

Sprint Backlog : Engagement de l'équipe (une liste d'*US*) à réaliser sur un *Sprint*. Il est défini lors du *Sprint Planning*.

Sprint Planning : Réunion de 1H/1h30 en début de *Sprint* pour que l'équipe de réalisation définisse les *US* à embarquer pour le prochain *Sprint* en fonction de sa *Vélocité* et des priorités du *PO*.

Story Mapping : Animé sur une journée, au début de chaque *Version* (~ pour le trimestre à venir), pour définir le *Product Backlog* et le contenu minimal de la version à venir (*MVP*).

Story points (ou Points de complexité) : Représente la complexité d'une *US* ou d'une *Feature*. C'est un chiffre de la suite de Fibonacci.

Suite de Fibonacci : La suite est la suivante 1,2,3,5,8,13 ... utilisée pour l'évaluation des *US*. Du mathématicien italien Leonardo *Fibonacci* qui vécut au XIIème et XIIIème siècle.

US (User Story) : « Histoires clients » exprimant ses besoins à réaliser dans un *Sprint*. Elles sont discutées entre le *PO* et l'équipe de réalisation lors du *Story Mapping* et du *Jardinage de Backlog*.

Vélocité : Nombre de points de complexité que peut prendre en charge une équipe pour un *Sprint*.

Version : Inclus les *US* et *Features* à réaliser pour les prochains *Sprints* (en général 4 *Sprints* de 3 semaines, soit pour les 12 prochaines semaines ~ 1 trimestre)

Vision Commune : Projection commune au client et à l'équipe de réalisation, sur les attendus à long terme (en général ~ 2 à 3 ans) du produit (ou du service). Elle est déclinée en *Epics*.

Visual Management : Le management visuel incite à afficher toutes les informations du projet (*Product Backlog*, *Sprint Backlog*, *Burndown de Sprint*, *Burnup de Version*, *Niko-Niko* ...).



Sprint Backlog : Engagement de l'équipe (une liste d'*US*) à réaliser sur un *Sprint*. Il est défini lors du *Sprint Planning*.

Sprint Planning : Réunion de 1H/1h30 en début de *Sprint* pour que l'équipe de réalisation définisse les *US* à embarquer pour le prochain *Sprint* en fonction de sa *Vélocité* et des priorités du *PO*.

Story Mapping : Animé sur une journée, au début de chaque *Version* (~ pour le trimestre à venir), pour définir le *Product Backlog* et le contenu minimal de la version à venir (*MVP*).

Story points (ou Points de complexité) : Représente la complexité d'une *US* ou d'une *Feature*. C'est un chiffre de la suite de Fibonacci.

Suite de Fibonacci : La suite est la suivante 1,2,3,5,8,13 ... utilisée pour l'évaluation des *US*. Du mathématicien italien Leonardo *Fibonacci* qui vécut au XIIème et XIIIème siècle.

US (User Story) : « Histoires clients » exprimant ses besoins à réaliser dans un *Sprint*. Elles sont discutées entre le *PO* et l'équipe de réalisation lors du *Story Mapping* et du *Jardinage de Backlog*.

Vélocité : Nombre de points de complexité que peut prendre en charge une équipe pour un *Sprint*.

Version : Inclus les *US* et *Features* à réaliser pour les prochains *Sprints* (en général 4 *Sprints* de 3 semaines, soit pour les 12 prochaines semaines ~ 1 trimestre)

Vision Commune : Projection commune au client et à l'équipe de réalisation, sur les attendus à long terme (en général ~ 2 à 3 ans) du produit (ou du service). Elle est déclinée en *Epics*.

Visual Management : Le management visuel incite à afficher toutes les informations du projet (*Product Backlog*, *Sprint Backlog*, *Burndown de Sprint*, *Burnup de Version*, *Niko-Niko* ...).



Lexique Agilité

L'Agilité utilise un vocabulaire souvent perçu comme mystérieux ...
Pas de panique !!!

Ce lexique vous aidera dans le décodage de la majorité des mots ou expressions utilisés.

Atelier : Moment d'échange sur un sujet particulier (technique, fonctionnel) pour trouver des solutions en équipe. Toute personne de l'équipe peut créer un atelier à tout moment si le besoin apparaît.

Burndown de Sprint : Graphique « descendant » montrant les points réalisés dans le *Sprint* et ceux restant à faire.

Burnup de version : Graphique « montant » montrant les points réalisés dans la *Version* et les valeurs délivrées pour le métier (*Business Values*).

Business Values : Valeur pour le client de chaque *Feature*. C'est un chiffre compris entre 0 et 100 qui est défini par le *PO*.

DOD (Definiton of Done) : Conditions listées par l'équipe pour déclarer une *US* prête à être embarquée dans un *Sprint*.

DOR (Definition of Ready) : Conditions listées par l'équipe pour déclarer une *US* terminée et prête à être livrée en fin de *Sprint*.

Démo (ou Démonstration, ou Rendu de Sprint, ou Revue de Sprint) : Réunion de 1h30 à 2h organisée en fin de *Sprint* pour montrer au *PO*, les réalisations effectuées pendant le *Sprint* pour qu'il les valide.



Lexique Agilité

L'Agilité utilise un vocabulaire souvent perçu comme mystérieux ...
Pas de panique !!!

Ce lexique vous aidera dans le décodage de la majorité des mots ou expressions utilisés.

Atelier : Moment d'échange sur un sujet particulier (technique, fonctionnel) pour trouver des solutions en équipe. Toute personne de l'équipe peut créer un atelier à tout moment si le besoin apparaît.

Burndown de Sprint : Graphique « descendant » montrant les points réalisés dans le *Sprint* et ceux restant à faire.

Burnup de version : Graphique « montant » montrant les points réalisés dans la *Version* et les valeurs délivrées pour le métier (*Business Values*).

Business Values : Valeur pour le client de chaque *Feature*. C'est un chiffre compris entre 0 et 100 qui est défini par le *PO*.

DOD (Definiton of Done) : Conditions listées par l'équipe pour déclarer une *US* prête à être embarquée dans un *Sprint*.

DOR (Definition of Ready) : Conditions listées par l'équipe pour déclarer une *US* terminée et prête à être livrée en fin de *Sprint*.

Démo (ou Démonstration, ou Rendu de Sprint, ou Revue de Sprint) : Réunion de 1h30 à 2h organisée en fin de *Sprint* pour montrer au *PO*, les réalisations effectuées pendant le *Sprint* pour qu'il les valide.



Epic : Grands composants à réaliser dans les prochaines *Versions*. Elles concrétisent la *Vision commune* du produit ou du service à réaliser. Les Epics sont détaillées en *Features*.

Equipe de réalisation : L'équipe de réalisation est responsable de délivré le *Sprint Backlog* à chaque *Sprint*. Elle est autonome dans ses décisions organisationnelles et techniques.

Feature : Fonctionnalités à réaliser pour la prochaine *Version*. Ces fonctionnalités sont détaillées en *US* .

Fun : L'Agilité préconise un état d'esprit particulier basé sur la responsabilité de l'équipe, la confiance en ses partenaires, l'autonomie dans les prises de décision, le jeu et l'humour.

Grooming : (cf. -> *Jardinage de Backlog*)

Innovation & Planning : Période de 1 à 2 semaines entre 2 versions consacrée à l'innovation, à la stabilisation du produit (ou du service) et à la planification de la prochaine *Version*.

Jardinage de Backlog (ou Grooming, ou Refinement) : 3 appellations identiques pour désigner la réunion du milieu de *Sprint* pour préparer le prochain *Sprint*. Les *US* sont découpées en *US* plus petites et évaluées en points de complexité par la méthode du *Planning Poker* ou d'autres méthodes (Taille T-shirt ...).

Mêlée quotidienne (ou Standup) : Réunion quotidienne de 15' maximum, pour échanger sur les réalisations en cours et les points de blocage. Les participants sont en général debout, autour du *Scrum Board*.

MVP (Minimum Viable Product) : Formalise l'engagement minimal de l'équipe pour la prochaine *Version*. *Il est* calculé en fonction des priorités du client (*Business Values*) et de la *Vélocité* de l'équipe.

Niko-Niko : Graphique hebdomadaire de mesure du bien-être d'une équipe sur la durée d'une version (en général ~ 1 trimestre)

Planning Poker : Manière d'évaluer les points de complexité d'une *US* en présentant un chiffre de la *Suite de Fibonacci* et en discutant des divergences.

Epic : Grands composants à réaliser dans les prochaines *Versions*. Elles concrétisent la *Vision commune* du produit ou du service à réaliser. Les Epics sont détaillées en *Features*.

Equipe de réalisation : L'équipe de réalisation est responsable de délivré le *Sprint Backlog* à chaque *Sprint*. Elle est autonome dans ses décisions organisationnelles et techniques.

Feature : Fonctionnalités à réaliser pour la prochaine *Version*. Ces fonctionnalités sont détaillées en *US* .

Fun : L'Agilité préconise un état d'esprit particulier basé sur la responsabilité de l'équipe, la confiance en ses partenaires, l'autonomie dans les prises de décision, le jeu et l'humour.

Grooming : (cf. -> *Jardinage de Backlog*)

Innovation & Planning : Période de 1 à 2 semaines entre 2 versions consacrée à l'innovation, à la stabilisation du produit (ou du service) et à la planification de la prochaine *Version*.

Jardinage de Backlog (ou Grooming, ou Refinement) : 3 appellations identiques pour désigner la réunion du milieu de *Sprint* pour préparer le prochain *Sprint*. Les *US* sont découpées en *US* plus petites et évaluées en points de complexité par la méthode du *Planning Poker* ou d'autres méthodes (Taille T-shirt ...).

Mêlée quotidienne (ou Standup) : Réunion quotidienne de 15' maximum, pour échanger sur les réalisations en cours et les points de blocage. Les participants sont en général debout, autour du *Scrum Board*.

MVP (Minimum Viable Product) : Formalise l'engagement minimal de l'équipe pour la prochaine *Version*. *Il est* calculé en fonction des priorités du client (*Business Values*) et de la *Vélocité* de l'équipe.

Niko-Niko : Graphique hebdomadaire de mesure du bien-être d'une équipe sur la durée d'une version (en général ~ 1 trimestre)

Planning Poker : Manière d'évaluer les points de complexité d'une *US* en présentant un chiffre de la *Suite de Fibonacci* et en discutant des divergences.

Points de complexité : (cf. -> *Story Points*)

PO (Product Owner) : Personne qui représente le besoin du client. Il écrit les *US*, les priorise et valide les incréments de *Sprint*. Il n'est pas le hiérarchique de *l'équipe de réalisation*.

Product Backlog (ou Projects Backlog, ou Backlog trimestriel) : Liste qui récapitule les souhaits du client pour la réalisation du produit (ou du service) sur les prochaines *Versions*. Il est décomposé en *EPICS*, *Features* et *US*. Lors du *Story Mapping* la complexité est estimée par l'équipe de développement et les *business values* définies par le *PO*. Le *MVP* est alors identifié en commun. Il constitue l'engagement de l'équipe pour la prochaine *version* (en général ~ 1 trimestre).

Refinement : (cf. -> *Jardinage de Backlog*)

Rendu de Sprint (ou revue de Sprint) : (cf. -> *Démo*)

Rétrospective : Brainstorming de 1h30 à 2h organisé à la fin de chaque *Sprint*, pour lister les axes d'amélioration possible pour le prochain *Sprint*.

Scrum Board : Tableau affiché dans les locaux où travaille *l'équipe de réalisation*. Il comprends les *US* embraquées dans le *Sprint Backlog*, leurs états d'avancement et le *Burndown de Sprint*.

Scrum Master : Le « maître de la mêlée » est le garant dans *l'équipe de réalisation* du respect du processus et du comportement Agile de l'équipe. Il n'est pas le hiérarchique de *l'équipe de réalisation*.

Stand Up : (cf. -> *Mêlée quotidienne*)

Sprint : Période fixe comprise entre 2 et 4 semaines pour délivrer un produit fini au client (*PO*). L'engagement de l'équipe est extrêmement important dans cette période. Elle focalise son énergie pour délivrer le contenu du *Sprint* (*Sprint Backlog*) avant la fin du *Sprint*.

Points de complexité : (cf. -> *Story Points*)

PO (Product Owner) : Personne qui représente le besoin du client. Il écrit les *US*, les priorise et valide les incréments de *Sprint*. Il n'est pas le hiérarchique de *l'équipe de réalisation*.

Product Backlog (ou Projects Backlog, ou Backlog trimestriel) : Liste qui récapitule les souhaits du client pour la réalisation du produit (ou du service) sur les prochaines *Versions*. Il est décomposé en *EPICS*, *Features* et *US*. Lors du *Story Mapping* la complexité est estimée par l'équipe de développement et les *business values* définies par le *PO*. Le *MVP* est alors identifié en commun. Il constitue l'engagement de l'équipe pour la prochaine *version* (en général ~ 1 trimestre).

Refinement : (cf. -> *Jardinage de Backlog*)

Rendu de Sprint (ou revue de Sprint) : (cf. -> *Démo*)

Rétrospective : Brainstorming de 1h30 à 2h organisé à la fin de chaque *Sprint*, pour lister les axes d'amélioration possible pour le prochain *Sprint*.

Scrum Board : Tableau affiché dans les locaux où travaille *l'équipe de réalisation*. Il comprends les *US* embraquées dans le *Sprint Backlog*, leurs états d'avancement et le *Burndown de Sprint*.

Scrum Master : Le « maître de la mêlée » est le garant dans *l'équipe de réalisation* du respect du processus et du comportement Agile de l'équipe. Il n'est pas le hiérarchique de *l'équipe de réalisation*.

Stand Up : (cf. -> *Mêlée quotidienne*)

Sprint : Période fixe comprise entre 2 et 4 semaines pour délivrer un produit fini au client (*PO*). L'engagement de l'équipe est extrêmement important dans cette période. Elle focalise son énergie pour délivrer le contenu du *Sprint* (*Sprint Backlog*) avant la fin du *Sprint*.

Revue et Démonstration de Sprint

Réunion pour montrer au **PO**, les réalisations effectuées pendant le **Sprint**, et lui en faire la démonstration pour qu'il les valide.

Dans une salle de réunion

Equipe de réalisation, Scrum Master, **Product Owner**

1h30 à 2h



Les chiffres du Sprint (US, Burndown ...) sont préparés par le Scrum Master. Les démonstrations des US doivent être préparées par les membres de l'équipe.

Le dernier jour du *Sprint*

À chaque Sprint

Rétrospective de Sprint

Brainstorming pour lister les axes d'amélioration possible pour le prochain *Sprint*.

Dans une salle de réunion

Equipe de réalisation, **Scrum Master**

1h30 à 2h



Le Scrum Master changera à chaque Sprint, la manière d'animer ce Brainstorming. 2 à 3 actions seront identifiées et mises en place sur le prochain Sprint.

Le dernier jour du *Sprint* après la démonstration

À chaque Sprint



Revue et Démonstration de Sprint

Réunion pour montrer au **PO**, les réalisations effectuées pendant le **Sprint**, et lui en faire la démonstration pour qu'il les valide.

Dans une salle de réunion

Equipe de réalisation, Scrum Master, **Product Owner**

1h30 à 2h



Les chiffres du Sprint (US, Burndown ...) sont préparés par le Scrum Master. Les démonstrations des US doivent être préparées par les membres de l'équipe.

Le dernier jour du *Sprint*

À chaque Sprint

Rétrospective de Sprint

Brainstorming organisé à la fin de chaque *Sprint*, pour lister les axes d'amélioration possible pour le prochain *Sprint*.

Dans une salle de réunion

Equipe de réalisation, **Scrum Master**

1h30 à 2h



Le Scrum Master changera à chaque Sprint, la manière d'animer ce Brainstorming. 2 à 3 actions seront identifiées et mises en place sur le prochain Sprint.

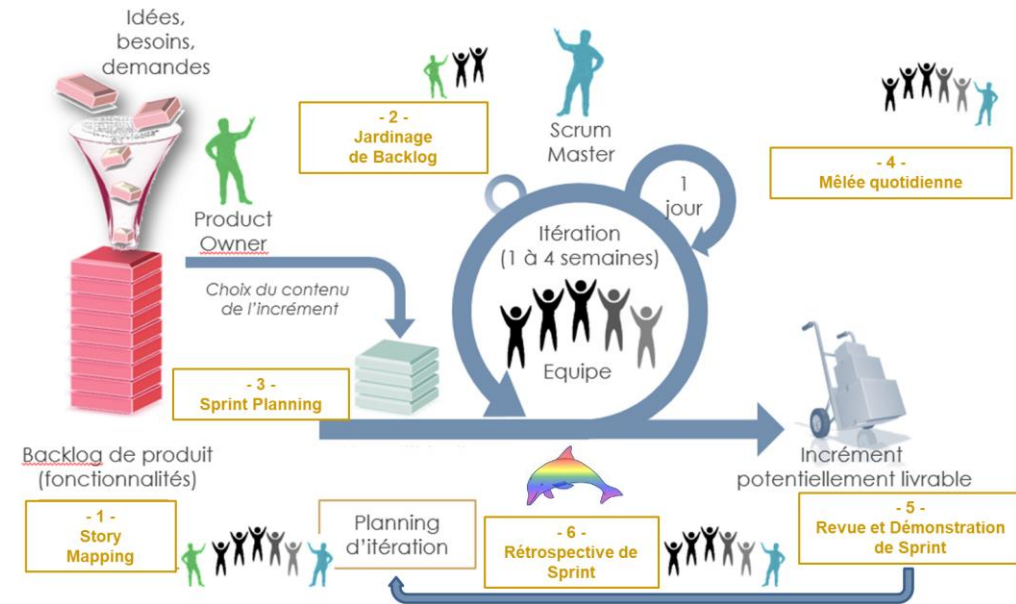
Le dernier jour du *Sprint* après la démonstration

À chaque Sprint



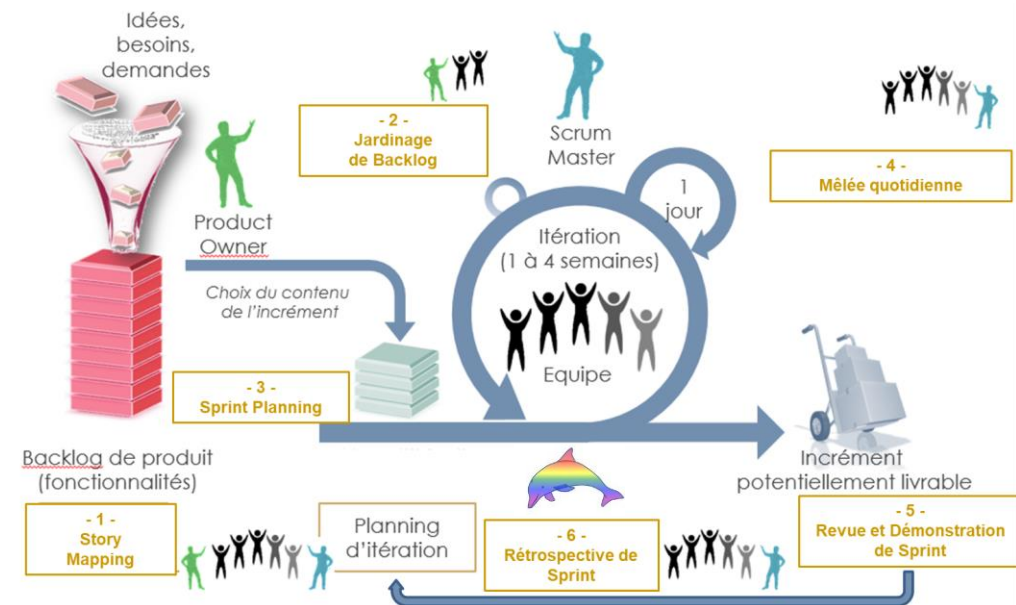
Processus de l'Agilité

Les étapes de l'Agilité pour tous ...
L'Agilité ? C'est simple !
Embarquer dans un monde plus moderne.



Processus de l'Agilité

Les étapes de l'Agilité pour tous ...
L'Agilité ? C'est simple !
Embarquer dans un monde plus moderne.



Story Mapping

Atelier pour définir le Product Backlog et le contenu minimal de la version à venir (MVP : Minimum Viable Product).

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master, **Product Owner**

Animé sur une journée



Les fonctionnalités à intégrer pour la prochaine version sont préparés par le Product Owner. La vision à long terme est partagée.

Après le dernier Sprint de la version passé et avant le premier Sprint de la version à venir pendant la période « Innovation et Planning ».

Au début de chaque *Version* (~ pour le trimestre à venir).

Jardinage de Backlog

Atelier pour discuter des US à intégrer dans les prochains Sprints et les évaluer en Points de complexité.

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master, **Product Owner**

1h30 à 2h



Les US à estimer sont communiquées à l'équipe le 3^{ème} jour du Sprint par le Product Owner.

Les US sont écrites par le PO avant le jardinage de Backlog

Au milieu du *Sprint* sauf pour le 1^{er} *Sprint* du trimestre qui se fait pendant la période « Innovation & Planning ».

À chaque Sprint

Story Mapping

Atelier pour définir le Product Backlog et le contenu minimal de la version à venir (MVP : Minimum Viable Product).

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master, **Product Owner**

Animé sur une journée



Les fonctionnalités à intégrer pour la prochaine version sont préparés par le Product Owner. La vision à long terme est partagée.

Après le dernier Sprint de la version passé et avant le premier Sprint de la version à venir pendant la période « Innovation et Planning ».

Au début de chaque *Version* (~ pour le trimestre à venir).

Jardinage de Backlog

Atelier pour discuter des US à intégrer dans les prochains Sprints et les évaluer en Points de complexité.

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master, **Product Owner**

1h30 à 2h



Les US à estimer sont communiquées à l'équipe le 3^{ème} jour du Sprint par le Product Owner.

Les US sont écrites par le PO avant le jardinage de Backlog

Au milieu du *Sprint* sauf pour le 1^{er} *Sprint* du trimestre qui se fait pendant la période « Innovation & Planning ».

À chaque Sprint

Sprint planning

Réunion pour permettre à l'équipe de définir la liste des US à embarquer pour le prochain Sprint en fonction de sa Vitesse et des priorités du PO.

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master

1h00 à 1h30



La vitesse de l'équipe est calculé par le Scrum Master avant la réunion.

L'équipe décide seule de son planning en prenant en compte les priorités du PO.

Le premier jour du *Sprint*

À chaque Sprint

Mêlée quotidienne

Réunion quotidienne pour échanger sur les réalisations en cours et les points de blocage.

Dans l'espace de travail, debout autour du *Scrum Board*.
Equipe de réalisation,
Scrum Master

15' maximum



Démarrer la réunion à l'heure convenue quelque soit le nombre de participants.

Ne pas résoudre les points de blocage pendant la mêlée mais fixer un RV après.

À une heure fixe de la matinée décidée par l'équipe de réalisation.

Tous les matins

Sprint planning

Réunion pour permettre à l'équipe de définir la liste des US à embarquer pour le prochain Sprint en fonction de sa Vitesse et des priorités du PO.

Dans une salle de réunion
Equipe de réalisation,
Scrum Master

1h00 à 1h30



La vitesse de l'équipe est calculé par le Scrum Master avant la réunion.

L'équipe décide seule de son planning en prenant en compte les priorités du PO.

Le premier jour du *Sprint*

À chaque Sprint

Mêlée quotidienne

Réunion quotidienne pour échanger sur les réalisations en cours et les points de blocage.

Dans l'espace de travail, debout autour du *Scrum Board*.
Equipe de réalisation,
Scrum Master

15' maximum



Démarrer la réunion à l'heure convenue quelque soit le nombre de participants.

Ne pas résoudre les points de blocage pendant la mêlée mais fixer un RV après.

À une heure fixe de la matinée décidée par l'équipe de réalisation.

Tous les matins

