

MAKÜ|BTF

BUCAK TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ

Yazılım Proje Yönetimi

Ders 12:
Scrum Roller

Dr. Öğr. Üyesi Elvan DUMAN

eduman@mehmetakif.edu.tr
Yazılım Mühendisliği Bölümü

Bu derste;

- **Scrum derin şekilde ele alınacak**
- **Scrum'a genel bir bakış**
- **Scrum takımını oluşturan çekirdek roller**

Scrum Guide ([scrumguides.org](https://www.scrumguides.org))

Scrum takımının doğrularını anlatan ana kaynak

Scrum geliştirme, teslimat ve karmaşık ürün yapılarını destekleyen bir çerçevedir. (framework)

Iterative

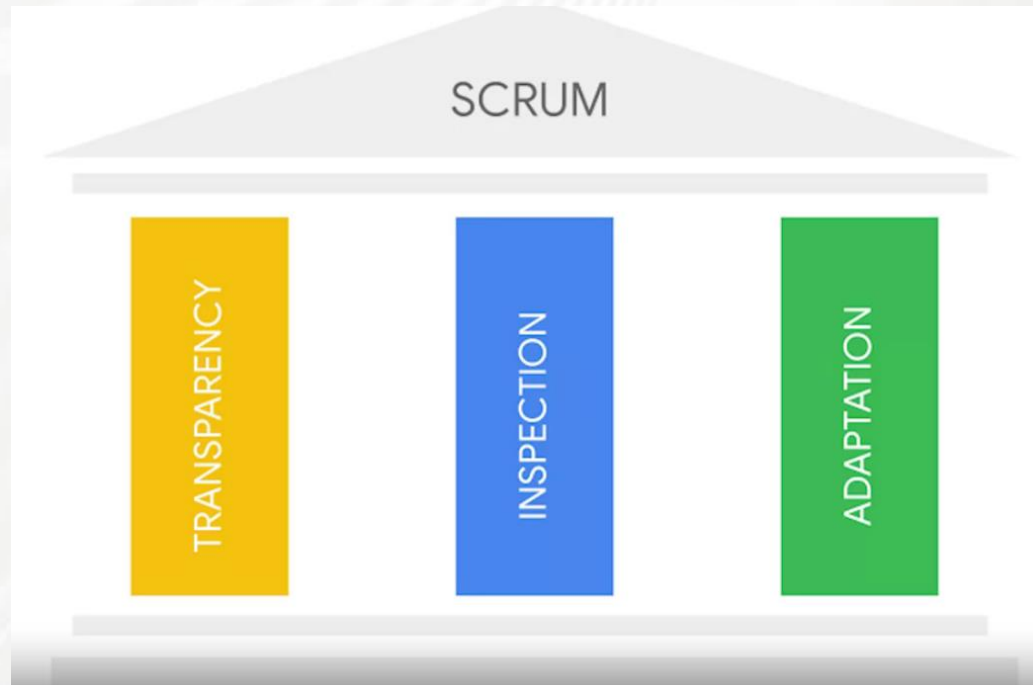
Teslimat için çevrimler sürekli tekrarlanır

Incremental

İşin **birbiri üzerine inşa** edilen küçük parçalara bölünerek ele alınmasıdır.

Empiricism (Deneyimcilik)

Gerçek bilgi hayatın kendisinden ve tecrübelerden edinilir fikridir. Tahmin edilemez dünyada planın tam olarak işleyeceğini varsayamayız. Bunun yerine alınan tüm kararlar gerçek deneyimler ve zor veriye dayanır. Her bir sprint projeyi geliştirmemize yardımcı olacak değerli bilgilerle dolu küçük bir deney olarak algılanır. 3 Sütun üzerine inşa edilir.



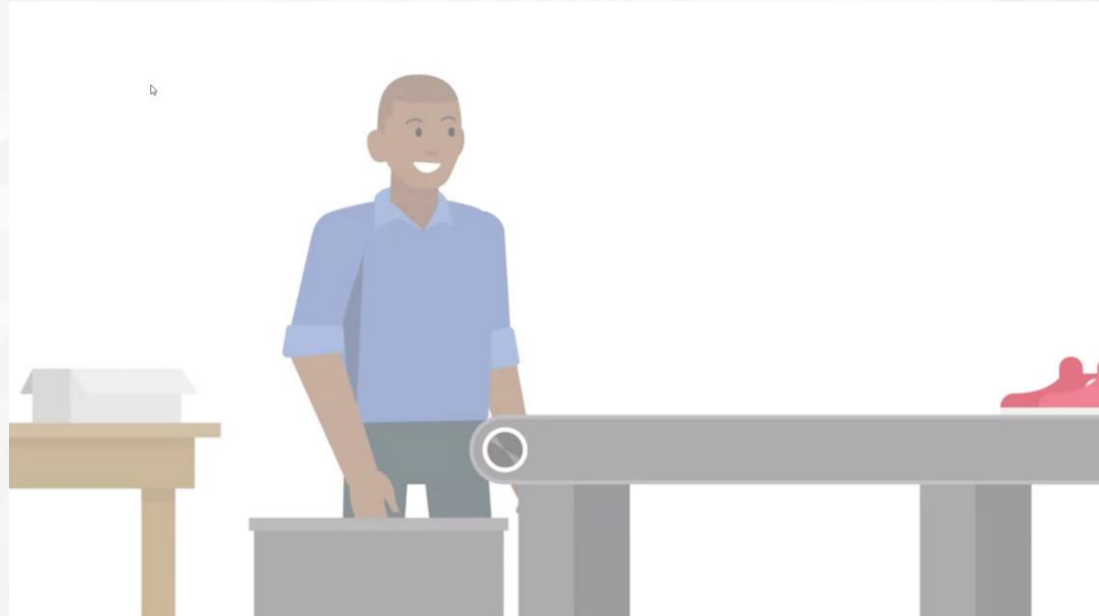
1. Transparency (Şeffaflık)

Çalışmamızın en önemli yönlerini sonuçtan sorumlu üyelere görünür kıldığımız anlamına gelir. Tüm üyeler şeffaf olmalı. Scrum küçük bir takım olduğundan şeffaflık kolaydır.

Scrum içindeki şeffaflık takım verimliliği ve proje tamamlanması için kritik öneme sahiptir. Bu şeffaflık paydaşlar, kullanıcılar ve diğer tüm etkilenenler için genişletilip güven kazanılabilir. çalışmamızın en önemli yönlerini sonuçtan sorumlu olanlara görünür kıldığımız anlamına gelir. Bu hatayı azaltacağı gibi oluşan az hataların da birlikte sorumluluğunu almak demektir.

2. Inspection (Kontrol, denetleme, teftiş)

Sprint sonuçlarının periyodik olarak denetlenmesi, istenmeyen sonuçların ortaya çıkarılmasına yardımcı olur.



3. Adaptation (Adaptasyon, Uyum)

Sorunlara anında düzeltmeler içermesine rağmen, gelecekteki projelerin geçmişteki hataları tekrarlamaması için bir değişikliğin uygulanmasıyla da ilgili olabilir.

1. Commitment (Bağlılık)

- Kişisel olarak Scrum Takımının hedefleri başarmasına bağlılık

2. Courage (Yüreklendirme)

- Scrum Takımı üyeleri doğru olanı yapma ve zorlu problemler üzerinde çalışma cesaretine sahip olmalıdır.

3. Focus (Odaklanma)

- Herkes sprintteki kendi görevine ve takımın başarısına odaklanır.

4. Openess (Açıklık)

- Scrum'ın çalışması için ekip ve paydaşları, tüm çalışmalar ve işi gerçekleştirmenin getirdiği çeşitli zorluklar hakkında açık olmayı kabul eder.

5. Respect (Saygı)

- Takım üyeleri fikirlere, yeteneklere ve takım üyelerinin özgürlüğüne saygı göstermelidir.

1 of 3:

At the Sprint Review, the team demonstrates their progress on a scene for the studio manager, who has invited the film's special effects director to observe their processes and give feedback. The special effects director suggests three new ideas for the scene.



2 of 3:

At the Daily Standup, an animator shares that their productivity has slowed because they do not have the right computer to render their videos. As Scrum Master, you gather information about the issue and go to your technology partner to discuss how to resolve the problem together.



At the Sprint Retrospective, you ask the team to come up with one idea around their scene production processes to improve their efficiency.

Transparency

Inspection

Adaptation

Transparency

At the Daily Standup, an animator shares that their productivity has slowed because they do not have the right computer to render their videos. As Scrum Master, you gather information about the issue and go to your technology partner to discuss how to resolve the problem together.



Inspection

At the Sprint Review, the team demonstrates their progress on a scene for the studio manager, who has invited the film's special effects director to observe their processes and give feedback. The special effects director suggests three new ideas for the scene.



Adaptation

At the Sprint Retrospective, you ask the team to come up with one idea around their scene production processes to improve their efficiency.



Motive olmuş bireyler etrafında projeler oluşturun. Onlara ihtiyaç duydukları ortamı ve desteği verin ve işi tamamlamaları için onlara güvenin.

Bireyleri motive etmenin en iyi yolu, onlara gerçekten umursadıkları bir misyon ve ürün vizyonu vermektir, böylece bu amaç doğrultusunda çalışmak konusunda kendilerini iyi hissedebilirler.

Misyon (Mission)

Agile'da misyon, süreç boyunca ekibiniz için sabit kalan ve onlara üzerinde çalışacakları bir şey veren kısa bir ifadedir.

Ürün Vizyonu-Görüşü (Product Vision)

Takımın sınırlarının ve sorumluluklarının ne olduğunu ortaya çıkaran bir görüş belirlemektedir.

Bir misyon bir işi niçin yaptığınızı söyler (amacınızdır). Ürün vizyonu ise ürün bittiğinde az çok ürünün neye benzeyeceğini hayal etmemize yardımcı olur (hedeflerinizdir).

Virsual Verse Misyonu

Evdeki çalışma alanlarını hayata geçirerek kullanıcıların sağlığını ve mutluluğunu iyileştirir.

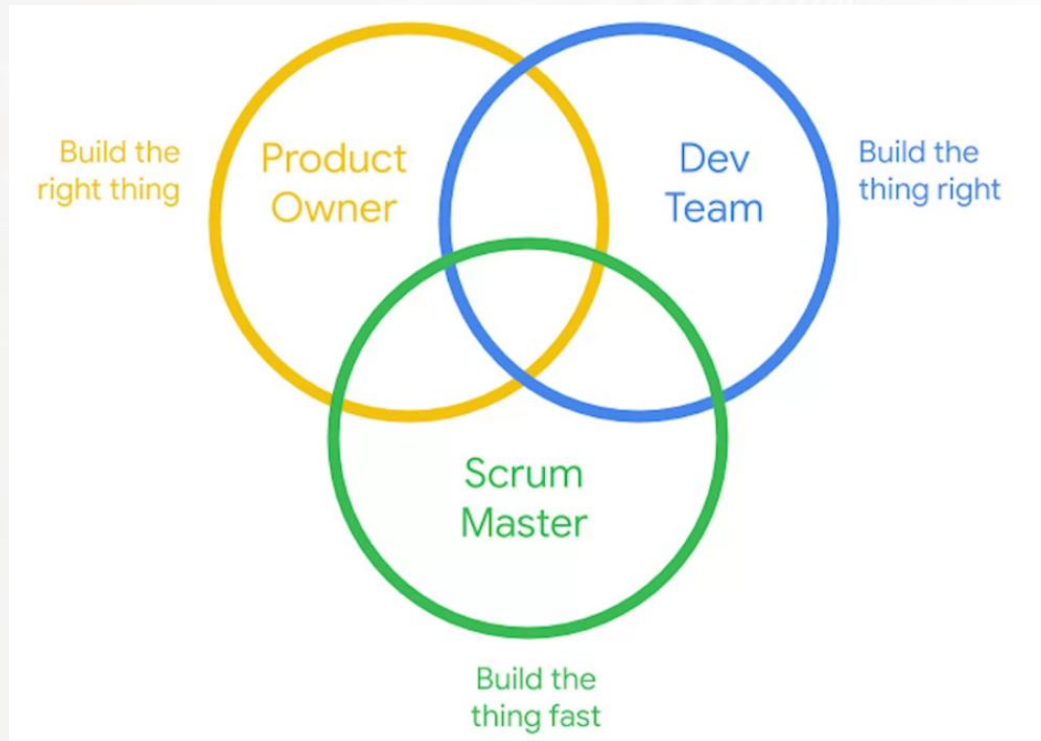
Virtual Verse Ürün Vizyonu

Ev çalışma alanlarını dönüştüren online bir market



Mısyon (Mission)

- Scrum yönetıcısı (Scrum Master)
- Ürün sahibi (Product Owner)
- Geliştirici üyeler (Development Team)



Scrum takımı çapraz işlevlidir (cross-functional). Scrum takımı bir teslimat yaptığında, başarı tüm takıma aittir. Proje ekibinde yazılım geliştirici, pazarlama uzmanı, kalite sorumlusu veya lojistik uzmanı olmanızın bir önemi yok.

Scrum takımı kendi kendini organize eder (self-organizing, self-managing)

Daha önce çalıştığınız ya da umduğunuz görevleri dikte eden sık sık güncelleme talep eden yapıdan farklıdır. Scrum takımları 5 değere sıkı sıkıya bağlıdır. Esnek ve organik bir ortam harika sonuçlar verebilir. Amaç kendi kendini yöneten bir ortam yaratmaktır. Sürekli müdahaleler ahengi bozar.

Scrum Yöneticisi, tüm ekip üyelerine Scrumu anlama ve uygulama için yardım ederek Scrum süreçlerini destekleyer ve yükseltir.

Takımın en iyi performansı göstermesine yardım eder. Bireysel olarak ekip üyelerini destekler dış zorlukları yönetir.

Virtual Verde alışveriş sepeti özelliklerinde hata alıyor diyelim. Scrum master hatayı bir seferliğine düzeltmek yerine hataya yol açan nedenleri anlamak ve iyi bir çözüm bulması için takıma yardım eder. Belki bir test planına veya yeni bir çözüm incelemesine ihtiyaç var?

Scrum Yöneticisi Sorumlulukları

- Takım üyelerine Agile ve Scrum pratiği, kuralları ve değerleri hakkında liderlik (coaching) eder.
- Product backlog (Ürün iş listesi) 'ları etkili yönetebilmek için çözüm yolları bulunmasına yardım eder.
- Scrum olaylarını kolaylaştırır. (Örneğin sprint sonlarındaki Sprint retrospektif toplantıları gibi.)
- Engelleyici unsurların kaldırılmasına yardımcı olur. (araçlara, eğitime ulaşım gibi)
- Takım dışından gelen yardımcı olmayan etkileşimleri engeller

Peki Bir Scrum Master görevleri başarabilmek için özellikleri ne olmalı?

- Bir Scrum Master'ın liderlik ederken organize ve destekleyici olması gerekir.
- Kolaylaştırıcılık
- Çalıştırıcı, antrenör (coach)
- Mükemmel bir iletişimci (farklı tipte insanlarla güçlü bir iletişim kurabilme yeteneği)
- Organizasyon yeteneği
- Destekleyici liderlik (patron veya üstün bakan bir lider değil)
- Takım üyelerine koçluk yapma

Bir ürün sahibi (product owner)

Bir Ürün Sahibi, ekibin doğru ürünü veya hizmeti oluşturmasını sağlamakla görevlidir. Kullanıcının istemediği bir ürünün geliştirilmesinde scrum takımı kolaylaştırıcı olamaz.

- Scrum takımı tarafından teslim edilen ürün değerlerini sürekli en iyilemeye çalışır.
- Takım içinde müşterinin sesi gibi hareket eder ve bunu ürün iş listesinin sahipliği ile gösterir.
- Ürün Sahibinin sorumlulukları arasında Scrum Takımının çalışmalarının genel amaç ve misyon dahilinde neden önemli olduğunu anlamasına yardımcı olmak da yer alır.

Bir ürün sahibi (product owner)

- Ürün iş listesinin takımda görünür ve şeffaf olmasını sağlar.
- Ürün veya hizmetlerin müşterinin ihtiyaçlarını karşıladığından emin olur.
- Belirleyicidir
- Müşteri odaklıdır.
- Esnektir. Yeni bilgiye açıktır.
- İyimser ve pozitif.
- Uygun (Available)
- İşbirlikçi

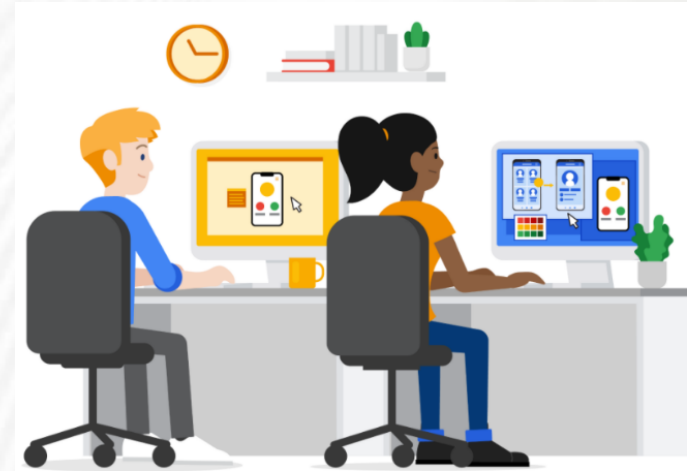
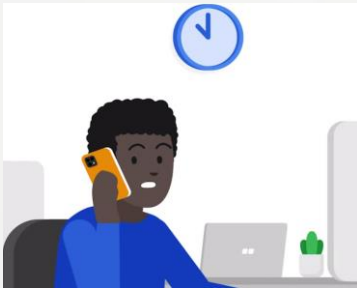
Ürünü geliştirecek 3-9 arasında insandan oluşan takımdır.

Çevik kalacak kadar küçük fakat önemli işleri başaracak kadar yeterli bir ekip?

Küçük takım çeşitliliğin, yeteneğin ve fikirlerin azlığından zorlanabilir. Diğer yandan geniş takım iletişim eksikliği veya fikir bombardımanında kalabilir.

Özellikleri

- Çapraz fonksiyonel (Cross functional): Takım ürünü geliştirecek özelliklere sahip olmalı.
- Kendi kendini yönetebilir. (Self-organizing)
- Destekleyici
- Müşteri temelli



- Takımın aynı fiziksel ortamda olması kalitenin ve verimin artığına inanır fakat her zaman mümkün olmayabilir.

Product Backlog (Ürün İş listesi)

Ürün İş Listesi, bir ekibin üzerinde çalıştığı şeyler için tek yetkili kaynaktır.

- Ürün özellikleri
- Ürün ihtiyaçları
- Ürün teslimleriyle ilgili aktiviteler

