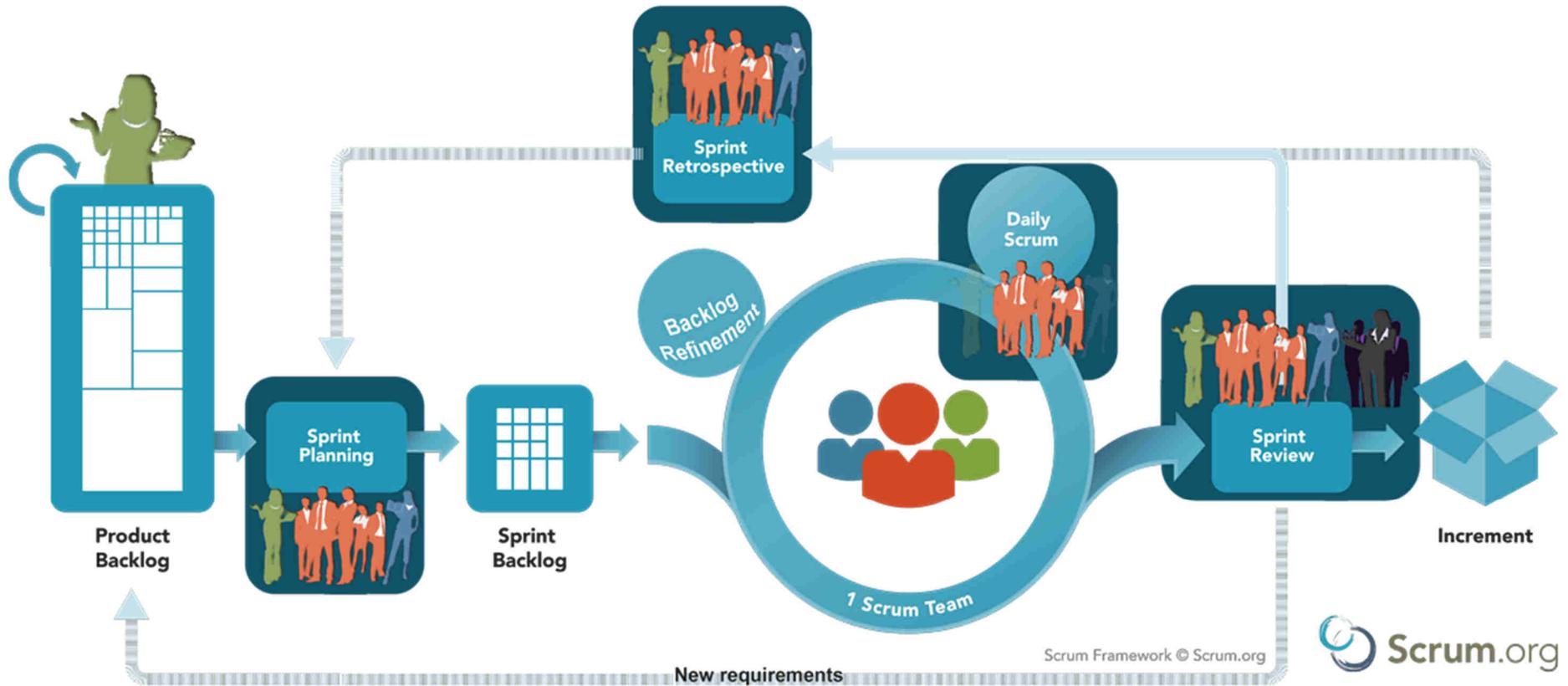


# SCRUM FRAMEWORK



# PRODUCT OWNER



- Il est responsable de **maximiser la valeur du produit** et du travail de l'équipe de développement
- Il alimente le **Backlog de produit** en éléments (**items**) qu'il décrit à l'équipe projet (**affinage**)
- Il représente les intérêts des utilisateurs et doit avoir le pouvoir de prendre toute décision sur le produit
- C'est une personne physique
- Il n'existe qu'un et un seul Product Owner par produit

# SCRUM MASTER



- Il est chargé de promouvoir et supporter Scrum.
- Il n'a pas vocation à encadrer hiérarchiquement l'équipe, mais à les aider à employer au mieux les processus de l'agilité.
- Il se focalise sur la transparence
- Le Scrum Master est un leader-serviteur de l'équipe Scrum, du PO et de l'organisation.

# EQUIPE DE DEVELOPPEMENT



- Elle est auto-organisée,
- Composée de l'ensemble des membres strictement utiles à la production du projet,
- Suffisamment petite pour rester réactive et assez grande pour délivrer un incrément «Fini» à chaque Sprint.
- SCRUM ne reconnaît aucun titre au sein des membres de l'équipe.

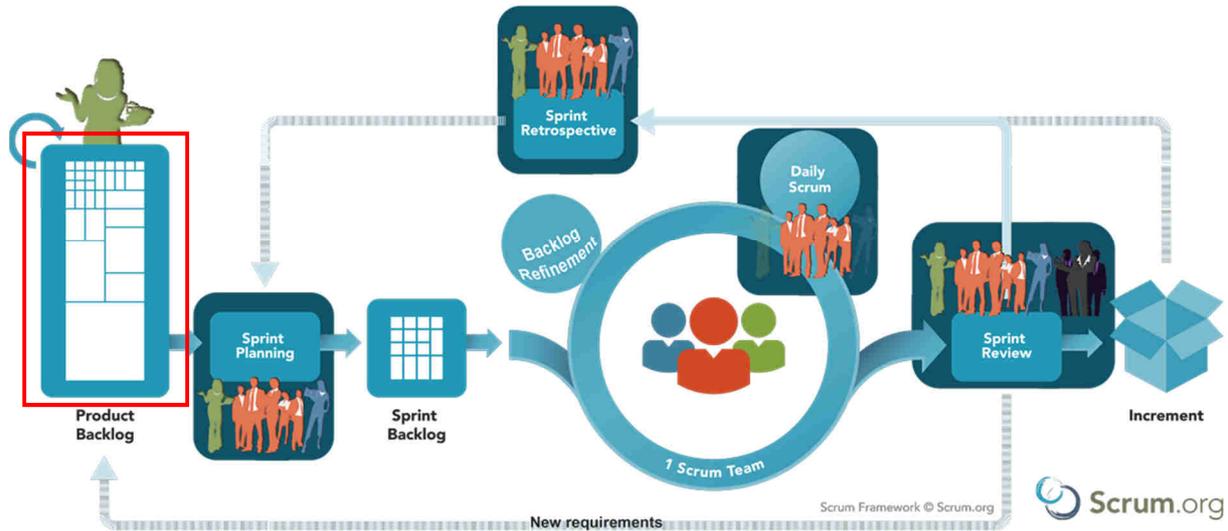
# STAKEHOLDERS ou PARTIES PRENANTES



- Plusieurs autres personnes interagissent avec l'équipe Scrum, mais n'en font pas partie.
- Il s'agit de parties prenantes qui peuvent avoir une implication vis-à-vis de toute ou partie du produit.
- Il peut s'agir du sponsor projet, d'**utilisateurs du système** ou de systèmes tiers liés au produit développé.

# BACKLOG DE PRODUIT

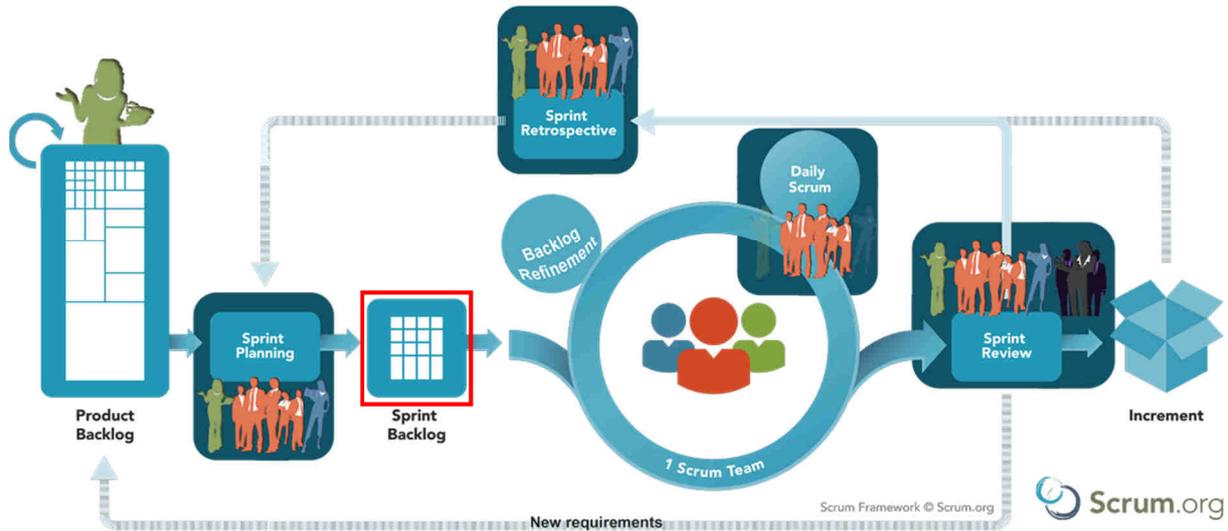
## SCRUM FRAMEWORK



- Le Backlog de produit est une liste ordonnée et maintenue par le **Product Owner** comportant les **items** du produit (Epics, features, user stories).
- Chaque membre de l'équipe peut demander d'ajouter des éléments dans le **Backlog**. Par exemple concernant la dette technique.
- Il appartient au **Product Owner** de les organiser ou de les trier.
- Il appartient à l'équipe de leur allouer une estimation de complexité (exemple : via le **planning poker**).

# BACKLOG DE SPRINT

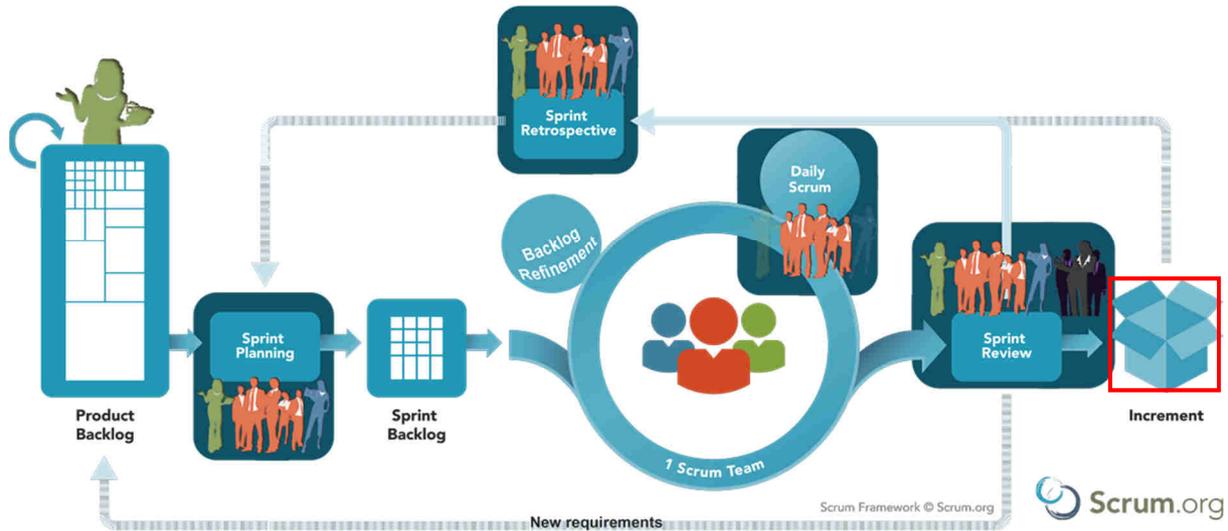
## SCRUM FRAMEWORK



- Au début de chaque sprint l'équipe Scrum se réunis et défini ce qu'elle s'engage à réaliser dans le cours du **sprint**.
- Elle se fixe un but et sélectionne dans le **Backlog de produit** les éléments qui lui permettront de l'atteindre. Elle les place alors dans le **Backlog du sprint**.
- L'équipe de développement décompose ces éléments en tâches et y ajoute au moins une amélioration de processus identifiée lors de la précédente rétrospective.
- Elle planifie son activité pour la durée du Sprint.

# INCREMENT DE PRODUIT

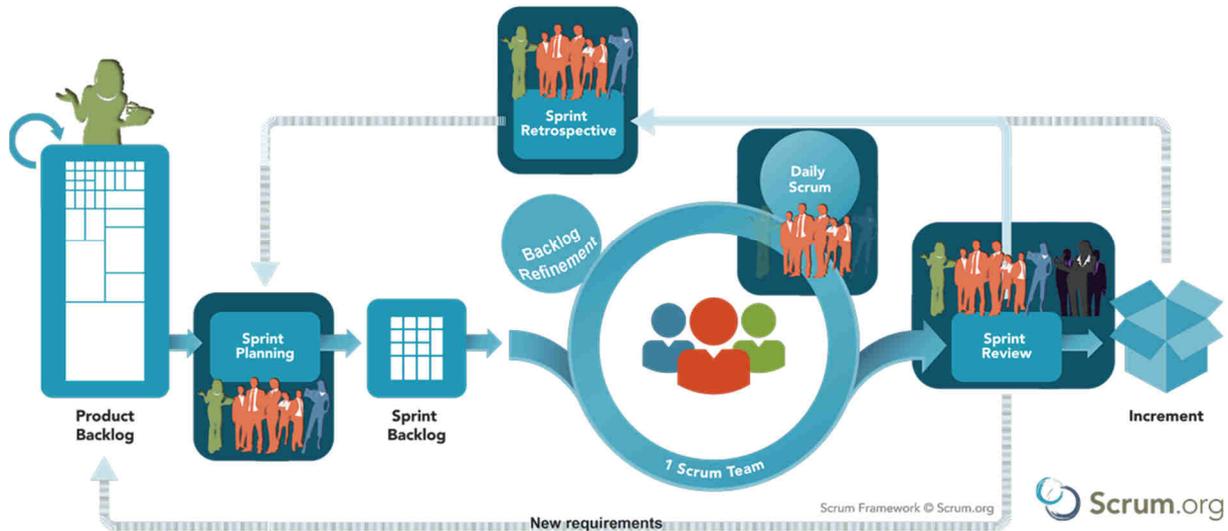
## SCRUM FRAMEWORK



- Dans le cours du Sprint, les éléments du **Backlog de Sprint** décomposés en tâches permettent de produire un **incrément de produit**. A la fin du Sprint, l'incrément est cumulé avec tous les incréments livrés précédemment. L'ensemble doit être « **FINI** ».
- Les éléments qui ne sont pas dans un état « **FINI** » à l'issue du Sprint ne font pas partie de l'incrément et retournent dans le **Backlog de produit**.

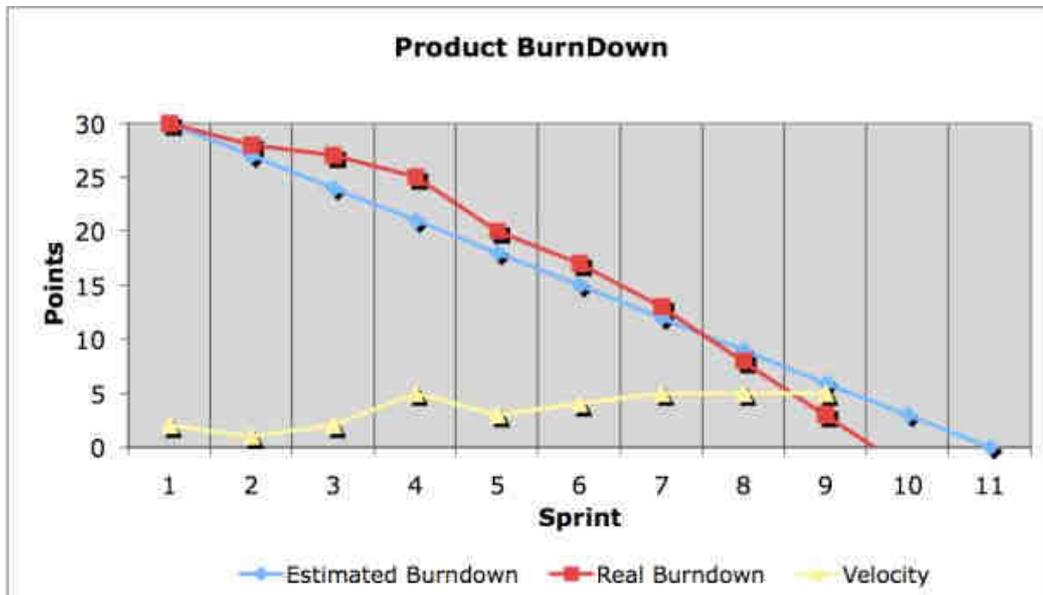
# DEFINITION DE « FINI »

## SCRUM FRAMEWORK



- Avant de commencer à travailler sur une **User Storie**, l'équipe de développement et le **Product Owner** se mettent d'accord sur la définition de « FINI » (**DoD ou definition of done**), c'est-à-dire comment mesurer que ce qui est fait est bel et bien fait.
- Il peut s'agir de définir les jeux de tests, la manière dont sera validée la fonctionnalité, les critères de validation ou d'acceptation.

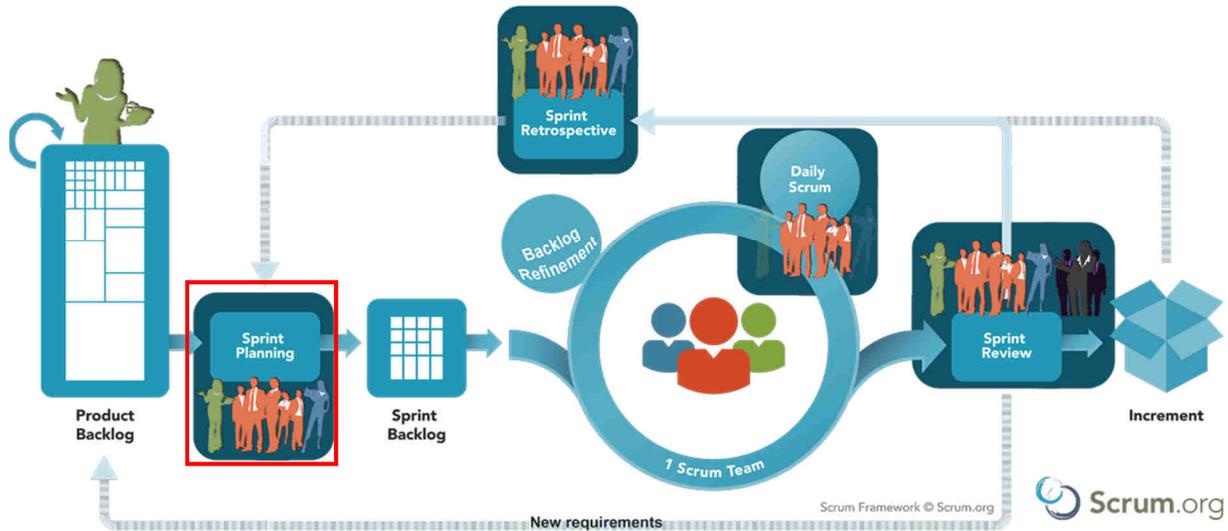
# BURNDOWN CHART



- C'est graphique utilisé par l'équipe pour mesurer en permanence son efficacité via la **vélocité** et estimer le travail restant à faire sur une période déterminée à l'avance.

# SPRINT PLANNING

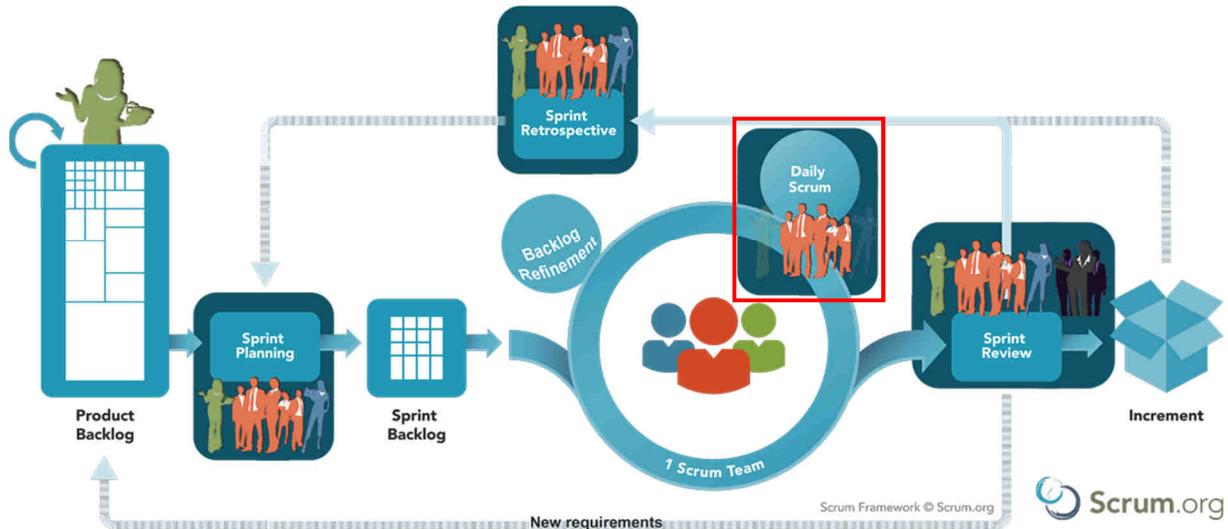
## SCRUM FRAMEWORK



- Au début de chaque sprint l'équipe Scrum se réunis et défini ce qu'elle s'engage à réaliser dans le cours du **sprint**.
- Elle se fixe un but et sélectionne dans le **Backlog de produit** les éléments qui lui permettront de l'atteindre. Elle les place alors dans le **Backlog du sprint**.
- L'équipe de développement décompose ces éléments en tâches et y ajoute au moins une amélioration de processus identifiée lors de la précédente rétrospective.
- Cet évènement dure 8h au maximum.

# DAILY SCRUM MEETING

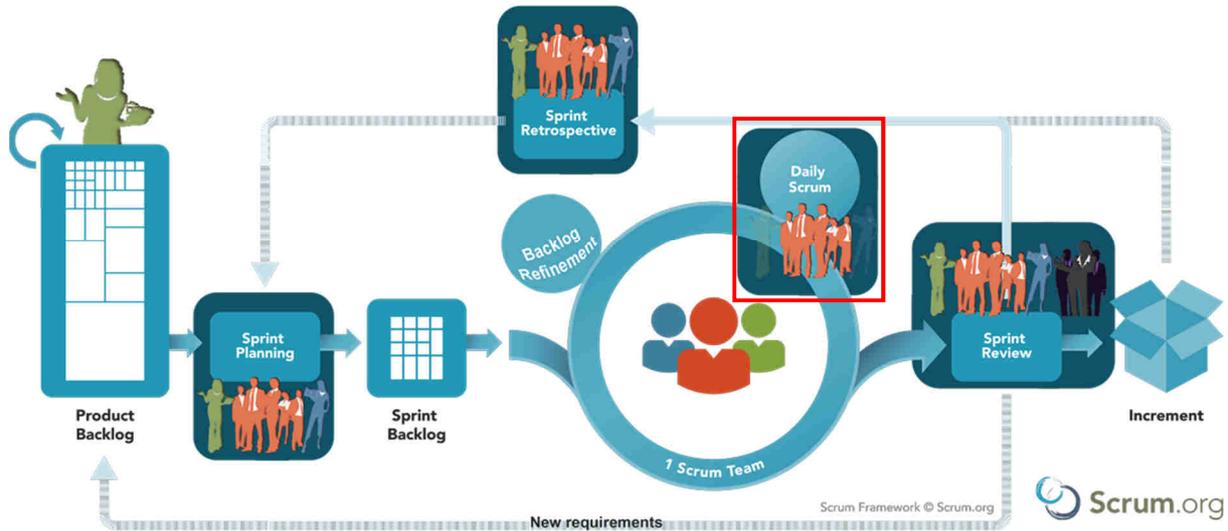
## SCRUM FRAMEWORK



- Le Daily Scrum parfois appelé « standup meeting » ou **mêlée** est une réunion quotidienne qui se déroule à heure fixe et dure au maximum 15 minutes
- Chaque membre de l'équipe doit répondre à trois questions durant la mêlée
  - Qu'est-ce que j'ai fait hier ?
  - Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ?
  - Quels sont mes obstacles/problèmes ?
- Seuls les membres de l'équipe de développement participent activement à cet évènement. D'autres personnes peuvent y assister, mais doivent rester silencieux.

# SPRINT REVIEW

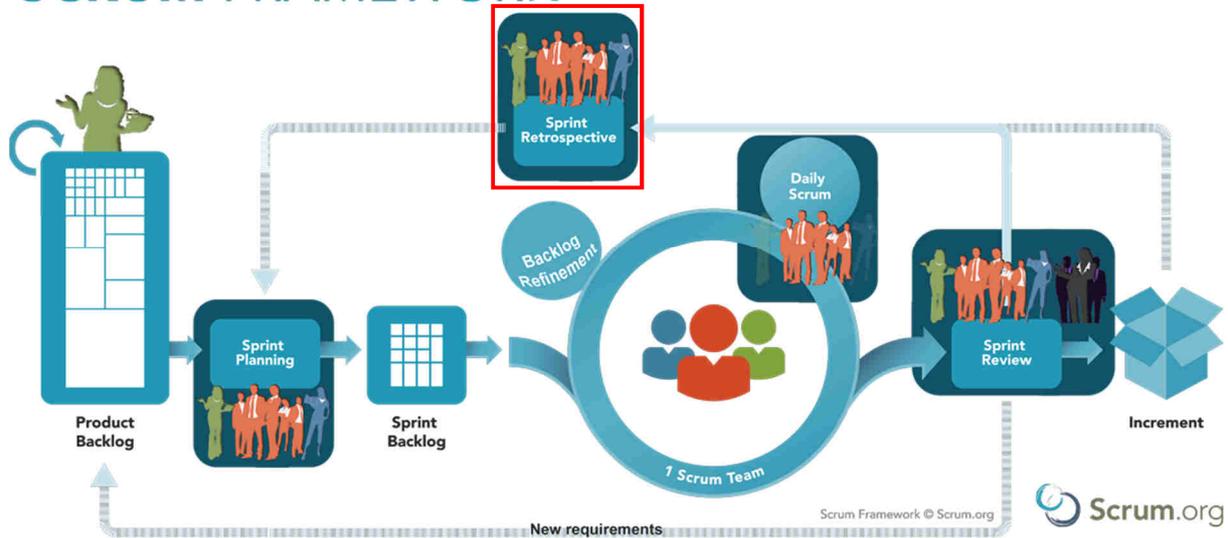
## SCRUM FRAMEWORK



- La revue de Sprint est réalisée à chaque fin de sprint.
- Le Product Owner présente aux parties prenantes :
  - Ce qui est réalisé,
  - Ce qui n'a pas pu être réalisé,
  - Les problèmes rencontrés,
  - Les solutions mises en œuvre,
  - Le produit livré.
- Les autres membres de l'équipe Scrum peuvent apporter des précisions en cas de demande ou de nécessité.
- La durée maximale de cet évènement est de 4 heures.

# SPRINT RETROSPECTIVE

## SCRUM FRAMEWORK



- La rétrospective de sprint permet à l'équipe SCRUM de s'auto-gérer objectivement.
- Cet évènement est limité à 3 heures au maximum.
- Deux questions fondamentales sont abordées :
  - Ce qui a bien marché durant ce sprint,
  - Ce qui n'a pas bien marché.
- Au moins une amélioration de processus doit être identifiée lors de cet évènement.