

Lancement du projet

Ce qu'il faut faire avant de commencer le premier Sprint.

- ☑ **L'adhésion de la direction** La compréhension de Scrum par la direction et son soutien actif à la mise en œuvre de Scrum.
- ☑ **Product Owner** Une personne qualifiée qui prend la responsabilité et reçoit le mandat d'être le Product Owner.
- ☑ **ScrumMaster** Un ScrumMaster expérimenté, idéalement soutenu par un Scrum Coach.
- ☑ **Équipe de développement initiale** Présence d'autant de membres de l'équipe de développement future que nécessaire.
- ☑ **Vision** Une vision partagée et convaincante qui guide l'équipe Scrum.
- ☑ **Définition de Done** Une définition claire et engagée de Done, exprimant "prêt pour la production".
- ☑ **Backlog de produit prêt** Un Backlog de produit sain qui comporte :
 - **de bonnes histoires d'utilisateurs** Histoires d'utilisateurs(User Story) bien écrites représentant la valeur, générées lors d'ateliers collectifs.
 - **Niveau de détail adéquat** : User Stories sprintables (INVEST) pour +1 Sprint, et moins de détails pour les histoires moins détaillées et les épopées.
 - **Estimations** Estimations relatives pour tous les éléments du carnet de commandes (histoires).
 - **Bien ordonné** Tous les éléments du carnet de commandes sont ordonnés de manière unique.

Plan initial du projet ou de la version Un plan initial contenant :

- **Analyse de rentabilité de haut niveau** Fournir des orientations et inclure les objectifs, les risques et le retour sur investissement (ROI) attendu.
- **Architecture de haut niveau** Des accords initiaux sont nécessaires pour permettre l'émergence de technologies et d'architectures nouvelles.
- **Graphique d'avancement initial du projet ou de la version** Visualisation des attentes initiales concernant la portée (éléments du Backlog de produit), le budget et le temps (échéances, dates de publication, ...).
- **Graphique de la valeur acquise initiale** Visualisation des attentes initiales concernant la livraison de la valeur et le retour sur investissement.

Installations de l'équipe Scrum Les éléments pratiques dont une équipe Scrum a besoin, tels que

- **Salle d'équipe** Un espace où l'équipe peut s'installer et s'organiser.
- **Tableau des tâches** Un tableau des tâches physique et d'autres radiateurs d'information visuelle et moniteurs de progression.
- **Environnements et outils** Tous les outils nécessaires (gestion du code, intégration continue, tests automatisés, ...) et environnements (intégration, tests d'acceptation, production, ...). Également tout le matériel, les logiciels et les licences nécessaires pour fonctionner correctement.