

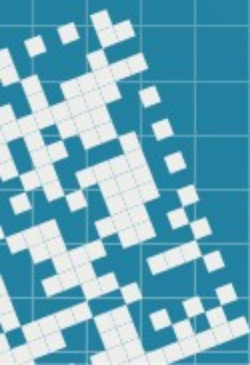
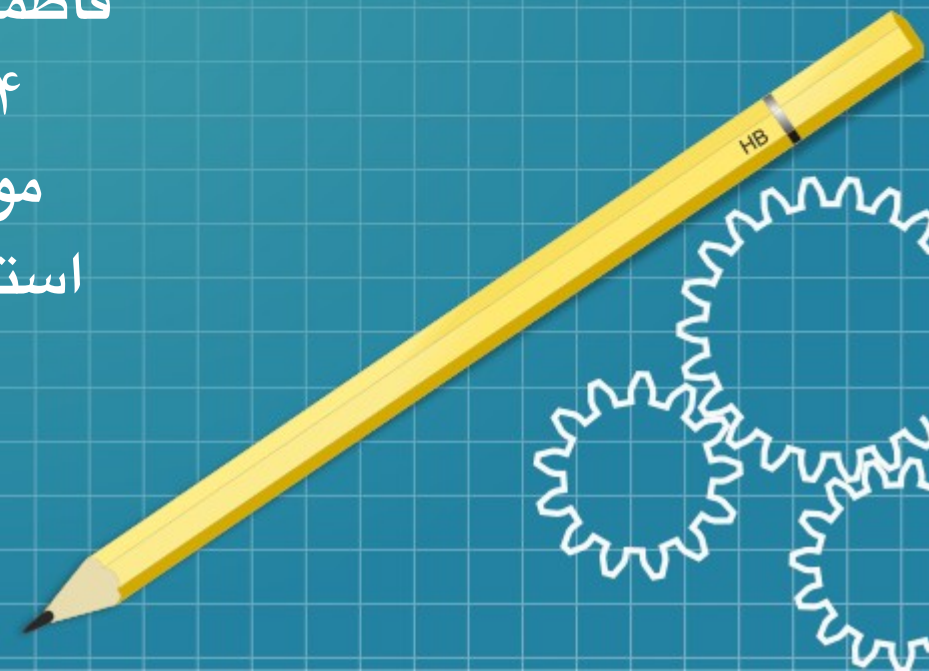
# به نام خدا

فاطمه توفیقی زواره

۹۶۲۵۵۱۲۱۳۴

موضوع: جیرا

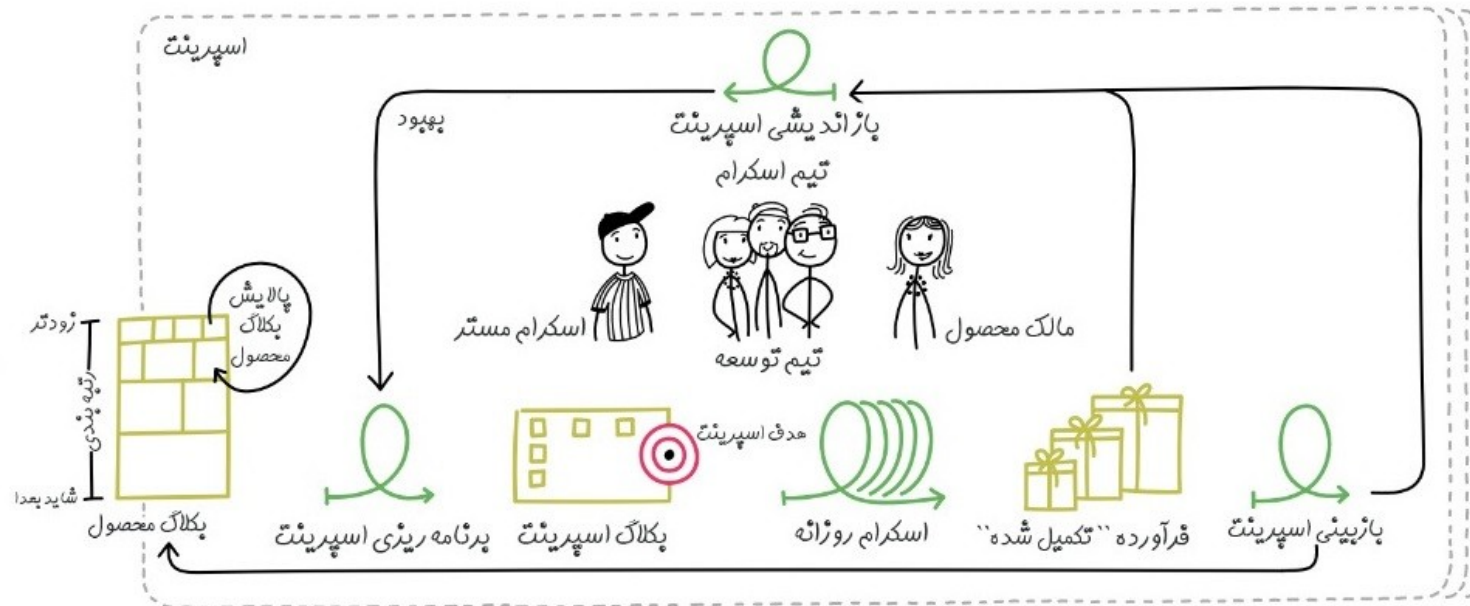
استاد پریسا توانا



# اسکرام چیست؟

اسکرام یک چارچوب چابک است که با آن میتوانیم مسئله‌های پیچیده را حل نماییم. مسئله پیچیده به مواردی گفته می‌شود، دانش ما نسبت به مسئله ناقص است و به مرور این دانش پدیدار خواهد شد. مثلاً توسعه نرم افزار برای یک بانک، راه اندازی یک استارت‌آپ، ترافیک، پیش بینی آب و هوا، یا ساختن واکسن کرونا

## چارچوب اسکرام





اسکرام محبوب ترین و پر استفاده ترین چارچوب مدیریت چابک پروژه است که در سازمان های توسعه نرم افزار استفاده می شود. اسکرام همچنین می تواند در مدرسه ها، بنگاه های کسب و کار، سازمان های دولتی و انواع دیگر سازمان ها مورد استفاده قرار گیرد

اسم اسکرام از ورزش راگبی گرفته شده است. در راگبی اسکرام زمانی اتفاق می افتد که یک تیم دور توپ حلقه میزنند و تلاش می کنند تا با حرکت دادن آن به سمت پایین زمین بازی را ببرند. اسکرام یک استعاره برای یادآوری این است که چگونه همه افراد باید با یکدیگر همکاری کنند تا یک پروژه تکمیل شود



# اسکرام چگونه کار می کند؟

در اسکرام شما هر دو هفته کدها و عملکردها را به مشتری خود تحویل می دهید.  
هر دو هفته نمایانگر یک اسپرینت است و کل جریان کار حول محور این اسپرینت ها  
است

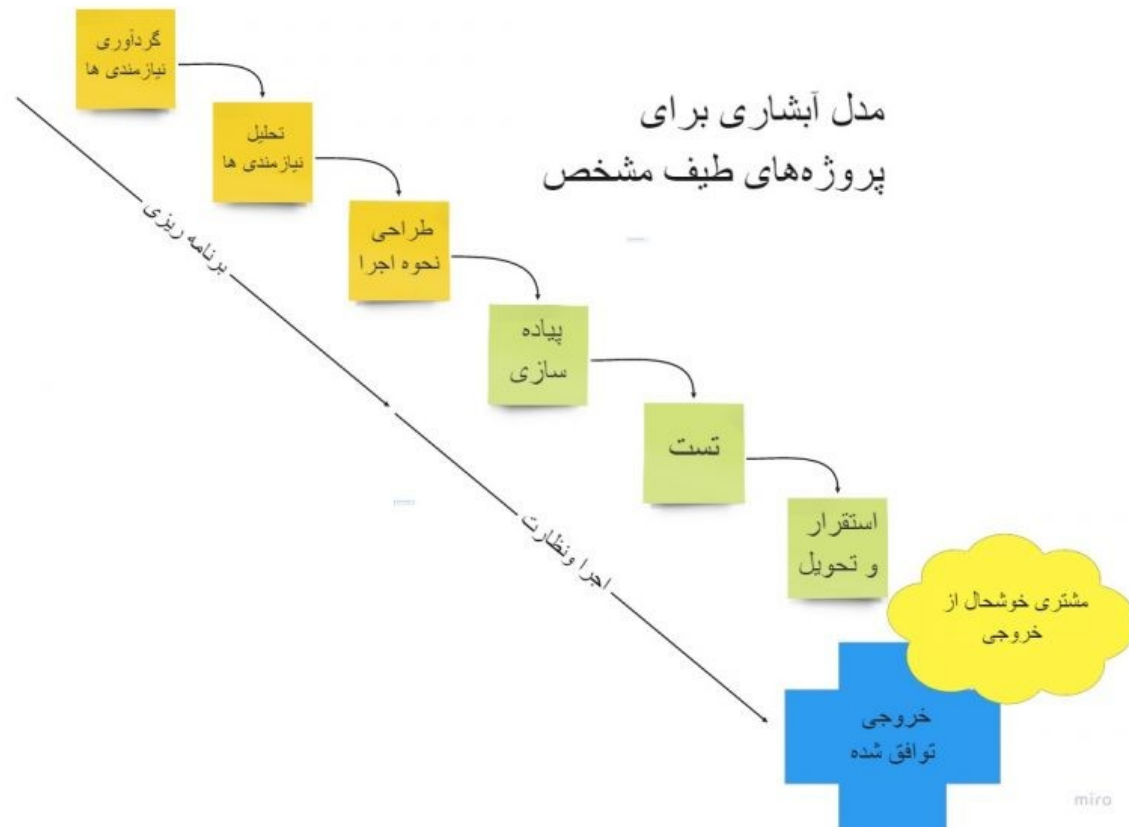


چیزی که مشتری اول کار به ما  
توضیح داده



چیزی که واقعا مشتری نیاز داشته  
و با دیدن خروجی، بهش میرسه

# watrfall



## قبل از اسپرینت



قبل از اینکه شما بتوانید کد زدن را شروع کنید، به یک برنامه احتیاج دارید که بدانید روی چه چیزی کار خواهید کرد. در اسکرام، علی رغم شیوه آشنایی که شما برنامه ها و منابع مورد نیاز خود را از ماه ها پیش تعیین کرده اید، برنامه جامعی وجود ندارد. در عوض، اسکرام به شما اجازه می دهد که روی یک بخش از محصول برای دوهفته کار کنید و بعد از آن بخشی که در مرحله بعد روی آن کار خواهید کرد مشخص خواهد شد

همه چیز از مشتریان یا کاربران شما شروع می شود. در ابتدا شما یک لیست از خواسته ها و نیازمندی های مشتریان خود دریافت می کنید. این لیست در قالب خاصی به نام داستان کاربری جای دارد

# اصطلاحات اسکرام



## (Scrum Master) اسکرام مستر

رابط میان تیم و مالک محصول. شخصی که می‌گوید چگونه با هم کار کنیم و سعی می‌کند با حل موانع سرعت و کیفیت رسیدن به هدف را افزایش دهد

## (Product Owner) مالک محصول

چشم انداز محصول را در اختیار دارد و براساس آن یوزر استوری‌ها را اولویت‌بندی می‌کند. مالک محصول از نگاه مشتری به محصول نگاه می‌کند و نیازهای آنان را به زبان فنی برای تیم توسعه شرح می‌دهد



## (User Story) یوزر استوری

مواردی که در آن تقاضای ایجاد یک جز از محصول نهایی با جزییات آن نوشته شده و فرمت مشخصی دارد

## (Epic) اپیک

یک یوزر استوری بسیار بزرگ که در نهایت به چند یوزر استوری کوچکتر شکسته خواهد شد

## (Sprint) اسپرینت

بازه زمانی یک تا چهار هفته‌ای برای انجام حجم مشخصی از یوزر استوری است. این بازه زمانی معمولاً ۲ هفته‌ای است

## (Product Backlog) پروداکت بک‌لاگ

لیستی از یوزر استوری‌های اولویت بندی شده که قرار است توسط تیم انجام شود





## (Daily Scrum) اسکرام روزانه

رویدادهای کوتاه ۱۵ دقیقه‌ای که هر روز با حضور اعضای تیم برپا می‌شوند و در آن گزارشی از وضعیت انجام کارها، مشکلات و پیش‌بینی کارهای آینده از سوی تیم مطرح می‌شود. بهتر است این رویداد اول صبح برپا شود. اسکرام مستر مواظب است زمان رویداد بیشتر نشود و بحث‌ها خارج از موضوع تعیین شده نباشد.

پایان

