

Scrum Glossary

Dutch Version (2025)



Dear reader

I created the first version of my Scrum Glossary for my book “Scrum – A Pocket Guide” (Van Haren Publishing) with the first edition published in November 2013. That version was subsequently (and with my permission) re-used, edited and expanded for use on their website by Scrum.org.

Since 2013 I have slightly evolved the words that describe important Scrum words.

In 2018 I updated my glossary for the 2nd edition of my pocket guide to Scrum. 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 as I created the 3rd and 4th edition of “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2021 & 2024).

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 place on my website. I therefore gladly share my Scrum glossary [online](#). Each international version, including my base English version, is available as a [free download](#) (PDF).

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.

Dutch / Nederlands - Scrum Begrippenlijst

In de volgende begrippenlijst zijn kerntermen uit Scrum of gerelateerde vaktaal niet vertaald naar het Nederlands. Bij een aantal termen die wel zijn vertaald, wordt aanvullend ook de Engelse versie vermeld als die gebruikelijk en gangbaar is.

Burn-down chart: een grafiek die de evolutie toont van de nog te verrichten inspanning in de tijd.

Burn-up chart: een grafiek die de toename toont van een parameter in de tijd, bijvoorbeeld waarde.

Daily Scrum: een event dat dagelijks plaatsvindt, met een time-box van 15 minuten of minder, om het Development-werk voor de volgende 24 uur binnen een Sprint te plannen en de best mogelijke voortgang te realiseren. Het resultaat is een bijgewerkte Sprint Backlog.

Definition of Done: de verzamelde kwaliteiten, verwachtingen en criteria waaraan een Increment van een product moet voldoen om te kunnen worden vrijgegeven naar de eindgebruikers.

Developers (team van): de personen die aansprakelijk zijn voor de uitvoering van alle ontwikkelwerk (Engels: 'Development') om uiterlijk tegen het einde van een Sprint een productiewaardig Increment te creëren. *Voorheen bekend als 'Development Team'.*

Emergence: het fenomeen waarbij onverwacht nieuwe feiten, kennis of inzichten opborrelen die niet van tevoren bekend waren of nieuwe inzichten met betrekking tot bestaande feiten.

Empirische procescontrole (in het Engels vaak afgekort tot 'Empiricism'): de vorm van procescontrole waar beslissingen voor aanpassingen gebaseerd zijn op observatie, ervaring en effectieve realisaties. Empirische procescontrole behoeft en creëert transparantie als noodzakelijke ondergrond voor regelmatige inspectie (evaluatie) en aanpassing.

Forecast: de anticipatie van toekomstige evoluties door projecties (verwachtingen) op basis van observaties van het verleden, zoals de verwachting van de implementatie van Product Backlog items voor de huidige Sprint of voor toekomstige Sprints.

Heuristiek: de leer of de kunst die er uit bestaat om problemen op te lossen op een onderzoekende en voortdurend evaluerende wijze, op basis van praktijkervaring en ontdekking.

Impediment: elke hindernis of obstakel dat het werk van een team blokkeert of vertraagt, maar niet kan weggenomen worden via zelf-sturing. De Scrum Master is aansprakelijk voor de verwijdering ervan.

Increment: een productiewaardige, opleverbare versie van een product of service dat eerder gecreëerde Incrementen aanvult of wijzigt en waarbij het geheel van alle verwezenlijkte Incrementen het product of de service als geheel vormt.

Ontwikkelstandaarden (Engels: ‘Development standards’): de standaarden en afspraken die opgemaakt en geaccordeerd worden als noodzakelijk om productiewaardige Incrementen te creëren.

Product: een fysiek of virtueel (digitaal) goed of dienst dat waardevol is voor de consumenten. *‘Product’ bepaalt de reikwijdte van Scrum via de elementen van Product Owner, Product Backlog, Increment en de vereiste Development-skills.*

Product Backlog: een evoluerende, geordende lijst die alles bevat dat noodzakelijk wordt geacht door de Product Owner om een product te creëren, te wijzigen, te onderhouden en onderhoudbaar te houden.

Product Backlog refinement: de populaire practice waarbij als een regelmatige activiteit gradueel verfijndere inzichten in de Product Backlog worden gecreëerd.

Product Owner: de persoon die aansprakelijk is om de waarde die een product levert te maximaliseren, in eerste instantie door het beheren en toelichten van de ideeën en functionele en eindgebruikersverwachtingen opgenomen in de Product Backlog.

Scrum: een empirisch framework dat mensen helpt om waarde te genereren bij het navigeren door complexe uitdagingen.

Scrum kernwaarden (Engels: ‘Scrum Values’): een verzameling van vijf kernwaarden die het Scrum framework schragen: commitment, focus, openheid (Engels: ‘openness’), respect en moed (Engels: ‘courage’).

Scrum Caretaker: een steward of voogd die aansprakelijk is voor het begrip van Scrum als meer dan het procesgedeelte, door een sterke focus toe te voegen op de geest, de kernwaardes, de gedragingen en de mensgerichte aspecten van Scrum die de effectiviteit ervan verhogen. *Een Scrum Caretaker helpt de teams die Scrum toepassen en de omgeving waarbinnen ze functioneren om zich dit breder begrip van Scrum eigen te maken zodat het ware doel van Scrum—organisatie-brede agility en een menselijke werkplek—op een duurzame manier gerealiseerd worden.*

Scrum Master: de persoon die aansprakelijk is voor een correct begrip en effectief gebruik van Scrum door Scrum Teams en hun bredere omgeving door technieken als coaching, facilitering, lesgeven en stilzwijgende observatie.

Scrum Team: de gecombineerde aansprakelijkheden van Product Owner, (team van) Developers en Scrum Master.

Sprint: een event dat als een zogenaamd ‘container event’ de overige Scrum-events omvat, met een time-box van niet meer dan vier weken. *De overige events in Scrum zijn: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review en Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: het evoluerend werkplan dat alle ontwikkelwerkzaamheden bevat die noodzakelijk zijn om de Forecast en de Sprint Goal te realiseren.

Sprint Goal: een korte omschrijving van de overkoepelende doelstelling van een Sprint.

Sprint length: de time-box van een Sprint, niet meer dan vier weken.

Sprint Planning: het event dat het begin van een Sprint uitmaakt, met een time-box van acht uur of minder. Tijdens dit event bepaalt het Scrum Team welke Product Backlog items in een Sprint worden opgenomen en combineert die met de Sprint Goal en de ontwikkelactiviteiten ervoor in een Sprint Backlog.

Sprint Retrospective: het event dat het einde van een Sprint uitmaakt, met een time-box van drie uur of minder. Tijdens dit event kijkt het Scrum Team terug op de aflopende Sprint, met als doel om op basis van de ervaringen in de huidige Sprint het proces en de manier van werken, in brede zin, voor de volgende Sprint te bepalen.

Sprint Review: het event dat het einde van de ontwikkelactiviteiten van een Sprint uitmaakt, met een time-box van vier uur of minder. Tijdens dit event bespreken het Scrum Team en uitgenodigde belanghebbenden (stakeholders) de resultaten van de Sprint, de huidige inhoud van de Product Backlog en de voortgang op productniveau. Het doel is om potentieel belangrijk werk voor de nabije, of verdere, toekomst te identificeren. Het resultaat is een bijgewerkte Product Backlog.

Stakeholder: een persoon van buiten het Scrum Team met een specifiek belang in het product of strategische kennis die noodzakelijk is voor de verdere ontwikkeling van het product.

Team (algemeen): een multidisciplinair collectief van mensen die zich committeren aan het gedeelde doel van de creatie van waardevolle productversies.

Time-box: de maximale duurtijd voor een activiteit of onderneming. Soms is het een vaste duurtijd. In Scrum hebben alle events een maximale duurtijd, met uitzondering van de Sprint die een vaste duurtijd heeft.

Velocity: een veelgebruikte aanduiding van de gemiddelde hoeveelheid Product Backlog die een specifiek team in zijn specifieke samenstelling tijdens een Sprint omgezet heeft in één of meerdere Incrementen.

Zelf-beheer (Engels: 'Self-design'): de vorm van zelf-organisatie waarbij enkel het team beslist welke skills en expertise meer of minder vereist is binnen het team.

Zelf-organisatie (Engels: 'Self-organization'): het proces waarbij mensen zichzelf organiseren rond problemen of uitdagingen zonder dat er hen door externe partijen of instanties werkinstructies worden opgelegd.

Zelf-management (Engels: 'Self-management'): de minimale vorm van zelf-organisatie die inhoudt dat niemand anders dan het Scrum Team zelf beslist wie wat doet op welk moment binnen een Sprint.

Zelf-sturing (Engels: 'Self-steering'): de gevorderde vorm van zelf-organisatie die inhoudt dat een team of een ecosysteem eromheen, zoals een Development Hub of een Product Hub, zelf sturing geeft aan zijn samenstelling, zijn strategische visie, richting en activiteiten - binnen overkoepelende organisatiekaders indien beschikbaar.