

Agilité et priorité des histoires avec Scrum

27 Mai 2020



Sommaire

La priorisation des histoires dans Scrum

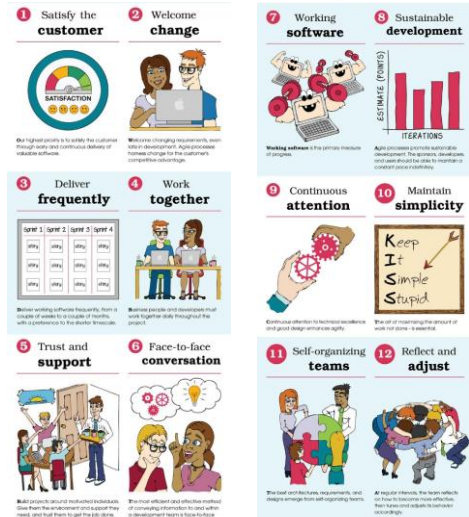
- ❖ Le phénomène agile en gestion de projets
- ❖ Scrum, la méthode la plus utilisée
- ❖ Le phasage de Scrum
- ❖ Histoires et BV
- ❖ Le concept d'effort
- ❖ La réunion de priorisation et le « poker gaming »
- ❖ Traduction d'une liste d'histoires en sprints
- ❖ Efficacité et respect des règles
- ❖ On ne sait pas exactement où l'on va, mais on y va avec « entrain »



Le phénomène agile en gestion de projets

Douze principes

- 01** - La priorité est de satisfaire le client en lui livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à forte valeur ajoutée.
- 02** - Le changement est accepté, même tardivement, car les processus agiles exploitent le changement comme un avantage compétitif pour le client.
- 03** - Livraisons le plus fréquemment possible, de fonctions qui « marchent » : toutes les deux semaines et au plus tard tous les deux mois
- 04** - Le métier et les développeurs doivent collaborer régulièrement, de préférence quotidiennement et si possible se partager les mêmes bureaux.
- 05** - Le projet doit impliquer des personnes motivées. Il faut leur donner l'environnement et le soutien dont elles ont besoin et leur faire confiance quant au respect des objectifs.
- 06** - La méthode la plus efficace de transmettre l'information est une conversation en face à face, plutôt qu'un travail à distance ou par courriel.
- 07** - L'unité de mesure de la progression du projet est la fonction livrée, à l'exclusion des fonctions non achevées.
- 08** - Les processus agiles promeuvent un rythme de développement soutenu...mais soutenable, afin d'éviter la non qualité découlant de la fatigue.
- 09** - Les processus agiles recommandent une attention continue à l'excellence technique et à la qualité de la conception.
- 10** - La simplicité et l'art de minimiser les tâches parasites, sont appliqués comme des principes essentiels. Ne produire que ce qui est nécessaire.
- 11** - Les équipes s'auto-organisent afin de faire émerger les meilleures architectures, spécifications et conceptions.
- 12** - À intervalle régulier, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis accorde et ajuste son processus de travail en conséquence.

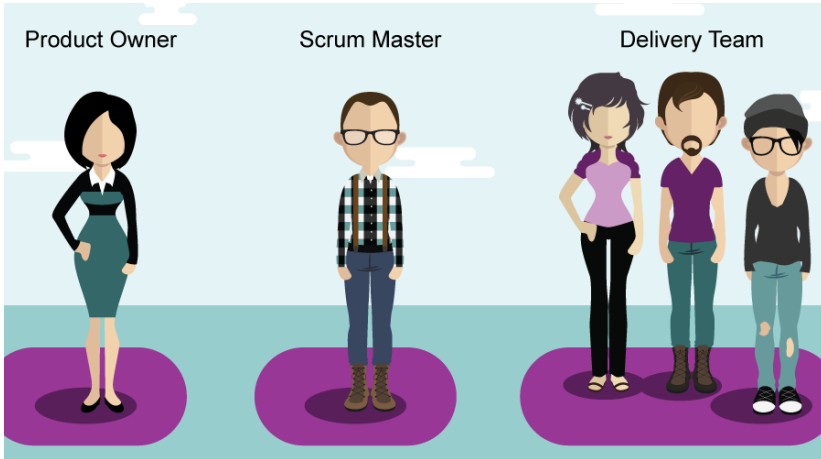


Le phénomène agile en gestion de projets

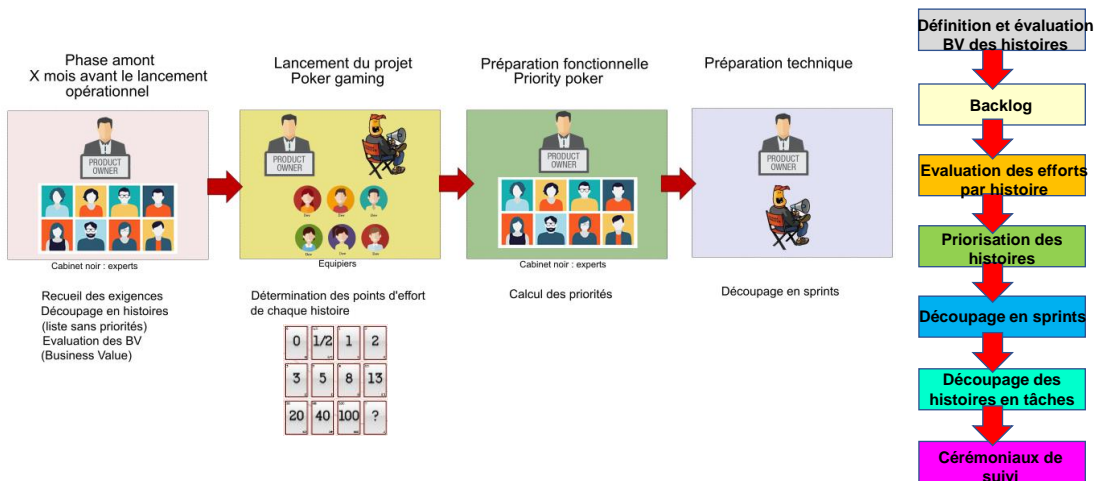
- ❖ Un état d'esprit avant tout.
- ❖ Bonnes pratiques et bons principes dictés par l'expérience et des erreurs commises dans le passé.
- ❖ Mouvement important avec un nombre élevé de méthodes, qui toutes se situent entre le plus prédictif et le plus adaptable : COSM, Crystal Clear, DSDM, Scrum, XP (Xtreme Programming), Lean.
- ❖ Contrairement aux méthodes traditionnelles, fondées sur la réalisation « à tout crin » d'un cahier des charges, elles se veulent pragmatiques et impliquent plus le demandeur (client).
- ❖ Les méthodes agiles préfèrent l'adaptabilité : on fait ce que l'on peut, 70 % des cahiers des charges s'appliquent à 10 % des utilisateurs !!! Il vaut mieux développer les 30 % qui s'appliquent aux 90 % des usagers.
- ❖ A chaque fin de cycle (sprint, itération), on sait ce qui marche à 100 % et ce qui ne marche pas du tout...la fonction développée à 50 % n'existe pas !!!
- ❖ Elles permettent une grande réactivité aux demandes et visent à la satisfaction réelle du besoin plutôt que le strict respect des termes d'un contrat de développement basé sur un cahier des charges
- ❖ Mais tous les projets ne sont pas éligibles et il y a encore beaucoup d'opposition chez les chefs de projets.



L'organisation SCRUM



Le phasage d'un projet SCRUM

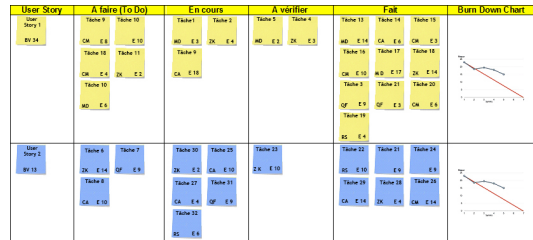


La méthode qui est décrite ici est issue de notre propre expérience et peut être adaptée en fonction des contextes.



Le backlog

- ❖ Construit par le Product Owner et son groupe d'utilisateurs, il comporte toutes les fonctionnalités demandées par l'utilisateur
- ❖ Succession de « User Stories », exprimées en valeurs métiers (BV)
- ❖ Contenu du backlog
 - ❖ Toutes les exigences métiers
 - ❖ Les priorités pourront être revues à chaque Sprint
- ❖ Découpage macroscopique
 - ❖ Une User Story traduit un besoin utilisateur précis
 - ❖ Epic : une macro User Story, elle en englobe plusieurs
 - ❖ On peut adapter les processus SCRUM à l'une de ces granularités



❖ Exemple d'une gestion de stocks

- ❖ Epics
 - ❖ Gestion des réapprovisionnements
 - ❖ Valorisation des stocks en magasins
 - ❖ Statistiques de réapprovisionnements
- ❖ User stories
 - ❖ Demande de produits par un magasin
 - ❖ Regroupement des demandes
 - ❖ Contrôle de la disponibilité dans les stocks centraux
 - ❖ Expéditions individuelles par magasin

Le Backlog fournit une vue instantanée des tâches à effectuer, des retards et du reste à faire. On peut mettre en place le mur du Backlog, sorte de point de rencontre et de ralliement de tous les participants au projet.



La philosophie d'une « user story »

- ❖ Toute la construction de Scrum est basée sur la notion de « User Story », qui n'est pas une tâche élémentaire (origine dans eXtreme Programming)
- ❖ C'est une phrase du langage courant, qui comporte trois éléments : Qui ? Quoi ? Pourquoi ?
 - ❖ « En tant qu'utilisateur (qui), je veux pouvoir rechercher mes clients par leur prénom et leur nom de famille (quoi) afin de les retrouver rapidement lorsque je reçois un appel de leur part (pourquoi) »
- ❖ Destinées à répondre de façon précise à la question « comment sont traitées les exigences ? »
 - ❖ Les histoires doivent pouvoir être traitées indépendamment les unes des autres (pas toujours possible) et surtout apporter une valeur ajoutée, reconnue et attendue par l'utilisateur

- En tant que... (Qui)
- Je veux que... (Quoi)
- Afin que... (Pourquoi)

- ❖ Les erreurs courantes
- ❖ Partir d'un cahier des charges et le découper en User Stories en s'appuyant sur sa structure textuelle. Cela peut constituer une base de départ, mais n'est pas une pratique recommandée sur le long terme
- ❖ Le niveau de détail correspondant à une User Story n'est pas constant, mais évolue au fil du temps, en fonction de l'horizon de planification
- ❖ Une User Story ne correspond généralement pas à un découpage technique: écran, boîte de dialogue, bouton, d'où le risque de suivre de trop près les cahiers des charges



La construction de la liste des « User Stories »

- ❖ L'objectif est de construire une liste d'histoires valorisées et classées par BV (Business Value)
- ❖ Les BV vont de 10 à 100 et on ne conserve que 2 ou 3 valeurs intermédiaires : 30, 50 et 80 (par exemple)

- ❖ PO et son groupe
- ❖ Interviews
- ❖ Récupération d'un cahier des charges existant, seulement pour se faire aider
- ❖ Réunions de brainstorming avec horaire préétabli
- ❖ Envoi de questionnaires (sans trop d'illusions)
- ❖ Peut demander une longue période de préparation



Les critères des bonnes « User Stories »

- ❖ Point de vue de l'utilisateur
- ❖ Simples et concises
- ❖ Granularité acceptable
- ❖ Décrire les conditions que doivent satisfaire les histoires
- ❖ Grouper les histoires en Epics (éventuellement)



La construction de la liste des « User Stories »



1	TITRE	ENTANT QUE	JE PEUX	DE MANIÈRE A	BV : Business Value
2	Réapprovisionnement physique usines : huiles de base	Gestionnaire produits de base usines	Réapprovisionner les stocks de base	Répondre aux fabrications usines	100
3	Réapprovisionnement physique usines : additifs	Gestionnaire additifs usines	Réapprovisionner les stocks d'additifs	Répondre aux fabrications usines	100
4	Réapprovisionnement physique usines : Conditionnements	Gestionnaire conditionnements usines	Réapprovisionner les conditionnements	Répondre aux besoins de conditionnement	100
5	Réapprovisionnement physique dépôts : produits vrac	Gestionnaire produits de base dépôts	Réapprovisionner les stocks de base dépôts	Répondre aux opérations spéciales	80
6	Réapprovisionnement physique dépôts : conditionnements	Gestionnaire conditionnements dépôts	Réapprovisionner les stocks dépôts condition.	Répondre aux opérations spéciales	80
7	Consolidation globale réapprovisionnements usines : huiles de base	Responsable logistique centrale	Organiser la politique d'achats de bases	Optimiser le réapprovisionnement global	100
8	Consolidation globale réapprovisionnements usines : conditionnements	Responsable logistique centrale	Organiser la politique d'achats de condition.	Optimiser le réapprovisionnement global	100
9	Consolidation globale réapprovisionnements usines : additifs	Responsable logistique centrale	Organiser la politique d'achats d'additifs	Optimiser le réapprovisionnement global	100
10	Statistiques de réapprovisionnements usines : huiles de base	Responsable logistique usines	Organiser la logistique appros de bases	Répondre aux demandes dépôts	80
11	Statistiques de réapprovisionnements usines : additifs	Responsable logistique usines	Organiser la logistique appros d'additifs	Répondre aux demandes dépôts	80
12	Statistiques de réapprovisionnements usines : conditionnements	Responsable logistique usines	Organiser la logistique appros condition.	Répondre aux demandes dépôts	80
13	Valorisation des stocks usines : huiles de base	Responsable financier usines	Connaitre la charge financière bases	Minimiser les immobilisations usines bases	90
14	Valorisation des stocks usines : additifs	Responsable financier usines	Connaitre la charge financière additifs	Minimiser les immobilisations usines additifs	90
15	Valorisation des stocks usines : conditionnements	Responsable financier usines	Connaitre la charge financière condition.	Minimiser les immobilisations usines condition.	90
16	Valorisation des stocks dépôts : produits vrac	Responsable financier dépôts	Connaitre la charge financière vracs dépôts	Minimiser les immos dépôts vracs	100
17	Valorisation globale des stocks usines	Responsable comptabilité usines	Connaitre les immobilisations consolidées	Minimiser les immos globales	100
18	Scoreboards de suivi	Responsable BI central	Connaitre les évolutions des stocks	Informer le management	40
19	Historiques des transactions stocks par usines	Responsable comptabilité usines	Connaitre l'historique par fournisseur	Optimiser les contrats d'achat	50
20	Historiques des transactions stocks par dépôts	Responsable comptabilité dépôts	Connaitre l'historique par fournisseur	Optimiser les contrats d'achat	50
21	Historiques centralisée (consolidée) des transactions stocks	Responsable comptabilité centrale	Connaitre l'historique par fournisseur	Optimiser les contrats globaux	60
22	Gestion des nomenclatures produits usines : base et conditionnements	Responsable logistique usines	Connaitre les dépendances produits	Optimiser la gestion des achats	100
23	Consultation des stocks	Commercial attaché à un dépôt	Connaitre les stocks produits	Attendre mon quota vendeur	30
24	Remontée des ruptures usines	Responsable logistique centrale	Connaitre les ruptures usines par produit	Eviter que les clients partent à la concurrence	100
25	Remontée des ruptures dépôts	Responsable logistique centrale	Connaitre les ruptures dépôts par produit	Eviter que les clients partent à la concurrence	100
26	Consolidation des ruptures de stocks	Responsable logistique centrale	Connaitre les ruptures globales par produit	Eviter que les clients partent à la concurrence	100
27	Valorisation des ruptures de stocks par usines	Responsable financier usines	Connaitre la valorisation ruptures usines	Préparer les états financiers Comité Exécutif	100
28	Valorisation des ruptures de stocks par dépôts	Responsable financier dépôts	Connaitre la valorisation ruptures dépôts	Préparer les états financiers Comité Exécutif	100
29	Valorisation consolidée des ruptures de stocks	Responsable financier central	Connaitre la valorisation ruptures globale	Préparer les états financiers Comité Exécutif	100
30	Mise à jour du fichier transporteurs	Responsable transports central	Connaitre les transporteurs disponibles	Optimiser les transports usines-dépôts	100



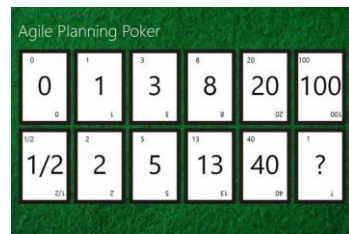
Evaluation des histoires : le planning poker

- ❖ Cérémonial majeur dans la philosophie Scrum
- ❖ Animation par le Scrum Master et le PO, mais approche collective
- ❖ Deux phases distinctes
 - ❖ Présentation des User Stories par le Product Owner
 - ❖ Cette phase peut être chronophage : on la limitera à 8 h pour un Sprint d'un mois
 - ❖ Estimation de la charge de travail induite par chaque histoire (effort) : effectuée par l'équipe de développement, qui décide seule ce qu'elle est capable de faire, en fonction de ses ressources et productivité
 - ❖ L'une des ambiguïtés de Scrum : d'un côté on bannit les jours/homme, d'un autre on fait faire une estimation par les développeurs, qui seront reprises dans les indicateurs d'avancement
 - ❖ Une fois évaluée, l'histoire vient alimenter le Backlog



Evaluation des histoires en points d'effort

- Le Planning Poker : estimation de l'effort à effectuer pour chaque User Story
- ❖ Chaque équipier dispose d'un jeu de cartes qui suit « approximativement » la suite de Fibonacci : **0 1 2 3 5 8 13 21 34 55 ?**
 - ❖ Le Product Owner décrit l'histoire : maximum 5 mn
 - ❖ Chaque équipier choisit une valeur (s'il n'a pas d'idée, il choisit ?)
 - ❖ S'il y a des différences, les discussions sont lancées jusqu'à obtenir une valeur commune, en privilégiant les extrêmes
 - ❖ Celle-ci est inscrite sur la fiche de l'histoire, reportée dans le tableau
 - ❖ Tout le monde participe, y compris les équipiers, à ce qui ressemble beaucoup à un jeu
 - ❖ Inconvénients : de nombreux doublons qu'il faut lever par une technique complémentaire
 - ❖ C'est le PO qui décidera de la valeur à reporter dans le tableau
 - ❖ Ne pas tomber dans les discussions stériles et s'accuser les uns les autres d'incompétence : ne jamais oublier que l'agilité est un travail d'équipe et que si quelqu'un est jugé incompétent, c'est toute l'équipe qui est incompétente



La priorisation des histoires dans un sprint



- ❖ Tâche effectuée par le Product Owner avec son « cabinet noir »
- ❖ Peut vite tourner au cauchemar si les utilisateurs ne savent pas prioriser : c'est le Product Owner qui aura le dernier mot
- ❖ Le degré de priorité se mesure d'abord par la valeur métier (« Business Value ») : on commence par prioriser les BV les plus élevées
- ❖ Quatre critères
 - ❖ Mesure du risque : le fait de développer immédiatement peut éviter des problèmes
 - ❖ Amélioration de la qualité : si l'histoire améliore la qualité métier, il faut la développer rapidement
 - ❖ Dépendance : même s'il faut les limiter, le développement des histoires dont d'autres vont dépendre sera à développer tout de suite
 - ❖ Donner confiance aux usagers : il vaut mieux commencer par une « histoire » minimaliste pour permettre aux utilisateurs de revenir dessus, quand ils ne savent pas comment s'y prendre
- ❖ Le Scrum Master est un spectateur invité... et attentif
- ❖ Il faudra choisir une granularité adéquate : histoires ou regroupements d'histoires



Priorisation des histoires

La priorisation est plus facile à effectuer sur les epics qu'au niveau des User Stories
La dépendance dépend de la taille, plus celle-ci est élevée plus le risque de dépendance est important

❖ Méthode de sondage des histoires/epics

- ❖ On choisit de 5 à 9 critères de sélection, qui concernent l'intérêt métier d'une histoire/epic
- ❖ Choix d'un élément de référence : le pivot, compris de tous, appartenant à la liste des histoires/epics à développer dans la prochaine itération
- ❖ Positionnement des histoires/epics par rapport au pivot : les utilisateurs sont interrogés pour savoir si pour chaque élément, les différents critères sont plus ou moins importants (à leurs yeux) que le thème de référence : plus importants, un + est reporté dans un tableau récapitulatif, un – dans le cas contraire et un 0 en cas d'égalité ressentie
- ❖ Pour connaître la valeur, on additionne les + et on soustrait les –

	H1	H2	H3	H4
C1	+	-	0	0
C2	+	0	0	+
C3	0	0	0	+
C4	+	0	0	-
C5	-	-	0	+
C6	+	+	0	+
Total	3	1	0	4
Position	2	3	4	1

❖ Méthode de Mesure des histoires/epics (scoring)

- ❖ Etape 1 : Très proche du mode précédent, mais cette fois, chaque critère est pondéré, pour qualifier son importance : la pondération est exprimée par un pourcentage, l'ensemble des critères valant 100
- ❖ Etape 2 : Comparaison des épics par rapport aux critères, en se servant d'une grille standard de comparaison, qui permet d'allier facteur et valeur

Facteur	Valeur
1	Bien pire que l'épic pivot
2	Pire que l'épic pivot
3	Identique à l'épic pivot
4	Mieux que l'épic pivot
5	Nettement mieux que l'épic pivot

	Poids	H1		H2		H3		H4	
		Facteur	Résultat	Facteur	Résultat	Facteur	Résultat	Facteur	Résultat
C1	0,30	4	1,20	4	1,20	3	0,90	3	0,90
C2	0,30	1	0,30	4	1,20	3	0,90	3	0,90
C3	0,15	2	0,30	1	0,15	3	0,45	5	0,75
C4	0,25	5	1,25	2	0,50	3	0,75	1	0,25
C5	0,05	3	0,15	3	0,15	3	0,15	1	0,05
C6	0,15	2	0,30	1	0,15	3	0,45	2	0,30
Total			2,70		2,55		3		2,35
Position			2		3		1		4

❖ Méthode de priorisation par poids relatifs

- ❖ Mesure l'effet de la présence ou de l'absence des thèmes sur la prochaine itération ou sur le produit à réaliser
- ❖ Etape 1 : Evaluation des bénéfices et pénalités, une valeur de 1 (faible impact) à 9 (fort impact) est affectée à deux critères : bénéfice relatif et pénalité relative



Exemple de priorisation par poids relatifs

- ❖ Le même cérémonial que le « poker game », peut être organisé pour définir la priorité entre les histoires
- ❖ Chaque participant reçoit un lot de 10 cartes numérotées de 1 à 10 (par exemple)
- ❖ Chaque « user story » du backlog est étudiée successivement
- ❖ Le premier vote porte sur l'intérêt d'avoir l'élément, chaque participant vote avec une carte, on fait le total des points
- ❖ Le deuxième vote porte sur la pénalité relative de ne pas avoir l'élément, chaque participant vote également de 1 à 10
- ❖ On pondère les résultats : poids de 2 au premier et poids 1 au second, par exemple, on obtient la valeur de l'élément
- ❖ Avec l'hypothèse que chaque élément possède également un attribut de coût (effort)
- ❖ Calcul de la valeur relative : on ramène chaque valeur par rapport à l'ensemble des histoires
- ❖ Avec l'estimation de coût de développement d'un élément rapporté au coût total, on calcule de la même façon le coût relatif
- ❖ La priorité d'un élément s'obtient en divisant la valeur relative pour le coût relatif

1	TITRE	EFFORT	INTERET	INT POND	PENALITE	SOMME	VAL REL	EFF REL	PRIORITE	RANG
2	Réapprovisionnement physique usines : huiles de base	5	38	76	41	117	0,024	0,0164	1,46	10
3	Réapprovisionnement physique usines : additifs	5	42	84	39	123	0,0252	0,0164	0,39	29
4	Réapprovisionnement physique usines : Conditionnements	5	34	68	22	90	0,0185	0,0164	1,13	16
5	Réapprovisionnement physique dépôts : produits vrac	5	39	78	65	143	0,0293	0,0164	1,79	7
6	Réapprovisionnement physique dépôts : conditionnements	5	36	72	34	106	0,0217	0,0164	1,32	12
7	Consolidation globale réapprovisionnements usines : huiles de base	13	57	114	83	197	0,0404	0,0428	0,94	21
8	Consolidation globale réapprovisionnements usines : conditionnements	13	56	112	26	138	0,0283	0,0428	0,66	25
9	Consolidation globale réapprovisionnements usines : additifs	13	49	98	87	185	0,0379	0,0428	0,89	22
10	Statistiques de réapprovisionnements usines : huiles de base	1	63	126	18	144	0,0255	0,0032	9,22	1
11	Statistiques de réapprovisionnements usines : additifs	1	50	100	22	122	0,025	0,0032	7,81	2
12	Statistiques de réapprovisionnements usines : conditionnements	1	37	74	43	117	0,024	0,0032	7,5	3
13	Valorisation des stocks usines : huiles de base	8	60	120	90	210	0,0431	0,0263	1,64	9
14	Valorisation des stocks usines : additifs	8	58	116	92	208	0,0336	0,0263	1,28	14
15	Valorisation des stocks usines : conditionnements	8	39	78	86	164	0,0336	0,0263	1,28	15
16	Valorisation des stocks dépôts : produits vrac	8	44	88	39	127	0,026	0,0263	0,99	18
17	Valorisation globale des stocks usines	13	43	86	32	118	0,0242	0,0428	0,57	28
18	Scoreboards de suivi	20	78	156	55	211	0,0433	0,0658	0,66	24
19	Historiques des transactions stocks par usines	5	32	64	44	108	0,0221	0,0164	1,35	11
20	Historiques des transactions stocks par dépôts	5	43	86	19	105	0,0215	0,0164	1,31	13
21	Historiques centralisée (consolidée) des transactions stocks	5	59	118	25	143	0,0293	0,0164	1,79	6
22	Gestion des nomenclatures produits usines : base et conditionnements	2	90	180	54	134	0,0275	0,0066	4,17	4
23	Consultation des stocks	8	79	178	38	216	0,0442	0,0263	1,68	8
24	Remontée des ruptures usines	20	86	172	33	205	0,042	0,0658	0,64	26
25	Remontée des ruptures dépôts	20	83	166	28	194	0,0398	0,0658	0,6	27
26	Consolidation des ruptures de stocks	13	91	182	34	216	0,0443	0,0428	1,04	17
27	Valorisation des ruptures de stocks par usines	13	85	170	34	204	0,0438	0,0428	0,98	19
28	Valorisation des ruptures de stocks par dépôts	13	88	176	29	205	0,042	0,0428	0,98	20
29	Valorisation consolidée des ruptures de stocks	20	77	154	88	242	0,0496	0,0658	0,75	23
30	Mise à jour du fichier transporteurs	8	82	162	71	233	0,0478	0,0263	1,82	5

On traite les plus fortes BV en premier, avec les bugs, histoires techniques et histoires dépendantes



Le découpage du backlog en sprints

- ❖ On part du découpage linéaire d'histoires priorisées
- ❖ L'objectif est de les regrouper pour constituer des sprints crédibles dans le temps
- ❖ Chaque story est valorisée par l'effort à effectuer : résultat du poker game

	1	Priorité	Story	Effort	Effort cum
	2				
	3	1	10	1	1
	4	2	11	1	2
	5	3	12	1	3
	6	4	22	2	5
	7	5	30	8	13
	8	6	21	5	18
	9	7	5	13	31
	10	8	23	13	44
	11	9	13	13	57
	12	10	2	5	62
	13	11	19	5	67
	14	12	6	5	72
	15	13	20	5	77
	16	14	14	8	85
	17	15	15	8	93
	18	16	4	5	98
	19	17	26	13	113
	20	18	16	8	121
	21	19	27	5	126
	22	20	28	13	139
	23	21	7	5	144
	24	22	9	2	146
	25	23	29	8	154
	26	24	18	20	174
	27	25	8	20	194
	28	26	24	13	207
	29	27	25	13	220
	30	28	17	13	233

On se base sur une équipe de 8 personnes de vélocité 100

Sprint 1

Sprint 2

Sprint 3



La mêlée quotidienne : le « Scrum Meeting »

- ❖ Fait le point quotidien (toujours à la même heure) des travaux engagés et à venir
- ❖ Regroupe toute l'équipe devant le tableau des tâches, y compris le Product Owner et le Scrum Master
- ❖ On peut prévoir des invités : clients, Management... (mais ils n'interviennent pas)
- ❖ La durée ne doit pas dépasser 15 minutes
- ❖ Les participants restent debout, d'où le nom de « Point debout »
- ❖ Chaque équipier répond à trois questions :
 - ❖ Qu'ai-je réalisé hier ?
 - ❖ Que vais-je réaliser aujourd'hui ?
 - ❖ Quelles ont été les difficultés rencontrées ? (on ne cherchera pas à résoudre les problèmes, ce qui sera fait à l'issue de la réunion)
- ❖ Avancement des tâches
 - ❖ Quand ce sera son tour, chaque membre de l'équipe va déplacer les tâches qui lui incombent dans la colonne correspondante : à faire, en cours, en validation et terminée
- ❖ L'équipe met à jour le Burn Down Chart, pour visualiser le « reste à faire »
- ❖ L'équipe statue sur les chances d'atteindre les objectifs du Sprint
 - ❖ L'équipe finira en avance : le PO pourra ajouter des User Stories
 - ❖ L'équipe pense ne pas pouvoir traiter toutes les User Stories : le Product Owner pourra en retirer certaines



La revue de Sprint

- ❖ Démonstration en fin de Sprint (y compris pour le premier)
- ❖ C'est la fête : champagne et gâteaux, les équipiers sont fiers de montrer ce qu'ils ont réalisé. C'est eux qui effectuent la démonstration.
- ❖ Participants
 - ❖ Product Owner
 - ❖ Scrum Master
 - ❖ Equipiers
 - ❖ Utilisateurs invités
 - ❖ Membres du management
 - ❖ Toute personne intéressée, ayant reçu une invitation (ou pas...)
- ❖ Pas plus de 4 heures pour un Sprint d'un mois
- ❖ Ce n'est pas le procès de l'équipe de développement qui n'a (peut-être) pas terminé son travail, c'est une source de discussion et de réactions par rapport à la démonstration
- ❖ Contraintes à respecter
 - ❖ Rappeler le but du Sprint pour éviter les incompréhensions
 - ❖ Le PO valide le contenu du Sprint en identifiant ce qui est terminé et ce qui ne l'est pas
 - ❖ L'équipe de développement communique sur les difficultés rencontrées et les solutions apportées : uniquement des préoccupations fonctionnelles, pas techniques
 - ❖ Le PO récolte les premiers retours utilisateurs
 - ❖ A l'issue de la revue de Sprint, la vélocité de l'équipe est calculée par la somme des efforts de chaque User Story considérées comme terminées par le PO
 - ❖ En fonction de ce qui est montré, le PO précise une nouvelle date d'achèvement



Rétrospective de Sprint

- ❖ A pour objet d'inspecter l'équipe et de proposer un plan d'action à adopter pour le prochain Sprint
- ❖ Durée de 3 heures pour un Sprint d'un mois
- ❖ Contenu pas nécessairement structuré, le but étant que chacun s'exprime et que des solutions soient trouvées
- ❖ Participants
 - ❖ L'équipe de développement
 - ❖ Le Product Owner
 - ❖ Le Scrum Master
 - ❖ Un membre de l'équipe de management (pas obligatoire)
- ❖ Attention à l'environnement, qui doit être tranquille, mais pas austère
- ❖ La réunion commence par la reprise du Sprint Backlog et un résumé de tous les événements qui se sont produits pendant le Sprint
 - ❖ Chaque point positif ou négatif est reporté sur des postits de couleurs différentes : verts pour ce qui s'est bien passé, orange pour ce qui a fonctionné mais peut être amélioré et rouge pour ce qui n'a pas fonctionné



Les preuves de la Blockchain

27 Mai 2020

Nos prochains rendez-vous

Mercredi 3 Juin 2020	: Les réseaux LPWAN des IoT, comment choisir
Mercredi 10 Juin 2020	: Les runtime modernes : PHP, Java, LLVM...
Mercredi 17 Juin 2020	: Post Covid, les nouvelles méthodes de travail
Mercredi 24 Juin 2020	: La fin du scandale des certificats payants
Mardi 30 Juin 2020	: Les techniques nouvelles de POO
Mercredi 4 septembre	: La fin des mots de passe
Vendredi 11 septembre	: IBN et la programmation des réseaux
Vendredi 18 septembre	: Le "machine learning", c'est quoi au juste
Vendredi 25 septembre	: Les secrets du "deep learning"
Vendredi 2 octobre	: Le grave danger que représentent les GAFAM
Vendredi 9 octobre	: Au cœur des backbones Internet, comprendre...
Vendredi 16 octobre	: Cyberguerre, entre fantasmes et réalités
Vendredi 23 octobre	: Les avancées concrètes des villes intelligentes
Vendredi 30 octobre	: Les algorithmes de chiffrement, ces inconnus
Vendredi 6 novembre	: L'IA et la fin de la démocratie
Vendredi 13 novembre	: Les certifications pour remplacer les diplômés
Vendredi 20 novembre	: Une journée comme les autres en... 2070
Vendredi 27 novembre	: La médecine du futur, les barrières explosent
Vendredi 4 décembre	: La transformation digitale, mythe ou réalité
Vendredi 18 décembre	: Panorama des architectures globales du TI