Scrum to najpopularniejszy sposób nowoczesnego, elastycznego zarządzania pracą zespołową. Jest używany nie tylko przy tworzeniu oprogramowania. Coraz częściej wykorzystują go również zespoły z branż tak odległych od siebie jak finanse i marketing, HR i branże kreatywne. Jego wciąż rosnąca popularność sprawia, że Scrum to w tej chwili najbardziej sprawdzone ramy organizacyjne, z których korzystają zespoły dążące do maksymalnej efektywności.

Scrum z założenia jest prosty. Po pierwsze, pozwala rozłożyć trudne problemy na mniejsze, bardziej zrozumiałe składowe. Po drugie, pozwala podzielić pracę na etapy, które mogą zostać w pełni wykonane w krótkim czasie przynosząc wymierny i satysfakcjonujący efekt. Po trzecie, pozwala zaplanować kolejne etapy pracy korzystając z uzyskanych rezultatów i wniosków wyciągniętych z procesu realizacji.

Podstawy Scrum:

1. Scrum - sposób pracy Scrum Team, w którym tworzenie produktu podzielone jest na krótkie iteracje - Sprinty. Jego celem jest szybkie i elastyczne dostarczanie wartościowych rozwiązań
2. Wartości Scrum - 5 wartości leżących u podstaw Scrum to: zaangażowanie w pracę, skupienie na celu, otwartość na zmiany, szacunek oraz odwaga w rozwiązywaniu problemów.
3. Empiryzm - ograniczanie planowania i założeń do minimum na rzecz oparcia się na doświadczeniu, obserwacji i eksperymentowaniu.
4. Samozarządzanie - cecha Scrum Team, która oznacza, że jego członkowie samodzielnie podejmują decyzję o tym, kto z nich będzie wykonywał określone zadania, kiedy i jak.

Role w Scrum:

1. Scrum Team - samozarządzający zespół składający się ze Scrum Mastera, Product Ownera i Developerów, zwanych też Zespołem Developerskim.
2. Product Owner - przedstawiciel klienta wewnątrz Scrum Team. Osoba odpowiedzialna za maksymalizację wartości produktu przez dbałość o Cel i jego realizację przez Zespół Developerski
3. Scrum Master - coach i lider Zespołu Developerskiego. Osoba odpowiedzialna za właściwe rozumienie Scrum i działanie według jego zasad.
4. Developer - każdy członek Zespołu Developerskiego, niezależnie od specjalizacji zawodowej. Osoba odpowiedzialna za współtworzenie użytecznego Przyrostu w każdym Sprincie.
5. Zespół Developerski - interdyscyplinarna grupa składająca się ze wszystkich Developerów zaangażowanych w tworzenie Produktu.
6. Interesariusz - osoba nienależąca do Scrum Team, w której interesie leży stworzenie jak najlepszego Produktu. W ramach Scrum Team reprezentowany przez Product Ownera. Bierze udział w Sprint Review.

Artefakty Scrum i ich składowe:

1. Artefakty - Backlog Produktu, Backlog Sprintu, Przyrost i ich składowe. Stanowią odzwierciedlenie aktualnego stanu pracy nad Produktem w odniesieniu do Celu Produktu, Celu Sprintu i Definicji Ukończenia
2. Backlog Produktu (Product Backlog) - uporządkowana lista prac potrzebnych do stworzenia określonego Produktu, czyli realizacji Celu Produktu. Jest zarządzany przez Product Ownera.
3. Backlog Sprintu (Sprint Backlog) - uporządkowana lista prac potrzebnych do realizacji funkcjonalności Produktu zdefiniowanej przez Cel Sprintu. Jest zarządzany przez Zespół Developerów.
4. Przyrost (Increment) - kompletna i wartościowa praca wykonana przez Developerów w jednym Sprincie. Suma wszystkich Przyrostów tworzy Produkt.
5. Definicja Ukończenia (Definition of Done) - zamieszczony w Backlogu Produktu jasny i przejrzysty opis oczekiwanego stanu Produktu po ukończeniu Przyrostu. Opisuje pracę, jaka została wykonana w ramach Przyrostu.
6. User Story - opis cząstkowej funkcjonalności Produktu z punktu widzenia Klienta. Przyjmuje formę schematu „Jako [typ użytkownika] chcę [co robić?], ponieważ [po co? dlaczego?]”.

Wydarzenia Scrum i ich składowe

1. Wydarzenia - dotyczą pracy Scrum Team, jej planowania lub refleksji nad nią. Są to: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective i ich składowe.
2. Sprint - cykliczne wydarzenie obejmujące pracę nad nową wersją Produktu. Trwa najczęściej dwa tygodnie, a najdłużej miesiąc. Służy jako „pojemnik” na inne wydarzenia i działania Scrum.
3. Sprint Planning - spotkanie Scrum Team, w ramach którego wybierane są z Backlogu Produktu wszystkie prace do wykonania w kolejnym Sprincie. Trwa maksymalnie 8 godzin.
4. Daily Scrum - codzienne spotkanie Zespołu Developerów, na którym planowane są zadania na dany dzień trwa maksymalnie 15 minut, odbywa się zawsze w tym samym miejscu i czasie.
5. Sprint Review - wydarzenie podsumowujące ukończony Sprint pod kątem Celu Produktu. Dla Scrum Team i Interesariuszy. Jego celem jest ocena Przyrostu i aktualizacja Backlogu Produktu. Trwa 4 godziny lub mniej.
6. Sprint Retrospective - wydarzenie podsumowujące ukończony Sprint pod kątem sposobu pracy Scrum Team. Jego celem jest poprawa funkcjonowania Scrum Team. Trwa maksymalnie 3 godziny.
7. Cel Produktu - opis przyszłego Produktu, nad którego tworzeniem pracuje Scrum Team. Droga prowadząca do osiągnięcia Celu Produktu jest zapisana w Backlogu Produktu.
8. Cel Sprintu - praca do wykonania w ramach jednego Sprintu wyrażona w formie celu biznesowego. Zapewnia spójność pracy Zespołu Developerów.
9. Wykres Spalania (Burndown Chart) - pokazuje ilość pracy zaplanowanej w Backlogu Sprintu lub Produktu w odniesieniu do czasu, jaki pozostał na jej wykonanie.
10. Prędkość Zespołu (Velocity) - wskaźnik pozwalający określić jaka część Backlogu Produktu stała się Przyrostem w trakcie jednego Sprintu.