

# DevOps Glossary English – Estonian

Glossary Terms	Description	Oskussõna	Seletus
<b>Agile</b>	Agile is a time-boxed and iterative approach of software delivery. It aims to build software incrementally from the start of the project.	<b>Agiilsus</b>	Agiilsus tähendab iteratiivset ja kindlatele ajavahemikele põhinevat lähenemist tarkvara tarnele. See tähendab tarkvara samm-sammu kaupa ehitamist projekti algusest peale.
<b>Agile Benefits</b>	<p><b>Visibility:</b> As Product Owner and business are involved with product development on a regular basis, for instance by attending the sprintly demo (or by launching new shippable features on a regular basis), visibility of what is delivered is far higher than is the case with traditional development methods. Parts of the product are delivered on a regular basis.</p> <p><b>Risk:</b> Optimization of product visibility lowers the risk, as it becomes clear early in the process whether the team is moving into the right direction and building the right things. It is all about feedback and using this feedback to lower risk.</p> <p><b>Business Value:</b> By delivering a shippable product at the end of each sprint, this product can actually be used to generate business value throughout the product development cycle. Features are prevented to get ‘stuck’ in the development cycle and are shipped straight away. This as opposed to the “traditional way of working”, where the product is shipped only near the end of the project (preventing the team to used valuable feedback from your end-customer through the software development cycle).</p>	<b>Agiilsuse kasu</b>	<p><b>Ülevaade:</b> Kuna tooteomanik ja äripool on regulaarselt seotud toote arendusega, näiteks osaledes sprindi demodes, siis ülevaade sellest mida tarnitakse on palju parem kui traditsiooniliste arendusmeetodite puhul. Toote osi tarnitakse regulaarselt.</p> <p><b>Risk:</b> Tootest ülevaate optimeerimine vähendab riske, kuna juba varakult saab selgeks, kas arendajad liiguvad õiges suunas ja ehitavad õigeid asju. Kõik põhineb tagasisidel ja tagasiside kasutamisel riskide leevendamiseks.</p> <p><b>Ärivaartus:</b> Toimiva toote tarne iga sprindi lõpus tähendab, et toodet saab kasutada ärivaartuse tekitamiseks läbi kogu arendustsükli. Arendustsükli jooksul tarnitakse funktsionaalsust võimalikult kohe, ilma edasi lükkamata. Sellest erineb traditsiooniline töömeetod, kus toode valmib alles kogu projekti lõpuks, mis omakorda välistab arenduse käigus saadava väärtusliku tagasiside lõppkasutajatelt.</p>

<b>Automated Provisioning</b>	Automated provisioning is defined as the fully automated delivery and maintenance of application environment components. Application environment components are the deployment target containers of the application. For example, a database server or application runtime server. In a DevOps organization, automated provisioning can be the responsibility of DevOps Platform teams.	<b>Automaatne varustamine</b>	Automaatne varustamine tähendab rakenduskeskkonna komponentide täisautomaatset tarnet ja haldust. Rakenduskeskkonna komponendid on kui rakenduse paigaldamise konteinerid. Näiteks andmebaasi server või rakenduse server. DevOps organisatsioonis vastutavad automaatse varustamise eest platvormitiimid.
<b>Backlog Refinement Session</b>	Scrum Term - This session is used to anticipate and define what User Stories are expected in next sprint and communicate uncertainties for in case User Stories are unclear. The session typically takes place half-way a sprint, leaving room for Business and Product Owner to improve User Stories where needed, prior to the starts of the next sprint.	<b>Tegemata tööde ülevaatus</b>	Scrumi termin. See sessioon on mõeldud ennustama ja kindlaks määrama järgmises sprindis lahendamisele tulevad Kasutuslood. Samuti ka selgitamaks välja ebaselged Kasutuslood. See sessioon toimub tavaliselt poole sprindi peal, et ärile ja Tooteomanikule jääks enne uue sprindi algust vajadusel aega Kasutuslugude korrigeerimiseks.
<b>Build Automation</b>	Build automation transforms code changes, committed by team members, automatically to published deployment artifacts, ready for deployment and validation in (test) environments.	<b>Automaatne kooste</b>	Automaatne kooste muudab tiimi liikmete kinnitatud muudatused lähtekoodis automaatselt paigaldusobjektideks, mis on valmis testimiseks ja paigaldamiseks.
<b>Burn Down Chart</b>	Scrum Term - During Planning Poker, features are assigned so called velocity points. When progressing in time, team estimations will become more reliable. The Burn Down chart outlines the burn rate for the running sprint over times. This way, a team can steer on on making the needed progress to burn all points for the sprint.	<b>Jääktöö graafik</b>	Scrumi termin. Planeerimispokkeri ajal määratakse funktsionaalsustele nn. kiiruspunktid. Aja jooksul suudab tiim neid ennustusi järjest täpsemini teha. Jääktöö graafik näitab kuidas väheneb sprindi käigus tegemata tööde hulk. Selliselt saab tiim juhtida oma tegevusi et sprindi jooksul kogu töö tehtaks ära.
<b>CALMS</b>	Key ingredients for DevOps as defined by Damon Edwards and John Willis. Culture, Automation, Lean, Measure and Sharing.	<b>CALMS</b>	DevOpsi olulised koostisosad, nagu neid loetlesid Damon Edwards ja John Willis. C – Culture-Kultuur, A – Automation-Automatiseerimine, L – Lean, M – Measure-Mõõtmine ja S – Sharing-Jagamine

<b>Continuous Delivery</b>	Defined by Jez Humble - "Continuous Delivery is about putting the release schedule in the hands of the business, not in the hands of IT. Implementing Continuous Delivery means making sure your software is always production ready throughout its entire lifecycle – that any build could potentially be released to users at the touch of a button using a fully automated process in a matter of seconds or minutes".	<b>Pidev tarne</b>	Jez Humble definitsioon: „ Pidev tarne tähendab väljalaske kalender andmist äripoole, mitte IT kätte. Pideva tarne juurutamine tähendab selle tagamist, et tarkvara oleks alati tootevalmis kogu oma elutsükli käigus – et iga koostet võiks täisautomaatse protsessi abil nupuvajutusega sekundite või minutite jooksul kasutajatele kättesaadavaks teha“.
<b>Continuous Delivery Base Principles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rigorous Automation</li> <li>• Extreme Feedback</li> <li>• Continuous Change</li> </ul>	<b>Pideva tarne põhiprintsiibid</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Range automatiseerimine</li> <li>• Maksimaalne tagasiside</li> <li>• Pidev muutmine</li> </ul>
<b>Continuous Delivery Benefits</b>	Teams that adopted Continuous Delivery: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Increase speed and repetitiveness through automation.</li> <li>• are Agile as there is no Work in Progress.</li> <li>• make sure there is flow in their delivery.</li> <li>• are able to operate largely autonomously.</li> <li>• are doing the right things right.</li> </ul>	<b>Pideva tarne kasu</b>	Pideva tarne omaks võtnud tiimid: <ul style="list-style-type: none"> <li>• tõstavad kiirust ja kordamisvõimet läbi automatiseerimise</li> <li>• on agiilsed, kuna pole pooleliolevaid töid</li> <li>• tagavad pideva voolamise oma tarnes</li> <li>• on võimelised suuresti autonoomselt tegutsema</li> <li>• teevad õigeid asju õigesti</li> </ul>
<b>Continuous Deployment</b>	"Continuous Deployment is subtly different to Continuous Delivery in that release are automatically pushed into production when all tests pass. In Continuous Delivery, release is a human decision." Dave Farley	<b>Pidev paigaldamine</b>	„Pidev paigaldamine on natuke erinev Pidevast tarnest selles osas, et siin relis paigaldatakse töökeskkonda automaatselt kohe peale testide läbimist. Pidevas tarnes on relisimine inimese otsus.“ Dave Farley
<b>Continuous Improvement Objectives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deliver value faster</li> <li>• Deliver value better</li> <li>• Supply services cheaper</li> <li>• Create more meaning in work</li> <li>• Create a healthier environmental footprint</li> </ul>	<b>Pideva täiustamise eesmärgid</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paku väärtust kiiremini</li> <li>• Paku väärtust paremini</li> <li>• Osuta teenuseid odavamalt</li> <li>• Anna tööle rohkem mõtet</li> <li>• Vähenda ökoloogilist jalajälge</li> </ul>

<b>Continuous Integration (CI)</b>	Continuous Integration (CI) is the practice, in software engineering, of merging all developer working copies to a shared mainline several times a day. (Wikipedia, March 2016) “Continuous Integration usually refers to integrating, building, and testing code within the development environment.” Martin Fowler	<b>Pidev integratsioon</b>	Pidev integratsioon (CI) on selline praktika tarkvara arenduses, kus arendajate töökoopiaid ühendatakse keskses varamus mitu korda päevas (Wikipedia, märts 2016) „Pidev integratsioon tähendab tavaliselt koodi integreerimist, koostamist ja testimist arenduskeskkonnas“. Martin Fowler
<b>Culture</b>	Four elements of a DevOps culture: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teambuilding</li> <li>• Courage</li> <li>• Continuous Improvement</li> <li>• Leadership</li> </ul>	<b>Kultuur</b>	DevOps'i kultuuri neli elementi on: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiimi loomine</li> <li>• Julgus</li> <li>• Pidev täiustamine</li> <li>• Juhtimine</li> </ul>
<b>Daily Stand-up</b>	Scrum Term - Every day, the team comes up to the scrum board where each member will explain what he/she did yesterday, where he/she is now and what he/she will be doing today. Impediments, blocking a team member from progressing, are also raised in this standup. A stand-up should never take up more than 15 minutes of time.	<b>Püstijalakoosolek</b>	Scrumi termin. Iga päev kogunev tiim scrumi tahvli juurde kokku, kus igaüks saab sõna ja selgitab, mida ta tegi eile, kuhu on ta jõudnud ja mida ta kavatseb täna teha. Sellel koosolekul teavitatakse ka edasilikumist segavatest takistustest. Püstijalakoosolek ei tohiks kunagi kesta üle 15 minuti.
<b>DASA Competence Framework</b>	The DASA Competence Framework identifies 8 Knowledge Areas and 4 Skills that are relevant in DevOps.	<b>DASA kompetentsiraamistik</b>	DASA kompetentsiraamistik koosneb DevOps'i jaoks olulistest kaheksast teadmivaldkonnast ja neljast oskusest
<b>DASA Knowledge Areas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Business Value Optimization</li> <li>2. Business Analysis</li> <li>3. Architecture and Design</li> <li>4. Programming</li> <li>5. Continuous Delivery</li> <li>6. Test Specification</li> <li>7. Infrastructure Engineering</li> <li>8. Security, Risk and Compliance</li> </ol>	<b>DASA teadmivaldkonnad</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Äriväärtuse optimeerimine</li> <li>2. Ärianalüüs</li> <li>3. Arhitektuur ja disain</li> <li>4. Programmeerimine</li> <li>5. Pidev tarne</li> <li>6. Testide spetsifitseerimine</li> <li>7. Taristu ehitamine</li> <li>8. Turvalisus, riskianalüüs ja vastavus</li> </ol>

<b>DASA Principles</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Customer Centric Action</li> <li>2. End to End Responsibility</li> <li>3. Continuous Improvement</li> <li>4. Create with the End in Mind</li> <li>5. Cross Functional Autonomous Teams</li> <li>6. Automate Everything You can</li> </ol>	<b>DASA printsiibid</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kliendikeskne tegutsemine</li> <li>2. Sünnist surmani vastutus</li> <li>3. Pidev täiustamine</li> <li>4. Loomine lõpptulemust silmas pidades</li> <li>5. Mitmefunktsionaalsed iseseisvad tiimid</li> <li>6. Automatiseeri kõike mida saad</li> </ol>
<b>DASA Skills</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courage</li> <li>2. Teambuilding</li> <li>3. Leadership</li> <li>4. Continuous Improvement</li> </ol>	<b>DASA oskused</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Julgus</li> <li>2. Tiimi loomine</li> <li>3. Juhtimine</li> <li>4. Pidev täiustamine</li> </ol>
<b>Defects</b>	Rework that is required because an activity was not properly executed in first instance. This requires one to task-switch back to the originating activity, stopping progress, analyse the issue and fix the issue.	<b>Defekt, Viga</b>	Töö mida tuleb uuesti teha, kuna esimene kord ei tehtud seda õigesti. See tähendab edasiliikumise pidurdust, tagasipäärdumist eelmise sammu juurde, olukorra analüüsi ja kordategemist.
<b>Definition of Done (DoD)</b>	Scrum Term - A list of criteria (preferably attached next to the scrum board) describing what topics need to be addressed in order for a product to be considered 'potentially shippable'. It's a simple list containing restraints like these: code, unit and coverage tested, functionally tested, performance tested, user acceptance tested, reviewed, documented. It clearly defines a finish-mark. The team only delivers part of the product that adhere to criteria on the list.	<b>Tulemuse kriteeriumid (DoD)</b>	Scrumi termin. Kriteeriumite loetelu (soovitaval paigutatud Scrumi tahvli kõrvale), mis tuleb täita selleks, et toodet võiks lugeda 'potentsiaalselt tarnitavaks'. See on lihtsalt mingi selline loetelu nagu: kood on testitud, funktsionaalsus on testitud, jõudlus on testitud, kasutaja vastuvõtu tingimused on testitud, kontrollitud ja dokumenteeritud. Tiim tarnib vaid selle osa tootest, mis nimetatud kriteeriumitele vastab.

<b>Definition of Ready (DoR)</b>	Scrum Term - A list of rule (preferably attached next to the scrum board) describing to what standards a user story should adhere in order to be accepted by the Development team. Examples of topics on the list could be: "the user story is on the backlog", "the development team understands the problem", "the user story is estimated by the development team", etc. The DoR is there to make sure requirements are clear from its inception and additional conversations during sprint activity are kept to an absolute minimum. It eliminates the need for discussions as much as possible.	<b>Valmisoleku kriteeriumid (DoR)</b>	Scrumi termin. Nimekiri tingimustest (soovitaval paigutatud Scrumi tahvli kõrvale), millele kasutuslugu peab vastama selleks, et arendustiim saaks selle töösse võtta. Näiteks: „kasutuslugu peab olema tegemata tööde nimekirjas“, „arendustiim saab probleemist aru“, „arendustiim on kasutuslugu hinnanud“, jne. DoR peaks tekitama selguse nõuetes ja viima miinimumini edasised täpsustused ja arutelud peale töö alustamist. See vähendab vajadust diskuteerida nii palju kui võimalik.
<b>DevOps</b>	DevOps is a cultural and operational model that fosters collaboration to enable high performance IT to achieve business goals.	<b>DevOps</b>	DevOps on koostööd soodustav kultuuriline ja operatiivne mudel, mis tagab IT suure jõudluse ärieesmärkide saavutamiseks.
<b>DMAIC</b>	A problem-solving method: Define, Measure, Analyze, Improve, Control.	<b>DMAIC</b>	Probleemide lahendamise meetod: D – Define-Defineeri, M – Measure-Mõõda, A – Analyze-Analüüsi, I – Improve-Täiusta, C – Control-Kontrolli.
<b>Engineering Culture</b>	A definition of an Engineering Culture (Palantir): "Engineers build things that solve problems. You don't have to be a computer scientist or have any particular degree to be an engineer. You just have to speak up when things aren't right, evaluate ideas on their merits, and build things that fix what's broken."	<b>Insenerikunst</b>	Insenerikunsti definitsioon (Palantir): „Insenerid ehitavad asju mis lahendavad probleeme. Selleks et olla insener ei pea sa olema arvutiteadlane või omama mingit akadeemilist kraadi. Sa pead lihtsalt tegutsema, kui asi pole õige, hindama ideesid nende väärtuse järgi ja ehitama asju, mis parandavad katkise koha ära.“
<b>Experimentation</b>	Experimentation means testing a hypothesis, and in practice, it means trying something new based on a need.	<b>Eksperimenteeri-mine</b>	Eksperimenteerimine tähendab hüpoteeside testimist, mis praktikas seisneb tihti millegi uue katsetamises mingi vajaduse rahuldamiseks.

<b>Feedback</b>	<p>Four types of feedback can be defined:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback on build and test activities. For example, automated unit test results, automated static code analysis results.</li> <li>• Feedback on deployability. For example, automated deployment execution results, automated application deployment “smoke” tests, automated application health checks.</li> <li>• Feedback on runtime behavior. For example, automated user interface functional test results or automated load test results.</li> <li>• Feedback from the customers! For example, revenue / conversion rates.</li> </ul>	<b>Tagasiside</b>	<p>On nelja liiki tagasisidet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooste ja testimise tagasiside. Näiteks automaatsete komponenditestide ja koodi analüüsi tulemused</li> <li>• Paigaldamise tagasiside. Näiteks automaatse paigaldamise tulemused, rakenduse paigalduse automaatse „suitsutesti“ tulemused, rakenduse automaatsed korrasoleku testid</li> <li>• Töökeskkonna tagasiside. Näiteks kasutajaliidese automaatse testi tulemused, automaatse koormustesti tulemused.</li> <li>• Kasutamise tagasiside. Näiteks käibe muutumine, klientuuri arvukuse muutumine.</li> </ul>
<b>Impediment Board</b>	<p>Scrum Term - This board contains topics that keeps the team from doing its work, but which is out of reach for the team itself. Typically, the scrum master makes sure impediments are dealt with. Impediment boards should only contain topics for which the team member itself already tried addressing it. i.e. not ‘everything’ is thrown onto this board. Items might include: “not enough desks”, “team divided over multiple locations slows us down”, “network is down several times a day”.</p>	<b>Takistuste tahvel</b>	<p>Scumi termin. Sellel tahvilil on kirjas need asjad, mis takistavad tiimil töö tegemist ja mida tiim ise kõrvaldada ei saa. Tavaliselt on Scrummeistri ülesanne tagada takistuste kõrvaldamine. Takistuste tahvilil peaksid olema vaid need mured kirjas, mida tiimi liikmed ise on juba proovinud kõrvaldada. Näiteks „töolaudu on liiga vähe“, „tiim asub mitmel aadressil, see aeglustab tööd“, „võrk käib iga päev korduvalt maha“.</p>
<b>Inventory</b>	<p>Waste caused by excess product taking up space. In a software development context, it generally means that the work (story) that is not completely done as per your Definition of Done, and hence you cannot demo or release it, resulting tasks to remain in in-progress state.</p>	<b>Laoseis</b>	<p>Raiskamine mis seisneb selles, et liiga palju toodangut võtab ilma asjata ruumi. Tarkvaraarenduse seisukohast tähendab see tavaliselt lõpetamata tööd (Definition of Done – Tulemuse kriteeriumite mõttes), mida sa ei saa demoda ega tarnida ja mis ripub „in progress“ staatuses.</p>
<b>ITIL</b>	<p>Information Technology Infrastructure Library, is a set of practices for IT Service Management (ITSM) that focuses on aligning IT services with the needs of business.</p>	<b>ITIL</b>	<p>IT teenuste halduse praktikate kogu, mis keskendub IT teenuste joondamisele ärivajaduste järgi.</p>

<b>Kanban</b>	Kanban is Japanese for “visual signal”. The Kanban’s visual nature allows teams to communicate more easily on what work needed attention to make sure flow remains in the process. Kanban is a great tool to visualize work-build up, bottlenecks and helps to reduce waste and maximize value.	<b>Kanban</b>	Kanban tähendab jaapani keeles „nähtavat märki“. Kanbani visuaalne olemus võimaldab tiimidel lihtsamalt omavahel teavitada millistele töödele tuleks tähelepanu pöörata selleks, et tagada protsessi voolavus. Kanban on hea vahend, et tuua nähtavale pudelikaelad ja lõpetamata tööd, ta aitab vähendada raiskamist ja suurendada väärtust.
<b>Motion</b>	An example could be one copy machine on only the second floor, requiring the user to walk around the building for making a copy. Another one is the unavailability of meeting rooms, forcing a team to search for a spot whenever they need some privacy to discuss. In SW development, handover-moments can also be considered a waste related to motion.	<b>Liikumine</b>	Näiteks olukord, kus tervel korrusel on vaid üks koopiamašin ja kõik peavad tema juures käima. Teine näide oleks nõupidamisruumide puudus, mis paneb tiimid otsima kohta, kus saaks omavahel arutada. Tarkvara arendus võib käest-kätte toote üleandmise samuti kasitleda kui liikumise tüüpi raiskamist.
<b>MTTR</b>	Mean Time To Recover	<b>MTTR</b>	Mean Time To Recover – keskmine taasteaeg
<b>Non-Utilized Talent</b>	Waste caused by centering resources around specialized activities. If one has to perform only one type of task, other possible skills this resource might exhibit (like board management, organization, x-team communication, presenting customer cases) are not used!	<b>Raisatud ane</b>	Raiskamine, mille põhjustab ressursside tsentraliseerimine teatud konkreetsete tegevuste järgi. Kui keegi täidab vaid ühte tüüpi ülesandeid, siis mitmed teised potsentsiaalsed oskused jäävad kasutamata (organiseerimisvõime, tiimidevaheline kommunikatsioon, esitlemine).
<b>Over-processing</b>	Commonly this waste is caused when a team is unable to understand the Voice of Customer (VoC), or lack of understanding the product-vision, resulting in gold-plating a product. A product owner might play a significant role steadying this type of waste.	<b>Ületöötlemine</b>	Tavaliselt on selle raiskamise põhjuseks tiimi mitte aru saamine kliendi soovidest või siis tootevisiooni ebapiisav taipamine, mille tulemiseks on „ülekullatud“ toode. Selle raiskamise vähendamisel on oluline osa Tootejuhil.



<b>Overproduction</b>	Producing more than is actually needed, generating WIP (work in progress), requiring the next step in the process to think about where to (temporarily) store/archive the superfluous artifacts and find it once it is needed again.	<b>Ületootmine</b>	Toodame rohkem, kui vaja, millega tekivad lõpetamata tööd (WIP – Work In Progress), kus järgmine protsessi samm peab hakkama mõtlema kuidas (ajutiselt) ladustada või arhiveerida üleliigseid objekte seni, kuni neid läheb edasises töös vaja.
<b>Planning Poker</b>	Scrum Term - At the start of each sprint (and often during the backlog refinement session), the team plays so-called planning poker in order to size the amount of work that is required to fulfill a new activity. In this session a sizing is agreed by the complete team and a 'common view' is established on topics at hand. When performing more poker sessions over time, sizings will become more reliable and the team starts to exhibit a specific burn-rate, defining how fast the team is performing.	<b>Planeerimis-pokker</b>	Scumi termin. Iga sprindi alguses (ja tihti ka Tegemata tööde ülevaatus käigus) tiim nõ. mängib pokkerit püüdes hinnata uue funktsionaalsuse tagamiseks vajalike tööde mahtu. Selles sessioonis osaleb kogu tiim ja tuleb saavutada ühine arvamus. Aja jooksul pokkerimäng muutub järjest täpsemaks.
<b>Potentially Shippable Product</b>	Scrum Term - The product increment which is delivered at the end of each sprint. If the business deems required, this artifact can be shipped to production straight away as it does not have any tasks outstanding.	<b>Tootmisvalmis toode</b>	Scumi termin. Iga sprindi lõpus tarnitav toote versioon. Kui äri peab seda vajalikuks võib toote kohe tootmisse lasta, kuna kõik ülesanded on täidetud.
<b>Product Backlog</b>	Scrum Term - A continuously evolving and ordered list of requirements and topics, required to make sure optimal product value is achieved. The Product backlog is the one single source of truth for modifications to the product. One list to rule them all.	<b>Tegemata tööde nimekiri</b>	Scrumi termin. Pidevalt arenev tootele esitatavate nõuete nimekiri, mis peab tagama optimaalse toote. Tegemata tööde nimekiri on üks ja ainuke tõellikas toote muutmise osas.
<b>Product Demo</b>	Scrum Term - Each sprint closes off with a product demo for team, product owner and the business / customer. The demo is a way to provide and receive feedback from all stakeholder and inject this feedback into the product during a next sprint. Attending the product demo is essential for improving collaboration, the next product backlog and of course the product itself.	<b>Toote demo</b>	Scrumi termin. Iga sprint lõpeb toote demoga, milles osalevad tiim, tootejuht ja äri/klient. Demo on vahendiks saada tagasisidet kõigil osapooltelt ja kanda see tagasiside edasi tootesse järgmise spridi käigus. Demol osalemine on oluline koostöö parandamiseks, tegemata tööde nimekirja uuendamiseks ja muidugi toote täiustamiseks.

<b>SCRUM</b>	Scrum is the most commonly used manner of introducing Agility to an organization. Its simplicity and flexibility is appealing to many organizations. Scrum emphasizes empirical feedback, team self management, and performs product increments within short iterations.	<b>SCRUM</b>	Scrum on kõige populaarsem agiilse metoodika vahend organisatsioonidele. Tema lihtsus ja paindlikkus sobib paljudele organisatsioonidele. Scrum rõhutab kogemusel põhinevat tagasisidet, tiimide isejuhtimist ja toote valmimist samm-sammult kiirete iteratsioonidega.
<b>Scrum Board</b>	Scrum Term - A visual outline of activities in a Kanban style manner, where activities move from left to right over the board "To do", "Doing", "Done", "Impeded".	<b>Scrumi tahvel</b>	Scrumi termin. Tegevuste visuaalne esitus Kanbani stiilis, kus ülesanded liiguvad vasakult paremale stiilis „teha“, „töös“, „tehtud“, „takistatud“.
<b>Scrum Master</b>	Role in Scrum - Scrum Master – The person responsible for making sure the team adheres to scrum behaviors, rules and guidelines. It is the facilitator making sure everybody plays by the rules. The scrum master not only explains to the team, but also explains to the external stakeholders the way things are done. The Scrum-Master enables the team to do the things that are needed to make things work.	<b>Scrummeister</b>	Roll. Isik kes on vastutav selle eest, et tiim käitub scrumi põhimõtete, reeglite ja juhiste kohaselt. Tema on see treener kelle ülesanne on tagada, et kõik mängivad reeglite järgi. Scrummeister ei tegele ainult tiimi liikmetega, vaid selgitab ka välistele osapooltele, kuidas asi käib. Scrummeister võimaldab tiimil toimida nii, et asjad töötaksid.
<b>Scrum Product Owner</b>	Role in Scrum - Product Owner is responsible for maximizing the value of the product. This means that the PO knows the business and customer and defines user stories that matter to the business and customer and holds off on other stories. The PO is the only person responsible for maintaining the product Backlog. The PO makes sure that User Stories adhere to the Definition of Ready (DoR) in terms of how requirements are described, that the board is properly prioritized in terms of value and that clear and transparent communication between development and business is achieved.	<b>Tootejuht</b>	Roll. Tootejuht vastutab toote maksimaalse väärtuse eest. See tähendab, et tootejuht tunneb äri ja klienti ning määrab äri ja kliendile olulised kasutuslood ning eemaldab mittevajalikud. Tootejuht on ainuke isik, kes vastutab tegemata tööde nimekirja haldamise eest. Tootejuht vaatab, et kasutajalood oleksid kirjeldatud vastavalt valmiduse kriteeriumitele (DoR), et nimekiri oleks väärtuse mõttes õigesti prioritseeritud ja et arenduse ning äri vahel oleks selge ja läbipaistev side.
<b>SCRUM Roles</b>	Team, Scrum Master, Product Owner	<b>Scrumi rollid</b>	Scrummeister, tootejuht, tiim

<b>Scrum Team</b>	Role in Scrum - Team – A multidisciplinary team which is allowed to work on the tasks agreed at start of a sprint. Every discipline required to deliver a shippable product (as output of a sprint) is contained within the team. Typically, a team might consist of members with skills to define, develop, test, deploy, maintain and communicate aspects of the product. The team members organize themselves and continuously improve their own process. They take responsibility for the way things are moving. A typical scrum team is about 5 maximum 9 members in size.	<b>Tiim</b>	Roll. Tiim on mitmeid erialasid kattev rühm, mis võimaldab sprindi alguses kokku lepitud ülesanded täita. Tarnitava toote (sprindi väljundi) valmimistamiseks vajalikud erialad peavad olema kõik tiimis kaetud. Tüüpiliselt koosneb tiim liikmetest, kes oskavad toodet defineerida, arendada, testida, paigaldada, hallata ja teavitada. Tiimi liikmed organiseerivad ise oma tööd ja parendavad pidevalt oma tööprotsesse. Nemad vastutavad selle eest kuidas töö läheb. Tavaliselt on tiimis 5 kuni 9 liiget.
<b>Sprint</b>	Scrum Term - A predefined amount of time in which activities on the sprint backlog are performed. Sprints often are defined per week or per every two weeks, but longer is also used. Note that shortening a sprint will also result in shorter backlog refinement, poker and retrospective sessions, as the amount of topics to discuss will become much lesser as well.	<b>Sprint</b>	Scrumi termin. Ette kindlaks määratud ajavahemik, mille jooksul sprindi tööd tuleb ära teha. Tavaliselt on selleks üks või kaks nädalat, kuid võib olla ka pikem periood. Pane tähele, et lühem sprint tähendab ka kiiremini toimuvaid tegemata tööde nimekirja läbivaatusi, planeerimispokkereid ja tagasivaate sessioone, kuna neis käsitletakse väiksemat arvu teemasid.
<b>Sprint Backlog</b>	Scrum Term - Sprint Backlog – A set of product backlog items that have been selected for the sprint, including required tasks for delivering this new features at the end of a sprint (i.e. activities like develop, build, review, test, etc.). The sprint backlog contains an internal prognoses of the development team itself (no one else), for the coming increment.	<b>Sprindi tööde nimekiri</b>	Scrumi termin. Valik Tegemata tööde nimekirjast, mis on otsustatud antud sprindi käigus ära teha, koos sprindi lõpus vajalike töödega uue funktsionaalsuse tarneks (näiteks tegevused nagu arendus, kooste, ülevaatus, test jne.) Sprindi tööde nimekiri koosneb arendustiimi enda (ja mitte kellegi teise) sisemisest prognoosist mis järgmises etapis teha tuleb.
<b>Story Mapping</b>	Story mapping is an engaging activity where all participants are involved in the process of building the product backlog on a wall.	<b>Kasutuslugude kaardistamine</b>	Tegevus, mille käigus kõik osalised koos koostavad tahvlile tegemata tööde nimekirja

<b>Story Mapping Benefits</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A lower risk in development as customer feedback is embedded into the design process.</li> <li>• An engaged customer as the system is designed to his or her immediate needs.</li> <li>• Shorter project startup time due to removal of endless up-front design sessions.</li> <li>• Fast ROI as the base-product is in the customer's hands at an early stage.</li> </ul>	<b>Kasutuslugude kaardistamise kasu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arenduse riski leevendamine, kuna kliendi tagasiside on juba disaini protsessi kaasatud</li> <li>• kaasatud klient, kuna süsteemi disainitakse tema otseste vajaduste järgi</li> <li>• kiirem projekti start, kuna jäävad ära lõputud sissejuhatavad vaidlused</li> <li>• kiirem ROI, kuna põhitoote saab klient juba varases staadiumis</li> </ul>
<b>Task Classification Quadrant</b>	<p>Task classification quadrant by Charles Perrow. Method to determine if tasks have a potential for automation. The quadrant is based on two dimensions: tasks analysability and task variability.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Task Variability is defined by the number of exceptions to standard procedures encouraged in the application of a given technology.</li> <li>2. Task Analyzability is defined as the extent to which, when an exception is encountered, there are known analytical methods for dealing with it.</li> </ol>	<b>Ülesannete klassifitseerimise ruudustik</b>	<p>Charles Perrow järgi. Selle meetodiga määratakse, kas ülesanne on automatiseeritav või mitte. Ruudustikul on kaks mõõdet, ülesande analüüsivus ja ülesande varieeruvus:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ülesande varieeruvus tähendab erandite arvu standardprotseduurides, mida antud tehnoloogia kasutamine nõuab</li> <li>2. Ülesande analüüsivus näitab, mis mahu on erandi esinemisel teada analüütiline meetod selle erandiga tegelemiseks.</li> </ol>
<b>Team Retrospective</b>	<p>Scrum Term - After every sprint, the team evaluates what went well and what went not-so-well, thus could use improvement. This is an important aspect of scrum to continuously improve on the way of working.</p>	<b>Tagasivaade</b>	<p>Scrumi termin. Iga sprindi lõpus toimub retrospektiiv, mille käigus tiim hindab – mis läks hästi ja mis ei läinud, mida saaks paremini teha. Scumi oluline aspekt on töö kvaliteedi pidev tõstmine.</p>
<b>Transportation</b>	<p>Waste caused by the need for transportation (i.e. a refrigerator located far away from the sink). In SW development this might be task-switching as people are assigned by more than one project. The fastest way to complete two tasks is to perform them one at a time.</p>	<b>Transport</b>	<p>Transpordi vajadusest tulenev raiskamine (näiteks kui külmkapp on kraanikausist kaugel). Tarkvara arenduses võib see olla näiteks ümberlülitumine erinevate ülesannete vahel, kui inimesed osalevad korraga mitmes projektis. Kiireim viis täita kaks ülesannet on teha nad teineteise järel.</p>

<b>Value Stream Mapping</b>	Lean Term - Value Stream Mapping (VSM) is a tool to gain insight in the workflow of a process and can be used to identify both Value Adding Activities and Non-Value Adding Activities in a process stream while providing handles for optimizing the process chain.	<b>Väärtusvoo kaardistamine (VSM)</b>	Leani termin. VSM on töövahend, millega lahatakse tööde voogu ja tuvastatakse väärtust lisavad ja väärtust mitte lisavad tegevused. VSM on aluseks protsessi opimeerimiseks.
<b>Waiting</b>	Wasted time since one has to wait on another task (for instance caused by overproduction) to be finished. Commonly, a wait is caused by a bottleneck in the end-to-end process or by irregular meetings and handover-moments. Delays introduce discontinuity into a process.	<b>Ootamine, Seisak</b>	Raisatud aeg, kui keegi peab ootama teise ülesande lõppemise järel. Tavaliselt on ootamine põhjustatud pudelikaelast protsessis või ebareeglipärasest kohtumistest või tööde üleandmistest. Ootamine hakib tööprotsessi.
<b>Waste</b>	Lean Term - Lean defines 8 forms of waste: Defects, Overproduction, Waiting, Non-Utilized Talent, Transportation, Inventory, Motion, and Overprocessing.	<b>Raiskamine</b>	Leani termin. Lean määrab 8 raiskamise liiki – vead, ületootmine, ootamine, raisatud anded, transport, laoseis, liikumine ja ületöötlemine.
<b>Woodward Technology Typology</b>	When processes are highly programmed and automated, they will result in predicted and standardized output. Automated processes are repeatable. Cost of process execution is minimized.	<b>Woodward'i tehnoloogia tüpoloogia</b>	Kui protsessid on suurel määral programmeeritud ja automatiseeritud, siis tulemused on ennustatavad ja standardised. Automaatsed protsessid on korratavad. Protsessi täitmise kulu on minimaalne.