



Eleven Labs

DIVERSIFIER POUR GAGNER EN QUALITÉ

La rétrospective de sprint



GUIDE PRATIQUE

SOMMAIRE

- 01 LA RÉTROSPECTIVE**
- 02 POURQUOI CHANGER DE FORMAT ?**
- 03 QUEL FORMAT ADOPTER ?**

01

LA RÉTROSPECTIVE



Si l'on considère l'ensemble des cérémonies préconisées par le framework SCRUM, la rétrospective de sprint est certainement celle qui peut être le principal **vecteur d'amélioration continue**.

Pour rappel, il s'agit d'une cérémonie qui s'effectue avec l'ensemble de l'équipe de développement une fois le sprint terminé, et qui ne doit pas durer plus d'une heure.

Peu importent la « gamification », le support visuel ou matériel, utilisés pour la rétrospective, **cette dernière aura quasi-essentiellement toujours le même type de structure, pour une durée n'excédant pas une heure :**

- **Ouverture**
- **Recueil des données**
- **Génération d'idées**
- **Définition d'actions à mener**
- **Clôture**

Le « **recueil des données** » : les différents types de rétrospectives abordés ensuite vont essentiellement se concentrer sur cette section.

02

POURQUOI CHANGER DE FORMAT ?



L'équipe va se lasser et on peut passer à moyen et long terme à côté de problématiques qui n'émergeront pas... Mais cela peut aussi être tout autre. Par exemple une équipe peu mature sur l'Agile aura parfois du mal à s'approprier le type de rétrospective « imposée ». Des personnes timides pourraient aussi ne pas réussir à s'exprimer pleinement avec tel ou tel type de rétro...

Vous l'aurez compris : plus on creuse, plus on trouve des aspects négatifs **à réitérer indéfiniment le ou les mêmes types de rétrospectives.**

On pourrait alors tout à fait imaginer qu'outre la perte de motivation et d'engouement pour cette cérémonie, **l'équipe pourrait aussi passer à côté d'un problème de bien-être global** (ou quelque chose d'extérieur) car les rétrospectives proposées ne se concentrent que sur les aspects négatifs ou sur des problèmes de « surface ».

Vous pourriez aussi commencer la cérémonie avec un mood board ou un safety check afin de vous en donner un aperçu et ensuite orienter vers tel ou tel type de rétrospective.

Enfin, de manière beaucoup plus situationnelle, on pourrait aussi imaginer que vous n'avez pas une multitude de choses à aborder et qu'un système type START, STOP, CONTINUE va sembler un peu vide et ressemblant au dernier, alors que l'équipe cherche un moyen intelligent d'aborder un énorme problème. Il existe justement un type de rétrospective adapté à ce cas de figure.

Munissez-vous de nouvelles armes !

Avoir envie
de changer est une chose.

Changer efficacement,
en est une autre.

03 - 1

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats classiques :
START, STOP, CONTINUE



Que devrais-je
commencer ?

Que devrais-je
arrêter ?

Que devrais-je
continuer ?

Préparation

- Des posts-it de trois couleurs
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc, un mur ou un paper-board

#Étape 1 : Le Scrum Master explique les trois colonnes et demande aux différents participants d'écrire ce qu'ils pensent dans chacune des colonnes. Une idée par post-it.

#Étape 2 : Le Scrum Master demande aux participants d'aller coller sur le tableau les différents post-it et réorganiser ces derniers par thématiques identiques.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande à chacun d'expliquer les tickets au tableau. Pour cette partie il est possible de discuter des post-it dans l'ordre, ou de faire l'emphase sur certains uniquement.

#Étape 4 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre quelques minutes pour noter sur des post-it des axes d'améliorations, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 5 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets. Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

DANS CETTE MÉTHODE ON SE FOCALISE ESSENTIELLEMENT SUR LE PRODUIT. Elle est certes facile à mettre en place et est très efficace, mais sur le long terme il faudrait pouvoir donner la possibilité à l'équipe d'exprimer son ressenti sur le projet et ses émotions.

03 - 2

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats classiques : KALM

ADD
Les nouvelles idées

MORE

Ce que l'équipe fait

KEEP

Ce qui est trop fait

LESS

Ce qui est déjà fait

Préparation

- Des posts-it de 3 couleurs
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc, un mur ou un paper-board
- Un feutre pour tableau

#Étape 1 : Le Scrum Master explique les quatre espaces et demande aux différents participants d'écrire ce qu'ils pensent dans chacun.

Cinq à dix minutes par case avant de passer à l'écriture de la suivante. Après chaque fin de cycle on colle les éléments.

#Étape 2 : Le Scrum Master réorganise les post-it et demande à chacun d'expliquer les tickets au tableau. Pour cette partie il est préférable de discuter des post-it dans l'ordre.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe si elle souhaite rajouter des « actions d'améliorations » ou si on considère que les post-it d'improve sont les actions à mettre en place.

#Étape 4 : Le Scrum Master va maintenant demander aux membres de l'équipe de prendre quelques minutes pour noter sur des post-it des axes d'améliorations, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 5 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets. Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

ELLE CONVIENDRA AUSSI BIEN AUX NOVICES QU'AUX CONFIRMÉS. À la différence des deux précédentes, on fait l'emphase sur la génération de valeur ressentie par l'équipe. C'est donc une variante très intéressante et facile à mettre en place très rapidement sur des sprints.

03 - 3

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats innovants : STARFISH

LESS

Ce qui est négatif

START

Ce qui pourrait être
testé ou commencé

MORE

Ce qui est positif

STOP

Ce qui doit être
arrêté

KEEP

Ce qui ne doit pas
être changé

Préparation

- Des posts-it de 3 couleurs
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc, un mur ou un paper-board
- Un feutre pour tableau

#Étape 1 : Le Scrum Master explique les cinq espaces du tableau et demande aux différents participants d'écrire ce qu'ils pensent dans chacun de ces espaces. Dix minutes pour que l'équipe puisse écrire et coller les post-it sur le tableau.

#Étape 2 : Le Scrum Master réorganise les post-it, les lit, et demande si besoin des informations à la personne qui l'a écrit. On garde dix minutes pour cette partie.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour noter **des axes d'améliorations** sur des post-it, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 4 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets.

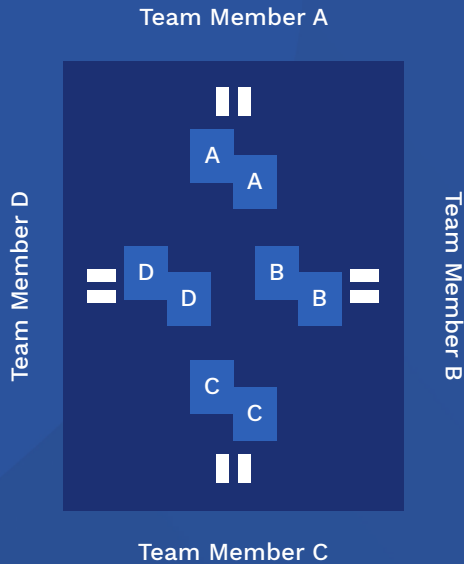
Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

ON POURRA RECUEILLIR ICI UN MIX ENTRE LE RESSENTI DE L'ÉQUIPE ET IDENTIFIER DES GAINS DE PRODUCTIVITÉ.

03 - 4

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats innovants :
TURN THE TABLE



Préparation

- Des posts-it de 2 couleurs
- Un stylo par personne

#Étape 1 : Le Scrum Master demande aux différents membres de l'équipe sur un post-it d'une couleur ce qu'ils pensent être la chose la plus positive du sprint, puis sur un post-it d'une autre couleur la chose la plus négative du sprint qui se termine. Tout doit rester secret.

#Étape 2 : Le Scrum Master demande aux différents participants de donner le post-it positif au voisin de droite et le négatif au voisin de gauche. Chacun devra à tour de rôle expliquer les deux post-it qu'il a en main. Les rédacteurs des post-it pourront bien entendu, à la fin, donner leur interprétation de ce qu'ils ont lu.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour noter **des axes d'améliorations**, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 4 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets.

Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

MISE EN VALEUR DES INTERACTIONS ENTRE LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE.

03 - 5

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats innovants : SPEED BOAT

VENT

Qu'est-ce qui a fait avancer le sprint ?

SOLEIL

Qu'est-ce qui a été apprécié durant le sprint ?



ANCRE

Quels ont été les freins du sprint ?

ROCHERS

Quels sont les risques à venir ?

Préparation

- Des posts-it de 2 couleurs
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc ou un paper-board
- du scotch
- Un feutre

#Étape 1 : Le Scrum Master commence par dessiner sur le tableau les images de bateau, de rocher, d'ancre, d'île, de vent et de soleil et en explique le sens à l'équipe. Les participants devront ensuite écrire en dessous de chacun des dessins, sur des post-it, leurs idées et ressentis qu'ils soient positifs ou négatifs.

#Étape 2 : Le Scrum Master demande aux différents membres de l'équipe d'expliquer leurs post-it.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour noter des axes d'amélioration, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 4 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets.

Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

Ce type de rétrospective a un énorme avantage par rapport aux autres : en plus d'être ludique, **IL PERMET DE METTRE EN LUMIÈRE DE FUTURS OBSTACLES, MAIS AUSSI LES FORCES DE L'ÉQUIPE.** En fonction du nombre de post-it négatifs, on peut aussi avoir une idée de l'état d'esprit et du ressenti du projet de l'équipe.

03 - 6

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats innovants :
LES TROIS PETITS COCHONS



Maison de paille

Ce que le membre de l'équipe pense être instable au sein de l'équipe



Maison en brique

Ce que le membre de l'équipe pense être bien en place au sein de l'équipe



Maison en bois

Ce que le membre de l'équipe pense manquer de solidité au sein de l'équipe

Préparation

- Des posts-it de 1 seule couleur
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc ou un paper-board
- Un feutre

#Étape 1 : Le Scrum Master commence par dessiner sur le tableau trois maisons (une par colonne) représentant une maison en paille, une en bois et une en brique. **Après avoir expliqué à chacun des membres de l'équipe à quoi correspondent ces maisons, il leur laissera cinq minutes pour écrire une idée par post-it, en fonction des trois thématiques.**

#Étape 2 : Le Scrum Master demande aux différents membres de l'équipe d'expliquer leurs post-it.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour noter **des axes d'améliorations**, avec toujours une idée par post-it.

#Étape 4 : Le dot voting. Afin de **voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets. Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

Bien que ce type de rétrospective fasse un focus important sur les faiblesses et le négatif, c'est une variante à considérer dans la mesure où **ELLE EST SIMPLE ET RAPIDE ET PROPOSE DES AXES DE RÉFLEXION ASSEZ NOVATEURS.**

03 - 7

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats situationnels :
LES SIX CHAPEAUX



Préparation

- Des posts-it d'une seule couleur
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc ou un paper-board
- Si possible une feuille imprimée avec les six chapeaux de couleurs représentés.

#Étape 1 : Le Scrum Master explique à l'équipe la signification de chacun des chapeaux et leur demande de prendre pour chaque chapeau cinq à dix minutes pour préparer un ensemble de post-it (une idée par post-it) qu'ils viendront coller sur le tableau. Ils expliqueront ensuite leur pensée aux autres.

#Étape 2 : Le dot voting. Afin de voter pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint, chaque membre bénéficie de cinq points à répartir sur les tickets.

Une fois les trois axes sélectionnés, chacun se voit attribuer un responsable, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

Le découpage en six thématiques de natures différentes **AIDE BIEN À SE FOCALISER ET À SE METTRE DANS UN « MOOD » DE PENSÉE QUE L'ON RETROUVE RAREMENT DANS LES AUTRES TYPES DE RÉTROSPECTIVES.**

03 - 7

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats situationnels :
LE LOTUS



Préparation

- Des posts-it d'une seule couleur
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc ou un paper-board

#Étape 1 : Le Scrum Master divise le tableau en neuf cases (un peu comme dans un jeu de morpion) et écrit le problème préalablement identifié au centre.

#Étape 2 : Il est demandé aux membres de l'équipe de réfléchir pendant quelques minutes à comment **découper ce problème en huit sous-problèmes**. Il les aide à se mettre d'accord.

#Étape 3 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour faire du **dot voting** sur le découpage des sous-problèmes afin de définir lesquels sont abordés.

#Étape 4 : Si possible, le Scrum master divise l'équipe en sous-équipes ayant chacune un **sous-problème à solutionner**. La restitution des idées se fait sur un tableau de neuf cases avec le sous-problème au centre, puis les solutions envisagées tout autour.

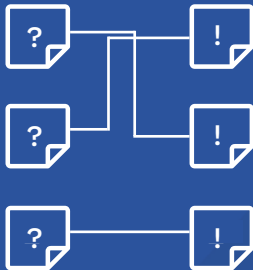
#Étape 5 : On termine par une **restitution orale des solutions par chacune des sous-équipes** puis on définit des responsables de suivi de mise en place des solutions, afin de s'assurer qu'elles seront implémentés au cours du prochain sprint.

Très particulière, cette rétrospective **PERMET DE SOLUTIONNER UN PROBLÈME DE GRANDE AMPLÉUR QUAND CE DERNIER EST IDENTIFIÉ EN AMONT**, ce qui permet de vraiment creuser un problème sans que le format de la rétrospective ne vienne entraver ce travail (en dispersant les idées).

03 - 8

QUEL FORMAT ADOPTER ?

Les formats situationnels :
JEOPARDY



Préparation

- Des posts-it d'une seule couleur
- Un stylo par personne
- Un tableau blanc ou un paper-board

#Étape 1 : Le Scrum Master laisse quelques minutes pour que les membres de l'équipe écrivent chacun au moins un combo de deux post-it contenant : une question concernant les problèmes rencontrés par l'équipe, et la solution à ce problème.

#Étape 2 : Il est demandé aux membres de l'équipe d'aller coller au tableau les réponses (en gardant secrètes leurs questions).

#Étape 3 : Les membres de l'équipe doivent ensuite trouver les questions associées à ces réponses (un post-it à la fois). Le scrum master prend en note les questions proposées. Dès qu'il n'y a plus de questions proposées, la personne qui en a écrit la réponse devra prendre la parole et expliquer son combo question/réponse.

#Étape 4 : Le Scrum Master demande aux membres de l'équipe de prendre cinq minutes pour noter des axes d'amélioration sur des post-it.

#Étape 5 : Le dot voting. Afin de voter **pour les trois axes d'améliorations les plus importants et qui devront être mis en action pour le prochain sprint**, on donne à chacun des membres cinq points qu'ils devront répartir sur les tickets. Une fois les trois axes sélectionnés, on définit des responsables pour chacun des axes, afin de s'assurer qu'ils seront implémentés au cours du prochain sprint.

LE FORMAT EST TOTALEMENT DIFFÉRENT DES RÉTROSPECTIVES CLASSIQUES. SON CÔTÉ « GAMIFIÉ » PEUT AJOUTER UN PEU DE FUN dans une cérémonie qui peut devenir assez répétitive. Il faudra cependant faire attention à son utilisation car il ne se focalise que sur les problèmes et pas du tout sur le positif ou les sentiments de l'équipe.

Inutile de se forcer

il se peut que certaines méthodes s'imposent comme une nécessité, en fonction de l'avancement d'un projet,

Nous nous sommes concentrés sur du recueil de données avec l'utilisation de post-it, il existe de nombreuses autres méthodes qui viennent jouer sur les autres étapes de la rétrospective.

Souvenez-vous, au début :
ouverture, recueil, génération d'idées,
plan d'action, clôture.

MAIS AU FAIT

QUI SOMMES-NOUS ?



Eleven Labs est une société de conseil, spécialisée en création et réalisation de projets Web agiles de qualité.

Les experts interviennent sur des missions qu'ils choisissent, et elles sont axées sur du développement, de l'architecture, de la conduite de projet Agile, de l'audit et du conseil.

Au quotidien, tout est fait pour encourager la progression et l'épanouissement technique, à travers des plateformes dédiées à l'apprentissage (le blog, le codelabs, des accès à Udemy et egghead.io...), ou grâce à des événements internes (workshops, meetups, formations...) réguliers.

Nous travaillons pour des grandes marques comme :

Canal+ - Deezer - Société Générale - France TV - Bouygues Télécom - Oui Sncf - Allianz - Lagardère - Alstom - Leroy Merlin

NOS TECHNOLOGIES





Eleven Labs



15 Avenue de la Grande-Armée
75016 Paris



contact@eleven-labs.com



01 82 83 11 75

eleven-labs.com