Scrum

Sprint:

* Skapar ett inkrement
* 1 vecka – 2 månader
* Omfattning / Scope är fast
* Självorganiserande och planerande

Sprintplanering

* Teamet ansvarar för att arbetet görs
* Dagliga möten för att stämma av
* Chicken and Pigs
* Vid problem konsulteras produktägare

Sprintdemo

* Levererar ett värde till betällaren

Retro

* ”Internt” för scrum-teamet
* Vad var bra och dåligt
* Hur kan vi förbättras

Vem är med?

* Teamet: Scrum Master, Produktägare, Utvecklare
* Inga hierarkier
* Gemensamt mål: Produktmål

Teamet

* Tvärfunktionallt – har all kunskap som behövs
* Självledande – med mandat (vem, vad, hur och när)
* Litet nog att vara snabbrörligt – c/max 10
* Arbeta i sprintar i ett hållbart tempo
* Ansvariga för allt arbete med produkter: Samabete med andra stakeholders, Utveckling, Underhåll, Experimenterande & forskning
* Leverera ett värdefullt inkrement i varje sprint

**Utvecklare – Ansvarar för att:**

* Skapar inkrementell
* Ta fram en sprintplan, sprintbacklogg
* Kvalité – hur ser ”definition of done” ut?
* Anpassa planen -varje dag
* Ansvar gent emot varandra i teamet som proffs

**Produktägare – Maximera värdet av produkten som resultatet av teamets arbete**

* Tar fram och kommunicerar: Produktvision, Produktmål
* Skapa och tydliggör innehållet i produktbackloggen
* Prioritera produktbackloggen
* Se till att produktbackloggen är synlig, transparent och förstådd
* Gör det själv eller delegerar
* Organisationen måste respektera produktägarens beslut
* En person – inte en grupp
* Varför är detta så viktigt?

**Scrum Master – Scrum Master ansvarar för etablering av Scrum. Är inte en projektledare.**

* **Ansvarig för teamet**
* Är teamet effektivt
* Säkerställer att alla aktiviteter genomförs
* Tar bort hinder för teamet
* Coachar
* **Ansvarig inför produktägaren**
* Hitta tekniker och metoder för att få en effektiv definition av produktmålet
* Hur hanterar vi produk
* **Ansvarig inför organisationen**
* Leder och utbildar organisationen i Scrum
* Planerar och leder införandet av Scrum i organisationen
* Tar bort hinder mellan organisationen och teamet

**Värderingar**

**De tre pelarna**

* Transparens
* Srbetet skall vara synligt fö alla
* Möjliga gör granskning
* Granskning
* Hitta oönskade avvikelser, problem eller brister
* Möjliggör anpassning
* Anpassning
* Åtgärda avvikelser och problem genom att ändra arbetssätt

Produktmål, epics och User Stories

* En produkt är ett verktyg för att leverera värde. Den har en tydlig avgänsning, kända intressenter, väldefinierade användare eller kunder. En prodkt kan vara en tjänst, en fysisk produkt, eller något mer abstrakt.
* Produktvision – Beskriver det långsiktiga strategiska målet
* Produktmål – Beskriver ett delmål på vägen mot visionen
* Sprintmål – Beskriver ett taktiskt steg mot produktmålet

User Stories

* Produktbacklogg – Består av prioriterad lista av user stories
* User Stories – Beskriver vad användaren behöer.
* Ett antal av dem högsta prioriterade