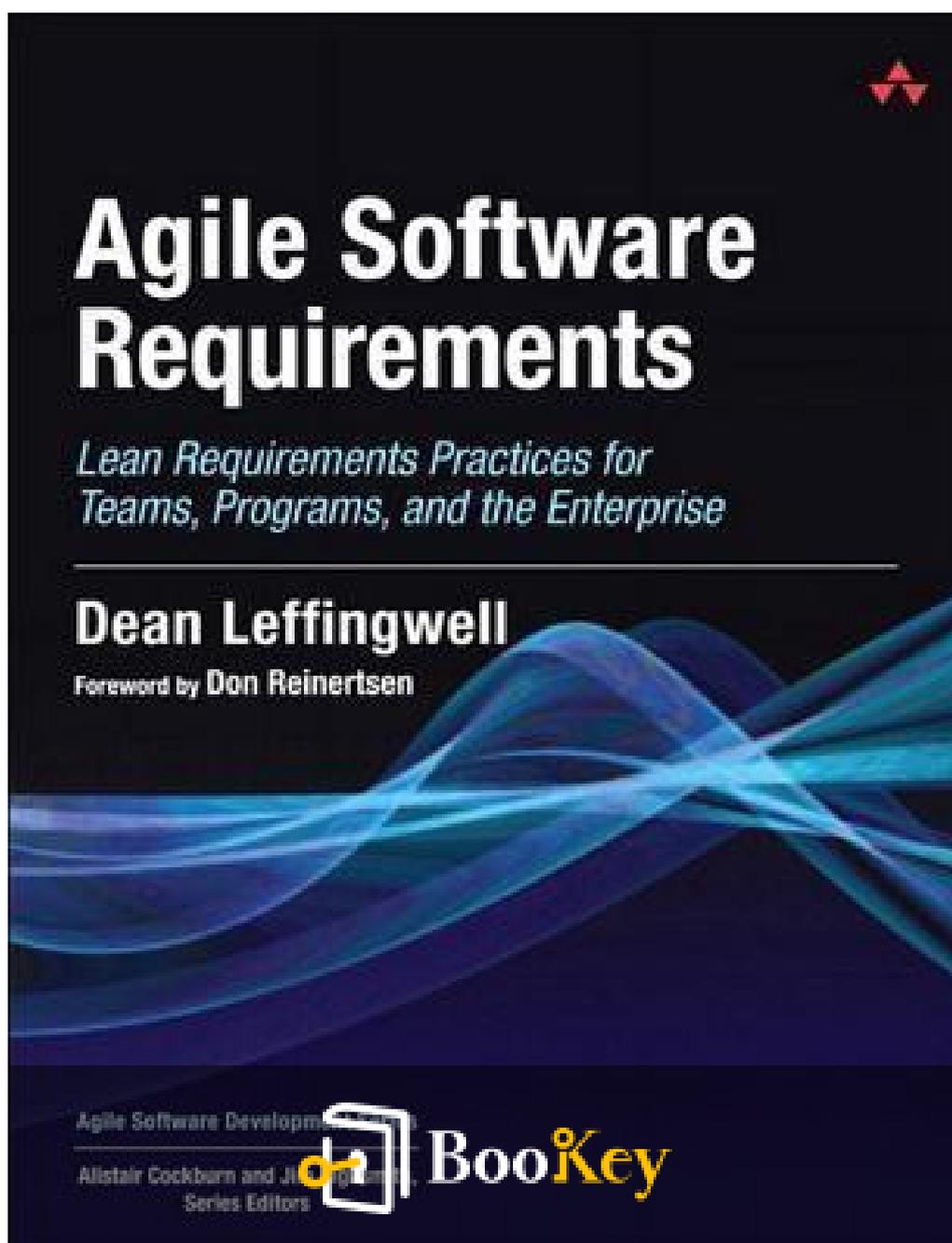


Exigences Logicielles Agiles PDF (Copie limitée)

Dean Leffingwell



Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Exigences Logicielles Agiles Résumé

Cadre pour une collaboration fluide dans les projets Agile.

Écrit par Books1

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

À propos du livre

Dans "Agile Software Requirements," Dean Leffingwell explore le paysage complexe du développement logiciel et propose un guide captivant pour maîtriser les principes, cadres et techniques agiles qui vont au-delà des méthodologies traditionnelles. Cette exploration éclairante n'est pas seulement un manuel pratique, mais une feuille de route stratégique qui aborde les défis multifacettes de l'alignement des objectifs commerciaux avec les exécutions technologiques. Grâce à une combinaison fluide de théorie et de pratique, Leffingwell met en lumière la synergie entre les valeurs agiles et la construction de besoins pratiques, essentielle pour créer des solutions logicielles réactives, adaptables et innovantes. Que vous soyez propriétaire de produit, développeur ou analyste commercial, ce livre vous habilite à promouvoir la collaboration et à rationaliser les processus, posant ainsi les bases d'une efficacité transformative et d'un avantage concurrentiel. Plongez et redécouvrez l'art du développement logiciel agile, où la flexibilité rencontre la précision dans la quête de fournir une valeur inégalée aux parties prenantes.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

À propos de l'auteur

Dean Leffingwell est une figure très respectée dans le domaine du développement logiciel et de la gestion, reconnu pour ses contributions importantes aux méthodologies Agile. En tant qu'entrepreneur, consultant et auteur, Leffingwell a consacré sa carrière à améliorer l'efficacité et l'efficience de la livraison de logiciels grâce à des pratiques novatrices. Son rôle en tant que fondateur de Scaled Agile Inc. et son développement du Scaled Agile Framework® (SAFe®) lui ont valu une reconnaissance internationale, le positionnant comme une voix de premier plan dans l'évolutivité des pratiques Agile au sein des entreprises. À travers ses écrits perspicaces, ses cadres détaillés et son approche pragmatique, Dean Leffingwell continue d'influencer et d'inspirer de nombreux professionnels du logiciel à travers le monde, leur permettant d'adopter les principes Agile pour atteindre leurs objectifs stratégiques.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Ad



Essayez l'appli Bookey pour lire plus de 1000 résumés des meilleurs livres du monde

Débloquez **1000+** titres, **80+** sujets

Nouveaux titres ajoutés chaque semaine

- Brand
- Leadership & collaboration
- Gestion du temps
- Relations & communication
- Knowledge
- Stratégie d'entreprise
- Créativité
- Mémoires
- Argent & investissements
- Positive Psychology
- Entrepreneuriat
- Histoire du monde
- Communication parent-enfant
- Soins Personnels

Aperçus des meilleurs livres du monde



Essai gratuit avec Bookey



Liste de Contenu du Résumé

Chapitre 1: Partie I : Vue d'ensemble : La situation dans son ensemble

Chapitre 2: Partie II : Exigences Agiles pour l'Équipe

Chapitre 3: Partie III : Exigences agiles pour le programme

Chapitre 4: Partie IV : Exigences Agiles pour le Portefeuille

Chapitre 5: Annexe A : Entretien sans contexte

Chapitre 6: Annexe B : Modèle de document de vision

Chapitre 7: Annexe C : Liste de vérification pour la préparation au planning de publication

Chapitre 8: Bibliographie

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 1 Résumé: Partie I : Vue d'ensemble : La situation dans son ensemble

Contenu résumé d'« Aperçu : La Grande Image »

Chapitre 1 : Une brève histoire des méthodes de définition des exigences logicielles

Les méthodes de définition des exigences logicielles ont considérablement évolué au cours des dernières décennies. Au départ, le développement logiciel était un processus d'essais et d'erreurs, sans grande structure. Alors que l'importance des logiciels augmentait, le besoin de méthodes plus rigoureuses se faisait sentir. Le modèle en cascade est apparu, imposant une séquence ordonnée de collecte des exigences, de conception, de mise en œuvre, de vérification et de déploiement. Bien que logique, ce modèle ne prenait souvent pas en compte la nature dynamique des projets logiciels.

Dans les années 1980, des modèles itératifs comme le modèle en spirale ont commencé à voir le jour, mettant l'accent sur le développement incrémental. Le développement rapide d'applications (RAD) a suivi, se concentrant sur le prototypage rapide. Le Processus Unifié Rational (RUP) a proposé une approche itérative plus structurée. Cependant, ces modèles peinaient encore avec des exigences rigides et une documentation lourde, ce qui a soulevé le

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

besoin de processus plus adaptatifs.

Chapitre 2 : La Grande Image des exigences agiles

Les méthodes agiles ont été introduites pour s'adapter plus efficacement aux exigences changeantes. Elles privilégient la création de valeur à travers des cycles de développement itératifs, mettant l'accent sur la collaboration avec le client et le maintien de la simplicité. Les processus agiles fixent le calendrier et les ressources tout en ajustant flexiblement le périmètre pour garantir la qualité. Des méthodes agiles comme Scrum et Extreme Programming (XP) sont devenues populaires, offrant des cadres qui équilibrent adaptabilité et gestion de projet disciplinée.

Chapitre 3 : Les exigences agiles pour l'équipe

Les équipes agiles se composent de développeurs, de testeurs, de propriétaires de produits et de Scrum/Agile Masters travaillant ensemble au sein d'itérations pour livrer des récits utilisateurs. Les récits utilisateurs, représentant les exigences des clients, guident les activités de l'équipe. Chaque récit doit être entièrement défini, construit et testé au cours de chaque itération. Les équipes agiles s'auto-organisent, éliminant les silos qui séparent des fonctions comme le développement, le test et la gestion pour

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

améliorer la communication et l'efficacité.

Chapitre 4 : Les exigences agiles pour le programme

Au niveau du programme, les méthodologies agiles se dimensionnent pour gérer des systèmes complexes en coordonnant plusieurs équipes. Ce niveau implique le développement de fonctionnalités à grande échelle à travers les itérations et l'organisation de la livraison par le biais de Trains de Livraison Agile. Les processus au niveau du programme incluent le maintien d'une vision et d'une feuille de route partagées, la gestion des tests au niveau système et l'utilisation d'une équipe système pour soutenir le rythme des livraisons et garantir la qualité. Les fonctionnalités, représentant des exigences plus larges, orientent les efforts au niveau du programme et s'alignent avec les objectifs commerciaux.

Chapitre 5 : Les exigences agiles pour le portefeuille

La gestion de portefeuille à l'échelle de l'entreprise implique l'alignement de plusieurs programmes sur des objectifs stratégiques. Les thèmes d'investissement priorisent les ressources de l'entreprise pour stimuler l'innovation et maintenir un avantage concurrentiel. Grâce à ces thèmes, l'équipe de portefeuille identifie des épopées, de grandes initiatives qui sont

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

décomposées en fonctionnalités et récits pour leur mise en œuvre. Ce niveau met l'accent sur l'équilibre des investissements entre les produits actuels, les développements nouveaux et les opportunités futures.

Étude de cas : Plateforme Tendril

La plateforme de Tendril pour la gestion de la consommation d'énergie représente un environnement de développement agile typique. La plateforme se compose d'applications pour les services publics, d'applications pour les consommateurs et du système de gestion de l'énergie Tendril. En tirant parti des pratiques agiles, Tendril aligne le développement de produits avec l'investissement stratégique dans les technologies de réseaux intelligents, démontrant comment les cadres agiles peuvent répondre à des exigences complexes à l'échelle du système.

Ce contenu résumé distille les concepts essentiels et le cadre nécessaires pour comprendre la transition des méthodologies de développement logiciel traditionnelles vers des approches agiles, en soulignant l'alignement stratégique nécessaire pour intégrer l'agile aux niveaux de l'équipe, du programme et du portefeuille au sein d'une entreprise.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 2 Résumé: Partie II : Exigences Agiles pour l'Équipe

Exigences Agile pour l'Équipe : Un Résumé de la Partie II

Chapitre 6 : Histoires Utilisateur

Dans le développement agile, les histoires utilisateur sont des éléments fondamentaux. Ce sont des expressions concises et centrées sur l'utilisateur des exigences qui clarifient ce qu'un système devrait faire du point de vue de l'utilisateur. À l'origine issues du eXtreme Programming (XP), les histoires utilisateur sont désormais intégrées aux pratiques Scrum en tant que pierre angulaire pour définir les backlogs produits et guider des cycles de développement courts et itératifs. Une histoire utilisateur typique suit le format suivant : "En tant que [rôle], je peux [fonctionnalité] afin que [bénéfice]." Ce format place l'utilisateur au centre du récit, garantissant que la fonctionnalité corresponde aux besoins de l'utilisateur. La puissance des histoires utilisateur réside dans leur simplicité et leur concentration sur la livraison de valeur incrémentale, ce qui aide à garder les équipes alignées sur les objectifs des utilisateurs et facilite une communication plus claire entre les développeurs et les parties prenantes.

Chapitre 7 : Parties Prenantes, Personnages Utilisateurs et Expériences Utilisateur

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Les parties prenantes englobent toute personne affectée par le système, des utilisateurs directs à ceux influencés par les résultats du système. Le propriétaire de produit représente les parties prenantes, amalgamant des opinions diverses en une vision de produit cohérente. Les personnages utilisateurs sont des profils représentant différents types d'utilisateur, élaborés à partir de la compréhension de leurs objectifs. Les personnages garantissent que les besoins variés des utilisateurs sont pris en compte, orientant ainsi la conception du système. Pour les équipes agiles, comprendre les parties prenantes et créer des personnages utilisateurs précis améliore l'expérience utilisateur en dirigeant les efforts de développement vers la satisfaction de besoins réels.

Chapitre 8 : Estimation et Vitesse

L'estimation agile consiste à prévoir la quantité de travail qu'une équipe peut accomplir au fil du temps. Les points d'histoire, une unité mesurant l'ampleur d'une histoire utilisateur, évaluent des facteurs tels que la complexité et l'effort. La vitesse agile, c'est le nombre de points d'histoire qu'une équipe peut livrer par itération, aide les équipes à planifier et à prédire le travail futur. De nombreuses techniques, y compris le poker planning, aident à aligner les estimations et à favoriser le consensus au sein de l'équipe. L'équilibre entre l'effort d'estimation et la précision est crucial, avec un accent sur le gaspillage minimal pour maximiser la livraison efficace de valeur.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 9 : Itérations, Backlog, Débit et Kanban

Les itérations, cycles de travail courts, sont le cœur de l'agile, permettant une évaluation et un alignement fréquents. Le backlog est une liste dynamique de tâches priorisées pour maximiser la valeur. En appliquant des principes lean, les équipes améliorent le débit en minimisant les files d'attente dans le backlog et en réduisant les limitations de travail en cours. Kanban, méthode de gestion visuelle du flux de travail, aide les équipes à optimiser le flux en indiquant les états et les limites du workflow. L'équilibre entre la taille du backlog et l'agilité garantit la réactivité et réduit le temps de mise sur le marché dans un cadre agile.

Chapitre 10 : Tests d'Acceptation

Les tests d'acceptation confirment qu'une fonctionnalité répond à son objectif prévu avant publication. Dans un contexte agile, ils font le lien entre les histoires utilisateur et la fonctionnalité du système, fournissant un contrat comportemental entre les développeurs et les parties prenantes. Les tests d'acceptation des histoires, définis de manière collaborative, détaillent les conditions spécifiques pour la finalisation des histoires. Les tests d'acceptation automatisés, privilégiés pour leur capacité à maintenir des suites de régression, soutiennent les efforts d'intégration et de livraison continues. En confirmant la fonctionnalité par le biais du développement piloté par les tests, les équipes agiles s'assurent que les incréments livrés maintiennent la qualité et s'alignent sur les attentes des utilisateurs.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 11 : Rôle du Propriétaire de Produit

Le propriétaire de produit est central dans les équipes agiles, équilibrant les intérêts des parties prenantes et guidant les priorités de développement. Il gère le backlog, s'assure de l'élaboration juste-à-temps des histoires, dirige les itérations et co-planifie les releases. La collaboration avec les chefs de produit—qui se concentrent sur les objectifs de marché et stratégiques—étend leur impact. Les principales caractéristiques des propriétaires de produit réussis incluent des compétences en communication, un sens des affaires, une connaissance technique, de la décision et de la fiabilité. En pratique, les deux rôles de propriétaire de produit et de responsable comblent le fossé entre les aspects techniques et commerciaux pour guider le développement de produits de valeur.

Chapitre 12 : Boîte à Outils pour la Découverte des Exigences

Cherchant à comprendre ce que les systèmes doivent accomplir, les équipes agiles utilisent une boîte à outils de techniques : des ateliers pour évaluer le consensus, des interviews et des questionnaires pour recueillir les besoins des utilisateurs, et du brainstorming pour générer des idées. Des maquettes de l'expérience utilisateur visualisent les interactions, tandis que des conseils de produits aident à prioriser les exigences diverses. Les analyses de la concurrence offrent des aperçus du marché, et les systèmes de demande de changement capturent les besoins utilisateur en cours. Pour les systèmes complexes, la modélisation des cas d'utilisation soutient une compréhension relationnelle plus profonde des fonctionnalités. Ces outils aident

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

collectivement les équipes à affiner les exigences et à les aligner avec les objectifs stratégiques de l'entreprise.

Ce contenu résumé reflète l'accent mis par l'agilité sur la flexibilité, la collaboration, le développement itératif et la conception centrée sur l'utilisateur, présentant une boîte à outils riche pour aider les équipes à découvrir, prioriser et mettre en œuvre les exigences dans un environnement en constante évolution.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Pensée Critique

Point Clé: Importance des histoires utilisateur

Interprétation Critique: En naviguant à travers la vie, vous êtes souvent confronté à diverses tâches et responsabilités, un peu comme une équipe agile qui s'occupe des exigences d'un projet. Imaginez si chacune de ces tâches était formulée sous la forme d'une histoire utilisateur, en mettant l'accent sur la valeur intrinsèque qu'elle apporte à votre parcours personnel. Par exemple, 'En tant que [preneur de conscience de soi], je peux [adopter cette habitude] afin de [pouvoir atteindre mon objectif personnel].' En plaçant vos besoins et vos aspirations au premier plan, tout comme le développement agile priorise les besoins des utilisateurs, vous vous assurez que les actions que vous prenez s'alignent avec vos véritables désirs et objectifs à long terme. Cette pratique améliore non seulement votre clarté personnelle, mais vous garde également sur une voie qui promet une croissance incrémentale et la délivrance de valeur dans votre vie quotidienne. Adopter cet état d'esprit agile peut vous permettre de prendre des décisions plus éclairées, encourager la concentration et favoriser une communication claire avec les 'parties prenantes' dans votre monde — que ce soit la famille, les amis ou les collègues.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 3 Résumé: Partie III : Exigences agiles pour le programme

Partie III : Exigences Agiles pour le Programme

Dans cette partie, le livre explore les subtilités des exigences Agiles, en se concentrant sur la contribution au système dans son ensemble. Les chapitres offrent un aperçu sur la création d'une vision, le rôle des chefs de produit, et l'exécution des Agile Release Trains (ART), détaillant la planification des versions, les exigences non fonctionnelles, un ensemble d'outils pour l'analyse des exigences, et l'application des cas d'utilisation dans des environnements Agiles.

Chapitre 13 : Vision, Caractéristiques et Feuille de route

Ce chapitre aborde trois éléments interconnectés cruciaux pour les programmes Agiles : la Vision, les Caractéristiques et la Feuille de route. La Vision aligne l'intention stratégique, communiquant « pourquoi » et « comment » un produit répondra aux besoins des utilisateurs. Les Caractéristiques sont priorisées et estimées pour offrir une valeur utilisateur maximale, tandis que la Feuille de route esquisse le chemin de développement futur, présentant les versions prévues et les objectifs. Dans

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

un cadre Agile, les exigences détaillées initiales sont remplacées par une approche plus légère et adaptable pour éviter les surinvestissements et les engagements rigides. Le chapitre souligne différentes méthodes de communication de la Vision, telles que des documents, des communiqués de presse et des fiches techniques, et explore comment les Caractéristiques orientent la vision et la feuille de route tout en étant priorisées dynamiquement grâce à des techniques comme le Weighted Shortest Job First.

Chapitre 14 : Rôle du Chef de Produit

Les Chefs de produit interviennent aux niveaux du Programme et des Versions, en se concentrant sur la vision globale, les caractéristiques et les versions, plutôt que sur les tâches de développement quotidiennes. Le chapitre met en avant les responsabilités évolutives, passant des rôles traditionnels à l'Agile, où l'interaction continue, la découverte incrémentale et la répriorisation fréquente deviennent essentielles. Les Chefs de Produit Agiles travaillent en étroite collaboration avec les Product Owners pour aligner les besoins commerciaux avec les capacités techniques, garantissant que les priorités sont continuellement mises à jour et que les ressources sont utilisées efficacement pour atteindre les objectifs stratégiques. Ensemble, ils maintiennent la Feuille de route, suivent les progrès et effectuent les ajustements nécessaires pour optimiser la livraison de valeur.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 15 : L'Agile Release Train

L'Agile Release Train (ART) est présenté comme un mécanisme pour aligner les équipes autour d'un rythme commun de sorties, favorisant le flux et l'alignement stratégique. L'ART fixe les dates et la qualité, le périmètre étant l'élément flexible pour garantir une livraison de valeur continue. Chaque itération au sein de l'ART est synchronisée, avec un accent sur la réduction des tailles de lots, le contrôle du travail en cours et l'assurance d'un retour d'information en temps voulu. Le chapitre explique comment l'ART harmonise le développement avec les versions opérationnelles, permettant aux entreprises de gérer des rythmes de sorties variés en fonction des besoins du marché, optimisant ainsi l'impact économique.

Chapitre 16 : Planification des Versions

La Planification des Versions est décrite comme le cœur battant de l'ART, un événement critique pour aligner les équipes avec les objectifs commerciaux. Des étapes détaillées sont décrites pour la planification, la réalisation et la conclusion d'un événement de planification des versions, y compris l'établissement des objectifs et l'engagement de l'équipe. Le chapitre s'intéresse à la priorisation et à l'ajustement des caractéristiques, à la gestion

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

des risques et à l'évaluation de la valeur commerciale des livrables. De plus, il discute de la manière dont les équipes peuvent faire des engagements réalistes avec des objectifs ambitieux pour maximiser la productivité sans trop s'engager, créant un équilibre entre des dates fixes et un périmètre flexible.

Chapitre 17 : Exigences Non Fonctionnelles

Ce chapitre souligne l'importance de prendre en compte les exigences non fonctionnelles (ENFs), telles que les qualités et contraintes du système, qui sont essentielles au succès d'un produit. Il catégorise les ENFs en matière d'utilisabilité, de fiabilité, de performance, de maintenabilité et de contraintes, plaidant pour une découverte systématique, une communication et une intégration dans le cycle de vie du développement. Le chapitre met également en lumière des méthodes pour conserver et tester les ENFs, garantissant que le produit final respecte les normes de qualité attendues tout en restant agile.

Chapitre 18 : Ensemble d'Outils pour l'Analyse des Exigences

L'ensemble d'outils est un recueil de méthodes analytiques visant à améliorer la clarté et la précision des exigences dans des systèmes complexes. Il

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharg

comprend des techniques telles que des diagrammes d'activité, du pseudocode, des tables de décision, des machines à états finis et des diagrammes de séquence de messages. Ces méthodes complètent les histoires utilisateur et sont utilisées lorsque plus de précision est nécessaire, notamment lorsque des interprétations erronées pourraient entraîner des risques significatifs ou des conséquences financières.

Chapitre 19 : Cas d'Utilisation

Les Cas d'utilisation sont réintroduits pour les systèmes complexes, fournissant une forme narrative qui englobe diverses interactions des utilisateurs avec un système. Bien que l'Agile mette l'accent sur des histoires utilisateur légères, les Cas d'utilisation servent à enrichir la compréhension en décrivant des scénarios, des objectifs et des interactions avec les parties prenantes que de simples histoires pourraient négliger. Le chapitre propose une structure pour développer les Cas d'utilisation de manière itérative, apportant un contexte et une vision dans le développement du système, et recommande de les intégrer dans les modèles d'exigences Agiles si nécessaire pour détailler et clarifier les comportements attendus du système.

Chaque chapitre fournit aux lecteurs des stratégies pour maintenir l'agilité tout en gérant les aspects stratégiques de la gestion des produits logiciels, illustrant comment exploiter la puissance des méthodologies Agiles dans les

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

initiatives au niveau des programmes et de l'entreprise.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharg

Pensée Critique

Point Clé: La vision aligne l'intention stratégique

Interprétation Critique: En alignant la vision de votre vie avec votre intention stratégique, imaginez une feuille de route qui guide votre direction. Pensez à la vision de votre vie comme à une boussole — quelque chose qui définit non seulement où vous souhaitez aller, mais qui exprime également 'pourquoi' votre chemin est significatif. Cette clarté peut puissamment inspirer vous-même et ceux qui vous entourent, canalisant les efforts et les décisions vers des objectifs significatifs qui répondent à des besoins fondamentaux et à des aspirations. Priorisez vos 'caractéristiques' personnelles — ces qualités ou objectifs qui apportent le plus de joie et d'épanouissement. Une telle approche priorisée de la feuille de route de la vie, semblable à la stratégie Agile, évite la rigidité, encourageant l'adaptabilité et l'évolution des intentions. Acceptez les changements, laissez la vie re-prioriser vos objectifs si nécessaire, et restez concentré sur la création de valeur qui résonne avec votre vrai moi et ceux qui se trouvent dans votre sphère.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 4: Partie IV : Exigences Agiles pour le Portefeuille

Résumé de la Partie IV : Exigences Agile pour le Portefeuille

Cette section traite des défis et des techniques de gestion des exigences agiles au niveau du portefeuille dans les grandes entreprises. Comme l'a exprimé W. Edwards Deming, un système doit avoir un objectif défini pour être considéré comme tel, et ce principe sous-tend la gestion des exigences agiles à ce niveau. Les chapitres de cette section explorent comment gérer les interdépendances complexes et les initiatives stratégiques en utilisant des cadres agiles, en veillant à ce qu'ils soient alignés sur les objectifs globaux de l'entreprise.

Chapitre 20 : Architecture Agile

En abordant le niveau du portefeuille dans la vision globale agile, le Chapitre 20 souligne l'importance de l'architecture agile pour guider l'évolution des grands systèmes. Il présente le concept de thèmes d'investissement stratégiques qui orientent les décisions et les allocations de ressources de l'entreprise. Ce chapitre détaille comment l'architecture système soutient la construction de systèmes évolutifs et fiables ainsi que l'hébergement d'innovations qui maintiennent les produits compétitifs. Les

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

épiques architecturaux sont introduits comme des initiatives technologiques majeures qui s'étendent sur plusieurs versions et impactent plusieurs parties de l'organisation. Des exemples concrets illustrent les types d'initiatives technologiques et d'infrastructures qui peuvent être définies comme des épiques architecturaux.

Chapitre 21 : Réarchitecture avec le Flux

Le Chapitre 21 aborde le défi d'évoluer les systèmes sans céder à l'inefficacité. Il souligne la nécessité d'un processus léger pour gérer le changement architectural, introduisant un système basé sur le kanban pour les épiques architecturaux. Cette approche garantit que le travail architectural est visible, limité de manière appropriée en termes de tâches en cours, et efficacement intégré dans les équipes de développement. Le chapitre propose une série d'étapes pour gérer les épiques, depuis la phase de filtrage jusqu'à l'analyse et l'implémentation, en se concentrant sur le flux et la livraison continue des améliorations architecturales.

Chapitre 22 : Passer à la Gestion Agile de Portefeuille

Le Chapitre 22 aborde la nécessité d'adapter les pratiques traditionnelles de gestion de portefeuille pour les aligner avec les principes agiles. Les mentalités héritées telles que l'« ingénierie de gadgets » et « maximiser l'utilisation » sont critiquées pour leur frein à l'agilité. Ce chapitre propose

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

huit changements pratiques pour soutenir la gestion agile de portefeuille, comprenant la réduction du nombre de projets en cours, l'adoption d'un financement incrémentiel, et la transition des jalons de projet vers une gouvernance basée sur les faits. Il discute également de la manière d'intégrer les rôles de gestion de projet dans les cadres agiles en se concentrant sur la facilitation, la planification par itération et le soutien aux équipes autonomes.

Chapitre 23 : Thèmes d'Investissement, Épiques et Planification de Portefeuille

Ce chapitre revient sur la discussion des exigences au niveau du portefeuille, en introduisant les thèmes d'investissement comme des initiatives essentielles qui guident les décisions concernant les allocations de ressources. Ces thèmes favorisent la cohérence stratégique à travers les différents projets et services de l'entreprise. Le chapitre introduit les épiques d'affaires comme de grandes initiatives propulsées par ces thèmes, détaillant un système kanban pour la gestion de ces épiques. En rendant le travail visible, en contrôlant les tâches en cours et en facilitant la collaboration, le système garantit que les bonnes initiatives sont priorisées et poursuivies en alignement avec les objectifs stratégiques de l'entreprise.

Chapitre 24 : Conclusion

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Pour conclure le livre, le Chapitre 24 réfléchit à la nécessité de processus d'exigences agiles efficaces pour le succès de toute entreprise moderne dépendante des logiciels. Il souligne l'importance des principes agiles et lean dans le raffinement de ces processus à travers les niveaux Équipe, Programme et Portefeuille, visant une meilleure économie logicielle. Le

Installez l'appli Bookey pour débloquer le texte complet et l'audio

Essai gratuit avec Bookey





Pourquoi Bookey est une application incontournable pour les amateurs de livres



Contenu de 30min

Plus notre interprétation est profonde et claire, mieux vous saisissez chaque titre.



Format texte et audio

Absorbent des connaissances même dans un temps fragmenté.



Quiz

Vérifiez si vous avez maîtrisé ce que vous venez d'apprendre.



Et plus

Plusieurs voix & polices, Carte mentale, Citations, Clips d'idées...

Essai gratuit avec Bookey



Chapitre 5 Résumé: Annexe A : Entretien sans contexte

Voici la traduction de votre texte en français, tout en veillant à ce qu'il soit naturel et fluide.

****Annexe A**** : Cette annexe approfondit le concept de l'entretien sans contexte, présenté dans le Chapitre 12, Outil de Découverte des Besoins. Cet outil d'entretien aide les équipes et les responsables de produit à mieux cerner les besoins des utilisateurs potentiels en posant des questions ouvertes et impartiales. Cette approche vise à minimiser les hypothèses et à concentrer sur la compréhension des besoins des utilisateurs selon leur propre perspective.

****Partie I : Établir le Profil du Client ou de l'Utilisateur****

La première section consiste à rassembler des informations de base sur l'interviewé, telles que son nom, son entreprise, son secteur d'activité et son poste. Ces détails sont généralement collectés à l'avance afin de préparer l'entretien. L'intervieweur cherche à comprendre les responsabilités clés de l'interviewé, les résultats qu'il produit, les bénéficiaires de ces résultats et comment son succès est mesuré. De plus, il s'interroge sur tout défi ou tendance qui pourrait affecter le rôle de l'interviewé.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

****Partie II : Évaluer le Problème****

Cette section explore les problèmes spécifiques rencontrés par le client avec son application actuelle. L'intervieweur pose des questions approfondies comme « Pourquoi ce problème existe-t-il ? » et « Comment le résolvez-vous actuellement ? » pour découvrir des besoins non satisfaits et des solutions potentielles. Cela aide à identifier les points où les solutions existantes sont insuffisantes.

****Partie III : Comprendre l'Environnement de l'Utilisateur****

L'intervieweur recueille des informations concernant la formation et les compétences informatiques des utilisateurs, leur expérience avec des applications similaires, et les plateformes utilisées. Comprendre ces éléments aide à évaluer dans quelle mesure l'environnement des utilisateurs pourrait influencer leur interaction avec l'application. L'intervieweur s'intéresse également aux attentes en matière d'ergonomie, de formation et de soutien requis pour les utilisateurs.

****Partie IV : Récapituler pour S'assurer de la Compréhension****

Dans cette section, l'intervieweur résume les problèmes évoqués par le client pour s'assurer de la bonne compréhension et vérifier si toutes les questions significatives ont été abordées. Ce processus de confirmation aide à garantir que les problèmes ont été correctement saisis.

****Partie V : Analyser le Problème du Client****

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

L'objectif ici est de valider les hypothèses initiales et d'explorer d'autres problèmes qui pourraient concerner l'utilisateur, en cherchant à établir des liens entre différents problèmes et leurs impacts potentiels.

****Partie VI : Évaluer Votre Solution (le cas échéant)****

L'intervieweur présente les principales capacités d'une solution proposée et invite à donner un retour sur l'importance et la priorisation de ces capacités par rapport aux autres défis évoqués.

****Partie VII : Évaluer l'Opportunité****

Cette section examine l'impact plus large d'une solution réussie, en évaluant qui dans l'organisation l'utiliserait, la valeur qu'elle pourrait apporter et son niveau d'adoption.

****Partie VIII : Évaluer la Fiabilité, la Performance et les Besoins en Support****

Les intervieweurs explorent les attentes en matière de fiabilité, de performance et de support. Ils discutent de domaines tels que la maintenance, le service, les exigences de sécurité, ainsi que des besoins spécifiques liés à l'installation, à la configuration et à la distribution de logiciel.

****Partie IX : Aborder d'Autres Exigences****

Ici, d'autres exigences pouvant influencer la solution sont discutées, comme

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

les normes légales, réglementaires ou environnementales.

****Partie X : Clôturer l'Entretien****

L'entretien se termine par une question sur d'éventuelles questions que l'intervieweur aurait dû poser, et sur la possibilité d'un suivi pour des revues futures des besoins.

****Partie XI : Résumer****

Enfin, après l'entretien, l'intervieweur résume les trois besoins ou problèmes les plus critiques identifiés. Cette synthèse aide à prioriser les actions futures et à orienter les prochaines étapes pour répondre efficacement aux besoins des utilisateurs.

Dans l'ensemble, l'Annexe A offre un aperçu détaillé de la conduite d'un entretien sans contexte, en mettant l'accent sur des aperçus centrés sur l'utilisateur pour informer le développement de produits et la résolution de problèmes.

N'hésitez pas si vous avez besoin d'autres traductions ou d'une aide supplémentaire !

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 6 Résumé: Annexe B : Modèle de document de vision

L'annexe propose un modèle complet pour un Document de Vision, un outil stratégique évoqué au Chapitre 13, intitulé « Vision, Fonctionnalités et Feuille de Route », qui sert à décrire et à communiquer la vision d'une solution. Ce cadre est conçu pour aider les entreprises à présenter un aperçu détaillé et structuré des objectifs de leur programme, des exigences des utilisateurs et de leur positionnement sur le marché.

Structure du Document de Vision

- 1. Introduction** : Cette section présente l'objectif du document, qui vise à définir l'intention stratégique du programme. Elle offre un aperçu général des besoins des utilisateurs, des personas, des parties prenantes et des capacités système requises.
- 2. Aperçu de la Solution** : Détaille le produit ou le service, y compris ses avantages, ses buts et ses objectifs, en fournissant une vue d'ensemble de ce que la solution fera ou ne fera pas.
- 3. Références** : Énumère les documents ou ressources externes mentionnés au cours du processus, tels que les études de cas, qui

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

soutiennent la stratégie du programme.

4. Profil des Utilisateurs : Fournit un profil des utilisateurs ciblés, en se concentrant sur leur démographie, leurs personas, leur environnement, leurs besoins clés et les alternatives disponibles, y compris les produits concurrents. Cette compréhension est essentielle pour adapter des produits répondant aux défis spécifiques des utilisateurs et améliorer leur productivité.

5. Parties Prenantes : Identifie les principales parties prenantes, leurs niveaux d'implication, et leurs besoins par rapport au produit et au programme.

6. Aperçu du Produit : Offre une vue d'ensemble des capacités de la solution et de ses interfaces avec d'autres applications. Il place le produit dans son contexte, que ce soit en tant qu'entité indépendante ou comme partie d'un système plus vaste, et fournit une déclaration de position pour définir son créneau sur le marché.

7. Fonctionnalités du Produit : Cette section décrit les caractéristiques clés du produit, chacune expliquée de manière concise pour répondre efficacement aux besoins des utilisateurs.

8. Cas d'Utilisation Exemplaires : Inclut éventuellement des cas

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

d'utilisation significatifs, soit d'un point de vue architectural, soit pour comprendre l'utilisation du système.

9. Exigences Non Fonctionnelles : Couvre d'autres contraintes telles que l'ergonomie, la fiabilité, la performance, la facilité de maintenance, et la conformité aux normes, qui impactent le système mais ne sont pas des fonctionnalités fonctionnelles.

10. Exigences Documentaires : Précise la documentation nécessaire pour un déploiement réussi et une guidance utilisateur, telle que des manuels d'utilisation, de l'aide en ligne et des guides d'installation.

11. Glossaire : Définit des termes uniques, acronymes et abréviations essentiels pour que les parties prenantes comprennent clairement le contenu du document et du programme.

Ce cadre est essentiel pour toute entreprise cherchant à articuler clairement sa vision produit, en assurant l'alignement entre toutes les parties prenantes et en guidant le programme vers la réalisation efficace de ses objectifs définis. Le modèle propose une approche méthodique pour cataloguer divers éléments cruciaux au succès d'une solution, allant de l'analyse de marché et des besoins utilisateurs aux exigences des parties prenantes et aux contraintes techniques, créant ainsi une direction stratégique cohérente pour les équipes de développement et les décideurs.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Chapitre 7 Résumé: Annexe C : Liste de vérification pour la préparation au planning de publication

****Annexe C**** se concentre sur la fourniture d'une liste de contrôle complète pour la planification des versions, un élément essentiel du Train de Versions Agile (ART), largement discuté au Chapitre 16. Le but de cette annexe est de s'assurer que les équipes sont bien préparées pour des événements de planification réussis en examinant les aspects organisationnels, le contenu des événements, les installations et la préparation du programme.

Partie I : Préparation organisationnelle

Dans cette section, la liste de contrôle veille à ce que les éléments fondamentaux pour la planification des versions soient en place. Elle met l'accent sur la compréhension de l'objectif et du contexte du processus de planification, définit les délais et s'assure que les équipes Agile sont identifiées et prêtes. Elle vérifie si tous les membres de l'équipe, y compris les Scrum Masters et les chefs de produit, sont présents soit en personne, soit à distance, et si les équipes ont la capacité d'effectuer des estimations agiles. De plus, elle confirme si les propriétaires d'entreprise et les cadres, chargés de définir le contexte commercial, sont alignés avec la gestion des produits sur les priorités. Cela prend également en compte l'inclusion d'autres parties prenantes, l'état de l'infrastructure de développement, les outils de gestion de projet, la formation continue en agile et le respect des pratiques techniques

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

telles que les tests unitaires et l'automatisation.

Partie II : Préparation du contenu de l'événement de planification

Cette partie se concentre sur le contenu spécifique nécessaire pour l'événement de planification. Chaque élément de la liste de contrôle est conçu pour confirmer que toutes les préparations nécessaires sont effectuées, de l'établissement du contexte général et de la préparation, à l'organisation de l'agenda final et à l'assurance que les facilitateurs sont bien préparés. Cela comprend la préparation de briefs exécutifs pour communiquer les thèmes d'investissement et les contextes commerciaux, ainsi que des présentations de la vision produit par les responsables produits. La vision architecturale et tout contexte de développement optionnel sont également mis en avant, garantissant que les participants sont bien informés des exigences non fonctionnelles et des initiatives d'infrastructure.

Partie III : Liste de contrôle des installations

La liste de contrôle des installations vise à garantir que l'environnement physique est propice à une planification efficace. Elle va au-delà de la simple garantie d'espace adéquat en incluant des considérations logistiques telles que l'accessibilité des salles, les rafraîchissements, la connectivité Internet et l'équipement nécessaire comme les projecteurs et les systèmes audio. Aménager la salle pour encourager la collaboration des équipes et

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

organiser la participation à distance font partie intégrante de cette section.

Partie IV : Roster de planification du programme

Cette dernière partie fournit un modèle pour organiser les équipes de planification, y compris l'identification des Scrum/Agile Masters et des chefs de produit. Elle aide à suivre le nombre de participants sur site et à distance et attribue des salles de réunion pour les discussions. Elle suggère également de limiter le nombre de personnes et d'équipes pour maintenir une taille d'événement gérable, assurant une communication et une collaboration efficaces.

Dans l'ensemble, l'Annexe C sert de guide structuré pour s'assurer qu'une organisation est parfaitement préparée pour la planification des versions, en soulignant l'importance de la coordination, de la préparation et de l'attention aux détails pour faciliter une mise en œuvre agile réussie dans le cadre du Train de Versions Agile.

Section	Description
Partie I : Préparation organisationnelle	Cette section veille à ce que les éléments fondamentaux soient en place, incluant la compréhension du périmètre, la définition des délais, l'identification des équipes et la préparation à la participation, notamment des Scrum Masters et des responsables de produit. Elle vérifie l'alignement des responsables d'affaires avec les priorités de la gestion de produit et passe en revue les engagements des parties prenantes, l'état des infrastructures, les outils de projet, l'éducation agile et le respect des pratiques techniques.



Section	Description
Partie II : Préparation du contenu de l'événement de planification des versions	Cette partie garantit que toutes les préparations nécessaires pour le contenu de l'événement sont effectuées, incluant la configuration de l'agenda, la disponibilité des facilitateurs, la communication du thème d'investissement via des briefings exécutifs, des présentations de la vision du produit, de la vision architecturale et du contexte de développement. Les exigences non fonctionnelles et les initiatives d'infrastructure sont également prises en compte.
Partie III : Liste de vérification des installations	Elle garantit un environnement physique propice à la planification. Cela inclut des considérations logistiques telles que l'espace, l'accessibilité des salles, les rafraîchissements, la connectivité Internet, et l'équipement comme les projecteurs et les systèmes audio. Elle met en avant des aménagements favorisant la collaboration d'équipe et la participation à distance.
Partie IV : Organigramme de planification du programme	Fournit un modèle pour organiser les équipes de planification, y compris l'identification des rôles tels que Scrum/Agile Masters et responsables de produit. Cela aide à suivre les participants sur site et à distance, à assigner les salles de sous-groupes, et suggère des limites sur la taille des équipes pour gérer l'ampleur de l'événement.
Objectif général	Assurer la préparation de l'organisation pour la planification des versions en soulignant la coordination, la préparation et l'attention aux détails pour une mise en œuvre efficace de l'Agile dans le cadre du train de versions Agile.



Chapitre 8: Bibliographie

Sure! Here's a natural and friendly translation of the provided text into French:

Vue d'ensemble du développement Agile :

Ce texte se penche sur les méthodologies Agile, mettant en lumière leur contraste avec les modèles traditionnels de développement logiciel tels que le modèle en cascade (Waterfall). L'Agile se caractérise par des processus itératifs et incrémentaux visant à livrer rapidement un logiciel fonctionnel tout en s'adaptant aux exigences changeantes à moindre coût.

Principaux concepts Agile :

- 1. Développement itératif :** Les processus Agile comme Scrum et XP préconisent des segments de travail appelés itérations, où les retours des utilisateurs sont intégrés en continu, orientant ainsi la livraison vers les besoins des utilisateurs.
- 2. Développement logiciel Lean :** Emprunté au secteur manufacturier

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

(notamment au système de production de Toyota), ce principe se concentre sur l'efficacité en minimisant le gaspillage (Travail en cours - WIP), en optimisant l'ensemble et en livrant rapidement des produits de qualité.

3. Histoires utilisateurs et backlogs : Les méthodologies Agile utilisent des histoires utilisateurs pour capturer des exigences de manière concise, souvent gérées dans des backlogs priorisés, qui sont continuellement raffinés (par exemple, les tableaux Kanban).

Gestion de projet Agile :

- **Scrum :** Se concentre sur des rôles tels que le Product Owner, le Scrum Master, et les équipes de développement pour rationaliser le processus de développement et de livraison.
- **Extreme Programming (XP) :** Met l'accent sur des pratiques techniques, le développement dirigé par les tests et un refactoring rigoureux pour garantir une excellente qualité de code et une adaptabilité.

Planification et estimations :

L'Agile privilégie une planification flexible et par vagues successives (révisions constantes), avec une attention particulière sur les points d'histoires et la vélocité pour prédire le délai de livraison des fonctionnalités, à l'opposé des plans annuels rigides.

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

Rôles et responsabilités :

Des rôles clés comme les directeurs de produit et les Product Owners sont cruciaux. Les Product Owners définissent et priorisent le travail à réaliser, maintenant une vision qui s'aligne à la fois sur les besoins du projet et ceux des clients. Les directeurs de produit, quant à eux, sont responsables de la stratégie, de la feuille de route produit et de la communication sur ce à quoi le succès ressemble.

Thèmes et planification des versions :

- Le travail est organisé en « thèmes » et décomposé en épopées, histoires et fonctionnalités.
- La planification implique la planification des versions et les incréments de programme, livrant à travers le train de versions Agile (ART) qui comprend des incréments potentiellement livrables (PSI).

Cadres Agiles et outils :

1. **Masters Scrum/Agile** facilitent les meilleures pratiques Agile au sein des équipes, aidant à identifier et à éliminer les obstacles.
2. **Les systèmes Kanban** sont utilisés pour améliorer la visibilité et le

Essai gratuit avec Bookey



Scannez pour télécharger

contrôle du progrès et du flux de travail, en étendant l'Agile au sein des organisations.

3. **Développement dirigé par les tests (TDD)** aide à maintenir votre logiciel en s'assurant que tous les chemins de code sont couverts par des tests automatisés, en s'alignant avec les pratiques d'intégration continue.

**Installez l'appli Bookey pour débloquer le
texte complet et l'audio**

Essai gratuit avec Bookey





App Store
Coup de cœur



22k avis 5 étoiles

Retour Positif

Fabienne Moreau

...e résumé de livre ne testent
...ion, mais rendent également
...nusant et engageant.
...té la lecture pour moi.

Fantastique!



Je suis émerveillé par la variété de livres et de langues que Bookey supporte. Ce n'est pas juste une application, c'est une porte d'accès au savoir mondial. De plus, gagner des points pour la charité est un grand plus !

Giselle Dubois

Fi



Le
liv
co
pr

é Blanchet

de lecture
ception de
es,
ous.

J'adore !



Bookey m'offre le temps de parcourir les parties importantes d'un livre. Cela me donne aussi une idée suffisante pour savoir si je devrais acheter ou non la version complète du livre ! C'est facile à utiliser !"

Isoline Mercier

Gain de temps !



Bookey est mon applicat
intellectuelle. Les résum
magnifiquement organis
monde de connaissance

Appli géniale !



adore les livres audio mais je n'ai pas toujours le temps
l'écouter le livre entier ! Bookey me permet d'obtenir
un résumé des points forts du livre qui m'intéresse !!!
Quel super concept !!! Hautement recommandé !

Joachim Lefevre

Appli magnifique



Cette application est une bouée de sauve
amateurs de livres avec des emplois du te
Les résumés sont précis, et les cartes me
renforcer ce que j'ai appris. Hautement re

Essai gratuit avec Bookey

