



31 janvier 2020

Cérémonies Agile

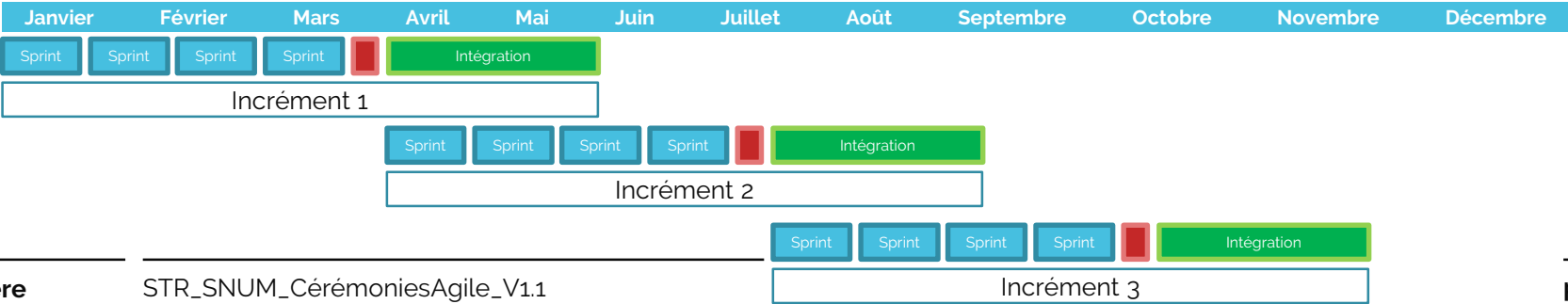
SERVICE DU NUMERIQUE (SNUM)

Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

QUELQUES ELEMENTS FONDAMENTAUX

Les notions clés

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 inclut 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 Tribus 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



Objectifs

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



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



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



Livrables / éléments sortants

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

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



Objectifs

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



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



Éléments entrants

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



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.)



Livrables / éléments sortants

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



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

**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 entre 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 adhésions entre squads
- Objectifs de l'incrément validés par l'ensemble des membres de la tribu
- Risques portants sur la réussite de l'incrément



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 adhésions
- 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)



Éléments 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 / Éléments sortants

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



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



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



Éléments entrants

- Avancement et difficultés rencontrées sur les points fonctionnels



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



Livrables / Éléments sortants

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



Objectifs

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



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



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



Livrables / Eléments sortants

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



Objectifs

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



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



Éléments entrants

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



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



Outputs

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



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.



Éléments entrants

- Backlogs des enablers à jour



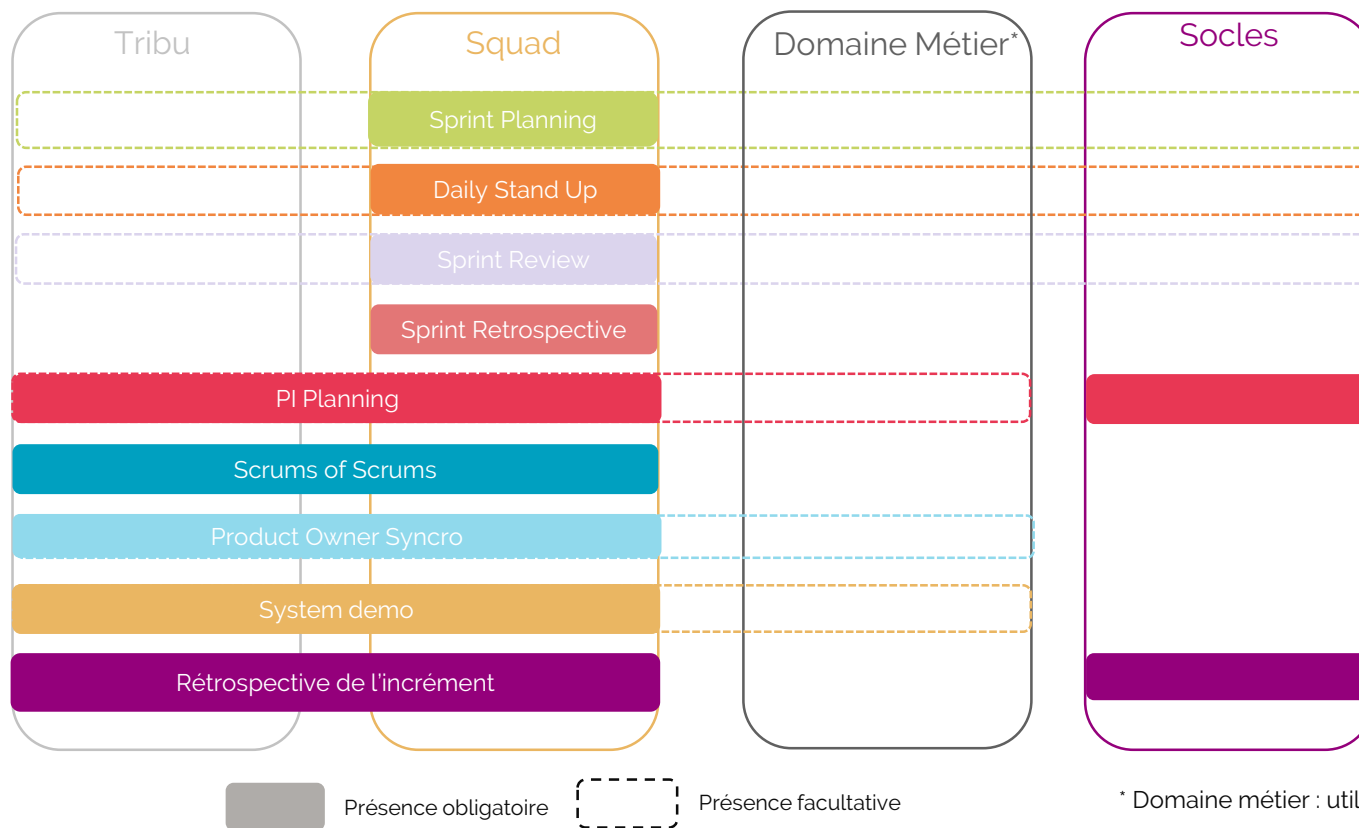
Livrables / Éléments sortants

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



3. Organisation des cérémonies Agile

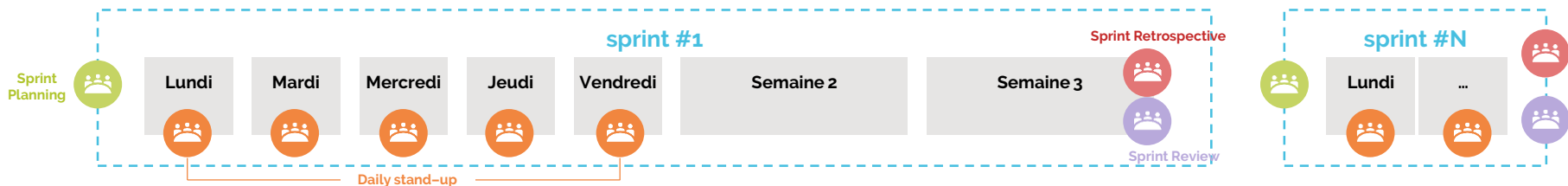
Les cérémonies de l'organisation Agilité à l'échelle



* Domaine métier : utilisateurs finaux

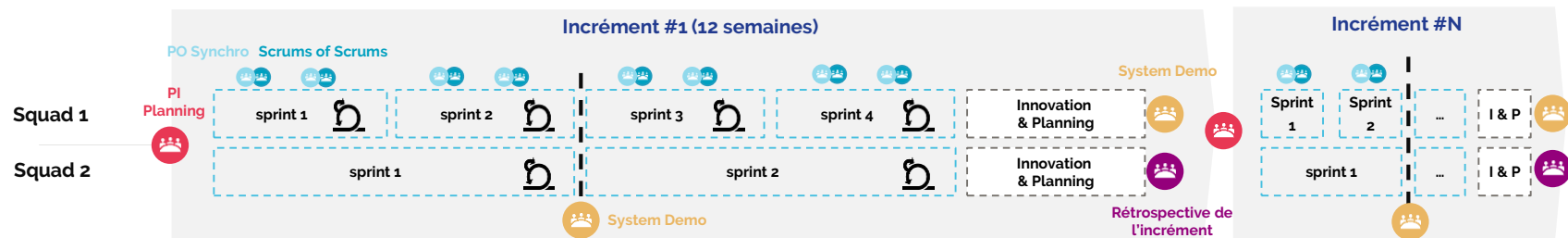
Vue d'ensemble des cérémonies pour rythmer l'exécution du sprint

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 Increment Planning)



**Scrum of Scrums et
Product Owner**



System Demo



**Rétrospectives de
l'incrément**

- Tous les 3 mois, pendant 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
- 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
- Des Sprint Reviews pour factualiser et partager les nouvelles fonctionnalités produites lors de l'incrément, et recueillir les retours métiers
- Une Rétrospective de l'incrément pour mesurer la performance et améliorer les modes de fonctionnement

COMITOLOGIE CIBLE ASTREA CIBLE

Proposition d'agenda pour un incrément de 12 semaines

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													
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	PI Panning

Activités du sprint Innovation et Planning (1 semaine)

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
AM	System Démon Rétro incré	Traitement des anomalies et vérifications, validations finales et documentation			PI Planning Jour 2
PM	Préparation du PI Planning			PI Planning Jour 1	

 S'il reste du temps, le triptyque de la tribu décide s'il est possible de commencer à développer l'incrément suivant

Détail des activités du PI Planning



Agenda Jour 1

13h00 – 13h15	Contexte business
13h15 – 13h45	Vision : Produit / solution
13h45 – 14h15	Vision de l'Architecture & Pratiques de développement
14h15 – 14h30	Contexte de la planification
14h45 – 16h45	Team Breakout #1
17h00 – 17h30	Revue de la 1ere ébauche de du plan
17h30 – 18h30	Revue du management et résolution des problèmes



Agenda Jour 2

9h00 – 9h30	Ajustements du planning
9h30 – 11h30	Team Breakout #2
11h45 – 12h15	Revue du plan final
12h15 – 14h00	
14h00 – 15h00	Risques du programme
15h00 – 15h15	Vote de confiance
15h15 – 17h15	Revue du plan*
17h30 – 18h00	Rétrospective

*La revue de plan est une activité qui est réalisée seulement si les équipes n'ont pas confiance lors du vote de confiance

Description des activités du PI Planning



Agenda Jour 1

CONTEXTE BUSINESS

Un dirigeant, un chef d'entité ou le leader de tribus décrit l'état actuel des projets du Ministère de la Justice et présente une perspective sur la façon dont les solutions existantes répondent aux besoins actuels des métiers.

VISION : PRODUIT / SOLUTION

Le Product Manager présente la vision actuelle du programme (généralement représentée par les 10 prochaines fonctionnalités les plus importantes à venir) et met en évidence tout changement par rapport au précédent PI Planning, ainsi que les étapes à venir.

VISION DE L'ARCHITECTURE & PRATIQUES DE DÉVELOPPEMENT

L'Architecte Solution présente la vision de l'architecture. En outre, un responsable de développement sénior peut introduire des modifications aux pratiques de développement telles que l'automatisation des tests, du DevOps, de l'intégration continue voire du déploiement continu à mettre en place dès le prochain PI.

CONTEXTE DE LA PLANIFICATION

Le RTE présente le processus de planification et les résultats attendus en sortie de ce PI Planning.

TEAM BREAKOUT #1

Pendant la séance, les équipes évaluent leur vélocité pour chaque sprint et identifient les features du backlog dont elles auront probablement besoin pour réaliser les fonctionnalités. Chaque équipe crée sa planification, visible par tous, sprint par sprint.

REVUE DE LA 1ERE ÉBAUCHE DE DU PLAN

Au cours de la revue du planning, les équipes présentent dans un temps limité les principaux résultats de la planification, y compris les ébauches d'objectifs, les risques potentiels et les dépendances. Les Product Owners, le Product Manager et d'autres équipes et parties prenantes examinent les propositions.

REVUE DU MANAGEMENT ET RÉOLUTION DES PROBLÈMES

Il est probable que les ébauches du planning présentent des défis et des problèmes tant au niveau des fonctionnalités couvertes, des ressources disponibles, ainsi que des dépendances entre les projets. Pendant la réunion de résolution de problèmes, le triptyque peut négocier des changements de scope et résoudre d'autres problèmes en acceptant divers ajustements de la planification. Le RTE facilite et fait en sorte que les parties prenantes restent ensemble aussi longtemps que nécessaire pour prendre les décisions nécessaires pour atteindre des objectifs réalisables.

Rôles clés



Agenda Jour 2

AJUSTEMENTS DU PLANNING

Le jour suivant, la réunion commence avec le triptyque qui décrit les changements apportés au scope et aux ressources sur la planification de la veille.

TEAM BREAKOUT #2

Les équipes continuent à planifier en fonction des agendas créés le jour précédent, en apportant les ajustements appropriés. Ils finalisent leurs objectifs pour le PI, auxquels les Product Owners attribuent une valeur business.

REVUE DU PLAN FINAL

Durant cette session, toutes les équipes présentent leur planning au groupe. À la fin de chaque passage d'une équipe, celle-ci indique ses risques et ses obstacles. Il n'y a pas de tentative de résolution pendant ce court laps de temps. Si la planification proposée est acceptable pour le Product Manager, l'équipe apporte la feuille des objectifs du program PI et la feuille des risques dans la zone de planification globale afin que l'ensemble des objectifs et risques soient partagés à l'ensemble des participants.

RISQUES DU PROGRAMME

Au cours de la planification, les équipes ont identifié les risques et les obstacles au niveau du programme qui pourraient avoir une incidence sur leur capacité à atteindre leurs objectifs. Un par un, les risques sont traités avec honnêteté et transparence puis classés dans l'une des catégories suivantes : résolu, assigné, accepté, atténué.

VOTE DE CONFIANCE

Une fois les risques du programme statué, le RTE fait voter les équipes (de 1 à 5) sur leur niveau confiance en la possibilité d'atteindre les objectifs attendus du PI.

REVUE DU PLAN

Si nécessaire, les équipes remanient leurs plannings jusqu'à ce qu'un niveau de confiance élevé puisse être atteint. C'est une occasion où l'alignement et l'engagement sont plus valorisés que le respect d'un intervalle de temps.

RÉTROSPECTIVE

Pour finir, le RTE réalise une petite rétrospective du PI planning. Cela permet de déterminer différentes choses : Qu'est-ce qui s'est bien passé ? Existe-t-il des choses qui n'ont pas fonctionné ? Que pourrait-on améliorer à la prochaine PI planning ?

Rôles clés



CÉRÉMONIES PROJETS ET RITUELS AGILES

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														
Daily Stand Up														
Sprint Review														
Sprint retrospective														
PI Planning														
Scrums of Scrums														
Product Owner Synchro														
System demo														
Rétrospective de l'incrément														
Réunion de staffing														
Archi Synchro														

* 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.



CÉRÉMONIES PROEJTS ET RITUELS AGILES

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



4. Pilotage des activités et des typologies de tests en mode projet

Pilotage des activités et des typologies de tests en mode projet

Vision générale des comités pour les tests, pour les projets agiles et cycle en V

Objectifs	Comités pour les projets cycle agile	Comités pour les projets cycle en V
Suivre les anomalies de façon quotidienne au sein des squads / sur les projets	▪ Daily stand-up (partie dédiée aux tests)	▪ Comités anomalies
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	▪ Comités de suivi des tests
Faire le bilan de la conduite des tests et évaluer l'efficacité des actions menées pour déterminer les axes d'amélioration	▪ Sprint rétrospective	▪ Comités de suivi des tests
Faire le bilan de la conduite des tests avec l'ensemble des acteurs et déterminer les axes d'amélioration	▪ Rétrospective de l'incrément	▪ Comités de suivi des tests



Objectifs

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



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



Participants

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



Livrables / Eléments sortants

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

*

Comités incluent dans l'organisation Agilité à l'échelle



Objectifs

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



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



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



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

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

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

Éléments 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

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)

Livrables / Éléments sortants

- Liste des décisions et des éventuels arbitrages de priorisation

Objectifs

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

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

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

Livrables / Eléments sortants

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

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



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



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



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



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



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



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



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.)



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

Pilotage des activités et des typologies de tests en mode projet

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



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



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

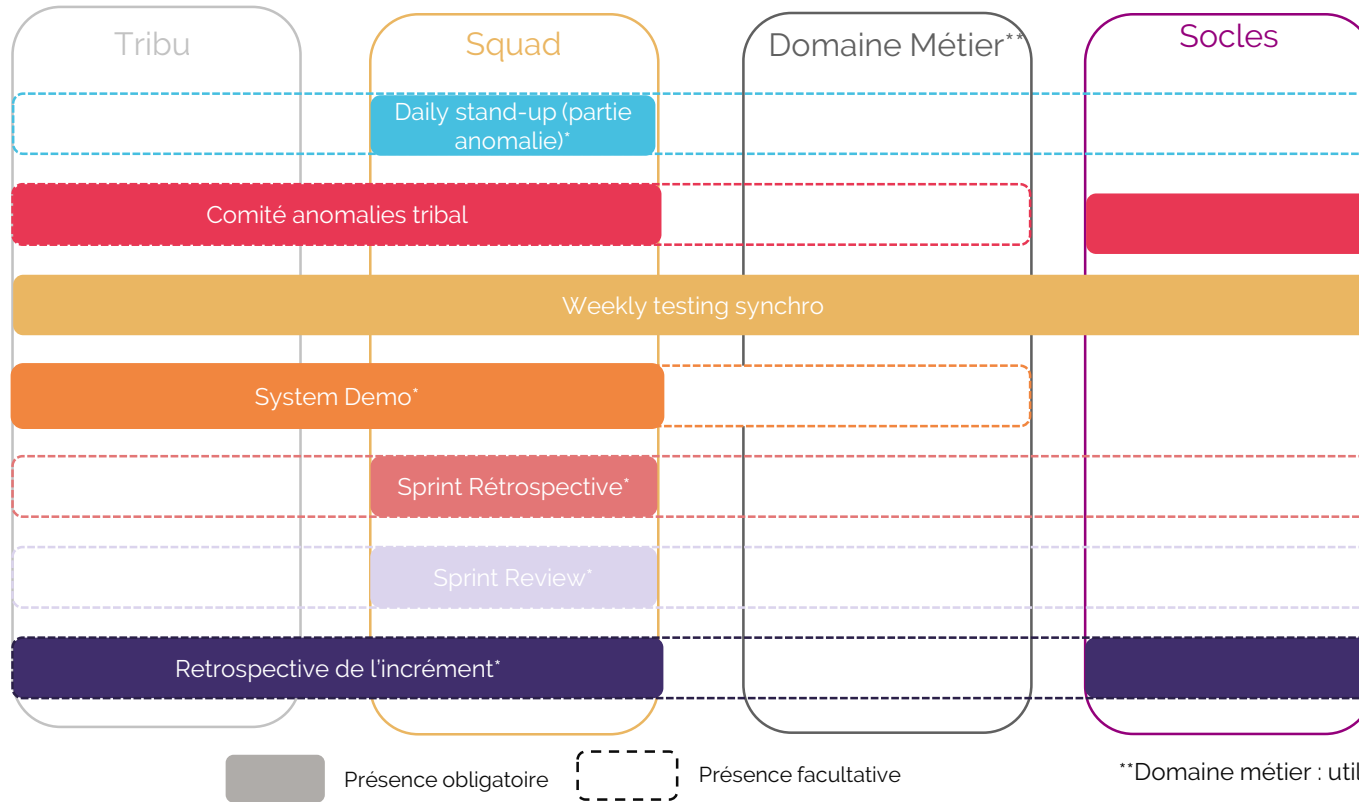


Livrables / Eléments sortants

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

Pilotage des activités et des typologies de tests en mode projet

Implication des entités dans les comités pour les tests dans l'agile



Ministère
de la Justice



Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

Ministère
de la Justice

