

Sprint (événement scrum)	<p>Cancellation or finish : PO only (if sprint goal obsolete or cannot be met).</p> <p>Le sprint zero n'existe pas. <u>Is over when the timebox expires.</u></p> <p>Longueur maximale : 1 mois sinon, pas de norme selon de scrum guide MAIS on établit sa longueur en fonction : de la possibilité d'être en réunion avec les stakeholders et des "done" pouvant être faits + fréquemment.</p> <p>La qualité ne doit pas baisser, l'objectif ne doit pas être mis en danger, scope may be clarified and re-negotiated. Les sprints ont tous la même taille.</p> <p>Le sprint est le SEUL moment dans lequel on n'inspecte pas et on n'adapte pas.</p> <p>Durant le sprint > choix des besoins livrables le mois, spec f, dev, test, livraison.</p> <p>At the end of the sprint : the delivery is working, functional, DONE.</p>	<p>collaboration avec PMI-PMI qui impose d'être moins prescriptif mais plus descriptif d'où les changements dans le scrum guide 2020.</p>
Sprint planning (événement scrum)	<p>8h max pour 1 mois et si moins alors "less", responsable: scrum team, pas la place des stakeholders mais ils peuvent y assister. WHAT CAN BE DONE AND HOW TO DO IT.</p> <p>Participants : la scrum team (scrum master, product owner, developers). Others possible to provide <u>technical advice</u> TOUT LE MONDE PEUT Y ASSISTER.</p> <p>Comment le travail sera fait pour le prochain increment ? (work needed to deliver)</p> <p>Qu'est-ce qui sera livré? (delivered in the Increment resulting).</p> <p>Le BA rédige les user stories. <u>The sprint backlog is fully formulated in this event.</u></p> <p>NEW : Les questions sur le choix des user stories : why (sprint goal), what (PB items), how (tasks). <u>No mandatory prerequisites.</u></p> <p>input : last sprint, PB, past performance, last increment.</p> <p>L'important est la planification des premiers jours. Les developers se défendent avec la vélocité (Business Value pour le client, Story Points pour la scrum team).</p>	<p>1 mois : 20 jours de travail.</p>

Daily Scrum (événement scrum) (feedback loop)	<p>ANYONE CAN ATTEND, ONLY THE DEVELOPERS PARTICIPATE.</p> <p>Plan of work for next 24h, inspecting work since the last, forecasting upcoming sprint work. 15 minutes (OR LESS IN DURATION), peu importe la taille de l'équipe, debout ou pas, tous les jours, le matin, toujours au même endroit (reduces complexity).</p> <p>BEFORE : 3 questions > hier, aujourd'hui, blocages. NOW : <u>questions ou discussion, tout est possible</u> (no specific format). Team members synchronize their work and progress.</p> <p>Le scrum master ne la "conduit" pas.</p> <p>3 questions du scrum master : je vois les obstacles qui empêchent d'aller au but, j'ai vu hier ce qui peut aider les développeurs, je peux les aider aujourd'hui à atteindre ce but.</p> <p>--NO CANCELLATION ALLOWED--</p>	
Backlog Refinement ou Grooming (non événement)	<p>Le PO, développeurs. BEFORE : "consume not more than 10% of the capacity of the developers"</p> <p>NOW : capacité ou durée à l'appréciation.</p> <p>Not for the current sprint in progress, during the sprint in preparation for the next sprint(s).</p> <p>Ongoing process, act of adding detail.</p>	<p>Le mot scrum est apparu en 1995, l'agilité en 2001, le 1er scrum guide en 2011, le 2ème en 2020.</p>
Sprint Review (événement scrum) (feedback loop)	<p>4 heures max pour 1 mois et si moins alors "less", but : présenter le produit (travail réalisé) durant le sprint en cours OU "a revisited PB", inspecter le résultat.</p> <p>TOUT LE MONDE PEUT Y ASSISTER. It's not JUST a demo et possible de ne rien livrer.</p> <p>Review the output of the sprint and decide what to do next.</p>	
Sprint rétrospective (événement scrum) (feedback loop)	<p>3 heures max, cérémonie scrum en fermeture du sprint qui se réalise juste après la sprint Review. <u>C'est pour la scrum team</u>. Moment of : Lessons learned.</p> <p>(pour les processus) Sert à améliorer pour les prochains sprints, identifier ce qui a été bien et qui a du potentiel d'amélioration (continue), analyser ce qui s'est passé >> >>> people, relationships, process, and tool. <u>Most appropriate moment to change the DOD.</u></p> <p>if improvement possible, include at least 1 high priority process for the next.</p>	

Product backlog (PB)	<p>Responsable : PO uniquement. <u>The entire team owns the items.</u></p> <p>Estimates : the developers after clarifying requirements with th PO. Any technique should be used for representing PB items. "owner" is NOT an attribute of the PB.</p> <p>Ce qui n'est pas fini n'est pas reporté au prochain sprint, c'est mis dans le PB.</p> <p>Ready : well refined, at the top, can be done in 1 sprint. Il peut se faire aider par le scrum master notamment.</p> <p>>>> dynamic, never complete, existe tant que le produit existe.</p> <p>C'est la seule source pour tout changement du produit. Optionnel : tests prouvant le "done" et les dépendances. Le 1er sprint peut <u>commencer</u> même si le PB n'est pas complet.</p> <p>Management : <u>PO</u> responsable et <u>ordonne comme il veut selon SES critères</u> (whatever is deemed most appropriate by the PO). It is allowed to grow and change.</p> <p>Items of the PB larger than the items in the sprint backlog.</p>	
Sprint backlog	<p>The PB items selected for this sprint + the plan for delivering them, it is the developer's plan.</p> <p>NEW : Les questions sur le choix des user stories : why (sprint goal), what (PB items), how (tasks). (contains use case, tasks or user stories). <u>The entire team owns the sprint backlog.</u></p> <p>A prioritized list of tasks to be completed during the project.</p> <p>changes during sprint: <u>developers ONLY</u> (belongs solely, <u>possible to add new work</u>).</p> <p>Utiliser la fin du dernier sprint pour planifier les premiers jours du nouveau sprint.</p> <p>La modification / réestimations des user stories est préférable à l'annulation d'un sprint.</p>	
Definition of Ready DOR	<p>La user story est claire, précise et comprise. Pour la scrum team, le PO peut y assister. Se fait n'importe quand. Ready if it can be done in 1 sprint. There is no acceptance criteria.</p>	

Definition of DONE DOD	<p>Developers (responsable du suivi du travail restant), la définition de "done" <u>créée par les developers</u> peut possiblement <u>s'adapter</u> à chaque RETRO <u>par la scrum team</u>, n'aide pas à calculer la vélocité. Le DOD évolue avec la maturité des developers.</p> <p>DONE est l'objectif, pas la réduction de la dette technique par un sprint spécial (hardening), pas de non-functional requirements.</p> <p>Doit respecter : conventions & standards, same definition for other teams working on the same product. Increase transparency, create a shared understanding of when work is complete, ensures artifact transparency, is used to acces, guides the developers.</p>	
Increment	<p>Une user story devient increment si respect du DOD, il peut être livré (en prod ou non).</p> <p>C'est la somme de tous les PB items and the value, fait par les developers, valuable when it reduces operational costs and increases customer satisfasfaction, includes regression testing.</p>	
Scrum team	<p>Scrum master, product owner, developers.</p> <p>Différentes équipes scrum d'un même produit peuvent NE PAS avoir des sprints de longueur différente (does not require) et ne pas avoir de sprint "alignés".</p> <p>Elle fait le SPRINT PLANNING, responsible for crafting the sprint goal during it. Elle doit être autosuffisante. <u>Increased creativity, commitment and feeling of accountability.</u></p> <p>Qualités importantes : flexibility, creativity, productivity.</p> <p>Should have all competencies, should choose how best to accomplish their work.</p> <p>If a 2nd scrum team is added, productivity is likely to <u>decrease</u>.</p> <p>BEFORE : self-organizing, NOW : self-managing, collaborates and supports its team members.</p>	

Scrum artifacts	<p><u>il y en a 3</u> : PB (product goal), sprint backlog (sprint goal), increment (DOD). Inspect frequently, but it should not get in the way of the work. Sprint goal provides guidance.</p> <p>PILARS : TIA > transparency (responsible scrum master), adaptation, inspection.</p> <p>Awareness of the artifacts : transparency.</p> <p>Si retard dû à un élément manquant, être sûr d'avoir des tâches à faire pour le prochain sprint en attendant.</p>	
Scrum	<p>Framework : n'est pas adaptable aux projets car chaque composant sert un objectif spécifique, container for other techniques and methodologies.</p> <p>Events : Additional meetings allowed, if sprint cancelled: PB re-estimated under PO supervision. Scrum is not designed for static requirements.</p> <p>Development : pas seulement le dev logiciel mais TOUT envisager.</p> <p>No titles for developers & no sub-teams, accountability belongs to the developers.</p> <p>VALUES : Courage, openness, focus, commitment, respect (<u>all affected by lack of trust</u>)</p> <p>ESSENCE : a small team flexible and adaptative.</p> <p>Scrum can be used EVERYWHERE. Scrum Master usually does care about those outside the Scrum Team. SHORT ENOUGH.</p> <p>les 4 : role, events, artifacts, rules. Releases ? Frequently enough.</p>	<p>Rolling wave, sans fin. NOT a cookbook. NOT a process. NOT a methodology.</p> <p>Agile manifesto: comprehensive documentation</p>

Le PO	<p>Sa responsabilité : la PB, pas le produit ni du delivery.</p> <p>Interêts : le produit, les stakholder (le PO prend et donne le feedback de ces derniers pour évaluer la VALEUR), ordering items, optimizing value, keep visible & transparent the work on next, perform release planning, perform user acceptance, estimates : business value.</p> <p>monitoring progress toward high-level goals. He is the chief product visionary.</p> <p>KVA : current value, ability to innovate, time-to-market (expert).</p> <p><u>Pas le problème du PO</u> : coach the developers, remove impediments to the developers.</p> <p>Iterating vision every sprint, planning features, articulating the product vision (early and often).</p> <p>Releases ? C'est le PO <u>qui décide la mise en prod...</u> the risk for the value, absorption by the customer, the costs and benefits, the constraints by the new release. Il peut déléguer l'écriture des user-stories aux developers mais il en est responsable.</p> <p>Il n'assigne AUCUNE tâche aux developers.</p> <p>If not available for the developers, <u>discuss the matter with the scrum master</u>.</p>	proxy PO : son adjoint
Le Scrum Master	<p>Servant leader in service of the organization, the PO and the developers, helping developers to create value, removing impediments, coaching the developers, champion scrum, by facilitating developer decision-making.</p> <p>Is responsible for conducting the Daily Scrum. NOW : Il est <u>responsable</u> de la réussite de la scrum team, primary purpose at the daily scrum is to manage the time-box.</p> <p>Leading & coaching org, working with other scrum masters, planning scrum implementations.</p> <p>Facilitating and teaching scrum events, <u>techniques for PB management</u>, empirical env.</p> <p>IS A MANAGEMENT POSITION, shielding from interruptions.</p> <p>Si le PO a des soucis avec les user stories, il peut les rédiger.</p>	
the Stakeholders	<p>allowed : The Sprint Review.</p> <p>Ceux qui paient pour utiliser, ceux qui utilisent le produit en développement, ceux qui paient pour développer.</p> <p>Si conflit d'opinions, tout prendre en considération et maximiser la valeur même si the last word est pour le PO.</p>	
KANBAN	Sur le tableau avec les colonnes, limiter le "en cours" (Work In Progress).	

DIVERS	<p>burndown chart >> tous ces termes n'existent pas dans le guide scrum.</p> <p>La vélocité est une mesure de la maturité de l'équipe, pas un indice de réussite.</p> <p>Composition des équipes de dev en fonction de la "self-organization".</p> <p>Developers : Adjustments to its engineering practices whenever needed.</p> <p>User story : se rédige comme suit : en tant que, je veux, afin de.</p> <p>Méthode Moscow pour <u>prioriser</u> selon les points accordés aux Should et Could.</p> <p>Planning Poker : story points estimés avec la business value et la complexité de dév. (points des dev : prendre le max et le min, si trop grand écart, réévaluer sinon la moyenne).</p> <p>Dette technique : non respect de la conception voulue ou non induisant des coûts supplémentaires vus comme des intérêts : budget spent + velocity reduced..</p> <p>Time-box : it can take NO MORE than.</p> <p>Customer feedback : validated learning.</p> <p><u>Incremental delivery</u> : release working software, additional features in a useable state.</p>	