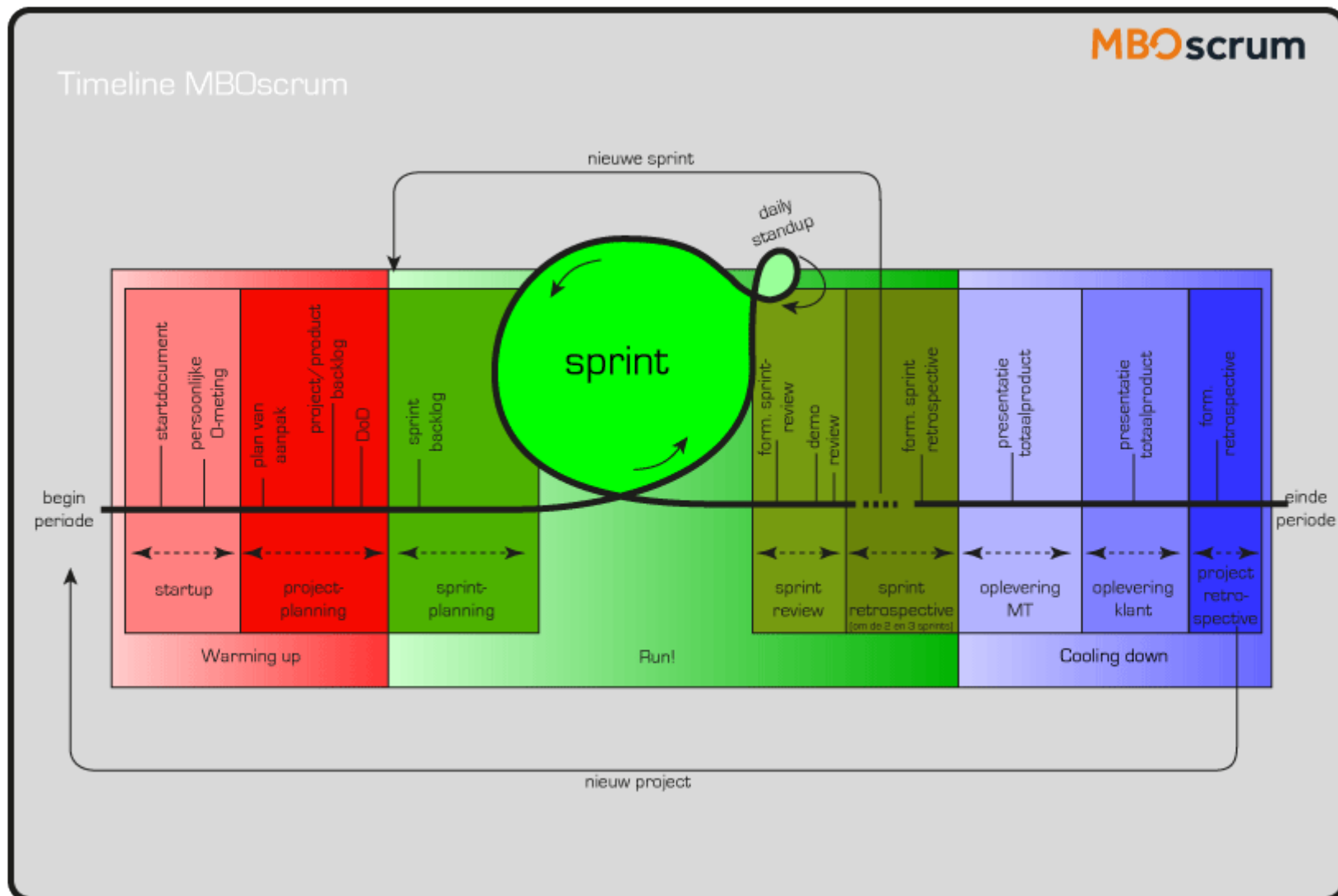


# Begrippen MBOscrum

Wednesday, April 20, 2016 3:17 PM



v1.1 © 2016 MBOscrum

## Begrippenlijst:

Begrip:	Uitleg:
Burndown Chart	Grafiek waarin de voortgang in één oogopslag te zien is.
Ceremonie	Vergadering waarin belangrijke zaken worden vastgelegd, doorgesproken en afgestemd.
Daily Standup	Dagelijkse korte bijeenkomst van het scrum team onder leiding van de scrummaster. Hierin worden 3 vragen door ieder teamlid beantwoord: 1. wat heb ik gisteren gedaan? 2. Wat ga ik vandaag doen? 3. Waar heb ik hulp bij nodig? De Standup duurt minimaal 15 en maximaal 30 minuten.
MT	Management Team bestaande uit de Product Owner en de Scrum Coach. De Product Owner kan meer functionarissen aan het MT toevoegen.
Product Owner	De eigenaar van het product. De Product Owner is bij MBOscrum geen lid van het scrum team. De Product Owner is de schakel tussen de klant en het scrum team. Het scrum team legt verantwoording af aan de Product Owner.
Project Backlog	Een verzameling van alle user stories van het totale project



Project Backlog	Een verzameling van alle user stories van het totale project.
Project Burndown	Een schematische weergave van het werk wat gedaan moet worden in relatie tot de beschikbare tijd.
Punten pokeren	<p>Spel waarmee de hoeveelheid inspanning bepaald wordt per user story. Het pokerspel bestaat uit een aantal kaarten met getallen. De getallen zijn: 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 en 100 (aangepaste reeks van Fibonacci). Een ontwikkelaar kan per user story een kaart trekken met daarin de gevoelsmatige complexiteit van de te ontwikkelen functionaliteit uitgedrukt in een getal ofwel score (ook wel storypunten genoemd). De grote vraag is nu: welke kaart moet je wanneer trekken? Het antwoord is: dat maakt eigenlijk niets uit, je gevoel geeft aan welke kaart je moet trekken. Naarmate te vaker gepokerd hebt krijg je vanzelf meer gevoel bij de kaart die je trekt. Bij een ervaren team zullen de getrokken kaarten veelal dicht bij elkaar liggen. Dat wil zeggen dat de gekozen getallen vaak niet meer dan één of twee opeenvolgende kaart uit elkaar liggen. De (onze) regels zijn als volgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Een user story krijgt de score die unaniem gekozen wordt;</li> <li>• Bij een verschil in scores waarbij er maximaal één opeenvolgende kaart verschil is wordt de hoogste score genomen;</li> <li>• Bij een verschil in scores waarbij er een groter verschil is dan één opeenvolgende kaart wordt er direct opnieuw een kaart getrokken door het team om te kijken of er dicht bij elkaar gekomen kan worden (richting een van twee bovenstaande punten), de zogenaamde re-vote;</li> <li>• Indien er na re-vote nog steeds een te groot verschil bestaat dient de persoon met de hoogste score zijn/haar keuze te motiveren en degene met de laagste score ook en dient er uiteindelijk een consensus bereikt te worden;</li> <li>• User stories die uiteindelijk de score 20 of hoger krijgen zijn te complex om als geheel uit te voeren binnen een sprint en dient opgedeeld te worden in kleinere user stories die in een volgende sprint opnieuw meegenomen kunnen worden bij het planning poker. Binnen scrum worden dit soort grote(re) user stories ook wel "epics" genoemd. Het kan ook voorkomen dat hier nog spikes uitkomen tijdens het opsplitsen.</li> </ul>
Scrum Board	Groot blad of bord waarop de product backlog, sprint backlog, de kolommen "in progress" en "ready", en de burn down charts weergegeven zijn.
Scrum Coach	Lid van het MT. Begeleidt scrum teams in het proces.
Scrum Master	Woordvoerder en aanspreekpersoon van het scrum team. De Scrum Master is er verantwoordelijk voor dat het scrum team ongestoord kan werken. De Scrum Master organiseert de meetings en ceremonies.
Scrum Team	Scrum Master en teamleden. Gezamenlijk zijn zij verantwoordelijk voor de goede samenwerking in het team en voor de resultaten van de taken.
Sprint	Een time-box van twee weken, waarin een werkend deel van het product wordt opgeleverd, dat voldoet aan de definitie van "Done". Elke sprint heeft dezelfde lengte gedurende de gehele ontwikkeltijd en sprints volgen elkaar direct op.
Sprint Backlog	Selectie user stories uit het product backlog die in een sprint uitgevoerd moeten worden. De selectie wordt gedaan door het scrum team waarbij gekeken wordt welke user stories de meeste business value toevoegen aan het product. Aan het eind van de sprint moet de sprint backlog volledig klaar zijn.
Sprint Burndown	Schematische weergave van de hoeveelheid werk die verricht moet worden gedurende een sprint, afgezet tegen de hoeveelheid beschikbare tijd in die sprint.
Stakeholder	Iemand die belang heeft bij het product of de dienst.
Team Velocity	Snelheid waarmee user stories gerealiseerd kunnen worden. Uit te rekenen door totaal aantal backlog punten die verkregen zijn bij het punten pokeren te delen door de hoeveelheid beschikbare tijd in dagen. Voorbeeld: de backlog bestaat in totaal uit 300 punten en er zijn 10 dagen beschikbaar. De team velocity is dan $300 / 10 = 30$ . Dus $V=30$ . Dit betekent dus dat er per dag 30 punten weggewerkt kunnen worden. De team velocity wordt bij iedere sprint opnieuw berekend met de nog overgebleven punten.
User story	<u>Zie uitleg</u>