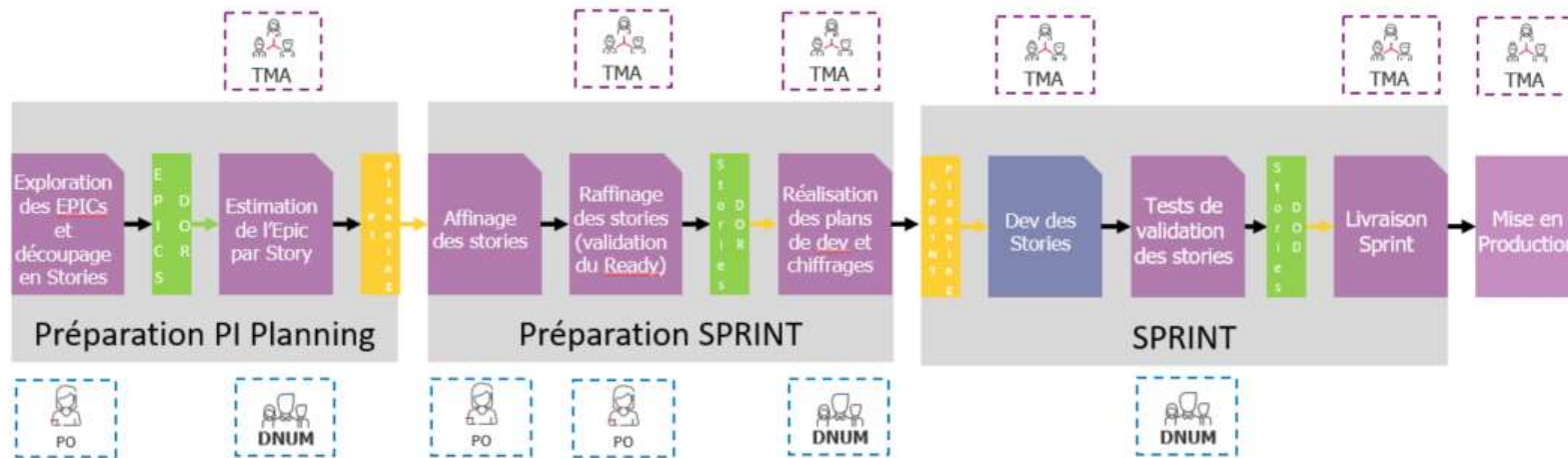


ANNEXE 5 - cadre agile

CYCLE DE VIE DES BESOINS



Phases

Préparation du PI Planning

Le PI Planning a lieu 3 semaines avant le début de l'incrément qui comporte 3 sprints de 4 semaines. Les besoins (feature) à planifier en PI Planning sont à estimer (macro-chiffrer) 2 mois avant l'incrément. Les estimations features sont à faire à la granularité de stories, de façon à avoir une taille permettant une répartition sur les 3 sprints de l'incrément.

Ces estimations sont faites par des experts techniques du TITULAIRE dans le cadres d'ateliers avec des experts du CLIENT, l'identification composants techniques impactés (macro plan de développement), les hypothèses prises et l'argumentation du TITULAIRE doit aboutir à l'approbation des estimations par le CLIENT, sur une charge de réalisation en jours, pour un profil correspondant au niveau moyen de compétence de l'équipe en place. Les estimations doivent être suivies jusqu'à la réalisation des besoins et in fine être comparées avec la charge réelle consommée, les écarts devront être analysés et des actions menées pour améliorer la productivité de l'équipe et/ou la fiabilité des estimations.

Les entrants du PI Planning sont donc les besoins fonctionnels et techniques estimés en jours, ainsi que la capacité à faire du TITULAIRE sur les trois sprints de l'incrément futur.

Préparation du sprint

Les features planifiées en PI Planning sont affinées en US par le PO et en TS par le responsable technique du TITULAIRE, puis présentées en cérémonie de raffinement à l'équipe, de façon à être déclarées DOR, deux semaines avant le sprint planning. Entre la cérémonie de raffinement et le sprint planning, un ou deux atelier sont réalisés pour que l'équipe examine chaque Story, réalise un plan de développement (identifier chaque composant impacté et tâche à réaliser) et une estimation fine argumentée est faite en présence et avec l'approbation du CLIENT. Ce chiffrage est à confronter à l'estimation présentée en PI Planning et tout écart significatif sera à expliciter au CLIENT, dans le but, notamment, d'améliorer l'efficacité des développements et les estimations des prochains incréments.

Sprint

Le sprint (ou itération) dure 4 semaines (i.e. 20 jours ouvrés). D'après le guide Scrum "Tout le travail nécessaire pour atteindre l'Objectif de Produit, y compris le Sprint Planning, les Daily, la Sprint Review et la Sprint Retrospective, se fait dans le cadre des Sprints.". Dans le cadre du sprint, les développements et les tests (unitaires, intégration, performance si nécessaire) sont réalisés par le TITULAIRE, les tests de validation sont réalisés par le CLIENT (ou délégué à un tiers). Une story est déclarée DOD par le CLIENT avec la validation du PO (lors d'une démo) et la finalisation des tests de validation (hormis TNR), modulo les anomalies résiduelles à corriger obligatoirement dans le sprint suivant. Toute version qui sort d'un sprint est éligible à une mise en Production, si nécessaire et avec l'accord du client, une version peut être réalisée un ou plusieurs sprint.

Besoins

Epic (ou Epopée)

Les Epics sont des business process qui ont vocation à être pris en charge ultérieurement dans un projet. Elles constituent une initiative de haut niveau qui nécessite une analyse, la définition d'un produit minimum viable (MVP) et une approbation financière avant mise en œuvre dans le cadre de ce projet. Les Epopées définissent le périmètre global du produit pour permettre le Go/NoGo par les décideurs stratégiques. Elles ne sont pas des entrants directs du projet.

Feature

Les features sont des fonctionnalités qui vont ensuite être découpées en plusieurs stories (US ou TS). Les features ne sont pas des produits finis présentés à l'équipe de développement. Elles ont vocation à être affinées par le PO et donc rédigées sous forme d'US de granularités plus fines. Les features offrent une vision simplifiée du Product Backlog. Elles sont organisées en prévision temporelle afin de constituer la roadmap métier du projet (vision moyen terme, 12 mois en général). Après affinage, une feature est souvent implémentée sur plusieurs sprints.

Story

Les Stories documentent les cas d'usage du produit (elles sont alors fonctionnelles et nommées US) ou spécifient des besoins techniques (elles sont alors techniques et nommées TS). Elles sont incluses dans le Product Backlog et priorisées, entre autres, selon leurs valeurs métiers. Si elles répondent aux critères de sélection pour être embarquées dans un sprint (conformité au Definition of Ready ou DoR), elles basculent dans le Sprint Backlog. Si elles répondent aux critères de réception pour passer en production (conformité au Definition Of Done ou DoD), elles sont considérées comme terminées, prêtes à aller en Production à l'issue du Sprint. Les US du Sprint Backlog sont donc exploitables, implémentables et testables. Elles présentent en outre une granularité permettant leurs prises en charge dans un sprint et constituent donc la roadmap de celui-ci à l'issue du Sprint Planning.

En termes de règles de l'art, une US agile est INVEST si elle présente les caractéristiques suivantes :

- I pour Indépendante : chaque US doit être indépendante des autres, a minima sur le sprint en cours ;
- N pour Négociable : les détails de l'US doivent être négociables ;
- V pour Valeur : chaque US doit apporter une valeur métier mesurable ;
- E pour Evaluable : chaque US doit être valorisée en charge de travail par les équipes de développement ;
- S pour Simple : chaque US doit être dimensionnée afin d'être développée au sein d'un seul sprint ;
- T pour Testable : il faut que toutes les US soient testables.

Tasks

Les Tasks représentent le niveau le plus bas du raffinement des spécifications. Elles décomposent chaque US en tâches à réaliser, selon deux approches possibles en fonction des ressources constituant l'équipe de développement : découpage fonctionnel indépendamment des couches architecturales du produit ou découpage par couche d'architecture.

Les Tasks constituent la roadmap des développeurs et permettent de superviser l'avancement des développements en cours de sprint

Cérémonies

Raffinage

Le Product Owner se charge de présenter les user stories à l'équipe et doit être en mesure de clarifier toutes les questions ou hypothèses de l'équipe de développement. S'il n'a pas la réponse, alors ce point nécessite de nouvelles informations que le PO s'engage à clarifier, cet item n'est pas déclaré DOR. D'ici là, on ne sélectionne pas cet item.

Si l'équipe de développement a couvert tout risque identifié par une action adéquate et a une compréhension suffisante de l'US pour faire un plan de développement et un chiffrage, l'US est déclarée DOR (Definition Of Ready).

Sprint planning

La planification du sprint s'organise à chaque début de sprint. Elle est conçue pour que le PO (Product Owner) et l'équipe de développement se réunissent et examinent le backlog du/des produits afin de déterminer quelles fonctionnalités sont prioritaires et lesquelles sont à intégrer dans le prochain cycle. À travers une série de discussions, voire de négociations, l'équipe devrait finalement créer un Backlog de sprint contenant tous les besoins qu'elle s'engage à combler d'ici à la fin du sprint. Chaque équipier se positionne sur les items du backlog, ajuste le chiffrage selon ses compétences, la planification du sprint et l'initialisation du burndownChart sont ainsi réalisés.

Daily meeting

Le Daily est l'occasion pour l'équipe de se réunir quotidiennement, afin de se synchroniser sur les avancements, la répartition des activités et d'identifier les blocages (s'il y en a). Cette cérémonie peut se dérouler en présentiel ou, si nécessaire, sous la forme d'un stand up meeting à distance. C'est l'équipe de développement qui est responsable du déroulement de cette cérémonie.

Par souci d'efficacité, elle ne doit pas dépasser les 15 minutes et elle est chronométrée. Durant ce rituel, chaque membre de l'équipe va répondre à 3 questions :

- Qu'est-ce que j'ai fait hier ?
- Qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ?
- Est-ce que je rencontre des blocages ?

Si une problématique est soulevée pendant une daily et qu'elle commence à créer débat, il faudra planifier un point réservé au sujet avec les personnes concernées, éventuellement inviter certains experts.

Sprint Review

Présentation des travaux réalisés, au cours du sprint, aux parties prenantes concernées. La revue de sprint est la seule réunion des rituels où les parties prenantes sont présentes. Tous les travaux réalisés pendant le sprint leur sont présentés lors de cette réunion.

Après la démonstration des nouvelles fonctionnalités, le Product Owner et les autres parties prenantes concernées font part de leurs impressions et clarifient leurs exigences. Cela permet aux parties prenantes de voir l'avancement du/des produits, s'il respecte la vision, et de l'adapter au fur et à mesure qu'il est développé.

Il est important que toute l'équipe soit présente à cette réunion pour maintenir un pont solide entre l'équipe agile et les parties prenantes. À la suite de ce rituel, de nouvelles User Stories peuvent être intégrées dans le Product Backlog.

Sprint retrospective

Cette réunion, orientée process et non produit, se tient sans la présence des parties prenantes, dans le but d'améliorer le quotidien de l'équipe et apporter la valeur-ajoutée à sa performance. Suite à la revue de sprint, l'équipe organise cette dernière cérémonie du sprint.

Ce rituel offre à l'équipe un espace où les membres peuvent réfléchir librement à son fonctionnement, l'idée est de créer un espace favorable et prioriser les actions d'amélioration.

Le Product Owner peut être présent, mais ce n'est pas obligatoire.

Affinage

L'affinage est une phase où le PO rédige les US avec le métier de façon à ce qu'elles soient prêtes à présenter à l'équipe Devops en raffinement et être déclarées DOR.