

Scrum Glossary

Danish Version (2019)



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 Rasmus Kaae for creating this Danish version.

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.

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: liste af forventninger til kvalitet som et Increment skal overholde for at være "fit for release".

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: er processen hvorved hidtil ukendt fakta eller viden fremkommer uventet.

Empiricism: processtyring hvor beslutninger sker med afsæt i observerede resultater, erfaring og eksperimenter. Empiricism anvender hyppig inspektion og adaption 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: enhver 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: potentielt releasebart arbejde der tilføjer eller ændrer på arbejde fra tidligere Increments - og til sammen danner et produkt.

Product: enhver konkret eller ikke konkret vare eller ydelser bestående af en sammenhængende mængde af features og funktioner som skaber end-to-end værdi (fra start til slut) ved løsning af et specifikt problem for de personer der anvender produktet (brugere). *Definerer scope for: Product Owner, Product Backlog og Increment.*

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

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

Product Owner: enkelt person som er ansvarlig for optimering af den værdi et produkt leverer. Dette sker primært ved at administrere og formulere alle forventninger og ideer på en Product Backlog.

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: en evolutionær plan for det arbejde der er krævet for at Development Teamet kan opfylde sit 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 interessent 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: ofte anvendt indikator for gennemsnitsmængden af Product Backlog elementer der kan omdannes til produktionsklar produkt i løbet af et Sprint af et specifikt team. Anvendes som redskab for Scrum Teamet til forecast af fremtidige Sprints.