Scrum – najpopularniejsza i najbardziej ustrukturyzowana z metod zwinnych. Jest to framework do zarządzania projektami, szczególnie w zespołach programistycznych, ale stosowany także w innych branżach.

Kluczowe elementy Scruma:

1. Role w zespole:

•Scrum Master – dba o przestrzeganie zasad Scruma, usuwa przeszkody i wspiera zespół.

•Product Owner – zarządza backlogiem produktu, ustala priorytety i dba o wartość dostarczaną klientowi.

•Zespół Developerski – samodzielnie organizuje pracę i realizuje zadania.

2. Artefakty:

•Product Backlog – lista wszystkich zadań i funkcji do wykonania.

•Sprint Backlog – lista zadań wybranych do realizacji w danym sprincie.

•Increment – gotowy do wdrożenia fragment produktu na koniec sprintu.

3. Wydarzenia (Ceremonie Scrumowe):

•Sprint – cykl pracy (zwykle 1–4 tygodnie), w którym zespół realizuje zadania.

•Sprint Planning – planowanie pracy na nadchodzący sprint.

•Daily Scrum – codzienne krótkie spotkanie, gdzie zespół omawia postęp prac.

•Sprint Review – prezentacja wyników sprintu interesariuszom.

•Sprint Retrospective – analiza przebiegu sprintu, identyfikacja rzeczy do poprawy.

Scrum pomaga zespołom pracować iteracyjnie i szybko dostosowywać się do zmieniających się wymagań.