

# 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 2<sup>nd</sup> 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 3<sup>rd</sup> 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



## Glossary

*/ˈɡlɒs(ə)ri/*

(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。这个活动用来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。