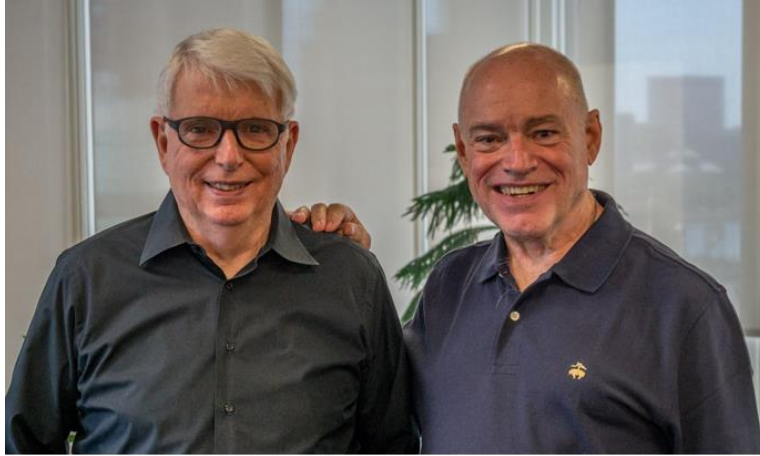


دليل Scrum™

دليل Scrum النهائي :
قواعد اللعبة

نوفمبر 2017



Jeff Sutherland

Ken Schwaber

تطوير و دعم كل من منشئي Scrum : كين شوابر و جيف سذرلاند

اللغة العربية/A

المحتويات

3	قائمة المصطلحات
3	الغرض من دليل Scrum
5	نظرية Scrum
6	قيم Scrum
6	Scrum Team (فريق سكرم)
6	Product Owner (مالك المنتج)
7	Development Team (فريق التطوير)
8	Scrum Master (أستاذ سكرم)
9	Scrum فعاليات
9	Sprint (السيرنت)
10	Sprint Planning (التخطيط للسيرنت)
11	Daily Scrum (السكرم اليومي)
12	Sprint Review (إستعراض السيرنت)
14	Scrum مصنوعات
14	Product Backlog (قائمة عمل المنتج)
15	Sprint Backlog (قائمة عمل السيرنت)
15	Increment (جزء المنتج)
16	شفافية المصنوعات
16	تعريف "تام"
17	خاتمة
17	شكر
17	أشخاص
17	التاريخ
17	ترجمة
18	التغييرات بين دليل Scrum 2016 و 2017

قائمة المصطلحات

سكرم	Scrum	(1)
مصنوعات	Artifacts	(4)
كين شوابر	Ken Schwaber	(5)
جيف سذرلاند	Jeff Sutherland	(6)
نظرية التحكم باستخدام التجريب	Empirical process control theory	(7)
دورية تدريجية	Iterative Incremental	(8)
تام	Done	(9)
السيرنت	Sprint	(10)
إستعراض السيرنت	Sprint Review	(11)
مراجعة السيرنت	Sprint Retrospective	(12)
مالك المنتج	Product Owner	(13)
أستاذ سكرم	Scrum Master	(14)
قائمة عمل المنتج	Product Backlog	(15)
جزء المنتج	Product Increment	(16)
أصحاب المصلحة	Stakeholders	(17)
الرسم البياني للحرق التنازلي	Burn down chart	(18)
الرسم البياني للحرق التصاعدي	Burn up chart	(19)
تنقية قائمة المنتج	Product backlog refinement	(20)
تهذيب قائمة المنتج	Product backlog grooming	(21)
ياسر مرعي	Yaser Marey	(22)

الغرض من دليل Scrum

Scrum (سكرم) هو إطار عمل يستخدم في تطوير، تسليم و دعم المنتجات التي تتميز بالتعقيد. هذا الدليل يحتوي على التعريف الخاص بـ Scrum. هذا التعريف يشمل أدوار أعضاء Scrum Team، فعاليات Scrum ومصنوعاته بالإضافة الى القواعد التي تربط كل ذلك معاً. قام كل من كين شوابر و جيف سذرلاند بتطوير Scrum و هما اللذان ألفا هذا الدليل وهما معاً من يقفان خلفه.

إستخدام Scrum

في البداية أنشأ Scrum ليستخدم في إدارة و تطوير المنتجات و منذ أوائل التسعينات أستخدم Scrum بشكل مكثف حول العالم في:

- 1- البحث والتعرف على الأسواق و التقنيات و خواص المنتجات الصالحة للتنفيذ.
- 2- تطوير المنتجات و تحسيناتها.
- 3- إصدار المنتجات و تحسيناتها بشكل متكرر لحد عدة مرات في اليوم الواحد.
- 4- تطوير و إستدامة بيئات التشغيل السحابية (المتاحة عبر الإنترنت، الأمانة و المتاحة عند الطلب) و البيئات الأخرى للمنتجات.
- 5- أيضاً، إستدامة و تحديث المنتجات.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

لقد استخدم Scrum فى تطوير البرمجيات و البرمجيات المدمجة و العتاد و الشبكات التفاعلية و المركبات الذاتية القيادة، استخدم فى المدارس و الهيئات الحكومية، ايضاً استخدم فى التسويق و فى إدارة التشغيل و تقريباً فى كل شىء نستخدمه فى حياتنا اليومية كأفراد و كمجمعات.

و بينما يتصاعد تفاعل الأسواق و التعقيدات المحيطة بها فإن مدى قدرة Scrum فى التعامل مع التعقيد يتم إثباته بشكل يومي.

لقد اثبت Scrum فعاليته بشكل خاص فى عمليات نقل المعرفة بشكل دوري و تدريجي. الآن و على نطاق واسع يستخدم Scrum فى تطوير المنتجات و تقديم الخدمات و إدارة المؤسسات المنتجة و المقدمة لهما.

جوهر Scrum يكمن فى الفريق الصغير. يتمتع هذا الفريق بقدر كبير من المرونة و القدرة على التكيف. نقاط القوة هذه تكون فاعلة سواءً فى فريق واحد أو عبر فرق عدة أو خلال شبكات الفرق. هذه الفرق تقوم بتطوير و إصدار و ايضاً تشغيل و إستدامة عمل و نواتج عمل آلاف الناس حيث يتواصلون و يعملون سوياً على بنىات تطوير و بنىات إصدار متقدمة.

عندما يتم إستخدام كلمة "يطور" و "تطوير" فى دليل Scrum فهما يشيران إلى عمل يتسم بالتعقيد و يشمل ذلك ما ذكر هنا بالأعلى.

تعريف Scrum

Scrum (إسم): إطار عمل يمكن من خلاله مباشرة المشكلات المتغيرة و المعقدة و فى نفس الوقت إبداع منتجات بأعلى قيمة ممكنة.

يتميز Scrum بأنه:

- غير معقد
- من السهل فهمه
- يصعب إتقانه

Scrum هو إطار عمل منهجي تم إستخدامه لإدارة العمل على منتجات معقدة منذ بداية التسعينات. Scrum ليس مجموعة من الخطوات أو طريقة لبناء المنتجات أو منهج نهائي بل بالأحرى هو إطار عمل يمكنك من خلاله توظيف منهجيات و طرق متنوعة. يكشف Scrum الفاعلية النسبية للطريقة التى تستخدمها فى إدارة تطوير المنتجات و تقنيات العمل بالتالى يمكنك من التحسين المستمر للمنتج و الفريق و تقنيات العمل.

إطار عمل Scrum يتكون من Scrum Team و أدوار أعضائه و من فعاليات Scrum ومصنوعاته بالإضافة الى القواعد المنظمة لذلك. كل مكون من مكونات إطار العمل يخدم هدفاً محدداً و هو بالتالى أساسى لإستخدام Scrum. نجاح Scrum.

ترتبط قواعد Scrum الفعاليات و الأدوار و المصنوعات معاً بحيث تحكم علاقات هذه المكونات و تفاعلها مع بعضها البعض و سوف سيتم شرح قواعد Scrum خلال متن هذه الوثيقة.

هناك أساليب تفصيلية متنوعة لإستخدام إطار عمل Scrum و هو ما لن نقوم بوصفه هنا.

نظرية Scrum

تم وضع Scrum على أساس نظرية التحكم فى العمليات باستخدام التجريب. هذه النظرية تقوم على إكتساب المعرفة عن طريق التجربة و على إتخاذ القرارات بناءً على ما هو معروف لدينا. تستخدم Scrum طريقة دورية تدريجية لتحسين القدرة على توقع النتائج و للتحكم فى المخاطر. هناك ثلاثة ركائز يقوم عليها كل تطبيق لنظرية التحكم فى العمليات باستخدام التجريب و هى: الشفافية، التدقيق و التَّكْيُف.

الشفافية

يجب أن تكون الجوانب المهمة للعملية المتبعة فى التطوير و الإنتاج واضحة لأولئك المشتركين و المسؤولين عن مخرجاتها. تستوجب الشفافية تعريف هذه الجوانب باستخدام معايير متفق عليها بحيث يكون لدى جميع المهتمين بعملية الإنتاج فهم مشترك لما يروونه من هذه الجوانب.

على سبيل المثال:

- يجب أن يكون هناك لغة مشتركة بين جميع المشاركين تستخدم للإشارة الى الجوانب المختلفة لعملية التطوير و الإنتاج.
- يجب أن يكون هناك فهم مشترك لمعنى منتج "تام" أى تم الإنتهاء من بناءه بين كل من أولئك المسؤولين عن أداء العمل و أولئك المسؤولين عن قبول المنتج الناتج عن العمل.

التدقيق

يجب على مستخدمى Scrum القيام بشكل دورى بفحص مصنوعات و نواتج Scrum و كذلك فحص التقدم فى العمل كى يتمكنوا من كشف أى إختلاف عن ما يجب أن يكون. يجب أن لا يتم الفحص بشكل متكرر جداً للدرجة التى يصبح فيها معيقاً للعمل. يحقق التدقيق أكبر فائدة عندما يقوم به بشكل جاد مدققون مهرة فى موقع العمل.

التكيف

إذا قرر أحد المدققين أن واحدة او اكثر من جوانب عملية التطوير و الإنتاج تحيد عن الحدود المقبولة و أن المنتج الناتج عنها غير مقبول فإنه يتعين تصحيح عملية الإنتاج أو المواد الخام التى يتم إستخدامها. و يجب أن يتم هذا التصحيح بأسرع وقت ليتم تجنب تزايد الإنحراف فى عملية الإنتاج.

تصف Scrum أربعة فعاليات أساسية خلال Sprint، من أجل التدقيق و التَّكْيُف كما سيتم تفصيله لاحقاً فى الجزء الخاص بفعاليات Scrum فى هذه الوثيقة، هذه الفعاليات هى:

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

قيم Scrum

عندما يتمثل و يطبق Scrum Team قيم الإنجاز، الشجاعة، التركيز، الإنفتاح، و الإحترام تتحقق ركائز Scrum من شفافية، تدقيق، و تكيف و تُبنى الثقة بين الجميع. يتعلم و يكتشف Scrum Team هذه القيم بينما يعملون خلال فعاليات، ادوار، و مصنوعات Scrum.

يعتمد الإستخدام الناجح لـ Scrum على أن يتقن الأشخاص هذه القيم الخمس. يلتزم الأشخاص بتحقيق إهداف Team Scrum. يتحلى أعضاء Scrum Team بالشجاعة للقيام بالتصرف السليم و العمل على المشكلات الصعبة. يضع الجميع مهام Sprint و اهداف Scrum Team نصب اعينهم. يوافق أعضاء Scrum Team و الأشخاص ذوو المصلحة على ان يكونوا منفتحين فيما يتعلق بالعمل و التحديات التي يواجهونها أثناء تأديته. يحترم أعضاء Scrum Team كل منهم الآخر كأشخاص قادرين و مستقلين.

Scrum Team (فريق سكرم)

يتكون Scrum Team من Product Owner (مالك المنتج)، Development Team (فريق التطوير)، و Master Scrum (أستاذ سكرم).

Scrum Team هو فريق ذاتي التنظيم متعدد التخصصات. تختار الفرق ذاتية التنظيم افضل كيفية لإنجاز أعمالها عوضاً عن قيام آخرين خارج الفريق بإصدار التوجيهات لها. تملك الفرق متعددة التخصصات كل الكفاءات المطلوبة لإنجاز العمل بدون الإعتماد على آخرين من خارج الفريق. صُمم نموذج الفريق في Scrum للحصول على افضل مرونة، افضل قدرة على الإبداع، و أفضل إنتاجية. لقد اثبت Scrum Team نفسه بكونه ذو فاعلية متزايدة في كل الإستخدامات المذكورة و في أى عمل يتسم بالتعقيد.

تنتج فرق Scrum المنتجات بطريقة دورية و تدريجية مما يعظم من فرصة إستقبال ردود افعال المستخدمين و أخذها في الإعتبار. الإنتاج بشكل تدريجي لأجزاء من المنتج "تامة" يتيح دائماً نسخة من المنتج تعمل و قابلة للإستخدام بشكل مفيد.

Product Owner (مالك المنتج)

Product Owner مسئول عن تعظيم قيمة المنتج و من قيمة المردود من العمل الذي يقوم به Development Team و تختلف كيفية عمل ذلك بشكل كبير من مؤسسة إلى أخرى، و من Scrum Team إلى Scrum Team آخر، و من فرد إلى آخر.

Product Owner هو المسئول الوحيد عن إدارة Product Backlog (قائمة عمل المنتج) و تشمل إدارة Product Backlog ما يلي:

- وصف بنود Product Backlog بشكل واضح.
- ترتيب البنود في Product Backlog لأفضل إنجاز للأهداف و المهام.
- تحقيق افضل مردود للعمل الذي يقوم به Development Team.
- التأكد من أن Product Backlog مرئية، شفافة و واضحة للجميع و أنها تبين ما سيعمل عليه Scrum Team تالياً.
- و التأكد من أن فهم Development Team للبنود الموجودة في Product Backlog هو على المستوى المطلوب.

يمكن لـ Product Owner أن يقوم بالعمل في القائمة أعلاه أو أن يعهد لـ Development Team بالقيام به لكنه في جميع الأحوال يبقى مسؤولاً عنه.

يجب أن يكون Product Owner شخصاً واحداً لا مجموعة من الأشخاص. يمكن أن يمثل Product Owner رغبات مجموعة من الأشخاص في Product Backlog لكن إذا رغب أحدهم في تغيير أولوية أى بند من بنود القائمة فعليه مخاطبة Product Owner.

لكي ينجح Product Owner يجب أن تحترم المؤسسة بالكامل قراراته. و تتمثل قرارات Product Owner بشكل واضح في محتوى و ترتيب بنود Product Backlog. و لا يسمح لأى أحد أن يجبر Development Team أن يعمل على مجموعة أخرى من المتطلبات غير تلك الموجودة في Product Backlog.

Development Team (فريق التطوير)

يتكون Development Team من مجموعة من المهنيين الذين يقومون بالعمل اللازم لإنتاج جزء "تام" من المنتج قابل للإصدار في نهاية كل Sprint. لا يوجد حد لعدد مرات التسليم خلال Sprint طالما انه يوجد على الأقل جزء واحد تام قابل للإصدار من المنتج. أعضاء فريق العمل فقط هم الذين يقومون بإنتاج هذه الأجزاء من المنتج.

تقوم المؤسسة بتكوين Development Team و تمكينه من تنظيم و إدارة عمله بنفسه و بالتالي يؤدي الإنسجام الناتج من ذلك الى رفع فعالية و كفاءة الفريق.

تتمتع فرق التطوير بالخصائص التالية:

- ذاتية التنظيم حيث أنه ليس لأحد (حتى Scrum Master) أن يفرض على Development Team كيفية تحويل بنود Backlog الى أجزاء من المنتج قابلة للإصدار تحتوى مجموعات من الوظائف قابلة الإستخدام.
- يكون Development Team متعدد التخصصات و يملك كل المهارات اللازمة لإنجاز أجزاء المنتج.
- لا يعترف Scrum بألقاب لأعضاء Development Team بغض النظر عن العمل الذى يقوم به الشخص.
- لا يعترف Scrum بفرق فرعية في Development Team بغض النظر عن المجال الذى تعمل به هذه الفرق كالإختبار، عمارة البرمجيات، التشغيل او تحليل الأعمال.
- يمكن أن يكون لأعضاء Development Team مهارات متخصصة و أن يكون تركيزهم على أعمال معينة لكن المسؤولية مسؤولية Development Team ككل.

حجم Development Team

الحجم المثالى لـ Development Team يجب أن يكون صغيراً بما فيه الكفاية ليظل الفريق مرناً و كبيراً بما فيه الكفاية ليتمكن الفريق من إتمام العمل المطلوب إتمامه في Sprint. الفرق أقل من ثلاثة أعضاء يقل فيها التفاعل بين الأعضاء مما يؤدي الى إنتاجية أقل. أيضاً الفرق الصغيرة قد تواجه نقص في المهارات خلال Sprint مما قد يؤدي الى عدم إستطاعة Development Team إستكمال إنتاج جزء من المنتج قابل للإستخدام. أيضاً الفرق ذات الأكثر من تسعة أعضاء تتطلب الكثير من التنسيق و تؤدي فرق التطوير الكبيرة الى الكثير من التعقيد بحيث لا يمكن معها لعملية إنتاج قائمة على الملاحظة مثل Scrum أن تكون مفيدة. دورا Product Owner و Scrum Master غيرا مشمولين فى عدد أعضاء الفريق إلا إذا كانا يقومان أيضاً بتنفيذ بنود من Backlog.

Scrum Master (أستاذ سكرم)

Scrum Master مسئول عن نشر و دعم Scrum كما هي معرفة في دليل Scrum. يؤدي Scrum Master ذلك عن طريق مساعدة الجميع على فهم نظرية Scrum و ممارستها و قواعدها.

Scrum Master هو "فائد-خادم" لـ Scrum Team. يساعد Scrum Master أولئك من خارج الفريق على التفاعل المفيد مع Scrum Team. يساعد Scrum Master الجميع على تغيير طريقة التفاعل لتعظيم القيمة التي يخلقها الفريق.

الخدمات التي يقدمها Scrum Master لـ Product Owner

Scrum Master يخدم Product Owner بطرق عديدة كما يلي:

- التأكد من أن أهداف، نطاق عمل، و مجال المنتج مفهوم من قبل الجميع في Scrum Team بافضل طريقة ممكنة.
- إيجاد تقنيات للإدارة الفعالة لـ Product Backlog.
- مساعدة Scrum Team لفهم الإحتياج لبند واضحة و موجزة في Product Backlog.
- فهم كيفية القيام بتخطيط المنتج في بيئة تعتمد التجربة.
- التأكد من أن Product Owner يعلم كيفية القيام بترتيب بنود Product Backlog لتعظيم القيمة.
- فهم و ممارسة أسلوب العمل المرن.
- تيسير فعاليات Scrum حسب الحاجة أو إذا ما طلب منه ذلك.

الخدمات التي يقدمها Scrum Master لـ Development Team

يقدم Scrum Master خدمات متعددة لـ Development Team كما يلي:

- تدريب Development Team على التنظيم الذاتي و التكامل بين الإختصاصات.
- مساعدة Development Team على خلق منتجات عالية القيمة.
- إزالة العقبات أمام تقدم Development Team.
- تيسير فعاليات Scrum حسب الحاجه أو إذا ما طلب منه ذلك.
- تدريب فرق التطوير في بيئات العمل التي لم تتبنى و تفهم Scrum بشكل كامل بعد.

الخدمات التي يقدمها Scrum Master للمؤسسات

يقدم Scrum Master خدمات متعددة للمؤسسات كما يلي:

- قيادة و تدريب المؤسسات خلال محاولة تبنيها لـ Scrum.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

- تخطيط تنفيذ Scrum في المؤسسة.
- مساعدة الموظفين و المهتمين على فهم و إتباع Scrum و فهم طريقة تطوير المنتجات بناءً على التجريب.
- إحداث التغيير الذى يؤدي إلى زيادة إنتاجية Scrum Team.
- العمل مع أساتذة Scrum الآخرين لزيادة فعالية تطبيق Scrum في المؤسسات.

فعاليات Scrum

تستخدم الفعاليات المحددة هنا في Scrum لإنشاء نظام محدد و لتقليل الحاجة لإجتماعات غير منصوص عليها في Scrum. جميع الإجتماعات محددة الوقت بحيث أنه لكل إجتماع مدة قصوى. أيضاً بمجرد بداية Sprint يكون وقته محدداً و لا يمكن تقليص وقته أو إطالته. باقى أنواع الإجتماعات يمكنها الإنتهاء حينما يتم تحقيق الهدف منها مع التأكيد على أنه يجب إنفاق الوقت المناسب و عدم إضاعة الوقت.

فيما عدا Sprint، و الذى يحتوى كل الفعاليات الأخرى، كل فعالية في Scrum هي مناسبة لفحص و تعديل شئ ما. هذه الفعاليات تم تصميمها كي تمكن من التدقيق بشكل نقدى و كى تمكن من الشفافية بينما يؤدي الفشل فى أداء أي من هذه الفعاليات الى تقليل الشفافية و فقدان فرصة للتدقيق و التكيّف.

Sprint (السبرنت)

Sprint هو قلب Scrum، و هو وقت محدد كشهـر أو أقل يتم خلاله إنجاز جزء "تام" من المنتج يمكن إستخدامه و قابل للإصدار. يمكن أن يصدر إصدار أو أكثر من المنتج خلال Sprint لتكون جزءاً تاماً من المنتج. يكون Sprint عادة ثابت المدة طوال فترة التطوير و يبدأ Sprint جديد مباشرة بعد نهاية Sprint السابق.

يتم خلال Sprint القيام بإجتماع Spring Planning (تخطيط السبرنت)، Daily Scrum (السكرم اليومي)، أعمال التطوير، إجتماع Sprint Review (إستعراض السبرنت) و إجتماع Sprint Retrospective (مراجعة السبرنت).

خلال Sprint:

- لا يسمح بأى تعديل من شأنه أن يؤثر على هدف Sprint.
- لا يمكن تقليل مستوى الجودة المستهدفة.
- يمكن استيضاح نطاق العمل و إعادة التفاوض بين Product Owner و Development Team كلما أدرك Development Team المزيد من التفاصيل عن نطاق العمل.

يمكن اعتبار كل Sprint مشروعاً مداه شهر واحد و كما المشاريع فإن Sprint تستخدم لإنجاز شئ ما. لكل Sprint يتم تعريف ما سيتم بناءه و يتم تصميم خطة مرنة لإرشاد الفريق أثناء البناء أيضاً هناك فى كل Sprint عمل يجب القيام به و منتج نهائى.

تحدد مدة Sprint بشهر واحد لأنه عندما يكون مدى Sprint كبيراً أكثر من اللازم يمكن أثناء Sprint أن يحدث تغيير فيما يخص ما يجب بناءه، أيضاً ربما تترادى التعقيدات و المخاطر و بالتالى فإن Sprint يتيح لنا القدرة على التوقع عن طريق تفقد و مواثمة العمل على الأقل مرة كل شهر. Sprint أيضاً يجعل تكلفة المخاطرة محدودة بشهر واحد.

إلغاء Sprint

يمكن إلغاء Sprint قبل إنتهاء الوقت المحدد له. وحده Product Owner له سلطة الإلغاء بالرغم من أنه قد يفعل ذلك نتيجة طلب من أى من المهتمين بالمنتج أو ممن لهم مصلحة أو من Development Team أو من Scrum Master.

يمكن إلغاء Sprint إذا أصبح الهدف من Sprint غير ذي جدوى. و يمكن أن يحدث هذا إذا قامت الشركة بتغيير توجهها أو إذا تغيرت التكنولوجيا أو ظروف السوق. و بصورة عامة يجب إلغاء Sprint إذا لم يعد من المنطقي الإستمرار به بالنظر الى الظروف المحيطة. لكن نظراً لقصر مدة Sprint فإن الإلغاء نادراً ما يكون مطلوباً.

عندما يتم إلغاء Sprint، فإنه يجب إستعراض أى من بنود Sprint Backlog "التامة" و عادةً يوافق Product Owner على إستخدامها إذا كانت صالحة للإستخدام. كل بنود Backlog الغير مكتملة يجب إعادة تقييمها و إعادتها الى Product Backlog لأن العمل الذى تم إنجازه لهذه البنود تتضائل قيمته و يجب إعادة تقييمه.

يستنفذ إلغاء Sprint الموارد لأن الجميع عليه أن يجتمع لـ Sprint Planning آخر. إلغاء Sprint كثيراً ما يكون صامداً لـ Scrum Team و لا يجب أن يحدث كثيراً.

Sprint Planning (التخطيط للسبرنت)

يتم التخطيط للعمل المطلوب تأديته فى Sprint فى إجتماع Sprint Planning. يتم وضع الخطة عن طريق التعاون و التواصل بين أعضاء Scrum Team بالكامل.

بالنسبة لـ Sprint مدته شهر واحد فإن إجتماع Sprint Planning يجب أن لا تتجاوز مدته 8 ساعات كحد أقصى و تكون مدة الإجتماع أقل بالنسبة لأى Sprint مدته أقل من ذلك. يؤكد Scrum Master على حدوث هذا الإجتماع و أن يتفهم الحضور الهدف منه. و يقوم Scrum Master بإرشاد Scrum Team الي المحافظة على مدة الإجتماع فى حدود الوقت الأقصى المحدد.

يجيب Sprint Planning على الأسئلة التالية:

- ماذا يمكن إنجازه و تسليمه ك Increment ناتج من Sprint؟
- ما هى الكيفية التى سيتم إنجاز العمل اللازم لتسليم Increment؟

الموضوع الأول: ما الذى يمكن إنجازه فى هذا Sprint؟

يعمل Development Team على توقع الوظائف التى سيتم تطويرها خلال Sprint. يناقش Product Owner الهدف الذى يجب أن يحققه Sprint و بنود Product Backlog التى لو تم تنفيذها و الإنتهاء منها سوف يتحقق الهدف من Sprint. يتواصل Scrum Team بالكامل لفهم العمل المرجوا تنفيذه فى Sprint.

مدخلات هذا الإجتماع هى Product Backlog، آخر جزء تم إنتاجه من المنتج و مستوى الإنتاجية المنتظره لـ Development Team خلال Sprint. تتحدد عدد البنود التى يتم إختيارها من Product Backlog بشكل رئيسي بناءً على رغبة الفريق. وحده Development Team يستطيع تقدير ما الذى يمكن إنجازه على مدى Sprint القادم.

خلال تخطيط Sprint يقوم Scrum Team ايضاً بصياغة هدف Sprint. يعتبر هدف Sprint هو الغاية التى يراد تحقيقها خلال Sprint من خلال إنجاز البنود من Product Backlog بحيث يكون يوضح لـ Development Team الغرض من بناء الجزء المطلوب من المنتج.

الموضوع الثانى: كيف سيتم إنجاز العمل الذى تم إختياره؟

بما أنه تم إختيار الهدف من Sprint و تم إختيار البنود التى سيتم إنجازها فيه، يقرر Development Team كيف سيتم بناء هذه الوظائف فى Increment "تام" من المنتج خلال Sprint. البنود المختارة من Product Backlog ليتم إنجازها فى Sprint بالإضافة الى خطة العمل لإنجازها و تسليمها تسمى Sprint Backlog.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

عادةً في البداية يقوم Development Team بتصميم طريقة العمل و العمل المطلوب لتحويل بنود ال Backlog الى منتج يمكن إستخدامه. يخطط Development Team لقدرٍ كافي من العمل حسب تقدير الفريق لما يمكنه إنجازه في Sprint القادم. أيضاً يقوم فريق العمل بتجزئ العمل المخطط للأيام الأولى من Sprint في نهاية الإجتماع الى أجزاء من يوم واحد أو أقل. و ينظم Development Team نفسه ذاتياً لتنفيذ العمل الموجود في Product Backlog في أثناء إجتماع Sprint Planning و كلما إحتاج الأمر خلال Sprint.

يستطيع Product Owner المساعدة بتوضيح بنود Product Backlog التي تم إختيارها و القيام بمقايضة بعض البنود بينود أخرى إذا قرر Development Team أن العمل المطلوب إما أكثر من اللازم أو أقل من اللازم حينها قد يقوم Development Team بالتفاوض مع Product Owner بخصوص البنود التي تم إختيارها أثناء إعداد الخطة. قد يدعو فريق العمل أناس آخرين أيضاً للحضور لتقديم مشورة فنية أو في أى مجال من المجالات.

بنهاية إجتماع Sprint Planning يتعين على Development Team أن يكون قادراً على يفسر لكل من Product Owner و Scrum Master كيف ينوى العمل كفريق ذاتي التنظيم لإحراز هدف Sprint و إنجاز الجزء المطلوب من المنتج.

هدف Sprint

هدف Sprint هو الغاية الموضوعة لـ Sprint و التي من الممكن تحقيقها من خلال تنفيذ البنود التي تتضمنها Product Backlog.

يرشد الهدف Development Team الى السبب الذي من أجله يقوم ببناء هذا الجزء من المنتج. يتم وضع الهدف من Sprint خلال إجتماع Sprint Planning. يعطى الهدف المحدد لـ Development Team مرونة بخصوص وظائف النظام المطلوب بنائها خلال Sprint. يجب أن تنتج البنود المختارة من Product Backlog وظيفة واحدة متماسكة و بالتالي من الممكن أن تحقق هدف Sprint. يمكن لهدف Sprint أيضاً ان يكون متماسكاً بأى شكل آخر يؤدي إلى أن يعمل أعضاء Development Team معاً و ليس في مبادرات منفصلة.

يضع Development Team هدف Sprint نصب أعينه بينما يقوم بالعمل. يقوم ببناء وظائف النظام و بناء التقنيات اللازمة لتحقيق الهدف. و في خلال Sprint إذا إتضح أن العمل المطلوب يختلف عما يتوقعه Development Team يقوم الفريق بالتواصل مع Product Owner و التفاوض حول نطاق عمل Sprint.

Daily Scrum (السكرم اليومي)

Daily Scrum هو إجتماع محدد المدة مدته 15 دقيقة يبدأ مع أول يوم في Sprint. في خلال هذا الإجتماع يقوم Development Team بتخطيط و إعادة تخطيط العمل للأربع و العشرين ساعة القادمة لتحسن الأداء و التواصل بين أعضاء الفريق. يتم خلال الإجتماع فحص العمل المنجز منذ آخر Daily Scrum (ما عدا في أول يوم) و يتم إستشراف العمل الذي من الممكن القيام به قبل Daily Scrum القادم.

يعقد Daily Scrum في نفس المكان و الوقت كل يوم.

يستخدم فريق التطوير الـ Daily Scrum لإختيار مدى التقدم في العمل بإتجاه تحقيق هدف Sprint و بإتجاه إكمال العمل في Sprint Backlog. يحسن Daily Scrum من فرصة أن يستطيع Development Team تحقيق هدف Sprint.

يجب أن يصل Development Team كل يوم الى فهم كيف ينوى أعضائه أن يعملوا معاً كفريق ذاتي التنظيم لتحقيق هدف Sprint و إنجاز Increment (جزء المنتج) بنهاية Sprint.

هيكل الاجتماع يقوم Development Team بتحديد طالما كان التركيز على التقدم الذي تم إجراره في العمل و الهدف الموضوع لـ Sprint. بعض الفرق ستستخدم الأسئلة خلال الاجتماع و بعضها الآخر ستكون إجتماعها معتمدة بشكل أكبر على النقاش. فيما يلي مثال للأسئلة التي يمكن إستخدامها:

- ما الذي قمت به بالأمس ساعد Development Team لتحقيق هدف Sprint؟
- ما الذي سوف أقوم به اليوم لأساعد Development Team لتحقيق هدف Sprint؟
- هل أرى أى معوقات تمنعني أو تمنع Development Team من تحقيق هدف Sprint؟

و فى أغلب الأحيان ما يجتمع Development Team بعد نهاية Daily Scrum مباشرة للنقاش بشكل مفصل أو لموامة أو لإعادة تخطيط العمل المتبقي.

يقوم Scrum Master بالتأكيد على أن يقوم Development Team بالاجتماع لكن Development Team هو المسئول عن إجراء الاجتماع. يرشد Scrum Master فريق التطوير الى الحفاظ على أن تكون مدة Daily Scrum 15 دقيقة.

Daily Scrum هو اجتماع داخلي لـ Development Team. إذا حضر آخرون فعلى Scrum Master أن يتأكد من انهم لا يشوشون على الاجتماع.

يحسن Daily Scrum التواصل بين أعضاء Development Team، يلغى الحاجة لإجتماعات أخرى، يحدد المعوقات لإزالتها، يركز و يحسن من القدرة على إتخاذ القرار بشكل سريع و يحسن مستوى معرفة Development Team. Daily Scrum هو اجتماع أساسي للتدقيق و التكيّف.

Sprint Review (إستعراض السبرنت)

يعقد اجتماع Sprint Review فى آخر Sprint لفحص الـ Increment من المنتج التي تم الإنتهاء منه و لتعديل Product Backlog إذا كان هناك حاجة لذلك. خلال اجتماع Sprint Review يتواصل Scrum Team و أصحاب المصلحة حول ما تم عمله فى Sprint. و بناءً على ذلك و على أى تغيير تم على Product Backlog خلال Sprint يتحاور المجتمعون حول الأشياء التي يمكن عملها لاحقاً لتعظيم قيمة العمل. هذا الاجتماع هو اجتماع غير رسمي و هو ليس اجتماعاً لتلقى تقرير عن حالة العمل و الغرض من العرض التقديمي عن Increment من المنتج التي تم تطويره خلال Sprint هو إستطلاع ردود الأفعال و تقوية التواصل.

هذا الاجتماع هو اجتماع محدد من حيث المدة بأربع ساعات على الأكثر لـ Sprint مدته شهر واحد. بالنسبة لـ Sprint ذو المدة الأقل تكون المدة أقل. يؤكد Scrum Master على القيام بهذا الاجتماع و على أن يتفهم الحاضرون الهدف منه. يرشد Scrum Master جميع المشتركين فى الاجتماع الى الحفاظ على مدة الاجتماع فى حدود الفترة الزمنية المحددة.

يشمل اجتماع Sprint Review العناصر التالية:

- يدعو Product Owner أعضاء Scrum Team و أصحاب المصلحة الرئيسيين لحضور الاجتماع.
- يوضح Product Owner بنود Product Backlog التي "تمّ" الإنتهاء منها و التي لم يتم الإنتهاء منها.
- يناقش Development Team ما مضى بشكل جيد خلال Sprint و المشاكل التي واجهت الفريق و كيف إستطاع حلها.
- يعرض Development Team العمل الذي "تمّ" إنجازها و يجيب على اسئلة الحاضرين عن الجزء من المنتج الذي تم الإنتهاء منه. فى حال إذا كان تعرف "تمّ" يشمل على إصدار أو أكثر من وظيفة معينة للمنتج فإن هذه الوظيفة يتم إستعراضها خلال الاجتماع.

- يقوم Product Owner بمناقشة Product Backlog فى وضعها الحالى و يقوم بإستشراف مواعيد التسليم و تلك المستهدفة بناءً على التقدم الحالى فى العمل (إذا كان هنالك حاجة لذلك)
- يتبادل مجموع الحضور الآراء بخصوص ما يجب عمله تالياً و لذلك فإن إجتماع Sprint Review يوفر معلومات قيمة لتخطيط Sprintات القادمة.
- إستعراض إذا ما كانت طريقة إستخدام المنتج ربما قد تغيرت و ما هو اعلى شئى من حيث القيمة يجب عمله تالياً.
- مراجعة الجدول الزمنى، الميزانية، خواص المنتج المحتمل تنفيذها تالياً و السوق التى سيستخدم فيها الإصدار التالى المتوقع من وظائف أو خواص المنتج.

من إجتماع Sprint Review ينتج Product Backlog منقحة يكون واضحاً بها البنود التى من المحتمل أن يعمل عليها خلال Sprint التالى. يمكن أيضاً أن يتم تعديل Product Backlog عامّةً للإستفادة من أى فرص متاحة.

Sprint Retrospective (مراجعة السبرنت)

يعتبر إجتماع Sprint Retrospective فرصة يقوم فيها Scrum Team بالنقد الذاتى و وضع خطة للتحسين يتم تفعيلها فى Sprint القادم.

يعقد Sprint Retrospective بعد إجتماع Sprint Review و قبل الإجتماع التالى لـ Sprint Planning. مدة الإجتماع محددة بثلاث ساعات على الأكثر لكل Sprint مدته شهر واحد. و تكون مدته أقل للسرينتات ذوات المدة الأقصر. من مهام Scrum Master التأكيد على القيام بهذا الإجتماع و أن الحاضرين يفهمون الغرض منه.

يتأكد Scrum Master من الإجتماع ايجابى و بناء. يقوم Scrum Master بالتأكد على أهمية الإلتزام بوقت الإجتماع المحدد. يشارك Scrum Master فى الإجتماع كعضو من أعضاء الفريق و ذلك للإشراف إتباع إجراءات Scrum.

الهدف من إجتماع Sprint Retrospective:

- مراجعة كيف سار Sprint السابق بالنسبة للأشخاص ،العلاقات ،الإجراءات و الأدوات.
- تحديد و ترتيب البنود الكبيرة فى Product Backlog و التى سارت بشكل جيد و إمكانيات التحسين.
- وضع خطة لتنفيذ تحسينات على الطريقة التى يودى بها Scrum Team العمل.

يشجع Scrum Master الفريق على التحسين فى إطار إجراءات Scrum و ممارسات التطوير الخاصة به من أجل جعله أكثر فاعلية و إمتاعاً فى Sprint القادم. خلال كل إجتماع لـ Sprint Retrospective يقوم فريق Sprint بالتخطيط لطرق زيادة جودة المنتج عن طريق تحسين إجراءات العمل أو موائمة تعريف الفريق لإعتبار المنتج "تام" لو كان ذلك ملائماً و بما لا يتعارض مع معايير المنتج أو المؤسسة.

فى نهاية إجتماع Sprint Retrospective، يكون Scrum Team قد قام بتعريف طرق التحسين التى سوف يقوم بتنفيذها فى Sprint التالى. تنفيذ هذه التحسينات فى Sprint التالى هو نتاج النقد الذاتى الذى قام به Scrum Team لنفسه. و بالرغم من انه يمكن تنفيذ هذه التحسينات فى أى وقت فإن إجتماع Sprint Retrospective يوفر فرصة رسمية للتركيز على التدقيق و التكبُّف.

مصنوعات Scrum

تمثل مصنوعات Scrum العمل أو القيمة و فرصة يمكن من خلالها التدقيق و التكيّف. تم تصميم مصنوعات Scrum بشكل خاص لتساهم في تعظيم شفافية المعلومات الأساسية بحيث يصبح لدى الجميع نفس الفهم.

Product Backlog (قائمة عمل المنتج)

Product Backlog هي قائمة مرتبة بكل شئى نعلم أننا نحتاج لوجوده فى المنتج. Product Backlog هي المصدر الوحيد للطلبات و التغييرات المطلوب عملها فى المنتج. Product Owner هو المالك لـ Product Backlog بما فيها محتوياتها و ترتيبها.

Product Backlog لا تكتمل أبداً. Product Backlog فى صورتها المبدئية تحتوى على المتطلبات المعروفة ابتداءً و المفهومة بشكل أفضل. تتطور Product Backlog مع تطور المنتج و البيئة التى سوف يستخدم فيها. Product Backlog هي Backlog تفاعلية، دائمة التغيير لتحديد ما يحتاجه المنتج ليصبح مناسباً، تنافسياً و مفيداً. و طالما هناك منتج فإنه توجد Backlog للمنتج.

تسرد Product Backlog كل الخصائص، الوظائف، المتطلبات، التحسينات و الإصلاحات التى تشكل التغييرات المطلوب عملها لإنتاج إصدار من المنتج فى المستقبل. بنود Product Backlog لها الخصائص التالية: الوصف، الترتيب، القيمة التقديرية و القيمة. بنود Product Backlog غالباً ما تشمل وصف لمعيار الإختبار الذى سيتم على أساسه الحكم على انه تم إكمال البند و انه تم.

كلما تم استخدام المنتج و إزدادت قيمته و قام الزبائن بإبداء آرائهم فيه كلما أصبحت Product Backlog اكبر و أكثر شمولاً. التغيير فى الطلبات لا يتوقف أبداً و لذلك فإن Product Backlog هي قائمة حية دائمة التغيير. التغيير فى العمل، ظروف الأسواق، أو التقنيات الطلبات تؤدى الى التغيير فى المتطلبات و بالتالى تغييرات فى Product Backlog.

غالباً ما تعمل عدة فرق Scrum معاً على نفس المنتج لكن هذه الفرق يجب أن تستخدم Product Backlog واحدة لوصف العمل و يمكن فى هذه الحالة تقسيم بنود القائمة الى مجموعات بحسب صفة معينة من صفات بنود القائمة.

تنقيح Product Backlog هو عبارة عن إضافة لتفاصيل جديدة، تقدير للإحجام و ترتيب لبنود القائمة و هي عملية مستمرة الحدوث يتواصل Product Owner خلالها و Development Team بخصوص كل تفاصيل بنود Product Backlog. فى خلال عملية التنقيح يتم مراجعة و تعديل البنود و يقرر Scrum Team متى و كيف سيقوم بهذه التعديلات. عادة لا تستهلك التعديلات أكثر من 10% من قدرة Development Team. و لكن فى جميع الأحوال يمكن لـ Product Owner تحديث بنود Product Backlog فى اى وقت أو حسب تقديره.

عادة تكون البنود فى أعلى Product Backlog أكثر وضوحاً و تفصيلاً من البنود فى أسفل القائمة و يكون التقدير لحجم العمل أكثر دقة كلما كانت هناك المزيد من التفاصيل و الوضوح. كلما انخفض ترتيب البنود فى Product Backlog كلما كانت التفاصيل أقل. يتم تنقيح بنود العمل التى سيعمل عليها Development Team فى Sprint التالى بحيث تتاح التفاصيل الكافية ليتمكن الفرق من "الإنهاء" منها فى خلال المدة المحددة للـ Sprint. بنود Product Backlog التى يعتد Development Team أنه يستطيع الإنتهاء منها بحيث تكون "تامة" خلال مدة Sprint يتم إعتبارها "جاهزة" للإختيار فى Sprint Planning. من خلال عمليات التنقيح هذه فإن بنود Product Backlog تصبح واضحة و مفهومة للجميع.

Development Team هو المسئول عن تقدير حجم العمل. يمكن لـ Product Owner أن يؤثر على Development Team عن طريق مساعدته على فهم و إختيار بناءً على تكلفة و المكسب من كل بند و لكن الفريق الذى سيقوم بالعمل هو من له الكلمة الأخيرة.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

متابعة التقدم الى الاهداف

في جميع الأوقات يجب أن يكون بالإمكان معرفة مجموع حجم العمل المتبقى للوصول الى الهدف. يمكن لـ Product Owner تتبع ذلك العمل المتبقى على الأقل في كل إجتماع لـ Sprint Review. يمكن لـ Product Owner مقارنة العمل المتبقى بالعمل الذي كان متبقياً في نهاية Sprint الماضي لتقييم مدى التقدم المتوقع في العمل عند حلول الوقت المستهدف. و تكون هذه المعلومة متاحة بشكل شفاف لكل المهتمين و المشتركين في المشروع.

يتم استخدام مجموعة مختلفة من الطرق لتوقع التقدم الذي سيتم إحرازه في العمل التي تعتمد على إتجاه تحرك البيانات، هذه الأدوات مثل الرسم البياني للحرق التنازلي و الرسم البياني للحرق التصاعدي اثبتت فائدتها و لكن في جميع الأحوال لا تحل هذه الأدوات محل أهمية التجربة و الملاحظة. في الظروف المعقدة ما سوف يحدث في المستقبل مجهول فقط ما حدث بالفعل هو ما يمكن استخدامه من أجل إتخاذ قرار بشأن أشياء ستحدث في المستقبل.

Sprint Backlog (قائمة عمل السبرنت)

Sprint Backlog هي مجموعة تم إختيارها من بنود Product Backlog ليتم إنجازها في Sprint بحيث تُكون جزءاً إضافياً من المنتج بالإضافة الى خطة العمل لإنجاز هذا الجزء و تحقيق هدف Sprint. Sprint Backlog عمل Sprint هي عبارة عن توقع لـ Development Team للوظائف التي سوف تكون موجودة في النسخة القادمة من المنتج و ما هو العمل المطلوب أدائه لتسليم هذه الوظائف في Increment "تام" من المنتج.

تجعل Sprint Backlog كل العمل الذي حدده Development Team كعمل ضروري لتحقيق الهدف من Sprint مرئياً و ظاهراً. و لكي نكون متأكدين من حدوث التحسن المستمر يجب أن تشمل Sprint Backlog على الأقل على احد البنود ذات الاولوية التي قام فريق العمل بتحديثها لتحسين العمل في الإجتماع السابق لـ Sprint Retrospective.

Sprint Backlog هي خطة عمل مفصلة بشكل كافي بحيث يمكن في إجتماع الـ Scrum اليومي متابعة التقدم في العمل. خلال Sprint يقوم Development Team بتعديل الـ Backlog و بالتالي تتطور Sprint Backlog. هذا التطور يحدث بينما يعمل Development Team على تنفيذ خطة العمل و في أثناء ذلك يدرك تفاصيل أكثر عن العمل المطلوب إنجازة لتحقيق هدف Sprint.

كلما ظهر عمل ما جديد مطلوب إنجازة يقوم Development Team بإضافته لـ Sprint Backlog. كلما تم إنجاز عمل ما أو الإنتهاء منه يتم تحديث التقدير لحجم العمل المتبقي. و إذا ما تم إكتشاف أن عملاً ما غير ضروري فإنه يتم حذفه من الـ Backlog. وحده Development Team يستطيع تغيير Sprint Backlog الخاصة به أثناء Sprint. Sprint Backlog هي صورة متاحة للجميع تعكس الحالة الآنية للعمل الذي يخطط Development Team لإنجازه خلال Sprint و هي ملك لـ Development Team وحده.

متابعة التقدم في العمل خلال Sprint

في أي وقت خلال Sprint، يمكن معرفة مجموع حجم العمل المتبقى حيث يتابع Development Team مجموع حجم العمل المتبقى على الأقل في كل إجتماع Scrum يومي لإستطلاع إمكانية تحقيق هدف Sprint. بمتابعة العمل المتبقى خلال Sprint يستطيع Development Team إدارة التقدم في العمل.

Increment (جزء المنتج)

Increment هو مجموع كل بنود Product Backlog التي تم إنجازها خلال Sprint بالإضافة الى قيمة كل المنتجات الجزئية للسبرنتات السابقة. في نهاية Sprint يجب أن يكون جزء المنتج "تاماً" مما يعني انه يجب أن يكون قابل للإستخدام و يفي بتعريف Scrum Team لمعنى منتج "تام". يجب أن يكون Increment المنتج الذي تم في الـ Sprint في حالة قابلة للإستخدام بغض النظر عما إذا قرر Product Owner إصداره ام لا. جزء المنتج يمكن أن يتكون من أكثر من إصدار للمنتج خلال Sprint.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

شفافية المصنوعات

يعتمد Scrum على الشفافية حيث تتخذ القرارات في سبيل تعظيم قيمة العمل و التحكم في المخاطر بناءً على حالة ما يتم إنتاجه من مصنوعات و بالمقدار الذي تكون فيه هذه المصنوعات شفافة تكون هذه القرارات على أساس سليم و بالمقدار الذي تكون فيه هذه المصنوعات منقوصة الشفافية تكون تلك القرارات معيبة و تضمحل القيمة الناتجة من العمل و ربما تتزايد المخاطر.

يجب أن يعمل Scrum Master سويًا مع Product Owner و Development Team و الأطراف الأخرى المشتركة لتقييم إذا ما كانت المصنوعات شفافةً بشكل كامل. هنالك طرق للتماشي مع الشفافية المنقوصة، يجب أن يساعد Master Scrum الجميع على تطبيق أنسب الطرق في حالة غياب الشفافية الكاملة. يمكن أن يتحرى Scrum Master حالة الشفافية المنقوصة عن طريق تدقيق المصنوعات و عن طريق إستشعار الأنماط و بالإستماع عن قرب الى ما يقال و تحري الفرق بين المتوقع و النتائج الحقيقية.

وظيفة Scrum Master هي العمل مع Scrum Team و الجميع من أجل زيادة شفافية المصنوعات. هذا العمل يتضمن التعلم، الإقناع و التغيير. الشفافية لا تحدث بين ليلة و ضحاها و لكنها طريق يجب السير فيه.

تعريف "تام"

عندما يوصف بند من بنود Product Backlog او المنتج الجزئي بأنه "تام" يجب أن يكون مفهوماً للجميع ماذا يعنى ذلك. و على الرغم من أن ذلك يمكن أن يختلف حسب كل Scrum Team فإنه يجب أن يكون لدى جميع أعضاء الفريق نفس الفهم لمعنى أن يكون عمل ما قد أكتمل و ذلك لضمان الشفافية. هذا الفهم المشترك بين أعضاء Scrum Team هو ما يتضمنه تعريف أن منتج ما "تام" و يستخدم لتقدير متى يكون عمل ما مكتملاً في الجزء من المنتج قيد التطوير.

يساعد هذا التعريف Development Team على معرفة كم من بنود Product Backlog يمكن إختياره في إجتماع التخطيط ليتم تنفيذه في Sprint. الهدف من كل Sprint هو إنجاز جزء من المنتج يمكن إطلاقه للإستخدام بحيث يوافق هذا الجزء المنجز تعريف Scrum Team لمعنى المنتج الـ"تام".

ينجز Development Team جزءً من وظائف المنتج كل Sprint. هذا الجزء يمكن إستخدامه وبالتالي يمكن أن يختار Product Owner إصداره على الفور. و إذا كان تعريف كيف يكون المنتج "تام" هو من ضمن ما أتفق عليه من المعايير او الإرشادات داخل مؤسسة التطوير فإنه يجب على كل فرق Scrum داخل هذه المؤسسة أن تتبع هذا التعريف كحد أدنى. لو لم يكن تعريف أن المنتج "تام" هو من مما أتفق عليه في داخل المؤسسة فإنه يجب على Scrum Team وضع تعريف لكون المنتج "تام" مناسب للمنتج الذي يقوم الفريق بتطويره. في حال وجود عدة فرق Scrum تعمل على إصدار منتج فإنه على كافة فرق التطوير الإتفاق على تعريف مشترك لكون المنتج "تام".

كل Increment إضافي يتم إنتاجه من المنتج هو إضافة لكل الأجزاء السابقة و يجب أن يتم إختياره بدقة للتأكد من أن كل الأجزاء تعمل معاً.

مع نضج فرق Scrum فإنه من المتوقع أن تعاريفها لكون المنتج "تام" سوف يتسع ليشمل معايير أكثر صرامة من أجل الحصول على جودة أعلى. أثناء إستخدام التعريف الجديد لكون المنتج "تام" ربما يتم إكتشاف عمل يجب القيام به فيما تم إختياره "تاماً" سابقاً. يجب أن يكون لكل منتج أو نظام تعريف لمعنى كون المنتج "تام" يتم الإلتزام به في أى عمل يتم القيام به في اثناء تطوير المنتج او النظام.

خاتمة

Scrum مجاني و هو مقدم من خلال هذا الدليل. ادوار Scrum، مصنوعاته، فعالياته و قواعده غير قابلة للتغيير و بالرغم من أنه بالإمكان تطبيق جزء من Scrum لكن نتيجة ذلك لن يكون Scrum. يتحقق Scrum فقط عندما يكون مطبقاً بالكامل و يمكنه أن يكون حاوياً لتقنيات و منهجيات و طرق أخرى بشكل جيد.

شكر

أشخاص

من بين الألاف الذين ساهموا في Scrum، يجب علينا أن نذكر اولئك الذين كانوا فاعلين في البداية: جيف سذرلاند الذي كان يعمل مع جيف ماكننا و كين شوابر الذي كان يعمل مع مابك سميث و كريس مارتين و كلهم عملوا معاً. آخرون كثيرون ساهموا في السنوات التالية و لولا مساعداتهم لما أصبح Scrum على ما هو عليه اليوم.

التاريخ

عمل كين شوابر و جيف سذرلاند معاً على Scrum إلى سنة 1995، حينما قاما بتقديم Scrum معاً لأول مرة في مؤتمر أو أس بي أس إل آيه سنة 1995. هذا العرض التقديمي في الأساس كان توثيقاً للمعرفة التي كان كل من كين و جيف قد اكتسبها عبر السنوات القليلة السابقة و أعلن التعريف الرسمي الأول بـ Scrum.

هناك أماكن أخرى ستجد فيها وصفاً تاريخياً لـ Scrum . و لكي نقدم التقدير اللازم للأماكن الأولى التي تم تجربة و صقل Scrum فيها فإننا نذكر إنديفيديوال إنك، نيوزباج، فيديتي للإستثمار، و أى دى إكس (الآن جى إى ميديكال).

لدليل Scrum يوثق Scrum كما تطورت و نمت لأكثر من عشرين سنة عن طريق كل من جيف سذرلاند و كين شوابر. توفر لك مصادر أخرى الأنماط و العمليات و الرؤى التي تكمل إطار عمل Scrum. تلك الأنماط و العمليات و الرؤى ربما تحسن الإنتاجية و القيمة و القدرة على الإبداع و الرضى عن النتائج.

ترجمة

ترجم هذا الدليل من النسخة الأصلية الإنجليزية التي وضعها كين شوابر و جيف سذرلاند. ترجم بواسطة ياسر مرعي.

التغييرات بين دليل Scrum 2016 و 2017

1- تمت إضافة الجزء الخاص باستخدامات Scrum :

في البداية أنشأ Scrum ليستخدم في إدارة و تطوير المنتجات و منذ أوائل التسعينات يتم استخدام Scrum بشكل مكثف حول العالم في:

- البحث والتعرف على الأسواق و التقنيات و خواص المنتجات الصالحة للتنفيذ.
- تطوير المنتجات و تحسيناتها.
- إصدار المنتجات و تحسيناتها بشكل متكرر لحد عدة مرات في اليوم الواحد.
- تطوير و إستدامة بيئات التشغيل السحابية (المتاحة عبر الإنترنت، الأمانة و المتاحة عند الطلب) و البيئات الأخرى للمنتجات.
- أيضاً، إستدامة و تحديث المنتجات.

لقد استخدم Scrum في تطوير البرمجيات و البرمجيات المدمجة و العتاد و الشبكات التفاعلية و المركبات الذاتية القيادة، أستخدم في المدارس و الهيئات الحكومية، أيضاً أستخدم في التسويق و إدارة التشغيل و تقريباً في كل شيء نستخدمه في حياتنا اليومية كأفراد و كمجتمعات.

و بينما يتصاعد تفاعل الأسواق و التعقيدات المحيطة بها فإن مدى قدرة Scrum في التعامل مع التعقيد يتم إثباته بشكل يومي.

لقد اثبت Scrum فعاليته بشكل خاص في عمليات نقل المعرفة بشكل متزايد و دوري. الآن و على نطاق واسع يستخدم Scrum في المنتجات و الخدمات و إدارة المؤسسات المنتجة و المقدمة لهما.

جوهر Scrum يكمن في الفريق الصغير. يتمتع الفريق الواحد بقدر كبير من المرونة و القدرة على التكيف. نقاط القوة هذه تعمل سواءً في فريق واحد أو عبر فرق عدة أو شبكات الفرق التي تقوم بتطوير و إصدار أيضاً تشغيل و إستدامة عمل و نواتج عمل آلاف الناس حيث يتواصلون و يعملون سوياً على بنيات تطوير و بيئات إصدار متقدمة.

عندما يتم استخدام كلمة "يطور" و "تطوير" في دليل Scrum فهما يشيران إلى عمل يتسم بالتعقيد و يشمل ذلك ما ذكر هنا بالأعلى.

2- تم تغيير النص الخاص بتعريف Scrum لكي يظهر أن العمل يمكن ان يشمل انواع متعددة من المخرجات.

3- تم تعديل كل نص دليل Scrum لمحو اى شك أن بالإمكان القيام بالتسليم خلال Sprint طالما تم تسليم جزء قابل للإصدار من المنتج خلال Sprint.

- على سبيل المثال النص التالي تم إضافته لفقرة "Development Team": لا يوجد حد لعدد مرات التسليم خلال Sprint طالما انه يوجد على الأقل جزء واحد تام قابل للإصدار من المنتج. أعضاء فريق العمل فقط هم الذين يقومون بإنتاج هذه الأجزاء من المنتج.

- تم إضافة التالي لفقرة "Sprint":

يمكن أن يصدر إصدار أو أكثر من المنتج خلال Sprint لتكون جزءاً تاماً من المنتج

- تم إضافة التالي لفقرة "جزء المنتج":

جزء المنتج يمكن أن يتكون من أكثر من إصدار للمنتج خلال Sprint.

4- تم تغيير النص في فقرة "Scrum Master" لتتيح شفافية أكبر لدوره بحيث أصبح النص الآن كالتالي:

Scrum Master مسئول عن نشر و دعم Scrum كما هي معرفة في دليل Scrum. يؤدي Scrum Master ذلك عن طريق مساعدة الجميع على فهم نظرية Scrum و ممارستها و قواعدها.

5- تم إضافة التالي إلى فقرة "خدمات Scrum Master - Product Owner":

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

- التأكد من أن أهداف، نطاق عمل، و مجال المنتج مفهوم من قبل الجميع في Scrum Team بافضل طريقة ممكنة.

6- تم تحديث الجزء الأول من فقرة "Daily Scrum" لتقرأ كالتالي:

Daily Scrum هو إجتماع محدد المدة مدته 15 دقيقة يبدأ مع أول يوم في Sprint. في خلال هذا الإجتماع يقوم Development Team بتخطيط و إعادة تخطيط العمل للأربع و العشرين ساعة القادمة لتحسن الأداء و التواصل بين أعضاء الفريق. يتم خلال الإجتماع فحص العمل المنجز منذ آخر Scrum يومي (ما عدا في أول يوم) و يتم إستشراف العمل الذي من الممكن القيام به قبل ال Scrum اليومي القادم.

يعقد Daily Scrum في نفس المكان و الوقت كل يوم.

7- تم تحديث فقرة "Daily Scrum" لتصبح أكثر وضوحاً فيما يخص أهداف Daily Scrum كالتالي:

هيكل الإجتماع يقوم Development Team بتحديد طالما كان التركيز على التقدم الذي تم إجراره في العمل و الهدف الموضوع لل Sprint. بعض الفرق ستستخدم الأسئلة خالا الإجتماع و بعضها الأخر ستكون إجتماعها معتمدة بشكل أكبر على النقاش. فيما يلي مثال للأسئلة التي يمكن إستخدامها:

- ما الذي قمت به بالأمس ساعد Development Team لتحقيق هدف Sprint؟
 - ما الذي سوف أقوم به اليوم لأساعد Development Team لتحقيق هدف Sprint؟
 - هل أرى أى معوقات تمنعني أو تمنع Development Team من تحقيق هدف Sprint؟
- 8- إضافة إيضاح حول ما يتعلق بالمدى الزمني لفعاليات Scrum بإستخدام التعبير " على الأكثر " لمحو أى شك أن الإجتماعات يجب أن تكون بالتأكيد بطول معين و ان المدى الزمني المذكور في دليل Scrum هو الحد الأقصى فقط.

9- تم إضافة النص التالي لفقرة "Sprint Backlog":

و لكي نكون متأكدين من حدوث التحسن المستمر يجب أن تشمل Sprint Backlog على الأقل على احد البنود ذات الاولوية التي قام فريق العمل بتحديد لها لتحسين العمل في الإجتماع السابق ل Sprint Retrospective.