-- Scrum oldal szöveg --

***//Mi a Scrum?***

A Scrum egy agilis módszertan, amely együttműködést és folyamatos fejlesztést támogat.

Az agilitás azt jelenti, hogy a projekt csapata folyamatosan javítja és finomítja a munkafolyamatot a visszajelzések (Daily Scrum) alapján.

Ez a módszer hatékony lehet olyan projektekben, ahol a feladatok és a célok nem teljesen meghatározottak, és a változások gyakoriak, például a szoftvertervezésben.

***//Milyen szerepek találhatóak a Scrum modellben?***

**A Terméktulajdonos:**

-A terméktulajdonos nem egy bizottság, hanem egy személy.

-Az egyetlen személy, aki felelős a Termék Backlog <ez egy link lesz> kezeléséért.

-A terméktulajdonos is elvégezheti, ezeket a feladatokat, de elvégeztetheti a fejlesztőcsapattal is.

-Ahhoz, hogy a Terméktulajdonos sikeresen el tudja végezni a feladatát, a teljes szervezetnek tiszteletben kell tartania a döntéseit. A Terméktulajdonos döntései a Termék Backlog tartalmában és az elemek sorrendjében nyilvánulnak meg. Senki nincs felhatalmazva arra, hogy a Fejlesztőcsapattal a meghatározottól eltérő követelmény-rendszer szerint dolgoztasson, és a Fejlesztőcsapat sem fogadhat el utasítást senki mástól.

**A Fejlesztőcsapat:**

-A Fejlesztőcsapat olyan szakemberekből áll, akik azon dolgoznak, hogy minden egyes Sprint végén leszállítható legyen a termék egy “Kész” potenciálisan kibocsátható verziója.

-A Fejlesztő csapatokat úgy állítja össze és hatalmazza fel a szervezet, hogy ők maguk szervezzék és menedzseljék saját munkájukat. Az így létrejövő szinergia optimalizálja a Fejlesztőcsapat hatékonyságát és termelékenységét.

-A Fejlesztőcsapatok az alábbi tulajdonságokkal rendelkeznek:

* Önszerveződőek. Senki – még a Scrum Mester – sem mondja meg a Fejlesztőcsapatnak, hogy miként hozzanak létre a Termék Backlogból potenciálisan szállítható funkcionalitást tartalmazó Inkrementumokat;
* A Fejlesztőcsapatok kereszt-funkcionálisak, és csapatként minden olyan ismerettel és készséggel rendelkeznek, ami szükséges a termék Inkrementumok elkészítéséhez;
* A Scrum a „Fejlesztő”-n kívül nem alkalmaz külön titulust a Fejlesztőcsapat egyes tagjaira, függetlenül attól, hogy egyénenként milyen tevékenységet végeznek. Ez alól a szabály alól nincs kivétel.
* . A Fejlesztőcsapatokban nincsenek alcsoportok egyes célfeladatok – pl. tesztelés vagy üzleti elemzés – elvégzésére; ez alól a szabály alól nincs kivétel; illetve,
* A Fejlesztőcsapatban az egyes tagok speciális ismeretekkel, készségekkel és szakterületi tudással rendelkezhetnek, de a felelősség az egész Fejlesztőcsapatra, mint egy egységre hárul.

**Scrum Mester:**

-A Scrum Mester a Scrum megértéséért és betartásáért felelős. A Scrum Mesterek ezt az által érik el, hogy megbizonyosodnak a csapat Scrum elméleti-, gyakorlati- és szabályismeretéről, valamint meggyőződnek elkötelezettségükről is.

-A Scrum Mester szolgáltatásai a Terméktulajdonos felé

-A Scrum Mester többféle módon segíti a Terméktulajdonost, többek között azzal, hogy:

* Módszereket alakít ki a Termék Backlog hatékony kezelésére;
* Segít megérteni a Scrum Csapatnak, hogy miért szükséges, hogy a Termék Backlog elemei világosak, tömörek legyenek;
* Megérti a terméktervezést empirikus környezetben;
* Biztosítja, hogy a Terméktulajdonos tudja, hogy miként rendezze a Termék Backlogot az érték maximalizálása érdekében
* Érti és gyakorolja az agilitást; valamint,
* Kérés illetve szükség esetén előmozdítja a Scrum események lebonyolítását.

-A Scrum Mester szolgáltatásai a Fejlesztőcsapat felé

-A Scrum Mester többféle módon segíti a Fejlesztőcsapatot, beleértve:

* Felkészíti, támogatja a Fejlesztőcsapatot az önszerveződésben és a kereszt-funkcionalitás kialakításában;

Segíti a Fejlesztőcsapatot magas színvonalú termékek előállításában;

Eltávolítja a Fejlesztőcsapat útjába kerülő akadályokat;

* Kérés illetve szükség esetén előmozdítja a Scrum események lebonyolítását; és,
* Segíti a Fejlesztőcsapatot olyan szervezeti környezetben, ahol még nem teljes mértékben vezették be és értették meg a Scrumot.

***//Milyen események találhatóak a Scrum modellben?***

**A Sprint:**

-A Scrum lelke a legfeljebb egy hónapig tartó Sprint, melynek időtartama alatt előáll egy “Kész”, használható és potenciálisan kibocsátható termék.

- A Sprintek hossza legjobb esetben a teljes fejlesztési idő során azonos. Az előző Sprint lezárása után azonnal egy újabb Sprint kezdődik.

-A Sprintek Sprint Tervezésből, Napi Scrumokból, a fejlesztési munkából, a Sprint Áttekintésből és a Sprint Visszatekintésből épülnek föl.

-A Sprint során:

* Nem történnek olyan változtatások, melyek veszélyeztetik a Sprint Célját;
* A minőségi célok nem csökkennek; és,
* A Terméktulajdonos és a Fejlesztőcsapat újra tárgyalhatja és tisztázhatja a Feladatokat (Scope) az időközben szerzett ismeretek alapján.

-Hasonlóan a projektekhez, a Sprintek is valamilyen cél elérését szolgálják.

-Minden egyes Sprint tartalmaz:

* egy meghatározást, ami leírja, hogy minek kell megvalósulnia, egy modellt és egy rugalmas tervet, ami
* irányt mutat a megvalósításban. A Sprint részének tekintjük továbbá az elvégzett munkát és az eredményül kapott terméket.

--A Sprintek időtartama egy naptári hónapra korlátozott.

Ha a Sprint hossza túl hosszú, megváltozhat a megvalósítandó dolog specifikációja, emelkedhet a komplexitása és nőhet a kockázat.

-A Sprintek úgy biztosítják a tervezhetőséget, hogy legalább minden naptári hónapban egyszer ellenőrzik a Sprint Cél felé haladást, és szükség esetén kiigazítják a folyamatot.

**Sprint tervezés:**

-A Sprintben végzendő munkát a Sprint Tervezésen tervezik meg.

-Ez a terv a teljes Scrum Csapat közös munkájának eredménye.

-A Sprint Tervezés időtartama egy hónapos Sprint esetében legfeljebb nyolc óra.

-Rövidebb Sprintek esetén az esemény időtartama általában kisebb.

-A Scrum Mester biztosítja, hogy az esemény megtörténjen, és a résztvevők megértsék annak célját. A Scrum Mester ráneveli a Scrum Csapatot az időkorlátok betartására.

-A Sprint Tervezés a következő kérdésekre válaszol:

* Mit fog tartalmazni a következő Sprint eredményeképpen szállítandó Inkrementum?
* Hogyan lehet elvégezni az Inkrementum előállításához szükséges munkát?

-Első kérdéskör: Mi fog elkészülni ebben a Sprintben?

* A Fejlesztőcsapat azon dolgozik, hogy felvázolja a Sprint során megvalósítandó funkcionalitást.
* A Terméktulajdonos bemutatja a Sprint során elérendő célt és azokat a Termék Backlog tételeket, amelyek megvalósításával a Sprint eléri a Sprint Célt. A teljes Scrum Csapat együttműködik a Sprintben elvégzendő munka megértésének érdekében.
* Ennek a megbeszélésnek a bemeneti elemei a Termék Backlog, a legutóbbi termék Inkrementum, a Fejlesztőcsapat tervezett kapacitása a Sprint ideje alatt, valamint a Fejlesztőcsapat korábbi teljesítménye.
* Az, hogy az adott Sprint számára a Termék Backlogból hány tételt választanak ki, egyedül a Fejlesztőcsapaton múlik. Kizárólag a Fejlesztőcsapat tudhatja, hogy mit képes végrehajtani a soron következő Sprintben.
* Miután a Fejlesztőcsapat előre jelezte, hogy a Termék Backlog mely elemeit fogja leszállítani a Sprint során, a Scrum Csapat elkészíti a Sprint Célt <ide majd kell egy link>.

-Második kérdéskör: Hogyan készül el a kiválasztott munka?

* Miután a Sprint Célját meghatározta és a Sprintbe kerülő Termék Backlog tételeket kiválasztotta, a Fejlesztőcsapat eldönti, hogy a Sprint során miként építi be ezt a funkcionalitást a “Kész” termék inkrementumba.
* Az erre a Sprintre kiválogatott Termék Backlog tételeket, valamint ezek leszállítási tervét együttesen Sprint Backlognak (Sprint Teendőlista) nevezik.
* A Fejlesztőcsapat általában a Termék Backlog működő termék inkrementummá konvertálásához szükséges feladatok meghatározásával és a rendszer megtervezésével kezdi meg a munkát.
* A munkamennyiség- és becsült ráfordítás szerint is változhat.
* Mindamellett a Sprint Tervezés során elegendő mennyiségű kivitelezendő munkát terveznek meg a Fejlesztőcsapat részére annak érdekében, hogy megalapozottan előre tudják vetíteni, hogy mit vélnek elvégezhetőnek a soron következő Sprint alatt.
* A megbeszélés végére a Fejlesztőcsapat a Sprint első napjaira tervezett feladatokat gyakran egy napos vagy annál kisebb részekre bontja le.
* A Fejlesztőcsapat önszerveződve vállalja el a Sprint Backlogban szereplő egyes feladatokat a Sprint Tervezés alatt, valamint amennyire szükséges, a Sprint közben is.
* A Terméktulajdonos segíthet tisztázni a kiválasztott Termék Backlog tételeket és kompromisszumokat köthet.
* Ha a Fejlesztőcsapat úgy ítéli meg, hogy túl sok vagy túl kevés az elvégzendő munka, újratárgyalhatja a kiválasztott Termék Backlog tételeket a Terméktulajdonossal.
* A Fejlesztőcsapat másokat is meghívhat a megbeszélésre, hogy technikai vagy szakterületi tanácsokat adjanak.
* A Sprint Tervezés végére a Fejlesztőcsapatnak el kell tudni magyarázni a Terméktulajdonosnak és a Scrum Mesternek, hogy miként szándékozik önszerveződő csapatként dolgozni a Sprint Cél megvalósítása és az elvárt inkrementum elkészítése érdekében.

**Napi Scrum:**

-A Napi Scrum megbeszélés egy maximum 15 perc időtartamú megbeszélés, ahol a Fejlesztőcsapat összehangolja a tevékenységeket, és megtervezi az elkövetkezendő 24 órát.

-Ezt a legutóbbi Napi Scrum megbeszélés óta elvégzett feladatok elemzésével, majd a következő Napi Scrum előtt elvégezhető feladatok megtervezésével teszi meg.

-A Napi Scrumot minden nap ugyanabban az időben, ugyanazon a helyen tartják az egyszerűség és hatékonyság elősegítése miatt.

-A megbeszélés során a Fejlesztőcsapat minden egyes tagja az alábbiakat fejti ki:

* Mit sikerült elvégeznem tegnap, ami a Fejlesztőcsapatot segítette a Sprint Cél elérésében?
* Mit fogok tenni ma, ami a Fejlesztőcsapatot segíti a Sprint Cél elérésében?
* Látok-e akadályozó tényezőt, ami gátol engem vagy a Fejlesztőcsapatot a Sprint Cél elérésében?

-A Napi Scrum során a Fejlesztőcsapat ellenőrzi a Sprint Célhoz vezető folyamat haladását és azt, hogy a haladás tendenciája miként változik a Sprint Backlogban szereplő munka teljesítése felé. A Napi Scrum maximálja annak a valószínűségét, hogy a Fejlesztőcsapat eléri a Sprint Célt. A Fejlesztőcsapat vagy egyes csapattagok gyakran közvetlenül a Napi Scrum után részletesen megbeszélik a Napi Scrumon felmerült kérdéseket, vagy áttervezik a Sprintben hátralévő munkát.

-A Scrum Mester biztosítja azt, hogy a Fejlesztőcsapat tagjai minden nap megtartsák a megbeszélést, de a Fejlesztőcsapat felelős a Napi Scrum levezetéséért.

-A Scrum Mester tanítja meg a Fejlesztőcsapatnak, hogy miként tudják a Napi Scrumot a 15 perces időkereten belül megtartani.

-A Scrum Mester ügyel arra, hogy kizárólag a Fejlesztőcsapat tagjai vegyenek részt a Napi Scrumon.

-A Napi Scrum javítja a kommunikációt, szükségtelenné tesz egyéb megbeszéléseket, azonosítja és így eltávolíthatóvá teszi a fejlesztés útjába kerülő akadályokat, kihangsúlyozza és elősegíti a gyors döntéshozatalt és növeli a Fejlesztőcsapat tudását.

-Ez egy, a munka haladásának elemzése és hangolása szempontjából kulcsfontosságú megbeszélés.

**Sprint Áttekintés:**

**Sprint Visszatekintés:**

***//Scrum munkaanyagok***

A Sprint Cél a Sprintben végrehajtásra kiválasztott Termék Backlog elemek megvalósításával elért célkitűzés, a Sprint során előállított termék Inkrementum tárgyának megfogalmazása. A Sprint Cél iránytűként szolgál a Fejlesztőcsapatnak abban a tekintetben, hogy a csapat a Sprint során végig, egyértelműen a meghatározott cél irányába haladjon.

***//A "Kész" fogalma***

FORRÁS: https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-HU.pdf

-- Vízesés oldal szöveg --

//Mi is az a Vízesés modell?

A Vízesés modell a hagyományos, lineáris projektmenedzsment módszertan, amely lépésről lépésre halad egy projekt teljes életciklusán.

A módszer azon alapul, hogy minden szükséges munkát előre meghatározunk, majd a projekt előrehaladtával haladunk előre.

Ez a módszer hatékony lehet olyan projektekben, amelyek előre jól meghatározott eredményeket követelnek, például az építőiparban vagy a szoftvertervezésben.

//Milyen szerepek találhatóak a Vízesés modellben?

-- Rólunk oldal szöveg --

A csapat:

-Császár András:

-Csóka András:

-Kővágó Levente:

-Kulimák Máté:

-Tátrai Dominik Oszkár:

-- Scrum quiz oldal szöveg --

-- Vízesés quiz oldal szöveg --