



Scrum part III

Scrum Mastera



Product Owner

Product Owner jest „głosem” klienta. Określa wartość poszczególnych modułów (funkcjonalności) dla klienta. Jest odpowiedzialny za dochodowość produktu (return of interest). Podstawowe zadania:

- Priorytetowanie prac bazujące na „wartości rynkowej”.
- Możliwość prezentacji wizji projektu zespołowi.
- Planowanie zadań w kontekście przyszłych działań.
- Otwartość na „negocjacje” (z zespołem)

Elementy zasadnicze w działaniu młynia

15 minutowe spotkanie w jednym miejscu i o tej samej porze – na stojąco. Spotkanie organizuje i prowadzi Scrum Master. Należy zadać minimum trzy pytania:

- Co zostało zrobione od ostatniego spotkania?
- Co będzie robione do kolejnego spotkania?
- Czy praca idzie zgodnie z planem

Ponadto należy sprawdzić, czy nie pojawiły się jakieś niespodziewane przeszkody. Jeśli istnieje potrzeba należy podjąć odpowiednie decyzje.

Praca zespołu

- samoorganizacja,
- brak określonych ról (np. grafik, projektant, programista),
- zaangażowanie,
- wspólna przestrzeń pracy,
- odpowiedzialność za cały zespół.

Kluczowe czynniki

- wspólny cel lub wizja całego projektu,
- wspólne zaangażowanie.
- wspólne decyzje,
- wspólne standardy pracy i zachowania,
- ciągła nauka.

Scrum Team

Dysfunkcje:

- brak zaufania,
- konflikty,
- brak zaangażowania,
- brak zwracania uwagi na wyniki.

Scrum Team

Wysoka wydajność zespołu opiera się na:

- zaufaniu,
- szacunku,
- koleżeństwie.