

# SCRUM – KORT FORTALT



STAKEHOLDERS



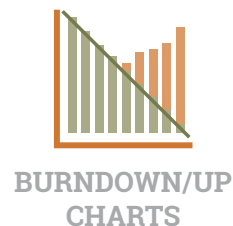
SCRUM MASTER



PRODUCT OWNER



TEAM



BURNDOWN/UP CHARTS



SPRINT REVIEW



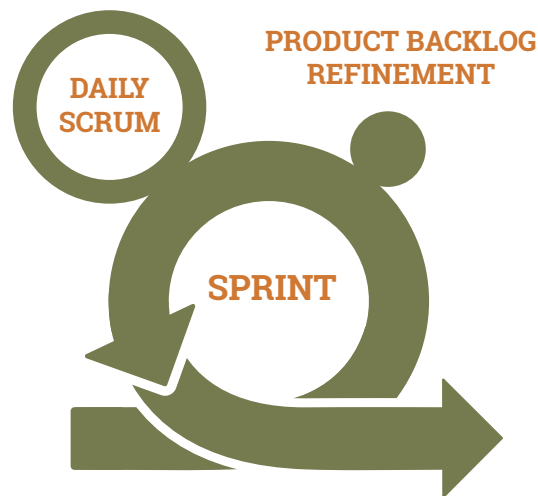
PRODUCT BACKLOG



SPRINT PLANNING part 1 and 2



SPRINT BACKLOG



POTENTIALLY SHIPPABLE PRODUCT



SPRINT RETROSPECTIVE

## SCRUM

Scrum er en agil metode til leveranceledelse. Scrum metoden indeholder en specifik og velafprøvet procesramme, der baserer sig på dialog og forståelse. Scrum baserer sig på holdindsats og samarbejde og sikrer en kort beslutningsvej, når der skal reageres på ændringer, nye udfordringer eller på inddragelse af nyopdaget viden.

## SCRUM VÆRDIER

**Fokus:** Vi fokuserer på nogle få ting ad gangen og leverer noget af værdi tidligt.  
**Mod:** Fordi vi ikke er alene, har vi mod til at påtage os større udfordringer.  
**Åbenhed:** Vi ved, at det er godt og nødvendigt at udtrykke det, der bekymrer os, så det kan blive håndteret.

**Forpligtigelse:** Vi er forpligtede til skabe succes, fordi det har indflydelse på vores egen fremtid.  
**Respekt:** Vi respekterer hinanden, og vi hjælper hinanden til at fortjene denne respekt.

## ROLLER

Scrum Teamet består af en Scrum Master, en Product Owner og et udviklingsteam. Sammen er de ansvarlige for levering af den funktionalitet, der er lovet i de enkelte Sprints, at kvaliteten er som aftalt og at leverancerne er klar til tiden.

### PRODUCT OWNER

- Product Owner er en del af Scrum Teamet og fungerer som kundens og brugernes talerør.
- Definerer, hvad der skal gøres og i hvilken rækkefølge.
- Har ansvaret for at få mest mulig værdi ud af produktet og sikre, at det er en rentabel investering for virksomheden.
- Skaber Product Vision og ejer Product Backloggen.



### UDVIKLINGSTEAM

- Udviklingsteamet udfører det praktiske 'bygearbejde' (programmører, designere, testere etc.)
- Består af alle de ressourcer, som er nødvendige for at kunne bygge et færdigt produkt. Husk, at Scrum er styringsmetoden og ikke udviklingsværktøjet, som bruges i byggeprocessen.
- Teamet er selvorganiserende og cross-functional og bør bestå af 3 – 9 personer.



### SCRUM MASTER

- Scrum Master er ansvarlig for at hjælpe teamet med at arbejde i de agile rammer og sørger for afholdelse af de fastlagte møder (for eksempel Sprint Planning og Sprint Review).
- Faciliterer Scrumprocesserne og er ansvarlig for at fjerne forhindringer for teamet, når det skal leve op til kravet om leverancer i hvert Sprint.
- Skal sikre, at relationerne i teamet fungerer.



## ARTEFAKTER

Artefakter har til formål at visualisere status og fremdrift. Der arbejdes med tre overordnede artefakter i Scrum: Product Backlog, Sprint Backlog og Burndown Chart.

### PRODUCT BACKLOG

- Product Backlog er en prioriteret liste af al den funktionalitet, som produktet som helhed skal indeholde. Product Owner ejer Product Backloggen.
- Elementerne i listen kan have form af User Stories (brugerhistorier), behovsbeskrivelser eller beskrives i andre formater.



### SPRINT BACKLOG

- Sprint Backlog er en liste med den funktionalitet, som Scrum Teamet har aftalt at producere i Sprintet. Listen baserer sig på teamets estimater på, hvor meget arbejde det kræver at færdiggøre de enkelte elementer.
- Udviklingsteamet ejer Sprint Backloggen, som opdateres gennem hele sprintet, så den altid giver et tydeligt og synligt billede af det igangværende arbejde.
- Udviklingsteamet kan vælge at bryde elementerne i backloggen op i mindre opgaver, som udføres i Sprintet.



### BURNDOWN CHART

- Burndown Chart en visuel præsentation af, hvor meget arbejde, der mangler at blive gjort (vertikal akse), holdt op imod den forbrugte tid i projektet (horisontal akse).
- Kan både være Sprint Burndown Chart og Product Burndown Chart eller visualiseres som et Burnup Chart, såfremt der ikke arbejdes efter et bestemt mål.



## EVENTS

Sprintet er hjertet i Scrum. Sprintet er en tidsafgrænset periode af 2 til 4 ugers varighed, hvor et nyt Sprint begynder umiddelbart efter afslutningen af det foregående Sprint. I løbet af et Sprint afholdes en række Events: Sprint Planning, Daily Scrum, Backlog Refinement, Sprint Review og Sprint Retrospective.

### SPRINT PLANNING

- Mødet afholdes i starten af hvert Sprint. Sprintets mål og opgaver fastlægges.
- I første del afklares (i samarbejde med Product Owner), hvilke opgaver teamet vil arbejde på. I anden del planlægger teamet, hvordan de vil opnå målet.



### DAILY SCRUM

- Det daglige standup møde (15 min) sikrer, at alle er alignet og at teamet når målet for Sprintet.
- Hvert enkelt medlem af udviklingsteamet fortæller:  
**1.** Hvad lavede jeg i går? **2.** Hvad skal jeg lave i dag? **3.** Er der nogen forhindringer?



### BACKLOG REFINEMENT

- Product Backloggen videreudvikles og finpudses. Der kan være omrokeringer i rækkefølge, fjernelse eller tilføjelse af elementer, omskrivninger, re-estimeringer eller opdeling af eksisterende elementer.
- Mødet sikrer, at Product Backloggen er opdateret og aktuell i forhold til kundens behov. Den skal indeholde nok opgaver til teamets næste Sprints.



### SPRINT REVIEW

- Mødet finder sted efter hvert enkelt Sprint.
- Udviklingsteamet fremviser, hvad de har opnået i Sprintet, for eksempel via demo af de producerede leverancer. Produkterne vurderes i samarbejde med Product Owner og kunden.



### SPRINT RETROSPECTIVE

- Dette event afslutter sprintet. Scrum Teamet tager et samlet blik tilbage på Sprintet.
- Mødets formål er at forbedre teamets indsats og ydeevne og samtidig indføre bedre måder at gøre tingene på. Det kan være både arbejdsprocesser, kommunikation, indbyrdes relationer, metoder, værktøjer mm.

