

# Simplon - Cannes

## Méthodes Agiles de gestion et amorçage de projet

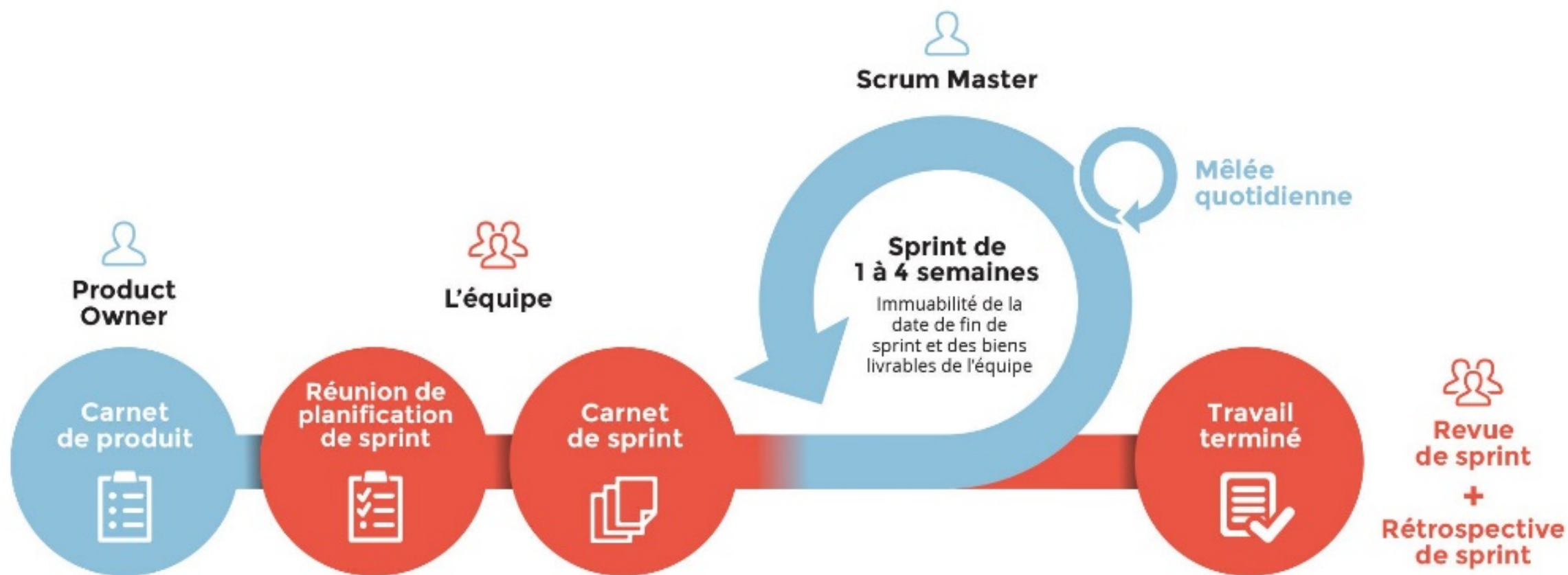


Stéphanie Putaggio, formatrice CNF  
9/10, 15/22/29 juin 2021

---

# Méthodes Agiles de gestion et amorçage de projet

---



---

# Review

---

## OBJECTIF DE LA REVIEW

→ → → Présenter **l'incrément** réalisé durant le sprint à travers **une démo** afin de recueillir les **feedbacks et validations du client** et permettre de réajuster le **Product Backlog**

TRANSPARENCE → → → **INSPECTION** → → → ADAPTATION



Réunion animée par le PO

- Rappel du Sprint Goal + des US du Sprint
- Discussion autour des fonctionnalités
- Recueillir les feedbacks + validations
- **Données** pour ajuster le Product Backlog

⚠ Autre pratique annexe  
→ [le Backlog Refinement](#) (ou Backlog Grooming)

Avant le prochain sprint et souvent en cours de sprint : temps entre PO, l'équipe et le SM (1 heure max) pour affiner le Product Backlog  
→ « nettoyer », discuter des nouvelles US, estimer, évaluer le « reste à faire », etc.

---

# Rétrospective

---

## LA RETROSPECTIVE

**Quatrième et dernière cérémonie Scrum**, la rétrospective est un élément clé du fonctionnement de la méthode Scrum. Elle permet **l'amélioration continue** du processus, en poursuivant l'objectif de faire toujours mieux au prochain sprint.

Le Scrum Master tient un rôle essentiel lors de cette réunion : c'est lui qui est en charge de l'organiser et de l'animer. **En amont de la réunion**, le Scrum Master est capable de trouver la rétrospective qui correspond le mieux à la situation actuelle de l'équipe pour faciliter le feedback et les retours de chacun·e.

**Sujets** : tous les domaines peuvent être abordés (humain, organisationnel, pratiques, processus, outillage, qualité de vie au travail, conflits,...).

**Documents pour alimenter les échanges** : le compte rendu de la rétrospective précédente, les graphiques d'avancement de sprint, les feedbacks de la dernière review...

**Outils et méthodes de facilitation** : ateliers favorisant l'intelligence collective.

## Facilitation

Il s'agit souvent d'une **réunion facilitée** suivant un format défini = généralement une rétrospective dure entre une et trois heures en fonction de la durée du sprint.

L'objectif est de donner l'occasion de s'exprimer à tous les membres de l'équipe.

Le jeu et la visualisation graphique sont souvent utilisés pour permettre aux participants de laisser libre cours à leurs idées.

Il existe dans l'environnement agile, des ateliers adaptés comme le **speed boat** ou le **strafish** qui permettent facilement d'obtenir du feedback en sollicitant les participant·e·s et en terminant sur un plan d'action concret à mettre en place.

Autres exemples d'ateliers de facilitation :

<https://blog.myagilepartner.fr/index.php/retrospective/>

<https://coach-agile.com/wp-content/uploads/2020/07/SERIOUS-GAME-RECUEIL-AGILE.pdf>

[https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Cat%C3%A9gorie:Portail\\_Facilitation](https://wikiagile.cesi.fr/index.php?title=Cat%C3%A9gorie:Portail_Facilitation)



## La posture du Scrum Master

Lors de la réunion **le Scrum Master** doit être dynamique, faire preuve d'une bonne capacité d'écoute active, de reformulation, de synthèses et d'une grande ouverture d'esprit, pour permettre à chacun·e de s'exprimer.

## OBJECTIF D'UNE RETROSPECTIVE

→ → → Recueillir des **feedbacks** de l'ensemble des **membres de l'équipe** de développement sur un **sujet donné** afin d'établir un **plan d'action** qui sera appliqué lors du **prochain sprint**.

## DEROULÉ POSSIBLE

**Début de la rétrospective** → Présentation de l'objectif de la réunion

**Pendant la rétrospective**

**1 - Générer des idées**

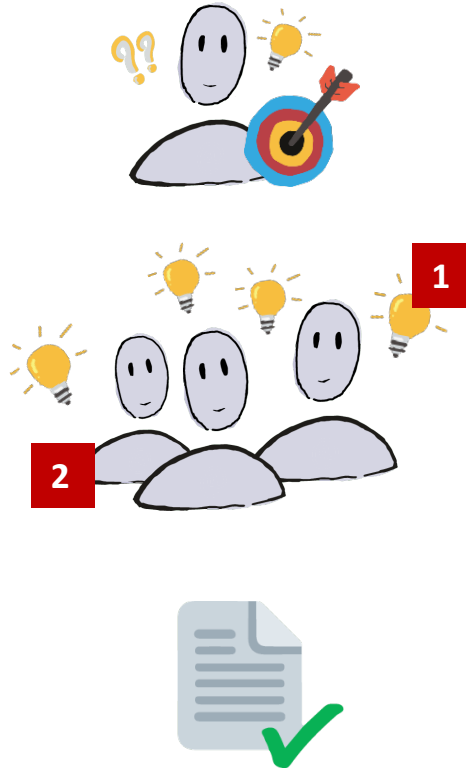
⚠ **étape en individuel** > "JE" pas le "ON"

**2 - Parcourir **ensemble** les idées et échanger**  
en se posant des questions pour affiner










**3 - Trier et prioriser les idées**

**4 - Etablir un plan d'actions**

**Fin de la rétrospective** → Important de conclure la réunion



## Rôles du Scrum Master

Avant	Détermine l'objectif de la réunion + Prépare le format d'atelier	
Début	 Anime	 Objectif
Pendant	<b>FACILITATEUR</b>   Timeboxe	 Drive/objectif   <b>ou</b>  Animateur      Observateur
Fin	 Anime	 Améliorer Rétros
Après	Garant de la mise en application du plan d'action pendant le sprint 	

---

# Rétrospective

## Exemples de pratiques et d'ateliers

---

## DÉBUTER LA RETROSPECTIVE

**Énoncer clairement l'objectif de cette rétrospective (5 minutes)**



Par exemple, cette réunion a pour but :

- Faire le point ensemble sur notre fonctionnement d'équipe et nos outils pendant le dernier sprint (ce qui a bien fonctionné, ce qui est à revoir, à améliorer par rapport au sprint écoulé)

**Vous pouvez également prendre un temps pour prendre la température des participant·e·s**

Par exemples :

- Poser une question simple : comment vous sentez-vous face à la méthode de travail ?
- Évaluer leur ressenti sur le sprint écoulé, etc

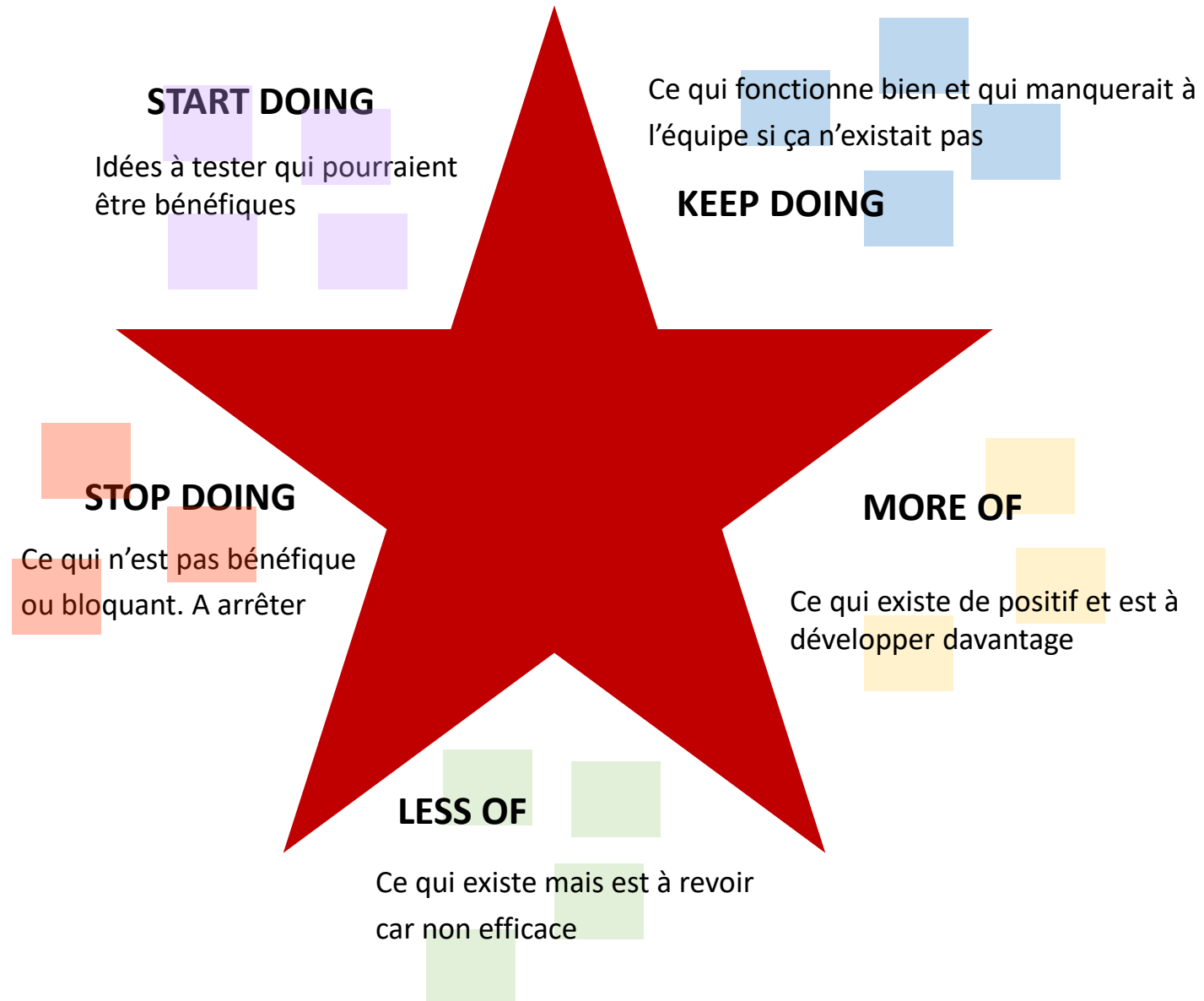
**Par exemple, à l'aide d'une image :**



# ATELIER STRAFISH

## 1- Générer des idées (5 minutes)

- Utilisation des post-it de mêmes couleurs par catégorie
- Une idée par post-it
- Toujours répondre aux questions dans l'ordre :
  - Commencez toujours par ce qui fonctionne,
  - Puis ce qui doit être amélioré
  - Puis ce qui doit être arrêté
  - Terminez par des propositions de nouvelles idées



## ATELIER STRAFISH

**2 -** Parcourir ensemble les idées et échanger en se posant des questions pour affiner (10 minutes)

**3 -** Prioriser les idées (5 minutes)

Ex : Chacun·e peut sélectionner 2 idées de chaque catégorie qu'il·elle trouve pertinente

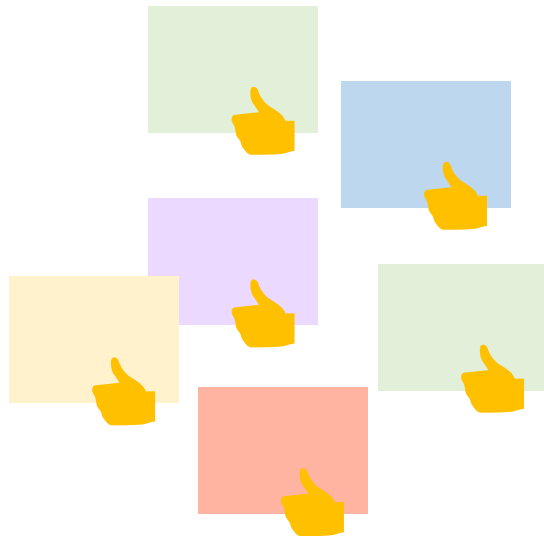
→ Les idées les plus appréciées vont remonter naturellement



## ATELIER STRAFISH

### 4 - Etablir un plan d'action (15 minutes)

- Le groupe propose des actions à réaliser autour des idées priorisées
- Et peut se les attribuer pour le prochain sprint
- ⚠ Pas trop d'actions en même temps (1 à 2 axes d'amélioration par sprint)



### PLAN D' ACTIONS





## CONCLURE LA REUNION

### **R.O.T.I. (Return On Time Invested)** (5 minutes)

Evaluer le temps passé en atelier et recueillir du feedback des participant·e·s par rapport aux rétrospectives.

La question à poser : "Est-ce que cet atelier vous a permis de dire des choses, de générer des idées et de vous améliorer collectivement ?"

### **Technique du vote à 5 doigts**

#### **5 doigts : *excellente***

Voilà une super réunion dont moi et l'équipe allons bénéficier. Ça valait bien plus que le temps qu'on y a passé.

#### **4 doigts : *bonne***

Voilà une réunion au-dessus de la moyenne. J'ai gagné plus que le temps que j'y ai passé.

#### **3 doigts : *moyenne***

Je n'ai pas perdu mon temps, sans plus.

#### **2 doigts : *utile***

Mais ça ne valait pas à 100% le temps que j'y ai passé. J'ai donc perdu du temps.

#### **1 doigt : *inutile***

Je n'ai rien gagné, rien appris. J'ai vraiment perdu mon temps !

## OUTILS

### Animer une rétrospective en ligne

<https://metroretro.io/templates>

<https://klaxoon.com/fr/template/tous/templates>

<https://fr.padlet.com/>

<https://www.mural.co/pricing>

### Recueillir des feedbacks/questionner

<https://kahoot.com/>

<https://www.mentimeter.com/>



> Animer une rétrospective timeboxée de 45 minutes sur l'amélioration d'équipe/ gestion de projet agile en utilisant l'atelier Starfish

→ **Objectif** : Déterminer un plan d'action à mettre en place sur le prochain sprint

⚠ N'oubliez pas de démarrer / conclure la rétrospective

→ **Livrable** : Me transmettre le rendu visuel de votre atelier