



# Çevik Yaklaşım SCRUM

**Fırat ÖZ**  
Software Engineer

DAILY  
SCRUM

EPIC

KANBAN

PRODUCT  
OWNER

SCRUM  
MASTER

PAIR  
PROGRAMMING

SPRINT  
PLANNING

TIME BOX

DEVELOPMENT  
TEAM

KANBAN  
BOARD

SCRUM

BACKLOG  
CHART

REFINEMENT

INCREMENT

STAKEHOLDER

SLICES

AGILE

FACILITATION

SPRINT  
REVIEW

USABILITY  
TESTING

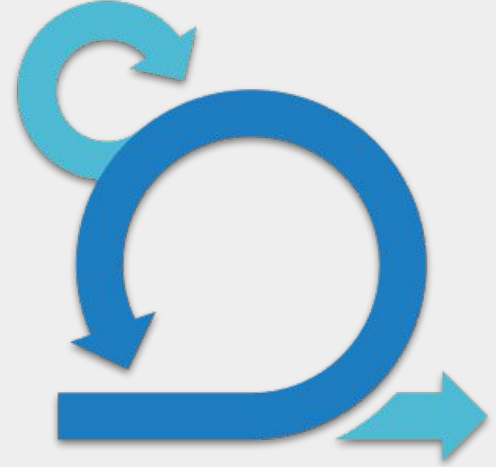
TEAM  
WORK

# Scrum Nedir ?

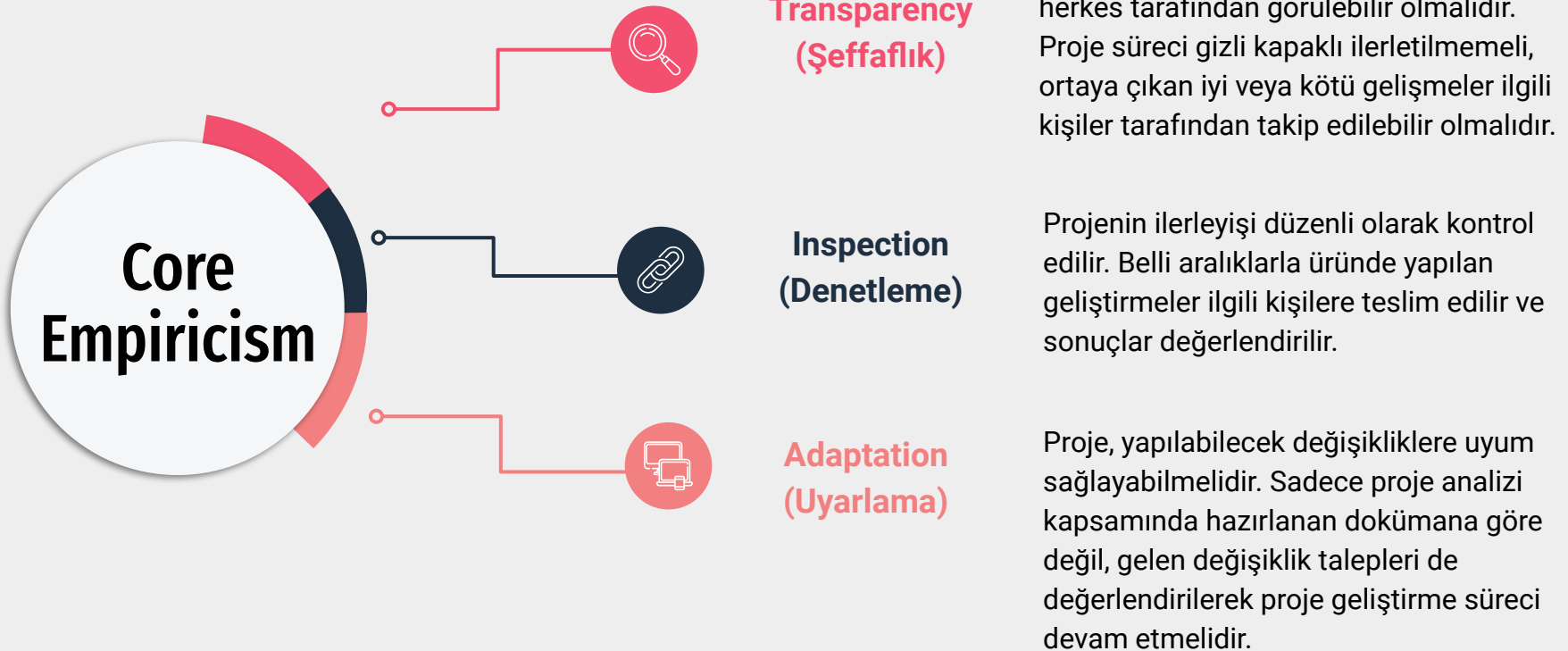
Scrum'da projeniz, bağımsız olarak ele alınan daha küçük döngülere (Sprint) ayrılır.

Bu Sprint'lerin her biri yaklaşık 1-4 hafta sürer ve projenizi hızlı bir şekilde geliştirmenize ve teslim tarihlerinize zamanında ulaşmanıza yardımcı olur.

Her Sprint tamamlandıktan sonra, size geri bildirimlerini veren paydaşlara (Product Owner, müşteri, kullanıcılar vb.) sunulur. Ardından bir sonraki Sprint'e geçmeden önce onların önerilerini uygularsınız.



# Scrum Temel Prensipleri



# Scrum Değerleri



## Cesaret (Courage)

Scrum ekibi üyeleri doğru olanı yapmak ve zor problemler üzerinde çalışmak için cesaretlidir.



## Odaklanma (Focus)

Herkes sprint çalışmalarına ve scrum ekibinin hedeflerine odaklanır.



## Bağlılık (Commitment)

Scrum ekibi hedeflerine ulaşmayı taahhüt eder.



## Saygı (Respect)

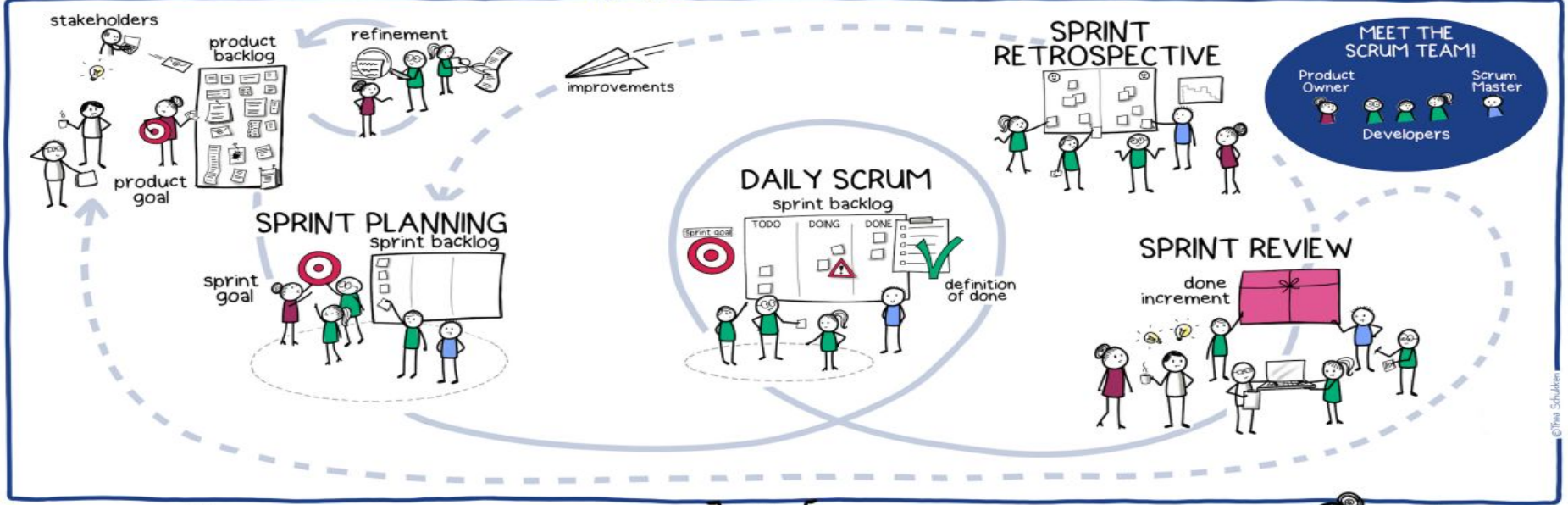
Scrum ekibi, yetenekli ve bağımsız insan olmak için birbirlerine saygı duyarlar.



## Açıklık (Openness)

Tüm işlere ve işin gerçekleştirilmesindeki zorluklara açık olmayı kabul ederler.

# THE SCRUM FRAMEWORK





# SCRUM PROJE YÖNETİMİ SÜRECİ



Inputlar  
Yönetimden Gelir



Product Owner



Product  
Backlog

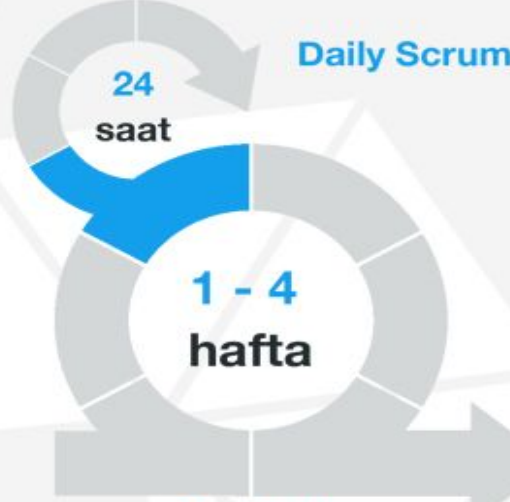


Takım ile yapılır

Sprint  
Planlama  
Toplantısı



Sprint  
Backlog



Daily Stand Up  
Toplantısı



Sprint Review  
Toplantısı



Tamamlanan İş



Sprint Retrospective  
Toplantısı

# Scrum Team



I ensure the team follows Scrum practices and rules.



I manage and define product backlog

## Development Team



We are cross functional team who deliver a done product at the end of each Sprint.





# Scrum Takımındaki Roller

## Product Owner (Ürün Sahibi)

Scrum sürecini başlatan roldür. Ürünün tüm paydaşlarını temsil eder.

Ürün sahibi tek başına kararlar alan ve geliştirme takımına bunları dayatma gücüne sahip olan kişi değildir.



Bu roldeki kişilerin görevleri geliştirme takımı ile paydaşlar (stakeholders) arasındaki iletişimi sağlamaktır.

- Proje hedeflerini ve Product Backlog kalemlerini net bir şekilde tanımlamak
- Ürünle ilgili vizyon sahibi olmalı ve ileride ürünün evrilebileceği şekli önceden görebilmeli
- Product Backlog kalemlerini paydaşların ihtiyaçlarına göre önceliklendirmek
- Ekibi denetlemeli ve ekibinin iyi performans göstermesine yardımcı olmalı
- Product Backlog'u kaotik yapıdan koruyarak düzenli kalmasını sağlamalı

# Scrum Takımındaki Roller

## Development Team (Geliştirme Takımı)

Ürünü oluşturan ekibe denir.

Her ne kadar bu ekibi kod yazan kişilerin oluşturduğunu düşünsek de

Development Team üyeleri arasında Designers, Analyst ve Testerlar da bulunabilir.



Takım kendi kendine hareket eder, yani otonomdur.

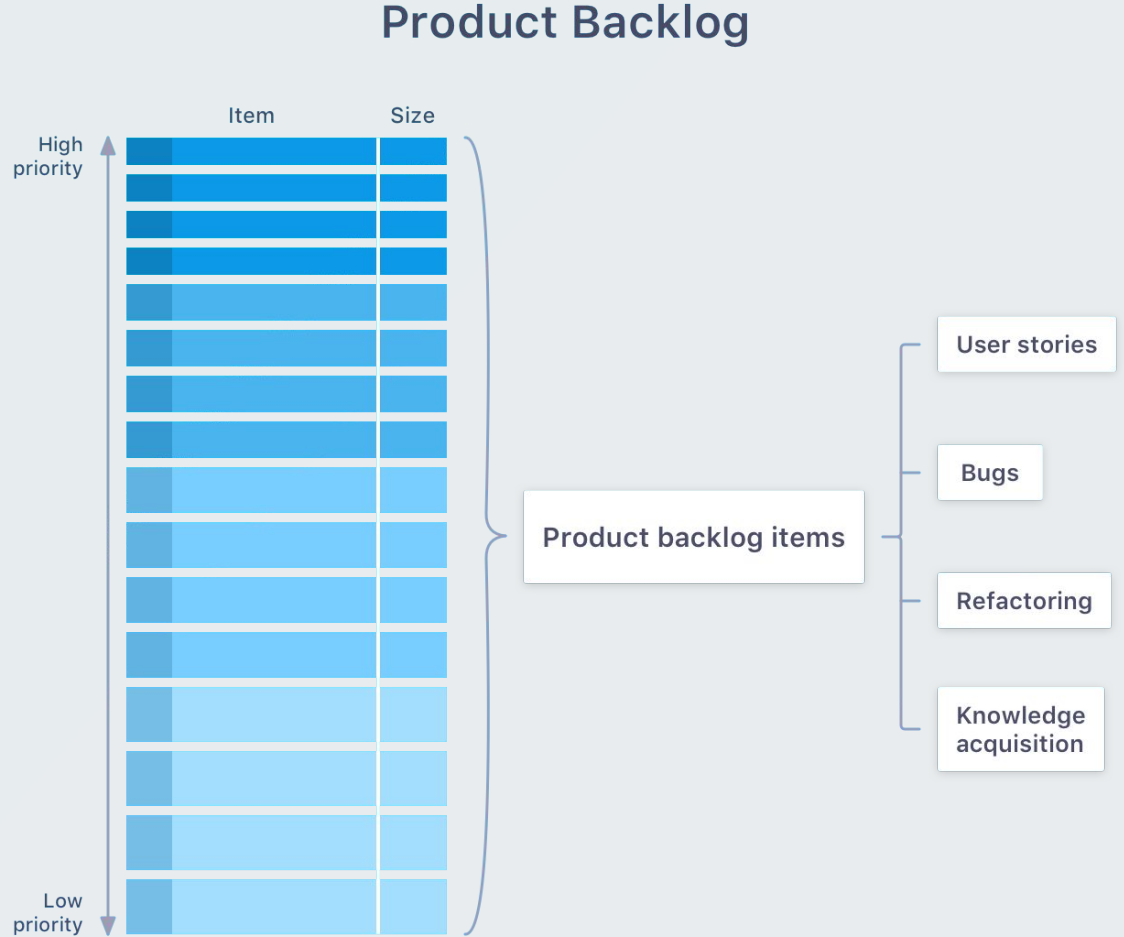
Bu sebeple yönetici (manager) rolünde birine ihtiyaç duyulmaz.

Bunun yanı sıra ekip üyeleri birbirlerinden farklı alanlarda uzmanlaşmış olabilirler. Buna karşın yine de tek bir işle meşgul olmazlar, çapraz görev dağılımı yapabilmelidirler.

Böylece ürün hakkındaki bilgiler tek bir kişide birikmez, ekip içerisine yayılır.

# Product Backlog

Proje için gerekli olan gereksinimler listesidir. Proje sonunda “Ne üretilmek isteniyor?” sorusuna cevap aranır. Product owner tarafından müşteriden gereksinimler alınır, öncelik sırasına göre sıralanır. Product owner, değişen ihtiyaçlara göre product backlog’a ekleme veya çıkarma yapabilir. Böylece değişim, projenin her aşamasında projeye kolayca entegre edilebilir olur.

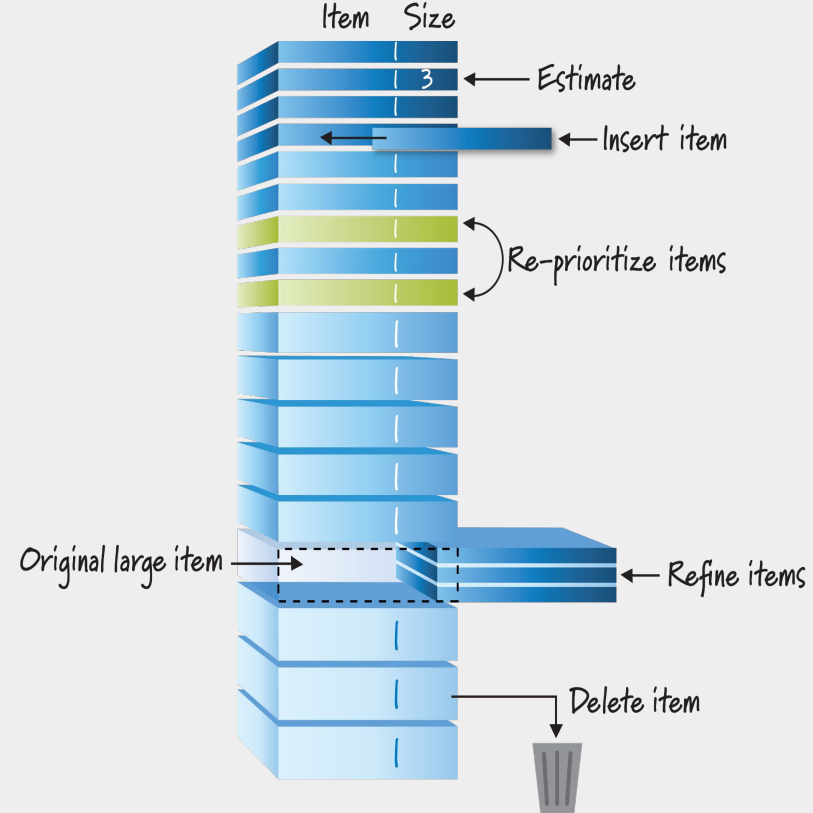


# Product Backlog

Product Owner paydaşlardan istekleri toplar ve bir “wishlist” oluşturur.

Product Backlog’a kaydedilen her bir kaleme “Product Backlog Item (PBI) veya Türkçe adı ile “Ürün Gereksinim Maddesi” denir. Product Owner, Product Backlog’u yönetmekle sorumlu olan tek kişidir. Listenin yönetimi şunları içerir:

- Product Backlog Item’larını (kalemleri) açıkça ifade etmek
- Product Backlog’daki kalemleri, hedefleri ve görevleri en iyi şekilde gerçekleştirilmesini sağlayacak şekilde sıralamak
- Developer Team’in ortaya koyduğu işin değerini en üst seviyeye çıkarmak
- Product Backlog’un herkes için görünür, şeffaf ve anlaşılır olmasını, Scrum Takımının ele alacağı sonraki işleri göstermesini sağlamak
- Developer Team’in Product Backlog’daki itemları gerektiği kadar anlamasını sağlamak



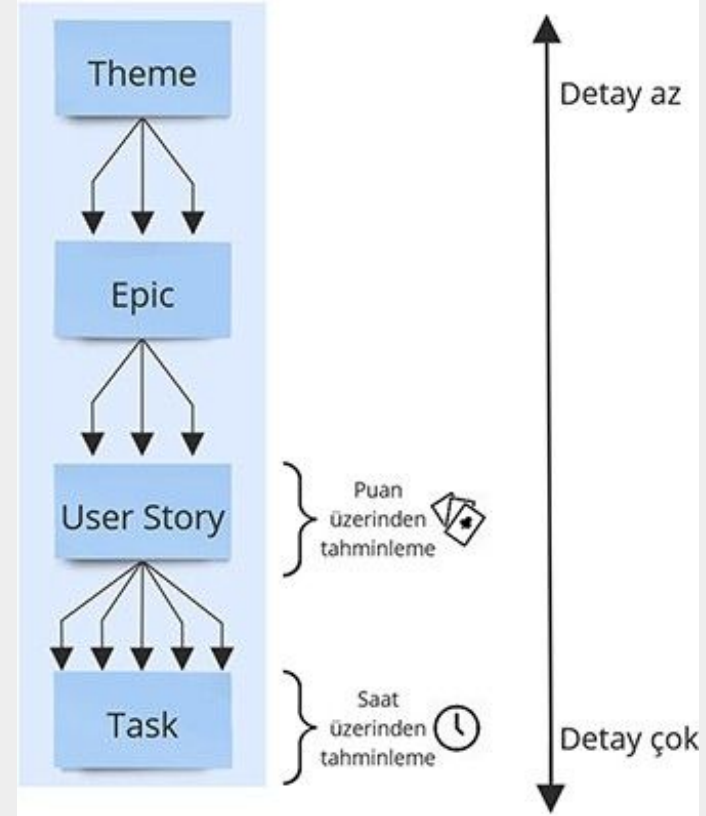
# Product Backlog

**Initiatives/Themes:** Bir yol haritasını oluşturan her bir milestone'a (kilometre taşı) denir. Yol haritası, bir ürünün zaman içinde nasıl geliştiğine ilişkin bir eylem planıdır.

**Epics:** Yapılması planlanan bir veya birden fazla yeni fonksiyonların veya özelliklerin gruplanmasıdır. Birkaç User Story'e bölünebilen büyük yapılardır.

**User Stories:** Ürünün kullanıcısının veya müşterinin bakış açısından anlatılan bir özelliğin kısa ve basit tanımlarıdır.

**Tasks / SubTasks:** User Story'ler daha kolay yönetilebilmesi için küçük birimlere bölünür. Bölme işlemi Development Team tarafından Sprint Zero, Sprint Planning veya Backlog Refinement toplantılarında gerçekleştirilebilir.





# Sprint Backlog

Geliştirme takımı bir sonraki sprint için çalışmayı planlamak üzere bir araya geldiğinde, bu sprint planlama toplantısının çıktısı sprint backlog olacaktır.

Geliştirme takımı tarafından product backlog itemlar öncelik sırasına göre sprint içerisine alınırlar. Bir sprint boyunca yapılacak itemların listesini oluşturur. İşlerin detaylı olarak zaman çizelgesi çıkarılabilir.



# Sprint Planning

Sprint, planlama toplantısı ile başlar. Scrum master, geliştirme ekibi ve ürün sahibinin katılımı ile bu toplantı gerçekleştirilmektedir.

Planlama toplantılarının amacı, ürün için talep edilen geliştirmelerin yer aldığı ürün iş listesi (product backlog) içerisindeki işlerden bir kısmının geliştirme ekibi ile paylaşılmasıdır. Bu toplantının sonunda aktif sprint içerisinde yapılmasına karar verilen işler, ürün iş listesinden sprint iş listesine (sprint backlog) alınır.



# Sprint Planning

Takım Product Backlog'taki Story'leri Sprint Backlog'a taşır. Bunları bölerek her biri 8 saatten daha az bağımsız tasklar halinde gruplandırır. Ayrıca, hikayelerin risk değerlendirmesini de yapar ve Sprint ilerledikçe risklerin nasıl ele alınacağına dair hızlıca bir plan üzerinde anlaşıp karar verirler.



# Sprint Planning

Sprint Planlama Toplantısı'nın süresi bir Sprint'in %5'i olarak belirlenmiştir.

Yani bir 2 haftalık bir sprint için maksimum 4 saat.

Grooming: 2 saat

Sprint Review: 2 saat

Retrospective: 1.5 saat



# Story Estimation (Efor Tahminleme) Nedir?

Backlog'daki tüm Story'lere bir eforu temsil eden puan atanır. Story Points (hikaye puanları) kavramı ilk bakışta kolay görünebilir fakat doğru uygulanması ve alışılması biraz zaman alıyor. User Story'lerin puanlama işlemi asla süre üzerinden değil işin büyüklüğü üzerinden gerçekleştirilmeli ve göreceli olmalıdır.

Her bir Sprint'e ne kadar iş kattığınızı bilmeniz gerekiyor.

Bir Sprint'e dahil ettiğiniz işi, ne kadarını bitirdiğinizi, nelerin eksik kaldığını ölçmeniz ve bir sonraki Sprint'i bu değerler doğrultusunda planlamanız gerekecek.

Bu yüzden doğru puanlama yapmak önemlidir.



Eforlama süreci için en bilinen yöntem fibonacci sayıları ve T-shirt sızaları (XSmall, Small, Medium vs.) kullanmaktır. Bunlarının kullanılmasının sebebi işin büyüklüğünü aşına olduğumuz bir değer üzerinden kıyaslama yapabilmemizi sağlamak.

# Story Estimation Nasıl Yapılır?

Developer Team, System architectures, QA Team ve diğ er teknik paydařlar katılır.

Product Owner,  r nde olmasını istediđi  zelliđi a ıklar. Bu ařamada, talep edilen feature'ın hedefleri (goals) ve bu  zelliđi geliřtirerek elde etmeye  alıřtıđımız metrikleri anlamak efor tahminleme ařamasında kritik  nem tařıyacaktır. O y zden Developer Team'in dikkatle dinlemesi ve Scrum Master'ın sorgulayıcı olması  ok  nemli.

Ekip daha sonra Story'nin teknik ayrıntılarını tartıřır ve kabul kriterlerini inceleyerek (deđiřiklik gerekiyorsa g ncelleyerek) herkesin iři anladıđından emin olur.

Scrum Master daha sonra kullanılan deđer y ntemine g re bir tahmin ister ve ekip iři b y kl đ n  temsil eden bir sayı g sterir.

Ekip  yeleri se tikleri sayı i in gerek elerini a ıklar.

Story estimating Testing s recini de kapsadıđı i in QA ekip temsilcisinin katılması ve toplantı sırasında test s recinin her bir Story'e dahil edildiđinden emin olmalıdır.

Eđer Story bilinmezler i eriyor ve takım eksik bilgi nedeniyle eforlayamıyorsa toplantıda ařađı yukarı bir tahminle yaparlar. Product Owner, dođru bir řekilde tekrar tahminlenmesi i in detayları  đrenip bir sonraki toplantıda tekrar eforlanmasını sađlar.



# Daily Stand-Up

Her gün aynı yerde aynı saatte ayak üstü yapılan 15 dakikalık toplantılardır.

- Dün ne yaptım?
- Bugün ne yapacağım?
- Beni engelleyen bir sorun var mı?

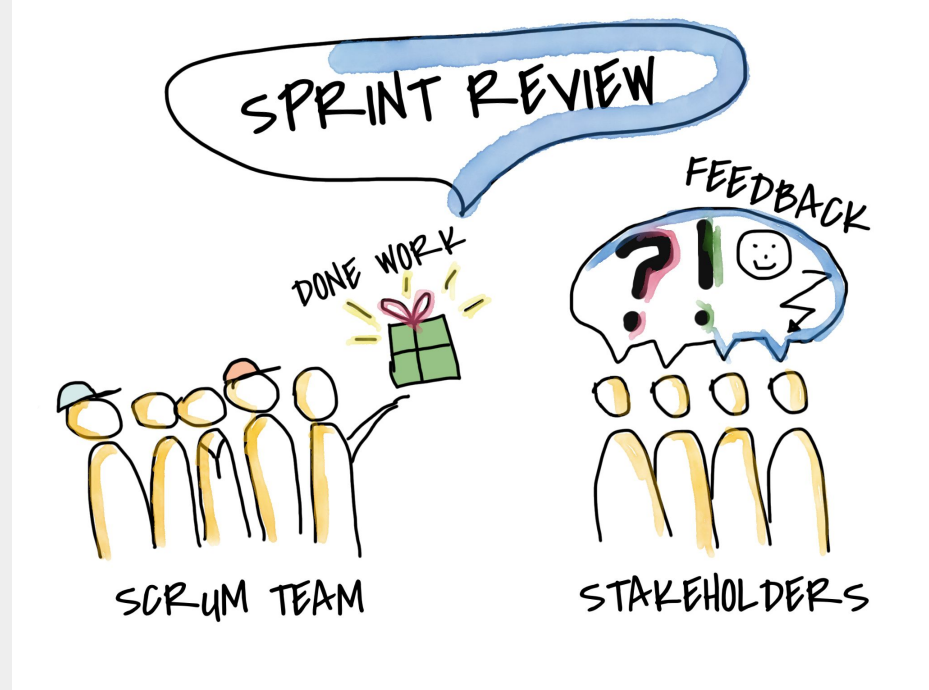


Bunları anlatmalarının amacı hesap vermek değil, takım arkadaşları ile bilgi paylaşmaktır. Üstlenilen görevlerin tamamlanması konusunda bloklanan, yardım beklenen bir konu varsa bu toplantıda belirtilir. Toplantı sonrası ilgili aksiyomlar alınır.

Daily her ne koşulda olursa olsun yapılır. Takımdaki birinin geç kalması veya gelmemesi toplantıyı etkilemez. Sadece takımdaki büyük çoğunluk yok ise toplantı yapılmaz.

# Sprint Review

Scrum takımı üyeleri (scrum master, ürün sahibi ve geliştirme takımı) ve önemli paydaşların katılımı ile bu toplantı yapılmaktadır. Bu toplantının amacı sprint süresince geliştirmesi tamamlanmış ve ürünün bir parçası haline gelmiş özelliklerin tanıtılmasıdır. Bir nevi ürünün reklamını yapmak da diyebiliriz. Paydaşlardan geri bildirimler alınır ve gerekiyorsa ürün üzerinde revizyonlar yapılır. Paydaşların ürün gelişim sürecine dahil olmaları için kullanılan kritik toplantılardan biridir.

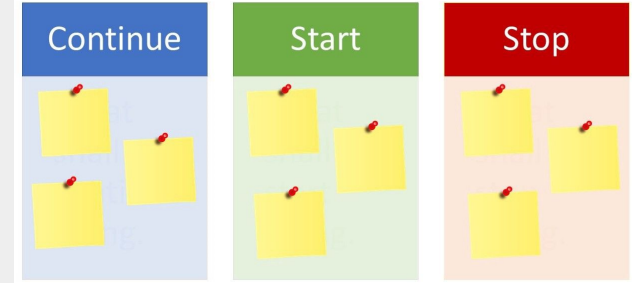
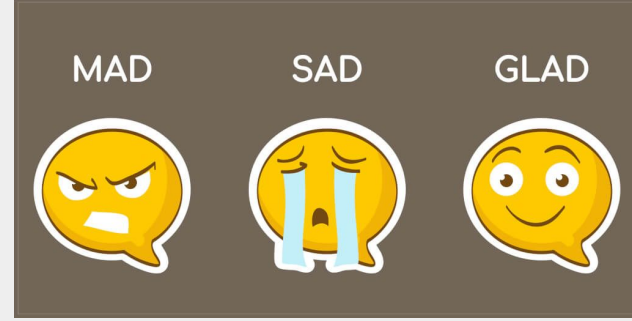


# Sprint Retrospective

Bu toplantıya geliştirme ekibi, scrum master ve product owner katılır. Pratikte, product owner'ın katılması beklenir ama zorunlu değildir. 2 haftalık planlanan sprintler için 1-1.5 saat sürecek bir Retrospective toplantısı yeterli olacaktır.

Etkili bir Retrospective toplantısı için takım, aşağıdaki sorulara cevap vermesi gerekir:

- **Takım olarak neleri iyi başardık, zor olan nelerin üstesinden geldik?** Her bir takım üyesi yaşadığı zorlukların nasıl üstesinden geldiğini açıklayarak hem motive olacak hem de takım arkadaşlarının benzer sorunlarla baş edebilmeleri için referans olacaktır.
- **Ne tür sorunlar yaşadık?** Sprint boyunca karşılaşılan problemler, engeller ve gecikmeler belirlenir ve bunların temel sebebine odaklanılır.
- **Geliştirilmesi veya sonraki sprintlerde dikkat edilmesi gereken konular neler?** Sonraki Sprint'te karşılaşılabilecek beklenen sorunlar için nasıl önlem alınabilir, neler geliştirilebilir ve mevcut problemlerin üstesinden nasıl gelinebileceği tartışılır.



# Sprint Review vs Sprint Retrospective

## Sprint Review

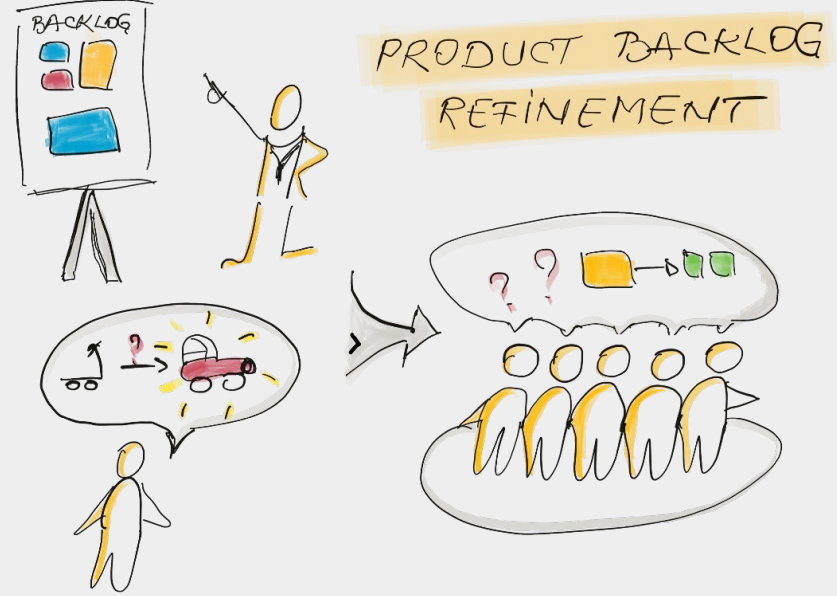
- Sprint sonunda paydaşlara sunulan bir demodur.
- Tüm proje paydaşlarını içeren bir toplantıdır.
- Sprint Retrospective toplantısından önce yapılır.
- Ürüne odaklanır.

## Sprint Retrospective

- Önceki Sprint performansı tartışılır ve neyin iyileştirilebileceği önerilir.
- Scrum takım üyelerini içeren bir toplantıdır.
- Bir sonraki Sprint Planning toplantısından önce yapılır.
- Scrum sürecine odaklanır.

# Product Backlog Refinement (Grooming)

Sprint tamamlandığında bir diğeri başlar. Bu durumda, yaklaşan bir sonraki Sprint için başlamadan önce hazır olmanız gerekir! İşte Backlog Refinement (Grooming) toplantısının asıl amacı budur. Toplantının amacı ürün iş listesinin düzenlenmesi ve işlerin detaylandırılmasıdır. Bu toplantı içerisinde sorulan sorular bir sonraki sprint planlama toplantısına kadar cevaplanmalı ve bu şekilde işler netleştirilmelidir. Bu toplantı sayesinde ürün iş listesi içerisindeki işler netleşmiş olacaktır ve tüm ekibin ortak noktaya geldiği işler haline gelecektir. Bu toplantının bir sonucu olarak planlama toplantıları daha verimli geçecektir ve daha kısa sürecektir.



# Scrum Avantajları

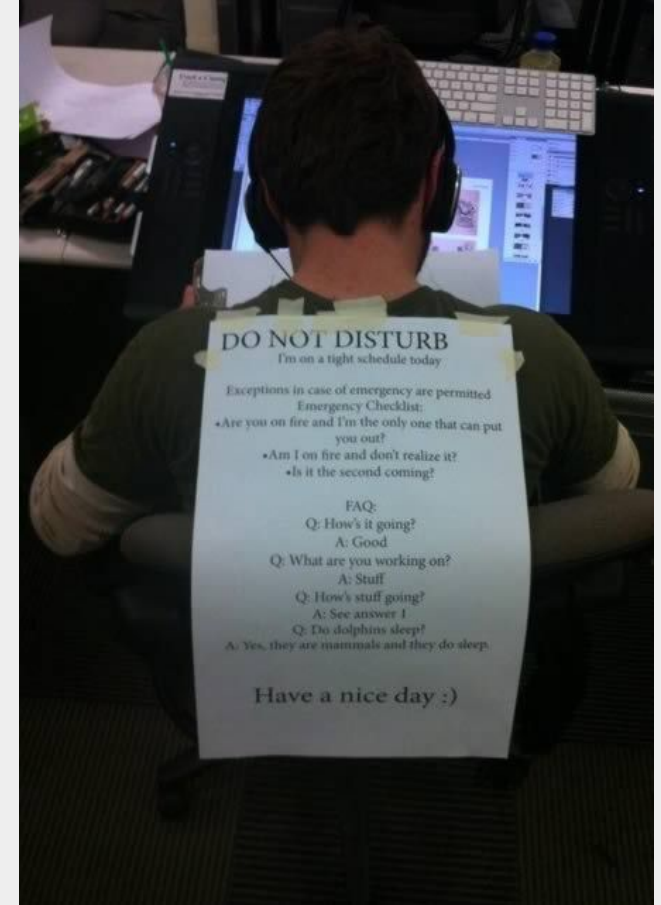
- Developer, işin planlanmasında daha fazla söz sahibidir.
- İşler küçük parçalara bölüldüğü için göreviniz kısa ve nettir, göreve odaklanmak daha kolaydır.
- Sprint planlamaları gerçekçi yapıldığı sürece daha az stresli bir çalışma ortamı sağlar.
- Hızınızı ve üretkenliğinizi somut bir şekilde ölçmemizi sağlar.
- Dokümantasyon geliştirme ile paraleldir ve çok kapsamlı değildir.
- Zorluklar ve engeller scrum master tarafından çözüme ulaştırılır, yazılımcı bürokrasi ile uğraşmaz.
- Hızlı geri dönüşler alınacağı için hatalarınızı ve eksikliklerinizi görebilirsiniz.
- Sen - Ben yoktur, takım vardır.





# Scrum Dezavantajları

- Yaptığınız/yapamadığınız işler için sürekli açıklama yapmak zorunda olmak.
- Hatalı süre/efor verilen işler nedeniyle sprint hedeflerini tehlikeye atmak.
- Sık yapılan toplantılar çoğu yazılımcı için sıkıcı ve gereksiz zaman kaybı olarak görülebilir.
- Kısıtlı analizler nedeniyle bazı ekranların, servislerin vs. sık sık değişebilmesi.
- Rol hiyerarşisi

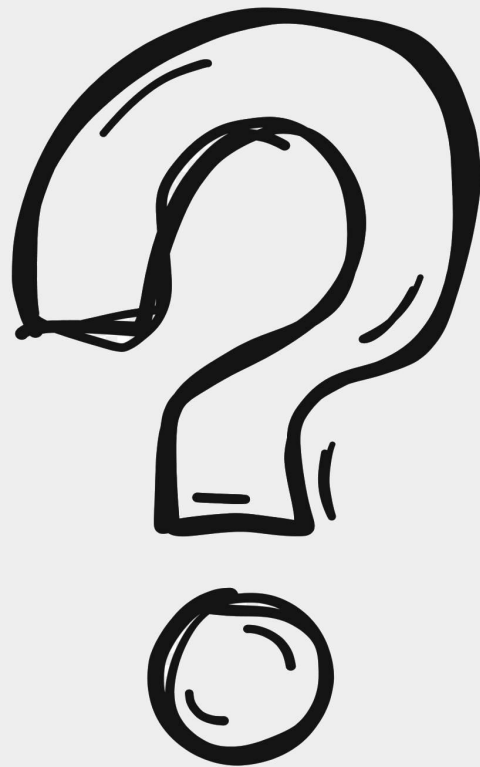


# Türk usulü scrum;

- Biliyorum proje 6 ayda ancak biter, ama müşteri ısrarcı 3 aya bitmeli diyor.
- Nasıl bitireceğiz mümkün değil.
- Scrum diye birşey varmış, baya hızlı oluyormuş, onu uygulayın diyorlar.
- Nasıl ya, bu işler böyle olmaz ki !
- Olur olur, yaparsınız siz.
- Ama scrum master nerede, product owner nerede ?
- Scrum master sen olacaksın işte, hem fena mı, CV'ne de yazarsın...



**Sorular**



# Teşekkürler.