

Słownik Terminów Inżynierii Wymagań RE@Agile

Wersja 1.0. (2020)

Data wydania : 16.07.2020

International Requirements Engineering Board®

© Stowarzyszenie Jakości Systemów Informatycznych

Wszystkie prawa do wersji angielskiej zastrzeżona dla © International Requirements Engineering Board (IREB)

Wszystkie prawa do niniejszego dokumentu zastrzeżone dla © Stowarzyszenia Jakości Systemów Informatycznych (SJSI).

Historia zmian wersji polskiej

Wersja	Data	Scope zmian
1.0	02.07.20	Przetłumaczył na język polski : Karolina Zmitrowicz Rewizję dokumentu dokonał : Kinga Zwolińska

Definicje terminów

<p>Acceptance Criteria</p>	<p>A set of conditions (typically associated with a → user story) that must be fulfilled by any implementation. Such conditions may be, for example, expected outcomes for sample input data or expected speed or volume to be achieved.</p>	<p>Kryteria akceptacji</p>	<p>Zestaw warunków (zazwyczaj związanych z → historią użytkownika), które muszą być spełnione przez dowolną implementację. Takimi warunkami mogą być na przykład oczekiwane wyniki dla przykładowych danych wejściowych, oczekiwana szybkość lub wolumen, który ma zostać osiągnięty.</p>
<p>Agile</p>	<p>1. (General) Able to move quickly and easily. 2. (General) Quick, smart, and clever. 3. (In software development) A (software) → product development approach which builds a product → incrementally by dividing work into → iterations of fixed duration (→ timeboxes). Agile development is characterized by focusing on delivering a working product in each iteration,</p>	<p>Zwinność</p>	<p>1. (Ogólnie) Zdolność do szybkiego i łatwego poruszania się. 2. (Ogólnie) Szybkość, mądrość i spryt. 3. (W wytwarzaniu oprogramowania) Podejście do → wytwarzania produktu (oprogramowania), które polega na → przyrostowym tworzeniu produktu poprzez podzielenie pracy na → iteracje o ustalonym czasie trwania (→</p>

	collaboration with ↑stakeholders with frequent feedback and adaptation of plans after each iteration based on feedback and changed ↑requirements.		przedziały czasowe). Wytwarzanie zwinne charakteryzuje się koncentracją na dostarczeniu działającego produktu w każdej iteracji, współpracą z ↑interesariuszami z częstą informacją zwrotną oraz dostosowywaniem planów po każdej iteracji w oparciu o informację zwrotną i zmienione ↑wymagania.
Burndown chart	A diagram plotting the units of work that remain to accomplish on a time scale.	Wykres spalania	Wykres przedstawiający w skali czasowej jednostki pracy, które pozostają do wykonania.
Cross-functional team	A team of people whose members have expertise in various functions of a task (for example, architecting, coding, testing, designing databases and user interfaces, etc.)	Zespół wielofunkcyjny	1. Zespół, którego członkowie mają doświadczenie w różnych funkcjach danego zadania (np. architektura, kodowanie, testowanie, projektowanie baz danych i interfejsów użytkownika, itp.)
Daily Scrum	A daily ceremony to discuss the current state of work within a →sprint. The Daily Scrum is an element of →Scrum.	Codzienny Scrum	Codzienna ceremonia mająca na celu omówienie aktualnego stanu prac w ramach →Sprintu. Codzienny Scrum jest elementem →Scrum.
Definition of Done	A list of criteria which must be met before a product →increment is considered to be completed. Typically,	Definicja ukończenia	Wykaz kryteriów, które muszą być spełnione, zanim → przyrost produktu zostanie uznany za zakończony.

	the Definition of Done is created by the →development team and displayed prominently in the team room.		Zazwyczaj Definicję ukończenia opracowuje → zespół wytwórczy i jest ona umieszczana w widocznym miejscu w pokoju zespołu.
Definition of Ready	Criteria that a Product Backlog item must meet prior to being accepted into an upcoming→iteration.	Definicja gotowości	Kryteria, które musi spełniać pozycja z Backloga (rejestru) produktu przed jej przyjęciem do nadchodzącej → iteracji.
Design	<p>1. A plan or drawing produced to show how something will look, function or be structured before it is made.</p> <p>2. A decorative pattern [This meaning does not apply in the software engineering domain].</p> <p>3. The activity of creating a design.</p> <p>In software product development, we distinguish between <i>creative design</i> which determines the functions as well as the look and feel of the product, and <i>technical design</i> (also called <i>software design</i>) which determines the inner structure of the product, in particular the software architecture.</p>	Projekt	<p>1. Plan lub rysunek wykonany w celu pokazania, jak coś będzie wyglądać, funkcjonować lub być skonstruowane, przed przystąpieniem do jego wykonania.</p> <p>2. Wzór dekoracyjny [to znaczenie nie ma zastosowania w dziedzinie inżynierii oprogramowania].</p> <p>3. Czynność polegająca na tworzeniu projektu. W projektowaniu oprogramowania rozróżnia się <i>projektowanie kreatywne</i>, które określa funkcje oraz wygląd i wrażenie wywoływane przez produkt, oraz <i>projektowanie techniczne</i> (zwane także projektowaniem oprogramowania),</p>

			które określa wewnętrzną strukturę produktu, w szczególności architekturę oprogramowania.
Development team	A group of professionals who develop a (software) → product. → Agile development aims at working with → cross-functional teams.	Zespół wytwórczy	Grupa profesjonalistów, którzy rozwijają → produkt (oprogramowanie). → Wytwarzanie zwinne dąży do współpracy z zespołami wielofunkcyjnymi.
Epic	1. (General) A long book that tells a story about a hero's adventures or other exciting events. 2. (In Agile) A high-level, abstract description of a ↑ stakeholder need which has to be addressed in the → product being developed. Epics are typically larger than what can be implemented in a single → iteration.	Epika	1. (Ogólnie) Długa książka, która opowiada historię o przygodach bohatera lub innych ekscytujących wydarzeniach. (W wytwarzaniu zwinnym) Wysokopoziomowy, abstrakcyjny opis potrzeb ↑ interesariuszy, który musi zostać odzwierciedlony w opracowywanym → produkcie. Epiki są zazwyczaj większe niż to, co może być zrealizowane w jednej → iteracji.
Implementation	The activity of coding and testing a piece of software.	Implementacja	Czynność kodowania i testowania fragmentu oprogramowania.
Increment	An addition to a system under development that extends, enhances or refactors (→ Refactoring) the existing parts of the ↑ system.	Przyrost (w wytwarzaniu oprogramowania)	1. Uzupełnienie do opracowywanego systemu, które rozszerza, ulepsza lub poprawia (→ refaktoring) istniejące części ↑ systemu. W →

	In→Agile development, every→iteration produces an increment.		wytwarzaniu zwinnym, Agile, każda → iteracja generuje przyrost.
Inspect & adapt	A basic principle of→Scrum: After each→sprint, both the developed results and the development practices are inspected. Then, the product goals and development practices are adapted accordingly.	Inspekcja adaptacja	Podstawowa zasada → Scrum: po każdym → Sprincie, zarówno wytworzone rezultaty, jak i praktyki wytwórcze są poddawane <i>inspekcji</i> . Następnie cele produktu i praktyki wytwórcze są odpowiednio <i>adaptowane</i> .
Iteration	1. (General) The repetition of something, for example, a procedure, a process or a piece of program code. 2. (In Agile) A→timeboxed unit of work in which a→development team implements an→increment to the→product under development. In→ Scrum, the ↑requirements to be implemented are given in the→Sprint Backlog.	Iteracja	1. (Ogólnie) Powtórzenie czegoś, na przykład procedury, procesu lub fragmentu kodu programu. (W wytwarzaniu zwinnym) Skończona jednostka czasu pracy, w której → zespół wytwórczy wdraża → przyrost do wytwarzanego → produktu. W → Scrumie ↑wymagania, które mają być implementowane, znajdują się w → Backlogu Sprintu.
Method	The systematic application of one or more coherent→techniques to achieve a certain objective and/or to create an↑artifact.	Metoda	Systematyczne stosowanie jednej lub kilku spójnych → technik celem osiągnięcia określonego celu i/lub stworzenia ↑artefaktu.

Methodology	1. The systematic study of → methods in a particular field, in particular, how to select, apply or evaluate methods systematically in a given situation. 2. A set of methods being applied in some combination.	Metodologia	1. Systematyczne badanie metod → w danej dziedzinie, w szczególności sposobu systematycznego wyboru, stosowania lub oceny metod w danej sytuacji. Zestaw metod stosowanych w pewnej kombinacji.
Minimal Marketable Product	A product with the smallest possible ↑ feature set that has a market value and can be shipped to customers / end users.	Minimalny produkt rynkowy	Produkt z najmniejszym możliwym zestawem ↑ cech, który ma wartość rynkową i może być dostarczony do klientów / użytkowników końcowych.
Minimal Viable Product	A minimal version of a new → product that allows the → development team to learn about customer acceptance of the product. A MVP tries to maximize the return on investment in terms of customer feedback while minimizing the risk (in terms of development cost).	Minimalny żywy produkt	Minimalna wersja nowego → produktu, która pozwala → zespołowi wytwórczemu uzyskać informację na temat akceptacji produktu przez klienta. MVP stara się zmaksymalizować zwrot z inwestycji pod względem opinii zwrotnej od klientów, jednocześnie minimalizując ryzyko (pod względem kosztów rozwoju).
Persona	In user-centered design and marketing, personas are fictional characters created to represent the	Persona	W projektowaniu zorientowanym na użytkownika i marketingu, osoby są fikcyjnymi postaciami stworzonymi w

	different user types that might use a site, brand, or product in a similar way.		celu przedstawienia różnych typów użytkowników, którzy mogą korzystać z serwisu, marki lub produktu w podobny sposób.
Planning Poker	An agile estimation technique	Poker planistyczny	1. Zwinna technika szacowania.
Potentially releasable product increment	An → increment that has sufficient maturity to be ↑ released to the customer	Potencjalnie możliwy wydania przyrost produktu	→ Przyrost, który ma wystarczającą dojrzałość, aby zostać ↑ wydany do klienta.
Product	A software-based ↑ system or service which is developed and marketed by a supplier and used by customers.	Produkt (w kontekście oprogramowania)	1. ↑ System lub usługa oparte na oprogramowaniu, które są opracowywane i wprowadzane na rynek przez dostawcę i wykorzystywane przez klientów.
Product Backlog	An ordered, typically prioritized collection of work items that a → development team has to work on	Backlog (rejestr) produktu	Uporządkowana, zazwyczaj spriorytetyzowana kolekcja jednostek pracy, nad którymi pracuje → zespół

	when developing or evolving a→product. Items include ↑requirements, bugs to be fixed, or→refactorings to be done.		wytwórczy przy tworzeniu lub rozwijaniu →produktu. Jednostki obejmują ↑wymagania, usterki, które należy poprawić, lub elementy do →refaktoringu.
Product Owner	A person responsible for a→product in terms of functionality, value and risk. The product owner maintains and prioritizes the→Product Backlog, makes sure that the ↑stakeholders'↑requirements as well as market needs are elicited and adequately documented in the Product Backlog and represents the stakeholders when communicating with the→development team.	Właściciel produktu	Osoba odpowiedzialna za → produkt pod względem funkcjonalności, wartości i ryzyka. Właściciel produktu utrzymuje i priorytetyzuje → Backlog produktu, upewnia się, że w Backlogu produktu uwzględniono i odpowiednio udokumentowano ↑wymagania ↑interesariuszy oraz potrzeby rynku, a także reprezentuje interesariuszy w komunikacji z → zespołem wytwórczym.
Refactoring	The improvement of the internal quality of source code, particularly the structure of the code, without changing its observable behavior.	Refaktoring	Poprawa wewnętrznej jakości kodu źródłowego, w szczególności jego struktury, bez zmiany jego obserwowalnego zachowania.
Reference story	A (well understood)→user story used as a reference for relative sizing of other→backlog items	Historyjka referencyjna	(Dobrze zrozumiała) →historyjka użytkownika używana jako punkt odniesienia do względnego

			wymiarowania innych pozycji w → Backlogu.
Refinement	Breaking an item down into finer grained parts.	Doskonalenie	1. Rozbijanie pozycji na drobniejsze części.
Roadmap	A high-level plan that describes how the product is likely to grow.	Mapa drogowa (w wytwarzaniu zwinnym)	Wysokopoziomowy plan, który opisuje sposób, w jaki może rozwijać się produkt.
Scrum	1. A popular framework for → Agile development of a → product. Scrum introduces the roles of → Product Owner, → Scrum Master and → development team. The product is developed in → time-boxed → sprints.	Scrum	1. Popularny framework dla → zwinnego wytwarzania → produktu. Scrum wprowadza role → Właściciela Produktu, → Mistrza Scrum i → zespołu twórczego. Produkt jest opracowywany w → ograniczonych czasowo → Sprintach (iteracjach).
Scrum Master	The coach of the → development team and the → Product Owner when using → Scrum, guiding them to apply Scrum properly.	Mistrz Scrum	Trener → zespołu twórczego i → Właściciela Produktu w korzystaniu ze → Scrum, kierujący ich we właściwym stosowaniu Scrum.
Spike	A task aimed at answering a question or gathering information, rather than at producing a product increment.	Spike	Zadanie polegające na uzyskaniu odpowiedzi na pytanie lub zebraniu informacji, nie zaś na wytworzeniu przyrostu produktu.

Sprint	An → iteration in → Agile development, particularly when using → Scrum.	Sprint (przebieg)	→ Iteracja w → wytwarzaniu zwinnym, w szczególności przy wykorzystaniu → Scrum.
Sprint Backlog	A set of → Product Backlog items that is selected to be implemented in the current → sprint.	Backlog Sprintu	Zestaw pozycji z → Backloga produktu, które zostały wybrane do realizacji w bieżącym → Sprincie.
Story	→ User story	Historyjka	→ Historyjka użytkownika
Story map	A two-dimensional arrangement of → user stories. Helps to understand the functionality of the → product, identify gaps and plan → releases.	Mapa historyjek	Dwuwymiarowy rozkład → historyjek użytkownika. Pomaga zrozumieć funkcjonalność → produktu, zidentyfikować luki i zaplanować → wydania.
T-approach	An analysis approach to prioritize work. It refers to the picture of the letter T: The horizontal line suggests to analyze a topic in full breath first, while the vertical line suggests to dig deeper into selected parts.	Podejście T	Podejście analityczne do priorytetyzacji pracy. Odnosi się do wizerunku litery T: Linia pozioma sugeruje, aby najpierw przeanalizować temat pobieżnie, a linia pionowa zaleca głębsze zagłębienie się w wybrane części.
T-Shirt Sizing	An agile technique for relative estimation of backlog items	Wymiarowanie metodą T-Shirt	Zwinna technika względnego szacowania pozycji w Backlogu.

Technique	A coherent set of actions or procedures for accomplishing a task or achieving an objective.	Technika	Spójny zestaw działań lub procedur umożliwiających realizację zadania lub osiągnięcie celu.
Theme	A collection of related → user stories.	Temat (w wytwarzaniu zwinnym)	Zbiór powiązanych → historyjek użytkownika.
Timebox	A fixed, non-extendable amount of time for completing a set of tasks.	Przedział czasowy	Stała, nieprzedłużalna ilość czasu na wykonanie zestawu zadań.
Upfront	Characterizes work or activities to be performed at the beginning of a development project, before → Agile development can start.	Z góry	1. (Pojęcie) charakteryzuje pracę lub czynności, które należy wykonać na początku projektu wytwórczego, zanim może się rozpocząć → wytwarzanie zwinne.
User story	A description of a need from a user's perspective together with the expected benefit when this need is satisfied. User stories are typically written in natural language using a given ↑ phrase template. In → Agile development, user stories are the main means for communicating needs between a → Product Owner and the → development team.	Historyjka użytkownika	Opis potrzeby z perspektywy użytkownika wraz z oczekiwaną korzyścią, gdy potrzeba ta zostanie zaspokojona. Historyjki użytkownika są zazwyczaj pisane w języku naturalnym przy użyciu określonego ↑ szablonu wyrażenia. W przypadku → wytwarzania zwinnego, historyjki użytkownika są głównym środkiem komunikacji potrzeb pomiędzy

			→ Właścicielem Produktu a → zespołem wytwórczym.
Velocity	The development capacity of a team in terms of the average amount of work that the team can complete in an iteration	Prędkość (w wytwarzaniu zwinnym)	Zdolność wytwórcza zespołu pod względem średniej ilości pracy, jaką zespół może wykonać w danej iteracji.