

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

The Scrum Guide

Definitivni vodič za Scrum: Pravila igre

Novembar 2020

Svrha Scrum vodiča

Mi smo razvili Scrum ranih 90-ih. Napisali smo prvu verziju Scrum vodiča 2010 godine da pomognemo ljudima širom sveta da razumeju Scrum. Od tada smo razvijali vodič kroz mala funkcionalna ažuriranja. Zajedno stojimo iza toga.

Scrum vodič sadrži definiciju Scruma. Svaki element okvira služi određenoj svrsi koja je od suštinske važnosti za ukupno vrednost i rezultate ostvarene pomoću Scruma. Promenom osnovnog dizajna ili ideja Scruma, izostavljanjem elemenata ili nepridržavanjem pravila Scruma, prikrivaju se problemi i ograničavaju prednosti Scruma, potencijalno ga čineći beskorisnim.

Mi pratimo sve veću upotrebu Scruma unutar sve složenijeg rastućeg sveta. Sa prijatnim iznenađenjem gledamo kako se Scrum prihvata u mnogim domenima koji sadrže u osnovi složen posao, izvan razvoja softverskih proizvoda gde Scrum ima svoje korene. Kako se Scrumova upotreba širi, programeri, istraživači, analitičari, naučnici i drugi stručni specijalisti rade posao. Mi koristimo reč “programer” u Scrumu ne da bi isključili već da bismo pojednostavili. Ako imaš koristi od Scruma smatraj i sebe uključenim.

Kako se Scrum počeo koristiti, procesi i uvidi koji odgovaraju Scrum okviru kao što su opisani u dokumentu mogu biti pronađeni, primenjeni i osmišljeni. Njihov opis je izvan svrhe Scrum vodiča pošto su oni osetljivi na kontekst i veoma se razlikuju između Scrum korisnika. Takve taktike za korišćenje unutar Scrum okvira široko se razlikuju i opisane su na drugim mestima.

Ken Schwaber & Jeff Sutherland Novembar 2020

© 2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland

This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide, you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution Share-Alike license of Creative Commons.

Svrha Scrum vodiča	1
Definicija Scruma (Scrum definition)	3
Teorija Scruma (Scrum Theory).....	3
Prozirnost (Transparency).....	4
Inspekcija (Inspection)	4
Prilagođavanje (Adaptation)	4
Vrednosti Scruma (Scrum Values).....	4
Scrum Tim (Scrum Team)	5
Programeri (Developers).....	5
Vlasnik proizvoda (Product Owner)	6
Scrum majstor (Scrum Master)	6
Scrum događaji (Scrum events)	7
Sprint.....	7
Planiranje Sprinta (Sprint planning).....	8
Dnevni Scrum (Daily Scrum).....	9
Pregled Sprinta (Sprint Review)	9
Sprint retrospektiva (Sprint Retrospective)	10
Scrum rukotvorine - Scrum Artifacts.....	10
Lista zaostalih proizvoda (Product Backlog).....	10
Obaveza: Cilj proizvoda.....	11
Zaostatak proizvoda Sprinta (Sprint Backlog)	11
Odanost: Cilj Sprinta (commitment: Sprint Goal)	11
Prirast (Increment).....	11
Definicija urađenog (Definition of Done).....	12
Za kraj.....	13
Priznanja.....	13
Ljudi.....	13
Istorija Scrum vodiča	13
Promene u Scrum vodiču od 2017 do 2020	14
Još manje propisan	14
Jedan tim, usresređen na jedan proizvod.....	14
Uvođenje cilja proizvoda.....	14

Dom za Cilj Sprinta, Definicije urađenoig i Cilja proizvoda	14
Samoupravljanje iznad samoorganizovanja.....	14
Three Sprint Planning Topics	14
Sveukupno pojednostavljanje jezika za širu publiku.....	14

Definicija Scruma (Scrum definition)

Scrum je lagani okvir koji pomaže ljudima, timovima i organizacijama da generišu vrednost kroz prilagodljiva rešenja za složene probleme.

Ukratko Scrum zahteva da Scrum Master neguje okruženje gde:

1. Vlasnik proizvoda naručuje rad za složeni problem u listi preostalih proizvoda – Backlog
2. Tokom sprinta Scrum tim pretvara izabrani deo posla u povećanu vrednost.
3. Sprint tim i njegovi interesenti pregledavaju rezultate i prilagođavaju za sledeći sprint
4. Ponovi

Scrum je jednostavan. Isprobajte ga kakav jeste i utvrdite da li njegova filozofija, teorija i struktura pomažu u postizanju ciljeva i stvaranja vrednosti. Scrum okvir je sa namerom nekompletan, definišući samo neophodne delove za primenu teorije Scruma. Scrum je izgrađen na kolektivnoj inteligenciji ljudi koji ga koriste. Umesto da daju ljudima detaljna uputstva, pravila Scrum vode njihovih odnose i interakcije.

Različiti procesi, tehnike i metode mogu biti primenjeni unutar okvira. Scrum se obavlja oko postojećih praksi ili ih čini nepotrebnim. Scrum čini vidljivim relativnu efikasnost sadašnjeg upravljanja, okruženja i radnih tehnika tako da se mogu napraviti poboljšanja.

Teorija Scruma (Scrum Theory)

Scrum je zasnovan na empirizmu i vitkom razmišljanju "lean thinking". Empirizam tvrdi da znanje potiče iz iskustva i donošenja odluka na osnovu onoga što je već primećeno. Vitko razmišljanje smanjuje otpad i fokusira na osnovnom.

Scrum koristi iterativni, inkrementalni pristup da optimizira predviđanje i da kontroliše rizik. Scrum angažuje grupe ljudi koji zajedno imaju sve veštine i stručnost da urade posao i da podele ili po potrebi steknu takve veštine.

Scrum kombinuje četiri formalna događaja za inspekciju i prilagođavanje unutar sadržajnog događaja-Sprinta. Ovi događaji funkcionišu jer primenjuju stubove iskustvenog empirijskog Scruma: prozirnosti (transparentnosti), inspekcije(nadzora) i prilagođavanja(adaptacije).

Prozirnost (Transparency)

Nastajući proces i rad moraju biti vidljivi onima koji rade posao kao i onima koji prihvataju posao. Sa Scrumom važne odluke su zasnovane na zapaženom stanju njegovih tri zvanična predmeta. Predmeti koji imaju manju prozirnost mogu dovesti do odluka koji umanjuju vrednost i povećavaju rizik. Prozirnost omogućava inspekciju. Inspekcija bez prozirnosti je varljiva i rasipna.

Inspekcija (Inspection)

Scrum predmeti i napredak prema dogovorenom cilju moraju se često i marljivo pregledavati kako bi se otkrile potencijalne neželjene varijacije ili problemi. Da bi pomogao u inspekciji, Scrum pruža ritam u vidu svojih pet događaja.

Inspekcija omogućava prilagođavanje. Inspekcija bez prilagođavanja se smatra besmislenom. Scrum događaji su dizajnirani da izazovu promenu.

Prilagođavanje (Adaptation)

Ako bilo koji aspekt procesa odstupa od prihvatljivih granica ili ako je dobijeni proizvod neprihvatljiv, postupak koji se primenjuje ili materijali koji se proizvode moraju se prilagoditi. Prilagođavanje se mora uraditi što je pre moguće da bi se smanjilo dalje odstupanje.

Prilagođavanje postaje teže ako ljudi koji su uključeni nisu ovlašteni i samostalni. Od Scrum tima se očekuje da se prilagode u trenutku kad kroz inspekciju saznaju nešto novo.

Vrednosti Scruma (Scrum Values)

Uspešno korišćenje Scruma zavisi od toga da ljudi postaju veštiji u proživljavanju pet vrednosti:
Predanost, Fokus, Otvorenost, poštovanje i hrabrost

Scrum tim se obavezuje da će postići svoje ciljeve i da će podržati jedni druge. Njihov primarni fokus je rad Sprinta kako bi se postigli najbolji mogući napredak prema tim ciljevima. Scrum tim i njegovi interesenti su otvoreni o poslu i izazovima. Članovi Scrum tima poštuju jedni druge kao sposobni, nezavisni ljudi i poštovani su kao takvi od ljudi sa kojima rade. Članovi Scrum tima imaju hrabrost da urade pravu stvar i da rade na teškim problemima.

Ove vrednosti daju pravac Scrum timu u vezi sa njihovim radom, postupcima i ponašanjem. Odluke koje se donešene, koraci koji su preduzeti i način na koji je Scrum korišćen treba da ojačaju te vrednosti, ne da ih umanje ili podrivaju. Članovi Scrum tima uče i istražuju vrednosti dok rade sa Scrum događajima i predmetima. Kada su ove vrednosti otelotvorene preko Scrum tima i ljudi sa kojima oni rade, iskustveni stubovi Scruma prozračnosti, inspekcije i prilagođavanja oživeće gradeći poverenje.

Scrum Tim (Scrum Team)

Osnovna jedinica Scruma je mala ekipa ljudi, scrum tim. Scrum tim čine jedan Scrum majstor, jedan vlasnik proizvoda i programeri. Unutar Scrum tima ne postoje podtimovi ili hijerarhije. To je bliska jedinica profesionalaca usmerenih na samo po samo jedan cilj istovremeno, na cilj proizvoda.

Scrum timovi su unakrsno funkcionalni, u smislu da članovi imaju sva potrebne veštine da ostvare vrednosti svakog sprinta. Oni su samoupravni u smislu da oni sami odlučuju ko šta, kada i kako radi.

Scrum tim je dovoljno mali da ostane okretan i dovoljno veliki da završi značajan posao unutar Sprinta, obično 10 ili manje ljudi. U globalu otkrili smo da manji timovi bolje komuniciraju i da su produktivniji. Ako Scrum timovi postanu preveliki treba da razmotre reorganizaciju u više bliskih Scrum timova, svako fokusiran na isti proizvod. Zato trebaju da dele isti cilj proizvoda, proizvodni backlog i vlasnika proizvoda.

Scrum tim je odgovoran za sve aktivnosti u vezi sa proizvodima od saradnje interesenata, verifikacije, održavanja, rada, eksperimentisanja, istraživanja i razvoja i sveg ostalog što bi moglo biti potrebno. Oni su uređeni i ovlašteni od organizacije da sami vode svoj sopstven posao. Rad u Sprintovima u održivom tempu poboljšava fokus i doslednost Scrum tima.

Celokupni Scrum tim je odgovoran za stvaranje vrednog, korisnog povećanja svakog Sprinta. Scrum definiše tri specifične odgovornosti unutar Scrum tima: Programeri, vlasnik proizvoda i Scrum majstor.

Programeri (Developers)

Programeri su ljudi u Scrum timu koji su predani stvaranju svakog aspekta korisnog povećanja svakog Sprinta.

Specifične veštine potrebne kod programera su često široke i variraju sa domenom posla. Međutim programeri su uvek odgovorni za:

- Stvaranje plana za Sprint, Sprint Backloga
- Davanjem kvaliteta kroz pridržavanje definicije Urađenog
- Prilagođavanjem njihovog plana svakog dana prema Sprint cilju i
- Kao profesionalci držeći jedni druge odgovornima

Vlasnik proizvoda (Product Owner)

Vlasnik proizvoda je odgovoran za maksimiziranje vrednosti proizvoda rezultata rada Scrum tima. Kako to može biti urađeno može da se veoma razlikuje unutar organizacija, Scrum timova i individualaca.

Vlasnik proizvoda je također odgovoran za efikasno upravljanje listom zaoostalih što uključuje:

- Razvoj i jasno saopštavanje cilja proizvoda
- Stvaranje i jasno komuniciranje predmeta zaoostalih proizvoda
- Naručivanje liste zaoostalih proizvoda i
- Osiguravanje da su zaoostali proizvodi transparentni, vidljivi i razumljivi

Vlasnik proizvoda može sam da uradi gore navedeni posao ili može da prenese odgovornost drugima. Bez obzira kao vlasnik proizvoda on ostaje odgovoran.

Da bi vlasnici proizvoda uspeali, cela organizacija mora da poštuje njihove odluke. Te odluke su vidljive u sadržaju i redosledu zaoostalih proizvoda, i kroz vidljiv priraštaj u pregledu Sprintsa.

Vlasnik proizvoda je jedan čovek, a ne celi komitet. Vlasnik proizvoda može da zastupa potrebe više interesenata u listi zaoostatka proizvoda. Oni koji žele da promene listu zaoostatka proizvoda mogu to da urade pokušavajući da ubede vlasnika proizvoda.

Scrum majstor (Scrum Master)

Scrum majstor je odgovoran za uspostavljanje Scruma kao što je definisan u Scrum vodiču. Oni to rade time što svima pomažu da razumeju Scrum teoriju i praksu, i unutar Scrum tima i organizacije.

Scrum majstor je odgovoran za efikasnost Scrum tima. Oni to rade tako što omogućavaju Scrum timu da poboljšaju svoju praksu unutar Scrum okvira.

Scrum majstori su pravi vođe koji služe Scrum timu i većoj organizaciji.

Scrum majstori služe Scrum timu na više načina, uključujući:

- Rukovođenje članova tima u samoupravljanju i unakrsnoj funkcionalnosti;
- Pomaganju Scrum tima da se fokusira na stvaranju visoke vrednosti povećanja koja dostižu definiciju urađenog
- Uzrokovanjem uklanjanja smetnji napretka Scrum tima i
- Osiguravanjem da su sve Scrum aktivnosti održane i da su pozitivne, produktivne i unutar vremenskog okvira

Scrum majstori služe vlasniku proizvoda na više načina, uključujući:

- Pomaganju pronalaženja tehnika za efikasno definisanje ciljeva proizvoda i upravljanje liste zaoostalih proizvoda
- Pomaganje Scrum timu da razume potrebe za jasnim i sažetim stavkama liste zaoostalih proizvoda

- Pomaganju u uspostavljanju empirijskog planiranja proizvoda za složena okruženja i
- Omogućavanje saradnje zainteresovanih strana prema zahtevu ili potrebi

Scrum majstori služe organizaciji na više načina, uključujući:

- Vođenje, obuka i podučavanje organizacije u prihvatanju Scruma
- Planiranju i savetovanju primene Scruma unutar organizacije
- Pomaganju zaposlenima i zainteresovanim stranama da razumeju i primene iskustvene pristupe složenom radu i
- Uklanjanju barijera između interesenata i Scrum tima

Scrum događaji (Scrum events)

Sprint je kontejner za sve ostale događaje. Svaki događaj u Scrumu je formalna mogućnost za inspekciju i prilagođavanje Scrum predmeta. Ovi događaji su posebno dizajnirani da omoguće zahtevanu transparentnost. Propust u sprovođenju bilo kog događaja kako je propisano je izgubljena prilika za inspekciju i prilagođavanje. Događaji se koriste u Scrumu da stvore pravilnost i da smanje potrebu za sastancima koji nisu definisani po Scrumu. Optimalno je da se svi događaji drže u isto vreme i na istom mestu da bi smanjila složenost.

Sprint

Sprint je odkucaj srca u Scrumu, tu gde se ideje pretvaraju u vrednost.

Događaji su stalne dužine od jednog meseca ili kraće da stvore doslednost. Novi sprint započinje odmah posle zaključivanja prethodnog sprinta.

Sav neophodan rad za dostizanje cilja proizvoda, uključujući planiranje Sprinta, Dnevni Scrum, Sprint pregled i Sprint retrospektiva se dešava unutar Sprinta.

Tokom Sprinta:

- Se ne prave promene koje bi mogle da ugroze cilj Sprinta
- Kvalitet se ne umanjuje
- Zaostatak proizvoda se dorađuje ukoliko je potrebno, i
- Obim sprinta se može objasniti i ponovo dogovoriti sa vlasnikom proizvoda kako više učimo

Sprintovi omogućavaju predvidljivost kroz mesečne inspekcije i prilagođavanja napretka prema cilju proizvoda, najmanje svakog kalendariskog meseca. Kada je horizont Sprinta predugačak cilj Sprinta može da postane pogrešan, složenost i rizik mogu da porastu. Kraći Sprintovi se mogu koristiti da se stvore više poučnih ciklusa i ograniče rizik koštanja i napora u kraćim vremenskim okvirima. Svaki Sprint se može smatrati kratkim projektom.

Postoje različiti načini za predviđanje napretka, na primer burn-downs sagorevanja, burn-ups sagorevanja ili kumulativnih tokova. Iako su se pokazali korisnim oni ne zamenjuju važnost iskustva.

U složenim okruženjima se ne zna šta će se desiti. Samo ono što se već desilo može biti korišćeno kao pomagalo za donošenje odluka za budućnost.

Sprint može biti odkazan ako ciljevi Sprinta postanu zastarelim. Samo vlasnik proizvoda ima ovlašćenje da odkaže Sprint.

Planiranje Sprinta (Sprint planning)

Planiranje sprinta pokreće Sprint postavljanjem posla koji treba da bude urađen u toku sprinta. Taj rezultirajući plan je stvoren kroz zajednički rad celog Sprint tima.

Vlasnik proizvoda osigurava da su prisutni spremni da razgovaraju o najvažnijim stavkama zaostalih proizvoda i kako se oni povezuju sa ciljem proizvoda. Scrum tim može da pozove druge ljude da prisustvuju planiranju Sprinta da bi pružili savete.

Sprint planiranje se bavi sledećima tačkama:

Prva tema: Zašto je ovaj Sprint važan?

Vlasnik proizvoda predlaže kako da se poveća vrednost i korisnost proizvoda u sadašnjem sprintu. Celi Scrum tim sarađuje na definisanju cilja Sprinta u kome se vidi zašto je Sprint vredan interesentima. Cilj Sprinta mora biti završen pre kraja planiranja sprinta.

Druga tema: Šta se može učiniti tokom ovog sprinta?

Kroz razgovor sa vlasnikom proizvoda, programeri izaberu stavke iz liste zaostalih proizvoda koje će da uključe u sadašnji sprint. Scrum tim može da doradi te stavke u toku tog procesa što povećava razumevanje i samopouzdanje.

Izbor koliko se može završiti u toku sprinta može da bude izazovan. Međutim, što više programeri znaju o njihovom učinku u prošlosti, njihov predstojeći kapacitet i njihove definicije urađenog, bit će sigurniji u predviđanju sprinta.

Treća tema: Kako će se uraditi izabrani posao?

Za svaku izabranu stavku zaostalih proizvoda, programeri planiraju neophodan posao za stvaranje viška koji ispunjava definiciju urađenog. To se često radi kroz podelu stavki zaostalih proizvoda na manje jedinice rada od dana ili manje. Kako se to radi je isključiva odluka programera. Niko im drugi ne govori kako treba da pretvore stavke zaostalih proizvoda u povećanje vrednosti.

Cilj Sprinta, stavke zaostalih proizvoda koji su izabrani za sprint kao i plan za njihovo isporučivanje se zajedno nazivaju zaostali proizvodi sprinta - Sprint backlog.

Planiranje sprinta je vremenski ograničeno na maximum 8 sati za jednomesečni sprint. Za kraće sprintove događaj je obično kraći.

Dnevni Scrum (Daily Scrum)

Svrha dnevnog Scruma je da se uporedi napredak prema planiranom cilju Sprinta i ukoliko je potrebno prilagodi lista zaostalih proizvoda sprinta, prilagođavajući predstojeći planirani rad.

Dnevni Scrum je 15 minutni događaj za programere Scrum tima. Da bi se smanjila složenost održava se u isto vreme i na istom mestu svakog radnog dana u toku Sprinta. Ukoliko vlasnik proizvoda i Scrum majstor rade aktivno na stavkama zaostalih proizvoda oni učestvuju kao programeri.

Programeri mogu da izaberu bilo koju strukturu i tehniku koju žele dokle god se njihov dnevni Scrum fokusira na napredak prema izabranom cilju Scruma i stvara akcioni plan za sledeći dan rada. To stvara focus i poboljšava samoupravu.

Dnevni Scrum poboljšava komunikaciju, identifikuje prepreke, promoviše brzo donošenje odluka, i time eliminiše potrebe za drugim sastancima.

Dnevni Scrum nije jedini dozvoljen put kad programeri mogu da prilagode svoje planove. Oni se često sreću u toku dana za detaljnije razgovore o prilagođavanju ili ponovnom planiranju ostatka posla sprinta.

Pregled Sprinta (Sprint Review)

Svrha pregleda Sprinta je da se ispita ishod Sprinta i odluči o budućim prilagođavanjima. Scrum tim predstavlja rezultat njihovog rada ključnim interesentima i diskutuje napredak prema cilju proizvoda.

Tokom događaja Scrum tim i interesenti pregledaju šta je dostignuto tokom sprinta i šta je promenjeno u njihovom okruženju. Na osnovu tih informacija prisutni sarađuju na tome šta dalje da se radi. Lista zaostalih proizvoda može da se uskladi da dostigne nove mogućnosti. Pregled Sprinta je radni proces i Scrum tim treba da izbegne da ga ograniči na prezentaciju.

Pregled Sprinta je predposlednji događaj sprinta i vremenski je ograničen na maksimalno 4 sata za jedan jednomesečni Sprint. Za kraće sprintove događaj je obično kraći.

Sprint retrospektiva (Sprint Retrospective)

Svrha Sprint retrospektive je da isplaniraju načini da poveća kvalitet i efektivitet.

Scrum tim proverava kako je protekao poslednji Sprint u pogledu pojedinca, interakcije, procesa, alata i njihove definicije učinjenog. Ispitani elementi se često razlikuju u zavisnosti od domena posla.

Identifikuju se pretpostavke koje su ih zavele i istražuje se njihovo poreklo. Scrum tim raspravlja o tome šta je bilo dobro u toku Sprintu, koji su problemi naišli i kako su (ili nisu) rešeni.

Scrum tim identifikuje najkorisnije promene da bi popravio njegovu efikasnost. Najuticajnija poboljšanja su adresirana što je pre moguće. Oni se čak mogu dodati u zaostali proizvod sprinta - Sprint backlog za sledeći Sprint.

Sprint retrospektiva zaključuje Sprint. Vremenski je ograničen na maksimalno 3 sata za jedan jednomesečni Sprint. Za kraće sprintove događaj je obično kraći.

Scrum rukotvorine - Scrum Artifacts

Scrum rukotvorine predstavljaju rad ili vrednost. Oni su dizajnirani da maksimiraju vidljivost ključnih informacija. Tako da svi koji ih pregledaju imaju istu osnovu za prilagođavanje.

Svaka rukotvorina sadrži obavezu da obezbedi informacije koje poboljšavaju vidljivost i fokus prema kome se može meriti napredak.

- Za zaostale proizvode Product Backlog to je Cilj Proizvoda – Product Goal
- Za Sprint Backlog to je Cilj Sprinta Sprint Goal
- Za Increment povećanje to je definicija urađenog - Done

Ove obaveze postoje da bi ojačale empirizam i Scrum vrednosti za Scrum tim i za njihove zainteresovane stranke.

Lista zaostalih proizvoda (Product Backlog)

Zaostatak proizvoda je važna uređena lista svega potrebnog da se poboljša proizvod. To je jedinstven izvor posla preuzetog od Scrum tima.

Stavke zaostalih proizvoda koje Scrum tim može obaviti u okviru jednog Sprinta smatraju se spremnim za izbor za događaj planiranja sprinta. Oni obično dostižu taj stepen transparentnosti nakon pročišćavanja aktivnosti. Podela zaostalih proizvoda je čin lomljenja i daljeg definisanja zaostatka proizvoda u manje preciznije stavke. To je stalna aktivnost dodavanja detalja ako što su opis, redosled i veličina. Atributi se razlikuju u zavisnosti od domena posla.

Programeri koji će uraditi posao su odgovorni za određivanje količine. Vlasnik proizvoda može da utiče na programere pomažući im da razumeju i izaberu kompromis.

Obaveza: Cilj proizvoda

Cilj proizvoda opisuje buduće stanje proizvoda koje će da služi kao cilj Scrum timu za planiranje. Cilj proizvoda je naveden u listi zaostalih proizvoda. Ostatak liste zaostalih proizvoda definiše šta će ispuniti cilj proizvoda.

Proizvod je vozilo koje isporučuje vrednost. Ima jasna ograničenja, poznate interesente, dobro definisane korisnike i kupce. Proizvod može da bude usluga, fizički proizvod ili nešto još apstraktnije.

Cilj proizvoda je dugoročni cilj Scrum tima. Oni moraju da ispune ili da napuste jedan cilj pre nego preuzmu sledeći.

Zaostatak proizvoda Sprinta (Sprint Backlog)

Lista zaostalih proizvoda u Sprintu (Sprint backlog) se sastoji od Sprint cilja (zašto), skupa predmeta zaostalih proizvoda izabranih za sprint (šta), kao i akcioni plan za isporuku uvećanja (kako)

Lista zaostalih proizvoda (Sprint backlog) je plan od programera i za programere. To je vrlo vidljiva slika u realnom vremenu koju programeri planiraju da ostvare tokom sprinta da bi dostigli cilj Sprinta. Shodno tome lista zaostalih proizvoda se ažurira tokom sprinta kako se saznaje više. Treba da ima dovoljno detalja da mogu da vide svoj napredak u dnevnom Scrumu.

Odanost: Cilj Sprinta (commitment: Sprint Goal)

Cilj Sprinta je jedini cilj sprinta. Iako je cilj sprinta obaveza programera on pruža fleksibilitet u pogledu tačnog rada potrebnog za njegovo ostvarenje. Cilj Sprinta stvara povezanost i fokus podstičući Scrum tim da radije rade skupa nego na odvojenim inicijativama.

Cilja sprinta je stvoren tokom događaja planiranja sprinta i onda dodat u listi zaostalih proizvoda sprinta(Sprint Backlog). Dok programeri rade tokom sprinta, oni imaju na umu ciljeve Sprinta. Ako se ispostavi da je rad drugačiji nego što se očekivalo oni sarađuju i pregovaraju sa vlasnikom proizvoda da dogovore opseg listi zaostalih proizvoda sprinta unutar Sprinta bez da utiču na cilj Sprinta.

Prirast (Increment)

Prirast vrednosti je betonska odskočni kamen prema cilju proizvoda. Svaki prirast je dodat na sva ostala ranija i temeljno je proveren osiguravajući da svi priraštaji rade zajedno. Da bi se obezbedila vrednost, priraštaji moraju biti korisni.

Veći broj priraštaja se mogu stvoriti unutar sprinta. Zbir svih priraštaja je predstavljen na Sprint pregledu podržavajući empirizam. Međutim, jedan priraštaj se može isporučiti i pre kraja sprinta. Pregled nikada ne treba smatrati kapijom za puštanje vrednosti.

Rad se ne može smatrati delom prirasta ukoliko ne ispunjava uslove definicije urađenog/gotovog.

Definicija urađenog (Definition of Done)

Definicija urađenog/gotovog je formalni opis stanja priraštaja kada on dostigne kvalitet neophodan za proizvod.

U trenutku kada lista stavki zaostalih proizvoda ispuni definiciju urađenog, rađa se priraštaj.

Definicija urađenog stvara vidljivost pružajući svima zajedničko razumevanje koliki je posao urađen kao deo priraštaja. Ako lista stavka zaostalih proizvoda ne ispunjava uslove definicije gotovog, ne može biti puštena i objavljena na Sprint pregledu. Umesto toga vraća se u zaostale proizvode za buduća razmatranja.

Ako je definicija urađenog/gotovog za jedan priraštaj deo standarda organizacije, svi Scrum timovi moraju da ga prate kao jedan minimum. Ukoliko to nije organizacijski standard Scrum tim mora da napravi definiciju gotovog koji odgovara proizvodu.

Od programera se zahteva da se pridržavaju definicije urađenog. Ukoliko ima više timova koji zajedno rade na proizvodu oni mora skupa da definišu i poštuju istu definiciju urađenog.

Za kraj

Scrum je slobodan i nudi se u ovom vodiču. Scrum okvir kako je ovde opisan je nepromenljiv. Iako je moguće da primenjujete samo delove scruma rezultat nije scrum. Scrum postoji samo u njegovoj celini i funkcionise dobro kao sud za ostale tehnike metode i prakse.

Priznanja

Ljudi

Od hiljade ljudi koji su doprineli Scrumu mi ćemo izdvojiti one koji su tu bili važni od početka: Jeff Sutherland koji je radio sa Jeff McKenna i John Scumniotales, i Ken Schwaber koji je radio sa Mike Smith i Chris Martin i svi oni su radili skupa. Mnogi drugi su doprineli u narednim godinama i bez njih ove pomoći Scrum ne bi bio dorađen kao što je danas.

Istorija Scrum vodiča

Ken Schwaber i Jeff Sutherland su prvi put zajedno predstavili Scrum na OOPSLA konferenciji 1995. U osnovi je dokumentovano učenje koje su Ken i Jeff stekli tokom prethodnih nekoliko godina i objavili javnosti prvu formalnu definiciju Scruma.

Scrum Vodič dokumentira Scrum kao razvijen, dograđivan i održan 30 godina od strane Jeff Sutherlanda i Ken Schwabera. Ostali izvori pružaju obrasce, procese i uvide koji kompletiraju Scrum okvir. To može povećati produktivnost, vrednost, kreativnost i zadovoljstvo rezultatima.

Kompletna istorija Scruma je opisana i na drugim mestima. Da bismo odali poštovanje prvim mestima koja su isprobala i dokazala Scrum pomenut ćemo Individual inc, Newpage, Fidelity Investments, i IDX (sada GE Medical)

Promene u Scrum vodiču od 2017 do 2020

Još manje propisan

Tokom godina Scrum vodič je postao više propisan. Verzija iz 2020 ima za cilj da vrati Scrum na minimalan potreban okvir uklanjajući i ublaživanjem zahtevanog jezika. Izbačena su svakodnevna pitanja Scruma, ublažen jezik oko PBI atributa, ublažen jezik oko zaostalih stavki u Sprint Backlogu, skraćena je sekcija Sprint prekida i još puno toga.

Jedan tim, usresređen na jedan proizvod

Cilj je bio da se eliminiše koncept odvojenih timova unutar tima koji je doveo do pojave "posrednika" i ponašanja "mi i oni" između vlasnika proizvoda PO product owner i programerskog tima. Sada je tu samo jedan Scrum tim fokusiran na isti cilj, sa tri različita skupa odgovornosti: Vlasnik proizvoda PO product owner, Scrum majstor SM Scrum master i tim programera DevTeam.

Uvođenje cilja proizvoda

Verzija 2020 Scrum vodiča uvodi koncept Product Goal cilja proizvoda da bi Scrum timu dao fokus prema vrednijem cilju. Svaki Sprint treba da približi proizvod ukupnom cilju proizvoda.

Dom za Cilj Sprinta, Definicije urađenoig i Cilja proizvoda

Prethodni Scrum vodiči opisali su Sprint Cilj i Definiciju urađenog ali im nisu dali identitet. Oni nisu bili sopstveni artefakti ali su na neki način bili vezani za artefakte. Dodavanjem Cilja Proizvoda(PG Product Goal), verzija 2020 stvara više jasnoće oko toga. Svaki od tri artefakta sada sadrži "obaveze" prema njima. Za ostatak proizvoda to je Cilj Proizvoda(PG Product Goal), za ostatak Sprinta to je Cilj Sprinta, a povećanje vrednosti sada ima definiciju Gotovog (sada bez navodnika). Oni postoje da bi stvorili vidljivost i fokusirali prema napredku svakog artefakta.

Samoupravljanje iznad samoorganizovanja

Prethodni Scrum vodiči govorili su o razvojnim timovima kao samoorganizovanim, odabirući ko i kako će raditi. Verzija 2020 ima veći fokus na Scrum tim i naglašava samoupravni Scrum tim, birajući ko, kako i na čemu će raditi.

Three Sprint Planning Topics

U dodatku na Planiranje Sprinta naslovi poput "Šta" i "Kako", Scrum vodič 2020 stavlja akcenat na treću naslov "Zašto" pozivajući se na Cilj Sprinta.

Sveukupno pojednostavljanje jezika za širu publiku

Scrum vodič 2020 stavlja akcenat na uklanjanje suvišnih i složenih izjava kao i uklanjanje svih preostalih zaključaka o IT poslu (npr. Testiranje, sistem, dizajn, lista zahteva itd.). Scrum vodič sada ima manje od 13 stranica.