**Agilis módszertanok és Scrum alapjai**

**Az agilis módszer alapjai**

**Mi az agilis módszertan?**

Az agilis módszertan (angolul: Agile methodology) egy szoftverfejlesztési (és egyre gyakrabban más iparágakban is használt) megközelítés, amely a rugalmas, gyorsan alkalmazkodó, iteratív munkavégzést helyezi előtérbe.

Célja, hogy a csapatok gyorsan és hatékonyan reagáljanak a változó követelményekre, miközben értéket szállítanak a felhasználók vagy ügyfelek számára.

**Agilis Manifesto:**

Az Agilis Manifesto (teljes nevén: Manifesto for Agile Software Development, magyarul gyakran: Agilis Kiáltvány) egy 2001-ben megfogalmazott alapdokumentum, amely lefektette az agilis szoftverfejlesztés alapelveit. 17 neves szoftverfejlesztő dolgozta ki az Egyesült Államokban, akik hatékonyabb és emberközpontúbb megközelítést kerestek a szoftverfejlesztéshez a korábbi, merevebb módszertanok (pl. vízesésmodell) helyett.

**Scrum keretrendszer**

**Mi a Scrum?**

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 fő 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 termékrészletet hozzon létre.

**Scrum események**

**Scrum események:**

**Sprint Planning (Sprint Tervezés)**: A Sprint Planning (magyarul: sprinttervezés) 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 (Napi 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 (Sprint Értékelés)**: A Sprint Review (magyarul: sprint áttekintő vagy sprintbemutató) 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 (Sprint Utólagos Elemzés)**: A Sprint Retrospective (magyarul: sprint retrospektív vagy sprint visszatekintő) 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.

**Scrum 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, priorizálódik 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 áttekintsék, 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.

**A scrum alkalmazása**

**Scrum bevezetése egy projektbe:**

**A Scrum bevezetéséhez következő lépések szükségesek:**

**1. Alapelvek és szerepek megértése.**

**2. Scrum Master és Product Owner kiválasztása.**

**3. Product Backlog összeállítása.**

**4. Sprint Planning és első Sprint indítása.**

**5. Scrum események (Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective) végrehajtása.**

**6. Iterációk és folyamatos fejlesztés.**

**7. Projekt monitorozása és átláthatóság fenntartása.**

**8. Scrum adaptálása és javítása.**