

Scrum Glossary

International Versions

Available languages:

English / English - Scrum Glossary	2
Chinese (simp) / 简体中文 – Scrum 词汇表	4
Chinese (trad) / 繁體中文 – Scrum 詞彙表	6
Danish / Dansk - Scrum Ordbog	8
Dutch / Nederlands - Scrum Begrippenlijst	10
German / Deutsch - Scrum Begriffe und Definitionen	13
Italian / Italiano - Le parole di Scrum	15
Polish / Polski – Słowniczek Scruma	18
Portuguese / Português - Glossário do Scrum	21
Russian / Русский - Scrum Глоссарий	24
Spanish / Español - Glosario de Scrum	27

English / English - Scrum Glossary

Burn-down Chart: a chart showing the decrease of remaining work against time.

Burn-up Chart: a chart showing the increase of a parameter, e.g. value, against time.

Daily Scrum: a daily event, time-boxed to 15 minutes or less, to re-plan the development work during a Sprint. The event serves for the Development Team to share the daily progress, plan the work for the next 24 hours and update Sprint Backlog accordingly.

Definition of Done: the set of expectations and qualities that a product must exhibit to make it releasable, i.e. fit for a release to the product's users.

Development standards: the set of standards and practices that a Development Team identifies as needed to create releasable Increments of product no later than by the end of a Sprint.

Development Team: the group of people accountable for all evolutionary development work needed to create a releasable Increment no later than by the end of a Sprint.

Emergence: the process of the coming into existence or prominence of unforeseen facts or knowledge of a fact, a previously unknown fact, or knowledge of a fact becoming visible unexpectedly.

Empiricism: the process control type in which decisions are based on observed results, experience and experimentation. Empiricism implements regular inspections and adaptations requiring and creating transparency. *Also referred to as 'empirical process control'.*

Forecast: the anticipation of a future trend based on observations of the past, like the selection of Product Backlog deemed deliverable in the current Sprint or in future Sprints for future Product Backlog.

Impediment: Any hindrance or obstacle that is blocking or slowing down the Development Team and cannot be solved through the self-organization of the Development Team itself. Raised no later than at the Daily Scrum, the Scrum Master is accountable for its removal.

Increment: a candidate of releasable work that adds to and changes previously created Increments, and - as a whole - forms a product.

Product Backlog: an ordered, evolving list of all work deemed necessary by the Product Owner to create, deliver, maintain and sustain a product.

Product Backlog refinement: the recurring activity in a Sprint through which the Product Owner and the Development Team add granularity to future Product Backlog.

Product Owner: the person accountable for optimizing the value a product delivers, primarily by managing and expressing all product expectations and ideas in a Product Backlog. The single representative of all stakeholders.

Scrum (n): a simple framework for complex product delivery (1); a simple framework for addressing complex problems (2).

Scrum Master: the person accountable for fostering an environment of Scrum by guiding, coaching, teaching and facilitating one or more Scrum Teams and their environment in understanding and employing Scrum.

Scrum Team: the combined accountabilities of Product Owner, Development Team and Scrum Master.

Scrum Values: a set of 5 fundamental values and qualities underpinning the Scrum framework; commitment, focus, openness, respect and courage.

Sprint: an event that serves as a container for the other Scrum events, time-boxed to 4 weeks or less. The event serves getting a sufficient amount of work done, while ensuring timely inspection, reflection and adaptation at a product and strategic level. *The other Scrum events are Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review and Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: an evolving overview of all work deemed necessary by the Development Team to realize a Sprint's goal.

Sprint Goal: a concise statement expressing the overarching purpose of a Sprint.

Sprint Length: time-box of a Sprint, which is 4 weeks or less.

Sprint Planning: an event marking the start of a Sprint, time-boxed to 8 hours or less. The event serves for the Scrum Team to inspect Product Backlog considered most valuable at that time and design that forecast into an initial Sprint backlog against the Sprint Goal.

Sprint Retrospective: an event marking the closing of a Sprint, time-boxed to 3 hours or less. The event serves for the Scrum Team to inspect the Sprint that is ending and establish the way of working for the next Sprint.

Sprint Review: an event marking the closing of the development of a Sprint, time-boxed to 4 hours or less. The event serves for the Scrum Team and the stakeholders to inspect the Increment, the overall progress and strategic changes in order to allow the Product Owner to update the Product Backlog.

Stakeholder: a person external to the Scrum Team with a specific interest in or knowledge of a product that is required for the further evolution of the product.

Time-box: a container in time of a maximum duration, potentially a fixed duration. In Scrum all events have a maximum duration only, except for the Sprint itself which has a fixed duration.

Velocity: popular indication of the average amount of Product Backlog turned into an Increment of releasable product during a Sprint by a specific (composition of a) Scrum Team. Velocity serves primarily as an aid for the Development Team of the Scrum Team to forecast Sprints.

Chinese (simp) / 简体中文 – Scrum 词汇表

Burn-down Chart: 一张显示剩余工作随时间而递减的图表

Burn-up Chart: 一张显示随时间而递增的参数（例如：价值）的图表

Daily Scrum: 是一个每日举行的活动，时间限制不超过15分钟，用来在Sprint 期间重新规划开发工作。这个活动可供 Development Team 分享每日的工作进展，规划接下来24小时的工作，以及相应地更新 Sprint Backlog

Definition of Done: 一个可发布产品所必须展现出的一系列期望值和品质，（例如：产品达到了可发布给使用者的必要条件）

Development standards: Development Team在Sprint结束以前确认创造出产品的releasable Increments所必须达到的一套标准和实行准则

Development Team: 在Sprint结束之前负责开创出所有渐进式开发工作并产出releasable Increment的一群人

Emergence: 未预见的事实或事实的知识、之前未知的事实或事实的知识，变得存在或显著的过程

Empiricism: 决策是基于观察结果、经验和实验的过程管制类型。 Empiricism落实定期性检视、依需求作调适和创造透明度。也可称之为'empirical process control'

Forecast: 根据过去的观察结果对未来趋势所做出的预测。例如将挑选出的 Product Backlog在当下的Sprint中视为可交付的产品，或是成为在将来的Sprints中的Product Backlog

Impediment: 任何阻碍或拖慢开发团队的障碍物或绊脚石，而且无法透过开发团队的自我组织来解决。必须于Daily Scrum结束前提出，由Scrum Master负责排除。

Increment: 一个针对之前产出的Increment加以增加或修改的可发布工作，而最终为一个产品的形式

Product Backlog: 一个排序过及演进式且包含所有必要工作并由Product Owner创造、交付、维护和支持成一个产品的清单

Product Backlog refinement: 一个在Sprint中重复性发生的活动，透过该活动Product Owner和Development Team为接下来的Product Backlog添加更细致的内容

Product Owner: 一位负责在Product backlog里透过incrementally managing及表达所有产品期望和想法以交付有价值产品的人；是所有Stakeholder中的唯一代表

Scrum (n): 一个适用于交付复杂产品的简单framework(1)；一个适用于管理复杂问题的简单framework(2).

Scrum Master: 一个负责透过指导、辅导、教导和引导一个或多个Scrum团队以及让团队拥有了解和应用Scrum的环境并扶植Scrum工作环境的人

Scrum Team: Product Owner, Development Team和Scrum Master所组成并负责的团队

Scrum Values: 一套支撑Scrum framework的5个基本价值观及品质;;承诺, 专注, 开放, 尊重和勇气

Sprint: 本身是一个活动并作为其他Scrum活动的容器, 时间限制最多为4周或更短。该活动需在完成足够的事项的同时, 确保在产品和计划层面上适时的检视、反省和调适。其他Scrum活动包含Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review和Sprint Retrospective

Sprint Backlog: 一个对Development Team必要且不断演变的所有工作清单以达成Sprint Goal

Sprint Goal: 一个用于陈述 Sprint 总体目标的简洁说明。

Sprint Length: 是指一个 Sprint的时间盒, 为4周或更短的时间

Sprint Planning: 一个象征 Sprint 开始的活動, 时间限制为8小时以内。这个活动让 Scrum Team 审查出当下被认定为最有价值的 Product Backlog 以决定该Sprint的预期达成任务, 并且依据 Sprint Goal 来设计出一个起始的 Sprint Backlog

Sprint Retrospective: 一个象征 Sprint 截止的活動, 时间限制为3小时以内。这个活动让 Scrum Team 审查即将结束的 Sprint, 并且建立了下一个 Sprint 的工作模式。

Sprint Review: 一个象征该Sprint的开发已结束的活动, 时间限制为4小时以内。该活动可让 Scrum Team 及 Stakeholders 去审查 Increment、整体进度以及策略变更, 以便 Product Owner 去更新Product Backlog。

Stakeholder: 一个在Scrum Team之外的人, 具有针对该产品的进一步发展所需的特定产品兴趣或知识。

Time-box: 一个象征时间最大长度范围的容器, 很可能是一个固定的时间长度。在Scrum中, 除了Sprint本身是有一个固定的时间长度外, 其他所有活动都只有最长时间限制。

Velocity: 一个常用的指标, 用于衡量一个特定的Scrum Team于一个Sprint期间内将多少个Product Backlog 变成可发布产品的Increment 的平均数量 (由每个Sprint达成的数量累计平均值)。Velocity主要用于帮助Scrum Team里的开发团队去预测Sprints

Chinese (trad) / 繁體中文 – Scrum 詞彙表

Burn-down Chart: 一張顯示剩餘工作隨時間而遞減的圖表

Burn-up Chart: 一張顯示隨時間而遞增的參數（例如：價值）的圖表

Daily Scrum: 是一個每日舉行的活動，時間限制不超過15分鐘，用來在Sprint 期間重新規劃開發工作。這個活動可供 Development Team 分享每日的工作進展，規劃接下來24小時的工作，以及相應地更新 Sprint Backlog

Definition of Done: 一個可發佈產品所必須展現出的一系列期望值和品質，（例如：產品達到了可發佈給使用者的必要條件）

Development standards: Development Team在Sprint結束以前確認創造出產品的releasable Increments所必須達到的一套標準和實行準則

Development Team: 在Sprint結束之前負責開創出所有漸進式開發工作並產出releasable Increment的一群人

Emergence: 未預見的事實或事實的知識、之前未知的事實或事實的知識，變得存在或顯著的過程

Empiricism: 決策是基於觀察結果、經驗和實驗的過程管制類型。Empiricism落實定期性檢視、依需求作調適和創造透明度。也可稱之為'*empirical process control*'

Forecast: 根據過去的觀察結果對未來趨勢所做出的預測。 例如將挑選出的 Product Backlog在當下的Sprint中視為可交付的產品，或是成為在將來的Sprints中的Product Backlog

Impediment: 任何阻礙或拖慢開發團隊的障礙物或絆腳石，而且無法透過開發團隊的自我組織來解決。必須於Daily Scrum結束前提出，由Scrum Master負責排除。

Increment: 一個針對之前產出的Increment加以增加或修改的可發佈工作，而最終為一個產品的形式

Product Backlog: 一個排序過及演進式且包含所有必要工作並由Product Owner創造、交付、維護和支持成一個產品的清單

Product Backlog refinement: 一個在Sprint中重複性發生的活動，透過該活動Product Owner和Development Team為接下來的Product Backlog添加更細緻的內容

Product Owner: 一位負責在Product backlog裡透過incrementally managing及表達所有產品期望和想法以交付有價值產品的人；是所有Stakeholder中的唯一代表

Scrum (n): 一個適用於交付複雜產品的簡單framework(1)；一個適用於管理複雜問題的簡單framework(2).

Scrum Master: 一個負責透過指導、輔導、教導和引導一個或多個Scrum團隊以及讓團隊擁有了解和應用Scrum的環境並扶植Scrum工作環境的人

Scrum Team: Product Owner, Development Team和Scrum Master所組成並負責的團隊

Scrum Values: 一套支撐Scrum framework的5個基本價值觀及品質;承諾, 專注, 開放, 尊重和勇氣

Sprint: 本身是一個活動並作為其他Scrum活動的容器, 時間限制最多為4週或更短。該活動需在完成足夠的事項的同時, 確保在產品和計劃層面上適時的檢視、反省和調適。其他Scrum活動包含Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review和Sprint Retrospective

Sprint Backlog: 一個對Development Team必要且不斷演變的所有工作清單以達成Sprint Goal

Sprint Goal: 一個用於陳述 Sprint 總體目標的簡潔說明。

Sprint Length: 是指一個 Sprint的時間盒, 為4週或更短的時間

Sprint Planning: 一個象徵 Sprint 開始的活動, 時間限制為8小時以內。這個活動讓 Scrum Team 審查出當下被認為最有價值的 Product Backlog 以決定該Sprint的預期達成任務, 並且依據 Sprint Goal 來設計出一個起始的 Sprint Backlog

Sprint Retrospective: 一個象徵 Sprint 截止的活動, 時間限制為3小時以內。這個活動讓 Scrum Team 審查即將結束的 Sprint, 並且建立了下一個 Sprint 的工作模式。

Sprint Review: 一個象徵該Sprint的開發已結束的活動, 時間限制為4小時以內。該活動可讓 Scrum Team 及 Stakeholders 去審查 Increment、整體進度以及策略變更, 以便 Product Owner 去更新Product Backlog。

Stakeholder: 一個在Scrum Team之外的人, 具有針對該產品的進一步發展所需的特定產品興趣或知識。

Time-box: 一個象徵時間最大長度範圍的容器, 很可能是一個固定的時間長度。在Scrum中, 除了Sprint本身是有一個固定的時間長度外, 其他所有活動都只有最長時間限制。

Velocity: 一個常用的指標, 用於衡量一個特定的Scrum Team於一個Sprint期間內將多少個Product Backlog 變成可發布產品的Increment 的平均數量 (由每個Sprint達成的數量累計平均值)。Velocity主要用於幫助Scrum Team裡的開發團隊去預測Sprints

Danish / Dansk - Scrum Ordbog

Burn-down Chart: diagram der viser nedskrivning af udestående arbejde i forhold til tid.

Burn-up Chart: diagram der viser stigning i en parameter, f.eks. værdi, i forhold til tid.

Daily Scrum: tidsbegrænset daglig begivenhed (15 minutter eller mindre) til replanlægning af udviklingsarbejde i løbet af et Sprint. Formålet er at Development Team kan dele den daglige fremdrift, planlægge arbejde for de næste 24 timer og opdatere Sprint Backloggen.

Definition of Done: forventninger eller aftaler som produktet skal overholde før en udgivelse til produktion.

Development standards: standarder og praktikker som Development Teamet har identificeret som nødvendige for at udvikle potentielle produktionsfærdige Increments senest ved udgangen af et Sprint.

Development Team: medarbejdere der er ansvarlig for al inkrementiel udviklingsarbejde krævet for at levere produktionsfærdig Increment senest ved udgangen af et Sprint.

Emergence: proces hvori uforudset viden eller kendskab til fakta opstår.

Empiricism: processtyring hvor beslutninger sker med afsæt i observerede resultater, erfaring og eksperimenter. Empiricism anvender hyppig inspektion og adaptation for at skabe transparens. Empiricism kaldes også empirical process control.

Forecast: forventning om fremtidig tendens baseret på historiske observationer, f.eks. udvælgelse af mængden af arbejde fra Product Backlog der kan leveres i et Sprint eller i fremtidige Sprints.

Impediment: En forhindring eller udfordring der blokerer eller forsinker Development Team uden mulighed for løsning via selvorganisering. Bør identificeres senest på Daily Scrum. Scrum Master er ansvarlig for fjerne en Impediment.

Increment: kandidat til produktionsklart arbejde der udvider tidligere Increment og tilsammen danner et produkt.

Product Backlog: en rangeret, levende, liste af arbejde som Product Owner finder nødvendig for at udvikle, vedligeholde og drifte et produkt.

Product Backlog refinement: aktivitet i et Sprint hvor Product Owner i samarbejde med Development Team præciserer og detaljer elementer på Product Backlog.

Product Owner: enkelt person der er ansvarlig for at optimere den værdi et produkt leverer. Dette gøres ved at inkrementielt vedligeholde og udtrykke alle forventninger til produktet i form af en Product Backlog. Product Owner skal repræsentere holdninger fra alle interessenter overfor Development Team.

Scrum (n): simpelt rammeværk til udvikling af komplekse produkter (1); simpelt rammeværk for håndtering af komplekse udfordringer (2).

Scrum Master: enkelt person ansvarlig for at få Scrum til at fungere ved at guide, coache, undervise og facilitere et eller flere Scrum Teams og deres omgivelser i forståelse og anvendelse af Scrum.

Scrum Team: sammensætning af Product Owner, Development Team og Scrum Master.

Scrum Values: 5 fundamentale værdier og kvaliteter der understreger Scrum rammeværket: engagement, fokus, åbenhed, respekt og mod.

Sprint: fastlængde tidsafgrænset periode på 4 uger eller mindre hvori de øvrige Scrum begivenheder bliver afholdt. Perioden bruges til at færdiggøre (done) en tilstrækkelig mængde arbejde og samtidig have hyppig inspektion, refleksion og adaption på produkt- og strategiskniveau. *De øvrige Scrum begivenheder er: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review og Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: et evolutionært overblik over mængden af arbejde der er krævet for at nå (done) målet for et givent Sprint (Sprint Goal).

Sprint Goal: kortfattet sætning der angiver et overordnet formål for et Sprint.

Sprint Length: time-box for et Sprint, 4 uger eller kortere.

Sprint Planning: tidsbegrænset begivenhed (8 timer eller mindre) der afholdes i starten af et Sprint. Begivenhedens formål er at Scrum Teamet kan inspicere Product Backlog og udvikle en initial Sprint backlog der løser et overordnet Sprint Goal.

Sprint Retrospective: tidsbegrænset begivenhed (3 timer eller mindre) der afslutter et Sprint. Her inspicerer Scrum Teamet det seneste Sprint og bliver enige om hvilke tilpasninger der gøres i næste Sprint.

Sprint Review: tidsbegrænset begivenhed (4 timer eller mindre) der markerer afslutning af udvikling i et Sprint. Her inspicerer Scrum Team og interessenter et Increment, overordnet fremdrift og strategiske ændringer som Product Owner indarbejder i Product Backlog.

Stakeholder: en interessant udenfor Scrum Teamet med udtrykt interesse eller viden om produktet som er nødvendig for fremtidig evolutionær udvikling.

Time-box: en tidsafgrænsning med enten udtrykt maksimal længde eller fast længde. I Scrum har alle begivenheder en maksimal længde mens selve Sprintet har en fast længde.

Velocity: angiver den hastighed hvormed et Development Team kan omdanne Product Backlog til produktionsklar Increment. Anvendes som redskab for Scrum Teamet til forecast af fremtidige Sprints.

Dutch / Nederlands - Scrum Begrippenlijst

Burn-down Chart: een grafiek die de afname toont van openstaande inspanning in de tijd.

Burn-up Chart: een grafiek die de toename toont van een parameter, bvb. waarde, in de tijd.

Daily Scrum: een dagelijks event, met een time-box van 15 minuten of korter, om het ontwikkelwerk binnen een Sprint te (her)plannen. Het Development Team deelt onderling de dagelijkse voortgang om op basis daarvan het werk voor de volgende 24 uur te plannen en dit naar de Sprint Backlog te vertalen.

Definition of Done: de verzameling verwachtingen en criteria waaraan een product moet voldoen om als releasable te kunnen beschouwd worden, om naar eindgebruikers van het product te kunnen worden vrijgegeven.

Development Team: de groep mensen die collectief aansprakelijk is voor de uitvoering van alle ontwikkelwerk om niet later dan aan het einde van elke Sprint een productiewaardig Increment te creëren.

Emergence: het fenomeen waarbij onverwacht nieuwe feiten of nieuwe inzichten met betrekking tot bestaande feiten opduiken; feiten, kennis of inzichten die niet eerder gekend waren.

Empirische procescontrole: de vorm van procescontrole waar beslissingen genomen worden op basis van observeerbare resultaten, praktijkervaring en realisaties. Empirische procescontrole bestaat uit de regelmatige en herhaalde uitvoering van inspectie (evaluatie) en aanpassing. Een empirische werkwijze vereist en creëert transparantie.

Forecast (Nederlands: *voorspelling* of *verwachting*): de verwachting van een toekomstige trend op basis van observaties van het verleden, zoals het aantal items van de Product Backlog dat opleverbaar wordt geacht in een huidige Sprint, of in toekomstige Sprints.

Impediment: Elke hindernis die het Development Team blokkeert of vertraagt en niet kan opgelost worden binnen de zelf-organisatie van het Development Team. Impediments horen niet later dan tijdens de Daily Scrum bekend gemaakt te worden en verwijdering ervan valt onder de aansprakelijkheid van de Scrum Master.

Increment: een werkende versie van een product dat wordt toegevoegd en wijzigingen aanbrengt aan eerder gecreëerde Incrementen, waarbij het geheel van alle verwezenlijkte Incrementen een samenhangend product vormt.

Ontwikkelstandaarden (Engels: *development standards*): de verzameling standaarden die door een Development Team opgemaakt en geaccordeerd worden als noodzakelijk om binnen een Sprint productiewaardige Incrementen te creëren.

Product Backlog: een gesorteerde, evoluerende lijst die alle werk bevat dat een Product Owner noodzakelijke en wenselijk acht om een product te creëren, op te leveren, te wijzigen, te onderhouden en onderhoudbaar te houden.

Product Backlog refinement (Nederlands: *verfijning*): de regelmatig uitgevoerde activiteit waarin de Product Owner en het Development Team gradueel verfijnde inzichten creëren in de Product Backlog.

Product Owner: de persoon die aansprakelijk is voor de optimalisatie van de waardecreatie van een product. Een Product Owner, als enige vertegenwoordiger van alle belanghebbenden, beheert en verklaart daartoe alle verwachtingen zoals opgenomen in de Product Backlog.

Scrum (*n*): een eenvoudig framework om complexe producten op te leveren (1); een eenvoudig framework om complexe problemen te beheren (2).

Scrum Master: de persoon die aansprakelijk is om een omgeving van Scrum te creëren door één of meerdere Scrum Teams en hun omgeving te ondersteunen en te onderwijzen in hun begrip en toepassing van Scrum.

Scrum Team: de gecombineerde aansprakelijkheden van Product Owner, Development Team en Scrum Master.

Scrum waarden: een verzameling van vijf kernwaarden en -gedragingen die het Scrum framework schragen; commitment, focus, openheid, respect en moed.

Sprint: een zogeheten ‘container’-event dat de overige Scrum events omvat, met een time-box van 4 weken of korter. Het event zorgt dat een voldoende hoeveelheid werk gerealiseerd kan worden, zonder verlies aan ruimte voor inspectie, aanpassing en reflectie, zowel op product- als op strategisch niveau. *De overige events zijn Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review en Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: een evoluerend overzicht van alle werkzaamheden die het Development Team noodzakelijk acht om een Sprint Goal te realiseren.

Sprint Goal: een korte omschrijving van de overkoepelende doelstelling van een Sprint.

Sprint-lengte: time-box van een Sprint, 4 weken of korter.

Sprint Planning: het eerste event van een Sprint, met een time-box van 8 uur of korter. Tijdens het event selecteert het Scrum Team het meest belangrijke werk van de Product Backlog, de forecast, en drukt de werkzaamheden om de overkoepelende Sprint-doelstelling te realiseren uit in een Sprint Backlog.

Sprint Retrospective: het laatste event van een Sprint, met een time-box van 3 uur of korter. Het Scrum Team kijkt terug op de afgelopen Sprint, met als doel de werkwijze voor de volgende Sprint te bepalen.

Sprint Review: een event aan het einde van een Sprint, met een time-box van 4 uur of korter. Het Scrum Team en de stakeholders bespreken het Increment, de algemene voortgang en strategische wijzigingen teneinde de Product Backlog te actualiseren.

Stakeholder: een persoon buiten het Scrum Team die een specifiek belang in het product heeft of inzichten heeft die noodzakelijk zijn voor de verdere evolutie van het product.

Time-box: een afbakening in de tijd bestaande uit een maximale, en soms vaste, duurtijd. In Scrum hebben alle events een maximale time-box, behalve de Sprint zelf die een vaste lengte heeft.

Velocity (Nederlands: *voortgang* of *snelheid*): een gangbare aanduiding van de gemiddelde hoeveelheid Product Backlog die een specifiek team in een bepaalde samenstelling tijdens een Sprint omzette in een Increment. Het belangrijkste doel van Velocity is om een Development Team van een Scrum Team te helpen om een forecast van Sprints te maken.

German / Deutsch - Scrum Begriffe und Definitionen

Burn-down Chart: Ein Diagramm, das den verbleibenden Aufwand über die Zeit zeigt und dadurch die noch zu erledigende Arbeit sichtbar macht.

Burn-up Chart: Ein Diagramm, das den Zugewinn eines Parameters über die Zeit zeigt und dadurch z.B. bereits erledigte Arbeit sichtbar macht.

Daily Scrum: Tägliches, zeitlich beschränktes (engl. *time-boxed*) Ereignis, das der Anpassung der Planung während eines Sprints dient. Es dient dem Entwicklungsteam dazu, den gemeinsamen Fortschritt zu überprüfen (engl. *inspect*), die weitere Planung untereinander abzustimmen und das Sprint Backlog zu aktualisieren.

Definition of Done: Eine Liste von Erwartungen und Qualitätsanforderungen, die ein Produkt erfüllen muss, bevor es produktiv eingesetzt werden kann.

Normung (engl. *development standards*): Entwicklungs- und Technologie-Standards und Praktiken, die ein Entwicklungsteam anwendet, um jeden Sprint ein auslieferbares Produkt-Inkrement zu erzeugen.

Entstehung (engl. *emergence*): Art und Weise, in der unvorhergesehene, übersehene oder unbekannt Details plötzlich und unerwartet auftauchen.

Entwicklungsteam (engl. *Development Team*): Die Personen im Scrum Team, die für die Durchführung der Entwicklungsarbeiten verantwortlich sind, mit dem Ziel, ein auslieferbares Produkt-Inkrement zu erzeugen.

Empirismus (engl. *empiricism*): Ein Ansatz für die Kontrolle und Überwachung von Prozessen, bei dem Entscheidungen auf Grund von Beobachtungen, Erfahrungen und Versuchen gefällt werden. Empirismus hat drei Säulen: Transparenz, Überprüfung (engl. *inspection*) und Anpassung (engl. *adaptation*).

Prognose (engl. *forecast*): Die Vorhersage eines zukünftigen Trends auf Basis von Beobachtungen der Vergangenheit, z.B. bei der Auswahl von Einträgen aus dem Product Backlog für einen Sprint durch das Entwicklungsteam.

Produkt-Inkrement: Potenziell auslieferbare Software, die eine Weiterentwicklung des letzten Produkt-Inkrement darstellt.

Product Backlog: Eine Liste von Dingen, die getan werden müssen, um ein Softwareprodukt zu erstellen, zu pflegen und weiter zu entwickeln.

Product Backlog Verfeinerung (engl. *refinement*): Eine Aktivität, bei der der Product Owner und das Entwicklungsteam während eines Sprints das Product Backlog verfeinern, überarbeiten und um Details ergänzen.

Product Owner: Die Rolle im Scrum Team, die für das inkrementelle Management sowie die Definition der geschäftlichen und funktionalen Erwartungen an das Produkt verantwortlich ist.

Scrum (n): Ein einfaches Framework für die Erstellung komplexer Produkte und den Umgang mit komplexen Problemen.

Scrum Master: Coacht, trainiert und unterstützt das Scrum Team und seine Umgebung in der korrekten Anwendung von Scrum.

Scrum Team: Ein Team, das aus Product Owner, Entwicklungsteam und Scrum Master besteht.

Scrum Werte (engl. *values*): Grundlegende Werte und Eigenschaften, die das Scrum Framework unterstützen. Zu den Scrum Werten zählen Commitment, Fokus, Offenheit, Respekt und Mut.

Sprint: Zeitlich beschränktes Ereignis, das die anderen Scrum Ereignisse (Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review und Sprint Retrospektive) als Container-Ereignis enthält. Ein Sprint dauert maximal 4 Wochen.

Sprint Backlog: Eine Liste von Dingen, die zur Erreichung des Ziels des aktuellen Sprints umgesetzt werden müssen.

Sprint Länge: Zeitlicher Rahmen (engl. *time box*) eines Sprints. Ein Sprint dauert maximal 4 Wochen.

Sprint Planning: Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal acht Stunden, mit dem ein Sprint startet. Es dient dem Scrum Team dazu, die wertvollsten Dinge zu identifizieren, die als nächstes umgesetzt werden sollen, diese im Sprint Backlog zu verfeinern und den Umfang des nächsten Sprint zu definieren.

Sprint Retrospektive (engl. *Sprint Retrospective*): Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal drei Stunden am Ende jeden Sprints. Es dient dem Scrum Team dazu, den letzten Sprint zu überprüfen und den Prozess für den nächsten Sprint anzupassen.

Sprint Review: Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal vier Stunden, mit dem die Entwicklungsarbeit in einem Sprint endet. Es dient dem Scrum Team und den Stakeholdern dazu, das im Sprint entstandene Produkt-Inkrement zu überprüfen, einen Eindruck vom allgemeinen Fortschritt zu bekommen und das Product Backlog zu aktualisieren.

Sprint-Ziel (engl. *Sprint Goal*): Ein kurzer Satz, der den Zweck eines Sprints beschreibt.

Stakeholder: Eine Person, die außerhalb des Scrum Teams steht und ein besonderes Interesse am Produkt oder besondere Kenntnisse zum Produkt hat, die für die inkrementelle Entwicklung des Produktes wertvoll sind.

Velocity: Ein populärer Indikator für die durchschnittliche Menge an Product Backlog-Einträgen, die während eines Sprints von einem Scrum Team in ein Produkt-Inkrement umgewandelt werden konnte. Die Velocity dient hauptsächlich dazu, den Fortschritt dieses Teams in zukünftigen Sprints zu schätzen.

Zeitlicher Rahmen (engl. *Time-box*): Ein maximaler oder exakter zeitlicher Rahmen für ein Ereignis. Scrum definiert für alle Ereignisse eine maximale Dauer mit Ausnahme des Sprints, der eine exakte Dauer hat.

Italian / Italiano - Le parole di Scrum

Affinamento del Product Backlog (*Product Backlog Refinement*): attività portata avanti con continuità durante lo Sprint, attraverso la quale il Product Owner e i membri del Development Team aggiungono granularità al Product Backlog, in continua evoluzione potenziale.

Daily Scrum (sost. m.): evento a cadenza giornaliera limitato nella durata (time-boxed) a non più di 15 minuti - o meno - necessario a ri-pianificare il lavoro di sviluppo durante uno Sprint. Questo evento serve al Development Team per condividere i progressi giornalieri, pianificare il lavoro delle 24 ore successive e per aggiornare lo Sprint Backlog di conseguenza.

Definizione di “Fatto” (*Definition of Done*): insieme di elementi attesi e qualità che un prodotto deve dimostrare di avere affinché lo rendano rilasciabile, ad esempio compatibile con un eventuale rilascio agli utenti del prodotto.

Development Team: gruppo di persone responsabili di organizzare e realizzare tutto il lavoro di sviluppo incrementale necessario per creare un Incremento rilasciabile non più tardi del termine di uno Sprint.

Durata dello Sprint: Durata, limitata nel tempo (time-box), di uno Sprint. Può essere di massimo 4 settimane o inferiore.

Emersione (*Emergence*): processo che porta alla luce o mette in risalto elementi non previsti, oppure la conoscenza di un fatto non precedentemente noto o diventato visibile inaspettatamente.

Empirismo: tipo di controllo dei processi nel quale le decisioni sono basate sull’osservazione di risultati, esperienze e sperimentazione. L’empirismo prevede di implementare ispezioni ed adeguamenti regolari, basati sulla trasparenza che, così facendo, viene ulteriormente rafforzata. È anche noto come “controllo empirico dei processi”.

Grafico “Burn-down”: rappresentazione grafica che mostra la progressiva e cumulativa diminuzione del lavoro rimanente in relazione al tempo.

Grafico “Burn-up”: rappresentazione grafica che mostra l’aumento di un parametro (ad esempio il valore) in relazione al tempo.

Impedimento: Qualunque intralcio o ostacolo che blocca o rallenta il lavoro del Development Team e che non può essere risolto attraverso l’auto organizzazione del Development Team stesso. Deve essere segnalato non più tardi del primo Daily Scrum disponibile. Lo Scrum Master è responsabile della sua rimozione.

Incremento: set di lavoro potenzialmente utilizzabile che si aggiunge agli Incrementi precedentemente creati e coi quali forma - nell’insieme - un prodotto.

Previsione (*Forecast*): anticipazione di un trend futuro basato sull’osservazione del passato. Tipicamente è la selezione di determinate parti di Product Backlog ritenute consegnabili durante lo Sprint corrente o in quelli futuri, anche in relazione al Product Backlog futuro.

Product Backlog (sost. m.): elenco ordinato sempre in evoluzione di tutto quanto è ritenuto necessario dal Product Owner per poter creare, consegnare, mantenere e sostenere un prodotto.

Product Owner (sost f./m.): persona responsabile dell'ottimizzazione del valore espresso da un prodotto, attraverso la gestione incrementale del Product Backlog, nonché l'esplicitazione di tutte le aspettative e idee in esso contenute; è il referente unico dello Scrum Team verso tutti gli Stakeholders.

Scrum (n) (sost. m.): (1) framework semplice per il rilascio di prodotti complessi; (2) framework semplice per la gestione di problemi complessi.

Scrum Master (sost f./m.): persona responsabile di favorire e sostenere un contesto Scrum attraverso attività di guida, addestramento, insegnamento e facilitazione di uno o più Scrum Team, nonché del loro sviluppo nella comprensione e corretto utilizzo di Scrum.

Scrum Team: combinazione delle responsabilità in capo a Product Owner, Development Team e Scrum Master.

Sprint (sost. m.): evento della durata massima di 4 settimane o meno, che funge da contenitore di tutti gli altri eventi Scrum. Punta a realizzare un sufficiente ammontare di lavoro, assicurando regolari ispezioni, riflessioni e adattamento a livello di prodotto e di strategie. Gli unici altri eventi ammessi in Scrum sono: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective.

Sprint Backlog (sost. m.): visione d'insieme - materializzata in varie forme ed in continua evoluzione - di tutte le attività selezionate dal Product Backlog da parte le Development Team e relative allo sviluppo necessario alla realizzazione dello Sprint goal.

Sprint Goal (sost. m.): affermazione sintetica che esprime l'obiettivo generale di uno Sprint.

Sprint Planning (sost. m.): evento della durata massima di 8 ore o più breve, che segna l'inizio del nuovo Sprint. L'evento è funzionale allo Scrum Team per ispezionare gli elementi del Product Backlog ritenuti in quel momento di maggior valore, nonché per determinarne la pianificazione all'interno di uno Sprint Backlog, tenendo in considerazione lo Sprint Goal generale.

Sprint Retrospective (sost. f.): evento della durata massima di 3 ore o più breve, che segna il termine dello Sprint; l'evento è funzionale all'ispezione - da parte di tutti i membri dello Scrum Team - dello Sprint che si sta per concludere, nonché per decidere come lavorare nello Sprint successivo.

Sprint Review (sost. f.): evento della durata massima di 4 ore o più breve, che segna il termine dello sviluppo relativo allo Sprint. L'evento è funzionale all'ispezione - da parte dello Scrum Team e degli Stakeholders - dell'Incremento, del progresso generale e dei cambiamenti strategici, per permettere al Product Owner di aggiornare il Product Backlog.

Stakeholder (sost. f. / m.): persona esterna allo Scrum Team 1) portatrice di specifiche conoscenza e/o 2) rappresentante di un interesse per un prodotto, necessari per l'ulteriore evoluzione del prodotto.

Standard di sviluppo: l'insieme di standard e pratiche che un Development Team identifica come necessarie per creare Incrementi di prodotto potenzialmente rilasciabili non oltre il termine dello Sprint.

Time-box (sost. f.): contenitore temporale limitato, caratterizzato da una durata massima e potenzialmente fissa. In Scrum tutti gli eventi sono caratterizzati da una durata variabile massima, ad eccezione dello Sprint, che ha una durata fissa.

Valori di Scrum: set di 5 valori, le qualità fondamentali del framework Scrum: impegno, focalizzazione, apertura, rispetto e coraggio.

Velocity (sost. f.): indicatore molto diffuso che misura l'ammontare medio di Product Backlog trasformato in un Incremento, potenzialmente rilasciabile durante uno Sprint da parte di uno specifico (o dalla composizione di uno) Scrum Team. Essenzialmente, la Velocity rappresenta essenzialmente un utile supporto alla previsione del lavoro rilasciabile (forecast) a disposizione del Development Team, parte di uno Scrum Team.

Polish / Polski – Słowniczek Scruma

Burn-down chart (pl. *wykres spalania*): wykres pokazujący ubywanie pracy pozostałej do ukończenia w czasie.

Burn-up chart (pl. *wykres wypalania*): wykres pokazujący wzrost jakiegoś parametru, np. wartości, w czasie.

Daily Scrum (pl. *Codzienny Scrum*): codzienne wydarzenie, ograniczone w czasie do 15 minut lub mniej, którego celem jest zaplanowanie (zaktualizowanie planu) prac wytwórczych w Sprincie. Wydarzenie to służy Zespołowi Deweloperskiemu do codziennego dzielenia się informacjami o rezultatach, zaplanowania prac na następne 24 godziny i zaktualizowania Backlogu Sprintu.

Definition of Done (pl. *Definicja Ukończenia*): zestaw oczekiwań wobec produktu i cech, które musi on posiadać, aby można go było wydać (ang. *release*) użytkownikom produktu.

Development standards (pl. *standardy wytwórcze*): zestaw standardów i praktyk, które Zespół Deweloperski wskazuje jako niezbędne do wytworzenia Przyrostów produktu, aby można je było wydać (ang. *release*) nie później niż do końca Sprintu.

Development Team (pl. *Zespół Deweloperski*): grupa ludzi odpowiedzialna za całość ewolucyjnych prac wytwórczych niezbędnych do wytworzenia Przyrostu produktu możliwego do wydania nie później niż do końca Sprintu.

Emergence (pl. *wyłanianie się*): proces powstawania lub eksponowania nieprzewidzianych wcześniej faktów lub wiedzy o nich, o wcześniej nieznanych faktach lub wiedzy o fakcie niespodziewanie uwidocznionym.

Empiricism (pl. *empiryzm*): typ kontroli procesu, w którym decyzje podejmowane są w oparciu o zaobserwowane wyniki, doświadczenie i eksperymentowanie. Empiryzm wprowadza regularne inspekcje i adaptacje, które wymagają przejrzystości (ang. *transparency*). *Również określany jako „empiryczna kontrola procesu”.*

Forecast (pl. *prognoza*): przewidywanie przyszłego trendu w oparciu o obserwacje przeszłości, np. wybór elementów Backlogu Produktu uznanych za możliwe do realizacji w bieżącym Sprincie lub w przyszłych Sprintach dla przyszłego Backlogu Produktu.

Impediment (pl. *utrudnienie*): wszelkie trudnienia lub przeszkody, które blokują lub spowalniają Zespół Deweloperski i nie mogą być usunięte poprzez samoorganizację samego Zespołu Deweloperskiego. Zgłoszone nie później niż podczas Codziennego Scruma; Scrum Master jest odpowiedzialny za jego usunięcie.

Increment (pl. *Przyrost*): ukończona praca możliwa do wydania użytkownikom produktu, która dodaje się do i zmienia wcześniej wytworzone Przyrosty, które – jako całość – tworzą produkt.

Product Backlog (pl. *Backlog Produktu*): uporządkowana i ewoluująca lista wszelkich prac uważanych za niezbędne, aby Właściciel Produktu stworzył, dostarczył i utrzymywał produkt.

Product Backlog refinement (pl. *Doskonalenie Backlogu Produktu*): powtarzająca się w Sprincie czynność, podczas której Właściciel Produktu i Zespół Deweloperski uszczegóławiają przyszły Backlog Produktu.

Product Owner (pl. *Właściciel Produktu*): osoba odpowiedzialna za optymalizację wartości dostarczanej przez produkt, przede wszystkim poprzez wyrażanie w Backlogu Produktu wszelkich oczekiwań wobec produktu i pomysłów z nim związanych oraz zarządzanie nimi.

Scrum (*n*): prosty *framework* do dostarczania złożonych produktów (1); prosty *framework* do zarządzania złożonymi problemami (2).

Scrum Master: osoba odpowiedzialna za rozwój środowiska scrumowego poprzez wspieranie jednego lub większej liczby Zespołów Scrumowych (wraz z ich otoczeniem) w zrozumieniu i wdrażaniu Scruma, ich coaching, nauczanie i facylitację.

Scrum Team (pl. *Zespół Scrumowy*): połączone role Właściciela Produktu, Zespołu Deweloperskiego i Scrum Mastera.

Scrum Values (pl. *Wartości Scruma*): zestaw 5 podstawowych wartości i cech wspierających *framework* Scrum; zaangażowanie, skupienie, otwartość, szacunek i odwaga.

Sprint: wydarzenie służące za kontener dla pozostałych wydarzeń scrumowych, ograniczone w czasie do 4 tygodni lub mniej. Wydarzenie to zapewnia, że wystarczająca ilość pracy zostanie ukończona przy jednoczesnym zapewnieniu terminowej inspekcji, refleksji i adaptacji na poziomie produktu i strategii. *Pozostałymi wydarzeniami Scruma są: Planowanie Sprintu, Codzienny Scrum, Przegląd Sprintu i Retrospektywa Sprintu.*

Sprint Backlog (pl. *Backlog Sprintu*): ewoluujący przegląd całej pracy uznanej przez Zespół Deweloperski za niezbędną do realizacji celu Sprintu.

Sprint Goal (pl. *Cel Sprintu*): zwarte stwierdzenie wyrażające nadrzędny cel danego Sprintu.

Sprint length (pl. *długość sprintu*): ograniczenie czasowe Sprintu, które wynosi 4 tygodnie lub mniej.

Sprint Planning (pl. *Planowanie Sprintu*): wydarzenie zaznaczające początek Sprintu, ograniczone w czasie do 8 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu do inspekcji elementów Backlogu Produktu uważanych za najwartościowsze w tym momencie oraz stworzenia na ich podstawie prognozy w postaci początkowego Backlogu Sprintu realizującego cel Sprintu.

Sprint Retrospective (pl. *Retrospektywa Sprintu*): wydarzenie zaznaczające koniec Sprintu, ograniczone w czasie do 3 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu do inspekcji Sprintu, który dobiega końca i ustalenia sposobu pracy w kolejnym Sprincie.

Sprint Review (pl. *Przegląd Sprintu*): wydarzenie zaznaczające koniec prac wytwórczych w Sprincie, ograniczone w czasie do 4 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu i interesariuszom do inspekcji Przyrostu, ogólnych postępów prac i strategicznych zmian w celu umożliwienia Właścicielowi Produktu aktualizacji Backlogu Produktu.

Stakeholder (pl. *interesariusz*): osoba zewnętrzna wobec Zespołu Scrumowego, szczególnie zainteresowana produktem lub posiadająca wiedzę o nim, która jest niezbędna do dalszej ewolucji produktu.

Time-box (pl. ograniczenie czasowe): określa maksymalny czas trwania wydarzenia; jest zazwyczaj z góry ustalone. W Scrumie wszystkie wydarzenia mają określony jedynie maksymalny czas trwania, oprócz samego Sprintu, którego czasu trwania jest z góry ustalony.

Velocity (pl. *szybkość*): popularny wskaźnik średniej ilości pracy wyrażonej w Backlogu Produktu, która zamieniana jest w czasie Sprintu w Przyrost produktu możliwy do wydania jego użytkownikom przez konkretny Zespół Scrumowy. Szybkość jest przede wszystkim pomocą dla Zespołu Deweloperskiego w tymże Zespole Scrumowym w prognozowaniu Sprintów.

Portuguese / Português - Glossário do Scrum

Daily Scrum: um evento diário, limitado a 15 minutos ou menos, para replanejar o trabalho de desenvolvimento durante uma Sprint. O evento serve para o Development Team compartilhar o progresso diário, planejar o trabalho das próximas 24 horas e atualizar o Sprint Backlog adequadamente.

Definição de Pronto (engl. *Definition of Done*): o conjunto de expectativas e qualidades que um produto deve conter para ser liberável, por exemplo, estar adequado para uma liberação aos usuários do produto.

Development Team: um grupo de pessoas responsáveis por todo o trabalho de desenvolvimento progressivo para criar um incremento liberável até, no máximo, o final do Sprint.

Duração de uma Sprint (engl. *Sprint Length*): a duração de uma Sprint, de um mês ou menos.

Emergência (engl. *Emergence*): o processo de surgimento ou proeminência de fatos imprevistos ou a ciência de um fato anteriormente desconhecido, ou o reconhecimento de um fato que se torna visível inesperadamente.

Empirismo (engl. *Empiricism*): o tipo de controle do processo pelo qual decisões são baseadas em resultados observados, experiência e experimentação. Empirismo implementa inspeções regulares e adaptações, demandando e criando transparência. Também é referido como ‘controle de processo empírico’.

Gráfico de Burn-down (engl. *Burn-down Chart*): um gráfico mostrando a diminuição de trabalho restante em comparação ao tempo.

Gráfico de Burn-up (engl. *Burn-up Chart*): um gráfico mostrando o aumento de um parâmetro, por exemplo valor, em comparação ao tempo.

Impedimento (engl. *Impediment*): qualquer barreira ou obstáculo que está bloqueando ou desacelerando o Development Team e que não pode ser resolvido pela própria auto-organização do time. Deve ser apontada mais tardar na Daily Scrum, onde o Scrum Master é responsável por removê-lo.

Incremento (engl. *Increment*): um candidato de trabalho liberável que adiciona ou muda incrementos criados anteriormente, e - como um todo - forma um produto.

Objetivo da Sprint (engl. *Sprint Goal*): uma descrição concisa que expressa o propósito abrangente de uma Sprint.

Padrões de Desenvolvimento (engl. *Development Standards*): conjunto de normas e práticas que um Development Team identifica como necessárias para criar um incremento liberável do produto até, no máximo, o final do Sprint.

Parte Interessada (engl. *Stakeholder*): uma pessoa externa ao Scrum Team com interesse específico ou com conhecimento de algum produto que é necessário para a evolução do produto em questão.

Product Backlog: uma lista emergente e ordenada de todo o trabalho considerado necessário pelo Product Owner para criar, entregar, suportar e manter um produto.

Product Owner: a pessoa responsável por otimizar o valor que um produto entrega, gerenciando incrementalmente e expressando todas as idéias e expectativas no Product Backlog; ele é o representante único de todas as partes interessadas (*stakeholders*).

Projeção (engl. *Forecast*): a antecipação da tendência futura baseada em observações do passado, como a seleção do Product Backlog considerado entregável na Sprint atual ou, em Sprints futuras para Product Backlog futuros.

Refinamento do Product Backlog (engl. *Product Backlog Refinement*): uma atividade recorrente durante uma Sprint pela qual o Product Owner e o Development Team adicionam granularidade ao futuro Product Backlog.

Scrum (*n*): um simples conjunto de ferramentas (*framework*) para a entrega de produtos complexos (1); um simples *framework* para gerenciamento de problemas complexos (2).

Scrum Master: a pessoa responsável pelo fomento de um ambiente Scrum através da orientação, treinamento e facilitação de um ou mais Scrum Teams bem como do seu entorno em entender e empregar o Scrum.

Scrum Team: o conjunto de responsabilidades do Product Owner, Development Team e do Scrum Master.

Sprint: um evento que serve como um contêiner para os outros eventos do Scrum, limitado a 4 semanas ou menos. O evento serve para produzir um montante suficiente de trabalho pronto ao mesmo tempo que garante oportuna inspeção, reflexão e adaptação em nível estratégico e de produto. Os outros eventos do Scrum são: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective.

Sprint Backlog: uma visão geral emergente de todo o trabalho julgado necessário pelo Development Team para atingir o objetivo da Sprint.

Sprint Planning: um evento marcando o início da Sprint, limitado a 8 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team inspecionar o Product Backlog considerado mais valioso naquele momento bem como para projetar um Sprint Backlog inicial, a fim de atingir o objetivo da Sprint.

Sprint Retrospective: um evento marcando o encerramento de uma Sprint, limitado a 3 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team inspecionar a Sprint que está acabando e estabelecer o modo de trabalho para a próxima Sprint.

Sprint Review: um evento marcando o encerramento de um desenvolvimento realizado em uma Sprint, limitado a 4 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team e as partes

interessadas inspecionar o incremento, o progresso geral e as mudanças estratégicas a fim de possibilitar que o Product Owner atualize o Product Backlog.

Time-box: um contêiner de tempo com máxima duração, potencialmente uma duração definida. Em Scrum todos os eventos têm uma duração máxima, exceto a própria Sprint que tem uma duração fixada.

Valores do Scrum (engl. *Scrum Values*): um conjunto de 5 valores e qualidades fundamentais que sustentam o *framework* Scrum: comprometimento, foco, transparência, respeito e coragem.

Velocidade (engl. *Velocity*): indicação popular da quantidade média de Product Backlog convertido em incremento de produto liberável durante uma Sprint por um específico (ou da composição de um) Scrum Team. A Velocidade serve primariamente como um auxílio para o Development Team do Scrum Team projetar suas Sprints.

Russian / Русский - Scrum Глоссарий

График сгорания (*Burn-down Chart*): график, показывающий уменьшение несделанной работы во времени.

График накопления (*Burn-up Chart*): график, показывающий увеличение значения какого-либо параметра, например ценности, во времени.

Daily Scrum: ежедневное событие продолжительностью не более 15 минут, необходимое для перепланирования разработки по ходу Спринта. Это событие служит Development Team для того, чтобы поделиться прогрессом за день, спланировать работу на следующие 24 часа и обновить Sprint Backlog соответствующим образом.

Definition of Done: набор ожиданий и критериев, которым должен удовлетворять продукт, чтобы быть готовым к выпуску (releasable), то есть пригодным для поставки пользователям продукта.

Стандарты разработки (*Development standards*): набор стандартов и практик, которые Development Team определяет как необходимые для создания готовых к выпуску Инкрементов продукта не позднее, чем к концу спринта.

Development Team: группа людей, отвечающая за всю эволюционную разработку, необходимую для создания готовых к поставке Инкрементов не позднее, чем к концу спринта.

Эмерджентность (*Emergence*): процесс возникновения или обнаружения непредвиденных фактов, знания о факте, неизвестного ранее факта, либо когда знание о факте неожиданно становится известным.

Эмпиризм (*Empiricism*): тип управления процессом, при котором решения основываются на наблюдаемых результатах, опыте и экспериментах. Эмпиризм использует регулярные проверки (inspections) и адаптацию (adaptations), что требует наличия прозрачности (transparency), а с другой стороны способствует ей. Эмпиризм также известен как *'эмпирическое управление процессом'*.

Прогноз (*Forecast*): предсказание будущего направления на основании наблюдений прошлого, например, выбор части Product Backlog, которую можно поставить в текущем или будущих спринтах.

Препятствие (*Impediment*): Любая преграда или помеха, которая блокирует или замедляет команду и не может быть решена в рамках самоорганизации самой Development Team. Обсуждается не позднее, чем на Daily Scrum, за устранение несет ответственность Scrum Master.

Increment (*Инкремент*): Готовая к поставке работа, которая расширяет и видоизменяет предыдущие Инкременты и - вместе с ними - формирует продукт.

Product Backlog: упорядоченный и постоянно эволюционирующий список всей работы, которую Product Owner считает необходимой для создания, поставки, развития и поддержки продукта.

Уточнение Product Backlog (*Product Backlog refinement*): повторяющаяся активность в рамках Спринта, посредством которой Product Owner и Development Team добавляют детали в будущий Product Backlog.

Product Owner: лицо, ответственное за оптимизацию ценности продукта посредством инкрементального управления и выражения всех идей и ожиданий от продукта в Product Backlog; единый представитель всех заинтересованных лиц (stakeholders).

Scrum (*сущ.*): простой фреймворк для поставки сложных продуктов (1); простой фреймворк для управления сложными проблемами (2).

Scrum Master: лицо, ответственное за содействие благоприятной среде для Scrum посредством направления, коучинга, фасилитации и обучения пониманию и использованию Scrum для одной и более Scrum Teams.

Scrum Team: объединенный набор обязанностей Product Owner, Development Team и Scrum Master.

Ценности Scrum (*Scrum Values*): набор из 5 фундаментальных ценностей и качеств, лежащих в основе фреймворка Scrum: обязательство (commitment), фокус (focus), открытость (openness), уважение (respect) и мужество (courage).

Sprint (*Спринт*): событие, которое служит в качестве контейнера для других событий Scrum и ограничено максимальной продолжительностью в 4 недели. Событие позволяет выполнить достаточное количество работы, обеспечив при этом своевременные проверки (inspection), рефлексию (reflection) и адаптацию (adaptation) на продуктовом и стратегическом уровне. *Остальными событиями в Scrum являются Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review и Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: эволюционирующий набор всей работы, которую Development Team считает необходимой для выполнения Цели Спринта.

Цель Спринта (*Sprint Goal*): короткое утверждение, выражающее основную задачу на Спринт.

Длина Спринта (*Sprint Length*): максимальная продолжительность Спринта, составляющая 4 недели или меньше.

Sprint Planning: событие, дающее начало Спринту, ограниченное по времени 8 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team провести инспекцию того, что является самым ценным в Product Backlog на данный момент, и сформировать прогноз на Спринт в начальной версии Sprint Backlog в соответствии с Целью Спринта.

Sprint Retrospective: событие, завершающее Спринт, ограниченное по времени 3 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team проинспектировать завершающийся Спринт и выработать способ работы на следующий Спринт.

Sprint Review: событие, знаменующее окончание разработки в Спринте, ограниченное по времени 4 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team и заинтересованным лицам проинспектировать Инкремент, общий прогресс и стратегические изменения, что позволяет Product Owner обновить Product Backlog.

Заинтересованное лицо (*Stakeholder*): лицо, внешнее по отношению к Scrum Team, имеющее конкретный интерес к продукту или знание о продукте, которое требуется для дальнейшего развития продукта.

Ограничение по времени (*Time-box*): временной контейнер с определенной максимальной продолжительностью либо же фиксированной продолжительностью. В Scrum для всех событий определена только максимальная продолжительность за исключением самого Спринта, который имеет фиксированную продолжительность.

Скорость (*Velocity*): распространенная метрика среднего количества работы из Product Backlog, которую конкретная Scrum Team реализовывает за Спринт в виде готового к поставке Инкремента продукта. Скорость служит главным образом как вспомогательный механизм для Development Team, входящей в Scrum Team, для планирования Спринтов.

Spanish / Español - Glosario de Scrum

Contenedor temporal: un contenedor temporal de una duración máxima, potencialmente fija. En Scrum todos los eventos tienen únicamente una máxima duración máxima asignada, excepto el propio Sprint que tiene una duración fija.

Daily Scrum: un evento diario, limitado a 15 minutos o menos, para replanificar el trabajo de desarrollo restante durante el Sprint. El evento sirve para que el Development Team comparta el avance diario, planifique el trabajo para las próximas 24 horas y actualice consecuentemente el Sprint Backlog.

Definición de hecho: conjunto de expectativas y cualidades que debe satisfacer un producto para que pueda liberarse a producción.

Development Team: el grupo de personas responsables de todo el trabajo de desarrollo evolutivo necesario para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Emergencia: el proceso de pasar a existir o la importancia de hechos imprevistos o el conocimiento de un hecho previamente desconocido, o el conocimiento de un hecho que se hace visible de manera inesperada.

Empirismo: tipo de control de procesos en el que las decisiones se basan en resultados observados, la experiencia y la experimentación. El empirismo implementa ciclos periódicos de inspección y adaptación, que requieren y crean transparencia. *También conocido como 'control de procesos empírico'.*

Estándares de desarrollo: el conjunto de estándares y prácticas que el Development Team identifica como necesarias para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Gráfico Burn-down: un gráfico que muestra como se decrementa el trabajo pendiente durante el tiempo.

Gráfico Burn-up: un gráfico que muestra como se incrementa una variable, p.e. valor, durante el tiempo.

Impedimento: un obstáculo o impedimento que bloquea o retrasa al Development Team y que no puede resolverse a través de la autoorganización de éste. Se plantea antes de finalizar el Daily Scrum, y el Scrum Master es el responsable de su eliminación.

Incremento: un estado del producto potencialmente liberable sobre la base de los Incrementos creados previamente y que, como un conjunto, forman el producto.

Longitud del Sprint: el contenedor temporal del Sprint, que es de 4 semanas o menos.

Meta del Sprint: una frase concisa que expresa el objetivo general de un Sprint.

Parte interesada: una persona externa al Scrum Team con un interés en el producto o un conocimiento de éste necesario para la evolución incremental futura del producto.

Predicción: la anticipación de una tendencia futura basada en las observaciones del pasado, como la parte del Product Backlog que las personas creen que pueden entregar en un Sprint o en futuros Sprints a partir de lo entregado en Sprints anteriores.

Product Backlog: una lista ordenada y cambiante de todo el trabajo que el Product Owner considera necesaria para crear, mantener y sostener un producto.

Product Owner: la persona responsable de optimizar el valor que entrega un producto al expresar y gestionar incrementalmente todas las expectativas e ideas en un Product Backlog; el representante único de todas las partes interesadas.

Refinamiento del Product Backlog: la actividad recurrente dentro de un Sprint por la cual el Propietario de producto y el Development Team añaden granularidad al futuro Product Backlog.

Scrum (n): un marco de trabajo simple para la entrega de productos complejos (1); un marco de trabajo simple para la gestión de problemas complejos (2).

Scrum Master: una persona responsable de fomentar un entorno basado en Scrum a través de la guía, entrenamiento, formación y facilitación de uno o más equipos Scrum y sus entornos en el entendimiento y uso de Scrum.

Scrum Team: la combinación de responsabilidades del Product Owner, el Development Team y el Scrum Master.

Sprint: un evento que sirve como contenedor para los demás eventos de Scrum, limitado a 4 semanas o menos. El evento permite realizar una cantidad suficiente de trabajo sobre el producto, a la vez que asegura la inspección, reflexión y adaptación oportunas del producto a nivel estratégico. *El resto de eventos de Scrum son el Sprint Planning, el Daily Scrum, la Sprint Review y la Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: una visión evolutiva del trabajo que el Development Team considera necesario para realizar la meta del Sprint.

Sprint Planning: un evento que marca el inicio del Sprint, limitado a 8 horas o menos. El evento sirve al Scrum Team para inspeccionar el Product Backlog considerado más valioso en ese momento y predecir que se podrá entregar en el Sprint en forma de un Backlog de Sprint inicial y una meta general para el Sprint.

Sprint Retrospective: un evento que marca el cierre de un Sprint, limitado a 3 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team inspeccione el Sprint que está acabando y establezca la manera en que trabajará en el siguiente Sprint.

Sprint Review: un evento que marca el cierre del desarrollo de un Sprint, limitado a 4 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team y las partes interesadas inspeccionen el Incremento, el avance general y los cambios estratégicos, de manera que permitan al Product Owner la actualización del Product Backlog.

Valores de Scrum: un conjunto de 5 valores y cualidades fundamentales que dan soporte al marco de trabajo Scrum; compromiso, foco, franqueza, respeto y coraje.

Velocidad: indicador popular de la cantidad media del Product Backlog que se ha convertido en un Incremento entregable de producto durante un Sprint por un Scrum Team. La velocidad sirve principalmente como ayuda al Development Team, parte del Scrum Team, para predecir futuros Sprints.

Dear reader

The Scrum Glossary was originally created in English and published as part of the book “Scrum - A Pocket Guide” by Gunther Verheyen in 2013. This English version was updated and revised in 2017 and early 2018, and subsequently translated to the international versions offered herewith.

The international versions of the Scrum Glossary are available for you through the work of:



English:	Gunther Verheyen (gunther.verheyen@mac.com)
Chinese (simp/trad):	Lana Sun (lane@cjsinteractive.com)
	Wei Lun Teh (weilunteh9@gmail.com)
	Chee-Hong Hsia (info@scrumtraveller.com)
Danish:	Rasmus Kaae (rasmus@3kings.dk)
Dutch:	Gunther Verheyen (gunther.verheyen@mac.com)
German:	Uwe Schirmer (uwe.schirmer@adesso.de)
	Peter Götz (peter.goetz@pgoetz.de)
	Dominik Maximini (dominik.maximini@novatec-gmbh.de)
Italian:	Michael F. Forni (michael.forni@gmail.com)
Polish:	Paweł Feliński (pawel.felinski@gmail.com)
Portuguese:	Leonardo Bittencourt (leonardokb@gmail.com)
Russian:	Konstantin Razumovsky (krazumov@gmail.com)
Spanish:	Alex Ballarin (alex@itnove.com)