



GPI1024

Gestion de projet informatique

SCRUM ESSENCE



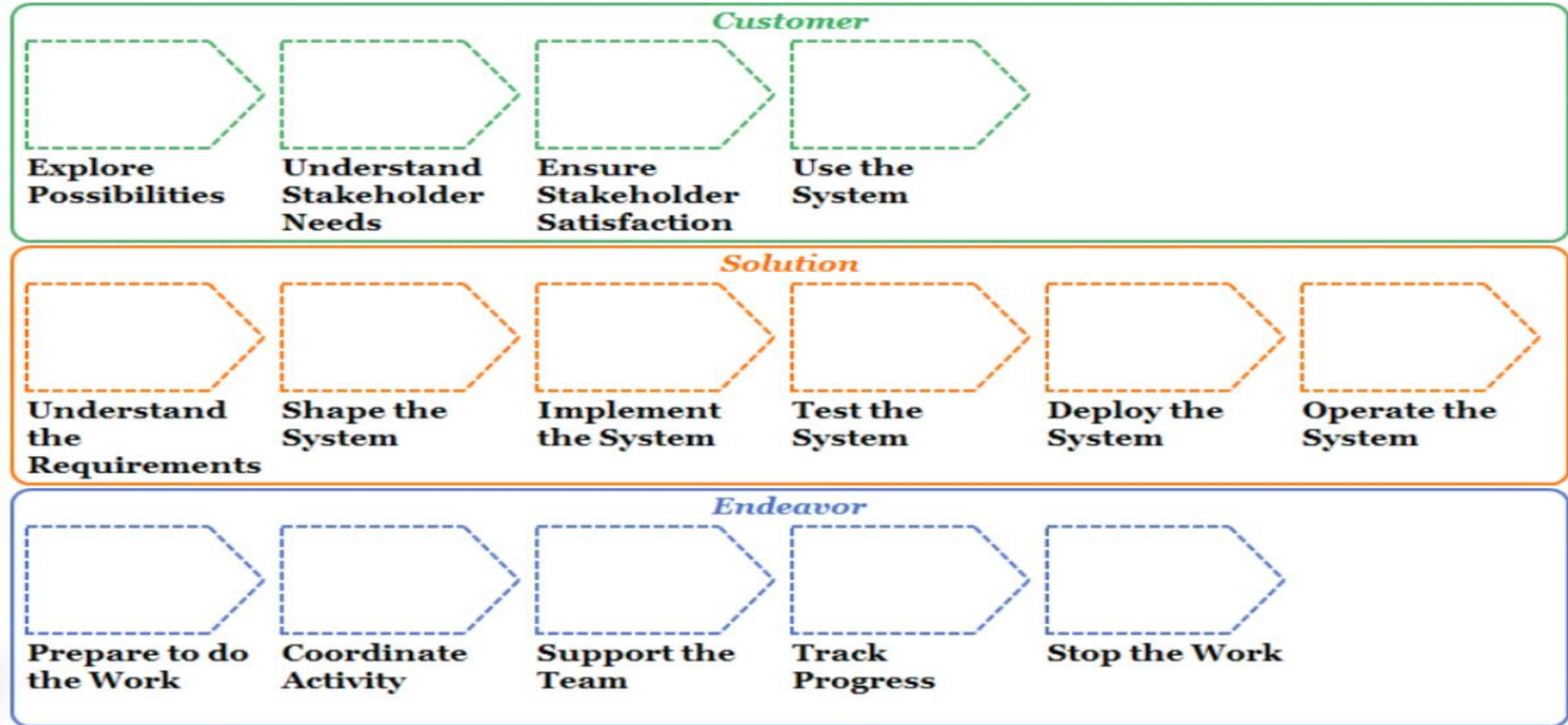
Qu'est-ce que l'«ESSENCE»?

Le noyau du génie logiciel Essence

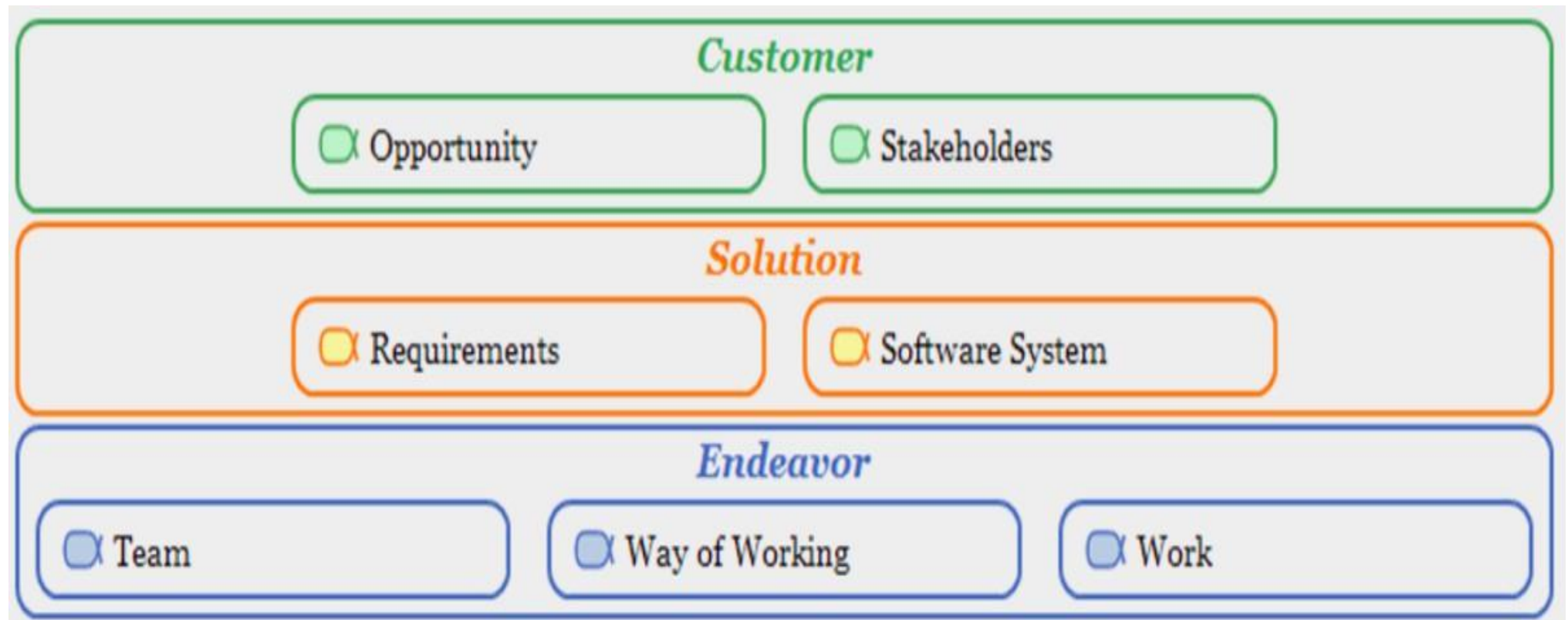
Le noyau Essence Software Engineering fournit un fondement commun pour définir les pratiques de développement logiciel. Il comprend les éléments essentiels qui sont toujours au cœur de tout projet de génie logiciel, notamment les éléments communs :

- Espaces d'activités
- Alphas
- Compétences
- Niveaux de compétence

Espaces d'activités



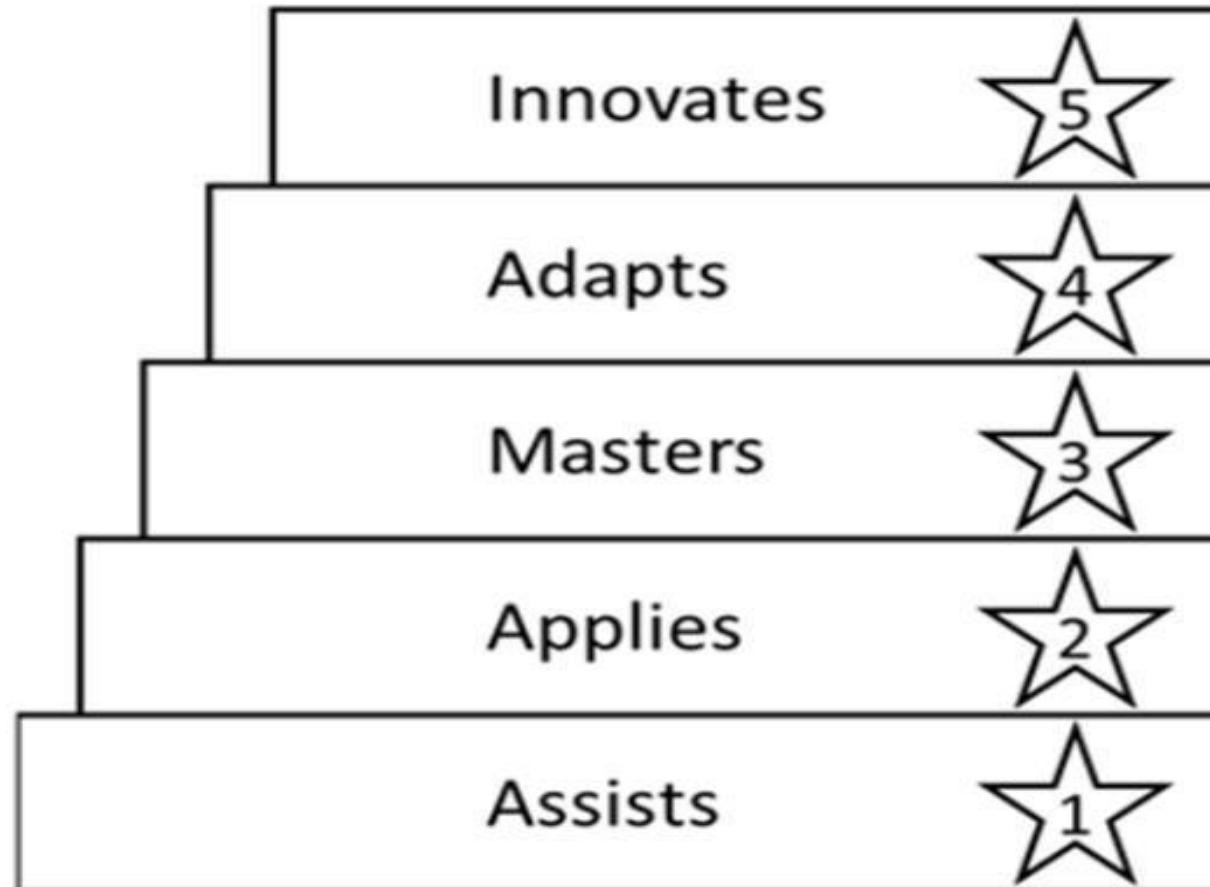
Alphas



Compétences



Niveaux de compétence



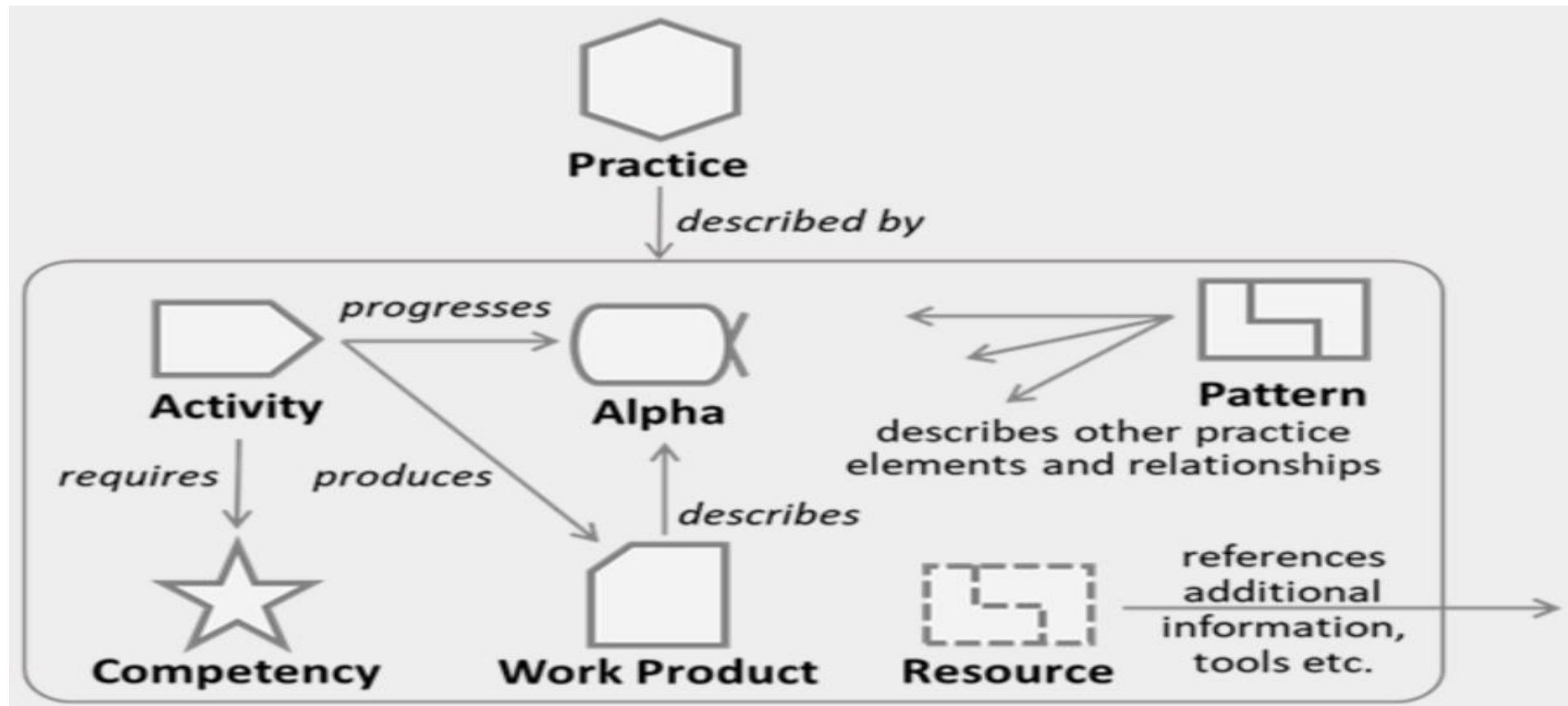
Qu'est ce qu'une pratique?

Pratique

Une pratique est une **approche reproductible** pour faire quelque chose avec un objectif spécifique en tête.

Les exemples peuvent inclure les pratiques Scrum, Users Stories, ...

Pratique



Activité

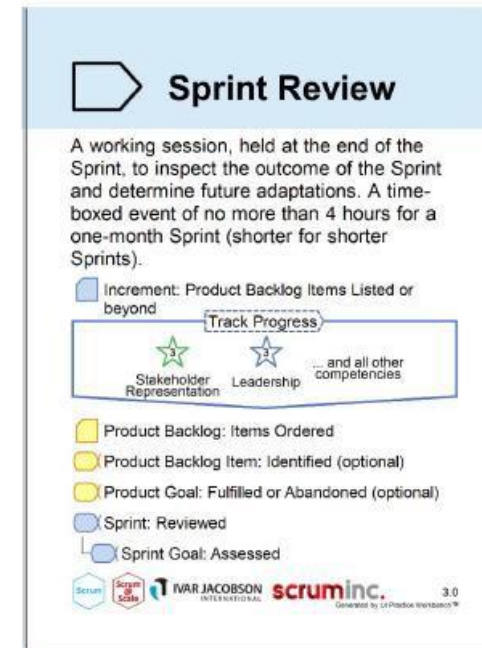
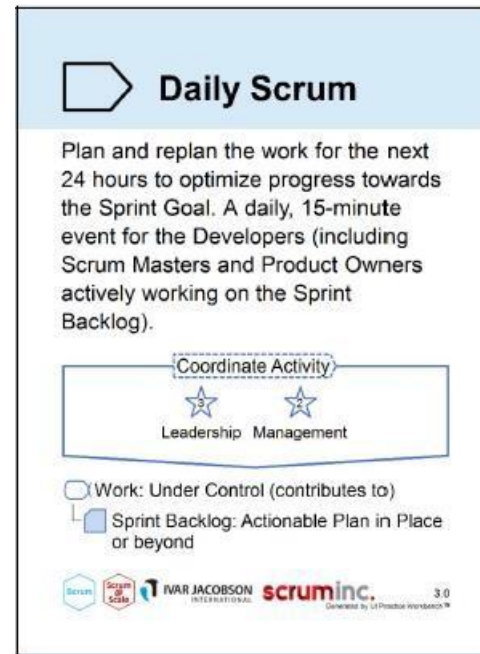
Une activité est la réalisation d'une tâche par une ou plusieurs personnes, par exemple dans le cadre d'un atelier ou d'une réunion, en collaboration individuelle, en binôme ou en groupe plus large.

Exemple: Daily Scrum, ...

Activité



Activity



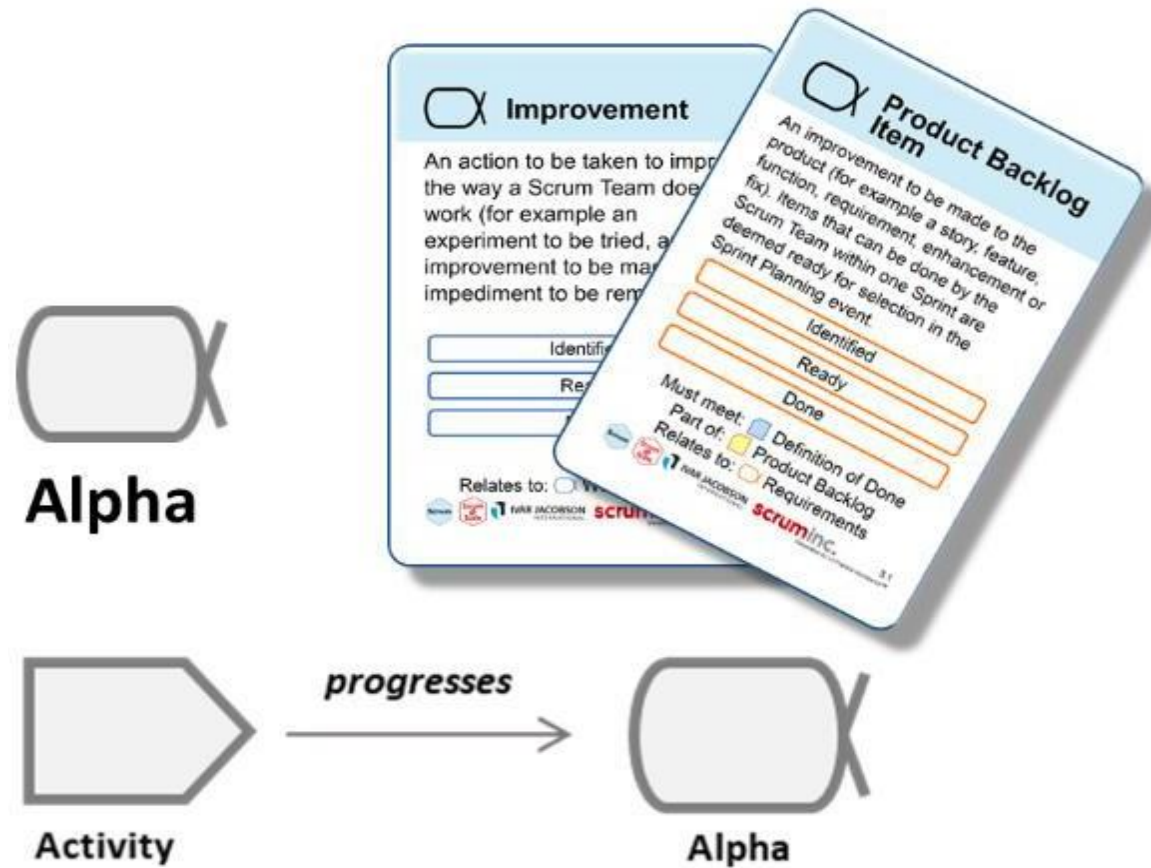
Alpha

Un Alpha est un aspect ou un élément clé dont nous avons besoin pour progresser, dont l'état est un indicateur clé de la progression globale et de la santé d'un projet.

Pour l'alpha Team par exemple, un état peut être que l'équipe est formée, qu'elle collabore efficacement, ou qu'elle a terminé son travail.

Chaque état est accompagné d'une liste de contrôle. Pour s'assurer que les critères sont remplis avant de progresser vers l'état suivant.

Alpha



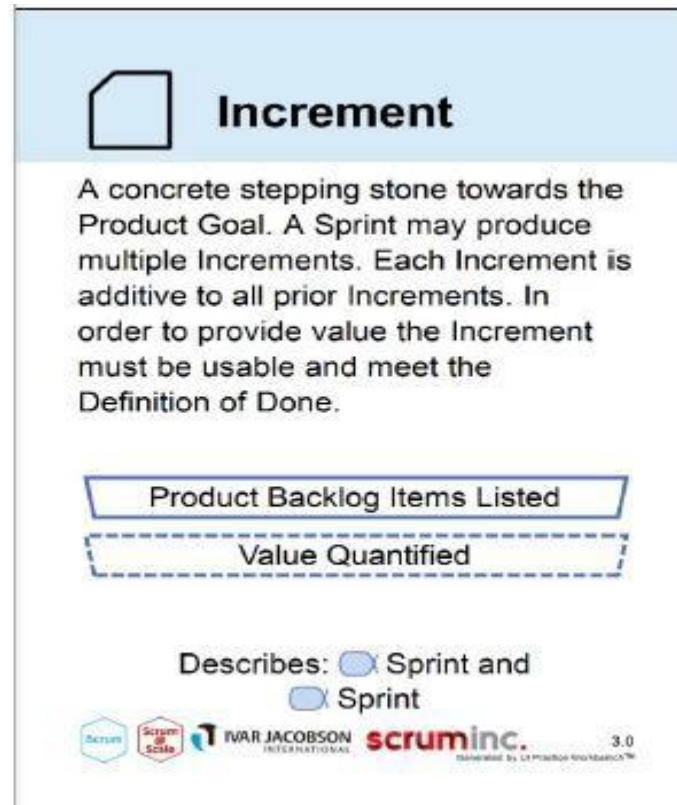
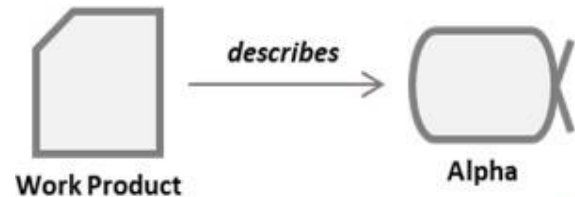
Produit de tâche

Un produit de tâche est **un artefact de valeur** et de pertinence pour un projet de génie logiciel.

Un produit de tâche peut être un document ou un logiciel, ou tout artefact physique tel qu'un tableau de planification, un tableau de progression, un prototype papier ou un diagramme de conception.

Les exemples peuvent inclure un tableau Kanban ou une Story Card.

Produit de tâche



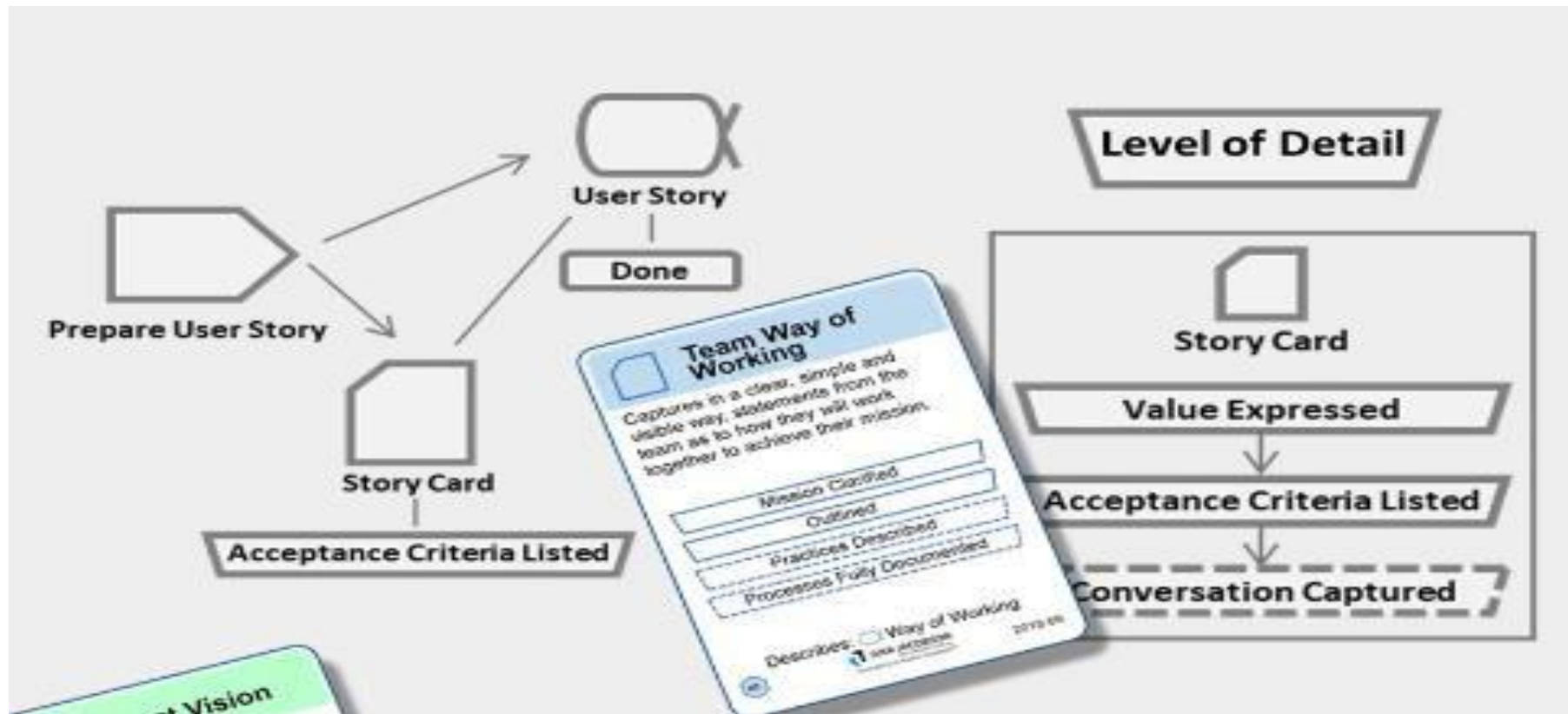
Niveau de détail du Produit de tâche

Un "niveau de détail" fait référence à **la quantité d'informations et de contenu** inclus dans un produit de tâche.

Par exemple, une "Story Card" peut avoir des critères d'acceptation supplémentaires listés, ce qui représente un niveau de détail plus élevé.

Tout comme les "Alphas" ont des états qui décrivent leur progression, les produits de tâche ont des niveaux de détail.

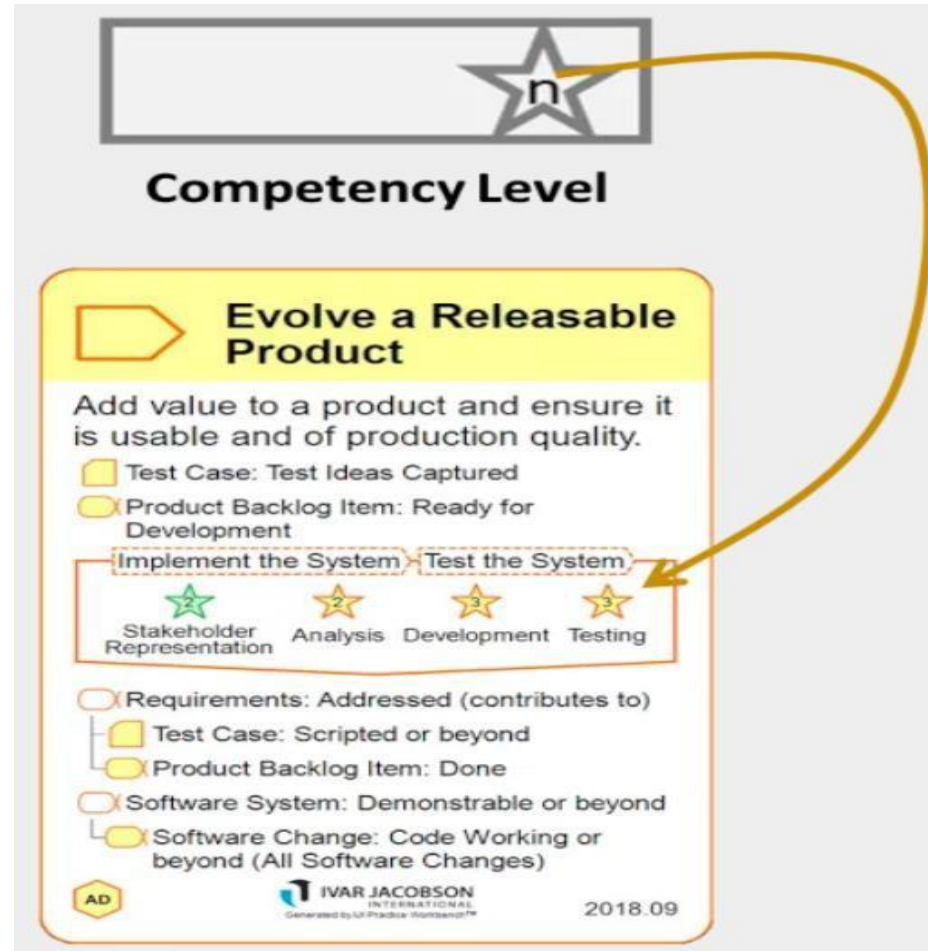
Niveau de détail du Produit de tâche



Compétence



Niveau de compétence



Modèle

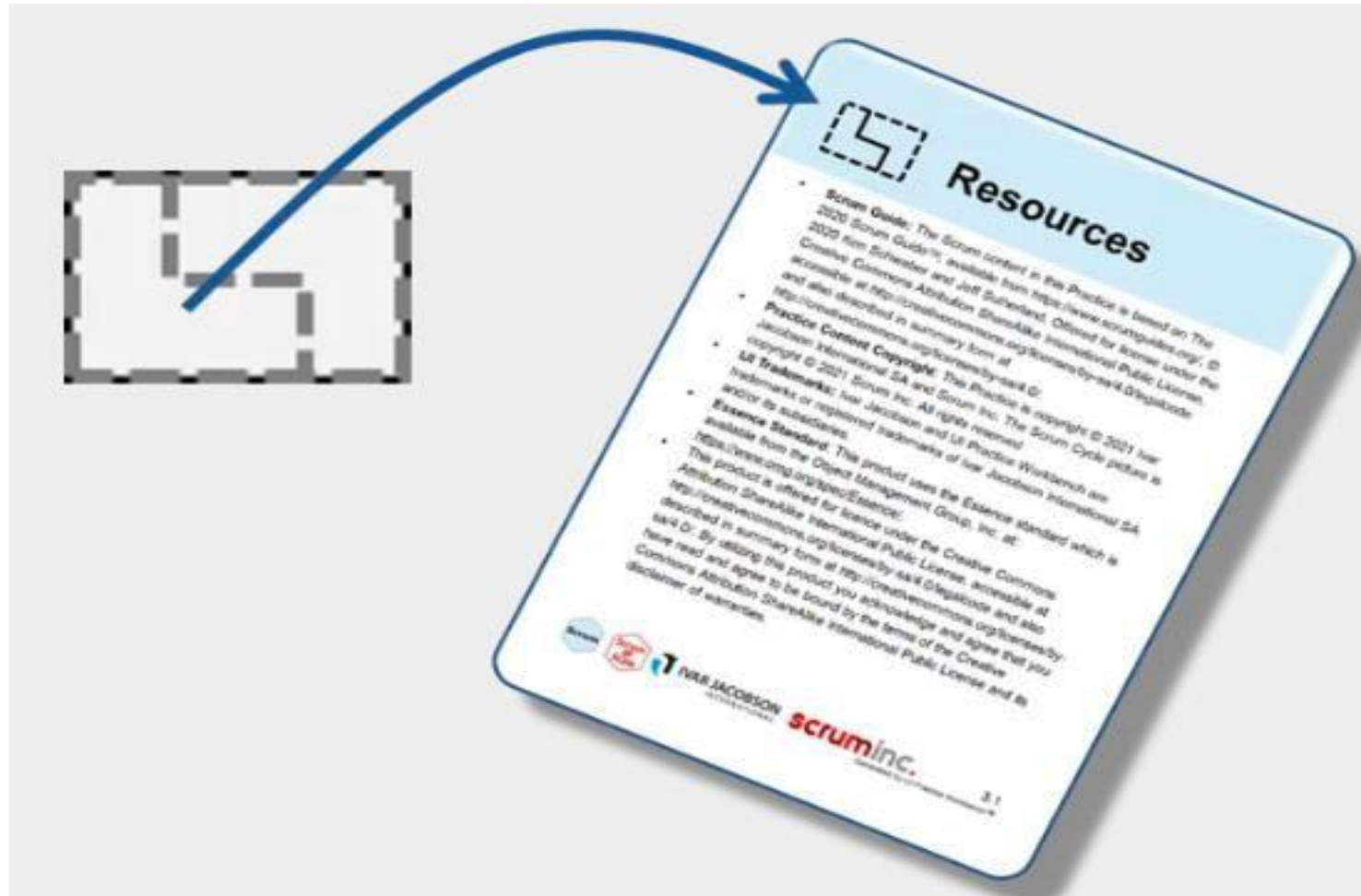
Un modèle est un mécanisme générique permettant de décrire des **orientations pratiques** qui peuvent être liées à de nombreux autres éléments associés de l'Essence.

Les modèles sont un moyen flexible et précieux pour fournir des orientations de soutien supplémentaires de tout type qui sont liées aux autres éléments de pratique, et comment ces éléments fonctionnent ensemble.

Modèle



Ressource



Scrum Essence

Scrum Essence

Scrum est l'un des cadres agiles les plus populaires utilisés avec succès dans le monde entier.

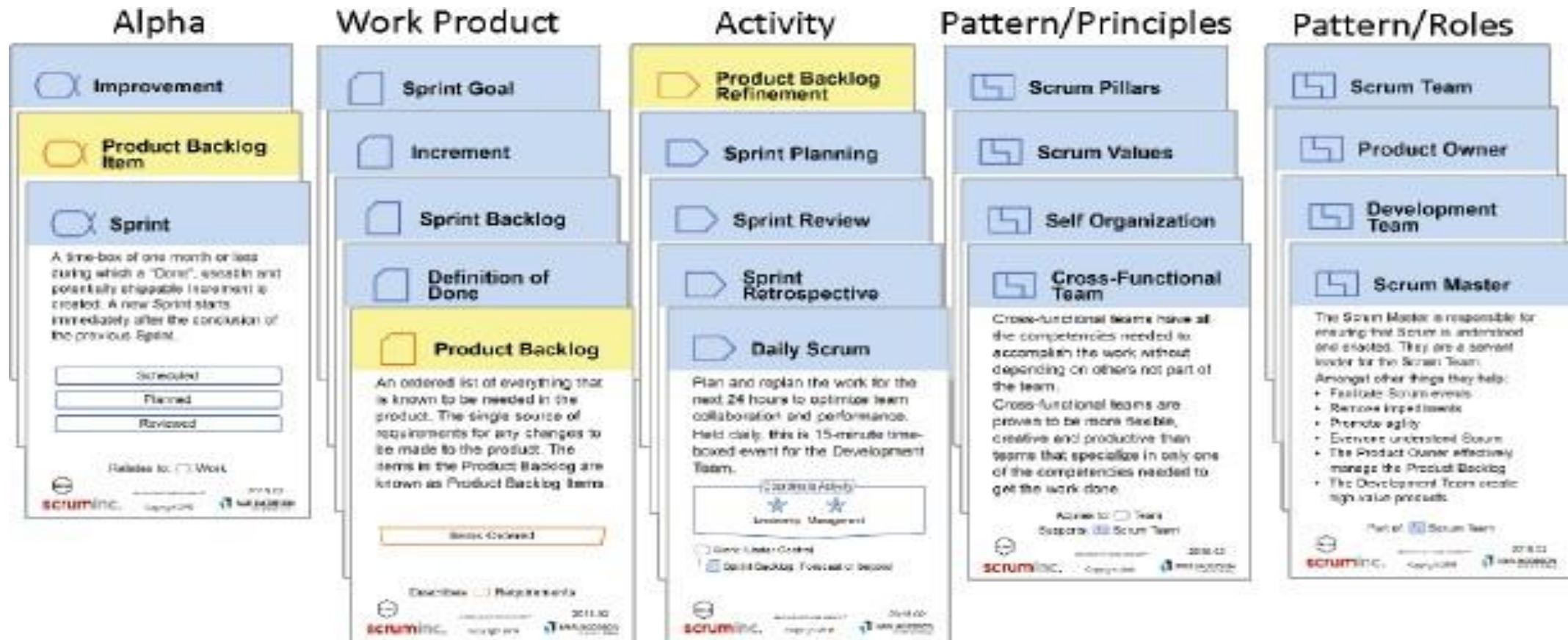
Il s'agit de la méthode la plus couramment utilisée dans le développement de logiciels, et elle a été généralisée pour s'appliquer non seulement aux logiciels, mais à tous types de produits.

Des millions de développeurs ont été formés à Scrum, tous en se basant sur le Scrum Guide.

Une manière d'améliorer Scrum est d'utiliser **Essence**.

Scrum Essence est accompagné d'un jeu de cartes conçu selon la norme Essence, permettant d'améliorer Scrum.

Cartes Essence



Cartes Essence: Alpha


Improvement

An action to be taken to improve the way a Scrum Team does its work (for example an experiment to be tried, an improvement to be made or an impediment to be removed).

Identified

Ready

Done

Relates to:  Way of Working



Amelioration

Une action à entreprendre pour améliorer la manière dont une équipe Scrum effectue son travail, par exemple, une expérience à essayer ou une amélioration à apporter, ou un obstacle à éliminer.

Etat: - Identifiée
- Prêt
- Terminée

Est lié à: « Way of working » (méthode de travail)

Cartes Essence: Alpha

Product Backlog Item

An improvement to be made to the product (for example a story, feature, function, requirement, enhancement or fix). Items that can be done by the Scrum Team within one Sprint are deemed ready for selection in the Sprint Planning event.

Identified

Ready

Done

Relates to:  Requirements



3.0

Generated by LE Practice Workbench™

Product Backlog item

Une amélioration à apporter au produit, telle qu'une histoire, une fonctionnalité, une exigence, une amélioration ou une correction. Les éléments qui peuvent être réalisés par l'équipe Scrum au cours d'un Sprint sont considérés comme prêts à être sélectionnés lors de l'événement de planification de Sprint.

Etat: - Identifié

- Prêt

- Terminé

Est lié aux : Exigences

Cartes Essence: Alpha

Product Goal

A long-term objective for the Scrum Team that describes a desired future state of the product which can serve as a target for the Scrum Team to plan against. The team must fulfill (or abandon) one objective before taking on the next.

Identified

Committed

Fulfilled or Abandoned

Relates to:  Requirements



IVAR JACOBSON
FOUNDER & PARTNER

scruminc.
GENERATED BY UJ PROTOTYPING TOOL

3.0


Product Goal

Un objectif à long terme pour l'équipe Scrum qui décrit un état futur souhaité du produit et qui peut servir de cible pour l'équipe Scrum dans sa planification. L'équipe doit réaliser (ou abandonner) un objectif avant de passer au suivant.

Etat: - Identifié
- Engagé
- Réalisé ou Abandonné

Est lié aux : Exigences

Cartes Essence: Alpha


 **Sprint Goal**




The single objective set for a Sprint. It creates coherence and focus, encouraging the Scrum Team to work together.

Identified

Committed

Assessed

Relates to:  Sprint

   IVAR JACOBSON
ENTERPRISE RITTO RAL **scruminc.** 3.0
Generated by U1 Practice Workbooks™

Sprint Goal

L'objectif unique défini pour un Sprint. Il crée de la cohérence et de la concentration, encourageant l'équipe Scrum à travailler ensemble.

Etat: - Identifié

- Engagé

- Evalué

Est lié au : Sprint

Cartes Essence: Alpha

Sprint

The heartbeat of Scrum, where ideas are turned into value. A time-box of one month or less, a new Sprint starts immediately after the conclusion of the previous Sprint. Regular Sprints create consistency and enable predictability.

Scheduled

Planned

Reviewed



Sprint

Le "heartbeat of Scrum" signifie que c'est le rythme fondamental de la méthodologie Scrum, où les idées se transforment en valeur. Un Sprint est une période de travail délimitée dans le temps, d'une durée d'un mois ou moins. Un nouveau Sprint commence immédiatement après la conclusion du Sprint précédent. Les Sprints réguliers créent de la cohérence et permettent de prévoir les délais. est responsable de la création d'un incrément de valeur et d'utilité à chaque sprint.

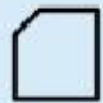
Etat: - Délai

- Planifié

- Examiné

Est lié aux : Tâches

Cartes Essence: Produit de tâche





Definition of Done

A formal description of the state of the Increment when it meets the quality measures required for the product. It must be met by all Product Backlog Items. If there are multiple Scrum Teams working together on a product they must comply with the same definition of done.

Completion Conditions Listed

Quality Criteria and Evidence Described

Describes:  Way of Working and
 Product Backlog Item



3.0

Generated by Ivar Jacobson

Définition de Fini

La définition de fini est une description formelle de l'état de l'Increment lorsque celui-ci atteint les mesures de qualité requises pour le produit. Elle doit être respectée par l'ensemble des éléments du Product Backlog. Si plusieurs équipes Scrum travaillent sur un même produit, elles doivent se conformer à la même définition de fini.

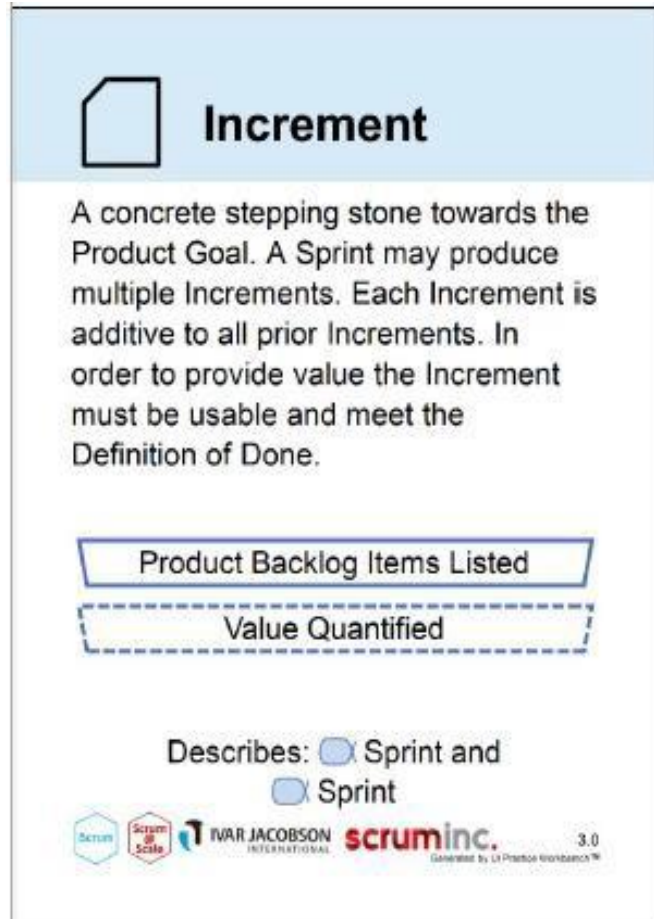
Niveau: Conditions de réalisation énumérées

Critères de Qualité et Preuves Définis

décrit: Méthode de travail

Product Backlog item

Cartes Essence: Produit de tâche

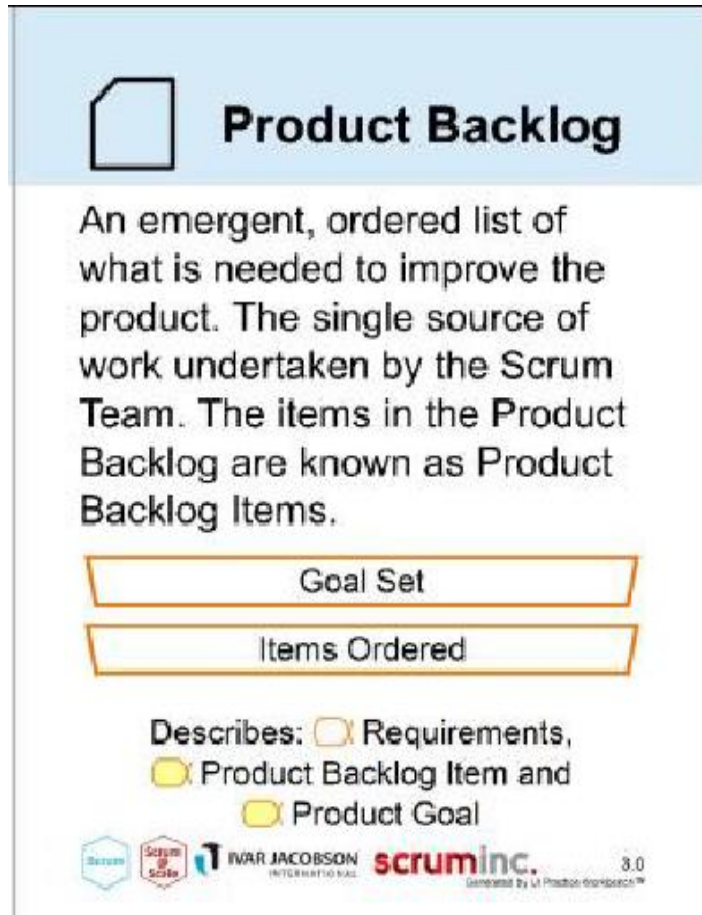


Incrément

Un jalon concret vers l'Objectif du Produit. Un Sprint peut produire de multiples incréments. Chaque incrément s'ajoute à tous les incréments précédents. Pour apporter de la valeur, l'incrément doit être utilisable et respecter la Définition de Fini.

- Niveau:** - Éléments du Product Backlog répertoriés
- valeur quantifiée
- décrit:** - Sprint
- Sprint Goal

Cartes Essence: Produit de tâche



Product Backlog

Une liste émergente et ordonnée de ce qui est nécessaire pour améliorer le produit. La seule source de travail entreprise par l'équipe Scrum. Les éléments du Product Backlog sont connus sous le nom d'éléments du Product Backlog.

Niveau: - Objectif établi

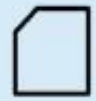
- Éléments ordonnés

décrit: - Exigences

- Product Backlog Items

- Product Goal

Cartes Essence: Produit de tâche



Sprint Backlog



A highly visible, real-time picture of the work that the Developers plan to accomplish during the Sprint in order to achieve the Sprint Goal.

Primed with Improvements

Sprint Goal Set

Actionable Plan in Place

Other Detail Captured

Describes:  Sprint and
 Sprint Goal



3.0

Generated by UI Practice Workshop™

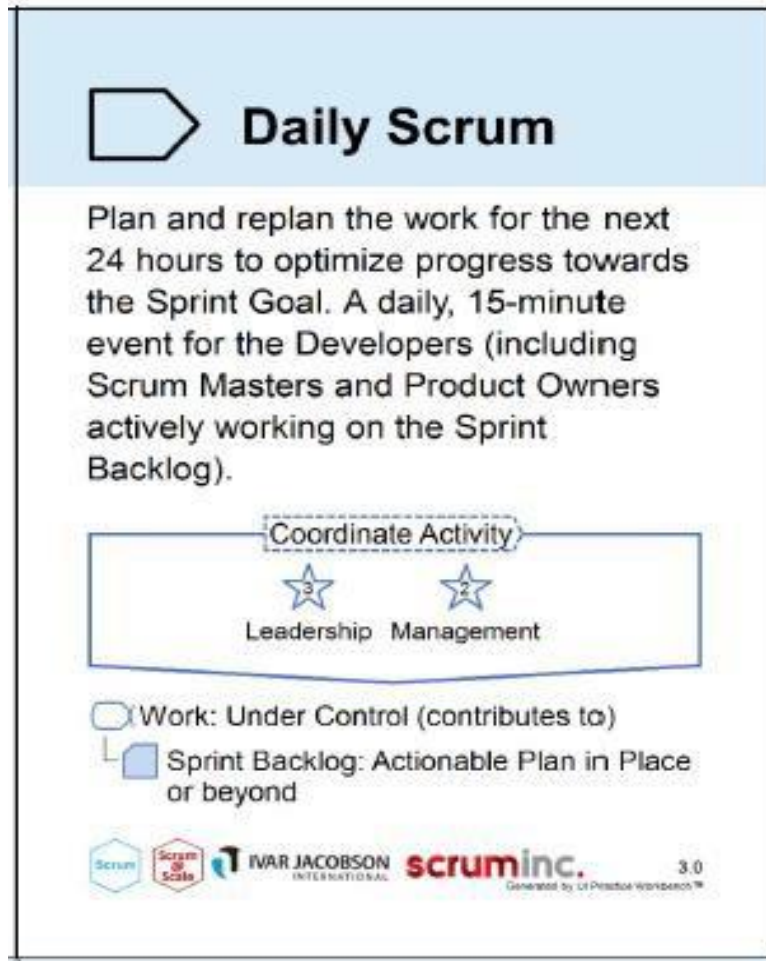
Sprint Backlog

Une image très visible et en temps réel du travail que les développeurs prévoient d'accomplir pendant le Sprint afin d'atteindre l'Objectif du Sprint.

- Niveau:**
- Préparé avec des améliorations
 - Objectif de sprint établi
 - Plan d'action concret a été mis en place
 - Autres détails enregistrés

- décrit:**
- Sprint
 - Sprint Goal

Cartes Essence: Activité



Daily Scrum

Planifiez et reprogrammez le travail pour les prochaines 24 heures afin d'optimiser le progrès vers l'objectif du Sprint. Il s'agit d'un événement quotidien de 15 minutes pour les développeurs (y compris le Scrum Master et le Product Owner qui travaillent activement sur le Sprint Backlog).

coordonner des activités

Compétence: Leadership niveau 3
Management niveau 2

Alpha: Tâche
état: Sous contrôle

Produit de tâche: Sprint Backlog
Niveau: Plan d'action réalisable en place


Cartes Essence: Activité

Product Backlog Refinement


The ongoing activity of breaking down, and further defining Product Backlog items into smaller, more precise items (adding detail such as description, order and size). A whole team activity led by the Product Owner.

 Requirements



 Product Backlog: Goal Set or beyond

 Product Backlog Item: Ready

 Product Goal: Identified or beyond



Product Backlog refinement

L'activité continue de découpage et de définition plus approfondie des éléments du Product Backlog en éléments plus petits et plus précis (en ajoutant des détails tels que la description, l'ordre et la taille). Il s'agit d'une activité menée par toute l'équipe et dirigée par le Product Owner.

Exigences

Comprendre les exigences

Compétence: - Représentation P.P, niveau 3

- Leadership, niveau 2

- Toutes les autres compétences

Produit de tâche: Product Backlog, Niveau: objectif défini ou bien plus.

Alpha: - Product Backlog item, état: Prêt

- Product goal, état: identifié ou bien plus


Cartes Essence: Activité


Sprint Planning

Collaboratively plan the work to be performed in the Sprint and agree what can be delivered in the Sprint's Increment. A whole team event of no more than 8 hours for a one-month Sprint (shorter for shorter Sprints).



 Product Goal: Committed (optional)

 Sprint: Planned

 Sprint Backlog: Actionable Plan in Place or beyond

 Sprint Goal: Committed

Sprint Planning

Planifier de manière collaborative le travail à réaliser pendant le Sprint et convenir de ce qui peut être livré dans l'Incrément du Sprint. Il s'agit d'un événement impliquant toute l'équipe, d'une durée maximale de 8 heures pour un Sprint d'un mois (plus court pour des Sprints plus courts).

coordonner des activités

Compétence: Leadership niveau 3
Management niveau 2

Alpha: - Product goal, état: Engagé
- Sprint: Planifié
- Sprint Goal: Engagé

Produit de tâche: Sprint Backlog, Niveau: Plan d'action réalisable en place

Cartes Essence: Activité

Sprint Retrospective

Collaboratively plan and enact ways to increase quality and effectiveness. A Scrum Team event of no more than 3 hours for a one-month Sprint (shorter for shorter Sprints).



- ☐ Sprint Backlog: Primed with Improvements (optional)
- ☐ Definition of Done: Completion Conditions Listed or beyond (optional)
- ☐ Improvement: Identified or beyond

Sprint Retrospective

Planifier et mettre en œuvre de manière collaborative des moyens pour augmenter la qualité et l'efficacité. Il s'agit d'un événement de l'équipe Scrum d'une durée maximale de 3 heures pour un Sprint d'un mois (plus court pour des Sprints plus courts).

Soutenir l'équipe

Compétence: - Leadership niveau 3
- Management niveau 2


Produit de tâche: - Sprint Backlog, Niveau: Préparé avec des améliorations.
- DoD, état: Conditions de réalisation énumérées ou plus.

Alpha: - Amélioration, état: Identifié ou plus


Cartes Essence: Activité

Sprint Review


A working session, held at the end of the Sprint, to inspect the outcome of the Sprint and determine future adaptations. A time-boxed event of no more than 4 hours for a one-month Sprint (shorter for shorter Sprints).

 Increment: Product Backlog Items Listed or beyond




 Product Backlog: Items Ordered

 Product Backlog Item: Identified (optional)

 Product Goal: Fulfilled or Abandoned (optional)

 Sprint: Reviewed

 Sprint Goal: Assessed



Sprint Review

Une séance de travail, tenue à la fin du Sprint, pour inspecter le résultat du Sprint et déterminer les adaptations futures. Un événement limité dans le temps à un maximum de 4 heures pour un Sprint d'un mois (plus court pour des Sprints plus courts).

Incrément, niveau: Éléments du Product Backlog répertoriés

Suivre la progression

Compétence: - Représentation P.P, niveau 3

- Leadership, niveau 3

- Toutes les autres compétences

Produit de tâche: Product Backlog, niveau: Éléments ordonnées

Alpha: - Product Backlog Item, état: Identifié

- Product goal, état: Réalisé ou abandonné

- Sprint, état: Examiné

- Sprint Goal: Evalué

Cartes Essence: Modèle



Developers

Developers are the people in the Scrum Team that are committed to creating any aspect of a usable Increment each Sprint. The Developers are accountable for:

- Creating a plan for the Sprint, the Sprint Backlog
- Instilling quality by adhering to a Definition of Done
- Adapting their plan each day toward the Sprint Goal
- Holding each other accountable as professionals

Part of:  Scrum Team



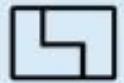
Développeurs

Les développeurs, au sein de l'équipe Scrum, sont des personnes engagées à créer n'importe quel aspect d'un incrément utilisable à chaque sprint. Les développeurs sont responsables de :

- Créer un plan pour le sprint, le Sprint Backlog.
- Instaurer la qualité en respectant une Définition de Fini.
- Adapter leur plan chaque jour en fonction de l'Objectif du Sprint.
- Se tenir mutuellement responsables en tant que professionnels.

Fait partie de: L'équipe Scrum

Cartes Essence: Modèle



Product Owner

The Product Owner is accountable for maximizing the value of the product resulting from the work of the Scrum Team. They are accountable for effective Product Backlog management including:

- Developing and explicitly communicating the Product Goal
- Creating, clearly communicating, and ordering Product Backlog Items
- Ensuring the Product Backlog is transparent, visible and understood

The Product Owner is one person, not a committee.

Part of:  Scrum Team



IVAR JACOBSON
INTERNATIONAL

scruminc.

Generated by LE Practice Workbench™

3.0

Product Owner

Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l'équipe Scrum. Il est responsable de la gestion efficace du Product Backlog, ce qui inclut :

- Développer et communiquer explicitement l'Objectif du Produit.
- Créer, communiquer clairement et ordonner les éléments du Product Backlog.
- S'assurer que le Product Backlog est transparent, visible et compris.

Le Product Owner est une seule personne, et non un comité.

Cartes Essence: Modèle



Scrum Master

The Scrum Master is accountable for ensuring that Scrum is understood and enacted. They are true leaders who serve the team in several ways:

- Coaching self-management and cross-functionality
- Removing impediments
- Helping the Product Owner manage the Product Backlog effectively
- Helping the Team focus and create high-value products
- Helping the organization understand and enact Scrum

They are also accountable for the Scrum Team's effectiveness.

Part of:  Scrum Team



IVAR JACOBSON
INTERNATIONAL

scruminc.

3.0
Generated by LA Praxie Workshop™

Scrum Master

Le Scrum Master est responsable de s'assurer que Scrum est compris et mis en œuvre. Il joue un rôle de véritable leader en servant l'équipe de plusieurs manières, notamment :

- Coaching pour favoriser l'auto-gestion et la polyvalence de l'équipe.
- Suppression des obstacles qui entravent le travail de l'équipe.
- Aider le Product Owner à gérer le Product Backlog de manière efficace.
- Aider l'équipe à se concentrer sur la création de produits de grande valeur.
- Aider l'organisation à comprendre et à mettre en œuvre Scrum.

Le Scrum Master est également responsable de l'efficacité de l'équipe Scrum.

Fait partie de: L'équipe Scrum

Cartes Essence: Modèle





Scrum Team

The **fundamental unit of Scrum**, the Scrum Team consists of one Scrum Master, one Product Owner and Developers. A small, focused team of people, typically 10 or fewer, Scrum Teams are:

- Cross-functional
- Self-managing
- Empowered

A **cohesive unit of professionals**, the entire Scrum Team is **accountable** for creating a **valuable, useful increment** every Sprint.

Consists of:  Product Owner,

 Developers and  Scrum Master



IVAR JACOBSON
INTERNATIONAL

scruminc.

3.0

Generated by v1Produce v1Produce™

Scrum Team

L'unité fondamentale de Scrum, l'équipe Scrum, se compose d'un Scrum Master, d'un Product Owner et de développeurs. Il s'agit d'une petite équipe de personnes, généralement 10 personnes ou moins. Les équipes Scrum sont caractérisées par les éléments suivants :

- Elles sont pluridisciplinaires, ce qui signifie que les membres de l'équipe ont une variété de compétences nécessaires pour réaliser le travail.
- Elles sont autonomes, ce qui signifie qu'elles ont la capacité de gérer elles-mêmes leur travail et leurs processus.
- Elles sont habilitées, ce qui signifie qu'elles ont le pouvoir de prendre des décisions liées à leur travail.

L'équipe Scrum est une unité cohésive de professionnels, et l'ensemble de l'équipe Scrum est responsable de la création d'un incrément de valeur et d'utilité à chaque sprint.

Cartes Essence: Ressources



Resources

- **Scrum Guide:** The Scrum content in this Practice is based on The 2020 Scrum Guide™, available from <https://www.scrumguides.org/>, © 2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. Offered for license under the Creative Commons Attribution ShareAlike International Public License, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- **Practice Content Copyright:** This Practice is copyright © 2021 Ivar Jacobson International SA and Scrum, Inc. The Scrum Cycle picture is copyright © 2021 Scrum, Inc. All rights reserved.
- **UI Trademarks:** Ivar Jacobson and UI Practice Workbench are trademarks or registered trademarks of Ivar Jacobson International SA and/or its subsidiaries.
- **Essence Standard:** This product uses the Essence standard which is available from the Object Management Group, Inc. at: <https://www.omg.org/spec/Essence/>.
- This product is offered for license under the Creative Commons Attribution ShareAlike International Public License, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this product you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Creative Commons Attribution ShareAlike International Public License and its disclaimer of warranties.

 IVAR JACOBSON
INTERNATIONAL  **scrum**inc.
Generated by UI Practice Workbench™ 3.0

Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?

- Les jeux sérieux sont des jeux dont le but principal n'est pas le divertissement, le plaisir ou l'amusement.
- Les jeux de cartes, les jeux d'équipe, les jeux de tri ou les activités chronométrées sont tous de bons exemples.
- Il est facile de jouer à des jeux avec les cartes Essence, que ce soit dans un environnement physique ou virtuel.
- Les jeux sérieux avec des cartes Scrum Essence permettent d'apprendre comment améliorer la performance d'une équipe et la prise de décision.

Jeux sérieux pour les équipes Scrum

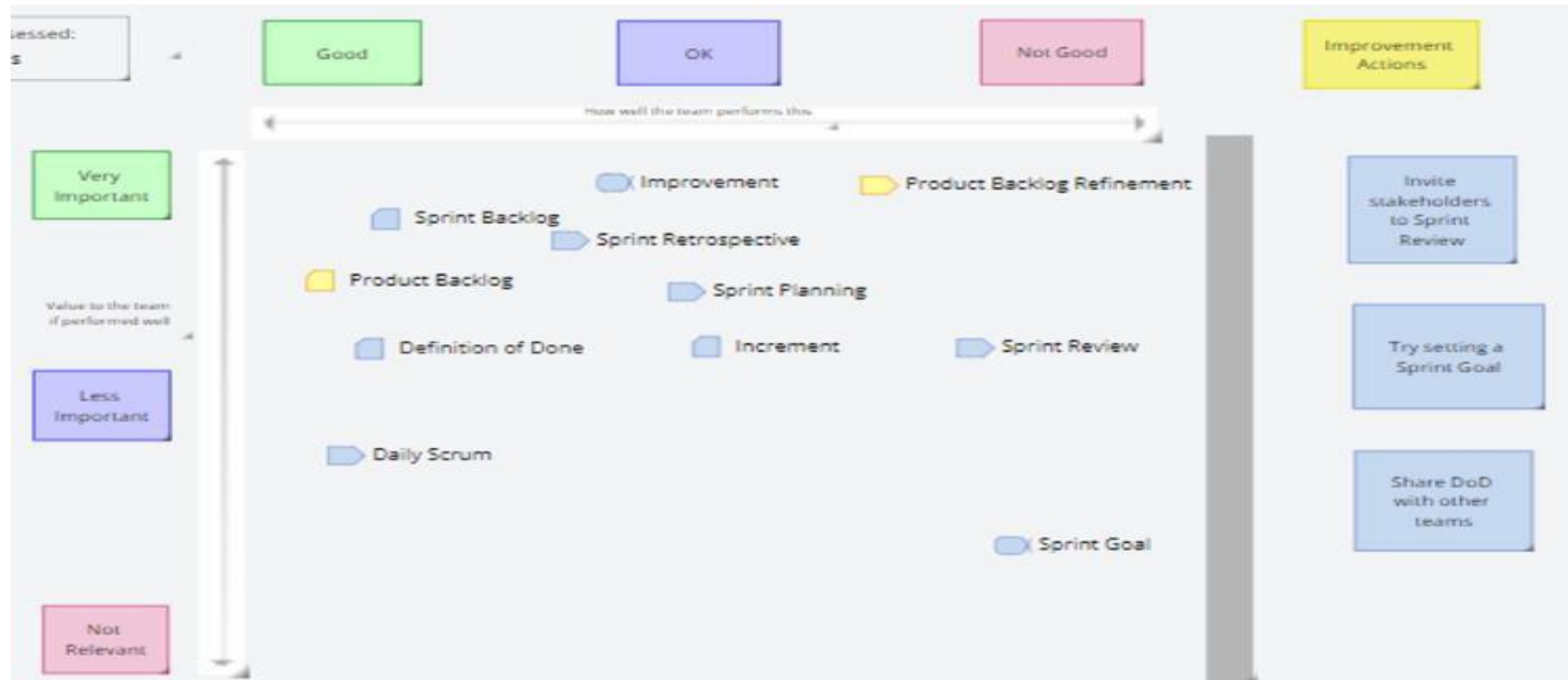
Le jeu de pratique de la patience

But: Prioriser les améliorations de la pratique de l'équipe

Approche:

- 1- Sélectionnez une pratique à inspecter et à adapter / améliorer.
- 2- Utilisez une grille 3x3 avec "Importance relative" de haut en bas (Élevée Moyenne - Faible) et "À quel point sommes-nous bons ?" de gauche à droite (Excellent - OK - Mauvais).
- 3- Prenez une carte ou un jeton à la fois. Discutez-en et placez-le sur le tableau. Utilisez le texte sur la carte pour vous aider.
- 4 Évitez les chevauchements de cartes.
- 5 Identifiez et enregistrez les actions d'amélioration au fur et à mesure.
- 6 Priorisez les actions en fonction des positions des cartes sur la grille.

Le jeu de pratique de la patience



Pont de contrat Scrum

But: **Convenir d'une séparation des responsabilités entre l'équipe, l'organisation ou les limites contractuelles.**

Approche:

Envisagez de prioriser les éléments pratiques si vous fixez une limite de temps pour le jeu, par exemple, les 5 événements Scrum.

Sur un tableau blanc physique ou électronique, ou un paperboard, dessinez une ligne horizontale, avec une zone Client au-dessus et une zone Fournisseur en dessous.

Pour chaque élément de pratique (par exemple, le Raffinement du Backlog), placez la carte pour indiquer la responsabilité comme suit :

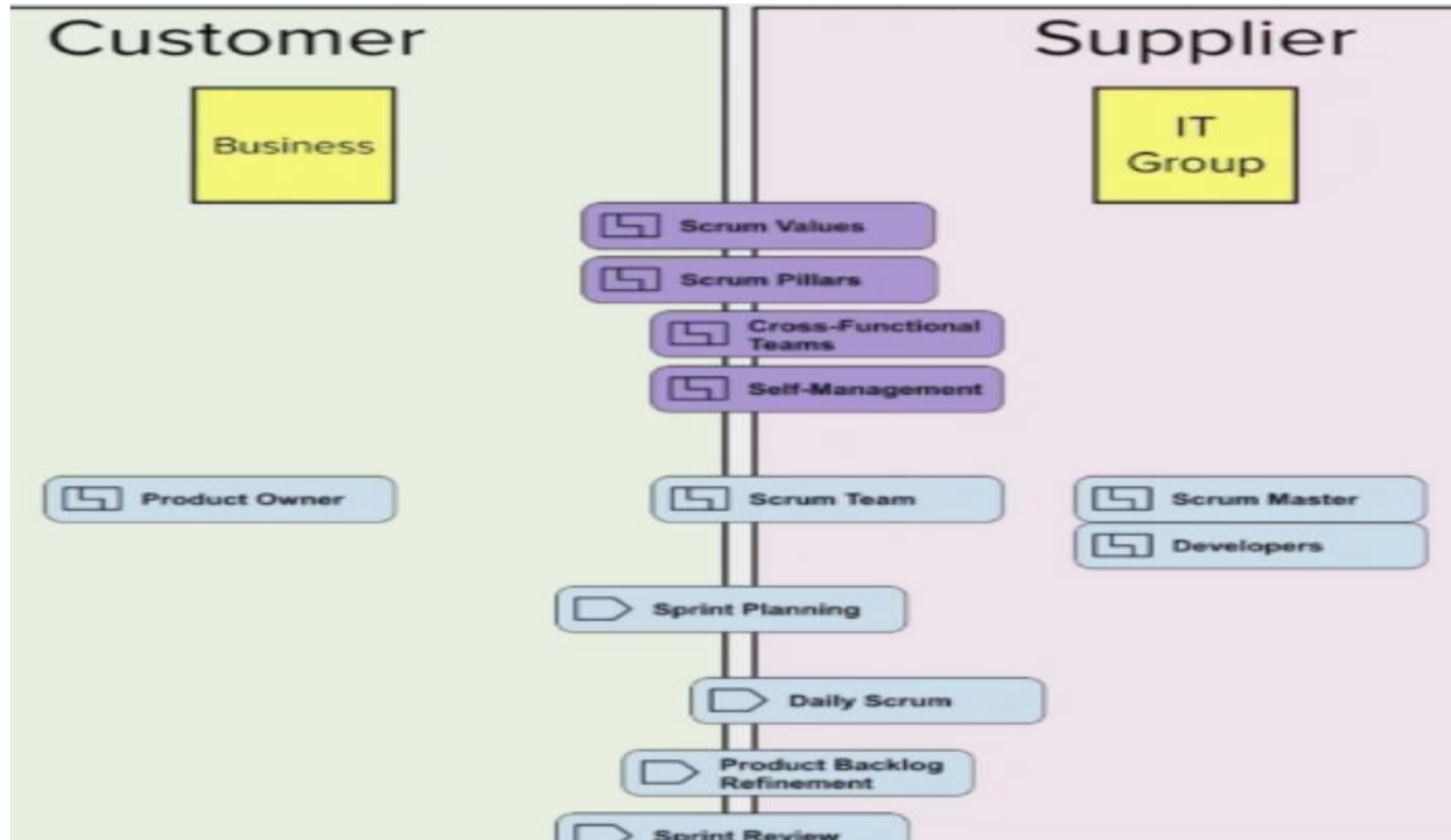
À gauche ou à droite de la ligne : Responsabilité exclusive du Client ou du Fournisseur.

Au centre de la ligne : Une responsabilité collaborative et partagée, avec un poids égal.

Pas au centre de la ligne : Responsabilité d'une seule partie, mais nécessitant une contribution, un soutien ou un accord de l'autre partie.

Annotez les cartes sur la ligne avec des notes décrivant les responsabilités et les attentes.

Pont de contrat Scrum



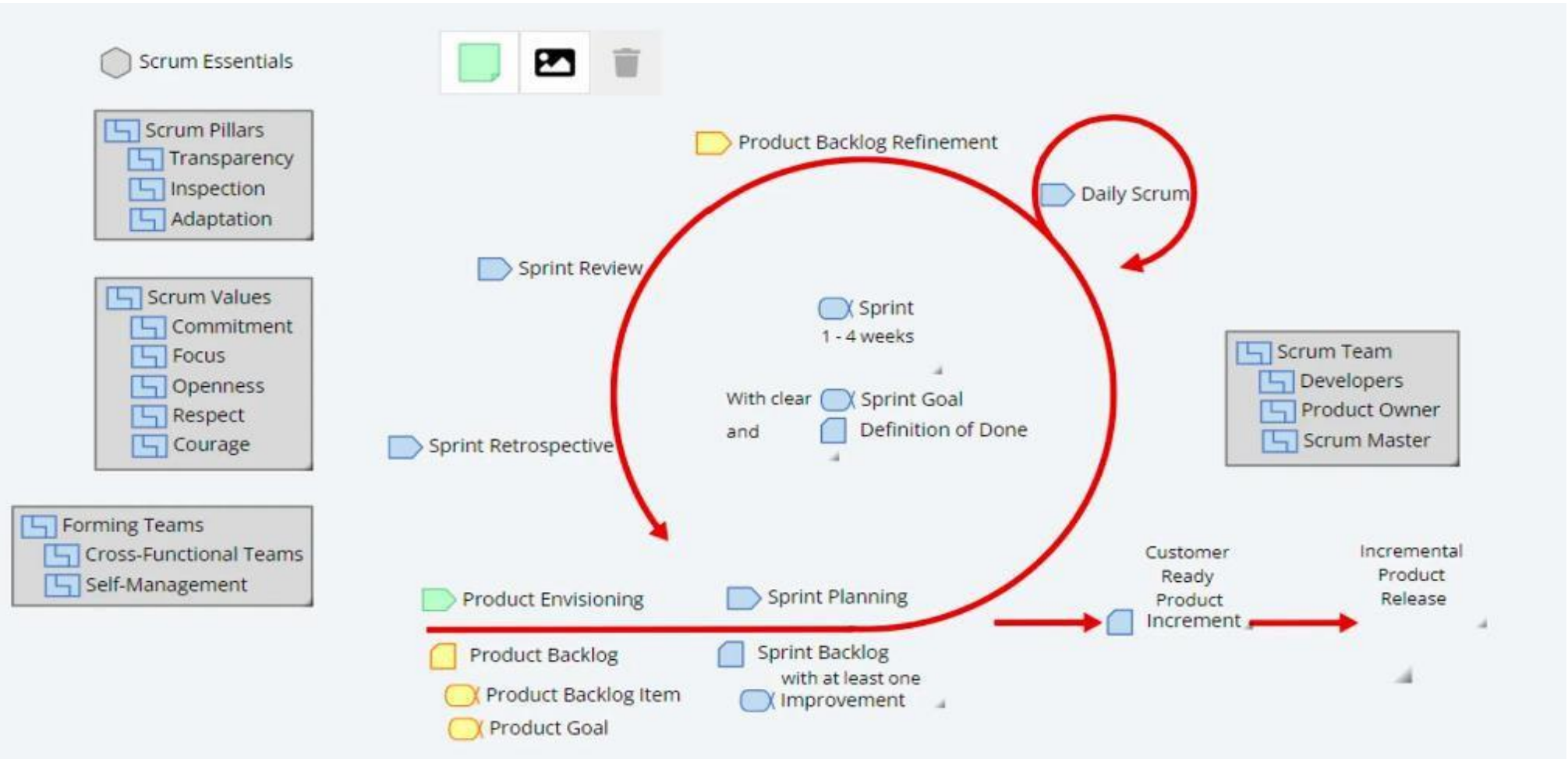
Construisez votre propre Scrum

But: Mettre vos connaissances Scrum à l'épreuve !

Approche:

- 1- Utilisez un canevas vierge et les cartes Scrum. Utiliser des jetons (plutôt que des cartes complètes) peut économiser de l'espace.
- 2- Placez une carte sur le tableau (peut-être la Planification de Sprint ou le Backlog du Produit).
- 3- Tour à tour, ajoutez une autre carte sur le tableau. Ajoutez des notes et des connexions pour décrire comment elle est liée aux cartes déjà présentes sur le tableau. Essayez de ne pas passer à la suite tant que vous n'avez pas tout capturé. Commencez par ce que vous pensez avant de lire les cartes pour obtenir des conseils.
- 4 En cas de désaccord, prenez note de cela et passez à la suite.
- 5 À mesure que d'autres cartes sont ajoutées, déplacez d'autres cartes pour une bonne cohérence.
- 6 Une fois que vous avez terminé, comparez votre réponse à l'image du cadre Scrum.
- 7- Discutez de ce que vous avez appris en tant qu'équipe et envisagez les actions que vous souhaitez entreprendre.
- 8- Envisagez de jouer à ce jeu chaque fois que la composition de l'équipe change.

Construisez votre propre Scrum



Planification d'événements

But: Personnalisez Scrum pour la situation de votre équipe en décidant de la fréquence des événements, de la participation et des règles.

Approche:

- 1- Préparez un tableau avec 6 colonnes : Événement, Qui, Quand, Où, Pourquoi, Comment. Ces colonnes décrivent comment vous allez gérer l'un des événements Scrum.
- 2- Placez les cartes des événements Scrum dans une colonne verticale sous l'en-tête "Événement".
- 3- Pour chaque événement, ajoutez une note dans chaque colonne décrivant comment vous avez l'intention de gérer cet événement.
- 4 La carte d'événement devrait vous aider à répondre au « Pourquoi ».
- 5 Les cartes de motifs (Pattern cards) peuvent aider à répondre au « Comment ».
- 6 Affichez le tableau dans votre espace d'équipe.

Planification d'événements

Event	Who	When	Where	Why	How
 Daily Scrum 	Developers & SM	Daily 0915	Room 1.04 and/or Zoom	Inspect & Adapt. Share our plans and blockers. Change if necessary	Timebox: 15m Last to arrive starts; nominates next person
 Sprint Planning 	PO, SM, Team, Paul, Julie, Vimala (optional)	Week 1 Thursday 1300	Conf Room 2	Collaborative and realistically plan the sprint. Set the Sprint Goal	SM Facilitates. Discuss Top Story, Add to sprint if we can. Split if not. Repeat
 Sprint Review 	Team, PO, SM, Paul, Julie, Vimala Open invite to other teams and stakeholders	Week 1 Thursday 1000	Conf Room 2	Inspect sprint and Spring goal outcome. Get feedback	A User demonstrates new features. Discussion. Car Park for feedback and comments.

Références

Anny P. Murray, The Complete Software Project Manager: Mastering Technology from Planning to Launch and Beyond, Wiley, 2016.

Andrew Stellman, Jennifer Greene, Applied Software Project Management, O'Reilly, 2006.

PMI, Guide du Corpus des connaissances en management de projet (Guide PMBOK), 5ième édition, Project Management Institute (PMI), 2013.

PMI, Guide du Corpus des connaissances en management de projet (Guide PMBOK), 6ième édition, Project Management Institute (PMI), 2017.

Éléments de gestion de projets, Gilles Boulet PMP, 2009.

Ordre des conseillers en ressources humaines agréés. <http://www.portailrh.org> Kenneth S. Rubin, Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process, Addison-Wesley, 2012.

<https://www.omg.org/spec/Essence/1.0/About-Essence>

<https://www.ivarjacobson.com/>