**Samenvatting Scrum**

Hayk Markarian – 1004184 – INF1J3



**Inhoud**

3. - Wat is Scrum?

- Begrippen

4. - Voor- en nadelen

**Wat is scrum?**

Scrum is een framework dat vooral gebruikt wordt voor projecten in complexe en dynamische omgevingen in een teamverband. Oorspronkelijk uit de IT-wereld is Scrum een manier voor projectgroepen om sneller, beter, overzichtelijker en goedkoper aan projecten te werken en wordt tegenwoordig ook veel ingezet in projecten buiten de IT.[[1]](#footnote-1)

**Begrippen**

**Scrum rollen**:

* **Ontwikkelteam**: Een team dat bestaat uit 5 tot 9 leden dat het huidige project ontwikkelt tot een product voor de eindgebruiker.
* **Product Owner**: Vertegenwoordigt naar het *Ontwikkelteam* en geeft met de *product backlog* door aan het *Ontwikkelteam* wat er geleverd moet worden.
* **Scrum Master**: Houdt goed contact met de *Product Owner* en het *Ontwikkelteam* als middelman, zorgt ervoor dat het Scrum proces soepel gaat en helpt het team als er vertragingen oplopen.

**Sprint meetings**:

* **Sprint**: Een afgebakende periode (1-4 weken) met vaste onderdelen. In deze periodes hebben de ontwikkelaars de tijd om te werken aan wat er in de huidige sprint aan gewerkt wordt.
* **Sprintplanning**: Een planning van de *Product Owner* waarin staat wat er in die sprint gedaan moet worden voor het *Ontwikkelteam*. Dit zorgt voor duidelijkheid voor wat er gedaan moet worden.
* **Stand-up**: Een korte dagelijkse bijeenkomst waarin de voortgang beschreven wordt en obstakels besproken worden. Deze duren ongeveer 15 minuten.
* **Sprint Review**: Een presentatie van het *Ontwikkelteam* over de resultatenaan het einde van een sprint voor feedback van de betrokkenen voor hoe het product eraan toe is.
* **Sprint Retrospective**: Een evaluatie aan het einde van een sprint om het proces te verbeteren voor de volgende sprint.

**4 Artefacten**:

* **Product backlog**: Een lijst waarin staat wat er gedaan moet worden om het product te ontwikkelen en onderhouden. Deze wordt beheerd door de *Product Owner*.
* **Sprint backlog**: Een overzicht van een wat er gedaan moet worden in de aankomende sprint.
* **Definition of done**: Een lijst met vereisten waarom een item moet voldoen om als voltooid verklaard te worden tijdens een sprint.
* **Scrumbord**: Een bord met een ‘to do’, ‘doing’ en ‘done’ kolom waarin de taken in de sprint backlog weergegeven worden.

**Andere termen:**

* **User Story**: Een korte beschrijving van een onderdeel van een product vanuit de perspectief van de eindgebruiker met een bepaalde structuur (Als *wie*, wil ik *wat*, zodat ik *waarom*?).[[2]](#footnote-2)

**Voor- en nadelen**

Voordelen van Scrum zijn dat je het team niet hoeft te vertellen wat ze precies moeten doen. Het gewenste resultaat wordt bepaald in de vorm van *user story’s*, waarbij het team gaat kijken hoe dat resultaat bereikt kan worden. Ook heb je meer contact met de opdrachtgever door bijvoorbeeld de *stand-ups*. Je bespreekt dan waar je op dit moment staat, wat je verder nog moet doen en of er problemen zijn waar je niet uit komt.

Je hebt een realistische planning. De *Product Owner* bepaalt de prioriteiten, en op basis van deze zal het ontwikkelteam zich de komende *sprint* hieraan werken. De tijd is beter in te schatten en zorgt voor een beter planning waar iedereen achter staat.

Doordat je zo veel communicatie hebt met de *Product Owner*, is het duidelijk welke onderdelen van het product daadwerkelijk nodig zijn, zodat je enkel bouwt wat nodig is. Je begint bij de basis en ontwikkelt in opkomende *sprints* het product verder.

Nadelen van Scrum zijn dat het gecompliceerd is. Het is niet makkelijk om de Scrum methode te leren. Veel mensen zijn er niet aan gewend, dus het kost vaak tijd om eraan te wennen. Een ander nadeel is dat iedereen achter Scrum moet staan. Als de management en directie er niet vastberaden genoeg zijn, dan kan het team niet goed functioneren. Ook kan het onoverzichtelijk zijn voor grote projecten doordat het moeilijk te organiseren is.[[3]](#footnote-3)

1. *De Scrum Guide,* Geraadpleegd op 1 november 2020 via <https://scrumguide.nl/> [↑](#footnote-ref-1)
2. Rik van der Wardt, *Scrum Begrippenlijst: Overzicht en uitleg*, Geraadpleegd op 1 november 2020 via <https://agilescrumgroup.nl/overzicht-en-uitleg-scrum-termen/> [↑](#footnote-ref-2)
3. *Softwareontwikkeling met de scrum-methode: ja of nee?*, Geraadpleegd op 1 november 2020 via <https://www.biright.nl/nieuws/artikelen/183-softwareontwikkeling-met-de-scrum-methode-ja-of-nee> [↑](#footnote-ref-3)