

SCRUM illustré

Emmanuel CHENU

emmanuel.chenu@gmail.com

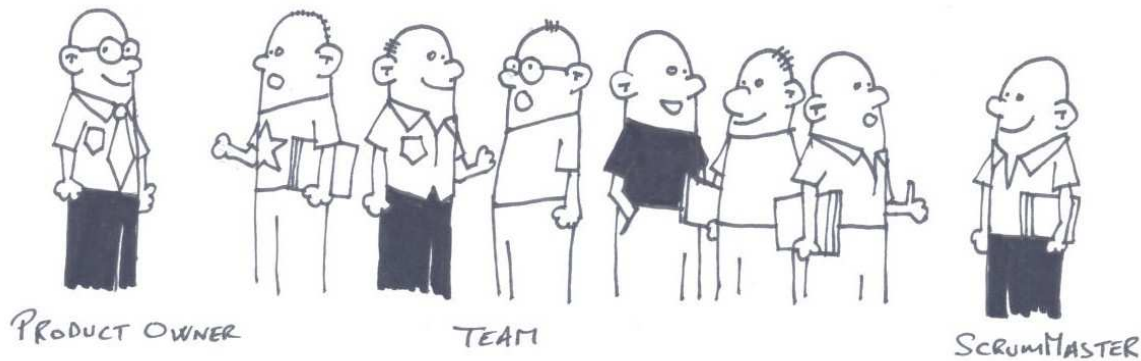
<http://emmanuelchenu.blogspot.com/>

Scrum est une méthode Agile de gestion de projet mise au point par Ken Schwaber et Jeff Sutherland. Son principe est de responsabiliser et d'accorder la liberté d'organisation à une équipe pluridisciplinaire qui s'engage à construire un produit en incréments utilisables lors d'itérations de durée fixe.

La méthode est légère, puisque basée sur un petit jeu de pratiques et quelques rôles.

Même si la méthode est initialement destinée au développement de logiciels, elle peut s'appliquer à n'importe quel contexte où un groupe de personnes ont besoin de travailler ensemble pour atteindre un but commun.

Scrum définit des rôles:

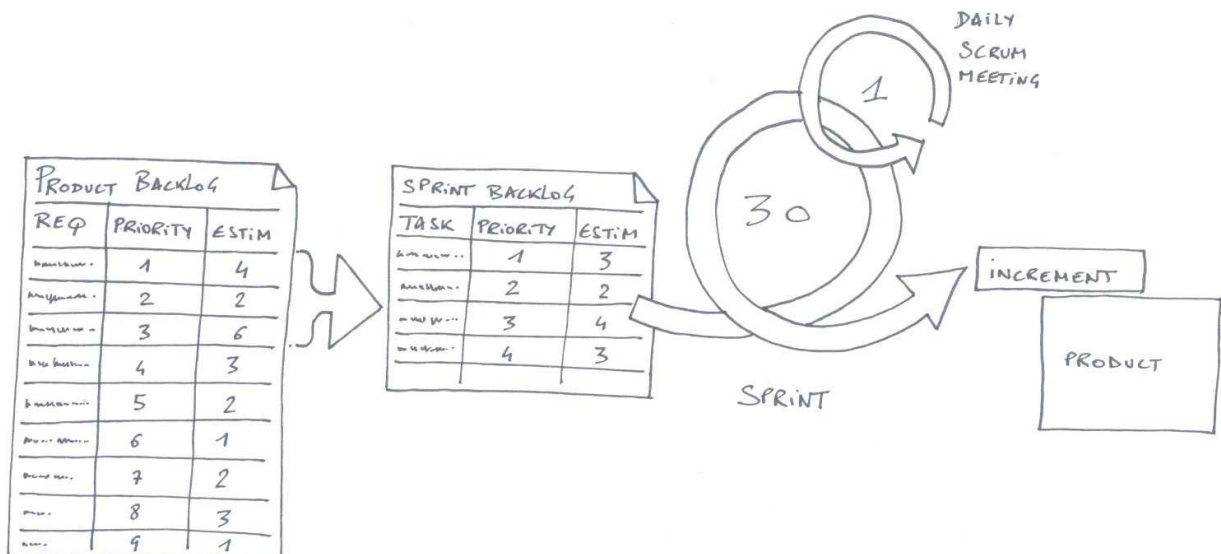


L'**Equipe** est composée de tous les profils nécessaires à la réussite du projet. Elle est responsable d'implémenter les fonctionnalités du produit, de résoudre les problèmes techniques et de s'organiser.

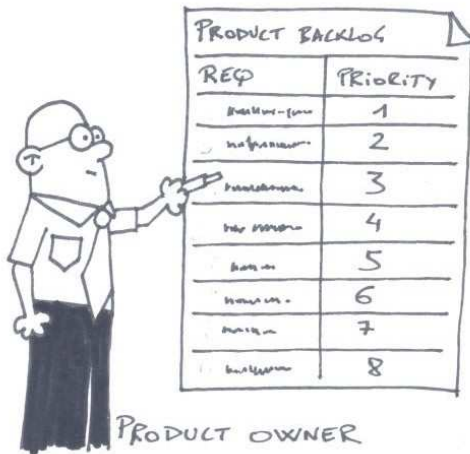
Le **Product Owner** est le responsable du produit à développer. Il représente le client et les utilisateurs. Il définit les fonctionnalités du produit et l'ordre dans lesquelles elles seront développées. Il est disponible pour répondre aux questions de l'Equipe.

Le **ScrumMaster** est responsable de l'application de la méthode Scrum. Il doit protéger l'Equipe des perturbations externes et doit supprimer tous les obstacles non-techniques qui gênent l'Equipe.

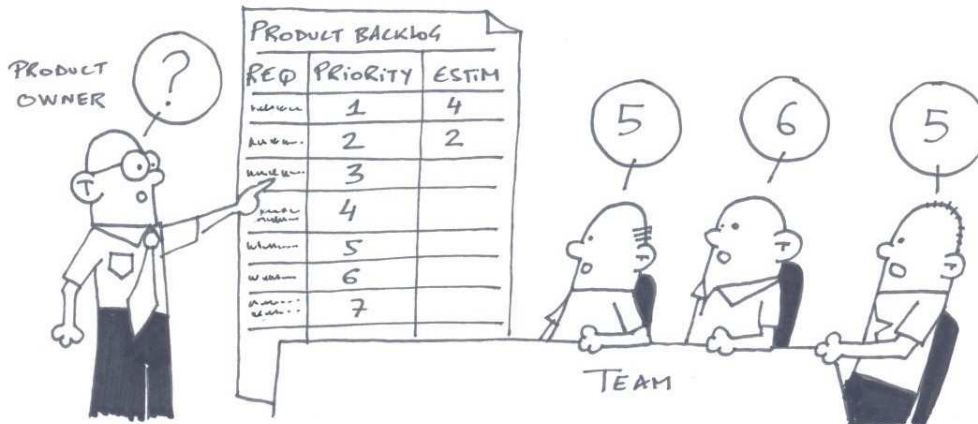
Scrum définit un jeu de pratiques:



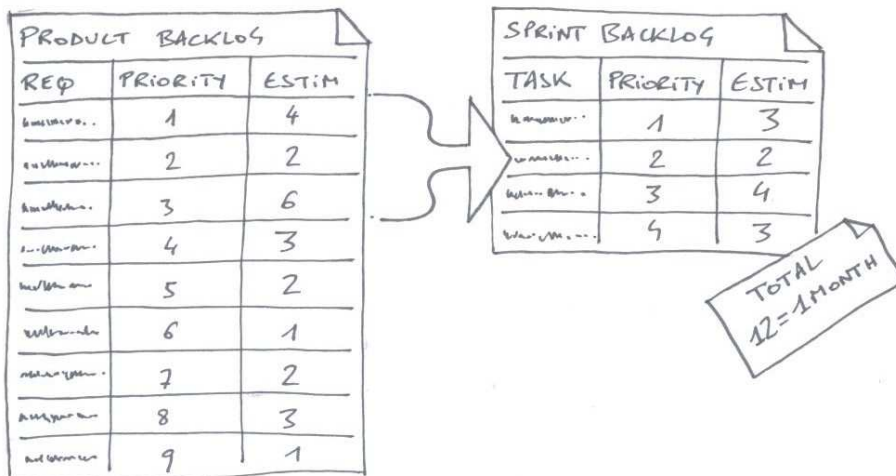
Le Product Owner est responsable de l'entretien du **Product Backlog**. Il s'agit de la liste des fonctionnalités du produit à développer. Le Product Owner attribue une priorité à chaque exigence de la liste.



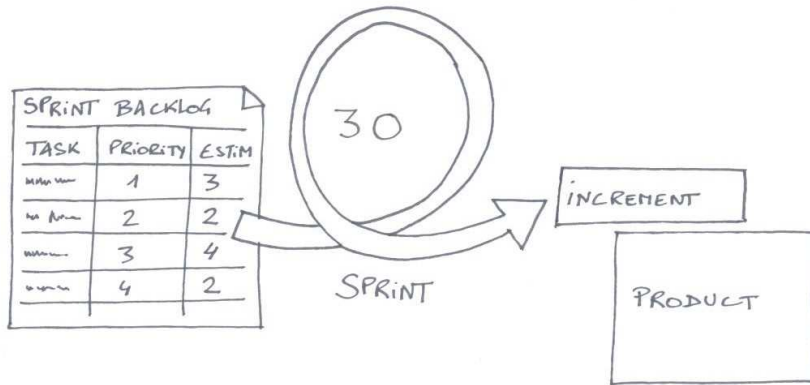
Lors de la réunion de planification de la prochaine itération, ou **Sprint Planning Meeting**, l'Equipe estime le contenu du Product Backlog.



En se basant sur ces pondérations, le Product Owner identifie alors le contour à développer lors de la prochaine itération parmi les fonctionnalités les plus prioritaires du Product Backlog. Le contour opérationnel réalisable lors de l'itération est transformé par l'équipe en tâches estimées dans le **Sprint Backlog**.



Le **Sprint** est une itération de trente jours calendaires pendant laquelle l'Equipe s'engage à implémenter l'incrément utilisable de produit défini par le Sprint Backlog.

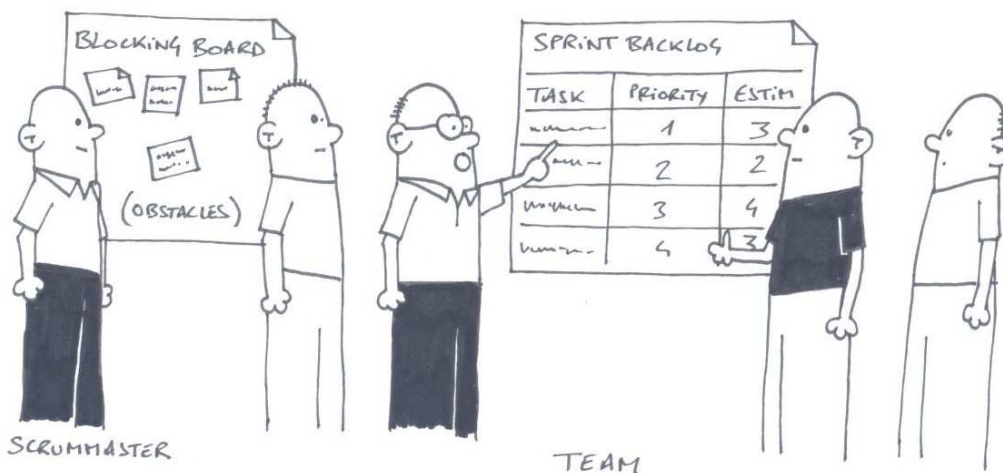


Le **Daily Scrum Meeting** est une courte réunion quotidienne à laquelle participent l'Equipe et le ScrumMaster. A tour de rôle, chaque membre de l'Equipe répond à trois questions:

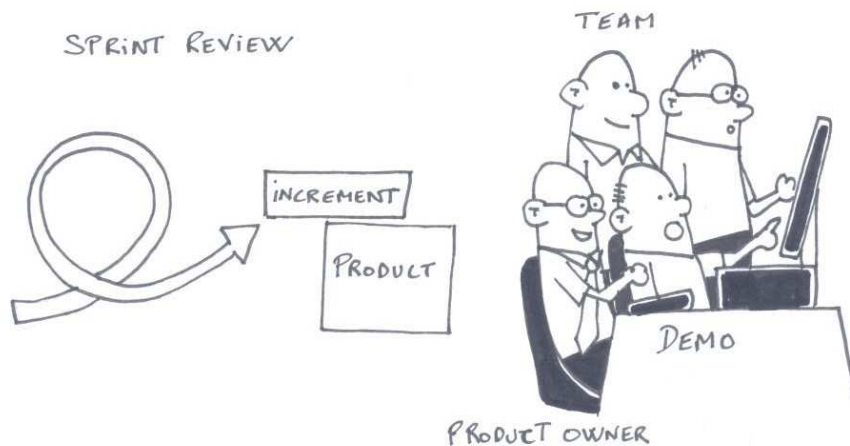
- « Qu'ai-je accompli depuis la dernière réunion? »
- « Qu'est-ce que je m'engage à accomplir aujourd'hui? »
- « Quels obstacles m'empêchent de tenir mes engagements? »

Les engagements pris pour la journée doivent concerner les tâches les plus prioritaires du Sprint Backlog.

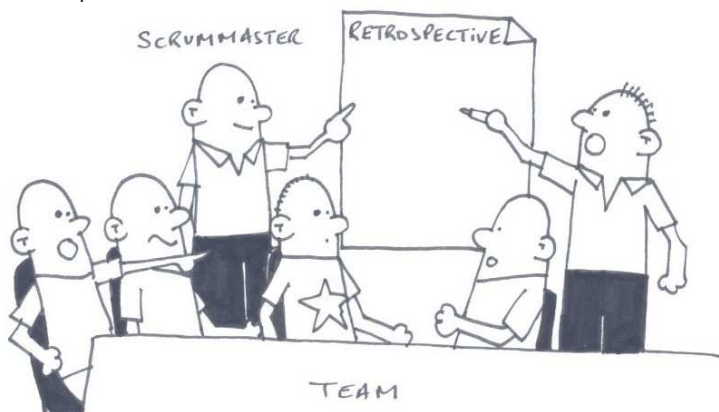
DAILY SCRUM MEETING



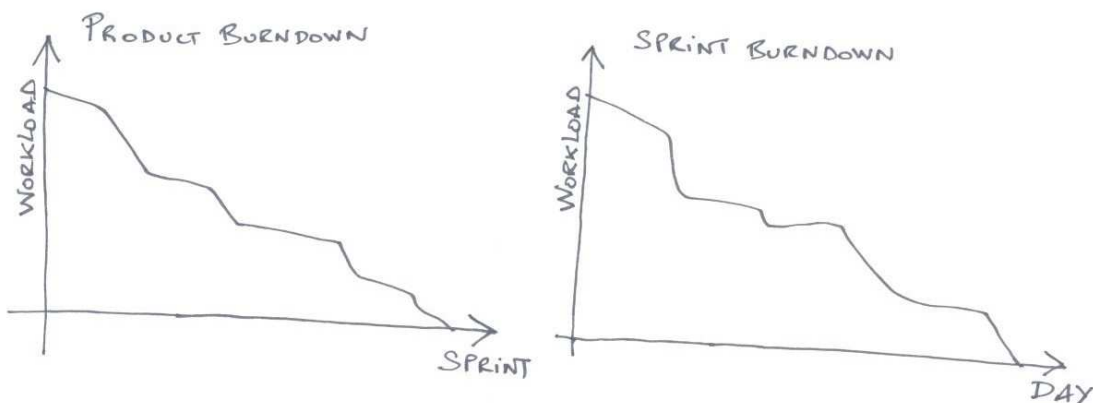
A la fin d'un Sprint, le Product Owner, le ScrumMaster et l'Equipe mènent la réunion de fin de Sprint, ou **Sprint Review Meeting**. L'Equipe présente au Product Owner l'incrément utilisable de produit réalisé lors de l'itération. Celui-ci doit alors faire part à l'Equipe de ses remarques.



Ensuite, lors du **Sprint Retrospective Meeting**, l'Equipe cherche à s'organiser pour améliorer son efficacité pour la prochaine itération.



L'avancement est mesuré à l'aide du **Product Burndown Graph** et du **Sprint Burndown Graph**. L'estimation du restant à faire est tracée en ordonnée pour la complétion du produit et du Sprint (respectivement). Le temps est représenté en abscisse en Sprints et jours (respectivement).



Pour aller plus loin:

- Agile Software Development With Scrum, Ken Schwaber et Mike Beedle, 2002, ISBN 0-13-067634-9
- Agile Project management With Scrum, Ken Schwaber, 2004, ISBN 0-7356-1993-X
- Formations ScrumMaster certifiantes centralisées par ScrumAlliance <http://www.scrumalliance.org/>
- Communauté de praticiens francophones: <http://fr.groups.yahoo.com/group/xp-france/>