1. Çevik Manifesto'nun 4 değerinde de daha çok önem verdiğimiz alanların nedenleri hakkında açıklama yazınız.

Müşteri işbirliği > sözleşmedeki kesin kurallar

Genel olarak yapılan işler müşteri için yapılmaktadır ve kar amacı gütmektedir. Müşteri ile ne kadar iş birliği yapılırsa müşteri memnuniyeti o kadar artar. Müşteri ile yapılan bir sözleşmedeki kesin kurallara dayalı iş yapılırsa müşterinin değişen ve zamanla gelişen istekleri karşılanmaz ve bu da müşteriyle ilişkileri olumsuz etkiler. Bu nedenle gelecekte aynı müşteriden alınacak işleri engelleyebilir veya olumsuz bir referans olarak potansiyel müşterilere yansıyabilir. Sonuç olarak şirketin potansiyeline zarar verebilir.

Çalışan Ürün > detaylı dökümantasyonlar

Detaylı dökümantasyonlar bir işin ilerleyişini veya bir daha aynı benzeri bir iş geldiğinde yön gösterici olarak kullanılmaktadır. Fakat şirketin amacı çalışan bir ürün koymaktır. Detaylı dökümantasyonlar çalışan bir ürün ortaya çıkarmakta araç olabilir. Bir işi yaparken detaylı dökümantasyon tutmak işin ilerleyişini yavaşlatabilir, ürünün ortaya çıkma süresini uzatabilir. Bu nedenle çalışan ürün ortaya çıkarmak detaylı dökümantasyonlardan daha önemlidir.

Ekip > kullanılan araçlar

Bir ürünü ortaya çıkaran o ürün üstünde çalışan ekiptir, bunu yaparken hangi araçları kullandıkları değişebilir. Ekibin hali hazırda kullanmayı bildikleri araçlarla çalışması daha verimlidir, sorunların daha çabuk çözülmesini sağlar. Eğer bir ekibi bilmedikleri, alışkın olmadıkları bir araç kullandırmaya yöneltmek, bu aracı öğrenme ve pratikleştirme açısından zaman alacağı için ürünün ortaya çıkış süresini arttırır. Ayrıca şirketler için kullanılan aracı değiştirmek, bir ekip üyesini değiştirmekten daha az maliyetli ve şirketin verimliliğindeki değişkenler açısından daha az bilinmeze sahip olan seçenektir.

Değişime uyum > mevcut planı takip

Agile manifesto en temelinde değişim ve bu değişime hızlı uyum sağlama vardır. Eğer alınan bir işte mevcut plana birebir sadık kalıp ilerlemeye devam edilirse değişen müşteri ve pazar beklentilerine yetişmek için geç kalınmış olabilir ve ürünün değerini düşürebilir. Bu nedenle değişime uyum mevcut planı takipten daha önemlidir.

1. Scrum'ın değerlerini örnek vererek açıklayınız.

Cesaret

Scrum bir çerçevedir ve bunu her ekip kendi doldurmalıdır. Her yapılan yeni iş bilinmezlerle doludur, iş yapıldıkça ilerideki adımlar daha rahat görünür. Örneğin alınan bir işin scrum çerçevesinde planlarken her işe verilen zorluk puanı o iş için harcanan eforla uyuşmayabilir fakat cesaret gösterip bir karar verilir ve her sprint sonundaki sprint review ve retrospektif toplantılarında hatalardan çıkarılanlar, paydaşların değişen istekleri ile ilerideki sprintlerde yapılacak işlerin efor puanlaması daha iyi yapılabilir.

Odak

Scrumın önemli değerlerinden biri odaktır. Alınan bir işi parçalara bölüp planlayarak her sprintte ekibi sadece yapması gereken işlere odaklanmasını sağlar veya bir ekip üyesi günlük scrum toplantısında o günkü yapacağı işteki olası sorunu dile getirir ve scrum master bu konudaki yol göstericiliği ile o sorunu nasıl çözeceği hakkında daha iyi bir fikri olur ve sürekli sorunu nasıl çözeceğini düşünmekten çok işine odaklanabilir.

Taahüt

Scrum’da her sprint bir taahüt demektir. Müşterinin isteği en başından PO tarafından product backloga dökülür. Her sprint başında product backlogdan sprint backloga bir veya birkaç iş çekilir ve bu işlerin yapılması taahüt edilir. Her sprint sonunda sprint review ve retro toplantılarında aslında bu taahütü verilen işlerin değerlendirmeleri yapılır.

Saygı

Scrumdaki saygı scrum rollerinin birbirleriyle etkileşimlerinden de görülebilir. Örneğin PO işi parçalara böler fakat bu iş parçaçıklarının nasıl yapılması gerektiği hakkında ekibe bir yönlendirme yapmaz ya da scrum master ekibin ilerleyişini takip eder, veriler fakat retro toplantısında gelecek sprint hakkında diktelerde bulunmaz ekibin kendisinin doğru yolu bulmasını sağlar. Böylece ekibin sosyal nedenlerle verimliliğinin düşmesini engeller.

Açıklık

Scrumda yapılan işler sprint sonlarındaki sprint review toplantıları ile açıkça müşteriye gösterilir. Scrum master ekibin ilerleyişindeki verileri retro toplantılarında açıkça gösterir. Günlük scrumlarda herkes hangi işi yapacağını önceki gün hangi işi yaptığını açıkça belirtir. Genel olarak scrumın her ritüelinde veya işinde açıklık vardır, ve bu ilerleyişi, gelişimi kolaylaştırır.

1. Bir ürün hayal edin ve bu ürünün product backlog'unu hazırlayın. Product Backlog hazırlarken önce Epicler, Epiclerin altında da storyler açılması gerekiyor. Story'lerimizi "User Story" formatında açacağız ve INVEST kurallarına uygun şekilde olmaları gerekiyor. Story'lere Story Point Tahminleme yöntemine uygun olarak puan vermenizi ve storylari MoSCoW yöntemine göre önceliklendirmenizi istiyorum. Son olarak da ilk sprint'i düşünerek öncelikli işlerden bir sprint backlog oluşturmanızı istiyorum.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Video izleme ve paylaşma sitesi yapımı | | | | | | | | |
| Epic | ID | ... olarak | ... yapabilmeliyim | Çünkü ... | Öncelik | Tahminleme | Sprint | Durum |
| Web sitesinin  Giriş sayfasının oluşturulması | 1. | Yönetici | Öne çıkan videoları göstermeliyim | Sitenin ilgisini arttırmak için | Should | 8 |  |  |
| 2. | Yönetici | İçerik türü başlıkları eklemeliyim | İstenilen içeriğe daha kolay ulaşabilmek için | Should | 5 |  |  |
| 3. | Ziyaretçi | Arama yapabilmeliyim | İstediğim içeriğe daha kolay ulaşabilmek için | Must | 13 | 1 |  |
| 4. | Ziyaretçi | Hesap oluşturabilmeliyim | Üye grubunun olanaklarından yararlanabilmek için | Must | 5 | 1 |  |
| 5. | Üye | Giriş yapabilmeliyim | Üye grubunun olanaklarından yararlanabilmek için | Must | 5 | 1 |  |
| Hesabım sayfası oluşturulması | 6. | Üye | Şifremi değiştirebilmeliyim | Güvenliğimi sağlamak için | Must | 1 |  |  |
| 7. | Üye | Geçmiş izlediğim videoları görebilmeliyim | Önceden izlediğim videoya daha kolay ulaşabilmek için | Could | 5 |  |  |
| 8. | Üye | Yüklediğim videoları görebilmeliyim | Onlara daha kolay ulaşabilmek için | Should | 5 |  |  |
| Video izleme sayfası oluşturulması | 9. | Ziyaretçi/Üye | Video açıklamasını görebilmeliyim | Video içeriğinin daha iyi anlaşılması için | Should | 3 |  |  |
| 10. | Üye | Yorum yapabilmeliyim | Fikirlerimi belirtmek, etkileşimde bulunmak için | Should | 3 |  |  |
| 11. | Yönetici | Benzer kategoride videolar paylaşmalıyım | İzleyecinin videosu bittikten sonra sitede kalmasına devam etmek için | Could | 13 |  |  |
| Video ekleme | 12. | Üye | Bilgisayardan video yükleyebilmeliyim | Videoyu sitede paylaşabilmek için | Must | 21 | 1 |  |
| 13. | Üye | Başlık ekleyebilmeliyim | Videonun içeriğini anlatmak için | Must | 3 |  |  |
| 14. | Üye | Açıklama ekleyebilmeliyim | Video içeriğini özetleyebilmek için | Should | 3 |  |  |
| Video izleme etkinliğinin iyileştirilmesi | 15. | Ziyaretçi/Üye | Videoyu durdurup başlatabilmeliyim | İşim çıktığında kaldığım yerden devam edebilmek için | Should | 13 |  |  |
| 16. | Ziyaretçi/Üye | Videoyu istediğim dakikaya ilerletebilmeli ve çekebilmeliyim | İlgi çekmeyen kısımları geçebilmek için | Should | 21 |  |  |
| 17. | Ziyaretçi/Üye | Videonun sesini kısıp arttırabilmeyim | İstediğim ses düzeyinde izleyebilmek için | Should | 8 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Sprint Backlogu | | | |
| ID | Kullanıcı Hikayesi | Görevler | Efor |
| User Story 3. | Ziyaretçi olarak istediğim içeriğe daha kolay ulaşabilmek için arama yapabilmeliyim. | Arama modülünü geliştir. | 13 |
| Arama modülünün testini gerçekleştir. |
| User Story 4. | Ziyaretçi olarak üye grubunun olanaklarından yararlanabilmek için hesap oluşturabilmeliyim. | Sayfalara kayıt ol butonu ekle | 5 |
| Kayıt olma sayfası ekle |
| Üye veri tabanı oluştur |
| Hesap oluşturma demosu gerçekleştir |
| User Story 5. | Üye olarak üye grubunun olanaklarından yararlanabilmek için giriş yapabilmeliyim | Üye giriş butonu ekle | 5 |
| Üye girişi demosu gerçekleştir |
| User Story 12. | Üye olarak sitede video paylaşabilmek için bilgisayardan video yükleyebilmeliyim | Video yükleme sayfası oluştur | 21 |
| Bilgisayardan yüklenecek dosyanın formatını doğrula |
| Bilgisayardan videoyu websitesinin server’ına çek |
| Video’yu sitede görüntüle |
| Video yükleme demosu yap |

4- Bu eğitimin size kattıklarını anlatınız.

Bu eğitim bana çevik manifestonun ortaya çıkış nedenleri, değerleri ve prensiplerinden başlayarak kanbanın nasıl ve ne zaman kullanıldığını, kanban pratiklerini ve ritüellerini öğretti. Scrum’ın bir metodoloji olmayıp bir çerçeve olduğunu, scrum’ın ana elementleri ve değerleri çervesinde sunulan röller, eserler ve ritüller ile gösterdi. Scrum açıklamalarında karşılaştığım ve bir türlü anlayamadığım çapraz fonksiyonelliğin ne olduğunu anlamamı sağladı. Okulda proje yönetimi dersinde daha önce görmüş olduğum Scrum çerçevesinin nasıl uygulandığı, rollerin görevleri daha net bir şekilde anlamamı sağladı. Örneğin scrum masterın hizmetkar lider, bir yol gösterici gibi çalıştığını, scrumdaki rollerin bir yönetici gibi değil de bir ekibin üyesiymiş gibi olduğunu kavramamı sağladı. Verilen ödevle birlikte product backlogunun nasıl oluşturulması ve buradaki user storylerin nasıl puanlandığı konusunda fikir sahibi olmamı sağladı. Başta Ali Vardar hocam olmak üzere bu bootcamp’i düzenleyen Techcareer ailesi böyle bir imkan tanıdığı için teşekkür ederim.