

Les Rôles de Scrum

Qui sont les principaux acteurs ? Que font-ils ?

Lorsqu'une organisation décide de passer à Scrum, l'une des premières choses à comprendre est quels sont les rôles de Scrum.

Il n'y a que trois rôles dans Scrum.

- Le **Product Owner** détient la vision du produit,
- Le **ScrumMaster** aide l'équipe à utiliser Scrum au mieux pour construire le produit,
- **L'équipe de réalisation** construit le produit.

Ces rôles ne correspondent pas aux rôles habituels en gestion de projet traditionnelle.



Le Product Owner :

La référence de la valeur business

Le *Product Owner* est la clef de voute de la réussite d'un projet mené en Scrum. **Le Product Owner est en charge de définir quels sont les éléments à réaliser et quelle sont leurs priorités respectives.** Le Product Owner doit savoir quels sont les résultats attendus du projet et pourquoi ces résultats sont importants. **Le Product Owner représente l'ensemble des intérêts des clients, du marché, de l'organisation.** Il guide ainsi l'équipe qui réalise le projet.

Il y a une différence majeure entre le rôle de Product Owner et les rôles similaires en gestion de projet traditionnelle : le Product Owner reste activement impliqué, au jour le jour, tout au long du projet. Ainsi, le Product Owner révisé les priorités au fur et à mesure du projet, en restant à l'écoute de l'évolution des besoins et en recueillant du feedback en continu – à l'inverse d'un commanditaire traditionnel, qui définit, à l'avance et une fois pour toutes, l'ensemble des travaux dans un document de cadrage ou un cahier des charges. Le Product Owner est responsable de communiquer et d'expliquer à l'équipe projet les changements de priorités et les impacts de ces changements.

Dans les projets en Scrum, le Product Owner est la référence de la valeur business. L'activité principale du Product Owner consiste à s'assurer que ce qui est effectivement réalisé est aligné avec ce qu'il est nécessaire de faire pour atteindre les objectifs du projet. C'est pourquoi le Product Owner pourrait être tenté de gérer le travail de l'équipe dans le détail, mais cela ne fait pas du tout partie de son rôle.

Il est très important qu'un Product Owner se retienne d'essayer de gérer les activités de l'équipe de réalisation. Le ScrumMaster est là pour l'aider à y parvenir.

Le ScrumMaster :

Le protecteur

Dans le rôle de *ScrumMaster*, il y a deux facettes distinctes. Premièrement, **le ScrumMaster protège l'équipe**. Il fait en sorte que toutes les personnes du projet, en particulier les membres de l'équipe de réalisation, soient en mesure de se concentrer sur leur travail, sans aucune distraction. Certaines distractions peuvent venir du travail lui-même - par exemple, quand le Product Owner déborde de son rôle et commence à imposer à l'équipe des façons de travailler. Il y a aussi toutes sortes de perturbations – par exemple, le ScrumMaster peut aussi être amené à trouver comment remplacer les ordinateurs en panne ou comment rendre l'espace de travail moins bruyant.

La deuxième facette du rôle de ScrumMaster est de **protéger le processus Scrum** lui-même. Le ScrumMaster est l'expert de la façon dont Scrum fonctionne et comment Scrum doit être appliqué. Il veille à ce que le Product Owner et l'équipe de réalisation restent dans le cadre Scrum. Le ScrumMaster aide les membres de l'équipe à utiliser Scrum de la manière la plus efficace.

Même si les deux rôles sont fréquemment comparés, le rôle de ScrumMaster est très différent du rôle de chef de projet traditionnel. Les chefs de projet sont chargés de gérer le travail des membres de l'équipe du projet, de leur indiquer le travail à faire au jour le jour. Quant au ScrumMaster, il n'a qu'une seule responsabilité formelle : la qualité du processus.

L'équipe de réalisation :

Un collectif auto-organisé

Qui est responsable des gens qui font le travail ? C'est là où l'équipe de réalisation entre en jeu. Une équipe Scrum typique se compose de cinq à neuf personnes et incorpore généralement toutes les compétences fonctionnelles typiquement nécessaires pour réaliser le projet. Dans les projets de développement de logiciel, architectes, testeurs, développeurs et designers font partie de l'équipe ; mais ces titres décrivent l'expertise de chaque individu, ils ne décrivent pas un rôle particulier au sein de l'équipe de réalisation.

L'équipe s'organise collectivement pour déterminer comment atteindre les objectifs. **L'équipe réalise les fonctionnalités en fonction des priorités établies par le Product Owner.** La façon de travailler est basée sur le processus Scrum, avec le soutien du ScrumMaster. Pour le reste, **l'équipe s'organise elle-même**, et le ScrumMaster apporte tout le soutien nécessaire.

Ce niveau d'autonomie est une clef de voute de Scrum. L'autonomie renforce les liens entre les membres de l'équipe et contribue à créer un environnement de travail positif.

La synergie : Travailler en collaboration

Chacun des trois rôles est unique à Scrum – ce ne sont pas de simples variantes des rôles de la gestion de projet traditionnelle.

Chaque rôle complète les autres ; pour réussir, il faut mettre en place ces trois rôles et leur donner les moyens de travailler ensemble. Pour les organisations qui adoptent Scrum, il est essentiel

- d'apporter un soutien à chacun des rôles,
- de laisser le temps aux personnes de développer leur expertise,
- et de résister à la tentation de comparer les rôles entre Scrum et la gestion de projet traditionnelle.