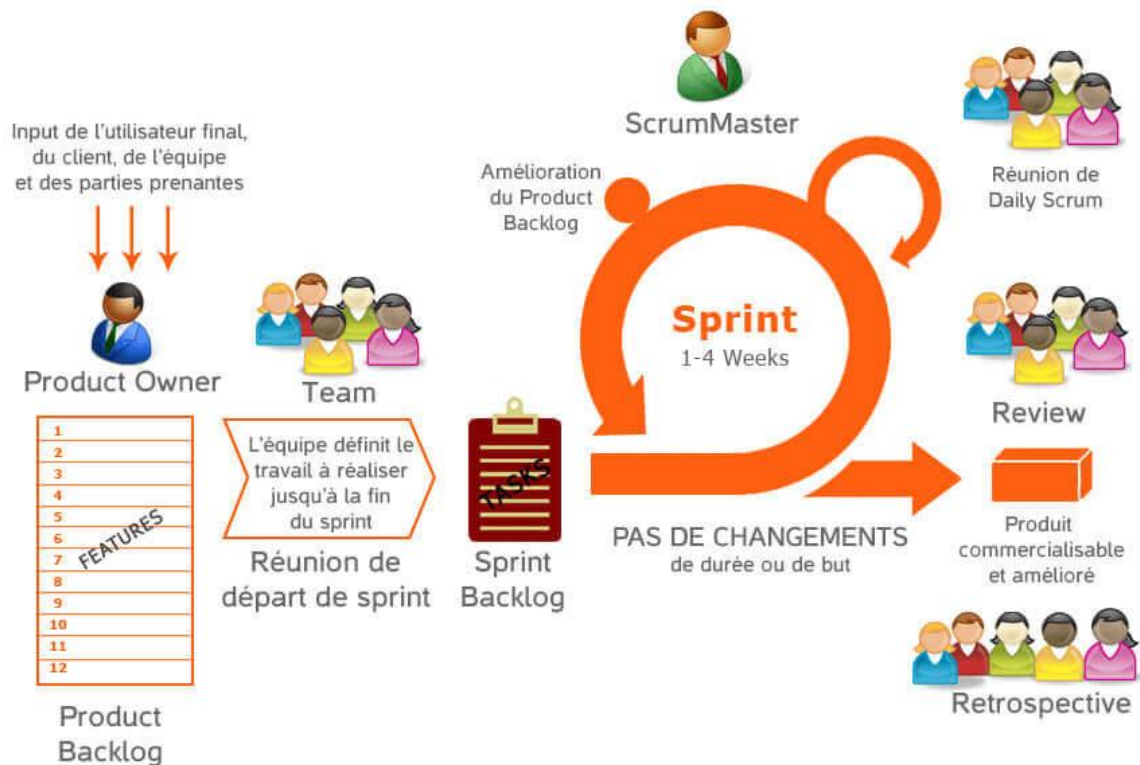


# Guide Scrum



## Définition de Scrum

Scrum est un framework léger qui aide les personnes, les équipes et les organisations génèrent de la valeur grâce à des solutions adaptatives Problèmes.

En un mot, Scrum a besoin d'un Scrum Master pour favoriser un environnement où :

1. Un Product Owner ordonne le travail d'un problème complexe dans un Produit Arriéré.
2. L'équipe Scrum transforme une sélection du travail en un incrément de lors d'un Sprint.
3. L'équipe Scrum et ses parties prenantes inspectent les résultats et ajustent pour le prochain Sprint.
4. Répéter

Scrum est simple. Essayez-le tel quel et déterminez si sa philosophie, sa théorie, et la structure aident à atteindre les objectifs et à créer de la valeur. La mêlée est

# Guide Scrum

volontairement incomplète, ne définissant que les parties requises pour mettre en œuvre la théorie Scrum. Scrum s'appuie sur le collectif l'intelligence des personnes qui l'utilisent. Plutôt que d'offrir aux gens des instructions détaillées, les règles de Scrum guident leurs relations et Interactions.

Divers procédés, techniques et méthodes peuvent être utilisés au sein de l'cadre. Scrum s'enroule autour des pratiques existantes ou les rend inutile. Scrum rend visible l'efficacité relative des techniques de gestion, d'environnement et de travail, afin que les être faite.

## Théorie Scrum

Scrum est fondé sur l'empirisme et la pensée lean. L'empirisme affirme cette connaissance vient de l'expérience et de la prise de décisions en fonction de ce qu'est observée. La pensée Lean réduit le gaspillage et se concentre sur l'essentiel.

Scrum utilise une approche itérative et incrémentale pour optimiser la prévisibilité et le contrôle des risques. Scrum engage des groupes de personnes qui collectivement toutes les compétences et l'expertise nécessaires pour effectuer le travail et ou acquérir les compétences nécessaires.

Scrum combine quatre événements formels pour l'inspection et l'adaptation au sein d'un conteneur, le Sprint. Ces événements fonctionnent parce qu'ils mettent en œuvre les piliers empiriques de Scrum que sont la transparence, l'inspection et l'adaptation.

## Transparence

Le processus et le travail émergents doivent être visibles pour ceux qui exécutent le ainsi que ceux qui reçoivent le travail. Avec Scrum, il est importante décision sont fondées sur l'état perçu de ses trois Artefacts. Les artefacts peu transparents peuvent conduire à des décisions qui diminuent la valeur et augmentent le risque.

La transparence permet l'inspection. L'inspection sans transparence est trompeuse et gaspilleuse.

# Guide Scrum

## Inspection

Les artefacts Scrum et la progression vers les objectifs convenus doivent être inspectés fréquemment et avec diligence afin de détecter les éléments potentiellement indésirables. Des écarts ou des problèmes. Pour faciliter l'inspection, Scrum fournit de la cadence sous la forme de ses cinq événements.

L'inspection permet de s'adapter. L'inspection sans adaptation est considérée comme inutile. Les événements Scrum sont conçus pour provoquer le changement.

## Adaptation

Si des aspects d'un processus s'écartent des limites acceptables ou si le produit résultant est inacceptable, le procédé appliqué ou le Les matériaux produits doivent être adaptés. L'ajustement doit être effectué dès que possible afin de minimiser les écarts supplémentaires.

L'adaptation devient plus difficile lorsque les personnes impliquées ne sont pas responsabilisées ou autogérées. On attend d'une équipe Scrum qu'elle s'adapte dès qu'elle apprend quelque chose de nouveau par le biais d'une inspection.

## Valeurs Scrum

Le succès de l'utilisation de Scrum dépend de la capacité des gens à mieux maîtriser les compétences suivantes : Vivre cinq valeurs :

### ***Engagement, concentration, ouverture, respect et courage***

L'équipe Scrum s'engage à atteindre ses objectifs et à soutenir chacun d'entre eux. Autre. Leur objectif principal est le travail du Sprint pour faire le meilleur progrès possible vers la réalisation de ces objectifs. L'équipe Scrum et ses Les parties prenantes sont ouvertes au sujet du travail et des défis. Équipe Scrum les membres se respectent mutuellement pour être des personnes compétentes et indépendantes, et respectés comme tels par les personnes avec lesquelles ils travaillent. L'équipe Scrum les députés ont le courage de faire ce qu'il faut, de travailler sur des Problèmes.

Ces valeurs orientent l'équipe Scrum dans son travail, actions et comportements. Les décisions qui sont prises, les mesures prises et les la façon dont Scrum est utilisé doit renforcer ces valeurs, et non diminuer ou les saper. Les membres de l'équipe Scrum

# Guide Scrum

apprennent et explorent les valeurs en tant qu'ils travaillent avec les événements et les artefacts Scrum. Lorsque ces valeurs sont incarnées par l'équipe Scrum et les personnes avec lesquelles elle travaille, Les piliers Scrum de la transparence, de l'inspection et de l'adaptation prennent vie Instaure la confiance.

## Équipe Scrum

L'unité fondamentale de Scrum est une petite équipe de personnes, une équipe Scrum.

L'équipe Scrum est composée d'un Scrum Master, d'un Product Owner et d'un Développeurs. Au sein d'une équipe Scrum, il n'y a pas de sous-équipes ou de hiérarchies. Il s'agit d'une unité cohésive de professionnels qui se concentrent sur un objectif à la fois. Temps, l'objectif du produit.

Les équipes Scrum sont transversales, ce qui signifie que les membres ont tous les pouvoirs compétences nécessaires pour créer de la valeur à chaque Sprint. Ils sont également autogestionnaires, c'est-à-dire qu'ils décident en interne qui fait quoi, quand, et comment.

L'équipe Scrum est suffisamment petite pour rester agile et assez grande pour effectuer un travail important au sein d'un Sprint, généralement 10 personnes ou moins. En général, nous avons constaté que les petites équipes communiquent mieux et sont plus productifs. Si les équipes Scrum deviennent trop grandes, elles doivent prendre en compte en plusieurs équipes Scrum cohésives, chacune se concentrant sur le même produit. Par conséquent, ils doivent partager le même objectif de produit, Product Backlog et Product Owner.

L'équipe Scrum est responsable de toutes les activités liées aux produits de la collaboration des parties prenantes, la vérification, la maintenance, l'exploitation, l'expérimentation, la recherche et le développement, et tout ce qui pourrait être exigée. Ils sont structurés et habilités par l'organisation à : gérer leur propre travail. Travailler dans les Sprints à un rythme durable s'améliore la concentration et la cohérence de l'équipe Scrum.

L'ensemble de l'équipe Scrum est responsable de la création d'un Incrémentez chaque sprint. Scrum définit trois responsabilités spécifiques au sein de l'équipe Scrum : les développeurs, le Product Owner et le Scrum Maître.

# Guide Scrum

## Développeurs

Les développeurs sont les personnes de l'équipe Scrum qui s'engagent à : en créant n'importe quel aspect d'un incrément utilisable à chaque sprint.

Les compétences spécifiques requises par les développeurs sont souvent larges et varient selon le domaine de travail. Cependant, les développeurs sont toujours Responsable de ce qui suit :

- Création d'un plan pour le Sprint, le Sprint Backlog ;
- Inculquer la qualité en adhérant à une définition de ce qui est fait ;
- Adapter leur plan chaque jour vers l'objectif du sprint ; et
- Se responsabiliser mutuellement en tant que professionnels.

## Product Owner

Le Product Owner est responsable de la maximisation de la valeur du produit résultant du travail de l'équipe Scrum. La façon dont cela est fait peut varier largement dans les organisations, les équipes Scrum et les individus.

Le Product Owner est également responsable de l'efficacité du Product Backlog la gestion, qui comprend :

- Développer et communiquer explicitement l'objectif du produit ;
- Créer et communiquer clairement les éléments du Product Backlog ;
- Commander les articles du backlog produit ; et
- S'assurer que le Product Backlog est transparent, visible et compris.

Le Product Owner peut effectuer le travail ci-dessus ou déléguer les responsabilités envers les autres. Quoi qu'il en soit, le Product Owner reste responsable.

Pour que les Product Owners réussissent, l'ensemble de l'organisation doit respecter leurs décisions. Ces décisions sont visibles dans le contenu et l'ordre du Product Backlog, et par le biais de l'incrément inspectable à la Revue de sprint.

Le Product Owner est une personne, pas un comité. Le Product Owner peut : représenter les besoins de nombreuses parties prenantes dans le Product Backlog. Ces vouloir modifier le Product Backlog peut le faire en essayant de convaincre le Product Owner.

# Guide Scrum

## Scrum Master

Le Scrum Master est responsable de la mise en place de Scrum tel que défini dans le Guide Scrum. Pour ce faire, ils aident tout le monde à comprendre la théorie Scrum et la pratique, tant au sein de l'équipe Scrum que de l'organisation.

Le Scrum Master est responsable de l'efficacité de l'équipe Scrum. Ils en permettent à l'équipe Scrum d'améliorer ses pratiques, dans le cadre de la Cadre Scrum.

Les Scrum Masters sont de véritables leaders au service de l'équipe Scrum et de l'ensemble de l'équipe organisation.

Le Scrum Master sert l'équipe Scrum de plusieurs façons, notamment :

- Encadrer les membres de l'équipe dans l'autogestion et la transversalité ;
- Aider l'équipe Scrum à se concentrer sur la création d'incréments à forte valeur ajoutée répondre à la définition de « terminé » ;
- Provoquer la suppression des obstacles à la progression de l'équipe Scrum ; et
- S'assurer que tous les événements Scrum ont lieu et sont positifs, productif et respecté dans le délai imparti.

Le Scrum Master sert le Product Owner de plusieurs manières, notamment :

- Aider à trouver des techniques pour définir efficacement les objectifs du produit et Gestion du backlog produit ;
- Aider l'équipe Scrum à comprendre la nécessité d'une approche claire et concise Éléments du backlog produit ;
- Aider à établir une planification empirique des produits pour une environnement ; et
- Faciliter la collaboration entre les parties prenantes, sur demande ou au besoin.

Le Scrum Master sert l'organisation de plusieurs façons, notamment :

- Diriger, former et coacher l'organisation dans son Scrum adoption ;
- Planifier et conseiller les mises en œuvre de Scrum au sein de l'organisation ;
- Aider les employés et les parties prenantes à comprendre et à mettre en œuvre une approche empirique approche pour les travaux complexes ; et
- Supprimer les barrières entre les parties prenantes et les équipes Scrum.

# Guide Scrum

## Événements Scrum

Le Sprint est un conteneur pour tous les autres événements. Chaque événement dans Scrum est une l'occasion formelle d'inspecter et d'adapter les artefacts Scrum. Ces événements sont spécialement conçus pour permettre la transparence requise. Échec d'organiser des événements comme prescrit entraîne la perte d'occasions Inspecter et s'adapter. Les événements sont utilisés dans Scrum pour créer de la régularité et pour minimisez le besoin de réunions non définies dans Scrum.

De manière optimale, tous les événements ont lieu au même moment et au même endroit afin de réduire complexité.

## Le Sprint

Les sprints sont le cœur de Scrum, où les idées sont transformées en valeur.

Il s'agit d'événements d'une durée fixe d'un mois ou moins pour créer une cohérence. Un nouveau Sprint commence immédiatement après la conclusion du précédent Sprint.

Tout le travail nécessaire à l'atteinte de l'objectif produit, y compris le Sprint La planification, les mêlées quotidiennes, la revue de sprint et la rétrospective de sprint se produisent au sein des Sprints.

Pendant le sprint :

- Aucun changement n'est apporté qui mettrait en danger l'objectif de sprint ;
- La qualité ne diminue pas ;
- Le backlog produit est affiné en fonction des besoins. Et
- Le périmètre peut être clarifié et renégocié avec le Product Owner On en apprend plus.

Les sprints permettent la prévisibilité en assurant l'inspection et l'adaptation des progresser vers un objectif de produit au moins tous les mois calendaires. Lorsqu'un L'horizon du Sprint est trop long, l'objectif du Sprint peut devenir invalide, La complexité peut augmenter et le risque peut augmenter. Des sprints plus courts peuvent être pour générer plus de cycles d'apprentissage et limiter le risque de coûts et de dans un laps de temps plus court. Chaque Sprint peut être considéré comme un court projet.

# Guide Scrum

Diverses pratiques existent pour prévoir les progrès, comme les burn-downs, les burn-ups, ou des flux cumulés. Bien qu'ils se soient avérés utiles, ils ne remplacent pas l'importance de l'empirisme. Dans les environnements complexes, ce qui se passera est inconnu. Seul ce qui s'est déjà produit peut être utilisé à des fins prospectives prise de décision.

Un Sprint peut être annulé si l'objectif du Sprint devient obsolète. Seulement le Product Owner a le pouvoir d'annuler le Sprint.

## Planification de sprint

La planification de sprint initie le sprint en définissant le travail à accomplir effectuer pour le Sprint. Le plan qui en résulte est créé par l'attribut travail collaboratif de l'ensemble de l'équipe Scrum.

Le Product Owner s'assure que les participants sont prêts à discuter dès les éléments les plus importants du Product Backlog et la façon dont ils sont associés au produit. But.

L'équipe Scrum peut également inviter d'autres personnes à participer au Sprint. Prévoir de fournir des conseils.

La planification de sprint aborde les sujets suivants :

### Pourquoi ce Sprint est-il utile ?

Le Product Owner propose comment le produit pourrait augmenter sa valeur et dans le Sprint en cours. Toute l'équipe Scrum collabore ensuite pour définir un objectif de sprint qui indique pourquoi le sprint est utile pour parties prenantes. L'objectif de sprint doit être finalisé avant la fin de la Planification de sprint.

### Que peut-on faire ce sprint ?

Après discussion avec le Product Owner, les développeurs sélectionnent les éléments du Product Backlog à inclure dans le Sprint en cours. La mêlée L'équipe peut affiner ces éléments au cours de ce processus, ce qui augmente la compréhension et la confiance.

Il peut être difficile de sélectionner ce qui peut être accompli au cours d'un sprint.

Cependant, plus les développeurs en savent sur leurs performances passées, plus ils leur capacité à venir, et leur définition de ce qui est fait, plus confiants qu'ils seront dans leurs prévisions de Sprint.



# Guide Scrum

## Comment le travail choisi sera-t-il effectué ?

Pour chaque élément sélectionné du Product Backlog, les développeurs planifient le travail nécessaire pour créer un incrément qui répond à la définition de terminé. Ceci se fait souvent en décomposant les éléments du Product Backlog en tâches plus petites d'un jour ou moins. La façon dont cela est fait est à la seule discrétion des développeurs. Personne d'autre ne leur dit comment transformer les éléments du Product Backlog en Incréments de valeur.

L'objectif de sprint, les éléments du backlog produit sélectionnés pour le sprint, ainsi que le plan de mise en œuvre de ces derniers sont regroupés sous le nom de Sprint Arriéré.

La planification de sprint est limitée à un maximum de huit heures pour une durée d'un mois Sprint. Pour les sprints plus courts, l'épreuve est généralement plus courte.

## Mêlée quotidienne

Le but de la mêlée quotidienne est d'inspecter la progression vers le sprint Objectif et adapter le Sprint Backlog si nécessaire, en ajustant le travail prévu.

Le Daily Scrum est un événement de 15 minutes pour les développeurs de Scrum Équipe. Pour réduire la complexité, il se tient en même temps et à chaque fois jour ouvrable du Sprint. Si le Product Owner ou le Scrum Master sont travaillant activement sur les éléments du Sprint Backlog, ils participent en tant que Développeurs.

Les développeurs peuvent sélectionner la structure et les techniques qu'ils souhaitent, tant que leur mêlée quotidienne se concentre sur la progression vers l'objectif de sprint et produit un plan d'action pour la prochaine journée de travail. Cela crée des et améliore l'autogestion.

Les mêlées quotidiennes améliorent la communication, identifient les obstacles, favorisent la prise de décision et, par conséquent, éliminer la nécessité d'autres réunions.

La mêlée quotidienne n'est pas le seul moment où les développeurs sont autorisés à s'adapter leur plan. Ils se réunissent souvent tout au long de la journée pour des discussions sur l'adaptation ou la replanification du reste du travail du Sprint.

## Revue de Sprint

Le but de la revue de sprint est d'inspecter le résultat du sprint et déterminer les adaptations futures. L'équipe Scrum présente les résultats de leur travail auprès des principales parties prenantes et les progrès vers l'atteinte de l'objectif du produit Discuté.

# Guide Scrum

Au cours de l'événement, l'équipe Scrum et les parties prenantes passent en revue ce qui a été accompli dans le Sprint et ce qui a changé dans leur environnement. Sur la base de ces informations, les participants collaborent sur ce qu'il faut faire ensuite. Le carnet de commandes des produits peut également être ajusté pour répondre à de nouvelles opportunités. La revue de sprint est une séance de travail et l'équipe Scrum doit éviter en se limitant à une présentation.

La Revue de Sprint est l'avant-dernier événement du Sprint et est limité à un maximum de quatre heures pour un Sprint d'un mois. Pour les plus courtes Les sprints, l'épreuve est généralement plus courte.

## Rétrospective Sprint

L'objectif de la rétrospective de sprint est de planifier des moyens d'augmenter qualité et efficacité.

L'équipe Scrum examine comment s'est déroulé le dernier Sprint en ce qui concerne individus, les interactions, les processus, les outils et leur Fait. Les éléments inspectés varient souvent selon le domaine de travail. Hypothèses qui les ont égarés sont identifiés et leurs origines explorées. Le L'équipe Scrum discute de ce qui s'est bien passé pendant le Sprint, des problèmes qu'il a rencontrés et comment ces problèmes ont été (ou n'ont pas été) résolus.

L'équipe Scrum identifie les changements les plus utiles pour améliorer son efficacité. Les améliorations les plus percutantes sont prises en compte dès que possible. Ils peuvent même être ajoutés au Sprint Backlog pour la prochaine Sprint.

La Rétrospective Sprint conclut le Sprint. Il est timeboxé à un maximum de trois heures pour un Sprint d'un mois. Pour les sprints plus courts, l'option L'événement est généralement plus court.

## Artefacts Scrum

Les artefacts de Scrum représentent le travail ou la valeur. Ils sont conçus pour maximiser Transparence des informations clés. Ainsi, tous ceux qui les inspectent ont la même base d'adaptation.

# Guide Scrum

Chaque artefact contient un engagement à s'assurer qu'il fournit des informations qui améliore la transparence et la focalisation par rapport à laquelle les progrès peuvent être mesuré :

- Pour le Product Backlog, il s'agit de l'objectif produit.
- Pour le Sprint Backlog, il s'agit de l'objectif de Sprint.
- Pour l'incrément, il s'agit de la définition de Done.

Ces engagements existent pour renforcer l'empirisme et les valeurs Scrum pour l'équipe Scrum et ses parties prenantes.

## Carnet de commandes produit

Le Product Backlog est une liste émergente et ordonnée de ce qui est nécessaire pour améliorer le produit. Il s'agit de la source unique de travail entrepris par l'Équipe Scrum.

Éléments du backlog produit qui peuvent être effectués par l'équipe Scrum dans un Les Sprint sont considérés comme prêts à être sélectionnés dans un événement de planification de Sprint. Ils acquièrent généralement ce degré de transparence après les activités de raffinement. L'affinement du backlog produit est l'acte de décomposer et d'aller plus loin Définir les éléments du backlog produit en éléments plus petits et plus précis. C'est une activité en cours pour ajouter des détails, tels qu'une description, une commande et taille. Les attributs varient souvent selon le domaine de travail.

Les développeurs qui effectueront le travail sont responsables du dimensionnement. Le Product Owner peut influencer les Développeurs en les aidant Comprendre et sélectionner les compromis.

### Engagement : Objectif produit

L'objectif du produit décrit un état futur du produit qui peut servir comme une cible pour l'équipe Scrum à planifier. L'objectif du produit est dans le Product Backlog. Le reste du Product Backlog émerge pour définir « quoi » permettra d'atteindre l'objectif du produit.

*Un produit est un véhicule pour apporter de la valeur. Il a une frontière claire, parties prenantes connues, utilisateurs ou clients bien définis. Un produit pourrait qu'il s'agisse d'un service, d'un produit physique ou de quelque chose de plus abstrait.*

# Guide Scrum

L'objectif produit est l'objectif à long terme de l'équipe Scrum. Ils doivent remplir (ou abandonner) un objectif avant de s'attaquer au suivant.

## Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est composé de l'objectif de sprint (pourquoi), l'ensemble des Les éléments du Product Backlog sélectionnés pour le Sprint (quoi), ainsi qu'un plan d'action pour la mise en œuvre de l'incrément (comment).

Le Sprint Backlog est un plan par et pour les développeurs. Il s'agit d'une image visible et en temps réel du travail que les développeurs prévoient d'accomplir pendant le Sprint afin d'atteindre l'objectif du Sprint. Par conséquent, le Sprint Backlog est mis à jour tout au long du Sprint en tant que On en apprend plus. Il doit contenir suffisamment de détails pour qu'ils puissent inspecter leur progression dans la mêlée quotidienne.

### Engagement : Objectif de sprint

L'objectif du sprint est l'objectif unique du sprint. Bien que l'objectif de sprint est un engagement des développeurs, il offre de la flexibilité en termes de travail exact nécessaire pour y parvenir. L'objectif de sprint crée de la cohérence et de la concentration, en encourageant l'équipe Scrum à travailler ensemble plutôt que sur des initiatives distinctes.

L'objectif de sprint est créé lors de l'événement de planification de sprint, puis ajouté au Sprint Backlog. Comme les Développeurs travaillent pendant le Sprint, ils gardent à l'esprit l'objectif de sprint. Si le travail s'avère différent qu'ils ne s'y attendaient, ils collaborent avec le Product Owner pour négocier la portée du Sprint Backlog au sein du Sprint sans affecter l'Objectif de sprint.

## Augmentation

Un incrément est un tremplin concret vers l'objectif du produit. Chaque L'incrément s'ajoute à tous les incréments précédents et est soigneusement vérifié, en veillant à ce que tous les incréments fonctionnent ensemble. Afin d'apporter de la valeur, l'incrément doit être utilisable.

Plusieurs incréments peuvent être créés au cours d'un sprint. La somme des Increments est présenté à la Sprint Review, soutenant ainsi l'empirisme. Toutefois, un incrément peut être remis aux parties prenantes avant la fin de la du Sprint. La Sprint Review ne doit jamais être considérée comme une porte d'entrée libérer de la valeur.

# Guide Scrum

Le travail ne peut pas être considéré comme faisant partie d'un Incrément à moins qu'il ne réponde aux Définition de Done.

## Engagement : Définition de Fait

La définition de Done est une description formelle de l'état de l'Incrémenter lorsqu'il répond aux mesures de qualité requises pour le produit.

Dès qu'un élément du Product Backlog répond à la définition de Terminé, un élément Increment est né.

La définition de « Terminé » crée de la transparence en offrant à chacun une compréhension commune des travaux qui ont été accomplis dans le cadre de l'Augmentation. Si un élément du backlog produit ne répond pas à la définition de C'est fait, il ne peut pas être publié ni même présenté à la Sprint Review. Au lieu de cela, il retourne dans le backlog produit pour un examen ultérieur.

Si la définition de Done pour un incrément fait partie des normes de l'organisation, toutes les équipes Scrum doivent le suivre au minimum. S'il s'agit d'un n'est pas une norme organisationnelle, l'équipe Scrum doit créer une définition de Fait approprié pour le produit.

Les développeurs sont tenus de se conformer à la définition de Terminé. S'il y a plusieurs équipes Scrum qui travaillent ensemble sur un produit, elles doivent définir et se conformer mutuellement à la même définition de Fait.

# Guide Scrum

***Merci pour Votre attention***

***Dhafouli Lamine***