Quelques idées, tips and tricks et autres qui étaient dans les scrum guides précédents et qu’on pourrait reprendre dans la sensibilisation, sous forme de questions ou autres…..

**Misconceptions :**

* Pas obligé de livrer un incrément de produit à chaque fin de sprint (mais pourrait être mis en production si nécessaire) -> VRAI
* Le <devops > et integration continue est une cible et non un pré-requis - VRAI
* Scrum est uniquement pour une équipe -> FAUX
* Les critères d’acceptation sont différents des scénarios de test -> FAUX
* Scrum n’est que pour l’IT
* Le scrum master est juste un facilitateur de l’équipe et n’a pas à opérer l’agilisation de l’entreprise -> FAUX
* Le scrum master doit forcément être au daily meeting -> FAUX
* Il y a un sprint 0 -> FAUX ARCHI FAUX
* Au daily meeting il faut poser les 3 questions -> FAUX
* Scrum n’est que pour une équipe -> FAUX
* Le Product Owner nouveau dans le rôle doit déjà être hyper formé et opérationnel -> NON car le rôle du Scrum Master et de l’aider dans son rôle et le lui enseigner. Le Scrum Master est repsonsable de l’efficacité (version précédente du scrum guide)
* Les items du backlog sont forcément des user Stories -> NON. Dans les précédentes versions du Scrum guide, on donnait pour format d’exemple les User Stories, mais ce n’est même plus le cas dans la nouvelle version.
* Toutes les stories du sprint doivent avoir été vues en détail avec le découpage en tâches à l’issue du sprint planning -> FAUX, il faut que ce soit le cas pour 60-70% des US, les autres peuvent être vues après…..pendant le sprint !
* On parle de critères d’acceptation -> non on parle de descriptions de tests
* « Arriver à l’heure au stand-up pendant ce sprint » n’est pas un objectif de sprint.
* Le planning poker fait partie de la méthode Scrum -> QUE NENNI ! C’est une technique d’estimation possible, mais il en existe d’autres.
* Dans Scrum il y a des Epic, de Features, des Stories -> FAUX, que des Product Backlog Items plus ou moins détaillés au fur et à mesure qu’ils deviennent prioritaires.
* Dans Scrum il y a des coachs agile pour aider au changement -> FAUX, c’est le Scrum Master qui est agent du changement au niveau de l’organisation.

**Tips and Tricks :**

* Le Product Owner peut aussi faire des taches de l’équipe de dév (mais il ne peut pas être le scrum master)
* Pour un produit commercial (grand public), le Product Owner peut être le Product Manager. Pour une appli interne, il peut être le manager du département des utilisateurs de cette appli.
* Les architectes qui refusent de coder avec l’équipe ne devraient pas faire partie de l’équipe.
* Les Use case peuvent être utilisé en plus des US pour des cas très complexes ou très critiques ;
* Les tests d’acceptation sont des attributs de la user Story, qui peuvent supplanter des descriptions textuelles plus détaillées, par une description testable de ce que les items du product backlog devront faire quand ils auront été implémentés.
* Une durée de sprint de 2 semaines et une bonne longueur pour commencer à apprendre Scrum.
* Le but ultime d’une équipe Scrum est d’arriver à mener tous les tests pendant le sprint : tests unitaires, tests système, tests utilisateurs, tests de régression, tests non fonctionnels tels que performance, stabilité, sécurité et intégration.