

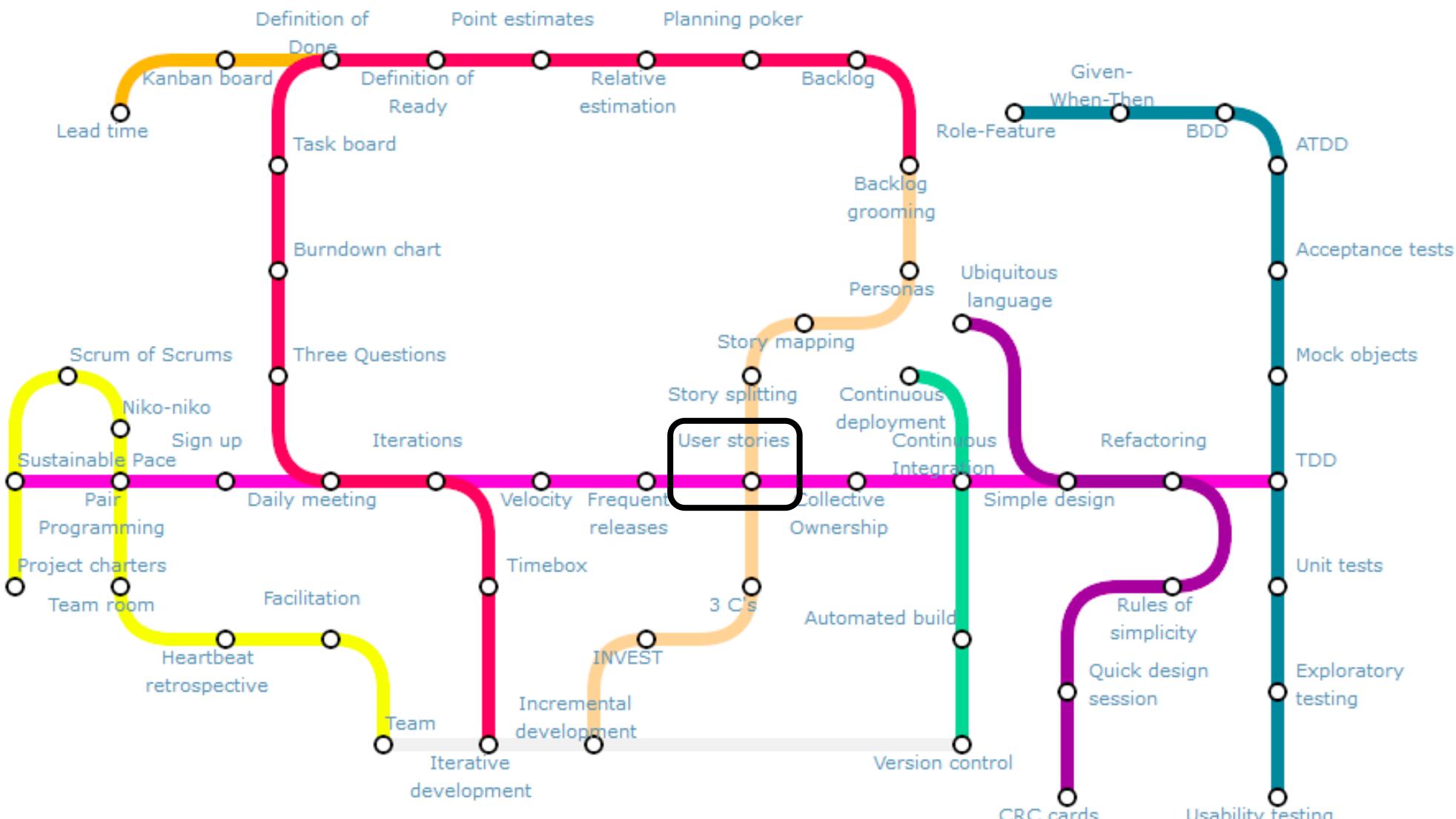
Mettre en scène des histoires dans Scrum : Simulation d'un sprint



Isabelle BLASQUEZ
@iblasquez

Octobre 2016

Bienvenue sur la ligne Scrum !



Lines represent practices from the various Agile "tribes" or areas of concern:

Extreme Programming
Teams
Lean

Scrum
Product management
Devops

Design
Testing
Fundamentals

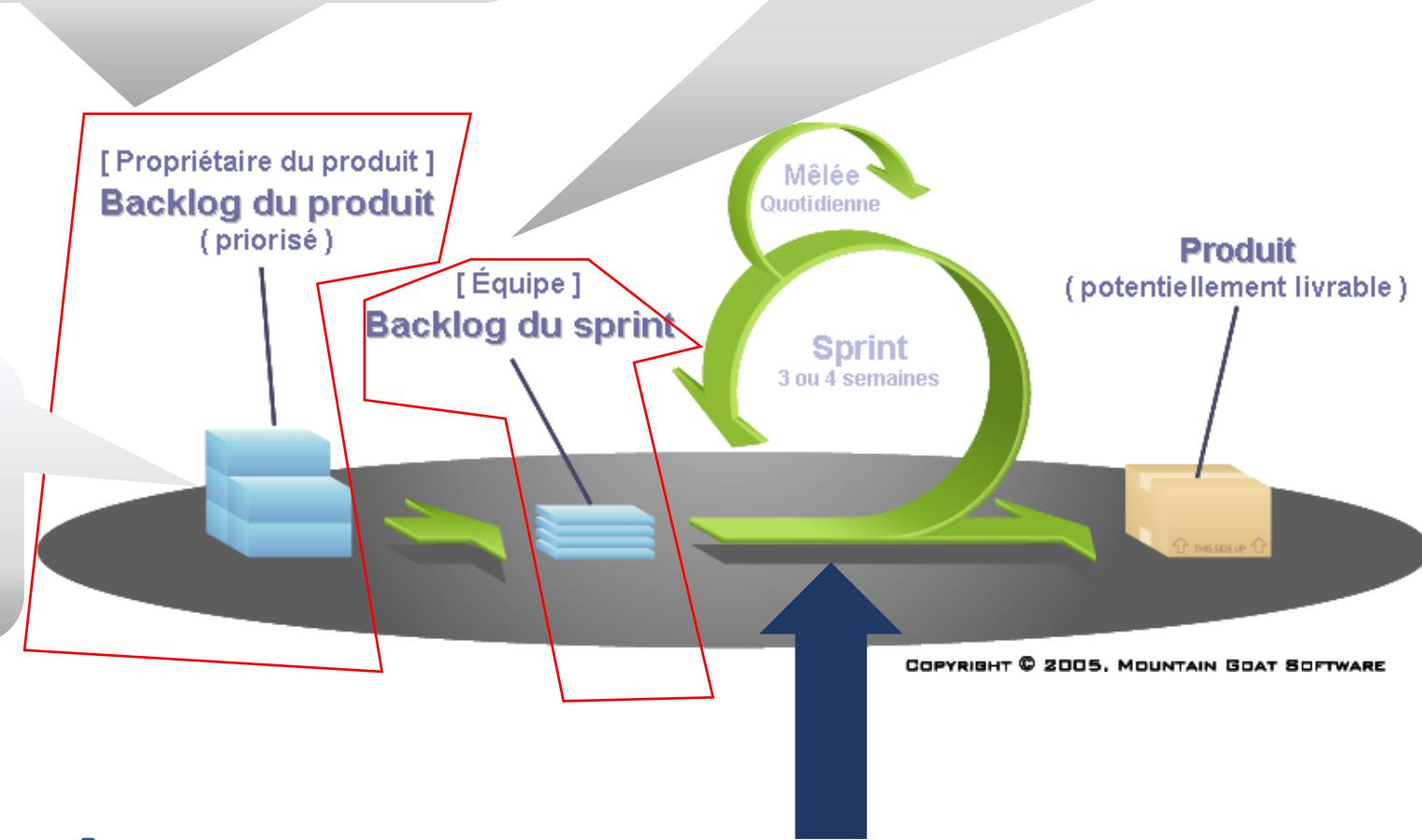
Où en est-on ?

Travail sur la vision (**elevator pitch, product box,...**)
& Définition du périmètre du projet à l'aide d'ateliers
comme **l'impact mapping, le story mapping**
(identification des première features et stories)

→ les **stories du *skeleton*** (colonne vertébrale) **du story mapping** vont constituer **le backlog du premier sprint**

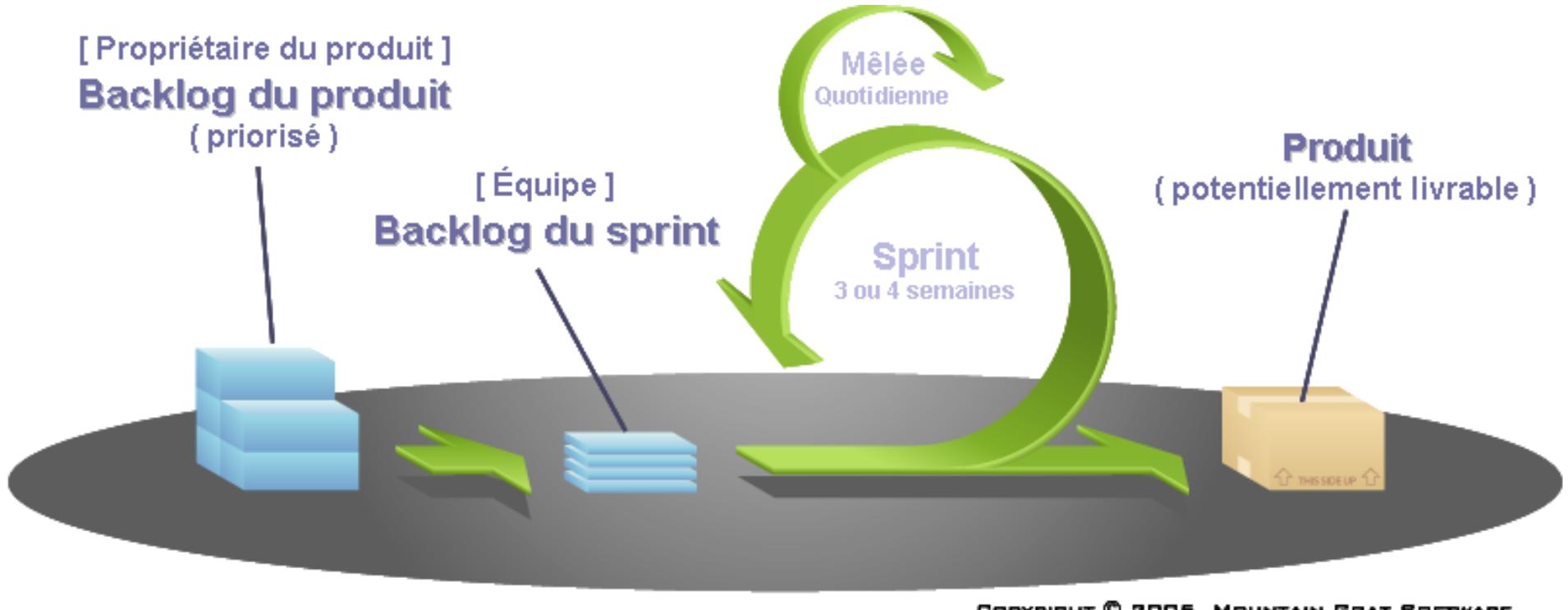
→ Ces stories ont été **écrites** lors d'un premier travail **d'affinage du backlog** ayant donné lieu à des discussions qui ont permis d'identifier les *détails* des stories

Remarque : Un **travail d'affinage** devrait ensuite être mis en place régulièrement au fil des sprints tout au long d'un développement



Prêt(e) pour le premier sprint ?

Scrum : rappel



3

Rôles

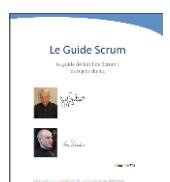
Product Owner

Scrum Master

Equipe de développement

Choisir un Product Owner
par équipe

Choisir un Scrum Master
par équipe



3

Cérémonies

Sprint Planning

Daily Scrum (Mélée quotidienne)

Sprint Review et retrospective

3

Artefacts

Product Backlog

Burndown Chart

Sprint BackLog

**Comment vont se dérouler
les 3 cérémonies
dans notre simulation de sprint ?**

La planification de votre sprint ...

3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

Réaliser un
prototype

À partir des **stories identifiées**
dans la Release 1 du story mapping

Objectif du Sprint & choix des Stories qui seront traitées dans ce sprint

Découpage de chaque story en « **tâches** »

... Travail A Faire ...

Estimation de chaque tâche

notre simulation sera **#noestimate**

Mise en place du « *task board* » et répartition des premières tâches

... Travail A Faire ...

La mêlée quotidienne pour s'assurer du bon déroulement du sprint

une mêlée obligatoire **toutes les 2 heures**
dans notre simulation
(plus, si vous en éprouvez le besoin)

3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

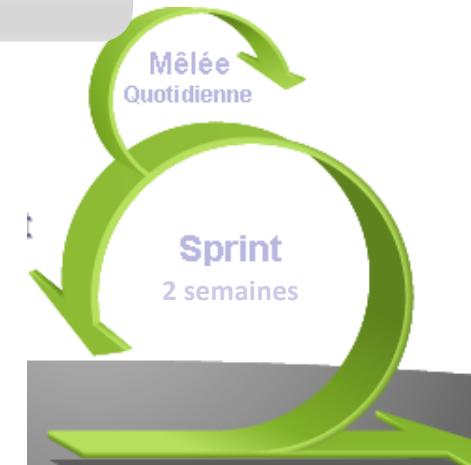
Point quotidien de 15 minutes

Chacun répond au trois 3 questions suivantes :

Qu'est ce que j'ai fait hier ?

Qu'est ce que je prévois de faire aujourd'hui ?

Qu'est-ce qui me bloque, quels obstacles ai-je rencontré ?



Ces réunions se passent habituellement debout ce qui leur vaut également le nom de « **stand-up** » meetings.

Les différentes étapes de la revue de Sprint



3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

Il faudra **prévoir un scénario pour la démo**
Qui sera réalisée ¼ heure avant la fin du sprint...

Démo : présentation au travers d'un scénario des stories réalisées et validées au cours du sprint (considérées comme finies)

Mise à jour du backlog : retour dans le backlog des éléments non terminés

Calcul de la vitesse pour chaque équipe (stories finies et validées)

Mise à jour du burndown chart

Rétrospective sur le sprint

La réunion de planification de votre sprint ...

Objectif du Sprint:

Réaliser un prototype

**Votre outil de développement
pour cette simulation sera ...**

MARVEL



Images extraites de : <http://marvel.com/>
<http://insider.ticketmaster.com/marvel-sweepstakes-family-getaway/>

Isabelle BLASQUEZ - 2016



Ville de Limoges ✅

@VilleLimoges87

#Exposition Les comics chez @MarvelFR du 1er au 29 octobre à la @BfmLimoges passerelle art

LES COMICS CHEZ MARVEL

du 1^{er} au 29 octobre



© Marvel

Bfm centre-ville

passerelle art

À l'heure où les films Marvel envahissent les écrans, revenons sur la trajectoire singulière de cette maison d'édition américaine, aujourd'hui propriété de la multinationale Disney.

Fondée par Martin Goodman en 1933, la petite société familiale s'impose rapidement, malgré la rude concurrence de l'époque. D'abord spécialisée dans les romans de gare, elle élargit sa production sous divers labels, copiant les succès d'alors, notamment dans ses *comic books* en publiant des super-héros, des romances ou des séries animalières... Elle connaît des hauts et des bas, jusqu'à révolutionner la bande dessinée, à partir de 1961, avec les *Marvel Comics Fantastic Four, Hulk, Spider-Man, Avengers...* et devenir le leader du marché en 1969.

L'exposition revient sur les étapes de ce rêve éditorial américain, avec de nombreux *comic books* d'époque et des planches originales.

... plutôt,



Free mobile & web prototyping for everyone. No coding required.

Marvel is the easiest way to turn your sketches, images and mockups into realistic mobile and web prototypes.

<https://marvelapp.com/>

Une application mobile : **Marvel app Prototyping**

La planification de votre sprint ...

3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

Réaliser un **prototype**
avec Marvel

À partir des **stories identifiées**
dans la Release 1 du story mapping

~~Objectif du Sprint & choix des Stories qui seront traitées dans ce sprint~~

Découpage de chaque story en « **tâches** » 

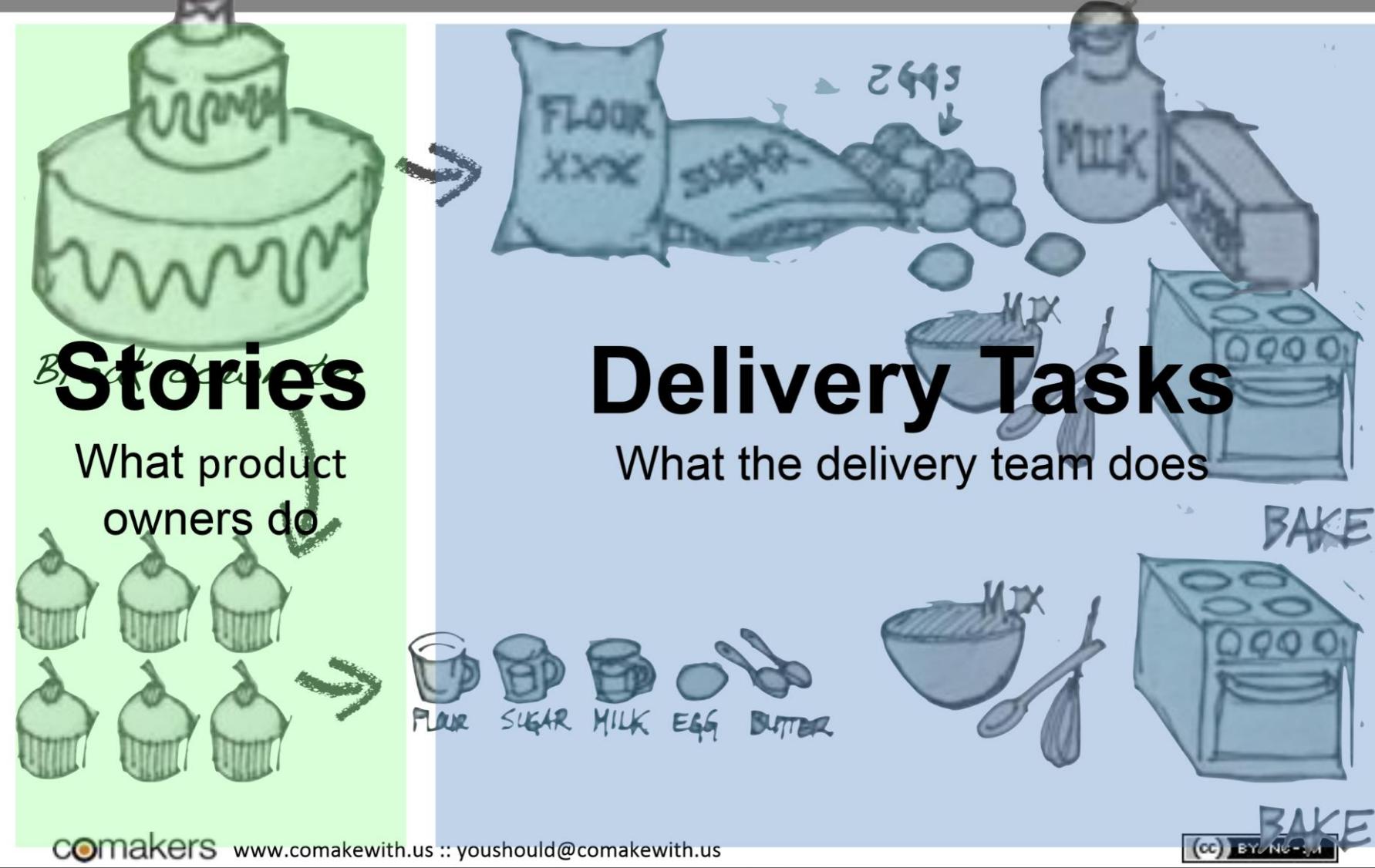
Estimation de chaque tâche

Mise en place du « task board » et répartition des premières tâches

Création du Backlog de votre Sprint ...

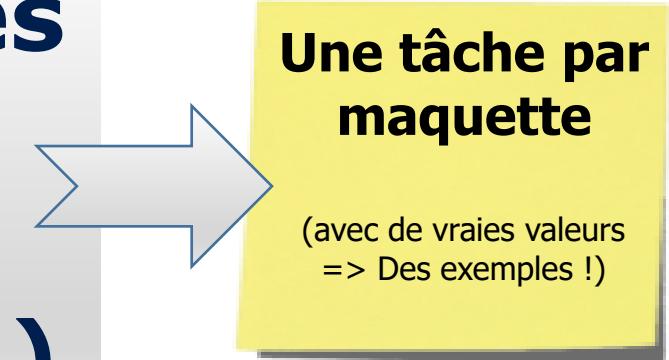
- ✓ L'équipe se met dans le contexte du sprint, présenté par le Product Owner qui dispose des user stories et de leurs critères d'acceptation prévues dans le backlog pour ce sprint.
- ✓ L'équipe cherche l'accord avec le PO sur les conditions (conditions d'acceptation et conditions de finition) qui permettront de s'assurer qu'elle est terminée. Si l'accord n'est pas trouvé, la story n'est pas prise dans le sprint.
- ✓ L'équipe **découpe les user stories en tâches** (consensus et lien avec les contraintes techniques). Pour ce sprint, Il n'est pas nécessaire d'estimer l'effort sur les tâches.
- ✓ **Le Scrum Master** anime et facilite la discussion de cette réunion et gère le temps. Il note le découpage des user story en **tâches** et leurs **estimations** afin d'établir le **backlog de sprint**

When breaking down stories, each story is a deliverable, testable part



Contrainte : Pas de maquette à la main !

Dans un premier temps, les maquettes seront réalisées à l'aide d'un outil de maquettage (Pencil, Balsamiq Mockups ou autre...)



puis elles devront être intégrées dans Marvel



Conseil : Avant de commencer le découpage, prenez le temps de regarder en équipe la vidéo de démonstration de Marvel

Pour simuler la base de données...

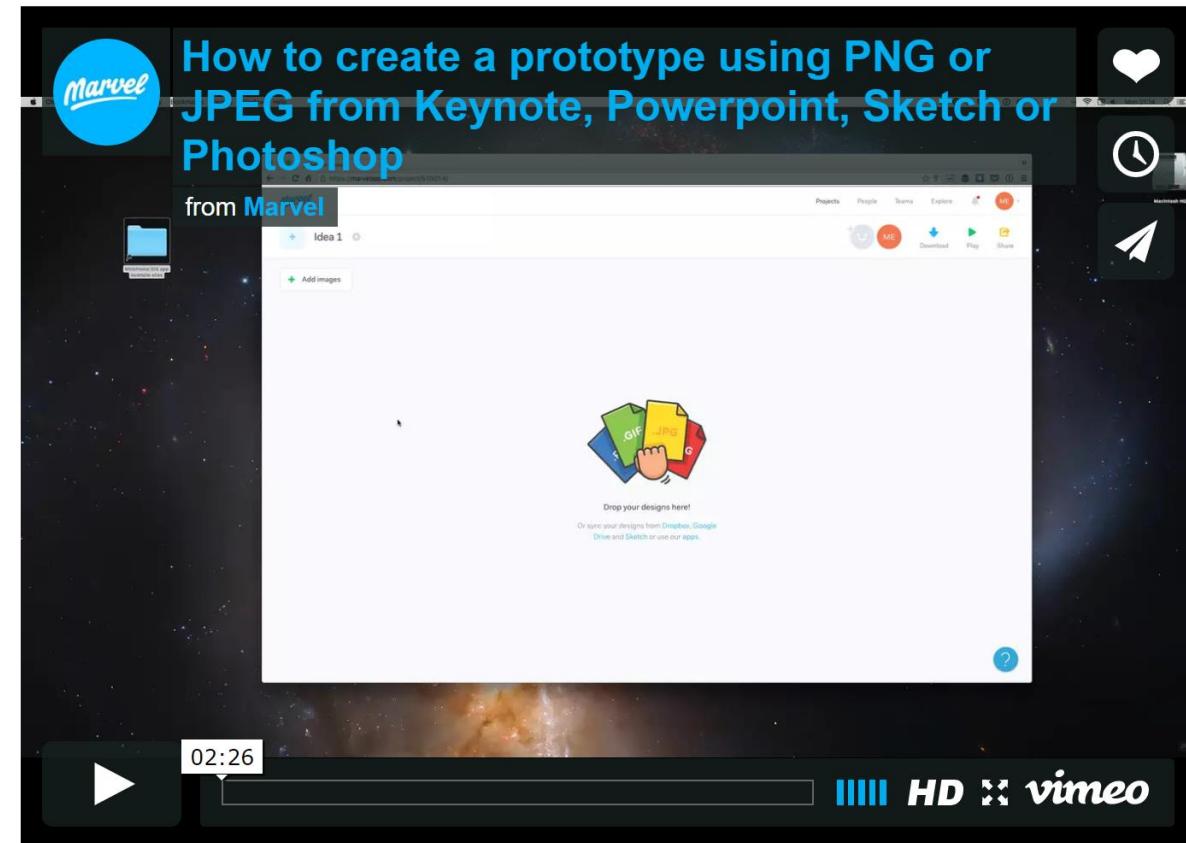
Comme on ne code pas réellement dans cette simulation,
la tâche relative à la Base de Données consistera pour cette
simulation à rendre un **MCD de la base de données** nécessaire
pour la réalisation du sprint en cours.

N'oubliez pas cette tâche !

bien sûr, **uniquement** ce qui est
nécessaire pour cette itération...

Ne pas oublier le « socle technique » : comprendre comment utiliser Marvel

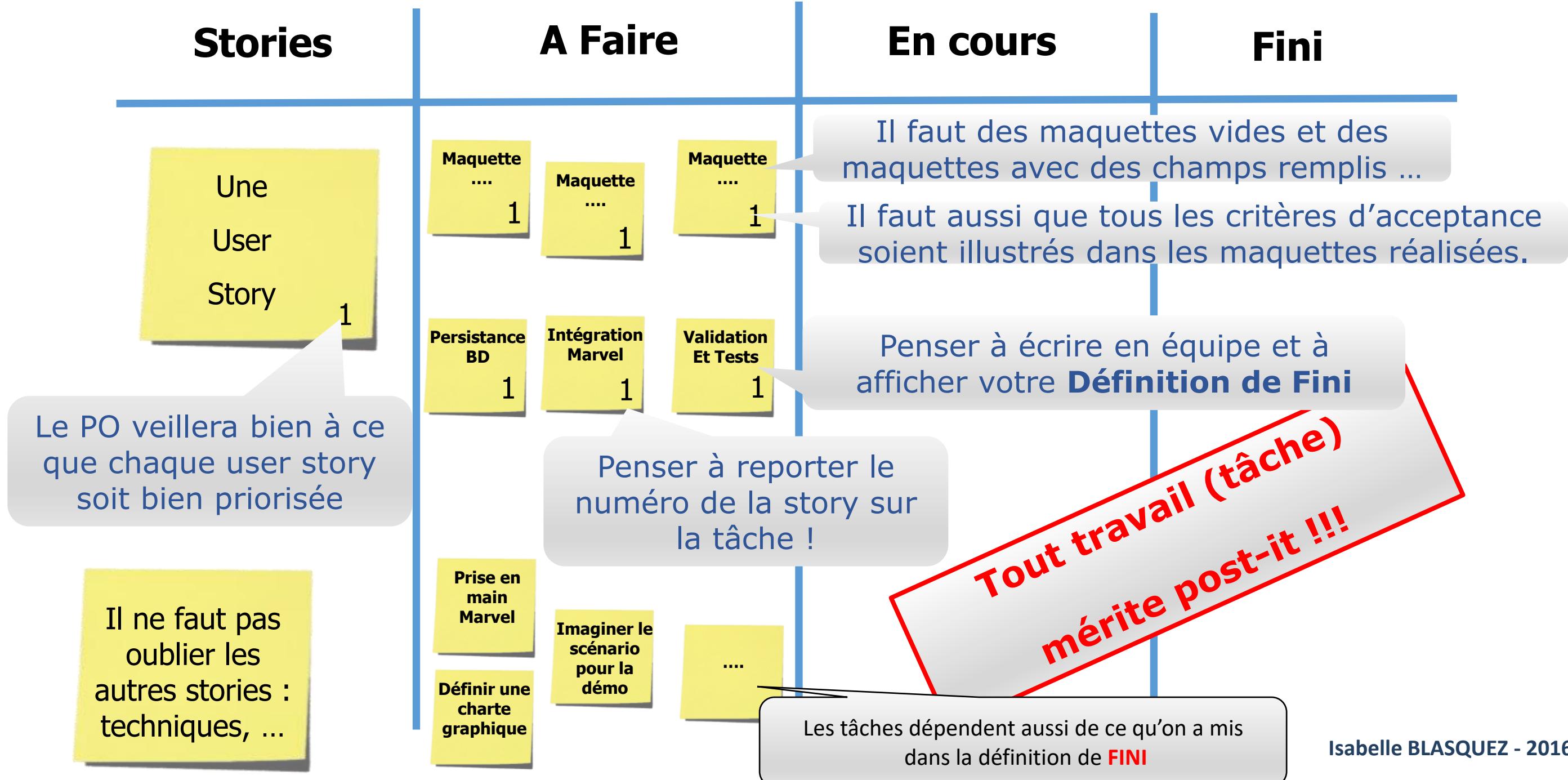
Il faudra penser à prévoir
une tâche technique de
prise en main de Marvel



Il faudra penser aux
différentes tâches
d'intégration sous Marvel ...

Organisation de
l'équipe :
Une personne dédiée à
Marvel ?

Exemple d'un découpage en tâches dans le cadre de notre simulation



Définition de FINI ?

(Definition of done)

Zoom sur le Definition of Done

Définition de 'fini'

Pratique

Rappel

De quoi s'agit-il?

L'équipe affiche de façon visible une liste de critères génériques qui conditionnent le fait de pouvoir considérer un incrément comme "fini". Faute de remplir ces critères en fin de Sprint ou d'itération le travail réalisé n'est pas comptabilisé dans la vélocité.

Comment reconnaître son utilisation?

- l'équipe est capable de montrer, sur demande, sa définition de "fini"
- ces critères sont évoqués en fin de Sprint ou d'itération et justifient la décision de comptabiliser un incrément dans la vélocité, ou non

Origines

- Proposée par [Dan Rawsthorne](#) en 2002-2004
- Répandue sous ce terme à partir de 2007 environ
- Considérée comme un élément majeur de Scrum

Un exemple de Definition of Done pour Peetic

Peetic

Définition de « fini »

Exemple



Fonctionne conformément aux discussions et à la user stories

La validation de la « user story » est faite sur la plate-forme d'intégration continue

Toutes les tâches sont passées par une revue d'un autre membre de l'équipe ou réalisées en *pair programming*

Toutes les « user stories » ayant une interface web sont testées avant validation sur Firefox, Chrome et IE.

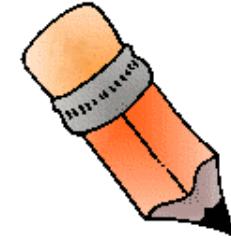
Les tests d'acceptance sont transformés en tests automatisés fonctionnels

Des tests unitaires sont réalisés sur chaque « user story » (pas de % de couverture) ou sur chaque bug fermé.

Rien d'inutile n'est présent

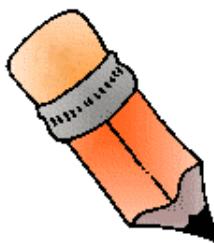


A vous de jouer !



Votre Définition de FINI

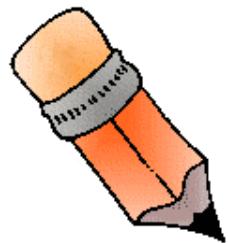
*à afficher dans votre espace de travail
Pour qu'elle soit visible de tous*



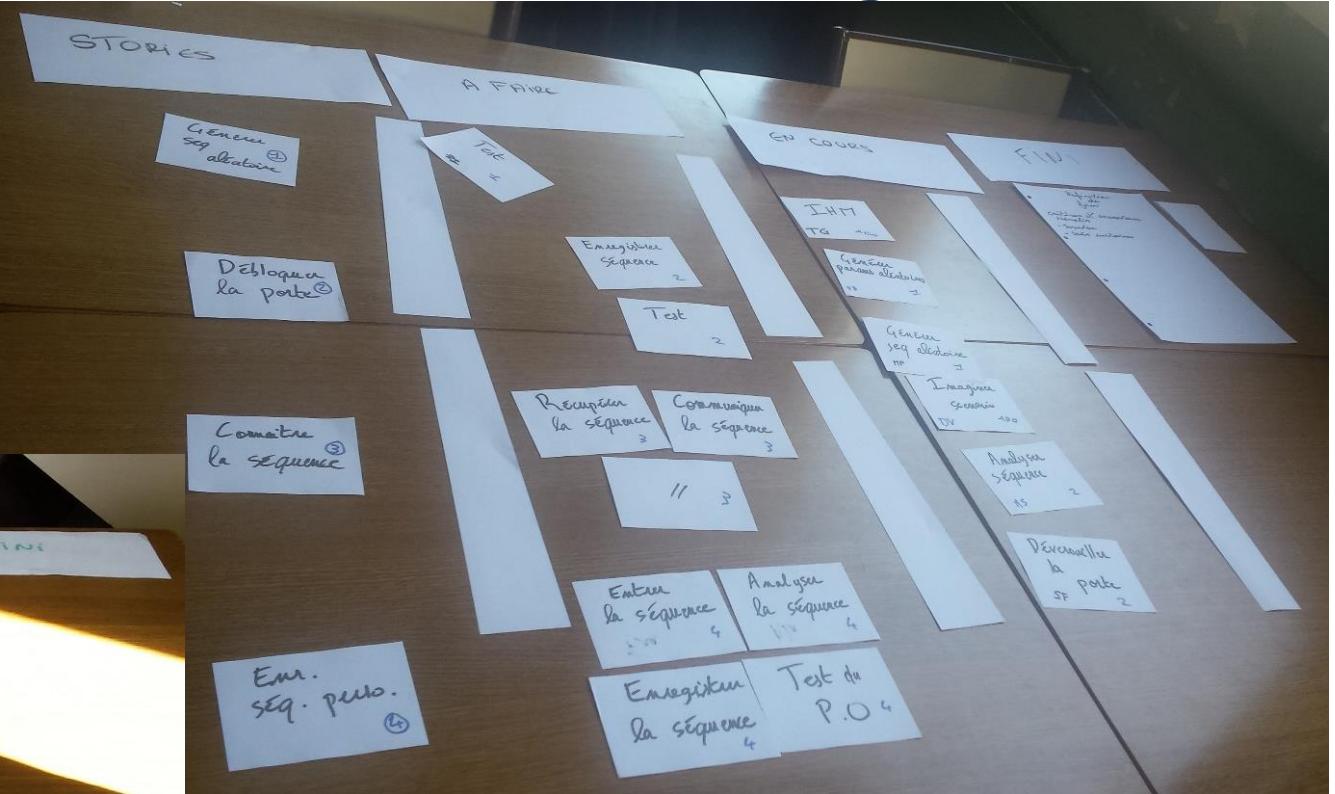
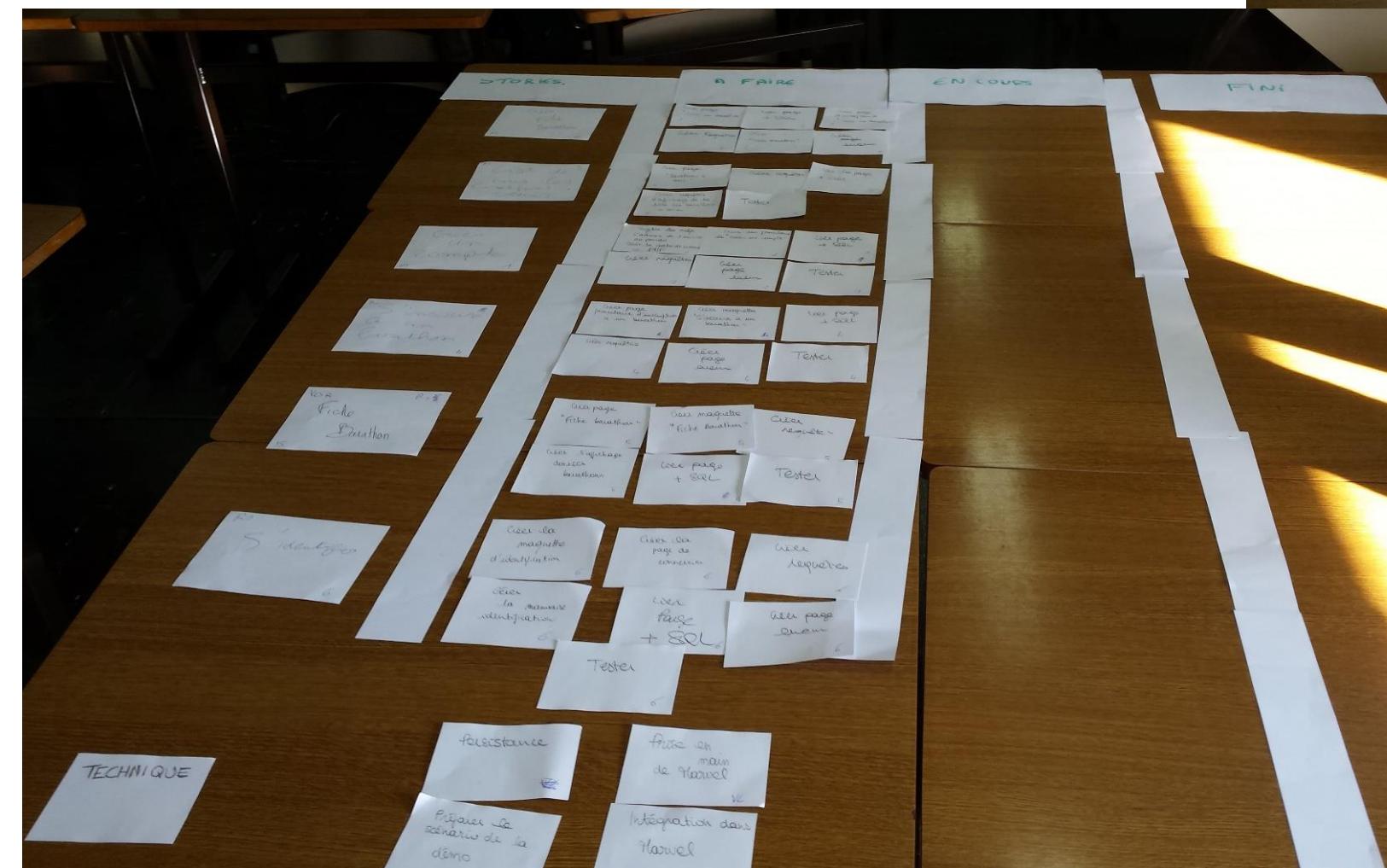


A vous de jouer !

Votre découpage en tâches



On veut arriver à quelque chose comme ça ...



Rappel du découpage en tâches attendu dans le cadre de notre simulation



La planification de votre sprint ...

3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

Réaliser un **prototype**
avec Marvel

À partir des **stories identifiées**
dans la Release 1 du story mapping

~~Objectif du Sprint & choix des Stories qui seront traitées dans ce sprint~~

~~Découpage~~ de chaque story en « **tâches** »

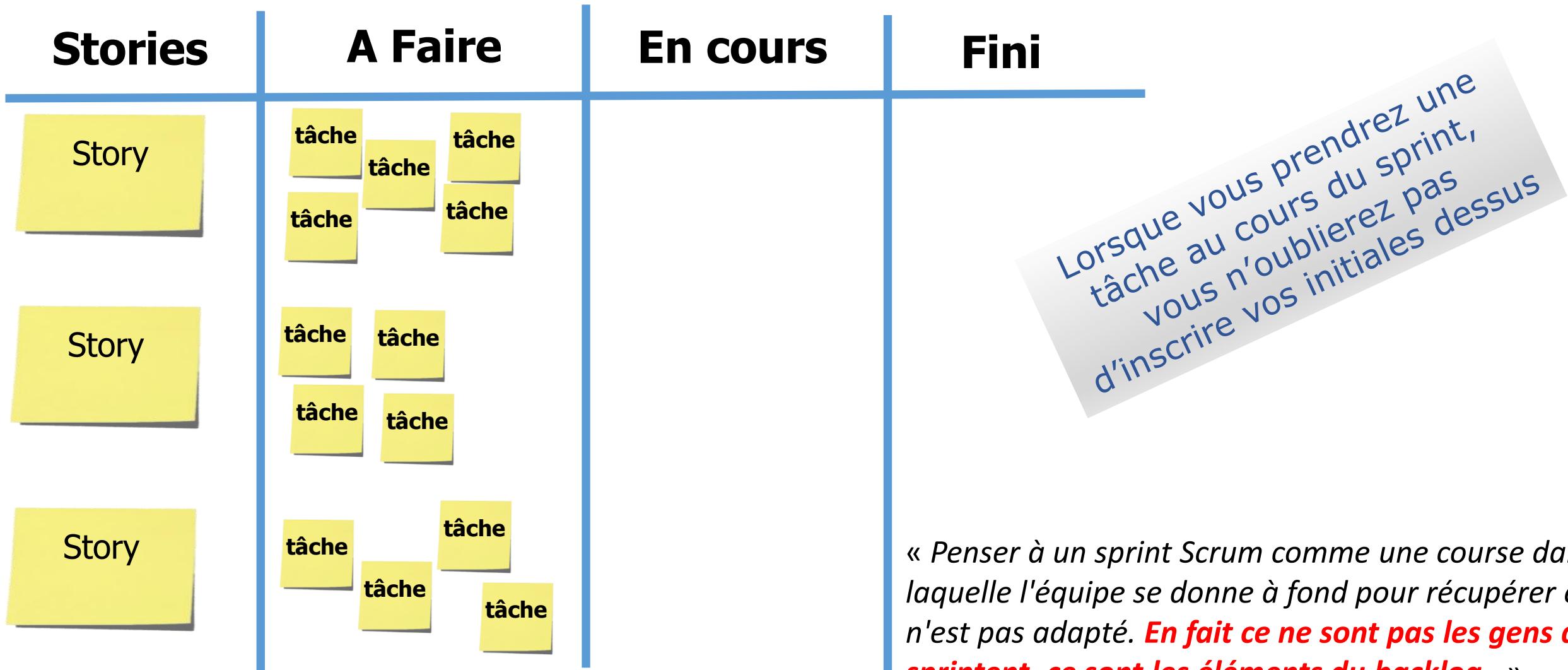
~~Estimation de chaque tâche~~

Mise en place du « task board » et répartition des premières tâches

En cours

Préparation du *Task Board* par le Scrum Master

Après la réunion de planification du sprint,
le Scrum master crée le tableau des tâches à partir du **backlog de sprint**



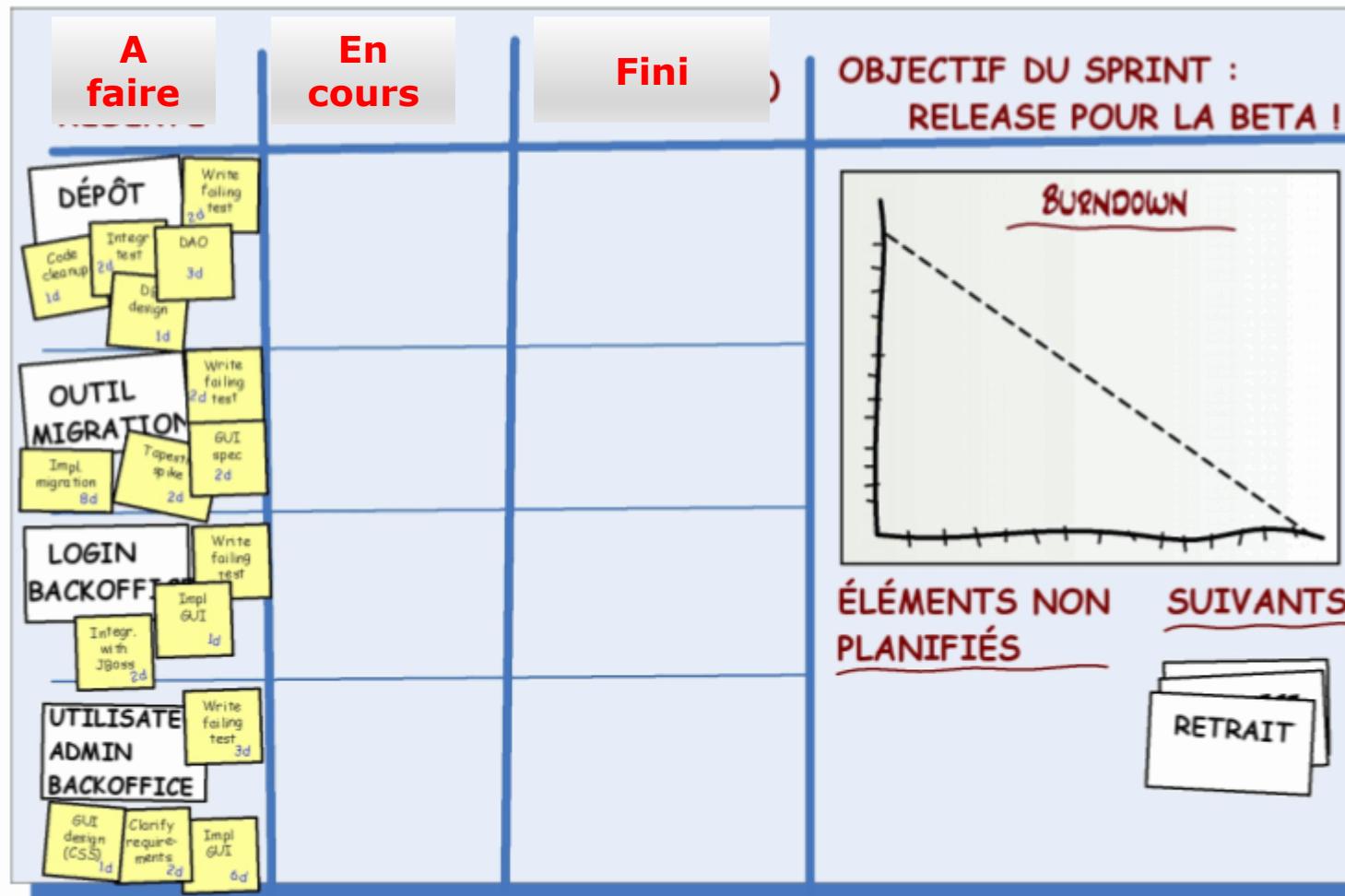
« Penser à un sprint Scrum comme une course dans laquelle l'équipe se donne à fond pour récupérer ensuite n'est pas adapté. **En fait ce ne sont pas les gens qui sprintent, ce sont les éléments du backlog.** »

Extrait de *Scrum : le guide pratique de la méthode agile la plus populaire.*

**Une fois la réunion de
planification terminée,
le sprint peut réellement
commencer ...**

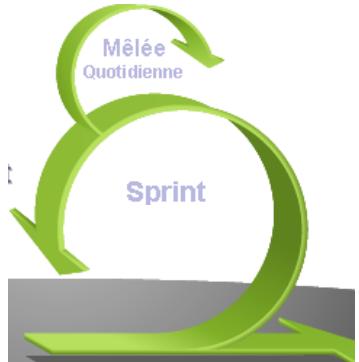
Reprenez : « Instanciation » du task board ⇒ A vos marques, prêt...

Le Scrum master prépare le tableau des tâches (**task board**) à partir du **backlog de sprint**.
Il le fait *après* la réunion de planification du sprint,
mais avant la première mêlée quotidienne.

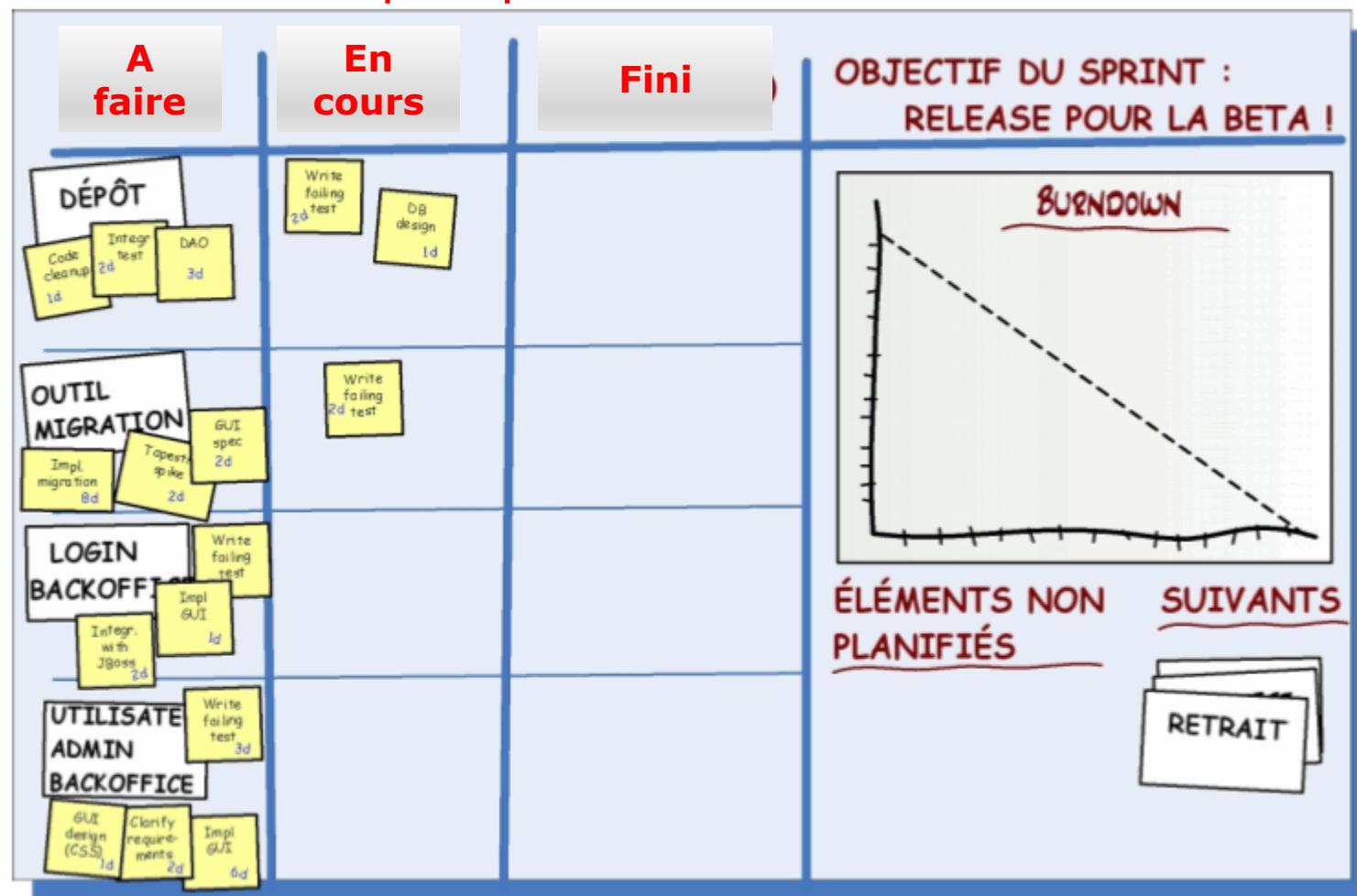


Répartition des tâches : ... Partez !

3 Cérémonies
Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review

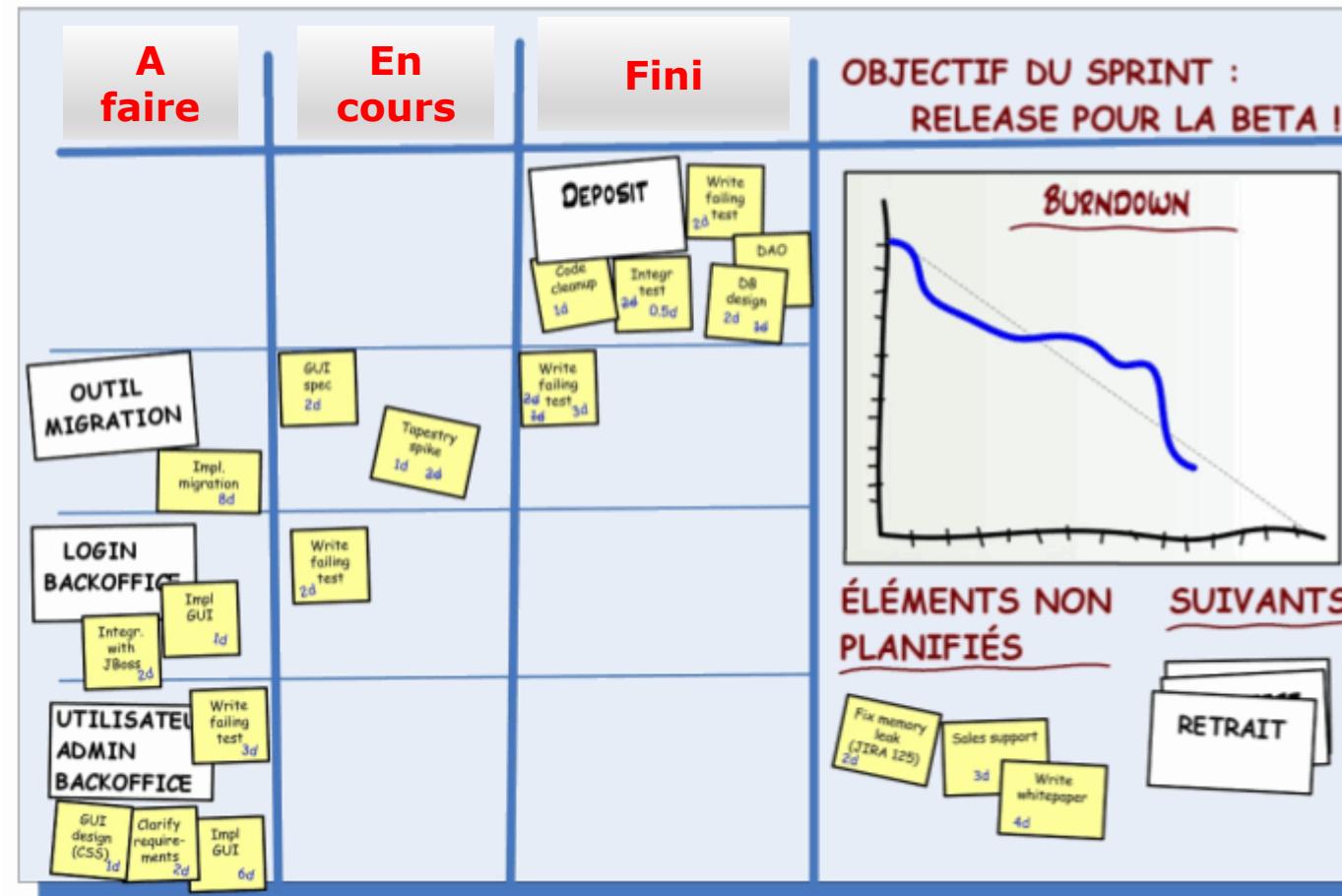


Première mêlée :
L'équipe de développement s'engage sur certaines tâches,
le sprint peut commencer ...



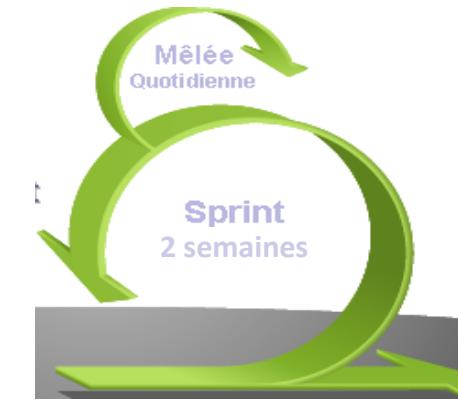
Après quelques jours de sprint

Les tâches sont peu à peu réalisées par l'équipe de développement

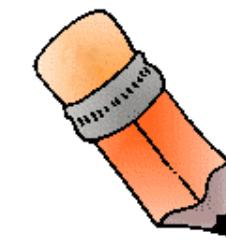
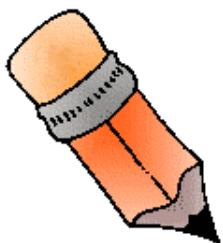




A vous de jouer !



Votre Sprint



Pendant le sprint de CETTE simulation ...

Le task board va aider **le Scrum Master** à veiller à ce que le développement se déroule bien.

→ Chaque membre de l'équipe choisit une **tâche** (celle qu'il souhaite) et la dépose dans la colonne ***En Cours*** (avec ses initiales).

Remarque : *Dans le cadre de notre simulation, le Scrum Master veillera toutefois à ce qu'il n'y ait pas trop de « picorage » de tâches dans les stories pour que l'intégration sous Marvel soit régulière...*

→ dès qu'une tâche est finie, une autre est prise ...

En plus de participer aux cérémonies du sprint, le **Product Owner** se doit aussi de :

- ✓ affiner le backlog, ajuster les priorités
- ✓ répondre aux questions sur le produit
- ✓ définir les conditions d'acceptation
- ✓ vérifier la « terminaison » d'une story.

Travail du PO extrait de
Scrum : Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire

Quelques consignes pour le bon déroulement du sprint

- ✓ Veillez à faire évoluer votre **taskboard**
- ✓ N'hésitez pas à faire des **mêlées** pour faire le point sur l'avancée du travail et continuer votre sprint

La démo sera faite par groupe 20 minutes avant la fin !
Veillez à ce qu'elle soit prête !

Conseil : durant le sprint, veillez à valider les stories régulièrement :
l'intégration sous Marvel devrait se faire de manière régulière...

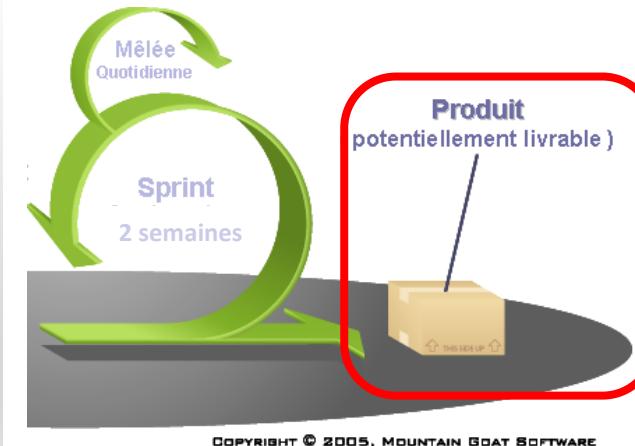


A vous de jouer !

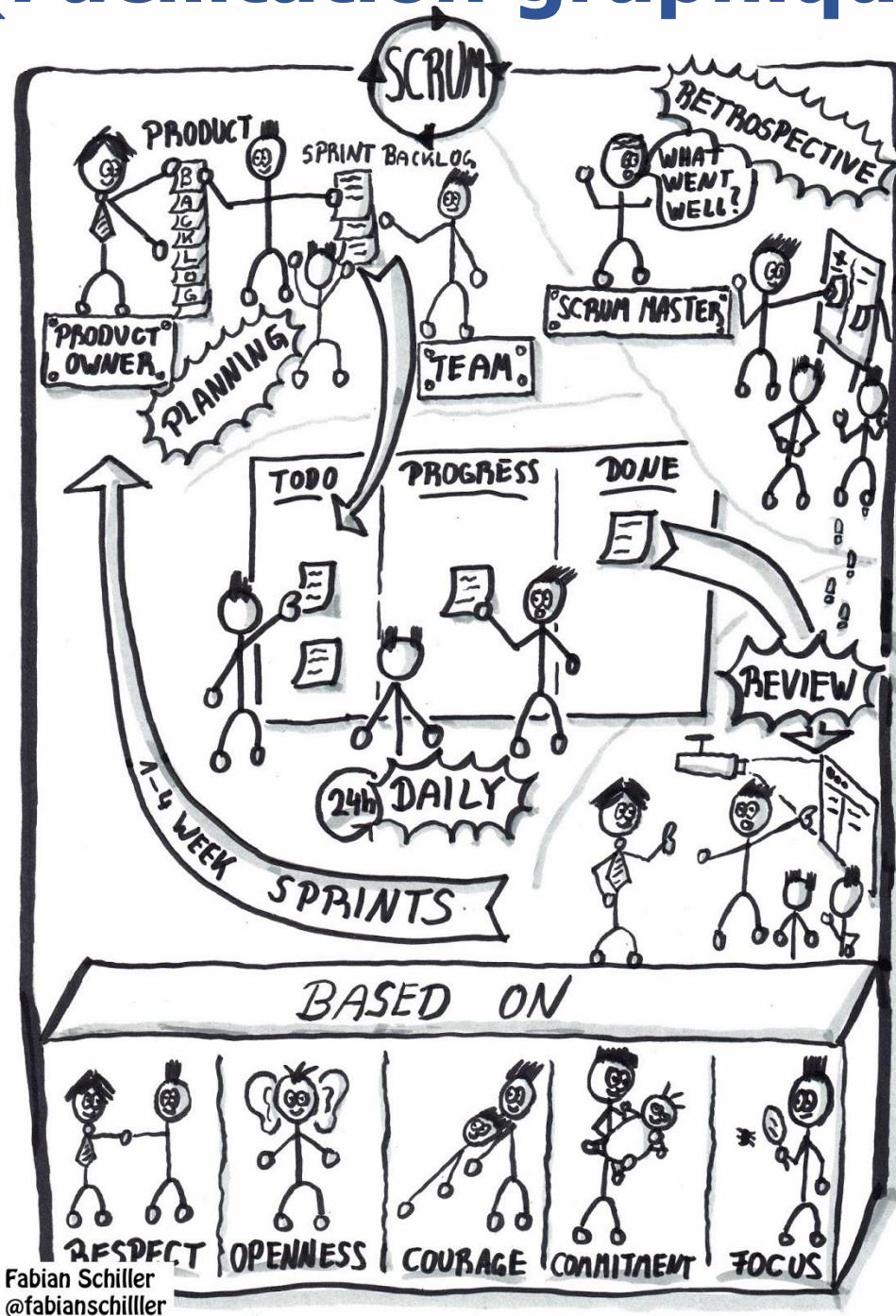
**Fin du Sprint :
c'est l'heure de la
revue de sprint !**

3 Cérémonies

Sprint Planning
Daily Scrum
Sprint Review



Scrum en image (Facilitation graphique)

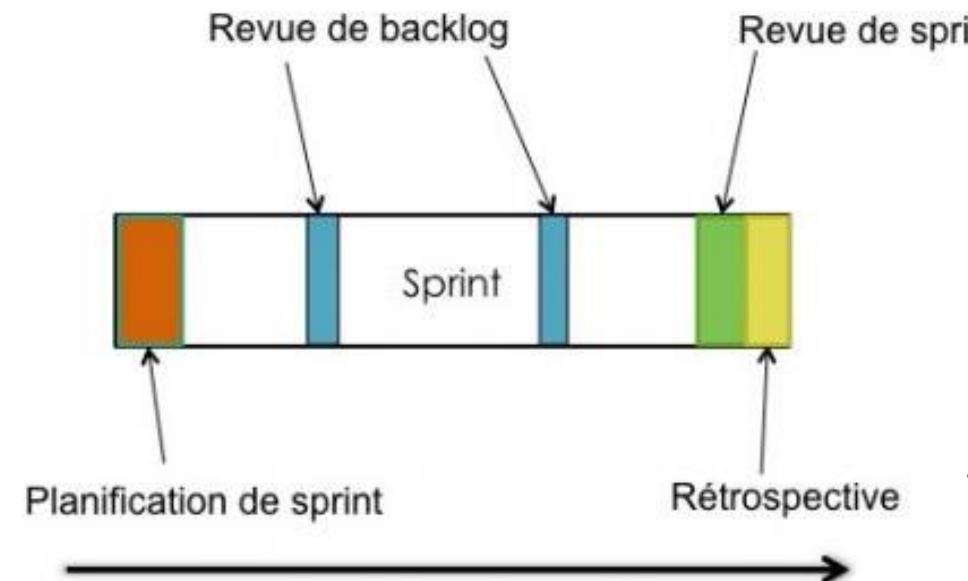


Extrait : <http://itscertainlyuncertain.blogspot.de/2014/01/scrum-on-one-page.html>
Repris dans le livre Agile Planet disponible sur Leanpub : <https://leanpub.com/agileplanet>

Isabelle BLASQUEZ - 2016

Annexes

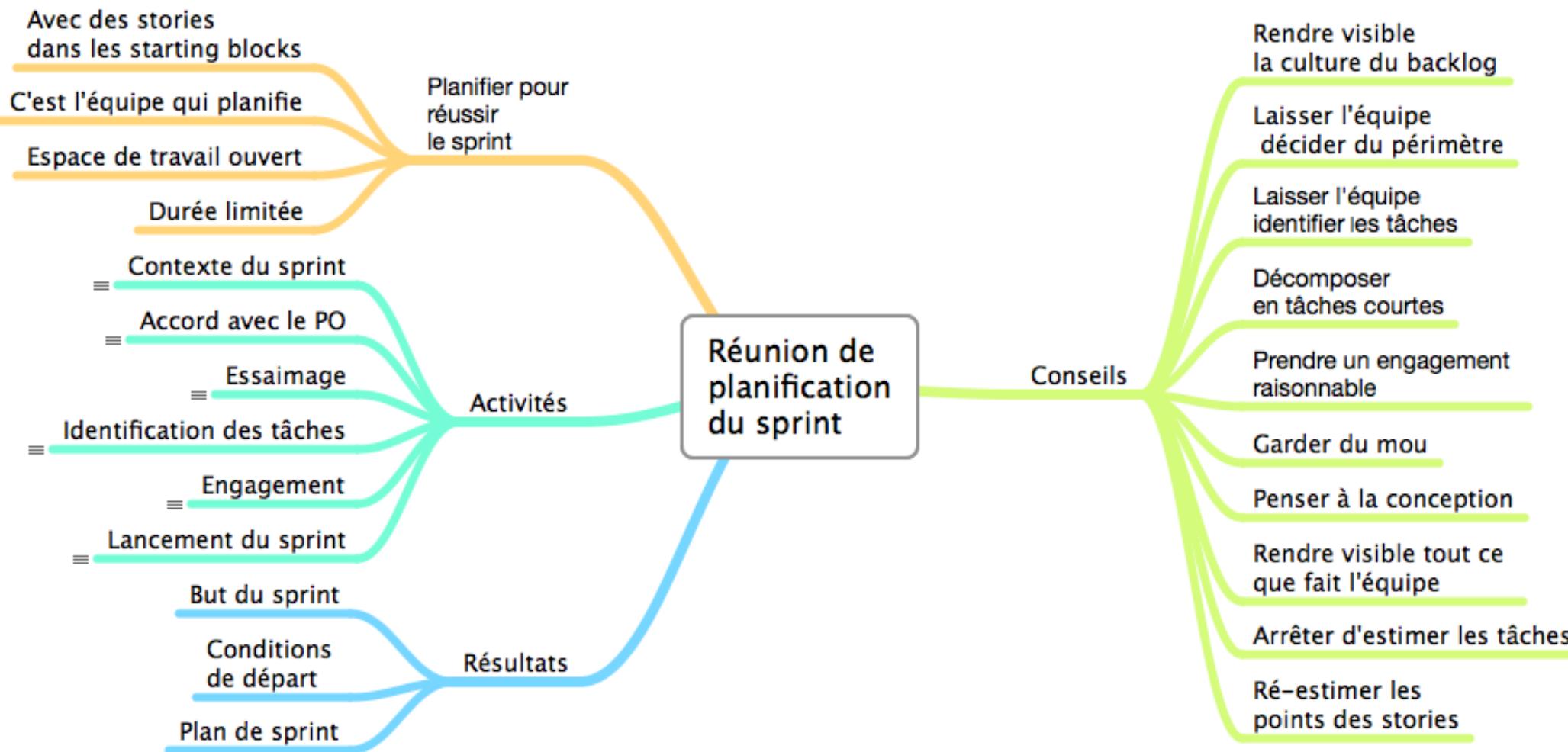
Pour information « dans la vraie vie » : un exemple de fréquence des réunions d'un sprint de 3 semaines



Les durées, à titre indicatif, pour un sprint de 3 semaines :

- ✓ **Réunion de planification de sprint** : 2h
- ✓ **Scrum quotidien** : 1/4h
- ✓ **Revue de backlog** : 1h (deux fois)
permet d'avancer collectivement sur le bac(log) de culture.
- ✓ **Revue de sprint** : 1h15
- ✓ **Rétrospective** : 1h15

Un mindmap de la réunion de planification de sprint



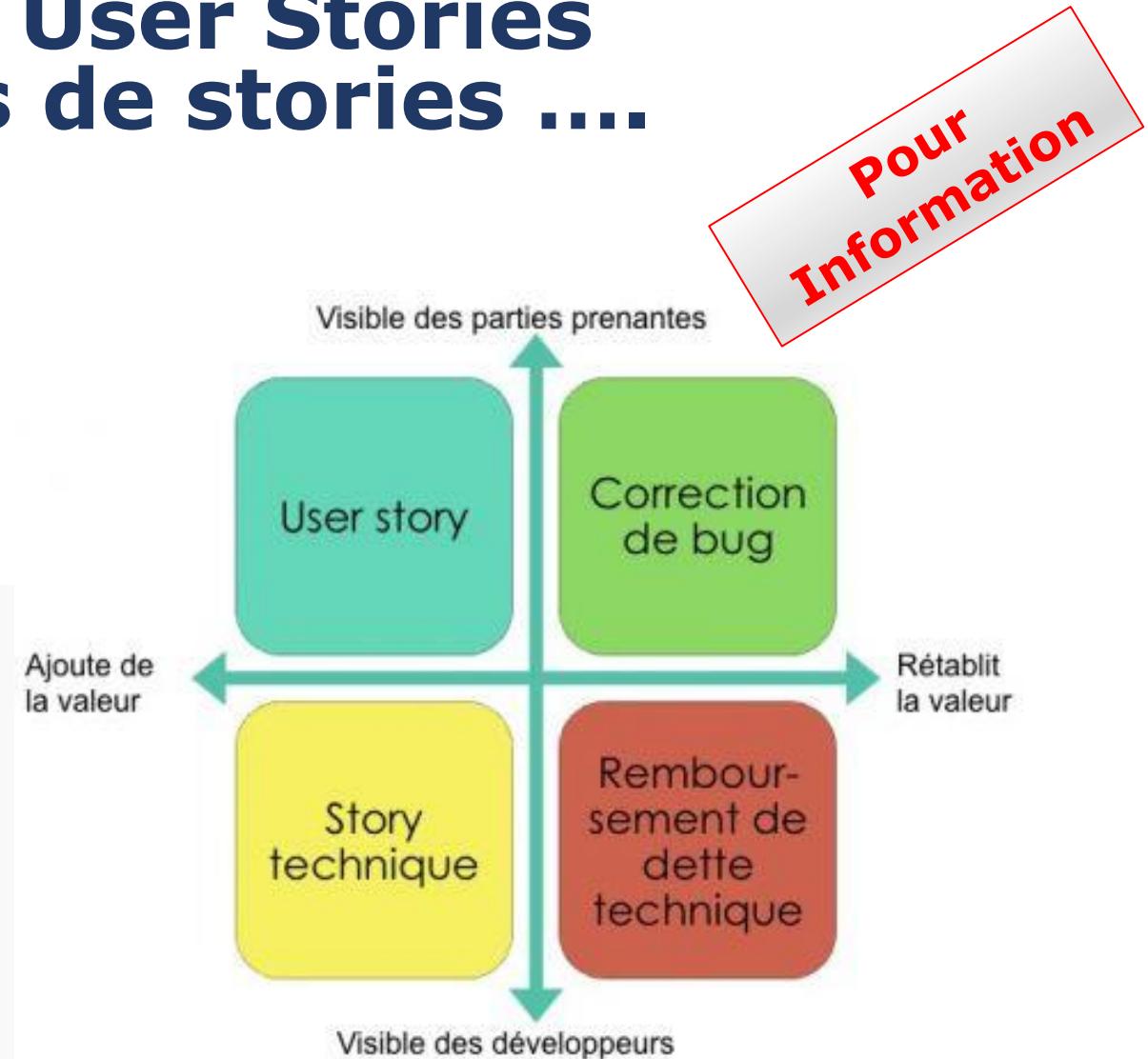
Remarque : Dans le backlog de sprint, il pourra aussi y avoir des tâches qui ne seront pas forcément liées aux User Stories mais à d'autres types de stories

Attention, dans les user stories il y a toujours des travaux techniques (conception, code) et c'est très bien. Il ne s'agit pas de faire une story technique pour chaque user story, en y mettant les travaux techniques.

Spike proposé par XP

La story "technique" se justifie dans plusieurs situations :

- il y a une décision technique à prendre sur la façon de réaliser une user story,
- il y a un risque technique qu'on veut lever avant la réalisation d'une user story,
- des travaux techniques, visant à améliorer la façon dont l'équipe développe ou la qualité : infrastructure, logistique, nouvel outil, formation, refactoring...



Le Product Owner d'après le Guide Scrum

Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit et du travail de l'Équipe de Développement. La façon de jouer ce rôle peut varier grandement selon les entreprises, les Équipes Scrum et les individus.

Le Product Owner est la seule personne responsable de gérer le carnet de produit (*Product Backlog*). La gestion du Product Backlog comprend :

- Exprimer clairement les items du Product Backlog ;
- Ordonner les items du Product Backlog pour mieux réaliser les objectifs et missions ;
- Optimiser la valeur du travail effectué par l'Équipe de Développement ;
- S'assurer que le Product Backlog est visible, transparent, et clair pour tous, et qu'il montre ce sur quoi l'Équipe de Développement travaillera prochainement ; et,
- S'assurer que l'Équipe de Développement comprend adéquatement les items du Product Backlog.

Le Product Owner peut lui-même accomplir les tâches susmentionnées ou les déléguer à l'Équipe de Développement. Toutefois, le Product Owner demeure responsable de ces dernières.



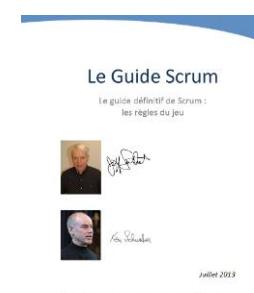
En savoir un peu plus sur les activités du PO : voir annexe

Isabelle BLASQUEZ - 2016

Le Scrum Master

Le Scrum Master est responsable de s'assurer que Scrum est compris et mis en œuvre. Les Scrum Masters remplissent leur rôle en s'assurant que l'Équipe Scrum adhère à la théorie, aux pratiques et aux règles de Scrum.

Le Scrum Master est un leader au service de l'Équipe Scrum. Le Scrum Master aide ceux qui sont externes à l'Équipe Scrum à comprendre lesquelles de leurs interactions avec l'Équipe Scrum sont bénéfiques et lesquelles ne le sont pas. Le Scrum Master aide tout le monde à changer ces interactions pour maximiser la valeur créée par l'Équipe Scrum.



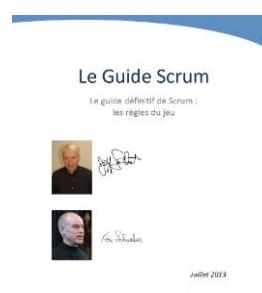
En savoir un peu plus ... : voir annexe

L'équipe de développement

L'Équipe de Développement est constituée de professionnels qui livrent à chaque Sprint un incrément « terminé » et potentiellement livrable du produit. Seuls les membres de l'Équipe de Développement créent l'incrément.

L'Équipe de Développement possède les caractéristiques suivantes :

- Elle est **auto-organisée**. Nul (même pas le Scrum Master) n'indique à l'Équipe de Développement comment transformer les items du Product Backlog en incréments de fonctionnalités potentiellement livrables.
- Elle est **pluridisciplinaire**, avec toutes les compétences nécessaires pour créer un incrément du produit ;
- Scrum ne reconnaît **aucun titre aux membres de l'Équipe de Développement autre que celui de développeur**, indépendamment du travail effectué par cette personne ; il n'y a pas d'exception à cette règle ;
- Scrum ne reconnaît **pas d'équipes à l'intérieur de l'Équipe de Développement** indépendamment des domaines spécifiques qui doivent être couverts tels que l'exécution de tests ou l'analyse fonctionnelle ; il n'y a pas d'exception à cette règle ; et,
- Les membres de l'Équipe de Développement peuvent détenir individuellement des compétences et des centres d'intérêt spécifiques, **mais c'est l'Équipe de Développement dans son ensemble qui est tenue responsable**.



En savoir un peu plus ... : voir annexe

Un peu de lecture ...

Quid des estimations ?

Devrions-nous estimer les projets ... en fait ?

Publié le 20 - 09 - 2015



Introduction

Après en “avoir eu l’intuition” pendant une année ou deux, et avoir passé plusieurs années à faire des estimations ou à travailler sur les estimations des autres, j’en suis finalement arrivé à la conclusion que l’utilisation de l’estimation sur tout type de projet est non seulement une perte de temps mais est réellement néfaste.

<http://bit.ly/1gQSt2D>

Je suis tout à fait conscient que c'est une déclaration extrêmement polémique donc je vais essayer d'être aussi rigoureux que possible dans mon explication sur comment je suis arrivée à cette conclusion à travers une expérience, des données et sa validation.

En effet, lorsqu'il y a quelques mois, j'ai lu [l'article de Vasco Duarte](#), je l'ai vu “pointer”¹ le bout de son nez (aucun jeu de mots là-dessus) mais j'ai aussi pesé les mérites de l'utilisation de l'estimation en story points dans l'objectif de :

- Dimensionner au préalable un projet pour déterminer sa validité pour un budget ou une période donnés.
- Accroître la compréhension et la connaissance commune de l'équipe sur la base des discussions qui sont survenues lors d'une session de *planning poker*
- Permettre au PO de faire des arbitrages (basés sur le retour sur investissement) entre des stories de différentes tailles
- Mesurer la vitesse de l'équipe
 - pour valider en continu le dimensionnement initial du projet en prévoyant l'adéquation du périmètre par rapport à une date d'une livraison de version donnée
 - pour permettre à l'équipe de mesurer et d'améliorer sa performance

Pourquoi ne devrions-nous pas estimer ?

Consulter la suite sur :

<http://www.les-traducteurs-agiles.org/estimation/2015/09/20/devrions-estimer-les-projets.html>

Et une autre

Piloter l'agilité avec la vélocité

 Posté le octobre 3rd, 2013

 Alexandre Boutin

 [1 commentaire](#)

Je rencontre pas mal d'équipes Scrum qui se posent la question de l'utilité de l'estimation des stories en points !

Ok, me disent-ils, nous savons que les points permettent de calculer la vélocité (i.e.: la vitesse de l'équipe) c'est à dire le nombre de points par durée fixe de temps ou itération (comme des km/h pour une voiture), mais chez nous, personne n'utilise la vélocité pour prendre des décisions, du coup, à quoi ça sert d'estimer en points ?

Effectivement, vu sous cet angle, l'équipe aurait raison d'arrêter une pratique qui prend du temps et qui ne leur sert à rien, et pourtant, un Product Owner bien informé dispose avec la vélocité d'un outil réel de pilotage Agile.

Ce que je recommande de mettre en place sur tous les projets que j'accompagne est un Burndown Chart de Release qui fait apparaître la vélocité cumulée, la quantité de points restants dans le Product Backlog et la capacité restante basée sur la vélocité prévisionnelle de l'équipe sur les sprints à venir.

Parfois, il est également intéressant de faire apparaître un buffer en points qui n'est pas une réserve en cas de dérapage mais simplement une réserve de choses à faire qui n'ont pas encore été identifiée (il est tout à fait normal avec Scrum que l'équipe découvre des stories au fur et mesure de l'avancement du projet).

Consulter la suite de cet article sur : <http://www.agilex.fr/2013/10/piloter-agilite-velocite/>

Isabelle BLASQUEZ - 2016

Un peu de lecture pour tout savoir sur le sprint zéro ...

Sprint 0 - un plan pour la période exploratoire du projet

 Modifier

⌚ 22

Auteur : [Brad Newman](#)

Source : [Sprint 0: A Plan for Project Discovery](#)

Date : 01/06/2012

Traducteur : [Fabrice Aimetti](#)

Date : 12/09/2012

Crédit : Henrik Larsson



Henrik Larsson @hlarsson

Sprint 0: A Plan for Project Discovery | Innovation Guides

bit.ly/NkYCUm

11 Sept

Traduction :

Quand un projet démarre, les équipes Scrum sont mises au défi de transformer la chrysalide qu'est une charte ou un appel d'offres en un papillon qui est le Backlog de produit. La pression est encore plus grande lorsque la prestation est un projet au forfait. La dernière chose dont une équipe a besoin, c'est de passer du temps à expliquer la mécanique de Scrum à des partenaires métier tels que le Product Owner. Par conséquent, il est impératif qu'un plan clair pour le Sprint 0 (ou la période exploratoire) soit aménagé de telle sorte que tous les participants connaissent bien leurs rôles et que le processus de réduction du cône d'incertitude soit entrepris dès que possible.

MATRICE DE PARTICIPATION AU SPRINT 0

ors de la planification du Sprint 0, nous utilisons une matrice comme celle ci-dessous pour aider nos clients à comprendre quel sera leur niveau de participation au cours de la période exploratoire et qui a besoin d'être invité aux réunions. (R = obligatoire, O = Optionnel).

Activités du Sprint 0

	Lancement	Planning	Projet	Exigences	Planning	Equipe	Échantillon	Produit	Revue
Partie prenante	O	O						O	
Expert	R			O	O			O	

La suite de l'article : <http://wiki.ayeba.fr/Sprint+0+-+un+plan+pour+la+p%C3%A9riode+exploratoire+du+projet>

Isabelle BLASQUEZ - 2016

Voir aussi : <http://www.aubryconseil.com/post/2008/09/29/477-sprint-zero>

Un résumé de la réunion de Planification de Réunion de planification du sprint

Auteur : Published Patterns

Source : [Sprint Planning Meeting](#)

Traducteur : Fabrice Aimetti

Date : 10/09/2011

Traduction :

Contexte : Un Backlog Produit, un ProductOwner, une Equipe Scrum et un ScrumMaster ont été sélectionnés.

Problème : Quel est le travail qui devrait être sélectionné par l'Equipe Scrum dans le cadre du Sprint à venir, et comment ce travail doit-il être accompli ou ... Comment l'équipe crée-t-elle et maintient-elle le Backlog du Sprint ?

Solution : Pour un Sprint de 30 jours, tenez une réunion de 8 heures au cours de laquelle le Product Owner présente le Backlog Produit à l'équipe et discute du Backlog Produit pendant 1 heure. Pendant les 2 heures suivantes, l'Equipe Scrum sélectionne et priorise le travail à faire tout en négociant avec le Product Owner. Le Product Owner énonce l'Objectif du Sprint, qui est le thème ou le résumé du but du Sprint. Les membres de l'Equipe Scrum se portent alors volontaire pour traduire les items du Backlog Produit en tâches spécifiques dont ils sont maintenant propriétaires dans le Backlog du Sprint. Il n'est pas prévu qu'ils traduisent tous les items du Backlog Produit en tâches ou que ces estimations soient toujours correctes. C'est juste un point de départ qui peut évoluer au cours des mêlées quotidiennes.

Résultat : un Backlog de Sprint initialisé.

Extrait : <http://wiki.ayeba.fr/R%C3%A9union+de+planification+du+sprint>

Isabelle BLASQUEZ - 2016

Comment réaliser le Sprint Planning 2

Comment réaliser le Sprint Planning 2

 Modifier

0 2

Auteur : [Peter Stevens](#)

Source : [How we do Sprint Planning 2](#) ↗

Date : 04/02/2011

Traducteur : Fabrice Aimetti

Date : 04/02/2011

Traduction :

Beaucoup de gens pensent que le Sprint Planning 2 (la seconde mi-temps de la réunion de Sprint Planning) concerne juste la création et l'estimation de la liste des tâches concernant la sélection faite dans le backlog produit. Il s'agit d'une simplification excessive ! Voici une démarche simple pour effectuer une réunion de Sprint Planning 2 efficace.

Lors du Sprint Planning 1, l'Equipe de développement et le Product Owner négocient les stories qui seront mises en oeuvre dans le sprint à venir. L'équipe s'assure qu'elle comprend bien les stories, en particulier les critères d'acceptation (je recommande de se mettre d'accord sur la question "Comment faire la Démo ?").

Au cours du Sprint Planning 2, l'Equipe de développement doit trouver une façon de résoudre le problème pris lors du Sprint Planning 1. Cela peut se décomposer en deux parties :

1. La conception de la solution - une conception, une architecture, ... qui explique comment le problème doit être résolu / comment la fonctionnalité doit être réalisée.
2. La liste de tâches - les étapes que doit franchir l'équipe pour que chaque item sélectionné dans le backlog passe à l'état "Fini".

Dans mon travail de coaching, j'ai trouvé qu'il était efficace que les membres de l'équipe travaillent en binôme selon une séquence résoudre-présenter-résoudre-présenter. Ils réfléchissent à la conception technique, puis ils la présentent à l'équipe. En fonction des réactions, ils peuvent avoir besoin d'améliorer, modifier ou peut-être même repenser la conception. Puis, toujours en binôme, ils créent des cartes pour les tâches, montrant ainsi le chemin qu'il reste à parcourir vers l'état "Fini". Enfin, chaque binôme présente ces tâches au reste de l'équipe.

Supposons que l'équipe se soit engagée sur 6 stories, qu'il y a 6 membres dans l'équipe et que l'équipe fait des sprints de 2 semaines. La durée du Sprint Planning 2 est alors limitée à 2 heures. L'équipe forme 3 binômes et chaque binôme travaille sur deux stories. L'ordre du jour de la réunion est donc le suivant :

Ordre du jour du Sprint Planning 2 :

<http://wiki.ayeba.fr/Comment+r%C3%A9aliser+le+Sprint+Planning+2>

Déroulement de la réunion de Planification de Sprint ...

On arrive à la réunion de planification du sprint avec une liste de stories prêtes.

Ces stories sont déjà estimées : c'est généralement une condition pour les considérer comme prêtes

A propos de la story Prête : <http://www.aubryconseil.com/post/Les-conditions-de-realisation>

Je vais apporter des changements beaucoup plus significatifs dans l'édition 3.
Voici comment j'envisage de présenter le déroulement de la réunion :

- L'équipe se met dans le contexte du sprint, présenté par le Product Owner.
- Pour chaque story dans les starting blocks (c'est à dire **prête pour le sprint**) en commençant par la première, l'équipe cherche l'accord avec le PO sur les conditions (conditions d'acceptation et conditions de finition) qui permettront de s'assurer qu'elle est terminée. Si l'accord n'est pas trouvé, la story n'est pas prise dans le sprint.
- Éventuellement, dans le but de faciliter la réalisation de la story, on prépare l'essaimage, on procède à l'identification des tâches de la story. Il n'est pas nécessaire d'estimer l'effort sur les tâches.
- L'équipe décide du nombre de stories faisables dans ce sprint, selon l'ordre défini par le PO et en tenant compte des disponibilités des membres de l'équipe, puis prend un engagement sur le but du sprint proposé par le PO.
- Le sprint est alors lancé et chacun va travailler sur la ou les stories à faire en premier.

Pourquoi le planning poker fonctionne ...

POURQUOI LE PLANNING POKER FONCTIONNE

- Ceux qui font le travail réalisent l'estimation¹
- Les estimateurs sont tenus de justifier leur estimation^{2,3}
- L'estimation se concentre sur un ordre de grandeur approximatif^{4,5}

¹Jørgensen, Magne. 2004. *A Review of Studies on Expert Estimation of Software Development Effort*.

²Hagafors, R., and B. Brehmer. 1983. *Does Having to Justify One's Decisions Change the Nature of the Decision Process?*

³Brenner, et al. 1996. *On the Evaluation of One-sided Evidence*.

⁴Miranda, Eduardo. 2001. *Improving Subjective Estimates Using Paired Comparisons*.

⁵Saaty, Thomas. 1996. *Multicriteria Decision Making: The Analytic Hierarchy Process*.

POURQUOI LE PLANNING POKER FONCTIONNE

- Combiner des estimations individuelles au travers d'un groupe de discussion mène à de meilleures évaluations
- Accentuer sur une estimation relative plutôt que sur une estimation absolue
- Les évaluations sont contraintes à un jeu de valeur donc nous ne gaspillons pas de temps dans des arguments vides de sens
- On écoute l'avis de chacun
- C'est rapide et marrant

⁶Hoest, Martin, and Claes Wohlin. 1998. *An Experimental Study of Individual Subjective Effort Estimations and Combinations of the Estimates*.

⁷Jørgensen, Magne, and Kjetil Moløkken. 2002. *Combination of Software Development Effort Prediction Intervals: Why, When and How?*

Une autre lecture : Une Introduction à l'Estimation et à la Planification Agile

Une Introduction à l'Estimation et à la Planification Agile

Auteur : [Mike Cohn](#)

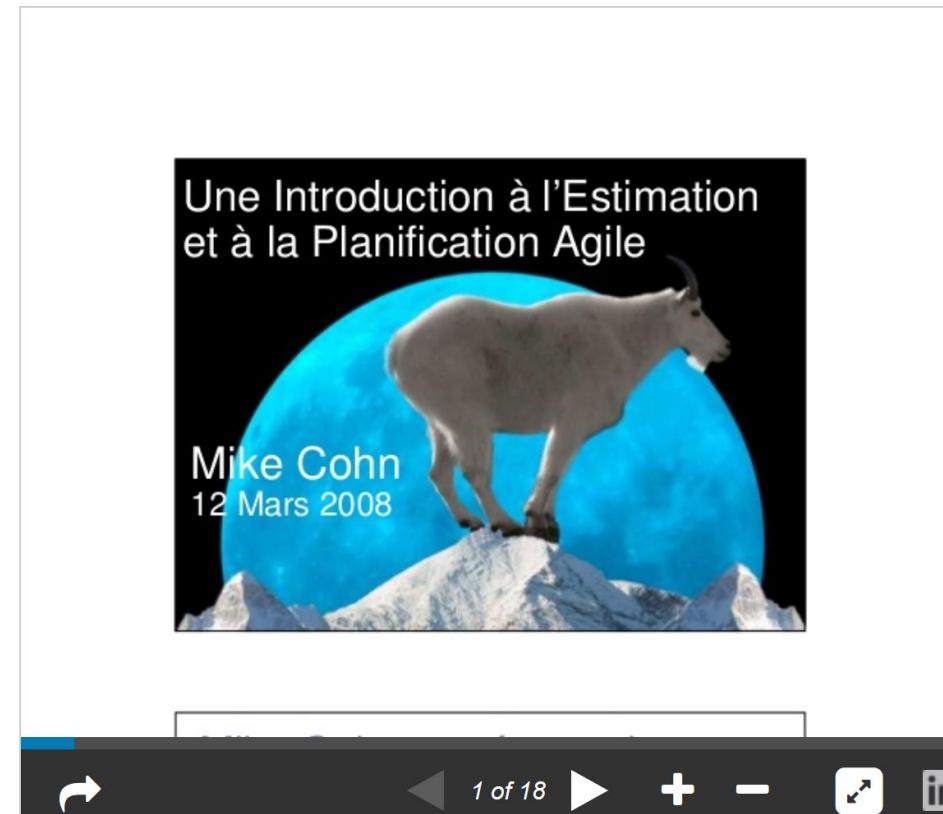
Source : [An Introduction to Agile Estimating and Planning](#)

Date : 12/03/2008

Traducteur : Fabrice Aimetti

Date : 30/05/2009

Traduction :



A propos du backlog et de ses spécifications ...

« Dans le domaine du logiciel, le constat est qu'un gros document de spécification élaboré au début par une seule personne est difficile à maintenir, qu'il n'est pas très utile pour le développement et encore moins pour les tests.

Avec Scrum, la démarche est fondamentalement différente : les spécifications **émergent progressivement** par une **collaboration continue** entre les membres de l'équipe et le Product Owner, et grâce aux **feedbacks réguliers** donnés par les parties prenantes. L'outil de collecte et de partage s'appelle le **backlog**. »

Extrait de Scrum : Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire

