

ಕೆನ್ ಶ್ವಾಬರ್ ಮತ್ತು ಜೆಫ್ ಸದಲ್ಯಾಂಡ್

ದಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್

The Scrum Guide

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ವಿವರಣಾತ್ಮಕ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ: ವಿಧಿ ನಿಯಮಗಳು

ನವೆಂಬರ್ ೨೦೨೦

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯ (ಗೈಡ್) ಉದ್ದೇಶಗಳು (Purpose of the Scrum Guide)

ನಾವು (Scrum) ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ೧೯೯೦ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದೆವು. ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತವೂ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಅರ್ಥವಾಗಲಿ ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ, ನಾವು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯ ಮೊದಲ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು ೨೦೦೧ರಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದೆವು. ಆಗಿನಿಂದ ಈ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯನ್ನು ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳ ಮೂಲಕ ವಿಕಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ, ನಾವು ಅದರ ಹಿಂದಿದ್ದೇವೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಅರ್ಥ ನಿರೂಪಣೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಚೌಕಟ್ಟಿನ (ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್/ Framework) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಂಶವೂ -ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಒಟ್ಟಾರೆಯ ಮೌಲ್ಯ ಹಾಗೂ ಸಾಧಿತ ಫಲಿತಾಂಶಕ್ಕೆ ಅತ್ಯವಶ್ಯಕವೆನಿಸುವ- ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೂಲ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು, ಕೆಲವೊಂದು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಡುವುದು, ಅಥವಾ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸದಿರುವುದು - ಇವು ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಪ್ರಯೋಜನಗಳನ್ನು ಮಿತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ, ಮತ್ತು ಸಂಭಾವ್ಯವಾಗಿ ಅದನ್ನು ನಿಷ್ಪ್ರಯೋಜಕವಾಗಿಸುತ್ತದೆ ಕೂಡ.

ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸಂಕೀರ್ಣವಾಗುತ್ತಿರುವ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಬಳಕೆಯು ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಮನಗಂಡಿದ್ದೇವೆ. ತನ್ನ ಬೇರುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್‌ನ (software product) ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನೂ ಮೀರಿ, ಅತಿ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಅನೇಕ (domains) ಡೊಮೇನ್‌ಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಅಳವಡಿಕೆಯು ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ನಾವು ವಿನೀತರಾಗಿದ್ದೇವೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಬಳಕೆಯು ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು (developers), ಸಂಶೋಧಕರು, ವಿಶ್ಲೇಷಕರು, ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರೂ ಆಯಾ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಾವು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಡೆವಲಪರ್ಸ್' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಯಾರನ್ನೂ ಹೊರತುಪಡಿಸಲು ಅಲ್ಲ; ಆದರೆ ಸರಳಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸುತ್ತೇವೆ ಅಷ್ಟೇ. ನೀವು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಿಂದ ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನು ಪಡೆದಿರುವಿರಾದರೆ, ನಿಮ್ಮನ್ನೂ ಇದರಲ್ಲೊಬ್ಬರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ/ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್‌ಗೆ ಹೊಂದುವಂತಹ ಮಾದರಿಗಳು (patterns), ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು (processes) ಹಾಗೂ ಒಳನೋಟಗಳು ಈ ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು, ತಕ್ಕಂತೆ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಯಾ ವಿವರಗಳ ನಿರೂಪಣೆಯು ಈ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಮೀರಿರುತ್ತದೆ - ಏಕೆಂದರೆ ಅವು ಸಾಂದರ್ಭಿಕವಾಗಿ ಸೂಕ್ತವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಬಳಕೆಯ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಚೌಕಟ್ಟಿನೊಳಗೆ ಬಳಸುವ ಇಂತಹ ತಂತ್ರಗಳು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವನ್ನು ಬೇರೆಡೆ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕೆನ್ ಶ್ವಾಬರ್ ಮತ್ತು ಜೆಫ್ ಸುಥರ್‌ಲ್ಯಾಂಡ್ ಜುಲೈ ೨೦೨೦

© 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.

| | |
|--|----|
| ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ (Scrum Definition) | 4 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಸಿದ್ಧಾಂತ (Scrum Theory) | 4 |
| ಪಾರದರ್ಶಕತೆ (Transparency) | 5 |
| ಪರಿಶೀಲನೆ/ ತಪಾಸಣೆ (Inspection) | 5 |
| ಅಳವಡಿಕೆ (Adaptation) | 5 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೌಲ್ಯಗಳು (Scrum Values) | 6 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ (Scrum Team) | 6 |
| ಡೆವಲಪರ್ಸ್ (Developers) | 7 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ (Scrum Master) | 8 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಈವೆಂಟ್ಸ್ (Scrum Events) | 9 |
| ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ (Sprint) | 9 |
| ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್ (Sprint Planning) | 10 |
| ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ (Daily Scrum) | 11 |
| ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ (Sprint Review) | 12 |
| ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರೆಟ್ರೋಸ್ಪೆಕ್ಟಿವ್ (Sprint Retrospective) | 13 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ಸ್ (Scrum Artifacts) | 13 |
| ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Product Backlog) | 14 |
| ಬಾಧ್ಯತೆ: ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ (Commitment: Product Goal) | 14 |
| ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Sprint Backlog) | 14 |
| ಬಾಧ್ಯತೆ: ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ (Commitment: Sprint Goal) | 15 |
| ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್ (Increment) | 15 |
| ಬಾಧ್ಯತೆ: ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ (Commitment: Definition of Done) | 16 |
| ವಂದನೆಗಳು (Acknowledgements) | 17 |
| ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು (People) | 17 |
| ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನ ಇತಿಹಾಸ (Scrum Guide History) | 17 |
| ೨೦೧೭ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನಿಂದ ೨೦೨೦ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನ ನಡುವಿನ ಬದಲಾವಣೆಗಳು (Changes from 2017 Scrum Guide to 2020 Scrum Guide) | 18 |

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ (Scrum Definition)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಒಂದು ಹಗುರವಾದ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್ ಆಗಿದ್ದು, ಅದು ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಯಥೋಚಿತವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಪರಿಹಾರಗಳ ಮೂಲಕ ಜನರು, ತಂಡಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಲು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್‌ನ ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ; ಅಲ್ಲಿ:

- ೧) ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಸಮಸ್ಯೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್, ಅಲ್ಲಿಯ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗೆ ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ
- ೨) ಅಲ್ಲಿನ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್, ಆಯಾ ಸ್ಪಿಂಟ್‌ನ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಆಗಿನ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್ ಆಫ್ ವ್ಯಾಲೂ (increment of value) ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ
- ೩) ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಮತ್ತು ಅದರ ಪಾಲುದಾರರು ಸೇರಿ (ಆ ಸ್ಪಿಂಟ್‌ನ) ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಮುಂದಿನ ಸ್ಪಿಂಟ್‌ಗೆ ಸೂಕ್ತವಾಗುವಂತೆ ಯೋಚಿಸುತ್ತಾರೆ
- ೪) ಪುನರಾವರ್ತಿತ

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಸರಳವಾಗಿದೆ. ಅದನ್ನು ಅಂತೆಯೇ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದರ ತತ್ವ, ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮತ್ತು ರಚನೆಗಳು - ಬೇಕಾದ ಗುರಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿಯೇ ಅಪೂರ್ಣವಾಗಿದೆ; ಸ್ಕ್ರಮ್ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ಬಳಸುವವರ ಸಾಮೂಹಿಕ ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆಯಿಂದ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ನಿಯಮಗಳು ಜನರಿಗೆ ವಿವರವಾದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಬದಲಿಗೆ, ಅವರ ಸಂಬಂಧಗಳು ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರ ಸಂವಾದಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತವೆ.

ಈ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕಿನೊಳಗೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು, ತಂತ್ರ ಮತ್ತು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಸ್ಕ್ರಮ್, ಈಗಾಗಲೇ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ಆಚರಣೆಗಳಿಗೆ ಆವರಣದಂತಾಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಅವುಗಳ ಅನಗತ್ಯತೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ - ಪ್ರಸ್ತುತ ಇರುವ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ, ಪರಿಸರ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿಯ ಸಾಪೇಕ್ಷವಾದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವು ಗೋಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ; ಈ ಮೂಲಕ ಬೇಕಾದ ಸುಧಾರಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಸಿದ್ಧಾಂತ (Scrum Theory)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಅನುಭವವಾದ ಮತ್ತು ಲೀನ್ ಥಿಂಕಿಂಗ್‌ನ ಮೇಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಜ್ಞಾನವು ಅನುಭವದಿಂದ ಬರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ಪರಿಶೀಲನೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆಯೆಂದು ಅನುಭವವಾದವು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತದೆ. ಲೀನ್ ಥಿಂಕಿಂಗ್/ ನೇರ ಚಿಂತನೆಯು ತ್ಯಾಜ್ಯವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯಗಳ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.

ಊಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಮತ್ತು ಪ್ರಮಾದವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಒಂದು ಐಟರೇಟಿವ್ (iterative) ಮತ್ತು ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟಲ್ (incremental) ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ. ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಎಲ್ಲ ಕೌಶಲ್ಯ ಹಾಗೂ ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಜನರನ್ನೂ ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯ

ಬಂದಾಗ ಅಂತಹ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ ಅಥವಾ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲಂತಹ ಜನರ ಗುಂಪನ್ನೂ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ತೊಡಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪಿಂಟ್ ಎಂಬ ಈವೆಂಟಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ತಪಾಸಣೆ ಮತ್ತು ಅಳವಡಿಕೆಗಾಗಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ನಾಲ್ಕು ಔಪಚಾರಿಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಸ್ಕ್ರಮ್ಗೆ ಸ್ತಂಭಗಳಾಗಿರುವ ಪಾರದರ್ಶಕತೆ (Transparency), ತಪಾಸಣೆ (Inspection) ಮತ್ತು ಅಳವಡಿಕೆಗಳನ್ನು (Adaptation) ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಳಿಸುವುದರಿಂದ ಈ ಘಟನೆಗಳು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಪಾರದರ್ಶಕತೆ (Transparency)

ಕೆಲಸ ಮತ್ತು ಅದು ಹೊರಹೊಮ್ಮುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರಿಗೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುವವರಿಗೆ ಗೋಚರಿಸುವಂತಿರಬೇಕು. ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಪ್ರಮುಖ ನಿರ್ಧಾರಗಳು ಅದರ ಮೂರು ಔಪಚಾರಿಕ ಸಾಧನಗಳ ಲಕ್ಷಿತ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿವೆ. ಕಡಿಮೆ ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಧನಗಳು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಕುಗ್ಗಿಸುವ ಮತ್ತು ಅಪಾಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ನಿರ್ಧಾರಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಬಹುದು.

ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯು (Transparency) ತಪಾಸಣೆಯನ್ನು ಶಕ್ತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯಿಲ್ಲದ ತಪಾಸಣೆಯು ತಪ್ಪುದಾರಿಗಳೆತ್ತುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ವ್ಯರ್ಥವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಪರಿಶೀಲನೆ/ ತಪಾಸಣೆ (Inspection)

ಮುಂದೊದಗಬಹುದಾದ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪತ್ತೆಹಚ್ಚಲು, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ artifactಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಒಪ್ಪಿರುವ ಗುರಿಗಳ ಬಗೆಗಿನ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಆಗಾಗ್ಗೆ ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕು. ಈ ಪರಿಶೀಲನೆಗೆ (Inspection) ಸಹಾಯವಾಗಲೆಂದು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಐದು ಘಟನೆಗಳ/ ಈವೆಂಟ್‌ಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಡೆನ್ಸ್‌ಅನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಪರಿಶೀಲನೆಯು ಅಳವಡಿಕೆಯನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಅಳವಡಿಕೆಯಿಲ್ಲದ ಪರಿಶೀಲನೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಹೀನವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಈವೆಂಟ್‌ಗಳನ್ನು, ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸಲೆಂದು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅಳವಡಿಕೆ (Adaptation)

ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಯಾವುವೇ ಅಂಶಗಳು ಸ್ವೀಕಾರಾರ್ಹ ಮಿತಿಯ ಪರಿಧಿಯಿಂದಾಚೆಗಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ತತ್ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಬಂದ ಉತ್ಪನ್ನವು ಸ್ವೀಕಾರಾರ್ಹವಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ - ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಹಾಗೆ ಉತ್ಪಾದಿಸಿದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸರಿಹೊಂದಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ವಿಚಲನವಾಗದಂತೆ ತಡೆಯಲು, ಈ ಸರಿಹೊಂದಿಸುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ಬೇಗ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಯಾ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವ ಜನರಿಗೆ ತಕ್ಕ ಅಧಿಕಾರವಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ ಅಥವಾ ಅವರಲ್ಲಿ ಸ್ವಯಂ-ನಿರ್ವಹಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ ಸರಿಹೊಂದಿಸುವ/ಅಳವಡಿಕೆಯ (Adaptation) ಕೆಲಸವು ಹೆಚ್ಚು

ಕಷ್ಟಕರವಾಗುತ್ತದೆ. ಪರಿಶೀಲನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಯಾವುದೇ ಹೊಸ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ (Scrum Team) ತಕ್ಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೌಲ್ಯಗಳು (Scrum Values)

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಯಶಸ್ವೀ ಬಳಕೆಯು, ಅಲ್ಲಿಯ ಜನರು ಈ ಐದು ಮೌಲ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (Values) ಹೆಚ್ಚಿನ ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದರ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿತವಾಗಿದೆ:

ಬದ್ಧತೆ, ಗಮನ, ಮುಕ್ತತೆ, ಗೌರವ ಮತ್ತು ಧೈರ್ಯ (Commitment, Focus, Openness, Respect, and Courage)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ತನ್ನ ಗುರಿಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರ ಬೆಂಬಲ ನೀಡಲು ಬದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಆ ಗುರಿಗಳ ಕಡೆಗೆ ಉತ್ತಮವಾದ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ, ಆಯಾ ಸ್ಪಿಂಟ್‌ನ ಕೆಲಸದ ಮೇಲೆ ಅವರ ಗಮನವು ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲಸದ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ತತ್ಸಂಧಿತ ಸವಾಲುಗಳ ಬಗ್ಗೆ, Scrum Team ಮತ್ತು ಅದರ ಎಲ್ಲ ಪಾಲುದಾರರೂ ಮುಕ್ತತೆಯಿಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಸದಸ್ಯರು, ಪರಸ್ಪರರನ್ನು ಸಮರ್ಥ, ಸ್ವತಂತ್ರ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿ ಗೌರವಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅಂತೆಯೇ ತಮ್ಮೊಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಇತರರಿಂದ ಗೌರವಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಸದಸ್ಯರು - ಸರಿಯಾದುದನ್ನು ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಕಠಿಣ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಧೈರ್ಯವಾಗಿ ಎದುರಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಈ ಮೌಲ್ಯಗಳು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಅವರ ಕೆಲಸ, ಕ್ರಮಗಳು ಮತ್ತು ನಡವಳಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಿರ್ದೇಶನವನ್ನು ನೀಡುತ್ತವೆ. ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ನಿರ್ಧಾರಗಳು, ಕೈಗೊಂಡ ಕ್ರಮಗಳು ಹಾಗೂ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನ - ಇವು ಈ ಐದು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬಲಪಡಿಸುವಂತಿರಬೇಕು; ಅವುಗಳನ್ನು ಕುಗ್ಗಿಸುವಂತಾಗಲಿ, ದುರ್ಬಲಗೊಳಿಸುವಂತಾಗಲಿ ಇರಬಾರದು. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಸದಸ್ಯರು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಈವೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳ (Artifacts) ಸಲುವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ ಈ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಮತ್ತು ಅವರೊಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಎಲ್ಲರೂ ಈ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದಾಗ, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಆಧಾರ ಸ್ತಂಭಗಳಾದ ಪಾರದರ್ಶಕತೆ, ತಪಾಸಣೆ ಮತ್ತು ಅಳವಡಿಕೆಗಳು ಸಾಕಾರಗೊಂಡು, ವಿಶ್ವಾಸ ಮೂಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥವಾಗುತ್ತವೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ (Scrum Team)

ಜನರ ಸಣ್ಣದೊಂದು ತಂಡವನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಎಂಬುದು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೂಲಭೂತವಾದ ಘಟಕ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ - ಒಬ್ಬರು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ (Scrum Master), ಒಬ್ಬರು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ (Product Owner) ಮತ್ತು ಡೆವಲಪರ್ಸ್‌ಅನ್ನು (Developers) ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ನ ಒಳಗಡೆ ಯಾವುದೇ ಸಬ್-ಟೀಮ್‌ಗಳಾಗಲಿ ವರ್ಗಶ್ರೇಣಿಯಾಗಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದು, ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದೇ ಉದ್ದೇಶವಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ (Product Goal) ಕಡೆಗೆ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾದ (focused), ವೃತ್ತಿಪರರಿಂದ (professional) ಕೂಡಿದ ಒಂದು ಸುಸಂಘಟಿತ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿದೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಳು ಕ್ರಾಸ್-ಫಂಕ್ಷನಲ್ ಆಗಿರುತ್ತವೆ - ಅಂದರೆ, ಅದರಲ್ಲಿಯ ಪ್ರತಿ ಸದಸ್ಯರೂ ಕೂಡ - ಪ್ರತಿ ಸ್ಪಿಂಟ್‌ನ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಬೇಕಿರುವ - ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸ್ವಯಂ-ನಿರ್ವಹಣೆಯನ್ನು ಬಲ್ಲವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ; ಅಂದರೆ, ಯಾರು ಏನನ್ನು, ಯಾವಾಗ ಮತ್ತು ಹೇಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆಂಬುದನ್ನು ಸ್ವತಃ ಅವರೇ ಆಂತರಿಕವಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಳು, ತಂಡವು ಚುರುಕಾಗಿ ಉಳಿಯಲಿ ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕದಾಗಿಯೂ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಮನಾರ್ಹವಾದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ಮಾಡಬಲ್ಲಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತವೆ; ಮಾಮೂಲಾಗಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಜನರಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ತಂಡಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಸಂವಹನ ನಡೆಸುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಉತ್ಪಾದನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವು ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿರುತ್ತದೆಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಳು ತುಂಬಾ ದೊಡ್ಡವಾದರೆ, ಅವನ್ನು -ಒಂದೇ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ನ ಬಗೆಗೆ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುವಂತೆ- ಸುಸಂಘಟಿತವಾದ ಸಣ್ಣಸಣ್ಣ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಳನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಆ ರೀತಿ, ಆ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳೂ ಕೂಡ ಒಂದೇ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ ಅನ್ನು, ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಓನರನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ - ಎಲ್ಲ ಪಾಲುದಾರರ ಸಹಯೋಗ, ಪರಿಶೀಲನೆ, ನಿರ್ವಹಣೆ, ಕ್ರಿಯೆ, ಪ್ರಯೋಗ, ಸಂಶೋಧನೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹಾಗೂ ತತ್ಸಂಬಂಧಿತವಾದ ಯಾವುದೇ ಕೆಲಸದ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯೂ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಿರುತ್ತದೆ. ತಮ್ಮ ಕೆಲಸವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಅನ್ನು ಸಂಸ್ಥೆಯು ರಚಿಸಿ, ತಕ್ಕ ಅಧಿಕಾರವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸುಸ್ಥಿರ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು ಸ್ಕ್ರಮ್ ತಂಡದ ಗಮನ ಮತ್ತು ಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುತ್ತದೆ.

ಪ್ರತಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿಯೂ, ಮೌಲ್ಯಯುತವಾದ ಹಾಗೂ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಇನ್ಫಿಮೆಂಟ್ ಅನ್ನು ಒದಗಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯು ಇಡೀ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಮೂರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ರಮ್ ನಿರೂಪಿಸುತ್ತದೆ: ಡೆವಲಪರ್ಸ್ (Developers), ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಓನರ್ (Product Owner) ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ (Scrum Master).

ಡೆವಲಪರ್ಸ್ (Developers)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು, ಪ್ರತಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದಾದ ಇನ್ಫಿಮೆಂಟ್‌ನ ಯಾವುದೇ ಅಂಶವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಬದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಾಗಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಿಶಾಲವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಕೆಲಸದ ಡೊಮೇನ್‌ಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಈ ಮುಂದಿರುವ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆ ಜವಾಬ್ದಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ:

- ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಹಾಗೂ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗಾಗಿ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು
- ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ ಅನ್ನು ನಿಷ್ಠವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು
- ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್‌ಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿದಿನದ ಕೆಲಸದ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು
- ವೃತ್ತಿಪರವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರರನ್ನು ಹೊಣೆಗಾರರನ್ನಾಗಿಸುವುದು

ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಓನರ್ (Product Owner)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಕೆಲಸದ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ನ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹಿರಿದಾಗಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಜವಾಬ್ದಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಮಾಡುವ ಬಗೆ ಹೇಗೆಂಬುದು ಸಂಸ್ಥೆಗಳ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ಗಳ ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಬೇರೆಬೇರೆಯಾಗಿರಬಹುದು.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್, ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಕೂಡ ಜವಾಬ್ದಾರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ:

- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ ಅನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿಯಪಡಿಸುವುದು
- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿಯಪಡಿಸುವುದು
- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳನ್ನು ಆದೇಶಿಸುವುದು
- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿರುವಂತೆ, ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಮತ್ತು ಅರ್ಥವಾಗುವಂತೆ ಇರುವಹಾಗೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ಈ ಮೇಲಿನ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್, ತಾವೇ ಮಾಡಬಹುದು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಬೇರೆ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ನಿಯೋಜಿಸಬಹುದು. ಏನೇ ಇದ್ದಾಗಿಯೂ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಈ ಎಲ್ಲ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆ ಜವಾಬ್ದಾರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲು ಇಡೀ ಸಂಸ್ಥೆಯು ಅವರ ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸಬೇಕು. ಈ ನಿರ್ಧಾರಗಳು, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ವಿಷಯ ಮತ್ತು ಆದೇಶದಲ್ಲಿ, ಹಾಗೂ ಸ್ಪಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂನಲ್ಲಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಬಹುದಾದ ಇನ್‌ಫೊರ್ಮೇಷನ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಓರ್ವ ವ್ಯಕ್ತಿ; ಸಮಿತಿಯಲ್ಲ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪಾಲುದಾರರ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಬಯಸುವವರು, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್‌ನ ಮನವೊಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಮೂಲಕ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ (Scrum Master)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿರೂಪಿಸಿರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸುವಲ್ಲಿ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಜವಾಬ್ದಾರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಇಡೀ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ - ಸ್ಕ್ರಮ್ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಸಮರ್ಥನೆಗೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಬಾಧ್ಯರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್‌ನ ಪರಿಧಿಯಲ್ಲಿ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ತನ್ನ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಇದನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್‌ಗಳು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸುವ ನಾಯಕರು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಹಲವಾರು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸೇವೆಯನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವೆಂದರೆ:

- ಸ್ವಯಂ-ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಾಸ್ ಫಂಕ್ಷನಾಲಿಟಿಯ ಬಗ್ಗೆ, ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವುದು
- "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್"ಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಇನ್‌ಫೊರ್ಮೇಷನ್ ರಚಿಸುವ ಕಡೆಗೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಗಮನವನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.
- ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ಪ್ರಗತಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಯಾಗುವ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ತೊಡೆದುಹಾಕುವುದು
- ಎಲ್ಲಾ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಈವೆಂಟುಗಳು ನಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಅವು ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗುವಂತೆ, ಸಫಲವಾಗುವಂತೆ ಹಾಗೂ ನಿಗದಿತ ಅವಧಿಯಷ್ಟರಲ್ಲೇ ನಡೆಯುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರಿಗೆ ಹಲವು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸೇವೆಯನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳೆಂದರೆ:

- ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗಿನ್ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುವ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು
- ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಮತ್ತು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು
- ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯ ವಾತಾವರಣಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂತೆ, ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ಅನ್ನು ನೆಲೆಗೊಳಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು
- ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಎಲ್ಲ ಪಾಲುದಾರರ ಸಹಯೋಗವನ್ನು ಸುಗಮಗೊಳಿಸುವುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್, ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಹಲವು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸೇವೆಯನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳೆಂದರೆ:

- ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಅನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವುದು, ತರಬೇತಿ ನೀಡುವುದು ಹಾಗೂ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅನುಗೊಳಿಸುವುದು
- ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಅನ್ನು ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಳಿಸುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಯೋಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು
- ಜಟಿಲವಾದ ಕೆಲಸಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಜಾರಿಗೆ ತರಲು ಎಲ್ಲ ನೌಕರರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಾಲುದಾರರಿಗೆ (Stakeholders) ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು; ಮತ್ತು
- ಪಾಲುದಾರರು ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ನಡುವಿನ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ತೊಡೆದುಹಾಕುವುದು

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಈವೆಂಟ್ಸ್ (Scrum Events)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಮಿಕ್ಕಿಲ್ಲ ಈವೆಂಟುಗಳಿಗೆ ಧಾರಕವಾಗಿದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಘಟನೆ/ಈವೆಂಟ್ ಕೂಡ, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು (Artifacts) ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಹಾಗೂ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಒಂದು ಔಪಚಾರಿಕ ಅವಕಾಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಹಾಗೂ ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲೆಂದೇ ಈ ಈವೆಂಟುಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ಈವೆಂಟಿನ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ ವಿಫಲವಾದರೆ, ಸೂಕ್ತ ಪರಿಶೀಲನೆಗೆ ಹಾಗೂ ಅಳವಡಿಕೆಗೆ ತಕ್ಕ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಕ್ರಮಬದ್ಧತೆಯನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಲು ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿಲ್ಲದಂತಹ ಮೀಟಿಂಗುಗಳ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಲೆಂದು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಈವೆಂಟುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ತಕ್ಕಮಟ್ಟಿಗೆ, ಸಂಭಾವ್ಯ ತೊಡಕುಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಲೆಂದು ಎಲ್ಲಾ ಈವೆಂಟುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ (Sprint)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಹೃದಯ ಬಡಿತವಾಗಿದೆ; ಅಲ್ಲಿ ಆಲೋಚನೆಗಳು ಮೌಲ್ಯವಾಗಿ ವಿಕಾಸಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಅವು, ಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ಸೃಜಿಸಲೆಂದು ಒಂದು ತಿಂಗಳು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆಯಷ್ಟು ನಿಶ್ಚಿತ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಈವೆಂಟುಗಳಾಗಿವೆ. ಆ ಮುಂಚಿನ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಹೊಸದೊಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್, ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ಸ್, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ ಮತ್ತು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್

ರೆಟ್ರೋಸ್ಪೆಕ್ಟಿವ್ ಸೇರಿದಂತೆ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಕೆಲಸಗಳು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ,

- ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲಿಗೆ ಕುತ್ತನ್ನು ತರಬಲ್ಲಂತಹ ಯಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನೂ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ
- ಗುಣಮಟ್ಟವು ಕುಂದುವಂತಿಲ್ಲ
- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗನ್ನು ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪರಿಷ್ಕೃತಗೊಳಿಸಲಾಗುವುದು; ಮತ್ತು,
- ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚಿನದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಕುರಿತಂತೆ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರಿನೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಮತ್ತು ಮರು ಮಾತುಕತೆ ನಡೆಸಬಹುದು

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳು, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಕಡೆಗಿನ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಕನಿಷ್ಠ ಪ್ರತಿ ತಿಂಗಳಿಗೊಮ್ಮೆಯಾದರೂ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ, ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ರೂಢಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ, ಮುನ್ನೂಚನೆಯನ್ನು ಕೊಡಲು ಅನುವಾಗುತ್ತವೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯು ಹಿರಿದಾದಾಗ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಅಸಿಂಧುವಾಗಬಹುದು, ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯು ಹೆಚ್ಚಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಹಾನಿಯೂ ಆಗಬಹುದು. ಕಲಿಕೆಯ ಚಕ್ರಗಳನ್ನು (Learning Cycles) ಸೃಜಿಸಲು ಹಾಗೂ ಖರ್ಚು ಮತ್ತು ಪರಿಶ್ರಮದ ನಷ್ಟವನ್ನು ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲು, ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನೂ ಸಣ್ಣದೊಂದು ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಹುದು.

ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಮುಂಗಾಣಲು, ಬರ್ನ್-ಡೌನ್ (Burn Down), ಬರ್ನ್-ಅಪ್ (Burn Up) ಅಥವಾ ಕ್ಯೂಮುಲೆಟಿವ್ ಫ್ಲೋನಂತಹ (Cumulative Flow) ವಿವಿಧ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಉಪಯುಕ್ತವೆಂದು ಸಾಬೀತಾದರೂ, ಇವು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕತೆಯ ಮಹತ್ವವನ್ನಂತೂ ಬದಲಿಸಲಾರವು. ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ, ಏನು ನಡೆಯಬಹುದೆಂದು ಹೇಳಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಈಗಾಗಲೇ ಏನು ನಡೆದಿದೆಯೋ, ಅದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ, ಮುಂದಾಲೋಚನೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ/ ಅಪ್ರಸ್ತುತವೆನ್ನಿಸಿದಾಗ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸುವ ಅಧಿಕಾರವು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರಿಗೆ ಮಾತ್ರವೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್ (Sprint Planning)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್ (Sprint Planning), ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಗಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾದ ಕೆಲಸಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮಂಡಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ತಯಾರಾಗುವ ಯೋಜನೆಯನ್ನು (ಪ್ಲಾನ್/ Plan), ಇಡೀ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಟೀಮಿನ ಸಹಯೋಗದಿಂದ ರೂಪಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅತಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾಗಿರುವ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ಗೆ ಅವು ಹೇಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಲು, ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಮುಂಚೆಯೇ ಅರಿತಿರುವರೆಂದು, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆಯನ್ನು ನೀಡಲು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ಗೆ ಹಾಜರಾಗಲು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಟೀಮ್, ಇತರರನ್ನೂ ಆಹ್ವಾನಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್, ಈ ಕೆಳಕಂಡ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ:

ವಿಷಯ ಒಂದು: ಈ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಏಕೆ ಮೌಲ್ಯಯುತವಾಗಿದೆ?

ಪ್ರಸ್ತುತದ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟಿನ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು (value) ಹಾಗೂ ಉಪಯುಕ್ತತೆಯನ್ನು (utility) ಹೇಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲಿನ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನವನ್ನು

ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಇಡೀ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಸಹಕರಿಸುತ್ತದೆ, ಮತ್ತು ಈ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಏಕೆ ಮೌಲ್ಯಯುತವಾಗಿದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಎಲ್ಲ ಪಾಲುದಾರರಿಗೆ (Stakeholders) ತಿಳಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್ ಮುಗಿಯುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ವಿಷಯ ಎರಡು: ಈ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನಲ್ಲಿ ಏನನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು?

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರಿನೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್ಲಾಗಿನಲ್ಲಿಯ ಯಾವಯಾವ ಐಟಂಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನಲ್ಲಿ ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಆಯಾ ಐಟಂಗಳನ್ನು ಪರಿಷ್ಕರಿಸಬಹುದು; ಅದು ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು ಸವಾಲಾಗಿರಬಹುದು. ಆದರೂ, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯ ಬಗ್ಗೆ, ಮುಂಬರುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಬಗ್ಗೆ ಹಾಗೂ "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚು ತಿಳಿದಂತೆ, ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನ ಕುರಿತು ಅಂದಾಜು ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿಶ್ವಾಸವು ಗಟ್ಟಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ವಿಷಯ ಮೂರು: ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾದ ಪ್ರತಿ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂನ ಕುರಿತಂತೆ, "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್"ಗೆ ಹೊಂದುವಹಾಗೆ ಇನ್ನಿಮೆಂಟನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ಯೋಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ಐಟಂಗಳನ್ನು - ಒಂದು ದಿನ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಬಹುದಾದ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಕೆಲಸಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳ ಸ್ವಂತ ವಿವೇಚನೆಗೆ ಬಿಟ್ಟಿದ್ದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳನ್ನು, ಮೌಲ್ಯದ ಹೆಚ್ಚಳವನ್ನಾಗಿ (Increments of Value) ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಅವರಿಗೆ ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್, ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಗಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳು, ಹಾಗೂ ಅವನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಯೋಜನೆ - ಇವಿಷ್ಟೂ ಕೂಡಿದುದನ್ನು 'ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ತಿಂಗಳಷ್ಟು ಅವಧಿಯ ಸ್ಪ್ರಿಂಟನ್ನು ಕುರಿತು ಯೋಜನೆ ರೂಪಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಗಂಟೆಗಳಷ್ಟು ಹೊತ್ತನ್ನು 'ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್'ಗಾಗಿ ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ [ಟ್ರೈಮ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ]. ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ನ ಸಮಯ ಕೂಡ ಕಡಿಮೆಯೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ (Daily Scrum)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಕಡೆಗಿನ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು, ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಅನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಬರಲಿರುವ ಪೂರ್ವನಿಯೋಜಿತ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು - ಇವಿಷ್ಟೂ ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ (Daily Scrum) ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನಲ್ಲಿಯ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಿಗೆ ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್, ೧೫ ನಿಮಿಷಗಳ ಈವೆಂಟ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೇ ತೊಡಕುಂಟಾಗಬಾರದೆಂದು, ಈ ಈವೆಂಟನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಅದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ, ಅದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿ

ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಅಥವಾ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್ - ಇವರು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಯಾವುದಾದರೂ ಐಟಿಮ್‌ನ ಕುರಿತು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದ್ದರೆ. ಅವರು ಕೂಡ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಂತೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಗಳು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಕಡೆಗಿನ ಪ್ರಗತಿಯ ಕಡೆಗೆ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತವೆಯೋ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ದಿನದ ಕೆಲಸಕ್ಕಾಗಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾದ ಯೋಜನೆಯನ್ನು (Actionable Plan) ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆಯೋ, ಆ ಮಟ್ಟಿಗೆ, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ತಮಗೆ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ರಚನೆ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇದು ಏಕಾಗ್ರತೆಯನ್ನು ಹಾಗೂ ಸ್ವಯಂ ನಿರ್ವಹಣೆಯನ್ನು (Self-Management) ಸುಧಾರಿಸುತ್ತದೆ.

ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಗಳು ಸಂವಹನಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ, ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತವೆ, ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತವೆ, ಮತ್ತು ಆ ಮೂಲಕ, ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಮೀಟಿಂಗುಗಳ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ನಿವಾರಿಸುತ್ತವೆ.

ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ತಮ್ಮ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು (Plans) ಪರಿಷ್ಕರಿಸುವುದು ಕೇವಲ ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ನಡೆಯುವ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ. ಅವರು, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ ಉಳಿದ ಕೆಲಸದ ಸಲುವಾಗಿನ ತಿದ್ದುಪಾಟುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹಾಗೂ ಮರು-ಯೋಜನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಶದವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಲೆಂದು ಆಗಿಂದಾಗ್ಗೆ, ದಿನದ ಬೇರೆಬೇರೆ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಭೇಟಿಯಾಗುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ (Sprint Review)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಮುಂದೆ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಮಾಡಬೇಕಾದ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು - ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ (Sprint Review) ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್, ತಮ್ಮ ಕೆಲಸದ ಫಲಿತವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾದ ಪಾಲುಧಾರರೆದುರಿಗಿಡುತ್ತದೆ; ಮತ್ತು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಕಡೆಗಿನ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಕುರಿತು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಈವೆಂಟ್ ನಡೆಯುವ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಿದ ಕಾರ್ಯಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ, ಮತ್ತು ಆ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಯಾವಯಾವ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾಗಿವೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಪಾಲುಧಾರರೂ ಅವಲೋಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಮಾಹಿತಿಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ, ಅಲ್ಲಿ ಹಾಜರಿರುವವರೆಲ್ಲ ಕಲೆತು, ಮುಂದೆನು ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಒಮ್ಮತಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹೊಸ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ ಒಂದು ವರ್ಕಿಂಗ್ ಸೆಷನ್ (Working Session) ಆಗಿರುತ್ತದೆ; ಹಾಗಾಗಿ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಅದನ್ನು ಪ್ರೆಸೆಂಟೇಷನ್ನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ ಕೊನೆಯ ಈವೆಂಟ್‌ಗಿಂತ ಮುಂಚೆ ನಡೆಯುವ ಈವೆಂಟ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ, ಮತ್ತು ಒಂದು ತಿಂಗಳಿನ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಗಾದರೆ, ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚೆಂದರೆ ನಾಲ್ಕು ತಾಸಿನ ಅವಧಿಯ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ - . ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳಿಗೆ, ಈ ಸಮಯ ಇನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕದಿರುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರೆಟ್ರೋಸ್ಪೆಕ್ಟಿವ್ (Sprint Retrospective)

ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಹಾಗೂ ಸಮರ್ಥತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಯೋಚಿಸುವುದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರೆಟ್ರೋಸ್ಪೆಕ್ಟಿವ್‌ನ (Sprint Retrospective) ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ತರದಲ್ಲಿ, ಪರಸ್ಪರ ನಡುವಣ ಸಂವಾದಗಳ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ, ಸಾಧನಗಳ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು "ಡೆಫಿನೇಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" (Definition of Done) – ಈ ಎಲ್ಲ ವಿಷಯಗಳ ಸಲುವಾಗಿ, ಕಳೆದ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಹೇಗೆ ಜರುಗಿತು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಲಸದ ಡೊಮೈನ್‌ಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಹೀಗೆ ಪರಿಶೀಲಿಸಲ್ಪಡುವ ಅಂಶಗಳು ಬೇರೆಬೇರೆಯಾಗಿರಬಹುದು. ಯಾವ ಯಾವ ಊಹೆಗಳು ತಮ್ಮನ್ನು ದಿಕ್ಕುತಪ್ಪಿಸಿದ್ದವೆಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಅವುಗಳ ಮೂಲವೇನೆಂಬುದನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್, ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಯಾವ ಸಂಗತಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ನಡೆಯಿತೆಂದೂ, ಯಾವ ಯಾವ ತೊಡಕುಗಳು ಎದುರಾದುವೆಂದೂ, ಹಾಗೂ ಆ ತೊಡಕುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿವಾರಿಸಲಾಯಿತು (ಅಥವಾ ನಿವಾರಿಸಲಾಗಲಿಲ್ಲ) ಎಂಬುದನ್ನು ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್, ತನ್ನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಲು ಪೂರಕವಾದ, ಸೂಕ್ತ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಬಲ್ಲಂತಹ ಸುಧಾರಣೆಗಳನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂಥವನ್ನು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಹ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ರೆಟ್ರೋಸ್ಪೆಕ್ಟಿವ್, ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮುಕ್ತಾಯವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ತಿಂಗಳಿನ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಗಾದರೆ, ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಂದರೆ ಮೂರು ತಾಸಿನ ಅವಧಿಯ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳಿಗೆ, ಈ ಸಮಯ ಇನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕದಿರುತ್ತದೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ಸ್ (Scrum Artifacts)

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳು (Scrum Artifacts) ಯಾವುದೇ ಕೆಲಸವನ್ನು ಅಥವಾ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಕೀಲಕವಾದ ಮಾಹಿತಿಯ ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಅವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ಅವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೇ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಸೂಕ್ತ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಪ್ರತಿ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಕೂಡ, ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನು ಉದ್ದೇಶಿಸುವ ಹಾಗೂ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಅಳೆಯಬಹುದಾದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ರೀತಿಯ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸಲು ಬದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

- ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ (Product Goal), ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ (Product Backlog) ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.
- ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ (Sprint Goal), ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ (Sprint Backlog) ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.
- ಡೆಫಿನೇಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ (Definition of Done), ಆ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟಿನ (Increment) ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಪಾಲುದಾರರಿಗೆ (Stakeholders) ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೌಲ್ಯಗಳು ಮನದಟ್ಟಾಗುವಂತೆ, ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕತೆಯನ್ನು ಬಲಪಡಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಈ ಬಾಧ್ಯತೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Product Backlog)

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Product Backlog), ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್‌ಅನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು ಏನೇನು ಅಗತ್ಯವಿದೆಯೋ ಅಂತಹ ವಿಷಯಗಳ ಕುರಿತಾದ - ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಆದೇಶಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಾಗಿದೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ಕೈಗೊಂಡಿರುವ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಇದೇ ಏಕೈಕ ಮೂಲವಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನಿಂದ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳನ್ನು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್ ನಡೆಯುವಾಗ ಆಯ್ಕೆಗೆ ಸೂಕ್ತವೆಂದೂ 'ಸಿದ್ಧ'ವೆಂದೂ (Ready) ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪರಿಷ್ಕರಣೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ನಂತರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನವರು ಈ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ರಿಫೈನ್‌ಮೆಂಟ್/ಪರಿಷ್ಕರಣೆ (Refinement) ಎಂದರೆ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ಐಟಂಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ನಿಖರವಾದ ಐಟಂಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವ ಮತ್ತು ಮತ್ತಷ್ಟು ವಿವರವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ. ಇದೊಂದು ಚಲನಶೀಲ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದ್ದು, ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವರಣೆ, ಕ್ರಮ, ಪ್ರಮಾಣ ಮೊದಲಾದ ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲಸದ ಡೊಮೇನ್‌ಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಯಾ ಗುಣ-ಲಕ್ಷಣಗಳ ಪಟ್ಟಿಯು ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸೈಚ್ಚಿಂಗ್‌ನ ವಿಷಯವಾಗಿ, ಆಯಾ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ಜವಾಬ್ದಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ರಾಜಿ/ವಿನಿಮಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವಾದುದನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಾಧ್ಯತೆ: ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ (Commitment: Product Goal)

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್ (Product Goal), ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್ ತನ್ನ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಲಕ್ಷ್ಯವಾಗಬಲ್ಲಂತಹ - ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್‌ನ ಭವಿಷ್ಯದ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ಅನ್ನು ಯಾವುದು ಪೂರೈಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವಲ್ಲಿ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ಉಳಿದ ಭಾಗವು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ತಲುಪಿಸುವ ವಾಹನವಾಗಿದೆ. ಅದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಎಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ, ಪರಿಚಿತರಾದ ಪಾಲುದಾರರನ್ನು ಮತ್ತು ಬಳಕೆದಾರರು ಅಥವಾ ಗ್ರಾಹಕರನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಒಂದು ಸೇವೆಯಾಗಿರಬಹುದು, ಭೌತಿಕವಾದ ಉತ್ಪನ್ನವಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಅಮೂರ್ತವಾದದ್ದಿರಬಹುದು.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿನ ದೀರ್ಘಾವಧಿಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ಮುಂದಿನ ಲಕ್ಷ್ಯವನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ ಮುನ್ನ ಅವರು ಆ ಹಿಂದಿನ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಪೂರೈಸಿರಬೇಕು (ಅಥವಾ ತ್ಯಜಿಸಬೇಕು).

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Sprint Backlog)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ (Sprint Backlog), ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ (ಏಕೆ), ಆಯಾ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾದ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್ ಐಟಂಗಳ ಪಟ್ಟಿ (ಏನು) ಮತ್ತು ಇನ್ಪಿಮೆಂಟ್ ಅನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಯೋಜನೆಯಿಂದ (ಹೇಗೆ) ಕೂಡಿದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಿಂದ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ತಯಾರಿಸುವ ಯೋಜನೆಯಾಗಿದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ನಡೆಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಅನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ತಮ್ಮ ಕೆಲಸವನ್ನು ಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡ ಬಗೆಯನ್ನು ವಾಸ್ತವಿಕ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾದ ಚಿತ್ರಣವಾಗಿದೆ. ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಅನುಕೂಲಕರವಾದ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿವರಗಳನ್ನು ಅದು ಹೊಂದಿರಬೇಕು.

ಬಾಧ್ಯತೆ: ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ (Commitment: Sprint Goal)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ (Sprint Goal), ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನ ಏಕೈಕ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್, ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳ ಬಾಧ್ಯತೆಯೇ ಆಗಿದ್ದರೂ, ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ನಿಖರವಾದ ಕೆಲಸದ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಇದು ಸಾಕಷ್ಟು ಮುಕ್ತತೆಯನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್, ಸುಸಂಬಂಧತೆ ಮತ್ತು ಗಮನವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ, ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಉಪಕ್ರಮಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಂತೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ನ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಅನ್ನು ರಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಆ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗೆ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ, ಅವರು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಅನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕೆಲಸವು ಅವರು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದ್ದರೆ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರದಂತೆ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್‌ನ ಸಹಯೋಗದೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಕುರಿತು -ಅದೇ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ- ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್ (Increment)

ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್ (Increment), ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲಿನ ಕಡೆಗಿನ ಭದ್ರವಾದ ಮೆಟ್ಟಿಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್, ಆ ಹಿಂದಿನ ಎಲ್ಲ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟುಗಳಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ; ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಕೂಲಂಕಷವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ; ಆ ಮೂಲಕ, ಎಲ್ಲಾ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟುಗಳೂ ಒಂದೇ ಗುರಿಯತ್ತ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುತ್ತಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಒದಗಿಸಲು, ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟ್ ಬಳಕೆಗೆ ಯೋಗ್ಯವಾಗಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದೇ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿನಲ್ಲಿ ಬಹು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟುಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ; ಇದು ಅನುಭವವಾದವನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸುತ್ತದೆ. ಅದಾಗೂ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಮುಗಿಯುವ ಮುನ್ನವೂ ಕೂಡ ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟನ್ನು ಪಾಲುದಾರರಿಗೆ (Stakeholders) ಒದಗಿಸಬಹುದು. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂವನ್ನು, ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಲು ದಾಟಲೇಬೇಕಾದ ದ್ವಾರವೆಂದು ಎಂದಿಗೂ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಿಲ್ಲ.

ಕೆಲಸವು ಡೆಫಿನೇಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್‌ಗೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಇರದಿದ್ದ ಹೊರತು ಅದನ್ನು ಇನ್ಕ್ರಿಮೆಂಟಿನ ಭಾಗವನ್ನಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಬಾಧ್ಯತೆ: ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ (Commitment: Definition of Done)

ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ (Definition of Done) ಎಂದರೆ, ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿದಾಗಿನ ಇನ್ಫಿಮೆಂಟ್‌ನ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸುವ ಔಪಚಾರಿಕ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.

ಯಾವಾಗ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ಐಟೆಮ್ ಒಂದು "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಅನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತದೆಯೋ, ಆ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಇನ್ಫಿಮೆಂಟ್‌ನಿಂದ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಇನ್ಫಿಮೆಂಟಿನ ಭಾಗವಾಗಿ ಯಾವ ಯಾವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನೊದಗಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ, ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್, ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನ ಯಾವುದೇ ಐಟೆಮ್, "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಅನ್ನು ಪೂರೈಸದಿದ್ದರೆ, ಅಂತಹದನ್ನು ರಿಲೀಸ್ ಮಾಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ; ಅದನ್ನು ಸ್ಪಿಂಟ್ ರಿವ್ಯೂನಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಬದಲಿಗೆ, ಅದನ್ನು ಮುಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿಯ ಪರಿಗಣನೆಗೆ ಬರಲೆಂದು, ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗೆ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದುವೇಳೆ "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಆ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಮಾನದಂಡಗಳ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದರೆ, ಎಲ್ಲಾ ಸ್ಕೈಮ್ ಟೀಂಗಳು ಅದನ್ನು ಕನಿಷ್ಠವಾಗಿಯಾದರೂ ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಅದು (ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್) ಸಂಸ್ಥೆಯ ಭಾಗವಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಸ್ಕೈಮ್ ಟೀಮ್, ತಮ್ಮ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ಗೆ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುವಂತಹ "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಅನ್ನು ತಾವೇ ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು, ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ ಅನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಒಂದುವೇಳೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೈಮ್ ಟೀಂಗಳು ಒಂದೇ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್‌ನ ಕುರಿತಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಅವರೆಲ್ಲ ಪರಸ್ಪರ ಕಲೆತು "ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್" ಅನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಬದ್ಧವಾಗಿರಬೇಕು.

ಮುಕ್ತಾಯದ ಟಿಪ್ಪಣಿ (End Note)

ಸ್ಕೈಮ್ ಉಚಿತವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಈ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ, ಸ್ಕೈಮ್ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್ ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸ್ಕೈಮ್‌ನ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದರೂ, ಅದರ ಫಲಿತಾಂಶವು ಸ್ಕೈಮ್ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಸ್ಕೈಮ್ ತನ್ನ ಪೂರ್ಣತ್ವದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇತರ ತಂತ್ರಗಳು, ವಿಧಾನಗಳು ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ ಧಾರಕವಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ವಂದನೆಗಳು (Acknowledgements)

ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು (People)

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡಿದ ಸಾವಿರಾರು ಜನರಲ್ಲಿ, ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಿದವರನ್ನು ನಾವು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಬೇಕು: ಜೆಫ್ ಸದಲ್ಯಾಂಡ್ ಅವರು, ಜೆಫ್ ಮೆಕೆನ್ನಾ ಮತ್ತು ಜಾನ್ ಸ್ಕುಮ್ನಿಯೊಟೇಲ್ಸ್ ಅವರೊಂದಿಗೆ, ಹಾಗೂ ಕೆನ್ ಶ್ವಾಬರ್ ಅವರು ಮೈಕ್ ಸ್ಮಿತ್ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಸ್ ಮಾರ್ಟಿನ್ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು ಮತ್ತು ಅವರಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು . ಆ ನಂತರದ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕರು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ; ಅವರ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಇಂದಿನ ಸ್ವರೂಪದಂತೆ ಪರಿಷ್ಕರಿಸಲಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನ ಇತಿಹಾಸ (Scrum Guide History)

ಕೆನ್ ಶ್ವಾಬರ್ ಮತ್ತು ಜೆಫ್ ಸದಲ್ಯಾಂಡ್ 1995 ರಲ್ಲಿ OOPSLA ಸಮ್ಮೇಳನದಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಸಹ-ಪ್ರಸ್ತುತಿ ಪಡಿಸಿದರು. ಅದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಕೆನ್ ಮತ್ತು ಜೆಫ್ ಹಿಂದಿನ ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿತು ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಮೊದಲ ಔಪಚಾರಿಕ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನವನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕಗೊಳಿಸಿತು.

ಜೆಫ್ ಸದಲ್ಯಾಂಡ್ ಮತ್ತು ಕೆನ್ ಶ್ವಾಬರ್ ಅವರು ಮೂವತ್ತಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದರು, ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ವಿಕಸನಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು ಹಾಗೂ ಪುಷ್ಪಿಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು ಎಂಬ ಯಾವದ್ದಿವರಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ. ಇತರ ಮೂಲಗಳು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್‌ಗೆ ಪೂರಕವಾದ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು, ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಒಳನೋಟಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳು ಉತ್ಪಾದಕತೆ, ಮೌಲ್ಯ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಬಗೆಗಿನ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಕ್ರಮ್‌ನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಬೇರೆಡೆ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದನ್ನು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ಮತ್ತು ಪ್ರಮಾಣೀಕರಿಸಿದ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ನಾವು Individual Inc., Newspaper, Fidelity Investments, ಮತ್ತು IDX (now GE Medical) ಅನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಅನುವಾದ (Translation)

ಡೆವಲಪರ್‌ಗಳು ನೀಡಿರುವ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆವೃತ್ತಿಯಿಂದ, ದಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ಅನ್ನು ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅನುವಾದಿಸಿದವರು: Lokesh Narasimhachar ಮತ್ತು Nitish Metikurke

Email ID: Acharya1989@gmail.com

Linked In: <https://www.linkedin.com/in/lokesh-narasimhachar-698b5718>

೨೦೧೭ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನಿಂದ ೨೦೨೦ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ನ ನಡುವಿನ ಬದಲಾವಣೆಗಳು (Changes from 2017 Scrum Guide to 2020 Scrum Guide)

ಕಡಿಮೆಗೊಂಡ ವಿಧಾಯಕಗಳು (Even Less Prescriptive)

ವರ್ಷಗಳು ಕಳೆದಂತೆ, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ವಿಧಾಯಕ/ಕಟ್ಟಳೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದಾಯಿತು. ಕಟ್ಟಳೆಯಂತಹ ಭಾಷೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಅವನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಮೃದುಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಈಗಿನ ೨೦೨೦ರ ಆವೃತ್ತಿಯು, ಸ್ಕ್ರಮ್ ಅನ್ನು ಮಿತ-ಸಮರ್ಥವಾದ ಫ್ರೇಮ್‌ವರ್ಕ್‌ನಾಗಿಸುವ ಗುರಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಡೈಲಿ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಲಾಗಿದೆ. PBI ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳ ಬಗೆಗಿನ ಭಾಷ್ಯವನ್ನು ಮೃದುಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ, ಸ್ಪಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಐಟಂಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಭಾಷ್ಯವನ್ನು ಮೃದುಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ, ಸ್ಪಿಂಟ್ ರದ್ದತಿಯನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಒಂದು ತಂಡ/ಟೀಮ್, ಒಂದೇ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್‌ನ ಕಡೆಗೆ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುವುದು (One Team, Focused on One Product)

ಒಂದು ಟೀಮಿನೊಳಗೇ ಮತ್ತೊಂದು ಟೀಮ್ ಇದ್ದಾಗ, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್ ಮತ್ತು ಡೆವಲಪ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಮೂಡಬಹುದಾದ "ಪ್ರತಿನಿಧಿ"ಗಳನ್ನು ಅಥವಾ "ನಾವು ಮತ್ತು ಅವರು" ಎಂಬಂತಹ ಭಾವನೆಯನ್ನು ತೊಡೆದುಹಾಕುವುದು ಪ್ರಮುಖ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿತ್ತು. ಈಗಲಾದರೆ, ಒಂದು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್, ಒಂದೇ ಗುರಿ, ಮೂರು ಬೇರೆಬೇರೆ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಗಳು: PO (ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಓನರ್), SM (ಸ್ಕ್ರಮ್ ಮಾಸ್ಟರ್) ಮತ್ತು ಡೆವಲಪರ್ಸ್.

ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಪರಿಚಯ (Introduction of Product Goal)

೨೦೨೦ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್, ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದೆ; ಇದು ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮಿಗೆ ಏಕ ಕೇಂದ್ರವೆನಿಸುವ ಮಹತ್ತರ, ಮೌಲ್ಯಯುತವಾದ ಗುರಿಯ ಕಡೆಗೆ ಚೋದಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಸ್ಪಿಂಟ್ ಕೂಡ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್‌ನ್ನು ಒಟ್ಟಾರೆಯ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಕಡೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪಿಂಟ್ ಗೋಲ್, ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ಗಳ ತವರು (A Home for Sprint Goal, Definition of Done, and Product Goal)

ಹಿಂದಿನ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ಗಳು, ಸ್ಪಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಮತ್ತು ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್‌ಗಳ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಗುರುತನ್ನು ನೀಡದೇ ವಿವರಿಸಿದ್ದುವು. ಅವು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳಾಗಿರದೆ, ಬೇರೆ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡಿದ್ದುವು. ೨೦೨೦ರ ಆವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್‌ಅನ್ನು ಸೇರಿಸಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಈಗ, ಮೂರೂ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಬಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ (commitments). ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗಾಗಿ ಪ್ರಾಡಕ್ಟ್ ಗೋಲ್, ಸ್ಪಿಂಟ್ ಬ್ಯಾಕ್‌ಲಾಗ್‌ಗಾಗಿ ಸ್ಪಿಂಟ್ ಗೋಲ್ ಮತ್ತು ಇನ್ಪ್ರಿಮೆಂಟ್‌ಗೆ ಡೆಫಿನಿಷನ್ ಆಫ್ ಡನ್ ಅನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಅವು ಆಯಾ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ನ ಪ್ರಗತಿಯ ಬಗೆಗೆ ಪಾರದರ್ಶಕತೆಯನ್ನೂ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನವನ್ನೂ ತರಲೆಂದು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿವೆ.

ಸ್ವಯಂ-ಸಂಘಟನೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಯಂ-ನಿರ್ವಹಣೆ (Self-Managing over Self-Organizing)

ಹಿಂದಿನ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್‌ಗಳು, ಡೆವಲಪ್‌ಮೆಂಟ್ ಟೀಂಗಳನ್ನು -ಯಾರು ಮತ್ತು ಹೇಗೆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ತಾವೇ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹ- ಸ್ವಯಂ-ಸಂಘಟನೆಯನ್ನು ತಂಡಗಳೆಂದು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತವೆ. ೨೦೨೦ರ ಆವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ - ಯಾರು, ಹೇಗೆ ಮತ್ತು ಏನನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಾವೇ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲಂತಹ - ಸ್ವಯಂ-ನಿರ್ವಹಣೆಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಟೀಮ್‌ನ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ಲಾನಿಂಗ್‌ನ ಮೂರು ವಿಷಯಗಳು (Three Sprint Planning Topics)

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಗೋಲ್‌ನ ಬಗ್ಗೆ, "ಏನು" ಮತ್ತು "ಹೇಗೆ" ಎಂಬ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ವಿಷಯಗಳ ಜೊತೆಗೆ, ೨೦೨೦ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್, "ಏಕೆ" ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತನ್ನು ನೀಡಿದೆ.

ವ್ಯಾಪಕವಾದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ಭಾಷೆಯ ಒಟ್ಟಾರೆ ಸರಳೀಕರಣ (Overall Simplification of Language for a Wider Audience)

೨೦೨೦ರ ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್, ಪುನರುಕ್ತಿಯಿರುವ ಹಾಗೂ ಸಂಕೀರ್ಣವೆನಿಸುವ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ಜೊತೆಗೆ, IT ಕೆಲಸದ ಬಗ್ಗೆ ಸುಳುಹನ್ನು ನೀಡುವಂತಹ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಕೈಬಿಟ್ಟಿದೆ (ಉದಾ: ಟೆಸ್ಟಿಂಗ್, ಸಿಸ್ಟಮ್, ಡಿಸೈನ್, ರಿಕ್ವೈರ್‌ಮೆಂಟ್, ಇತ್ಯಾದಿ). ಸ್ಕ್ರಮ್ ಗೈಡ್ ಈಗ ೧೨ ಪುಟಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆಯಿದೆ.