

A rétrospective

Une user story est une description simple, en langage naturel courant, d'un besoin ou d'une attente d'un utilisateur ou d'un client, dans le cadre d'un projet logiciel ou d'un produit.

5TTR

6TTR

 Découverte

Retrospective Sprint 42

Keep doing

Improvements

Exploratory testing

Frequent checks

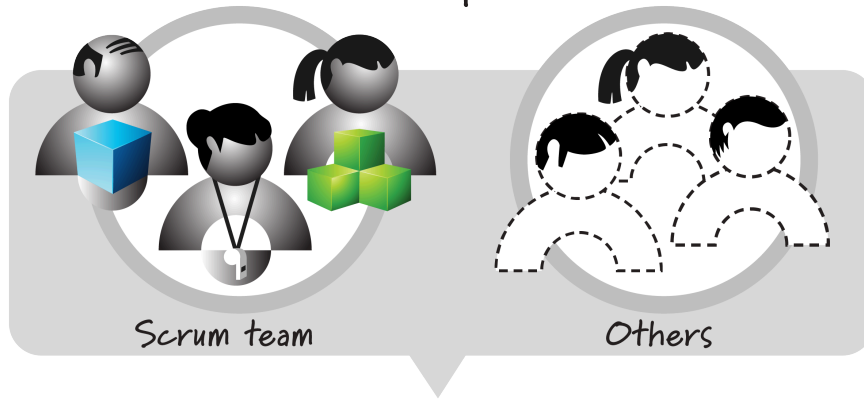
Weekly code review

Monitor load on Build server

Code coverage in Finance module

Switch Pairs when Pair program.

Participants



Inputs



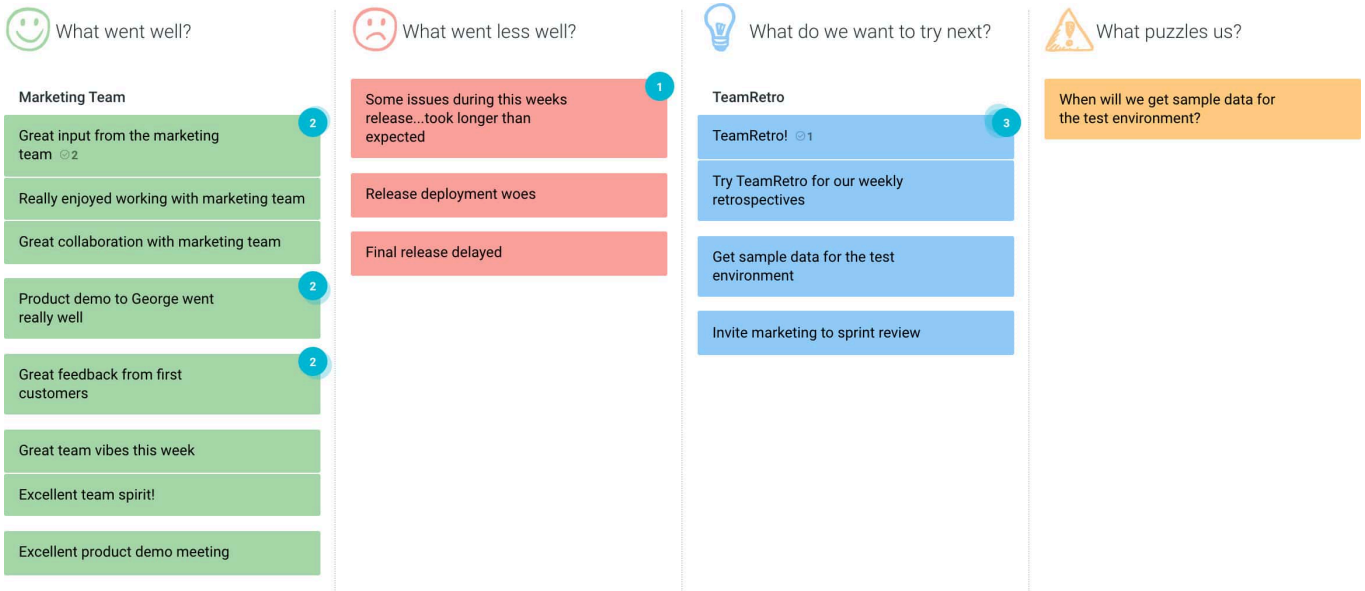
Sprint retrospective



Outputs



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.



La rétrospective agile en Scrum

La rétrospective est une cérémonie essentielle de Scrum : elle permet à l'équipe de **prendre du recul**, d'analyser sa façon de travailler et de **s'améliorer en continu** après chaque sprint.

Objectifs de la leçon

À la fin de cette leçon, tu dois être capable de :

- expliquer ce qu'est une rétrospective Scrum,
- comprendre son objectif réel (au-delà du simple "débrief"),
- identifier les étapes clés d'une rétrospective,
- proposer des actions d'amélioration concrètes pour un sprint suivant.

Qu'est-ce qu'une rétrospective Scrum ?

La **rétrospective** est une réunion organisée **à la fin d'un sprint**, après la revue de sprint. Toute l'équipe Scrum y participe : développeurs, Scrum Master et Product Owner.

Son but n'est **pas** de juger les personnes, mais d'analyser **le processus de travail** :

- ce qui a bien fonctionné,
- ce qui a posé problème,
- ce qui peut être amélioré dès le prochain sprint.

À quoi sert vraiment la rétrospective ?

La rétrospective sert à **s'améliorer en continu**. Sans elle, l'équipe répète souvent les mêmes erreurs.

Concrètement, elle permet de :

- améliorer l'organisation de l'équipe,
- fluidifier la communication,
- identifier des blocages récurrents,
- ajuster les méthodes de travail (outils, règles, rythme...).

👉 Une équipe agile progresse sprint après sprint grâce à la rétrospective.

Comment se déroule une rétrospective ?

Une rétrospective suit généralement une structure simple.

Temps de parole sécurisé Chacun peut s'exprimer librement, sans accusation personnelle.

Analyse du sprint écoulé On répond à des questions comme :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné ?
- Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné ?
- Qu'est-ce qui nous a bloqués ?

Recherche d'améliorations L'équipe propose des idées concrètes pour faire mieux.

Décision d'actions On choisit **1 à 3 actions maximum**, réalistes et mesurables, à appliquer au sprint suivant.

Exemple simple de rétrospective

Méthode **Start / Stop / Continue** :

- **Start** : ce qu'on devrait commencer à faire *Exemple : faire un daily stand-up plus court et structuré.*
 - **Stop** : ce qu'on devrait arrêter *Exemple : travailler sans mettre à jour le tableau Scrum.*
 - **Continue** : ce qui fonctionne bien *Exemple : bien découper les tâches avant le sprint.*
-

Règles importantes à respecter

- On critique **les pratiques**, pas les personnes.
 - Tout le monde participe.
 - Les actions décidées doivent être testées **au sprint suivant**.
 - Une rétrospective sans action concrète ne sert à rien.
-

À retenir

- La rétrospective a lieu **à la fin de chaque sprint**.
 - Elle vise l'**amélioration continue** de l'équipe.
 - Elle analyse le **processus**, pas les individus.
 - Elle débouche sur **quelques actions concrètes**.
 - Elle est indispensable au fonctionnement de Scrum.
-
-

Notes importantes

Positionnement pédagogique Cette leçon s'intègre naturellement dans un projet collaboratif (développement web, application, jeu, projet technique).

Erreur fréquente des élèves Les membres de l'équipe confondent souvent rétrospective et revue de sprint. 🙅
Insister :

- *Revue* = on montre le produit
- *Rétrospective* = on améliore la manière de travailler

Lien avec les compétences transversales

- communication,
- esprit critique,
- collaboration,
- auto-évaluation.