

SCRUM

Scrum on projektinhallinnan viitekehys, jota käytetään yleisesti ketterässä ohjelmistokehityksessä. Vaikka Scrum on kehitetty erityisesti ohjelmistoprojektien hallintaan, sitä voidaan soveltaa myös yleisesti projektihallinnassa.

Ensimmäisinä Scrumin kehitysprosessista kuvasivat vuonna 1986 Hirotaka Takeuchi ja Ikujiro Nonaka. Teoksessaan he kuvaavat uudenlaisen lähestymistavan tuotekehitykseen, jossa yksi ainoa monitaitoinen (engl. cross-functional) ryhmä suorittaa kehitysprosessin alusta loppuun vaiheistuksella, joka on vahvasti lomittunut.

Ryhmän toimintaa voidaan verrata rugby-joukkueeseen jossa koko ryhmä pyrkii etenemään yksikkönä ja toimimaan tiiviissä yhteistyössä.

Scrum viittaa rubgyn aloitusryhmittymykseen. Nimi on jäänyt käyttöön johtuen menetelmän yhtäläisyyksistä rubgy-joukkueeseen ja sen toimintaan:

Molemmat on erilaisiin tilanteisiin sopeutuvaisia, nopeita ja itseohjautuvia.

Scrum-viitekehyksen varsinaisena kehittäjänä pidetään Jeff Sutherlandia, Ken Schwaberiä, John Scumniotalesia ja Jeff MacKennaa.



Palaverit

Suunnittelupalaveri

Kestää enintään 8 tuntia noin kuukauden mittaiselle sprintille tai vaihtoehtoisesti esim. kahden mittaiselle sprintille on varattu 4 tuntia.

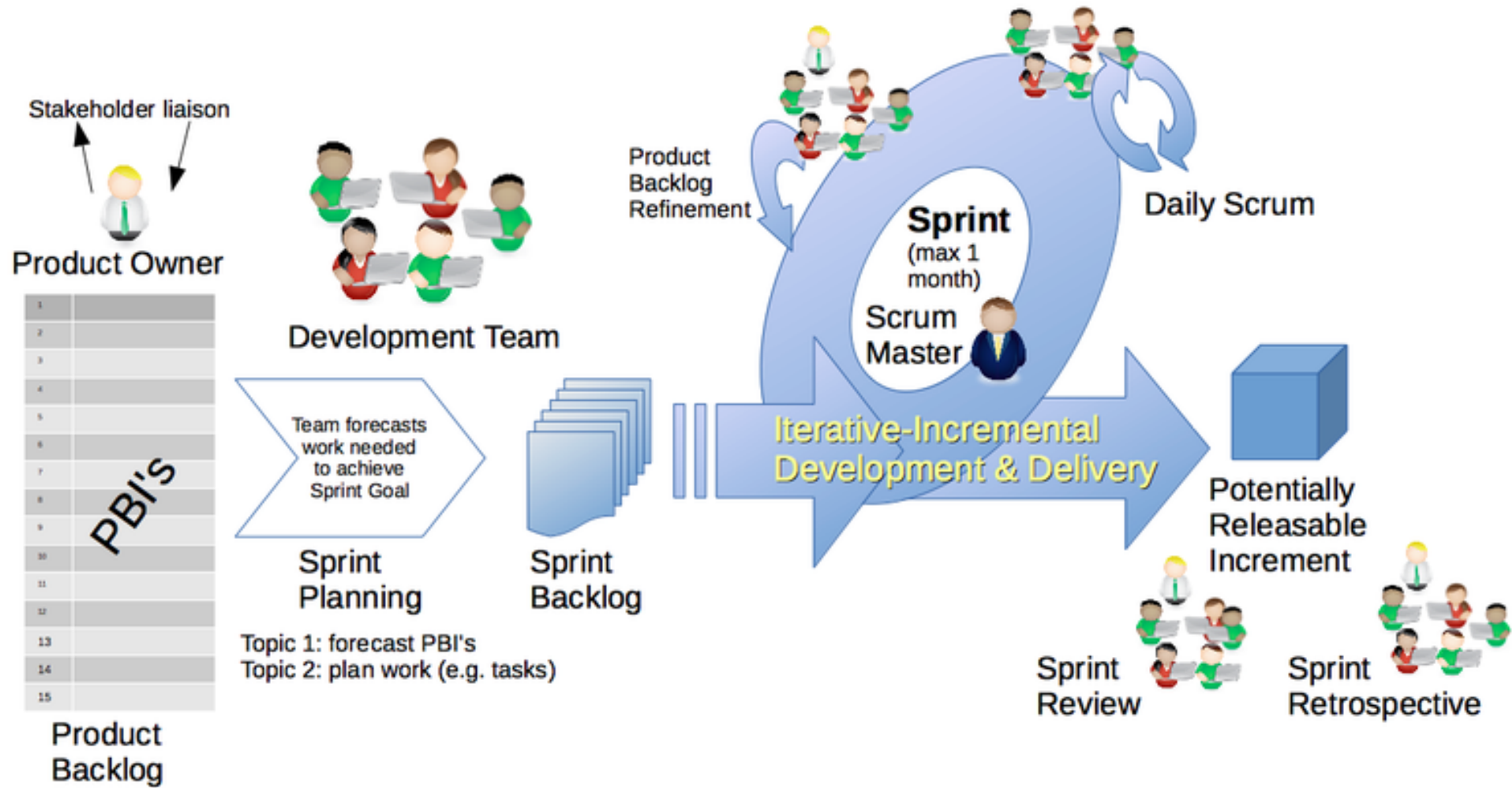
Päiväpalaveri

Varattu enintään 15 minuuttia, jossa kehitystiimit ajastavat työnsä ja luovat suunnitelmat seuraaville 24 tunnille aka syklille.

Ryhmän jäsenet

- Mitä on tehty viimeisen palaverin jälkeen
- mitä on tarkoituksena tehdä ennen seuraava palaveria
- työn edistyminen.

"Päiväpalaveri ei ole raportointia vaan oma tapaaminen"



SCRUMIN VAIHEET

- Sprintti
- Sprintin suunnittelupalaveri
- Päiväpalaveri
- Tuotteen kehitysjonon työstö
- Sprinttikatselmus
- Sprintin retrospektiivi

Tuoteomistajan tehtävät:

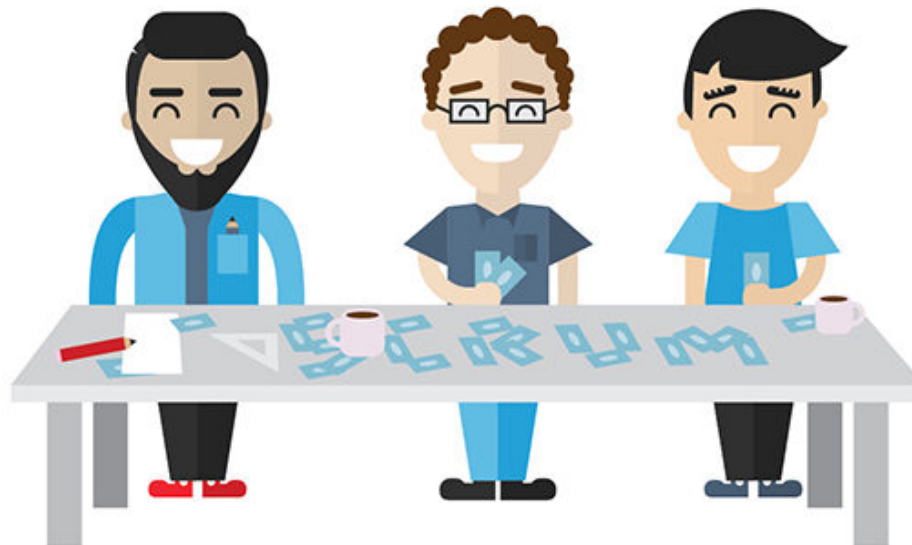
- Määrittelee ja tiedottaa julkaisusta
- järjestää virstanpylvään julkaisusta
- kommunikoi osakkaiden kanssa kehityksestä
- tiedottaa osakkaille sovelluskehityksestä
- neuvottelee tärkeysjärjestyksestä, laajuudesta, rahoituksesta ja aikataulusta
- Varmistaa että tuotekehitys on läpinäkyvää ja selkeätä.

Scrummasterin tehtävät:

- Poistaa mahdolliset esteet
- ryhmän valmentaminen
- päivittäinen työ on tuottavaa
- pelisääntöjen noudattaminen
- suojaa ryhmää uusilta vaatimuksilta ja antaa työrauhan sprintin ajaksi.

Kehitystiimi

Vastaavat sprintin valitusta tuotteen kehityspolusta ja julkaisukelvollisesta tuoteversioista.



Kehitystiimi tehtävät:

- Analyysi
- Suunnittelu
- Kehittäminen
- Testaus
- dokumentointiin

"Osa yrityksistä kutsuvat tätä vaihetta toimitusryhmäksi -> välttääkseen sekaannuksen että ryhmä vain sisältäisi ohjelmoijia ja todellisuudessa on erialojen ammattilaisia."