

Faire le grand saut vers SCRUM, pourquoi?

par Patrick Grégoire | 5 octobre 2008

Dernièrement mon producteur nous a annoncé que l'entreprise allait changer son mode de gestion et tourner au **Scrum**. À vrai dire plusieurs ont été surpris, certains plus que d'autres et l'incertitude régnait. La décision n'a pas dû être facile car l'entreprise pour laquelle je travaille comporte trois studios, dont un au Québec. Nous allions tout simplement changer drastiquement de cap.

Mais qu'est-ce que le **Scrum** et pourquoi une entreprise devrait elle aussi se tourner vers elle? La méthode Scrum a été conçue à la base pour la gestion de projets de développement de logiciels, mais elle peut théoriquement s'appliquer à n'importe quel contexte où un groupe de personnes a besoin de travailler ensemble pour atteindre un but commun. Scrum est une méthode agile. Cette méthode demande d'impliquer au maximum le client (celui qui utilisera le logiciel, et non pas forcément celui qui vous signe le chèque) dans le processus en ciblant ses besoins et ses attentes, ce qui nous permet une grande réactivité à ses demandes.

Voici les 4 principes fondamentaux de la méthode agile (entre parenthèse, les citations tirées du Manifeste Agile) :

- **L'équipe** (« Personnes et interaction plutôt que processus et outils »);
- **L'application** (« Logiciel fonctionnel plutôt que documentation complète »);
- **La collaboration** (« Collaboration avec le client plutôt que négociation de contrat »);
- **L'acceptation du changement** (« Réagir au changement plutôt que suivre un plan »).

Le terme *Scrum* est emprunté au rugby et signifie *mêlée*. Ce procédé ou processus s'articule autour d'une équipe soudée, qui cherche à atteindre un but **ensemble**, comme c'est le cas en rugby pour avancer avec le ballon pendant une mêlée.

Le principe de base de Scrum est de focaliser l'équipe de façon régulière sur un ensemble de fonctionnalités à réaliser, dans des délais de 30 jours, appelées **Sprints** (dans notre cas nous avons choisi 15 jours). Chaque Sprint possède des **buts** à atteindre, défini par le *Directeur de produit* (Product Owner), à partir desquels sont choisies les fonctionnalités à implémenter dans ce sprint et les tâches à accomplir. Ces fonctionnalités ou ces buts à atteindre sont défini sous forme de User Story qui est expliqué en profondeur dans un l'article (Mieux développer avec scrum en utilisant les User Stories). Un sprint aboutit toujours sur la livraison d'un produit partiellement fonctionnel. Pendant ce temps, le *ScrumMaster* a la charge de réduire au maximum les perturbations extérieures et de résoudre les problèmes non techniques de l'équipe, en fin de compte de s'assurer que le tout va pour le mieux et que chacun sait sur quoi il doit travailler.

LES RÔLES DANS L'ÉQUIPE

Directeur de produit (Product Owner)

1. Il doit définir les priorités et les tâches, savoir ce qui est le plus important;
2. Représenter le client (l'utilisateur);
3. Réduire les embûches et les problèmes qui surviennent.

Scrum Master

1. Il doit s'assurer que les tâches soient accomplies et veille au bon déroulement;
2. Il doit protéger l'équipe afin qu'ils restent focalisé sur leur tâches et leur Sprint;

Membres de l'équipe

1. Généralement c'est vous et moi;
2. Nous communiquons avec nos coéquipiers que ce soit au niveau des Arts, du QA (testing), du développement, de l'architecte d'information ou du designer d'interface;

3. Nous s'assurons que nos tâches puissent bien se réaliser et que nous n'avons pas besoin d'attendre des jours pour le travail d'un autre afin que l'on puisse travailler.

LES 3 MEETINGS SCRUM

Daily Stand-up Meeting

Le meeting quotidien consiste à répondre à 3 questions simples: qu'avez-vous fait hier, que ferez-vous aujourd'hui et avez-vous des problèmes pouvant vous empêcher d'accomplir vos tâches? Ce meeting se déroule très rapidement, même que vous devriez rester debout. Le but premier étant de dire où vous êtes rendu dans votre travail afin que vos coéquipiers sachent vers où le projet avance. Ce meeting dure au maximum 5 à 10 minutes.

Sprint Review Meeting

Ce meeting se déroule à la fin de votre sprint, que ce soit au 30 jours ou au 15 jours comme dans notre cas. Le but de ce meeting est de montrer aux autres équipiers ce que vous avez accompli.

Sprint Planning Meeting

La planification se fait généralement ensemble où chacun planifie ses tâches et le nombre d'heures qu'il pense que cela va lui prendre pour les accomplir. Si vous avez un sprint qui équivaut à 80 heures de travail, penser à réduire vos exigences à 60 heures de travail planifié afin de prévoir le temps passé aux meetings et le temps pris pour les améliorations de dernière minute. À cette étape le Directeur de produit prend les buts à atteindre (User Stories) placés en ordre de priorité et chacun voit si une ou des tâches leur sont assignées afin d'accomplir ces buts. Généralement plusieurs personnes travailleront ensemble afin d'accomplir un but. Il est alors important pour toute l'équipe de savoir qui doit faire quoi et combien de temps cela prendra afin de réduire au maximum le temps perdu à attendre qu'un coéquipier aie fini sa partie.

LES BONS CÔTÉS DU SCRUM

L'avantage du Scrum est qu'il focalise sur la communication, autant du point de vue du client qui définit ses besoins que des membres de l'équipe qui auront à travailler ensemble. Cette équipe est multi-disciplinaire. Nous y retrouvons programmeurs, artistes, architecte d'information, architecte réseau, finalement tous ceux nécessaires à la bonne réussite du projet. Un autre avantage est qu'en tant qu'équipe, nous nous approprions notre projet, nous réglons nos propres problèmes, trouvons par nous-même les meilleures solutions, avec nos meilleures connaissances. Chacun apporte ce qu'il y a de mieux à l'équipe et c'est ensemble que nous réussissons.

J'espère que cet article vous a été utile, voire inspirant et qu'il vous permettra d'améliorer le développement de vos produits; que ce soit vos sites web ou vos applications. Dans mon prochain article, j'explique comment les "**User Story**" peuvent vous simplifier votre travail, amener une meilleure compréhension du produit et aussi une meilleure compréhension des attentes de vos clients (ceux qui utiliseront votre produit).