

# Segédlet: Az Agilis Módszertanok és a Scrum Alapjai

## Az agilis módszertan:

<https://www.youtube.com/watch?v=ujNCkeeWatw>

## A Scrum keretrendszer ismertetése 7 lépésben

<https://www.youtube.com/watch?v=pLuxkfo9juM>

## 1. Mi az agilis módszertan?

Az **agilis módszertan** egy szoftverfejlesztési megközelítés, amely a **rugalmas** és **iteratív** munkafolyamatokra épít, szemben a hagyományos, **vízeséses** modellel, ahol a projekt minden fázisa egymás után, sorban következik. Az agilis megközelítés célja a gyors változtatások kezelése, a gyakori visszajelzések és a folyamatos fejlődés.

### Agilis Manifesto:

Az agilis módszertan alapját az **Agilis Manifesto** képezi, amely 12 alapelvet tartalmaz. Ezek közül a legfontosabbak:

- Az emberek és az interakciók a folyamatok és az eszközök előtt állnak.
- A működő szoftver a széleskörű dokumentáció előtt van.
- Az ügyféltől kapott visszajelzések a szerződési tárgyalások előtt állnak.
- A válasz a változásokra a tervezés előtt áll.

## 2. Scrum keretrendszer

A **Scrum** egy agilis keretrendszer, amely segít a csapatoknak gyorsabban és hatékonyabban végezni a munkát. A Scrum alapja az **iteratív** és **incrementális** munka. A Scrum-ban a munkát **Sprint**-ekre bontják, amelyek általában 1-4 hét hosszúak. Minden Sprint végén a csapat egy működőképes terméket ad át.

### Scrum alapvető szerepei:

1. **Scrum Master:** A Scrum Master felelős a Scrum folyamatok betartatásáért és a csapat segítéséért a zökkenőmentes működésben. Ő segít eltávolítani az akadályokat, és biztosítja, hogy a csapat betartja a Scrum szabályait.

2. **Product Owner:** A Product Owner a termék tulajdonosa, aki a **Product Backlog**-ot kezeli. Ő határozza meg a projekt irányát, a következő funkciók prioritását, és biztosítja, hogy a csapat az üzleti igényeknek megfelelően dolgozzon.
3. **Scrum Team:** A Scrum Team egy önszerveződő, interdiszciplináris csapat, amely végrehajtja a munkát. A csapat tagjai együtt dolgoznak a Sprint céljainak elérésén.

### Scrum események:

1. **Sprint Planning (Sprint Tervezés):** A Sprint kezdetén a csapat együtt meghatározza, hogy milyen feladatokat fog elvégezni a következő Sprintben. A Product Owner előkészíti a Product Backlog-ot, a csapat pedig kiválasztja a legfontosabb feladatokat.
2. **Daily Scrum (Napi Scrum):** Ez egy 15 perces napi megbeszélés, amely során minden csapattag válaszol három kérdésre:
  - Mi volt tegnap a célom?
  - Mi a célom ma?
  - Van-e akadály a munkámban?
3. **Sprint Review (Sprint Értékelés):** A Sprint végén a csapat bemutatja a kész terméket a Stakeholder-eknek és visszajelzést kér. Itt végzik el az elvégzett munka értékelését és a jövőbeli fejlesztési irányokat.
4. **Sprint Retrospective (Sprint Utólagos Elemzés):** A csapat a Sprint végén visszatekint arra, hogy mi ment jól, mi nem ment jól, és milyen változtatásokat lehetne bevezetni a következő Sprinthez, hogy javítsák a munkafolyamatokat.

## 3. Scrum alapvető eszközök és technikák

### Product Backlog:

A **Product Backlog** a projekt összes feladatának listája, amelyeket a Product Owner folyamatosan karbantart. A listát folyamatosan frissítik, új funkciók kerülnek bele, míg a már teljesített feladatok törölődnek. Az egyes tételek prioritását az üzleti igények alapján határozzák meg.

### Sprint Backlog:

A **Sprint Backlog** az a lista, amely tartalmazza azokat a feladatokat, amelyeket a csapat az aktuális Sprintben végrehajt. A feladatok a Product Backlog-ból kerülnek át, és a csapat közösen választja ki azokat, amelyeket teljesíteni tud a Sprint időtartama alatt.

### Burndown Chart:

A **Burndown Chart** egy grafikon, amely a csapat előrehaladását mutatja a Sprint alatt. A vízszintes tengely a napokat, míg a függőleges tengely a hátralévő munkát ábrázolja. A cél az, hogy a grafikon az idő előrehaladtával csökkenjen, és a Sprint végére nullára érjen.

### Kanban:

A **Kanban** egy vizuális eszköz, amely segít a csapatoknak nyomon követni a munka állapotát. A feladatokat különböző oszlopokba rendezzük (pl. "To Do", "In Progress", "Done"), így mindenki láthatja, hogy hol tart a munka.

## 4. Scrum bevezetése egy projektbe

### 1. lépés: Csapat kialakítása

Válaszd ki a csapattagokat, és határozd meg a Scrum Master, Product Owner és Scrum Team szerepeket.

### 2. lépés: A Product Backlog létrehozása

A Product Owner együtt a csapattal készítse el a Product Backlog-ot. A Backlog tartalmazza az összes szükséges funkciót és fejlesztést.

### 3. lépés: Sprint tervezése

A csapat a Sprint Planning során kiválasztja azokat a feladatokat a Product Backlog-ból, amelyeket elvégeznek az adott Sprintben. A cél az, hogy a Sprint végére egy működőképes termékfunkcióval zárják a ciklust.

### 4. lépés: Sprint végrehajtása

A csapat napi 15 perces megbeszéléseket tart (Daily Scrum), hogy friss információkat kapjanak a munka előrehaladásáról, és azonnal reagáljanak a felmerülő problémákra.

### 5. lépés: Értékelés és elemzés

A Sprint végén tartott Sprint Review során a csapat bemutatja a kész terméket, és begyűjti a visszajelzéseket. A Sprint Retrospective segít javítani a munkafolyamatokat a következő Sprintre.

## 5. Gyakori kérdések és válaszok

**Miért használjunk Scrum-ot?** A Scrum segít a csapatoknak rugalmasan reagálni a változó követelményekre, gyorsan megvalósítani a termékfejlesztéseket, és folyamatosan javítani a munkafolyamatokat.

**Mi a különbség a Scrum és a Kanban között?** A **Scrum** a munkát Sprint-ekre bontja, míg a **Kanban** folyamatos áramlást biztosít. A Scrum inkább a termékek iterációjára összpontosít, míg a Kanban a munka folyamatosságát és az akadályok eltávolítását helyezi előtérbe.