

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

Scrum vodič

Konačni Scrum vodič: Pravila igre

novembar 2020.

Svrha Scrum vodiča

Scrum smo razvili ranih 1990-ih. Prvu verziju Scrum vodiča smo napisali 2010. godine kako bismo pomogli ljudima širom svijeta da razumiju Scrum. Vodič smo od tada razvijali kroz male, funkcionalne nadopune. Zajedno smo odgovorni za ovaj Vodič.

Scrum vodič sadrži definiciju Scruma. Svaki element ovog okvira ima određenu svrhu koja je ključna za sveukupnu vrijednost i rezultate ostvarene pomoću Scruma. Izmjenom osnovnog dizajna ili ideja Scruma, izostavljanjem elemenata ili nepridržavanjem pravila Scruma, problemi se prikrivaju i ograničavaju se prednosti Scruma, čineći ga potencijalno čak i beskorisnim.

Pratimo rastuću upotrebu Scruma u sve složenijem svijetu. Zahvalni smo što vidimo usvajanje Scruma u mnogim oblastima koje u osnovi imaju složen posao, izvan razvoja softverskog proizvoda gdje Scrum ima svoje korijene. Kako se upotreba Scruma širi, developeri, istraživači, analitičari, naučnici i drugi stručnjaci rade posao. U Scrumu koristimo riječ "developeri" ne da isključimo, nego da pojednostavimo. Ako ostvarite vrijednost pomoću Scruma, smatrajte se uključenim.

Kako se Scrum koristi, šabloni, procesi i uvidi koji odgovaraju Scrum okviru kako je opisano u ovom dokumentu, mogu se pronaći, primijeniti ili osmisлити. Njihov opis nije dio svrhe Scrum vodiča, jer ovisе o kontekstu i razlikuju se značajno od upotrebe do upotrebe Scruma. Takve taktike za korištenje u okvirima Scruma široko variraju i opisane su drugdje.

Ken Schwaber & Jeff Sutherland, novembar 2020.

© 2020 Ken Schwaber i 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.

Teorija Scruma	3
Transparentnost.....	3
Inspekcija	4
Adaptacija	4
Scrum vrijednosti	4
Scrum Team	4
Developeri.....	5
Product Owner	5
Scrum Master.....	6
Scrum ceremonije	7
Sprint.....	7
Sprint Planning.....	8
Daily Scrum	9
Sprint Review	9
Sprint Retrospective.....	9
Scrum artefakti.....	10
Product Backlog	10
Obavezivanje: Product Goal.....	11
Sprint Backlog	11
Obavezivanje: Sprint Goal.....	11
Increment.....	11
Obavezivanje: Definition of Done	12
Završna napomena.....	13
Zahvale	13
Ljudi.....	13
Historija Scrum vodiča	13
Prijevod Scrum vodiča na bosanski jezik.....	13
Izmjene od Scrum vodiča iz 2017. do Scrum vodiča iz 2020.....	14

Definicija Scruma

Scrum je jednostavan okvir koji pomaže ljudima, timovima i organizacijama da stvore vrijednost putem prilagodljivih rješenja za složene probleme.

Ukratko, Scrum zahtijeva od Scrum Mastera da stvara i njeguje okruženje u kojem:

1. Product Owner određuje redoslijed posla za složen problem u Product Backlogu.
2. Scrum Team pretvara odabrani dio posla u vrijednosni Increment tokom Sprinta.
3. Scrum Team i njegovi stejkholderi pregledaju rezultate i prilagođavaju se za naredni Sprint.
4. *Postupak se ponavlja.*

Scrum je jednostavan. Isprobajte ga i odlučite da li vam njegova filozofija, teorija i struktura pomažu da ostvarite ciljeve i kreirate vrijednost. Scrum okvir je svrhovito nepotpun, jer definiše samo one dijelove potrebne za implementaciju teorije Scruma. Scrum se temelji na kolektivnoj inteligenciji ljudi koji ga koriste. Umjesto da ljudima pruža detaljna uputstva, pravila Scruma pružaju smjernice za njihove odnose i interakcije.

Unutar okvira se mogu koristiti različiti procesi, tehnike i metode. Scrum se nadovezuje na postojeće prakse ili ih čini nepotrebnim. Scrum objelodanjuje relativnu efikasnost trenutnog menadžmenta, okruženja i radnih tehnika, kako bi se mogli unaprijediti.

Teorija Scruma

Scrum se temelji na empirizmu i lean razmišljanju. Empirizam tvrdi da znanje potiče iz iskustva i donošenja odluka zasnovanih na onom što se posmatra. Lean razmišljanje smanjuje gubitke i fokusira se na ono što je ključno.

Scrum koristi iterativni, inkrementalni pristup da optimizira predvidljivost i kontroliše rizik. Scrum angažuje grupe ljudi koji kolektivno imaju sve vještine i ekspertizu da rade posao i dijele ili stiču takve vještine po potrebi.

Scrum kombinuje četiri formalne ceremonije za pregled i adaptaciju u okviru jedne sadržavajuće ceremonije, Sprinta. Ove ceremonije funkcionišu zato što implementiraju transparentnost, pregled i adaptaciju, kao empirijske stubove Scruma.

Transparentnost

Živi proces i rad moraju biti vidljivi onima koji rade kao i onima za koje se radi. Sa Scrumom, važne odluke su bazirane na percipiranom stanju njegova tri formalna artefakta. Artefakti koji imaju slabu transparentnost mogu dovesti do odluka koje smanjuju vrijednost i povećavaju rizik.

Transparentnost omogućava inspekciju. Inspekcija bez transparentnosti je varljiva i neekonomična.

Inspekcija

Artefakti Scruma i napredak ka dogovorenim ciljevima se moraju često i marljivo provjeravati kako bi se otkrila moguća neželjena odstupanja i problemi. Kako bi pomogao kod inspekcije, Scrum daje ritam u obliku pet ceremonija.

Inspekcija omogućava adaptaciju. Inspekcija bez adaptacije se smatra besmislenom. Ceremonije Scruma su dizajnirane da izazovu promjenu.

Adaptacija

Ako bilo koji aspekt procesa izađe izvan prihvatljivih ograničenja ili ako je rezultirajući proizvod neprihvatljiv, primijenjeni proces ili materijali koji se proizvode se moraju adaptirati. Adaptacija se mora uraditi što je prije moguće kako bi se smanjilo dalje odstupanje.

Adaptacija postaje teža kada uključeni ljudi nemaju moć niti se samoupravljaaju. Od Scrum Teama se očekuje da se prilagodi istog momenta kada nauči bilo šta novo tokom inspekcije.

Scrum vrijednosti

Uspješna upotreba Scruma zavisi od značajnijeg utjelovljenja pet vrijednosti:

obavezivanje, fokus, otvorenost, poštovanje i hrabrost

Scrum Team se obavezuje na postizanje svojih ciljeva i međusobnu podršku. Njegov primarni fokus je rad na Sprintu kako bi se postigao najbolji mogući napredak ka ovim ciljevima. Scrum Team i njegovi stakeholderi su spremni za posao i otvoreni za izazove. Članovi Scrum Teama se međusobno uvažavaju kao sposobne i samostalne osobe, i kao takve imaju poštovanje svojih kolega. Članovi Scrum Teama imaju hrabrost da urade pravu stvar, da rade na teškim problemima.

Ove vrijednosti usmjeravaju Scrum Team uzimajući u obzir njihov posao, aktivnosti i ponašanje. Donesene odluke, poduzeti koraci i način na koji se Scrum koristi trebaju ojačati ove vrijednosti, a ne umanjiti ih, niti narušiti. Članovi Scrum Teama uče i istražuju vrijednosti dok rade na ceremonijama Scruma i artefaktima. Kada Scrum Team i ljudi sa kojima saraduje utjelove ove vrijednosti, empirijski stubovi Scruma, transparentnost, inspekcija i adaptacija, ožive gradeći povjerenje.

Scrum Team

Osnovnu jedinicu Scruma čini mali tim ljudi, Scrum Team. On se sastoji od jednog Scrum Mastera, jednog Product Ownera i Developera. U Scrum Teamu ne postoje podtimovi niti hijerarhije. To je kohezivna jedinica profesionalaca fokusiranih na jedan cilj u jednom trenutku, Product Goal.

Scrum Teamovi su krosfunkcionalni, što znači da članovi imaju sve vještine potrebne da kreiraju vrijednosti u svakom Sprintu. Također su samoupravljeni, što znači da interno odlučuju ko radi šta, kada i kako.

Scrum Team je dovoljno mali da ostane spretan, a dovoljno veliki da obavi značajnu količinu posla u Sprintu. Obično ima 10 ili manje ljudi. Općenito, zaključili smo da manji timovi komuniciraju bolje i da su produktivniji. Ako Scrum Teamovi postanu preveliki, trebaju razmotriti reorganiziranje u više kohezivnih Scrum Teamova, od kojih je svaki fokusiran na isti proizvod. Stoga, trebaju imati isti Product Goal, Product Backlog i Product Ownera.

Scrum Team je odgovoran za sve aktivnosti koje se odnose na proizvod, od saradnje sa stakeholderima, verifikacije, održavanja, operacije, eksperimentisanja, istraživanja i razvoja, do bilo čega drugog što bi moglo biti potrebno. Scrum Team je strukturiran i osnažen od strane organizacije da sam upravlja svojim poslom. Rad u Sprintovima održivim tempom poboljšava fokus i dosljednost Scrum Teama.

Cijeli Scrum Team je odgovoran za kreiranje vrijednog i korisnog inkrementa u svakom Sprintu. Scrum definiše tri specifične odgovornosti unutar Scrum Teama: Developeri, Product Owner i Scrum Master.

Developeri

Developeri su ljudi u Scrum Teamu koji su posvećeni kreiranju bilo kojeg aspekta upotrebljivog Inkrementa u svakom Sprintu.

Specifične vještine koje Developeri moraju imati su često raznovrsne i varirat će u zavisnosti od područja posla. Međutim, Developeri su uvijek odgovorni za:

- Kreiranje plana za Sprint, Sprint Backlog;
- Uvođenje kvaliteta pridržavanjem Definition of Done;
- Svakodnevno prilagođavanje vlastitog plana Sprint Goalu; i,
- Pozivanje jedni drugih na odgovornost kao stručnjaci.

Product Owner

Product Owner je odgovoran da maksimalno poveća vrijednost proizvoda koji je rezultat posla Scrum Teama. Način na koji se to postiže može značajno varirati među organizacijama, Scrum Teamovima i pojedincima.

Product Owner je također odgovoran za efikasno upravljanje Product Backlogom, što uključuje:

- Razvoj i eksplicitno komuniciranje Product Goala;
- Kreiranje i jasno komuniciranje stavki Product Backloga;
- Određivanje redoslijeda stavki Product Backloga; i,

- Vođenje računa o tome da je Product Backlog transparentan, vidljiv i razumljiv.

Product Owner može raditi gore navedeni posao ili može delegirati zaduženja drugima. Kako god, Product Owner ostaje odgovoran.

Da bi Product Owneri bili uspješni, cijela organizacija mora poštivati njihove odluke. Ove odluke se odražavaju u sadržaju i redosljedu stavki Product Backloga, i kroz inspektabilni Increment na Sprint Review ceremoniji.

Product Owner je jedna osoba, nije odbor. Product Owner može zastupati potrebe mnogih stejkholdera kroz Product Backlog. Oni koji žele mijenjati Product Backlog to mogu uraditi tako što će pokušati da uvjere Product Ownera.

Scrum Master

Scrum Master je odgovoran za uspostavljanje Scruma onako kako je to definisano Scrum vodičem. Scrum Master to čini tako što pomaže svima unutar Scrum Teama i organizacije da razumiju teoriju i praksu Scruma.

Scrum Master je odgovoran za efikasnost Scrum Teama. To postiže pomažući Scrum Teamu da poboljša svoje prakse u sklopu Scrum okvira.

Scrum Masteri su istinske vođe koje služe Scrum Teamu i većim organizacijama.

Scrum Master služi Scrum Teamu na nekoliko načina, i to:

- Podučava članove tima o samoupravljanju i krosfunkcionalnosti;
- Pomaže Scrum Teamu da se fokusira na kreiranje Incrementa visoke vrijednosti koji ispunjavaju Definition of Done;
- Uklanja prepreke ka napretku Scrum Teama; i,
- Osigurava da se sve Scrum ceremonije održavaju, te da su pozitivne, produktivne i da se dešavaju u sklopu predviđenog vremenskog okvira.

Scrum Master služi Product Owneru na nekoliko načina, i to:

- Pronalazi tehnike za efikasnu definiciju Product Goala i upravljanje Product Backlogom;
- Pomaže Scrum Teamu da razumije potrebu za jasnim i konciznim stavkama Product Backloga;
- Pomaže pri uspostavljanju empirijskog planiranja proizvoda u složenim okruženjima; i,
- Olakšava saradnju sa stejkholderima u skladu s potrebama i zahtjevima.

Scrum Master služi organizaciji na nekoliko načina, i to:

- Vodi, trenira i obučava organizaciju koja usvaja Scrum;
- Planira i savjetuje implementaciju Scruma unutar organizacije;
- Pomaže zaposlenicima i stejkholderima da razumiju i usvoje empirijski pristup složenom poslu; i,
- Uklanja prepreke između stejkholdera i Scrum Teama.

Scrum ceremonije

Sprint obuhvata sve druge ceremonije. Svaka ceremonija je formalna prilika da se pregledaju i prilagode Scrum artefakti. Ove ceremonije su namjenski dizajnirane da omoguće potrebnu transparentnost. Nemogućnost izvršavanja bilo koje od ceremonija rezultira izgubljenim prilikama za pregled i adaptaciju. Ceremonije se u Scrumu koriste kako bi se uspostavile pravilnosti i smanjila potreba za sastancima koji nisu definisani Scrumom. U najboljem slučaju, sve se ceremonije održavaju u isto vrijeme i na istom mjestu, kako bi se smanjila složenost.

Sprint

Sprintovi su srce Scruma, gdje se ideje pretvaraju u vrijednost.

Sprintovi su ceremonije koje imaju fiksnu dužinu trajanja od jednog mjeseca ili manje, kako bi se uspostavila dosljednost. Novi Sprint počinje odmah po zaključivanju prethodnog Sprinta.

Cjelokupni posao kojeg je potrebno uraditi kako bi se postigao Product Goal se dešava u sklopu Sprintova, uključujući Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review i Sprint Retrospective.

U toku jednog Sprinta:

- Ne uvode se nikakve izmjene koje bi ugrozile Sprint Goal;
- Kvalitet ne opada;
- Product Backlog se rafinira prema potrebi; i,
- Kako se prikuplja više informacija, moguće je dodatno obrazložiti i dogovoriti opseg Sprinta sa Product Ownerom.

Sprintovi omogućavaju predvidljivost tako što osiguravaju da se pregled i adaptacija napretka ka Product Goalu vrši barem jednom svakog kalendarskog mjeseca. Kada je horizont Sprinta predugačak, Sprint Goal može postati nevažeci, a složenost i rizik se mogu povećati. Savjetuju 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 kao kratki projekat.

Postoje razne prakse za predviđanje napretka, kao što su burn-down i burn-up grafikoni ili kumulativni tokovi. Iako su se pokazali kao korisni, oni ne zamjenjuju važnost empirizma. U složenim okruženjima je

nepoznato šta će se desiti. Za donošenje odluka usmjerenih ka budućnosti može se iskoristiti samo ono što se već desilo.

Sprint se može otkazati ako Sprint Goal zastari. Jedino Product Owner ima autoritet da otkáže Sprint.

Sprint Planning

Sprint Planning ceremonija inicira Sprint definišući posao koji treba uraditi u sklopu Srinta. Ovaj rezultirajući plan se kreira kroz saradnju cjelokupnog Scrum Teama.

Product Owner treba osigurati da su svi učesnici spremni na diskusiju o najvažnijim stavkama Product Backloga i kako one odgovaraju Product Goalu. Scrum Team može pozvati i druge saradnike da prisustvuju Sprint Planning ceremoniji kako bi dali savjete.

Sprint Planning se bavi sljedećim temama:

Prva tema: Zašto je ovaj Sprint vrijedan?

Product Owner predlaže kako bi proizvod mogao povećati svoju vrijednost i korisnost u tekućem Sprintu. Cijeli Scrum Team tada saraduje kako bi definisao Sprint Goal koji komunicira vrijednost Srinta stejkholderima. Sprint Goal mora biti finaliziran prije kraja Sprint Planning ceremonije.

Druga tema: Šta je moguće završiti u ovom Sprintu?

Kroz diskusiju sa Product Ownerom Developeri biraju stavke iz Product Backloga koje će uključiti u tekući Sprint. Scrum Team može rafinirati izabrane stavke u toku ovog procesa, što povećava razumijevanje i pouzdanost.

Sam odabir količine posla koja se može završiti u jednom Sprintu može predstavljati izazov. Međutim, što više Developeri znaju o svojim proteklim performansama, svom predstojećem kapacitetu i o Definition of Done, to će biti sigurniji u svoje prognoze za Sprint.

Treća tema: Kako će se izabrani posao završiti?

Za svaku odabranu stavku iz Product Backloga Developeri planiraju posao kojeg je potrebno uraditi kako bi se kreirao Increment koji ispunjava Definition of Done. To se obično postiže razlaganjem stavki Product Backloga na manje radne stavke koje traju jedan dan ili kraće. Način izvršavanja ove aktivnosti je isključivo odluka Developera. Niko im drugi ne govori kako da pretvore stavke Product Backloga u Incremente od vrijednosti.

Sprint Goal, stavke iz Product Backloga odabrane za Sprint, kao i plan za njihovu isporuku zajedno čine Sprint Backlog.

Sprint Planning ceremonija je vremenski ograničena na maksimalno osam sati za jednomjesečni Sprint. Za kraće Sprintove je ova ceremonija obično kraća.

Daily Scrum

Cilj Daily Scruma jeste pregledati napredak ka Sprint Goalu i prilagoditi Sprint Backlog ukoliko je potrebno, podešavajući predstojeći isplanirani posao.

Daily Scrum je 15-minutna ceremonija namijenjena Developerima Scrum Teama. Kako bi se smanjila složenost, održava se na istom mjestu i u isto vrijeme svakog radnog dana Srinta. Ukoliko Product Owner ili Scrum Master aktivno rade na stavkama iz Sprint Backloga, i oni učestvuju u ovoj ceremoniji kao Developeri.

Developeri mogu odabrati strukturu ceremonije i tehnike njenog vođenja kakve god žele, dokle god se Daily Scrum fokusira na napredak ka Sprint Goalu i dokle god rezultira planom koji se može sprovesti u djelo za sljedeći radni dan. To stvara fokus i poboljšava samoupravljanje tima.

Daily Scrum doprinosi boljoj komunikaciji, identificira prepreke, promovira brzo donošenje odluka i posljedično eliminiše potrebu za drugim sastancima.

Daily Scrum nije jedino vrijeme kada je Developerima dozvoljeno da prilagode svoj plan. Oni se često sastaju tokom dana radi detaljnijih diskusija o prilagođavanju ili ponovnom planiranju ostatka posla u Sprintu.

Sprint Review

Cilj ceremonije Sprint Review jeste pregledati ishod Srinta i utvrditi buduće adaptacije. Scrum Team prezentuje rezultate svog rada ključnim stakeholderima i diskutuje o napretku ka Product Goalu.

U toku ove ceremonije Scrum Team i stakeholderi pregledaju ono što je urađeno i postignuto u toku Srinta i ono što se promijenilo u njihovom okruženju. Na osnovu ovih informacija učesnici ove ceremonije zajedno odlučuju o tome šta činiti dalje. Product Backlog se također može prilagoditi novim okolnostima. Sprint Review je radna sesija i Scrum Team je ne bi trebao ograničiti samo na prezentaciju urađenog.

Sprint Review je pretposljednja ceremonija u Sprintu i vremenski je ograničena na maksimalno četiri sata za jednomjesečni Sprint. Za kraće Sprintove je ova ceremonija obično kraća.

Sprint Retrospective

Cilj ceremonije Sprint Retrospective jeste napraviti plan o tome kako povećati kvalitet i efikasnost.

Scrum Team pregleda uspjeh proteklog Srinta u pogledu pojedinaca, interakcija, procesa, alata i Definition of Done. Pregledavani elementi često variraju u zavisnosti od oblasti posla. Identifikuju se pretpostavke koje su uticale na poteškoće i istražuje se njihovo porijeklo. Scrum Team diskutuje šta je dobro prošlo u toku Srinta, na koje je probleme Srint naišao, te da li su problemi riješeni i kako.

Scrum Team identificira promjene koje su najkorisnije za poboljšanje svoje efikasnosti. Najuticajnija poboljšanja se izvršavaju što je prije moguće. Ona se mogu čak i dodati u Sprint Backlog sljedećeg Srinta.

Sa ceremonijom Sprint Retrospective se završava i sam Srint. Ova ceremonija je vremenski ograničena na maksimalno tri sata za jednomjesečni Srint. Za kraće Srintove je ova ceremonija obično kraća.

Scrum artefakti

Scrum artefakti predstavljaju rad ili vrijednost. Namijenjeni su povećanju transparentnosti ključnih informacija. Dakle, svi koji imaju uvid u artefakte, posjeduju jednaku osnovu za adaptaciju.

U svakom artefaktu je sadržana obaveza da se osigura pružanje potrebnih informacija koje će poboljšati transparentnost i fokus na osnovu kojih se napredak može pratiti:

- Za Product Backlog to je Product Goal.
- Za Sprint Backlog to je Sprint Goal.
- Za Increment to je Definition of Done.

Ove obaveze postoje kako bi se ojačao empirizam i Scrum vrijednosti za Scrum Team i ostale stajkholdere.

Product Backlog

Product Backlog predstavlja uređenu listu onoga što je potrebno za poboljšanje proizvoda koja se stalno mijenja. To je jedini izvor posla za Scrum Team.

Stavke u Product Backlogu koje Scrum Team može završiti u toku jedne iteracije se smatraju spremnim za odabir na Sprint Planning ceremoniji. Ove stavke obično stiču stepen transparentnosti nakon aktivnosti rafiniranja. Rafiniranje Product Backloga predstavlja razbijanje i dodatno definisanje stavki u Product Backlogu na manje i detaljnije stavke. Ovo je stalna aktivnost dodavanja detalja, poput opisa, redoslijeda i veličine stavki. Atributi stavki se često razlikuju u zavisnosti od oblasti posla.

Developeri koji će raditi posao su zaduženi za određivanje veličine stavki. Product Owner svojim uticajem može pomoći Developerima da bolje razumiju preuzete stavke i dođu do kompromisa.

Obavezivanje: Product Goal

Product Goal opisuje buduće stanje proizvoda koje može poslužiti Scrum Teamu kao cilj za planiranje. Product Goal se nalazi u Product Backlogu. Ostatak Product Backloga nastaje kako bi se definisalo “šta” će ispuniti Product Goal.

Proizvod je sredstvo za postizanje vrijednosti. Posjeduje jasne granice, poznate stejkholdere, jasno definisane korisnike ili kupce. Proizvod može biti usluga, fizički proizvod ili nešto apstraktnije.

Product Goal predstavlja dugoročni cilj Scrum Teama. Scrum Team mora ispuniti (ili odbaciti) jedan cilj prije preuzimanja sljedećeg.

Sprint Backlog

Sprint Backlog se sastoji od Sprint Goala (zašto), Product Backlog stavki odabranih za Sprint (šta), kao i efikasnog plana za isporuku Incrementa (kako).

Sprint Backlog predstavlja plan za Developere kojeg su sami napravili. To je jasno vidljiva slika posla u stvarnom vremenu, kojeg Developeri planiraju završiti tokom Sprinta kako bi postigli Sprint Goal. Slijedom toga, kako se više dolazi do novog znanja, Sprint Backlog se ažurira kroz sam Sprint. Sprint Backlog treba da sadrži dovoljno detalja kako bi Developeri mogli provjeriti svoj napredak tokom Daily Scruma.

Obavezivanje: Sprint Goal

Sprint Goal predstavlja jedinu svrhu Sprinta. Iako je Sprint Goal obavezujući za Developere, on omogućava fleksibilnost u smislu potrebnog rada za postizanje cilja. Sprint Goal također stvara koherentnost i fokus, ohrabrujući Scrum Team da radi zajedno, umjesto na različitim inicijativama.

Sprint Goal se određuje tokom Sprint Planning ceremonije, a zatim se dodaje u Sprint Backlog. Tokom rada na Sprintu, Developeri imaju Sprint Goal na umu. Ukoliko se pokaže da je rad drugačiji nego što su planirali, Developeri sarađuju sa Product Ownerom kako bi dogovorili obim Sprint Backloga unutar Sprinta, a da to ne utiče na Sprint Goal.

Increment

Increment predstavlja odskočnu dasku za postizanje Product Goala. Svaki Increment je dodatak svim prethodnim Incrementima i detaljno je provjeren, što osigurava da svi Increменти rade zajedno. Da bi vrijednost bila isporučena, Increment mora biti upotrebljiv.

Unutar jednog Sprinta se može kreirati više Incrementa. Zbir Incrementa se prezentuje na Sprint Review ceremoniji čime se podržava empirizam. Međutim, Increment se može isporučiti stejkholderima i

prije kraja Srinta. Sprint Review ceremonija se nikada ne bi trebala smatrati mjestom za isporuku vrijednosti.

Posao se ne može smatrati dijelom Incrementa ukoliko ne ispunjava Definition of Done.

Obavezivanje: Definition of Done

Definition of Done je formalni opis stanja Incrementa u kojem se on nalazi onda kada zadovolji kriterije kvaliteta proizvoda.

Increment nastaje onog trenutka kada stavke iz Product Backloga zadovolje Definition of Done.

Definition of Done povećava transparentnost tako što svima pruža zajedničko razumijevanje posla koji je urađen, a koji čini dio Incrementa. Ako stavka Product Backloga ne zadovoljava Definition of Done, ista se ne može isporučiti ili čak predstaviti na Sprint Review ceremoniji. Umjesto toga, ona se vraća u Product Backlog kako bi se razmotrila u budućnosti.

Ako je Definition of Done za Increment dio standarda organizacije, svi Scrum Teamovi je moraju poštovati kao minimum. Ako to nije standard organizacije, Scrum Team mora kreirati Definition of Done koja odgovara proizvodu.

Od Developera se traži da se pridržavaju Definition of Done. Ako postoji više Scrum Teamova koji zajedno rade na proizvodu, oni moraju zajednički definisati i pridržavati se iste Definition of Done.

Završna napomena

Scrum je besplatan i ponuđen ovim Scrum vodičem. Scrum okvir, kako je ovdje navedeno, nije moguće mijenjati. Iako je moguća implementacija samo određenih dijelova Scruma, rezultat nije Scrum. Scrum postoji samo u cjelini i funkcionira dobro kao okvir za druge tehnike, metodologije i prakse.

Zahvale

Ljudi

Od hiljade ljudi koji su dali svoj doprinos Scrumu, izdvojiti ćemo one koji su bili ključni na početku: Jeff Sutherland je radio sa Jeffom McKennom i Johnom Scumniotalesom, a Ken Schwaber sa Mikeom Smithom i Chrisom Martinom, i svi su saradivali. Mnogi drugi su dali svoj doprinos u narednim godinama i bez njihove pomoći Scrum ne bi bio rafiniran kako je danas.

Historija Scrum vodiča

Ken Schwaber i Jeff Sutherland su prvi put predstavili Scrum na konferenciji OOPSLA 1995. godine. U osnovi je dokumentovano znanje koje su Ken i Jeff stekli tokom prethodnih nekoliko godina, i objavljena je prva formalna definicija Scruma.

Scrum vodič dokumentuje Scrum kojeg su Jeff Sutherland i Ken Schwaber razvijali, unapređivali i održavali kroz trideset i više godina. Drugi izvori pružaju obrasce, procese i uvide koji dopunjavaju Scrum okvir. Oni mogu povećati produktivnost, vrijednost, kreativnost i zadovoljstvo rezultatima.

Cjelokupna historija Scruma je opisana drugdje. Kako bismo odali počast prvim mjestima gdje je Scrum isproban i dokazan, zahvaljujemo se Individual Inc., Newspaper, Fidelity Investments i IDX (današnji GE Medical).

Prijevod Scrum vodiča na bosanski jezik

Autori prijevoda Scrum vodiča na bosanski jezik su članovi Bosnia Agile udruženja, i to Nermina Durmić, Jasmin Heljić, Elvis Pivić i Fariz Saračević. Prijevod je verificiran i lektorisan od strane lektorice Samre Čebirić.

Kontakt informacije

Prevodioci: Nermina Durmić, Jasmin Heljić, Elvis Pivić, Fariz Saračević, Samra Čebirić

Naziv grupe prevodioca: Udruženje Bosnia Agile

Kontakt e-mail adresa: info@agile.ba

Web stranica: <http://agile.ba/>, <https://conference.agile.ba/en/>

LinkedIn: <http://www.linkedin.com/groups?gid=7415020>

Twitter: <https://twitter.com/BosniaAgile>

Facebook: <https://www.facebook.com/BosniaAgile>

Izmjene od Scrum vodiča iz 2017. do Scrum vodiča iz 2020.

Čak i manje obavezujući

S godinama je Scrum vodič počeo da biva malo više obavezujući. Verzija iz 2020. je imala za cilj vratiti Scrum na minimalno dovoljan okvir uklanjanjem ili ublažavanjem obavezujućeg jezika. Naprimjer uklonjena su Daily Scrum pitanja, ublažen je jezik u vezi atributa stavki Product Backloga, ublažen je jezik u vezi retro stavki u Sprint Backlogu, skraćena je sekcija o otkazivanju Srinta, i još mnogo toga.

Jedan tim, fokusiran na jedan proizvod

Cilj je bio isključiti koncept odvojenog tima unutar jednog tima što je dovelo do odnosa „zastupnik“ ili „mi i oni“ između PO-a i Development Teama. Sada postoji samo jedan Scrum Team fokusiran na isti cilj, sa tri različite grupe odgovornosti: PO, SM i Developeri.

Uvođenje Product Goala

Scrum vodič iz 2020. uvodi koncept Product Goala kako bi se Scrum Teamu dao fokus na veći vrijednosni cilj. Svaki Sprint bi trebao približiti proizvod sveukupnom Product Goalu.

Dom za Sprint Goal, Definition of Done i Product Goal

Prethodni Scrum vodiči su opisali Sprint Goal i Definition of Done bez da su im zaista dali identitet. Oni nisu bili artefakti u potpunosti, ali su donekle bili vezani za artefakte. Dodavanjem Product Goala, verzija iz 2020. daje više jasnoće oko ovoga. Svaki od tri artefakta sada sadrži svoje 'obavezivanje'. Za Product Backlog to je Product Goal, Sprint Backlog ima Sprint Goal, a Increment ima Definition of Done (sada bez navodnika). Oni postoje kako bi osigurali transparentnost i fokus prema napretku svakog artefakta.

Samoupravljanje prije samoorganizacije

Prethodni Scrum vodiči su objašnjavali Development Teamove kao samoorganizovane timove, koji biraju ko će i kako uraditi posao. Sa više fokusa na Scrum Team, verzija iz 2020. naglašava samoupravljaajući Scrum Team, koji bira ko, kako i šta će raditi.

Tri teme Sprint Planning ceremonije

Kao dodatak Sprint Planning temama "Šta" i "Kako", Scrum vodič iz 2020. stavlja naglasak na treću temu, "Zašto", pozivajući se na Sprint Goal.

Sveukupno pojednostavljenje jezika za širu publiku

Scrum vodič iz 2020. je stavio naglasak na uklanjanje suvišnih i složenih izjava, kao i na uklanjanje bilo kojih preostalih zaključaka o IT poslu (npr. testiranje, sistem, dizajn, zahtjev, itd.). Scrum vodič sada ima manje od 13 stranica.