



SCRUM® CHEAT SHEET



Scrum training volgen? Neem contact op via 070-3970723.

Daily Scrum

1

Deelnemers:

- Het Development Team (DT)

Doel:

- Het optimaliseren van samenwerking en prestaties
- Het Development Team plant het werk voor de komende dag (of etmaal)
- Bekijken van de (trends in de) voortgang
- Begrijpen hoe het team beoogt het Sprint Goal c.q. het increment te bereiken.

Typische vragen zijn:

- Wat heb ik gisteren gedaan om het team te helpen het Sprint Goal te behalen?
- Wat ga ik vandaag doen om het team te helpen om het Sprint Goal te behalen?
- Welke belemmeringen zie ik hierin?

Development Team

Min. 3 leden en max. 9 leden lijkt de optimale omvang. Kleiner dan 3 kan betekenen dat er te weinig vaardigheden beschikbaar zijn en groter dan 9 mensen leidt tot afstemmingsproblemen. De Product Owner (PO) en Scrum Master (SM) tellen niet mee tenzij ze ook werk verzetten uit de Backlog.

Kenmerken:

- Zelforganiserend
- Multifunctioneel
- Geen functienamen voor Development Team leden
- Geen subteams in het Development Team
- Het hele team is verantwoordelijk ongeacht wie welke vaardigheden heeft

Deelnemers:

- Scrum Team

Rol Scrum Master:

- Borgt dat de bijeenkomst plaatsvindt.
- Bewaakt de positieve blik, productiviteit en de tijdsduur van bijeenkomst.
- Neemt deel als een observerend lid met verantwoordelijkheid voor het Scrum proces.

Doel Sprint Retrospective:

- Evalueren op mensen, relaties, proces en hulpmiddelen/gereedschap
- Bepalen van sterke en verbeterpunten met bijbehorende aanpassingen
- Een plan maken voor het invoeren van verbeteringen in de werkwijze van het Scrum Team

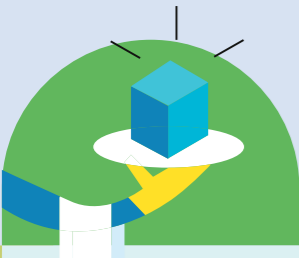
Retrospective

2-wekelijkse Sprint (of 3- / 4-wekelijks)

Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Weekend	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Daily Scrum 15 min. ¹	Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.		Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.	Daily Scrum 15 min.	Sprint review 2 uur ²
										Retro-spective 1,5 uur ³
										Sprint planning 4 uur ⁴

Forsa Advies

www.forsa-advies.nl



De kern van Scrum

Waarden van Scrum:

- Commitment
- Moed
- Focus
- Openheid
- Respect

Pilaren van Scrum:

- Transparantie
- Inspectie
- Aanpassing

Sprint Review

2

Deelnemers:

- Scrum Team en de (belangrijkste) belanghebbenden

Doel Sprint Review:

- Wat is er gedaan in de sprint?
- Evalueren: wat gaat er goed, welke problemen kwam het team tegen en hoe zijn deze opgelost?
- Demo van het werk dat 'Done' is
- Het team beantwoordt vragen
- Product Owner bespreekt ontwikkelingen in Product Backlog (PBL) tijdens de sprint
- Wat is er inmiddels gebeurd in de markt van het product?
- Bespreken van tijdslijnen, budget, mogelijke 'capabilities' en de markt vraag voor volgende releases

Product Owner

Verantwoordelijk voor het creëren van maximale toegevoegde waarde in het werk dat het Development Team oplevert. De Product Owner is één persoon en is verantwoordelijk voor het managen van het Product Backlog.

Dat houdt o.a. in:

- Duidelijk verwoorden van items in het Product Backlog.
- De items op volgorde zetten in het PBL op basis van wat het beste bijdraagt aan doelstellingen en de missies.
- Optimaliseren van de waarde van het werk dat het Development Team uitvoert.
- Borgen dat het Product Backlog zichtbaar is, transparant, duidelijk voor iedereen en duidelijk laat zien wat het ontwikkelteam hierna zal gaan doen.
- Borgen dat het Development Team de items begrijpt op een niveau dat nodig is om het werk goed te kunnen uitvoeren.

De Product Owner heeft contact over het werk met het Development Team. Het is belangrijk dat de hele organisatie deze communicatielijn respecteert. Niemand kan het Development Team vragen om ander werk te verrichten dan overeengekomen is met de Product Owner op basis van het PBL.

Scrum Master

- Verantwoordelijk voor het bevorderen en ondersteunen van de Scrum zoals beschreven in de Scrum Guide.
- Door alle betrokkenen te helpen begrijpen hoe de Scrum theorie, practices, regels en waarden werken.
- Dienend leider aan het team.
- Helpt mensen van buiten het team te begrijpen hoe het beste samen te werken met het Scrum team om zo het behalen van maximale waarde te bevorderen.

De SM helpt de PO en het DT door Scrum te helpen implementeren, te borgen dat zij werken volgens Scrum en de communicatielijnen begrijpen, door belemmeringen te verwijderen voor werkzaamheden en zo te ondersteunen in het verhogen van de productiviteit.

4

Deelnemers:

- Scrum Team

Rol Development Team:

- Bepalen wat er gemaakt kan worden in de komende Sprint en hoe dit gedaan moet worden.

Rol Scrum Master:

- Borgt dat de bijeenkomst plaatsvindt.
- Bewaakt dat de deelnemers begrijpen wat het doel is.
- Bewaakt dat het team zich aan het tijdschema houdt.

Sprint Planning

Doel Sprint Planning:

- Het team bepaalt de functionaliteit die het kan ontwikkelen in de komende sprint.
- De Product Owner bespreekt het Sprint Goal en welke Product Backlog items dit invullen.

Scrum training volgen? Neem contact op via 070-3970723.

Scrum Artefacten

Product Backlog

Een geordende lijst en de enige bron waarin alles staat waar volgens de Product Owner behoefte aan is m.b.t. een bepaald product. De Product Backlog is nooit compleet. Doorgaans zijn de items bovenaan in de Product Backlog meer gedetailleerd beschreven dan lagere items. De Product Owner beheert de Product Backlog.

Sprint Backlog

Bevat enerzijds een set van Product Backlog items die geselecteerd zijn voor een sprint en anderzijds een plan voor de realisatie van de sprint. De Sprint Backlog is wat het Development Team aangeeft te kunnen realiseren tot een ('Done') increment. Alleen het Development Team kan het Sprint Backlog aanpassen wanneer meer of minder werk nodig blijkt om het increment te realiseren.

Increment

Het totaal van alle Product Backlog items voltooid tijdens een Sprint. Aan het eind van een Sprint moet het nieuwe Increment "Done" zijn, wat betekent dat het in bruikbare toestand is en voldoet aan de Definitie van "Done" vastgesteld door het Scrum Team.

Het Increment is een stap richting een visie of een doel.



User Stories en Epics

User Story

is een korte, eenvoudige beschrijving van de behoefte die een gebruiker of klant heeft in termen van een nieuwe functie of eigenschap van een product of dienst of een deel ervan. Een user story heeft een simpele structuur: wie? wat? waarom?

Als account manager wil ik een overzicht kunnen uitdraaien van de beoordelingen van de dienstverlening zoals deze in de afgelopen periode is beoordeeld, zodat ik dit aan mijn klant kan laten zien en aan de hand hiervan gewenste verbeteringen kan identificeren en afspreken.

De Product Owner bewaakt de Product Backlog en bepaalt welke opgenomen worden. Aan de hand van de user stories kan het team bepalen welke werkzaamheden hiervoor moeten worden opgepakt, hoeveel tijd het kost en in welke volgorde zal moeten gebeuren.

Epic

Een grote user story noemen we een 'Epic'. Epics verfijn je in kleinere user stories om de werkzaamheden behapbaar te houden. Belangrijk is dat user stories binnen één sprint passen.

Het Scrum Team

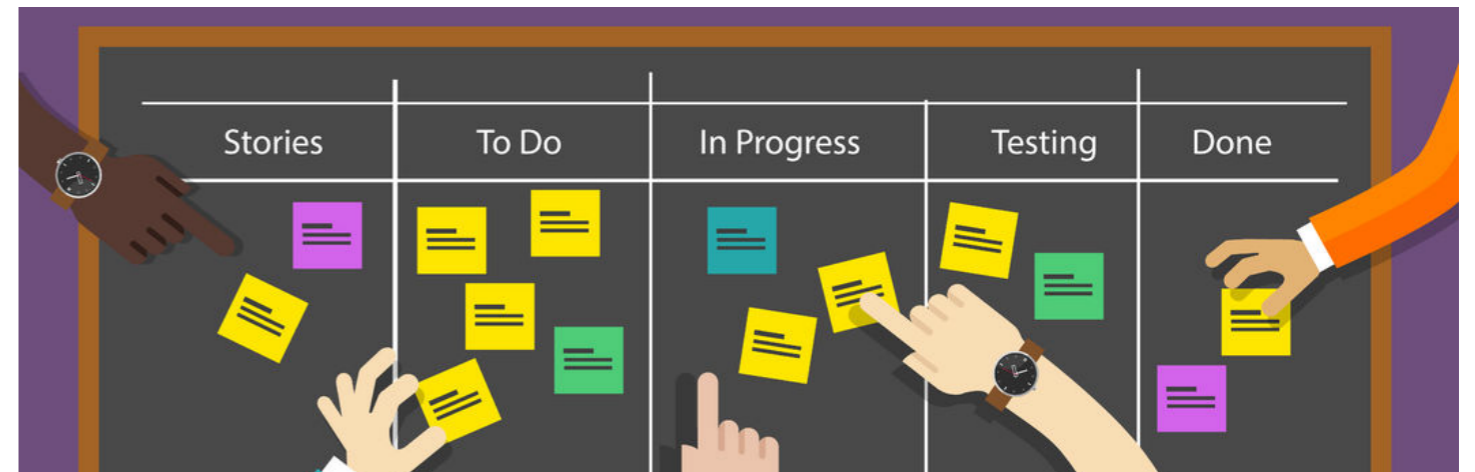
Het Scrum Team bestaat uit het Development Team, de Scrum Master en de Product Owner.

Hulpmiddelen om Scrum toe te passen

Veel voorkomende hulpmiddelen als het Scrum board, burn-downcharts, planningspoker:

Scrum board

Een variant op het Kanban board. Kanban komt van de Japanse woorden voor 'visueel' en 'kaart of bord'. Het wordt gebruikt in 'lean' werkwijzen en just-in-time productie. Het is een systeem om te signaleren, bijvoorbeeld met kaartjes, wanneer er iets nodig is. In Scrum kan Kanban gebruikt worden om taken in een sprint te organiseren.



Planningspoker

Dit is een tool die je kunt gebruiken bij de Sprint Planning. Een kaartenset voor planningspoker bevat 52 kaarten waarmee vier personen kunnen deelnemen. Een set bestaat uit vier reeksen van dertien kaarten met daarop getallen. Daarnaast bevat elke reeks een '?'-kaart om aan te geven dat je het echt niet weet en een kaart met een kop koffie om aan te geven dat je een pauze nodig hebt.

1. Ieder teamlid heeft een eigen set van kaarten met daarop de getallen 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 en 100.
2. Het team kiest een kleine, regelmatig voorkomende klus. Deze klus kennen zij 2 punten toe zodat iets wat nog kleiner is 1 punt kan krijgen. De bedoeling is dat user stories doorgaans groter zullen zijn dan deze 2-punten klus.
3. Aan de hand van deze kleine klus als meeteenheid gaat het team alle user stories inschatten. Dus niet in uren, maar in verhouding tot de 2-punten klus.
4. Per user story kiest ieder teamlid de best passende kaart voor de betreffende user story en legt deze met het cijfer naar de tafel toe zodat het nog niet zichtbaar is.
5. Als iedereen een kaart heeft gekozen, draait iedereen de kaart om.
6. Degene met de hoogste en de laagste kaart lichten toe hoe zij tot hun inschatting komen en wat de verschillen zijn in perceptie van het werk dat nodig is voor de realisatie van de user story. Zo ontstaan nieuwe inzichten.
7. Na deze verduidelijking, volgt een nieuw ronde van kaarten neerleggen.
8. De verschillen worden opnieuw besproken en eventueel volgt een nieuwe schattingsronde. Vaak zijn twee of drie rondes genoeg om overeenstemming te bereiken. De uitwisseling van inzichten helpt om de beste manier van realisatie te vinden.
9. Het team gaat verder naar de volgende user story totdat de (bovenkant van de) lijst klaar is.
10. Als het team weet hoeveel punten het in een sprint kan afmaken, kan aan de hand van de totale hoeveelheid punten voor al het werk al behoorlijk betrouwbare schatting worden gemaakt.