

DASA DevOps Fundamentals Glossary English – Estonian

Glossary Terms	Description	Termin	Seletus
Agile	Agile is a time-boxed and iterative approach of software delivery. It aims to build software incrementally from the start of the project.	Agiilne meetod	Agiilne meetod tähendab tarkvara iteratiivset ja kindlate ajavahemike järel toimuvat tarkvara tarnet. Eesmärgiks on tarkvara koostamine talle funktsionaalsuse samm-sammult lisamisega.
Agile Benefits	<p>Visibility: 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>Risk: 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>Business Value: 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>	Agiilse meetodi kasu	<p>Ülevaade: Kuna tootejuht ja äripool on regulaarselt kaasatud toote arendusse, näiteks osaledes sprindi demodes või korrapärastes lisafunktsionaalsuse tarnetes, siis ülevaade sellest mida toodetakse on palju parem kui traditsiooniliste arendusmeetodite puhul.</p> <p>Risk: Parem ülevaade tootest vähendab riske, kuna juba varakult saab selgeks kas arendajad liiguvad õiges suunas ja ehitavad õigeid asju. Kõik põhineb tagasiside korraldamisel ja selle tagasiside kasutamisel riskide leevendamiseks.</p> <p>Ärivaärtus: Toimiva toote tarne iga sprindi lõpus tähendab, et toodet saab kasutada ärivaärtuse tekitamiseks läbi kogu arendustsükli. Arenduse käigus püütakse tarnida funktsionaalsust võimalikult kiiresti, minimaalse viivitusega. Sellest erineb traditsiooniline töömeetod, kus toode valmib alles projekti lõpuks, mis omakorda välistab arendusetapi käigus saadava väärtusliku tagasiside lõppkasutajatelt.</p>

Automated Provisioning	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.	Automaatne varustamine	Automaatne varustamine tähendab rakenduskeskkonna komponentide täisautomaatset tarnet ja haldust. Rakenduskeskkonna komponendid on rakenduse paigaldamise sihtkonteinerid. Näiteks andmebaasi server või rakenduse server. DevOps organisatsioonis vastutavad automaatse varustamise eest platvormitiimid.
Backlog Refinement Session	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.	Tööde nimekirja ülevaatus ehk kammimine	Scrumi termin. Selle koosoleku ülesandeks on üle vaadata tõenäoliselt järgmises sprindis töösse võetavad kasutajalood ning vajadusel tõstatada küsimused nende ebaselguse puhul. Koosolek toimub tavaliselt poole sprindi peal, et ärile ja tootejuhile jääks enne uue sprindi algust vajadusel aega kasutajalugude korrigeerimiseks.
Build Automation	Build automation transforms code changes, committed by team members, automatically to published deployment artifacts, ready for deployment and validation in (test) environments.	Automaatne kooste	Automaatne kooste muudab tiimi liikmete kinnitatud muudatused lähtekoodis automaatselt paigaldusobjektideks, mis on valmis testimiseks ja paigaldamiseks.
Burn Down Chart	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 making the needed progress to burn all points for the sprint.	Täitmise graafik	Scrumi termin. Planeerimispokkeri ajal määratakse funktsionaalsustele nn. kiiruspunktid, mis iseloomustavad ülesande lahendamise raskusastet. Aja jooksul suudab tiim seda järjest täpsemini ennustada. Täitmise graafik näitab kuidas väheneb sprindi käigus lõpetamata ülesannete (raskuspunktide) maht. Selliselt saab tiim juhtida oma tegevusi, et sprindi jooksul kogu töö tehtaks ära.

CALMS	Key ingredients for DevOps as defined by Damon Edwards and John Willis. Culture, Automation, Lean, Measure and Sharing.	CALMS	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
Continuous Delivery	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”.	Pidev tarne	Jez Humble definitsioon: „Pidev tarne tähendab väljalaske kalendri 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“.
Continuous Delivery Base Principles	<ul style="list-style-type: none"> • Rigorous Automation • Extreme Feedback • Continuous Change 	Pideva tarne põhiprintsiibid	<ul style="list-style-type: none"> • Range automatiseerimine • Maksimaalne tagasiside • Pidev muutmine
Continuous Delivery Benefits	Teams that adopted Continuous Delivery: <ul style="list-style-type: none"> • Increase speed and repetitiveness through automation. • are Agile as there is no Work in Progress. • make sure there is flow in their delivery. • are able to operate largely autonomously. • are doing the right things right. 	Pideva tarne kasu	Pideva tarne omaks võtnud tiimid: <ul style="list-style-type: none"> • tõstavad kiirust ja kordamisvõimet läbi automatiseerimise • on agiilsed, kuna pole pooleliolevaid töid • tagavad oma tarnete pideva voolu • on võimelised suuresti autonoomselt tegutsema • teevad õigeid asju õigesti
Continuous Deployment	“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	Pidev paigaldamine	„Pidev paigaldamine on natuke erinev Pidevast tarnest selles osas, et siin väljalase paigaldatakse töökeskkonda automaatselt kohe peale testide läbimist. Pidevas tarnes on väljalase inimese otsus.“ Dave Farley

Continuous Improvement Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Deliver value faster • Deliver value better • Supply services cheaper • Create more meaning in work • Create a healthier environmental footprint 	Pideva täiustamise eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Paku väärtust kiiremini • Paku väärtust paremini • Osuta teenuseid odavamalt • Anna tööle rohkem mõtet • Vähenda ökoloogilist jalajälge
Continuous Integration (CI)	<p>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)</p> <p>“Continuous Integration usually refers to integrating, building, and testing code within the development environment.” Martin Fowler</p>	Pidev integratsioon	<p>Pidev integratsioon (CI) on selline praktika tarkvara arenduses, kus arendajate töökoopiaid ühendatakse keskses varamus mitu korda päevas (Wikipedia, märts 2016)</p> <p>„Pidev integratsioon tähendab tavaliselt koodi integreerimist, koostamist ja testimist arenduskeskkonnas“. Martin Fowler</p>
Culture	<p>Four elements of a DevOps culture:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teambuilding • Courage • Continuous Improvement • Leadership 	Kultuur	<p>DevOps'i kultuuri neli elementi on:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiimi loomine • Julgus • Pidev täiustamine • Juhtimine
Daily Stand-up	<p>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.</p>	Püstijala-koosolek	<p>Scrumi termin. Iga päev koguneb tiim Scrumi tahvli juurde, kus igaüks saab sõna ja selgitab, mida ta tegi eile, kuhu on ta jõudnud ja mida ta kavatseb täna teha. Sellel koosolekul teavitatakse ka edasiliikumist segavatest takistustest. Püstijalakoosolek ei tohiks kunagi kesta üle 15 minuti.</p>
DASA Competence Framework	<p>The DASA Competence Framework identifies 8 Knowledge Areas and 4 Skills that are relevant in DevOps.</p>	DASA kompetentsiraamistik	<p>DASA kompetentsiraamistik koosneb DevOps'i jaoks olulisest kaheksast teadmivaldkonnast ja neljast oskusest</p>

DASA Knowledge Areas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Business Value Optimization 2. Business Analysis 3. Architecture and Design 4. Programming 5. Continuous Delivery 6. Test Specification 7. Infrastructure Engineering 8. Security, Risk and Compliance 	DASA teadmiskonnad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Äriväärtuse optimeerimine 2. Ärianalüüs 3. Arhitektuur ja disain 4. Programmeerimine 5. Pidev tarne 6. Testide spetsifitseerimine 7. Taristu ehitamine 8. Turvalisus, riskianalüüs ja vastavuse tagamine
DASA Principles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer Centric Action 2. End to End Responsibility 3. Continuous Improvement 4. Create with the End in Mind 5. Cross Functional Autonomous Teams 6. Automate Everything You can 	DASA printsiibid	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kliendikeskne tegutsemine 2. Vastutus üle toote terve elutsükli 3. Pidev täiustamine 4. Loomine lõpptulemust silmas pidades 5. Mitmefunktsioonilised iseseisvad tiimid 6. Automatiseeri kõike mida saad
DASA Skills	<ol style="list-style-type: none"> 1. Courage 2. Teambuilding 3. Leadership 4. Continuous Improvement 	DASA oskused	<ol style="list-style-type: none"> 1. Julgus 2. Tiimi loomine 3. Juhtimine 4. Pidev täiustamine
Defects	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, analyze the issue and fix the issue.	Defekt, Viga	Töö mida tuleb uuesti teha, kuna esimene kord ei tehtud seda õigesti. See tähendab edasiliikumise pidurdust, tagasipöördumist eelmise sammu juurde, olukorra analüüsi ja kordategemist.

Definition of Done (DoD)	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.	Lõpetamise tingimused ehk „tehtud“ (DoD)	Scrumi termin. Tingimuste loetelu (soovitaval paigutatud Scrumi tahvli kõrvale), mis tuleb täita selleks, et toodet võiks lugeda 'potentsiaalselt tarnitavaks'. See on tüüpiliselt mingi selline loetelu nagu: kood on testitud, funktsionaalsus on testitud, jõudlus on testitud, kasutaja vastuvõtu tingimused on testitud, kontrollitud ja dokumenteeritud. Tarnitakse vaid seda osa tootest, mis nimetatud kriteeriumitele vastab.
Definition of Ready (DoR)	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.	Alustamise tingimused ehk „valmisolek“ (DoR)	Scrumi termin. Nimekiri tingimustest (soovitaval paigutatud Scrumi tahvli kõrvale), millele kasutajalugu peab vastama selleks, et arendustiim saaks selle töösse võtta. Näiteks: „kasutajalugu peab olema tööde nimekirjas“, „arendustiim saab probleemist aru“, „arendustiim on kasutajalugu hinnanud“, jne. DoR peaks tekitama selguse nõuetes ja viima miinimumini edasised täpsustused ja arutelud peale töö alustamist. See vähendab nii palju kui võimalik edasisi diskussioone.
DevOps	DevOps is a cultural and operational model that fosters collaboration to enable high performance IT to achieve business goals.	DevOps	DevOps on koostööd soodustav kultuuriline ja operatiivne mudel, mis tagab IT suure jõudluse ärieesmärkide saavutamiseks.
DMAIC	A problem-solving method: Define, Measure, Analyze, Improve, Control.	DMAIC	Probleemide lahendamise meetod: D – Define/Defineeri, M – Measure/Mõõda, A – Analyze/Analüüsi, I – Improve/Täiusta, C – Control/Kontrolli.

Engineering Culture	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.”	Insenerikunst	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.“
Experimentation	Experimentation means testing a hypothesis, and in practice, it means trying something new based on a need.	Eksperimenteerimine	Eksperimenteerimine tähendab hüpoteesi testimist, mis praktikas seisneb tihti millegi uue katsetamises mingi vajaduse rahuldamiseks.
Feedback	Four types of feedback can be defined: <ul style="list-style-type: none"> • Feedback on build and test activities. For example, automated unit test results, automated static code analysis results. • Feedback on deployability. For example, automated deployment execution results, automated application deployment “smoke” tests, automated application health checks. • Feedback on runtime behavior. For example, automated user interface functional test results or automated load test results. • Feedback from the customers! For example, revenue / conversion rates. 	Tagasiside	Tagasisidet on nelja liiki: <ul style="list-style-type: none"> • Kooste ja testimise tagasiside. Näiteks automaatsete komponenditestide ja koodi analüüsi tulemused. • Paigaldamise tagasiside. Näiteks automaatse paigaldamise tulemused, rakenduse paigalduse automaatse „suitsutesti“ tulemused, rakenduse automaatsed korrasoleku testid. • Töökeskkonna tagasiside. Näiteks kasutajaliidese automaatse testi tulemused, automaatse koormustesti tulemused. • Kasutamise tagasiside. Näiteks käibe muutumine, klientuuri arvukuse muutumine.

Impediment Board	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".	Takistuste tahvel	Scumi termin. Sellel tahvilil on kirjas need asjad, mis takistavad tiimil töötamist ja mida tiim ise kõrvaldada ei saa. Tavaliselt on Scrum Masteri ülesanne korraldada takistuste kõrvaldamine. Takistuste tahvilil peaksid olema vaid need mured kirjas, mida tiimi liikmed ise on juba (tulemusteta) proovinud kõrvaldada. Näiteks „töölaudude on liiga vähe“, „tiim asub mitmel aadressil, see aeglustab tööd“, „võrk käib iga päev korduvalt maha“.
Inventory	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.	Laoseis	Raiskamine mis seisneb selles, et liiga palju toodangut võtab ilmaasjata ruumi. Tarkvaraarenduse seisukohast tähendab see tavaliselt lõpetamata tööd (Definition of Done – lõpetamise kriteeriumite mõttes), mida sa ei saa demoda ega tarnida ja mis jääb staatusesse „töösolev“.
ITIL	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.	ITIL	IT teenuste halduse praktikate kogum, mis keskendub IT teenuste joondamisele äri vajaduste järgi.
Kanban	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.	Kanban	Kanban tähendab jaapani keeles „nähtavat märki“. Kanbani visuaalne olemus võimaldab tiimidel lihtsamalt näha millistele töödele tuleks tähelepanu pöörata selleks, et tagada protsessi voolavus. Kanban on hea vahend tööde mahu ja kitsaskohtade visualiseerimiseks, mis aitab vähendada raiskamist ja suurendada pakutavat väärtust.

Motion	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.	Liikumine	Raiskamise liik. 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 arenduses võib ülesannete üleandmisi ühelt tegijalt teisele samuti käsitleda kui liikumise tüüpi raiskamist.
MTTR	Mean Time To Recover	MTTR	Mean Time To Recover – keskmine taasteaeg
Non-Utilized Talent	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!	Raisatud anne	Raiskamine, mille põhjustab ressursside koondamine teatud kindlate tegevuste järgi. Kui keegi täidab vaid ühte tüüpi ülesandeid, siis mitmed teised potentsiaalsed oskused võivad jääda kasutamata (organiseerimisvõime, tiimidevaheline kommunikatsioon, esitlemine).
Over-processing	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.	Ületöötlemine	Tavaliselt on selle raiskamise põhjuseks tiimi võimetus saada aru kliendi soovidest või siis tootevisiooni ebapiisav taipamine, mille tulemiseks on „ülekullatud“ toode. Selle raiskamise vähendamisel on oluline osa tootejuhil.
Overproduction	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.	Ületootmine	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.

Planning Poker	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.	Planeerimis-pokker	Scrumi termin. Iga sprindi alguses (ja tihti ka tööde ülevaatus käigus) tiim nõ. mängib pokkerit püüdes hinnata uue funktsionaalsuse saavutamiseks vajalike tööde mahtu. Sellel koosolekul osaleb kogu tiim ja tuleb saavutada ühine arvamus. Aja jooksul muutub pokkerimäng järjest täpsemaks ning tiimil hakkab tekkima oma kindel edasiliikumise kiirus ehk püsiv ülesannete maht, mida tiim sprindi jooksul on võimeline lahendama.
Potentially Shippable Product	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.	Tarnevalmis toode	Scrumi termin. Iga sprindi lõpus tarnitav toote versioon. Kui äri peab seda vajalikuks võib toote kohe tootmisse lasta, kuna kõik ülesanded on täidetud.
Product Backlog	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.	Tööde nimekiri	Scrumi termin. Pidevalt arenev tootele esitatavate nõuete ja ülesannete nimekiri, mis peab tagama optimaalse toote. Tööde nimekiri on üks, ühine ja ainuke tõeallikas toote modifitseerimiseks.
Product Demo	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.	Toote demo / sprindi ülevaatus	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 sprindi käigus. Demol osalemine on oluline koostöö parandamiseks, tööde nimekirja uuendamiseks ja muidugi toote täiustamiseks.

Scrum	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.	Scrum	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.
Scrum Board	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".	Scrumi tahvel	Scrumi termin. Tegevuste visuaalne esitus Kanbani stiilis, kus ülesanded liiguvad vasakult paremale üle staatuste „teha“, „töös“, „tehtud“, „takistatud“.
Scrum Master	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.	Scrummeister	Roll. Isik kes on vastutav selle eest, et tiim käitub Scrumi põhimõtete, reeglite ja juhiste kohaselt. Tema on see treener kes peab tagama, et kõik mängivad reeglite järgi. Scrum Master ei tegele ainult tiimi liikmetega, vaid selgitab ka välistele osapooltele kuidas asjad käivad. Scrum Master võimaldab tiimil teha seda, mis on tööks vajalik.

Scrum Product Owner	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.	Tootejuht	Roll. Tootejuht vastutab toote maksimaalse väärtuse eest. See tähendab, et tootejuht tunneb äri ja klienti ning määrab äri ja kliendile olulised kasutajalood ning eemaldab mittevajalikud. Tootejuht on ainuke isik, kes vastutab tööde nimekirja haldamise eest. Tootejuht tagab, et kasutajalood oleksid kirjeldatud vastavalt alustamise tingimustele (DoR), et tööd nimekirjas oleksid väärtuse mõttes õigesti järjestatud ja et arenduse ning äri vahel toimuks selge ja läbipaistev suhtlus.
SCRUM Roles	Team, Scrum Master, Product Owner	Scrumi rollid	Scrum Master, tootejuht, tiim
Scrum Team	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.	Tiim	Roll. Tiim on mitmeid valdkondi kattev rühm, mis võimaldaks sprindi alguses kokku lepitud ülesanded täita. Tarnitava toote (sprindi väljundi) valmistamiseks 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.

Sprint	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.	Sprint	Scrumi termin. Kindel 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 lühemaid tööde nimekirja läbivaatusi, planeerimis-pokkereid ja tagasisaate koosolekuid, kuna neis käsitletakse väiksemat arvu teemasid.
Sprint Backlog	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.	Sprindi tööde nimekiri	Scrumi termin. Valik 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 mida järgmises etapis teha tuleb.
Story Mapping	Story mapping is an engaging activity where all participants are involved in the process of building the product backlog on a wall.	Kasutajalugude kaardistamine	Tegevus, mille käigus kõik osalised ühiselt koostavad tahvlile tööde nimekirja.
Story Mapping Benefits	<ul style="list-style-type: none"> • A lower risk in development as customer feedback is embedded into the design process. • An engaged customer as the system is designed to his or her immediate needs. • Shorter project startup time due to removal of endless up-front design sessions. • Fast ROI as the base-product is in the customer's hands at an early stage. 	Kasutajalugude kaardistamise kasu	<ul style="list-style-type: none"> • Arenduse riski leevendamine, kuna kliendi tagasiside on juba disaini protsessi kaasatud. • Kaasatud klient, kuna süsteemi disainitakse tema otseste vajaduste järgi. • Kiirem projekti start, kuna jäävad ära lõputud sissejuhatavad vaidlused. • Kiirem ROI, kuna põhitoote saab klient juba varases staadiumis.

Task Classification Quadrant	Task classification quadrant by Charles Perrow. Method to determine if tasks have a potential for automation. The quadrant is based on two dimensions: tasks analyzability and task variability. 1. Task Variability is defined by the number of exceptions to standard procedures encouraged in the application of a given technology. 2. Task Analyzability is defined as the extent to which, when an exception is encountered, there are known analytical methods for dealing with it.	Ülesannete klassifitseerimise ruudustik	Charles Perrow koostatud klassifikatsioon. Selle meetodiga määratakse, kas ülesanne on automatiseeritav või mitte. Ruudustikul on kaks mõõdet, ülesande analüüsitavus ja ülesande varieeruvus: 1. Ülesande varieeruvus tähendab erandite arvu standardprotseduurides, mida antud tehnoloogia kasutamine nõuab 2. Ülesande analüüsitavus näitab, millises mahus on erandi esinemisel teada analüütiline meetod selle erandiga tegelemiseks.
Team Retrospective	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.	Tagasisivaade	Scrumi termin. Iga sprindi lõpus toimub koosolek, mille käigus tiim hindab – mis läks hästi ja mis ei läinud, mida saaks paremini teha. Scrumi oluline aspekt on töötamise kvaliteedi pidev tõstmine.
Transportation	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.	Transport	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.
Value Stream Mapping	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.	Väärtusvoo kaardistamine (VSM)	Leani termin. VSM on tööriist, millega lahatakse tööde voogu ja tuvastatakse väärtust lisavad ja väärtust mitte lisavad tegevused. VSM on protsessi optimeerimise aluseks.

Waiting	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.	Ootamine, Seisak	Raisatud aeg, kui keegi peab ootama teise ülesande lõppemise järel. Tavaliselt on ootamine põhjustatud pudelikaelast protsessis, ootamatust koosolekust või töö üleandmisest. Ootamine hakib tööprotsessi.
Waste	Lean Term - Lean defines 8 forms of waste: Defects, Overproduction, Waiting, Non-Utilized Talent, Transportation, Inventory, Motion, and Overprocessing.	Raiskamine	Leani termin. Lean määrab 8 raiskamise liiki – vead, ületootmine, ootamine, raisatud anded, transport, laoseis, liikumine ja ületöötlemine.
Woodward Technology Typology	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.	Woodward'i tehnoloogia tüpologia	Kui protsessid on suurel määral programmeeritud ja automatiseeritud, siis väljundid on ennustatavad ja standardsed. Automatiseeritud protsessid on korratavad ning protsessi täitmise kulu on minimaalne.