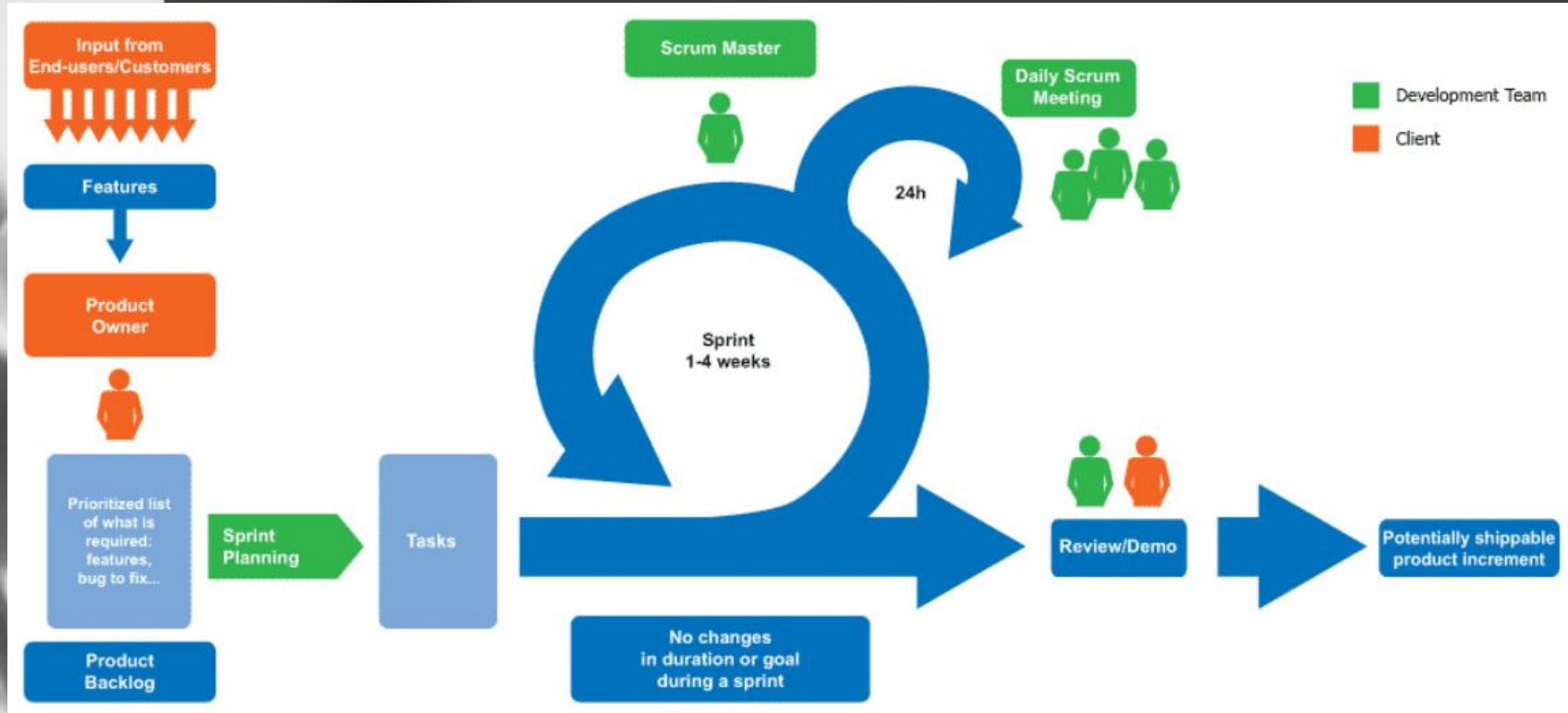
# Scrum Master

## Le Scrum Master

Le Scrum Master est chargé de promouvoir et supporter Scrum tel que défini dans le Guide Scrum. Les Scrum Masters remplissent leur rôle en aidant tout le monde à comprendre la théorie, les pratiques, les règles et les valeurs de Scrum.

Le Scrum Master est un leader-serviteur de l'équipe Scrum. Le Scrum Master assiste les personnes externes à l'équipe Scrum pour identifier quelles sont les interactions bénéfiques avec elle. Le Scrum Master aide tout le monde à adapter leurs interactions avec l'équipe Scrum pour maximiser la valeur créée par cette équipe.

# Cycle Scrum



# Product Backlog

## Backlog Produit

Le Backlog Produit est une liste ordonnée de tous les éléments identifiés comme nécessaires au produit. Il constitue l'unique source d'exigences pour tout changement à apporter au produit. Le Product Owner est responsable du Backlog produit, y compris son contenu, sa disponibilité et son ordonnancement.

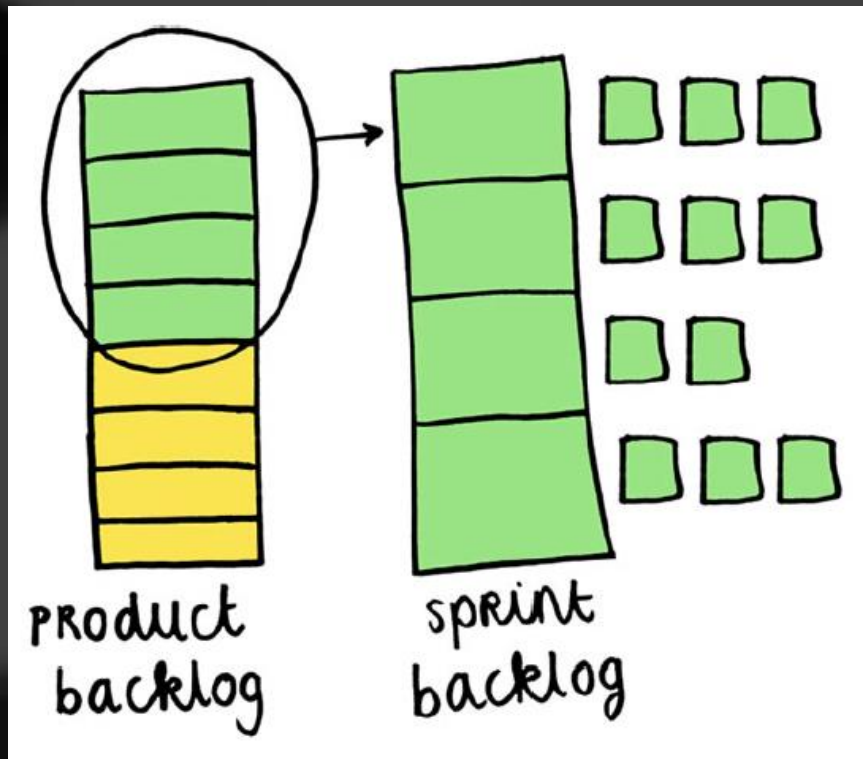
Un Backlog Produit n'est jamais complet. Ses toutes premières moutures ne font qu'esquisser les besoins tels qu'initialement connus et compris. Le Backlog Produit évolue au fur et à mesure que le produit et le contexte dans lequel il sera utilisé évoluent. Le Backlog Produit est dynamique ; il change constamment pour identifier ce que le produit requiert pour être approprié, compétitif et utile. Si un produit existe, son Backlog Produit existe.

# Product Backlog

Le Backlog Produit liste toutes les fonctionnalités, les fonctions, les exigences, les améliorations et les corrections qui constituent des modifications à apporter au produit dans les versions futures. Les éléments du backlog produit se composent d'une description, d'un ordre, d'une estimation et d'une valeur. Les éléments du backlog produit incluent souvent des descriptions du test qui prouveront leur complétude lorsqu'ils sont « Finis ».

À mesure qu'un produit est utilisé, que sa valeur augmente et que l'on commence à recevoir des retours sur son utilisation, le Backlog produit devient une liste plus vaste et plus exhaustive. Les exigences ne cessent jamais de changer, de sorte qu'un Backlog produit est un artefact vivant. Les changements de besoins de l'organisation, des conditions de marché ou de la technologie peuvent entraîner des changements dans le Backlog produit.

# Product Backlog



# Sprint Backlog

## Backlog Sprint

Le Backlog Sprint est l'ensemble des éléments sélectionnés pour le Sprint plus un plan pour livrer l'incrément du produit et réaliser l'objectif du Sprint. Le Backlog Sprint est une prévision que l'équipe de développement fait de la fonctionnalité qui sera présente dans le prochain incrément et le travail nécessaire pour livrer cette fonctionnalité dans un incrément « Fini ».

Le Backlog Sprint rend visible tout le travail que l'équipe de développement identifie comme nécessaire pour atteindre l'objectif du Sprint. Pour assurer une amélioration continue, il comprend au moins une amélioration de processus, hautement prioritaire, identifiée lors de la précédente réunion de rétrospective de Sprint.



# Sprint Backlog

Le Backlog Sprint est un plan suffisamment détaillé pour que la progression soit compréhensible lors de la mêlée quotidienne. L'équipe de développement modifie le Backlog Sprint tout au long du Sprint, et le Backlog Sprint émerge durant le Sprint. Cette émergence a lieu alors même que l'équipe de développement exécute le plan et découvre le travail nécessaire pour atteindre l'objectif du Sprint.

À mesure que du nouveau travail est nécessaire, l'équipe de développement l'ajoute au Backlog Sprint. Lorsque le travail est effectué ou complété, les estimations du travail restant sont mises à jour. Lorsque des éléments du plan sont jugés inutiles, ils sont écartés. Seule l'équipe de développement peut changer son Backlog Sprint durant un Sprint. Le Backlog Sprint est une vue en temps-réel et très visible du travail que l'équipe de développement prévoit d'accomplir durant le Sprint et il appartient uniquement à l'équipe de développement.



# User Story

- As a ... (En tant que...)
  - Le rôle concerné
- I want .. (Je veux...)
  - L'action souhaitée
- To ... (Pour...)
  - L'objectif attendu

## Story N°1

**Name :** Shipping address

**Description :**

"As a consumer, I want to add the shipping address to I can get my package at the right address."

**Type :** User

**State :** On going

**Velocity :** 5 points

- Verify that the shipping address is complete
- Verify that the address is in Europe
- If address if outside Europe, add shipping cost

# Sprints



# Daily Scrum

## Daily Scrum

La mêlée quotidienne (Daily Scrum) est un événement de 15 minutes (time-boxé) destiné à l'équipe de développement. La mêlée quotidienne est tenue tous les jours du Sprint. L'équipe de développement planifie le travail pour les prochaines 24 heures. Cela optimise la collaboration et la performance de l'équipe tout en inspectant le travail depuis la dernière mêlée quotidienne et envisageant le travail restant durant le Sprint. La mêlée quotidienne est tenue à la même heure et au même lieu chaque jour pour réduire la complexité.

L'équipe de développement utilise la mêlée quotidienne pour inspecter son avancement vers l'objectif du Sprint et comment cet avancement tend à l'achèvement des travaux prévus dans le Backlog Sprint. La mêlée quotidienne optimise la probabilité que l'équipe de développement atteigne l'objectif du Sprint. Chaque jour, l'équipe de développement doit comprendre comment elle entend travailler ensemble en tant qu'équipe auto-organisée pour atteindre l'objectif du Sprint et créer l'Incrément prévu à la fin du Sprint.

# Daily Scrum

La structure de la réunion est définie par l'équipe de développement et peut être conduite de différentes manières si elle se concentre sur la progression vers l'objectif du Sprint. Certaines équipes de développement utiliseront les questions, d'autres seront plus basées sur la discussion. Voici un exemple de ce qui pourrait être utilisé :

- Qu'est-ce que j'ai fait hier qui a aidé l'équipe de développement à atteindre l'objectif du Sprint ?
- Que ferai-je aujourd'hui pour aider l'équipe de développement à atteindre l'objectif du Sprint ?
- Est-ce que je vois des obstacles qui m'empêchent ou empêchent l'équipe de développement de respecter l'objectif du Sprint ?

L'équipe de développement ou les membres de l'équipe se rencontrent souvent immédiatement après la mêlée quotidienne pour des discussions détaillées ou pour adapter ou planifier à nouveau le reste du travail du Sprint.

# Sprint Review

## Revue de Sprint

Une revue de Sprint (Sprint Review) est tenue à la fin du Sprint pour inspecter l'incrément réalisé et adapter le Backlog Produit si nécessaire. Pendant la revue de Sprint, l'équipe Scrum et les parties prenantes échangent sur ce qui a été fait durant le Sprint.

Sur la base de cela et de tout changement du Backlog Produit durant le sprint, les participants collaborent sur les prochains travaux qui pourraient être faits pour optimiser la valeur. Cette réunion se veut informelle, pas une réunion de pilotage, et la présentation de l'incrément est destinée à susciter les réactions et à favoriser la collaboration.

Il s'agit au maximum d'une réunion de quatre heures pour les sprints d'un mois. Pour les sprints plus courts, l'événement est généralement plus court. Le Scrum Master s'assure que l'événement ait lieu et que les participants en comprennent son but. Le Scrum Master apprend à tous ceux qui y sont impliqués à le garder dans la boîte de temps (time-boxé).

# Sprint Review

La Revue de sprint comprend les éléments suivants :

- Les participants incluent l'équipe Scrum et les principales parties prenantes invitées par le Product Owner ;
- Le Product Owner indique quels éléments du Backlog Produit ont été « Finis » et ceux qui n'ont pas été « Finis » ;
- L'équipe de développement discute de ce qui s'est bien passé pendant le Sprint, quels problèmes ont été rencontrés, et comment ces problèmes ont été résolus ;
- L'équipe de développement démontre le travail « Fini » et répond aux questions sur l'incrément ;
- Le Product Owner discute de l'état actuel du Backlog Produit tel qu'il est. Il ou elle projette les dates prévisionnelles et celles de livraison en fonction des progressions réalisées à ce jour (si nécessaire) ;

# Sprint Review

- L'ensemble du groupe convient de ce qu'il faut faire pour la suite, de sorte que la revue de sprint fournisse une contribution précieuse à la prochaine réunion de Planification du Sprint ;
- La revue de la façon dont les conditions de marché ou un usage potentiel du produit pourrait avoir dicté ce qu'il conviendrait mieux de faire dorénavant ; et,
- La revue des délais, budget, fonctionnalités potentielles et conditions de marché pour les prochaines versions prévues de la fonctionnalité du produit.

Le résultat de la revue de sprint est un Backlog Produit révisé qui définit les éléments probables pour le prochain Sprint. Le Backlog Produit peut également être globalement ajusté pour répondre aux nouvelles opportunités d'affaires.



# Sprint Retrospective

## Rétrospective de Sprint

La rétrospective de Sprint (Sprint Retrospective) est une opportunité pour l'équipe Scrum de s'auto-inspecter et de créer un plan d'améliorations à adopter au cours du prochain Sprint.

La rétrospective de Sprint se produit après la revue de sprint et avant la prochaine réunion de planification du Sprint. Il s'agit au maximum d'une réunion de trois heures pour les Sprints d'un mois. Pour les sprints plus courts, l'événement est généralement plus court. Le Scrum Master s'assure que l'événement ait lieu et que les participants en comprennent son but.

Le Scrum Master s'assure que la réunion est positive et productive. Le Scrum Master apprend à tous ceux qui y sont impliqués à la garder dans la boîte de temps (time-box). Le Scrum Master participe en tant que membre de l'équipe Scrum et y amène le point de vue du responsable du processus Scrum.



# Sprint Retrospective

Le but de la rétrospective de Sprint est de :

- Inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé en ce qui concerne les personnes, les relations, les processus et les outils ;
- Identifier et ordonner les principaux éléments qui ont bien fonctionné et des améliorations potentielles ; et,
- Créer un plan pour mettre en œuvre des améliorations sur la façon dont l'équipe Scrum fait son travail.

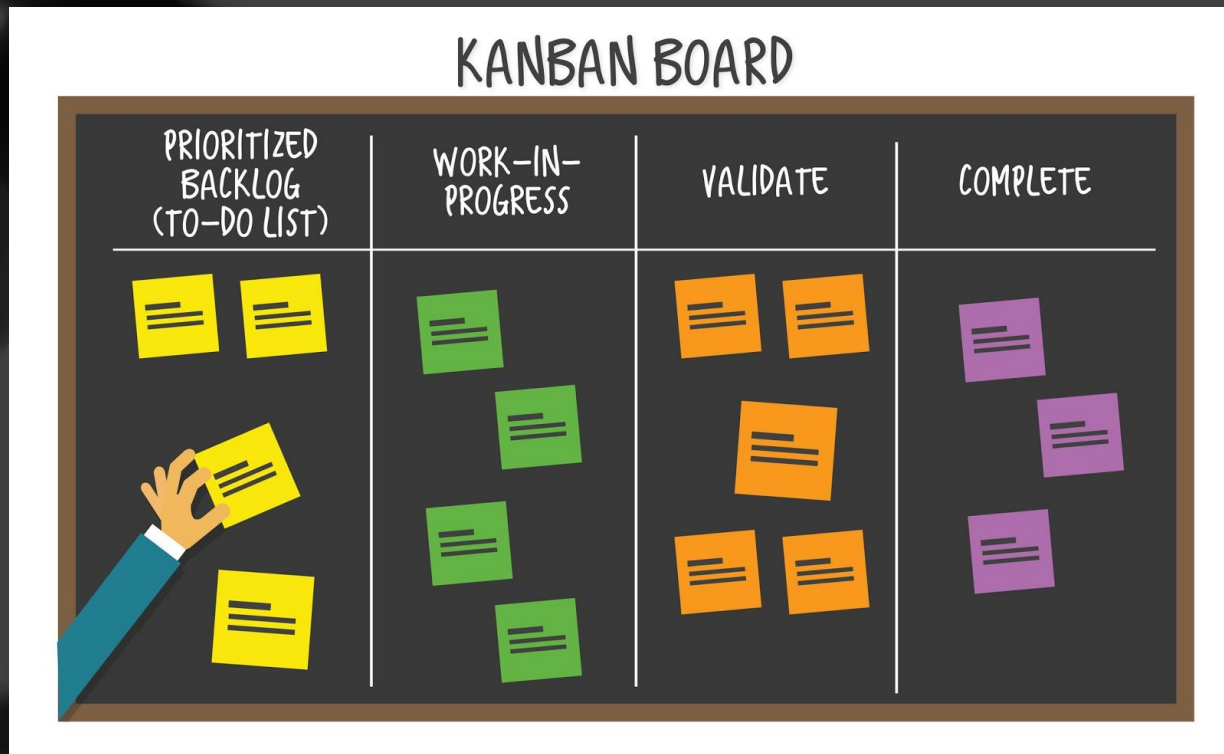
Le Scrum Master encourage l'équipe Scrum à améliorer, dans le cadre de travail Scrum, son processus de développement et ses pratiques afin de les rendre plus efficaces et agréables pour le prochain Sprint. Lors de chaque rétrospective de Sprint, l'équipe Scrum propose des moyens adéquats pour accroître la qualité du produit tout en améliorant les processus de travail ou adaptant la définition de « Fini », quand cela est nécessaire et non conflictuel avec les normes du produit ou celles de l'organisation.



# Autres Artefacts

- Transparence
- « Definition of done »

# Tableau des tâches



# Trello

The screenshot displays a Trello board organized into five columns, each representing a stage in the Scrum process. The board is set against a dark blue background.

- Product Backlog (10 items):** Contains five cards: "Navigation Menu" (5 points), "Backgrounds" (2 points), "Scenes Landing Page" (3 points, selected with a blue border), "Scenes Navigation", and "Scene Detail".
- Sprint Planning (12 items):** Contains four cards: "Data storage" (3 points), "Character Menu" (5 points), "Character Description" (2 points), and "Character Portraits" (2 points).
- Current Sprint:** An empty column with the text "Add a card..." at the top.
- In Progress (3.56 items):** Contains three cards: "Basic Design" (2 points), "Default page" (1 point, 0.5 points, 2/4 checklist), and "SPIKE: Investigate Bootstrap examples for usable base" (3 points, 2 points).
- Done (1 item):** Contains one card: "Bootstrap framework" (1 point, 2/2 checklist).

Each card includes a title, a point value (represented by a lightbulb icon), a pencil icon for editing, and a small profile picture of the assignee. The "In Progress" and "Done" columns also feature a "2/4" and "2/2" checklist indicator respectively.



Merci pour votre attention !

Philippe Giraud