



31 janvier 2020

Glossaire Agile à l'échelle

Service du numérique (SNUM)

Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

The background image shows a dimly lit library. On the left, a row of classical marble busts sits on a dark surface. Behind them are tall, dark wooden bookshelves filled with old, leather-bound books. A wooden ladder is leaning against the shelves on the right side. The overall atmosphere is scholarly and historical.

Glossaire des unités de temps de l'agile

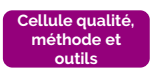
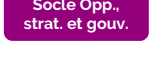
Glossaire des unités de temps de l'agile

Nom	Description
Incrément	Ensemble de sprints communs aux squads d'une même tribu
Sprint	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 (interne ou externe)
Sprint Innovation et Planning	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 ne peut pas être remplacé par un sprint classique

The background image shows a dimly lit library. On the right, tall wooden bookshelves are filled with old, leather-bound books. A wooden ladder is leaning against them. On the left, a row of classical marble busts is displayed on a dark surface. The overall atmosphere is scholarly and historical.

Glossaire des entités du modèle Agile

Glossaire des entités du modèle Agile (1/2)

Représentation	Nom	Description
	Chapitres	Équipes qui gèrent les compétences et la carrière des agents, gèrent leur affectation au sein des squads, en capitalisant sur ses compétences. Ils garantissent également l'application des standards en lien avec la cellule qualité, méthode et outils en assurant des formations aux agents
	Domaine métier	A venir
	Socle	Equipes qui diffusent les standards garantissant la cohérence du SI, gèrent des services et des composants techniques mutualisés, affectent des ressources aux tribus et aux squads sur leurs compétences (architecture, intégration...) et harmonisent les modes de fonctionnement liés aux processus et aux outils
	Cellule qualité, méthode et outils	Socle qui a pour mission de définir la méthodologie, d'harmoniser les processus et outils et d'assurer des pratiques communes tout en veillant à leur amélioration continue, la cellule est en charge également de définir et mettre en place les règles de reporting, les indicateurs et tableaux de bord
	Architecture et SSI	Socle qui a pour missions de garantir la cohérence du système d'information, accompagner les projets dans le delivery, innover et faire de la veille sur les nouvelles technologies
	Budgets, marchés et sourcing	Le Socle Marchés et sourcing est en charge de en charge de piloter les marchés et d'assurer une activité de veille sur les sociétés qui pourraient accompagner le ministère sur des expertise spécifiques
	Socle IT et Opérations	Le Socle IT et Opérations a pour principales missions de définir la politique d'infrastructure, de gérer les opérations et de mener des projets techniques
	Socle Opportunités	Socle qui est le point d'entrée des demandes projets du SNUM. Il est chargé de réceptionner, référencer, arbitrer et traiter les demandes en lien avec la gouvernance du Plan de Transformation Numérique et la capacité à faire du SNUM

Glossaire des entités du modèle Agile (2/2)

Représentation	Nom	Description
	Socle RH	Socle chargé de recruter et fidéliser les agents, de piloter la GPEC et les formations associées et de gérer les entrées et les sorties des agents du SNUM
	Support et service aux utilisateurs	Le Socle Support et services aux utilisateurs est en charge d'assurer le support aux utilisateurs et le suivi du traitement des incidents des matériels et logiciels techniques et applicatifs informatiques du ministère.
	Squad	Equipes multi-compétences, responsables du service sur leur périmètre respectif (projet, maintenance et support)
	Squad d'intégration	Gère les environnements hors production et l'installation de la recette jusqu'à la production des packages de livraison, gère également la configuration des infrastructures et des environnements hors environnement externe
	Train	A venir
	Tribu	Assurent la qualité de service de bout en bout sur leur domaine métier ainsi que la synchronisation des projets entre les différents squads de la tribu ou entre les tribus

The background image is a photograph of a library or archive. On the right, there are tall wooden bookshelves filled with numerous old, leather-bound books. A wooden ladder is leaning against the shelves. On the left, a row of classical marble busts is displayed on a dark surface. The lighting is soft and focused on the central area where the title is placed.

Glossaire des principaux rôles

Glossaire des principaux rôles (1/3)

Représentation	Nom	Périmètre	Description
	Analyst technique	Squad	Enrichit les enablers (US techniques) de la squad
	Architecte Solution	Tribu	Définit l'architecture technique et fonctionnelle avec les tribus et les squads, s'assure que l'architecture fonctionnelle choisie respecte bien les objectifs et contraintes définis par le Schéma Directeur d'architecture
	Architecte de socle	Socle Architecture et SSI	Rédige le schéma directeur, intervient dans la gestion de la demande pour contribuer au cadrage et à la conception et synchronise les architectes solution sur son domaine de responsabilités
	Architecte de squad	Socle Architecture et SSI	Garantit l'évolution de son produit en cohérence avec le système d'informations du Ministère de la Justice, apporte son expertise technique à la squad, mène les POCs et participe aux choix d'architecture technique pour réaliser les US du backlog du PI planning à venir
	Business Analyst	Squad	Enrichit les US fonctionnelles de la squad qui seront validées par le PPO et apporte un support fonctionnel à l'équipe de développement

Glossaire des principaux rôles (1/3)

Représentation	Nom	Périmètre	Description
	Chef de projet tests	Tribu	Définit la stratégie de tests (moyens à mettre en œuvre, couverture de tests, suivi de tests, etc.) des projets, porte et pilote toutes les activités de tests jusqu'à la mise en production, coordonne tous les projets de tests de son périmètre, valide le produit développé lors de la mise en production et veille au respect et au suivi des engagements de service
	Coach Agile	Tribu	Accompagne les leaders, tribus et squads dans la transformation de leurs méthodes de travail et veille au respect des principes de l'Agilité définis par le ministère de la justice au sein des squads
	Expert de la cellule	Cellule qualité méthode et outils	Apporte de l'expertise dans la définition du référentiel qualité, méthode et outils et assure la mise en place de la méthodologie, outils et processus au sein d'un département et participe à leur amélioration continue
	Gestionnaire des processus	Cellule qualité méthode et outils	Présente, forme et s'assure de la mise en place des processus au sein de son département et de sa bonne application dans la durée et pilote la gestion opérationnelle du processus
	Gestionnaire du processus de staffing	Chapitre	Pour l'ensemble des chapitres, responsable de la centralisation des demandes et besoins, du challenge du contenu de la demande, de l'animation de la réunion de staffing, de la communication entre les chapitres, de la consolidation globale des disponibilités par squad

Glossaire des principaux rôles (2/3)

Représentation	Nom	Périmètre	Description
	Leader de la squad d'intégration	Squad d'intégration	Garant de la cohérence technique des livraisons et de leur bonne intégration en lien avec le RTE, Il travaille avec le socle « IT et Opérations » sur le planning des environnements et leur mise à disposition et avec le ou les RTE sur la coordination et la cohérence des livraisons des squads et de leur bonne intégration. Il doit régulièrement se synchroniser avec le chef de projet tests
	Leader de Tribu	Tribu	Responsable d'une tribu, de son budget, de la qualité des services livrés par les squads de la tribu, de la priorisation des projets des squads au sein de la tribu, de la communication et de la prise des décisions en lien avec les autres leaders de tribu et les parties prenantes
	Product Manager	Tribu	Représentant du métier au sein de la tribu, il est l'interlocuteur privilégié des Product Owners, porte la voix des métiers, construit la vision ainsi que la feuille de route du produit et définit les objectifs qualitatifs et quantitatifs à partir de la vision produit
	Product Owner	Squad	Représentant du métier au sein de la squad, il définit et priorise les éléments du backlog de la squad, arbitre avec le Product Manager de la tribu les éléments du sprint et garantit que le produit livré à la fin du sprint correspond aux attentes du métier
	Release Train Engineer	Tribu	Assure la cohérence et la coordination des livraisons entre les squads de développement avec l'aide de la squad d'intégration qui lui apporte une vision « terrain », veille à la montée en compétences des Scrum Masters des différentes squads et définit et met en œuvre le cadre de fonctionnement commun aux squads (e.g planning des incréments et des itérations, planning des releases, règles de gestion des environnements, pratiques d'intégration...)

Glossaire des principaux rôles (3/3)

Représentation	Nom	Périmètre	Description
	Responsable de cellule	Cellule qualité méthode et outils	Garantit l'harmonisation des modes de fonctionnement liés aux processus et aux outils ainsi que la mise en place de la méthodologie en assurant l'amélioration continue, assure la formalisation et le respect des exigences qualité et garantit leur adaptation à l'organisation actuelle et met en place également les règles de reporting, les indicateurs et tableaux de bord en garantissant l'uniformisation entre les départements de la sous-direction
	Responsable de processus	Cellule qualité méthode et outils	Garantit la mise en conformité, l'uniformisation et l'amélioration des processus et pilote la performance et les résultats du processus
	Responsable du Socle Architecture et SSI	Socle Architecture et SSI	Pilote le Socle Architecture et SSI, en garantissant la rédaction et la réalisation du schéma directeur ainsi que la cohérence globale du SI. Assure la cohérence des compétences d'architecture avec les besoins du SNUM
	Scrum Master	Squad	Garant du respect du cadre méthodologique Scrum, il coordonne et s'assure de la réalisation des tâches du backlog. Ce rôle peut importer par plusieurs membres de la squad

A photograph of a library interior. On the left, a row of white marble busts is displayed on a dark surface. In the background, tall dark wood bookshelves are filled with books. A wooden ladder is leaning against the shelves on the right. The letters 'h', 'g', 'f', 'e', and 'd' are visible on the shelves, indicating a classification system. The title 'Glossaire des cérémonies' is overlaid in white serif font.

Glossaire des cérémonies

Glossaire des cérémonies (1/2)

Nom	Périmètre	Description
Architectes Synchro	Sprint	Coordonner les réalisations techniques et gérer les dépendances
Daily stand-up	Sprint	Cérémonie rassemblant, 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 l'itération et donner de la visibilité sur les problématiques rencontrées
Program Incrément Planning	Incrément	Cérémonie rassemblant la tribu et l'ensemble de ses parties prenantes (RTE, leader de tribu, Product Manager, Product Owner, architectes, tous les membres des squads, etc.) pour partager la vision, ordonnancer les travaux et s'engager collectivement sur les objectifs du prochain incrément
Product Owner Synchro	Incrément	Cérémonie récurrente rassemblant les Product Owners des squads pour partager l'avancement des développements, arbitrer le cas échéant le contenu de l'incrément et préparer le prochain PI Planning
Rétrospective de l'incrément	Incrément	Cérémonie rassemblant l'ensemble des équipes de développement et les métiers pour factualiser les avancées réalisées durant l'incrément et améliorer les modes de fonctionnement
Réunion de staffing	Mensuelle	Ce moment vise à adresser les décisions de staffing pour répondre aux besoins des squads et tribus. Il permet également de réaliser les arbitrages éventuels entre les différentes demandes tribus
Scrums of Scrums	Incrément	Cérémonie récurrente rassemblant les Scrum Masters des squads pour partager l'avancement des développements, arbitrer le cas échéant le contenu de l'incrément et préparer le prochain PI Planning

Glossaire des cérémonies (2/2)

Nom	Périmètre	Description
Sprint planning	Sprint	Cérémonie visant à planifier à l'échelle de l'itération et en fonction de la capacité à délivrer de la squad, les fonctionnalités à développer et la charge à allouer aux différentes activités
Sprint Rétrospective	Sprint	Cérémonie visant à 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 de l'itération suivante (charge, fonctionnement, etc.)
Sprint Review	Sprint	Cérémonie permettant de factueliser 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
System Demo	Incrément	Cérémonie dont le but est de faire les Sprint Reviews pour factueliser et partager les nouvelles fonctionnalités produites lors de l'incrément et recueillir les retours métiers

The background image shows a library or archive. On the right, there are tall wooden bookshelves filled with old, leather-bound books. A wooden ladder is leaning against the shelves. On the left, there are several white marble busts of historical figures. The overall lighting is dim, creating a scholarly atmosphere.

Glossaire des outils méthodologiques

Glossaire des outils méthodologiques utilisés dans le cadre de projets Agile (1/2)

Nom	Description
Backlog	Le backlog rassemble l'ensemble des activités et des livrables dont la squad a la responsabilité (projets, évolutions, maintenances préventives, maintenances applicatives)
Critères d'acceptation	Définis dans les User Stories, c'est un ensemble de critères que doivent respecter les User stories à la fin de chaque Sprint, afin de valider le développement de la fonctionnalité. Ces critères sont définis par la squad avec le Product Owner
Definition of Done	Ensemble de critères définis par la squad déterminant si une User Story est considérée comme traitée. Exemple : Les tests définis dans la User Story ont été réalisés et passés avec succès
Definition of Ready	Liste d'éléments attendus qu'une user story doit rassembler pour être ajoutée au backlog de la squad. Cette liste est définie par la squad. Exemple : une fonctionnalité doit préciser les règles métiers impactées pour être prise en charge par l'équipe de développement
Enabler	Les enablers sont utilisés pour formaliser les besoins techniques et d'architecture pour faire avancer le projet. Les enablers sont présents à tous les niveaux de la méthodologie Safe (User Story, Feature, Epic).
Feature	Une feature est une fonctionnalité dont le métier a besoin. Elle contient les hypothèses de bénéfices et les critères d'acceptance. Elle est dimensionnée pour pouvoir être réalisée dans un incrément. Le Product Owner priorise les features et plusieurs squads peuvent travailler sur la même feature. Une feature contient plusieurs user stories.
Livraison	Sous-ensemble d'un produit livré à chaque fin sprint, qui comprend notamment les développements réalisés, les scripts de construction & déploiement, l'actif des tests et la documentation associée

Glossaire des outils méthodologiques utilisés dans le cadre de projets Agile (2/2)

Nom	Description
Product Backlog	Liste ordonnancée (priorisée) des besoins du projet (généralement formulés sous forme de User stories), dont le périmètre est mouvant
Point de complexité	Unité d'estimation couramment utilisée sur les projets agiles permettant de faciliter l'estimation de la complexité d'une User Story ainsi que la planification des Sprints. L'estimation est faite en début de sprint et dans un référentiel de valeurs choisies au démarrage de projet
PMV	Produit Minimum Viable : stratégie visant à privilégier le développement des fonctionnalités minimales pour qu'un produit réponde aux exigences prioritaires du métier
Run	Activités de maintien des applications et des produits en conditions opérationnelles : maintenance applicative, maintenance préventive, gestion des traitements, support applicatif non procéduré, déclinaison du plan qualité
User Story	Cadre permettant de formaliser synthétiquement les besoins mouvants sans perdre de vue l'essentiel : le besoin concerne QUI, en QUOI il consiste et dans quel BUT
Vélocité	Valeur chiffrée qui représente la charge associée au développement de l'ensemble des fonctionnalités pouvant être réalisées par la squad au sein d'un sprint. La vélocité est estimée en début de projet et est souvent exprimée en points de complexité

Ministère
de la Justice



Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr

Ministère
de la Justice



MINISTÈRE
DE LA JUSTICE