Ministère de la Justice

15 juin 2020

Cérémonies Agile

SERVICE DU NUMERIQUE (SNUM)

Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

Ministère
de la Justice

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE
DE LA JUSTICE

Objectifs du document

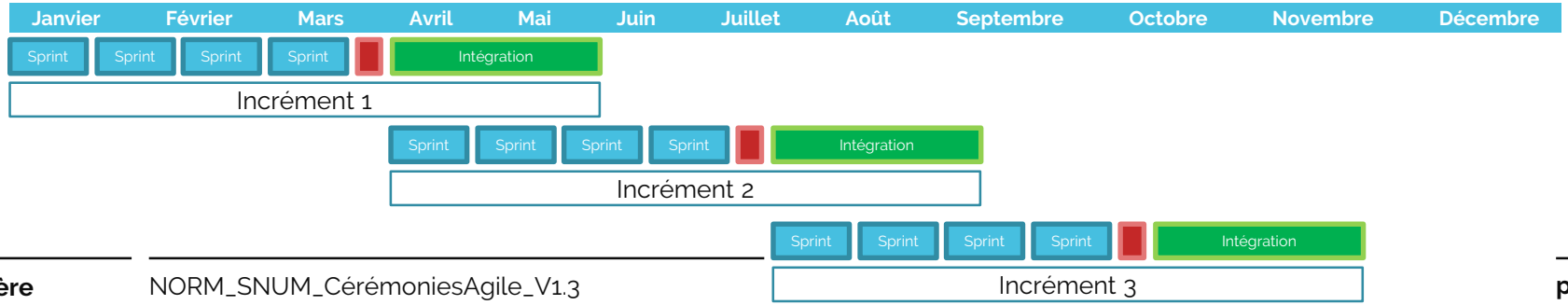
Ce document décrit l'ensemble des cérémonies, nécessaires au pilotage des projets agile au sein du Ministère de la Justice :

- Cérémonies de niveau Squad
- Cérémonies de niveau Tribu
- Cérémonies liées à la démarche de tests

De plus, ce document présente un ensemble d'éléments permettant d'organiser les différentes cérémonies Agile identifiées.

Quelques éléments fondamentaux

Nom	Description	Durée
Sprint	**Le sprint** est une courte période de temps, de durée fixe durant laquelle vont se dérouler une série d'activités (analyse, ergo, conception, codage, test…) et qui se termine par une livraison (interne ou externe).	La **durée d'un sprint** est de 3 semaines
Incrément	**L'incrément** est un ensemble de sprints commun à l'ensemble des squads d'une même tribu.	La **durée de l'incrément** est de 4 sprints de 3 semaines (12 semaines)
Sprint Innovation et Planning	**Le sprint Innovation et Planning** est un sprint dédié à l'innovation, la veille technique, la formation continue, la correction des anomalies et qui inclus la planification des objectifs pour l'incrément suivant. ⚠ ***Ce sprint ne peut pas être remplacé par un sprint classique.***	La **durée d'un sprint Innovation et Planning** est d'une semaine
Intégration de l'incrément	**L'intégration de l'incrément** permet de vérifier que tous les composants développés par les Squads d'une ou plusieurs Tribu fonctionnent de manière correcte et répondent aux attentes de qualité logiciel, de performance et de sécurité.	La **durée maximale de l'intégration de l'incrément** correspond à la durée maximale de la VA du contrat



1. Cérémonies Agile de la squad

Sprint Planning

Objectifs

- Défini, planifier et prioriser le travail pour le sprint à venir
- Donner une vision à moyen terme aux membres de la squad

Participants

- Animateur : Scrum Master
- Participants obligatoires : Product Owner, Membres de la squad, Chef de projet tests, Architecte de squad
- Participants facultatifs : Scrum Master/ PO des squads en adhérence, Coach Agile, Représentants des socles techniques (IT opération, RSSI…), Leader squad d'intégration, Responsables des chapitres

Principes

Durée / Fréquence

- 2 heures à chaque début de sprint

Activités

- Identification des activités du sprint en fonction de la complexité, des dépendances avec d'autres activités et la capacité à faire de la squad
- Priorisation des activités du sprint afin de maximiser la valeur métier
- Projection sur les livrables attendus
- Répartition des livrables en activités spécifiques et liste des tâches à réaliser
- Calendrier associé à chaque activité
- Prise en compte de l'avancement des travaux des squads en forte adhérence avec la squad

Eléments entrants

- Backlog à jour
- Liste d'activités détaillée à mener et livrables associés
- 100 % des US doivent être « Ready » pour être planifier lors du sprint planning

Livrables / éléments sortants

- Priorités du sprint
- Synthèse des objectifs du sprint
- Actualisation du backlog
- Répartition de la charge
- Formalisation du kanban

Daily Stand Up

Objectifs

- Faire un point sur le backlog, synchroniser le travail, organiser la journée et identifier les difficultés / blocages éventuels

Participants

- Animateur : Scrum Master
- Participants obligatoires : Tous les membres de la squad (architecte de squad compris)
- Participants facultatifs : Chef de projet tests, Coach Agile, le leader de la squad d'intégration (lorsque des US de packaging ou techniques sont traitées), responsable socles et chapitres

Principes

Durée / Fréquence

- 30 minutes une fois par jour

Activités

- Bilans individuels rapides des activités de la veille et du plan de la journée, pour chaque membre de la squad
- Identification des points de blocages et des risques pour traitement en aval du stand-up
- Coordination des activités de la journée et mise à jour du kanban pour refléter les changements de statut

Eléments entrants

- Kanban de la squad

Livrables / Eléments sortants

- Kanban actualisé
- Identification des risques / points de blocages

Sprint Review

Objectifs

- Présenter au métier les nouvelles fonctionnalités implémentées au cours du sprint afin de recueillir leur retour pour orienter l'évolution du prochain sprint

Participants

- Animateur : Scrum Master
- Participants obligatoires : Product Owner, Membres de la squad (architecte de squad compris)
- Participants facultatifs : Autres parties prenantes si nécessaire (Leader de Tribu, Chef de projet tests, Utilisateurs métier, Socles, Leader de la squad d'intégration, etc.)

Principes

Durée / Fréquence

- 1 heure à la fin de chaque sprint

Activités

- Présenter les éléments terminés au cours du sprint
- Recueillir les feedbacks du Product Owner et des parties prenantes afin de valider les éléments terminés et actualiser la liste des tâches restantes
- Anticiper le périmètre des prochaines sprints
- Affiner les critères de livraison du produit

Eléments entrants

- Backlog des activités priorisées en début du sprint
- Intégration de l'ensemble des fonctionnalités du sprint dans la solution

Livrables / éléments sortants

- Évaluation du métier sur l'atteinte des objectifs du sprint (quantité et qualité)

Sprint Rétrospective

Objectifs

- Partager avec les différents acteurs les retours sur l'efficacité du fonctionnement dans une logique d'amélioration continue. Ces conclusions sont prises en compte lors de la planification du sprint suivante (charge, fonctionnement, etc.)

Participants

- Animateur : Scrum Master
- Participants obligatoires : Product Owner, Membres de la squad, Leader de la squad d'intégration
- Participants facultatifs : Coach Agile
- Attention : Pas de parties prenantes durant cette cérémonie, c'est un moment propre à la squad

Principes

Durée / Fréquence

- 2 heures à la fin de chaque sprint

Activités

- Prendre du recul sur la manière dont le dernier sprint s'est déroulé (processus, outils, interactions au sein de l'équipe, relations avec les parties prenantes…)
- Identification des points positifs et des difficultés rencontrées
- Créer un plan concret pour mettre en œuvre les améliorations prioritaires
- Partager les résultats du sprint, à comparer avec les engagements en termes d'activités et de fonctionnalités pris lors de la planification du sprint
- Analyser les écarts et collecter les retours auprès des acteurs du sprint pour améliorer le fonctionnement opérationnel

Eléments entrants

- Backlog des activités priorisées en début de sprint (durant la planification du sprint)
- Liste des actions prises lors de la dernière rétrospective

Livrables / Eléments sortants

- Listes des actions d'amélioration des modes de fonctionnement de la squad

2. Cérémonie Agile de synchronisation de la tribu

PI Planning

Objectifs

- Rassembler l'ensemble des participants à se synchroniser (métiers, Product Owner, architectes, tous les membres des squads, Socles, etc.) pour partager la vision
- Ordonnancer les travaux et s'engager collectivement sur les objectifs du prochain incrément

Participants

- Organisateur : Release Train Engineer
- Participants obligatoires : Leader(s) de Tribu(s), Architecte Solution, Product Manager, Product Owner, Scrum Masters, Membres des Squads, leader de squad d'intégration, Socles, Chef de projet tests, RMM
- Participants facultatifs : Représentants métier

Principes

Durée / Fréquence

- 1,5 jour, avant chaque incrément

Activités (cf PI planning en annexe)

- Partager les enjeux métiers, la vision du/des produits, les priorités métiers sur le prochain incrément, l'architecture de la solution et les pratiques de développement
- 2 sessions de travail pour permettre aux squads de séquencer leurs travaux sur l'incrément, en prenant en compte et en matérialisant les dépendances entres les travaux de squads différentes
- Identifier les risques et les possibles ralentissements
- Définir les objectifs de l'incrément, en termes métiers
- Obtenir l'engagement des membres de la tribu sur l'atteinte des objectifs (vote de confiance)

Eléments entrants

- Objectifs de l'incrément et éléments à venir (directives ministérielles, projets de lois, etc.)
- Dossier d'architecture
- Backlog (ensemble des besoins produit) du kanban de l'incrément

Livrables / Eléments sortants

- Planning de l'incrément, décomposé par sprint, pour chacune des squads et mettant en avant les adhérences entres squads
- Objectifs de l'incrément validés par l'ensemble des membres de la tribu
- Risques portants sur la réussite de l'incrément

Scrums of Scrums

Objectifs

- Sécuriser l'atteinte des objectifs de l'incrément en suivant les dépendances et en partageant les difficultés entre les squads

Participants

- Organisateur : Release Train Engineer
- Participants obligatoires : Les Scrum Masters (et/ou un autre membre de la squad plus pertinent si besoin), Leader(s) de Tribu(s), Architecte Solution, Product Manager, leader de squad d'intégration, Chef de projet tests

Principes

Durée / Fréquence

- 30 minutes, deux fois par sprints (D'autres synchronisations peuvent être programmées si besoin)

Remarque :Les cérémonies de Scrums of Scrums et de Product Owner Synchro peuvent être fusionnées en un « Program incrément Synchro »

Activités

- Partager l'avancement vers l'atteinte des objectifs de l'incrément, y compris sur l'aspect de la qualité des services fournis, ainsi que les difficultés et les points bloquants de chaque squad
- Suivre les dépendances entre squads et leur bonne synchronisation
- Identifier de potentielles nouvelles adhérences
- Identifier les porteurs/acteurs de la résolution des difficultés identifiées (la résolution n'est pas recherchée en séance, elle fait l'objet de réunions ad hoc post réunion)

Eléments entrants

- Avancement, difficultés et points bloquants de chaque squad
- Identification par chaque squad des potentiels blocages qu'elle pourrait occasionner pour d'autres squads

Livrables / Eléments sortants

- Mise à jour du tableau des dépendances
- Identification des difficultés et des points de blocages et des porteurs/acteurs de leur résolution

Product Owner Synchro

Objectifs

- Partager l'avancement des objectifs de l'incrément
- Arbitrer, le cas échéant, le contenu de l'incrément
- Contribuer à définir l'objectif fonctionnel du prochain incrément

Participants

- Organisateur : Product Manager
- Participants obligatoires : Tous les Product Owners, Product Manager, Représentants Métiers, Leader(s) de Tribu(s), Leader de squad d'intégration, Release Train Engineer et Architecte Solution
- Participant facultatif : Chef de projet tests

Principes

Durée / Fréquence

- 60 minutes, deux fois par sprints (D'autres synchronisations peuvent être programmées si besoin)

Remarque : Les cérémonies de Scrums of Scrums et de Product Owner Synchro peuvent être fusionnées en une « Program incrément Synchro »

Activités

- Partager l'avancement de chaque squad
- Partager les difficultés et opportunités rencontrées sur les fonctionnalités et innovations
- Arbitrer collégialement le périmètre de l'incrément si nécessaire
- Identifier les porteurs / acteurs de la résolution des difficultés identifiées (la résolution n'est pas recherchée en séance, elle fait l'objet de réunions ad-hocs post réunion)
- Contribuer à la préparation du périmètre fonctionnel du prochain incrément, en affinant la description des fonctionnalités et leur priorisation

Eléments entrants

- Avancement et difficultés rencontrées sur les points fonctionnels

Livrables / Eléments sortants

- Backlogs mis à jour
- Identification des difficultés et des points de blocages et des porteurs/acteurs de leur résolution

System Demo

Objectifs

- Présenter l'avancement de l'incrément, en montrant le fonctionnement de la solution incluant les dernières fonctionnalités implémentées

Participants

- Organisateur : Scrum Master
- Participants obligatoires : Métiers, Scrum Masters, utilisateurs, Release Train Engineer, Leader(s) de tribu(s), Product Manager, Product Owner, membres des squads ad hoc, Chef de projet tests, Leader de squad d'intégration
- Participants facultatifs : Socles, Architecte Solution, RMM

Principes

Durée / Fréquence

- 2h à la fin de chaque incrément

Activités

- Faire une Sprint Review des nouvelles fonctionnalités implémentées, intégrées aux fonctionnalités existantes et dans un environnement le plus proche possible de celui de production
- Recueillir les retours des métiers, des utilisateurs et plus globalement de l'ensemble des parties prenantes de la tribu, afin d'orienter l'évolution de la solution

Eléments entrants

- Intégration des nouvelles fonctionnalités dans la solution

Livrables / Eléments sortants

- Validation des fonctionnalités développées
- Propositions d'évolutions de la solution

Rétrospective de l'incrément

Objectifs

- Présenter les avancées réalisées durant l'incrément et améliorer les modes de fonctionnement de la tribu

Participants

- Organisateur : Release Train Engineer
- Participants obligatoires : Architecte Solution, Product Owner, Leader(s) de Tribu(s), Product Manager, Scrum Masters, membres des squads, Socle cellule, qualité, méthode et outils, Chef de projet tests, Leader de squad d'intégration, RMM

Principes

Durée / Fréquence

- 2h à la fin de chaque incrément

Activités

- Partager l'ensemble des fonctionnalités développées durant l'incrément
- Partager les indicateurs quantitatifs de mesure de la performance de la tribu)
- Partager une rétrospective globale sur l'incrément terminé (<= 30min)
- Identifier et prioriser les problèmes de fonctionnement clés ainsi que leurs propositions de solutions
- Tenir un atelier de résolution des problèmes, et alimenter un backlog d'actions d'amélioration du fonctionnement

Eléments entrants

- Indicateurs de performance de la tribu
- Intégration de l'ensemble des fonctionnalités de l'incrément dans la solution

Outputs

- Evaluation du métier sur l'atteinte des objectifs de l'incrément
- Backlog des actions d'amélioration du fonctionnement mis à jour

Cérémonies de synchronisation

Objectifs

- Coordonner les réalisations techniques et gérer les dépendances

Participants

- Organisateur : Architecte solution
- Participants obligatoires : Architectes de squad
- Participant facultatif : PM / RTE

Principes

Durée / Fréquence

- 30 minutes, une fois par semaine (D'autres synchronisations peuvent être programmées si besoin)

Activités

- Partager l'avancement des enablers
- Identifier et amorcer des plans d'actions pour les points bloquants
- Affiner les travaux sur les flux et interfaces inter-squads
- Rappeler les pattern d'architecture à respecter sur les développements en cours.

Eléments entrants

- Backlogs des enablers à jour

Livrables / Eléments sortants

- Backlogs mis à jour
- Identification des difficultés et des points de blocages et des porteurs/acteurs de leur résolution

3. Pilotage des tests en mode projet

Le suivi et pilotage de la démarche de tests

La majorité des cérémonies nécessaires au suivi et au pilotage de la stratégie de tests projet sont des cérémonies « standards » définit précédemment ; Dans ce paragraphe, on décrit principalement les activités, entrants et livrables complémentaires liées à la gestion des tests.

Cependant, deux nouvelles cérémonies sont à mettre en œuvre au niveau Tribu pour la gestion des tests :

- Comité des anomalies tribal
- Weekly Testing synchro

Daily stand-up (partie dédiée au suivi des anomalies)*

Objectifs

- Faire le point quotidiennement sur les anomalies détectées au sein de la squad
- Faciliter leur résolution lors des travaux quotidien de la squad

Participants

- Animateur : Scrum master
- Participants obligatoires : Tous les membres de la squad (architecte de squad compris)
- Participants facultatifs : chef de projet tests

Principes

Durée / Fréquence

- Temps dédiés lors des Daily stand-up

Activités

- Traiter les nouvelles anomalies identifiées
- Partager la sévérité des anomalies, arbitrer sur les niveaux de criticité et de priorité
- Partager le statut du cas de test associé à l'anomalie suivant la nouvelle définition,
- Analyser s'il existe une solution de contournement aux anomalies bloquantes
- Qualifier les évolutions
- Répartir les actions identifiées entre les acteurs

Eléments entrants

- Liste des anomalies détectées lors des phases de tests
- Suivi des anomalies à jour

Livrables / Eléments sortants

- Liste des points requalification des anomalies et des éventuels arbitrages de priorisation

* Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle

Sprint rétrospective (partie dédiée au suivi de la conduite des tests)*

Objectifs

- Faire le bilan de la conduite des tests sur le sprint écoulé avec l'ensemble des acteurs
- Evaluer l'efficacité des actions menées et déterminer les axes d'amélioration possible pour les sprints à venir sur les tests

Participants

- Animateur : Scrum Master / Chef de projet tests en fonction des besoins
- Participants obligatoires : Product Owner, Membres de la squad, Leader de la squad d'intégration
- Participants facultatifs : Coach Agile

Principes

Durée / Fréquence

- Temps dédiés lors des sprints rétrospectives sur la partie tests

Activités

- Prendre du recul sur la manière dont les tests au sein du dernier sprint se sont déroulés (processus, outils, interactions au sein de l'équipe, relations avec les parties prenantes…), au sein de la squad et avec la tribu
- Identification des points positifs et des difficultés rencontrées
- Créer un plan concret pour mettre en œuvre les améliorations prioritaires pour la conduite des tests
- Partager les résultats du sprint, et comparer le périmètre recetter avec le périmètre développer
- Analyser les écarts et collecter les retours auprès des acteurs du sprint pour améliorer le fonctionnement opérationnel

Eléments entrants

- Backlog des activités priorisées en début de sprint (durant la planification du sprint)
- Liste des actions prises lors de la dernière rétrospective sur les tests

Livrables / Eléments sortants

- Listes des actions d'amélioration dans la conduite des tests et du fonctionnement de la recette au sein de la squad

* Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle

Sprint review (partie dédiée à la conduite des tests)*

Objectifs

- Faire le bilan des tests avec la partie métier sur le sprint écoulé
- Partager sur les demandes d'évolution, à traiter potentiellement dans les futurs sprints de développement

Participants

- Animateur : Scrum Master / Chef de projet tests
- Participants obligatoires : Product Owner, Membres de la squad (architecte de squad compris)
- Participants facultatifs : Autres parties prenantes si nécessaire
- (Leader de Tribu, Chef de projet tests, Utilisateurs métier, Socles, Leader de la squad d'intégration, etc.)

Principes

Durée / Fréquence

- Temps dédié lors des sprint reviews sur la partie tests

Activités

- Présenter les éléments testés au cours du sprint, les anomalies résiduels par niveaux de criticité et de priorité
- Valider les éléments terminés du point de vue métier, en fonction des tests résiduels éventuels à mener
- Partager sur les demandes d'évolution recensées au cours des campagnes de tests du sprint
- Actualiser les tâches restantes du point de vue des tests
- Anticiper le périmètre des prochaines sprints sur la partie des tests
- Affiner les critères de livraison du produit en fonction des éléments tests

Eléments entrants

- Backlog des activités priorisées en début du sprint
- Intégration de l'ensemble des fonctionnalités du sprint dans la solution
- Synthèse des tests du sprint et des anomalies à traiter
- Liste des évolutions recensées

Livrables / Eléments sortants

- Évaluation du métier sur l'atteinte des objectifs du sprints (quantité et qualité)

* Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle

Comité des anomalies tribal (inter tribu ou entre tribus)

Objectifs

- Traiter au niveau de la tribu ou entre les tribus les anomalies d'un train
- Arbitrer sur les traitements en question des anomalies

Participants

- Animateur : Chef(s) de projet tests
- Participants obligatoires : pour les différentes squads des projets agiles: Scrum master, leader de la squad d'intégration pour les projets en cycle en V: chefs de projet MOE, MOA, acteurs EXP,
- Participants facultatifs : testeurs des squads et squads d'intégration

Principes

Durée / Fréquence

- 1 heure, 1 fois par semaine

Activités

- Partager sur les anomalies, avec des implications communes à plusieurs squads ou plusieurs tribus
- Arbitrer sur les niveaux de priorité (Synchronisation entre les différentes squads et tribus)
- Prioriser et planifier la correction de chacune des anomalies en cohérence avec le planning des squads
- Suivre les stocks d'anomalies du niveau de la tribu, à traiter au cours du sprint et l'évolution de ce stock
- Valider les impacts des corrections au niveau du produit commun à plusieurs squads

Eléments entrants

- Suivi de l'ensemble des anomalies du produit de la tribu à jour
- Rapport de suivi des corrections d'anomalies à jour

Livrables / Eléments sortants

- Liste des points requalification des anomalies et des éventuels arbitrages de priorisation
- Planification des corrections dans les sprints à venir sur les anomalies identifiées

Weekly Testing synchro (pour l'intégration de l'incrément)

Objectifs

- Évaluer de façon hebdomadaire sur l'avancée des campagnes de tests pendant la phase d'intégration de l'incrément
- Coordonner/synchroniser les acteurs des tests au sein des squads, tribus, socles

Participants

- Animateur : Chef de projet tests de la tribu
- Participants obligatoires : pour les projets en cycle en V : chefs de projet MOE, MOA, EXP ; pour les projets agiles : Product owner, Scrum master
- Participants facultatifs : leader de la squad d'intégration, chef et référents, acteurs des tests des projets (sur demande)

Principes

Durée / Fréquence

- 1 heure, 1 fois par semaine pendant l'intégration de l'incrément

Activités

- Avoir une vision commune sur les plannings de réalisation des tests des projets
- Partager entre les parties prenantes le niveau d'avancement des campagnes de tests prévues sur la période / sur l'incrément
- Evaluer les besoins pour la conduite des activités et des niveaux de tests (mobilisation d'expertise, mise à disposition d'environnements, capacité à faire des équipes tests, …)
- Identifier et piloter les risques avérés ou potentiels sur la conduite des tests et déterminer les plans d'action associés

Eléments entrants

- Synthèse du backlog des anomalies ouverte/en cours de traitement au niveau de l'incrément de la tribu
- Planning de correction des anomalies de l'incrément
- Plan d'action de pilotage des risques

Livrables / Eléments sortants

- Liste des décisions et des éventuels arbitrages de priorisation

System Demo (partie dédiée à la conduite des tests)*

Objectifs

- Présenter l'avancement de l'incrément, en montrant le fonctionnement de la solution incluant les dernières fonctionnalités implémentées

Participants

- Organisateur : RTE / PM
- Participants obligatoires : Métiers, Scrum Masters, utilisateurs, Release Train Engineer, Leader(s) de tribu(s), Product Manager, Product Owner, membres des squads ad hoc, Chef de projet tests, Leader de squad d'intégration
- Participants facultatifs : Socles, Architecte Solution, RMM

Principes

Durée / Fréquence

- 2h à la fin de chaque incrément

Activités

- Faire une Sprint Review des nouvelles fonctionnalités implémentées, intégrées aux fonctionnalités existantes et dans un environnement le plus proche possible de celui de production
- Recueillir les retours des métiers, des utilisateurs et plus globalement de l'ensemble des parties prenantes de la tribu, afin d'orienter l'évolution de la solution

Eléments entrants

- Intégration des nouvelles fonctionnalités dans la solution

Livrables / Eléments sortants

- Validation des fonctionnalités développées
- Propositions d'évolutions de la solution

* Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle

Rétrospective de l'incrément (partie dédiée au suivi de la conduite des tests)*

Objectifs

- Faire le bilan de la conduite des tests sur l'incrément écoulé avec l'ensemble des acteurs et déterminer les axes d'amélioration
- Statuer sur la mise en production des éléments développés

Participants

- Organisateur : Release Train Engineer
- Participants obligatoires : Architecte Solution, Product Owner, Leader(s) de Tribu(s), Product Manager, Scrum Masters, membres des squads, Socle cellule, qualité, méthode et outils, Chef de projet tests, Leader de squad d'intégration, RMM

Principes

Durée / Fréquence

- Temps dédiés lors des sprints rétrospectives sur la partie tests

Activités

- Prendre du recul sur la manière dont les tests au sein de l'incrément écoulé se sont déroulés (processus, outils, interactions au sein de l'équipe, relations avec les parties prenantes…), au sein de la squad et avec la tribu
- Identification des points positifs et des difficultés rencontrées
- Evaluer la qualité des développements effectués sur le périmètre attendu
- Statuer sur les anomalies résiduelles
- Statuer pour la mise en production des éléments développés et recettés
- Suivre les clefs de paiement pour la mise en paiement des prestataires

Eléments entrants

- Liste des anomalies résiduels
- Rapports de tests

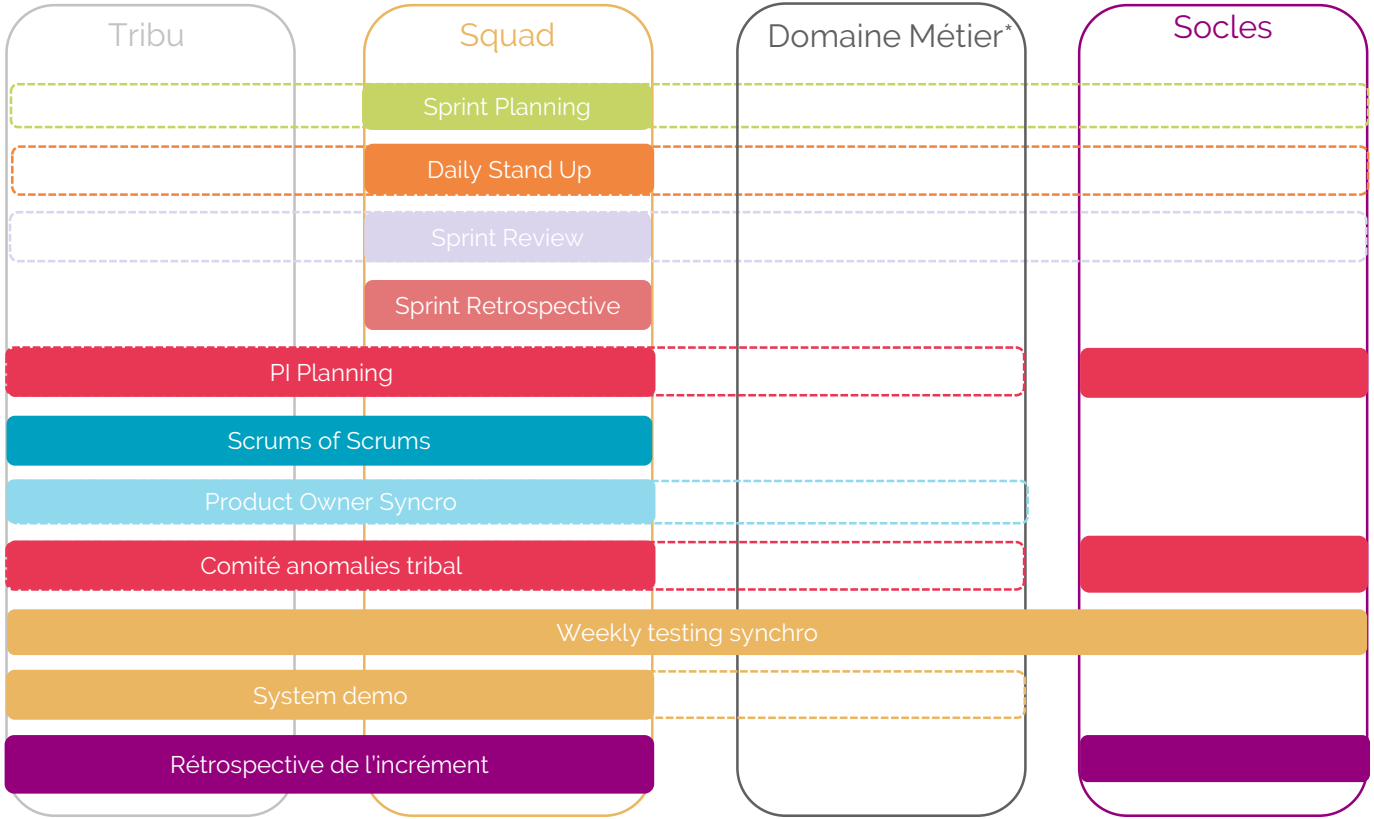
Livrables / Eléments sortants

- Validation de mise en production
- Liste des anomalies à traiter dans le prochain incrément

* Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle

4. Organisation des cérémonies Agile

Les cérémonies de l'organisation Agilité à l'échelle



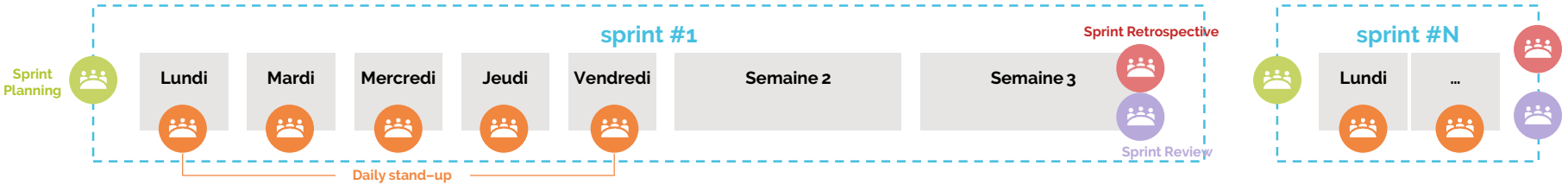
Présence obligatoire

Présence facultative

* Domaine métier : utilisateurs finaux

Vue d'ensemble des cérémonies pour rythmer l'exécution du sprint

Le nombre et la typologie des cérémonies ne sont pas figés, et peuvent être adaptés en fonction des situations



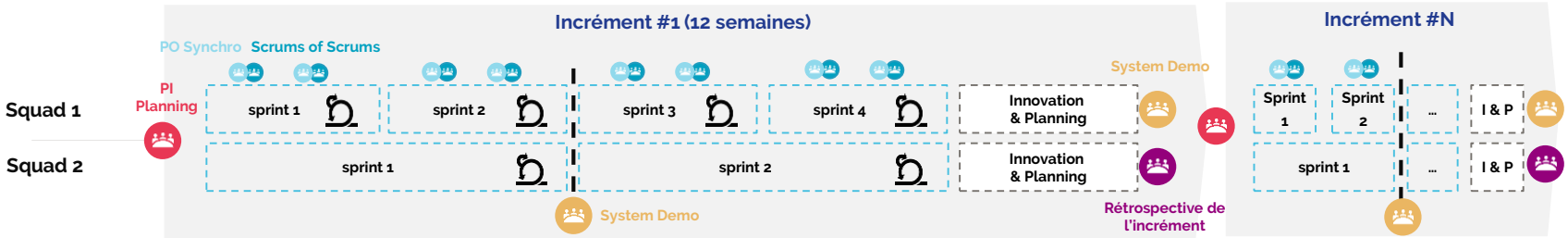
La **sprint planning** sert à planifier à l'échelle le contenu du sprint en fonction de la capacité à délivrer de la squad, les fonctionnalités à développer et la charge à allouer aux différentes activités (projets, évolutions, maintenance…)

Le **daily stand-up** rassemble, chaque jour, les membres de la squad pour partager un état des lieux rapide des activités de chacun par rapport à ce qui a été prévu en planification de sprint et donner de la visibilité sur les problématiques rencontrées

La **sprint review** permet de factualiser et partager avec les acteurs du projet les nouvelles fonctionnalités implémentées au cours du sprint et de recueillir leurs retours afin d'orienter l'évolution du prochain sprint

La **sprint rétrospective** permet de partager entre le Product Owner et les autres membres de la squad les retours sur l'efficacité du fonctionnement dans une logique d'amélioration continue. Ces conclusions sont prises en compte lors de la planification de sprint suivant (charge, fonctionnement, etc.)

Vue d'ensemble des cérémonies pour permettre aux squads de coordonner et de garantir la cohérence de leurs activités et leurs livraisons



PI Planning *(Program incrément Planning)*

- Tous les 3 mois, pendants 1 à 2 jours, rassemblant l'ensemble des parties prenantes (métiers, Product Owner, architectes, membres des squads, représentants des squads connexes…) pour partager la vision, ordonnancer les travaux et s'engager collectivement sur les objectifs du prochain incrément
- Comprend une phase amont de plusieurs semaines pour préparer le PI Planning : lorsqu'ils sont mis en place, le RTE et le PM (avec l'appui des squads et des PO) préparent le backlog de l'incrément, récupèrent l'ensemble des besoins métiers qualifiés, pré-identifient les risques et adhérences

Scrums of Scrums et Product Owner

- Des synchronisations régulières entre les Scrum Master et les Product Owner pour partager l'avancement, suivre les dépendances, partager les difficultés entre les squads, arbitrer si besoin le contenu de l'incrément, préparer le prochain PI Planning

System Demo

- Des Sprint Reviews pour factualiser et partager les nouvelles fonctionnalités produites lors de l'incrément, et recueillir les retours métiers

Rétrospectives de l'incrément

- Une Rétrospective de l'incrément pour mesurer la performance et améliorer les modes de fonctionnement

Vision générale des comités pour les tests, pour les projets agiles

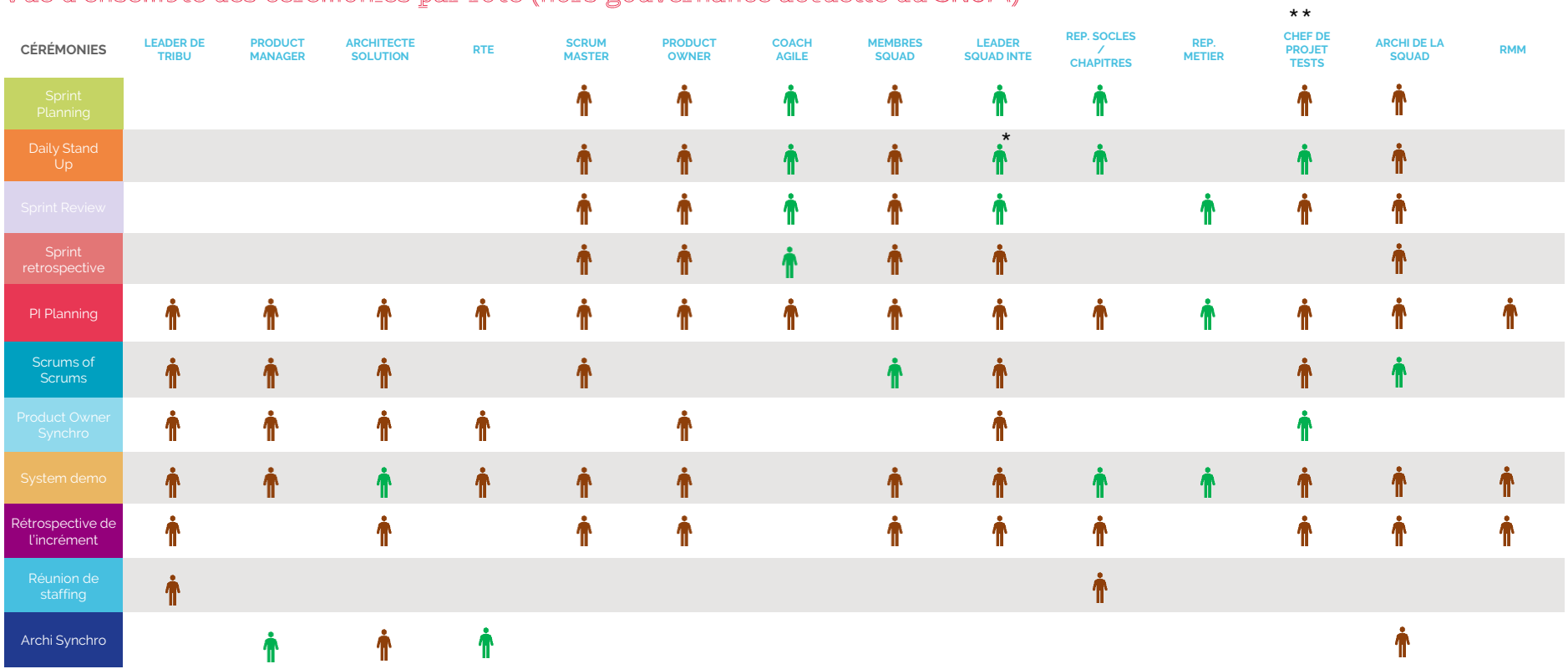
Objectifs	Comités pour les projets cycle agile
Suivre les anomalies de façon quotidienne au sein des squads / sur les projets	▪ Daily stand-up (partie dédiée aux tests)
Suivre les anomalies de façon régulière au niveau des tribus	▪ Comités des anomalies tribal
Suivre l'avancement des tests au sein des squads / tribus sur les projets	▪ Weekly testing synchro
Présenter l'avancement de l'incrément, en montrant le fonctionnement des dernières fonctionnalités implémentées	▪ Démo système
Partager avec le métier les tests réalisés en cohérence avec le périmètre fonctionnel attendu	▪ Sprint review
Faire le bilan de la conduite des tests et évaluer l'efficacité des actions menées pour déterminer les axes d'amélioration	▪ Sprint rétrospective
Faire le bilan de la conduite des tests avec l'ensemble des acteurs et déterminer les axes d'amélioration	▪ Rétrospective de l'incrément

Proposition d'agenda pour un incrément de 12 semaines (hors cérémonies dédiés aux tests)

*la réunion de staffing à lieu une fois par mois à une date fixe

		Sprint 1			Sprint 2			Sprint 3			Sprint 4			Sprint Innovation & Planning
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1
Lun	AM	Daily stand-up Sprint Planning	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up Sprint Planning	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up Sprint Planning	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up Sprint Planning	Daily stand-up	Daily stand-up	System Demo Rétrospective de l'incrément
	PM	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Archi Synchro	Préparation PI Planning
Mar	AM	Daily stand-up Réunion de staffing*	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up Réunion de staffing*	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up Réunion de staffing*	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	
	PM													Préparation PI Planning
Mer	AM	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	Daily stand-up	Daily stand-up Scrums of Scrums Product Owner Synchro	
	PM													Préparation PI Planning
Jeu	AM	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	
	PM													PI Plnanning
Ven	AM	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	Daily stand-up	
	PM			Sprint Review Sprint Rétrospective			Sprint Review Sprint Rétrospective			Sprint Review Sprint Rétrospective			Sprint Review Sprint Rétrospective	

Vue d'ensemble des cérémonies par rôle (hors gouvernance actuelle du SNUM)



* Lorsque des US de packaging ou techniques sont traitées

** Représentants métier : Ce sont ici les utilisateurs finaux. Ils sont conviés aux différentes cérémonies pour apporter leurs retours d'expérience sur l'utilisation des différents produits livrés par les squads ou pour faire remonter éventuellement des besoins. Ils ne prennent pas de décisions finales.

Vue d'ensemble des cérémonies par rôle (hors gouvernance actuelle du SNUM)

CÉRÉMONIES	LEADER DE TRIBU	PRODUCT MANAGER	ARCHITECTE SOLUTION	RTE	SCRUM MASTER	PRODUCT OWNER	COACH AGILE	MEMBRES SQUAD	LEADER SQUAD INTE	REP. SOCLES - CHAPITRES	REP. METIER	CHEF DE PROJET TESTS	ARCHI DE LA SQUAD	RMM
Sprint Planning	-	-	-	-	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	-	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	-
Daily Stand Up	-	-	-	-	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	-	10h (30min x 20)	10h (30min x 20)	-
Sprint Review	-	-	-	-	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	-	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	-
Sprint rétrospective	-	-	-	-	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	8h (2h x 4)	-	-	-	8h (2h x 4)	-
PI Planning	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)	12h (1,5 jours)
Scrums of Scrums	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	-	3h (30min x 6)	-	-	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	-	-	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	-
Product Owner Synchro	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	-	3h (30min x 6)	-	-	3h (30min x 6)	-	-	3h (30min x 6)	3h (30min x 6)	-
System demo	2h	2h	2h	2h	2h	2h	-	2h	2h	2h	2h	2h	2h	2h
Rétrospective de l'incrément	2h	-	2h	-	2h	2h	-	2h	2h	2h	-	2h	2h	2h
Réunion de staffing	6h (2h x 3)	-	-	-	-	-	-	-	-	6h (2h x 3)	-	-	-	-
Archi Synchro	-	6h (30min x 12)	-	6h (30min x 12)	6h (30min x 12)	-	-	-	-	-	-	-	6h (30min x 12)	-
TEMPS PAR INCREMENT*	4,5 jours	3,5 jours	3 jours	3 jours	7,5 jours	6,5 jours	6 jours	6,5 jours	7 jours	5 jours	3 jours	6 jours	8 jours	2 jours

*Sur la base de sprints de 3 semaines et d'incréments de 12 semaines

Ministère
de la Justice

Ministère
de la Justice

MINISTÈRE
DE LA JUSTICE