

# Planet Scrum



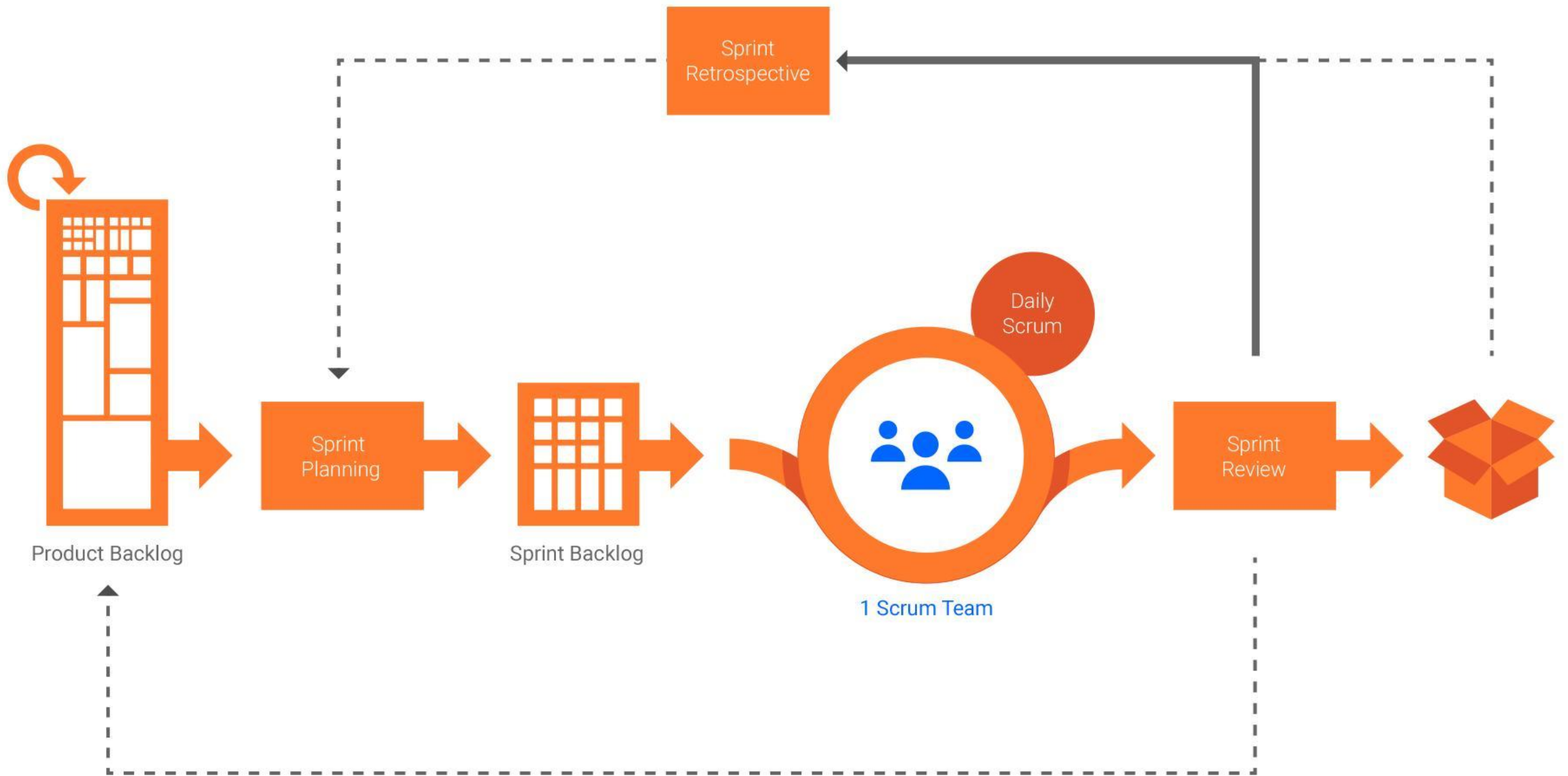
 **GDG Rzeszów** | **G2A**.COM

Autor: Aleksander Dębski

1. Dlaczego Scrum?
2. Artefakty w Scrum i po co nam Definition of Done?
3. Product Owner – nasz czy ich?
4. Zespół Developerski - jak oni działają?
5. Scrum Master – sługa czy lider?

## **6. Jak planować prace w Scrum? Sprint, Sprint Planning i proces refinementu.**

7. Sprint Review i Daily Scrum – po co i dla kogo?
8. Sprint Retrospective – formalność czy przyjemność?
9. Kiedy Scrum – jak i gdzie wdrożyć Scrum?



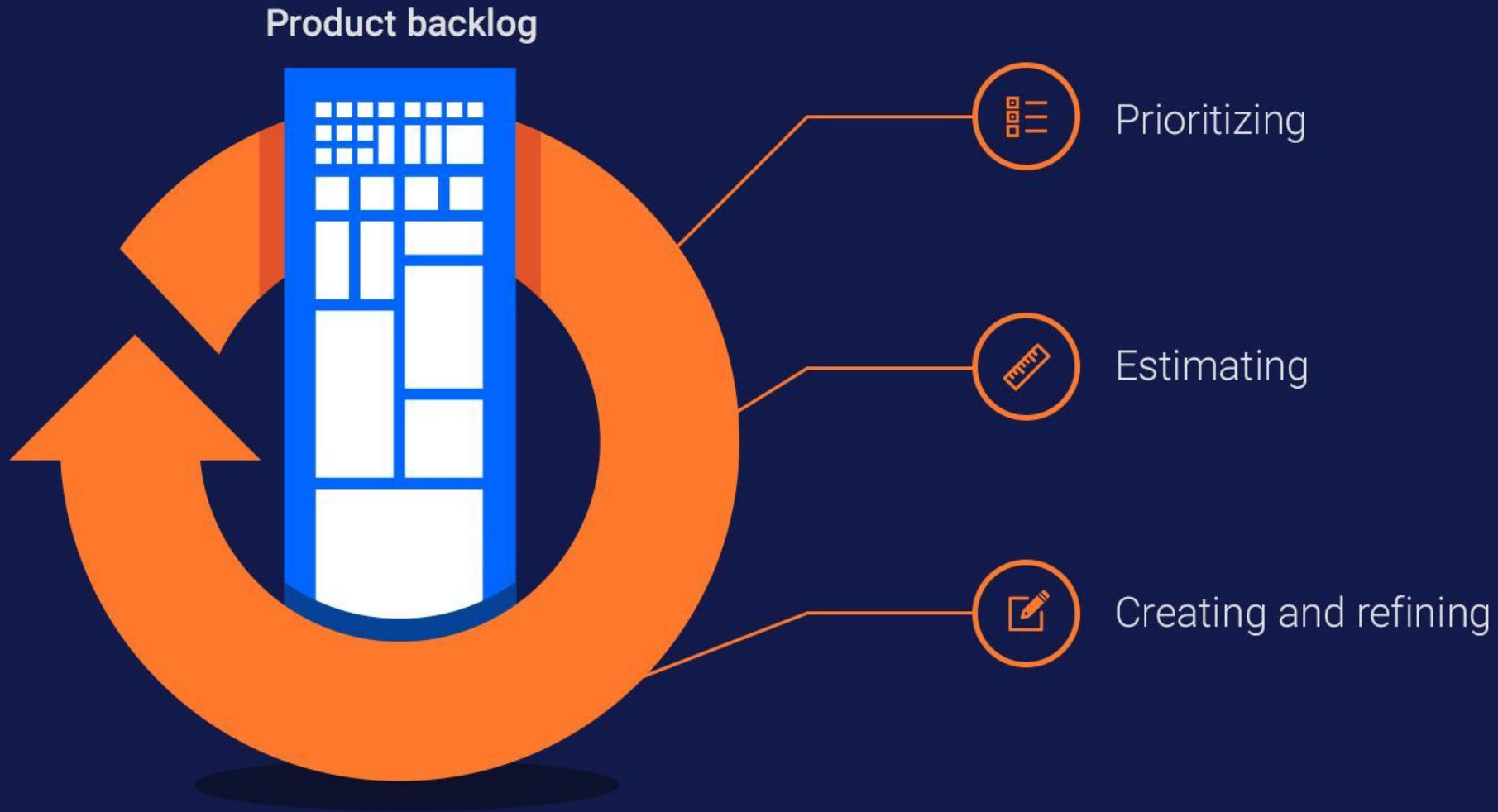
[Download The Scrum Framework](#)

# Planet Scrum #6 – Plan Prezentacji

- Product Backlog Refinement
- Eventy Scrumowe
- Sprint
- Sprint Planning



# Product Backlog Refinement





# Product Backlog Refinement

- Jest to ciągły proces następujący w czasie trwania sprintu
- Zajmuje nie więcej niż 10% czasu Zespołu Developerskiego w Sprincie.
- Polega na dodawaniu detali, uszczegóławianiu, estymacji i ustalaniu kolejności PBI.



# Eventy Scrumowe



Sprint



Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint Review



Sprint Retrospective

# Sprint

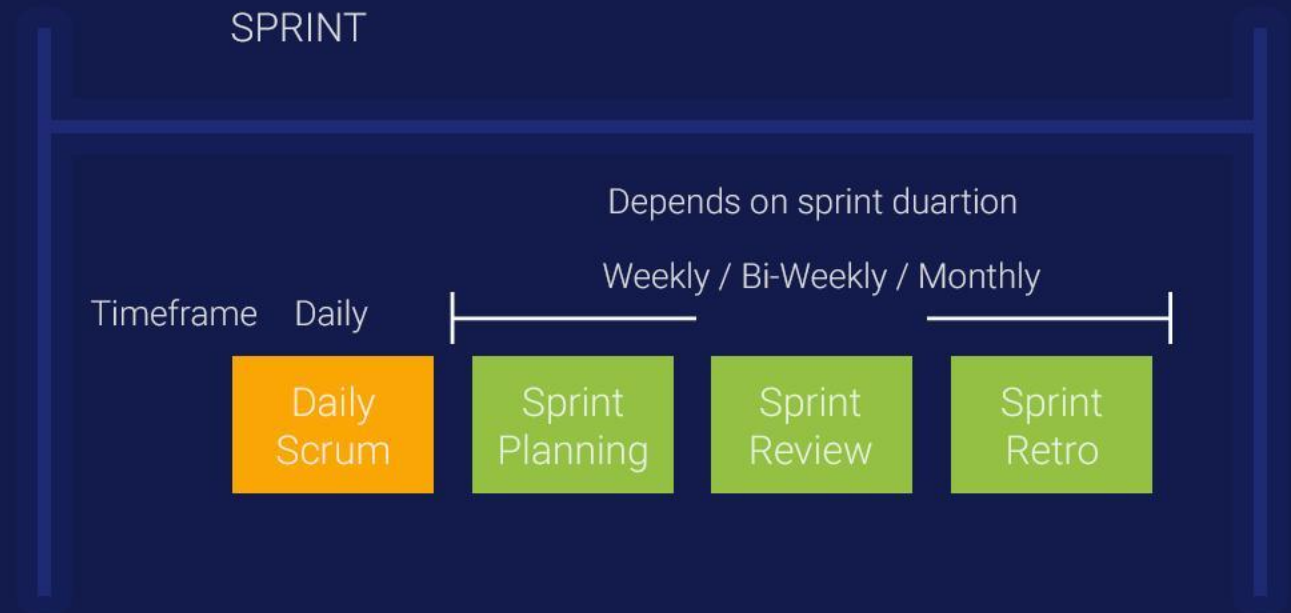
Kontener czasowy (time-box) trwający miesiąc lub mniej. Podczas którego tworzony jest „Gotowy” („Done”) potencjalnie wypuszczalny Inkrement.





# Cechy Sprintu

- Stała długość – po rozpoczęciu bez zmian,
- Nowy sprint zaczyna się zaraz po konkluzjach z poprzedniego.
- Zawiera w sobie i składa się z Sprint Planningu, Daily Scrums, pracy wytwórczej, Sprint Review, Sprint Retrospective.



# Podczas Sprintu

- Nie są wprowadzane zmiany stanowiące zagrożenie dla realizacji Celu Sprintu,
- Cele jakościowe nie są obniżane,
- Zakres prac może być wyjaśniany i renegocjowany pomiędzy Product Ownerem a Zespołem Deweloperskim zawsze, gdy odkrywane jest coś nowego.



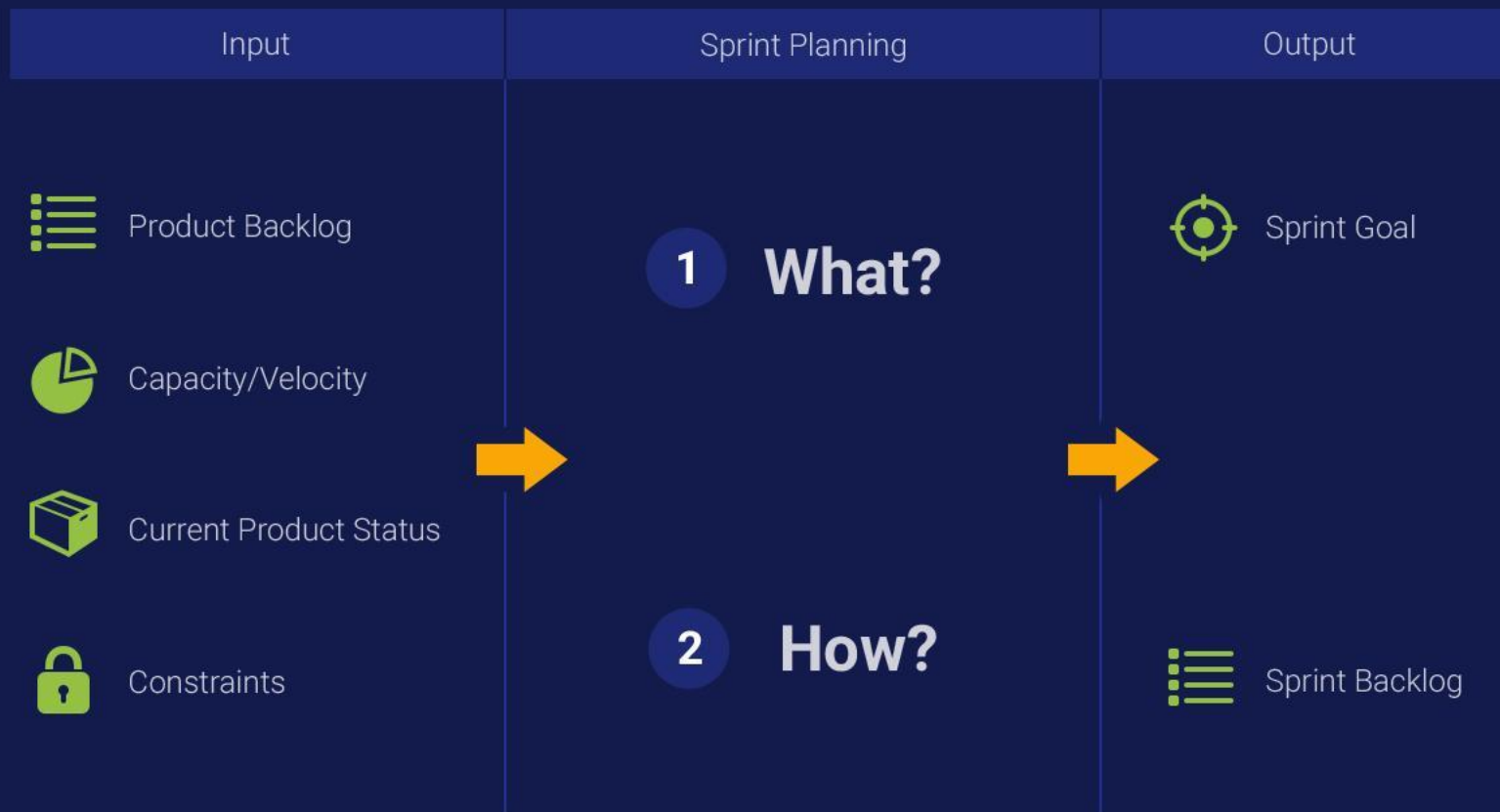
# Anulowanie Sprintu

- Sprint może zostać anulowany podczas jego trwania.
- Jedynie PO może tego dokonać, np gdy Cel Sprintu jest przestarzały.
- Ze względu na krótki czas trwania sprintów i negatywne skótki zwykle nie ma sensu przerywać sprintu.



# Sprint Planning

Prace do wykonania podczas Sprintu planuje się na Sprint Planningu.





# Sprint Planning

Event z określonym czasem (time-boxed) – maksymalnie 8 godzin dla miesięcznego sprintu.





# Co może być ukończone podczas tego Sprintu?

- Zespół Developerski prognozuje jakie funkcjonalności będą zrobione podczas sprintu
- PO dyskutuje z teamem nad celami oraz zadaniami jakie powinny zostać osiągnięte podczas sprintu.



# Współpraca

Cały zespół Scrumowy współpracuje nad zrozumieniem i zaplanowaniem pracy na Sprint.



# Sprint Planning

Sprint Planning bazuje na:

- Product Backlogu i jego elementach (PBI).
- Najbardziej aktualnym inkremencie.
- Prognozowanej pojemności (capacity) zespołu developerskiego na następny sprint.





Kto decyduje ile zespół developerski  
weźmie zadań na sprint?



Tylko zespół developerski  
może określić co jest  
w stanie dostarczyć  
podczas Sprintu.





# Cel Sprintu / Sprint Goal

Po prognozie Zespołu Developerskiego które elementy Product Backlogu będą dostarczone podczas Sprintu, zespół Scrumowy określa Cel Sprintu.



# Cel Sprintu

- Jest realizowany poprzez wykonanie PBI,
- Zapewnia informację Zespołowi Developerskiemu dlaczego rozwijają Inkrement.





# Planet Scrum #7 – Sprint Review i Daily Scrum - po co i dla kogo?

