

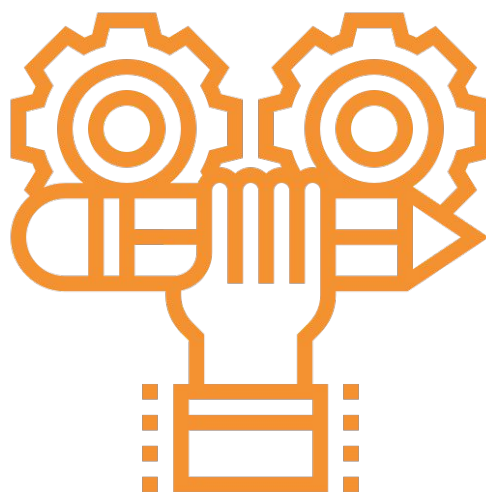
Méthodes agiles et amorçage de projet

by SIMPLON.CO



Lexique

Outils de rétrospective	Speed Boat Startfish (Stop, Start, Keep, More, Less) 4 L (Liked, Learned, Laked, Longed) R.O.T.I. Cercle des questions PANCAKE 5 Pourquoi
Outils de Priorisation	MoSCoW ICE Priorization Matrice d'Eisenhower Bubble sort Attribution de point Canot de sauvetage



Carte d'empathie	Outil collaboratif que de nombreuses équipes (marketing et commerciales entre autres) peuvent utiliser pour mieux connaître leurs clients. Il consiste à identifier les éléments extérieurs qui sont proches du client et qui influencent son comportement d'acheteur.
CX Design	Expérience Client pris dans sa globalité (Design graphique, sonore, d'objet, de point de vente, de marque).
Design Thinking	Ensemble des méthodes et des outils qui aident, face à un problème ou un projet d'innovation, à appliquer la même démarche que celle qu'aurait un designer. C'est une approche de l'innovation et de son management qui se veut une synthèse entre la pensée analytique et la pensée intuitive. Il s'appuie beaucoup sur un processus de co-créativité impliquant des retours de l'utilisateur final.
Lean Startup	Méthode de démarrage d'activité ou de mise en place de nouvelles offres fondée sur la validation des concepts auprès des futurs clients par une démarche itérative : l'idée étant d'obtenir un produit ou un service parfaitement adapté au marché. Cette approche est très bonne pour mener des tests et améliorer un produit.
Lean Canvas	Document qui vous permet de formaliser très simplement et en quelques mots la méthode du Lean Startup. Il permet de noter vos hypothèses et les problèmes de votre cible, en quoi votre solution répond aux besoins de vos clients, vos sources de revenus, les canaux de distribution que vous allez utiliser pour toucher les clients...



Growth Hacking	Ensemble de techniques, ou plutôt état d'esprit, méthodologie, dont l'objectif est la croissance rapide, (exponentielle si possible) par tous les moyens (non conventionnels parfois à la limite de la légalité ou de la « décence ») d'un service ou d'un produit.
Proposition de valeur	Outil collaboratif qui décrit vos produits ou services et leur raison d'être. Il met en avant en quoi ils produisent, augmentent ou maximisent les résultats attendus par vos clients et comment ils rendent la vie de vos clients plus facile en éliminant, minimisant ou diminuant les problèmes qu'ils rencontrent.
Minimum Viable Product (MVP)	Produit minimum apportant de la valeur aux utilisateurs et permettant de valider une hypothèse.
Persona	Personne fictive dotée d'attributs et de caractéristiques sociales et psychologiques et qui représente un groupe cible.
UI Design	Interface Utilisateur ayant pour but d'améliorer l'interaction d'un utilisateur avec le produit grâce à une interface agréable et utile pour les utilisateurs. L'objectif étant de faciliter la navigation des internautes en leur proposant des éléments ergonomiques intuitifs, utiles et pratiques.
UX Design	Expérience Utilisateur qui se définit donc comme l'ensemble des moyens mis en œuvre pour concevoir une interface qui répond pleinement aux besoins en utilisabilité de chaque utilisateur. L'objectif étant de fournir la meilleure expérience utilisateur possible.

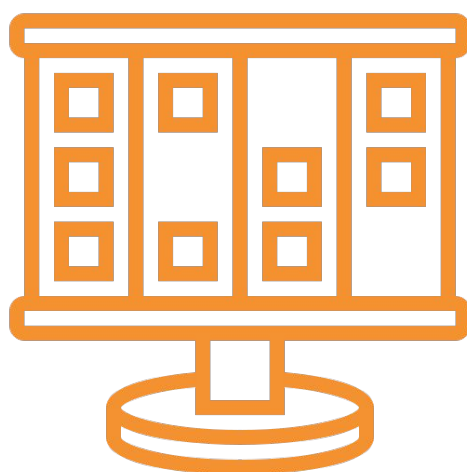
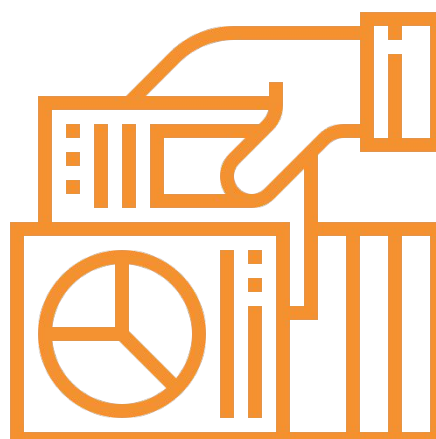


DoD (Definitions of Done)	Les "Definitions of Done" représentent les normes de qualités que doivent remplir les tâches pour passer d'une étape du processus à une autre.
Diagramme de flux cumulatif	Graphique dont l'objectif principal est d'améliorer les processus en place. C'est un outil idéal pour visualiser l'effort et la progression d'un projet. Il permet de suivre et d'identifier rapidement les éventuelles difficultés afin d'y remédier pour ainsi améliorer la livraison de projet.
Goulot d'étranglement	Expression métaphorique qui désigne la limitation d'un processus (écoulement d'un trafic, transfert d'information, production de biens ou de services...) due à une étape sous-dimensionnée dans ce processus. La correction de cette limitation, par suppression ou modification de l'étape mal dimensionnée du processus, est appelée dégoulottage.
Kanban	Méthode basée sur le management visuel des tâches. Elle utilise la théorie des contraintes et permet de limiter le WIP et de résoudre les problèmes et les goulots d'étranglement révélés. Désigne également la carte sur laquelle on inscrit la tâche à réaliser ou/et le tableau d'avancement.
Management Visuel	Excellent moyen de partager de l'information au sein d'une équipe afin de trouver, ensemble, des solutions face aux problématiques rencontrées. On parle souvent de management visuel dans le cadre de la gestion de projet mais cette approche est également pertinente pour des équipes qui ne sont pas en mode projet.



Kanban

Temps de cycle de développement	Temps que prend un élément pour être traité, développé.
Temps de traversée	Temps que prend un élément pour passer de la colonne « à faire » à la colonne « terminé ».
WIP	Work In Progress. Représente la quantité de travail en cours.



BurnDown Chart	Graphique généralement utilisé pour suivre l'avancement du Sprint (horizon court terme). Il permet de suivre l'évolution du travail restant en fonction du temps. Le but consiste donc à atteindre le niveau zéro le plus tôt possible, d'où le terme "Down".
BurnUp Chart	Graphique d'avancement généralement utilisé pour suivre l'avancement d'une Release (horizon moyen ou long terme). Il permet de suivre : <ul style="list-style-type: none"> • L'évolution de la quantité de travail terminée en fonction du temps • L'évolution de la quantité de valeur métier terminée en fonction du temps. Le but consiste donc à atteindre la cible (haut du graphique) le plus tôt possible, d'où le terme "Up".
Critère(s) d'acceptation	Contrat de validation des users stories entre le product owner et les développeurs.
Daily Scrum / Stand-Up Meeting	Cérémonie Agile : réunion quotidienne de 15 minutes maximum permettant à la feature team de se synchroniser, identifier les obstacles éventuels et mesurer son avancement sur le Sprint en cours.
Epic	Epopée (epic en anglais) décrit des fonctionnalités entières qui englobent des Users Stories (récits utilisateurs) dépendantes dans la création de valeur.
Grooming	Cérémonie Agile : réunion à mi-sprint de préparation du prochain sprint planning meeting, qui consiste en un "toiletage" du backlog (identification des US plus valides, création de nouvelles US, découpage des US à venir, réévaluation des priorités). Souvent réalisé entre le product owner et le scrum master.



Incrément	Résultat potentiellement livrable à la fin d'un sprint.
INVEST	Acronyme, souvent utilisé comme mnémonique des principales qualités d'une bonne User Story (Indépendante, Négociable, Valeur, Estimable, Small, Testable).
Product Backlog / Backlog	Liste ordonnancée (priorisée) des besoins (généralement énoncés sous forme de User Story) du projet.
Planning Poker	Technique d'estimation collective utilisée par l'équipe de développement. Chaque élément du Product Backlog est estimé collectivement en se basant généralement sur une unité relative de référence. Cette estimation va notamment aider le Product Owner à prioriser son Product Backlog.
Product Owner (PO)	Représentant des utilisateurs et/ou du client. Il porte la vision du produit que l'on souhaite réaliser dans le cadre du projet. Il est responsable du Product Backlog et en interaction directe et quotidienne avec l'équipe de développement.
Roadmap	Représentation graphique et chronologique de toutes les actions à réaliser pour atteindre les objectifs d'un projet, d'un produit ou d'un service.
Release / Version	Une release est une nouvelle version du produit, livrée aux utilisateurs. Elle est le fruit de plusieurs Sprints.
Rétrospective de Sprint	Cérémonie Agile : réunion de travail de l'équipe Scrum ayant pour but de tirer les leçons du Sprint échu afin de les mettre au profit des suivants. Instance dédiée à l'amélioration continue collective.



Scrum	Scrum (terme anglais signifiant “mêlée”) est un processus agile de gestion de projet pour construire un logiciel, un service ou un produit de façon incrémentale, itérative et adaptative.
Scrum board	Tableau de bord, accessible et visible en permanence de l'ensemble de l'équipe projet, permettant de suivre en temps réel l'évolution des tâches et des user stories à réaliser.
Scrum Master (SM)	Le scrum master est : <ul style="list-style-type: none"> • facilitateur permettant à l'équipe de travailler dans les meilleures conditions • porte parole des développeurs et interlocuteur privilégié du product owner • responsable de l'application de la méthode scrum.
Sprint / Itération	Bloc de temps (de 1 à 4 semaines, idéalement 2 ou 3 semaines), pendant lequel l'équipe de développement va créer un incrément du produit potentiellement livrable et qui apporte de la valeur métier ou utilisateurs.
Sprint backlog	C'est le contenu d'un sprint, sur lequel l'équipe de développement s'engage. Il contient notamment un extrait du product backlog. Ce contenu est discuté lors du sprint planning (planification du sprint).
Sprint Planning / Planification de Sprint	Cérémonie Agile : réunion déterminant l'ensemble des choses à réaliser pour un sprint et pour lesquelles l'équipe de développement s'engage.
Sprint Review / Revue de Sprint	Cérémonie Agile : réunion de travail consistant à présenter aux parties prenantes les fonctionnalités terminées au cours du Sprint afin de recueillir leurs feedbacks. Et à faire le point sur l'avancement global du projet.



Story Mapping	Cartographie des Users Stories permettant de structurer les récits autour d'un axe narratif qui exprime une vision d'ensemble sur le produit.
Test utilisateurs	Méthode permettant d'évaluer un produit (un logiciel ou un site web) en le faisant tester par des utilisateurs. Elle est considérée comme une démarche indispensable dans la conception de produit. Elle permet d'observer directement la façon dont l'utilisateur se sert d'une application et ainsi identifier concrètement les véritables difficultés qu'il rencontre.
Thème	Permet de relier des Users Stories et/ou des Epics ayant des points communs sous des sujets transverses.
User Story	Besoin exprimé sous la forme d'un scénario utilisateur (récit utilisateur). Une User Story contient a minima : <ul style="list-style-type: none"> • titre qui commence par un verbe d'action à l'infinitif • valeur métier • description : En tant que ..., afin de ..., je veux ... • critère(s) d'acceptation
Vélocité	Capacité de travail déterminé en point d'effort que peut fournir une équipe lors d'un sprint.

