

SCRUM IN EEN NOTENDOP

Agile is een *mindset*, een visie op productontwikkeling. Centraal staan het **inspelen op verandering**, het prioriteren op **waarde** en het baseren van beslissingen op wat **gebeurd** is. De kern is vervat in het Agile Manifest en de twaalf richtlijnen.

AGILE MANIFEST

Mensen en onderlinge interactie
boven processen en hulpmiddelen

Werkende software
boven allesomvattend documenteren

Samenwerking met de klant
boven contractonderhandelingen

Inspelen op verandering
boven het volgen van een plan

Scrum is een Agile framework. Een methode van productontwikkeling waarbij een **multi-disciplinair** team in korte sprints en in **samenwerking** met de klant **incrementeel** werkende producten en functionaliteit ontwikkelt en deze voortdurend oplevert (**continuous delivery**).

ROLLEN

Product owner

- Markt- en klantkenner
- Stakeholdermanagement
- Maximaliseren waarde
- Managen van de product backlog
- Budgetbewaking

Scrum master

- Bewaken van scrumproces
- Faciliteren van het team
- Optimaliseren en challengen van team
- Aanleren opruimen van blokkades
- Agile ambassadeur in de organisatie

Ontwikkelteam

- Opleveren werkende (deel)producten
- Cross-disciplinair ontwikkelen
- Zelforganiserend werken
- Teamverantwoordelijkheid nemen
- Jezelf en het team continu verbeteren
- Het team wordt als team beoordeeld

De klant

Scrum draait om het in een zo vroeg mogelijk stadium **creëren van waarde** voor de klant en de organisatie. De klant wordt waar mogelijk live betrokken bij de ontwikkeling. Een groep klanten kan worden vervat in een **persona**. Dit is een fictieve persoon die symbool staat voor de hele groep.

Stakeholders

Dit zijn alle partijen die betrokkenen zijn bij het product. Naast de gebruikers zijn dit externe en interne klanten, externe specialisten en investeerders. De PO managet de stakeholders.

CEREMONIES

In de **DAILY SCRUM** stemt het team elke dag de samenwerking af. De uitkomst is een aanvalsplan voor de dag waarbij het elkaar helpen om werk af te ronden centraal staat.

Scrum werkt met korte **SPRINTS** van 2 tot 4 weken. In de sprint worden **increments** gemaakt: deelproducten of functionaliteiten die 'releasable' zijn. In de sprint planning stelt het team een realistische hoeveelheid werk vast die zij kan opleveren in de sprint. De ontwikkelsnelheid noemen we de **velocity**.

Sprint planning

Het hele **scrum team** (ontwikkelaars, product owner en scrum master) stellen een **sprintdoel** vast. Ook wordt een haalbare hoeveelheid werk geselecteerd voor de komende sprint. Het team geeft vervolgens aan HOE het werk zal worden opgepakt.

Sprint review

In de sprint review demonsteert het ontwikkelteam de opgeleverde functionaliteit aan de stakeholders. Het doel is feedback verzamelen en de samenwerking bevorderen. Deze meeting wordt ook wel de **demo** genoemd.

Sprint retrospective

In de 'retro' kijkt het team terug op de geleverde prestaties. Wat kunnen we beter doen? De scrum master kiest hiervoor een geschikte **werkvorm**. De bevindingen worden vertaald in **concrete verbeteracties**.

ARTIFACTS EN TOOLS

Product backlog

Alle potentiële functionaliteit wordt verzameld op de product backlog die beheerd wordt door de PO. Deze productwensen worden voortdurend verfijnd, rekening houdend met organisatiedoelen en waarde voor de klant. Waar nodig kan een refinement sessie worden gepland om items te verhelderen met team, klant en/of stakeholders.

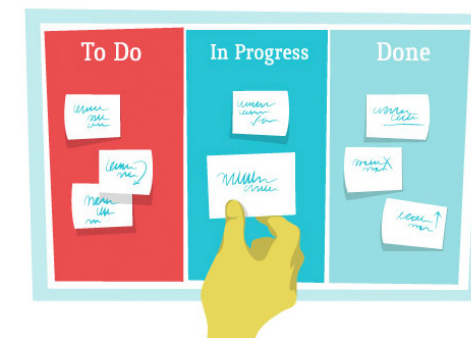
Sprint backlog

De sprint backlog bevat een voor deze sprint haalbare set user stories die door de Product owner geprioriteerd is op **waarde**. De PO bepaalt WAT er gemaakt moet worden en WAAROM, het ontwikkelteam HOE het gerealiseerd wordt.

Scrumbord

Een handig hulpmiddel bij scrum is het scrumbord. Dit is online en als software beschikbaar, maar een fysiek bord werkt vaak toch het handigst. Het scrum bord geeft op elk moment inzicht in de voortgang.

Scrum is een **empirische methode**. De derde pijler naast inspectie en aanpassing is **transparantie**. Het scrumbord past naadloos in deze visie.



User story

De backlog wensen worden vanuit het perspectief van de eindgebruiker (vaak de klant) vertaald in een overkoepelende **epic**. Deze wordt vaak opgeknipt in user stories. Het format van een story is 'Als X wil ik Y zodat ik Z'. Door middel van een **break-down** kan een user story verder worden opgedeeld, zolang de child stories maar resulteren in werkende, demonstreerbare functionaliteit. In de sprint backlog breekt het ontwikkelteam de stories vervolgens op in losse items.

DoR / DoD

De Definition of Ready is een checklist met de vereisten om een story het label 'sprintklaar' te kunnen geven. De Definition of Done beschrijft wanneer de gebouwde (deel)functionaliteit voldoet aan de kwaliteitseisen en releasebaar is. De som van alle 'done' heet het **increment**.