



Fiches antisèches

Bienvenue dans ton dossier d'apprentissage !

Réalisées par les coachs du **Phare Rose**, ces feuilles de route te permettront de retenir les méthodes agiles de manière simplifiée. À travers ce dossier, tu y trouveras :

- **18** feuilles
- **1** support boîte

Avant d'imprimer ce dossier, tu auras besoin d'une feuille plus solide que les autres afin d'imprimer le patron du support des fiches antisèches (page n°2).

Bon apprentissage !



Afin de réduire votre empreinte carbone, évitez d'imprimer !
Ce kit est également consultable en ligne

Format A4 à imprimer puis à découper



Détache et assemble
ta boîte pour ranger
tes antisèches !

Retrouve-nous sur www.phare-rose.fr

Format A4 à imprimer puis à découper

SCRUM MASTER



RÔLE

Le **Scrum Master** est chargé d'aider à la mise en place et à la compréhension de Scrum auprès de la **Scrum Team** et de toute l'organisation. Il est le garant du respect de **l'application de Scrum**. C'est un **facilitateur** qui aide la Scrum team à s'améliorer et à lever les obstacles.

QUALITÉ

- Connaître SCRUM et les pratiques agiles.
- Être bon communicant.
- Savoir faire preuve d'empathie.
- Être au service de la **Scrum Team** (Servant Leader).

DEVOIR

- Garantir l'assimilation et l'application des principes et valeurs de Scrum.
- Faciliter la compréhension des objectifs, du périmètre et du domaine du produit.
- Avoir une démarche de résolution des problèmes et d'amélioration des processus.
- Aide à lever les obstacles rencontrés par la **Scrum Team**.
- Proposer un cadre de travail bienveillant.

INTERACTIONS AVEC

LE PRODUCT OWNER

- Je l'aide dans la rédaction et la gestion du Product Backlog afin qu'il soit clair et concis.
- Je l'aide à comprendre la planification de produits dans un contexte empirique.

LA SCRUM TEAM

- Je l'emmène vers la voie de l'auto-gestion et de la pluridisciplinarité.
- Je l'aide à se focaliser sur la réalisation de produits de grande valeur.
- Je provoque les changements qui pourraient augmenter la productivité de l'équipe Scrum.
- Je l'aide à supprimer les obstacles qu'elle peut rencontrer.
- Je m'assure que les événements Scrum ont lieu, sont efficaces, productifs et timeboxés.

L'ORGANISATION

- Je l'accompagne dans l'adoption de Scrum et de l'agilité.
- Je planifie les implémentations de Scrum.
- Je collabore avec d'autres Scrum Masters pour accroître l'efficacité de l'application de Scrum au sein de l'organisation.

SCRUM MASTER



NOTRE CONSEIL

« N'engage jamais la Scrum Team sans la consulter au préalable ! »



Phare Rose
— Culture Agile avec Conserto —

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

PRODUCT OWNER

RÔLE

Le **Product Owner** est responsable du **Product Backlog** et porte la connaissance métier au sein de l'équipe. Il doit partager sa vision et la faire accepter. Son objectif est de **maximiser la valeur** du produit résultant du travail de la **Scrum Team**.

QUALITÉ

- Bon communicant
- Empathie
- Rigoureux et organisé
- Capacité à anticiper et optimiser
- Expert du domaine métier
- Force de proposition
- Entrepreneur

DEVOIR

- Être au contact régulier des Parties Prenantes.
- Fédérer l'équipe autour de la vision du produit.
- Participer aux évènements Scrum.
- Prioriser et entretenir le **Product Backlog** afin de préparer les prochains **Sprints** (exigences, scénarii de tests et d'acceptation).
- Annuler un sprint si l'Objectif de Sprint devient obsolète.

INTERACTIONS AVEC LES PARTIES PRENANTES

- Je réalise des ateliers de recueil du besoin.
- Je prends en compte les retours sur le produit.
- J'anticipe les demandes.
- Je définis la vision du produit.
- J'assure la transparence du Product Backlog.
- Je fixe les exigences et prends en compte les risques.

LES DEVELOPERS

- Je m'assure de la bonne compréhension des Product Backlog.
- J'apporte de la visibilité dans le Product Backlog.
- Je communique et je suis à l'écoute des problématiques.
- Je véhicule la vision du produit.
- Je respecte les choix d'architecture.

LE SCRUM MASTER

- Je n'hésite pas à le solliciter pour animer les ateliers.
- Je le sollicite pour m'aider à rédiger et à prioriser les Product Backlog.
- Je le sollicite afin d'apporter plus de transparence aux Parties Prenantes durant le sprint.

PRODUCT OWNER

NOTRE CONSEIL

« Un Product Owner doit être disponible et ne doit pas hésiter à impliquer les Developers et les Parties Prenantes dans la conception »»

Phare Rose
Culture Agile avec Concerto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

DEVELOPERS

RÔLE

Un **Developer** correspond à toute personne qui contribue directement à la construction du produit. Les **Developers** sont responsables des choix techniques effectués et de la qualité des livrables.

QUALITÉ

- Curieux
- Force de proposition (technique & organisationnelle).

DEVOIR

- Collaborer étroitement avec le **Product Owner**.
- Alerter en cas de risque identifié.
- S'engager à livrer un incrément du produit utilisable
- S'assurer du niveau de qualité nécessaire, notamment via le Definition of Done.
- Mettre à jour le **Sprint Backlog** (burndown, management, visuel...).
- Réaliser l'ensemble des activités nécessaires à la construction du produit (tests, documentation, ...)

INTERACTIONS AVEC

LE PRODUCT OWNER

- Je discute des besoins lors des séances de Backlog Refinement et de Sprint Planning.
- Je peux estimer leur complexité
- Je construis le contenu du sprint sur la base de sa priorisation.
- J'échange régulièrement avec lui et je l'alerte en cas de risque identifié.

LE SCRUM MASTER

- Je lui remonte mes difficultés afin d'obtenir de l'aide.
- Je l'alerte en cas de risque identifié.

DEVELOPERS

	À FAIRE	EN COURS	FAIT
US 1		□□□	□□
US 2	□□	□	
US 3	□□□		

PO DEV SM

NOTRE CONSEIL

« Le Product Owner est ton ami, il faut l'aimer aussi ! On ne le répétera jamais assez, la communication est primordiale dans Scrum »

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

DAILY SCRUM

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Les **Developers** se rassemblent pour inspecter le travail réalisé depuis le dernier **Daily Scrum** et planifier les prochaines 24h. Les **Developers** partagent également leurs **obstacles** qui peuvent ralentir ou empêcher l'atteinte du **Sprint Goal**.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

Les **Developers** décident de la structure de la mêlée. Elle peut prendre différentes formes, tant qu'elle s'articule autour de la progression vers le **Sprint Goal** et qu'elle produit un plan d'action pour la prochaine journée de travail.

Par exemple : Qu'ai-je fait depuis le dernier daily ? Que vais-je faire jusqu'au prochain ? Ai-je des points de blocage ?

Si des discussions détaillées commencent entre certains membres de la **Scrum Team**, elles doivent être stoppées et réalisées après l'événement.

QUAND

Tous les jours à la même heure et au même endroit.

COMBIEN DE TEMPS

Jusqu'à 15 minutes.

JE SUIS...

UN DEVELOPER

- Je participe tous les jours.
- J'indique mon activité passée et à venir
- J'envisage le travail restant dans sa globalité.
- Je partage les problèmes que je rencontre.
- Je propose mon aide sur un blocage.
- Je veille à respecter la timebox de la mêlée.
- Je me donne l'autorisation de revoir notre plan au cours de la journée si besoin

LE PRODUCT OWNER

- J'assiste au daily si j'ai des tâches de réalisation ou si je suis sollicité par les Developers.
- Je respecte leurs décisions et leurs choix techniques.

LE SCRUM MASTER

- J'assiste au daily si j'ai des tâches de réalisation ou si je suis sollicité par les Developers.
- Je veille à ce que le Daily Scrum ait lieu et j'aide l'équipe à respecter la contrainte de temps.

DAILY SCRUM

INPUT

Présence des participants / Avancement du sprint / Sprint backlog

SYNCHRONISATION FÉDÉRATION ADAPTATION TRANSPARENCE

OUTPUT

Sprint backlog à jour / Suivi de l'avancement à jour / Équipe synchronisée

NOTRE CONSEIL

« Afin que le Daily Scrum soit dynamique, fais-le debout devant un outil de management visuel (Task Board) et utilise un totem de prise de parole et/ou un outil de contrôle du temps adapté ! »

Phare Rose
Culture Agile avec Conserio

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT RETROSPECTIVE

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

La **Scrum Team** se rassemble pour un moment d'introspection afin de trouver des actions à mener pour **améliorer** la qualité des livrables, son processus de travail, ses outils, et sa communication.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

Un animateur (**Scrum Master** ou un autre membre de la **Scrum Team**) anime cet atelier menant à des échanges entre les membres de la **Scrum Team**, afin de dégager des axes d'amélioration. Une sélection et une priorisation de ces idées sont effectuées collégialement et seront prises en charge lors du sprint suivant.
Exemples d'atelier : Keep / Drop / Start, 3L, Speedboat, Starfish...

QUAND

À la fin du sprint, après la **Sprint Review**. C'est le dernier événement du sprint.

COMBIEN DE TEMPS

3h max pour un sprint d'un mois.

JE SUIS...

LA SCRUM TEAM

- Je participe à l'événement en tant que membre de l'équipe Scrum.
- Je propose des idées afin de faciliter mon travail au quotidien.
- En tant que Scrum Master je veille à ce que l'évènement ait lieu.
- En séance, je priorise les actions d'amélioration ajoutées au Product Backlog.

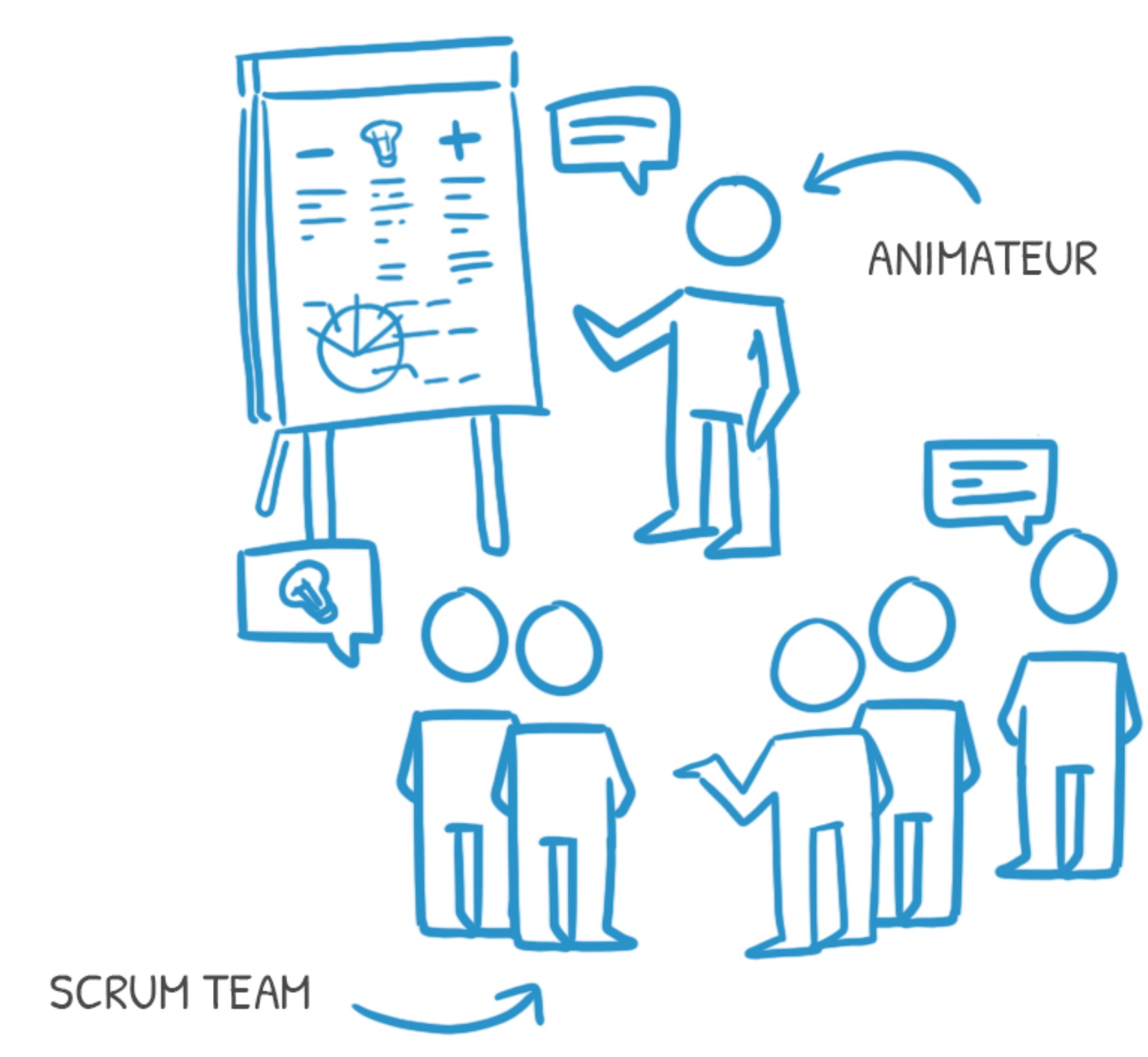
L'ANIMATEUR D'ATELIER

- J'instaure un cadre bienveillant et propice aux échanges constructifs.
- Je veille à ce que chaque participant ait eu l'opportunité de s'exprimer sur son état d'esprit et les sujets abordés.
- J'utilise des formats ludiques pour animer les rétrospectives (Rétro-zombie, Tweet my sprint, Blanc Manger Rétro, Rétro Star Wars, Rétro-Dixit...).

SPRINT RETROSPECTIVE

INPUT

La Scrum Team / Les actions d'amélioration du sprint précédent



OUTPUT

Actions d'amélioration priorisées / DOR/DOD mis à jour

NOTRE CONSEIL


« Varier régulièrement les supports et thématiques des rétrospectives permet de dynamiser cet événement et d'ouvrir différents sujets de discussion »

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT REVIEW



OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

La **Scrum Team** se réunit avec les parties prenantes invitées par le **Product Owner** afin de **discuter de l'incrément** réalisé pendant le sprint et de définir l'orientation des prochaines évolutions du produit.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

Le **Product Owner** introduit ce qui a été fini et ce qui ne l'a pas été. La **Scrum Team** fait une démonstration de l'incrément et explique les difficultés rencontrées.

Des échanges ont lieu au sujet du **Product Backlog** et des recommandations sont émises sur le choix des prochains travaux à mener.


QUAND

À la fin du sprint.

COMBIEN DE TEMPS

4h max pour un sprint d'un mois. Plus court pour un sprint d'une durée inférieure.

SPRINT REVIEW



JE SUIS...

UN DEVELOPER

- Je présente et démontre le travail effectué.
- J'explique les difficultés rencontrées et leurs résolutions.
- Je participe à l'échange.

LE PRODUCT OWNER

- Je liste les éléments terminés et non terminés.
- J'évoque la situation du backlog et le met à jour en fonction des orientations choisies.
- Je recueille le feedback.
- Je mets à jour la roadmap.

LE SCRUM MASTER

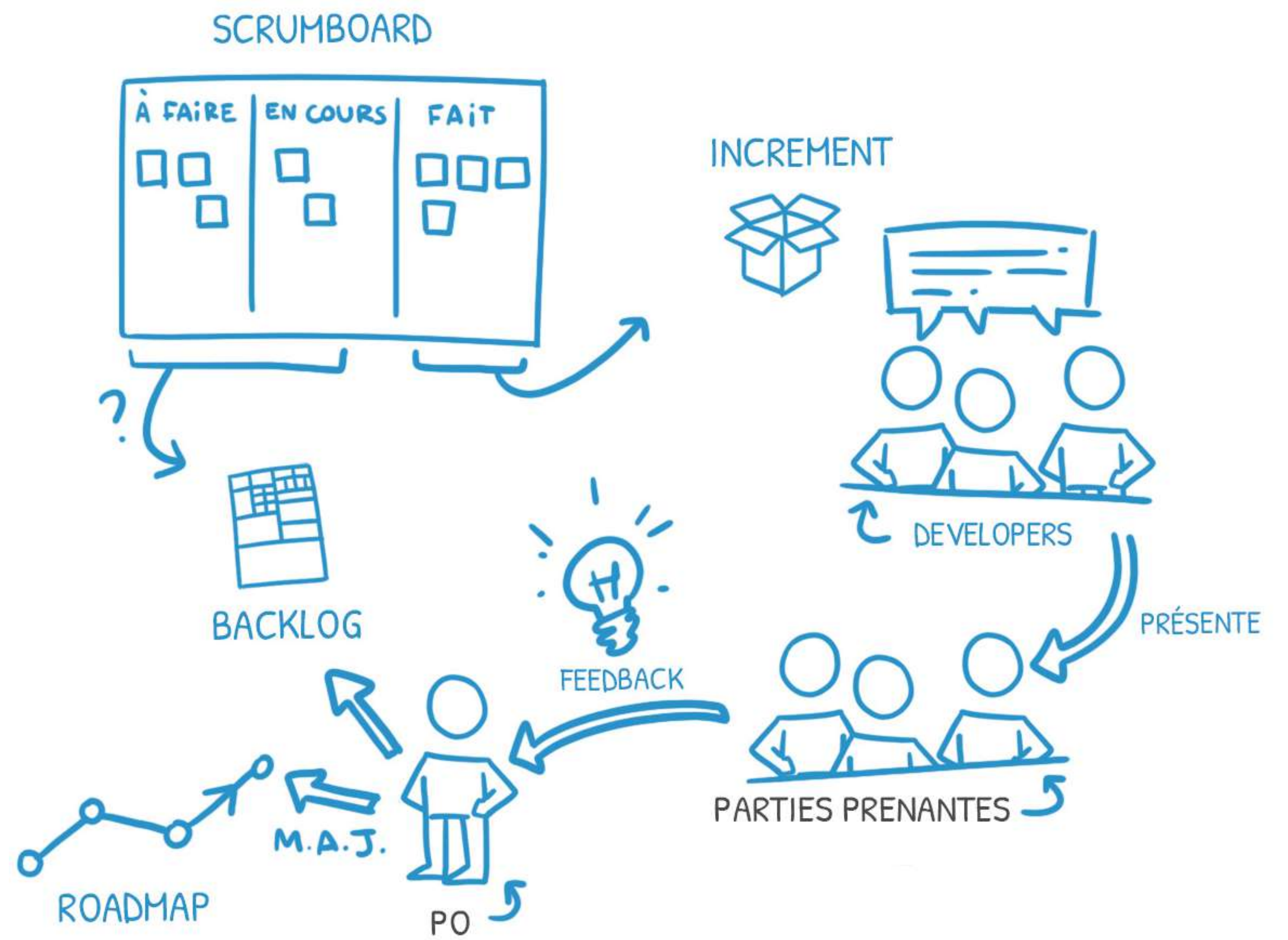
- Je facilite les échanges.

LES PARTIES PRENANTES

- Je donne mon avis sur l'incrément.
- Je partage les informations sur les tendances du marché et ma vision sur les futures fonctionnalités du produit.

INPUT

Préparation de la démonstration / incrément



SCRUMBOARD

À FAIRE | EN COURS | FAIT

INCREMENT

DEVELOPERS

PARTIES PRENANTES

PO

M.A.J.

BACKLOG

ROADMAP

FEEDBACK

PRÉSENTE

OUTPUT

Feedback recueilli / Roadmap et Product Backlog mis à jour

NOTRE CONSEIL

«
Garde à l'esprit qu'il s'agit d'un moment d'échange collaboratif et non un jugement sur le travail produit
»



Phare Rose
Culture Agile avec Concerto

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT PLANNING

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

La **Scrum Team** détermine l'**Objectif du Sprint** (sprint goal). Le **Product Owner** discute des éléments du **Product Backlog** qui pourraient permettre d'**atteindre l'Objectif du Sprint**. La **Scrum Team** décide du nombre d'éléments du **Product Backlog** à inclure dans le **Sprint Backlog**.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

La **Scrum Team** va répondre aux trois questions suivantes :

- Pourquoi ce sprint est important ? Afin de définir l'**Objectif de Sprint**.
- Que peut-on faire durant ce sprint ? Pour sélectionner les éléments à inclure dans le sprint.
- Comment le travail choisi sera réalisé ? Permettant de décomposer les éléments sélectionnés.

QUAND

Au démarrage du sprint.

COMBIEN DE TEMPS

Jusqu'à **8h** pour un sprint de 4 semaines. Plus court pour un sprint d'une durée inférieure.

JE SUIS...

UN DEVELOPER

- Je participe à la construction de l'Objectif de Sprint.
- Je choisis les éléments du Product Backlog pour ce sprint.
- Je comprends le travail à réaliser.
- Je construis le plan.

LE PRODUCT OWNER

- Je mets à jour et affine le Product Backlog en amont.
- Je participe à la construction de l'Objectif de Sprint (sprint goal).
- Je clarifie les éléments.
- Je peux trouver des compromis.

LE SCRUM MASTER

- Je veille à ce que l'événement ait lieu.
- Je veille à ce que les participants comprennent l'objectif de l'événement.

SPRINT PLANNING

INPUT

Product Backlog / Dernier Incrément / capacité projetée / performances passées de l'équipe de dev

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

Objectif : _____

À FAIRE EN COURS FAIT

SCRUM MASTER P.O. DEVELOPERS

OUTPUT

Sprint Backlog / Objectif de Sprint

NOTRE CONSEIL

« Pour gagner en efficacité sur un Sprint Planning, il faut bien affiner le Product Backlog au préalable »»

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

BACKLOG REFINEMENT

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

La **Scrum Team** s'assure que le contenu du **Product Backlog** est **pertinent, priorisé et compris de tous**.

On fait en sorte que les éléments prioritaires du **Product Backlog** puissent être embarqués et terminés sur un sprint.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

À partir du **Product Backlog**, la **Scrum Team** analyse les éléments du **Product Backlog**. Elles sont alors découpées, estimées et re-priorisées.

QUAND

Autant de fois que nécessaire.

COMBIEN DE TEMPS

10% maximum de la capacité de l'équipe de développement (par exemple entre 1h et 2h par session de raffinement).

JE SUIS...

UN DEVELOPER

- Je pose des questions et je m'investis sur la compréhension du besoin.
- Je donne une estimation de la complexité des éléments Product Backlog (avec Planning Poker par exemple).

LE PRODUCT OWNER

- Je présente les éléments du Product Backlog de manière claire afin que tout le monde les comprenne.
- Je réponds aux interrogations fonctionnelles des autres personnes.
- J'adapte les éléments du Product Backlog suite aux différents retours mentionnés par l'équipe.

LE SCRUM MASTER

- Je facilite l'événement si besoin.
- Je propose des techniques de découpage des éléments du Product Backlog.

BACKLOG REFINEMENT

INPUT Product Backlog

PRODUCT BACKLOG AVANT

PRODUCT BACKLOG APRES

SCRUM MASTER PO DEVELOPERS

OUTPUT Le Product Backlog affiné et remis à jour / Liste des éléments du Product Backlog prête à être traitée par l'équipe de développement

NOTRE CONSEIL

« Pour ne pas oublier de le faire, le Backlog Refinement peut être planifié comme un Daily Scrum (exemple : tous les jeudis de 14h00 à 16h00). N'hésite pas à augmenter sa fréquence si nécessaire »

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Un **Sprint** est une itération qui contient tous les événements **Scrum**. Les développements réalisés sont ceux définis lors du **Sprint Planning** qui a lieu en tout début de sprint. À la fin du sprint, tous les travaux définis doivent être **conformes à la DoD** définie par la **Scrum Team** (développés, testés...) et forment l'incrément. L'**Objectif du Sprint** doit être **maintenu** pendant toute la durée du sprint.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

Les **Sprints** sont de courtes durées afin de permettre une adaptation au changement et de réduire la complexité et le risque. L'objectif est de **délivrer régulièrement de la valeur** et de **s'ajuster** en permanence en fonction du contexte du produit. Les phases de spécifications, développement ou de recette sont donc limitées en durée et parallélisées.

QUAND

Un nouveau sprint commence immédiatement après la fin du précédent.

COMBIEN DE TEMPS

4 semaines maximum.

SPRINT

JE SUIS...

UN DEVELOPER

- Je collabore avec le Product Owner pour clarifier les Users Stories si besoin.
- Je réalise les Users Stories (dev, test, recette...)
- Je participe aux événements du Sprint.

LE PRODUCT OWNER

- Je collabore avec la Scrum Team pour clarifier les besoins métier présents et futurs.
- Je participe aux événements du Sprint.
- Je recueille le besoin pour les Sprints suivants.
- Je prépare les Users Stories pour les prochains sprints.

LE SCRUM MASTER

- Je participe aux événements du Sprint et anime les ateliers.
- Je facilite les échanges au sein de la Scrum Team et avec les intervenants extérieurs.

INPUT


- Product Backlog
- Plan d'amélioration de la rétrospective du sprint précédent
- Incrément du sprint précédent

OUTPUT

Incrément potentiellement livrable (toutes les Users Stories terminées en accord avec la DoD)

NOTRE CONSEIL

« La réussite d'un Sprint réside principalement dans la collaboration étroite et quotidienne à l'intérieur de la Scrum Team »»



Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

USER STORY

OBJECTIF

QU'EST-CE QUE C'EST

Une **User Story** est une description concise et compréhensible d'une fonctionnalité.

Elle détaille à qui elle s'adresse, le besoin exprimé et pourquoi il apporte de la valeur. Elles constituent le contenu du **Product Backlog**.

6 qualités INVEST indispensables :
Indépendante, Négociable, Valorisée, Estimable, Suffisamment petite et Testable.

À QUOI ÇA SERT

La **User Story** est un support de discussion entre le **PO** et **l'équipe**. Elle sera amenée à être affinée, découpée et estimée par la **Scrum Team** tout au long de son existence. Elle est souvent complétée par des attributs qui aident à sa compréhension et sa mise en œuvre :

Type (fonctionnel, technique, anomalie, dette technique), Critère d'acceptation, Bénéfice, Estimation, Risque, Statut (en cours, terminé, abandonné...).

La **User Story** est prête à être embarquée dans un sprint si elle respecte les critères de la **Definition of Ready (DoR)**.
La **User Story** est terminée si elle répond aux critères de la **Definition of Done (DoD)** et aux critères d'acceptation.

JE SUIS

UN DEVELOPER

- Je m'investis dans la compréhension des Users Stories.
- Je peux en négocier le contenu.
- Je peux en soumettre au Product Owner (PO).
- J'estime l'effort de leur mise en œuvre.

LE PRODUCT OWNER

- Je rédige les Users Stories et les ordonne au sein du Product Backlog.
- Je m'assure qu'elles soient concises et compréhensibles.
- Je m'assure qu'elles apportent de la valeur.

LE SCRUM MASTER

- Je propose des outils pour les gérer.

USER STORY

NOTRE CONSEIL

« Une User Story n'est pas une spécification mais un outil de communication et de collaboration »

Phare Rose
Culture Agile avec Concerto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT BACKLOG

OBJECTIF

QU'EST-CE QUE C'EST

Le **Sprint Backlog** est la sélection des éléments du **Product Backlog** pour le sprint ainsi qu'un plan pour les délivrer et réaliser l'**Objectif de Sprint**.

Il est construit lors du **Sprint Planning** par la **Scrum Team** sur la base de la priorisation du **Product Backlog** faite par le **Product Owner**.

À QUOI ÇA SERT

Il sert à rendre **visible**, en temps réel, le **travail** que la **Scrum Team** identifie comme nécessaire pour atteindre l'**Objectif du Sprint**.

Il symbolise l'**engagement des Developers** à produire un incrément du produit pendant la durée du sprint. Il se concrétise généralement par un tableau Kanban.

ENGAGEMENT

L'**Objectif de Sprint** est le but à atteindre durant le sprint.

Il permet à l'équipe d'être focus sur ce qui est important durant le sprint. Il pousse, aussi, l'équipe à collaborer pour l'atteindre.

JE SUIS

UN DEVELOPER

- J'en suis responsable.
- Je le mets à jour.
- Je peux l'ajuster en cours de sprint en cas de besoin et en accord avec le Product Owner.

LE PRODUCT OWNER

- Je fournis les compléments d'information nécessaires à la réalisation des US.
- Je peux soumettre des modifications de son contenu à la Scrum Team, si nécessaire.
- Je peux l'utiliser pour suivre l'avancement de l'atteinte de l'Objectif de Sprint.

LE SCRUM MASTER

- Je suis l'avancée de sa mise en oeuvre à l'aide d'indicateurs et lève des alertes si nécessaire.
- J'aide l'équipe à sa mise en oeuvre et à son maintien en levant les éventuels obstacles.

SPRINT BACKLOG

PRODUCT BACKLOG

SPRINT PLANNING

SPRINT BACKLOG

INCREMENT

P.O.

DEVELOPERS

NOTRE CONSEIL

« Pour un Sprint Backlog bien dosé, pense au contexte du sprint (disponibilité des acteurs, interventions en production, adhérence avec l'extérieur...) »

Phare Rose
— Culture Agile avec Conserto —

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

PRODUCT BACKLOG

OBJECTIF

QU'EST-CE QUE C'EST

Le **Product Backlog** est l'unique source qui référence l'ensemble des besoins nécessaires à la gestion du produit.

Il est constitué généralement d'une **liste d'éléments priorités** par le **Product Owner**. Il favorise la transparence au sein de l'organisation.

À QUOI ÇA SERT

Son objectif est de centraliser toutes les demandes de **fonctionnalités**, d'améliorations ou de **bugs** et de les rendre visibles pour tous.

Le **Product Backlog** est un élément **vivant**, il va évoluer durant toute la vie du produit en fonction des besoins identifiés.

Le **Product Backlog** est le « vivier » des demandes à réaliser dans le futur.

ENGAGEMENT

L'**Objectif du Produit** décrit un état futur ciblé par la **Scrum Team**.

Le **Product Backlog** définit les éléments permettant d'atteindre l'**Objectif de Produit**.

PRODUCT BACKLOG

JE SUIS

UN DEVELOPER

- Je peux soumettre des éléments au Product Owner.
- J'estime les éléments du Product Backlog.
- Je l'utilise afin de construire le Sprint Backlog.

LE PRODUCT OWNER

- J'alimente, maintiens et ordonne le Product Backlog.
- Je suis responsable du Product Backlog.
- Je rends visible le Product Backlog auprès de tous.

LE SCRUM MASTER

- J'aide le Product Owner à trouver des techniques efficaces pour alimenter, maintenir et prioriser le Product Backlog.

LES PARTIES PRENANTES

- Je peux soumettre des éléments au Product Owner.

OBJECTIF DU PRODUIT

PARTIES PRENANTES

DEVELOPERS

SCRUM MASTER

PO

PRODUCT BACKLOG

NOTRE CONSEIL

« Le Product Backlog n'est pas un amoncellement de besoins, la présence d'éléments qui ne seront jamais réalisés le polluera et augmentera le risque de mal gérer les priorités »

Phare Rose
— Culture Agile avec Conserto —

Retrouvez-nous sur :
WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

INCREMENT

OBJECTIF

QU'EST-CE QUE C'EST

Un **Increment** est une étape vers l'**Objectif de Produit**. Chaque **Increment** s'ajoute aux **Increments** précédents et fonctionnent ensemble.

Plusieurs **Increments** peuvent être créés durant un **Sprint**. Dans ce cas, la combinaison de ces **Increments** sera présentée lors de la **Sprint Review**.

À QUOI ÇA SERT

L'**Increment** permet de livrer la valeur produite.

Il permet d'avoir une démarche empirique en étant transparent sur l'avancée du produit en incitant à l'inspection et l'adaptation du produit.

ENGAGEMENT

La **Definition of Done (DoD)** est une liste de critères attendus pour qu'un besoin soit terminé et fiable.

Les critères doivent être explicites, clairs et compréhensibles par tous.

JE SUIS

UN DEVELOPER

- Je participe à l'initialisation et à l'évolution de la Definition of Done.
- Je me conforme à la Definition of Done.

LE PRODUCT OWNER

- Je participe à l'initialisation et à l'évolution de la Definition of Done.
- Si un élément n'est pas conforme à la Definition of Done, je m'assure qu'il est renvoyé dans le Product Backlog.

LE SCRUM MASTER

- J'accompagne la Scrum Team dans la mise en place d'une Definition of Done pertinente et permettant le niveau de qualité requis.

INCREMENT

DOD ?

SPRINT BACKLOG

À FAIRE	EN COURS	FAIT
□ □	□ □	□ □ □
□	□	□

INCREMENT

NOTRE CONSEIL

« Un DoD complexe augmente les coûts de réalisation mais augmente aussi la qualité de l'Increment »»

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Format A4 à imprimer puis à découper

SCRUM TEAM

RÔLE

La **Scrum Team** a pour objectif de fabriquer un produit apportant de la valeur, en étant efficace et efficace. Elle est constituée d'un **Product Owner**, d'un **Scrum Master** et de **Developers**. Elle est composée de moins de 10 personnes, et est responsable de toutes les activités liées au produit.

QUALITÉ

- Pluridisciplinaire et auto-gérée
- Force de proposition (technique & organisationnelle)
- Solidaire et collaborative

DEVOIR

- S'investir sur le périmètre du produit
- S'assurer de la valeur du produit en accord avec les parties prenantes
- Se focaliser entre membres de l'équipe en permanence
- S'engager sur le travail réalisable au cours d'un sprint
- Se focaliser sur l'**Objectif Produit** et les **Objectifs de Sprint**
- S'assure de l'exploitation, de la maintenance, ainsi que de toute l'activité nécessaire à la vie du produit.

INTERACTIONS AVEC

ORGANISATION

- Je m'inscris dans le cadre de l'organisation
- Je participe aux communautés de pratique

AUTRES ÉQUIPES

- Je partage mes pratiques
- Je m'inspire des bonnes pratiques autour de moi

MÉTIER / UTILISATEURS

- Je prends contact avec le métier, pour clarifier les notions fonctionnelles.
- Je leur présente le résultat de mes travaux lors de la Sprint Review et prends en compte leurs retours.

SCRUM TEAM

NOTRE CONSEIL

« Une bonne Scrum Team apprend à partir de ses expérimentations, et sait s'adapter rapidement aux changements »

Retrouvez-nous sur : WWW.PHARE-ROSE.FR

Phare Rose
Culture Agile avec Conserto

Format A4 à imprimer puis à découper

GLOSSAIRE

ACCEPTANCE CRITERIAS / CRITÈRES D'ACCEPTATION : Ensemble de conditions que la User Story doit satisfaire pour être considérée comme complète et terminée.

USER STORY OF REFERENCE : User Story de référence valant généralement 1 Story Point servant d'étalon pour chiffrer les Users Stories.

AUTRES

BURNDOWN : Graphique utilisé pour suivre l'avancement du Sprint. Il permet de suivre l'évolution du travail restant en fonction du temps.

BURNUP : Graphique utilisé pour suivre l'avancement du Sprint. Il permet de suivre l'évolution de la quantité de travail terminée en fonction du temps.

RELEASE / VERSION : Une release est une nouvelle version du produit, livrée aux utilisateurs. Elle est le fruit d'un ou de plusieurs Sprints.

SPRINT GOAL / OBJECTIF DU SPRINT : Objectif à atteindre à la fin du sprint.

SPRINT CAPACITY / CAPACITÉ DE SPRINT / PRÉDICTIBILITÉ : Nombre de points de stories prévus par la Scrum Team sur le sprint.

TABLEAU KANBAN / TABLEAU DES TÂCHES : Représentation visuelle qui permet de suivre l'avancement des Users Stories par rapport à l'Objectif du Sprint (très utile pour le Daily Meeting).

VELOCITY / VÉLOCITÉ : Nombre de Story Points réalisables par sprint (moyenne calculée sur le nombre de Story Points réalisés sur les sprints précédents).