AGİLE METODOLOJİLERİ

Agile Nedir?

Agile, ürünleri pazara sunmanın daha esnek ve verimli bir yolu olarak geliştirilmiş bir proje yönetimi yaklaşımıdır. Agile kelimesi, hızlı ve kolay hareket etme yeteneğini ifade eder. Bu nedenle, Agile (çevik, atik) bir yaklaşım, proje ekiplerinin diğer proje metodolojilerine kıyasla daha hızlı ve daha kolay adapte olmasını sağlar.

Agile Nedir?

Günümüz projelerinin çoğu, geleneksel bir proje yönetimi metodolojisinin yeterince ele alabileceğinden daha fazla bilinmeyene sahiptir. Bu belirsizlik, gereksinimleri belgelemeyi ve değişikliklere başarılı bir şekilde uyum sağlamayı zorlaştırır.

Agile Nedir?

Agile, projenin tüm safhalarını tek bir seferde tamamlamak yerine, projeyi başlangıcından itibaren, zaman sınırlaması bulunan periyotlarda, aşamalı olarak oluşturan, yinelemeli bir yaklaşımdır.

Agile Nedir?

Bir projeyi birkaç aşamaya bölerek yönetmenin bir yoludur. Çalışma başladıktan sonra ekipler planlama, yürütme ve değerlendirme süreçlerini içeren döngüler ile çalışırlar. Hem ekip üyeleri hem de proje paydaşları ile sürekli işbirliği hayati önem taşımaktadır.

Agile Manifesto

Agile Yazılım Geliştirme Manifestosu, 2001 yılında oluşturulduğunda, değer sağlama ve müşterilerle işbirliği yapma konusunda çığır açan bir zihniyet ortaya koydu.

Agile Manifesto

- **Bireyler ve etkileşimler**, süreçler ve araçlardan;
- **Çalışan yazılım**, kapsamlı dokümantasyondan;
- **Müşteri ile işbirliği**, kontrat görüşmesinden;
- **Değişikliklere yanıt vermek**, bir planı takip etmekten önce gelir

Agile Prensipler

- En önemli önceliğimiz değerli yazılımın erken ve devamlı teslimini sağlayarak müşterileri memnun etmektir.
- Değişen gereksinimler yazılım sürecinin son aşamalarında bile kabul edilmelidir. Çevik süreçler değişimi müşterinin rekabet avantajı için kullanır.
- Çalışan yazılım, tercihen kısa zaman aralıkları belirlenerek birkaç haftada ya da birkaç ayda bir düzenli olarak müşteriye sunulmalıdır.

Agile Prensipler

- İş süreçlerinin sahipleri ve yazılımcılar proje boyunca her gün birlikte çalışmalıdırlar.
- Projelerin temelinde motive olmuş bireyler yer almalıdır. Onlara ihtiyaçları olan ortam ve destek sağlanmalı, işi başaracakları konusunda güven duyulmalıdır.
- Bir yazılım takımında bilgi alışverişinin en verimli ve etkin yöntemi yüz yüze iletişimdir.

Agile Prensipler

- Çalışan yazılım ilerlemenin birincil ölçüsüdür.
- Çevik süreçler sürdürülebilir geliştirmeyi teşvik etmektedir. Sponsorlar, yazılımcılar ve kullanıcılar sabit tempoyu sürekli devam ettirebilmelidir.
- Teknik mükemmeliyet ve iyi tasarım konusundaki sürekli özen çevikliği artırır.

Agile Prensipler

- Sadelik, yapılmasına gerek olmayan işlerin mümkün olduğunca arıtılması sanatı, olmazsa olmazlardandır.
- En iyi mimariler, gereksinimler ve tasarımlar kendi kendini örgütleyen takımlardan ortaya çıkar.
- Takım, düzenli aralıklarla nasıl daha etkili ve verimli olabileceğinin üzerinde düşünür ve davranışlarını buna göre ayarlar ve düzenler.

Agile Met. Faydaları

- Gelişen veya başlangıçta net kapsamı ve gereksinimleri olmayan herhangi bir proje için,
- Teknoloji gibi hızla değişen bir ortamda çalışan kuruluşlar için,
- Proje ömrü boyunca müşterileri ve diğer dış taraflarla yakın çalışması gereken kuruluşlar için,
- Başarıyı sağlamak için ekibin yakın çalışması ve sık sık iletişim kurması gereken, birbirine bağlı birçok görevi olan projeler için,

Agile Met. Faydaları

- Nihai proje sonucunu oluşturmadan önce bir prototip oluşturması gereken şirketler için,
- Bir sonraki sürüme veya taslağa geçmeden önce her ürün yinelemesi hakkında paydaşlardan hızlı geri bildirim gerektiren projeler için,
- Süreç ve ürün geliştirmeye önem veren ve sürekli yenilik arayan şirketler için,

Agile Met. Faydaları

- Müşteriler ile sürekli temas,
- Değişikliklere uyum yeteneği,
- Daha hızlı teslimat,
- Daha düşük proje riski,
- Yeniliklerde süreklilik,

Agile Olumsuz Yanları

- Projenizin sonucu istikrarlı ve iyi anlaşılmış ise,
- Projenizin tekrarlanabilir bir çıktı üretmesi gerekiyorsa,
- Şirketiniz Agile yöntemlere hazır değil ise,

Agile Olumsuz Yanları

- Proje paydaşlarının bazen kendilerini bir projeye adama zamanı, yeteneği veya arzusu olmayabilir. Proje düşük değerli veya düşük riskli olarak kabul edilirse, onları yalnızca önemli aşamalara veya nihai teslimata dahil ettiğiniz daha geleneksel bir yaklaşımı tercih edebilirler.

Agile Olumsuz Yanları

- Sürekli yeni değişiklikleri kabul etmesi sebebi ile yoldan sapmayı kolaylaştırır,
- Özellikle "nihai ürünün" neye benzediğine dair net bir vizyon olmaz ise projenin gerçek bir sonu olmayabilir.

Agile - Framework

Peki proje yönetiminde Agile metodolojisini kullanan çerçeveler (framework) nelerdir? Günümüzde Agile; Scrum, Kanban, Extreme Programming (XP) ve Adaptive Project Framework (APF) gibi çerçeveler kullanılarak uygulanmaktadır.

Scrum Framework

- Çoğu proje yöneticisi, Scrum'ı en popüler Agile framework olarak adlandırır.
- Diğer Agile frameworklerde olduğu gibi, Scrum proje yönetimine yinelemeli bir yaklaşım getirir.
- Scrum, bir projeyi tipik olarak bir ila dört hafta süren Sprint'lere ayırmayı öngörür. Her sprint, nihai projenin uygulanabilir bir versiyonunun veya taslağının tamamlanmasıyla sona erer.

Scrum Framework

- Scrum, hafif ve esnek olarak kabul edilir, ancak üç ana öğesini ustalıkla uygulamak zordur:
  - Şeffaflık (Transparency) : Ortak bir dil ve standart tanımlar kullanmalısınız.
  - İnceleme (Inspection) : Kaliteyi sağlamak için Scrum "eserleri" ve ürünleri düzenli ve özenle denetlenmelidir.
  - Adaptasyon (Adaptation) : Standartların altında bir durum tespit edildiğinde, ekip en kısa sürede düzeltmeler yapmalıdır.

Scrum Takımı

- Scrum takımında belirli roller ve sorumluluklar vardır. Roller :
  - Product Owner,
  - Scrum Master,
  - Development Team (Devs. & Testers).

Scrum Takımı - PO

- Product Owner : Bir projedeki, müşterinin çıkarlarını en iyi şekilde temsil etmekten sorumlu kişidir. Bu kişi nihai ürün üzerinde nihai yetkiye sahiptir. Ürün sahibinin işi, ürün gereksinimlerinin, işlevselliğinin ve önceliklerin anlaşılmasını ve elde edilmesini sağlamaktır.

Scrum Takımı - PO

- Development team ve müşteri arasındaki iletişimi sağlar. Projenin özelliklerini tanımlar. Projenin önceliklerine göre Product Backlog (iş listesi) oluşturur. Ekipte Stakeholders'ı temsil eder.

Scrum Takımı - PO

- Birinci önceliği Product Backlog' ı yönetmektir. Product Backlog' ı yönetmek ürünü yönetmek demektir.
- Ürünler ilgili yapılacak bütün geliştirme Product backlog' da bulunur.

Scrum Takımı - PO

- Product Backlog herkes tarafından erişilebilir ve anlaşılabilir olmalıdır.
- Hangi "User Story" lerin Sprint' e dahil edileceğine kara verir.

Scrum Takımı - PO

- Development Team ve Scrum yöneticisi değildir.
- Development Team teknik konularda kendi kendini yönetir.
- PO iş, görev ataması yapamaz.
- İşin nasıl yapılacağına karışamaz !

Scrum Takımı - SM

- Scrum Master : Günlük toplantıları düzenlemekten, ekip etkileşimlerini geliştirmekten ve üretkenliği en üst düzeye çıkarmaktan sorumludur. Scrum Master hizmetkar lider olmaya odaklanmıştır. Proje yöneticisinin rolleri ve sorumlulukları genellikle Scrum Master sorumluluklarını içerir. Ancak, bunu takımda Scrum uzmanı ve iyi bir kolaylaştırıcı olan herkese devredebilirler.

Scrum Takımı - SM

- Scrum kurallarını, teorilerini ve pratiklerini iyi bilir ve takımın bu kuralları uygulamasından sorumlu kişidir. Takımın yöneticisi değildir. Takımı rahatsız eden, verimli çalışmalarını engelleyen durumları ortadan kaldırır.

Scrum Takımı - SM

- Sprint Planlama, Sprint Retrospektif, Günlük Scrum ve Sprint Review gibi Scrum ritüellerini ve toplantılarını kolaylaştırır.

Scrum Takımı - SM

- Product Owner ile ilişkileri yönetir. Scrum Master, görevlerin takımdaki herkes tarafından anlaşıldığından emin olur.
- Product owner' ın iş listesini (Product Backlog) etkili bir şekilde organize edebilmesi için teknikler bularak ona yardımcı olur.

Scrum Takımı - Dev. Team

- Development Team : Geliştirme ekibi, Scrum proje ekibidir. Genellikle kendi kendine organize olur ve çapraz işlevlidir. Bu ekip, nihai ürünü tasarlamak, üretmek, test etmek ve piyasaya sürmek için gerekli tüm insanları içerir.

Scrum Takımı - Dev. Team

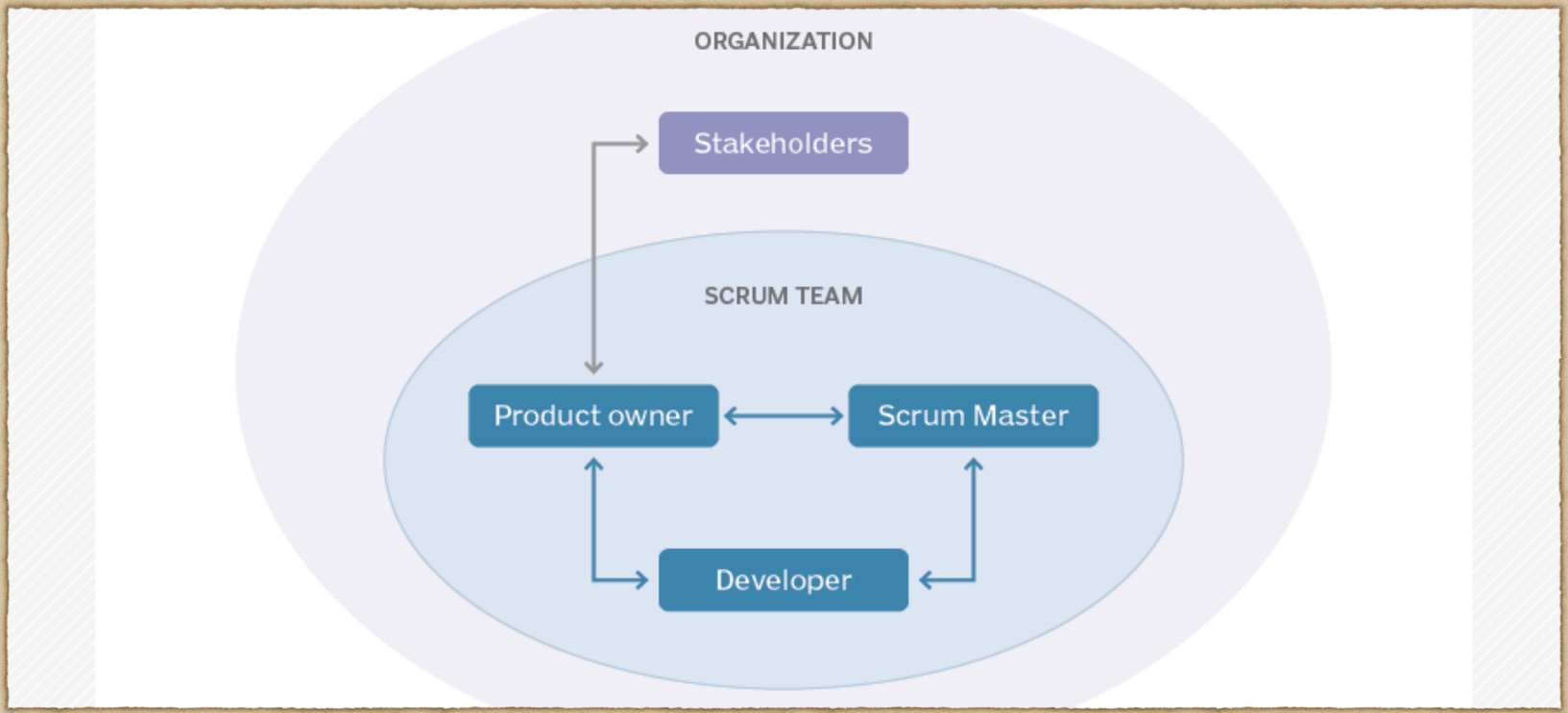
- Product Owner' ın belirlediği önceliğe göre, Product Backlog' daki işlerin, belli bir sürede (Sprint) yapabileceği kadarını belirleyerek icra eder.
- PO ve SM development team' in yapacağı işlerin önceliğini belirleyebilir fakat neyi nasıl yapacaklarına karışamazlar.

Scrum Takımı - Dev. Team

- Teknik Konularda Sorumluluk Development Team'e aittir.
- Takım içerisindeki kişilerin rolleri ve yetenekleri ne olursa olsun, dışarıya karşı bir işin tamamlanmasından tüm takım sorumludur.
- Bir Sprint' e alınan bütün işleri tamamlayacak özelliklere sahip kişilerdir. Sprint Backlog' u oluştururlar. Kendi kendini yönetir. İşin verilmesini beklemezler, işi kendileri alır ve geliştirirler.

Scrum Takımı - Dev. Team

- Development Team, Product Backlog' tan çektiği bir Sprint Backlog maddesini, Product Owner' ın önüne çalışan bir kod parçacığı olarak koymakla yükümlüdür.
- "Self Organize" olmalıdır. Development Team, sorumluluğunu aldığı işlerin yapılması için bir iş tanımlamasına veya bir iş takipçisine ihtiyaç duymaz.



Scrum Takımı

Scrum Terimleri

- **Sprint** : Bir Sprint, işin belirli bir bölümünün (Product backlog => Sprint backlog) tamamlanması gereken zaman çerçevesidir. Genellikle 2 ile 4 hafta - maksimum 30 gün. Yeni Sprintler, bir öncekinin bitiminden hemen sonra başlar.
- Her sprint aynı uzunlukta olması tercih edilir. İki hafta tipiktir, ancak sprint, takım ve projenin ihtiyaçlarına bağlı olarak bir ila dört hafta arasında olabilir.

Scrum Terimleri

- **Product Backlog** : Nihai ürüne dahil etmeniz gereken görevlerin ve gereksinimlerin bir listesidir. Product Backlog oluşturmak ve yönetmek PO sorumluluğundadır. Kısaca yapılacaklar listesi diyebiliriz.
- Product Backlog şunları içermelidir;
  - Kabul kriterleri,
  - Kullanıcı hikayeleri,
  - Detaylı / Fonksiyonel özellikler,
  - "Epic" - Bir özellik, müşteri isteği veya iş gereksinimi olabilir. Bir "Epic" tamamlamak için genellikle birden fazla sprint gerekir.

Scrum Terimleri

- 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.

Scrum Terimleri

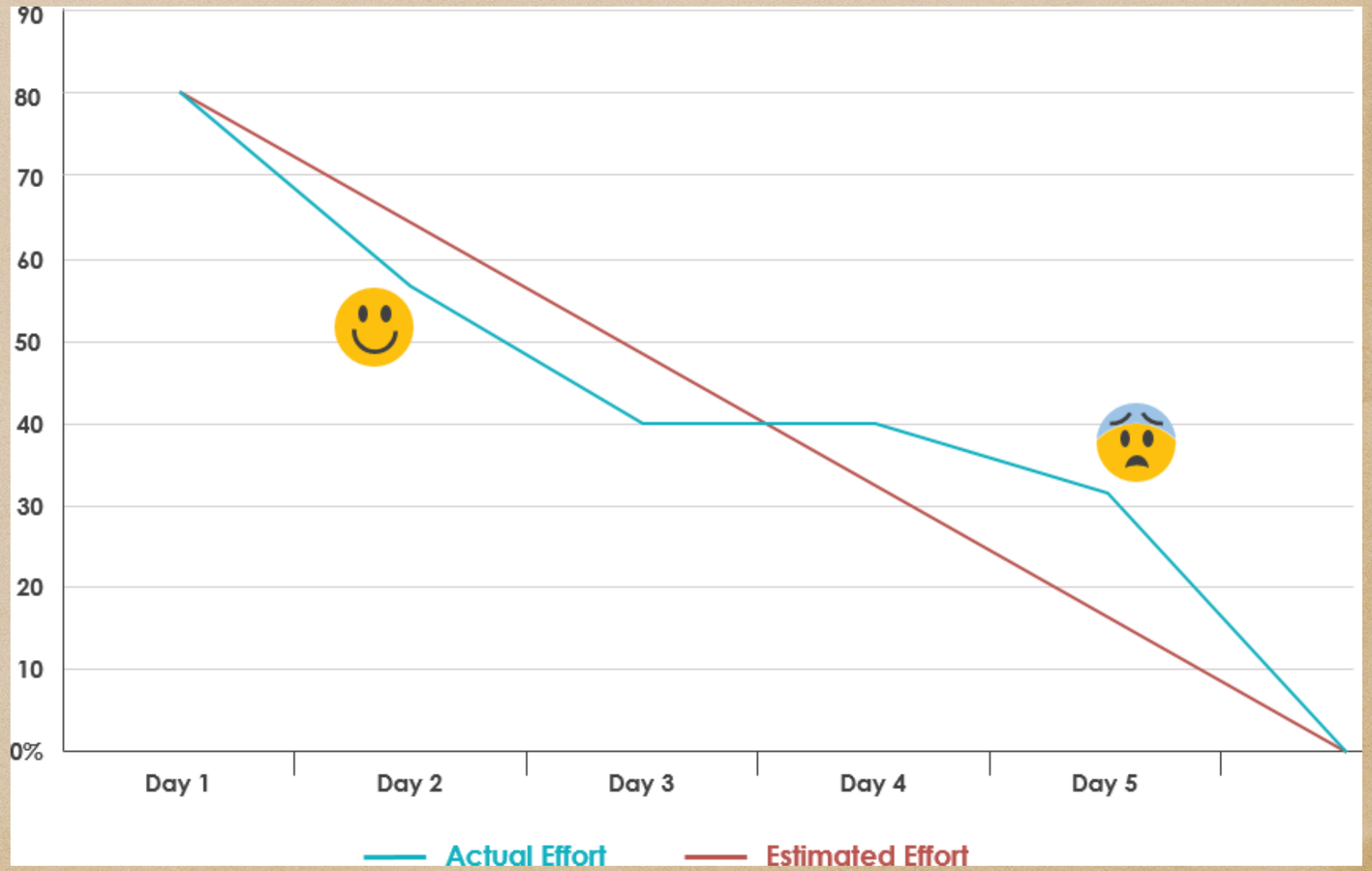
- **Sprint Backlog** : Ayrıntılı yapılacaklar listesidir. Önceden belirlenmiş zaman içinde tamamlanması gereken işlevleri içerir.
- Ayrıca, bu görevlerin nasıl tamamlanacağına ilişkin stratejiler de belirtilir.
- Takımın Sprint boyunca yapacağı işlerin adımlandırılmış, detaylandırılmış, saatlere kadar belirlenmiş içeriğini teşkil etmektedir.

Scrum Terimleri

- Sprint Backlog Development Team'in oluşturduğu, Development Team'in Sprint'te almış olduğu işleri ve bu işleri nasıl tamamlayacaklarına ilişkin stratejilerini içeren bir çıktıdır.
- Sprint Backlog'a alınacak "user story" ler belirlenirken Product Backlog' daki öncelik sırası gözetilir. Düşük öncelikli olanlar ilk Sprint' lere dahil edilmez.
- Sprint Backlog'a alınacak "user story" miktarı takımın verdigi "point" lere göre değişir.

Scrum Terimleri

- **Burndown Chart** : Zamana karşı yapılacak işin grafiksel bir temsilidir. Genellikle Scrum gibi Agile yazılım geliştirme metodolojilerinde kullanılır. Bununla birlikte, zaman içinde ölçülebilir ilerleme içeren herhangi bir projeye Burndown çizelgeleri uygulanabilir.



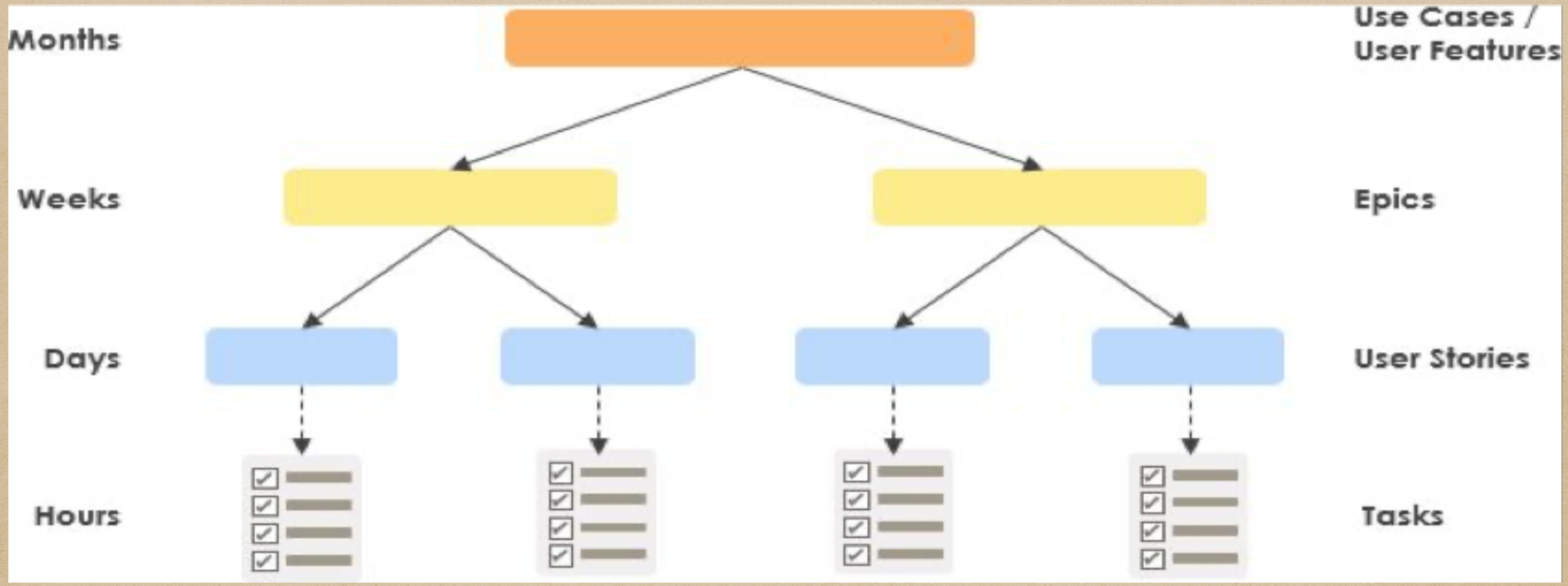
Scrum Terimleri

- **Scrum Board** : Bir Scrum panosu, ekibinizin Sprint Backlog listesini görmesine ve yönetmesine yardımcı olur. Beyaz tahta gibi fiziksel bir tahta veya bir proje yönetim aracı içinde sanal bir tahta olabilir. Panoda genellikle üç sütun bulunur: "Yapılacaklar", "Devam Ediyor" ve "Bitti". Backlog öğelerini tamamlarken, bunları panoda bir sütundan diğerine taşırsınız. Bu sayede herkes mevcut sprint sırasında ne yapması gerektiğini ve işin nasıl ilerlediğini görebilir.

Scrum Terimleri

- **Product Increment** : Bir Sprint sırasında neler başarıldığını - tüm backlog öğelerini - ve ayrıca önceki tüm Sprint'ler sırasında yaratılanları ifade eder. Ürün artışı, ne kadar ilerleme kaydedildiğini yansıtır.

Scrum Terimleri



Scrum Terimleri

- **User Stories** : Agile metodolojisinin bir parçasıdır. Son kullanıcıya sunulacak herhangi bir özelliği veya ürünü açıklama yollarından biridir.
- User story' ler 3 bölümden oluşur. Bunlar;
  - Kullanıcının hikaye tanımı (Value statement)
  - Kabul kriterleri (Acceptance criterias)
  - Bitti tanımı (Definition of done).

USER STORY #1	
Hikâye Tanımı (Value Statement)	**Ürün ekibi yetkilisi olarak, paket yenilemelerini arttırabilmek için;** üyelerimize paketlerinin bitmesine 1 ay kala **"yenileme yapmak ister misiniz" mail gönderimi yapılmasını**, mail şablonu içerisinde X, Y, Z paket detayları ve ilgili müşteri temsilcilerinin ad, soyad, iletişim bilgilerinin yer almasını istiyorum.
Kabul kriterleri (Acceptance criterias)	• Paket bitimine 1 ay kalan kullanıcılara mail gönderimlerinin başarıyla yapılması • Üye – müşteri temsilcisi eşleşmesinin doğru yapılmış olması • Gönderimlerin sadece mail gönderimine izin verilen kullanıcılara yapılması • Mail opt-out kurgularının sağlıklı bir şekilde çalışması
Bitti Tanımı (Definition of Done)	• Kod kontrol edildi (Code review) • Birim testleri yapıldı (Unit tests) • Kabul kriterleri karşılandı (Acceptance criterias) • Product Owner(PO) story kabulü (PO accepts user story)

Scrum Terimleri

- User Stories üç ortak özelliği barındırır:
  - Kısa ve açıklayıcı olma : Ürün ya da özelliğin kullanarak ne yapılmak istendiğini kısaca anlatabilmenizi sağlar.
  - Kullanıcı tipini belirleme : Kullanıcı hakkında detaylı bilgi verilmese de, kullanıcının karakteristik özelliklerinin ürün ya da yazılımla ilişkisi vurgulanır.
  - Problemi tanımlama : Kullanıcı hikayeleri, ürünün ya da yazılımın çözmesi gereken problemleri ortaya çıkarır.

Scrum Terimleri

USER STORY	EPIC
Çalışabilir en küçük iş parçasıdır, bölünemez.	Kapsamlı bir iş parçasıdır, alt parçacıklara bölünebilir (User story'lere)
Bir sprint içerisinde geliştirilebilir, teslim edilebilir olmalıdır	Birden fazla sprint içerisinde geliştirmelere devam edilebilir.
Eforlanması daha kolaydır	Kapsam daha geniş olduğu için eforlanması daha zordur.
Geliştirme sonunda değerli ve eksiksiz olan dikey bir işlevsellik dilimi sunmalıdır.	Release fazlarından bir tanesi diyebiliriz.

Scrum Terimleri

- User story' ler Sprint Backlog' a alınırken takım tarafından puanlanır (POINT).
  - Sprint başlangıç toplantısı veya refinement toplantısıda User Story okunur ve development team' in tüm üyeleri user story' e puan verir.
  - Verilen puanlar kartlara yazılarak gösterilir.
  - Puanlar Fibonacci Serisindeki sayılara göre verilir.
    1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...
  - Her üye niçin bu puanı verdiğini açıklar ve team' in ortak kararıyla user story' nin puanı belirlenir.
- 1 point = 1 günlük çalışma yani 8 saat.

Scrum Terimleri

- Team' deki developer ve QA sayısına göre takım (team) kapasitesi (capacity) belirlenir.
  1 point = 1 günlük çalışma yani 8 saat.
- 5 Developer' ın takım kapasitesi nedir?
  - 5 * 1 = 5 (5 developer' ın günlük kapasitesi 5 point)
  - 1 haftalık kapasitesi => 5*5 = 25 point
  - 2 haftalık kapasitesi = 50 point

Scrum Terimleri

- 2 QA' in takım kapasitesi nedir?
  - 2 * 1 = 2 (2 QA' in günlük kapasitesi 2 point)
  - 1 haftalık kapasitesi => 5*2 = 10 point
  - 2 haftalık kapasitesi = 20 point

Scrum Toplantıları

- **Backlog Grooming** : Tanımlanmış bir zaman dilimine ve bir sıklığa sahip olmayan Scrum' daki tek seremonidir. Bununla birlikte, listeye yeni öğeler eklemek ve bunları önceliklerine göre sıralamak, ekibinin yardımıyla PO için kritik bir sorumluluktur. Aynı zamanda Product Backlog' u anlaşılır, değerli ve eyleme geçirilebilir tutmak için eski, gereksiz veya değerli olmayan öğeler listeden çıkarılmalıdır.

Scrum Toplantıları

- **Sprint Planning** : Sprint' i başlatan ve Ürün Sahibi (PO) ve Geliştirme ekibinin (Devs./QA) Sprint'e hangi Ürün İş Listesi Öğelerinin (PBI'lar) dahil edileceğini tartıştığı olaydır. Development team mevcut zaman ve kaynakları etkileyebilecek faktörler hakkında bilgi sahibi olduğunda Sprint' de kaç PBI sunabileceklerini tahmin eder.

Scrum Toplantıları

- Sprint Planlama Toplantısının sonucu; herkesin kabul ettiği gerçekçi ve ulaşılabilir bir Sprint Hedefi ve Sprint İş Listesi elde etmektir. Scrum Master, toplantının yapılmasını ve Development Team' in etkinliğin amacını anlamasını sağlar.

Scrum Toplantıları

- Sprint Planlamasında şu sorulara cevap verilmelidir;

1. Başlayan Sprint' de task olarak ne teslim edilebilir? (Ne Yapacağız)
2. Uygulamayı teslim etmek için gerekli olan iş nasıl başarılacak? (Nasıl Yapacağız)

Scrum Toplantıları

- Bir önceki Sprint Retrospektif Toplantısı'nda alınan kararlar içinde Sprint Planlama Toplantısını etkileyen aksiyonlar varsa bunların yerine getirildiği kontrol edilir.
- Her şeyin başlangıcı iyi bir planlamadır. Sprint'e iyi başlarsanız başarılı bir şekilde bitirme şansınız yüksek olur. İyi Scrum Master, Scrum Takımı'nın iyi planlama yapmasını sağlar.

Scrum Toplantıları

- **Daily Scrum (Daily Stand-Up)** : Scrum proje ekibi, son 24 saat içindeki herhangi bir ilerlemeyi, sonraki 24 saat içinde beklenen ilerlemeyi ve herhangi bir yeni sorunu tartışmak için her gün toplanır. Bu toplantılara genellikle Günlük Scrum veya Günlük Stand-Up adı verilir ve genellikle yaklaşık 15 dakika sürer.

Scrum Toplantıları

- Ayağa kalkmak zorunlu değildir. Ancak birçok takım bu toplantıyı kısa ve öz tutmak için yararlı bir teknik olarak kullanmaktadır.
- Geliştirme Ekibinin oto-kontrol yapması, Sprint Hedefi' ne ulaşma yolundaki ilerlemeyi değerlendirmesi ve önümüzdeki 24 saat boyunca faaliyetlerini gözden geçirmesi için bir fırsattır.

Scrum Toplantıları

- Genelde dün neler yaptık? Bugün ne üzerinde çalışacağız? Her hangi bir sıkıntı veya engel ile karşılaştık mı?
- Sorulara verilecek cevaplar açık ve net olmalıdır.
- 7 kişiden oluşan bir Development Team'i düşünürsek bir üyenin konuşabileceği 128 saniyesi olacaktır. Her soruya cevap verilecek süre ise 43 saniyedir.

Scrum Toplantıları

- Örnek Daily Scrum konuşması :
  - Dün müşteri tanımlama ekranını test ettim, herhangi bir sorunla karşılaşmadım.
  - Bugünse müşteri tanımlama ekranının, bireysel kredi planı çıkarma ekranı arkasındaki bağlantıyı test edeceğim eğer vaktim kalırsa da vadeli müşteri hesap ekranını test edeceğim. Sonra da Zeynep ile code review yapmayı planlıyorum.
  - Önümde veritabanı bağlantı hatası var. Sürekli aynı hatayı alıyorum. Sizlerden biri karşılaştıysa beraber bakabilir miyiz?

Scrum Toplantıları

- **Sprint Review** : Genellikle Sprint' in son gününde yapılır ve Stakeholder' lara (müşteriler, yönetim ve ilgili diğer herkes) "done" (tamamlanmış) yapılan işi gösterme fırsatı verir.
- Sprint sırasında üretilen çalışmanın özelliklerini göstermenin yanı sıra, gelecekteki sprint' ler için çalışmayı yönlendirmeye yardımcı olabilecek, Ürün İş Listesi' ne eklenebilecek yararlı geri bildirimler de alınabilir.

Scrum Toplantıları

- Sprint Review toplantısının sahibi Product Owner' dır.
- Burada yapılması gereken şey Stakeholders' a "ürünün onların ürünü" olduğunu vurgulamaktır. Onlara anlatacaklarınızla, göstereceklerinizle sizden istediklerinin örtüşüp örtüşmediğinin bu toplantıda anlaşılacağını anlatmaktır.
- Stakeholders çalışan ürünü görerek bu ürüne eklenmesi istedikleri yeni özellikler ya da değiştirilmesini istedikleri özelliklerin hangi niteliğe, görselliğe, yetkinliğe sahip olması gerektiğini yüz yüze, birinci ağızdan söyleyebilirler.

Scrum Toplantıları

- **Sprint Retrospective :** Retrospective toplantıları bir sonraki Sprint' de süreci iyileştirmek için geçmiş Sprint' in incelendiği ve "nasıl daha iyi performans gösterebiliriz?" sorusuna cevap aranan toplantılardır. Bu toplantıya geliştirme ekibi (Devs. Team), Scrum Master ve Product Owner katılır.

Scrum Toplantıları

- Sprint' deki son toplantıdır ve "sprint review" toplantısının hemen ardından yapılır.
- Scrum ekibi gelecekteki Sprint' ler için nelerin geliştirilebileceğini ve nasıl yapmaları gerektiğini gözden geçirir.
- Ne tür engellerle karşılaştılar ve hangi fikirlerin ve güncellemelerin daha fazla gelişim sağlamalarına katkıda bulunduğunu değerlendirirler.