



Construction du jeu de carte

Nombre de cartes :

- Méthode / Cadre : 9
- Pratique : 22

Mise en forme :

Ce set de carte est à imprimer, plastifier et découper.

Attention : l'impression doit se faire recto verso. Vérifiez que les 2 faces correspondent bien.



Methode / Cadre



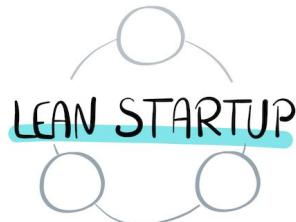
Scrum est un cadre de travail (framework) au sein duquel les acteurs peuvent aborder des problèmes complexes et adaptatifs, en livrant de manière efficace et créative des produits de la plus grande valeur possible.

Methode / Cadre



La méthode Kanban pour l'IT est un système de gestion de projet apparenté agile adapté du secteur automobile et inspiré des méthodes dites « lean ».

Methode / Cadre



Le lean start up repose sur le « Validated learning » l'expérimentation scientifique et le design itératif. Elle tend à réduire les cycles de commercialisation des produits, à mesurer régulièrement les progrès réalisés, et à obtenir des retours de la part des utilisateurs.

Methode / Cadre



Le but de l'Extreme programming (XP) est de réduire les coûts du changement. XP s'attache à rendre le projet plus flexible et ouvert au changement en introduisant des valeurs de base, des principes et des pratiques.

Methode / Cadre



Le cycle en V est un modèle d'organisation des activités d'un projet qui se caractérise par un flux d'activité descendant qui détaille le produit jusqu'à sa réalisation, et un flux ascendant, qui assemble le produit en vérifiant sa qualité.

Methode / Cadre



Le DevOps est un mouvement en ingénierie informatique et une pratique technique visant à l'unification du développement logiciel (dev) et de l'administration des infrastructures informatiques (ops), notamment l'administration système.



● CYCLE V ■■■



● DEVOPS ■■■



● KANBAN ■■■



● EXTREME PROGRAMMING ■■■



● SCRUM ■■■



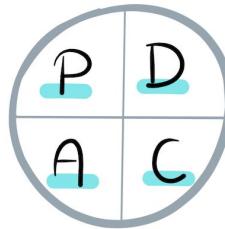
● LEAN STARTUP ■■■

Methode / Cadre



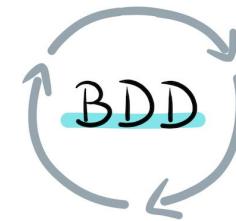
Le manifeste agile est un texte rédigé par 17 experts du développement logiciel qui invite les individus, équipes et organisations à reconstruire leur approche de développement au travers 4 valeurs et 12 principes.

Methode / Cadre



La roue de Deming est une représentation graphique de 4 étapes Plan, Do, Check, Adapt (PDCA). Cette méthode présente les 4 phases à enchaîner successivement afin de s'inscrire assurément dans une logique d'amélioration continue.

Methode / Cadre



Behavior Driven Development (BDD) ou le développement piloté par le comportement est une méthode de développement agile qui encourage la collaboration entre l'équipe de réalisation et les intervenants non techniques du projet (utilisateurs, clients, etc.).

Pratiques



PRODUCT OWNER

Le Product Owner est responsable de maximiser la valeur du produit résultant du travail de l'équipe de développement. La façon de jouer ce rôle peut varier grandement selon les organisations, les équipes Scrum et les individus.

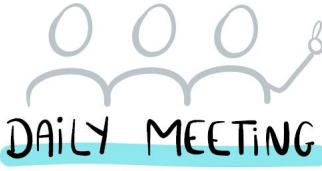
Pratiques



SCRUM MASTER

Le Scrum Master est chargé de promouvoir et supporter Scrum tel que défini dans le Guide Scrum. Les Scrum Masters remplissent leur rôle en aidant tout le monde à comprendre la théorie, les pratiques, les règles et les valeurs de Scrum.

Pratiques



DAILY MEETING

Le Daily Meeting est un événement de 15 min destiné à l'équipe de développement. Il est tenu tous les jours du Sprint. Cela optimise la collaboration et la performance de l'équipe tout en inspectant le travail depuis le dernier Daily Meeting et envisageant le travail restant durant le Sprint.



BDD

PDCA

MANIFESTE AGILE



DAILY MEETING



SCRUM MASTER



PRODUCT OWNER

Pratiques



SPRINT PLANNING

Le travail à effectuer durant le Sprint est élaboré à la réunion de Sprint Planning. Ce plan est créé de manière collaborative par tous les membres de l'Équipe Scrum.

Pratiques



SPRINT REVIEW

La Sprint Review est tenue à la fin du Sprint pour inspecter l'incrément réalisé et adapter le Product Backlog si nécessaire. Pendant la réunion, l'Équipe Scrum et les parties prenantes échangent sur ce qui a été fait durant le Sprint.

Pratiques



SPRINT RÉTROSPECTIVE

La rétrospective de Sprint survient après la Sprint Review et avant le prochain Sprint Planning. La rétrospective de Sprint est une occasion pour l'Équipe Scrum de s'inspecter et de créer un plan d'amélioration qui sera mis en place au cours du Sprint suivant.

Pratiques



DEFINITION OF DONE

Quand un item du Product Backlog ou un incrément est dit « terminé », tout le monde doit comprendre ce que « terminé » signifie. Même si le sens varie de façon importante d'une Équipe Scrum à une autre, les membres doivent avoir une compréhension commune de ce que signifie un travail terminé.

Pratiques



WIP LIMIT

Le "WIP Limit" (Work In Progress Limit) est une pratique visant à limiter le travail en cours. Il se matérialise par le fait d'afficher clairement et explicitement le nombre d'items maximum (et/ou minimum) que l'on peut avoir dans une étape donnée du flux.

Pratiques



TASKBOARD

Dans sa forme la plus basique, un Task Board est un tableau de tâches qui a pour entête de colonne : "To Do" (à faire), "In Progress" (En cours), "Done" (Terminé). Ces en-têtes représentent le statut des tâches qui y sont présentes.



SPRINT RETROSPECTIVE



SPRINT REVIEW



SPRINT PLANNING



TASK BOARD



WIP LIMIT



DEFINITION OF DONE



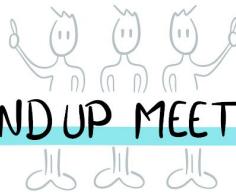
Pratiques



PAIR PROGRAMMING

Le Pair Programming est une méthode de travail dans laquelle deux développeurs travaillent ensemble sur un même poste. Un des deux développeurs développe tandis que le second l'assiste en décelant les imperfections et en suggérant des alternatives de développement.

Pratiques



STANDUP MEETING

Le Standup Meeting est un événement qui a lieu tous les matins dans le but de partager les problèmes, les solutions et promouvoir la cohésion d'équipe. Tout le monde est debout en cercle pour éviter de longues discussions.

Pratiques



CLEAN CODE

Le « clean code » est le résultat d'un développement suivant des « bonnes pratiques de développement ». Ce code source produit est censé être clair, bien organisé et efficace. Le Clean Code est plus facile à maintenir et à faire évoluer, même si l'équipe de développement change.

Pratiques



TESTS AUTOMATISÉS

Pour chaque fonctionnalité, un test est écrit afin de vérifier qu'elle fonctionnera comme prévu. À chaque modification du code, tous les tests sont lancés afin d'identifier immédiatement s'il y a un problème de fonctionnement.

Pratiques



MVP

Un MVP (Minimum Viable Product) est la version d'un nouveau produit qui permet à une équipe de réalisation de collecter très tôt le maximum de retours clients avec le moins d'effort.

Pratiques



PRODUCT BACKLOG

Le Product Backlog est une liste ordonnée de tout ce qui pourrait être requis dans le produit et est l'unique source des besoins pour tous les changements à effectuer sur le produit. Le PO est responsable du Product Backlog dans son contenu, sa disponibilité et son ordonnancement.



CLEAN CODE



STANDUP MEETING



PAIR PROGRAMMING



PRODUCT BACKLOG



MVP



TESTS AUTOMATISÉS



Pratiques



USER STORY

Une User Story (récit utilisateur) est une description simple d'un besoin ou d'une attente exprimée par un utilisateur.

Pratiques



BACKLOG GROOMING

Le Backlog Grooming consiste en l'ajout de détails, d'estimations et de l'ordonnancement des items du Product Backlog. Il s'agit d'une activité régulière dans laquelle le Product Owner et l'Equipe de Développement collaborent pour détailler les items du Product Backlog.

Pratiques



TEST UNITAIRE

Un Test Unitaire (T.U.) permet de tester le bon fonctionnement d'une partie précise d'un programme. Il permet de s'assurer que le comportement d'une application est correct.

Pratiques



CODE REVIEW

Le Code Review est un examen systématique du code source d'un logiciel. L'objectif étant de trouver des bugs ou des vulnérabilités potentielles ou de corriger des erreurs de conception afin d'améliorer la qualité, la maintenabilité et la sécurité du logiciel.

Pratiques



PLANNING POKER

Le planning poker est une façon ludique de produire des estimations sur l'effort de développement de fonctionnalités. L'avantage principal est de permettre à tous de s'exprimer librement et favorise les échanges entre le responsable de produits et l'équipe de développement.

Pratiques



INTÉGRATION CONTINUE

L'Intégration Continue (continuous integration) consiste à intégrer les changements apportés au code d'un produit de façon continue, afin de détecter et de corriger immédiatement les éventuelles erreurs.



TEST UNITAIRE



BACKLOG GROOMING



USER STORY



INTÉGRATION CONTINUE



PLANNING POKER



CODE REVIEW



Pratiques



DÉPLOIEMENT CONTINUE

Le déploiement continue est une approche dans laquelle les fonctionnalités sont livrées fréquemment par le biais de déploiements automatisés.



DÉPLOIEMENT CONTINUE

