

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

# رہنمائے سکرم

سکرم کی قطعی گائیڈ: کھیل کے قواعد

نومبر 2020

## رہنمائے سکرم کا مقصد

ہم نے سکرم 90 کی دہائی کے اوائل میں مرتب کی تھی۔ ہم نے رہنمائے سکرم کا پہلا مسودہ 2010 میں تحریر کیا تھا تاکہ دنیا بھر میں لوگ سکرم کو سمجھ سکیں۔ تب سے ہم اس مسودہ کو چھوٹے اور باضابطہ طریقہ سے جدید بنا رہے ہیں۔ سکرم کی حمایت میں ہم ایک ساتھ کھڑے ہیں۔

رہنمائے سکرم میں سکرم کی تعریف موجود ہے۔ لائحہ عمل کے ہر عنصر کا ایک خاص مقصد ہے جو سکرم کے ساتھ پائے جانے والے مجموعی قدر اور نتائج کے لئے ضروری ہے۔ اسکرم کے بنیادی ڈیزائن یا نظریات کو تبدیل کرنا، عناصر کو چھوڑنا، یا سکرم کے قواعد پر عمل نہ کرنا، مسائل کو مخفی کرتا ہے اور سکرم کے فوائد کو محدود کرتا ہے، ممکنہ طور پر اسے بیکار بھی کر دیتا ہے۔

ہم ایک بڑھتی ہوئی پیچیدہ دنیا میں سکرم کے بڑھتے ہوئے استعمال کی پیروی کرتے ہیں۔ ہم یہ دیکھ کر ممنون ہیں کہ سافٹ ویئر پراڈکٹ کی تشکیل، جہاں سکرم کی بنیاد ہے، سے ہٹ کر بہت سارے کارپائے زندگی میں، جہاں بنیادی طور پر پیچیدہ کام کا انعقاد کیا جاتا ہے، سکرم کو اپنایا جا رہا ہے۔ جیسے جیسے سکرم کا استعمال پھیلتا جا رہا ہے: تخلیق کار، محققین، تجزیہ کار، سائنسدان اور دیگر ماہرین یہ کام کر رہے ہیں۔ ہم سکرم میں لفظ "ڈویلپرز" کو مستثنیٰ نہیں بلکہ آسان بنانے کے لئے استعمال کرتے ہیں۔ اگر آپ کو سکرم سے قدر مل جاتی ہے تو، اپنے آپ کو شامل سمجھیں۔

جیسے جیسے سکرم استعمال ہوتا ہے، نمونہ جات، عوامل اور بصیرت، جو اس دستاویز میں بیان کیے گئے سکرم لائحہ عمل سے مطابقت رکھتے ہیں، کو ڈھونڈنا، ایجاد اور عمل میں لایا جا سکتا ہے۔ ان کی تفصیل سکرم گائیڈ کے مقصد سے بالاتر ہے کیونکہ وہ سیاق و سباق کے لحاظ سے حساس ہیں اور سکرم کے استعمال کے مابین بڑے پیمانے پر مختلف ہیں۔ سکرم فریم ورک کے اندر استعمال کرنے کے لئے اس طرح کے حرے بڑے پیمانے پر مختلف ہوتے ہیں اور کہیں اور بیان کیے گئے ہیں۔

کین شوائبر اور جیف سدر لینڈ، نومبر 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.

## فہرست مضامین

- 1..... رہنمائے سکرم کا مقصد
- 3..... سکرم کی تعریف
- 3..... سکرم تھیوری
- 4..... شفافیت
- 4..... معائنہ
- 4..... موافقت
- 4..... سکرم کی قدریں (SCRUM VALUES)
- 5..... سکرم ٹیم (SCRUM TEAM)
- 5..... ڈویلپرز (DEVELOPERS)
- 6..... پراڈکٹ اونر (PRODUCT OWNER)
- 6..... سکرم ماسٹر (SCRUM MASTER)
- 7..... سکرم واقعات (SCRUM EVENTS)
- 8..... سپرنٹ (SPRINT)
- 9..... سپرنٹ پلاننگ (SPRINT PLANNING)
- 10..... ڈیلی سکرم (DAILY SCRUM)
- 10..... سپرنٹ ریویو (SPRINT REVIEW)
- 10..... سپرنٹ ریٹروسپیکٹو (SPRINT RETROSPECTIVE)
- 11..... سکرم نمونہ جات (SCRUM ARTIFACTS)
- 11..... پراڈکٹ بیک لاگ (PRODUCT BACKLOG)
- 12..... وابستگی: پراڈکٹ گول
- 12..... سپرنٹ بیک لاگ (SPRINT BACKLOG)
- 12..... عزم: سپرنٹ گول
- 13..... انکریمنٹ (INCREMENT)
- 13..... وابستگی: مکمل کی تعریف
- 14..... اختتامیہ
- 14..... اعتراف
- 14..... افراد
- 14..... رہنمائے سکرم کی تاریخ
- 14..... 2017 سے 2020 کے درمیان رہنمائے سکرم میں تبدیلیاں

## سکریم کی تعریف

سکریم ایک ہلکا پھلکا لائحہ عمل ہے جو لوگوں، گروہوں اور تنظیموں کو پیچیدہ مسائل کے انکولی حل کے ذریعے قدر پیدا کرنے میں مدد کرتا ہے۔

مختصراً، سکریم کو ایسے ماحول کو فروغ دینے کے لئے ایک سکریم ماسٹر کی ضرورت ہوتی ہے جہاں:

1. ایک پراڈکٹ اور کسی پیچیدہ مسئلے کو پراڈکٹ بیک لاگ کی شکل میں مرتب کرتا ہے۔
2. سکریم ٹیم کام کے کسی انتخاب کو سپرنٹ کے دوران انکریمینٹ میں تبدیل کرتی ہے۔
3. سکریم ٹیم اور اس کے متعلقین نتائج کا معائنہ کرتے ہیں اور اگلے سپرنٹ میں درست کرتے ہیں۔
4. دوبارہ کریں۔

سکریم آسان ہے۔ اس کو اسی طرح استعمال کرنے کی کوشش کریں اور طے کریں کہ آیا اس کا فلسفہ، نظریہ، اور ڈھانچہ مقاصد کو حاصل کرنے اور قدر پیدا کرنے میں مدد کرتا ہے۔ سکریم کا لائحہ عمل جان بوجھ کر نامکمل ہے، جو صرف سکریم تھیوری کو نافذ کرنے کے لئے درکار حصوں کی وضاحت کرتا ہے۔ سکریم، اس کا استعمال کرنے والے لوگوں کی، اجتماعی ذہانت پر بنایا گیا ہے۔ لوگوں کو تفصیلی ہدایات فراہم کرنے کے بجائے، سکریم کے قواعد ان کے رشتوں اور تعاملات کی رہنمائی کرتے ہیں۔

لائحہ عمل کے اندر مختلف عوامل، کام کرنے کے انداز اور طریقوں کو استعمال کیا جا سکتا ہے۔ سکریم موجودہ طریقوں سے کام کا احاطہ کرتا ہے یا انہیں غیر ضروری قرار دیتا ہے۔ سکریم موجودہ انتظامیہ، ماحولیات اور کام کے انداز کی نسبتاً افادیت کو مرئی بنا دیتا ہے، تاکہ بہتری لائی جا سکے۔

## سکریم تھیوری

سکریم امپیری سیزم اور لین سوچ پر قائم ہے۔ امپیری سیزم کا اصرار ہے کہ علم تجربے اور مشاہدہ کی بنیاد پر فیصلے کرنے سے حاصل ہوتا ہے۔ لین سوچ عملی فضلہ کو کم کرتی ہے اور ضروری اشیا پر توجہ دیتی ہے۔

پیش گوئی کو بہتر بنانے اور خطرے پر قابو پانے کے لئے سکریم ایک اعادہ، اضافی نقطہ نظر کا استعمال کرتا ہے۔ سکریم ان لوگوں کے گروہوں کو شامل کرتا ہے جن کے پاس اجتماعی طور پر تمام ضروری ہنر اور مہارت حاصل ہے تاکہ وہ کام کر سکیں اور ضرورت کے مطابق اس طرح کی مہارتوں کو بانٹیں یا حاصل کریں۔

سکریم چار رسمی واقعات کو معائنہ اور موافقت کے لیے جوڑتا ہے جو ایک اور حامل واقعہ، سپرنٹ میں پائے جاتے ہیں۔ یہ واقعات اس لئے کام کرتے ہیں کہ وہ شفافیت، معائنہ، اور موافقت کے تجرباتی سکریم ستون کو نافذ کرتے ہیں۔

## شفافیت

کام کرنے والے افراد کے ساتھ ساتھ کام وصول کرنے والوں کے لئے بھی ابھرنے والا عمل اور کام لازمی طور پر مرئی ہوں۔ سکرم کے ساتھ، اہم فیصلے اس کی تین رسمی نمونہ جات کی حالت پر مبنی ہیں۔ کم شفافیت رکھنے والے نمونہ جات ان فیصلوں کا باعث بن سکتے ہیں جن سے قدر کم ہوتی ہے اور خطرہ بڑھ جاتا ہے۔

شفافیت معائنہ کے قابل بناتی ہے۔ شفافیت کے بغیر معائنہ گمراہ کن اور بیکار ہے۔

## معائنہ

ممکنہ طور پر ناپسندیدہ حالتوں یا پریشانیوں کا پتہ لگانے کے لئے سکرم نمونہ جات اور متفقہ اہداف کی طرف پیشرفت کا بار بار اور تندی سے لازمی معائنہ کیا جانا چاہیے۔ معائنے میں مدد کرنے کے لئے، سکرم اپنے پانچ واقعات کی شکل میں گہوارہ فراہم کرتا ہے۔

معائنہ موافقت کے قابل بناتا ہے۔ موافقت کے بغیر معائنہ بے معنی سمجھا جاتا ہے۔ سکرم کے واقعات تبدیلی کو اجاگر کرنے کے لئے بنائے گئے ہیں۔

## موافقت

اگر عمل کے کسی بھی پہلو سے قابل قبول حدود سے باہر کا انحراف ہوتا ہے یا اگر نتیجہ خیز مصنوعات ناقابل قبول ہوتی ہیں تو، جس عمل کو لاگو کیا جا رہا ہے یا تیار کردہ مواد کو درست کرنا ہوگا۔ مزید انحراف کو کم سے کم کرنے کے لیے جلد از جلد درستگی کی جانی چاہیے۔

موافقت اس وقت زیادہ مشکل ہو جاتی ہے جب اس میں شامل افراد باختیار نہ ہوں یا خود انتظام نہ کریں۔ توقع کی جاتی ہے کہ ایک سکرم ٹیم معائنہ کے ذریعہ اس وقت اپنائے گی جب وہ کچھ بھی نیا سیکھ لے گی۔

## سکرم کی قدریں (Scrum Values)

سکرم کے کامیاب استعمال اس بات پر منحصر ہے کہ لوگ پانچ اقدار کی زندگی گزارنے میں زیادہ مہارت حاصل کریں:

**عہد، توجہ، کشادگی، احترام اور ہمت**

سکرم ٹیم اپنے اہداف کو حاصل کرنے اور ایک دوسرے کا ساتھ دینے کا عہد کرتی ہے۔ ان اہداف کی سمت بہترین پیشرفت کرنے کیلئے ان کی بنیادی توجہ سپرنٹ کے کام پر ہے۔ سکرم ٹیم اور اس کے مفادات سے وابستہ لوگ کام اور ممکنہ اعتراضات کے بارے میں کھلا ذہن رکھتے ہیں۔ سکرم ٹیم کے ممبران ایک دوسرے کے قابل، آزاد افراد ہونے کا احترام کرتے ہیں، اور اسی طرح انکا احترام کیا جاتا ہے، ان

افراد کی جانب سے جن کے ساتھ وہ کام کرتے ہیں۔ سکرم ٹیم کے ممبران میں ہمت ہے کہ وہ مشکل مسائل پر کام کرنے کے لیے صحیح کام کریں۔

یہ اقدار اپنے کام، افعال اور طرز عمل کے سلسلے میں سکرم ٹیم کو سمت دیتے ہیں۔ لیے گئے فیصلے، اٹھائے گئے اقدامات، اور جس طرح سے سکرم استعمال ہو اس سے ان اقدار کو تقویت ملنی چاہیے، نہ کہ اس کو کم اور کمزور کریں۔ سکرم ٹیم کے اراکین اقدار کو سیکھتے اور دریافت کرتے ہیں کیونکہ وہ سکرم واقعات اور نمونہ جات کے ساتھ کام کرتے ہیں۔ جب ان اقدار کو سکرم ٹیم اور ان لوگوں کے ذریعہ تیار کیا جاتا ہے جن کے ساتھ وہ کام کرتے ہیں تو، شفافیت، معائنہ، اور موافقت وجود میں آتے ہیں اور اعتماد قائم ہوتا ہے۔

## سکرم ٹیم (Scrum Team)

سکرم کی بنیادی اکائی لوگوں کی ایک چھوٹی ٹیم ہے، ایک سکرم ٹیم، ایک سکرم ماسٹر، ایک پراڈکٹ اونر اور ڈویلپرز شامل ہیں۔ سکرم ٹیم کے اندر، کوئی ذیلی ٹیمیں یا درجہ بندی نہیں ہے۔ یہ پیشہ ور افراد کی ایک ہم آہنگی اکائی ہے جو ایک وقت میں ایک مقصد، پراڈکٹ گول پر مرکوز ہے۔

سکرم ٹیمیں کثیر الضابطہ ہوتی ہیں، یعنی ممبران کے پاس ہر سپرنٹ کی قدر بنانے کے لیے تمام ضروری مہارتیں ہیں۔ وہ خود منتظم ہیں، یعنی وہ اندرونی طور پر یہ فیصلہ کرتے ہیں کہ کون کیا، کب اور کیسے کرے گا۔

سکرم ٹیم اتنی چھوٹی ہوتی ہے تیز رفتار رہ سکے اور اتنی بڑی کے ایک سپرنٹ میں نمایاں کام مکمل کرنے کے سکے، عام طور پر 10 یا کم افراد۔ عام طور پر، ہم نے محسوس کیا ہے کہ چھوٹی ٹیمیں بہتر رابطے کرتی ہیں اور زیادہ نتیجہ خیز ہیں۔ اگر سکرم ٹیمیں بہت بڑی ہو جائیں تو، انہیں متعدد چسپیدہ سکرم ٹیموں میں تنظیم نو پر غور کرنا چاہیے، جبکہ کام وہ ایک ہی پراڈکٹ پر کر رہی ہوں۔ لہذا، انہیں ایک ہی پراڈکٹ گول، پراڈکٹ کا بیک لاگ اور پراڈکٹ اونر کا اشتراک کرنا چاہیے۔

سکرم ٹیم مفاد سے وابستہ افراد کے اشتراک، توثیق، بحالی، کاروائی، تجربہ، تحقیق و ترقی کچھ بھی جس کی ضرورت ہو سکتی ہے اور مصنوعات سے وابستہ تمام سرگرمیوں کے لئے ذمہ دار ہے۔ وہ ادارے کی طرف سے منظم اور باختیار ہیں کہ وہ اپنے کام کا انتظام کریں۔ قابل برداشت رفتار سے سپرنٹ میں کام کرنا سکرم ٹیم کی توجہ اور مستقل مزاجی کو بہتر بناتا ہے۔

پوری سکرم ٹیم ہر سپرنٹ میں ایک قیمتی، مفید انکریمنٹ پیدا کرنے کے لئے جوابدہ ہے۔ سکرم، سکرم ٹیم کے اندر تین مخصوص جوابدہی کی وضاحت کرتا ہے: ڈویلپرز، پراڈکٹ اونر اور سکرم ماسٹر۔

## ڈویلپرز (Developers)

ڈویلپرز سکرم ٹیم کے لوگ ہیں جو ہر سپرنٹ میں قابل استعمال انکریمنٹ کے کسی بھی پہلو کو بنانے کے لیے پرعزم ہیں۔

ڈویلپرز کو درکار مخصوص مہارتیں اکثر وسیع ہوتی ہیں اور کام کے شعبہ کے ساتھ مختلف ہوتی ہیں۔ تاہم، ڈویلپرز ہمیشہ اس کے لئے جوابدہ ہوتے ہیں:

- سپرنٹ بیک لاگ، سپرنٹ کے لئے منصوبہ بنانا؛
- مکمل کی تعریف کی پاسداری کرتے ہوئے معیار کی ترغیب دینا؛
- ہر روز منصوبہ کو سپرنٹ گول کی طرف ڈھالنا؛ اور،
- ایک دوسرے کو بطور پیشہ ور جوابدہ ہونا۔

## پراڈکٹ اونر (Product Owner)

پراڈکٹ اونر سکرم ٹیم کے کام کے نتیجے میں ہونے والی پراڈکٹ کی قدر کو زیادہ سے زیادہ کرنے کے لئے جوابدہ ہے۔ تنظیموں، سکرم ٹیموں اور افراد میں یہ کرنے کا طریقہ وسیع پیمانے پر مختلف ہو سکتا ہے۔

پراڈکٹ اونر مؤثر پراڈکٹ بیک لاگ مینجمنٹ کے لئے بھی جوابدہ ہے، جس میں شامل ہیں:

- پراڈکٹ گول کو تیار کرنا اور واضح طور پر بتانا؛
- پراڈکٹ بیک لاگ کے عناصر کی تشکیل اور واضح طور پر بتانا؛
- پراڈکٹ بیک لاگ عناصر کو ترتیب دینا؛ اور،
- اس بات کو یقینی بنانا کہ پراڈکٹ کا بیک لاگ شفاف، مرئی اور سمجھا ہوا ہے۔

پراڈکٹ اونر مذکورہ کام کر سکتا ہے یا دوسروں کو اس کی ذمہ داری تعویض کر سکتا ہے۔ قطع نظر، پراڈکٹ اونر ہی جوابدہ رہتا ہے۔

پراڈکٹ اونر کی کامیابی کے لیے پوری تنظیم کو انکے فیصلوں کا لازمی احترام کرنا ہو گا۔ یہ فیصلے پراڈکٹ بیک لاگ کے مندرجات اور ترتیب میں اور سپرنٹ ریویو میں انکریمنٹ کے معائنہ کے ذریعہ نظر آتے ہیں۔

پراڈکٹ کا مالک ایک شخص ہوتا ہے، کمیٹی نہیں۔ پراڈکٹ اونر پراڈکٹ بیک لاگ میں بہت سے متعلقین کی ضروریات کی نمائندگی کر سکتا ہے۔ وہ لوگ جو پراڈکٹ بیک لاگ کو تبدیل کرنا چاہتے ہیں وہ پراڈکٹ اونر کو راضی کرنے کی کوشش کر کے ایسا کر سکتے ہیں۔

## سکرم ماسٹر (Scrum Master)

سکرم ماسٹر سکرم قائم کرنے کے لئے جوابدہ ہے جیسا کہ رہنمائے سکرم میں بیان کیا گیا ہے۔ وہ سکرم کی ٹیم اور تنظیم دونوں میں ہی ہر ایک کو سکرم کے نظریہ اور عمل کو سمجھنے میں مدد دے کر کرتے ہیں۔

سکر ماسٹر، سکر ٹیم کو موثر کرنے کے لئے جوابدہ ہے۔ یہ کام وہ سکر ٹیم کو سکر کے لائحہ عمل کے اندر رہتے ہوئے، اپنے طرز عمل کو بہتر بناتے ہوئے کرتے ہیں۔

سکر ماسٹرز حقیقی رہنما ہیں جو سکر ٹیم اور ادارے کی خدمت کرتے ہیں۔

سکر ماسٹر کئی طریقوں سے سکر ٹیم کی خدمت کرتا ہے، بشمول:

- خود منتظم اور کثیر الضابطہ کے راستے پر ڈویلپمنٹ ٹیم کی تربیت؛
- سکر ٹیم کو اعلیٰ قدر والے مصنوعات بنانے میں مدد دینا جو مکمل کی تعریف پر پورا اترے؛
- سکر ٹیم کی ترقی میں حائل رکاوٹوں کو دور کرنا؛ اور،
- اس بات کو یقینی بنانا کہ سکر کے تمام واقعات رونما ہوں اور وہ مثبت، نتیجہ خیز ہوں اور مقررہ اوقات میں انجام پائیں۔

سکر ماسٹر کئی طریقوں سے پراڈکٹ اونر کی خدمت کرتا ہے، بشمول:

- پراڈکٹ گول کی تعریف اور پراڈکٹ بیک لاگ کی موثر ترتیب کے لئے تدابیر تلاش کرنے میں مدد کرنا؛
- سکر ٹیم کو صاف اور جامع پراڈکٹ بیک لاگ عناصر کی ضرورت کو سمجھنے میں مدد کرنا؛
- ایک پیچیدہ ماحول کے لئے تجرباتی پراڈکٹ کی منصوبہ بندی کے قیام میں مدد کرنا؛ اور،
- متعلقین کی درخواست یا ضرورت کے اشتراک کی سہولت فراہم کرنا۔

سکر ماسٹر کئی طریقوں سے تنظیم کی خدمت کرتا ہے، بشمول:

- تنظیم کو سکر اپنانے میں رہنمائی، تربیت، اور اس کی کوچنگ۔
- تنظیم کے اندر سکر کے نفاذ کی منصوبہ بندی اور صلاح مشورے؛
- ملازمین اور متعلقین کو پیچیدہ کام کے لئے ایک تجرباتی نقطہ نظر کو سمجھنے اور اس پر عمل کرنے میں مدد کرنا؛ اور،
- متعلقین اور سکر ٹیموں کے مابین رکاوٹیں دور کرنا۔

## سکر واقعات (Scrum Events)

سپرٹ دوسرے تمام واقعات کا حامل ہے۔ سکر میں ہونے والا ہر پروگرام سکر نمونہ جات کا معائنہ کرنے اور موافقت کا باضابطہ موقع ہے۔ یہ واقعات خاص طور پر مطلوبہ شفافیت کو حاصل کرنے کے لئے بنائے گئے ہیں۔ کسی بھی واقعہ کو، بتائے گئے طریقہ سے نہ چلانے میں ناکامی پر معائنے اور موافقت کے مواقع ضائع ہو جاتے ہیں۔ واقعات کا استعمال سکر میں مستقل مزاجی پیدا کرنے اور ان ملاقاتوں کو کم کرنے کے لیے کیا جاتا ہے جن کی اسکر میں تعریف نہیں کی گئی۔



پیچیدگی کو کم کرنے کے لئے بہترین طور پر، تمام واقعات ایک ہی وقت اور جگہ پر منعقد کیے جاتے ہیں۔

## سپرنت (Sprint)

سپرنت سکرم کے دل کی دھڑکن ہے، جہاں خیالات کو قدر میں بدلا جاتا ہے۔

مستقل مزاجی پیدا کرنے کے لیے وہ ایک ماہ یا اس سے کم لمبائی کے طے شدہ واقعات ہیں۔ ایک نئی سپرنت سابقہ سپرنت کے اختتام کے فوراً بعد شروع ہوتی ہے۔

پراڈکٹ کے مقصد کے حصول کے لئے ضروری تمام کام، بشمول سپرنت پلاننگ، ڈیلی اسکرم، سپرنت ریویو، اور سپرنت ریٹروسپیکٹو، سپرنت کے اندر ہوتے ہیں۔

سپرنت کے دوران:

- ایسی تبدیلیاں نہیں کی جاتیں جو سپرنت گول کو خطرہ میں ڈالیں؛
- معیار کم نہیں ہوتا؛
- پراڈکٹ بیک لاگ کی ضرورت کے مطابق تطہیر کی جاتی ہے؛ اور،
- جتنا سیکھا ہے اس کی حدود کی وضاحت اور دوبارہ گفت و شنید پراڈکٹ اونر سے ہو سکتی ہے۔

سپرنت کم از کم ہر کیلنڈر مہینے میں پراڈکٹ گول کی طرف معائنہ اور ترقی کی موافقت کو یقینی بنانے ہوئے پیش گوئی کرنے کی صلاحیت کو فعال بناتے ہیں۔ جب سپرنت کا افق بہت لمبا ہوتا ہے تو سپرنت گول غیر موزوں ہو سکتا ہے، پیچیدگی بڑھ سکتی ہے، اور خطرہ بڑھ سکتا ہے۔ مزید سیکھنے اور لاگت اور کوشش کے خطرے کو ایک چھوٹے وقت کے حد تک محدود کرنے کے لیے مختصر سپرنت کو استعمال کیا جا سکتا ہے۔ ہر سپرنت کو ایک مختصر پروجیکٹ سمجھا جا سکتا ہے۔

پیشرفت کی پیش گوئی کرنے کے لیے مختلف طرز عمل موجود ہیں، جیسے برن ڈاون، برن اپ، یا مجموعی بہاؤ۔ اگرچہ یہ کارآمد ثابت ہو چکے ہیں، مگر یہ امپیری سیزم کی اہمیت کی جگہ نہیں لیتے۔ پیچیدہ ماحول میں، کیا ہو گا معلوم نہیں ہوتا۔ صرف جو چکا ہے وہ مستقبل کی فیصلہ سازی کے لئے استعمال ہو سکتا ہے۔

اگر سپرنت گول متروک ہو جاتا ہے تو سپرنت منسوخ ہو سکتا ہے۔ سپرنت کو منسوخ کرنے کا اختیار صرف پراڈکٹ اونر کے پاس ہے۔

## سپرنت پلاننگ (Sprint Planning)

سپرنت پلاننگ سپرنت میں انجام دینے کے کام کو واضح کر کے سپرنت کا آغاز کرتی ہے۔ نتیجتاً بننے والا منصوبہ پوری سکریم ٹیم کے باہمی تعاون سے تیار کیا جاتا ہے۔

پراڈکٹ اونر یقینی بناتا ہے کہ شرکاء انتہائی اہم پراڈکٹ بیک لاگ عناصر پر تبادلہ خیال کرنے کے لئے تیار ہیں اور وہ اسے پراڈکٹ گول سے کیسے جوڑتے ہیں۔ سکریم ٹیم دوسرے لوگوں کو بھی سپرنت پلاننگ میں مشورے دینے کی دعوت دے سکتی ہے۔

سپرنت پلاننگ میں مندرجہ ذیل عنوانات پر توجہ دی جاتی ہے:

پہلا عنوان: یہ سپرنت قیمتی کیوں ہے؟

پراڈکٹ اونر تجویز کرتا ہے کہ موجودہ سپرنت میں پراڈکٹ اپنی قدر اور افادیت میں کس طرح اضافہ کر سکتا ہے۔ اس کے بعد پوری سکریم ٹیم سپرنت گول کی تعریف مرتب کرنے میں تعاون کرتی ہے جو اس بات کو بیان کرتی ہے کہ سپرنت، مفاد سے وابستہ افراد کے لیے کیوں قیمتی ہے۔ سپرنت پلان کو ختم کرنے سے پہلے سپرنت گول کو لازمی حتمی شکل دی جانی چاہیے۔

دوسرا عنوان: اس سپرنت میں کیا کیا جا سکتا ہے؟

پراڈکٹ اونر کے ساتھ گفتگو کے ذریعے، ڈویلپرز موجودہ سپرنت میں شامل کرنے کے لیے پراڈکٹ بیک لاگ سے عناصر منتخب کرتے ہیں۔ اس عمل کے دوران سکریم ٹیم ان اشیا کو بہتر بنا سکتی ہے، جس سے تفہیم اور اعتماد میں اضافہ ہوتا ہے۔

سپرنت میں کتنا کام مکمل ہو سکتا ہے اس کا انتخاب مشکل ہو سکتا ہے۔ تاہم، ڈویلپرز اپنی ماضی کی کارکردگی، ان کی آنے والی سکت، اور مکمل کی تعریف کے بارے میں جتنا زیادہ جانتے ہوں گے، ان کی سپرنت کی پیشگوئی پر اتنا زیادہ اعتماد ہوگا۔

عنوان تین: منتخب کام کیسے ہوگا؟

ہر منتخب کردہ پراڈکٹ بیک لاگ عنصر کے لئے، ڈویلپرز کام کو بڑھاوا دینے کے لیے ضروری منصوبہ تیار کرتے ہیں جو مکمل کی تعریف پر پورا اترتا ہو۔ یہ اکثر پراڈکٹ بیک لاگ عناصر کو ایک دن یا اس سے کم کام کے چھوٹے عناصر میں تبدیل کر کے کیا جاتا ہے۔ یہ کس طرح کیا گیا ہے یہ ڈویلپرز کی صوابدید پر ہے۔ کوئی دوسرا انہیں نہیں بتاتا ہے کہ کس طرح پراڈکٹ کے بیک لاگ عناصر کو قدری انکریمنٹ میں تبدیل کیا جائے۔

سپرنت گول، سپرنت کے لئے منتخب کردہ پراڈکٹ بیک لاگ عناصر، نیز ان کی فراہمی کے منصوبے کو مل کر سپرنت بیک لاگ کہا جاتا ہے۔

سپرنت پلاننگ کو ایک ماہ کے سپرنت کے لئے زیادہ سے زیادہ آٹھ گھنٹے کا وقت دیا جاتا ہے۔ چھوٹے سپرنت کے لئے، واقعہ عام طور پر چھوٹا ہوتا ہے۔

## ڈیلی سکریم (Daily Scrum)

ڈیلی سکریم کا مقصد سپرنٹ گول کی طرف ہونے والی پیشرفت کا معائنہ کرنا اور آئندہ کے منصوبہ بند کام کو ہم آہنگ کرتے ہوئے سپرنٹ بیک لاگ کو ضرورت کے مطابق ڈھالنا ہے۔

ڈیلی سکریم، سکریم ٹیم کے ڈویلپرز کے لئے 15 منٹ کا واقعہ ہے۔ پیچیدگی کو کم کرنے کے لیے، یہ ایک ہی وقت اور جگہ اور سپرنٹ کے ہر کام کے دن منعقد ہوتا ہے۔ اگر پراڈکٹ اونر یا سکریم ماسٹر سپرنٹ بیک لاگ کے عناصر پر فعال طور پر کام کر رہا ہے تو، وہ ڈویلپر کے بطور حصہ لیتے ہیں۔

ڈویلپرز اپنی مطلوبہ ساخت اور تدبیر کو منتخب کر سکتے ہیں جب تک ڈیلی سکریم سپرنٹ گول کی طرف پیشرفت پر مرکوز ہوتا ہے اور اگلے دن کام کے لئے عملی لائحہ عمل تیار کرتا ہے۔ یہ توجہ مرکوز کرتا ہے اور خود نظم و نسق کو بہتر بناتا ہے۔

ڈیلی سکریم مواصلات کو بہتر بناتی ہے، رکاوٹوں کی نشاندہی کرتی ہے، فیصلہ سازی میں تیزی لیتی ہے اور اس کے نتیجے میں دیگر ملاقاتوں کی ضرورت کو ختم کرتی ہیں۔

ڈیلی سکریم واحد وقت نہیں ہے جب ڈویلپرز کو اپنے منصوبے میں تبدیلی کرنے کی اجازت دی جاتی ہے۔ وہ سپرنٹ کے بقیہ کام کو اپنانے یا دوبارہ منصوبہ بندی کرنے کے بارے میں مزید تفصیلی گفتگو کے لیے دن میں اکثر ملتے ہیں۔

## سپرنٹ ریویو (Sprint Review)

سپرنٹ ریویو کا مقصد سپرنٹ کے نتائج کا معائنہ کرنا اور آئندہ کی موافقت کا تعین کرنا ہے۔ سکریم ٹیم اپنے کام کے نتائج، مفاد سے وابستہ کلیدی افراد کو پیش کرتی ہے اور پراڈکٹ گول کی طرف پیشرفت پر تبادلہ خیال کیا جاتا ہے۔

واقعہ کے دوران، سکریم ٹیم اور مفاد سے وابستہ افراد اس بات کا جائزہ لیتے ہیں کہ سپرنٹ میں کیا کیا گیا تھا اور ان کے ماحول میں کیا بدلا ہے۔ اس معلومات کی بنیاد پر، شرکاء تعاون کرتے ہیں کہ آگے کیا کرنا ہے۔ پراڈکٹ بیک لاگ کو بھی نئے مواقع کو پورا کرنے کے لئے تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ سپرنٹ ریویو کام کرنے کا واقعہ ہے اور سکریم ٹیم کو اسے کسی نمائش تک محدود رکھنے سے گریز کرنا چاہیے۔

سپرنٹ ریویو سپرنٹ کا دوسرا اور آخری واقعہ ہے اور ایک ماہ کے سپرنٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ چار گھنٹے کا وقت درکار ہوتا ہے۔ چھوٹے سپرنٹ کے لئے، واقعہ عام طور پر چھوٹا ہوتا ہے۔

## سپرنٹ ریٹروسپیکٹو (Sprint Retrospective)

سپرنٹ ریٹروسپیکٹو کا مقصد معیار اور تاثر کو بڑھانے کے طریقوں کی منصوبہ بندی کرنا ہے۔

سکرم ٹیم معائنہ کرتی ہے کہ گزشتہ سپرنٹ کس طرح افراد، بات چیت، عمل، اوزار اور مکمل کی تعریف سے متعلق کیسی رہی۔ معائنہ شدہ عناصر اکثر کام کے شعبہ کے ساتھ مختلف ہوتے ہیں۔ ان مفروضوں کی نشاندہی کی جاتی ہے جن کی وجہ سے سکرم ٹیم گمراہ ہوئی اور ان کی ماخذ کی کھوج کی جاتی ہے۔ سکرم ٹیم اس بات پر بحث کرتی ہے کہ سپرنٹ کے دوران کیا اچھا رہا، اسے کن کن مسائل کا سامنا کرنا پڑا، اور ان مسائل کو حل کیا گیا (یا نہیں حل کیا گیا)۔

سکرم ٹیم اپنی تاثیر کو بہتر بنانے کے لیے سب سے مددگار تبدیلیوں کی نشاندہی کرتی ہے۔ سب سے مؤثر بہتریوں کا جلد از جلد ازالہ کیا جاتا ہے۔ اگلے سپرنٹ کے لیے ان کو سپرنٹ بیک لاگ میں بھی شامل کیا جا سکتا ہے۔

سپرنٹ ریٹروسپیکٹو سپرنٹ کو ختم کرتا ہے۔ یہ ایک مہینے کے سپرنٹ کے لیے زیادہ سے زیادہ تین گھنٹے کا وقت ہوتا ہے۔ چھوٹے سپرنٹ کے لیے، واقعہ عام طور پر چھوٹا ہوتا ہے۔

## سکرم نمونہ جات (Scrum Artifacts)

سکرم کے نمونہ جات کام یا قدر کی نمائندگی کرتے ہیں۔ وہ کلیدی معلومات کی شفافیت کو زیادہ سے زیادہ بنانے کے لیے بنائے گئے ہیں۔ اس طرح، ہر ایک ان کا معائنہ کرنے کے لیے موافقت کی ایک ہی بنیاد رکھتا ہے۔

ہر نمونہ میں یہ یقینی بنانے کی وابستگی ہوتی ہے کہ وہ ایسی معلومات فراہم کرتی ہے جو شفافیت میں اضافہ کرتی ہے اور توجہ مرکوز کرتی ہے جس کے خلاف پیشرفت کی پیمائش کی جا سکتی ہے:

- پراڈکٹ بیک لاگ کیلئے یہ پراڈکٹ گول ہے۔
- سپرنٹ بیک لاگ کے لیے یہ سپرنٹ گول ہے۔
- اضافے کے لیے یہ مکمل ہونے کی تعریف ہے۔

یہ وعدے سکرم ٹیم اور ان کے مفاد سے وابستہ افراد کے لیے امپیری سیزم اور سکرم اقدار کو تقویت دینے کے لیے موجود ہیں۔

## پراڈکٹ بیک لاگ (Product Backlog)

پراڈکٹ بیک لاگ ایک ابھرتی ہوئی، ترتیب دی گئی فہرست ہے جو مصنوعات کو بہتر بنانے کے لیے درکار ہے۔ یہ واحد ذریعہ ہے جہاں سے سکرم ٹیم کام لیتی ہے۔

پراڈکٹ بیک لاگ عناصر جو ایک ہی سپرنٹ میں سکرم ٹیم کے ذریعہ ہو سکتی ہیں، کو سپرنٹ پلاننگ واقعہ میں منتخب ہونے کے لیے تیار سمجھا جاتا ہے۔ وہ عام طور پر سرگرمیوں کو بہتر بنانے کے بعد اس حد تک شفافیت حاصل کرتے ہیں۔ پراڈکٹ بیک لاگ کو

بہتر بنانا اور پراڈکٹ کے بیک لاگ عناصر کو چھوٹے سے زیادہ عین مطابق عناصر میں متعین کرنے کا کام ہے۔ یہ تفصیلات، آرڈر اور حجم جیسے تفصیلات شامل کرنے کے لئے جاری سرگرمی ہے۔ کام کے شعبہ کے ساتھ اکثر مختلف ہوتی ہیں۔

ڈویلپرز جو کام انجام دے رہے ہیں وہ حجم کرنے کے لئے ذمہ دار ہیں۔ پراڈکٹ اونر ڈویلپرز کو تجارتی تعلقات کو سمجھنے اور منتخب کرنے میں ان کی مدد کر کے اثر انداز ہو سکتا ہے۔

## وابستگی: پراڈکٹ گول

پراڈکٹ گول اس پراڈکٹ کی مستقبل کی حالت کی وضاحت کرتا ہے جو سکرم ٹیم کے منصوبہ بندی کرنے کے پدف کے طور پر کام کر سکتا ہے۔ پراڈکٹ کا مقصد پراڈکٹ کے بیک لاگ میں ہے۔ پراڈکٹ بیک لاگ، پراڈکٹ کا باقی حصہ "کیا" اس کی وضاحت کرنے کے لئے ابھرا ہے جو پراڈکٹ گول پورا کرے گا۔

پراڈکٹ قدر مہیا کرنے کا ایک ذریعہ ہے۔ اس کی واضح حدود، معروف متعلقین اور صارفین ہیں۔ پراڈکٹ کوئی خدمت، مادی شے یا کچھ مزید خیالی ہوتا ہے۔

پراڈکٹ گول اسکرم ٹیم کے لئے طویل مدت مقصد ہے۔ اگلے مقصد سے قبل وہ ایک مقصد کو پورا کریں (یا ترک کر دیں)۔

## سپرینٹ بیک لاگ (Sprint Backlog)

سپرینٹ بیک لاگ سپرینٹ گول (کیوں) پر مشتمل ہے، سپرینٹ کے لئے منتخب کردہ پراڈکٹ بیک لاگ عناصر کا سیٹ (کیا)، اور ساتھ ہی اس میں اضافہ (کیسے) فراہم کرنے کے لئے عملی اقدام ہے۔

سپرینٹ بیک لاگ ڈویلپرز کے ذریعہ اور انہی کے لئے ایک منصوبہ ہے۔ یہ اس کام کی ایک انتہائی مرئی، اصل وقت کی تصویر ہے جیسے ڈویلپرز سپرینٹ کے مقصد کے حصول کے لئے سپرینٹ کے دوران پورا کرنے کا ارادہ رکھتے ہیں۔ سپرینٹ بیک لاگ پورے سپرینٹ میں مرتب ہوتا ہے، جیسے جیسے مزید معلوم ہوتا ہے۔ اس میں اتنی تفصیل ہونی چاہیے کہ وہ ڈیلی سکرم میں اپنی پیشرفت کا معائنہ کر سکیں۔

## عزم: سپرینٹ گول

سپرینٹ گول سپرینٹ کا واحد مقصد ہے۔ اگرچہ سپرینٹ گول ڈویلپرز کا عزم ہے، لیکن اس کے حصول کے لئے درکار کام کے ضمن میں لچک فراہم کرتا ہے۔ سپرینٹ گول بھی ہم آہنگی اور توجہ کا مرکز بناتا ہے، جس سے سکرم ٹیم کو الگ الگ اقدامات پر عمل کرنے کے بجائے مل کر کام کرنے کی ترغیب دی جاتی ہے۔

سپرینٹ گول سپرینٹ پلاننگ واقعہ کے دوران تشکیل دیا گیا ہے اور پھر سپرینٹ بیک لاگ میں شامل کیا گیا ہے۔ جیسے جیسے ڈویلپرز سپرینٹ کے دوران کام کرتے ہیں، وہ سپرینٹ گول کو دھیان میں رکھتے ہیں۔ اگر کام ان کی توقع سے مختلف ہوتا ہے تو، وہ سپرینٹ گول کو متاثر کیے بغیر سپرینٹ کے اندر سپرینٹ بیک لاگ کے دائرہ کار پر بات چیت کرنے کے لئے پراڈکٹ اونر کے ساتھ تعاون کرتے ہیں۔

## انکریمنٹ (Increment)

انکریمنٹ ایک ٹھوس قدم ہے جس کا مقصد مصنوعات کے مقصد کی طرف جاتا ہے۔ ہر انکریمنٹ سے پہلے کی تمام اضافوں میں اضافہ ہوتا ہے اور اس کی پوری تصدیق ہوتی ہے، اس بات کو یقینی بنایا جاتا ہے کہ تمام انکریمنٹ ایک ساتھ کام کریں۔ قدر مہیا کرنے کے لئے، انکریمنٹ لازمی طور پر قابل عمل ہونا چاہیے۔

ایک سپرنٹ کے اندر متعدد انکریمنٹ پیدا کیے جا سکتے ہیں۔ انکریمنٹ کی قدر سپرنٹ ریویو میں پیش کی جاتی ہے اس طرح امپیری سیزم کی حمایت کرتی ہے۔ تاہم، سپرنٹ کے اختتام سے قبل مفاد سے وابستہ افراد کو ایک اضافی انکریمنٹ فراہم کیا جا سکتا ہے۔ سپرنٹ ریویو کو کبھی بھی قدر جاری کرنے کا دروازہ نہیں سمجھنا چاہیے۔

کام اس وقت تک انکریمنٹ کا حصہ نہیں سمجھا جا سکتا جب تک کہ وہ مکمل کی تعریف کو پورا نہ کرے۔

### وابستگی: مکمل کی تعریف

مکمل کی تعریف انکریمنٹ کی حالت کی رسمی تعریف ہے جب یہ پراڈکٹ کے لئے درکار معیار کے اقدامات پر پورا اترتا ہے۔

جس وقت پراڈکٹ بیک لاگ کا ایک عنصر مکمل کی تعریف پوری کر لے، انکریمنٹ پیدا ہوتا ہے۔

مکمل کی تعریف ہر ایک کو مشترکہ تفہیم فراہم کر کے شفافیت پیدا کرتی ہے کہ انکریمنٹ کے طور پر کیا کام مکمل ہوا ہے۔ اگر کوئی پراڈکٹ بیک لاگ عنصر مکمل شدہ کی تعریف پر پورا نہیں اترتا ہے تو، اسے سپرنٹ ریویو میں جاری یا پیش نہیں کیا جا سکتا ہے۔ اس کے بجائے، یہ مستقبل کے بارے میں غور و فکر کے لئے پراڈکٹ بیک لاگ میں واپس آ جاتا ہے۔

اگر انکریمنٹ کے لئے کی گئی مکمل کی تعریف تنظیم کے معیار کا حصہ ہے تو، تمام سکرم ٹیموں کو کم از کم اس کی پیروی کرنی ہوگی۔ اگر یہ کوئی تنظیمی معیار نہیں ہے تو، سکرم ٹیم کو پراڈکٹ کے لئے مناسب مکمل کی تعریف تیار کرنا چاہیے۔

ڈویلپرز کے لئے ضروری ہے کہ وہ مکمل کی تعریف کی پیروی کریں۔ اگر کسی پراڈکٹ پر متعدد سکرم ٹیمیں مل کر کام کر رہی ہیں تو، انہیں لازمی طور پر باہمی ہم آہنگی سے مکمل کی تعریف بنانا اور اسکی تعمیل کرنا ہوگی۔

## اختتامیہ

سکر م مفت ہے اور اس رہنما میں پیش کیا گیا ہے۔ سکر م کے کردار، واقعات، مصنوعہ اور قواعد کا تبادلہ ناگزیر ہے، اور اگرچہ یہ ممکن ہے کہ سکر م کے صرف کچھ حصوں پر عمل درآمد کیا جائے، مگر اس کا نتیجہ سکر م نہیں ہے۔ سکر م صرف اس کی مکمل حیثیت اور افعال میں موجود ہوتا ہے، نیز وہ دوسرے فنی عمل، طریقوں، طریق کار اور مشقوں کے لیے ایک کنٹینر ہے۔

## اعتراف

### افراد

ان ہزاروں افراد میں سے جنہوں نے سکر م میں حصہ ڈالا ہے، ان میں سے خاص طور پر ان لوگوں کا ذکر کرنا چاہیے جنہوں نے ابتدا میں اہم کردار ادا کیا: جیف سدرلینڈ نے جیف مکینا اور جان سکومنیٹلس کے ساتھ کام کیا اور کین شوائبر نے مارک اسمتھ اور کرس مارٹن کے ساتھ کام کیا اور ان سب نے مل کر ساتھ کام کیا۔ آنے والے سالوں میں بہت سے دوسرے لوگوں نے حصہ ڈالا اور ان کی مدد کے بغیر سکر م کو بہتر نہیں کیا جا سکتا تھا جیسا کہ وہ آج ہے۔

## رہنمائے سکر م کی تاریخ

کین شوائبر اور جیف سدرلینڈ نے 1995 میں او پی ایس ایل اے اجلاس میں سکر م کو اکٹھا پیش کیا۔ یہ نمائش کین اور جیف کے تجربے کی ایک دستاویز ہے جو پچھلے سالوں میں سکر م کا اطلاق کر کے حاصل کی گئی تھی، اور سکر م کی پہلی رسمی تعریف عوامی سطح پر پیش کی گئی تھی۔

رہنمائے سکر م دستاویز کرتا ہے کہ کیسے جیف سدرلینڈ اور کین شوائبر نے 30 سال سے زیادہ کے عرصے میں سکر م تیار کیا بہتر بنایا اور برقرار رکھا۔ دیگر ذرائع نمو نے، عمل اور بصیرت فراہم کرتے ہیں اور سکر م لائحہ عمل کی تکمیل کرتے ہیں۔ ان سے پیداواری صلاحیت، قدر، تخلیقی صلاحیت اور نتائج سے اطمینان بڑھ سکتا ہے۔

سکر م کی تاریخ کو کہیں اور بیان کیا گیا ہے۔ اس شرف کے لیے کہ وہ پہلی جگہ جہاں سکر م کو استعمال کیا گیا اور بہتر بنایا گیا، ہم اعزاز دیتے ہیں انڈیویجووال انکورپریشن، نیوزبیج، فیڈالیٹی انکورپریشن اور آئی ڈی ایکس (جو کی اب جی ای میڈیکل ہے)۔

## 2017 سے 2020 کے درمیان رہنمائے سکر م میں تبدیلیاں

### مزید کم لاگو کرنے والی

کچھ سالوں کے دوران رہنمائے سکر م کچھ لاگو کرنے والی بنتی جا رہی تھی۔ 2020 نسخے کا مقصد سکر م کو کم سے کم فریم ورک کی طرف واپس لے جانا ہے لاگو کرنے والی زبان نکال کر مثال کے طور پر ڈبلی سکر م کے سوالات، پراڈکٹ بیک لاگ عناصر کے اوصاف کی زبان کو مزید نرم کرنا، سپرنٹ ریٹریبسپیکٹو کے دوران سپرنٹ بیک لاگ کی زبان کو نرم کرنا اور سپرنٹ منسوخ کرنے کے حصے کو چھوٹا کرنا۔

## ایک ٹیم، اور ایک پراڈکٹ پر دھیان

ایک ٹیم کے اندر ذیلی ٹیم کے تصور کو ختم کرنا جو کہ "نائب" یا پراڈکٹ اونر اور ڈیولپمنٹ ٹیم کے درمیان "ہم اور وہ" کے رویے کا سبب بنتا ہے۔ اب صرف ایک سکرم ٹیم ہے جس میں پراڈکٹ اونر، سکرم ماسٹر اور ڈویلپرز کی جوابدہی ہے جن کا ایک ہی مقصد ہے۔

## پراڈکٹ گول کا تعارف

ریبنمائے سکرم کا 2020 کا نسخہ میں بڑے مقصد کی طرف دھیان رکھنے کے لیے پراڈکٹ گول کو متعارف کرایا گیا ہے۔ ہر سپرنٹ پراڈکٹ کو پراڈکٹ گول کے قریب لاتی ہے۔

## سپرنٹ گول، مکمل کی تعریف اور پراڈکٹ گول کے لیے ایک جگہ

گزشہ ریبنمائے سکرم میں سپرنٹ گول اور مکمل کی تعریف کے لیے کوئی شناخت نہیں تھی۔ یہ نمونہ جات تو نہیں تھے مگر نمونہ جات سے کسی حد تک متعلق تھے۔ ریبنمائے سکرم کے 2020 نسخہ میں پراڈکٹ گول کے اضافے کے بعد، ان کی مزید وضاحت کرتا ہے۔ تینوں نمونے اب "عزم" رکھتے ہیں۔ پراڈکٹ بیک لاگ کے لیے پراڈکٹ گول، سپرنٹ بیک لاگ کے لیے سپرنٹ گول اور انکریمنٹ کے لیے مکمل کی تعریف (اب بغیر کوٹس کے)۔ یہ ہر نمونے کے لیے دھیان اور شفافیت لاتے ہیں۔

## خود منظم بجائے خود منتظم

گزشہ ریبنمائے سکرم کے نسخہ خود منتظم پر دھیان دیتے تھے کے ڈیولپمنٹ ٹیم خود طے کرے کے کس نے کیسے کام کرنے ہے۔ 2020 کے ریبنمائے سکرم کے نسخہ میں خود منظم پر زور دیا گیا ہے کہ سکرم ٹیم خود طے کرے کے کیا کام کرنے کے کس نے کرنا ہے اور کیسے کرنا ہے۔

## سپرنٹ پلاننگ کے عنوانات

کیا اور کیسے کے علاوہ 2020 کی ریبنمائے سکرم تیسرے عنوان کیوں پر بھی زور دیتی ہے۔

## وسیع سامعین کے لیے آسان زبان

2020 کے ریبنمائے سکرم کے نسخہ میں پیچیدہ جملوں اور آئی ٹی سے متعلق جملے جیسے کے جانچ کاری، نظام، نقشہ، مطلوبات کو ختم کرنے پر زور دیا گیا ہے۔ ریبنمائے سکرم اب 13 صفحات سے بھی کم ہے۔



## Translator Acknowledgement

This guide has been translated from the original English version provided by the developers acknowledged above. Below are the contributors to the translation;

### Translator Name(s):

Zeeshan Amjad

[Zeeshan.amjad@gmail.com](mailto:Zeeshan.amjad@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/thezeeshanamjad>

Abdul Haseen Qasim

[ahqasim@gmail.com](mailto:ahqasim@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/abdul-haseeb-qasim-b3982617>

Mohsin Shahzad

[mohsin.shahzad1@gmail.com](mailto:mohsin.shahzad1@gmail.com)

<https://www.linkedin.com/in/mohsinshahzad1>

**Translation Group Name:** Pakistan Agile Education

**Primary Contact Email:** [mohsin.shahzad1@gmail.com](mailto:mohsin.shahzad1@gmail.com)

**Meetup:** <https://www.meetup.com/Pakistan-Agile-Education>

**Website:** <http://pae.org.pk>

**LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/company/pkagile>

**Twitter:** <https://twitter.com/AgilePakistan>

**Facebook:** <https://www.facebook.com/pkagile>

*“This initiative is taken by Pakistan Agile Education Community (Non-Profit) that’s working to empower local individuals in the domain of Agile.”*