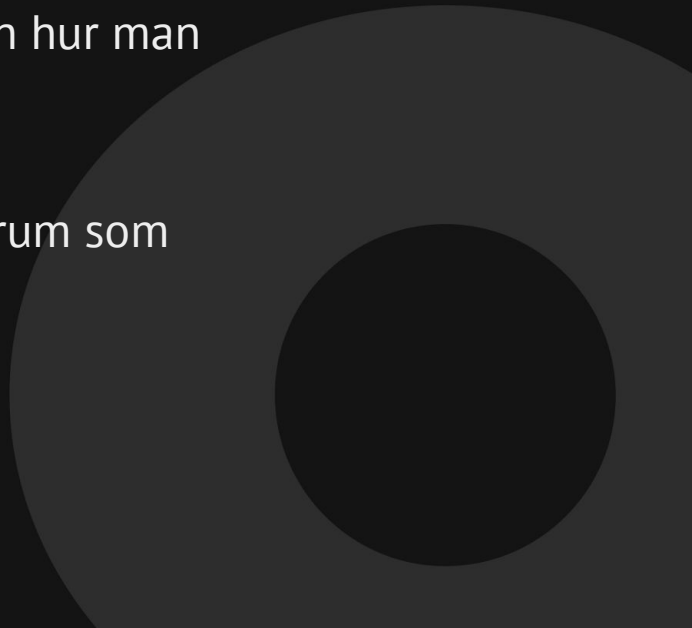




**SCRUM**

# MÅL

Innan dagen är slut skall du:

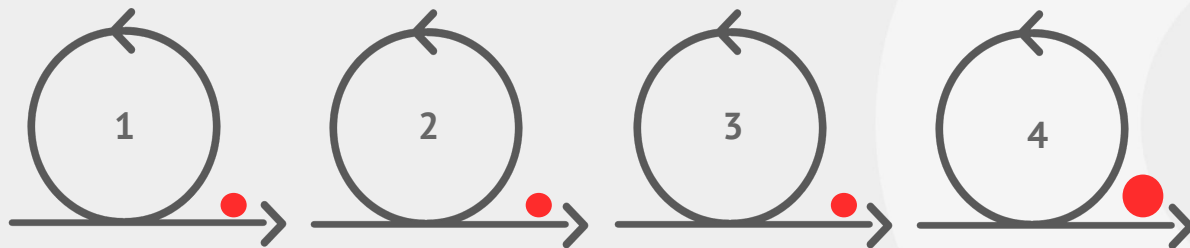
- ★ Ha kännedom om vad Scrum är och hur man kan arbeta med det i praktiken
  - ★ Kunna beskriva fördelarna med Scrum som ramverk
- 

**Vi börjar med en  
repetition!**



# Agila metoder

- Står för “lätttrörlig” och syftar till att det är ett flexibelt arbetssätt
- bygger på *iteration* (= upprepning)
- arbetar *inkrementellt* (= successiva tillägg, förbättringar)



## INDIVIDER OCH INTERAKTION

INDIVIDUALS AND INTERACTIONS

*framför*

*over*

processer och verktyg

processes and tools

## FUNGERANDE MJUKVARA

WORKING SOFTWARE

*framför*

*over*

omfattande dokumentation

comprehensive documentation

## SAMARBETE MED KUNDEN

CUSTOMER COLLABORATION

*framför*

*over*

att förhandla om kontrakt

contract negotiation

## REAGERA PÅ FÖRÄNDRINGAR

RESPONDING TO CHANGE

*framför*

*over*

att följa en uppgjord plan

following a plan



**SCRUM**

# Varför heter det Scrum?

“...as in Rugby, the ball gets passed within the team as it moves as a unit up the field.”

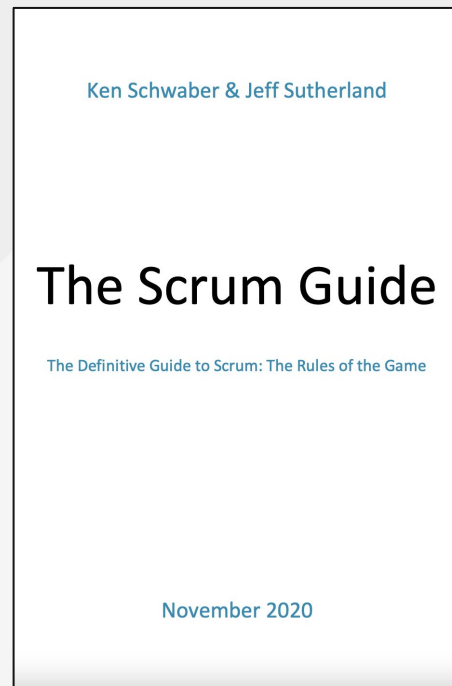
*Takeuchi - Nonaka*

*- The New New Product Development Game  
(Artikel i Harvard Business Review - 1986)*



# The Scrum Guide

- Ken Schwaber och Jeff Sutherland
  - Scrum presenterades första gången 1995
  - Agila manifestet 2001
  - The Scrum Guide 2010 (ny version 2020)
- Finns att läsa på **scrumguides.org**
  - Kan även laddas ner som PDF på 13 sidor
  - Finns tillgänglig på över 30 olika språk





The background is a solid dark purple. On the left side, there is a grid of small, light purple dots arranged in approximately 10 rows and 20 columns. On the right side, there are two overlapping circles. The larger circle is a medium purple, and the smaller circle nested within it is a darker purple. The text is centered horizontally and partially overlaps the grid of dots and the larger circle.

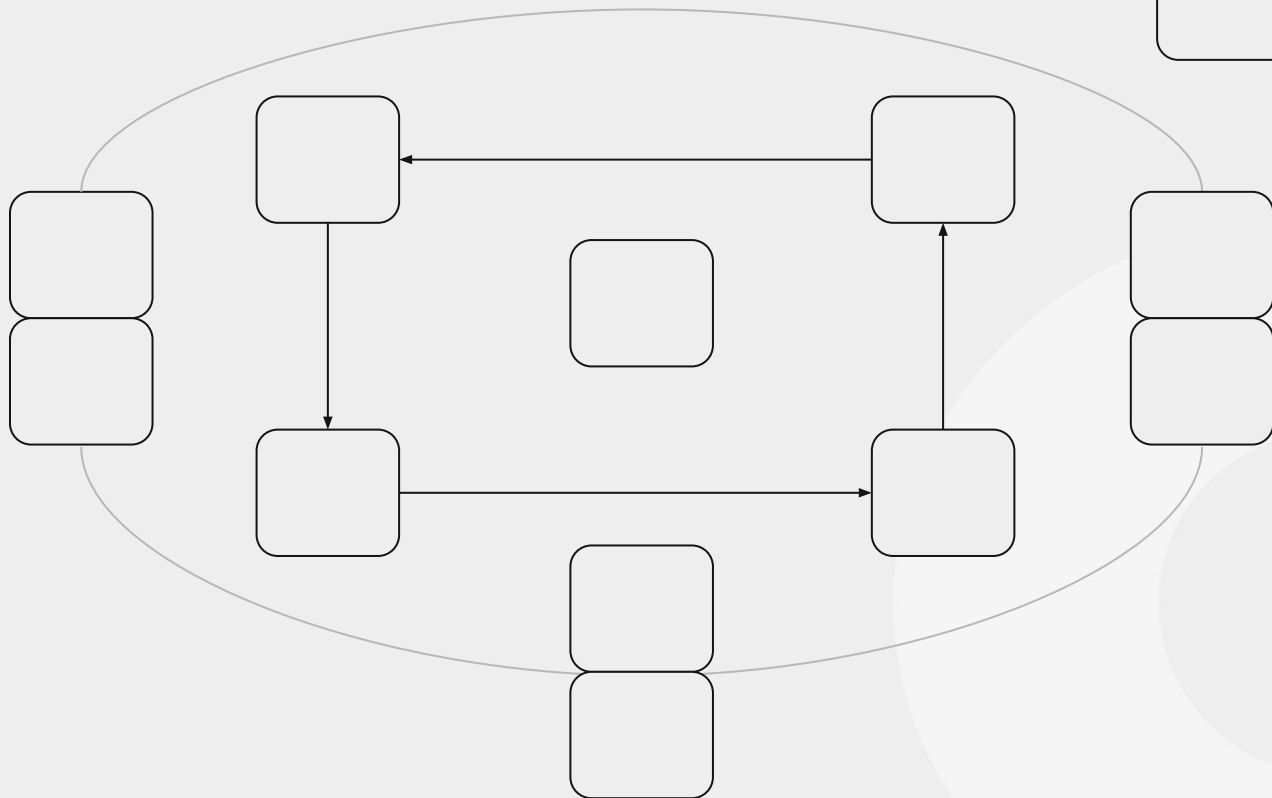
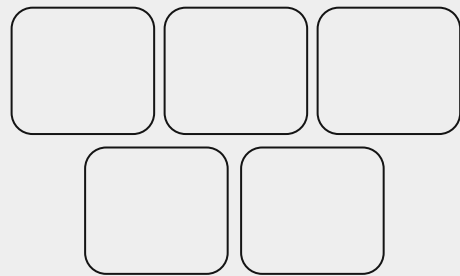
# Hur man kan visualisera Scrum

# Scrum

- 3 5 3 5 3 -

- 3 accountabilities *roller*
- 5 values *värden / värderingar*
- 3 artifacts *artefakter*
- 5 events *aktiviteter*
- 3 commitments *åtaganden*

# Scrum

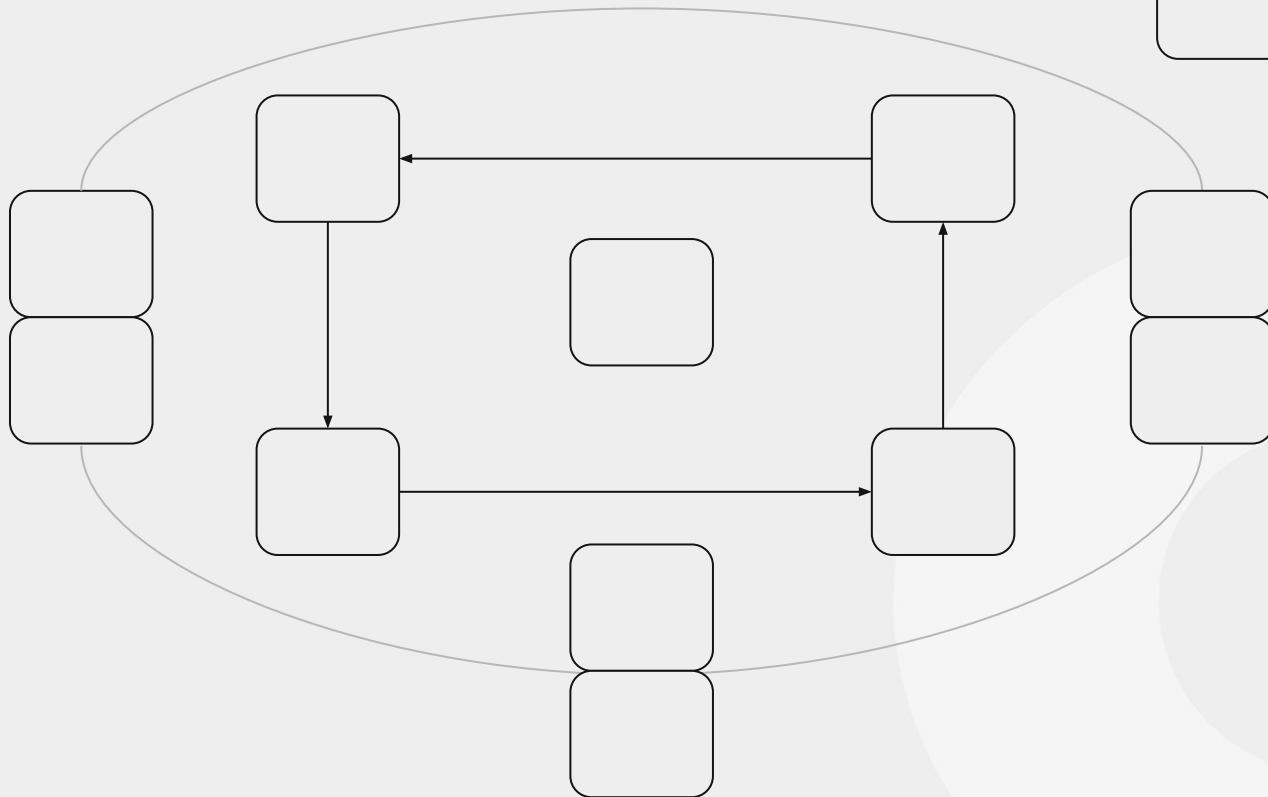
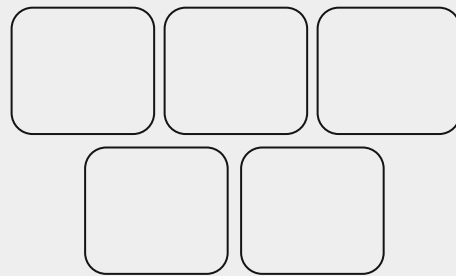


- 3 accountabilities
- 5 values
- 3 artifacts
- 5 events
- 3 commitments

## SCRUM TEAM



# Scrum

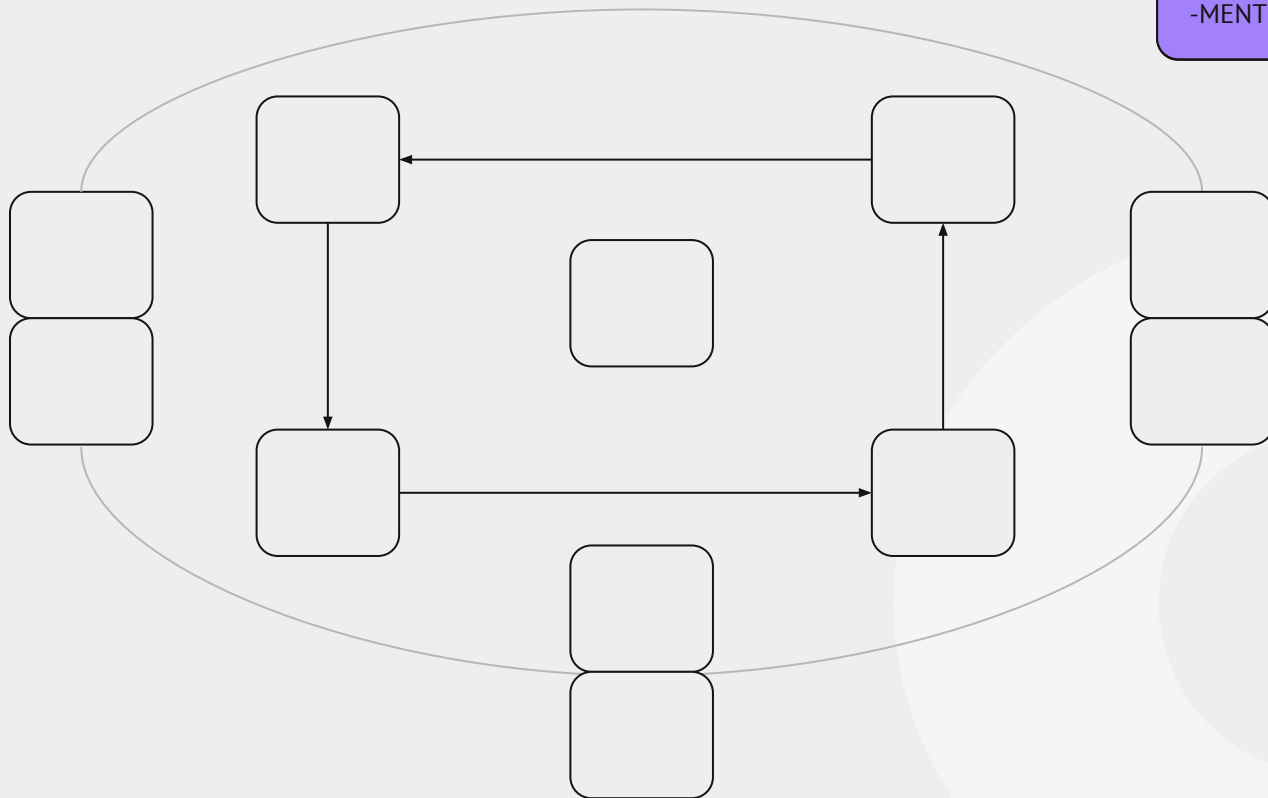
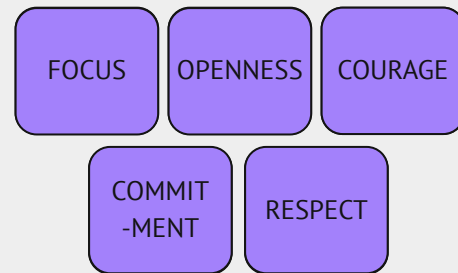


- 3 accountabilities
- 5 values
- 3 artifacts
- 5 events
- 3 commitments

## SCRUM TEAM



# Scrum



● 3 accountabilities

● 5 values

○ 3 artifacts

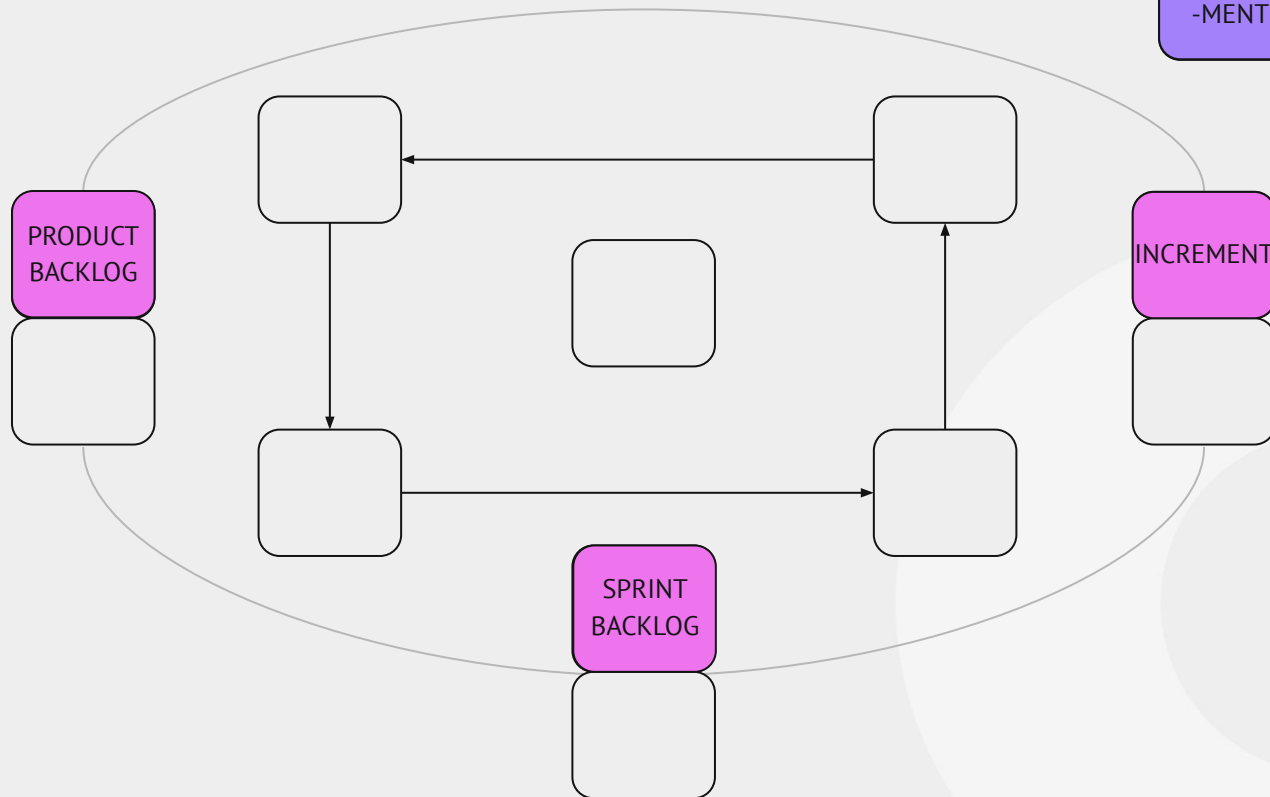
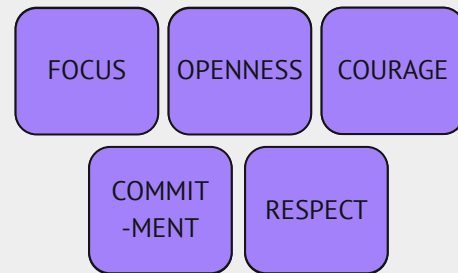
○ 5 events

○ 3 commitments

## SCRUM TEAM



# Scrum



● 3 accountabilities

● 5 values

● 3 artifacts

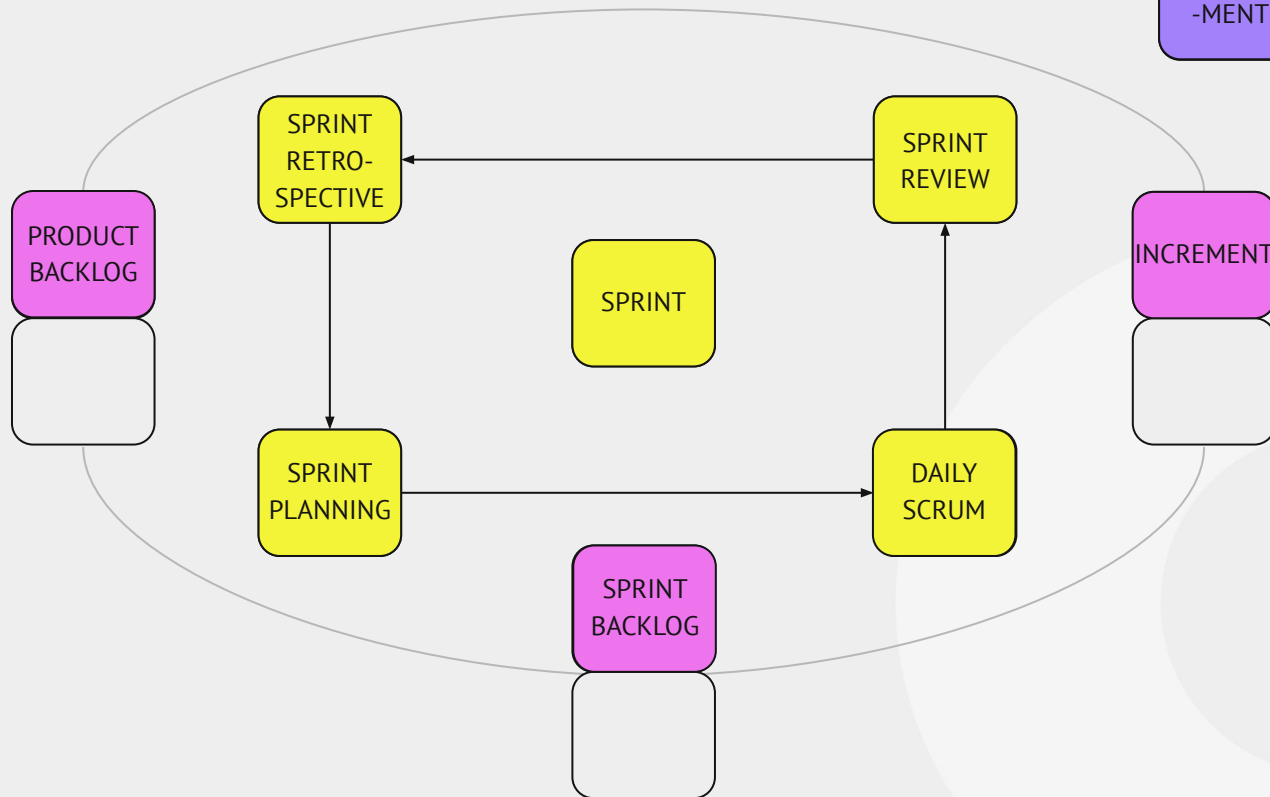
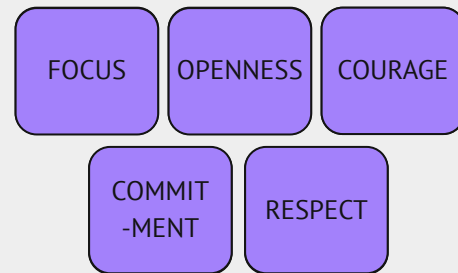
○ 5 events

○ 3 commitments

## SCRUM TEAM



# Scrum



3 accountabilities

5 values

3 artifacts

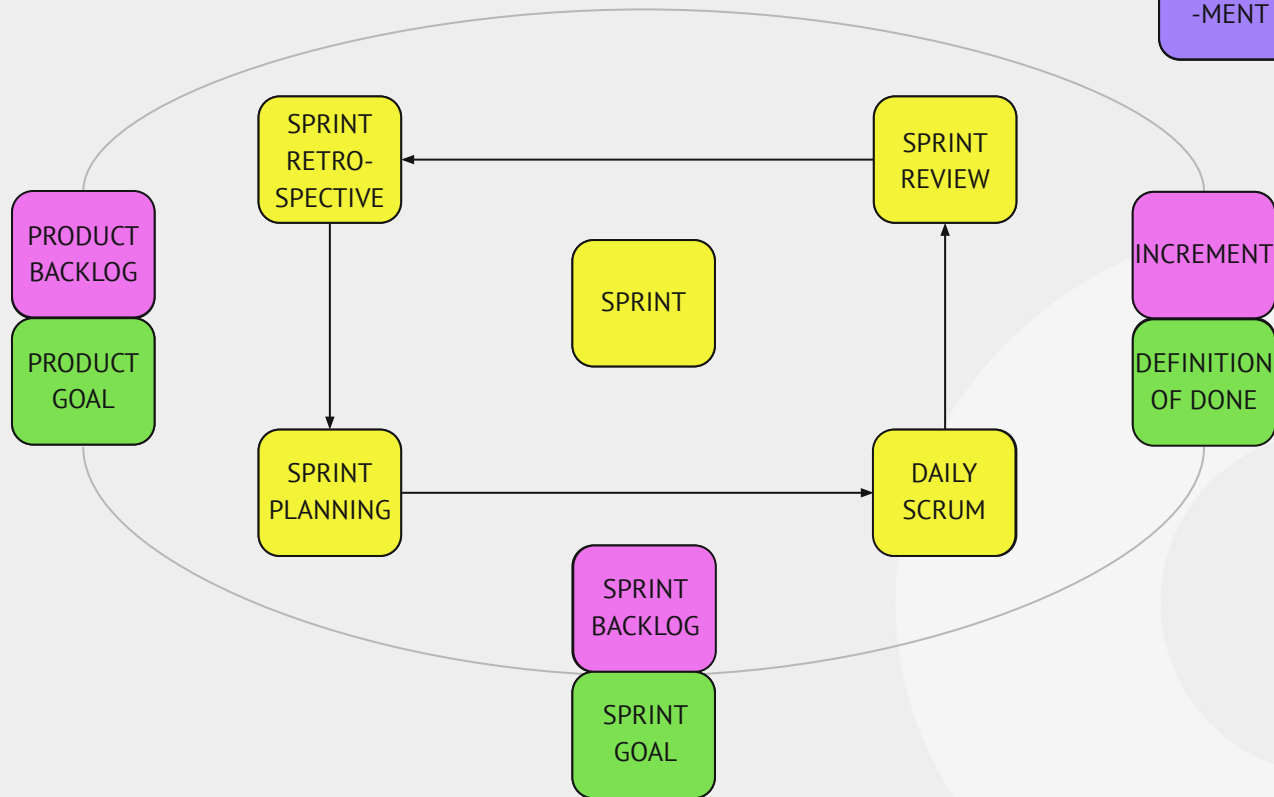
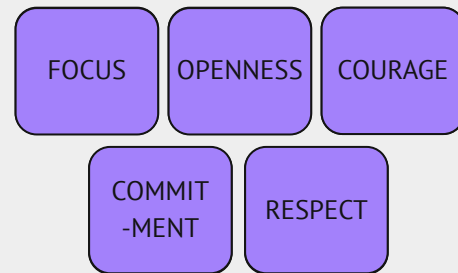
5 events

3 commitments

## SCRUM TEAM



# Scrum



3 accountabilities

5 values

3 artifacts

5 events

3 commitments

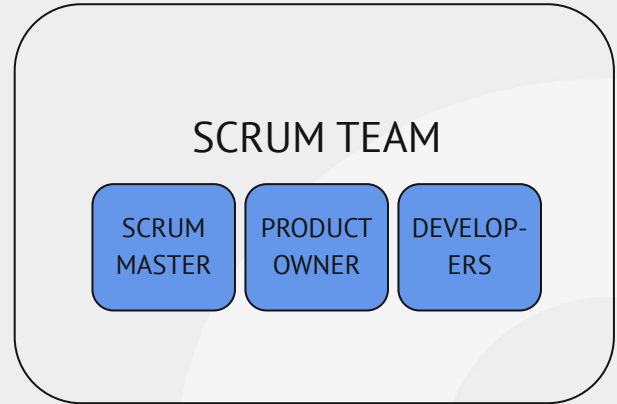




# Scrum roles

# Scrumteamet

- ★ Product Owner
- ★ Scrum Master
- ★ Developers



# Developers

- Medverkar till att skapa ett användbart inkrement varje sprint
- I korthet är de ansvariga för:
  - Att skapa en plan för sprinten - **Sprint Backlog**
  - Säkerställa kvaliteten genom hålla sig till en **Definition of Done**
  - Anpassa sin plan dagligen mot **Sprint Goal**
  - Hålla varandra ansvariga i arbetet, tillsammans

INCREMENT

SPRINT  
BACKLOG

DEFINITION  
OF DONE

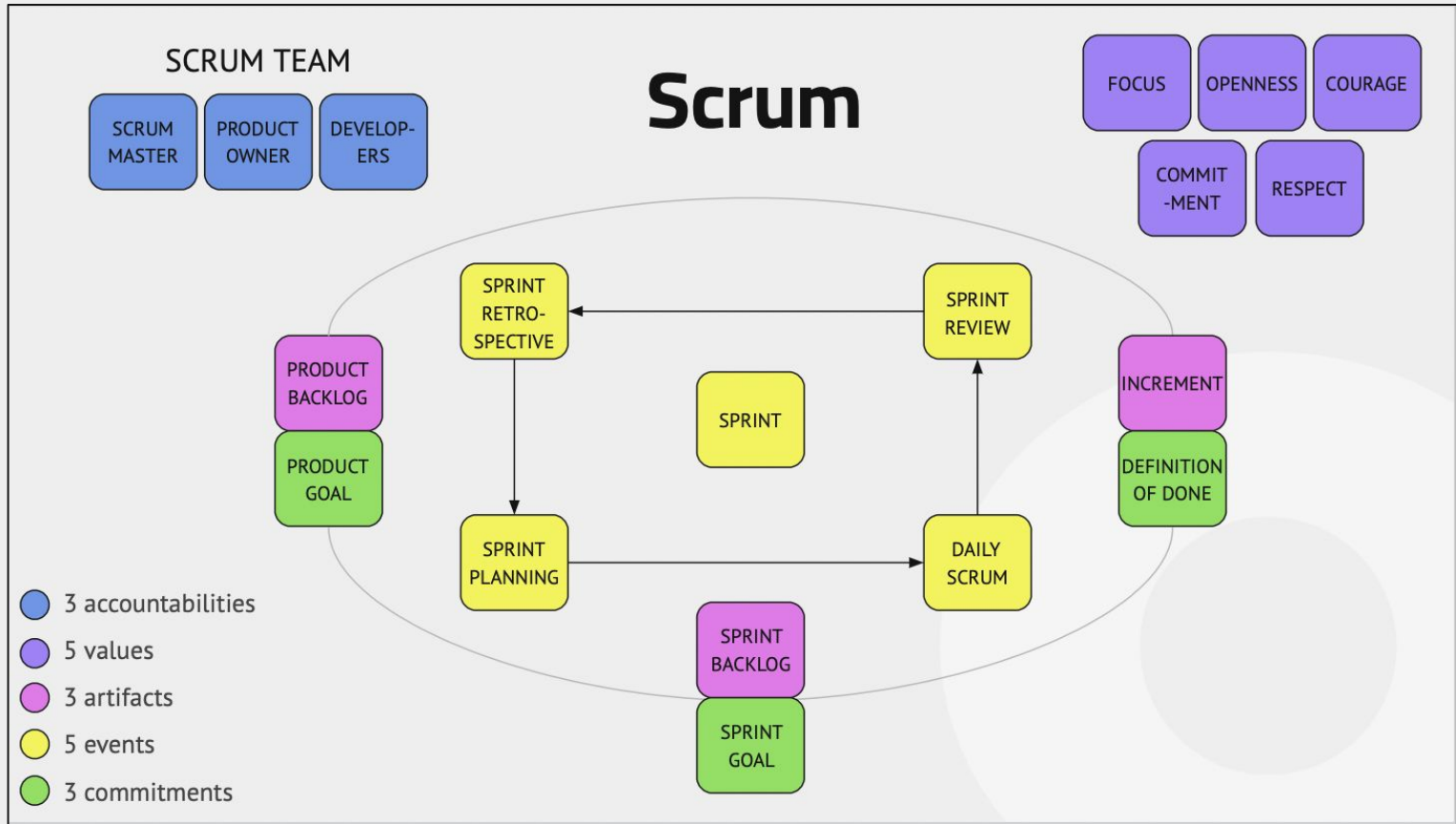
SPRINT  
GOAL

# Product Owner

- Product Owner ansvarar för att maximera värdet av produkten
  - *Hur* det görs varierar
  - *Balans* mellan developers och stakeholders / intressenter
- I korthet är Product Owner ansvarig för **Product Backlog** genom att:
  - Ta fram och tydligt kommunicera **Product Goal**
  - Skapa och tydligt kommunicera posterna i **Product Backlog**
  - Rangordna posterna i **Product Backlog**
  - Se till att Product Backlog är transparent, synlig och förstådd.
- Product Owner är **ansvarig** för punkterna ovan, men kan *delegera* det till andra

PRODUCT  
BACKLOG

PRODUCT  
GOAL



# Scrum Master

- Scrum Mastern är ansvarig för etableringen av Scrum
  - Hjälper andra att förstå teorin och det praktiska utförandet av Scrum (både inom Scrumteamet och i organisationen)
- Scrum Mastern är ansvarig för Scrumteamets effektivitet
  - Skall möjliggöra förbättring av arbetssättet för Scrumteamet (inom ramen för Scrum)

# Scrum Mastern skall serva...

Scrum Teamet genom att:

- Coacha medlemmarna i självledarskap och tvärfunktionalitet
- Hjälpa Scrumteamet att fokusera på att skapa värdefulla **increment** som uppfyller **Definition of Done**
- Ta bort hinder som är i vägen för Scrumteamets arbete
- Säkerställer att alla Scrum-activities utförs

SPRINT

=

SPRINT  
PLANNING

DAILY  
SCRUM

SPRINT  
REVIEW

SPRINT  
RETRO-  
SPECTIVE

INCREMENT

DEFINITION  
OF DONE

# Scrum Mastern skall serva...

Product Owner genom att:

- Hjälpa till med att hitta tekniker för **effektiv definition** av Product Goal och **effektiv hantering** av Product Backlog
- Hjälper teamet att förstå värdet och behovet av tydliga poster i Product Backlog
- Hjälper till att fastställa empirisk produktplanering (erfarenhetsbaserad)
- Faciliterar intressenternas samarbete med Product Owner (på begäran eller vid behov)

PRODUCT  
GOAL

PRODUCT  
BACKLOG



# Scrum Mastern skall serva...

organisationen genom att:

- Leda, utbilda och coacha organisationen inom Scrum
- Planera och assistera implementationen av Scrum
- Hjälpa medarbetare och intressenter att förstå och agera på ett empiriskt sätt
- Ta bort hinder mellan intressenter och Scrum Team

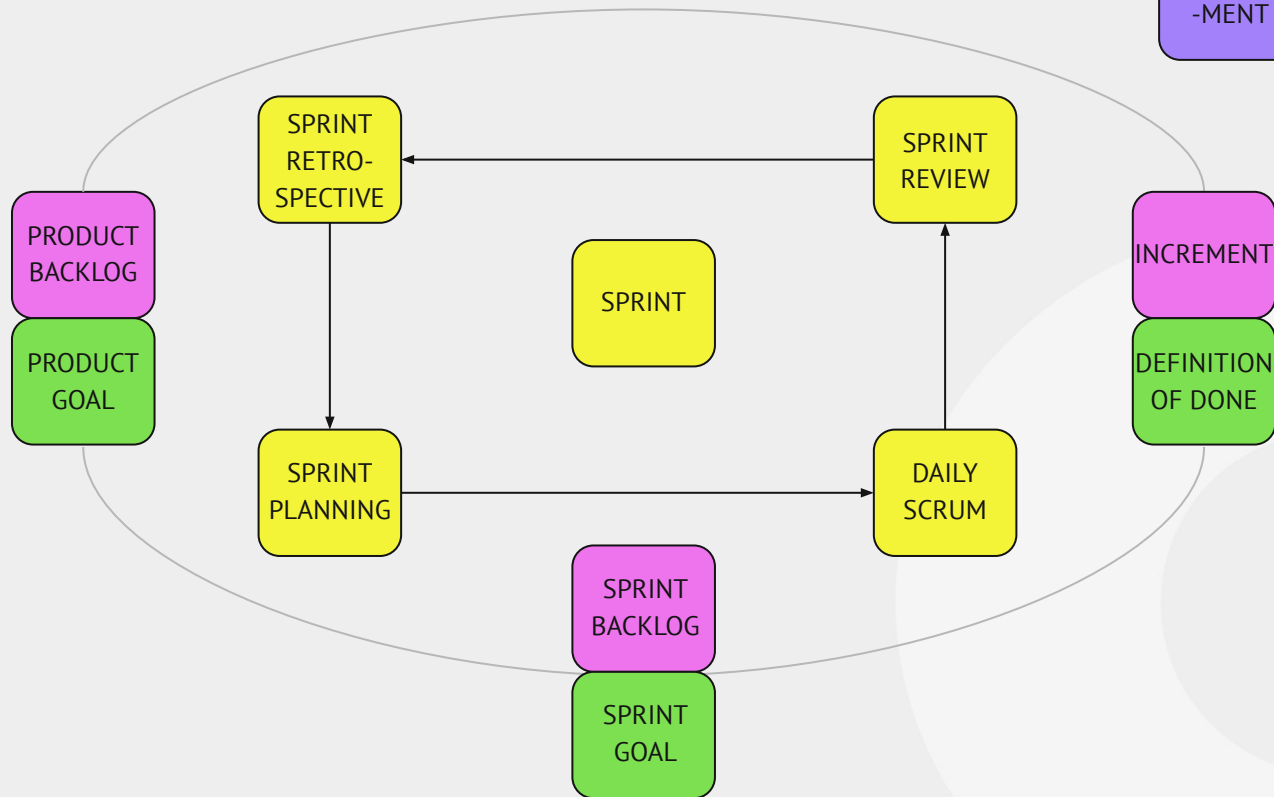
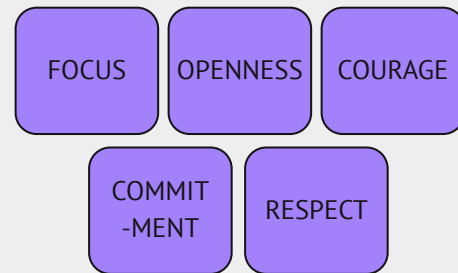
# Vi tar en titt på vår Scrum-översikt igen!



## SCRUM TEAM



# Scrum



3 accountabilities

5 values

3 artifacts

5 events

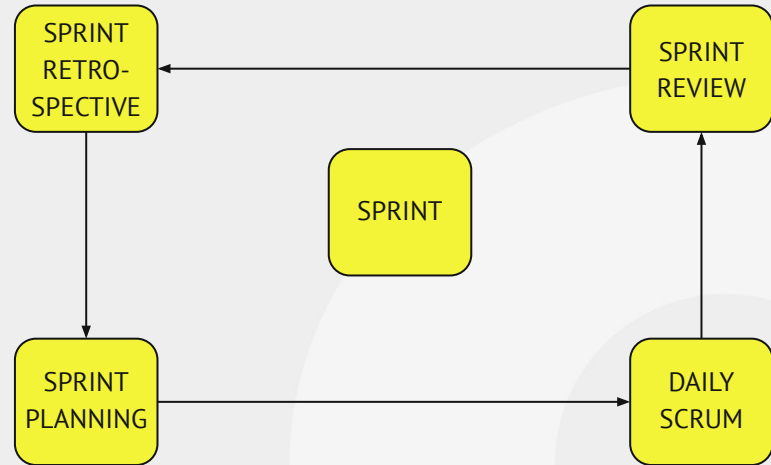
3 commitments



# Scrum Activities

# Fem activities:

- ★ Sprint
- ★ Sprint planning
- ★ Daily Scrum
- ★ Sprint review
- ★ Sprint Retrospective



# Sprint

- En sprint är tidsbegränsad (en månad eller mindre)
- Under sprinten ändras inte Sprint Goal och Definition of Done
- Backloggen förfinas vid behov
- Skall innehålla Sprint planning, Daily Scrum, Sprint review och Sprint retrospective

# Sprint Planning

- Tidsåtgång **4 h** (för en Sprint på två veckor)
- Man diskuterar de viktigaste posterna i Product Backlog (och hur de förhåller sig till Product Goal)
- Tre stora frågor:
  - Why is this Sprint valuable?
  - What can be Done this Sprint?
  - How will the chosen work get done?

**Developers** delar upp Product Backlog i mindre poster och planerar det arbete som krävs för att nå ett increment som uppfyller Definition of Done.

Det är **Developers** som avgör hur Product Backlog kan omvandlas till värdefulla increments!

# Daily Scrum

- **15 min** per dag
- För Developers  
(Product Owner och Scrum Master kan delta vid behov)
- Fokus på framsteg mot Sprint Goal!
- Tre frågor:
  - Vad gjorde jag igår?
  - Vad ska jag göra idag?
  - Vad har jag för hinder?



# Sprint review

- Tidsåtgång **2 h** (för en sprint på två veckor)
- Hela Scrum-teamet + Intressenter (Stakeholders)
- Presentation av resultatet, framstegen mot Product Goal diskuteras. Eventuella ändringar i Product Backlog görs.
- Fokus: Vad har vi gjort och hur ska vi gå vidare? Transparens!

# Sprint retrospective

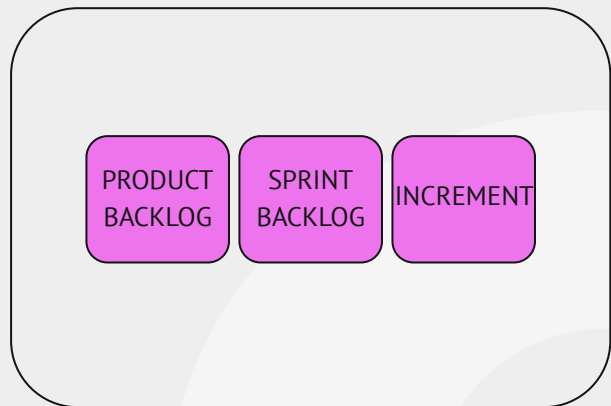
- Tidsåtgång **1,5 h** (för en sprint på två veckor)
- Syfte: Planera vägar för ökad kvalitet och effektivitet!  
*Scrum Master's time to shine!*
- Tre viktiga frågor:
  - Hur gick sprinten?
  - Vilka problem stötte vi på?
  - Hur löstes/hanterades problemen?
- Fokus på medarbetare, samverkan, processer och verktyg!

The background is a solid dark purple. On the left side, there is a rectangular area containing a grid of small, light purple dots. On the right side, there are two overlapping circles: a larger, lighter purple circle and a smaller, darker purple circle nested within it.

# Scrum artifacts

# Scrum artifacts

- ★ Product Backlog
- ★ Sprint Backlog
- ★ Increment



# Product Backlog

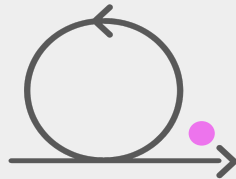
- Rangordnad lista över stakeholders behov
- Product Owner ansvarig för **Product Backlog** genom att:
  - Skapa och tydligt kommunicera posterna i **Product Backlog**
  - Rangordna posterna i **Product Backlog**
  - Se till att Product Backlog är transparent, synlig och förstådd.
  - Ta fram och tydligt kommunicera **Product Goal**
- Product Owner är **ansvarig** för punkterna, men kan *delegera* det till andra

# Sprint Backlog

- Görs av - och för - utvecklarna
- Items från Product Backlogs väljs ut för Sprint Backlog
- Sprint Backlog skall innehålla det som man behöver slutföra för att nå Sprint Goal
- Ses över under Daily Scrum och kan uppdateras vid behov.

# Increment

- Målet med sprinten - leverera ett increment
- Måste vara användbart och tillföra värde för produkten / Product Goal
- För att räknas som Increment måste det uppnå Definition of Done



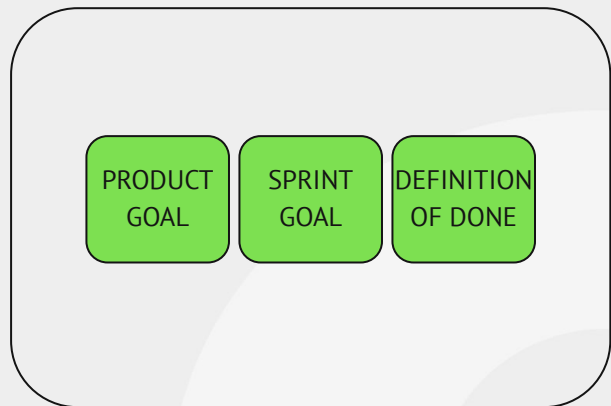
The background is a solid dark purple. On the left side, there is a rectangular area containing a grid of small, light purple dots. On the right side, there are two overlapping circles: a larger, lighter purple circle and a smaller, darker purple circle nested within it.

# Scrum commitments



# Scrum commitments

- ★ Product Goal
- ★ Sprint Goal
- ★ Definition of Done



# Product Goal

- Målet för produkten - Target! Long term objective!
- I Product Backlog definieras tydligt vad som skall göras för att nå Product Goal
- *“En produkt är ett verktyg för att leverera värde. Den har en tydlig avgränsning, kända intressenter, väldefinierade användare eller kunder.  
En produkt kan vara en tjänst, en fysisk produkt, eller något mer abstrakt.”*

*ur The Scrum Guide*

# Sprint Goal

- Skapas av Developers under Sprint Planning
- Läggas i Sprint Backlog
- Ett Sprint Goal skapar målfokusering och sammanhållning
- Sprint Goal skall inte ändras även om ändringar görs i Sprint Backlog

# Definition of Done

- Skapar en förståelse av vad som skall göras
- Tydlig definition som skall kunna förstås av alla
- Klargörs under Sprint Planning (av Developers)
- När en item når Definition of Done blir den ett Increment
- *“All Developers are required to conform to the Definition of Done”*



# Scrum values

# Scrum values

FOCUS

OPENNESS

COURAGE

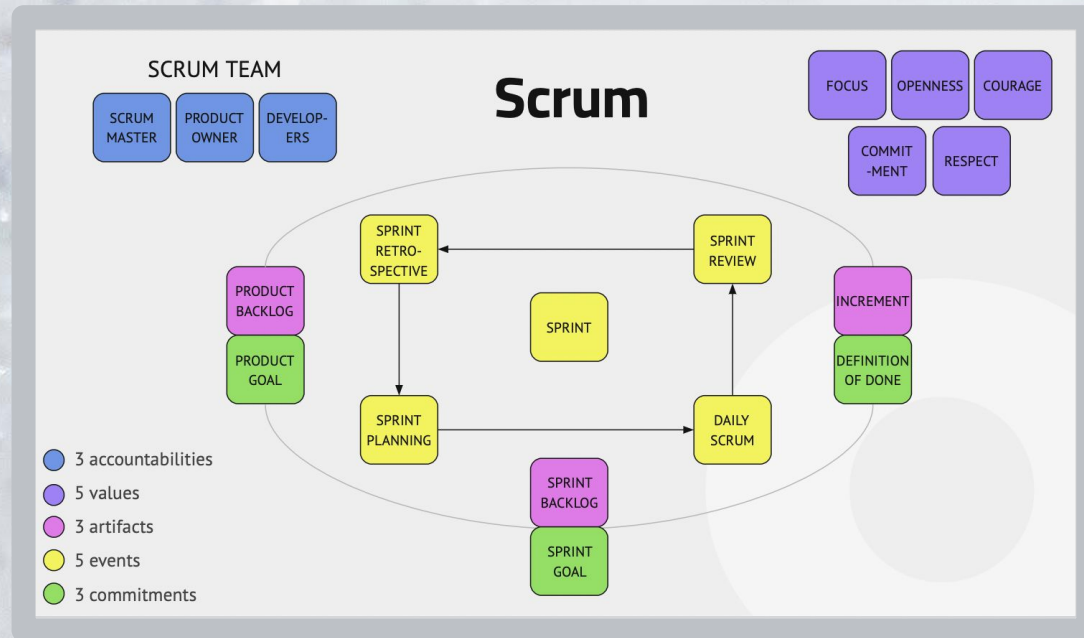
COMMIT  
-MENT

RESPECT

*“These values give direction to the Scrum Team with regard to their work, actions, and behavior.”*

1. The Scrum Team **commits** to achieving its goals and to supporting each other.
2. Their primary **focus** is on the work of the Sprint to make the best possible progress toward these goals.
3. The Scrum Team and its stakeholders are **open** about the work and the challenges.
4. Scrum Team members **respect** each other to be capable, independent people, and are respected as such by the people with whom they work.
5. The Scrum Team members have the **courage** to do the right thing, to work on tough problems.

# Nu har vi gått igenom alla delar av vår kära Scrum-tavla!



# Två viktiga punkter:

- Man kan röra sig väldigt fritt inom ramarna
- Citat från Ken Schwaber:

**“Make it yours!”**



# Scrum

- vad det **inte** är -

→ **Scrum är inte lösningen på alla problem.**

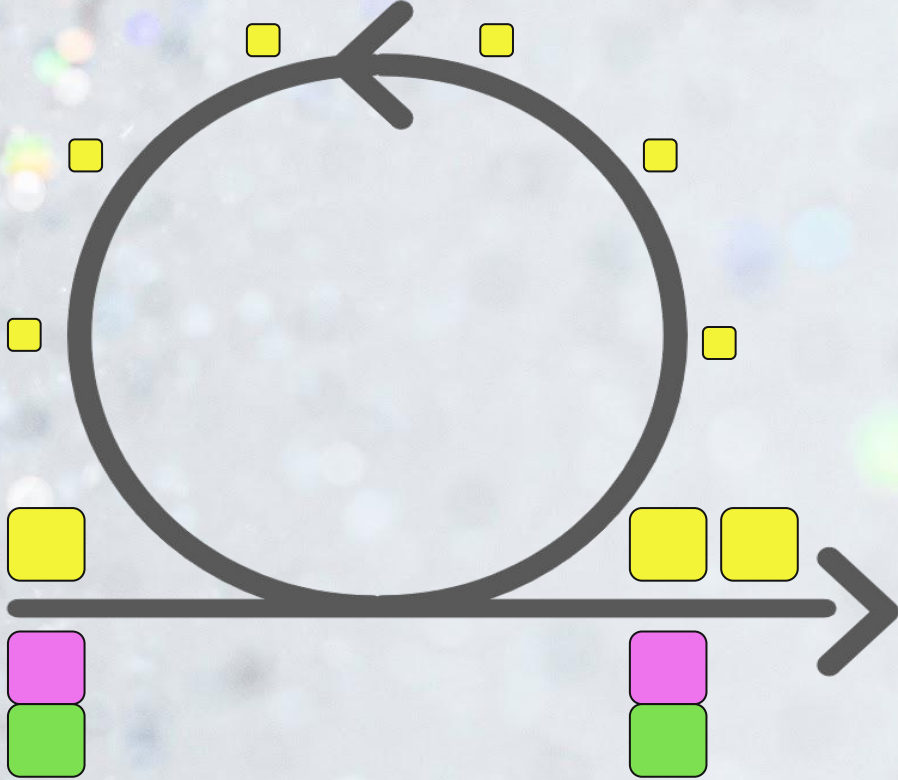
- ◆ Scrum **synliggör** problemen och skapar på ett strukturerat sätt bättre processer (och produkter)

→ **Scrum är inte någon heltäckande teknik.**

- ◆ Scrum är ett **ramverk** för hur processer kan förbättras



Testa dig själv!



# Let's diskutera!

---

- ★ Vilka är fördelarna med Scrum som ramverk?



# MÅL

Hur har det gått med dagens mål?

- ★ Ha kännedom om vad Scrum är och hur man kan arbeta med det i praktiken
- ★ Kunna beskriva fördelarna med Scrum som ramverk

“Ett **ramverk** inom vilket man kan angripa komplexa, adaptiva problem, medan man produktivt och kreativt levererar produkter med högsta möjliga värde”

- The Scrum Guide