

# SCRUM



KEEP **IT** SIMPLE

# İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
Önsöz	3
Scrum	4
Referanslar	9

## ÖNSÖZ

---

Araştırmalara göre ülkemizdeki yazılım projeleri yönetsel eksikliklerden dolayı ancak %50 başarı ve memnuniyet ile tamamlanabilmektedir. Ne yazık ki, bu ciddi iş gücü kaybı ve bu verimsiz üretim ile Türk yazılım sektörünün dünya devleriyle yarışabilmesi pek mümkün değildir.

Geçmişe bakarsak, Avrupa ve Amerika'daki büyük şirketler de bu dönemi yaşamışlar, daha verimli projeler üretmek üzere çeşitli yöntemler denemişler ve çoğu şirket yönetimde ve uygulamada en başarılı buldukları "Agile" (çevik) yazılım metodolojilerini benimsemişlerdir. Bu metodolojiler sayesinde, artan verimlilik ve esneklik ile projelerin kalitesini arttırmış ve başarı oranlarını %80'lere çıkartmayı başarmışlardır.

"Agile" (çevik), dünya üzerinde kabul edilen yöntemler arasında en hızlı ve güvenli proje geliştirme metodolojisidir. Halen, birçok şirket tarafından hızla kullanıma geçirilmektedir. Ancak, ülkemizde henüz yaygın olarak kullanılmamakta ve birçok şirketin öz kaynakları ve zamanı çeşitli aksaklıklar nedeniyle boşa harcanmaktadır.

ACM olarak, Türkiye'de yaygınlaştırmaya çalıştığımız bu yönetsel modeller ile ülkemizdeki yazılım geliştirme ve proje yönetimi kültürünün daha başarılı sonuçlar üreten bir hale gelmesi için çalışmalar yürütmekteyiz. Türkiye'de belirli bir yazılım proje kültürünün oluşturularak, ülkemizin, ürettiği yazılımlarla dünyada ön sıralara girmesini hedeflemekteyiz.

Bu doğrultuda ücretsiz olarak dağıtmakta olduğumuz bu kitapçığı, Türk yazılım sektörünü bilinçlendirmek, çevik yazılım yöntemlerinin tanınırlığını arttırmak ve yazılım kalitemizin artırılmasına katkıda bulunmak için sizlere sunmaktayız.

Tamamen kendi imkânlarımız ve iyi niyet doğrultusunda hazırlanan bu kitapçık ile ilgili olarak, her türlü önerileriniz, eklemek istedikleriniz veya varsa düzeltilmesini düşündüğünüz hususlar için bizimle irtibata geçmenizi rica ederiz.

Saygılarımızla,

ACM Yazılım Çözümleri

# SCRUM

---

Çevik yazılım yöntemleri kendi içerisinde özü aynı, fakat süreçlerinde farklılaşan çeşitli alt kollara ayrılmaktadır. Bu kollardan popüler bir tanesi de Scrum yöntemidir. Scrum, kelime olarak rugby oyununda oluşturulan küçük ekiplere verilen isimdir. Bu yöntem 90'li yıllarda oluşturulmuş, günümüze sürekli bir gelişme halinde gelmiştir.

Scrum, ilk bakışta çok basit kuralları olan bir yönetsel modeldir. Gereksinimleri açıkça belirli olmayan, değişime açık, karmaşık yazılım projelerinin yönetimi için uygulanmaktadır. Scrum, detaylı bir şekilde projede izlenmesi gereken adımları belirtmemekte, onun yerine basit ama önemli birkaç olmazsa olmaz kuralıyla esnek bir yönetim sunmaktadır.

Scrum'ın nasıl işlediğine ve getirilerine değinmeden önce, önemli bazı kavramları açıklamakta fayda vardır:

## Koşu (sprint):

Çevik yazılım geliştirmedeki yineleme kavramına karşılık gelen isimdir. Scrum'da 30 gün süren koşularla çalışmalar yapılmaktadır. Her koşu, sonunda ana ürünün küçük bir parçası olan alt bir ürünün oluşturulduğu, küçük bir proje olarak da düşünülebilir.

## Ürün sahibi (product owner):

Ürünün önceliklerini ve üründe bulunması gereken nitelikleri belirleyen kişi ya da kurum, istek sahibi.

## Ürün talebi (product backlog):

Ürün sahibi tarafından, önceliğe göre sıralanmış proje istekleri.

## Koşu talebi (sprint backlog):

Ürün talebi doğrultusunda belirlenen, bir koşuda yapılması gereken istekler.

### Scrum Uzmanı (Scrum master):

Scrum uygulamaları konusunda uzman kişi. Proje ekibinin Scrum vizyonunda ilerlemesini destekler, proje ekibinin karşılaştığı problemlere çözüm üretir.

### Günlük Scrum toplantısı (Daily scrum meeting):

Koşu ekibi tarafından günlük yapılan ve çok kısa süreli (15 dk.) toplantı.

### Koşu planlama toplantısı (Sprint planning meeting):

Ürün sahibi ve proje ekibinin bir araya gelerek, ürün taleplerinin tekrar değerlendirildiği (gerekliyse) ve önem sırasına göre isteklerin bir sonraki koşu için seçilerek planlandığı toplantı.

### Koşu değerlendirme toplantısı(Sprint review meeting):

Bir koşunun sonunda yapılan ve o koşunun sonunda ortaya çıkarılan ürünün değerlendirildiği toplantı.

### Geriye dönük koşu değerlendirme toplantısı (Scrum retrospective meeting):

Her koşu sonrasında, proje ekibi içerisinde, bir daha ki koşularda verimliliği artırmak için neler yapılabileceğiyle ilgili yapılan toplantı.

## **Scrum İş Akışı:**

Scrum'da iş akışı özetle şöyle sıralanabilir:

- 1- Vizyonun belirlenmesi,
- 2- Ürün talebinin oluşturulması (veya tekrar gözden geçirilmesi),
- 3- Koşu talebinin oluşturulması,
- 4- Koşu içerisinde günlük Scrum toplantıları,
- 5- Koşu sonrasında değerlendirme toplantısı,
- 6- Geriye dönük koşu değerlendirme toplantısı.

Proje tamamlanana kadar yukarıda sıralanan adımlar “2” numaralı adımdan “6” numaralı adıma doğru tekrarlanarak takip edilir.

Scrum da, her proje yönetiminde olduğu gibi vizyonun belirlenmesi ile başlar. Proje vizyonunun belirlenmesi ürün sahibinin görevidir. Aynı şekilde vizyonu takiben, ürün talebi de ürün sahibi tarafından belirlenmeli ve önceliklendirilmelidir. Yine, proje süresince ürün talebinde gerçekleşecek değişiklikler, ürün sahibi tarafından ürün talebine yansıtılmalıdır.

Scrum, süresi 30 gün olan koşulardan, yinelemelerden oluşmaktadır. Ürün talebi doğrultusunda, her koşu öncesi ürün sahibi ve proje takımı, koşu planlama toplantısında bir araya gelirler. Bu toplantı da varsa ürün talebindeki değişiklikler katılımcılarla paylaşılır ve vizyon doğrultusundaki öncelikler belirlenir. Buna bağlı olarak proje takımı, bir sonraki koşuda nelerin yapılabileceğini kendi içerisinde belirleyerek koşu planını ürün sahibi ile paylaşır.

Koşu başladıktan sonra amaç, koşu süresince o koşu için belirlenen isteklerin üretilerek koşu sonunda çalışır bir program parçasığının üretilmesidir. Koşu süreci içerisinde takım, kendi içinde organize olarak kendi kendini yönetebilen bir çalışma sergiler. Burada Scrum yöneticisi, takımda iş paylaşımı yapmak veya ekibin iş yapış şekillerini yönlendirmek yerine takımı motive etmekten, Scrum gereksinimlerinin uygulanmasını sağlamaktan, proje takımının yaşadığı sıkıntıları çözmekten sorumludur.

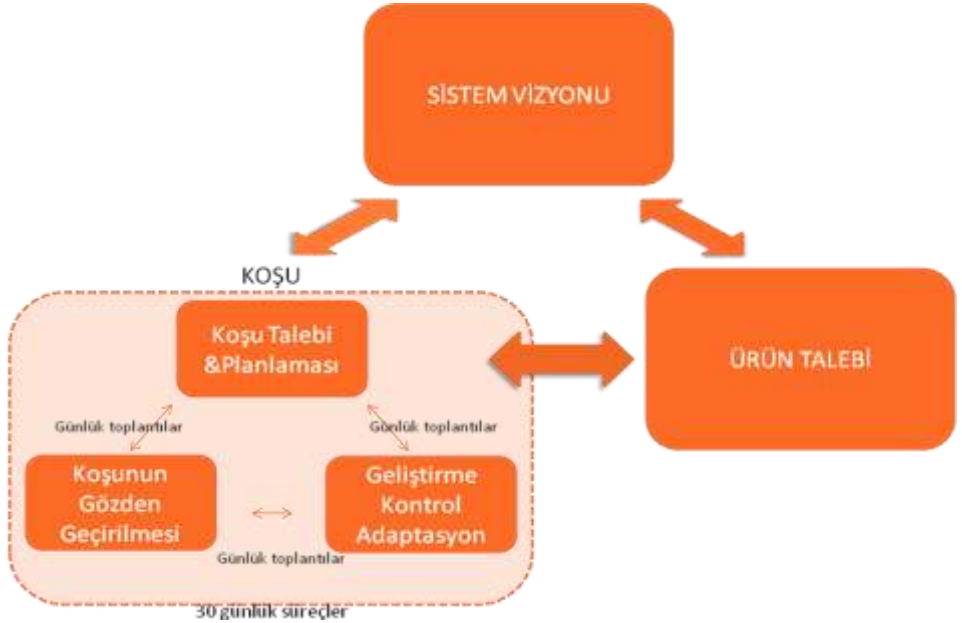
Koşu sırasında proje takımı günlük, ayaküstü, kısa toplantılarla bir araya gelerek projeyi değerlendirirler. Bu toplantıların günlük yapılması ve kısa tutulması çok önemlidir. Bu toplantıda proje ekibinin şu soruları cevaplayarak bir biriyle paylaşması beklenir:

- Düünden bugüne neler yapıldı?
- Yarına neler yapılacak?
- Karşılaşılan problemler ve sorunlar nelerdir?

Bu toplantı sayesinde proje ekibi içerisinde takım uyumunun yaratılması ve problemlerin önceden öngörülebilmesi amaçlanmaktadır. Bunlara ek olarak, günlük Scrum toplantıları, projenin gidişatını sürekli olarak kontrol altında tutmaya yardımcı olur.

30 günlük koşu süreci sonunda ortaya çıkan çalışır program parçasını göstermek amacıyla, proje ekibi ve ürün sahibi koşu sonrası değerlendirme toplantısında bir araya gelirler. Bu toplantının amacı, sadece bitirilen koşunun sonuçlarının paylaşılmasıdır.

Eğer projeye devam ediliyorsa, yukarıda anlatılan süreçler yeni bir koşu planlama toplantısının yapılmasıyla birlikte tekrarlanır. Ancak, her koşu sonrasında proje takımı içerisinde yapılan değerlendirme toplantısıyla birlikte, geçmiş koşullarda yaşanan problemler konuşularak bir sonraki koşullarda verimliliği arttırmak ve yeni koşulları daha eğlenceli hale sokmak için yapılabilecekler konuşulur.



### Scrum ile İlgili Önemli Noktalar:

Scrum yönteminde proje esnekliğini ve verimliliği teşvik eden şu faktörler önem taşımaktadır:

- Kendi kendini yöneten takımlar,
- Günlük Scrum toplantıları,
- Her koşu sonunda çalışan bir program parçasının üretilmesi,

- Ürün talebinin içeriğinin ve önceliklendirilmesinin ürün sahibi tarafından yapılması.

Scrum metodunun esnek, hızlı ve kaliteli çözümler üretebilmesi için bu önemli faktörlere mutlaka dikkat edilmesi gerekmektedir.

### **Scrum'ın Faydaları:**

Bir çevik yazılım geliştirme metodu olan Scrum, daha önce de çevik yazılım geliştirme metodlarıyla ilgili olarak belirtilen faydaları bünyesinde bulundurmaktadır:

- 1- Yineleme yaklaşımıyla projenin parçalara bölünerek karmaşıklığın azaltılması,
- 2- Müşterinin sürekli olarak proje geliştirme sürecine dâhil edilerek, bilgi alış verişinin ve bunun sonucunda müşteri memnuniyetinin oluşturulması,
- 3- Test odaklı yaklaşım ile hata oranlarının azaltılması,
- 4- Ürün sahibi tarafından önemli olarak önceliklendirilen isteklerin ilk olarak çözümlenmesi,
- 5- Risklerin önceden fark edilebilir olması.

Bu özellikleriyle Scrum, bugün tüm dünyada yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

## REFERANSLAR

[www.agilealliance.com](http://www.agilealliance.com)

[www.scrumalliance.org](http://www.scrumalliance.org)

[www.apln.org](http://www.apln.org)

Agile&Iterative Development, Craig Larman, Addison-Wesley 2007

Extreme Programming Explained, Kent Beck with Cynthia Andres, Addison-Wesley 2007

Agile Project Management With Scrum, Ken Schwaber, Microsoft 2003

[www.acm-software.com](http://www.acm-software.com)