



AU-DESSUS DE LA MÊLÉE : VOCABULAIRE DE L'AGILITÉ



D'abord appliquée dans le domaine du développement logiciel, l'agilité s'est transposée dans la gestion de projet et la production de biens et de services. Elle mise notamment sur la collaboration étroite avec le client et sur l'adaptation rapide au changement.

L'intérêt pour l'agilité a donné lieu à un foisonnement de termes et de concepts associés à cette approche. Qu'est-ce qu'un incrément de produit? Qu'est-ce qui distingue l'itération du sprint? En quoi consiste la programmation en binôme?

Réalisé avec la collaboration de spécialistes en agilité de Desjardins, de l'Université du Québec à Montréal, de l'Université de Sherbrooke, de la Ville de Montréal, d'Agile Montréal et du CIUSSS de la Capitale-Nationale, le vocabulaire de l'agilité est destiné à quiconque souhaite nommer avec justesse les concepts liés aux approches et méthodes agiles.

Symboles

 Termes privilégiés

 Termes utilisés dans certains contextes

 Termes déconseillés

Ce vocabulaire est accessible en ligne à l'adresse suivante :

oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/vocabulaire-agilite.aspx.

Version PDF du 2 décembre 2024

Avertissement : Lors de la conversion du format HTML au format PDF, il est possible que certains caractères spéciaux ou signes typographiques (comme les espaces insécables) n'aient pas été correctement conservés. En cas de disparité, c'est la version en ligne du vocabulaire qui prévaut.



AU-DESSUS DE LA MÊLÉE : VOCABULAIRE DE L'AGILITÉ



Index

A

accompagnateur agile, 1
agile, 2
agilité, 3
artéfact, 4

B

bloc de temps, 5
boucle de rétroaction, 6

C

carnet de produit, 7
carnet de sprint, 8
carte de tâche, 9
carte des récits utilisateur, 10
cartographie des récits utilisateur, 11
centre d'excellence agile, 12
conception créative, 13
culture orientée client, 14

D

définition de fini, 15
définition de prêt, 16
déploiement continu, 17
développement et exploitation, 18
développement piloté par les tests, 19

E

équipe agile, 20
équipe de mêlée, 21
événement, 22

F

fonctionnalité, 23

G

gestion par blocs de temps, 24
graphique d'achèvement, 25
graphique d'achèvement du produit, 26
graphique d'achèvement du sprint, 27
graphique d'avancement, 28
graphique d'avancement du produit, 29
graphique d'avancement du sprint, 30

I

incrément de produit, 31
indicateur agile, 32
intégration continue, 33
itération, 34

L

livraison continue, 35

M

maître de mêlée, 36
mêlée quotidienne, 37
méthode de la mêlée, 38
méthode kanban, 39
méthodes agiles, 40
méthodes agiles à grande échelle, 41

O

objectif de produit, 42
objectif de sprint, 43

P

planification de l'itération, 44
planification du sprint, 45
planification poker, 46

point de récit, 47
programmation en binôme, 48
programmation extrême, 49

R

récit utilisateur, 50
responsabilité collective du code, 51
responsable de produit, 52
rétrospective de sprint, 53
rétrospective d'itération, 54
réusinage, 55
réusiner, 56
revue de code, 57
revue de sprint, 58
revue d'itération, 59

S

solution, 60
sprint, 61

T

tableau de sprint, 62
tableau des tâches, 63
tableau kanban, 64
train de livraison agile, 65
transformation organisationnelle agile, 66

V

vélocité, 67
vision de produit, 68



1. accompagnateur agile, accompagnatrice agile

Définition

Accompagnateur qui aide une équipe de projet ou une organisation à mettre en place des processus de travail et de gestion de projet répondant aux principes de l'[agilité](#).

Notes

L'accompagnateur agile joue un rôle dans la réussite d'une [transformation organisationnelle agile](#). Il peut, par exemple, offrir de la formation à l'équipe de travail, faciliter sa collaboration et la guider lorsque ses membres rencontrent des difficultés d'application de l'agilité.

Les accompagnateurs agiles sont notamment appelés à travailler dans des centres d'excellence agile ou à faire partie d'une communauté de praticiens.



accompagnateur agile n. m.
accompagnatrice agile n. f.



coach agile n. m. ou f.

L'emprunt intégral à l'anglais *coach*, dans le terme *coach agile*, est utilisé par les organisations internationales et par beaucoup d'entreprises du secteur de l'accompagnement professionnel. Par contre, *coach* est polysémique et est employé dans d'autres domaines que la gestion (en sport, par exemple), dans lesquels il est souvent critiqué et, de ce fait, perçu négativement. Cette situation a pour conséquence d'influencer l'emploi de *coach* dans le domaine de la gestion : même s'il y est implanté, il n'y est pas d'usage totalement neutre au Québec. Pour cette raison, l'Office québécois de la langue française conseille d'employer les termes *accompagnateur agile* et *accompagnatrice agile* pour désigner le présent concept.

anglais

agile coach

2. agile

Définition

Relatif à une approche ou à des méthodes de gestion centrées sur le client et reposant sur des principes de collaboration, de flexibilité par rapport au changement et de rétroaction rapide par la livraison d'incrément de produit.

Notes

L'adjectif *agile* fait référence à l'[agilité](#) ou aux [méthodes agiles](#), selon le contexte.

On parlera d'un développement, d'une organisation ou d'une [équipe agile](#), de travailler en mode agile ou d'être agile, par exemple.



agile adj.

anglais

agile



3. agilité

Définition

Approche de gestion centrée sur le client et reposant sur des principes de collaboration, de flexibilité par rapport au changement et de rétroaction rapide par la livraison d'incréments de produit.

Notes

L'agilité se fonde sur quatre valeurs essentielles : privilégier les individus et leurs interactions plutôt que les processus et les outils; donner priorité aux **solutions** plutôt qu'à la documentation; cultiver la collaboration avec le client plutôt que la négociation contractuelle; valoriser l'adaptation au changement plutôt que de chercher à suivre le plan établi.

Les **méthodes agiles** reposent sur l'agilité.

Par extension, l'agilité est aussi la qualité propre à une organisation qui adopte une telle approche.



agilité n. f.

anglais

agility

4. artéfact

Définition

Outil créé ou modifié par l'**équipe de mêlée**, qui sert à atteindre l'**objectif de sprint** et qui vise la transparence recherchée dans la **méthode de la mêlée**.

Notes

Les artéfacts sont notamment : le **carnet de sprint**, le **carnet de produit** et l'**incrément de produit**.



artéfact n. m. recommandé par l'OQLF
artefact n. m. recommandé par l'OQLF

L'emploi de l'emprunt intégral adapté *artéfact* est acceptable en français. En effet, le terme est utilisé dans cette langue depuis longtemps, et ce, en contexte neutre, au sens de « produit transformé ou fabriqué par l'humain ». Il a probablement été emprunté à l'anglais *artefact*, qui l'aurait lui-même emprunté au latin.

La graphie *artéfact* est conforme aux rectifications de l'orthographe.

anglais

artifact
scrum artifact

5. bloc de temps

Définition

Période fixe pendant laquelle une tâche ou une activité relative à un projet est effectuée en fonction d'un objectif précis.



Notes

Un bloc de temps peut durer de quelques minutes à quelques semaines.

Les blocs de temps sont notamment utilisés dans la [gestion par blocs de temps](#), particulièrement dans les approches et [méthodes agiles](#), où ils peuvent correspondre à une [itération](#), à une [revue d'itération](#) ou à une [rétrospective d'itération](#), notamment.



bloc de temps n. m.



timebox
boîte de temps

L'emploi du terme *timebox* est déconseillé en français parce qu'il a été emprunté à l'anglais depuis peu et qu'il ne s'intègre pas au système de la langue. En effet, les mots qui le composent, *time* et *box*, ne sont pas considérés comme appartenant au lexique de la langue française.

Le terme *boîte de temps*, calqué sur l'anglais *timebox*, n'est pas acceptable. En français le mot *boîte* a un sens plus restreint qu'en anglais, et il désigne généralement un objet délimité physiquement, pouvant contenir quelque chose. Le mot *bloc*, dont l'un des sens est « masse d'éléments groupés en un tout homogène », peut quant à lui désigner un espace de temps.

anglais

timebox
time box

6. boucle de rétroaction

Définition

Processus itératif qui consiste à développer un [incrément de produit](#), à inspecter le travail réalisé, à évaluer la satisfaction de l'utilisateur, du client ou des membres de l'équipe de développement envers l'incrément, puis à le modifier en fonction des commentaires reçus.

Notes

La boucle de rétroaction rejoint plusieurs principes des [méthodes agiles](#), comme la satisfaction du client, l'accueil positif du changement, ainsi que la réflexion dans une perspective d'amélioration.

Une boucle de rétroaction de courte durée permet à l'équipe de développement de modifier l'incrément le plus tôt possible en cas de besoin.

Par exemple, le [sprint](#) est une boucle de rétroaction.



boucle de rétroaction n. f.

anglais

feedback loop



7. carnet de produit

Définition

Document contenant l'[objectif de produit](#) et la liste des récits utilisateur qui peuvent être réalisés au cours d'une phase d'un projet et qui sont classés en ordre de priorité.

Notes

Le [responsable de produit](#) doit tenir le carnet de produit à jour et ordonnancer les récits utilisateur qu'il contient. Le carnet de produit évolue tout au long du projet en fonction des besoins et de la rétroaction du client.



carnet de produit n. m.
carnet du produit n. m.
carnet de production n. m.

Au pluriel, on écrira : *des carnets de produit, des carnets de production.*

anglais

product backlog

8. carnet de sprint

Définition

Document contenant l'[objectif de sprint](#), la liste des tâches à effectuer au cours du [sprint](#) et le plan de travail relatif à l'accomplissement des tâches et à la livraison d'un [incrément de produit](#).

Notes

Lors de la [planification du sprint](#), l'[équipe de mêlée](#) sélectionne les récits utilisateur qu'elle souhaite réaliser au cours du sprint afin d'atteindre l'objectif de sprint. Elle choisit d'abord les récits utilisateur prioritaires du [carnet de produit](#) et détaille les tâches correspondantes afin de les intégrer au carnet de sprint.



carnet de sprint n. m.
carnet du sprint n. m.

Au pluriel, on écrira : *des carnets de sprint.*

anglais

sprint backlog

9. carte de tâche

Définition

Note sur laquelle sont inscrites une tâche et de l'information la concernant, et qui est placée sur un [tableau kanban](#), un [tableau des tâches](#) ou un [tableau de sprint](#).

Notes

L'information inscrite sur la carte de tâche peut être le nom de la personne qui doit réaliser la tâche, l'estimation du temps nécessaire à sa réalisation et divers renseignements portant sur le travail à effectuer.



carte de tâche n. f.
carte kanban n. f.
carte n. f.

Le terme *carte de tâche*, calque de l'anglais *task card*, est acceptable. En effet, *carte* est employé ici au sens de « papier sur lequel on écrit ». De plus, le terme est syntaxiquement bien formé.

Le terme *kanban* est acceptable en français au Québec. En effet, le terme s'est implanté dans la langue de spécialité et est utilisé en contexte neutre. Il a été emprunté au japonais et a le sens de « carte », d'« étiquette » ou de « panneau d'affichage ».

Le terme *carte kanban*, bien qu'il puisse sembler pléonastique (le terme *kanban* signifie notamment « carte » dans sa langue d'origine, le japonais), est correct en français. En effet, la juxtaposition des noms *carte* et *kanban* n'est pas fautive, puisque la traduction du mot *kanban* n'est pas faite spontanément par la plupart des locuteurs du français.

anglais

task card
kanban card
card

10. carte des récits utilisateur

Définition

Ensemble visuel constitué des récits utilisateur inscrits sur un support matériel ou numérique dans un ordre qui reflète leur succession dans le temps et leur priorité pour l'utilisateur du produit à venir.

Notes

La carte des récits utilisateur est le résultat de la [cartographie des récits utilisateur](#).



carte des récits utilisateur n. f.

Au pluriel, on écrira : *des cartes des récits utilisateur*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la Banque de dépannage linguistique.

On trouve aussi des variantes telles que *carte de(s) récits*, *carte de(s) récits (d')utilisateur(s)*, *carte d'histoires*, *carte d'histoires (d')utilisateur(s)*, *carte des histoires* ou *carte des histoires (d')utilisateur(s)*. Les variantes composées avec le nom *histoire* sont moins fréquentes dans l'usage.



carte des user stories

Carte des user stories est un emprunt hybride déconseillé parce qu'il a été emprunté à l'anglais depuis peu de temps et qu'il ne s'intègre pas bien dans la langue en français, au contraire de *carte des récits utilisateur*, dont tous les éléments existent en français, dans un sens qui correspond bien au concept qu'ils désignent.

anglais

user story map

En contexte, la forme courte *story map* est fréquemment utilisée.



11. cartographie des récits utilisateur

Définition

Activité qui permet de définir et d'échelonner une stratégie de livraison d'un produit en inscrivant des récits utilisateur sur un support matériel ou numérique, dans un ordre qui reflète leur succession dans le temps et leur priorité pour l'utilisateur du produit à venir.

Notes

Le résultat de la cartographie des récits utilisateur est la [carte des récits utilisateur](#).



cartographie des récits utilisateur n. f.
cartographie des récits n. f.

Au pluriel, on écrira : *des cartographies des récits utilisateur*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la Banque de dépannage linguistique.

On trouve aussi des variantes telles que *cartographie de récits*, *cartographie de(s) récits (d'utilisateur(s))*, *cartographie d'histoires*, *cartographie d'histoires (d'utilisateur(s))*, *cartographie des histoires* ou *cartographie des histoires (d'utilisateur(s))*. Les variantes composées avec le nom *histoire* sont moins fréquentes dans l'usage.



cartographie des user stories

Cartographie des user stories est un emprunt hybride déconseillé parce qu'il a été emprunté à l'anglais depuis peu de temps et qu'il ne s'intègre pas bien dans la langue en français, au contraire de *cartographie des récits utilisateur*, dont tous les éléments existent en français, dans un sens qui correspond bien au concept qu'ils désignent.

anglais

user story mapping
story mapping

12. centre d'excellence agile

Définition

Centre d'excellence regroupant des experts en [agilité](#) qui pilotent des transformations organisationnelles agiles et qui assistent les organisations et les équipes de projet dans l'application des [méthodes agiles](#).

Notes

Un centre d'excellence agile est principalement constitué d'accompagnateurs agiles, de maîtres de mêlée et de formateurs.



centre d'excellence agile n. m.
centre d'expertise agile n. m.
centre agile n. m. [France/Europe](#)

Par métonymie, le terme *centre d'excellence agile* et ses synonymes peuvent désigner le groupe d'experts en agilité qui travaillent dans un tel centre d'excellence.

anglais

agile centre of excellence
agile center of excellence
agile COE
agile CoE



13. conception créative

Définition

Démarche de gestion de projet ou de résolution de problèmes axée sur l'humain et ses besoins, qui consiste à conjuguer compétences techniques et créativité afin de mettre au point des produits ou des services innovants qui sont désirables pour un éventuel utilisateur, réalisables sur le plan technologique et économiquement viables.

Notes

On considère généralement que la conception créative comporte les cinq étapes suivantes : l'identification avec l'utilisateur, la définition des besoins, l'idéation, le prototypage de solutions et la réalisation de tests.



conception créative n. f.
pensée créative n. f.
pensée design n. f.
démarche inspirée du design n. f.
démarche design n. f.

Les emprunts hybrides *pensée design*, *démarche inspirée du design* et *démarche design*, bien qu'ils soient en usage depuis peu, sont acceptables. En français, le nom *design* est acceptable lorsqu'il fait référence à la création d'œuvres graphiques, d'objets ou d'environnements à la fois fonctionnels, esthétiques et devant répondre aux exigences du commerce et de l'industrie.

En France, le terme *démarche inspirée du design* est recommandé officiellement par la Commission d'enrichissement de la langue française, depuis 2019.

anglais

design thinking

14. culture orientée client

Définition

Ensemble de valeurs, d'attitudes et d'approches caractérisant une entreprise ou une organisation dont les membres du personnel adoptent le point de vue du client dans le but de lui offrir les produits ou les services répondant à ses besoins présents et futurs et de lui faire vivre une expérience positive, axée sur le développement d'une relation à long terme.

Notes

La culture orientée client se distingue de la culture orientée produit, dont les valeurs, attitudes et façons de faire sont axées sur le développement de produits et de services. La culture orientée client est celle qui est privilégiée en [agilité](#).

Le présent concept est à distinguer de celui, plus général, de l'approche client, qui consiste, pour une entreprise, à orienter son plan stratégique vers la satisfaction des besoins du client ou de l'utilisateur.



culture orientée client n. f.
culture client n. f.
culture centrée client n. f.

anglais

customer centricity



15. définition de fini

Définition

Ensemble des critères qui permettent de considérer qu'un [incrément de produit](#) est terminé, variables en fonction des exigences formulées par l'[équipe de mêlée](#).

Notes

Les critères de la définition de fini incluent souvent le développement des [fonctionnalités](#) souhaitées, la satisfaction aux exigences non fonctionnelles, l'exécution des tests et la correction des bogues.

La définition de fini, dans la [méthode de la mêlée](#), permet d'assurer la qualité de l'incrément de produit livré au client.

En Europe francophone, l'emprunt hybride *définition de done* sert aussi à désigner ce concept, mais le terme n'est pas usité au Québec.



définition de fini n. f.
définition de terminé n. f.

Les calques de l'anglais *définition de fini* et *définition de terminé*, d'usage relativement récent, sont acceptables. Auparavant, les guillemets étaient employés avec les mots *fini* et *terminé* pour indiquer la référence à ces concepts. Puisque les termes se sont implantés dans l'usage, les marques ont disparu. Ils sont également largement utilisés par les spécialistes du domaine, et ce sont les termes consacrés pour désigner le concept dans l'ensemble de la francophonie.

anglais

definition of done
DoD

16. définition de prêt

Définition

Ensemble des critères qui permettent de considérer qu'un [récit utilisateur](#) peut passer du [carnet de produit](#) au [carnet de sprint](#), variables en fonction des exigences formulées par l'[équipe de mêlée](#).

Notes

Les critères de la définition de prêt incluent souvent la preuve de l'utilité du récit utilisateur, sa description complète, ses critères d'acceptation, l'estimation du temps nécessaire pour le réaliser, la compréhension par l'équipe des [fonctionnalités](#) à développer et la présence d'une [définition de fini](#).

La définition de prêt, dans la [méthode de la mêlée](#), permet à l'équipe de mêlée de planifier le travail à faire.



définition de prêt n. f.

Le calque de l'anglais *définition de prêt* est acceptable. Auparavant, les guillemets étaient employés avec le mot *prêt* pour indiquer que l'on faisait référence à ce concept. Puisque le terme s'est implanté dans l'usage, les marques ont disparu. De plus, il est largement utilisé par les spécialistes du domaine, et c'est le terme consacré pour désigner le concept dans l'ensemble de la francophonie.

anglais

definition of ready
DoR



17. déploiement continu

Définition

Ensemble de pratiques relevant du développement logiciel, qui consistent à automatiser les tests et à effectuer automatiquement et régulièrement le déploiement des fonctionnalités du logiciel.

Notes

Le déploiement automatique des ajouts et des modifications apportées au code source du logiciel implique que personne ne les valide avant qu'ils ne soient déployés.

Le déploiement continu permet notamment de disposer rapidement d'un produit fonctionnel, d'obtenir régulièrement la rétroaction du client, d'améliorer la qualité du logiciel, de détecter rapidement les erreurs afin de les corriger, et d'augmenter la productivité de l'équipe de développement. Il est souvent utilisé en complément de l'[intégration continue](#). Sa structure itérative, incrémentale et adaptative est inspirée des [méthodes agiles](#).



déploiement continu n. m. recommandé par l'OQLF

DC n. m. recommandé par l'OQLF
déploiement en continu n. m.

Bien que l'emploi du sigle anglais *CD* (pour *continuous deployment*) soit répandu dans la documentation en français, l'Office privilégie l'utilisation du sigle *DC*, celui-ci correspondant au terme français *déploiement continu*.

anglais

continuous deployment
CD

18. développement et exploitation

Définition

Approche qui mise sur le travail conjoint des équipes de développement logiciel et d'exploitation des infrastructures informatiques, au fil des étapes d'un processus continu et itératif correspondant au cycle de vie du développement logiciel.

Notes

Le développement et exploitation repose typiquement sur des pratiques et des démarches associées à l'[agilité](#), comme les tests automatisés, l'[intégration continue](#), le [déploiement continu](#) et la [livraison continue](#).



développement et exploitation n. m.



dévops

Le terme *dévops* est déconseillé parce qu'il a été emprunté à l'anglais depuis peu de temps et qu'il ne s'intègre pas au système linguistique du français. En effet, dans le sens qui concerne le présent concept, le mot français *opération* (*ops*, dans *dévops*) est un calque non acceptable du terme anglais *operations*. En français, le mot *opération* désigne une suite d'actions plus ou moins complexes supposant la combinaison de moyens pour obtenir un résultat déterminé.

anglais

development and operations
devops

Le terme *devops* est un mot-valise composé des mots *development* et *operations*. Il se rencontre parfois avec un *d* et un *o* majuscule (*DevOps*).



19. développement piloté par les tests

Définition

Pratique de développement logiciel dans laquelle, à chacune des étapes du processus et pour chaque aspect des programmes, des tests unitaires sont d'abord conçus et effectués, avant l'écriture du code ou son [réusinage](#), dans le but de détecter de possibles erreurs.

Notes

Le développement piloté par les tests est une pratique caractéristique des approches et des [méthodes agiles](#).



développement piloté par les tests n. m.

développement guidé par les tests n. m.

développement par les tests n. m.

anglais

test-driven development

TDD

20. équipe agile

Définition

Équipe dont les membres travaillent selon les principes de l'[agilité](#), en s'attribuant les tâches et les responsabilités collectivement, de manière auto-organisée.

Notes

Dans une équipe agile, la communication entre les individus et le respect des attentes du client sont primordiaux. L'équipe compte quelques membres qui peuvent venir de plusieurs disciplines.



équipe agile n. f.

anglais

agile team

21. équipe de mêlée

Définition

Équipe de projet qui travaille selon la [méthode de la mêlée](#), et qui est constituée du [responsable de produit](#), du [maître de mêlée](#) et de l'équipe de développement.

Notes

L'équipe de mêlée est généralement composée d'au plus 10 personnes.



équipe de mêlée n. f. **recommandé par**
l'OQLF



 équipe scrum

L'emprunt à l'anglais *scrum*, dans *équipe scrum*, n'est pas acceptable en français. Il est d'emploi récent et concurrence le terme *équipe de mêlée*, implanté dans l'usage en français au Québec.

anglais

scrum team

22. événement

Définition

Réunion qui se tient pendant un [sprint](#), au cours de laquelle se rencontrent les membres de l'[équipe de mêlée](#) et, parfois, le client.

Notes

Dans la [méthode de la mêlée](#), les événements sont notamment : la [planification du sprint](#), la [mêlée quotidienne](#), la [revue de sprint](#) et la [rétrospective de sprint](#).

Chaque événement respecte un [bloc de temps](#).



événement n. m. recommandé par l'OQLF

évènement n. m. recommandé par l'OQLF

cérémonie n. f.

rituel n. m.

Le terme *événement* est employé par analogie avec son autre sens d'« activité planifiée réunissant plusieurs personnes » pour désigner le présent concept.

La graphie *évènement* est conforme aux rectifications de l'orthographe.

anglais

event

scrum event

ceremony

scrum ceremony

23. fonctionnalité

Définition

Outil intégré à un logiciel, à un site Web, à un périphérique ou à un appareil, qui permet à l'utilisateur d'effectuer une tâche ou une action.

Notes

Par exemple, l'appareil photo est une fonctionnalité souvent présente dans les téléphones intelligents, tandis que prendre une photo est la fonction correspondante.

En [méthodes agiles](#), une fonctionnalité comble un besoin exprimé par le client et peut se traduire par un ou plusieurs récits utilisateur.



fonctionnalité n. f.

anglais

feature



24. gestion par blocs de temps

Définition

Méthode de gestion du temps qui consiste à allouer des blocs de temps aux étapes ou aux tâches essentielles à accomplir pendant la réalisation d'un projet.

Notes

La gestion par blocs de temps est notamment utilisée pour encadrer les [itérations](#), dans les approches et [méthodes agiles](#). Elle aide à augmenter la productivité et à respecter les échéanciers.



gestion par blocs de temps n. f.

Le terme *gestion par blocs de temps* a été proposé par l'Office québécois de la langue française en mars 2017 pour désigner ce concept.



méthode du temps limité n. f.

Le terme *méthode du temps limité* est moins précis, car la plupart des projets sont limités dans le temps, sans nécessairement être gérés par blocs de temps.



timeboxing

L'emploi du terme *timeboxing* est déconseillé en français parce qu'il a été emprunté à l'anglais depuis peu et qu'il ne s'intègre pas au système de la langue. En effet, les mots qui le composent, *time* et *boxing*, ne sont pas considérés comme appartenant au lexique de la langue française.

anglais

timeboxing
time boxing

25. graphique d'achèvement

Définition

Graphique qui constitue une représentation visuelle de la quantité de travail effectuée en fonction du temps au moyen d'une courbe ascendante, et qui est utilisé dans certaines [méthodes agiles](#).

Notes

L'axe des ordonnées représente le travail à faire, que ce soit en nombre d'heures, en nombre de tâches, en nombre de récits utilisateur ou en points de récit, tandis que l'axe des abscisses représente le temps alloué pour le réaliser en nombre de jours. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus petite valeur de y et la plus grande valeur de x, afin de représenter la [vélocité](#) idéale à maintenir. La courbe représentant le travail terminé est ensuite tracée, à mesure que le projet se poursuit.

Lorsque la courbe est descendante, on parle plutôt de [graphique d'avancement](#).



graphique d'achèvement n. m.



anglais

burnup chart
burn up chart
burn-up chart

26. graphique d'achèvement du produit

Définition

Graphique d'achèvement qui montre la progression de la mise au point de la **solution**, et qui est mis à jour par le **maître de mêlée** à la fin de chaque **sprint**.

Notes

L'axe des ordonnées représente le travail à faire, que ce soit en nombre d'heures, en nombre de tâches, en nombre de récits utilisateur ou en points de récit, tandis que l'axe des abscisses représente le temps alloué pour le réaliser en nombre de jours. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus petite valeur de y et la plus grande valeur de x, afin de représenter la **vélocité** idéale à maintenir. La courbe représentant le travail terminé est ensuite tracée, à mesure que le projet se poursuit, afin de suivre la progression de l'équipe vers l'**objectif de produit**.

Lorsque la courbe est descendante, on parle plutôt de **graphique d'avancement du produit**.

Le graphique d'achèvement du produit est parfois considéré comme un **artéfact**.



graphique d'achèvement du produit n. m. Le terme *graphique d'achèvement du produit* a été proposé par l'Office québécois de la langue française en 2021 pour désigner ce concept.

anglais

release burnup chart
release burn up chart
release burn-up chart

27. graphique d'achèvement du sprint

Définition

Graphique d'achèvement utilisé par l'**équipe de mêlée** pendant un **sprint**.

Notes

L'axe des ordonnées représente le nombre d'heures estimé pour accomplir toutes les tâches prévues au **carnet de sprint**, tandis que l'axe des abscisses représente le nombre de jours de travail du sprint. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus petite valeur de y et la plus grande valeur de x, afin d'illustrer la **vélocité** idéale à maintenir. La courbe représentant les tâches accomplies est ensuite tracée, à mesure que le travail avance, afin de suivre la progression de l'équipe vers l'**objectif de sprint**.

Lorsque la courbe est descendante, on parle plutôt de **graphique d'avancement du sprint**.

Le graphique d'achèvement du sprint est parfois considéré comme un **artéfact**.



graphique d'achèvement du sprint n. m.



anglais

sprint burnup chart
sprint burn up chart
sprint burn-up chart
scrum burnup chart

28. graphique d'avancement

Définition

Graphique qui constitue une représentation visuelle de la charge de travail restante en fonction du temps au moyen d'une courbe descendante, et qui est utilisé dans certaines [méthodes agiles](#).

Notes

L'axe des ordonnées représente le travail à faire, que ce soit en nombre d'heures, en nombre de tâches, en nombre de récits utilisateur ou en points de récit, tandis que l'axe des abscisses représente le temps alloué pour le réaliser, en nombre de jours. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus grande valeur de y et la plus grande valeur de x, afin de représenter la [vélocité](#) idéale à maintenir. La courbe représentant le travail effectué est ensuite tracée, à mesure que le projet se poursuit.

Lorsque la courbe est ascendante, on parle plutôt de [graphique d'achèvement](#).



graphique d'avancement n. m.

anglais

burndown chart
burn down chart
burn-down chart

29. graphique d'avancement du produit

Définition

[Graphique d'avancement](#) qui montre la progression de la mise au point de la [solution](#), et qui est mis à jour par le [maître de mêlée](#) à la fin de chaque [sprint](#).

Notes

L'axe des ordonnées représente le travail restant, que ce soit en nombre d'heures, en nombre de tâches, en nombre de récits utilisateur ou en points de récit, tandis que l'axe des abscisses représente le temps alloué pour le réaliser en nombre de jours. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus grande valeur de y et la plus grande valeur de x, afin de représenter la [vélocité](#) idéale à maintenir. La courbe représentant le travail terminé est ensuite tracée, à mesure que le projet se poursuit, afin de suivre la progression de l'équipe vers l'[objectif de produit](#).

Lorsque la courbe est ascendante, on parle plutôt de [graphique d'achèvement du produit](#).

Le graphique d'avancement du produit est parfois considéré comme un [artéfact](#).



graphique d'avancement du produit n. m. Le terme *graphique d'avancement du produit* a été proposé par l'Office québécois de la langue française en 2021 pour désigner ce concept.



anglais

release burndown chart
release burn down chart
release burn-down chart
product burndown chart

30. graphique d'avancement du sprint

Définition

Graphique d'avancement utilisé par l'équipe de mêlée pendant un **sprint**.

Notes

L'axe des ordonnées représente le nombre d'heures estimé pour accomplir toutes les tâches prévues au **carnet de sprint**, tandis que l'axe des abscisses représente le nombre de jours de travail du sprint. Une courbe est d'abord tracée sur le graphique, entre la plus grande valeur de y et la plus grande valeur de x, afin d'illustrer la **vélocité** idéale à maintenir. La courbe représentant les tâches accomplies est ensuite tracée, à mesure que le travail avance, afin de suivre la progression de l'équipe vers l'**objectif de sprint**.

Lorsque la courbe est ascendante, on parle plutôt de **graphique d'achèvement du sprint**.

Le graphique d'avancement du sprint est parfois considéré comme un **artéfact**.



graphique d'avancement du sprint n. m.

anglais

sprint burndown chart
sprint burn down chart
sprint burn-down chart
scrum burndown chart
scrum burn down chart
scrum burn-down chart

31. incrément de produit

Définition

Produit livrable et utilisable, qui consiste en une partie de la **solution**, qui comporte les fonctionnalités développées par l'**équipe agile**, et qui est livré au client dans le but de recevoir sa rétroaction et de faire des ajustements, au besoin.

Notes

Le premier incrément de produit que l'équipe agile livre au client contient les fonctionnalités développées au cours de la première **itération**. À la fin de chaque itération suivante, et jusqu'à la réalisation complète du projet, l'incrément de produit livré par l'équipe comporte la somme des fonctionnalités développées jusque-là.

L'approche incrémentale (par incréments de produit) est l'un des fondements des **méthodes agiles**.



incrément de produit n. m.
incrément du produit n. m.
incrément produit n. m.
incrément n. m.

Les calques de l'anglais *incrément de produit*, *incrément du produit* et *incrément* sont acceptables en français, bien qu'ils soient en usage depuis peu. En effet, ils sont utilisés par extension du sens d'*incrément* déjà existant en français, soit « ce qui est ajouté à une variable à chaque cycle ». De plus, les termes sont largement utilisés par les spécialistes du domaine et sont consacrés dans l'ensemble de la francophonie pour désigner ce concept.

Le terme *incrément produit*, calque de l'anglais *product increment*, est acceptable en français. En effet, le nom *produit* est employé en apport de complémentation du nom *incrément*, conformément à la structure « nom + complément du nom (épithète) ». Cette structure s'interprète comme la réduction d'une construction dans laquelle il y a généralement une préposition : *incrément de produit*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la Banque de dépannage linguistique.

anglais

product increment
increment

32. indicateur agile

Définition

Indicateur clé de performance servant à évaluer la capacité de l'**équipe agile** d'atteindre les objectifs fixés ainsi que sa progression dans la mise au point d'une **solution**.

Notes

Les indicateurs agiles sont notamment la **vélocité**, le contenu du **graphique d'avancement** et du **tableau des tâches**, ainsi que le degré de satisfaction du client et de l'équipe.



indicateur agile n. m.
indicateur n. m.

Les termes *indicateur agile* et *indicateur* sont plus souvent utilisés au pluriel : *des indicateurs agiles* et *des indicateurs*.



métrique agile
métrique

Les termes *métrique agile* et *métrique*, calques de l'anglais *agile metric* et *metric*, ne sont pas acceptables en français. En effet, en français, le terme *métrique* ne désigne ni une mesure ni un indicateur.

anglais

agile metric
metric

Les termes *agile metric* et *metric* sont plus souvent utilisés au pluriel : *agile metrics* et *metrics*.

33. intégration continue

Définition

Ensemble de pratiques relevant du développement logiciel, qui consistent à automatiser les tests et à intégrer régulièrement au code source le code qu'écrivent les membres de l'équipe de développement.



Notes

L'intégration continue permet notamment d'améliorer la qualité du logiciel, de détecter rapidement les erreurs afin de les corriger, et d'augmenter la productivité de l'équipe de développement. Sa structure itérative, incrémentale et adaptative est inspirée des [méthodes agiles](#).

L'intégration continue peut être complétée par le [déploiement continu](#) ou par la [livraison continue](#).



intégration continue n. f. **recommandé**
par l'OQLF
IC n. f. **recommandé** par l'OQLF
intégration en continu n. f.

Bien que l'emploi du sigle anglais *CI* (pour *continuous integration*) soit répandu dans la documentation en français, l'Office privilégie l'utilisation du sigle *IC*, celui-ci correspondant au terme français *intégration continue*.

anglais

continuous integration
CI

34. itération

Définition

Période de mise au point d'un [incrément de produit](#), structurée et d'une durée générale d'une à quatre semaines, à la fin de laquelle un livrable est présenté au client.

Notes

L'itération est à la base de l'approche itérative des [méthodes agiles](#).

Chaque itération respecte un [bloc de temps](#).



itération n. f. **recommandé** par l'OQLF

Les termes *itération* et [sprint](#) sont souvent utilisés sans distinction. Cependant, si tous les sprints sont des itérations, toutes les itérations ne sont pas des sprints. En effet, *itération* est le terme général utilisé dans les méthodes agiles, tandis que *sprint* relève de la terminologie propre à la [méthode de la mêlée](#).

anglais

iteration

35. livraison continue

Définition

Ensemble de pratiques relevant du développement logiciel, qui consistent à automatiser les tests et à effectuer manuellement et régulièrement le déploiement des fonctionnalités du logiciel.



Notes

Le déploiement manuel des ajouts et des modifications apportées au code source du logiciel implique qu'une personne les valide avant qu'ils ne soient déployés.

La livraison continue permet notamment de disposer rapidement d'un produit fonctionnel, d'obtenir régulièrement la rétroaction du client, d'améliorer la qualité du logiciel, de détecter rapidement les erreurs afin de les corriger, et d'augmenter la productivité de l'équipe de développement. Elle est souvent utilisée en complément de l'[intégration continue](#). Sa structure itérative, incrémentale et adaptative est inspirée des [méthodes agiles](#).



livraison continue n. f. recommandé par l'OQLF

LC n. f. recommandé par l'OQLF

livraison en continu n. f.

Bien que l'emploi du sigle anglais *CD* (pour *continuous delivery*) soit répandu dans la documentation en français, l'Office privilégie l'utilisation du sigle *LC*, celui-ci correspondant au terme français *livraison continue*.

anglais

continuous delivery

CD

36. maître de mêlée

Définition

Membre de l'[équipe de mêlée](#) qui guide cette dernière dans la mise en œuvre de la [méthode de la mêlée](#), qui protège l'équipe des perturbations extérieures et des obstacles pouvant entraver le succès du projet, qui l'aide à s'organiser, qui facilite les relations au sein de l'équipe, et qui supervise les [événements](#).

Notes

Le maître de mêlée n'a aucun pouvoir hiérarchique sur l'équipe de développement.

Le maître de mêlée agit comme porte-parole de l'équipe, par exemple auprès des gestionnaires de l'entreprise qui pourraient essayer d'intervenir dans le déroulement du projet, ou encore auprès du client qui pourrait tenter d'adresser de nouvelles demandes directement aux membres de l'équipe, sans utiliser le [carnet de produit](#).



maître de mêlée n. m. ou f. recommandé par l'OQLF

chef de mêlée n. m. ou f.

cheffe de mêlée n. f.



scrum master
SM

Le terme *scrum master*, de même que son abréviation *SM*, n'est pas acceptable en français, notamment parce qu'il a été emprunté intégralement à l'anglais depuis peu de temps. Son premier constituant, *scrum*, est rendu en français par le terme *mêlée*. Son deuxième constituant, *master*, est habituellement rendu en français par des appellations telles que *maître* ou *chef*.

anglais

scrum master

SM



37. mêlée quotidienne

Définition

Événement quotidien d'une durée maximale de quinze minutes, qui se déroule debout, à heure fixe, et qui permet de discuter des obstacles freinant le travail, de faire le point sur les réalisations en cours et de planifier les travaux de la journée.

Notes

La mêlée quotidienne réunit l'équipe de développement et le **maître de mêlée**. Sa durée est limitée à quinze minutes afin de maintenir une ambiance dynamique et d'éviter la perte de temps.

À tour de rôle, les participants discutent brièvement des tâches qu'ils ont accomplies lors de la dernière journée de travail, de leurs prochaines tâches et des difficultés qu'ils rencontrent.



mêlée quotidienne n. f. **recommandé par**
l'OQLF
mêlée n. f.

anglais

daily scrum
daily scrum meeting
daily standup
daily stand-up
daily standup meeting
daily stand-up meeting

38. méthode de la mêlée

Définition

Cadre de travail ayant comme fondements l'adaptation rapide au changement, l'auto-organisation de l'**équipe de mêlée**, le travail par **sprints** et la livraison régulière d'incréments de produit, servant au développement de produits complexes et répondant aux principes des **méthodes agiles**.

Notes

La méthode de la mêlée peut être appliquée avec d'autres approches ou méthodes agiles, comme la **programmation extrême** et le **développement piloté par les tests**.



méthode de la mêlée n. f.
gestion par mêlées n. f.

Le terme *scrum* est rendu en français par le terme *mêlée*. Dans les termes *méthode de la mêlée* et *gestion par mêlées*, le terme *mêlée* fait référence à la **mêlée quotidienne**, laquelle est caractéristique de cette méthode.

Les termes *méthode de gestion par sprints*, *méthode par sprints* et *méthode Schwaber-Sutherland*, proposés par l'Office québécois de la langue française en 2014, ne se sont pas implantés.

Le terme *gestion par mêlées* a été proposé par l'Office québécois de la langue française en 2021 pour désigner ce concept.



 **méthode scrum**

L'emprunt hybride *méthode scrum* n'est pas acceptable en français. En effet, le terme *scrum* qui le compose a été récemment emprunté à l'anglais et ne s'intègre pas naturellement dans la langue.

anglais

scrum method
scrum

39. méthode kanban

Définition

Méthode de gestion du travail d'équipe ayant pour pratiques centrales la gestion du flux de travaux, la limitation du nombre de tâches entreprises en même temps, l'amélioration continue, la visualisation du travail en cours à l'aide d'un [tableau kanban](#), la [boucle de rétroaction](#) et l'explicitation des règles liées aux processus.

Notes

La méthode kanban, établie au début du XXI^e siècle, est une adaptation du système kanban aux exigences du développement logiciel. Elle s'inscrit dans les [méthodes agiles](#). Elle est souvent utilisée avec d'autres approches et méthodes, comme la [méthode de la mêlée](#).

 **méthode kanban** n. f.
approche kanban n. f.

Le terme *kanban* est acceptable en français. En effet, le terme s'est implanté dans la langue de spécialité et est utilisé en contexte neutre. Il a été emprunté au japonais et a le sens de « carte », d'« étiquette » ou de « panneau d'affichage ». Dans le terme *méthode kanban* (et son synonyme *approche kanban*), il fait référence aux cartes de tâches utilisées.

anglais

kanban method
kanban

40. méthodes agiles

Définition

Ensemble de pratiques pouvant s'appliquer à divers types de projets, ayant priorité sur les termes énoncés dans un contrat et visant la création de valeur, la réduction des coûts et du temps de production, la livraison de [solutions](#) de qualité, la satisfaction réelle du client et une réaction plus rapide à ses demandes.

Notes

Les méthodes agiles reposent sur une structure commune (itérative, incrémentale et adaptative), quatre valeurs fondamentales (les individus et leurs interactions, l'importance accordée aux solutions, la collaboration avec les clients et l'adaptation au changement) et douze principes généraux.

Les méthodes agiles sont beaucoup utilisées en développement logiciel, mais sont également appliquées dans d'autres domaines.

 **méthodes agiles** n. f. pl.



anglais

agile methods

41. méthodes agiles à grande échelle

Définition

Méthodes agiles appliquées à l'ensemble d'une entreprise ou à plusieurs équipes agiles travaillant sur le même projet, et dont l'implantation facilite notamment l'atteinte des objectifs stratégiques de l'entreprise, la coordination du projet et la collaboration entre les équipes.



méthodes agiles à grande échelle n. f. pl.
méthodes agiles à l'échelle n. f. pl.

Le terme *méthodes agiles à grande échelle*, calqué sur l'anglais *large-scale agile methods*, est acceptable en français. En effet, la locution *à grande échelle* signifie « en grande proportion » ou « de façon très importante ». Voir, à ce sujet, l'article *Les prépositions à, de, dans et sur devant* échelle de la *Banque de dépannage linguistique*.

Le terme *méthodes agiles à l'échelle*, calqué sur l'anglais *agile methods at scale*, est acceptable en français. En effet, la locution *à l'échelle de* signifie « à la mesure de » ou « aux dimensions de ». Le segment « de l'entreprise » peut être omis dans ce terme, puisqu'il est sous-entendu.

anglais

scaled agile methods

large-scale agile methods

agile methods at scale

42. objectif de produit

Définition

But à moyen terme que l'**équipe de mêlée** poursuit pendant une succession de **sprints**, qui correspond à un portrait global d'une partie du projet, et qui est exprimé en un énoncé clair.

Notes

Les objectifs de produit sont formulés par le **responsable de produit** dans le **carnet de produit** et peuvent être adaptés au cours du projet, en fonction de la rétroaction et des besoins du client.

La poursuite des objectifs de produit permet à l'équipe de mêlée d'atteindre la **vision de produit**.



objectif de produit n. m.
objectif du produit n. m.
objectif produit n. m.

Le terme *objectif produit*, calque de l'anglais *product goal*, est acceptable en français. En effet, le terme *produit* est employé en apport de complémentation au terme *objectif*, conformément à la structure « nom + complément du nom (épithète) ». Cette structure s'interprète comme la réduction d'une construction dans laquelle il y a généralement une préposition : *objectif de produit*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la *Banque de dépannage linguistique*.

anglais

product goal



43. objectif de sprint

Définition

But à court terme que l'[équipe de mêlée](#) poursuit pendant un [sprint](#), qui correspond à un portrait détaillé d'une partie du projet, et qui est exprimé en un énoncé clair.

Notes

L'objectif de sprint est choisi au cours de la [planification du sprint](#), est formulé par le [responsable de produit](#) dans le [carnet de sprint](#) et est fixe une fois le sprint commencé.

La poursuite des objectifs de sprint permet à l'équipe de mêlée d'atteindre l'[objectif de produit](#).



objectif de sprint n. m.
objectif du sprint n. m.
objectif sprint n. m.

Le terme *objectif sprint*, calque de l'anglais *sprint goal*, est acceptable en français. En effet, le terme *sprint* est employé en apport de complémentation au terme *objectif*, conformément à la structure « nom + complément du nom (épithète) ». Cette structure s'interprète comme la réduction d'une construction dans laquelle il y a généralement une préposition : *objectif de sprint*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la Banque de dépannage linguistique.

anglais

sprint goal

44. planification de l'itération

Définition

Réunion au cours de laquelle l'[équipe agile](#) prépare l'[itération](#) à venir en choisissant le travail à faire, en évaluant la quantité de tâches à effectuer et en estimant le nombre d'heures nécessaires pour accomplir chaque tâche.

Notes

La planification de l'itération constitue la première étape d'une itération.



planification de l'itération n. f.
planification d'itération n. f.

anglais

iteration planning

45. planification du sprint

Définition

[Événement](#) au cours duquel l'[équipe de mêlée](#) prépare le [sprint](#) à venir en déterminant l'[objectif de sprint](#), en établissant le [carnet de sprint](#), en évaluant la quantité de tâches qu'elle pourrait réaliser selon sa [vélocité](#), et en estimant le nombre d'heures nécessaires pour accomplir chaque tâche.



Notes

La planification du sprint constitue la première étape d'un sprint.



planification du sprint n. f.
planification de sprint n. f.

anglais

sprint planning

46. planification poker

Définition

Méthode ludique d'estimation du travail dans le cadre de laquelle les membres de l'équipe de développement votent, à l'aide d'un jeu de cartes, pour déterminer les points de récit à associer à la réalisation d'un [récit utilisateur](#).

Notes

Le [responsable de produit](#) explique d'abord en quoi consiste le récit utilisateur à réaliser, puis les membres de l'équipe lui attribuent une carte d'une certaine valeur, en fonction de la complexité des tâches liées à sa réalisation, du temps et de l'effort estimés pour l'accomplir, du risque qui y est associé et du degré de confiance en leur capacité à le terminer. Ensuite, ils comparent leurs cartes et justifient leur choix. Un autre tour de vote est effectué au besoin, jusqu'à ce qu'un consensus soit atteint.

Les valeurs utilisées sont généralement : 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100. Elles peuvent aussi être tirées de la suite de Fibonacci : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, etc.

La planification poker est particulièrement en usage parmi les équipes agiles qui utilisent la [méthode de la mêlée](#) et la [programmation extrême](#).



planification poker n. f.
poker de planification n. m.



Planning Poker marque de commerce

anglais

poker planning
scrum poker
estimation poker
Planning Poker marque de commerce

47. point de récit

Définition

Unité de valeur attribuée à un [récit utilisateur](#) par les membres d'une [équipe agile](#) en fonction de la complexité des tâches liées à sa réalisation, du temps et de l'effort estimés pour l'accomplir, du risque qui y est associé et du degré de confiance en leur capacité à le terminer.



Notes

Par exemple, une équipe pourrait attribuer huit points de récit à un récit utilisateur qu'elle n'est pas certaine de pouvoir réaliser, et trois points de récit à un récit utilisateur qu'elle juge plus facile à réaliser.

Une technique souvent utilisée par les équipes agiles pour estimer les points de récit est la [planification poker](#).



point de récit n. m.
point d'effort n. m.

Le terme *point de récit*, calque de l'anglais *story point*, est acceptable en français. En effet, il est syntaxiquement bien formé et sémantiquement correct : le mot *point* désigne une « unité servant à noter ou à évaluer », et le mot *récit* est la forme tronquée de *récit utilisateur*, terme qui réfère à un concept relevant des [méthodes agiles](#).

anglais

story point

48. programmation en binôme

Définition

Pratique de développement logiciel qui consiste, pour deux personnes, à travailler simultanément sur un même poste informatique, la première écrivant le code pendant que la seconde le passe en revue afin de s'assurer de sa qualité et de repérer de possibles erreurs.

Notes

Cette pratique, qui vise la production plus rapide d'un code de qualité, permet aussi d'améliorer les habiletés des programmeurs, qui alternent fréquemment entre les tâches d'écriture et de [revue de code](#).

La programmation en binôme est une pratique caractéristique de la [programmation extrême](#).



programmation en binôme n. f.
programmation par paire n. f.
programmation en paire n. f.
binômage n. m.

Les termes *programmation par paire* et *programmation en paire*, calqués sur l'anglais *pair programming*, sont acceptables parce que leur emploi est légitimé en français au Québec par les spécialistes du domaine de l'informatique, et qu'ils sont bien formés. En effet, ils sont composés des noms *programmation* et *paire*, qui appartiennent tous deux au lexique de la langue française. De plus, bien que devant le mot *paire*, la préposition *par* se rencontre plus souvent que *en*, les locutions *par paire* et *en paire* sont toutes deux correctes.

Le terme *binômage*, qui s'emploie dans les domaines de la gestion et de l'informatique au sens du présent concept, peut également désigner de façon générale le fait de travailler en équipe de deux personnes.

anglais

pair programming
peer programming



49. programmation extrême

Définition

Cadre de travail utilisé en développement logiciel, caractérisé par une succession de courtes phases itératives au cours desquelles les fonctionnalités d'un produit sont développées, testées et livrées de façon continue au client et, le cas échéant, modifiées en fonction des erreurs à corriger et de l'évolution des besoins liés au projet.

Notes

On associe à la programmation extrême plusieurs pratiques de développement logiciel comme la [programmation en binôme](#), le [développement piloté par les tests](#) et l'[intégration continue](#).

La programmation extrême est une pratique utilisée en [agilité](#).



programmation extrême n. f.
méthode XP n. f.

Le terme *programmation extrême*, calqué sur l'anglais *extreme programming*, est acceptable parce qu'il est syntaxiquement et morphologiquement bien formé. En effet, il est composé du nom français programmation, qui appartient au domaine de l'informatique, et de l'adjectif *extrême*, qui, dans le contexte, signifie que ce cadre de travail pousse à l'extrême les principes et les pratiques caractéristiques des approches et des [méthodes agiles](#).

L'emprunt hybride *méthode XP*, qui est formé du mot français *méthode* et du sigle anglais *XP* (abréviation anglaise de *extreme programming*), est acceptable en français. Son emploi est restreint au domaine hautement spécialisé du développement logiciel et de l'agilité.

anglais

extreme programming
XP
XP method

Le terme *extreme programming* est souvent orthographié avec un *x* majuscule (*eXtreme programming*).

50. récit utilisateur

Définition

Récit qui décrit un besoin de l'utilisateur pour un produit et qui est exprimé en une phrase simple formulée du point de vue de l'utilisateur.

Notes

Un récit utilisateur prend généralement la forme suivante : « En tant qu'utilisateur (qui?), je veux faire une action (quoi?) afin d'atteindre un objectif (pourquoi?). » On pourrait par exemple avoir : « En tant que commis aux renseignements, je veux que les champs de la ville et de la province du formulaire se remplissent automatiquement lorsque l'on entre le code postal, pour gagner du temps et éviter les erreurs. »

Un récit utilisateur peut concerner la mise au point d'une fonctionnalité, mais aussi une demande d'amélioration ou une correction de bogue, notamment.

Le récit utilisateur peut être inscrit dans un [carnet de produit](#) ou sur une [carte des récits utilisateur](#).



récit utilisateur n. m.
histoire utilisateur n. f.

Les termes *récit utilisateur* et *histoire utilisateur*, calqués sur l'anglais *user story*, sont acceptables. Ils s'intègrent bien dans le système de la langue, les éléments *récit*, *histoire* et *utilisateur* existant déjà en français dans un sens qui correspond à celui qui est exprimé par le concept. Les deux termes présentent une structure « nom-nom » qui s'interprète comme la réduction d'une construction dans laquelle il y a généralement une préposition : *récit d'utilisateur*, *histoire d'utilisateur*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la Banque de dépannage linguistique. Au pluriel, on écrira donc : *des récits utilisateur*, *des histoires utilisateur*.

En contexte, les formes courtes *récit* et *histoire* sont aussi utilisées.



user story

User story est déconseillé parce qu'il a été emprunté intégralement à l'anglais depuis peu de temps et qu'il ne s'intègre pas bien dans la langue en français, au contraire de *récit utilisateur* et de *histoire utilisateur*.

anglais

user story

En contexte, la forme courte *story* est fréquemment utilisée.

51. responsabilité collective du code

Définition

Principe de développement logiciel selon lequel la responsabilité de la qualité du code est partagée entre tous les membres de l'équipe de programmation, chaque programmeur pouvant le retravailler même s'il n'en est pas l'auteur original.

Notes

Ce principe est mis en œuvre en [agilité](#), notamment. En [programmation extrême](#), par exemple, son application est facilitée par la [programmation en binôme](#), pratique qui permet à tous les programmeurs d'acquérir une bonne connaissance du code.



responsabilité collective du code n. f.
propriété collective du code n. f.

Le terme *propriété collective du code*, calqué sur l'anglais *collective code ownership*, est acceptable parce qu'il est légitimé en français au Québec et ailleurs en francophonie et qu'il s'intègre au système linguistique du français. En effet, ce terme est morphologiquement, syntaxiquement et sémantiquement bien formé.

anglais

collective code ownership
shared code ownership
shared code
team code ownership



52. responsable de produit

Définition

Membre qui représente le client au sein de l'[équipe de mêlée](#) et qui établit l'ordre des priorités de développement, effectue un suivi régulier avec l'équipe de développement, s'assure que celle-ci comprend bien le travail à réaliser et rend compte régulièrement de l'état d'avancement du projet au client.

Notes

Le responsable de produit peut aussi donner son avis sur différents aspects du projet, s'il y a lieu.



responsable de produit n. m. ou f.
recommandé par l'OQLF
directeur de produit n. m.
directrice de produit n. f.

Au pluriel, on écrira : *des responsables de produit, des directeurs de produit, des directrices de produit.*



product owner
PO
propriétaire de produit

Le terme *product owner*, de même que son abréviation *PO*, n'est pas acceptable en français, notamment parce qu'il a été emprunté intégralement à l'anglais depuis peu de temps et qu'il concurrence les termes *responsable de produit* et *directeur de produit*.

Le terme *propriétaire de produit*, calqué sur l'anglais *product owner*, n'est pas acceptable en français. En effet, le terme *propriétaire* a le sens de « personne qui possède quelque chose ». Or, le produit est la propriété du client, et non d'un membre de l'équipe de mêlée.

anglais

product owner
PO

53. rétrospective de sprint

Définition

[Événement](#) au cours duquel l'[équipe de mêlée](#) fait le point sur les méthodes de travail utilisées pendant le dernier [sprint](#), en relève les points forts et les points faibles, et trouve des pistes d'amélioration.

Notes

La rétrospective de sprint constitue la dernière étape d'un sprint.



rétrospective de sprint n. f.
rétrospective du sprint n. f.

anglais

sprint retrospective



54. rétrospective d'itération

Définition

Événement au cours duquel l'[équipe agile](#) réfléchit aux méthodes de travail utilisées pendant la dernière [itération](#), en relève les points forts et les points faibles, et détermine les améliorations à apporter à la prochaine itération.

Notes

La rétrospective d'itération répond à l'exigence que pose le dernier des douze principes des [méthodes agiles](#), soit la réflexion régulière sur ses méthodes dans le but de s'améliorer.

La rétrospective d'itération constitue la dernière étape d'une itération.



rétrospective d'itération n. f.
rétrospective de l'itération n. f.
rétrospective agile n. f.
rétrospective n. f.

anglais

iteration retrospective
agile retrospective
retrospective

55. réusinage

Définition

Opération qui consiste à retravailler le code source d'un logiciel dans le but de le nettoyer, d'en améliorer la qualité et la lisibilité et d'en faciliter la maintenance, sans en modifier les fonctionnalités.

Notes

Le *réusinage* est l'action de [réusiner](#).

Le réusinage est une opération qui s'effectue notamment dans le cadre des [méthodes agiles](#).



réusinage n. m. recommandé par l'OQLF
remaniement n. m.
refactorisation n. f.

Le terme *réusinage* est employé principalement au Québec.

Le terme *refactorisation*, calqué sur l'anglais *refactoring*, est acceptable parce qu'il est légitimé en français au Québec et dans le reste de la francophonie, et qu'il est bien formé. Il est composé du nom latin *factor*, « artisan, celui qui fait », du préfixe *re-*, « de nouveau », et du suffixe *-isation*, « fait de soumettre à (l'action de) ».



refactoring

L'emprunt à l'anglais *refactoring* est déconseillé parce qu'il n'est pas légitimé en français au Québec par les spécialistes du domaine de l'informatique. Par ailleurs, le suffixe *-ing* reste très marginal en français.

anglais

refactoring



56. réusiner

Définition

Retravailler le code source d'un logiciel dans le but de le nettoyer, d'en améliorer la qualité et la lisibilité et d'en faciliter la maintenance, sans en modifier les fonctionnalités.

Notes

L'action de réusiner est le *réusinage*.

On peut réusiner un code, un logiciel ou une application, par exemple.



réusiner v. recommandé par l'OQLF
remanier v.
refactoriser v.
refactorer v.

Le terme *réusiner* est employé principalement au Québec.

Les verbes *refactoriser* et *refactorer*, calqués sur la base verbale du verbe *to refactor*, sont acceptables parce qu'ils sont légitimés en français au Québec et dans le reste de la francophonie, et qu'ils sont bien formés. Ils sont composés du nom latin *factor*, « artisan, celui qui fait », du préfixe *re-*, « de nouveau », et, respectivement, des suffixes *-iser* et *-er*, qui signifient tous deux « soumettre à (l'action de) ».

anglais

refactor

57. revue de code

Définition

Activité de développement logiciel qui consiste, pour un programmeur, à vérifier la qualité d'une portion de code écrite par un pair afin d'en repérer les erreurs et de les corriger.

Notes

La revue de code peut être faite manuellement ou à l'aide d'un logiciel. La [programmation en binôme](#) est un exemple de pratique mise en œuvre dans le cadre de la revue de code.



revue de code n. f.
revue de code par les pairs n. f.
révision de code n. f.
vérification de code n. f.

Au pluriel, on écrira : *des revues de code, des revues de code par les pairs, des révisions de code, des vérifications de code.*

Les termes *revue de code* et *revue de code par les pairs*, calqués sur l'anglais *code review* et *peer code review*, sont acceptables parce qu'ils sont légitimés en français au Québec et ailleurs en francophonie et qu'ils sont sémantiquement et syntaxiquement bien formés.

Les termes *révision de code par les pairs* et *vérification de code par les pairs* se trouvent également dans la documentation.

anglais

code review
peer code review
PCR



58. revue de sprint

Définition

Événement au cours duquel l'équipe de mêlée fait le bilan du dernier sprint, discute de l'avancement du projet avec le client et lui fait la démonstration de l'incrément de produit afin de montrer les fonctionnalités qui ont pu être développées et d'obtenir sa rétroaction.

Notes

La revue de sprint constitue l'avant-dernière étape d'un sprint.



revue de sprint n. f.
revue du sprint n. f.

anglais

sprint review

59. revue d'itération

Définition

Réunion au cours de laquelle l'équipe agile fait le bilan de la dernière itération, discute de l'avancement du projet avec le client et lui fait la démonstration de l'incrément de produit pour montrer les fonctionnalités qui ont pu être développées et pour obtenir sa rétroaction.

Notes

La revue d'itération constitue l'avant-dernière étape d'une itération.



revue d'itération n. f.
revue de l'itération n. f.

anglais

iteration review

60. solution

Définition

Produit, service ou système qui constitue le résultat final d'un projet, qui est mis au point par une équipe de projet pour répondre aux besoins de l'utilisateur, et qui contient les fonctionnalités demandées par le client.

Notes

En méthodes agiles, les versions préliminaires de la solution sont les incréments de produit.



solution n. f.

anglais

solution



61. **sprint**

Définition

Période de mise au point d'un [incrément de produit](#), structurée et d'une durée générale d'une à quatre semaines, à la fin de laquelle un livrable est présenté au client, et au cours de laquelle l'[équipe de mêlée](#) poursuit un [objectif de sprint](#).

Notes

Les sprints ne peuvent être prolongés; ils sont de courte durée et s'enchaînent jusqu'à la mise au point de la [solution](#). Les [fonctionnalités](#) essentielles qui n'ont pas pu être réalisées au cours d'un sprint sont reportées au sprint suivant, et celles jugées non essentielles peuvent être abandonnées.

Chaque sprint respecte un [bloc de temps](#).



sprint n. m. [recommandé par l'OQLF](#)

Le terme *sprint*, emprunt intégral à l'anglais, est attesté depuis la fin du XIX^e siècle dans le sens de « course de vitesse » dans le domaine du sport et est considéré comme faisant partie de la langue française.

Les termes [itération](#) et *sprint* sont souvent utilisés sans distinction. Cependant, *itération* est le terme général utilisé dans les [méthodes agiles](#), tandis que *sprint* relève de la terminologie propre à la [méthode de la mêlée](#).

anglais

sprint

62. **tableau de sprint**

Définition

Tableau sur lequel sont positionnées et déplacées les cartes de tâches, en fonction de la progression du travail au cours d'un [sprint](#).

Notes

Le tableau de sprint a généralement autant de lignes que de récits utilisateur prévus au [carnet de sprint](#), et comporte souvent quatre colonnes : « récits utilisateur », « à faire », « en cours », et « terminé ». En développement logiciel, une cinquième colonne « à tester » est parfois ajoutée avant la colonne « terminé ».

Le tableau de sprint est généralement physique, puisque l'[équipe de mêlée](#) travaille habituellement au même endroit. Il peut par exemple être réalisé en collant ou en épinglant des cartes de tâches sur un tableau blanc ou sur un babillard. À la fin du sprint, les cartes sont retirées, et un nouveau tableau de sprint est conçu pour le sprint suivant.

Le tableau de sprint de la [méthode de la mêlée](#) est fortement inspiré du [tableau kanban](#).



tableau de sprint n. m.

anglais

scrum board
scrum task board



63. tableau des tâches

Définition

Tableau sur lequel sont positionnées et déplacées les cartes de tâches, en fonction de la progression du travail au cours d'une [itération](#).

Notes

Le tableau des tâches a généralement autant de lignes que de récits utilisateur dont la réalisation est prévue pour l'itération, et comporte souvent quatre colonnes : « récits utilisateur », « à faire », « en cours », et « terminé ». En développement logiciel, une cinquième colonne « à tester » est parfois ajoutée avant la colonne « terminé ».

Le tableau des tâches peut être physique; il peut par exemple être réalisé en collant ou en épinglant des cartes de tâches sur un tableau blanc ou sur un babillard. Il peut aussi être informatisé, auquel cas il est considéré comme un outil de travail collaboratif. À la fin de l'itération, les cartes sont retirées, et un nouveau tableau des tâches est conçu pour l'itération suivante.

Le tableau des tâches des [méthodes agiles](#) est fortement inspiré du [tableau kanban](#).



tableau des tâches n. m.
tableau de tâches n. m.
tableau agile n. m.

anglais

task board
agile board
agile task board

64. tableau kanban

Définition

Tableau sur lequel sont positionnées et déplacées les cartes de tâches, en fonction de la progression du flux de travaux au cours d'un projet.

Notes

Le tableau kanban comporte généralement trois colonnes : « à faire », « en cours », et « terminé ».

Le tableau kanban est utilisé dans la [méthode kanban](#).



tableau kanban n. m.

Le terme *kanban*, dans *tableau kanban*, est acceptable en français. En effet, le terme s'est implanté dans la langue de spécialité et est utilisé en contexte neutre. Il vient du japonais et a le sens de « carte », d'« étiquette » ou de « panneau d'affichage ».

anglais

kanban board



65. **train de livraison agile**

Définition

Regroupement d'équipes agiles qui suit les principes des [méthodes agiles à grande échelle](#) pour mettre au point une [solution](#) en travaillant par [itérations](#) et en livrant des incréments de produit selon un calendrier de livraison préétabli.

Notes

Un train de livraison agile est généralement composé de 50 à 125 personnes.



train de livraison agile n. m. **recommandé**
par l'OQLF

train de livraison n. m.

train n. m.

Par métonymie, *train de livraison agile*, *train de livraison* et *train* servent aussi à désigner la stratégie consistant à organiser le travail avec un train de livraison agile.

Les termes *train de livraison agile*, *train de livraison* et *train*, calques de l'anglais *agile release train*, *release train* et *train*, sont acceptables en français. En effet, ils constituent un emploi métaphorique de *train*, puisqu'un train de livraison agile constitue, en quelque sorte, un convoi de wagons (les équipes agiles) poursuivant une mission commune et respectant des étapes et un horaire pour se rendre à destination.

anglais

agile release train

ART

release train

train

66. **transformation organisationnelle agile**

Définition

Passage d'un mode de gestion traditionnel à l'[agilité](#), de manière durable, à l'échelle d'une organisation.

Notes

La transformation organisationnelle agile implique notamment que l'organisation acquière une expertise en [méthodes agiles](#), réoriente sa culture organisationnelle, mette en place de nouveaux cadres de travail et de collaboration, et repense la répartition du travail et la composition des équipes de projet.



transformation organisationnelle agile

n. f.

transformation agile n. f.

transition agile n. f.

anglais

agile organizational transformation

entreprise agile transformation

agile enterprise transformation

agile transformation

agile transition



67. **vélocité**

Définition

Nombre de tâches qu'une [équipe agile](#) est en mesure d'accomplir au cours d'une [itération](#).

Notes

La vélocité moyenne d'une équipe agile peut être calculée après plusieurs itérations et permet de planifier le travail relatif à chaque itération. Par exemple, une équipe qui effectue 12 tâches au cours d'une première itération, 10 tâches au cours d'une deuxième et 14 tâches au cours d'une troisième a une vélocité moyenne de 12.

✓ **vélocité** n. f. recommandé par l'OQLF

anglais

velocity

68. **vision de produit**

Définition

But à long terme que l'[équipe agile](#) poursuit pendant un projet, qui correspond à un portrait global de celui-ci, et qui est exprimé en un énoncé clair.

Notes

Dans la [méthode de la mêlée](#), la vision de produit est formulée par le [responsable de produit](#).

La poursuite de la vision de produit permet à l'équipe agile d'arriver à une [solution](#).

✓ **vision de produit** n. f.
vision du produit n. f.
vision produit n. f.

Le terme *vision produit*, calque de l'anglais *product vision*, est acceptable en français. En effet, le terme *produit* est employé en apport de complémentation par rapport au terme *vision*, conformément à la structure « nom + complément du nom (épithète) ». Cette structure s'interprète comme la réduction d'une construction dans laquelle il y a généralement une préposition : *vision de produit*. Voir, à ce sujet, l'article *Règle générale du pluriel et du trait d'union pour le nom complément du nom* de la *Banque de dépannage linguistique*.

anglais

product vision



Pour accéder à l'ensemble des vocabulaires de l'Office québécois de la langue française :
oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/index_lexvoc.html.

Pour connaître les outils et les services linguistiques de l'Office :
vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/a-propos-de-la-vitrine-linguistique/offre-de-services-linguistiques.

Pour consulter les ressources de la Vitrine linguistique :
vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca.

Pour visiter le site de l'Office :
oqlf.gouv.qc.ca/accueil.aspx.



© Office québécois de la langue française, 2024