



---

# La dictature de la vélocité

*Yassine ZAKARIA*



# La vélocité

Définition et principe

# Qu'est-ce que **la vélocité** ?

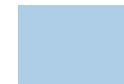
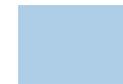
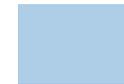
La somme des **story points** des fonctionnalités totalement **terminées et validées** dans le **Sprint**.

**Story points** : Unité d'estimation utilisée en Agile (Planning Poker, eXtreme Quotation, NoEstimate, ...)

La planification se base sur la **vélocité moyenne** (**cadence constatée**)

# eXtreme Quotation

REF



Exemple :  
Poids du backlog : **500 story points**  
Vélocité : **100**

# Et le jour-homme ?

Le jour-homme pose plusieurs difficultés :

- La charge est fonction de celui qui réalise
- Incertitude
- Nécessite de tout prévoir
- Unité bizarre !
  
- ... mais, culturellement acceptable (zone de confort)
  
- Et les abaques ... ?

# Planification Agile (métaphore)

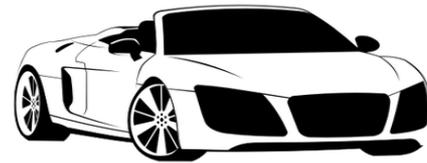


**Poids backlog : 500 sp**

**Timebox : sprint de 2 semaines**

**Vélocité : 100 sp/sprint**

**→ 5 sprints pour livrer**



**Distance : 500 km**

**Timebox : 1 heure**

**Vitesse : 100 km/h**

**→ 5 heures pour arriver à destination**

# La vélocité

**Les travers : « bidouillage entre amis »  
Ou comment saboter la vélocité ?**

# Mauvais usage de la vélocité

OBSERVER EFFECT - AGILE



BY ONTIMENOW.COM



WWW.BITSTRIPS.COM



Mon équipe n'arrive pas à atteindre sa vélocité !!!

Back to the « jour-homme »

*Estimations en jh*

*ou*

Nous estimons en story points. 2 sp = 1 jh



# Les interférences PO, management, ...



Manager



Product Owner

5 sp c'est moins coûteux que 13 sp

**C'EST FAUX**

~~REF~~



Forcer l'équipe à estimer plus bas

# La comparaison des estimations entre équipes



Vous estimez 20 sp  
et l'autre équipe  
estime 8 sp !!!

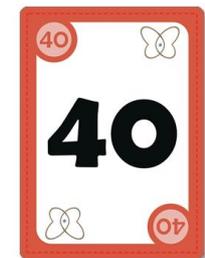
REF1

Equipe 1



REF2

Equipe 2



# La comparaison des vélocités entre équipes

Notre vélocité est  
supérieure à la votre.  
Nous sommes meilleurs



**C'EST FAUX**



100 miles/h



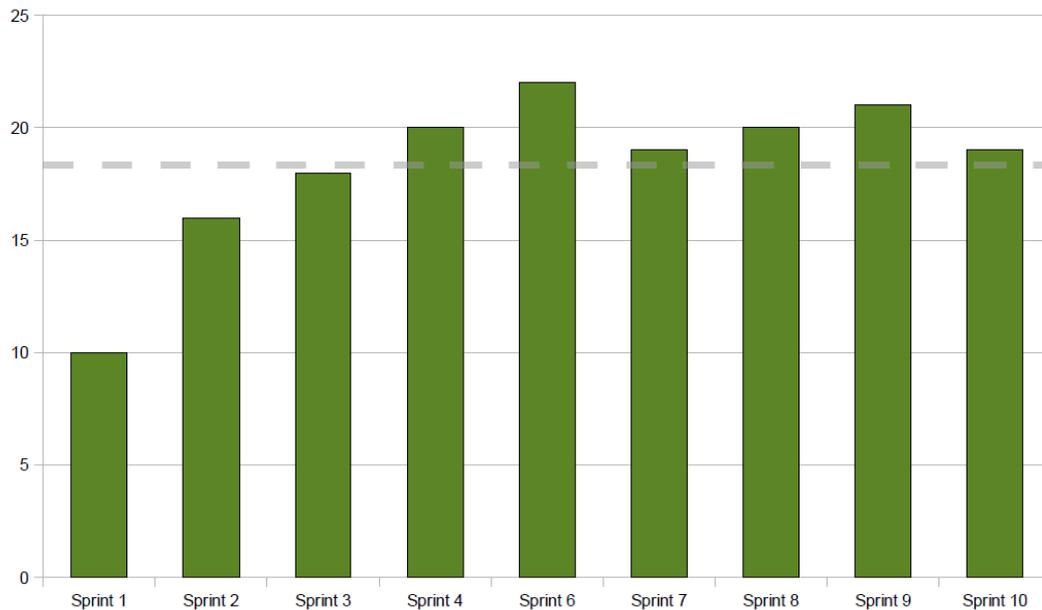
120 km/h



# Vélocité moyenne

## Cadence de production

Vous devez toujours être au moins à votre vélocité moyenne



**Revoir les bases d'arithmétique !**

# La vélocité

Conclusion

Si on ne fait pas attention ...

*Dictature de la vitesse !*

... et pour conclure

*« Il n'y a rien de plus inutile que de faire avec efficacité quelque chose qui ne doit pas du tout être fait »*

Peter Drucker

# Qu'est-ce que **la vélocité** ?

La somme des **story points** des fonctionnalités (**valeur produite**) totalement **terminées et validées** dans le **Sprint** par une équipe dans **son écosystème**. Ca tient compte :

- De l'équipe et sa compétence
- Du Product Owner
- Des bugs, régressions, dette techniques, US techniques, ...
- De l'écosystème : sollicitations autres
- Activités interromptrices
- Congés, absences, ...
- Pausés café, clopes, ...
- Baby foot 😊

# Pour une vélocité saine

## Stabilité :

- Equipe
- Durée des sprints
- Echelle d'estimation
- User story de référence
- ... et pas d'interférence

Seule la **production de VALEUR** rentre dans la vélocité

- Pas les bugs ou régressions
- Ni la dette technique
- Ni les stories techniques, de process ou d'étude ...

# Merci !

# Des questions ?



*[yassine.zakaria@smartview.fr](mailto:yassine.zakaria@smartview.fr)*



*[Agile.smartview.fr](http://Agile.smartview.fr)*



*[www.linkedin.com/in/yzakaria/](http://www.linkedin.com/in/yzakaria/)*



*[twitter.com/yassinezakaria](https://twitter.com/yassinezakaria)*

# Annexes

# Le planning Poker

▷ **Objectif :**

- ▷ Déterminer l'effort nécessaire à la réalisation d'une fonctionnalité ou d'un item

▷ **S'adresse à l'équipe**

▷ **S'appuie sur une liste de Fibonacci modifiée :**

0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ?, ∞



# Le planning Poker

- ▷ **On affiche la liste des fonctionnalités classées par ordre de valeur**
- ▷ **Chaque membre possède un jeu de cartes avec des points**
- ▷ **L'équipe détermine une fonctionnalité de référence**
  - ▷ taille moyenne : 5 ou 8
- ▷ **Elle estime les fonctionnalités les unes après les autres de la façon suivante :**
  - ▷ Les membres choisissent une carte sans la révéler
  - ▷ Lorsque tous les membres ont choisi leur carte, tout le monde la retourne en même temps
  - ▷ En cas de désaccord, ou trop de ? :
    - ▷ Discussion entre les membres,
    - ▷ Questions posées au client si des précisions sont nécessaires
- ▷ **Attention :**
  - ▷ L'estimation se fait de manière relative !!
  - ▷ Fonctionnalité de référence

# eXtreme Quotation

- ▷ **Les US sont disposées aléatoirement sur une table**
- ▷ **Sur une autre table sont disposées des cartes**
  - ▷ Représentant les valeurs des cartes du Planning Poker
- ▷ **L'équipe détermine une fonctionnalité de référence**
  - ▷ taille moyenne : 5 ou 8
  
- ▷ **1ère itération : 5 minutes maxi**
  - ▷ L'équipe déplace les cartes d'une table à l'autre
  - ▷ Pas de discussion interne, juste des questions au PO
- ▷ **2e itération : 10 minutes**
  - ▷ L'équipe fait des inversions
  - ▷ Notez les cartes à chaque mouvement avec un point
- ▷ **3e itération : 20 minutes**
  - ▷ L'équipe peut discuter de quelques fonctionnalités posant problème