

# Suivi et pilotage de son projet avec Scrum

Travail en équipe

# *Sommaire*

1. Le Manifeste Agile
2. Les Fondements de Scrum
3. Planification et Suivi des Sprints



# 1. Le Manifeste Agile

# 1. Le Manifeste Agile

## **Histoire de Agile**

- Le terme « agile », maintenant associé à Scrum, est apparu dans le domaine du logiciel avec le Manifeste agile.
- Publié au début de l'année 2001 et inchangé depuis, ce manifeste définit une attitude de réaction par rapport à des processus lourds et bureaucratiques, en vogue à l'époque.
- Issue de la nécessité d'améliorer les méthodes de gestion de projet, Agile met l'accent sur la flexibilité, la collaboration et la satisfaction client.

# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 4 valeurs du Manifeste Agile (1/2)**

- Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils : plutôt que de se focaliser uniquement sur des procédures strictes ou des outils, les membres de l'équipe doivent travailler ensemble de manière efficace.
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive : plutôt que de passer des semaines à rédiger un document complet, il faut d'abord travailler sur la création d'une version de base du logiciel que les utilisateurs peuvent réellement utiliser

# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 4 valeurs du Manifeste Agile (2/2)**

- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle : plutôt que de définir tous les détails dans un contrat en début de projet, il faut discuter régulièrement avec le client pour s'assurer que le produit répond à leurs attentes.
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan : plutôt que de s'accrocher rigidement à un plan initial, il est préférable d'accepter le changement et de s'adapter en conséquence

# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 12 principes du Manifeste Agile (1/4)**

- Prioriser la satisfaction des clients : l'Agilité met la satisfaction client au premier plan. L'interaction constante avec le client garantit un développement aligné sur ses besoins.
- Accepter le changement du besoin : l'Agilité se définit par sa capacité à accueillir les évolutions des besoins en cours de projet. Il faut simplifier les phases de conception pour accepter les changements sans perturbation.
- Livraison fréquentes de version opérationnelle du produit : chaque sprint doit aboutir à une ou plusieurs livraisons de fonctionnalités opérationnelles.

# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 12 principes du Manifeste Agile (2/4)**

- Implication du client : favoriser le dialogue direct entre l'équipe projet et les intervenants métier.
- Motivation des équipes : le succès dépend de la motivation de l'équipe.
- Favoriser le dialogue face à face : Préférer le dialogue direct à la communication écrite, surtout pour les équipes dispersées géographiquement.



# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 12 principes du Manifeste Agile (3/4)**

- Le produit doit être opérationnel : l'évaluation de la performance doit être basée sur la livraison de logiciels opérationnels.
- Travailler à un rythme constant et soutenable : être agile ne signifie pas le chaos. Le rythme doit être soutenable pour tous.
- Assurer l'excellence technique : le contrôle de la qualité est essentiel. Pour cela il faut encourager la conception avant de coder pour garantir la qualité.

# 1. Le Manifeste Agile

## **Les 12 principes du Manifeste Agile (4/4)**

- Privilégier la simplicité : simplifier au maximum, diviser les tâches pour les rendre accessibles. Chaque tâche doit sembler simple, même si le projet est complexe.
- Avoir des équipes auto-organisées : les équipes doivent être autonomes et responsables. En travaillant vers un but commun elles gagnent en efficacité
- Amélioration continue : garder en tête l'idée d'amélioration constante, cette étape permet de ne pas reproduire certaines erreurs.

# 1. Le Manifeste Agile

## **Agile dans le monde du travail**

- L'approche Agile a été conçue pour être applicable à divers secteurs d'activité, et on le retrouve aujourd'hui énormément utilisé dans le monde du travail.
- « équipe agile », « travailler en mode agile » , « agilité » sont des termes que vous entendrez souvent.
- Il est important de comprendre ces concepts et de les garder en tête

# 1. Le Manifeste Agile

## **Agile dans le monde du travail**

- L'approche Agile a été conçue pour être applicable à divers secteurs d'activité, et on le retrouve aujourd'hui énormément utilisé dans le monde du travail.
- « équipe agile », « travailler en mode agile » , « agilité » sont des termes que vous entendrez souvent.
- Il est important de comprendre ces concepts et de les garder en tête

# 1. Le Manifeste Agile



## 2. Les Fondements de Scrum

## 2. Les Fondements de Scrum

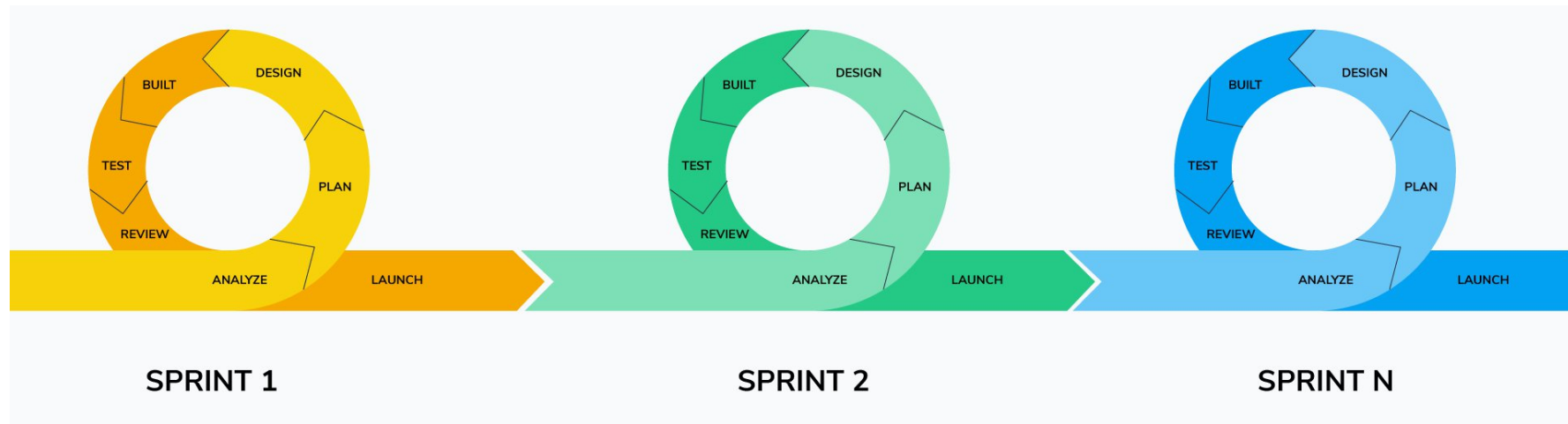
### **Histoire de Scrum**

- Dans les années 1990, l'industrie logicielle cherche des alternatives aux méthodes de gestion de projet traditionnelles. Ils ont besoin d'une approche plus agile, flexible et collaborative dans le développement logiciel.
- Scrum se construit sur les principes agiles avant même la formalisation du Manifeste Agile de 2001
- Scrum est une méthodologie agile qui met l'accent sur la gestion itérative de projet en exploitant les capacités créatives des membres de l'équipe de développement.

## 2. Les Fondements de Scrum

### Scrum en quelques mots

- Scrum est une méthodologie agile qui met l'accent sur la gestion itérative de projet en exploitant les capacités créatives des membres de l'équipe de développement.
- Scrum s'appuie sur 5 valeurs et 3 piliers





## 2. Les Fondements de Scrum

### **Les 5 valeurs de Scrum (F.O.R.C.E.)**

- Focus : avoir une vision commune du produit, être concentré sur le résultat
- Ouverture : faire preuve d'ouverture d'esprit, accueillir des idées divergentes.  
Encourager à proposer des solutions innovantes
- Respect : avoir un traitement équitable, chacun contribue et respecte les autres et leurs opinions
- Courage : savoir dire non quand c'est nécessaire, être constructif et avoir le courage de confronter ses idées
- Engagement : toute l'équipe s'engage au service de l'équipe et du projet

## 2. Les Fondements de Scrum

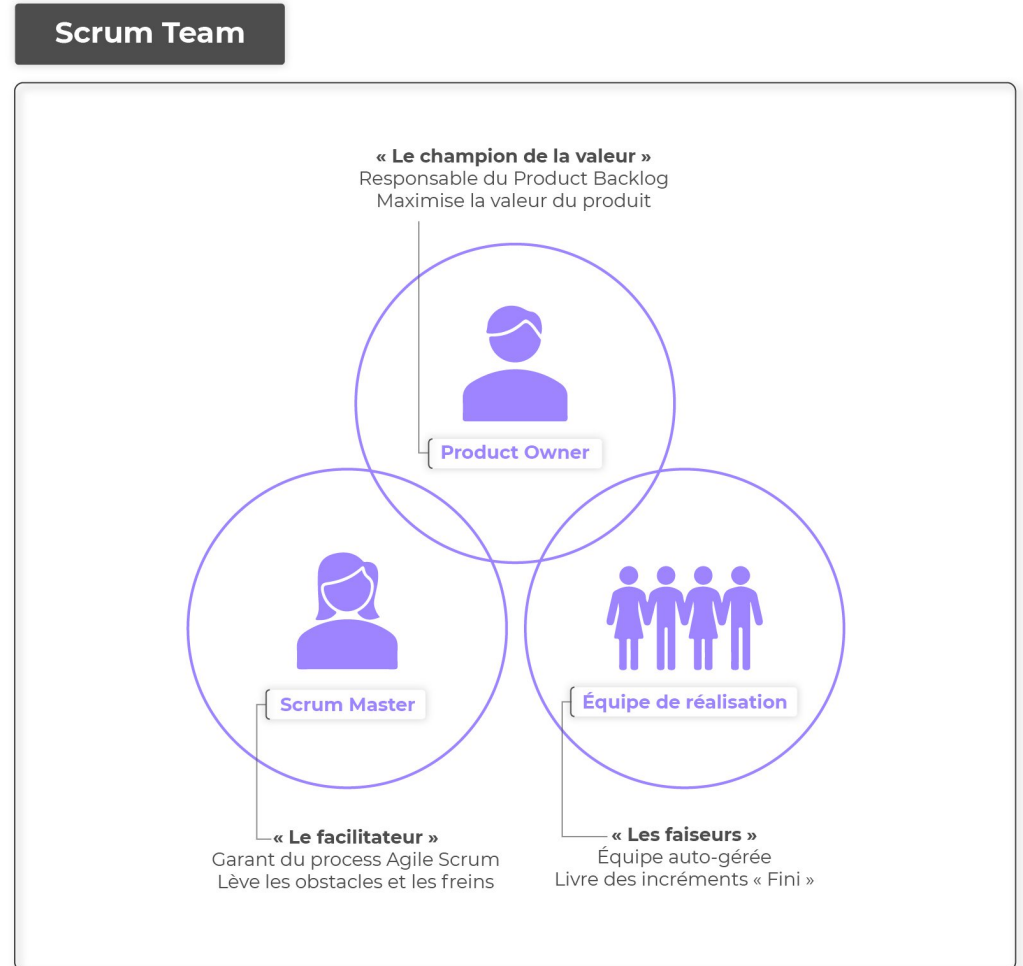
### **Les 3 piliers de Scrum**

- **Transparence** : principe fondamental de Scrum, l'équipe de développement et les parties prenantes ont accès aux informations basées sur un langage et des définitions communs.
- **Inspection** : l'équipe doit se consulter quotidiennement pour détecter rapidement d'éventuels écarts entre l'objectif de l'itération et le travail réalisé
- **Adaptation** : va de pair avec l'inspection, elle permet d'ajuster en permanence le développement d'un produit en fonction de l'apprentissage réalisé lors de chaque itération.

## 2. Les Fondements de Scrum

### Composition d'une équipe Scrum

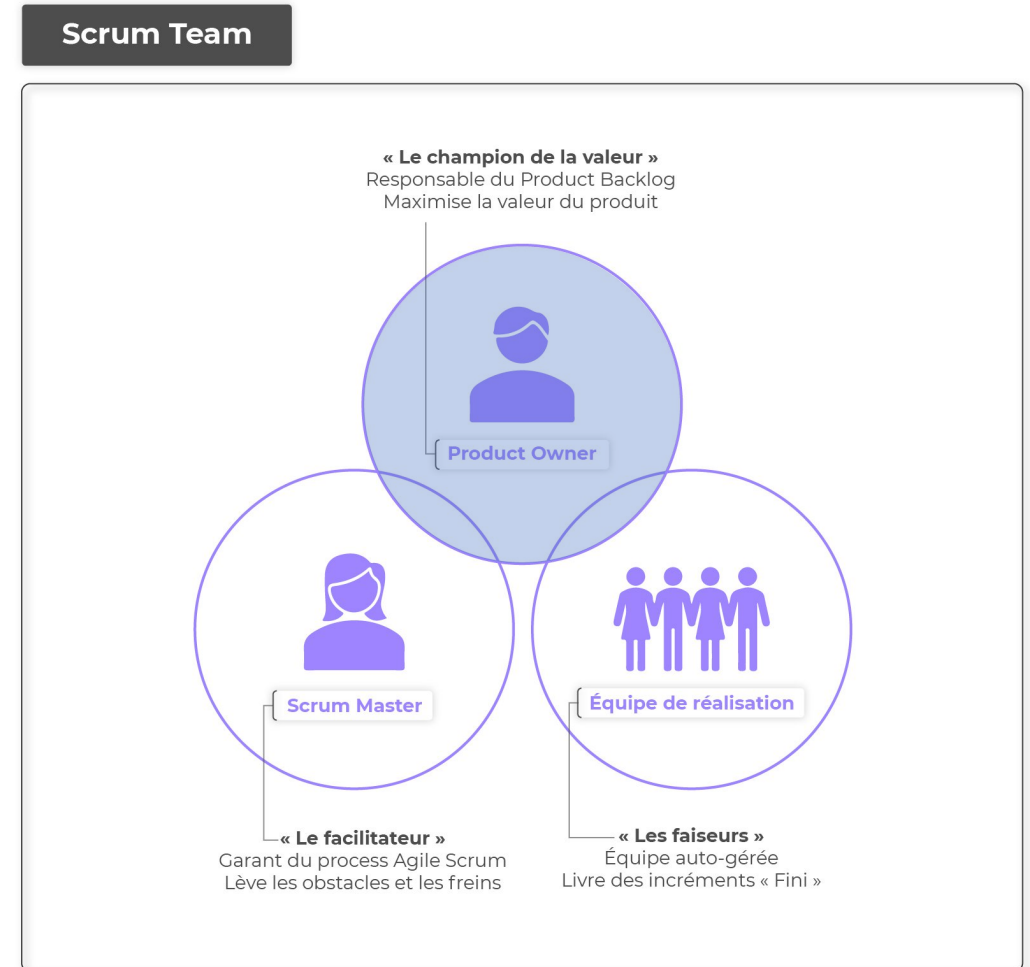
- 1 Product Owner (PO)
- 1 Scrum Master (SM)
- 2 à 7 développeurs
- Idéalement une équipe Scrum est composée de 5 à 9 personnes, PO et SM compris



## 2. Les Fondements de Scrum

### Composition d'une équipe Scrum

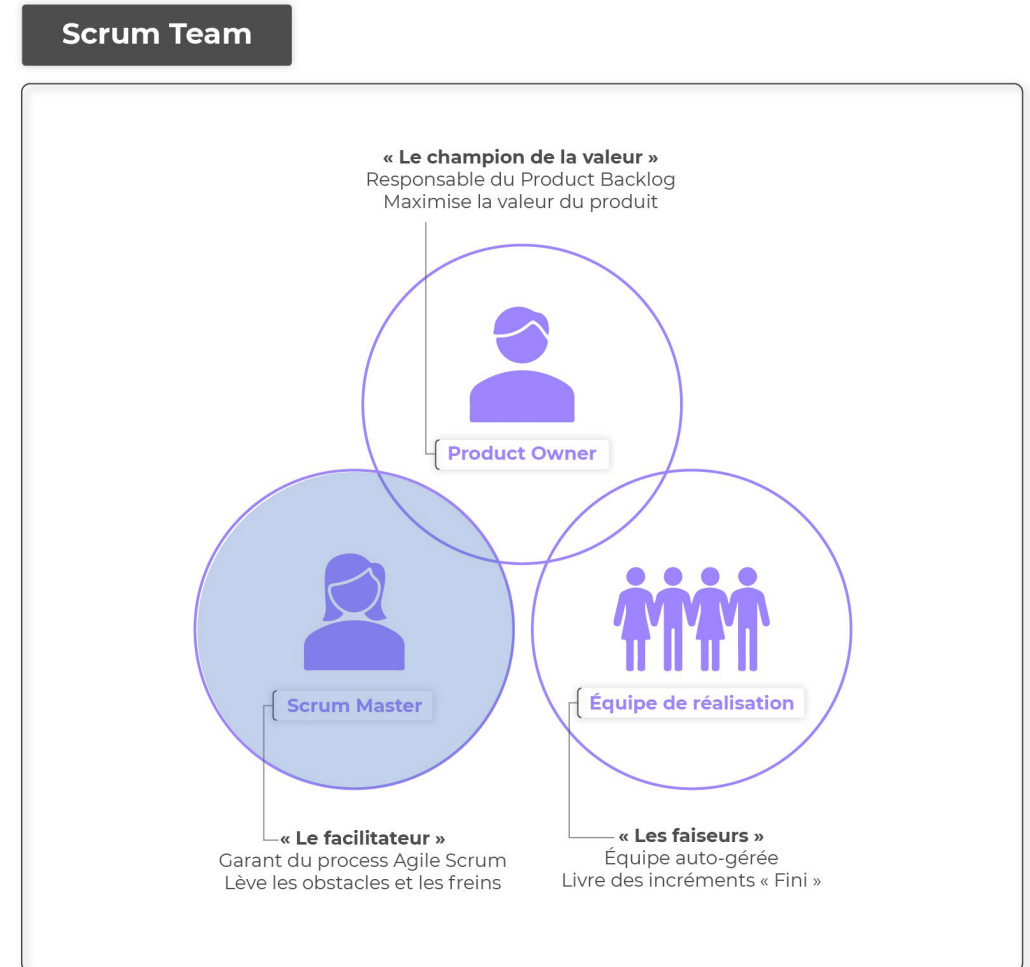
- Product Owner (PO) :
  - Partage la vision globale du produit à l'équipe
  - Gère le backlog du produit (liste ordonnée des tâches à faire)
  - Définit les priorités
  - Accepte ou rejette les Releases (livrables)



## 2. Les Fondements de Scrum

### Composition d'une équipe Scrum

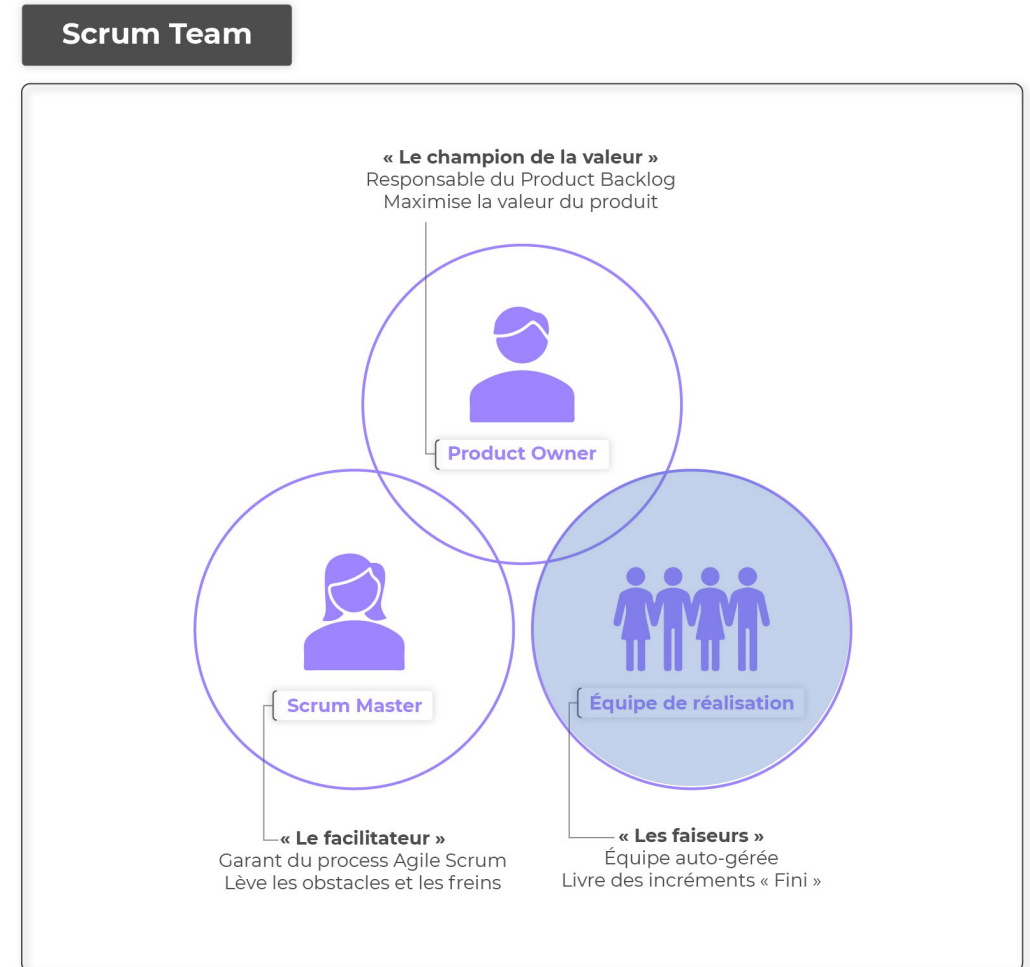
- Scrum Master (SM) :
  - N'est pas un chef de projet, mais un facilitateur
  - Motive l'équipe
  - Fait appliquer les bonnes pratiques de Scrum
  - Gère les obstacles



## 2. Les Fondements de Scrum

### Composition d'une équipe Scrum

- L'équipe de développement :
  - Responsable du développement des fonctionnalités et contribue aux orientations techniques



## 2. Les Fondements de Scrum

### Lexique de Scrum

- User story : définit le besoin fonctionnel exprimé par l'utilisateur final. Détermine le pour qui, le quoi et le pourquoi de la fonctionnalité
- Template de user story :

En tant que ... (**utilisateur final**)

Je veux ... (**expression du besoin**)

Afin de ... (**expression de l'objectif**)

## 2. Les Fondements de Scrum

### Lexique de Scrum

- User story : définit le besoin fonctionnel exprimé par l'utilisateur final. Détermine le pour **qui**, le **quoi** et le **pourquoi** de la fonctionnalité
- Exemple d'une user story pour une fonctionnalité d'ajout d'articles au panier sur un site e-commerce:

En tant que **utilisateur de site e-commerce**

Je veux **pouvoir ajouter des articles à mon panier**

Afin de **faciliter le processus d'achat et de finaliser ma commande plus efficacement.**



## 2. Les Fondements de Scrum

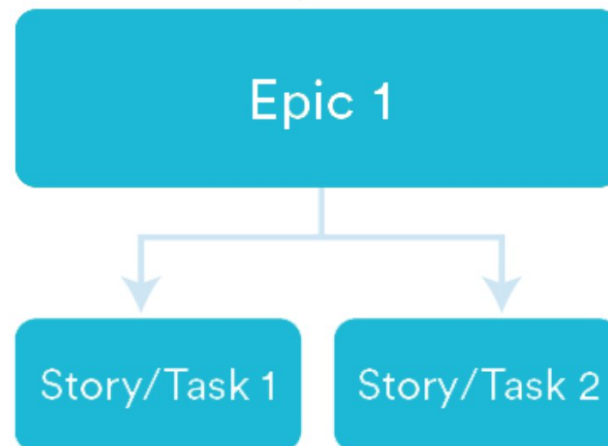
### Lexique de Scrum

- User story : définit le besoin fonctionnel exprimé par l'utilisateur final. Détermine le pour qui, le quoi et le pourquoi de la fonctionnalité
- Cette user story sera découpée en tâches techniques à réaliser. Si l'on reprend l'exemple du panier cela pourrait donnerait :
  - Conception de l'interface utilisateur
  - Intégration du design
  - Développement de l'action ajout au panier
  - Création de la page section du panier
  - Gestion du panier
  - Mise à jour en temps réel du panier
  - Etc.

## 2. Les Fondements de Scrum

### Lexique de Scrum

- User story : définit le besoin fonctionnel exprimé par l'utilisateur final. Détermine le pour qui, le quoi et le pourquoi de la fonctionnalité
- Parfois, la fonctionnalité proposée est trop conséquente, on parle alors d'une Epic. Cette Epic va être découpée en plusieurs fonctionnalités qui auront une user story



## 2. Les Fondements de Scrum

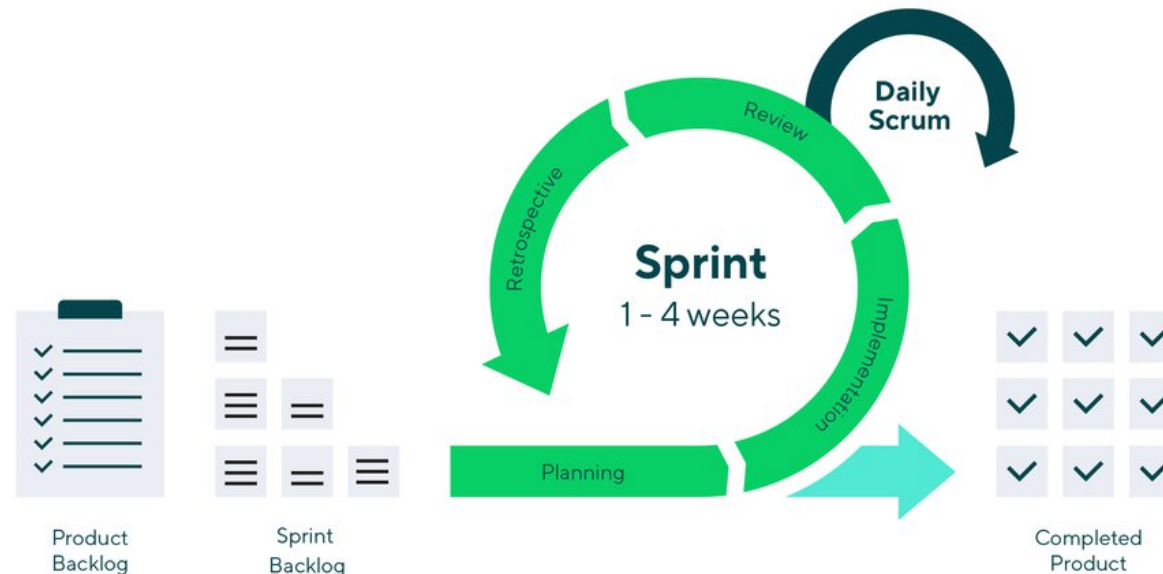
### Lexique de Scrum

- Backlog : Liste priorisé des besoins, généralement formulés sous forme de User story, du projet
- Il existe deux types de backlog :
  - Backlog produit : il contient la liste des epics, et des user stories qui permet d'avoir une vision du produit à moyen-long terme (plusieurs mois)
  - Backlog de sprint : il contient la liste des user stories et tâches qui vont être développé sur un sprint (itération). Il donne une vision court terme du produit (quelques semaines)
- Pour réaliser le backlog de sprint on s'appuie sur le backlog produit

## 2. Les Fondements de Scrum

### Lexique de Scrum

- Sprint : Itération entre 1 et 4 semaines, la plupart des entreprises ont une durée de sprint de 2 semaines. Durant cette période les équipes de développement vont réaliser les fonctionnalités incluses dans le backlog de sprint



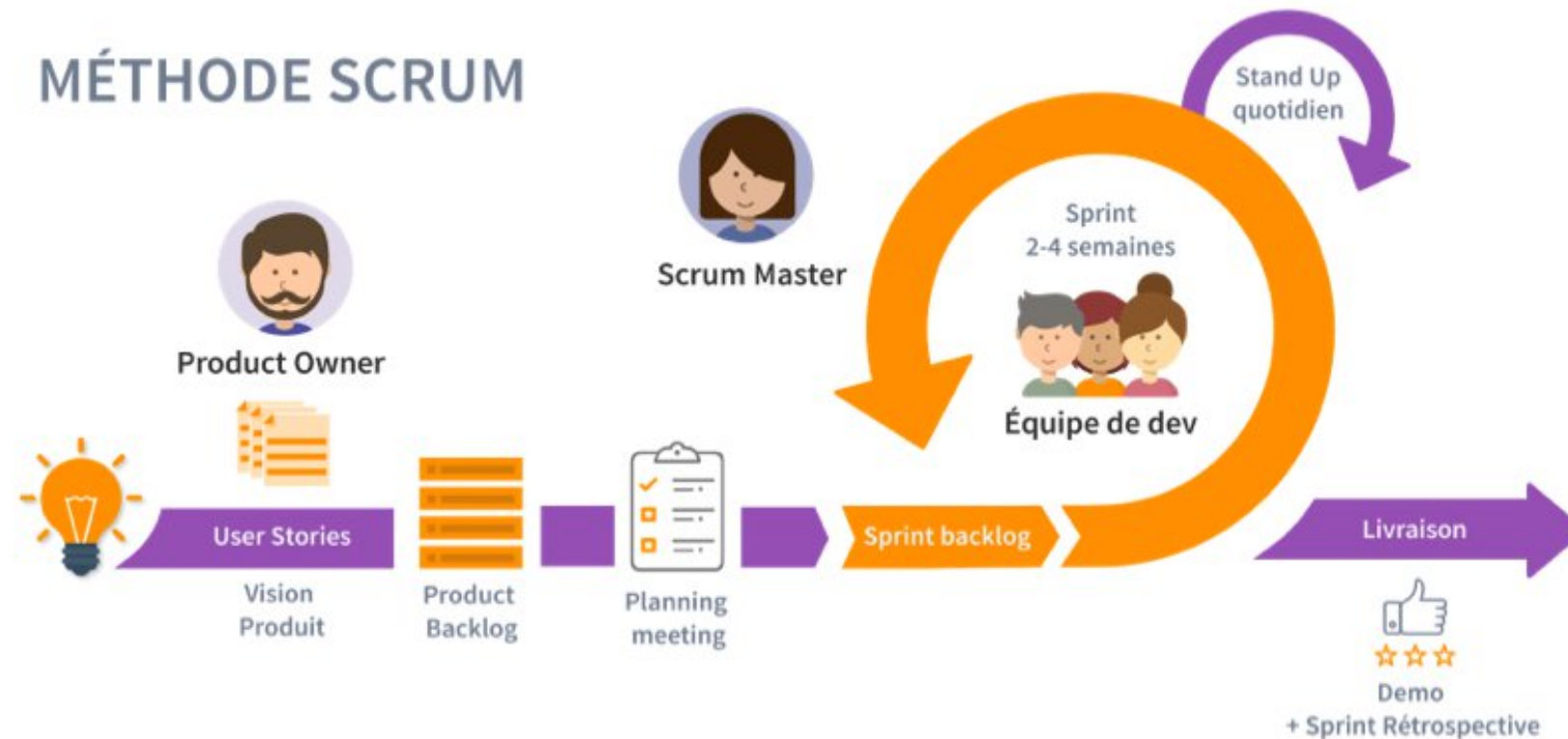
## 2. Les Fondements de Scrum



### 3. Planification et Suivi des Sprints

### 3. Planification et Suivi des Sprints

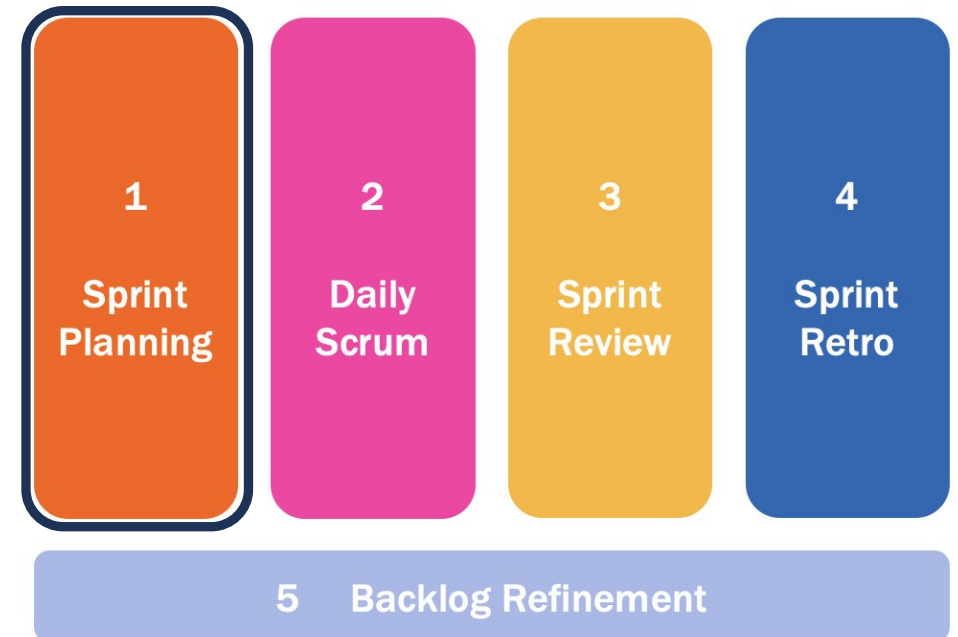
#### Vision globale d'un projet avec Scrum



### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Les cérémonies Scrum : Sprint Planning

- La planification représente la première réunion du sprint qui va permettre à l'équipe de fixer le contenu à réaliser pendant le sprint.
- Durée : 1-2h
- Participants : l'équipe
- Fréquence : au début de chaque sprint
- Sélection des user stories à intégrer dans le backlog
- Définition de l'ensemble des tâches de développement

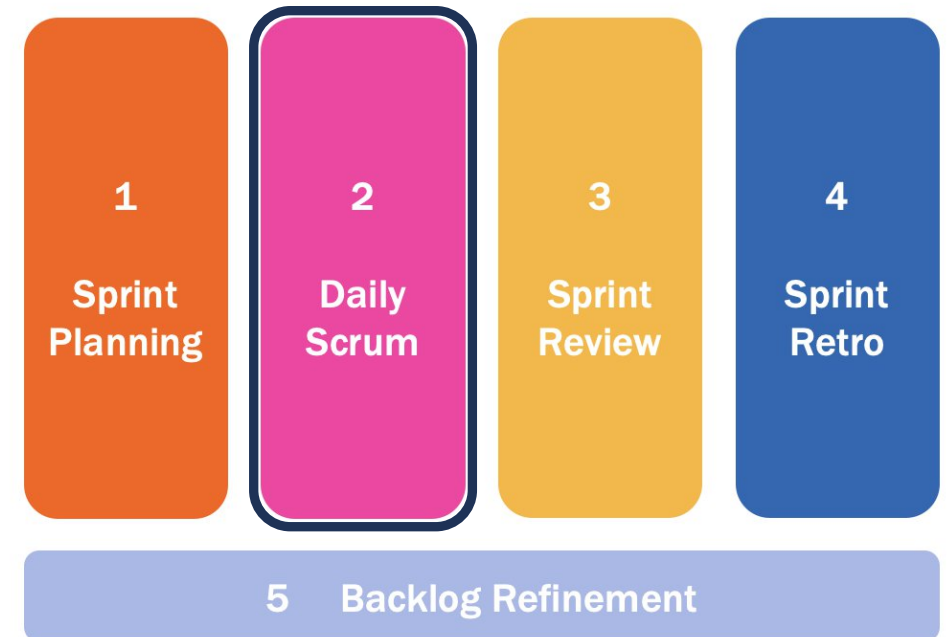




### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Les cérémonies Scrum : Daily Scrum

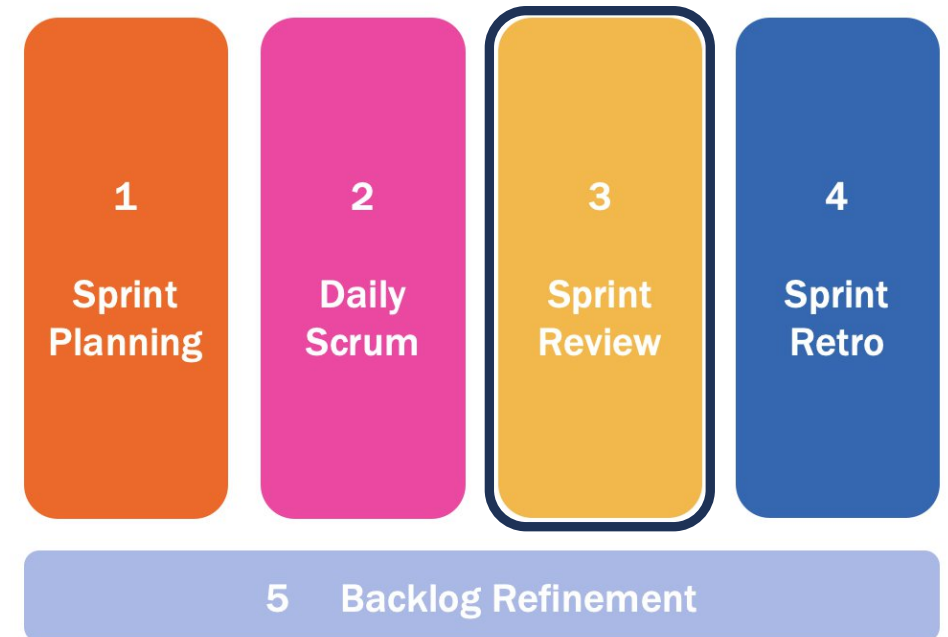
- Réunion quotidienne, animée par le Scrum Master, en début de journée à heure fixe
- Durée : 15 minutes
- Participants : l'équipe
- Fréquence : quotidienne
- Chaque membre répond à 3 questions :
  - Qu'ai-je fait hier ?
  - Que vais-je faire aujourd'hui ?
  - Quels sont les obstacles qui m'empêchent d'avancer ?



### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Les cérémonies Scrum : Sprint review

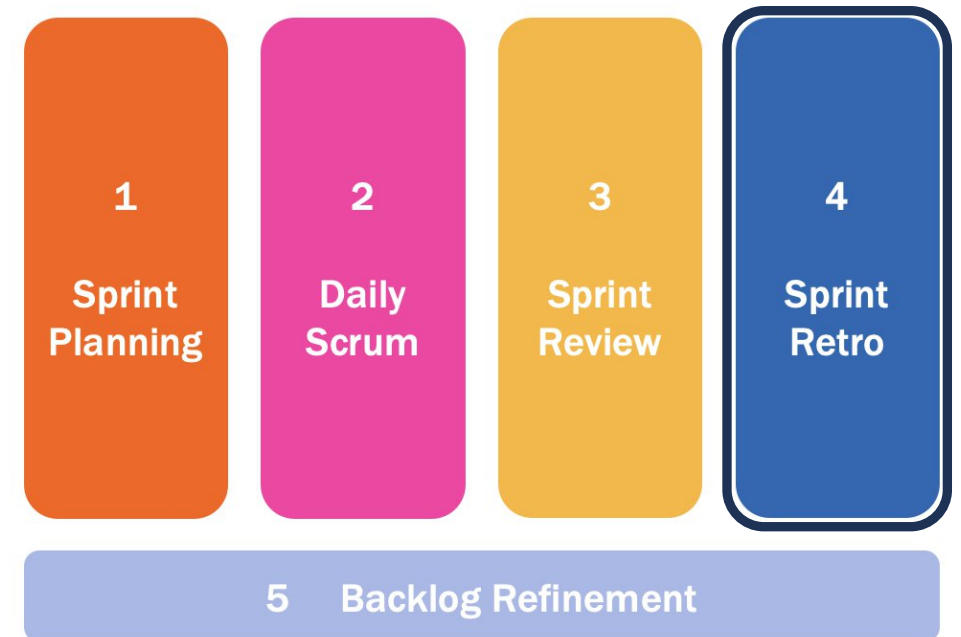
- La revue de sprint va permettre à l'équipe de montrer les développements effectués pendant le sprint
- Durée : 1-2h
- Participants : équipe et parties prenantes
- Fréquence : chaque fin de sprint
- Effectuer une démonstration
- Récolter des feedbacks



### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Les cérémonies Scrum : Sprint Retro

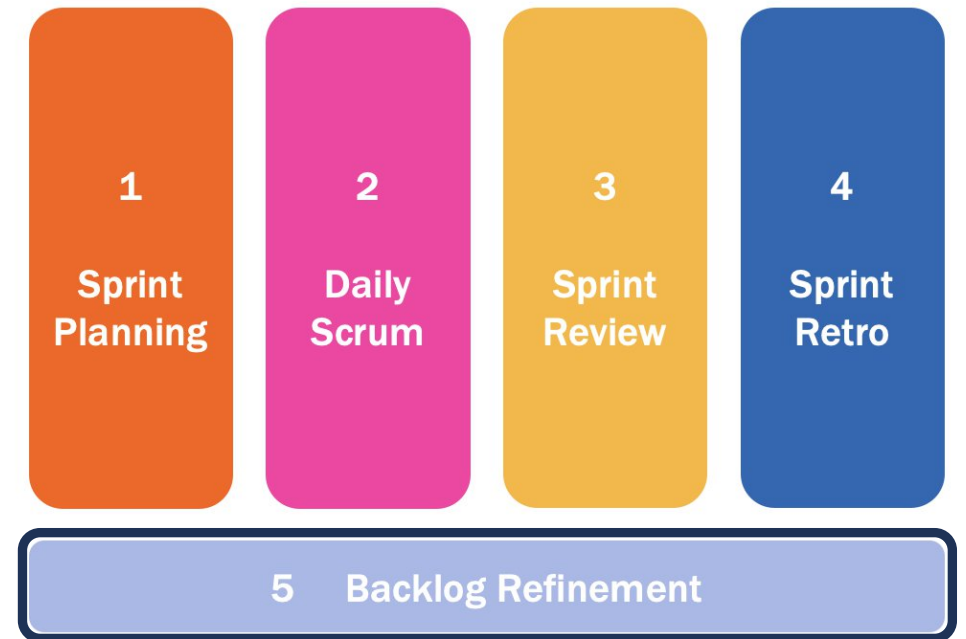
- L'objectif de cette cérémonie est d'échanger sur le vécu du dernier sprint, pour pouvoir s'améliorer sur les sprints suivants
- Durée : 1-2h  
Participants : Ensemble de l'équipe
- Fréquence : Chaque fin de sprint
- Génération d'idées
- Décider d'actions d'amélioration



### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Les cérémonies Scrum : Backlog refinement

- L'objectif de la réunion d'affinage est d'affiner le contenu du Product Backlog afin de préparer au mieux les sprints suivants
- Durée : 1-2h
- Participants : Le PO et une partie (ou toute) de l'équipe
- Fréquence : Une à deux fois par sprint
- Le Product Owner présente les User Stories qu'il souhaite affiner



### 3. Planification et Suivi des Sprints

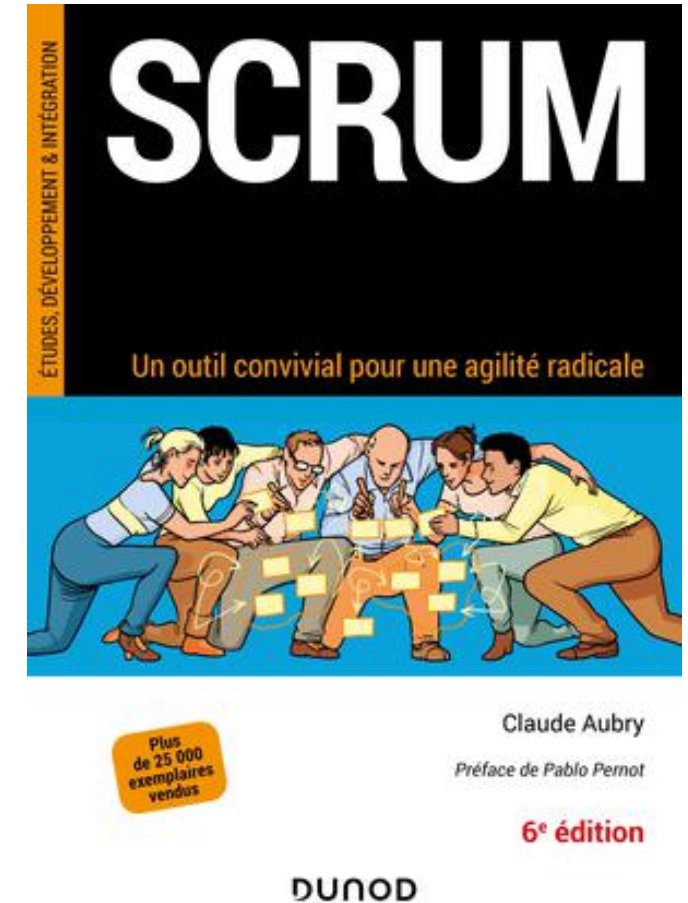
#### **En résumé**

- Scrum est une méthodologie, qui permet de faciliter la réalisation de projet de développement.
- Dans la réalité certaines entreprises peuvent ne pas utiliser tous les outils proposés par Scrum
- Il est plus simple d'appliquer Scrum à une équipe nouvelle, car dans une équipe déjà existante il y a souvent un chef de projet, un rôle à priori incompatible avec Scrum

### 3. Planification et Suivi des Sprints

#### Pour aller plus loin

- <https://ionis.scholarvox.com/catalog/book/docid/88926830>



### 3. Planification et Suivi des Sprints



