

AIDE-MEMOIRE AGILE ET SCRUM

VALEURS AGILES

Nous accordons plus d'importance aux **INDIVIDUS ET LEURS INTERACTIONS** qu'aux processus et outils.

Nous accordons plus d'importance à **DES LOGICIELS FONCTIONNELS** qu'à une documentation exhaustive.

Nous accordons plus d'importance à **LA COLLABORATION AVEC LES CLIENTS** qu'à la négociation commerciale.

Nous accordons plus d'importance à **L'ADAPTATION AU CHANGEMENT** qu'à la poursuite d'un plan.

PRINCIPES AGILES

1. Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.

2. Accueillez les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.

3. Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.

4. Les utilisateurs et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.

5. Réalisez les projets avec des personnes motivées. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.

6. La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement est le face à face.

7. Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.

8. Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Tout le monde doit pouvoir maintenir indéfiniment un rythme constant.

9. Une attention continue à l'excellence technique et les bonnes pratiques de conception renforce l'Agilité.

10. La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.

11. Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes autoorganisées.

12. À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis règle et modifie son comportement en conséquence.

RESPONSABILITES

L'EQUIPE SCRUM est composée d'un Chef de Produit, un Responsable Scrum, et d'une Equipe de Développement. Ils sont responsables de toutes les opérations liées au produit.

LE CHEF DE PRODUIT est une personne unique, responsable de la maximisation de la valeur du produit développé par l'équipe Scrum.

LE RESPONSABLE SCRUM est une personne unique, responsable de la performance de l'équipe et du respect de la méthode Scrum.

L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT est composée d'experts techniques. Ils sont responsables de fournir régulièrement des incréments de qualité.

EVENEMENTS SCRUM

SPRINT

Événement de durée fixe durant laquelle l'équipe transpose une fonctionnalité unique en incrément utilisable.

1. Chaque sprint peut avoir une durée différente mais cela peut rendre la collaboration moins pratique. Il n'y a pas d'interruption entre chaque sprint.
2. Des sprints plus longs tendent à provoquer des attitudes moins collaboratives ; des fonctionnalités risquées devraient avoir des sprints courts.
3. Ne permettez pas qu'une partie du travail de l'équipe soit suivi en dehors du sprint pour éviter l'éparpillement.

PLANNING

Événement de début du sprint, durant lequel l'équipe Scrum adopte un journal de sprint comprenant :

1. Un **objectif de sprint** : fonctionnalité unique à implémenter durant le sprint. Il ne change pas jusqu'à la fin du sprint.
2. Une **définition du fait** : les exigences techniques nécessaires pour considérer qu'une version est un incrément valide.
3. Un **plan provisoire** : la liste des travaux que l'équipe prévoit de réaliser pour transformer l'objectif de sprint en incrément utilisable.

DAILY

Événement ponctuel quotidien, durant lequel l'équipe Scrum inspecte et adapte le journal de sprint à son objectif.

1. Concentrez-vous sur l'atteinte de l'objectif de sprint, pas sur les rapports d'état. Adopter un travail collaboratif rend ces derniers caducs.
2. Le plan est provisoire, il s'adapte à ce que l'équipe prévoit de faire et non l'inverse. Il peut inclure des tâches non nécessaires à l'atteinte de l'objectif.
3. Ne modifiez pas la définition du fait à moins de chercher à améliorer la qualité du produit.

REVIEW

Événement de fin de sprint, durant lequel l'équipe Scrum présente l'incrément aux utilisateurs et parties prenantes.

1. Présentez l'incrément du point de vue de l'utilisateur. Ne montrez pas de code ni de contenu mis en scène, seulement le produit réel.
2. Démontrez le fonctionnement du produit aux parties prenantes, ses limites, et comment ils peuvent faire des retours.
3. Ajustez le journal de produit à partir des retours et des opportunités identifiés par les participants.

RETROSPECTIVE

Événement de fin de sprint durant lequel l'équipe Scrum inspecte sa performance et propose des améliorations.

1. Recherchez des améliorations au niveau personnel, dans les interactions, les outils et méthodes, ainsi que la définition du fait.
2. Débattre des changements les plus utiles et ajoutez-les au journal produit.
3. Conclure le sprint avec un moment convivial, en particulier si l'équipe a atteint ses objectifs.