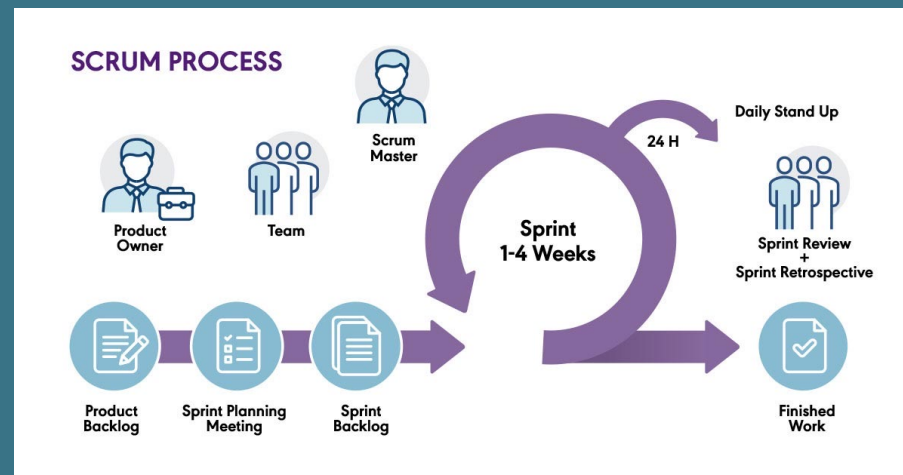


Scrum

Adrien CAUBEL

Avant la boucle Scrum

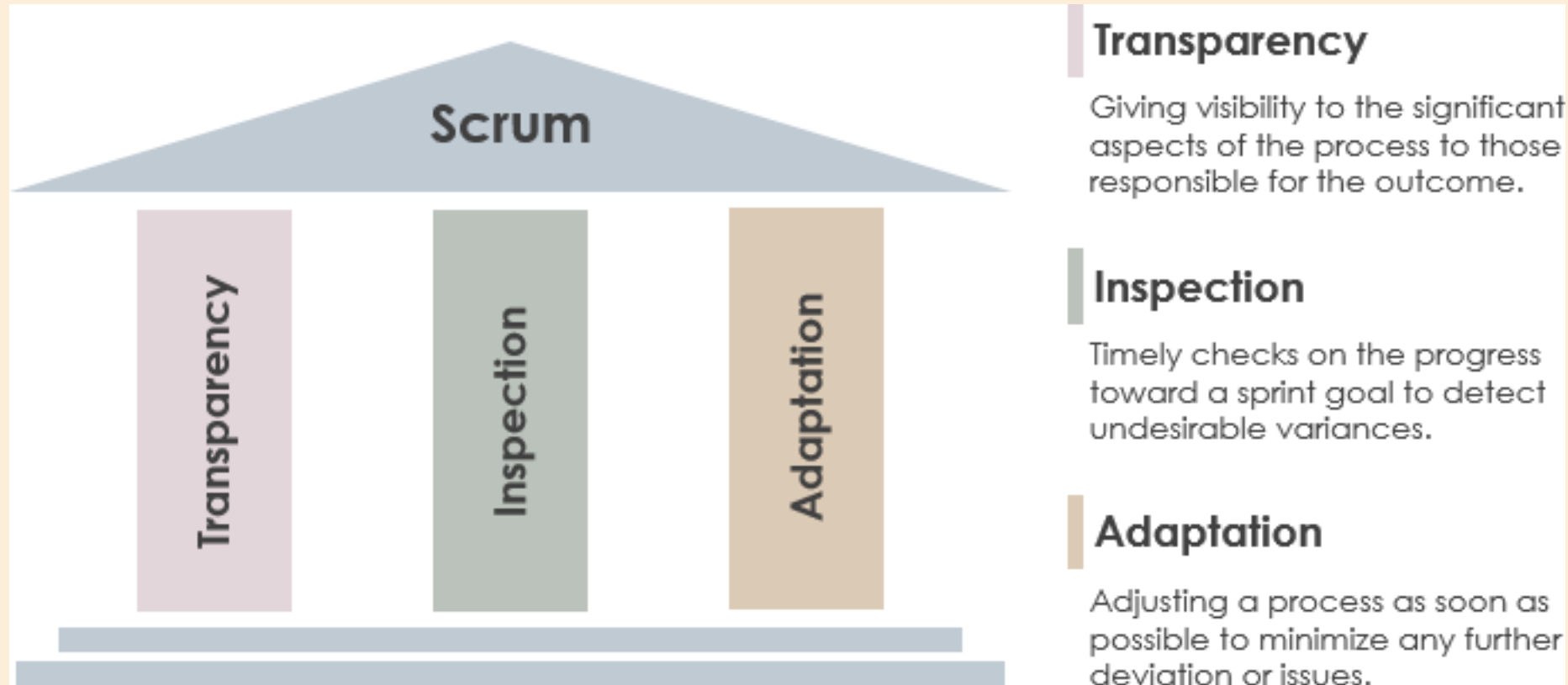


L'empirisme

« Scrum est fondé sur la théorie de contrôle empirique de processus.

L'empirisme affirme que **la connaissance provient de l'expérience** et la **prise de décisions est basée sur des faits connus**. Scrum utilise une approche itérative et progressive pour optimiser la prédictibilité et le contrôle de risque »

3 Piliers



5 Valeurs

FOCUS

- Sens de progression
- Vision commune produit
- Focus sur le résultat global du livrable
- Priorisation des actions

OUVERTURE

- Entraide entre les membres de l'équipe
- Ouverture aux autres disciplines
- Liberté d'expression
- Remise en cause des hypothèses

RESPECT

- Respect mutuel des opinions suggérées
- Respect de la priorisation du backlog
- Mobilisation de l'équipe vers la performance

COURAGE

- Revue du statut quo
- Prise de décisions impopulaires quand le projet dérive
- Confrontation constructive

ENGAGEMENT

- Mobilisation du savoir, compétences, et énergie au service de l'équipe et du livrable attendu

Caractéristiques équipe Scrum

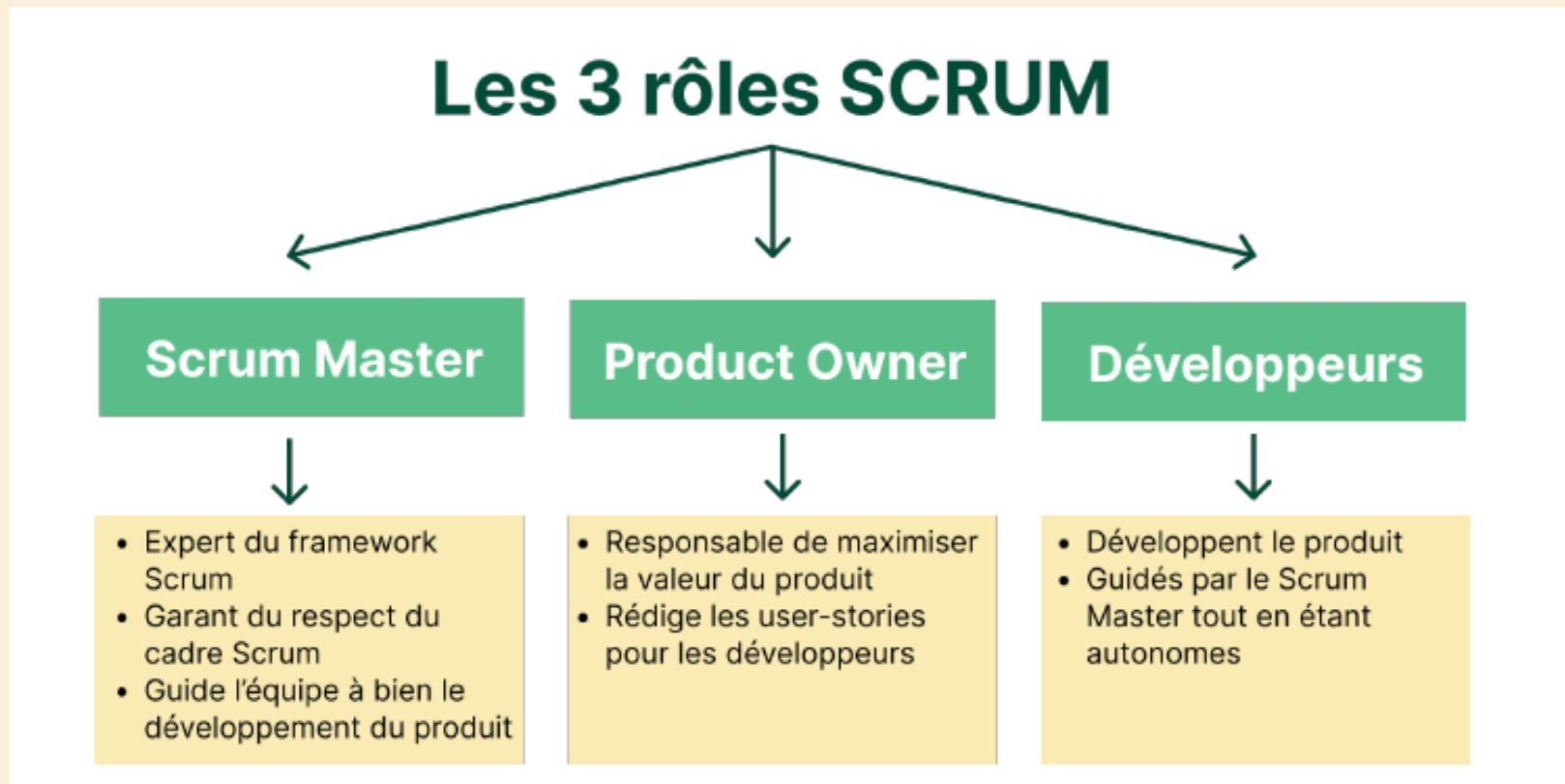


- **Pluridisciplinaire** : l'équipe dispose de toutes les compétences nécessaires pour transformer les *Product Backlog Items* en un *Incrément*.
- **Auto-organisée** : en interne elle décide du fonctionnement; qui fait quoi, quand et comment

Rôle Scrum

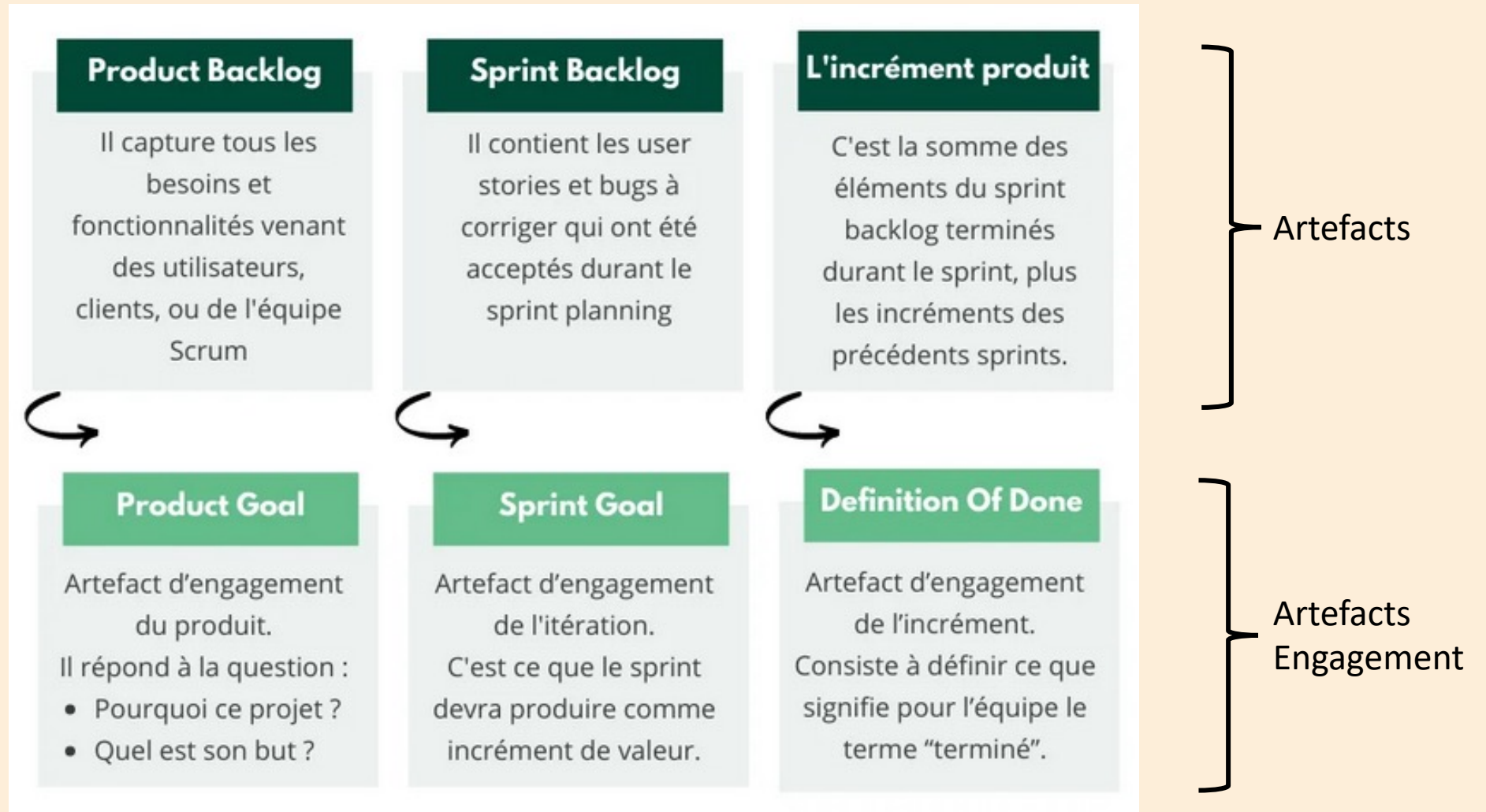
3 Rôles

« Scrum impose des rôles »



Scrum Artefact & Scrum Engagement

«Chaque Scrum *Artefact* contient un *Engagement* »



Product Goal

« Le Product Goal définit un état futur du produit qui sert de cible afin d'atteindre la vision produit. »

Un peu le « pourquoi » on fait ce travail :

- Il est mesurable
- Il s'agit d'un objectif à atteindre
- Séquence le travail; la succession de PG permettra d'atteindre la vision produit

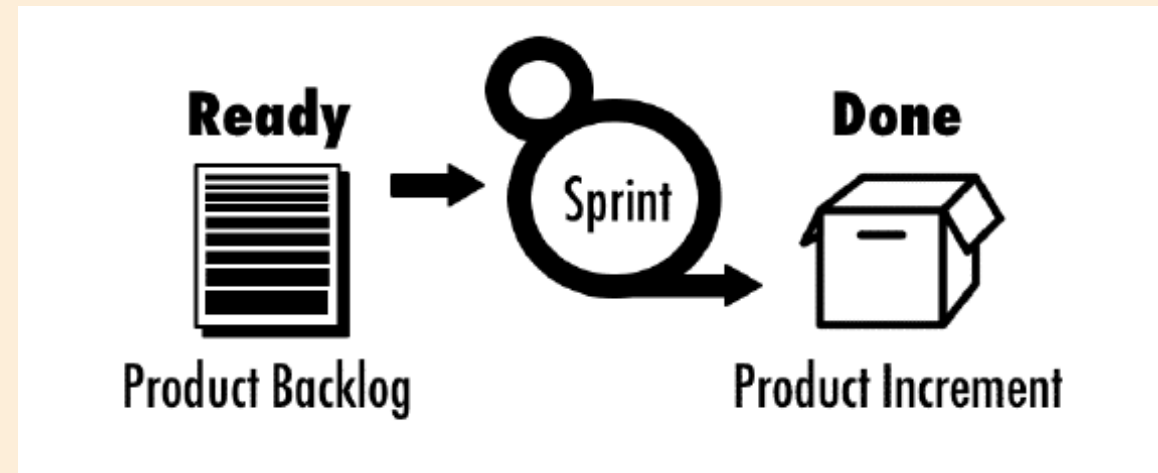
Sprint Goal

« L'objectif de sprint (sprint goal) est l'UNIQUE tâche qui doit être absolument réalisée à la fin du sprint. »



- Le PO définit le Spring Goal et le propose à l'équipe
- L'équipe choisit les éléments du Product Backlog qui permettent d'atteindre le Sprint Goal

Définition of Done



«La Definition of Done inclue toutes les caractéristique et normes qu'une tâche doit remplir pour être considéré comme finie. Elle définie un niveau de qualité à respecter »

- Tous les tests passent
- Les critères d'acceptances sont respectées
- La Code Review a été effectuée
- Le client à fait son feedback

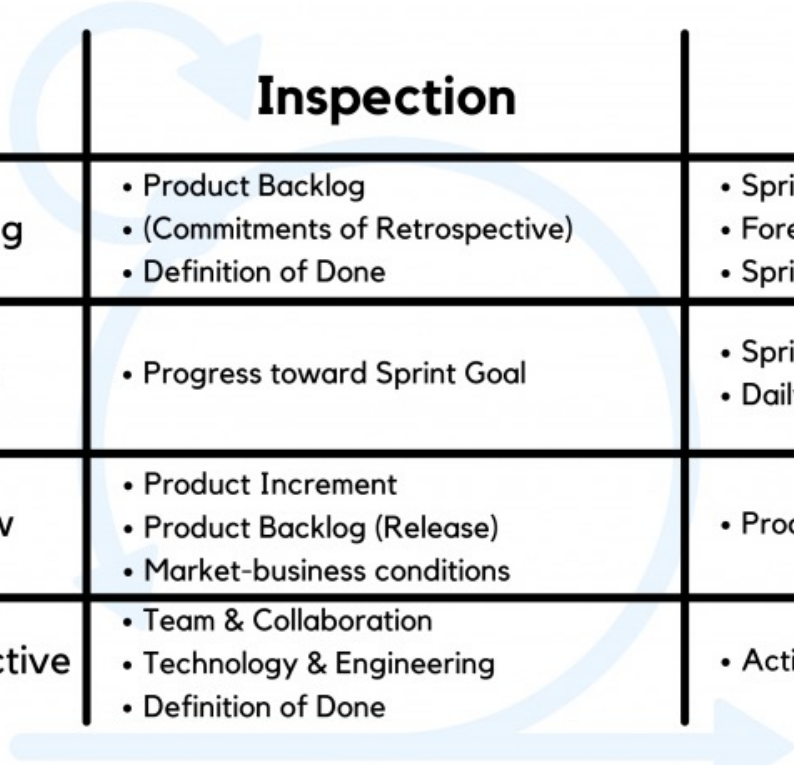
Créé lors du premier Sprint et
est ajusté en retro

Cérémonie Scrum

Pourquoi ?

« Les événements prescrits par Scrum créent de la régularité et minimisent la nécessité d'autres réunions non prévues. »

Pour inspecter et adapter



Event	Inspection	Adaption
Sprint Planning	<ul style="list-style-type: none">• Product Backlog• (Commitments of Retrospective)• Definition of Done	<ul style="list-style-type: none">• Sprint Goal• Forecast• Sprint Backlog
Daily Scrum	<ul style="list-style-type: none">• Progress toward Sprint Goal	<ul style="list-style-type: none">• Sprint Backlog• Daily Plan
Sprint Review	<ul style="list-style-type: none">• Product Increment• Product Backlog (Release)• Market-business conditions	<ul style="list-style-type: none">• Product Backlog
Sprint Retrospective	<ul style="list-style-type: none">• Team & Collaboration• Technology & Engineering• Definition of Done	<ul style="list-style-type: none">• Actionable Improvements

Sprint Planning

Sprint Planning

« Le Sprint Planning lance le Sprint en présentant le travail à effectuer durant le Sprint »»

Sprint Planning : session de travail

1. Réunir la Scrum Team (Product Owner, Scrum Master et développeurs)
2. Confirmer la capacité de l'équipe + personnes disponibles
3. Identifier les items dans le *Product Backlog* qui peuvent être réalisés

⇒ On obtient notre *Sprint Backlog* et son *Sprint Goal*

Sprint Planning : les phases

- Pourquoi ce Sprint est important
=> Définir le Sprint Goal
- Que peut-on faire durant le Sprint
=> Sélectionner les éléments dans le *Product Backlog*
- Comment le travail choisi sera-t-il réalisé
=> créer un Increment qui répond à la *Definition of Done*

Sprint Planning : Pourquoi

« Le PO expose la raison du Sprint. Qu'est qui va apporter de la valeur au produit et "pourquoi ?". Donner du sens. »

Sprint Planning : Quoi (faire)

« Le PO ne dit pas quoi faire. Ceux sont les développeurs qui sont acteurs et choisissent les choses à faire pour atteindre le Sprint Goal.

»



Les développeurs créent un plan pour atteindre le Sprint Goal

Sprint Planning : Comment (faire)

« Dans cette étapes, les développeurs vont s'orienter technique. Ils vont découper, changer, discuter des éléments. »

Daily

Daily

« L'objectif du Daily Scrum est d'inspecter la progression vers l'Objectif de Sprint et d'adapter le Sprint Backlog si nécessaire



Daily

- Améliore la communication
- Aide à identifier les obstacles
- Favorise la prise de décision rapide

Note : En plus du daily la Scrum Team peut se réunir tout au long de la journée pour adapter son plan

Daily : focus sur la Sprint Goal

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ?
- Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ?
- Est-ce que je vois des obstacles à partager ?



FOCUS sur le Sprint Goal

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ? *qui a aidé l'équipe de développement à atteindre l'objectif de sprint ?*
- Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ? *pour aider l'équipe de développement à atteindre l'objectif de sprint ?*
- Est-ce que je vois des obstacles à partager ? *qui m'empêchent ou empêchent l'équipe de développement de respecter l'objectif du sprint ?*

Review

Sprint review

« L'objectif de la Sprint Review est d'inspecter le résultat du Sprint et de déterminer les adaptations futures »



collaborent sur la marche à suivre et sur les décisions à prendre.

Sprint review : session de travail

« La Sprint Review n'est pas une demo sur les nouvelles features du produit »

- Recueillir du feedback.
- Être transparent afin de garantir la confiance
 - Pourquoi on a été bloqué ?
 - Pourquoi on a pas eu le temps ?
 - Quel ajustement a-t-on pris
- Prendre des décisions
 - Que doit on faire pour aller vers le Product Goal

Rétrospective

Sprint retrospective

« Inspecter et de créer un plan d'amélioration qui sera mis en place au cours du Sprint suivant. »

Sprint retrospective : objectifs

- 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.

Sprint retrospective : être efficace

Sans reproche

- Confiance et respect
- Si besoin, mettre en place un moyen de feedback anonyme

Participation

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

Négatif et Positif

- Qu'est-ce qu'on peut améliorer
- Qu'est-ce qu'on a réussi : Amplifier les bonnes choses

Agir

- Les feedback doivent amener à des changement
- Elaborer un plan d'action avec l'équipe

Sprint retro : Aspect à évoquer

- 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 allusion 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 respecter les valeurs Scrum durant le Sprint ?

Sprint rétrospective : être fun



- 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
- Ile : leur objectif en tant qu'équipe (facultatif)