

A Scrum alapjai

Készítette: Szilágyi Szabolcs Levente 10. A

Mi a Scrum és miért fontos?

- **A Scrum egy agilis projektmenedzsment keretrendszer, amelyet elsősorban szoftverfejlesztésre, de más típusú komplex projektek irányítására is használnak. A célja, hogy segítse a csapatokat rugalmasan, iteratívan és hatékonyan dolgozni, miközben folyamatosan szállítanak értéket az ügyfélnek.**

A Scrum szerepei

- **Scrum Master:** A Scrum Master a Scrum csapat egyik kulcsszereplője, akinek feladata, hogy segítse a csapatot a Scrum szabályainak betartásában, eltávolítsa az akadályokat, és biztosítsa, hogy a csapat hatékonyan, agilis módon működjön.
- **Fontos:** a Scrum Master nem főnök vagy vezető, hanem facilitátor – támogató szereplő, aki a csapat érdekeit képviseli, és az agilis működés kultúráját erősíti.
- **Product Owner:** A Product Owner (röviden: PO) a Scrum csapat egyik kulcsfontosságú szereplője, aki felelős a termék üzleti értékének maximalizálásáért. Ő képviseli az ügyfelek, felhasználók és üzleti érdekelt felek hangját, és ő határozza meg, mit fejlesszen a csapat.
- **Scrum Team:** A Scrum Team egy kis, önszerveződő és interdiszciplináris csapat, amely a Scrum keretrendszerben dolgozik egy terméken vagy projekten. A csapat célja, hogy iteratív módon értéket szállítson, azaz minden sprint végén egy működőképes termékreszletet hozzon létre.

Scrum események

- **Sprint Planning:** A Sprint Planning (magyarul: Sprint Tervezés) a Scrum egyik hivatalos eseménye, amely a sprint kezdetén történik. A célja, hogy a Scrum Team közösen megtervezze a sprint során elvégzendő munkát.
- **Daily Scrum:** A Daily Scrum (magyarul gyakran: napi standup) a Scrum egyik kötelező, napi eseménye, ahol a fejlesztőcsapat összeül (vagy feláll) naponta egyszer, max. 15 percre, hogy egyeztessék a haladást és szinkronban maradjanak.
- **Sprint Review:** A Sprint Review (magyarul: sprint értékelés) a Scrum egyik hivatalos eseménye, amely minden sprint végén történik. Ez az alkalom arra, hogy a Scrum Team bemutassa, mit ért el a sprint során, és közösen visszajelzést gyűjtsön a továbblépéshez.
- **Sprint Retrospective:** A Sprint Retrospective (magyarul: sprint utólagos elemzés) a Scrum keretrendszer egyik kulcsfontosságú eseménye, amely minden sprint végén, a Sprint Review után történik. A célja, hogy a csapat reflektáljon a legutóbbi sprintre, és közösen megbeszéljék, mit tehetnek jobban a következő sprintben.

Eszközök

- **Product Backlog:** A Product Backlog a Scrum keretrendszer egyik alapvető eleme, amely a termékfejlesztési projekt összes teendőjét, igényét és követelményét tartalmazza. Ez a lista a Product Owner felelőssége, és folyamatosan frissül, prioritizálódik és karbantartásra kerül a projekt előrehaladtával.
- **Sprint Backlog:** A Sprint Backlog a Scrum keretrendszer egyik kulcsfontosságú eleme, amely a Sprint Planning során kiválasztott és a csapat számára elvégzendő munkát tartalmazza. Ez a Scrum Team által használt aktív munka lista, amely a csapat számára meghatározza, hogy mi fog megvalósulni az aktuális sprintben, és hogyan fogják ezt megtenni.
- **Burndown Chart:** A Burndown Chart (magyarul: leégési diagram) egy vizuális eszköz, amelyet az agilis csapatok használnak a projekt előrehaladásának nyomon követésére. A diagram egy adott időszak (például egy sprint) alatt a munkamennyiség csökkenését mutatja, hogy láthatóvá váljon, mennyi munka van még hátra a cél eléréséhez.
- A Burndown Chart célja, hogy segítse a csapatot és az érdeklődőket abban, hogy gyorsan áttekinthessék, hogy a projekt vagy sprint célja elérhető-e, és hogy figyelemmel kísérjék a haladást.
- **Kanban:** A Kanban egy vizuális munkafolyamat-menedzsment módszertan, amelyet eredetileg a Toyota fejlesztett ki az 1940-es években a gyártási folyamatok optimalizálására. Azóta a Kanban módszertant az agilis szoftverfejlesztésben és más iparágakban is alkalmazzák, hogy javítsák a munkafolyamatokat, növeljék a hatékonyságot és minimalizálják a pazarlást.
- A Kanban lényege, hogy vizuálisan megjeleníti a munkafolyamatokat és azok állapotát, hogy a csapatok könnyen láthassák, mi van folyamatban, mi van kész, és mi következik.

Hogyan indítanál el egy Scrum folyamatot egy új projektben?

1. Alapok lefektetése

Értsd meg a projekt célját

- Mit szeretne elérni a szervezet?
- Kik az érintettek (stakeholderek)?
- Mik az üzleti elvárások?

Álakítsd ki a Scrum csapatot

- **Product Owner (PO):** Ő felel az érték maximalizálásáért és a Product Backlogért.
- **Scrum Master:** Segít a csapatnak megérteni és alkalmazni a Scrumot, eltávolítja az akadályokat.
- **Fejlesztői csapat:** A többfunkciós csapat, amely a tényleges munkát végzi.

Hogyan indítanál el egy Scrum folyamatot egy új projektben?

2. Folyamatok és eszközök meghatározása

Scrum események bevezetése

- **Sprint Planning** – A sprint cél és backlog kiválasztása.
- **Daily Scrum** – Napi 15 perces álló megbeszélés a haladás nyomon követésére.
- **Sprint Review** – A sprint végén a kész termék bemutatása az érintetteknek.
- **Sprint Retrospective** – Tanulságok megbeszélése és fejlesztési ötletek gyűjtése.

Használj eszközöket a backloghoz és követéshez

- Pl. Jira, Trello, Azure DevOps, ClickUp, stb.
- Átláthatóság és priorizálás érdekében használd a Product Backlogot.

Hogyan indítanál el egy Scrum folyamatot egy új projektben?

3. Termék backlog kialakítása

- A PO elkezd felépíteni a Product Backlogot user story-k formájában.
- A backlogot folyamatosan finomítjátok (backlog grooming/refinement).
- 4. Az első sprint elindítása
- Válasszatok egy fix sprint hosszt (pl. 2 hét).
- Tartsatok egy Sprint Planninget, ahol kiválasztjátok a célokat és a backlog elemeket.
- A fejlesztői csapat elköteleződik a cél elérésére.
- Indulhat az első sprint!
- 5. Folyamatos fejlesztés és tanulás
- A Retrospective során tanuljatok a hibákból, és javítsátok a folyamatokat.
- A csapat érettsége és hatékonysága idővel növekszik.

Köszönöm a figyelmet!