



# SCRUM METODOLOJISI

# SCRUM NEDİR ?

- Agile proje yönetim metodolojilerinden biridir.
- Kuralların, rollerin ve ilkelerin olduğu bir çerçevedir.
- Kompleks yazılım süreçlerinin yönetilmesi için kullanılır.
- Bütünü parçalayan; tekrara dayalı bir yöntem izler.  
Düzenli geri bildirim ve planlamalarla hedefe ulaşmayı sağlar.
- Projeyi küçük parçalara ayırarak yönetmeyi önermesinin sebebi,  
müşteri ihtiyacına göre şekillenmesidir.
- Belli bir çerçeve içerisinde, ekiplerin kendileri için en iyi olanı keşfetmesine  
olanak verir,  
esnek bir yapıya sahiptir.

## SCRUM DEĞERLERİ

Bu değerler Scrum'ın ahlaki ile ilgili sosyal bir bakış açısından bakmamızı sağlar.

İşimize, davranışımıza ve eylemlerimize yön verir.

### SAYGI

Takım üyelerine ve değerlerine saygı göstermek esastır.  
Farklılıklar takımın gücünü oluşturur.

01

### TAAHHÜT

Taahhütlerini ve hedeflerini yerine getirmek için istekli ol.  
Scrum ihtiyaç duyduğun tüm imtiyazı sağlar.

02

### ODAKLANMA

İşine odaklan. Tüm yeteneklerini sadece taahhütünü yerine getirmek için kullan. Başka şeyler için endişelenme, dikkatini dağıtma.

03

### ŞEFFAFLIK

Her şeyi herkes için görünür kıl. Sağlıklı bilgi akışına izin ver.

04

### CESARET

Taahhütlerini yerine getirip işi teslim etmek, müdahil olmak, sorumluluk almak, şeffaf olmak, saygı beklemek ve saygılı olmak cesaret ister.

05



KING

Ekibinizde hiyerarşi  
var mı? Kral ve  
köleler??

## SAYGI

- Scrum takımları içerisinde hiyerarşi bulunmaz, roller ve görevler vardır.
- Takım üyelerine ve değerlerine saygı göstermek esastır.
- Farklılıklar takımın gücünü oluşturur.
- Tüm scrum ekibi birbirlerine saygı duyduğu sürece scrum çalışacaktır.
- Her zaman yöntemler ya da kararlar üzerinde herkes hemfikir olmayabilir. Ancak scrum takımı ortak hedefleri olan bir ekip olduğu için alınan kararlar ve yöntemlere her bir üyenin saygı göstermesi gerekir.

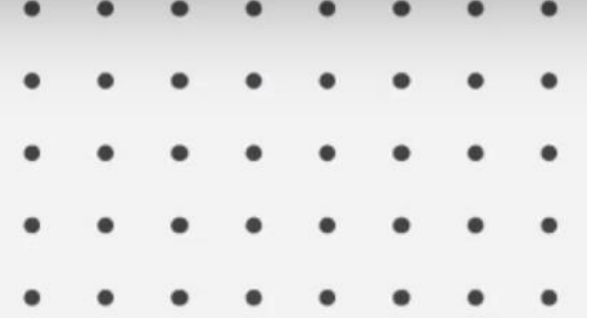




Tanrı şahidim olsun  
ki bu görevi  
bitireceğim

## TAAHHÜT

- Scrum ekibi sprint'e dahil ettiklerini teslim etmeyi taahhüt etmelidir
- Takımın sprintte mümkün olan maksimum çabayı göstermesini ve ilerleme ilgili tamamen şeffaf olunmasını da destekler
- Scrum ekibi, ekibe bağlılığı, teknik borçlarını ödemeyi, sprint hedefine (Sprint Goal) bağlı kalmayı, profesyonel davranmayı, çevik prensiplere bağlı kalmayı, kendi kendine organize olmayı (self-organization), çalışır yazılımı oluşturmayı, iyileştirmeyi hedeflemeyi, bitti (done) tanımına uymayı taahhüt eder.

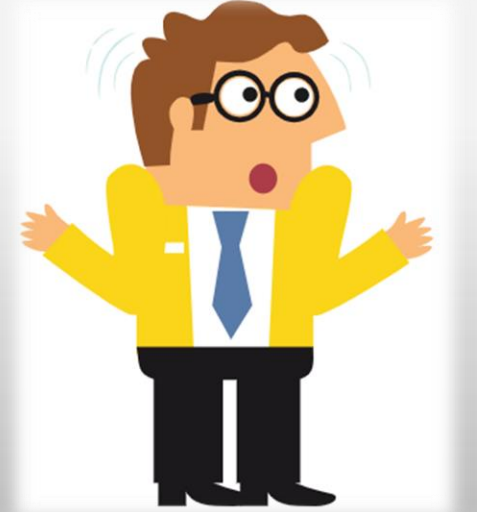






## ODAKLANMA

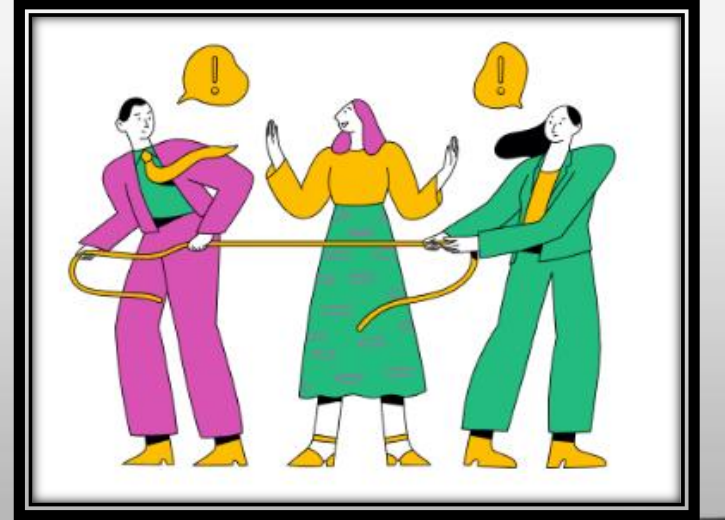
- Takım, her sprint sonunda çıkarılan çalışır yazılımı üretmek için Bitti (Done) tanımına odaklanır.
- Takımın ne teslim edeceğine rehberlik etmek için Sprint Hedefi (Sprint Goal) tanımlanır ve ona odaklanarak sprint koşulur.
- Product Backlog önceliklendirilmiş sıralı bir listedir. Bu sayede bir sonraki yapılacak en önemli işin ne olduğuna odaklanılır.
- Scrum etkinliklerinde süre sınırlaması (Time-box) vardır. Bu kısıtlamalar bir aciliyet duygusu yaratır ve toplantının amacına odaklanmayı sağlar.

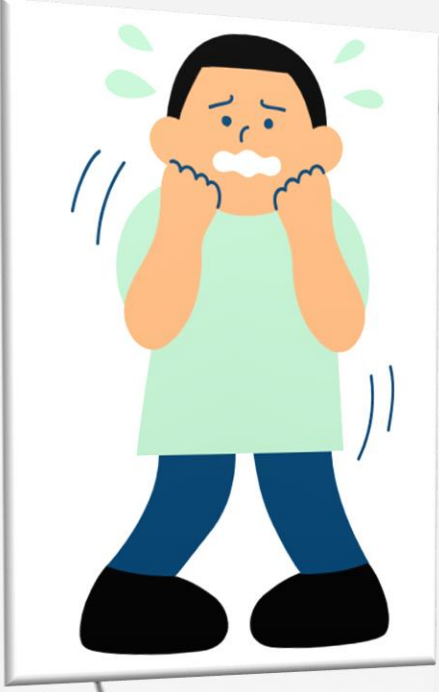




## ŞEFFAFLIK

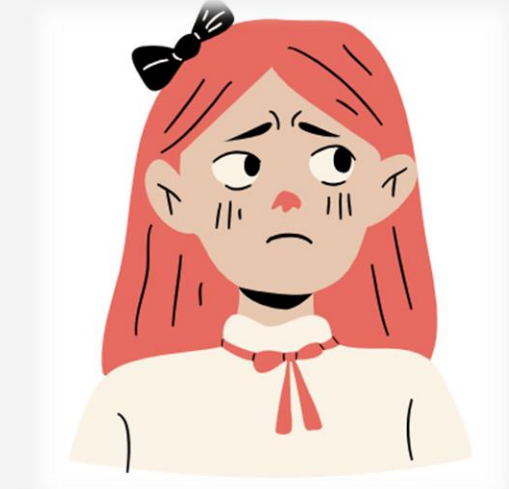
- Çıktıdan sorumlu kişiler sürecin önemli kısımlarını izleyebilmelidir.
- Tüm katılımcılarla sürece ait ortak bir dil paylaşılmalıdır.
- İşi yapanlar ve işin sonucunu bekleyenler ortak bir "Bitti" (Done) tanımına sahip olmalıdır.





## CESARET

- Cesaret, şeffaflık ve takımın kendini güvende hissetmesi için gereklidir.
- Bir takım yanlış bir yoldan gittiğini fark eder ama bu hatalarını kabul edecek cesareti göstermezse, deneyimlerinden ders çıkaramaz ve iyileştirme sağlanamaz. Ayrıca ekip konuşma cesareti gösteremezse, olumsuz kararların alınmasına dolayısıyla da olumsuz sonuçlara maruz kalmasına neden olacaktır.





Sprint sürenizi belirlediniz mi?

## SPRINT

Sprintler, fikirlerin değere dönüştürüldüğü Scrum'ın kalp atışı olan etkinliklerdir.

Belirli bir büyük hedefi gerçekleştirmek için sabit bir süreyle takım halinde koşulan ve her birinin sonunda büyük hedefe doğru ilerlerken belirlenen bir alt hedefin gerçekleştirildiği çalışma ve ürün üretme sürecidir.



2-3-4 hafta olabilir. Ara vermeden bir sonraki Sprint başlar

Sprintlerde hangi proje bölümlerini oluşturdunuz?



Her bir Sprint adeta bir bağımsız proje gibidir. Büyük hedefe giderken çalışan ve yayımlanabilir bir ürün artırımını ortaya çıkar.



Planlama, Günlük Toplantılar, Geliştirme, Değerlendirme, Öğrenme ve Gelişim aşamalarından oluşur



Sprint boyunca Sprint hedefini tehlikeye atacak hiç bir değişiklik yapılamaz



Sprint, sadece Ürün Sahibi tarafından Sprint hedefi anlamını yitirdiğinde iptal edilebilir.



Sprintin süresi çok uzun olursa Sprint Hedefi geçersiz hale gelebilir, karmaşıklık ve risk artabilir. Daha fazla öğrenim döngüsü elde etmek, maliyet riskini ve eforunu daha kısa bir zaman dilimiyle limitlemek amacıyla daha kısa süreli Sprintler kullanılabilir. Her Sprint'e kısa bir proje gözüyle bakılabilir.



# SCRUM TOPLANTILARI

# SPRINT PLANLAMA

Sprint, sprint planlama toplantısı ile başlar

İlk Sprint'inizi ne zaman yaptınız?

Öngörünüz kaç sprint olacağı yönünde?

**Katılımcılar:** Ürün Sahibi, Geliştirme Takımı, Scrum Master

**Süre:** Toplantı 2 haftalık Sprint için azami 4 saat ile sınırlandırılmalıdır.

01

Product Owner, katılımcıların en önemli Product Backlog maddelerini ve onların Ürün Hedefi ile ilişkisini tartışmaya hazırlanmış olarak geldiğinden emin olur.

02

Birinci Konu: Bu Sprint Neden Değerlidir?

03

Tüm Scrum Team iş birliği içerisinde bu Sprint'in paydaşlar için neden değerli olduğunu ifade eden bir Sprint Hedefi oluştururlar

04

İkinci Konu: Bu Sprint'te ne tamamlanabilir?

05

Developers, Product Owner ile görüşerek Product Backlog'dan bu Sprint'e dahil edebilecekleri maddeleri seçer.

06

Bir Sprint'te ne kadar iş tamamlanabileceğini belirlemek zorlayıcı olabilir. Fakat Developers, geçmiş performansı, mevcut kapasitesi ve Bitti Tanımı hakkında daha fazla bilgiye sahip oldukça Sprint tahminlemeleri konusunda daha emin hale gelecektir

07

Üçüncü Konu: Seçilen iş nasıl yapılacak?

08

Detaylı planlamadan sonra takım, verdiği taahhütünü (commitment) kesinleştirir.

Ürün Backloglarınızı oluşturmaya başladınız mı?

Taahhütler verildi mi?

# DAILY SCRUM

Problemleri ortaya çıkarmak ve bu problemlerin çözümünde takım üyelerinin birbirlerine yardım edebilmesi için uygun ortamı sağlamakta çok önemli bir yere sahiptir.

Günlük Scrumlarınız kaç günde bir yapıyorsunuz?

Şu soruların cevaplarını kayda alıyor musunuz?

**Katılımcılar:** Geliştirme Takımı, Scrum Master

**Gözlemciler:** Ürün Sahibi, Tüm paydaşlar

**Süre:** Toplantı Sprint'in her günü ve mümkünse aynı saatte yapılır. Azami 15 dakika ile sınırlandırılır..

01

Zaman sınırlı olarak ve mümkünse özet konuşmayı teşvik etmek için ayaküstü yapılır.

02

Toplantıyı Scrum Master organize eder ve Geliştirme Takımı yürütür.

03

Geliştirme takımının her bir üyesi şu 3 soruyu cevaplar :

04

Bir önceki toplantıdan bu yana neyi tamamladım? - Bir sonraki toplantıya kadar neyi başarmayı planlıyorum. - İlerlemek için önümde herhangi bir engel var mı? Varsa nedir? .

05

Daily Scrumlar iletişimi geliştirir, engelleri saptar, hızlı karar almayı geliştirir ve sonuç olarak başka toplantılara olan ihtiyacı ortadan kaldırır

06

Toplantı sayesinde herkes Sprint amacına giden yolda güncel tutulmuş olur.

07

Geliştirme takımı, gerekirse toplantıdan sonra ayrıntılar için ilgili kişilerle bir araya gelebilir



# SPRINT REVIEW

Scrum Team yaptıkları işin sonuçlarını tüm paydaşlara sunar ve Ürün Hedefi'ne doğru ilerleme durumu görüşülür.

Kaç tane Sprint review yapmayı planlıyorsunuz?

**Katılımcılar:** Ürün Sahibi, Geliştirme Takımı, Scrum Master, Tüm Paydaşlar

**Süre:** Toplantı 2 haftalık Sprint için azami 2 saat ile sınırlandırılmalıdır.

Toplantı öncesi hazırlıklı olunuyor mu?

Kimin hangi işi yapacağı planlandı mı?

01

Tamamlandı (Definition of Done) kriterlerini sağlayan tüm işlerin gösterimi gerçek ortama en yakın ortamda yapılır

02

Toplantıdan önce hazırlık süreci gerekir.  
Ne, nasıl sunulacak ve kim sunacak?

03

Kimin hangi işi sunacağı, ortamların ve verilerin hazırlanması vb. işler toplantı öncesinde planlanarak takımın birlik içinde ve disiplinli görüntüsü sağlanmalıdır.

04

Takım bu toplantıda yaptığı işleri tüm paydaşlara görünür kılar.

Herkes birbirinden haberdar mı?

05

Ürün Sahibi ve paydaşlar gösterimi yapılan işler hakkında değerlendirme yaparlar ve geri bildirimlerde bulunurlar.

Ürün sahibi iş listelerini topladı mı?

06

Ürün Sahibi, Ürün İş Listesi ile ilgili yeni fikirleri toplar. Ürün İş Listesi'ndeki maddeler ve bu maddelerin öncelikleri, alınan geri bildirimlere ve yeni fikirlere göre güncellenmelidir.

# RETROSPECTIVE

Sprint Retrospective'in amacı kaliteyi ve etkililiği artırmanın yollarını planlamaktır.

**Katılımcılar:** Ürün Sahibi, Geliştirme Takımı, Scrum Master,

**Süre:** Toplantı 2 haftalık Sprint için azami 1.5 saat ile sınırlandırılmalıdır.

Kaç tane retrospective yapmayı planlıyorsunuz?

Nasıl problemler ile karşılaştınız ?Nasıl çözdünüz?

Toplantıya herkes katıldı mı?

01

02

03

Scrum Team geçen Sprint'i, bireyler, etkileşimler, süreçler, araçlar ve Bitti Tanımı açısından gözden geçirir.

Scrum Team'i hedeflerinden saptıran varsayımlar tespit edilir ve bunların kökenine inilir. Scrum Team bu Sprint'te nelerin iyi gittiğini, ne tip problemlerle karşılaştıklarını ve bu problemleri nasıl çözdüklerini (ya da çözemediklerini) tartışır.

Retrospective toplantısına Scrum takımdaki herkes katılmalıdır. Takım üyeleri toplantıya katılmak zorundadır. Toplantıya Scrum Team dışında biri alınmamalıdır.

04

05

06

Scrum Team, verimliliğini geliştirmesi için en çok yardımcı olacak değişiklikleri belirler. Alınacak aksiyonlar yazılı olarak tutulur.

En çok etki yaratacak iyileştirmeler en kısa sürede hayata geçirilir. Hatta bu iyileştirmeler gelecek Sprint'in Sprint Backlog'una bile eklenebilir.

Retrospective toplantısına takımın verimini artıracak öneriler ile gelmek iyi bir davranıştır. Yeni öğrendiğiniz ve verimli olacağını düşündüğünüz önerileri takımla paylaşın. (Sprint Planning hızlandırma süreci, DoD kriterleri ve Code Review gibi)

Yazılı kayıtlar alındı mı?

Verimi düşüren davranışlar tespit edilip çözüm üretildi mi?

## SPRINT GROOMING

Kaç tane grooming yapmayı planlıyorsunuz?

**Katılımcılar:** Geliştirme Takımı, Scrum Master

**Süre:** Toplantı 2 haftalık Sprint için azami 1.5 saat ile sınırlandırılmalıdır

Ürün iş listesi temize çekildi mi?

01

Bu aktivitenin amacı ürün listesini temiz, düzenli tutmak ve Geliştirme Takımı'nın gelecek Sprint'ler içinde Ürün Sahibine sorularını Sprint başlamadan önce sormasıdır.

Yeni sprint başlamadan sorular soruldu mu?

02

Ürün Sahibi grooming toplantısına hazırlıklı olarak gelmelidir.

Ürün sahibi toplantıya hazırlıklı geldi mi?

03

Detaylandırma aktivitesinde Geliştirme Takımı ve Ürün Sahibi, Ürün İş Listesi'nde en üstte bulunan maddeler üzerine konuşurlar.

Ürün iş listesindeki üstte bulunan maddeler incelendi mi?

04

Toplantıda Ürün Sahibine sorular yöneltilir. Ürün Sahibi bütün sorulara toplantı sırasında cevap veremeyebilir. Bu soruları alarak bir sonraki Sprint Planlama Toplantısı'na soruların cevaplarıyla gelebilir

Ürün sahibine sorular soruldu mu? Yeni sprinte hazırlıklar yapıldı mı?

06

Amaç sorunları çözmek değil, önceliklendirilen işleri kontrol edip verilen kararları değerlendirmektir ve işin büyüklüğüne göre puanlandırmaktır.

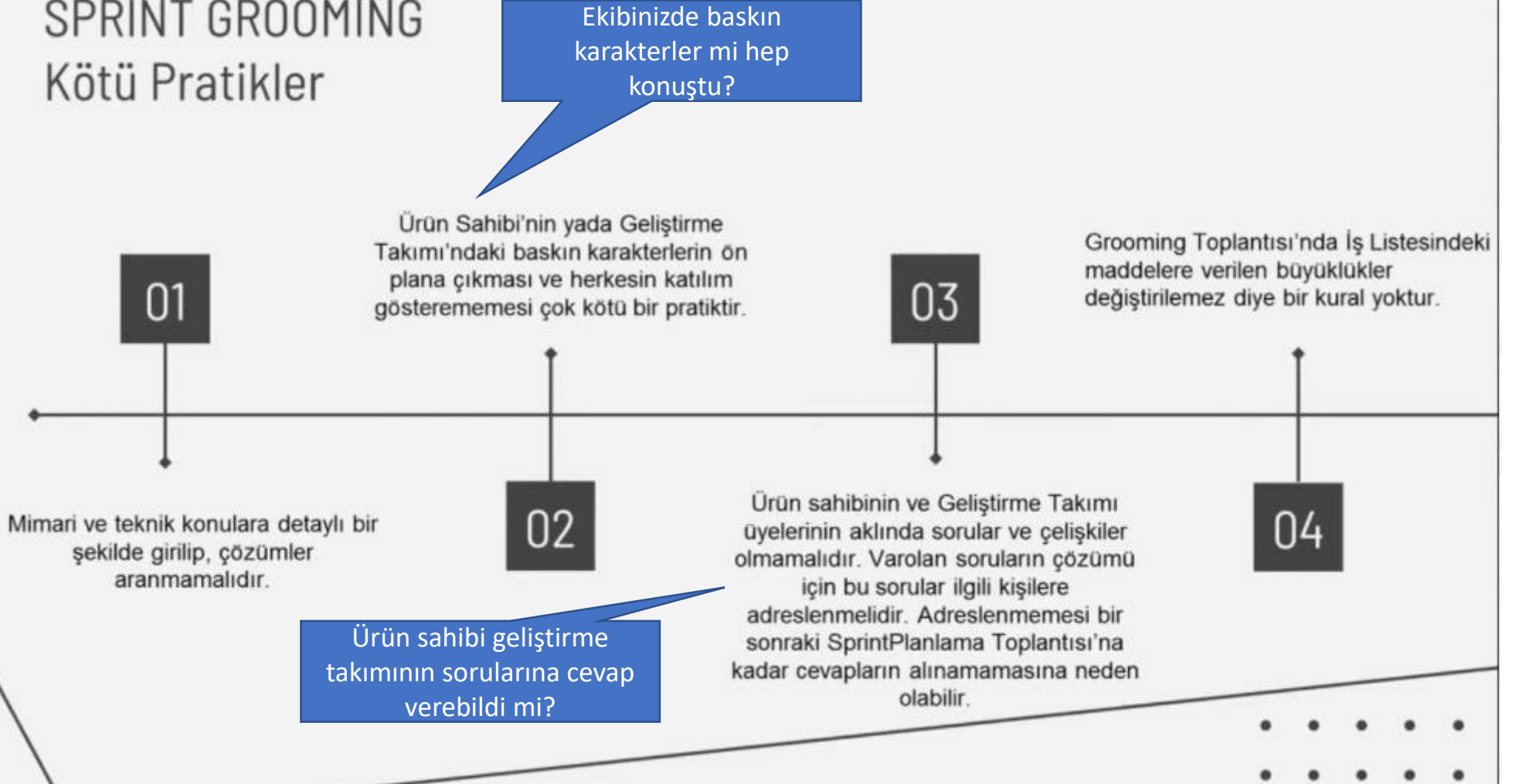
Ürün iş listesi öncelikleri belirlendi mi?

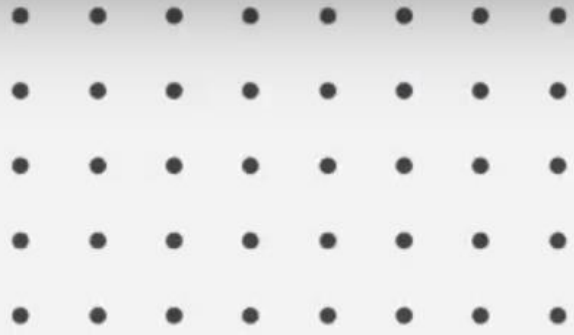
07

Risk yönetilir ve bilinmezlik azaltılır. İyi bir planlama toplantısının temeli grooming toplantısı ile atılır.

Riskler belirlenip planlama tamamlandı mı?

## SPRINT GROOMING Kötü Pratikler





# SCRUM ROLLERİ



# PRODUCT OWNER

- Product Owner, Scrum Team'in çalışması sonucu oluşan ürünün değerini en üst seviyeye çıkarmaktan sorumludur. Bunun nasıl yapılacağı ise organizasyonlar, Scrum Teamler ve bireyler arasında farklılık gösterebilir.
- Product Owner, aynı zamanda Product Backlog'u etkili bir şekilde yönetmekle sorumludur, şunları içerir:
  - Ürün Hedefi'ni oluşturmak ve açıkça iletişimini yapmak
  - Product Backlog maddelerini oluşturmak ve açıkça iletişimini yapmak
  - Product Backlog maddelerini sıralamak
  - Product Backlog'un görünür, şeffaf ve anlaşılır olmasını sağlamak
- Product Owner, yukarıdaki işleri kendisi yapabilir veya bu yükümlülüğü başkalarına devredebilir. Ancak sorumluluk her zaman Product Owner'dadır. Product Owner bir kişidir; bir komite olamaz. Product Owner, birçok paydaşın ihtiyaçlarını Product Backlog'a yansıtabilir.

Ürün yöneticisi ürün backloglarını etkili bir şekilde yönetebildi mi?

Ürün yöneticisi ürün backloglarını oluşturma, maddeleri sıralama, anlaşılır olması sağlama görevlerini yerine getirdi mi?

**BEST LEADER!**

## SCRUM MASTER

Scrum master koçluk görevini yerine getirebildi mi?

- Scrum Ustası, Scrum etkinliklerinin, toplantılarının doğru bir şekilde icra edilebilmesinden sorumludur. Aynı zaman Scrum ilkelerinin doğru bir şekilde anlaşılıp tatbik edilmesini sağlar. Bunun yanında Ürün Sahibine işlerin açık ve net bir şekilde detaylandırılması ve ortaya konulması sırasında yardım eder.

Tüm takımın sağlıklı bir iletişim yapısına sahip olması onun sorumluluğundadır. Bilginin akışından ve şeffaflığından sorumludur.

Scrum takımı taahhütte bulunduğu işlerini yaparken, onu dış müdahalelerden korumalı ve asli işlerine odaklanmasını sağlamalıdır. Bu yolda karşısına çıkan tüm engellerin ortadan kaldırılması konusunda gerekli tüm aktivitelerden sorumludur.

Scrum master ekibin karşısına çıkan engelleri ortadan kaldırdı mı ?

- Çevik koçluk yaparak, değişimin ve gerçek dönüşümün temsilcisi olur. Takımın üzerinde resmi bir otoritesi yoktur. Saygınlığını gayriresmi olarak kazanmalıdır. Gerekirse birden fazla takıma koçluk yapabilir.



# DEVELOPMENT TEAM

- Developers, Scrum Team'de her Sprint'te kullanılabilir bir Increment'in herhangi bir kısmını oluşturmayı taahhüt etmiş kişilerdir.

Developers'ın ihtiyaç duyduğu belirli beceriler genellikle genişir ve çalışma alanına göre değişiklik gösterir.

Bununla birlikte aşağıdaki sorumluluklar her zaman Developers'tadır:

- Sprint Backlog, yani Sprint için bir plan oluşturmak
- Bir Bitti Tanımı'na bağlı kalarak kaliteyi aşılacak
- Planlarını her gün Sprint Hedefi'ne göre adapte etmek
- Birbirlerini profesyoneller olarak sorumlu tutmak.

Geliştiriciler sprint backloglarını oluşturdu mu?

Geliştiriciler sprint backloglarını planlı yürüttü mü?





# SCRUM YAPI TAŞLARI

Ürün sahibi ürün  
backloglarını şeffaf  
,kesin,detaylı hazırladı mı?

## PRODUCT BACKLOG

Scrum Team tarafından bir Sprint içinde bitirilebilecek Product Backlog maddeleri, Sprint Planning etkinliğinde seçilmeye hazır kabul edilir. Genellikle iyileştirme aktiviteleri sonrasında bu derecede şeffaflık elde ederler. Product Backlog iyileştirme, Product Backlog maddelerini daha küçük, daha kesin parçalara ayırma ve detaylandırma aktivitesidir. Bu, açıklama, sıra ve büyüklük gibi detaylar eklemek için gerçekleştirilen sürekli bir aktivite.

Ürün sahibi müşteri ile  
iletişime girip iş listesi  
oluşturdu mu?



Ürün Sahibi yönetir.



Herkes gereksinim ekleyebilir. Ancak sadece Ürün Sahibi nihai kararları vererek önceliklendirme yapabilir ve gereksinim çıkarabilir.



Ürün Sahibi, müşteriler, kullanıcılar ve tüm paydaşlarla sürekli olarak iletişime geçerek bilgileri toplar ve zaman içinde iş listesini geliştirir.



Ürün İş Listesi, Scrum takımına ve tüm paydaşlara açık, şeffaf olarak yönetilmelidir.



Ürün ile ilgili tüm özellik, özellik seti, değişiklik, hata, inceleme, araştırma, teknik iyileştirme ve vb. işler sadece bu listede tutulur.



## SPRINT BACKLÖG

Geliştirme takımı tarafından  
sprint backloglar eyleme  
geçirildi mi?

Sprint Backlog, Sprint hedefi Sprint için seçilen Product Backlog maddelerini ortaya çıkarabilmek için eyleme geçirilebilir bir plandan oluşur

Geliştirme takımı tarafından  
sprint backlogları görünür  
müdür?



Sprint İş Listesi'ni Geliştirme Takımı yönetir.



Geliştirme Takımının Sprint sırasında başarmayı planladıkları işin son derece görünür, gerçek zamanlı bir resmidir.



Geliştirme takımı gerektiğinde Sprint İş Listesine görev ekleyip çıkarabilir ya da görevleri detaylandırabilir.

## DEFINITION OF DÖNE

Ekip tarafından  
«Tamamlandı» kriterleri  
belirlendi mi?

Scrum Takımı tarafından belirlenen ve bir Ürün İş Listesi maddesinin (çoğu zaman bir hikaye kartı - Story Card - olarak gösterilir) Sprint içinde "Tamamlandı" olabilmesi için yerine getirilmesi gereken tüm kriterlerdir.



Bu şartları, Ürün Sahibi ve Geliştirme Takımı birlikte belirler



Bu kriterleri tüm takım bilir ve herkese açıktır.



Genel şartlar olarak belirlenir ve bu şartlar tüm Ürün İş Listesi maddelerine uygulanır.



Bu şartları yerine getiren tüm Ürün İş Listesi adımları, Geliştirme Takımı iç sürecinde "Tamamlandı" olarak kabul edilir

Bu derste farklı bakış açılarınızı birleřtirerek, öğrenme ve başarı konusunda güzel bir deneyim yaşayacaksınız.

Birbirinize destek olup, ortak hedefinize ulaşmak için bir aradasınız.

Bu projelerde yer almak, sadece bireysel değil, aynı zamanda kolektif başarılar elde etmek adına bir fırsattır.

Her birinizin özel yetenekleri ve öğrenme potansiyeli, projenizi bir adım daha ileri taşıyacak.



**Birlikte güçlüsünüz, birlikte başaracaksınız**