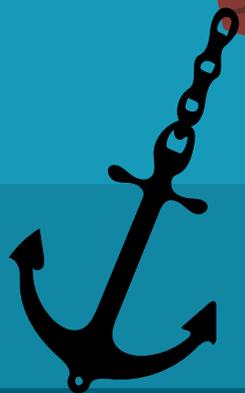


Réussites

Risques



Equipe



Ce qui nous ralentit

A mon niveau

Au niveau de l'équipe

Au niveau de l'organisation



**Ce que nous
pouvons mettre
en place pour
nous améliorer**



Nos réussites

kg

kg

kg

Ce qui nous ralentit



Risques



Voyante

Les risques pour le prochain sprint

Le guerrier

Les forces de l'équipe

Le loup garou

Ce qu'on doit améliorer

La sorcière

Ce qui doit cesser

Le maire

Ce qu'on a réussi à améliorer durant ce sprint

L'âne

Ce que l'on n'a pas fait durant ce sprint



1) Quel cadeau sympa avez-vous reçus pendant ce sprint ? 📺

Empty rounded rectangular box for answer 1.

2) Quels sont les cadeaux... inattendus ? 😬

Empty rounded rectangular box for answer 2.



4) Uh-oh, il y a un chat qui attend de sauter sur tes belles lumières de Noël ! 🐱

Empty rounded rectangular box for answer 4.

3) Votre grand-tante vient de vous donner une enveloppe pleine d'argent , à quoi allez-vous dépenser cet argent lors du prochain sprint ?

Empty rounded rectangular box for answer 3.



Personnellement



Dans l'équipe



Dans l'entreprise



User story

Une "User Story" est une courte description fonctionnelle d'une fonctionnalité logicielle, écrite du point de vue de l'utilisateur final, qui décrit un besoin et son résultat attendu, facilitant ainsi la compréhension et la planification du développement.

Story point

Les "Story Points" sont une unité de mesure utilisée en gestion de projet agile pour estimer la complexité, le travail et les efforts requis pour réaliser une User Story, permettant une meilleure planification et priorisation des tâches.

Vélocité

La vélocité est une mesure en gestion de projet Agile qui quantifie la quantité de travail qu'une équipe peut accomplir pendant un sprint, généralement basée sur le nombre de Story Points réalisés, aidant à prévoir la capacité de travail future.

DEFINITION OF DONE

Ensemble de critères convenus par l'équipe Scrum qui détermine quand une tâche ou une User Story est considérée comme complètement terminée, assurant la qualité et la cohérence du travail livré.

MEMENTO



Product owner

Le Product Owner est responsable de définir la vision du produit et de prioriser les fonctionnalités dans le cadre de projets agiles.



Scrum master

Le Scrum Master est un facilitateur qui assure le bon déroulement des processus Agile et aide l'équipe à travailler efficacement dans le cadre de la méthodologie Scrum.



Equipe de développement

Groupe pluridisciplinaire et auto-organisé, travaillant ensemble pour livrer des produits de haute qualité en suivant les principes agiles.

Product backlog

Liste priorisée de toutes les fonctionnalités, changements, tâches et améliorations prévues pour un produit, utilisée comme un outil de planification dynamique dans le cadre de la méthodologie agile Scrum.

Sprint backlog

Liste des tâches et User Stories sélectionnées par l'équipe de développement à partir du Product Backlog pour être réalisées lors du prochain sprint dans un projet géré selon la méthodologie Scrum.

Burndown chart

Graphique utilisé en gestion de projet Agile qui montre la quantité de travail restant dans un sprint ou un projet au fil du temps, aidant à visualiser la progression et à identifier les retards éventuels.

Incrément

Résultat cumulatif de toutes les User Stories complétées durant un sprint, représentant une version améliorée et potentiellement livrable du produit, reflétant le progrès réalisé vers l'objectif final.

Sprint

Un "Sprint" est une période de temps définie, généralement de deux à quatre semaines, durant laquelle une équipe Scrum travaille pour compléter un ensemble spécifique de tâches tirées du Product Backlog, aboutissant à la livraison d'une partie incrementale du produit.

Daily

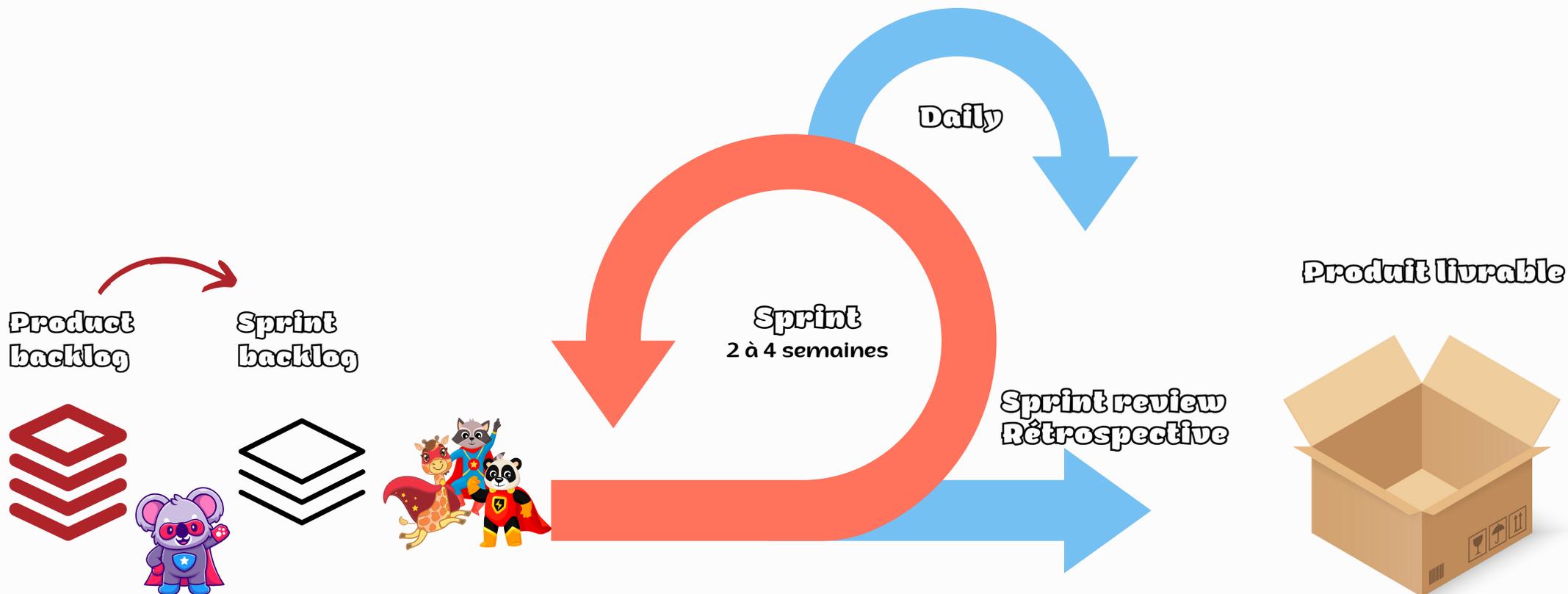
Le "Daily Scrum" est une réunion quotidienne brève et ciblée durant laquelle l'équipe de développement Scrum partage les avancées, planifie la journée et identifie les obstacles, afin de coordonner le travail et maintenir l'alignement sur les objectifs du sprint.

Sprint review

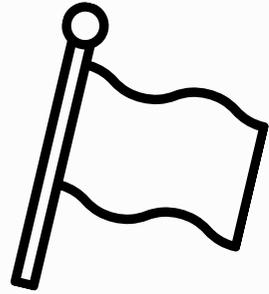
La "Sprint Review" est une réunion à la fin de chaque sprint dans la méthodologie Scrum, où l'équipe présente les fonctionnalités réalisées aux parties prenantes, recueille leurs retours, et discute des prochaines étapes du projet.

Rétrospective

La "Rétrospective" est une réunion qui a lieu à la fin de chaque sprint dans Scrum, où l'équipe se réunit pour réfléchir sur le sprint passé, discuter de ce qui a bien fonctionné et de ce qui pourrait être amélioré, afin d'optimiser les processus pour les sprints futurs.



Definition of Ready



Independant

Chaque user story doit être indépendante des autres.

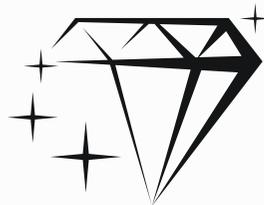


Negociable

Une user story n'est pas un contrat ; c'est une invitation à la conversation

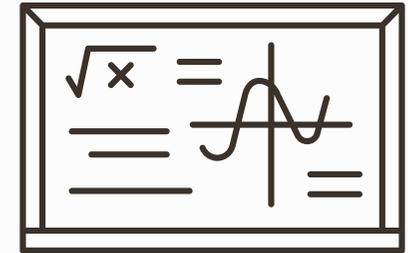
Valuable

Chaque user story doit apporter de la valeur aux utilisateurs



Estimable

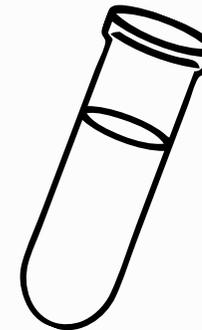
Une bonne user story doit être suffisamment claire et précise pour que l'équipe puisse estimer combien de temps il faudra pour la développer.



Small

Les user stories devraient être assez petites pour pouvoir être développées en un Sprint.

I
N
D
E
P
E
N
D
E
N
T



Testable

Il doit être possible de définir des critères d'acceptation qui peuvent être utilisés pour vérifier que la user story a été correctement implémentée.

MANIFESTE AGILE



Satisfaction du client

Délivrer de la valeur tôt et régulièrement

Le produit livré

Est la principale mesure d'avancement



S'adapter au changement

Même à la dernière minute



Avancer de manière régulière

A un rythme soutenable sur le long terme



Livrer fréquemment

Un produit opérationnel et testable

La qualité

Privilégier la qualité à la quantité



Le client et l'équipe

Travaille main dans la main



Privilégier

La simplicité



Construire des projets

Autour des personnes motivées

Une équipe auto organisée

Pour plus de performance



Privilégier le dialogue

En face à face



Réfléchir à ses pratiques

Et les remettre continuellement en question