

# AIDE-MEMOIRE AGILE ET SCRUM

VALEURS AGILES	PRINCIPES AGILES			RESPONSABILITES
<p>Nous accordons plus d'importance aux <b>INDIVIDUS ET LEURS INTERACTIONS</b> qu'aux processus et outils.</p>	<p>1. Notre plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.</p>	<p>5. Réalisez les projets avec des personnes motivées. Fournissez-leur l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et faites-leur confiance pour atteindre les objectifs fixés.</p>	<p>9. Une attention continue à l'excellence technique et les bonnes pratiques de conception renforce l'Agilité.</p>	<p><b>L'ÉQUIPE SCRUM</b> est composée d'un Chef de Produit, un Responsable Scrum, et d'une Équipe de Développement. Ils sont responsables de toutes les opérations liées au produit.</p>
<p>Nous accordons plus d'importance à <b>DES LOGICIELS FONCTIONNELS</b> qu'à une documentation exhaustive.</p>	<p>2. Accueillez les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.</p>	<p>6. La méthode la plus simple et la plus efficace pour transmettre de l'information à l'équipe de développement est le face à face.</p>	<p>10. La simplicité – c'est-à-dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile – est essentielle.</p>	<p><b>LE CHEF DE PRODUIT</b> est une personne unique, responsable de la maximisation de la valeur du produit développé par l'équipe Scrum. C'est l'expert marketing.</p>
<p>Nous accordons plus d'importance à <b>LA COLLABORATION AVEC LES CLIENTS</b> qu'à la négociation commerciale.</p>	<p>3. Livrez fréquemment un logiciel opérationnel avec des cycles de quelques semaines à quelques mois et une préférence pour les plus courts.</p>	<p>7. Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement.</p>	<p>11. Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes autoorganisées.</p>	<p><b>LE RESPONSABLE SCRUM</b> est une personne unique, responsable de la performance de l'équipe. C'est l'expert organisationnel.</p>
<p>Nous accordons plus d'importance à <b>L'ADAPTATION AU CHANGEMENT</b> qu'à la poursuite d'un plan.</p>	<p>4. Les utilisateurs et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement tout au long du projet.</p>	<p>8. Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Tout le monde doit pouvoir maintenir indéfiniment un rythme constant.</p>	<p>12. À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis règle et modifie son comportement en conséquence.</p>	<p><b>L'ÉQUIPE DE DEVELOPPEMENT</b> est composée d'experts techniques. Ils sont responsables de fournir régulièrement des incréments de qualité.</p>

EVENEMENTS SCRUM				
SPRINT	PLANIFICATION	MELEE QUOTIDIENNE	REVUE	RETROSPECTIVE
<p><i>Événement de durée fixe durant laquelle l'équipe transpose une fonctionnalité unique en incrément utilisable.</i></p> <p>1. Chaque sprint peut avoir une durée différente mais cela peut rendre la collaboration moins pratique. Il n'y a pas d'interruption entre chaque sprint.</p> <p>2. Des sprints plus longs tendent à provoquer des attitudes moins collaboratives ; des fonctionnalités risquées devraient avoir des sprints courts.</p> <p>3. Ne permettez pas qu'une partie du travail de l'équipe soit suivi en dehors du sprint pour éviter l'éparpillement.</p>	<p><i>Événement de début du sprint, durant lequel l'équipe Scrum adopte un journal de sprint comprenant :</i></p> <p>1. Un <b>objectif de sprint</b> : fonctionnalité unique à implémenter durant le sprint. Il ne change pas jusqu'à la fin du sprint.</p> <p>2. Une <b>définition du fait</b> : les exigences techniques nécessaires pour considérer qu'une version est un incrément valide.</p> <p>3. Un <b>plan provisoire</b> : la liste des travaux que l'équipe prévoit de réaliser pour transformer l'objectif de sprint en incrément utilisable.</p>	<p><i>Événement ponctuel quotidien, durant lequel l'équipe Scrum inspecte et adapte le journal de sprint à son objectif.</i></p> <p>1. Concentrez-vous sur l'atteinte de l'objectif de sprint, pas sur les rapports d'état. Adopter un travail collaboratif rend ces derniers caducs.</p> <p>2. Le plan est provisoire, il s'adapte à ce que l'équipe prévoit de faire et non l'inverse. Il peut inclure des tâches non nécessaires à l'atteinte de l'objectif.</p> <p>3. Ne modifiez pas la définition du fait à moins de chercher à améliorer la qualité du produit.</p>	<p><i>Événement de fin de sprint, durant lequel l'équipe Scrum présente l'incrément aux utilisateurs et parties prenantes.</i></p> <p>1. Présentez l'incrément du point de vue de l'utilisateur. Ne montrez pas de code ni de contenu mis en scène, seulement le produit réel.</p> <p>2. Démontrez le fonctionnement du produit aux parties prenantes, ses limites, et comment ils peuvent faire des retours.</p> <p>3. Ajustez le journal de produit à partir des retours et des opportunités identifiés par les participants.</p>	<p><i>Événement de fin de sprint durant lequel l'équipe Scrum inspecte sa performance et propose des améliorations.</i></p> <p>1. Recherchez des améliorations au niveau personnel, dans les interactions, les outils et méthodes, ainsi que la définition du fait.</p> <p>2. Débattre des changements les plus utiles et ajoutez-les au journal produit.</p> <p>3. Conclure le sprint avec un moment convivial, en particulier si l'équipe a atteint ses objectifs.</p>