

Scrum Glossary

Polish 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 Antonina Geras-Starecka and Krystian Kaczor for creating this Polish 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.

Polish / Polski - Słownik Scruma

Backlog Produktu (ang. *Product Backlog*) – uporządkowana, ewoluująca lista wszelkich prac uważanych przez Właściciela Produktu za niezbędne, by wytworzyć, dostarczyć, pielęgnować i utrzymywać produkt.

Backlog Sprintu (ang. *Sprint Backlog*) – ewoluujący plan wszelkich prac uważanych za niezbędne, by zrealizować Cel Sprintu.

Cel Sprintu (ang. *Sprint Goal*) – zwarte oświadczenie wyrażające nadrzędną intencję Sprintu.

Codzienny Scrum (ang. *Daily Scrum*) – codzienne wydarzenie ograniczone czasowo do 15 minut lub mniej, którego celem jest zaktualizowanie planu prac nad wytwarzaniem produktu podczas Sprintu. Wydarzenie służy do zaplanowania pracy na najbliższe 24 godziny na podstawie aktualnych postępów oraz do odpowiedniej aktualizacji Backlogu Sprintu.

Definicja Ukończenia (ang. *Definition of Done*) – zbiór oczekiwań dotyczących jakości, które musi spełniać Przyrost produktu, aby był on gotowy do wydania, tzn. odpowiedni do przekazania użytkownikom produktu.

Deweloperzy (zespół Deweloperów) (ang. (team of) *Developers*) – ludzie odpowiedzialni za ewolucyjne prace wytwórcze potrzebne, by stworzyć Przyrost gotowy do wydania nie później niż na koniec Sprintu. *Również określany Zespołem Deweloperskim (ang. Development Team).*

długość Sprintu (ang. *Sprint length*) – ograniczenie czasowe określające długość trwania Sprintu, cztery tygodnie lub mniej.

empiryzm (ang. *empiricism*) – sposób kontroli procesu, w którym decyzje podejmowane są na podstawie obserwowanych rezultatów, doświadczenia i eksperymentowania. Empiryzm stosuje regularne sprawdzenia i dostosowania wymagające przejrzystości i jednocześnie przyczyniające się do niej. *Nazywany również „empiryczną kontrolą procesu”.*

interesariusz (ang. *stakeholder*) – osoba spoza Zespołu Scrumowego szczególnie zainteresowana produktem albo posiadająca wiedzę na temat produktu niezbędną do jego dalszego rozwoju.

ograniczenie czasowe (ang. *time-box*) – okres czasu o maksymalnej długości trwania, która może być stała. W Scrumie wszystkie wydarzenia mają określony wyłącznie maksymalny czas trwania, z wyjątkiem Sprintu, który ma stałą długość.

pielęgnacja Backlogu Produktu (ang. *Product Backlog refinement*) – wielokrotnie powtarzająca się w trakcie Sprintu czynność służąca uszczegółowieniu przyszłego Backlogu Produktu.

Planowanie Sprintu (ang. *Sprint Planning*) – wydarzenie wyznaczające początek Sprintu, ograniczone czasowo do ośmiu godzin lub mniej. Służy Zespołowi Scrumowemu do sprawdzenia Backlogu Produktu pod kątem elementów uznawanych za najbardziej

wartościowe w danym momencie i włączeniu tych wybranych elementów (prognozy) do wstępnej wersji Backlogu Sprintu w odniesieniu do Celu Sprintu.

prędkość (ang. *velocity*) – popularny wskaźnik średniej sumy wielkości elementów Backlogu Produktu, które zostały przekształcone podczas Sprintu w Przyrost gotowego do wydania produktu przez konkretny (w konkretnym składzie) zespół.

produkt (ang. *product*) – każdy materialne lub niematerialne dobro lub usługa dostarczające natychmiastową wartość dla określonych konsumentów (1); rezultat konkretnych działań lub pewnego zdefiniowanego procesu (2). *Określa zakres Backlogu Produktu i Przyrostu oraz zakres odpowiedzialności Właściciela Produktu.*

prognoza (ang. *forecast*) – przewidywanie przyszłego trendu na podstawie obserwacji przeszłości, np. wybór elementów z Backlogu Produktu, które wydają się być możliwe do dostarczenia w bieżącym Sprincie lub z przyszłego Backlogu Produktu, które wydają się być możliwe do wykonania w przyszłych Sprintach.

Przegląd Sprintu (ang. *Sprint Review*) – wydarzenie wyznaczające koniec prac rozwojowych w ramach Sprintu, ograniczone czasowo do czterech godzin lub mniej. Służy Zespołowi Scrumowemu oraz interesariuszom do sprawdzenia Przyrostu (Przyrostów), całościowego postępu prac oraz strategicznych zmian, aby Właściciel Produktu mógł zaktualizować Backlog Produktu, w taki sposób, by najlepiej odzwierciedlał bieżące priorytety.

przeszkoda (ang. *impediment*) – każde utrudnienie lub ograniczenie, które blokuje bądź spowalnia prace rozwojowe, a nie może być usunięte przez samoorganizację zespołu. O jej odkryciu informuje się nie później niż podczas Codziennego Scruma, a za jej usunięcie odpowiada Scrum Master.

Przyrost (ang. *Increment*) – gotowa do wydania praca, która jest dodawana do wcześniej stworzonych przyrostów oraz zmienia je, jako całość stanowiąc produkt.

Retrospektywa Sprintu (ang. *Sprint Retrospective*) – wydarzenie wyznaczające koniec Sprintu, ograniczone czasowo do trzech godzin lub mniej. Służy Zespołowi Scrumowemu do sprawdzenia kończącego się Sprintu i rozważenia sposobu pracy w kolejnym Sprincie.

samoorganizacja (ang. *self-organization*) – proces formowania się ludzi w grupy zorganizowane wokół problemów lub wyzwań bez narzuconych z zewnątrz planów działania lub instrukcji.

samoprojektowanie (ang. *self-design*) – przejaw samoorganizacji polegający na podejmowaniu jedynie przez Zespół Scrumowy decyzji dotyczących umiejętności, które są lub nie są potrzebne i obecne w zespole.

samozarządzanie (ang. *self-management*) – minimalny przejaw samoorganizacji w Scrumie, zakładający, że tylko Zespół Scrumowy decyduje o sposobie wykonywania pracy w ramach Sprintu.

Scrum – proste ramy postępowania służące do wytwarzania złożonych produktów (1); proste ramy postępowania służące do odpowiadania na złożone wyzwania (2); proste ramy postępowania umożliwiające ludziom uzyskanie wartości ze złożonych wyzwań (3).

Scrum Master – osoba odpowiedzialna za dbanie o środowisko Scruma. Osiąga to będąc przewodnikiem, coachując, ucząc, pomagając i ułatwiając funkcjonowanie jednego lub wielu Zespołów Scrumowych i ich otoczenia w zrozumieniu i stosowaniu Scruma.

Sprint – wydarzenie będące kontenerem dla innych wydarzeń scrumowych, ograniczone czasowo do czterech tygodni lub mniej. Wydarzenie służy ukończeniu wystarczającej ilości pracy, zapewniając zarazem, w odpowiednim momencie, sprawdzenie, namysł oraz dostosowanie na poziomie produktu i na poziomie strategicznym. *Pozostałe wydarzenia scrumowe to Planowanie Sprintu, Codzienny Scrum, Przegląd Sprintu oraz Retrospektywa Sprintu.*

standardy wytwarzania (ang. *development standards*) – zbiór standardów i praktyk, które są określone jako niezbędne, aby tworzyć gotowe do wydania Przyrosty produktu nie później niż na koniec Sprintu.

Wartości Scruma (ang. *Scrum Values*) – zbiór pięciu podstawowych wartości i cech stanowiących w Scrumie podstawę ram postępowania: zaangażowanie, skupienie, otwartość, szacunek oraz odwaga.

Właściciel Produktu (ang. *Product Owner*) – osoba odpowiedzialna za optymalizację wartości dostarczanej przez produkt, głównie przez wyrażanie oczekiwań i pomysłów dotyczących Produktu i zarządzanie nimi w Backlogu Produktu.

wykres rozpalania (ang. *burn-up chart*) – wykres przedstawiający przyrost parametru (np. wartości) w funkcji czasu.

wykres spalania (ang. *burn-down chart*) – wykres przedstawiający spadek pracy pozostałej do wykonania w funkcji czasu.

wyłanianie się (ang. *emergence*) – proces powstawania albo ujawniania się nieprzewidzianych lub nieznanych faktów bądź wiedza na ich temat uwidaczniająca się w sposób nieoczekiwany.

Zespół Scrumowy (ang. *Scrum Team*) – połączone odpowiedzialności Właściciela Produktu, (zespołu) Deweloperów oraz Scrum Mastera.