

Université de Nice-Sophia-Antipolis

Scrum

Réalisé par:

COLIN Yann

DECAP Clément

HAJJI Emna

NICOLETTI Anthony

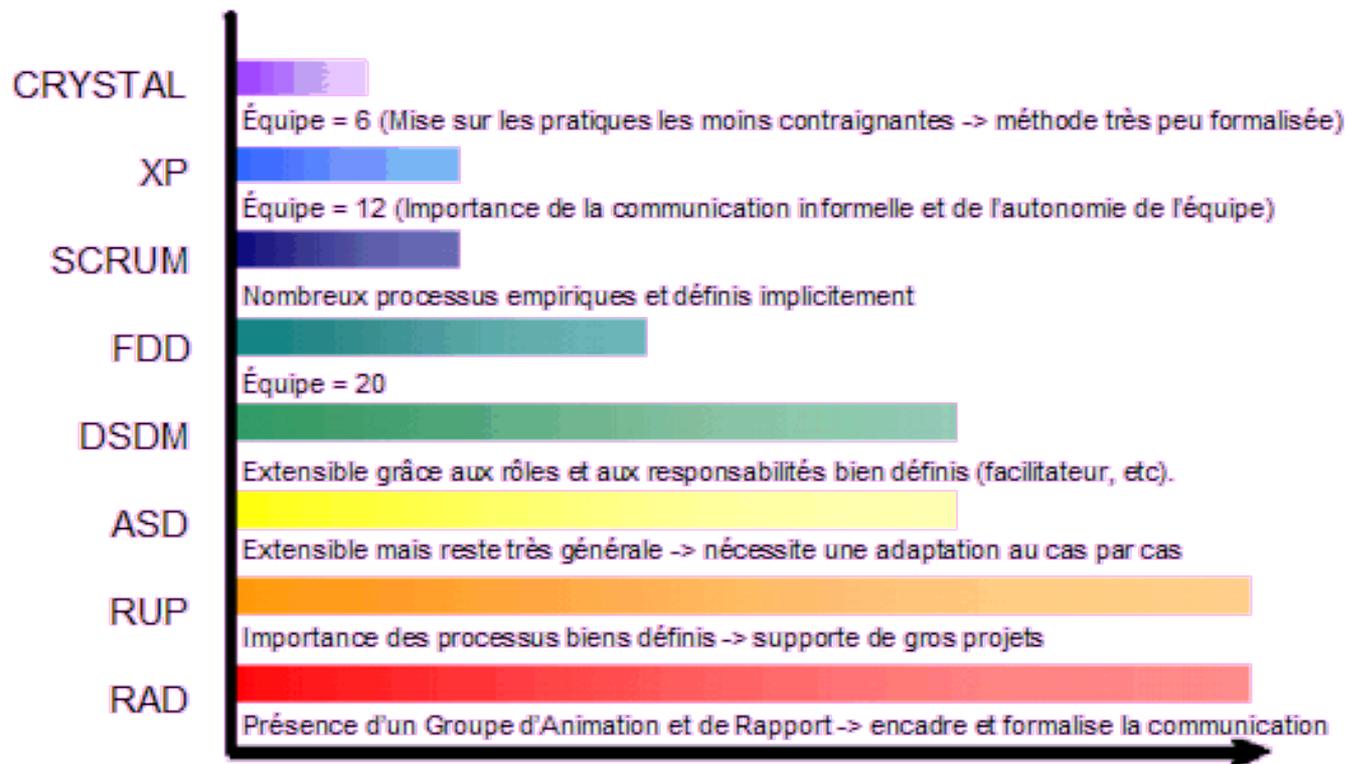


Plan

- ❖ Les méthodes agiles
- ❖ Principes
- ❖ Acteurs et rôles
- ❖ Planification
- ❖ Articulation de la méthode
- ❖ Outils
- ❖ Avantages / inconvénients

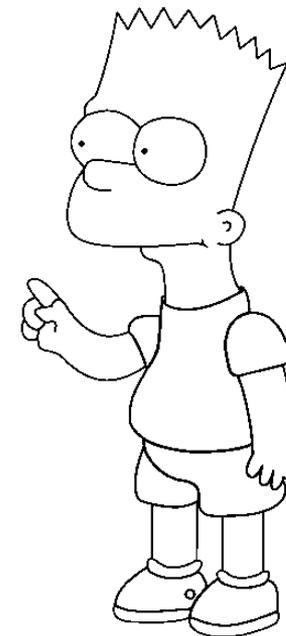
Les méthodes agiles

- Définition
- Intérêts de son utilisation
- Quel type de projet



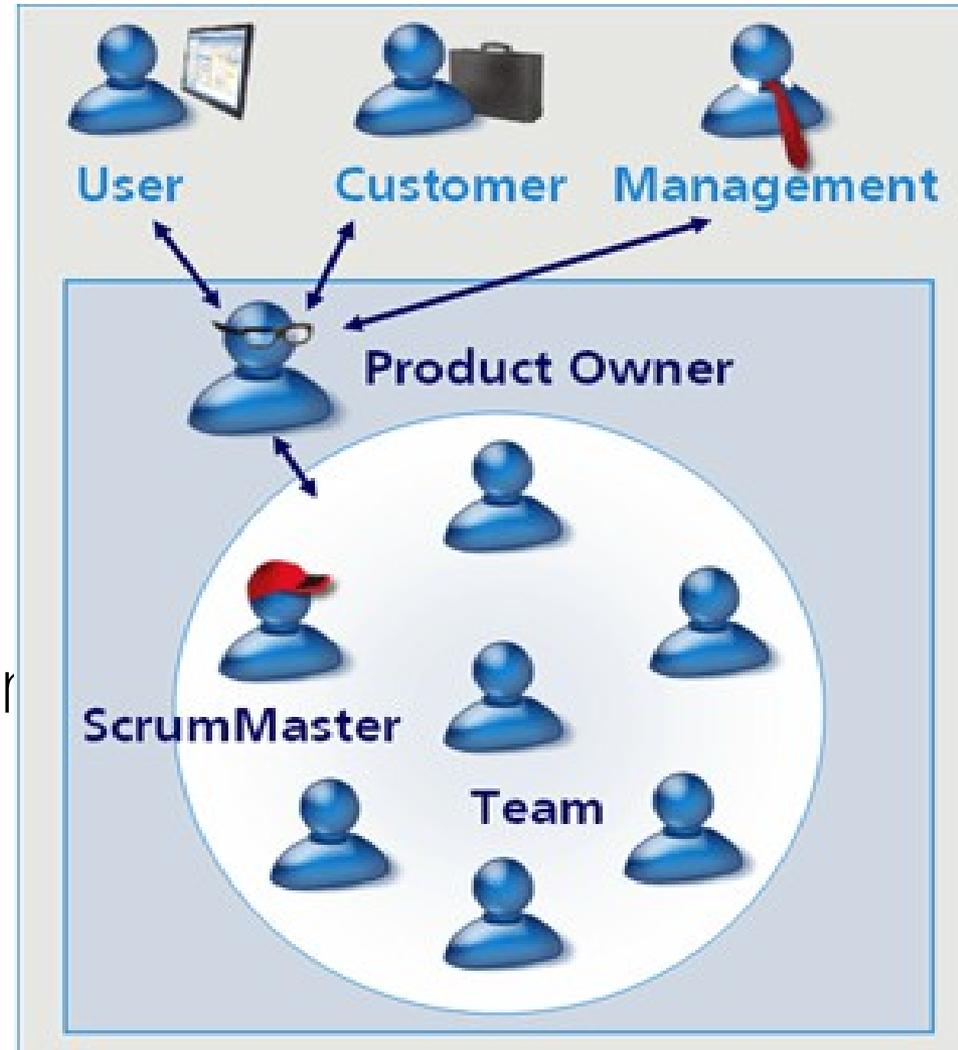
Principes

- Favoriser les interactions
- Favoriser un logiciel qui fonctionne plutôt que de la documentation
- Collaborer avec le client
- Répondre aux changements

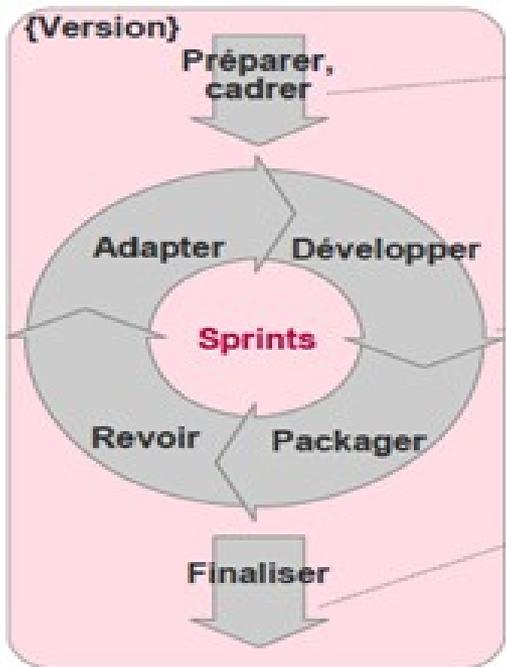
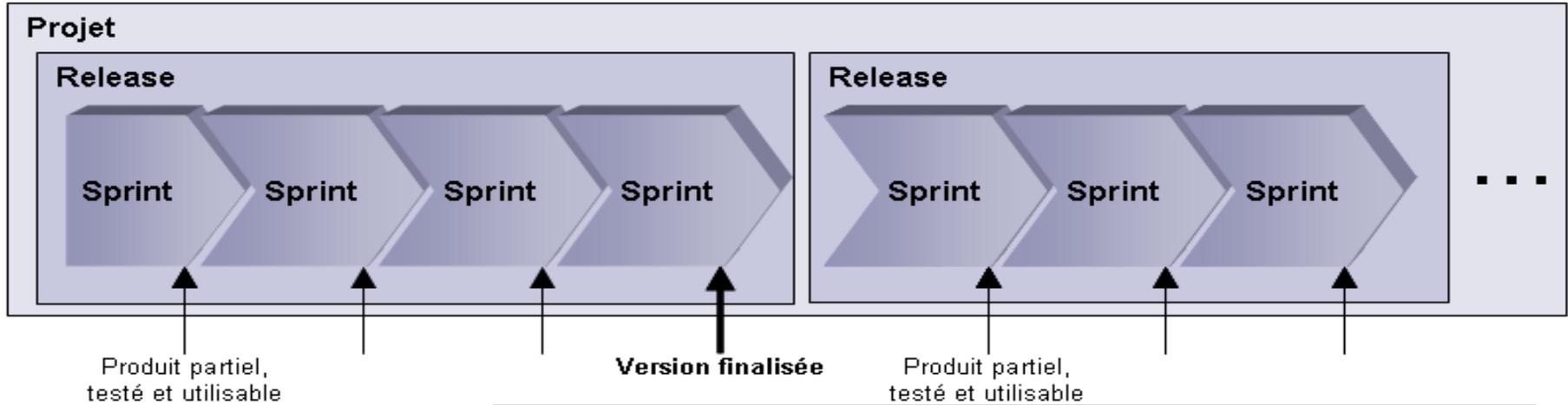


Acteurs et rôles

- Product owner
- Scrum master
- Equipe de développement



Planification



Pré-jeu

- Planning
 - Définition du backlog, de l'équipe
 - Identification des facteurs de risques
 - Choix des outils, infrastructure+ logistique
 - Budget, chiffrage et estimation des coûts
- Architecture générale et conception générale

Jeu

- Sprints
- Développement (analyse, conception, codage -> Livraison -> révision -> adaptation)

Post-jeu

- Packaging global
- Intégration et jeu de tests
- Documentation et manuel user globaux, accompagnement aux changements

- ✓ Liste de besoins fonctionnalités
- ✓ Priorité
- ✓ Estimation
- ✓ Ressources

Sprint planning

▣ *1ère partie* :

- Engagement de l'équipe
- Définition des enjeux du sprint
- Participants : Product Owner, SCRUM Master, l'équipe



▣ *2ème partie* :

- Item => Tâche
- Tâche => Temps

Daily scrum

- Chaque jour : ≤ 15 mn
- Participants : l'équipe, Product Owner, le Scrum Master + les autres
- Objectif : synchronisation de l'équipe
- 3 questions :
 - *Qu'est-ce que j'ai fait hier ?*
 - *Qu'est-ce que je compte faire aujourd'hui ?*
 - *Quelles sont les difficultés que je rencontre ?*

Review & Retrospective du sprint

▫ *Sprint retrospective*

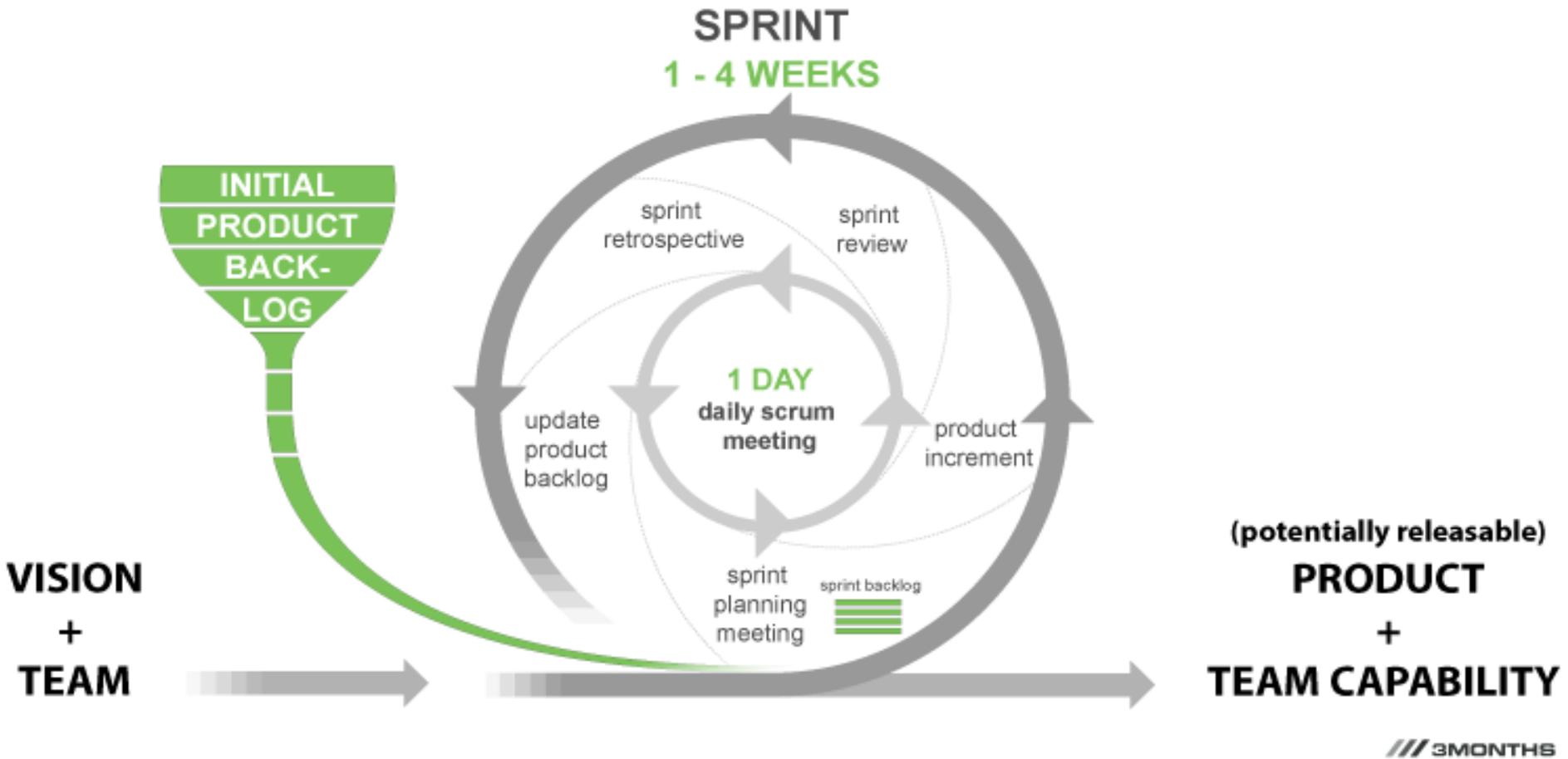
- Réunion interne à l'équipe
- Objectif : comprendre les erreurs commises

▫ *Sprint review*

- Valider le produit pendant le sprint
- Démonstration tâche réalisée
- Validation



Articulation de la méthode



Outils

▫ Backlogs :

▫ Excel

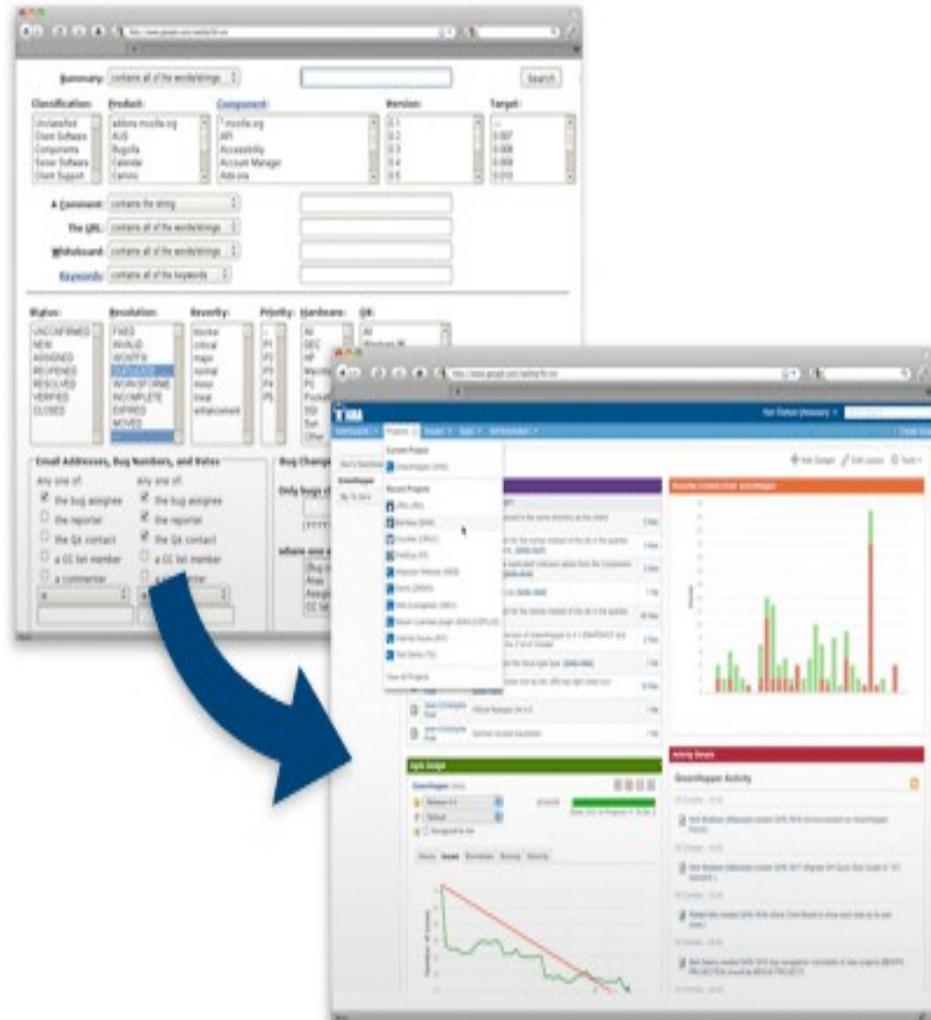
▫ Bug Report & Track



▫ Agile Project Manageme

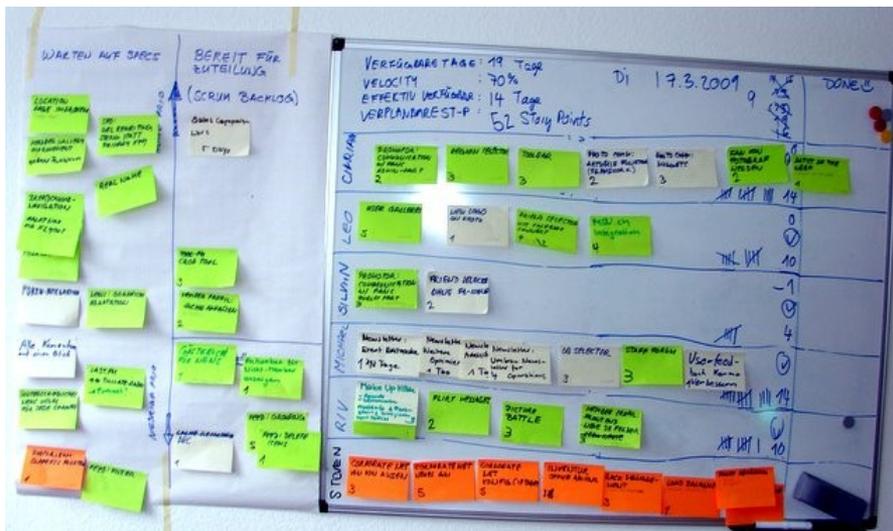
(Eclipse Plugin, IceScrum,

Jira, ScrumWorks ...)



Outils

- Communication : Wiki + Taskboard + Maps
- Conformité & Intégration :  
- Pilotage : Dashboard, RAF, vélocité



LAST SPRINT'S FOCUS FACTOR:

$$40\% = \frac{18 \text{ STORY POINTS}}{45 \text{ MAN-DAYS}}$$

THIS SPRINT'S ESTIMATED VELOCITY:

$$50 \text{ MAN-DAYS} \times 40\% = 20 \text{ STORY POINTS}$$

Avantages (1/2)

Cadre de production, méthodologies

- Augmente productivité et qualité
- Plus de souplesse et de créativité
- Résultat conforme aux attentes
- Pilotage au quotidien
- Règles définies clairement



Avantages(2/2)

Copilotage avec le client

- Propice à une confiance réciproque
- Transparence sur l'avancement
- Adaptabilité

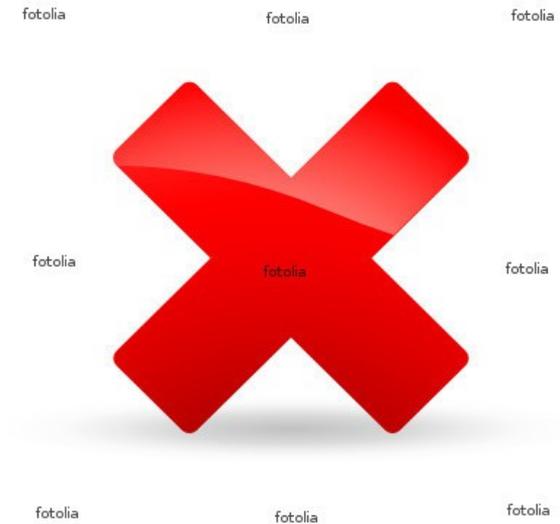


Equipe & responsabilité collective

- Pas d'individualisme -> Améliorer la communication

Inconvénients

- Peu, voire pas, de documentation écrite
- Grande disponibilité de tous les acteurs
- Coûts (susceptibles de dériver)



Conclusion

- Utilisable dans tout type de projet
- Utilisé dans de grandes entreprises
- Bertrand Georges de Epistema a dit :
« Scrum leur a sauvé la vie »

Merci pour votre
attention