

# ZIO

Wykład

**SCRUM**

ZIO20142012@pw

dr inż. Włodzimierz Dąbrowski

**ISEP**

pokój 310

e-mail: [w.dabrowski@ee.pw.edu.pl](mailto:w.dabrowski@ee.pw.edu.pl)



# SCRUM



# Plan wykładu

---

- Cechy podejścia zwinnego
- Organizacja przedsięwzięcia programistycznego
- Cechy SCRUM
- Elementy SCRUM
- Artefakty SCRUM

# Zasady Scrum

Jak można opisać Scrum?

- „Scrum nie jest procesem, ani techniką tworzenia produktów, lecz stanowi ramę metodyczną, w obrębie, której można stosować inne procesy i techniki”



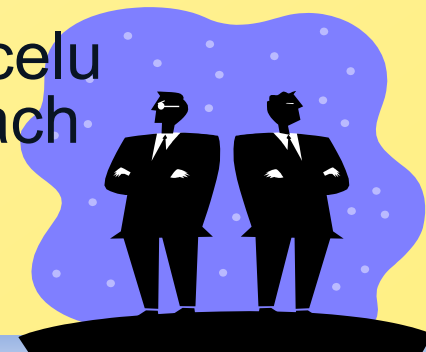
Dlaczego Scrum działa:

- Zorientowanie na klienta i jego zmieniające się potrzeby;
- Skrócenie czasu pomiędzy „listą życzeń” a zaimplementowaną funkcjonalnością;
- Skupienie się na dostarczeniu funkcjonalności o najwyższym priorytecie jak najszybciej się da;
- Wzrost rangi zespołu. Jeden problem, wiele umysłów.

# Zasady Scrum

## Role w Scrum:

- *Mistrz Młyna (ScrumMaster)* - jest osobą odpowiedzialną za prawidłowe przeprowadzenie Scrum-a, dopilnowanie, aby jego zasady były przestrzegane przez wszystkich biorących udział w procesie wytwórczym
- *Właściciel Produktu* - reprezentuje osoby zainteresowane projektem i jego rezultatami. Tworzy listę wymagań, zwaną Zaległościami Produktowymi (*Product Backlog*)
- *Zespół* - składa się ze specjalistów mających na celu stworzenie funkcjonalności opartej na Zaległościach Produktowych



# Zasady Scrum

## Etapy Scrum:

- *Spotkanie planujące projekt (opcjonalne)*
  - cel projektu i plan jak go zrealizować
  - jak będzie wyglądał produkt końcowy (cechy, funkcjonalność)
  - czas ukończenia projektu i ryzyko z nim związane
  - wstępny kosztorys projektu

# Zasady Scrum

Etapy Scrum cd.:

- Sprint:
  - dowolna ich ilość w procesie wytwórczym
  - każdy sprint jest iteracją i trwa 30 dni
  - koniec sprintu = przyrost funkcjonalności o najwyższym priorytecie
  - składa się z iteracji, czyli codziennego Scrum

# Zasady Scrum

## Podział Sprintu:

- Spotkanie planujące sprint, cz. 1:
  - Czas trwania: 4 h
  - Cel: utworzenie Zaległości Sprintu, czyli wybranych elementów z listy Zaległości Produktowych
  - Uczestnicy czynni: ScrumMaster, Właściciel Produktu, Zespół



# Zasady Scrum

- Spotkanie planujące sprint, cz. 2 (początek Sprintu):
  - Czas trwania: 4 h (bezpośrednio po części 1)
  - Cel: strategia realizacji wybranych Zaległości w przyrost funkcjonalności, przydział zadań
  - Uczestnicy czynni: Zespół

# Zasady Scrum












































- Codzienny Scrum:
  - Czas trwania: 15 minut
  - Cele: Analiza postępów każdego członka zespołu od ostatniego spotkania
    - Co się udało zrobić.
    - Co się planuje zrobić teraz.
    - Trudności w realizacji zadań.
  - Uczestnicy czynni: Zespół, ScrumMaster

# Zasady Scrum

- Spotkanie przeglądu sprintu:
  - Czas trwania: 4 h
  - Cel: zaprezentowanie wykonanej funkcjonalności
  - Uczestnicy:
    - Zespół - prezentuje funkcjonalność
    - Osoby zainteresowane projektem – spostrzeżenia, obserwacje, wymagane zmiany do wprowadzenia, wprowadzenie nowych funkcjonalności
    - ScrumMaster – określa miejsce i datę kolejnego przeglądu sprintu

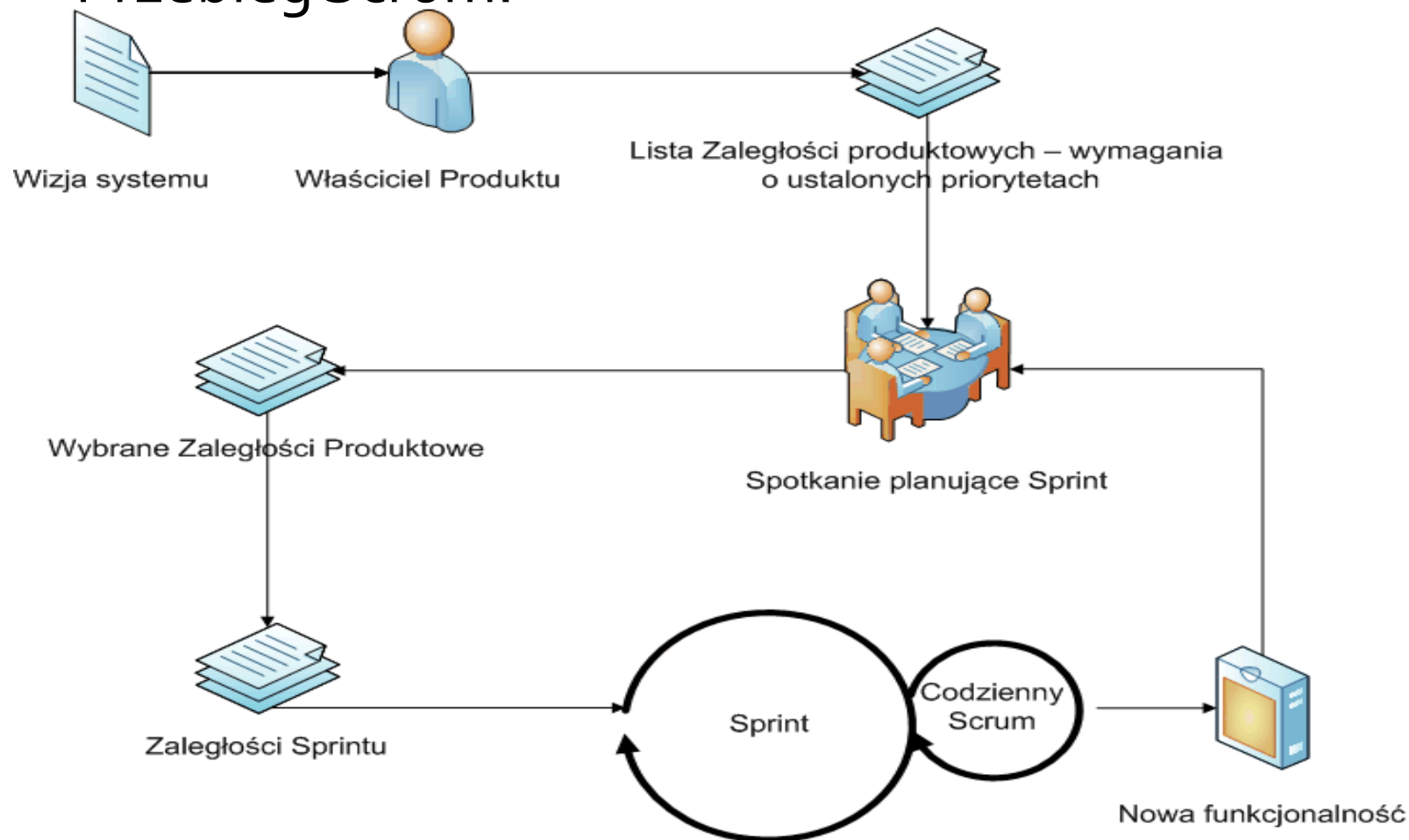
# Zasady Scrum

- Retrospektywne spotkanie Sprintu:
  - Czas trwania: 3 h
  - Cel: analiza przebiegu sprintu, co poszło dobrze a co mogłoby zostać ulepszone w następnym sprincie
  - Uczestnicy:
    - Zespół - każdy członek zespołu odpowiada na powyższe pytania
    - ScrumMaster – zapisuje odpowiedzi na formularzu podsumowującym, pomaga w poszukiwaniu lepszych sposobów wykorzystania Scrum

PROJECT/TEAM: <i>Answer Screen Team</i>					
	Backlog	To-Do	In Progress	In Review/QA	Done!
User Story 1		  		  	
User Story 2		  	 	 	
User Story 3		 		 	
User Story 4				 	 
User Story 5					
User Story 6			 	 	
User Story 7		 			

# Zasady SCRUM

## Przebieg Scrum:







# Pytania

---





# Który model jest lepszy?

<i>Lifecycle Model Capability</i>	<i>Pure Waterfall</i>	<i>Code-and-Fix</i>	<i>Spiral</i>	<i>Modified Waterfalls</i>	<i>Prototyping</i>
<i>Źle określone wymagania</i>	Poor	Poor	Excellent	Fair to excellent	Excellent
<i>Niejasna architektura</i>	Poor	Poor	Excellent	Fair to excellent	Poor to fair
<i>Systemy wysokiej niezawodności</i>	Excellent	Poor	Excellent	Excellent	Fair
<i>Systemy „rozwojowe”</i>	Excellent	Poor to	Excellent	Excellent	Excellent
<i>Zarządzanie ryzykiem</i>	Poor	Poor	Excellent	Fair	Fair
<i>Systemy ze sztywno zdef. deadlinem</i>	Fair	Poor	Fair	Fair	Poor
<i>Niskobudżetowe</i>	Poor	Excellent	Fair	Excellent	Fair
<i>Jasne postępy dla klienta</i>	Poor	Fair	Excellent	Fair	Excellent
<i>Jasne postępy dla zarządu</i>	Fair	Poor	Excellent	Fair to excellent	Fair
<i>Małe doświadczenie w stosowaniu modelu</i>	Fair	Excellent	Poor	Poor to fair	Poor

# Literatura

---

[1]

[https://www.scrum.org/Portals/0/Documents/Scrum%20Guides/Scrum\\_Guide\\_PL.pdf](https://www.scrum.org/Portals/0/Documents/Scrum%20Guides/Scrum_Guide_PL.pdf)

[2] materiał na stronie przedmiotu