

Résumé des séances de TD

Sprint 0

Ce sprint a duré 2 séances de TD ce qui explique pourquoi le nombre de Sprint n'est que de 4 (pour 5 séance de TD).

Product Owner : Benjamin Saint-Sever.

Scrum Master : Thomas Guillou.

Ce sprint comprend :

- L'établissement de la vision du produit.
- L'initialisation du backlog.
- Organisation des ressources humaines.
- Initialisation de la plate-forme de développement.

Points positifs :

- Expérience de Trello.
- Expérience de GitHub.
- Un bon nombre de User Story pertinente avec leurs tests d'acceptations .

Problème rencontrés :

- Manque d'expérience dans l'application de SCRUM, qui conduit à une plus longue mise en place.
- Cours sur SCRUM non achevé lors des premiers Sprint.
- L'estimation des **points d'effort** pour chaque une des users stories, par l'organisation d'un planning poker s'est avéré compliqué étant donné que c'était la première fois que l'on le faisait. Difficulté d'atteindre un consensus.

Cela a causé un retard dans le début du Sprint 1.

Liste d'actions d'amélioration pour le sprint suivant:

- Meilleure mise en oeuvre de SCRUM.
- Planning poker plus rapide, pertinent et efficace.

Sprint 1

Début du développement.

Product Owner : Benjamin Saint-Sever

Scrum Master : Thomas Guillou

Points positif :

- Choix et adaptation de la template très rapide.
- Passage à l'oral devant le coach, recueil de conseils pour progresser et s'améliorer.
- Expérience de l'équipe de développement en HTML/CSS.
- Création de la liste "à finir" dans le backlog.

Problèmes rencontrés :

- Pas de séparation entre les US et TS.
- Définition de fini incomplète.
- Manque de matériel d'un des membres de l'équipe.
- Pas de support visuel pour la rétrospective de Sprint (burndown).
- Le Scrum Master a parlé au nom de l'équipe sans demander leur intervention au cours de la rétrospective de Sprint.
- Mauvais découpage en tâche.

Liste d'actions d'amélioration pour le sprint suivant:

- Meilleure distinction des US et TS.
- Meilleure définition de fini.
- Amener le matériel.
- Faire un burndown.
- Faire tourner les rôles (PO et Scrum Master).
- Bien diviser les US et TS à faire en tâches.

Sprint 2

Seconde itération de développement. Les nombreuses US non terminées sont à finir durant ce sprint.

Les rôles ont été changés afin que chacun ait de l'expérience.

Product Owner : Alexandre Ablin

Scrum Master : Alexandre Baudesson--Stella

Points positif :

- Découpage en tâche affiché sur le tableau blanc, avec l'état d'avancement.
- Mise en place d'un burndown avec calcul de la vélocité.

Points d'amélioration :

- Définir un nombre de stories avec une charge adapté à la vélocité du groupe. (sprint suivant sous chargé)

Sprint 3

Troisième itération de développement. Les quelques Stories non terminée sont à finir durant ce sprint.

Product Owner : Thomas Guilloui

Scrum Master : Benjamin Saint-Severo

Points positif :

- Mise en place du “bac à sable” permettant de placer les stories non prête (ne respectant pas INVEST, sans test d’acceptances ...)

Problèmes rencontrés :

- Vélocité inférieur au sprint 2 => Le PO précédent a fait un mauvais choix de US.
- Certaines US ont été validés sans être dans le “à faire” du backlog (permet de compenser la perte de velocity).
- Réajustement des erreurs du PO précédent. (User story incomplètes)
- Absence d’un membre de l’équipe.
- Salle non adapté : Absence du tableau blanc, de place, et de prise de courant.

Liste d’actions d’amélioration pour le sprint suivant :

- Trouver une salle adapté
- Vérification des Stories plus précise.
- Mieux adapter les Stories selon la vélocité.

Durant toute la durée du projet

Points positifs :

- Expérience de git.
- Ambiance de travail, motivation.
- Une bonne organisation (même en modifiant les rôles au sein de l'équipe).
- Les users stories ont été trouvées rapidement et de façon assez claire.
- Chaque users story avait au moins un test d'acceptance bien défini.
- Daily Scrum réalisé pour faire le bilan des tâches réalisées et ce qu'il reste à faire.
- Bonne utilisation du Trello pour organiser les users stories.

Points négatifs :

- Rétrospective mal gérée lors des premiers Sprint car nous avions peu de support visuel tel que le BurnDown .
- Difficulté à estimer les points d'efforts.
- Pas de client réel.

De nombreux problèmes ont été rencontrés, ils nous ont permis de d'ajuster notre organisation afin de trouver un équilibre de gestion du projet.