

**Définition.** *Outils d'introspection du sprint pour adapter notre manière de travailler.*

## 1 Définition par le Scrum Guide

La rétrospective de Sprint (Sprint Retrospective) est une occasion pour l'Équipe Scrum de s'**inspecter et de créer un plan d'amélioration** qui sera mis en place au cours du Sprint suivant.

La rétrospective de Sprint survient après la revue de Sprint et avant la prochaine réunion de planification de Sprint. C'est une réunion limitée à trois heures pour les Sprints d'un mois. Pour les Sprints moins longs, la réunion dure habituellement moins longtemps. Le Scrum Master s'assure que la réunion a lieu et que les participants en comprennent le but. Le Scrum Master apprend à tous comment respecter la boîte de temps. Le Scrum Master participe en tant que membre de l'Équipe Scrum et y amène le point de vue du responsable du processus Scrum.

Le but de la rétrospective de Sprint est :

- D'inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé en ce qui **concerne les personnes, les relations, les processus et les outils** ;
- D'**identifier** et ordonner les éléments majeurs qui se sont bien déroulés et les **améliorations potentielles** ;
- De **créer un plan pour améliorer les processus de travail** de l'Équipe Scrum.

Le Scrum Master encourage l'Équipe Scrum à améliorer, dans le cadre Scrum, son processus de développement et ses pratiques afin de les rendre plus efficaces et agréables pour le prochain Sprint. Lors de chaque rétrospective de Sprint, l'Équipe Scrum planifie des moyens adéquats d'accroître la qualité du produit, en adaptant sa définition de « terminé »

À la fin de la rétrospective de sprint, l'Équipe Scrum devrait avoir identifié les améliorations qu'elle mettra en œuvre durant le prochain sprint. La mise en œuvre de ces améliorations au cours du prochain sprint est l'adaptation à l'inspection de l'Équipe de Développement elle-même. Bien que des améliorations puissent être mises en œuvre à tout moment, la rétrospective de sprint fournit un événement dédié et axé sur l'inspection et l'adaptation.

## 2 Une rétrospective efficace

### 2.1 Sans reproche

- Confiance et respect
- Si besoin, mettre en place un moyen de feedback anonyme  
MAIS s'il a un problème de confiance (vouloir se cacher) alors c'est la problème numéro 1 à régler

## 2.2 Participation

- Les membres de l'équipe se rappellent du sprint
- Tout le monde parle
- Cadre fun

## 2.3 Balancer le négatif avec le positif

- Qu'est-ce qu'on peut améliorer
- Qu'est-ce qu'on a réussi  
Amplifier les bonnes choses et les partager avec les autres équipes de l'entreprise

## 2.4 Agir

- Les feedback doivent amener à des changements  
Élaborer un plan d'action avec l'équipe
- (idée) Ajouter les axes d'amélioration au Product Backlog pour ne pas les oublier

## 3 Les aspect à couvrir

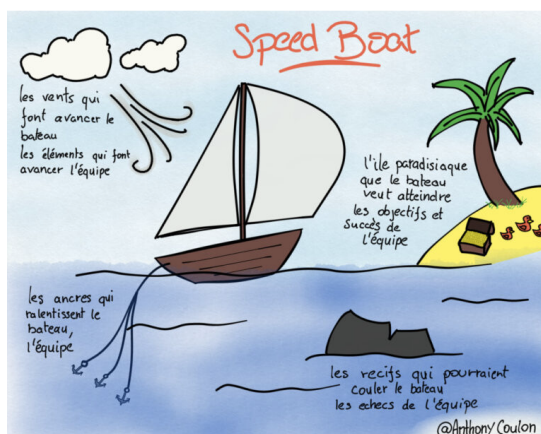
- Productivité et efficacité
- Périmètre et *Definition of Done*
- Communication et interaction au sein de l'équipe
- Communication avec les parties prenantes
- Progrès et vision long terme

Un objectif secondaire de la rétrospective est de faire adopter le mindset Agile. On va faire des allusions à l'agilité pour que les membres de l'équipe se souviennent de la philosophie Agile

- Comment peut-on être plus transparent au quotidien ?
- Comment avons-nous respecté les valeurs Scrum durant le Sprint ?

## 4 Une rétrospective fun

### 4.1 Speed Boat rétrospective



- Vent : les forces de l'équipe
- Ancre : les freins à leur travail
- Récifs : les risques qu'ils anticipent sur la suite du projet
- Soleil : ce qui rend la vie sur le projet agréable
- Île : leur objectif en tant qu'équipe (facultatif)

## 4.2 Loup Garou



### 4.2.1 Etape 1

1. Les participants piocher une carte au hasard. Ils ne doivent pas dévoiler leur carte aux autres participants.
2. Les participants remplissent des Post-its en suivant le thème défini par la carte
3. Quand un participant lit ce qu'il a mis sur son Post-it, les autres tenteront de deviner le personnage qu'il incarne.
4. On fait 2 à 3 tours pour incarner plusieurs personnages

### 4.2.2 Etape 2

Les participants choisissent la carte qu'ils veulent.

### 4.2.3 Etape 3

On vote sur les 3 points clés à mettre en œuvre dans le prochain Sprint.