

DES RÉPONSES AU TOP 3 DES IMPACTS ATTENDUS



- Commencer le sprint avec des stories prêtes
- Maîtriser les changements pendant le sprint
- Avoir une meilleure visibilité sur l'avancement du backlog

KANBAN COMME MÉTHODE D'AMÉLIORATION DE SCRUM



1. Visualisez, en partant de Scrum
2. Limitez le travail à finir (TAF)
3. Gérez le flux
4. Rendez les règles explicites
5. Implémentez des boucles de feedback
6. Améliorez en collaborant, évoluez en expérimentant

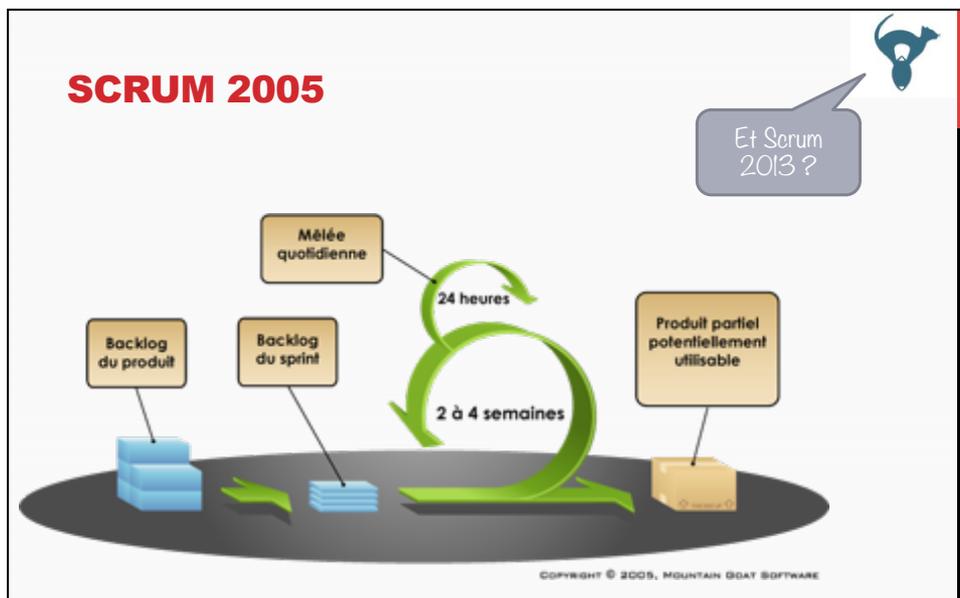
Les 6 pratiques Kanban de David J. Anderson

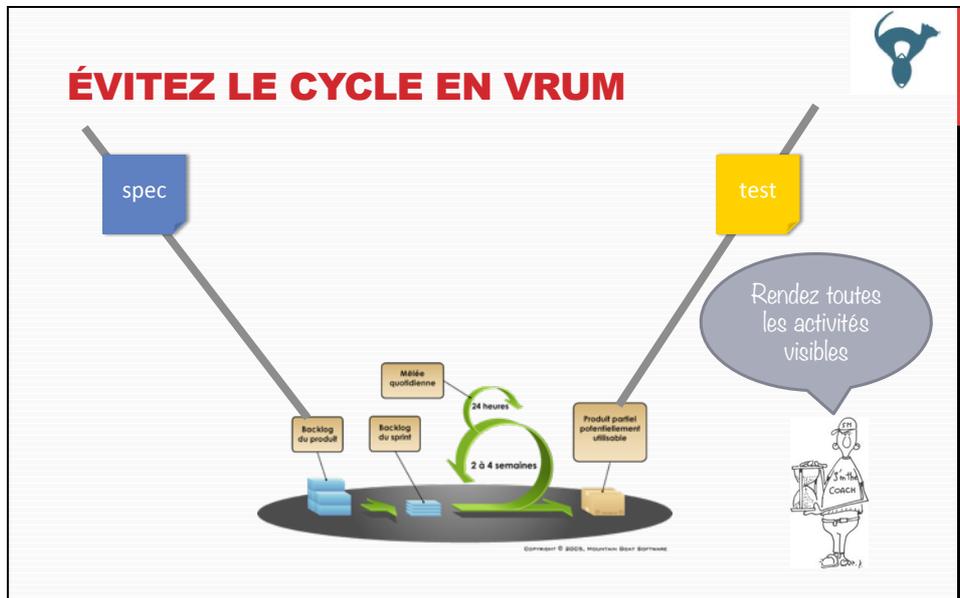
GROS BACKLOG AU DÉBUT ?



~~Le PO rédige des User Stories (US) qui sont les spécifications. L'ensemble de ces US constitue le Product Backlog.~~

Juliette, dans son mémoire sur les méthodes agiles





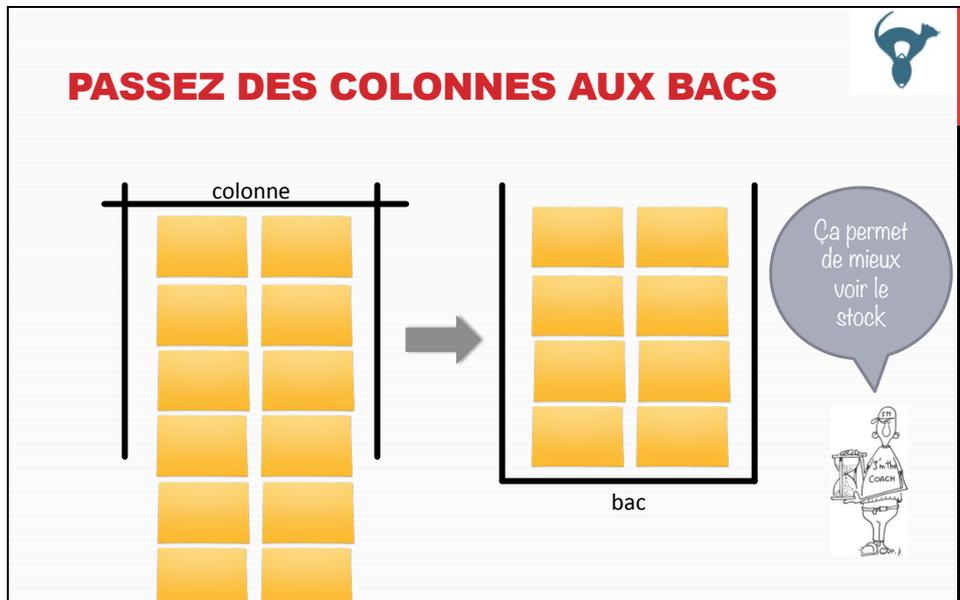
AYEZ DES CONVERSATIONS FRUCTUEUSES



LA STORY N'EST PAS UNE EXIGENCE



Raconter une histoire plutôt que de s'échanger des documents



LE CYCLE DE VIE DE LA STORY

Extrait de Jeff Patton : Agile Requirements & Product Management

Stories have a simple lifecycle

Les 3C

* Ron Jeffries coined the 3 C's in Extreme Programming Installed

comakers www.comakewith.us :: youshould@comakewith.us

DES 3C AUX 5 BACS

carte	conversation	confirmation	conversation	confirmation
idée	cultiver	story prête	construire	story finie
Bac à sable	Bac de culture	Bac de départ	Bac de sprint	Bac de récolte

BAC DE RÉCOLTE

L'endroit où l'on place les stories finies

Une story est finie quand elle satisfait à ses :

- conditions d'acceptation
- critères de finition

C'est généralement le Product Owner qui statue sur la terminaison de la story

La story reste dans le bac jusqu'à la fin de la release (ou avant si le déploiement est plus fréquent)



BAC DE DÉPART

L'endroit où l'on place les stories prêtes pour le sprint

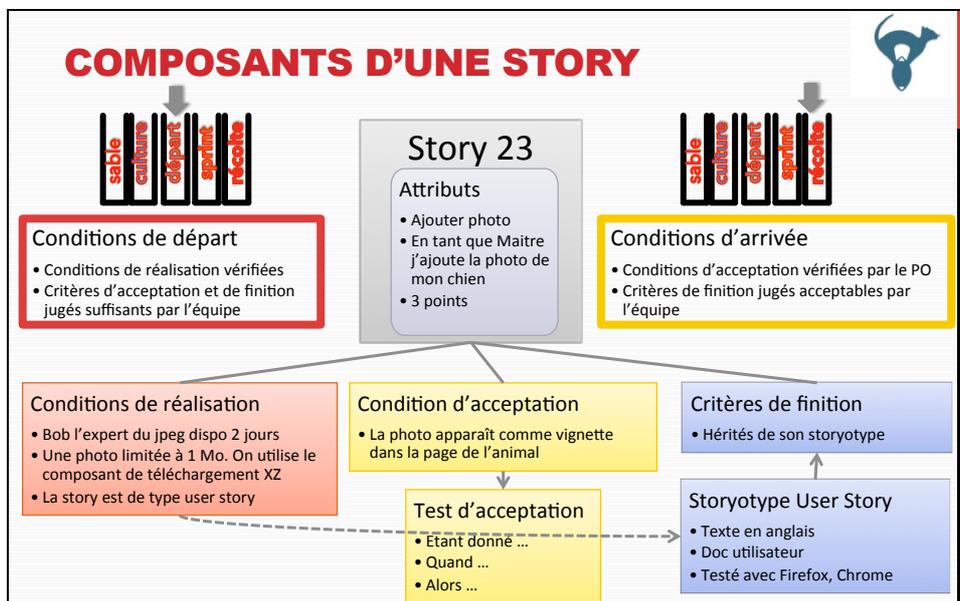
Une story est prête quand elle suffisamment comprise et petite pour être finie dans un sprint et c'est l'équipe qui en décide

L'équipe se base sur ses :

- conditions de réalisation
- conditions d'acceptation (partielles)
- critères de finition (génériques)



Source Wikipedia, Starting blocks
tableatny à l'adresse <http://flickr.com/photos/53370644@N06/4976490816>



BAC À SABLE

L'endroit où tout le monde peut semer des idées

Le Product Owner décide de la suite à donner, après une éventuelle conversation avec les parties prenantes et l'équipe :

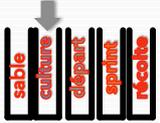
- la supprimer
- la déposer dans le bac de culture

Le nombre d'éléments du bac à sable ne peut pas être limité, on essaie plutôt de limiter la durée de séjour



Source Wikipedia

BAC DE CULTURE



L'endroit où on fait pousser les idées semées dans le bac à sable, jusqu'à ce qu'elles soient prêtes

La culture se fait essentiellement avec des conversations :

- Formelles, dans le cadre du processus
- Informelles, en cas de besoin

EN QUOI CONSISTE LA CULTURE DES STORIES ?

- Ordonner
- Décomposer ce qui est prioritaire mais trop gros pour le sprint
- Détailler, préciser
 - Identifier les dépendances pour la réalisation
 - Associer la story à son storytype (user story avec du code, bug, support client, story d'analyse, doc, refactoring, infra...) pour connaître les critères de finition
 - Identifier au moins une condition d'acceptation
- (Estimer)
- Placer dans le bac de départ les stories prêtes

QUAND EST FAITE LA CULTURE DES STORIES ?

La culture du backlog représente environ 10% du travail du sprint :

- Revues de backlog (conversations formelles)
- Stories de culture (conversations informelles)

LES ÉVÈNEMENTS DU SPRINT

Culture du backlog

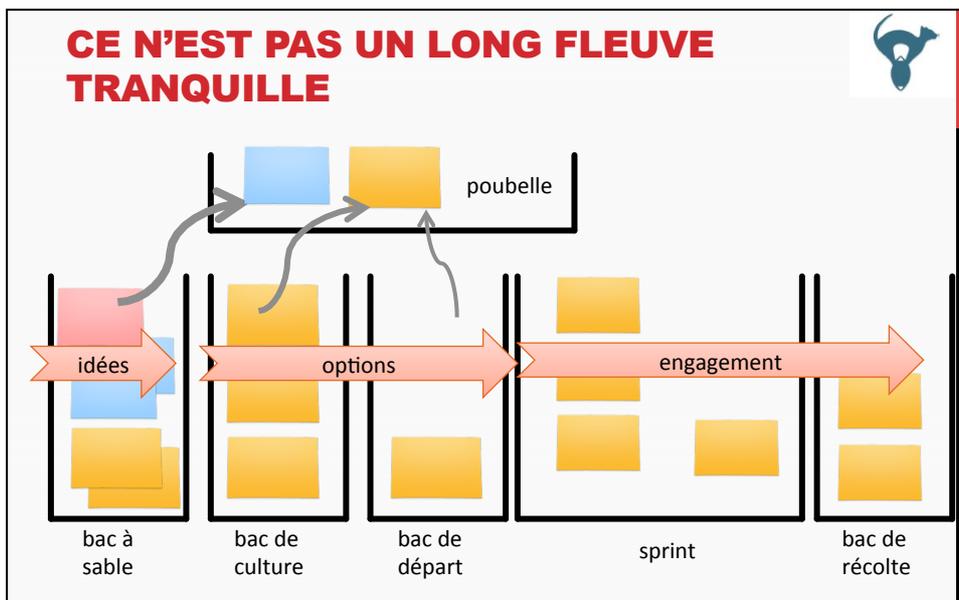
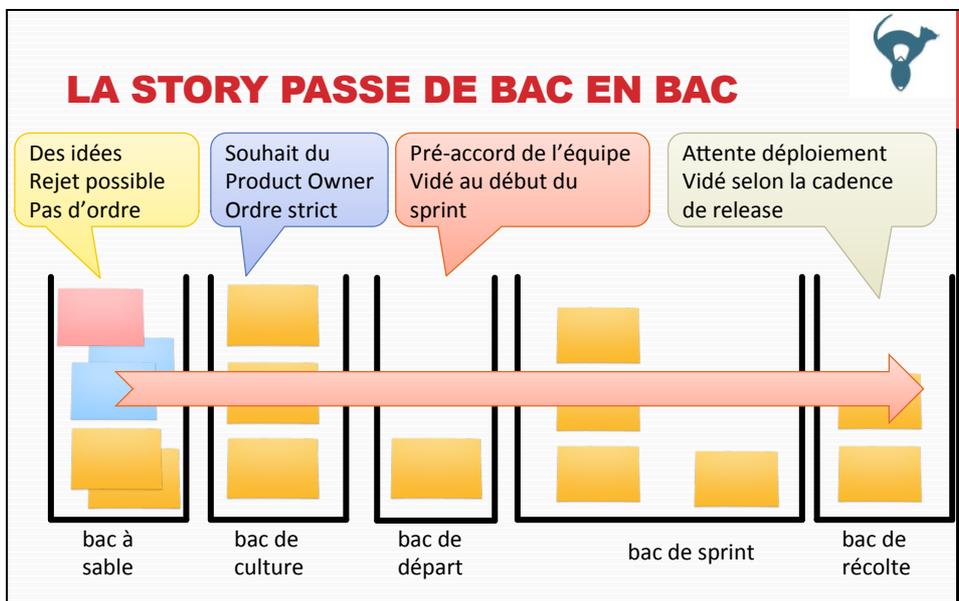
Revue de backlog (2h)

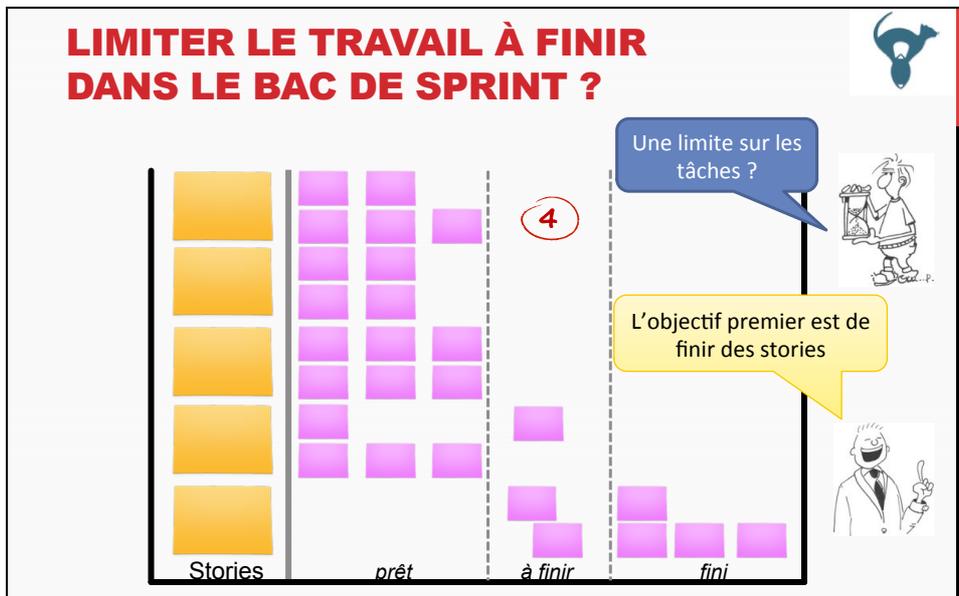
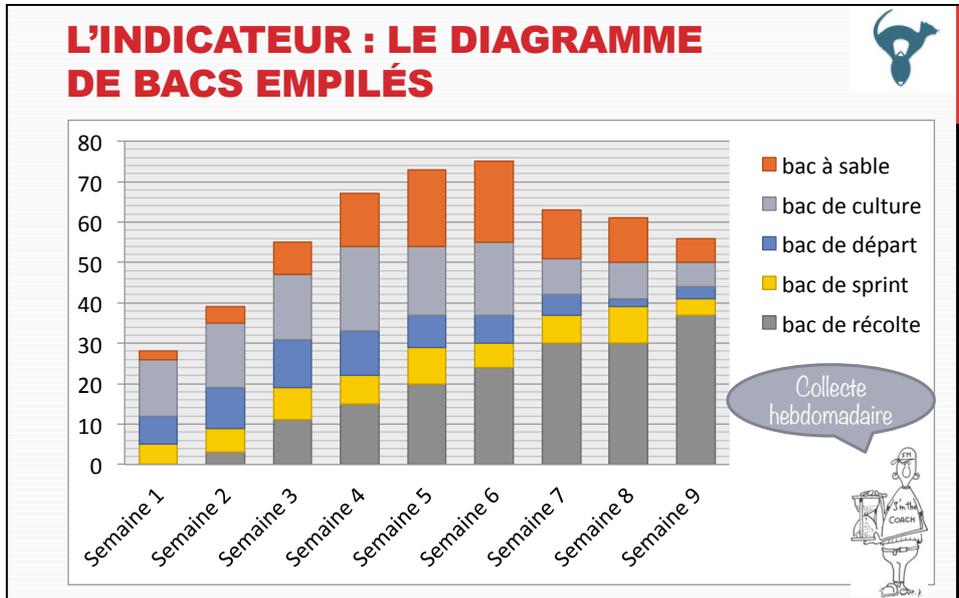
Revue de sprint (1h-2h)

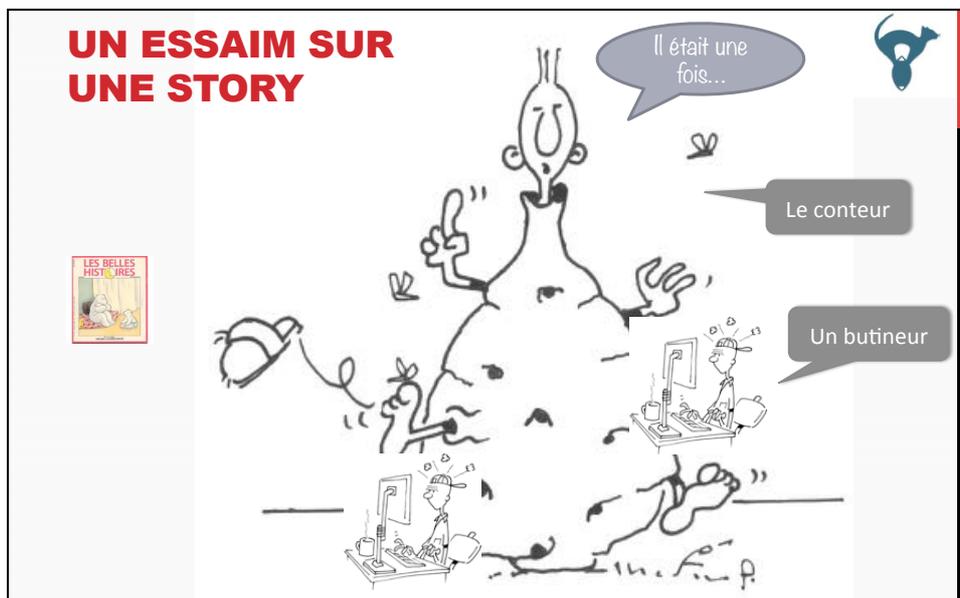
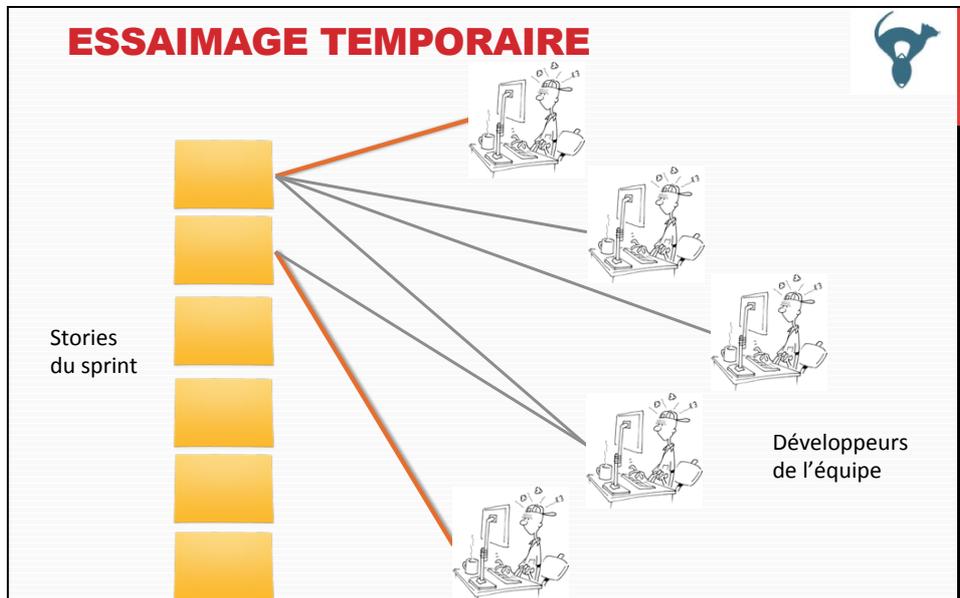
Planification de sprint (2h)

Rétrospective (1h-1h30)

Sprint (3 semaines)

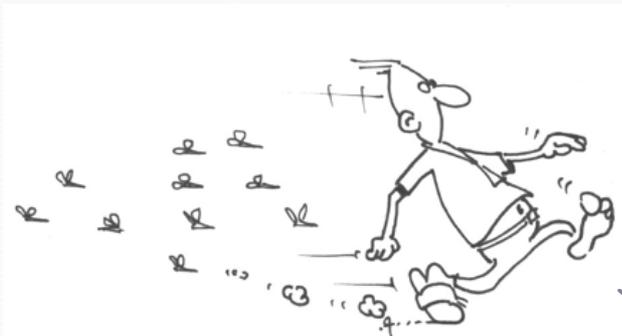






L'ESSAIMAGE TEMPORAIRE AMÉLIORE LA VÉLOCITÉ...

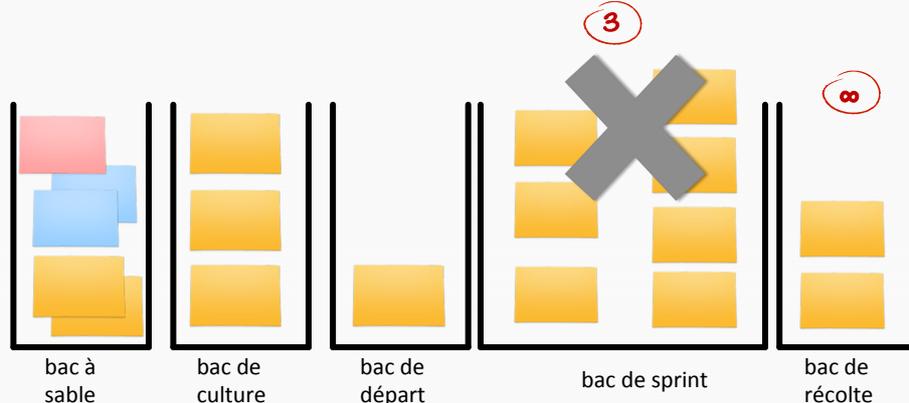
ou plutôt l'efficacité du flux



En diminuant le multitâches

The cartoon depicts a man running to the right, leaving a trail of small 'P' characters behind him, representing tasks. A speech bubble above him says 'ou plutôt l'efficacité du flux' (or rather the efficiency of the flow). A speech bubble below him says 'En diminuant le multitâches' (By reducing multitasking). A small blue logo of a person jumping is in the top right corner.

LIMITE SUR LES STORIES DU BAC DE SPRINT



3

∞

bac à sable bac de culture bac de départ bac de sprint bac de récolte

The diagram shows a Kanban board with five columns: 'bac à sable' (3 items), 'bac de culture' (3 items), 'bac de départ' (1 item), 'bac de sprint' (3 items with a limit of 3 and a large grey 'X' over it), and 'bac de récolte' (2 items with an infinity symbol). A small blue logo of a person jumping is in the top right corner.

IMPACT DE CETTE LIMITE SUR LE SPRINT



Permet de mieux maîtriser les changements pendant le sprint



Impacts sur la planification de sprint :

- au début du sprint, planification jusqu'à la limite de TAF
- ensuite sur demande, dès qu'une story est finie
- pas d'engagement sur les stories
- favorise l'essaimage

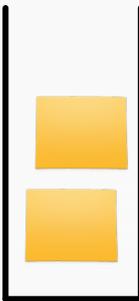
LIMITE SUR LES STORIES PRÊTES



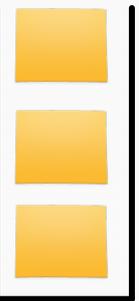
Limite haute

6
2

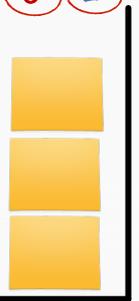
Limite basse, pour réapprovisionner



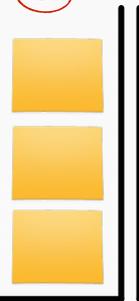
bac à sable



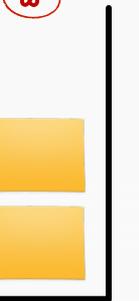
bac de culture



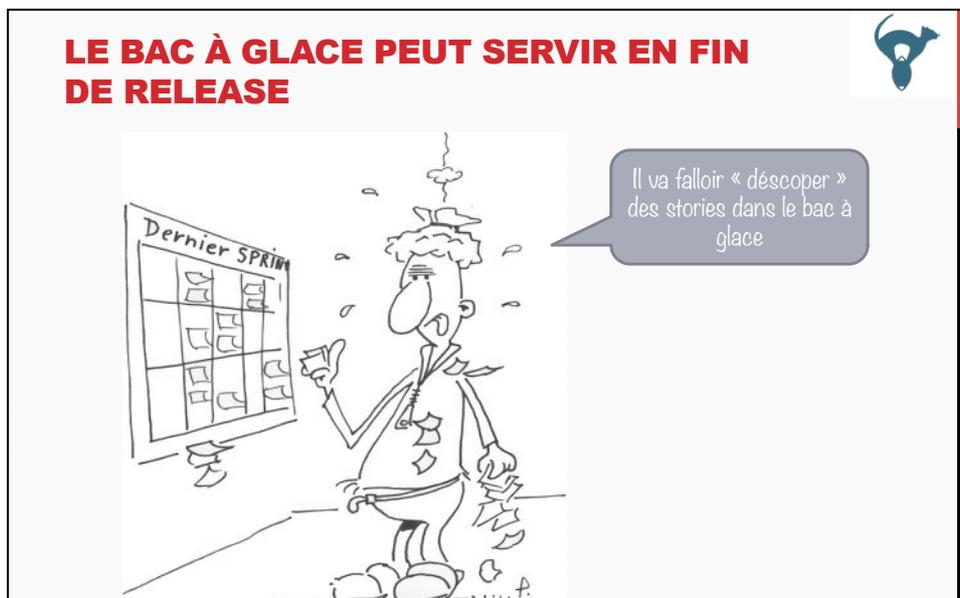
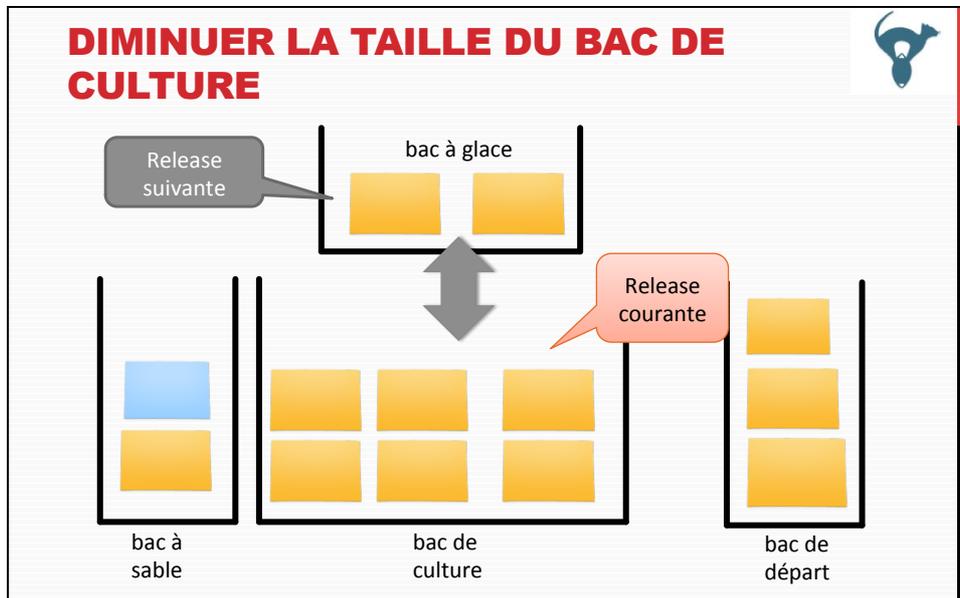
bac de départ

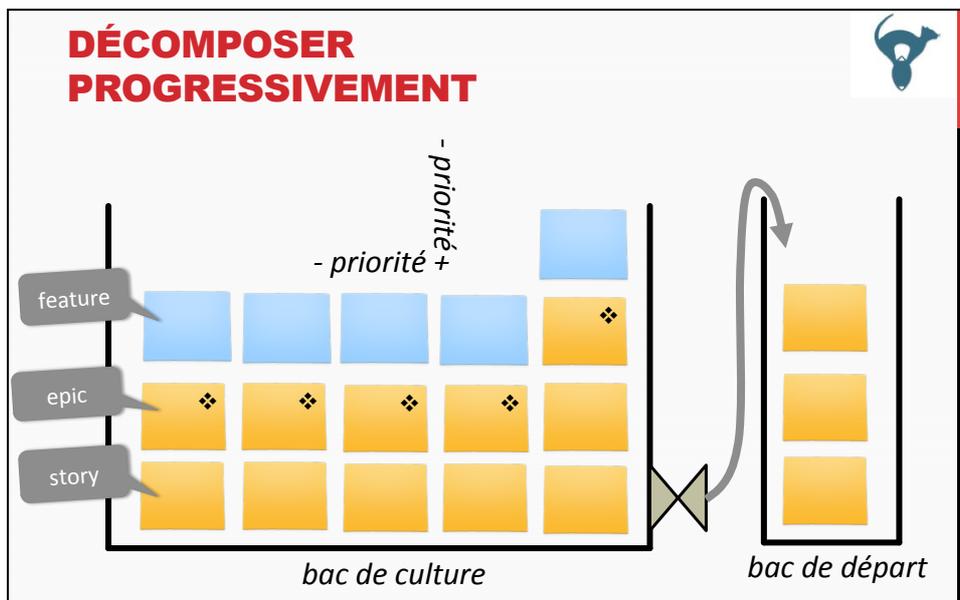
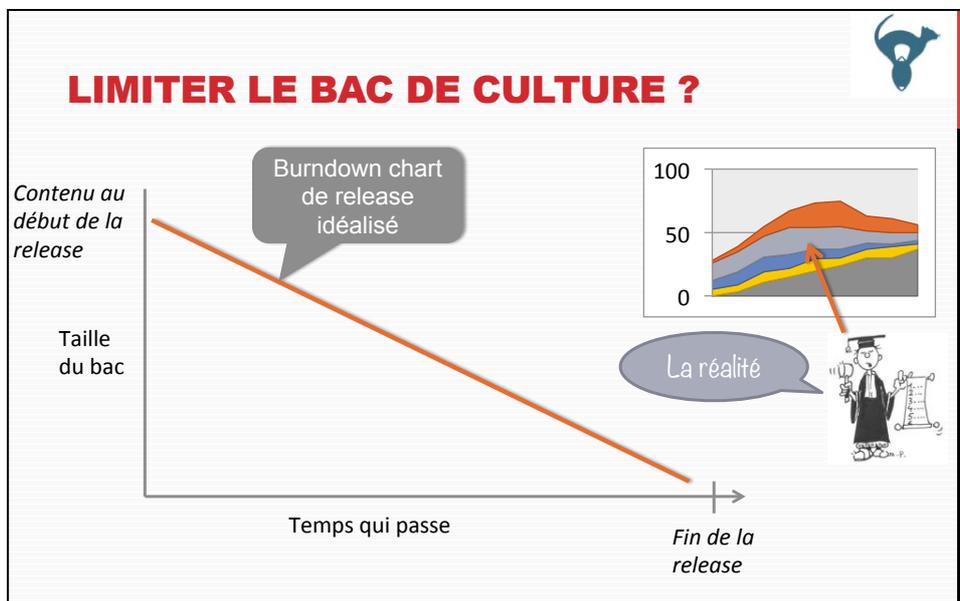


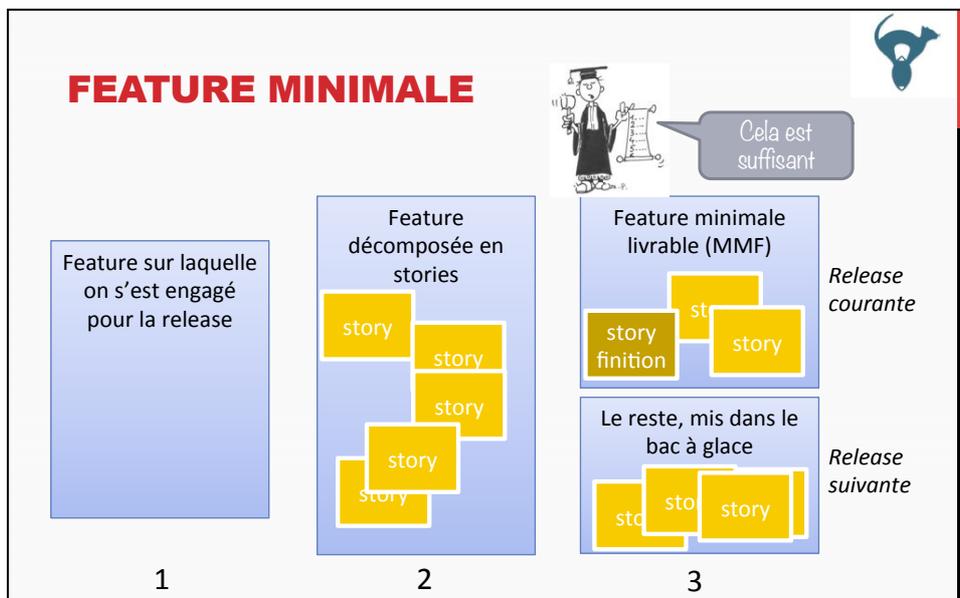
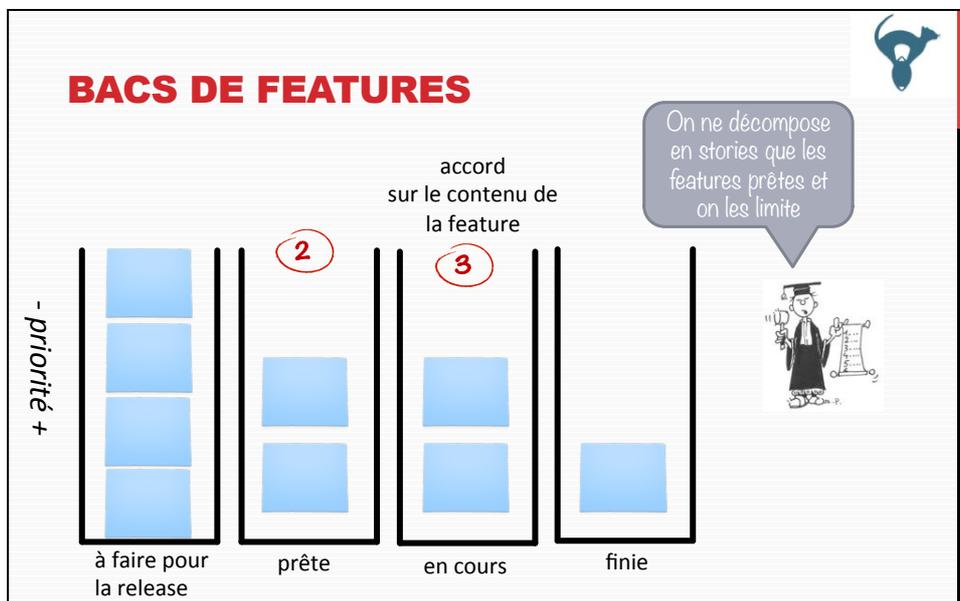
bac de sprint

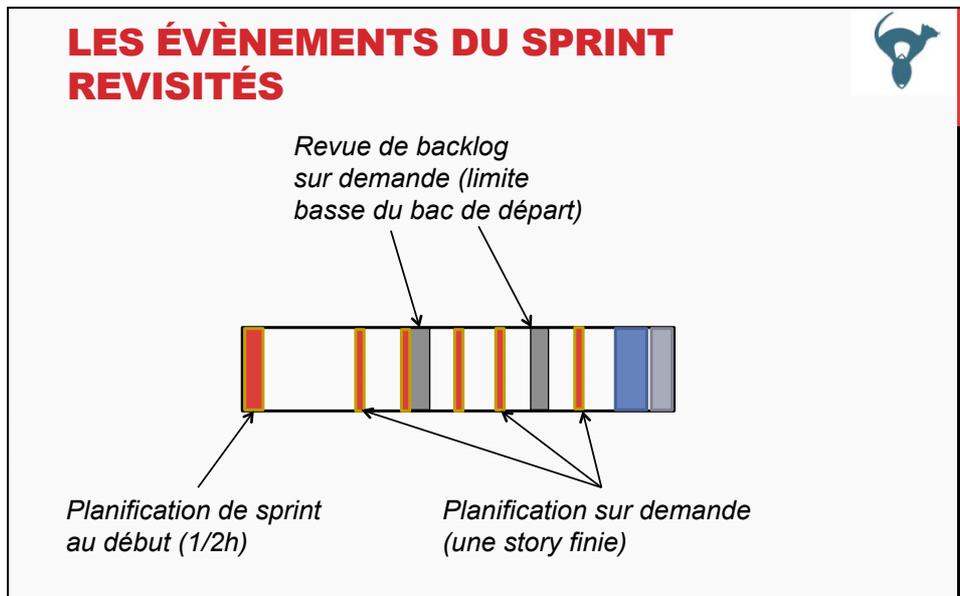
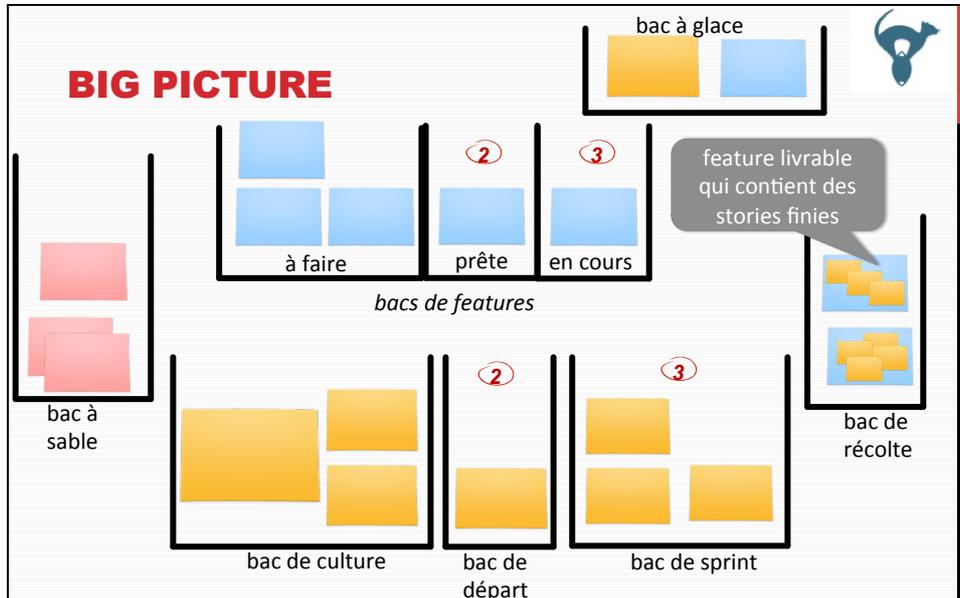


bac de récolte









KANBANISATION

Visualisez, en partant de Scrum

- Le workflow des stories dans leur bac
- Le workflow des features

Limitez le travail à finir (TAF)

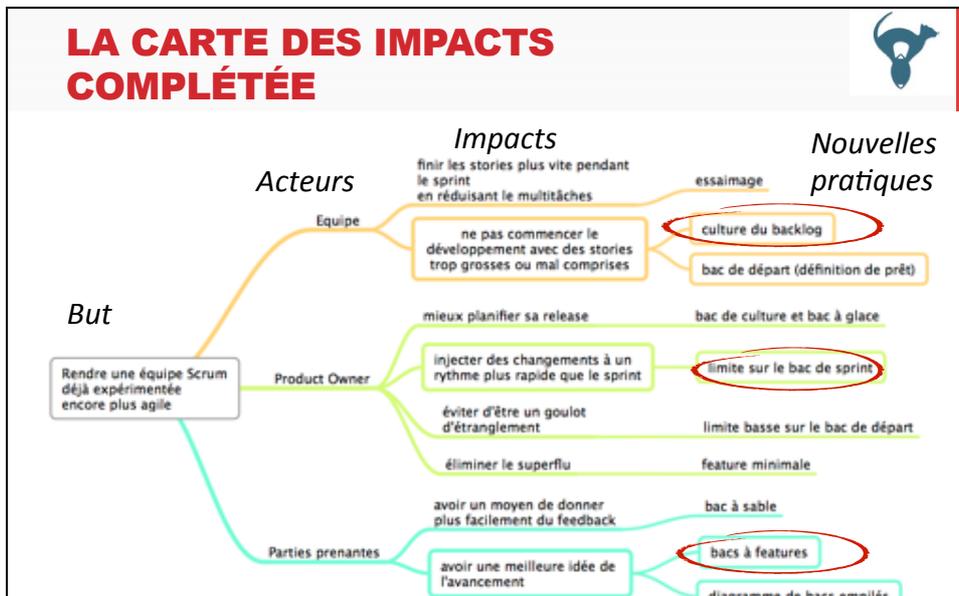
- Limite sur les stories dans le sprint
- Limite sur les stories prêtes
- Limite sur les features en découverte

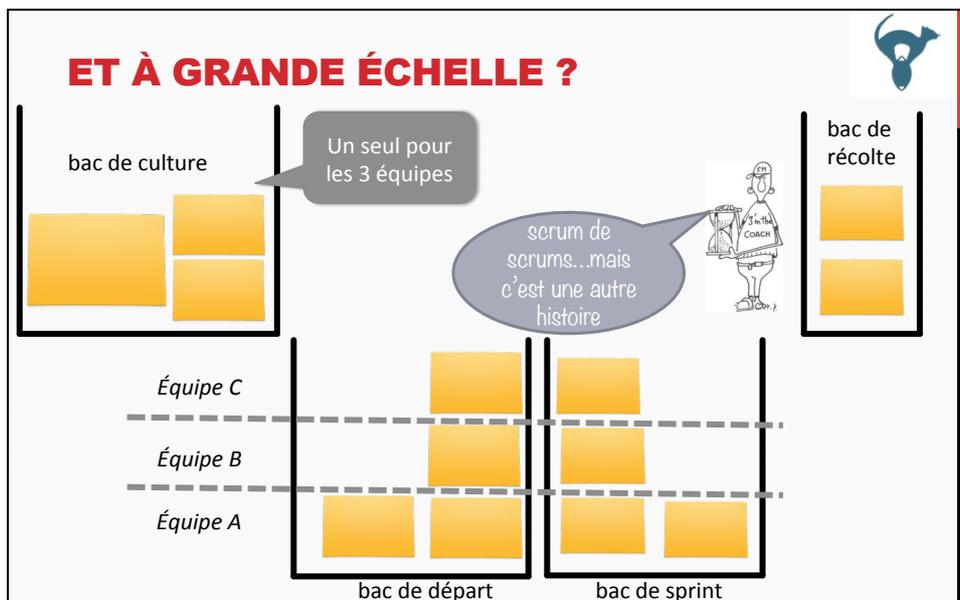
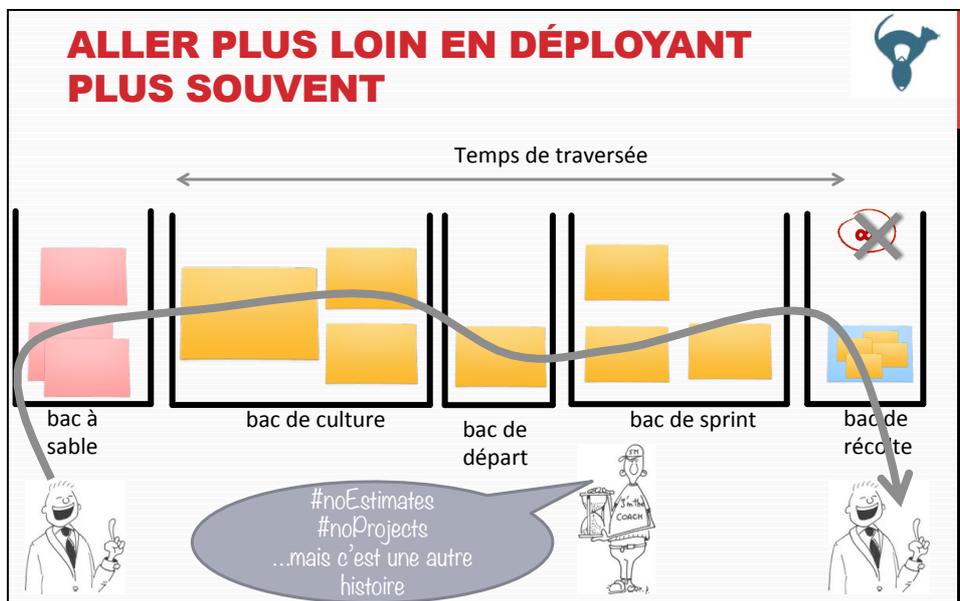
Gérez le flux

- Conversations formelles ou informelles
- Essaimage
- Diagramme de bac cumulé

Rendez les règles explicites

- Définition de prêt et de fini
- Limite basse pour réapprovisionnement du bac de départ







**EN RÉSUMÉ :
N'ENGRAISSEZ PAS LE BLACKDOG**

Merci à Patrice Courtiade pour les dessins

pas black dog

backlog ?

d'accord !