



Scrum

Description

Les principes de Scrum

Les Valeurs du Manifeste Agile

Scrum est le cadre de travail (*framework*) Agile le plus connu. Scrum est à l'origine d'une grande partie de la réflexion inhérente aux valeurs et principes du Manifeste Agile, qui représente une base commune pour toutes les approches Agile. Pour plus d'informations, référez-vous au [Manifeste pour le développement Agile de logiciels](#).

Les valeurs du Manifeste Agile s'appliquent directement à Scrum :

- **Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils.** Scrum, comme les autres cadres de travail et méthodes Agile, repose directement sur le fait de faire confiance aux équipes, de faire confiance aux personnes au sein de l'équipe et sur la manière dont elles interagissent. Les équipes déterminent ce qui doit être fait, comment le faire, et ensuite le font. Les équipes identifient leurs obstacles, ce qui les ralentissent et prennent la responsabilité de résoudre les difficultés liées au périmètre de leur projet. Les équipes travaillent avec les autres services de l'organisation pour régler des problèmes sur lesquels elles n'ont pas le contrôle. C'est essentiel. Essayer Scrum sans mettre d'abord l'accent sur la responsabilité d'équipe mène généralement à des problèmes d'adoption de la méthode.
- **Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive.** A la fin de chaque Sprint, Scrum exige un incrément produit qui soit fonctionnel et complètement terminé. Bien entendu différentes activités devront être réalisées : analyse, conception, tests et documentation. Mais c'est le logiciel opérationnel qui doit permettre à l'organisation de faire du projet un succès. C'est absolument critique. Les équipes Scrum doivent produire un incrément produit à chaque sprint.
- **La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle.** Le Product Owner est le principal point de contact pour l'équipe Scrum en ce qui concerne les contacts avec les éventuels utilisateurs finaux du produit, et avec les différents services de l'organisation qui ont besoin d'utiliser le produit qui va être créé. Le Product Owner est un membre de l'équipe à part entière, et travaille en collaboration avec les différents membres afin de déterminer ce qui doit être fait. Lors de ce travail collaboratif, le Product Owner sélectionne les choses sur lesquelles l'équipe va travailler prochainement. Pour cette sélection il s'assure de prendre uniquement en compte les choses qui vont amener la plus grande valeur ajoutée au produit et ce, à n'importe quel moment du projet. Une fois encore, ce point est critique, le Product Owner se doit de créer une collaboration fructueuse avec les équipes dont il fait partie.
- **L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan.** Tout dans Scrum a été conçu afin de s'assurer que chacun a le niveau d'information nécessaire pour prendre les bonnes décisions concernant le projet. Le progrès du projet est représenté par un incrément produit qui existe et qui fonctionne. Le backlog des choses à réaliser est disponible et visible par tous. L'avancement global du projet ainsi que la

progression sprint par sprint est clairement visible. Les problèmes ou les risques sont discutés en toute transparence et traités immédiatement. Une fois de plus, ceci est critique, Scrum fonctionne bien pour les équipes qui vérifient en toute transparence ce qui se passe réellement sur le projet et adaptent leurs actions à la réalité. Scrum fonctionne mal pour ceux qui n'appliquent pas ce principe.

Les Valeurs de Scrum

L'ensemble du travail à réaliser dans le cadre de Scrum nécessite un ensemble de valeurs acceptées par tous et qui vont servir de fondamentaux pour l'équipe, que ce soit dans ses principes ou dans sa manière de travailler. A travers l'esprit d'équipe et l'amélioration continue, Scrum fait non seulement émerger ces valeurs mais repose sur elles. Ces valeurs sont : focus, courage, ouverture, engagement et respect.

- **Focus.** Parce que nous sommes concentrés et focalisés, nous travaillons uniquement sur peu de choses à la fois, nous travaillons effectivement tous ensemble et nous produisons un résultat de qualité. Par conséquent nous livrons de la valeur plus tôt.
- **Courage.** Nous ne sommes pas seuls et nous sentons que nous avons le support nécessaire, ce qui nous donne plus de ressources à notre disposition. Cela nous donne le courage de relever de plus grands défis.
- **Ouverture.** Lors de notre travail d'équipe, nous nous renvoyons du feedback. Non seulement sur comment on se sent, mais également sur ce qui gêne notre travail. Nous apprenons ainsi, par la pratique, qu'il est bon d'exprimer nos préoccupations, ainsi elles peuvent être traitées.
- **Engagement.** Vu que nous avons un grand contrôle sur notre destin, nous devenons plus déterminés à réussir.
- **Respect.** Travaillant ensemble, partageant les succès et les échecs, nous en venons à nous respecter les uns les autres et à devenir nous-mêmes dignes de respect.

Si les membres d'une organisation laissent Scrum agir, ils découvriront les avantages de Scrum et commenceront à comprendre pourquoi ces valeurs sont à la fois requises par Scrum, et engendrées par Scrum.

Cadre de travail Scrum

Scrum est un cadre de travail (*framework*) utilisé pour mettre au point un produit. Scrum commence lorsque différentes parties prenantes (*stakeholders*) ont besoin d'un certain

produit.

Scrum est un processus d'équipe. L'équipe Scrum comprend trois rôles : le Product Owner, le ScrumMaster et les membres de l'Equipe de Développement. Le Product Owner a la responsabilité de décider du travail à réaliser. Le ScrumMaster agit en tant que leader au service de l'équipe (*servant leader*) en aidant l'équipe et l'organisation à faire le meilleur usage de Scrum. Le Product Owner a la responsabilité de décider quel est le travail à réaliser. Le ScrumMaster agit en tant que leader au service de l'équipe en aidant l'équipe et l'organisation à faire le meilleur usage de Scrum. L'Equipe de Développement fabrique le produit de manière incrémentale avec une série de courtes périodes de temps appelées Sprints. Un Sprint est une période de temps fixe, de une à quatre semaines, avec une préférence pour les intervalles les plus courts. A chaque Sprint, l'Equipe Scrum fabrique et livre un Incrément Produit (*Product Increment*). Chaque incrément est identifiable, démontre une amélioration, exécute un sous-ensemble du produit, satisfait des critères d'acceptation partagés et respecte un niveau de qualité appelé Définition du Fini (*Definition of Done*).

Scrum comprend trois artefacts essentiels, le Backlog Produit (*Product Backlog*), le Backlog du Sprint (*Sprint Backlog*), et l'Incrément Produit. Le Backlog Produit est une liste ordonnée d'idées pour le produit, que l'on maintient dans l'ordre de fabrication attendu. Le Backlog du Sprint constitue le plan détaillé du développement au sein du prochain Sprint. L'Incrément Produit est le résultat attendu à l'issue de chaque Sprint. Il s'agit d'une version intégrée du produit, avec un niveau de qualité qui lui permet d'être déployable à la demande par le Product Owner. En plus de ces artefacts, Scrum exige de la transparence au sein de l'équipe et avec les parties prenantes (*stakeholders*). Ainsi, l'Equipe Scrum visualise les plans et l'état d'avancement.

Scrum comprend cinq activités ou réunions. Le Raffinement du Backlog Produit (*Product Backlog Refinement*), la Planification du Sprint (*Sprint Planning*), la Mêlée Quotidienne (*Daily Scrum*), la Revue de Sprint (*Sprint Review*) et la Rétrospective de Sprint (*Sprint Retrospective*).

Nous décrirons ci-dessous les rôles, les artefacts et les activités, ainsi que le flux du cycle Scrum.

Rôles Scrum

Rôle : Product Owner

Le Product Owner est la seule personne responsable pour que l'on puisse extraire un maximum de valeur du produit avant une échéance donnée. Ceci est réalisé en suivant le travail de l'équipe, en sélectionnant et en précisant des éléments du Backlog Produit. Le Product Owner maintient le Backlog Produit et s'assure que chacun sait ce qu'il y a dedans et quelles sont les priorités. Le Product Owner peut être assisté par d'autres personnes, mais le rôle de Product Owner n'est porté que par une seule personne.

Evidemment, le Product Owner n'est pas l'unique responsable pour tout. Toute l'Equipe Scrum porte la responsabilité d'être aussi productive que possible, d'améliorer ses pratiques, de poser les bonnes questions et d'aider le Product Owner, ... L'Equipe de Développement est responsable de déterminer la quantité de travail qu'elle peut réaliser lors d'un Sprint et de produire un Incrément utilisable lors de chaque Sprint.

Cependant, le Product Owner, dans Scrum, est dans une position unique. Le Product Owner est typiquement l'individu le plus proche du côté métier dans le projet. Le Product Owner est typiquement chargé, par l'organisation, de "sortir ce produit". C'est également typiquement la personne chargée de faire le meilleur travail possible pour satisfaire toutes les parties prenantes. Le Product Owner fait cela en gérant le Backlog Produit, et en s'assurant que le Backlog Produit et son évolution restent bien visibles.

Le Product Owner, en choisissant ce que l'Equipe de Développement devrait ensuite faire et ce qui peut être reporté à plus tard, gère le périmètre en fonction du calendrier pour sortir le meilleur produit possible.

Rôle : Membre de l'Equipe de Développement

L'Equipe de Développement est composée de professionnels qui travaillent pour fournir l'Incrément Produit. Ses membres s'auto-organisent pour accomplir le travail. Les membres de l'Equipe de Développement doivent être disponibles à plein temps sur le projet.

Scrum exige que l'Equipe de Développement soit un groupe pluridisciplinaire de personnes qui dispose en son sein de toutes les compétences nécessaires pour livrer chaque Incrément Produit.

Les membres de l'Equipe de Développement ont la responsabilité de s'auto-organiser pour atteindre l'objectif du Sprint, en produisant chaque nouvel Incrément Produit en fonction de chaque Plan de Sprint.

Le Product Owner produit une liste ordonnée de ce qui doit être réalisé. Les membres de l'Equipe de Développement prévoient ce qu'ils peuvent réaliser dans un Sprint, et ils décident comment ils vont le faire.

Rôle : ScrumMaster

Le ScrumMaster est un « leader au service de l'équipe » (*servant leader*), qui aide le reste de l'Equipe Scrum à suivre le processus. Le ScrumMaster doit avoir une bonne compréhension du cadre de travail Scrum et la capacité de former les autres personnes à ses subtilités.

Le ScrumMaster travaille avec le Product Owner pour l'aider à comprendre comment créer

et maintenir le Backlog Produit. Il travaille avec l'Equipe de Développement pour découvrir et mettre en œuvre les pratiques d'ingénierie nécessaires pour réussir à finir chaque Sprint. Il travaille avec l'Equipe Scrum entière pour faire évoluer la Définition du Fini (*Definition of Done*).

Une autre responsabilité du ScrumMaster est de s'assurer que les obstacles à la progression de l'équipe sont supprimés. Ces obstacles peuvent être externes à l'équipe, par exemple le manque de soutien d'une autre équipe, ou internes, par exemple le Product Owner ne sait pas comment correctement préparer le Backlog Produit.

Le ScrumMaster favorise l'auto-organisation. Les problèmes doivent être résolus par l'équipe autant que possible.

Le ScrumMaster agit comme un coach pour l'Equipe Scrum, en l'aidant à dérouler le processus Scrum. Il aide ses membres à travailler ensemble et à apprendre le cadre de travail Scrum, et il les protège des perturbations internes et externes. Il peut faciliter les réunions, et aider l'Equipe Scrum à rester sur la bonne voie, productive et apprenante.

Le ScrumMaster est responsable du fait que Scrum soit compris et en place, à l'intérieur et à l'extérieur de l'équipe. Il aide les personnes en dehors de l'équipe à comprendre le processus, et identifie les interactions qui aident ou non l'équipe. Le ScrumMaster aide chaque personne à s'améliorer pour que l'Equipe Scrum devienne plus productive et produise de plus en plus de valeur (*valuable*).

Artefact : Backlog Produit

Le Backlog Produit (*Product Backlog*) est un artefact essentiel de Scrum. Le Backlog Produit est une liste ordonnée d'idées pour le produit, maintenue dans l'ordre attendu de réalisation. C'est l'unique source dont découlent toutes les exigences. Cela signifie que tout le travail que l'Equipe de Développement réalise provient du Backlog Produit. Chaque idée de fonctionnalité, amélioration, correction d'anomalie, exigence de documentation, toute partie du travail réalisée, dérive d'un item du Backlog Produit. Chaque item du Backlog Produit porte une description et une estimation.

Le Backlog Produit peut commencer sous la forme d'une grande liste ou d'une petite. Il peut être flou ou plutôt détaillé. Typiquement, il commence sous la forme d'une petite liste pas très détaillée et devient de plus en plus grand et de plus en plus précis au fil du temps. Les items du Backlog Produit dont la réalisation est prévue à court terme, devront être « raffinés » (*refined*) : clarifiés, mieux définis, découpés en petits morceaux, dans le cadre de l'activité de Raffinement du Backlog Produit.

Le Product Owner est responsable et redevable de maintenir le Backlog Produit, même si le Product Owner pourrait, et devrait même, être aidé pour le produire et le maintenir à jour. Les items du Backlog produit peuvent être générés par le Product Owner, les membres de l'équipe, ou d'autres parties prenantes.

Activité : Raffinement du Backlog Produit

Etant donné que les Items du Backlog Produit sont très souvent gros et étendus par nature, et puisque les idées vont et viennent et que les priorités changent, le Raffinement du Backlog Produit (*Product Backlog Refinement*) est une activité récurrente du projet Scrum.

Cette activité inclut notamment :

- Maintenir le Backlog Produit ordonné,
- Supprimer ou déprioriser les items qui ne semblent plus importants,
- Ajouter ou reprioriser les items émergents ou qui deviennent plus importants,
- Découper les items en plus petits items,
- Fusionner les items en plus gros items,
- Estimer l'effort de réalisation des items.

L'un des bénéfices essentiels de l'activité de Raffinement du Backlog Produit est de préparer les Sprints à venir. Pour cela, l'activité de raffinement porte une attention particulière à la préparation des items qui devront être prochainement réalisés. Il y a beaucoup de choses à prendre en compte, notamment :

- Chaque item qui entre dans le Sprint doit idéalement représenter un incrément de « valeur métier » (*business value*),
- L'Equipe de Développement doit être capable de fabriquer chaque item en un seul Sprint,
- Tout le monde doit être au clair sur ce qui est prévu.

En fonction de la nature du produit, d'autres entrées et compétences seront peut-être nécessaires. Dans tous les cas, il vaut mieux considérer que le Raffinement du Backlog Produit est une activité qui incombe à tous les membres de l'équipe, pas juste le Product Owner.

Activité : Planification du Sprint

Chaque Sprint démarre avec une réunion timeboxée qui s'appelle la Planification du Sprint (*Sprint Planning*). Au cours de cette réunion, l'Equipe Scrum collabore pour sélectionner et comprendre le travail à réaliser dans le Sprint à venir.

L'équipe entière participe à la réunion de Planification du Sprint. A partir du Backlog Produit ordonné, le Product Owner et les membres de l'Equipe de Développement discutent de chaque item pour en partager une compréhension commune et déterminer ce qui est nécessaire pour le réaliser en respectant l'actuelle Définition du Fini (*Definition of Done*). Toutes les réunions Scrum sont timeboxées. La durée recommandée pour la Planification du Sprint est de deux heures (ou moins) par semaine de Sprint. Etant donné que cette réunion est timeboxée, le succès de cette réunion de Planification du Sprint repose en grande partie sur la qualité du Backlog Produit en entrée. C'est pourquoi le Raffinement du Backlog Produit (*Product Backlog Refinement*) est une activité importante.

Dans Scrum, la réunion de Planification du Sprint est décrite comme ayant deux parties :

1. Déterminer quel travail devra être réalisé dans le Sprint.
2. Déterminer comment le travail sera accompli.

Partie 1 : Quel travail devra être réalisé ?

Lors de la première partie de la réunion, le Product Owner présente les items du Backlog Produit ordonné à l'Equipe de Développement, et l'Equipe Scrum entière collabore pour comprendre le travail à réaliser.

Le nombre d'items du Backlog Produit à prendre dans le Sprint est de la seule responsabilité de l'Equipe de Développement. Pour décider du nombre d'items à prendre, l'Equipe de Développement prend en compte l'état actuel de l'Incrément Produit, la performance passée de l'équipe, la capacité courante de l'équipe, et le Backlog Produit ordonné. Seule l'Equipe de Développement décide de la quantité de travail à prendre en compte. Ni le Product Owner, ni toute autre forme de pouvoir, ne peut pousser du travail supplémentaire à l'Equipe de Développement.

Souvent, mais pas toujours, on donne un objectif au Sprint, appelé l'Objectif du Sprint (*Sprint Goal*). C'est une pratique puissante qui permet à toute personne de se concentrer sur l'essence de ce qui doit être réalisé, et moins sur les petits détails d'une importance toute relative par rapport à ce qui doit être réellement accompli.

Partie 2: Comment le travail sera t'il accompli ?

Dans la seconde partie de la réunion, l'Equipe de Développement collabore pour décider comment produire le prochain Incrément Produit, en accord avec l'actuelle Définition du Fini (*Definition of Done*). Les membres de l'équipe réalisent le travail de conception et de planification nécessaires et suffisants pour avoir confiance dans le fait de terminer le travail pendant le Sprint. Le travail à réaliser assez tôt est découpé en petites unités de moins d'une journée. Le travail à réaliser plus tard peut être laissé sous forme de grosses unités à décomposer ultérieurement.

La décision de comment faire le travail est de la responsabilité de l'Equipe de Développement, de même que la décision de quel travail doit être fait est de la responsabilité du Product Owner.

Le Product Owner peut rester pendant cette partie de la réunion, pour répondre aux questions et lever les incompréhensions. Dans tous les cas, il doit rester disponible.

Résultat de la Planification du Sprint

La Planification du Sprint permet à l'Equipe Scrum de partager une compréhension commune de la quantité et de la complexité de ce qui devra être accompli pendant le Sprint, et compte tenu des circonstances, on s'attend à ce qu'elle finisse tout. L'Equipe de Développement prévoit la quantité de travail qu'elle pourra terminer et ses membres s'engagent mutuellement à le réaliser.

Pour résumer :

Lors de la Planification du Sprint, les membres de l'Equipe de Développement :

- Examinent et discutent des items du Backlog Produit avec le Product Owner,
 - S'assurent qu'ils les comprennent,
 - Sélectionnent un certain nombre d'items qu'ils prévoient d'accomplir,
 - Et créent un plan suffisamment détaillé pour garantir la réalisation des items.
- Le résultat de cette liste de points est appelé le Backlog du Sprint (*Sprint Backlog*).

Artefact : Backlog de Sprint

Le Backlog de Sprint (*Sprint Backlog*) est la liste raffinée des items du Backlog Produit choisis pour être développés dans le Sprint à lancer, ainsi que le plan de l'équipe pour accomplir le travail. Il reflète le degré de prévision de l'équipe sur le travail qui devra être réalisé.

Une fois le Backlog du Sprint en place, le Sprint démarre et l'Equipe de Développement développe le nouvel Incrément Produit défini par le Backlog du Sprint.

Développement

Pendant le Sprint, l'Equipe de Développement s'auto-organise pour produire un Incrément Produit en fonction du Backlog de Sprint, déterminé lors de la Planification du Sprint. L'auto-organisation signifie que l'équipe se responsabilise pour produire l'Incrément Produit en accord avec les standards de l'organisation, avec la Définition du Fini (*Definition of Done*), et aussi qu'elle choisit elle-même comment travailler avec ces éléments.

Artefact : Incrément Produit

L'artefact le plus important dans Scrum est l'Incrément Produit. Chaque Sprint produit un Incrément Produit. L'Incrément Produit doit être de qualité suffisante pour être livré aux utilisateurs. L'Incrément produit doit satisfaire la Définition du Fini (*Definition of Done*) actuelle dans l'Equipe Scrum, et chacun de ses composants a été accepté par le Product Owner.

Indicateurs supplémentaires pour rendre Visible la Progression

Scrum requiert de la transparence au sein de l'équipe et à l'extérieur de l'équipe. Même si l'Incrément produit est le moyen le plus important pour créer de la transparence, l'Equipe Scrum créera tout autre artefact nécessaire pour s'assurer que le statut du projet est connu. Généralement, ces artefacts supplémentaires se composent de burn charts et de tableaux de tâches (*tasks boards*).

Accord : Définition du Fini

Lorsque l'Incrément Produit est livré, il est déclaré dans un état « fini » qui renvoie à une compréhension partagée de ce que le terme « fini » signifie. Cette définition diffère d'une Equipe Scrum à une autre, et au fur et à mesure que l'équipe monte en maturité, la Définition du Fini (*Definition of Done*) évolue pour gagner en précision et pertinence.

La Définition du Fini embarque toujours la notion que l'Incrément Produit a vocation à être d'un niveau de qualité suffisant pour être déployable (*shippable*) : le Product Owner peut décider de le déployer immédiatement. L'Incrément Produit inclut les fonctionnalités de tous les Incréments Produits précédents, il a subi des tests complets qui garantissent que tous les items du Backlog Produit continuent de fonctionner ensemble.

Activité : Mêlée Quotidienne

L'Equipe de Développement est auto-organisée. L'Equipe de Développement utilise la Mêlée Quotidienne (*Daily Scrum*) pour s'assurer qu'elle est bien en situation d'atteindre l'Objectif du Sprint (*Sprint Goal*). La réunion a lieu au même endroit et à la même heure tous les jours. Chaque membre de l'Equipe de Développement communique trois éléments d'information :

- Qu'est-ce que j'ai terminé depuis notre dernière Mêlée Quotidienne ?
- Qu'est-ce que je prévois de terminer entre maintenant et notre prochaine Mêlée Quotidienne ?
- Qu'est-ce qui m'empêche de progresser ?

Cela peut donner lieu à de rapides questions / réponses pour clarifier les choses, mais on ne discute pas des sujets lors de la Mêlée Quotidienne. Même si certaines équipes se revoient juste après la Mêlée Quotidienne pour travailler sur les problématiques qui ont émergé.

La Mêlée Quotidienne n'est pas un reporting, ni pour le management, ni pour le Product Owner, ni pour le ScrumMaster. Il s'agit d'une réunion d'information au sein de l'Equipe de Développement, pour s'assurer que ses membres sont alignés. Seuls les membres de l'Equipe Scrum, qui inclut le ScrumMaster et le Product Owner, peuvent parler lors de cette réunion. Les autres parties intéressées peuvent venir écouter. Sur la base de ce qui émerge lors de cette réunion, l'Equipe de Développement peut réorganiser son travail comme elle le souhaite pour atteindre l'Objectif du Sprint.

La Mêlée Quotidienne est un élément essentiel de Scrum, qui améliore la transparence, la confiance et la performance. Elle permet d'identifier rapidement les problèmes, de soutenir l'auto-organisation de l'équipe et sa confiance en elle-même. Toutes les réunions Scrum sont timeboxées. La durée (*timebox*) recommandée pour une Mêlée Quotidienne n'excède pas 15 minutes.

Activité : Revue de Sprint

A la fin de chaque Sprint, l'Equipe Scrum et les parties prenantes examinent le résultat du

Sprint. Toutes les réunions Scrum sont timeboxées. La durée (*timebox*) recommandée pour une Revue de Sprint est de 1 heure par semaine de Sprint.

L'élément au centre de la discussion est l'Incrément Produit terminé lors du Sprint. Etant donné que les parties prenantes (*stakeholders*) sont celles qui ont des enjeux (*stake*) par rapport aux résultats, il est généralement logique et utile pour elles d'assister à la réunion. Il s'agit d'une réunion informelle qui permet de savoir où nous en sommes et de collaborer pour savoir où nous pourrions aller. Chaque participant peut faire des propositions lors de la Revue de Sprint. Naturellement, le Product Owner prend au final les décisions nécessaires pour l'avenir, et met à jour le Backlog Produit en fonction de ses décisions.

Les équipes trouvent elles-mêmes la manière de réaliser une Revue de Sprint. Une démonstration de l'Incrément Produit est habituellement réalisée. Les participants discutent souvent de ce qu'ils ont observé durant le Sprint, des idées qui leur sont venues à l'esprit. Ils discutent de l'état du Backlog Produit, des éventuels prochains jalons, et de ce qui pourrait être réalisé d'ici là.

La Revue de Sprint donne à chaque participant une vue globale de l'Incrément Produit actuel. Sous cet angle, il est habituel de mettre à jour le Backlog Produit pendant la Revue de Sprint.

Activité : Rétrospective de Sprint

A la fin de chaque Sprint, l'Equipe Scrum se réunit pour une Rétrospective de Sprint (*Sprint Retrospective*). L'objectif est d'examiner la façon dont les choses se sont déroulées vis-à-vis du processus, des relations entre les personnes et des outils. L'équipe identifie ce qui a bien fonctionné (*what went well*) et ce qui a moins bien fonctionné, et identifie d'éventuelles améliorations. Les participants en sortent avec un plan d'actions pour améliorer les choses dans l'avenir. Toutes les réunions Scrum sont timeboxées. La durée (*timebox*) recommandée pour une Rétrospective de Sprint est de 1h par semaine de Sprint.

L'Equipe Scrum améliore son propre processus, tout en restant dans le cadre de travail Scrum.

Et on recommence...

Le cycle Scrum se répète ainsi pour chaque Sprint.

Pour résumer, les membres de l'Equipe Scrum (le Product Owner, l'Equipe de Développement et le ScrumMaster) collaborent pour créer une série d'Incréments Produit, sur des intervalles de temps fixes de courte durée, appelés des Sprints. Chaque Incrément répond aux critères d'acceptation du Product Owner et l'équipe partage la « Définition du Fini ». Ils travaillent à partir d'un Backlog Produit. Au sein de chaque Sprint, l'équipe commence par la Planification du Sprint pour produire le Backlog du

Sprint, un Plan pour le Sprint. Les membres de l'équipe s'auto-organisent pour mener le développement, en utilisant les Mêlées Quotidiennes pour se coordonner et veiller à ce qu'ils produisent le meilleur Incrément Produit possible. Ils effectuent un Raffinement du Backlog Produit pour préparer les prochaines Réunions de Planification de Sprints. Ils terminent le Sprint avec la Revue de Sprint et la Rétrospective de Sprint, en examinant le produit et leur processus.

--- Scrum Alliance Core Scrum V2012.12.13