



## Document support pour un Audit Agile

Cf. formation [www.SolidCreativity.com/Formation-Agile.php](http://www.SolidCreativity.com/Formation-Agile.php)

Date :

Auditeur :

Entreprise du projet :

Adresse :

Contact :

Équipe / projet :

Scrum Master :

Product Owner :

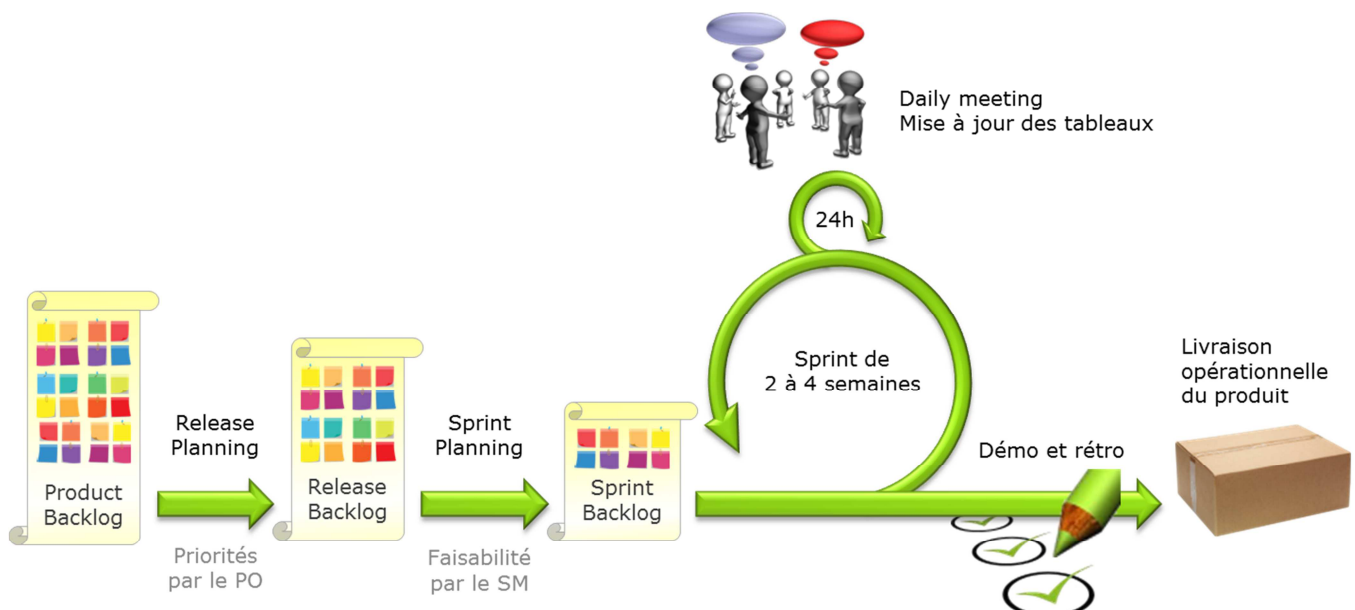


## Le projet Agile

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
<b>Le projet est propice</b> à l'Agilité.					
Informations : le projet n'était pas complètement définissable au démarrage (flous). Ce « projet » peut être une partie d'un projet (phase amont dans une gestion mixte).					
Commentaires :					

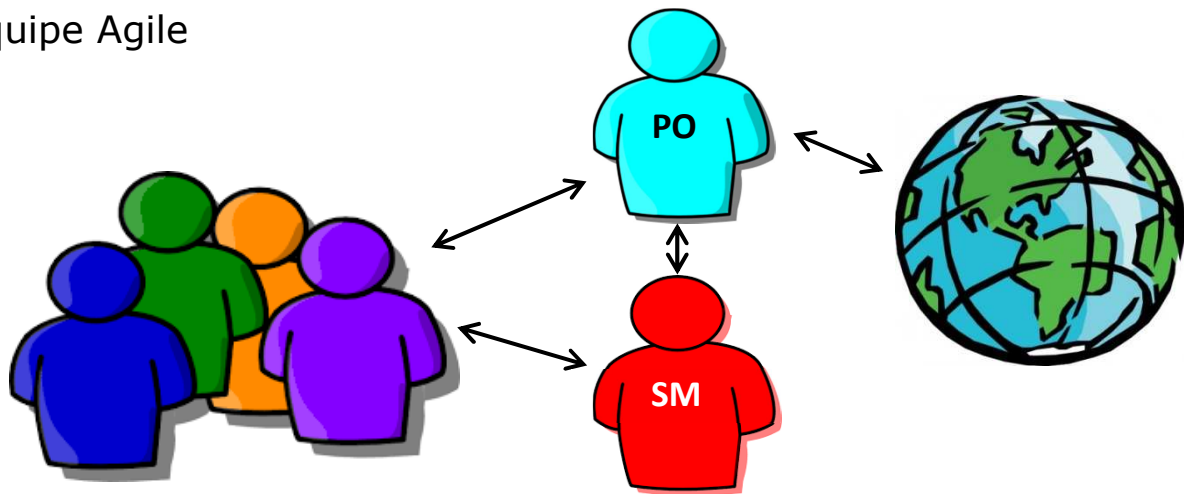
Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>livraisons</b> suivent les prévisions.					
Informations : il n'y a pas de retard dans les livrables et ils sont conformes aux objectifs mesurables fixés.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
La <b>date de fin</b> , une fois définie, ne glisse pas (surtout pas constamment).					
Informations : l'équipe s'engage sur ses estimations, les inconnues et problèmes sont absorbés au mieux par l'équipe, notamment par des décisions sur le contenu. Les modifications répétées (client ou Management) entraînant des retards sont le signe d'un mauvais fonctionnement.					
Commentaires :					





## L'équipe Agile



Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Le <b>Scrum Master</b> (SM) gère le « comment » et protège l'équipe, il est le garant des pratiques Agiles.					
Informations : il a suffisamment de temps dédié à ce projet.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Le <b>Product Owner</b> (PO, PPO, PMO) gère le « quoi » et valide les livraisons. Il est l'interface avec le reste du monde.					
Informations : il est très disponible pour l'équipe.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Chaque <b>membre de l'équipe</b> a un temps dédié et connu pour le projet et ses réunions. Ce temps permet efficacité et implication.					
Informations : chaque membre a accès aux informations du projet.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
<b>L'équipe Agile</b> est autonome durant une itération.					
Informations : l'équipe a les moyens nécessaires pour tenir ses engagements, sans interférence.					
Commentaires :					



## Le rythme Agile

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
L' <b>ordre de développement</b> résulte des risques (ou inconnus) et importance des objectifs du projet					
Informations : on développe en priorité ce qui est risqué, ou inconnu, et qui apporte de la valeur ajoutée au projet, cela étant modéré par les dépendances et disponibilités					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Le <b>développement est rythmé</b> par les sprints et cadencé par des releases (livraisons d'éléments ou parties fonctionnelles testables).					
Informations : le développement n'est pas un simple cycle en V avec des Post-It ; Pas de « analyse, conception, fabrication » mais une avancée itérative incrémentale. Penser au cockpit en carton qui évolue à chaque itération et dont les éléments sont remplacés.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
L'équipe participe aux <b>réunions d'estimation des objectifs</b> .					
Informations : chaque équipier connaît la vélocité de l'équipe et comprend comment seront évalués les objectifs mesurables.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
L'équipe opère régulièrement des <b>réunions de rétrospective</b> et en tire des améliorations.					
Informations : idéalement, cela permet d'améliorer la vélocité sans travailler plus.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
L'équipe opère régulièrement des <b>réunions « daily »</b> debout de 10 minutes et en extrait les informations nécessaires au tableau.					
Informations : la fréquence est déterminée par le prorata de temps passé sur le projet.					
Commentaires :					



## Les objectifs Agiles

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les User Stories (Post-It) sont des <b>objectifs mesurables</b> et non des tâches ou spécifications.					
Informations : objectif = état qui n'est pas toujours vrai, par exemple : une nouvelle couche de peinture (RAL 1013) recouvre l'ancienne peinture de la salle de bain. <i>Tâches = repeindre la salle de bain. Spécification = niveau sonore ne dépasse pas 75dB.</i>					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>objectifs sont évalués en effort</b> (ou en temps si cela semble nécessaire et que les estimations sont tenues).					
Informations : on constate par exemple que chaque évaluation est inférieure à 100 points et cohérente avec la vélocité.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>objectifs sont attribués</b> à partir du moment où quelqu'un les traite.					
Informations : l'attribution (personne ou groupe) est transcrite sur le User Story (Post-It), mais pas avant la colonne « en cours ».					
Commentaires :					



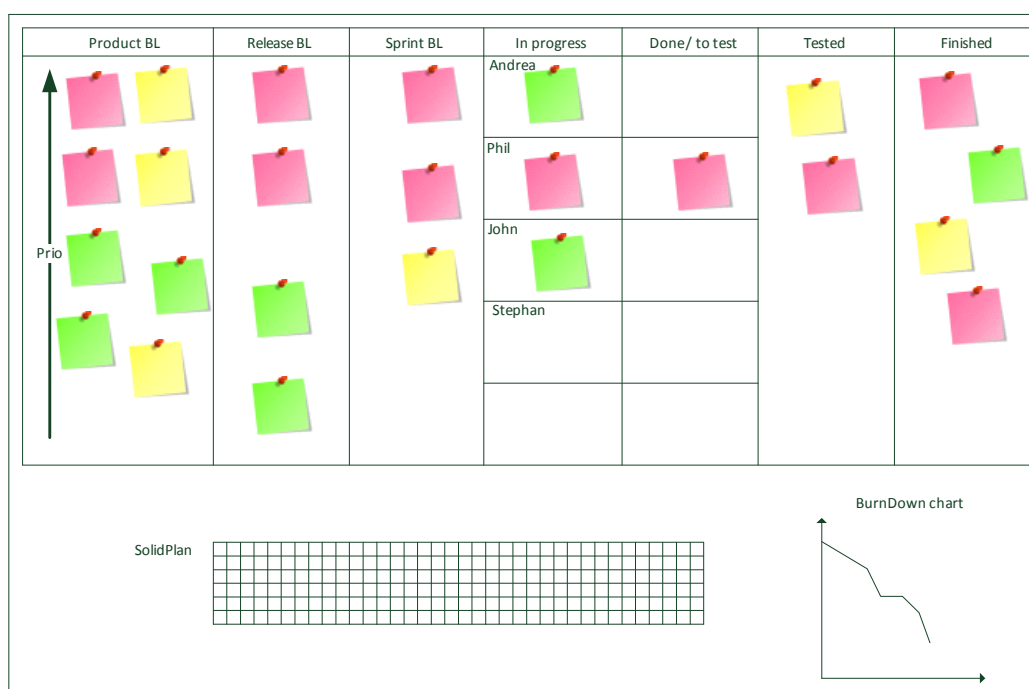


## Management visuel

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
<b>Le tableau</b> est présent, maintenu et visible.					
Informations : des Post-It, physiques ou virtuels, portant au moins l'objectif (User Story) et l'évaluation d'effort se déplacent dans des colonnes cohérentes. Les attributions sont indiquées.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
<b>Le Burn Down Chart</b> est présent, maintenu et visible.					
Informations : courbe du reste à faire en points (ou temps).					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Ces artefacts <b>reflètent le projet</b> .					
Informations : on comprend qui fait quoi, le reste à faire, les priorités (par exemple par une disposition de haut en bas des Post-It en fonction de la priorité).					
Commentaires :					





## Autour du projet et de l'équipe

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
La <b>Direction, sensibilisée à l'Agilité</b> , favorise son développement.					
Informations : la direction, qui connaît les principes de l'Agilité, n'exige pas des plannings Gantt par exemple.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>services transverses et les équipes en V sont informés</b> , ils coopèrent positivement avec les équipes Agiles.					
Informations : L'Agilité est reconnue comme un nouveau modèle de développement, complémentaire de ce qui était en place jusqu'à présent.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>procédures</b> intègrent l'Agilité. Les projets (ou phases de projets) propices à l'Agilité sont identifiés.					
Informations : Il existe des procédures différentes et/ou communes pour les projets V et Agiles, sans élitisme ni favoritisme. L'Agilité s'intègre dans les phases de l'entreprise et ses démarches de type ISO.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Le <b>client est partenaire</b> de la démarche Agile.					
Informations : il est informé de la gestion agile et participe activement aux réunions quand il est invité. Il communique uniquement avec le PO avec qui il a un lien. Il a accès aux artefacts, il les comprend.					
Commentaires :					

Sujet	Évaluation :	--	-	+	++
Les <b>sous-traitants jouent le jeu</b> de l'Agilité.					
Informations : Ils travaillent sur des objectifs qu'ils livrent à l'heure et acceptent le fonctionnement Agile (offrir de la visibilité).					
Commentaires :					



## Conclusions

Les points forts :

Les points à encourager :