NOTRE SCRUM MASTER N'EST PAS UN SERVANT LEADER

BASHINGOMÈTRE

1

NOTRE SCRUM MASTER SE FORME EXCLUSIVEMENT SUR YOUTUBE

BASHINGOMÈTRE

2

NOTRE SRPINT GOAL C'EST FAIRE TOUT CE QUE NOTRE P.O NOUS A DIT DE FAIRE

BASHINGOMÈTRE

4

LA DOCUMENTATION DU PRODUIT EST AUX ARCHIVES

BASHINGOMÈTRE

5

NOUS EFFECTUONS LA SPRINT REVIEW EN VIDÉO CONFÉRENCE

BASHINGOMÈTRE

6

NOTRE P.O NE NOUS PRÉSENTE PAS LES U.S : ELLES SONT TELLEMENT BIEN ÉCRITES, IL N'Y A QU'À LIRE !

BASHINGOMÈTRE

8

« LA MOTIVATION INTRINSÈQUE ? LAISSE-MOI RIRE, JE VEUX JUSTE UN BONUS ! »

BASHINGOMÈTRE

9

UN «SPRINT» C'EST FAIRE LE PLUS POSSIBLE LE PLUS VITE POSSIBLE

BASHINGOMÈTRE

10

UN EFFORT INDÉFINI-MENT SOUTENABLE C'EST AUSSI LE DI-MANCHE APRÈS 23H

BASHINGOMÈTRE

11

LA MAINTENANCE DU PRODUIT N'EST PAS FAITE PAR L'ÉQUIPE QUI L'A RÉALISÉ

BASHINGOMÈTRE

12

NOTRE SPRINT GOAL EST UNE LISTE DE USER STORIES

BASHINGOMÈTRE

13

IL EST INTERDIT DE SKETCHNOTER EN RÉUNION : CE N'EST PAS SÉRIEUX !

BASHINGOMÈTRE

14

NOTRE BACKLOG EST PRIORISÉ AVEC LA TECHNIQUE HIPPO

BASHINGOMÈTRE

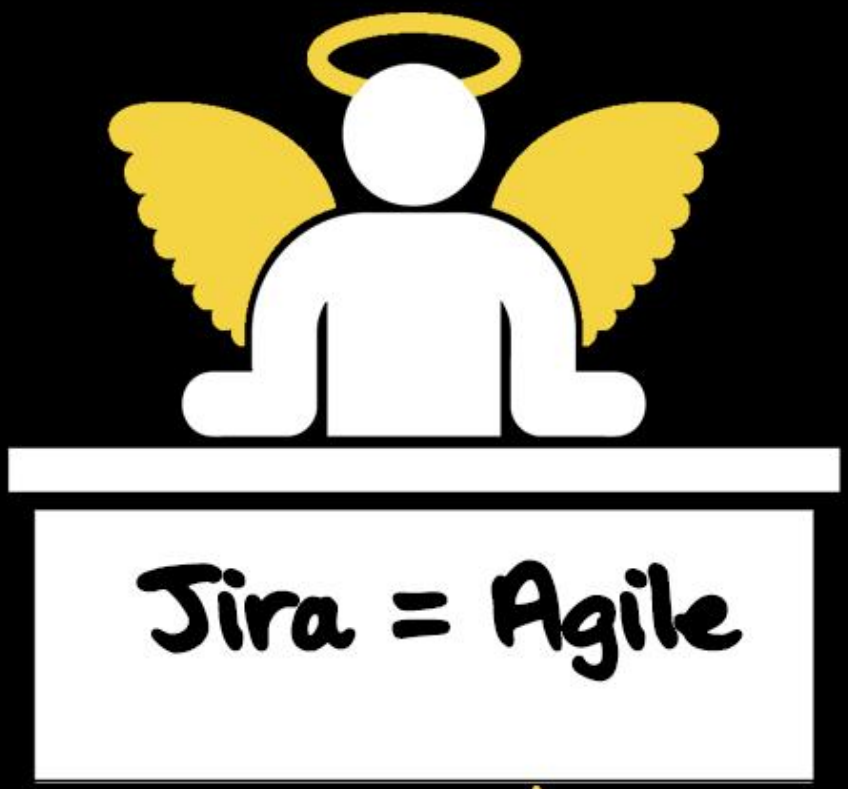
15

UN SEUL MEMBRE DE L'ÉQUIPE DÉCOUPE EN TÂCHES LES U.S

BASHINGOMÈTRE

16

VOUS ENTENDEZ : « ON A JIRA ! NOUS SOMMES AGILE ! »



BASHINGOMÈTRE

18

NOUS ESTIMONS LE CONTENU DE L'ITÉRATION EN JOUR / HOMME

BASHINGOMÈTRE

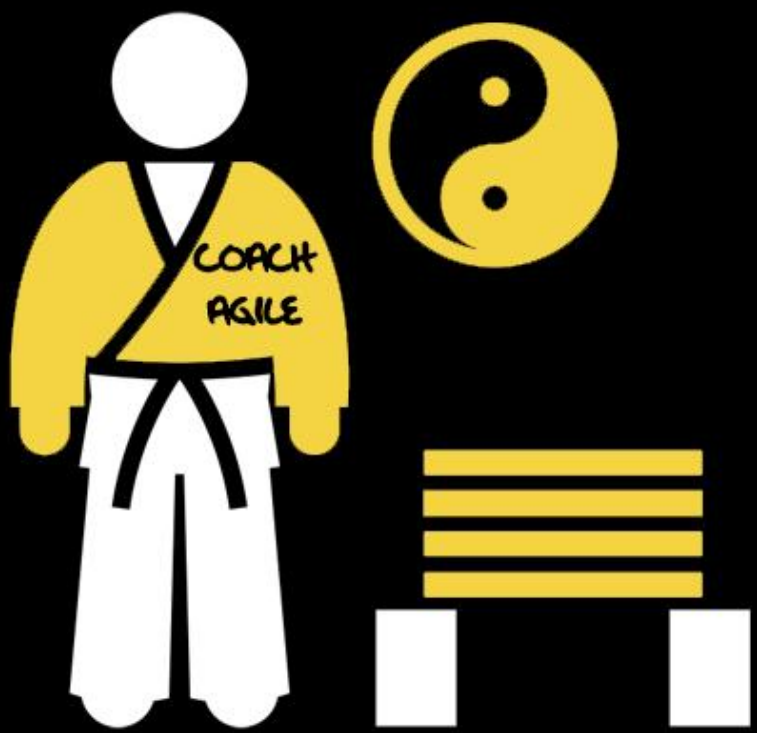
19

TROP D'INTERVENANTS ET PAS DE RESPONSABILITÉ PARTAGÉE

BASHINGOMÈTRE

20

L'APPROCHE SHU HA RI C'EST LES COACHS QUI VIENNENT FAIRE LE JOB



BASHINGOMÈTRE

21

LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE NE TRAVAILLENT PAS SUR LE MÊME PRODUIT

BASHINGOMÈTRE

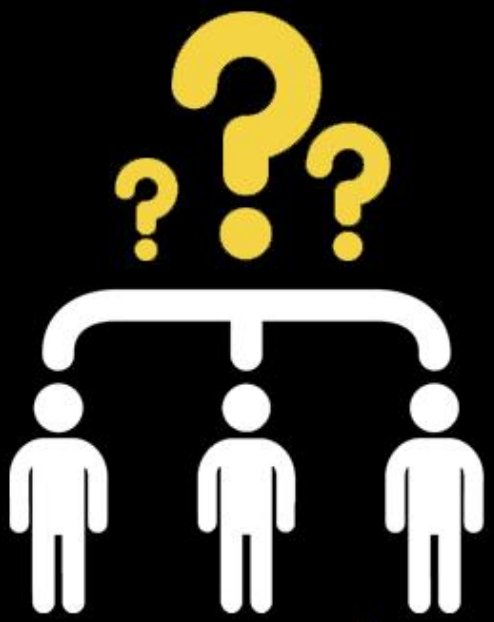
22

VOUS ENTENDEZ :
« JE PEUX T'INTER-
ROMPRE 5 MINUTES »
PLUS DE 9 FOIS PAR
JOUR

BASHINGOMÈTRE

23

NOTRE P.O : « ILS SONT CHIANTS LES DEVS ! ILS POSENT TROP DE QUESTIONS ! »



BASHINGOMÈTRE

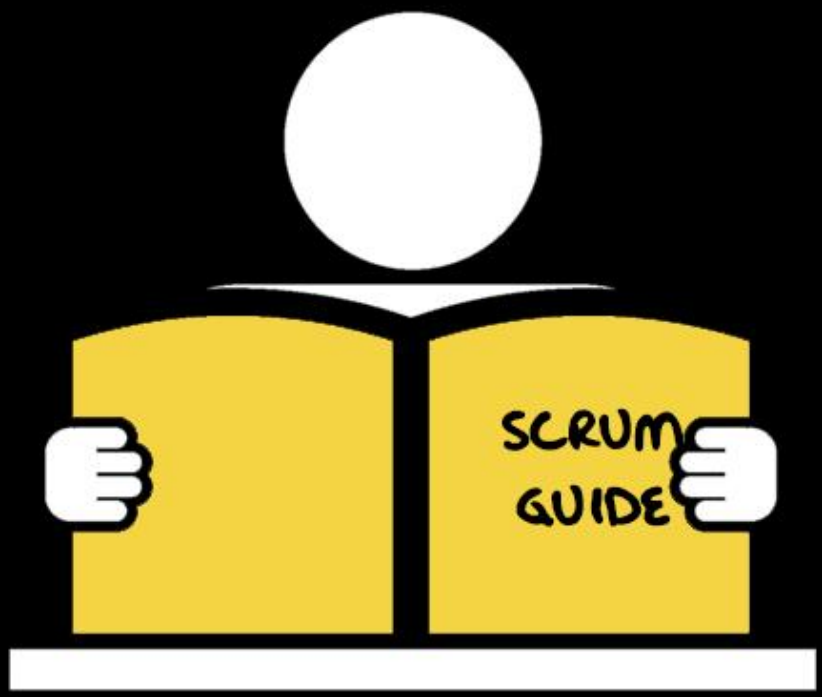
24

FACE TO FACE
NE VEUT PAS DIRE
FEET TO FEET

BASHINGOMÈTRE

25

VOUS ENTENDEZ « ÊTRE AGILE, C'EST FAIRE DU SCRUM »



BASHINGOMÈTRE

26

LA D.O.D ?
C'EST QUOI ÇA ?

BASHINGOMÈTRE

27

DANS NOTRE ÉQUIPE, LUC NE SAIT FAIRE QUE DU FRONT ET YVES QUE DU BACK

BASHINGOMÈTRE

29

LES MANAGERS DONNENT DU TRAVAIL EN DIRECT À L'ÉQUIPE DE RÉALISATION

BASHINGOMÈTRE

32

FAIRE DES SERIOUS GAMES SANS JAMAIS DÉBRIEFER

BASHINGOMÈTRE

33

NOUS FAISONS DU #NOESTIMATES AVEC FIBONACCI

BASHINGOMÈTRE

35

NOS RÉTROSPECTIVES SERVENT DE DÉFOULOIR. C'EST DÉJÀ ÇA

BASHINGOMÈTRE

36

NOUS FAISONS TOUS LES **RITUELS** LE MÊME JOUR : NOUS **OPTIMISIONS** NOTRE TEMPS EN RÉUNION !

BASHINGOMÈTRE

38

NOUS FAISONS DU M.V.P CIBLE : LE JE-TABLE N'EST PAS ENVISAGEABLE

BASHINGOMÈTRE

39

LES DÉVELOPPEURS SONT PARTAGÉS ENTRE DEUX ÉQUIPES POUR TROIS PRODUITS DIFFÉRENTS

BASHINGOMÈTRE

40

POUR FAIRE MON REPORTING, JE CONVERTIS LES STORY POINTS EN J / H

BASHINGOMÈTRE

41

PAR CRAINTE DES RÉACTIONS, NOUS NE DONNONS JAMAIS DE FEED-BACKS

BASHINGOMÈTRE

42

LE GEMBA-WALK C'EST FATIGANT. NOUS N'EN FAISONS PAS

BASHINGOMÈTRE

43

GAGNONS DU TEMPS ! PASSONS TOUT DE SUITE À L'ÉCHELLE !

BASHINGOMÈTRE

44

L'ÉQUIPE S'ENGAGE SUR DES U.S NE RESPECTANT PAS LA DEFINITION OF READY

BASHINGOMÈTRE

45

NOTRE DAILY DURE 35 MINUTES. DU COUP ON LE FAIT ASSIS

BASHINGOMÈTRE

48

NOTRE DSI NOUS OBJECTIVE SUR NOTRE VÉOLCITÉ

BASHINGOMÈTRE

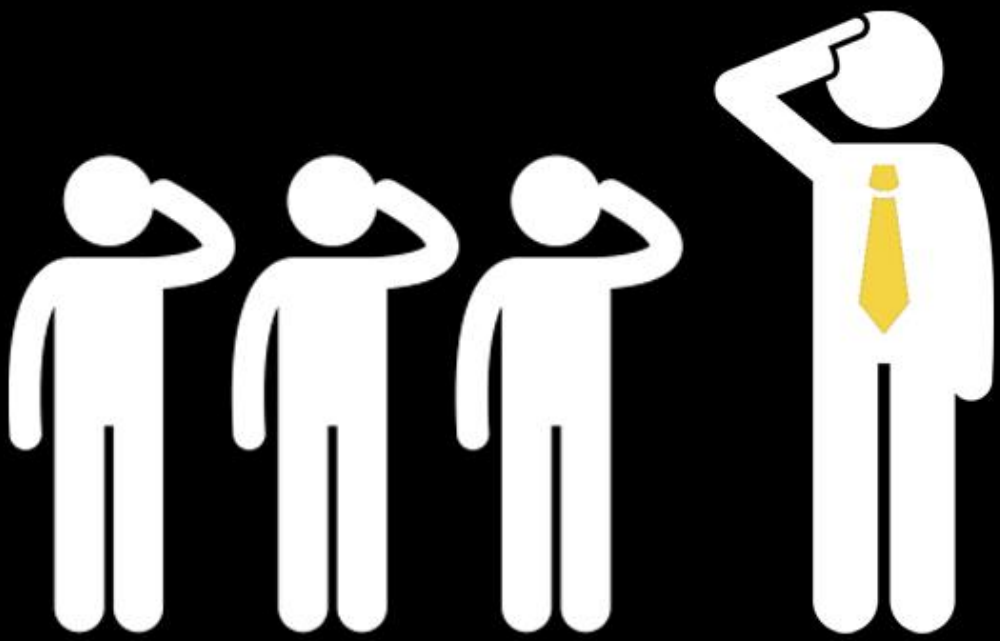
49

NOTRE P.O EST À PARIS ET NOTRE DEV TEAM EST EN INDE

BASHINGOMÈTRE

50

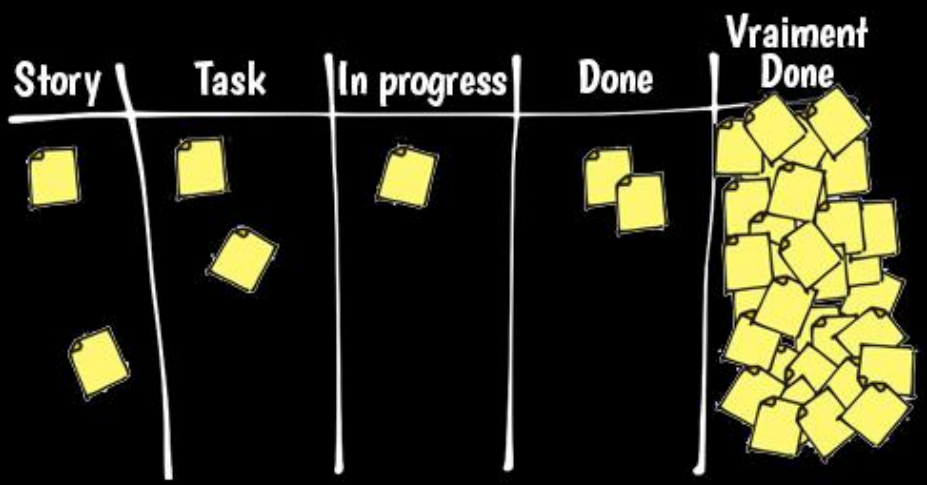
NOTRE DAILY EST UN COMPTE RENDU AU CHEF !



BASHINGOMÈTRE

51

LES TESTEURS VALIDENT LES USER STORIES AU SPRINT N+1



BASHINGOMÈTRE

52

LES CRITÈRES D'ACCEPTATION SONT TROP LONGS À RÉDIGER. NOUS EN AVONS ZÉRO

BASHINGOMÈTRE

53

AVOIR UN SPRINT À DURÉE VARIABLE

BASHINGOMÈTRE

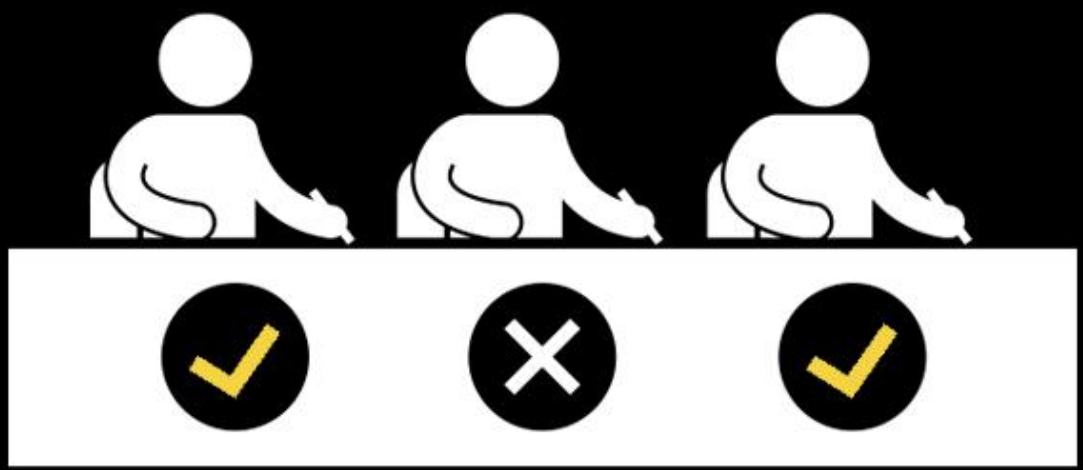
56

ON NE LIVRE PAS TANT QUE NOUS N'AVONS PAS TOUTES LES U.S !

BASHINGOMÈTRE

58

LES SPONSORS VALIDENT (OU PAS) L'INCRÉMENT PRODUIT PENDANT LA DÉMO



BASHINGOMÈTRE

62

LE PRODUCT OWNER DIT AUX DEVS CE QU'ILS DOIVENT FAIRE LORS DU STAND-UP

BASHINGOMÈTRE

63

CHEZ NOUS
1 STORY POINT
=
1 JOUR / HOMME

BASHINGOMÈTRE

64

« COMME NOUS N'AVONS RIEN À MONTRER, NOUS SAUTONS LA REVUE ! »

BASHINGOMÈTRE

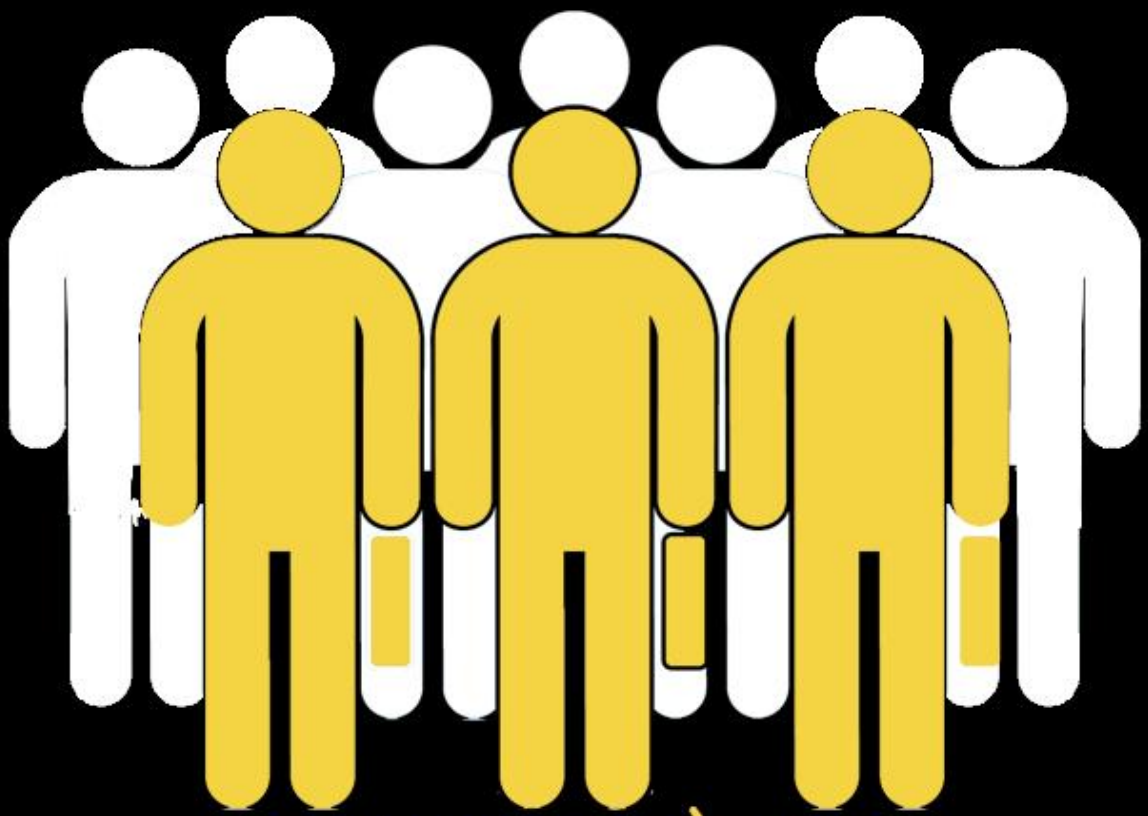
66

Il existe plusieurs backlogs pour un même produit

BASHINGOMÈTRE

69

DANS L'ÉQUIPE IL Y A PLUS DE P.P.O QUE DE DÉVELOPPEURS



BASHINGOMÈTRE

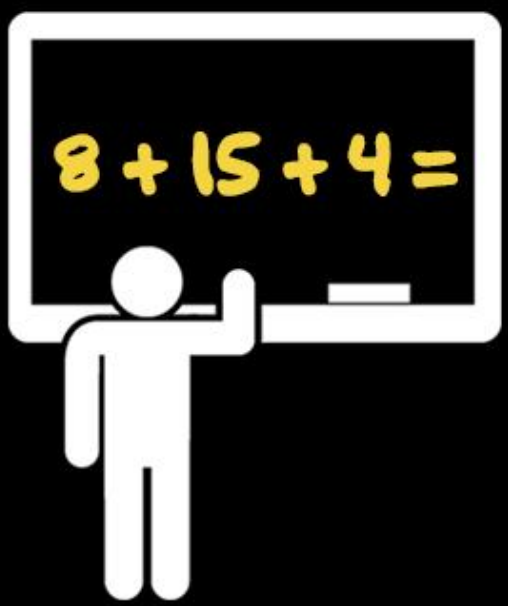
72

NOUS AFFECTONS UNE USER STORY PAR DÉVELOPPEUR

BASHINGOMÈTRE

74

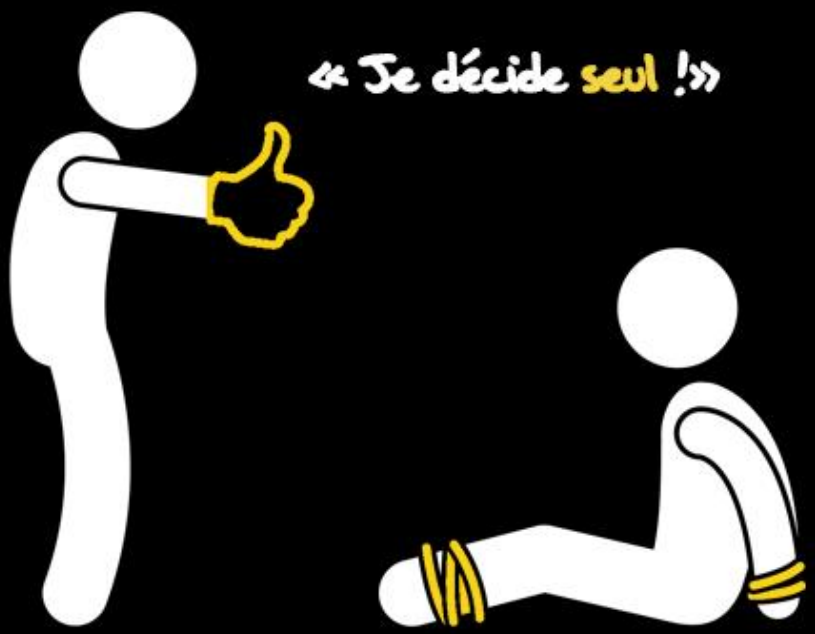
DANS LA DEV TEAM : GREG A UNE VÉLOCITÉ DE 8 POINTS, ALINE DE 15 ET JEREMY DE 4



BASHINGOMÈTRE

76

NOTRE PRODUCT OWNER DÉCIDE SEUL DU CONTENU DU SPRINT



BASHINGOMÈTRE

82

IL Y A UN SCRUM MASTER POUR 4 ÉQUIPES !

« Du SCRUM tu feras »

BASHINGOMÈTRE

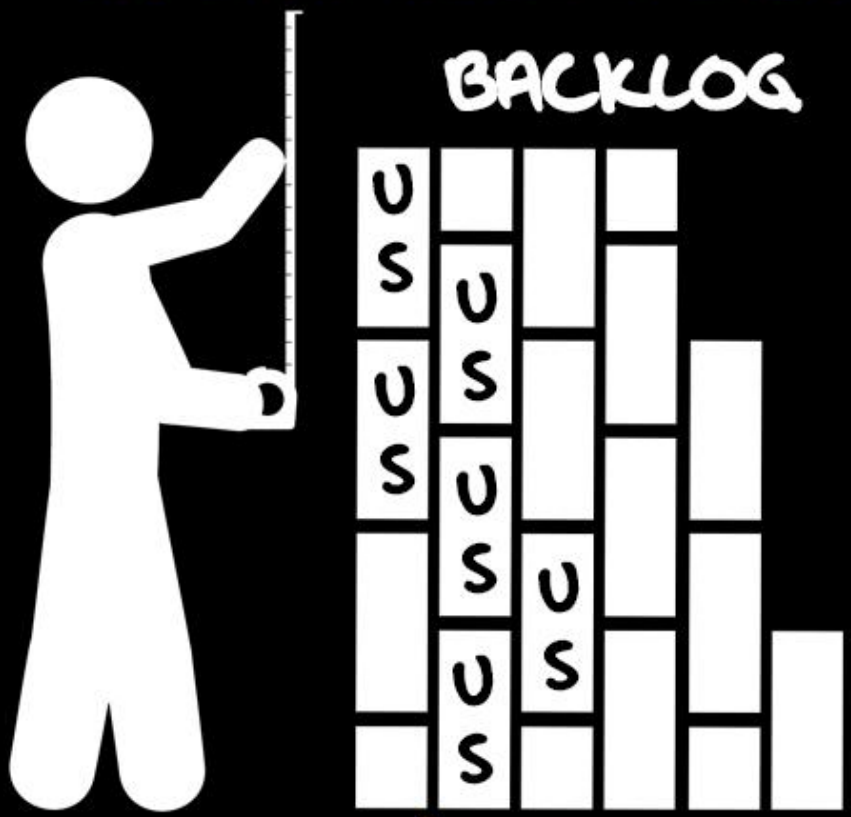
84

LA VISION DU PRODUIT N'EST JAMAIS PARTAGÉE

BASHINGOMÈTRE

85

L'ESTIMATION EST FAITE PAR LE TECH LEAD DANS SON COIN



BASHINGOMÈTRE

86

NOTRE LIVRAISON EST PRÉVUE DANS 6 MOIS ! NOUS NE LI-VRONS PAS AVANT !

BASHINGOMÈTRE

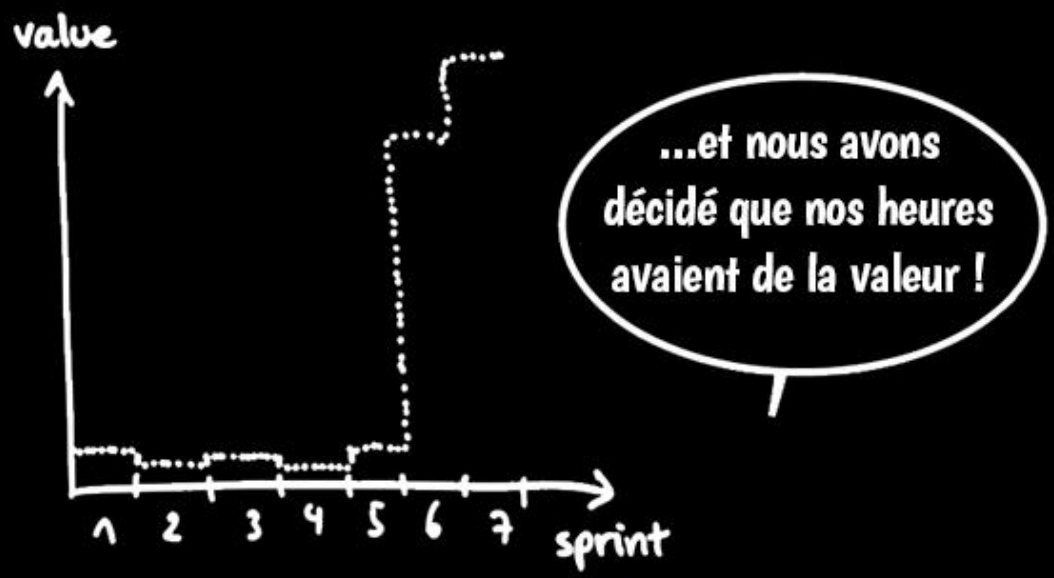
87

SUPER ! LES ÉLÉMENTS DU BACKLOG SONT PRIORISÉS, ESTIMÉS, DÉTAILLÉS POUR LES 12 PROCHAINES ITÉRATIONS

BASHINGOMÈTRE

90

NOTRE P.O SUIT LES HEURES CONSOMMÉES ET NON PAS LA VALEUR LIVRÉE



BASHINGOMÈTRE

92

« NOUS AVONS ARRÊTÉ LES RÉTROSPECTIVES : ÇA SERT À RIEN ! »

BASHINGOMÈTRE

95