

Scrum Glossary

Tamil 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 Mohammad Umar Farooq and Balachandhiran Sankaran for creating this Tamil 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.

Tamil / தமிழ் - ஸ்க்ரம் அருஞ்சொற்பொருள்

பர்ன்-டவுன் விளக்கப்படம் (Burn-down chart): நேரத்திற்கு எதிராக மீதமுள்ள வேலைகள் குறைவதைக் காட்டும் விளக்கப்படம்.

பர்ன்-அப் விளக்கப்படம் (Burn-up chart): ஒரு அளவுருவின் அதிகரிப்பைக் காட்டும் விளக்கப்படம், எ.கா. மதிப்பு, நேரத்திற்கு எதிராக.

டெய்லி ஸ்க்ரம் (Daily Scrum): தினசரி நிகழ்வு, 15 நிமிடங்கள் அல்லது அதற்கும் குறைவானது, ஒரு ஸ்பிரிண்டின் போது டெவெலப்மென்ட் பணிக்கு மீண்டும் திட்டமிடுதல். இந்த நிகழ்வு டெவெலப்மென்ட் அணிக்கு தினசரி முன்னேற்றத்தைப் பகிர்ந்து கொள்வதற்கும், அடுத்த 24 மணிநேரங்களுக்கு பணியைத் திட்டமிட்டு அதற்கேற்ப ஸ்பிரிண்ட் பேக்லாகை புதுப்பிக்க உதவுகிறது.

செய்தததின் வரையறை (Definition of Done): வெளியிடுவதற்குகான ப்ரோடக்ட் இன்கிரிமென்ட் வெளிப்படுத்த வேண்டிய தரத்தின் மீதான எதிர்பார்ப்புகளின் தொகுப்பாகும், அதாவது ப்ரோடக்ட் பயனர்களுக்கு வெளியிடுவதற்கு பொருத்தமானதாக.

டெவெலப்மென்ட் தரங்கள் (Development standards): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் முடிவிற்கு முன் ஒரு ப்ரோடக்ட் இன்கிரிமென்ட் உருவாக்கி வெளியிடுவதற்கு டெவெலப்மென்ட் அணிக்கு தேவையான தரநிலைகள் மற்றும் நடைமுறைகளின் தொகுப்பு.

டெவெலப்மென்ட் அணி (Development Team): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் முடிவிற்கு முன் இன்கிரிமென்ட் உருவாக்கி வெளியிடுவதற்கு தேவையான அனைத்து பரிணாம வளர்ச்சி பணிகளுக்கு பொறுப்பான மக்கள் அணி.

வெளிப்பாடு (Emergence): இருப்புக்கு வருவதற்கான செயல்முறை அல்லது எதிர்பாராத உண்மைகளின் முக்கியத்துவம் அல்லது ஒரு உண்மையின் அறிவு, முன்னர் அறியப்படாத உண்மை, அல்லது எதிர்பாராத விதமாக புலப்படும் ஒரு உண்மை பற்றிய அறிவு.

அனுபவவாதம் (Empiricism): தீர்மானங்கள் அனைத்தும், கவனிக்கப்பட்ட முடிவுகள், அனுபவம் மற்றும் பரிசோதனை ஆகியவற்றை அடிப்படையாகக் கொண்ட செயல்முறை கட்டுப்பாட்டு வகை. வழக்கமான ஆய்வுகள் மற்றும் தேவைப்படும் தழுவல்கள் மற்றும் வெளிப்படைத்தன்மை உருவாக்குவதில் அனுபவவாதம் செயல்படுத்துகிறது. மேலும் “அனுபவ செயல்முறை கட்டுப்பாடு” என்றும் குறிப்பிடப்படுகிறது.

முன்னறிவிப்பு (Forecast): கடந்த கால அவதானிப்புகளை அடிப்படையாகக் கொண்ட எதிர்கால போக்கின் எதிர்பார்ப்பு, தற்போதைய ஸ்பிரிண்டில் அல்லது எதிர்கால ப்ரோடக்ட் பேக்லாக்கிற்கான எதிர்கால ஸ்பிரிண்ட்களில் வழங்கக்கூடியதாகக் கருதப்படும் ப்ரோடக்ட் பேக்லாக் தேர்வு போன்றது.

தடை (Impediment): டெவலப்மென்ட் அணியைத் தடுக்கும் அல்லது மெதுவாக்கும் எந்தவொரு தடையும் அல்லது தடங்கல் மற்றும் டெவலப்மென்ட் அணியின் சுய அமைப்பு முறையின் மூலம் தீர்க்க முடியாதது. டெய்லி ஸ்க்ரமிற்கு முன்பதாகவே எழுப்பப்பட்ட தடை அல்லது தடங்கல் நீக்கப்படுவதற்கான முழு பொறுப்பும் ஸ்க்ரம் மாஸ்டரை சாரும்.

இன்கிரிமென்ட் (Increment): முன்னதாக உருவாக்கப்பட்ட இன்கிரிமென்ட்களுடன் சேர்க்கக்கூடிய மற்றும் அதனை மாற்றக்கூடிய, புதிதாக வெளியிடப்பட்ட வேலையின் வேட்பாளர் . முன்னர் மற்றும் புதிதாக உருவாக்கப்பட்ட இன்கிரிமென்ட்கள் சேர்ந்து ஒரு ப்ரோடக்ட் உருவாகுகிறது.

ப்ரோடக்ட் (Product): ப்ரோடக்ட் (பயனர்களை) பயன்படுத்தும் நபர்களுக்கு ஒரு குறிப்பிட்ட சிக்கலைத் தீர்ப்பதில் முழுவதுமான மதிப்பை (தொடக்கம் முதல் முடிவுவரை) வழங்கும் அம்சங்கள் மற்றும் செயல்பாடுகளின் ஒருங்கிணைந்த கலவையை உள்ளடக்கிய எந்தவொரு தொட்டறியக் கூடிய அல்லது தொட்டறிய இயலாத பொருட்கள் அல்லது சேவை. ப்ரோடக்ட் ஓவ்ணர், ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு மற்றும் இன்கிரிமென்ட்டின் கால இடைவெளியை வரையறுக்கிறது.

ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு (Product Backlog): ப்ரோடக்ட் ஓவ்ணரால் ஒரு ப்ரோடக்ட் உருவாக்க, வழங்க, பராமரிக்க மற்றும் நிலைநிறுத்த அவசியமானதாகக் கருதப்படும் அனைத்து வேலைகளின் வரிசைப்படுத்தப்பட்ட, வளர்ந்து வரும் பட்டியல். ப்ரோடக்ட் ஓவ்ணர், ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு மற்றும் இன்கிரிமென்ட்டின் கால இடைவெளியை வரையறுக்கிறது.

ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு ரீபைன்மென்ட் (Product Backlog refinement): ஒரு ஸ்பிரிண்டில் தொடர்ச்சியாக செய்யக்கூடிய செயலின் மூலம் ப்ரோடக்ட் ஓவ்ணர் மற்றும் டெவலப்மென்ட் அணி எதிர்கால ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகுக்கு நுணுக்கத்தை சேர்க்கின்றன.

ப்ரோடக்ட் ஓவ்ணர் (Product Owner): ஒரு ப்ரோடக்ட் வழங்கும் மதிப்பை மேம்படுத்துவதற்கு பொறுப்பான நபர் ஆவார், முதன்மையாக ஒரு ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகில் அனைத்து ப்ரோடக்ட் எதிர்பார்ப்புகளையும் மற்றும் யோசனைகளையும்

நிர்வகிப்பது மற்றும் வெளிப்படுத்துவது. அனைத்து பங்குதாரர்களின் ஒற்றை பிரதிநிதி.

ஸ்க்ரம் (என்) (Scrum (n)): சிக்கலான ப்ரோடக்ட் விநியோகத்திற்கான எளிய கட்டமைப்பு (1); சிக்கலான சவால்களை எதிர்கொள்ள ஒரு எளிய கட்டமைப்பு (2).

ஸ்க்ரம் மாஸ்டர் (Scrum Master): ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட ஸ்க்ரம் அணிகள், ஸ்க்ரம் புரிந்துகொள்வதற்கும் மற்றும் அவர்கள் ஸ்க்ரம் பயன்படுத்துவதற்கான சூழலை வழிகாட்டுதல், பயிற்சி, கற்பித்தல் மற்றும் வசதி செய்வதன் மூலம் ஸ்க்ரமின் சூழலை வளர்ப்பதற்கு பொறுப்பான நபர்.

ஸ்க்ரம் அணி (Scrum Team): ப்ரோடக்ட் ஓவ்னர், டெவெலப்மென்ட் அணி மற்றும் ஸ்க்ரம் மாஸ்டரின் ஒருங்கிணைந்த பொறுப்புக்கூறல்கள்.

ஸ்க்ரம் மதிப்புகள் (Scrum Values): ஸ்க்ரம் கட்டமைப்பின் அடிப்படையிலான 5 அடிப்படை மதிப்புகள் மற்றும் குணங்களின் தொகுப்பு; அர்ப்பணிப்பு, கவனம், திறந்த மனப்பான்மை, மரியாதை மற்றும் துணிவு.

ஸ்பிரிண்ட் (Sprint): பிற ஸ்க்ரம் நிகழ்வுகளுக்கான கொள்கலனாக செயல்படும் ஒரு நிகழ்வு, நேர அளவு 4 வாரங்கள் அல்லது அதற்கும் குறைவானது. ஒரு ப்ரோடக்ட் மற்றும் மூலோபாய மட்டத்தில் சரியான நேரத்தில் ஆய்வு, பிரதிபலிப்பு மற்றும் தழுவல் ஆகியவற்றை உறுதி செய்யும் போது, இந்த நிகழ்வு போதுமான அளவு வேலைகளைச் செய்ய உதவுகிறது. மற்ற ஸ்க்ரம் நிகழ்வுகள் அதாவது ஸ்பிரிண்ட் பிளானிங், டெய்லி ஸ்க்ரம், ஸ்பிரிண்ட் ரிவியூ மற்றும் ஸ்பிரிண்ட் ரெட்ரோஸ்பெக்டிவ்.

ஸ்பிரிண்ட் பேக்லாக் (Sprint Backlog): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் இலக்கை அடைய டெவெலப்மென்ட் அணியால் அவசியமானதாகக் கருதப்படும் அனைத்து வேலைகளின் வளர்ந்து வரும் திட்டம்.

ஸ்பிரிண்ட் இலக்கு (Sprint Goal): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் முக்கிய நோக்கத்தை வெளிப்படுத்தும் ஒரு சுருக்கமான அறிக்கை.

ஸ்பிரிண்ட் நீளம் (Sprint Length): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் நேர அளவு, இது 4 வாரங்கள் அல்லது அதற்கும் குறைவானது.

ஸ்பிரிண்ட் பிளானிங் (Sprint Planning): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் தொடக்கத்தைக் குறிக்கும் நிகழ்வு, நேர அளவு 8 மணிநேரம் அல்லது அதற்கும் குறைவானது. அந்த நேரத்தில், இந்த நிகழ்வு மிகவும் மதிப்புமிக்கதாகக் கருதப்படும் ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு ஆய்வு செய்ய ஸ்க்ரம் அணிக்கு உதவுகிறது மற்றும் ஸ்பிரிண்ட் இலக்குக்கு எதிரான ஆரம்ப ஸ்பிரிண்ட் பேக்லாகை முன்னறிவிக்கும் வடிவமைப்பு.

ஸ்பிரிண்ட் ரெட்ரோஸ்பெக்டிவ் (Sprint Retrospective): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் நிறைவைக் குறிக்கும் நிகழ்வு, நேர அளவு 3 மணிநேரம் அல்லது அதற்கும் குறைவானது. முடிவடையும் ஸ்பிரிண்ட்டை ஆய்வு செய்து அடுத்த ஸ்பிரிண்டின் வேலைக்கான வழியை நிறுவ ஸ்க்ரம் அணிக்கு இந்த நிகழ்வு உதவுகிறது.

ஸ்பிரிண்ட் ரிவியூ (Sprint Review): ஒரு ஸ்பிரிண்டின் டெவலப்மெண்டின் இறுதியினை குறிக்கும் நிகழ்வு, நேர அளவு 4 மணி நேரம் அல்லது அதற்கும் குறைவானது. ப்ரோடக்ட் ஓவ்னர் ப்ரோடக்ட் பேக்கலாகு புதுப்பிக்க அனுமதித்தல், இன்கிரிமென்ட், ஒட்டுமொத்த முன்னேற்றம் மற்றும் மூலோபாய மாற்றங்களை ஸ்க்ரம் அணி மற்றும் பங்குதாரர்களுக்கு ஆய்வு செய்ய இந்த நிகழ்வு உதவுகிறது.

பங்குதாரர் (Stakeholder): ப்ரோடக்ட்டின் மேலும் தேவையான பரிணாம வளர்ச்சிக்கு ஒரு ப்ரோடக்ட் குறித்த குறிப்பிட்ட ஆர்வம் அல்லது அறிவைக் கொண்ட ஸ்க்ரம் அணிக்கு வெளியே இருக்கும் நபர்.

நேர அளவு (Time-box): அதிகபட்ச நேரத்திற்கான ஒரு கொள்கலன், மற்றும் சாத்தியமான ஒரு நிலையான, காலம். ஸ்க்ரமில் ஸ்பிரிண்ட்டைத் தவிர அனைத்து நிகழ்வுகளும் அதிகபட்ச கால அளவைக் கொண்டிருக்கின்றன, ஸ்பிரிண்ட் ஒரு நிலையான கால அளவைக் கொண்டுள்ளது.

வெலாசிட்டி (Velocity): ஒரு ஸ்பிரிண்ட்டின் போது சராசரி அளவிலான ப்ரோடக்ட் பேக்லாகுகளை ஒரு குறிப்பிட்ட (கலவை) அணியால் வெளியிடக்கூடிய ப்ரோடக்ட்டின் இன்கிரிமென்ட்டாக மாறியதை குறிக்கும் பிரபலமான அறிகுறியாகும். வெலாசிட்டி, முதன்மையாக ஸ்பிரிண்ட்களை முன்னறிவிப்பதற்காக ஸ்க்ரம் அணியில் உள்ள டெவலப்மென்ட் அணிக்கு உதவுகிறது.