

# INDEPENDANT



## Testable seule

L'équipe peut développer et tester cette US sans qu'une autre US n'ait besoin d'être développée.



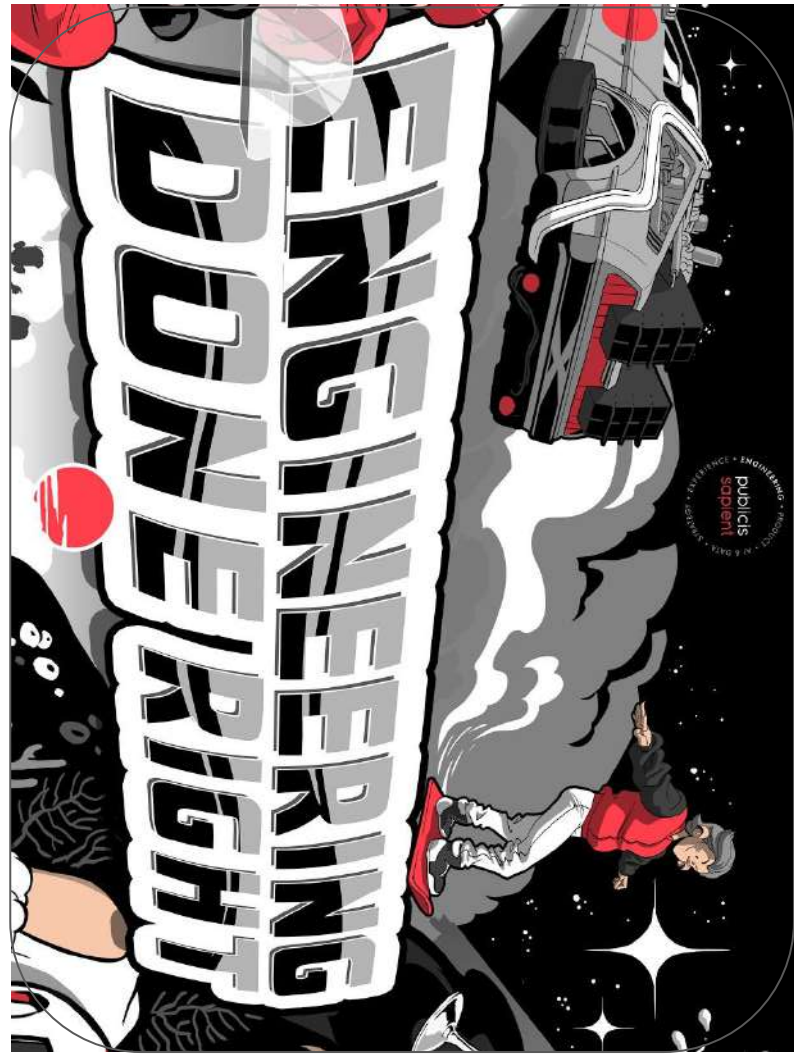
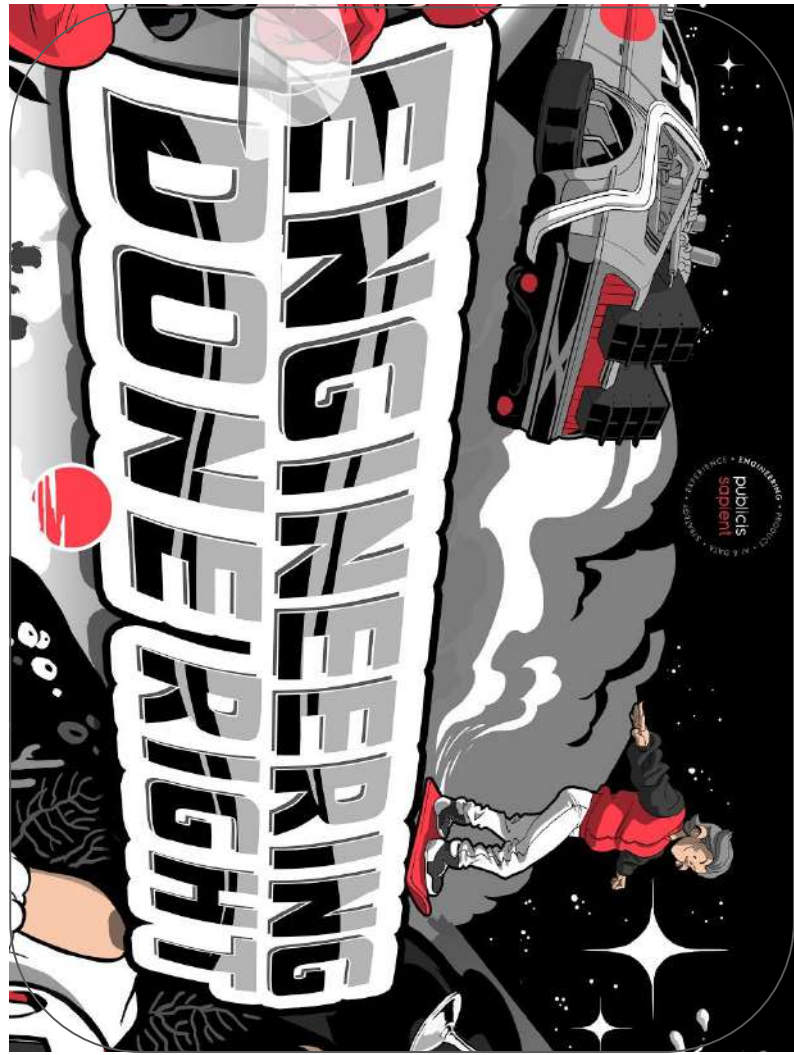
# INDEPENDANT



## Le Facteur va passer

L'US représente un incrément produit livrable.





# INDEPENDANT



## Money, Money

Chaque US représente individuellement une valeur métier.



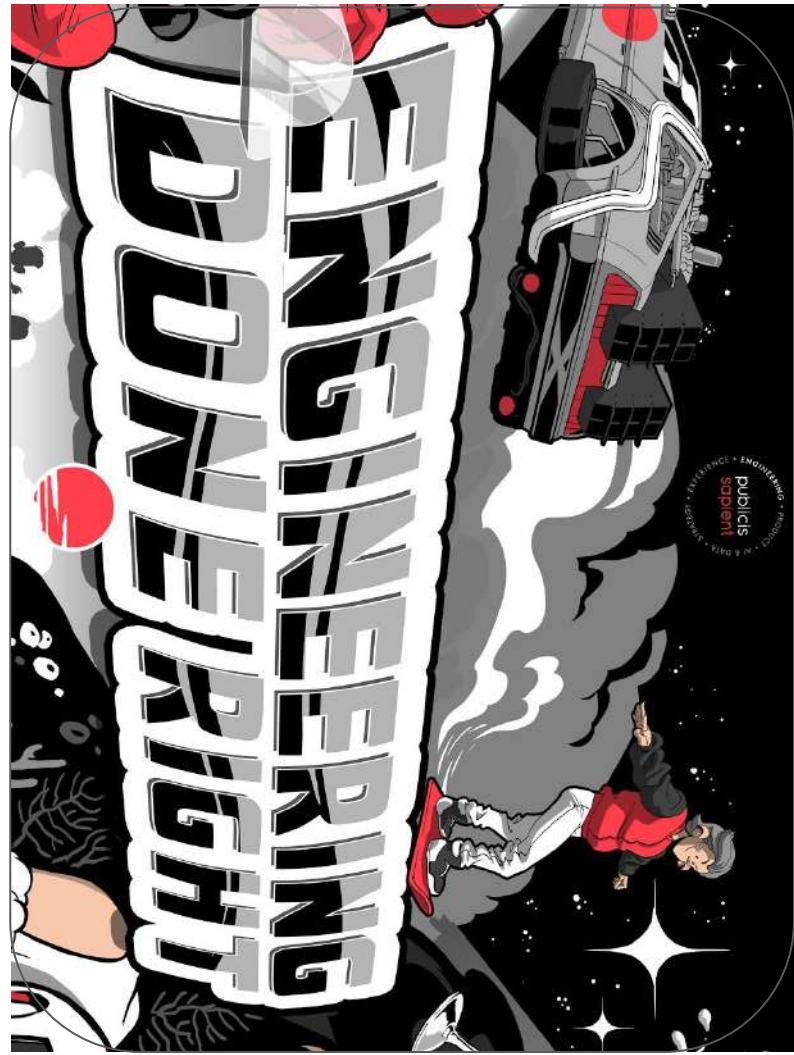
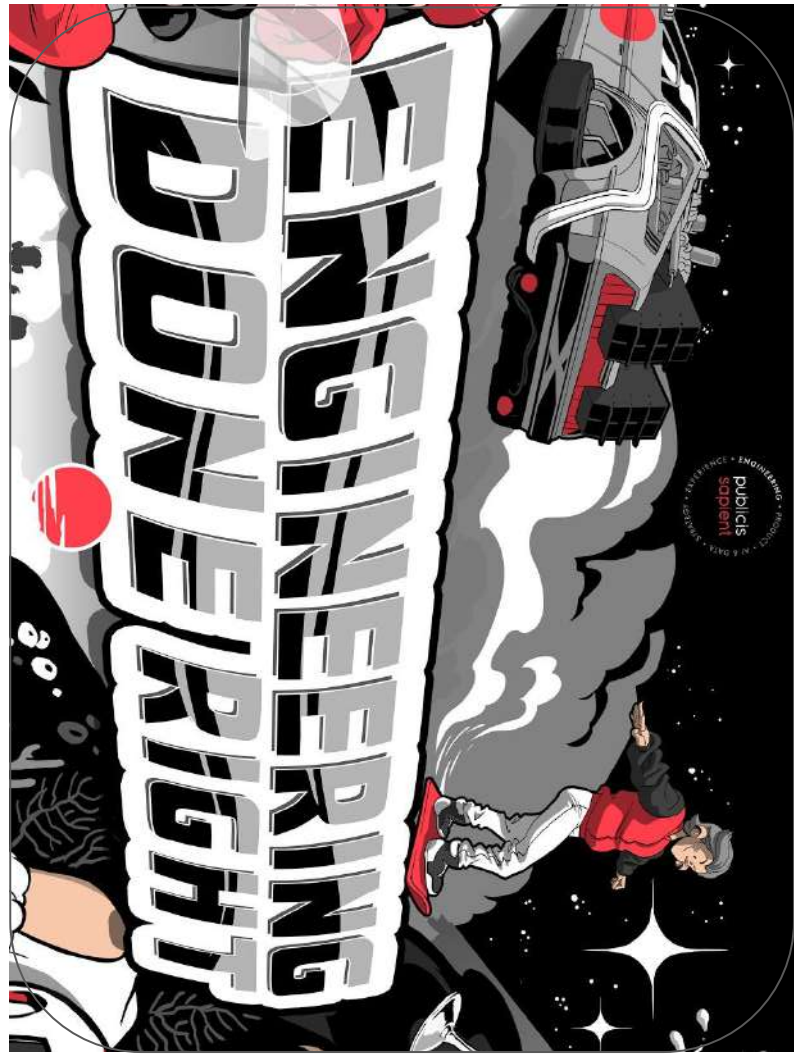
# INDEPENDANT



## Libérée, délivrée

Aucune dépendance interne à l'équipe ou externe ne bloque la réalisation de l'US.





# INDEPENDANT



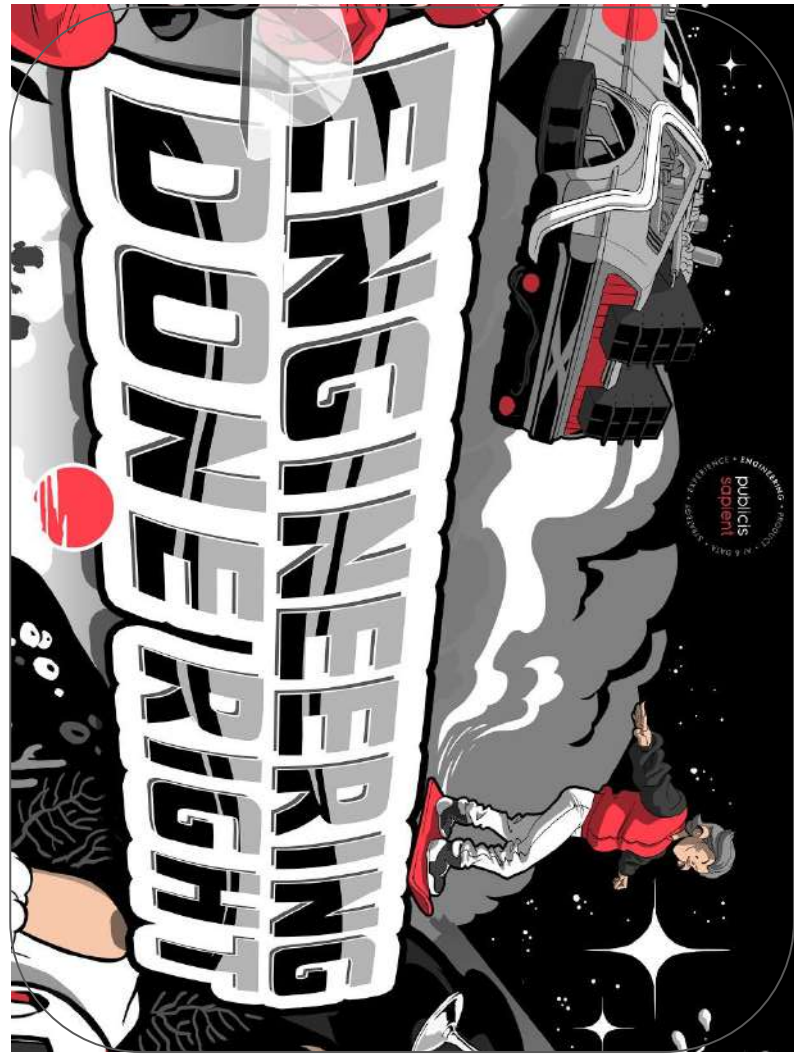
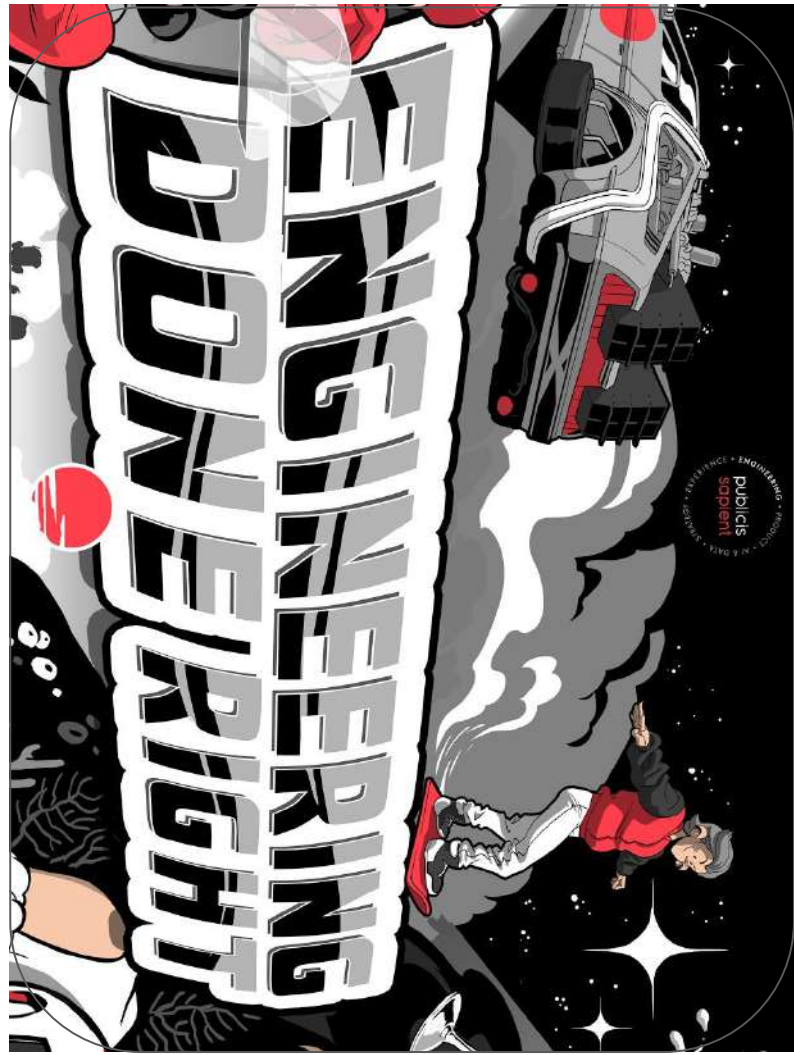
## US repriorisable

Sa position dans le backlog peut être librement modifiée. Elle peut être priorisée et estimée indépendamment.

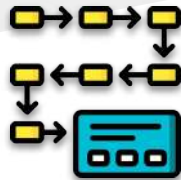


# INDEPENDANT





# NEGOCIABLE

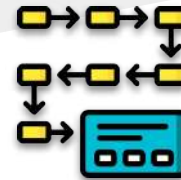


## Négociable dans le fond

L'équipe est libre pour définir comment la fonctionnalité sera implémentée techniquement.



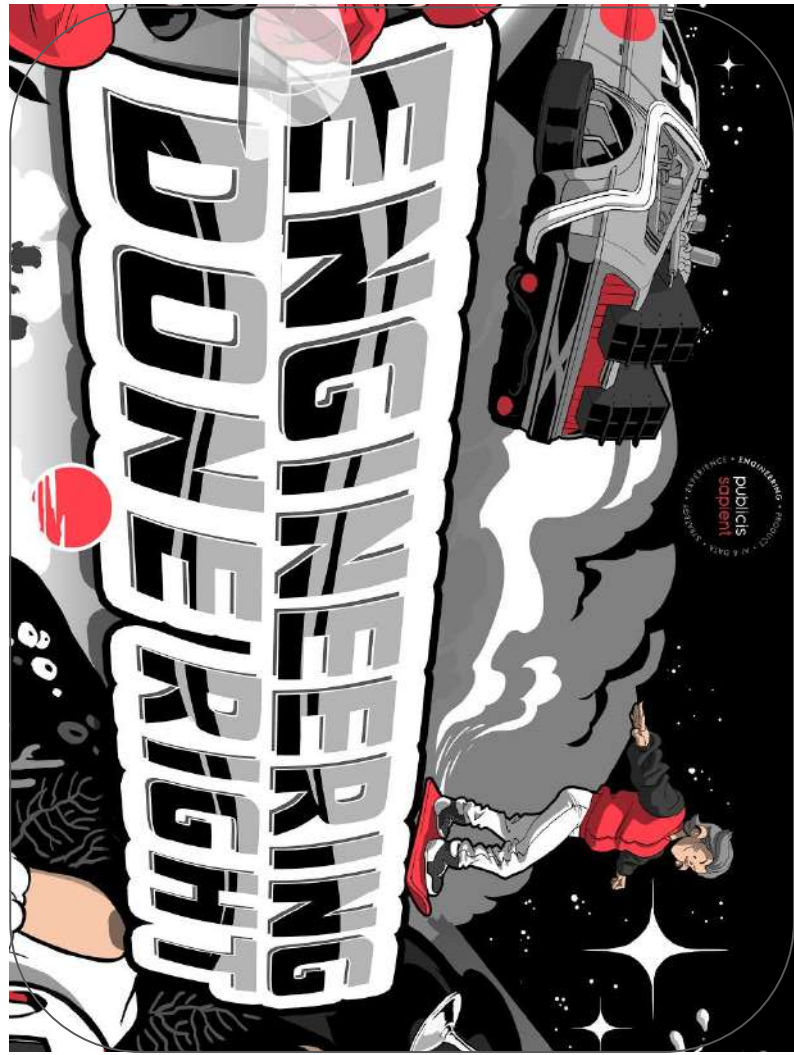
# NEGOCIABLE



## Négociable sur la forme

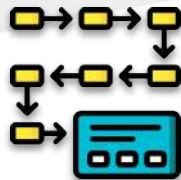
L'équipe peut, en échangeant avec le PO, discuter de la manière dont la fonctionnalité couvrira l'objectif.







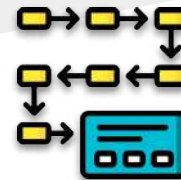
# NEGOCIABLE



## Négociable dans le temps

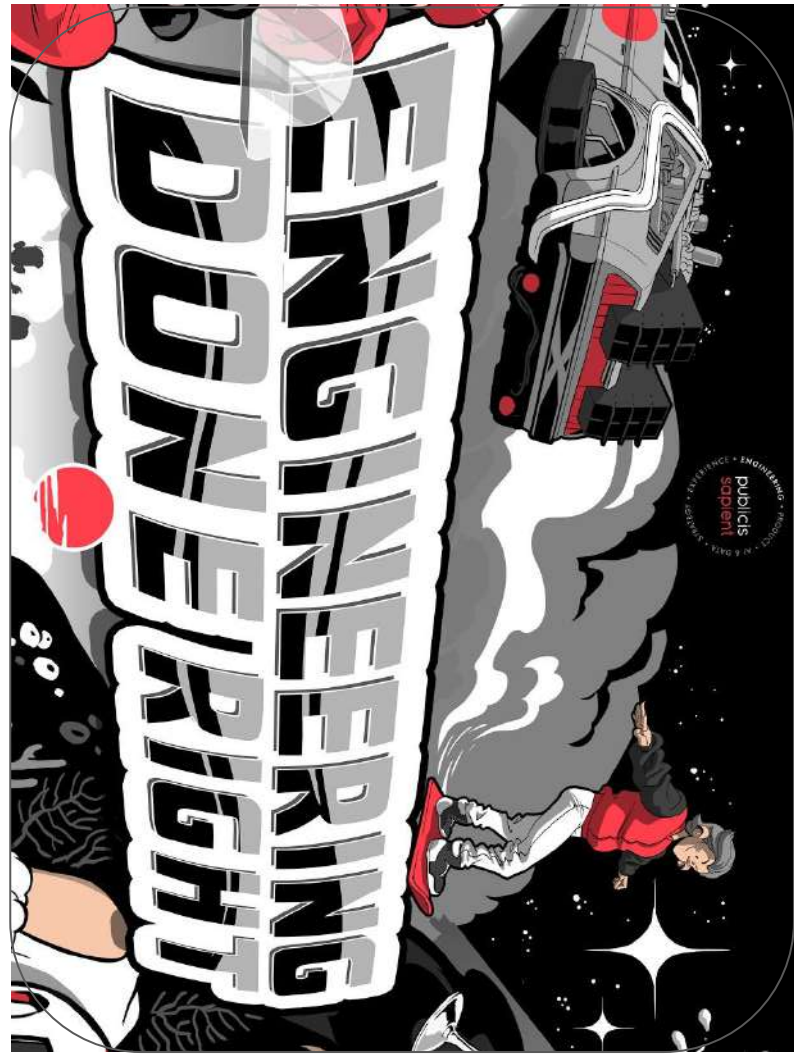
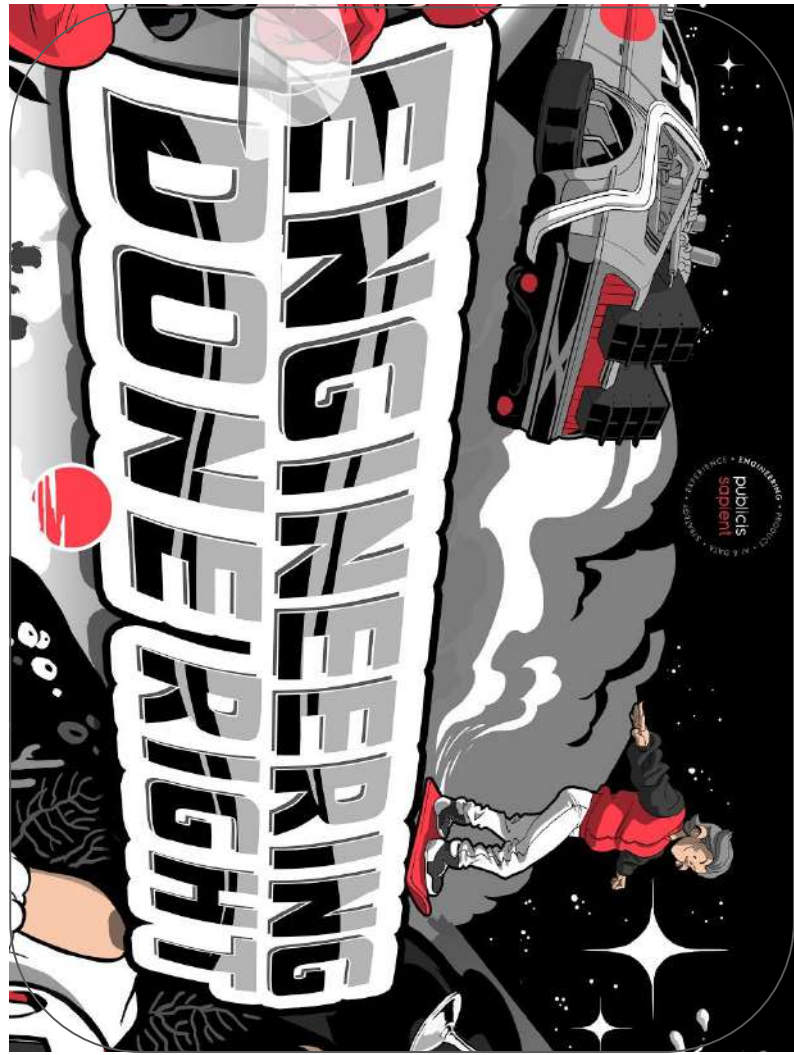
L'équipe peut discuter de la priorisation de l'US avec le PO.

# NEGOCIABLE

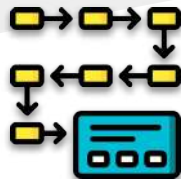


## Co-construite

Le besoin a été affiné avec au moins 1 membre de l'équipe.



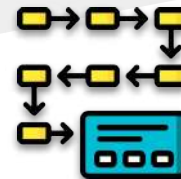
# NEGOCIABLE



## Partie Prenante

La partie prenante est bien identifiée et nous savons qui voir pour des éclaircissements potentiels sur le besoin.

# NEGOCIABLE

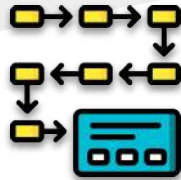


## Besoin métier validé

L'US a été présentée par le PO aux parties prenantes métier et validée.



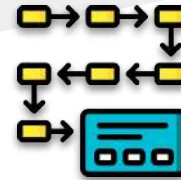
# NEGOCIABLE

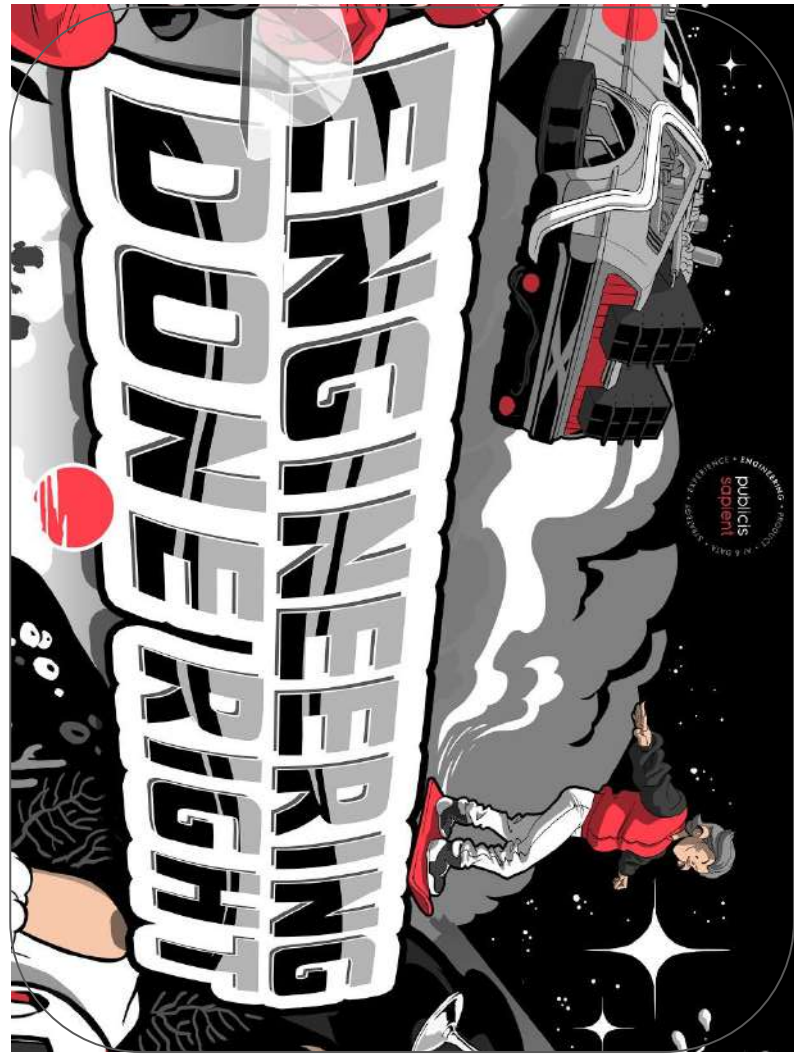
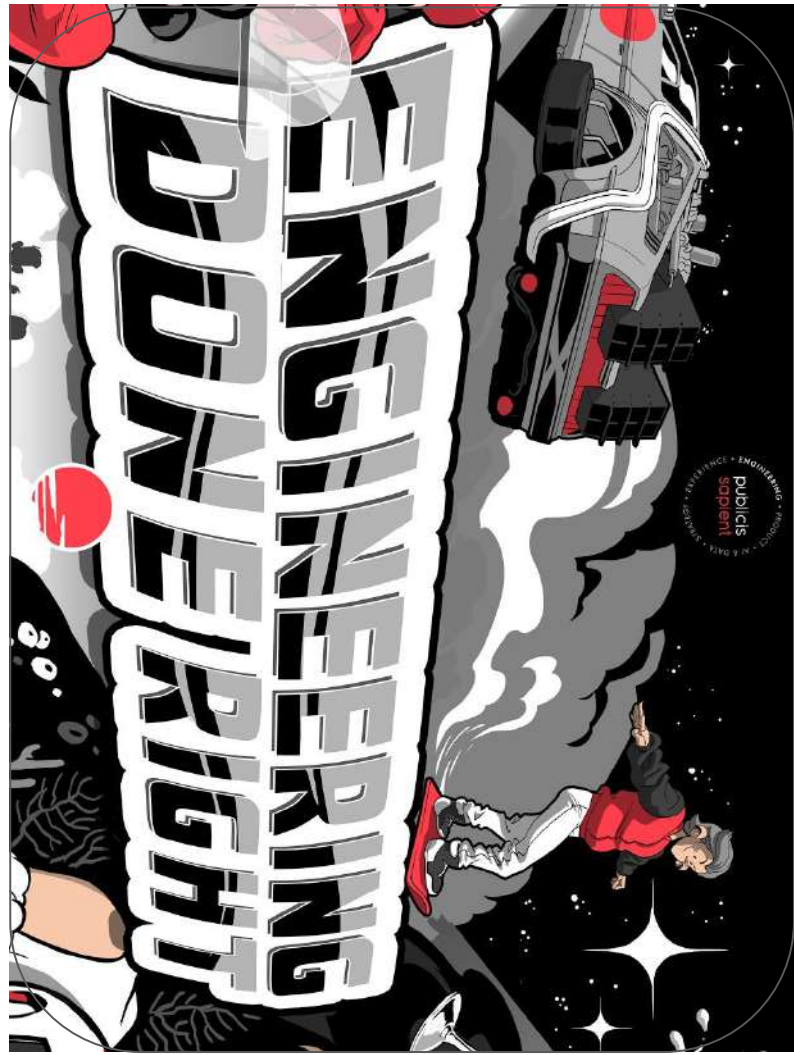


## Accord Equipe

L'US a été présentée à l'équipe par le PO, challengée et acceptée par l'ensemble des membres de l'équipe

# NEGOCIABLE





# VALUABLE



## Objectifs définis

Des objectifs mesurables sont définis et nous saurons mesurer si nos devs ont apportés de la valeur au produit.



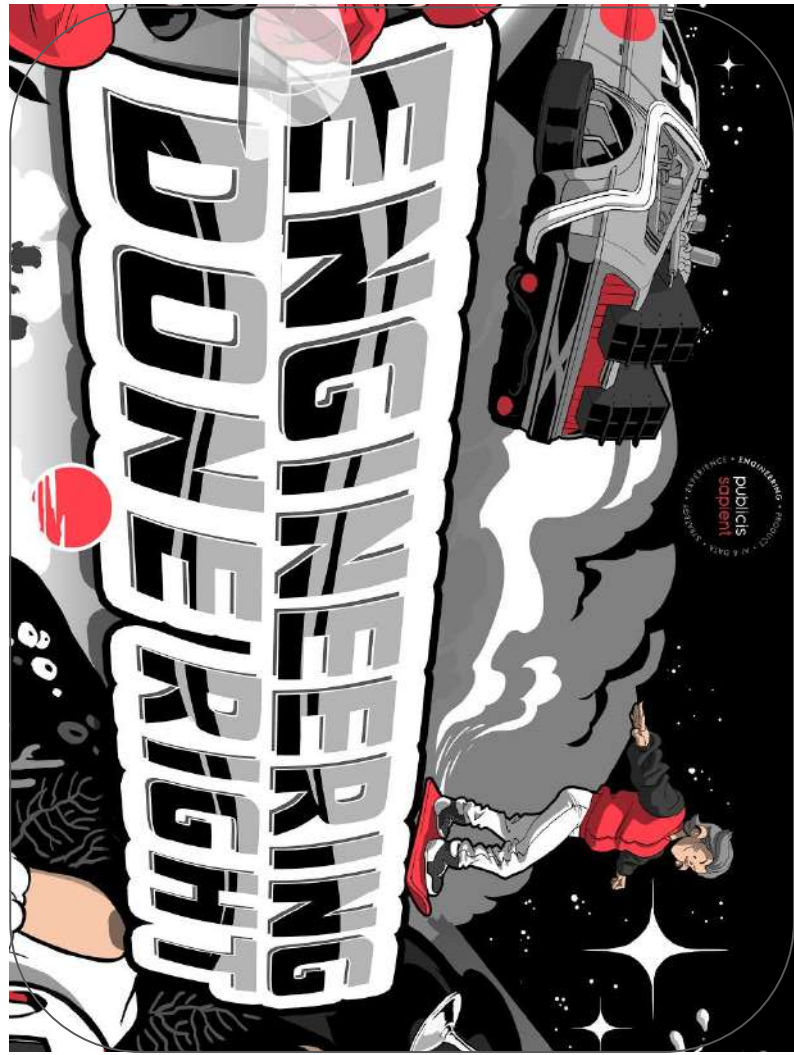
# VALUABLE



## Valeur métier quantifiée

LA valeur métier de l'US apportée aux utilisateurs ou au client a été quantifiée par le PO en accord avec les parties prenantes.







# VALUABLE



## Objectifs définis

Des objectifs mesurables sont définis et nous saurons mesurer si nos devs ont apportés de la valeur au produit.



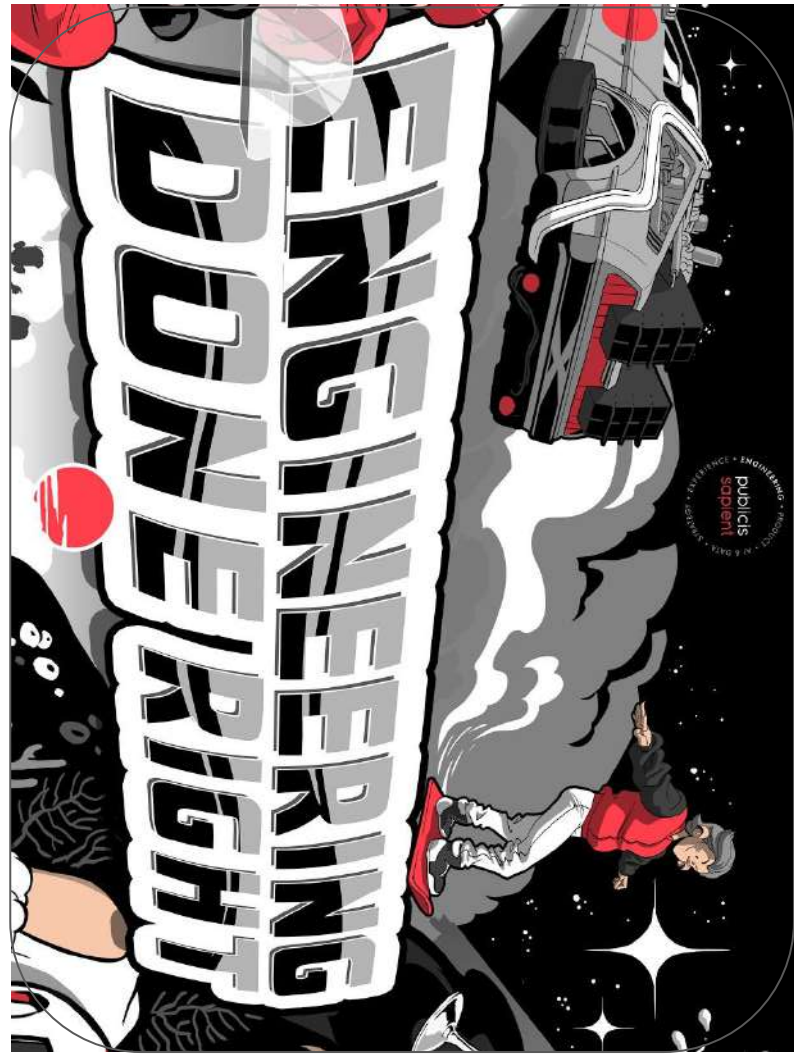
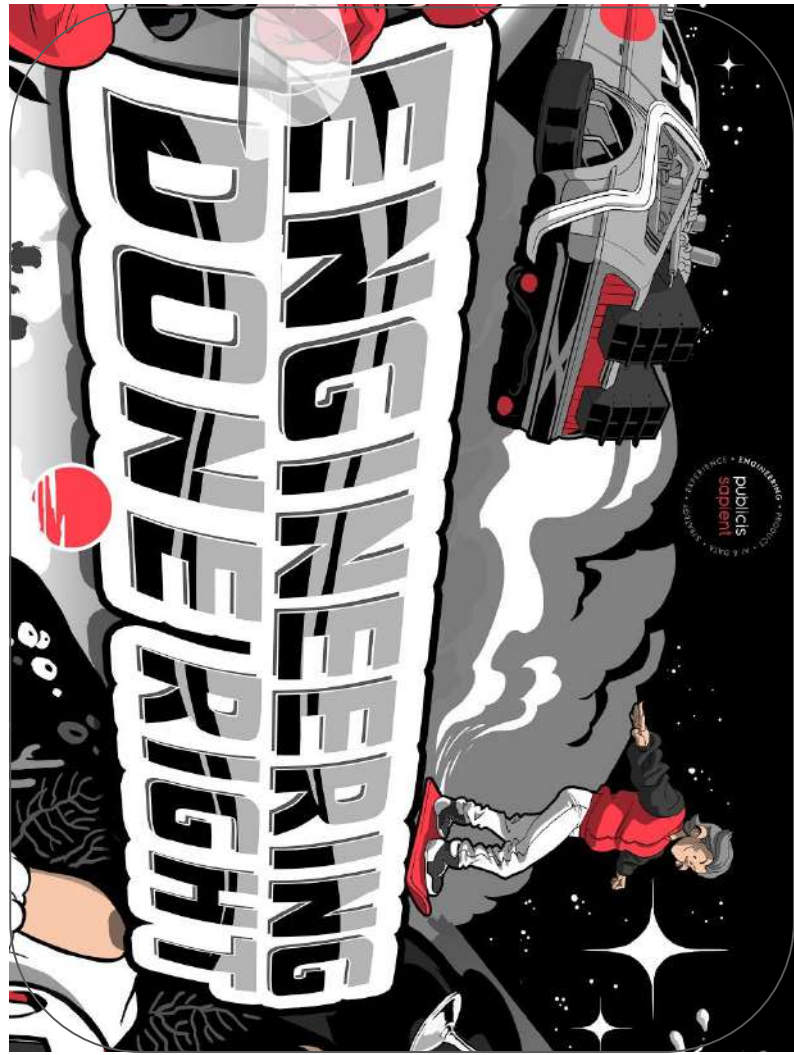
# VALUABLE



## Valeur métier quantifiée

La valeur métier de l'US apportée aux utilisateurs ou au client a été quantifiée par le PO en accord avec les parties prenantes.





# ESTIMABLE



## Spécifications

Les besoin a été spécifié : les RG sont exprimées.



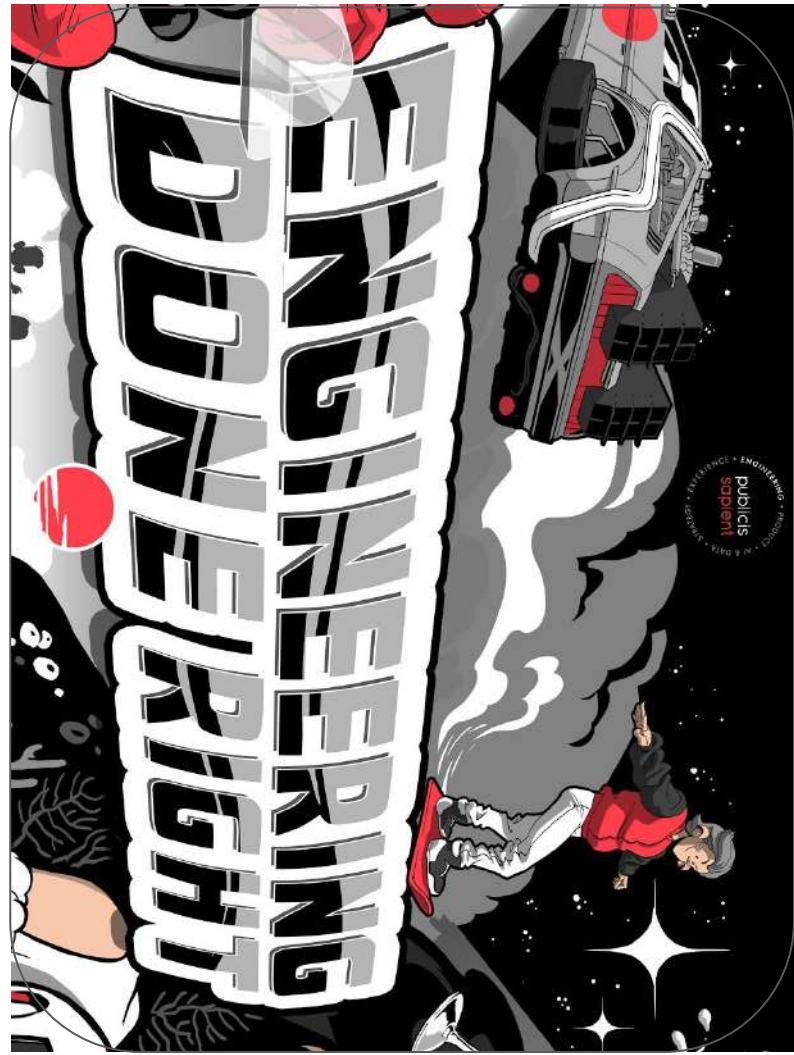
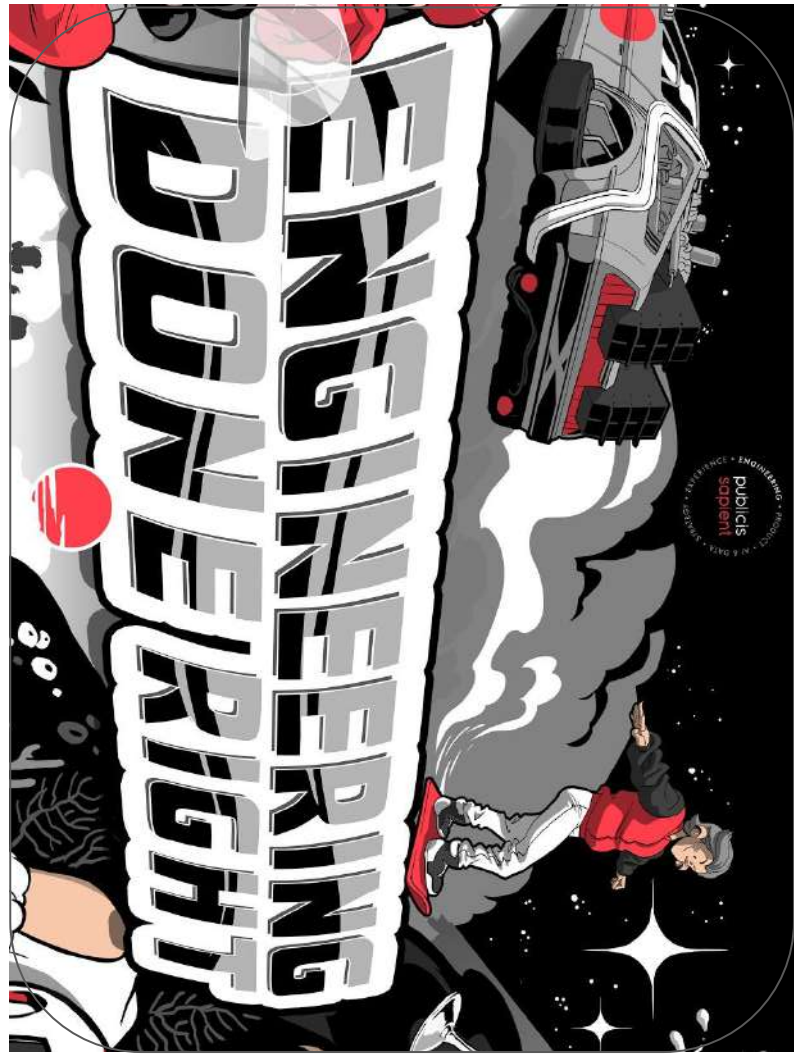
# ESTIMABLE



## Parcours Utilisateurs

Un Story board, ou n'importe quel artefact permettant de visualiser le parcours utilisateur est disponible





# ESTIMABLE



## Choix du Device

La flotte concernée par le besoin a été définie : nous savons si la fonctionnalité adresse le mobile les tablettes ou le desktop.



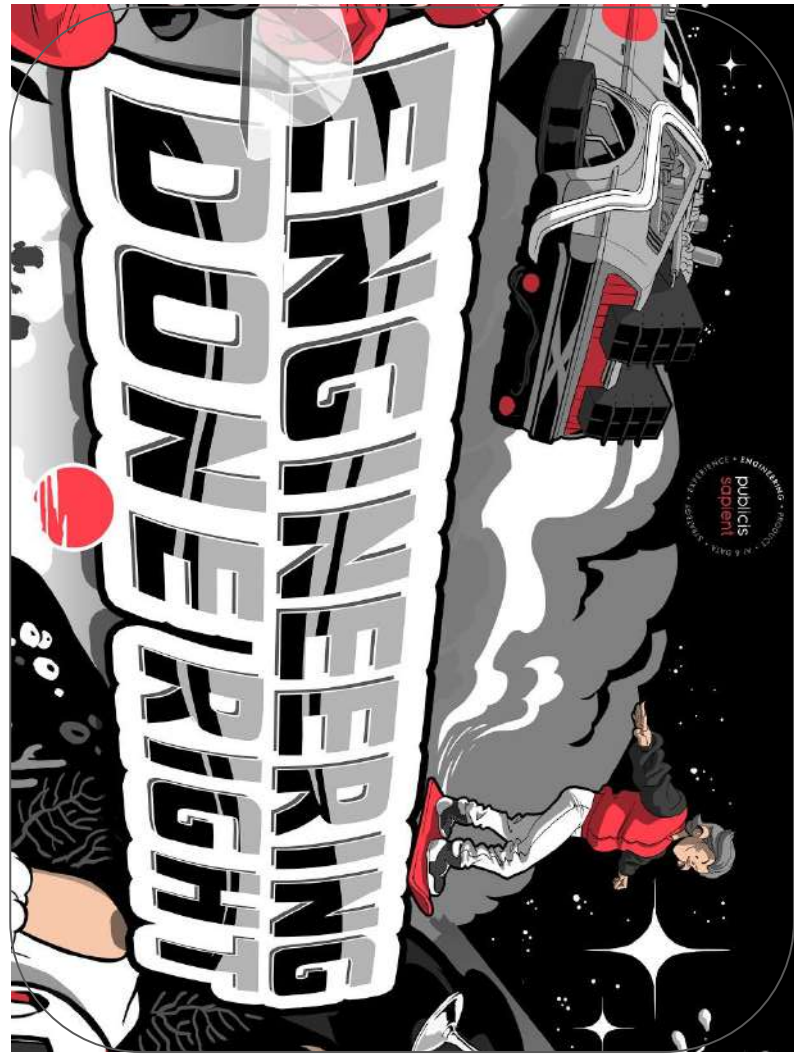
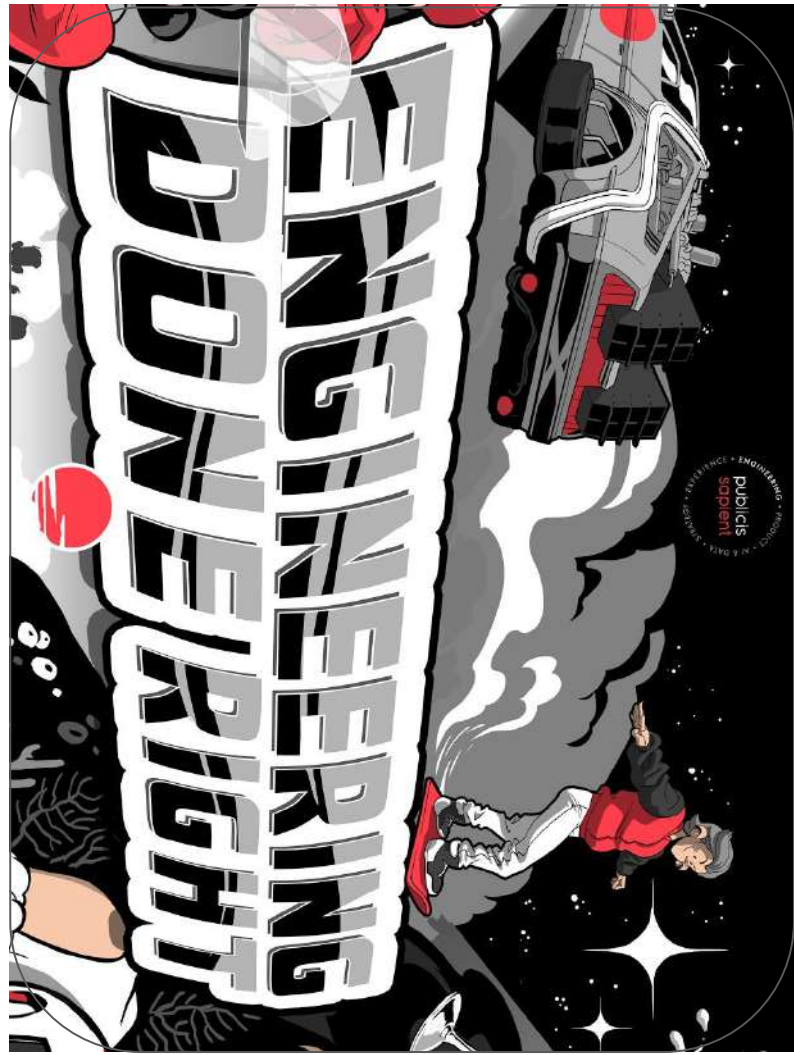
# ESTIMABLE



## Maquettes disponibles

Des maquettes ou à minima un zoning est disponible pour préciser le besoin





# ESTIMABLE



## Libellé clair et formalisé

Le libellé de l'US est clair et formalisé selon la forme :

“ En tant que ...

Je veux ...

Afin de ...”



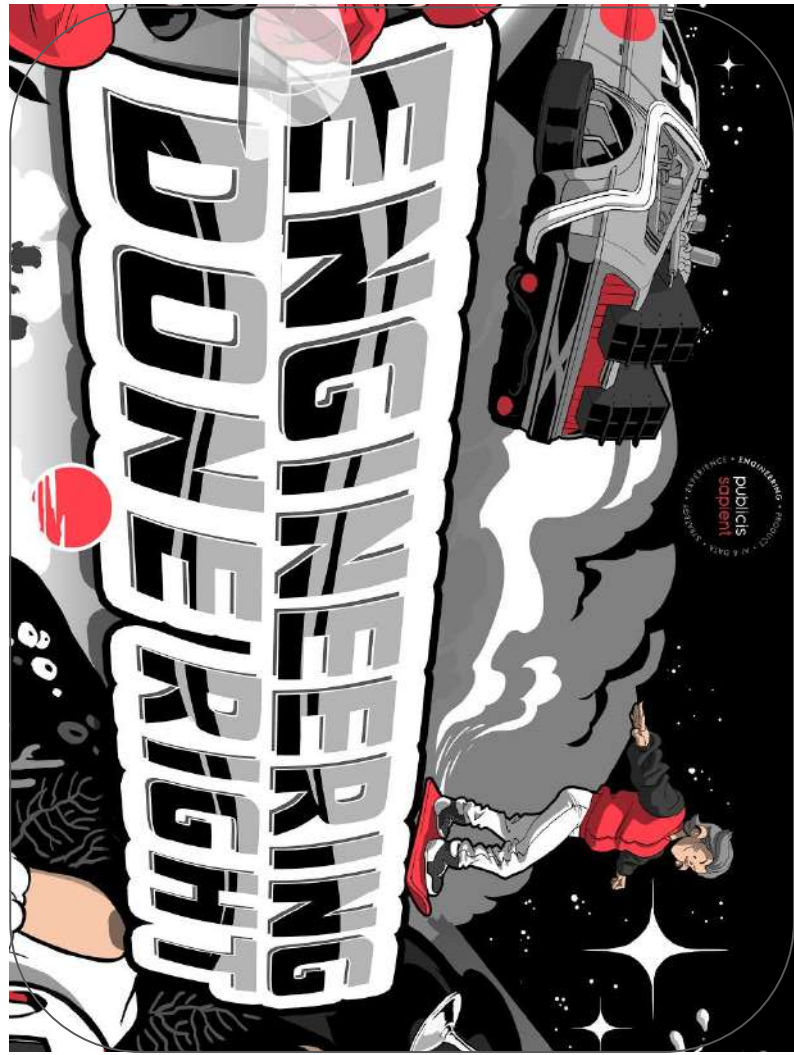
# ESTIMABLE



## Taille relative fiable

L'US a été estimée en taille relative par toute l'équipe de manière fiable (taille cohérente et faisabilité technique vérifiée)







# ESTIMABLE



## Tâches techniques

L'équipe est capable de décliner l'US en tâches techniques pour la mener à Done.



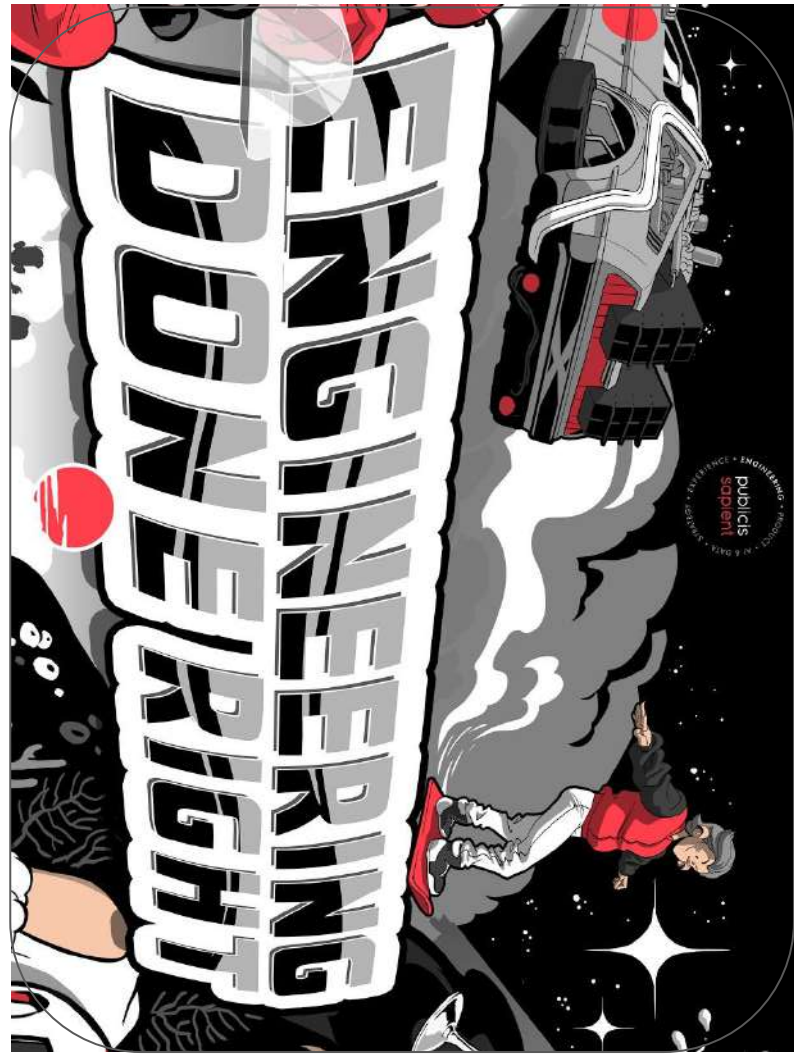
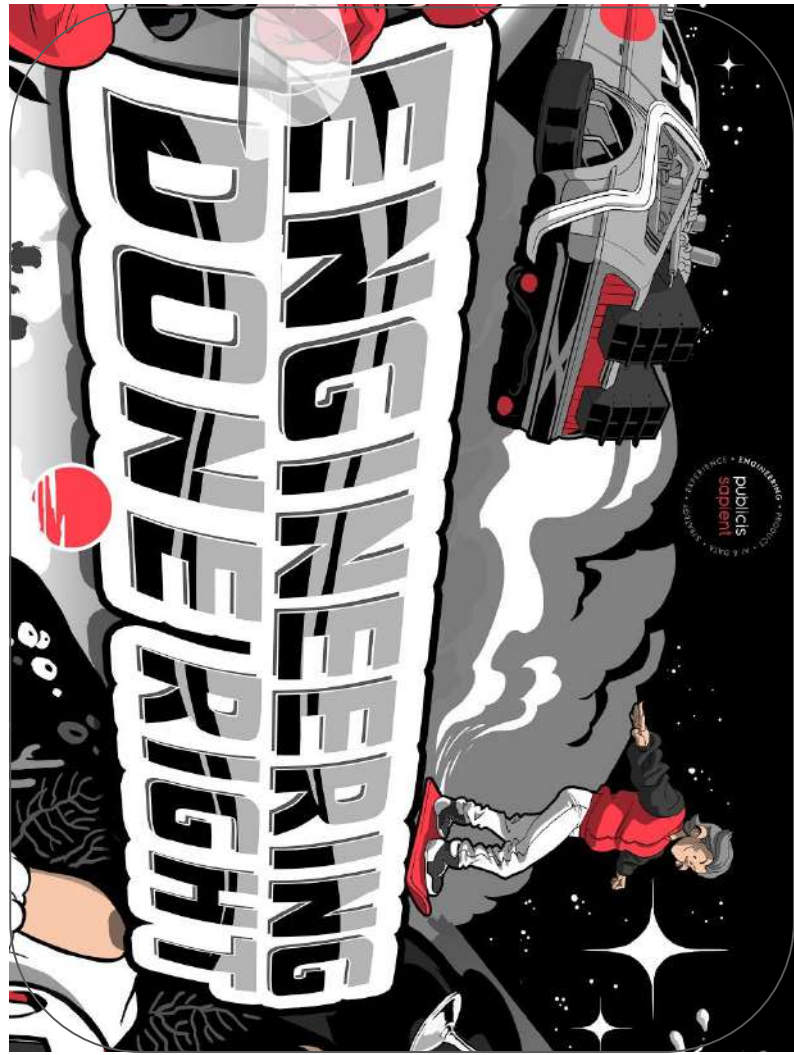
# ESTIMABLE



## Maîtrise parfaite

Les entrées et sorties des API externes appelées sont connues.





# SMALL



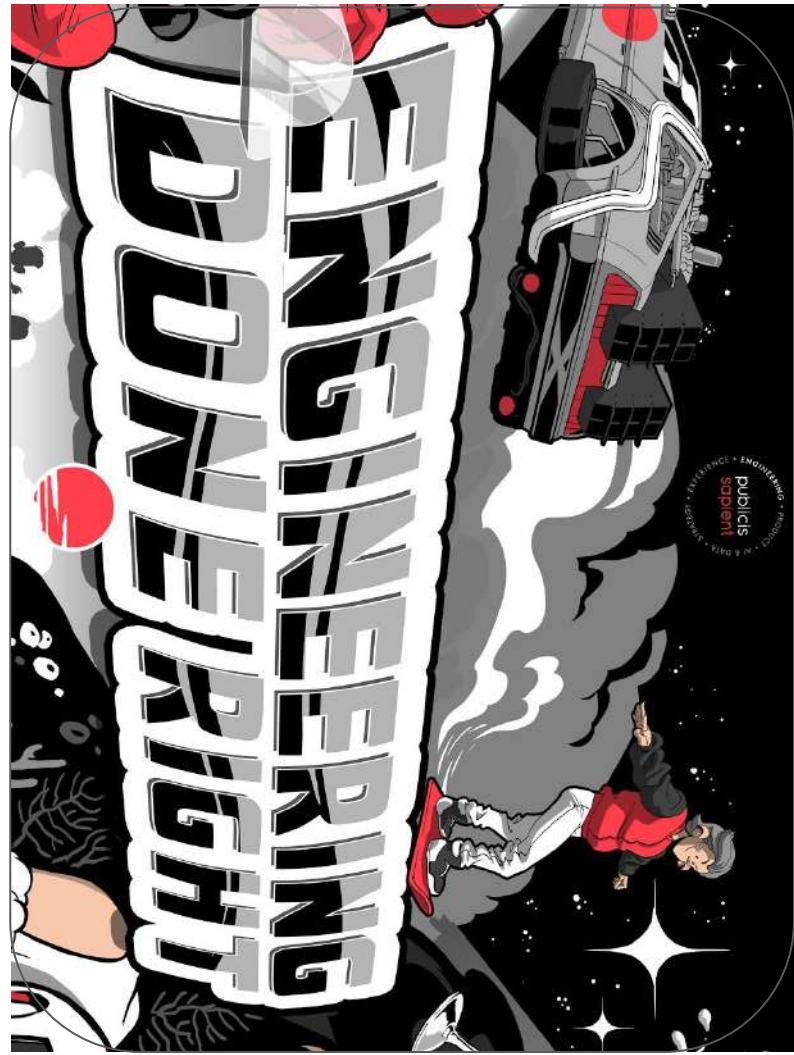
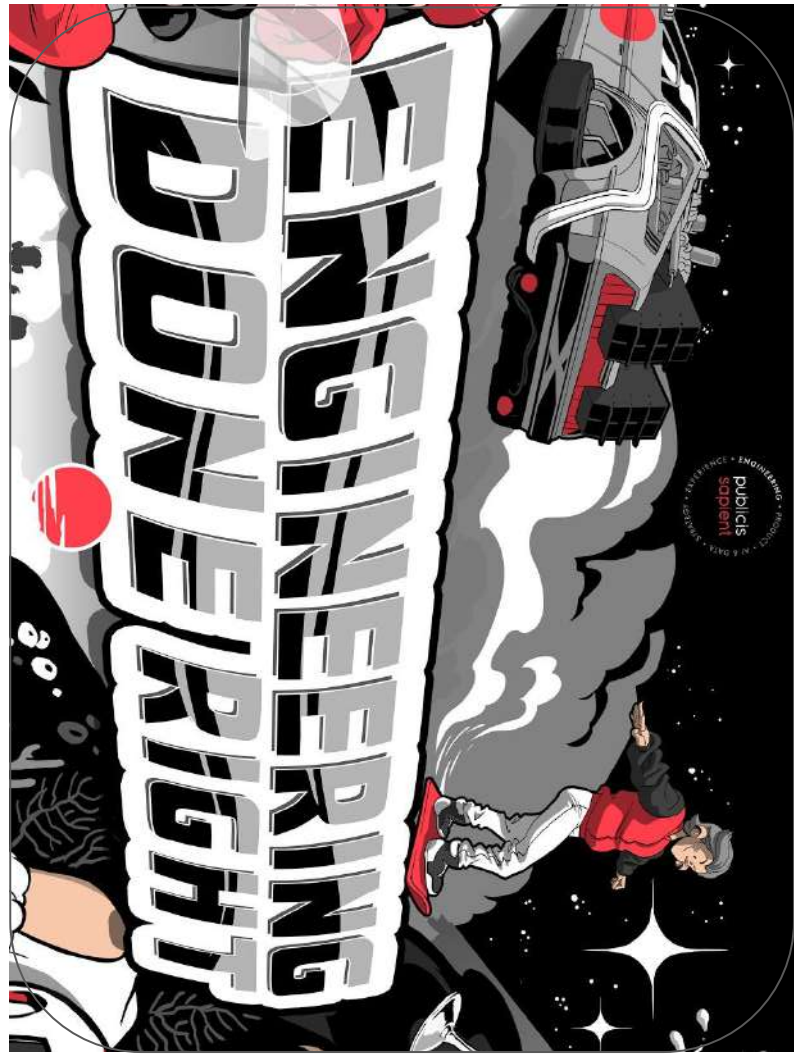
## Rentre dans le Sprint

La taille de l'US est suffisamment petite pour être complètement terminée en 1 Sprint.



# SMALL





# TESTABLE



## Scénarios rédigés

Des scénarios d'utilisation décrivent l'intégralité des cas d'utilisation de la fonctionnalité



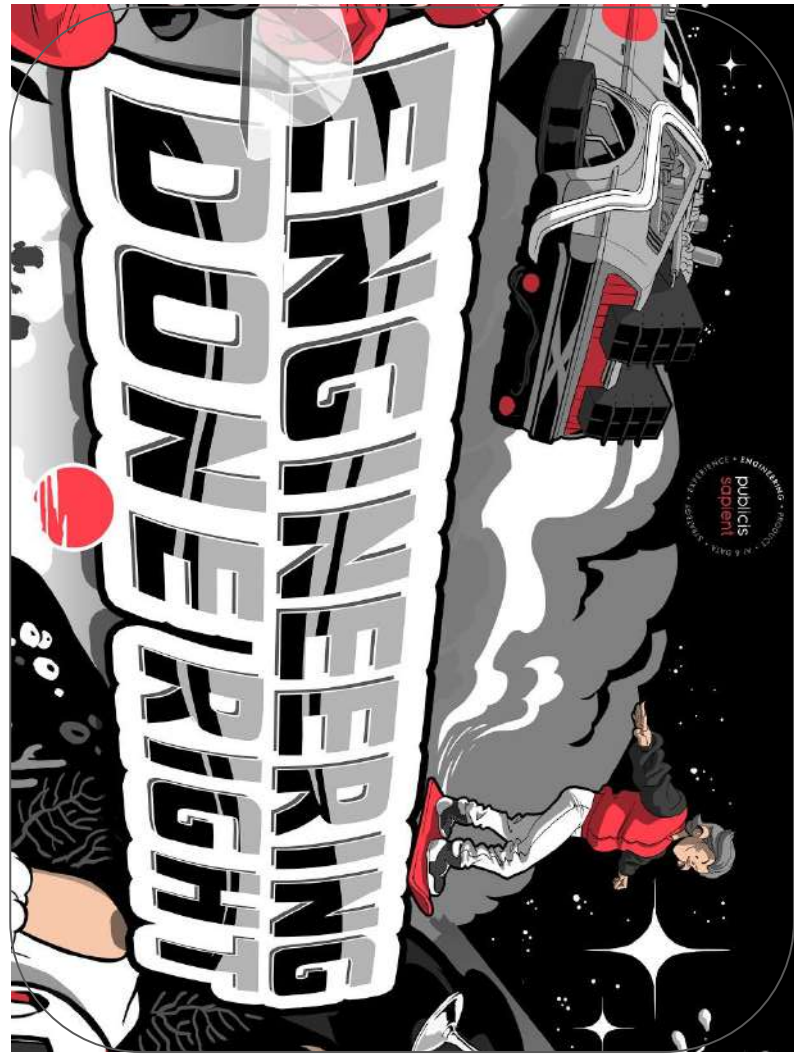
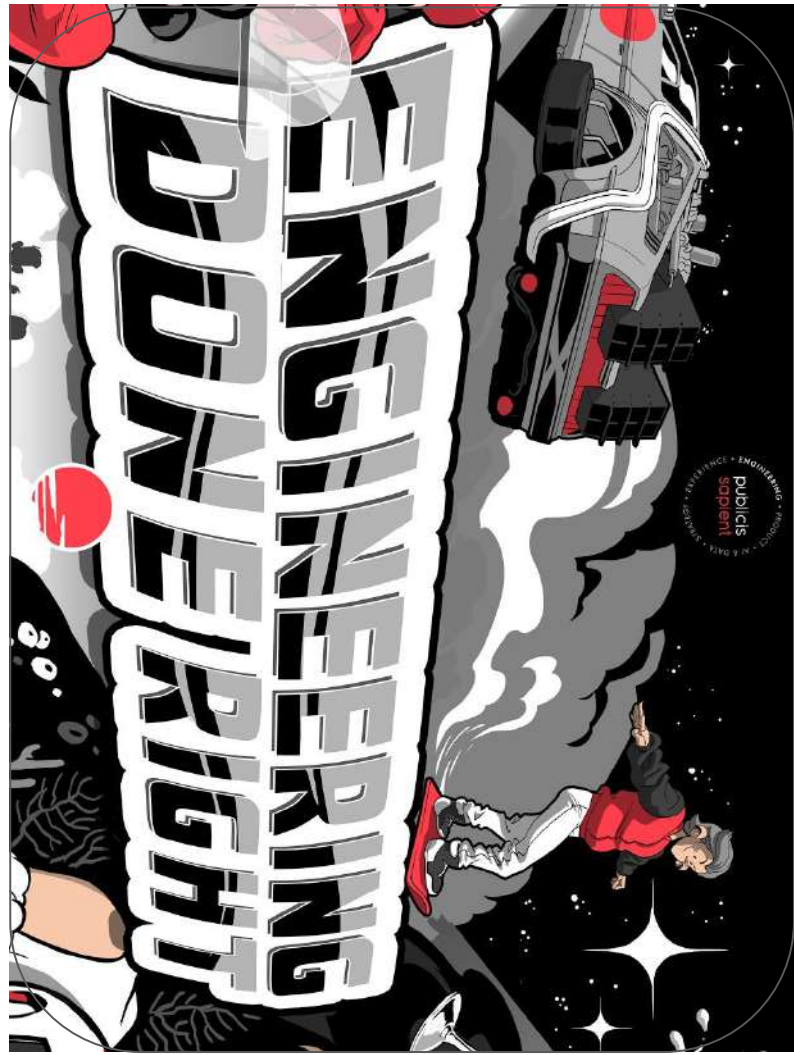
# TESTABLE



## Test A/B

Nous savons si un test A/B est à mettre en place





# TESTABLE



## Jeu de données

Un jeu de données est accessible afin de pouvoir passer les tests.



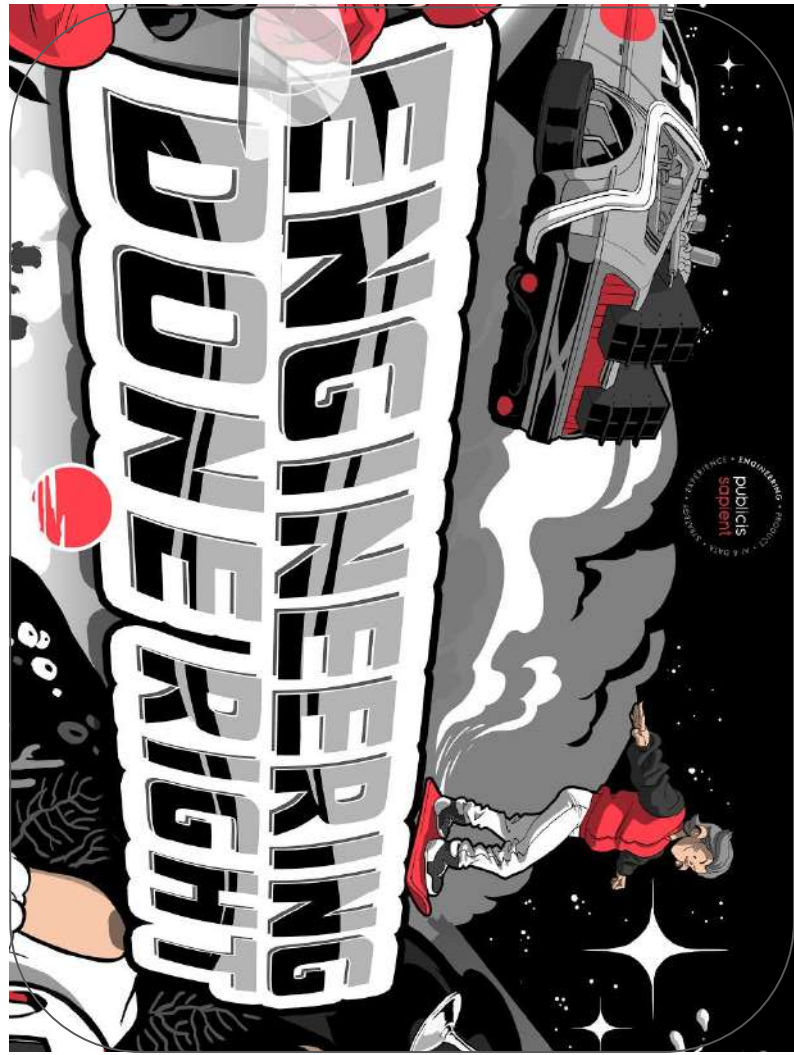
# TESTABLE



## Critères d'acceptation

Des critères d'acceptation clairs et testables sont définis.







# TESTABLE



## Critères de performance

Si applicable, des critères de performance testables sont définis



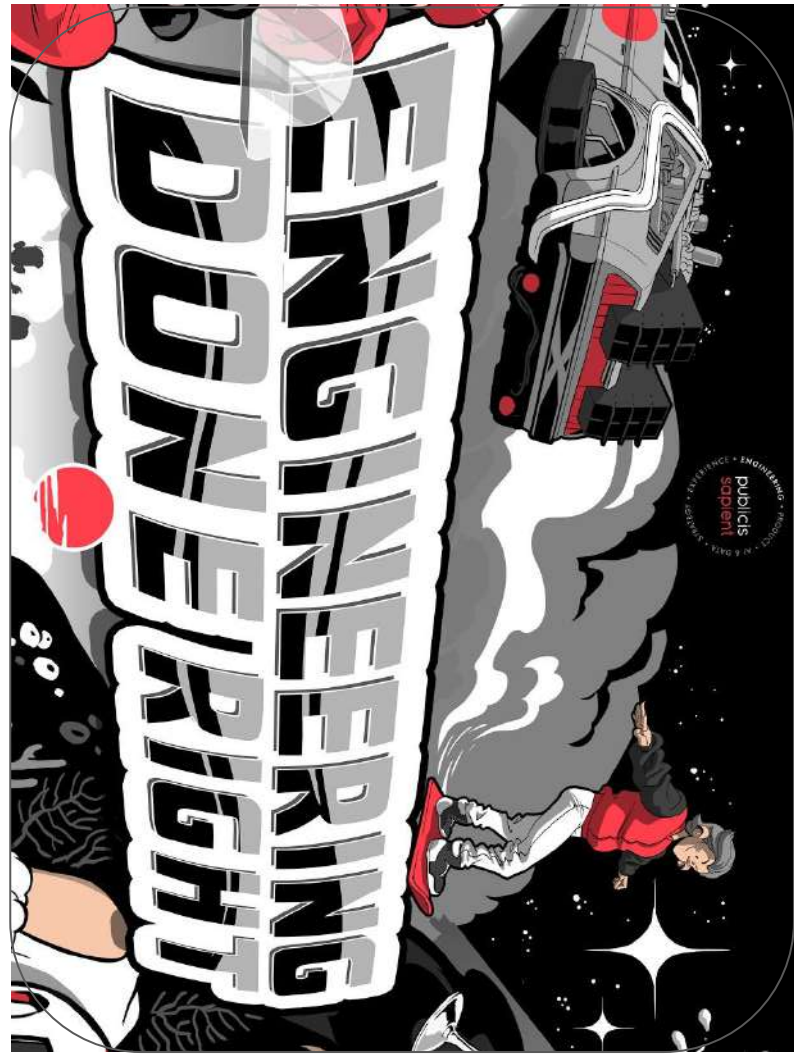
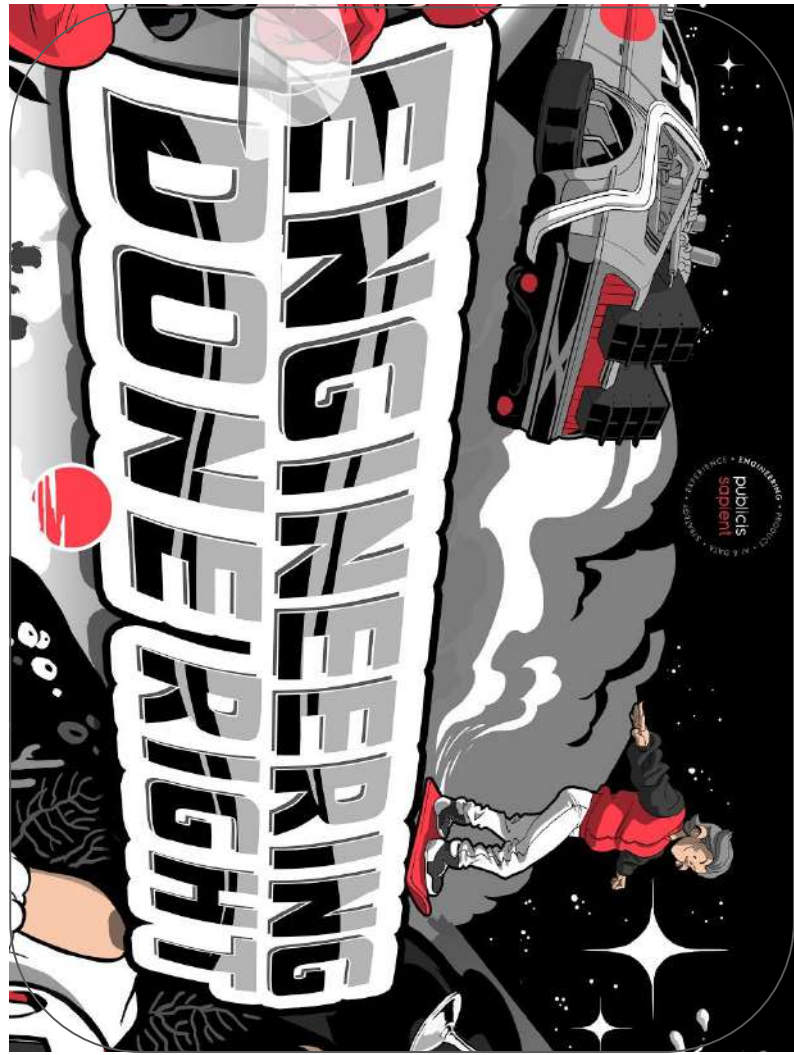
# TESTABLE



## Moyen de test

Les moyens de test (outils, automatisation, plate-forme) sont disponibles et opérationnels.





# TESTABLE



## Démonstrable

L'équipe a compris comment démontrer la fonctionnalité en Revue de Sprint.



# TESTABLE



