

Vodič kroz Scrum™

Sveobuhvatni vodič kroz Scrum:
Pravila igre

Studeni 2017



Jeff Sutherland

Ken Schwaber

Napisali i održavaju tvorci Scruma: Ken Schwaber i Jeff Sutherland

HRVATSKI PRIJEVOD/ CROATIAN

Sadržaj

Svrha Vodiča kroz Scrum	4
Definicija Scruma	4
Gdje se sve koristi Scrum.....	5
Teorija Scruma.....	5
Vrijednosti Scruma	6
Scrum tim	6
Vlasnik proizvoda.....	7
Razvojni tim	7
Scrum Master	8
Događanja u Scrumu	9
Sprint	9
Planiranje Sprinta	10
Dnevni sastanak.....	12
Pregled Sprinta	13
Osvrt na Sprint.....	13
Artefakti u Scrumu.....	14
Popis stavki za proizvod.....	14
Popis stavki za Sprint.....	16
Inkrement	16
Transparentnost artefakata.....	16
Definicija “Gotovog”	17
Završna riječ.....	18
Priznanja	18
Ljudi	18
Povijest	18
Prijevod i pojašnjenja ključnih termina	18
Razlike između Vodiča kroz Scrum iz 2016. i 2017. godine	19
1. Dodano poglavlje Gdje se sve koristi Scrum:.....	19
2. Promijenjen sadržaj poglavlja o Scrum Masteru kako bi se dala jasnija slika role. Tekst sada glasi:.....	19

3. Dodano u poglavlje Usluge koje Scrum Master pruža Vlasniku proizvoda	19
4. Dopunjen prvi paragraf poglavlja o Dnevnom sastanku tako da sada glasi:.....	20
5. Dopunjeno poglavlje o Dnevnom sastanku kako bi se pojasnili ciljevi sastanka, uključivo i ovaj tekst:	20
6. Dodana pojašnjenja vezana uz vremenska ograničenja događanja u Scrumu:.....	20
7. Dodano u poglavlje o Popisu stavki za Sprint:.....	20
8. Dodano pojašnjenje u poglavlje o Inkrementu:	20

Svrha Vodiča kroz Scrum

Scrum je okvir za razvoj, isporuku i održavanje složenih proizvoda. Ovaj Vodič sadrži definiciju Scruma. Definicija se sastoji od uloga, događaja i artefakata (proizvoda ljudskog rada koji su nastali primjenom agilnih metoda) koji čine Scrum, kao i pravila koja ih povezuju. Autori Scruma su Ken Schwaber i Jeff Sutherland koji su napisali i objavili ovaj Vodič te ga zajedno održavaju.

Definicija Scruma

Scrum (imenica): Okvir (eng. *framework*) unutar kojeg ljudi mogu rješavati kompleksne probleme koji iziskuju prilagodljivost, i istovremeno učinkovito i kreativno isporučivati proizvode najviše moguće kvalitete.

Scrum je:

- Jednostavan
- Lako razumljiv
- Težak za potpuno usvojiti

Scrum je procesni okvir koji se koristi za upravljanje radom na složenim proizvodima još od ranih 1990-ih. Scrum nije proces, tehnika niti metoda. Scrum je prije svega okvir unutar kojeg možemo primijeniti različite procese i tehnike. Scrum razotkriva učinkovitost vašeg načina upravljanja razvojem proizvoda i tehnikama rada tako da možete kontinuirano unapređivati proizvod, tim i radno okruženje.

Scrum se kao okvir sastoji od Scrum timova i pripadajućih uloga, događanja, artefakata i pravila. Svaka komponenta unutar okvira služi određenoj svrsi i ključna je za uspjeh i korištenje Scruma.

Pravila Scruma povezuju uloge, događanja i artefakte, upravljajući odnosima i interakcijama među njima. Pravila Scruma su objašnjena u ovom dokumentu.

Specifični načini korištenja Scruma kao okvira se razlikuju od slučaja do slučaja i opisani su na drugim mjestima.

Gdje se sve koristi Scrum

Scrum je u početku zamišljen kao okvir za upravljanje razvojem proizvoda. Počevši od ranih 1990-ih, Scrum se koristi širom svijeta za:

1. Istraživanje i prepoznavanje potencijalnih tržišta, tehnologija i mogućnosti proizvoda;
2. Razvoj i poboljšavanje proizvoda;
3. Puštanje u rad proizvoda i njihovih poboljšanja, čak i po nekoliko puta dnevno;
4. Razvoj i održavanje programskih rješenja i usluga "u oblaku" (eng. *Cloud computing*; online, sigurnih i na zahtjev) i drugih operativnih okruženja za korištenje proizvoda;
5. Održavanje i osvježavanje proizvoda.

Scrum se koristi za razvoj softvera, hardvera, ugradbenog (eng. *embedded*) softvera, interaktivnih mreža, autonomnih vozila, škola, javnih uprava, marketinga, upravljanje radom organizacija i gotovo svega što koristimo u svakodnevnom životu, kao pojedinci i članovi društva.

Kako se kompleksnost tehnologije, tržišta i okruženja rapidno povećava, korisnost Scruma u upravljanju kompleksnošću se svakodnevno dokazuje.

Scrum se pokazao posebno učinkovit kod iterativnog i inkrementalnog prijenosa znanja. Naširoko se primjenjuje prilikom izrade proizvoda i usluga, kao i kod upravljanja organizacijom koja ih izrađuje.

Srž Scruma predstavlja mali tim pojedinaca. Takav tim je vrlo fleksibilan i prilagodljiv. Timovi mogu djelovati samostalno, kao više timova i kao mreže timova od više tisuća ljudi koji razvijaju, objavljuju, upravljaju i održavaju rad i proizvode rada. Suradnja se ostvaruje primjenom sofisticiranih razvojnih arhitektura i okruženja.

Kada se u ovom Vodiču upotrebljavaju riječi "razvijati" i "razvoj", misli se na kompleksan rad, kako je opisano u prethodnom dijelu.

Teorija Scruma

Scrum se temelji na teoriji iskustvene kontrole procesa, empirizmu. Empirizam¹ drži da znanje dolazi iz iskustva i odlučivanja temeljenog na onome što je poznato. Scrum primjenjuje iterativni i inkrementalni pristup za poboljšavanje predvidljivosti i kontrolu rizika. Tri stupa podupiru svaku primjenu iskustvene kontrole procesa: transparentnost, kontrola i prilagodba.

Transparentnost

Bitni aspekti procesa moraju biti vidljivi onima koji su odgovorni za rezultat. Transparentnost zahtijeva da ti aspekti budu definirani kroz zajednički standard, tako da promatrači dijele zajedničko razumijevanje o onome što se vidi.

¹ <https://hr.wikipedia.org/wiki/Empirizam>

Naprimjer:

- Svi sudionici moraju imati zajednički jezik koji se odnosi na proces; i,
- Sudionici koji obavljaju posao i oni koji provjeravaju novonastali inkrement moraju dijeliti istu definiciju "Gotovosti".

Sustav kontrole u Scrumu

Korisnici Scruma moraju često provjeravati artefakte i napredak prema Cilju sprinta kako bi na vrijeme prepoznali neželjena odstupanja. Kontrole ne bi trebale biti prečeste kako ne bi ometale rad. Najučinkovitije su kad ih provode vješti "kontrolori" i to na mjestu gdje se događa sami posao.

Prilagodba

Ako osoba koja vrši kontrolu ustvrdi da jedan ili više aspekata procesa odstupa od prihvatljivih granica, i da će rezultirajući proizvod biti neprihvatljiv, moraju se prilagoditi proces ili stvari koje su u procesu. Prilagodba se mora učiniti čim je to ranije moguće kako bi se umanjila daljnja odstupanja.

Scrum propisuje četiri formalna događanja za provjeru i prilagodbu, kako je opisano u dijelu dokumenta Događanja u Scrumu:

- Planiranje Sprinta (eng. *Sprint Planning*)
- Dnevni sastanak (eng. *Daily Scrum*)
- Pregled Sprinta (eng. *Sprint Review*)
- Osvrt na Sprint (eng. *Sprint Retrospective*)

Vrijednosti Scruma

Kada su vrijednosti koje karakteriziraju posvećenost, hrabrost, fokus, otvorenost i poštivanje ugrađene u Scrum tim i kada tim živi te vrijednosti, stupovi Scruma – transparentnost, provjera i prilagodba – oživljavaju i grade međusobno povjerenje. Članovi Scrum tima uče i istražuju te vrijednosti dok prolaze kroz događaje, uloge i artefakte u Scrumu.

Uspješna primjena Scruma ovisi o tome da ljudi postanu sve vještiji u življenju tih pet vrijednosti. Ljudi se osobno posvećuju postizanju ciljeva Scrum tima. Članovi tima imaju hrabrosti činiti pravu stvar i raditi na teškim problemima. Svi članovi tima se fokusiraju na posao i ciljeve Sprinta. Scrum tim i sve zainteresirane strane imaju dogovor da su otvoreni prema poslu i svim izazovima koji se pojavljuju rada. Članovi Scrum tima poštuju jedni druge i smatraju da su svi sposobni i neovisni ljudi.

Scrum tim

Scrum tim se sastoji od Vlasnika proizvoda (eng. *Product Owner*), Razvojnog tima i Scrum Mastera. Scrum timovi su samoorganizirajući i višefunkcionalni. Samoorganizirajući timovi biraju

način kako najbolje napraviti svoj posao, umjesto da im netko drugi izvan tima postavlja pravila. Višefunkcionalni timovi imaju sve potrebne vještine za dovršenje posla i ne ovise o drugima koji nisu članovi tima. Model tima u Scrumu je postavljen tako da iz članova tima izvuče što više fleksibilnosti, kreativnosti i produktivnosti. Sve se više pokazuje da je Scrum tim iznimno učinkovit za sve ranije navedene načine korištenja kao i za bilo koji drugi kompleksni posao.

Scrum tim isporučuje proizvode iterativno i inkrementalno, povećavajući pri tome prilike za davanje i primanje povratnih informacija (eng. *feedback*). Inkrementalne isporuke "Dovršenog" proizvoda osiguravaju da je potencijalno upotrebljiva verzija radećeg proizvoda uvijek dostupna.

Vlasnik proizvoda

Vlasnik proizvoda (eng. *Product Owner*) je odgovoran za uvećavanje vrijednosti proizvoda koji nastaje kao rezultat rada Razvojnog tima. Način na koji se to radi se može jako razlikovati od organizacije do organizacije, među Scrum timovima i pojedincima.

Vlasnik proizvoda je jedina osoba odgovorna za upravljanje Popisom stavki koje proizvod treba imati (eng. *Product Backlog*). Upravljanje tim Popisom uključuje:

- Jasno definiranje stavki na Popisu;
- Slaganje redosljedav stavki na Popisu kako bi se ciljevi i misije dostigli na najbolji mogući način;
- Optimiranje vrijednosti posla kojeg Razvojni tim odrađuje;
- Osiguravanje da je Popis stavki vidljiv, transparentan i jasan svima, te da pokazuje na čemu će sljedećem raditi Scrum tim; i,
- Osiguravanje da Razvojni tim razumije stavke s popisa do razine koja je potrebna.

Vlasnik proizvoda može raditi gore navedeni posao, ili ga može podijeliti s razvojnim timom. Ipak, na kraju Vlasnik proizvoda ostaje odgovoran.

Vlasnik proizvoda je jedna osoba. Vlasnik proizvoda može predstavljati želje zainteresiranih strana (eng. *stakeholders*) ali redosljed obavljanja pojedinih zadataka i prioritete određuje Vlasnik proizvoda.

Da bi Vlasnik proizvoda bio uspješan cijela organizacija mora poštovati njegove ili njezine odluke. Te odluke su vidljive u sadržaju i redosljedu stavki na Popisu. Nitko drugi ne može prisiliti tim raditi na nekim drugim zahtjevima.

Razvojni tim

Razvojni tim se sastoji od profesionalaca koji obavljaju posao na isporuci inkrementa "Gotovog" proizvoda koji se može pustiti u rad na kraju svakog Srinta. "Gotovi" inkrement se zahtijeva tokom Pregleda sprinta. Samo članovi Razvojnog tima rade na Inkrementu.

Razvojni timovi su ustrojani tako da im je organizacija dala slobodu da se sami dogovaraju i upravljaju svojim vlastitim poslom. Sinergija koja tako nastaje poboljšava sveukupnu efikasnost i efektivnost Razvojnog tima.

Razvojni timovi imaju sljedeće osobine:

- Sami se organiziraju. Nitko (čak ni Scrum Master) ne naređuje Razvojnog timu kako da pretvore Popis stavki za proizvod u inkremente potencijalno isporučivih funkcionalnosti;
- Razvojni timovi su višefunkcionalni, sa svim vještinama koje su timu potrebne za izradu inkrementa proizvoda;
- Scrum ne prepoznaje titule za članove Razvojnog tima, bez obzira na različita područja koja treba uzeti u obzir kao što su testiranje ili poslovna analiza; ovo pravilo nema iznimki;
- Scrum ne razlikuje pod-timove u Razvojnog timu, bez obzira na domene koje treba uzeti u obzir kao što su testiranje, arhitektura, operativna podrška ili poslovna analiza; i,
- Pojedini članovi Razvojnog tima mogu imati specijalizirane vještine i područja na koja se fokusiraju, ali odgovornost pripada Razvojnog timu kao cjelini.

Veličina razvojnog tima

Optimalna veličina Razvojnog tima je dovoljno mala da tim i dalje bude brz i istovremeno dovoljno velika da tim može napraviti značajnu količinu posla u okviru Srinta. Manje od tri člana Razvojnog tima umanjuju interakciju i kao posljedicu ima manju dobit u smislu produktivnosti. Manji Razvojni timovi se tokom Srinta mogu suočiti s problemima zbog ograničenog skupa vještina, što može onemogućiti Razvojni tim u isporuci potencijalno isporučivog inkrementa proizvoda. Više od devet članova znači i previše koordinacije unutar tima. Veliki Razvojni timovi generiraju previše kompleksnosti da bi iskustvena kontrola procesa bila korisna. Uloge Vlasnika proizvoda i Scrum Mastera nisu uključene u ovaj broj, osim ako i sami ne sudjeluju u obavljanju posla s Popisa stavki za Srint.

Scrum Master

Scrum Master je odgovoran za promoviranje i podršku Scrumu kako je definirano u Vodiču kroz Scrum. Scrum Masteri ovo čine tako da pomažu svima u razumijevanju teorije, prakse, pravila i vrijednosti Scruma.

Scrum Master je vođa-sluga (eng. *servant-leader*) za Scrum tim. Scrum Master pomaže ljudima izvan Scrum tima razumjeti koje su to njihove interakcije sa Scrum timom korisne a koje nisu. Scrum Master pomaže svima promijeniti način interakcije kako bi se maksimizirala vrijednost koju proizvodi Scrum tim.

Usluge koje Scrum Master pruža Vlasniku proizvoda

Scrum Master pruža usluge Vlasniku proizvoda na nekoliko načina:

- Osigurava da svi članovi Scrum tima razumiju ciljeve, opseg i domenu proizvoda na najbolji mogući način;
- Pronalazi tehnike za učinkovito upravljanje Popisom stavki koje proizvod treba imati;
- Pomaže Scrum timu kod razumijevanja potrebe za jasnim i konciznim stavkama s Popisa;
- Pomaže kod razumijevanja planiranja proizvoda u iskustvenom okruženju;
- Osigurava da Vlasnik proizvoda zna kako organizirati Popis stavki koje proizvod treba imati, tako da se maksimizira vrijednost;

©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.

- Pomaže kod razumijevanja i prakticiranja agilnosti; i,
- Facilitira događanja u Scrumu prema zahtjevima ili potrebama.

Usluge koje Scrum Master pruža Razvojnog timu

Scrum Master pruža usluge Razvojnog timu na nekoliko načina:

- Coach je Razvojnog timu prema samoorganizaciji i višefunkcionalnosti;
- Pomaže Razvojnog timu kod kreiranja visokovrijednih proizvoda;
- Uklanja prepreke koje Razvojnog timu stoje na putu;
- Olakšava događanja u Scrumu prema zahtjevima ili potrebama; i,
- Coach je Razvojnog timu u organizacijskom okruženju koje još uvijek nije u potpunosti usvojilo i razumjelo Scrum.

Usluge koje Scrum Master pruža organizaciji

Scrum Master pruža usluge svojoj organizaciji na nekoliko načina:

- Vodi i coach je organizaciji u prihvaćanju Scruma;
- Planira uvođenje Scruma u okviru organizacije;
- Pomaže zaposlenicima i zainteresiranim stranama kod razumijevanja i puštanja u rad Scruma i iskustvenog pristupa razvoju proizvoda;
- Uvodi promjene koje povećavaju produktivnost Scrum tima; i,
- Radi s drugim Scrum Masterima na povećanju efektivnosti primjene Scruma u okvirima organizacije.

Događanja u Scrumu

Propisana događanja se u Scrumu koriste kako bi se dobila redovitost i kako bi se umanjila potreba za sastancima koji nisu definirani u Scrumu. Svako događanje ima ograničeno maksimalno trajanje. Jednom kad Sprint počne, njegovo trajanje je fiksirano i ne može biti skraćeno ili produženo. Ostala događanja se mogu dovršiti kad god se ispuni njihova svrha, osiguravajući tako da se utroši odgovarajuće vrijeme bez nepotrebnih gubitaka tokom procesa.

Osim samog Srinta, koji sadrži sva ostala događanja, svako događanje je formalna prilika za kontrolu i prilagodbu. Ova događanja su posebno osmišljena tako da omoguće kritičnu transparentnost i kontrolu. Ako se bilo koje od ovih događanja preskoči, rezultat je smanjenje transparentnosti i gubitak prilike za kontrolu i prilagodbu.

Sprint

Šećer Scruma je Sprint, vremenski ograničeno od jednog mjeseca ili kraće tokom kojeg se kreira "Gotov" i upotrebljiv proizvod, koji se potencijalno može pustiti u rad. Najbolje je da Sprintevi imaju uvijek isto trajanje tokom razvoja proizvoda. Novi Sprint započinje odmah nakon završetka prethodnog.

Sprint se sastoji od Planiranja sprinta, Dnevni sastanaka, posla na razvoju proizvoda, Pregleda sprinta i Osvrta na sprint.

Tijekom Sprints:

- Ne rade se nikakve promjene koje bi mogle ugroziti Cilj sprinta;
- Željena kvaliteta se ne umanjuje; i,
- Vlasnik proizvoda i Razvojni tim mogu razjasniti i ponovno dogovoriti opseg posla, kako se saznaju nove informacije.

Svaki Sprint se može smatrati projektom koji traje ne duže od jednog mjeseca. Kao i projekti, Sprintevi služe postizanju nekog cilja. Svaki Sprint ima definiciju onog što se treba napraviti, zatim dizajn, prilagodljiv plan po kojem će se voditi posao i na kraju proizvod koji je rezultat rada.

Sprintevi su ograničeni na jedan kalendarski mjesec. U predugim Sprintevima postoji mogućnost promjene definicije onoga što treba napraviti, kompleksnost se može podići i rizik povećati. Sprintevi podižu predvidljivost tako što osiguravaju kontrolu i prilagodbu napretka prema Cilju sprinta najkasnije jednom mjesečno. Sprintevi također ograničavaju rizik troška na jedan kalendarski mjesec.

Otkazivanje Sprints

Sprint se može otkazati prije nego što je isteklo predviđeno vrijeme. Samo Vlasnik proizvoda ima autoritet otkazati Sprint, iako to može učiniti pod utjecajem zainteresiranih strana, Razvojnog tima ili Scrum Mastera.

Sprint će se otkazati ako Cilj sprinta postane nevažan. Ovo se može dogoditi ako tvrtka promijeni smjer ili se tržište ili tehnologija promijene. Općenito, Sprint se treba otkazati ako više nema smisla nastaviti raditi, uzimajući u obzir trenutno stanje stvari. Ali, kako su Sprintevi dosta kratki, otkazivanje rijetko kad ima smisla.

Kad se Sprint otkaže, sve dovršene i "Gotove" stavke s Popisa se pregledavaju. Vlasnik proizvoda ih obično prihvaća. Sve nedovršene stavke se ponovno procjenjuju i vraćaju natrag u Popis stavki koje proizvod treba imati. Posao koji je već napravljen vezano uz te stavke brzo gubi vrijednost i treba se često ponavljati procjenjivanje.

Otkazivanje Sprints troši resurse budući da se svi ponovno trebaju okupiti za novo Planiranje sprinta i njegov početak. Otkazivanje Sprints ima loš utjecaj na Scrum tim i vrlo je rijetko.

Planiranje Sprints

Posao kojeg treba napraviti u Sprintu se dogovara tokom Planiranja sprinta (eng. *Sprint Planning*). Taj plan je rezultat zajedničkog rada cijelog Scrum tima.

Planiranje sprinta ne traje duže od osam sati za jednomjesečni Sprint. Za kraće sprinteve i Planiranje je obično kraće. Scrum Master osigurava da se Planiranje dogodi i da sudionici razumiju njegovu svrhu. Scrum Master podučava članove tima kako da održe Planiranje u dogovorenim vremenskim okvirima.

Planiranje sprinta odgovara na sljedeća pitanja:

©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.

- Kakav Inkrement može biti isporučen kao rezultat predstojećeg Sprintsa?
- Kako će se to postići?

Tema br. 1: Što može biti napravljeno tokom ovog Sprintsa?

Razvojni tim predviđa koje će se funkcionalnosti razviti tokom Sprintsa. Vlasnik proizvoda dogovara cilj kojeg Sprint treba postići i stavke s Popisa koje će, ako se dovrše tokom Sprintsa, ostvariti Cilj sprintsa. Cijeli Scrum tim zajedno surađuje na razumijevanje posla tokom Sprintsa.

Informacije potrebne za ovaj sastanak su Popis stavki koje proizvod treba imati, predviđeni kapacitet Razvojnog tima tokom Sprintsa i podaci o prethodnim performansama Razvojnog tima. Broj stavki koje se odabiru s Popisa za uključenje u Sprint ovisi isključivo o Razvojnog timu. Jedino Razvojni tim može ocijeniti što može biti napravljeno u predstojećem Sprintsu.

Nakon što Razvojni tim predvidi koje stavke s Popisa će biti isporučene tokom sprintsa, cijeli Scrum tim definira Cilj sprintsa. Cilj sprintsa je onaj cilj kojeg će Razvojni tim dosegnuti tokom razvoja stavki s Popisa, i služi kao misao vodilja Razvojnog timu zašto razvijaju Inkrement.

Tema br. 2: Kako će se odraditi odabrani posao?

Nakon što je Cilj sprintsa postavljen i nakon što se za Sprint odaberu stavke s Popisa, Razvojni tim odlučuje kako će tokom Sprintsa izgraditi odabranu funkcionalnosti u "Gotovi" inkrement proizvoda. Stavke s Popisa stavki koje proizvod treba imati i plan za njihovu isporuku se zajedno zovu Popis stavki za sprint.

Razvojni tim obično počinje s dizajniranjem sustava i posla koji je potreban da se Popis stavki pretvori u radeći inkrement proizvoda. Taj posao može biti različitih veličina ili procijenjenog truda. Ipak, tokom Planiranja sprintsa se planira dovoljno posla da Razvojni tim može predvidjeti što se može napraviti u predstojećem Sprintsu. Do kraja sastanka Razvojni tim dekomponira posao koji se planira za prvih nekoliko dana Sprintsa, često usitnjeno do razine zadataka kojima treba jedan dan da se dovrše, često i kraće. Razvojni tim se sam organizira kako će preuzeti i napraviti posao s Popisa stavki za sprint, i tokom Planiranja sprintsa i kako je potrebno tokom samog Sprintsa.

Vlasnik proizvoda može pomoći u razjašnjavanju odabranih stavki s Popisa za proizvod, ali i na njima raditi promjene. Ako Razvojni tim zaključi da imaju previše ili premalo posla, moguće je ponovno pregovarati s Vlasnikom proizvoda oko odabranih Stavki. Razvojni tim također može pozvati i druge ljude kako bi im pomogli savjetima kod tehničkih ili poslovnih pitanja.

Do kraja Planiranja sprintsa Razvojni tim treba biti u mogućnosti objasniti Vlasniku proizvoda i Scrum Masteru kako namjeravaju raditi kao samoorganizirajući tim da bi postigli Cilj sprintsa i kreirali očekivani Inkrement.

Cilj Sprint

Cilj sprintsa je zadatak koji je postavljen za Sprint a kojeg je moguće dostići implementacijom stavki s Popisa za proizvod. Cilj sprintsa nastaje tokom Planiranja sprintsa i daje smjernice Razvojnog timu zašto ustvari rade na Inkrementu. Također, omogućava fleksibilnost Razvojnog timu

timu vezano uz funkcionalnosti implementirane tokom Sprints. Odabrane stavke s Popisa isporučuju jednu koherentnu funkcionalnost, koja može biti Cilj sprinta. Cilj sprinta isto tako može biti bilo koja smisljena cjelina koja će uvjetovati da Razvojni tim radi zajedno umjesto da svaki član tima radi na zasebnim inicijativama.

U svom radu Razvojni tim ima na umu Cilj sprinta. Ako se pokaže da je posao različit od onoga što je Razvojni tim očekivao, u suradnji s Vlasnikom produkta će se dogovoriti opseg Popisa stavki za sprint u okviru danog Sprints.

Dnevni sastanak

Dnevni sastanak (eng. *Daily Scrum*) je događanje ograničeno na 15 minuta tokom kojeg Razvojni tim usklađuje aktivnosti i planira sljedeća 24 sata. Ovo se postiže pregledom posla od posljednjeg Dnevnog sastanka i predviđanjem što se može napraviti prije sljedećeg. Dnevni sastanak se održava u isto vrijeme i na istom mjestu, kako bi se umanjila kompleksnost.

Članovi Razvojnog tima koriste Dnevni sastanak kako bi provjerili napredak prema Cilju sprinta i kako bi provjerili kakav je trend napretka prema dovršavanju Stavki s Popisa za sprint. Dnevni sastanak poboljšava vjerojatnost da će Razvojni tim dostići Cilj sprinta. Svaki dan članovi Razvojnog tima trebaju razumjeti kako namjeravaju raditi zajedno kao samoorganizirajući tim kako bi postigli Cilj sprinta i kreirali očekivani Inkrement do kraja Sprints.

Samu strukturu sastanka definira Razvojni tim. Može se održavati na različite načine sve dok pomaže zadržati fokus na napredak prema Cilju sprinta. Neki Razvojni timovi tokom sastanka koriste pitanja, dok se drugi više oslanjaju na razgovor. Ovdje je jedan primjer koja se pitanja mogu koristiti:

- Što sam napravio jučer a da je pomoglo Razvojnom timu dostići Cilj sprinta?
- Što ću napraviti danas da pomognem Razvojnom timu dostići Cilj sprinta?
- Vidim li kakve prepreke koje mogu onemogućiti mene i Razvojni tim u dostizanju Cilja sprinta?

Cijeli Razvojni tim ili samo pojedini članovi se često nalaze odmah nakon Dnevnog sastanka kako bi detaljnije prodiskutirali, prilagodili ili promijenili plan za ostatak posla u Sprints.

Scrum Master osigurava da Razvojni tim ima Dnevni sastanak, ali su članovi Razvojnog tima odgovorni za njegovo vođenje. Scrum Master podučava članove Razvojnog tima kako držati Dnevni sastanak u okviru od 15 minuta.

Dnevni sastanak je interni sastanak članova Razvojnog tima. Ako su prisutne i druge osobe, Scrum Master osigurava da ga one ne ometaju.

Dnevni sastanak poboljšava komunikaciju, čini druge sastanke nepotrebnima, prepoznaje prepreke u razvoju kako bi se mogle ukloniti, naglašava i promovira brzo donošenje odluka i poboljšava razinu znanja kod članova Razvojnog tima. Ovo je ključni sastanak za kontrolu i prilagodbu.

Pregled Sprinta

Pregled sprinta (eng. *Sprint Review*) se održava na kraju Sprinta s ciljem kontrole Inkrementa i, ako je potrebno, prilagodbe Popisa stavki za proizvod. Tokom Pregleda sprinta Scrum tim i ključne zainteresirane strane zajedno prolaze kroz Inkrement proizvoda koji je nastao tokom Sprinta. Temeljeno na tim informacijama i svim promjenama na Popisu stavki koje su nastale tokom Sprinta, sudionici zajedno dogovaraju koje sljedeće stvari se mogu napraviti kako bi se povećala vrijednost. Ovo nije statusni već neformalni sastanak, a svrha prezentacije Inkrementa je dobiti povratnu informaciju i potaknuti suradnju.

Pregled sprinta traje ne duže od četiri sata za jednomjesečne sprinteve. Za kraće sprinteve ovaj sastanak je obično kraći. Scrum Master osigurava da se Pregled sprinta dogodi i da sudionici razumiju njegovu svrhu. Scrum Master podučava sve sudionike kako se držati vremenskog ograničenja.

Pregled sprinta uključuje sljedeće elemente:

- Sudionici su Scrum tim i ključne zainteresirane strane koje poziva Vlasnik proizvoda;
- Vlasnik proizvoda objašnjava koje stavke s Popisa za proizvod su "Gotove" a koje stavke još nisu završene ("Gotove");
- Razvojni tim diskutira što je prošlo dobro tokom Sprinta, na koje su probleme naletjeli i kako su ti problemi bili riješeni;
- Razvojni tim pokazuje posao koji je "Gotov" i odgovara na pitanja o Inkrementu;
- Vlasnik proizvoda diskutira Popis stavki za proizvod u njegovom trenutnom stanju. Oni ili ona projicira moguće datume dovršetka, temeljeno na dosadašnjem napretku (ako je potrebno);
- Cijela skupina zajedno diskutira što će se sljedeće raditi, tako da Pregled sprinta daje korisne informacije za sljedeće Planiranje sprinta;
- Pregled tržišta ili mogućeg načina korištenja proizvoda može promijeniti koja je sljedeća najvrjednija stvar za napraviti; i,
- Pregled vremenskog plana, budžeta, potencijalnih mogućnosti i tržišta za sljedeće očekivano izdanje proizvoda.

Ishod Pregleda sprinta je po potrebi prilagođeni Popis stavki za proizvod koji tako definira moguće stavke za sljedeći sprint. Popis stavki se može i općenito prilagoditi tako da oslikava nove prilike.

Osvrt na Sprint

Osvrt na Sprint (eng. *Sprint Retrospective*) je prilika da se Scrum tim osvrne na sebe i svoj način rada i da napravi plan za poboljšanja koja će se primijeniti tokom sljedećeg Sprinta.

Osvrt na Sprint se događa nakon Pregleda sprinta a prije sljedećeg Planiranja sprinta. Ovaj sastanak ne traje duže od tri sata za jednomjesečne sprinteve. Za kraće sprinteve sastanak je obično kraći. Scrum Master osigurava da se sastanak dogodi i da sudionici razumiju njegovu svrhu.

©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 Master osigurava da se ovaj sastanak održava u pozitivnom i produktivnom duhu i podučava sve kako se zadržati u vremenskom okviru. Scrum Master na sastanku sudjeluje kao ravnopravan član tima iz perspektive odgovornosti za Scrum kao proces.

Svrha Osvrta na Sprint je:

- Kontrola kako je prošao prethodni Sprint, s obzirom na ljude, njihove odnose, proces i alate;
- Prepoznavanje i slaganje po važnosti glavnih stavki koje su prošle dobro i koja su potencijalna unapređenja; i,
- Napraviti plan za uvođenje poboljšanja u način na koji Scrum tim radi svoj posao.

Scrum Master ohrabruje Scrum tim da unaprijedi svoj razvojni proces i način rada u okviru Scruma, kako bi rad u timu bio efektivniji i ugodniji. Scrum tim tokom svakog Osvrta na Sprint planira na koji će način podići kvalitetu proizvoda tako što će primjereno prilagoditi svoj radni proces ili definiciju "Gotovog", ako je potrebno i nije u sukobu s proizvodom ili standardima u organizaciji.

Do kraja Osvrta na Sprint, Scrum tim treba imati prepoznata poboljšanja koja će uvesti u svoj način rada tokom sljedećeg Srinta. Uvođenje u rad ovih poboljšanja tokom sljedećeg Srinta je prilagodba na kontrolu samog Scrum tima. Iako se poboljšanja mogu uvesti bilo kad, Osvrt na Sprint daje formalnu priliku za fokusiranje na kontrolu i prilagodbu.

Artefakti u Scrumu

Artefakti u Scrumu predstavljaju posao ili vrijednosti koje daju transparentnost i prilike za kontrolu i prilagodbu. Artefakti definirani u Scrumu su posebno dizajnirani da maksimalno povećavaju transparentnost ključnih informacija tako da svi na jednak način razumiju dati artefakt.

Popis stavki za proizvod

Popis stavki za proizvod (eng. Product Backlog) je poredani popis svega što bi moglo biti potrebno u proizvodu i predstavlja jedinstveni izvor zahtjeva za bilo kakve izmjene koje će se raditi na proizvodu. Vlasnik proizvoda je odgovoran za Popis stavki za proizvod, uključujući sadržaj, dostupnost i redoslijed stavki na popisu.

Popis stavki za proizvod nikad nije kompletan. U najranijoj fazi popis sadrži samo one stavke koje su poznate na početku i one zahtjeve koji se u tom trenutku najbolje razumiju. Popis se razvija kako se razvija i proizvod i okruženje u kojem će proizvod biti korišten. Popis je dinamičan; stalno se mijenja kako bi se prepoznalo što je sve potrebno proizvodu kako bi zadovoljio potrebe, bio koristan i imao tržišnu vrijednost. Sve dok postoji proizvod, postoji i njegov Popis stavki.

Popis stavki za proizvod prikazuje sve značajke, funkcije, zahtjeve, unapređenja i popravke koje čine izmjene koje treba napraviti na proizvodu u nekom od budućih izdanja. Atributi Stavki na

Popisu su opis, redoslijed, procjena veličine i vrijednost. Često se uključuju i opisi testova kojima će se dokazati da dovršena stavka stvarno i "Gotova".

Kako se proizvod koristi i dobiva na vrijednosti, i kako tržište daje povratnu informaciju, Popis stavki postaje veći i detaljniji. Zahtjevi se nikad ne prestaju mijenjati, tako da je Popis stavki živi artefakt. Promjene u poslovnim zahtjevima, uvjetima na tržištu ili tehnologiji mogu prouzročiti promjene na Popisu stavki.

Više Scrum timova često zajedno rade na istom Popisu. Jedan Popis stavki se koristi kako bi opisao predstojeći posao za proizvod. U tom slučaju se može koristiti atribut koji grupira stavke.

Razjašnjavanje stavki s Popisa (eng. Refinement) je aktivnost tijekom koje se stavkama dodaju detalji, procjene i redoslijed. Ovo je kontinuirani proces tijekom kojeg Vlasnik proizvoda i Razvojni tim surađuju na detaljima stavki. Tokom razjašnjavanja, stavke se pregledavaju i mijenjaju. Scrum tim određuje kako i kad se to razjašnjavanje događa. Razjašnjavanje obično ne traje duže od 10% kapaciteta Razvojnog tima. Ipak, Vlasnik proizvoda može dopunjavati stavke na Popisu kad god smatra da je to korisno i prema vlastitim potrebama.

Stavke na Popisu koje su pri vrhu su obično jasnije i sadrže više detalja nego one koje su ispod. Temeljeno na većoj jasnoći i povećanim detaljima se mogu dati i preciznije procjene; što je stavka niže na popisu tako ima i manje detalja. Stavke na kojima će Razvojni tim raditi tokom predstojećeg sprinta su tako razjašnjene da svaka stavka može u razumnoj mjeri biti "Gotova" u vremenski ograničenom Sprintu. Stavke s popisa koje razvojni tim može dovršiti tijekom jednog sprinta se smatraju "spremnima" za odabir u Planiranju sprinta. Stavke obično postanu tako transparentne tokom gore opisanih aktivnosti na razjašnjavanju.

Razvojni tim je odgovoran za sve procjene. Vlasnik proizvoda može utjecati na Razvojni tim pomažući mu u razumijevanju i dogovaranju načina implementacije, ali ljudi koji izvode radove daju konačnu procjenu.

Praćenje napretka prema Cilju

Posao koji je preostao do dostizanja cilja se može zbrojiti u bilo kojem trenutku. Vlasnik proizvoda prati taj ukupni preostali posao najmanje tijekom svakog Pregleda sprinta. Vlasnik proizvoda uspoređuje preostali posao s onim koji je preostao tijekom ranijih Pregleda sprinteva, kako bi stekao dojam o napretku, odnosno dovršenju predviđenog posla u željenom vremenskom okviru za ostvarenje cilja. Ova informacija je transparentna i dostupna svim ključnim zainteresiranim stranama.

Koriste se različite metode projekcije napretka, kao što su "burn-down" i "burn-up" dijagram, ili dijagram kumulativnog toka (CFD; eng. *cummulative flow diagram*). Iako se pokazalo da su te metode dosta korisne, one ne mogu zamijeniti važnost iskustva. U složenim okruženjima ne možemo znati što će se dogoditi, a samo ono što se već dogodilo se može koristiti za donošenje budućih odluka.

Popis stavki za Sprint

Popis stavki za Sprint (eng. *Sprint Backlog*) je skup stavki s Popisa za proizvod koji je odabran za Sprint, zajedno s planom za isporuku Inkrementa proizvoda i ostvarivanjem Cilja sprinta. Popis stavki za Sprint je predviđanje Razvojnog tima koje će funkcionalnosti biti u sljedećem Inkreментu i posla kojeg je potrebno odraditi da se funkcionalnosti isporuče u "Gotov" Inkrement.

Popis stavki za Sprint čini vidljivim sav posao kojeg Razvojni tim identificira kao nužan kako bi se dosegnoo Cilj sprinta. Kako bi se osiguralo kontinuirano poboljšavanje, Popis stavki za Sprint sadrži barem jedno poboljšanje procesa visokog prioriteta koje je Razvojni tim identificirao u prethodnom Osvrtu na Sprint.

Popis stavki za Sprint je plan s dovoljno detalja tako da se promjene u napretku mogu razumjeti tokom Dnevnog sastanka. Te promjene se događaju kako Razvojni tim radi na planu i kako saznaje više o poslu koji je potreban da se ostvari Cilj sprinta.

Kada se ukaže potreba za novim poslom, Razvojni tim ga dodaje u Popis stavki za Sprint. Kako se posao odrađuje i dovršava, dopunjava se i procijenjeni preostali posao. Kada se dijelovi plana pokažu nepotrebnim, uklanjaju se. Samo Razvojni tim može promijeniti Popis stavki za Sprint tokom Sprinta. Popis stavki za sprint je svima vidljiva slika posla u realnom vremenu kojeg Razvojni tim planira dovršiti tijekom Sprinta, i pripada isključivo Razvojnog timu.

Praćenje napretka Sprinta

U bilo kojem trenutku tokom Sprinta moguće je zbrojiti ukupni preostali posao u Popisu stavki za sprint. Razvojni tim prati ukupni preostali posao najmanje tokom svakog Dnevnog sastanka kako bi procijenio vjerojatnost dostizanja Cilja sprinta. Prateći preostali posao kroz Sprint, Razvojni tim može upravljati svojim napretkom.

Inkrement

Inkrement je zbroj svih Stavki s Popisa za proizvod koje su dovršene tokom Sprinta i vrijednost inkremenata svih prethodnih Sprinteva. Na kraju Sprinta novi Inkrement mora biti "Gotov", što znači da mora biti u upotrebljivom stanju i mora biti sukladan timskoj definiciji "Gotovog". Svaki Inkrement podliježe kontroli i predstavlja završen posao na kraju svakog Sprinta. Inkrement je korak naprijed prema viziji ili cilju i mora biti u upotrebljivom stanju, bez obzira je li Vlasnik proizvoda odlučio pustiti Inkrement u rad ili ne.

Transparentnost artefakata

Scrum se temelji na transparentnosti. Odluke koje su potrebne za povećanje vrijednosti i kontrolu rizika se donose na temelju percipiranog stanja artefakata. Ove odluke imaju zdravu osnovicu ako je transparentnost potpuna. U onoj mjeri u kojoj nedostaje transparentnosti, toliko i odluke mogu biti nedovoljno kvalitetne, vrijednost se umanjuje, a rizik raste.

Scrum Master mora surađivati s Vlasnikom proizvoda, Razvojn timerom i drugim uključenim stranama kako bi razumjeli jesu li artefakti potpuno transparentni. Postoje prakse kako se nositi s nepotpunom transparentnošću; Scrum Master mora pomoći svima kako bi se koristile najprimjerenije prakse u slučaju nedostatka potpune transparentnosti. Scrum Master može prepoznati nepotpunu transparentnost tako što provjerava artefakte, prepoznaje obrasce, sluša pažljivo što se govori i prepoznaje razliku između očekivanih i stvarnih rezultata.

Posao Scrum Mastera je raditi sa Scrum timom i cijelom organizacijom kako bi se povećala transparentnost artefakata. Taj posao obično uključuje učenje, uvjeravanje i promjene. Transparentnost se ne pojavljuje preko noći, ali postoji put prema njoj.

Definicija "Gotovog"

Kada su Stavke s Popisa za proizvod ili Inkrement opisane kao "Gotove", svi moraju razumjeti što "Gotovo" znači. Iako se definicija "Gotovog" razlikuje od tima do tima, članovi tima moraju dijeliti razumijevanje što znači da je posao dovršen, kako bi se osigurala transparentnost. Navedeno je definicija "Gotovog" za Scrum tim i koristi se kako bi se ocijenilo je li posao na Inkreментu proizvoda dovršen.

Ista definicija služi i članovima Razvojn timerom tima kako bi znali koliko stavki s Popisa za proizvod mogu odabrati tijekom Planiranja sprinta. Svrha svakog Sprinta je isporučiti Inkrement funkcionalnosti koje se mogu pustiti u rad i koje su sukladne trenutnoj definiciji "Gotovog" tog konkretnog Scrum tima.

Razvojni tim isporučuje inkrement funkcionalnosti proizvoda tokom svakog Sprinta. Inkrement se može koristiti tako da Vlasnik proizvoda može odmah odlučiti pustiti ga u rad. Ako je definicija "Gotovog" dio dogovora, standarda ili uputa na razini razvojne organizacije, svi Scrum timovi je moraju slijediti kao minimum.

Ako definicija "Gotovog" za Inkrement nije dogovorena na razini razvojne organizacije, Razvojni tim kao dio Scrum tima mora napraviti svoju, koja je odgovarajuća za proizvod. Ako više Scrum timova radi na sustavu ili produktu koji će se pustiti u rad, razvojni timovi iz svih Scrum timova moraju zajedno napraviti definiciju "Gotovog".

Svaki Inkrement je dodatak na sve ranije Inkremente. Također, svaki Inkrement je i detaljno testiran, kako bi se osiguralo da svi Inkrementi rade zajedno.

Kako Scrum timovi sazrijevaju, za očekivati je da će se njihove definicije "Gotovog" proširivati kako bi uključile strože i preciznije kriterije za ostvarivanje više kvalitete. Svaki proizvod ili sustav treba imati definiciju "Gotovog" koja je standardna za svaki posao koji se na njima radi.

Završna riječ

Scrum je besplatan i objašnjen je u ovom Vodiču. Uloge u Scrumu, artefakti, događanja i pravila su nepromjenjivi i iako se mogu primijeniti samo dijelovi, rezultat nije Scrum. Scrum postoji samo kao cjelina i funkcionira dobro kao okruženje za druge tehnike, metodologije i prakse.

Priznanja

Ljudi

Od tisuća ljudi koji su doprinijeli razvoju Scruma, trebamo izdvojiti one koji su bili ključni u početku. Jeff Sutherland je radio s Jeffom McKennom i Johnom Scumniotalesom, a Ken Schwaber je radio s Mikeom Smithom i Chrisom Martinom. Uz to, svi oni su radili i zajedno. Mnogi drugi su doprinijeli u godinama koje su slijedile i bez njihove pomoći Scrum ne bi bio toliko jasan kao što je danas.

Povijest

Ken Schwaber i Jeff Sutherland su zajedno prvi put prezentirali Scrum 1995. godine na konferenciji OOPSLA. Ova prezentacija je u osnovi dokumentirala znanja koja su Ken i Jeff stekli tokom prethodnih godina primjenjujući Scrum. Na navedenoj konferenciji su i prvi put formalno objavili definiciju Scruma.

Povijest Scruma je opisana na drugim mjestima. Da damo počast prvim organizacijama gdje je isproban i usavršen, spomenut ćemo Individual, Inc., Fidelity Investments, i IDX (danas GE Health).

Vodič kroz Scrum dokumentira Scrum kako su ga razvili i održavaju Jeff Sutherland i Ken Schwaber već 20 i više godina. Drugi izvori će vam donijeti obrasce, procese i uvide koji dopunjuju Scrum kao okvir, i koji će vam poboljšati produktivnost, vrijednost, kreativnost i zadovoljstvo.

Prijevod i pojašnjenja ključnih termina

Ovaj Vodič kroz Scrum je s engleskog jezika preveo Davor Čengija (email: davor.cengija@gmail.com, twitter: [@davorcengija](https://twitter.com/davorcengija))

Savjetima i korekcijama su mu posebno pomogli Amir Hasanović (hasanovic.amir@gmail.com) i Goran Kelečić (gkelecic@gmail.com).

Razlike između Vodiča kroz Scrum iz 2016. i 2017. godine

1. Dodano poglavlje Gdje se sve koristi Scrum:

Scrum je u početku zamišljen kao okvir za upravljanje razvojem proizvoda. Počevši od ranih 1990-ih, Scrum se koristi širom svijeta za:

1. Istraživanje i prepoznavanje potencijalnih tržišta, tehnologija i mogućnosti proizvoda;
2. Razvoj i poboljšavanje proizvoda;
3. Puštanje u rad proizvoda i njihovih poboljšanja, čak i po nekoliko puta dnevno;
4. Razvoj i održavanje programskih rješenja i usluga "u oblaku" (eng. *Cloud computing*; online, sigurnih i na zahtjev) i drugih operativnih okruženja za korištenje proizvoda;
5. Održavanje i osvježavanje proizvoda.

Scrum se koristi za razvoj softvera, hardvera, ugradbenog (eng. *embedded*) softvera, interaktivnih mreža, autonomnih vozila, škola, javnih uprava, marketinga, upravljanje radom organizacija i gotovo svega što koristimo u svakodnevnom životu, kao pojedinci i članovi društva.

Kako se kompleksnost tehnologije, tržišta i okruženja rapidno povećava, korisnost Scruma u upravljanju kompleksnošću se svakodnevno dokazuje.

Scrum se pokazao posebno učinkovit kod iterativnog i inkrementalnog prijenosa znanja. Naširoko se primjenjuje prilikom izrade proizvoda i usluga, kao i kod upravljanja organizacijom koja ih izrađuje.

Srž Scruma predstavlja mali tim pojedinaca. Takav tim je vrlo fleksibilan i prilagodljiv. Timovi mogu djelovati samostalno, kao više timova i kao mreže timova od više tisuća ljudi koji razvijaju, objavljuju, upravljaju i održavaju rad i proizvode rada. Suradnja se ostvaruje primjenom sofisticiranih razvojnih arhitektura i okruženja.

Kada se u ovom Vodiču upotrebljavaju riječi "razvijati" i "razvoj", misli se na kompleksan rad, kako je opisano u prethodnom dijelu.

2. Promijenjen sadržaj poglavlja o Scrum Masteru kako bi se dala jasnija slika role. Tekst sada glasi:

Scrum Master je odgovoran za promoviranje i podršku Scrumu kako je definirano u Vodiču kroz Scrum. Scrum Masteri ovo čine tako da pomažu svima u razumijevanju teorije, prakse, pravila i vrijednosti Scruma.

Scrum Master je vođa-sluga (eng. *servant-leader*) za Scrum tim. Scrum Master pomaže ljudima izvan Scrum tima razumjeti koje su to njihove interakcije sa Scrum timom korisne a koje nisu. Scrum Master pomaže svima promijeniti način interakcije kako bi se maksimizirala vrijednost koju proizvodi Scrum tim.

3. Dodano u poglavlje Usluge koje Scrum Master pruža Vlasniku proizvoda

Osigurava da svi članovi Scrum tima razumiju ciljeve, opseg i domenu proizvoda na najbolji mogući način

©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. Dopunjen prvi paragraf poglavlja o Dnevnom sastanku tako da sada glasi:

Dnevni sastanak (eng. *Daily Scrum*) je događanje ograničeno na 15 minuta tokom kojeg Razvojni tim usklađuje aktivnosti i planira sljedeća 24 sata. Ovo se postiže pregledom posla od posljednjeg Dnevnog sastanka i predviđanjem što se može napraviti prije sljedećeg. Dnevni sastanak se održava u isto vrijeme i na istom mjestu, kako bi se umanjila kompleksnost.

5. Dopunjeno poglavlje o Dnevnom sastanku kako bi se pojasnili ciljevi sastanka, uključivo i ovaj tekst:

Samu strukturu sastanka definira Razvojni tim. Može se održavati na različite načine sve dok pomaže zadržati fokus na napredak prema Cilju sprinta. Neki Razvojni timovi tokom sastanka koriste pitanja, dok se drugi više oslanjaju na razgovor. Ovdje je jedan primjer koja se pitanja mogu koristiti:

- Što sam napravio jučer a da je pomoglo Razvojnom timu dostići Cilj sprinta?
- Što ću napraviti danas da pomognem Razvojnom timu dostići Cilj sprinta?
- Vidim li kakve prepreke koje mogu onemogućiti mene i Razvojni tim u dostizanju Cilja sprinta?

6. Dodana pojašnjenja vezana uz vremenska ograničenja događanja u Scrumu:

Kad se spominje dužina trajanja događanja (Planiranje Sprinta, Pregled Sprinta, Osvrt na Sprint), koristi se izraz "ne traje duže od", kako bi se izbjegla pitanja trebaju li spomenuta događanja trajati naznačeno vrijeme. Umjesto toga, pojašnjava se da su to maksimalna rezervirana vremena za specifično događanje.

7. Dodano u poglavlje o Popisu stavki za Sprint:

Kako bi se osiguralo kontinuirano poboljšavanje, Popis stavki za Sprint sadrži barem jedno poboljšanje procesa visokog prioriteta koje je Razvojni tim identificirao u prethodnom Osvrtu na Sprint.

8. Dodano pojašnjenje u poglavlje o Inkrementu:

Svaki Inkrement podliježe kontroli i predstavlja završen posao na kraju svakog Sprinta. Inkrement je korak naprijed prema viziji ili cilju i mora biti u upotrebljivom stanju, bez obzira je li Vlasnik proizvoda odlučio pustiti Inkrement u rad ili ne.