

## Rétrospective Séance 0

Démarrage lent, choisir le thème ainsi que se départager les rôles.

Communication et accord difficile néanmoins à la fin tout le monde était d'accord sur les rôles de la première séance ainsi que sur les différents points abordés.

### Comment Améliorer :

Améliorer la communication en parlant plus et que chacun donne son avis de manière concise et claire.

Améliorer la prise de décision via un vote peut être utiliser la planning poker

## Rétrospective Séance 1

Démarrage toujours lent mais en amélioration

Séance focalisée sur l'entente des membres pour prendre une décision. Toute la séance a été consacrée à l'évaluation des diverses user story en terme de difficulté, ainsi que sur l'explication et la coordination en termes techniques de ce qu'il faudra réaliser pour chaque US.

### Comment améliorer :

Améliorer la prise de décision en se fiant aux choix du scrum master et du PO pour les détails une fois que tout le monde est d'accord pour les grands axes.

## Rétrospective Seance 2

Démarrage toujours un peu lent mais de mieux en mieux. Processus de choix amélioré et moins de temps perdu.

Review et retrospective bâclées par manque de temps et d'attention de la part de l'équipe qui était focalisée sur le code.

## Comment améliorer :

Prendre plus de temps pour les différentes concertations d'équipe (review retrospective).

Arrêter tout le travail de codage ou de recherche lors de ces interventions.

## Rétrospective Séance 3

Démarrage très lent. Recul par rapport à la séance précédente.

Processus de décision d'équipe absent car chaque membre travaillait seul.

Nette amélioration lors de la revue et de la rétrospective.

Documentation des sprints à revoir car manquante ou bâclée.

## Comment améliorer :

Prendre plus de temps pour rédiger des documents propres.

Améliorer la communication sur le travail, en utilisant le pair programming.

Améliorer le temps de démarrage en commençant par un point de la séance précédente et du travail à effectuer durant celle du jour.

## Rétrospective Séance 4

Démarrage efficace lié à un point sur l'avancement et de la séance du jour.

Travail manquant d'efficacité car communication mauvaise entre les membres et lié au langage ainsi qu'au template utilisé car manque de connaissances sur ceux-ci.

Prise de décision efficace concernant la définition de fini lié à une plus grande expérience.

Lié au nombre de définitions de fini conçues dans d'autres UE.

## Comment améliorer :

Prendre du temps entre les séances pour affiner les connaissances du template et du langage utilisé afin d'augmenter les compétences des membres. Ou changer le template car celui-ci nous impose des conditions et restrictions que nous n'avons pas réussi à contourner.