



Maturité
ArkéAgile

Description des niveaux de

Maturité Agile

de la

Squad

Axe 1 - Mode Produit & Orientation Client

	Périmètre	Vision & Stratégie	Roadmap	Valeur	Client & Utilisateurs	Référentiel Documentaire
Niveau 1 (Découverte "Shu" : apprendre les fondamentaux)	<ul style="list-style-type: none"> Le périmètre d'action de la Squad est clarifié (ex : liste et description des Produits, ...). La Squad intervient sur le build et le run du Produit. La Squad possède une cartographie de ses flux de demandes (type, source, ...). 	La Squad possède des objectifs et les partage.	La Squad dispose d'une roadmap (feuille de route).	La notion de valeur a été présentée à la Squad.	La Squad dispose d'une cartographie de ses clients (internes et/ou externes).	La Squad possède un espace de documentation produit en lien avec celui de la Factory et elle en a défini ses règles de gestion.
Niveau 2 (Application "Shu")	Le workflow cible de gestion des besoins de la Squad est mis en œuvre.	<ul style="list-style-type: none"> Les membres de la Squad s'approprient la vision produit de la Factory. Ils savent l'expliquer. Les objectifs sont conformes à la vision produit partagée au sein de la Factory. 	La roadmap de la Squad est liée à la roadmap Factory. Elle est en phase avec la stratégie produit, le <i>cadre de référence</i> et les besoins clients.	La Squad estime la valeur des éléments de son backlog (US, ...).	<ul style="list-style-type: none"> La Squad travaille en relation avec les Business Owner (ou offreur) pour répondre aux besoins clients. Une présentation régulière aux clients et utilisateurs des avancées du produit permet de recueillir du feedback. 	<ul style="list-style-type: none"> L'espace de documentation produit de la Squad est complété et ses règles de gestion appliquées. La Squad s'assure que l'espace de documentation produit est à jour, à minima à chaque mise en production.
Niveau 3 (Maîtrise "Ha" : trouver de nouvelles approches)	La responsabilité du périmètre et la connaissance sont partagés au sein de la Squad. Aucune personne n'a l'exclusivité d'une connaissance ou d'une activité.	La Squad décline la stratégie produit de la Factory en objectifs (de saison et d'itération).	La roadmap de la Squad est conforme au plan de release de la Factory.	La Squad priorise en fonction de la valeur, de la complexité, des risques, etc (ce qui a du sens pour la Squad).	Les Produits sont construits en collaboration forte avec le Business Owner ou les clients.	Un lien existe entre le référentiel documentaire produit et les items, permettant leur mise à jour dans les deux sens.
Niveau 4 (Innovation "Ri" : transcender)	La Squad est force de proposition pour faire évoluer son périmètre d'actions.	Les membres de la Squad contribuent à enrichir la vision et la stratégie produit Factory à partir de leur veille et expertise.	La Squad est force de proposition sur le contenu de la roadmap (notamment grâce à la maîtrise du produit dans son ensemble, à de la veille, etc.).	La valeur apportée par la Squad est régulièrement confrontée aux retours clients.	La stratégie de développement du Produit se définit en fonction de la valeur apportée au client final. Elle est "User Centric" et agile sur toute la chaîne de valeur.	Le référentiel documentaire produit est disponible et accessible à l'écosystème de la Factory.

Axe 2 - Compétences & Expertises

Rôles

Culture Agile

Entreprise apprenante

DevOps

Niveau 1

(Découverte "Shu" : apprendre les fondamentaux)

- Les rôles principaux qui composent une Squad et une Factory ont été présentés.
- Les rôles de Product Owner, de Facilitateur Agile et d'Équipier Agile sont attribués.

- L'agilité, ses valeurs, ses principes et ses bénéfices ont été présentés à la Squad.
- Le fonctionnement d'une Squad a été présenté.

Un kit d'intégration est disponible au sein de la Squad, il regroupe par exemple : l'entreprise, le fonctionnement, les formations, le framework, les communautés, l'écosystème.

- L'OPS est intégré et est régulièrement présent dans la Factory. Il participe aux événements qu'il juge nécessaires.
- Un backlog OPS est constitué.

Niveau 2

(Application "Shu")

- Chaque membre de la Squad comprend son ou ses rôles.
- Les missions & responsabilités de chaque rôle sont appliquées.

- La Squad pratique l'agilité depuis au moins 3 mois.
- L'identité et les valeurs de la Squad ont été définies et sont communiquées.

Les membres de la Squad participent à des événements internes Arkéa ou externes leur permettant d'apprendre en continu.

- Les attentes réciproques entre développeurs et OPS sont définies.
- Le catalogue de services OPS est partagé et utilisé au sein de la Squad.
- Le backlog OPS est animé et priorisé et comprend les 4 typologies d'activités (évolution fonctionnelle, incidents & problèmes, obsolescence & sécurité, évolution de l'outillage OPS).

Niveau 3

(Maîtrise "Ha" : trouver de nouvelles approches)

Les membres de la Squad s'entraident pour atteindre leurs objectifs en dépassant ponctuellement leurs expertises de base.

La Squad se challenge régulièrement sur le respects des valeurs et principes agiles.

Les membres de la Squad partagent leurs pratiques et expériences au sein de la Factory.

L'OPS est impliqué dans la conception et la mesure du Produit de la Squad.

Niveau 4

(Innovation "Ri" : transcender)

- La Squad est devenu un collectif, ses membres s'organisent collectivement pour que toutes les missions soient effectuées, indépendamment des rôles.
- Chaque membre de la Squad est capable d'assurer au quotidien des missions qui vont au-delà de ses expertises de base.

La Squad diffuse la culture Agile en dehors de sa Squad.

Les membres de la Squad diffusent leurs pratiques et expériences au delà de la Factory (ex : communautés de pratique, learning expedition, coaching, conférence externe, etc).

L'OPS est acteur de la Squad dans toute la vie du produit, son activité est planifiable et planifiée.

Axe 3 - Méthodes & Outils

Flux des Demandes

Événements

Engagement

Amélioration Continue

Interface

Automatisation

Niveau 1

(Découverte "Shu" : apprendre les fondamentaux)

- La Squad a déterminé sa méthode de gestion des flux (ex : Kanban ou Scrum ou Scrumban) et mis en place ses backlogs et boards.
- La Squad rédige des items (US) facilement compréhensibles par les Équipers Agile, incluant les tests d'acceptation (ex : format INVEST).

Les événements de la Squad liés aux itérations sont planifiés de façon récurrente.

- La notion d'engagement a été présentée à la Squad.
- La Squad a défini sa Definition of Done (DoD).

La Squad réalise des rétrospectives et identifie des actions d'amélioration.

La Squad possède une cartographie des services externes nécessaires à son Produit.

- La Squad met en œuvre la stratégie de gestion des branches définie par la Factory.
 - Un processus de déploiement continu permet de déployer le Produit sur divers environnements hors production pour les applications cloud.

Niveau 2

(Application "Shu")

- La Squad a rédigé les règles de gestion de ses backlogs (purge, ...).
- La Squad a défini sa Definition of Ready (DoR).
- Les items des backlogs (US) sont de taille acceptable (réalisables au cours d'une itération).
- La Squad a été sensibilisée aux bénéfices du BDD (Behavior Driven Development).

- La Squad a compris l'intérêt des événements et les réalise systématiquement.
- Le Facilitateur Agile est autonome pour faciliter les événements de la Squad.

- La Squad respecte systématiquement sa Definition of Done (DoD).
- La Squad définit clairement ses objectifs d'itérations.

La Squad traite et suit ses actions d'amélioration continue.

La Squad possède et assure le suivi d'une cartographie des interactions (entrée-sortie) avec les autres Squads et Factories.

- Un processus d'intégration continue lance automatiquement des tests de qualimétrie (le déploiement en production reste manuel).
- Pour les progiciels récents, leur installation est automatisée.

Niveau 3

(Maîtrise "Ha" : trouver de nouvelles approches)

- La Squad applique systématiquement sa Definition of Ready (DoR).
- La Squad maîtrise sa gestion des flux (théorie et application de la méthode, gestion du travail en cours, etc) et sait l'adapter en fonction des besoins.

- Les Équipers Agile et le Product Owner sont capables d'animer les événements de la Squad.
- Les membres de la Squad participent activement aux événements transverses à la Factory.

- La Squad définit ses objectifs de Saison, qu'elle décline en objectifs d'itération.
- Le rythme de production de la Squad est soutenable. Elle est capable de tenir la cadence tout au long de l'année.
- L'engagement de la Squad est porté collectivement.

La Squad capitalise sur ses échecs et réussites en partageant au niveau de communauté de pratique.

La Squad a défini un contrat d'interface (entrée-sortie) avec les composants externes à la Squad.

- Le processus de déploiement continu couvre l'ensemble des applications N-Tiers et comprend la supervision technique.
- Le processus de déploiement automatique permet de livrer en production même si une rupture est possible (pour valider).
- Toutes les installations des progiciels sont automatisées.

Niveau 4

(Innovation "Ri" : transcender)

La Squad optimise son flux pour diminuer son temps de cycle (Lead Time). Par exemple, l'organisation de la Squad sait s'adapter à la variation du flux.

La Squad maîtrise ses événements. Elle innove dans leurs planifications et leurs contenus.

- La Squad aime se challenger sur ses objectifs. Elle comprend l'intérêt de l'engagement, qu'elle voit comme un défi à atteindre.
 - La Squad obtient régulièrement le soutien de son écosystème, ce qui lui permet de tenir ses engagements.

Les membres de la Squad participent régulièrement à des événements agiles extérieurs à l'organisation pour diffuser leurs connaissances, s'inspirer, apprendre et faire évoluer les pratiques.

- Les contrats d'interfaces (entrée-sortie) de la Squad sont testés automatiquement.
- L'indisponibilité d'un service externe ne fait pas tomber le service.

Le processus de déploiement continu est capable d'installer la supervision fonctionnelle et de gérer le "rollback", les modes "Blue/Green" et "canari" sans rupture de service.

Axe 4 - Delivery Management

Estimation

Développement

Tests

Exploitation

Maintenance

Niveau 1

(Découverte "Shu" : apprendre les fondamentaux)

La Squad estime l'effort nécessaire à la réalisation des éléments de son backlog.

La Squad possède des règles de développement partagées (ex : guide de développement).

- La Squad participe à la définition de la stratégie de test de la Factory.
- La Squad identifie les moyens nécessaires à la mise en place de la stratégie de tests sur son périmètre.

La Squad a mis en place des sondes techniques permettant d'avoir un feedback pertinent sur le fonctionnement en production.

La Squad a intégré dans son backlog les actions de maintenance et les traite au fil de l'eau.

Niveau 2

(Application "Shu")

- La Squad utilise un système d'évaluation relative pour ses estimations (ex : points de complexité, taille).
- L'estimation est réalisée collectivement par les Équipeurs Agile.

- La Squad possède un rôle de Leader Technique au sein de ses Équipeurs Agile.
- La Squad utilise un outil d'analyse statique de code dont les règles sont adaptées aux règles de l'équipe (ex : Sonar, Jenkins, PMD).
- La Squad réalise des revues de code.

- La Squad a mis en place un cahier de tests fonctionnels dans un référentiel (ex : via un outil de gestion des tests).
- La Squad dispose d'un harnais de tests fonctionnels formalisé qu'elle exécute pour les campagnes de non-régression.
- Tout nouveau développement fait l'objet de tests unitaires associés à des métriques sur la couverture de code.

- Les métriques techniques et fonctionnelles identifiées sont mesurées et suivies par la Squad, elle sait ce qui se passe en production.
- La majorité des incidents sont remédiés automatiquement pour le pilotage de niveau 1.

La Squad est responsable de la maintenance et s'assure d'un bon niveau de qualité en respectant les SLA (elle peut s'appuyer sur une TMA externe).

Niveau 3

(Maîtrise "Ha" : trouver de nouvelles approches)

La Squad dispose d'un référentiel d'estimation permettant d'améliorer sa prédictibilité.

- Le code est la propriété collective de la Squad, il n'y a pas d'homme-clé sur l'ensemble du code de l'équipe. Aucun ticket n'est attribué par défaut à cause d'une expertise.
- La Squad a introduit quelques pratiques liées à la culture code ou software craftsmanship (ex : coding dojo, test driven development - TDD, pair ou mob programming, etc).

- La Squad a automatisé un harnais de tests fonctionnels pour les campagnes de non-régression, qui sont nécessaires et suffisants pour valider un passage en production.
- La Squad a automatisé ses tests techniques : intégration, interfaces, performance, smoke tests, etc.
- La Squad a mis en place des bouchons pour exécuter ses tests.

- La supervision et le monitoring permettent d'anticiper de potentiels problèmes pouvant impacter le client.
- Connaissant l'impact fonctionnel de l'incident technique, la Squad peut communiquer proactivement vers les clients, leur permettant de prendre en compte la situation.

- La Squad s'engage dans une dynamique de réduction de la charge de maintenance.
- L'ensemble de la Squad prend en charge des tâches de maintenance.

Niveau 4

(Innovation "Ri" : transcender)

Les estimations sont fluides et suscitent peu de débat (ex : la granularité des items du backlog permet d'évaluer la vélocité en nombre d'items et plus en points de complexité).

- La Squad utilise quotidiennement les pratiques liées à la culture code.
- La Squad cherche à réduire l'impact énergétique de ses développements (Green IT).

La Squad analyse la fiabilité de ses tests automatiques et cherche à les améliorer pour réduire au maximum les faux-négatifs.

La Squad optimise ses coûts de delivery et d'infrastructure (FinOps).

La Squad optimise ses développements pour avoir un coût de maintenance minimal.

Axe 5 - Performance & Data Centric

Métriques & KPIs

Prédictibilité

Parcours Client

Niveau 1

(Découverte "Shu" : apprendre les fondamentaux)

La Squad a défini ses indicateurs clés de performance (KPI) et la manière de les calculer (KPI Opérationnels de la Squad et KPI demandés par le management et la Factory).

La Squad suit la présence de ses membres et en tient compte pour définir ses engagements.

La Squad collecte des données liées au parcours clients (navigation d'un utilisateur sur un outil).

Niveau 2

(Application "Shu")

- La Squad utilise ses KPI pour analyser ses processus. Elle fait évoluer ses KPI si besoin.
- La Squad possède un board de ses KPI, visible de tous et mis à jour fréquemment.

- La Squad connaît sa capacité à faire et l'utilise pour sa planification. Elle calcule sa vitesse, sa vitesse par jour homme (somme complexité divisé somme des jour-homme de présence) et son indice de prédictibilité.
- La Squad calcule son cycle time et son lead time.

La Squad exploite ses données, elle a défini des objectifs et KPI clairs liés aux parcours client.

Niveau 3

(Maîtrise "Ha" : trouver de nouvelles approches)

La Squad possède une culture de la mesure et de la performance, lui permettant d'optimiser ses processus sur la base de ses KPI.

- La Squad suit le temps passé par type d'activité (build et run) et l'utilise pour calculer sa vitesse.
- La Squad prend des actions pour améliorer sa prédictibilité et son lead time.

- Afin de réduire les interprétations, la Squad contextualise et actualise ses analyses. Elle a la capacité de comprendre les utilisations, d'identifier les événements les justifiant, etc.
- La Squad a mis en œuvre les moyens nécessaires pour automatiser la collecte et le traitement des données. Elle les communique à son écosystème de manière régulière (logique d'industrialisation).

Niveau 4

(Innovation "Ri" : transcender)

La Squad sait réagir et adapter ses stratégies sur la base de ses KPI.

La Squad sait se projeter efficacement, sa vitesse par jour homme est stabilisée. Elle sait l'analyser et réagir lors de son évolution.

La Squad adapte ses modes de fonctionnement et sa stratégie en fonction des conclusions tirées des analyses menées. Elle enrichit continuellement ses données au service de la connaissance du parcours client.