

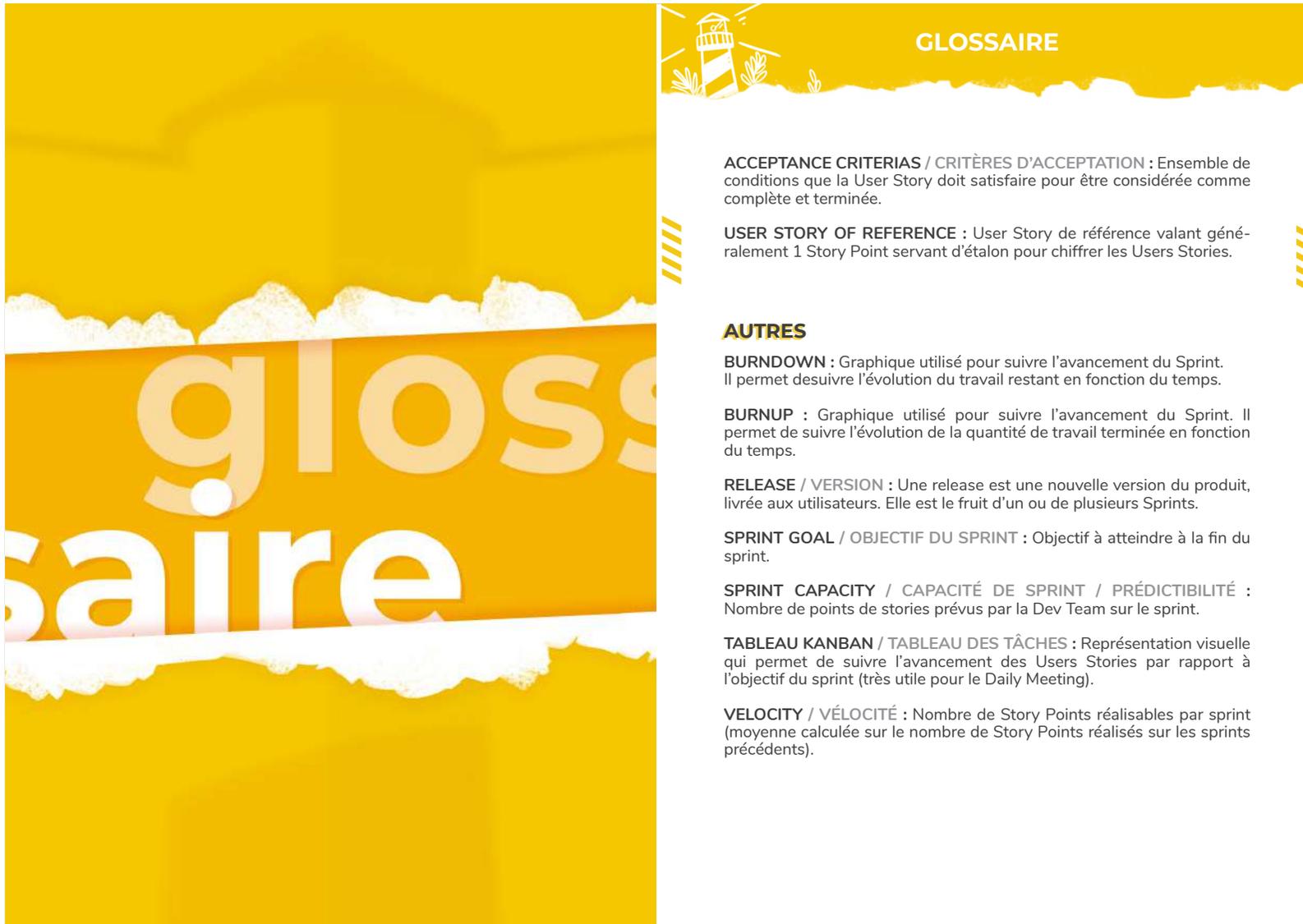
Format A4 à imprimer puis à découper



Détachez et assemblez
votre boîte pour ranger
vos antisèches !

Retrouvez-nous sur www.phare-rose.fr

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 Dev 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).

Format A4 à imprimer puis à découper

SCRUM MASTER MAÎTRE DE MÊLÉE



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.

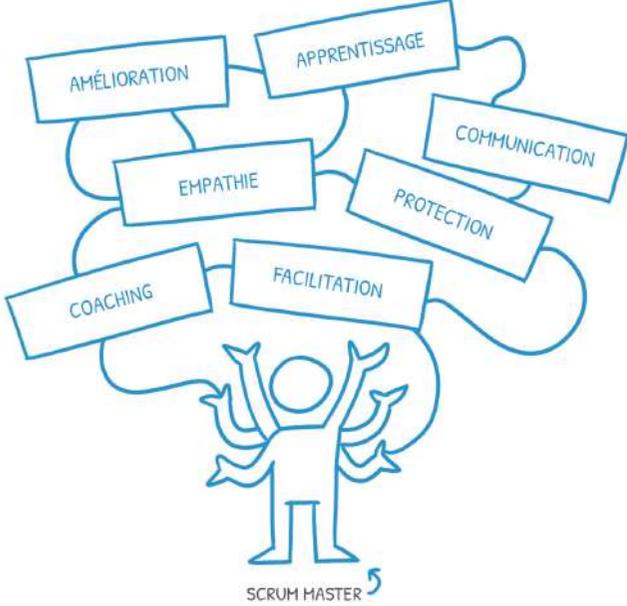
LA DEV TEAM

- Je l'emmène vers la voie de l'auto-organisation.
- 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 facilite les événements Scrum au besoin.

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 MAÎTRE DE MÊLÉE



The diagram shows a central figure of a Scrum Master with multiple arms, surrounded by various interaction points: AMÉLIORATION, APPRENTISSAGE, EMPATHIE, COACHING, FACILITATION, COMMUNICATION, and PROTECTION. The figure is labeled 'SCRUM MASTER' at the bottom.

NOTRE CONSEIL

« N'engagez jamais l'équipe de dev sans la consulter au préalable ! »



Phare Rose
— Culture Agile avec Consero —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

PRODUCT OWNER RESPONSABLE PRODUIT

ALLER CHERCHER LE FEEDBACK PORTER UNE VISION PLANIFIER COMMUNIQUER

AMÉLIORATION VEILLE

CONDUITE DU CHANGEMENT SUIVI RÉALISATION VALIDATION

PARTIES PRENANTES DEV TEAM SCRUM MASTER

NOTRE CONSEIL

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

Phare Rose
— Culture Agile avec Consero —

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

PRODUCT OWNER RESPONSABLE PRODUIT

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 Dev 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 événements Scrum.
- Prioriser et entretenir le Product backlog afin de préparer les prochains Sprints (exigences, scénarii de tests et d'acceptation).

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.

LA DEV TEAM

- Je m'assure de la bonne compréhension des Users Stories.
- J'apporte de la visibilité dans le Product Backlog.
- Je communique et 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 Users Stories.
- Je le sollicite afin d'apporter plus de transparence aux Parties Prenantes durant le sprint.

Format A4 à imprimer puis à découper

PRODUCT BACKLOG

BACKLOG

OBJECTIF

QU'EST-CE QUE C'EST

Le Product Backlog est l'unique source qui référence l'ensemble des besoins définissant le produit. Il est constitué généralement d'une **liste de Users Stories** priorisées 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. Différents attributs, comme le statut, l'urgence, la complexité ou le temps de réalisation permettent de gérer les demandes tout au long de leur vie. 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.

INTERACTIONS

LA DEV TEAM

- Je peux soumettre des Users Stories 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

- Je peux aider le Product Owner à rédiger des User Stories qui apporte de la valeur.
- J'aide le Product Owner à l'alimenter, le maintenir et le prioriser.

LES PARTIES PRENANTES

- Je peux soumettre des Users Stories au Product Owner.

PRODUCT BACKLOG

BACKLOG

Le diagramme illustre les interactions entre le Product Backlog et les différents rôles du Scrum. Le Product Backlog est représenté par une boîte contenant des idées (ampoules) et des problèmes (araignées). Les 'PARTIES PRENANTES' et l'équipe 'DEV TEAM' soumettent des éléments au 'PO' (Product Owner). Le 'PO' gère le backlog, et le 'SCRUM MASTER' facilite le processus. L'équipe 'DEV TEAM' interagit également avec le backlog pour les éléments de travail.

NOTRE CONSEIL

« Le Product Backlog n'est pas un amoncellement de besoins, la présence de Users Stories qui ne seront jamais réalisées le pollueront et augmenteront le risque de mal gérer les priorités. »

Phare Rose
— Culture Agile avec Concerto —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

BACKLOG REFINEMENT

AFFINAGE

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 **Users Stories** prioritaires soient finement découpées, bien décrites, et estimées. On identifie les impacts à moyen terme du travail à venir.

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

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

Une **User Story** affinée est une **User Story** acceptée par l'équipe de Dev.

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 refinement).

JE SUIS...

LA DEV TEAM

- Je pose des questions et je m'investis sur la compréhension du besoin.
- Je donne une estimation de la complexité des **Users Stories** (avec **poker planning** par exemple).

LE PRODUCT OWNER

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

LE SCRUM MASTER

- Je facilite l'événement si besoin.
- Je propose des techniques de découpage des **Users Stories**.

BACKLOG REFINEMENT

AFFINAGE

INPUT Backlog produit / liste de **Users Stories** / **Definition Of Ready** (DOR)

PRODUCT BACKLOG AVANT **PRODUCT BACKLOG APRES**

US 1, US 2, US 3 US 1.1, US 1.2, US 2, US 3

SCRUM MASTER PO DEV TEAM

OUTPUT Backlog produit affiné et remis à jour / liste des **Users Stories** prêtes à être traitées par l'équipe de développement

NOTRE CONSEIL

« Pour ne pas oublier de le faire, le **Backlog Refinement** peut être planifié comme un **daily scrum** (ex tous les jeudis de 14h00 à 16h00). Ne pas hésiter à augmenter sa fréquence si nécessaire. »

Phare Rose
— Culture Agile avec Consero —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT BACKLOG

BACKLOG DE L'ITÉRATION

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 Dev Team identifie comme nécessaire pour atteindre l'objectif du sprint.

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

INTERACTIONS

LA DEV TEAM

- 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 Dev 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 œuvre à l'aide d'indicateurs et lève des alertes si nécessaire.
- J'aide l'équipe à sa mise en œuvre et à son maintien en levant les éventuels obstacles.

NOTRE CONSEIL

« Pour un sprint backlog bien dosé, pensez au contexte du sprint (disponibilité des acteurs, interventions en production, adhésion avec l'extérieur...) »

Phare Rose
— Culture Agile avec Concerto —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT ITÉRATION

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Un **sprint** est une itération qui contient tous les évènements 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 dev 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 ITÉRATION

JE SUIS...

LA DEV TEAM

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

LE PRODUCT OWNER

- Je collabore avec la Dev Team pour clarifier les besoins métier présents et futurs.
- Je participe aux évènements 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 évènements 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 entre le Product Owner, le Scrum Master et la Dev Team ! »

Phare Rose
— Culture Agile avec Concerto —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT PLANNING

PLANNING DE SPRINT

OBJECTIF

QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

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

COMMENT VA-T-ON LE FAIRE

L'équipe de dev planifie le travail pour transformer les Users Stories en incrément produit « fini » durant le sprint.
Par exemple : décomposition en tâches et estimation des tâches. L'équipe de développement devrait être en mesure d'expliquer au Product Owner et au Scrum Master comment elle entend s'organiser pour réaliser l'objectif du Sprint.

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...

LA DEV TEAM

- 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

PLANNING DE SPRINT

INPUT Backlog produit / dernier incrément / capacité projetée / performances passées de l'équipe de dev

SPRINT BACKLOG OBJECTIF SPRINT

PLAN SPRINT

SCRUM MASTER P.O. DEV TEAM

OUTPUT Sprint Backlog / Objectif de sprint

NOTRE CONSEIL

« Pour gagner en efficacité sur un sprint planning, il faut bien affiner le Backlog Produit au préalable. »»

Phare Rose
— Culture Agile avec Conserito —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT RETROSPECTIVE

RÉTROSPECTIVE

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** 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 collégalement 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 tant que Product Owner je priorise les actions d'amélioration ajoutées au Product Backlog.

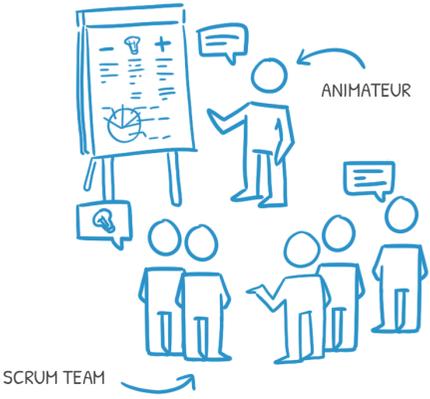
L'ANIMATEUR D'ATELIER

- 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

RÉTROSPECTIVE

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



OUTPUT Actions d'amélioration priorisées / DOR/DOD mis à jour / Product Backlog mis à jour avec des Users Stories techniques

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 Concerto —

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

Format A4 à imprimer puis à découper

SPRINT REVIEW

REVUE DE SPRINT

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 Dev 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.

JE SUIS...

LA DEV TEAM

- 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.

SPRINT REVIEW

REVUE DE SPRINT

INPUT

Préparation de la démonstration / incrément

OUTPUT

Feedback recueilli / Roadmap et Product Backlog mis à jour

NOTRE CONSEIL

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

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

Phare Rose
— Culture Agile avec Concerto —

Format A4 à imprimer puis à découper

DEFINITION OF READY DÉFINITION DE PRÊT	DEFINITION OF DONE DÉFINITION DE FINI	DEFINITION OF READY DÉFINITION DE PRÊT	DEFINITION OF DONE DÉFINITION DE FINI
<p>OBJECTIF</p> <p>QU'EST-CE QUE C'EST</p> <p>La Definition of Ready (DOR) est une liste (définie par la Scrum Team) de critères attendus pour qu'une User Story soit candidate au développement. Les critères doivent être explicites, clairs et compréhensibles par tous.</p> <p>Elle n'est pas figée dans le temps et peut évoluer selon les besoins et la maturité de la Dev Team. Une User Story avec une DOR incomplète ne doit pas être intégrée au Sprint Backlog.</p> <p>POURQUOI</p> <p>La DOR permet d'aligner les membres de l'équipe sur une vision commune de ce que doit comporter une User Story. Elle doit faciliter la rédaction de celle-ci et fiabiliser, à terme, l'estimation par la Dev Team.</p>	<p>OBJECTIF</p> <p>QU'EST-CE QUE C'EST</p> <p>La Definition of Done (DOD) est une liste (définie par la Dev Team) de critères attendus pour qu'une User Story soit terminée et fiable. Les critères doivent être explicites, clairs et compréhensibles par tous.</p> <p>Elle n'est pas figée dans le temps et peut évoluer selon les besoins de la Scrum Team ou de la User Story. Une User Story avec une DOD incomplète ne doit pas être intégrée à l'incrément.</p> <p>POURQUOI</p> <p>La DOD aligne la Scrum Team sur la vision d'une User Story considérée comme terminée. Elle permet de maximiser la qualité des livrables et d'en limiter les risques.</p>		
<p>NOTRE CONSEIL</p> <p>« Attention, une DOR trop complexe peut limiter la créativité de la Dev Team et augmenter considérablement la charge du Product Owner. »»</p>	<p>NOTRE CONSEIL</p> <p>« Une DOD complexe augmente les coûts de réalisation, mais augmente aussi la qualité de l'incrément. »»</p>		

Format A4 à imprimer puis à découper

USER STORY

RÉCIT UTILISATEUR

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 en quoi il apporte de la valeur. Elles constituent le contenu du Product Backlog. Elle doit avoir les 6 qualités **INVEST** indispensables :

Indépendante, **N**égociable, **V**alorisée, **E**stimable, **S**uffisamment petite et **T**estable.

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.

INTERACTIONS

LA DEV TEAM

- Je m'investis dans la compréhension des Users Stories.
- Je peux en négocier le contenu.
- Je peux en soumettre au Product Owner.
- 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

RÉCIT UTILISATEUR

PRODUCT BACKLOG

USER STORY
En tant que ...

PO

DEV TEAM

SCRUM MASTER

PARTIES PRENANTES

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

DEV TEAM

L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

RÔLE

La Dev Team est chargée de construire le produit. Elle est responsable des **choix techniques** effectués et de la qualité du livrable à chaque fin de sprint. Elle est généralement composée de 3 à 9 personnes.

QUALITÉ

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

DEVOIR

- S'investir sur le périmètre du produit.
- Se synchroniser entre membres de l'équipe en permanence.
- Collaborer étroitement avec le Product Owner.
- S'engager sur le travail réalisable au cours d'un sprint.
- Alerter en cas de risque identifié.
- Livrer un incrément du produit utilisable.
- Participer à tous les événements Scrum.
- Mettre à jour le Sprint Backlog (burndown, management visuel...).

INTERACTIONS AVEC

LE PRODUCT OWNER

- Je discute de l'attendu des Users Stories lors des séances de Backlog Refinement et de sprint planning.
- J'estime la complexité des Users Stories.
- 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.

LES PARTIES PRENANTES

- Je leur présente le résultat de mes travaux lors de la sprint review et prends en compte leurs retours.
- Je prends contact avec le métier, en accord avec le Product Owner, pour clarifier des notions fonctionnelles.

BACKLOG REFINEMENT **RETROSPECTIVE**

SPRINT BACKLOG **INCREMENT**

SPRINT PLANNING **DAILY SCRUM** **SPRINT REVIEW**

DEV TEAM

PRODUCT OWNER **SCRUM MASTER** **PARTIES PRENANTES**

NOTRE CONSEIL

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

 **Phare Rose**
— Culture Agile avec Conserato —

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