

Web&Ia

Débloquons notre potentiel marocain

1

Sagesse

Une citation
de Conficius

Tuto

Méthode
scrum

**RIGUEUR
CONCEVOIR
TESTER
AFFINER
CRÉER**

Web&Ia, le fanzine du webmaster marocain



Je suis Rabie Bougedrawi, titulaire d'un Master professionnel en informatique.

Je peux intervenir dans les situations suivantes :

- Résolution et dépannage des problèmes de votre site Web
- Correction de votre programme informatique.

Mes prestations :

- Conception de sites Web simples ou complexes
- Élaboration de plates-formes relationnelles
- Conception de tutoriels clairs, didactiques, et efficaces

Aide aux développeurs débutants

Aide aux développeurs débutants

Vous êtes débutants dans le développement Web, je vous propose une formation adaptée et personnalisée.

contact@webandia.com



Avec ce premier numéro du fanzine, Web&IA, j'effectue le premier pas vers mon rêve, participer à l'évolution de mon pays, le Maroc. Même si je n'y ai pas vécu assez longtemps pour bien le connaître, il est présent au fond de moi-même.

J'ai choisi pour devise, *débloquons notre potentiel marocain*. Ceci doit guider notre ambition de réussite. Parallèlement, le sérieux et la rigueur doivent constituer nos principales qualités. Un travail doit subir la séquence suivante, réfléchir, concevoir, tester, affiner, créer.

C'est dans cet objectif que je vous propose, au préalable, une citation du Confucius. Ensuite, ensuite un tutoriel simplifié sur la méthode Scrum qui représente un travail d'équipe de collaborations est toujours de sérieux.

Blog : webandia.com/

**Me rejoindre sur le groupe de réflexions
sur l'intelligence artificielle et l'automatisation des tâches**

[Web&IA Repenser l'informatique de demain au Maroc](#)

ÉDITO DU FANZINE 1

Avec ce premier numéro du fanzine, Web&Ia, j'effectue le premier pas vers mon rêve, participer à l'évolution de mon pays, le Maroc. Même si je n'y ai pas vécu assez longtemps pour bien le connaître, il est présent au fond de moi-même.

Il est crucial de comprendre que, en ce monde qui évolue si rapidement, il est impératif de ne compter que sur nous-mêmes.

J'ai choisi comme devise, *débloquons notre potentiel marocain*. Ceci doit guider notre ambition de réussite.

Si l'équipe marocaine de football U20 a réussi cet exploit d'être, non seulement invaincue, mais également de remporter la coupe du monde, c'est grâce aux éléments suivants : motivation, sérieux, assiduité.

Ces éléments devraient constituer le moteur qui nous impulse, constamment, vers l'avant.

Dans ce premier numéro du Fanzine, Wen&Ia, je vous propose d'aborder n'importe quel travail sans précipitation. L'intitulé de l'article est, à juste titre et sans jeux de mots, *informatique et Confucius*. La sagesse empêche la précipitation, elle incite à la méditation sur n'importe quel travail avant de le commencer.

Ensuite, je vous propose de prendre connaissance d'un tuto sur la méthode Scrum. Il est important de noter qu'il s'agit d'un tutoriel destiné aux débutants.

Ensemble, débloquons notre potentiel marocain

Rabie Bougedrawi



**COMMENÇONS UNE BELLE AVENTURE
INFORMATIQUE MAROCAINE**

**Me rejoindre sur le groupe de réflexions
sur l'intelligence artificielle et l'automatisation des tâches**

Web&IA Repenser l'informatique de demain au Maroc

webandia.com/

www.facebook.com/webandia

contact@webandia.com



Ne soyez pas désireux que les choses soient faites rapidement. Ne regardez pas les petits avantages. Le désir de faire les choses rapidement empêche qu'elles soient faites à fond.

INFORMATIQUE ET CONFUCIUS

À première vue, il est singulier d'allier informatique, sujet terne, avec Confucius, le grand sage chinois.

Avant de débuter n'importe quel projet, je vous recommande au préalable de réfléchir sur la citation suivante.

Ne soyez pas désireux que les choses soient faites rapidement. Ne regardez pas les petits

avantages. Le désir de faire les choses rapidement empêche qu'elles soient faites à fond. Confucius

Vous devriez écrire cette citation sur un post-it que vous collez sur votre ordinateur.

Votre ennemi, c'est d'abord vous-même

Votre meilleur ennemi est vous-même, principalement votre impulsion à vouloir publier votre programme, coûte que coûte, et sur-le-champ. C'est le pire des comportements. Le désir de voir son projet accessible au monde, de se déclarer webmaster, peut se transformer en cauchemar.

Prudence avant de publier votre premier travail

Le désir de faire les choses rapidement empêche qu'elles soient faites à fond.

Sachez-le, comprenez-le bien, votre premier programme est le reflet de tous les autres. Si vous le manquez, vous risquez de manquer également les suivants.

Vos visiteurs ainsi que vos clients ne vous pardonneront jamais un programme raté. Ils le feront

sentir dans leurs commentaires. Les remarques désagréables peuvent induire chez les personnes fragiles un état dépressif. Voire une malsaine opinion de soi, ainsi qu'un doute sur ses capacités.

Revoir son projet avant de le soumettre

Il faudrait en être persuadé, le client est un personnage qui peut être impitoyable.

Aussi, votre première tâche sera de revoir votre projet avant sa soumission.

Procéder à des tests sur les plates-formes spécialisées. Demander l'avis de connasseurs proches. Ajuster et adapter.

SOUMETTEZ-MOI VOTRE PROJET POUR ANALYSE ET RÉVISION

Rabie Bougedrawi **contact@webandia.com**

Des doutes sur votre programme ?

**Confiez-le-moi pour
analyse et correction**



www.WebAndIA.com

contact@webandia.com

MÉTHODE SCRUM

APERÇU

La méthode Scrum n'est pas un langage de programmation. C'est une ambiance de travail en groupe basée sur le sérieux, l'esprit d'équipe, la participation de tous les partenaires aux différents niveaux de l'évolution d'un projet. Il est nécessaire de préciser que le propriétaire du programme, ou encore l'utilisateur final sont intégrés aux étapes du projet.

Scrum nécessite une rigueur quotidienne, le test et la validation d'une étape avant de débuter la suivante.

Avantages :

- La participation du commanditaire du projet ainsi que celle de l'utilisateur final empêche la survenue de litiges ou de frustrations.

- À chaque étape du projet, la communication indispensable entre les membres de l'équipe permet à chacun d'avoir une vision globale du l'avancement du programme.
- Lorsqu'il est suivi scrupuleusement, Scrum aboutit à des programmes élaborés et sophistiqués.
- Scrum permet au groupe de repérer les erreurs nécessitant une correction dans les plus brefs délais. S'il existe un bug, il est rapidement cerné.
- Il permet à l'équipe de connaître ses points faibles et d'y remédier.

L'élément fondamental est que Scrum, en tant que cadre de travail, nécessite des compétences de base. En aucun cas Scrum ne peut pallier les insuffisances des programmateurs.

LES ÉLÉMENTS DE BASE

Scrum ne se conçoit que dans une équipe soudée, compétente, communiquant.

On distingue trois dogmes indissociables de la méthode.

– **La transparence permanente.** La communication limpide représente les fondements de ce travail en commun. À tout moment, le programme en cours d'évolution est accessible à chaque contributeur.

– **L'inspection régulière**

L'inspection du projet se fait de façon programmée, elle n'est pas laissée au hasard. Ici, intervient le rôle des réunions qui ont pour but d'inspecter le projet, identifier les problèmes pour les corriger. L'inspection rigoureuse permet l'avancement et l'amélioration de projet.

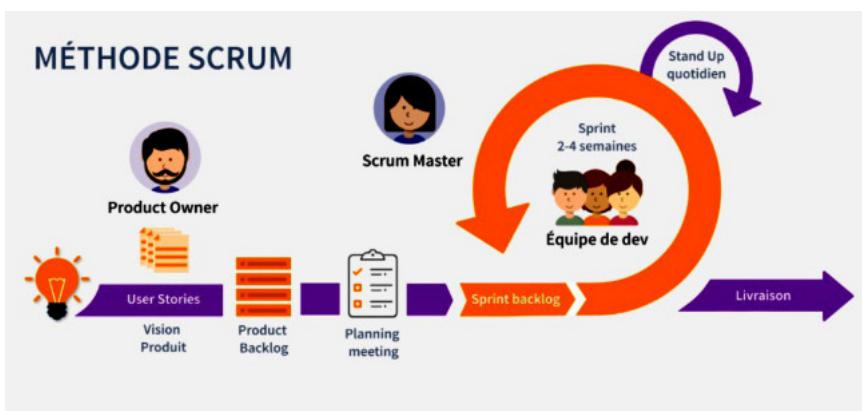
– L'adaptation

Scrum représente le puissant symbole de la méthode agile qui est l'adaptabilité. À tout moment de l'avancée du travail s'offre la possibilité de le réadapter.

L'adaptabilité de la méthode Scrum permet au groupe l'acquisition d'une résistance commune face à la survenue de contraintes. Lorsque celles-ci surviennent, chaque élément du groupe acquiert une résilience individuelle, et commune. Le groupe, s'adapte, trouve des solutions et évolue.

Corollaire :

Lorsqu'il est bien suivi, le cadre de travail Scrum permet de fournir un travail accompli et répondant parfaitement aux attentes des clients. Le fait d'intégrer le client final aux étapes de l'élaboration du projet évite les mauvaises surprises, les frustrations, les conflits entre prestataires et commanditaire.



DANS UN MODÈLE SCRUM, TROIS ACTEURS FONDAMENTAUX

Product Owner

Au sein de la méthode agile Scrum, le Product Owner est incontournable. Il représente le client final. Par conséquent, il est **responsable de la vision globale du projet et du respect des exigences du client**. Il définit les fonctionnalités à réaliser en priorité au sein de ce que l'on appelle un Product Backlog. Tout au long du projet, le Product Owner sert de lien entre le client et l'équipe et s'assure du déroulement optimal du plan.

Scrum Master

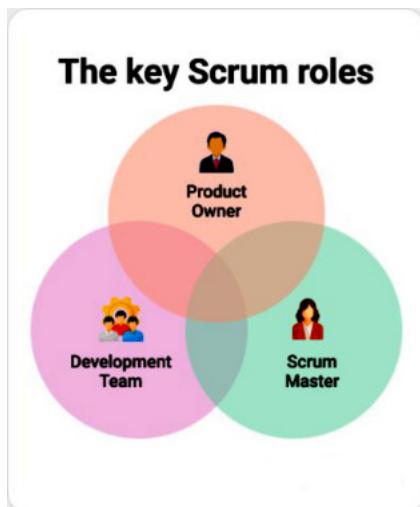
Le Scrum Master **guide l'équipe lors du développement des fonctionnalités du produit et lors des différentes phases du projet**.

Maîtrisant parfaitement les principes de cette

méthode de gestion de projet, sa mission est de vérifier qu'ils soient bien respectés. En parallèle, il accompagne les collaborateurs dans la gestion des difficultés qui pourraient survenir.

Les membres de l'équipe de développement

Au cœur du projet, nous retrouvons nécessairement l'équipe de développement. Ce sont ses membres, issus de différentes spécialités, qui, itération après itération, **conçoivent les fonctionnalités et affinent le produit ou le service**. Leur principale responsabilité est de réussir à développer les fonctionnalités demandées lors de chaque étape du projet.



LE FONCTIONNEMENT DE LA MÉTHODE SCRUM

Scrum n'est pas une méthode rigide, mais avant tout un **framework**, c'est-à-dire un **cadre de travail flexible** qui permet d'organiser efficacement les projets.

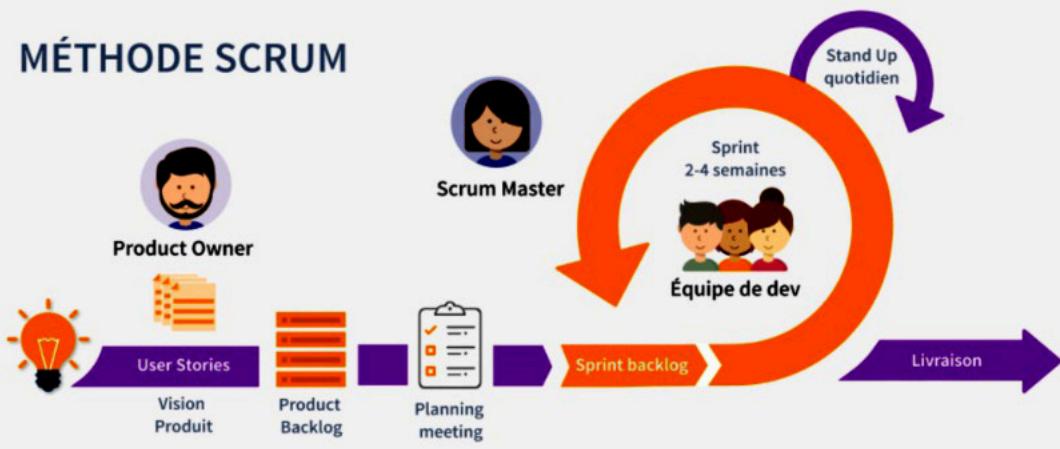
Son objectif principal est d'**améliorer la performance collective** en offrant une structure claire qui encourage à la fois **l'efficacité opérationnelle** et le **travail collaboratif**.

Concrètement, la mise en œuvre de Scrum apporte de nombreux bénéfices :

- **Une communication fluide et transparente** : les membres de l'équipe échangent quotidiennement, partagent les informations et avancent ensemble vers un objectif commun
- **Un développement itératif et incrémental** : le travail par cycles courts permet de faire évoluer rapidement le produit tout en garantissant une meilleure qualité
- **Une satisfaction client accrue** : la transparence et les livrables réguliers renforcent la confiance et l'adhésion du client final
- **Une planification agile et ajustable** : les réunions périodiques facilitent la réévaluation continue des priorités pour respecter les délais fixés
- **Une équipe responsabilisée et autonome** : chaque membre contribue activement au succès du projet, ce qui renforce la motivation et l'engagement collectif.

En favorisant la **cohésion d'équipe** et la **communication continue**, Scrum permet non seulement d'augmenter la productivité, mais aussi de **réduire les délais de livraison** et d'**optimiser la rentabilité** des projets.

MÉTHODE SCRUM



QUE SONT LES ÉVÉNEMENTS SCRUM ?

Les **événements Scrum**, également appelés **cérémonies**, constituent des moments clés du cadre Scrum.

Ils rythment la vie du projet et permettent de mettre en pratique l'un des piliers fondamentaux de la méthodologie : **l'inspection et l'adaptation**.

Ces événements offrent des **espaces dédiés à la collaboration**, où l'équipe et les parties prenantes se réunissent régulièrement pour faire le point sur l'avancement, identifier les améliorations possibles et ajuster la trajectoire du projet.

Comme le précise le **Guide Scrum**, ces événements « sont spécifiquement conçus pour instaurer la transparence nécessaire. Ne pas les tenir comme prévu revient à perdre des occasions précieuses d'inspecter et de s'adapter ».

En d'autres termes, **ignorer ou négliger ces temps d'échange fragilise le cadre Scrum** : l'équipe risque de perdre en visibilité, en réactivité et, par conséquent, en agilité globale.

LES CINQ ÉVÉNEMENTS CLÉS DE LA MÉTHODE SCRUM

La méthodologie **Scrum** repose sur cinq événements majeurs, également appelés **cérémonies**, qui structurent le déroulement du projet. Chacun d'eux joue un rôle essentiel dans le maintien de la transparence, de la collaboration et de l'efficacité de l'équipe.

1. Le Sprint

Le **Sprint** est le cœur du cadre Scrum.

Il s'agit d'un **cycle de développement itératif** d'une durée fixe, généralement comprise entre **une et quatre semaines**.

Pendant ce laps de temps, l'équipe conçoit, développe et livre une **fonctionnalité complète et potentiellement livrable** du produit.

Cette durée limitée permet de **maintenir la réactivité**, d'obtenir rapidement du **feedback** et d'adapter le produit en continu.

2. La Sprint Planning (planification du sprint)

Cette **réunion de planification** marque le début du sprint.

Le **Product Owner**, le **Scrum Master** et l'**équipe de développement** se réunissent pour :

- Définir **l'objectif du sprint** (Sprint Goal)
- Sélectionner les **éléments du Product Backlog** à réaliser
- Estimer la charge de travail et planifier la manière de l'accomplir

L'objectif est de s'assurer que **toute l'équipe partage la même vision** et sait exactement ce qui doit être livré à la fin du sprint.

3. Le Daily Scrum (mêlée quotidienne)

Chaque jour, l'équipe tient une **réunion courte de 15 minutes**.

C'est un moment d'**alignement collectif** où chaque membre partage :

- Ce qu'il a accompli la veille
- Ce qu'il prévoit de faire aujourd'hui
- Les éventuels obstacles rencontrés

Cette cérémonie favorise la **transparence**, la **communication continue** et permet de **corriger la trajectoire** avant qu'un problème ne prenne de l'ampleur.

4. La Sprint Review (revue de sprint)

À la fin de chaque sprint, l'équipe présente le **travail réalisé** aux parties prenantes.

Cette revue permet :

- D'inspecter l'**incrément produit** développé pendant le sprint
- De **recueillir les retours** des utilisateurs ou du client
- De **mettre à jour le Product Backlog** en conséquence

C'est un **moment clé d'échange et d'amélioration** où la collaboration entre les parties prenantes garantit la **valeur ajoutée** du produit livré.

5. La Sprint Retrospective (rétrospective du sprint)

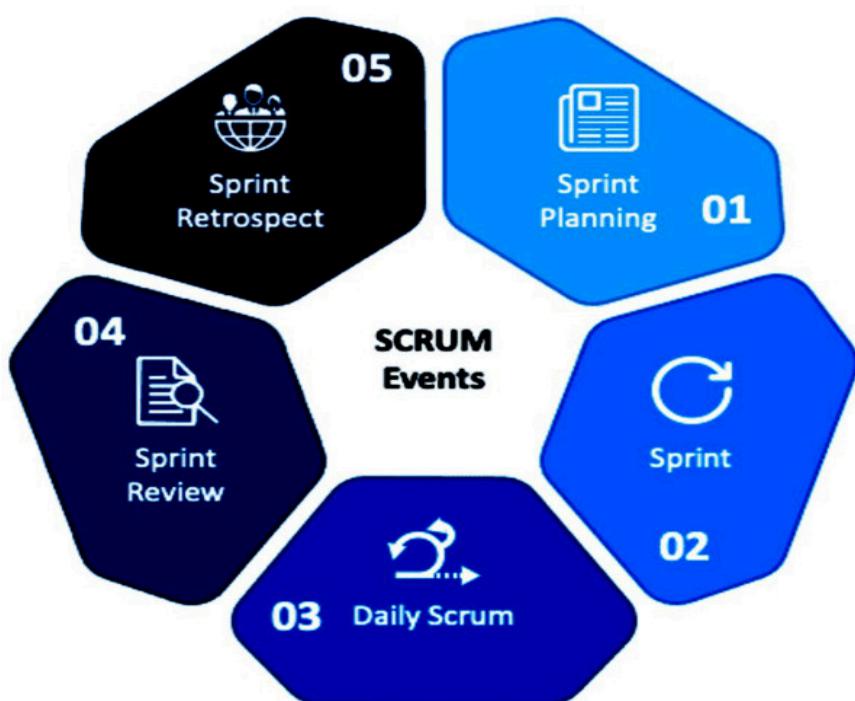
Dernier événement du cycle, la **rétrospective** a pour but d'analyser le **fonctionnement de l'équipe**.

Les membres identifient :

- Ce qui a bien fonctionné
- Ce qui peut être amélioré
- Les actions à mettre en place pour le prochain sprint

Cette étape favorise l'**amélioration continue**, renforce la **cohésion d'équipe** et contribue à la **maturité agile** du groupe.

Ces **cinq événements Scrum** ne sont pas de simples réunions, ils forment un **cadre structuré** qui permet à l'équipe d'**inspecter, d'adapter et de livrer en continu**. Grâce à eux, la communication reste **claire et fluide**, la collaboration **renforcée**, et la productivité du projet **en constante progression**.



EXPÉRIMENTER ET PERFECTIONNER SON UTILISATION DE SCRUM

Pour tirer le meilleur parti de la **méthode Scrum**, il est essentiel de **l'expérimenter et de l'ajuster** en fonction du contexte de votre organisation.

Scrum repose sur une logique d'**amélioration continue**. Il ne s'agit pas d'appliquer un modèle figé, mais de le **tester, de l'adapter et de le faire évoluer** pour qu'il réponde réellement aux besoins du projet et de l'équipe.

Même si Scrum offre de nombreux avantages – transparence, réactivité, collaboration – il ne constitue pas une solution universelle. Certaines structures, cultures d'entreprise ou types de projets peuvent nécessiter des ajustements, voire d'autres cadres agiles.

L'idéal est donc de **se familiariser progressivement** avec la démarche, d'en comprendre les principes fondamentaux et de **développer les compétences clés** pour en garantir la réussite.

L'usage d'un **outil collaboratif** (comme Jira, Trello ou Azure DevOps) peut grandement faciliter la gestion des échanges, la planification des réunions et le partage des informations au sein de l'équipe.

Une fois Scrum mis en place, il est primordial de **respecter les bonnes pratiques** :

- Organiser les **événements obligatoires** du framework
- Veiller à une **communication fluide et transparente**
- Maintenir une **discipline collective** autour des rôles et responsabilités.

C'est cette rigueur et cette capacité d'adaptation qui permettront de **tirer pleinement profit de la démarche agile** et de **garantir la réussite du projet**.

Ce fanzine vous est offert gratuitement. Bien que des sujets d'intérêt général y soient développés, il est destiné à un public d'informaticiens.

Même si le public marocain représente la cible initiale de cette publication, les informaticiens de tout horizon peuvent être concernés par les différents sujets.

Je réalise la majorité du travail de ce fanzine. Écriture des textes, mise en page, recherches diverses. Aussi, votre retour d'opinion me sera d'une grande utilité.

contact@wenandia.com

« Les personnages et les situations de ce récit étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite. »

Toute reproduction est interdite sans l'autorisation de l'auteur.

© Couverture et illustrations Rabie Bougedrawi.

© Rabie BOUGEDRAWI 2025