

SCRUM KO JE TO?

Skripta koja prati video kurs

Ukratko

Skripta koja je ispred vas prati sadržaj video kursa i isti obogaćuje sa dodatnim linkovima koji će čitaocu omogućiti da dodatno istraži Scrum framework i agilni svet.



Growit

Agile

Deniz Hoti | Growit
deniz@growit.tech

Sadržaj

Scrum... Ko je to?.....	2
Kratka Scrum istorija.....	2
Šta je Scrum?.....	2
Kako je Scrum dobio ime?.....	2
Timski pristup.....	3
Jasna podela uloga.....	3
Sprintovi.....	3
Fleksibilnost.....	4
Vrednosti.....	4
Scrum stubovi i vrednosti.....	5
Scrum vrednosti.....	6
Scrum formula.....	7
Product owner.....	9
Scrum master.....	10
Preuzimanje odgovornosti.....	10
Osnaživanje drugih.....	11
Međusobno obavezivanje.....	11
Razvojni tim.....	12
Sprint kao osnova Scruma.....	13
Scrum događaji.....	13
Scrum artefakti.....	15
Scrum checklista.....	16



Scrum... Ko je to?

Kratka Scrum istorija

Scrum je u kontekstu razvoja softvera prvi put spomenut 1986. godine u radu dvojice japanaca „The New Product Development Game” **Hirotaka** Takeuchi and Ikujiro Nonaka.

Dalje, **Ken Schwaber** i **Jeff Sutherland** su radili na Scrumu do 1995 kada su zajedno predstavili Scrum na **OOPSLA konferenciji 1995**. Ta prezentacija je u osnovi dokumentovala učenje koje su Ken i Jeff stekli ranijih godina i učinili ga javnim kroz prvu formalnu definiciju Scruma.

Bitna godina za Scrum istorijat je i 2001. jer je tada na sastanku praktičara drugačijih menadžment filozofija, održanom u Juti, u Snowbird ski rezortu, Scrum postao deo Agilne porodice. Tačnije, scrum praktičari Ken Schwaber i Jeff Sutherland su ko-kreirali čuveni **Agile Manifesto**.

Na kraju važno je da spomenemo i prvo izdanje **Scrum vodiča** koje se desilo 2010. godine. Od tada nove unaprešene verzije vodiča izlaze na svake dve do tri godine. Poslednja verzija vodiča objavljena je 2020. i na tu verziju se pozivaju praktičari scruma širom sveta.



Šta je Scrum?

Scrum vodič iz 2020. godine nam govori da je Scrum okvir koji pomaže ljudima, timovima i organizacijama da stvore vrednost rešavanjem složenih problema uz kontinuirano prilagođavanje. Sama definicija nam govori da Scrum kombinuje iterativni i inkrementalni pristup u rešavanju problema.

Pored toga vodič ističe da Scrum počiva na **empirizmu** i lean razmišljanju. Scrum je od empirizma uzeo princip da znanje proizlazi iz iskustva, dok je od leana pozajmio fokus na ono što je najvažnije.

Kako je Scrum dobio ime?

Scrum je bio ime po jednoj od najpoznatijih formacija u ragbiju. Po čuvenom SCRUM taktici. Glavni cilj ove taktike je ponovno pokretanje igre nakon neke vrste kršenja pravila ili greške. Karakteristično za ovu formaciju je pozicioniranje čvrsto zagrljenih 8 igrača u 3 reda koji zajedno pokušavaju da osvoje ubačenu loptu, naravno pre protivničkog tima.



Agilni Scrum tim se ponaša slično kao ragbi tim. Članovi tima sede i rade zajedno kako bi ostvarili zajednički cilj. Pritom se podržavaju i osnažuju jedni druge. Ova podrška podrazumeva redovnu komunikaciju, realno postavljanje ciljeva i sveukupnu posvećenost timu.

Sličnosti između dva „scruma”, onog u ragbiju i onog drugog agilnog, ogledaju se u:

1. korišćenju timskog pristupa,
2. jasnoj podeli uloga,
3. sprintovima,
4. fleksibilnosti, i
5. vrednostima.

Timski pristup

Jedan talentovani igrač ne može samostalno da ostvari pobjedu u ragbiju. Ovaj sport zahteva timski napor kako bi se lopta prenosila u polju. Dodavanje lopte, odnosno njeno prenošenje unutar polja radi postizanja gola, predstavlja suštinu svih napora ove igre.

Slična situacija je i sa Scrumom, koji prepoznaje da je tim ono što čini agilni pristup tako uspešnim. Scrum tim ne radi izolovano, već zajedno, i to na organizovan način kako bi realizovao zadatke koji doprinose ostvarenju tog zajedničkog cilja.

Jasna podela uloga

Svaka pozicija u ragbi timu zahteva određeni skup veština, pa čak i određeni tip tela koji se mora stopiti sa drugim igračima u timu da bi uspešno funkcionisao. Postoje napadači kao što su krilo, broj osam, bekovi itd.



Agilni scrum je veoma sličan tome jer multifunkcionalni tim prepoznaje različite uloge uključujući scrum mastera, product ownera i eksperte. Svaki član tima ima važne veštine potrebne za obavljanje specifičnih projektnih zadataka.

Sprintovi

Sprint u ragbiju opisuje kratke distance koje igrači prelaze kada trče za loptom niz polje.

U Scrumu, sprint je utvrđeni vremenski period (do 30 dana), u kojem se razvija deo rešenja.

Fleksibilnost

U ragbiju je ishod svake igre donekle nepredvidiv, i ragbi tim mora biti fleksibilan u određivanju najboljeg pristupa kako bi došao u situaciju da nadmudri protivnički tim.

U Scrumu je slično, tim konstantno uči na osnovu povratnih informacija koje dobija od krajnjih korisnika. Lista zadataka se konstantno dopunjuje tokom trajanja projekta, a članovi tima moraju da se prilagođavaju promenama, imajući na umu krajnji cilj.

Vrednosti

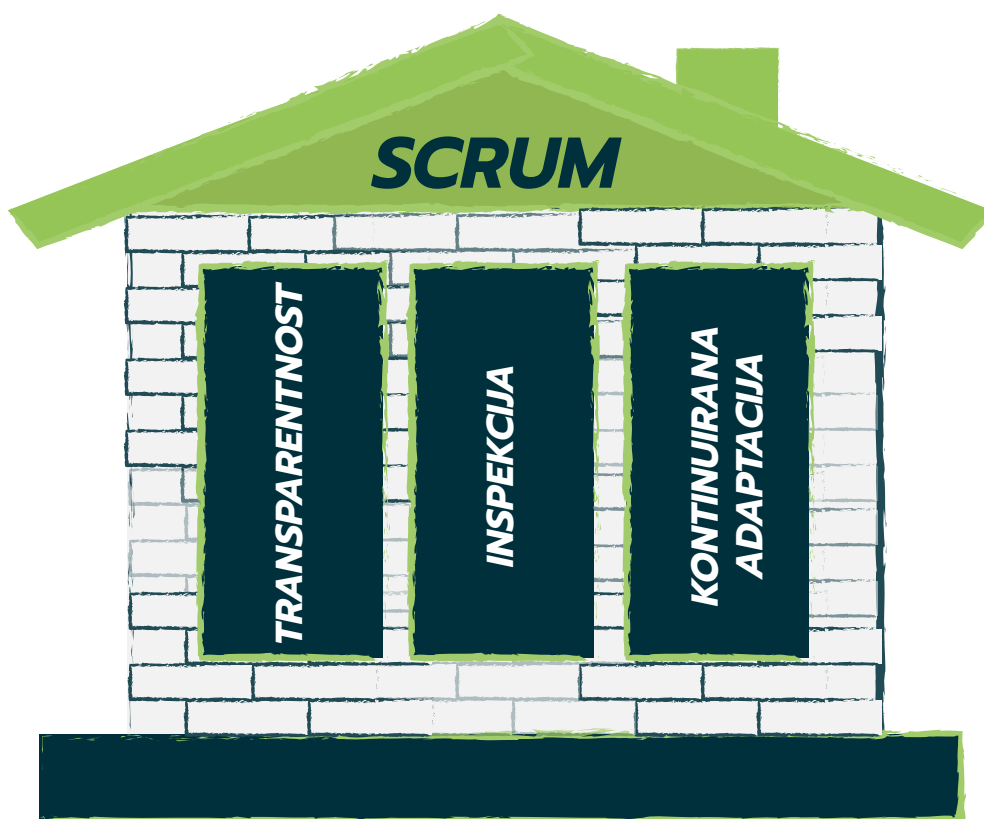
U igri ragbija postoji važan kodeks ponašanja kojeg se igrači pridržavaju bilo na terenu ili van njega. Igrači se ophode jedni prema drugima s poštovanjem i to stvara snažnu grupnu vezu.

Kao i kod ragbija, metodologija scrum-a podržava važan skup vrednosti kojih se članovi tima moraju pridržavati kako bi stvorili efikasan i efektivan tim. Posvećenost, fokus, pozitivnost, tolerancija su sve važne osobine koje omogućavaju agilnom scrum timu da radi zajedno što je moguće efikasnije.

Scrum stubovi i vrednosti

Da bismo bolje razumeli Scrum agilni okvir hajde da na tren zamislimo SCRUM kao jednu veliku kuću koja ima čvrstu osnovu i noseće stubove. Kao što ta kuća ne može da stoji bez njih tako i Scrum ne može da se implementira bez:

- ✓ Transparentnosti
- ✓ Inspekcije, i
- ✓ Kontinuirane adaptacije



Ove tri osobenosti predstavljaju Scrum srž. One su njegovi noseći stubovi!

Transparentnost podrazumeva da učinimo vidljivim rad svakog člana tima na bilo kom projektu i u bilo kojoj situaciji. Podrazumeva da na jednom mestu vizualizujemo celokupan prošli, trenutni i budući obim posla. Odnosi

se i na uspostavljanje vidljivosti dnevne komunikacije kako unutar tima, tako i u svim drugim pravcima.

Kada podignemo transparentnost do tačke bola vršimo stalnu inspekciju rada sa ciljem da brzo otkrijemo one dobre paterne i isto tako one manje dobre. A sve sa ciljem da u najkraćem roku nastavimo sa primenom dobrih praksi, otklonimo one loše i sveukupno se kao tim prilagodimo, tj. adaptiramo novim okolnostima.

Ovaj process je cikličan. Transparentnost. Inspekcija. Adaptacija. Transparentnost. Inspekcija. Adaptacija. Transparentnost. Inspekcija. Adaptacija.

Takav način rada je zdrav, jednostavan i logičan. Stavlja nas u priliku da iz nedelje u nedelju, iz sprinta u sprint postajemo pametniji, konkurentniji i da na kraju otvoreno i radoznalo prihvatamo promene.

Da zaokružimo u kratkim crtama:

- ✓ Prvo uspostavljamo TRANSPARENTNOST rada,
- ✓ Zatim u kontinuitetu vršimo INSPEKCIJU istog tog rada, i
- ✓ Na kraju se ADAPTIRAMO zahvaljući naučenim lekcijama tokom faze inspekcije

Ako bismo pozvali u pomoć Scrum vodič da umesto nas sumira prethodno, on bi nam rekao da Scrum kombinuje Transparentnost, Inspekciju i Adaptaciju radi optimizacije predvidljivosti i kontrole rizika.

Sada kada razumemo Scrum osnovu možemo dalje je produbimo. Drugim rečima nakon što smo udarili temelj i podigli stubove vreme je da našu Scrum kuću obložimo vrednostima.

Scrum vrednosti

Scrum vrednosti predstavljaju:

- ✓ Poštovanje,
- ✓ Hrabrost,
- ✓ Otvorenost,
- ✓ Fokus, i
- ✓ Privrženost

Poštovanje u kontekstu Scruma se odnosi na uspostavljanje kulture u kojoj:

- slušamo jedni druge
- pokazujemo spremnost na kompromis
- prihvatamo različitost, drugačije stavove i ulažemo napor da ih razumemo
- Izbegavamo cinizam i sarkazam

Hrabrost podrazumeva da:

- ne bežimo od suočavanja mišljenja bez obzira na sagovornika
- rešavamo konflikte, umesto guranja pod tepih
- priznamo svoje greške
- preuzimamo odgovornost za lošije rezultate tima, čak i kada smo kao pojedinac učinili sve što je bilo u našoj moći

Otvorenost znači da:

- svi doprinosimo svojim idejama i spremni smo da prihvatimo tuđe ideje
- čim primetimo problem, podelimo ga sa članovima tima
- svi dodajemo zadatke u Product Backlog ako uvidimo potrebu
- transparentno prikazujemo progres svog rada

Vrednost FOKUS simbolizuje to da:

- smo upoznati sa timskim ciljevima koje treba da ostvarimo
- su sve pojedinačne akcije članova tima usmerene u pravcu dostizanja timskih ciljeva

Na kraju, vrednost privrženost u kontekstu Scruma se odnosi na uspostavljanje okruženja u kome:

- preuzimamo odgovornost za rešavanje problema, ne čekamo druge
- ne libimo se da izađemo iz svoje primarne uloge ako je to neophodno da bi tim dostigao cilj sprinta
- konstantno motrimo da li jedni drugima možemo da pomognemo
- držimo druge članove tima odgovornim za njihov rad

Scrum formula

Prvi deo formule simbolizuje tim koji čine jedan Product owner, jedan Scrum master i Developeri. Oni predstavljaju prvu trojku formule.



Product owner je biznis osoba i ona govori timu ŠTA treba da radi. Poznaje krajnje korisnike. Dobro se snalazi u stakeholder menadžmentu. Donosi odluke. Kreira i Prioritizuje Product Backlog.

Scrum master uspostavlja Scrum framework. Pomaže timu i organizaciji. Unapređuje način rada iz dana u dan.

Developeri rade zajedno. Pomažu jedni drugima i dele znanja. U stanju su da odlučuju o tome KAKO će raditi. I na čemu će raditi. Odgovorni su za Kreiranje Sprint Backlog-a i konstantno uvode dozu kvaliteta pri razvoju rešenja.

Oni predstavljaju prvu veliku trojku scrum formule.

Druge deo formule posvećen je Scrum događajima. Svrha događaja jeste inspekcija i prilagođavanje. Svi Scrum događaji odigravaju se u okviru Sprints.

Scrum događaji su: Sprint, Refinement, Sprint planiranje, Daily, Sprint review, Sprint retrospektiva.



Sprint predstavlja suštinu Scruma jer se u periodu njegovog trajanja odvija transformacija potreba krajnjih korisnika u rešenje koje će zadovoljiti tu potrebu.

Refinement je posvećen pripremi za sprint. Pretvaranju zahteva u jasne zadatke i prioritizaciju tih zadataka.

Nakon refinementa, Kada Product owner i Razvojni tima znaju ŠTA treba da bude fokus u narednom sprintu organizuje se Sprint planiranje. Tada Product owner predstavlja prioritete, a Razvojni tim donosi odluku na čemu će od tih prioriteta raditi i definiše KAKO će raditi.

Inspekcija dogovorenog radi se uz pomoć Dnevnog Scruma. Ovaj sastanak traje do 15 minuta i ima za cilj da identifikuje timske i organizacione prepreke i da ih brzo otkloni.

Kraj sprinta rezervisan je za Sprint review i Sprint retrospektivu. Tokom Sprint review-a Scrum tim radoznalo prikuplja povratne informacije na inkrement od svih zainteresovanih strana. Sprint retrospektiva doprinosi poboljšanju načina rada. Tokom retrospektive članovi Scrum tima razmenjuju svoje „boli“ i predloge za unapređenje. Pričaju o tome šta je bilo dobro, i određuju akcione korake i odgovorne osobe koje će naučene lekcije odmah primeniti u radu.

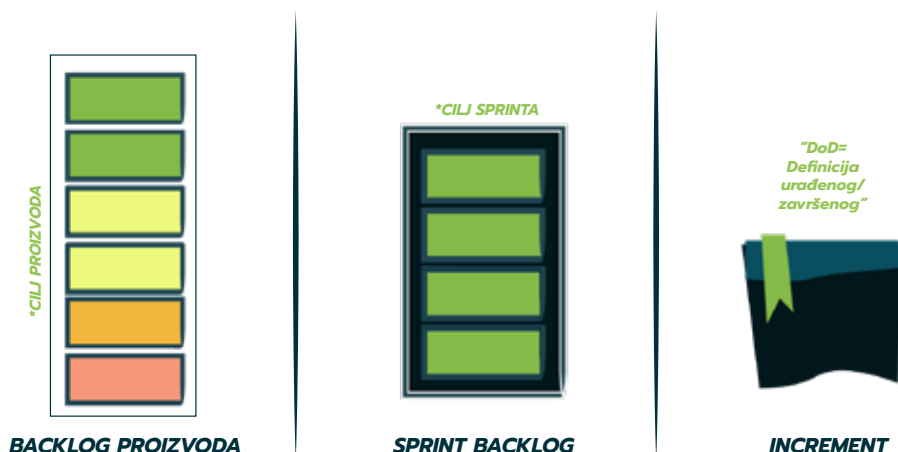
Ovi događaji predstavljaju drugi deo Scrum formule.

Treći deo formule reprezentuje Scrum artefakte. Nažalost, reč nije stručno prevedena. Trenutno ne postoji odgovarajući termin na srpskom koji bi na pravi način mogao da nam dočara značenje artefakta.

Ono što znamo jeste da u Scrum kontekstu artefakt predstavlja vrednost ili rad.

Scrum artefakti su:

- ✓ Product backlog
- ✓ Sprint backlog
- ✓ Inkrement



Product backlog predstavlja uređenu listu svega što bi potencijalno moglo da postane deo rešenja koje želimo. Product backlog predstavlja jedini izvor zahteva tj. obima posla na projektu.

Sprint backlog je zapravo lista radnih stavki koje treba završiti tokom trajanja sprinta na nekom projektu. Nastaje na osnovu stavki navedenih u Product backlogu.

Increment na latinskom znači rasti. U scrum kontekstu simbolizuje rezultat rada Scrum tima. Predstavlja odskočnu dasku za postizanje Product Goala. Svaki Increment je dodatak svim prethodnim Incrementima. Tokom jednog Sprinta možemo kreirati više Incrementa.

Product owner

Prema Scrum vodiču iz 2020. godine Scrum tim broji do 10 članova od kojih je jedan Product Owner, drugi Scrum Master, a ostali se bave razvojem i to su zapravo specijalisti u različitim oblastima.

Razvojni deo Scrum tima mogu činiti programeri, ukoliko je reč o IT projektu, međutim isto tako mogu da budu i eksperti koji se bave na primer marketingom, ukoliko je reč o Ne-IT projektu. Drugim rečima Scrum i Agile jesu potekli iz softverske industrije ali nisu ograničeni isključivo na tehničke timove.

Unutar Scrum tima ne postoje pod-timovi ili bilo koji vid hijerarhije, naprotiv. Scrum tim je jedna izuzetno povezana grupa profesionalaca koja radi zajedno na ostvarenju zajedničkog cilja.

Sada kada smo razjasnili ko je ko u Scrum timu, sigurno se pitate šta to radi Product owner (PO)? Pa, ako bih morao da opišem PO ulogu u jednoj rečenici ona bi glasila: PO jasno i glasno govori ŠTA Scrum tim treba da radi. Podvlačim Product owner govori ŠTA. Ne govori KAKO. KAKO je u rukama razvojnog dela Scrum tima. Oni su eksperti, oni znaju i oni odlučuju kako će realizovati predloženo.

Često za Product ownera možete čuti i da je to kreativna osoba sa vizijom. Što nije daleko od istine s obzirom da ova uloga zapravo predstavlja sponu između krajnjih korisnika i Scrum tima, odnosno Product owner je taj koji pretvara “boli” krajnjih korisnika u potencijalna rešenja. Za jednu takvu transformaciju problema u prilike potreban je vizionarski način razmišljanja. Pored toga Product owner je u stanju da tu svoju viziju jednostavno verbalizuje i potom razloži u razumljive ciljeve i jasne zadatke.

Ukratko ova uloga svodi se na otkrivanje potreba krajnjih korisnika, eksperimentisanje sa novim idejama, prihvatanje grešaka i prikupljanja povratnih informacija od zainteresovanih strana. Potom pretvaranja uvida u konkretne zadatke za razvojni deo Scrum tima.

Jedna od ključnih odgovornosti ove timske uloge svodi se na prioritizaciju istih tih ciljeva i zadataka, svega onoga ŠTO treba da se uradi tokom jednog sprinta. Dobar Product owner je u stanju da odluči šta ne treba raditi i spreman je na posledice takve odluke.

Scrum vodič, lepo sumira sve prethodno rečeno i ističe da 4 ključne odgovornosti koje ova uloga nosi sa sobom, redom:

- Razvoj i verbalizaciju Product cilja,
- Kreiranje stavki u Product backlog,
- Prioritizaciju ciljeva i zadataka u Product backlog, i
- Transparentnost, vidljivost i razumljivost Product backloga.

Product owner na kraju dana balansira između toga šta se može prodati, šta se može proizvesti, i u čemu se može ispoljiti strast. U preseku ove tri perspective krije se vizija novog proizvoda. A nju vidi samo Product owner.

Scrum master

Kao što ste možda i sami shvatili do sada Scrum je lak za razumevanje. Sve je poznato i pojašnjeno, od uloga i ceremonija pa do vrednosti. Međutim Scrum je jako težak za primenu. Pitate se zašto? Razlog je jednostavan. Scrum vodič koji broji 13 strana i svi dostupni onlajn materijali ne mogu samostalno da se prilagode. Kontekst se razlikuje od organizacije do organizacije, od tima do tima, od trenutka do trenutka. Ono što nam praksa govori jeste da ništa nije kao što je napisano u knjizi. Drugim rečima samo skrojen po meri pristup radi!

Stoga je primena Scrum-a izazovna i u direktnoj je sprezi sa liderskim veštinama Scrum Mastera. Odnosno njihovim super moćima da teoriju prilagode datim okolnostima.

Po mom mišljenju 3 ključne liderske prakse koje svaki Scrum Master treba da razvije i kroz njih podrži Scrum, su:

- Preuzimanje odgovornosti
- Osnaživanje drugih
- Međusobno obavezivanje

Preuzimanje odgovornosti

Prva liderska praksa svodi se na preuzimanje odgovornosti. Preuzimanje odgovornosti predstavlja najvažniji aspekt liderstva, jer od ovog vrednosnog stava zavise sve naše akcije. Svaki put kada uhvatim sebe u pravdanju “kako sam sve pokušao” znam da baš tada bežim od odgovornosti i da je vreme da preispitam svoje postupke. Dobar Scrum Master preuzima odgovornost i nastavlja da “buši” dok ne pomogne timu i organizaciji.

Osnaživanje drugih

Druga liderska praksa posvećena je osnaživanju drugih. Dobar Scrum Master lider zna kako da osnaži članove Scrum tima kako bi bili u stanju da efikasno rade zajedno i da se pritom osećaju dobro dok rade to što rade. To nije nimalo lak zadatak jer nije redak slučaj daiskusni profesionalci nikada nisu radili u dobrim timovima. Ljudi jednostavno ne znaju najosnovnije stvari kao što su da traže pomoć i daju i prime feedback.

Međusobno obavezivanje

Treća liderska praksa fokusira se na međusobno obavezivanje. Dobar timski rad nije zasnovan samo na izgradnji odnosa već i na stvaranju zajedničkih obaveza koje treba da ostvarimo. Umetnost je izbaciti profesionalce iz silosa (rada u pod timovima, individualnog rada) i podržati ih da rade i stvaraju zajedno u kros-funkcionalnim timovima. Kreiranje zajedničke svrhe, razumevanje timskih uloga i načina kako će svaki član tima doprineti ostvarenju cilja su od presudnog značaja.

Prethodno rečeno nam govori da su Scrum Masteri odgovorni za uspostavljanje Scruma i efikasnost Scrum tima, ali u prvi plan stavlja i da su istinske vođe koje služe scrum timu i organizaciji. Oni to postižu tako što pomažu svima unutar scrum tima i organizacije da razumeju teoriju i praksu scruma.

Ali nijednog trenutka Scrum master ne uzima zadatke i ne završava ih umesto nekog od članova tima. Jer što se više uplete u operativu neće biti u prilici da unapređuje proces, samim tim i da pomaže timu i organizaciji. A ta greška se često pravi. Od Scrum mastera se očekuje da bude i Product owner i developer i marketing ekspert. Ne, to je geška.

Scrum master treba da se bavi ljudima i organizacijom. Zadužen je isključivo za proces.

Razvojni tim

Prema Scrum vodiču Scrum tim čine Product Owner, Scrum Master i Developeri. Ovde je bitno naglasiti da je termin Developeri delimično dobar i da se koristi za imenovanje razvojnog dela Scrum tima u IT industriji. Međutim, Scrum i Agile iako jesu potekli iz softverske industrije, danas svoju primenu nalaze u mnogim drugim industrijama.

Stoga je predlog da umesto termina Developeri na dalje koristimo termin Razvojni tim kako ne bismo na samom početku isključili i ne tehničke timove koji primenjuju Scrum.

Ono što je ovde važno istaći jeste da, iako se Scrum danas primenjuje svuda, neka pravila važe za sve timove, nevezano da li Scrum projekti obitavaju u softverskom, marketing ili HR okruženju.

Prvo pravilo odnosi se na kros-funkcionalnost. Scrum ne prepoznaje zvezde tima, odnosno osobu koja izuzetno poznaje neku oblast, ali svoje znanje ne želi da deli ni sa kim drugim. Nasuprot tome timove u Scrumu odlikuje želja da postanu kros funkcionalni, da daju znanje i da jedni drugima

pomažu. Jer čim projekat zavisi samo od jedne osobe, pre ili kasnije će propasti.

Drugo pravilo tiče se samoorganizovanosti timova. Samorganizovanost znači da je tim u stanju da odlučuje o tome KAKO će raditi. I na čemu će raditi, naravno od onoga što im Product owner da da rade. Product owner govori ŠTA, Razvojni tim donosi odluku na ČEMU i zna KAKO.

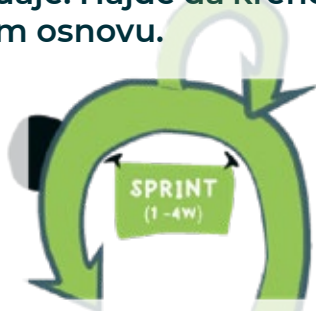
Treće pravilo pojašnjava da je tim jedna kohezivna celina, odnosno da scrum timovi nemaju pod-timove, bez obzira na domene i obim posla. Nema podele na; na primer testere, operativnu podršku ili biznis analizu. Svi su deo jednog tima.

Pored pravila Scrum vodič ističe i timske odgovornosti koje govore da je Razvojni tim zadužen za:

- kreiranje Sprint Backlog-a,
- uvođenje kvaliteta,
- svakodnevno prilagođavanje vlastitog plana CILJU SPRINTA, i
- međusobno pozivanje na odgovornost.

Sprint kao osnova Scruma

Nakon što smo dekodirali prvi deo Scrum formule, koji je bio posvećen Scrum timu, red bi bio da se fokusiramo na drugi deo formule, koji se odnosi na Scrum događaje. Hajde da krenemo od dekodiranja Sprints, jer on predstavlja Scrum osnovu.



Sprint je u stvari specifičan vremenski period koji može da traje od jedne do četiri nedelje. Simbolizuje SRCE Scruma, jer se u periodu njegovog trajanja odvija transformacija potreba krajnjih korisnika u rešenje koje će zadovoljiti tu potrebu.

Drugim rečima tokom trajanja Sprints, Scrum tim radi na razvoju proizvoda ili delu proizvoda, ispunjavanjem zadataka. Nakon jednog dovršenog Sprints, sledeći odmah počinje i tako se ponavlja sve dok proizvod ili usluga ne budu gotovi. Opet iznova i opet iznova.

U okviru jednog sprints odigravaju se svi preostali Scrum događaji: *Refinement *Sprints planning *Daily scrum *Sprints review i *Sprints retrospektiva

Sastojak sprinta predstavlja i intenzivni rad koji se odigrava između ovih događaja, i koji je direktno odgovoran za tu transformaciju početne ideje u neku vrednost.

U toku jednog Sprinta ne uvode se nikakve izmene koje bi ugrozile CILJ sprinta. Sprintovi omogućavaju predvidljivost tako što osiguravaju da se inspekcija i adaptacija napretka ka Product Cilju vrši na kraju svakog Sprinta. Savetuju se kraći Sprintovi kako bi se generisalo više ciklusa učenja i kako bi se rizik većih troškova i napora ograničio na kraći vremenski period. Svaki Sprint se može posmatrati i kao kratki projekat.



Scrum događaji

Kao što već znaš drugi deo Scrum formule 3-6-3 posvećen je Scrum događajima koji se odigravaju u okviru svakog Srinta.

Svaki Scrum događaj predstavlja formalnu mogućnost za inspekciju i prilagođavanje kako načina rada, tako i kreirane vrednosti tj. predmeta rada. Ovi događaji su posebno dizajnirani da omoguće zahtevanu transparentnost. Propust u sprovođenju bilo kog događaja predstavlja izgubljeni priliku za inspekciju i prilagođavanje.

Događaji u Scrumu se koriste 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 se smanjila složenost i uspostavila ujednačena dinamika rada.

Scrum događaji su pored već objašnjenog SPRINTA i: Refinement, Sprint planiranje, Daily scrum, Sprint review i Sprint retrospektiva.

Ukoliko tek krećete da radite sa nekim timom Refinement je najverovatnije neophodan. Važno je da zajedno sa Product ownerom i razvojnim timom pregledamo i pročistimo ono što je isplanirano. Na Refinementu prioritizujemo ciljeve i zadatke kako bismo spremno dočekali Sprint planiranje. To radimo zajedno sa Product ownerom i Razvojn timerom.

Na kraju dana nikoga neće biti briga koliko ste zadataka uradili tokom jednog sprinta ako niste dostigli CILJ. Drugim rečima bitno je da na kraju Srinta dosegemo Sprint cilj, jer to znači da smo stvorili neku vrednost. Važno je da naš krajnji korisnik u svojim „rukama“ ima nešto opipljivo - vrednost koja mu rešava problem. Vrednost koju smo kreirali za njega. Stoga je važno da Ciljevi i zadaci budu spremni i jasni. To je svrha Refinamenta.

Sprint planiranje se dešava na početku svakog sprinta. Tokom ovog događaja planiramo šta ćemo raditi u narednom SPRINTU. Ne planiramo više od toga.

Na Sprint planiranju učestvuju Product owner, Scrum master i Razvojni tim. Niko sem njih. Product owner predstavlja ciljeve. Šta želi da se ostvari u Sprintu. Pre toga je seo i uradio domaći zadatak u vidu Prioritizacije. Odredio je šta je 1, 2, 3, 4. Definirao je ŠTA tim treba da radi.

Nakon predstavljanja Cilja Srinta i Zadataka od strane Product ownera tim počinje da diskutuje o tome koji od predloženih zadataka treba da postane deo Srinta. Zadaci u Scrumu se zovu User Story-iji. User Story predstavlja kratku priču iz perspektive krajnjih korisnika. Tim radi procenu kompleksnosti tih kratkih priča. Potom planira ko će šta da radi.

Sprint planiranje se završava tako što tim kaže mi to možemo da isporučimo ili mi to ne možemo da isporučimo. Ukoliko tim ne može da isporuči predloženo, onda se donosi odluka da se smanji obim posla i da tim preuzme na sebe onoliko koliko je u stanju da isporuči u vremenu predviđenom za trajanje Sprints.

Da sumiramo na Sprint planiranju mi planiramo samo za period narednog Sprints (koji po Scrum vodiču može da traje do 4 nedelje) ne više od toga. Planiramo realno, ne nemoguće.

Nakon planiranja Sprint može da počne. Kada započnemo Sprint svakog dana do kraja Sprints organizujemo Daily Scrum. To je kratak sastanak. Traje najviše 15 minuta. U njemu članovi razvojnog tima informišu jedni druge o tome na čemu su radili juče, šta planiraju da rade danas i da li nešto može da ih blokira u radu.

Svrha sastanka jeste sinhronizacija tima, a ne izveštavanje. Daily pomaže TIMU, a ne Product owneru i Scrum masteru. Sastanak omogućava da svaki član tima zna na čemu ostali članovi tima rade. A ne da to znaju Product owner ili Scrum master. Dobro je i da oni znaju, ali je poenta sastanka je u sinhronizaciji tima.

Da sumiramo Daily sastanak je tu isključivo zbog tima. Članovi tima tokom ovog sastanka odgovaraju na 3 pitanja:

- Na čemu sam radio juče?
- Na čemu ću raditi danas?
- Da li imam nekih prepreka?

Obavezni učesnici su Razvojni tim i Scrum master. Product owner može ali i ne mora da prisustvuje Daily sastancima.

Na kraju Sprints se dešava Sprint review gde tim demonstrira šta je urađeno svim zainteresovanim stranama. Svrha Review sastanka svodi se na prikupljanje povratnih informacija. Jer ćemo jedino uz pomoć tih povratnih informacija doći u priliku da stvorimo proizvode i/ili usluge koje naši krajnji korisnici žele. Drugim rečima Sprint review je alat koji nam pomaže da brzo učimo i da potom ta učenja u narednim sprint iteracijama pretvorimo u rešenja koja naši krajnji korisnici žele. Mi iz sprints u sprint otkrivamo šta je dobro, šta dalje može da se unapredi, i onda implementacijom naučenog mic po mic unapređujemo svoj proizvod.

Obavezni učesnici Sprint review sastanka su Product Owner, Scrum master, Razvojni tim i stakeholderi.

Poslednji događaj u Sprintu jeste Sprint retrospektiva. Sprint retrospektiva je jedini sastanak u okviru Scruma tokom kojeg ne pričamo o tome šta smo radili, već pričamo o tome kako smo mi kao tim funkcionisali dok smo radili to što smo radili. Pričamo o našem načinu rada.

Svrha Sprint retrospektive ogleda se u inspekciji načina rada. Tokom retrospektive tim priča o tome kako sarađuje, šta je bilo dobro, a šta može da se unapredi. Sve što je dobro ističe se u prvi plan i tim se ohrabruje da nastavi da praktikuje te obrasce. Sve što je manje dobro se učini vidljivim, i potom se pretvara u konkretne akcije koje se odigravaju već u narednom sprintu.

Scrum artefakti

Došli smo polako i do poslednjeg trećeg dela Scrum formule koja je posvećena Scrum artefaktima. Artefakti u kontekstu Scruma doprinose vizuelizaciji timsko rada i vrednosti koju tim kreira.

Pored toga ideja sa artefaktima jeste u pospešivanju transparentnosti ključnih informacija. To je urađeno tako što svaki artefakt ima obavezu, odnosno merljivu vrednost, koju treba da dostigne. Za Product backlog to je Product cilj. Za Sprint backlog to je Sprint Cilj. Dok je za Inkrement to Definition of done. Te jasne i transparentne metrike, olakšavaju inspekciju, i adaptaciju.

Prva stvar koju radimo pri implementaciji Scruma je kreiranje Product backloga. Product backlog predstavlja uređenu listu svega što bi potencijalno trebalo da se uradi ili napravi da bi se jedna vizija pretvorila u realnost. Ova lista stavki se kontinuirano menja i upotpunjuje kako rad na produktu napreduje.

Product Owner vodi računa o Product Backlog-u. Pored toga što je odgovoran da Backlog bude transparentan, razumljiv i dostupan svim zainteresovanim stranama, on i Upravlja stavkama i zajedno za razvojnim timom razrađuje one stavke koje treba da uđu u Sprint.

Razrada stavki iz Product backloga je aktivnost tokom koje se one razbijaju na manje, preciznije kratke korisnikove priče pri čemu im se dodaju atributi poput detalja, veličine i redosleda. Cilj razrade je učiniti Kratke Korisnikove Priče spremnima, tj. dovoljno jasnim i malim da se na njima može raditi u vremenski ograničenim sprintovima.

Sprint backlog je zapravo lista radnih stavki koje treba završiti tokom trajanja sprinta na nekom projektu. Nastaje na osnovu stavki navedenih u Product backlogu. Predstavlja obim posla koji je tim definisao da može da

završi u toku narednog Sprints. Sprint On čini vidljivim sav posao koji razvojni tim identifikuje kao neophodan da bi se dostigli dogovoreni ciljevi.

Inkrement, koji može još da se prevede i kao poboljšanje, je u stvari vrednost koju Scrum tim kreira za krajnjeg korisnika. Inkrement predstavlja jedini pokazatelj napretka Scrum Tima. Tim kreiranjem inkrementa, iz sprinta u sprint, stepenik po stepenik postaje sve bliži dostizanju Product cilja. Svaki Increment je u stvari dodatak svim prethodnim Incrementima. Odnosno jedno poboljšanje prati drugo sve dok se planirani cilj ne ostvari.



Scrum checklista



Ispred vas se nalazi jednostavna checklista koja vam može poslužiti kao dabr podsetnik za primenu Scruma.

1. Pronađite Product ownera. To je osoba sa vizijom koja će uzimati u obzir tehničku, biznis i perspektivu krajnjih korisnika. On zna kako da prevede tu viziju na razumljiv jezik za razvojni tim.
2. Odaberite Razvojni tim. Tim treba da okupi ljude sa različitim ekspertizama koji će biti u stanju da tu viziju pretvore u opipljivu vrednost.
3. Odaberite Scrum mastera. Ovo je osoba koja će vam pomoći da implementirate Scrum u organizaciji i koja će otklanjati prepreke koje usporavaju tim.
4. Kreirajte Product backlog. Napravite listu stavki koje treba da realizujete kako biste ostvarili vašu viziju.
5. Planirajte dovoljno. Tokom sprint planiranja planirajte samo ono što treba da uđe u sprint.
6. Učinite rad vidljivim. Napravite tri kolone (Uraditi, U toku, Urađeno) na beloj tabli kojoj svako može da pristupi u svakom trenutku.
7. Vršite inspekciju. Na svakodnevnim sastancima sinhronizujte rad i pratite šta je urađeno. Otklanjajte prepreke.
8. Demonstrirajte urađeno. Pozovite krajnje korisnike i predstavite vrednost koju ste kreirali za njih. Prikupite povratne informacije.
9. Učite na svojim greškama. Reflektuje svoj rad, zadržite dobre stvari, odbacite one manje dobre i uvedite nove kako biste postali efikasniji.
10. Opet iznova i opet iznova i opet iznova.





Growit Agile

growitagile.com
deniz@growit.tech

