



26 mars 2020

Glossaire Agile

Service du numérique (SNUM)

Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

Objectif

L'objectif de ce document est de décrire un ensemble de termes Agile utilisés dans la gestion des Projets / Programmes:

- Les termes **Génériques** liés à un projet Agile;
 - Les termes définissant les **Périodes** d'un projet Agile;
 - Les termes définissant un **Etat**, un **Statut** ou un **Avancement** d'un besoin formalisé.
-

Ce document ne documente pas les termes portants sur :

- Le **Mode de Fonctionnement Agile à l'Echelle** mise en place au SNUM;
- La description des différents **Rôles** impliqués dans la démarche agile
- La liste et la description des **Cérémonies** agile.

Ces items sont détaillés dans d'autres documents du référentiel méthodologique du SNUM.

Nom	Description
Backlog	Le Backlog rassemble l'ensemble des activités et des livrables dont la squad à la responsabilité
Critères d'acceptation	Définis dans les User Stories ou Enablers, c'est un ensemble de critères qui doivent être vérifiés à la fin de chaque Sprint, afin de valider le développement de la fonctionnalité. Ces critères d'acceptation sont définis par le Product Owner pour les Users Story et par les équipes techniques pour les Enablers.
Definition of Done (DONE)	Le DONE est défini par un ensemble de critères permettant de déterminer si une User Story, un Enabler est considéré comme traité. Au SNUM, les US et Enablers sont conformes, si et seulement si, les résultats des tests de tous les niveaux sont concluants, la documentation est complète et validée, les anomalies critiques et majeures ont été corrigées.. C'est le jalon de VA au sens contractuel
Definition of Ready (DOR)	Le DOR est une liste d'éléments attendus qu'une user story, un enabler doit rassembler pour être ajouté à la priorisation d'un Incrément ou d'un Sprint. et donc, pour être prise en charge par l'équipe de développement.. Au SNUM, l'enrichissement est terminé, la complexité a été évaluée ainsi que la valeur métier.

Nom	Description
Enabler	Les Enablers sont utilisés pour formaliser les besoins techniques et d'architecture indispensables au projet. L' Enabler , est le pendant technique de la notion de User Story. Plusieurs Enablers peuvent être regroupés dans une même Epic.
Epic	Une Epic correspond à une macro fonctionnalité du système à développer. Elle englobe de ce fait un ensemble de Features qui seront rattachées à l' EPIC . On retrouve souvent l' EPIC au début d'un projet; car à ce stade la fonctionnalité n'est pas du tout détaillée ni priorisée.
Feature	Une Feature est une fonctionnalité ou un élément technique nécessaire pour répondre au besoin métier. Elle contient les hypothèses de bénéfices. Elle est dimensionnée pour pouvoir être réalisée dans un incrément. Une Feature est composée de plusieurs user stories ou enablers, et plusieurs squads peuvent travailler sur la même feature en parallèle.
Incrément	Un Incrément est un ensemble de sprints communs aux squads d'une même tribu
Livraison	Sous-ensemble d'un produit livré à chaque fin sprint, qui comprend notamment les développements réalisés, les éléments permettant de réaliser l'installation et le déploiement, l'actif des tests et la documentation associée
Point de complexité (ou Story Point)	Le Point de Complexité est une unité d'estimation utilisée sur les projets agiles permettant de faciliter l'estimation de la complexité d'une User Story ainsi que la planification des Incréments et des Sprints. Le point de complexité est une liste de valeurs numériques. Il est préconisé d'utiliser la suite de Fibonacci..
Produit Minimum Viable (PMV)	Le PMV regroupe les fonctionnalités et enablers minimaux pour qu'un produit réponde aux exigences prioritaires du métier

Nom	Description
Sprint	Un Sprint définit une courte période de temps, de durée fixe, durant laquelle vont se dérouler une série d'activités (analyse, ergonomie, conception, codage, test, etc.) et qui se termine par une livraison
Sprint Innovation et Planning	C'est un sprint dédié à l'innovation, la veille technique, la correction d'anomalie, la formation continue et qui permet la planification des objectifs pour l'incrément suivant en amont du Program Incrément planning. Ce Sprint Innovation et Planning ne peut pas être remplacé par un sprint classique
User Story	Une User Story est un cadre permettant de formaliser synthétiquement les besoins sans perdre de vue l'essentiel : une User Story permet de formaliser le QUI, le QUOI et le POURQUOI : <ul style="list-style-type: none">• En tant que <qui>,• je veux <quoi>,• afin de <pourquoi>.
Valeur métier	La valeur métier décline l'importance d'une User Story pour le métier. Cette importance est valorisée sur la base de la méthode MoSCoW : <ul style="list-style-type: none">• Must do : doit être fait• Should do : devrait être fait dans la mesure du possible• Could do : pourrait être fait si ça n'a pas d'impact sur les autres tâches• Won't do : ne sera pas fait tout de suite mais potentiellement plus tard
Vélocité	La vélocité est la capacité d'une squad à réaliser un nombre de point de complexité dans un sprint. La vélocité de la squad doit être calculée et ajustée à chaque fin sprints.

Ministère
de la Justice



Ministère
de la Justice

MINISTÈRE
DE LA JUSTICE