

Glossaire Agile orienté Scrum

Roles

Product Owner

Role de responsable du produit dans le projet, garant du respect du besoin client

Scrum Master

Role de responsable des processus dans le projet.

Nécessite de l'expérience dans le métier technique, et de l'influence et autonomie dans l'organisation.

Même s'ils ont un profil très différent, le **PO** et le **SM** doivent former un binôme soudé pour que ça fonctionne bien.

Concept initiaux

User Story

Carte d'identité de chaque fonctionnalité centrée sur la création de valeur pour le client et non pas sur la conception.

Une user story est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final.

Chaque User Story représente une fonctionnalité complète que l'on peut mettre en production.

Réalisé par le Product Owner :

- titre ; en tant que « Personna », je veux
- valeur métier
- complexité
- critère d'acceptation (détails nécessaires au titre, base pour concevoir les tests)

Valeur métier

Indique l'importance pour le client de chaque fonctionnalité

Complexité ou Story Points

Indique le degré de ressource nécessaire pour réaliser chaque fonctionnalité

Vélocité

Capacité (valeur) de l'équipe technique en terme de réalisation au regard de la « complexité » de chaque fonctionnalité.

Product Backlog

Il contient la liste des fonctionnalités, leur estimation en terme de complexité, et la valeur métier. Il va permettre à l'équipe technique de planifier chaque itération et de prioriser les attentes et les besoins du client.

Réalisé par le Product Owner.

Planning Poker

Méthode d'estimation de la complexité quand on n'a pas de référence.

A base de la suite de Fibonacci : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

Chaque membre donne une estimation en même temps à l'aide d'une carte que tout le monde retourne en même temps.

L'opération se répète jusqu'à unanimité.

Itérations

Sprint ou itération

Le déroulement du projet est divisé en itération de 1 à 4 semaines après une première phase appelée également « itération 0 ».

Sprint Planning

Réunion de planification de l'équipe technique en début d'itération.

Ils produisent le Sprint Planning à partir du Product Backlog

Sprint Review

Revue produit en fin d'itération, avec le product owner, voir des clients

Rétrospective

Réunion équipe technique sur les processus, leurs dysfonctionnements ou ce qui peut être amélioré

Sprint Goal

C'est un but fixé pour le Sprint et peut être réalisé par l'implémentation d'une partie du Product Backlog.

Sprint Backlog

Il s'agit d'un plan d'action de l'itération pour atteindre le Sprint Goal et des éléments du Product Backlog choisis pour l'itération concernée.

Release

Release Plan

Le Release Planning est une "macro" planification (ou planification haut niveau) permettant de définir une ligne directrice en se projetant sur plusieurs semaines ou plusieurs mois.

Le Release Planning permet :

🕒 D'estimer les dates de disponibilité des nouvelles fonctionnalités (fixed scope) ou inversement, les fonctionnalités disponibles à une certaine date (fixed deadline).

🚦 De déceler les problèmes et retards puis réagir le plus tôt possible.

🎯 De partager une vision d'ensemble.

📅 Synchroniser les équipes en cas d'interdépendance.

Release Trains

L'Agile Release Train (ART) est une équipe d'équipes Agile de longue durée, qui, avec d'autres parties prenantes, développe et délivre des solutions de façon incrémentale en utilisant une série d'itérations fixes au sein d'un program increment.

L'ART aligne des équipes sur une mission métier et technologique commune.