

Scrum Glossary

Vietnamese 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 Khoa Doan for creating this Vietnamese 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.

Vietnamese / Tiếng Việt – Thuật ngữ trong Scrum

Burn-down chart: Biểu đồ thể hiện sự giảm dần của công việc theo thời gian.

Burn-up chart: Biểu đồ thể hiện sự tăng dần của tham số, ví dụ: giá trị, theo thời gian.

Daily Scrum: Sự kiện diễn ra hằng ngày, time-box của sự kiện là 15 phút hoặc ít hơn, mục đích của sự kiện là cập nhật và thay đổi kế hoạch cho công việc trong Sprint. Sự kiện này để phục vụ cho việc lên kế hoạch công việc cho 24 giờ tới, dựa trên tiến độ thực tế và cập nhật Sprint Backlog theo kế hoạch đó.

Definition of Done: Tập hợp những kỳ vọng về chất lượng mà Product Increment phải đạt được, để sẵn sàng cho việc phát hành ra thị trường và có thể sử dụng bởi người dùng.

Development standards: Tập hợp những tiêu chuẩn và cách làm được xác định là cần thiết cho việc tạo ra sản phẩm gia tăng có thể phát hành, không trễ hơn khi kết thúc Sprint.

Developers (team of): Nhóm những người có trách nhiệm cho tất cả những công việc phát triển cải tiến cần thiết, để tạo sự gia tăng ('Increment') có thể phát hành, không trễ hơn khi kết thúc Sprint. *Cũng từng được biết đến là "Development Team".*

Emergence: Quá trình hình thành và phát triển của những sự việc không thể lường trước hay biết trước được, cũng như chưa biết gì về nó, hoặc những hiểu biết của chúng ta về sự việc đó có thể thay đổi liên tục một cách bất ngờ.

Empiricism: Cách thức kiểm soát tiến trình, mà những quyết định đưa ra dựa trên những kết quả đã quan sát được, trên kinh nghiệm và những thử nghiệm. Chủ nghĩa kinh nghiệm thực hiện dựa trên việc thường xuyên kiểm tra và thích ứng, tạo nên sự minh bạch. *Chủ nghĩa kinh nghiệm cũng được gọi là 'Quy trình kiểm soát dựa trên kinh nghiệm' ('Empirical Process Control').*

Forecast: Dự đoán xu hướng của những thay đổi trong tương lai dựa trên việc quan sát những điều đã xảy ra trong quá khứ, như là việc chọn và xem xét phần nào của Product Backlog có thể phát hành trong Sprint hiện tại hay không hoặc là dự đoán cho sprint kế tiếp với những Product Backlog sắp tới.

Impediment: Bất kỳ cản trở hay chướng ngại nào ngăn cản hay làm chậm công việc của đội, và không thể được giải quyết bởi khả năng tự tổ chức của chính họ. Ngay lập tức chia sẻ khi có trở ngại hoặc không trễ hơn lúc Daily Scrum, và Scrum Master sẽ có trách nhiệm loại bỏ trở ngại đó.

Increment: Công việc được ứng cử để phát hành hiện tại, và bao gồm những công việc sẵn sàng cho việc phát hành đã được tạo trước đó, hay còn gọi là phần gia tăng, và tất cả gộp lại thành một thể thống nhất là một sản phẩm.

Product (n): Bất kỳ hàng hóa hay dịch vụ, hữu hình hay vô hình mang lại giá trị tức thì cho người dùng sản phẩm cụ thể ('consumers') (1); Là kết quả ('Outcome') của những hành động cụ thể, hoặc một số tiến trình xác định nào đó (2) . Thuộc phạm vi của: Chủ sở hữu sản phẩm ('Product Owner'), Sản phẩm tồn đọng ('Product Backlog'), và phần gia tăng ('Increment').

Product Backlog: Là một danh sách được chủ sở hữu sản phẩm ('Product Owner') sắp xếp thứ tự và xây dựng. Trong đó chứa tất cả công việc được Product Owner cho là cần để tạo ra, phân phối, duy trì và bảo trì sản phẩm đó.

Product Backlog refinement: Hoạt động định kỳ trong Sprint, qua đó làm rõ và chi tiết hơn cho Product Backlog sắp tới.

Product Owner: Người chịu trách nhiệm cho việc tối ưu hóa giá trị mà sản phẩm mang lại, chủ yếu bằng cách quản lý và đảm bảo Product Backlog thể hiện được tất cả những mong muốn và kỳ vọng cần cho sản phẩm đó.

Scrum (n): Khung làm việc đơn giản cho việc phát triển sản phẩm phức tạp (1); Một khung làm việc đơn giản để giải quyết những vấn đề phức tạp (2); Khung làm việc đơn giản giúp mọi người nhận được giá trị qua việc giải quyết những vấn đề phức tạp (3).

Scrum Master: Người chịu trách nhiệm bồi dưỡng và duy trì môi trường Scrum bằng cách hướng dẫn, huấn luyện, giảng dạy và tạo điều kiện thuận lợi cho một hoặc nhiều đội Scrum và môi trường của họ, để từ đó họ có thể hiểu và sử dụng Scrum.

Scrum Team: Là một nhóm có những trách nhiệm rõ ràng bao gồm Chủ Sở Hữu Sản Phẩm ('Product Owner'), (Đội của) những Nhà Phát Triển ('Developers') và Scrum Master.

Scrum Values: Bộ 5 giá trị và phẩm chất cơ bản làm nền tảng cho khung làm việc Scrum; Bao gồm: Cam kết, tập trung, cởi mở, tôn trọng và dũng cảm.

Self-design: Là biểu hiện của tính tự tổ chức, khi đội Scrum ('Scrum Team') tự quyết định những kỹ năng nào là cần thiết hoặc không cần thiết cho nhóm.

Self-management: Là biểu hiện tối thiểu của tính tự tổ chức trong Scrum, thể hiện rằng nhóm Scrum có thể tự quản lý cách thực hiện công việc trong Sprint.

Self-organization: Là quá trình mà mọi người hình thành và tổ chức một đội, xung quanh những vấn đề hoặc thách thức và giải quyết nó, mà không có kế hoạch hay hướng dẫn nào bên ngoài áp đặt lên đội đó.

Sprint: Là sự kiện chứa đựng những sự kiện khác trong Scrum, có time-box là 4 tuần hoặc ít hơn. Sự kiện này có mục tiêu là làm sao để hoàn thành công việc vừa đủ, trong khi đồng thời đảm bảo có được sự kiểm tra, phản ánh và cải tiến cho sản phẩm và chiến lược kịp thời. *Những sự kiện Scrum khác là Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review and Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: Kế hoạch phát triển của những công việc được cho là cần thiết để đạt được mục tiêu của Sprint.

Sprint Goal: Tuyên bố ngắn gọn thể hiện mục đích tổng quát của Sprint.

Sprint length: Độ dài của Sprint, bằng hoặc ít hơn bốn tuần.

Sprint Planning: Sự kiện đánh dấu sự bắt đầu của một Sprint, Thời gian cho sự kiện này là 8 giờ hoặc ít hơn. Sự kiện này phục vụ cho Đội Scrum để xem xét phần nào của Product Backlog là có giá trị nhất tại thời điểm đó, qua đó lựa chọn và có được dự đoán cho Sprint Backlog sơ bộ, phản ánh được Mục Tiêu của Sprint.

Sprint Retrospective: Sự kiện đánh dấu việc kết thúc một Sprint, Thời gian cho sự kiện này là 3 tiếng hoặc ít hơn. Sự kiện này dành cho Đội Scrum để xem xét lại Sprint sắp kết thúc và có được một cách làm tốt hơn cho Sprint tiếp theo.

Sprint Review: Sự kiện đánh dấu việc ngừng xây dựng sản phẩm của Sprint đó, thời gian cho sự kiện này là 4 tiếng hoặc ít hơn. Sự kiện này dành cho Đội Scrum và những bên liên quan để xem xét phần gia tăng ('Increment'), tiến độ tổng thể và chiến lược để Chủ Sở Hữu Sản phẩm có thể cập nhật Product Backlog để nó có thể phản ánh tốt nhất những ưu tiên vào lúc đó.

Stakeholder: Người bên ngoài Đội Scrum và có liên quan cụ thể hay có kiến thức về sản phẩm, mà cần cho sự phát triển lớn mạnh của sản phẩm.

Time-box: Quỹ thời gian tối đa, hoặc có thể là một khoản thời gian cố định. Trong Scrum tất cả sự kiện chỉ có thời lượng tối đa, ngoại trừ Sprint là có một khoản thời gian cố định.

Velocity: Sự thể hiện thông thường về số lượng trung bình của Product Backlog được chuyển thành sự gia tăng của sản phẩm có thể phát hành trong Sprint, bởi một đội (thành phần) cụ thể.