

Scrum@school alfabetisch

Burn Down Chart	Grafiek met horizontaal de tijd en verticaal het aantal in de Sprint weg te werken punten, die laat zien of het Team volgens planning werkt.
Definition of Done	Kwaliteitseisen die voor de oplevering gelden (wanneer is het werk echt klaar?)
Definition of Fun	Wat heeft het team nodig om plezierig te kunnen samenwerken en leren?
Product Backlog	Geprioriteerde lijst met de grote stappen die leiden naar de eindoplevering (heel grof).
Product Owner	Rol van docent: bepalen WAT de leerlingen tijdens het project gaan leren en opleveren, aan welke eisen het werk moet voldoen en zorgen voor feedback van goede kwaliteit.
Punten Pokeren	Spel waarin het Team elke taak een aantal punten toekent (relatieve schatting).
Release Planning	Toelichting van Product Owner op leerdoelen, belang, eindoplevering en planning van het hele project inclusief de indeling in Sprints.
Scrumbord	Groot planbord, waarop een team met post-itjes de taken en voortgang bijhoudt.
Scrum Master	Teamlid dat het team helpt om de Scrum Ceremonies goed uit te voeren.
Sprint	Vaste korte periode (vaak 4-8 lessen) die start met Sprintplanning en eindigt met opleveren (Sprint Release) en terugkijken (Sprint Review en Sprint Retro).
Sprint Backlog	Lijst met grote stappen (grote klussen) voor de eerstkomende Sprint.
Sprint Planning	Ceremonie waarmee elke Sprint start. Het team zet alle taken voor de komende Sprint op het Scrumbord, splitst grote taken en pokert van elke taak de punten.
Sprint Release	Aan het eind van elke Sprint levert het team een (tussen)product op en krijgt feedback.
Sprint Retro(spective)	Het team kijkt terug op het eigen werkproces: HOE hebben we (samen)gewerkt: wat ging goed, wat kan beter, wat is ons actiepoint voor de volgende Sprint.
Sprint Review	Na elke oplevering reflecteert het team op de kwaliteit van het eigen werk en de feedback die ze daarop hebben gekregen. WAT is al in orde, WAT moet nog verbeterd?
Stand-up	Korte Ceremonie (max. 5 min.) waarmee elke les start. Het team staat actief rond het Scrumbord. De Scrum Master stelt elk teamlid drie vragen. Kort herhaald bij einde les.
Super Scrum Master	Rol van docent: zorgen dat de teams zorgvuldig scrummen en daarbij ondersteunen.
Team	Vier leerlingen met aanvullende kwaliteiten, die samen een team vormen.
Testen in de Sprint	Voorafgaand aan elke (tussen)oplevering test het team de kwaliteit van het eigen werk. Voldoet het werk aan de eisen? Beheersen we alle leerstof?
Teamvorming	Ceremonie om teams te vormen op basis van aanvullende kwaliteiten.
To Do lijst	Geprioriteerde lijst met leeractiviteiten, die het team tijdens de Sprint gaat uitvoeren. De leeractiviteiten zijn klein (gesplitst) en voorzien van punten.