

Scrum Glossary

French Version (2021)



Dear reader

I created the first version of my Scrum Glossary for my book “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2013). That version was subsequently (and with my permission) re-used, edited and expanded for use on their website by Scrum.org.

In 2018 I updated my glossary for the 2nd edition of my pocket guide to Scrum (Annex A, p. 105). Around that time, 2018-2019, members from the global Scrum communities translated that version in 20+ languages.

I made more edits as I added my Scrum Glossary to my book “97 Things Every Scrum Practitioner Should Know” (O’Reilly Media, 2020) and to the 3rd edition of “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2021). Along the road I also made it available via my [website](#).

I am honoured and humbled for the continued appreciation of my glossary. It helped me see that there was value in giving it a dedicated home, which is now scrumglossary.org. I gladly share my Scrum Glossary in this document that can be downloaded from that [website](#).

I am grateful to Fabio Panzavolta and Mohamed Gargouri for creating this French version.

Keep learning,
Keep improving,
Keep...Scrumming.

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker



Glossary

/ˈɡlɒs(ə)ri/

(noun) An alphabetical list of words relating to a specific subject, text, or dialect, with explanations; a brief dictionary.

French / Français - Lexique Scrum

Auto-conception : expression de l'auto-organisation ou seule la Scrum Team décide quelles compétences sont ou ne sont pas nécessaires et présentes au sein de l'équipe.

Auto-gestion : l'expression minimale de l'auto-organisation dans Scrum, en tenant compte du fait que seule la Scrum Team décide de la manière dont fonctionne le travail au sein d'un Sprint.

Auto-organisation : processus par lequel les personnes forment des groupes organisés autour de problèmes ou de défis sans que des plans de travail ou des instructions externes ne leur soient imposés.

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, « time-boxé » à 15 minutes ou moins, pour re-planifier le travail de développement au cours d'un Sprint. L'événement sert à planifier le travail pour les prochaines 24 heures en fonction de la progression réelle et à mettre à jour le Sprint Backlog en conséquence.

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

Developers (équipe de) : les personnes responsables du travail de développement évolutif nécessaire pour créer des Incréments publiables pendant et au plus tard à la fin d'un Sprint. *Egalement appelés « Development Team ».*

Durée du Sprint : « time-box » d'un Sprint, soit quatre semaines ou moins.

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 nécessitant 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 le travail de développement et ne peut pas être résolu par l'auto-organisation de l'équipe elle-même. Soulevé au plus tard lors du Daily Scrum, le Scrum Master est responsable de son élimination.

Increment : 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 de pratiques identifiées comme nécessaires pour créer des Incréments de produit publiables au plus tard à la fin d'un Sprint

Partie Prenante (anglais: *stakeholder*) : une personne externe à la Scrum Team 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 la granularité est ajoutée au futur Product Backlog.

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

Produit (n) : un bien ou un service tangible ou intangible apportant une valeur immédiate à des consommateurs spécifiques (1); le résultat d'actions spécifiques ou d'un processus défini (2). *Définit l'étendue du Product Owner, du Product Backlog et de l'Incrément.*

Scrum (n) : un cadre simple pour le développement de produits complexes (1) ; un cadre simple pour relever des défis complexes (2) ; un cadre simple qui permet aux personnes de tirer la valeur des défis complexes (3)

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, (équipe de) Developers et Scrum Master.

Sprint : un événement qui sert de conteneur pour les autres événements Scrum, « time-boxé » à 4 semaines ou moins. L'événement sert à obtenir une quantité suffisante de travail, tout en assurant une inspection, une réflexion et une adaptation en temps opportun 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 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 un « time-box » 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 une sélection à partir de celui-ci, les prévisions, dans un Sprint Backlog initial en lien avec le Sprint Goal.

Sprint Retrospective : un événement marquant la clôture d'un Sprint, « time-boxé » 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 travail de développement d'un Sprint, « time-boxé » à 4 heures ou moins. L'événement permet à la Scrum Team et à ses parties prenantes d'inspecter le(s) Incrément(s), la progression globale et les changements stratégiques afin de permettre au Product Owner de mettre à jour le Product Backlog pour qu'il reflète au mieux les priorités actuelles.

Time-box : un conteneur dans le temps d'une durée maximale et potentiellement une durée fixe. Dans Scrum, tous les événements ont 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.