

COACH AGILE

D.O.R KARDS



D.O.R KARDS

C'EST QUOI CE KIT ? A QUOI IL SERT ? COMMENT IL MARCHE ?

LES RÈGLES

- UTILISATION DU KIT
- LA **DEFINITION OF READY** C'EST QUOI ?

LES D.O.R KARDS

- LES CRITÈRES **I.N.V.E.S.T**
- LES CARTES CRITÈRES

CRÉDITS

- CRÉATION : ROBIN BÉRAUD-SUDREAU
- REMERCIEMENTS :
 - FRÉDÉRIC FAURE
 - CAMILO VELASQUEZ
 - PASCAL JUSSAC



ROBIN BÉRAUD-SUDREAU

COACH AGILE

[TWITTER.COM/BERAUDSUDREAU](https://twitter.com/BERAUDSUDREAU)

[COACH-AGILE.COM](https://coach-agile.com)

LA RÈGLE

RÈGLES DU JEU & KIT D'UTILISATION

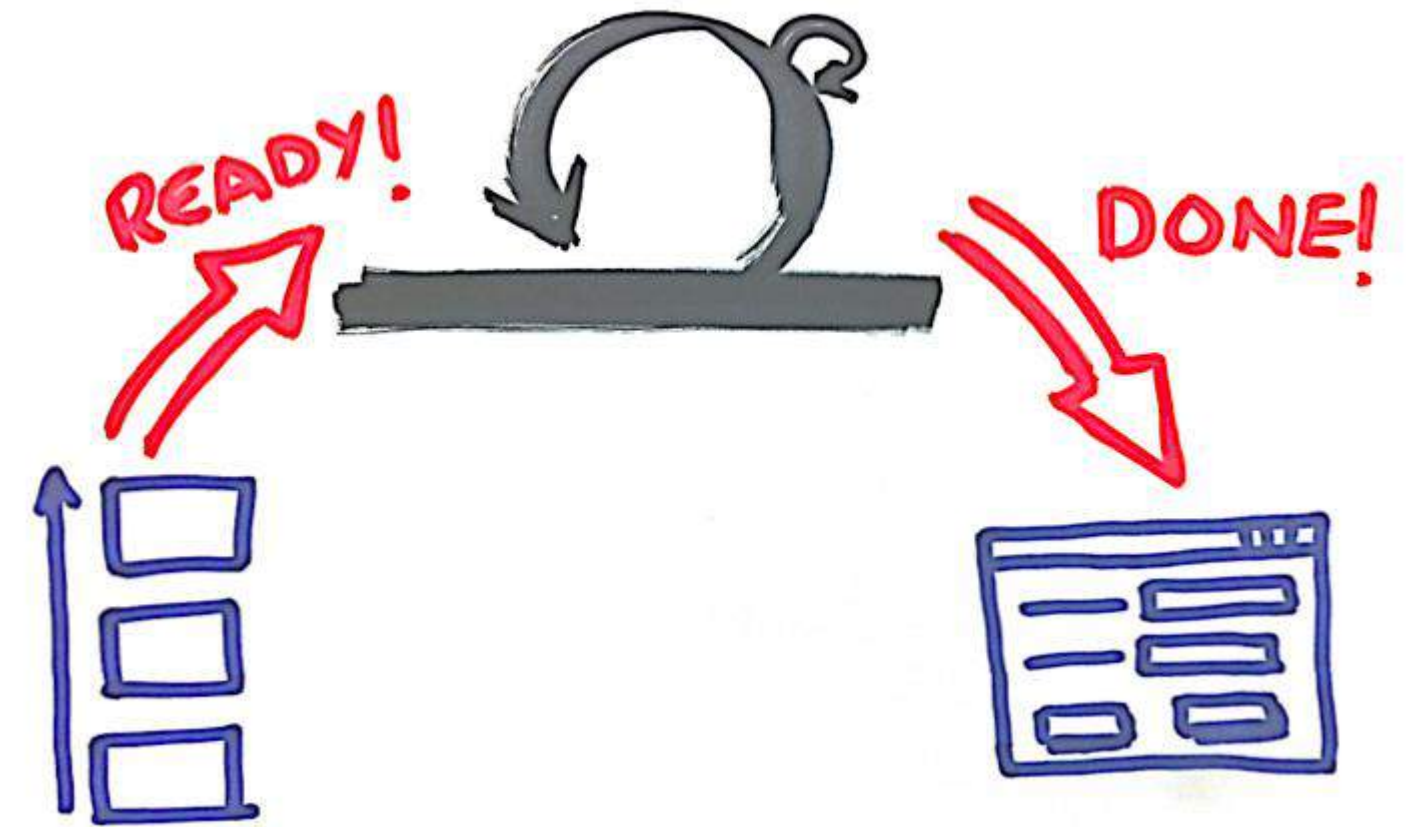


D.O.R KARDS – C’EST QUOI ?

UTILISATION DU KIT “D.O.R KARDS”

Lors que c’est nécessaire (mais généralement pour partir sur de bonnes bases), il faut mettre en place la **DEFINITION OF READY** qui, si elle est intelligemment co-construite, permettra de faciliter grandement la vie de l’équipe et de fluidifier la communication.

La **DEFINITION OF READY** est l’ensemble des éléments nécessaires pour que l’équipe de développement puisse estimer et développer un élément du backlog sereinement et sans incertitudes.



C’EST QUOI ?

Un atelier pour améliorer la manière de travailler de l’équipe.

POUR QUI ?

- Les squads/équipes
- Les parties prenantes (sponsors, managers, coachs, ...)

QUAND & COMMENT ?

De préférence lors de la constitution de l’équipe ou au démarrage du projet... sinon, quand cela semble nécessaire

JEU & FEEDBACK

Jouez et n’hésitez pas à enrichir le jeu en envoyant des idées de cartes, des illustrations, votre feed-back... !

Robin Béraud-Sudreau

D.O.R KARDS – C’EST QUOI ?

UTILISATION DU KIT “D.O.R KARDS”

PRÉPARATION DE LA SALLE :

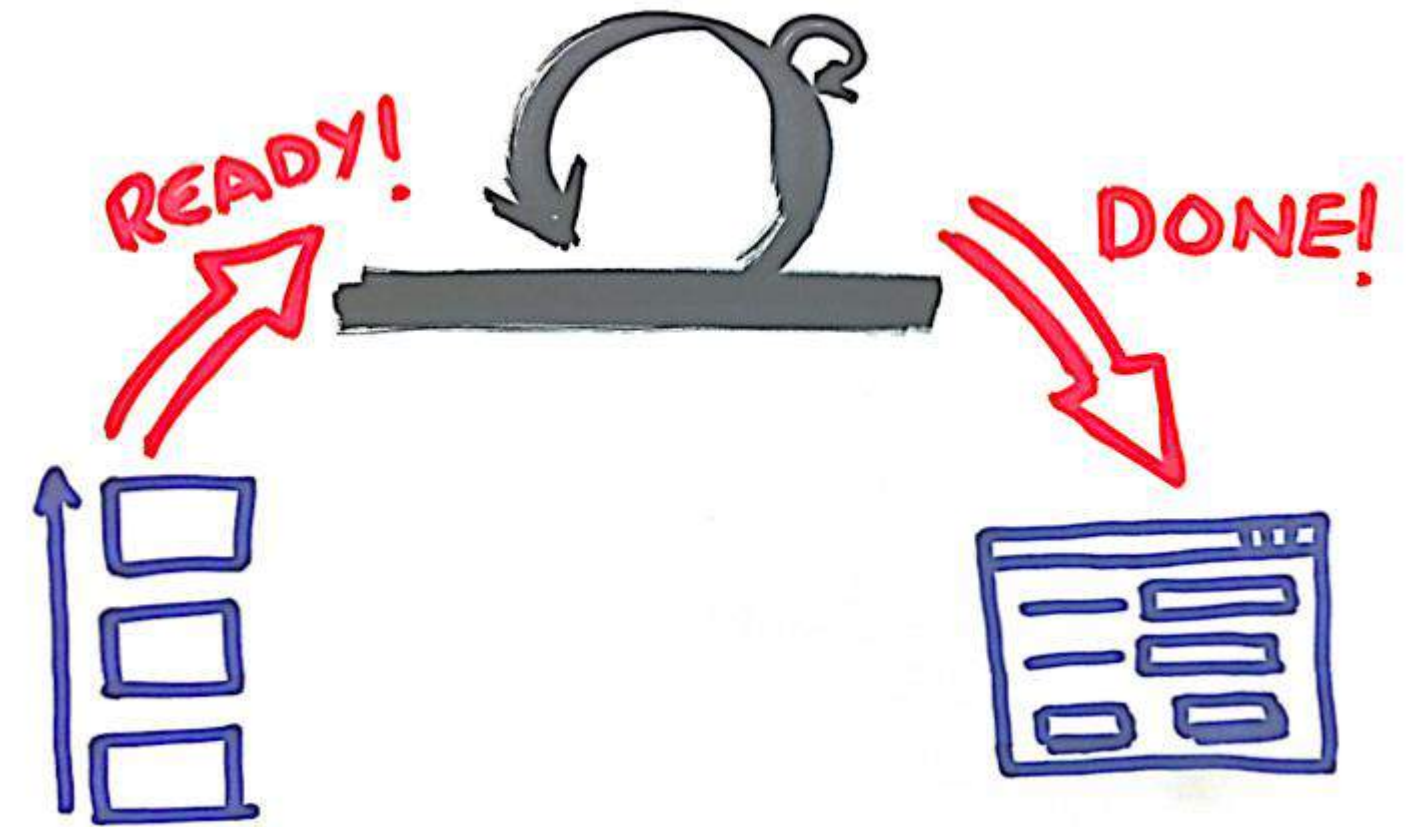
- UNE SALLE SANS CHAISES
- 3 TABLES (Oui / Non / Plus-Tard)

DÉROULÉ DE L’ATELIER :

Positionner 3 post-it (Oui / Non / Plus-tard), chacun sur une table. Découper les cartes du Kit et les positionner toutes sur la table « **Non** »

Itération 1 : Brainstorming personnel : Les participants lisent et positionnent les critères (cartes) comme faisant partie ou non de leur D.O.R (en les déposant potentiellement sur la table « **oui** »).

Itération 2 : Echange collectif : On repartage la D.O.R et on discute des cartes déposées sur la table « plus-tard »



C’EST QUOI ?

Un atelier pour améliorer la manière de travailler de l’équipe.

POUR QUI ?

- Les squads/équipes
- Les parties prenantes (sponsors, managers, coachs, ...)

QUAND & COMMENT ?

De préférence lors de la constitution de l’équipe ou au démarrage du projet... sinon, quand cela semble nécessaire

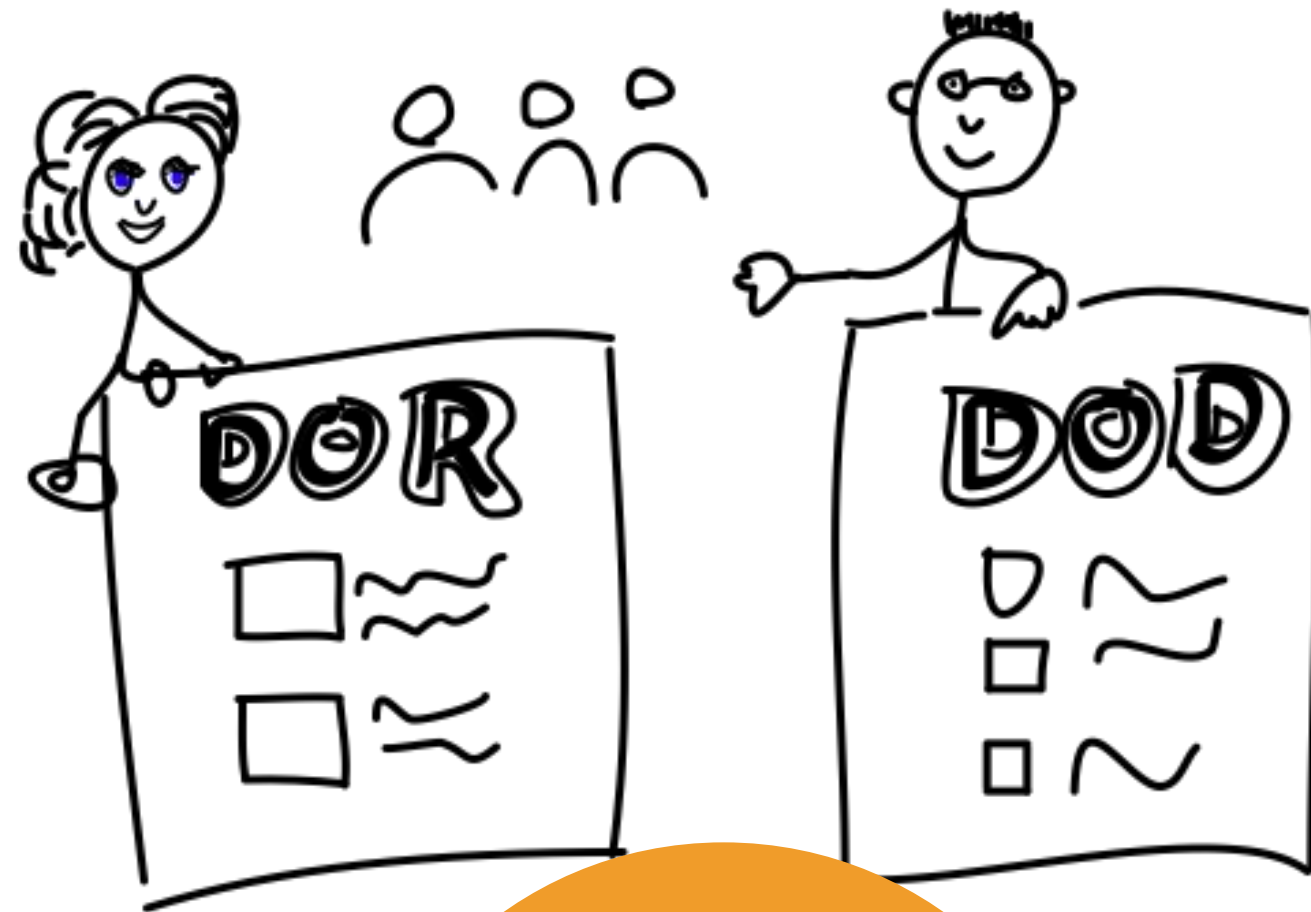
JEU & FEEDBACK

Jouez et n’hésitez pas à enrichir le jeu en envoyant des idées de cartes, des illustrations, votre feed-back... !

Robin Béraud-Sudreau

D.O.R KARDS – C’EST QUOI ?

LA DÉFINITION DU READY & DU DONE



PLUS D'INFOS...

VOUS
TROUVEREZ
PLUS D'INFOS
SUR LA D.O.R
EN ANNEXE !!
(PAGE 26)

DOR

DEFINITION OF READY
CONCERNE L'ALIGNEMENT
SUR LES "ITEMS" AVANT
QUE CEUX-CI NE SOIENT PRIS
EN COMPTE ET PRÉSENTÉS
EN **SPRINT PLANNING**

ENGAGEMENT PO

DOD

DEFINITION OF DONE
CONCERNE L'ALIGNEMENT À
PRENDRE AVANT QUE LES
"ITEMS" NE SORTENT DE LA
CHAÎNE DE PRODUCTION

ENGAGEMENT
ÉQUIPE



DEFINITION OF READY **AU SERVICE** DU PROJET & DE L'ÉQUIPE



DEFINITION OF READY

D.O.R KARDS

ATELIER LUDIQUE

INDÉPENDANT

CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITERES INVEST - INDÉPENDANT

INDÉPENDANT



ADHÉRENCES IDENTIFIÉES



*Les adhésions sont identifiées :
Il n'y a pas d'adhésions
OU
Elles sont identifiées et
correctement gérées*

INDÉPENDANT



SYNCHRONISATION PARTENAIRES



*J'ai pu discuter avec les différents
partenaires extérieurs liés au
projet et je me suis synchronisé
avec eux*

INDÉPENDANT



SUJET :

NÉGOCIABLE

CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - NÉGOCIABLE

NÉGOCIABLE

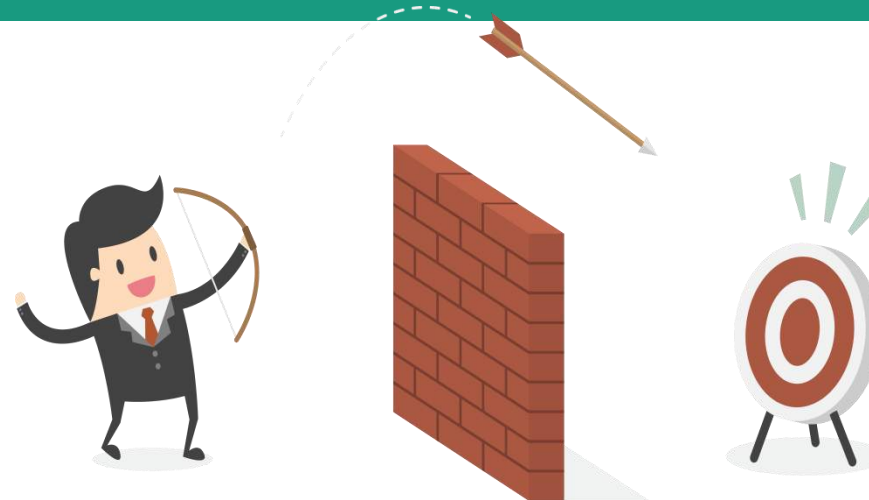


NÉGOCIABLE DANS LE FOND



L'équipe est libre pour définir comment la fonctionnalité sera implémentée techniquement

NÉGOCIABLE



NÉGOCIABLE DANS LA FORME



L'équipe peut, en échangeant avec le Product Owner, discuter de la manière dont la fonctionnalité couvrira l'objectif/ le besoin métier

NÉGOCIABLE



NÉGOCIABLE DANS LE TEMPS



L'équipe peut, en échangeant avec le Product Owner discuter de la priorisation de la User Story

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - NÉGOCIABLE

NÉGOCIABLE



CO-CONSTRUIT



*Le besoin a été affiné avec
au moins un membre de l'équipe*

NÉGOCIABLE

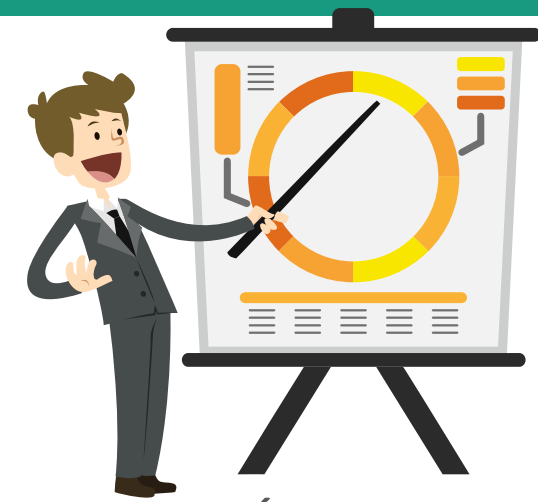


PARTIE PRENANTE



*La partie prenante est bien
identifiée et nous savons qui voir
pour des éclaircissements
potentiels sur le besoin*

NÉGOCIABLE



BESOIN MÉTIER VALIDÉ



*La User Story a été présentée par
le Product Owner aux parties
prenantes métier (client,
utilisateurs...) et validée*

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - NÉGOCIABLE

NÉGOCIABLE



ACCORD ÉQUIPE



La User Story a été présentée à l'équipe par le Product Owner, challengée et acceptée par l'ensemble des membres de l'équipe

NÉGOCIABLE

TITRE :



SUJET :

NÉGOCIABLE

TITRE :



SUJET :

VALUABLE

CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - VALUABLE

VALUABLE



OBJECTIFS DÉFINIS



*Des **objectifs mesurables** sont bien définis et nous saurons mesurer si nos développements ont apportés de la valeur au produit*

VALUABLE



VALEUR MÉTIER QUANTIFIÉE



La valeur métier de la User Story apportée aux utilisateurs ou au client a été quantifiée par le Product Owner en accord avec les parties prenantes

VALUABLE

TITRE :



SUJET :

ESTIMABLE

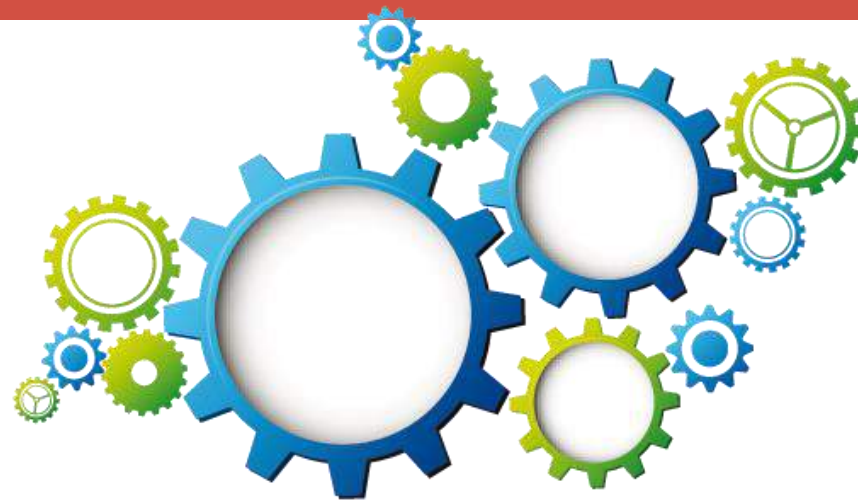
CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - ESTIMABLE

ESTIMABLE



SPÉCIFICATIONS



*Le besoin a été spécifié :
Des règles de gestion sont
exprimées*

ESTIMABLE



PARCOURS UTILISATEUR



*Un story board, ou n'importe
quel artefact permettant de
visualiser le parcours utilisateur
est disponible*

ESTIMABLE



CHOIX DU DEVICE

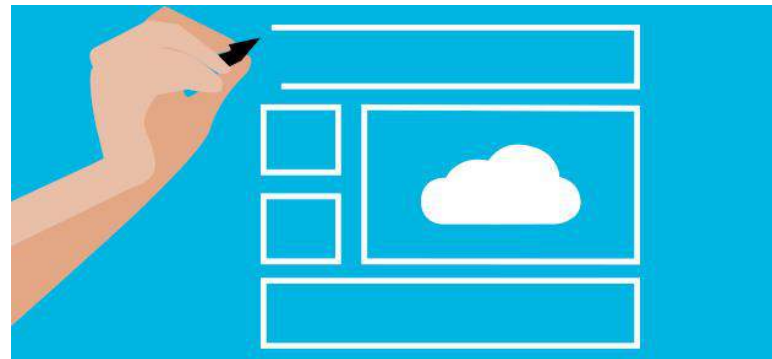


*La flotte concernée par le besoin
a été définie : nous savons si la
fonctionnalité adresse le mobile,
les tablettes ou le Desktop*

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - ESTIMABLE

ESTIMABLE



MAQUETTES DISPONIBLE



Des maquettes ou à minima un zoning est disponible pour préciser le besoin

ESTIMABLE



LIBELLÉ CLAIR ET FORMALISÉ



Le libellé de la User Story est clair et formalisé selon la formule "En tant que [rôle], je veux [action] afin de [bénéfice]"

ESTIMABLE



TAILLE RELATIVE FIABLE

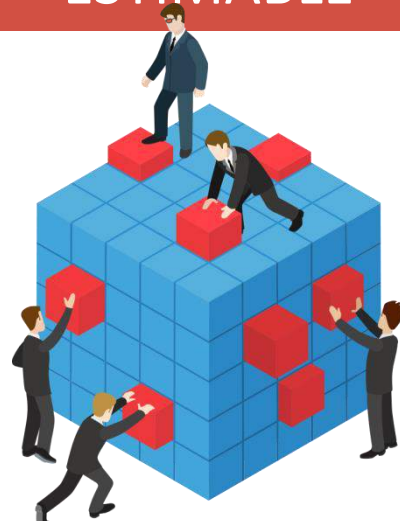


La User Story a été estimée en taille relative (ex. Story Points) par toute l'équipe de manière fiable (taille cohérente par rapport aux étalons, faisabilité technique vérifiée)

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - ESTIMABLE

ESTIMABLE



TÂCHES TECHNIQUES



*L'équipe est capable de décliner
la User Story en tâches
techniques pour la mener à Done*

ESTIMABLE

TITRE :



SUJET :

ESTIMABLE

TITRE :



SUJET :

SUFFISAMMENT PETIT

CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST – SUFFISAMMENT PETIT

SUFFISAMMENT PETIT



RENTRE DANS LE SPRINT



*La taille de la User Story est
suffisamment petite pour être
complètement terminée en un
seul sprint*

SUFFISAMMENT PETIT

TITRE :



SUJET :

SUFFISAMMENT PETIT

TITRE :



SUJET :

TESTABLE

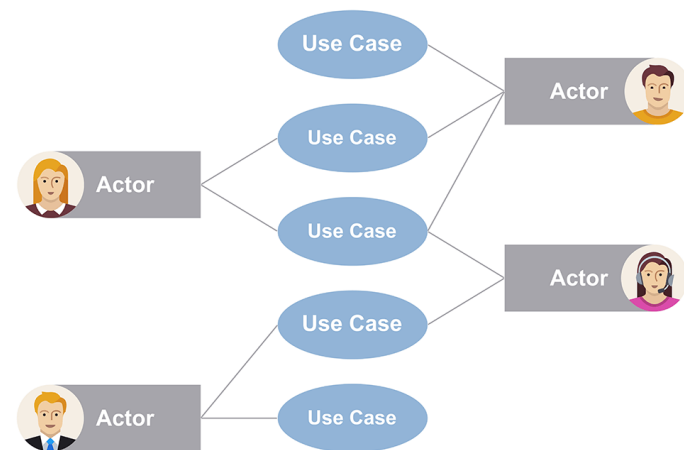
CRITÈRES INVEST



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - TESTABLE

TESTABLE



SCÉNARIOS RÉDIGÉS



*Des **scénarios d'utilisation** décrivent l'intégralité des cas d'utilisation de la fonctionnalité*

TESTABLE



TEST A/B



Nous savons si un test A/B est à mettre en place

TESTABLE



JEU DE DONNÉES



Un jeu de données est accessible afin de pouvoir passer les tests

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - TESTABLE

TESTABLE



CRITÈRES D'ACCEPTATION



*Des critères d'acceptation clairs
et testables sont définis*

TESTABLE

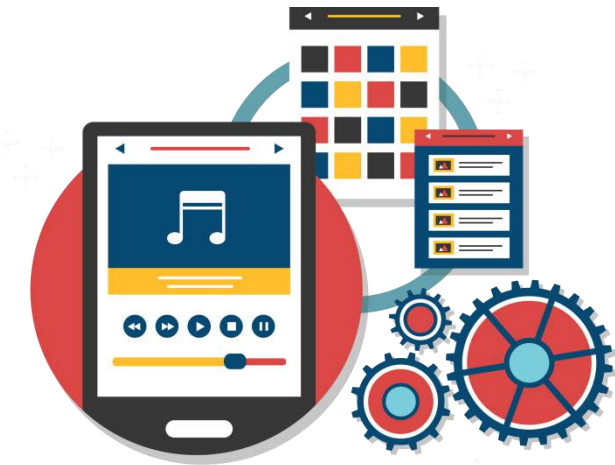


CRITÈRES DE PERFORMANCE



*Si applicable, des critères de
performance testables sont
définis*

TESTABLE



MOYENS DE TEST



*Les moyens de test (outils,
automatisation, plate-forme)
sont disponibles et opérationnels*

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST - TESTABLE

TESTABLE



DÉMONSTRABLE
● ● ●

L'équipe a compris comment démontrer la fonctionnalité en Revue de Sprint

TESTABLE

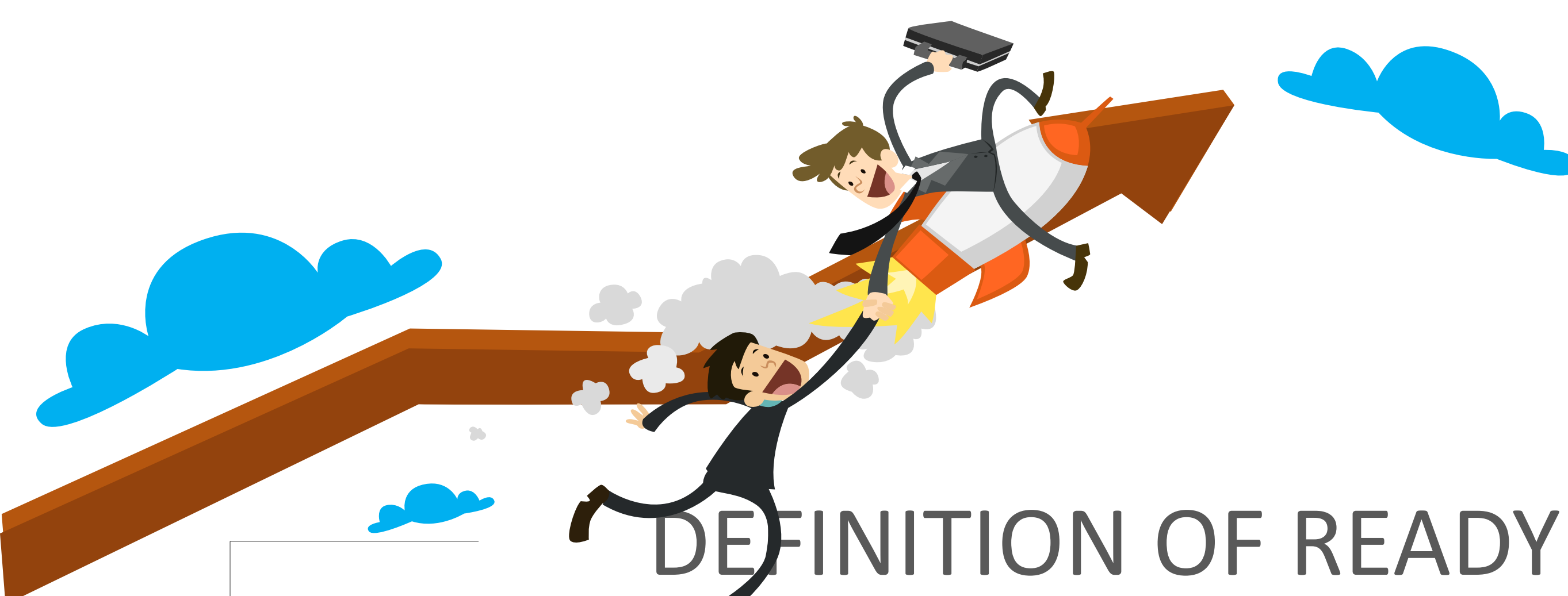
TITRE
● ● ●

SUJET :

TESTABLE

TITRE
● ● ●

SUJET :



DEFINITION OF READY **AU SERVICE** DU PROJET & DE L'ÉQUIPE



DEFINITION OF READY

D.O.R KARDS

ANNEXE

DEFINITION OF READY – DIFFÉRENTS CRITÈRES

LES D.O.R KARDS



INVEST

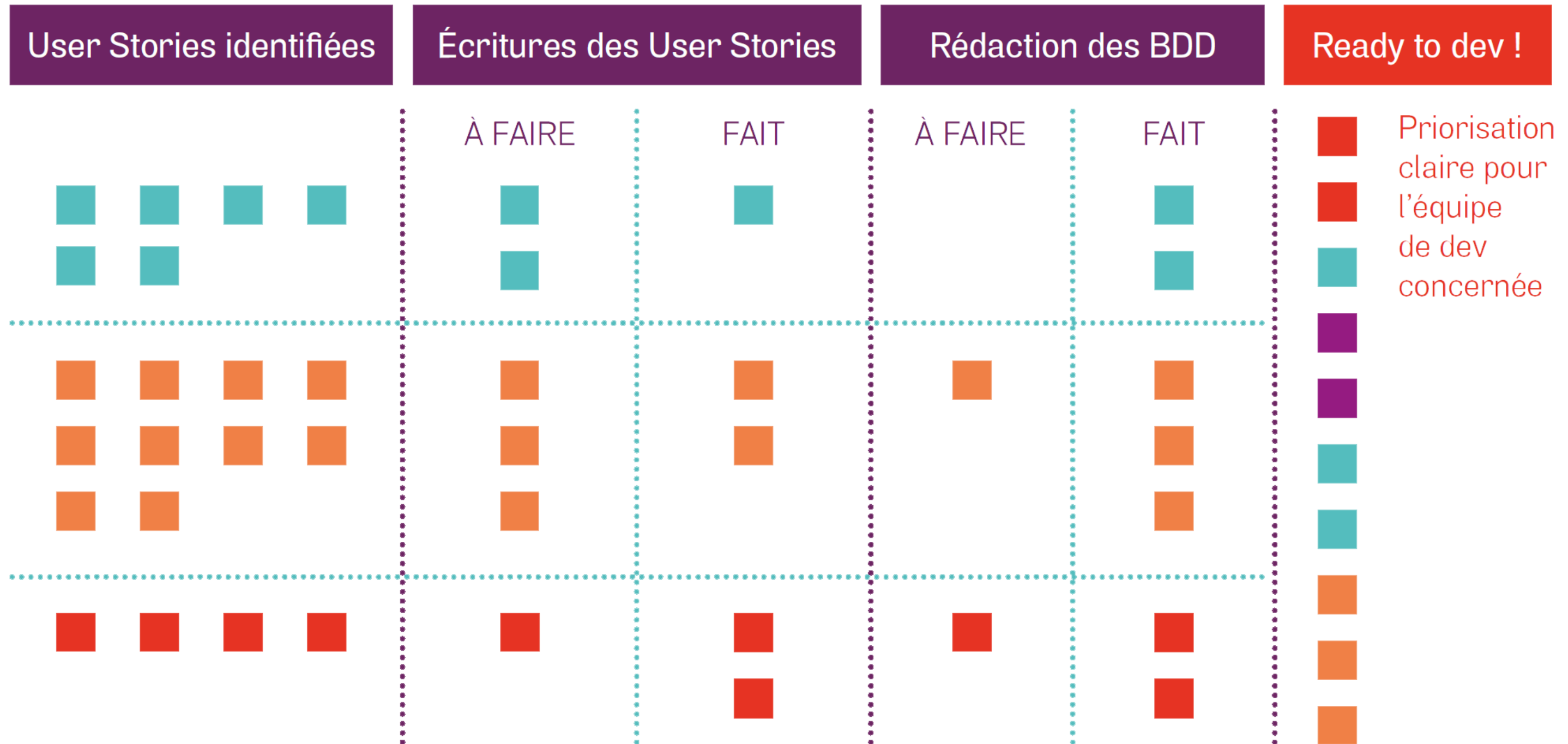
- ✓ **INDÉPENDANTES** DES AUTRES
- ✓ **NÉGOCIABLE** INITIALEMENT, PLUTÔT QU'UN ENGAGEMENT FERME
- ✓ VERTICALE, OU AYANT DE LA **VALEUR** EN SOIT
- ✓ **ÉVALUABLE** EN TERMES DE COMPLEXITÉ RELATIVE
- ✓ **SUFFISAMMENT** PETITE (EN ANGLAIS SMALL)
- ✓ **TESTABLE** EN PRINCIPE, CE QU'ON VÉRIFIE EN ÉCRIVANT UN TEST

SMART

- ✓ **SPECIFIC** : COMPRÉHENSIBLE, FACILE À REPRODUIRE
- ✓ **MEASURABLE** : QUANTIFIABLE ET OBSERVABLE
- ✓ **ACHIEVABLE** : POSSIBLE À RÉALISER (SANS COMPLEXITÉ EXCESSIVE)
- ✓ **RELEVANT** : APPROPRIÉ À LA USER STORY EN QUESTION
- ✓ **TIME BOUND** : AVEC UN MOMENT D'APPLICATION CIRCONSCRIT DANS LE TEMPS

D.O.R KARDS – C'EST QUOI ?

LE FLUX DE MATURATION DES BESOINS

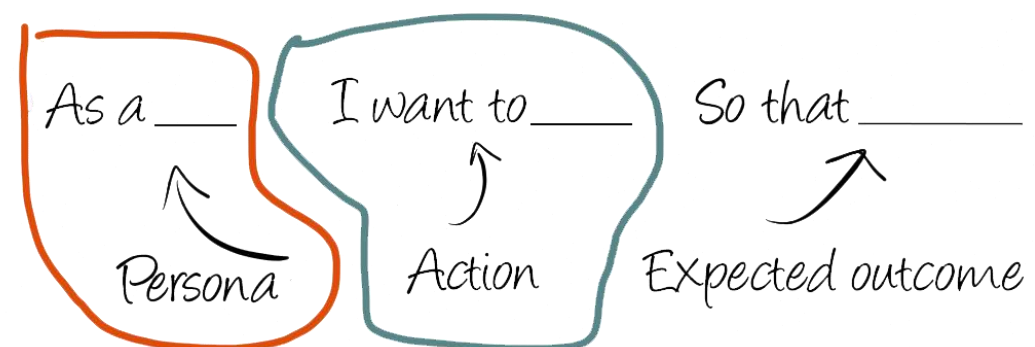


D.O.R KARDS – LES CRITÈRES INVEST

UN BON DÉCOUPAGE

UN BON DECOUPAGE

User Story :

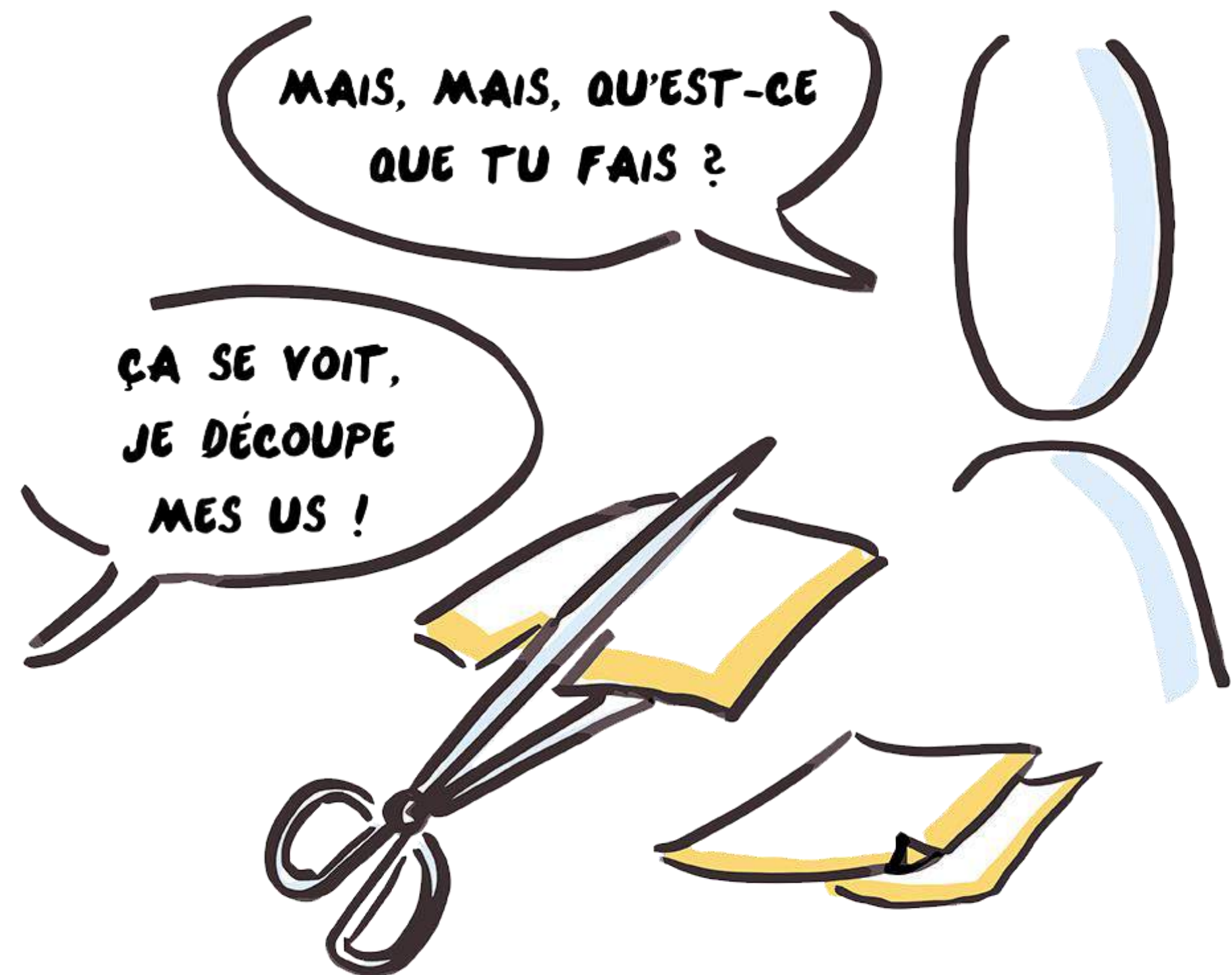


Un mauvais exemple :

« En tant qu'Utilisateur, je veux pouvoir payer les objets de mon panier afin de les recevoir chez moi »

Quelques bons exemples :

- ✓ Je veux payer mon panier via PAYPAL
- ✓ Je veux payer mon panier en carte VISA
- ✓ Je souhaiterai pouvoir utiliser mon adresse de facturation en tant qu'adresse de livraison
- ✓ Etc...



D.O.R KARDS – LES CRITÈRES INVEST

UN BON DÉCOUPAGE



UNE PRIORISATION PLUS FINE

Une grosse fonctionnalité peut cacher, derrière elle, plusieurs scénarios d'utilisation. Il se peut que l'un ou l'autre de ces scénarios ait une priorité inférieure aux autres.

Découper une fonctionnalité donne l'opportunité de reporter, à plus tard, un scénario moins prioritaire.

Nous optimisons donc la priorisation et la valeur du produit livré.



UN LEAD TIME PLUS RAPIDE

Si nous travaillons par itération (livraison à intervalle fixe d'un incrément de produit), nous avons plus de chance qu'une user story soit embarquée dans la livraison si elle est petite. En effet, plus une user story est grande, plus elle a de chances de ne pas être terminée au moment de la livraison.

Nous limitons donc la « valeur reportée » à la livraison suivante.



D.O.R KARDS – LES CRITÈRES INVEST

UN BON DÉCOUPAGE

UNE PRIORISATION PLUS FINE

Lors d'un planning poker, il est plus facile pour l'équipe d'échanger sur une user story finement découpée : la petite user story est facile à comprendre, moins floue et plus simple à estimer qu'une grosse user story.

L'équipe est plus confiante sur ce qu'elle est capable de livrer pour un Sprint, et le Product Owner sur la date d'atterrissage d'une Release.

D'une manière générale, les petites user stories réduisent le risque d'effet tunnel d'un projet.



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST – DES CARTES VIERGES

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST – DES CARTES VIERGES

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :



D.O.R KARDS

CRITÈRES INVEST – DES CARTES VIERGES

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :

THÈME :

TITRE :
...

SUJET :