

Scrum op school – belangrijke termen



Definition of Done	Kwaliteitseisen die voor elke oplevering gelden (wanneer is het werk echt klaar?)
Product Backlog	Geprioriteerde lijst leeractiviteiten, die het team gaat uitvoeren (grof of fijn).
Product Owner	Degene die bepaalt WAT de leerlingen tijdens het project gaan leren en opleveren (docent, soms samen met externe opdrachtgever).
Retro(spective)	Terugblik op HOE het team gewerkt heeft: wat ging goed, wat kan beter, wat is het actiepoint voor de volgende Sprint.
Review	Na elke oplevering krijgt het team feedback op het geleverde werk. Hoe is de kwaliteit van WAT we opgeleverd hebben? WAT hebben we eigenlijk geleerd?
Scrumbord	Groot planbord, waarop een team met post-itjes de werkzaamheden en vorderingen bijhoudt.
Scrum Master	De leerling die het team kiest en ervoor zorgt dat het team de eduScrum Ceremonies goed uitvoert en het Scrumbord bijhoudt.
Sprint	Vaste korte periode (vaak 4-8 lessen) die start met Sprintplanning en eindigt met oplevering, Review en Retro.
Stand-up	Korte Ceremonie (max. 5 min.) waarmee elke les start. Het team staat actief rond het Scrumbord. De Scrum Master stelt elk teamlid drie vragen (wat heb je klaar voor het team, wat ga je nu doen voor het team, zijn er problemen).
Team	Vier leerlingen met aanvullende kwaliteiten, die samen een team vormen.