

# Note Pédagogique

## Etude cas

### **Penser Agile, SCRUM, pour la Gestion de Projet :**

#### **« Améliorer les méthodes d'enseignement »**

Houda Nakkach<sup>1</sup>, Nadia Hachani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> ISET Charguia, Tunisie

<sup>2</sup> ISET Bizerte, Tunisie

(h\_nakkach, nadia.hachani)@yahoo.fr

#### **- Mots clés :**

Gestion de projet, Méthode Agile, SCRUM, Backlog-Product, Sprint, Release, user-Stories.

#### **- Résumé :**

L'objectif de notre étude de cas est de vulgariser les méthodes agiles de gestion de projet, précisément "SCRUM", pour tous types de projet. Cette étude de cas porte sur « Améliorer les méthodes d'enseignement ». La première étape consiste à interviewer les acteurs principaux pour générer les user-stories. La deuxième étape, c'est l'élaboration d'un carnet de produit « Backlog Product » basée sur les user-stories classifiés par priorité basée sur les critères tels que les risques, la faisabilité et la dépendance. Au niveau de la troisième étape, le backlog-product validé sera détaillé sous forme de backlog-sprint afin de dégager les différents releases. Au sein de chaque release, des mêlées quotidiennes seront planifiées et des révisions des sprints seront réalisées pour faire un suivi des objectifs à réaliser.

#### **- Domaine disciplinaire de la ressource :**

Gestion de projet, Informatique

#### **- Objectifs pédagogiques :**

\*Adopter les méthodes agiles pour la gestion des projets, en particulier la méthode « SCRUM »

\*Démarche de la méthode « SCRUM ».

#### **- Outils d'analyse :**

Le logiciel « iceScrum », le logiciel « PowerAMC »

#### **- Contenu de la ressource :**

Text, images, Tableaux

#### **- Bibliographie :**

[1] C. Aubry, SCRUM le guide pratique de la méthode agile la plus populaire, Dunod, 2010.

[2] Th. G. Cros, Priorité, Valeur ajoutée et urgence des user stories, Thierry Cros Organisation, 2009.

[3] K. Schwaber, J. Sutherland, Le Guide Complet de Scrum: Les Règles du Jeu, 2011.

[4] Swiners, J.,L., Briet, J.,M., L'intelligence créative au-delà du brainstorming, Édition Maxima, 2004.