

## BACKLOG MANAGEMENT NEDİR?

Backlog Management, genellikle proje yönetimi ve yazılım geliştirme süreçlerinde kullanılan bir terimdir. Bu kavram, bir projenin tamamlanması gereken görevlerinin ve özelliklerinin bir listesi olan "backlog"u etkin bir şekilde yönetme sürecini ifade eder. Backlog, genellikle iki ana bileşenden oluşur:

1. **Product Backlog:** Ürün geliştirme sürecinde tamamlanması gereken tüm özelliklerin, geliştirme taleplerinin, hata düzeltmelerinin ve iyileştirme önerilerinin yer aldığı liste.
2. **Sprint Backlog:** Belirli bir sprint (kısa süreli, genellikle 1-4 hafta süren çalışma periyodu) süresince tamamlanması planlanan görevlerin yer aldığı liste.

### Backlog Management Sürecinin Temel Adımları

1. **Önceliklendirme:** Backlog'daki öğelerin önem sırasına göre sıralanması. Önceliklendirme genellikle ürün sahibi (Product Owner) tarafından yapılır ve müşteri ihtiyaçları, iş hedefleri ve teknik gereksinimler göz önünde bulundurularak gerçekleştirilir.
2. **Planlama:** Hangi öğelerin bir sonraki sprintte ele alınacağını belirlemek için ekip tarafından yapılan planlama. Bu aşamada, backlog'daki görevler detaylandırılır ve çalışma için gerekli olan kaynaklar ve zaman değerlendirilir.
3. **Güncelleme ve Bakım:** Backlog'un sürekli olarak güncel tutulması gereklidir. Yeni özellik talepleri, hata bildirimleri veya mevcut öğelerin güncellenmesi gibi durumlar, backlog'a düzenli olarak eklenir veya çıkartılır.
4. **İzleme ve İlerleme:** Backlog'daki öğelerin durumu sürekli olarak izlenir ve ilerlemeler kaydedilir. Tamamlanan görevler, backlog'dan kaldırılırken, devam eden veya geciken işler üzerinde gerekli aksiyonlar alınır.

### Backlog Management'in Önemi

- **Şeffaflık:** Projenin ilerlemesini ve yapılması gereken işleri net bir şekilde ortaya koyar.
- **Öncelik Yönetimi:** Hangi işlerin daha önce yapılması gerektiğini belirleyerek, kaynakların etkili bir şekilde kullanılmasını sağlar.
- **Adaptasyon Yeteneği:** Değişen iş ihtiyaçlarına ve önceliklere hızlı bir şekilde yanıt verilmesine olanak tanır.
- **Planlama ve Tahminleme:** Gelecek sprintler ve proje süreci için daha doğru planlamalar yapılmasını sağlar.

Backlog Management, özellikle Scrum ve diğer Agile metodolojilerinde büyük önem taşır ve etkin bir ürün geliştirme süreci için kritik bir bileşendir.

Agile metodolojisinde, sprintlerin süresi genellikle 1 ila 4 hafta arasında değişir. Proje süreniz 9 ay olduğuna göre, sprint sürelerini belirlemek için aşağıdaki gibi bir şema oluşturabiliriz.

#### Şema: 9 Aylık Projenin Sprintlere Bölünmesi

##### Sprint Süresi: 2 Hafta

<b>Sprint No</b>	<b>Başlangıç Tarihi</b>	<b>Bitiş Tarihi</b>
<i>Sprint 1</i>	1. Ay, 1. Hafta	1. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 2</i>	1. Ay, 3. Hafta	1. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 3</i>	2. Ay, 1. Hafta	2. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 4</i>	2. Ay, 3. Hafta	2. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 5</i>	3. Ay, 1. Hafta	3. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 6</i>	3. Ay, 3. Hafta	3. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 7</i>	4. Ay, 1. Hafta	4. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 8</i>	4. Ay, 3. Hafta	4. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 9</i>	5. Ay, 1. Hafta	5. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 10</i>	5. Ay, 3. Hafta	5. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 11</i>	6. Ay, 1. Hafta	6. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 12</i>	6. Ay, 3. Hafta	6. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 13</i>	7. Ay, 1. Hafta	7. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 14</i>	7. Ay, 3. Hafta	7. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 15</i>	8. Ay, 1. Hafta	8. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 16</i>	8. Ay, 3. Hafta	8. Ay, 4. Hafta
<i>Sprint 17</i>	9. Ay, 1. Hafta	9. Ay, 2. Hafta
<i>Sprint 18</i>	9. Ay, 3. Hafta	9. Ay, 4. Hafta

Sprint süresi seçimi, genellikle takımın yapısına, projenin karmaşıklığına ve müşteri geri bildirim döngüsüne bağlı olarak değişir. Her duruma uyan tek bir "en iyi" sprint süresi olmasa da genel olarak dikkate alınması gereken bazı kriterler ve uygulamalar vardır:

#### 1. Geri Bildirim Döngüsü:

- Kısa Sprintler (1-2 hafta):
  - Hızlı geri bildirim döngüleri sağlar, bu sayede hatalar ve gereksinim değişiklikleri hızlıca ele alınabilir.
  - Kullanıcılarla ve diğer paydaşlarla daha sık iletişim kurulmasını teşvik eder.
  - Ürün geliştirme sürecinde hızlı iyileştirmeler yapılabilir.
- Uzun Sprintler (3-4 hafta):
  - Daha fazla özellik veya değişiklik üzerinde çalışmaya imkan verir, bu sayede daha kapsamlı işler yapılabilir.
  - Daha az planlama ve retrospektif toplantısı gerektirir, bu da takımın geliştirmeye odaklanmasını sağlar.

#### 2. Takımın Olgunluğu ve Deneyimi:

- Deneyimli ve olgun takımlar, daha uzun sprintleri tercih edebilir çünkü işleri daha etkili bir şekilde yönetebilirler.
- Yeni veya tecrübesiz takımlar, daha kısa sprintler ile küçük adımlarla ilerleyerek daha sık öğrenme fırsatları yakalayabilir.

### 3. Proje Karmaşıklığı ve Belirsizlik:

- Belirsizliği yüksek projelerde, kısa sprintler daha uygundur çünkü değişikliklere ve yeni bilgilere hızlıca uyum sağlanabilir.
- Daha belirli ve net projelerde, uzun sprintler daha verimli olabilir çünkü planlamaya ve geliştirmeye daha fazla zaman ayrılabilir.

### 4. Paydaş Katılımı ve Geri Bildirim İhtiyacı:

- Eğer paydaşlardan sık geri bildirim almak önemliyse, kısa sprintler daha avantajlıdır.
- Eğer paydaş geri bildirimi daha seyrekse, uzun sprintler düşünülebilir.

### 5. Takımın Çalışma Hızı (Velocity):

- Takımın geçmiş sprintlerdeki hızı (velocity), sprint uzunluğunu belirlemeye yardımcı olabilir. Yüksek hızla çalışan bir takım, daha kısa sprintlerle daha küçük iş parçalarını daha hızlı teslim edebilir.

### Öneri:

Genel olarak, birçok takım için 2 haftalık sprintler iyi bir denge sağlar. İki hafta, yeterli bir planlama yaparak anlamlı işlerin tamamlanabileceği kadar uzun, aynı zamanda sık geri bildirim almayı sağlayacak kadar kısa bir süre sunar. Ancak, bu kararın takımın ve projenin ihtiyaçlarına göre esnek bir şekilde uyarlanması önemlidir. Başlangıçta bir süreyi deneyip, gerektiğinde retrospektiflerde sprint uzunluğunu gözden geçirmek iyi bir uygulamadır.

[Product Backlog](#)

[Get your Product Backlog in Jira right! | Jira Tips & Tricks from the Agile Experts](#)