

IN  
PROGR

TO DO

SCRUM

## Les 18: **Inzoomen op:**

- Product Backlog en Items
- Sprint Planning (Scrum/planning poker)
- Sprint Backlog & Increments (items, taken, goal en burndown chart)
- Daily Scrum
- Sprint Review & Sprint Retrospective
- Backlog Refinement
- Scrum tools



# Onderwerpen les:

- Goals, initiatives, epics en stories
- Product Backlog Items
- User Stories
- Sprint Backlog Items
- Scrum Poker
- Sprint Backlog
- Burndown Chart
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Sprint Backlog Refinement
- Scrum Tools

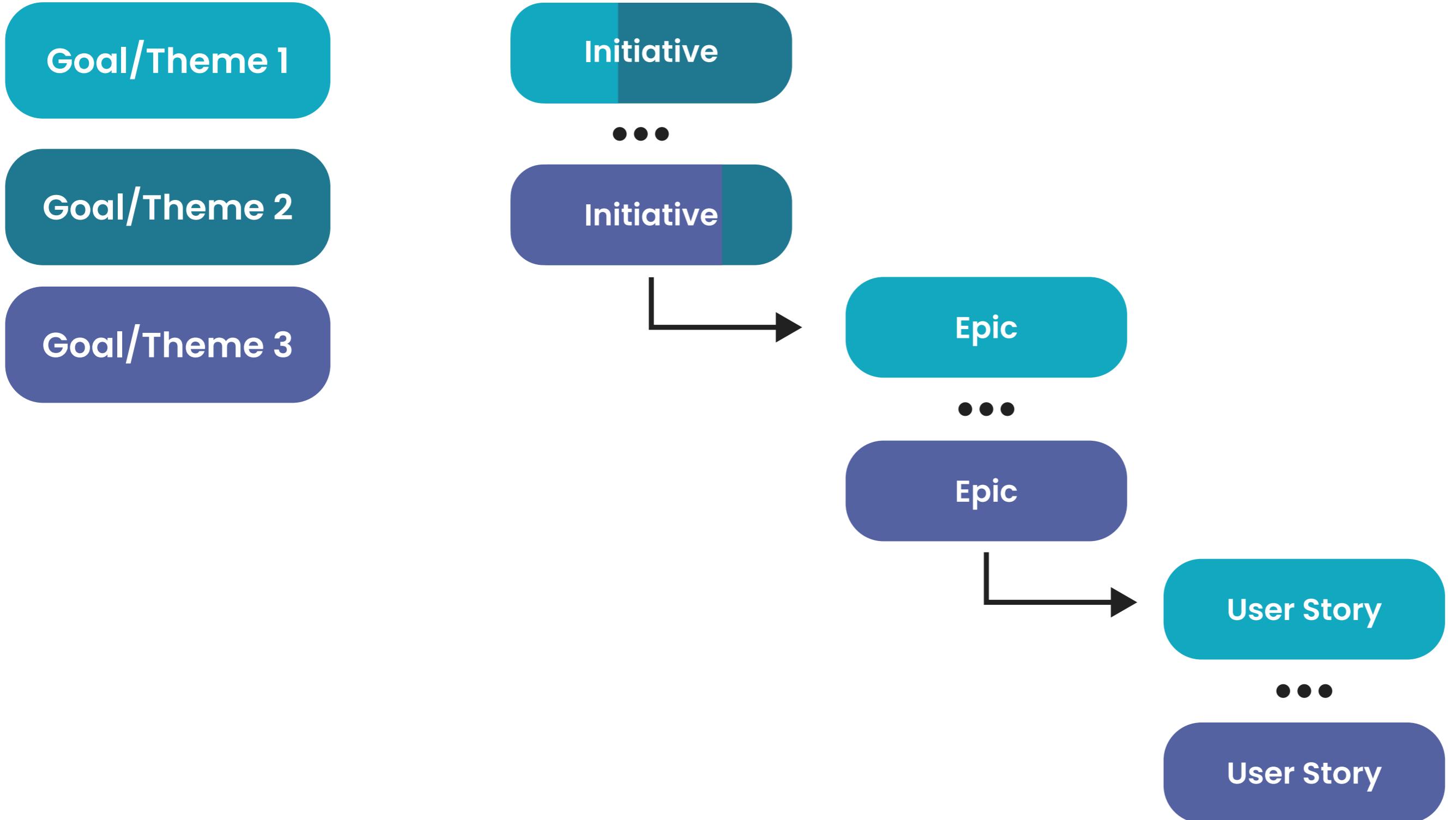
# Artefact: Product Backlog

Nu we in grote lijnen weten wat de Product Backlog is gaan we een aantal aspecten hiervan nader bekijken.

## Goals, Initiatives, epics en stories

De termen Goals en stories (user stories) hebben we al voorbij zien komen. Echter kunnen hier bij grote projecten twee stappen tussen zitten namelijk: initiatives en epics.

<b>User stories (stories)</b>	Een 'user story' is de kleinste werkeenheid in een agile/scrum raamwerk. Het is een einddoel, geen functie, uitgedrukt vanuit het perspectief van de softwaregebruiker.
<b>Epics</b>	Een Epic is een groot verzameling van werk dat kan worden opgesplitst in een aantal kleinere User Stories.
<b>Initiatives</b>	Zoals Epics uit User Stories bestaan, zo bestaan Initiatives uit epics. Initiatives bieden een ander organisatie-niveau dan heldendichten. In veel gevallen verzamelt een Initiative epics van meerdere teams om een veel breder, groter doel te bereiken dan de epics zelf.
<b>Goals/Themes</b>	Een Backlog Goal is een langetermijndoelstelling of toekomstige staat van het product.
Het maken en communiceren van de user stories, epics, initiatives en goals zijn de verantwoordelijkheid van de Product Owner. Een Goal en Initiative zijn meetbare, tijdgebonden doelstellingen. Een project kan meerdere goals, initiatives, epics en user stories hebben.	



# Artefact: Product Backlog

## Product Backlog items

Een product heeft meerdere user stories oftewel features op de Product Backlog. Naast deze features kunnen er ook andere dingen staan op de Product Backlog:

<b>Features</b>	Feature (user story / epic) is een stuk functionaliteit dat een gebruiker nodig heeft en dat waarde toevoegt aan het product of de zakelijke propositie versterkt.
<b>Change</b>	Een Change is een wijziging van een reeds geleverde Functie. Een Wijziging moet altijd betrekking hebben op een bestaand/historisch (en opgeleverd!) Backlog Item.
<b>Defect</b>	Een Defect is een probleem met een reeds geleverde Feature of een Change, die in een productieomgeving (d.w.z. nadat de werkzaamheden zijn voltooid) is geconstateerd. Een Defect is iets anders dan een bug, aangezien bugs worden geïdentificeerd vóór de productierelease van de Feature of Change.

# Artefact: Product Backlog

## Product Backlog items

### Technical debt

Een Technical Debt kan worden gemaakt om twee redenen:

- 1 Een bug is gevonden en heeft lage prioriteit en kan worden geleverd zonder oplossing.
- 2 Het ontwikkelingsteam heeft een shortcut moeten maken die de robuustheid van het product zou verminderen.

### Technical Spike

Een Technical Spike is een onderzoek over hoe een Feature geleverd kan worden. Dit zijn vaak time-boxed werkzaamheden.

### Business Requirement

Het Backlog-item voor zakelijke vereisten vult het gat waar productwijzigingen nodig zijn, maar ze voldoen niet aan de behoeften van de gebruikers van het platform

# Artefact: Product Backlog

## User Stories maken

**“As a [persona], I [want to], [so that].”**

Als een [persona], [wil ik], [zodat]."

- Als een [persona]: voor wie bouwen we deze feature? Dit is niet een baan functie maar een persona van een persoon.
- [wil ik]: hier beschrijven we hun bedoeling – niet de functies die ze gebruiken. Wat proberen ze eigenlijk te bereiken?
- [zodat]: hoe past hun onmiddellijke verlangen om zoiets te doen in hun grotere geheel? Wat is het algemene voordeel dat ze proberen te bereiken? Wat is het grote probleem dat moet worden opgelost?

# **Artefact: Product Backlog**

## **User Stories maken**

### **Voorbeelden**

Als lid van de site kan ik een aanvraag indienen om Certified Scrum Trainer te worden, zodat ik CSM- en CSPO-cursussen kan geven en anderen kan certificeren.

Als John heb ik toegang tot oud nieuws dat niet meer op de startpagina staat, zodat ik toegang tot dingen die ik me herinner uit het verleden of dingen die anderen tegen me hebben gezegd.

### **Opdracht**

Maak 3 User Stories voor de eindopdracht van Fase 2/3.

# Event: Sprint Planning

## Sprint Backlog items

Sprintplanning is een gebeurtenis in scrum die de sprint op gang brengt. Het doel van sprintplanning is om te definiëren wat er in de sprint kan worden geleverd en hoe dat werk zal worden bereikt. Sprintplanning wordt gedaan in samenwerking met het hele scrumteam.

<b>Wat</b>	De product owner beschrijft het doel (of doel) van de sprint en welke backlog items bijdragen aan dat doel. Het scrumteam beslist wat er in de komende sprint kan worden.
<b>Hoe</b>	Het ontwikkelteam plant het werk dat nodig is om het sprintdoel te behalen. Uiteindelijk is het resulterende sprintplan een onderhandeling tussen het ontwikkelteam en de producteigenaar op basis van waarde en inspanning.
<b>Wie</b>	Je kunt geen sprintplanning maken zonder de producteigenaar of het ontwikkelteam. De producteigenaar definieert het doel op basis van de waarde die ze zoeken. Het ontwikkelingsteam moet begrijpen hoe ze dat doel wel of niet kunnen bereiken. Als een van beide ontbreekt in dit evenement, wordt het plannen van de sprint bijna onmogelijk.
<b>Input &amp; Output</b>	De input is de Product Backlog deze levert de 'dingen' die gedaan kunnen worden. De output is de Sprint Backlog waar User Stories zijn opgesplitst in taken.

# Event: Sprint Planning

## Scrum Poker/ Planning poker

### Story points

User stories krijgen '**story points**'. Story points bestaan niet alleen uit tijd maar zijn een samenvoeging van meerdere factoren:

- De verwachte **inspanning en expertise** die nodig is
- De **ervaring** van een team met het uitvoeren van vergelijkbare taken in het verleden
- **Onzekerheden, twijfels en risico's** op het moment van inschatten
- QA-tests (**Quality Assurance**) en **bugfixing** die nodig kunnen zijn
- **Workflow-overheadkosten** in de vorm van communicatie, vergaderingen en administratief werk

# **Event: Sprint Planning**

## **Scrum Poker/ Planning poker**

### **Wanneer?**

Scrum poker is niet een officieel onderdeel van de Scrum guide. Meestal wordt een Scrum Poker sessie gehouden na het maken van de eerste Product Backlog. Echter er worden steeds meer items toegevoegd aan de Product Backlog en zullen andere sessies vaak direct na een daily standup worden gehouden nadat een sprint is afgelopen. Het is handig om de items die bij het doel voor de aankomende sprint te hebben behandeld.

### **Wie?**

Het gehele scrum team is aanwezig. De Scrum Master faciliteert de meeting. De Product Owner geeft een uitleg over alle user stories en beantwoordt vragen. Het development team schat de Story Points in van de User Stories.

# Event: Sprint Planning

## Scrum Poker/ Planning poker

Hoe?

### Stap 1: Kaarten uitdelen

Deel een identiek kaartspel uit aan iedereen. Elke speler moet een kaartspel hebben dat uit verschillende nummers bestaat: 0, 0,5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 en 100.

### Stap 2: Oplezen User Story

De Product Owner vertelt de User Story aan de groep. Als deelnemers vragen hebben, beantwoordt hij deze.

### Stap 3: Bespreken

Als de groep klaar is met luisteren naar het verhaal, deelt iedereen zijn mening erover. Hoe aanpakken? Hoeveel mensen nodig? Welke vaardigheden? Hoe obstakels aanpakken?

### Stap 4: Waarde en delen

Na het bespreken kiest elke speler een waarde, deze worden tegelijkertijd getoond.

### Stap 5: Overeenstemming bepalen

Indien alle spelers ongeveer dezelfde waarde tonen, zal het gemidelde gekozen worden.

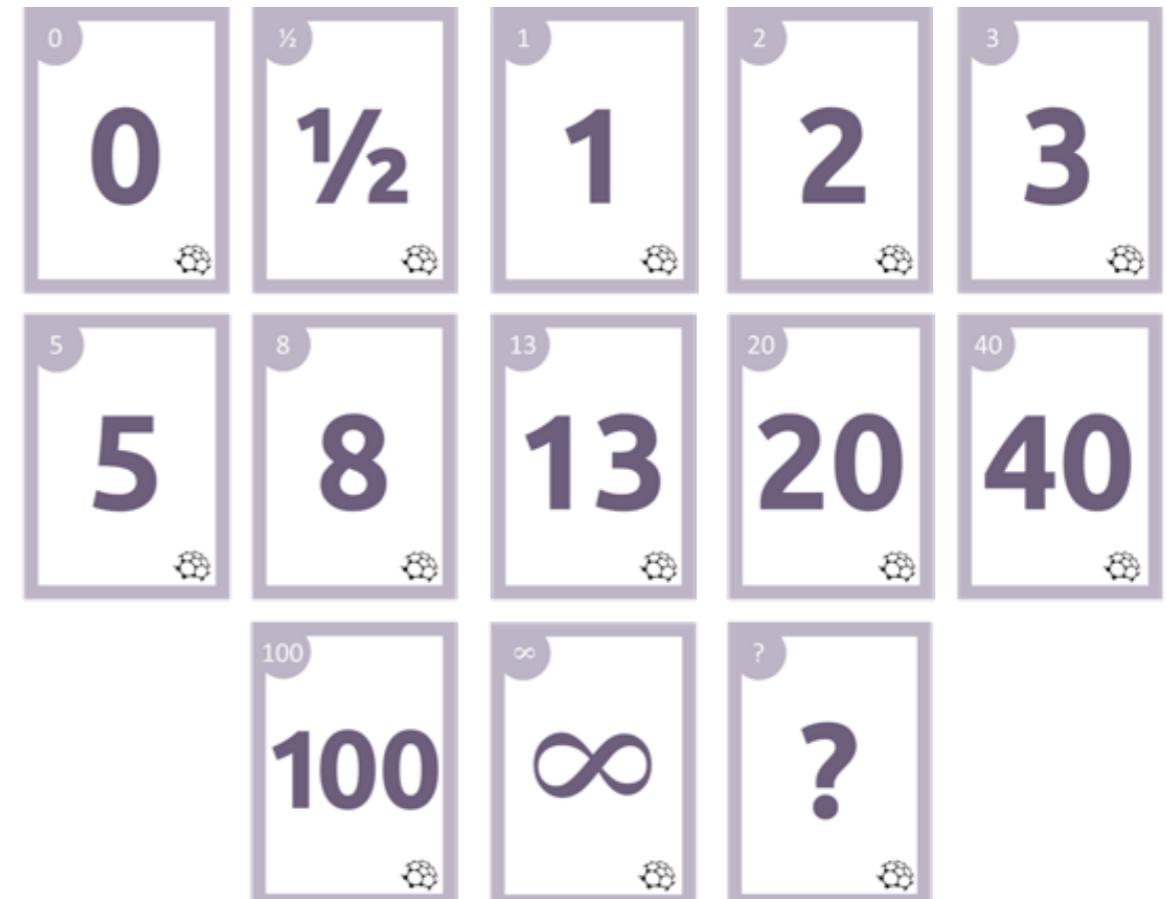
Is dit niet het geval en heb je uitschieters naar boven en of onder? Spelers met een hogere of lagere waarde geven hun uitleg. Vervolgens worden opnieuw door alle spelers een waarde gekozen en zal het gemiddelde worden genoteerd.

# Event: Sprint Planning

## Scrum Poker/ Planning poker

### Opdracht

Bespreek 2 User Stories van de eindopdracht van Fase 2/3.



# **Artifact: Sprint Backlog & Increment**

## **Sprint Backlog**

### **Wat staat er op?**

Op de Sprint Backlog staan de Sprint Goal en Product Backlog Items die gekozen zijn voor deze sprint in de Sprint Planning. Dit kunnen User Stories zijn maar dus ook andere soort items. Deze items samen zijn de commitment van het development team om tijdens deze sprint cyclus af te ronden. Deze items worden verdeeld in Tasks.

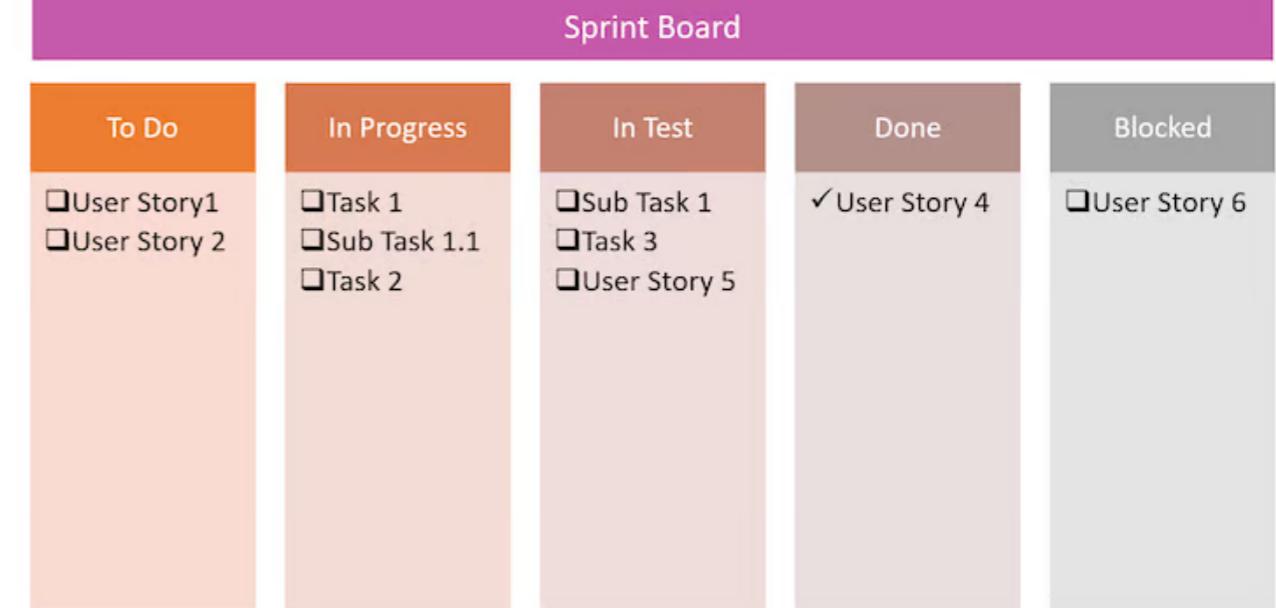
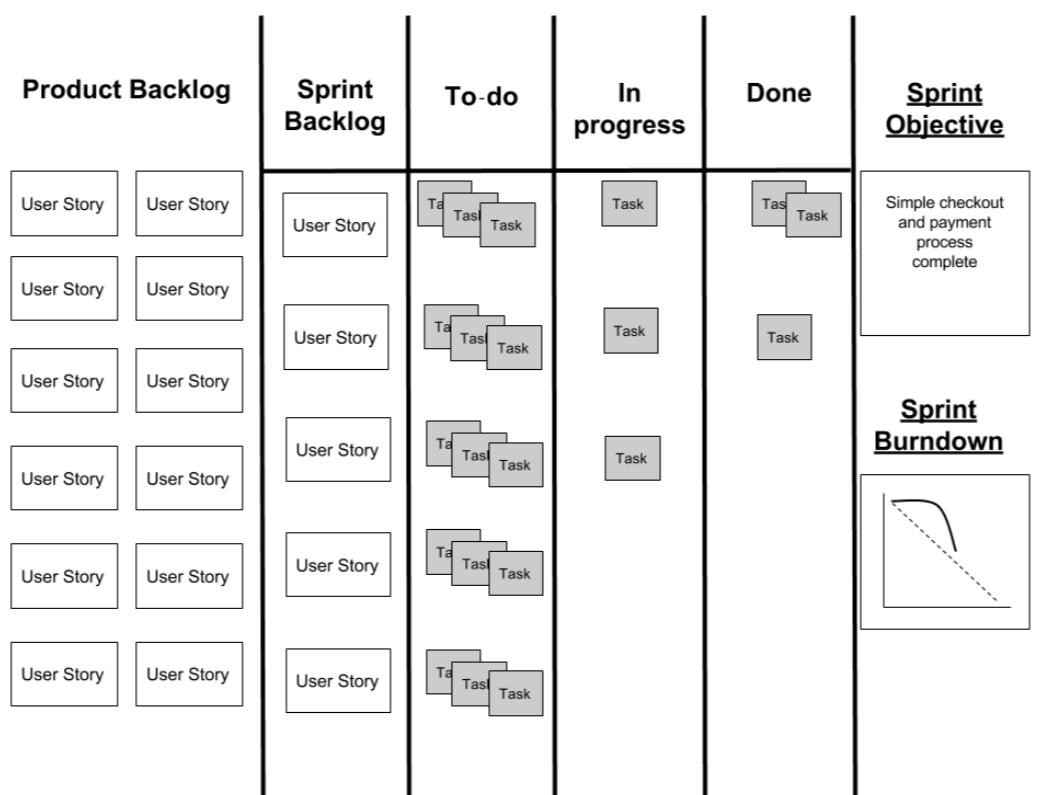
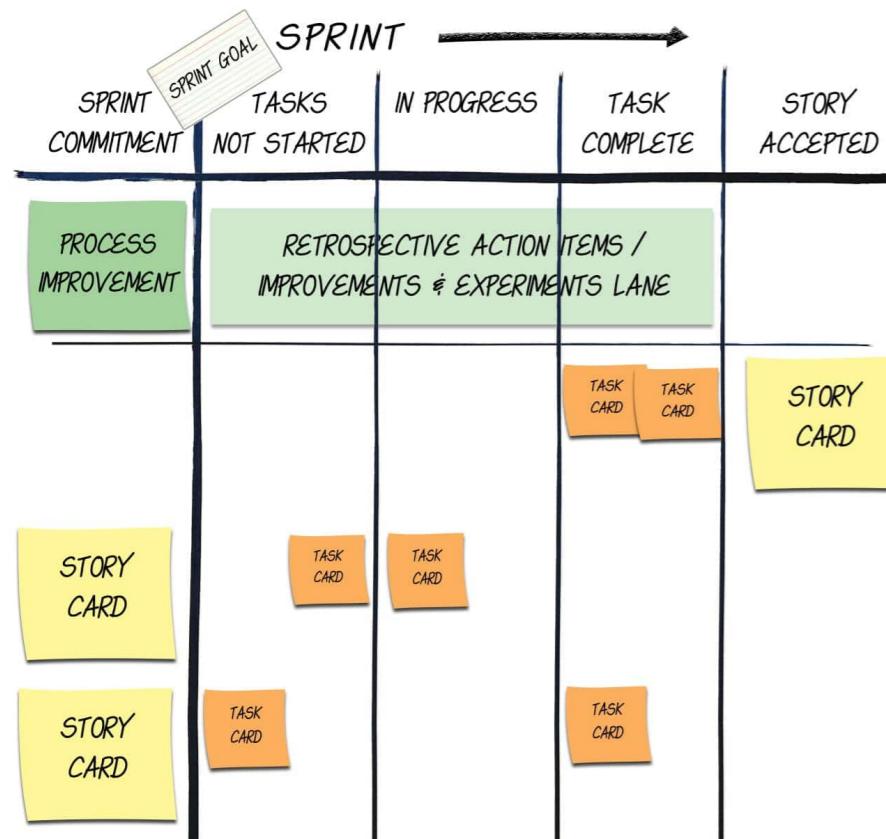
Tasks hebben een status waarbij ze van Not started/To Do naar In Progress naar Task Complete gaan. Zodra alle Tasks van een bepaalde User Story afgerond zijn en voldoen aan de definition of done en getest zijn wordt de User Story verplaatst naar Accepted.

Het kan zijn dat taken van een Sprint Backlog door andere fases bewegen zoals In Test, Blocked etc.

# Artifact: Sprint Backlog & Increment

## Sprint Backlog

# Voorbeelden

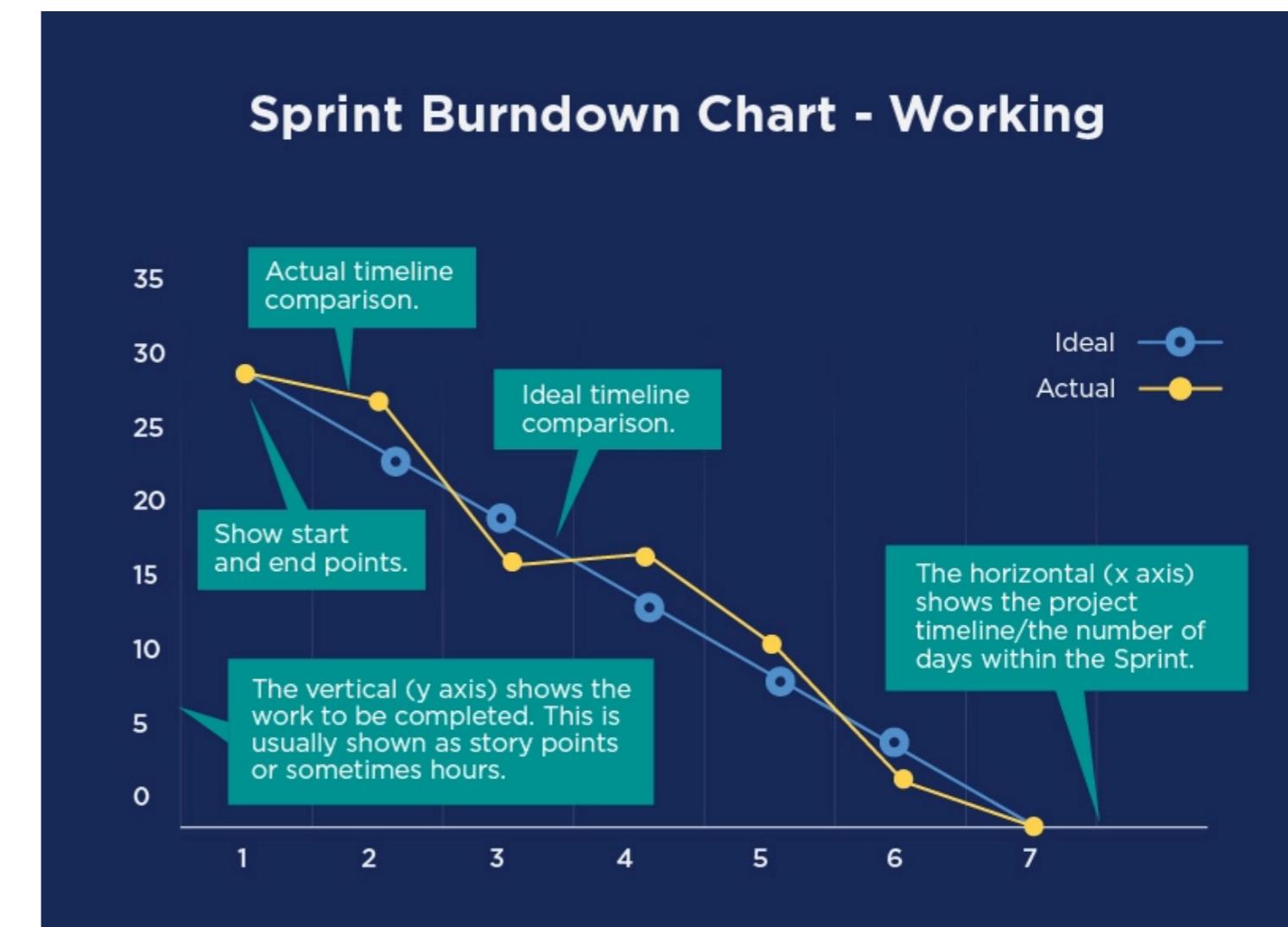


# Artifact: Sprint Backlog & Increment

## Burndown Chart

De burndown toont de resterende hoeveelheid werk van het totale project of de huidige sprint. Deze voortgang wordt inzichtelijk gemaakt met behulp van twee lijnen:

- Een “resterend werk” lijn
- Een “ideale” lijn



# Event: Daily Scrum

De daily stand-up is een korte, dagelijkse bijeenkomst om de voortgang te bespreken en blokkades te identificeren. De reden dat het een "stand-up" wordt genoemd is omdat alle deelnemers staand meedoen, zodat de vergadering kort kan worden gehouden.

**Wat heb ik bereikt sinds de vorige daily standup?**

**Wat ga ik vandaag bereiken?**

**Verwacht ik obstakels, en kan het team me daarbij helpen?**

**+ Bij werken Sprint Board en Burndown Chart**

# Event: Daily Scrum

Question	Name	Week 'X' (from dd-mm-yyyy to dd-mm-yyyy)						
		Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
What did you do yesterday?	Sharon							
	David							
	James							
What will you do today?	Sharon							
	David							
	James							
What (if any) is blocking your progress?	Sharon							
	David							
	James							

# Event: Sprint Review & Retrospective



## Sprint Reviews



focus on the  
*product*

## Sprint Retrospectives

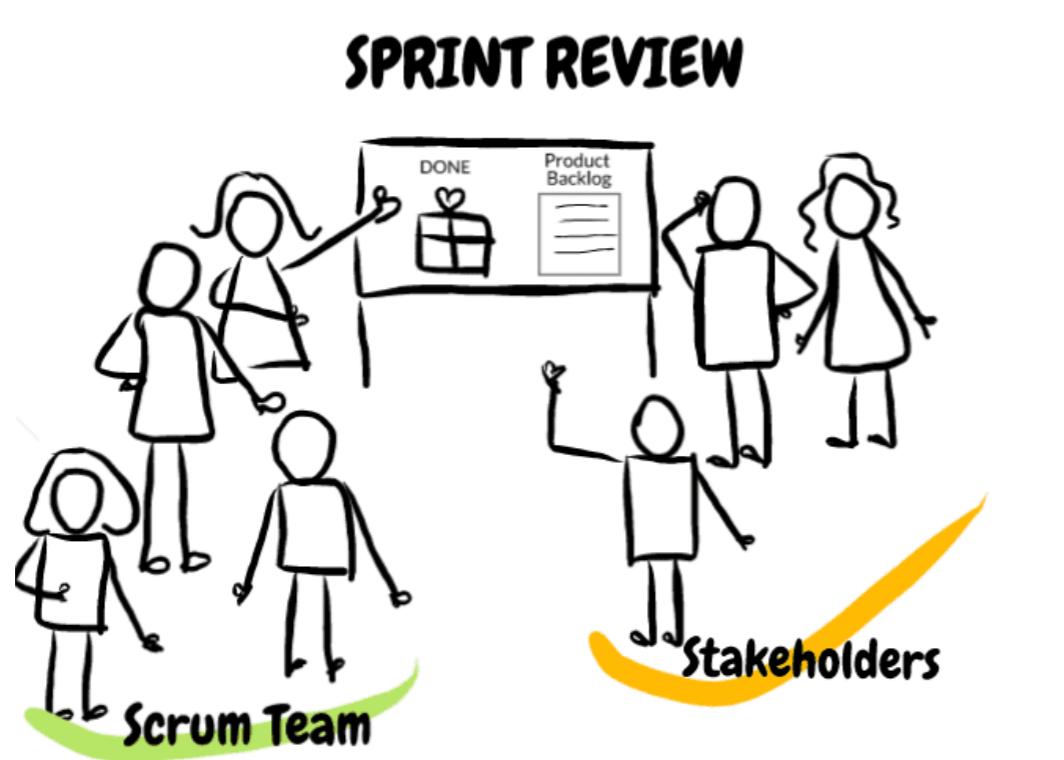


focus on the  
*process*

# Event: Sprint Review & Retrospective

## Review

Tijdens de sprintreview wordt een presentatie gegeven vaak in de vorm van een product demo. Daarnaast wordt beoordeeld wat bereikt is en feedback gegeven. Vervolgens wordt bepaald wat de volgende stappen zijn. Dit resulteert in een geupdate Product Backlog.

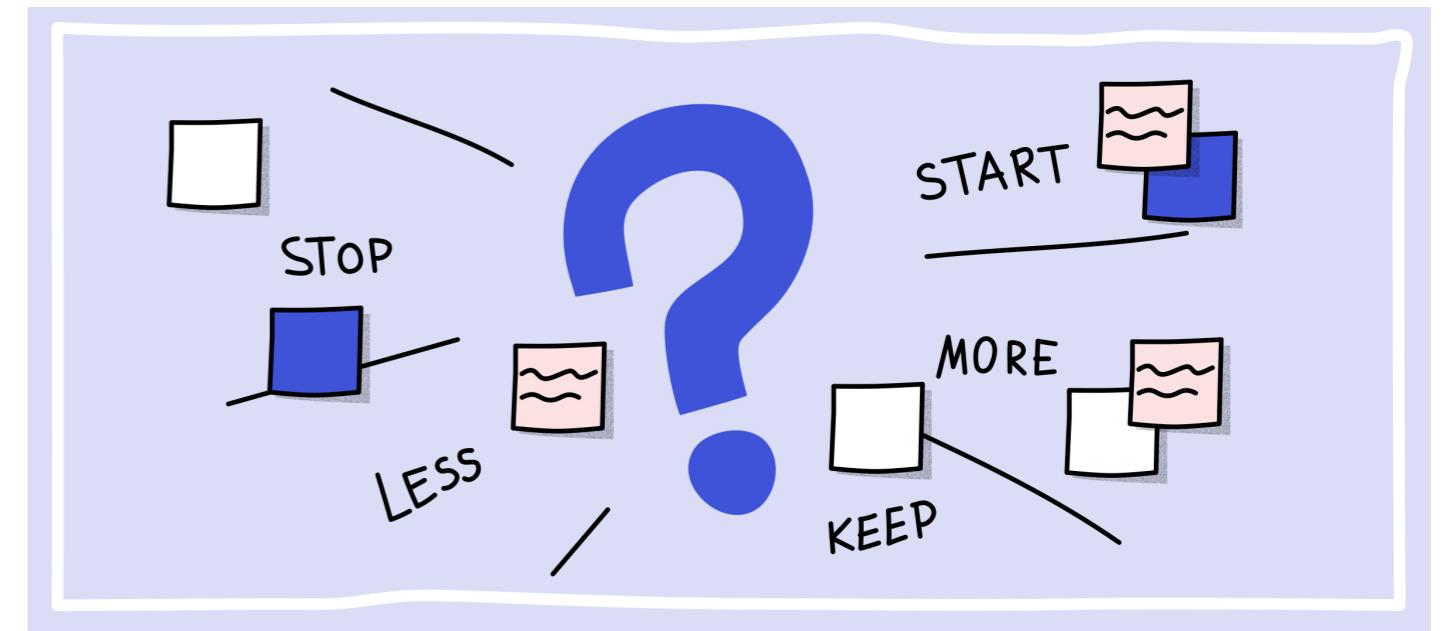


# Event: Sprint Review & Retrospective

## Retrospective

Identificeer hoe teamwerk kan worden verbeterd door na te denken over wat werkte, wat niet werkte en waarom.

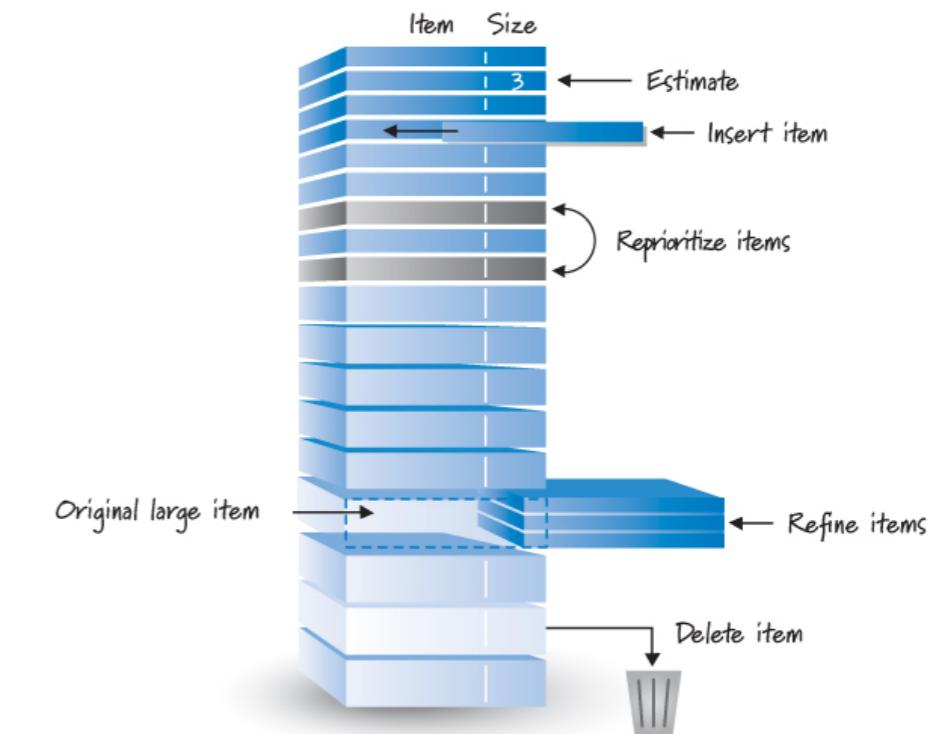
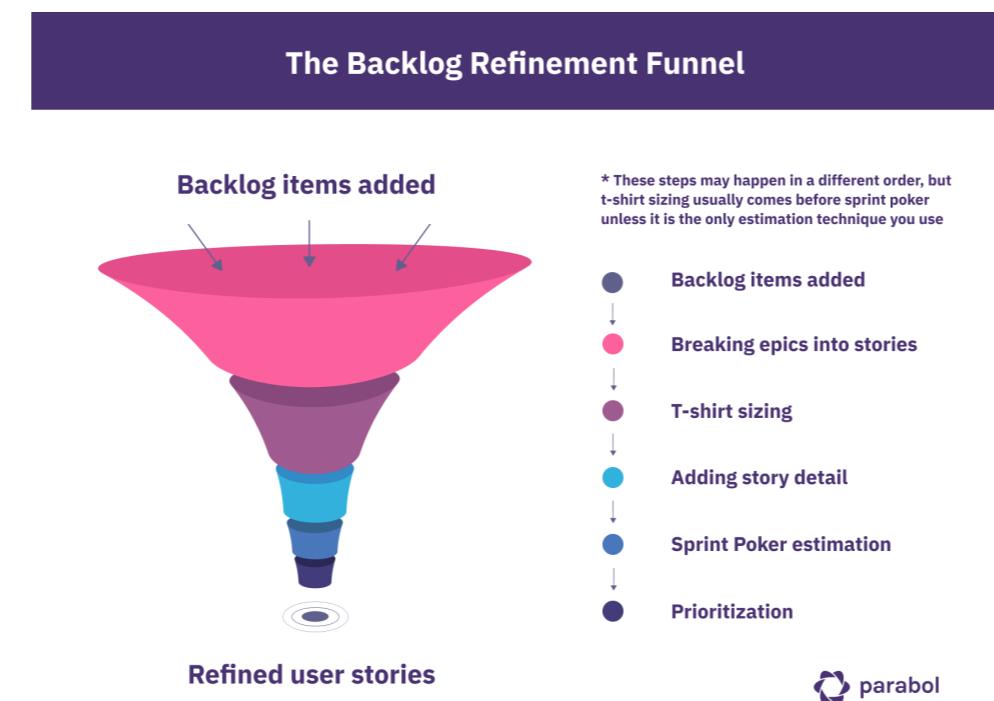
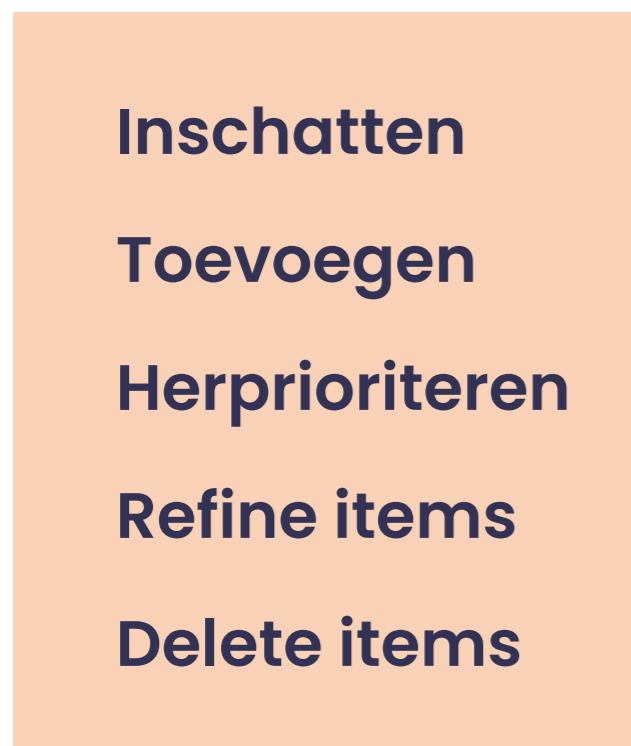
<b>Start</b>	Waarmee kunnen we beginnen?
<b>Continue</b>	Wat moeten we behouden?
<b>Stop</b>	Wat moeten we niet (meer) doen?
<b>More</b>	Wat zouden we meer moeten doen?
<b>Less</b>	Wat zouden we minder moeten doen?



# Event: Product Backlog Refinement

## Is het Scrum?

Vaak komen Scrum Teams één keer per Sprint samen, of één keer per week om hun "Refinement Meeting" te houden. De Product Owner deelt welke Product Backlog items (PBI) verfijnd moeten worden en het hele team bespreekt deze.



# Scrum Tools

## Jira from Atlassian

De meest populaire Agile/Scrum tool onder IT'ers is Jira. Hierin kun je een Product Backlog, Sprint Backlog en meerdere events in handige overzichten plaatsen en werken als een team.

- | [https://www.youtube.com/watch?v=DscM\\_hE4fF8](https://www.youtube.com/watch?v=DscM_hE4fF8)
- | <https://www.youtube.com/watch?v=GWxMTvRGIpc>