

Scrum i overskrifter

Scrum er et framework til agil projektorganisering og følger [det agile manifest](#).

Scrum Sprint Cyklussen

Sprint cyklussen varer fra 2-4 uger, men kan justeres efter behov. Korte perioder er bedst.

Der er 4 overordnede aktiviteter i et sprint:

- Sprint Planning
- Sprint Development
- Sprint Retrospekt
- Sprint Review

Planning

Scrum teamet organiserer alle backlog items og sorterer dem efter vigtighed ud fra teamets egne parametre, for eksempel: *"Hvilket items giver mest værdi til produktet nu?"* eller *"Bidrager dette item til vores definition af Minimal Viable Product?"*

Scrum teamet sætter et mål for sprintet; *"Hvad vil vi gerne have når sprintet er slut?"*

Scrum teamet vurderer hvor mange *velocity points* hver item skal have, så teamet kan fylde sprintet med items på en hensigtsmæssig måde. Teamet kan for eksempel bruge *planning poker* til dette.

De items som teamet beslutter sig for at arbejde med i sprintet, lægges i sprint backloggen.

Teamet laver desuden også en *"Definition of Done"* som skal hjælpe teamet til at vide, hvornår de har opfyld målene for en opgave.

Der er afsættes 2 timer for hver uge sprintet varer til Sprint Planning. Det vil sige, at hvis et sprint varer 3 uger, afsættes der 6 timer til planlægning.

Sprint Development

Hver dag i sprintet mødes scrum teamet til en *"Daily Standup"*. Dette møde varer maks. 15 minutter og holdes stående. På mødet besvarer hver scrum developer på 3 spørgsmål:

- Hvad lavede jeg i går
- Hvad skal jeg lave i dag
- Er der nogle ting, som er i vejen for at jeg kan udføre mine opgaver

Mødets formål er at sørge for at holde alle i teamet up-to-date med hvad der sker, hvem er hvor i projektet, og er der nogen der sidder og venter på at andre bliver færdige med noget.

Scrum Master har til opgave at forestå mødet og hjælpe med at fjerne forhindringer for sine team medlemmer.

Sprint Retrospekt

Retrospektet afholdes i slutningen af sprintet. Der er afsat 45 minutter for hver uge i et sprint. Det vil sige, at hvis sprintet varer 3 uger, afsættes der 2 timer og 15 minutter.

Formålet med retrospektet er at forbedre Scrum Teamets arbejde og effektivitet.

Dette kan gøres på mange måder og der findes mange værktøjer til dette, men det hele kan koges ned til at besvare følgende spørgsmål:

- Hvad gik godt i sprintet?
- Hvad gik dårligt i sprintet?
- Hvad har vi lært i sprintet?
- Hvad skal vi gøre anderledes i næste sprint for at forbedre vores effektivitet?

Sprint Review

Reviewet er en festligholdelse af et afsluttet sprint. Stakeholdere, Product Owner og Scrum Team inviteres til en præsentation af hvad der er blevet produceret i løbet af sprintet. Hver Scrum Developer står for at præsentere de funktionaliteter eller elementer, som de har været med til at udvikle.

Der afsættes 1 time for hver uge i sprintet til Sprint Reviewet.

Roller

I Scrum er der 4 roller:

- Scrum Master
- Scrum Developer
- Product Owner
- Stakeholder

Et Scrum Team består af Scrum Developers og en Scrum Master.

Scrum Master

Scrum Masteren er en person i Scrum Teamet, som styrer Scrum processerne. Det er derfor vigtigt, at Scrum Master har styr på hvad Scrum er og hvordan processerne fungerer eller hvorfor de eksisterer. Scrum Masteren er også bindeleddet mellem Scrum Teamet og resten af organisationen, for eksempel Product Owneren.

Scrum Developer

En Scrum Developer er et menigt medlem af Scrum Teamet. Det er disse personer, der arbejder med selve udviklingen af et produkt i løbet af et sprint.

Product Owner

Denne person er organisationens produktansvarlige – typisk ligger dette ansvar hos en manager eller leder.

Product Owner er desuden bindeleddet mellem Scrum Teamet og Stakeholders. Product Ownerens primære opgave er at tale brugerens og stakeholderes sag.

Stakeholder

En stakeholder er en person, der har en direkte aktie i projektet. Det kan for eksempel være den kunde, der har bestilt udviklingen af projektet. Men det kan også være andre udefrakommende interessenter. I eksemplet med Rejsekortet er Transportministeriet en direkte stakeholder, men Arriva, DSB, Movia osv. kan også være stakeholders.

Organisationens ledelse kan også tælles med som stakeholder.

Scrum Team

Et scrum team består af 4-5 Scrum Developers. Ud af disse er en valgt som Scrum Master.

Teamet bør være tværfagligt, for eksempel front-end, back-end, design, UI/UX, Quality Assessment, osv.