

SCRUM ACADEMY

Introductie

Agile & Scrum

SCRUM ACADEMY

Zet je wereld
in beweging

Wat is Scrum?

Scrum is een raamwerk, noem het een set aan spelregels en rollen dat is ontstaan bij het zoeken naar betere manieren om ontwikkelingsprojecten te organiseren in een complexe, veranderende omgeving.

De basisgedachte is dat de werkelijkheid niet volledig te overzien of te analyseren is. Scrum kent daarom geen fases zoals de 'analysefase' of de 'conceptfase', maar is gebaseerd op een cyclus van continu experimenteren, leren en bijsturen. Daarom noemen we Scrum een **empirische aanpak**. Het leren is gebaseerd op waarneembare feiten in plaats van op aannames of theorieën.

In Scrum werk je als **multidisciplinair team** nauw samen met elkaar om concrete **klantwaarde** te produceren. Daar komt de inspiratie voor de naam Scrum vandaan: in Rugby is Scrum een moment waarop het team heel dicht bij elkaar staat en gerichte energie hetzelfde doel nastreeft.

Scrum en Agile hetzelfde?

Scrum wordt vaak in één adem genoemd met Agile. Scrum en Agile zijn niet hetzelfde. Het is zoals een vogel en een mus. Een mus is vogel, maar een vogel is niet persé een mus. Zo is Scrum een Agile aanpak, maar is Agile niet persé Scrum. Er zijn meer Agile aanpakken dan enkel Scrum.



Build projects
around motivated
individuals

Hét Agile Manifesto

Agile betekent wendbaar. Het is een gedachtegoed dat teams en organisaties helpt om snel in te spelen op verandering. Een groep software ontwikkelaars heeft het 2001 samengevat in het baanbrekende Manifesto for Agile Software Development.

Het doel van deze groep developers?

Een flexibele en wendbare manier om producten te ontwikkelen.

Agile is een mindset, een cultuur. Op basis van 12 principes wordt deze cultuur verder gedefinieerd. Het Agile Manifesto in het Engels luidt als volgt:

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- **Individuals and interactions** over processes and tools
- **Working software** over comprehensive documentation
- **Customer collaboration** over contract negotiation
- **Responding to change** over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items **on the left** more.

Kortweg staat hier in een paar zinnen heel belangrijke uitgangspunten voor een Agile mindset. In totaal zijn het 8 waarden waarvan er 4 belangrijker gevonden worden dan de 4 anderen.

Zo vinden we in het Agile Manifesto interactie tussen mensen belangrijker dan dat een systeem voorschrijft hoe we met elkaar moeten omgaan. Daarnaast vinden we het belangrijker dat een product werkt, dan dat we helemaal uitgewerkt hebben in handleiding, beschrijvingen hoe iets zou moeten werken.

Contracten zijn belangrijk, maar onderlinge samenwerking aan hetzelfde doel is nog belangrijker. En als het nodig is om te veranderen dan waarderen we dat boven vasthouden aan een plan als het duidelijk is dat we eigenlijk zouden moeten veranderen omdat het plan achterhaald is.

De 4 voordelen van Scrum

Scrum heeft belangrijke voordelen ten opzichte van een klassieke gefaseerde aanpak.

1. Korte time to market:

Scrummen levert snel concrete resultaten op waardoor je in een vroege fase kan leren van de markt.

2. Effectiviteit:

In Scrum heb je continu sturing op het resultaat. Voortschrijdend inzicht kan je direct verwerken in het eindresultaat. De expertise van elk teamlid wordt maximaal ingezet. Hierdoor bereikt het resultaat effectief alle doelen.

3. Beheersing:

Scrum heeft voortgangsbewaking en evaluatie diep ingebakken in het proces. Hierdoor kan een team snel ingrijpen.

4. Gemotiveerd team:

Onderzoek toont aan dat kenniswerkers gemotiveerd worden door autonomie, meesterschap en impact maken. In Scrum zijn de teams zelf-organiserend (autonomie), gericht op continu leren (meesterschap) en gericht op klantwaarde produceren (impact maken). Daarom is werken in een goed Scrum team zo motiverend.

The best architectures,
requirements, and
designs emerge from
self-organizing teams

Hoe werkt Scrum?

Scrum is een redelijk simpel raamwerk. Het bestaat uit 3 rollen, 3 artifacts en 5 events. Met deze elementen maakt Scrum het mogelijk om Agile (lees: wendbaar) te werken.

De gedachte van Scrum is dat het team haar werkzaamheden baseert op een visie en doelstelling, zonder dat er té specifieke resultaatafspraken zijn. Je omgeving verandert voortdurend dus resultaatafspraken aan het begin van een project zijn halverwege vaak niet meer relevant.

Scrum gaat niet uit van een gedetailleerde specificatie van het eindresultaat voorafgaand aan de productie van dat resultaat. Dit voorkomt dat je eindigt met een eindproduct dat voldoet aan de vooraf gestelde specificaties, maar dat helaas niet meer aansluit bij de werkelijke behoefte van je eindgebruikers.

Het hele project wordt opgeknipt in kortlopende sprints met strakke deadlines en duidelijke doelen.

- Een **sprint** duurt één week tot maximaal een kalendermaand. Uitlopen is geen optie, bijsturen wel.
- In elke sprint worden meerdere **product backlog items** (werkpakketten) gerealiseerd. De verzameling van alle **backlog items** over het hele project heet de **product backlog**.
- De verzameling **product backlog** items die het team plant voor een sprint heet de **sprint backlog**.

Scrum Events (Bijeenkomsten)

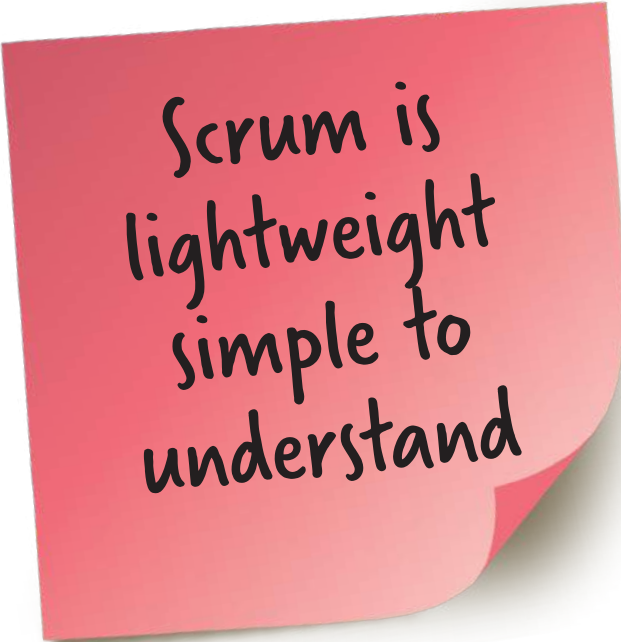
In iedere sprint vinden de volgende bijeenkomsten plaats, die allemaal hun eigen **timebox** (tijdslimiet) kennen.

Sprint planning

Tijdens de sprint planning bijeenkomst wordt de werkvoorraad voor de huidige sprint ingeschat en gekozen. Dit is de basis waaraan door iedereen in die sprint zal worden gewerkt. De sprintplanning duurt bij een sprint van 1 kalendermaand maximaal 8 uur.

Daily Scrum

Aan het begin van iedere scrum dag, staat het team maximaal 15 minuten rond het scrumboard en neemt het de voortgang en belemmeringen door.



Scrum is
lightweight
simple to
understand



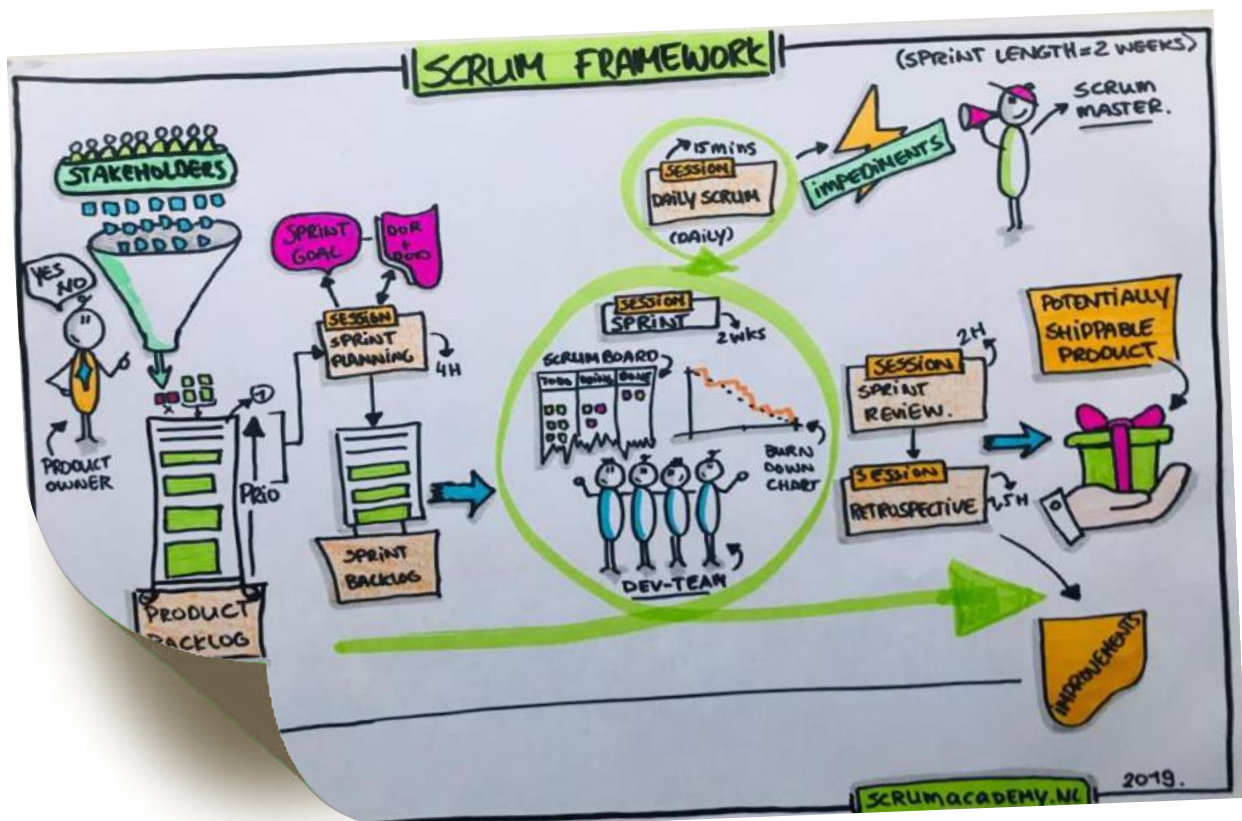
But difficult
to master

Sprint Review

Tijdens de sprint review wordt het sprintresultaat besproken met de stakeholders uit de organisatie van de opdrachtgever. Dit is hét moment om feedback en nieuwe inzichten te verzamelen van Stakeholders, zodat de Product Backlog geupdate kan worden en nog relevanter wordt. De sprint review duurt maximaal 4 uur.

Retrospective

Tijdens de retrospective evalueert het team het proces van samenwerken en het kwaliteitsniveau, afgesproken in de Definition of Done dat zij hanteren. Het resultaat is minstens 1 concrete verbetering die in de volgende sprint doorgevoerd wordt. Vervolgens start het team met de volgende sprint. De sprint retrospective duurt maximaal 3 uur.



➤ Het framework: van wensenlijst naar een werkend (deel)product

Scrum Rollen

Scrum kent volledig nieuwe rollen met nieuwe verantwoordelijkheden. Er is geen project manager meer omdat het team zelf-organiserend is.

Het Development Team (DT)

Het development team bestaat uit 3 tot 9 personen van verschillende disciplines. Het is verantwoordelijk is voor het produceren van een af product increment (deelproduct) aan het einde van elke sprint. Het werk is in principe zo ver af dat het in productie genomen kan worden.

De Product owner (Po)

De Product Owner is de vertegenwoordiger van opdrachtgever en eindgebruiker. Zij zorgt voor maximale waarde uit het team en het eindproduct. Ze is de eigenaar van de product backlog en contactpersoon voor de stakeholders.

De Scrum Master (SM)

De Scrum Master maakt team zelf-organiserend dankzij een grondige kennis van het Scrum Framework. Ze helpt impediments (belemmeringen) aan het licht brengen en het team productief houden. De scrummaster is geen projectmanager, maar eerder een lead of coach. De verantwoordelijkheid van de Scrum Master is continu verbeteren.

Stakeholders (SH)

De stakeholders zijn andere belanghebbenden vanuit de kant van de opdrachtgever/klant. Ze zitten niet in het team, maar geven input aan de Product Owner en verhelderen hun wensen aan het Development Team.

Het Scrum Team (ST)

Het Scrum Team is de naam voor het team van de Product Owner, Scrum Master en Development Team samen.

Scrum Artifacts (Tools en visualisaties)

De volgende middelen, bij voorkeur allemaal fysieke middelen in de ruimte, helpen het team bij het proces:

Product backlog

Een overzicht van de zaken en wensen die er nog liggen. Niet alle issues van de Product Backlog zullen gerealiseerd worden, maar wel de meest belangrijke. Het is een geprioriteerde lijst van de gewenste deliverables.

Sprint backlog

Het bovenste deel, en dus met de hoogste prioriteit, van de product backlog. Dit zijn 'hapklare brokken werk' die het team in de komende sprint oppakt.

Done product increment

Het resultaat van de sprint is een (deel van het) werkend product. Tijdens de Sprint Review wordt het product increment gedemonstreerd aan stakeholders.

Scrum board

Het scrum board is het dashboard van de sprint. Het geeft een snel overzicht van alle stories en de voortgang.

Definition of done

In de Definition of done staat wat er is afgesproken over hoe het team een product oplevert. Hiermee kan je bepalen of een bepaalde feature of (deel) product echt af is. Denk aan acceptatiecriteria zoals 'getest', 'huisstijl toegepast', 'real content' en een maat voor creatief niveau.

Conclusie

Scrum is een collectie van tools, meetings en rollen die er samen op gericht zijn om snel te leren en klantwaarde te produceren. De tools zijn eenvoudig, maar niet gemakkelijk om goed toe te passen. In de training bij Scrum Academy gaan we ze uitgebreid oefenen zodat het toepassen makkelijker wordt.

Agile teams hebben geen verborgen agenda's en werken steeds op basis van een experiment om weer van te leren.

We helpen ook met jouw specifieke situatie en hoe je Agile en Scrum kan toepassen in jouw praktijk en bedrijf.. Binnen de helderheid van het proces kunnen dan prachtige, complexe producten worden gerealiseerd waar jullie klanten heel blij van worden en jij en je team trots op zijn.

SCRUM ACADEMY

Zet je wereld in beweging