



Scrum

Bartosz Wrzałka

Definicja Scruma

Ramy postępowania (ang. framework), dzięki którym ludzie mogą z powodzeniem rozwiązywać złożone problemy adaptacyjne, by w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

Scrum jest:

lekki, łatwy do zrozumienia, trudny do opanowania.





Podstawy Scruma

Przejrzystość

Wszystkie istotne aspekty procesu muszą być widoczne dla osób odpowiedzialnych za osiągnięte rezultaty.



Inspekcja

Osoby wykorzystujące Scruma muszą poddawać częstej inspekcji artefakty scrumowe oraz postępy w realizacji Celu Sprintu (ang. Sprint Goal), żeby wykrywać niepożądane rozbieżności.



Adaptacja

Jeżeli osoba dokonująca inspekcji ustali, że jeden lub więcej aspektów procesu wykracza poza przyjęte limity oraz że wytwarzany w ten sposób produkt nie będzie akceptowalny, proces lub przetwarzany materiał muszą zostać skorygowane. Korekta musi być wykonana jak najszybciej, by ograniczyć dalsze odstępstwa.





Role w Scrumie

Developer (od 3-9)

Zespół Deweloperski złożony jest z profesjonalistów, których zadaniem jest dostarczenie, na zakończenie każdego Sprintu, gotowego do potencjalnego wydania Przyrostu (ang. Increment) produktu. Tylko członkowie Zespołu Deweloperskiego tworzą Przyrost. Zespoły Deweloperskie są międzyfunkcjonalne, w swoim składzie posiadają wszystkie umiejętności niezbędne do wytworzenia Przyrostu.



Scrum Master

[Scrum Master](#) jest odpowiedzialny za to, by Scrum był rozumiany i stosowany. Scrum Masterzy dokonują tego poprzez zapewnienie, że Zespół Scrumowy stosuje się do założeń teorii Scruma, jego praktyk i reguł.

Scrum Mastera można określić mianem przywódcy służebnego Zespołu Scrumowego.



Product Owner

Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za maksymalizację wartości produktu i pracy Zespołu Deweloperskiego.

Właściciel Produktu jest jedyną osobą zarządzającą Backlogiem Produktu (ang. Product Backlog).

Właściciel Produktu to pojedyncza osoba, nie komitet.





Zdarzenia i spotkania

Sprint

Sercem Scruma jest Sprint — ograniczenie czasowe trwające jeden miesiąc lub krócej, podczas którego wytwarzany jest „Ukończony”, gotowy do użycia i potencjalnego wydania Przyrost.

Sprinty zawierają i składają się z Planowania Sprintu, Codziennych Scrumów, pracy wytwórczej, Przeglądu Sprintu i Retrospektywy Sprintu



Cel sprintu

Cel Sprintu to założenie, które zostanie spełnione w ramach Sprintu poprzez implementację wybranych elementów Backlogu Produktu. Dostarcza Zespołowi Deweloperskiemu wskazówek w jakim celu tworzony jest Przyrost.



Sprint Planning (8h)

Spotkanie, na którym jest planowana praca przeznaczona do wykonania w Sprincie.

Planowanie Sprintu daje odpowiedź na następujące pytania:

- Co może zostać dostarczone w ramach Przyrostu będącego rezultatem nadchodzącego Sprintu?
- W jaki sposób, niezbędna do dostarczenia Przyrostu, praca będzie realizowana?



Daily Scrum (15m)

Spotkanie podczas którego bieżące działania są synchronizowane i powstaje plan na najbliższe dwadzieścia cztery godziny. Aby zredukować złożoność, Codzienny Scrum ma wyznaczone stałe miejsce i czas.



3 pytania z Daily Scrum

- Co zrobiłem wczoraj, co pomogło Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
- Co zrobię dzisiaj, co pomoże Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
- Czy widzę jakiegokolwiek przeszkody mogące uniemożliwić mi lub Zespołowi Deweloperskiemu osiągnięcie Celu Sprintu?



Sprint Review (4h)

Przegląd Sprintu to spotkanie organizowane na zakończenie Sprintu w celu przeprowadzenia inspekcji Przyrostu i, jeśli zajdzie taka potrzeba, dostosowania Backlogu Produktu. Podczas Przeglądu Sprintu Zespół Scrumowy i interesariusze współpracują w zakresie tego, co zostało ukończone w Sprincie.



Retrospektywa (3h)

Retrospektywa Sprintu jest okazją dla Zespołu Scrumowego do przeprowadzenia inspekcji swoich działań i opracowania planu usprawnień, który zostanie wcielony w życie w najbliższym Sprincie.

Retrospektywa Sprintu ma na celu sprawdzenie, co działa się w ostatnim Sprincie, biorąc pod uwagę ludzi, relacje, procesy i narzędzia.



Backlog Refinement

Spotkanie robocze Zespołu Scrumowego, na którym pracują oni nad zawartością Product Backlog.

Nie powinien zabierać więcej niż 10% czasu zespołu.





Artefakty

Product Backlog

Backlog Produktu to uporządkowana lista wszystkiego, co może być potrzebne w produkcie oraz jedyne źródło wymaganych zmian, które mają być w produkcie wprowadzone. Odpowiedzialnym za Backlog Produktu, w tym jego zawartość, dostępność i kolejność, jest Właściciel Produktu.





Product Backlog

CBS

Plan

Arbeit

Bericht

Board

⌵

Q

SCHNELL-FILTER:

Bugs and improvements

REMAINING

! REMAINING

Nur meine Vorgänge

Zuletzt aktualisiert

VERSIONEN [Version erstellen](#) | x

Alle Vorgänge

CBS-1344

CBS-997

CBS-1242

CBS-1243

CBS-1244

CBS-929

CBS-988

CBS-901

CBS-1019

CBS-1017

CBS-1016

CBS-127

CBS-1025

CBS-1046

CBS-438

CBS-417

CBS-415

Vorgänge ohne Versionen

EPEN

Alle Vorgänge

CBS-1344

CBS-997

CBS-1242

CBS-1243

CBS-1244

CBS-929

CBS-988

CBS-901

CBS-1019

CBS-1017

CBS-1016

CBS-127

CBS-1025

CBS-1046

CBS-438

CBS-417

CBS-415

Backlog 123 Vorgänge

Sprint erstellen

↑

CBS-1344

...

↑

CBS-997

...

↑

CBS-1242

...

↑

CBS-1243

...

↑

CBS-1244

...

↑

CBS-929

...

↑

CBS-988

...

↑

CBS-901

...

↑

CBS-1019

...

↑

CBS-1017

...

↑

CBS-1016

...

↑

CBS-127

...

↑

CBS-1025

...

↑

CBS-1046

...

↑

CBS-438

...

↑

CBS-417

...

↑

CBS-415

...



Sprint Backlog

Backlog Sprintu to zbiór elementów Backlogu Produktu wybranych do Sprintu rozszerzony o plan dostarczenia Przyrostu produktu i realizacji Celu Sprintu. Poprzez Backlog Sprintu Zespół Deweloperski prognozuje, które funkcjonalności znajdą się w kolejnym Przyroście i jaką pracę należy wykonać, aby te funkcjonalności dostarczyć w postaci „Ukończonego” Przyrostu.





























Sprint Backlog

 Dashboards ▾ Projects ▾ Issues ▾ Agile ▾ More ▾ [Create issue](#) ▾ ? ⚙️ 

Team Scrum Board

Plan Work Report Board ▾

SPRINT: Sprint 3 ▾ QUICK FILTERS: Product UI Server Only My Issues Recently Updated ⌵

To Do	In Progress	In Review	Done
<div> TIS-28 ↑ Research options to travel to Pluto  5</div>	<div> TIS-27 ↑ Add Phobos and Deimos Tours as a Preferred Travel Partner  8</div>	<div> TIS-58 ↓ Add feedback button to the plugin sample code </div>	<div> TIS-9 ⛔ After 100,000 requests the SeeSpaceEZ server dies </div>
<div> TIS-8 ↑ Requesting available flights is now taking > 5 seconds </div>	<div> TIS-10 ↑ Bad JSON data coming back from hotel API </div>	<div> TIS-45 ↑ Email non registered users to sign up with Teams In Space  2</div>	<div> TIS-16 ↑ Establish relationship with local office supplies company  3</div>
	<div> TIS-25 ↑ Engage Jupiter Express for outer solar system travel  5</div>		<div> TIS-7 ↑ 500 Error when requesting a reservation </div>
	<div> TIS-20 ↑ Engage Saturn Shuttle Lines for group tours  3</div>		<div> TIS-11 ↑ Register with the Mars Ministry of Labor  2</div>

Przyrost

Przyrost jest sumą wszystkich elementów Backlogu Produktu zakończonych podczas Sprintu i wszystkich Sprintów poprzednich.

Na koniec Sprintu nowy Przyrost musi być „Ukończony”, co oznacza, że musi on być gotowy do użycia i zgodny z Definicją Ukończenia danego Zespołu Scrumowego. Przyrost musi być gotowy do użycia niezależnie od tego, czy Właściciel Produktu decyduje się na jego wydanie.



Definition of Done

Kiedy element Backlogu Produktu albo Przyrost jest określany jako „Ukończony”, wszyscy muszą rozumieć, co to właściwie oznacza. Mimo, że różni się to znacznie pomiędzy Zespołami Scrumowymi, w celu zapewnienia przejrzystości wszyscy członkowie danego zespołu muszą mieć wspólne rozumienie, co oznacza stwierdzenie, że praca została zakończona.





Ćwiczenia

Materiały

[Scrum Guide po polsku](#)

[Scrum Guide po angielsku](#)

Agile Project Management with Scrum (Developer Best Practices)

Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process

[PSM QUIZ](#)

[Scrum.org forum](#)

