

Planet Scrum



 **GDG Rzeszów** | **G2A**.COM

Autorzy: Beata Sternik & Aleksander Dębski

- Dlaczego Scrum?
- Co to są Artefakty i po co nam Definition of Done?
- Product Owner - nasz czy ich?
- Zespół Developerski - jak oni działają?
- Scrum Master - sługa czy lider?
- Jak planować prace w Scrumie? Sprint, Sprint Planning i proces refinementu.
- Sprint Retrospective - formalność czy przyjemność?
- Sprint Review i Daily Scrum - po co i dla kogo?
- Kiedy Scrum - jak i gdzie wdrażać Scrum?

Dlaczego
SCRUM?



Planet Scrum #1 - Plan Prezentacji

- Skąd pomysł na Scrum?
- Czym jest Manifest Agile?
- Co warto wiedzieć o zwinnym zarządzaniu projektami?
- Czym jest Scrum?
- W jaki sposób i kiedy skalować Scrum?
- Jakie trudności można napotkać przy pracy w Scrumie?



Skąd pomysły
na **SCRUM**?



Mistrz i czeladnicy



1903 – Henry Ford



Ruchoma taśma produkcyjna
w fabryce samochodów

Tablica Kanban w Toyota



1929 – Taiichi Ōno i Sakichi Toyoda



TPS = Toyota Production System

1950 – Edward Deming



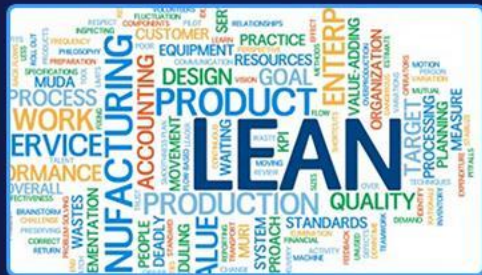
PDCA = Cykl Deminga

1986 – Kirotaka Takeuchi i Ikujiro



artykuł „**The New Product Development Game**” - porównanie zespołów do rugbystów w młynie (Scrum)

1990 - LEAN



dążenie do doskonałości procesów i ludzi

1993 – Jeff Sutherland



narodziny SCRUM

1995 – Ken Schwaber



formalizacja SCRUM na konferencji OOPDLA
(Object-Oriented Programming, Systems,
Languages & Applications)

2001



Opracowanie **Manifesto for
Agile Software Development**

Czym jest Manifest Agile?



Manifesto for Agile

Bardziej cenimy:

Ludzi i interakcje od procesów i narzędzi
Działające oprogramowanie od szczegółowej dokumentacji
Współpracę z klientem od negocjacji umów
Reagowanie na zmiany od realizacji założonego planu.

Oznacza to, że elementy wypisane po prawej są wartościowe, ale większą wartość mają dla nas te, które wypisano po lewej.





Co warto wiedzieć
o zwinnym zarządzaniu projektami?

Agile



Extreme
-Programming(XP)



Lean



Scrum



Kanban

eXtreme Programming, XP



Lean



Kanban



Czym jest
SCRUM?



SCRUM

Framework - ramy postępowania w obrębie których możliwe jest stosowanie różnego rodzaju procesów i technik.

Scrum jest:



Lekki



Łatwy
do zrozumienia



Trudny
do opanowania

Teoria SCRUM

Scrum opiera się na empiryzmie dlatego wykorzystuje podejście iteracyjne i przyrostowe.

Kontrola procesu opiera się na trzech filarach:



Transparency



Inspection



Adaptation

Dla kogo jest
SCRUM?

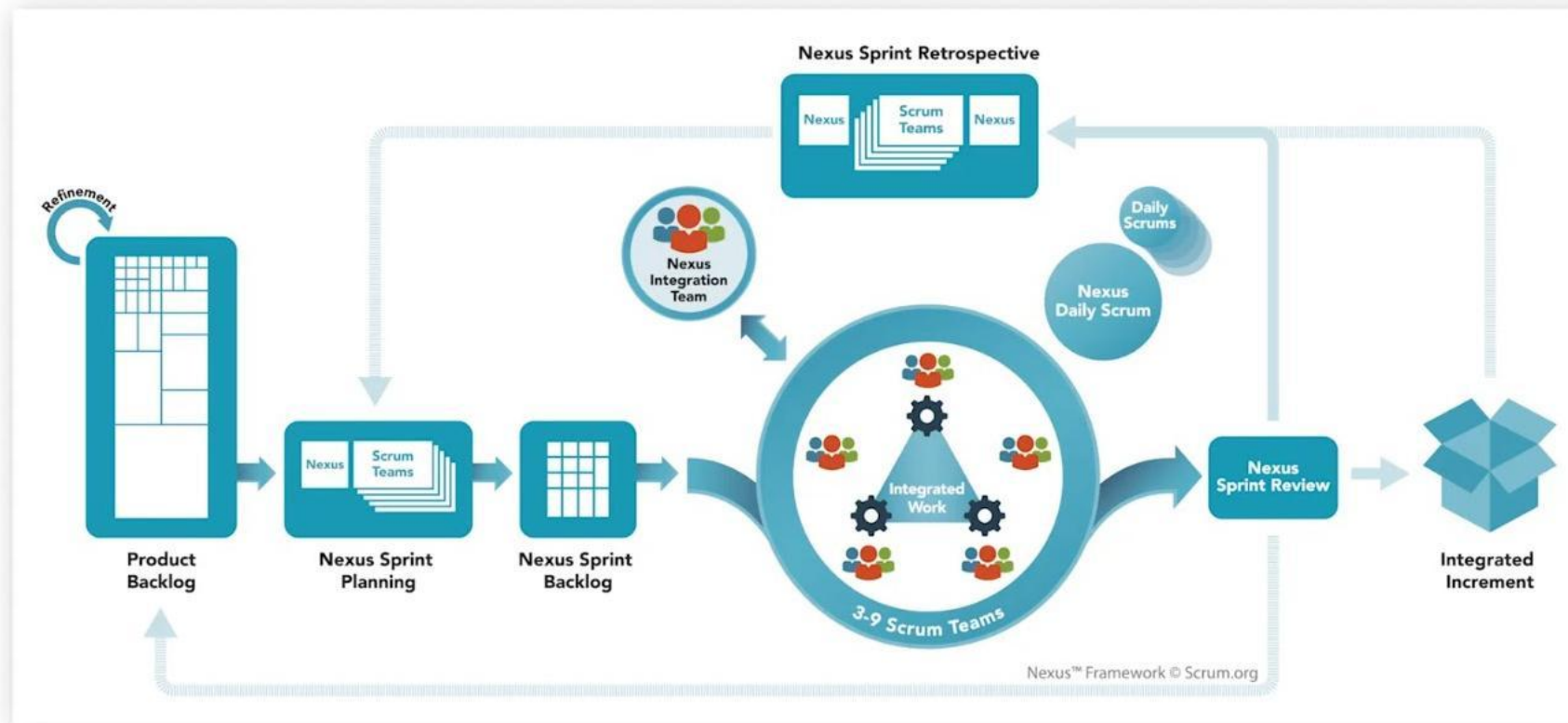




W jaki sposób i kiedy
skalować Scrum?

Skalowanie SCRUM

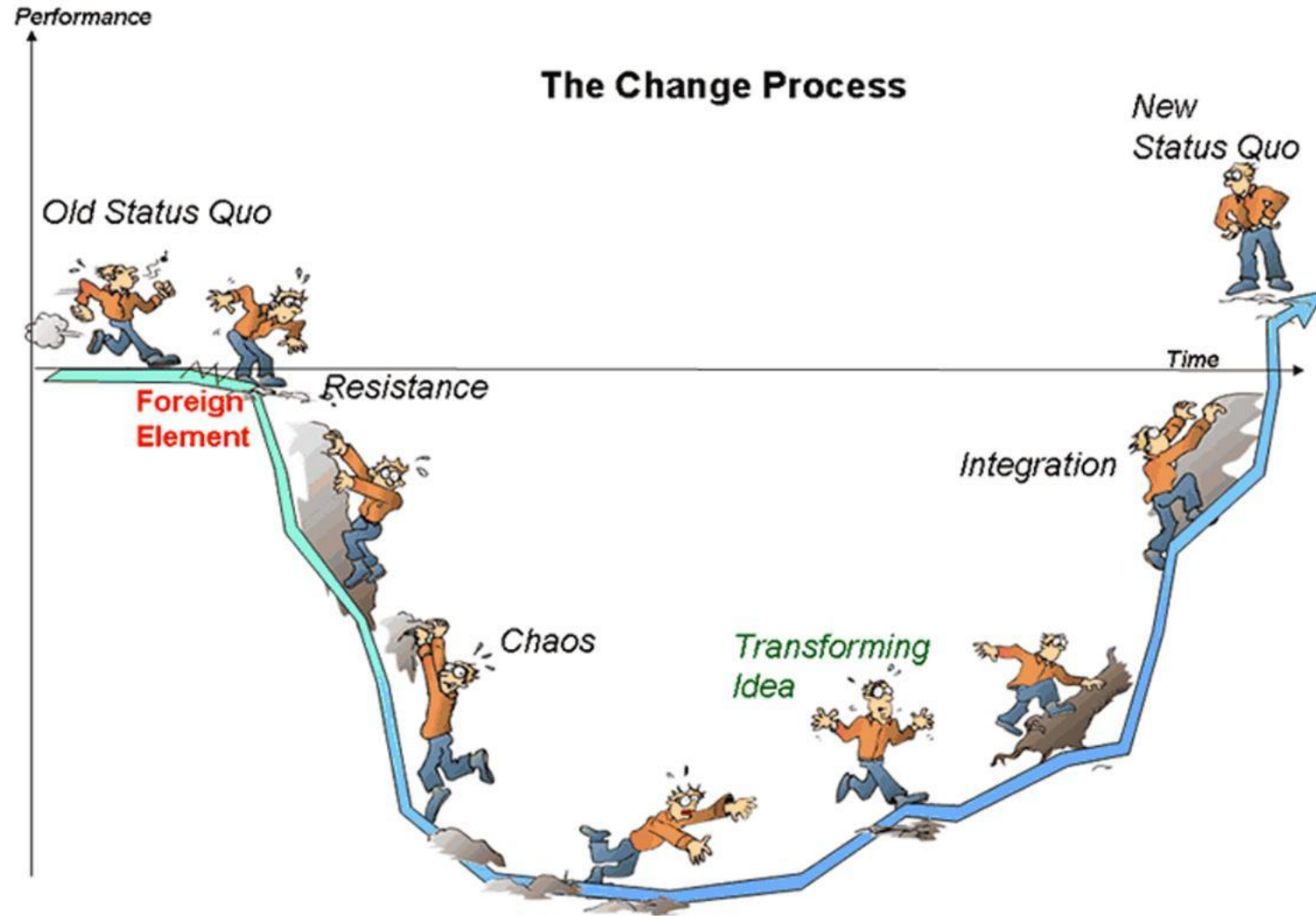
New NEXUS FRAMEWORK





Jakie trudności można
napotkać przy pracy w Scrumie?

The Change Process



- Niekonsekwentne stosowanie reguł
- Nie dla wszystkich projektów
- Zwinność to nie improwizacja i nie chaos



The Scrum Guide™

The Definitive Guide to Scrum:
The Rules of the Game



Jeff Sutherland



Ken Schwaber

July 2016

Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland

Planet Scrum #2 – Artefakty Scruma i Definition of Done

Prelegent: Aleksander Dębski

Artefakty w Scrumie – co to takiego?

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment
- Definition of Done
(DoD nie jest artefaktem)



The background is a dark blue gradient, resembling a night sky. It is decorated with numerous small white dots of varying sizes, representing stars. Several thin, light blue curved lines arc across the upper portion of the image, creating a sense of depth and movement.

Dziękuję za uwagę :)