



Glossaire des termes Scrum

PREPARATION EXAMEN PSM1
WILFRIED FOALEM

Ce glossaire est destiné à représenter un aperçu des termes liés à Scrum. Certains des termes mentionnés ne sont pas obligatoires dans Scrum, mais ont été ajoutés car ils sont couramment utilisés dans Scrum. Pour en savoir plus sur le framework Scrum, pour identifier lesquels de ces termes sont des éléments requis de Scrum et pour comprendre comment les éléments mentionnés sont connectés, nous vous recommandons fortement de vous référer au [Scrum Guide™](#).

Pour en savoir plus sur les termes spécifiques aux équipes de développement logiciel utilisant Scrum et les techniques de développement logiciel agile, [reportez-vous au glossaire Professional Scrum Developer](#).

B

Burn-down Chart : un graphique qui montre la quantité de travail que l'on pense rester dans un backlog. Le temps est indiqué sur l'axe horizontal et le travail restant sur l'axe vertical. Au fur et à mesure que le temps avance et que les éléments sont tirés de l'arrière et terminés, une ligne de tracé montrant le travail restant devrait diminuer. La quantité de travail peut être évaluée de plusieurs manières telles que des points de user story ou des heures de travail. Le travail restant dans les backlogs de sprint et les backlogs de produits peut être communiqué au moyen d'un tableau détaillé. Voir aussi : Burnup Chart

Burn-up Chart: un graphique qui montre la quantité de travail qui a été effectuée. Le temps est indiqué sur l'axe horizontal et le travail terminé sur l'axe vertical. Au fur et à mesure que le temps avance et que des éléments sont tirés de l'arrière et terminés, on peut s'attendre à ce qu'une ligne graphique montrant le travail effectué augmente. La quantité de travail peut être évaluée de plusieurs manières telles que des points de user story ou des heures de travail. La quantité de travail considérée comme faisant partie du champ d'application peut également être tracée sous forme de ligne ; on peut s'attendre à ce que l'épuisement se rapproche de cette ligne lorsque le travail est terminé.

C

Cohérence / Cohérence : La qualité de la relation entre certains éléments du Backlog Produit qui peut les rendre dignes d'être considérés dans leur ensemble. Voir aussi : Objectif de sprint.

D

Daily Scrum : Scrum Event qui est un événement temporisé de 15 minutes organisé chaque jour pour les développeurs. Le Daily Scrum a lieu tous les jours du Sprint. À cela, les développeurs planifient le travail pour les prochaines 24 heures. Cela optimise la collaboration et les performances de l'équipe en inspectant le travail depuis le dernier Daily Scrum et en prévoyant les travaux de Sprint à venir. Le Daily Scrum a lieu à la même heure et au même endroit chaque jour pour réduire la complexité.

Définition de Terminé : est une description formelle de l'état de l'incrément lorsqu'il répond aux mesures de qualité requises pour le produit. Au moment où un élément du Backlog Produit répond à la Définition de Terminé, un Incrément est né. La

définition de terminé crée de la transparence en fournissant à chacun une compréhension commune du travail effectué dans le cadre de l'incrément. Si un élément du Backlog de Produit ne répond pas à la Définition de Terminé, il ne peut pas être publié ni même présenté lors de la Revue de Sprint.

Développeur : tout membre d'une équipe Scrum, qui s'engage à créer n'importe quel aspect d'un Incrément utilisable à chaque Sprint indépendamment de sa spécialité technique, fonctionnelle ou autre.

E

Émergence : le processus de création ou de mise en évidence de nouveaux faits ou de nouvelles connaissances d'un fait, ou la connaissance d'un fait devenant visible de manière inattendue.

Empirisme : type de contrôle de processus dans lequel seul le passé est accepté comme certain et dans lequel les décisions sont basées sur l'observation, l'expérience et l'expérimentation. L'empirisme a trois piliers : la transparence, l'inspection et l'adaptation.

Normes d'ingénierie : un ensemble commun de normes de développement et de technologie que les développeurs appliquent pour créer des incréments de logiciels libérables.

F

Prévision (de fonctionnalité): la sélection des éléments du Product Backlog que les Développeurs jugent réalisable pour une implémentation dans un Sprint.

I

Incrément : Artefact Scrum qui définit le travail complet et précieux produit par les développeurs lors d'un sprint. La somme de tous les incréments forme un produit.

P

Backlog de produit : un artefact Scrum qui consiste en une liste ordonnée du travail à effectuer pour créer, maintenir et maintenir un produit. Géré par le Product Owner.

Amélioration du Product Backlog: l'activité dans un Sprint à travers laquelle le Product Owner et les Développeurs ajoutent de la granularité au Product Backlog.

Product Owner : Rôle dans Scrum responsable de la maximisation de la valeur d'un produit, principalement en gérant et en exprimant progressivement les attentes commerciales et fonctionnelles d'un produit aux développeurs.

Objectif produit : l'objectif produit décrit un état futur du produit qui peut servir de cible à l'équipe Scrum pour planifier. L'objectif du produit se trouve dans le carnet de commandes du produit. Le reste du Backlog produit émerge pour définir «ce qui» remplira l'objectif produit.

R

Prêt : une compréhension partagée par le Product Owner et les Développeurs concernant le niveau préféré de description des éléments de Product Backlog introduits lors de Sprint Planning.

Raffinement : voir Raffinement du backlog produit

S

Scrum : Scrum est un framework léger qui aide les personnes, les équipes et les organisations à générer de la valeur grâce à des solutions adaptatives pour des problèmes complexes tels que définis dans le [Scrum Guide™](#).

Scrum Board: un tableau physique pour visualiser les informations pour et par l'équipe Scrum, souvent utilisé pour gérer le Sprint Backlog. Les tableaux Scrum sont une implémentation optionnelle dans Scrum pour rendre les informations visibles.

Scrum Guide™ : la définition de Scrum, écrite et fournie par Ken Schwaber et Jeff Sutherland, co-créateurs de Scrum. Cette définition comprend les rôles, les événements, les artefacts de Scrum et les règles qui les lient.

Scrum Master : Rôle au sein d'une équipe Scrum responsable du guidage, du coaching, de l'enseignement et de l'assistance d'une équipe Scrum et de ses environnements dans une compréhension et une utilisation appropriée de Scrum.

Scrum Team : une équipe autogérée composée d'un Scrum Master, d'un Product Owner et de Développeurs.

Valeurs Scrum : un ensemble de valeurs et de qualités fondamentales qui sous-tendent le cadre Scrum ; engagement, concentration, ouverture, respect et courage.

Autogestion : les équipes Scrum sont inter-s fonctionnelles, ce qui signifie que les membres possèdent toutes les compétences nécessaires pour créer de la valeur à chaque sprint. Ils sont également autogérés, ce qui signifie qu'ils décident en interne qui fait quoi, quand et comment.

Sprint : événement Scrum dont le temps est limité à un mois ou moins, qui sert de conteneur pour les autres événements et activités Scrum. Les sprints se font consécutivement, sans lacunes intermédiaires.

Sprint Backlog : Scrum Artifact qui fournit un aperçu du travail de développement pour atteindre l'objectif d'un Sprint, généralement une prévision de la fonctionnalité et du travail nécessaire pour fournir cette fonctionnalité. Géré par les développeurs.

Objectif de Sprint : une brève expression de l'objectif d'un Sprint, souvent un problème commercial résolu. La fonctionnalité peut être ajustée pendant le Sprint afin d'atteindre l'objectif de Sprint.

Planification de sprint : événement Scrum dont le temps est limité à 8 heures, ou moins, pour démarrer un sprint. Il permet à l'équipe Scrum d'inspecter le travail du

backlog produit le plus précieux à faire ensuite et de concevoir ce travail dans le backlog Sprint.

Rétrospective de sprint : événement Scrum défini sur une période de 3 heures ou moins pour mettre fin à un sprint. Il permet à l'équipe Scrum d'inspecter le dernier Sprint et de planifier les améliorations à apporter lors des prochains Sprints.

Revue de Sprint : Événement Scrum qui est défini sur une boîte de temps de 4 heures, ou moins, pour conclure le travail de développement d'un Sprint. Il permet à l'équipe Scrum et aux parties prenantes d'inspecter l'incrément de produit résultant du sprint, d'évaluer l'impact du travail effectué sur la progression globale vers l'objectif produit et de mettre à jour le backlog de produit afin de maximiser la valeur de la période suivante.

Partie prenante : une personne externe à l'équipe Scrum ayant un intérêt et une connaissance spécifiques d'un produit nécessaire à la découverte incrémentale. Représenté par le Product Owner et activement engagé avec l'équipe Scrum lors de Sprint Review.

T

Dette technique : les frais généraux généralement imprévisibles liés à la maintenance du produit, souvent causés par des décisions de conception moins qu'idéales, contribuant au coût total de possession. Peut exister involontairement dans l'incrément ou être introduit délibérément pour réaliser la valeur plus tôt.

V

Valeurs : Lorsque les valeurs d'engagement, de courage, de concentration, d'ouverture et de respect sont incarnées et vécues par l'équipe Scrum, les * piliers Scrum * de transparence, d'inspection et d'adaptation * prennent vie * et * renforcent la confiance * pour tous. Les membres de l'équipe Scrum apprennent et explorent ces valeurs en travaillant avec les événements, les rôles et les artefacts Scrum.

Vélocité : une indication facultative, mais souvent utilisée, de la quantité de Product Backlog transformée en Incrément de produit lors d'un Sprint par une Scrum Team, suivie par les Développeurs pour une utilisation au sein de Scrum Team.