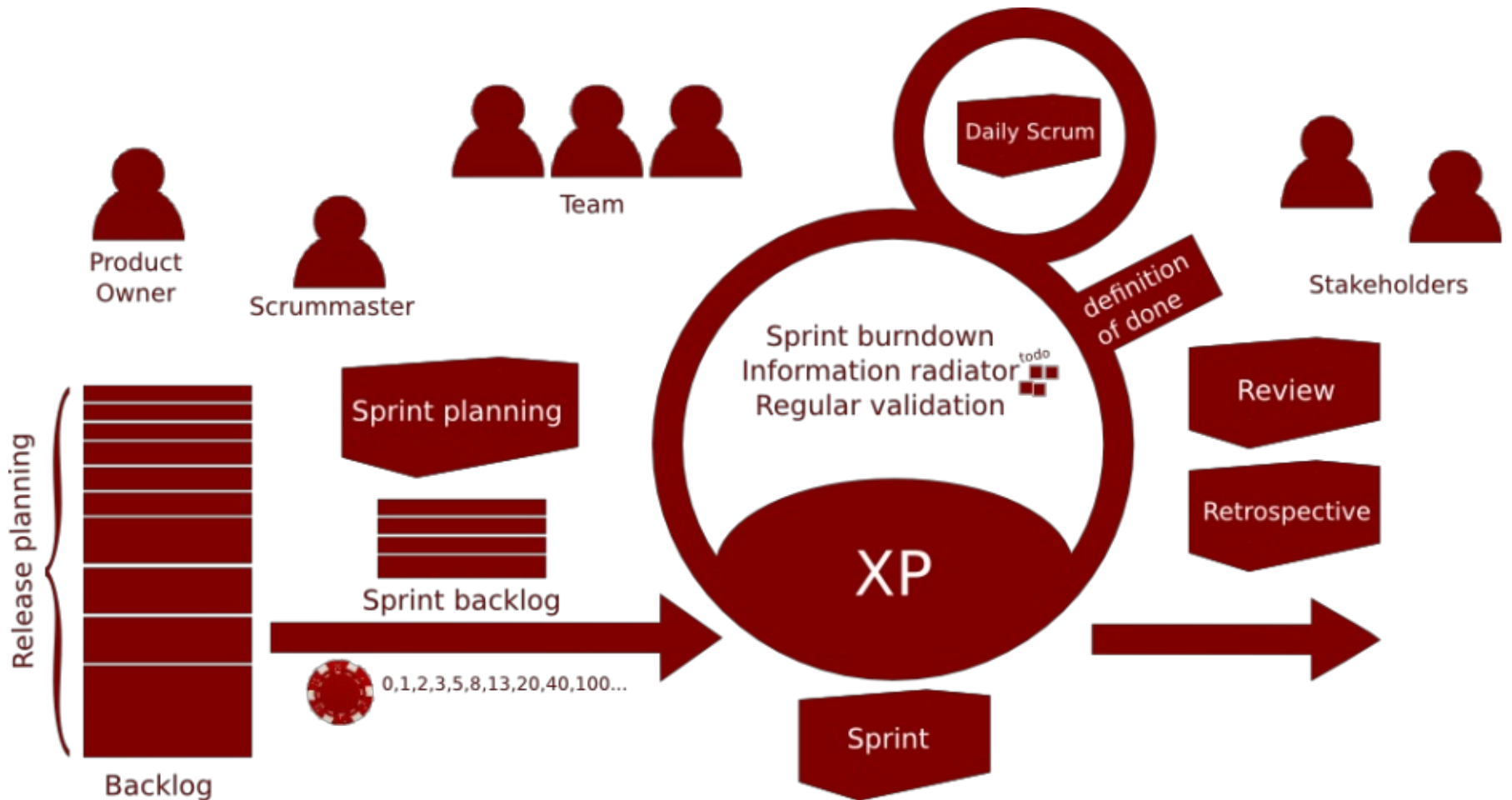


# Scrum

zoom sur les cérémonies

Pablo Pernot  
version 2013-1-1





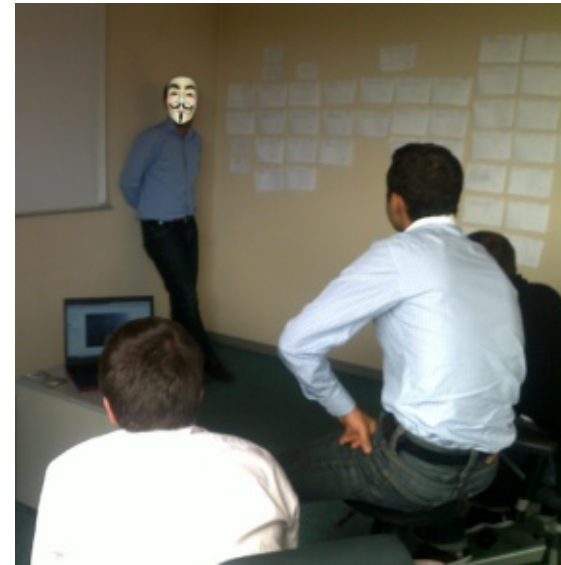
# Sprint Planning

disons réunion de lancement de l'itération

Le sprint planning c'est deux étapes :

QUOI : sur quoi devons nous travailler ? définition du contenu de l'itération à venir (avec estimation & engagement).

COMMENT : comment allons nous aborder notre travail (découpage en tâches).



Qui ?

Toute l'équipe Scrum : le product owner, le scrummaster, l'équipe

Boite de temps ?

Pour une itération de 2 semaines, disons 3-4 heures.  
2 heures la première partie, 1h30 la seconde partie.

Entrée

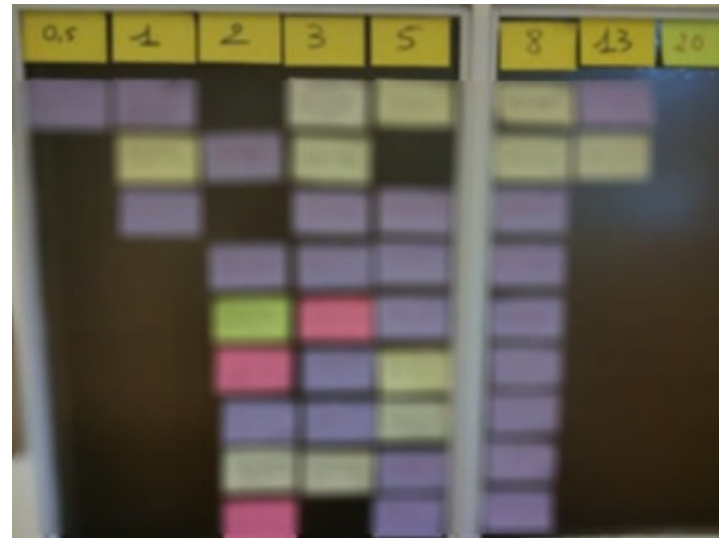
Un backlog avec les user stories en tête assez détaillées.

Sortie

L'engagement de l'équipe sur un ensemble de user stories (3 minimum).

# Atelier estimations

Planning poker & Wall planning



# Daily Standup

disons réunion quotidienne de l'équipe

Le daily standup c'est tous les jours à la même heure, dans un même lieu, le moment où on partage nos avancées, notre travail et l'état des lieux du projet au sein de l'équipe



Qui ?

L'équipe uniquement (mais le scrummaster doit s'assurer que le daily standup se déroule correctement). Public silencieux mais autorisé.

Boite de temps ?

15mn maximum, c'est impératif.

Entrée

Présenter à chacun le travail effectué depuis le dernier daily standup, le travail sur lequel on travaillera jusqu'au suivant, et si l'on rencontre des difficultés.

Sortie

Une connaissance partagée, une information circulante au sein de l'équipe.

# Scrum from hell

un daily standup d'enfer...



Source\_: <http://xp123.com/g4p/0410b/index.htm>

# Review

disons le passage en revue des réalisations de l'itération

C'est le lieu où l'on montre les réalisations de l'équipe lors de la dernière itération, mais uniquement ce qui est réellement fini. C'est aussi le lieu où l'on reçoit le feedback des parties prenantes.

Qui ?

Public. Tout le monde est le bienvenu. Il faut même s'assurer que les personnes clés sont bien présentes ("parlez maintenant ou taisez vous à jamais...")

Boite de temps ?

La durée officielle est 1h30. Je préconise 30mn car il n'est pas aisé de déplacer nos parties prenantes clés, or c'est impératif. Si vraiment il faut allonger la durée pour discuter du feedback, je suggère de provoquer une réunion dédiée.

Entrée

Le résultat de l'itération (mais rien qui ne soit PAS fini et déjà validé par le product owner). Des éléments d'informations, et une projection (release plan) sur la suite.

Sortie

L'assurance que les parties prenantes soient au courant de l'avancée des travaux du projet, et qu'elles aient eu l'opportunité de donner leur feedback.

# Retrospective

disons le moment où l'on s'interroge sur comment s'améliorer

C'est le moment où l'on s'interroge sur comment s'améliorer (un des moments les plus cruciaux de votre culture agile). En 3 étapes : on observe le déroulement de l'itération, on définit ce qui s'est bien passé, et ce qui s'est mal passé, et nos axes d'améliorations. Enfin on sélectionne un (et un seul) élément à améliorer et comment y parvenir.

Qui ?

C'est un espace sanctuarisé, réservé uniquement à l'équipe (product owner, scrummaster, l'équipe).

Boite de temps ?

2h pour une itération de deux semaines. Il faut du temps.

Entrée

Qu'est ce qui s'est bien passé, qu'est ce qui s'est mal passé, que peut-on améliorer ?

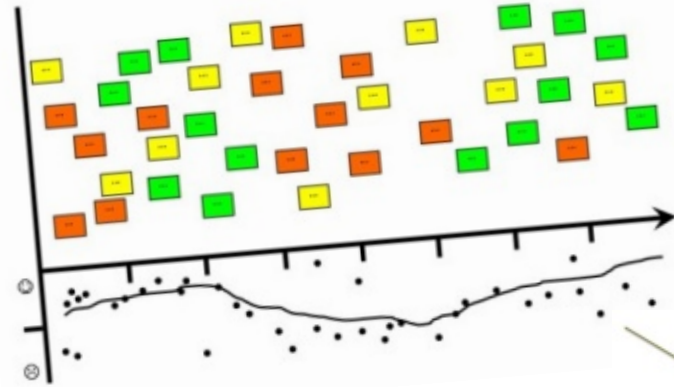
Sortie

Un et un seul élément d'amélioration qui soit atteignable et mesurable.



# Atelier rétrospectives

## Plusieurs façons de faire des rétrospectives



Technical feasibility study was not completed	A critical issue in the installed base took key people off the project for 2 week2	A sole source vendor had a quality problem that delay production by 3 weeks	Early performance data indicated problems, resources reprioritized to resolve - 2 weeks.
Early requirements documents did not have clear performance criteria for new features	The firmware engineers were assigned late to the project	Customer beta testing drove late requirement changes resulting reprioritized work	Bug fixes in unstable code base increase bug find rate
	Understaffed QA led to late start of testing	Slow decision making (5 weeks) to get to agreed upon list of feature priorities	Sr. Engineer resigned 1 month before feature complete



### les +

- communication au sein de l'équipe
- dynamique de l'équipe
- bon programming ponctuel efficace
- visibilité du niveau d'information
- sprint réussi
- beaucoup de discussions
- équipe pragmatique

### les -

- beaucoup de discussions
- daily scrum pas assez concis
- pas assez de tâches définies (de nombreuses tâches ajoutées durant le sprint)
- pas assez d'activités pour certains profils sur le sprint (certains profils travaillant sur des tâches externes du coup)
- tâches rébarbatives (pas de nouveauté, pas de plus value)
- les différents profils ont travaillé chacun de leurs côtés
- toutes les validations ne sont pas réalisées sur la plateforme d'intégration
- le sprint est bien un sprint
- pression sur les dernières heures

### les optimisations

- prendre plus de temps pour définir les tâches
- organiser le backlog de façon à s'adapter aux profils de l'équipe ou optimiser ces tâches faire travailler des profils différents sur un même sujet
- arrêter les réunions, réduire la durée, ROTI
- daily scrum plus concis

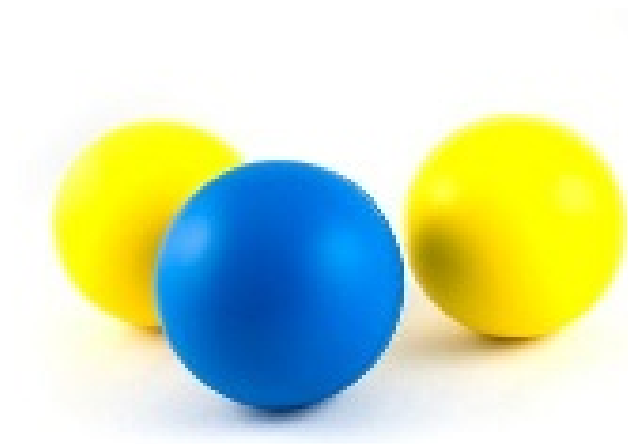
### le plan d'action (1 seule amélioration à la fois !):

- prendre plus de temps pour le découpage en tâches (potentiellement scinder le sprint planning avec un vrai break)



# Atelier amélioration continue

Vivre dans une équipe qui s'améliore (de Boris Gogler)

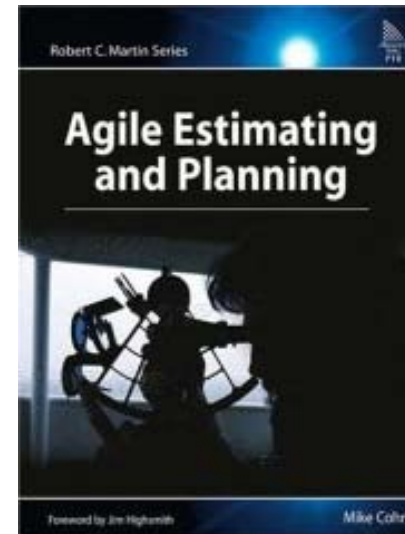
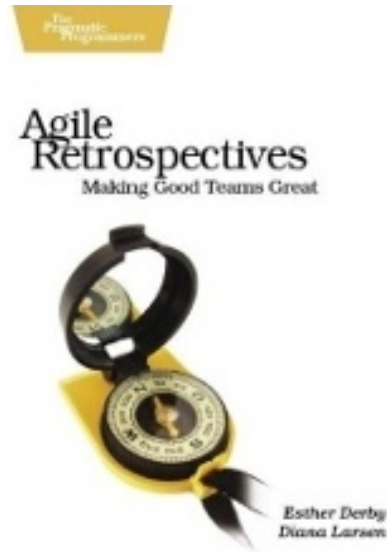
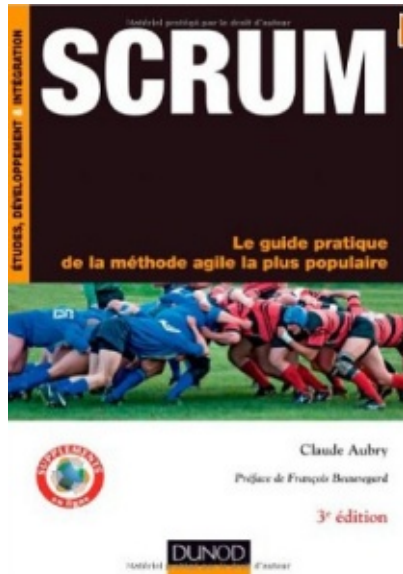


# Atelier "la crevasse"

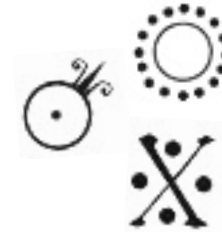
Confiance au sein de l'équipe ( de Olivier Soudieux)



# Bibliographie



# Pablo Pernot



twitter

@pablopernot

blog

<http://www.areyouagile.com>

société

<http://www.smartview.fr>

slides

<http://speakerdeck.com/u/pablopernot>

regroupement d'agilistes

<http://convergenc.es>