

Cocktail-Office



Méthodes agiles et Scrum

Pierre-Yves MARIE

pierre-yves.marie@cocktail-office.com

Méthodes Agiles - Siècle passé



tous droits réservés

Programme d'Appui à la Politique Sectorielle de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

jeudi 24 octobre 13

2

Au siècle dernier, les travaux de la plupart des gens mettaient d'avantage l'accent sur l'exécution que sur l'innovation.

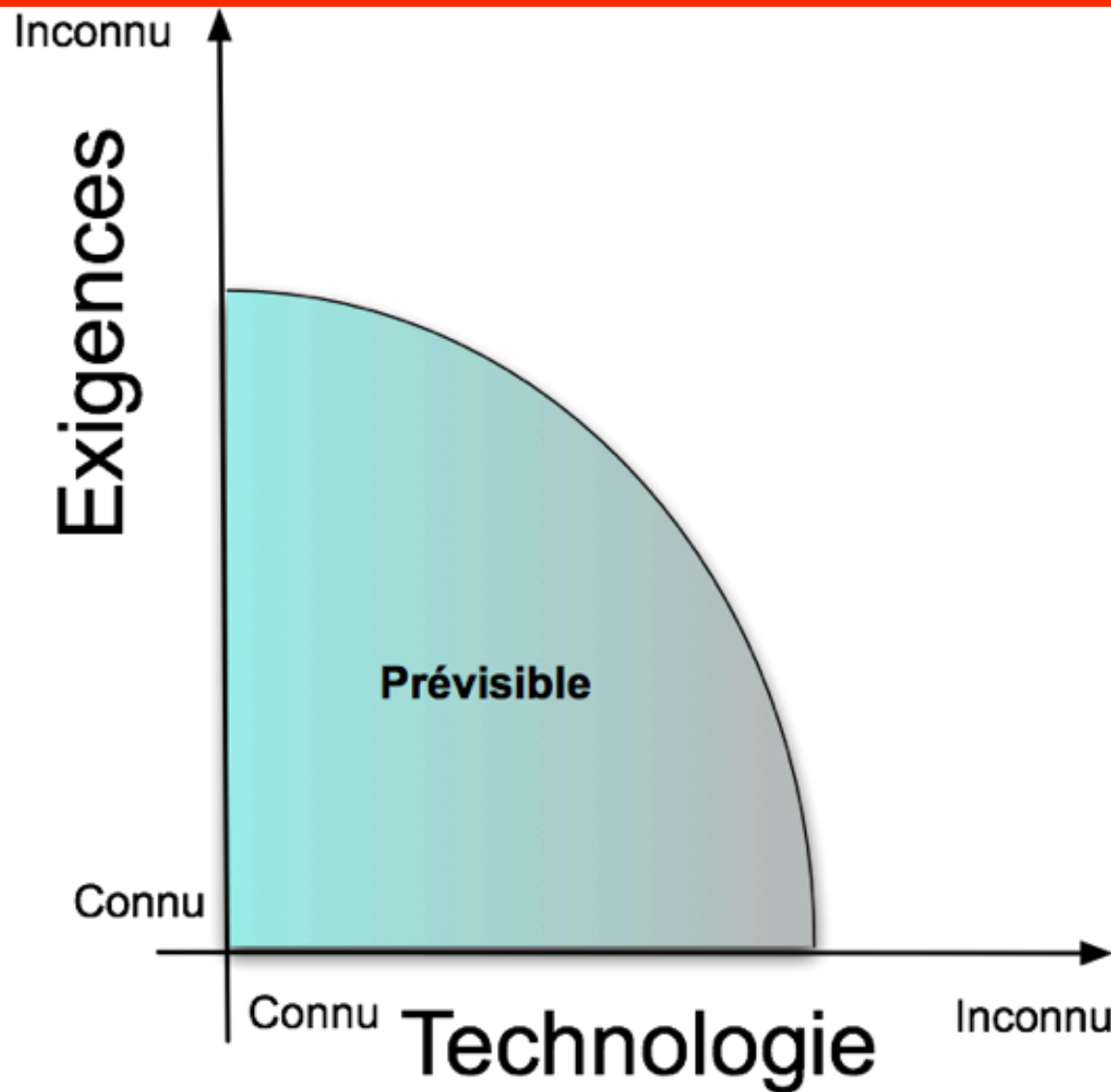
Les gens avec des rôles bien définis ont utilisé des modèles définis et les meilleures pratiques définies pour exécuter les plans définis qui ne changeaient pas très rapidement.

- Exécution plus qu'Innovation
- Rôles ou postes bien définis
- Modèles définis
- Bonnes pratique définies
- Plans définis
- Changements lentement et peu souvent

Au siècle dernier, les travaux de la plupart des gens mettaient d'avantage l'accent sur l'exécution que sur l'innovation.

Les gens avec des rôles bien définis ont utilisé des modèles définis et les meilleures pratiques définies pour exécuter les plans définis qui ne changeaient pas très rapidement.

Méthodes Agiles - Diagramme de Stacey



tous droits réservés

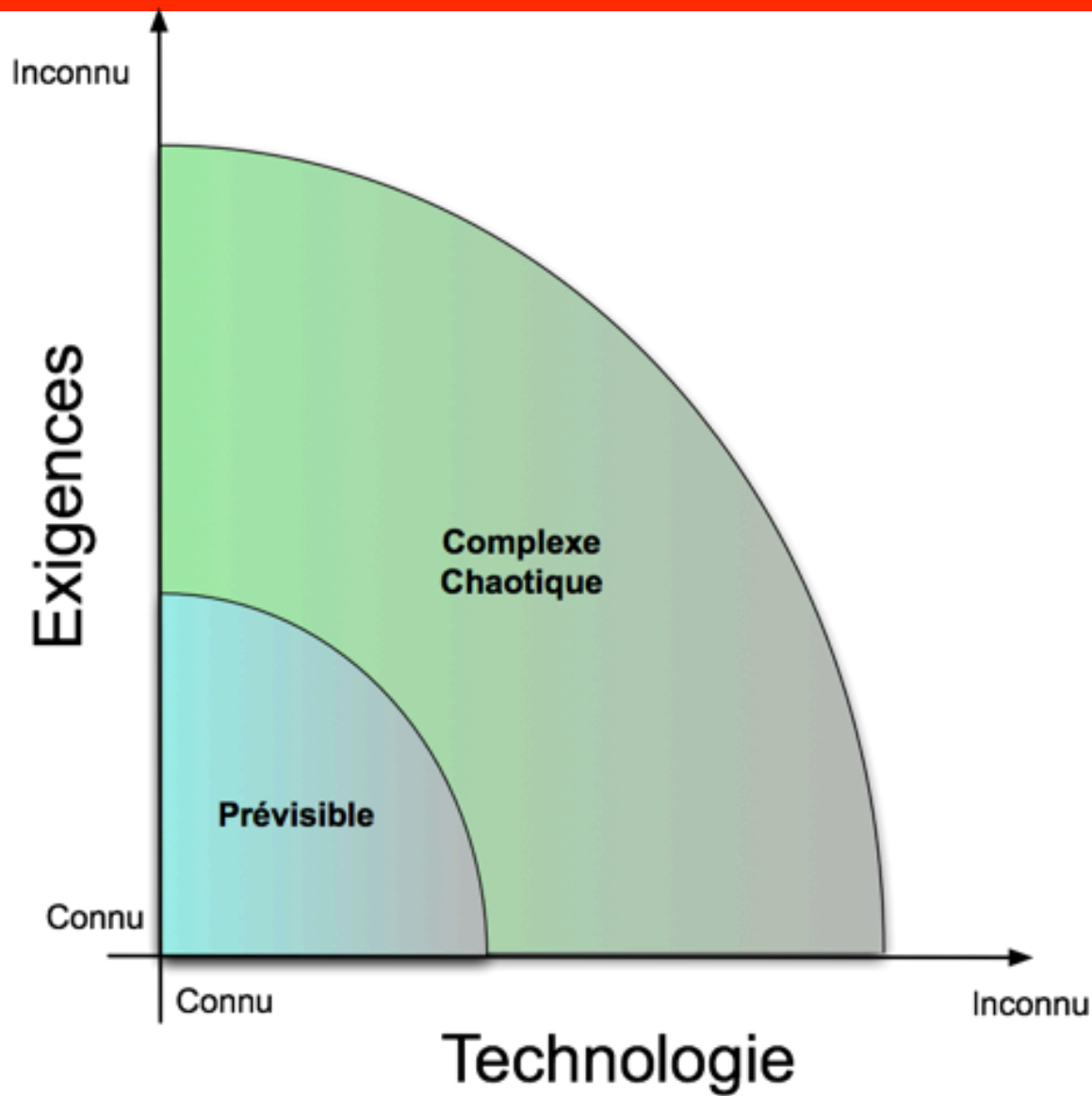
Programme d'Appui à la Politique Sectorielle de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

jeudi 24 octobre 13

4

La vie était plus prévisible parce que nous savions davantage sur ce que nous devions accomplir , et comment nous aimerions l'accomplir.
Des gens comme Henry Ford utilisaient des idées de Frederick Taylor ou HL Gantt pour faire ce travail prévisible ou répétitif.

Méthodes Agiles - Diagramme de Stacey



tous droits réservés

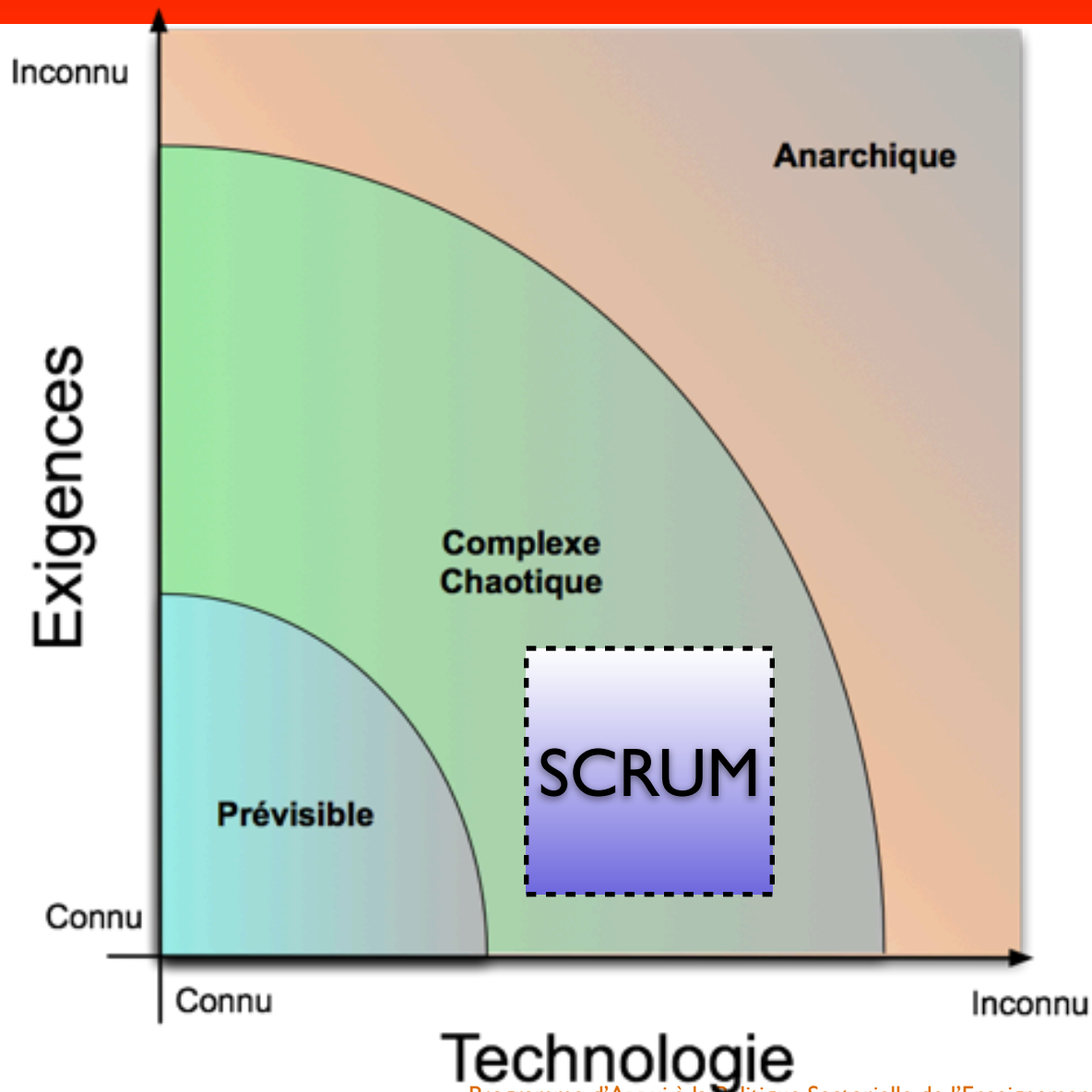
Programme d'Appui à la Politique Sectorielle de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

jeudi 24 octobre 13

5

- Aujourd'hui, une grande partie du prévisible, le travail répétitif se fait beaucoup plus rapidement, par des machines.
- Les choses changent plus rapidement.
- Pour rester compétitifs, nous avons besoin de surveiller et de nous adapter plus rapidement, et faire face à de plus en plus d'inconnu.
- Un cadre transparent imposant des périodes et des boucles d'activités connues, va pouvoir nous aider à maîtriser l'incertitude.
- Seuls les organismes apprenants seront en mesure de faire face à l'avenir.

Méthodes Agiles - Diagramme de Stacey



tous droits réservés

Programme d'Appui à la Politique Sectorielle de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

jeudi 24 octobre 13

6

Scrum est un cadre d'apprentissage sur le travail et les processus que nous utilisons pour le faire.

C'est une tentative de mettre le chaos dans une boîte, de tirer le meilleur parti de l'incertitude / l'inconnu.

Bien qu'il soit principalement utilisé pour développer de nouveaux produits logiciels, il peut être utilisé pour d'autres types de travaux complexes.

- Un cadre
 - tâches complexes (développement nouveaux produits)
- Alternative aux approches traditionnelles
 - plus adaptées à ces cas de fabrication ou de construction
- Boucles d'itération
 - inspecter et adapter
 - produits
 - processus
- Scrum est associée au mouvement «Agile»

Scrum est un cadre pour traiter des tâches complexes telles que le développement de nouveaux produits.

C'est une alternative aux approches traditionnelles qui n'étaient plus adaptés à la fabrication et la construction.

Scrum introduit des boucles d'itération

nous encourageant à inspecter et à adapter les

produits que nous sommes en train de bâtir et

les processus que nous utilisons pour construire ces produits .

Scrum est associée au mouvement Agile décrit ici <http://agilemanifesto.org/>

agilemanifesto.org

Manifeste pour le développement de logiciels Agile

les individus et les interactions plutôt que processus et outils
des logiciels qui fonctionnent plutôt qu'une documentation exhaustive
la collaboration du Client plutôt que la négociation de contrats
la réponse au changement plutôt que suivre un plan

«Nous reconnaissons les valeurs des items de droite, mais attachons plus de valeur aux items de gauche»

Scrum est associée au mouvement Agile décrit ici <http://agilemanifesto.org/>

Nous valorisons :

- les individus et les interactions par rapport aux processus et outils ,
- des logiciels qui fonctionnent sur une documentation exhaustive ,
- la collaboration de la clientèle par rapport à la négociation de contrats ,
- et de répondre au changement plutôt que suivre un plan .

Cela ne signifie pas que nous ne valorisons pas les choses à droite.

Nous attachons plus de valeur aux choses sur la gauche.

- Intention de base de toutes les approches Agiles
 - fort taux de livraison rapide et durable de fonctionnalités de valeur
- Dès le début du développement
 - quelques fonctionnalités fonctionnant
 - plutôt qu'une livraison énorme à la fin
- amélioration progressive ... indéfiniment
- Développement continu, mise à jour fréquentes
 - plutôt que du «One-shot» du projet global

L'intention de base de toutes les approches Agiles (et ils sont assez similaires) , est un fort taux de livraison rapide et durable de fonctionnalités à valeur ajoutées .

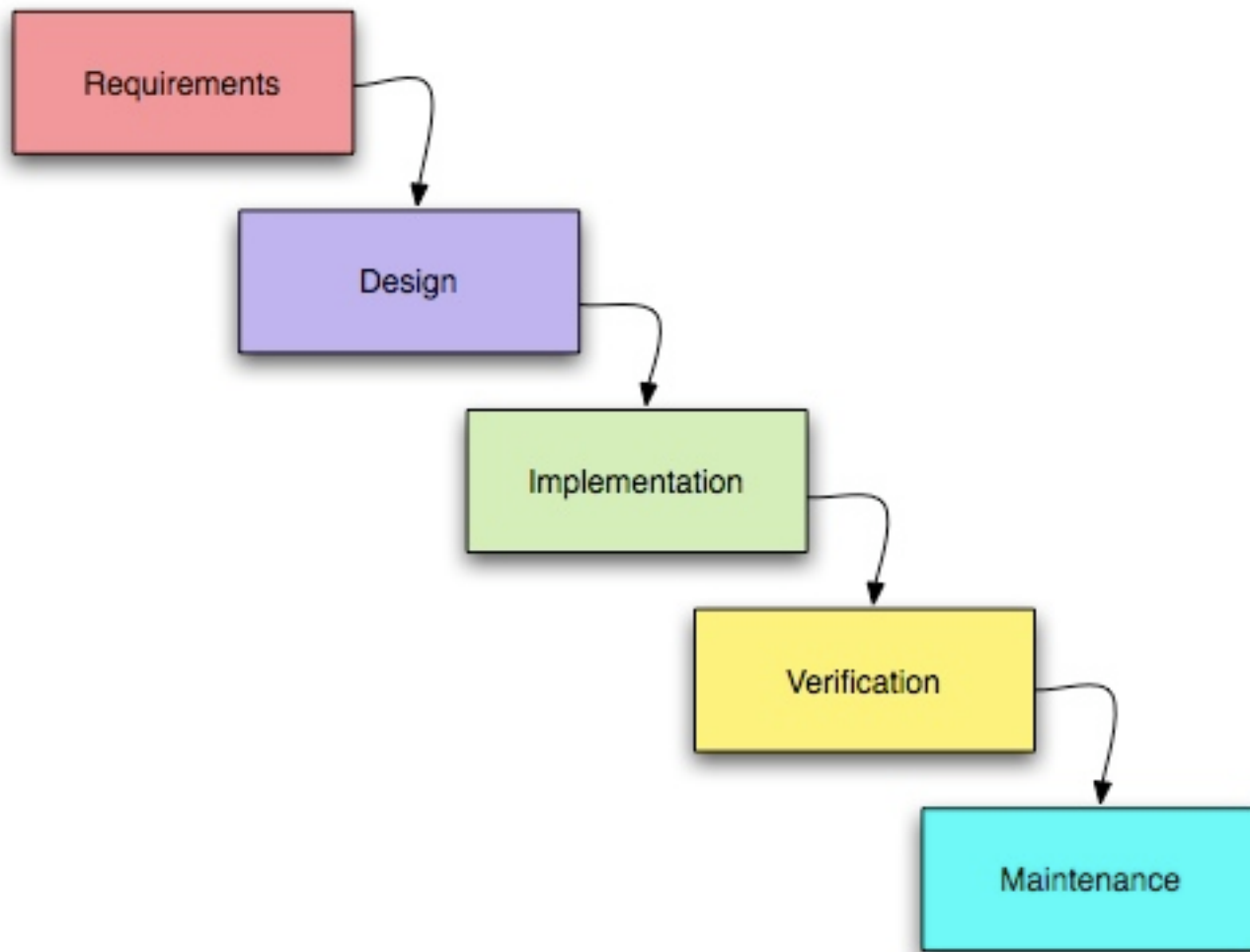
Au début de notre cycle de développement du produit, nous voudrions voir certaines fonctionnalités qui fonctionnent, plutôt que d' une livraison énorme à la fin.

idéalement, nous serions en mesure de poursuivre les améliorations progressives indéfiniment .

Le développement de produits est continue, avec mises à jour fréquentes , plutôt que d' un one-shot "du projet. "

Scrum n'est pas

- Dr Winston Royce 1970



Voici ce que Scrum n'est pas:

La tentative d'utiliser les idées de Gantt traditionnelles pour développer des logiciels a été décrite par le Dr Winston Royce en 1970.

Il a dessiné une image, un peu comme celle-ci, montrant une série de phases en cascade.

Une phase se connecte à la phase suivante, qui se connecte à la phase suivante etc...

En théorie, vous feriez toute votre analyse au début, une fois complètement faite, vous vous lancer sur votre conception, qui se fait complètement, puis vous démarrez votre code, pour le faire entièrement, et ensuite intégrer, etc

C'est une belle théorie sur la façon dont les choses pourraient fonctionner, et nous supposons que cela pourrait fonctionner si nous avions une connaissance parfaite dès le début du projet, et qu'on n'ait jamais fait d'erreur en cours de route.

Scrum n'est pas

- La phrase suivante de l'article de Dr Winston Royce :
«Je crois en ce concept , mais la mise en oeuvre décrit ci-dessus est **risquée** et conduit à **l'échec**.»

- raisons de cet échec

- Au début du projet nous devons tout connaître parfaitement
- Ce plan exige la prise de décision les plus importantes dès le début
- Finalement cela tombe rapidement dans l'anarchie
- Le travail fournie est de mauvaise qualité et a demandé souvent trop d'heures supplémentaires...

La phrase suivante de l'article de Dr Winston Royce (malheureusement , personne ne lit jusque la) , dit:
«Je crois en ce concept , mais la mise en oeuvre décrit ci-dessus est risquée et conduit à l'échec. »

La raison pour laquelle cela échoue pour un travail complexe :

Nous avons rarement connaissance parfaite dès le départ .

En fait, nous en savons le moins sur notre projet lorsque nous commençons et nous n'allons jamais connaître à l'avenir.

Aujourd'hui, c'est le plus stupide jour du reste de notre projet.

Mais une approche axée sur ce plan exige que nous prenions nos décisions les plus importantes dès le début , quand on connaît le moins .

Les Projets en Cascade finalement descendent dans l'anarchie , alors que le travail réel qui est finalement réalisé est de mauvaise qualité et demande trop d'heures supplémentaires .

- On mélange toutes ces phases !
- On divise le travail en itérations de longueur fixe

=> SPRINT

- combinaison d'analyse, de conception, de test, de planification

Scrum jette toutes ces phases dans le mélangeur. Tous les ingrédients sont mélangés dans chaque Sprint .

Au lieu de diviser le travail en activité spécifiques par phases , on le divise en itérations de longueur fixe , appelé Sprints .

Chaque Sprint contient une combinaison d' analyse, conception, mise en œuvre effective , les tests , la planification pour l'avenir (peut-être que nous allons réellement déployer une version ou bien intégrer plus fréquemment ?).

- l'équipe Scrum essaie de construire
 - un groupe de fonctionnalité
 - testé, intégré,
 - incrément de produit potentiellement livrable
- chaque Sprint
 - démonstration du peu de produit livrable à tout le monde
 - Client peut préciser ses besoins à partir d'un produit qui ne correspond pas
- + de commentaires et itérations courtes = produit demandé
- Officiellement 30 jours
 - souvent 2 semaines

Dès le premier sprint, une équipe Scrum essaie de construire un groupe de fonctionnalités, testées, un incrément de produit potentiellement livrable, même si elle commence petit.

A chaque Sprint ils doivent montrer le peu de produit livrable qu'ils ont à tout le monde.

Les clients ont souvent besoin de voir le mauvais produit avant de pouvoir préciser ce qu'ils ont vraiment besoin.

Avec des itérations courtes et plus de commentaires, nous avons une meilleure chance de réaliser le bon produit.

Alors que le Product Owner n'est pas tenu de livrer réellement chaque Sprint, c'est le travail de l'équipe de rendre cela possible.

Sprints sont officiellement 30 jours de long et la plupart des équipes Scrum eux le font en moins, comme deux semaines.

Scrum - Equipe Scrum

- Livrable toutes les 2 semaines
 - besoin d'une équipe multi compétences
- Equipe transversale et auto-organisée
- Chaque Sprint aborde tous les aspects du travail
 - un peu de conception
 - un peu de code
 - un peu de refactoring
 - un peu de tests et d'intégration
- l'équipe ne travail pas en phase avec transfert
Elle COLLABORE.

Pour faire un produit livrable toutes les deux semaines , nous allons vouloir des personnes ayant des compétences dans les tests , dans la conception, dans le spécifications métier , dans le codage , le tout dans une équipe auto-organisée transversale.

Maintenant, au lieu d'attendre la fin pour commencer nos tests , nous allons commencer les essais dès notre tout premier Sprint .

Au lieu de faire toute la conception à l'avance, nous ferons un peu de conception dans chaque Sprint, jusqu'à ce que ça devienne une conception continue.

Nous ferons de petites quantités de refonte continue et la refactorisation pour éviter la dette technique.

Chaque Sprint combine tous les aspects du travail.

Une équipe Scrum doit collaborer ensemble au lieu de travailler en phases avec transferts .

- Quelle affirmation décrit le mieux la méthode Scrum ?
 1. Un processus défini et prévisible qui s'intègre parfaitement dans les approches traditionnelles de management.
 2. Un recueil de bonnes pratiques pour le développement logiciel
 3. Une méthodologie complète qui définit comment développer un logiciel
 4. Un cadre composé d'un ensemble de vérifications de contextes pour un travail complexe dans un environnement incertain.

Scrum est un cadre pour traiter des tâches complexes telles que le développement de nouveaux produits.

C'est une alternative aux approches traditionnelles qui n'étaient plus adaptés à la fabrication et la construction.

Pourquoi avez-vous besoin d'une alternative?

- Quelle affirmation décrit le mieux la méthode Scrum ?
 1. Un processus itératif et incrémental pour le développement de produits complexes.
 2. Un processus linéaire et séquentiel pour le développement de produits complexes.
 3. Un processus flexible et adaptable pour le développement de produits complexes.
 4. Un cadre composé d'un ensemble de vérifications de contextes pour un travail complexe dans un environnement incertain.

Scrum est destiné aux types de travaux estimés comme ingérable en utilisant des processus définis.

Scrum est un cadre pour traiter des tâches complexes telles que le développement de nouveaux produits.
C'est une alternative aux approches traditionnelles qui n'étaient plus adaptés à la fabrication et la construction.
Pourquoi avez-vous besoin d'une alternative?

- Quand un sprint prend-t-il fin ?
 1. Quand sa période se termine
 2. Ca dépend
 3. Quand toutes les taches sont terminées
 4. Quand tous le «Backlogs» sont passés à l'état de «Fait» (done)

Scrum est un cadre pour traiter des tâches complexes telles que le développement de nouveaux produits.

C'est une alternative aux approches traditionnelles qui n'étaient plus adaptés à la fabrication et la construction.

Pourquoi avez-vous besoin d'une alternative?

- Quand un sprint prend-t-il fin ?
 - I. Quand sa période se termine

- Le PDG demande à un membre de l'équipe de faire un travail qui est en dehors des buts à atteindre pour le Sprint en cours. Que doit faire le membre de l'équipe ?
 1. Ajouter ce travail au Sprint en cours
 2. En parler au Product Owner afin qu'il aille en discuter avec le PDG
 3. Ajouter ce travail au Sprint en cours tout en y enlevant un travail de même valeur
 4. Ajouter ce travail au Sprint suivant.

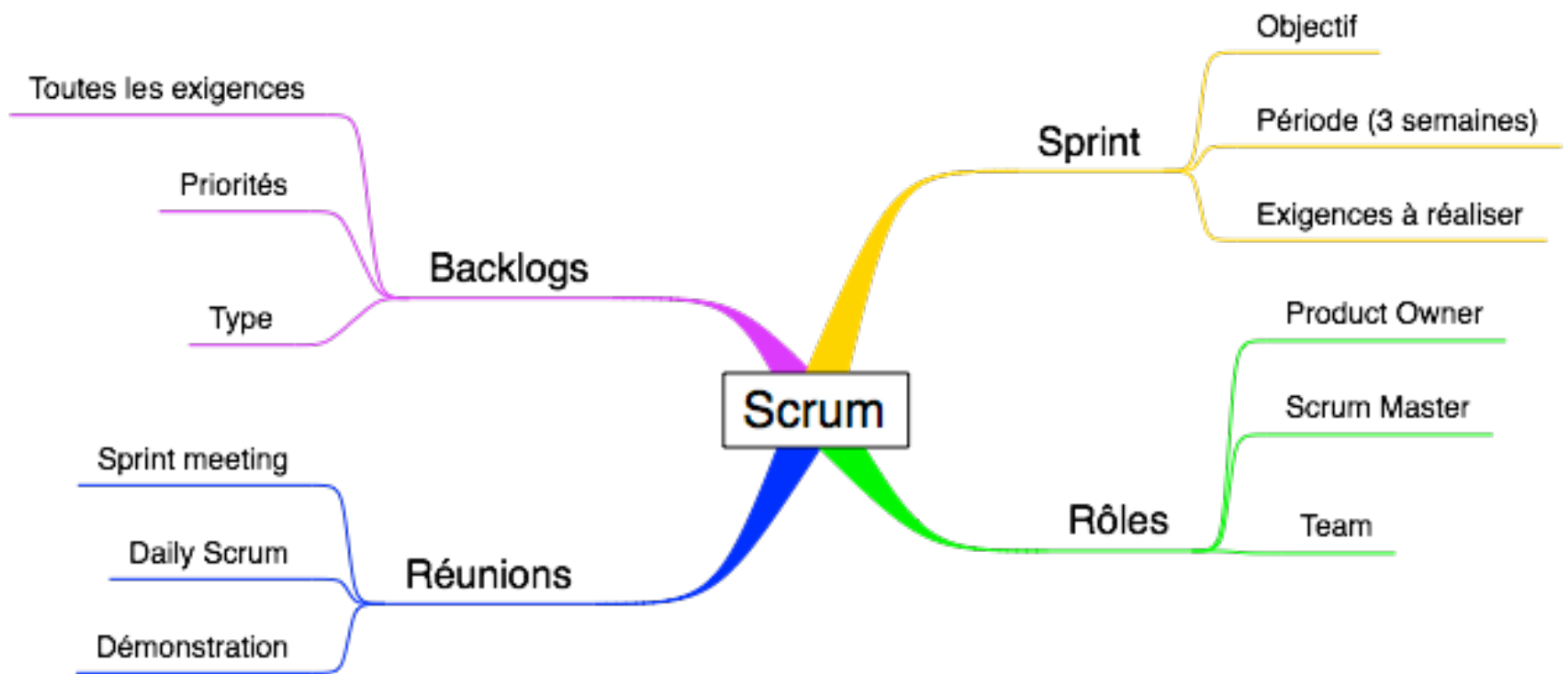
- Le PDG demande à un membre de l'équipe de faire un travail qui est en dehors des buts à atteindre pour le Sprint en cours.

Que doit faire le membre de l'équipe ?

2. En parler au Product Owner afin qu'il aille en discuter avec le PDG

- Le Product Owner est la personne en charge de maximiser le retour sur investissement de l'effort de développement.

Scrum



Scrum est un ensemble de petites «règles de vie» simples pour une **petite** équipe de développement.
C'est une méthode orientée gestion de projet.

Le principe est de réaliser une partie du projet dans une période courte (4 semaines maximum), que l'on appelle «Sprint».
La réalisation de chaque module s'appuie ainsi sur la réalisation des modules précédents de manière itérative.

Scrum s'appuie sur 2 journaux : les backlogs

Le backlog «produit» liste toutes les exigences du projet, le backlog de sprint regroupe les exigences à réaliser pendant le sprint.

Chaque fin de sprint est marquée par une démonstration du produit du sprint fonctionnel au représentant du client.

Le product owner idéalement devrait être une personne faisant partie du client.

TP - Sprint et Scrum Team

- Produit : une méthode pour m'aider à former les équipes (scrum) projet
 - les critères de sélection (liste)
 - détermine la durée de cette tâche
=> (Attention un sprint a une durée fixe)
 - faire connaissance
 - détail des critères de compétences
 - détail des critères d'expérience professionnelle
 - contraintes (liste)
- Sprint n°1
 - objectif : « faire connaissance »
 - durée : 10 minutes
- Sprint n°2
 - durée : 15 minutes
 - objectif : établir la liste des critères de sélection (compétences)
- Sprint n°3
 - durée : 15 minutes
 - objectif :
 - détail des critères de compétences
 - détail des critères d'expérience professionnelle

Scrum - Structure

- Scrum =
 - des rôles
 - des réunions
 - des règles et objets

Scrum - Rôles

- seulement 3 rôles :
- Product Owner
- Scrum Team
- ScrumMaster

Il ya seulement 3 rôles définis par Scrum et nous allons passer en revue chacun d'eux : Product Owner , l'équipe de développement Scrum (Scrum team), et ScrumMaster .

- est le seul responsable du retour sur investissement (ou ROI) de l'effort de développement du produit.
 - exerce principalement cette influence à travers la «**priorisation**» du «backlog de produit».
- est l'arbitre final des questions sur les exigences
- se concentre sur le «quoi» et pas le «comment»

Le Product Owner est l'individu seul responsable du retour sur investissement (ou ROI) de l'effort de développement du produit.

Le Product Owner exerce principalement cette influence à travers la «priorisation» du backlog de produit.

Le Product Owner est l'arbitre final des questions sur les exigences.

Cela ne signifie pas qu'il va vous donner toutes les exigences détaillées à l'avance, ou même tous les détails au début de chaque sprint .

Mais le Product Owner aura le dernier mot sur ces choses.

- une vision
 - pas une feuille de route détaillée
- «Single wringable neck» : «le seul , à avoir la corde au cou»
- seule personne qui prend les décisions métier pour cette équipe
 - le «quoi» et pas le «comment»
 - priorisation

Le Product Owner doit avoir la vision de ce qui se trouve derrière le développement de produits.

Compte tenu de l'incertitude élevé , il n'y a souvent pas de sens d'avoir une feuille de route détaillée , mais avoir une vision c'est ce qui est important.

Si **n'importe qui** d'autre veut quelque chose de l'équipe , il a besoin de travailler à travers le Product Owner pour obtenir ce qu'il veut.

Parfois, nous appelons le Product Owner «Single wringable neck» : «le seul , à avoir la corde au cou».

Il est la seule personne qui prend les décisions de priorisation pour cette équipe.

Il prend les décisions d'affaires pour cette équipe, en se concentrant d'avantage sur le «quoi» que sur le «comment».

Scrum - Scrum Team (Team)

- Transversale,
 - Auto-organisée
 - Construire un « minimum de produit potentiellement livrable » à chaque Sprint
 - Collaboration
-
- Learning team to Learning organization
-
- pas de hiérarchie imposée
 - ouvertures pour l'émergence naturelle d'une prise de direction
 - flux d'échange de personne à personne

L'équipe de développement Scrum est un groupe transversal , responsable et auto organisé pour construire un « minimum de produit potentiellement livrable » à chaque Sprint.

C'est difficile à faire au début, et aujourd'hui de plus en plus d'équipes sont en train d'apprendre à le faire. Vous ne voulez pas être la dernière équipe qui apprend comment faire cela !

Les organisations utilisent le mot «équipe» à la légère. Pensez à un moment dans votre vie où vous étiez dans une véritable équipe , où vous pouviez tous compter sur l'autre. C'est le genre d' équipe Scrum que je veux que vous créiez.

Si nous gardons la même équipe ensemble dans un bon environnement à temps plein, avec des revues efficaces , Sprint Sprint après , ils vont probablement réussir à mieux travailler les uns avec les autres .

Ils peuvent devenir «une équipe apprenante» , le bloc de construction d'une «organisation apprenante».

Il n'y a pas de hiérarchie imposée de l'extérieur ou de titres d'emploi dans cette équipe . Nous laissons des ouvertures pour le leadership à émerger naturellement , et pour le contrôle des flux d'échange de personne à personne .

Scrum - Scrum Team (Team)

- **petit groupe**
 - entre 4 et 9 personnes
 - (taille d'une famille)
 - grandes équipes ne peuvent pas s'auto-organiser
 - c'est plus simple
- **idéalement**
 - équipes techniques
 - interdépendances entre elles minimales

L'équipe de développement Scrum est un petit groupe de personnes , idéalement entre 4 et 9 personnes .

Nous avons des millions d'années de pratique face aux groupes de la taille d' une famille.

Les grandes équipes ne peuvent pas s'auto-organiser efficacement jusqu'à ce qu'ils se divisent en petites équipes,

idéalement des équipes techniques avec des interdépendances minimales.

- lieu dédié à l'équipe préconisé
- pour favoriser la collaboration et l'efficacité
- équipe distribuée pas recommandé

Collaboration de l'équipe émerge le plus naturellement dans un lieu dédié à l'équipe.

Si votre organisation est distribuée géographiquement dans le monde , vous souffrez probablement déjà d'un manque de collaboration et la coordination;

Scrum va rapidement porter ce problème à la surface.

Vous pouvez essayer de maintenir vos personnes isolées dans une pièce pour un ou deux sprints au début, et puis régulièrement les mois d'après.

Les outils de partage de l'information contribuent au problème pratique de partage de l'information , mais des outils en eux-mêmes ne vont pas transformer les organisations.

- Aucun pouvoir de gestion sur l'équipe
- N'a pas un rôle de chef de projet
- Facilitateur

Le ScrumMaster est le rôle le plus mal compris dans Scrum.

Si je suis votre ScrumMaster , vous n'etes pas mon ScrumSlave .

C'est le contraire !

Le ScrumMaster n'a aucun pouvoir de gestion sur l'équipe .

Si vous êtes le chef de projet ou responsable hiérarchique de l'équipe, par définition, vous n'êtes pas le ScrumMaster (Parfois, il s'avère que vous êtes réellement un Product Owner).

Scrum quitte volontairement le rôle de chef de projet.

- Gestion de projet répartie
 - Product Owner
 - Team
- ScrumMaster = Facilitateur

Les responsabilités de gestion de projet sont répartis entre le Product Owner et l'équipe , avec le ScrumMaster agissant comme une sorte de facilitateur.

- Protège l'équipe
 - distractions et interruptions
- encourage et accompagne l'auto-organisation de l'équipe
- élimine les obstacles
- facilite le processus
- enseigne Scrum
- fait la promotion des bonnes pratiques
- applique les durées de Sprint

Le ScrumMaster protège l'équipe des distractions et des interruptions , encourage l'équipe à s'auto-organiser de façon naturelle , élimine les obstacles qui affectent l'équipe, facilite le processus , enseigne aux gens comment utiliser Scrum, la promotion des bonnes pratiques d'ingénierie, applique les durées de Sprint , offre une visibilité , et tout cela sans aucun pouvoir de gestion.

Comment est-ce possible ? Il s'avère que le «pouvoir» n'est pas le type le plus puissant d'influence.

Scrum - Objets

- Backlog de produit
- Backlog de sprint

- liste de fonctionnalités
 - unidimensionnelle
 - ordonné suivant un indice de fonctionnalité du client
 - priorisé par le Product Owner
-
- Pas dans le Backlog = ça n'existe pas !
 - Ordonnée = 1 seule fonctionnalité à la première place (force ranked)

Le backlog de produit est une liste unidimensionnelle , classée selon un indice de fonctionnalités centrées sur le client , en priorité par le Product Owner

Il s'agit d'une liste de tout ce que nous pourrions faire .

Si ce n'est pas dans le backlog, ça n'existe pas.

N'importe qui peut ajouter des éléments au backlog de produit , mais le Product Owner doit définir l'ordre des priorités , et le ScrumMaster doit le rendre visible .

Un backlog de produit bien formé ne contient pas de tâches, seulement des Product Backlog Items bien formés (ou PBIS) qui pourrait être écrit sous la forme de récit utilisateur (user story), ou peut-être des scénari de cas d'utilisation (use case) .

- n'importe qui peut ajouter des éléments dans le Backlog
- **Product Owner**
 - l'ordre des priorités
- **ScrumMaster**
 - rendre visible
- **Bon Backlog**
 - pas de tâche (des PBI = Product Backlog Item)
 - User Stories ou Use Cases

Le backlog de produit est une liste unidimensionnelle , classée selon un indice de fonctionnalités centrées sur le client , en priorité par le Product Owner

Il s'agit d'une liste de tout ce que nous pourrions faire .

Si ce n'est pas dans le backlog, ça n'existe pas.

N'importe qui peut ajouter des éléments au backlog de produit , mais le Product Owner doit définir l'ordre des priorités , et le ScrumMaster doit le rendre visible .

Un backlog de produit bien formé ne contient pas de tâches, seulement des Product Backlog Items bien formés (ou PBIS) qui pourrait être écrit sous la forme de récit utilisateur (user story), ou peut-être des scénari de cas d'utilisation (use case) .

Scrum - Backlog de Sprint

- liste de Product Backlog Item sur lesquels on s'est engagé pour répondre à nos objectifs de Sprint en cours.
- Quoi : Les PBI engagés
- Comment : les Tâches du Sprint

Le backlog de sprint est ce que nous nous sommes engagé à faire maintenant pour répondre à nos objectifs du le sprint actuel .

Il a une date de fin.

Les engagés PBI (Product Backlog Item) engagés représentant le «quoi», et les tâches Sprint représentant le «comment».

- Sprint Meeting (Sprint Planning Meeting)
 - planification de Sprint
- Daily Scrum (Daily meeting ou 15" standup)
- Sprint Review Meeting
- Sprint Retrospective Meeting
- Backlog Refinement Meeting

Il y a quatre réunions définies par Scrum et un cinquième que tout le monde a trouvé utile de le faire .

Les quatre réunions définies par Scrum :

La réunion de planification de sprint : Sprint Planning Meeting, la Daily Scrum, la réunion d'examen Sprint (Sprint Review Meeting),
et la réunion rétrospective de Sprint (Sprint Retrospective Meeting).

Le cinquième n'a pas de nom officiel, nous l'appellerons «la réunion du raffinement de Backlog»
Backlog Refinement Meeting.

Scrum - Sprint Planning Meeting

- Négociation entre l'équipe et Product Owner
- Sélection des éléments prioritaires dans le Backlog produit
- Engagement de cette sélection dans le Backlog de Sprint
- Décomposition en petites tâches habituelles
- l'équipe décide si la quantité de travail est ok
- l'équipe vérifie si tout est clair sur ce qu'il vont faire
- Ils planifient leur nouveau Sprint

Lors de la réunion de planification , l'équipe et le Product Owner négocient les éléments qui seront engagés dans le sprint.

L'équipe tire les éléments prioritaires du backlog de produit ,

Les engage dans le backlog de sprint , les casse en petites tâches habituelles , et décide si c'est la bonne quantité de travail à faire pour eux et s'ils sont clairs sur ce qu'ils vont faire.

Enfin Ils planifient leur nouveau Sprint .

Scrum - Daily Scrum

- 1 fois par jour
- Standup
- officielle et formalisée
- Rapport les uns les autres
 - pas au Scrum Master, ni Product Owner, ni à un chef
 - à l'équipe
- Qu'ai-je fait hier
- Que vais-je faire aujourd'hui
- Quels sont mes «Bloquants» («Blockers»)

Pendant l'exécution du Sprint, l'équipe se réunit une fois par jour pendant une «15 minute standup», ou «Daily Scrum».

Si nous collaborons, nous allons nous rencontrer tout le temps bien sûr , mais cette rencontre ci est officielle et est formalisée lorsque nous nous levons pour faire notre rapport à l'autre.

Nous rapportons les unes aux autres . Pas au Scrum Master , ni au Product Owner , pas à n'importe quel genre de patron, mais à l'équipe .

Je relève les six autres personnes qui sont membres de mon équipe .

Je les regarde dans les yeux et je leur dis ce que j'ai fait hier (« voici ce que j'ai fait hier »), et je leur dis ce que je vais faire aujourd'hui , et je leur dis ce qui me gêne , ce sont mes bloquants (blockers).

Alors je passe la parole à quelqu'un d'autre dans mon équipe et il fait le même rapport au reste de l'équipe.

Scrum - Sprint Review Meeting

- Démonstration d'un produit potentiellement livrable
- Product Owner
 - éléments «Fait» («Done»)
 - éléments qui ne répondent pas à leurs critères d'acceptation
- Commentaires et mesure de rapidité de réalisation
- Précisions d'affinement nous rapprochant de plus en plus du produit final...

A la réunion d'examen Sprint , l'équipe montre un produit potentiellement livrable au moins au PO ou quiconque est intéressé (parfois on appelle les parties prenantes) .

Le Product Owner va déclarer les éléments qui sont faits, les éléments qui ne répondent pas à leurs critères d'acceptation.

Nous pouvons mesurer la rapidité et nous allons avoir les commentaires des parties prenantes sur la manière dont nous avons fait avec ce produit.

Un grand nombre de fois le retour est " Hé les gars vous avez fait ce que vous avez dit que vous feriez , mais maintenant que nous le voyons nous nous rendons compte que nous avons besoin de quelque chose d'autre . Et nous ne pouvions pas le savoir, jusqu'à ce que nous ayons vu le mauvais produit .

«Les gens semblent avoir besoin d' un morceau du logiciel en fonctionnement pour réagir et pouvoir préciser ce qu'ils veulent vraiment .»

Scrum - Sprint Retrospective Meeting

- Chaque fin de Sprint (Clôture le Sprint)
- Inspecter et adapter la manière dont nous avons travaillé
- Echange de retours entre nous
- Scrum : cadre d'apprentissage sur les produits et les procédés

Chaque Sprint se termine par une réunion de revue du Sprint (Sprint retrospective meeting) pour l'équipe afin d'inspecter et d'adapter leur propre processus.

Nous inspectons et adaptons la manière dont nous avons travaillé ensemble au cours de la dernière itération .

On parle généralement de ce qui s'est bien passé , ce qui pourrait être amélioré, ce que nous avons appris et ce qui continue de nous poser problème.

Nous donnons nos retour les uns aux autres.

C'est vraiment la clé de toute l'affaire : l'équipe prend finalement possession de son propre processus.

Sprint retrospective meeting réguliers fournissent des informations sur le processus que l'équipe utilise pour fabriquer le produit .

Rappelez-vous: Scrum est un cadre d'apprentissage sur les produits et les procédés que nous utilisons pour les construire.

- Précision des Backlogs
- Equipe + Product Owner
- Les prochains Backlogs candidats aux 2 prochains Sprint
- Précisent les Backlogs
 - Décomposer les grands Backlog produit en petits (user stories) potentiellement intégrables dans un Sprint
 - Demander des commentaires sur les priorités
 - Tenir compte des dépendances etc...

La cinquième réunion n'a pas un nom officiellement dans Scrum.
Je vais l'appeler Backlog Refinement Meeting. elle pourrait aussi être appelé Toilettage du Baclog.

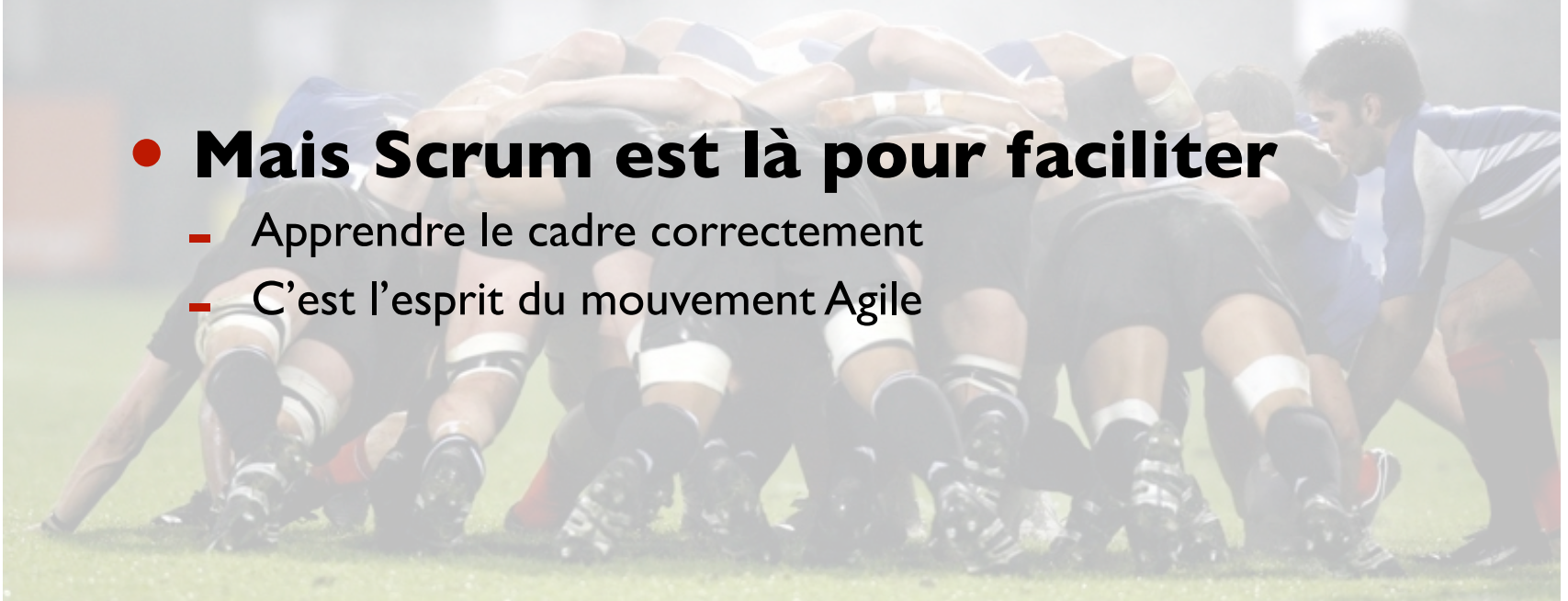
Au cours du Backlog Refinement Meeting, l'équipe et le PO se réunissent et ils regardent vers l'avenir et les prochains articles du backlog de produit , les articles qui sont candidats pour les deux prochains sprints.

Ils précisent ceux-ci, brisent les grands Product Backlog Item (ou EPIC) en petits PBI (par exemple : user stories) afin qu'ils puissent imaginer faire quelques uns d'entre eux dans un sprint , demandent des commentaires au sujet des priorités, tiennent compte des dépendances , etc...

Bien que ce travail pourrait également être fait à la réunion Sprint Planning Meeting , avec l'expérience , les gens ont trouvé qu'il était préférable de le faire dans une réunion distincte sur un autre jour.

Scrum - Courage et engagement

- Pas facile à mettre en place
- Courage et de l'engagement
- **Mais Scrum est là pour faciliter**
 - Apprendre le cadre correctement
 - C'est l'esprit du mouvement Agile



tous droits réservés

Programme d'Appui à la Politique Sectorielle de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

jeudi 24 octobre 13

43

Scrum pose des défis pour les individus , les équipes et les organisations .

Si vous ne comptez pas perturber votre organisation , vous n'allez probablement pas faire Scrum.

C'est le cas la plupart du temps, lorsque des gens prétendent faire du Scrum, vous trouverez généralement qu'ils ont négligé les parties de Scrum qui offriraient le plus d'avantages parce qu'ils sont trop difficiles à faire selon eux.

Le but des règles strictes de Scrum est de révéler les obstacles organisationnels que l'on peut commencer à réparer, mais il faut un peu de courage et d'engagement. Guérir ces obstacles organisationnels en essayant de faire du Scrum est plus important que «faire du Scrum».

Mais cette voie de la maîtrise commence par apprendre le cadre correctement. C'est l'esprit du mouvement Agile :

Scrum est la pour faciliter

Scrum - TP Backlog Refinement Meeting

- **Projet Inscription étudiants post-graduation**
 - **Inscription 1ere année**
 - **acteur assitant S**
 - (le profil d'assitant peut se connecter à l'application)
 - **dossier administratif (nom, prenom + etc...) M**
 - (L'application va gérer les données suivantes ...)
 - **règle de gestion : admission au concours**
 - (L'application prend en compte les données des dossiers répondants à la règle suivante ...)
 - **inscriptions par spécialité**
 - **re-inscription**
 - **certificat de scolarité**
 - **Application VWEB**
 - **Congés académique**
 - **reporting**
 - **3 types d'acteurs de l'application (Dir PG, Ass. PG, Etud., adm)**
 - **1 types d'acteur de l'application (Ens)**

La cinquième réunion n'a pas un nom officiellement dans Scrum.
On l'appelle Backlog Refinement Meeting. elle pourrait aussi être appelé Toilettage du Backlog ou Précisions des backlogs.

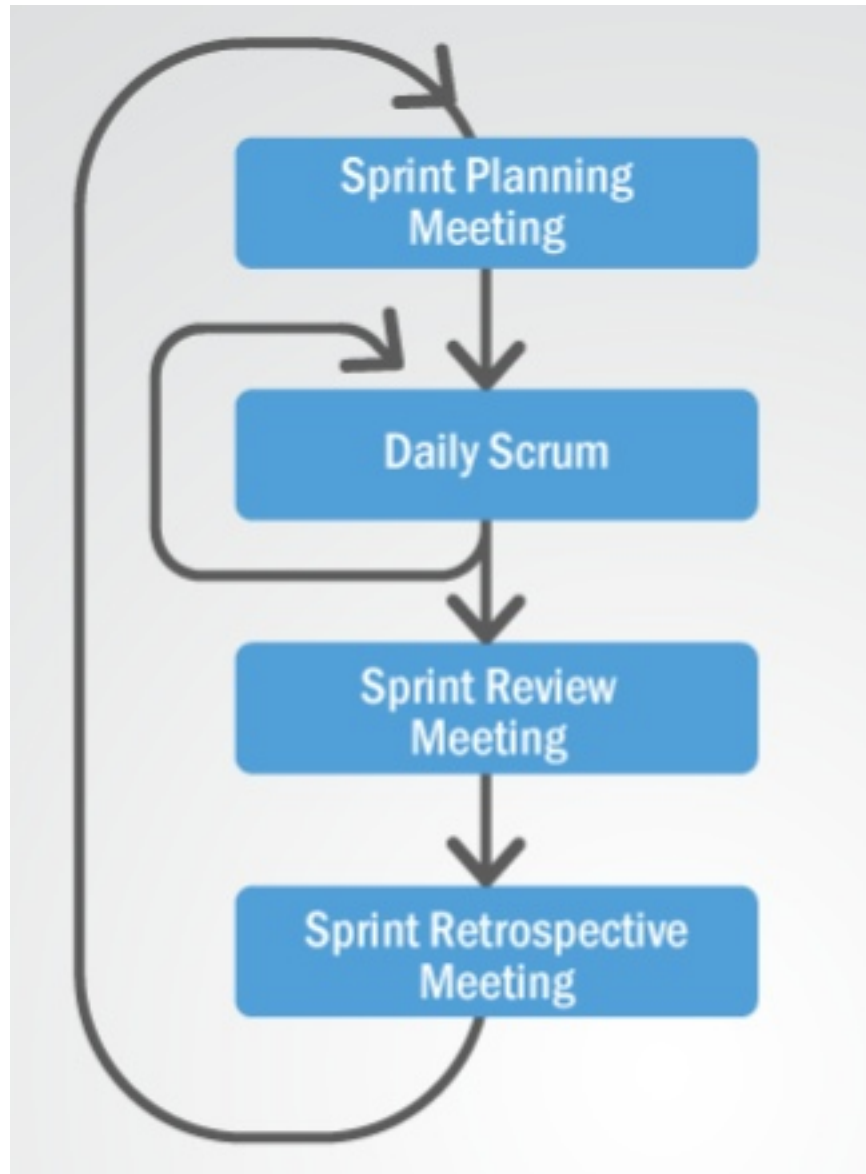
Au cours du Backlog Refinement Meeting, l'équipe et le PO se réunissent et ils regardent vers l'avenir et les prochains items du backlog de produit , les items qui sont candidats pour les deux prochains sprints.

Ils précisent ceux-ci, brisent les grands Product Backlog Item (ou EPIC) en petits PBI (par exemple : user stories) afin qu'ils puissent imaginer de faire quelques uns d'entre eux dans un sprint , demandent des commentaires au sujet des priorités, tiennent compte des dépendances , etc...

Bien que ce travail pourrait également être fait à la réunion Sprint Planning Meeting , avec l'expérience , les gens ont trouvé qu'il était préférable de le faire dans une réunion distincte sur un autre jour.

- Sprint n°1 (**15 jours**)
- Sprint Backlog (**OK**)
 - Inscription 1ere année : acteur assitant **S**
 - le profil d'assitant peut se connecter à l'application
 - Analyse ...
 - Conception ..
 - developpement ..
 - test
 - design interface
 - maintenance
 - Inscription 1ere année : dossier administratif (nom, prenom + etc...) **M**
 - L'application va gérer les données suivantes ...

Scrum - Déroulement itératif



Backlogs Refinement Meeting

Scrum - Calendrier type



Execution Sprint : Kanban

COMMITTED BACKLOG ITEMS

Product Backlog Item

Product Backlog Item

Product Backlog Item

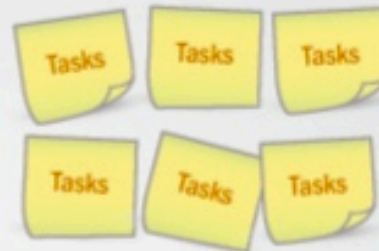
Product Backlog Item

What

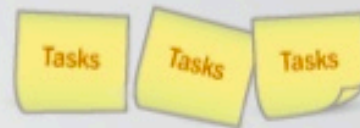
NOT STARTED



IN PROGRESS



COMPLETED



Références

- www.agilemanifesto.org/iso/fr/
- scrum.org
- scrummasterchecklist.org/