

## SCRUM

Çeviklik değişen koşullara hızlı adapte olabilme becerisidir ve bir düşünme biçimidir. Kısaca bir proje yönetim felsefesidir.

Scrum ise bu felsefeyi kullanan, bize bir projeyi nasıl yöneteceğimiz konusunda yol gösteren bir rehberdir.

Scrum, Agile bir çerçevedir.

### Agile (Çevik) Yaklaşım

#### Agility (Çevik) Nedir?

Agility(çeviklik), iş gereksinimlerinin ve potansiyel çözümlerin, çapraz işlevli, kendi kendini yöneten ekiplerle ve bunların müşterilerinin veya son kullanıcılarının ortak çabasıyla ortaya çıktığı bir yoldur.

#### The Agile Manifesto (2001-USA Snowbird)

Süreçler ve araçlardan ziyade **bireyler ve etkileşimlere**,  
Kapsamlı dokümantasyondan ziyade **çalışan yazılıma**,  
Sözleşme pazarlıklarından ziyade **müşteri ile işbirliğine**,  
Bir plana bağlı kalmaktan ziyade **değişime karşılık vermeye**  
değer vermeye kanaat getirdik.

Özetle sol taraftaki maddelerin değerini kabul etmekle birlikte,  
sağ taraftaki maddeleri daha değerli bulmaktayız.

Agile Alliance

Agile Manifesto, çevikliğin kurallarını açıklayan bir dokümandır. Bu belge Agile yaklaşımın felsefesini oluşturur.

#### Scrum Framework'ü (Çerçevesi)

**Scrum**; insanların, takımların ve organizasyonların **karmaşık problemler** için adapte edilebilir çözümler aracılığıyla **değer** üretmesine yardımcı olan basit bir **çerçeve**dir.

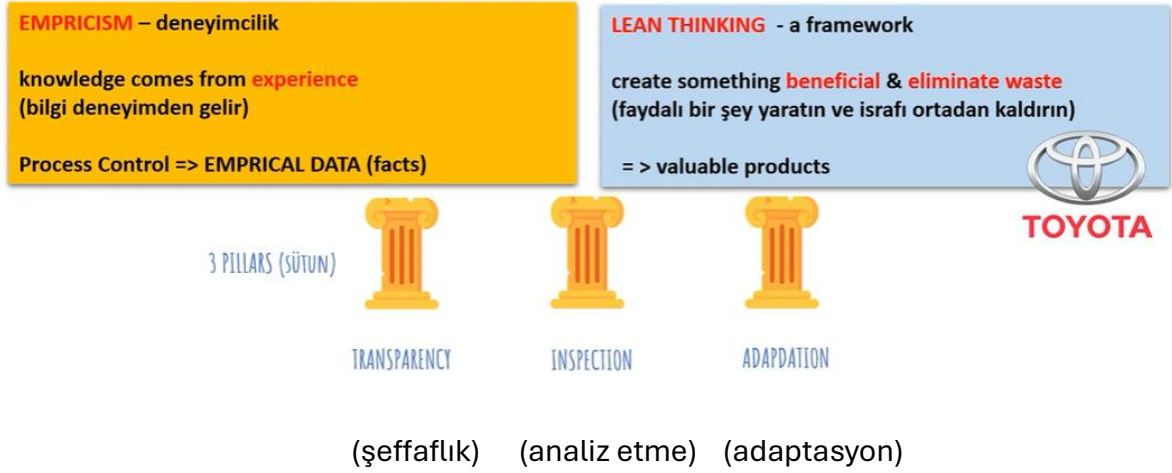
#### Scrum Framework Bileşenleri

- Scrum Team (scrum takımı)
- Accountabilities (sorumluluklar)
- Events (etkinlikler)
- Artifacts (eserler)
- Rules (kurallar)

## Scrum'ın 3 Önemli Özelliği

- 1- Time – Box (tüm eventler zaman kısıtlı)
- 2- Adaptation (adaptasyon)
- 3- Feedback Loops (geri bildirim döngüsü)

## Scrum Teorisi



## Scrum Değerleri

- Cesaret
- Odaklanma
- Taahhüt (bağlılık)
- Saygı
- Açıklık ,

Scrum Değerleri + Scrum Teorisi = Güven

## Product (Ürün) Nedir?

Ürün değeri sunmanın bir aracıdır. Fayda elde etmekte ürünün başlıca özelliklerindendir.

- Değer sunmak
- Fayda elde etmek
- Net bir sınır
- Bilinen paydaşlar
- İyi tanımlanmış kullanıcılar veya müşteriler

## Sprint

Scrum büyük karmaşık projeler geliştirmemize yarar. Scrum ekibi bu karmaşık yapıyı parçalara ayırır ve bu her parça işi adına Sprint denilen sürelerde tamamlamaya çalışır.

Sprint zaman kısıtlıdır.

Bütün sprintlerin çıktısı mutlaka bir üründür.

Sprint süresi bir aydan uzun olmamalıdır. (2 - 4 hafta)

### Scrum'daki İnsanlar

Scrum Team (Scrum Takımı)

- Product Owner (PO)
- Scrum Master
- Developers

Stakeholders (Paydaşlar)

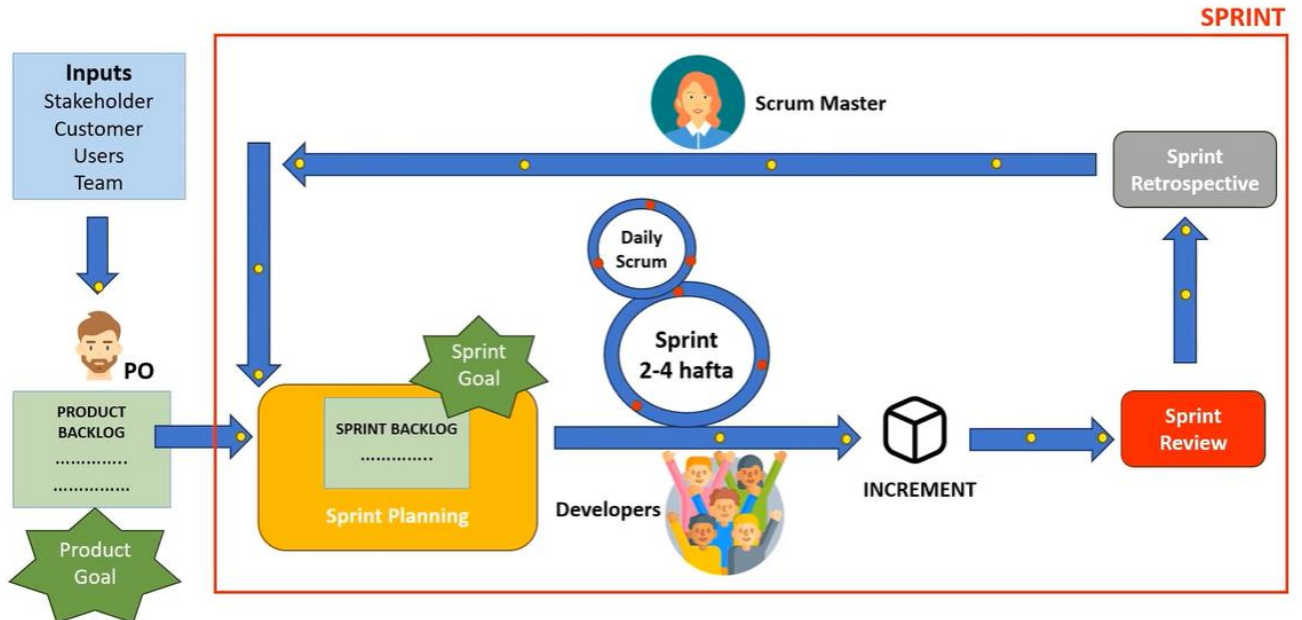
- Kullanıcılar (son kullanıcılar, denetleyici, iç kullanıcılar)
- Dış müşteriler (kullanıcılar, yöneticiler)
- İç müşteriler (CEO, Proje Yönetimi, çalışan)

Organizasyon

- Projemizi uyguladığımız, ürettiğimiz kurum-kuruluş

Scrum takımında alt takım oluşturamayız. Takım içerisinde hiçbir hiyerarşi yoktur.

### Scrum Lifecycle (Yaşam döngüsü)



### Özet

- 1- Scrum bir framework'tür.
- 2- Scrum EMPRICISM ve LEAN THINKING üzerine kurulmuştur.

- 3- Scrum, sadece yazılım geliştirme için değildir.
- 4- ŞEFFAFLIK, DENETLEME, ADAPTASYON => 3 temel sütun
- 5- Scrum Değerleri: Bağlılık, Odaklanma, Açıklık, Saygı ve Cesaret
- 6- Scrum, değiştirilemez.

Scrum Değerleri + Scrum Teorisi = Güven

### Scrum Artifacts (Scrum Eserleri)

Artifact, herkesin çalışmayı aynı bilgi tabanından incelemesine ve uyarlamasına olanak tanır.

### Commitment (Taahhüt)

Belirli bir şeyi başarmaya adanmışlık. Zorumludur. Tüm artifactlar bir commitmenta bağlıdır. Hedeflere ulaşmada önemli bir faktördür.



### Product Backlog (PB)

Ürün iş listesidir. Yani bir ürünü geliştirebilmek için gereken işler ve bu işlerin küçük parçalara bölünmüş halidir diyebiliriz.

Proje ile ilgili yapılan tüm işleri kapsar. Her bir iş maddesinde Product Backlog Items (PBI) denir. Ekip üyelerinden herhangi biri yazabilir. Bu liste harici başka bir liste tutulmaz. Yönetimi Product Owner'dadır. Commitment'ı Product Goal'dır ve sadece 1 tane Product Goal olabilir.

Product Backlog hiçbir zaman tamamlanmış değildir. Proje sonuna kadar bu işlem devam eder.

Backlog, bitmemiş işeri ifade eder. Backlog sıralı olmalıdır.

**Product Backlog Refinement (İyileştirme):** detayları netleştirme, gereklilikler ekleme, daha küçük parçalara bölme, yeni fikirler ekleme PBI'leri hazır(ready) duruma getirmek için Scrum Takımı ve paydaşlarla birlikte çalışmaktır. (ready: yeterince açık – yeterince küçük)s

**User Story (Kullanıcı Hikayesi):** Bir özelliğin, ürünün kullanıcısının bakış açısından açıklanan kısa açıklamaları

AS A customer,  
I WANT to open a browser and find some basic information about the FlowerBasket product  
SO THAT I am better informed about the flowers on sale.

**Acceptance Criteria (Kabul Kriteri):** Bir Product Backlog Item tamamlandı diyebilmemiz için koyduğumuz kriterler. Zorunlu değildir.

### Sprint Backlog

Geliştiriciler tarafından ve geliştiriciler için hazırlanmış bir plandır. Geçici bir artifact'tır.

Burada tamamlanmayan işler Product Backlog'a geri atılır.

Değişmeyen tek şey sprint hedefidir.

### Increment (Product Increment)

Her PBI tamamlandığında geliştirilmekte olan ürünün yeni bir versiyonu oluşur. Buna da Increment denir.

PO'nun müşterilere sunduğu increment son incrementtir. Son increment, önceki incrementların artırımlı toplamıdır.

Increment'in herhangi bir ek çalışmaya ihtiyaç duymadan kullanılabilir olması gerekir.

Yeni bir increment ancak bir product item bitti tanımındaki kriterleri karşıladığında doğar.

### Definition of Done (DoD) (Bitti Tanımı)

**Definition of Done (DoD) => work done !! KALİTE KRİTERLERİ**

- ✓ daha fazla deneyim => daha katı kalite kriterleri (SPRINT RETROSPECTIVE)
- ✓ Increment için **Commitment**
- ✓ Developers kaç tane PBI seçebilecek, yardımcı olur
- ✓ Increment için ŞEFFAFLIK (transparency)

**DoD Ne zaman Oluşturulur?**

Sprint başlamadan veya başladıktan sonra

**DoD Kim oluşturur?**

Organizasyon veya takım

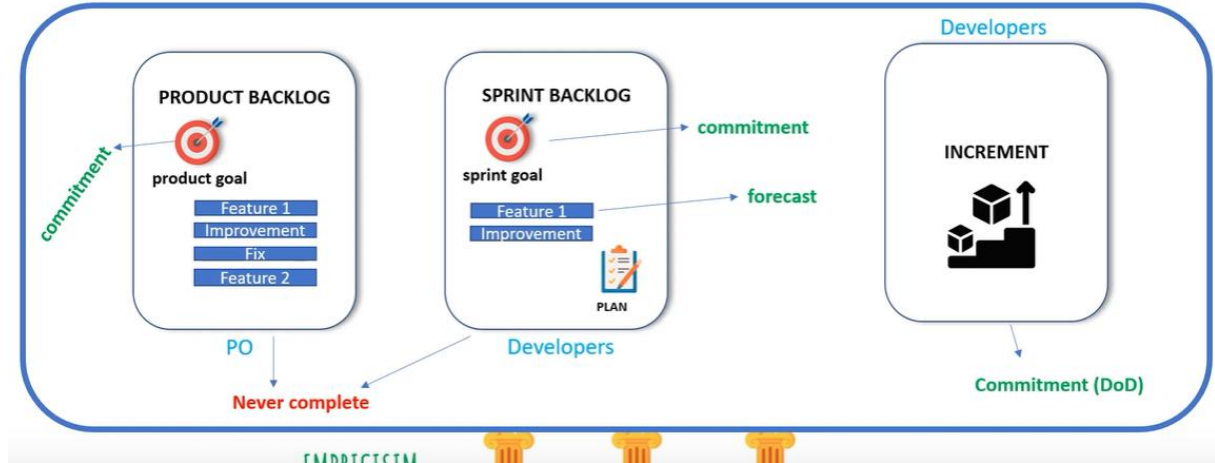
Acceptance Criteria	Definition of Done (DoD)
Her PBI için yazılır	Bir ürün için 1 tanedir.
Her PBI ayrıca Definition of Done'ı da karşılamalı	Tüm PBI'lar için geçerlidir.

### Epic Nedir?

Büyük iş hacmi demektir. Yani bir sprinte tamamlanamayacak kadar büyük iş demektir. İsteğe bağlıdır.

Epic, PO'nun PBI'ları anlamlı gruplar halinde düzenlemesine yardımcı olur. Birden fazla epic olabilir. Bir epicin tamamlanması birden fazla sprinti kapsayabilir.

## Özet



## Scrum Team(Scrum Takımı)



- Projeyi geliştirmek için tüm becerilere sahip olma
- Kendi kendini yönetebilme
- Hiyerarşi yok

Scrum ekibi 10 ya da daha az olmalı.

$$4 \geq \text{Scrum Team} \leq 10$$

Scrum takımında yapılan her türlü değişiklik üretkenliği kısa vadede düşürür.

### 1- Product Owner (PO)

Ürünün değerini maximize etmekten sorumlu kimsedir.

Product Backlog'ı yönetir.

Açık, net Product Backlog Item'lar tanımlar.

Karar vericidir.

Sorumluluklarını devredemez. Delege edebilir ama sorumlu olarak kalır.

Product Backlog'un şeffaflığını sağlar.

Organizasyon PO'nun PB kararlarına saygı duymalı.

Tek kişidir.

1 PRODUCT – 1 PO – 1 PRODUCT BACKLOG

### Product Backlog Ordering (Sıralama)

Sıralamayı PO yapar.

Bağımlılıklar sıralama yaparken önemli bir faktördür.

### 2- Developers

Bir ürün üzerinde geliştirme çalışması yapan kişidir.

İçerisinde hiyerarşi yoktur.

Geliştiricilerin sorumluluğu sprint hedefine sadık kalarak her sprintte hazır bir increment çıkarmaktır.

SB planı oluştururlar.

SB'ü her gün SG'e ulaşabilmek için adapte ederler

Sprint gidişatını sürekli monitör ederler.

PO, Scrum Master ve Paydaşlarla işbirliği yaparlar.

Kendi kendini yönetirler ve çapraz işlevlidirler.

Kaliteyi taahhüt ederler.

Definition of Done(DoD)'ın sağlandığından emin olurlar.

Birbirlerini profesyoneller olarak sorumlu tutarlar.

### Impediment (Engel) Nedir?

Engeller, Scrum ekibinin değer üretmesini, hedeflerine ulaşmasını, performanslarını giderek artırmalarını ve ürün kalitesini sağlamalarını yavaşlatan ve engelleyen her türlü engel ve sorundur.

### 3- Scrum Master

Scrum'ın doğru bir şekilde uygulanmasından sorumludur ve scrum sürecinin uzmanıdır.

Scrum Master; Scrum Team, Organization ve Stakeholders'a hizmet eder.

Herkesin Scrum kurallarını, teorisini, değerlerini ve pratiklerini anlamasını sağlar.

Scrum hakkında farkındalık yaratır ve daha fazla çeviklik sağlar.

Scrum üyelerine ve organizasyondaki herkese koçluk ve mentörlük yaparlar.

Hizmetkar bir liderdir. (Servant Leader)

Temel amaç ürün değerini maksimize etmektir.

## Özet

**Scrum Master, Product Owner ve Developers olmak üzere 3 ayrı sorumluluk vardır**

Scrum Takımında alt takımlar veya hiyerarşiler yoktur

**Scrum takımı her seferinde tek bir hedefe, Ürün Hedefine odaklanan profesyonellerden oluşan uyumlu bir birimdir**

Scrum Takımının tamamı, her Sprint'te değerli, faydalı bir Ürün Parçası oluşturmaktan sorumludur

**Kendi işlerini yönetmeleri için organizasyon tarafından yapılandırılır ve yetkilendirilirler.**

Scrum Takımı çevik kalabilecek kadar küçük ve bir Sprint içerisinde önemli bir işi tamamlayabilecek kadar büyüktür.

**Aynı Ürün Hedefini, Ürün İş Listesini ve Ürün Sahibini paylaşırlar.**

Scrum takımı çapraz işlevli ve kendi kendini yöneten yapıdadır.

## Scrum Events (Scrum Etkinlikleri)

**Sprint** tüm event'leri kapsar. Sprint geri bildirim için kısa yinelemeler sağlamak üzere bir ay veya daha kısa süren sabit uzunluktaki çalışma dönemleridir.



Sprint'in kendisi ile beraber toplam beş event vardır.

Bütün event'ler zorunludur ve zaman kısıtlıdır. Aynı yerde ve aynı zamanda yapılmalı. Ertelenemez ve iptal edilemez.

Product Backlog Refinement bir Event değildir.

Sprint dışında bütün Event'ler zamanından önce bitebilir.

### 1- Sprint

İdeal olan süresi 2 – 4 haftadır.

Sprintlerin süresi değiştirilebilir, buna takım + paydaşlar karar verir.

Release, sprint sırasında herhangi bir zamanda gerçekleşebilir.



Sprintler arasında hiçbir boşluk yoktur.

## 2- Sprint Planning (Sprint Planlama)

Her şey bir sprint içinde gerçekleşmelidir.

Sprint Planning ertelenemez.

Çıktısı Sprint Backlog'dur.

Süresi 1 aylık bir Sprint için 8 saat olmalıdır.

### **Sprint Goal**

Sprint Planlamada ilk işimiz Sprint Goal(Sprint Hedefi)'ı belirlemektir. Sprint Goal'ı Scrum Team tanımlamalı. PO, Sprint Planlama toplantısı başlamadan önce bir veya daha fazla taslak Sprint Hedefi hazırlayabilir. Sprint Planlama sonrası Sprint Goal değiştirilemez. Sonuçtan tüm geliştiriciler sorumludur.

### **Product Backlog Item Seçme**

Product Backlog Refinement, Sprint Planlamada da olabilir.

İşler(PBI) atanmaz, çekilir. İşler devredilemez. Developers, PO ile işbirliği yapar. Developers, tüm işleri bitirmekten(committed) sorumlu değildir.

### **Plan Oluşturma**

Sprint Planlamada, Developers Sprint Goal'a ulaşmak için seçtikleri Item'ları nasıl yapacaklarına dair bir plan oluştururlar.

Product Backlog Item'lar görevlere ayrıştırılır. Bunların her birine de task denir.

Kimse geliştiricilere ne yapacaklarını söylemez.

**Sprint Backlog = Sprint Goal + seçili PBI + Plan**

Sprint Backlog, Sprint boyunca uyarlanabilir.

Sprint Planlamaya takım katılır fakat diğer insanlar da davet edilebilir.

## 3- Daily Scrum

Süresi 15 dakika olmalı. Daha uzun olmamalı.

Amacı, Sprint hedefine doğru ilerlemeyi denetlemek ve Sprint Backlog'u uyarlamaktır. Ayrıca yaklaşan, planlanan çalışmayı ayarlamaktır.

Aynı saatte ve aynı yerde yapılmalıdır. Daily Scrum'a sadece geliştiriciler katılır.

Daily Scrum(resmi isim) = Daily = Daily Stand-Up

Developers, gelecek 24 saati planlar.

İşleyişlerini gözden geçirirler. Gerekirse planı adapte ederler.

Zorunludur.

Engelleri ortaya koyarlar. Nasıl bir toplantı olacağına geliştiriciler karar verir. Scrum Master toplantının gerçekleşmesini sağlar.

#### 4- Sprint Review

Scrum takımının tamamlanan çalışmalarını, paydaşlarına sunduğu ve geri bildirim istediği bir çalışma toplantısıdır. Sprint sonunda yapılır.

Maksimum 4 saat sürmeli. Aynı yerde ve zamanda yapılmalı.

Paydaşlara gösterilir:

- Product Increment
- Sadece tamamlanmış işler
- Sadece son increment
- Scrum takımı, sonraki sprintte ne yapacak

Sprint Review, bir demo ya da sunum değildir.

Sprint başlasa da sprint boyunca da değişiklik istekleri, yeni özellik istekleri gelmeye devam edecektir. Bu toplantılara paydaşlar mutlaka katılmalıdır.

#### 5- Sprint Retrospective

Maksimum 3 saat olmalı

Amacı kaliteyi ve etkinliği artırmanın yollarını planlamaktır.

Sprint'i sonlandırır.

Takım dışında kimse bu toplantıda bulunmaz.

İçeriği:

- Sprint nasıl geçti?
- Pozitif bir toplantıdır.
- Toplantı herhangi bir yerde olabilir.
- Konuşma başlatıcı aktivite yapılabilir. (WARM-UP)
- Geliştirmeler konuşulur.
- Sonraki Sprint'teki geliştirmelere karar verilebilir.
- DoD burada değiştirilebilir.

Product Backlog Refinement, bir event değildir. Zorunluda değildir. İhtiyaç duyulan herhangi bir zamanda yapılabilir.

Sprint'ler çok nadir de olsa iptal edilebilir.

- Sprint Goal geçerliliğini yitirse (obsolete)
- Ani ve beklenmedik değişiklikler olursas

Yalnızca PO iptal edebilir.

Sprint iptal edildikten sonra Sprint Review yapılır. Daha sonra Sprint Retrospectif yapılır ve en son tamamlanamayan PBI'lar PB'ye geri konur.

## Özet

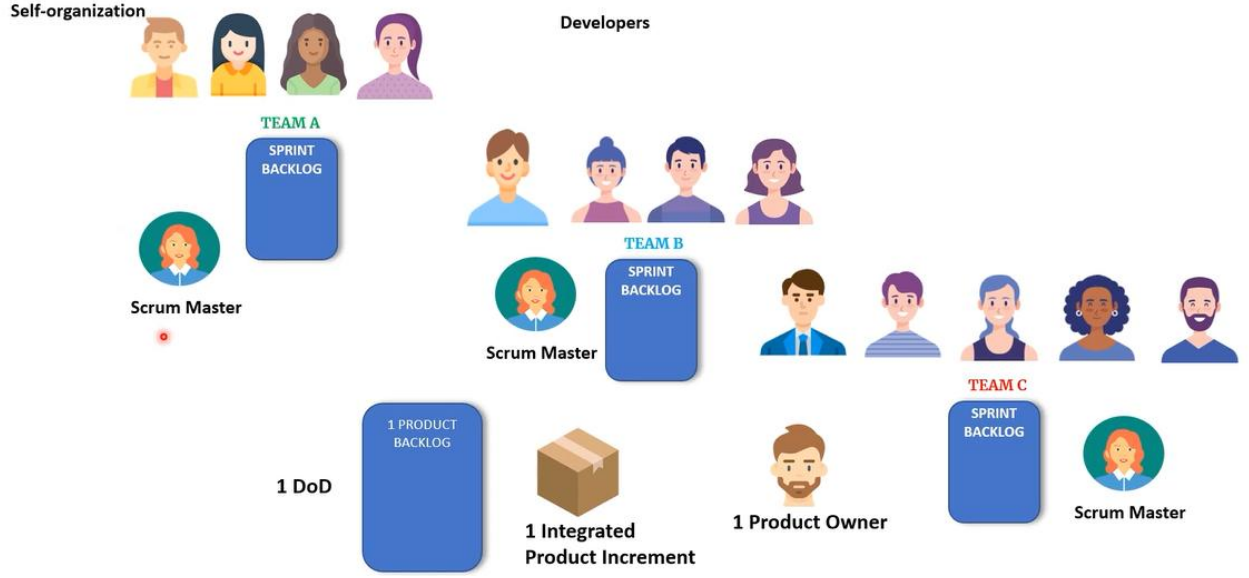
	SPRINT	SPRINT PLANNING	DAILY SCRUM	SPRINT REVIEW	SPRINT RETRO
TIME-BOX	1 AY YA DA DAHA AZ	8 SAAT	15 DK	4 SAAT	3 SAAT
KİM KATILIR	SCRUM TAKIMI + PAYDAŞLAR	SCRUM TAKIMI	GELİŞTİRİCİLER	SCRUM TAKIMI + PAYDAŞLAR	SCRUM TAKIMI
İSTEĞE BAĞLI KATILIM	HERHANGİ	SCRUM TAKIMININ DAVET ETTİKLERİ	-	-	-
AMAÇ	INCREMENT + SPRINT HEDEFİ	SPRINT'İ PLANLAMAK + SPRINT HEDEFİ BELİRLEMEK	İLERLEMİYİ DENETLEMEK + SONRAKİ 24 SAATİ PLANLAMAK	INCREMENT'İ DENETLEMEK + PRODUCT BACKLOG'U ADAPTE ETMEK	GELİŞTİRME İLERLEMESİNİ DENETLEMEK + GELİŞTİRMELERİ TANIMLAMAK
GİRDİ	-	- PRODUCT BACKLOG - GEÇMİŞ PERFORMANS - KAPASİTE - DOD	TAKIM SPRINT HEDEFİNE DOĞRU NASIL GİDİYOR	- INCREMENT - PRODUCT BACKLOG - İŞ ŞARTLARI	- BİREYLER - ETKİLEŞİMLER - SÜREÇLER - ARAÇLAR - DOD
ÇIKTI	INCREMENT	SPRINT BACKLOG	GÜNCELLENMİŞ SPRINT BACKLOG	GÜNCELLENMİŞ PRODUCT BACKLOG	- SPRINT'E YA DA PRODUCT BACKLOG'A EKLENEN MADDELER - ADAPTE EDİLMİŞ DOD
SCRUM TAKIMI	SPRINT HEDEFİNE ULAŞMAK İÇİN İŞ BİRLİĞİ YAP	SPRINT HEDEFİNİ TANIMLA	-	PAYDAŞLARLA İŞBİRLİĞİ YAP	GELİŞTİRMELERİ TANIMLAMAK İÇİN İŞBİRLİĞİ YAP
DEVELOPERS	INCREMENT OLUŞTUR	SPRINT TAHMİNİ YAP + PLANLA	SPRINT BACKLOG'U GÜNCELLE		
PRODUCT OWNER	PRODUCT BACKLOG YÖNET	GELİŞTİRİCİLER İLE İŞBİRLİĞİ YAP	-		
SCRUM MASTER	SCRUM'İ UYGULA	TOPLANTININ GERÇEKLEŞMESİNİ, HERKESİN AMACINI ANLAMASINI, TOPLANTININ OLUMLU VE VERİMLİ GEÇMESİNİ, ZAMAN SINIRINA UYULMASINI SAĞLA			

## Scaling Scrum (Scrum'ı Ölçeklendirme)

1'den fazla scrum takımının bir ürün üretmek için birlikte çalışmasıdır. Yani aynı anda birden fazla sprint vardır.

Takım bölmede geliştiricileri böleriz. Takım kendi kendini böler.

Scrum ekipleri farklı sprint uzunluklarında olabilir.



## Çevikliğin Dünyadaki Başlıca Kullanım Nedenleri

