

# Udhëzuesi i Scrum™

---

Udhëzuesi definitiv për Scrum:  
Rregullat e Lojës

*Nëntor 2017*



*Jeff Sutherland*

*Ken Schwaber*

*Zhvilluar dhe mbështetur nga krijuesit e Scrum: Ken Schwaber dhe Jeff Sutherland*

***Shqip | Albanian***

# Përmbajtja

---

Qëllimi i Udhëzuesit .....	3
Përcaktimi i Scrum.....	3
Përdorimet e Scrum-it.....	3
Teoria e Scrum.....	4
Vlerat e SCRUM .....	5
Scrum Team (Ekipi Scrum) .....	5
Product Owner .....	6
Ekipi Zhvillues .....	6
Scrum Master .....	7
Ngjarjet e Scrum-it .....	8
Sprint .....	8
Planifikimi i Sprint-it (Sprint Planning) .....	9
Daily Scrum.....	11
Sprint Review .....	12
Sprint Retrospective.....	13
Artifaktet e Scrum .....	13
Product Backlog.....	14
Sprint Backlog.....	15
Inkrementi .....	16
Transparenca e artefakteve .....	16
Përkufizimi i "Përfunduar" ( Definition of "Done") .....	16
Shënim i fundit .....	17
Mirënjohje.....	17
Njerëzit .....	17
Historia .....	18
Translator Acknowledgement.....	18
Ndryshimet ndërmjet udhëzuesve të 2016 dhe 2017 .....	18

©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.

## Qëllimi i Udhëzuesit

Scrum është një *framework* për të zhvilluar, dorëzuar dhe mirëmbajtur produkte komplekse. Ky udhëzues përmban përcaktimin e Scrum. Ky përcaktim përbëhet nga rolet, ngjarje dhe artifaktet e Scrum si dhe nga rregullat që i lidhin bashkë. Ken Schwaber (Shuaber) dhe Jeff Sutherland (Sadhërlend) kanë zhvilluar Scrum-in; Udhëzuesi i Scrum-it është shkruar dhe mundësuar prej tyre. Së bashku, ata qëndrojnë pas tij.

## Përcaktimi i Scrum

Scrum (emër, Skram): Një framework nëpërmjet të cilit njerëzit mund të adresojnë probleme komplekse dhe të adaptueshme, ndërkohë që në mënyrë produktive dhe kreative dorëzojnë produkte me vlerën më të lartë të mundur.

Scrum është:

- I lehtë
- I thjeshtë për tu kuptuar
- I vështirë për tu përvetësuar

Scrum është një strukturë procesi që është përdorur për të menaxhuar zhvillimin e produkteve komplekse që prej 1990. Scrum nuk është një proces apo teknikë për të ndërtuar produkte; në fakt është një framework nëpërmjet të cilit mund të vendosen në punë procese dhe teknika të ndryshme.

Scrum qartëson efikasitetin relativ të menaxhimit të produktit dhe teknikave të punës, në mënyrë që ju të përmirësoni vazhdimisht produktin, ekipin dhe mjedisin e punës.

Struktura e Scrum-it përbëhet nga Scrum Team (Ekipi/et Scrum) dhe rolet, ngjarjet, artifaktet dhe rregullat që e shoqërojnë. Çdo komponent i strukturës ka një qëllim specifik dhe është thelbësor për suksesin dhe përdorimin e Scrum-it.

Rregullat e Scrum-it lidhin së bashku ngjarjet, rolet dhe artifaktet, duke mbikëqyrur kështu marrëdhëniet dhe ndërveprimet midis tyre. Rregullat e Scrum-it përshkruhen përgjatë këtij dokumenti.

Taktika specifike për përdorimin e strukturës së Scrum-it variojnë dhe janë të përshkruara diku tjetër.

## Përdorimet e Scrum-it

Scrum fillimisht u ndërtua për të zhvilluar dhe menaxhuar produkte. Duke filluar që nga 1990, Scrum është përdorur gjerësisht në të gjithë botën, për të:

1. Kërkuar dhe identifikuar tregje, teknologji dhe kapacitete produktesh ku mund të zbatohet.

©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.

2. Zhvilluar produkte dhe përmirësime.
3. Publikuar produkte dhe përmirësime të shpeshta në një ditë.
4. Zhvilluar dhe mirëmbajtur ambiente operationale në Cloud (online, secure, on-demand) dhe të tjera që i shërbejnë për produktet.
5. Mirëmbajtur dhe rinovuar produktet.

Scrum është përdorur për të zhvilluar softuer, harduer, softuer të brendshëm, rrjete të funksioneve të ndërveprueshme, automjete autonome, shkolla, qeveri, marketing, menaxhimin e funksionimit të organizatave dhe pothuajse çdo gjë që ne përdorim në jetën tonë të përditshme, si individë dhe shoqëri.

Teksa teknologjia, tregu, kompleksiteti i mjedisit dhe ndërveprimet mes tyre janë rritur me shpejtësi, përdorimi i Scrum-it në trajtimin e këtij kompleksiteti vërtetohet çdo ditë.

Scrum është veçanërisht efektiv në transferimin e njohurive në mënyrë iterative dhe inkrementale. Scrum tashmë përdoret gjerësisht për produktet, shërbimet dhe menaxhimin e organizatës prind.

Thelbi i Scrum është një ekip i vogël njerëzish. Ekipi individual është shumë fleksibël dhe adaptiv. Këto pika të forta vazhdojnë të funksionojnë në një ekip, disa ekipe apo dhe rrjet ekipesh që zhvillojnë, nxjerrin, operojnë dhe mbështesin punën dhe produktet e punës së mijëra njerëzve. Ata bashkëpunojnë dhe ndërveprojnë përmes zhvillimit të sofistikuar të arkitekturave dhe mjediseve të publikimit final (release) të synuar.

Kur fjalët "zhvillo" dhe "zhvillim" përdoren në udhëzuesin e Scrum-it, ato i referohen një pune komplekse, siç janë ato lloje të identifikuara më sipër.

## Teoria e Scrum

Scrum ka në themelet e tij teorinë e procesit empirik të kontrollit, ose i thënë ndryshe empirizmi. Empirizmi pohon se dija vjen nga eksperiencia dhe marrja e vendimeve bazohet në atë që është e njohur. Scrum përdor një qasje iterative, inkrementale për të optimizuar parashikueshmërinë dhe për të kontrolluar riskun. Tre shtyllat që mbështesin çdo implementim të një procesi empirik të kontrollit, janë: transparenca, inspektimi, dhe adaptimi.

### Transparenca

Aspekte domethënëse të procesit duhet të jenë të dukshme për ata që janë përgjegjës për rezultatet. Vetë transparenca kërkon që këto aspekte të jenë të përcaktuara nga një standard i përbashkët kështu që vëzhguesit të mund të kuptojnë njësoj atë që po shohin.

Për shembull:

- Një gjuhë e përbashkët që i referohet procesit duhet të përdoret nga të gjithë aktorët; dhe
- Ata të cilët e kryejnë punën dhe ata të cilët e pranojnë duhet të ndajnë një definicion të përbashkët të "Definition of Done".

©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.

## Inspektimi

Përdoruesit e Scrum duhet të inspektojnë shpesh artifaktet e Scrum-it dhe progresin drejt një "Sprint Goal" për të zbuluar varianca të padëshirueshme. Inspektimi i tyre nuk duhet të jetë aq i shpeshtë sa të pengoj punën. Inspektimet janë të dobishme kur kryhen nga inspektor me aftësi të mira dhe kompetencat e duhura në momentet e duhura gjatë punës.

## Adaptimi

Nëse një inspektor ka arritur në konkluzionin që një ose më shumë aspekte të procesit po devijojnë jashtë limiteve të pranueshëm, dhe si pasojë produkti do të jetë i papranueshëm, procesi ose materialet të cilat po procesohen duhet të rregullohen. Një rregullim duhet të behet sa më shpejt që të jetë e mundur për të minimizuar vazhdimin e devijimit.

Scrum përshkruan 4 ngjarje formale që duhet të ndodhin në kuadër të inspektimit dhe adaptimit:

- Planifikimi i Sprint-it (Sprint Planning)
- Takimi ditor (Daily Scrum)
- Kontrolli i Sprint (Sprint Review)
- Retrospektiva e Sprint-it (Sprint Retrospective)

## Vlerat e SCRUM

Kur vlerat e angazhimit, kurajës, fokusit, sinqeritetit dhe respektit janë mishëruar dhe përjetohen nga Ekipi Scrum (Scrum Team); shtyllat e transparencës, inspektimit dhe adaptimit lulëzojnë dhe ndërtojnë besimin te të gjithë. Anëtarët e Ekipit Scrum i mësojnë dhe i eksplorojnë këto vlera ndërkohë që punojnë me ngjarjet, rolet dhe artifaktet e Scrum.

Përdorimi me sukses i Scrum varet nga njerëzit të cilët bëhen të zotë të jetojnë këto pesë vlera.

Njerëzit vetë angazhohen për të arritur qëllimet e Ekipit Scrum. Anëtarët e Ekipit Scrum kanë kurajën për të bërë gjënë e duhur dhe të punojnë për të zgjidhur probleme të vështira. Të gjithë fokusohen tek puna e përcaktuar në Sprint dhe qëllimet e Ekipit Scrum. Ekipi Scrum dhe palët e tjera të interesuara bien dakord që të jenë të hapur për të gjithë punën dhe sfidat e kryerjes së saj. Anëtarët e Ekipit Scrum e respektojnë njeri tjetrin si njerëz të aftë dhe të pavarur.

## Scrum Team (Ekipi Scrum)

Ekipi Scrum përbëhet nga Product Owner, Development Team (Ekipi Zhvillues) dhe Scrum Master. Ekipet e Scrum janë vetorganizuese dhe ndër funksionale. Ekipet vetorganizuese zgjedhin se si të kryejnë më mirë punën e tyre, në vend që të drejtohen nga të tjerët jashtë ekipit. Ekipet ndër funksionale kanë të gjitha aftësitë e nevojshme për të kryer punën pa u varur nga të tjerët që nuk janë pjesë e ekipit. Modeli i ekipit në Scrum është projektuar për të optimizuar fleksibilitetin, kreativitetin dhe produktivitetin. Ekipi Scrum e ka provuar veten në të qënurit gjithnjë e më efektiv në të gjitha përdorimet e Scrum te cituara më sipër, dhe çdo pune komplekse.

©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.

Ekipe e Scrum dorëzojnë produkte në mënyrë iterative dhe inkrementale, duke maksimizuar mundësitë për të marrë feedback. Dorëzime inkrementale të një produkti "Done" ("Përfunduar") sigurojnë një version potencialisht të përdorshëm të produktit të punës që është gjithmonë në dispozicion.

## Product Owner

Product Owner-i është përgjegjës për maksimizimin e vlerës së produktit që rezulton nga puna e Ekipe të Zhvillimit. Mënyra si bëhet kjo, mund të ndryshojë shumë ndër organizata, Ekipe e Scrum dhe individë.

Product Owner-i është i vetmi person përgjegjës për menaxhimin e Product Backlog. Menaxhimi i Product Backlog përfshin:

- Shprehjen sa më të qartë të elementeve të listuara në Product Backlog;
- Renditjen e elementeve në Product Backlog për të arritur sa më mirë qëllimet dhe misionet;
- Optimizimin e vlerës së punës të realizuar nga Ekipi Zhvillues;
- Të sigurojë që Product Backlog është i dukshëm, transparent, dhe i qartë për të gjithë dhe gjithashtu të tregojë se me çfarë do të punojë Ekipi i Scrum;
- Të sigurojë që Ekipi Zhvillues kupton të gjitha kërkesat e listuara në Product Backlog në nivelin e kërkuar.

Product Owner-i mund të bëjë punën e mësipërme, ose ja lë Ekipe Zhvillues që ta bëjë. Sido që të jetë, Product Owner është përgjegjës.

Product Owner-i është një person, jo një grup apo komitet. Product Owner-i mund të përfaqësojë dëshirën e një grupi apo komiteti në Product Backlog, por ata që duan të ndryshojnë prioritetin e një kërkesë në Product Backlog duhet të drejtohen tek Product Owner-i.

Që Product Owner-i të arrijë sukses e gjithë kompania duhet të respektojë vendimet e tij. Vendimet e Product Owner-it reflektohen në përmbajtjen dhe renditjen e Product Backlog-ut. Nuk i lejohet askujt që t'i kërkojë Ekipe Zhvillues të punojë me një bashkësi kërkesash të ndryshme, dhe as Ekipe Zhvillues nuk i lejohet të veprojnë mbi bazën e fjalëve të çdokujt tjetër.

## Ekipi Zhvillues

Ekipi Zhvillues përbëhet nga profesionistë të cilët kryejnë punën për të dorëzuar një inkrement të përfunduar ("Done") dhe potencialisht të lëvrueshëm të produktit në fund të çdo Sprint-i. Vetëm anëtarët e Ekipe Zhvillues krijojnë Inkrementin.

Ekipe Zhvilluese strukturohen dhe fuqizohen nga kompania për të organizuar dhe menaxhuar punën e tyre. Si rrjedhim sinergjia që krijohet e optimizon efencën dhe efektivitetin e përgjithshëm të Ekipe Zhvillues.

Ekipe Zhvilluese kanë karakteristikat e mëposhtme:

©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.

- Janë vetorganizues. Asnjë (as vetë Scrum Master) nuk mund ti tregojë Ekipit Zhvillues se si të kthejë Product Backlog-un në Inkremente të funksionaliteteve potencialisht të lëvrueshme;
- Ekipet Zhvilluese janë ndërfunksional. Kanë të gjitha aftësitë e nevojshme si ekip për të krijuar një Inkrement të produktit;
- Scrum nuk njej tituj të tjerë për anëtarët e Ekipit Zhvillues përveçse Zhvillues, pavarësisht punës që do të kryhet nga anëtari; nuk ka përjashtime nga ky rregull;
- Scrum nuk njej nën ekiye në Ekipin Zhvillues, pavarësisht fushave të ndryshme që duhet të adresohen si testimi apo analiza e biznesit; nuk ka përjashtime nga ky rregull;
- Anëtarët e Ekipit Zhvillues mund të kenë aftësi individuale të specializuara dhe te jenë të fokusuar në fusha të caktuara, por përgjegjësia i përket Ekipit Zhvillues si i tërë.

### Madhësia e Ekipit Zhvillues

Madhësia optimale e Ekipit Zhvillues është aq e vogël sa të mund të qëndrojnë të zhdërvjellët dhe aq e madhe sa të mund të përfundojnë punë të rëndësishme dhe domethënëse brenda një Sprint-i. Më pak se tre anëtarë e ulin nivelin e ndërveprimit duke rezultuar kështu në përfitime më të vogla të produktivitetit. Ekipet Zhvilluese të vogla mund të përballen me kufizime në aftësitë teknike te nevojshme gjatë Sprint-it, si rrjedhojë Ekipi Zhvillues mund të mos arrijë të dorëzojë një Inkrement potencialisht të lëvrueshëm.

Ndërkohë që më shumë se 9 anëtarë kërkon shumë koordinim. Ekipet Zhvilluese të mëdha gjenerojnë shumë kompleksitet për të menaxhuar një process empirik. Rolet e Product Owner-it dhe Scrum Master-it nuk janë përfshirë te numrat e ekipit, në mos edhe ata kryejnë punë nga Sprint Backlog-u.

### Scrum Master

Scrum Master-i është përgjegjës për të promovuar dhe suportuar Scrum ashtu siç është i përcaktuar në udhëzuesin Scrum. Scrum Master e realizon këtë gjë duke ndihmuar të gjithë të kuptojnë teorinë e Scrum, praktikat, rregullat dhe vlerat.

Scrum Master-i është një lider-shërbyes për Ekipin Scrum ( Scrum Team). Scrum Master-i ndihmon ata jashtë Ekipit Scrum të kuptojnë se cilat ndërveprime me Ekipin Scrum janë ndihmëse dhe cilat jo. Scrum Master ndihmon të gjithë të ndryshojnë këto ndërveprime në mënyrë që të maksimizojë vlerën e krijuar nga Ekipi Scrum.

### Shërbimet e Scrum Master-it ndaj Product Owner-it

Scrum Master-i i shërben Product Owner-it në disa mënyra, duke përfshirë:

- Siguron që qëllimi, shtrirja dhe fusha e produktit është kuptuar nga të gjithë anëtarët e Ekipit Scrum sa më mirë që është e mundur.
- Gjetjen e teknikave për një menaxhim efektiv të Product Backlog-ut;
- Ndihmon Ekipin Scrum që të kuptojë nevojën për kërkesa të qarta dhe koncize të Product Backlog;
- Të kuptuarit e planifikimit në një mjedis empirik;

- Siguron që Product Owner di si të organizojë Product Backlog-un për të maksimizuar vlerën;
- Të kuptuarit dhe të praktikuarit të “Agile”;
- Lehtëson ngjarjet e Scrum sipas nevojës apo kërkesës.

### Shërbimet e Scrum Master ndaj Ekipit Zhvillues

Scrum Master i shërben Ekipit Zhvillues në disa mënyra, duke përfshirë:

- Mëson Ekipin zhvillues si të vetorganizohet dhe të jetë ndërfunksional;
- Ndihmon Ekipin Zhvillues të krijojë produkte me vlerë të lartë;
- Largon pengesat ndaj progresit të Ekipit Zhvillues;
- Lehtëson ngjarjet e Scrum sipas nevojës apo kërkesës;
- Mëson Ekipin Zhvillues në ambiente ku Scrum akoma nuk është kuptuar dhe adaptuar.

### Shërbimet e Scrum Master ndaj Kompanisë

Scrum Master i shërben Kompanisë në disa mënyra, duke përfshirë:

- Drejton dhe mëson kompaninë në adaptimin e Scrum;
- Planifikon implementimin e Scrum brenda kompanisë;
- Ndihmon punonjësit, palët e tjera të përfshira, të kuptojnë dhe të përdorin Scrum-in dhe zhvillimin empirik të një produkti;
- Shkakton ndryshime që rrisin produktivitetin e Ekipit Scrum;
- Punon me Scrum Master-a të tjerë për të rritur efektivitetin e aplikimit të Scrum-it në kompani.

## Ngjarjet e Scrum-it

Ngjarje të planifikuara përdoren në Scrum për të krijuar rregullsinë dhe për të minimizuar nevojën e takimeve të papërcaktuara në Scrum. Të gjitha ngjarjet kanë të përcaktuar një kohëzgjatje maksimale (time-boxed). Sapo një Sprint fillon, kohëzgjatja e tij është fikse dhe nuk mund të shkurtohet apo të zgjatet. Ngjarjet e tjera mund të përfundojnë kurdo që qëllimi i ngjarjes është arritur, duke siguruar kështu shpenzimin e kohës së duhur pa lejuar harxhime të tepërta në proces.

Përveç Sprint-it, i cili është një “enë mbajtëse” për të gjitha ngjarjet e tjera, çdo ngjarje në Scrum është një mundësi për të kontrolluar dhe adaptuar diçka. Këto evente janë ndërtuar specifikisht për të mundësuar kritikën transparente dhe kontrollin. Moskryerja e njëres prej këtyre ngjarjeve rezulton në ulje të transparencës dhe është një mundësi e humbur për inspektim dhe adaptim.

### Sprint

Zemra e Scrum-it është një Sprint, një ngjarje me kohëzgjatje të fiksuar një mujore ose më pak, gjatë së cilës krijohet një produkt “Done”, i përdorshëm dhe potencialisht i lëvrueshëm. E mira është që Sprint-et të kenë një kohëzgjatje konsistente gjatë zhvillimit. Një Sprint i ri fillon menjëherë pas përfundimit të Sprint-it të mëparshëm.

©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.



Sprint-et përmbajnë dhe përbëhen nga Sprint Planning, Daily Scrum, punën zhvilluese, Sprint Review dhe Sprint Retrospective.

Gjatë Sprint-it:

- Nuk bëhet asnjë ndryshim që vë në rrezik Qëllimin e Sprint (Sprint Goal);
- Qëllimet për cilësinë nuk reduktohen;
- Shtrirja (Scope) mund të qartësohet dhe të rinegociohet ndërkohë që mësohet më shumë, ndërmjet Product Owner-it dhe Ekipit Zhvillues.

Çdo Sprint mund të konsiderohet një projekt me një kohëzgjatje jo më të madhe se një muaj. Ashtu si projektet, Sprint-et përdoren për të arritur diçka. Çdo Sprint ka një qëllim mbi punën që do kryhet, një dizajn dhe plan fleksibël që do të drejtojë në realizimin e qëllimit, punën, dhe produktin rezultat.

Sprint-et janë të limituar në një muaj kalendarik. Kur shtrirja e një Sprint-i është shumë e gjatë përcaktimi i asaj që do të ndërtohet mund të ndryshojë, kompleksiteti rritet dhe risqet shtohen. Sprint-et mundësojnë parashikueshmërinë duke siguruar inspektimin dhe adaptimin e progresit drejt Qëllimit të Sprintit (Sprint Goal) të paktën cdo muaj kalendarik. Gjithashtu, Sprint-et reduktojnë kostot e risqeve të një muaji kalendarik.

### Anulimi i një Sprint-i

Një Sprint mund të anulohet përpara se të mbarojë koha e përcaktuar. Vetëm Product Owner-i ka autoritetin për të anuluar një Sprint, edhe pse ai ose ajo mund ta bëjë këtë nën influencën e palëve të tjera të përfshira, Ekipit Zhvillues apo Scrum Master-it.

Një Sprint mund të anulohet kur Qëllimi i Sprint-it (Sprint Goal) është i vjetruar. Kjo mund të ndodh kur kompania ndryshon drejtimin ose kur kushtet e tregut apo të teknologjisë kanë ndryshuar. Në përgjithësi, një Sprint duhet të anulohet kur nuk ka më kuptim në kontekstin e rrethanave. Por, për shkak të kohëzgjatjes së shkurtër të Sprint-it, anulimi ka kuptim rrallëherë.

Kur një Sprint anulohet, çdo element i Product Backlog që është përfunduar dhe “Done”, rishikohet. Nëse një pjesë e punës është potencialisht e lëvrueshme, Product Owner-i e pranon. Të gjitha elementet e Product Backlog që janë të papërfunduara ri-vlerësohen dhe vendosen sërish në Product Backlog. Puna e bërë në to, amortizohet shpejt dhe duhet rivlerësuar shpesh.

Anulimet e Sprint-eve konsumojnë burimet, duke qenë se të gjithë duhet të rimblidhen sërish në një tjetër Sprint Planning për të filluar një Sprint të ri. Anulimet e Sprint-eve shpesh janë traumatike për Ekipin Scrum dhe janë shumë të pazakonta.

### Planifikimi i Sprint-it (Sprint Planning)

Puna që do të kryhet në një Sprint, planifikohet në takimin e Planifikimit të Sprint-it (Sprint Planning). Ky plan krijohet nga puna e përbashkët e të gjithë Ekipit Scrum.

Planifikimi i Sprint-it ka një kohë të caktuar prej maksimumi 8 orësh për një Sprint me kohëzgjatje një muaj. Për Sprint-e më të shkurtra, kjo ngjarje është më e shkurtër. Scrum Master-i siguron që kjo ngjarje të ndodhë dhe që pjesëmarrësit e kuptojnë qëllimin e saj. Scrum Master mëson Ekipin Scrum që takimi të kryhet sipas kohës së përcaktuar.

Planifikimi i Sprint-it u përgjigjet pyetjeve të mëposhtme

- Çfarë mund të lëvrohet në Sprint-in e radhës duke marrë parasysh Inkrementin që është krijuar?
- Si do të realizohet puna e nevojshme për lëvrimin e Inkrementit?

### **Çështja 1: Çfarë mund të bëhet në këtë Sprint?**

Ekipi Zhvillues punon për të parashikuar funksionalitetet që do të zhvillohen gjatë Sprint-it. Product Owner-i diskuton objektivat që Sprint duhet të arrijë dhe ato elemente të Product Backlog të cilat kur përfundohen brenda Sprint-it arrijnë qëllimin e tij (Sprint Goal). I gjithë Ekipi Scrum bashkëpunon për të kuptuar punën e një Sprint-i.

Informacioni i nevojshëm për të filluar këtë takim është Product Backlog, Inkrementi i fundit i produktit, kapaciteti i Ekipit të Zhvillimit gjatë Sprint-it dhe performanca e kaluar e Ekipit të Zhvillimit. Numri i elementeve të përzgjedhur nga Product Backlog për Sprint është përgjegjësi vetëm e Ekipit të Zhvillimit. Vetëm Ekipi i Zhvillimit mund të vlerësojë se çfarë mund të arrijë gjatë Sprint-it të ardhshëm.

Gjatë Planifikimit të Sprint-it, Ekipi i Scrum-it gjithashtu krijon Qëllimin e Sprint-it (Sprint Goal). Qëllimi i Sprint-it është një objektivi që do të përmbushet brenda Sprint-it përmes implementimit të Product Backlog dhe ofron udhëzime për Ekipin e Zhvillimit se pse po e ndërton Inkrementin.

### **Çështja 2: Si do të realizohet puna që është zgjedhur për tu bërë?**

Pasi kanë përcaktuar Qëllimin e Sprint dhe përzgjedhur elementet e Product Backlog për Sprint-in, Ekipi i Zhvillimit vendos se si do ta ndërtojë këtë funksionalitet në një produkt të "Përfunduar" (Done) gjatë Sprint. Elementet e Product Backlog të përzgjedhur për këtë Sprint si dhe plani për dorëzimin e tyre quhen Sprint Backlog.

Ekipi i Zhvillimit zakonisht fillon me dizejnimin e sistemit dhe punën e nevojshme për të transformuar elementët e Product Backlog në një Inkrement. Puna mund të jetë e përmasave ose vlerësimeve të ndryshme. Megjithatë, gjatë Planifikimit të Sprint-it për Ekipin e Zhvillimit është planifikuar një punë e mjaftueshme për të parashikuar atë që beson se mund të bëjë në Sprint-in e ardhshëm. Puna e planifikuar për ditët e para të Sprint-it nga Ekipi i Zhvillimit dekompozohet nga fundi i këtij takimi, shpesh në njësi të një dite ose më pak. Ekipi i Zhvillimit vetorganizohet për të realizuar punën në Sprint Backlog, si gjatë Planifikimit të Sprint ashtu edhe gjatë Sprint-it.

Product Owner-i mund të ndihmojë për të sqaruar dhe qartësuar elementet e zgjedhur të Product Backlog dhe për të bërë negociime. Nëse Ekipi i Zhvillimit përcakton se ka shumë punë ose shumë pak punë, mund të rinegociojë me Product Owner-in elementët e zgjedhur nga Product 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.

Ekipi i Zhvillimit mund të ftojë gjithashtu njerëz të tjerë që të marrin pjesë në takim për dhënë këshilla teknike ose të fushës së biznesit.

Në fund të Planifikimit të Sprint-it, Ekipi i Zhvillimit duhet të jetë në gjendje t'i shpjegojë Product Owner-it dhe Scrum Master-it se si mendon të punojë si një ekip vetorganizues për të përmbushur Qëllimin e Sprint-it dhe për të krijuar Inkrementin e parashikuar.

### Qëllimi i Sprint-it (Sprint Goal)

Qëllimi i Sprint-it është një objektivi i vendosur për sprintin që mund të arrihet përmes implementimit të Product Backlog. Ai jep udhëzime për Ekimin e Zhvillimit se pse po ndërton Inkrementin. Është krijuar gjatë takimit të Planifikimit të Sprint-it. Qëllimi i Sprintit i jep Ekimit të Zhvillimit njëfarë fleksibiliteti sa i përket funksionaliteteve që do implementohen brenda sprintit. Elementet e përzgjedhur të Product Backlog ofrojnë një funksion koherent, i cili mund të jetë vetë Qëllimi i Sprint-it. Qëllimi i Sprint-it mund të jetë çdo koherencë tjetër që bën Ekimin e Zhvillimit të punojë më shumë së bashku se në nisma të veçanta.

Gjatë gjithë kohës që Ekipi i Zhvillimit punon, mban në mendje Qëllimin e Sprint-it. Për të përmbushur Qëllimin e Sprint-it, ekipi implementon funksionalitetet dhe teknologjinë. Nëse puna rezulton të jetë e ndryshme nga ajo që Ekipi i Zhvillimit priste, ata bashkëpunojnë me Product Owner-in për të negociuar elementet e Sprint Backlog brenda Sprint.

### Daily Scrum

Daily Scrum është një event me kohëzgjatje (time boxed) 15 minuta për Ekimin e Zhvillimit. Daily Scrum mbahet çdo ditë të Sprint-it. Në të, Ekimi i Zhvillimit planifikon punën për 24 orët e ardhshme. Kjo gjë optimizon bashkëpunimin e ekipit dhe performancën duke inspektuar punën që nga Daily Scrum i fundit dhe duke parashikuar punën që vijon në Sprint. Daily Scrum mbahet çdo ditë, në të njëjtën kohë dhe në të njëjtin vend, për të reduktuar kompleksitetin.

Ekimi i Zhvillimit (Development Team) përdor Daily Scrum për të inspektuar progresin përkundrejt Qëllimit të Sprint (Sprint Goal) dhe për të inspektuar trendin e progresit përkundrejt përfundimit të punës në Sprint Backlog. Daily Scrum optimizon probabilitetin që Ekimi i Zhvillimit të arrijë Qëllimin e Sprint-it (Sprint Goal). Çdo ditë Ekimi i Zhvillimit duhet të kuptojë se si kanë ndërmend të punojnë së bashku si një ekip i vetorganizuar për të përmbushur Sprint Goal dhe të krijojnë inkrementin e pritur në fundin e Sprint-it.

Struktura e mbledhjes vendoset nga Ekimi i Zhvillimit dhe mund të kryhet në mënyra të ndryshme nëse fokusohet në progresin përkundrejt Sprint Goal. Disa Ekiye zhvillimi do të përdornin pyetjet, disa të tjera do të ishin më shumë të bazuara në diskutime. Më poshtë jepet një shembull mbi çfarë mund të përdoret:

- Çfarë bëra dje që ndihmoi Ekimin e Zhvillimit që të arrijë Sprint Goal?
- Çfarë do të bëj sot për të ndihmuar Ekimin e Zhvillimit të arrijë Sprint Goal?
- A shoh ndonjë pengesë që më privon mua ose Ekimin e Zhvillimit për përmbushjen e Sprint Goal?

©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.

Ekipi i Zhvillimit ose anëtarë të ekipit, shpesh, takohen menjëherë pas Daily Scrum për diskutime më të hollësishme, ose për të adaptuar, ose për të riplanifikuar, pjesën e mbetur të punës së Sprint.

Scrum Master siguron që Ekipi i Zhvillimit të mbajë takimin, por Ekipi i Zhvillimit është përgjegjës për kryerjen e Daily Scrum. Scrum Master i mëson Ekipit të Zhvillimit të zbatojnë rregullin e mbajtjes së Daily Scrum brenda kohëzgjatjes ( time-box ) prej 15-minutave.

Daily Scrum është një mbledhje e brendshme për Ekipin e Zhvillimit. Nëse të tjerë janë prezent, Scrum Master siguron që ata/ato të mos ndërpresin mbledhjen.

Daily Scrum përmirëson komunikimin, eliminon takime të tjera, identifikon pengesat për tu hequr për zhvillimin, nxjerr në pah dhe promovon vendimmarrjen e shpejtë dhe përmirëson nivelin e njohurive të Ekipit të Zhvillimit. Ky është një takim kyç, inspektues dhe adaptues.

## Sprint Review

Një Sprint Review mbahet në fund të Sprint për të inspektuar Inkrementin dhe të përshtasë Product Backlog nëse është e nevojshme. Gjatë mbledhjes së Sprint Review, Ekipi i Scrum (Scrum Team) dhe grupet e interesit bashkëpunojnë rreth asaj që është "Përfunduar" ("Done") në Sprint. Bazuar në të dhe në çdo ndryshim të Product Backlog gjatë Sprint, pjesëmarrësit bashkëpunojnë për gjërat e ardhshme që mund të bëhen për të optimizuar vlerën. Ky është një takim joformal dhe prezantimi i inkrementit ka për qëllim mbledhjen e feedback dhe nxitjen e bashkëpunimit.

Ky është më së shumti një takim katër-orësh për Sprint një mujor. Për sprintet më të shkurtra, eventi është zakonisht më i shkurtër. Scrum Master siguron që ngjarja (event) të ndodhë dhe se pjesëmarrësit e kuptojnë qëllimin e saj. Scrum Master i mëson të gjithë për ta mbajtur atë jo më shumë se koha e përcaktuar (time-box).

Sprint Review përfshin elementët e mëposhtëm:

- Pjesëmarrësit përfshijnë Ekipin e Scrum dhe grupet kryesore të interesit (Stakeholders) të ftuar nga Product Owner;
- Product Owner shpjegon se çfarë elementesh(items) të Product Backlog janë "Përfunduar" dhe çfarë nuk është "Përfunduar";
- Ekipi i Zhvillimit diskuton se çfarë shkoi mirë gjatë Sprint-it, cilat janë problemet e shfaqura dhe si u zgjidhën këto probleme;
- Ekipi i Zhvillimit demonstroi punën që ka "Përfunduar" dhe i përgjigjet pyetjeve rreth Inkrementit;
- Product Owner diskuton për Product Backlog siç është. Ai ose ajo projekton datat e mundshme të përfundimit, bazuar në progresin e deritanishëm (nëse është e nevojshme);
- I gjithë grupi bashkëpunon në atë se çfarë duhet bërë më pas, në mënyrë që Sprint Preview të sigurojë kontribut të vlefshëm për Sprint Planning;
- Rishikimi i mënyrës, se si tregu ose përdorimi potencial i produktit, mund të ketë ndryshuar atë që është gjëja më e vlefshme për tu bërë në vazhdim; dhe,

©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.

- Rishikimi i afatit kohor (timeline), buxhetit, aftësive potenciale dhe tregut për release tjetër të parashikuar të produktit.

Rezultati i Sprint Review është një Product Backlog i rishikuar i cili përcakton elementet e mundshme të Product Backlog për Sprint-in e ardhshëm. Product Backlog mund të rregullohet në përgjithësi për të arritur mundësi të reja.

## Sprint Retrospective

Sprint Retrospective është një mundësi për Ekipin e Scrum-it që të inspektojë veten dhe të krijojë një plan me përmirësime për tu zbatuar gjatë sprintit të ardhshëm.

Sprint Retrospective ndodh pas Sprint Review dhe para Sprint Planning të ardhshëm.

Ky është një takim tre-orësh për Sprint një mujor. Për sprintet më të shkurtra, ngjarja (event) është zakonisht më i shkurtër. Scrum Master siguron që ngjarja të ndodhë dhe që pjesëmarrësit kuptojnë qëllimin e saj. Scrum Master i mëson të gjithë për ta mbajtur kohëzgjatjen jo më shumë se koha e përcaktuar (time-Box).

Scrum Master merr pjesë në mbledhje si anëtar i një ekipi prej përgjegjësish që mbart mbi procesin e Scrum.

Qëllimi i Sprint Retrospective është të:

- Inspektojnë se si Sprint i fundit ka ecur, në lidhje me njerëzit, marrëdhëniet, proceset dhe mjetet;
- Identifikojë dhe rendisë elementet (items) kryesorë që kanë ecur mirë dhe përmirësime të mundshme; dhe,
- Krijimi i një plani për implementimin e përmirësimeve sipas mënyrës se si Ekipi i Scrum-it bën punën e tij.

Scrum Master inkurajon Ekipin Scrum të përmirësojë procesin e zhvillimit dhe praktikën e tij, në kuadër të procesit Scrum si framework, për ta bërë atë më efektiv dhe më të kënaqshëm në sprintin tjetër. Gjatë çdo Sprint Retrospective, Ekipi i Scrum-it planifikon mënyra për të rritur cilësinë e produktit duke përshtatur përkufizimin e "Përfunduar" (definition of "Done") sipas rastit.

Deri në fund të Sprint Retrospective, Ekipi i Scrum-it duhet të ketë identifikuar përmirësimet që do të implementohen në Sprint tjetër. Implementimi i këtyre përmirësimeve në Sprintin e ardhshëm është përshtatja (adaption) e vetë inspektimit të ekipit të Scrum-it. Megjithatë përmirësimet mund të implementohen në çdo kohë, Sprint Retrospective ofron një mundësi formale për t'u fokusuar te inspektimi (inspection) dhe përshtatja (adaption).

## Artifaktet e Scrum

Artifaktet e Scrum-it përfaqësojnë punë ose vlerë për të siguruar transparencë dhe mundësi për inspektim dhe përshtatje. Artifaktet e përkufizuar nga Scrum janë projektuar posaçërisht për të

©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.

maksimizuar transparencën e informacionit kyç, në mënyrë që të gjithë të kenë të njëjtin kuptim mbi artifaktin.

## Product Backlog

Product Backlog është një listë e renditur e gjithçkaje që mund të jetë e nevojshme në produkt dhe është burimi i vetëm i kërkesave për çdo ndryshim që duhet bërë tek produkti. Product Owner është përgjegjës për Product Backlog, duke përfshirë përmbajtjen, disponueshmërinë dhe renditjen e tij.

Product Backlog nuk është kurrë i plotë. Zhvillimi më i hershëm i tij paraqet vetëm kërkesat të cilat njihen fillimisht dhe që kuptohen mirë. Product Backlog evoluon siç evoluon dhe produkti të cilit i referohet dhe vetë mjedisit në të cilin do të përdoret. Product Backlog është dinamik; ai ndryshon vazhdimisht për të identifikuar se çfarë i duhet produktit për të qenë i përshtatshëm, konkurrues dhe i dobishëm. Për sa kohë ekziston një produkt, ekziston dhe Product Backlog i tij.

Product Backlog rendit të gjitha karakteristikat, funksionet, kërkesat, përmirësimet dhe rregullimet të cilët përbëjnë ndryshimet që duhet t'i bëhen produktit në versionet e ardhshme. Elementet (items) të Product Backlog kanë atributet e një përshkrimi, rendi, vlerësimi dhe vlere.

Siç një produkt përdoret dhe fiton vlerë, dhe tregu ofron feedback, Product Backlog bëhet një listë më e madhe dhe më e hollësishme. Kërkesat nuk ndalojnë kurrë së ndryshuari, kështu që një Product Backlog është një artifakt i gjallë. Ndryshimet në kërkesat e biznesit, kushtet e tregut, ose teknologji mund të shkaktojnë ndryshime në Product Backlog.

Ekipet e shumëfishta Scrum shpesh punojnë së bashku në të njëjtin produkt. Një Product Backlog përdoret për të përshkruar punën e ardhshme mbi produktin. Një atribut i Produkt Backlog që grupon elementet (items) mund të përdoret më pas.

Rafinimi i Product Backlog (Product Backlog refinement) është akti i shtimit të detajeve, estimimeve dhe renditjes së elementeve në Product Backlog. Ky është një proces i vazhdueshëm në të cilin Product Owner dhe Ekipi i zhvillimit bashkëpunojnë në detajimin e elementeve të Product Backlog. Gjatë rafinimit të Product Backlog, elementet shqyrtohen dhe rishikohen. Ekipi Scrum vendos se si dhe kur bëhet rafinimi.

Rafinimi normalisht konsumon jo më shumë se 10% të kapacitetit të Ekipit të Zhvillimit.

Sidoqoftë, elementet e Product Backlog mund të përditësohen në çdo kohë nga Product Owner ose me lejen e Product Owner.

Elementët e Product Backlog të renditur më lartë, zakonisht, janë më të qartë dhe më të detajuar sesa ata të renditur më poshtë.

Estimimet më të sakta bëhen në bazë të shkallës së lartë të qartësisë dhe detajeve; sa më i ulët rendi, aq më pak detaje. Elementët e Product Backlog me të cilët Ekipi i Zhvillimit do të jetë i zënë për Sprintin e ardhshëm, janë rafinuar në mënyrë që çdo element, në mënyrë të arsyeshme, të

©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.

jetë "I Përfunduar" brenda time-box të Sprint. Elementet e Product Backlog që mund të "Përfundojnë" nga Ekipi i Zhvillimit brenda një Sprinti, konsiderohen "Gati" ("Ready") për përzgjedhje në një Sprint Planning. Zakonisht, elementet e Product Backlog fitojnë shkallë të transparencës nëpërmjet aktiviteteve të rafinimit të përshkuara më sipër.

Ekipi i Zhvillimit është përgjegjës për të gjitha estimimet. Product Owner mund të ndikojë te Ekipi i Zhvillimit duke e ndihmuar atë të kuptojë dhe të zgjedhë trade-offs, por njerëzit që do të kryejnë punën, bëjnë vlerësimin përfundimtar.

### Monitorimi i progresit drejt një qëllimi (goal)

Në çdo moment në kohë, puna totale e mbetur (total work remaining) për të arritur qëllimin mund të përmblihet. Product Owner gjurmon këtë punë totale të mbetur, të paktën çdo Sprint Review. Product Owner e krahason këtë shumë me punën e mbetur në Sprint Reviews të mëparshme, për të vlerësuar progresin drejt përfundimit të punës së projektuar sipas kohës së dëshiruar për të arritur qëllimin(goal). Ky informacion bëhet transparent për të gjithë grupet e interesit.

Praktika të ndryshme projeksionale mbi trendin janë përdorur për të parashikuar progresin, si burn downs, burn ups ose cumulative flows. Këto kanë rezultuar të dobishme. Megjithatë, këto praktika nuk zëvendësojnë rëndësinë e empirizmit. Në mjedise komplekse, ajo që do të ndodhë është e panjohur. Vetëm ajo që ka ndodhur mund të përdoret për vendimmarrje me vizion për të ardhmen.

### Sprint Backlog

Sprint Backlog është një bashkësi nga Product Backlog items të përzgjedhur për Sprintin, plus një plan për të dorëzuar inkrementin e produktit dhe realizimin e Qëllimit të Sprint (Sprint Goal). Sprint Backlog është një parashikim nga Ekipi i Zhvillimit rreth funksionalitetit që do të jetë në inkrementin tjetër dhe punën e nevojshme për të dorëzuar atë funksionalitet në inkrement të "Përfunduar".

Sprint Backlog-u bën të dukshme të gjithë punën që Ekipi i Zhvillimit identifikon si të nevojshme për të përmbushur qëllimin e Sprint. Për të siguruar përmirësim të vazhdueshëm, përfshin të paktën një përmirësim procesi me prioritet të lartë të identifikuar në mbledhjen e mëparshme të Retrospektivës.

Sprint Backlog është një plan me detaje të mjaftueshme, që ndryshimet në progres të mund të kuptohen në Daily Scrum. Ekipi i zhvillimit modifikon Sprint Backlog përgjatë gjithë Sprint-it, dhe Sprint Backlog shpërfaqet gjatë Sprint. Kjo shpërfaqje ndodh ndërkohë që Ekipi i Zhvillimit punon përmes planit dhe mëson më shumë rreth punës që nevojitet për të arritur qëllimin e Sprint.

Kur kërkohet punë e re, Ekipi i Zhvillimit ia shton atë Sprint Backlog. Ndërkohë që puna është kryer ose përfunduar, puna e mbetur e estimuar (the estimated remaining work) përditësohet. Kur elementet e planit konsiderohen të panevojshme, ato hiqen. Vetëm Ekipi i Zhvillimit mund të ndryshojë Sprint Backlogun e tij gjatë një Sprint-i. Sprint Backlog është një pamje shumë e

dukshme dhe në kohë reale e punës që Ekipi i Zhvillimit planifikon të kryejë gjatë Sprint, që i përket vetëm Ekipit të Zhvillimit.

### Monitorimi i progresit të Sprintit

Në çdo moment në një Sprint, puna totale e mbetur në Sprint Backlog mund të përmblihet.

Ekipi i Zhvillimit e gjurmon këtë punë totale që mbetet, të paktën për çdo Daily Scrum, për të projektuar sa gjasa ka të arrihet qëllimi i Sprintit (Sprint Goal). Duke gjurmuar punën e mbetur përgjatë gjithë Sprintit, Ekipi i Zhvillimit mund të menaxhojë progresin e tij.

### Inkrementi

Inkrementi është shuma e të gjithë elementeve të Product Backlog të përfunduar gjatë një Sprinti dhe vlera e inkrementeve të të gjitha sprint-eve të mëparshme. Në fund të një Sprint, Inkrementi i ri duhet të jetë "Përfunduar", që do të thotë se duhet të jetë në gjendje të përdorshme dhe të përmbushë përkufizimin e Ekipit të Scrum të të qenit "Përfunduar" (definition of "Done"). Një Inkrement është një trup punësh të inspektueshem, të përfunduar që mbështet empirizmin në fund të Sprint. Inkrementi është një hap drejt një vizioni ose synimi. Ai duhet të jetë në gjendje të përdorshme pavarësisht nëse Product Owner vendos ta lëvrojë.

### Transparenca e artifakteve

Scrum mbështetet në transparencë. Vendimi për të optimizuar vlerën dhe kontrollin e riskut bëhen në bazë të gjendjes të perceptuar të artifakteve. Në masën që transparenca është e plotë, këto vendime kanë një bazë të shëndoshë. Për aq sa kohë sa artifaktet nuk janë tërësisht transparente, këto vendime mund të kenë mangësi, vlera mund të zvogëlohet dhe risku mund të rritet.

Scrum Master duhet të punojë me Product Owner, Ekipin e Zhvillimit dhe palë të tjera të përfshira, për të kuptuar nëse artifaktet janë tërësisht transparente. Ekzistojnë praktika se si të përballësh me transparencë jo të plotë; Scrum Master duhet të ndihmojë të gjithë që të aplikojnë praktikën e duhura në mungesë të transparencës së plotë. Një Scrum Master, duke inspektuar artifaktet, mund të zbulojë transparencë jo të plotë, duke kuptuar patterns, duke dëgjuar nga afër atë që është thuhet, dhe duke zbuluar dallimet midis rezultateve të pritshme dhe reale.

Puna e Scrum Master është që të punojë me Ekipin Scrum dhe organizatën për të rritur transparencën e artifakteve. Kjo punë zakonisht përfshin mësimin, bindjen dhe ndryshimin. Transparenca nuk ndodh brenda natës, por është një rrugë.

### Përkufizimi i "Përfunduar" ( Definition of "Done")

Kur një element i Product Backlog ose Inkrementi përshkruhet si "Përfunduar", të gjithë duhet ta kuptojnë se çfarë do të thotë "Përfunduar". Edhe pse kjo varion shumë nga një Ekip Scrum në tjetrin, anëtarët duhet të kenë një kuptim të përbashkët se çfarë do të thotë që puna të jetë e



plotë, për t'u siguruar transparenca. Ky është përcaktimi për "Përfunduar" për Ekipin e Scrum dhe përdoret për të vlerësuar se kur puna është e plotë mbi inkrementin e produktit.

I njëjti përkufizim e udhëzon Ekipin e Zhvillimit për të ditur se sa elementë të Product Backlog mund të zgjedhë gjatë një Sprint Planning. Qëllimi i secilit Sprint është që të japë inkremente funksionalitetesh potencialisht të lëvrueshme që i përmbahet përkufizimit korrent të Ekipit Scrum për "Përfunduar".

Ekipet e Zhvillimit dorëzojnë një Inkrement të funksionaliteteve të produktit në çdo Sprint. Ky Inkrement është i përdorshëm, kështu që një Product Owner mund të zgjedhë ta lëvrojë atë. Nëse përkufizimi i "Përfunduar" për një Inkrement është pjesë e rregullave, standardeve ose udhëzimeve të organizatës së zhvillimit, të gjitha Ekipet e Scrum duhet ta ndjekin atë si minimum. Nëse "Përfunduar" për një Inkrement nuk është pjesë e rregullave të organizatës së zhvillimit, Ekipi i Zhvillimit, pjesë e Ekipit të Scrum-it, duhet përcaktojë një përkufizim të përshtatshëm se çdo të thotë që produkti është "Përfunduar". Nëse ka shumë Ekipe Scrum duke punuar në sistemin ose inkrementin e produktit, Ekipet e zhvillimit në të gjitha Ekipet Scrum duhet të përcaktojnë bashkërisht përkufizimin për çfarë do të quhet e "Përfunduar".

Çdo Inkrement është shtesë për të gjitha inkrementet e mëparshme dhe të testuara tërësisht, duke siguruar që të gjithë inkrementet punojnë së bashku.

Ndërsa Ekipet e Scrum-it maturohen, pritet që përkufizimi i tyre për "Përfunduar" të zgjerohet për të përfshirë kritere më të rrepta për cilësi më të lartë. Çdo produkt ose sistem duhet të ketë një përkufizim për "Përfunduar", i cili është një standard për çdo punë të bërë në të.

## Shënim i fundit

Scrum është pa pagesë dhe ofrohet në këtë Udhëzues. Rolet, artifaktet, ngjarjet dhe rregullat e Scrum janë të pandryshueshme. Edhe pse zbatimi i vetëm disa pjesëve të Scrum është i mundur, rezultati nuk është Scrum. Scrum ekziston vetëm në tërësinë e tij dhe funksionon mirë si një kontenier për teknikat, metodologjitë, dhe praktika të tjera.

## Mirënjohje

### Njerëzit

Nga mijëra njerëz që kanë kontribuar në Scrum, ne duhet të veçojmë ata që ishin thelbësorë në dhjetë vitet e para. Së pari, ishte Jeff Sutherland i cili punonte me Jeff McKenna, dhe Ken Schwaber duke punuar me Mike Smith dhe Chris Martin. Shumë të tjerë kontribuan në vitet që pasuan dhe pa ndihmën e tyre Scrum nuk do të rafinohej ashtu siç është sot.

©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.

## Historia

Ken Schwaber dhe Jeff Sutherland bashkë-prezantuan për herë të parë Scrum në konferencën OOPSLA në 1995. Ky prezantim në thelb dokumentoi njohuritë e mësuara nga Ken dhe Jeff, duke aplikuar Scrum, gjatë atyre pak viteve të mëparshme si dhe bëri publik prezantimin e pare formal të Scrum.

Historia e Scrum përshkruhet në tjetër vend. Për të nderuar vendet e para ku u provua dhe u rafinua, iu jemi mirënjohës Individual, Inc., Fidelity Investments, dhe IDX (tani GE Medical).

Udhëzuesi i Scrum dokumenton Scrum, të zhvilluar dhe mirëmbajtur për më shumë se 20 vjet nga Jeff Sutherland dhe Ken Schwaber. Burime të tjera, japin modele, procese dhe njohuri që plotësojnë kuadrin e Scrum (Scrum framework). E gjitha kjo, optimizon produktivitetin, vlerën, kreativitetin dhe krenarinë.

## Translator Acknowledgement

Kjo guide është përkthyer nga versioni origjinal anglisht i cili është krijuar prej zhvilluesve të specifikuar më lart. Personat që kanë kontribuar për përkthimin janë:

Eleonora Qipo

[nora.qipo@gmail.com](mailto:nora.qipo@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/eleonora-qipo-55864622/>

Dorina Bebja

[dorinabebja@gmail.com](mailto:dorinabebja@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/dorina-bebja-b6a0022a/>

# Ndryshimet ndërmjet udhëzuesve të 2016 dhe 2017

## 1. Shtimi i një seksioni për Përdorimet e Scrum-it:

Scrum fillimisht u ndërtua për të zhvilluar dhe menaxhuar produkte. Duke filluar që nga 1990, Scrum është përdorur gjerësisht në të gjithë botën, për të:

1. Kërkuar dhe identifikuar tregje, teknologji dhe kapacitete produktesh ku mund të zbatohet.
2. Zhvilluar produkte dhe përmirësime.
3. Publikuar produkte dhe përmirësime të shpeshta në një ditë.
4. Zhvilluar dhe mirëmbajtur ambiente operacionale në Cloud (online, secure, on-demand) dhe të tjera që i shërbejnë për produktet.
5. Mirëmbajtur dhe rinovuar produktet.

©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.

Scrum është përdorur për të zhvilluar softuer, harduer, softuer të brendshëm, rrjete të funksioneve të ndërveprueshme, automjete autonome, shkolla, qeveri, marketing, menaxhimin e funksionimit të organizatave dhe pothuajse çdo gjë që ne përdorim në jetën tonë të përditshme, si individë dhe shoqëri.

Teksa teknologjia, tregu, kompleksiteti i mjedisit dhe ndërveprimet mes tyre janë rritur me shpejtësi, përdorimi i Scrum-it në trajtimin e këtij kompleksiteti vërtetohet çdo ditë.

Scrum është veçanërisht efektiv në transferimin e njohurive në mënyrë iterative dhe inkrementale. Scrum tashmë përdoret gjerësisht për produktet, shërbimet dhe menaxhimin e organizatës prind.

Scrum është veçanërisht efektiv në transferimin e njohurive në mënyrë iterative dhe inkrementale. Scrum tashmë përdoret gjerësisht për produktet, shërbimet dhe menaxhimin e organizatës prind.

Thelbi i Scrum është një ekip i vogël njerëzish. Ekipi individual është shumë fleksibël dhe adaptiv. Këto pika të forta vazhdojnë të funksionojnë në një ekip, disa ekipe apo dhe rrjet ekipesh që zhvillojnë, nxjerrin, operojnë dhe mbështesin punën dhe produktet e punës së mijëra njerëzve. Ata bashkëpunojnë dhe ndërveprojnë përmes zhvillimit të sofistikuar të arkitekturave dhe mjediseve të publikimit final (release) të synuar.

Kur fjalët "zhvillo" dhe "zhvillim" përdoren në udhëzuesin e Scrum-it, ato i referohen një pune komplekse, siç janë ato lloje të identifikuara më sipër.

## **2. Ndryshim formulimi në seksionin e Scrum Master-it për të qartësuar më mirë këtë rol. Teksti tani është:**

Scrum Master-i është përgjegjës për të promovuar dhe suportuar Scrum ashtu siç është i përcaktuar në udhëzuesin Scrum. Scrum Master e realizon këtë gjë duke ndihmuar të gjithë të kuptojnë teorinë e Scrum, praktikën, rregullat dhe vlerat.

Scrum Master-i është një lider-shërbyes për Ekipin Scrum ( Scrum Team). Scrum Master-i ndihmon ata jashtë Ekipit Scrum të kuptojnë se cilat ndërveprime me Ekipin Scrum janë ndihmëse dhe cilat jo. Scrum Master ndihmon të gjithë të ndryshojnë këto ndërveprime në mënyrë që të maksimizojë vlerën e krijuar nga Ekipi Scrum.

## **3. Shtuar në seksionin Shërbimet e Scrum Master-it ndaj Product Owner-it**

Siguron që qëllimi, shtrirja dhe fusha e produktit është kuptuar nga të gjithë anëtarët e Ekipit Scrum sa më mirë që është e mundur.

©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.

#### 4. Përditësuar paragrafi i parë i seksionit Daily Scrum:

Daily Scrum është një event me kohëzgjatje (time boxed) 15 minuta për Ekipin e Zhvillimit. Daily Scrum mbahet çdo ditë të Sprint-it. Në të, Ekipi i Zhvillimit planifikon punën për 24 orët e ardhshme. Kjo gjë optimizon bashkëpunimin e ekipit dhe performancën duke inspektuar punën që nga Daily Scrum i fundit dhe duke parashikuar punën që vijon në Sprint. Daily Scrum mbahet çdo ditë, në të njëjtën kohë dhe në të njëjtin vend, për të reduktuar kompleksitetin.

#### 5. Përditësuar seksioni i Daily Scrum për të qartësuar qëllimet e Daily Scrum duke përfshirë këtë tekst:

Struktura e mbledhjes vendoset nga Ekipi i Zhvillimit dhe mund të kryhet në mënyra të ndryshme nëse fokusohet në progresin përkundrejt Sprint Goal. Disa Ekiye zhvillimi do të përdornin pyetjet, disa të tjera do të ishin më shumë të bazuara në diskutime. Më poshtë jepet një shembull mbi çfarë mund të përdoret:

- Çfarë bëra dje që ndihmoi Ekipin e Zhvillimit që të arrijë Sprint Goal?
- Çfarë do të bëj sot për të ndihmuar Ekipin e Zhvillimit të arrijë Sprint Goal?
- A shoh ndonjë pengesë që më privon mua ose Ekipin e Zhvillimit për përmbushjen e Sprint Goal?

#### 6. Qartësime rreth kohëzgjatjeve të përcaktuara (time boxes)

Duke përdorur fjalët "më së shumti" për të hequr çdo pyetje që ngjarjet duhet të jenë me një gjatësi të sigurtë por në vend të kësaj ato janë koha maksimale e caktuar.

#### 7. Shtuar në seksionin e Sprint Backlog

Për të siguruar përmirësim të vazhdueshëm, përfshin të paktën një përmirësim procesi me prioritet të lartë të identifikuar në mbledhjen e mëparshme të Retrospektivës.

#### 8. Qartësuar më tej seksioni i Inkrementit:

Një Inkrement është një trup punësh të inspektueshem, të përfunduar që mbështet empirizmin në fund të Sprint. Inkrementi është një hap drejt një vizioni ose synimi.