

Scrum Glossary

Chinese Versions (2021)



Dear reader

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

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

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

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

I am grateful to Adrian Cheng and Bianca Chen for creating these Chinese versions.

Keep learning,
Keep improving,
Keep...Scrumming

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker

Scrum.

Period

Glossary

/'glɒs(ə)rɪ/

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

Chinese (trad) / 繁體中文 - Scrum 詞彙表

Burn-down Chart / 燃盡圖：顯示剩餘工作隨著時間遞減的一種圖表。

Burn-up Chart / 反向燃盡圖：顯示參數（例如：價值）隨著時間遞增的一張圖表。

Daily Scrum：是一個每日舉行的活動，時間不超過 15 分鐘，用來在 Sprint 期間重新規劃開發工作。這個活動用來在當前實際進度的基礎上，規劃接下來 24 小時的工作，以及相應地更新 Sprint Backlog。

Definition of Done：產品 Increment 為達到可釋出狀態，所必須滿足的一系列對品質的預期（例如：符合可釋出給產品使用者的標準）。

Development standards / 開發標準：確保在 Sprint 結束以前，創造出可釋出產品 Increments，所必須遵循的一套標準和實務作法。

Developers：負責開發工作並在 Sprint 結束之前產出可釋出 Increment 的人，在之前的版本被稱為 Development Team。

Emergence / 逐步顯現：未預期或未知的事實與對事實的理解，逐步出現的過程。

Empiricism / 經驗主義：基於觀察結果、經驗和實驗進行決策的流程控制方式。經驗主義落實了定期檢視和調適，經驗主要需要並創造透明度。也可稱之為「經驗流程控制」。

Forecast / 預測：根據過去的觀察結果對未來趨勢所做出的預測。例如選出在當下或未來的 Sprint 可以被完成的 Product Backlog。

Impediment / 障礙：任何阻礙或拖慢開發團隊的障礙物或絆腳石，並且無法透過開發團隊的自組織能力來解決。最晚應於 Daily Scrum 結束前提出。Scrum Master 對障礙的排除負責。

Increment / 增量：可被釋出的工作結果，針對之前產出的 Increment 加以增加或修改而來，整體構成一個產品。

Product / 產品（名詞）：(1) 有形或無形的商品或服務，對特定的消費者可以提供立即的價值。(2) 特定行為或定義的流程所產出的結果。同 Product Owner、Product Backlog、Increment 中的定義。

Product Backlog：一個排序過並持續演進的工作清單，包含所有能夠創造、交付、維護和支援一個產品等 Product Owner 認為有需要工作。

Product Backlog refinement / Product Backlog 精煉：一個在 Sprint 中重複發生的活動，為接下來的 Product Backlog 的內容添加更詳細的細節。

Product Owner：一位負責最大化產品交付價值的人，主要透過管理及表達所有 Product Backlog 中產品期望和想法來實現。

Scrum（名詞）：(1) 一個適用於交付複雜產品的簡單框架。 (2) 一個適用於解決複雜挑戰的簡單框架。 (3) 一個讓人在複雜的挑戰中，獲得價值的簡單框架。

Scrum Master：一個透過指導、教練、教導和引導一個或多個 Scrum Team 以及讓團隊擁有了解和應用 Scrum 的環境，負責培育 Scrum 工作環境的人。

Scrum Team：Product Owner, Developers 和 Scrum Master 的角色責任組合。

Scrum Values / Scrum 價值觀：一套支撐 Scrum 框架的 5 個基本價值觀及特質：承諾、專注、開放、尊重和勇氣。

Self-design / 自設計：一種自組織能力的表現方式，只有 Scrum Team 才能決定團隊中需要或不需要哪些技能。

Self-management / 自主管理：Scrum 中自組織能力的最基礎展現方式，由 Scrum Team 決定如何在 Sprint 中執行工作。

Self-organization / 自組織：在沒有外部工作計劃或指示的情形下，因為問題或挑戰而形成有組織團隊的過程。

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：為了達成 Sprint Goal，而不斷演變的所有工作。

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 的限時，為 4 週或更短的時間。

Sprint Planning：一個開始 Sprint 的活動，時間限制為 8 小時以內。Scrum Team 在這個活動檢視當下被認定為最有價值的 Product Backlog 項目，並且依據 Sprint Goal，設計與選擇項目，做出預測，最終得到一個起始的 Sprint Backlog。

Sprint Retrospective：一個結束 Sprint 的活動，時間限制為 3 小時以內。這個活動讓 Scrum Team 檢視即將結束的 Sprint，並且建立下一個 Sprint 的工作模式。

Sprint Review：一個代表該 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 及利害關係人去檢視 Increment、整體進度以及進行策略變更，Product Owner 依照新的優先順序更新 Product Backlog。

Stakeholder / 利害關係人：一個在 Scrum Team 外，對於產品有特定的利益關係、或對於發展產品所需知識或資訊的人。

Time-box / 限時：一個最大或固定長度的時間範圍；在 Scrum 中，除了 Sprint 是固定長度時間，其他活動只有限制最大長度時間。

Velocity：一個常用的指標，顯示一個特定的 Scrum Team，平均在一個 Sprint 內，將多少 Product Backlog，變成可釋出產品的 Increment。

Chinese (simp) / 简体中文 - Scrum 词汇表

Burn-down Chart / 燃尽图：显示剩余工作随着时间递减的一种图表。

Burn-up Chart / 反向燃尽图：显示参数（例如：价值）随着时间递增的一张图表。

Daily Scrum :是一个每日举行的活动，时间不超过 15 分钟，用来在 Sprint 期间重新规划开发工作。这个活动用在当前实际进度的基础上，规划接下来 24 小时的工作，以及相应地更新 Sprint Backlog。

Definition of Done :产品 Increment 为达到可释出状态，所必须满足的一系列对质量的预期（例如：符合可释出给产品使用者的标准）。

Development standards / 开发标准：确保在 Sprint 结束以前，创造出可释出产品 Increments，所必须遵循的一套标准和实务作法。

Developers :负责开发工作并在 Sprint 结束之前产出可释出 Increment 的人，在之前的版本被称为 Development Team。

Emergence / 逐步显现：未预期或未知的事实与对事实的理解，逐步出现的过程。

Empiricism / 经验主义：基于观察结果、经验和实验进行决策的流程控制方式。经验主义落实了定期检视和调适，经验主要需要并创造透明度。也可称之为「经验流程控制」。

Forecast / 预测：根据过去的观察结果对未来趋势所做出的预测。例如选出在当下或未来的 Sprint 可以被完成的 Product Backlog。

Impediment / 障碍：任何阻碍或拖慢开发团队的障碍物或绊脚石，并且无法透过开发团队的自组织能力来解决。最晚应于 Daily Scrum 结束前提出。Scrum Master 对障碍的排除负责。

Increment / 增量：可被释出的工作结果，针对之前产出的 Increment 加以增加或修改而来，整体构成一个产品。

Product / 产品 (名词) : (1) 有形或无形的商品或服务, 对特定的消费者可以提供立即的价值。 (2) 特定行为或定义的流程所产出的结果。同 Product Owner、Product Backlog、Increment 中的定义。

Product Backlog : 一个排序过并持续演进的工作清单, 包含所有能够创造、交付、维护和支援一个产品等Product Owner 认为有需要工作。

Product Backlog refinement / Product Backlog 精炼 : 一个在 Sprint 中重复发生的活动, 为接下来的 Product Backlog 的内容添加更详细的细节。

Product Owner : 一位负责最大化产品交付价值的人, 主要透过管理及表达所有 Product Backlog 中产品期望和想法来实现。

Scrum (名词) : (1) 一个适用于交付复杂产品的简单框架。 (2) 一个适用于解决复杂挑战的简单框架。 (3) 一个让人在复杂的挑战中, 获得价值的简单框架。

Scrum Master : 一个透过指导、教练、教导和引导一个或多个 Scrum Team 以及让团队拥有了解和应用 Scrum 的环境, 负责培育 Scrum 工作环境的人。

Scrum Team : Product Owner, Developers 和 Scrum Master 的角色责任组合。

Scrum Values / Scrum 价值观 : 一套支撑 Scrum 框架的 5 个基本价值观及特质：承诺、专注、开放、尊重和勇气。

Self-design / 自设计 : 一种自组织能力的表现方式, 只有 Scrum Team 才能决定团队中需要或不需要哪些技能。

Self-management / 自主管理 : Scrum 中自组织能力的最基础展现方式, 由 Scrum Team 决定如何在 Sprint 中执行工作。

Self-organization / 自组织 : 在没有外部工作计划或指示的情形下, 因为问题或挑战而形成有组织团队的过程。

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：为了达成 Sprint Goal，而不断演变的所有工作。

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 的限时，为 4 周或更短的时间。

Sprint Planning：一个开始 Sprint 的活动，时间限制为 8 小时以内。Scrum Team 在这个活动检视当下被认定为最有价值的 Product Backlog 项目，并且依据 Sprint Goal，设计与选择项目，做出预测，最终得到一个起始的 Sprint Backlog。

Sprint Retrospective：一个结束 Sprint 的活动，时间限制 3 小时以内。这个活动让 Scrum Team 检视即将结束的 Sprint，并且建立下一个 Sprint 的工作模式。

Sprint Review：一个代表该 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 及利害关系人去检视 Increment、整体进度以及进行策略变更，Product Owner 依照新的优先顺序更新 Product Backlog。

Stakeholder / 利害关系人：一个在 Scrum Team 外，对于产品有特定的利益关系、或对于发展产品所需知识或资讯的人。

Time-box / 限时：一个最大或固定长度的时间范围；在 Scrum 中，除了 Sprint 是固定长度时间，其他活动只有限制最大长度时间。

Velocity：一个常用的指标，显示一个特定的 Scrum Team，平均在一个 Sprint 内，将多少 Product Backlog，变成可释出产品的 Increment。