Afbeelding met tekst, Lettertype, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijvingScrum cheat sheet

[Ivan 3](#_Toc160310579)

[Scrum Master: 3](#_Toc160310580)

[Product owner: 3](#_Toc160310581)

[Development Team: 3](#_Toc160310582)

[Koiya 4](#_Toc160310583)

[Sprint review: 4](#_Toc160310584)

[Sprint Retrospective: 4](#_Toc160310585)

[Efraïm 5](#_Toc160310586)

[Sprint planning 5](#_Toc160310587)

[Product/Sprint backlog 5](#_Toc160310588)

[Scrum poker (complexiteit) 6](#_Toc160310589)

[Yassine 7](#_Toc160310590)

[Verschil tussen DoD/acceptatiecriteria 7](#_Toc160310591)

[Burndown Chart 7](#_Toc160310592)

[Definition of done 7](#_Toc160310593)

[Maurice 8](#_Toc160310594)

[Verschil tussen agile/waterval 8](#_Toc160310595)

[User stories(format) 8](#_Toc160310596)

[Daily scrum 8](#_Toc160310597)

[Literatuurlijst 9](#_Toc160310598)

# Ivan

**Rollen** (Staff, 2023 Coursera)

## Scrum Master:

* Facilitate daily Scrum meetings (also called “daily standups”).
* Lead sprint planning meetings.
* Conduct “retrospective” reviews to see what went well and what can be improved for the following sprint.
* Keep a pulse on team members, through individual meetings or other means of communication.
* Manage obstacles that arise for the team by communicating with stakeholders outside of the team.

## Product owner:

* Manage the product backlog by ordering work by priority.
* Set the product vision for the team.
* Communicate with external stakeholders and translate their needs to the team.
* Make sure the team is focused on hitting product needs through communication and evaluating progress.

## Development Team:

* Help in sprint planning and goal setting.
* Lend expertise to program, design, or improve products.
* Use data to find best practices for development.
* Test products and prototypes, plus other forms of quality assurance.

# Koiya

## Sprint review:

* Het voornaamste doel van de sprint review is het inspecteren van de resultaten van de zojuist afgelopen sprint en mogelijke toekomstige wijzigingen te bepalen.
* De scrum team presenteert de uitkomst van hun werk aan de stakeholders en product owner.
* De progressie naar het product doel wordt besproken.
* De sprint review is de een na laatste onderdeel van een sprint.

(Wat is een *sprint review?,* 2024.)

## Sprint Retrospective:

* De sprint retrospective is een moment voor het scrum team om te reflecteren op wat goed ging, wat verbeterd kan worden en besluiten wat ze vaststellen om te verbeteren in de volgende sprint.
* Het reflecteren tijdens de retrospective gaat voornamelijk over onderdelen zoals: individuen, interacties, processen, gereedschappen, en de definition of done.
* Er wordt besproken wat er goed ging tijdens de sprint, welke problemen ze zijn tegen gekomen en hoe ze die wel of niet hebben opgelost.
* De sprint retrospective is het laatste onderdeel van een sprint.
* De scrum master motiveert de rest van het team om hun processen en gewoontes te verbeteren waar mogelijk om de volgende sprint(s) meer effectief en plezierig te maken.

(*Wat Is een sprint retrospective?*, 2024.)

# Efraïm

## Sprint planning

Sprint Planning is een cruciaal evenement in het Scrum-framework dat elke Sprint in gang zet. Hier is een samenvatting van de belangrijkste punten:

1. **Doel:** Sprint Planning initieert de Sprint door het werk dat moet worden uitgevoerd te schetsen. Het volledige Scrum Team werkt samen om een plan te maken voor de komende Sprint.
2. **Besproken onderwerpen:** 
   1. **Onderwerp één:** Het vaststellen van de waarde van de Sprint door het definiëren van een Sprint Goal die communiceert waarom de Sprint waardevol is voor belanghebbenden.
   2. **Onderwerp twee:** Het selecteren van items uit de Product Backlog die in de Sprint moeten worden opgenomen, op basis van discussies met de Product Owner. Het team verfijnt deze items om begrip en vertrouwen te vergroten.
   3. **Onderwerp drie:** Het plannen van het werk dat nodig is voor elk geselecteerd item uit de Product Backlog om een Increment te creëren dat voldoet aan de Definition of Done. Dit omvat het ontleden van items tot kleinere taken, waarbij de Developers de volledige discretie hebben over hoe dit te doen.
3. **Timeboxing:** Sprint Planning wordt beperkt tot een maximum van acht uur voor een Sprint van één maand, waarbij kortere Sprints meestal kortere planning sessies hebben.

Al met al legt Sprint Planning de basis voor de Sprint door de doelstellingen ervan te definiëren, werkitems te selecteren en een plan te maken voor hun voltooiing.

## Product/Sprint backlog

De Product Backlog is een voortkomende, geordende lijst van wat nodig is om het product te verbeteren. Het is de enige bron van werk dat door het Scrum Team wordt uitgevoerd. Items op de Product Backlog die binnen één Sprint kunnen worden afgerond, zijn gereed voor selectie tijdens een Sprint Planning-evenement, nadat ze zijn verfijnd. Product Backlog-verfijning omvat het verder definiëren van items in kleinere, meer precieze items. Deze verfijning kan op elk moment tijdens een Sprint plaatsvinden en draagt bij aan de transparantie en precisie van het werk.

De Product Goal beschrijft een toekomstige staat van het product en dient als richtpunt voor het Scrum Team om tegen te plannen. Het is opgenomen in de Product Backlog, waarbij de rest van de backlog ontstaat om de Product Goal te vervullen.

Een product is een middel om waarde te leveren en kan verschillende vormen aannemen, zoals een service, fysiek product of iets abstracts. De Product Goal vertegenwoordigt het lange termijn doel voor het Scrum Team, waarbij ze één doel moeten vervullen voordat ze het volgende aannemen.

## Scrum poker (complexiteit)

Scrum Poker, ook wel bekend als Planning Poker, is een samenwerkingsmethode die door Scrum-teams wordt gebruikt om de inspanning of complexiteit van taken tijdens de sprintplanning te schatten. Hier is een samenvatting:

1. **Samenwerkende Schatting:** Scrum Poker omvat het hele Scrum-team, inclusief ontwikkelaars, product owners en Scrum Masters, bij het schatten van de inspanning die nodig is voor elk backlog-item.
2. **Consensusvorming:** Elk teamlid krijgt een kaartendeck met waarden die de inspanning of complexiteit vertegenwoordigen (vaak gebruikmakend van Fibonacci-nummers). Ze kiezen privé een kaart die hun schatting voor de taak vertegenwoordigt.
3. **Onthulling en Discussie:** Nadat iedereen een kaart heeft gekozen, onthullen alle teamleden tegelijkertijd hun schattingen. Als er een grote variatie in schattingen is, bespreken teamleden hun redenering om tot een consensus te komen.
4. **Herhaling indien nodig:** Het proces wordt herhaald voor elk backlog-item, waarbij schattingen worden verfijnd totdat het team consensus bereikt over de inspanning die voor elke taak nodig is.
5. **Voordelen:** Scrum Poker bevordert samenwerking, transparantie en collectieve besluitvorming. Het helpt teams om verschillende perspectieven te overwegen en zorgt ervoor dat alle teamleden een gedeeld begrip hebben van het werk dat moet worden gedaan.

Kortom, Scrum Poker is een waardevol instrument om de nauwkeurigheid van sprintplanning te verbeteren door gebruik te maken van de gezamenlijke wijsheid van het team.

# Yassine

## Verschil tussen DoD/acceptatiecriteria

De Definition of Done is een door het team opgestelde lijst met items waar een user story aan moet voldoen zodat zei hem als klaar beschouwen, terwijl een acceptatiecriteria een set met test scenario's is om te bevestigen dat een user story functioneert zoals gewenst.

Het verschil hierin is dat de DoD een algemenere richtlijn is die voor alle story's geldt en een acceptatiecriteria specifiek kan zijn voor bepaalde user story en hier ook elke keer anders is. 1 Definition of Done wordt dan ook gebruikt om alle items op de backlog te kunnen beoordelen op compleetheid. (Definition of Done vs. Acceptance criteria, 2024)

## Burndown Chart

De Burndown Chart is een visuele representatie van de hoeveelheid werk (workload) dat nog over is tijdens een specifiek project in een bepaalde periode, vaak van begin tot eind. Ook zie je een lineaire lijn met hoeveel werk er normaal over zou moeten zijn als je het eerlijk zou verdelen over de gegeven tijdsperiode. Zo kun je dus ten alle tijden zien of het team beter of minder presteert in bepaalde periodes. Dit is handig om bijvoorbeeld problemen tijdig aan te kaarten en in gesprek te gaan met het team als er vastgelegd wordt dat je boven de 'normale' lijn zit met hoeveelheid overgebleven taken (workload). (what is a burndown chart and how do you use one?, 2023)

## Definition of done

Zoals eerder is verteld is de definition of done een gestructureerde lijst met items die gebruikt worden om product back log items te valideren op of ze wel of niet 'klaar' zijn. Dit zorgt ervoor dat het development team het eens is over de beoogde kwaliteit van het product wat ze willen opleveren, en waar het aan moet voldoen om klaar te zijn. (Definition of Done, 2024)

Kortom is het dus:

* Meer gefocust op het product als geheel
* Manier van communicatie tussen teamleden over de kwaliteit
* Of een bepaald item klaar is om op te leveren of niet

# Maurice

## Verschil tussen agile/waterval

Agile en Waterfall zijn twee projectmanagementmethoden. Waterfall is lineair en goed voor projecten met duidelijke eisen, terwijl Agile flexibel is en zich aanpast aan veranderende behoeften, ideaal voor projecten die snelle iteratie vereisen.

* Waterfall volgt een gestructureerde, sequentiële aanpak, geschikt voor projecten met vaste vereisten en duidelijke eindproducten.
* Agile bevordert flexibiliteit en snelle aanpassing aan veranderende projectvereisten, ideaal voor complexe projecten die frequente feedback vereisen.
* De keuze tussen Agile en Waterfall hangt af van projectkenmerken, zoals de duidelijkheid van vereisten, complexiteit en de behoefte aan snelle iteraties.

## User stories

User stories zijn korte beschrijvingen van een softwarefunctie vanuit het perspectief van de eindgebruiker, gericht op het leveren van waarde aan de klant. Ze zijn een kernonderdeel van Agile projectmanagement, helpen bij het focussen op gebruikersbehoeften en bevorderen samenwerking binnen het team.

* User stories plaatsen de eindgebruikers centraal in het ontwikkelingsproces, met als doel softwarefuncties te creëren die echte waarde bieden.
* Ze zijn opgebouwd uit drie componenten: de kaart (Card), het gesprek (Conversation), en de bevestiging (Confirmation), die samenwerken om duidelijke en meetbare doelen te stellen.
* Het INVEST-principe helpt bij het creëren van effectieve user stories door ze Onafhankelijk, Onderhandelbaar, Waardevol, Schatbaar, Klein en Testbaar te maken.

## Daily scrum

De Daily Scrum is een dagelijkse bijeenkomst van 15 minuten voor de ontwikkelaars binnen een Scrum Team, bedoeld om de voortgang naar het Sprint Doel te inspecteren en het Sprint Backlog dienovereenkomstig aan te passen. Het doel is om de communicatie te verbeteren, belemmeringen te identificeren, snelle besluitvorming te bevorderen en daardoor de behoefte aan andere vergaderingen te elimineren. Het Scrum Team kan elke structuur en techniek kiezen die zij willen, zolang de Daily Scrum zich maar concentreert op de voortgang naar het Sprint Doel en een actieplan voor de volgende werkdag oplevert. Dit bevordert de focus en verbetert het zelfmanagement van het team.

* De Daily Scrum is een cruciaal moment voor het ontwikkelteam om dagelijks hun voortgang te bespreken en het werk voor de komende 24 uur te plannen, met het doel om transparantie en aanpassingsvermogen binnen het team te bevorderen.
* Hoewel de Scrum Master en Product Owner mogen deelnemen als zij actief aan het Sprint Backlog werken, is deze bijeenkomst primair bedoeld voor de ontwikkelaars om elkaar verantwoordelijk te houden en samenwerking te bevorderen.
* De Daily Scrum biedt een gestructureerde omgeving voor het team om de noodzaak van andere vergaderingen te elimineren, door dagelijkse communicatie, snelle besluitvorming en het identificeren van belemmeringen.

# Literatuurlijst

* Atlassian. (2023). What is a burndown chart and how do you use one? Geraadpleegd op 1 maart 2024, van <https://www.atlassian.com/blog/project-management/what-is-a-burndown-chart>
* Staff, C. (2023c, november 29). *The 3 Scrum Roles and Responsibilities Explained*. Coursera. <https://www.coursera.org/articles/scrum-roles-and-responsibilities>
* Visual Paradigm. (2024). Definition of Done. Geraadpleegd op 1 maart 2024, van <https://www.visual-paradigm.com/scrum/definition-of-done-vs-acceptance-criteria/>
* Visual Paradigm. (2024). Definition of done vs acceptance criteria. Geraadpleegd op 1 maart 2024, van <https://www.visual-paradigm.com/scrum/definition-of-done-vs-acceptance-criteria/>
* *Wat is Scrum?* (n.d.). Scrum.org. <https://www.scrum.org/learning-series/what-is-scrum/the-scrum-events/what-is-sprint-planning>
* *Wat is een sprint review?* (2024). Geraadpleegd op 2 maart 2024, van Scrum.org. [https://www.scrum.org/learning-series/what-is-scrum/the-scrum-events/what-is-a-sprint-review](What%20is%20Scrum?%20(z.d.).%20Scrum.org.%20https://www.scrum.org/learning-series/what-is-scrum/the-scrum-events/what-is-a-sprint-review)
* *Wat is een sprint retrospective?* (2024). Geraadpleegd op 2 maart 2024, van Scrum.org. <https://www.scrum.org/learning-series/what-is-scrum/the-scrum-events/what-is-a-sprint-retrospective>
* Agile vs Waterfall. Geraadpleegd op 03/03/2024:  
  - <https://www.productplan.com/learn/agile-vs-waterfall/>- <https://www.float.com/resources/agile-vs-waterfall/>- <https://www.atlassian.com/agile/project-management/project-management-intro>
* User stories. Geraadpleegd op 03/03/2024:  
  - <https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories>- <https://activecollab.com/blog/project-management/user-stories-in-agile>- <https://airfocus.com/blog/how-to-write-perfect-user-stories/>
* Daily Scrum. Geraadpleegd op 03/03/2024:  
  - <https://resources.scrumalliance.org/Article/the-daily-scrum>- <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>- <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-daily-scrum>