




Scrum Görssel Kılavuzu

Bu döküman  tarafından hazırlanmış olup, hazırlanmasında Scrum'ın yaratıcıları Ken Schwaber ve Jeff Sutherland tarafından yayınlanan Scrum Guide referans alınmıştır.

----- Bölüm 1: Scrum'ın Tanımı ve Scrum Teorisi -----

----- Bölüm 2: Scrum Team -----

----- Bölüm 3: Scrum Events (Scrum Etkinlikleri) -----

----- Bölüm 4: Scrum Artifacts (Scrum Çıktıları) ve Şeffaflık -----

----- Bölüm 5: Son Not ve Teşekkür -----





> SCRUM'IN TANIMI VE TEORİSİ <



Bu bölümde öğrenecekleriniz:
SCRUM NEDİR ?
SCRUM'IN TEMELİNDE YATAN TEORİ



BÖLÜM 1: Scrum'ın Tanımı



Scrum (İsim):
Mümkün olan en yüksek değere sahip ürünleri, üretken ve yaratıcı bir şekilde geliştirirken, karmaşık problemlerin adreslenebildiği bir çerçevedir.



Scrum



Scrum, 1990'ların başından beri, karmaşık ürün geliştirme sürecini yönetmek için kullanılan bir çerçevedir.

Scrum, bir ürün geliştirme tekniği veya süreci değildir; içerisinde çeşitli süreçleri ve teknikleri kullanabileceğiniz bir çerçevedir.

Scrum, ürün geliştirme yönetimi ve pratiklerinizin şeffaflığını artırarak iyileşme fırsatı sunar.



BÖLÜM 1: Scrum'ın Tanımı



Scrum Team (Scrum Takımı)



Scrum Roller



Scrum Events (Scrum Etkinlikleri)



Scrum Artifacts (Scrum Çıktıları)



Scrum Kuralları



Her bir bileşen özel bir amaca hizmet eder; Scrum'ın etkin kullanımı ve başarısı için bu bileşenler zorunludur.

Scrum'ın kuralları; Scrum'daki rol, etkinlik ve çıktıları birbirine bağlar ve aralarındaki etkileşimleri düzenler.

Scrum çerçevesinin kullanımına ilişkin çeşitli taktikler olmakla birlikte, bunlar kılavuzun kapsamı dışındadır.

BÖLÜM 1: Scrum Teorisi

Scrum'ın temelinde deneysel süreç kontrol teorisi (veya deneycilik) yer alır.

Deneycilik iki ilkeyi temel alır.

- **Deneyimden gelen bilgi**
- **Bilgiye dayanarak alınan kararlar**

Scrum'da her bir iterasyona Sprint denir.



Scrum öngörülebilirliği en iyi seviyeye çıkarmak ve riski kontrol etmek için iterasyonlu ve incremental (artımlı) bir yaklaşım kullanır.

Her deneysel süreç kontrol uygulaması üç ayakla desteklenir.



Şeffaflık



Gözlem



Adaptasyon

Şeffaflık

Çıktıdan sorumlu kişiler süreci ve sürecin ara çıktılarını izleyebilmelidir. Şeffaflık bu kısımların ortak bir standartla tanımlanmasını gerektirir. Bu sayede bakan kişiler gördüklerinden aynı şeyi anlarlar.

Örneğin;

Tüm katılımcılarla sürece ait ortak bir dil paylaşılmalı, işi yapanlar ve işin sonucunu bekleyenler ortak bir **"Done" (Bitti)** tanımına sahip olmalıdır.

BÖLÜM 1: Gözlem ve Adaptasyon

Gözlem:

Scrum'ı uygulayanlar, istenmeyen durumları tespit edebilmek için Scrum Artifactleri'ni (Scrum Çıktılarını) ve Sprint Goal'e (Sprint Hedefine) doğru ilerlemeyi sıkça gözlemlemelidir. Gözlem aktiviteleri, iş yapmaya engel olacak kadar sık olmamalıdır.

Gözlemler, çalışma esnasında yetkin gözlemciler tarafından itina ile yapıldığında en yüksek faydayı sağlar.



Adaptasyon:

Şayet bir gözlemci sürecin bir veya daha fazla kısmının kabul edilebilir sınırlar dışına çıktığını ve sürecin sonunda çıkacak ürünün kabul edilemez olacağını tespit ederse, üzerinde çalışılan süreç veya ürün düzeltilmelidir.

Düzeltilme, daha fazla sapmaya izin vermeden, mümkün olan en yakın zamanda yapılmalıdır.

Scrum, gözlem ve adaptasyon için Scrum Etkinlikleri bölümünde tarif edilen dört resmi etkinliği (toplantıyı) zorunlu kılar:

• ——— • ——— • ——— • ———
Sprint Planning
(Sprint Planlama)

Daily Scrum
(Günlük Scrum)

Sprint Review
(Sprint Değerlendirme)

Sprint Retrospective
(Sprint Retrospektifi)



> SCRUM TEAM
(SCRUM TAKIMI) <



Bu bölümde öğrenecekleriniz:
SCRUM TEAM'İN BİRLEŞİMİ
SCRUM TEAM İÇİN UYGUN BÜYÜKLÜK
SCRUM TEAM ÜYELERİNİN ROLLERİ



BÖLÜM 2: Scrum Team



Product Owner



Development Team



Scrum Master



Kendini yöneten takımlar, takım dışındaki kişilerden komut almak yerine, işlerini en iyi nasıl başaracaklarına kendileri karar verirler.

Çoklu beceri setine (Cross-Functional) sahip takımlar, takımın dışındaki kişilere bağımlı olmadan işi tamamlayacak tüm yetkinliklere sahiptir.

Scrum'daki takım modeli, esnekliği, yaratıcılığı ve üretkenliği en iyi şekilde kullanmak üzere tasarlanmıştır.

Scrum Takımları, ürünleri iterasyonlu ve artımlı bir şekilde teslim ederek geri bildirim fırsatlarını en üst seviyeye çıkarırlar. Her itreasyonun sonunda ürünün artımlı olarak **"Done" (Bitti)** durumunda teslim edilmesi, ürünün ve kullanılabilir bir sürümün her an pazara çıkmaya hazır olmasını sağlar.

BÖLÜM 2: Product Owner (Ürün Sahibi)



Product Owner, Development Team'in çalışmalarının ve ürünün değerini en üst seviyeye çıkarmakla sorumludur.

Bunun nasıl yapılacağı ise organizasyon ve bireylere göre farklılık gösterebilir.

Product Owner, Product Backlog (Ürün İş Listesini) yönetmekle sorumlu olan tek kişidir.

Product Backlog yönetimi şunları içerir:

- *Product Backlog Item'larını (Kullanıcı isteklerini) açıkça ifade etmek.*
- *Product Backlog Item'ları, iş hedeflerinin en iyi şekilde gerçekleştirilmesini sağlayacak şekilde sıralamak.*
- *Development Team'in ortaya koyduğu işin değerini en üst seviyeye çıkarmak.*
- *Product Backlog'un herkes için görünür, şeffaf ve anlaşılır olmasını ve Scrum Takımı'nın ele alacağı sonraki işleri göstermesini sağlamak.*
- *Development Team'in Product Backlog içeriğini gerektiği kadar anlamasını sağlamak.*

Product Owner, yukarıdaki işleri kendisi yapabilir veya bu işlerin yapılmasında Development Team'den destek alabilir. Ancak sorumluluk her zaman Product Owner'dadır.

Product Owner bir kişidir; bir komite olamaz. Product Owner, bir komitenin isteklerini Product Backlog'a yansıtabilir, fakat Product Backlog önceliğini değiştirmek isteyen her kimse, Product Owner'a başvurmalıdır. Product Owner'ın başarılı olabilmesi için, kararlarının organizasyon tarafından saygı görmesi gerekir. Product Owner'ın kararlarını görmek isteyenler, Product Backlog içeriği ve sıralamasına bakabilir. Product Owner'dan başka hiç kimse, Development Team'e farklı bir iş listesi üzerinde çalışmasını söyleyemez. Development Team başka bir kimseden iş almamalıdır.



BÖLÜM 2: Development Team (Geliştirme Takımı)



Development Team, her bir Sprint'in sonunda ürünün **"Done" (Bitti)** tanımına uyan ve potansiyel olarak üretime geçebilecek bir parçasını teslim etmekten sorumlu olan profesyonellerden oluşur.

Increment'i (Ürün Parçasığını) sadece Development Team üyeleri geliştirir. Development Team, kendi işlerini düzenlemek ve yönetmek için organizasyon tarafından kurulan ve yetkilendirilen takımdır. Ortaya çıkan sinerji, Development Team'in toplam verimliliğini ve etkinliğini en üst seviyeye çıkarır.

Development Team'in Özellikleri



Kendi kendilerini yönetirler. Hiç kimse, Scrum Master dahil, Development Team'in, Product Backlog'unu potansiyel olarak üretime geçebilecek Increment'lere nasıl dönüştüreceğini söyleyemez.



Development Team çoklu beceri setine sahiptir; bir Increment oluşturmak için gerekli tüm becerilere sahiptir.



Scrum, Development Team üyeleri için "Takım Üyesi"nden başka hiçbir ünvanı tanımaz. Takım içerisinde Analyst, Developer, Tester vb. rol ayrımı yapılmaz.



Scrum, Development Team içinde hiçbir alt takıma izin vermez; test veya iş analizi gibi özel uzmanlık takımları Scrum takımı içerisinde bulunmaz.



Development Team'in üyelerinin bireysel olarak uzmanlaştıkları belli beceriler veya odak alanları olabilir, fakat çıktıdan Development Team'in tamamı sorumludur.

BÖLÜM 2: Development Team Büyüklüğü

Development Team (Geliştirme Takımı) en uygun büyüklüğü, hızlı davranabilecek kadar küçük ve bir Sprint'te anlamlı bir işi bitirebilecek kadar büyük olmalıdır.



Üçten az takım üyesi

etkileşimi azaltır ve üretkenlik artışını sınırlar. Küçük Development Team'ler, Sprint boyunca beceri kısıtlarıyla karşılaşarak potansiyel olarak yayınlanabilir bir Increment'i teslim etmekte zorlanabilir.



Dokuzdan fazla üyesi olan

bir takım ise çok fazla koordinasyona ihtiyaç duyar. Büyük Development Team'ler, yönetebileceklerinden daha fazla karmaşıklığa neden olur.



BÖLÜM 2: Scrum Master



Scrum Master, Scrum'ın anlaşılmasını ve uygulamasını sağlamakla sorumludur. Scrum Master'lar bu sorumluluklarını Scrum Team'in, Scrum Teorisine, pratiklerine ve kurallarına uyulmasını sağlayarak yerine getirir.

Scrum Master, Scrum Team için bir hizmetkâr-liderdir. Scrum Master, Scrum Team ile olan etkileşimlerinin, faydalı olup olmadığını anlamaları konusunda Scrum Takımı dışındaki kişilere de yardım eder. Scrum Master, Scrum Team'de üretilen değer en üst seviyeye çıkması için herkese bu etkileşimleri geliştirmeleri konusunda yardımcı olur.



Scrum Master'ın Product Owner'a Hizmeti

Scrum Master aşağıdaki konuları içerecek şekilde, farklı yollarla Product Owner'a hizmet eder:

- Product Backlog'u etkili bir şekilde yönetebilmesi için teknikler bulmak.
- Scrum Team'e, anlaşılır ve küçük Product Backlog Item'ların nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini anlamalarında yardımcı olmak.
- Product Owner'ın deneysel bir süreç içerisinde ürün planlamayı anlamasına destek olmak.
- Product Owner'ın değeri en üst seviyeye çıkarması için Product Backlog'u nasıl düzenleyeceğini bilmesini sağlamak.
- Çevikliği anlamak ve uygulamak.
- İhtiyaç duyulduğu veya istendiği takdirde, Scrum etkinliklerini yönetmek.



Scrum Master'ın Development Team'e Hizmeti

Scrum Master, aşağıdaki konuları içerecek şekilde, farklı yollarla Development Team'e hizmet eder:

- Development Team'e kendini yönetme ve çoklu beceri seti konularında koçluk etmek.
- Development Team'e yüksek değerli ürünleri oluşturmada yardım etmek.
- Development Team'in ilerlemesine engel olan problemleri (Impediment) ortadan kaldırmak.
- İhtiyaç duyulduğu veya istendiği takdirde, Scrum etkinliklerini yönetmek.
- Çevikliği anlamak ve uygulamak.
- Scrum'ın henüz tam olarak benimsenmediği ve anlaşılmadığı organizasyonlarda Development Team'e koçluk vermek.



Scrum Master'ın Organizasyona Hizmeti

Scrum Master, aşağıdaki konuları içerecek şekilde, farklı yollarla organizasyona hizmet eder:

- Organizasyona Scrum'ın benimsenmesinde liderlik ve koçluk etmek.
- Organizasyondaki Scrum uygulamalarını planlamak.
- Çalışanlara ve paydaşlara, Scrum'ı ve deneysel ürün geliştirmeyi anlamalarında ve uygulamalarında yardım etmek.
- Scrum Team'in üretkenliğini artıracak organizasyonel değişime öncülük etmek.
- Organizasyonda Scrum uygulamalarının etkinliğini arttırmak üzere, diğer Scrum Master'larla birlikte çalışmak.



SCRUM EVENTS (SCRUM ETKİNLİKLERİ)



Bu bölümde öğrenecekleriniz:

SPRINT NEDİR ?

SPRINT PLANNING (*PLANLAMA*) **NEDİR?**

DAILY SCRUM (*GÜNLÜK SCRUM*) **NEDİR ?**

SPRINT RETROSPECTIVE (*SPRINT RETROSPEKTİFİ*) **NEDİR?**



BÖLÜM 3: Scrum Events (Scrum Etkinlikleri)

Sprint Planning

1 aylık Sprint için 8 saat Time-Boxed



Toplantının 2. kısmı olan “Nasıl?” kısmına Product Owner katılmak zorunda değildir ancak ulaşılabilir olmalıdır.

Daily Scrum

Günlük 15 dakika Time-Boxed



Scrum Master, Daily Scrum'a katılmak zorunda değildir. Sadece Daily Scrum'ın her gün yapıldığından emin olması gerekir.

Sprint Review

1 aylık Sprint için 4 saat Time-Boxed



Sprint Retrospective

1 aylık Sprint için 3 saat Time-Boxed



BÖLÜM 3: Scrum Events (Scrum Etkinlikleri)

Scrum Etkinlikleri, Scrum'da tanımlı olmayan toplantı ihtiyacını en düşük seviyeye indirmek ve düzeni sağlamak için kullanılır.

Tüm etkinlikler, Time-Boxed'dir (zaman sınırlıdır), her bir etkinliğin maksimum süresi belirlenmiştir.



Bir Sprint başladığında süresi sabittir; kısaltılamaz veya uzatılamaz.

Tüm etkinlikler Time-Box tamamladığında son bulur ve böylece süreçte israfa meydan vermeyecek şekilde, zaman uygun şekilde kullanılır.

Sprint'in yanı sıra, içinde barındırdığı diğer etkinlikler de gözlem ve adaptasyon için bir fırsattır.

Bu etkinlikler, büyük öneme sahip olan şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinliklerin birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır, gözlem ve adaptasyon için bir fırsatın kaybedilmesi anlamına gelir.

BÖLÜM 3: Sprint

Bir ay veya daha az süreli Time-Box'ı (zaman sınırı) olan, içerisinde "Done" durumunda, kullanılabilir ve potansiyel olarak yayınlanabilir bir Increment'in oluşturulduğu Sprint, Scrum'ın kalbidir. Bir ürünün geliştirilmesi sürecinde Sprint'lerin uzunluklarının sabit olması önerilir. Bu gözlemlenebilirliği ve yönetilebilirliği kolaylaştırır. Önceki Sprint biter bitmez yeni Sprint başlar.

Sprint'ler aşağıdakileri içermektedir:



Sprint Planning



Daily Scrum



Geliştirme Çalışması



Sprint Review



Sprint Retrospective

Sprint Boyunca :

Sprint kapsamını tehlikeye sokacak hiçbir değişiklik yapılmaz.

Kalite hedefleri düşmez.

Daha fazla bilgi edinildikçe Product Owner ve Development Team arasında kapsam netleştirilebilir ve yeniden müzakere edilebilir.

Her Sprint, ömrü bir aydan uzun olmayan birer proje olarak düşünülebilir. Projeler gibi, Sprint'ler de bir şeyi başarmak için kullanılır. Her bir Sprint'in neyin üretileceğine ilişkin bir tanımı, üretime rehberlik edecek bir tasarımı ve esnek bir planı, işin kendisi ve sonuçta ortaya çıkacak olan ürünü vardır.

Sprint'ler maksimum bir takvim ayıyla sınırlıdır. Sprint'in süresi çok uzun olursa üretilecek şeyin tanımı değişebilir, karmaşıklık ve risk artabilir.

Sprint'ler sayesinde, çalışan yazılımın şeffaf bir şekilde sürekli gözlemlenmesi ile öngörülebilirlik artar.

Ayrıca Sprint'ler, riski bir takvim ayının maliyetiyle sınırlar.

BÖLÜM 3: Bir Sprint'in İptal Edilmesi

Bir Sprint "Time-Box" tamamlanmadan da iptal edilebilir.

Sadece Product Owner Sprint'i iptal etme yetkisine sahiptir. Ancak paydaşlar, Development Team veya Scrum Master, Product Owner'ı bu kararı alması yönünde etkileyebilir.

Bir Sprint, Sprint'in amacına ulaşmak anlamını kaybettiğinde iptal edilebilir. Bu durum, kurum yön değiştirdiğinde, pazar veya teknoloji koşulları değiştiğinde söz konusu olabilir. Genel olarak bir Sprint, mevcut koşullarda artık bir anlam ifade etmiyorsa iptal edilmelidir. Fakat Sprint'ler kısa süreli olduğu için iptal kararı nadiren bir anlam ifade eder.



Bir Sprint iptal edildiğinde, Done durumundaki Product Backlog Item'lar gözden geçirilir. Eğer işin bir kısmı yayınlanma potansiyeline sahipse, Product Owner bunu genellikle kabul eder.

Bitmemiş tüm Product Backlog Item'lar, yeniden tahmin edilerek Product Backlog'a geri konulur. Yarım kalan çalışmalar hızla değer kaybedebilir, dolayısıyla sıklıkla yeniden tahmin edilmelidir.

Sprint iptalleri, yeni bir Sprint'e başlanması için yeniden bir Sprint Planning toplantısı daha yapılması gerektiğinden kaynak tüketir. Sprint iptalleri çoğunlukla Scrum Team için trajiktir ve nadiren gerçekleşir.

BÖLÜM 3: Sprint Planning (Sprint Planlama)



Sprint'te yapılacak iş, Sprint Planning toplantısında planlanır. Tüm Sprint planı tüm Scrum Team ile birlikte oluşturulur.

Sprint Planning, bir aylık Sprint için 8 saatle sınırlıdır. Daha kısa Sprint'ler için bu etkinlik genellikle daha kısadır.

Scrum Master, etkinliğin yapılmasını ve katılımcıların etkinliğin amacını anlamasını sağlar. Scrum Master, Scrum Team'e bu etkinliğin Time-Box'ı aşmaması gerektiğini öğretir.

Sprint Planning şu sorulara cevap verir:

*Başlayan Sprint'in sonunda Increment olarak ne teslim edilebilir?
Increment'i teslim edebilmek nasıl başarılacak?*

Birinci Konu: Bu Sprint'te neler yapılabilir ?

Development Team, Sprint'te geliştirilecek fonksiyonları öngörmek için çalışır. Product Owner, Sprint'te başarılması gereken amaç (Sprint Goal'ü) ve bu doğrultuda Sprint'e alınacak Product Backlog Item'lar ile ilgili bilgi verir. Tüm Scrum Team, Sprint'te yapılacak işi anlamak üzere birlikte çalışır.

Sprint Planning toplantısının girdileri; Product Backlog, son çıkan Increment, Development Team'in Sprint'te harcayacağı kapasite tahmini ve Development Team'in geçmiş performansidir. Product Backlog'dan ne kadar işin Sprint'e alınacağına Development Team karar verir. Sadece Development Team önündeki Sprint'te ne kadar iş yapabileceğini belirleyebilir.

Development Team Sprint'te teslim edeceği Product Backlog Item'ları planladıktan sonra; Scrum Team, Sprint Goal'ü oluşturur. Sprint Goal, Sprint sonunda ulaşılacak hedefi temsil eder ve Development Team'e, Increment'i neden geliştirdiğiyle ilgili rehberlik eder.

BÖLÜM 3: Sprint Planning (Sprint Planlama)

İkinci Konu: Seçilen İşler Nasıl Yapılacak?

Sprint Goal'ü belirleyen ve Sprint'e alınacak Product Backlog Item'ları seçen Development Team, ürünün bu işlevini Sprint sonunda **"Done"** durumundaki bir Increment'e nasıl dönüştüreceğine karar verir.

Sprint için seçilen Product Backlog Item'lar ve bunları teslim etmek için hazırlanan plana Sprint Backlog (Sprint İş Listesi) denir.



**Sprint için seçilen
Product Backlog
Item'ları**



**Bunları teslim
etmek için
hazırlanan plan**



**Sprint Backlog
(Sprint İş Listesi)**

Development Team genellikle, Sprint'e alınan Product Backlog Item'ları çalışan bir Increment'e dönüştürmek için gerekli olan işi ve sistemi tasarlayarak başlar. İşler farklı büyüklükte veya işlerin yapılması için harcanacak eforlar farklı tahmin edilmiş olabilir. Ancak Development Team, Sprint Planning'de önündeki Sprint'te yapabileceğine inandığı kadar işi tahmin ederek üzerine alır.

Toplantının sonunda Sprint'in ilk günlerinde yapılması planlanan iş ayrıntılı bir şekilde ifade edilir ve çoğu zaman bir gün veya daha kısa sürecek parçalara bölünür.

Development Team, hem Sprint Planning'de, hem de Sprint boyunca gerekli oldukça, Sprint Backlog'dan işi almak için kendi kendine organize olur.

Product Owner, seçilen Product Backlog Item'ların, anlaşılmasına ve doğru seçimin yapılmasına yardım edebilir. Eğer Development Team çok az veya çok fazla iş olduğunu düşünürse, seçilmiş olan Product Backlog Item'ları,

Product Owner ile Sprint boyunca tekrar müzakere edebilir.

Development Team, toplantıya teknik tavsiye veya uzmanlık tavsiyesi vermek üzere başka kişileri davet edebilir.

Development Team, Sprint Planning sonunda, Sprint Goal'e ulaşmak ve beklenen Increment'i oluşturmak için self-organize bir takım olarak nasıl çalışacağını ortaya koyabilmelidir.

BÖLÜM 3: **Sprint Goal** (Sprint Hedefi)



Sprint Goal

Sprint Goal, bir Sprint için belirlenen ve Product Backlog Item'ların Increment'e dönüştürülmesiyle ulaşılacak bir amaçtır. Neden ilgili Increment'in geliştireceğiyle ilgili Development Team'e rehberlik eder. Sprint Planning toplantısında belirlenir.

Sprint Goal, Development Team'e Sprint'te geliştirilen Increment'in içeriğiyle ilgili esneklik sunar. Sprint Goal, seçilen Product Backlog Item'ların birbiriyle ilişkili ve bütünsel bir işlev olarak ifade edilmesidir. Sprint Goal, Development Team'i, farklı girişimlerde bulunmak yerine birlikte çalışmaya sevk edecek, üzerinde çalıştıkları parçaların aynı bütüne hizmet ettiğini ifade eden bir hedeftir.

Development Team çalışırken Sprint Goal'ü aklından çıkarmaz. Sprint Goal'e ulaşmak için gereken fonksiyonları ve teknolojiyi geliştirir. Eğer Sprint içerisinde iş, Development Team'in öngördüğünden farklılaşmaya başlarsa, Development Team Product Owner ile iş birliği yaparak Sprint Backlog'un kapsamını müzakere eder.

BÖLÜM 3: **Daily Scrum** (Günlük Scrum)

Daily Scrum, Development Team üyelerinin, birbirlerine günlük aktiviteleri hakkında bilgi verdiği ve önündeki 24 saat için bir plan oluşturduğu, 15 dakikayla sınırlı Time-Boxed bir etkinliktir.

Bu toplantıda :

- Bir önceki Daily Scrum'dan beri yapılan iş gözlemlenir.
- Sonraki toplantıya kadar yapılabilecek işler planlanır.

Daily Scrum karmaşıklığı azaltmak için her gün aynı yer ve zamanda düzenlenir.

Toplantıda Development Team üyeleri şu soruları cevaplar:

Development Team'in, Sprint Goal'e ulaşması için dün ne yaptım?
Development Team'in, Sprint Goal'e ulaşması için bugün ne yapacağım?
Benim veya Development Team'in, Sprint Goal'e ulaşması için bir engel görüyor muyum?



Development Team, Sprint hedefini gerçekleştirmeye doğru nasıl ilerlediklerini ve Sprint Backlog işlerinin tamamlanma trendini anlamak için Daily Scrum'ı kullanır. Daily Scrum, Development Team'in Sprint kapsamını tamamlama ve Sprint hedefine ulaşma ihtimalini güçlendirir.

BÖLÜM 3: Daily Scrum (Günlük Scrum)



Development Team, her gün Sprint Goal'e ulaşmak ve beklenen Increment'i Sprint'in sonuna kadar üretmek için birlikte self-organize bir ekip olarak nasıl çalışması gerektiğini anlamalıdır.

Development Team veya bazı üyeleri Daily Scrum'ın hemen ardından ayrıntılı olarak tartışmak, Sprint'in kalan işini yeniden planlamak veya adapte etmek için tekrar bir araya gelebilirler.

Scrum Master, Development Team'in toplantıyı yapmasını temin eder fakat Daily Scrum'ı yürütmek Development Team'in sorumluluğundadır.

Scrum Master, Development Team'e, Daily Scrum'ı 15 dakikayla sınırlı tutabilmeyi öğretir.

Scrum Master, Daily Scrum'a sadece Development Team'in katılımı kuralının herkes tarafından benimsenmesini sağlar.

Daily Scrum'lar



İletişimi iyileştirir.



Başka toplantılara olan ihtiyacı ortadan kaldırır.



Geliştirmenin önündeki engellerin tespit edilmesini sağlar.



Hızla karar almayı teşvik eder.



Development Team'in bilgi seviyesini artırır.

Daily Scrum kritik bir gözlem ve adaptasyon toplantısıdır.

BÖLÜM 3: **Sprint Review** (Sprint Değerlendirme)

Sprint Review, her bir Sprint'in sonunda Increment üzerinde gözlem yapmak ve gerekiyorsa Product Backlog'u uygun şekilde adapte etmek için düzenlenir. Scrum Team ve paydaşlar bu toplantıda Sprint'te yapılan işi görürler. Bu toplantı çıktıları ve Sprint boyunca Product Backlog'da yapılan değişikliklere dayanarak, katılımcılar değeri en üst seviyeye çıkarmak adına ne yapılabileceklerini belirlemek için işbirliği yaparlar.

Sprint Review bir durum tespiti toplantısı değildir. Increment'i sunmanın amacı geri bildirim almak ve işbirliğini artırmaktır.

Bir aylık bir Sprint için bu toplantının süresi 4 saatle sınırlıdır. Daha kısa Sprint'ler için, bu süre genellikle daha kısadır. Scrum Master, etkinliğin gerçekleşmesini ve katılımcıların bunun amacını anlamasını sağlar. Scrum Master herkese Time-box içerisinde kalmasını öğretir.



BÖLÜM 3: Sprint Review (Sprint Değerlendirme)



Sprint Review şu konuları içerir:

- Katılımcılar, Product Owner tarafından davet edilen paydaşlar ve Scrum Team'dir.
- Product Owner, Product Backlog Item'ların hangilerine "Done" dediklerini, hangilerine "Done" demediklerini açıklar.
- Development Team, Sprint boyunca neyin iyi gittiğini, hangi sorunlarla karşılaştığını ve bu sorunları nasıl çözdüğünü anlatır.
- Development Team "Done" dediği işi gösterir ve Increment ile ilgili soruları yanıtlar.
- Product Owner, Product Backlog'u paylaşır. Eğer gerekliyse; o güne kadar olan ilerlemeye dayanarak, kalan işlerin öngörülen yaklaşık tamamlama süreleri konusunda bilgi verir.
- Toplantıdaki herkes, bundan sonra ne yapılacağıyla ilgili birlikte çalışır ve takip eden Sprint ya da Sprint'ler için gerekli girdileri sağlar.
- Pazarın durumu veya ürünün kullanım potansiyeline bakılarak; hayata geçirildiğinde en yüksek değeri yaratacak iş/işlerin değişip değişmediği değerlendirilir.
- Ürünün sürüm planı, bütçe, potansiyel fırsatlar ve pazar değerlendirilir.

Sprint Review'un çıktısı, sıradaki Sprint için seçilebilecek Product Backlog Item'ları içeren güncellenmiş bir Product Backlog'dur. Product Backlog, yeni fırsatları yakalayabilmek için tümüyle güncellenmiş dahi olabilir.

BÖLÜM 3: Sprint Retrospective (Sprint Retrospektifi)

Sprint Retrospective, Scrum Team'in kendini gözlemlemesi ve sıradaki Sprint'te yapacağı iyileştirmelere ilişkin bir plan oluşturma için bir fırsattır.

Sprint Retrospective, Sprint Review'dan sonra ve Sprint Planning'den önce yapılır. Bir aylık Sprint için 3 saatle sınırlıdır. Daha kısa Sprint'ler için etkinlik süresi genellikle daha kısadır.

Scrum Master, etkinliğin gerçekleşmesini ve katılımcıların etkinliğin amacını anlamasını sağlar. Scrum Master herkese toplantıyı Time-Box içerisinde tutmasını öğretir. Scrum Master, Scrum sürecini yönetme sorumluluğu sebebiyle, herhangi bir takım üyesi gibi toplantıya katılır.

Sprint Retrospective'in amaçları şunlardır:

- Son Sprint'in insanlar, ilişkiler, süreç ve araçlar bakımından nasıl geçtiğini gözlemlemek.
- İyi giden noktaları ve muhtemelen iyileştirme alanlarını tespit edip sıralamak.
- Scrum Team'in iş yapış tarzını iyileştirecek bir plan oluşturmak.



Scrum Master, sıradaki Sprint'i daha etkili ve keyifli kılmak için geliştirme sürecini ve pratiklerini iyileştirme yönünde Scrum Team'i cesaretlendirir. Her Sprint Retrospective'i esnasında Scrum Team, "Done" Tanımına uygun şekilde ürün kalitesini arttıracak pratikleri planlar.

Sprint Retrospective'in sonunda Scrum Team, sıradaki Sprint'te uygulayacağı iyileştirme adımlarını tespit etmiş olur. Bu iyileştirme adımlarını gerçekleştirmek, Scrum Team'in kendini gözlemleyerek yeni pratikleri adapte etmesiyle sağlanır. İyileştirmeler herhangi bir anda yapılabilir de, Sprint Retrospective gözlem ve adaptasyona odaklanmak için bir fırsattır.



SCRUM ARTIFACT'LERİ (SCRUM ÇIKTILARI) & ŞEFFAFLIK



Bu bölümde öğrenecekleriniz:
SCRUM ARTIFACT'LERİ NELERDİR?
ARTIFACT'LERİN ŞEFFAFLIĞININ ÖNEMİ



BÖLÜM 4: Scrum Artifact'leri (Scrum Çıktıları)

Scrum'ın Artifact'leri şeffaflığın yanı sıra, gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için, yapılan işi veya değeri görünür kılar. Bu Artifact'ler herkes Artifact'ten aynı şeyi anlayabilsin diye, temel bilgilerin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarlanmıştır.

PRODUCT BACKLOG (ÜRÜN İŞ LİSTESİ)



- Üründe ihtiyaç duyulabilecek herşeyin sıralandığı bir listedir.
- Üründe yapılacak herhangi bir değişiklik için gereksinimlerin tek kaynağıdır.

Product Backlog'un içeriği, erişilebilirliği ve sıralanmasından Product Owner sorumludur. Bir Product Backlog asla tam değildir. Başlarda ilk bilinen ve en iyi anlaşılan gereksinimleri gösterir. Sonrasında Increment ve Increment'in kullanacağı ortam değiştikçe, Product Backlog da değişir. Product Backlog dinamiktir; ürünün kullanışlı, rekabetçi ve faydalı olabilmesi için neye ihtiyaç duyuluyorsa bunu yansıtacak şekilde sürekli değişir. Bir ürün var oldukça, Product Backlog da var olur.



Product Backlog, üründe, sonraki sürümlerde yapılacak değişikliklerin kaynağı olan tüm özellikleri, işlevleri, gereksinimleri, iyileştirmeleri ve düzeltmeleri sıralandırılmış şekilde içerir.



Tanımı



Sırası



Tahmini



Değeri

BÖLÜM 4: Scrum Artifact'leri / Product Backlog

Bir ürün kullanıldıkça, değer kazandıkça ve pazar geri bildirimi verdikçe, Product Backlog daha geniş ve ayrıntılı bir listeye dönüşür. Gereksinimleri sürekli değişir; Product Backlog canlı bir çıktıdır.



İş gereksinimlerindeki, pazar koşullarındaki veya teknolojiadaki değişimler, Product Backlog'da değişikliklere neden olabilir.



Aynı ürün üzerinde çoğunlukla birden fazla Scrum Team çalışıyor olabilir. Ürünle ilgili yapılacak işleri tarif etmek için tek bir Product Backlog kullanılır. Böyle bir durumda Product Backlog Item'lar gruplandırılabilir. Product Backlog refinement (arındırma), Product Backlog Item'lara ayrıntı, tahmin ve sıra özellikleri ekleme eylemidir. Bu eylem, Product Owner ve Development Team'in, Product Backlog Item'ların ayrıntıları üzerinde çalıştığı bir süreçtir. Product Backlog Item'lar gözden geçirilir ve güncellenir.

Scrum Team Refinement'ın ne zaman ve nasıl yapılacağına kendisi karar verir. Refinement aktivitesi genellikle Development Team'in kapasitesinin %10'undan fazlasını almaz. Ancak Product Backlog Item'lar Product Owner tarafından her an güncellenebilir.

Üst sırada olan Product Backlog Item'lar genelde daha açıktır ve alt sıralardakilerden daha ayrıntılıdır. Açıklık ve ayrıntı arttıkça daha isabetli tahminler yapılabilir. Sıranın altına doğru indikçe ayrıntı azalır. Bunun amacı önemi düşük konular için zaman israfından kaçınmaktır.

BÖLÜM 4: Scrum Artifact'leri / Product Backlog

Product Backlog Refinement

Sprint'in etkili planlanabilmesi için Development Team'in sıradaki Sprint'te meşgul olacağı işler üzerinde de çalışılır.

Development Team'in bir Sprint'te **"Done"** durumuna getirmek üzere Sprint'e alacağı Product Backlog Item'lar, Sprint Planning'de seçim için **"Hazır"** kabul edilir.

Genellikle, yukarıda tarif edilen arındırma faaliyetiyle, Product Backlog'un şeffaflık derecesi artırılır ve Product Backlog Item'lar **"Hazır"** durumuna getirilir.



Product Backlog Item'ların büyüklüğünün tahminlenmesinden, işi yapacak olan kişiler yani Development Team sorumludur. Product Owner, Development Team'i ilgili işleri anlaması ve uygun tercihler yapması için yönlendirebilir. Ancak işin nasıl yapılacağını ile ilgili son söz Development Team'e aittir.

Büyük Resimdeki İlerlemeyi İzlemek



Kalan iş miktarı her an hesaplanabilir. Product Owner her Sprint Review toplantısında takımın mevcut performansını da göz önünde bulundurarak geriye kalan toplam işi gözlemler.

Product Owner projelendirilen toplam işin istenen zamanda tamamlanıp tamamlanamayacağını anlamak için önceki Sprint Review toplantısında kalan işle bu rakamı kıyaslar. Bu bilgi tüm paydaşlar için şeffaflaştırılır.

İlerlemeyi öngörmek için burn-down, burn-up veya cumulative flow gibi eğilimi ortaya koyan çeşitli izleme araçları kullanılmaktadır. Bu araçların faydası kanıtlanmıştır.

Ancak bu araçlar kullanılırken deneyçilik de unutulmamalıdır. Karmaşık ortamlarda, ne olacağını kestirmek zor olduğundan, ileriye dönük kararlar almada geçmişte ne olduğu bilgisinden faydalanmak önemli bir yere sahiptir.

SPRINT BACKLOG (SPRINT İŞ LİSTESİ)



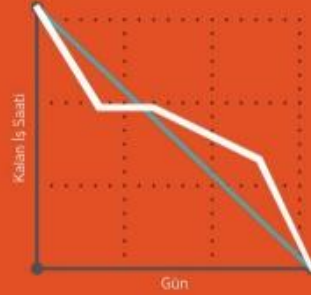
Sprint Backlog, Sprint Goal'e ulaşma planı ile, Sprint için seçilen Product Backlog Item'leri içerir. Sprint Backlog; Development Team'in, Increment'e hangi işlemin olacağına ve bu işlevi "Done" olan bir Increment'e dönüştürmek için gerekli olan işe dair öngörüsüdür.

Sprint Backlog, Development Team'in, planlanan hedefe ulaşmak için gerekli gördüğü tüm işleri görünür kılar. Sprint Backlog, Daily Scrum'da ilerlemenin anlaşılabilmesi için yeterli ayrıntıyı içeren bir plandır. Development Team, Sprint boyunca Sprint Backlog'u güncelleyebilir; Development Team, Sprint içerisinde plana uygun çalıştıkça ve planlanan hedefe ulaşmak için gerekli olan işi daha fazla anladıkça, Sprint Backlog belirginlik kazanır.



Gerektikçe Development Team Sprint Backlog'a yeni işleri ekler. İş yapıldıkça, kalan iş miktarı tahmini güncellenir. Gereksiz görülen her iş/görev plandan çıkarılır. Sadece Development Team, Sprint boyunca Sprint Backlog'u değiştirebilir. Sprint Backlog, Development Team'in Sprint boyunca başarmayı planladığı işin son derece görünür ve güncel bir resmidir ve Development Team'e aittir.

BÖLÜM 4: Sprint Artifact'leri



Sprint Backlog'da toplam kalan iş, Sprint'in herhangi bir anında Sprint Burndown Chart ile hesaplanabilir. Development Team'in, Sprint Goal'ü gerçekleştirmeye ne derece yakın olduğunu görebilmesi için en azından her Daily Scrum'da toplam kalan işi günceller. Development Team, Sprint boyunca kalan işi izleyerek Sprint'i yönetebilir.

INCREMENT (ÜRÜN PARÇASI)

Increment, bir Sprint boyunca tamamlanan Sprint Backlog Item'ları ve tüm geçmiş Sprintlerin Increment'lerin değerlerinin toplamıdır.

Item	Progress
Item 1	100%
Item 2	50%
Item 3	25%
Item 4	10%
Item 5	0%



Sprint'in sonunda, yeni Increment **"Done"** olmalıdır, yani kullanılabilir durumda olmalı ve Scrum Team'in **"Done"** tanımına uymalıdır. Product Owner canlıya alma kararı versin ya da vermesin, kullanılabilir durumda olmalıdır.

BÖLÜM 4: Artifact'lerin Şeffaflığı

Scrum şeffaflığı dayanır. Artifact'ten ne anlaşılıyorsa, ona göre değeri en üst seviyeye çıkarma ve riski kontrol etme kararları verilir. Şeffaflığın tam olması halinde, bu kararların sağlam bir temeli olur. Artifact'lerin tam olarak şeffaf olmaması halinde yanlış kararlar verilebilir, değer kaybolabilir ve risk artabilir.



Scrum Master, artifact'lerin tam olarak şeffaf olup olmadığını anlamak için Product Owner, Development Team ve ilgili taraflarla birlikte çalışmalıdır. Eksik şeffaflıkla başa çıkmak için belli pratikler vardır; Scrum Master şeffaflığın eksik olması halinde en uygun pratiği uygulaması için herkese yardım etmelidir.

Scrum Master eksik şeffaflığı aşağıdaki yöntemlerle keşfedebilir:



**Artifact'leri
Inceleyerek**



**Davranış kalıplarını
sezerek**



**Ne söylendiğine
İyi kulak vererek**



**Beklenen ve gerçek
sonuçlar arasındaki
farkları belirleyerek**

Scrum Master'ın görevi Artifact'lerin şeffaflığını artırmak için Scrum Team ve organizasyonla birlikte çalışmaktır. Bu görev genellikle, öğrenme, ikna ve değiştirmeyi içerir. Şeffaflık bir gecede sağlanmaz ama bir yolculuktur.

BÖLÜM 4: “Done”(Bitti) Tanımı



Bir Product Backlog Item veya bir Increment için “Done” deniyorsa, herkes “Done”ın ne olduğunu anlamalıdır.

Scrum Team’den, Scrum Team’e farklılık göstermekle birlikte; takımdakiler şeffaflığı sağlamak için, işin hangi durumda bitmiş sayılacağına dair aynı bilgiye sahip olmalıdır.

İşte bu Scrum Team’in, “Done” tanımıdır ve Increment üzerindeki çalışmanın değerlendirilmesi için referanstır.

Aynı tanım, Development Team’e, Sprint Planning’de kaç Product Backlog Item seçeceği konusunda da rehberlik eder. Her Sprint’in amacı, Scrum Team’in “Done” tanımına uyacak şekilde potansiyel olarak yayınlanabilir, çalışır halde Increment’ler teslim etmektir. Development Team’ler her Sprint’te çalışır durumda bir Increment teslim eder.

Increment, Product Owner’ın onu hemen yayınlama kararı verebilmesi için kullanılabilir haldedir. Eğer bir Increment’in “Done” tanımı, geliştirmeyi yapan organizasyonun kılavuzları, standartları ve genel iş yapış şeklinin bir parçasıysa; Scrum Team’ler bunlara minimum standart olarak uymalıdır. Eğer “Done” tanımı, organizasyonun iş yapışının bir parçası değilse; Development Team için uygun olan bir “Done” tanımı yapılmalıdır.

Eğer sistem veya ürün yayını üzerinde çalışan birden fazla Scrum Team varsa, tüm Scrum Team’lerdeki Development Teamler ortak bir “Done” tanımı getirmelidir.

Her bir Increment, tüm önceki Increment’lerin üzerine gelir ve bunların birlikte çalışmalarını garanti altına alacak şekilde test edilir.

Scrum Team’ler olgunlaştıkça, “Done” tanımlarının kaliteyi yükseltecek şekilde genişlemeleri beklenir. Her bir ürünün veya sistemin üzerinde yapılacak herhangi bir işlem için standart haline gelen bir “Done” tanımı olmalıdır.



SON NOT

Scrum ücretsizdir ve bu kılavuzda sunulmaktadır. Scrum'ın rolleri, artifact'leri, etkinlikleri ve kuralları değiştirilemez; Scrum'ın bazı kısımlarını uygulamak her ne kadar mümkün olsa da, sonuç Scrum olmaz. Scrum sadece bir bütün olarak vardır ve diğer teknikler, metodolojiler ve pratikler için iyi bir temel veya çerçeve görevi görür.

Takdir ve Teşekkür

Kişiler

Scrum'a katkıda bulunan binlerce insan arasında, Scrum'ın ilk 10 yılında yardımı dokunları özellikle saymalıyız.

En başta Jeff McKenna ile çalışan Jeff Sutherland; Mike Smith ve Chris Martin ile çalışan Ken Schwaber vardı.

Sonraki yıllarda çok daha fazla insan katkı sağladı. Onların yardımı olmasa Scrum bugünkü üstün hâline ulaşamazdı.

Tarihçe

Ken Schwaber ve Jeff Sutherland Scrum'ı ilk defa 1995'teki OOPSLA konferansında birlikte tanıttılar. Bu sunum, esasen Ken ve Jeff'in önceki yıllarda Scrum'ı uygulayarak edindikleri birikimin bir belgesidir.

Scrum'ın tarihçesi oldukça eskidir. Denendiği ve geliştiği ilk yerler olarak; Individual, Inc., Fidelity Investments ve IDX'i (şu anki GE Medical) saymak gerekir.

Scrum Kılavuzu, Jeff Sutherland ve Ken Schwaber'in 20 yılı aşkın süredir geliştirdiği ve koruduğu Scrum'ı belgeler. Diğer kaynaklar size Scrum çerçevesini dolduracak davranış kalıpları, süreçler ve içgörüler sunar. Bunlar üretkenliği, değeri, yaratıcılığı ve iftiharını en üst seviyelere çıkarır.

Çeviri

Bu görsel çalışma hazırlanırken; Agile Turkey'i temsilen Selçuk Alimdar tarafından Türkçe çevirisi yapılan, Ahmet Akdağ ve Onur Özcan tarafından gözden geçirilen Scrum Kılavuzundan yararlanılmıştır.

©2014 Scrum.Org and ScrumInc. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



AFİYET OLSUN