

ኬን ቪዌቦር እና ጄፍ ሰዘርላንድ

የScrum መመሪያ

የ Scrum ትግበራ ቁልፍ መመሪያ: የጨዋታዊ ህግጋት

ህዳር 2020

የScrum መመሪያ አላማ

Scrumን በ1990ዎቹ መጀመሪያ አዳብረናል። በአለም ዙሪያ ያሉት ሕዝቦች Scrumን እንዲረዱ በ2010 የመጀመሪያውን የScrum መመሪያ ስሪት ጽፈናል። ከዚያ ጊዜ ጀምሮ አነስ ባሉ እና ተግባራዊ በሆኑ ማሻሻያዎች ቀስ በቀስ መመሪያውን አሻሽለናል ።

የScrum መመሪያ የScrum ትርጉምን የዟል። እያንዳንዱ የመዋቅሩ አካሎች ውስን ለሆነ አላማ ያገለግላሉ፤ እሱም ለአጠቃላይ ዋጋ እና በScrum ለሚገኘው ውጤት ወሳኝ ነው። የScrumን መሠረታዊ አሰራር ወይም ሃሳብ መቀየር፣ አካላቱን ለይቶ ማወጣት ወይም የScrum ህግጋቶችን አለመከተል ፣ ችግሮችን መሸፋፈን እና የ Scrumን ጥቅም መገደብ ችግሮችን ይከላከላል እንዲሁም የScrum ጥቅሞችን ይገድባል፤ ጥቅም የሌለው ብሎ ሊመልሰውም ይችላል።

ሁሌም በሚያድግ ውስብስብ በሆነ አለም ወስጥ የScrumን እየጨመረ ያለ ጥቅም እንከተላለን። የScrum ስር መሰረት ከሆነው የሶፍትዌር ወጤትን ከማዳበር ባሻገር ወሳኝ የሆኑ ውስብስብ ስራዎችን በያዙ ጎራዎች ውስጥ መለመዱን ማየታችን አስደስቶናል። የScrum ጥቅም መስፋፋት Developers ፣ ተመራማሪዎችን፣ ተንታኞችን፣ የሳይንስ ሊቆችን እንዲሁም ሌሎች እስፔሻሊስቶችን ስራ እንዲሰሩ ይረዳቸዋል። በScrum ውስጥ “Developers” የሚለውን ቃል የምንጠቀመው ለመነጠል ሳይሆን ለማቅለል ነው። ከScrum ወጤት ካገኛችሁ እንደተካተታችሁ አስቡ።

Scrum በጥቅም ላይ ሳለ የScrumን ማዕቀፍ የሚገጥሙ ወይም የሚስማሙ ንድፎች፣ ሂደቶች እና እይታዎች በዚህ ሰነድ ላይ እንደተገለጸው ሊገኝ፣ ሊተገበር እንዲሁም ሊፈጠር ይችላል። ዝርዝር መግለጫቸው ግን ከ Scrum መመሪያ አላማ ውጪ ነው፤ ምክንያቱም አጠቃቀማቸው እንደየሁኔታው በሰፊው ስለሚለያይ። በ Scrum ማዕቀፍ ውስጥ እንዲህ ያሉት ስልቶች አጠቃቀማቸው ስለሚለያይ በሌላ ቦታ ላይ ተገልጸው ይገኛሉ።

ኬን ሺዌብር እና ጆና ስዘርላንድ-ሀምሌ 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.

ማጠቃለያ

የScrum መመሪያ አላማ 2

የScrum ማብራሪያ 5

የScrum ንድፈ ሃሳብ 5

 ግልጽነት 6

 ምርመራ 6

 ማላመድ 6

የScrum እሴቶች 7

Scrum Team 8

 Developers 8

 Product Owner 9

 Scrum Master 9

የScrum ኩነቶች 11

 Sprint 11

 Sprint Planning 12

 Daily Scrum 13

 Sprint Review 13

 Sprint Retrospective 14

Scrum Artifacts 15

 Product Backlog 15

 ቁርጠኝነት: Product Goal 15

 Sprint Backlog 16

 ቁርጠኝነት: Sprint Goal 16

 Increment 16

 ቁርጠኝነት: Definition of Done 17

ማሳረጊያ 18

 ምስጋና 18

ሰዎች.....	18
የስክሪም መመሪያ ታሪክ	18
Translator Acknowledgement.....	18
ከ2017 እስከ 2020 የscrum መመሪያ ላይ የተደረጉ ለውጦች.....	19

የScrum ማብራሪያ

Scrum ቀለል ያለ ማዕቀፍ ሲሆን፤ ውስብስብ ለሆኑ ችግሮች ተስማሚ የሆኑ መፍትሄዎችን በማቅረብ ሰዎችን፣ ቡድኖችን እና ድርጅቶችን ይረዳል።

በአጭሩ Scrum ከScrum Master ምቹ የሆነ ከባቢ እንዲፈጠርለት ይጠብቃል። ይህም ማለት :-

1. Product Owner ለተወሳከሰበ ችግር የሚሰሩ ስራዎችን Product Backlog ውስጥ በቅደም-ተከተል ያስተካክላል።
2. Scrum Team ከስራው የተመረጠውን በSprint ወቅት ዋጋ ወዳለው Increment ይቀይረዋል።
3. Scrum Team እና ባለ ድርሻ አካሎች ውጤቶቹን ይመረምራሉ፤ ለቀጣዩ Sprint ያስተካክላሉ።
4. ይህንን ሂደት ይደግሙታል።

Scrum ቀላል ነው። እንዳለ ሞክሩትና ፍልስፍናው፣ ንድፈ-ሀሳቡ እና መዋቅሩ የሆነ ግብን ለማሳካት እና ዋጋ ለመፍጠር ማገዝ አለማገዡን ይመልከቱ። የScrum ማዕቀፍ ያልተሟላው በምክንያት ነው፤ የሚዳስሰውም Scrum theoryን ለመተግበር የሚያስፈልጉትን ክፍሎች ብቻ ነው። Scrum Scrumን በሚጠቀሙት ሰዎች የጋራ የማሰብ ክህሎት ላይ የተገነባ ነው። ለሰዎች ዝርዝር መመሪያዎችን ከማቅረብ ይልቅ የ Scrum ህግጋቶችን ፣ግንኙነት እና መስተጋብራቸውን ይመረምራሉ።

የተለያዩ ሂደቶች፣ ዘዴዎች እና ስርዓቶች በዚህ ማዕቀፍውስጥ ሊተገበሩ ይችላሉ። Scrum የአሁኑን አሰራር አጠቃሎ ይይዛል ወይም አላስፈላጊ ብሎ ይመልሳል። Scrum የተለያዩ ማሻሻያዎችን ለማረጋገጥ የአሁኑን አመራር፣ አካባቢ እና የስራ ዘዴዎችን አንጻራዊ ፍቱንነት ግልጽ አርጎ ያሳያል።

የScrum ንድፈ ሃሳብ

Scrum የተመሰረተው ከልምድ እና ከሊን አስተሳሰብ ላይ ነው። የልምድ አስተሳሰብ ፣ እውቀት የሚመጣው ከልምድ ሲሆን ውሳኔዎች መወሰን ያለባቸው በተስተዋሉ(በሚገጥሙን) ነገሮች ላይ በመመስረት ነው ብሎ ያምናል። የሊን አስተሳሰብ ብክነትን በመቀነስ አስፈላጊ ነገሮች ላይ ብቻ ያተኩራል።

Scrum ትንበያን ለማመቻቸት እና ስጋቶችን ለመቆጣጠር በዙር፣ incremental አካሄድን ይተገብራል ። Scrum በጥቅሉ ሁሉም ችሎታና ክህሎት ያላቸው የሰዎች ስብስብ ስራውን ለመስራት፣ ለማጋራት እንዲሁም እንደ አስፈላጊነቱ እንደዚህ አይነት ክህሎት ለማግኘት ያሳትፋል።

Scrum አራት መደበኛ ክስተቶችን ለምርመራና ለማላመድ Sprint በተሰኘ ኩነት አጣምሮ ይዟል። እነዚህ ክስተቶች የሚሰሩት በተግባር የተፈተኑ የScrum ምስራቾችን ማለትም ግልጽነትን፣ ምርመራን እና ስምምነትን ስለሚተገብሩ ነው።

ግልጽነት

ፈጣኑ ሂደት እና ስራው ስራውን እየሰሩ ላሉ ሰዎች እንዲሁም ስራውን ለሚቀበሉት ሰዎች ግልጽ መሆን አለበት። በScrum ውስጥ አስፈላጊ ውሳኔዎች የሚወሰኑት ሶስቱ artifactአች የሚገኙበት ሁኔታ ላይ ተመስርቶ ነው። ግልጽነት ያነሳቸው artifactዎች ወደ ዋጋ ሚቀንሱ እና ስጋት የሚጨምሩ ውሳኔዎች ይመራል። ግልጽነት ምርመራን ያስችላል። ምርመራ ያለ ግልጽነት አሳሳች እና አባካኝ ነው።

ምርመራ

የScrum artifactአች እና ወደ ታለመው ግብ የሚደረገው ጉዞ ያልተፈለጉ ልዩነቶችን ወይም ችግሮችን ለመለየት በተደጋጋሚ እና በትጋት መመርመር አለባቸው። ምርመራን ለማገዝ Scrum በአምስቱ ክስተቶች መልክ ግልጽነትን ይሰጣል። ምርመራ ማላመድን ያስችላል። ምርመራ ያለ ስምምነት ትርጉም የለውም። የScrum ክስተቶች የተነደፉት ለውጥን ለማነሳሳት ነው።

ማላመድ

ማንኛውም የሂደቱ ገጽታዎች ከተቀባይነት ገደብ ከወጣ ወይም ውጤቱ ተቀባይነት ከሌለው፤ የሚካሄደው ሂደት ወይም የሚመረተው ምርት መስተካከል አለበት። ማስተካከያው ተጨማሪ ልዩነቶችን ለመቀነስ በተቻለ ፍጥነት መደረግ አለበት። የሚሳተፉት ሰዎች ብቁ ካልሆኑ ወይም ራሳቸውን ማስተዳደር ካልቻሉ ማላመድ የበለጠ ይከብዳል። በምርመራ ወቅት አዲስ ነገር በተገኘበት ቅጽበት Scrum Team ማላመድ ይጠበቅበታል።

የScrum እሴቶች

ስኬታማ የScrum ግልጋሎት የሰዎች አምስት እሴቶችን የኑሮ አካል የማድረግ ብቃት ላይ ይወስናል። እነሱም፡

ቁርጠኝነት፣ ትኩረት፣ ግልጽኝነት ፣ አክብሮት እና ድፍረት ናቸው።

የScrum ቡድን ግቡን ለማሳካት እና እርስ በእርስ ለመደጋገፍ ቆራጥ ነው። የመጀመሪያው ትኩረቱ በSprint ስራ ላይ ነው። ይህም የሚሆነው የተሻለውን እድገት ወደ ግቡ ለማምጣት ነው። Scrum Team አና ባለ ድርሻ አካሎች ስለ ስራው እንዲሁም ስለ አጋጠማቸው ችግሮች ግልጽ ናቸው። የ Scrum Team አባሎች እርስ በእርስ የሚከባበሩት ብቁ አና ራሳቸውን የሚችሉ ሰዎች እንዲሆኑ ነው እንዲሁም አብረው በሚሰሩ ሰዎች ይከበራሉ። የScrum Team አባሎች ትክክለኛውን ነገር ለመስራት እና ከባድ ችግሮች ላይ ለመስራት ድፍረት አላቸው።

እነዚህ እሴቶች ለScrum ቡድን ከስራቸው፣ ተግባራቸው እና ጸባያቸው አንጻር አቅጣጫ ይሰጣሉ። እነዚህ እሴቶች የተወሰኑት ውሳኔዎች፣ የተወሰዱት እርምጃዎች እና Scrumን የሚጠቀሙበት መንገድ ሊያጠናክራቸው እንጂ ሊያሳንሳቸው ወይም ሊያቃልላቸው አይገባም። የScrum ቡድን አባሎች በScrum ኩነቶች አና artifactዎች ሲሰሩ እሴቶቹን ይማራሉ። Scrum Team እና አብረዋቸው የሚሰሩት ሰዎች እነዚህን እሴቶች ሲላበሱ፣ የScrum ምሰሶዎች የሆኑት ግልጽነት፣ ምርመራ እና ማላመድ ህያው ይሆኑና መተማመን ይገነባል።

Scrum Team

Scrum ዋና መሰረቱ በአነስተኛ ቁጥር የተዋቀሩ ሰዎች ስብስብ መሆኑ ነው፤ እነሱም Scrum Team ይባላሉ የScrum ቡድን በውስጡ አንድ Scrum Master ፣ አንድ Product Owner እና Developerዎችን አጠቃሎ ይይዛል። በአንድ Scrum Team ውስጥ ንዑስ ቡድን ወይም የስልጣን ተዋረድ የለም። በ አንድ ጊዜ አንድ አላማ ላይ ትኩረታቸውን ያደረጉና የተቀናጁ የባለሙያዎች ስብስብ ሲሆን ይህ ዓላማ ደግሞ product goal ይባላል።

የScrum Team አባላት ሁሉንም ናቸው፤ ማለትም አባላቱ እያንዳንዱን Sprint ለመስራት የሚያስችል ችሎታ አላቸው። ከዚህም በተጨማሪ ራሳቸውን በራሳቸው ያስተዳድራሉ። ይህም ማለት ማን፣ ምን፣ መቼ እና እንዴት ይሰራል የሚሉትን ነገሮች ያለ ውጪ አካል ጣልቃ ገብነት በራሳቸው ይወስናሉ።

Scrum ቡድን አነስተኛ፣ ቀላል እንዲሁም በአንድ Sprint ውስጥ ያሉ አበይት ስራዎችን ለመስራት የሚያስችል በቂ የሰው ኃይል (ከአስር ያልበለጡ ሰዎች) ስብስብ ነው። በአጠቃላይ አነስተኛ ቁጥር ያላቸው ቡድኖች የበለጠ መግባባት እንደሚችሉ እና ውጤታማ እንደሚሆኑ መገንዘብ ተችሏል። Scrum Team አባላት በጣም ከበዙ ትኩረታቸው አንድ ምርት ላይ የሆነ እንዲሁም ቁጥራቸው አነስተኛ ወደሆኑ ሌሎች ቡድኖች እንደገና መከፋፈል ይኖርባቸዋል።ይህም ማለት አንድ አይነት Product Goal፣ Product Backlog እና Product Owner ይኖራቸዋል ማለት ነው።

የScrum Team ከባለድርሻ አካላት ጋር ምርት ተኮር የትብብር፣ የጥገና፣ የማረጋገጫ፣የክዋኔ፣ የምርምር እና የእድገት ስራዎችን እንዲሁም ሌሎች አስፈላጊ ነገሮችን የማስፈጸም ኃላፊነቶች አሉት። የScrum Team በድርጅቱ የተዋቀሩት እና ስልጣን የተሰጣቸው የራሳቸውን ስራ ለመቆጣጠር እንዲችሉ ነው። በSprintዎች ውስጥ ቀጣይነት ባለው ፍጥነት መስራት የScrum ቡድኖችን ትኩረት እና ወጥነት ያሻሽላል።

በጥቅሉ የScrum Team ዋጋ ያለው እና ጠቃሚ Incrementን በእያንዳንዱ Sprint የመፍጠር ተጠያቂነት አለበት። Scrum በScrum አባሎች ውስጥ ሶስት የተወሰኑ የኃላፊነት ክፍሎችን ይገልጻል። እነዚህም Developerዎች፣ Product Ownerእና Scrum Masterናቸው።

Developers

Developers በScrum Team ውስጥ የሚገኙ እና በእያንዳንዱ Sprint የትኛውም አይነት ጠቃሚ Increment ለመፍጠር በሙሉ ቁረጠኝነት የሚሰሩ ሰዎች ናቸው።።

እነዚህ Developerዎች ሊኖሯቸው የሚገቡ ለዩ ክሂሎቶች በጣም ብዙ እና እንደየስራው የተለያዩ ናቸው። ሆኖም ግን ሁል ጊዜ ለእነዚህ ነገሮች ሀላፊነት ይወስዳሉ።

- ❖ ለ Sprint Backlog እና ለ Sprint እቅድ ማወጣት፣
- ❖ Definition of Doneን በመከተል ጥራትን ማስጠበቅ፣

- ❖ በእያንዳንዱ ቀን ወደ Sprint Goal ለመድረስ በሚያስችል መልኩ እቅዳቸውን ማስተካከል
- ❖ እንደ ባለሙያ እራሳቸውን ለተጠያቂነት ማዘጋጀት።

Product Owner

Product Owner የScrum ቡድን የስራ ውጤት የሆነውን ምርት ዋጋውን የማሳደግ ኅላፊነት አለበት። የዚህ አተገባበርም በድርጅቶች ውስጥ፣ በScrum ቡድኖች እና በግለሰቦች ደረጃ በሰፊው ሊለያይ ይችላል።

ከዚህም በተጨማሪ Product Owner ውጤታማ ለሆነ የProduct Backlog አስተዳደር ተጠያቂ ነው። እነዚህም፡

- ❖ Product Goalን ማሳደግ እና በግልጽ ማስረዳት
- ❖ Product Backlog ውስጥ ያሉትን ዝርዝሮች ማዘጋጀት እና በግልጽ ማስረዳት
- ❖ የProduct Backlog ዝርዝሮችን በቅደም ተከተል ማስቀመጥ
- ❖ Product Backlog ግልጽነት ያለው፣ የሚታይ እና ለመረዳት የማያስቸግር መሆኑን ማረጋገጥ

Product Owner ከላይ የተጠቀሱትን ስራዎች ራሱ ሊሰራቸው ወይም በውክልና ኃላፊነቱን ለሌሎች ሊሰጥ ይችላል። ያም ሆነ ይህ ምን ጊዜም ተጠያቂ ነው።

ለProduct Ownerዎች ስኬታማነት መላ ድርጅቱ ውሳኔያቸውን ሊያከብር ይገባል። እነዚህም ውሳኔዎች የሚታዩት በProduct Backlog አይዘት እና ቅደም ተከተል እንዲሁም በSprint Review ጊዜ ሊመረመር በሚችል Increment ነው።

Product Owner አንድ ግለሰብ እንጂ ኮሚቴ አይደለም። የብዙ ባለ ድርሻ አካላትን ፍላጎት በProduct Backlog አሊያንጸባርቅ ይችላል። Product Backlog አንድ መቀየር የሚፈልጉ ሰዎች መቀየር የሚችሉት Product Owner አንድ በማሳመን ብቻ ነው።

Scrum Master Scrum ጋዴቶ ላይ በተጠቀሰው መሰረት የ Scrum Master ኃላፊነት Scrumን መመስረት ነው። ይህንንም የሚያደርገው በ Scrum ቡድን እና በድርጅቱ ውስጥ ላሉት የ Scrumን ንድፈ ሃሳቦችን እና ተግባራት እንዲረዱ በማገዝ ነው።

Scrum Master

የScrum መመሪያ ላይ በተጠቀሰው መሰረት የ Scrum Master ኃላፊነት Scrumን መመስረት ነው። ይህንንም የሚያደርገው በ Scrum ቡድን እና በድርጅቱ ውስጥ ላሉት ሰዎች በሙሉ የ Scrumን ንድፈ ሃሳቦችን እና ተግባራት እንዲረዱ በማገዝ ነው።

Scrum Master ለScrum አባላት ውጤታማነት ኃላፊነት አለበት። ይህም የሚሆነው Scrum Team በScrum ማዕቀፍ ውስጥ ተግባራቶቹን እንዲያሻሽል በማስቻል ነው።

Scrum Masterዎች Scrum Teamን ከፍ ሲል ደግሞ ድርጅቱን የሚያገለግሉ አወኔተኛ መሪዎች ናቸው፡

Scrum Masterዎች Scrum ቡድንን የሚያገለግሉበት መንገዶች፡-

- ❖ የ Scrum Team ራስን ስለማስተዳደር እና ሁለገብነትን እንዲያሳድጉ ማሰልጠን
- ❖ Definition of Doneን የሚያሟሉ ከፍተኛ ዋጋ ያላቸው Incrementዎችን መፍጠር ላይ እንዲያተኩሩ Scrum ቡድንን ማገዝ
- ❖ ለScrum Team እድገት መሰናከል የሚሆኑትን ተግዳሮቶችን ማስወገድ እና
- ❖ ሁሉም የScrum ኩነቶች ትክክለኛነታቸውን ፣ ውጤታማነታቸውን እና በሰዓቱ መፈጸማቸውን ያረጋግጣሉ

Scrum Masterዎች Product Ownerኡን የሚያገለግሉበት መንገዶች፡-

- ❖ ውጤታማ ለሆነ Product Goal መግለጫ አዘገጃጀት እና Product Backlog አደረጃጀት ዘዴ መፈለግ
- ❖ ግልጽ እና እርግጥ የሆኑ የ Product Backlog ዝርዝሮችን Scrum Team እንዲረዳ ማድረግ
- ❖ ለተወሳሰበ ሁኔታ ተጨባጭ የሆነ የምርት እቅድ መመስረት ላይ ማገዝ
- ❖ እንደ አስፈላጊነቱ የባለ ድርሻ አካላትን ትብብር ማመቻቸት

Scrum Masterዎች ድርጅቱን የሚያገለግሉበት መንገዶች፡-

- ❖ የአንድን ድርጅት Scrum አቀባበል መምራት እና ማሰልጠን
- ❖ በድርጅት ውስጥ የScrumን አፈጻጸሞች ማቀድ እና ለአፈጻጸሞቹ ምክር ማቅረብ
- ❖ ሞክሮ ከሰህተት የመማርን ባህል ስራተኞች እና ባለድርሻ አካላት እንዲረዱ እንዲሁም እንዲተገብሩ ማድረግ
- ❖ በ Scrum ቡድን እና በባለ ድርሻ አካላት መካከል ያሉትን መሰናክሎች ማስወገድ

የScrum ኩነቶች

Sprint ሁሉንም Scrum ኩነቶች አቅፎ ይይዛል። በScrum ዉስጥ የሚገኙት እያንዳንዶቹ የScrum ክስተቶች Scrum artifactዎችን በደንብ ለማብሰልሰል እና ለመላመድ ጥሩ አጋጣሚዎች ናቸው። እነዚህ Scrum ኩነቶች በዋነኝነት የተዘጋጁት አስፈላጊ የሆነውን ግልፅኝነት እንዲኖር ለማስቻል ነው። በታዘዘው መሠረት እያንዳንዱን ክስተቶች ያለመከወን ውጤቱ በደንብ የመመርመር ስራን እና የማላመድን እድል ማሳጣት ነው። የScrum ክስተቶች በScrum ዉስጥ መደበኛነትን ለመፍጠር እና በScrum ያልታዘዙ ስብስባዎችን ለመቀነስ ይጠቅማሉ። ሁሉም ክስተቶች ዉስብስብነትን ለመቀነስ በተመሳሳይ ሰዓት እና በታይክናዎቹ።

Sprint

Sprintዎች ለScrum የልብ ትርታዎቹ ሲሆኑ ሀሳቦችን ዋጋ ወደ አለው ነገር የሚቀይሩ ኩነቶች ናቸው።

ወጥነትን ለመፍጠር አንድ ወር ወይንም ከዛም በታች የማይለዋወጥ የጊዜ ርዝማኔ ያላቸው ኩነቶች ናቸው። ከዚህ ቀደም ያለው Sprint እንዳለቀ አዲሱ Sprint በቶሎ ይጀምራል።

Product Goalን፣ Sprint Planningን፣ Daily Scrumን፣ Sprint Reviewን እና Sprint Retrospectiveን ለማሳካት የሚሰሩት ሁሉም ስራዎች በSprintዎች ዉስጥ ይካሄዳሉ።

በSprint ጊዜ፡

- ❖ Sprint Goalአን አደጋ ላይ የሚጥሉ ማንኛቸውም አይነት ለዉጤት አይካሄዱም፤
- ❖ ጥራት አይቀንስም፤
- ❖ Product Backlog አስፈላጊ በሆነ መልኩ ይጣራል፤
- ❖ ይበልጥ እየተረዳን በሄድን ጊዜ የምርታችንን ስፋት ግልፅ በማድረግ ከProduct Owner ጋር እንደገና ድርድር ሊደረግ ይችላል።

ቢያንስ በትንሹ በወር አንድ ጊዜ Sprintዎች የምርመራ እና ወደ Product Goalአን ላይ ለመድረስ የሚደረገውን ግስጋሴ የማላመድ ስራን በማረጋገጥ አስቀድሞ መረዳት እንዲቻል ያስችላሉ። የአንድ Sprint አድማስ በጣም በረዘመ ቁጥር Sprint Goalአን ልክ ያለመሆን፣ የመወሳሰብ እና አደጋ ላይ የመወደቅ አድሎ ይጨምራል። አጭጭር Sprint Goal የመማሪያ ሂደቶችን ለመፍጠር እና የወጪ እና የጉልበት መድከም አደጋን ወደ አጭር የጊዜ ሰሌዳ ይገድባቸዋል። እያንዳንዱ Sprint ልክ እንደ አንድ አጭር ፕሮጀክት ይታያል።

ሂደትን ለመተንበይ የተለያዩ ልምዶች አሉ። አዋጪነታቸው የተረጋገጠ ቢሆንም ከልምድ የሚገኝ ዕውቀትን ጥቅም ሊተኩ አይችሉም። በዉስብስብ ሁኔታ ዉስጥ ምን ሊፈጠር እንደሚችል አይታወቅም። ለዛም ከዚህ በፊት ከተፈጠረው በመነሳት ብቻ ነው ተሻጋሪ ዉሳኔ የሚወሰነው።

Sprint Goalኡ ጥቅም አልባ ከሆነ Sprint ሊሰረዝ ይችላል። Sprint ለመሰረዝ ስልጣን ያለው Product Ownerኡ ብቻ ነው።

Sprint Planning

ለSprint የሚሰሩትን ስራ በማዘጋጀት Sprintኡን ያስጀምራል። ይህ እቅድ የሚወጣው በሁሉም Scrum Team አባላት ትብብር ነው።

Product Ownerኡ ተሰብሳቢዎች ስለ Product Backlogኡ ጠቃሚ ነገሮችን ለመወያየት ዝግጁ መሆናቸውን ያረጋግጣል እንዲሁም ወደ Product Goalኡ እንዴት መድረስ እንደሚችሉ ያሳያል ። Scrum Team በSprint Planning ጊዜ ምክር ሊሰጡ ይችላሉ የሚሏቸውን ሰዎች መጋበዝ ይችላሉ።

Sprint Planning የሚከተሉትን ርዕሶች ሊዳስስ ይችላል፡-

ርዕስ አንድ፡ ይህ Sprint ለምን አስፈለገ?

Product Owner ከሁን ባለው Sprint ምርቱ እንዴት ዋጋውን እና ጥቅሙን መጨመር እንደሚችል ሀሳብ ያቀርባል። የScrum ቡድኑ Sprintኡ ለባለድርሻ አካላቱ ለምን አስፈላጊ እንደሆነ የሚያሳይ Sprint Goal በጋራ ያዘጋጃሉ።

ርዕስ ሁለት፡ በዚህ Sprint ውስጥ ምን ሊሰራ ይችላል ?

ከ Product Owner ጋር በመወያየት Developerዎቹ ከሁን ባለው Sprint ውስጥ ሊጠቃለሉ የሚችሉ ነገሮችን ከProduct Backlog ውስጥ ይመርጣሉ። የScrum ቡድኑ የተመረጡትን ነገሮች ሊያጣሩ ይችላሉ፤ ይህም ተግባቦት እና በራስ መተማመንን ይጨምራል።

በአንድ Sprint ውስጥ ምን ያክል ስራዎች ሊሰሩ እንደሚችሉ መምረጥ አስቸጋሪ ሊሆን ይችላል። ነገር ግን Developerዎች ስለ አለፈው ብቃታቸው ፣ ስለ ወደፊት አቅማቸው እንዲሁም ስለ Definition of Done የበለጠ ሲያውቁ ስለ ወደፊት Sprintም በራስ መተማመናቸው ይጨምራል።

ርዕስ ሶስት፡ የተመረጠው ስራ እንዴት ነው የሚሰራው?

ለእያንዳንዱ የተመረጠ የProduct Backlog ክፍል Developerዎቹ Definition of Doneን የሚገጥም Increment ለመፍጠር አስፈላጊ የሆነውን ስራ ያቅዳሉ። አብዛኛውን ጊዜ ይህ የሚደረገው የProduct Backlog ክፍሎችን ወዳነሱ እና በአንድ ቀን ወይም ከዚያ ባነሰ ጊዜ ውስጥ መሰራት ወደሚችሉ ክፍሎች በመከፋፈል ነው። እንዴት እንደሚሰሩ የሚወስኑት Developerዎች ናቸው። የProduct Backlog ክፍሎችን እንዴት ዋጋ ወዳለው Increment መቀየር እንዳለባቸው ሌላ ማንም አይነግራቸውም።

Sprint Goal፣ ለ Sprint የተመረጡት የProduct Backlog ክፍሎች ሲደመር እነሱን ለማስረከብ የሚወጣው እቅድ በአንድ ላይ Sprint Backlog በመባል ይታወቃል።

Sprint Planning በጊዜ የተገደበ ሲሆን ለአንድ ወር Sprint ቢበዛ ስምንት ሰዓታት ነው የተሰጠው።

Daily Scrum

የDaily Scrum አላማ ወደ Sprint Goal ያለውን መሻሻል መመርመር እና Sprint Goalን እንዳስፈላጊነቱ ማስማማት፤ ወደ ፊት የሚመጣውን የታቀደ ስራ ማስተካከል ነው።

የScrum ቡድን ለሆኑት Developerዎች Daily Scrum የ15 ደቂቃ ክስተት ነው። ውስብስብነትን ለመቀነስ በእያንዳንዱ የSprint የስራ ቀን Daily Scrum በተመሳሳይ ጊዜና ቦታ ይደረጋል። Product Owner ወይም Scrum Master በሙሉ ልብ የSprint Backlog items ላይ የሚሰሩ ከሆነ እንደ Developer ሆነው ይሳተፋሉ።

Daily Scrum ማቸው የሚያተኩረው ወደ Sprint Goal እድገት ላይ እና በሚቀጥለው የስራ ቀን ሊሰራ የሚችል እቅድ አስከባዩ ድረስ Developerዎቹ የትኛውንም የሚፈልጉትን አሰራር እና ዘዴ መምረጥ ይችላሉ። ይህም ራስን በተሰሻለ ሁኔታ ለማስተዳደር እና ትኩረትን ለመፍጠር ይረዳል።

Daily Scrum ተግባሮችን ያሻሽላል፤ ችግሩን ይለያል፤ ፈጣን የሆነ ውሳኔ ለመወሰን ያበረታታል በማስከተልም ሌላ ተጨማሪ ስብሰባዎችን ያስወግዳል።

Developerዎች እቅዳቸውን ለማስተካከል የሚችሉበት ሰዐት Daily Scrum ብቻ አይደለም። ስለ ስምምነቱ ወይም በድጋሚ የተቀሩትን የ Sprint ስራዎችን ስለ ማቀድ በቀን ውስጥ በተደጋጋሚ በመገናኘት ሰፊ ያለ ውይይት ያደርጋሉ።

Sprint Review

የ Sprint Review አላማ የSprintን ውጤት መመርመር እና የወደፊት ቅደምታዎችን መለየት ነው። የScrum Team የስራቸውን ውጤት ለባለ ድርሻ አካሎች ያቀርባሉ፤ እንዲሁም የProduct Goal እድገት ላይ ውይይት ይደረጋል።

በክስተቱ ጊዜ የScrum Team እና ባለ ድርሻ አካሎች በ Sprint ውስጥ ምን እንደተፈጸመ እና በአካባቢያቸው ላይ ምን እንደተቀየረ ይገመግማሉ። በዚህ መረጃ ላይ በመመስረት ተሳታፊዎች ለቀጣዩ ምን መስራት እንዳለባቸው ይተባበራሉ። አዳዲስ እድሎችን እንዲያገኝ Product Backlog ሊስተካከል ይችላል። Sprint Review የስራ ክፍለ-ጊዜ ነው እና የScrum Team አባላት ማቅረብ ብቻ ከማድረግ ሊቆጠቡ ይገባል።

Sprint Review ከSprint ኩነቶች ውስጥ ከመጨረሻው ሁለተኛው ነው፤ እንዲሁም ለአንድ ወር Sprint ቢበዛ ለአራት ሰዓት የተገደበ ነው። አጠር ላለ Sprint ኩነቱ ያጥራል።

Sprint Retrospective

የ Sprint Retrospective አላማው ጥራትን እና ውጤታማነትን የሚጨምር መንገድ ማቀድ ነው።

የScrum ቡድን የመጨረሻው Sprint ከግለሰቦች፣ መስተጋብሮች፣ ሂደቶች፣ መሳሪያዎች እንዲሁም Definition of Done አንጻር እንዴት እንደተካሄደ ይመረምራሉ። አብዛኛውን ጊዜ የተመረመሩ ክፍሎች ከስራ ክልሉ ጋር ይለያያሉ። ከትክክለኛው መንገድ ያስወጣቸዋል ግምት እንዲሁም መሰረታቸውን ይለያያሉ። የScrum ቡድን በSprint ወቅት የትኛው በጥሩ መንገድ እንደተካሄደ፣ ምን ችግር እንዳጋጠማቸዋል እና እነዚህን ችግሮች እንዴት አንደፈቱት (እንዳልፍቱት) ይወያያሉ።

የScrum አባላት ውጤታማነትን ለማሰሻሻል በይበልጥ ጠቃሚ የሆኑ ለውጦችን ይለያያሉ። በይበልጥ ተጽዕኖ ያላቸው መሻሻሎች በተቻለ ፍጥነት ይታያሉ። ለቀጣዩ Sprintም ወደ Sprint Backlog ሊጨመሩ ይችላሉ

Sprint Retrospective Sprintኡን ይዘጋል። ለአንድ ወር Sprint ቢበዛ ለሶስት ሰአታት የተገደበ ነው። አጠር ላሉ Sprintዎች አብዛኛውን ጊዜ ከስተቶቹ ያጥራሉ።

Scrum Artifacts

አርቲፋክቶች ስራን(ውጤትን) ይወክላሉ ። የሚዘጋጁበት ዋና አላማ ቁልፍ የሆኑ መረጃዎችን ግልፅነት ለመጨመር ነው። ይህም እነርሱን ለሚመረምሯቸው አካላት ማስተካከያ ለማድረግ እኩል የሆነ መረዳት(መሰረት) እንዲኖራቸው ያደርጋል። ግልፅነትን ለመጨመርና የትኛው ሂደት ሊለካ እንደሚችል ትኩረት ለመስጠት ሲባል እያንዳንዱ አርቲፋክት የድርጊት ቃልኪዳኖችን(ቁርጠኝነት) አቅፏል። እነርሱም

- ለProduct Backlog: Product Goal.
- ለSprint Backlog: Sprint Goal.
- ለIncrement: Definition of Done.

የእነዚህ መመሪያዎች መኖር Scrum Team እና ለባለድርሻ አካላት ከልምድ የሚገኝ ዕውቀትን እና Scrum እሴቶችን ለማጎልበት ይረዳቸዋል።

Product Backlog

ፕሮዳክት ባክሎግ ምርትን ለማሻሻል የሚዘጋጅ የስራ ቅደም ተከተል ዝርዝር ነው። ይህም የScrum ቡድን ለሚሰራቸው ስራዎች ብቸኛው የስራ ምንጭ ነው። ይህም የScrum ቡድን ለሚሰራቸው ስራዎች ብቸኛው የስራ ምንጭ ነው።

የScrum ቡድን በአንድ Sprint ውስጥ ማጠናቀቅ የሚችላቸውን የProduct Backlog ክፍሎች በ Sprint Planning ጊዜ ለምርጫ ዝግጁ በሚል ይለያሉ። ይህን የግልፅነት ደረጃ የሚያገኙት የማጣራት ስራዎች ከተሰሩ በኋላ ነው። የProduct Backlog ዝርዝሮችን ወደ ትንንሽ ተግባራት የመከፋፈል እና የማብራራት ሂደት የProduct Backlogን ማጣራት ይባላል። ይህም እንደ መግለጫ፣ ቅደም ተከተል እና መጠን ያሉ ጥልቅ ማብራሪያዎችን ለመጨመር የሚካሄድ ቀጣይነት ያለው ተግባር ነው። እነኚህ ባህሪያት ብዙውን ጊዜ እንደምንሰራው ስራ ይለዋወጣሉ።

የመመጠኑን ሃላፊነት የሚወስዱት ስራውን የሚያከናውኑት Developers ናቸው። Product Owner ቅድሚያ መስጠት ያለባቸውን እንዲረዱና እንዲመርጡ በማድረግ Developerዎቹ ላይ ተፅዕኖ ሊያደርግ ይችላል።

ቁርጠኝነት: Product Goal

Product Goal ለስክረም ቲሙ ለማሳካት የሚያቅደውን የምርቱን የወደፊት ሁኔታ ይገልፅልናል። Product Goal የሚገኘው Product Backlog ውስጥ ነው። ቀሪዎቹ የProduct Backlog ዝርዝሮች Product Goalን ምን ሊያሟላው ይችላል የሚለውን ለማብራራት የሚዘጋጁ ናቸው።

ምርት የምንለው እሴቶችን ለማዳረስ የምንጠቀምበት ማንኛውም ነው። እሱም ግልፅ የሆነ ወሰን ፣ የታወቁ ባለድርሻ አካላት እና በጥልቅ የሚታወቁ ተጠቃሚዎች ወይም ደንበኞች አሉት። አንድ ምርት አገልግሎት፣ ቁስ ወይም ይበልጥ የረቀቀ ነገር ሊሆን ይችላል።

Product Goal የምንለው ለ Scrum Team የረጅም ጊዜ አላማ ነው። ወደ ቀጣዩ አላማ ከመሄዳቸው በፊት የሚቀድመውን አላማ መፈጸም(ወይም መተው) አለባቸው።

Sprint Backlog

Sprint Backlog የሚያጠቃልለው Sprint Goalን (ለምን)፣ ለዚህ Sprint የተመረጡ Sprint Backlog ዝርዝሮችን(ምን)፣ እንዲሁም በSprint ለማግኘት ያቀድነውን Increment ለማዳረስ የሚያገለግል ተግባራዊ እቅድን(እንዴት) ነው።

Sprint Backlog በDevelopers ለDevelopers የሚዘጋጅ እቅድ ነው። እርሱም Developers Sprint Goalኩን ለማሳካት በስፕሪንቱ ውስጥ ለመፈጸም ያቀዱትን የሚታይ እና እየተሰራ ያለውን ስራ የሚያሳይ ምስል ነው። ብዙ በተማርን ወይም ባወቅን ቁጥር Sprint በሚካሄድበት ጊዜ Sprint Backlog ይሻሻላል። በDaily Scrum ሂደታቸውን መገምገም እንዲችሉ Sprint Backlog በቂ የሆነ ዝርዝር ማብራሪያ ሊኖረው ይገባል።

ቁርጠኝነት: Sprint Goal

Sprint Goal ለSprint ብቸኛ አላማ ወይም ግብ ነው። ምንም እንኳን Sprint Goal Developerዎች ለመስራት ቃል የገቡት ቢሆንም እሱን በማሳካት ሂደት ባሉት ተግባሮች ግን እንዳመቹነቱ መስራትን ያስችላል። Sprint Goal አንድነትን(ኅብረትን) ትኩረትን ይፈጥራል። ይህም Scrum አባሎቹ ተለያይቶ ከመስራት ይልቅ በጋራ እንዲሰሩ ያበረታታቸዋል።

Sprint Goal በ Sprint Planning ጊዜ ይዘጋጃልና ወደ Sprint Backlog ይጨመራል። Developerዎችም በSprint ጊዜ ተግባራቸውን በሚከናወኑበት ወቅት ስፕሪንት ጎሉን ከግምት ውስጥ ባሰገባ መልኩ ነው። ስራው ከጠበቁት ሌላ ከሆነ ከProduct Owner ጋር በሆነ Sprint Goalን በማይጎዳ መልኩ የSprint Backlogን የስራ መጠን እንዲያስተካክሉ ይጠበቃል።

Increment

Increment ወደ Product Goal የሚያደርስ መወጣጫ መስላል ነው። እያንዳንዱ Increment ከቀደሙት Incrementዎች ጋር የሚደመር እና በደንብ የተረጋገጠ መሆኑ ሁሉም Incrementዎች በጋራ መስራት መቻላቸውን ያረጋግጣል። Increment ዋጋ እንዲኖረው ጥቅም ላይ መዋል የሚችል መሆን አለበት።

በአንድ Sprint ውስጥ ብዙ Incrementዎች ሊሰሩ ይችላሉ። የIncrementዎች ድምር ውጤትም በSprint Review ጊዜ የሚቀርብ ሲሆን ይህም ከልምድ የሚገኝ እውቀትን ለማዳበር ይረዳል። ነገር ግን Incrementኩ ስፕሪንቱ ከማለቁ በፊት ለባለ ድርሻካላት ሊሰጥ ይችላል። Sprint Review ፈጽሞ ምርትን ለመልቀቅ እንደሚያገለግል በር ሊሆን አይገባም።

ማንኛውም ስራ Definition of Doneን ካላሟላ በቀር እንደ Increment አካል ሊወሰድ አይችልም።

ቁርጠኝነት: Definition of Done

Definition of Done ማለት ምርቱ የሚጠበቅበትን የጥራት መመዘኛዎች ባሟላ ጊዜ የIncrementኡን ሁናቴ የሚያብራራ ደረጃውን የጠበቀ መግለጫ ነው።

ልክ የProduct Backlog ዝርዝር Definition of Doneን ሲያሟላ Increment ይወለዳል።

Definition of Done ምን ስራ ነው እንደ Incrementኡ አካል ሆኖ የተሰራው የሚለውን ሁሉም ሰው የጋራ መረዳት እንዲኖረው በማድረግ ግልጽነትን ይፈጥራል። የProduct Backlog ክፍል Definition of Doneን የማያሟላ ከሆነ ሊለቀቅም ሆነ በSprint Review ጊዜ ሊቀርብ አይችልም። ይልቁንም ለወደፊት ስራ ወደ Product Backlog ይመለሳል።

የ Incrementኡ Definition of Done ከድርጅቱ መለኪያዎች (ደንቦች) አካል ከሆነ ሁሉም Scrum Team ቢያንስ መሟላት ያለበት መስፈርት አድረገው መከተል አለባቸው። ነገር ግን የድርጅቱ መለኪያ አካል ካልሆነ Scrum Team ለምርቱ ተመጣጣኝ የሆነ Definition of Done ማዘጋጀት አለበት።

Developers Definition of Doneን እንዲከተሉ ይጠበቅባቸዋል። በአንድ ምርት ላይ የሚሳተፉ ብዙ Scrum Teams ካሉ ተመሳሳይ የሆነ Definition of Done በጋራ ማብራራት እንዲሁም ማክበር አለባቸው።

ማሳረጊያ

Scrum ያለ ብር በነጻ የሚገኝ ሲሆን በዚህ መመሪያ ላይ ቀርቦ ይገኛል። Scrum መዋቅር እዚህ ላይ እንደተነደፈው የማይለወጥ ነው። የScrum ክፍሎች ብቻ መርጦ መተግበር ቢቻልም ውጤቱ ግን Scrum ሊባል ወይም ሊሆን አይችልም። Scrum የሚኖረው ከነሙሉ መዋቅሩ ብቻ ነው፤ እንዲሁም ለሌሎች ስልቶች፣ ተግባራትና ስነዘዴዎች እንደማከማቻነት በመሆን ያገለግላል።

ምስጋና

ሰዎች

በሺህ የሚቆጠሩ ሰዎች ለ Scrum አስተዋጽኦ ሲያበርክቱም Scrum ሲጀመር የነበሩ መስራቾችን ከሌሎች አገልግሎት ማመስገን ይገባል።ጆፍ ስተርላንድ፣ ጆፍ ምክና እና ጆን ስክምኒዮታለስ እና ኬን ስኪዋበር ከማይክ ስምሚዝ እና ቸሪስ ማርቲን ጋር በጋራ ሰርቷል፤እንዲሁም ሁሉም በጋራ ሰርተዋል።ሌሎች ብዙ ሰዎችም በተከታታይ አመታት አስተዋጽኦ አበርክተዋል ፤ያለእነርሱ አስተዋጽኦም ስክረም ዛሬ ባለበት ደረጃ ላይ ባልደርሰ ነበር።

የስክረም መመሪያ ታሪክ

ኬን ቪዌበር እና ጆፍ ስተርላንድ በጋራ በመሆን በኦፕታላ ጉባኤ ላይ በ1995 እ.ኤ.አ ስክረምን አስተዋቀውታል። ጆፍ እና ኬንም ከበሬት ያካበቱትን እውቀት በመጠቀም የመጀመሪያውን የ Scrum ትርጓሜ ለሕዝብ አስተዋወቁ።የScrum አጋዥ ጽሁፍ ጆፍ እና ኬን Scrum ን ከ30 ዓመት በላይ እንዳበለጸጉት፣እንዳሳደጉትና እንዳስቀጠሉት ከትቦ አስቀምጧል።ሌሎች ምንጮችም የስክረምን ማዕቀፍ ሊያሟሉ የሚችሉ ንድፎችን፣ሂደቶችን እና እይታዎችን ያስገኛሉ።እነዚህም የምርቶችን ውጤታማነት፣ አሴት፣ፈጠራና እርካታ ሊጨምሩ ይችላሉ።

ሙሉ የScrum ታሪክ ሌላ ቦታ ላይ ተገልጿል እውቅና ለመስጠት ያክል Scrum ለመጀመሪያ ጊዜ የተሞከረበትና የተረጋገጠበት ቦታ አይኤንሲ፣ኒውስፔጅ፣ፊደሊትይ ኢንቨስትመንት እና አይዲኤክስ(ያሁኑ ጅኢ ሜዲካል) ናቸው።

Translator Acknowledgement

This guide has been translated from the original English version provided by the developers acknowledged above. Contributors to the translation are members of the team organized and led by Nebyu D Mengestie. Members of the team are Nebyu D Mengestie, Yasmin Tefera, Elias Addisu, Zewdu Fentie, Helen Assefa, Muday Beneberu, Feven Abebe and Samrawit Zerfu.

ከ2017 እስከ 2020 የScrum መመሪያ ላይ የተደረጉ ለውጦች

ያነሰ ትዕዛዛዊነት

ባለፉት አመታት የScrum መመሪያ የበለጠ አዛዥ እየሆነ መሄድ ጀምሮ ነበር። የ2020ው መመሪያም አላማው ትዕዛዛዊ የነበረውን የቋንቋ አጠቃቀም በማስወገድ ወይም በማላላት የScrum ማዕቀፍን ወደ ቀደም ቀላልነቱ መመለስ ነው። የDaily Scrum ጥያቄዎች ተወግደዋል፣ የProduct Backlog መገለጫዎች ቀለል ባለ ቋንቋ ተቀምጠዋል፣ Sprint Backlog ላይ ያሉ ዝርዝሮች ቀለል ባለ ቋንቋ ተቀምጠዋል ፣ የSprint መሰረዝን የሚያስረዳው ክፍል አጥሯል እና ሌሎችም።

ትኩረቱን አንድ ምርት ላይ ያደረገ አንድ ቡድን

ግቡ “የውክልና” ወይም “እኛና እነሱ” ባህሪያ በ Product Owner እና Development Team የፈጠረውን በአንድ ቡድን ውስጥ ሌላ የተለየ ቡድን የሚለውን ጽንሰ ሃሳብ ማጥፋት ነው። አሁን ያለው Scrum Team አንድ እና ትኩረቱንም ተመሳሳይ ዓላማ ላይ ያደረገ፣ የሶስት የተለያዩ አካላት፣ PO, SM, እና Developers ስብስብ ነው።

የProduct Goal መተዋወቅ

የ2020ው Scrum መመሪያ Scrum Team ትኩረቱን ወደ ተለቅ ያለ ጠቃሚ አላማ ላይ እንዲያውል የ Product Goal ጽንሰ ሃሳብን አስተዋወቋል። እያንዳንዱ Sprint ምርቱን ወደ አጠቃላይ Product Goal ማቃረብ አለበት።

ለSprint Goal፣ Definition of Done እና Product Goal ማረፊያ

ያለፉት Scrum መመሪያዎች Sprint Goal እና Definition of Doneን ሲገልጹ መለያ በደንብ አልሰጧቸውም ነበር። ራሳቸውን የቻሉ artifactኦች አልነበሩም ግን ደግሞ artifactኦች ላይ የተያያዙ ነበሩ። በ2020ው Scrum መመሪያ ላይ የProduct Goal መጨመር ይህን ነገር የተሻለ ግልጽ አድርጎታል። አሁን ሶስቱም artifactኦች በውስጣቸው የድርጊት ቃልኪዳን (‘ቁርጠኝነት’) ይዘዋል። ለProduct Backlog Product Goal ሲሆን, ለSprint Backlog Sprint Goal ነው, እንዲሁም ለIncrement ደግሞ Definition of Done (አሁን ያለ ትምህርተ ጥቅሶቹ) አለው። እነዚህ መኖራቸውም artifactኦች በሚሰሩበት ጊዜ ግልጽነት እና ትኩረት እንዲኖር ያደርጋሉ።

ራስን ከማደራጀት ወደ ራስ-አስተዳዳሪነት

ያለፉት Scrum መመሪያዎች Development Teamዎችን ራስ-አስተዳዳሪ በሚል ይጠቅሷቸዋል፣ ማለትም ማን እንደሚሰራና እንዴት እንደሚሰራ ራሳቸው የሚመርጡ። የበለጠ ትኩረቱን Scrum Team ላይ በማድረግ የ2020ው መመሪያ ራስ-አደራጅ Scrum Team እንዲሆን ማለትም ማን እንደሚሰራ፣ እንዴት እንደሚሰራ እና ምን ላይ እንደሚሰራ የሚመርጥ እንዲሆን በዓጽንኦት ያስረዳል።

ሶስት የ Sprint Planning ርዕሶች

ከ “ምን” እና “እንዴት” ከሚሉት የSprint Planning ሁለቱ ርዕሶች በተጨማሪ የ2020ው መመሪያ “ለምን” የተሰኘ ሶስተኛ ርዕስ በመጨመር ትኩረቱን Sprint Goal ላይ ያደርጋል።

Glossary/መፍቻ

ቃል	ፍቺ
ምርት	የSprint ውጤት ሲሆን በእያንዳንዱ Sprint የሚሰሩት ምርቶች ተዋህደው ያለቀለት እና ለታቀደበት አላማ የሚውል አንድ ምርት ይሰጣሉ።
ቁርጠኝነት	በሶስቱ artifact ውስጥ የሚገኙ ሶስት ቁርጠኝነቶች አሉ። አላማቸው Scrum Team ወደ ዉጤታማነት የሚያደርገውን ጉዞ በሙሉ ቁርጠኝነት እንዲፈፀም መምራት ነው።