



# Gestion de projet agile

## Méthode SCRUM

## Glossaire

# Table des Matières

<b>1. GLOSSAIRE.....</b>	<b>3</b>
1.1. LETTRE A .....	3
1.2. LETTRE B .....	4
1.3. LETTRE C .....	4
1.4. LETTRE D .....	7
1.5. LETTRE E.....	8
1.6. LETTRE F.....	9
1.7. LETTRE G .....	10
1.8. LETTRE I.....	10
1.9. LETTRE J .....	10
1.10. LETTRE L.....	10
1.11. LETTRE M .....	11
1.12. LETTRE N .....	12
1.13. LETTRE O .....	12
1.14. LETTRE P.....	13
1.15. LETTRE Q.....	15
1.16. LETTRE R .....	16
1.17. LETTRE S.....	17
1.18. LETTRE T.....	18
1.19. LETTRE U .....	19
1.20. LETTRE V .....	20
1.21. LETTRE W .....	21

## 1. GLOSSAIRE

### 1.1. LETTRE A

Acceptation	Lors de la cérémonie de Démo, le Product Owner accepte ou refuse les Stories en fonction des critères du Done de chaque Story afin de maintenir un haut niveau de qualité des livraisons du Produit.
Agilité	Une méthode agile est une méthode itérative et incrémentale menée dans un esprit collaboratif avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité en prenant en compte l'évolution des besoins des clients (Véronique Messenger « Gestion de projet : vers les méthodes Agiles »)
Amélioration continue	Une démarche d'amélioration continue est mise en œuvre au sein d'un projet Agile via la cérémonie de Rétrospective. Lors d'un vote des membres de la communauté Agile, une action d'amélioration est définie pour chacun des 2 items qui ont reçu le plus de votes.
Amélioration continue	Le projet Agile met en œuvre une démarche d'amélioration continue de son fonctionnement en lien avec la valeur agile « Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils ».
Anomalies	<p>Les anomalies sont collectées par le Product Owner et enregistrées dans le Product Backlog afin de corriger des défauts observés par les utilisateurs ou par les membres de la communauté agile.</p> <p>Les anomalies sont priorisées en fonction de leur sévérité (Critique, Majeure, Mineure) et du niveau d'effort associé.</p>
Apprentissage	Le projet Agile met en œuvre une stratégie d'adaptation aux changements via l'apprentissage des membres de la communauté.
Architecte	L'architecte est un membre de la communauté Agile étendue. Il apporte son soutien et sa contribution au projet agile lors de la phase de démarrage et lors des Etudes utiles au projet.
Armée de PO	Le Product Owner a un rôle difficile et ne doit pas rester isolé dans l'entreprise. Compte tenu des enjeux, ne pas hésiter à demander des ressources supplémentaires afin d'introduire une « Armée de PO » qui facilitera un ordonnancement et une répartition réaliste des activités Product Owner.
Atelier	Un atelier (aussi appelé Workshop) permet de collecter des besoins auprès des utilisateurs et des représentants métier (Business Owner) afin d'aider à la décomposition des exigences (sous la forme d'EPIC, de Features et de Stories).
Avantages et bénéfices métier	La Charte du projet Agile (Agile Product Charter) est un élément de la documentation d'un projet agile. Elle décrit en particulier les avantages et les bénéfices métier escomptés. La Charte du projet décrit également les atouts concurrentiels du Produit.

## 1.2. LETTRE B

Brainstorming	Différentes techniques non spécifiquement Agile sont utilisables afin de collecter les exigences d'un produit (Brainstorming, Atelier, Workshop, Interviews, Mind Map, Story Map).
But et contexte	La Charte du projet Agile (Agile Product Charter) est un élément de la documentation d'un projet agile. Elle fournit une description du but et du contexte du projet en apportant une Vision du produit en 30 secondes (aussi appelé pitch de l'ascenseur).
Buts et comportements	Lors de la construction des Personas, la section "Buts et comportements" décrit les scénarios d'usage qui mettent en scène les usages du Produit par un utilisateur type (parcours utilisateur).

## 1.3. LETTRE C

Capacité à faire	La capacité à faire de l'équipe de réalisation (développeurs) mesure la quantité de Product Backlog qui peut être terminée à la fin d'une itération (sprint). Elle est exprimée en points (voir vélocité).
Ce que cela implique	Lors de la construction des Personas, la section "Ce que cela implique" décrit les exigences du produit que l'on retrouvera pendant la décomposition des exigences sous la forme d'EPIC, de Feature ou de User story.
Cérémonies	Les cérémonies agiles sont les réunions importantes du projet Agile sans lesquelles le projet ne fonctionne pas correctement. Il s'agit des réunions de Poker planning, Sprint planning, Daily Stand Up, Sprint Review et Rétrospective,
Changements	Le projet Agile intègre les changements par définition. Les impacts des changements sont analysés puis décomposés en exigences. Le Product backlog est alimenté avec de nouvelles User stories : il est à nouveau priorisé afin que les prochaines itérations (sprints) puissent prendre en compte les changements.
Charte	La charte du Produit est un élément clé de présentation de la Vision au lancement du projet Agile. La charte du Produit fait partie de la documentation du projet Agile. Elle doit être mise à jour chaque fois que la Vision du produit évolue.
Clients	Clients et utilisateurs : il est important de les comprendre. Les Utilisateurs interagissent directement avec le produit. Les Clients achètent le produit ou décident d'adopter le produit.
Clients	Les Utilisateurs et les Clients destinataires du Produit sont décrits dans la Charte du produit. La Charte du projet Agile (Agile Product Charter) est un élément de la documentation d'un projet agile. Il s'agit ici d'identifier les segments de marché et les populations d'utilisateurs ciblés.
Collecte des besoins	Un projet Agile est caractérisé par des cycles courts de planification, conception, réalisation, tests et validation. Une collecte permanente des besoins permet de traiter la vision à moyen-terme du Produit et permet de satisfaire des cycles courts de réalisation. Il s'agit : <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'anticiper la collecte des besoins</li> <li>• d'alimenter le Product backlog</li> <li>• de prioriser le contenu des prochains cycles de réalisation</li> </ul>

collecter les attentes	La collecte des attentes permet de traduire les attentes en besoins lors de la décomposition de leurs exigences sous la forme d'EPIC, de Feature ou de User story.
Communauté Agile	<p>Le Product Owner doit partager la Vision du Produit afin de faire adhérer la communauté Agile au Projet. La communauté inclut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ le Product Owner qui collecte les attentes et les besoins, alimente et priorise le Product backlog</li> <li>▪ le Scrum Master qui est le référent SCRUM, coach l'équipe et organise le travail des développeurs</li> <li>▪ les développeurs qui réalisent les travaux de codage en privilégiant la qualité et qui testent les travaux de codage avec les scénarios d'usage. Ils contribuent à la qualité du Done.</li> </ul>
Communicant	Le Product Owner doit dialoguer avec les représentants des parties prenantes en respectant leurs caractéristiques (langage, métier, processus, calendrier).
Communication	Communication de la Vision : la Vision est destinée à être partagée avec toutes les parties prenantes. La Communauté du projet doit comprendre la Vision du produit afin d'adhérer au projet.
Communication	<p>Pacte Agile - Les acteurs du projet doivent s'appuyer sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la Collaboration</li> <li>• la Communication</li> <li>• le Feedback</li> <li>• le Respect (de soi, des autres, des règles)</li> <li>• la Simplicité</li> <li>• le Courage</li> </ul>
Communication	Le Product Owner doit être expérimenté dans le domaine métier, les processus et les pratiques, et maîtriser certaines compétences clés (communication, écoute, synthèse).
Compétences	<p>Les compétences attendues du Product Owner sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsable et capable de prendre les décisions</li> <li>• Légitime : reconnu par les utilisateurs comme étant un interlocuteur de confiance</li> <li>• Disponible : capable de répondre rapidement aux sollicitations des équipes et des utilisateurs (le PO ne doit pas être en responsabilité sur plusieurs projets à la fois)</li> <li>• Qualifié : expérimenté dans le domaine métier, les processus et les pratiques, et disposant des compétences clés (communication, écoute, synthèse)</li> </ul>
Concepteur du produit	Le Product Owner contribue à la conception du Produit. Le Product Owner ne doit pas être isolé dans l'entreprise. Il peut être assisté par un Business Analyst, un Product Manager (Chef de produit) issu du Marketing.
Conception	La conception du produit se traduit par la conduite des études et par la décomposition des exigences en EPIC, Feature et User stories.

Confiance	<p>Le Manifeste Agile recommande de privilégier les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils, et donc de donner la priorité à la qualité des relations entre les acteurs du projet.</p> <p>A défaut, la confiance et l'entente vont manquer et le projet Agile peut devenir difficile à vivre.</p>
Confiance	<p>Le projet Agile doit maintenir un haut niveau de confiance entre les membres de la communauté Agile. La confiance s'établit par le partage de la Vision qui définit les objectifs et les résultats à atteindre.</p> <p>La confiance s'appuie sur la satisfaction des utilisateurs qui expriment librement leurs attentes quant aux prochains incréments de produit attendus.</p>
Connaissance	<p>La connaissance est l'un des 4 paramètres à prendre en compte lors de la priorisation du Product Backlog (valeur métier, risques, connaissance, niveau d'effort).</p> <p>Une collecte de besoins insuffisante ou une exploration inachevée des impacts des nouveaux besoins sur les rôles utilisateurs peuvent conduire à déprioriser des nouvelles user stories. En résumé, les User Stories qui ne sont pas Ready seront dépriorisées.</p>
Construire les Personas	<p>Un Persona est un utilisateur-type.</p> <p>Un Persona est une représentation fictive des utilisateurs.</p> <p>Construire des Personas permet de rendre vivant les utilisateurs et de faciliter la collecte des attentes. Les Personas permettent d'identifier et de construire de manière collaborative les <b>rôles</b> du projet.</p>
construire un arbre	<p>La construction d'un arbre est le fruit d'une démarche :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• collecter les attentes</li> <li>• exprimer les besoins</li> <li>• décomposer les exigences</li> <li>• trier et organiser le Produit (EPIC / Feature / Stories)</li> </ul>
Contexte	<p>Lors de la construction des Personas, la section "Contexte" décrit les éléments de contexte qui mettent le Persona en situation de vouloir utiliser le Produit.</p>
Contraintes identifiées	<p>La Charte du projet Agile introduit les Contraintes identifiées. La Charte décrit les contraintes du projet liées à la charge, à la performance, à la sécurité ou aux interfaces utiles au Produit.</p>
COULD	<p>Il s'agit des items qui pourraient être livrés plus tard avec une autre version / release que celles consacrées aux items du MUST et aux items du SHOULD</p>
Crises	<p>Un projet Agile en crise s'appuie souvent sur un Product Owner défaillant qui n'est pas en capacité d'accompagner des livraisons efficaces et ciblées du Produit.</p> <p>Des crises internes peuvent survenir quand le niveau de confiance est bas et quand le niveau de frustration est trop élevé pour permettre un dialogue efficace au sein de la communauté Agile du projet.</p>

**Crossing the chasm** Le Produit ne doit pas seulement séduire les férus d'innovation et les visionnaires. Le Produit doit également séduire les utilisateurs pragmatiques. Ces utilisateurs doivent reconnaître le Produit comme une solution satisfaisante à leur besoin.

Un marché de niche peut être satisfaisant pour une clientèle spécialisée.  
Un marché de masse donne accès à un niveau de chiffre d'affaires qui permet d'investir sur la durée et de maintenir un haut niveau d'innovation.

#### 1.4. LETTRE D

**Daily Stand UP** Le Daily Stand Up est une réunion quotidienne organisée pour faire le point sur les travaux du sprint en cours. Cette réunion a lieu tous les jours à l'initiative du Scrum Master : même heure, même endroit, 15' max. Le Product Owner doit être disponible après la réunion quotidienne afin d'apporter rapidement les réponses aux questions qui le concernent et qui ralentissent les développeurs.

**DBA** L'administrateur de bases de données (DBA) appartient à la communauté élargie du projet Agile. Il intervient à la demande du projet pendant la phase de démarrage et pendant les phases de transformation / études pour lesquelles son expertise est requise.

**Décideur** Le Product Owner doit prendre des décisions :

- il priorise les fonctionnalités du produit en termes de MUST, SHOULD, COULD et WON'T : il est le porteur de la Vision du Produit
- il propose le contenu des versions et des releases du Projet : il est le porteur de la Vision du Projet
- il arbitre le contenu des itérations dans l'intérêt des utilisateurs lors des réunions de Poker Planning
- il accepte ou refuse les Stories montrées lors des réunions de Sprint Review

**Décomposer les exigences** La décomposition des exigences est une étape clé contribuant à préparer l'alimentation du Product Backlog (EPIC, Features, User Stories).

**Décomposition des exigences** Les exigences sont définies étape par étape, en partant de la vision du Produit jusqu'à la définition précise du titre des User Stories.  
A chaque niveau (EPIC / Feature), l'exigence est décomposée.  
A la fin, il n'y a plus que des User Stories.

**Démarche Qualité** La rétrospective s'inscrit dans une démarche Qualité d'amélioration continue. Chaque membre de la communauté (Product Owner, Equipe de réalisation, Représentants métier, etc.) participe à la rétrospective. Il s'agit d'identifier ce qui a bien fonctionné et ce qui a moins bien fonctionné dans le processus de l'itération (sprint).

**Démo** Les travaux de l'itération (sprint) sont disponibles pour validation lors d'une cérémonie appelée Sprint Review (ou Démo). La validation est engagée sur la base des critères de Done de chaque User Story.

**Diagramme d'état** Un diagramme d'état est un outil puissant afin de représenter un processus ou un workflow en phase de collecte de besoins. Un diagramme d'état peut accompagner la description d'une User Story.

Disponibilité	Le Product Owner doit être disponible à 100% afin d'être en capacité de répondre rapidement aux sollicitations des équipes et des utilisateurs.
Done	Les critères du Done sont les critères d'acceptation qui doivent être définis pour chaque User Story. Ces critères peuvent être décrits sous la forme de tests.

## 1.5. LETTRE E

Ecoute	Le Product Owner doit disposer des compétences clés nécessaires à sa mission de PO qui incluent en particulier communication, écoute, et synthèse.
Effet tunnel	<p>L'emploi d'une méthode de gestion de projet classique (cycle en V) met en perspective un effet tunnel lié à la durée du projet. Un des inconvénients de l'approche prédictive est que pour les utilisateurs, la recette est figée sur l'expression initiale des besoins.</p> <p>L'effet tunnel ne permet pas de prendre en compte les besoins de repriorisation utiles afin d'intégrer les changements soumis par le marché, par le client ou par les utilisateurs.</p>
Efficacité	A intervalle régulier, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis accorde et ajuste son processus de travail en conséquence. Le Scrum Master et/ou le Product Owner peuvent observer les indicateurs de performance du projet (Mesure de la performance du Done, Mesure des coûts de non qualité).
Éligibilité	<p>Tous les projets ne sont pas éligibles à la méthode Agile qui s'appuie sur une approche incrémentale et itérative.</p> <p>Les portails, les sites internet ou intranet sont des exemples de projets éligibles à une méthode de gestion de projet Agile qui permet de collecter du feedback utilisateur afin de faire croître la satisfaction utilisateur</p>
Éliminer les doublons	<p>La décomposition des exigences traite les actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduire les attentes en besoins</li> <li>• Organiser les besoins</li> <li>• Éliminer les doublons</li> <li>• Décomposer les besoins</li> <li>• Construire un arbre</li> </ul>
Epic	<p>Les Epics sont des ensembles qui décrivent une ou plusieurs fonctionnalités qui vont être définies par de nombreuses stories. un Epic est un ensemble trop large pour ne pas être décomposé. Un Epic est un ensemble trop large pour le niveau d'effort d'une itération.</p> <p>La livraison des Epics aux utilisateurs recouvre pratiquement toujours une série de sprints.</p> <p>Au fur et à mesure que le projet Agile approfondit ses connaissances sur un Epic grâce aux développements et au feedback des utilisateurs, des User stories peuvent être ajoutées ou supprimées.</p>
Estimation	Le Poker Planning est une technique d'estimation Agile.



Etudes	<p>Un démarrage rapide du projet Agile doit s'accompagner de la mise en œuvre d'études visant à apporter des réponses / propositions de solution aux problématiques du Produit.</p> <p>Les études représentent un niveau d'effort qui intervient dans la capacité à faire de l'équipe de réalisation au même titre que les stories. Les études font partie du Product Backlog et sont évaluées lors du Poker Planning.</p> <p>En vie de solution, l'introduction d'une nouvelle interface, d'un nouveau rôle utilisateur, ou le traitement d'un temps de réponse dégradé requièrent la mise en œuvre d'une étude.</p>
Excellence	Les méthodes agiles recommandent une attention continue à l'excellence technique et à la qualité de la conception.
Expérience Utilisateur	Le développement de l'expertise en expérience utilisateur des développeurs peut avoir une influence positive sur la vélocité (accroissement).
Expérience Utilisateur	La construction des Personas contribue à prioriser ce qui peut améliorer l'Expérience Utilisateur.
Expert Business	Le Product Owner met en œuvre des compétences clés pour le Projet et pour le Produit, en particulier en termes d'expertise des processus métier.
Expert en expérience utilisateur	Le Product Owner met en œuvre des compétences clés pour le Projet et pour le Produit, en particulier en termes d'expertise en Expérience Utilisateur.
Experts	Des experts contribuent ponctuellement ou pour une période limitée dans le temps à la conception du Produit : ils font partie de l'équipe Agile « étendue » du Projet (exemple : DBA, architecte technique, ergonomes, designers, etc.).
Exploitant	L'équipe de réalisation gère les plateformes de développement et de qualification. L'exploitant gère la plateforme de production.

## 1.6. LETTRE F

Feature	La décomposition des exigences nécessite de trier et d'organiser le Produit (EPIC / Feature / Stories).
Feature	Capacité du produit qui requiert plusieurs interactions & rôles et qui inclut un niveau de complexité élevé.
Fibonacci	Lors du Poker Planning, le vote s'exprime en points de complexité en utilisant les nombres de la série de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ∞) où chaque nombre est la somme de ses 2 prédécesseurs. Pour ce faire, chaque développeur utilise un jeu de cartes dont chaque carte porte un nombre de la série.
Fonctionnalités principales	<p>La charte du Produit est un élément clé de la documentation d'un projet Agile.</p> <p>Les Fonctionnalités principales sont les fonctions clés du Produit sans oublier l'administration, ni les fonctions du back-office.</p>

### 1.7. LETTRE G

Gestion des risques Le Product Owner a un rôle difficile et ne doit pas rester isolé dans l'entreprise. Compte tenu des enjeux, ne pas hésiter à demander des ressources supplémentaires afin d'introduire une « Armée de PO » et ainsi proposer un ordonnancement et une répartition réaliste des activités du PO.

### 1.8. LETTRE I

Identité visuelle ou graphique La Product Box contribue à définir le Produit et permet de communiquer une Vision partagée à l'aide d'une identité visuelle ou graphique.

Impacts La Vision d'un nouveau produit aura des impacts financiers et humains sur les autres produits du marché et sur les concurrents.

La Vision du produit aura des impacts financiers et humains au sein même de l'entreprise (ressources à mobiliser, budget, expertises, compétences et ressources telles que le Scrum Master et le Product Owner).

Incrément de produit La méthode Agile est une méthode incrémentale caractérisée par des cycles courts de planification, conception, réalisation, tests et validation. Le Projet s'engage à livrer fréquemment un incrément de produit opérationnel pour les utilisateurs.

Itération Le projet Agile procède par itération (sprint) et repriorisation régulière du Product Backlog (en suivant la méthode MoSCoW) afin de d'intégrer les changements.

### 1.9. LETTRE J

Jalons Les jalons sont les dates principales connues du projet : elles sont déclarées dans l'Agile Product Charter.

### 1.10. LETTRE L

Légitimité Le Product Owner doit être légitime : il est reconnu par les utilisateurs et par les acteurs de la Communauté Agile comme étant un interlocuteur de confiance.

Livraison La livraison du Produit s'applique à une application qui fonctionne. La fréquence de livraison est de deux semaines à deux mois, avec une préférence pour la période la plus courte.

logo Un logo contribue à la description de la Product Box.

### 1.11. LETTRE M

Maitrise d'ouvrage	Le rôle du Product Owner correspond à la mission de Maitrise d'ouvrage (MOA) de l'application ou du Produit.
Mêlée quotidienne	La mêlée quotidienne correspond à une réunion quotidienne (Daily Stand Up) pour faire le point sur les travaux du sprint.
mémo INVEST	<p>Ce Mémo permet de définir la qualité INVEST d'une User Story :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indépendante des autres User Stories et de la technologie</li> <li>• Promesse de discussion entre l'équipe MOE et le Product Owner</li> <li>• Source de valeur ajoutée pour l'utilisateur</li> <li>• L'équipe est en mesure d'estimer l'effort de réalisation</li> <li>• Suffisamment petite pour être implémentée en 1 seule itération</li> <li>• Peut être formellement validée pour être acceptée</li> </ul>
Mesures de l'objectif	<p>La mesure de l'objectif est définie dans L'Agile Product Charter.</p> <p>Elle contribue à une gestion efficace des priorités fonctionnelles lors des étapes de déploiement du Produit.</p>
Méthode	<p>L'exercice de construction de la Vision n'est pas facile.</p> <p>Construire une représentation de haut niveau de ce que le produit va être nécessite de se projeter dans le temps. Il s'agit de comprendre et d'accepter la position du produit dans son environnement (Vision dans 6 mois, Vision dans 1 an, Vision dans 3 ans).</p>
Méthode itérative	La méthode Agile est une méthode itérative avec des cycles courts de réalisation.
Métier	Les représentants Métier participent à la Communauté Agile du projet et représentent les sachants. Ils contribuent à l'expression des besoins du Produit.
Mind Map	<p>Plusieurs techniques qui ne sont pas spécifiquement Agile sont utilisables pour collecter les exigences d'un produit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Brainstorming</li> <li>▪ Atelier / Workshop</li> <li>▪ Interviews</li> <li>▪ Mind Map</li> <li>▪ Story Map</li> </ul>
MoSCoW	<p>La méthode MoSCoW permet l'organisation et la priorisation des travaux enregistrés dans le Product Backlog :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUST : ce qui est incontournable et doit être impérativement livré avec la prochaine version / release</li> <li>• SHOULD : Il s'agit des items qui devraient aussi être livrés mais sont cependant moins prioritaires</li> <li>• COULD : Il s'agit des items qui pourraient être livrés plus tard avec une autre version / release</li> <li>• WON'T : Il s'agit des items qui bien que collectés et insérés dans le Product Backlog ne seront pas livrés.</li> </ul>
MUST	Ce qui est incontournable et doit être impérativement livré avec la prochaine version / release

**MVP** Minimum Viable Product : le produit minimum viable est une stratégie de développement de produit, avec le minimum de fonctionnalités indispensables, visant à collecter d'une part, les revenus des ventes du produit et d'autre part, le feedback des visionnaires (early adopters).

## 1.12. LETTRE N

**Niveau d'effort** Le Niveau d'effort fait partie des 4 critères qui permettent la priorisation des User Stories (Valeur métier, Risques, Connaissance, Niveau d'effort).

La priorisation est ajustée en fonction de la capacité à faire de l'équipe. Un niveau d'effort qui excède la vélocité de l'équipe conduit à déprioriser des Stories afin de respecter la vélocité de l'équipe de réalisation.

**Nom du produit** La Product Box aide à vendre la Vision du Produit.  
Le nom du Produit fait partie des éléments clés de la Product Box.

## 1.13. LETTRE O

**Objectifs** L'identification des objectifs du Produit ou de l'application permet de satisfaire les avantages et les bénéfices métier escomptés. Chaque objectif contribue à la décomposition des exigences (Objectif, Epic, Feature, Story).

**Objectifs du produit** Les objectifs du Produit sont ceux de la Vision ; c'est-à-dire une représentation de haut niveau de ce que le produit et le projet de réalisation vont être. Il ne s'agit pas de définir ici les fonctions, les IHM, ni d'alimenter le Product Backlog avec des User Stories. Il s'agit de déclarer quels sont les objectifs à atteindre, quels sont les impacts attendus, quels sont les environnements dans lesquels le produit doit s'exprimer.

**Oignon** L'organisation et la priorisation du Product backlog conduisent à introduire la Figure de l'oignon ; c'est-à-dire l'organisation du projet en Version / Release / Sprint / Story. L'organisation des versions / releases est au service de la Vision.

**Organisation du Projet Agile** Les acteurs clés au cœur du projet Agile sont le Scrum Master, le Product Owner, les développeurs / testeurs.

**Organiser les besoins** La décomposition des exigences conduit aux étapes suivantes :

- Traduire les attentes en besoins
- Organiser les besoins
- Eliminer les doublons
- Décomposer les besoins (Objectif, Epic, Feature, Story)
- Construire un arbre

#### 1.14. LETTRE P

Pacte Agile	<p>Les principes et valeurs Agile ont vocation à permettre au projet de fonctionner en mode Agile. Tous les acteurs du projet, ainsi que leur hiérarchie, doivent s'engager à les respecter.</p> <p>Cet engagement <b>collectif</b> est indispensable.</p> <p>Cet engagement représente la garantie de succès du projet.</p> <p>Les acteurs du projet doivent s'appuyer sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ la Collaboration</li> <li>○ la Communication</li> <li>○ le Feedback</li> <li>○ le Respect (de soi, des autres, des règles)</li> <li>○ la Simplicité</li> <li>○ le Courage</li> </ul>
Personas	<p>Un Persona est un utilisateur-type. C'est une représentation fictive des utilisateurs. Les Personas permettent d'obtenir une vision commune et partagée des utilisateurs d'un Produit ; ils aident à identifier les buts, les attentes et les freins potentiels des utilisateurs ; ils contribuent à l'étude du Produit en proposant un format de dialogue et de présentation plus engageant.</p>
Photo	<p>Les fiches Personas sont présentées en 4 parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Photo</li> <li>• Contexte</li> <li>• Buts &amp; Comportements</li> <li>• Ce que cela implique</li> </ul>
Planification à date fixe	<p>La planification à date fixe correspond à la méthode Agile :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le marché guide le projet afin de livrer rapidement une première version</li> <li>• la population des utilisateurs ciblés permet de limiter le périmètre fonctionnel à livrer</li> <li>• le budget nécessaire à une première version est disponible</li> </ul>
Planification à périmètre fixe	<p>La planification à périmètre fixe correspond plus à la méthode classique de gestion de projet.</p>
PO stratégique	<p>Le Product Owner (PO) ne doit pas rester isolé. Des ressources supplémentaires sont les bienvenues afin d'ordonner une répartition réaliste des activités.</p> <p>Le rôle Product Owner Stratégique est proposé comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il coordonne les attentes des différents donneurs d'ordre</li> <li>• il définit une vision stratégique et multi-équipe du produit</li> <li>• il prend les décisions au niveau des versions du produit</li> </ul>
PO tactique	<p>Le Product Owner Stratégique est proposé comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il écrit ou pilote la rédaction de Stories détaillées</li> <li>• il mène des activités d'analyse avec l'équipe de réalisation</li> <li>• il prend les décisions de priorisation avec l'équipe de réalisation</li> </ul>

Points	La vélocité de l'équipe de réalisation et les User Story sont estimées en POINTS avec la même unité.
points majeurs	<p>Les points majeurs contribuent à la description de la Product Box :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un nom de produit</li> <li>• Une identité visuelle ou graphique</li> <li>• 5 points majeurs maximum à positionner sur la Product Box</li> <li>• Des explications du produit au dos de la boîte</li> <li>• un Logo</li> </ul>
Poker Planning	<p>Le Poker Planning est une technique d'estimation Agile.</p> <p>Toute l'équipe de réalisation participe.</p> <p>Le vote exprimé en points de complexité est individuel.</p> <p>Pas d'influence entre les développeurs.</p> <p>Le Poker Planning génère du dialogue entre les acteurs.</p> <p>Le Poker Planning améliore la connaissance du projet.</p> <p>Le Poker Planning fonctionne parce que c'est fun !</p>
Principes	<p>17 experts du développement logiciel se rencontrent en 2001.</p> <p>Ils débattent pour unifier leurs méthodes respectives, finissent par adopter le terme d'agilité et rédigent le Manifeste Agile qui définit 4 valeurs fondamentales et 12 principes.</p>
Priorisation	La priorisation du Product Backlog prend en compte 4 paramètres (Valeur métier, Connaissance, Risques, Niveau d'effort). La priorisation du Product Backlog conduit à une prise de décision par le Product Owner (PO).
Priorisation	<p>La qualité d'un projet Agile est incontournable car la direction de projet doit pouvoir décider d'arrêter le projet à n'importe quel moment.</p> <p>Il est donc très important de prioriser les travaux à réaliser et de déployer des versions / releases de qualité en minimisant le nombre d'anomalies restant à corriger</p>
Priorité	<p>La plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à forte valeur ajoutée.</p> <p>La priorité est de livrer une première application pour être au rendez-vous du marché.</p>
Prise de décision	La Vision doit être un atout afin d'aider à la prise de décision au sein de l'entreprise. Il faut donc prendre le temps de la réflexion afin de construire la Vision avec l'accord et la contribution de toutes les parties prenantes (métier, utilisateurs, etc.).
Processus métier	Les outils et les applications sont toujours au service d'un processus métier.
Product Backlog	Le Product backlog est le référentiel unique des travaux à réaliser. Le Product Owner (PO) alimente et priorise le Product backlog afin de définir les travaux du projet Agile.
Product Backlog	Le Product Backlog accueille toutes les Stories. Faire vivre le Product Backlog est un besoin indispensable pour faire vivre le projet Agile. Il s'agit d'une activité permanente à renouveler durant chaque itération du projet. Cette activité critique doit être menée en parallèle du travail de l'équipe.

Product Backlog	Créer un Story Map est l'objet d'un atelier. L'atelier permettra d'alimenter le Product Backlog.
Product Box	La Product Box aide à vendre la Vision du Produit. Les éléments clés de la Product Box à ne pas oublier : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un nom de produit</li> <li>• Une identité visuelle ou graphique</li> <li>• 5 points majeurs maximum à positionner sur la Product Box</li> <li>• Des explications du produit au dos de la boîte</li> <li>• un Logo</li> </ul>
Product Charter	La charte du produit inclut les informations clés du projet : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ But et contexte</li> <li>▪ Avantages / bénéfices métier escomptés</li> <li>▪ Jalons</li> <li>▪ Risques majeurs identifiés</li> <li>▪ Utilisateurs / Clients destinataires</li> <li>▪ Fonctionnalités principales</li> <li>▪ Contraintes identifiées</li> <li>▪ Comment mesurer que l'objectif a été atteint ?</li> </ul> <p>La charte du Produit fait partie de la documentation du projet Agile.</p>
Product Manager	Product Manager est l'un des rôles dont le Product Owner doit prendre la responsabilité. Le Product Manager est une des personnes qui peuvent assister le Product Owner (PO).
Product Owner	Le Product Owner (PO) alimente et priorise le Product backlog afin de définir les travaux du projet Agile.
Product Owner	Le Product Backlog est créé et maintenu par le Product Owner.
Product Owner	Le rôle de Product Owner est un rôle difficile.

### 1.15. LETTRE Q

Qualité	La priorisation de chaque sprint construit une trajectoire dont il faudra régulièrement vérifier l'engagement à atteindre les objectifs de la Vision. Les changements étant intégrés par définition, il conviendra le cas échéant de mettre en accord la Vision et la trajectoire du projet.
Qualité	Un projet Agile doit s'appuyer dès le départ sur un haut niveau de qualité. Le projet doit privilégier un haut niveau de qualité lors de son développement en incluant dès les premières itérations une gestion des anomalies en fonction de leur sévérité (critique, majeure, mineure).

## 1.16. LETTRE R

Règles de gestion	Les règles de gestion correspondent à une section des Stories.
Release	<p>L'organisation des versions / releases est au service de la Vision et donne au Product Owner l'opportunité de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• livrer des fonctions à forte valeur ajoutée comme autant d'atouts vis-à-vis des produits concurrents</li> <li>• réorienter rapidement les travaux de l'équipe de réalisation afin d'augmenter la satisfaction des utilisateurs</li> </ul>
Représentants Utilisateurs	<p>Les représentants des utilisateurs font partie de la communauté Agile du projet.</p> <p>Le Product Owner cherche à maximiser la satisfaction des utilisateurs.</p>
Rétrospective	<p>La rétrospective s'inscrit dans une démarche Qualité d'amélioration continue. Chaque membre de la communauté (Product Owner, Equipe de réalisation, Représentants métier, etc.) participe à la rétrospective.</p> <p>Il s'agit d'identifier ce qui a bien fonctionné et ce qui a moins bien fonctionné dans le processus de l'itération. Une action d'amélioration est définie et sera l'objet d'un suivi pour chacun des 2 items qui se sont mal passés et qui ont reçu le plus de votes.</p>
Risques	<p>Les risques font partie des 4 critères qui permettent la priorisation des User Stories (Valeur métier, Risques, Connaissance, Niveau d'effort).</p> <p>Les risques juridiques et techniques de mise en conformité des lois et règlements doivent être gérés comme autant de réserves à lever.</p> <p>Le retard à lancer les études nécessaires à l'élaboration de propositions de solution est un risque majeur.</p>
Risques	Les risques majeurs sont identifiés dans l'Agile Product Charter. Il s'agit, par exemple, des priorités fonctionnelles incompatibles avec le calendrier, d'un retard à l'ouverture ou des causes de rejet par les utilisateurs.
Roadmap	La roadmap permet d'organiser la trajectoire du projet en versions / releases afin de satisfaire les utilisateurs.
Rôle	<p>Une User story est simple et est associée à un seul rôle utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En tant que &lt;rôle utilisateur&gt;</li> <li>- Je veux &lt;quelque chose&gt;</li> <li>- Pour que &lt;une raison&gt;</li> <li>- Selon &lt;les règles de gestion suivantes&gt;...</li> </ul>
Rôles	<p>Les Personas permettent d'aider à collecter les rôles que vous avez identifié pour le Produit avec la question :</p> <p>Quelles catégories d'utilisateurs vont utiliser le Produit ?</p>



Rôles et responsabilités	<p>Le Product Owner a les rôles et responsabilités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il anime la collecte les besoins et décompose les exigences</li> <li>• il priorise les fonctionnalités du Produit</li> <li>• il définit les Stories et alimente le Product backlog</li> <li>• il propose le contenu des versions et des releases</li> <li>• il décide du contenu des itérations dans l'intérêt des utilisateurs</li> <li>• il participe aux actions de qualification du produit</li> </ul>
Rôles Utilisateurs	<p>Les clients et les utilisateurs d'un Produit doivent être compris. Il s'agit d'identifier et de classer les rôles par priorité et en fonction du résultat obtenu dans la génération de valeur (€).</p>

### 1.17. LETTRE S

Scénario d'usage	<p>Les buts &amp; comportements des Personas ont permis de collecter des scénarios d'usage. Un scénario d'usage n'est pas un besoin. Un scénario d'usage met en scène le parcours utilisateur d'un besoin. Le parcours utilisateur est assujetti au processus métier et à l'environnement ergonomique du poste de travail.</p> <p>Une Story est un élément d'une Feature qui contribue à la satisfaction d'un besoin.</p>
Scrum Master	<p>Le Scrum Master garantit l'application de la méthode SCRUM.</p> <p>Le Scrum Master réalise des actions de coaching au bénéfice de la communauté.</p> <p>Le Scrum Master organise le planning de travail des développeurs. Le Scrum Master organise la mêlée quotidienne et relaie les questions au Product Owner.</p>
SHOULD	<p>Il s'agit des items qui devraient aussi être livrés mais sont cependant moins prioritaires que ceux du MUST.</p>
Soutien	<p>Le projet doit impliquer des personnes motivées et disponibles. Donnez-leur l'environnement et le soutien dont elles ont besoin et faites leur confiance quant au respect des objectifs.</p>
Sprint	<p>Un sprint correspond à une itération du projet Agile.</p>
Sprint Planning	<p>Le Scrum Master prend en charge le découpage de chaque Story de l'itération en tâches techniques. Il n'y a pas de corrélation avec les discussions du Poker Planning avec le Product Owner.</p> <p>Le découpage de toutes les Stories (US, TS, AS) et des études permet la construction du planning de l'itération et l'affectation des tâches techniques aux membres de l'équipe de réalisation.</p> <p>Le Sprint Planning fait suite au Poker Planning et peut prendre quelques heures.</p>
Sprint Review	<p>En fin d'itération, les travaux du Sprint sont disponibles pour une présentation. Chaque User Story est présentée. Le Product Owner accepte ou refuse les User Stories en fonction du respect des critères du Done de chaque story.</p>
Story	<p>Une Story définie dans le Product Backlog peut être une story fonctionnelle (US), une story technique (TS), une anomalie ou une Etude.</p>
Story	<p>Une User story est liée à un et un seul rôle.</p> <p>Une User story est de faible complexité afin d'être facile à expliquer et à évaluer.</p>

Story Map	Différentes techniques non spécifiquement Agile sont utilisables afin de collecter les exigences d'un produit (Brainstorming, Atelier, Workshop, Interviews, Mind Map, Story Map).
Story READY	La contribution à la vision est claire. La valeur métier est connue. Le livrable est défini. Les critères d'acceptation sont décrits. Le niveau d'effort (en points) est estimé. La story est petite. L'équipe MOE de réalisation dit au PO : « Ok, on voit ce que tu veux ».
Stratégie	Le marché exprime une stratégie en lien avec les produits des concurrents. La stratégie de déploiement du Produit est au service de la Vision (6 mois, 1 an, 3 ans).
Stratégie	Les méthodes agiles permettent de mettre en œuvre une stratégie entrepreneuriale lors de la création d'une application ou d'un nouveau Produit.
Synthèse	La vue de synthèse met en perspective l'ensemble des objets clés de la méthode SCRUM ainsi que les relations qui les unissent.
Synthèse	Le Product Owner doit être expérimenté dans le domaine métier, les processus et les pratiques, et maîtriser certaines compétences clés (communication, écoute, synthèse).

#### 1.18. LETTRE T

Technical Stories	Les <b>Technical Stories</b> sont soumises par l'équipe de réalisation. Elles représentent des travaux utiles aux environnements et/ou aux plateformes. Elles permettent l'installation des nouvelles versions des logiciels et des outils utiles au Projet.
Test de l'ascenseur	Communiquer la Vision avec l'exercice de l'ascenseur. Imaginez que vous prenez l'ascenseur avec le Directeur Général de votre entreprise. Vous avez 30 secondes pour partager la Vision de votre Produit, le marché et les utilisateurs ciblés ainsi que la trajectoire prévisionnelle du Projet.
Testeur	Le développeur / testeur contrôle les travaux de codage avec les scénarios d'usage. Il contribue à la qualité du Done.
Tests	Des critères d'acceptation doivent être ajoutés à chaque User Story. Ces critères peuvent être présentés sous forme de tests.
Titre	Une User Story a un Titre qui contribue à sa description.
Trade-Off Matrix	La Trade-Off Matrix ou matrice de négociation permet de déclarer ce qui sera fixe, ferme, flexible ou encore plus flexible dans le projet Agile. Un seul item doit être fixe au sein du projet : <ul style="list-style-type: none"> <li>le périmètre fonctionnel est fixe pour un projet classique</li> <li>le budget et les ressources sont fixes pour un projet Agile</li> </ul>

Traduire les attentes en besoins	<p>La décomposition des exigences inclut les étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduire les attentes en besoins</li> <li>• Organiser les besoins</li> <li>• Eliminer les doublons</li> <li>• Décomposer les besoins</li> <li>• Construire un arbre (Objectif / EPIC / Feature / Story)</li> </ul>
Trajectoire prévisionnelle	<p>La trajectoire prévue au lancement d'un projet Agile est rarement respectée car le projet intègre les changements par définition.</p> <p>L'évaluation initiale du Product Backlog doit donc être majorée afin d'établir un budget prévisionnel réaliste.</p>
Trajectoire prévisionnelle	<p>Des changements interviennent dans l'intérêt des utilisateurs.</p> <p>Le Product Owner doit partager ces changements avec la communauté Agile ainsi que les décisions qui modifient la trajectoire prévisionnelle du projet Agile.</p>

### 1.19. LETTRE U

User Stories	<p>Les <b>User Stories</b> définissent un incrément fonctionnel du produit.</p> <p>Elles suivent les règles de gestion (décomposition simple, mémo INVEST, story READY). Elles sont validées et priorisées par le PO.</p>
User Story READY	<p>Les critères d'une User Story READY sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La contribution à la vision est claire.</li> <li>• La valeur métier est connue.</li> <li>• Le livrable est défini.</li> <li>• Les critères d'acceptation sont décrits.</li> <li>• Le niveau d'effort (en points) est estimé.</li> <li>• La story est petite.</li> <li>• L'équipe MOE de réalisation dit au PO : « Ok, on voit ce que tu veux ».</li> </ul>
Utilisateurs	<p>Les Utilisateurs interagissent directement avec le produit.</p> <p>La connaissance des usages permet de concevoir un produit répondant aux attentes des utilisateurs. La rencontre des utilisateurs avant, pendant et après la réalisation du produit est un élément clé du succès du projet.</p>
Utilisateurs	<p>Quel Produit pour quels utilisateurs ?</p> <p>Clients et utilisateurs : il est important de les comprendre.</p> <p>Les Clients achètent le produit ou décident d'adopter le produit.</p> <p>Leurs attentes sont spécifiques et bien souvent différentes de celles des utilisateurs. Ils décident d'acheter : ils sont donc incontournables.</p>
Utilisateurs	<p>Les utilisateurs expriment leurs attentes (améliorations, ergonomie, temps de réponse, accessibilité).</p>

Utilisateurs	<p>Tous les projets ne sont pas éligibles à la méthode SCRUM qui s'appuie sur une approche incrémentale et itérative.</p> <p>Les portails, les sites internet ou intranet sont des exemples de projets éligibles à une méthode de gestion de projet Agile qui permet de collecter du feedback utilisateur afin de faire croître la satisfaction utilisateur.</p>
Utilisateur-type	Un Persona est un utilisateur-type ; il s'agit d'une représentation fictive des utilisateurs. Les Personas permettent de guider nos décisions de conception d'interface et de tester les scénarios d'interface prioritaires.

## 1.20. LETTRE V

Valeur métier	Les Stories sont priorisées afin que la partie haute du Product Backlog alimente les prochaines itérations. La priorisation doit maximiser la valeur métier ; il s'agit d'atteindre le plus rapidement possible la Vision projetée du Produit.
Valeurs	<p>Les 4 valeurs Agile du Manifeste Agile sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les individus et leurs interactions</b> plus que les processus et les outils</li> <li>• <b>Des logiciels opérationnels</b> plus qu'une documentation exhaustive</li> <li>• <b>La collaboration avec le client</b> plus que la négociation contractuelle</li> <li>• <b>L'adaptation au changement</b> plus que le suivi d'un plan</li> </ul> <p>Note : la seconde partie de chaque valeur ne doit pas être ignorée ou abandonnée mais seulement priorisée vis-à-vis de la première partie.</p>
Vélocité	La vélocité de l'équipe de réalisation est une mesure de vitesse. Elle indique la quantité de Product Backlog qui est terminée à chaque itération. La vélocité et les User Story sont estimées en POINTS avec la même unité.
Version	<p>L'organisation des versions / releases est au service de la Vision.</p> <p><b>Version n°1</b> : Livrer les fonctions vitales (MUST) et collecter le feedback des utilisateurs et réorienter rapidement les travaux de l'équipe de réalisation afin d'augmenter la satisfaction des utilisateurs</p> <p><b>Version n°2</b> : Livrer les fonctions essentielles (SHOULD) et collecter le feedback des utilisateurs. Livrer des fonctions à forte valeur ajoutée comme autant d'atouts vis-à-vis des produits concurrents.</p>
Vision	<p>La Vision porte l'ambition et les objectifs du Produit.</p> <p>La Vision est portée par un Projet dont les étapes majeures sont disponibles au sein de la trajectoire prévisionnelle (roadmap).</p> <p>La Vision est un outil de communication vis-à-vis de l'entreprise et de toutes les parties prenantes qui contribuent à la prise de décision (GO / No Go).</p>
Vision à 1 an	<p>La Vision à 1 an doit être mise à jour en tant que de besoin :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• évaluer si le marché a évolué depuis 1 an</li> <li>• vérifier si la stratégie de déploiement doit être adaptée</li> <li>• mesurer si le produit est devenu mature pour les utilisateurs</li> <li>• identifier si une innovation est disponible pour le Produit</li> </ul>

**Vision** La Vision est une représentation de haut niveau de ce que le produit et le projet de réalisation vont être. Il ne s'agit pas de définir ici les fonctions, les IHM, ni d'alimenter le Product Backlog avec des User Stories. Il s'agit de déclarer quels sont les objectifs à atteindre, quels sont les impacts attendus, quels sont les environnements dans lesquels le produit doit s'exprimer.

**Vote** Lors du Poker Planning, les membres de l'équipe de réalisation votent afin d'évaluer le niveau d'effort des user stories éligibles pour la prochaine itération.

Lors de la Rétrospective, les membres de la communauté Agile votent dans le cadre d'une amélioration continue du Projet afin de dégager au maximum 2 actions d'amélioration.

### 1.21. LETTRE W

**WON'T** Il s'agit des items qui bien que collectés et insérés dans le Product Backlog ne seront pas livrés.

**Workshop** Différentes techniques non spécifiquement Agile sont utilisables afin de collecter les exigences d'un produit (Brainstorming, Atelier, Workshop, Interviews, Mind Map, Story Map).

Un Workshop (aussi appelé atelier) permet de collecter des besoins auprès des utilisateurs et des représentants métier afin d'aider à la décomposition des exigences (EPIC, Features, Stories).