

केन श्वाबर आणि जेफ सदरलँड

# स्क्रम मार्गदर्शिका

स्क्रमची निश्चित मार्गदर्शिका: खेळाचे नियम

नोव्हेंबर २०२०

## स्क्रम मार्गदर्शिकेचा उद्देश

१९९० च्या दशकात आम्ही स्क्रम विकसित केला. जगभरातील लोकांना स्क्रम समजण्यासाठी आम्ही २०१० मध्ये स्क्रम मार्गदर्शिकेची पहिली आवृत्ती लिहिली. तेव्हापासून आम्ही ही मार्गदर्शिका लहान आणि उपयुक्त बदलांद्वारे विकसित केली आहे. आमचा एकत्रितपणे त्या मार्गदर्शिकेला पाठिंबा आहे.

स्क्रम मार्गदर्शिकेमध्ये स्क्रमची व्याख्या आहे. स्क्रम फ्रेमवर्कचा प्रत्येक घटक स्क्रमद्वारे प्राप्त होणाऱ्या उपयुक्ततेसाठी आणि परिणामासाठी आवश्यक असणारी विशिष्ट सेवा देतो. स्क्रमचे मूळ स्वरूप किंवा कल्पना बदलणे, स्क्रमचे घटक वगळणे किंवा स्क्रमच्या नियमांचे पालन न करणे यामुळे समस्या दृश्यमान होत नाहीत आणि स्क्रमचे फायदे मर्यादित स्वरूपात मिळतात, संभाव्यतः ते निरुपयोगी देखील होऊ शकते.

आम्ही सतत वाढणाऱ्या जटिल जगात स्क्रमच्या वाढत्या वापराचे अनुसरण करतो. जरी सॉफ्टवेअर उत्पादनात स्क्रमचा उगम असला तरी त्याच्या पलीकडे मूलतः जटिल कामे असणाऱ्या बऱ्याच कार्यक्षेत्रात स्क्रमचा वापर केला जात आहे हे पाहून आम्ही भारावून गेलो आहोत. जसजसा स्क्रमचा वापर पसरतो, तसे डेव्हलपर्स, संशोधक, विश्लेषक, शास्त्रज्ञ आणि इतर तज्ञ स्क्रम वापरून आपले काम करतात. आम्ही स्क्रममध्ये “डेव्हलपर्स” हा शब्द इतरांना वगळण्यासाठी नव्हे तर सोपे करण्यासाठी वापरतो. आपणास स्क्रमचा उपयोग झाल्यास स्वतःस समाविष्ट करण्याचा विचार करा.

स्क्रमच्या वापरानुसार आणि या कागदपत्रात वर्णिल्याप्रमाणे स्क्रम फ्रेमवर्कमध्ये बसणाऱ्या नमुने, प्रक्रिया आणि अंतर्दृष्टी शोधल्या, लागू आणि तयार केल्या जाऊ शकतात. ते संदर्भसंवेदनशील असल्यामुळे आणि स्क्रमच्या वापरामध्ये मोठ्या प्रमाणात भिन्न असल्यामुळे त्यांचे वर्णन स्क्रम मार्गदर्शिकेच्या उद्देशाच्या पलीकडे आहे. अशा युक्त्यांचा स्क्रम फ्रेमवर्कमधील वापर विस्तृतपणे बदलतो आणि तो इतरत्र वर्णन केला आहे.

केन श्वाबर आणि जेफ सदरलँड नोव्हेंबर २०२०

© 2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <https://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.

स्क्रम मार्गदर्शिकेचा उद्देश .....	1
स्क्रम सिद्धांत .....	4
पारदर्शकता .....	5
तपासणी .....	5
अनुकूलन .....	5
स्क्रम मूल्ये .....	5
स्क्रम टीम .....	6
डेव्हलपर्स .....	7
प्रॉडक्ट ओनर .....	7
स्क्रम मास्टर .....	7
स्क्रम बैठका .....	8
स्प्रिंट .....	9
स्प्रिंट प्लॅनिंग .....	10
डेली स्क्रम .....	11
स्प्रिंट रिव्ह्यू .....	11
स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव्ह .....	12
स्क्रम वस्तू .....	12
प्रॉडक्ट बॅकलॉग .....	13
वचनबद्धता: प्रॉडक्ट गोल .....	13
स्प्रिंट बॅकलॉग .....	13
वचनबद्धता: स्प्रिंट गोल .....	14
इन्क्रिमेंट .....	14
वचनबद्धता: डेफिनिशन ऑफ इन .....	14
शेवटची टीप .....	15
श्रेयनिर्देश .....	15
व्यक्ती .....	15
स्क्रम मार्गदर्शिकेचा इतिहास .....	15
अनुवादक आभार .....	16
२०१७ च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेपासून २०२० च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेमधील बदल .....	16
पूर्वपेक्षा कमी सूचक(Prescriptive) .....	16
एका प्रॉडक्टवर केंद्रित एक टीम .....	17

प्रॉडक्ट गोल ओळख .....	17
स्प्रिंट गोल, डेफिनिशन ऑफ इन आणि प्रॉडक्ट गोल यांसाठी निश्चित स्थान .....	17
स्वयं-आयोजनाऐवजी स्वयं-व्यवस्थापन.....	17
स्प्रिंट प्लॅनिंगमधील तीन मुद्दे.....	17
विस्तृत वाचकांसाठी भाषेचे एकूणच सरलीकरण .....	17

## स्क्रम व्याख्या

स्क्रम लोक,टीम आणि संस्था यांना जटिल समस्यांसाठी अनुकूल उपाययोजनांद्वारे उपयुक्तता तयार करण्यास मदत करणारे एक सोपे (लाईटवेट) फ्रेमवर्क आहे.

थोडक्यात, स्क्रमला असे वातावरण वाढवण्यासाठी स्क्रम मास्टर आवश्यक आहे जेथे:

१. प्रॉडक्ट ओनर एका जटिल समस्येसाठी लागणारे काम बॅकलॉगमध्ये आयोजित करतात.
२. स्क्रम टीम स्प्रिंट दरम्यान काम निवडून मूल्यवान इन्क्रिमेंट तयार करते.
३. स्क्रम टीम आणि त्याचे भागधारक निकालांची तपासणी करून पुढील स्प्रिंटसाठी समायोजित करतात.
४. पुनरावृत्ती

स्क्रम सोपे आहे. जसे आहे तसे करून पहा आणि त्याचे तत्वज्ञान, सिद्धांत आणि रचना आपले लक्ष्य साध्य करण्यास आणि उपयुक्तता निर्माण करण्यास मदत करतात की नाही ते ठरवा. स्क्रम फ्रेमवर्क हेतुपुरस्सर अपूर्ण आहे. ते केवळ स्क्रम सिद्धांतासाठी आवश्यक भाग परिभाषित करते. स्क्रम ते वापरणाऱ्या लोकांच्या सामूहिक बुद्धिमत्तेद्वारे तयार केलेले आहे. स्क्रमचे नियम सविस्तर सूचना न देता लोकांना परस्परसंबंध आणि परस्परसंवाद यासाठी मार्गदर्शन करतात.

स्क्रम फ्रेमवर्कमध्ये विविध प्रक्रिया, तंत्रे आणि पद्धती वापरल्या जाऊ शकतात. स्क्रम विद्यमान पद्धतीभोवती स्वतःला जोडते किंवा त्यांना अनावश्यक प्रस्तुत करते. स्क्रममुळे सद्य व्यवस्थापन, वातावरण आणि कार्यतंत्र संबंधित कार्यक्षमता दृश्यमान होते, जेणेकरून त्यात सुधारणा केल्या जाऊ शकतात.

## स्क्रम सिद्धांत

स्क्रमची स्थापना अनुभवज्ञान आणि 'लीन'(Lean) विचारसरणीवर आधारित आहे. ज्ञान अनुभवातून आणि निरीक्षणावर आधारित निर्णय घेतल्यावर मिळते असे अनुभवज्ञान ठामपणे सांगते. 'लीन' विचारसरणी अपव्यय कमी करते आणि आवश्यक गोष्टींवर लक्ष देते.

स्क्रममध्ये अनुमान अनुकूलन आणि जोखीम नियंत्रण यासाठी पुनरावृत्तीवर आधारित आणि वर्धित करणारा दृष्टीकोन वापरला जातो. स्क्रममध्ये काम करण्यासाठी सर्व कौशल्ये आणि नैपुण्य एकत्रितपणे असणाऱ्या, सामायिक करणाऱ्या किंवा आवश्यकतेनुसार अशी कौशल्ये मिळवणाऱ्या लोकांची टीम वापरतात. स्क्रममध्ये तपासणी आणि रूपांतर करण्यासाठी चार औपचारिक बैठका स्प्रिंट या समावेशक घटनेमध्ये एकत्र केल्या जातात. या बैठका पारदर्शकता, तपासणी आणि अनुकूलन हे स्क्रमचे आधारस्तंभ अमलात आणल्यामुळे उपयोगी पडतात.

## पारदर्शकता

विकसित होणारी प्रक्रिया आणि कार्य, काम करणाऱ्या आणि काम स्वीकारणाऱ्या लोकांना दृश्यमान असणे आवश्यक आहे. स्क्रममध्ये तीन औपचारिक वस्तूंच्या कथित स्थितीवर महत्वपूर्ण निर्णय आधारित असतात. वस्तूंमध्ये कमी पारदर्शकता असल्यास निर्णयाची उपयुक्तता कमी होते आणि जोखीम वाढते. पारदर्शकतेमुळे तपासणी सक्षम होते. पारदर्शकतेशिवाय केलेली तपासणी दिशाभूल करणारी आणि अपव्ययी आहे.

## तपासणी

स्क्रममधील वस्तू आणि मान्य केलेल्या उद्दीष्टांच्या प्रगतीची संभाव्य अनिष्ट रूपे किंवा समस्या शोधण्यासाठी वारंवार आणि काळजीपूर्वक तपासणी केली पाहिजे. स्क्रम पाच बैठकांच्या स्वरूपात तपासणीस मदत करण्यासाठी नियमितता प्रदान करते.

तपासणीमुळे अनुकूलन सक्षम होते. अनुकूलन न करता केलेली तपासणी निरर्थक मानली जाते. स्क्रमच्या बैठका बदल प्रवृत्त करण्यासाठी तयार केलेल्या आहेत.

## अनुकूलन

प्रक्रियेचे कोणतेही पैलू स्वीकारार्ह मर्यादेच्या बाहेर गेल्यास किंवा परिणामी प्रॉडक्ट अस्वीकार्य असल्यास, वापरण्यात येणारी प्रक्रिया किंवा तयार केलेली सामग्री समायोजित केली जाणे आवश्यक आहे. पुढील विचलन कमी करण्यासाठी शक्य तितक्या लवकर समायोजन केले पाहिजे.

जेव्हा सहभागी लोक सक्षम किंवा स्वव्यवस्थापक नसतात तेव्हा अनुकूलन अधिक कठीण होते. स्क्रम टीमने तपासणीद्वारे नवीन काहीही समजल्यावर लगेच अनुकूलन करणे अपेक्षित आहे.

## स्क्रम मूल्ये

स्क्रमचा यशस्वी वापर स्क्रम टीम मधील सदस्यांनी पाच मूल्ये जगण्यात अधिक प्रवीण होण्यावर अवलंबून

आहे:

*वचनबद्धता, एकाग्रता, मोकळेपणा, आदर आणि धैर्य*

स्क्रम टीम आपली उद्दीष्टे गाठण्यासाठी आणि एकमेकांना पाठिंबा देण्यास वचनबद्ध असते. स्क्रम टीम उद्दीष्टांच्या दिशेने सर्वोत्कृष्ट शक्य प्रगती करण्यासाठी स्प्रिंटचे कार्य करण्यावर प्राथमिक लक्ष केंद्रित करण्यात एकाग्र असते. स्क्रम टीम आणि त्याचे भागधारक काम आणि आव्हाने याबद्दल मोकळेपणाने बोलतात. स्क्रम टीमचे सदस्य एकमेकांना सक्षम, स्वतंत्र लोक समजून आदर करतात. ज्यांच्यासोबत ते काम करतात अशा

लोकांप्रमाणेच त्यांचा आदर केला जातो. स्क्रम टीम सदस्यांमध्ये योग्य गोष्टी करण्याचे आणि कठीण समस्यांवर कार्य करण्याचे धैर्य असते.

ही मूल्ये स्क्रम टीमला त्यांचे कार्य, कृती आणि वर्तन यांच्या संदर्भात दिशा देतात. घेतलेले निर्णय, उचललेली पावले आणि स्क्रम वापरण्याच्या मार्गाने या मूल्यांना कमी किंवा कमजोर न करता मजबूत केले पाहिजे. स्क्रम टीम सदस्य स्क्रमच्या बैठका आणि वस्तूसोबत काम करीत असताना ही मूल्ये शिकतात आणि त्यांचे अन्वेषण करतात. जेव्हा स्क्रम टीम आणि त्यांचा बरोबर काम करणाऱ्या लोकांद्वारे ही मूल्ये आत्मसात केली जातात, तेव्हा स्क्रमचे पारदर्शकता, तपासणी आणि अनुकूलतेचे अनुभवजन्य आधारस्तंभ मूर्त स्वरूपात येऊन विश्वास निर्माण करतात.

## स्क्रम टीम

स्क्रम टीम म्हणजे लोकांची एक छोटी टीम. ही स्क्रमचा मूलभूत घटक आहे. स्क्रम टीममध्ये एक स्क्रम मास्टर, एक प्रॉडक्ट ओनर आणि डेव्हलपर्स असतात. स्क्रम टीममध्ये उप-गट किंवा स्तर नसतात. हा एका वेळी प्रॉडक्ट गोल या एका उद्दीष्टावर लक्ष केंद्रित करणाऱ्या सदस्यांचा एकत्रित गट आहे.

स्क्रम टीमस क्रॉस-फंक्शनल(cross-functional) असतात अर्थात सदस्यांकडे प्रत्येक स्प्रिंटमध्ये उपयोगिता तयार करण्यासाठी आवश्यक असलेली सर्व कौशल्ये असतात. ते स्व-व्यवस्थापन करतात, म्हणजे कोण, काय, केव्हा आणि कसे काम करेल याचे निर्णय गटाच्या आत घेतले जातात.

स्क्रम टीम चपळ राहण्यासाठी पुरेशी लहान आणि एका स्प्रिंटमध्ये महत्त्वपूर्ण काम पूर्ण करण्यासाठी पुरेशी मोठी असते, सामान्यतः १० किंवा त्यापेक्षा कमी लोकांची. सर्वसाधारणपणे लहान टीम अधिक चांगले संवाद साधतात आणि अधिक उत्पादनक्षम असतात असे आम्हाला आढळले आहे. जर स्क्रम टीम खूप मोठी झाली तर त्यांनी समान प्रॉडक्टवर लक्ष केंद्रित करणाऱ्या अनेक टीमस मध्ये पुन्हा संयोजित करण्याचा विचार केला पाहिजे. म्हणूनच त्यांचे प्रॉडक्ट गोल, प्रॉडक्ट बॅकलॉग, आणि प्रॉडक्ट ओनर एकच असायला हवा.

भागधारकांचे सहकार्य, पडताळणी, देखरेख, विविध कार्ये करण्याच्या कृती, प्रयोग, संशोधन आणि विकास इत्यादी प्रॉडक्टशी संबंधित कामांसाठी स्क्रम टीम जबाबदार असते. स्वतःच्या कामाचे व्यवस्थापन करण्यासाठी त्यांची रचना आणि सशक्तीकरण संस्थेद्वारे केले जाते. शाश्वत वेगाने स्प्रिंटमध्ये काम केल्याने स्क्रम टीमचे लक्ष आणि सुसंगतता सुधारते.

संपूर्ण स्क्रम टीम प्रत्येक स्प्रिंटमधील मौल्यवान, उपयुक्त इन्क्रिमेंटसाठी जबाबदार असते. स्क्रमने स्क्रम टीममध्ये तीन विशिष्ट जबाबदाऱ्या परिभाषित केल्या आहेत: डेव्हलपर्स, प्रॉडक्ट ओनर, आणि स्क्रम मास्टर.

## डेव्हलपर्स

डेव्हलपर्स हे प्रत्येक स्प्रिंटमध्ये वापरता येण्याजोगे इन्क्रिमेंट तयार करण्यास वचनबद्ध असलेले स्क्रम टीममधील सदस्य असतात.

डेव्हलपर्सना आवश्यक असलेली विशिष्ट कौशल्ये बऱ्याचदा व्यापक असतात आणि कार्यक्षेत्राप्रमाणे बदलू शकतात. तथापि, डेव्हलपर्स नेहमी यासाठी जबाबदार असतात:

- स्प्रिंट बॅकलॉग, म्हणजेच स्प्रिंटसाठी योजना तयार करणे;
- डेफिनिशन ऑफ डनचे पालन करून गुणवत्ता वाढवणे;
- स्प्रिंट गोल साध्य करण्यासाठी योजनेचे दररोज अनुकूलन करणे; आणि
- व्यावसायिक म्हणून एकमेकांना जबाबदार धरणे.

## प्रॉडक्ट ओनर

प्रॉडक्ट ओनर स्क्रम टीमच्या कार्याच्या परिणामी प्रॉडक्टच्या जास्तीत जास्त मूल्यवर्धनासाठी जबाबदार असतात. हे करण्याच्या पद्धती संस्था, स्क्रम टीमस आणि व्यक्तींप्रमाणे मोठ्या प्रमाणात बदलू शकतात.

प्रॉडक्ट ओनर प्रॉडक्ट बॅकलॉगच्या प्रभावी व्यवस्थापनासाठी देखील जबाबदार आहे, ज्यात हे समाविष्ट आहे:

- प्रॉडक्ट गोल विकसित करणे आणि स्पष्टपणे समजावून सांगणे;
- प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम्स तयार करून स्पष्टपणे मांडणे;
- प्रॉडक्ट बॅकलॉग गोष्टींची क्रमवारी; आणि,
- प्रॉडक्ट बॅकलॉग पारदर्शक, दृश्यमान आणि समजण्यायोग्य आहे याची खात्री करून घेणे.

प्रॉडक्ट ओनर वरील कार्य स्वतः करू शकतात किंवा इतरांना जबाबदारी सोपवू शकतात, परंतु प्रॉडक्ट ओनर जबाबदार राहतात.

प्रॉडक्ट ओनर्स यशस्वी होण्यासाठी संपूर्ण संस्थेने त्यांच्या निर्णयाचा आदर केला पाहिजे. हे निर्णय प्रॉडक्ट बॅकलॉगमधील विषय, क्रमवारीमध्ये आणि स्प्रिंट रिव्ह्यूमधील तपासणीयोग्य इन्क्रिमेंटद्वारे दृश्यमान असतात. प्रॉडक्ट ओनर ही एक समिती नसून एक व्यक्ती असते. प्रॉडक्ट ओनर विविध भागधारकांच्या गरजा प्रॉडक्ट बॅकलॉगमध्ये समाविष्ट करतात. प्रॉडक्ट बॅकलॉग बदलू इच्छिणारे लोक त्यांचे मत प्रॉडक्ट ओनर समोर मांडून तसे करू शकतात.

## स्क्रम मास्टर

स्क्रम मास्टर स्क्रम मार्गदर्शिकेत परिभाषित केल्यानुसार स्क्रम स्थापित करण्यासाठी जबाबदार असतात. त्यासाठी ते स्क्रम टीम आणि संस्थेमधील प्रत्येकास स्क्रम सिद्धांत आणि तंत्रे समजून घेण्यास मदत करतात.



स्क्रम मास्टर स्क्रम टीमच्या प्रभावीपणासाठी जबाबदार असतात. ते स्क्रम फ्रेमवर्कमधील कार्यपद्धती सुधारण्यासाठी स्क्रम टीमना सक्षम करतात.

स्क्रम मास्टर्स स्क्रम टीम आणि संपूर्ण संस्थेची सेवा करणारे खरे नेते असतात.

स्क्रम मास्टर अनेक प्रकारे स्क्रम टीमला सेवा देतात, ज्यात हे समाविष्ट आहे:

- सदस्यांना स्व-व्यवस्थापन आणि विविध कार्यक्षमतेमध्ये प्रशिक्षण देणे;
- स्क्रम टीमला डेफिनिशन ऑफ इनला सुसंगत असणाऱ्या उच्च-मूल्याच्या इन्क्रिमेंटवर लक्ष केंद्रित करण्यास मदत करणे;
- स्क्रम टीमच्या प्रगतीमधील अडथळे दूर करणे; आणि,
- सर्व स्क्रम बैठका घडत आहेत आणि त्या दिलेल्या वेळेच्या बंधनात सकारात्मक आणि कार्यक्षमतेने पूर्ण होत आहेत हे सुनिश्चित करणे.

स्क्रम मास्टर अनेक प्रकारे प्रॉडक्ट ओनरला सेवा देतात, ज्यात हे समाविष्ट आहे:

- प्रॉडक्ट गोलची व्याख्या आणि प्रॉडक्ट बॅकलॉग व्यवस्थापनासाठी प्रभावी तंत्र शोधण्यात मदत करणे;
- स्क्रम टीमला स्पष्ट आणि संक्षिप्त प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम्सची आवश्यकता समजून घेण्यात मदत करणे;
- जटिल वातावरणासाठी अनुभवजन्य प्रॉडक्ट नियोजन स्थापित करण्यात मदत करणे; आणि,
- विनंती केल्याप्रमाणे किंवा आवश्यकतेनुसार भागधारकांसोबत सहकार्य सुकर करणे.

स्क्रम मास्टर अनेक प्रकारे संस्थेला सेवा देतात, ज्यात हे समाविष्ट आहे:

- स्क्रम अंगिकारण्यासाठी संस्थेचे नेतृत्व करून शिक्षण आणि प्रशिक्षण देणे;
- संस्थेमध्ये स्क्रम अंमलबजावणीचे नियोजन करणे आणि सल्ला देणे;
- कर्मचाऱ्यांना आणि भागधारकांना जटिल कामांसाठीचा अनुभवजन्य दृष्टीकोन समजण्यास आणि वापरण्यास मदत करणे; आणि,
- भागधारक आणि स्क्रम टीममधील अडथळे दूर करणे.

## स्क्रम बैठका

स्प्रिंट ही इतर सर्व बैठकासाठी समावेशक आहे. स्क्रममधील प्रत्येक बैठक स्क्रम वस्तूंच्या तपासणी आणि अनुकूलनाची औपचारिक संधी आहे. ह्या बैठका आवश्यक असलेली पारदर्शकता सक्षम करण्यासाठी विशेषतः तयार केलेल्या आहेत. कोणत्याही बैठकीचे विहित पद्धतीने संचालन न करण्याने तपासणी आणि परिस्थितीशी जुळवून घेण्याची संधी गमावली जाते. स्क्रममधील बैठका नियमितपणा आणण्यासाठी आणि

परिभाषित नसलेल्या बैठकाची आवश्यकता कमी करण्यासाठी वापरल्या जातात. जटिलता कमी करण्यासाठी सर्व बैठका एकाच वेळी आणि एकाच ठिकाणी आयोजित केल्या जातात.

## स्प्रिंट

स्प्रिंट्स म्हणजे जणू कल्पना मूल्यवान बनवणारे स्क्रमच्या हृदयाचे ठोके.

स्प्रिंट्स म्हणजे सातत्य आणण्यासाठी एका महिन्याच्या किंवा त्याहून कमी कालावधीच्या निश्चित लांबीचे कार्यक्रम असतात. एका स्प्रिंटच्या निष्कर्षानंतर नवीन स्प्रिंट त्वरित सुरु होतो.

प्रॉडक्ट गोल साध्य करण्यासाठी आवश्यक असलेली सर्व कामे, ज्यामध्ये स्प्रिंट प्लॅनिंग, डेली स्क्रम्स, स्प्रिंट रिव्ह्यू आणि स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव्ह यांचा समावेश आहे, ती स्प्रिंट्समध्येच होतात.

स्प्रिंट दरम्यान:

- स्प्रिंट गोल धोक्यात आणणारे कोणतेही बदल केले जात नाहीत;
- गुणवत्ता कमी होत नाही;
- प्रॉडक्ट बॅकलॉग आवश्यकतेनुसार सुधारला जातो; आणि,
- मिळालेल्या अधिक माहितीनुसार कामाची व्याप्ती स्पष्ट केली जाऊ शकते आणि प्रॉडक्ट ओनरशी नव्याने चर्चा केली जाऊ शकते.

स्प्रिंट्समध्ये प्रॉडक्ट गोल साध्य करण्यासाठीच्या प्रगतीच्या रुपरेषेची प्रत्येक महिन्यात एकदा तरी तपासणी व अनुकूलन करून अंदाज सक्षम केले जातात. जेव्हा स्प्रिंटचा कालावधी खूपच लांब असतो तेव्हा स्प्रिंट गोल अवैध होऊ शकते तसेच जटिलता आणि जोखीम वाढू शकते. अधिक माहिती निर्मितीसाठी तसेच खर्च आणि प्रयत्नांची जोखीम मर्यादित करण्यासाठी कमी कालावधीचे स्प्रिंट्स वापरले जाऊ शकतात. प्रत्येक स्प्रिंट हा एक लहान प्रकल्प मानला जाऊ शकतो.

बर्न-डाऊन(burn-down), बर्न-अप(burn-up) किंवा संचयी प्रवाह ( क्युम्युलेटिव्ह फ्लो डायग्रॅम) यासारख्या विविध पद्धती प्रगतीचा अंदाज लावण्यासाठी अस्तित्वात आहेत. जरी या पद्धती उपयोगी असल्या तरी त्यामुळे अनुभववादाचे महत्त्व बदलत नाही. जटिल वातावरणात काय घडेल हे अज्ञात असते. आधी जे घडले आहे त्याचाच फक्त आगाऊ निर्णय घेण्यासाठी वापर केला जाऊ शकतो.

जर स्प्रिंट गोल अप्रचलित झाले तर स्प्रिंट रद्द केला जाऊ शकतो. केवळ प्रॉडक्ट ओनरकडे स्प्रिंट रद्द करण्याचा अधिकार असतो.

## स्प्रिंट प्लॅनिंग

स्प्रिंट प्लॅनिंगने स्प्रिंटमध्ये करावयाच्या कामाचा आराखडा तयार करून स्प्रिंटची सुरुवात केली जाते. हा आराखडा संपूर्ण स्क्रम टीमच्या सहयोगी कार्याद्वारे तयार केला जातो.

प्रॉडक्ट ओनर उपस्थित सदस्यांना प्रॉडक्ट बॅकलॉगमधील सर्वात महत्वाच्या गोष्टींबाबत चर्चा आणि त्या गोष्टींचा प्रॉडक्ट गोलशी संबंध यासाठी मार्गदर्शन करतात. स्क्रम टीम स्प्रिंट प्लॅनिंगमध्ये सल्ला देण्यासाठी इतर लोकांना देखील आमंत्रित करू शकते.

स्प्रिंट प्लॅनिंग खालील विषयांवर लक्ष देते:

मुद्दा एक: हा स्प्रिंट मूल्यवान का आहे?

प्रॉडक्ट ओनर सध्याच्या स्प्रिंटमध्ये प्रॉडक्टचे मूल्य आणि उपयुक्तता कशी वाढू शकते याचा प्रस्ताव मांडतात. त्यानंतर संपूर्ण स्क्रम टीम एकत्रितरित्या भागधारकांसाठी स्प्रिंट मूल्यवान असण्याचे कारण संप्रेषण करणारे स्प्रिंट गोल निश्चित करते. स्प्रिंट प्लॅनिंग संपण्यापूर्वी स्प्रिंट गोल निश्चित केले जाणे आवश्यक आहे.

मुद्दा दोन: ह्या स्प्रिंटमध्ये काय कार्य पूर्ण केले जाऊ शकते?

प्रॉडक्ट ओनरशी चर्चेच्या माध्यमातून डेव्हलपर्स प्रॉडक्ट बॅकलॉगमधून सध्याच्या स्प्रिंटमध्ये समाविष्ट करण्यासाठी आयटम्स निवडतात. या प्रक्रियेदरम्यान स्क्रम टीम या आयटम्सना आकलन आणि आत्मविश्वास वाढवण्यासाठी परिष्कृत करू शकते.

स्प्रिंटमध्ये किती कार्य पूर्ण केले जाऊ शकेल हे निवडणे आव्हानात्मक असू शकते. तथापि डेव्हलपर्सना त्यांचे मागील कार्यप्रदर्शन, आगामी क्षमता आणि डेफिनिशन ऑफ डन जितकी जास्त समजेल तितका त्यांच्या स्प्रिंटच्या अंदाजात अधिक आत्मविश्वास असेल.

मुद्दा तीन: निवडलेले काम कसे पूर्ण होईल?

डेव्हलपर्स प्रत्येक निवडलेल्या प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम्ससाठी डेफिनिशन ऑफ डनप्रमाणे इन्क्रिमेंट तयार करण्यासाठी आवश्यक असलेल्या कामाची योजना आखतात. ही योजना बऱ्याचदा प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम्स एक दिवसात अशा किंवा त्यापेक्षा कमी कालावधीत पूर्ण होतील अशा कामांमध्ये विघटित करून केली जाते. हे कसे करावे हे संपूर्णपणे डेव्हलपर्सच्या निर्णयावर अवलंबून आहे. त्यांना प्रॉडक्ट बॅकलॉगमधील आयटम्सचे मूल्यवान इन्क्रेमेंट कसे बदलावे हे दुसरे कोणी सांगू शकत नाही.

स्प्रिंट गोल, स्प्रिंटसाठी निवडलेले प्रॉडक्ट बॅकलॉग वस्तू आणि त्या वितरणाची योजना यांना एकत्रितपणे स्प्रिंट बॅकलॉग म्हटले जाते.

स्प्रिंट प्लॅनिंग हे एका महिन्याच्या स्प्रिंटसाठी जास्तीत जास्त आठ तासांचे टाइमबॉक्स केले जाते. छोट्या स्प्रिंटसाठी ही बैठक सहसा कमी वेळेची असते.

## डेली स्क्रम

डेली स्क्रमचा उद्देश स्प्रिंट गोलच्या प्रगतीची तपासणी करणे आणि आगामी नियोजित काम समायोजित करून स्प्रिंट बॅकलॉगला आवश्यकतेप्रमाणे अनुकूल करणे हा आहे.

डेली स्क्रम ही स्क्रम टीमच्या डेव्हलपर्ससाठी १५ मिनिटांची बैठक आहे. जटिलता कमी करण्यासाठी ती स्प्रिंटच्या प्रत्येक दिवशी एकाच वेळी आणि एकाच ठिकाणी आयोजित केली जाते. प्रॉडक्ट ओनर किंवा स्क्रम मास्टर स्प्रिंट बॅकलॉगमधील आयटम्सवर सक्रियपणे कार्य करीत असल्यास ते डेव्हलपर्स म्हणून सहभागी होतात.

डेव्हलपर्स त्यांच्या डेली स्क्रममध्ये स्प्रिंट गोलकडे प्रगतीवर लक्ष केंद्रित होईल आणि दुसऱ्या दिवसाच्या कार्यासाठी कृतीशील योजना तयार होईल यासाठी सर्व संरचना आणि तंत्रे निवडू शकतात. यामुळे लक्ष केंद्रित होते आणि स्व-व्यवस्थापन सुधारते.

डेली स्क्रम संप्रेषण सुधारतात, अडथळे ओळखतात, जलद निर्णय घेण्यास प्रोत्साहित करतात आणि यामुळे इतर बैठकांची आवश्यकता दूर होते.

डेव्हलपर्सना त्यांची योजना समायोजित करण्यासाठी केवळ डेली स्क्रम ही एकच संधी आहे असे नाही. ते दिवसभरात स्प्रिंटच्या उर्वरित कामाचे अनुकूलन किंवा पुन्हा नियोजन करण्याबद्दल अधिक तपशीलवार चर्चेसाठी अनेकदा भेटतात.

## स्प्रिंट रिव्ह्यू

स्प्रिंट रिव्ह्यूचा हेतू स्प्रिंटच्या निकालाची तपासणी करणे आणि भविष्यातील अनुकूलन निश्चित करणे आहे. स्क्रम टीम त्यांच्या कार्याचे परिणाम मुख्य भागधारकांसमोर सादर करते आणि प्रॉडक्ट गोल साध्य करण्यासाठी केलेल्या प्रगतीच्या बाबतीत चर्चा केली जाते.

स्क्रम टीम आणि भागधारक या बैठकीदरम्यान स्प्रिंटमध्ये काय पूर्ण झाले आणि त्यांच्या परिस्थितीमध्ये काय बदलले आहे याचा आढावा घेतात. उपस्थित लोक या माहितीच्या आधारे पुढे काय करावे यावर एकत्र विचार करतात. नवीन संधीचा फायदा घेण्यासाठी प्रॉडक्ट बॅकलॉग देखील समायोजित केला जाऊ शकतो. स्प्रिंट रिव्ह्यू एक कार्यसत्र आहे आणि स्क्रम टीमने ते एका सादरीकरणापुरते मर्यादित ठेवणे टाळावे.

स्प्रिंट रिव्ह्यू ही स्प्रिंटचा उपांत्य बैठक आहे आणि एका महिन्याच्या स्प्रिंटसाठी जास्तीत जास्त चार तासांचा टाइमबॉक्स असतो. छोट्या स्प्रिंटसाठी ही बैठक सामान्यतः लहान असते.

## स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव्ह

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव्हचा हेतू गुणवत्ता आणि प्रभावीपणा वाढविण्याच्या मार्गाची योजना बनविणे आहे. स्क्रम टीम आधीच्या स्प्रिंटची व्यक्ती, परस्परसंवाद, प्रक्रिया, साधने आणि त्यांची डेफिनिशन ऑफ डन यांच्या अनुसार तपासणी करते. तपासणी केलेले घटक कामाच्या क्षेत्रानुसार बऱ्याचदा बदलतात. त्यांना चुकीच्या मार्गाने नेणारे अनुमान ओळखले जातात आणि त्यांचे मूळ कारण शोधले जाते. स्क्रम टीम स्प्रिंट दरम्यान काय चांगले होते, कोणत्या अडचणी आल्या आणि त्या अडचणी कशा सोडवल्या गेल्या (किंवा नाही सोडवल्या गेल्या) यांची चर्चा करते.

स्क्रम टीम त्यांची परिणामकारकता सुधारण्यासाठी सर्वात उपयुक्त बदल कोणता ते शोधते. सर्वात प्रभावी सुधारणा शक्य तितक्या लवकर अंमलात आणल्या जातात. त्या सुधारणा पुढील स्प्रिंटच्या स्प्रिंट बॅकलॉगमध्ये देखील जोडल्या जाऊ शकतात.

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव्हने स्प्रिंटची सांगता होते. एका महिन्याच्या स्प्रिंटसाठी ते जास्तीत जास्त तीन तासांचे टाइमबॉक्स केले जाते. छोट्या स्प्रिंटसाठी ही बैठक सामान्यतः लहान असते.

## स्क्रम वस्तू

स्क्रमच्या वस्तू कार्य किंवा उपयुक्तता दर्शवतात. मुख्य माहितीची पारदर्शकता वाढवण्यासाठी या वस्तू योजलेल्या आहेत. अशा प्रकारे त्यांची तपासणी करणाऱ्या प्रत्येकास अनुकूलतेसाठी समान आधार असतो.

प्रत्येक वस्तूमध्ये पारदर्शकता आणि लक्ष वाढवण्याची आणि प्रगती मोजण्यायोग्य माहिती प्रदान करण्याची वचनबद्धता असते:

- प्रॉडक्ट बॅकलॉगसाठी ते प्रॉडक्ट गोल आहे.
- स्प्रिंट बॅकलॉगसाठी ते स्प्रिंट गोल आहे.
- इन्क्रिमेंटसाठी ते डेफिनिशन ऑफ डन आहे.

या वचनबद्धता स्क्रम टीम आणि त्यांच्या भागधारकांसाठी अनुभवजन्यता आणि स्क्रम मूल्ये मजबूत करण्यासाठी अस्तित्वात आहेत.

## प्रॉडक्ट बॅकलॉग

प्रॉडक्ट बॅकलॉग ही एक विकसित होणारी आणि प्रॉडक्ट सुधारण्यासाठी आवश्यक गोष्टींची प्राधान्यक्रम दिलेली सूची असते. स्क्रम टीमने हाती घेतलेल्या कामाचा तो एकमेव स्रोत असतो.

एका स्प्रिंटमध्ये स्क्रम टीमद्वारे पूर्ण करता येऊ शकणाऱ्या प्रॉडक्ट बॅकलॉगमधील गोष्टी स्प्रिंट प्लॅनिंग इव्हेंटमध्ये निवडण्यासाठी तयार आहेत असे समजले जाते. त्यांची पारदर्शकतेची ही पातळी सहसा परिष्करणानंतर तयार होते. प्रॉडक्ट बॅकलॉग परिष्करण म्हणजे प्रॉडक्ट बॅकलॉग गोष्टींना लहान आणि अचूक रूपात विभाजित आणि परिभाषित करण्याची प्रक्रिया. ही वर्णन, प्राधान्यक्रम आणि आकार असे विविध तपशील जोडण्यासाठी सतत चालू असलेली प्रक्रिया आहे. कामाच्या क्षेत्रानुसार गुणधर्म वारंवार बदलतात.

काम करणारे डेव्हलपर्स हे कामाच्या आकाराचे माप मोजण्यासाठी जबाबदार असतात. प्रॉडक्ट ओनर डेव्हलपर्सना विनिमय समजून घेण्यास आणि निवडण्यात मदत करून त्यांना प्रभावित करू शकतात.

## वचनबद्धता: प्रॉडक्ट गोल

प्रॉडक्ट गोल मध्ये प्रॉडक्टच्या भविष्यातील स्थितीचे वर्णन केले जाते. हे वर्णन स्क्रम टीमसाठी लक्ष्य असते आणि टीम त्याच्या अनुसार योजना करू शकते. प्रॉडक्ट गोल प्रॉडक्ट बॅकलॉगमध्ये स्थित असते. उर्वरित प्रॉडक्ट बॅकलॉगमध्ये प्रॉडक्ट गोल पूर्ण करू शकणाऱ्या "काय" गोष्टी आहेत त्या परिभाषित होतात.

प्रॉडक्ट हे मूल्य निर्माण करण्याचे एक वाहन आहे. त्यास स्पष्ट सीमा, ज्ञात भागधारक, सु-परिभाषित उपभोक्ते किंवा ग्राहक असतात. प्रॉडक्ट एक सेवा, भौतिक उत्पादन किंवा काहीतरी अधिक अमूर्त असू शकते.

प्रॉडक्ट गोल हे स्क्रम टीमसाठी दीर्घकालीन उद्दीष्ट आहे. पुढील उद्दीष्ट घेण्यापूर्वी त्यांनी एक उद्दीष्ट पूर्ण केले पाहिजे (किंवा त्याचा त्याग केला पाहिजे).

## स्प्रिंट बॅकलॉग

स्प्रिंट बॅकलॉगमध्ये स्प्रिंट गोल (कारण), ह्या स्प्रिंटसाठी निवडलेल्या प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम्सचा संच (काय), तसेच इन्क्रिमेंट वितरित करण्यासाठी (कसे) कृतीशील योजना असते.

स्प्रिंट बॅकलॉग ही डेव्हलपर्सनी स्वतःसाठी बनवलेली एक योजना आहे. ही डेव्हलपर्सनी स्प्रिंट ध्येय साध्य करण्याच्या दृष्टीने स्प्रिंट दरम्यान काम करण्याची अत्यंत दृश्यमान, रिअल-टाइम योजना असते. स्प्रिंट बॅकलॉग

संपूर्ण स्प्रिंटमध्ये अधिक माहितीनुसार अद्यतनित केला जातो. डेली स्क्रममध्ये त्यांच्या प्रगतीची तपासणी करू शकेल इतका तपशील असणे आवश्यक आहे.

### वचनबद्धता: स्प्रिंट गोल

स्प्रिंट गोल हा स्प्रिंटचा एकमेव उद्देश असतो. जरी स्प्रिंट गोल ही डेव्हलपर्सची वचनबद्धता असली तरी ते साध्य करण्यासाठी आवश्यक असलेल्या कार्यांच्या दृष्टीने लवचिक असते. स्प्रिंट गोलमुळे सुसंगतता आणि एकाग्रता निर्माण होते आणि स्क्रम टीमला वेगवेगळ्या उपक्रमांऐवजी एकत्रितपणे कार्य करण्यास प्रोत्साहन मिळते.

स्प्रिंट गोल स्प्रिंट प्लॅनिंग घटनेच्या दरम्यान तयार करून स्प्रिंट बॅकलॉगमध्ये जोडले जाते.

डेव्हलपर्स स्प्रिंट दरम्यान काम करत असताना स्प्रिंट गोल लक्षात ठेवतात. जर काम त्यांच्या अपेक्षेपेक्षा वेगळे असेल, तर ते प्रॉडक्ट ओनरबरोबर स्प्रिंट गोलवर परिणाम न करता स्प्रिंट बॅकलॉगच्या व्याप्तीवर वाटाघाटी करण्यासाठी विनिमय करतात.

### इन्क्रिमेंट

इन्क्रिमेंट ही प्रॉडक्ट गोलच्या दिशेने जाणारी एक मूर्त पायरी असते. प्रत्येक इन्क्रिमेंट आधीच्या सर्व इन्क्रिमेंटमध्ये जोडले जाते आणि सर्व एकत्रितपणे काम करत आहे याची खात्री करून समग्रपणे सत्यापित केले जाते. उपयुक्तता प्रदान करण्यासाठी इन्क्रिमेंट वापरण्यायोग्य असणे आवश्यक आहे.

एका स्प्रिंटमध्ये अनेक इन्क्रिमेंट्स तयार केली जाऊ शकतात. स्प्रिंट रिव्ह्यूमध्ये सर्व इन्क्रिमेंट्स एकत्रितरित्या सादर करून अनुभववादाला समर्थन दिले जाते. तथापि, स्प्रिंटच्या समाप्तीपूर्वी भागधारकांना इन्क्रिमेंट वितरित केले जाऊ शकते. स्प्रिंट रिव्ह्यूला कधीही मूल्य वितरीत करण्यासाठीचे द्वार मानले जाऊ नये.

डेफिनिशन ऑफ इन पूर्ण न होईपर्यंत कार्य हे इन्क्रिमेंटचा भाग मानले जाऊ शकत नाही.

### वचनबद्धता: डेफिनिशन ऑफ इन

डेफिनिशन ऑफ इन म्हणजे प्रॉडक्टसाठी आवश्यक असलेल्या गुणवत्तेच्या उपायांची पूर्तता झालेल्या इन्क्रिमेंटच्या स्थितीचे औपचारिक वर्णन.

प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटमने डेफिनिशन ऑफ इनची पूर्तता करताक्षणी इन्क्रिमेंट निर्माण होते.

डेफिनिशन ऑफ इनमुळे सर्वांना इन्क्रिमेंटचा भाग म्हणून काय काम पूर्ण झाले याचे सामायिक ज्ञान देऊन पारदर्शकता निर्माण होते. जर प्रॉडक्ट बॅकलॉग आयटम डेफिनिशन ऑफ इन पूर्ण करीत नसेल तर ते वितरित किंवा स्प्रींट रिव्ह्यूमध्ये सादर केले जाऊ शकत नाही. त्याऐवजी, ते भविष्यात विचार करण्यासाठी प्रॉडक्ट बॅकलॉगमध्ये परत घातले जाते.

जर एखाद्या इन्क्रिमेंटसाठी डेफिनिशन ऑफ इन संस्थेच्या मानकांचा भाग असेल तर सर्व स्क्रम टीमने त्याचे किमान पालन केले पाहिजे. संस्थेचे मानक उपलब्ध नसल्यास, स्क्रम टीमने प्रॉडक्टला अनुरूप डेफिनिशन ऑफ इन तयार करणे आवश्यक आहे.

डेव्हलपर्सनी डेफिनिशन ऑफ इनचे पालन करणे आवश्यक आहे. एका प्रॉडक्टसाठी जर अनेक स्क्रम टीम एकत्र काम करत असतील तर त्यांनी एकच डेफिनिशन ऑफ इन परस्पर समन्वयाने परिभाषित केली पाहिजे आणि तिचे पालन केले पाहिजे.

## शेवटची टीप

स्क्रम विनामूल्य आहे आणि या मार्गदर्शिकेमध्ये प्रस्तुत केलेले आहे. स्क्रम फ्रेमवर्क यामधील वर्णनानुसार अपरिवर्तनीय आहे. स्क्रम फ्रेमवर्कच्या केवळ काही भागांची अंमलबजावणी करणे शक्य आहे, परंतु त्याचा परिणाम स्क्रम नाही. स्क्रम केवळ त्याच्या संपूर्णतेमध्ये अस्तित्वात आहे आणि इतर तंत्र, कार्यपद्धती आणि पद्धतींसाठी एक धारक देखील आहे.

## श्रेयनिर्देश

### व्यक्ती

स्क्रमसाठी योगदान देणाऱ्या हजारो लोकांपैकी सुरुवातीस ज्यांनी महत्त्वपूर्ण भूमिका बजावली त्यांचा विशेष उल्लेख केला पाहिजे: जेफ सदरलँडने जेफ मॅककेना आणि जॉन स्कमनिओतलेस यांच्याबरोबर काम केले आणि केन श्वाबरने माइक स्मिथ आणि ख्रिस मार्टिन यांच्याबरोबर काम केले. त्यानंतर सर्वांनी एकत्र येऊन काम केले. त्या नंतरच्या काळात इतर बऱ्याच लोकांनी हातभार लावला आणि त्यांच्या मदतीशिवाय आजच्या स्थितीतील स्क्रम परिष्कृत करणे नक्कीच शक्य झाले नसते.

### स्क्रम मार्गदर्शिकेचा इतिहास

१९९५ मध्ये ओओएसपीएलए परिषदेत केन श्वाबर आणि जेफ सुदरलँड यांनी प्रथम स्क्रम सह-सादर केले. केन आणि जेफने मागील काही वर्षांत मिळवलेल्या शिक्षणाचे दस्तऐवजीकरण केले आणि स्क्रमची पहिली औपचारिक व्याख्या जाहीर केली.



जेफ सदरलँड आणि केन श्वाबर यांनी तयार केलेले, विकसित केलेले आणि तीस पेक्षा जास्त वर्षे टिकविलेले स्क्रम या मार्गदर्शिकेत सादर केलेले आहे. इतर स्त्रोत स्क्रम फ्रेमवर्कला पूरक असे नमुने, प्रक्रिया आणि अंतर्दृष्टी प्रदान करतात. यामुळे उत्पादकता, मूल्य, सर्जनशीलता आणि निकालांसंबंधित समाधान वाढू शकते. स्क्रमचा संपूर्ण इतिहास इतरत्र वर्णन केलेला आहे. आम्ही स्क्रम ज्या ठिकाणी प्रथम प्रयत्न करून सिद्ध केला गेला त्या स्थानांचा सन्मान करण्यासाठी इंडिव्हिज्युअल इंक., न्यूजपेज, फिडेलिटी इन्व्हेस्टमेंट आणि आयडीएक्स (आता जीई मेडिकल) यांचा उल्लेख करू इच्छितो.

## अनुवादक आभार

या स्क्रम मार्गदर्शिकेला मूळ इंग्लिश आवृत्तीतून मराठी भाषेत अनुवादित केले गेलेले आहे. मराठी अनुवाद करण्यासाठी खालील लोकांनी योगदान दिलेले आहे:

मराठी अनुवाद:

- यशश्री बर्वे - (Yashasree Barve) - (CSP, PSM 1, SPC)
- स्नेहमयी कुलकर्णी - (Snehamayee Kulkarni) - (CSP, PSM II, SPC)

मराठी अनुवाद समीक्षा

- प्राची सराफ - (Prachi Saraph) - (Professional Coach and ICF ACC, Management 3.0, PSM 1, Systemic Transformation Program for Coaching and Leadership - Beta Program)

संपर्क:

Email: [yashasree.barve@gmail.com](mailto:yashasree.barve@gmail.com) / [snehamayee@gmail.com](mailto:snehamayee@gmail.com)

LinkedIn:

Yashasree Barve (<https://in.linkedin.com/in/yashasree-barve>)

Snehamayee Kulkarni (<https://www.linkedin.com/in/snehamayee-kulkarni-91a7412>)

## २०१७ च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेपासून २०२० च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेमधील बदल

### पूर्वीपेक्षा कमी सूचक(Prescriptive)

बऱ्याच वर्षांपासून, स्क्रम मार्गदर्शिका अधिक सूचक होऊ लागली होती. २०२० आवृत्ती आणण्याचे उद्दीष्ट सूचक भाषा सौम्य स्वरूपात आणून किंवा काढून स्क्रमला किमान फ्रेमवर्क बनवणे होते. उदाहरणार्थ दैनिक स्क्रम प्रश्न काढले, पीबीआय गुणधर्मासंदर्भातील तसेच स्प्रिंट बॅकलॉगमधील रेट्रो आयटेम्सबद्दल भाषा सौम्य केली, स्प्रिंट रद्द करण्याबाबत विभाग कमी केला इत्यादी.

## एका प्रॉडक्टवर केंद्रित एक टीम

एका टीम मधील स्वतंत्र संघाची संकल्पना जिच्यामुळे पी.ओ. आणि डेव्हलपमेंट टीम मधील "प्रतिनिधी (प्रॉक्सी)" किंवा "आम्ही विरुद्ध ते" असे वर्तन निर्माण झाले होते अशी, ती काढून टाकण्याचे आमचे लक्ष्य होते. आता फक्त एक स्क्रम टीम तीन भिन्न जबाबदाऱ्यांसह: पीओ, एसएम आणि डेव्हलपर्स, एकाच उद्दिष्टावर केंद्रित आहे.

## प्रॉडक्ट गोल ओळख

२०२० च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेने स्क्रम टीमला व्यापक मौल्यवान उद्दीष्ट्याकडे लक्ष केंद्रित करण्याकरिता प्रॉडक्ट गोलची संकल्पना आणली आहे. प्रत्येक स्प्रिंटमार्फत प्रॉडक्ट हे एकूण प्रॉडक्ट गोलच्या जवळ आणले पाहिजे.

## स्प्रिंट गोल, डेफिनिशन ऑफ इन आणि प्रॉडक्ट गोल यांसाठी निश्चित स्थान

स्प्रिंट गोल आणि डेफिनिशन ऑफ इन यांचे वर्णन आधीच्या स्क्रम मार्गदर्शिकांमध्ये केलेले होते, परंतु त्यांना स्वतःची ओळख दिलेली नव्हती. त्या स्वतः वस्तू नसून वस्तूंशी निगडित होत्या. प्रॉडक्ट गोलच्या समावेशानंतर २०२० च्या आवृत्तीत आता या संदर्भात अधिक स्पष्टता प्रदान करते. तीनपैकी प्रत्येक वस्तूमध्ये आता 'वचनबद्धता' समाविष्ट आहेत. प्रॉडक्ट बॅकलॉगसाठी ते प्रॉडक्ट गोल आहे, स्प्रिंट बॅकलॉगसाठी ते स्प्रिंट गोल आहे आणि इनक्रिमेंट साठी ते डेफिनिशन ऑफ इन आहे. ते पारदर्शकता आणि प्रत्येक वस्तूच्या प्रगतीकडे लक्ष आणण्यासाठी अस्तित्वात आहे.

## स्वयं-आयोजनाऐवजी स्वयं-व्यवस्थापन

मागील स्क्रम मार्गदर्शिकांनी डेव्हलपमेंट टीमस ला स्वयं-आयोजक म्हणून संबोधित केले होते, विशेषतः कोणी आणि कसे काम करावे हे निवडण्याच्या बाबतीत. २०२० आवृत्तीमध्ये स्क्रम टीमवर अधिक लक्ष केंद्रित करून, स्वयं-व्यवस्थापित स्क्रम टीमवर जोर देण्यात आला आहे, विशेषतः कोणी, कसे आणि कशावर कार्य करावे हे निवडण्याच्या बाबतीत.

## स्प्रिंट प्लॅनिंगमधील तीन मुद्दे

स्प्रिंट प्लॅनिंगमधील "काय" आणि "कसे" या मुद्द्यांच्या व्यतिरिक्त, २०२० स्क्रम मार्गदर्शिका तिसरा मुद्दा स्प्रिंट गोल संदर्भात, "का" यावर जोर देते.

## विस्तृत वाचकांसाठी भाषेचे एकूणच सरलीकरण

२०२० च्या स्क्रम मार्गदर्शिकेमध्ये अनावश्यक आणि गुंतागुंतीची विधाने काढून टाकण्यावर भर दिला आहे. तसेच आयटी कार्यावरील उर्वरित अनुमान (उदा. चाचणी, सिस्टम, डिझाइन, आवश्यकता इ.) काढून टाकले आहेत. स्क्रम मार्गदर्शिका आता 13 पृष्ठांपेक्षा कमी आहे.