Naam: Adam Bahara  
Klas: INF1F  
Leerlingnummer: 1016424

|  |  |
| --- | --- |
| SCRUM SAMENVATTING |  |

De geschiedenis van Scrum

Als je vroeger een project wilde beginnen schreef je een heel plan uit waarin alles van het begin tot het eind stond. Hoe, wanneer, waar en door wie (projectmanager) het project moest worden uitgevoerd. Het resultaat was meestal onaangenaam, het is allemaal duurder geworden, het duurde langer dan verwacht, de kwaliteit kon beter en als je een fout had gemaakt, doordat bijvoorbeeld de klant een ander product wilde (denk aan technologische ontwikkelingen), kon je niet meer terug. Dit is de watervalmethode. Scrum was hier de ideale oplossing voor. Scrum is een flexibele manier om producten te maken. Je werkt in een multidisciplinaire ontwikkelteam waarbij je in korte periodes van 1-4 weken, die sprints worden genoemd, resultaten oplevert. Over het ontwikkelteam zal ik later in de samenvatting op terug komen.

Afbeelding met buiten, blauw, teken, zitten

Automatisch gegenereerde beschrijving

Het verschil nog even in een notendop. Zoals je kan zien bij de watervalmethode kan je niet meer naar terug “Design” als je bijvoorbeeld bij ‘’Testing’’ bent. Dit is precies waarom het waterval word genoemd: **zodra je eenmaal aan een project bent begonnen, kan je niet meer terug naar de vorige stappen!** Bij scrum kan dit natuurlijk wel, omdat je op korte termijn resultaten oplevert.

Hoe werkt scrum?

Als voorbeeld nemen we het maken van een nieuwe telefoon. In de eerste sprint onderneem je meteen actie, je deelt een foto van het design van de telefoon op en welke features de telefoon allemaal heeft op sociale media. Al de feedback die je krijgt noemen we ook wel user stories. Dit is eigenlijk een wenslijst van de product owner, dit is de klant of de vertegenwoordiger van de klant zoals de projectmanager. De wenslijst ziet er als volgt uit: Als klant wil ik een beweging sensor op mijn telefoon, zodat ik weet hoe veel stappen ik op een dag zet. Vervolgens creëer je een product backlog. Hierin staan **alle** **user stories** van de telefoon in. Zoals ik al eerder zei, lever je op korte termijn resultaten op. Daarom de pak je als het ware user stories uit de product backlog en verdeel je die over de sprint backlogs. De sprint backlog is eigenlijk dus een deel van een product backlog. De telefoon die ik als voorbeeld nam moet bijvoorbeeld een beweging sensor hebben, een capaciteit van 128 GB en hij moet waterbestendig zijn. Deze user stories zouden dus in mijn sprint backlog moeten zitten. De user stories kunnen ook worden opgedeeld in de terminologie: MoSCoW. Dit is een soort van meting van wat het product echt zou moeten hebben tot wat het misschien zou kunnen hebben. Ook is er een Definition of Done, hierbij moet een user story getest zijn, door iemand anders gebruikt zijn en aan de acceptatiecriteria voldoen. In elke sprint heb je “iedere dag” een Daily Scrum. Dit is een staand gesprek van een kwartiertje waarin word besproken of iedereen op schema loopt en of er obstakels zijn zodat iedereen elkaar kan helpen. Aan het eind van een sprint is er een sprint retrospective. Dit is een korte tijd waarin het ontwikkelteam een gesprek heeft om te reflecteren op de sprint en te bespreken wat er in de volgende sprint zal moeten gedaan worden en wat er beter kon. Deze verbeteringen/feedback kunnen worden meegenomen in de komende sprints zodat het ontwikkelteam het product kan verbeteren. In de volgende sprints worden de andere sprint backlogs uitgevoerd, zodat aan het eind van het project de telefoon helemaal klaar zal zijn. Aan het eind van het project hebben we een sprint review (Scrum Company. (z.j.), tijdens de review wordt het eindproduct gepresenteerd aan de betrokkenen: de product owner(s), eventuele collega’s en managers. De betrokkenen kunnen natuurlijk feedback hebben zodat het volgende project soepeler verloopt. De nadelen van scrum zijn dat je het niet bij een klein project kan gebruiken. Dit komt omdat scrum geen makkelijke framework is en er veel moeite in moet worden gestoken. Ook kan je scrum niet gebruiken als je in je individueel een project wilt starten, omdat je een multidisciplinair team nodig hebt.

Scrumteam

Het scrumteam bestaat uit de product owner, de scrummaster en het developmenteam. De product owner is de klant of de vertegenwoordiger van de klant. Hij/zij is degene aan wie het product of de dienst wordt geleverd. Het is daarom belangrijk dat de communicatie tussen het team en de product owner goed verloopt. De product owner moet voldoende kennis en ervaring hebben om de product backlog te bepalen. Als je bijvoorbeeld een boer hebt die geen televisie heeft als product owner voor een project om een telefoon te maken ben je op het onjuiste adres.

Volgens Rik van der Wardt (z.j.) bestaat uit een klein team van maximaal 2-9 mensen die verantwoordelijk zijn voor het opleveren van het product. De teamleden hebben verschillende achtergronden en disciplines. Het team kan bijvoorbeeld bestaan uit iemand van ICT, Marketing en Sales. Zij zorgen dat alle user stories in werkende producten of diensten worden gezet. In het developmentteam kan ook een scrummaster zitten.

De scrummaster is de procesverantwoordelijke. Hij is geen projectleider! Vaak worden deze twee begrippen door elkaar gehaald. De scrummaster kan ook in het ontwikkelteam zitten. De scrummaster zorgt dat alles effectief en efficiënt loopt. Dit doet hij bijvoorbeeld door de Daily Standups te organiseren en polshoogte te nemen van wat er allemaal nog gedaan moet worden.

# Bibliografie

Wardt, R. v. (z.j.). *Scrum Begrippenlijst: Overzicht en Uitleg (+ video, templates, checklist).* Geraadpleegd op 1 november 2020, via https://agilescrumgroup.nl/overzicht-en-uitleg-scrum-termen/.

Scrum Company. (z.j.). *Wat is Scrum*. Geraadpleegd op 31 september 2020, via <https://www.scrumcompany.nl/wat-is-scrum/>.