

agilewalk

le

Visuagilisateur

Rémy

Licence

Ce document est sous licence Creative Commons BY NC SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

Vous êtes libre de :

Partager, reproduire, distribuer et communiquer l'œuvre, adapter l'œuvre

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).

Pas d'Utilisation Commerciale — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales (l'utiliser en entreprise, oui; la vendre, la monnayer, non).

Partage à l'Identique — Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette œuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

Vous pouvez aussi partager vos améliorations à « contribution @ agilewalk.com »

Principes et utilisation

L'Agilité n'est pas constitué que de pratiques et d'une organisation, mais aussi de principes forts et de valeurs. L'ensemble forme un tout cohérent.

L'Agilité accorde plusieurs bénéfices à rendre les choses visuelles.

Le Visuagiliseur dispose les éléments majeurs de l'Agilité, en les regroupant par catégorie : artefacts et pratiques, principes, valeurs, objectif générique permanent : apporter de la valeur à l'utilisateur final.

Chaque pratique/artefact est relié à un principe/valeur, lui-même au service de l'objectif.

Lorsqu'un problème se pose sur un projet Agile, le Visuagiliseur va vous permettre de rendre visuel le ou les éléments en difficulté ou manquants. Cela devrait vous aider à identifier les pistes de résolution.

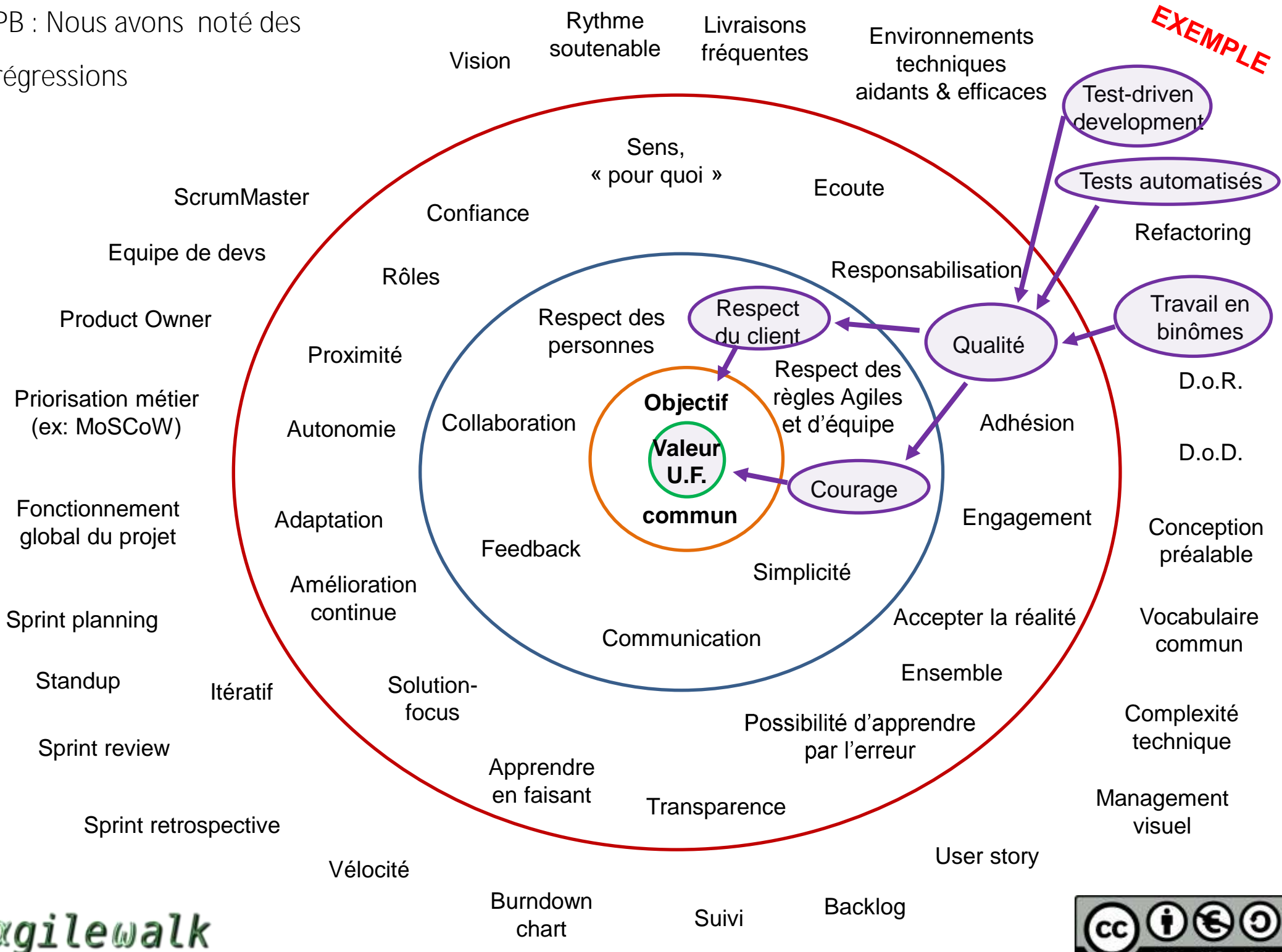
Je vous propose de poser le problème (en haut à gauche), puis d'entourer tous les éléments qui semblent impactés ou manquants, et de les relier.

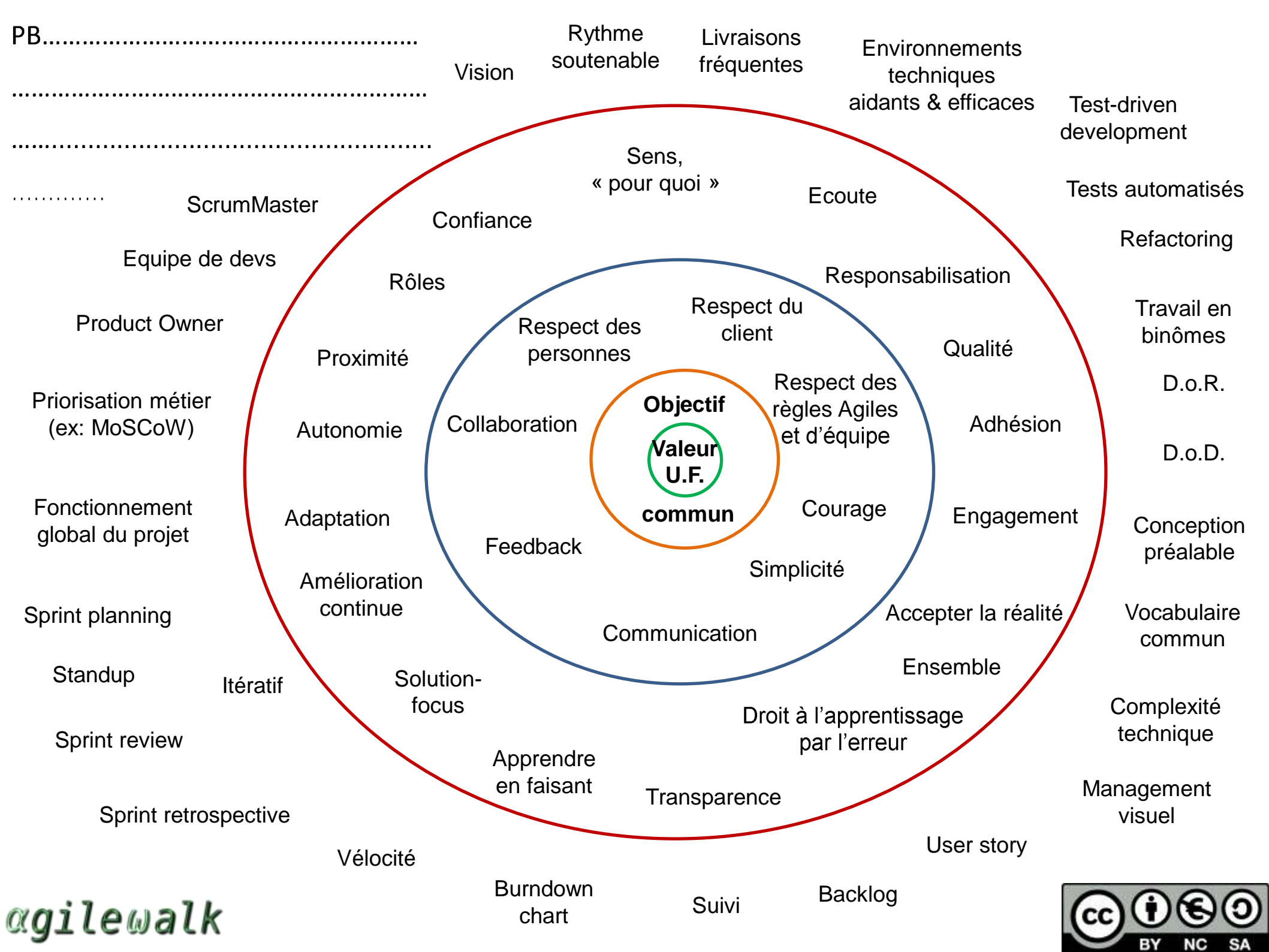
Vous devriez voir apparaître les choses sur lesquelles vous pouvez agir.

Rémy

PB : Nous avons noté des régressions

EXEMPLE





PB.....

Vision Rythme soutenable Livraisons fréquentes Environnements techniques aidants & efficaces

Test-driven development
 Tests automatisés

ScrumMaster

Sens, « pour quoi »
 Ecoute
 Confiance
 Rôles
 Responsabilisation

Refactoring

Equipe de devs

Product Owner

Priorisation métier (ex: MoSCoW)

Fonctionnement global du projet

Sprint planning

Standup

Sprint review

Sprint retrospective

Vélocité

Burndown chart

Suivi

Backlog

User story

Management visuel

Complexité technique

Vocabulaire commun

Conception préalable

D.o.D.

D.o.R.

Travail en binômes

Qualité

Adhésion

Engagement

Courage

Simplicité

Accepter la réalité

Ensemble

Droit à l'apprentissage par l'erreur

Communication

Apprendre en faisant

Transparence

Solution-focus

Amélioration continue

Feedback

Adaptation

Autonomie

Collaboration

Proximité

Respect des personnes

Respect du client

Respect des règles Agiles et d'équipe

Objectif U.F. commun