

কেন্ শ্বেয়াবার এবং জেফ সাদারল্যান্ড

স্ক্রাম গাইড

The Scrum Guide

স্ক্রামের সংজ্ঞায়িত গাইডঃ খেলার নিয়মনীতি

নভেম্বর ২০২০

স্ক্রাম গাইডের উদ্দেশ্য

আমরা স্ক্রাম বানিয়েছিলাম ১৯৯০ সালে। ২০১০ সালে আমরা প্রথম স্ক্রাম গাইড লিখি সারা পৃথিবীর মানুষকে স্ক্রাম বোঝানোর উদ্দেশ্যে। সেই থেকে ছোট ছোট কার্যকরী আপডেটের মাধ্যমে আমরা এই গাইডটিকে আরও পরিশীলিত করে এসেছি। আমরা একসাথে এর স্রষ্টা।

স্ক্রাম গাইডে রয়েছে স্ক্রামের সংজ্ঞা। এই ফ্রেমওয়ার্কের প্রতিটি উপাদান একেকটি বিশেষ উদ্দেশ্য সাধন করে যা একত্রে স্ক্রামের গুরুত্ব এবং পরিণাম প্রকাশ করতে সহায়তা করে। স্ক্রামের মূল নকশা বদল করলে, কোনও উপাদানকে বাদ দিলে, অথবা স্ক্রামের নীতি অনুসরণ না করলে, যে কোনও সমস্যা চাপা পড়ে যায় এবং স্ক্রামের উপযোগিতা বোঝা কঠিন হয়ে দাঁড়ায়, আপাতভাবে এটিকে অকেজো করে দেয়।

ক্রমবর্ধমান এই জটিল বিশ্বে আমরা স্ক্রামের ক্রমবর্ধমান ব্যবহার লক্ষ্য করে চলেছি। সবিনয়ে আমরা দেখছি বিভিন্ন ক্ষেত্রে নানা রকমের জটিল কাজে স্ক্রাম ব্যবহৃত হয়ে চলেছে, যা একসময়ে মূলত সফটওয়্যার বানাবার উদ্দেশ্যে বানানো হয়েছিল। স্ক্রামের উপযোগিতা নানা মাধ্যমে ছড়িয়ে পড়ছে, ডেভেলপার, বিশ্লেষক, গবেষক, বিজ্ঞানী, সকলের কাজের মধ্যে দিয়ে। আমরা স্ক্রামে ‘ডেভেলপার’ শব্দটা ব্যবহার করি বাকিদের বাদ দেবার জন্যে নয়, বিষয়টাকে সহজ-সরল করবার জন্যে। আপনি যদি স্ক্রাম ব্যবহার করে লাভবান হয়ে থাকেন, তা হলে আপনিও স্ক্রামের অংশীদার।

স্ক্রামের ব্যবহার বাড়ার সাথে সাথে, স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্কে ফিট করে যাওয়া বিভিন্ন প্যাটার্ন, পদ্ধতি, অন্তর্দৃষ্টিও তৈরি হয়, কাজে লাগানো হয় এবং তাদের পরিশীলন ঘটানো হয়। তাদের বিবরণ এই স্ক্রাম গাইডের উদ্দেশ্যবহির্ভূত, কারণ তাদের ব্যবহার বিভিন্ন প্রসঙ্গে সম্পূর্ণ আলাদা রকমের হয়। স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্কে বিভিন্ন ক্ষেত্রে জুড়ে দেওয়া এই সব পদ্ধতির ব্যবহারে তারতম্য ঘটে, এদের বিবরণ অন্য কোথাও পাওয়া যেতে পারে।

কেন শ্বোয়াবার এবং জেফ সাদারল্যান্ড, নভেম্বর ২০২০

© 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.

ক্রাম গাইডের উদ্দেশ্য.....	1
ক্রামের সংজ্ঞা (Definition of Scrum)	3
ক্রামের তত্ত্ব (Scrum Theory).....	3
স্বচ্ছতা (Transparency)	4
পর্যবেক্ষণ (Inspection).....	4
অভিযোজন (Adaptation).....	4
ক্রামের মূল্যমান (Scrum Values)	4
ক্রাম টীম (Scrum Team)	5
ডেভেলপারেরা (Developers).....	5
প্রোডাক্ট ওনার (Product Owner).....	6
ক্রাম মাস্টার (Scrum Master).....	6
ক্রাম ইভেন্ট (Scrum Events).....	7
স্প্রিন্ট (The Sprint).....	7
স্প্রিন্ট প্ল্যানিং (Sprint Planning)	8
ডেইলি ক্রাম (Daily Scrum).....	9
স্প্রিন্ট রিভিউ (Sprint Review)	9
স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেকটিভ (Sprint Retrospective).....	10
ক্রাম আর্টিফ্যাক্ট (Scrum Artifacts).....	10
প্রোডাক্ট ব্যাকলগ (Product Backlog)	10
প্রতিশ্রুতিঃ প্রোডাক্ট গোল	11
স্প্রিন্ট ব্যাকলগ (Sprint Backlog).....	11
প্রতিশ্রুতিঃ স্প্রিন্ট গোল.....	11
ইনক্রিমেন্ট (Increment).....	11
প্রতিশ্রুতিঃ ডেফিনিশন অফ ডান.....	12
শেষ কথা	13
স্বীকৃতি	13
ব্যক্তির	13
ক্রাম গাইডের ইতিহাস	13
অনুবাদের স্বীকৃতি.....	13
২০১৭ ক্রাম গাইডের থেকে ২০২০ ক্রাম গাইডে যেসব পরিবর্তন ঘটেছে.....	14

স্ক্রামের সংজ্ঞা (Definition of Scrum)

স্ক্রাম একটি লাইটওয়েট ফ্রেমওয়ার্ক যার সাহায্যে বিভিন্ন মানুষ, টীম এবং সংস্কার, বিভিন্ন জটিল সমস্যার (complex problem) অভিযোজিত সমাধানের (adaptive solution) মাধ্যমে তাদের গুণমান তৈরি করে।

সংক্ষেপে বলতে গেলে, স্ক্রাম একজন স্ক্রাম মাস্টারের সাহায্যে এমন একটি পরিবেশ গড়ে তোলে, যেখানেঃ

- ১। একজন প্রোডাক্ট ওনার কোনও জটিল সমস্যা সংক্রান্ত কাজগুলি একটি প্রোডাক্ট ব্যাকলগে নথিভুক্ত করেন।
- ২। স্ক্রাম টীম সেই কাজের অংশবিশেষ নিয়ে এক একটি স্প্রিন্টে গুণমান-সমৃদ্ধ ক্রমিক বৃদ্ধি (increment) গড়ে তোলে।
- ৩। স্ক্রাম টীম আর তার স্টেকহোল্ডাররা সেই ফলাফল পর্যবেক্ষণ করে এবং সেইমত পরের স্প্রিন্টের কাজকে অভিযোজিত করে।
- ৪। পুনরাবর্তন

স্ক্রাম বেশ সহজ জিনিস। নিজে অভ্যেস করে দেখুন আর লক্ষ্য করুন এর দর্শন, তত্ত্ব, আর কাঠামো আপনার লক্ষ্যপূরণে আর গুণমান বাড়ানোয় সহায়ক হচ্ছে কিনা। স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্ক উদ্দেশ্যমূলকভাবে অসম্পূর্ণ রাখা হয়েছে, শুধুমাত্র যে অংশগুলি স্ক্রাম তত্ত্বকে বাস্তবায়িত করার জন্য একান্ত জরুরি, সেই অংশগুলিরই সংজ্ঞা দেওয়া হয়েছে এখানে। স্ক্রাম যাঁরা ব্যবহার করেন, তাঁদের সমষ্টিগত বুদ্ধিবৃত্তি দিয়েই স্ক্রামকে বানানো হয়েছে। মানুষকে বিস্তারিত নির্দেশ দেবার বদলে স্ক্রামের নিয়মনীতি কেবলমাত্র তাদের পারস্পরিক সম্পর্ক আর মিথস্ক্রিয়াকে গাইড করে।

এই ফ্রেমওয়ার্কে বিভিন্ন পদ্ধতি, কৌশল এবং প্রক্রিয়া অন্তর্ভুক্ত করা যায়। বর্তমান কার্যপ্রক্রিয়াকে স্ক্রাম ঘিরে থাকে অথবা তাদের অপ্রয়োজনীয় বানিয়ে দেয়। বর্তমান ম্যানেজমেন্ট, পরিবেশ অথবা কাজের পদ্ধতির আপেক্ষিক কার্যকারিতা স্ক্রাম সবার সামনে তুলে ধরে, যাতে সেই সমস্ত পদ্ধতিকে ক্রমাগত উন্নত করা যায়।

স্ক্রামের তত্ত্ব (Scrum Theory)

অভিজ্ঞতাবাদ (empiricism) এবং লীন থিঙ্কিং (lean thinking) এর ওপর স্ক্রাম প্রতিষ্ঠিত। অভিজ্ঞতাবাদ সুনিশ্চিত করে যে অভিজ্ঞতা এবং পর্যবেক্ষণের ভিত্তিতে নেওয়া সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জ্ঞান আহরণ করা হয়। লীন থিঙ্কিং অপ্রয়োজনীয় অংশকে বাতিল করে কেবলমাত্র একান্ত প্রয়োজনীয় অংশের ওপরেই নজর রাখে।

স্ক্রাম একটি পুনরাবর্তিত, ক্রমবর্ধমান পদ্ধতি ব্যবহার করে যাতে নিয়ন্ত্রিত ঝুঁকির মাধ্যমে যথাসম্ভব পূর্বাভাস দেওয়া সম্ভব হয়। স্ক্রামে এমন কিছু মানুষের দল তৈরি হয় যারা একত্রে তাদের সম্মিলিত দক্ষতা ও কর্মকুশলতার দ্বারা কোনও কাজ সম্পন্ন করে এবং প্রয়োজনমত নিজেদের মধ্যে পারস্পরিক কর্মকুশলতা ও দক্ষতার আদানপ্রদান করে।

স্প্রিন্ট নামক একটি ধারক ইভেন্টের (containing event) মধ্যে স্ক্রাম চারটি ইভেন্টকে একত্রিত করে পর্যবেক্ষণ ও অভিযোজন (inspection and adaptation) চালায়। এই ইভেন্টগুলি প্রয়োজনীয় কারণ এদের প্রত্যেকেই তাদের মাধ্যমে স্ক্রামের তিনটি অভিজ্ঞতাবাদী স্তম্ভ (empirical scrum pillar) স্বচ্ছতা, পর্যবেক্ষণ ও অভিযোজনকে প্রতিষ্ঠিত করে।

স্বচ্ছতা (Transparency)

যারা কাজ করছে এবং যারা সেই কাজের ফলাফল ভোগ করছে, প্রত্যেকের কাছেই সেই কাজের পদ্ধতি সম্পূর্ণ দৃশ্যমান (visible) থাকা দরকারী। স্ক্রামের সমস্ত গুরুত্বপূর্ণ সিদ্ধান্ত তিনটি ফর্ম্যাট আর্টিফ্যাক্টের দৃশ্যমান অবস্থানের ভিত্তিতে নেওয়া হয়। আর্টিফ্যাক্টের স্বচ্ছতা কম হলে কম গুণমানসম্পন্ন সিদ্ধান্ত নেবার সম্ভাবনা বাড়ে এবং তার ফলে ব্লকি বেড়ে যায়।

স্বচ্ছতা পর্যবেক্ষণের ক্ষমতা বাড়ায়। স্বচ্ছতাবিহীন পর্যবেক্ষণ বিভ্রান্তিমূলক এবং অপ্রয়োজনীয় হয়ে পড়ে।

পর্যবেক্ষণ (Inspection)

স্ক্রামের আর্টিফ্যাক্টগুলি এবং সম্মত লক্ষ্য (agreed goal) নিয়মিতভাবে গুরুত্ব সহকারে পর্যবেক্ষণ করা উচিত যাতে আপাতদৃষ্টিতে অনাকাঙ্ক্ষিত ভ্যারিয়েন্স বা সমস্যাকে সনাক্ত করা যায়। স্ক্রাম তার পাঁচটি ইভেন্টের মাধ্যমে একটি ছন্দোবদ্ধ রূপে এই পর্যবেক্ষণে সহায়তা করে।

পর্যবেক্ষণ অভিযোজনের ক্ষমতা বাড়ায়। বিনা অভিযোজনে পর্যবেক্ষণ অর্থহীন। স্ক্রামের ইভেন্টগুলি সর্বদাই পরিবর্তনকে স্বাগত জানায়।

অভিযোজন (Adaptation)

কার্যপদ্ধতির কোনও অংশ যদি গ্রহণযোগ্য সীমার বাইরে চলে যায়, অথবা যদি কাজের ফলে তৈরি হওয়া প্রোডাক্টটি গ্রহণযোগ্য না হয়, তা হলে হয় সেই কাজের পদ্ধতিতে অথবা তৈরি হওয়া প্রোডাক্টটিতে সামঞ্জস্য আনা জরুরি। যত তাড়াতাড়ি সম্ভব সেই সামঞ্জস্য বা অভিযোজন আনার প্রক্রিয়া শুরু করতে হয় যাতে আরও বেশি বিচ্যুতি (deviation) না ঘটে।

কাজে নিযুক্ত মানুষ যদি ক্ষমতায়িত (empowered) বা স্ব-পরিচালিত (self-managed) না হয়, তা হলে অভিযোজনের প্রক্রিয়াটি আরও কঠিন হয়ে পড়ে। স্ক্রাম টীমের কাছে এই আশা রাখা হয়, যে মুহূর্তে তারা পর্যবেক্ষণের ভিত্তিতে নতুন কিছু শিখবে, সেই মুহূর্তে অভিযোজন ঘটাতে তারা সক্ষম হবে।

স্ক্রামের মূল্যমান (Scrum Values)

স্ক্রাম ব্যবহার করা মানুষদের জীবনে নিম্নলিখিত পাঁচটি মূল্যমান (values) আত্মিকরণে পারদর্শী হয়ে ওঠার ওপর স্ক্রামের সাফল্য নির্ভর করে:

প্রতিশ্রুতিবদ্ধতা (commitment), স্থির লক্ষ্য (focus), গোপনীয়তাহীনতা (openness), সম্মান (respect) এবং সাহস (courage)

স্ক্রাম টীম তাদের লক্ষ্য অর্জন এবং একে অপরকে সাহায্য করার জন্য প্রতিশ্রুতিবদ্ধ (committed) থাকে। তাদের মূল লক্ষ্য (focus) নিবন্ধ থাকে স্প্রিন্টের কাজের ওপর যাতে তারা লক্ষ্য অর্জনে সম্ভাব্য সেরা উপায়ে এই কাজগুলোর অগ্রগতি ঘটাতে পারে। স্ক্রাম টীম আর তাদের স্টেকহোল্ডাররা তাদের কাজ বা অগ্রগতিকে গোপনীয়তাহীন (open) রাখে। স্ক্রাম টীমের সদস্যরা একে অপরের প্রতি যোগ্য, স্বাধীন ব্যক্তি হিসেবে সম্মান (respect) প্রদর্শন করে, এবং যাদের জন্য তারা কাজ করে তারাও একইভাবে টীমের সদস্যদের সম্মান প্রদর্শন করে। স্ক্রাম টীমের সদস্যরা সঠিক কাজ করার এবং কঠিন সমস্যার সমাধানে কাজ করার সাহস (courage) রাখে।

এই সমস্ত মূল্যমান (values) স্ক্রাম টীমের সদস্যদের কাজ, ক্রিয়াকলাপ এবং আচার-আচরণের দিশা দেখায়। যে সমস্ত সিদ্ধান্ত তারা নেয়, যে সমস্ত পদক্ষেপ তারা গ্রহণ করে, এবং যেভাবে তারা স্ক্রামকে ব্যবহার করে, সবকিছুই স্ক্রামের মূল্যমানকে সম্পূর্ণরূপে প্রতিষ্ঠিত করে, তার এতটুকু অবমূল্যায়ন বা হ্রাস না ঘটায়। স্ক্রাম টীমের সদস্যরা স্ক্রাম ইভেন্ট এবং আর্টিফ্যাক্টগুলি সমেত কাজ করার সাথে সাথে এই মূল্যমানগুলি শেখে এবং অভ্যাস করে। যখন প্রকৃতরূপে স্ক্রাম টীমের সদস্যরা এবং তাদের সাথে কাজ করা মানুষেরা এই মূল্যমানগুলি আত্মীকরণ করে নেয়, তখন স্ক্রামের অভিজ্ঞতাবাদী তিনটি স্তম্ভ; স্বচ্ছতা, পর্যবেক্ষণ, অভিযোজন বিমূর্ত হয়ে উঠে পারস্পরিক বিশ্বাসের ভিত্তি স্থাপন করে।

স্ক্রাম টীম (Scrum Team)

স্ক্রামের বুনয়াদী ভিত্তি হল কয়েকজন মানুষকে নিয়ে তৈরি একটা ছোট টীম, স্ক্রাম টীম। স্ক্রাম টীমে থাকেন একজন স্ক্রাম মাস্টার, একজন প্রোডাক্ট ওনার এবং ডেভেলপাররা। স্ক্রাম টীমের মধ্যে কোনও উপদল (sub-team) বা শ্রেণীবিন্যাস (hierarchy) থাকে না। এটি কোনও বিশেষ সময়ে, প্রোডাক্ট গোল (Product Goal) নামের একটাই লক্ষ্য স্থির করে কাজ করে চলা কিছু পেশাদারদের একটি সম্মিলিত দল (cohesive unit)।

স্ক্রাম টীম ক্রস-ফাংশনাল হয়, এর অর্থ, প্রতিটা স্প্রিন্টে মূল্যমান উৎপাদনের জন্য প্রয়োজনীয় সমস্ত দক্ষতা টীমের সদস্যদের থাকে। এরা স্ব-পরিচালিতও হয়, এর অর্থ এরা টীমের মধ্যেই সিদ্ধান্ত নেয় কে কী কাজ করবে, কখন করবে এবং কীভাবে করবে।

স্ক্রাম টীম পারস্পরিক বোঝাপড়া বজায় থাকার মতন ছোট হয়, এবং একটি স্প্রিন্টে গুরুত্বপূর্ণ কোনও কাজ শেষ করার ক্ষমতা রাখার মতন বড় হয়, সাধারণত ১০ জন বা তার কম সংখ্যক সদস্য থাকে। সাধারণভাবে আমরা এটাই বুঝেছি যে ছোট টীমের সদস্যদের মধ্যে পারস্পরিক যোগাযোগ বেশি থাকে এবং তারা কাজও করে বেশি। যদি স্ক্রাম টীমের আকার খুব বড় হয়ে যায়, তারা চেষ্টা করে নিজেদের একাধিক পারস্পরিক সম্পর্কিত টীমে ভাগ করে নিতে, প্রতিটা টীম একই প্রোডাক্টের উপরে কাজ করে। অতএব, তখন তারা একই প্রোডাক্ট গোল (Product Goal), প্রোডাক্ট ব্যাকলগ (Product Backlog) নিয়ে কাজ করে এবং তাদের একজনই প্রোডাক্ট ওনার থাকেন।

প্রোডাক্ট সংক্রান্ত সমস্ত কার্যকলাপ, যেমন স্টেকহোল্ডার কোল্যাবোরেশন, ভেরিফিকেশন, মেনটেন্যান্স, অপারেশন, পরীক্ষানিরীক্ষা, গবেষণা, ডেভেলপমেন্ট, এবং আরও সম্ভাব্য যা কিছু কাজ, সে সবার জন্য স্ক্রাম টীম দায়ী থাকে। অর্গানাইজেশনের তরফে তাদের ক্ষমতায়িত (empowered) করা থাকে যাতে তারা নিজেদের কাজ নিজেরাই পরিচালিত করতে পারে। সঠিক গতিতে স্প্রিন্টের পর স্প্রিন্ট সফলভাবে করে যেতে যেতে স্ক্রাম টীম তার লক্ষ্য (goal) এবং ধারাবাহিকতা (consistency) আরও উন্নত করে তোলে।

প্রতিটি স্প্রিন্টের শেষে মূল্যযুক্ত এবং ব্যবহারোপযোগী ইনক্রিমেন্ট তৈরি করার জন্য স্ক্রাম টীম দায়িত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে। স্ক্রাম টীমে তিনটি নির্দিষ্ট দায়বদ্ধতা স্ক্রাম ঘোষণা করেঃ ডেভেলপার, প্রোডাক্ট ওনার এবং স্ক্রাম মাস্টার।

ডেভেলপারেরা (Developers)

ডেভেলপারেরা হল স্ক্রাম টীমের মধ্যে সেইসব মানুষেরা, যারা প্রতিটি স্প্রিন্টের শেষে যে কোনও রকমের একটি ব্যবহারোপযোগী ইনক্রিমেন্ট গড়ে তোলার জন্য প্রতিশ্রুতিবদ্ধ (committed) থাকে।

ডেভেলপারদের কার্যকুশলতা প্রায়ই বিভিন্ন ধরনের হয় এবং কাজের প্রকৃতিভেদে তার ধরণ বদলায়। তবে, নিম্নলিখিত দায়িত্বগুলির প্রতি ডেভেলপাররা সর্বদাই প্রতিশ্রুতিবদ্ধ থাকেঃ

- স্প্রিন্টের জন্য স্প্রিন্ট ব্যাকলগ নামক একটি প্ল্যান তৈরি করা;

- ডেফিনিশন অফ ডানের সাথে মিলিয়ে কাজের গুণবত্তার মান (quality) নিশ্চিত করা;
- স্প্রিন্ট গোল অনুযায়ী প্রতিদিন তাদের পরিকল্পনাকে অভিযোজিত করা; এবং,
- পেশাদারিত্বের সাথে প্রত্যেকে দায়িত্ব সমানভাবে ভাগ করে নেওয়া।

প্রোডাক্ট ওনার (Product Owner)

স্ক্রাম টিমের কাজের ফলে যে প্রোডাক্ট তৈরি হয়, প্রোডাক্ট ওনার সেই প্রোডাক্টের মূল্যমান সর্বাধিক বাড়ানোর জন্য দায়বদ্ধ থাকেন। কীভাবে এই মূল্যমান বাড়ানো হয়, সেটা সংস্থা, স্ক্রাম টিম, বা ব্যক্তিগত স্তরে আলাদা আলাদাভাবে নির্গীত হয়।

প্রোডাক্ট ওনার প্রোডাক্ট ব্যাকলগের কার্যকরী পরিচালনার (effective management of Product Backlog) জন্যেও দায়ী থাকেন, যার মধ্যে পড়েঃ

- প্রোডাক্ট গোল তৈরি করা এবং সুস্পষ্টভাবে সবাইকে সে সম্বন্ধে অবগত করা;
- প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেম তৈরি করা এবং সবাইকে সে সম্বন্ধে অবগত করা;
- প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমের ক্রমবিন্যাস করা; এবং,
- প্রোডাক্ট ব্যাকলগ সবার কাছে পরিষ্কার, দৃশ্যমান এবং বোধগম্য হয়, সেটা সুনিশ্চিত করা।

প্রোডাক্ট ওনার নিজে এই কাজগুলি করতে পারেন, অথবা অন্য কাউকে দিয়ে এগুলি করতে পারেন। যে-ই করুক, দায়বদ্ধতা প্রোডাক্ট ওনারেরই থাকে।

প্রোডাক্ট ওনার যাতে সফলভাবে তাঁর দায়বদ্ধতা বজায় রাখতে পারেন, এই জন্য সমগ্র সংস্থা (organization) তাঁর সমস্ত সিদ্ধান্তকে সমর্থন করেন। তাঁর সিদ্ধান্তের সাফল্য দৃশ্যমান হয় প্রোডাক্ট ব্যাকলগের বিষয়বস্তু এবং ক্রমবিন্যাসে, এবং স্প্রিন্ট রিভিউতে ইনক্রিমেন্ট পর্যবেক্ষণের মাধ্যমে।

প্রোডাক্ট ওনার হন একজন ব্যক্তি, কোনও কমিটি নয়। প্রোডাক্ট ওনার একাধিক স্টেকহোল্ডারের চাহিদাকে প্রোডাক্ট ব্যাকলগে উপস্থাপিত করতে পারেন। কেউ যদি প্রোডাক্ট ব্যাকলগে কোনও বদল আনতে চান, তাঁকে অবশ্যই প্রোডাক্ট ওনারকে প্রথমে বুঝিয়ে রাজি করতে হবে।

স্ক্রাম মাস্টার (Scrum Master)

স্ক্রাম গাইড অনুযায়ী স্ক্রাম বাস্তবায়িত করার প্রতি স্ক্রাম মাস্টার দায়বদ্ধ থাকেন। স্ক্রাম টিমের ভেতরে এবং সংস্থার মধ্যে সকলকে স্ক্রামের তত্ত্ব বুঝিয়ে এবং অনুশীলন করে তিনি এই দায়বদ্ধতা পূর্ণ করেন।

স্ক্রাম মাস্টার স্ক্রাম টিমের কর্মকুশলার প্রতিও দায়বদ্ধ থাকেন। এই দায়বদ্ধতা তিনি পূর্ণ করেন স্ক্রাম টিমকে স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্কের ভেতরে আরও পরিশীলিত করে তোলার মাধ্যমে।

স্ক্রাম মাস্টাররা হন সত্যিকারের নেতা বা লীডার যাঁরা স্ক্রাম টিম বা বৃহত্তর সংস্থার সেবায় নিয়োজিত থাকেন।

স্ক্রাম মাস্টার স্ক্রাম টিমকে নিম্নলিখিত বিভিন্ন উপায়ে সাহায্য করেনঃ

- স্ব-পরিচালন (self-management) এবং ক্রস ফাংশনালিটির বিষয়ে টিমের সদস্যদের কোচিং দেওয়া;
- স্ক্রাম টিমকে বৃহত্তর মূল্যমানযুক্ত ইনক্রিমেন্ট বানাতে সাহায্য করা, যা ডেফিনিশন অফ ডানের সাথে মিলবে;
- স্ক্রাম টিমের কাজ বা উন্নতির পথে যে কোনও বাধা দূর করা; এবং,

- সমস্ত স্ক্রাম ইভেন্ট যাতে ঠিকভাবে পজিটিভ, প্রোডাক্টিভ হয়, এবং তারা টাইমবক্সের মধ্যেই শেষ হয়, এটা সুনিশ্চিত করা।

স্ক্রাম মাস্টার প্রোডাক্ট ওনারকে নিম্নলিখিত বিভিন্ন উপায়ে সাহায্য করেনঃ

- কার্যকরী প্রোডাক্ট গোলের সংজ্ঞা তৈরি করা এবং প্রোডাক্ট ব্যাকলগ পরিচালনা করার প্রক্রিয়া খুঁজে বের করতে সাহায্য করা;
- স্ক্রাম টীমকে স্পষ্ট ও প্রাজ্ঞভাবে প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেম বুঝতে সাহায্য করা;
- জটিল কাজের জন্য অভিজ্ঞতাপ্রসূত প্রোডাক্ট প্ল্যানিং করতে সাহায্য করা; এবং,
- অংশীদারদের পারস্পরিক সহযোগিতা করতে প্রয়োজনমত সাহায্য করা।

স্ক্রাম মাস্টার তাঁর সংস্থাকে নিম্নলিখিত বিভিন্ন উপায়ে সাহায্য করেনঃ

- স্ক্রাম আত্মস্থ করতে প্রয়োজনীয় নেতৃত্ব দেওয়া, ট্রেনিং এবং কোচিং দেওয়া;
- স্ক্রাম কীভাবে সংস্থায় ব্যবহার করা যায়, সেই বিষয়ে প্রয়োজনীয় উপদেশ এবং পরিকল্পনা করা;
- জটিল কাজের জন্য অভিজ্ঞতাবাদী দৃষ্টিভঙ্গী বুঝতে এবং ব্যবহার করতে সংস্থার কর্মচারীদের এবং অংশীদারদের সাহায্য করা; এবং,
- অংশীদার এবং স্ক্রাম টীমের মধ্যে কোনও রকমের বাধা থাকলে তা দূর করা।

স্ক্রাম ইভেন্ট (Scrum Events)

স্প্রিন্ট বাকি সমস্ত ইভেন্টের ধারক। স্ক্রামের প্রতিটা ইভেন্ট স্ক্রাম আর্টিফ্যাক্টগুলিকে পর্যবেক্ষণ ও অভিযোজিত করার এক বিশেষ সুযোগ এনে দেয়। এই ইভেন্টগুলি প্রয়োজনীয় স্বচ্ছতা আনার জন্য বিশেষভাবে ডিজাইন করা হয়। কোনও ইভেন্টকে তার সংজ্ঞামত পরিচালনা করতে ব্যর্থ হলে তা পর্যবেক্ষণ ও অভিযোজনের সুযোগ নষ্ট করে। এই ইভেন্টগুলি স্ক্রামে নিয়মানুবর্তিতা তৈরি করতে এবং স্ক্রামের সংজ্ঞায়িত ইভেন্টের বাইরে বাড়তি মিটিংয়ের প্রয়োজনীয়তা কমাতে সাহায্য করে। সাধারণত, সমস্ত ইভেন্টই একই জায়গা, একই সময়ে হয়ে থাকে, স্ক্রামে জটিলতা কমানোর জন্য।

স্প্রিন্ট (The Sprint)

স্প্রিন্ট হল স্ক্রামের হৃৎস্পন্দন, যেখানে আইডিয়া মূল্যমানে রূপান্তরিত হয়।

এটি এক মাস বা তার কম সময়ের একটি নির্দিষ্ট দৈর্ঘ্যের ইভেন্ট, ধারাবাহিকতা রাখার উদ্দেশ্যে চালানো হয়। আগের স্প্রিন্টটি শেষ হবার অব্যবহিত পরেই পরের স্প্রিন্ট শুরু হয়।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং, ডেইলি স্ক্রাম, স্প্রিন্ট রিভিউ এবং স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেক্টিভ সমেত, প্রোডাক্ট গোল অর্জন করার উদ্দেশ্যে সমস্ত কাজ এই স্প্রিন্টের মধ্যে হয়।

স্প্রিন্ট চলাকালীনঃ

- স্প্রিন্ট গোল বদলে যেতে পারে এমন কোনও পরিবর্তন কাজে আনা হয় না;
- কাজের মান (quality) পড়ে যায় না;
- প্রোডাক্ট ব্যাকলগকে প্রয়োজনমত পরিষ্কৃত (refined) করা হয়; এবং,

- প্রোডাক্ট ওনারের কাছ থেকে কাজের স্কেপ পরিষ্কার করে বুঝে নেওয়া এবং পুনরালোচনা করে নেওয়া হয়, কাজ সম্বন্ধে আরও বেশি জ্ঞান অর্জন করার সাথে সাথে।

কমপক্ষে প্রতি এক মাসে, পর্যবেক্ষণ ও অভিযোজনের মাধ্যমে প্রোডাক্ট গোলের দিকে কাজের অগ্রগতির একটা ভবিষ্যদ্বাণী করতে সাহায্য করে স্প্রিন্ট। স্প্রিন্টের দৈর্ঘ্য খুব বেশি হয়ে গেলে স্প্রিন্ট গোল তার কার্যকারিতা হারায়, কাজে জটিলতা বৃদ্ধি পায়, এবং ঝুঁকির পরিমাণ বাড়ে। ছোট দৈর্ঘ্যের স্প্রিন্ট একাধিক শিক্ষাচক্রের (learning cycle) প্রবর্তন করে, এবং খরচ ও পরিশ্রম সংক্রান্ত ঝুঁকির পরিমাণ একটা ছোট সময়সীমার মধ্যে বেঁধে রাখে। প্রতিটা স্প্রিন্টকে একটা ছোট প্রোজেক্ট মনে করা যেতে পারে।

কাজের অগ্রগতির ভবিষ্যদ্বাণী করার জন্য বিভিন্ন পদ্ধতির অবলম্বন করা যেতে পারে, যেমন বার্ন-ডাউন, বার্ন-আপ, অথবা কিউমিউলেটিভ স্লেগ। এগুলি কাজের জিনিস হলেও অভিজ্ঞতাবাদের গুরুত্বকে এরা কোনওভাবেই প্রতিস্থাপিত করতে পারে না। জটিল পরিবেশে পরে কী ঘটবে, সেটা অজানাই থাকে। কেবলমাত্র যা ঘটে গেছে তার ভিত্তিতে পরের ঘটনাক্রমের বিষয়ে সিদ্ধান্ত নেওয়া যেতে পারে।

স্প্রিন্ট গোল অপ্রয়োজনীয় হয়ে পড়লে স্প্রিন্ট বাতিল করা যেতে পারে। কেবলমাত্র প্রোডাক্ট ওনারের অধিকার আছে স্প্রিন্ট বাতিল করার।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং (Sprint Planning)

স্প্রিন্টে যা যা কাজ করা হবে তার পরিকল্পনা করে স্প্রিন্ট প্ল্যানিং স্প্রিন্ট শুরু করে। এই পরিকল্পনা সমগ্র স্ফ্রাম টীম পারস্পরিক সহযোগিতার মাধ্যমে তৈরি করে।

এই ইভেন্টে উপস্থিত সকলে যাতে সবথেকে গুরুত্বপূর্ণ প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমগুলির বিষয়ে, এবং তারা কীভাবে প্রোডাক্ট গোলের সঙ্গে সাযুজ্য রাখছে, সেই বিষয়ে আলোচনা করতে পারে, প্রোডাক্ট ওনার সেটা সুনিশ্চিত করেন। স্ফ্রাম টীম অন্য কাউকেও নিমন্ত্রণ করতে পারে এই ইভেন্টে এসে প্রয়োজনীয় উপদেশ দেবার জন্য।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং মূলত নিম্নলিখিত তিনটি বিষয়ের ওপর জোর দেওয়া হয়ঃ

প্রথম বিষয়ঃ এই স্প্রিন্টটি কেন প্রয়োজনীয়?

প্রোডাক্ট ওনার বোঝান এই স্প্রিন্টে কীভাবে প্রোডাক্টটি তার মূল্যমান ও উপযোগিতা বাড়াই। এর পর পুরো স্ফ্রাম টীম পারস্পরিক সহযোগিতার মাধ্যমে একটি স্প্রিন্ট গোল প্রস্তুত করে যা জানায় এই স্প্রিন্টটি অংশীদারদের কাছে কেন মূল্যবান। স্প্রিন্ট প্ল্যানিং শেষ হবার আগেই স্প্রিন্ট গোল নির্ধারিত হতে হবে।

দ্বিতীয় বিষয়ঃ এই স্প্রিন্টে কী করা যেতে পারে?

প্রোডাক্ট ওনারের সাথে আলোচনা করে, ডেভেলপাররা প্রোডাক্ট ব্যাকলগ থেকে অংশ বা আইটেম নির্বাচিত করে বর্তমান স্প্রিন্টে অন্তর্ভুক্ত করে। এই প্রক্রিয়ার মাধ্যমে স্ফ্রাম টীম আইটেমগুলিকে আরও পরিশীলিত করে তুলতে পারে, যা তাদের আইটেমগুলি আরও ভালোভাবে বুঝতে এবং তাদের আত্মবিশ্বাস বাড়াতে সাহায্য করে।

কতখানি কাজ একটা স্প্রিন্টে করে ওঠা যাবে তা নির্বাচন করা বেশ কঠিন। সাধারণত, ডেভেলপাররা যত বেশি তাদের আগের কর্মক্ষমতা, আগামী কর্মক্ষমতা, এবং ডেফিনিশন অফ ডান বুঝে উঠতে পারে, তারা স্প্রিন্টের পূর্বাভাস তত বেশি আত্মবিশ্বাসের সাথে করে উঠতে পারবে।

তৃতীয় বিষয়ঃ নির্বাচিত কাজ কীভাবে সম্পূর্ণ করা যাবে?

প্রতিটা প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমের জন্য, ডেভেলপাররা প্রয়োজনীয় কাজের পরিকল্পনা করে যা ডেফিনিশন অফ ডানের সাথে সাযুজ্য রেখে ইনক্রিমেন্ট তৈরি করে। সাধারণত প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমকে ভেঙে, একদিন অথবা তারও কম সময়ে করা যায়, এমন টুকরো

কাজে ভেঙে এই পরিকল্পনা করা হয়। কীভাবে সেই কাজগুলি করা হবে তা একমাত্র ডেভেলপাররাই নির্ধারিত করে। প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমকে কীভাবে তারা মূল্যমানযুক্ত ইনক্রিমেন্টে পরিবর্তিত করবে, সে বিষয়ে কেউ তাদের কিছু বলে দেয় না।

স্প্রিন্ট গোল, স্প্রিন্টের জন্য নির্বাচিত প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেম আর তাদের সম্পূর্ণ করার পরিকল্পনা, একসাথে এদের বলা হয় স্প্রিন্ট ব্যাকলগ।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিংয়ের সর্বাধিক সময়সীমা (timebox) সাধারণত এক মাসের স্প্রিন্টের জন্য আট ঘন্টার হয়। ছোট দৈর্ঘ্যের স্প্রিন্টের জন্য স্প্রিন্ট প্ল্যানিংও সাধারণত ছোট দৈর্ঘ্যের হয়।

ডেইলি স্ক্রাম (Daily Scrum)

ডেইলি স্ক্রামের উদ্দেশ্য হল স্প্রিন্ট গোলকে পর্যবেক্ষণ করা এবং প্রয়োজনমত স্প্রিন্ট ব্যাকলগকে পরিবর্তিত করে পরবর্তী পরিকল্পিত কাজের সামঞ্জস্য বজায় রাখা।

স্ক্রাম টিমের ডেভেলপারদের জন্য ডেলি স্ক্রাম হল ১৫ মিনিটের একটি ইভেন্ট। জটিলতা কমানোর জন্য এটি স্প্রিন্টের প্রতিটি কর্মদিবসে একই সময়ে একই জায়গায় অনুষ্ঠিত হয়। যদি প্রোডাক্ট ওনার বা স্ক্রাম মাস্টার এই স্প্রিন্টের স্প্রিন্ট ব্যাকলগের কোনও বিশেষ আইটেমে কাজ করে থাকেন, তাহলে তাঁরাও এই ইভেন্টে ডেভেলপার হিসেবে অংশ নেন।

ডেভেলপাররা যে কোনও পরিকাঠামো বা কৌশল অবলম্বন করে তাদের কাজ করতে পারে, যাতে তাদের ডেইলি স্ক্রাম স্প্রিন্ট গোলের দিকে অগ্রগতি বজায় রাখতে পারে এবং পরের দিনের কাজের জন্য কোনও কার্যকরী পরিকল্পনা বানাতে পারে। এটা তাদের লক্ষ্যস্থির করতে এবং স্ব-পরিচালিত হতে সাহায্য করে।

ডেইলি স্ক্রাম পারস্পরিক মতবিনিময়কে উন্নত করে, প্রতিবন্ধকতা চিহ্নিত করে, দ্রুত সিদ্ধান্ত-গ্রহণে সাহায্য করে, এবং ফল হিসেবে বাড়তি মীটিংয়ের প্রয়োজনীয়তা কমায়।

শুধু ডেইলি স্ক্রামের মাধ্যমেই ডেভেলপাররা তাদের পরিকল্পনার সামঞ্জস্য বজায় রাখে না। তারা সারা দিনেও একাধিকবার পারস্পরিক মতবিনিময় করে, বিস্তারিত আলোচনা করে স্প্রিন্টের বাকি কাজের পরিকল্পনায় অদল-বদল ঘটায়।

স্প্রিন্ট রিভিউ (Sprint Review)

স্প্রিন্ট রিভিউয়ের উদ্দেশ্য হল স্প্রিন্টের ফলাফলকে পর্যবেক্ষণ করা এবং পরের কাজকে সেই অনুযায়ী পরিবর্তন করা। স্ক্রাম টিম তাদের কাজের ফলাফল মুখ্য অংশীদারদের (key stakeholders) কাছে তুলে ধরে এবং প্রোডাক্ট গোলের লক্ষ্যমাত্রা কতটা পূর্ণ হল, সে বিষয়ে আলোচনা করে।

এই ইভেন্টের মাধ্যমে স্ক্রাম টিম এবং অংশীদাররা, যে কাজ হয়েছে এবং তার ফলে পারিপার্শ্বিক যে সব বদল ঘটেছে, তা পুনর্বিবেচনা করে। প্রাপ্ত তথ্যের ওপর ভিত্তি করে ইভেন্টে উপস্থিত সকলে মিলে সিদ্ধান্ত নেয়, এর পরে কী করা উচিত। নতুন কাজের সম্ভাবনাকে স্থান দেবার জন্য প্রোডাক্ট ব্যাকলগকেও পরিবর্তিত করা হয়। স্প্রিন্ট রিভিউ একটা কাজের সেশন (working session) এবং স্ক্রাম টিম চেষ্টা করে এই ইভেন্টে শুধুমাত্র যেন প্রেজেন্টেশন দেখিয়ে কাজ সারা না হয়।

স্প্রিন্ট রিভিউ, স্প্রিন্টের দ্বিতীয় অস্তিম ইভেন্ট এবং এর সর্বাধিক সময়সীমা (timebox) এক মাসের স্প্রিন্টের জন্য চার ঘন্টা হয়। ছোট দৈর্ঘ্যের স্প্রিন্টের জন্য এই সময়সীমাও সাধারণত কম ধরা হয়।

স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেকটিভ (Sprint Retrospective)

স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেকটিভের উদ্দেশ্য হল টিমের গুণমান ও কার্যকারিতা বাড়ানোর জন্য পরিকল্পনা করা।

শেষতম স্প্রিন্ট কেমন গেল, টিমের সদস্যদের হিসেবে, তাদের মেলামেশা, কথাবার্তা, পদ্ধতি, টুল এবং ডেফিনিশন অফ ডানের হিসেবে কেমন গেল, সেইসব স্ক্রাম টিম এই ইভেন্টে পর্যবেক্ষণ করে। পর্যবেক্ষণের ফলাফল কাজের প্রকৃতিভেদে বদলায়। যে সব অনুমানের ভিত্তিতে তাদের কাজ লক্ষ্যভ্রষ্ট হয়েছে, সেইগুলি চিহ্নিত করা হয় এবং তাদের উৎপত্তি খোঁজা হয়। স্প্রিন্ট চলাকালীন কী কী ভালো হয়েছে, কী কী সমস্যার সম্মুখীন তারা হয়েছে, এবং কীভাবে সেইসব সমস্যার সমাধান বেরিয়েছে (বা বেরোয় নি), তাই নিয়ে স্ক্রাম টিম আলোচনা চালায়।

স্ক্রাম টিম তাদের কার্যকারিতা বাড়ানোর জন্য সবচেয়ে কার্যকরী পরিবর্তনকে চিহ্নিত করে। সবথেকে প্রভাবশালী উন্নতির ক্ষেত্রগুলিতে যত তাড়াতাড়ি সম্ভব নজর দেওয়া হয়। প্রয়োজন হলে তাদের পরের স্প্রিন্টের স্প্রিন্ট ব্যাকলগেও অন্তর্ভুক্ত করা হয়।

স্প্রিন্ট রেট্রোস্পেকটিভ দিয়ে একটি স্প্রিন্ট শেষ হয়। এর সর্বাধিক সময়সীমা হল, এক মাসের স্প্রিন্টের জন্য তিন ঘন্টা। ছোট দৈর্ঘ্যের স্প্রিন্টের জন্য এই সময়সীমাও সাধারণত কম ধরা হয়।

স্ক্রাম আর্টিফ্যাক্ট (Scrum Artifacts)

স্ক্রাম আর্টিফ্যাক্ট হল কাজ আর তার মূল্যমানের প্রতিভূ। কাজের মূল তথ্যাদির সর্বাধিক স্বচ্ছতা বজায় রাখবার উদ্দেশ্যে এদের ব্যবহার করা হয়। তাই, যারাই এই আর্টিফ্যাক্টগুলিকে পর্যবেক্ষণ করে, তারা একই ধরনের অভিযোজনের ভিত্তি অনুসরণ করে।

প্রতিটি আর্টিফ্যাক্ট সুনিশ্চিত প্রতিশ্রুতি করে যে তারা এমন তথ্য পরিবেশন করবে যা স্বচ্ছতা বাড়াবে এবং অগ্রগতি পরিমাপের দিকে লক্ষ্য রাখবেঃ

- প্রোডাক্ট ব্যাকলগের জন্য তা হল প্রোডাক্ট গোল।
- স্প্রিন্ট ব্যাকলগের জন্য স্প্রিন্ট গোল।
- ইনক্রিমেন্টের জন্য ডেফিনিশন অফ ডান।

এই প্রতিশ্রুতির মাধ্যমে, স্ক্রাম টিম এবং অংশীদারদের জন্য স্ক্রাম মূল্যমান (Scrum Value) এবং অভিজ্ঞতাবাদ (empiricism) সুপ্রতিষ্ঠিত হয়।

প্রোডাক্ট ব্যাকলগ (Product Backlog)

প্রোডাক্ট ব্যাকলগ, প্রোডাক্টটিকে আরও উন্নত করতে কী করা দরকার তার একটি সদা-উদ্ভাবনশীল ক্রমতালিকা। এটি একমাত্র কাজের উৎসস্থল যেখান থেকে স্ক্রাম টিম কাজ নির্বাচন করে।

প্রোডাক্ট ব্যাকলগের কোনও আইটেম যা স্ক্রাম টিম একটি স্প্রিন্টের মধ্যেই শেষ করে ফেলতে পারে, তাকে স্প্রিন্ট প্ল্যানিংয়ের সময়ে অন্তর্ভুক্ত করার জন্য প্রস্তুত বলে ধরা হয়। সাধারণত এদের স্বচ্ছতার পরিমাণ বাড়ে পরিশ্রুতিকরণের (refining activities) মাধ্যমে। প্রোডাক্ট ব্যাকলগ রিফাইনমেন্ট হল, প্রোডাক্ট ব্যাকলগের আইটেমকে ভেঙে ছোট করে এবং আরও সংজ্ঞায়িত করে ছোট ছোট পরিশ্রুত আইটেমে পরিণত করার পদ্ধতিবিশেষ। সব সময়েই এই সংক্রান্ত কাজ চলে, যেমন বিবরণ, ক্রমতালিকা, আকার যোগ করা। এই পরিমাপগুলি কাজের প্রকৃতিভেদে বদলে যায়।

ডেভেলপাররা, যারা এই আইটেমের ওপর কাজ করবে, তারাই এই আকার (size) নির্ধারণ করে। প্রোডাক্ট ওনার ডেভেলপারদের আইটেমগুলি বোঝার এবং ট্রেড-অফ নির্বাচন করার কাজে প্রভাবিত করতে পারেন।

প্রতিশ্রুতিঃ প্রোডাক্ট গোল

প্রোডাক্ট গোল প্রোডাক্টের ভবিষ্যৎ রূপ বিবৃত করে, যার দিকে লক্ষ্য রেখে স্ক্রাম টিম তাদের কাজের পরিকল্পনা বানায়। প্রোডাক্ট গোল প্রোডাক্ট ব্যাকলগের মাধ্যমে প্রকাশ পায়। প্রোডাক্ট ব্যাকলগের বাকি অংশ বিবৃত করে “কী” করলে সেই প্রোডাক্ট গোল সম্পূর্ণ করা যায়।

প্রোডাক্ট হল মূল্যমান ডেলিভার করার বাহন বিশেষ। এর একটি নির্দিষ্ট সীমারেখা থাকে, চেনা অংশীদার থাকে, পরিচিত গ্রাহক বা ব্যবহারকারী থাকে। প্রোডাক্ট বলতে একটি পরিষেবা, একটি ইন্ড্রিয়গ্রাহ্য বস্তু, বা বিমূর্ত কিছু বোঝা যেতে পারে।

প্রোডাক্ট হল স্ক্রাম টিমের দীর্ঘমেয়াদী লক্ষ্য। টিম তাদের পরের লক্ষ্য স্থির করার আগে অবশ্যই আগের লক্ষ্য পূরণ করে (বা বর্জন করে)।

স্প্রিন্ট ব্যাকলগ (Sprint Backlog)

স্প্রিন্ট ব্যাকলগের তিনটি উপাদানঃ স্প্রিন্ট গোল (কেন), স্প্রিন্টের জন্য নির্বাচিত প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমের তালিকা (কী) এবং ইনক্রিমেন্ট ডেলিভার করার জন্য কার্যকরী পরিকল্পনা (কীভাবে)।

স্প্রিন্ট ব্যাকলগ ডেভেলপারদের দ্বারা এবং ডেভেলপারদের জন্য তৈরি একটি পরিকল্পনা। এটি তার দৃশ্যমানতা বজায় রাখে, স্প্রিন্টের যে কোনও সময়ে স্প্রিন্ট গোল অর্জন করার জন্য ডেভেলপারদের কাজ বা পরিকল্পনার বাস্তব চিত্র তুলে ধরে এটি। নতুন জিনিস শেখার সাথে সাথে স্প্রিন্ট ব্যাকলগ সারা স্প্রিন্ট জুড়েই পরিবর্তিত (updated) হতে থাকে। স্প্রিন্ট ব্যাকলগে ততটাই তথ্য থাকে, যার ওপর ভিত্তি করে তারা তাদের কাজের অগ্রগতি ডেইলি স্ক্রামের মাধ্যমে পর্যবেক্ষণ করতে পারে।

প্রতিশ্রুতিঃ স্প্রিন্ট গোল

স্প্রিন্ট গোল স্প্রিন্টের একমাত্র উদ্দেশ্য বা লক্ষ্য যা পূরণ করতে হয়। যদিও স্প্রিন্ট গোল অর্জন করতে ডেভেলপাররা প্রতিশ্রুতিবদ্ধ থাকে, তবে সেই লক্ষ্যপূরণে ঠিক কী কী কাজ করতে হবে, সেই বিষয়ে ফ্লেক্সিবিলিটি দেওয়া থাকে। স্প্রিন্ট গোল টিমের মধ্যে সংহতি এবং ফোকাস বজায় রাখে, আলাদা আলাদা ব্যক্তি হিসেবে কাজ না করে, স্ক্রাম টিমকে একটি সুসংহত টিম হিসেবে কাজ করতে উৎসাহিত করে।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং ইভেন্টের সময়ে স্প্রিন্ট গোল তৈরি করা হয়, এবং তার পরে তা স্প্রিন্ট ব্যাকলগে যুক্ত করা হয়। ডেভেলপাররা স্প্রিন্টে যখন কাজ করতে থাকে, তারা সবসময়ে স্প্রিন্ট গোলকে মনে রাখে। যদি পরিকল্পিত কাজের থেকে আসল কাজ আলাদা হচ্ছে বলে বোঝা যায়, তারা প্রোডাক্ট ওনারের সাথে সহযোগিতা করে স্প্রিন্ট ব্যাকলগের কাজগুলিকে বা তাদের স্কোপ বদলার জন্য আলোচনা করে এমনভাবে, যাতে স্প্রিন্ট গোলে কোনও রকমের বদল না আসে।

ইনক্রিমেন্ট (Increment)

ইনক্রিমেন্ট হল প্রোডাক্ট গোলের উদ্দেশ্যে একটি সুনির্দিষ্ট পদক্ষেপ। প্রতিটি ইনক্রিমেন্ট আগের ইনক্রিমেন্টের সাথে যুক্ত হয় এবং পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে যাচাই করা হয় যে সবকিছু ইনক্রিমেন্ট একসাথে কাজ করছে কিনা। প্রোডাক্টের মূল্যমান বাড়াতে হলে ইনক্রিমেন্টকে ব্যবহারযোগ্য হতে হবে।

একটি স্প্রিন্টে একাধিক ইনক্রিমেন্ট তৈরি করা যায়। স্প্রিন্ট রিভিউতে সমস্ত তৈরি হওয়া ইনক্রিমেন্ট একসাথে উপস্থাপিত করা হয়, অভিজ্ঞতাবাদের ওপর ভিত্তি করে। এমন কি, স্প্রিন্ট শেষ হবার আগেও একটি ইনক্রিমেন্ট অংশীদারদের কাছে ডেলিভার করা যায়। স্প্রিন্ট রিভিউ মূল্যমানযুক্ত ইনক্রিমেন্ট ডেলিভারি করার আগের কোনও বন্ধ দরজা নয়।

ডেফিনিশন অফ ডানের সঙ্গে সঙ্গতিপূর্ণ না হলে কোনও কাজকেই ইনক্রিমেন্টের অংশ হিসেবে ধরা হয় না।

প্রতিশ্রুতিঃ ডেফিনিশন অফ ডান

ডেফিনিশন অফ ডান হল ইনক্রিমেন্টের একটি বিশেষ অবস্থার প্রথাগত বিবরণ, যখন সেটি প্রোডাক্টের জন্য নির্ধারিত সমস্ত কোয়ালিটির পরিমাপের সাথে সুসমঞ্জস হয়।

যে মুহূর্তে একটি প্রোডাক্ট ব্যাকলগ ডেফিনিশন অফ ডানের মানদণ্ড পূরণ করে, সেই মুহূর্তে একটি ইনক্রিমেন্টের জন্ম হয়।

ইনক্রিমেন্টের অংশ হিসেবে কোন কাজ সম্পূর্ণ হয়েছে, সে বিষয়ে টীমের সবাইয়ের সাথে একটি সাধারণ বোঝাপড়ার মাধ্যমে ডেফিনিশন অফ ডান তার স্বচ্ছতা বজায় রাখে। যদি একটি প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেম তার ডেফিনিশন অফ ডানের মানদণ্ড পূরণ করতে না পারে, সেটি রিলিজ তো করা যায়ই না, এমনকি স্পিন্ট রিভিউতেও সেটিকে পেশ করা যায় না। তার বদলে, সেটিকে প্রোডাক্ট ব্যাকলগে ফেরত পাঠানো হয়, পরে বিবেচনা করার জন্য।

কোনও ইনক্রিমেন্টের ডেফিনিশন অফ ডান যদি সংস্থার মানদণ্ডের অংশ হয়, তা হলে সমস্ত স্ক্রাম টীম অন্ততপক্ষে সেটিকে মেনে চলে। যদি সেটা সংস্থার মানদণ্ডের অংশ না হয়, স্ক্রাম টীম তখন তাদের প্রোডাক্টের জন্য উপযুক্ত ডেফিনিশন অফ ডান তৈরি করে।

ডেভেলপাররা ডেফিনিশন অফ ডানের সঙ্গে সামঞ্জস্য রেখে চলে। যদি একাধিক স্ক্রাম টীম একসাথে একটি প্রোডাক্টের জন্য কাজ করে, তা হলে তারা সবাই মিলে একটিই ডেফিনিশন অফ ডান তৈরি করে এবং সেটিকে মেনে চলে।

শেষ কথা

স্ক্রাম এই গাইডে বিনামূল্যে অফার করা হয়েছে। স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্ক, যা এখানে ব্যাখ্যা করা হয়েছে, অপরিবর্তনীয়। স্ক্রামের অংশবিশেষ যদিও বাস্তবায়িত করা সম্ভব, তার ফলাফল স্ক্রাম হয় না। স্ক্রাম তার পুরো ফ্রেমওয়ার্ক সমেতই সম্পূর্ণতা পায়, এবং অন্যান্য কৌশল (techniques), পদ্ধতি (methodologies) এবং অনুশীলনের (practices) ধারক হিসেবে ভালো কাজ করে।

স্বীকৃতি

ব্যক্তির

হাজারে হাজারে মানুষ যাঁরা স্ক্রামকে গড়ে উঠতে সাহায্য করেছেন, তাঁদের মধ্যে থেকে যাঁরা শুরু থেকে এর সাথে যুক্ত ছিলেন, তাঁদের নাম আলাদা করে করছিঃ জেফ সাদারল্যান্ড জেফ ম্যাকেন্না এবং জন স্ক্রামিওটেলসের সাথে কাজ করেছেন, এবং কেন্ শ্বোয়াবার কাজ করেছেন মাইক স্মিথ এবং ক্রিস মার্টিনের সাথে, সকলেই একসাথে কাজ করেছেন। বিগত বছরগুলিতে অনেকেই তাঁদের অবদান রেখেছেন এবং তাঁদের ছাড়া স্ক্রাম পরিশীলিত হয়ে আজকের রূপ পেতে পারত না।

স্ক্রাম গাইডের ইতিহাস

১৯৯৫ সালে OOPSLA কনফারেন্সে কেন্ শ্বোয়াবার এবং জেফ সাদারল্যান্ড প্রথম একসাথে স্ক্রাম পেশ করেন। কেন্ এবং জেফ আগের কয়েক বছর ধরে এর বিষয়ে যা শিখেছিলেন, তা এতে লিপিবদ্ধ করা ছিল এবং এটিই প্রথম স্ক্রামের প্রথাগত সংজ্ঞা যা জনসমক্ষে প্রকাশ করা হয়।

জেফ সাদারল্যান্ড এবং কেন্ শ্বোয়াবারের স্ক্রাম গাইডের মাধ্যমে স্ক্রাম তৈরি হয়েছে, বিকশিত হয়েছে এবং টিকে গেছে গত ৩০-এরও বেশি বছর ধরে। অন্যান্য বিভিন্ন সূত্র থেকে পাওয়া গেছে নিদর্শন (patterns), প্রক্রিয়া (process) এবং উপলব্ধি (insight), যা স্ক্রাম ফ্রেমওয়ার্কের কাজে আসতে পারে। এদের সাহায্যে ফলাফলের উৎপাদনশীলতা, মান, সৃজনশীলতা এবং সন্তুষ্টি বাড়তে পারে।

স্ক্রামের সম্পূর্ণ ইতিহাস অন্য কোথাও বিবৃত করা আছে। প্রথম যেখানে এটিকে সফলভাবে প্রয়োগ করা হয়, আমরা তাদের প্রচেষ্টাকে সম্মান জানাই, তারা হলেন ইন্ডিভিজুয়াল ইনক., নিউজপেজ, ফিডেলিটি ইনভেস্টমেন্টস, এবং আইডিএক্স (বর্তমানে জিই মেডিকেল)।

অনুবাদের স্বীকৃতি

উপরে উল্লিখিত লেখকদের দেওয়া মূল ইংরেজি সংস্করণ থেকে এই গাইডটি বাংলায় অনুবাদ করা হয়েছে। অনুবাদে অবদান রেখেছেন শমীক মুখার্জি (Samik Mukherjee) এবং কৃশানু মজুমদার (Krishanu Majumdar)। যোগাযোগের জন্য ইমেল, যথাক্রমেঃ mukherjee.samik@gmail.com এবং krishanu_tito@yahoo.co.in।

২০১৭ ফ্রাম গাইডের থেকে ২০২০ ফ্রাম গাইডে যেসব পরিবর্তন ঘটেছে

আরও সংক্ষেপিত

সময়ের সাথে সাথে ফ্রাম গাইড ক্রমশ বিস্তারিত হয়ে উঠেছে। ২০২০ সংস্করণে বিভিন্ন বিস্তারিত ব্যাখ্যা সরিয়ে দিয়ে বা সংক্ষেপিত করে ফ্রামকে একটি ন্যূনতম এবং সম্পূর্ণ ফ্রেমওয়ার্কে ফিরিয়ে আনার চেষ্টা করা হয়েছে, যেমন, ডেইলি ফ্রামের প্রশ্নগুলিকে সরিয়ে দেওয়া, প্রোডাক্ট ব্যাকলগ আইটেমের বৈশিষ্ট্যগুলিকে সংক্ষেপিত করা, স্প্রিন্ট ব্যাকলগে রেট্রোস্পেকটিভ আইটেমের ব্যাখ্যাকে সংক্ষেপিত করা, স্প্রিন্ট বাতিল করার অংশটিকে সংক্ষেপিত করা, ইত্যাদি।

একটি প্রোডাক্টে লক্ষ্যনিবন্ধ একটি টীম

একটি টীমের মধ্যে আরেকটি টীমের ধারণাটিকে সরিয়ে ফেলার চেষ্টা করা হয়েছে, যা আসলে একটা “প্রক্সি” বা “আমরা বনাম ওরা” ধারণা গড়ে তুলত প্রোডাক্ট ওনার এবং ডেভেলপমেন্ট টীমের মধ্যে। এখন আমাদের কাছে আছে শুধুমাত্র একটি ফ্রাম টীম, যাদের একটিই উদ্দেশ্য সাধনের লক্ষ্য থাকে তিনটি আলাদা দায়িত্বের মাধ্যমেঃ প্রোডাক্ট ওনার, ফ্রাম মাস্টার এবং ডেভেলপার।

প্রোডাক্ট গোলের প্রবর্তন

২০২০ ফ্রাম গাইড নিয়ে এসেছে প্রোডাক্ট গোলের ধারণা যা সমগ্র ফ্রাম টীমের সামনে একটি বৃহত্তর মূল্যের লক্ষ্য নির্ধারণ করে। প্রতিটি স্প্রিন্টের মধ্যে দিয়ে প্রোডাক্টটি সামগ্রিক প্রোডাক্ট গোল নিকটবর্তী হতে থাকে।

স্প্রিন্ট গোল, ডেফিনিশন অফ ডান এবং প্রোডাক্ট গোল জেনে একটি নতুন ঠিকানা

পূর্ববর্তী ফ্রাম গাইডে নির্দিষ্ট কোনও পরিচয় ছাড়াই স্প্রিন্ট গোল এবং ডেফিনিশন অফ ডান বিবৃত করা হয়েছিল। এগুলি ঠিক আর্টিফ্যাক্ট ছিল না, কিন্তু কোনওভাবে ফ্রামের আর্টিফ্যাক্টগুলির সাথে সম্পর্কিত হয়ে ছিল। প্রোডাক্ট গোল যুক্ত হবার সাথে ২০২০ সংস্করণে এদের সম্বন্ধে আরও স্পষ্ট ধারণা দেওয়া হয়েছে। এই তিনটি আর্টিফ্যাক্টের প্রতিটি একটি করে প্রতিশ্রুতি (commitment) বহন করে। প্রোডাক্ট ব্যাকলগের প্রতিশ্রুতির নাম হল প্রোডাক্ট গোল, স্প্রিন্ট ব্যাকলগের জন্য স্প্রিন্ট গোল, এবং ইনক্রিমেন্টের জন্য ডেফিনিশন অফ ডান (উদ্ধৃতি-চিহ্ন ছাড়াই)। এরা প্রতিটি আর্টিফ্যাক্টের জন্য স্বচ্ছতা আনে এবং তাদের অগ্রগতির দিকে ফোকাস রাখে।

সেলফ-অর্গানাইজিং-এর বদলে সেলফ-ম্যানেজিং

আগের ফ্রাম গাইডে ডেভেলপমেন্ট টীমকে বলা হত সেলফ-অর্গানাইজিং, যারা ঠিক করত কে কীভাবে কাজ করবে। ২০২০ সংস্করণে ফ্রাম টীমকে বেশি গুরুত্ব দিয়ে তাকে বলা হচ্ছে সেলফ-ম্যানেজিং ফ্রাম টীম, যারা ঠিক করে কে, কীভাবে, কোন কাজ করবে।

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং-এর তিনটি বিষয়

স্প্রিন্ট প্ল্যানিং-এর দুটি বিষয় “কী” এবং “কীভাবে”-র সাথে ২০২০ ফ্রাম গাইডে তৃতীয় একটি বিষয়ে গুরুত্ব দেওয়া হয়েছে, “কেন”, যা স্প্রিন্ট গোল মাধ্যমে নির্ধারিত হয়।

বৃহত্তর শ্রোতামণ্ডলীর জন্য সামগ্রিকভাবে সরলতর ভাষা

২০২০ ফ্রাম গাইডে গুরুত্ব দেওয়া হয়েছে অপ্রয়োজনীয় এবং জটিল ভাষাকে বাদ দেবার ওপর এবং তথ্যপ্রযুক্তি সংক্রান্ত কাজের শব্দাবলীর (টেস্টিং, সিস্টেম, ডিজাইন, রিকোয়ারমেন্ট ইত্যাদি) সম্পূর্ণ অপসারণের ওপর। ফ্রাম গাইড এখন ১৩ পাতারও কম।