

<b>Acceptance Criteria</b>	Konkretisieren, was in Form und Inhalt gegen eine User Stories am Ende des Sprints geliefert wird. Sind die Grundlage für die Abnahme der User Story durch den Product Owner.
<b>Agiles Team</b>	Hat ein höheres Maß an Autonomie, Selbstbestimmtheit als ein hierarchisch geführtes Team. Meist 4 bis 8 Personen.
<b>Artefakt</b>	Physische oder nicht physische Elemente eines agilen Vorgehensmodells, die nicht Rollen oder Meetings sind.
<b>Burndown-Chart</b>	Stellt die Entwicklung verbleibender Story Points im Vergleich zu einer Ideallinie über die Zeitachse dar. Kann das gesamte Projekt, Releases oder auch lange Sprints darstellen.
<b>Daily Standup</b>	Besprechung von Projektteam und evtl. Scrum Master, Product Owner. Wird im Stehen und innerhalb von 15 Minuten durchgeführt. Jedes anwesende Teammitglied beantwortet die drei Fragen: Was habe ich gestern erledigt? Was werde ich heute erledigen? Was stört Qualität oder Produktivität?
<b>Definition of Done</b>	Definiert eine Bedingung, die alle User Stories und das Gesamtprodukt erfüllen müssen, um die Anforderungen und Bedürfnisse der Projektkunden zu erfüllen.
<b>Durchlaufzeit</b>	In Kanban: die gesamte Zeit, die ein Fließelement in einem Prozess verbringt. Beinhaltet Bearbeitungszeit und Liegezeit.
<b>Epiken</b>	Sehr große User Stories, die noch in kleinere herunter gebrochen werden müssen, damit sie in einem Sprint erledigt werden können.
<b>Flow-Prinzip</b>	Grundprinzip der Kanban-Methodik: die Fließelemente in einem Prozess (Produktkomponenten, Aufgaben, Projekte ...) bewegen sich von Arbeitsstation (Maschine, Projektmitarbeiter, Labor ...) zu Arbeitsstation. Zwischen den Arbeitsstationen gibt es Puffer oder Läger. Ziel von Kanban ist, die Fließelemente im Fluss zu halten, damit sie den Prozess schnellstmöglich durchlaufen und keine (oder wenig) Zeit in Puffern verbringen.
<b>Impediment</b>	Hindernisse, die der bestmöglichen Leistung (Qualität und Produktivität) des Projektteams im Wege stehen.
<b>Impediment Backlog</b>	Physisches oder digitales Verzeichnis der Impediments, ihrer Prioritäten, Zustände und Aktionen zu ihrer Beseitigung.
<b>Inkrementell</b>	In Teilen, Segmenten entwickelnd
<b>Iterativ</b>	In Schritten verfeinernd, konkretisierend, detaillierend
<b>Kanban</b>	Agile Steuerungsmethode, die das Limitieren von Beständen zur Verringerung von Durchlaufzeiten nutzt. Wichtig dabei ist die Unterscheidung zwischen Arbeitsstationen und Fließelementen.
<b>Kanban Board</b>	Physische oder digitale Visualisierung des Flusses von Fließelementen (Aufgaben, Projekte, Anfragen ...) von der ersten Bearbeitung bis zum Abschluss.

<b>Kanbantool</b>	Digitale Plattform, die verbreitet für Scrum- oder Kanbanboards bei verteilten Teams genutzt wird. Komplexer, mächtiger als die Alternative Trello.
<b>Klassisches Projektmanagement</b>	Beruhrt auf einem hohen Maß an Analyse, Definition und detaillierter Planung vor Beginn der Umsetzungsphase
<b>Komplexität</b>	Nicht-Durchschaubarkeit von Ursache-Wirkungszusammenhängen in einem System, meist bei sozialen und sozio-technischen Systemen gegeben
<b>Kompliziertheit</b>	Aus vielen Teilen, Komponenten, Schritten bestehend
<b>Lineares Projektmanagement</b>	s. Klassisches Projektmanagement
<b>Meta-Ebene</b>	Eine höhere Betrachtungsebene, bedingt einen Wechsel der Perspektive
<b>Multifunktionale Teams</b>	Agile Teams sind am effektivsten, wenn alle Kompetenzen und Ressourcen, die für die Umsetzung der User Stories benötigt werden, im Projektteam vorhanden sind - und wenn die Kompetenzen sich zwischen den Teammitgliedern überlappen. Eigentlich wäre der richtigere Begriff "multifunktionale Teammitglieder".
<b>Persona</b>	Teil einer User Story. Konkretisiert die Rolle und Situation der anfordernden Person.
<b>Planning Poker</b>	Methode, um Faktoren in Bezug auf Referenzwerte einzuordnen. Wird in agilen Projekten zur Schätzung der Story Points eingesetzt.
<b>Product Backlog</b>	Eine (physische oder digitale) Datenbank, in der die priorisierten User Stories geführt werden.
<b>Product Owner</b>	Dafür zuständig, dass am Ende des Projektes das Ergebnis abgeliefert wird, dass die Bedürfnisse der Stakeholder bestmöglich erfüllt.
<b>Produktvision</b>	Beschreibt in maximal drei Sätzen das Projektergebnis in motivierender Weise.
<b>Projektportfolio</b>	Aufstellung der wartenden und laufenden Projekte zur Steuerung von Prioritäten und der Nutzung gemeinsamer Ressourcen.
<b>Release</b>	Der Begriff wird überwiegend in Scrum-Softwareprojekten verwendet. In einem Release wird eine Gruppe von Funktionalitäten in einem Teilprodukt freigegeben.
<b>Scrum</b>	Ein agiles Vorgehensmodell, eine Kombination agiler Praktiken zur Durchführung von komplexen Projekten
<b>Scrum Board</b>	Visuelle Steuerungszentrale von Sprints in Scrum-Projekten
<b>Scrum Master</b>	Eine unterstützende Rolle in Scrum Projekten. Zuständig für Methodik und Produktivität.

<b>SolidCreativity</b>	Europäische Gruppe von Unternehmen. Leistungen: Trainings, Workshop-Moderation, Projektunterstützung und Beratung. Kompetenzen: Agile Methoden, Erfindarisches Problemlösen, Ideenfindung, Innovation, Entscheidungsfindung. <a href="http://www.solidcreativity.de">www.solidcreativity.de</a>
<b>Sprint</b>	Phasen gleicher Länge in Scrum-Projekten, in denen die User Stories durch ein agiles Team umgesetzt werden. Meist 2 - 4 Wochen lang.
<b>Sprint Backlog</b>	Die noch nicht begonnenen User Stories in einem Sprint.
<b>Sprint Board</b>	s. Scrum Board
<b>Sprint Planning</b>	Besprechung zur Vorbereitung des Scrum Boards für den nächsten Sprint. Beinhaltet das Schätzen der Story Points der priorisierten User Stories und die Klärung der Definitions of Done.
<b>Sprint Retrospektive</b>	Besprechung zwischen Team und Scrum Master, um Wege zur Steigerung der Produktivität (Velocity) zu finden und zu vereinbaren.
<b>Sprint Review</b>	Besprechung zwischen Team und Product Owner, eventuell auch Stakeholdern, in denen die im eben abgelaufenen Sprint umgesetzten User Stories abgenommen werden. Grundlage dafür sind die Definitions of Done.
<b>Stakeholder</b>	Rollen, Personen, deren Interessen, Meinungen, Entscheidungen wichtig sind für den Projekterfolg. In agilen Projekten sind sowohl externe (z. B. Kunden) als auch interne (z. B. interne Entscheider) Stakeholder zu berücksichtigen.
<b>Story Points</b>	Referenzwert für den geschätzten Umfang, die Dauer zur Umsetzung einer User Story - im Vergleich zu anderen User Stories.
<b>Swimlanes</b>	Scrum- oder Kanban-Boards können vertikal in Swimlanes (Schwimmbahnen) aufgeteilt werden. Auf dem Scrum-Board bekommen oft die User Stories eigene Swimlanes. Auf Kanban-Boards kann zum Beispiel eine Swimlane je Teammitglied eingerichtet werden.
<b>Task</b>	Aktivität, die durchzuführen ist, um eine umgesetzte User Story abzuliefern. Eine Task (Aufgabe) sollte in einem Tag, bzw. zwischen zwei Standups, zu erledigen sein.
<b>Task Switching</b>	Der Übergang von der Bearbeitung einer Aufgabe, eines Themas zu einer anderen. Ein höheres Maß an Task Switching verursacht erheblichen Produktivitätsverlust.
<b>Time Boxing</b>	Aufteilung der zu leistenden Arbeit in Phasen gleicher Taktlänge. Sprints in Scrum Projekten sind ein Beispiel für Time Boxing.
<b>Traditionelles Projektmanagement</b>	s. Klassisches Projektmanagement
<b>Trello</b>	Einfache, digitale Plattform, die verbreitet für Scrum- oder Kanbanboards bei verteilten Teams genutzt wird.
<b>User Story</b>	beschreibt ein Merkmal, eine Funktionalität, eine Anforderung bezogen auf das Projektergebnis. Eine User Story muss in einem Sprint komplett umsetzbar sein.

<b>Velocity</b>	Produktivitätskennzahl, die angibt, wieviele Story Points in einem Sprint umgesetzt werden.
<b>VUKA</b>	Volatil, Unsicher, Komplex, Ambivalent
<b>WiP</b>	Abk. für Work In Process. Begriff aus der Kanban-Methode. Fließelemente, die zu bearbeiten begonnen, aber noch nicht abgeschlossen wurde. Siehe auch: WiP-Limit
<b>WiP-Limit</b>	Obergrenze für die Anzahl parallel in Bearbeitung befindlicher Elemente an einer Bearbeitungsstation oder auch in einem Puffer.