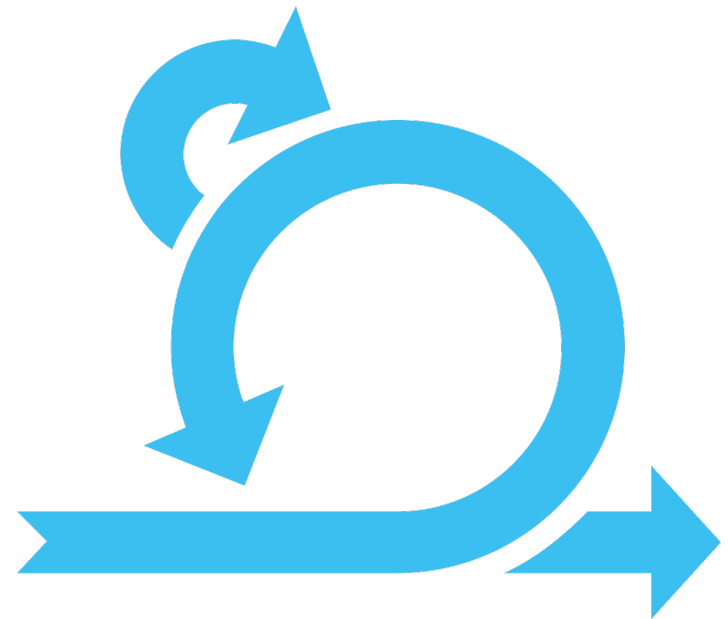


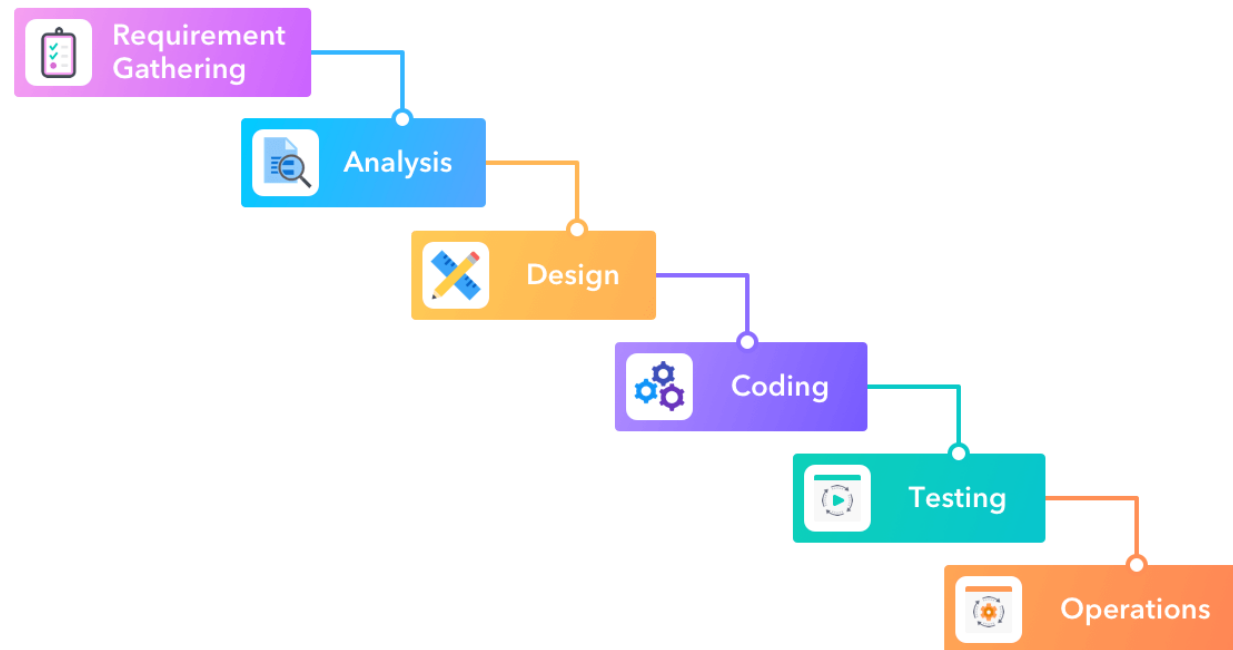
Scrum

Zarządzanie projektem



Co było przed Scrumem?

- metoda kaskadowa (waterfall) inaczej zwana tradycyjną
- podział zadania projektowego na sekwencje kroków, które muszą zostać zrealizowane w pełnym zakresie w określonym z góry czasie





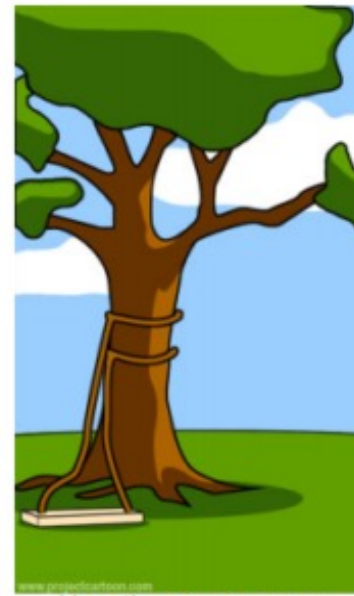
How the customer explained it



How the project leader understood it



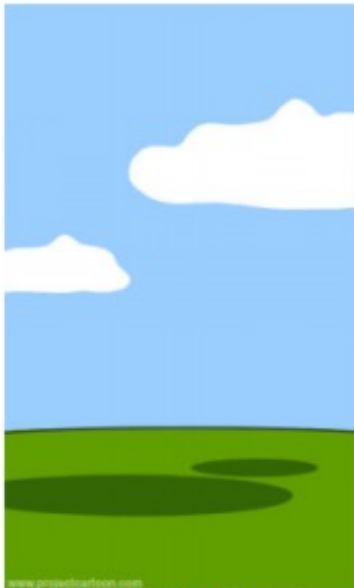
How the analyst designed it



How the programmer wrote it



How the business consultant described it



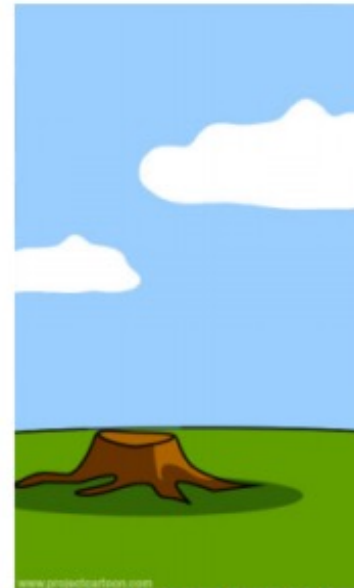
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What the customer really needed

Manifest Agile

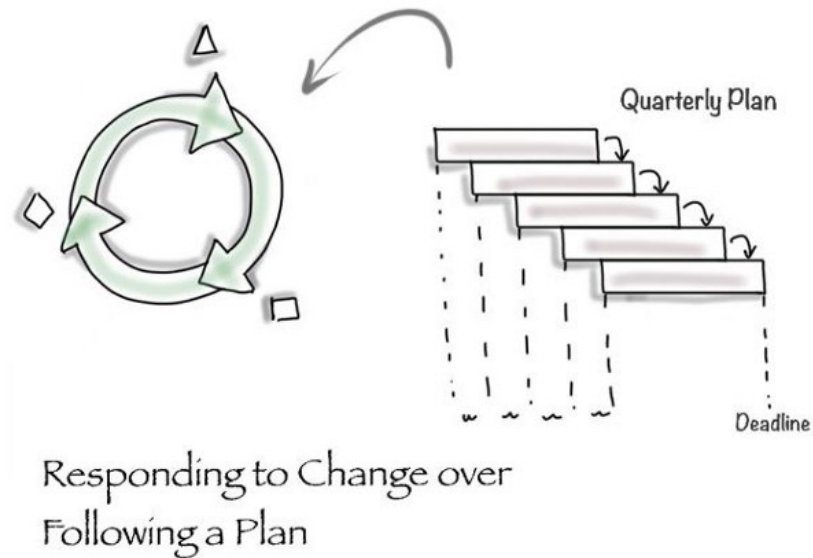
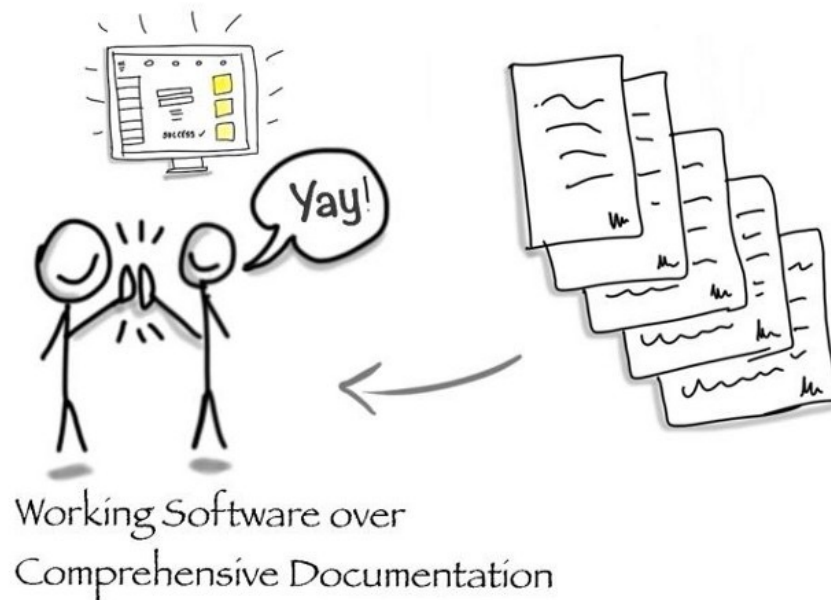
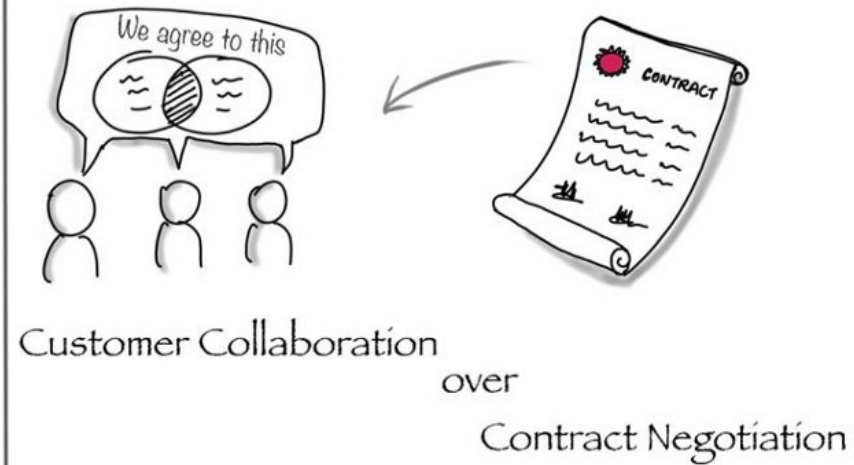
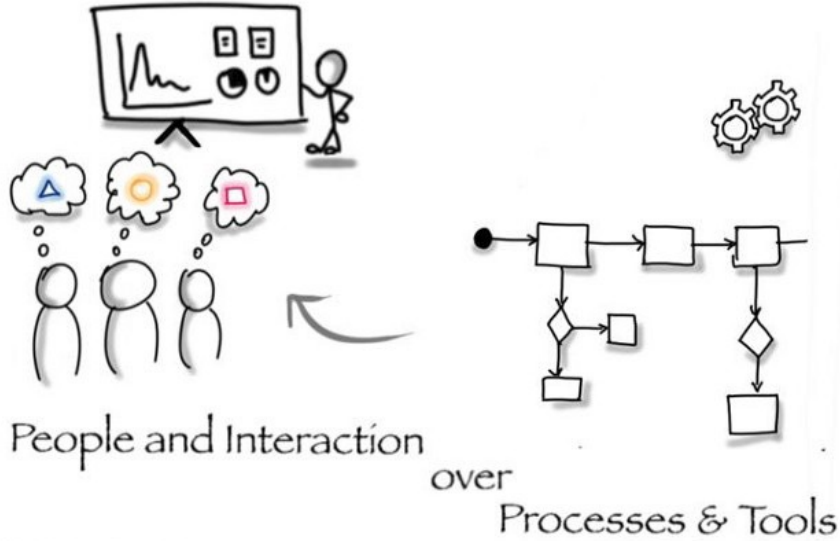
Wytwarzając oprogramowanie i pomagając innym w tym zakresie, odkrywa się lepsze sposoby wykonywania tej pracy. W wyniku tych doświadczeń przedkłada się:

- **ludzie i interakcje** ponad procesy i narzędzia
- **działające oprogramowanie** ponad szczegółową dokumentację
- **współpracę z klientem** ponad negocjacje umów
- **reagowanie na zmiany** ponad realizację założonego planu

Oznacza to, że elementy wypisane po prawej są wartościowe, ale bardziej ceni się te, które wypisano po lewej.

Agile Manifesto

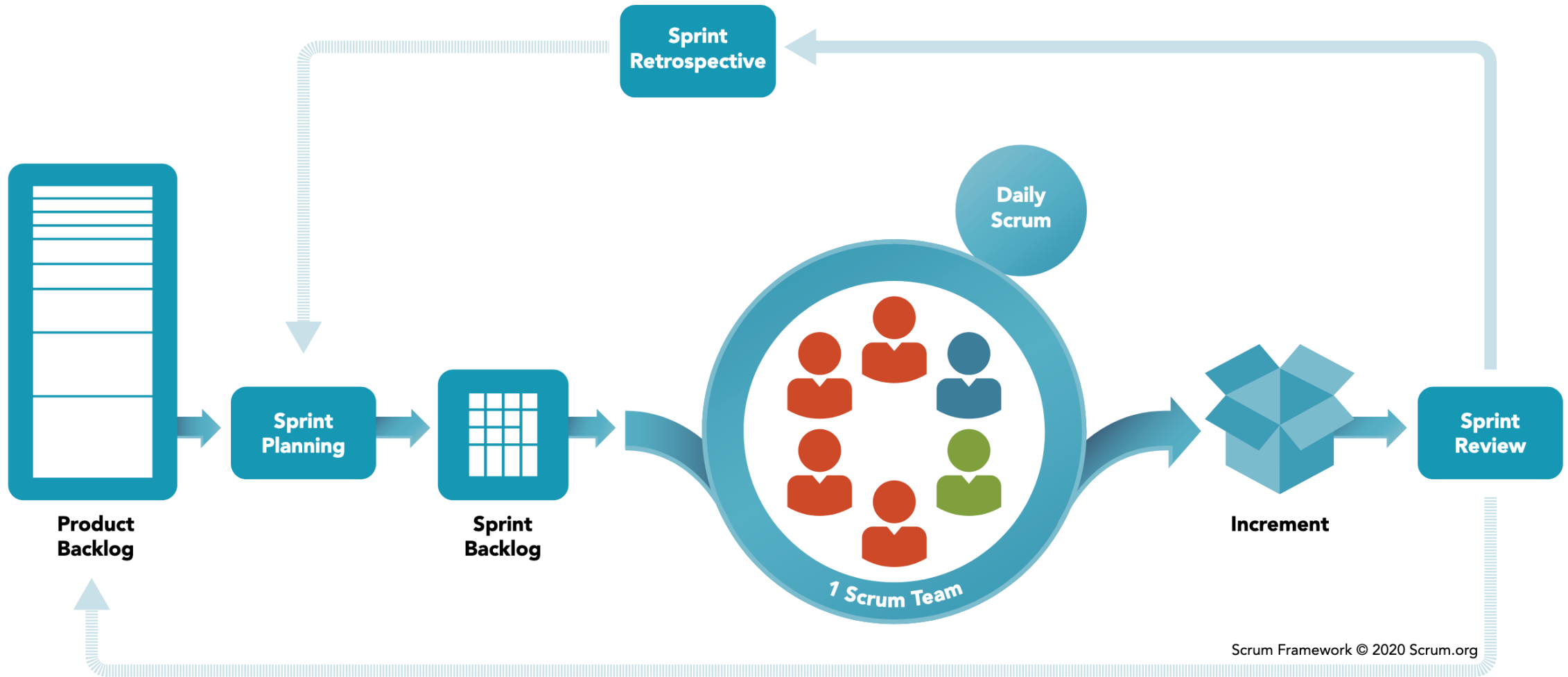
Information Artist



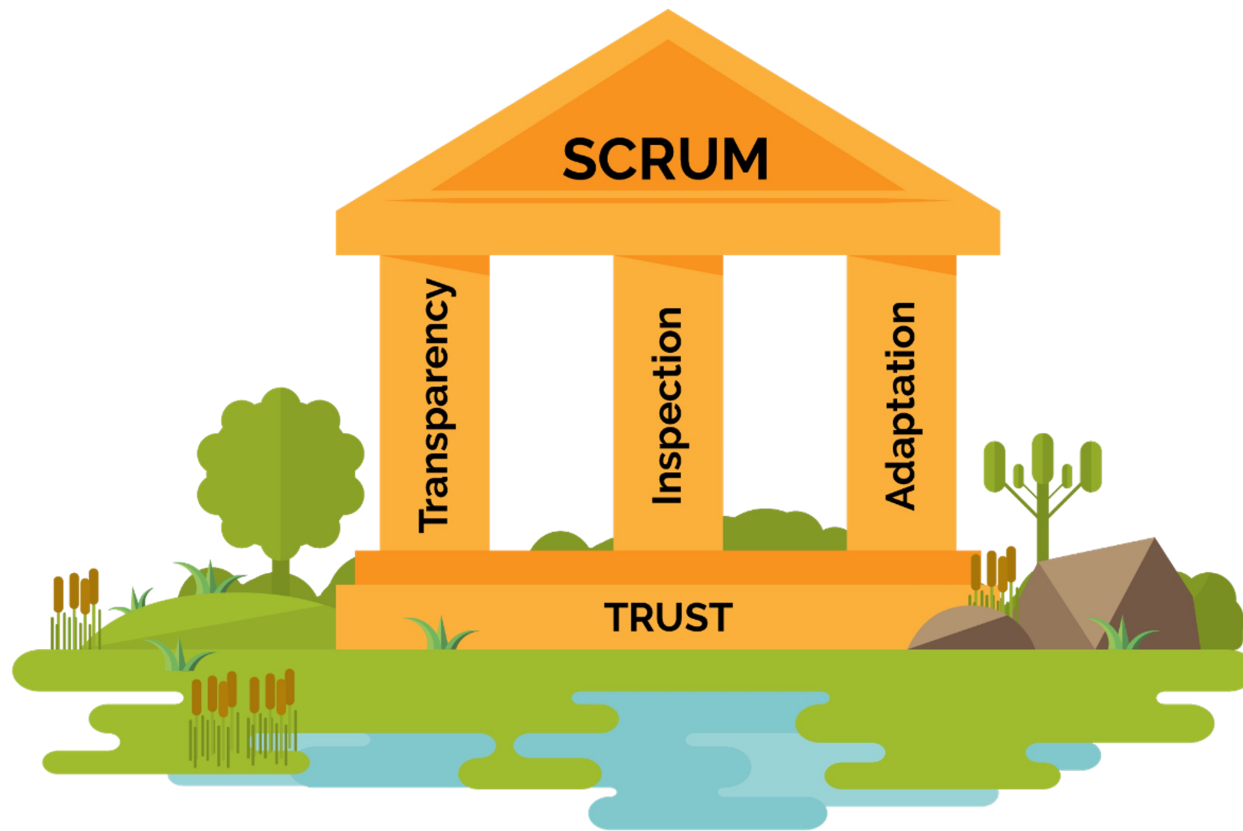
Co to jest Scrum?

Scrum to uproszczone ramy postępowania, które pomagają poszczególnym osobom, zespołom i organizacjom wytwarzać wartość poprzez adaptacyjne rozwiązywanie złożonych problemów.

Schemat Scruma



Filary



COURAGE

Scrum Team members have courage to do the right thing and work on tough problems



FOCUS

Everyone focuses on the work of the Sprint and the goals of the Scrum Team



COMMITMENT

People personally commit to achieving the goals of the Scrum Team



RESPECT

Scrum Team members respect each other to be capable, independent people



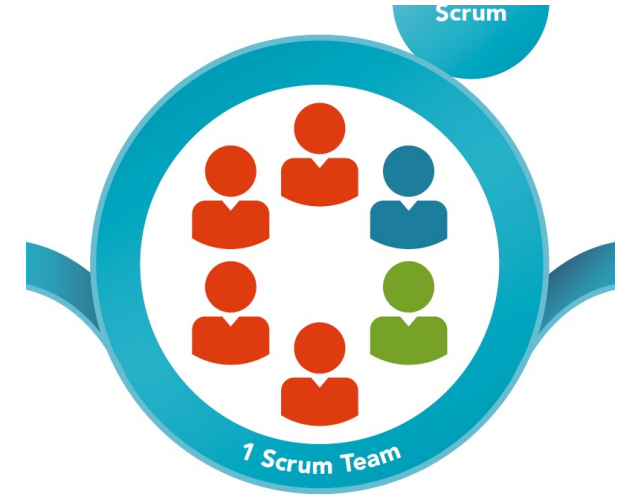
OPENNESS

The Scrum Team and its stakeholders agree to be open about all the work and the challenges with performing the work

Credit: ABN AMRO Bank N.V.

Scrum Team

- niewielki zespół (do 10 osób)
- Scrum Master, Product Owner oraz Developerzy
- nie dzieli się na podzespoły
- nie obowiązuje w nim hierarchia
- spójna grupa profesjonalistów skupionych na pojedynczym celu określanym jako Cel Produktu
- interdyscyplinarny
- samozarządzający



Developerzy

odpowiedzialni za:

- stworzenie planu Sprintu, czyli Sprint Backlogu
- ciągłe zapewnianie jakości poprzez postępowanie zgodnie z Definicją Ukończenia
- codzienne dostosowywanie planu tak, aby osiągnąć Cel Sprintu
- wzajemne egzekwowanie odpowiedzialności zawodowej

Product Owner

odpowiada za skuteczne zarządzanie Product Backlogiem, co obejmuje:

- opracowywanie i jasne artykułowanie Celu Produktu
- tworzenie i jasne artykułowanie elementów Product Backlogu
- porządkowanie elementów Product Backlogu
- zapewnienie przejrzystości, dostępności i zrozumienia Product Backlogu

Scrum Master

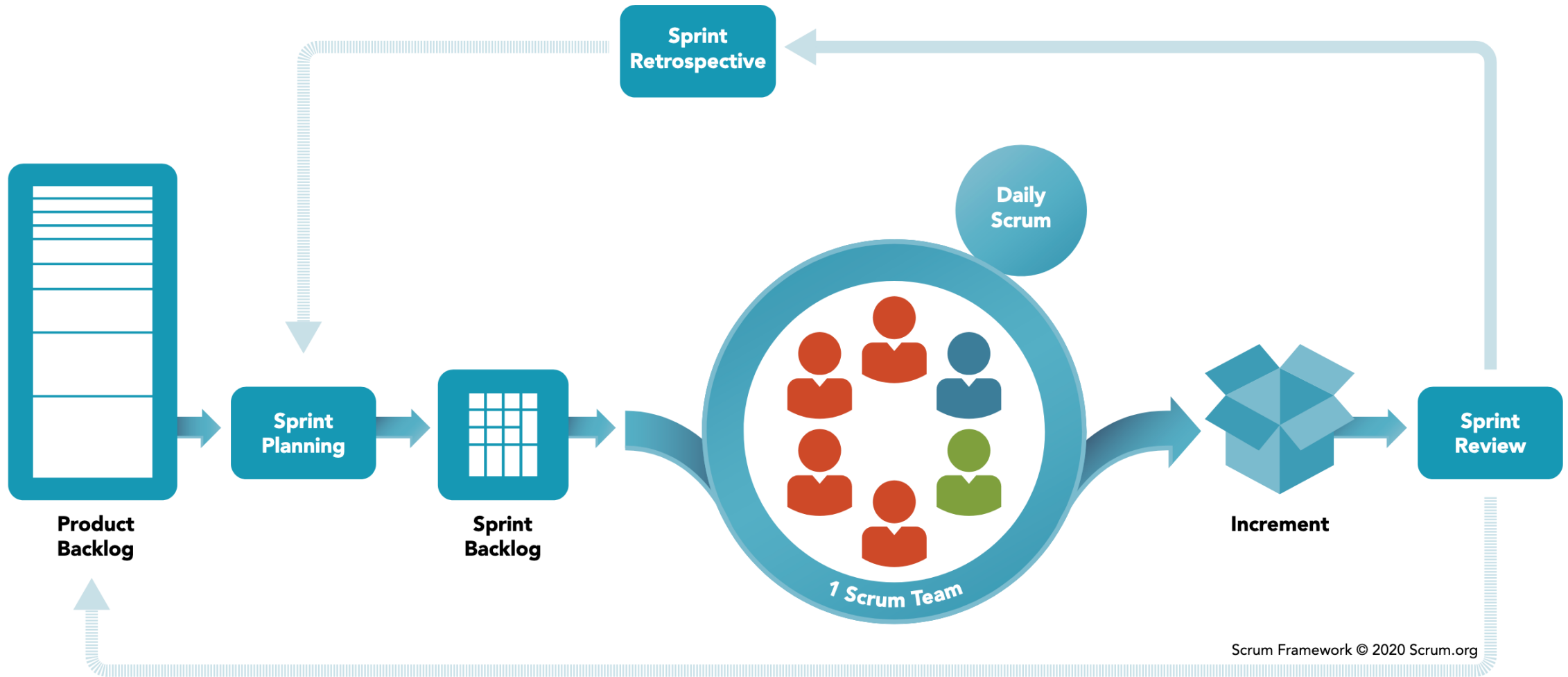
- ponosi odpowiedzialność za to, aby Scrum był poprawnie stosowany
- pomagając wszystkim w zrozumieniu teorii i praktyki Scruma, zarówno w samym Scrum Teamie, jak i w organizacji
- stwarza Scrum Teamowi odpowiednie warunki do poprawy stosowanych przez niego praktyk, zgodnie z regułami Scruma
- Scrum Masterzy to prawdziwi liderzy działający na rzecz ScrumTeamu, jak i szerzej rozumianej organizacji

Wydarzenia w Scrumie

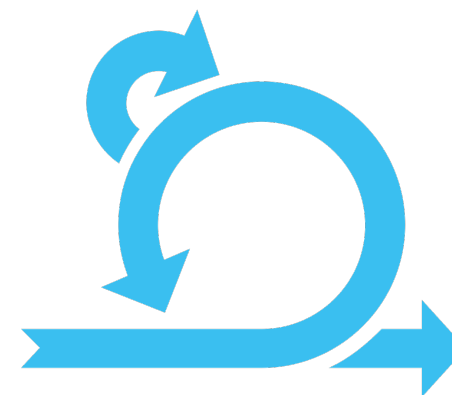
- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective



Schemat Scruma



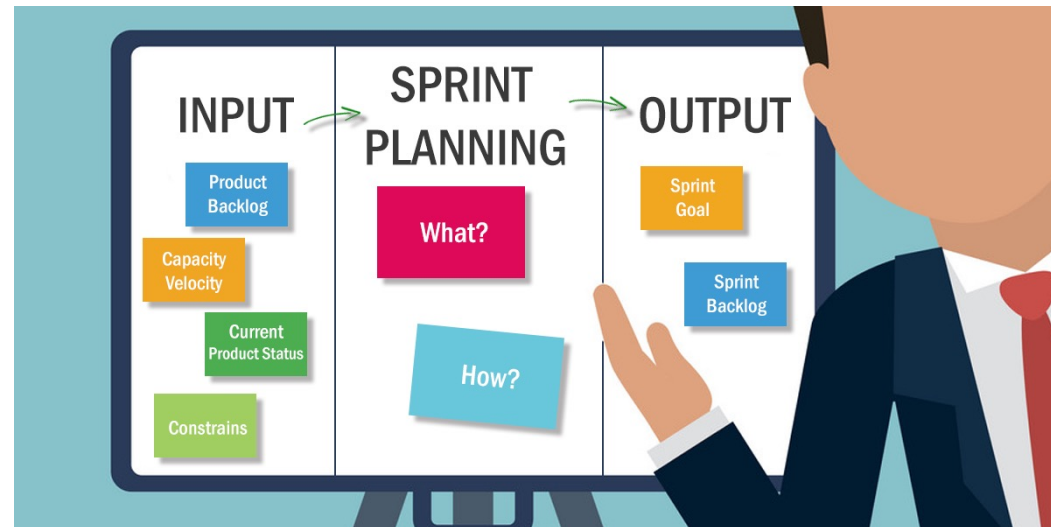
Sprint



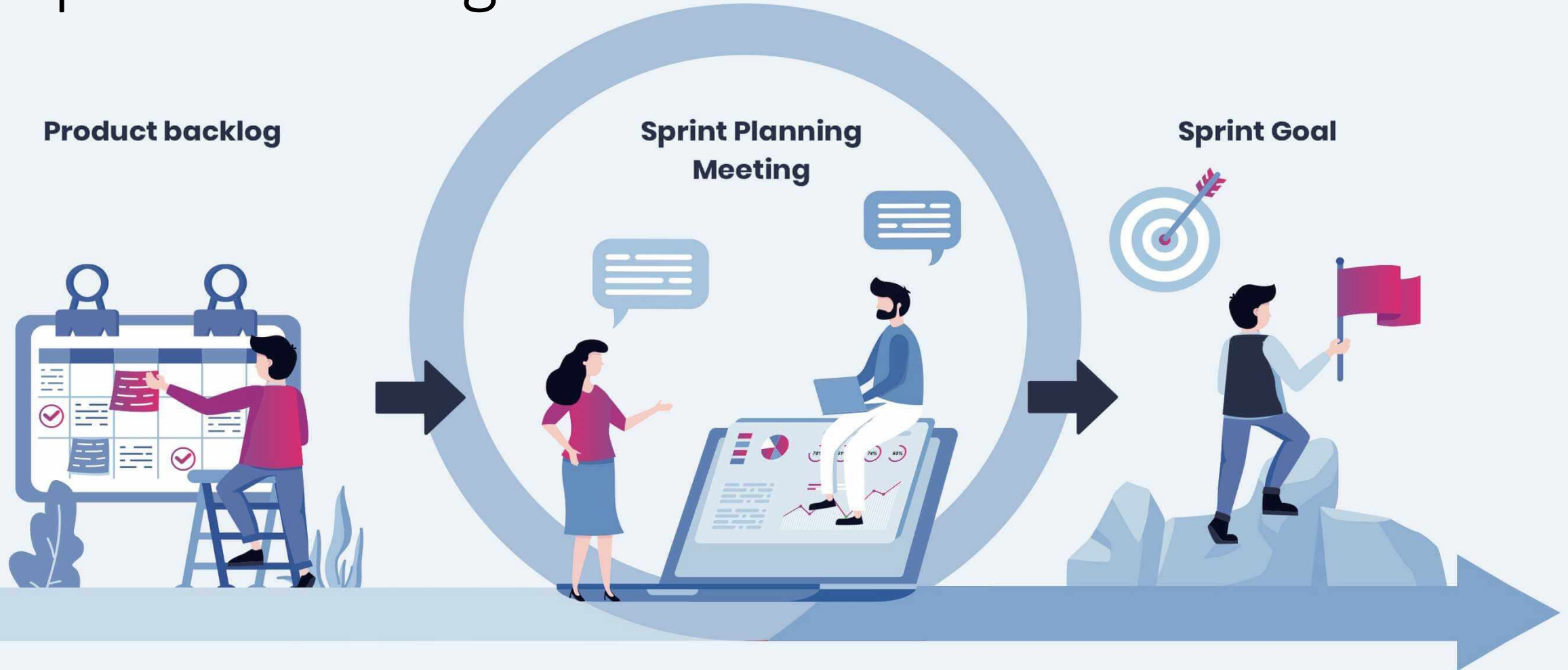
- Sprinty są pulsem Scruma
- w Sprintach pomysły są przekształcane w wartość
- o wydarzenia o ustalonej długości, trwają maksymalnie miesiąc dla uzyskania regularności
- uwzględnia zdarzenia: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review oraz Sprint Retrospective

Sprint Planning

- rozpoczyna Sprint poprzez rozplanowanie pracy do wykonania w Sprincie
- powstały plan jest efektem wspólnej pracy całego Scrum Teamu
- trwa maksymalnie osiem godzin dla miesięcznego Sprintu



Sprint Planning



Daily Scrum

- 15-minutowe wydarzenie dla Developerów danego Scrum Teamu
- odbywa się ono o tej samej porze i w tym samym miejscu w każdy dzień roboczy w trakcie trwania Sprintu
- celem Daily Scrum jest sprawdzenie postępów w dążeniu do osiągnięcia Celu Sprintu
- efektem tego wydarzenia jest możliwy do wykonania plan na nadchodzący dzień pracy
- poprawia komunikację, ukazuje przeszkody, wspomaga szybkie podejmowanie decyzji, a co za tym idzie, eliminuje potrzebę organizowania innych spotkań

Daily Scrum



Sprint Review

- jest inspekcja efektów pracy wykonanej w Sprincie oraz wskazanie przyszłych zmian
- Scrum Team prezentuje rezultaty swojej pracy kluczowym interesariuszom, omawiane są także postępy w dążeniu do Celu Produktu
- Scrum Team wraz z interesariuszami oceniają to, co zostało zrealizowane podczas Sprintu oraz zmiany, jakie zaszły w ich otoczeniu
- trwa maksymalnie cztery godzin dla miesięcznego Sprintu

Sprint Review

Scrum Team



Feedback
from Stakeholders

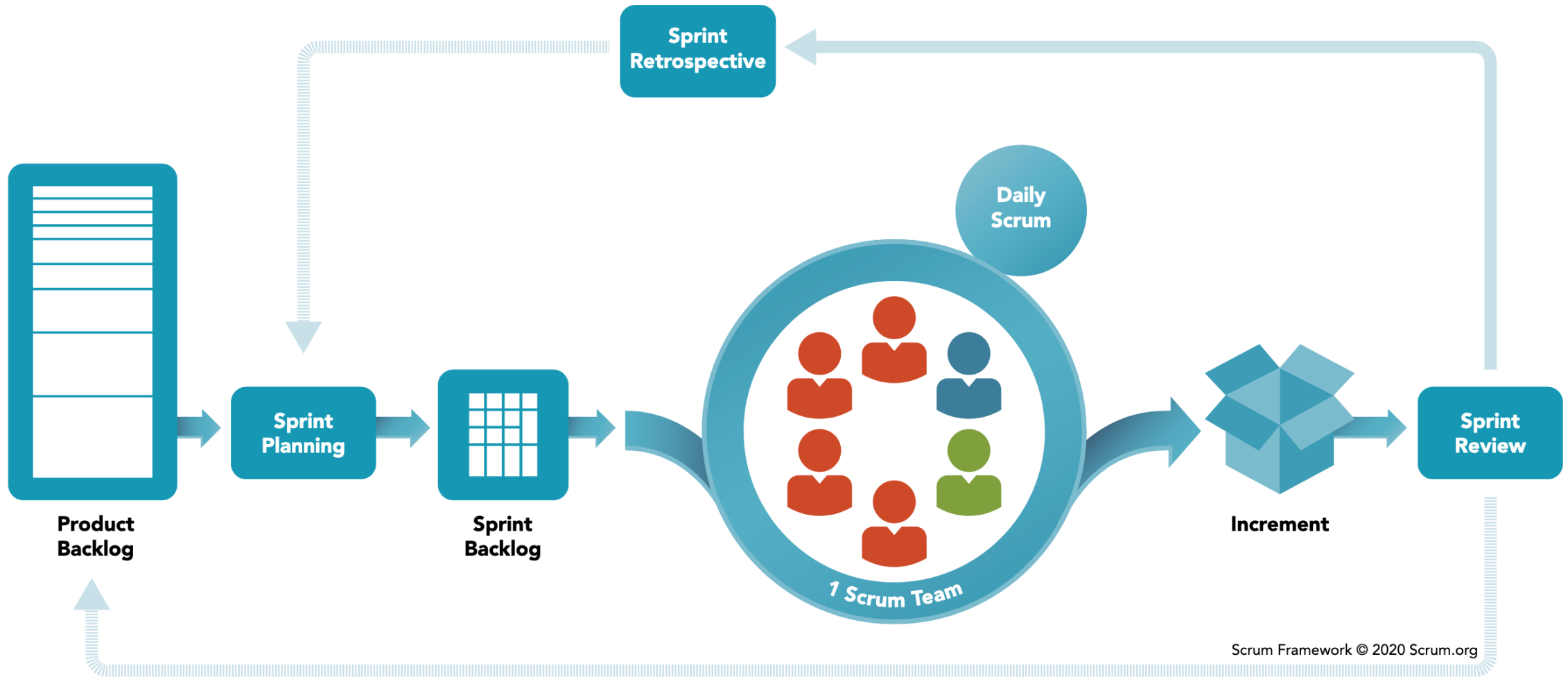
Sprint Retrospective

- planowanie sposobów na podniesienie jakości i efektywności
- Scrum Team sprawdza, jak przebiegał ostatni Sprint w odniesieniu do osób, interakcji, procesów, narzędzi oraz Definicji Ukończenia
- omówienie co poszło dobrze w trakcie Sprintu, jakie problemy się pojawiły, a także w jaki sposób te problemy zostały (lub nie zostały) rozwiązane
- Scrum Team określa zmiany najbardziej pożądane pod kątem poprawy swojej efektywności
- trwa maksymalnie trzy godziny dla miesięcznego Sprintu

SPRINT RETROSPECTIVE



Schemat Scruma



Artefakty Scruma

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment



Product Backlog



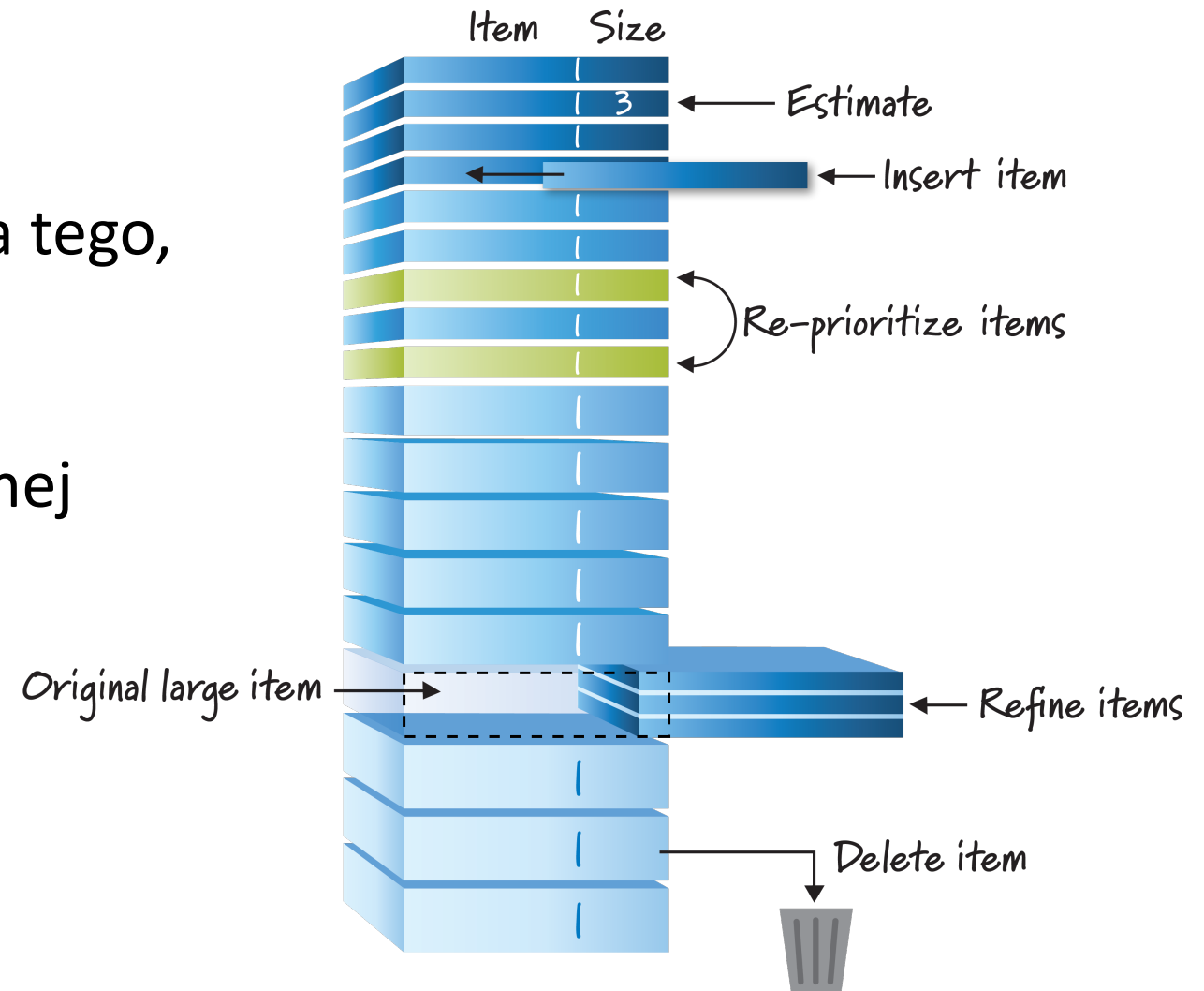
Sprint Backlog



Increment

Product Backlog

- ewoluująca, uporządkowana lista tego, co jest konieczne do ulepszenia produktu
- jedyne źródło pracy podejmowanej przez Scrum Team

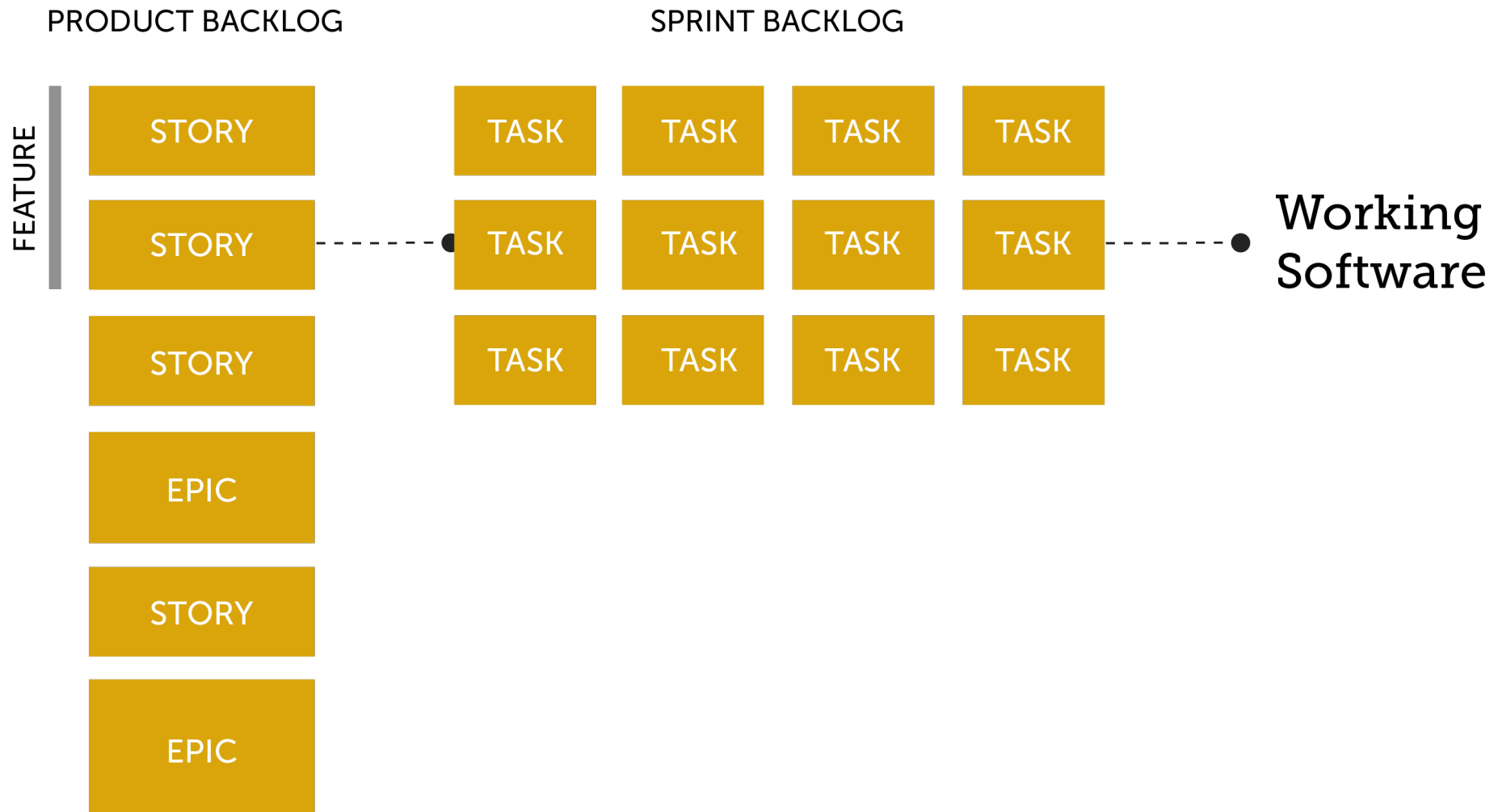


Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Sprint Backlog

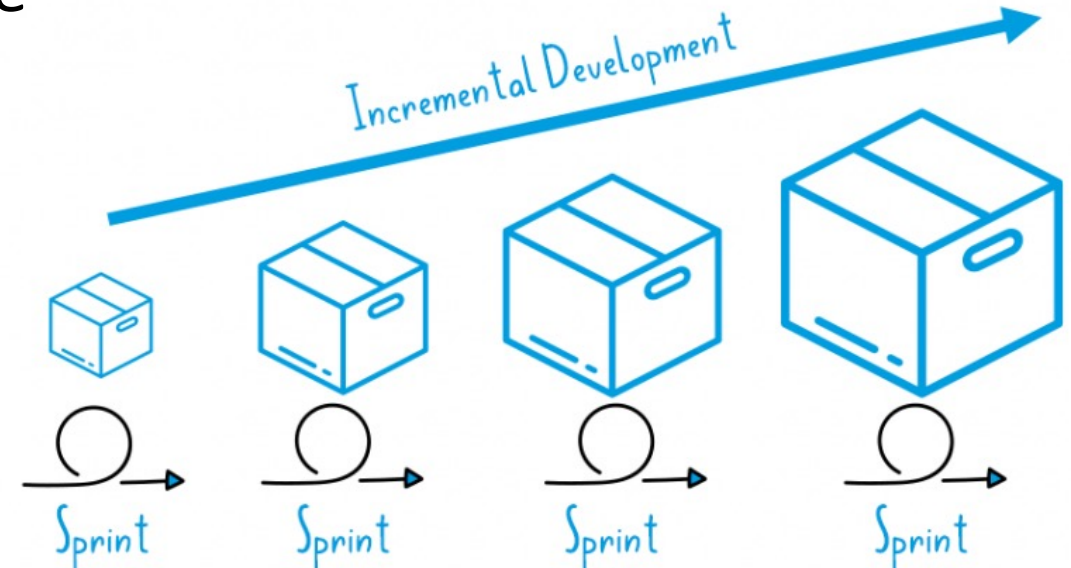
- to plan przygotowany przez Developerów dla nich samych
- dobrze widoczna, na bieżąco aktualizowana reprezentacja pracy, którą Developerzy planują wykonać w trakcie Sprintu
- jest uaktualniany przez cały Sprint wraz z rosnącym zrozumieniem
- powinien być dostatecznie szczegółowy, aby Developerzy mogli na jego podstawie sprawdzić swoje postępy podczas Daily Scrum

Sprint Backlog



Increment

- konkretny krok w kierunku osiągnięcia Celu Produktu
- każdy kolejny Increment rozbudowuje wszystkie wcześniejsze
- jest też skrupulatnie weryfikowany po to, aby zapewnić, że wszystkie Increments są do siebie dopasowane
- aby dostarczyć wartość, Increment musi być użyteczny



Wskaż poniższe elementy na pustym schemacie

1. Sprint Planning
2. Product Backlog
3. Sprint Retrospective
4. Scrum Team
5. Sprint Planing
6. Sprint Backlog
7. Increment
8. Sprint Review

Pusty schemat

