SCRUM OPDRACHT

**Wat is Scrum?**

Scrum is een agile manier om een ​​project te managen, meestal softwareontwikkeling. Agile softwareontwikkeling met Scrum wordt vaak gezien als een methodiek; maar in plaats van Scrum als methodologie te zien, beschouw het als een raamwerk voor het beheren van een proces.

In de agile Scrum-wereld wordt veel ervan overgelaten aan het Scrum-software ontwikkelingsteam, in plaats van volledige, gedetailleerde beschrijvingen te geven van hoe alles aan een project moet worden gedaan. Dit komt omdat het team het beste weet hoe het probleem dat ze worden voorgelegd, op te lossen.

Dit is de reden waarom in Scrum-ontwikkeling bijvoorbeeld een sprintplanningsvergadering wordt beschreven in termen van het gewenste resultaat (een commitment aan een set functies die in de volgende sprint moeten worden ontwikkeld) in plaats van een set van Entry-criteria, Taakdefinities, Validatie criteria, exit criteria (ETVX) enzovoort, zoals voorzien in de meeste methodologieën.

Scrum vertrouwt op een zelf organiserend, cross functioneel team. Het scrumteam is in die zin dat er geen algehele teamleider is die beslist wie welke taak gaat uitvoeren of hoe een probleem wordt opgelost. Dat zijn zaken die door het team als geheel worden beslist.

En in Scrum is een team cross functioneel, wat betekent dat iedereen nodig is om een ​​functie van idee tot implementatie te brengen.

Binnen agile development worden Scrum-teams ondersteund door twee specifieke rollen. De eerste is een **Scrum Master**, die kan worden gezien als een coach voor het team, die teamleden helpt het Scrum-proces te gebruiken om op het hoogste niveau te presteren.

De **Product Owner (PO)** is de andere rol en bij de ontwikkeling van Scrum-software vertegenwoordigt hij het bedrijf, de klanten of gebruikers en begeleidt hij het team bij het bouwen van het juiste product.

**Scrumontwikkeling: wat komt erbij kijken?**

Het Scrum-model suggereert dat projecten verlopen via een reeks sprints. In overeenstemming met een agile-methodologie, worden sprints getimed tot niet meer dan een maand, meestal twee weken.

De Scrum-methodologie pleit voor een planningsvergadering aan het begin van de sprint, waar teamleden uitzoeken aan hoeveel items ze zich kunnen committeren en vervolgens een sprintachterstand maken - een lijst met taken die tijdens de sprint moeten worden uitgevoerd.

Tijdens een agile Scrum-sprint neemt het Scrum-team een ​​kleine set features van idee naar gecodeerde en geteste functionaliteit. Aan het einde zijn deze functies klaar, dat wil zeggen gecodeerd, getest en geïntegreerd in het evoluerende product of systeem.

Op elke dag van de sprint moeten alle teamleden een dagelijkse Scrum-vergadering bijwonen, inclusief de **Scrum Master** en de **PO**. Deze vergadering heeft een time box van maximaal 15 minuten, dit is een Stand Up. Gedurende die tijd delen teamleden waar ze de vorige dag aan hebben gewerkt, zullen ze die dag werken en identificeren ze eventuele belemmeringen voor vooruitgang.

Het Scrum-model ziet dagelijkse scrums als een manier om het werk van teamleden te synchroniseren terwijl ze het werk van de sprint bespreken.

Aan het einde van een sprint voert het team een ​​sprintbeoordeling uit waarin het team de nieuwe functionaliteit demonstreert aan de **PO** of een andere stakeholder die feedback wil geven die de volgende sprint kan beïnvloeden.

Deze feedbackloop binnen Scrum-softwareontwikkeling kan leiden tot wijzigingen in de nieuw geleverde functionaliteit, maar kan net zo goed resulteren in het herzien of toevoegen van items aan de product achterstand.

Een andere activiteit in Scrum projectmanagement is de sprint retrospective aan het einde van elke sprint. Het hele team neemt deel aan deze bijeenkomst, inclusief de **Scrum Master** en **PO**. De bijeenkomst is een gelegenheid om na te denken over de afgelopen sprint en om verbetermogelijkheden te identificeren.

## Scrum-proces: de belangrijkste artefacten

Het primaire artefact bij de ontwikkeling van Scrum is natuurlijk het product zelf. Het Scrum-model verwacht dat het team het product of systeem aan het einde van elke Scrum-sprint in een potentieel verzendbare staat brengt.

De **product backlog** is een ander artefact van Scrum. Dit is de volledige lijst van de functionaliteit die nog aan het product moet worden toegevoegd. De **PO** geeft prioriteit aan de backlog, zodat het team altijd eerst aan de meest waardevolle features werkt.

De meest populaire en succesvolle manier om een ​​productachterstand te creëren met behulp van de Scrum-methodologie, is om deze te vullen met **gebruikersverhalen**, dit zijn korte beschrijvingen van functionaliteit beschreven vanuit het perspectief van een gebruiker of klant.

In Scrum-projectmanagement creëren teamleden op de eerste dag van een sprint en tijdens het planningsoverleg de **sprint backlog**. De s**print backlog** kan worden gezien als de takenlijst van het team voor de sprint, terwijl een **product backlog** een lijst is van te bouwen functies (geschreven in de vorm van gebruikersverhalen).

De **sprint backlog** is de lijst met taken die het team moet uitvoeren om de functionaliteit te leveren die het tijdens de sprint wilde leveren.

Bijkomende artefacten die voortkomen uit de Scrum agile methodologie zijn de **sprint burndown chart** en **release burndown chart**. **Burndown-diagrammen** tonen de hoeveelheid werk die nog in een sprint of een release zit, en zijn een effectief hulpmiddel bij de ontwikkeling van Scrum-software om te bepalen of een sprint of release op schema ligt om al het geplande werk op de gewenste datum af te ronden.

**The Agile Scrum Project: Main Roles**

Zelfs als Scrum nieuw voor je is, heb je misschien weleens gehoord van een rol genaamd Scrum Master. De **Scrum Master** is de coach van het team en helpt Scrum-beoefenaars om hun hoogste prestatieniveau te bereiken.

In het Scrum-proces verschilt een **Scrum Master** in veel opzichten van een traditionele projectmanager, waaronder dat deze rol geen dagelijkse leiding geeft aan het team en geen taken toewijst aan individuen.

Een goede **Scrum Master** beschermt het team tegen afleiding van buitenaf, waardoor teamleden zich tijdens de sprint maniakaal kunnen concentreren op het door hen gekozen doel.

Terwijl de **Scrum Master** zich richt op het helpen van het team om het beste uit zichzelf te halen, werkt de **PO** eraan om het team naar het juiste doel te leiden. De **PO** doet dit door een overtuigende visie op het product te creëren en die visie vervolgens via de product backlog aan het team over te brengen.

De **PO** is verantwoordelijk voor het prioriteren van de achterstand tijdens de ontwikkeling van Scrum, om ervoor te zorgen dat deze op peil blijft naarmate er meer wordt geleerd over het systeem dat wordt gebouwd, de gebruikers, het team enzovoort.

De derde en laatste rol in Scrum-projectmanagement is het Scrum-team zelf. Hoewel individuen zich bij het team kunnen voegen met verschillende functietitels, zijn die titels in Scrum onbeduidend. Scrum-methodologie stelt dat elke persoon op welke manier dan ook bijdraagt ​​om het werk van elke sprint te voltooien.

Dit betekent niet dat van een tester wordt verwacht dat hij het systeem opnieuw ontwerpt; individuen zullen het grootste deel (en soms al) van hun tijd besteden aan het werken in welke discipline ze ook hebben gewerkt voordat ze het agile Scrum-model adopteerden. Maar met Scrum wordt van individuen verwacht dat ze verder gaan dan hun favoriete disciplines wanneer dat in het belang van het team zou zijn.

Een manier om het in elkaar grijpende karakter van deze drie rollen in deze agile methodologie te zien, is als een raceauto.

Het Scrum-team is de auto zelf, klaar om in elke richting te versnellen. De **PO** is de chauffeur en zorgt ervoor dat de auto altijd de goede kant op gaat. En de **Scrum Master** is de hoofdmonteur, die ervoor zorgt dat de auto goed afgesteld blijft en op zijn best presteert.

**Product Backlog Refinement** wordt in de [Scrum Guide](https://agilescrumgroup.nl/verschillen-scrum-guide-2017-2020/), de ‘Scrum spelregels’, beschreven als het toevoegen van detaillering, inschatting en structuur aan de [Product Backlog](https://agilescrumgroup.nl/product-backlog/).  
Maar waar de Scrum Guide in detail gaat op diverse andere meetings zoals de [Sprint Planning](https://agilescrumgroup.nl/scrum-sprintplanning-meeting/), de [Sprint Review](https://agilescrumgroup.nl/sprint-review/) en de [Sprint Retrospective](https://agilescrumgroup.nl/retrospective-vormen-ideeen-voorbeelden/), zegt de gids niets over hoe de Product Backlog Refinement moet plaatsvinden. Het is aan het Scrum Team om te bepalen hoe en wanneer deze Product Backlog Refinement plaatsvindt.