

كين شوابر و جيف سذرلاند

دليل Scrum

دليل Scrum الكامل: قواعد اللعبة

نوفمبر 2020

الغرض من دليل Scrum

قمنا بتطوير Scrum (سكرم) في بداية التسعينات ومن ثم كتبنا النسخة الأولى من دليل Scrum سنة 2010 لمساعدة الجميع حول العالم على فهم Scrum ومنذ ذلك الوقت تم تحديث هذا الدليل عبر سلسلة من التحديثات الصغيرة ونحن جميعاً نقف خلف هذا الدليل.

يحتوي دليل Scrum على التعريف الخاص بـ Scrum حيث نجد أن كل عنصر من إطار عمل Scrum يخدم غرضاً محدداً أساسياً يساهم في القيمة والنتائج العامة المتحققة من Scrum. أي تغيير في أفكار التصميم الأساسية لـ Scrum أو إهمال لأحد العناصر أو عدم اتباع القواعد ما هو إلا محاولة للتغطية على صعوبات موجودة وبالتالي يحد من الفوائد المرجوة من Scrum لدرجة أنه من الممكن أن يصبح عديم الفائدة.

لقد قمنا بمتابعة الاستخدام المتنامي لـ Scrum في عالم يزداد تعقيداً و مما زادنا توجعاً هو ان نرى تبنى استخدام Scrum في العديد من المجالات التي تتسم بالتعقيد فيما دون تطوير منتجات البرمجيات حيث كانت جذور البداية لـ Scrum. يتسع استخدام Scrum ليشمل المطورين، الباحثين، المحللين، العلماء وتخصصات أخرى عديدة. نحن هنا في Scrum نستخدم كلمة "المطورين" للتبسيط وليس للاستبعاد وبالتالي إذا كنت تستخدم و تستفيد من Scrum فيمكنك اعتبار نفسك مشمولاً بهذا الوصف.

أثناء قيامك باستخدام Scrum ستقوم باكتشاف وتطبيق واستنباط الأنماط والإجراءات والرؤى التي تلائم إطار عمل Scrum. وصف هذه الأنماط والإجراءات والرؤى هو خارج نطاق دليل Scrum لأنها تختلف حسب السياق ومن مستخدم إلى آخر. مثل هذه الإجراءات العملية التي يتم استخدامها أثناء تطبيق Scrum تختلف بشكل كبير من مستخدم لأخر ويمكن الحصول على معلومات بخصوصها من مصادر أخرى.

كين شوابر و جيف سذرلاند في نوفمبر 2020

© 2020 Ken Schwaber and 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.

2	الغرض من دليل Scrum
4	قائمة المصطلحات*
5	نظرية Scrum
6	قيم Scrum
6	Scrum Team (فريق سكرم)
7	Developers (المطورون)
7	Product Owner (مالك المنتج)
8	Scrum Master (خبير سكرم)
8	Scrum فعاليات
9	Sprint (السيرنت)
9	Sprint Planning (التخطيط للسيرنت)
10	Daily Scrum (السكرم اليومي)
10	Sprint Review (استعراض السيرنت)
11	مخرجات Scrum
11	Product Backlog (قائمة عمل المنتج)
12	Sprint Backlog (قائمة عمل السيرنت)
12	Increment (جزء المنتج)
13	الالتزام: Definition of Done
14	خاتمة
14	شكر
14	أشخاص
14	التاريخ
14	ترجمة
15	التغييرات بين دليل Scrum 2017 و دليل Scrum 2020

قائمة المصطلحات*

سكرم	Scrum	(1)
مخرجات	Artifacts	(2)
كين شوابر	Ken Schwaber	(3)
جيف سذرلاند	Jeff Sutherland	(4)
نظرية التحكم باستخدام التجريب	Empirical process control theory	(5)
دورياً تدريجياً	Iterative Incremental	(6)
تعريف متى يكون المنتج تاماً أي مكتملاً	Done Definition	(7)
السيرنت، لغةً هو العدو بسرعة لمسافة قصيرة محددة و في سكرم هو مدة زمنية محددة و ثابتة يعمل فيها فريق سكرم على إنتاج جزء إضافي للوصول إلى المنتج الكامل.	Sprint	(8)
استعراض السيرنت	Sprint Review	(9)
مراجعة السيرنت	Sprint Retrospective	(10)
مالك المنتج	Product Owner	(11)
خبير سكرم	Scrum Master	(12)
قائمة عمل المنتج	Product Backlog	(13)
قائمة عمل السيرنت	Sprint Backlog	(14)
الاشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج	Stakeholders	(15)
هدف المنتج	Product Goal	(16)
هدف السيرنت	Sprint Goal	(17)
تنقية قائمة المنتج	Product backlog refinement	(18)
تهذيب قائمة المنتج	Product backlog grooming	(19)
التفكير اللين وهو الذي يقوم على زيادة الفاعلية و تقليل الهدر	Lean Thinning	(20)
فريق سكرم	Scrum Team	(21)
جزء إضافي	Increment	(22)
خريطة أو رسم بياني للتدفق المجمع	Cumulative flow Chart	(23)
خريطة أو رسم بياني الحرق التصاعدي	Burn-up Chart	(24)
خريطة أو رسم بياني الحرق التنازلي	Burn-down Chart	(25)
ياسر مرعي	Yaser Marey	(26)
زكرياء كيزي	Zakaria GAIZI	(27)

* تتطلب قواعد ترجمة دليل Scrum استخدام جميع مصطلحات إطار عمل Scrum هكذا باللغة الإنجليزية وعدم القيام بتعريبها أو كتابتها بالحروف العربية وهذه هي القواعد السارية على جميع الترجمات باللغات المختلفة و قد حاولنا في هذه الترجمة للغة العربية ان تكون سهلة القراءة قدر المستطاع مع الالتزام بقواعد الترجمة الموضوعية من قبل المؤلف.

تعريف Scrum

Scrum هو إطار عمل غير معقد يساعد الافراد و الفرق و المؤسسات على إنتاج القيمة من خلال تبني حلول قادرة على التكيف مع المشكلات المعقدة.

بإيجاز، يتطلب Scrum من Scrum Master (خبير سكرم) ان يقوم بتعزيز بيئة عمل بحيث:

- 1- يقوم Product Owner (مالك المنتج) بتحديد العمل المطلوب لمشكلة ما تتسم بالتعقيد من خلال Product Backlog (قائمة عمل المنتج).
- 2- يقوم Scrum Team (فريق سكرم) بتحويل المجموعة المختارة من المهام إلى Increment (جزء) من القيمة الكاملة للمنتج خلال الـ Sprint (سبرنت).
- 3- يقوم Scrum Team (فريق سكرم) وكل المشتركين في العمل بفحص النتائج وتعديل المسار استعداداً للـ Sprint التالي.
- 4- يقوم الفريق بتكرار الخطوات السابقة وهكذا.

يتميز Scrum بأنه غير معقد. قم بتجربته كما هو ومن ثم قرر إذا كانت فلسفته والنظريات والبناء الخاص به يمكن ان يساعدك في تحقيق اهدافك وخلق القيمة. إن إطار عمل Scrum غير مكتمل عمداً حيث يحدد فقط الأجزاء اللازمة لتنفيذ نظرية Scrum. تم بناء Scrum على الذكاء الجمعي لمجموعة الأشخاص الذين يستخدمونه و ليس لتقديم تعليمات تفصيلية حيث أن قواعد Scrum تقوم فقط بتوجيه العلاقات و التفاعل بين هؤلاء الأشخاص.

نظرية Scrum

تم وضع Scrum على أساس منهج التجريب والتفكير اللين. منهج التجريب يقوم على اكتساب المعرفة عن طريق التجربة وعلى اتخاذ القرارات بناءً على الملاحظة بينما يقوم التفكير اللين على تقليل الهدر والتركيز على الأساسيات.

يستخدم Scrum طريقة دورية تدرجية في العمل مما يحسن القدرة على توقع النتائج وللتحكم في المخاطر. يقوم Scrum بإشراك مجموعات من الأشخاص الذين يشكل جماعي يمتلكون المهارات والخبرات للقيام بالعمل واكتساب ومشاركة المهارات اللازمة لذلك.

يضم Scrum أربع فعاليات للمراجعة والتدقيق ومن ثم التكيف وذلك خلال فعالية جامعة ألا وهي الـ Sprint (السبرنت). هذه الفعاليات تعمل بفاعلية لأنها تطبق قواعد Scrum من شفافية ومراجعة وتكيف والتي تم التوصل إليها بعد خبرات وتجارب.

الشفافية

يجب أن تكون الجوانب المهمة لخطوات عملية التطوير والإنتاج واضحة لأولئك المشتركين والمسؤولين عن مخرجاتها وكذلك بالنسبة لمستقبلي هذه النتائج. في Scrum يتم اتخاذ القرارات المهمة بناءً على ما يتم ملاحظته من حالة ثلاث مخرجات أساسية. المخرجات التي لا تتمتع بالشفافية يمكن أن تؤدي إلى قرارات تقلل من القيمة وتؤدي إلى زيادة المخاطر.

الشفافية تمكننا من أداء عملية التدقيق. التدقيق بدون شفافية هو تضليل وإهدار.

التدقيق

يجب على مستخدمي Scrum القيام بشكل متكرر ودقيق بفحص مخرجات Scrum وكذلك فحص التقدم في العمل كي يتمكنوا من كشف أي انحراف. يساعد Scrum على القيام بالتدقيق بإتاحة خمس أنواع من المناسبات يتم فيها ذلك.

يتيح التدقيق الفرصة للتكيف. يعتبر التدقيق بلا هدف إذا لم ينتج عنه تكيف. تم تصميم فعاليات Scrum لتحفيز التغيير.

التكيف

إذا قرر أحد المدققين أن واحدة أو أكثر من جوانب عملية التطوير والإنتاج تحيد عن الحدود المقبولة وأن المنتج الناتج عنها غير مقبول فإنه يتعين تصحيح عملية الإنتاج أو المواد الخام التي يتم استخدامها ويجب أن يتم هذا التصحيح بأسرع وقت ليتم تجنب تزايد الانحراف في عملية الإنتاج.

يصبح التكيف أكثر صعوبة عندما لا يمتلك الأشخاص المعنيون السلطات الكافية أو يكونون غير ذاتي الإدارة. يتوقع من Scrum Team أن يتكيف لحظياً بمجرد اكتشاف أي شيء خلال عملية التدقيق.

قيم Scrum

يعتمد الاستخدام الناجح لـ Scrum على أن يتقن الأشخاص هذه القيم الخمس:

الالتزام، التركيز، الانفتاح، والاحترام والشجاعة

يلتزم Scrum Team بتحقيق أهدافه و بدعم كل عضو من أعضاء الفريق للأخر ويكون تركيز الفريق الأساسي هو على العمل المنوط بهم في الـ Sprint لتحقيق أفضل تقدم ممكن نحو هذه الأهداف. ايضاً يجب أن يتميز أعضاء Scrum Team والأشخاص أو الجهات المرتبطة أو المستفيدة أو المتأثرة بالمشروع أو المنتج بكونهم منفتحين فيما يتعلق بالعمل والتحديات التي يواجهونها أثناء تأديته. يحترم أعضاء Scrum Team كل منهم الآخر كأشخاص ذوي قدرات مهنية واستقلالية وبالتالي يتمتعون باحترام من يعملون معهم. يتمتع أعضاء Scrum Team بالشجاعة للقيام بالشيء الصحيح ومواجهة المشكلات الصعبة.

يستترشد أعضاء Scrum Team خلال عملهم بهذه القيم وفيما يخص افعالهم، وتصرفاتهم. يجب ان تعزز القرارات التي يتم اتخاذها والخطوات والطريقة التي يستخدم بها Scrum هذه القيم ولا تضعفها او تقلل منها. أعضاء Scrum Team يتعلمون ويكتشفون هذه القيم اثناء عملهم خلال فعاليات Scrum وعندما يتمثل Scrum Team والأشخاص الذين يعملون معه هذه القيم تصبح ركائز Scrum من شفافية، تدقيق وتكيف قيماً حية بانيةً للثقافة بين الجميع.

Scrum Team (فريق سكرم)

هو الوحدة الأساسية لـ Scrum و هو مجموعة صغيرة من الأشخاص. يتكون Scrum Team من Scrum Master (خبير سكرم)، Product Owner (مالك المنتج) ومجموعة من المطورين. في Scrum Team لا يوجد فرق فرعية او تراتبية. الفريق هو وحدة متجانسة من المهنيين المحترفين والتي تركز على هدف واحد كل مره وهو هدف المنتج.

Scrum Team هو فريق متعدد التخصصات مما يعني امتلاك أعضاء الفريق لكل المهارات اللازمة لخلق قيمة كل Sprint. ايضاً يتميز الفريق بأنه ذاتي الإدارة مما يعني انه قادر على اتخاذ القرار من يعمل ماذا ومتى وكيف.

Scrum Team هو فريق صغير بما فيه الكفاية كي يبقى رشيق الحركة و كبير بما فيه الكفاية كي يستطيع انجاز قدر ملحوظ من العمل خلال Sprint و يتكون من 10 اعضاء او اقل عادة و بصورة عامه فلقد وجدنا ان الفرق الأصغر عدداً يمكنها التواصل بشكل أفضل و تكون أكثر إنتاجية. إذا ما أصبحت الفرق أكبر كثيراً فيجب ان يؤخذ في الاعتبار إعادة تنظيم الفريق إلى عدد من الفرق المتجانسة والأصغر التي تعمل كل منها على نفس المنتج و بالتالي تشترك في نفس الهدف، نفس Product Backlog (قائمة عمل المنتج) و نفس Product Owner (مالك المنتج).

فريق Scrum مسؤول عن كل الأنشطة المتعلقة بالمنتج من تواصل بين الاشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج أو تدقيق أو صيانة أو تشغيل أو تجريب أو أبحاث وتطوير وأي شيء اخر ربما يكون ضرورياً. يتمتع أعضاء الفريق بالصلاحيات لإدارة عملهم وإذا ما تمكن فريق Scrum من العمل خلال Sprints المتتابعة بوتيرة متواصلة فإن ذلك يثبت تمتع الفريق بالتركيز والاتساق.

يكون الفريق بالكامل مسؤولاً عن خلق جزء إضافي من المنتج له قيمه كل Sprint. يعرف Scrum ثلاث جهات مسؤولة في الفريق: المطورون، Product Owner، و Scrum Master.

Developers (المطورون)

هم أولئك الأشخاص في فريق Scrum الذين يلتزمون بإنشاء أي جانب من جوانب الأجزاء الإضافية من المنتج كل Sprint. تتسم المهارات التي يحتاجها المطورون بالاتساع وبأنها تتغير حسب نوع العمل وعلى أي حال يعتبر المطورون مسؤولين عن:

- وضع خطة Sprint و Sprint Backlog (قائمة عمل السبرنت).
- مراعاة الجودة عن طريق الالتزام بـ Done Definition (تعريف متى يعتبر المنتج تاماً او مكتملاً)
- تعديل خطة العمل بشكل يومي في اتجاه Spring Goal (هدف السبرنت)
- التشارك في المسؤولية بشكل مهني.

Product Owner (مالك المنتج)

Product Owner مسؤول عن تعظيم قيمة المنتج و من قيمة المردود من العمل الذي يقوم به Scrum Team و تختلف كيفية عمل ذلك بشكل كبير من مؤسسة إلى أخرى، و من Scrum Team إلى Scrum Team آخر، و من فرد إلى آخر. Product Owner هو المسؤول عن الإدارة الفعالة لـ Product Backlog (قائمة عمل المنتج) و تشمل إدارة Product Backlog ما يلي:

- وضع هدف للمنتج وجعله واضحاً للجميع.
- وصف بنود Product Backlog بشكل واضح.
- ترتيب البنود في Product Backlog لأفضل إنجاز للأهداف والمهام.
- التأكد من أن بنود Product Backlog مرئية، شفافة ومفهومة للجميع.

يمكن لـ Product Owner أن يقوم بالعمل أعلاه أو أن يعهد لأخرين بالقيام به لكنه في جميع الأحوال يبقى مسؤولاً عنه.

لكي ينجح Product Owner يجب أن تحترم المؤسسة بالكامل قراراته الظاهرة في محتوى وترتيب بنود Product Backlog واثناء فحص الأجزاء الإضافية من المنتج في اجتماع Sprint Review (مراجعة المنتج).

يجب أن يكون Product Owner شخصاً واحداً لا مجموعة من الأشخاص. يمكن أن يمثل Product Owner رغبات مجموعة من الأشخاص في Product Backlog لكن إذا رغب أحدهم في تغيير أولوية أي بند من بنود القائمة فعليه إقناع Product Owner أولاً بذلك.

Scrum Master (خبير سكرم)

Scrum Master مسؤول عن إنشاء و تفعيل Scrum كما هو معرف في دليل Scrum. يؤدي Scrum Master ذلك عن طريق مساعدة الجميع على فهم نظرية Scrum وممارساته وقواعده سواء داخل Scrum Team أو داخل المؤسسة.

Scrum Master مسؤول عن فاعلية Scrum Team و يقوم بذلك عن طريق تمكين Scrum Team من تحسين ممارساته في إطار عمل Scrum.

Scrum Master هو قائد حقيقي يخدم Scrum Team و على المستوى الأكبر المؤسسة التي يعمل بها.

يقدم Scrum Master خدمات متعددة لـ Scrum Team كما يلي:

- تدريب أعضاء الفريق على الإدارة الذاتية والتكامل بين الاختصاصات.
- مساعدة Scrum Team على خلق أجزاء إضافية من المنتج عالية القيمة تحقق Definition of Done.
- إزالة العقبات أمام تقدم Scrum Team.
- التأكد من ان كل فعاليات Scrum يتم القيام بها بشكل إيجابي مثمر وأنها في حدود الأوقات المحددة.

Scrum Master يخدم Product Owner بطرق عديدة كما يلي:

- المساعدة على إيجاد تقنيات يتمكن الفريق من خلالها من تعريف Product Goal وإدارة Product Backlog.
- مساعدة Scrum Team لفهم الاحتياج لبنود واضحة وموجزة في Product Backlog.
- فهم كيفية القيام بتخطيط المنتج في بيئة تعتمد التجربة.
- تسهيل التواصل بين الأشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج كلما طلب ذلك او متى احتيج لذلك.

يقدم Scrum Master خدمات متعددة للمؤسسات كما يلي:

- قيادة وتدريب المؤسسات خلال محاولة تبنيها لـ Scrum.
- تخطيط تنفيذ Scrum في المؤسسة.
- مساعدة الموظفين والمهتمين على فهم وإتباع Scrum وفهم طريقة تطوير المنتجات بناءً على التجربة.
- إحداث التغيير الذي يؤدي إلى زيادة إنتاجية Scrum Team.
- إزالة الحواجز بين الأشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج وفرق Scrum.

فاعليات Scrum

الـ Sprint هو الفاعلية الرئيسية الحاوية لكل الفاعليات الأخرى. كل فاعلية في Scrum هي مناسبة لفحص وتعديل منتج من منتجات Scrum. هذه الفاعليات تم تصميمها على وجه الخصوص كي تمكن من تحقيق الشفافية المطلوبة. بينما يؤدي الفشل في أداء أي من هذه الفاعليات الى تقليل الشفافية وفقدان فرصة للتدقيق والتكيف. تستخدم الفاعليات في Scrum لخلق إيقاع منظم للعمل وتقليل الحاجة لأي اجتماعات جانبية. في الحالة المثالية تعقد كل الفاعليات في نفس الأوقات والأماكن لتسهيل إجراءات عقد هذه الفاعليات.

Sprint (السيرنت)

Sprints هي إيقاع قلب Scrum، حيث تتحول الأفكار إلى قيمة.

هو وقت محدد كمشهر أو أقل بحيث يبدأ Sprint بمجرد انتهاء السابق. يتم خلال الـ Sprint القيام بكل العمل اللازم لتحقيق Product Goal بحيث يشمل اجتماع Spring Planning (تخطيط السيرنت)، Daily Scrum (السكرم اليومي)، اجتماع Sprint Review (استعراض السيرنت) واجتماع Sprint Retrospective (مراجعة السيرنت).

خلال Sprint:

- لا يسمح بأي تعديل من شأنه أن يؤثر على هدف Sprint.
- لا يمكن تقليل مستوى الجودة المستهدفة.
- يتم تعديل Product Backlog حسب الحاجة.
- يمكن استيضاح نطاق العمل وإعادة التفاوض مع Product Owner كلما تم أدراك المزيد من التفاصيل.

يمكن Sprints من استشراف النتائج بالتأكيد على المراجعة والتدقيق ومن ثم تعديل المسار في اتجاه تحقيق Product Backlog على الأقل مرة كل Sprint. قد تؤدي زيادة مدة Sprint أكثر من اللازم إلى ان يصبح Sprint Goal غير ذي جدوى، أيضاً قد تزيد التعقيدات والمخاطر. الـ Sprints الأقصر تمكن من المزيد من مرات التعلم وتؤدي أيضاً إلى تقليل مخاطر إهدار الموارد. يمكن اعتبار كل Sprint مشروعاً قصيراً المدة.

توجد أدوات عدة هدفها استشراف التقدم في العمل منها خرائط الحرق التنازلي وخرائط الحرق التصاعدي وخرائط التدفق المجمعة. هذه الأدوات ثبت أنها مفيدة ولكنها لا تغني عن التجريب. في بيئات العمل المعقدة لا يمكن التنبأ فعلياً بما يمكن ان يحدث، فقط ما حدث بالفعل هو ما يمكن استخدامه لاتخاذ القرارات لما سيأتي.

يمكن إلغاء الـ Sprint إذا أصبح الهدف من الـ Sprint غير ذي جدوى. فقط الـ Product Owner هو الذي من حقه إلغاء الـ Sprint.

Sprint Planning (التخطيط للسيرنت)

يبدأ الـ Sprint بـ Sprint Planning حيث يتم التخطيط للعمل المطلوب تأديته في Sprint. يتم وضع الخطة عن طريق التواصل بين كامل أعضاء Scrum Team.

الـ Product Owner يتأكد من ان الحضور مستعدون لمناقشة اهم بنود Product Backlog وما هي علاقتها بـ Product Goal. قد يدعو Scrum Team أشخاصاً آخرين لحضور Sprint Planning لتقديم النصح لفريق العمل.

يجيب Sprint Planning على الأسئلة التالية:

الموضوع الأول: لماذا هذا الـ Sprint له قيمة؟

يقترح Product Owner كيف يمكن للفريق ان يضيف قيمة خلال الـ Sprint الحالي ومن ثم يتشاور Scrum Team لصياغة Sprint Goal والذي يجعل فائدة الـ Sprint واضحاً لجميع الأشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج. يجب الانتهاء من صياغة هدف الـ Sprint قبل الانتهاء من Sprint Planning.

الموضوع الثاني: ما الذي يمكن إنجازه في هذا Sprint؟

من خلال النقاش مع Product Owner يختار المطورون البنود التي سيتم ادراجها في الـ Sprint الحالي من بنود Product Backlog. قد يقوم Scrum Team بتنقيح هذه البنود اثناء ذلك ايضاً مما يعزز من ثقتهم من قدرتهم على انجاز العمل المنوط بهم.

ربما يشكل اختيار مقدار العمل الذي يمكن إنجازه أثناء Sprint تحدياً. لكن على حال كلما علم المطورون مستوى أدائهم السابق وقدرتهم على الاستيعاب وكذلك متى يمكنهم اعتبار العمل مكتملاً Definition of Done كلما كانوا أكثر ثقة في تقديرهم للعمل الممكن إنجازه في الـ Sprint الحالي.

الموضوع الثالث: كيف سيتم إنجاز العمل الذي تم اختياره؟

يقوم المطورون بالتخطيط للعمل اللازم لخلق Increment تحقق Definition of Done لكل من بنود Product Backlog المختارة. يتم هذه عادة بتقسيم بنود Product Backlog إلى وحدات أصغر تستغرق يوماً أو أقل وللمطورين حرية اختيار الطريقة التي يريدون للقيام بذلك وليس لأحد آخر ان يحدد لهم كيف يحولون بنود Product Backlog إلى أجزاء إضافية من المنتج ذات قيمة.

يشمل Sprint Backlog كل من Sprint Goal والبنود المختارة للسبرنت من Sprint Backlog بالإضافة إلى الخطة المتبعة لتسليم هذه البنود.

Sprint Planning هو اجتماع محدد المدة بحد أقصى ثمانية ساعات لسبرنت مدته شهر واحد و يكون عادة اقصر للـ Sprints الأقل مدة.

Daily Scrum (السكرم اليومي)

الهدف من الـ Daily Scrum هو فحص التقدم في العمل في اتجاه Sprint Goal وتعديل Sprint Backlog حسب ما تستدعي الضرورة والقيام بضبط العمل القادم.

الـ Daily Scrum هو اجتماع مدته 15 دقيقة يحضره المطورون أعضاء Scrum Team ولتقليل إجراءات عقد هذا الاجتماع فإنه يعقد في نفس الوقت والمكان لكل يوم من أيام Sprint. في حال كان Product Owner او Scrum Master يعملون على بنود من Sprint Backlog فإنهم يشاركون كمطورين في الاجتماع.

يمكن للمطورين اختيار وسائل وهيكل الاجتماع كما يريدون طالما كان Daily Scrum وسيلة للتركيز على التقدم في العمل في اتجاه Sprint Goal وان ينتج عنه خطة تنفيذية لليوم التالي. هذا مما يساهم في تحسين الإدارة الذاتية للفريق.

يحسن Daily Scrum التواصل، يعرف المعوقات ويعزز القدرة على اتخاذ القرارات بسرعة وبالتالي يلغى الحاجة لاجتماعات اخرى.

الـ Daily Scrum ليس هو المناسبة الوحيدة التي يمكن خلالها للمطورين تعديل خططهم فهم يتقابلون خلال اليوم لنقاشات تفصيلية حول تعديل وإعادة تخطيط ما بقي من عمل خلال الـ Sprint.

Sprint Review (استعراض السبرنت)

الهدف من اجتماع Sprint Review هو فحص الناتج التي تم الانتهاء منه اثناء الـ Sprint وتحديد الموائمات مستقبلاً. يعرض Scrum Team نتائج عمله على الاشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج ويتم نقاش التقدم في اتجاه تحقيق Product Goal.

خلال الاجتماع يستعرض الاشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج والمطورون ما تم إنجازه خلال الـ Sprint و التغييرات في بيئة العمل. بناءً على هذه المعلومات يتداول الحاضرون بخصوص ما يجب فعله

لاحقاً. أيضاً يمكن تعديل Product Backlog للاستفادة من أي فرص متاحة. Sprint Review هو اجتماع مفتوح و بالتالي يجب ان يتجنب Scrum Team ان يحصره في العرض التقديمي لما تم إنجازه فقط.

Sprint Review هو الاجتماع قبل الأخير في Sprint و مدته محددة بحد أقصى قدره اربع ساعات لـ Sprint مدته شهر و تكون عادة مدته اقصر للسprints الأقصر مدة.

Sprint Retrospective (مراجعة السبرنت)

الهدف من اجتماع Sprint Retrospective هو وضع خطط لتحسين الجودة والفاعلية.

يقوم Scrum Team بفحص كيف سار الـSprint الأخير في كل ما يتعلق بالأفراد، التفاعل، اجراءات العمل، الأدوات، و Definition of Done. العناصر التي يتم فحصها في الغالب تختلف بحسب مجال العمل. يتم تحديد الافتراضات التي أدت الى الخروج عن المسار ويتم اكتشاف أسبابها. يناقش Scrum Team ما تم بشكل جيد خلال Sprint، المشاكل التي واجهتهم وكيف تم (او لم يتم) حل هذه المشاكل.

يحدد Scrum Team أكثر التغييرات فائدة لتحسين الفاعلية. التحسينات الأكثر تأثيراً يتم القيام بها في أسرع وقت ممكن. وربما يتم حتى أضافتها إلى Sprint Backlog إلى Sprint القادم.

ينتهي الـSprint باجتماع Sprint Retrospective و هو اجتماع مدته محددة بحد أقصى قدره ثلاث ساعات لـ Sprint واحد مدته شهر و تكون عادة مدته أقصر للسprints الأقصر مدة.

مخرجات Scrum

تمثل مخرجات Scrum العمل أو القيمة. تم تصميم مخرجات Scrum بشكل خاص لتساهم في تعظيم شفافية المعلومات الأساسية وبالتالي يصبح لدى الجميع نفس الفهم الأساسي للطريقة التي يمكن التكيف بها.

كل مخرج من مخرجات Scrum يشمل التزاما يضمن الشفافية والتركيز بحيث يمكن قياس التقدم في العمل بوضوح:

- بالنسبة لـ Product Backlog الالتزام هو Product Goal
- بالنسبة لـ Sprint Backlog الالتزام هو Sprint Goal
- بالنسبة لـ Increment الالتزام هو Definition of Done

هذه الالتزامات وجدت لتعزيز خاصية التجريب وقيم Scrum لـ Scrum Team و الاشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج.

Product Backlog (قائمة عمل المنتج)

Product Backlog هي قائمة متجددة بكل ما يحتاج الفريق له لتحسين المنتج. Product Backlog هو المصدر الوحيد للعمل الذي يقوم به Scrum Team.

بنود عمل Product Backlog التي يمكن لـScrum Team القيام بها في Sprint واحد تعتبر جاهزة لكي يتم اختيارها في اجتماع Sprint Planning. تحتاج هذه البنود إلى قدر من الشفافية بعد العمل على تنقيتها. تنقية Product Backlog هي تقسيم البنود الى وحدات أكثر دقة وأصغر. هذه العملية هي عملية مستمرة بإضافة التفاصيل كالوصف والترتيب من حيث أولوية التنفيذ والحجم. وعادة تختلف خصائص بنود Product Backlog حسب نوع العمل.

المطور المنوط به إنجاز العمل هو المسؤول عن تحديد حجم العمل. يمكن للـProduct Owner ان يؤثر على تقدير المطورين لحجم العمل عن طريق مساعدتهم على فهم و اختيار التوازنات المختلفة في بنود العمل.

الالتزام: Product Goal

يصف Product Goal الحالة المستقبلية للمنتج والتي يمكن اتخاذها كهدف لـScrum Team. يتواجد Product Goal في Product Backlog. بينما يكون باقي Product Backlog معبراً عن "ما" يجب عمله لتحقيق Product Backlog.

المنتج هو وسيط لتحقيق القيمة و له حدود واضحة بين الأشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج، المستخدمين و العملاء. المنتج يمكن ان يكون خدمة، او منتج مادي او شيء آخر أكثر تجريداً

بالنسبة لـScrum Team فإن Product Goal هو الهدف على المدى البعيد. ايضاً يجب علىScrum Team ان يحقق هذا الهدف او يقرر أن يتغاضى عنه اذا أراد اتخاذ هدف ثاني.

Sprint Backlog (قائمة عمل السبرنت)

يتكون Sprint Backlog من Sprint Goal او (لماذا) أي ما الهدف المطلوب تحقيقه في Sprint، و مجموعة بنود Product Backlog المختارة لهذا Sprint أي (ماذا) سنقوم بعمله و ايضاً الخطة التنفيذية لإنجاز و تسليم الجزء المطلوب تنفيذه من المنتج او (كيف).

يعتبر Sprint Backlog خطة عمل للمطورين تم وضعها من قبل المطورين انفسهم. ايضاً فإن Sprint Backlog يجب أن يكون مرئياً من الجميع بشكل أنى عاكساً صورة العمل الذي يخطط المطورون للقيام به اثناء Sprint من اجل تحقيق Sprint Goal وبالتالي يخضع Sprint Backlog للتحديث خلال Sprint كلما عرفنا المزيد. يجب ان يكون Sprint Backlog مفصلاً بما فيه الكفاية لكي يتمكن الفريق من مراجعة التقدم في العمل خلال Daily Scrum.

الالتزام: Sprint Goal

يعتبر Sprint Goal هو الهدف الوحيد لـSprint. وبالرغم من أن Sprint Goal هو التزام على المطورين تحقيقه إلا انه هناك مرونة فيما يتعلق بما يجب عمله بالضبط لتحقيق ذلك. يخلق Sprint Goal الانسجام و التركيز مما يشجع Scrum Team على العمل معاً وليس بشكل منفرد.

يتم وضع Sprint Goal أثناء Sprint Planning ومن ثم يتم إضافته إلى Sprint Backlog و أثناء عمل المطورين في Sprint يضع المطورون Sprint Goal نصب اعينهم. إذا ما اتضح ان العمل المطلوب إنجازه خلاف المتوقع فانهم يتشاورون مع Product Owner حول تغيير نطاق عمل Sprint Backlog خلال Sprint بدون تغيير Sprint Goal.

Increment (جزء المنتج)

Increment هو خطوة صلبة في اتجاه تحقيق Product Goal. كل Increment هو عبارة عن إضافة لكل ما سبقه بحيث يتم التأكد بشكل كامل من عمل كل Increments جميعاً معاً. لكي تضيف Increment قيمة يجب ان تكون قابلة للاستخدام.

يمكن بناء Increments متعددة أثناء Sprint. مجموع Increments يمكن عرضه اثناء Sprint Review و بالتالي يدعم خاصية التجريب المميزة لـScrum و على اي حال يمكن ان يتم تسليم Increment للأشخاص او الجهات المرتبطة او المستفيدة او المتأثرة بالمشروع او المنتج قبل نهاية Sprint. لا يجب اعتبار Sprint Review شرطاً يجب تحقيقه ليتمكن الفريق من تسليم منتج ذو قيمة.

لا يمكن اعتبار أي عمل جزء من Increment ما لم يحقق Definition of Done.

الالتزام: Definition of Done

يعتبر Definition of Done الوصف الرسمي لحالة Increment عندما تستوفي شروط الجودة المطلوبة للمنتج.

في اللحظة التي يستوفى فيها بند من بنود Product Backlog شروط Definition of Done فإنه يولد Increment.

يخلق Definition of Done شفافية بإتاحة فهم مشترك للجميع للعمل الذي تم اكتماله كجزء من Increment. في حال لم يوافق بند من بنود Product Backlog تعريف المنتج التام او Definition of Done فإنه لا يمكن إصداره ولا حتى تقديمه في Sprint Review. بدلاً من ذلك يتم إعادته إلى Product Backlog ليتم العمل عليه في المستقبل.

أذا ما كان تعريف Definition of Done لمؤسسة ما جزء من المعايير الخاصة بها فإن كل Scrum Teams يجب ان تلتزم به على اقل تقدير. اما إذا لم يكن من معايير المؤسسة فإنه يجب على Scrum Team ان يضع Definition of Done مناسب للمنتج قيد التطوير.

يجب على المطورين الالتزام بـ Definition of Done. في حال تواجد عدة فرق سكرم Scrum Teams يعملون معاً على المنتج فإنهم يجب عليهم ان يقوموا جميعاً بوضع تعريف متى يكون المنتج تاماً و كاملاً Definition of Done و يجب عليهم ايضاً الالتزام به.

خاتمة

Scrum مجاني و هو مقدم من خلال هذا الدليل. إطار عمل Scrum الموضح هنا غير قابل للتغيير. بالرغم من أنه بالإمكان تطبيق جزء من Scrum لكن نتيجة ذلك لن يكون Scrum. يتحقق Scrum فقط عندما يكون مطبقاً بالكامل ويمكنه أن يكون حاوياً لتقنيات ومنهجيات وطرق أخرى بشكل جيد.

شكر

أشخاص

من بين الألاف الذين ساهموا في Scrum، يجب علينا أن نذكر اولئك الذين كانوا فاعلين في البداية: جيف سذرلاند الذي كان يعمل مع جيف ماكغنا و كين شوابر الذي كان يعمل مع مايك سميث و كريس مارتين و كلهم عملوا معاً. آخرون كثيرون ساهموا في السنوات التالية ولولا مساعداتهم لما أصبح Scrum على ما هو عليه اليوم.

التاريخ

عمل كين شوابر و جيف سذرلاند معاً على Scrum إلى سنة 1995، حينما قاما بتقديم Scrum معاً لأول مرة في مؤتمر أو بي أس إل آيه سنة 1995. هذا العرض التقديمي في الأساس كان توثيقاً للمعرفة التي كان كل من كين و جيف قد اكتسبها عبر السنوات القليلة السابقة و أعلن التعريف الرسمي الأول بـ Scrum.

دليل Scrum يوثق Scrum كما تطور ونما لأكثر من ثلاثين سنة عن طريق كل من جيف سذرلاند و كين شوابر. توفر مصادر أخرى الأنماط والإجراءات والرؤى التي تكمل إطار عمل Scrum. تلك الأنماط والإجراءات والرؤى ربما تحسن الإنتاجية والقيمة والإبداع والرضى عن النتائج.

توجد مصادر أخرى تصف نشأة Scrum و لكن نحن هنا نقدم التقدير اللازم للأماكن الأولى التي تم تجربة و صقل Scrum فيها نذكر منها إنديفيوال إنك، نيوزباچ، فيدلتي للإستثمار، و أي دي إكس (الآن جي إي ميديكال).

ترجمة

ترجم هذا الدليل من النسخة الأصلية الإنجليزية التي وضعها كين شوابر و جيف سذرلاند.

ترجم بواسطة ياسر مرعي ومراجعة زكرياء كيزي

التغييرات بين دليل Scrum 2017 و دليل Scrum 2020

أقل تفصيلاً

بمرور السنين، أصبح دليل Scrum أكثر تفصيلاً و تحديداً إلى حد ما. في هذه النسخة لسنة 2020 نهدف للعودة بدليل Scrum مرة أخرى لكونه إطار عمل بالحد الأدنى الكافي من التفصيل، وذلك بإزالة أو تخفيف الصيغة المباشرة التفصيلية في النسخة السابقة. على سبيل المثال، لم تعد هناك أسئلة محددة في Daily Scrum وتم تخفيف التفاصيل فيما يتعلق بخصائص عناصر Product Backlog و Sprint Backlog واختصار النص الخاص بإلغاء السيرنت.

فريق واحد يركز على منتج واحد

الهدف هنا هو إزالة مفهوم التباعد داخل الفريق. هذا المفهوم كان يقود إلى للتصرف بطريقة "نحن" و "هم" بين Product Owner وبين فريق التطوير. يوجد بهذه النسخة فريق واحد هو Scrum Team الذي يركز على نفس الهدف، وثلاثة مجموعات من المسؤوليات لكل من: Product Owner، Scrum Master و المطورون.

إدراج Product Goal (هدف المنتج)

نسخة 2020 من Scrum Guide أدرجت مفهوماً جديداً، ألا وهو هدف المنتج. الهدف منه هو إعطاء Scrum Team هدفاً له قيمة أكبر يركزون عليه بحيث يعملون في كل Sprint على الاقتراب أكثر من هدف المنتج.

إيجاد مكان لـ Sprint Goal (هدف السيرنت) وـ Definition of Done (تعريف متى يكون المنتج تاماً أى مكتملاً) وـ Product Goal (هدف المنتج)

كانت النسخ السابقة من Scrum Guide تصف Product Backlog و Definition of Done دون أن تعطيهم انتماءً أو هوية. لم يكونوا مخرجات لـ Scrum ولكن كانوا ملحقين شيئاً ما بالمخرجات. في نسخة 2020 قدمنا توضيحاً لذلك. أصبح هناك التزام لكل من المخرجات الثلاث. التزام Product Backlog هو Product Goal، و التزام Sprint Backlog هو Sprint Goal، و التزام Increment هو Definition of Done. وجدت الالتزامات لتحقيق شفافية أكثر وللمزيد من التركيز على تقدم كل من المخرجات الثلاثة.

ذاتي الإدارة بدل ذاتي التنظيم

أشارت النسخ السابقة من Scrum Guide لفريق التطوير على أنه ذاتي التنظيم، يختار من يقوم بالعمل، وكيف يقوم به. في نسخة 2020 نأكد على أن Scrum Team ذاتي الإدارة، يختار العمل، من يقوم به وكيف يقوم به.

موضوعات Sprint Planning الثلاثة

بالإضافة للموضوعين الذين كان Scrum Guide يتطرق لهما وهما "ماذا" و "كيف"، في نسخة 2020 أضفنا موضوعاً ثالثاً، ألا وهو "لماذا"، نقصد بذلك Sprint Goal

تبسيط مجمل للأسلوب اللغوي لاستهداف شريحة أوسع

نسخة 2020 من دليل Scrum ركزت على إزالة التعابير المتكررة والتعابير المعقدة. تمت أيضاً إزالة أية إشارة باقية لتكنولوجيا المعلومات مثل "الاختبار" و "النظام" و "التصميم" و "المتطلبات". يتكون دليل Scrum الجديد من أقل من 13 صفحة في نسخته باللغة الإنجليزية ومثلها تقريباً في ترجمته باللغة العربية.