



Sunum İçeriği

- Scrum Teorisi
- Scrum Akışı
- Scrum Roller
 - Ürün Sahibi(Product Owner)
 - Geliştirme Takımı (Development Team)
 - Scrum Master
- Scrum Etkinlikleri (Scrum Events)
 - Sprint
 - Sprint Planlama (Sprint Planing)
 - Günlük Scrum (Daily Scrum)
 - Sprint Değerlendirme (Sprint Review)
 - Sprint Retrospektif (Sprint Respective)
- Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)
 - Ürün İş Listesi (Product Backlog)
 - Sprint İş Listesi (Sprint Backlog)
 - Ürün Parçası (Increment)
 - Burndown Chart,
 - Spring Goal
- Eserlerin Şeffaflığı
 - Bitti Tanımı (Define Of Done)





Scrum Teorisi

SCRUM fikrinin ilk olarak Jeff Sutherland ve Ken Schwaber 1990 'lı yıllarda ortaya çıkarmıştır.

Scrum günümüz yazılım dünyasında karmaşık ürün geliştirme sürecinde şeffaf, değişime ayak uydurabilen ve adaptif bir geliştirmeye olanak sağlayan bir çerçevedir.

Scrum basit, anlaması kolay fakat ustalıkla yönetilmesi zor bir süreçtir. Scrum ürün geliştirmeye yarayan bir teknik ya da süreç değil, farklı süreç ve teknikler de kullanılması gerekenleri ortaya koyan bir çerçevedir. Schwaber K. ve Sutherland J.

Scrum Değerleri

Scrum itişip kalkışma kelime anlamında kullanılır Rugby oyunlarında küçük ekiplere verilen bir ismidir. Scrum temel özellik olarak tekrara odaklı gözlem ve geliştirmeler ile kendini yenileme üzerine kurgulanmış bir yönetim felsefesidir.



Scrum

SCRUM fikrinin ilk olarak Jeff Sutherland ve Ken Schwaber 1990 'lı yıllarda ortaya çıkarmıştır.

Scrum günümüz yazılım dünyasında karmaşık ürün geliştirme sürecinde şeffaf, değişime ayak uydurabilen ve adaptif bir geliştirmeye olanak sağlayan bir çerçevedir.

Scrum basit, anlaması kolay fakat ustalıkla yönetilmesi zor bir süreçtir. Scrum ürün geliştirmeye yarayan bir teknik ya da süreç değil, farklı süreç ve teknikler de kullanılması gerekenleri ortaya koyan bir çerçevedir. Schwaber K. ve Sutherland J.

Scrum itişip kalkışma kelime anlamında kullanılır Rugby oyunlarında küçük ekiplere verilen bir isimdir. Scrum temel özellik olarak tekrara odaklı gözlem ve geliştirmeler ile kendini yenileme üzerine kurgulanmış bir yönetim felsefesidir.

**Scrum
Teorisi**

**Scrum
Değerleri**

Scrum basit, anlaması kolay fakat ustalıkla yönetilmesi zor bir süreçtir. Scrum ürün geliştirmeye yarayan bir teknik ya da süreç değil, farklı süreç ve teknikler de kullanılması gerekenleri ortaya koyan bir çerçevedir. Schwaber K. ve Sutherland J.

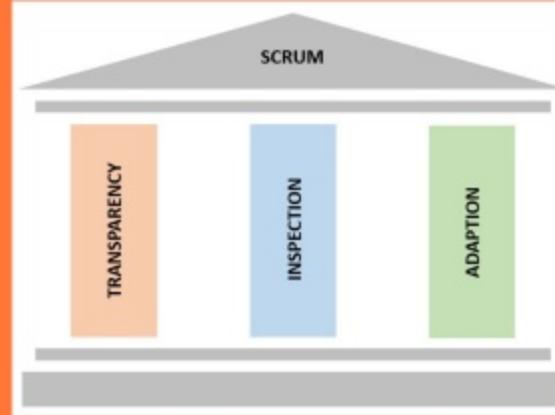
Scrum itişip kalkışma kelime anlamında kullanılır Rugby oyunlarında küçük ekiplere verilen bir isimdir. Scrum temel özellik olarak tekrara odaklı gözlem ve geliştirmeler ile kendini yenileme üzerine kurgulanmış bir yönetim felsefesidir.



SCRUM

DEVELOPERS VS. RUGBY PLAYERS

Scrum Teorisi



"Scrum 'ın temelinde deneysel süreç kontrol teorisi veya deneycilik yer alır" Scrum şeffaftır, denetlenebilir ve adaptif bir şekilde geliştirilebilir.

Bilgi için, yaptığımız çalışmalardan elde ettigimiz deneyimlerin ve öğrenilen kararlardan oluştuğunu savunur.

Scrum, bazı risklerin önceden bulunması, azaltılması ya da kontrol edilmesi için, kaliteyi en iyi seviyeye yükseltmek için yenilemeli ve tekrarlı bir yaklaşımla süreçleri yönetmeye çalışır.

Yapılan deneysel süreçler 3 aşamada kontrol edilir.

Şeffaflık: Çıkacak olan ürünlerden sorumlu tüm kişilerin süreç hakkında bilgi sahibi olabilmesidir. Ekibin ortak bir dil kullanması ve sonuç bekleyenlerin "Bitti" (Done) standartı belirlemesi işleyi takip eden kişilerin süreci anlamasını kolaylaştıracaktır.

Gözlem: Projelerinde Scrum uygulayan takımlar oluşturabilecek sapmaları görebilmek için ara ara mevcut durumla ilgili gözlemler yapması gerekmektedir. Gözlemler ekibi ve işleyi yavaşlatmayacak sıklıkta olmalı ve içinde yetkin kişiler tarafından yapılmalıdır.

Adaptasyon: Gözlem yapan kişi yaptığı gözlemlerinin sonucunda olası bir sapma tespit edebilir. Yapılan tespit ile ilgili hızlıca düzeltme adımlarını uygulamaya geçirmelidir.

Scrum, başarılı olmak için, gözlem ve adaptasyonun etkinliğini artırmak adına 4 toplantı şeklinin uygulanmasını zorunlu kılar.

Sprint Planlama (Sprint Planning)

Günlük Scrum (Daily Scrum)

Sprint Değerlendirme (Sprint Review)

Sprint Retrospektifi (Sprint Retrospective)



Scrum

SCRUM fikrinin ilk olarak Jeff Sutherland ve Ken Schwaber 1990 'lı yıllarda ortaya çıkarmıştır.

Scrum günümüz yazılım dünyasında karmaşık ürün geliştirme sürecinde şeffaf, değişime ayak uydurabilen ve adaptif bir geliştirmeye olanak sağlayan bir çerçevedir.

Scrum basit, anlaması kolay fakat ustalıkla yönetilmesi zor bir süreçtir. Scrum ürün geliştirmeye yarayan bir teknik ya da süreç değil, farklı süreç ve teknikler de kullanılması gerekenleri ortaya koyan bir çerçevedir. Schwaber K. ve Sutherland J.

Scrum itişip kalkışma kelime anlamında kullanılır Rugby oyunlarında küçük ekiplere verilen bir isimdir. Scrum temel özellik olarak tekrara odaklı gözlem ve geliştirmeler ile kendini yenileme üzerine kurgulanmış bir yönetim felsefesidir.

**Scrum
Teorisi**

**Scrum
Değerleri**

Scrum Değerleri

Saygı (Respect)

- PO'ya saygı
- Takım arkadaşına saygı
- Takıma saygı
- İşe saygı
- Şirkete saygı

Şeffaflık / Açık fikir (Openness)

- PO'nun hedefi açık olmalı.
- Takım içinde gizem olmamalı.
- Herkes eleştiriye açık olmalı.

Taahhüt / Kendini adama (Commitment)

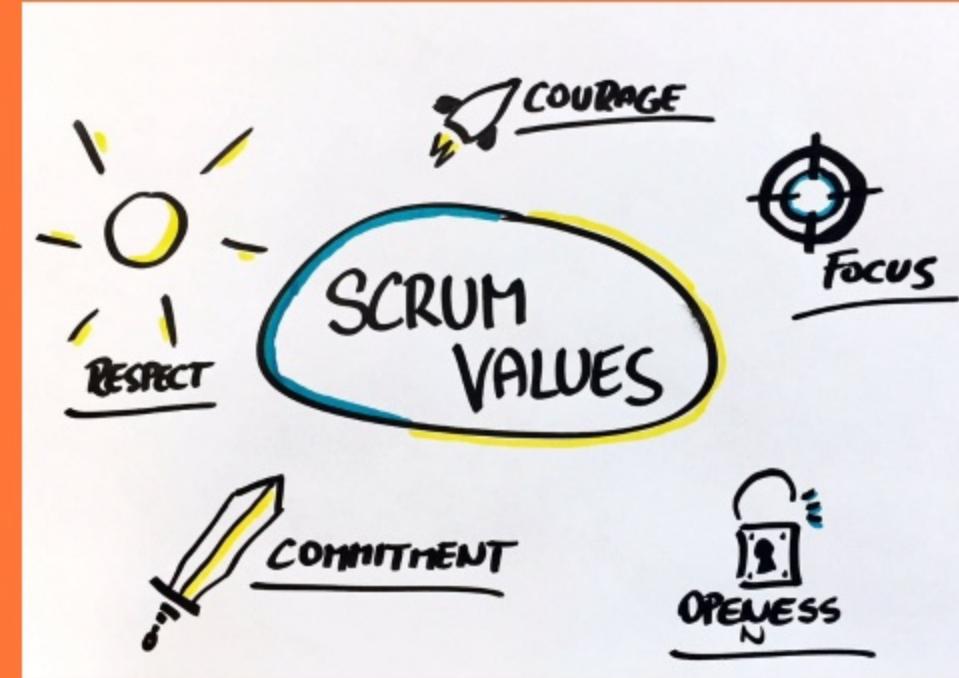
- SM takıma yol göstermeli.
- PO yapılacakları hazır tutmalı.
- Takım söz verdiği işi yapmalı.
- Birey takımın başarısı için çalışmalı.

Odak (Focus)

- Olabildiğince az şeye odaklanmalı.
- Odak değişmemeli.

Cesaret (Courage)

- İyileşmek için
- PO / patrona karşı
- Takım iş alırken
- PO iş verirken





Scrum

SCRUM fikrinin ilk olarak Jeff Sutherland ve Ken Schwaber 1990 'lı yıllarda ortaya çıkarmıştır.

Scrum günümüz yazılım dünyasında karmaşık ürün geliştirme sürecinde şeffaf, değişime ayak uydurabilen ve adaptif bir geliştirmeye olanak sağlayan bir çerçevedir.

Scrum basit, anlaması kolay fakat ustalıkla yönetilmesi zor bir süreçtir. Scrum ürün geliştirmeye yarayan bir teknik ya da süreç değil, farklı süreç ve teknikler de kullanılması gerekenleri ortaya koyan bir çerçevedir. Schwaber K. ve Sutherland J.

Scrum itişip kalkışma kelime anlamında kullanılır Rugby oyunlarında küçük ekiplere verilen bir isimdir. Scrum temel özellik olarak tekrara odaklı gözlem ve geliştirmeler ile kendini yenileme üzerine kurgulanmış bir yönetim felsefesidir.

**Scrum
Teorisi**

**Scrum
Değerleri**



Product Owner

Scrum takımının olması gereken en önemli özelliği iyi iletişim becerilerine sahip olması ve ekip içi yapılan yardımlaşmalarıdır.

Scrum Takımında üç rol vardır:

Product Owner – (Ürün Sahibi) Projede iş odaklı (business oriented) çalışan kişidir. Ürün gereksinimlerinin belirlendiği Product Backlog listesinden sorumludur ve liste öğelerini iş değerlerine göre (business value) sıralar.

Scrum Master – Projedeki teknik olmayan tüm eğitimlerden sorumludur. Karşılaşılan engelleri çözen ve takıma koçluk eden kişidir.

Development Team – (Geliştirme Ekibi) Ekip içindeki analist, yazılımcı, testçi, tasarımcı gibi projenin gelişmesine katkı sağlayan tüm uzmanlardır.

Development Team iki önemli özelliğe sahip olmalıdır:

Cross Functional – Ekip, dış kaynaklardan bağımsız olarak ürünü yaratmak için gereken tüm uzmanlığa sahip olmalıdır. Self Organized – Yapılacak işin ne şekilde yapılması gerektiğini kendilerinin karar vermesi gereklidir. Bu nedenle de daha fazla sorumlulukları olduğunu söyleyebiliriz.

*Bu roller dışında farklı bir rol tanımlanmaz . Testçi, Proje Yöneticisi, Takım Lideri gibi rollere gerek yoktur.

Scrum Master

Development Team



Scrum Rollerleri

Scrum takımının olması gereken en önemli özelliği iyi iletişim becerilerine sahip olması ve ekip içi yapılan yardımlaşmalarıdır.

Scrum Takımında üç rol vardır:

Product Owner – (Ürün Sahibi) Projede iş odaklı (business oriented) çalışan kişidir. Ürün gereksinimlerinin belirlendiği Product Backlog listesinden sorumludur ve liste öğelerini iş değerlerine göre (business value) sıralar.

Scrum Master – Projedeki teknik olmayan tüm eğitimlerden sorumludur. Karşılaılan engelleri çözen ve takıma koçluk eden kişidir.

Development Team – (Geliştirme Ekibi) Ekip içindeki analist, yazılımcı, testçi, tasarımcı gibi projenin gelişmesine katkı sağlayan tüm uzmanlardır.

Development Team iki önemli özelliğe sahip olmalıdır:

Cross Functional – Ekip, dış kaynaklardan bağımsız olarak ürünü yaratmak için gereken tüm uzmanlığa sahip olmalıdır.
Self Organized – Yapılacak işin ne şekilde yapılması gerektiğini kendilerinin karar vermesi gereklidir. Bu nedenle de daha fazla sorumlulukları olduğunu söyleyebiliriz.

*Bu roller dışında farklı bir rol tanımlanmaz . Testçi, Proje Yöneticisi, Takım Lideri gibi rollere gerek yoktur.



Product Owner:
Owns "what" is desired
And "why" it's desired

Scrum Master:
Keeper of Scrum
Process, facilitator

Scrum Team Members:
Owns "how" and "how quickly"
work is delivered

Product
Owner

Scrum
Master

Development
Team

Ürün Yöneticisi - Product Owner

Ürünün sahibidir, başarı ve başarısızlığın en önemli sorumlusudur.

Müşteri tarafından seçilmişdir, geliştirme ekibinin verimini artırmaktan sorumludur.

- Ürün iş listesinin (Product Backlog) yönetilmesinin sorumlusudur.
- Bir ekip veya bir komite değildir tek bir kişidir.
- Ürün sahibi kişinin ekibinden saygı görmesi önemlidir geliştirme takımına yapılacak işler ve sıralaması hakkında tek söz sahibi olan kişidir.
- Proje çıktılarını onay veya ret edebilir.
- Geliştirme ekiplerine Product Owner dışında başka kişilerin iş verme ve iş listesini değiştirmeye yetkisi yoktur.



Product Owner

VISIONARY

- has a clear vision on what is required
- sells project to the organization
- defines goals

COMMUNICATOR

- communicates progress to external parties
- negotiates with stakeholders
- works with stakeholders on value to be realised
- creates shared understanding
- available to the team
- participate in team events

PLANNER

- plans sprints and releases to maximize the value
- prioritizes the backlog
- makes decisions

DOMAIN EXPERT

- has domain knowledge
- is respected in the organization
- represents the business

TEAM PLAYER

- motivates team with clear, elevated goals
- provides team with information required to deliver value

Product Owner is one person to reduce hands-off, ensure continuity and long term thinking. He is respected in the organization, with decision power.

designed by freepik.com



Scrum Rollerleri

Scrum takımının olması gereken en önemli özelliği iyi iletişim becerilerine sahip olması ve ekip içi yapılan yardımlaşmalarıdır.

Scrum Takımında üç rol vardır:

Product Owner – (Ürün Sahibi) Projede iş odaklı (business oriented) çalışan kişidir. Ürün gereksinimlerinin belirlendiği Product Backlog listesinden sorumludur ve liste öğelerini iş değerlerine göre (business value) sıralar.

Scrum Master – Projedeki teknik olmayan tüm eğitimlerden sorumludur. Karşılaşılan engelleri çözen ve takıma koçluk eden kişidir.

Development Team – (Geliştirme Ekibi) Ekip içindeki analist, yazılımcı, testçi, tasarımcı gibi projenin gelişmesine katkı sağlayan tüm uzmanlardır.

Development Team iki önemli özelliğe sahip olmalıdır:

Cross Functional – Ekip, dış kaynaklardan bağımsız olarak ürünü yaratmak için gereken tüm uzmanlığa sahip olmalıdır.
Self Organized – Yapılacak işin ne şekilde yapılması gerektiğini kendilerinin karar vermesi gereklidir. Bu nedenle de daha fazla sorumlulukları olduğunu söyleyebiliriz.

*Bu roller dışında farklı bir rol tanımlanmaz . Testçi, Proje Yöneticisi, Takım Lideri gibi rollere gerek yoktur.



**Product
Owner**

**Scrum
Master**

**Development
Team**

Scrum Master

"Scrum Master, takımın Scrum değerlerine, pratiklerine ve kurallarına bağlılığını garantili altına almakla sorumludur. Scrum Master, takımını ve organizasyonunu Scrum'a adapte eder."

Scrum Master, dış etkenlerden ekibin farklı konularla ilgilenmek zorunda bırakılmaması için bir ebeveyn gibi takımını koruyan kişi gibidir. Takım içindeki kişilere gerektiğinde yapacağı işe ilgili teknik bilgi verebilmeli, ekip içindeki herkesin kendi başına işi yapacak teknik bilgi ve yetkinlik düzeye ulaşana kadar takıma destek olmalı yönlendirmelidir.

Scrum Master gerektiğinde takımı denetlemeli yanlış giden işler varsa takımı uyarmalıdır. Ürün sahibi ile yakın iletişimde olup ara ara süreçle ilgili bilgilendirmeler yapmalıdır. Scrum Master geliştirme takımında yer alabilir ama genellikle bu tavsiye edilmez işlerin içinde olması dışarıdan yapılabilecek gözlemleri kaçırılmasına neden olabilir.

Uygulanması ve dikkat edilmesi gereken en önemli husus ise Scrum Master ve Ürün Sahibi (Product Owner) aynı kişi olmamasına dikkat edilmelidir.

İş listesini ve öncelikleri değiştirebilecek ürün çıktılarına olumlu ve olumsuz bildirim verecek kişi ile işlerin başarılı şekilde yürütülmesini sağlamakla sorumlu olan ekibi dış etkenlerden koruya kişinin aynı olması, duruma göre değişkenlik gösteren ve Scrum kurallarına uymayan bir durum yaratacaktır.

Scrum Master'ın üstlenmiş olduğu sorumluluklar aşağıdaki gibidir.

Takımı doğru şekilde yönlendirmeli, yönetmelidir.

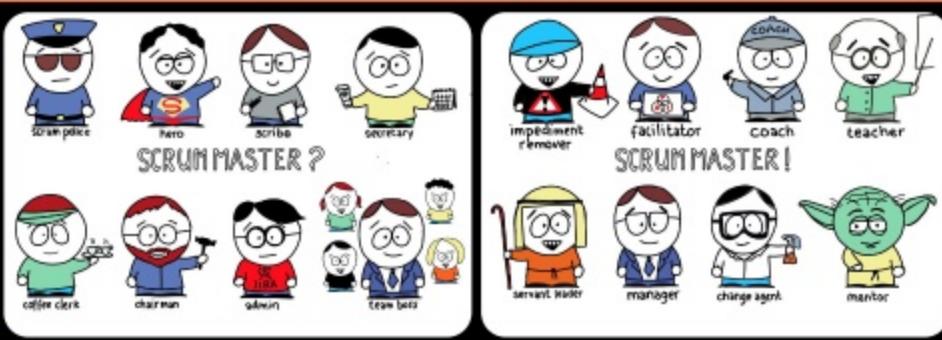
Takımın etkin ve verimli olmasını sağlamalıdır.

Scrum takımı içindeki tüm rol ve birimler arasında yakın temas içerisinde olmalıdır.

Scrum takımın karşıla bileceği sorunları çözebilmelidir.

Scrum takımı proje süresinde dışarıdan gelecek talep ve isteklerden, baskı ve yaptırımlardan korur.

Scrum işleyişinin başarılı şekilde yürütülmesi için çalışır, çabalır.



Scrum Rollerleri

Scrum takımının olması gereken en önemli özelliği iyi iletişim becerilerine sahip olması ve ekip içi yapılan yardımlaşmalarıdır.

Scrum Takımında üç rol vardır:

Product Owner – (Ürün Sahibi) Projede iş odaklı (business oriented) çalışan kişidir. Ürün gereksinimlerinin belirlendiği Product Backlog listesinden sorumludur ve liste öğelerini iş değerlerine göre (business value) sıralar.

Scrum Master – Projedeki teknik olmayan tüm eğitimlerden sorumludur. Karşılaılan engelleri çözen ve takıma koçluk eden kişidir.

Development Team – (Geliştirme Ekibi) Ekip içindeki analist, yazılımcı, testçi, tasarımcı gibi projenin gelişmesine katkı sağlayan tüm uzmanlardır.

Development Team iki önemli özelliğe sahip olmalıdır:

Cross Functional – Ekip, dış kaynaklardan bağımsız olarak ürünü yaratmak için gereken tüm uzmanlığa sahip olmalıdır.
Self Organized – Yapılacak işin ne şekilde yapılması gerektiğini kendilerinin karar vermesi gereklidir. Bu nedenle de daha fazla sorumlulukları olduğunu söyleyebiliriz.

*Bu roller dışında farklı bir rol tanımlanmaz . Testçi, Proje Yöneticisi, Takım Lideri gibi rollere gerek yoktur.



Product Owner:
Owns "what" is desired
And "why" it's desired

Scrum Master:
Keeper of Scrum
Process, facilitator

Scrum Team Members:
Owns "how" and "how quickly"
work is delivered

Product
Owner

Scrum
Master

Development
Team

Development Team

Product Owner'ın yapılacak işler listesi olan Product Backlog'tan, belli bir sürede (Sprint) yapabileceği kadar işi, Product Owner'ın belirlediği önceligi göre çeken, sayısı 3 ila 9 arasında değişen, işi yapacak geliştirme takımıdır. Bir ekibin Scrum Takımı'nın Development Team'i olarak adlandırılabilmesi için bazı özellikler gereklidir;

Development Team "Self Organize" olmalıdır.

Development Team, sorumluluğunu aldığı işlerin yapılması için bir iş atayıcısı veya bir iş takipçisine ihtiyaç duymaz. Tıpkı vücuda giren zararlı bakteri veya mikroplarla savaşan akyuvarlar gibi, işi tamamlamak için gerekli aksiyon konusunda kendi kendine organize olur ve hareket eder.

Development Team "Cross Functional" olmalıdır.

Development Team, Product Backlog'tan çektiği bir Product Backlog Item'ı, Product Owner'ın önüne çalışan bir kod parçası olarak koymakla yükümlüdür. Bunu yapabilmek için, yazılımın analiz, kodlama, test gibi gerekli tüm sahalarını tamamlayacak yetenekte insanlardan oluşmak zorundadır.

Sorumluluk Development Team'e aittir.

Takım içerisindeki kişilerin rolleri ve yetenekleri ne olursa olsun, bir iş Sprint sonunda hangi sahada kalmış olursa olsun, dışarıya karşı bir işin tamamlanmasından tüm takım sorumludur.

Yazılım projesini yolda giden bir araca benzetecek olursak Development Team Product Owner'ın gösterdiği yönde aracı hareket ettiren motor ve aksamıdır.



Scrum Rollerleri

Scrum takımının olması gereken en önemli özelliği iyi iletişim becerilerine sahip olması ve ekip içi yapılan yardımlaşmalarıdır.

Scrum Takımında üç rol vardır:

Product Owner – (Ürün Sahibi) Projede iş odaklı (business oriented) çalışan kişidir. Ürün gereksinimlerinin belirlendiği Product Backlog listesinden sorumludur ve liste öğelerini iş değerlerine göre (business value) sıralar.

Scrum Master – Projedeki teknik olmayan tüm eğitimlerden sorumludur. Karşılaşılan engelleri çözen ve takıma koçluk eden kişidir.

Development Team – (Geliştirme Ekibi) Ekip içindeki analist, yazılımcı, testçi, tasarımcı gibi projenin gelişmesine katkı sağlayan tüm uzmanlardır.

Development Team iki önemli özelliğe sahip olmalıdır:

Cross Functional – Ekip, dış kaynaklardan bağımsız olarak ürünü yaratmak için gereken tüm uzmanlığa sahip olmalıdır.
Self Organized – Yapılacak işin ne şekilde yapılması gerektiğini kendilerinin karar vermesi gereklidir. Bu nedenle de daha fazla sorumlulukları olduğunu söyleyebiliriz.

*Bu roller dışında farklı bir rol tanımlanmaz . Testçi, Proje Yöneticisi, Takım Lideri gibi rollere gerek yoktur.



Product Owner:
Owns "what" is desired
And "why" it's desired

Scrum Master:
Keeper of Scrum
Process, facilitator

Scrum Team Members:
Owns "how" and "how quickly"
work is delivered

Product
Owner

Scrum
Master

Development
Team



SCRUM PROCESS

Enter your sub headline here



SCRUM PROCESS



Scrum Etkinlikleri

Scrum mantığında bitmek bilmeyen ve kararların çıkmadığı toplantılar yoktur. Toplantıları en az düzeye indirmek için belirlenen bazı etkinlikleri vardır. Etkinliklerin en önemli kriterlerinden biri Timeboxed süreleridir.

Scrum'da en önemli etkinlik Sprint'tir. Sprint belirlenmiş bir zaman dilimini içeriği için ne kısaltabilirsiniz ne de uzatabilirsiniz. 2 veya 4 hafta şeklinde planlanıp koşulur. Aynı şekilde Daily Scrum'a da 15 dakika zaman ayrılmıştır. Scrum'daki etkinlikler şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikleri aksatmak veya birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır.

Sprint, Scrum'in kalbidir. Bir sprint bittiğinde ara verilmeden yenisi başlar. Bu nedenle etkinlikleri doğru yönetmek gereklidir.

Sprintler; Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review ve Sprint Retrospektifinden oluşur.

Sprint Planlama

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektif



Sprint Planlama

Sprint planlama toplantıları iki kısımdan oluşur, birinci bölümde nelerin yapılacağına karar verilirken, ikinci bölümde işlerin nasıl yapılacağına karar verilir.

Scrum takımı, ürün sahibi ve Scrum Master'ın olması gereken toplantı dört haftalık sprintlerde sekiz saat, iki haftalık sprintlerde ise dört saat ayrılarak yapılır.

İlk sırasında ; (NE kısmı sorusuna cevap arar)

- o Ürün sahibi sprintte olması istenen özellikleri listeler
- o Geliştirme takımı bu özelliklerden yapılabilecek olanları seçer
- o Ürün sahibi öncelik sırasında son sözü söyler
- o Geliştirme takımı yapılacaklar için son sözü söyler

İkinci sırasında; (NASIL kısmına cevap aranır.)

- o Seçilen hikayeler görevlere tasklara kirilir.
- o Görevler için tahminleme yapılır.
- o İşlerin nasıl yapılacağı kararlaştırılır.
- o Kimin yapacağı sonra da belirlenebilir.

SCRUM PROCESS

Enter your sub headline here



SCRUM PROCESS



Scrum Etkinlikleri

Scrum mantığında bitmek bilmeyen ve kararların çıkmadığı toplantılar yoktur. Toplantıları en az düzeye indirmek için belirlenen bazı etkinlikleri vardır. Etkinliklerin en önemli kriterlerinden biri Timeboxed süreleridir.

Scrum'da en önemli etkinlik Sprint'tir. Sprint belirlenmiş bir zaman dilimini içeriği için ne kısaltabilirsiniz ne de uzatabilirsiniz. 2 veya 4 hafta şeklinde planlanıp koşulur. Aynı şekilde Daily Scrum'a da 15 dakika zaman ayrılmıştır. Scrum'daki etkinlikler şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikleri aksatmak veya birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır.

Sprint, Scrum'in kalbidir. Bir sprint bittiğinde ara verilmeden yenisi başlar. Bu nedenle etkinlikleri doğru yönetmek gereklidir.

Sprintler; Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review ve Sprint Retrospektifinden oluşur.

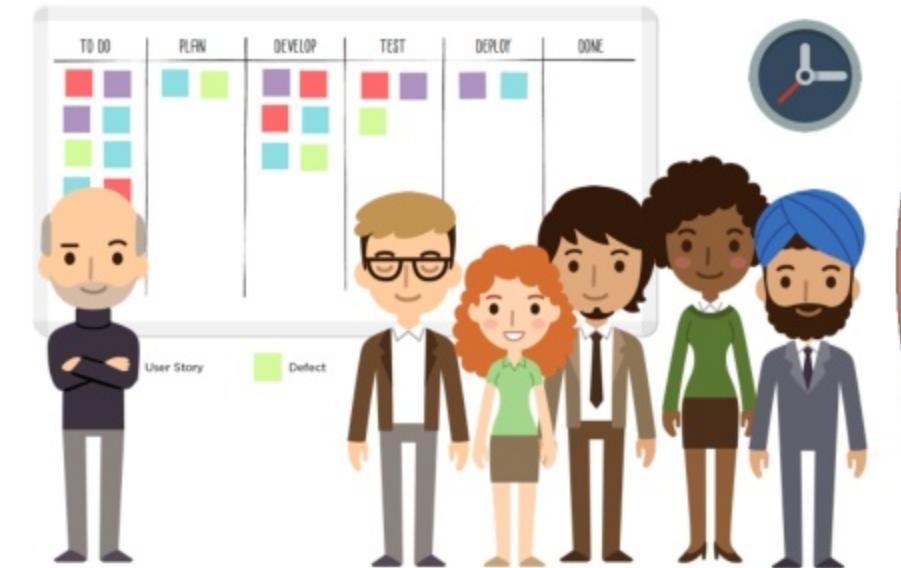
Sprint Planlama

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektif

Günlük Scrum (Daily Scrum)



Günlük Scrum toplantıları, işlerin nasıl ilerlediğini varsa sorunların dile getirildiği yirmi dört saatte bir aynı yer ve saatte on beş dakikayı geçmeyecek şekilde düzenlenen toplantılardır.

Tüm ekip üyeleri ayakta olacak şekilde yapmış oldukları işleri ile ilgili gün neler yaptığı, bugün nelere bakacağını, yapacağı işlerle ilgili önünde engel olabileceklerin görüşüldüğü bir toplantıdır. Günlük Scrum toplantılarında iş dışındaki konulara girilmediği gibi ucu tartışmalara açık teknik konulara girilmemeye özen gösterilmelidir

Değisme gösterilen tepkilerin ilk somut örnekleri günlük yapılan toplantılarla görüülür.

Scrum sürecinin ilk defa uygulamaya çalışan ekipler sürecin başlarında toplantıların gereksiz olduğu, prosedürü uyulmak için göstermelik yapıldığını her gün aynı saatte toplantımanın ve bilgi vermenin gereksiz olduğunu düşünmektedirler.

Fakat zamanla günlük toplantılar projedeki ilerleyiş, Scrum Board üzerinde daha net görülüp izlendikçe, proje kapsamında oluşabilecek hataların ya da yanlış çalışmaların farkına daha erken varılması sağlanacaktır.

Ekip, toplantılar katıldıça harcanacak efor kayıplarından ve kendini tekrar eden çalışmalardan kurtanlığını görecektir, günlük toplantılarla olan ön yargiları ortadan kaldıracaktır.

Günlük toplantılar ekibin proje içeriği dışındaki konular ile ilgili görüş belirtmesi, uzun ve teknik konuların günlük toplantıda konuşulmak istenmesi günlük toplantılarla karşılaşın sorunlarından biridir.

Scrum master günlük toplantıların yönetiminden ve bu gibi durumların engellenmesinden sorumludur. Bu tarz durumları yaşandığında konuların uzatılmadan çözülmesinde liderlik yapması gerekmektedir.

SCRUM PROCESS

Enter your sub headline here



SCRUM PROCESS



Scrum Etkinlikleri

Scrum mantığında bitmek bilmeyen ve kararların çıkmadığı toplantılar yoktur. Toplantıları en az düzeye indirmek için belirlenen bazı etkinlikleri vardır. Etkinliklerin en önemli kriterlerinden biri Timeboxed süreleridir.

Scrum'da en önemli etkinlik Sprint'tir. Sprint belirlenmiş bir zaman dilimini içeriği için ne kısaltabilirsiniz ne de uzatabilirsiniz. 2 veya 4 hafta şeklinde planlanıp koşulur. Aynı şekilde Daily Scrum'a da 15 dakika zaman ayrılmıştır. Scrum'daki etkinlikler şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikleri aksatmak veya birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır.

Sprint, Scrum'in kalbidir. Bir sprint bittiğinde ara verilmeden yenisi başlar. Bu nedenle etkinlikleri doğru yönetmek gereklidir.

Sprintler; Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review ve Sprint Retrospektifinden oluşur.

Sprint Planlama

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektif

SPRINT REVIEW MEETING



Sprint Değerlendirme (Sprint Review)

Sprint Değerlendirme (Sprint Review)

Toplantının moderatörü Product Owner'dır. Tüm paydaşlar isterlerse toplantıya dahil olabilirler.

Sprint değerlendirme, bitirilen sprint sonrası ortaya çıkan ürün ya da çıktıının kontrol edilmesi iş listesinin tekrardan güncellenmesi için düzenlenir. Bir sonraki sprintte yapılacaklarla ilgili paydaşlara kısa bir bilgi verilerek toplantı bitirilir.

SCRUM PROCESS

Enter your sub headline here



SCRUM PROCESS



Scrum Etkinlikleri

Scrum mantığında bitmek bilmeyen ve kararların çıkmadığı toplantılar yoktur. Toplantıları en az düzeye indirmek için belirlenen bazı etkinlikleri vardır. Etkinliklerin en önemli kriterlerinden biri Timeboxed süreleridir.

Scrum'da en önemli etkinlik Sprint'tir. Sprint belirlenmiş bir zaman dilimini içeriği için ne kısaltabilirsiniz ne de uzatabilirsiniz. 2 veya 4 hafta şeklinde planlanıp koşulur. Aynı şekilde Daily Scrum'a da 15 dakika zaman ayrılmıştır. Scrum'daki etkinlikler şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikleri aksatmak veya birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır.

Sprint, Scrum'in kalbidir. Bir sprint bittiğinde ara verilmeden yenisi başlar. Bu nedenle etkinlikleri doğru yönetmek gereklidir.

Sprintler; Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review ve Sprint Retrospektifinden oluşur.

Sprint Planlama

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektif

Sprint Retrospektif (Sprint Retrospective)



Sprint Retrospektif toplantısı, Scrum Master'ın moderatör olduğu biten her sprintin sonunda üç saatlik aşmayacak şekilde düzenlenen takımın, oluşturulan çıktıların ne derece faydalı olduğunu değerlendirmesinin yapıldığı toplantılardır.

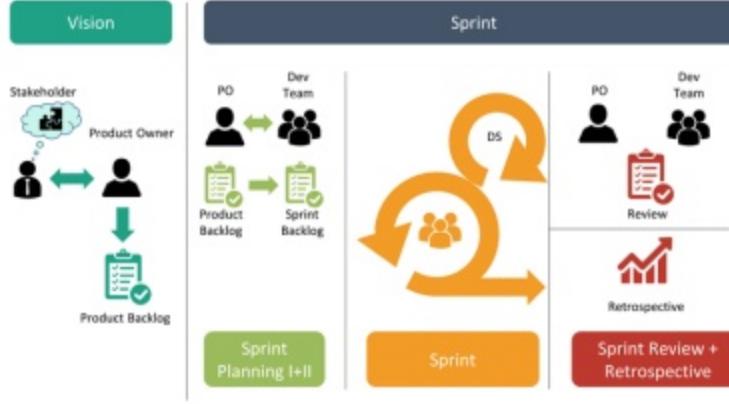
Toplantının amacı sprint boyunca yapılan çalışmaları düşünerek, bir sonraki sprint de daha iyi nelerin yapılabileceğinin ortaya çıkarılmasıdır.

Sprint Retrospektif toplantılarının başarısı için;

Toplantıya önem gösterilip her sprint sonunda tekrarlanması sağlanması gereklidir. Ekip üyelerinin tamamı iletişimde açık ve samimi olmalıdır. Ekip içinde çözülemeyen zorluklar olması durumunda yöneticilerden yardım istenmelidir.

SCRUM PROCESS

Enter your sub headline here



SCRUM PROCESS



Scrum Etkinlikleri

Scrum mantığında bitmek bilmeyen ve kararların çıkmadığı toplantılar yoktur. Toplantıları en az düzeye indirmek için belirlenen bazı etkinlikleri vardır. Etkinliklerin en önemli kriterlerinden biri Timeboxed süreleridir.

Scrum'da en önemli etkinlik Sprint'tir. Sprint belirlenmiş bir zaman dilimini içeriği için ne kısaltabilirsiniz ne de uzatabilirsiniz. 2 veya 4 hafta şeklinde planlanıp koşulur. Aynı şekilde Daily Scrum'a da 15 dakika zaman ayrılmıştır. Scrum'daki etkinlikler şeffaflığı ve gözlemi mümkün kılmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikleri aksatmak veya birini bile kullanmamak şeffaflığı azaltır.

Sprint, Scrum'in kalbidir. Bir sprint bittiğinde ara verilmeden yenisi başlar. Bu nedenle etkinlikleri doğru yönetmek gereklidir.

Sprintler; Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review ve Sprint Retrospektifinden oluşur.

Sprint Planlama

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektif



Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

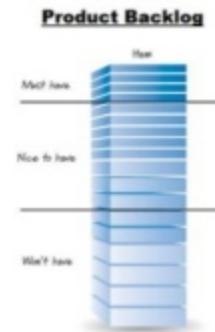
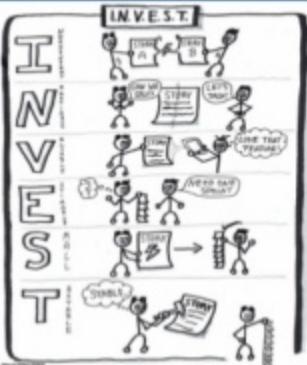
Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

Sprint Hedefi
Spring Goal

Product Backlog	Sprint Backlog	To-do	In progress	Done	<u>Sprint Objective</u>
User Story	User Story				
User Story	User Story	User Story	Task	Task	Simple checkout and payment process complete
User Story	User Story		Task	Task	
User Story	User Story	User Story	Task	Task	
User Story	User Story		Task	Task	
User Story	User Story	User Story	Task	Task	
User Story	User Story		Task	Task	
User Story	User Story	User Story	Task	Task	
User Story	User Story		Task	Task	

Product Backlog Readiness = INVEST



Ürün İş Listesi (Product Backlog)

Bir ürünün başarıyla teslim edilmesi için ürünü ihtiyaç duyulabilecek, özellikleri, hata düzeltmeleri, gereksinimler ve geliştirmelerin sıralı ve öncelikli bir listesidir. Bir ürün ile ilgili gelecek tüm özelliklerin listelendiği liste

Product Backlog ürünle beraber yaşanan dinamik bir yapıdır. Ürüne katılacak değerler ve müşteri gereksinimleri doğrultusunda sürekli değişimdir. Hiç bir zaman tamamlanmaz. Product Backlog, çoğunlukla user storylerden oluşur. Fakat sonradan user storylere bölünmek üzere daha kapsamlı ifadeler de Product Backlog dahiline eklenebilir. Ürüne değer katacak her fikir, Product Backlog'a girebilir.

Product Backlog'da yer alan maddeler olabildiğince detaylandırılmalı, puanları ve öncelikleri belirlenmelidir. Bu aşamada işin içine tüm ekip girebilir.

Ideal bir Product Backlog'da yer alan maddeler:

Bill Wake'in INVEST modeline uygun bir biçimde hazırlanabilir.

Bir user storynin en anlaşıılır ve sade biçimde ele alınma biçmi konusunda global standartlardan birisi olarak kabul edilen INVEST modeli, bir user storynin şu özelliklere sahip olması gerekliliğini savunur:

- I: Independent (Bağımsız)
 - N: Negotiable (Tartışmaya açık)
 - V: Valuable (Değer taşıyan)
 - E: Estimable (Tahmin edilebilin)
 - S: Small (Küçük)
 - T: Testable (Test edilebilin)

Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

Sprint Hedefi
Spring Goal

Sprint İş Listesi (Sprint Backlog)

Sprint Backlog

Story	To Do	In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8	Code the... SC 4
	Test the... 8	Test the... 4		Test the... SC 4

As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8	Test the... SC 6
	Code the... 4	Code the... 6		Test the... SC 6

Sprint Backlog bir sprintte yapılacak işlerin yer aldığı ve Product Backlog'daki öncelik sırasına göre, tüm ekibin beraber oluşturduğu bir listedir. Sprint Backlog, işlerin puanlarına ve takımın hızına (velocity) göre oluşturulur. Geliştirme Ekibi, bir sprint'e başlamadan önce Product Backlog ile ilgilenir.

Ekip tarafından bir koşuda, gereksinimler sonucunda ortaya çıkan iş listesidir.

Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

Sprint Hedefi
Spring Goal

Ürün Parçası (Increment)

Ürün Parçası, bir Sprint boyunca tamamlanan Ürün İş Listesi kalemlerinin ve tüm geçmiş Sprintlerin Ürün Parçalarının değerlerinin toplamıdır.

Sprintin sonunda, yeni Ürün Parçası "Bitti" olmalıdır yani kullanılırken durumda olmalıdır ve Scrum Takımının "Bitti" tanımına uymalıdır.

Ürün Sahibi yayın kararı versin veya vermesin, kullanılırken bir durumda olmalıdır. Sprint'in çıktıları olan ve son kullanıcının kullanabileceğini bir ürün parçası.



Product Backlog



Sprint Backlog



Increment

Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

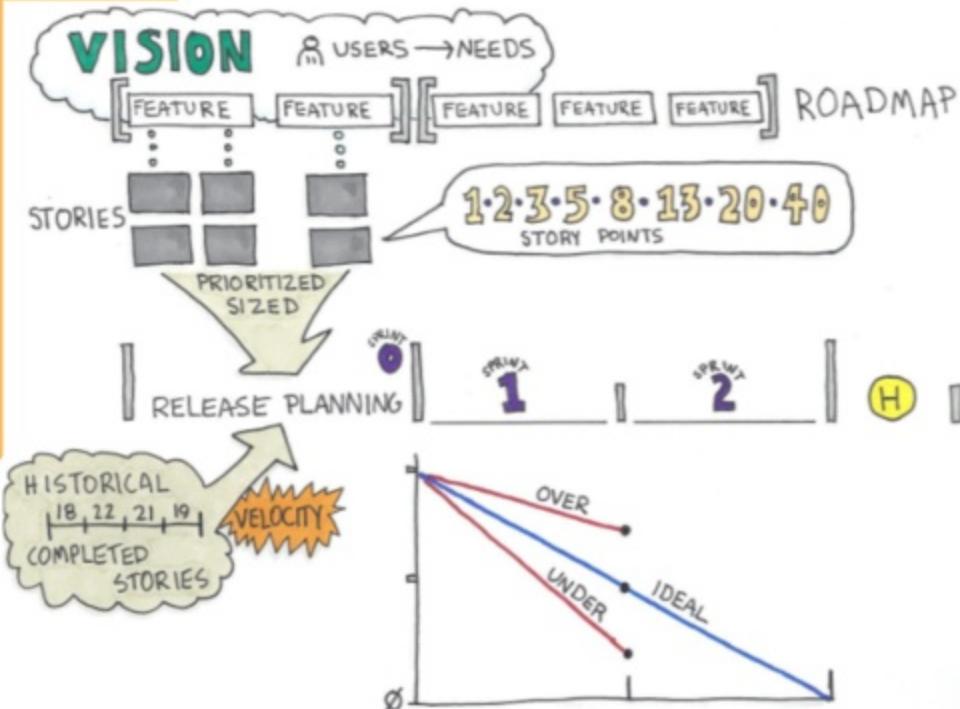
Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

Sprint Hedefi
Spring Goal

İş Bitimi Grafiği

Sprint BurnDownChart



Sprint için kalan iş miktarının gösterildiği bir graftır.

Burndown chart, belirli bir zaman aralığında yapılması planlanmış iş – zaman ilişkisini takip etmek amacıyla kullanılan bir grafiksel sunum çeşididir. Dikey eksende puan (story point) değerleri, yatay eksende ise zaman (gün) değerleri bulunur.

Scrum takımları, belirlenen hızları doğrultusunda oluşturdukları Sprint Backlog'un erimesini günlük olarak bu grafiğinden takip eder.

Sprint Backlog dahilindeki işlerin toplam puanından başlanarak, sprint sonunda sıfır ulaşması beklenir.

İdeal bir burndown chart görseli yakalamak, bir takım için zaman alıcı bir süreç olabilir. Ideali yakalayabilmek için takım içi iletişimini iyi olması, takımın kendini iyi tanımaları, takımın hızının iyi belirlenmesi, iyi hazırlanmış bir Product Backlog ve proaktif bir Scrum Master'ın varlığı gereklidir.

Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

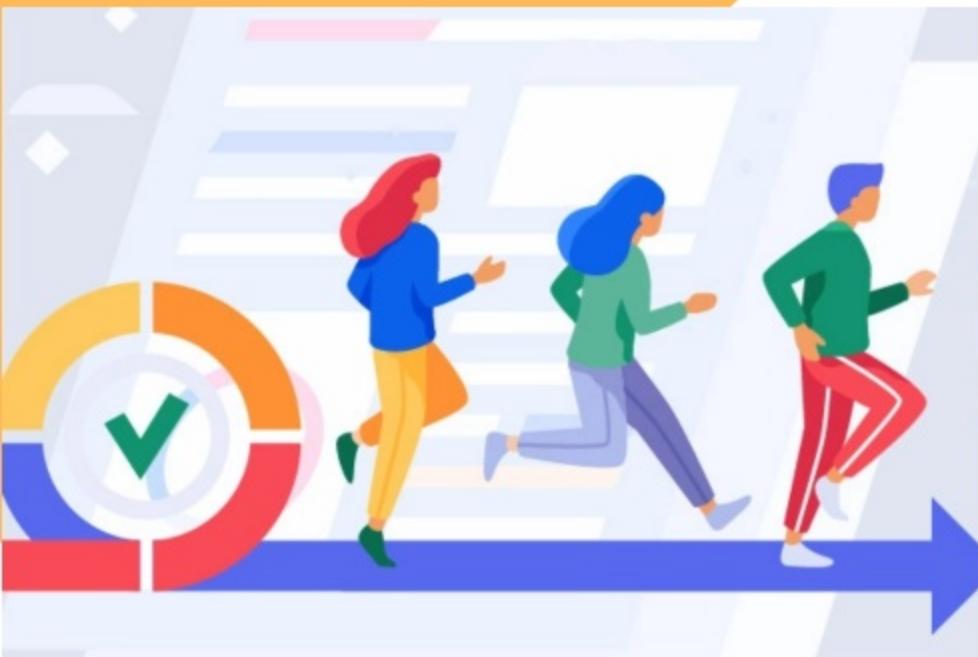
Sprint Hedefi
Spring Goal

Sprint Hedefi (Sprint Goal)

Sprint Planning yaparken Sprint hedefinin belirlenmesi en önemli kriterlerden biridir. Bu hedef bizim Sprint amacımızın temelini oluşturur ve adı Sprint Goal'dür.

Sprint hedefine ulaşma ve takımı tek bir Goal noktasına dedike etmek, Development Team'i farklı girişimlerde bulunmak yerine birlikte çalışmaya teşvik eder. Sprint Goal'ün durumu her gün Daily Scrum'da değerlendirilir ve takım üyeleri hedefe ulaşmak için ne yaptıklarını ve ne yapacaklarını konuşurlar. Takım çalışırken de Sprint Goal'ü aklından çıkarmaz.

Sprint Goal sadece Increment değil, kalite bir Increment daha iyi nasıl çıkarılır konusunda gereken fonksiyonel geliştirmeleri ve teknolojileri takım Sprint Goal olarak alıp kendini o Sprint içinde geliştirebilir ve bunu hedef yapabilir. Scrum, Sprint Goal'daki Increment kapsamında da bize esneklik sunmaktadır. İki haftalık Sprint içinde tüm proje veya iş çıkarılamaz fakat parça parça Increment'lar çıkarmayı bize söyler.



Scrum Eserleri (Scrum Artifacts)

Scrum'in eserleri, şeffaflığın yanı sıra gözlem ve adaptasyon fırsatları sunmak için yapılan işi veya üretilen değeri temsil eder. Bu eserler, herkes eserden aynı şeyi anlayabilsin diye kilit bilginin şeffaflığını en üst seviyeye yükseltecek şekilde tasarılmıştır.

Scrum Eserleri

- Ürün İş Listesi (Product Backlog),
- Sprint İş Listesi (Sprint Backlog),
- Ürün Parçası (Increment),
- İş Bitimi Grafiği (Burn Down Chart),
- Sprint Hedefi (Spring Goal)

Ürün İş Listesi
(Product Backlog)

Sprint İş Listesi
(Sprint Backlog)

Ürün Parçası
(Increment)

İş Bitimi Grafiği
Burn Down
Chart

Sprint Hedefi
Spring Goal



Sprint İçin “Bitti” Tanımının Yapılması (DoD).

Bir İş Listesinde yer alan maddeler “Bitti” olarak tanımlandığında, tüm çalışan ve paydaşlar “Bitti” nin anlamını biliyorudur. Farklı Scrum Takımlarında farklı olabilse de üyelerin kendi ekibinde “Bitti” konusunda ortak bir anlaşşa ve dile sahip olmaları gereklidir.

Bitti tanımı ortaya çıkaracak yapılacakların, kontrol edileceklerin yer olduğu bir liste yapılmalıdır liste de aşağıdaki gibidir.

- İhtiyaç analizinin tamamlanması,
- Tüm belgelerin tamamlanması,
- Diğer takım oyuncular tarafından kontrol edilmesi,
- Tamamlanan gelişme,
- Tamamlanmış birim testi,
- Kalite güvence testlerinin tamamlanması,
- Kullanıcı kabul testlerinin tamamlanması,
- Tüm sorunlar giderildi,
- Paydaşlara ve / veya ticari temsilcilere başarılı bir gösteri,
- Ürünün başarılı doğrultu yapılmalıdır.

İlk sprint başlamadan önce “Bitti” tanımı Scrum ekibi tarafından belirlenmelidir. Bitti tanımı belirlendiğinde, ekip görevin tamamlandırdan ve sonuç bitti tanımı karşıladığından emin olabilir.

Açık bir bitti tanımı süreçte en önemli noktalardan bir tanesidir. Kritiktir çünkü standartasyona yardımcı olur ve ürünün daha kaliteli olmasına yardımcı olur.



