

DoR Kards

DoR Kards est un jeu de cartes dont le but est de réfléchir et de parvenir à un consensus en équipe sur les critères à inclure dans sa **Définition de Prêt (DoR)**.



*Pour en savoir plus sur les DoR Kards scanne le code QR ou va sur kl.la/dor_kards et partage comment tu les as utilisées avec le hashtag **#DorKards** sur Twitter.*

La portée du jeu est la DoR dans le contexte du **développement logiciel**, appliqué aux élément d'un Backlog Produit (PBIs, souvent exprimés comme histoires d'utilisateurs), mais **peut être extrapolée** à d'autres contextes.

Une création de [Thomas Wallet](#) & [Kleer](#), distribué sous licence [CC BY-SA 3.0](#)

inspirée par [David A. Koontz](#), et traduite en Français par [Rafik Mekki](#).



Nous recommandons de **jouer régulièrement** afin de garder une amélioration continue de la DoR de l'équipe (tous les 2-3 mois).

Définition de Prêt



La **Définition de Prêt** ou DoR (Definition of Ready) est un contrat co-créé par une équipe, qui est appliqué sur tous les éléments sur lesquels elle travaille.

Il détermine **un ensemble de conditions minimales** qui doivent être réunies afin que l'équipe puisse travailler de façon qualitative et fluide sur chaque élément.

C'est un **engagement d'équipe**, qui peut être amélioré au fil du temps.

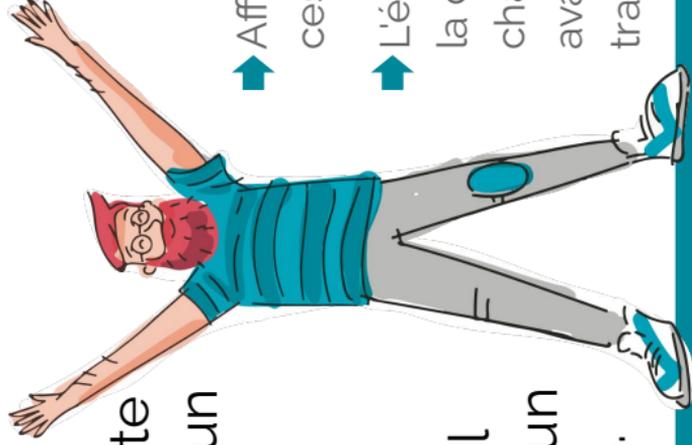
Comment jouer ?



- Placer les cartes **OUI, PAS ENCORE** et **NON** sur une table ou un mur en une ligne.
- Mélanger toutes les cartes de critères (**cartes 1 à 25**) et les mettre en une seule pile, face en dessous, accessible à tout le monde.
- Placer les cartes de critère vide (**cartes 26 à 30**) dans une autre pile.
- Chacun son tour, chaque joueur:
 - Prend une carte de la pile des critères et la lit à voix haute.
 - Place cette carte sur la colonne qu'il considère la plus adaptée (**OUI, PAS ENCORE** et **NON**).
 - Si un autre joueur n'est pas d'accord, l'équipe discute ensemble pour trouver un accord commun, s'il n'y a pas d'accord dans un laps de temps défini, la carte est placée sur la colonne **NON**.
- Répéter jusqu'à ce que la pile des critères soit épuisée ou l'équipe décide d'arrêter.
- Un joueur peut créer une carte critère à partir des cartes vides (**cartes 26 à 30**) en écrivant sa définition et l'utiliser lors de son tour.

A partir de maintenant, l'équipe accepte de considérer un élément de travail comme "prêt" uniquement s'il répond à chacun de ces critères.

OUI



Actions Suggérées

➔ Afficher clairement ces critères

➔ L'équipe s'assure de la conformité de chaque élément avant d'engager les travaux

PAS ENCORE

L'équipe ne peut pas s'engager sur ces critères maintenant, mais pourrait les considérer à l'avenir.

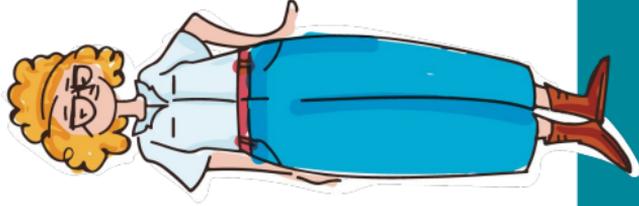


Actions Suggérées

- ➔ Revoir ces critères dans le futur
- ➔ Planifier les actions possibles pour progresser vers l'inclusion de certains de ces critères

NON

Ces critères ne sont pas clairs pour l'équipe ou ne peuvent pas être appliqués ; l'équipe ne les considère pas comme faisant partie de sa DoR ; ou il n'y a pas eu d'accord sur ceux-ci.



Actions Suggérées

- ➔ Effectuer des recherches supplémentaires pour mieux comprendre certains de ces critères
- ➔ Discuter à nouveau plus tard de ces critères

1

Les dépendances internes sont solutionnées

Si un élément du Backlog
Produit a une
dépendance avec
d'autres éléments, alors
ces éléments sont déjà
terminés.

2

Les dépendances sont visibles

Toutes les dépendances (avec d'autres équipes, zones, services, systèmes, etc.) ont été clairement identifiées et sont bien visibles sur le tableau ou tout autre artefact/outil visuel.

3

Les dépendances extérieures sont convenues

Les personnes responsables ont été identifiées, des dates de résolution ont été engagées et les interfaces possibles ont été définies.

4

Les dépendances extérieures sont résolues

Toutes les dépendances externes qui pouvaient bloquer l'élément ont été résolues (avec d'autres équipes, UX/UI, zones, autres fournisseurs, etc).

5

Les besoins des utilisateurs ont été compris

L'élément à développer a un objectif clairement défini et compris : Pourquoi allons-nous le faire ?

6

La description est susceptible d'être affinée

Les détails ne sont pas fixés.

Les conversations avec les utilisateurs/clients/acteurs clés sont les bienvenues et permettent d'incorporer des améliorations.

7

L'équipe peut définir le "comment"

L'équipe peut définir la manière de construire l'élément (conception, décisions techniques, différentes alternatives de solution, etc).

8

Seule l'équipe définit la manière de construire l'élément

Il n'y a pas de définition de la manière de construire l'élément (conception, décisions techniques, etc.). C'est à l'équipe de le faire.

9

Les principaux utilisateurs concernés ont été identifiés

Nous savons pour qui l'élément est développé et comment il va apporter une valeur ajoutée.

Par exemple, cela pourrait se faire par le biais d'une carte d'impact.

La valeur métier est définie

La valeur métier est définie pour l'élément à l'aide d'une échelle de référence convenue.

Par exemple :
Élevé/Moyen/Faible,
0 à 100, €€€, etc.

11

Participation adéquate à la définition de la valeur métier

La valeur métier de l'élément a été définie avec la participation de toutes les personnes requises.

La valeur métier permet de fixer des priorités

La valeur métier guide clairement les priorités.

Par conséquent, il n'y a pas trop d'éléments de travail qui partagent la même priorité en même temps.

13

L'élément est clairement défini et enregistré

... dans l'outil ou le tableau de bord correspondant, avec les données nécessaires et selon le format convenu.

14

L'équipe est prête à estimer l'élément

Toutes les questions et problèmes concernant les besoins de l'utilisateur ont été résolus, de sorte que l'équipe peut procéder à une estimation.

15

Une estimation est définie sur une échelle de référence

Par exemple : points d'effort avec la suite Fibonacci, jours idéaux, tailles de T-shirt, ou une autre échelle basée sur l'effort ou la complexité.

16

Toute l'équipe a participé à l'estimation

L'estimation de l'élément de travail a été acceptée par tous les membres de l'équipe.

17

A moins de _____ critères d'acceptation

Le nombre de critères
d'acceptation de l'élément de
travail ne dépasse pas ce
seuil.

La taille estimée est inférieure à

La taille de l'élément de travail n'est pas supérieure à cette valeur.

Par exemple : moins de "X" points d'effort, "X" jours idéaux, une taille de T-shirt donnée, etc.

Il n'y a pas besoin de plus de découpage

L'élément de travail est suffisamment petit et il n'y a plus de raison de le découper en sous-éléments plus petits.

20

Il n'y a pas de risque d'augmentation de l'effort

L'équipe ne voit pas de risques majeurs qui pourraient avoir un impact sur la taille ou l'effort estimé de l'élément de travail.

21

Les critères d'acceptation sont clairement définis

Il n'y a aucun doute sur les critères d'acceptation de l'élément de travail, qui sont enregistrés dans les outils appropriés.

Par exemple : Trello, JIRA, tableau physique.

Implication du métier sur les critères d'acceptation

Les critères d'acceptation de l'élément de travail, ont été convenus avec les utilisateurs, les clients, des acteurs clés métier, des experts en la matière ou des domaines concernés.

23

Une documentation appropriée a été produite

- -----
- -----
- -----

Par exemple : UX/UI, règles
de gestion, etc.

24

Engagement convenu pour les ressources de tests

Les responsables se sont engagés sur des dates fixées pour la fourniture des ressources nécessaires à l'exécution des tests au bon moment.

Par exemple : environnement de test ou jeux de données.

25

Les ressources de tests sont disponibles

Toutes les ressources qui pourraient affecter ou retarder l'exécution des tests sont disponibles.

Par exemple : environnement de test, jeux de données, etc.

26

27

28

29

30



DOR KARDS

plus d'info sur kl.la/dor_kards



AGILE COACHING
& TRAINING