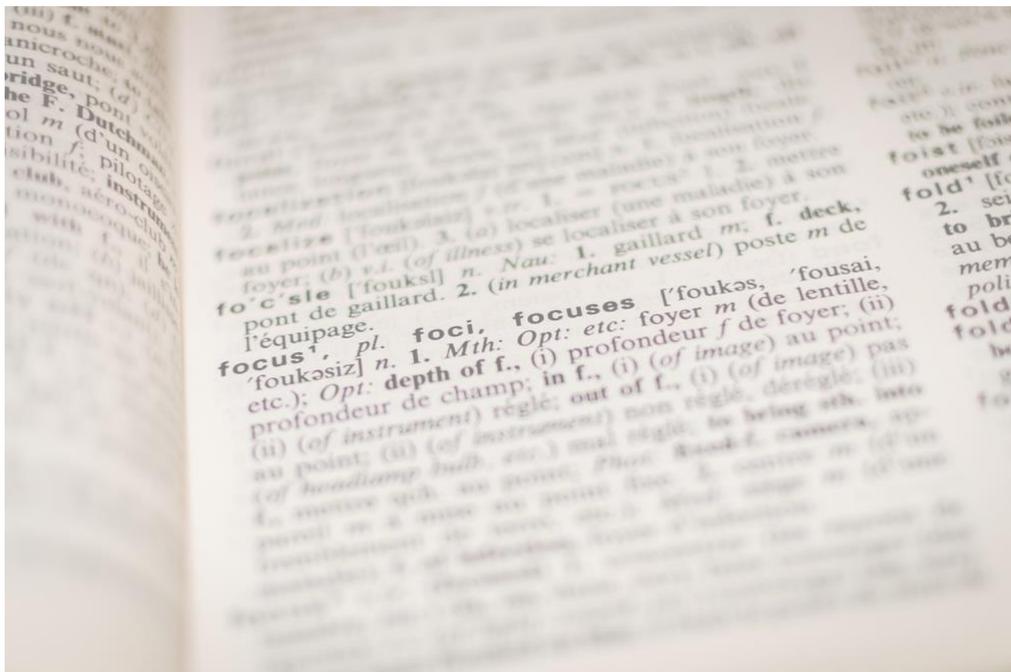


Lexique Scrum

Octobre 2019



French / Français - Lexique Scrum

Burn-down Chart : un diagramme montrant la diminution du travail restant dans le temps.

Burn-up Chart : un diagramme montrant l'augmentation d'un paramètre, par exemple: la valeur dans le temps.

Daily Scrum : un événement quotidien, « timeboxé » à 15 minutes ou moins, pour re-planifier le travail de développement au cours d'un Sprint. L'événement sert à la Development Team pour partager le progrès quotidien, planifier le travail pour les prochaines 24 heures et mettre à jour le Sprint Backlog en conséquence.

Definition of Done : l'ensemble des attentes et qualités qu'un produit doit présenter pour le rendre publiable, c'est-à-dire convient à être publié pour les utilisateurs du produit.

Development Team : le groupe de personnes responsables de tout le travail de développement évolutif nécessaire pour créer un Incrément publiable au plus tard à la fin d'un Sprint.

Emergence : le processus de naissance ou de mise en évidence de faits imprévus ou la connaissance d'un fait, un fait précédemment inconnu, ou la connaissance d'un fait devenant visible de manière inattendue.

Empirisme (anglais : *empiricism*) : le type de processus de contrôle dans lequel les décisions sont basées sur les résultats observés, l'expérience et l'expérimentation. L'empirisme met en œuvre des inspections régulières et des adaptations nécessitantes et créant de la transparence. *Aussi appelé « processus de contrôle empirique ».*

Forecast : l'anticipation d'une tendance future basée sur des observations du passé, comme la sélection du Product Backlog considéré comme étant livrable dans le Sprint actuel ou dans les futurs Sprints pour le futur Product Backlog.

Impediment : toute entrave ou obstacle qui bloque ou ralentit la Development Team et ne peut pas être résolu par l'auto-organisation de la Development Team elle-même. Soulevé au plus tard pendant le Daily Scrum, le Scrum Master est responsable de son élimination.

Incrément : un travail candidat à être publié qui s'ajoute et modifie les Incréments créés précédemment et, dans son ensemble, forme un produit.

Longueur du Sprint : durée (time-box) d'un Sprint, qui est de 4 semaines ou moins.

Normes de développement : l'ensemble de normes et pratiques qu'une Development Team identifié comme nécessaires pour créer des Incréments publiables du produit, au plus tard à la fin d'un Sprint.

Partie Prenante (anglais : *stakeholder*) : une personne externe à l'équipe Scrum avec un intérêt spécifique ou une connaissance d'un produit nécessaire à la poursuite de l'évolution du produit.

Product Backlog : une liste ordonnée et évolutive de tous les travaux jugés nécessaires par le Product Owner pour créer, publier, maintenir et entretenir un produit.

Product Backlog Refinement : l'activité récurrente dans un Sprint à travers laquelle le Product Owner et la Development Team ajoutent du détail au futur Product Backlog.

Product Owner : la personne responsable d'optimiser la valeur délivrée par un produit, principalement en gérant et exprimant, dans un Product Backlog, toutes les attentes et les idées liées au produit. Le seul représentant de toutes les parties prenantes.

Produit : Tout bien ou service tangible ou intangible consistant en une combinaison cohérente de caractéristiques et de fonctions qui fournissent une valeur de bout en bout (du début à la fin) à la résolution d'un problème spécifique pour les personnes employant le produit (utilisateurs).
Définit l'étendue de : Product Owner, Product Backlog et Increment.

Scrum (n) : un cadre simple pour la livraison de produits complexes (1) ; un cadre simple pour traiter des défis complexes (2).

Scrum Master : la personne responsable de promouvoir un environnement Scrum en guidant, accompagnant, enseignant et facilitant une ou plusieurs Scrum Teams et leur environnement à comprendre et utiliser Scrum.

Scrum Team : les responsabilités combinées de Product Owner, Development Team et Scrum Master.

Sprint : un événement qui sert de conteneur pour les autres événements Scrum, « timeboxé » à 4 semaines ou moins. L'événement sert à avoir/obtenir une quantité suffisante de travail « done », tout en assurant en temps voulu une inspection, réflexion et adaptation au niveau produit et stratégique. *Les autres événements Scrum sont : Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog : un plan évolutif de tous les travaux jugés nécessaires par la Development Team pour réaliser le Sprint Goal.

Sprint Goal : une déclaration concise exprimant l'objectif primordial d'un Sprint.

Sprint Planning : un événement marquant le début d'un Sprint, avec une durée maximale de 8 heures ou moins. L'événement permet à la Scrum Team d'inspecter le Product Backlog jugé de plus grande valeur à ce moment-là et de concevoir cette prévision dans un Sprint Backlog initial en lien avec le Sprint Goal.

Sprint Retrospective : un événement marquant la clôture d'un Sprint, « timeboxé » à 3 heures ou moins. L'événement sert à la Scrum Team pour inspecter le Sprint qui est entrain de se terminer et établir la façon de travailler pour le prochain Sprint.

Sprint Review : un événement marquant la clôture du développement d'un Sprint, « timeboxé » à 4 heures ou moins. L'événement sert à la Scrum Team et aux parties prenantes pour inspecter l'incrément, les progrès globaux et les changements stratégiques afin de permettre au Product Owner de mettre à jour le Product Backlog.

Time-box : un conteneur dans le temps d'une durée maximale, potentiellement une durée fixe. Dans Scrum, tous les événements ont seulement une durée maximale, à l'exception du Sprint lui-même qui a une durée fixe.

Valeurs Scrum : un ensemble de 5 valeurs fondamentales et qualités soutenant le cadre Scrum ; engagement, attention (focus), ouverture, respect et courage.

Velocity : indication populaire de la quantité moyenne de Product Backlog transformé en un Incrément de produit publiable pendant un Sprint par (la composition d') une équipe spécifique. La vélocité sert principalement d'aide à la Development Team de la Scrum Team pour prévoir les Sprints.

Cher lecteur

Le Lexique Scrum est la traduction française de celui initialement écrit en anglais dans le livre « Scrum - A Pocket Guide » de Gunther Verheyen (2013). Le Lexique a été mis à jour pour la deuxième édition du livre (2019).

Version originale et internationale, par Gunther Verheyen.



Registre des modifications

Février 2019

Changements du lexique :

- Mise à jour des définitions : “Scrum”, “Sprint Backlog”, “Velocity”.

Avril 2018

Changements du lexique :

- Mise à jour de la “Definition of Done”.
- Nouvelle définition : “Produit”.