

Introduction à la Méthodologie Scrum

Scrum est un **cadre de travail agile** qui permet de développer un produit en s'adaptant rapidement aux changements et aux besoins du client. Il repose sur une approche **itérative et incrémentale**, où le travail est divisé en cycles courts appelés **sprints**.

Cette présentation vous guidera à travers les principes fondamentaux de Scrum, ses rôles clés, ses événements structurants et ses artefacts essentiels, ainsi que les bénéfices de cette méthodologie pour vos projets.





Les Valeurs Fondamentales de Scrum

Engagement

L'équipe s'engage collectivement à atteindre les objectifs fixés pour le sprint. Chaque membre prend ses responsabilités et s'investit pleinement dans la réussite du projet.

Courage

Les membres de l'équipe font preuve de courage pour affronter les défis et les changements inhérents au développement de produit, et pour être transparents sur les problèmes rencontrés.

Concentration

L'équipe se focalise sur l'essentiel : les tâches du sprint en cours et les objectifs à atteindre, en évitant les distractions.

Ouverture et Respect

Une communication transparente sur l'avancement et les difficultés, tout en favorisant un environnement de collaboration et d'entraide entre tous les membres.

Les Rôles dans Scrum





Le Product Owner en Détail

Porte-parole du Client

Le Product Owner représente les intérêts des utilisateurs et des parties prenantes. Il traduit leurs besoins en fonctionnalités concrètes et maintient une vision cohérente du produit.

Gestion du Backlog

Il définit et priorise le **backlog produit**, cette liste ordonnée de toutes les fonctionnalités à développer. La priorité est établie selon la valeur métier et les besoins clients.

Validation et Orientation

Il explique aux développeurs les **besoins métier** et valide les fonctionnalités développées à la fin de chaque sprint, s'assurant qu'elles répondent aux attentes.

Scrum Master et Équipe de Développement

Le Scrum Master

Véritable **facilitateur** de l'équipe, le Scrum Master veille à ce que la méthodologie Scrum soit correctement appliquée par tous. Il n'est pas un manager traditionnel mais plutôt un coach qui:

- Élimine les obstacles qui empêchent l'équipe d'avancer
- Protège l'équipe des interférences extérieures
- Facilite les événements Scrum et encourage l'amélioration continue

L'Équipe de Développement

Autonome et auto-organisée, l'équipe de développement est constituée de professionnels qui:

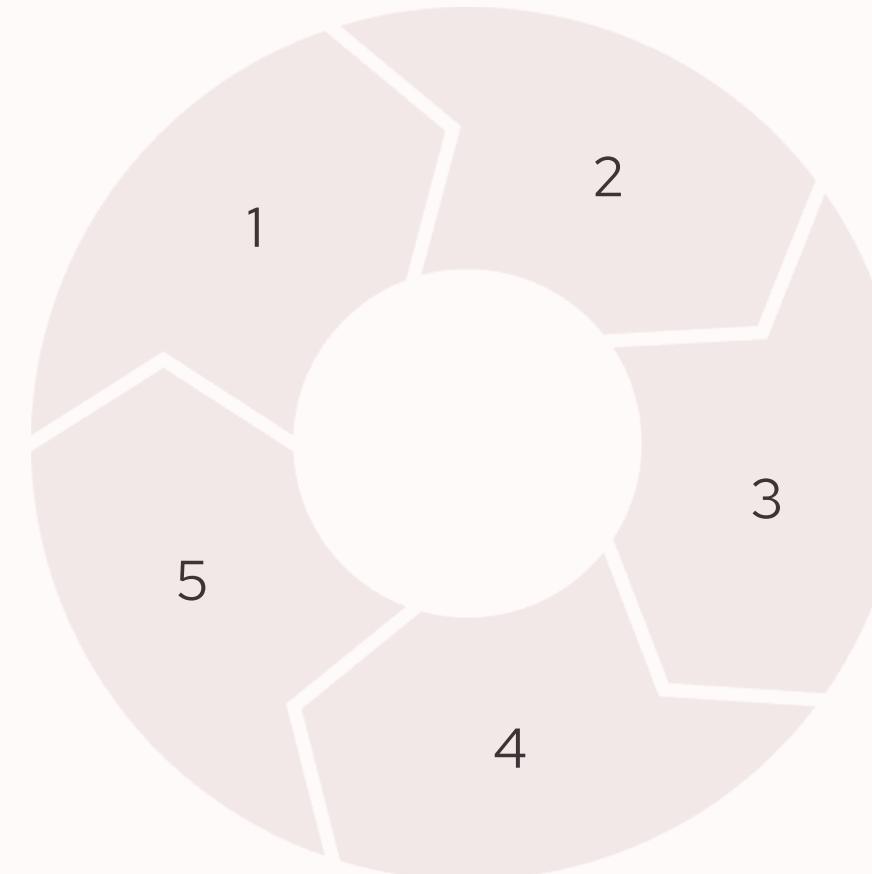
- Transforment les items du backlog en fonctionnalités
- S'engagent collectivement à livrer un **produit fonctionnel**
- Collaborent étroitement et partagent leurs compétences
- Participant activement à toutes les cérémonies Scrum

Les Événements Scrum

Sprint
Cycle de développement de 1 à 4 semaines

Rétrospective

Amélioration du processus



Sprint Planning

Définition des tâches du sprint

Daily Scrum

Synchronisation quotidienne (15 min)

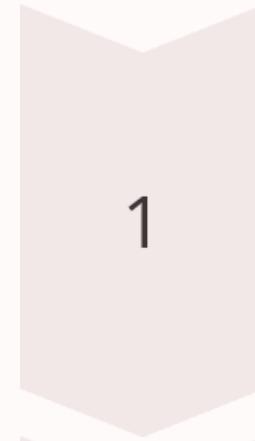
Sprint Review

Présentation du travail accompli

Les événements Scrum structurent le travail et rythment le projet. Ils permettent de maintenir une cadence régulière, d'assurer la transparence et de faciliter la collaboration entre tous les acteurs du projet.

Chaque événement a une durée maximale (**time-boxed**) pour garantir l'efficacité et éviter la perte de temps. Ces cérémonies sont essentielles pour le bon fonctionnement de la méthodologie Scrum.

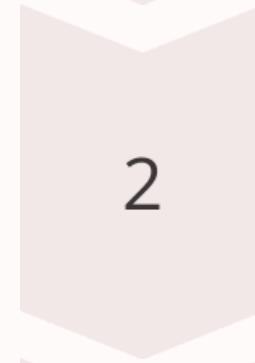
Sprint Planning et Daily Scrum



Sprint Planning

1

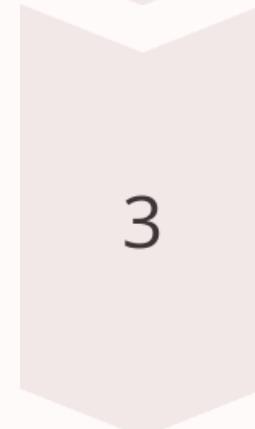
Au début du sprint, toute l'équipe se réunit pour cette session cruciale. Le **Product Owner** présente les éléments prioritaires du backlog produit. L'équipe de développement sélectionne ce qu'elle estime pouvoir réaliser pendant le sprint, en fonction de sa capacité et de la complexité des tâches.



Création du Sprint Backlog

2

L'équipe décompose les fonctionnalités sélectionnées en tâches techniques et crée le sprint backlog. Chaque tâche est estimée en termes d'effort, et l'équipe s'engage collectivement sur ces objectifs pour le sprint.



Daily Scrum

3

Chaque jour, l'équipe se réunit pendant 15 minutes maximum pour une synchronisation rapide. Chaque membre répond à trois questions essentielles: Qu'ai-je fait hier? Que vais-je faire aujourd'hui? Quels obstacles ai-je rencontrés?

Sprint Review et Rétrospective

Préparation de la Review

L'équipe finalise et teste les fonctionnalités développées pendant le sprint. Le Product Owner vérifie que le travail correspond aux critères d'acceptation définis initialement.

Mise à jour du Backlog

Suite aux retours, le Product Owner ajuste les priorités du backlog produit pour les prochains sprints, en tenant compte des nouvelles informations et de l'évolution des besoins.



Sprint Review

À la fin du sprint, l'équipe présente le travail accompli aux parties prenantes. Cette session interactive permet de recueillir des retours directs sur les fonctionnalités livrées. Le Product Owner valide ou demande des ajustements.

Rétrospective du Sprint

L'équipe analyse son fonctionnement: ce qui a bien marché, ce qui peut être amélioré, et les actions concrètes à mettre en place pour le prochain sprint. Cette cérémonie est essentielle pour l'amélioration continue.

Les Artefacts Scrum et Leurs Bénéfices



Product Backlog

Liste ordonnée et priorisée de toutes les fonctionnalités à développer, maintenue par le Product Owner. Les éléments sont détaillés progressivement, les plus prioritaires étant les plus précis.



Sprint Backlog

Ensemble des éléments du Product Backlog sélectionnés pour le sprint, accompagnés d'un plan pour les réaliser. Il est géré par l'équipe de développement et évolue au cours du sprint.



Incrément

Version utilisable du produit livrée à la fin de chaque sprint. Il doit être **testé**, **documenté** et répondre à la **définition de "Terminé"** établie par l'équipe.



Bénéfices de Scrum

La méthodologie Scrum offre **flexibilité** face aux changements, **transparence** dans la communication, **livraisons rapides** de valeur, **amélioration continue** des processus et une **collaboration renforcée** entre tous les acteurs du projet.