

Scrum Glossary

Bengali Version (2021)



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 Samik Mukherjee for creating this Bengali 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.

Bengali / বাংলা – স্ক্রাম শব্দকোষ

বার্ন-ডাউন চার্ট: যে তালিকা সময়ের সাথে কমতে থাকা কাজের পরিমাণ দেখায়।

বার্ন-আপ চার্ট: যে তালিকায় সময়ের সাথে বাড়তে থাকা কোনও প্যারামিটার, যেমন মূল্যমান বা ভ্যালু, দেখা যায়।

ডেইলি স্ক্রাম: একটি দৈনিক ইভেন্ট, যা স্প্রিন্ট চলাকালীন প্রতিদিন ১৫ মিনিট বা তার কম সময়সীমায় ডেভেলপমেন্টের কাজ পুনরিকল্পনা করার উদ্দেশ্যে পরিচালিত হয়। এই ইভেন্টের মাধ্যমে সঠিক অগ্রগতি বিবেচনা করে পরবর্তী ২৪ ঘণ্টার জন্য কাজের পরিকল্পনা করা হয় এবং সেইমত স্প্রিন্ট ব্যাকলগকে আপডেট করা হয়।

ডেফিনিশন অফ ডান: গুণমান সংক্রান্ত প্রত্যাশার একটি তালিকা যা পূরণ হলে প্রোডাক্ট ইনক্রিমেন্টকে ব্যবহারযোগ্য এবং রিলিজযোগ্য হিসেবে ধার্য করা হয়, অর্থাৎ প্রোডাক্টকে উপভোক্তার ব্যবহারের উপযোগী হিসেবে রিলিজ করার যোগ্য হিসেবে নির্ধারিত করে এই তালিকা।

ডেভেলপমেন্ট স্ট্যাভার্ডস: স্প্রিন্ট শেষ হবার সাথে সাথে প্রোডাক্টের একটি রিলিজযোগ্য ইনক্রিমেন্ট তৈরি করার উদ্দেশ্যে চিহ্নিত গুণমান এবং অনুশীলনের তালিকা।

ডেভেলপাররা (তাদের টীম): স্প্রিন্ট শেষ হবার সাথে সাথে প্রোডাক্টের একটি রিলিজযোগ্য ইনক্রিমেন্ট তৈরি করার উদ্দেশ্যে উদ্ভাবনমূলক ডেভেলপমেন্টের কাজ করার জন্য দায়বদ্ধ ব্যক্তিদের একটি দল। এটিকে ‘ডেভেলপমেন্ট টীম’ হিসাবেও চিহ্নিত করা হয়।

উত্থান / এমার্জেন্স: অজানা তথ্য বা তথ্য-সংক্রান্ত জ্ঞানের উন্মেষ-প্রক্রিয়া, পূর্বে অজ্ঞাত কোনও তথ্য বা কোন সত্যের জ্ঞান অপ্রত্যাশিতভাবে উদ্ভাসিত হয়ে ওঠার প্রক্রিয়া।

অভিজ্ঞতাবাদ / এম্পিরিসিজম: প্রক্রিয়া নিয়ন্ত্রণের ধরণ যাতে পর্যবেক্ষণের ফলাফল, পূর্ব-অভিজ্ঞতা এবং নিরীক্ষণের মাধ্যমে সিদ্ধান্তে পৌঁছানো যায়। নিয়মিত পর্যবেক্ষণ এবং অভিযোজনের মাধ্যমে এম্পিরিসিজম বা অভিজ্ঞতাবাদ প্রয়োজনীয় স্বচ্ছতা সুপ্রতিষ্ঠিত করে। এটিকে ‘অভিজ্ঞতামূলক প্রক্রিয়া নিয়ন্ত্রণ’ বা এম্পিরিকাল প্রসেস কন্ট্রোল হিসাবেও চিহ্নিত করা হয়।

পূর্বাভাস / ফোরকাস্ট: অতীতের পর্যবেক্ষণের ভিত্তিতে ভবিষ্যতের প্রবণতার প্রত্যাশা, যেমন বর্তমান স্প্রিন্টে বা ভবিষ্যতের স্প্রিন্টে (ভবিষ্যতের প্রোডাক্ট ব্যাকলগের জন্য) বিতরণযোগ্য হিসেবে বিবেচিত প্রোডাক্ট ব্যাকলগের নির্বাচন।

প্রতিবন্ধকতা / ইমপেডিমেন্ট: যে কোনও প্রতিবন্ধকতা বা বাধা যা ডেভেলপমেন্টের কাজকে বাধা দিচ্ছে বা গতিরোধ করছে, এবং স্ব-সংগঠিত বা সেলফ-অর্গানাইজিং টীমও তার সমাধান করতে পারছে না। সাধারণত ডেইলি স্ক্রামে এর প্রসঙ্গ উত্থাপিত করা হয়, স্ক্রাম মাস্টার এর অপসারণের জন্য দায়বদ্ধ থাকেন।

ইনক্রিমেন্ট: রিলিজযোগ্য কোনও কাজ যা আগের ইনক্রিমেন্টের সাথে যুক্ত হয়ে বা তাকে পরিবর্তিত করে সামগ্রিক একটি প্রোডাক্ট গঠন করে।

প্রোডাক্ট (বি): একটি পরিমাপযোগ্য বা অপরিমাপযোগ্য পণ্য বা পরিষেবা, যা নির্দিষ্ট উপভোক্তার কাছে তাৎক্ষণিকভাবে মূল্যবান হয়ে ওঠে (১); নির্দিষ্ট ক্রিয়া বা কিছু সংজ্ঞায়িত প্রক্রিয়ার ফলাফল (২)। প্রোডাক্ট ওনার, প্রোডাক্ট ব্যাকলগ এবং ইনক্রিমেন্টের পরিসরকে সংজ্ঞায়িত করে।

প্রোডাক্ট ব্যাকলগ: একটি প্রোডাক্ট তৈরি, বিতরণ এবং তার স্থায়িত্ব সুনিশ্চিত করতে প্রোডাক্ট ওনারের তৈরি করা সমস্ত প্রয়োজনীয় কাজের একটি ক্রমানুসারী এবং সদা-বিকশিত তালিকা।

প্রোডাক্ট ব্যাকলগ রিফাইনমেন্ট: একটি স্প্রিন্টে পুনরাবৃত্ত অ্যাক্টিভিটি যার মাধ্যমে ভবিষ্যতের প্রোডাক্ট ব্যাকলগকে আরও বিস্তারিতভাবে বর্ণনা করা হয়।

প্রোডাক্ট ওনার: যে ব্যক্তি, সরবরাহ করা প্রোডাক্ট সংক্রান্ত সমস্ত প্রত্যাশা এবং ধারণাগুলিকে ম্যানেজ এবং প্রকাশ করে, প্রোডাক্টের মূল্যমান সর্বাধিক রাখার বিষয়ে দায়বদ্ধ থাকেন।

ক্রাম (বি): জটিল প্রোডাক্ট প্রস্তুত করার জন্য একটি সরল ফ্রেমওয়ার্ক (১); জটিল সমস্যার মোকাবিলা করার জন্য একটি সরল ফ্রেমওয়ার্ক (২); একটি সরল ফ্রেমওয়ার্ক যার মাধ্যমে মানুষ জটিল সমস্যার ভেতর থেকে মূল্যমান (value) উৎপাদন করে।

ক্রাম মাস্টার: এক বা একাধিক ক্রাম টিম এবং তাদের পারিপার্শ্বিককে ক্রাম বোঝানোর এবং প্রয়োগের বিষয়ে গাইডিং, কোচিং, প্রশিক্ষণ ও ফেসিলিটেশনের মাধ্যমে ক্রামের পরিবেশ গড়ে তোলার জন্য দায়বদ্ধ ব্যক্তি।

ক্রাম টিম: প্রোডাক্ট ওনার, ডেভেলপাররা (তাদের টিম) এবং ক্রাম মাস্টার সমন্বিত সামগ্রিক দায়বদ্ধতা।

ক্রাম ভ্যালু: ক্রাম ফ্রেমওয়ার্ককে ধরে রাখা পাঁচটি মৌলিক মানদণ্ডঃ প্রতিশ্রুতিবদ্ধতা (commitment), স্থির লক্ষ্য (focus), গোপনীয়তাহীনতা (openness), সম্মান (respect) এবং সাহস (courage)।

সেলফ-ডিজাইন: স্ব-সংগঠনের অভিব্যক্তি যেখানে কেবল ক্রাম টিম সিদ্ধান্ত নেয় যে টিমে উপস্থিত কী কী দক্ষতা আছে, কী দক্ষতা প্রয়োজন বা কী প্রয়োজন নয়।

সেলফ-ম্যানেজমেন্ট / স্ব-পরিচালন: ক্রামে স্ব-সংগঠনের ন্যূনতম অভিব্যক্তি, যেখানে কেবল ক্রাম টিম স্থির করে, কীভাবে স্প্রিন্টের মধ্যে তাদের কাজ সম্পন্ন করতে হবে।

সেলফ-অর্গানাইজিং / স্ব-সংগঠন: বাহ্যিক কাজের পরিকল্পনা বা নির্দেশাবলী ছাড়াই তাদের সামনে এসে পড়া সমস্যা বা চ্যালেঞ্জের মোকাবিলা করার উদ্দেশ্যে একাধিক ব্যক্তির সংগঠিত দল গঠনের প্রক্রিয়া।

স্প্রিন্ট: এমন একটি ইভেন্ট যা অন্যান্য ক্রাম ইভেন্টের জন্য ধারক হিসাবে কাজ করে, চার সপ্তাহ বা তারও কম সময়সীমার মেয়াদে। ইভেন্টটি প্রোডাক্ট এবং কৌশলগত স্তরে সময়মত পরিদর্শন, প্রতিফলন এবং অভিযোজন নিশ্চিত করার সাথে সাথে যথেষ্ট পরিমাণে কাজের সময় সুনিশ্চিত করে। অন্যান্য ক্রাম ইভেন্টগুলি হল স্প্রিন্ট প্ল্যানিং, ডেইলি ক্রাম, স্প্রিন্ট রিভিউ এবং স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেক্টিভ।

স্প্রিন্ট ব্যাকলগ: স্প্রিন্ট গোল অর্জনের জন্য প্রয়োজনীয় সমস্ত কাজের একটি উদ্ভাবিত পরিকল্পনা।

স্প্রিন্ট গোল: একটি সংক্ষিপ্ত বিবৃতি যা একটি স্প্রিন্টের সামগ্রিক উদ্দেশ্যকে ব্যাখ্যা করে।

স্প্রিন্টের দৈর্ঘ্য / স্প্রিন্ট লেংথ: একটি স্প্রিন্টের সময়সীমা, যা চার সপ্তাহ বা তারও কম হয়।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং: এই ইভেন্টে একটি স্প্রিন্টের সূচনা করে চিহ্নিত করে, আট ঘন্টা বা তারও কম সময়সীমার জন্য। এই ইভেন্টের মাধ্যমে ক্রাম টিম প্রোডাক্ট ব্যাকলগকে পর্যবেক্ষণ করে তার সেই সময়ের সবচেয়ে মূল্যবান আইটেমগুলিকে নির্বাচিত করে, তাদের পূর্বাভাস পরিকল্পনা করে এবং সেইগুলিকে নিয়ে একটি প্রাথমিক স্প্রিন্ট ব্যাকলগ বানায়, যা স্প্রিন্ট গোলার পরিপূরক হয়।

স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেক্টিভ: একটি ইভেন্ট যা একটি স্প্রিন্টের সমাপ্তি চিহ্নিত করে, তিন ঘন্টা বা তারও কম সময়সীমার মধ্যে। ইভেন্টটি ক্রাম টিমের কাছে শেষ হওয়া স্প্রিন্টকে পর্যবেক্ষণ করার সুযোগ এনে দেয়, যার মাধ্যমে তারা পরবর্তী স্প্রিন্টের কার্যপদ্ধতি (way of working) বিবেচনা করে।

স্প্রিন্ট রিভিউ: একটি স্প্রিন্টের ডেভেলপমেন্ট সংক্রান্ত কাজের সমাপ্তি উপলক্ষে অনুষ্ঠিত একটি ইভেন্ট, যার সময়সীমা হয় চার ঘন্টা বা তারও কম। এই ইভেন্টের মাধ্যমে ক্রাম টিম এবং তার অংশীদাররা ইনক্রিমেন্ট, সামগ্রিক অগ্রগতি, এবং কৌশলগত পরিবর্তনগুলি পর্যবেক্ষণ করে, যার ফলে প্রোডাক্ট ওনার প্রোডাক্ট ব্যাকলগে বর্তমান অগ্রাধিকারগুলির সর্বোত্তম প্রতিফলন ঘটিয়ে, প্রয়োজনীয় পরিবর্তন ঘটাতে পারেন।

অংশীদার / স্টেকহোল্ডার: ক্রাম টিমের বাইরের কোনও ব্যক্তি, যার কোনও প্রোডাক্ট সম্পর্কে নির্দিষ্ট আগ্রহ বা জ্ঞানের আছে যা সেই প্রোডাক্টের আরও বিবর্তনের জন্য প্রয়োজনীয়।

সময়সীমা / টাইমবক্স: সর্বাধিক সময়কালের একটি পরিমাপ, সাধারণভাবে একটি সুনির্দিষ্ট সময়কাল। ক্রামে সমস্ত ইভেন্টের সর্বাধিক সময়কাল থাকে, কেবল স্প্রিন্ট বাদে যার একটি সুনির্দিষ্ট সময়কাল থাকে।

গতিবেগ / ভেলোসিটি: যে পরিমাণ গড় প্রোডাক্ট ব্যাকলগ একটি নির্দিষ্ট টিম (বা একাধিক টিম) একটি স্প্রিন্টের মধ্যে একটি রিলিজযোগ্য প্রোডাক্ট ইনক্রিমেন্টে পরিণত করেছে, তার একটি জনপ্রিয় পরিমাপ।