

# SCRUM-workshop

## Opdracht A

Ik heb deze guide al eens doorgenomen en heb volgens mij voldoende kennis over SCRUM.

## Opdracht B

- 1) Wat moet je doen als een item in de Sprint Backlog van een Sprint niet is afgerond aan het einde van deze Sprint?

*In zo'n geval is het handig om het item als niet afgerond te laten staan in de Sprint Backlog van deze Sprint. Vervolgens is het noodzakelijk om een nieuw Product Backlog item aan te maken dat het resterende werk omvat, zodat het opnieuw ingepland kan worden voor één van de volgende Sprints.*

- 2) Wat doe je als een item in de Sprint Backlog van een Sprint gedurende deze Sprint meer werk blijkt te zijn dan bij de Sprint Planning werd gedacht?

*Het team dat werkt aan items van een Sprint staat vrij om de Sprint Backlog aan te passen gedurende een Sprint. Het is echter niet toegestaan om items uit de Sprint Backlog te verwijderen vanwege te veel gepland werk. Het is zaak dat het team zoveel mogelijk probeert af te krijgen. Het werk dat niet is afgerond, zal ingepland moeten worden voor volgende Sprints.*

- 3) Hoe vorm je een Definition of Done voor Product Backlog items binnen een onderzoeksproject? Je weet immers niet altijd wat je resultaat zal zijn.

*Het opstellen van een Definition of Done gaat precies hetzelfde als bij softwareontwikkeling. Het moet voor iedereen duidelijk zijn wanneer een stuk werk compleet is. Als niet helemaal duidelijk is wat het resultaat van een stuk werk zal zijn, dan kan de definitie abstracter geformuleerd worden.*

- 4) Wat doe je als alle items in de Sprint Backlog van een Sprint voor het einde van deze Sprint zijn afgerond en de Product Backlog geen op te pakken items meer bevat?

*De Product Owner is verantwoordelijk voor het bijhouden van de Product Backlog. Als deze leeg is en alle items in een Sprint Backlog zijn afgerond voor het einde van de Sprint, dan kan de Sprint en het project worden afgerond.*

- 5) Welke orde van grootte hebben Product Backlog items? Moet elk item bijvoorbeeld door één teamlid opgepakt kunnen worden?

*De grootte van items is afhankelijk van meerdere factoren, namelijk de Sprintduur, de ervaring van teamleden en het aantal teamleden dat aan een item gaat werken. Het opdelen van items moet echter niet zo ver gaan dat de administratie ervan de overhand gaat nemen. Aan de andere kant maken te grote items het op te leveren werk en de voortgang onoverzichtelijk.*

## Opdracht C

### ***Individuals and interactions over processes and tools***

Met Scrum worden producten ontwikkeld in teamverband. Het uitgangspunt is dat het team zichzelf organiseert en vandaar dat communicatie tussen de teamleden cruciaal is. Scrum is zo ingericht dat het altijd duidelijk is wanneer en waarover gecommuniceerd dient te worden met zogeheten Scrum Events. Deze events zijn de Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review en Sprint Retrospective.

### ***Working software over comprehensive documentation***

Bij Sprints in SCRUM staat het opleveren van werkende software dat voldoet aan de vastgestelde eisen en kwaliteitscriteria, voorop om snel resultaat en dus meerwaarde te bieden aan de opdrachtgever. Na elke Sprint moet daarom werkende software opgeleverd worden.

### ***Customer collaboration over contract negotiation***

Binnen SCRUM wordt de Product Owner (opdrachtgever) gedurende het gehele softwareontwikkeltraject betrokken. De Product Owner kan zijn requirements voor het op te leveren eindproduct continu aanpassen in de Product Backlog. Er wordt bij SCRUM dus geen contract opgesteld waarin de requirements van het eindproduct worden vastgelegd.

Daarnaast is hij betrokken bij de planning van een Sprint, zodat hij onduidelijkheden bij het Development Team kan wegnemen. Na elke Sprint beoordeelt hij in de Sprint Review het opgeleverde product en stelt hij eventueel zijn eisen aan het eindproduct bij. Ook kan hij deelnemen aan de Sprint Retrospective waarin het functioneren van het team wordt geëvalueerd.

### ***Responding to change over following a plan***

Doordat SCRUM een iteratief ontwikkelproces hanteert, is het mogelijk om veranderingen in requirements mee te nemen in het eindproduct. De Product Owner kan continu de Product Backlog bijstellen na bijvoorbeeld nieuwe inzichten die hij heeft verkregen uit Sprint Reviews. Deze bijstellingen kunnen vervolgens in de komende Sprints (iteraties) worden opgepakt. Het team maakt gedurende het project dus regelmatig planningen en volgt niet één vast plan.