

Mariusz Bielecki
Anna Karaś

SCRUM

Zawiera fragmenty The Scrum Guide autorstwa:
[Ken Schwaber](#) i [Jeff Sutherland](#)
Opublikowanego na licencji Creative Commons.



Scrum to ramy
postępowania.



Scrum to:

ADAPTACJA
PRODUKTYWNOŚĆ
KREATYWNOŚĆ



Scrum jest

LEKKI

ŁATWY DO ZROZUMIENIA

TRUDNY DO OPANOWANIA



Elementy Scruma

Zespoły Scrumowe,
wydarzenia,
artefakty,
reguły.



Zastosowania Scruma

Tworzenie i rozbudowa produktów.

Częste wprowadzanie ich na rynek.

Rozwijanie środowisk do zastosowań produktowych.

Utrzymywanie i modernizacja istniejących produktów.



Scrum znalazł zastosowanie
nawet w szkołach!

ScrumInSchool.org
agileclassrooms.com

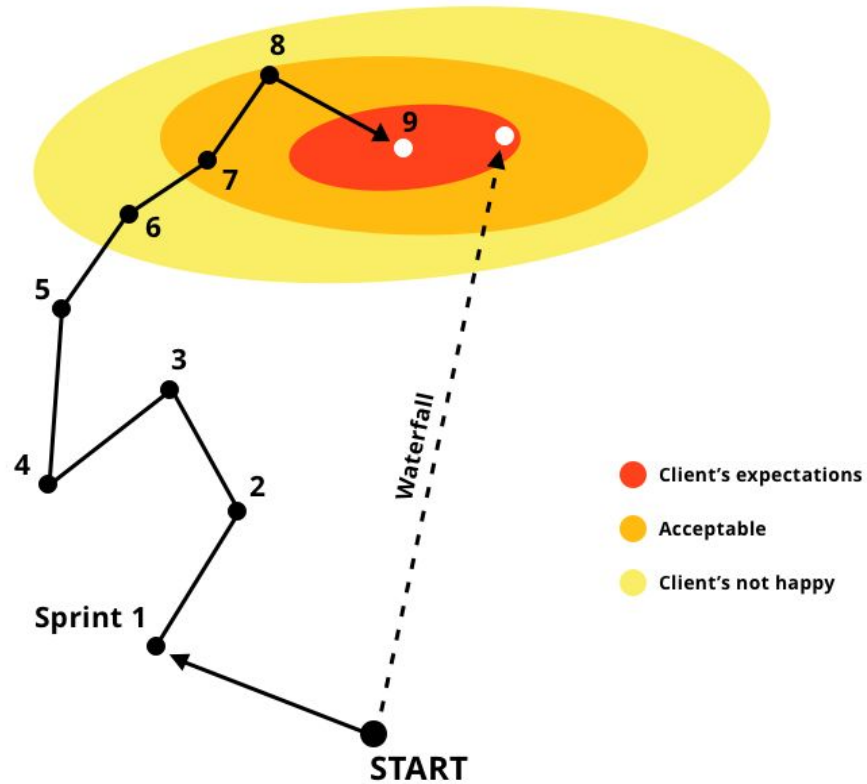


Teoria empirycznej kontroli procesu.

Wiedza wynika z **doświadczenia** i podejmowania decyzji w oparciu o to, co zostało **poznane**.

Scrum wykorzystuje podejście **iteracyjne** i **przyrostowe** w celu zwiększenia przewidywalności i lepszej kontroli ryzyka.

Scrum vs. Waterfall





Możemy to osiągnąć dzięki trzem filarom,
przejrzystości, inspekcji, adaptacji.



Przejrzystość

Wszystkie istotne aspekty procesu muszą być widoczne i zrozumiałe dla osób odpowiedzialnych za osiągnięte rezultaty.



Inspekcja

Osoby wykorzystujące Scruma muszą poddawać częstej inspekcji artefakty scrumowe oraz postępy w realizacji Celu Sprintu.



Adaptacja

W przypadku odkrycia problemu lub rozbieżności od wizji klienta, proces lub przetwarzany materiał muszą zostać skorygowane najszybciej, jak to możliwe.



Zespół Scrumowy

Samoorganizujący się

(samodzielnie decyduje w jaki sposób wykonać pracę)

Międzyfunkcyjny

(posiada wszystkie kompetencje niezbędne do ukończenia pracy)



Właściciel Produktu


Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za **maksymalizację** wartości produktu i pracy Zespołu Deweloperskiego.

Właściciel Produktu jest **jedyną** osobą odpowiedzialną za zarządzanie Backlogiem Produktu.



Zespół Deweloperski

Zespół Deweloperski złożony jest z **profesjonalistów**, których zadaniem jest **dostarczenie**, na zakończenie każdego Sprintu, gotowego do potencjalnego wydania Przyrostu produktu.

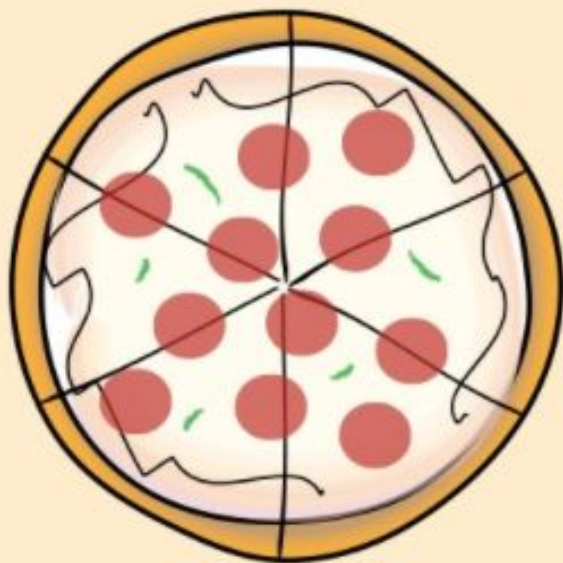
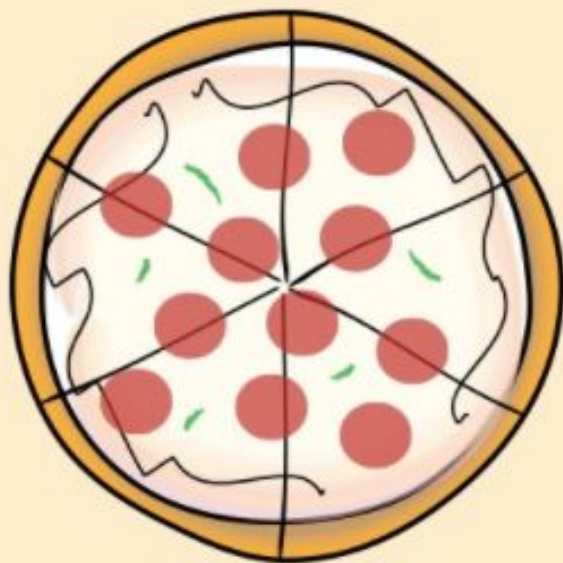


Zespół Deweloperski powinien być na tyle mały, by pozostał zwinny i jednocześnie wystarczająco liczny, żeby mógł wykonać znaczącą pracę w ramach Sprintu.

Zbyt liczny -> Duże nakłady na koordynację.

Zbyt mały -> Utrudnione dostarczanie gotowych przyrostów na koniec sprintu.

Two Pizza Teams == Effective Communication





Wydarzenia w Scrumie

Wprowadzają regularność, są **cykliczne**.

Ograniczają potrzebę organizowania innych
spotkań projektowych.

Są ograniczone czasowo.



Scrum Master

Scrum Master jest odpowiedzialny za **promowanie i wspieranie** stosowania Scruma poprzez pomaganie wszystkim w zrozumieniu teorii Scruma, jego praktyk, reguł i wartości.

THE SCRUM Police





Sprint

Wydarzenie ograniczone czasowo do maksymalnie jednego miesiąca, podczas którego wytwarzany jest **gotowy** do użycia i potencjalnego wydania Przyrost produktu.



Sprinty składają się z Planowania Sprintu,
Codziennych Scrumów, pracy wytwórczej,
Przeglądu Sprintu i Retrospektywy Sprintu.




Przerwanie Sprintu

Jeśli Cel Sprintu się **zdezaktualizuje**, to Sprint może zostać przerwany przed upływem ograniczenia czasowego. **Tylko** Właściciel Produktu ma prawo przerwać Sprint.



Planowanie Sprintu

Planowanie Sprintu jest wydarzeniem ograniczonym do ośmiu godzin w przypadku miesięcznego Sprintu.



Co może zostać dostarczone w ramach Przyrostu mającego być rezultatem nadchodzącego Sprintu?

W jaki sposób praca, niezbędna do dostarczenia Przyrostu, będzie wykonana?



Codzienny Scrum

Wydarzenie ograniczone czasowo do piętnastu minut, w trakcie którego Zespół Deweloperski **planuje** pracę na kolejne 24 godziny i **analizuje** pracę wykonaną od poprzedniego wydarzenia.



Przegląd Sprintu

Przegląd Sprintu jest organizowany na zakończenie Sprintu w celu przeprowadzenia **inspekcji** Przyrostu i, jeśli zajdzie taka potrzeba, **dostosowania** Backlogu Produktu.



Retrospektywa Sprintu

Zespół przeprowadza **inspekcję** swoich działań i opracowuje **plan usprawnień**, który zostanie wcielony w życie w najbliższym Sprincie.



Artefakty Scruma


Artefakty Scruma reprezentują **pracę** lub **wartość**. Są one zaprojektowane w taki sposób, by zwiększać **dostępność** i **czytelność** kluczowych dla zainteresowanych informacji i **ujednolicać** ich zrozumienie.



Backlog Produktu

Backlog Produktu to uporządkowana lista wszystkiego, co w danym momencie wiadomo odnośnie rozwoju produktu.

Stanowi **jedyne** źródło wymaganych zmian, które mają być w produkcie wprowadzone.

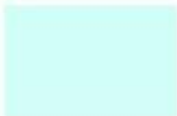


Doskonalenie Backlogu Produktu jest działaniem polegającym na dodawaniu szczegółów, oszacowań i porządkowaniu elementów Backlogu Produktu.

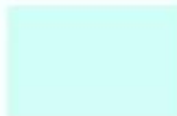
PRODUCT BACKLOG



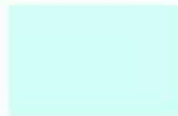
Ideation



Design
Review



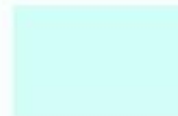
Dev
Review



Write
Stories



Ready





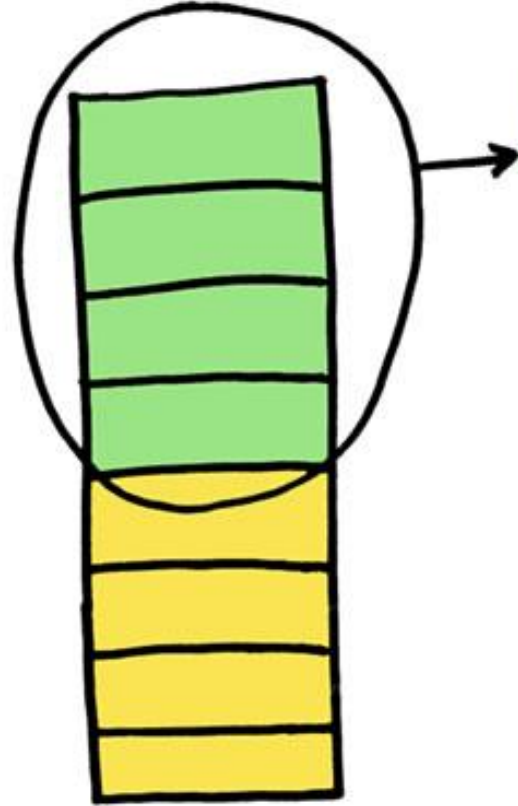
Monitorowanie postępów względem celu

W dowolnym momencie powinno być możliwe
podsumowanie przez Właściciela Produktu całej
pozostającej do wykonania pracy.

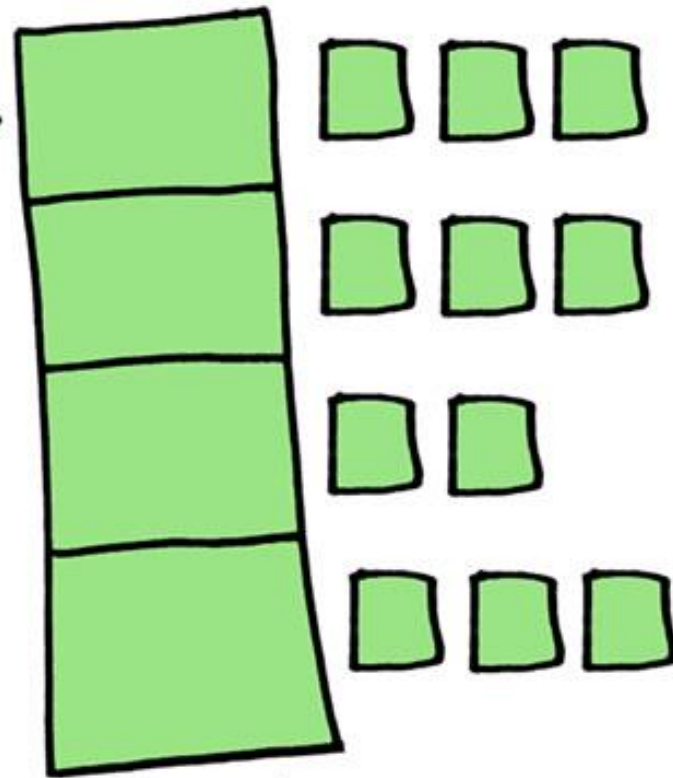


Backlog Sprintu


Backlog Sprintu to **podzbiór** Backlogu Produktu wybrany do Sprintu i **rozszerzony** o plan dostarczenia Przyrostu produktu i realizacji Celu Sprintu.



Product
backlog

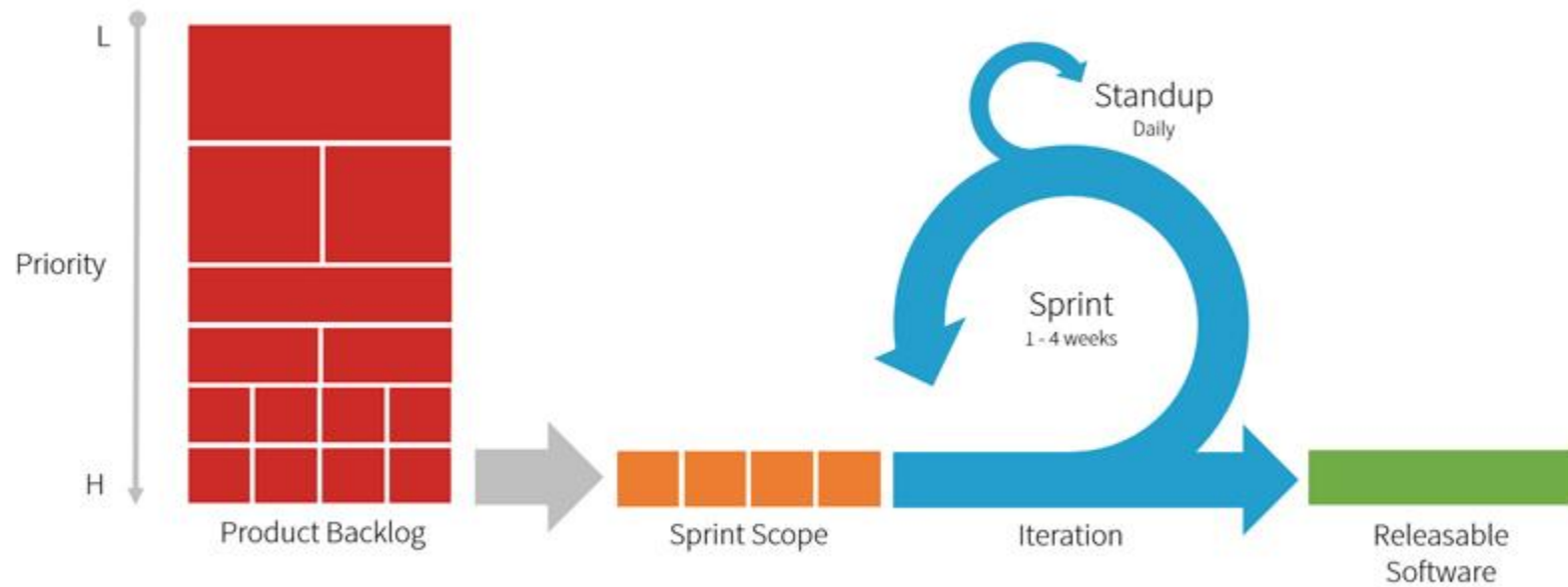


sprint
backlog



Zespół Deweloperski **modyfikuje** Backlog Sprintu w czasie trwania całego Sprintu, w miarę jak realizuje plan i **dowiaduje się** coraz więcej na temat pracy potrzebnej do osiągnięcia Celu Sprintu.

Backlog Sprintu jest wyłączną własnością Zespołu Deweloperskiego.





Monitorowanie postępów Sprintu

W dowolnym momencie Sprintu cała pozostająca do wykonania praca z Backlogu Sprintu może zostać zsumowana.



Przyrost w N-tym Sprincie

=

wszystkie zadania **ukończone** podczas N-tego Sprintu

+

Przyrost w (N-1)-tym Sprincie

Definicja Ukończenia

Cały zespół i osoby zainteresowane muszą rozumieć co dokładnie oznacza **ukończenie pracy**, w tym celu ustala się Definicję Ukończenia.






Przejrzystość Artefaktów

Decyzje mające na celu optymalizację wartości i kontrolę ryzyka są podejmowane na podstawie obserwowanego stanu artefaktów.


Z tego powodu przejrzystość artefaktów jest **kluczowa** do podejmowania decyzji.



Zalety Scruma (z perspektywy klienta)

Możliwość częstego nanoszenia zmian w projekcie,
a także regulacji jego zakresu.

Możliwość ciągłej obserwacji i oceny rozwoju
projektu.



Brak potrzeby formułowania **bardzo skomplikowanych** i **rozległych** specyfikacji produktu.

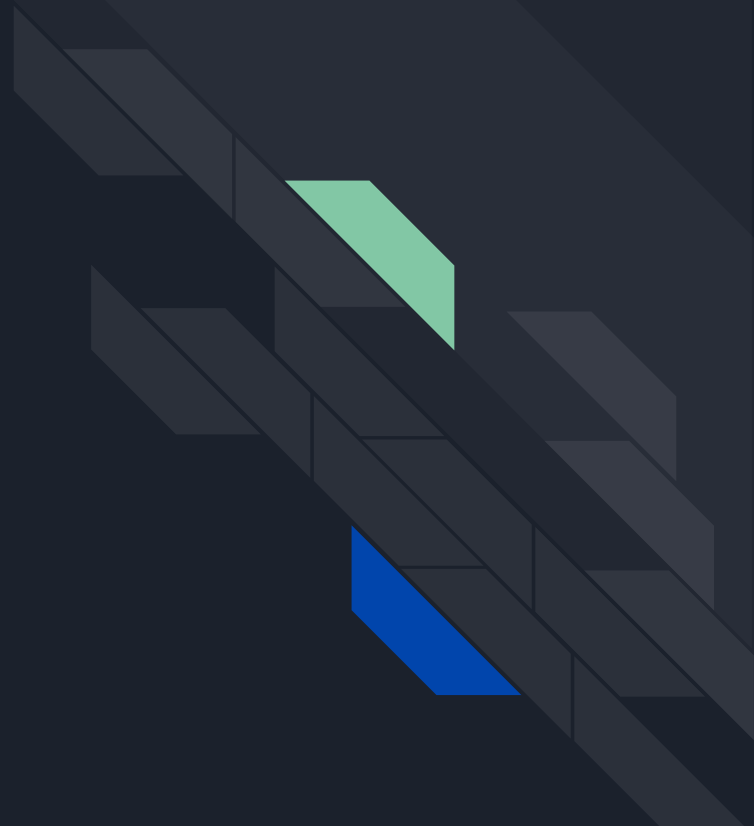
Ponoszenie wydatków **tylko** za wykonaną pracę.



Wady Scruma

część druga prezentacji

Czy faktycznie jest
najlepszy?



Główne zarzuty wobec Scruma

- brak wiedzy o dokładnym koszcie
- ryzyko rozrastania się projektu
- ryzyko przekroczenia wymaganego budżetu

- przekonanie klienta do Scruma
- dobre zdolności komunikacyjne
- Daily - dyskomfort dla pracowników

- zajmuje dużo czasu
- Scrum, ale nie do końca



Kiedy Scrum nie będzie optymalny?



- brak osoby pośredniczącej
- sztywny budżet
- mały projekt, standardowe wymagania



Antywzorce



Antywzorzec wygląda niegroźnie,
jednak zazwyczaj wpływa negatywnie
na pracę zespołu

- niezrozumienie zasad Scruma


Daily

- suche bezmyślne odpowiedzi na 3 pytania
- dyskusja o tym, co robiłem i będę robić, zamiast co zrobiłem i zrobię

Planning

- planują wyłącznie programiści





Dziękujemy za uwagę,
zapraszamy do dyskusji

Mariusz Bielecki & Anna Karaś