కెన్ ష్వాబర్ & జెఫ్ సదర్లాండ్

ది స్క్రమ్ గైడ్
The Scrum Guide

ది డెఫినిటివ్ గైడ్ టు స్క్రమ్: ది రూల్స్ ఆఫ్ ది గేమ్

నవంబర్ 2020

స్క్రమ్ గైడ్ యొక్క ఉద్దేశ్యం (Definition of Scrum)

మేము 1990 ప్రారంభంలో Scrum ను అభివృద్ధి చేసాము. ప్రపంచవ్యాప్తంగా ఉన్న ప్రజలు Scrum ను అర్థం చేసుకోవడంలో సహాయపడటానికి మేము 2010 లో Scrum గైడ్ యొక్క మొదటి వెర్షన్ ను రాశాము. చిన్న, ఫంక్షనల్ అప్ డేట్ ల ద్వారా అప్పటి నుంచి మేం గైడ్ ని రూపొందించాం.. కలిసి, మేము దాని వెనుక నిలబడతాము.

Scrum గైడ్, Scrum యొక్క నిర్వచనాన్ని కలిగి ఉంది. ఫ్రేమ్ వర్క్ యొక్క ప్రతి ఎలిమెంట్ Scrum తో గ్రహించిన మొత్తం విలువ మరియు ఫలితాలకు అవసరమైన ఒక నిర్దిష్ట ఉద్దేశ్యాన్ని అందిస్తుంది. Scrum యొక్క కోర్ డిజైన్ లేదా ఆలోచనలను మార్చడం, ఎలిమెంట్లను విడిచి పెట్టడం, లేదా Scrum యొక్క నియమాలను పాటించకపోవడం, సమస్యలను కవర్ చేస్తుంది మరియు Scrum యొక్క ప్రయోజనాలను పరిమితం చేస్తుంది, ఇది నిరుపయోగంగా కూడా చేస్తుంది.

నిరంతరం పెరుగుతున్న సంక్లిష్ట ప్రపంచంలో స్క్రమ్ యొక్క పెరుగుతున్న ఉపయోగాన్ని మేము అనుసరిస్తాము. Scrum దాని మూలాలను కలిగి ఉన్న సాఫ్ట్వేర్ (Software) ఉత్పత్తి అభివృద్ధికి మించి, తప్పనిసరిగా సంక్లిష్టమైన పనిని కలిగి ఉన్న అనేక డొమైన్ల (Domains)లో Scrum స్వీకరించబడటం చూసి మేము వినయంగా ఉన్నాము. Scrum యొక్క ఉపయోగం వ్యాప్తి చెందుతున్న కొద్దీ, Developers, పరిశోధకులు, విశ్లేషకులు, శాస్త్రవేత్తలు మరియు ఇతర నిపుణులు ఈ పని చేస్తారు. మేము Scrum లో "Developers" అనే పదాన్ని మినహాయించడానికి కాదు, కానీ సరళీకృతం చేయడానికి ఉపయోగిస్తాము. మీరు Scrum నుండి విలువను పొందితే, మిమ్మల్ని మీరు చేర్చుకున్నట్లుగా భావించండి.

Scrum ఉపయోగించబడుతున్నప్పుడు, ఈ డాక్యుమెంట్ లో వివరించిన విధంగా Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్ కు సరిపోయే ప్యాట్రన్ లు (Patterns), ప్రాసెస్ లు (Processes) మరియు అంతర్దృష్టులను కనుగొనవచ్చు, అప్లై చేయవచ్చు మరియు రూపొందించవచ్చు. వారి వివరణ Scrum గైడ్ యొక్క ఉద్దేశ్యానికి మించి ఉంది ఎందుకంటే అవి సందర్భ సున్నితమైనవి మరియు Scrum ఉపయోగాల మధ్య విస్తృతంగా భిన్నంగా ఉంటాయి. Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్ లోపల ఉపయోగించడానికి ఇటువంటి వ్యూహాలు విస్తృతంగా మారుతూ ఉంటాయి మరియు ఇతర చోట్ల వివరించబడ్డాయి.

కెన్ ష్వాబర్ & జెఫ్ సదర్లాండ్ జూలై 2022

© 2020 కెన్ ష్వాబర్ మరియు జెఫ్ సదర్లాండ్

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.

స్క్రమ్ గైడ్ యొక్క ఉద్దేశ్యం 1
స్క్రమ్ నిర్వచనం (Definition of Scrum) 5
స్క్రమ్ సిద్ధాంతం (Scrum Theory) 6
స్పష్టత (Transparency) 6
తనిఖీ (Inspection) 6
ఉపయోజనం (Adaptation) 7
స్క్రమ్ విలువలు (Scrum Values) 7
స్క్రమ్ టీమ్ (Scrum Team) 8
డెవలపర్లు (Developers) 9
ప్రొడక్ట్ యజమాని (Product Owner) 9
స్క్రమ్ మాస్టర్ (Scrum Master) 10
స్క్రమ్ ఈవెంట్స్ (Scrum Events) 11
ది స్ప్రింట్ (The Sprint) 11
స్ప్రింట్ ప్లానింగ్ (Sprint Planning) 12
డైలీ స్క్రమ్ (Daily Scrum) 14
స్ప్రింట్ రివ్యూ (Sprint Review) 14
స్ప్రింట్ రెట్రోస్పెక్టివ్ (Sprint Retrospective) 15
స్క్రమ్ కళాఖండాలు (Scrum Artifacts) 15
ప్రొడక్ట్ బ్యాక్ లాగ్ (Product Backlog) 16
నిబద్ధత: ప్రొడక్ట్ గోల్ (Commitment: Product Goal) 16
స్ప్రింట్ బ్యాక్ లాగ్ (Sprint Backlog) 17
నిబద్ధత: స్ప్రింట్ గోల్ (Commitment: Sprint Goal) 17
పెంచండి (Increment) 17
నిబద్ధత:(Commitment: Definition of Done) 18

ముగింపు గమనిక.. 19
Acknowledgements.. 19
ప్రజలు 19
Scrum Guide చరిత్ర... 19
తర్జుమా.. 19
2017 Scrum గైడ్ నుండి 2020 Scrum గైడ్ కు మార్పులు 20

స్క్రమ్ నిర్వచనం (Scrum Definition)

Scrum అనేది ఒక తేలికపాటి ఫ్రేమ్ వర్క్, ఇది సంక్లిష్టమైన సమస్యలకు అడాప్టివ్ సొల్యూషన్ (Adaptive Solution)ల ద్వారా వ్యక్తులు, టీమ్ లు మరియు ఆర్గనైజేషన్ లు విలువను జనరేట్ చేయడానికి దోహదపడుతుంది.

క్లుప్తంగా చెప్పాలంటే, Scrum కు Scrum Master ఒక వాతావరణాన్ని పెంపొందించాల్సిన అవసరం ఉంది, ఇక్కడ:

1. ఒక Product Owner ఒక సంక్లిష్టమైన సమస్య కొరకు పనిని Product Backlog లోనికి ఆర్డర్ చేస్తాడు.
2. Scrum టీమ్ ఒక Sprint సమయంలో పని యొక్క ఎంపికను విలువ యొక్క Increment గా మారుస్తుంది.
3. Scrum టీమ్ మరియు దాని వాటాదారులు ఫలితాలను తనిఖీ చేస్తారు మరియు తదుపరి Sprint కొరకు సర్దుబాటు చేస్తారు.
4. *పునరావృతం చేయండి*

Scrum సింపుల్ గా ఉంటుంది. యధాతథంగా ప్రయత్నించండి మరియు దాని తత్వశాస్త్రం, సిద్ధాంతం మరియు నిర్మాణం లక్ష్యాలను సాధించడానికి మరియు విలువను సృష్టించడానికి సహాయపడతాయో లేదో తెలుసుకోండి. Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్ ఉద్దేశ్యపూర్వకంగా అసంపూర్ణంగా ఉంది, Scrum సిద్ధాంతాన్ని అమలు చేయడానికి అవసరమైన భాగాలను మాత్రమే నిర్వచిస్తుంది. Scrum ను ఉపయోగించే ప్రజల సామూహిక మేధస్సు ద్వారా నిర్మించబడింది. ప్రజలకు సవిస్తరమైన సూచనలను అందించడానికి బదులుగా, Scrum యొక్క నియమాలు వారి సంబంధాలు మరియు పరస్పర చర్యలకు మార్గనిర్దేశం చేస్తాయి.

ఫ్రేమ్ వర్క్ లోపల వివిధ ప్రక్రియలు, టెక్నిక్ లు మరియు విధానాలను ఉపయోగించవచ్చు. Scrum ఇప్పటికే ఉన్న విధానాల చుట్టూ చుట్టుకుంటుంది లేదా వాటిని అనవసరం చేస్తుంది. Scrum ప్రస్తుత నిర్వహణ, పర్యావరణం మరియు పని పద్ధతుల యొక్క సాపేక్ష సమర్థతను కనిపించేలా చేస్తుంది, తద్వారా మెరుగుదలలు చేయవచ్చు.

స్క్రమ్ సిద్ధాంతం (Scrum Theory)

Scrum అనుభవవాదం (empiricism) మరియు లీన్ థింకింగ్ (Lean Thinking) పై ఆధారపడి ఉంది. జ్ఞానం అనుభవం నుండి వస్తుందని మరియు గమనించిన దాని ఆధారంగా నిర్ణయాలు తీసుకుంటుందని అనుభవవాదం నొక్కి చెబుతుంది. లీన్ థింకింగ్ వ్యర్థాలను తగ్గిస్తుంది మరియు అవసరమైన వాటిపై దృష్టి పెడుతుంది.

ఊహించే సామర్థ్యాన్ని అనుకూలపరచడానికి మరియు ప్రమాదాన్ని నియంత్రించడానికి Scrum ఒక ఇటరేటివ్, Incremental అప్రోచ్ ని ఉపయోగిస్తుంది. పనిని చేయడానికి మరియు అవసరమైన విధంగా అటువంటి నైపుణ్యాలను పంచుకోవడం లేదా పొందడం కొరకు సమిష్టిగా అన్ని నైపుణ్యాలు మరియు నైపుణ్యం కలిగిన వ్యక్తుల సమూహాలను స్క్రమ్ నిమగ్నం చేస్తాడు.

Scrum, Sprint అనే ఒక ఈవెంట్ లో తనిఖీ మరియు అనుసరణ కొరకు నాలుగు ఫార్మల్ ఈవెంట్ లను మిళితం చేస్తుంది. పారదర్శకత, తనిఖీ మరియు అనుసరణ యొక్క ప్రయోగాత్మక Scrum స్తంభాలను అమలు చేయడం వల్ల ఈ సంఘటనలు పనిచేస్తాయి.

స్పష్టత (Transparency)

ఉద్భవిస్తున్న ప్రక్రియ మరియు పని చేసేవారికి అదేవిధంగా పనిని స్వీకరించేవారికి కనిపించాలి. Scrum తో, ముఖ్యమైన నిర్ణయాలు దాని మూడు అధికారిక Artifacts యొక్క గ్రహించిన స్థితిపై ఆధారపడి ఉంటాయి. తక్కువ transparency ఉన్న Artifacts విలువను తగ్గించే మరియు ప్రమాదాన్ని పెంచే నిర్ణయాలకు దారితీస్తాయి.

పారదర్శకత తనిఖీకి దోహదపడుతుంది. పారదర్శకత లేకుండా తనిఖీ చేయడం తప్పుదోవ పట్టించేది మరియు వ్యర్థం.

తనిఖీ (Inspection)

Scrum Artifacts మరియు అంగీకరించబడ్డ లక్ష్యాల దిశగా పురోగతిని అవాంఛనీయమైన వ్యత్యాసాలు లేదా సమస్యలను గుర్తించడానికి తరచుగా మరియు శ్రద్ధగా తనిఖీ చేయాలి. తనిఖీకి సాయపడటం కొరకు, Scrum దాని యొక్క ఐదు ఈవెంట్ ల రూపంలో క్యాడెన్స్ ని అందిస్తుంది.

తనిఖీ అనుసరణకు దోహదపడుతుంది. అనుసరణ లేకుండా తనిఖీ చేయడం అర్ధరహితమైనదిగా పరిగణించబడుతుంది. Scrum ఈవెంట్ లు మార్పును రెచ్చగొట్టడానికి రూపొందించబడ్డాయి.

ఉపయోజనం (Adaptation)

ఒక ప్రాసెస్ (Process) యొక్క ఏవైనా అంశాలు ఆమోదయోగ్యమైన పరిమితులకు వెలుపల ఉన్నట్లయితే లేదా ఫలిత ఉత్పత్తి ఆమోదయోగ్యం కానట్లయితే, అప్లై చేయబడే ప్రాసెస్ లేదా ఉత్పత్తి చేయబడుతున్న మెటీరియల్స్ ని విధిగా సర్దుబాటు చేయాలి. తదుపరి డీవియేషన్ కనిష్టం చేయడం కొరకు సాధ్యమైనంత త్వరగా సర్దుబాటు చేయాలి.

నిమగ్నమైన వ్యక్తులు సాధికారత లేదా స్వీయ-నిర్వహణ లేనప్పుడు అనుసరణ మరింత క్లిష్టంగా మారుతుంది. Scrum Team తనిఖీ ద్వారా ఏదైనా కొత్త విషయాన్ని నేర్చుకున్న క్షణాన్ని స్వీకరించాలని ఆశించబడుతోంది.

స్క్రమ్ విలువలు (Scrum Values)

Scrum యొక్క విజయవంతమైన ఉపయోగం ప్రజలు ఐదు విలువలతో జీవించడంలో మరింత నైపుణ్యం పొందడంపై ఆధారపడి ఉంటుంది:

నిబద్ధత, ఏకాగ్రత, ఓపెన్ నెస్, గౌరవం మరియు ధైర్యం

Scrum Team తన లక్ష్యాలను సాధించడానికి మరియు ఒకరికొకరు మద్దతు ఇవ్వడానికి కట్టుబడి ఉంటుంది. వారి ప్రాథమిక దృష్టి ఈ లక్ష్యాల దిశగా సాధ్యమైనంత ఉత్తమమైన పురోగతి సాధించడానికి Sprint యొక్క పనిపై ఉంది. Scrum Team మరియు దాని భాగస్వాములు పని మరియు సవాళ్ల గురించి బహిరంగంగా ఉంటారు. Scrum Team సభ్యులు సమర్థవంతమైన, స్వతంత్ర వ్యక్తులుగా ఉండటం కొరకు ఒకరినొకరు గౌరవించుకుంటారు, మరియు వారు ఎవరితో కలిసి పనిచేస్తారో వారి ద్వారా గౌరవించబడతారు. Scrum Team సభ్యులకు సరైన పని చేయడానికి, కఠినమైన సమస్యలపై పనిచేయడానికి ధైర్యం ఉంటుంది.

ఈ విలువలు వారి పని, చర్యలు మరియు ప్రవర్తనకు సంబంధించి Scrum Team కు దిశానిర్దేశం చేస్తాయి. తీసుకునే నిర్ణయాలు, తీసుకున్న చర్యలు మరియు Scrum ఉపయోగించే విధానం ఈ విలువలను బలోపేతం చేయాలి, వాటిని తగ్గించకూడదు లేదా బలహీనపరచకూడదు. Scrum Team సభ్యులు Scrum ఈవెంట్ లు మరియు కళాఖండాలతో పనిచేసేటప్పుడు విలువలను నేర్చుకుంటారు మరియు అన్వేషిస్తారు. ఈ విలువలు Scrum బృందం మరియు వారితో కలిసి

పనిచేసే వ్యక్తులచే మూర్తీభవించినప్పుడు, పారదర్శకత, తనిఖీ మరియు అనుసరణ యొక్క అనుభవపూర్వక Scrum స్తంభాలు నమ్మకాన్ని నిర్మించడానికి ప్రాణం పోస్తాయి.

స్క్రమ్ టీం (Scrum Team)

Scrum యొక్క ప్రాథమిక యూనిట్ వ్యక్తుల యొక్క ఒక చిన్న బృందం, Scrum Team. Scrum Team లో ఒక Scrum Master, ఒక Product Owner మరియు Developers ఉంటారు. Scrum Team లోపల, ఎలాంటి సబ్ టీమ్ లు లేదా హైరార్కీలు ఉండవు. ఇది ఒక సమయంలో ఒక లక్ష్యం, Project Goal పై దృష్టి సారించే ప్రొఫెషనల్స్ యొక్క ఏకీకృత యూనిట్.

Scrum Team లు క్రాస్ ఫంక్షనల్, అంటే ప్రతి Sprint విలువను సృష్టించడానికి అవసరమైన అన్ని నైపుణ్యాలు సభ్యులు కలిగి ఉంటారు. వారు స్వీయ-నిర్వహణ కూడా, అంటే ఎవరు ఏమి చేస్తారు, ఎప్పుడు మరియు ఎలా చేస్తారో వారు అంతర్గతంగా నిర్ణయిస్తారు.

Scrum బృందం చురుకైనదిగా ఉండటానికి తగినంత చిన్నది మరియు Sprint లోపల గణనీయమైన పనిని పూర్తి చేయడానికి తగినంత పెద్దదిగా ఉంటుంది, సాధారణంగా 10 లేదా అంతకంటే తక్కువ మంది. సాధారణంగా, చిన్న టీమ్ లు మరింత మెరుగ్గా కమ్యూనికేట్ చేస్తాయని మరియు మరింత ఉత్పాదకంగా ఉంటాయని మేం కనుగొన్నాం. ఒకవేళ Scrum Team లు చాలా పెద్దవిగా మారినట్లయితే, వారు బహుళ సమ్మిళిత Scrum Team లుగా పునర్వ్యవస్థీకరించడాన్ని పరిగణనలోకి తీసుకోవాలి, ప్రతి ఒక్కటీ ఒకే ప్రొడక్ట్ పై దృష్టి కేంద్రీకరించాలి. అందువల్ల, వారు ఒకే Product Goal, Product Backlog మరియు Product Owner ని పంచుకోవాలి.

వాటాదారుల సహకారం, వెరిఫికేషన్, మెయింటెనెన్స్, ఆపరేషన్, ప్రయోగం, పరిశోధన మరియు అభివృద్ధి మరియు అవసరమైన మరేదైనా నుంచి ప్రొడక్ట్ కు సంబంధించిన అన్ని కార్యకలాపాలకు Scrum Team బాధ్యత వహిస్తుంది. వారు తమ స్వంత పనిని నిర్వహించడానికి సంస్థ ద్వారా నిర్మాణాత్మకంగా మరియు సాధికారత పొందుతారు. ఒక స్థిరమైన వేగంతో Sprint లో పనిచేయడం వల్ల Scrum Team యొక్క దృష్టి మరియు స్థిరత్వం మెరుగుపడుతుంది.

ప్రతి Sprint కు ఒక విలువైన, ఉపయోగకరమైన Increment సృష్టించడానికి మొత్తం Scrum Team బాధ్యత వహిస్తుంది. Scrum Team లోని మూడు నిర్దిష్ట జవాబుదారీతనాన్ని Scrum నిర్వచిస్తుంది: Developers, Product Owner, మరియు Scrum Master.

డెవలపర్లు (Developers)

Developers అనేది Scrum Team లోని వ్యక్తులు, ప్రతి Sprint యొక్క ఉపయోగించదగిన Increment యొక్క ఏదైనా భావనను సృష్టించడానికి కట్టుబడి ఉంటారు.

Developers కు అవసరమైన నిర్దిష్ట నైపుణ్యాలు తరచుగా విస్తృతంగా ఉంటాయి మరియు పని యొక్క డొమైన్ ని బట్టి మారుతూ ఉంటాయి. అయితే, Developers ఎల్లప్పుడూ వీటికి జవాబుదారీగా ఉంటారు:

- Sprint, Sprint Backlog కొరకు ఒక ప్రణాళికను రూపొందించడం;
- చేసిన నిర్వచనానికి కట్టుబడి ఉండటం ద్వారా నాణ్యతను పెంపొందించడం;
- ప్రతిరోజూ Sprint Goal దిశగా వారి ప్రణాళికను స్వీకరించడం; మరియు
- ప్రొఫెషనల్స్ గా ఒకరినొకరు జవాబుదారీగా ఉంచుకోవడం.

ప్రొడక్ట్ యజమాని (Product Owner)

Scrum Team యొక్క పని ఫలితంగా ప్రొడక్ట్ యొక్క విలువను గరిష్టం చేయడం కొరకు ప్రొడక్ట్ యజమాని బాధ్యత వహిస్తాడు. ఇది ఏవిధంగా చేయబడుతుంది అనేది సంస్థలు, Scrum టీమ్ లు మరియు వ్యక్తుల మధ్య విస్తృతంగా మారవచ్చు.

సమర్ధవంతమైన Product Backlog మేనేజ్ మెంట్ కొరకు Product Owner కూడా బాధ్యత వహిస్తాడు, దీనిలో ఇవి ఉంటాయి:

- Product Goalని అభివృద్ధి చేయడం మరియు స్పష్టంగా కమ్యూనికేట్ చేయడం;
- Product Backlog ఐటమ్ లను సృష్టించడం మరియు స్పష్టంగా కమ్యూనికేట్ చేయడం;
- Product Backlog ఐటమ్ లను ఆర్డర్ చేయడం; మరియు
- Product Backlog పారదర్శకంగా, కనిపించేవిధంగా మరియు అర్థం చేసుకున్నట్లుగా ధృవీకరించడం

Product Ownerపై పనిని చేయవచ్చు లేదా బాధ్యతను ఇతరులకు అప్పగించవచ్చు. సంబంధం లేకుండా, Product Ownerజవాబుదారీగా ఉంటాడు.

Product Owners విజయం సాధించడం కొరకు, మొత్తం సంస్థ వారి నిర్ణయాలను గౌరవించాలి. ఈ నిర్ణయాలు Product Backlog యొక్క కంటెంట్ మరియు ఆర్డరింగ్ లో మరియు Sprint Review వద్ద తనిఖీ చేయగల Increment ద్వారా కనిపిస్తాయి.

Product Owner ఒక వ్యక్తి, ఒక కమిటీ కాదు. Product Backlog లోని అనేక మంది భాగస్వాముల యొక్క అవసరాలకు Product Owner ప్రాతినిధ్యం వహించవచ్చు. Product Backlogని మార్చాలనుకునేవారు Product Ownerని ఒప్పించడానికి ప్రయత్నించడం ద్వారా అలా చేయవచ్చు.

స్క్రమ్ మాస్టర్ (Scrum Master)

Scrum గైడ్ లో నిర్వచించిన విధంగా Scrum ను స్థాపించడానికి Scrum Master బాధ్యత వహిస్తాడు.

Scrum Team మరియు ఆర్గనైజేషన్ రెండింటిలోనూ Scrum థియరీ మరియు ప్రాక్టీస్ ని అర్థం చేసుకోవడంలో ప్రతి ఒక్కరికీ సహాయపడటం ద్వారా వారు దీనిని చేస్తారు.

Scrum Team యొక్క సమర్థతకు Scrum Master బాధ్యత వహిస్తాడు. Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్ లోపల, Scrum Team తన విధానాలను మెరుగుపరుచుకోవడానికి వీలు కల్పించడం ద్వారా వారు దీనిని చేస్తారు.

Scrum Master అనేది Scrum Team మరియు పెద్ద సంస్థకు సేవ చేసే నిజమైన నాయకులు.

Scrum Master, Scrum Team కు అనేక విధాలుగా సేవలందిస్తాడు, వీటిలో:

- స్వీయ నిర్వహణ మరియు క్రాస్ ఫంక్షనాలిటీలో టీమ్ సభ్యులకు కోచింగ్ ఇవ్వడం;
- డన్ యొక్క నిర్వచనానికి అనుగుణంగా అధిక విలువ కలిగిన Increment లను సృష్టించడంపై దృష్టి సారించడంపై Scrum Team కు సాయపడటం;
- Scrum Team యొక్క పురోగతికి అడ్డంకులను తొలగించడం; మరియు
- అన్ని Scrum ఈవెంట్ లు కూడా జరిగేలా మరియు పాజిటివ్ గా, ప్రొడక్టివ్ గా మరియు టైమ్ బాక్స్ లో ఉంచబడ్డాయని ధృవీకరించుకోవడం.

Scrum Master, Product Owner కి అనేక విధాలుగా సేవలందిస్తాడు, వీటిలో:

- సమర్థవంతమైన Product Goal నిర్వచనం మరియు Product Backlog మేనేజ్ మెంట్ కొరకు టెక్నిక్ లను కనుగొనడంలో సాయపడటం;
- స్పష్టమైన మరియు సంక్షిప్త Product Backlog ఐటమ్ ల యొక్క అవసరాన్ని అర్థం చేసుకోవడంలో Scrum Team కు సాయపడటం;
- సంక్లిష్ట వాతావరణం కొరకు ప్రయోగాత్మక ఉత్పత్తి ప్లానింగ్ ఏర్పాటు చేయడంలో సహాయపడటం; మరియు
- అభ్యర్థించిన లేదా అవసరమైన విధంగా భాగస్వాముల సహకారాన్ని సులభతరం చేయడం.

Scrum Master సంస్థకు అనేక విధాలుగా సేవలందిస్తాడు, వీటిలో:

- దాని Scrum దత్తతలో సంస్థకు నాయకత్వం వహించడం, శిక్షణ ఇవ్వడం మరియు కోచింగ్ ఇవ్వడం;
- ఆర్గనైజేషన్ లోపల Scrum ఇంప్లిమెంటేషన్ లను ప్లాన్ చేయడం మరియు సలహా ఇవ్వడం;
- ఉద్యోగులు మరియు భాగస్వాములకు సంక్లిష్టమైన పని కొరకు ఒక అనుభావిక విధానాన్ని అర్థం చేసుకోవడం మరియు అమలు చేయడంలో సహాయపడటం; మరియు
- భాగస్వాములు మరియు Scrum Team ల మధ్య అడ్డంకులను తొలగించడం

స్క్రమ్ ఈవెంట్స్ (Scrum Events)

Sprint అనేది అన్ని ఇతర ఈవెంట్ లకు ఒక కంటైనర్. Scrum లోని ప్రతి సంఘటన Scrum

కళాఖండాలను తనిఖీ చేయడానికి మరియు స్వీకరించడానికి ఒక అధికారిక అవకాశం. అవసరమైన పారదర్శకతను ప్రారంభించడానికి ఈ ఈవెంట్ లు ప్రత్యేకంగా రూపొందించబడ్డాయి. సిఫారసు చేయబడ్డ విధంగా ఏదైనా ఈవెంట్ లను ఆపరేట్ చేయడంలో విఫలం కావడం ఫలితంగా తనిఖీ చేయడానికి మరియు సర్దుబాటు చేసుకోవడానికి అవకాశాలను కోల్పోవడం జరుగుతుంది. క్రమబద్ధతను సృష్టించడానికి మరియు Scrum లో నిర్వచించబడని సమావేశాల అవసరాన్ని కనిష్టం చేయడానికి Scrum లో ఈవెంట్ లు ఉపయోగించబడతాయి.
ఆప్టిమల్ (Optimal)గా, సంక్లిష్టతను తగ్గించడం కొరకు అన్ని ఈవెంట్ లు ఒకే సమయంలో మరియు

ప్రదేశంలో నిర్వహించబడతాయి.

ది స్ప్రింట్ (The Sprint)

Sprints అనేవి Scrum యొక్క హృదయ స్పందన, ఇక్కడ ఆలోచనలు విలువగా మార్చబడతాయి.

స్థిరత్వాన్ని సృష్టించడం కొరకు అవి ఒక నెల లేదా అంతకంటే తక్కువ కాలవ్యవధి కలిగిన ఫిక్సిడ్ లెంగ్త్ ఈవెంట్ లు. మునుపటి Sprint ముగిసిన వెంటనే కొత్త Sprint ప్రారంభమవుతుంది.

Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, మరియు Sprint Restrospective తో సహా Product Goal

సాధించడం కొరకు అవసరమైన అన్ని పనులు Sprint ల్లోనే జరుగుతాయి.

Sprint సమయంలో:

- Sprint Goal కు ప్రమాదం కలిగించే మార్పులు ఏవీ చేయబడవు;

- నాణ్యత తగ్గదు;
- Product Backlog అవసరమైన విధంగా రిఫైన్ చేయబడుతుంది; మరియు
- మరింత నేర్చుకున్నట్లుగా స్కోప్ ని క్లారిఫై చేయవచ్చు మరియు Product Ownerతో తిరిగి సంప్రదింపులు జరపవచ్చు.

కనీసం ప్రతి క్యాలెండర్ నెలలో Product Goal దిశగా పురోగతిని తనిఖీ చేయడం మరియు స్వీకరించడం ద్వారా Sprints ఊహించడాన్ని ఎనేబుల్ చేస్తాయి. Sprint యొక్క హొరిజోన్ చాలా పొడవుగా ఉన్నప్పుడు Sprint Goal చెల్లుబాటు కాకపోవచ్చు, సంక్లిష్టత పెరగవచ్చు మరియు రిస్క్ పెరగవచ్చు. తక్కువ Sprint లను మరింత అభ్యసన చక్రాలను జనరేట్ చేయడానికి మరియు ఖర్చు మరియు శ్రమ యొక్క రిస్క్ ని తక్కువ కాలవ్యవధికి పరిమితం చేయడానికి ఉపయోగించవచ్చు. ప్రతి Sprint ను ఒక చిన్న ప్రాజెక్ట్ గా పరిగణించవచ్చు.

బర్న్-డౌన్ లు, బర్న్-అప్ లు లేదా సంచిత ప్రవాహాలు వంటి పురోగతిని అంచనా వేయడానికి వివిధ విధానాలు ఉన్నాయి. ఉపయోగకరంగా నిరూపించబడినప్పటికీ, ఇవి అనుభవవాదం యొక్క ప్రాముఖ్యతను భర్తీ చేయవు. సంక్లిష్ట వాతావరణంలో, ఏమి జరుగుతుందో తెలియదు. ఇప్పటికే ఏమి జరిగిందో దానిని మాత్రమే ముందుచూపుతో కూడిన నిర్ణయాలు తీసుకోవడానికి ఉపయోగించవచ్చు.

ఒకవేళ Sprint Goal కాలం చెల్లిపోయినట్లయితే Sprint క్యాన్సిల్ చేయబడుతుంది. Sprint ని క్యాన్సిల్ చేసే అధికారం Product Ownerకు మాత్రమే ఉంటుంది.

స్ప్రింట్ ప్లానింగ్ (Sprint Planning)

Sprimg Planning, Sprint కొరకు చేయాల్సిన పనిని వేయడం ద్వారా Sprint Planning Sprint ని ప్రారంభిస్తుంది. మొత్తం Scrum Team యొక్క సహకారాత్మక పని ద్వారా ఈ ఫలిత ప్లాన్ సృష్టించబడుతుంది.

అత్యంత ముఖ్యమైన Product Backlog ఐటమ్ లు మరియు Product Goal కు వారు ఏవిధంగా మ్యాప్ చేయబడతారనే విషయాన్ని చర్చించడానికి హాజరయ్యేలు సిద్ధంగా ఉన్నారని Product Owner ధృవీకరిస్తాడు. సలహాను అందించడం కొరకు Sprint Planningకు హాజరు కావడానికి Scrum Team ఇతర వ్యక్తులను కూడా ఆహ్వానించవచ్చు.

Sprint Planning దిగువ టాపిక్ లను పరిష్కరిస్తుంది:

టాపిక్ 1: ఈ Sprint ఎందుకు విలువైనది?

ప్రస్తుత Sprint లో ప్రొడక్ట్ తన విలువ మరియు యుటిలిటీని ఏవిధంగా పెంచుకోవచ్చో Product Owner ప్రతిపాదిస్తాడు. Sprint అనేది వాటాదారులకు ఎందుకు విలువైనదో తెలియజేసే Sprint Goalను నిర్వచించడానికి మొత్తం Scrum Team సహకారం అందిస్తుంది. Sprint Planning ముగియడానికి ముందు Sprint Goalని విధిగా ఖరారు చేయాలి.

టాపిక్ రెండు: ఈ Sprint ఏమి చేయవచ్చు?

Product Ownerతో చర్చించడం ద్వారా, Developers ప్రస్తుత Sprint లో చేర్చడం కొరకు Product Backlog నుంచి ఐటమ్ లను ఎంచుకుంటారు. ఈ ప్రక్రియ సమయంలో Scrum Team ఈ ఐటమ్ లను రిఫైన్ చేయవచ్చు, ఇది అవగాహన మరియు ఆత్మవిశ్వాసాన్ని పెంచుతుంది.

Sprint లోపల ఎంత పూర్తి చేయవచ్చో ఎంచుకోవడం సవాలుగా ఉండవచ్చు. ఏదేమైనా, Developers వారి గత పనితీరు, వారి రాబోయే సామర్థ్యం మరియు వారి నిర్వచనం ఆఫ్ డన్ గురించి ఎంత ఎక్కువగా తెలుసుకుంటే, వారు వారి Sprint అంచనాలలో మరింత ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉంటారు.

టాపిక్ మూడు: ఎంచుకున్న పని ఎలా పూర్తవుతుంది?

ఎంపిక చేయబడ్డ ప్రతి Product Backlog ఐటమ్ కొరకు, Developers పూర్తి చేయబడ్డ నిర్వచనానికి అనుగుణంగా Increment సృష్టించడం కొరకు అవసరమైన పనిని ప్లాన్ చేస్తారు. Product Backlog ఐటమ్ లను ఒక రోజు లేదా అంతకంటే తక్కువ చిన్న వర్క్ ఐటమ్ లుగా డీకంపోజ్ (decompose) చేయడం ద్వారా ఇది తరచుగా చేయబడుతుంది. ఇది ఏవిధంగా చేయబడుతుంది అనేది Developer ల యొక్క పూర్తి విచక్షణపై ఆధారపడి ఉంటుంది. Product Backlog ఐటమ్ లను విలువ యొక్క Increment లుగా ఎలా మార్చాలో మరెవరూ వారికి చెప్పరు.

Sprint Goal, Sprint కొరకు ఎంచుకున్న Product Backlog ఐటమ్ లు, మరియు వాటిని డెలివరీ చేయడం కొరకు ప్లాన్ లు కలిసి Sprint Backlog గా రిఫర్ చేయబడతాయి.

ఒక నెల Sprint కొరకు Sprint Planning గరిష్ఠంగా ఎనిమిది గంటల వరకు టైమ్ బాక్స్ చేయబడుతుంది. చిన్న Sprint ల కొరకు, ఈవెంట్ సాధారణంగా పొట్టిగా ఉంటుంది.

డైలీ స్క్రమ్ (Daily Scrum)

Sprint Goal దిశగా పురోగతిని తనిఖీ చేయడం మరియు Sprint Backlogని అవసరమైన విధంగా స్వీకరించడం, రాబోయే ప్రణాళికాబద్ధమైన పనిని సర్దుబాటు చేయడం డైలీ Scrum యొక్క ఉద్దేశ్యం.

డైలీ Scrum అనేది Scrum Team యొక్క డెవలపర్స్ కొరకు 15 నిమిషాల ఈవెంట్. సంక్లిష్టతను తగ్గించడం కొరకు, ఇది స్ప్రింట్ యొక్క ప్రతి పనిదినం వద్ద ఒకే సమయంలో నిర్వహించబడుతుంది మరియు ఉంచబడుతుంది. ఒకవేళ Product Ownerలేదా Scrum మాస్టర్ Sprint Backlogలోని ఐటమ్ లపై యాక్టివ్ గా పనిచేస్తున్నట్లయితే, వారు డెవలపర్ లుగా పాల్గొంటారు.

Developers తమకు కావలసిన నిర్మాణం మరియు టెక్నిక్ లను ఎంచుకోవచ్చు, వారి Daily Scrum, Sprint Goal దిశగా పురోగతిపై దృష్టి సారించి, పని యొక్క మరుసటి రోజు కొరకు ఒక కార్యాచరణ ప్రణాళికను ఉత్పత్తి చేసేంత వరకు. ఇది దృష్టిని సృష్టిస్తుంది మరియు స్వీయ-యాజమాన్యాన్ని మెరుగుపరుస్తుంది.

Daily Scrum లు కమ్యూనికేషన్ లను మెరుగుపరుస్తాయి, అడ్డంకులను గుర్తిస్తాయి, వేగంగా నిర్ణయాలు తీసుకోవడాన్ని ప్రోత్సహిస్తాయి మరియు పర్యవసానంగా ఇతర మీటింగ్ ల యొక్క అవసరాన్ని తొలగిస్తాయి.

Developers తమ ప్లాన్ ని సర్దుబాటు చేసుకోవడానికి Daily Scrum మాత్రమే అనుమతించబడదు. Sprint యొక్క మిగిలిన పనిని స్వీకరించడం లేదా తిరిగి ప్లాన్ చేయడం గురించి మరింత వివరణాత్మక చర్చల కోసం వారు రోజంతా కలుసుకుంటారు.

స్ప్రింట్ రివ్యూ (Sprint Review)

Sprint Review యొక్క ఉద్దేశ్యం Sprint యొక్క ఫలితాన్ని తనిఖీ చేయడం మరియు భవిష్యత్తు అనుసరణలను నిర్ధారించడం. Scrum Team తమ పని యొక్క ఫలితాలను కీలక భాగస్వాములకు అందిస్తుంది మరియు Product Goal దిశగా పురోగతి గురించి చర్చించబడుతుంది.

ఈవెంట్ సమయంలో, Scrum Team మరియు స్టేక్ హోల్డర్ (Stakeholders) లు Sprint లో ఏమి సాధించబడ్డారు మరియు వారి వాతావరణంలో ఏమి మారిందనే విషయాన్ని సమీక్షిస్తారు. ఈ సమాచారం ఆధారంగా, హాజరైనవారు తరువాత ఏమి చేయాలనే దానిపై సహకరిస్తారు. కొత్త అవకాశాలను చేరుకోవడం కొరకు Product Backlogని కూడా సర్దుబాటు చేయవచ్చు. Sprint Review అనేది ఒక వర్కింగ్ సెషన్ మరియు Scrum Team దానిని ప్రజంటేషన్ కు పరిమితం చేయకుండా ఉండాలి.

Sprint Review అనేది Sprint యొక్క రెండవ చివరి ఈవెంట్ మరియు ఒక నెల Sprint కొరకు గరిష్టంగా నాలుగు గంటల వరకు టైమ్ బాక్స్ చేయబడింది. చిన్న Sprint ల కొరకు, ఈవెంట్ సాధారణంగా పొట్టిగా ఉంటుంది.

స్ప్రింట్ రెట్రోస్పెక్టివ్ (Sprint Retrospective)

Sprint Retrospective యొక్క ఉద్దేశ్యం నాణ్యత మరియు సమర్థతను పెంచే మార్గాలను ప్లాన్ చేయడం.

Scrum బృందం వ్యక్తులు, పరస్పర చర్యలు, ప్రక్రియలు, సాధనాలు మరియు వారి డన్ యొక్క నిర్వచనానికి సంబంధించి చివరి Sprint ఎలా సాగిందో పరిశీలిస్తుంది. తనిఖీ చేయబడ్డ ఎలిమెంట్ లు తరచుగా పని యొక్క డొమైన్ ని బట్టి మారుతూ ఉంటాయి. వారిని తప్పుదారి పట్టించే ఊహాలు గుర్తించబడతాయి మరియు వాటి మూలాలు అన్వేషించబడతాయి. Scrum బృందం Sprint సమయంలో ఏమి బాగా జరిగింది, అది ఏ సమస్యలను ఎదుర్కొంది, మరియు ఆ సమస్యలు ఎలా పరిష్కరించబడ్డాయి (లేదా లేవు) గురించి చర్చిస్తుంది.

Scrum Team దాని సమర్థతను మెరుగుపరచడానికి అత్యంత ఉపయోగకరమైన మార్పులను గుర్తిస్తుంది. అత్యంత ప్రభావవంతమైన మెరుగుదలలు సాధ్యమైనంత త్వరగా పరిష్కరించబడతాయి. తదుపరి స్ప్రింట్ కొరకు Sprint Backlogకు కూడా వాటిని జోడించవచ్చు.

Sprint Retrospective, Sprint ను ముగించింది. ఇది ఒక నెల Sprint కొరకు గరిష్టంగా మూడు గంటల వరకు టైమ్ బాక్స్ చేయబడుతుంది. చిన్న Sprintల కొరకు, ఈవెంట్ సాధారణంగా పొట్టిగా ఉంటుంది.

స్క్రమ్ కళాఖండాలు (Scrum Artifacts)

Scrum యొక్క Artifacts పని లేదా విలువకు ప్రాతినిధ్యం వహిస్తాయి. కీలక సమాచారం యొక్క పారదర్శకతను గరిష్టం చేయడానికి అవి రూపొందించబడ్డాయి. అందువలన, వాటిని తనిఖీ చేసే ప్రతి ఒక్కరికీ అనుసరణకు ఒకే ఆధారం ఉంటుంది.

ప్రతి Artifacts పారదర్శకతను పెంపొందించే మరియు పురోగతిని కొలవగల దృష్టిని పెంపొందించే సమాచారాన్ని అందించేలా చూడటానికి ఒక నిబద్ధతను కలిగి ఉంటుంది:

- Product Backlog కొరకు ఇది ప్రొడక్ట్ గోల్.
- Sprint Backlog కొరకు ఇది స్ప్రింట్ గోల్.
- Increment కొరకు ఇది పూర్తయింది యొక్క నిర్వచనం.

Scrum Team మరియు వారి భాగస్వాముల కొరకు అనుభవవాదం మరియు Scrum విలువలను బలోపేతం చేయడానికి ఈ కట్టుబాట్లు ఉనికిలో ఉన్నాయి.

ప్రొడక్ట్ బ్యాక్ లాగ్ (Product Backlog)

Product Backlog అనేది ప్రొడక్ట్ ని మెరుగుపరచడం కొరకు ఏమి అవసరం అవుతుందనే దాని యొక్క ఎమర్జెన్సీ, ఆర్డర్ చేయబడ్డ జాబితా. Scrum Team ద్వారా చేపట్టబడ్డ పని యొక్క ఏకైక వనరు ఇది.

ఒక Sprint లోపల Scrum Team ద్వారా చేయబడే Product Backlog ఐటమ్ లు Sprint Planning ఈవెంట్ లో ఎంపిక చేయడానికి సిద్ధంగా ఉన్నట్లుగా భావించబడతాయి. వారు సాధారణంగా శుద్ధి చేసిన కార్యకలాపాల తరువాత ఈ స్థాయి పారదర్శకతను పొందుతారు. Product Backlog Refinement అనేది, Product Backlog ఐటమ్ లను చిన్న మరింత ఖచ్చితమైన ఐటమ్ లుగా విడగొట్టడం మరియు తదుపరి నిర్వచించడం. వివరణ, క్రమం మరియు సైజు వంటి వివరాలను జోడించడానికి ఇది ఒక నిరంతర కార్యకలాపం. లక్షణాలు తరచుగా పని యొక్క డొమైన్ ను బట్టి మారుతూ ఉంటాయి.

పని చేసే Developers సైజ్ కు బాధ్యత వహిస్తారు. Product Ownewr, Developersను అర్థం చేసుకోవడం మరియు ట్రేడ్ ఆఫ్ లను ఎంచుకోవడంలో సాయపడటం ద్వారా వారిని ప్రభావితం చేయవచ్చు.

నిబద్ధత: ప్రొడక్ట్ గోల్ (Product Goal)

Product Goal అనేది ప్రొడక్ట్ యొక్క భవిష్యత్తు స్థితిని వివరిస్తుంది, దీనికి విరుద్ధంగా ప్లాన్ చేయడం కొరకు Scrum Team కొరకు టార్గెట్ వలే ఇది పనిచేస్తుంది. Product Goal, Product Backlog లో ఉంది.

Product Goal ని "ఏది" నెరవేరుస్తుందో నిర్వచించడం కొరకు మిగిలిన Product Backlogలు ఉద్భవిస్తాయి.

> *ప్రొడక్ట్ అనేది విలువను డెలివరీ చేసే వాహనం. ఇది స్పష్టమైన సరిహద్దును కలిగి ఉంది, తెలిసిన భాగస్వాములు, బాగా నిర్వచించబడిన వినియోగదారులు లేదా ఖాతాదారులు. ఒక ఉత్పత్తి ఒక సేవ కావచ్చు, భౌతిక ఉత్పత్తి కావచ్చు లేదా మరింత నైరూప్యమైనది కావచ్చు.*

Product Goal అనేది Scrum Team యొక్క దీర్ఘకాలిక లక్ష్యం. వారు ఒక లక్ష్యాన్ని నెరవేర్చాలి (లేదా విడిచిపెట్టాలి) మరొక లక్ష్యాన్ని చేపట్టడానికి ముందు.

స్ప్రింట్ బ్యాక్ లాగ్ (Sprint Backlog)

Sprint Backlog అనేది Sprint Goal (ఎందుకు), స్ప్రింట్ కొరకు ఎంచుకున్న Product Backlog ఐటమ్ ల యొక్క సెట్ (ఏమిటి), అదేవిధంగా Increment (ఎలా) డెలివరీ చేయడం కొరకు ఒక యాక్షన్ ప్లాన్ తో కూడి ఉంటుంది.

Sprint Backlog అనేది Developers ద్వారా మరియు వారి కొరకు ఒక ప్లాన్. Sprint Goal సాధించడం కొరకు Sprint సమయంలో Developers సాధించాలని ప్లాన్ చేసే పని యొక్క అత్యంత కనిపించే, రియల్ టైమ్ చిత్రం ఇది. పర్యవసానంగా, Sprint Backlog మరింత నేర్చుకోవడంతో Sprint అంతటా అప్ డేట్ చేయబడుతుంది. వారు Daily Scrum లో వారి పురోగతిని తనిఖీ చేయడానికి తగినంత వివరాలను కలిగి ఉండాలి.

నిబద్ధత: Sprint Goal(Sprint Goal)

Sprimt Goal అనేది Sprint కొరకు ఏకైక లక్ష్యం. Sprint Goal అనేది Developers యొక్క నిబద్ధత అయినప్పటికీ, దానిని సాధించడానికి అవసరమైన ఖచ్చితమైన పని పరంగా ఇది ఫ్లెక్సిబిలిటీని అందిస్తుంది. Sprint Goal కూడా సమన్వయాన్ని మరియు దృష్టిని సృష్టిస్తుంది, ప్రత్యేక చొరవలపై కాకుండా కలిసి పనిచేసేలా Scrum Team ని ప్రోత్సహిస్తుంది.

Sprint Planning ఈవెంట్ సమయంలో Sprint Goal సృష్టించబడుతుంది మరియు తరువాత Sprint Backlog కు జోడించబడుతుంది. స్ప్రింట్ సమయంలో Developers పనిచేస్తున్నప్పుడు, వారు Sprint Goalని మదిలో పెట్టుకుంటారు. ఒకవేళ పని వారు ఊహించిన దానికంటే భిన్నంగా ఉన్నట్లయితే, Sprint Goal పై ప్రభావం చూపకుండా స్ప్రింట్ లోపల Sprint Backlog యొక్క పరిధిని బేరసారాలు జరపడానికి వారు Product Owner తో కలిసి పనిచేస్తారు.

ఇంక్రిమెంట్ (Increment)

ఇంక్రిమెంట్ అనేది Product Goal దిశగా ఒక దృఢమైన మెట్టు రాయి. ప్రతి Increment కూడా మునుపటి అన్ని Increment లకు సంకలితమైనది మరియు పూర్తిగా వెరిఫై చేయబడుతుంది, అన్ని ఇంక్రిమెంట్ లు కలిసి పనిచేస్తున్నాయని ధృవీకరిస్తుంది. విలువను అందించడం కొరకు, ఇంక్రిమెంట్ విధిగా ఉపయోగించదగినదిగా ఉండాలి.

Sprint లోపల మల్టిపుల్ ఇంక్రిమెంట్ లు సృష్టించబడవచ్చు. ఇంక్రిమెంట్ల మొత్తం Sprint Review లో ప్రజంట్ చేయబడింది, తద్వారా అనుభవవాదానికి మద్ధతు ఇస్తుంది. అయితే, Sprint ముగియడానికి

ముందు వాటాదారులకు Increment డెలివరీ చేయవచ్చు. Sprint Reviewను ఎప్పటికీ విడుదల చేసే విలువకు ఒక ద్వారంగా పరిగణించకూడదు.

పూర్తయిన నిర్వచనానికి అనుగుణంగా లేనట్లయితే తప్ప పనిని Increment లో భాగంగా పరిగణించలేం.

నిబద్ధత: పూర్తి చేసిన నిర్వచనం (Definition of Done)

డన్ (Done) యొక్క నిర్వచనం అనేది, ప్రొడక్ట్ కొరకు అవసరమైన నాణ్యతా చర్యలను చేరుకున్నప్పుడు Imcrement యొక్క స్థితి యొక్క అధికారిక వివరణ.

Product Backlog ఐటమ్ డన్ యొక్క నిర్వచనాన్ని చేరుకున్న మరుక్షణం, Increment పుట్టుతుంది.

Increment లో భాగంగా ఏ పని పూర్తి చేయబడిందనే దానిపై ప్రతిఒక్కరికీ ఒక భాగస్వామ్య అవగాహనను అందించడం ద్వారా డన్ యొక్క నిర్వచనం పారదర్శకతను సృష్టిస్తుంది. ఒకవేళ Product Backlog ఐటమ్ డన్ యొక్క డెఫినిషన్ ని చేరుకోనట్లయితే, దానిని Sprint Reviewలో విడుదల చేయలేం లేదా ప్రజంట్ చేయలేం. దానికి బదులుగా, ఇది భవిష్యత్తు పరిశీలన కొరకు Product Backlog కు తిరిగి వస్తుంది.

ఒకవేళ Increment కొరకు చేయబడ్డ నిర్వచనం అనేది సంస్థ యొక్క ప్రమాణాల్లో భాగం అయితే, అన్ని Scrum Team లు కూడా దానిని కనిష్టంగా పాటించాలి. ఒకవేళ ఇది సంస్థాగత ప్రమాణం కానట్లయితే, ప్రొడక్ట్ కొరకు సముచితమైన డన్ యొక్క నిర్వచనాన్ని Scrum Team విధిగా సృష్టించాలి.

Developers డన్ యొక్క నిర్వచనానికి అనుగుణంగా ఉండాలి. ఒకవేళ ఒక ప్రొడక్ట్ పై బహుళ Scrum Team లు కలిసి పనిచేస్తున్నట్లయితే, అవి పరస్పరం నిర్వచించాలి మరియు డన్ యొక్క ఒకే నిర్వచనాన్ని పాటించాలి.

ముగింపు గమనిక

Scrum ఉచితం మరియు ఈ గైడ్ లో అందించబడుతుంది. Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్, ఇక్కడ వివరించిన విధంగా, మార్చలేనిది. Scrum యొక్క భాగాలను మాత్రమే అమలు చేయడం సాధ్యమే అయినప్పటికీ, ఫలితం Scrum కాదు. Scrum దాని సంపూర్ణతలో మాత్రమే ఉనికిలో ఉంటుంది మరియు ఇతర పద్ధతులు, పద్ధతులు మరియు అభ్యాసాలకు కంటైనర్ వలె పనిచేస్తుంది.

ఎక్ నాలెడ్జ్ మెంట్ లు

జనం

Scrum కు దోహదపడిన వేలాది మందిలో, ప్రారంభంలో కీలకంగా వ్యవహరించిన వారిని మనం ఏకాకిని చేయాలి: జెఫ్ సదర్లాండ్ జెఫ్ మెక్ కెన్నా మరియు జాన్ స్కమ్నియోటాలెస్ లతో కలిసి పనిచేశాడు, మరియు కెన్ ష్వాబర్ మైక్ స్మిత్ మరియు క్రిస్ మార్టిన్ లతో కలిసి పనిచేశాడు, మరియు వారందరూ కలిసి పనిచేశారు. తరువాతి సంవత్సరాల్లో చాలామంది సహాయం చేశారు, వారి సహాయం లేకుండా Scrum నేడున్నంతటిలా శుద్ధి చేయబడదు.

స్క్రమ్ గైడ్ హిస్టరీ

కెన్ ష్వాబర్ మరియు జెఫ్ సదర్లాండ్ 1995లో వో.ఒ.పి.ఎస్.ఎల్.ఎ కాన్ఫరెన్స్ లో Scrum ను మొదటిసారి సహ-సమర్పణ చేశారు. ఇది తప్పనిసరిగా గత కొన్ని సంవత్సరాలలో కెన్ మరియు జెఫ్ పొందిన అభ్యసనను డాక్యుమెంట్ చేసింది మరియు Scrum యొక్క మొదటి అధికారిక నిర్వచనాన్ని బహిరంగపరిచింది.

Scrum గైడ్ Scrum ను జెఫ్ సదర్లాండ్ మరియు కెన్ ష్వాబర్ లు 30-పైచిలుకు సంవత్సరాల పాటు అభివృద్ధి చేసిన, అభివృద్ధి చెందిన మరియు సుస్థిరమైనదిగా డాక్యుమెంట్ చేస్తుంది. ఇతర వనరులు Scrum ఫ్రేమ్ వర్క్ కు అనుబంధంగా ఉండే నమూనాలు, ప్రక్రియలు మరియు అంతర్దృష్టులను అందిస్తాయి. ఇవి ఉత్పాదకత, విలువ, సృజనాత్మకత మరియు ఫలితాలతో సంతృప్తిని పెంచుతాయి.

Scrum యొక్క పూర్తి చరిత్ర మరొకచోట వివరించబడింది. ఇది ప్రయత్నించిన మరియు రుజువు చేయబడిన మొదటి ప్రదేశాలను గౌరవించడానికి, మేము Individual Inc., Newspage, Fidelity Investments, and IDX (ఇప్పుడు GE Medical) ను గుర్తిస్తాము.

తర్జుమా

డెవలపర్లు అందించిన అసలు ఆంగ్ల వెర్షన్ నుండి ఈ గైడ్ అనువదించబడింది. ఇప్పుడు, Scrum Guide తెలుగులోకి అనువదించబడింది. ఈ అనువాదాన్ని Pavana Bandaru చేశారు.
(Email: pavana.b0108@gmail.com మరియు LinkedIn: www.linkedin.com/in/pavanabandaru)

2017 Scrum గైడ్ నుండి 2020 Scrum గైడ్ కు మార్పులు

ఇంకా తక్కువ ప్రిస్క్రిప్టివ్ (Perspective)

సంవత్సరాలుగా, Scrum గైడ్ కొంచెం ఎక్కువ Perspective పొందడం ప్రారంభించింది. 2020 వెర్షన్ Perspective లాంగ్వేజ్ను తొలగించడం లేదా మృదువుగా చేయడం ద్వారా Scrum కనీస తగినంత ఫ్రేమ్వర్క్గా తిరిగి తీసుకురావాలని లక్ష్యంగా పెట్టుకుంది. ఉదా: తొలగించబడ్డ Daily Scrum ప్రశ్నలు, పిబిఐ ఆట్రిబ్యూట్ (PBI Attribute)ల చుట్టూ మెత్తబడ్డ భాష, Sprint Backlog లో రెట్రో ఐటమ్ ల చుట్టూ మెత్తబడ్డ భాష, Scrum క్యాన్సిలేషన్ సెక్షన్ కు కుదించడం మరియు మరిన్ని.

ఒక టీమ్, ఒక ప్రొడక్ట్ పై ఫోకస్ చేయడం

PO మరియు Dev టీమ్ మధ్య "ప్రాక్సీ (Proxy)" లేదా "మేము మరియు వారు" ప్రవర్తనకు దారితీసిన ఒక జట్టులో ఒక ప్రత్యేక జట్టు అనే భావనను తొలగించడమే లక్ష్యం. ఇప్పుడు ఒకే లక్ష్యంపై దృష్టి సారించిన ఒకే ఒక్క Scrum Team ఉంది, మూడు విభిన్న రకాల జవాబుదారీతనంతో ఉంది: PO, SM, మరియు Developers.

ప్రొడక్ట్ గోల్ (Product Goal) పరిచయం చేయడం

2020 Scrum గైడ్ ఒక పెద్ద విలువైన లక్ష్యం దిశగా Scrum Team కు దృష్టి సారించడానికి ఒక Product Goal అనే భావనను పరిచయం చేస్తుంది. ప్రతి Sprint కూడా ప్రొడక్ట్ ని మొత్తం Product Goal కు దగ్గరగా తీసుకురావాలి.

Sprint Goal కొరకు ఒక హోమ్, డన్ (Done) యొక్క నిర్వచనం, మరియు Product Goal

మునుపటి Scrum గైడ్స్ Sprint Goal మరియు Definition of Done ను నిజంగా వారికి ఒక గుర్తింపును ఇవ్వకుండా వర్ణించారు. అవి పూర్తిగా Artifacts కావు కానీ కళాఖండాలకు కొంతవరకు జతచేయబడ్డాయి. Product Goal జోడించడంతో, 2020 వెర్షన్ దీని గురించి మరింత స్పష్టతను అందిస్తుంది. మూడు Artifacts ప్రతి ఒక్కటి ఇప్పుడు వాటికి 'కట్టుబాట్లను' కలిగి ఉన్నాయి. Product Backlog కొరకు ఇది Product Goal, Sprint Backlog కు Sprint Goal ఉంటుంది, మరియు Increment కు డన్ యొక్క నిర్వచనం ఉంది (ఇప్పుడు కోట్ లు లేకుండా). అవి పారదర్శకతను తీసుకురావడానికి మరియు ప్రతి Artifacts యొక్క పురోగతి వైపు దృష్టి పెట్టడానికి ఉనికిలో ఉన్నాయి.

స్వీయ-ఆర్గనైజింగ్ (Organizing) పై స్వీయ నిర్వహణ

మునుపటి Scrum గైడ్స్ అభివృద్ధి బృందాలను స్వీయ-నిర్వహణ, ఎవరు మరియు ఎలా పని చేయాలో ఎంచుకోవడం అని పేర్కొన్నారు. Scrum Team పై మరింత దృష్టి సారించడంతో, 2020 వెర్షన్ స్వీయ-నిర్వహణ Scrum బృందాన్ని నొక్కి చెబుతుంది, ఎవరు, ఎలా మరియు దేనిపై పని చేయాలో ఎంచుకుంటుంది.

మూడు స్ప్రింట్ ప్లానింగ్ (Sprint Planning) టాపిక్ లు

"ఏమి" మరియు "ఎలా" యొక్క Sprint Planning అంశాలకు అదనంగా, 2020 Scrum గైడ్ Sprint Goal ను సూచిస్తూ" ఎందుకు" అనే మూడవ అంశంపై దృష్టి పెడుతుంది.

విస్తృత ప్రేక్షకుల కొరకు భాష యొక్క మొత్తం సరళీకరణ

2020 Scrum గైడ్ అనవసరమైన మరియు సంక్లిష్టమైన ప్రకటనలను తొలగించడంతో పాటు ఐటి పనికి (ఉదా. టెస్టింగ్, సిస్టమ్, డిజైన్, ఆవశ్యకత మొదలైనవి) ఏదైనా మిగిలిన నిర్ధారణను తొలగించడంపై దృష్టి సారించింది. Scrum గైడ్ ఇప్పుడు 13 పేజీల కంటే తక్కువ.