



Guide utilisateur
AGILE_

Table des matières

1) Philosophie d'un projet vs Jeu.....	3
2) Caractéristiques d'un projet AGILE.....	3
3) Etre agile avec les méthodes agiles.....	3
4) Fondements théoriques.....	3
a) La transparence.....	4
b) L'inspection :.....	4
c) L'adaptation.....	4
5) Une définition technique.....	4
a) Une philosophie.....	5
6) Les rôles.....	5
a) Le Scrum Master.....	5
b) Le Product Owner.....	6
c) L'équipe de DEV.....	6
7) Les Artefacts.....	7
a) Le Product BackLog :.....	7
b) Le SPRINT.....	7
c) La mêlée quotidienne (Daily Scrum).....	8
d) User Stories.....	8
i) INVEST.....	8
e) Notion d'item.....	8
f) Carne de sprint [= SPRINT BACKLOG].....	9
g) Notion de RELEASE.....	9
8) Les différentes phases du processus.....	9
a) Initialisation.....	9
b) Préparation du sprint.....	10
c) Développement du sprint.....	10
d) Contrôle du sprint [Sprint Review].....	10
e) Finalisation.....	11
9) La gestion humaine au cœur de la préparation.....	11

1) Philosophie d'un projet vs Jeu

Scrum pose les bases et les règles à ce que l'on définit comme un **projet ou un jeu**.

Si le projet est un sport ou un jeu alors Scrum en est les règles, et permettent de définir le bon déroulement du jeu.

Ce cadre va alors définir les contraintes (humaines, temporelles, découpage des phases,...) pour arriver à l'objectif.

Rappel des 4 principes:



1 - Les individus et leurs interactions, plus que les processus et les outils.

Mettre la communication et l'humain au centre de la démarche. La mise en place d'un projet se nourrit des échanges constructifs entre tous les acteurs du projet.



2 Des logiciels opérationnels, plus qu'une documentation exhaustive

Focaliser le temps sur la production et l'outil. Attention pas de remise en cause de la doc et son utilité, juste la rendre plus légère et moins chronophage. Le client a été centré et est au cœur du processus.



3 - la collaboration avec les clients, plus que la négociation contractuelle

Implication du client est la priorité N°1, et est un gage de réussite du projet. Fait partie de l'organisation de façon active et est impliqué dans toutes les phases de création de son produit. Contractuellement, il ne doit pas y avoir de remise en cause.



4 - L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Etre agile ne signifie pas appliquer tous les changements du client. Le plan initial doit servir de ligne directrice. C'est alors que l'agilité prend son sens en s'adaptant au produit. L'agilité permet de remettre le projet dans l'axe et le cadre.

2) Caractéristiques d'un projet AGILE

Méthode AGILE

Objectifs	Satisfaire l'utilisateur
Changements	Accepter le changement
Livraison	Livrer fréquemment
Equipe	Travailler en synergie
moteur	Stimuler la motivation
Communication	Communication en direct avec les opérationnels
Indicateurs	Un seul indicateur : les fonctionnalités implémentées

3) Etre agile avec les méthodes agiles

L'agilité est un regroupement de best practices et d'expériences. Il y a 2 modes de mise en place :

- un mode **bigbang** : On part de 0
- un mode **adaptation/combinaison** : Mise en place d'une méthode de « base » et de l'ajuster à ses impératifs de production : on ajoute, on modifie, on supprime. EN résumé, on adapte.

4) Fondements théoriques

Scrum repose sur 3 piliers :

- la **transparence**,
- **l'inspection**
- **l'adaptation**.

a) La transparence

C'est une nécessité.

Elle passe par un partage de l'information positive ou négative. Cette notion est poussée à l'extrême dans SCRUM.

Il existe des variables importantes (ou non) pour tous les acteurs : avancement, ressources, risques, planning,...

Les acteurs doivent partager une vision globale et complète de tous les éléments du projet nommés ci-dessus, impliquant que tout le monde soit sur la même longueur d'ondes sur le partage et la compréhension de l'information.

Parler le même langage – condition indispensable.

Le mot « fini » doit avoir une compréhension globale.

b) L'inspection :

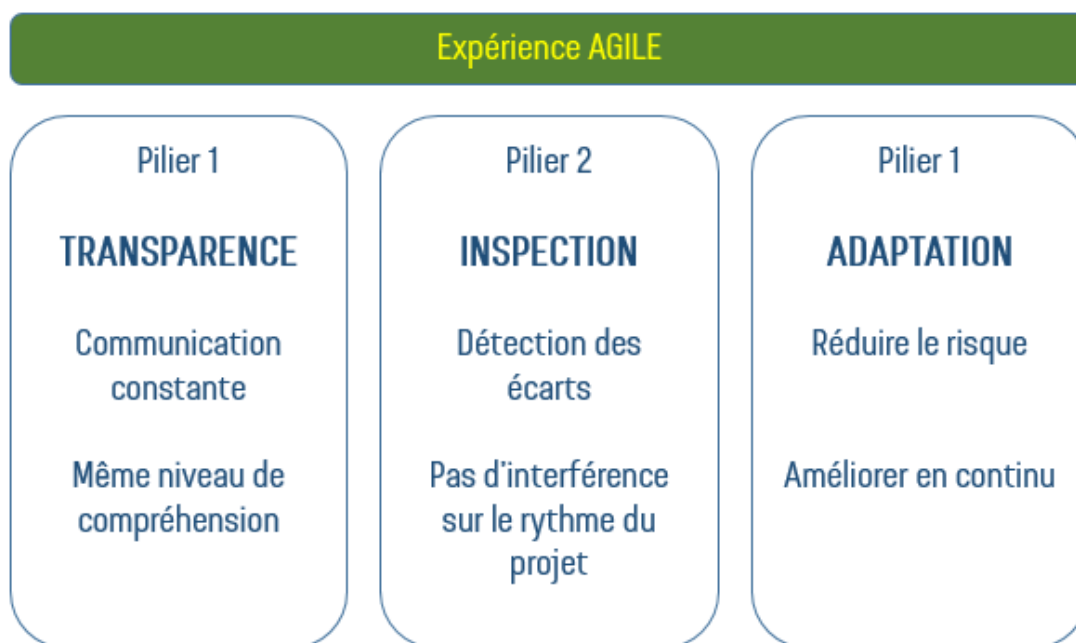
Cela permet de contrôler régulièrement **l'état d'avancement** du projet et les différents artefacts et **de détecter les écarts**.

Elle ne doit pas impacter la bonne marche de projet.

c) L'adaptation

Intervient pour limiter les risques aux écarts détectés. S'il y a un écart en dehors des limites et gêne la production, des ajustements sont à décider, permettant de rester sur les bons rails du projet.

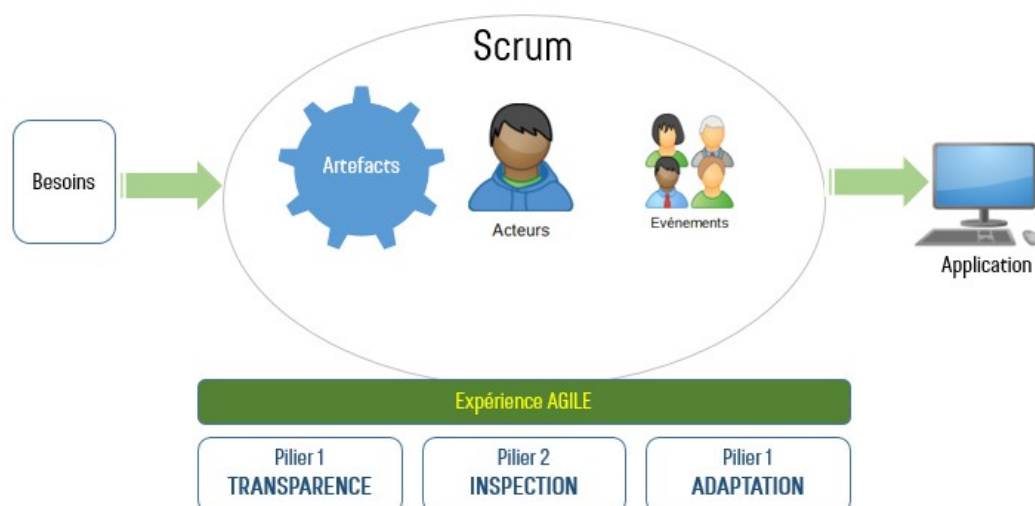
Les phases du projet sont régulières et permettent de limiter les écarts et conséquences (mêlée, quotidienne, planification, revue et rétrospective du sprint).



5) Une définition technique

Scrum propose :

- un **OBJECTIF GENERAL** : construire de manière itérative et incrémentale des morceaux d'application
- un **MOYEN** : l'expérience agile
- un **PROCESS** : type et de 3 piliers
- des **EVENEMENTS**
- des **ARTEFACTS** (outils supports)
- des **ACTEURS**



a) Une philosophie

Scrum est basé sur la **confiance** et le **travail d'équipe**.

Il induit une **attitude positive** quel que soit le projet, le contexte client, les difficultés de l'équipe, Cela Implique d'avoir un **état** et une **ouverture d'esprit** conséquente.

Il induit des rôles prédéfinis précis.

6) Les rôles

a) Le Scrum Master

Il n'a d'intérêt que dans le cadre d'une méthodologie SCRUM. Il peut être considéré comme « **Expert** » dans le **comment bien construire** avec Scrum.

Rôles :

Il a 3 rôles :



général

Responsable méthodologique : S'assure de la bonne application de Scrum et l'agilité en gé-



Organisateur : accompagne l'équipe sur l'organisation des artefacts (Daily Scrum, sprint,...).

Il est le garant du bon fonctionnement (bonne tenue, bon déroulement et remettre dans l'axe si besoin). Veille à l'amélioration continue (supervise les piliers Inspection et Adaptation)



Facilitateur : Fluidifie la communication, initie les discussions en faisant tomber les barrières en cas de problèmes ou conflits. Acteur majeur pour le respect du pilier transparence.

En conclusion, il garantit la **mise en place d'un cadre**.

Ses compétences :

Nécessite les compétences suivantes :

- ❖ Une base de connaissance Scrum et AGILE
- ❖ Une capacité à transmettre et à évaluer les acquis
- ❖ Une intelligence relationnelle

Positionnement dans l'équipe.

C'est un leader.

Il est au même niveau que l'équipe et intervient de façon transverse auprès de tous les acteurs du projet pour les orienter sur la démarche Agile du Scrum.

- Il n'exploite pas les compétences, il motive les individus
- Il n'est pas au-dessus, il est dans l'équipe.
- Il ne dirige pas, il guide
- Il ne cherche pas qui fait la faute, il cherche une solution.

Il a une démarche « **protectrice** » envers son équipe et de ne pas l'exposer aux perturbations.

b) Le Product Owner

Différent d'un SM (Scrum Master) et d'un CP (Chef de Projet). La principale **différence** tient à leur **péri-mètre d'action**.

Rôle

Le rôle du PO est spécifique et se concentre uniquement sur le produit à réaliser. Le PO porte la **vision produit**. Il est le garant de l'équilibre entre qualité coûts et délais.

3 rôles :



Responsable du produit : définit le produit et garantir sa cohérence autour du BackLog Product. Il le gère continuellement (valeur d'Inspection et d'Adaptation). IL a donc 3 actions : initialisation, maintenance et ordonnancement du BackLog Product.



Validateur : Responsable du BackLog Product. Il tranche en respectant les apports et propositions de l'équipe en gardant une cohérence.



Traducteur de besoins : Responsable du Product BackLog, il doit être compréhensible par tous (pilier Transparence).

Ses compétences :

Il doit disposer les atouts suivants :

- ❖ Rigueur
- ❖ Capacité d'immersion
- ❖ Ecoute et ouverture
- ❖ Esprit de synthèse

Qui est-il ?

C'est un membre de l'équipe. Il est **unique**.

L'objectif est d'avoir un seul point d'entrée entre le produit (client) et l'ensemble de l'équipe.

Engagement = maître mot pour lui. Il s'appuie sur son équipe. Mais les décisions et validations restent à sa charge.

Pas de standard particulier, et le PO a un profil particulier d'un projet à l'autre.

Positionnement dans l'équipe.

C'est **LE chef de produit**.

Il se positionne en référent sur toutes les décisions et actions tournant autour de l'application. Il doit donc s'imposer et être considéré comme la plaque tournante. Situé entre utilisateur et réalisateur.

c) L'équipe de DEV

Rôle

La mission est de transformer les besoins en nouvelles fonctionnalités dans l'application.

Elle se base sur le PRODUCT BACKLOG.

3 rôles :



Responsable de l'incrément : Elle réalise une liste d'éléments du BackLog Product



Charge de l'estimation : Responsabilité du temps de réalisation des éléments

Réalisateur : Il réalise la solution technique selon les critères fonctionnels (métiers) attendus par le PO

Compétences :

Les compétences techniques sont les plus attendues.

On trouve des compétences multiples et variées : conception fonctionnelle et technique, architecture, développement, administration système, etc...

Ils sont peut-être uniques mais pluridisciplinaires.

Qui sont-ils ?

Elle comporte des individus différents de par leurs profils techniques. Ce qui compte c'est d'avoir des compétences assez complètes pour une réalisation qualitative de l'itération.

La taille de l'équipe doit être de 3 à 9 individus pour garder la souplesse et la réactivité de l'équipe. La capacité à produire dans le respect des délais et de la qualité, les échanges et la communication).

Le PO et le SM peuvent faire partie de l'équipe de DEV.

7) Les Artefacts

a) Le Product BackLog :

Outil primordial de Scrum. C'est le fil directeur du projet. Il sert de support à la définition du produit et à l'organisation générale du projet.

Caractéristiques du Product BackLog :

Il doit respecter certains critères :

- Il est unique
- Il doit être considéré comme la référence
- Il est partagé
- Il parle une langue commune
- Chaque item est atomique
- Il vit avec le projet : des items sont ajoutés, disparaissent, modifiés, complétés.

Responsabilité :

C'est le PO !

b) Le SPRINT

C'est un découpage « temporisé » et répété dans le temps.

Evènements :

Les événements séquentiels vont permettre de respecter les piliers **Transparence**, **Inspection** et **Adaptation**.

Ils symbolisent 3 étapes :



La **planification** : Permet de définir le périmètre et évaluer le travail selon les items choisis.



La **revue de sprint** : Se positionne après le sprint (pilier Inspection). Permet de faire le point sur le sprint passé. Il doit répondre à des exigences annoncées, constater les avantages/inconvénients du sprint, faire le point sur le Sprint BackLog et de préparer les échéances du prochain sprint.



La **rétrospective** : Permet de faire le point sur le fonctionnement global et interaction, par conséquent d'améliorer la qualité de la prochaine itération.

Les sprints se basent sur l'Artefact : Sprint BackLog. Il s'agit de piocher les items pour définir ce qui sera fini en fin de sprint.

Caractéristiques :

Le sprint doit respecter 2 éléments :

- ❖ **Une durée maximale**
- ❖ **Une constance dans la durée.**

c) La mêlée quotidienne (Daily Scrum)

Elle répond aux 3 piliers jour après jour et permet de remplir 3 objectifs :

- Planifier et rythmer les développements,
- Libère la communication et renforce l'esprit d'équipe
- Garder le cap et rectifier si besoin

Le SM ne pose pas trop de questions homrnis les 3 suivantes :

- ❖ **Qu'est-ce que tu as relâisé hier ?**
- ❖ **Que vas-tu faire aujourd'hui ?**
- ❖ **Est-ce que tu as des problèmes ?**

Chaque acteur parle et ne doit pas interrompre les autres. Les réponses doivent etre **consises, précises.**

Cela permet de collaborer, d'échanger, et de suivre l'avancement au quotidien.

d) User Stories

C'est la fonctionnalité métier, à laquelle une réponse technique doit être apportée.

Comment la définir ?

En répondant à la question suivante : « **En tant que Personae., jeDescription de l'action, dans le but de Objectif.** »

i) INVEST

Comment définir si un item est une USER STORIES ?

INVEST est un outil permet de définir des indications valorisant le caractère du USER STORIES.

- **I comme INDEPENDANT** : il ne doit pas y avoir d'interdépendance entre 2 USER STORIES. Il peut y avoir un ordre logique et de priorité.
- **N comme NEGOCIABLE** : USER STORIES doit etre négociable avec l'équipe de DEV
- **V comme VALUABLE** : le USER STORIES doit apporter de la valeur. Pour savoir : « Quel est le bénéfice apporté par ce récit d'un point de vue fonctionnel ? »
- **E comme Estimable** : USER STORIES doit etre estimable par l'équipe de DEV.
- **S comme SIZE** : Un USER STOREIS doit etre bref et traité dans une seule itération.
- **T comme Testable** : un USER STORIES doit etre testé

e) Notion d'item

Le PB est une liste composée de taches à réaliser afin de livrer les fonctionnalités. **Une tache est un ITEM, et est contenue dans une USER STORIES.**

Elles ne représentent pas que les **nouvelles** fonctionnalités, mais également les **correctifs**.

Un item c'est :

- Une description
- Une estimation de l'effort (évaluation de la complexité et charge de travail)
- Une estimation de la valeur (apportée au logiciel par la nouvelle fonctionnalité, évolution,...)
- Un ordre de priorité (selon les impératifs métiers)

Responsabilité

L'élaboration du PB est à la charge du PO. Le SM est acteur sur l'orientation que prend le PB.

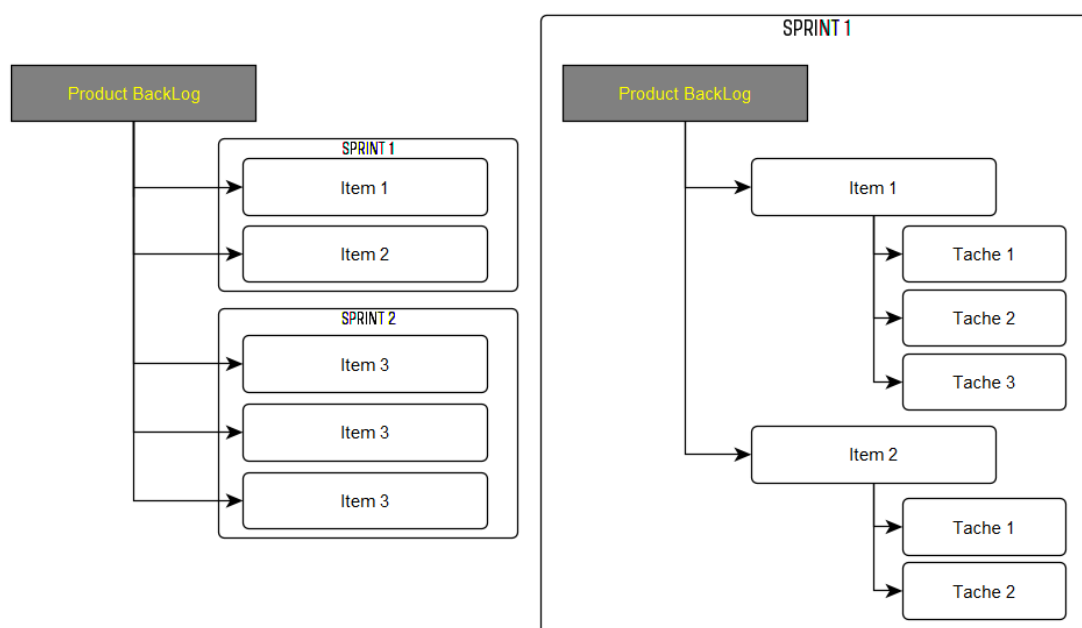
f) Carne de sprint [= SPRINT BACKLOG]

Il propose un découpage projet en sprints. Le SB offre une vision détaillée et en temps réel de l'avancement du sprint.

Une sélection des items du PB est ajoutée au SB. Celle-ci se fait en fonction des priorités. Il devient ensuite la référence de l'avancement.

g) Notion de RELEASE

Du carnet de produit [**Product BackLog**] au carnet de sprint [**Sprint BackLog**] :



La **release** correspond à une version de l'application. Une version est **ensemble d'items** développés au **cours de plusieurs sprints** et aboutissant une **application**.

C'est une **projection de l'application**, et représente des **points d'arrêt** d'une version complète.

La release permet de passer à un autre sprint. Cela nécessite la mise en place d'un plan de release (avec des objectifs).

8) Les différentes phases du processus

Dans le schéma global, on se situe du BackLog jusqu'à la livraison finale.

a) Initialisation

Cette phase permet de définir le **périmètre** et la **planification globale** des **sprints**

Objectifs :

- ❖ Initialiser le projet
- ❖ Définir le périmètre
- ❖ Répartir les sprints
- ❖ Planifier les sprints de manière globale

Acteurs :

- ❖ SM : organisation et planification
- ❖ PO : Participation et validation
- ❖ TEAM DEV : expertise et support

Artefacts :

- ❖ Product BackLog : périmètre sous une version primaire et évolutive
- ❖ Sprint BackLog : Découpage du périmètre et répartition en sprints

b) Préparation du sprint

Sur la base du PB, elle permet de préparer l'itération liée au sprint.

Elle répond aux questions suivantes : « Que faut-il produire ? » et « Comment organiser la production ? »

Objectifs :

- ❖ Définir les objectifs du sprint

Acteurs :

- ❖ SM : organisation et répartition des tâches
- ❖ PO : Suivi
- ❖ TEAM DEV : prise en charge

Evènements :

- ❖ Daily Scrum

Artefacts :

- ❖ Product BackLog : organisation des tâches
- ❖ Sprint BackLog : reprise des tâches dédiées

c) Développement du sprint

Etape de production de l'itération par les équipes de développement.

Objectifs :

- ❖ Phase de **co-création** du produit

Acteurs :

- ❖ SM : Coordination, ajustements et organisation quotidienne et répartition des tâches
- ❖ PO : Suivi et participation à l'élaboration
- ❖ TEAM DEV : élaboration de l'itération

Evènements :

- ❖ Daily Scrum

Artefacts :

- ❖ Product BackLog : Suivi des fonctionnalités attendues développées pour cette itération

d) Contrôle du sprint [Sprint Review]

Phase de vérification et d'ajustement de la production et de la planification.

Objectifs :

- ❖ Phase de contrôle de l'itération
- ❖ Tester l'itération pour correction et ajustements

Acteurs :

- ❖ SM : Tests, suivi et qualification
- ❖ PO : Tests et retours sur les demandes de correction et ajustements
- ❖ TEAM DEV : Exécution du développement

Evènements :

- ❖ Daily Scrum : sur les thèmes des 3 questions.

e) Finalisation

C'est la Livraison d'une nouvelle itération qui permet de figer une nouvelle itération.

Objectifs :

- ❖ Prise en compte des ajustements
- ❖ Figer l'itération et ajouter cette brique au produit

Acteurs :

- ❖ SM : Mise à jour des artefacts
- ❖ PO : Validation
- ❖ TEAM DEV : Livraison de l'itération

Evènements :

- ❖ Revue de sprint

Artefacts :

- ❖ Product BackLog : Mise à jour
- ❖ Sprint BackLog : revue de la répartition des fonctionnalités

9) La gestion humaine au cœur de la préparation

La mise en place d'un projet SCRUM Agile est focalisée sur **l'équipe**.

Ce n'est pas anodin puisque l'agilité et les méthodes qui en découlent portent une partie de leur attention sur humain. [Cf. : 1ere valeur : *'Les individus et leurs interactions plus les que les outils et les processus »*].

Les 5 valeurs de Scrum :

- **L'engagement** : L'équipe s'engage à respecter la mission, en faisant preuve de motivation
- **Le courage** : L'échec ne doit en aucun cas être source d'erreur ou de complexe. Scrum permet d'apprendre de ses erreurs grâce aux itérations
- **Le respect** : primordial au sien de l'équipe. Les membres partagent la réussite et les échecs
- **L'ouverture** : composante importante. Il est parfois nécessaire de partager son état d'esprit, sa vision, dans le travail, d'exprimer les problèmes rencontrés
- **La concentration** : Focalisée sur une tâche précise à la fois.