

A

### Cube Rencontre Agile

## Revue de Sprint



1 > h

Après le sprint

Equipe



PO, Autres

- ✚ L'équipe est responsable collectivement de ce qui est fait et est fière du travail accompli
- ✚ Le Product Owner accepte le sprint

- Qu'a-t-on fini ?
- Comment ça s'est passé ?
- Qu'a-t-on appris ?
- Est-ce que tout va bien ?
- Des questions ?
- Qu'est-ce que nous n'avons pas fait ?

- Demo du logiciel / soft
- Durée fixe
- Validation/Acceptation
- Feedback
- Session Q&R
- Une pour chaque équipe montrant
- 1 heure de préparation

Peter Antman, 2014

- ✓ Connaissance sur ce que l'/les équipe(s) a/ont accompli
- ✓ Acceptation de ce qui est fait
- ✓ Sens de l'avancement



F

### Cube Rencontre Agile

## Sprint Restrospective



1 > h

Après le sprint

Equipe



Invités

- ✚ Moteur d'inspection et d'adaption
- ✚ L'équipe est responsable de son fonctionnement

- Que s'est-il passé durant le sprint ?
- Que ressentez vous par rapport à cela ?
- Qu'est ce qui peut être améliorer ?
- Que faut-il améliorer en priorité ?
- Quelles sont les idées pour s'améliorer ?
- Que fait-on tout de suite après ?
- A-t-on fait ce que nous avons prévu ?

- Faire le point
- Chronologie + Δ
- Stop-Start-Continu
- Cause-effets
- Effort-Impact
- SMART
- ROI

Peter Antman, 2014

- ✓ Une compréhension de ce qui marche et ne marche pas
- ✓ Une liste courte d'amélioration
- ✓ Liens d'équipe



B

E

C

D

B

Cube Rencontre Agile







 15 min  
Tous les jours

### Daily Standup

Equipe   
PO,  
Autres

- ⚡ Faire un plan pour les prochaines 24 h sur la manière de faire aboutir les US les plus importantes
- ⚡ Transparence sur l'avancement

- Qu'est ce que j'ai fait hier ?
- Qu'ai-je prévu pour aujourd'hui ?
- Des blocages ?
- Combien de temps reste-t-il pour finir la story ?
- Est-ce que je peux aider quelqu'un ?
- Faisons nous tout notre possible pour finir la story la plus importante ?

-  Baton pour parler
-  Durée fixe
-  Pas de reporting
-  Mise à jour du tableau
-  Burndown
-  Discussion technique après le rendez vous

Peter Antman, 2014

- ✓ Accord sur le travail en cours
- ✓ Sens de la responsabilité collective
- ✓ Découverte des blocages



H

C

Cube Rencontre Agile







 1 - 4 h  
Début du sprint

### Sprint Planning

Equipe   
PO

- ⚡ L'équipe choisit/tire le travail prioritaire et construit un plan partagé pour le sprint (focus & engagement)
- ⚡ Transparence sur ce qu'il est réaliste de faire

- Quels stories sont les plus importantes pour ce sprint ?
- Y a-t-il un objectif global pour ce sprint ?
- Combien de stories peut-on faire ?
- Les stories sont-elles assez petites ?
- A-t-on besoin de faire un spike ?
- Comment montre-t-on chaque histoire ?
- Avons-nous toutes les étapes (DOD)?
- Y croyons-nous ?

-  Velocité/ prévision météo
-  INVEST
-  Spike
-  Planning poker/ Tâches en point
-  Story tag cloud
-  Durée fixe

Peter Antman, 2014

- ✓ Un Backlog de sprint priorisé avec des stories dans lesquelles l'équipe croit



I

G

Cube Rencontre Agile



1/2 – 2 j

### Planning de version

PO



Equipe, Autres

Theme ou Epic

- ✚ Aide le PO et les parties prenantes à définir les attentes pour créer un plan agile
- ✚ Aligne la compréhension business et l'équipe du client et de la valeur

- Pourquoi fait-on cela ?
- Quel est l'impact ?
- Comment le savons nous ?
- Quels sont les besoins utilisateurs ?
- Quel est le plus haut risque ?
  - Technique?
  - Business?
  - Social ?
- Quel est le minimum à faire ?
- Quels pas faisons-nous ?
- Quelle est la taille de chaque pas ?

- User Story Mapping
- Impact Mapping
- Hypotheses
- Bockman
- Estimation & Prio
- Brainstorming
- Story point sizing
- Valuable & Usable & Feasible

Peter Antman, 2014

- ✓ Un backlog initial
- ✓ La visualisation d'un plan de version



H

Cube Rencontre Agile



1 – 2 h

### Backlog Grooming

PO



Equipe

Durant chaque sprint

- ✚ Prepare les User Stories pour le sprint planning
- ✚ Créé une compréhension partagée des besoins clients et de la valeur de chaque US

- Les bonnes stories sont-elles en haut ?
- Les comprenons nous ?
- Apporte-t-elles de la valeur ?
- Peut-on les faire en une semaine ?
- Sait-on quand elles sont finies ?
- Comment les teste-t-on ?
- Comment fait-on la démo ?

**Independent**  
**Negotiable**  
**Valuable**  
**Estimable**  
**Small**  
**Testable**

Peter Antman, 2014

- ✓ User Stories comprises qui peuvent être planifiées durant le sprint planning



F

E

A