

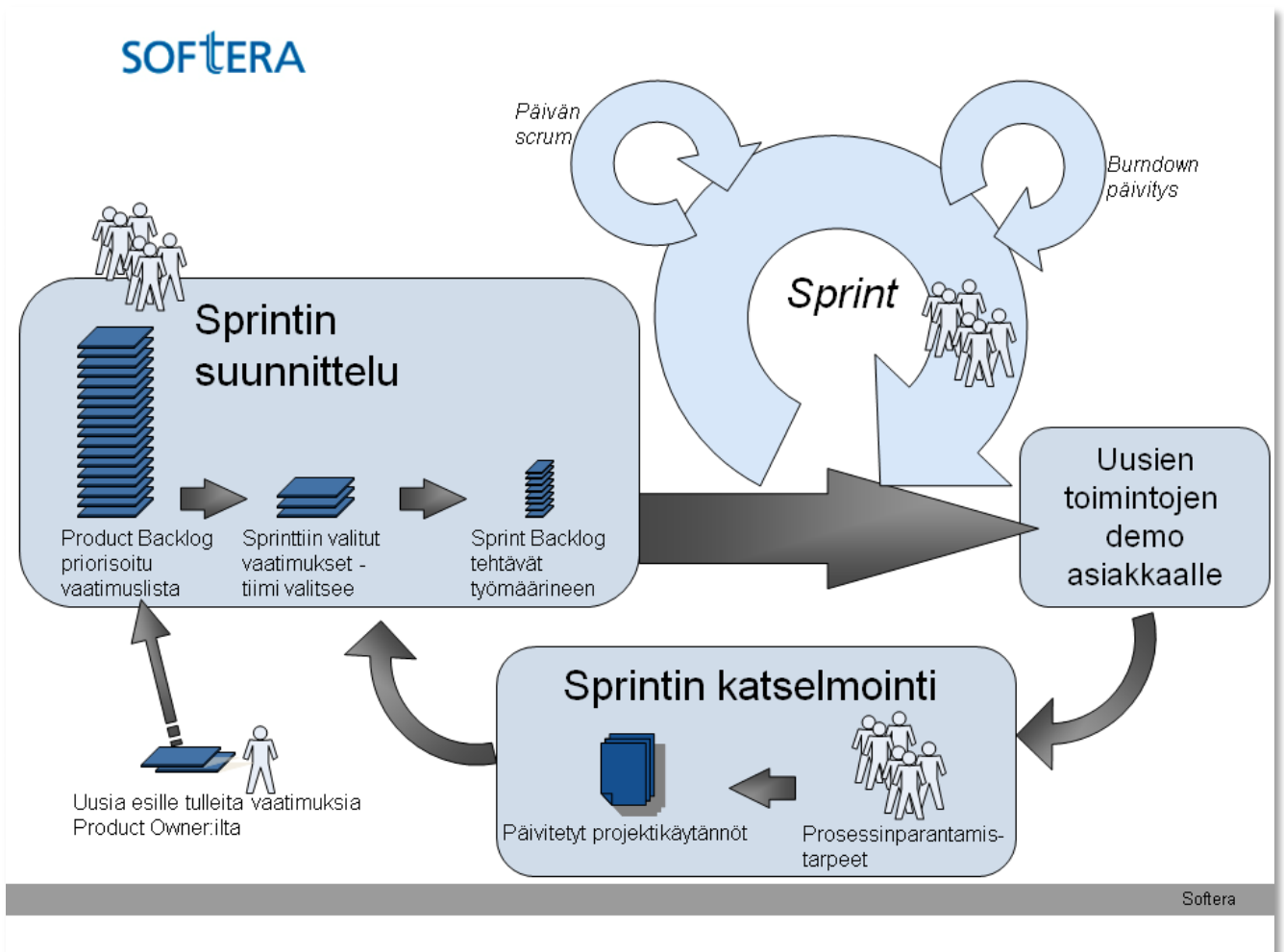
SOFTERA

Scrum



Scrum

Scrum on yksi suosituimmista ketterän ohjelmistokehityksen menetelmistä. Se on yksinkertainen iteratiivinen menetelmä monimutkaistenkin projektien hallintaan. Scrumin keskeisiä ajatuksina ovat tiivis asiakkaan ja toimittajan välinen kommunikaatio, jatkuva muutostenhallinta sekä portaittain toimitetut osakokonaisuudet.



Kuva 1 Scrum-prosessi

Scrumin hyödyt

Asiakkaan näkökulmasta hyödyt ovat moninaiset. Esimerkiksi se, että määrittäjiä ei tarvitse jädäyttää koko projektin ajaksi on iso asia. On sallittua ja jopa suotavaa tehdä muutoksia projektissa opitun perusteella. Toinen merkittävä asia on, että asiakas pääsee nopeasti näkemään ja kokeilemaan ensimmäisiä toimivia osia. Kolmanneksi: läpinäkyvyys ja tiivis kommunikointi takaavat sen, että mahdolliset ongelmat nousevat heti pintaan, jolloin ne saadaan ratkaistua nopeasti.

Product Owner

Asiakkaalta nimitään projektiin vastuuhenkilö, ns. Product Owner, joka on projektin ajan tiiviissä yhteistyössä toimittajan projektiryhmän, Scrum-tiimin kanssa. Product Ownerin tiivis osallistuminen on oleellista projektin onnistumisen kannalta. Product Owner tekee projektin tuotteen osalta liiketoimintapäätökset, esim. toteutusjärjestyksen ja tuoteominaisuuksien priorisoinnin osalta.

Itseohjautuva Scrum-tiimi

Scrum-tiimi on ohjelmiston toteuttava asiantuntijaryhmä. Toteutus tarkoittaa tässä kaiken työn tekemistä: ohjelmistokehitys, dokumentointi ja testaus jne. Ryhmän koko on tyypillisesti 5-9 henkilöä. Tiimi kootaan projektikohtaisesti, jotta siinä olisi aina sopivasti projektissa tarvittavaa asiantuntemusta.

ScrumMaster

ScrumMaster vastaa tiimin työrauhasta, resursseista ja työskentelyprosessista. Hänen tehtävänä on, on varmistua siitä, että projektissa edetään Scrumin edellyttämällä tavalla.

Vaatimukset tarinoina

Scrum-projektien vaatimukset kootaan usein käyttäjätarinoina. Käyttäjätarina on hyvin lyhyt kuvaus tietystä järjestelmän ominaisuudesta. Käyttäjätarina vastaa tyypillisesti kysymyksiin: *kuka, mitä, miksi?* Järjestelmän käyttäjätarinoista muodostuu priorisoitu vaatimusluettelo, Scrum-termistössä ns. *product backlog*.

Sprintit

Scrum-projekti jakautuu 1-4 viikon mittaisiin jaksoihin, joita kutsutaan sprinteiksi. Sprinttiä edeltää suunnitelupalaveri, jossa Product Owner priorisoi käyttäjätarinat. Scrum-tiimi valitsee suurimman prioriteetin tarinoista ne, jotka on mahdollista toteuttaa tulevan sprintin aikana. Tarinoiden toteuttamiseksi vaaditut tehtävät kirjataan sprintin työlistalle. Tiimi keskittyy sprintin aikana pelkästään näiden toteuttamiseen.

Sprintin tavoitteena on rakentaa työstettävistä asioista toimiva kokonaisuus, joka esitellään ja toimitetaan sprintin jälkeen asiakkaalle. Sprintin jälkeen pidetään retropalaveri, jossa analysoidaan menneen sprintin ongelmakohdat. Analyysin perusteella tehdään tarvittavat muutokset tiimin toimintaprosessiin seuraavaa sprinttiä varten.