

## DASA DevOps Product Owner Glossary English – Estonian

Glossary Terms	Description	Termin	Seletus
<b>Agile</b>	Agile breaks the development of new functionalities into smaller functional units, according to user stories and prioritizes them to continuously deliver the software in short cycles known as iterations.	<b>Agiilne meetod</b>	Agiilne meetod jaotab uue arendatava funktsionaalsuse kasutajalugude abil väiksemateks funktsionaalseteks üksusteks, mida nende prioriteetidest lähtudes pidevalt tarnitakse lühikeste tsüklite, niinimetatud iteratsioonide kaupa.
<b>Burndown Chart</b>	A Burndown Chart indicates how many User Stories or story points are completed over a period of time.	<b>Täitmise graafik</b>	Täitmise graafik näitab kui palju kasutajalugusid või nende keerukusepunkte on mingiks ajaks tehtud.
<b>Business Value</b>	The definition of business value is subject to continuous improvement through feedback. This definition of business value is applied in the incentives, visions, criteria for success, and strategies that leaders use to mold the evolution of the organization as a complex adaptive system	<b>Ärivaärtus</b>	Ärivaärtuse määratlus täpsustub pidevalt tagasiside kaudu. Ärivaärtuse mõistet kasutatakse initsiatiivide, visioonide, edueesmärkide ja strateegiate puhul, millede abil juhitakse organisatsiooni kui keeruka ja kohanduva süsteemi arengut.
<b>Daily Scrum</b>	The Daily Scrum is a 15-minute timeboxed event for the Development Team to synchronize activities and create a plan for the next 24 hours. This is done by inspecting the work since the last Daily Scrum and forecasting the work that could be done before the next one. The Daily Scrum is held at the same time and place each day to reduce complexity. During the meeting, the Development Team members explain: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. What did I do yesterday that helped the Development Team meet the Sprint Goal?</li> <li>2. What will I do today to help the Development Team meet the Sprint Goal?</li> </ol>	<b>Püstijalakoosolek</b>	Püstijalakoosolek on arendustiimi veerandtunnine kogunemine, kus omavahel kooskõlastatakse tegevusi ja koostatakse päeva tegevusplaan. Selleks vaadatakse üle eilsed tegevused eelmisest püstijalakoosolekust alates ja ennustatakse, millist tööd ja kui palju me planeeriks teha tänase päevaga. Koosoleku käigus iga arendustiimi liige selgitab: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mida ta tegi eile käimasoleva sprindi eesmärgi täitmiseks,</li> <li>2. Mida ta kavatseb teha täna käimasoleva sprindi eesmärgi täitmiseks</li> </ol>

	3. Do I see any impediment that prevents me or the Development Team from meeting the Sprint Goal?		3. Kas ta näeb mingeid takistusi, mis kas temal või tervel arendustiimil ei võimalda sprindi eesmärki täita
<b>Dashboard</b>	<p>At any point in time, the total work remaining to reach a goal can be summed. The Product Owner tracks this total work remaining at least every Sprint Review. The Product Owner compares this amount with work remaining at previous Sprint Reviews to assess progress toward completing projected work by the desired time for the goal. This information is made transparent to all stakeholders.</p> <p>Various projective practices upon trending have been used to forecast progress, like burn-downs, burn-ups, or cumulative flows. These have proven useful. However, these do not replace the importance of empiricism. In complex environments, what will happen is unknown. Only what has happened may be used for forward looking decision-making.</p>	<b>Näidutahvel</b>	<p>Igal ajamomendil on vaja omada ülevaadet kui kaugel me eesmärgist oleme. Tootejuht võtab tegemata tööd kokku vähemalt iga sprindi ülevaatuse järel. Tootejuht võrdleb seda tööde mahtu eelmiste sprintide ülevaatustega, et hinnata edasiliikumise kiirust ja eesmärgi saavutamise võimalikkust. See teave tehakse kättesaadavaks kõigile osapooltele.</p> <p>Ennustamisel kasutatakse mitmeid projektiivseid tööriistu, millede näiteks on kumulatiivselt kahanevad või kasvavad täitmise graafikud. Olgugi, et need meetodid on kasulikud, ei välista nad täielikult empirismi. See pole ette teada, mis võib tegelikult juhtuda keerulistes keskkondades. Ainult seda, mis on juba toimunud, saab kasutada ettenägevaks otsustamiseks.</p>
<b>Definition of 'Done'</b>	When a Product Backlog item or an Increment is described as “Done”, everyone must understand what “Done” means. Although this varies significantly as per Scrum Team, members must have a shared understanding of what it means for work to be complete, to ensure transparency. This is the definition of “Done” for the Scrum Team and is used to assess when work is complete on the product Increment.	<b>Lõpetamise tingimused ehk „tehtud“ (DoD)</b>	<p>Kui tööde nimekirja kirje või samm on kirjeldatud kui „tehtud“, siis igaühele peab olema selge, mida „tehtud“ tähendab. Olgugi, et see on erinevates Scrumi tiimides erinev, peavad sama tiimi liikmed üht moodi saama aru mida tähendab see, kui töö on tehtud. See ongi „tehtud“ töö definitsioon tiimi jaoks ja selle järgi hinnataksegi iga tööd.</p> <p>Sellest samast definitsioonist lähtub arendustiim ka sprindi planeerimisel kui nad määravad, kui palju tööde nimekirja kirjeid üheks sprindiks ette võetakse.</p>

<p>The same definition guides the Development Team in knowing how many Product Backlog items it can select during a Sprint Planning. The purpose of each Sprint is to deliver Increments of potentially releasable functionality that adhere to the Scrum Team’s current definition of “Done.” Development Teams deliver an Increment of product functionality every Sprint. This Increment is useable, so a Product Owner may choose to immediately release it. If the definition of “done” for an Increment is part of the conventions, standards or guidelines of the development organization, all Scrum Teams must follow it as a minimum. If “done” for an Increment is not a convention of the development organization, the Development Team of the Scrum Team must define a definition of “done” appropriate for the product. If there are multiple Scrum Teams working on the system or product release, the Development Teams on all of the Scrum Teams must mutually define the definition of “Done.”</p> <p>Each Increment is additive to all prior Increments and thoroughly tested, ensuring that all Increments work together.</p> <p>As Scrum Teams mature, it is expected that their definitions of “Done” will expand to include more stringent criteria for higher quality. Any one product or system should have a definition of “Done” that is a standard for any work done on it.</p>		<p>Iga sprindi eesmärgiks on saavutada potentsiaalselt tarnitav funktsionaalsuse juurdekasv, mis vastaks tiimi poolt „tehtud“ definitsioonile. Iga sprindiga tarnib arendustiim funktsionaalsuse järgmise juurdekasvu. See juurdekasv on kasutatav ning tootejuht võib otsustada see kohe ka jõustada. Kui juurdekasvu puhul „tehtud“ definitsioon on osa üldisest arendusorganisatsiooni kokkuleppest, standardist või juhendist, siis kõik Scrumi tiimid peavad seda ka järgima. Kui „tehtud“ pole mitte üle organisatsiooni kokku lepitud, siis iga arendustiim peab oma toote jaoks oma „tehtud“ definitsiooni ise määratlema. Kui ühe toote kallal töötab mitu tiimi, siis nad peavad ka ühise „tehtud“ definitsiooni oma ühisele tootele kokku leppima.</p> <p>Iga juurdekasv lisandub kõigile eelmistele juurdekasvudele ja peab olema põhjalikult testitud, et kõik juurdekasvud töötaksid koos veatult.</p> <p>Scrumi tiimi küpsuse kasvamisel on oodata, et „tehtud“ definitsioon muutub kvaliteedi osas järjest rangemaks. Iga toode või süsteem peab omama oma „tehtud“ definitsiooni, mis on standardiks igasuguse nende osas tehtava töö jaoks.</p>
--	--	---

<b>Definition of Ready</b>	Having a Definition of Ready means that stories must be immediately actionable. The team must be able to determine what needs to be done and the amount of work required to complete the User Story or Product Backlog Items (PBI). The team must understand the “Done” criteria and what tests will be performed to demonstrate that the story is complete. “Ready” stories should be clear, concise, and most importantly, actionable.	<b>Alustamise tingimused ehk „valmisolek“ (DoR)</b>	„Valmisoleku“ definitsioon tähendab valmisolekut töö alustamiseks. Iga tiim peab ära määrama, millised eeltööd tuleb teha selleks, et saab asuda mingi kasutajaloo või muu tööde nimekirja kirje täitmisele ja kuidas hinnata eesolevate tööde mahtu. Tiim peab teadma „tehtud“ kriteeriume ning milliseid teste tuleb teha selleks, et näidata kasutajaloo valmidust. „Valmis“ kasutajalood peavad olema selged, lühikesed, ning kõige tähtsam, teostatavad.
<b>Development Team</b>	<p>The Development Team consists of professionals who do the work of delivering a potentially releasable Increment of “Done” product at the end of each Sprint. Only members of the Development Team create the Increment.</p> <p>Development Teams are structured and empowered by the organization to organize and manage their own work. The resulting synergy optimizes the Development Team’s overall efficiency and effectiveness.</p> <p>Development Teams have the following characteristics:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• They are self-organizing. No one (not even the Scrum Master) tells the Development Team how to turn Product Backlog into Increments of potentially releasable functionality;</li> </ul>	<b>Arendustiim</b>	<p>Arendustiim koosneb proffidest, kelle ülesandeks on iga sprindi lõpuks saada valmis potentsiaalselt tarnitav „tehtud“ toote juurdekasv. Ainult arendustiimi liikmed tekitavadki selle juurdekasvu.</p> <p>Arendustiimid on organisatsiooni poolt koostatud ja volitatud nii, et nad ise korraldavad ja juhivad oma tööd. Tiimisiselisel sünergial põhineb tiimi tulemuslikkus ja tõhusus.</p> <p>Arendustiimil on järgmised omadused:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nad on iseorganiseeruvad. Mitte keegi (ka mitte Scrum Master) ei kirjuta ette arendustiimile kuidas tööde nimekirjast tekitada potentsiaalselt tarnitavaid funktsionaalsuse juurdekasve;</li> <li>• Arendustiim on polüfunktsionaalne, kus on koos kõik tiimile vajalikud oskused toote juurdekasvu loomiseks;</li> <li>• Scrum ei tunnista ühtegi muud ametinimetust tiimis kui Arendaja, sõltumata sellest, milliseid</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Development Teams are cross-functional, with all of the skills as a team necessary to create a product Increment;</li> <li>• Scrum recognizes no titles for Development Team members other than Developer, regardless of the work being performed by the person; there are no exceptions to this rule;</li> <li>• Scrum recognizes no sub-teams in the Development Team, regardless of particular domains that need to be addressed like testing or business analysis; there are no exceptions to this rule; and,</li> <li>• Individual Development Team members may have specialized skills and areas of focus, but accountability belongs to the Development Team as a whole.</li> </ul>		<p>tööülesandeid keegi isik täidab; sellel reeglil puuduvad erandid;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrum ei tunnista tiimi alajaotusi, sõltumata erinevatest domeenidest mida teenindatakse, nagu näiteks testimine, ärianalüüs; sellel reeglil puuduvad erandid;</li> <li>• Üksikutel tiimi liikmetel võivad olla omad oskused ja tegevusvaldkonnad, kuid tulemuste eest vastutab alati terve tiim kui üks tervik.</li> </ul>
<b>DevOps</b>	DevOps combines a highly automated, repeatable, and testable Continuous Delivery framework with a unified team that extends through the full lifecycle of delivering capabilities to production.	<b>DevOps</b>	DevOps on kombinatsioon ülimalt automatiseeritud pidevast tarnest ja ühtsest tiimist, mis koos katab tarnitava toote terve elutsükli.
<b>Impediment List</b>	The Impediment List is the Scrum Master's priority-ordered Backlog. He or she updates it constantly. It is shared in the Scrum of Scrums and, in general, is available to anyone wishing to know.	<b>Takistuste nimekiri</b>	Takistuste nimekiri on Scrum Masteri prioriseeritud tööde nimekiri. Tema ülesanne on seda pidevalt uuendada. Ta tutvustab seda Scrum of Scrums koosolekul ja teeb kättesaadavaks kõigile huvilistele.
<b>Increment</b>	The Increment is the sum of all the Product Backlog items completed during a Sprint and the value of the Increments of all previous Sprints.	<b>Juurdekasv</b>	Juurdekasv on kõigi sprindi jooksul täidetud tööde nimekirja kirjete ja kõigi eelmiste sprintide jooksul loodud väärtuste summa

<b>Lean</b>	It is a systematic method for the elimination of waste (“Muda”) within a manufacturing system.	<b>Lean</b>	Lean on süstemaatiline raiskamise („Muda“) vähendamine süsteemis.
<b>Manifesto</b>	The Manifesto is a framework for thinking about what you value; it is not a framework that you can fill in according to your needs.	<b>Manifest</b>	Manifest on raamistik mõtlemiseks selle üle, mida sa väärtustad. Ta ei ole selline raamistik, mida Sa vastavalt oma vajadustele võid ise täita.
<b>Minimal Viable Product (MVP)</b>	The Minimal Viable Product is a great tool for verifying hypothesis. Quite often complex systems are built without the verification up-front whether the system will ever be used. When designing a new system, you should ask yourself whether your anticipated customer is ready for your idea. Another issue with designing the new systems is that it is hard to anticipate how an end-user will use it. Predicting usage is undoable if you are not using feedback from your customer. This is where the MVP comes into play.	<b>Minimaalne Töötav Toode (MVP)</b>	MVP on hüpoteeside kontrollimise vahend. Väga tihti ehitatakse keerukaid süsteeme, millede puhul pole ette teada, kas neid üldse kasutama hakatakse. Uue süsteemi ehitamisel tuleks kõigepealt endalt küsida, kas eeldatav kasutaja on sellest üldse huvitatud. Teine raskesti ennustatav küsimus uute süsteemide puhul on see, kuidas kasutaja seda kasutama hakkab. Ilma otsese tagasisideta kasutajatelt on seda võimatu ennustada. Selleks ongi MVP.
<b>Personas</b>	Personas help us select our target customers.	<b>Persoonid</b>	Persoonid aitavad meil kasutajate sihtrühmi valida.
<b>Product Backlog</b>	<p>A Product Backlog is an ordered list of everything that might be needed in the product and is the single source of requirements for any changes to be made to the product. The Product Owner is responsible for the Product Backlog, including its content, availability, and ordering.</p> <p>A Product Backlog is never complete. The earliest development of it only lays out the initially known and best-understood requirements. The Product Backlog evolves as the product and the environment in which it will be used evolves. The Product Backlog is dynamic; it constantly changes to identify what the</p>	<b>Tööde nimekiri</b>	<p>Tööde nimekiri on kõige sellise järjestatud nimekiri, mida toote puhul võib vaja minna ja ta on ainukeseks allikaks kõigi tootes tehtavate muudatuste puhul. Tööde nimekirja eest vastutab tootejuht – nii selle sisu, kättesaadavuse kui järjekorra eest.</p> <p>Tööde nimekiri pole kunagi valmis. Algselt ta sisaldab vaid kõige paremini arusaadavaid nõutavaid omadusi. Tööde nimekiri areneb koos tootega ja keskkonnaga, kus seda kasutatakse. Tööde nimekiri on muutuv, pideval peegeldades seda, mis teeb toote sobivaks, konkurentsivõimeliseks ja kasulikuks. Tööde nimekiri eksisteerib sama kaua kui toodegi.</p>

	product needs to be appropriate, competitive, and useful. As long as a product exists, its Product Backlog also exists.		
<b>Product Backlog Refinement</b>	Product Backlog refinement is the act of adding detail, estimates, and order to items in the Product Backlog. This is an ongoing process in which the Product Owner and the Development Team collaborate on the details of Product Backlog items. During Product Backlog refinement, items are reviewed and revised. The Scrum Team decides how and when refinement is done. Refinement usually consumes no more than 10% of the capacity of the Development Team. However, Product Backlog items can be updated at any time by the Product Owner or at the Product Owner's discretion.	<b>Tööde nimekirja ülevaatus</b> ehk <b>kammimine</b>	Tööde nimekirja kammimine on tegevus, kus kirjetele lisatakse üksikasju, hinnanguid ning neid järjestatakse. See on pidev protsess, kus tootejuht ja arendustiim töötavad koos. Kammimise käigus kirjeid vaadatakse üle ja uuendatakse. Scrumi tiim ise otsustab, millal ja kuidas kammida. Tavaliselt võtab kammimine mitte rohkem, kui 10% tiimi kogu tööajast. Tuleb silmas pidada, et tööde nimekirja kirjeid võib igal ajal uuendada tootejuhi enda poolt või siis tema loal.
<b>Product Owner</b>	<p>The Product Owner is responsible for maximizing the value of the product and the work of the Development Team. How this is done may vary widely across organizations, Scrum Teams, and individuals.</p> <p>The Product Owner is the sole person responsible for managing the Product Backlog. Product Backlog management includes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clearly expressing Product Backlog items;</li> <li>• Ordering the items in the Product Backlog to best achieve goals and missions;</li> <li>• Optimizing the value of the work the Development Team performs;</li> </ul>	<b>Tootejuht</b>	<p>Tootejuht vastutab toote väärtuse maksimeerimise ja arendustiimi töö eest. Kuidas see on korraldatud, on erinevates organisatsioonides või tiimides erinev.</p> <p>Tootejuht on ainuisik, kes vastutab tööde nimekirja eest. Tööde nimekirja haldamine sisaldab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tööde nimekirja kirjete selge esitus;</li> <li>• Tööde nimekirja kirjete tellimine parimate eesmärkide saavutamiseks;</li> <li>• Arendustiimi töö väärtuse optimeerimine;</li> <li>• Tööde nimekirja nähtavuse, läbipaistvuse ja selguse tagamine kõigile;</li> <li>• Tagamine, et arendustiim saaks nõutaval tasemel aru tööde nimekirjast.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ensuring that the Product Backlog is visible, transparent, and clear to all, and shows what the Scrum Team will work on next; and,</li> <li>Ensuring the Development Team understands items in the Product Backlog to the level needed.</li> </ul> <p>The Product Owner may do the above work, or have the Development Team do it. However, the Product Owner remains accountable.</p> <p>The Product Owner is one person, not a committee. The Product Owner may represent the desires of a committee in the Product Backlog, but those wanting to change a Product Backlog item's priority must address the Product Owner.</p>		<p>Neid töid võib tootejuht teha ise või ta laseb arendustiimil seda teha. Vastutav, et see oleks tehtud, on alati tootejuht.</p> <p>Tootejuht on üksikisik, mitte komisjon. Tootejuht võib mingi komisjoni soove tööde nimekirjas arvestada, kuid selleks peab see komisjon pöörduma tootejuhi poole.</p>
<b>Product Vision</b>	A product vision guides the Scrum Team in setting goals and exploring how to add business value. A brief statement of the desired future state that would be achieved by developing and deploying a product. A good vision should be simple to state and provide a coherent direction to the people who are asked to realize it.	<b>Tootevisioon</b>	Tootevisioon aitab Scrumi tiimil eesmäärke seada ning selgitada, kuidas lisada äri väärtust. See on lühike lause, mis kirjeldab toote arenduse ja tarne tulemusel saavutatavat soovitatavat tulevikku. Hea visioon peab olema lihtne ning suunama järjekindlalt teda realiseerima asunud inimesi.
<b>Planning Poker</b>	The work to be performed in the Sprint is planned at the Sprint Planning. This plan is created by the collaborative work of the entire Scrum Team.	<b>Planeerimis-pokker</b>	Töö, mida tehakse sprinti planeerimise ajal. See plaan valmib kogu Scrumi tiimi ühistööna.
<b>Return On Investment (ROI)</b>	ROI for a specific period shows how much of your initial investment would be covered by the benefits.	<b>Investeeringu tasuvus (ROI)</b>	ROI on konkreetne periood mis näitab, kui suur osa algsest investeeringust leiab katet loodud kasu poolt.



<b>Roadmap</b>	A product roadmap allows the Scrum Team to capture the goals of upcoming product versions; visioning now forms a part of creating and updating the product roadmap.	<b>Teekaart</b>	Toote teekaart võimaldab skrummi tiimil saavutada eesmärges liikudes edasi toote tulevaste versioonide kaupa. Toote teekaardi loomine ja uuendamine on toote visioneerimise osa.
<b>Scrum</b>	A framework within which people can address complex adaptive problems, while productively and creatively delivering products of the highest possible value.	<b>Scrum</b>	Raamistik, mis võimaldab lahendada keerulisi ja kohanduvaid ülesandeid, kus loovalt ja viljakalt tarnitakse maksimaalse võimaliku väärtusega tooteid.
<b>Scrum board</b>	The Scrum Board gives a current overview of the progress within the team.	<b>Scrumi tahvel</b>	Scrumi tahvel annab jooksva ülevaate tiimi tulemustest.
<b>Scrum Artifacts</b>	Scrum artifacts represent work or value to provide transparency and opportunities for inspection and adaptation. Artifacts defined by Scrum are specifically designed to maximize transparency of key information so that everybody has the same understanding of the artifact.	<b>Scrumi artefaktid</b>	Scrumi artefaktid kirjeldavad tehtavat tööd ja annavad võimaluse seda kontrollida ja kohendada. Scrumi artefaktid on koostatud nii, et saavutada olulise informatsiooni maksimaalset esitatavust ning millest igaüks saaks üheselt aru.
<b>Scrum Events</b>	<p>Prescribed events are used in Scrum to create regularity and to minimize the need for meetings not defined in Scrum. All events are time-boxed events, such that every event has a maximum duration. Once a Sprint begins, its duration is fixed and cannot be shortened or lengthened. The remaining events may end whenever the purpose of the event is achieved, ensuring an appropriate amount of time is spent without allowing waste in the process.</p> <p>Other than the Sprint itself, which is a container for all other events, each event in Scrum is a formal opportunity to inspect and adapt something. These events are specifically designed to enable critical</p>	<b>Scrumi üritused</b>	<p>Scrumi regulaarsed üritused tekitavad korra ja viivad miinimumini muude, Scrumi poolt mitte ette nähtud koosolekute vajaduse. Kõigi ürituste maksimaalne kestus on rangelt piiratud. Kui sprint on alanud, siis tema kestus on paigas ja seda ei saa lühendada ega pikendada. Ülejäänud üritused võivad lõppeda ettenähtud ajalisest piirangust varem, kui päevakord on ammendatud.</p> <p>Sprint ise on kõiki teisi üritusi sisaldav üritus. Kõik need teised üritused-koosolekud on korralised võimalused millegi kontrolliks või kohendamiseks. Need koosolekud ongi selliselt disainitud, et võimaldada vajalikku läbipaistvust ja ülevaatust.</p>

	transparency and inspection. Failure to include any of these events results in reduced transparency and is a lost opportunity to inspect and adapt.		Nende koosolekute ärajätmine vähendab läbipaistvust ja on kaotatud võimaluseks midagi üle vaadata ja vajadusel kohandada.
<b>Scrum Master</b>	<p>The Scrum Master is responsible for ensuring Scrum is understood and enacted. Scrum Masters do this by ensuring that the Scrum Team adheres to Scrum theory, practices, and rules.</p> <p>The Scrum Master is a servant-leader for the Scrum Team. The Scrum Master helps those outside the Scrum Team understand which of their interactions with the Scrum Team are helpful and which aren't. The Scrum Master helps everyone change these interactions to maximize the value created by the Scrum Team.</p>	<b>Scrum Master</b>	<p>Scrum Master vastutab, et Scrumist on aru saadud ja Scrum jõustatud. Selleks peab Scrum Master tagama, et tiim järgiks Scrumi teooriat, praktikat ja reegleid.</p> <p>Scrum Master on tiimi juhendajaks. Scrum Master aitab ka osapooltel väljastpoolt tiimi aru saada millised nende tegevused tiimi suhtes toimivad ja millised mitte. Scrum Master aitab kõigil oma suhtlust tiimiga muuta väärtuse osas maksimaalseks.</p>
<b>Scrum Team</b>	<p>The Scrum Team consists of a Product Owner, the Development Team, and a Scrum Master. Scrum Teams are self-organizing and cross-functional. Self-organizing teams choose how best to accomplish their work, rather than being directed by others outside the team. Cross-functional teams have all competencies needed to accomplish the work without depending on others not part of the team. The team model in Scrum is designed to optimize flexibility, creativity, and productivity.</p> <p>Scrum Teams deliver products iteratively and incrementally, maximizing opportunities for feedback. Incremental deliveries of "Done" product</p>	<b>Scrumi tiim</b>	<p>Scrumi tiim koosneb tootejuhust, arendajatest ja Scrum Masterist. Scrumi tiim on isejuhtiv ja mitmefunktsiooniline. Isejuhtivad tiimid otsustavad ise, kuidas paremini oma eesmärke saavutada, selle asemel et olla juhitud kellegi poolt väljastpoolt tiimi. Mitmefunktsioonilised tiimid omavad kõiki tööde teostamiseks vajalikke kompetentse tiimi sees ja ei sõltu tiimi mitte kuuluvatest inimestest. Scrumi tiimi selline mudel on disainitud optimaalse paindlikkuse, loovuse ja tootlikkuse saavutamiseks.</p> <p>Scrumi tiim toodab iteratiivselt ja juurdekasvuga, kasutades maksimaalselt tagasisidet. Juurdekasvuga tarnitav „tehtud“ toode tagab selle, et potentsiaalselt kasutatav toote versioon on alati kohe olemas.</p>

	ensure a potentially useful version of working product is always available.		
<b>Scrum Theory</b>	Scrum is founded on empirical process control theory, or empiricism. Empiricism asserts that knowledge comes from experience and making decisions based on what is known. Scrum employs an iterative, incremental approach to optimize predictability and control risk. Three pillars uphold every implementation of empirical process control: transparency, inspection, and adaptation.	<b>Scrumi teooria</b>	Scrum on loodud empiiriliste protsesside juhtimisteooria, empirismi abil. Empirism eeldab, et teadmine tuleb kogemustest ning otsustest, mis on tehtud selle põhjal mis on teada. Scrum kasutab iteratiivset juurdekasvuga lähenemist saavutamaks optimaalset ennustatavust ja kontrollitud riske. Iga empiirilise protsessi juhtimine toetub kolmele sambale: läbipaistvus, kontroll ja kohandatavus.
<b>Sprint</b>	The heart of Scrum is a Sprint, a timebox of one month or less during which a “Done”, useable, and potentially releasable product Increment is created.	<b>Sprint</b>	Keskne Scrumi termin – ühekuuline või lühem ajavahemik, mille jooksul luuakse „tehtud“, kasutatav ja potentsiaalselt tarnitav toote juurdekasv.
<b>Sprint Backlog</b>	<p>A Sprint Backlog is the set of Product Backlog items selected for the Sprint, plus a plan for delivering the product Increment and realizing the Sprint Goal.</p> <p>The Sprint Backlog is a plan with enough detail that changes in progress can be understood in the Daily Scrum. The Development Team modifies the Sprint Backlog throughout the Sprint, and the Sprint Backlog emerges during the Sprint. This emergence occurs as the Development Team works through the plan and learns more about the work needed to achieve the Sprint Goal.</p>	<b>Sprindi nimekiri</b>	<p>Sprindi nimekiri on toote nimekirja alamhulk, mis on valitud antud sprindi jooksul täitmiseks, millele lisandub plaan toote juurdekasvu ja sprindi eesmärgi saavutamiseks.</p> <p>Sprindi nimekiri on piisavalt detailne, et teda saab arvestada igapäeva Scrumis. Tiim muudab sprindi nimekirja sprindi käigus vastavalt tehtud töödele ja neis omandatud kogemustele, mis võimaldavad paremini sprindi eesmärki saavutada.</p>
<b>Sprint Goal</b>	The Sprint Goal is an objective set for the Sprint that can be met through the implementation of Product Backlog. It provides guidance to the Development Team on why it is building the Increment. It is created during the Sprint Planning meeting. The Sprint Goal	<b>Sprindi eesmärk</b>	Sprindi eesmärk määrab ära, mida me toote nimekirjast antud sprindiga tahame saavutada. See on juhiseks arendustiimile, miks me antud juurdekasvu teeme. Sprindi eesmärk pannakse paika sprindi planeerimise koosolekul. Sprindi eesmärk

	<p>gives the Development Team some flexibility regarding the functionality implemented within the Sprint. The selected Product Backlog items deliver one coherent function, which can be the Sprint Goal. The Sprint Goal can be any other coherence that causes the Development Team to work together rather than on separate initiatives.</p> <p>As the Development Team works, it keeps the Sprint Goal in mind. In order to satisfy the Sprint Goal, it implements the functionality and technology. If the work turns out to be different than the Development Team expected, they collaborate with the Product Owner to negotiate the scope of Sprint Backlog within the Sprint.</p>		<p>annab tiimile teatava paindlikkuse realiseeritava funktsionaalsuse osas. Sprindi eesmärgiks võib olla teatud seotud funktsionaalsusega tööd tööde nimekirjast. Sprindi eesmärgiks võib olla ka igasugune muu sidusus tööde vahel, mis paneb tiimi koos tegutsema.</p> <p>Tiim peab alati sprindi eesmärki silmas. Selle eesmärgi nimel juurutatakse funktsionaalsust ja tehnoloogiat. Kui saavutatud tulemus on tiimi poolt oodatust erinev, siis nad koostöös tootejuhiga arutavad sprindi nimekirja sprindi käigus.</p>
<b>Sprint Planning</b>	<p>The work to be performed in the Sprint is planned at the Sprint Planning. This plan is created by the collaborative work of the entire Scrum Team.</p> <p>Sprint Planning is time-boxed to a maximum of eight hours for a one-month Sprint. For shorter Sprints, the event is usually shorter. The Scrum Master ensures that the event takes place and that attendants understand its purpose. The Scrum Master teaches the Scrum Team to keep it within the time-box.</p> <p>Sprint Planning answers the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• What can be delivered in the Increment resulting from the upcoming Sprint?</li> </ul>	<b>Sprindi planeerimine</b>	<p>Sprindi planeerimine on sprindi jooksul tehtavate tööde kavandamine. See plaan on terve Scrumi tiimi ühistöö.</p> <p>Ühekuulise sprindi puhul on planeerimine maksimaalselt kaheksatunnine koosolek. Lühemate sprintide puhul on planeerimiskoosolek tavaliselt lühem. Scrum Master tagab, et koosolek toimub ja osalised saavad selle eesmärgist aru. Scrum Master õpetab, kuidas ettenähtud ajapiirangu sisse mahtuda.</p> <p>Sprindi planeerimine annab vastused järgmistele küsimustele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mida me järgneva sprindi puhul lisame tehtavasse juurdekasvu?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• How will the work needed to deliver the Increment be achieved?</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuidas me juurdekasvuks vajalikud tööd tehtud saame?</li> </ul>
<b>Sprint Retrospective</b>	<p>The Sprint Retrospective is an opportunity for the Scrum Team to inspect itself and create a plan for improvements to be enacted during the next Sprint.</p> <p>The Sprint Retrospective occurs after the Sprint Review and prior to the next Sprint Planning. This is a three-hour timeboxed meeting for one-month Sprints. For shorter Sprints, the event is usually shorter. The Scrum Master ensures that the event takes place and that attendants understand its purpose. The Scrum Master teaches all to keep it within the time-box. The Scrum Master participates as a peer team member in the meeting from the accountability over the Scrum process.</p> <p>The purpose of the Sprint Retrospective is to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inspect how the last Sprint went with regards to people, relationships, process, and tools;</li> <li>• Identify and order the major items that went well and potential improvements; and,</li> <li>• Create a plan for implementing improvements to the way the Scrum Team does its work.</li> </ul> <p>The Scrum Master encourages the Scrum Team to improve, within the Scrum process framework, its development process and practices to make it more effective and enjoyable for the next Sprint. During each Sprint Retrospective, the Scrum Team plans</p>	<b>Sprindi tagasivaade</b>	<p>Sprindi tagasivaade on tiimi võimalus iseennast kontrollida ja täiustada oma tegutsemist järgnevates sprintides.</p> <p>Sprindi tagasivaade toimub peale sprindi ülevaadet ja enne järgmist sprindi planeerimist. See on ühekuulise sprindi puhul (maksimaalselt) kolmetunnine koosolek. Lühemate sprintide puhul on see koosolek tavaliselt lühem. Scrum Master tagab, et koosolek toimub ja osalised saavad selle eesmärgist aru. Scrum Master õpetab, kuidas ettenähtud ajapiirangu sisse mahtuda. Scrum Master ise osaleb teistega võrdselt samuti sellel koosolekul kui isik, kes vastutab Scrumi protsessi eest.</p> <p>Scrumi tagasivaade eesmärgiks on:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrollida, kuidas viimane sprint läks inimeste, suhete, protsesside ja tööriistade osas;</li> <li>• Tuvastada ja kirjeldada, mis läks meil hästi ning mida võiks paremini teha;</li> <li>• Tekitada Scrumi tiimi edasist tegutsemist täiustavate tööde kava.</li> </ul> <p>Scrum Master ergutab tiimi täiustama oma arendusprotsessi ja praktikaid, muutes neid tulemuslikemateks ja meeldivamateks. Iga</p>

	<p>ways to increase product quality by adapting the definition of “Done” as appropriate.</p> <p>By the end of the Sprint Retrospective, the Scrum Team should have identified improvements that it will implement in the next Sprint. Implementing these improvements in the next Sprint is the adaptation to the inspection of the Scrum Team itself. Although improvements may be implemented at any time, the Sprint Retrospective provides a formal opportunity to focus on inspection and adaptation.</p>		<p>tagasivaate korral vaatab tiim üle „tehtud“ seis määrangud, et saavutada toote paremat kvaliteeti.</p> <p>Sprindi tagasivaate lõpuks peab tiim otsustama, millised täiustused ta kavatseb kehtestada järgmiseks sprindiks. Täiustusi võib teha muidugi iga kell, aga sprindi tagasivaade annab korralise võimaluse keskenduda ülevaatussele ja kohandamisele.</p>
<b>Sprint Review</b>	<p>A Sprint Review is held at the end of the Sprint to inspect the Increment and adapt the Product Backlog if needed. During the Sprint Review, the Scrum Team and stakeholders collaborate about what was done in the Sprint. Based on that and any changes to the Product Backlog during the Sprint, attendees collaborate on the next things that could be done to optimize value. This is an informal meeting, not a status meeting, and the presentation of the Increment is intended to elicit feedback and foster collaboration.</p> <p>This is a four-hour time-boxed meeting for one-month Sprints. For shorter Sprints, the event is usually shorter. The Scrum Master ensures that the event takes place and that attendants understand its purpose. The Scrum Master teaches all to keep it within the time-box.</p>	<b>Sprindi ülevaatus / toote demo</b>	<p>Sprindi lõppedes korraldatakse sprindi ülevaatus tehtud juurdekasvu kontrolliks ja vajadusel tööde nimekirja kohandamiseks. Sprindi ülevaatus on Scrumi tiimi ja osapoolte ühistöö, kus vaadatakse üle sprindi tulemused. Selle tulemuse ja sprindi käigus tehtud toote nimekirja muudatuste alusel otsustavad osalejad ühiselt mida teha järgmisena maksimaalse väärtuse saavutamiseks. Tegemist on mitteametliku koosolekuga, mitte ametliku demonstratsiooniga, ning juurdekasvu esitlemise eesmärgiks on tagasiside saamine ja koostöö arendamine.</p> <p>Tegemist on neljatunnise koosolekuga ühekuulise sprindi korral. Lühemate sprintide puhul on see koosolek tavaliselt lühem. Scrum Master tagab, et koosolek toimub ja osalised saavad selle eesmärgist aru. Scrum Master õpetab, kuidas ettenähtud ajapiirangu sisse mahtuda.</p>

	<p>The Sprint Review includes the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attendees include the Scrum Team and key stakeholders invited by the Product Owner;</li> <li>• The Product Owner explains what Product Backlog items have been “Done” and what has not been “Done”;</li> <li>• The Development Team discusses what went well during the Sprint, what problems it ran into, and how those problems were solved;</li> <li>• The Development Team demonstrates the work that it has “Done” and answers questions about the Increment;</li> <li>• The Product Owner discusses the Product Backlog as it stands. He or she projects likely completion dates based on progress to date (if needed);</li> <li>• The entire group collaborates on what to do next, so that the Sprint Review provides valuable input to subsequent Sprint Planning;</li> <li>• Review of how the marketplace or potential use of the product might have changed what is the most valuable thing to do next; and,</li> <li>• Review of the timeline, budget, potential capabilities, and marketplace for the next anticipated release of the product.</li> </ul> <p>The result of the Sprint Review is a revised Product Backlog that defines the probable Product Backlog</p>		<p>Sprindi ülevaatus sisaldab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osalejateks on Scrumi tiim ja tootejuhi kutsutud osapooled;</li> <li>• Tootejuht selgitab, millised tööde loetelu elemendid on „tehtud“ ja millised ei ole „tehtud“;</li> <li>• Arendustiim arutleb, mis läks sprindi käigus hästi, millised probleemid kerkisid esile ja kuidas neid lahendati;</li> <li>• Arendustiim demonstreerib „tehtud“ tööd ja vastab küsimustele, mis puudutavad juurdekasvu;</li> <li>• Tootejuht räägib tööde nimekirja praegusest seisust. Vajadusel ta esitab ennustuse tööde edasise valmimise osas lähtudes senistest kogemustest;</li> <li>• Kõik osalevad arutelus, mida teha järgmisena ning see on oluliseks sisendiks järgmisele sprindi planeerimisele;</li> <li>• Tehakse ülevaade toote turusituatsiooni võimalike muudatuste osas, ning kas sellest järeldub mis oleks kõige väärtuslikum töö järgmisena ette võtta;</li> <li>• Vaadatakse üle ajagraafik, eelarve ja potentsiaalsed võimalused ning turusituatsioon toote järgmise eeldatava versiooni tarne ajaks.</li> </ul>
--	--	--	---

	items for the next Sprint. The Product Backlog may also be adjusted overall to meet new opportunities.		Sprindi ülevaatus tulemuseks on uuendatud tööde nimekiri, mis sisaldab järgmise sprindi potentsiaalseid kandidaate. Tööde nimekirja võib ka laiemalt kohandada lähtudes uutest avanenud võimalustest.
<b>Stakeholder Map</b>	A Stakeholder Map is one of the ways of understanding the relative importance of stakeholders. It is aimed at identifying which stakeholders have what level of influence and interest in a particular area.	<b>Osapoolte kaart</b>	Osapoolte kaart on tööriist saamaks aru erinevate osapoolte suhtelisest tähtsusest. Selle kaardi ülesandeks on määrata kindlaks, millised osapooled omavad millist huvi ja mõju mingis kindlas küsimuses.
<b>Technical Debt</b>	<p>Technical debt (also known as design debt or code debt) is “a concept in programming that reflects the extra development work that arises when code that is easy to implement in the short run is used instead of applying the best overall solution”.</p> <p>Some believe that, analogous to monetary debt, that if technical debt is not repaid, then it will keep on accumulating ‘interest’, making it harder to implement changes later on. Unaddressed technical debt increases software entropy. Technical debt is not necessarily a bad thing, and sometimes technical debt is required to move projects forward. On the other hand, some experts claim that the “technical debt” metaphor tends to minimize the impact, which results in insufficient prioritization of the necessary work to correct it.</p> <p>As a change is started on a codebase, there is often the need to make other coordinated changes at the same time in other parts of the codebase or</p>	<b>Tehnoloogiline võlg</b>	<p>Tehnoloogiline võlg on programmeerimises mõiste, mis tähistab lisatööd, mida on vaja teha arendustöös selleks, et lühiajaliselt kõige kergemini juurutatava koodi asemel võetakse kasutusele pikemas perspektiivis parim lahendus.</p> <p>Mõned arvavad, et analoogselt finantsvõlga, kui tehnoloogiline võlg ei ole tasutud siis ta koguneb ja teeb järjest raskemaks muudatuste tegemise edaspidi. Lahendamata tehnoloogiline võlg suurendab tarkvara entroopiat. Tehnoloogiline võlg ei alati halb asi ja teatud olukordades ta on põhjendatud kui vahend projektide edendamiseks. Teiselt poolt, mõnede ekspertide arvates kipub „tehnoloogiline võlg“ kui metafoor minimeerima kahjulikku mõju, mida ta tekitab tema kõrvaldamiseks vajalike tegevuste tegemata jätmise tõttu.</p> <p>Kui koodis tehakse muudatus, siis on tihti vajalik teha teisi seotud muudatusi koodibaasi või dokumentatsiooni teistes osades. Need vajalikud, aga</p>



	documentation. The other required, but uncompleted changes, are considered debt that must be paid at some point in the future. Just like financial debt, these uncompleted changes incur interest on top of interest, making it cumbersome to build a project. Although the term is used in software development primarily, it can also be applied to other professions.		tegemata muudatused, on võlaks, mis tuleb maksta kunagi tulevikus. Nagu ka finantsvõlg, need tegemata muudatused lisaksid nagu intressi tegemata muudatustele/võlale.  Tehnoloogilise võla terminit kasutatakse eelkõige programmeerimises, kuid ta on kasutatav ka teistes valdkondades.
<b>User Story</b>	<p>A User Story consists of one or more sentences that capture what the user wants to achieve.</p> <p>In software development and product management, a user story is a description consisting of one or more sentences in the everyday or business language of the end user or user of a system that captures what a user does or needs to do as part of his or her job function. User Stories are used with agile software development methodologies as the basis for defining the functions a business system must provide, and to facilitate requirements management. It captures the “who”, “what” and “why” of a requirement in a simple, concise way, often limited in detail by what can be hand-written on a small paper notecard.</p>	<b>Kasutajalugu</b>	<p>Kasutajalugu on üks või mitu lauset, mis kirjeldavad mida kasutaja soovib saavutada.</p> <p>Tarkvara arenduses ja tootejuhtimises on kasutajalugu ühest või mitmest lausest koosnev kirjeldus, kas äri- või tavakeeles, mis kirjeldab mida kasutaja teeb või vajab oma töö tegemiseks. Kasutajalugusid kasutatakse agiilses tarkvaraarenduses ärisüsteemide vajaliku funktsionaalsuse ja nõudmiste kirjeldamiseks. Kasutajalugu kirjeldab lühidas vormis nõude „kes“, „mida“ ja „miks“.</p>