Scrum Glossary

Hindi 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 Punit Doshi and Hiren Doshi for creating this Hindi version.

Keep learning,
Keep improving,
Keep…Scrumming.

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker

Scrum.
Period

Glossary /ˈglɒs(ə)ri/

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

Hindi - हिंदी - स्क्रम शब्दकोष

बर्न-डाउन चार्ट : समय के खिलाफ शेष काम को दर्शाता हुआ एक चार्ट

बर्न-अप चार्ट : एक पैरामीटर की वृद्धि दर्शाते हुए चार्ट, उदा : समय के खिलाफ मूल्य

डेली स्क्रम : स्प्रिंट के दौरान विकास कार्य की फिर से योजना बनाने के लिए 15 मिनट या उससे कम समय के लिए एक दैनिक कार्यक्रम। यह कार्यक्रम दैनिक प्रगति साझा करने के लिए डेवलपमेंट टीम के लिए कार्य करता है, अगले 24 घंटों के लिए काम की योजना बनायेगा और स्प्रिंट बैकलॉग को अद्यतन करेगा।

डन की परिभाषा : अपेक्षाओं और गुणों का सेट जो एक प्रोडक्ट को रिलीज़ करने के लिए प्रदर्शित करना चाहिए, यानी प्रोडक्ट के उपयोगकर्ताओं को जारी करने के लिए फिट।

डेवलपमेंट स्टैंडर्ड्स : मानकों और प्रथाओं का सेट जो एक डेवलपमेंट टीम की पहचान करता है जो स्प्रिंट के अंत तक प्रोडक्ट की रिलीज योग्य वृद्धि को बनाने के लिए आवश्यक है।

डेवलपमेंट टीम : सभी विकासवादी विकास कार्यों के लिए लोगों के समूह को स्प्रिंट के अंत तक रिलीज करने योग्य वृद्धि बनाने की आवश्यकता होती है।

एमेर्जेंस : अनजान तथ्यों या किसी तथ्य के ज्ञान के अस्तित्व या महत्व की प्राप्ति की प्रक्रिया, पहले अज्ञात तथ्य, या एक तथ्य का ज्ञान अनपेक्षित रूप से दिखाई दे रहा है।

इम्पीरिसीसम : प्रक्रिया नियंत्रण प्रकार जिसमें निर्णय निष्पादित परिणाम, अनुभव और प्रयोग पर आधारित हैं। इम्पीरिसीसम नियमित निरीक्षण और पारदर्शिता की आवश्यकता होती है और अनुकूलन लागू करता है। इसे 'अनुभवजन्य प्रक्रिया नियंत्रण' के रूप में भी जाना जाता है

फोरकास्ट : अतीत की टिप्पणियों के आधार पर भविष्य की प्रवृत्ति की प्रत्याशा, भविष्य के प्रॉडक्ट बैकलॉग के लिए वर्तमान स्प्रिंट में भविष्य में या उत्पादित भाड़े के वितरण के लिए प्रॉडक्ट बैकलॉग का चयन।

इम्पीडिमेंट : किसी भी बाधा जो डेवलपमेंट टीम को अवरुद्ध या धीमा कर रहा है और डेवलपमेंट टीम के सेल्फ-आर्गेनाइजेशन के माध्यम से हल नहीं किया जा सकता है। डेली स्क्रम पर या इससे पहले उठाया गया, स्क्रम मास्टर हटाने के लिए जवाबदेह है।

इन्क्रीमेंट : रिलीज़ करने योग्य काम जो पहले से निर्मित इन्क्रीमेंट को जोड़ता है और बदलता है, और - एक पूरे के रूप में - प्रोडक्ट बनाती है।

प्रोडक्ट : किसी भी ठोस या गैर-मूर्त सामान या सेवा जिसमें उत्पाद (उपयोगकर्ताओं) का उपयोग करने वाले लोगों के लिए एक विशिष्ट समस्या को सुलझाने में प्रदान करने वाली सुविधाओं और कार्यों के एक संयोजन शामिल हैं। इस अवधि को परिभाषित करता है: प्रोडक्ट ओनर, प्रोडक्ट बैकलॉग और इन्क्रीमेंट।

प्रोडक्ट बैकलॉग : एक प्रोडक्ट का निर्माण, वितरित, रखरखाव और बनाए रखने के लिए प्रोडक्ट ओनर द्वारा आवश्यक सभी कार्यों की रैंक वाली, विकसित सूची।

प्रोडक्ट बैकलॉग रीफिनमेंट : स्प्रिंट में आवर्ती गतिविधि जिसके माध्यम से प्रोडक्ट ओनर और डेवलपमेंट टीम भविष्य में प्रोडक्ट बैलॉग के लिए विवरण का स्तर जोड़ती है।

प्रोडक्ट ओनर : एक प्रोडक्ट के मूल्य को अनुकूलित करने के लिए जवाबदेह व्यक्ति, मुख्य रूप से प्रोडक्ट बैकलॉग में सभी अपेक्षाओं और विचारों को प्रबंधित करने और व्यक्त करने के द्वारा। सभी हितधारकों के एक प्रतिनिधि।

स्क्रम (*n*) : जटिल प्रोडक्ट वितरण के लिए एक सरल ढांचा (1); जटिल समस्या प्रबंधन के लिए एक सरल ढांचा (2)।

स्क्रम मास्टर : एक व्यक्ति को स्क्रम के समझने और नियोजित एक या एक से अधिक स्क्रम टीमों और उनके पर्यावरण को मार्गदर्शक, कोचिंग, शिक्षण और सुविधा प्रदान करने के लिए स्क्रम के वातावरण को बढ़ावा देने के लिए जवाबदेह।

स्क्रम टीम : प्रोडक्ट ओनर, डेवलपमेंट टीम और स्क्रम मास्टर की संयुक्त जिम्मेदारियां।

स्क्रम वैल्यूज : 5 मौलिक मूल्यों और गुणों का एक सेट, जो कि स्क्रम ढांचे को सशक्त बनाता है; प्रतिबद्धता, ध्यान, खुलापन, सम्मान और साहस।

स्प्रिंट : एक प्रसंग जो अन्य स्क्रम प्रसंगो के लिए एक कंटेनर के रूप में कार्य करता है, 4 सप्ताह या उससे कम समय तक बॉक्सिंग यह प्रसंग एक पर्याप्त मात्रा में काम करता है, जबकि एक प्रोडक्ट और सामरिक स्तर पर समय पर निरीक्षण, प्रतिबिंब और अनुकूलन सुनिश्चित करना। स्प्रिंट प्लानिंग, डेली स्कर्म, स्प्रिंट रिव्यू और स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टि की अन्य स्क्रम प्रसंग हैं।

स्प्रिंट बैकलॉग : स्प्रिंट के लक्ष्य का एहसास करने के लिए डेवलपमेंट टीम द्वारा आवश्यक सभी कार्यों का एक विकसित सिंहावलोकन।

स्प्रिंट गोल : स्प्रिंट के व्यापक उद्देश्य को व्यक्त करते हुए एक संक्षिप्त वर्णन।

स्प्रिंट लेंथ : स्प्रिंट का टाइम बॉक्स, जो 4 सप्ताह या उससे कम है।

स्प्रिंट प्लानिंग : एक स्प्रिंट की शुरुआत के रूप में एक प्रसंग, 8 घंटे या उससे कम समय में यह प्रसंग स्क्रम टीम के लिए प्रोडक्ट बैलॉग का निरीक्षण करने के लिए कार्य करता है, जो उस समय और डिजाइन के लिए सबसे अधिक मूल्यवान माना जाता है जो स्प्रिंट गोल के खिलाफ प्रारंभिक स्प्रिंट बैकलॉग में पूर्वानुमान लगाता है।

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव : स्प्रिंट के समापन पर एक प्रसंग, 3 घंटे या उससे कम समय में यह प्रसंग स्क्रम टीम के लिए स्प्रिंट का निरीक्षण करने के लिए कार्य करती है जो अगले स्प्रिंट के लिए काम करने के तरीके को समाप्त और स्थापित करती है।

स्प्रिंट रिव्यु : स्प्रिंट के विकास के समापन पर एक प्रसंग, 4 घंटे या उससे कम समय तक बॉक्सिंग यह प्रसंग प्रोडक्ट की जानकारी को प्रोडक्ट बैकलॉग को अपडेट करने की अनुमति देने के लिए स्क्रम टीम और हितधारकों के लिए कार्य करता है, ताकि वृद्धि, समग्र प्रगति और सामरिक बदलाव का निरीक्षण किया जा सके।

स्टेकहोल्डर : प्रोडक्ट के आगे विकास के लिए जरूरी प्रोडक्ट के ज्ञान या किसी विशिष्ट रुचि के साथ स्क्रम टीम के बाहर एक व्यक्ति।

टाइम-बॉक्स : एक अधिकतम अवधि के समय में एक कंटेनर, संभावित रूप से एक निश्चित अवधि। स्क्रम में सभी घटनाओं की अधिकतम अवधि केवल स्प्रिंट के अलावा होती है, जिसमें एक निश्चित अवधि होती है।

वेलोसिटी : प्रोडक्ट बैलॉग की औसत मात्रा का लोकप्रिय संकेत स्प्रिंट के दौरान रिलीज करने योग्य प्रोडक्ट की वृद्धि में स्क्रम टीम। स्प्रिंट का पूर्वानुमान करने के लिए स्क्रम टीम के डेवलपमेंट टीम के लिए वेलोसिटी की सहायता मुख्य रूप से करती है।