



REVUE SPRINT 1 - TD4 LA MÉTHODE SCRUM

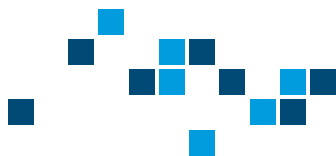
*BLUEM Juliette - MAIMBOURG Gaston - NOEL Théo - TERRIEN
Arthur - THOUVENIN Axel*

28 mars 2022



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

LORRAINE INP
les talents se lèvent à l'Est



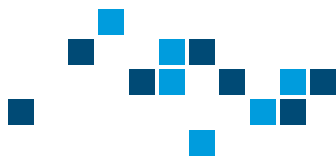
REVUE SPRINT 1 - TD4 LA MÉTHODE SCRUM

*BLUEM Juliette - MAIMBOURG Gaston - NOEL Théo - TERRIEN Arthur -
THOUVENIN Axel*

28 mars 2022

Table des matières

1	Introduction	2
2	Les Participants	2
3	Les Etapes	2
3.1	Préparer la démonstration	2
3.2	Rappeler les objectifs du sprint	2
3.3	Effectuer la démonstration	2
3.4	Evaluer les résultats du sprint	3
3.5	Calculer la vélocité réelle	3
3.6	Ajuster le plan de la release	3
3.7	Considérations de timing	3
4	Bibliographie	3



1 Introduction

L'objectif de ce TD4 est de réaliser une revue de sprint 1 fictive. Le but de la revue est de montrer ce qui a été réalisé pendant le sprint, afin d'en tirer les conséquences pour la suite du projet.

2 Les Participants

- **Scrum Master** : Axel Thouvenin
- **Product owner** : Juliette Bluem
- **Product owner assistant** : Arthur Terrien
- **Devlopper** : Théo Noel
- **Devlopper** : Gaston Maimbourg

3 Les Etapes

3.1 Préparer la démonstration

Définition : La préparation de la réunion consiste à imaginer un scénario pour présenter les différentes histoires d'utilisateur qui seront présentées et à vérifier que le matériel utilisé pour la démonstration fonctionne bien. La revue de sprint ne nécessite pas une présentation formelle.

Scénario : Axel a au préalable sélectionné l'ensemble de s US pour ce sprint 1. L'équipe de développeurs composée de Gaston et Théo a préparé un scénario est a vérifié avant présentation que le code marche bien et que les outils de partages marchent également. (vidéo projecteur, ordinateur...)

3.2 Rappeler les objectifs du sprint

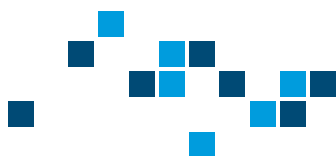
Définition : Le ScrumMaster rappelle le but du sprint défini lors de la réunion de planification. Il donne la liste des histoires d'utilisateur sélectionnées.

Scénario : Lors du démarrage de la réunion Axel met en avant le but de ce sprint 1. "Disposer d'un site web répondant au besoin du client". Il lira par la suite de toutes les US de ce sprint 1.

3.3 Effectuer la démonstration

Définition : L'équipe présente le produit partiel résultat de ses travaux en faisant une démonstration des éléments du backlog de produit (histoires d'utilisateur) réalisés. Seules les histoires d'utilisateur complètement finies sont présentées. Cela permet d'avoir une mesure objective de l'avancement. La démonstration est faite par un ou plusieurs membres de l'équipe, en principe les plus impliqués dans les choses montrées. Si possible, les personnes présentes à la réunion sont aussi invitées à manipuler le produit.

Scénario : Gaston et Théo présentent toutes les US totalement finies à 100% et uniquement celles-ci. On pourrait également demander à Juliette ou Arthur de manipuler l'outil grâce au README. Cela permet de vérifier deux choses, la bonne rédaction du README et si l'US est bien finie à 100%.



3.4 Evaluer les résultats du sprint

Définition : Le Product Owner et les intervenants présents posent des questions à l'équipe et donnent leur impression sur le produit montré. Leur feedback se concrétise en propositions et demandes de changement. Le backlog de produit est enrichi avec les éventuels bugs découverts et les demandes d'évolution suggérées.

Scénario : Suite à cette démonstration, toutes l'équipe peut donner son feedback. Cela permet de modifier le backlog du sprint 2. Exemple, si une US du sprint 1 était considérée comme finie alors que ce n'était pas le cas on peut réinjecter une évolution de l'US pour ce sprint 2.

3.5 Calculer la vélocité réelle

Définition : La liste des éléments du backlog considérés comme finis est établie. La vélocité du sprint est obtenue en faisant la somme de tous les points attribués à ces éléments. Elle est comparée à celle des sprints précédents, pour obtenir une vélocité moyenne.

Scénario : Cf notre Excel onglet "fichier_scrum/Analyse".

3.6 Ajuster le plan de la release

Définition : Les conditions ont changé depuis la dernière planification de la release : des éléments ont pu être ajoutés ou supprimés, les estimations modifiées, l'ordre dans lesquels les éléments sont classés (la priorité) a pu être modifié. De plus la vélocité moyenne a pu évoluer.

Scénario : En tenant compte de notre analyse, Juliette ou Arthur devra mettre à jour le backlog du sprint 2. Ce qui permettra de réaliser le sprint 2.

3.7 Considérations de timing

Définition : La préparation de la démonstration ne devrait pas excéder une heure. La revue elle-même est limitée à 2 heures et dure en moyenne une heure. La revue a lieu à la fin du sprint et elle est suivie de la rétrospective.

4 Bibliographie

Toutes les définitions et étapes viennent du site de Monsieur AUBRY.

<https://www.aubryconseil.com/post/2007/la-revue-de-sprint/>