Czym jest Scrum?

Scrum - iteracyjna i inkrementalna metodyka prowadzenia projektów, zaliczana do metodyk zwinnych, zgodnych z manifestem Agile. W metodyce tej rozwój produktu podzielony jest na mniejsze, trwające od tygodnia do miesiąca, iteracje zwane sprintami następującymi bezpośrednio po sobie. Po każdym sprincie zespół pracujący nad rozwojem produktu jest w stanie dostarczyć działającą wersję produktu. Scrum jest często stosowany podczas tworzenia i rozwijania oprogramowania, nie jest jednak ograniczony tylko do tej dziedziny. Ogólne założenia metodyki zostały zaprezentowane przez Hirotaka Takeuchi i Ikujiro Nonaka w artykule The New Product Development Game, opublikowanym w Harvard Business Review w styczniu 1986 roku. Pełna metodyka oraz definicja została sformalizowana przez Kena Schwabera w 1986.

Zespół pracuje w określonym przedziale czasowym zwanym przebiegiem (ang. *sprint*). Efektem przebiegu za każdym razem powinno być dostarczenie użytkownikom kolejnej działającej wersji produktu. Zasadą jest to, że zmiany wprowadzane w jednym przebiegu muszą być namacalne dla użytkowników. Muszą wnosić wartość funkcjonalną. Przebieg może trwać od 1 do 4 tygodni. Zaleca się stosowanie przebiegów o stałych długościach.

Na początku pracy nad produktem zbierana jest lista wymagań użytkownika, są one przeważnie gromadzone w postaci "historyjek" (ang. *User Stories*). Każda historyjka opisuje jedną cechę systemu. Właściciel produktu (ang. *Product Owner*) jest też zobowiązany do przedstawienia priorytetu wymagań oraz głównego celu pierwszego przebiegu. Po tym formułowany jest rejestr wymagań (ang. *Product Backlog*). Cel przebiegu jest zapisywany w widocznym miejscu w pokoju członków zespołu.

Następnie podczas planowania przebiegu (ang. *Sprint Planning*) wybierane są zadania o najwyższym priorytecie, a jednocześnie przyczyniające się do realizacji celu przebiegu. Szacuje się czas realizacji, pracochłonność, złożoność i ryzyko każdego zadania. Lista zadań wraz z oszacowaną czasochłonnością nosi nazwę rejestru zadań przebiegu (ang. *Sprint Backlog*).

Po planowaniu zespół przechodzi do realizacji przebiegu. W jego trakcie Właściciel Produktu powinien cały czas pracować z zespołem nad jak najlepszym zrozumieniem wymagań nie ingerując jednocześnie w sposób ich implementacji. Nie powinno się także zmieniać zakresu *Sprintu*.

Jako że zespół z założenia jest samoorganizującym się ciałem, nie ma mowy o odgórnym przypisywaniu zadań do poszczególnych członków zespołu, lecz samodzielnie dokonują oni wyboru realizowanych zadań, według wspólnych ustaleń, umiejętności czy innych preferencji.

Naczelną zasadą metody jest przeprowadzanie codziennych (maksymalnie 15-minutowych) spotkań (ang. *Daily Scrum*), na których omawiane są zadania zrealizowane poprzedniego dnia, problemy występujące przy ich realizacji oraz zadania do wykonania w dniu spotkania.

Sprint kończy się spotkaniem będącym przeglądem przebiegu (ang. *Sprint Review*), na którym prezentowany jest wynik pracy zespołu, poprzez prezentowanie produktu wykonanego podczas przebiegu. Powinni w nim uczestniczyć wszyscy zainteresowani projektem. Na spotkaniu każdy członek zespołu może zabrać głos i wyrazić opinię o produkcie. Po omówieniu produktu ustalany jest termin spotkania planistycznego do następnego przebiegu.

Metodyka skupia się na:

- dostarczaniu kolejnych, coraz bardziej dopracowanych wyników projektu,

- włączaniu się przyszłych użytkowników w proces wytwórczy,
- samoorganizacji zespołu projektowego.

Najważniejsze wartości w Scrumie

Zaangażowanie

Zaangażowanie w kontekście Scruma jest powszechnie źle interpretowane. Bierze się to stąd, że kiedyś oczekiwano od zespołów scrumowych zobowiązania się do zrealizowania celu danego sprintu i wybranych elementów z rejestru produktu. Z powodu przestarzałego, przemysłowego sposobu myślenia (które niestety zbyt długo pokutowało w obszarach związanych z wytwarzaniem oprogramowania) oczekiwano dostarczenia całości za wszelką cenę. „Zobowiązanie" zostało uznane za sztywny wymóg, choć miało ono znaczyć tylko tyle, że zespół będzie maksymalnie przykładał się do swojej pracy w sprincie i dostarczał przejrzystych informacji co do postępu prac. Zresztą w złożonym, kreatywnym i nieprzewidywalnym świecie wytwarzania oprogramowania jakiekolwiek zobowiązania odnośnie zakresu prac są po prostu niemożliwe.

A zatem poprzez „zaangażowanie" należy rozumieć **aktywne uczestnictwo** odnoszące się do podejmowanych działań i włożonego wysiłku, a nie ostatecznego produktu.

Skupienie się na najważniejszym

Charakterystyczna w Scrumie praca w iteracjach, polegająca na dostarczaniu kolejnych przyrostów, i narzucone ramy czasowe pracy pomagają się skoncentrować. Skupiamy się na tym, co istotne tu i teraz, bez zastanawiania się na tym, co może stać się ważne za jakiś czas. Skupiamy się na tym, co wiemy w danej chwili bez analizowania zbędnych alternatyw. Skupiamy się na najbliższej przyszłości, ponieważ ta dalsza jest zbyt niepewna, a my chcemy uczyć się dziś, aby zdobyć doświadczenie niezbędne do przyszłych zadań. Skupiamy się na pracy, by wykonać to, co do nas należy. Skupiamy się na najprostszych rzeczach, które mogą zadziałać.

Otwartość

Empiryzm Scruma wymaga przejrzystości i otwartości. Chcemy badać rzeczywistość, aby móc się do niej przystosować w rozsądny sposób. Jesteśmy otwarci na uwagi dotyczące naszej pracy, dokonywanych postępów, sposobu uczenia się i napotykanych problemów. Jesteśmy także otwarci na ludzi i współpracę z nimi. Postrzegamy innych jako rzeczywiste osoby, a nie zasoby, roboty czy części większej machiny, które łatwo zastąpić – ostatecznie tworzenie oprogramowania nadal pozostaje domeną człowieka. Jesteśmy otwarci na współpracę ze specjalistami z różnych dziedzin, posiadającymi różne umiejętności. Jesteśmy otwarci na współpracę z interesariuszami i szerszym otoczeniem. Jesteśmy otwarci na krytykę i wzajemne uczenie się. Jesteśmy otwarci na zmianę, gdyż organizacja i rzeczywistość, w której ona funkcjonuje, zmienia się ciągle w sposób nagły i trudny do przewidzenia.

Szacunek

Okazujemy szacunek ludziom, ich doświadczeniu i pochodzeniu. Szanujemy różnorodność, która sprawia, że stajemy się silniejsi. Szanujemy odmienne zdanie, które pozwala nam się uczyć. Okazujemy szacunek naszym sponsorom, nie tworząc funkcjonalności, z których i tak nikt nie będzie korzystał. Okazujemy szacunek, nie marnując środków na coś, co jest nic niewarte lub nigdy nie będzie wdrożone czy wykorzystane. Okazujemy szacunek użytkownikom, rozwiązując ich problemy. Szanujemy zasady, którymi kieruje się Scrum. Okazujemy szacunek otoczeniu, nie

zachowując się jak samotna wyspa. Szanujemy umiejętności, specjalistyczną wiedzę i intuicję innych. Szanujemy podział ról w Scrumie.

Odwaga

Mamy odwagę, by nie tworzyć czegoś, czego nikt nie chce. Mamy odwagę przyznać, że wymagania nigdy nie będą idealne oraz, że nawet najlepszy plan nie uwzględni w pełni rzeczywistości i stopnia jej złożoności. Mamy odwagę, by traktować zmianę jako źródło inspiracji i motywacji. Mamy odwagę, by nie dostarczać oprogramowania, które nie jest skończone. Mamy odwagę, by dzielić się wszystkimi informacjami (przejrzystość), które mogą pomóc zespołowi i organizacji. Mamy odwagę przyznać, że nikt nie jest doskonały. Mamy odwagę, aby zmienić obrany kierunek. Mamy odwagę, by informować się nawzajem o ryzyku i korzyściach. Mamy odwagę promować Scruma oraz podejście empiryczne w procesie radzenia sobie ze skomplikowanymi zadaniami. Mamy odwagę, by wznieść się ponad zwodnicze pewniki przeszłości. Okazujemy odwagę, by działać zgodnie z wartościami Scruma.