

C

Glossaire

Backlog (product ou iteration ou sprint)

Liste d'exigences priorisées et grossièrement estimées au niveau du produit (product backlog) ou sous-ensemble de cette liste pour l'itération en cours (iteration ou sprint backlog).

Burndown chart

Représentation graphique (sous forme de courbe) du travail restant à faire, actualisé chaque jour de l'itération.

Chemin critique

Sur un diagramme de réseau, c'est le chemin le plus long dans l'enchaînement des activités. Tout retard sur une activité positionnée sur le chemin critique induit automatiquement un retard sur le projet.

CMMI (Capability Maturity Model Integration)

Modèle, mis au point par le SEI (Software Engineering Institute), qui mesure la maturité des organisations pour le développement logiciel, matériel ou système ; c'est un recueil de bonnes pratiques, organisées en cinq niveaux de maturité et vingt-deux domaines de processus.

Cycle de vie

C'est « un ensemble, généralement séquentiel, de phases de projet, dont le nom et le nombre sont déterminés en fonction des besoins de suivi par l'(es) organisation(s) impliquée(s) dans le projet » (voir PMI, Project Management Institute).

Diagramme de Gantt

Représentation graphique permettant de visualiser l'ordonnancement (enchaînement) et la planification (positionnement dans le temps) des activités nécessaires à la réalisation d'un projet.

Diagramme de réseau

Représentation graphique des dépendances entre les activités d'un projet. L'objectif est de trouver le meilleur ordonnancement pour que les ressources soient optimisées (délai, disponibilité, compétences, coût, faisabilité...).

« Done »

État d'une exigence ou d'une fonctionnalité lorsqu'elle est globalement acceptée par toutes les parties prenantes et lorsqu'elle satisfait aux attentes du client : développée, testée, documentée, validée et potentiellement mise en production.

Feedback

L'une des valeurs essentielles des méthodes agiles : recueillir, le plus fréquemment possible, les appréciations, les impressions, les remarques, le ressenti, des acteurs du projet sur le produit, sur les conditions de réalisation, sur la méthodologie, sur les relations au sein de l'équipe... On l'obtient grâce à la collaboration.

Incrément

La ou les fonctionnalité(s) supplémentaire(s) développée(s) et livrée(s) par l'équipe à chaque itération. C'est l'apport de valeur pour le client à chaque itération.

Intégration continue

Action visant à consolider tous les développements, le plus fréquemment possible (tous les jours, toutes les heures...), afin d'obtenir une application testable dans son ensemble.

Itération

Espace de temps répétitif – une boucle –, de quelques semaines, au cours duquel une ou plusieurs fonctionnalité(s) est(sont) développée(s) ; tous les acteurs y sont impliqués. L'utilisateur visualise un résultat tangible. Il restitue son feedback.

Maîtrise d'œuvre

Entité qui réalise « l'ouvrage » : elle détermine, avec la maîtrise d'ouvrage, les conditions de la réalisation, les délais et le budget. Elle est responsable des choix techniques et du bon déroulement du projet.

Maîtrise d'ouvrage

Entité qui achète « l'ouvrage » ; elle porte la vision, définit l'objectif et a la propriété de la liste d'exigences et de leur priorisation. Elle définit, avec la maîtrise d'œuvre, le calendrier et le budget consacrés.

Offshore

Pratique qui consiste, pour une entreprise, à externaliser, c'est-à-dire confier, tout ou partie de ses développements à une autre entreprise, le plus souvent localisée dans des pays étrangers. L'idée d'origine est de réduire les coûts de réalisation grâce à une main-d'œuvre moins chère.

Pair-programming

L'une des pratiques phares de l'eXtreme Programming, qui consiste à faire travailler les développeurs en binôme, sur un même poste de travail.

Planning game

Réunion de planification à laquelle participent le client et l'équipe de réalisation ; le client décrit les fonctionnalités, puis l'équipe estime le coût d'implémentation en listant et en évaluant les activités nécessaires. Cette réunion a lieu avant chaque itération.

PMI (Project Management Institute)

Organisation internationale de standardisation des pratiques en gestion de projet.

Product backlog item

Éléments qui constituent le product backlog : cas d'utilisation, user stories, exigences... Ils sont priorisés et estimés.

Product owner

Représentant de la maîtrise d'ouvrage, du client et des utilisateurs, qui a la responsabilité du product backlog : recensement des items, priorisation en fonction de l'apport de valeur ajoutée, ajout/suppression ou modification d'items.

Refactoring

Opération de maintenance régulière du code, pour en améliorer la qualité, la lisibilité et la simplicité, qui se déroule tout au long du projet.

Reste à faire

Estimation de la charge nécessaire restant à consommer pour l'achèvement d'une activité.

Retrospective

Réunion menée à chaque fin d'itération au cours de laquelle un bilan est dressé : l'équipe s'interroge sur la façon dont elle a travaillé et sur les adaptations éventuellement nécessaires à apporter pour améliorer le processus.

Roadmap

Présentation des dates de sortie des versions majeures d'un produit.

Scrum

Réunion quotidienne de quinze minutes, la « mêlée », au cours de laquelle l'équipe, le scrumMaster et le product owner font le point sur ce qui a été fait la veille, ce qui va être fait le jour même et les difficultés rencontrées par chacun.

ScrumMaster

Personne chargée de veiller à la bonne application des pratiques de Scrum, de « protéger » l'équipe des éléments perturbateurs externes et de lever tous les obstacles rencontrés dans la réalisation.

Sprint

Itération de trente jours dont le résultat est un ensemble de fonctionnalités validées par le client.

Timeboxing

Principe consistant à définir une échéance fixe pour développer et livrer un ensemble de fonctionnalités. Si le travail planifié n'est pas achevé, on ne décale pas la date de fin, mais on analyse les raisons expliquant ce retard pour apporter rapidement des adaptations.

Team building

Ensemble d'actions visant à renforcer l'esprit d'équipe et à développer la collaboration au sein d'une équipe, et entre celle-ci et ses interlocuteurs extérieurs.

Vélocité

Somme des points correspondant aux fonctionnalités réellement développées au terme d'une itération ; elle détermine la capacité de l'équipe. Cette vélocité est utile pour la planification des itérations suivantes, et est ajustée en fonction des résultats constatés.