

Scrum Glossary

German 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 Uwe Schirmer and Peter Götz for creating this German version.

Keep learning,
Keep improving,
Keep...Scrumming.

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker

Scrum.
Period

Glossary

/'glɒs(ə)ri/

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

German / Deutsch - Scrum Begriffe und Definitionen

Burn-down Chart: Ein Diagramm, das die verbleibende Arbeit 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 auf das Sprint-Ziel hin zu überprüfen (engl. *inspect*), die weitere Planung untereinander abzustimmen und das Sprint Backlog zu aktualisieren.

Definition of Done: Eine Liste von Erwartungen an die Qualität, die ein Produkt erfüllen muss, bevor es auslieferbar ist, d.h. für den Produktivbetrieb an die Anwender weitergegeben werden kann.

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

Emergenz (engl. *emergence*): Art und Weise, in der unvorhergesehene, übersehene oder unbekannte Fakten 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: Jedes konkrete oder immaterielle Ergebnis oder jede Dienstleistung, die aus einer zusammenhängenden Kombination von Funktionalität besteht und einen durchgehenden Mehrwert liefert, indem ein spezifisches Problem der Nutzer (Anwender) des Produkts gelöst wird. *Definiert den Wirkungsbereich von: Product Owner, Product Backlog und Produkt-Inkrement.*

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

Product Backlog: Eine geordnete, sich verändernde Liste aller Arbeit, die getan werden muss, um ein Produkt zu erstellen, zu pflegen und weiter zu entwickeln.

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

Product Owner: Die Person im Scrum Team, die für die Optimierung des Wertes, den ein Produkt liefert, verantwortlich ist. Dies geschieht in erster Linie durch die Definition der Erwartungen und Ideen an das Produkt sowie deren Verwaltung im Product Backlog. Repräsentiert alle Stakeholder im Scrum Team.

Scrum (n): Ein einfaches Framework für die Erstellung komplexer Produkte (1); Ein einfaches Framework für den Umgang mit komplexen Herausforderungen (2).

Scrum Master: Die Person im Scrum Team, die verantwortlich für die Herstellung eines Umfelds ist, in dem Scrum gedeiht. Coacht, lehrt und unterstützt ein oder mehrere Scrum Teams und deren Umgebung in der korrekten Anwendung von Scrum.

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

Scrum Werte (engl. *values*): Ein System aus fünf grundlegenden Werte und Eigenschaften, die dem Scrum Framework zu Grunde liegen: Commitment, Fokus, Offenheit, Respekt und Mut.

Sprint: Zeitlich beschränktes Container-Ereignis, das die anderen Scrum Ereignisse (Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review und Sprint Retrospektive) enthält. Dient dazu, eine ausreichende Menge an Arbeit zu erledigen, ermöglicht dabei gleichzeitig die zeitnahe Überprüfung und Anpassung auf der Produkt- und Strategie-Ebene. Ein Sprint dauert maximal 4 Wochen.

Sprint Backlog: Ein sich ständig weiterentwickelnder Plan der gesamten Arbeit, die das Entwicklungsteam zur Erreichung aktuellen Sprint- Ziels für notwendig hält.

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 zu diesem Zeitpunkt wertvollsten Dinge zu identifizieren, die als nächstes umgesetzt werden sollen und diese im Sprint Backlog im Hinblick auf ein Sprint-Ziel 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 sowie einen Eindruck vom allgemeinen Fortschritt und strategischen Änderungen zu bekommen, damit der Product Owner das Product Backlog aktualisieren kann.

Sprint-Ziel (engl. *Sprint Goal*): Eine prägnante Aussage, die den übergeordneten 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 bestimmten Team in ein Produkt-Inkrement umgewandelt werden konnte. Die Velocity dient hauptsächlich als Hilfsmittel, um den Fortschritt dieses Teams in zukünftigen Sprints zu prognostizieren.

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.