Scrum guide

Wat is Scrum en hoe zet je dit succesvol in binnen jouw organisatie?

experius

PART OF HAPPY HORIZON

“Scrum is één van de agile methodes die we bij Experius gebruiken om onze wendbaarheid te vergroten.”

Michel van Overmeire

Scrum Master

Pierre Denissen

Scrum Master

Joey Dankbaar

Scrum Master

Casper Verhorst

Scrum Master

Richard van Beek

Scrum Master

Ilse Werring

Scrum Master

Martijn van den Kerkhof

Scrum Master

Lucien Delfos

Scrum Master

Introductie

Scrum en Agile, het zijn waarschijnlijk termen die je vaker voorbij hebt horen komen. Wat is het nu precies, wanneer gebruik je Scrum en hoe werk je op een ‘Agile’ manier met elkaar? Via deze Scrum Guide geven we je een blik op hoe wij bij Experius Agile georganiseerd zijn en hoe jij Scrum kunt gebruiken als methodiek om projecten uit te voeren. Deze guide kun je gebruiken als naslagwerk en hopelijk geeft het je inspiratie om er zelf ook mee aan de slag te gaan!

Het agile manifesto

Agile betekent wendbaar. Bij Experius zijn wij georganiseerd in kleine multidisciplinaire teams die zelfsturend zijn en klantwaarde voorop hebben staan. Deze basis is het fundament om Agile met elkaar samen te kunnen werken. Het Agile Manifesto is opgesteld in 2001 en geeft de volgende vier stelregels:

01

Mensen en hun onderlinde interactie gaan boven processen en tools

Processen en tools zijn van nature minder makkelijk aan te passen op veranderingen en de behoeften van de klant.

02

Werkende software gaat boven allesomvattende documentatie

Documentatie is belangrijk maar niet een doel op zich.

03

Samenwerking met de klant gaat boven contractonderhandelingen

Agile betekent de klant gedurende het hele project en waardeert zijn feedback.

04

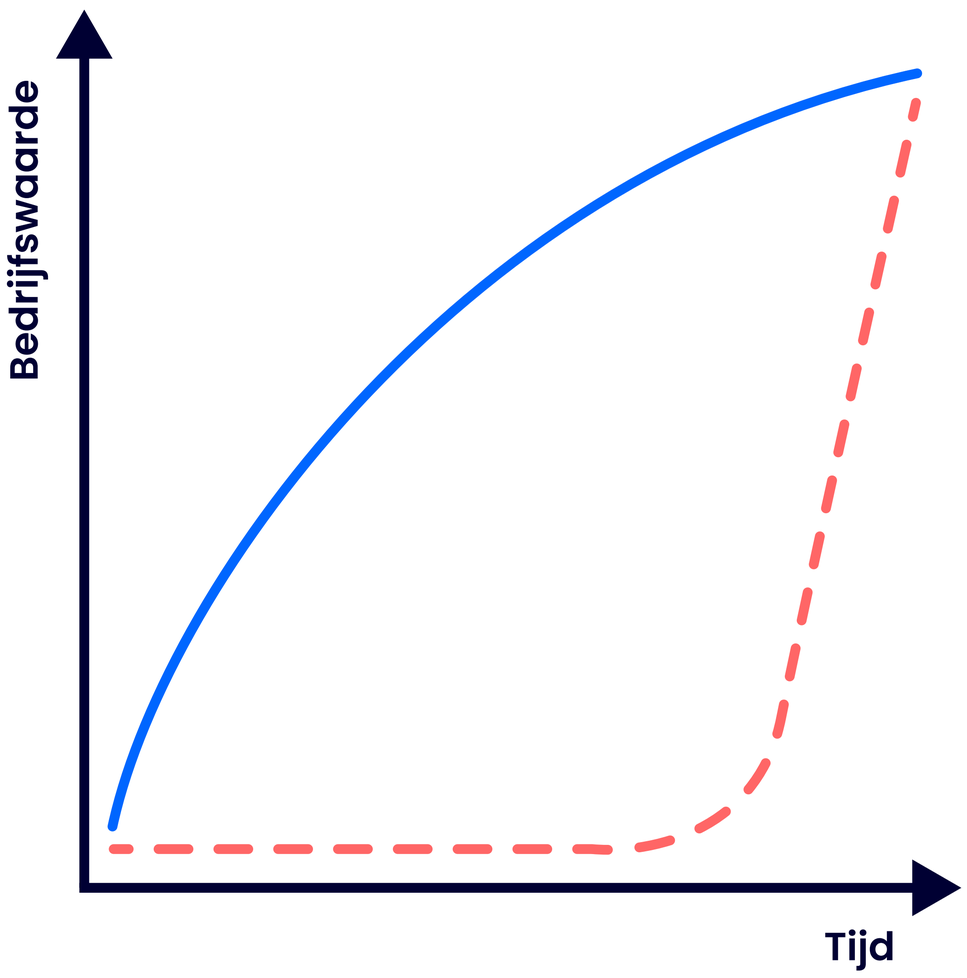
Inspelen op de verandering boven het volgen van een plan

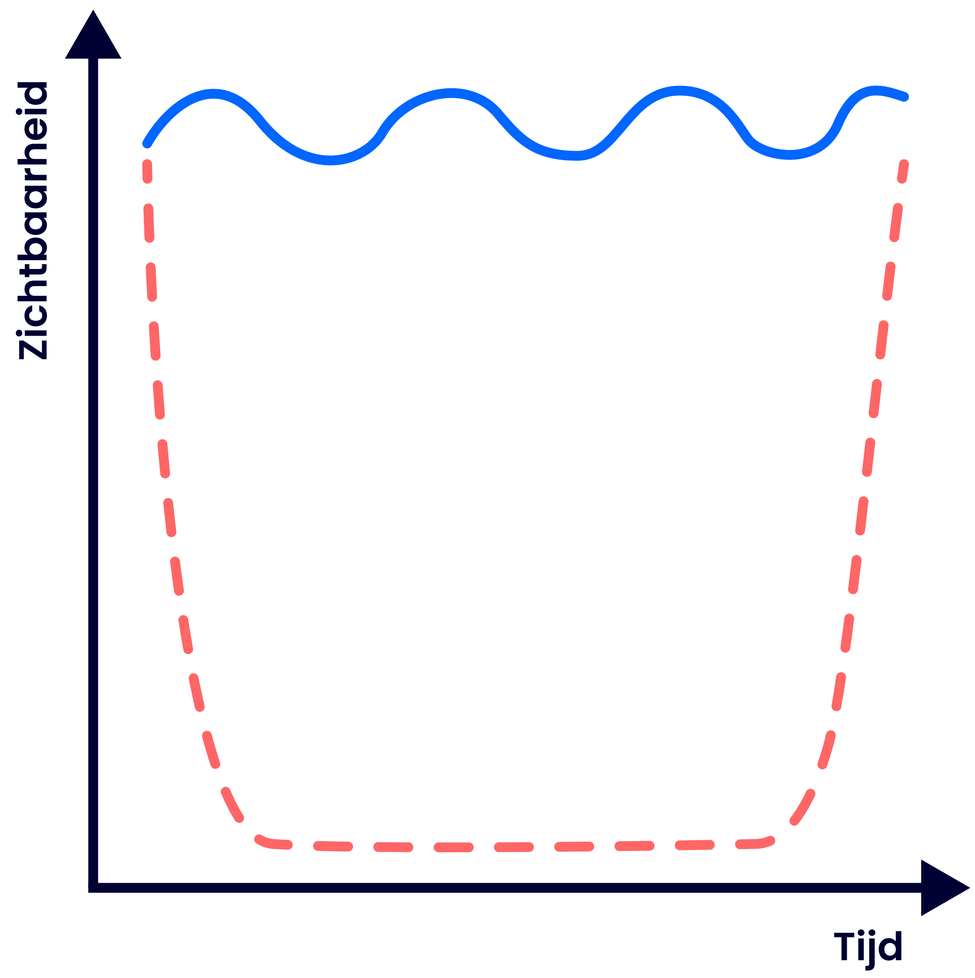
Agile werkt in korte iteraties (Sprints) omdat daardoor veranderingen worden omarmd en op de juiste manier ingezet.

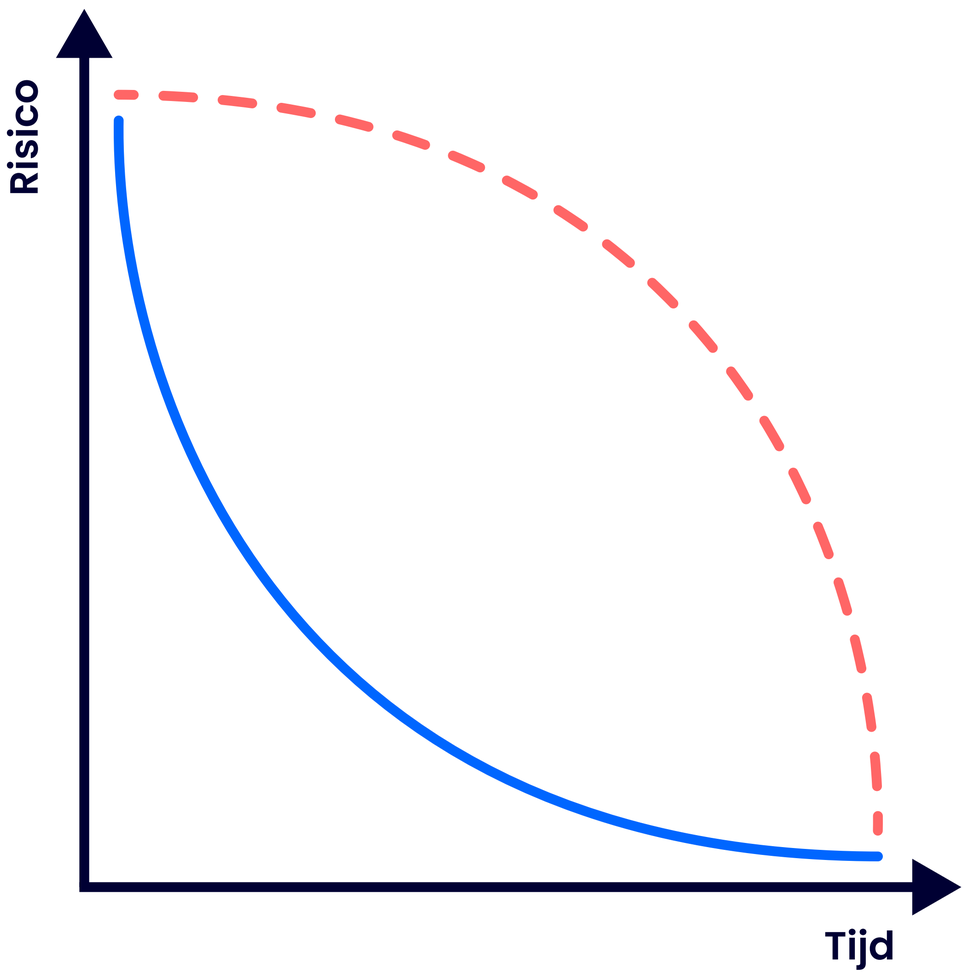
Agile ontwikkeling vs traditionele ontwikkeling

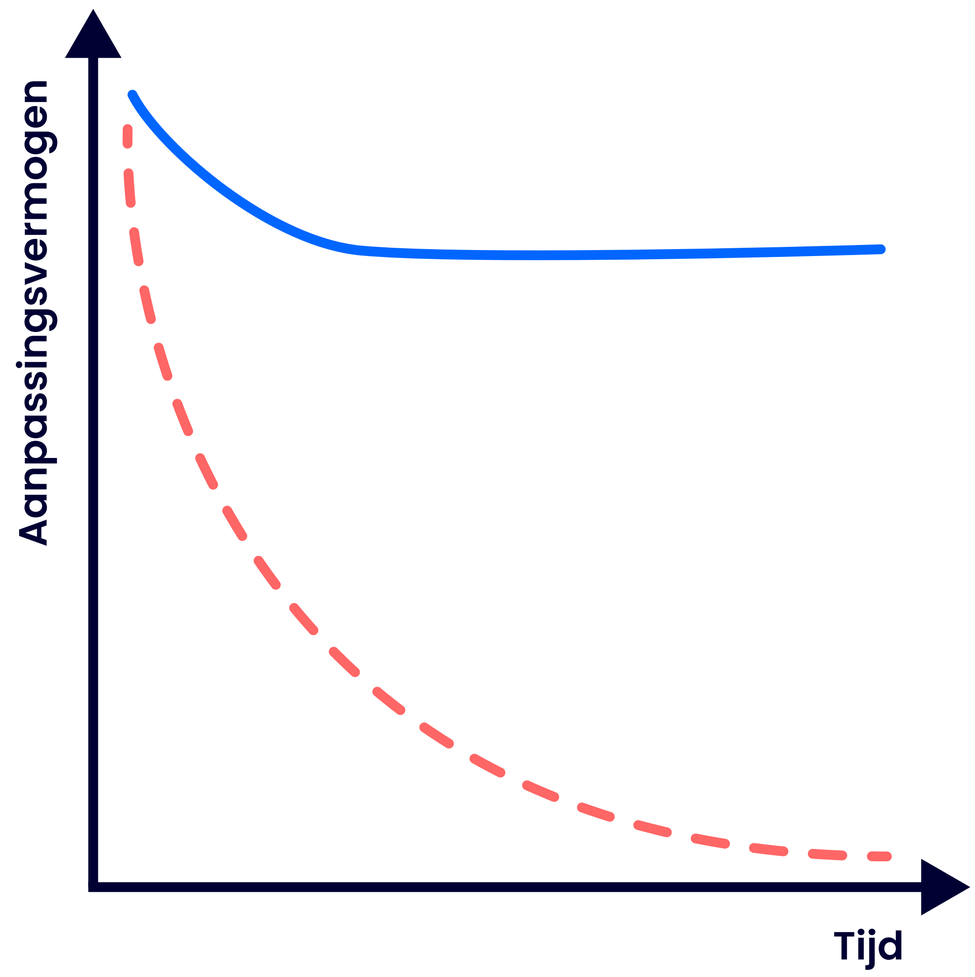
Agile ontwikkeling

Traditionele ontwikkeling





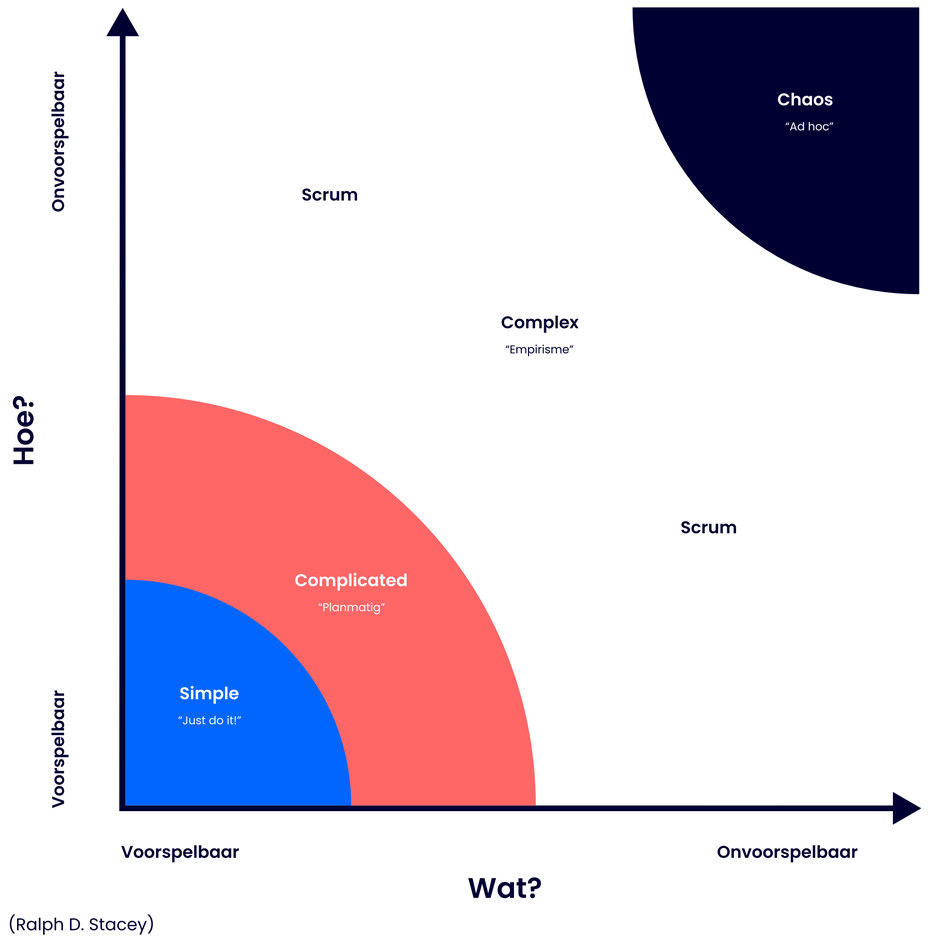




Wanneer gebruik je scrum?

De Stacey Matrix

Scrum is een van de vele methoden die gebruikt kan worden binnen Agile. Niet elk project hoeft via Scrum opgepakt te worden. De Stacey Matrix is ontwikkeld om te helpen de complexiteit van een project te definiëren en daarmee te bepalen of de Scrum werkwijze van toegevoegde waarde is. Om dit te kunnen doen kijken we naar wat we gaan maken en hoe we dit gaan doen. Hoe complexer het traject, hoe groter de waarde is van een Scrum werkwijze.



(Ralph D. Stacey)

Waarom scrum?

- **Ideaal voor complexe projecten**
- **Gemotiveerd team**
- **Snel bijsturen**
- **Gedeeld eigenschap**
- **Voortgang inzichtelijk voor het team en de klant**

> **Scrum is één van de Agile methodes die we bij Experius gebruiken om onze wendbaarheid te vergroten. Hierdoor kunnen we snel aansluiten bij de wensen van de klant.**

Binnen Scrum werken we op een empirische manier, dat wil zeggen dat we continu bezig zijn met transparantie, inspectie en aanpassing. Bij Scrum is het doel zo snel mogelijk waarde te leveren door steeds kleine opleveringen te doen.

Binnen de methodiek van Scrum onderscheiden we 3 elementen:

- rollen
- events
- artifacts

Deze drie verschillende onderdelen vormen samen het Scrum Framework en worden in de komende hoofdstukken verder toegelicht.

De 3 pijlers van empirisme

Transparantie houdt in dat de voortgang continu inzichtelijk is en dat we tussentijds opleveren.

Met **Inspectie** bedoelen we dat we continu met betrokkenen blijven controleren en feedback geven.

Aanpassing, ook wel **Adaptatie** genoemd betekent dat we een vervolg geven aan de gegeven feedback.

Rollen

Scrum team =

Development Team +

Product Owner + Scrum Master

Scrum Master, de mentor

Een Scrum Master faciliteert het Scrum Team. De Scrum Master is de verbinder tussen Product Owner en het Development Team. De Scrum Master maakt zich druk over de manier waarop het team het beste zijn werk kan doen. Hieronder vallen taken zoals:

- **het coachen van het Scrum Team op de samenwerking**
- **de kennis over Scrum en Agile overdragen**
- **het faciliteren van ruimtes en hulpmiddelen**
- **het wegnemen van obstakels**

De veranderingen die de Scrum Master doorvoert moeten altijd een verbetering in kwaliteit en in tijdsbesteding opleveren. Deze combinatie zorgt voor een soepel draaiend proces. De uitdaging van de Scrum Master is om zich niet bezig te houden met het product zelf.

Product Owner, de waarde creator

Dit is de persoon met de visie over het product dat gemaakt moet worden. Een Product Owner vertaalt de wens vanuit de klant, eindgebruiker en/of Stakeholders (belanghebbenden) naar taken. Binnen deze rol vallen taken als:

- **het creëren van waarde op basis van een visie**
- **het uitschrijven van de product backlog items**
- **het prioriteren van de backlog**
- **het onderhouden van het contact met de Stakeholders**
- **de vraagbaak zijn voor de developers als er keuzes gemaakt moeten worden**

De Product Owner is eindverantwoordelijke voor het product. Gedurende de Sprint beoordeelt hij of de issues voldoen aan de Defintion of Done. Op basis van Sprint reviews zorgt hij continu voor het bijwerken en updaten van de product backlog.

Het Development Team, de ontwikkelaars

Het Development Team bestaat uit drie tot negen professionals die werken aan de taken van het product. Deze taken worden voorafgaand aan elke Sprint bepaald in overleg met de Product Owner, die de taken selecteert op basis van de Product Backlog. Aan het eind van de Sprint is het de bedoeling dat het Development Team alle onderdelen die geselecteerd waren heeft uitgevoerd. Binnen deze rol vallen taken als:

- **het creëren van ‘increments’, werkende producten;**
- **het eigenaarschap hebben over de Sprint Backlog;**
- **het escaleren als er obstakels zijn;**
- **het beste resultaat met elkaar neerzetten.**

Het Development Team is een zelfsturend team, ze hebben een grote mate van persoonlijk leiderschap. Zodra er tijdens een Sprint Planning commitment
is gegeven op de Sprint Backlog bepalen ze zelf hoe deze items uitgevoerd moeten worden. De Product Owner en Scrum Master hebben hier geen rol in. Idealiter is het team cross-functioneel samengesteld en kunnen ze met elkaar de taken afronden. Het is niet toegestaan om subteams te maken, want het Development Team is samen verantwoordelijk voor het eindresultaat.

Events

Sprint:

Alle events binnen Scrum vinden plaats rondom een Sprint. Een Sprint is een afgebakende tijdsperiode, waarin het Development Team gaat werken aan de afgesproken taken.

Valkuilen: De Scrum Waarden worden vergeten
Aanwezig: Scrum team
Timebox: bij Experius vaak 1 week

Sprint planning:

Deze meeting is de kick-off van een nieuwe Sprint. Het Scrum team bepaalt gezamenlijk het Sprint Goal (wat willen ze deze Sprint bereiken) en ze vullen de Sprint op basis van de beschikbare capaciteit. Belangrijke uitkomst van deze meeting is dat iedereen commitment kan geven op het Sprint Goal en dat er een scope is voor de komende Sprint.

Valkuilen: Uitschrijven issues gebeurt tijdens deze meeting, er is geen Sprint Goal, de prioritering gebeurt tijdens deze meeting
Aanwezig: Scrum Team
Timebox: Minder dan 2 uur

Daily Scrum:

Developers stemmen tijdens een dagelijkse kort overleg met elkaar af of het Sprint Goal nog haalbaar is. Als er issues of onverwachte werkzaamheden zijn bijgekomen waardoor het goal niet meer haalbaar lijkt, dan moet dit geëscaleerd worden bij de Scrum Master en Product Owner. Als er geen bijzonderheden zijn dan kan zo'n overleg heel snel gaan.

Valkuilen: Er worden status updates geven, de Scrum Master is de voorzitter
Aanwezig: Development Team
Timebox: 15 min

Sprint review:

Tijdens deze meeting presenteert het team aan elkaar en de Stakeholders de 'increments' die ze afgerond hebben. Elke developer vertelt zelf wat er in de Sprint gedaan is en laat dit zien. Het kan zijn dat er feedback komt, of dat er aanvullende wensen blijken te zijn. Het grote voordeel van Scrum! Tussentijds de klant betrekken, zodat het team aan het eind zeker weet dat het opgeleverde aan de wens voldoet. Deze punten worden aan de backlog toegevoegd en later wordt door de Product Owner bekeken of dit gedaan moet worden (en met welke prioriteit).

Valkuilen: Alleen een demo geven, geen Stakeholders aanwezig, te veel technische details
Aanwezig: Scrum Team & Stakeholders
Timebox: 2 uur

Sprint retrospective:

Tijdens dit overleg evalueert het team de samenwerking, het gaat dan dus even niet over het product maar over relaties, processen, hulpmiddelen en mensen. Het team gaat met behulp van de Scrum Master op zoek naar wat er de volgende Sprint beter kan. Zo zal elke Sprint stap voor stap efficiënter gaan verlopen.

Valkuilen: Het product bespreken (inhoud), geen verbeterpunten vastgesteld
Aanwezig: Scrum Team
Timebox: minder dan 1 uur

Refinement:

Officieel geen Scrum event, maar het is wel iets wat moet gebeuren. De Product Owner moet continu zorgen dat de backlog gevuld is met alle taken die gedaan moeten worden of met wensen die er zijn vanuit Scrums. De developers geven inschattingen aan de taken, dit is dan de input voor de Sprint Planning. De Sprint moet altijd taken bevatten die binnen de Sprint te maken zijn, wanneer de taken te groot zijn moeten ze opgesplitst worden.

Valkuilen: Geen Stakeholders betrokken, te gedetailleerd
Aanwezig: Product Owner + Development Team (+ optioneel Stakeholders)
Timebox: 10% van Sprint capaciteit

Scan de QR-code en bekijk een video voor meer uitleg

Artifacts

Het laatste onderdeel van het Scrum framework zijn de artifacts. Er bestaan binnen Scrum 3 verschillende artifacts: de Product Backlog, de Sprint Backlog en het Increment.

Product Backlog

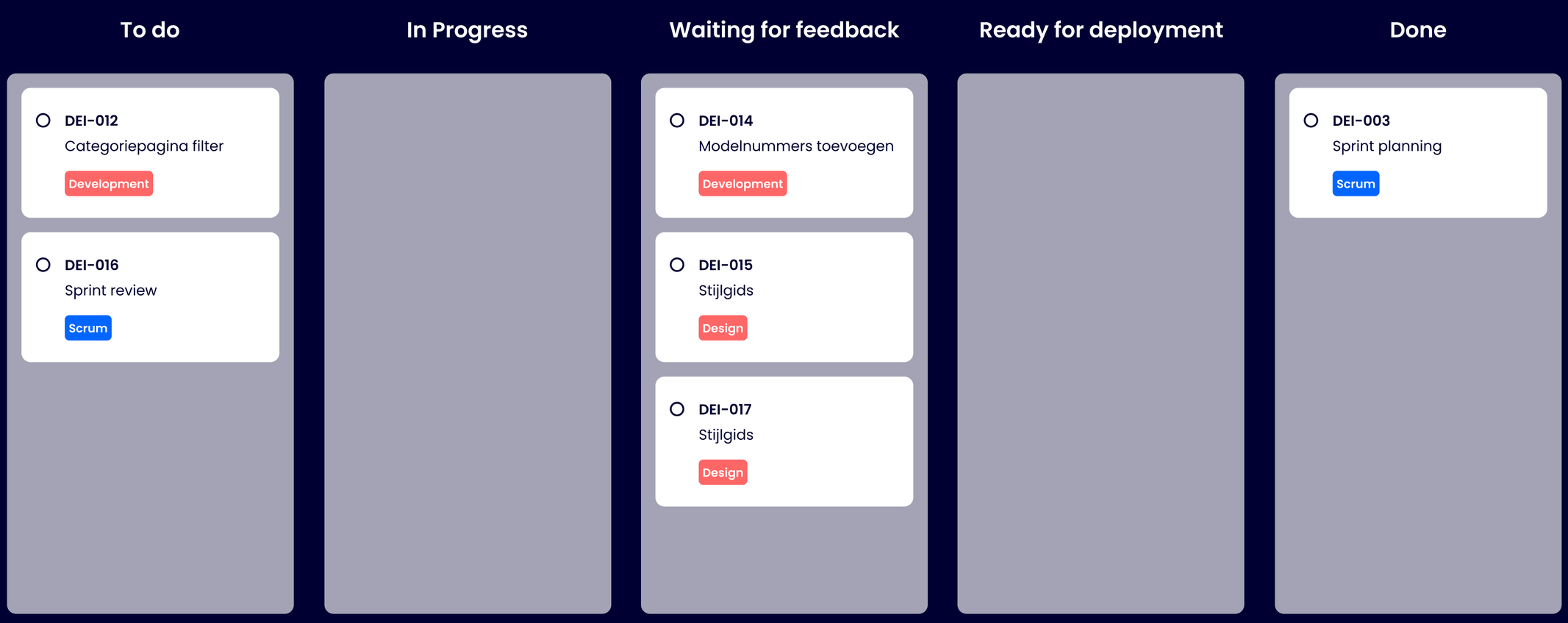
De Product Backlog is een totale lijst met alle wensen en taken die nodig zijn om het product te creëren en te onderhouden. De Product Owner is de eigenaar van de Product Backlog en zorgt dat deze lijst continu wordt bijgewerkt en op volgorde van prioriteit staat. Het prioriteren gebeurt in nauwe samenwerking met de Stakeholders. Hoe hoger een item in de backlog staat, hoe gedetailleerder een taak is uitgeschreven en helderder deze is.

Sprint Backlog

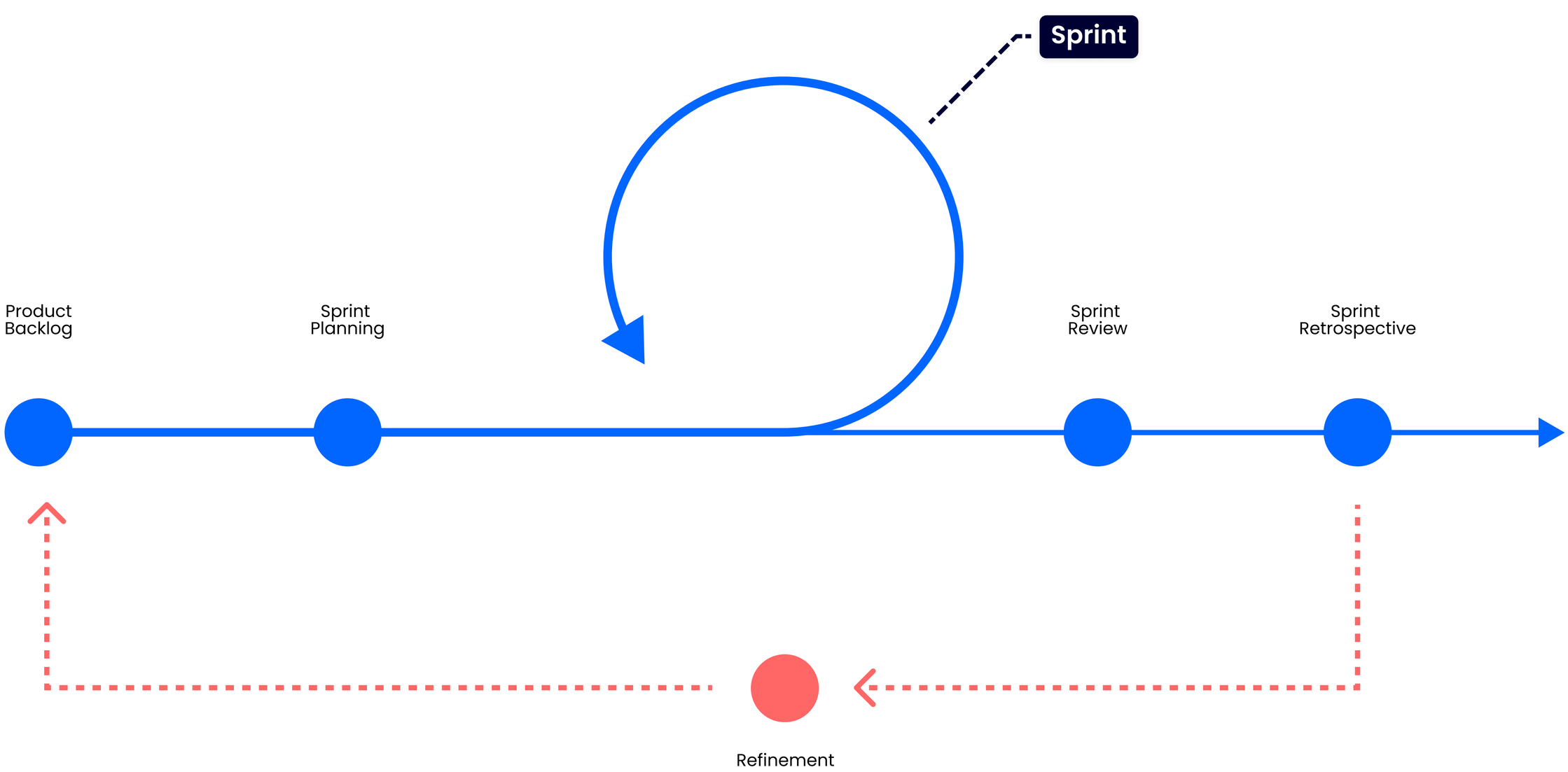
Tijdens de Sprint Planning wordt bepaald wat er in de Sprint periode opgepakt gaat worden. De lijst van werkzaamheden voor een Sprint heet de Sprint. Het Development Team is eigenaar van deze lijst, pas als er commitment is van elke developer kan een Sprint gestart worden.

Increment

Het Increment is het uiteindelijke product dat wordt opgeleverd in een Sprint. Soms zijn er meerdere increments in een Sprint, belangrijk is dat deze allemaal met elkaar samenwerken. Tijdens de Sprint Review worden alle Increments besproken en wordt er feedback gevraagd op het opgeleverde werk.



Scrum framework



Scrum waarden

Om de samenwerking binnen het Scrum team te bevorderen hanteren we bij Experius de Scrum waarden.

Commitment

Elk teamlid zet zich er persoonlijk voor in om de doelen van de Sprint te behalen.

Openheid

Het Scrum team en alle betrokkenen beloven open te zijn over al het werk en de uitdagingen die daarbij komen kijken.

Respect

Leden van het Scrum team respecteren elkaar als capabele en zelfstandige mensen.

Moed

Er is moed nodig om op te komen tegen een teamlid, om hem of haar verantwoordelijk te houden. Nog moediger is eerlijk zijn naar jezelf toe: deed ik echt het beste wat ik vandaag had kunnen doen?

Focus

Iedereen is gefocust op het werk van de Sprint en het gezamenlijke doel dat je als Scrum team hebt.

Definition of done

Om de samenwerking binnen het Scrum team te bevorderen hanteren we bij Experius de Scrum waarden.

- ✓ Iedereen in het Scrum team moet het eens zijn met de Definition of Done
- ✓ De Definition of Done is een checklist met activiteiten die afgevinkt moeten worden per issue
- ✓ Door deze checklist kan de kwaliteit hoog gehouden worden
- ✓ De Definition of Done wordt bij elke Sprint planning herhaald
- ✓ De Product Owner bepaalt wat done is aan het einde van de Sprint.
- ✗ De Product Owner heeft geen rol bij het opstellen van de Definition of Done
- ✗ De Definition of Done is gelijk aan de acceptatiecriteria