

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

Scrum Guiden

Den definitive guide til Scrum: Spillets regler

November 2020

Formålet med Scrum Guiden

Vi utviklet Scrum tidlig på 1990-tallet. Vi skrev den første versjonen av Scrum Guiden i 2010 for å hjelpe mennesker verden over å forstå Scrum. Siden da har vi utviklet guiden gjennom små, funksjonelle oppdateringer. Vi står samlet bak Scrum Guiden.

Scrum Guiden inneholder definisjonen av Scrum. Hvert element i rammeverket har et spesifikt formål som er viktig for verdien og resultatene man får med Scrum. Endringer i kjernen av Scrum rammeverkets design eller ideer, utelatte elementer, eller ikke å følge reglene i Scrum dekker over problemer og begrenser gevinstene ved bruk av Scrum. I sin ytterste konsekvens kan det gjøre Scrum verdiløst.

Vi følger den økende bruken av Scrum i en stadig mer kompleks verden. Vi er ydmyke når vi ser at Scrum blir tatt i bruk i mange domener med komplekst arbeid utenfor softwareutvikling, hvor Scrum har sine røtter. Ettersom bruken av Scrum øker, gjøres arbeidet av utviklere, forskere, analytikere og andre typer spesialister. I Scrum bruker vi ordet "utvikler", ikke for å ekskludere, men for å forenkle. Hvis du får verdi fra Scrum, anse deg som inkludert.

Når man tar i bruk Scrum kan man finne rutiner, prosesser og innsikt som passer med Scrum rammeverket slik det er beskrevet i dette dokumentet. Beskrivelsen av disse er utenfor formålet med Scrum Guiden fordi de er kontekstavhengige og det er store variasjoner i bruken. Bruk av slike spesifikke rutiner og prosesser innenfor Scrum rammeverket vil variere og er beskrevet andre steder.

Ken Schwaber & Jeff Sutherland November 2020

© 2020 Ken Schwaber og Jeff Sutherland

This publication is 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.

Formålet med Scrum Guiden	1
Scrum Definisjon	3
Scrumteori	3
Synlighet	4
Inspeksjon	4
Tilpasning	4
Scrum Verdier	4
Scrum Teamet	5
Developers	5
Product Owner	6
Scrum Master	6
Scrum Eventer	7
Sprinten	7
Sprint Planning	8
Daily Scrum	9
Sprint Review	9
Sprint Retrospective	10
Scrum Artefakter	10
Product Backlog	10
Forpliktelse: Produktmål	11
Sprint Backlog	11
Forpliktelse: Sprintmål	11
Increment	12
Forpliktelse: Definisjon av Ferdig	12
Sluttnote	13
Anerkjennelser	13
Menneskene	13
Scrum Guide historie	13
Oversettelse	13
Endringer fra 2017 Scrum Guide til 2020 Scrum Guide	14

Scrum Definisjon

Scrum er et lettvekts-rammeverk som hjelper mennesker, team og organisasjoner å skape verdi gjennom tilpassede løsninger for komplekse problemer

I et nøtteskall: Scrum krever en Scrum Master som skaper et miljø der:

1. Product Owner ordner arbeidet for å løse et komplekst problem i en Product Backlog
2. Scrum Teamet tar en utvalgt del av arbeidet og omgjør dette til et Increment med tydelig verdi i en Sprint.
3. Scrum Teamet og dets interessenter inspiserer resultatene og tilpasser med tanke på neste Sprint.
4. *Repeter*

Scrum er enkelt. Prøv det som det er, og vurder om filosofien, teorien og strukturen hjelper for å oppnå målsettinger og å skape verdi. Scrum-rammeverket er bevisst mangelfullt, og definere bare de delene som er nødvendig for å implementere Scrum teorien. Scrum bygger på den kollektive intelligensen til de som bruker det. I stedet for å gi detaljerte instruksjoner, støtter reglene i Scrum opp under nødvendige relasjoner og interaksjoner mellom mennesker.

En mengde prosesser, teknikker og metoder kan brukes innenfor rammeverket. Scrum kan fungere sammen med eksisterende praksiser eller gjøre dem unødvendige. Scrum synliggjør den relative effektiviteten av nåværende ledelse, miljø og arbeidsteknikker, slik at forbedringer kan gjøres.

Scrumteori

Scrum er basert på empirisme og lean tankegang. Empirisme baserer seg på at kunnskap kommer fra erfaring og at beslutninger treffes basert på hva som er kjent. Lean reduserer sløsing og fokuserer på det essensielle.

Scrum bruker en iterativ, inkrementell tilnærming for å optimalisere forutsigbarhet og styre risiko. Scrum engasjerer grupper av mennesker som kollektivt har all kompetanse og ekspertise for å gjennomføre arbeidet og dele eller lære seg den nødvendige kompetansen.

Scrum bruker fire formelle eventer for inspeksjon og tilpasning. Alle disse fire ligger i Sprinten som er en container-event for de fire formelle eventene. Disse eventene er effektfulle fordi de bygger på de empiriske Scrum pilarene; synlighet, inspeksjon og tilpasning.

Synlighet

Proessen og arbeidet utvikler seg over tid og må være synlig både for de som utfører og de som mottar arbeidet. Med Scrum baseres viktige beslutninger på den oppfattede tilstanden til de tre formelle artefaktene. Artefakter med liten synlighet kan lede til beslutninger som minsker verdi og øker risiko.

Synlighet muliggjør inspeksjon. Inspeksjon uten synlighet er misvisende og bortkastet.

Inspeksjon

Scrum-artefaktene og fremdriften mot avtalte mål må inspiseres ofte og flittig for å oppdage potensielle uønskede avvik eller problemer. Scrum gir rytme (kadens) i form av sine fem eventer for å hjelpe med inspeksjon.

Inspeksjon muliggjør tilpasning. Inspeksjon uten tilpasning anses som meningsløst. Scrum-eventer er designet for å provosere fram endring.

Tilpasning

Hvis noe i en prosess avviker utenfor akseptable grenser, eller hvis det resulterende produktet er uakseptabelt, må prosessen eller resultatet av arbeidet justeres. Justeringen må skje så raskt som mulig for å minimere videre avvik.

Tilpasning blir vanskeligere når de involverte ikke er bemyndiget eller selvledende. Det forventes at et Scrum Team tilpasser seg i det øyeblikk de lærer seg noe nytt gjennom inspeksjon.

Scrum Verdier

Vellykket bruk av Scrum avhenger av at mennesker blir flinkere til å etterleve fem verdier:

Forpliktelse, Fokus, Åpenhet, Respekt og Mot

Scrum teamet forplikter seg til å oppnå målene sine og å støtte hverandre. Deres primære fokus er på arbeidet i Sprinten for å sikre en best mulig progresjon mot målene. Scrum-teamet og dets interessenter er åpne om arbeidet og utfordringene. Medlemmene av Scrum Teamet respekterer hverandre som kapable, uavhengige mennesker og blir respektert som sådan av menneskene de jobber med. Team-medlemmene har mot til å gjøre det rette og å jobbe med krevende problemer.

Disse verdiene gir retning til Scrum-teamets arbeid, handlinger og atferd. Beslutninger og aksjoner som tas, samt måten Scrum brukes på bør forsterke disse verdiene, ikke redusere eller undergrave dem. Medlemmene av Scrum Teamet lærer underveis og utforsker verdiene mens de jobber med Scrum sine eventer og artefakter. Når Scrum Teamet og menneskene de jobber med etterlever verdiene, kommer de empiriske Scrum-pilarene synlighet, inspeksjon og tilpasning til sin rett og bygger tillit.

Scrum Teamet

Den fundamentale enheten i Scrum er et lite team av mennesker, et Scrum Team. Scrum Teamet består av en Scrum Master, en Product Owner og Developers. Innenfor et Scrum Team er det ingen grupperinger eller hierarkier; Det er en samlet enhet av fagpersoner som er fokusert på ett mål om gangen, Produktmålet.

Scrum Team er kryssfunksjonelle, noe som betyr at medlemmene har alle ferdighetene som er nødvendige for å skape verdi i hver Sprint. De er også selvledende, noe som betyr at de internt bestemmer hvem som gjør hva, når og hvordan.

Scrum Teamet er lite nok til å være lettbent og kjapt, og stort nok til å fullføre betydelig arbeid i en Sprint, vanligvis 10 eller færre mennesker. Generelt har vi funnet at mindre team kommuniserer bedre og er mer produktive. Hvis teamene blir for store, bør de vurdere å omorganisere til flere samarbeidende Scrum Team, alle med fokus på det samme produktet. Derfor skal de ha felles produktmål, Product Backlog og Product Owner.

Scrum Teamet er ansvarlig for alle produktrelaterte aktiviteter - fra samarbeid med interessenter, verifisering, vedlikehold, drift, eksperimentering, forskning og utvikling, og alt annet som måtte være nødvendig. De er strukturert og bemyndiget av organisasjonen til å styre sitt eget arbeid. Scrum Teamets fokus og samhandling styrkes ved at de jobber i Sprinter i et bærekraftig tempo.

Hele Scrum-teamet er ansvarlig for å skape et verdifullt, nyttig Increment i hver Sprint. Scrum definerer tre spesifikke ansvarsforhold innen Scrum Team: Developers, Product Owner og Scrum Master.

Developers

Developers er de i Scrum Teamet som er dedikerte til å lage alt som er nødvendig for å slutføre et ferdig Increment i hver Sprint.

Den spesifikke kompetansen som Developers trenger er ofte brede og vil variere med arbeidsområdet. Imidlertid er Developers alltid ansvarlige for å:

- Lage en plan for Sprinten, Sprint Backlog;
- Leverer kvalitet ved å følge en definisjon av Ferdig;
- Tilpasse planen hver dag mot Sprint-målet og;
- Holde hverandre ansvarlige som profesjonelle utviklere.

Product Owner

Product Owner er ansvarlig for å maksimere verdien av produktet som følge av arbeidet til Scrum Teamet. Hvordan dette gjøres kan variere mye mellom ulike organisasjoner, Scrum Team og personer.

Product Owner er også ansvarlig for effektiv styring av Product Backlog, som inkluderer:

- Utarbeide og klart kommunisere produktmålet;
- Opprette og tydelig kommunisere Product Backlog elementer;
- Ordne Product Backlog elementer i prioritert rekkefølge, og;
- Sikre at Product Backlog er synlig, tilgjengelig og forstått.

Product Owner kan utføre det overnevnte arbeidet selv, eller delegere til andre. Uansett så forblir Product Owner ansvarlig.

For at Product Owner skal lykkes må hele organisasjonen respektere deres beslutninger. Disse beslutningene er synlige gjennom innholdet og rekkefølgen i Product Backlog, og gjennom det inspiserbare Incrementet på Sprint Review.

Product Owner er en person, ikke en komité. Product Owner kan uttrykke behovene til mange interessenter i Product Backlog. De som ønsker å endre Product Backlog, kan gjøre det ved å prøve å overbevise Product Owner.

Scrum Master

Scrum Master er ansvarlig for å etablere Scrum som definert i Scrum Guiden. De gjør dette ved å hjelpe alle med å forstå Scrum-teori og praksis, både innenfor Scrum Teamet og i organisasjonen.

Scrum Master er ansvarlig for Scrum Teamets effektivitet. De gjør dette ved å stimulere Scrum-teamet til å forbedre sin praksis, innenfor Scrum rammeverket.

Scrum Mastere er sanne ledere som støtter Scrum Teamene og den større organisasjonen de er en del av.

Scrum Master støtter Scrum Team på flere måter, inkludert:

- Coaching av teammedlemmene i selvløsløse og kryssfunksjonelt samarbeid;
- Hjelp Scrum Teamet med å fokusere på å skape Incrementer av høy kvalitet som tilfredsstillende definisjonen av Ferdig;
- Sørger for å fjerne hindringer for Scrum Teams støtter på og;
- Sikre at alle Scrum-eventene finner sted og er positive, produktive og holdes innenfor tidboksen.

Scrum Master støtter Product Owner på flere måter, inkludert:

- Hjelp med å finne teknikker for effektiv definisjon av produktmålet og styring av Product Backlog;
- Hjelp Scrum Teamet med å forstå behovet for klare og konsise Product Backlog elementer;
- Hjelp med å etablere empirisk produktplanlegging i et komplekst miljø og;
- Tilrettelegge for samarbeid med interessenter på forespørsel eller ved behov.

Scrum Master støtter organisasjonen på flere måter, inkludert:

- Ledelse, opplæring og coaching av organisasjonen i sin Scrum-adopsjonen;
- Planlegging og veiledning av Scrum-implementasjonen i organisasjonen;
- Hjelp ansatte og interessenter med å forstå og etterleve en empirisk tilnærming til komplekst arbeid og;
- Fjerne barrierer mellom interessenter og Scrum Team.

Scrum Eventer

Sprinten er en container for alle de andre eventene. Hver event i Scrum er en formell mulighet til å inspisere og tilpasse Scrum-artefakter. Disse eventene er spesielt designet for å skape den synligheten som kreves. Dersom man ikke gjennomfører eventer som foreskrevet resulterer dette i tapte muligheter til inspeksjon og tilpasning. Eventene brukes for å skape regelmessighet og for å minimere behovet for møter som ikke er definert i Scrum. Det er optimalt at alle eventene avholdes samme tid og sted hver gang for å redusere kompleksiteten.

Sprinten

Sprintene er hjerterytmen i Scrum, der ideer omdannes til verdi.

De er eventer med fast lengde på en måned eller mindre for å skape konsistens. En ny Sprint starter umiddelbart etter avslutningen av forrige Sprint.

Alt arbeid som kreves for å oppnå produktmålet, inkludert Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review og Sprint Retrospective, skjer i Sprintene.

Underveis i Sprinten:

- Det blir ikke gjort endringer som vil sette Sprint-målet i fare;
- Kvaliteten senkes ikke;
- Product Backlog blir raffinert etter behov og;
- Omfanget kan avklares og reforhandles med Product Owner etter hvert som man lærer.

Sprintene skaper forutsigbarhet ved å sikre inspeksjon og tilpasning av progresjon mot et Produkt mål minimum hver kalendermåned. Hvis Sprintens horisont er for lang kan Sprint-målet bli ugyldig, kompleksiteten og risikoen kan øke. Kortere Sprinter kan brukes til å generere flere læringssykluser og begrense risiko, kost og innsats til en mindre tidsramme. Hver Sprint kan betraktes som et kort prosjekt.

Det finnes mange ulike praksiser for å gi fremdriftsprognoser, slik som “burn-downs”, “burn-ups” eller kumulativ flyt. Selv om de kan være nyttige, erstatter de ikke viktigheten av empiri. I komplekse miljøer kan man aldri være sikker på hva som vil skje. Bare det som allerede har skjedd kan brukes til fremtidig beslutningstaking.

En Sprint kan bli kansellert hvis Sprint-målet blir verdiløst. Bare Product Owner har fullmakt til å avbryte en Sprint.

Sprint Planning

Sprint Planning starter Sprinten gjennom å detaljere arbeidet som skal gjøres i Sprinten. Hele Scrum teamet samarbeider for å lage en plan for Sprinten.

Product Owner sørger for at deltakerne er forberedt på å diskutere de viktigste Product Backlog elementene og hvordan de støtter opp om Produkt Målet. Scrum Teamet kan også invitere andre til å delta på Sprint Planning for å gi råd om nødvendig.

Sprint Planning svarer på:

Del 1: Hvorfor er denne Sprinten verdiskapende?

Product Owner foreslår hvordan produktet kan øke sin verdi og nytte i Sprinten. Hele Scrum Teamet samarbeider så for å definere Sprint målet. Sprint målet skal kommunisere hvorfor Sprinten er verdifull til interessenter. Sprint målet må være bestemt før Sprint Planning er ferdig.

Del 2: Hva kan bli Ferdig i Sprinten?

Gjennom diskusjoner med Product Owner velger Developers elementer fra Product Backlog som skal inkluderes i Sprinten. Scrum Teamet kan avgrense (raffinere) elementer gjennom denne prosessen, noe som gir økt felles forståelse og tillit.

Det kan være utfordrende å beslutte hvor mye som kan gjøres i en Sprint. Jo mer Developers vet om sin tidligere ytelse, tilgjengelig kapasitet og Definisjonen av Ferdig, desto tryggere vil de være i sin prognose for Sprinten.

Del 3: Hvordan vil det valgte arbeidet bli utført?

For hvert valgte Product Backlog element planlegger Developers arbeidet som er nødvendig for å lage et Increment som oppfyller Definisjonen av Ferdig. Dette gjøres ofte ved å nedbryte Product Backlog elementer i mindre oppgaver på en dag eller mindre. Hvordan dette gjøres bestemmes av Developers. Ingen andre forteller dem hvordan de kan gjøre om elementene til verdifullt Increment.

Sprint-målet, Product Backlog elementene som er valgt for Sprinten og planen for å levere dem blir sammen referert til som Sprint Backlog.

Sprint Planning har en maksimalt tidsboks på åtte timer for en måned Sprint. For kortere Sprinter er eventet kortere.

Daily Scrum

Hensikten med Daily Scrum er å inspisere fremdriften mot Sprint-målet og tilpasse Sprint Backlog etter behov, og justere det videre planlagte arbeidet.

Daily Scrum er et 15-minutters event for Developers i Scrum Teamet. For å redusere kompleksiteten holdes det på samme tid og sted hver dag gjennom Sprinten. Hvis Product Owner eller Scrum Master jobber aktivt med elementer i Sprint Backlog, deltar de som utviklere.

Developers kan velge hvilken struktur og teknikker de vil, så lenge deres Daily Scrum fokuserer på fremgang mot Sprint-målet og resulterer i en handlingsplan for neste arbeidsdag. Dette skaper fokus og forbedrer selvledelsen.

Daily Scrum forbedrer kommunikasjonen, identifiserer hindringer, fremmer raske beslutninger og eliminerer behovet for andre møter.

Daily Scrum er ikke den eneste gangen utviklere har anledning til å justere planen. De møtes ofte gjennom dagen for mer detaljerte diskusjoner om tilpasning og planlegging av resten av Sprintens arbeid.

Sprint Review

Hensikten med Sprint Review er å inspisere resultatet av Sprinten og bestemme fremtidige tilpasninger. Scrum Teamet presenterer resultatene av sitt arbeid for viktige interessenter og fremdriften mot produktmålet blir diskutert.

Scrum Teamet gjennomgår med interessentene hva som ble oppnådd i Sprinten og hva som har endret seg i omgivelsene. Basert på denne informasjonen samarbeider deltakerne om hva de skal gjøre videre. Product Backlog kan også bli justert for å møte nye muligheter. Sprint Review er en arbeidsøkt, og Scrum Teamet bør unngå å begrense det til en presentasjon.

Sprint Review er den nest siste hendelsen i Sprinten og har en tidsboks på maksimalt fire timer for en måneds Sprint. For kortere Sprinter er eventet kortere.

Sprint Retrospective

Hensikten med Sprint Retrospective er å lage en plan for å øke kvalitet og effektivitet.

Scrum Teamet inspiserer hvordan den siste Sprinten gikk med hensyn til personer, interaksjoner, prosesser, verktøy og deres Definisjon av Ferdig. Inspiserte elementer varierer ofte med arbeidsdomenet. Antagelser som førte dem på villspor identifiseres og utforskes. Scrum-teamet diskuterer hva som gikk bra under Sprinten, hvilke problemer de opplevde og hvordan disse problemene ble løst (eller ikke).

Scrum Teamet identifiserer hvilke endringene som må til for å forbedre effektiviteten. De mest effektive forbedringene blir iverksatt så snart som mulig. De kan gjerne legges til Sprint Backloggen for neste Sprint.

Sprint Retrospective avslutter Sprinten. Det er tidsbokset til maksimalt tre timer for en en-måneders Sprint. For kortere Sprinter er eventet kortere.

Scrum Artefakter

Scrum artefakter representerer arbeid eller verdi. De er designet for å maksimere synlighet av viktig informasjon. Dermed har alle som inspiserer artefaktene samme grunnlag for tilpasning.

Hver artefakt er en forpliktelse til å sikre synlighet av viktig informasjon og sette fokus slik at vi kan måle fremdrift:

- For Product Backlog er det produktmålet.
- For Sprint Backlog er det Sprint-målet.
- For Increment er det Definisjonen av Ferdig.

Disse forpliktelsene forsterker empiri og Scrum-verdiene for både Scrum Teamet og interessentene.

Product Backlog

Product Backlog utvikles over tid og er en ordnet liste over hva som er nødvendig for å forbedre produktet. Det er den eneste kilden til arbeid som Scrum Team utfører.

Product Backlog elementer som kan gjøres Ferdig av Scrum Teamet innenfor en Sprint, anses å være klare for Sprint Planning. De får vanligvis denne klarheten etter raffineringsaktiviteter. Product Backlog raffinering er å bryte ned og ytterligere definere Product Backlog elementene i mindre og mer presise elementer. Dette er en pågående aktivitet for å legge til detaljer, slik som en beskrivelse, rekkefølge og størrelse. Hvilke attributter som er nødvendig varierer med arbeidsdomenet.

Developers som skal utføre arbeidet er ansvarlige for å anslå størrelsen. Product Owner kan støtte Developers ved å hjelpe dem med å forstå og å gjøre ulike avveininger.

Forpliktelse: Produktmål

Produktmålet beskriver en fremtidig tilstand for produktet som kan tjene som et mål for Scrum Teamet å planlegge mot. Produktmålet er en del av Product Backlog. Resten av Product Backlog utvikler seg over tid for å definere "hva" som vil oppfylle produktmålet.

Et produkt er et verktøy for å levere verdi. Det har en klar grense, kjente interessenter og veldefinerte brukere eller kunder. Et produkt kan være en tjeneste, et fysisk produkt eller noe mer abstrakt.

Produktmålet er det langsiktige målet for Scrum Teamet. De må oppfylle (eller forlate) et mål før de setter i gang med det neste.

Sprint Backlog

Sprint Backlog består av Sprintmål (hvorfor), settet med Product Backlog-elementer valgt for Sprinten (hva), samt en handlingsplan for å levere Incrementet (hvordan).

Sprint Backlog er en plan av og for Developers. Den er et veldig synlig sanntidsbilde av arbeidet som Developers planlegger å utføre under Sprinten for å oppnå Sprint-målet. Følgelig oppdateres Sprint Backlog gjennom Sprinten etter hvert som mer læres. Sprint Backlog skal ha nok detaljer til at Developers kan inspisere fremdriften sin i Daily Scrum.

Forpliktelse: Sprintmål

Sprintmålet er det eneste målet for en Sprint. Sprintmålet er en forpliktelse for Developers, men gir også fleksibilitet når det gjelder å definere det nøyaktige arbeidet som må gjøres for å oppnå det. Sprintmålet skaper sammenheng og fokus, og oppfordrer Scrum Teamet til å jobbe sammen fremfor individuelt.

Sprintmålet formuleres under Sprint Planning og legges deretter til Sprint Backlog. Mens Developers jobber i en Sprint, har de Sprint-målet i fokus. Hvis arbeidet viser seg å være annerledes enn de forventet, samarbeider de med Product Owner for å justere omfanget av Sprint Backlog uten å påvirke Sprintmålet.

Increment

Et Increment er en konkret byggesten på vei mot produktmålet. Hvert Increment legges til alle tidligere Incrementer og blir grundig verifisert, slik at alle Incrementer fungerer sammen. For å gi verdi må Incrementet være brukbart.

Det er mulig å lage flere Incrementer i en Sprint. Summen av Incrementene presenteres på Sprint Review, for å få tilbakemeldinger og støtter dermed empiri. Incrementer kan leveres til interessenter før Sprintens slutt. Sprint Review bør aldri sees som en milepæl for å kunne levere verdi.

Arbeid som ikke oppfyller Definisjonen av Ferdig kan ikke betraktes som en del av et Incrementet.

Forpliktelse: Definisjon av Ferdig

Definisjonen av Ferdig er en formell beskrivelse av Incrementets tilstand når det oppfyller den kvalitetsstandard som kreves for produktet.

I det øyeblikket et Product Backlog element oppfyller Definisjonen av Ferdig, blir et Increment skapt.

Definisjonen av Ferdig skaper synlighet ved å gi alle en felles forståelse av hvilket arbeid som ble fullført som en del av Incrementet. Hvis et Product Backlog element ikke oppfyller Definisjonen av Ferdig, kan det verken leveres eller presenteres på Sprint Review. I stedet går den tilbake til Product Backlog for fremtidig vurdering.

Hvis definisjonen av Ferdig for et Increment er en del av organisasjonens standarder, må alle Scrum Teamene følge den som et minimum. Hvis det ikke finnes en standard i organisasjonen, må Scrum Teamene lage en Definisjon av Ferdig som er passende for produktet.

Developers er pålagt å overholde Definisjonen av Ferdig. Hvis det er flere Scrum-team som jobber sammen om et produkt, må de gjensidig definere og overholde den samme Definisjonen av Ferdig.

Sluttnote

Scrum er gratis og tilbys gjennom denne guiden. Scrum sine roller, møter, artefakter og regler er uforanderlige. Selv om det er mulig å kun implementere deler av Scrum så vil ikke resultatet være Scrum. Scrum eksisterer bare som en helhet og fungerer som en beholder for andre teknikker, metoder og praksiser.

Anerkjennelser

Menneskene

Av de mange tusen menneskene som har bidratt til Scrum ønsker vi å fremheve de som var betydningsfulle i starten: Jeff Sutherland som arbeidet sammen med Jeff McKenna og John Scumniotales, Ken Schwaber som arbeidet med Mike Smith og Chris Martin, og de jobbet også sammen. Mange andre har bidratt i påfølgende år og Scrum ville ikke vært så raffinert som det er i dag uten deres hjelp.

Scrum Guide historie

Ken Schwaber og Jeff Sutherland jobbet med å forme Scrum frem til 1995 da de co-presenterte Scrum på OOPSLA konferansen i 1995. Denne presentasjonen dokumenterte den læring som Ken og Jeff tilegnet seg i de første årene de brukte Scrum og var den første formelle definisjonen av Scrum.

Scrum Guiden dokumenterer Scrum slik det er utviklet og videreutviklet over 30+ år av Jeff Sutherland og Ken Schwaber. Andre kilder gir deg informasjon om mønstre, prosesser og innsikt som komplementerer Scrum rammeverket. Disse kan øke produktivitet, verdi, kreativitet og tilfredshet med resultatene man oppnår.

Scrum sin fulle historie er beskrevet andre steder. Scrum ble først brukt ved Individual Inc., Fidelity Investments, og IDX (nå GE Medical).

Oversettelse

Denne guiden har blitt oversatt til norsk fra den originale versjonen på engelsk som utarbeidet av Ken Schwaber og Jeff Sutherland. Den norske oversettelse er gjort av Benjamin Sommer og Geir Amsjø.

Translator Name(s) : Benjamin Sommer og Geir Amsjø

Translation Group Name: Lean Venture

Primary Contact Email: benjamin@leanventure.com

Website : www.leanventure.com / www.smidigkurs.no

Endringer fra 2017 Scrum Guide til 2020 Scrum Guide

Enda mindre normativ

Over årene har Scrum Guiden blitt noe mer normativ. 2020 versjonen har som mål å bringe Scrum Guiden tilbake til å være et minimalt, men tilstrekkelig rammeverk ved å fjerne eller myke opp normativt språk. F.eks så er spørsmålene i Daily Scrum fjernet, språket rundt PBI attributer er myket opp, det samme er gjort rundt retro elementer i Sprint Backlog, kortet ned Sprint cancellation avsnittet med mer.

Ett team, fokusert på ett produkt

Målet med dette er å fjerne konseptet med et eget team inne i teamet, noe som har ført til "proxy" or "oss og dem" atferd mellom PO og Dev Team. Det er nå ett Scrum Team fokusert på det samme målet, med tre forskjellige sett av ansvarsområder: PO, SM, og Developers.

Introduksjon av produktmål

Scrum Guiden 2020 introduserer konseptet med produktmål for å skape fokus for Scrum Teamet mot et større verdiskapende mål. Hver Sprint skal ta produktet nærmere produktmålet.

Ett hjem for Sprintmål, Definisjon av Ferdig og Produktmål

Tidligere Scrum Guider beskriver sprintmål og definisjon av Ferdig uten å knytte dem direkte til noe. De var ikke artefakter, men var løst knyttet til artefaktene. Med introduksjonen av produktmål bidrar 2020 versjonen til større klarhet rundt dette. Hver av de tre artefaktene har nå en forpliktelse knyttet til seg. For Product Backlog er det produktmålet, Sprint Backlog har et sprintmål, og Incrementet har Definisjon av Ferdig. De er tilstede for å skape synlighet og fokus når det gjelder fremdriften mot hvert artefakt.

Selv-ledelse over selv-organiserende

Tidligere Scrum Guider refererer til Development Teams som selv-organiserende, de kan velge hvem og hvordan arbeidet skal gjøres. Med mer fokus på Scrum Teamet, fremhever 2020 versjonen et selv-ledende Scrum Team, som velger hvem, hvordan og hva det skal jobbes med.

Tre deler i Sprint Planning

I tillegg til Sprint Planning delene "Hva" og "Hvordan" er det i 2020 Scrum Guiden fokusert på en tredje del, «Hvorfor», med referanse til sprintmålet.

Forenklet språk for et bredere publikum

I 2020 versjonen av Scrum Guiden har vi fjernet overflødig og vanskelig språk, og samtidig tatt bort referanser til IT (f.eks. testing, system, design, krav, etc). Scrum Guiden er nå kortere enn 13 sider.