



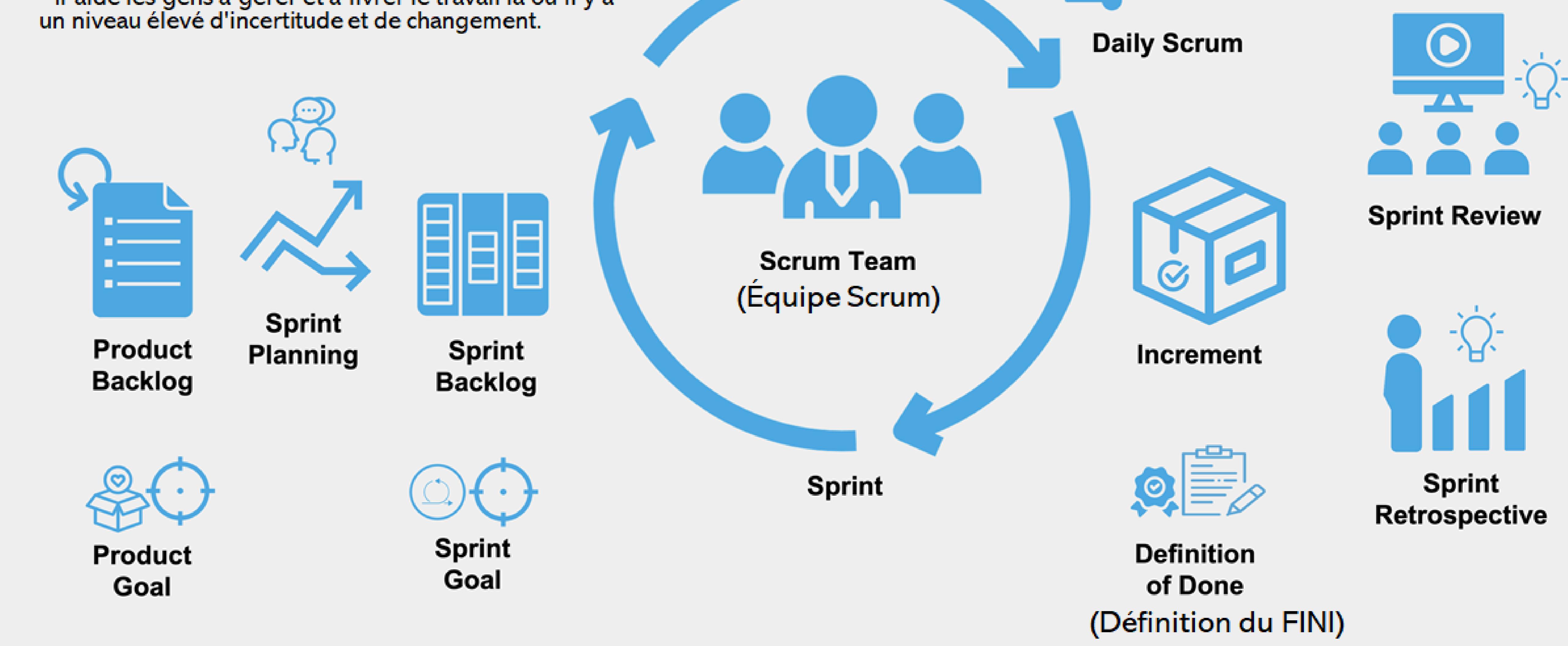
Le guide Scrum sur 1 page

Basé sur le Scrum Guide 2020

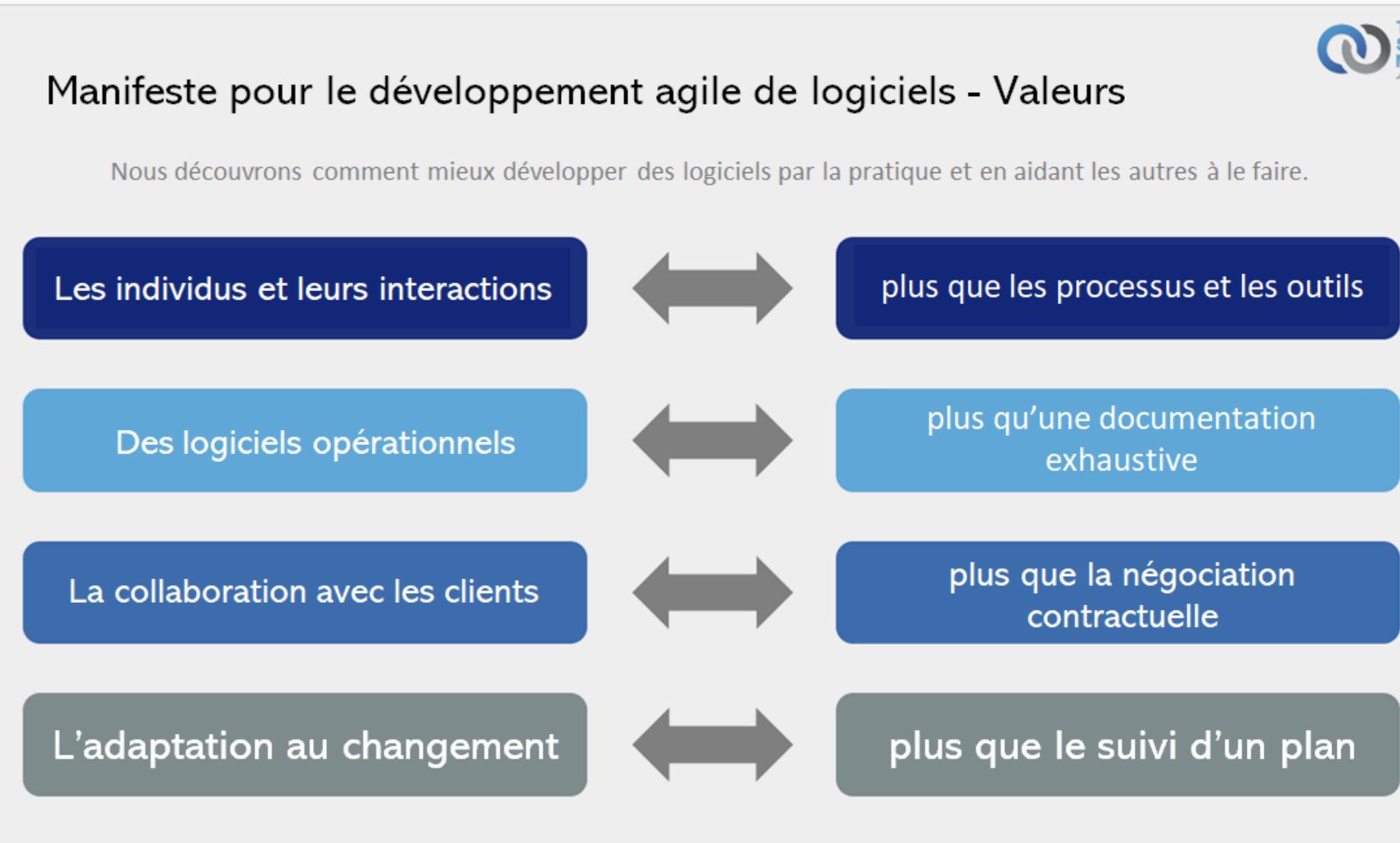
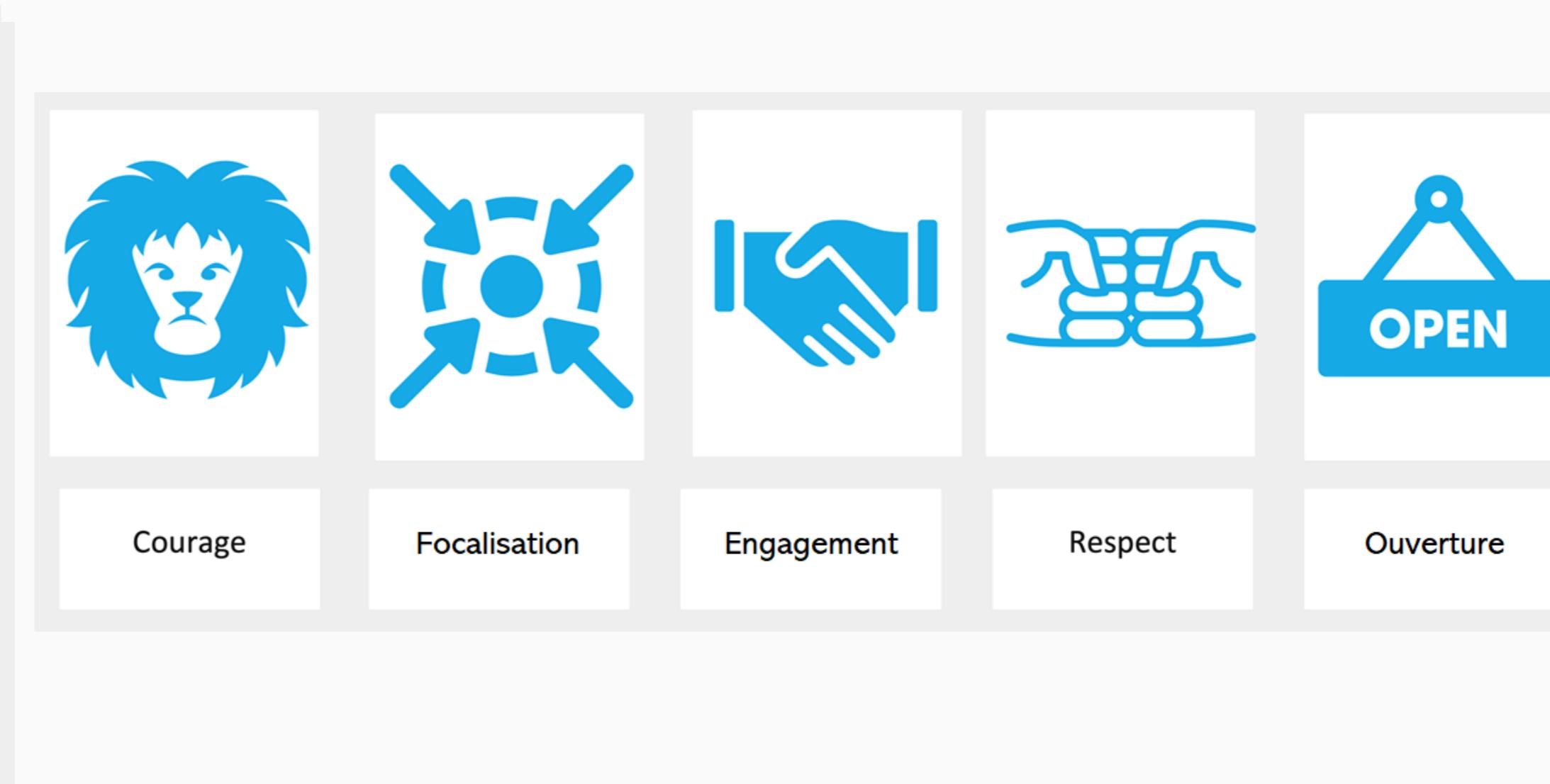
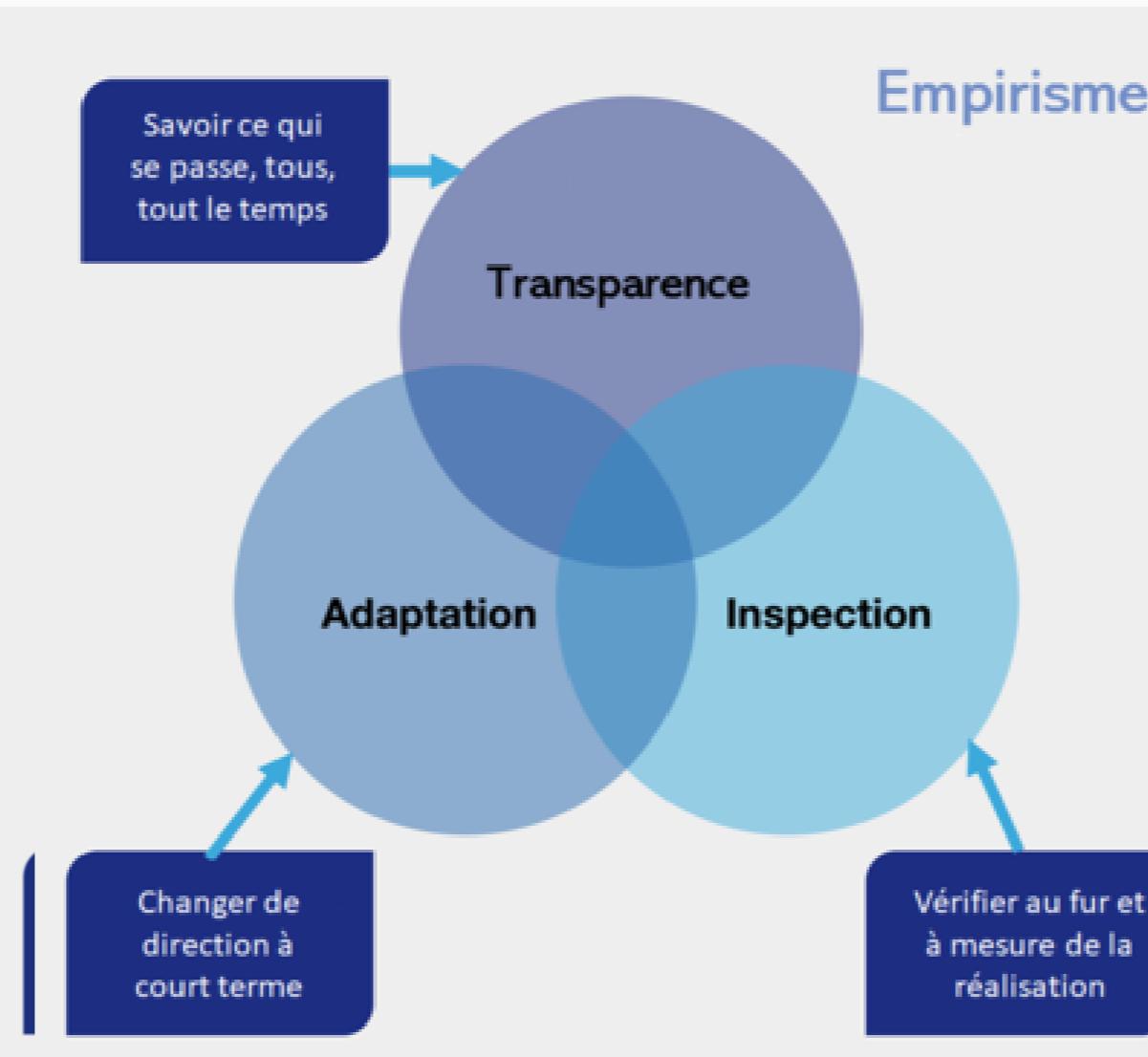
Le cadre méthodologique SCRUM

-Scrum est un cadre agile pour réaliser un travail complexe en utilisant une approche empirique. C'est un cadre de recherche de problèmes.

- Il aide les gens à gérer et à livrer le travail là où il y a un niveau élevé d'incertitude et de changement.



Scrum Framework © TheScrumMaster.co.uk



Responsabilités - Qui assure que certaines choses se produisent.

Équipe Scrum (Scrum Team)

- **Responsable** de la création d'un incrément de valeur et utile à chaque sprint.
- **Poly-compétente** - Possède toutes les compétences nécessaires pour créer de la valeur à chaque Sprint.
- **Autogestion** - Décide en interne qui fait quoi, quand et comment. Pas de sous-équipes ni de hiérarchies.
- Petite - Doit être composée de 10 personnes ou moins pour permettre une communication efficace.
- **Responsable** du carnet de produit, de l'objectif du produit et de la **maximisation de la valeur du produit**.
- Une personne qui représente les besoins des parties prenantes.
- Peut (*exceptionnellement*) annuler un Sprint si l'Objectif du Sprint devient obsolète.
- **Responsable** du Sprint Backlog et de la qualité technique du produit.
- **Engagé** à créer un **incrément utilisable à chaque sprint**.
- Les personnes qui font le travail pour créer l'incrément.
- Responsable de l'efficacité de l'équipe (au sens de Scrum), de l'établissement effectif de Scrum et d'aider tout le monde à comprendre et à utiliser ce cadre.
- Une personne qui contribue à **créer les conditions d'une livraison efficace**.
- Fournit un leadership sur la livraison et agit en tant qu'intendant aidant à éliminer les obstacles au améliorations.

Product Owner

- Une liste **transparente et ordonnée des travaux ayant de la valeur** (PBIs éléments du backlog produit) qui aident à l'atteinte de l'objectif de produit.
- La source unique de travail pour l'équipe Scrum.
- Peut changer en raison de modifications dans l'activité, le marché ou la technologie.
- L'**objectif du sprint (pourquoi)**, l'**ensemble des éléments du backlog produit sélectionnés pour le sprint (quoi)** et un **plan d'action pour la livraison de l'incrément (comment)**.
- Une prévision par les développeurs du contenu du prochain incrément.
- Rend le travail du Sprint transparent. Modifié pendant le Sprint au fur et à mesure des découvertes.
- Un ensemble de travaux inspectables, utilisables et réalisés.
- **Somme de tous les éléments du Product Backlog "terminés" durant le Sprint et des Incréments des Sprints précédents**.
- A la fin d'un Sprint, le travail qui n'a pas répondu à la Définition du Fini est renvoyé dans le Product Backlog.

Développeurs

- Responsable de l'efficacité de l'équipe (au sens de Scrum), de l'établissement effectif de Scrum et d'aider tout le monde à comprendre et à utiliser ce cadre.
- Une personne qui contribue à **créer les conditions d'une livraison efficace**.
- Fournit un leadership sur la livraison et agit en tant qu'intendant aidant à éliminer les obstacles au améliorations.

Scrum Master

Événements - Fournissent des opportunités d'Inspection et Adaptation

Sprint

- Événement conteneur incluant les autres événements Scrum et tout le travail à réaliser.
- 1 mois maximum. Souvent 2 semaines .La longueur reste constante.
- À chaque sprint, un incrément terminé permet d'atteindre l'objectif de sprint.

Planification de Sprint

- Au début de chaque Sprint
- Timebox maximum de 8 heures. Toute l'équipe Scrum.
- Inspecter le product Backlog, l'objectif du produit et les actions de rétrospective.
- **Créer le backlog de sprint**

Mélée quotidienne (Daily Scrum)

- Chaque jour ouvrable à un même endroit et une même heure.
- Timebox de 15 minutes. Par et pour les développeurs
- Inspection du Sprint Backlog et de la progression vers l'objectif du Sprint.

Revue de Sprint

- A la fin de chaque Sprint, avant la Rétrospective du Sprint.
- Timebox jusqu'à 4 heures. En présence de l'équipe Scrum et des parties prenantes.
- Inspecter l'incrément et la progression vers l'objectif du produit.
- **Adapter le Product Backlog** pour inclure les nouvelles informations.

Rétrospective de Sprint

- A la fin de chaque Sprint, après la revue de Sprint.
- Timebox jusqu'à 3 heures. En présence de l'équipe Scrum
- Inspecter le déroulement du Sprint (interactions, processus, outils, Definition du Fini)
- **Adapter/créer les améliorations planifiées pour augmenter l'efficacité**.

Artefacts - Fournissent la transparence et la possibilité d'inspection et d'adaptation.

Product Backlog (Carnet de produit)

- Une liste **transparente et ordonnée des travaux ayant de la valeur** (PBIs éléments du backlog produit) qui aident à l'atteinte de l'objectif de produit.
- La source unique de travail pour l'équipe Scrum.
- Peut changer en raison de modifications dans l'activité, le marché ou la technologie.

Sprint Backlog

- L'**objectif du sprint (pourquoi)**, l'**ensemble des éléments du backlog produit sélectionnés pour le sprint (quoi)** et un **plan d'action pour la livraison de l'incrément (comment)**.
- Une prévision par les développeurs du contenu du prochain incrément.
- Rend le travail du Sprint transparent. Modifié pendant le Sprint au fur et à mesure des découvertes.

Increment

- Un ensemble de travaux inspectables, utilisables et réalisés.
- **Somme de tous les éléments du Product Backlog "terminés" durant le Sprint et des Incréments des Sprints précédents**.
- A la fin d'un Sprint, le travail qui n'a pas répondu à la Définition du Fini est renvoyé dans le Product Backlog.

Engagements (Commitments) - Apportez de la transparence et de l'attention aux artefacts.

Objectif de produit (Product Goal)

- Décrit un état futur du produit. Peut servir de cible pour la planification.
- **Un seul objectif à long terme**. Un seul objectif de produit est actif à la fois.
- L'incrément est une étape vers un objectif de produit.

Objectif de Sprint (Sprint Goal)

- **L'objectif unique pour le Sprint** créé durant le Sprint Planning.
- Explique pourquoi le travail avec le Sprint Backlog est précieux.
- Un bon objectif de sprint fournit de la concentration, de la flexibilité et un but.
- Chaque Sprint doit avoir un Objectif de Sprint. Créé par l'équipe Scrum.

Définition du Fini (Definition of Done)

- Une description **transparente des mesures de qualité requises** pour le produit.
- Les productions ne font pas parties d'un incrément à moins qu'elles ne répondent à la définition du Fini. (DoD).
- Crée par l'équipe Scrum.

Autres termes

- **Empirisme** - Scrum est fondé sur l'empirisme, dont les piliers sont : Transparency, Inspection & Adaptation.
- **Timebox** - (Boîte de temps) Temps maximum autorisé pour l'activité ou l'événement.
- **Parties prenantes** - Personnes extérieures à l'équipe Scrum ayant un intérêt et une connaissance du produit.
- **Affinage** - L'activité dans laquelle le Product Owner et les Développeurs ajoutent des détails au Product Backlog.
- **Prêt** - Les PBI qui peuvent être réalisés en un seul sprint sont considérés comme prêts à être sélectionnés dans la planification de sprint.
- **PBI's** - Éléments du carnet de produit (Product Backlog Items).
- **Valeurs de Scrum** - Engagement, concentration, ouverture, respect et courage.
- **Responsable** - S'assure les choses se produisent. Peut déléguer des responsabilités mais reste toujours responsable.
- **En charge de** - Réalise l'activité au jour le jour (Accountable). Peut également être responsable de l'activité.
- **Engagement** - Dédié à une activité, un engagement ou un engagement.
- **Utilisable** - Capable ou apte à être utilisé. Ça marche!
- **A de la valeur** - Utile ou bénéfique.
- **Vélocité** - Une indication facultative de la quantité de Product Backlog transformée en incrément pendant un Sprint.
- **Liste ordonnée** - Une collection d'objets liés dans lesquels l'ordre est important et chaque objet a un index unique.
- **Doit** - Un élément obligatoire. Obligatoire. (Must)
- **Devrait** - Recommandé, mais pas obligatoire. Optionnel. (Should)

Apprenez en plus sur:

TheScrumMaster.co.uk/LearnScrum



With thanks and acknowledgement to Ken Schwaber and Jeff Sutherland who created the Scrum Guide, the official definition of Scrum. Version 1.0.2
© 2021 No Limits Media Solutions Ltd. This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> legalcode and also described in summary form at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilising this product, you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution Share-Alike license of Creative Commons.

Traduction @AubreePhilippe 04/2022 - CC BY-SA 4.0