

Une méthode de Gestion de projet... **SCRUM**



PRÉSENTÉ PAR

**KAHINA BERKANI
LUDOVIC BERUTTI
LUDOVIC DEVILLERS
ALEXANDRE GIORDANENGO**

M2 MIAGE – Gestion de projet – Sous la direction de Monsieur WINTER

Plan de la présentation

2

- Introduction

- Les principes

- ↳ Les différents rôles

- ↳ La planification

- ↳ La définition des besoins

- ↳ Les méthodes d'estimation

- Conclusion

Scrum, c'est quoi ?

3

- Méthode **AGILE**
- Objectif : Améliorer la productivité des équipes
 - Éviter l'utilisation de méthodes lourdes
 - Produire la + grande valeur métier dans la durée la + courte
- Gestion de projets de développement de logiciels
- Créée par *Ken Schwaber* et *Jeff Sutherland*
 - En 1996

Le principe – Les différents rôles – La planification – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

Scrum, c'est quoi ?

4

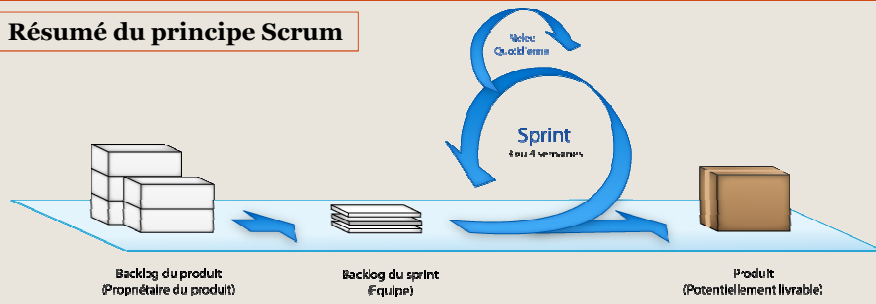
- Origine du terme
 - En rugby « mêlée »
 - Equipe soudée qui cherche à atteindre un but précis
- Méthode itérative
 - Réalisation d'un ensemble de fonctionnalités par itération
 - Itération d'une durée fixe (d'1 à 4 semaines) -----> **Sprints**
 - Livraison d'un produit partiel fonctionnel par itération
- Participation du client
 - Définition des fonctionnalités prioritaires
 - Ajout de fonctionnalités en cours de projet (pas pendant un sprint !)

Le principe – Les différents rôles – La planification – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

Scrum, c'est quoi ?

5

Résumé du principe Scrum



Les rôles

6

- **Directeur de produit**
 - Représentant client/utilisateur
 - Définit l'ordre de développement des fonctionnalités
 - Oriente le projet
 - Travaille avec l'équipe
- **L'équipe**
 - De 5 à 10 personnes
 - Pas de hiérarchie interne
 - Auto-gestion -----> **Meilleure efficacité**
 - Travaille avec le directeur de produit

Le principe - Les différents rôles - La planification - La définition des besoins - Les méthodes d'estimation

Les rôles

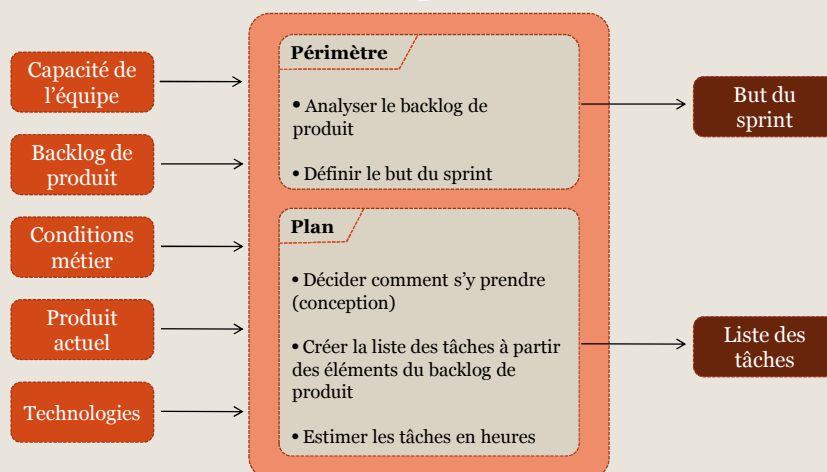
7

- **ScrumMaster**
 - Anime l'équipe
 - Protège l'équipe
 - Elimine les obstacles
 - S'assure que l'équipe est fonctionnelle et productive
 - Résout les problèmes non techniques (administratifs)
 - Vérifie le respect des valeurs de Scrum
 - Ce n'est pas un chef de projet !

Le principe – **Les différents rôles** – La planification – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La planification à 3 niveaux : **Sprint**

8

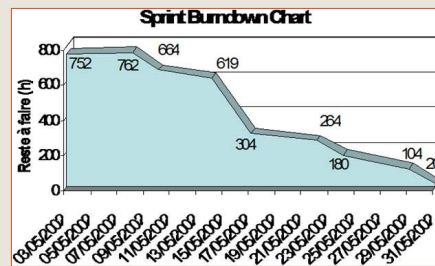


Le principe – Les différents rôles – **La planification** – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La planification à 3 niveaux : Sprint

9

- L'équipe s'engage :
 - Choix des éléments qu'elle s'engage à finir
 - A partir du backlog de produit
- Création de la liste des tâches
 - Tâches estimées (~ 1 à 16 heures)



Le principe – Les différents rôles – **La planification** – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La planification à 3 niveaux : Sprint

10

- Revue de sprint
 - A la fin du sprint
 - Validation du logiciel produit
 - Révision du backlog de produit
- Rétrospective de sprint
 - Lister :
 - ✦ Les problèmes rencontrés
 - ✦ Les erreurs commises
 - Prendre des décisions pour s'améliorer

Le principe – Les différents rôles – **La planification** – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La planification à 3 niveaux : Release

11

- Regroupement d'itérations
- Permet d'identifier les versions
- Une release c'est...
 - Une version aboutie
 - Susceptible d'être mise en exploitation

Le principe – Les différents rôles – **La planification** – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La planification à 3 niveaux : Quotidien

12

- Réunion (*ScrumMeeting*)
 - Tous les jours
 - Dure entre 15 et 30 minutes
- Faire un point sur l'avancement des tâches
- Lister les difficultés rencontrées

Qu'as-tu fait hier ?

Que vas-tu faire
aujourd'hui ?

Y-a-t-il un obstacle
qui te freine ?

Le principe – Les différents rôles – **La planification** – La définition des besoins – Les méthodes d'estimation

La définition des besoins : Backlog de produit

13

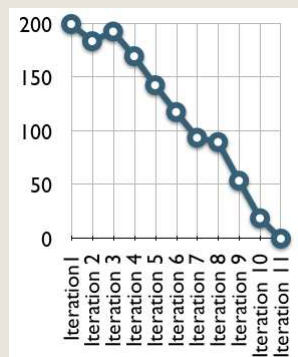
- Liste des fonctionnalités (*items*)
- Document mis à jour régulièrement
- Chaque item :
 - Une estimation en points arbitraires
 - Une valeur client, définie par le directeur de produit
- Définition d'un ordre de priorité

Le principe – Les différents rôles – La planification – **La définition des besoins** – Les méthodes d'estimation

La définition des besoins : Backlog de produit

14

- Somme des points des items
 - Reste à faire -----> **Release burndown chart**



Le principe – Les différents rôles – La planification – **La définition des besoins** – Les méthodes d'estimation

L'estimation : Items de backlog de produit

15

- Items = *UserStories*
 - Emprunté à **Extreme Programming**
- Item représentatif
 - Attribution d'un nombre de points arbitraire
 - Devient un référentiel pour estimer les autres items
- Par exemple :
 - Un item à 2 points représente **2 fois** + de travail qu'un item à 1 point
- Utilisation des valeurs de la suite *Fibonacci*

Le principe – Les différents rôles – La planification – La définition des besoins – **Les méthodes d'estimation**

L'estimation : Items de backlog de produit

16

- Intérêts :
 - Idée du travail requis pour réaliser chaque fonctionnalité
 - Sans lui donner une valeur en jours
- Utilisation de la vitesse
 - Planifier le projet de façon fiable et précise

Le principe – Les différents rôles – La planification – La définition des besoins – **Les méthodes d'estimation**

L'estimation : Le calcul de la vélocité

17

- Attribution des items pour le sprint successif
- Sprint terminé :
 - Nombre de points réalisé
 - Définition de la vélocité de l'équipe
 - Le nombre de point qu'elle peut réaliser en un sprint
- Calcul du nombre de sprint total
 - En fonction de la vélocité et du total de points restants
- Date d'aboutissement de + en + fiable

Le principe – Les différents rôles – La planification – La définition des besoins – **Les méthodes d'estimation**

Complément d'informations

18

- Aucune documentation particulière imposée
- Pas de changement imposés pendant un sprint
- Aucune technique d'ingénierie du logiciel
 - Complément avec une méthode comme Extreme programming

Conclusion

19

- Priorité aux besoins clients

- Grande flexibilité
- Amélioration continue
- Adaptabilité

- Mais attention :
 - Scrum = Budget approximatif et délais imprécis
 - Esprit d'équipe accentué : le client doit s'investir
 - Comment limiter et éviter les imprévus ?

20

Merci de votre attention

Des questions ?