

Le Guide Scrum

Le guide de Référence de Scrum : Les règles du jeu

LE BUT DU GUIDE SCRUM

Le développement du Guide Scrum en 2010 a été motivé par plusieurs facteurs clés. Tout d'abord, il y avait un besoin croissant au sein de la communauté agile de disposer d'un cadre de référence clair et standardisé pour l'application de la méthodologie Scrum. Avant cela, il existait diverses interprétations et variations de la façon dont Scrum était mis en œuvre, ce qui pouvait entraîner des confusions et des incohérences.

En développant le Guide Scrum, les co-créateurs de Scrum, [Ken Schwaber et Jeff Sutherland](#), ont cherché à fournir une base commune de compréhension pour les équipes travaillant avec Scrum. Le guide devait être concis, facile à comprendre et à appliquer, tout en couvrant les principaux aspects de Scrum, tels que les rôles, les événements et les artefacts.

L'objectif principal du Guide Scrum était de promouvoir la transparence, la responsabilité et la collaboration au sein des équipes de développement. En établissant des normes communes et en clarifiant les attentes pour chaque aspect de Scrum, le guide visait à améliorer la qualité des pratiques Scrum et à favoriser des résultats plus prévisibles et réussis dans le développement de logiciels et la gestion de projets.

Depuis sa création, le Guide Scrum a continué d'évoluer pour refléter les meilleures pratiques, les leçons apprises et les changements dans le paysage du développement logiciel et de la gestion de projet. Il reste un document essentiel pour les praticiens Scrum, offrant un cadre flexible mais robuste pour la livraison de produits et de projets dans un monde en constante évolution

But du guide Scrum.....	2
Définition de Scrum	4
Théorie Scrum	4
Transparence	5
Inspection.....	5
Adaptation	5
Valeurs Scrum.....	5
Scrum Team	6
Developers	6
Product Owner	7
Scrum Master	7
Événements Scrum.....	7
Sprint	7
Sprint Planning	7
Daily Scrum	8
Sprint Review	8
Sprint Rétrospective	9
Les Artefacts de Scrum	9
Product Backlog	9
Engagement : Objectif de Produit	9
Sprint Backlog	10
Engagement : Objectif de Sprint	10
Incrément	10
Engagement : Définition of Done (Définition de Fini)	10
Conclusion	11
Historique du guide Scrum	12
Changements entre les versions 2017 et 2020 du Guide Scrum	12

Définition de Scrum

Scrum est une méthodologie de gestion de projet agile qui repose sur des valeurs empiriques, favorisant l'adaptabilité, la collaboration et la livraison de valeur continue. Fondamentalement, Scrum divise le processus de développement en itérations appelées "Sprints", généralement de deux à quatre semaines, pendant lesquelles des fonctionnalités potentiellement livrables sont développées.

Les principaux éléments de Scrum comprennent :

Rôles :

Product Owner : Responsable de maximiser la valeur du produit en définissant et priorisant les éléments du Backlog de Produit.

Scrum Master : Chargé de faciliter le processus Scrum, de supprimer les obstacles et de veiller à ce que l'équipe respecte les principes et pratiques de Scrum.

Equipe de développement : Les individus qui réalisent le travail de développement du produit.

Artefacts :

Product Backlog : Une liste ordonnée de toutes les fonctionnalités, exigences et améliorations souhaitées pour le produit.

Sprint Backlog : Les éléments du Product Backlog sélectionnés pour être réalisés pendant le Sprint en cours.

Incrément de Produit : Le résultat du travail accompli lors d'un Sprint, potentiellement livrable et prêt à être déployé.

Evénements :

Sprint Planning : Réunion au début de chaque Sprint où l'équipe Scrum définit les objectifs et sélectionne les éléments à réaliser.

Daily Scrum : Réunion quotidienne de 15 minutes pour synchroniser le travail de l'équipe.

Sprint Review : Réunion à la fin de chaque Sprint pour inspecter et adapter l'incrément de produit.

Sprint Rétrospective : Réunion à la fin de chaque Sprint où l'équipe examine son processus et identifie des moyens de s'améliorer.

Scrum encourage la transparence, l'inspection et l'adaptation, permettant aux équipes de s'adapter rapidement aux changements et de répondre aux besoins changeants du marché et des utilisateurs. Cette approche itérative et collaborative vise à optimiser la satisfaction du client tout en maintenant un haut niveau de qualité dans la livraison des produits.

THEORIE SCRUM

Scrum est fondé sur l'empirisme de la pensée lean, ce qui signifie qu'il privilégie une approche itérative et incrémentale de la gestion de projet. Cette approche repose sur trois piliers principaux : la transparence, l'inspection et l'adaptation.

Transparence : Tous les aspects du processus doivent être visibles et compréhensibles pour toutes les personnes impliquées. Cela inclut la communication ouverte, la visibilité des tâches en cours, et la clarté sur les objectifs et les attentes.

Inspection : Les progrès sont régulièrement inspectés pour détecter tout écart par rapport aux objectifs définis. Cela se fait à travers des réunions régulières telles que les revues de sprint et les rétrospectives, où l'équipe évalue ce qui a été fait et identifie les opportunités d'amélioration.

Adaptation : Sur la base des résultats de l'inspection, des ajustements sont apportés pour améliorer le processus. Cela peut impliquer des changements dans les priorités, les pratiques de travail ou même la structure de l'équipe, afin de maximiser la valeur livrée et répondre aux besoins changeants du projet.

En combinant ces trois piliers avec les rôles définis (Product Owner, Scrum Master, Équipe de développement) et les événements prescrits (Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Rétrospective), Scrum fournit un cadre flexible et adaptable pour la gestion de projet dans des environnements complexes et en évolution constante.

Valeurs Scrum

Les valeurs Scrum sont au cœur de cette méthodologie et guident le comportement des individus et des équipes impliquées. Les cinq valeurs Scrum sont :

Engagement : Les membres de l'équipe sont engagés à atteindre les objectifs du sprint et du projet. Ils s'investissent activement dans les tâches et les discussions pour garantir la réussite collective.

Courage : Les membres de l'équipe ont le courage de prendre des initiatives, d'exprimer leurs opinions et de relever les défis, même lorsque cela peut être difficile. Cela favorise la créativité et l'innovation.

Respect : Les membres de l'équipe respectent les opinions, les compétences et les contributions de chacun. Ils travaillent dans un environnement où chacun se sent écouté et valorisé.

Focus : L'équipe se concentre sur les objectifs du sprint et les éléments du backlog à livrer. Ils évitent les distractions et les interruptions pour maximiser leur efficacité.

Ouverture : L'équipe est ouverte aux retours d'information et aux changements. Ils sont prêts à remettre en question leurs propres idées et à s'adapter en fonction des besoins du projet et des clients.

En incarnant ces valeurs, les équipes Scrum favorisent un environnement de travail collaboratif, axé sur l'efficacité, la transparence et l'amélioration continue.

Scrum Team

Une équipe Scrum est un ensemble de professionnels interfonctionnels qui collaborent de manière étroite et autonome pour atteindre les objectifs du projet. Chaque membre apporte ses compétences spécifiques à l'équipe, ce qui permet une approche complète et diversifiée pour résoudre les problèmes et produire des résultats de haute qualité. L'équipe Scrum, guidée par le product Owner chargé de définir et prioriser les éléments du product backlog, et soutenue par le scrum Master qui veille à ce que les principes et les processus de Scrum soient correctement suivis, est responsable de la planification, de l'exécution et de l'évaluation des tâches à chaque itération, travaillant dans un cadre transparent et adaptatif pour s'assurer que les besoins du client sont constamment pris en compte. En favorisant la communication ouverte, la collaboration et l'engagement collectif, l'équipe Scrum crée un environnement propice à l'innovation, à la résolution de problèmes et à l'amélioration continue, ce qui lui permet de répondre efficacement aux défis du projet et de maximiser la valeur ajoutée pour le client.

Developers

Les développeurs au sein d'une équipe Scrum ont un rôle central dans la réalisation des tâches nécessaires à la livraison du produit. Leur principal objectif est de transformer les éléments du backlog produit en fonctionnalités ou en incrément de produit. Voici quelques-unes de leurs responsabilités :

Implémentation des fonctionnalités : Les développeurs sont chargés de concevoir, développer et tester les fonctionnalités définies dans le backlog produit. Ils utilisent leurs compétences techniques pour créer des solutions qui répondent aux besoins du client.

Collaboration avec l'équipe : Les développeurs travaillent en étroite collaboration avec les autres membres de l'équipe, y compris le Product Owner et le Scrum Master, pour comprendre les exigences et les priorités du projet. Ils participent activement aux réunions de planification, de revue de sprint et de rétrospective pour discuter des progrès, des obstacles et des moyens d'améliorer le processus.

Auto-organisation : Les développeurs sont responsables de planifier leur propre travail et de prendre des décisions sur la meilleure façon de réaliser les tâches assignées. Ils sont encouragés à être autonomes et à travailler de manière collaborative pour atteindre les objectifs du sprint.

Qualité du code : Les développeurs s'assurent que le code produit est de haute qualité en suivant les bonnes pratiques de développement, en écrivant des tests unitaires et en effectuant des revues de code régulières. Ils sont responsables de maintenir la qualité technique du produit tout au long du projet.

En résumé, les développeurs jouent un rôle essentiel dans une équipe Scrum en contribuant à la création de produits de haute qualité, en collaborant avec les autres membres de l'équipe et en s'engageant à atteindre les objectifs du projet.

Product Owner

Le Product Owner est un rôle clé au sein d'une équipe Scrum, chargé de définir la vision du produit, de prioriser le backlog produit et de garantir que l'équipe travaille sur les éléments les plus importants pour atteindre les objectifs du projet. En tant que représentant des parties prenantes et des clients, le Product Owner est responsable de communiquer clairement les besoins et les attentes, de prendre des décisions rapides sur les priorités et les changements nécessaires, et de fournir des retours d'information continus à l'équipe. Il travaille en étroite collaboration avec les développeurs, le Scrum Master et d'autres parties prenantes pour s'assurer que le produit répond aux besoins du marché et génère une valeur maximale pour l'entreprise. Grâce à sa compréhension approfondie du domaine du produit et de la stratégie commerciale, le

Product Owner guide efficacement l'équipe vers la réussite en s'assurant que chaque itération contribue de manière significative à la réalisation des objectifs du projet.

Scrum Master

Le rôle du Scrum Master est essentiel dans une équipe Scrum, chargé de garantir que les principes et les processus de Scrum sont correctement compris et suivis. Le Scrum Master agit comme un coach pour l'équipe, facilitant les interactions et les réunions tout en supprimant les obstacles qui pourraient entraver le progrès. Son rôle est de promouvoir un environnement de travail collaboratif et transparent, où les membres de l'équipe peuvent s'auto-organiser et résoudre les problèmes de manière autonome. Le Scrum Master aide également l'équipe à améliorer continuellement ses pratiques et ses performances en encourageant la réflexion et l'adaptation lors des rétrospectives de sprint. En résumé, le Scrum Master joue un rôle crucial dans la réussite de l'équipe en facilitant son processus de développement, en éliminant les obstacles et en favorisant un environnement propice à l'innovation et à la collaboration.

Événements Scrum

Les événements Scrum sont des moments clés au cours d'une itération ou d'un sprint où les membres de l'équipe se réunissent pour discuter, planifier, inspecter et adapter leur travail. Les principaux événements Scrum comprennent : La planification du sprint ; La revue de sprint ; La rétrospective de sprint ; La réunion quotidienne ou le daily stand-up.

Sprint

Un sprint est une période de temps fixe, généralement de deux à quatre semaines, pendant laquelle l'équipe de développement travaille à livrer un ensemble de fonctionnalités, de produits ou de résultats potentiellement utilisables. Pendant un sprint, l'équipe se concentre sur les éléments du backlog de produit convenus pour cette période et s'engage à les livrer à la fin du sprint. À la fin de chaque sprint, une nouvelle version potentiellement livrable du produit est présentée. Cela permet une inspection et une adaptation continues du produit, en fonction des retours obtenus et des changements dans les priorités du client.

Planing Sprint

Pendant un sprint, l'équipe de développement se concentre sur la réalisation des éléments du backlog de produit convenus pour cette période. Voici ce que l'on peut faire pendant un sprint :

Développement des fonctionnalités : L'équipe travaille activement à développer les fonctionnalités ou les éléments du produit qui ont été planifiés pour le sprint.

Tests et validation : Pendant le sprint, les membres de l'équipe testent les fonctionnalités en cours de développement pour s'assurer qu'elles répondent aux critères d'acceptation convenus.

Collaboration continue : Les membres de l'équipe collaborent étroitement pour résoudre les obstacles et les défis rencontrés lors du développement, en s'entraidant pour maximiser la productivité.

Adaptation aux changements : Si de nouveaux éléments émergent ou si des priorités changent en cours de sprint, l'équipe est capable de s'adapter et de réajuster ses plans pour maximiser la valeur livrée.

Pour réaliser le travail choisi pour le sprint, l'équipe suit généralement un processus itératif et incrémental. Elle divise les éléments du backlog de produit en tâches plus petites et plus gérables, puis les attribue aux membres de l'équipe en fonction de leurs compétences et de leur disponibilité. Tout au long du sprint,

l'équipe se réunit régulièrement pour discuter de l'avancement du travail et pour s'assurer que tout est en bonne voie pour être terminé à temps.

L'objectif d'un sprint est de livrer un incrément potentiellement utilisable du produit à la fin de la période définie. Cela signifie que les fonctionnalités développées pendant le sprint doivent être terminées, testées et prêtes à être livrées, même si elles ne représentent qu'une partie du produit final. L'objectif du sprint est généralement défini lors de la planification du sprint et sert de guide à l'équipe tout au long de la période. Il peut être basé sur les priorités du backlog de produit ou sur les besoins spécifiques du client ou de l'utilisateur final.

Daily Scrum

Le Daily Scrum, ou la réunion quotidienne, est un événement Scrum qui se déroule chaque jour pendant un sprint. Son objectif principal est de synchroniser les activités de l'équipe et de planifier le travail à réaliser pour la journée. Pendant le Daily Scrum, chaque membre de l'équipe répond généralement à trois questions :

1-Qu'est-ce que j'ai accompli depuis la dernière réunion ?

2-Qu'est-ce que je prévois d'accomplir d'ici la prochaine réunion ?

3-Y a-t-il des obstacles ou des problèmes qui pourraient empêcher l'équipe d'atteindre ses objectifs ?

En répondant à ces questions, les membres de l'équipe partagent leur progression, identifient les éventuels obstacles et coordonnent leurs efforts pour maximiser leur efficacité collective. La réunion a lieu debout pour encourager la brièveté et se limiter à l'essentiel. Le Scrum Master facilite la réunion en s'assurant que chacun a l'occasion de s'exprimer, mais ne la dirige pas explicitement.

Sprint Review

L'objectif principal de la Sprint Review est de présenter les fonctionnalités développées pendant le sprint et de recueillir des retours sur ce qui a été réalisé. Cela permet à l'équipe Scrum de s'assurer que le produit est sur la bonne voie pour répondre aux besoins du client ou de l'utilisateur final. En résumé, l'objectif de la Sprint Review est d'assurer la transparence, de favoriser la collaboration avec les parties prenantes et de s'assurer que le produit est adapté aux besoins du marché ou du client.

Sprint Retrospective

Pendant la Sprint Retrospective, qui a lieu à la fin de chaque sprint, l'équipe Scrum se réunit pour une réflexion approfondie sur le travail accompli. Les membres de l'équipe passent en revue les événements du sprint, en se concentrant sur ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné et ce qui peut être amélioré. Cette discussion ouverte permet à chacun de partager ses observations et ses suggestions en toute transparence.

Ensuite, l'équipe se concentre sur l'action. Ensemble, ils identifient des actions concrètes à entreprendre pour améliorer leur efficacité et leur productivité dans les sprints suivants. Ces actions peuvent aller de simples ajustements de processus à des changements plus significatifs dans la façon dont l'équipe travaille ensemble. Enfin, la Sprint Retrospective se termine par un engagement collectif à mettre en œuvre ces actions et à poursuivre l'amélioration continue. Cet engagement renforce l'esprit d'équipe et la responsabilité individuelle au sein de l'équipe Scrum.

Les Artefacts de Scrum

Les artefacts Scrum sont des éléments utilisés pour fournir de la transparence et des opportunités d'inspection et d'adaptation tout au long du processus de développement. Voici les principaux artefacts de Scrum :

Pour Le Product Backlog il s'agit de l'Objectif de Produit.

Pour Le Sprint Backlog c'est l'Objectif de Sprint.

Pour L'Incrément c'est la Definition of Done (définition de Fini).

Ces artefacts servent de fondement à la transparence et à l'inspection tout au long du processus Scrum, permettant à l'équipe et aux parties prenantes de suivre l'avancement du projet et de s'adapter aux changements de manière efficace.

Product Backlog

Le Product Backlog est une liste dynamique et priorisée de toutes les fonctionnalités, améliorations, et corrections de bugs qui pourraient être nécessaires pour terminer un projet. Il est maintenu par le Product Owner, qui travaille en étroite collaboration avec les parties prenantes pour s'assurer que le Product Backlog reflète correctement les besoins et les priorités du produit.

Chaque élément du Product Backlog est appelé une "User Story" ou "élément du backlog". Chaque User Story doit être clairement définie, de sorte qu'elle puisse être comprise par tous les membres de l'équipe, et elle doit être estimée en termes de complexité et d'effort requis pour la réaliser.

Le Product Backlog est constamment mis à jour pour refléter l'évolution des besoins du produit et les retours des parties prenantes. Le Product Owner est responsable de prioriser le Product Backlog en fonction de la valeur qu'il apporte au produit et de le communiquer de manière transparente à l'équipe de développement.

Engagement : Objectif de Produit

L'objectif de produit représente la vision à long terme de ce que l'équipe Scrum cherche à accomplir avec le développement du produit. Cette déclaration concise guide les efforts de l'équipe en fournissant une direction unifiée et en mettant l'accent sur la création de valeur pour les utilisateurs finaux ou les clients. Il doit être aligné avec les besoins du marché, être évolutif et adaptable, compréhensible pour tous les membres de l'équipe et suffisamment motivant pour inspirer leur engagement. En somme, l'objectif de produit est un élément essentiel qui aide à orienter les décisions et les actions de l'équipe Scrum tout au long du processus de développement.

Sprint Backlog

Le Sprint Backlog est une liste dynamique des éléments du Product Backlog sélectionnés pour être développés lors du sprint en cours.

Pourquoi : Il permet à l'équipe de développement de se concentrer sur un ensemble spécifique de fonctionnalités à livrer pendant le sprint, en alignant le travail sur les objectifs à court terme du projet.

Quoi : Créé lors de la réunion de planification de sprint, l'équipe choisit les éléments du Product Backlog qui peuvent être réalisés dans le temps imparti, en fonction des priorités établies par le Product Owner.

Comment : Chaque élément du Sprint Backlog est ensuite décomposé en tâches plus petites et assigné à des membres spécifiques de l'équipe. Ces tâches représentent le travail concret à réaliser pour compléter les fonctionnalités sélectionnées. Le Sprint Backlog est un outil essentiel pour planifier et suivre le travail pendant un sprint, assurant ainsi que l'équipe reste concentrée sur les objectifs à court terme tout en travaillant vers l'objectif de produit à long terme.

Engagement : Objectif de Sprint

L'objectif de sprint est une déclaration concise qui décrit ce que l'équipe Scrum s'engage à réaliser lors du sprint en cours. Il fournit une direction claire et unifiée pour les efforts de l'équipe et définit les résultats attendus du sprint, tels que les fonctionnalités, les améliorations ou les livrables spécifiques. Cet objectif guide les décisions et les actions de l'équipe tout au long du sprint, en assurant que tous les membres sont alignés sur les priorités du projet et travaillent de manière cohérente vers des résultats tangibles et de grande valeur.

Increment

L'Increment est une somme de tous les éléments achevés du Product Backlog au cours d'un sprint, ainsi que des incréments de tous les sprints précédents. Il représente une version améliorée et potentiellement utilisable du produit à la fin de chaque sprint. L'Increment est une mesure tangible de progrès et de valeur ajoutée pour le produit, car il permet de constater concrètement les avancées réalisées par l'équipe de développement au fil du temps. En fin de compte, l'objectif est que chaque Increment soit potentiellement livrable, ce qui signifie qu'il pourrait être déployé auprès des utilisateurs finaux ou des clients si nécessaire.

Engagement : Definition of Done (Définition de Fini)

La Définition de Fini (DoD - Definition of Done en anglais) est une liste de critères qui doivent être remplis pour qu'un élément du Product Backlog soit considéré comme terminé et prêt à être livré. Cette liste est établie par l'équipe Scrum et peut varier en fonction du contexte du projet et des normes de qualité de l'organisation. Voici quelques exemples de critères typiques inclus dans une Définition de Fini :

- Le code a été écrit, revu et testé.
- Toutes les fonctionnalités ont été implémentées conformément aux spécifications et aux exigences définies.
- Les tests unitaires, les tests d'intégration et les tests de régression ont été exécutés avec succès.
- Tous les bogues connus ont été corrigés.
- La documentation appropriée a été mise à jour.
- La fonctionnalité a été démontrée et validée lors de la revue de sprint.

En respectant la Définition de Fini, l'équipe garantit la qualité et la valeur de ce qui est livré à la fin de chaque sprint, ce qui permet d'assurer la satisfaction du client ou de l'utilisateur final.

Conclusion

Le Scrum Guide fournit un cadre solide et flexible pour le développement de produits complexes. En mettant l'accent sur la transparence, l'inspection et l'adaptation, Scrum permet aux équipes de s'organiser de manière autonome et de répondre efficacement aux besoins changeants du marché. Les rôles clés, les événements et les artefacts de Scrum fournissent une structure claire pour la collaboration et la livraison de valeur. En adoptant les principes et les valeurs de Scrum, les équipes peuvent améliorer leur productivité, leur qualité et leur capacité à s'adapter rapidement aux exigences du projet. En fin de compte, le Scrum Guide offre un guide précieux pour les organisations qui cherchent à adopter des pratiques Agile et à réussir dans un environnement de développement de logiciels dynamique et concurrentiel.

Historique du guide Scrum

Ken Schwaber et Jeff Sutherland ont co-présenté Scrum pour la première fois à la conférence OOPSLA en 1995. Cette présentation a essentiellement documenté l'apprentissage que Ken et Jeff avaient acquis au cours des années qui précédaient cette conférence et, a permis de rendre publique la première définition formelle de Scrum.

Le Guide Scrum documente Scrum tel qu'il a été développé, puis tel qu'il a évolué et été soutenu pendant plus de 30 ans par Jeff Sutherland et Ken Schwaber. D'autres sources vous fournissent des modèles, des processus et des idées qui complètent le cadre de travail Scrum. Ceux-ci optimisent la productivité, la valeur, la créativité et la satisfaction par rapport aux résultats.

L'histoire complète de Scrum est décrite ailleurs. Pour honorer les premiers endroits où il a été essayé et prouvé, nous reconnaissons Individual Inc., Newspaper, Fidelity Investments et IDX (maintenant GE Medical).

Changements entre les versions 2017 et 2020 du Guide Scrum

Moins prescriptif

Au fil du temps, le Guide Scrum commençait à devenir prescriptif. La version 2020 vise à ramener Scrum à un cadre minimal suffisant en supprimant autant que faire se peut le langage prescriptif. Par exemple, la suppression des questions du Daily Scrum, moins de prescription autour des attributs PBI (Product Backlog Items – les éléments du Backlog Produit) ou des éléments de la rétrospective à ajouter au Sprint Backlog, la synthèse du passage sur l'annulation de Sprint, etc.

Une seule équipe, focalisée sur un seul produit

L'objectif était d'éliminer le concept d'équipe dans l'équipe, qui conduit à un comportement « proxy », du « nous et eux » entre le PO et l'équipe de développement. Il n'y a maintenant qu'une seule Scrum Team concentrée sur le même objectif, avec trois différents ensembles de responsabilités : PO, SM et Developers.

Introduction de l'Objectif de Produit

Le Guide Scrum 2020 introduit le concept de l'Objectif de Produit pour permettre à la Scrum Team de se focaliser sur un objectif plus important. Chaque Sprint doit rapprocher le produit de son objectif global.

Un sens pour l'Objectif de Sprint, la Definition of Done et l'Objectif de Produit

Les précédents guides Scrum décrivaient l'Objectif de Sprint et la Definition of Done sans vraiment leur attribuer d'identité. Ils n'étaient pas tout à fait attachés à des artefacts. Avec l'ajout de l'engagement «Objectif de Produit », la version 2020 apporte plus de clarté. Chacun des trois artefacts est désormais relié à

un « engagement ». Pour le Product Backlog, il s'agit de l'Objectif de Produit, le Sprint Backlog a un Objectif de Sprint et l'Increment a une Definition of Done (sans la nécessité des guillemets désormais !). Ces nouveaux engagements existent pour apporter de la transparence et se focaliser sur la progression de chaque artefact.

Autogérée plutôt qu'auto-organisée

Les guides Scrum précédents appelaient les équipes de développement à s'auto-organiser, choisissant avec qui et comment travailler. En se focalisant davantage sur la Scrum Team, la version 2020 met l'accent sur une Scrum Team autogérée par rapport à un objectif à atteindre, en choisissant avec qui, comment et sur quoi travailler.

Trois thèmes liés à la Sprint Planning

En plus des thèmes le « Quoi » et le « Comment » du Sprint Planning, le Guide Scrum 2020 met l'accent sur un troisième thème, le « Pourquoi », faisant référence à l'Objectif de Sprint.

Simplification globale du langage pour un public plus large

Le Guide Scrum 2020 s'efforce également d'éliminer les déclarations redondantes et complexes. Toute allusion au monde de l'informatique (par exemple : les tests, les systèmes, la conception, les exigences,etc.) a été supprimée. Le Guide Scrum compte désormais moins de 11 page