

Scrum

Основни елементи

- Роли
- Артефакти
- Време
- Правила

Роли

3 екипни роли



+

3 организационни роли



СкръмМастер



- Режисьор на филм

- Грижи се идеите на Скръм да бъдат разбрани и спазвани от всички заинтересовани лица
- Грижи се за функционалността, продуктивността и самоорганизираността на скръм-екипа
- Осигурява ефективно сътрудничество между всички роли и функции
- Премахва пречки и разрешава възникнали проблеми
- СкръмМастъра показва на Собственика на продукта как да използва Scrum за максимална възвръщаемост на инвестициите (ROI).
- Не може да изпълнява в паралел ролята и на Собственик на продукта

Собственик на продукта



- Сценарист на филм

- Управлява проекта от бизнес гледна точка
- Отговорен е за възвръщането на инвестицията (ROI)
- Съставя визията на продукта и определя основните му характеристики
- Редактира продуктовия списък
 - Пише user stories, задава им приоритет и ги поставя в продуктовия списък
- Гарантира, че екипът работи само по най-ценните елементи от Продуктовия списък
- Приема продукта в края на Спринта
- Създава и поддържа Releaseplan
- Работи съвместно с екипа и с клиентите
- Може да участва като член на екипа, но не и да бъде СкръмМастер

Екип



- Актьорите във филм

- Екипът доставя продукта и е отговорен за качеството
- Той се самоорганизира и самоуправлява
- Съставен е от около 7 души (+- 2) с разнородни умения
- В идеалния случай няма титли – напр. Старши/Младши
- Съставът на екипа може да се променя само между спринтовете

- **Отговорностите на екипа включват:**
- Оценява елементите в Продуктовия списък
- Взема решения за дизайна и изпълнението
- Разработва софтуера
- Проследява собствения си напредък (заедно със СкръмМастера)
- Отговорен е за резултатите, представени на Собственика на продукта

Клиент

- Клиентът изисква продукта и плаща за разработването му
- Сключва договор с фирмата за разработване на продукта.
- Обикновено в този роля са изпълнителни мениджъри от външни компании.
- Остава feedback в reviews



- Продуцент на филм

Мениджър

- Управление е от съществено значение в Scrum организациите . То позволява на екипа да работи чрез изграждане на подходяща работна среда работа или Scrum екип.
- Мениджърите създават структура и стабилност.
- Те работят със СкръмМастера, когато е необходимо да се направят структурни промени в организацията.
- Осигуряват оцеляването на организацията при възникване на определени грешки
- Създават правила и насоки



- Шеф на студиото

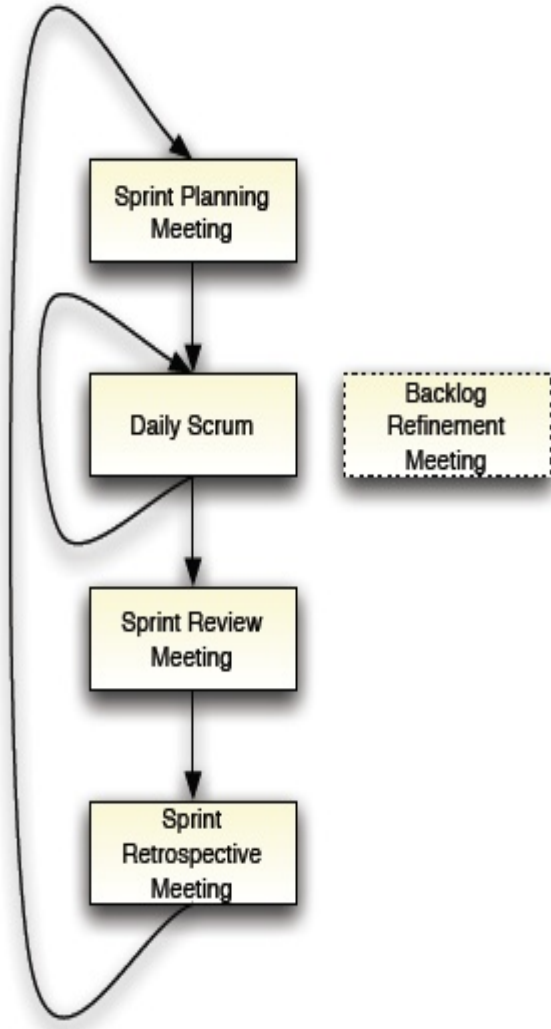
Краен потребител

- Тази роля може да бъде изпълнявана от много хора.
- Крайният потребител знае от какво има нужда и дефинира продукта като казва на екипа каква функционалност иска
- Остава feedback в reviews
- Участва в Sprint Planning 1



- Зрителите на филма

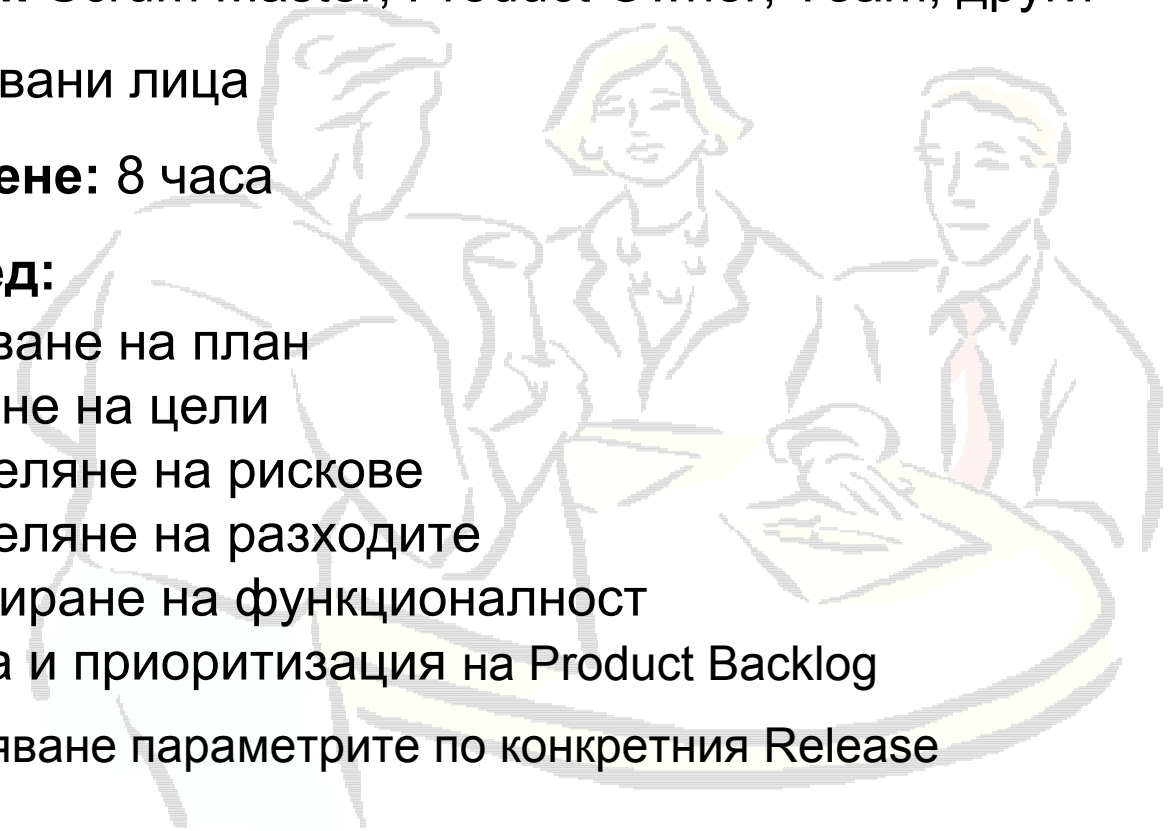
Скръм срещи



- Среща за планиране на продукта / Release Planning Meeting
- Среща за планиране на спринта / Sprint Planning Meeting
- Спринт / Sprint
- Спринт преглед / Sprint Review
- Ретроспекция на спринт / Sprint Retrospective
- Среща за декомпозиция на задачите / Backlog Refinement Meeting
- Дневна среща / Daily Meeting

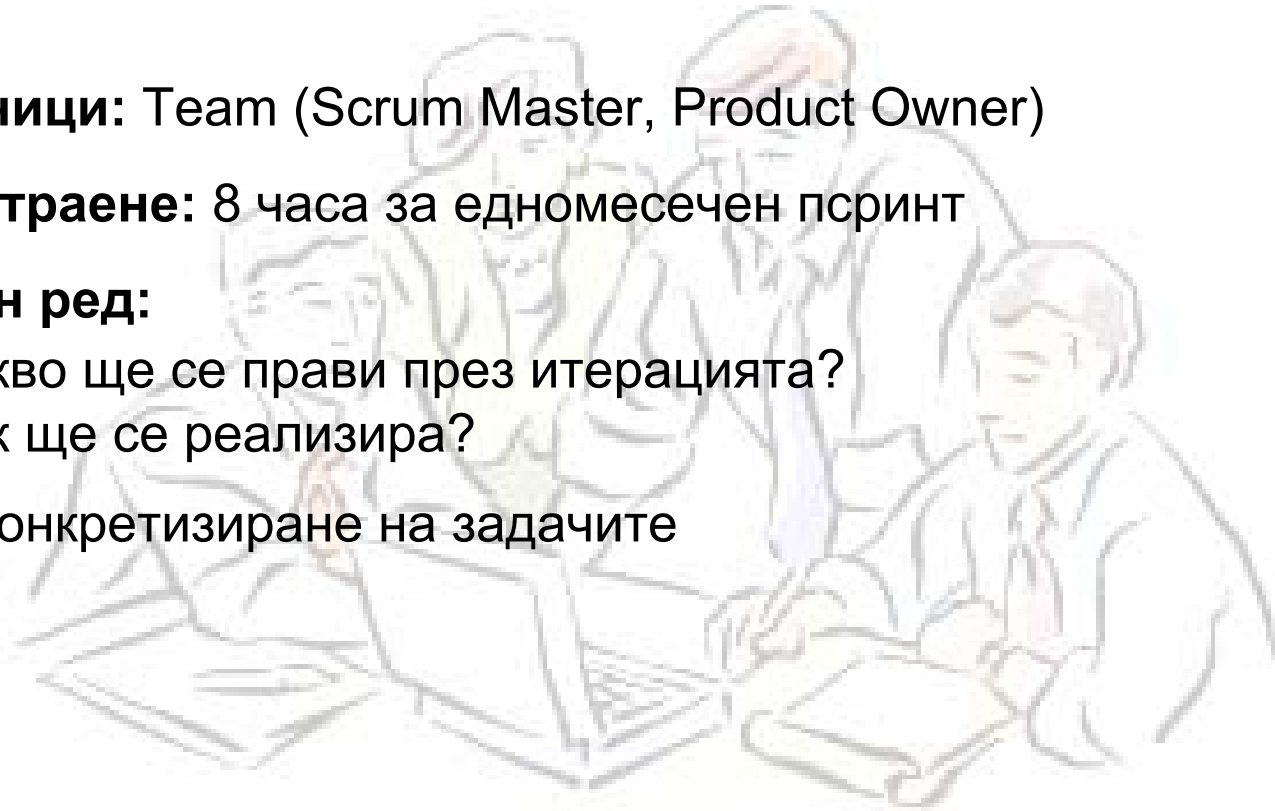
Release Planning Meeting

- **Участници:** Scrum Master, Product Owner, Team, други заинтересовани лица
- **Времетраене:** 8 часа
- **Дневен ред:**
 - Създаване на план
 - Залагане на цели
 - Определяне на рискове
 - Определяне на разходите
 - Дефиниране на функционалност
 - Оценка и приоритизация на Product Backlog
- **Цел:** Изясняване параметрите по конкретния Release



Sprint Planning Meeting

- **Участници:** Team (Scrum Master, Product Owner)
- **Времетраене:** 8 часа за едномесечен спринт
- **Дневен ред:**
 - Какво ще се прави през итерацията?
 - Как ще се реализира?
- **Цел:** Конкретизиране на задачите



Sprint



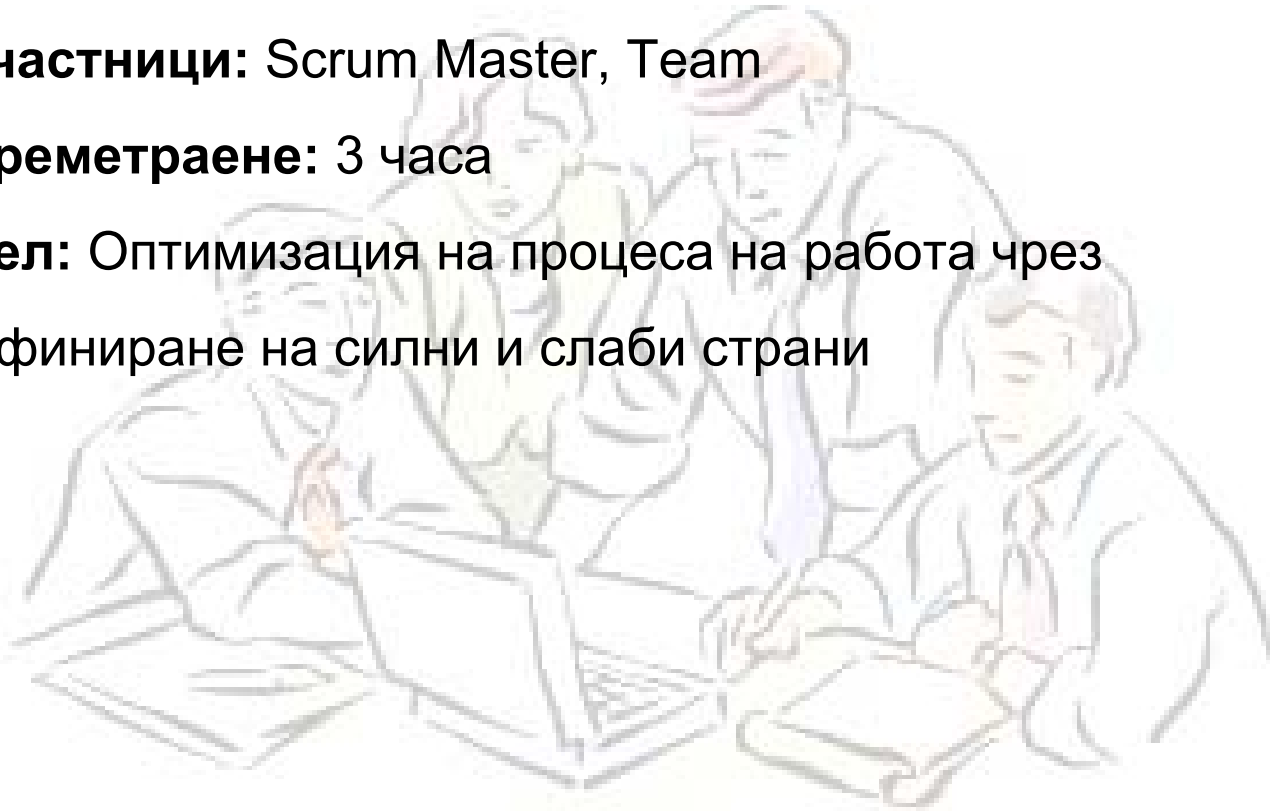
- **Участници:** Team (Scrum Master)
- **Времетраене:** оптимално 2 седмици
- **Цел:**
 - Завършване на отделна итерация от цялостния процес на разработка
 - Синхронизация на спринтове
 - Отмяна на спринт

Sprint Review

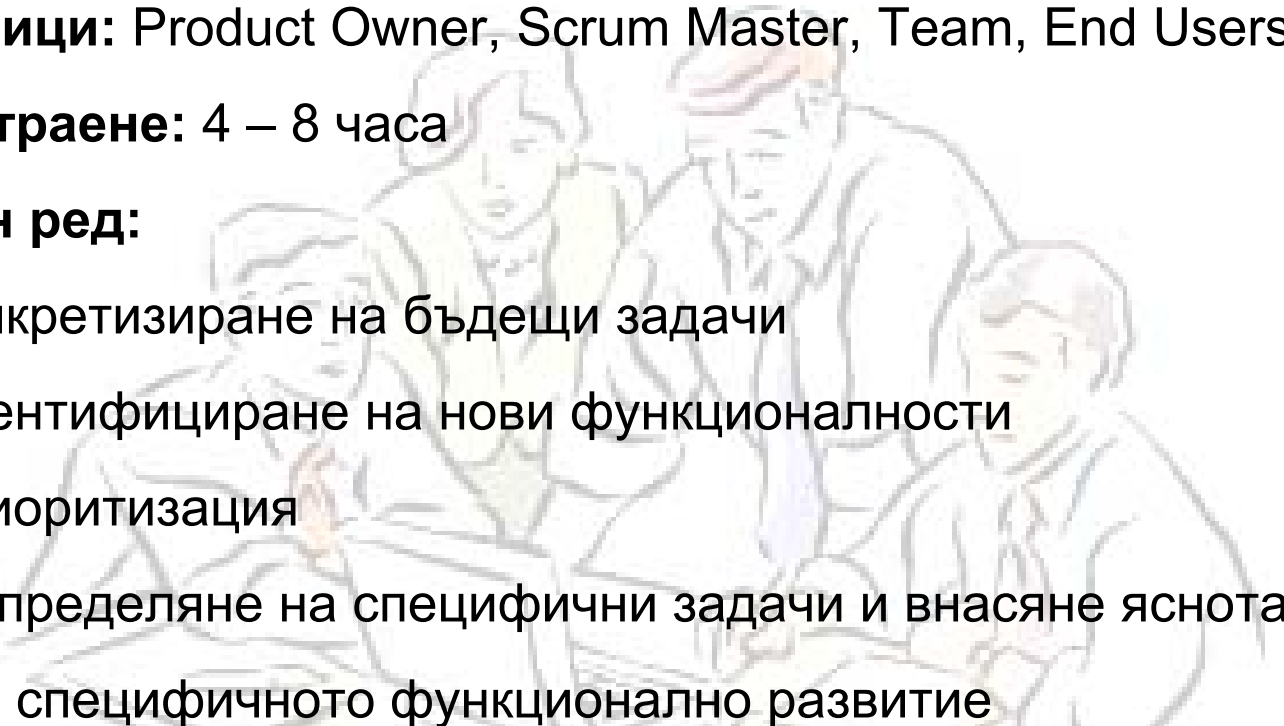
- **Участници:** всички заинтересовани лица
- **Времетраене:** 4 часа
- **Дневен ред:**
 - Преглед на свършената работа по време на спринта
 - Обсъждане на взети ключови решения
 - Метрики
 - Демонстрация на завършеното
- **Цел:** Преглеждане и оценка на свършената от запланиваната работ

Sprint Retrospective

- **Участници:** Scrum Master, Team
- **Времетраене:** 3 часа
- **Цел:** Оптимизация на процеса на работа чрез дефиниране на силни и слаби страни



Backlog Refinement Meeting

- **Участници:** Product Owner, Scrum Master, Team, End Users
 - **Времетраене:** 4 – 8 часа
 - **Дневен ред:**
 - Конкретизиране на бъдещи задачи
 - Идентифициране на нови функционалности
 - Приоритизация
 - **Цел:** Определяне на специфични задачи и внасяне яснота отовно специфичното функционално развитие
- 

Daily Meetings

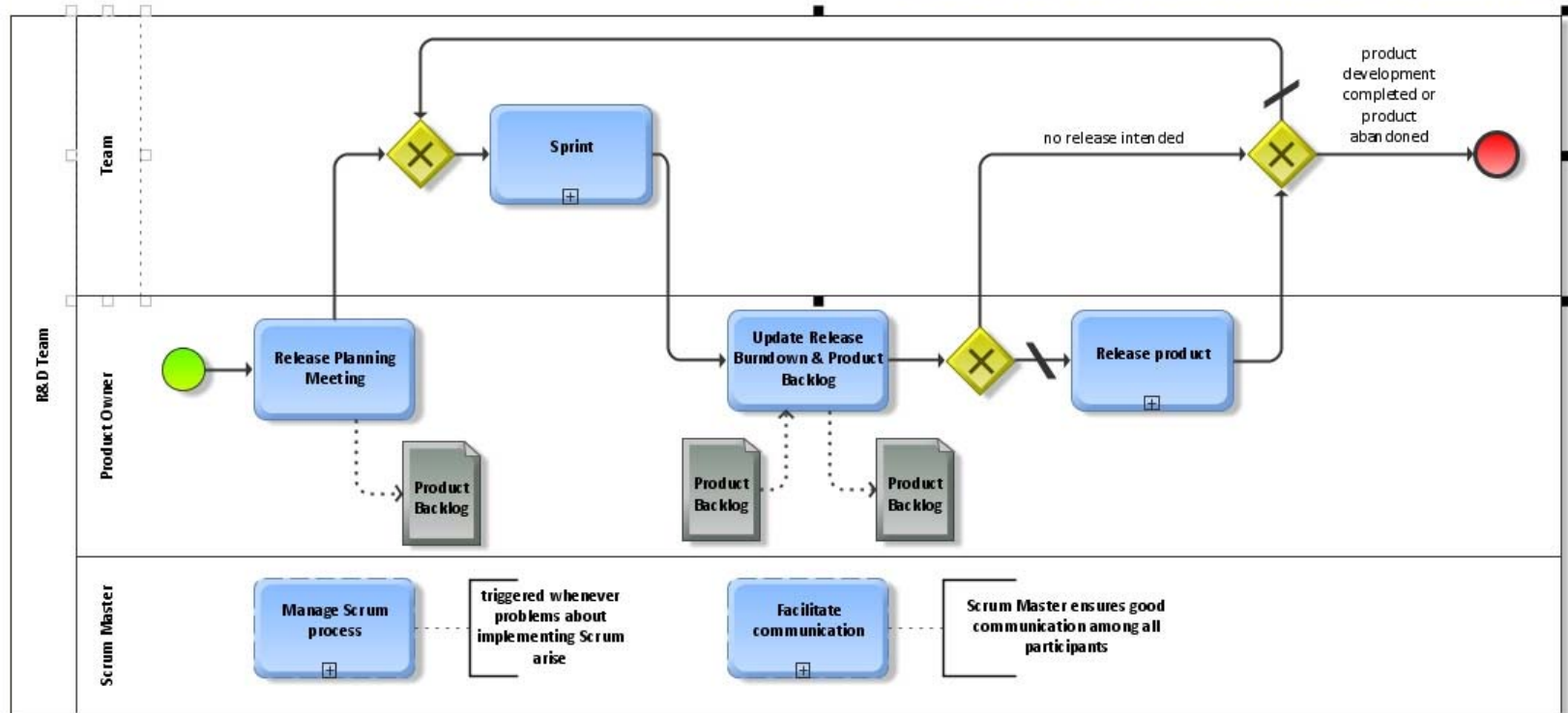
- **Участници:** Team
- **Времетраене:** 15 минути
- **Цел:** Наблюдаване на прогреса на работа и идентифициране на трудности в процеса на разработка



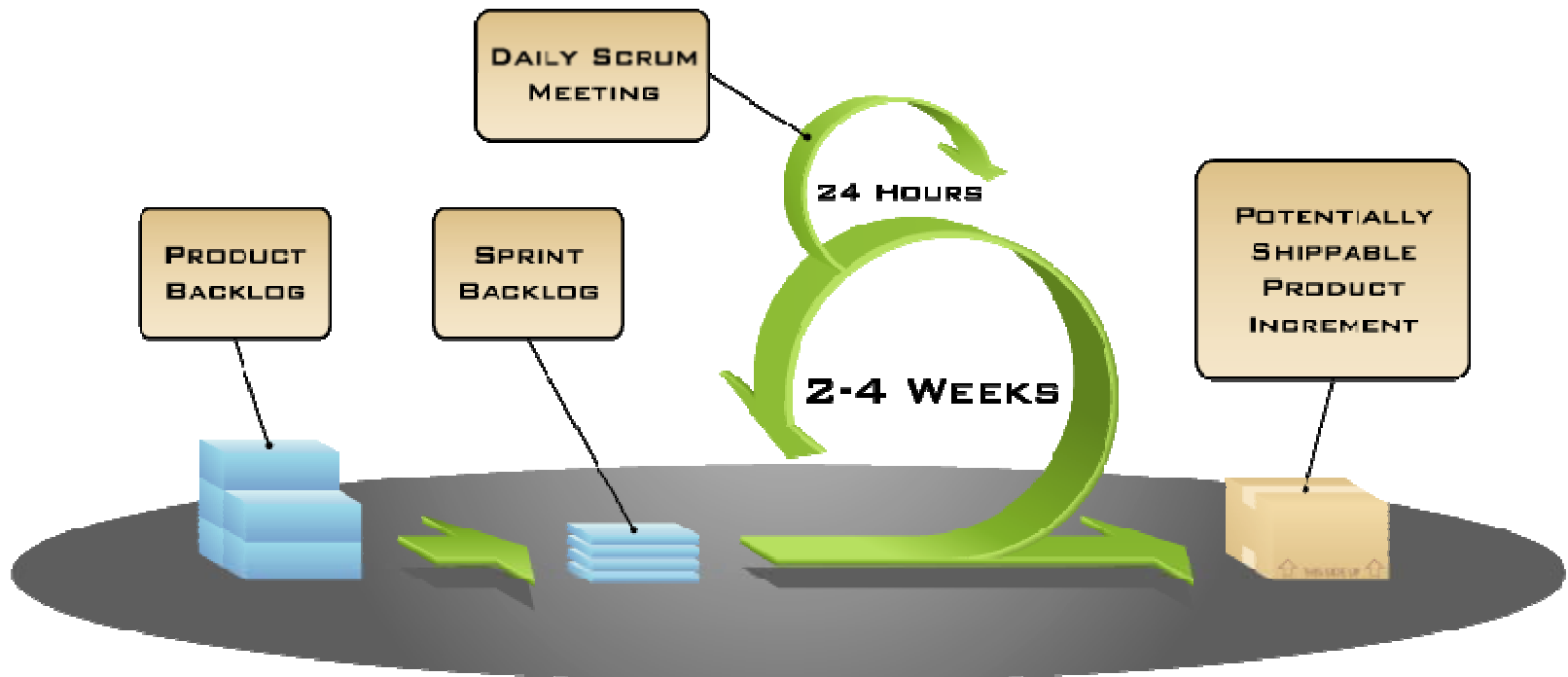
Целият процес

Overall Scrum Process

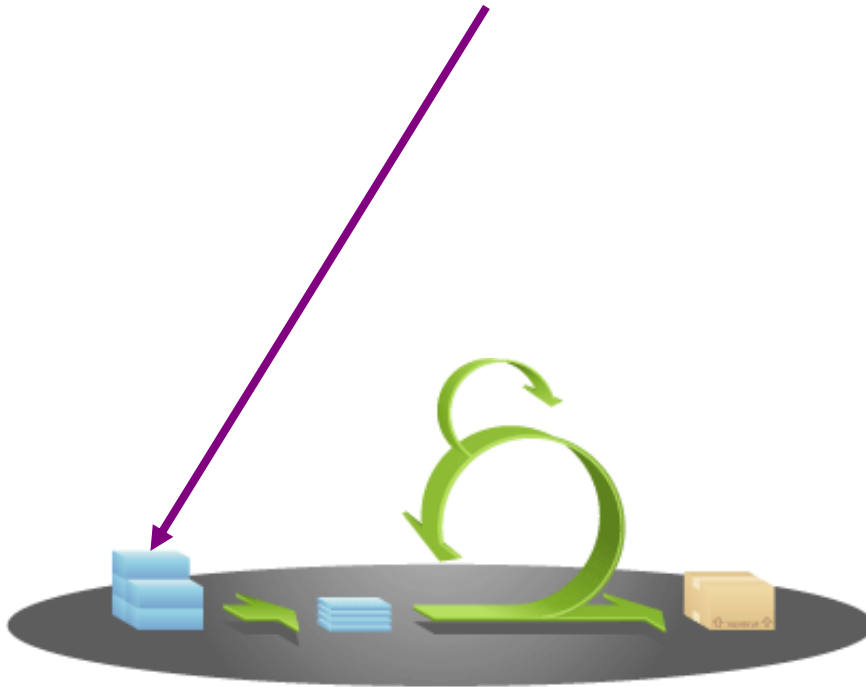
The diagram shows the software development process Scrum



Scrum



Продуктов списък



- Изисквания
- Списък на цялата желана функционалост в проекта
- Изразен по начин, по който всяка точка е ценна за потребителите на продукта
- Приоритизиран от собственика на проекта
- Приоритетите се обновяват след всеки спринт

Пример за Продуктов списък

	Item #	Description	Est	By
Very High				
	1	Finish database versioning	16	KH
	2	Get rid of unneeded shared Java in database	8	KH
		- Add licensing	-	-
	3	Concurrent user licensing	16	TG
	4	Demo / Eval licensing	16	TG
		Analysis Manager		
	5	File formats we support are out of date	160	TG
	6	Round-trip Analyses	250	MC
High				
		- Enforce unique names	-	-
	7	In main application	24	KH
	8	In import	24	AM
		- Admin Program	-	-
	9	Delete users	4	JM
		- Analysis Manager	-	-
	10	When items are removed from an analysis, they should show up again in the pick list in lower 1/2 of the analysis tab	8	TG
		- Query	-	-
	11	Support for wildcards when searching	16	T&A
	12	Sorting of number attributes to handle negative numbers	16	T&A
	13	Horizontal scrolling	12	T&A
		- Population Genetics	-	-
	14	Frequency Manager	400	T&M
	15	Query Tool	400	T&M
	16	Additional Editors (which ones)	240	T&M
	17	Study Variable Manager	240	T&M
	18	Haplotypes	320	T&M
	19	Add icons for v1.1 or 2.0	-	-
		- Pedigree Manager	-	-
	20	Validate Derived kindred	4	KH
Medium				
		- Explorer	-	-
	21	Launch tab synchronization (only show queries/analyses for logged in users)	8	T&A
	22	Delete settings (?)	4	T&A

Спринтов списък

- Всеки избира задача върху, която да работи
 - Задачите никога не се възлагат
- Броят на оставащия за изработване брой часове се променя всеки ден според вече изработеното
- Всеки член на екипа може да добавя, изтрива и променя спринтовия списък
- Задачите възникват по време на спринта
- Ако има неясноти по работата, създайте задача в списъка, която да е с голям брой часове и по-късно, като получите повече информация, я разбийте на малки задачи
- Променяйте оставащия брой часове веднага щом имате достатъчно информация за това

Пример за Спринтов списък

Tasks	Mon	Tues	Wed	Thurs	Fri
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	4	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				
Write the foo class	8	8	8	8	8
Add error logging			8	4	

Release Burndown

- Отбелязва сумарната оценка за приключването на останалото от продуктивния списък спрямо времето
- Изобразява тенденции, за да коригира прогнозите
- Оцененият труд е в такива мерни единици работа, каквито Скръм Екипът или организацията са решили предварително
- Мерната единица обикновено е Спринт

Release BurnDown диаграмма

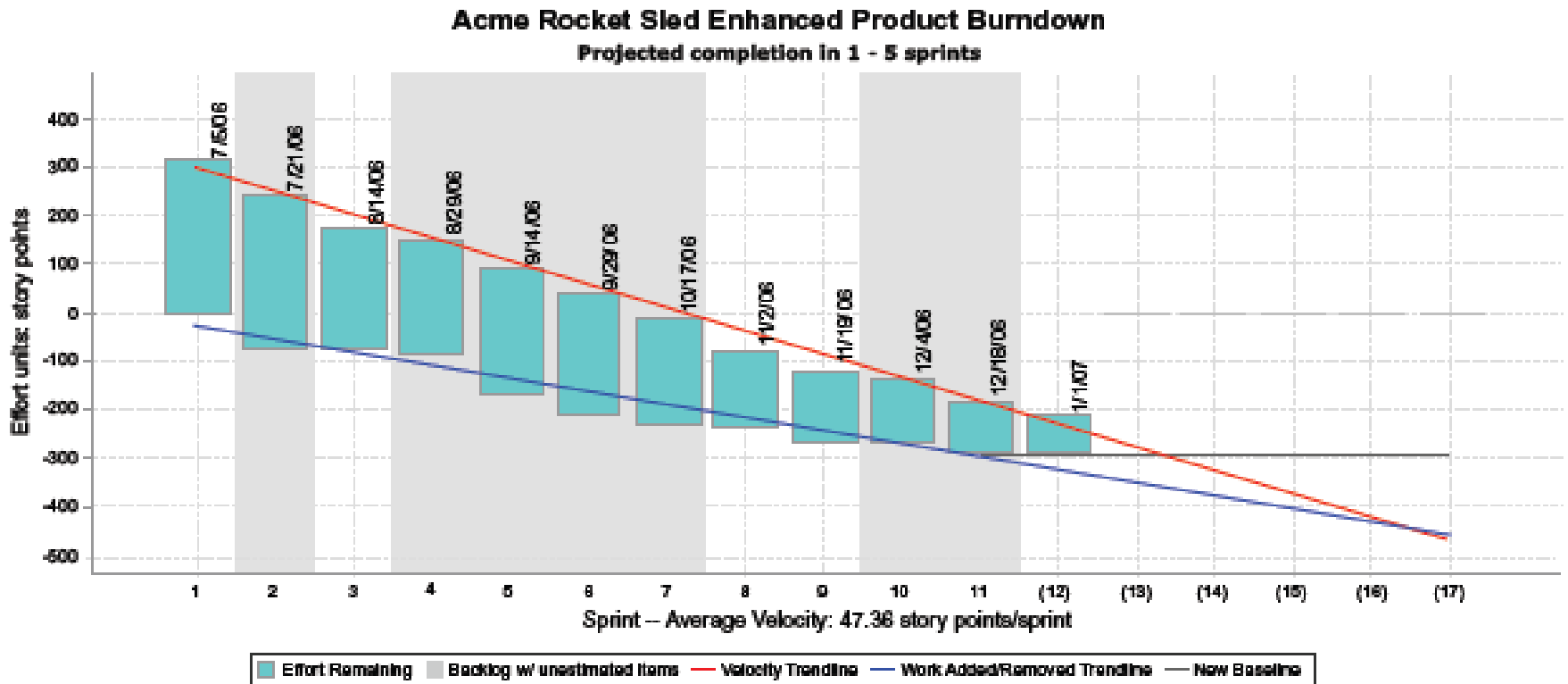
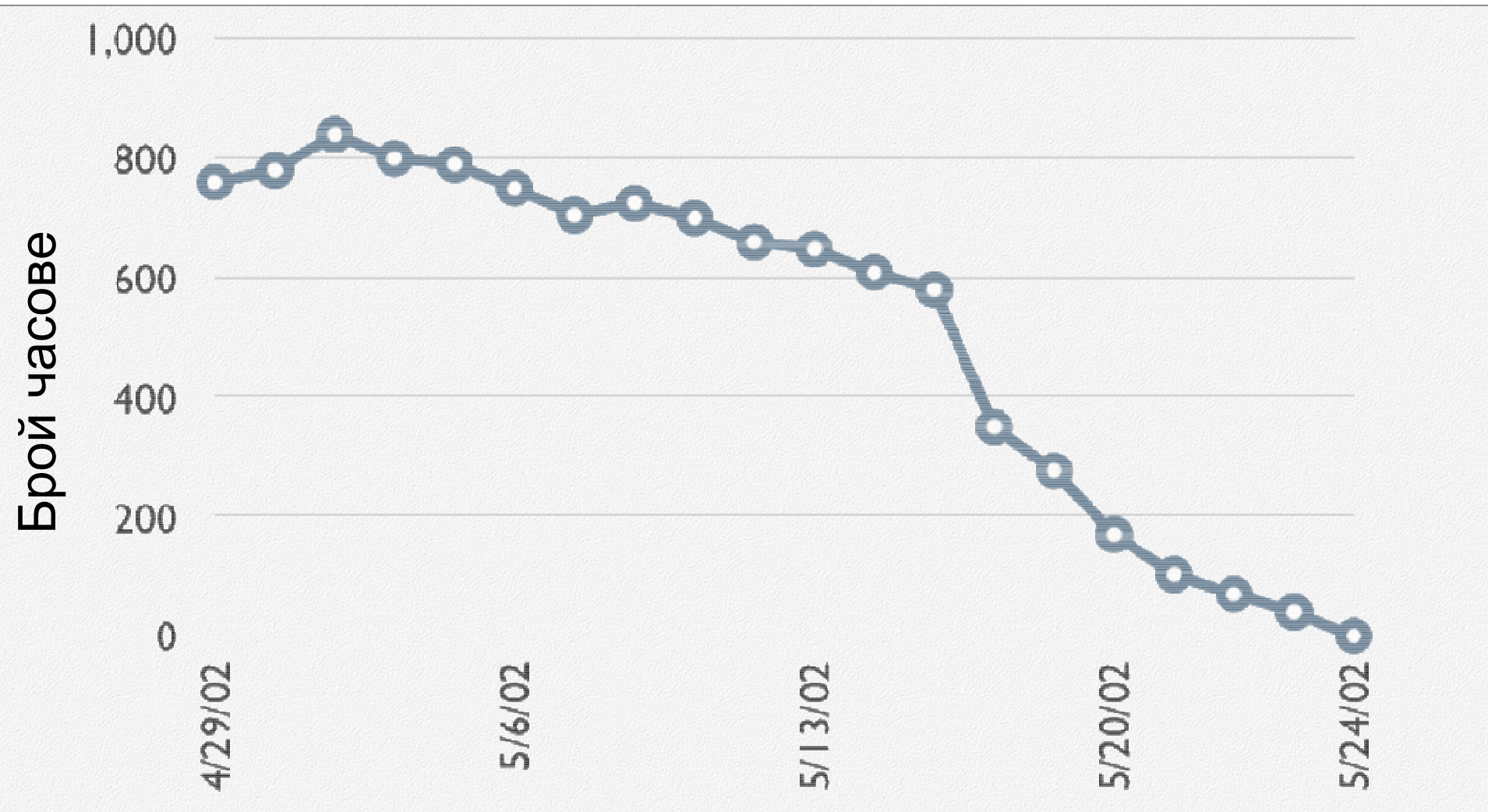


Figure 11: A Release Burndown Chart variation popularized by Mike Cohn.⁵ The red line tracks PBIs completed over time (velocity), while the blue line tracks new PBIs added (new scope discovery). The intersection projects release completion date from empirical trends.⁶

SprintBurndown

- Показва общо оставащото количество работа на екипа в рамките на един Sprint
- Размерът на работата, която остава за Спринт, е сумата от работата, която остава от целия Sprint Backlog
- Прекарвайки линия през точките на графиката, Екипът може да управлява своя напредък за завършването на Спринта
- Продължителност не се измерва в Скръм
- Оставащата работа и датата са единствените променливи, от които се интересуваме

Спринтова Диаграма



Възможности и предизвикателства(1)

- Самоорганизиращите се екипи могат да имат по-добра производителност от екипи, които биват управлявани от мениджър
- Необходими условия:
 - на членовете са възложени ясни, постижими в кратки срокове цели
 - членовете могат да наблюдават/измерват прогреса на екипа
 - членовете могат да видят всеки от екипа колко е допринесъл към проекта
 - членовете не се колебаят да дават откровени мнения и обратна връзка за работата на колегите си на самите тях и на останалите от екипа
- Оптималната самоорганизация отнема време...

Възможности и предизвикателства(2)

- Теорията за “развалената ябълка”(или както ние си го знаем - “черната овца”)
- Условия затрудняващи самоорганизацията:
 - географска отдалеченост
 - наличността на системата началник/служител
 - членове на екипа, които не са на пълен работен ден
 - препятствия, които не са свързани с целите на Sprint-a

Кога да използваме Scrum?

- Неясни изисквания
- Високи технологични рискове
- ...и двете

Кога да НЕ използваме Scrum?

- Липса на 100% обвързаност от страна на висшето ръководство
- Повтаряеми типове продукти и услуги
- Твърде голям екип
- Непълна обвързаност на екипа
- Невъзможност да се дефинират целите или да се разбият на малки(квантови) подзадачи
- Резки промени за кратко време(едно телефонно обаждане) – support
- Външно налагане на изискванията