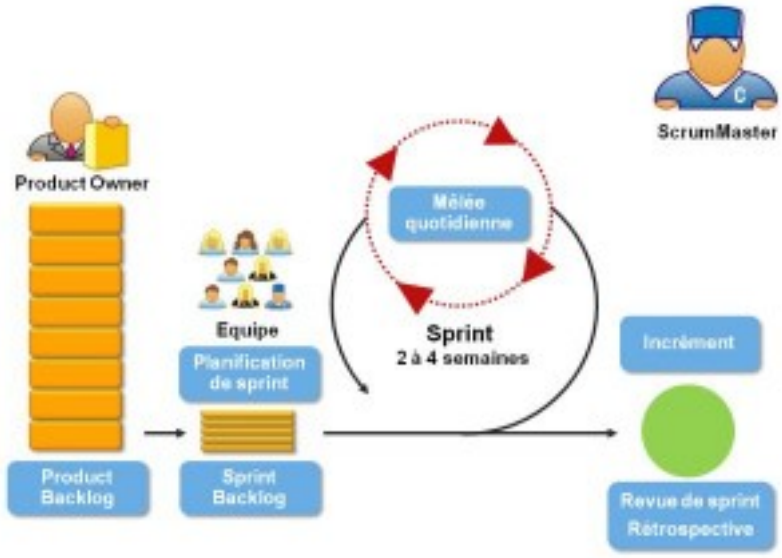
01/27/14 - Notre démarche agile

Notre crédo

- Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Oui, vous avez compris : nous aimons l'agilité !

Notre cadre : SCRUM



Vision du produit et product backlog

L'étape première consiste à formaliser la **vision du produit** que l'on souhaite réaliser. Cette vision décrit les principaux objectifs, les jalons, les utilisateurs concernés. Ce document de vision a pour objectif de guider et fédérer les acteurs du projet. Puis, la liste des **exigences fonctionnelles** et **non fonctionnelles** du produit est créée. Chaque exigence est ensuite estimée par l'**équipe de développement** avec la technique de **Planning Poker**. Les exigences seront converties en fonctionnalités utilisables selon cet ordonnancement. Le principe est de convertir en premier les exigences qui apportent le plus de valeur ajoutée (ou ROI) au commanditaire. Cette liste est appelée le **Product Backlog**.

Le Product Backlog servira à piloter l'équipe de développement et pourra évoluer tout au long du projet. **Le changement est non seulement autorisé mais encouragé afin de pouvoir éliminer les idées de départ qui s'avéreront mauvaises et de prendre en compte les nouvelles idées qui arriveront en cours de route.** Cette activité de construction du Product Backlog est collaborative, elle implique le Product Owner et l'équipe de développement.

Les rôles dans Scrum

• Le **Product Owner** qui porte la **vision du produit** à réaliser et travaille en interaction avec l'équipe de développement. Il s'agit généralement d'un expert du domaine métier du projet.

• L'**Equipe de Développement** qui est chargée de transformer les besoins exprimés par le Product Owner en fonctionnalités utilisables. Elle est pluridisciplinaire et peut donc encapsuler d'autres rôles tels que développeur, architecte logiciel, DBA, analyste fonctionnel, graphiste/ergonome, ingénieur système.

• Le **Scrum Master** qui doit **maîtriser Scrum** et s'assurer que ce dernier est correctement appliqué. Il a donc un rôle de **coach** à la fois auprès du Product Owner et auprès de l'équipe de développement. Il doit donc faire preuve de pédagogie. Il est également chargé de s'assurer que l'équipe de développement est pleinement productive. Généralement le candidat tout trouvé au rôle de Scrum Master est le chef de projet. Celui ci devra cependant renoncer au style de management « **commander et contrôler** » pour adopter un mode de **management participatif**.

Application de SCRUM dans le web analytics : adoption du SCROM

(le SCROM est un cadre méthodologique imaginé par le webAnalyste)

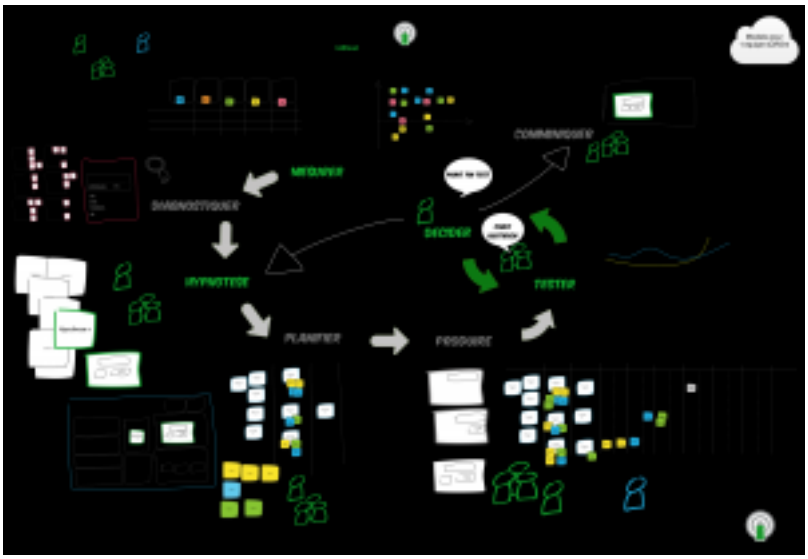


schéma provenant du site du web analyste Le sCROm pourrait se résumer en une **recherche itérative agile** en vue d'améliorer la performance d'**un KPI**. Le pilotage du processus est basé sur le Kanban, qui offre le triple avantage :

- d'être simple pour être dimensionné rapidement pour une ou plusieurs personnes, grâce à la limite de TAF (Travail A Faire) par étape.
- d'être souple pour répondre à de nouveau besoin, grâce à la modification libre d'une tache « à faire » par une autre plus urgente.
- d'être accessible, grâce à la visualisation du workflow dans un tableau unique.

Le cycle de recherche est organisé autour des 4 grandes activités Lean Analytics :

- la mesure pour déterminer ce qui pourrait être améliorer
- l'hypothèse pour identifier les possibilités d'amélioration
- le test pour valider ou invalider les hypothèses
- la décision pour statuer sur la suite de la recherche