

# Introduction to Agile

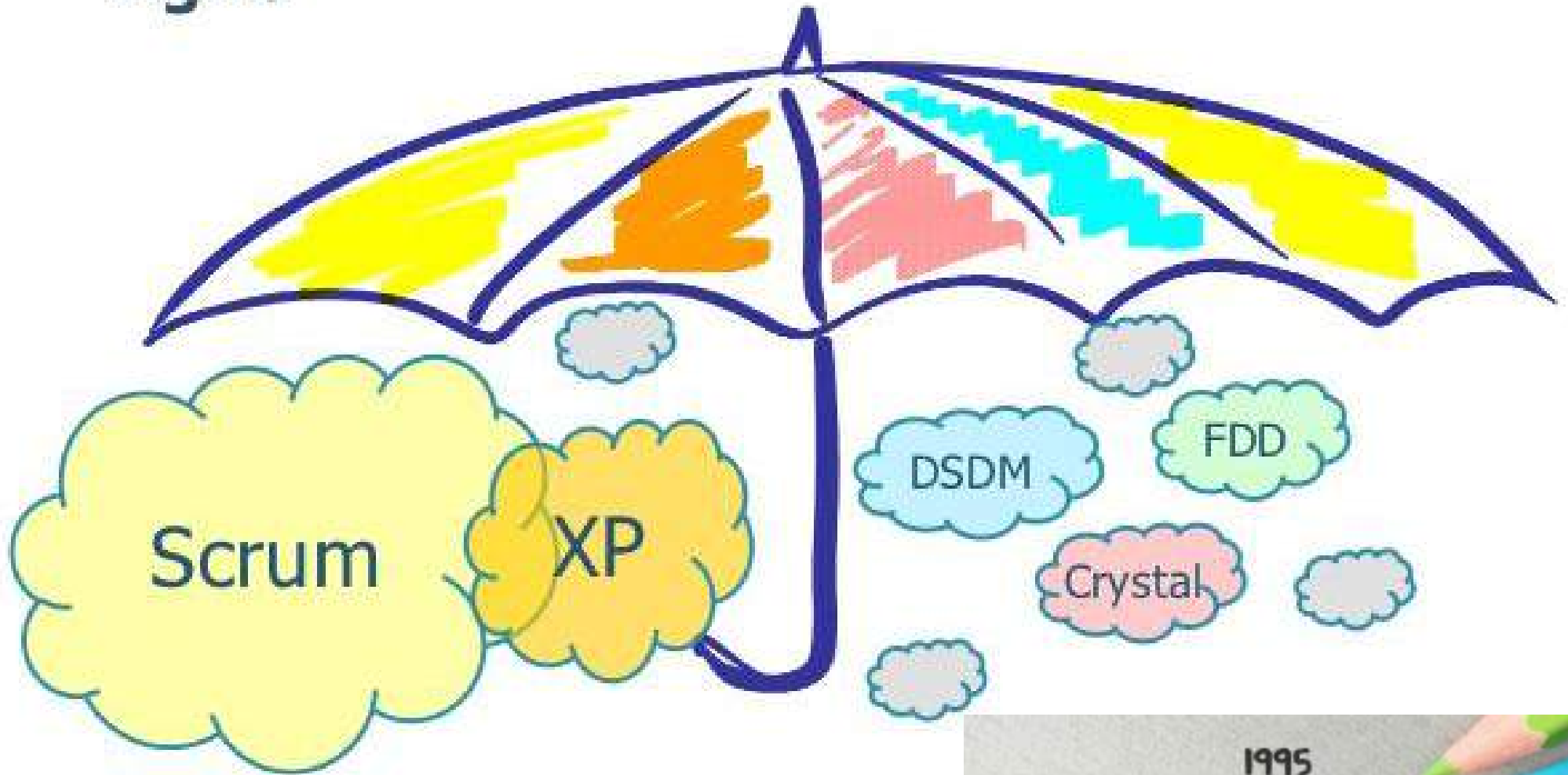




# Çeviklik (Agility)

Değişen ihtiyaçlara hızlı adapte olup projeyi ve çözümleri hızlı bir biçimde değiştirme yeteneğidir.

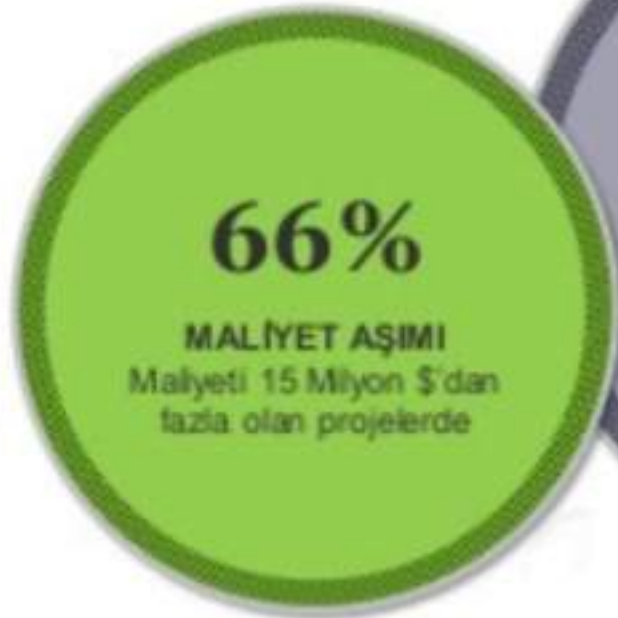
# Agile



Kanban



# Çeviklik (Agility)



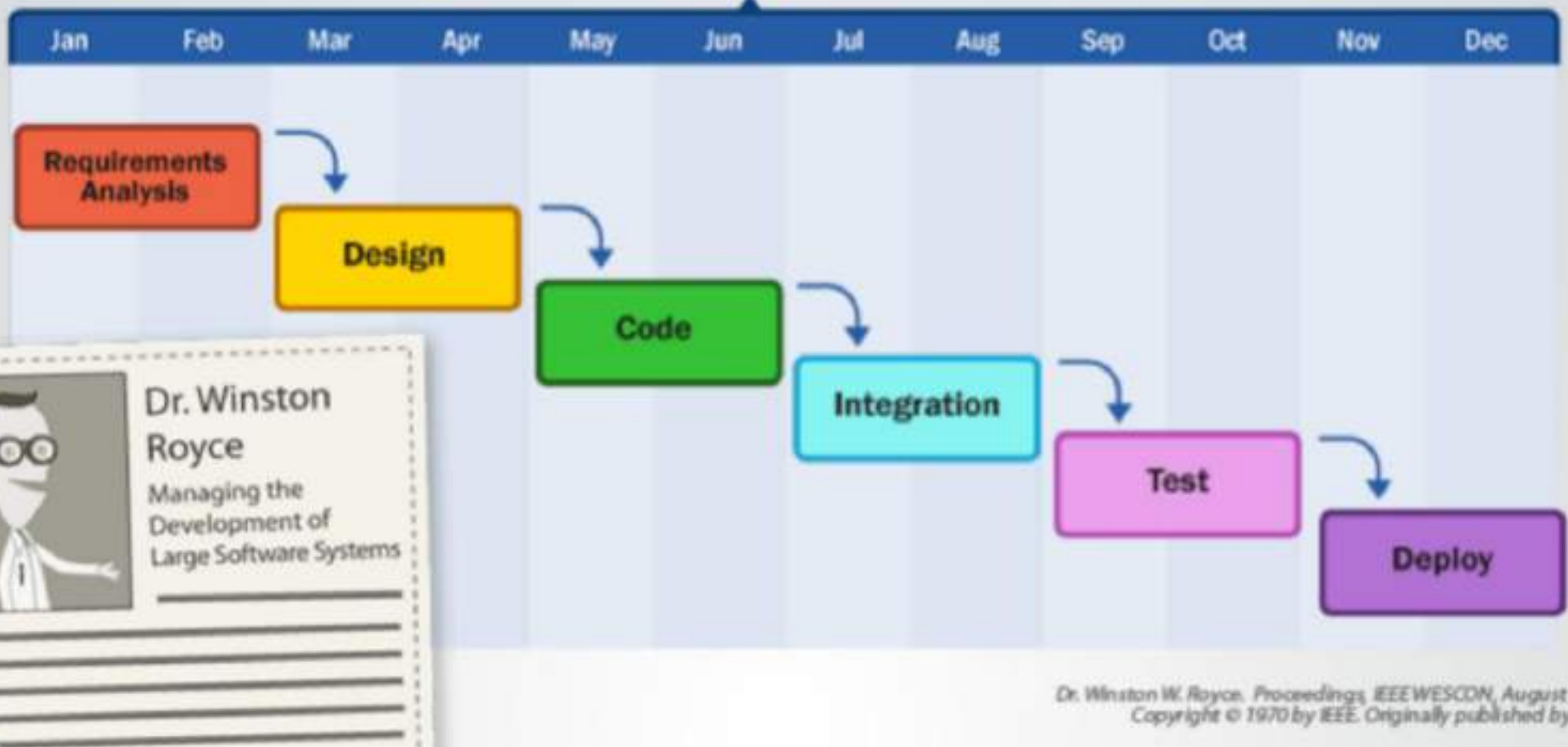
\*McKinsey



\*Gardner

# Waterfall

One year



Dr. Winston W. Royce, Proceedings, IEEEWESCON, August 1970  
Copyright © 1970 by IEEE. Originally published by TRW



# Agile Methodology



# Waterfall Vs Agile

## THE WATERFALL PROCESS



*'This project has got so big,  
I'm not sure I'll be able to deliver it!'*

## THE AGILE PROCESS



*'It's so much better delivering this  
project in bite-sized sections'*



# Agile Manifesto - 4 Deęer

1. Süreçler ve araçlardan ziyade bireyler ve etkileşimlere deęer veririz
2. Kapsamlı dokümantasyondan ziyade çalışan yazılıma deęer veririz
3. Sözleşme pazarlıklarından ziyade müşteri ile işbirliğine deęer veririz
4. Bir plana baęlı kalmaktan ziyade deęişime karşılık vermeye deęer veririz



# Agile Manifesto 12 Prensipleri

1. En önemli önceliğimiz değerli yazılımın erken ve devamlı teslimini sağlayarak müşterileri memnun etmektir.
2. Değişen gereksinimler yazılım sürecinin son aşamalarında bile kabul edilmelidir. Çevik süreçler değişimi müşterinin rekabet avantajı için kullanır.
3. Çalışan yazılım, tercihen kısa zaman aralıkları belirlenerek birkaç haftada ya da birkaç ayda bir düzenli olarak müşteriye sunulmalıdır.
4. İş süreçlerinin sahipleri ve yazılımcılar proje boyunca her gün birlikte çalışmalıdırlar.
5. Projelerin temelinde motive olmuş bireyler yer almalıdır. Onlara ihtiyaçları olan ortam ve destek sağlanmalı, işi başaracakları konusunda güven duyulmalıdır.
6. Bir yazılım takımında bilgi alışverişinin en verimli ve etkin yöntemi yüzyüze iletişimidir.
7. Çalışan yazılım ilerlemenin birincil ölçüsüdür.
8. Çevik süreçler sürdürülebilir geliştirmeyi teşvik etmektedir. Sponsorlar, yazılımcılar ve kullanıcılar sabit çalışma temposunu sürekli devam ettirebilmelidir.
9. Teknik mükemmeliyet ve iyi tasarım konusundaki sürekli özen çevikliği artırır.
10. Sadelik, işin özü olmayan işlerin yapılmamasını en üst seviye tutmak elzemdir.
11. En iyi mimariler, gereksinimler ve tasarımlar kendi kendini örgütleyen takımlardan ortaya çıkar.
12. Takım, düzenli aralıklarla nasıl daha etkili ve verimli olabileceğinin üzerinde düşünür ve davranışlarını buna göre ayarlar ve düzenler.

# Scrum Nedir ?

- Scrum; Agile proje yönetim metodolojilerinden biridir.
- Kompleks yazılım süreçlerinin yönetilmesi için kullanılır. Bunu yaparken bütünü parçalayan; tekrara dayalı bir yöntem izler. Düzenli geri bildirim ve planlamalarla hedefe ulaşmayı sağlar. Bu anlamda ihtiyaca yönelik ve esnek bir yapısı vardır.
- Müşteri ihtiyacına göre şekillendiği için müşterinin geri bildirimine göre yapılanmayı sağlar. İletişim ve takım çalışması çok önemlidir.
- Scrumun temelinde **deneysel süreç kontrol teorisi** (Empiricism) yer alır.
- 3 temel prensip üzerine kurulmuştur. **Bunlar ;**

# Scrum Prensipleri

- **Şeffaflık(Transparency)** : Projenin ilerleyişi, gelişmeler, sorunlar, kısaca herşeyin herkes tarafından görülebilir olmasıdır.
- **Denetleme(Inspection)** : Projenin ilerleyişinin her açıdan düzenli olarak kontrol edilmesidir.
- **Uyarılama(Adaptation)** : Projedeki süreçlerin, pratiklerin yada yapılan işin kabul edilebilir sınırlar dışarısına çıktığında değiştirilebilmesidir.



# The Agile Scrum Framework at a glance

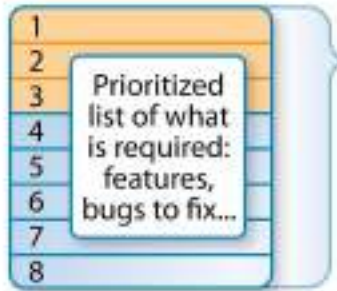
Inputs from  
Customers, Team,  
Managers, Execs



Product Owner



The Team



Product Backlog



Sprint Planning Meeting



Sprint Backlog



1-4 Week Sprint

Sprint end date and team deliverable do not change



Scrum Master



Burn Down/Up Chart

24 Hour Sprint



Daily Standup Meeting



Sprint Review



Finished Work



Sprint Retrospective

# Scrum Framework

## Roles

- Product Owner
- Scrum Master
- Team

## Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

## Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

# Scrum Framework

## Roles

- Product Owner
- ScrumMaster
- Team

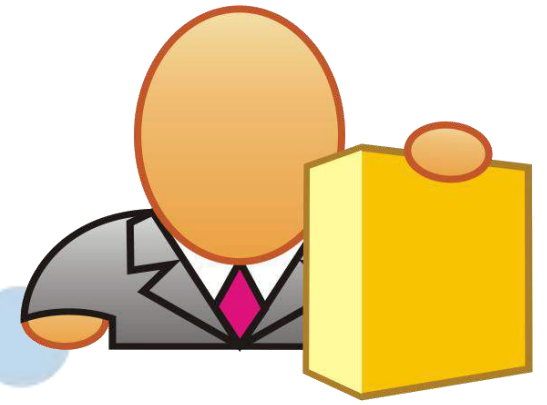
## Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

## Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

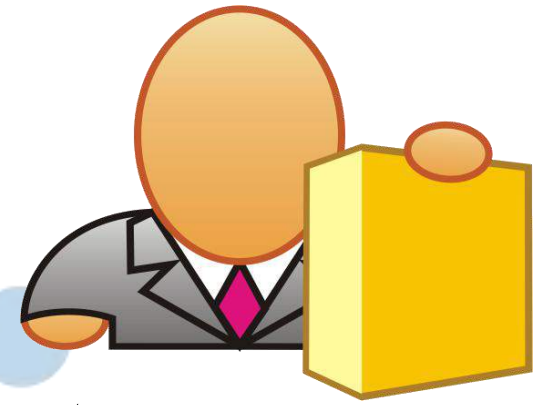
# Product Owner (PO)



- **“Product Owner”** Scrum Takım’ında Geliştirme Takımı’nın hangi işleri yapacağını belirleyen kişidir. Bu anlamda kabaca takımın yapacağı işlerin “iş değerine” göre sıralı bir listesini içeren “Product Backlog” un yöneticisidir. İş taleplerini netleştirmekten ve önceliklendirmekten sorumludur. Yazılım projesini yolda giden bir araca benzetecek olursak Product Owner direksiyonda oturan kişidir.



# Product Owner (PO)



- Development Team'in yöneticisi değildir
- Development Team üyelerine iş veya görev ataması yapamaz
- Development Team'in işi nasıl yapacağına karışamaz
- Development Team'den durum raporu isteyemez
- Daily Scrum'lara izleyici olmak dışında katılamaz
- Product Owner, işin sahibidir. İşleri netleştiren, işleri önceliklendirerek üretilen iş değerini arttıran, tüm iş paydaşalarını takıma karşı temsil eden ve onların toplam çıkarını gözeterek, üretilen üründe nelerin olacağına karar veren roldür.

# Scrum Master (SM) Kimdir ?

- **Scrum Master**, Scrum Takım'ı içerisinde yer alan, takıma koçluk eden ve Scrum Framework'ün **tüm paydaşlar (Stakeholder)** tarafından benimsenmesini doğru işletilmesinden sağlayan kişidir. Bu anlamda Takım'ına hizmet eden ve destek olan bir **hizmetkar liderdir**.



# Scrum Master







# Scrum Master (SM) Kimdir ?



- “En iyi Scrum Master **Olmayan** Scrum Master'dır”
- Çünkü artık **Self Organizasyonu** sağlamıştır ve takım kendi kendine scrum'ı uygulayabilir hale gelmiştir.
- İdeal Scrum Master bir süre sonra kendini ekip içinde yok edendir :) (FÇ). Çünkü artık ona ihtiyaç kalmamıştır ve kendine yeni scrum ekipleri yetiştirme arayışına girebilir. Yada **KAİZEN** Kültürünü ekip içinde yaygınlaştırabilir

# Kaizen K lt r ne Kısa Bir Bakıř



- Őirketlerin yada takımların Agile y ntemleri uygulamadaki temel amaları istenen iř sonularına- daha hızlı ve kaliteli teslimat, israf ve verimsizlik kayıplarını iin ortaya ıkmıřtır.
- Nihai hedefimiz bizi neyin deėiřime karřı bařarılı ve etkin kılacaėını bilimsel y ntemlerle keřfetmek ve s rekli geliřmektir yani s rekli Kaizen -daha iyisi iin deėiřme-halinde olmaktır.

# Scrum Master'ın görevleri



- Scrum Sürecinden Sorumlu Olmak
  - Takımı (5-9 kişi) Scrum konusunda eğitmek,
  - Takımın Scrum kurallarına, değerlerine, prensiplerine ve pratiklerine her zaman uymasını sağlamak,
  - Her fırsatta Scrum'dan vazgeçilmesini engellemek ve motivasyonun korunmasını sağlamak,
  - Takımın BİTTİ (Definition of DONE) kavramını belirlemesine yardımcı olmak ve her PBI için bu BİTTİ koşulunun sağlandığından emin olmak.

# Scrum Master'ın görevleri



- Engelleri Ortadan Kaldırmak
  - Scrum'ın asli görevi uygulanan süreçte takımın üretken olmasının önündeki engelleri ortaya çıkarmasıdır.
  - Takımın önündeki engellerin bir an önce kaldırılmasını sağlamak,
  - Engelleri sınıflandırmak ve önceliklendirilmesini yapmak,
  - Engellerin etkilerini belirlemek,
  - Üretkenliğin sürdürülebilir olmasını sağlamak,
  - Takımın hızını koruması ve arttırması için çalışmak ve gerekirse hızın artması konusunda takımla iddaya girebilmek.

# Scrum Master'ın görevleri



- Ürün Sahibini Eğitmek ve Yönlendirmek
  - Product Backlog'un değer odaklı olması için Product Owner'a mentörlük yapmak,
  - Product Backlog'u ve dolayısıyla kapsamı iyi yönetebilmek,
  - 'Product Backlog'un takıma iş yaptırabilir hale nasıl getirilir?' konusunda eğitmek,
  - Sprint'e alınması istenen PBI'ların hazır tanımına uygun şekilde olmasını sağlamak (Definition of READY),
  - Her PBI için kabul kararının (Acceptance Criteria) olmasını sağlamak.



# Scrum Master'ın görevleri



- Takımı Korumak
  - Takım bireylerinin yaptıkları işe odaklanmalarını sağlamak ve onların bu üretkenliklerini dolayısıyla Sprint hedefinden saptırıcı her türlü dış etmenden takımı korumak,
  - Takıma karışmaya veya iş yaptırmaya çalışanlara makul şekilde açıklamalar yapmak,
  - Takım bireyleri arasındaki sorunları çözmek.

# Scrum Master'ın görevleri



- Takıma Koçluk ve Hizmetkar Liderlik Etmek
  - ‘Takım bugün ne yapabilir?’ düşüncesi yerine ‘Bugün takımın daha çok verimli olması için ne yapabilirim?’ düşüncesiyle görevine odaklanmak,
  - Scrum Master lider, takım arkadaşı ve gözetmen rollerine bürünür. Önce Scrum Master liderlik eder takımının önünde yürür, daha sonra takımının yanında yürür takımının içinde beraber çalışır nihayetinde takım belli bir olgunluğa ulaştıktan sonra takımın arkasında yürür, uzaktan gidişatını gözlemler ve ağabeylik eder.

# Scrum Master'ın görevleri



- Sürekli İyileştirmenin ve Değişimin Temsilcisi Olmak
  - Kaizen ruhunun korunması sağlamak,
  - Şirketin diğer bölümlerinde de kurumsal bazda çevik yönetime geçiş sürecini başlatmak ve yönetmek.

# Scrum Master'ın görevleri



- Yüksek Performanslı Takım Olunmasını Sağlamak
  - Takımın kurulması sonrası zamanla takım fikir ayrılıkları yaşayabilir. Takımın çatışma durumunda kalmayıp, sorunların takım içinde yapıcı bir şekilde çözülüp takım üyeleri arasında bir bağ oluşmasını sağlamak,
  - Takımın belli bir dominant kişiye bağlı kalmadan kendi içinde uzlaşarak, takımın organik yapısının oluşmasını sağlamak,
  - Sprint Backlog'u gözden geçirmek ve burndown chart'taki trendlere bakmak.
  - Takım üyelerinin atıl durumda kalması yerine Sprint Backlog'ta yer alan taskların atıl durumda kalmamasını sağlamaktır.

# Scrum Master'ın görevleri



- Risk Yönetimini Sağlamak
  - Sprint ve release risklerini belirlemek,
  - Sprint ve release risklerin oluşmasını engelleyici tedbirleri almak,
  - Sprint ve release riskinin oluşması sonucu etkileri azaltıcı aksiyonlar almak.



# Scrum Master'ın görevleri



- Başarısız Olan Projeler Yüzünden Moralsiz Takımın Yeniden Kazanılmasını Sağlamak
- Daha önce başarısız olan projelerden moralsiz olan takıma, Scrum uygulanması ile başarılı olunacağına dair ümit vermek.

# Development Team

- Genellikle 5-9 kişi
- Cross-functional
  - Programcılar, test ediciler, kullanıcı deneyimi tasarımcıları vb.
- Üyeler tam zamanlı olmalıdır
  - İstisnalar olabilir (örneğin, veritabanı yöneticisi)
- Takımlar kendi kendini organize ediyor
- Üyelik sadece sprintler arasında değişmeli
- **Sorumluluk Development Team'e aittir.**





# Scrum Framework

## Roles

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

## Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

## Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

# Sprint Planning

- Ekip, ürün biriktirme listesinden tamamlamayı taahhüt edebilecekleri maddeleri seçer
- Sprint İş Listesi oluşturulur.
- Görevler tanımlanır ve her biri tahmin edilir (1-16 saat)
- İşbirlikçi, Scrum Master tarafından tek başına yapılmamalı.

Bir tatil planlayıcısı olarak, otellerin fotoğraflarını görmek istiyorum.  
(PBI)

Backend kodlanması (8 saat)  
Kullanıcı arayüzünün kodlanması (4)  
Test case'lerinin yazılması (4)  
Foo Sınıfının kodlanması (6)  
Güncelleme performansı testleri (4)





# Sprint Planning

- Scrum'da resmi olarak belirtilen dört toplantıdan biri olan Sprint Planlama Toplantısı iki bölümden oluşur.
- NE ve NASIL bölümlerine ayrılan toplantının ilk bölümünde ne iş yapılacağı, ikinci bölümünde ise bu işin nasıl yapılacağı konuşulur.
- Geliştirme Takımı, Ürün Sahibi ve Scrum Master'ın toplantıya katılımı zorunludur. Dört haftalık Sprint'ler koşan takımlarda toplantı süresi 8 saatle sınırlıdır. Doğru orantıyla iki haftalık Sprint'ler koşan takımlarda ise 4 saatle sınırlıdır.

# Daily Scrum

- Gnlk
- 15 dakika
- Ayađa kalk
- Problem zmek iin konuřma
- Btn paydařlar ilgililer davet edilebilir.
- Sadece ekip yeleri, ScrumMaster konuřabilir
- Gereksiz toplantılardan kaınmaya yardımcı olunur



# Everyone answers 3 questions

1  
Dün ne yaptın?

2  
Bugün ne yapacaksın?

3  
Her şey yolunda mı?

- Bunlar ScrumMaster'in durumu değil
  - Onlar akranlar önünde verilen taahhütlerdir.

# The Sprint Review

- Takım sprint boyunca neler yaptığını sunar
- Tipik olarak, yeni özelliklerin veya altta yatan mimarinin demo şeklini alır.
- Resmi olmayan
  - 2 saatlik hazırlık süresi kuralı
  - Slayt yok
- Tüm takım katılır
- Dünyayı davet et :)



# Sprint Retrospective (Retro)

- 2 haftalık sprint için 1.5 saattir.
- Her kořmadan sonra zorunlu düzenlenir.
- Kimler katılmalı ?
  - Scrum Master
  - Ürün sahibi PO
  - Takım
  - Muhtemelen müşteriler ve diđerleri



# Retrospective (Feedback kültürü)



Bizim Ne mutlu etti  
**GLAD**

item 1	item 2
item 3	
item 4	



Süreçle ilgili üzüntüler  
**SAD**

item 5	item 6
item 7	



Kişisel Üzüntüler  
**MAD**

item 9	item 10
item 11	
item 12	

Retrospective  
(Feedback kültürü)

# Scrum framework

## Roles

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

## Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

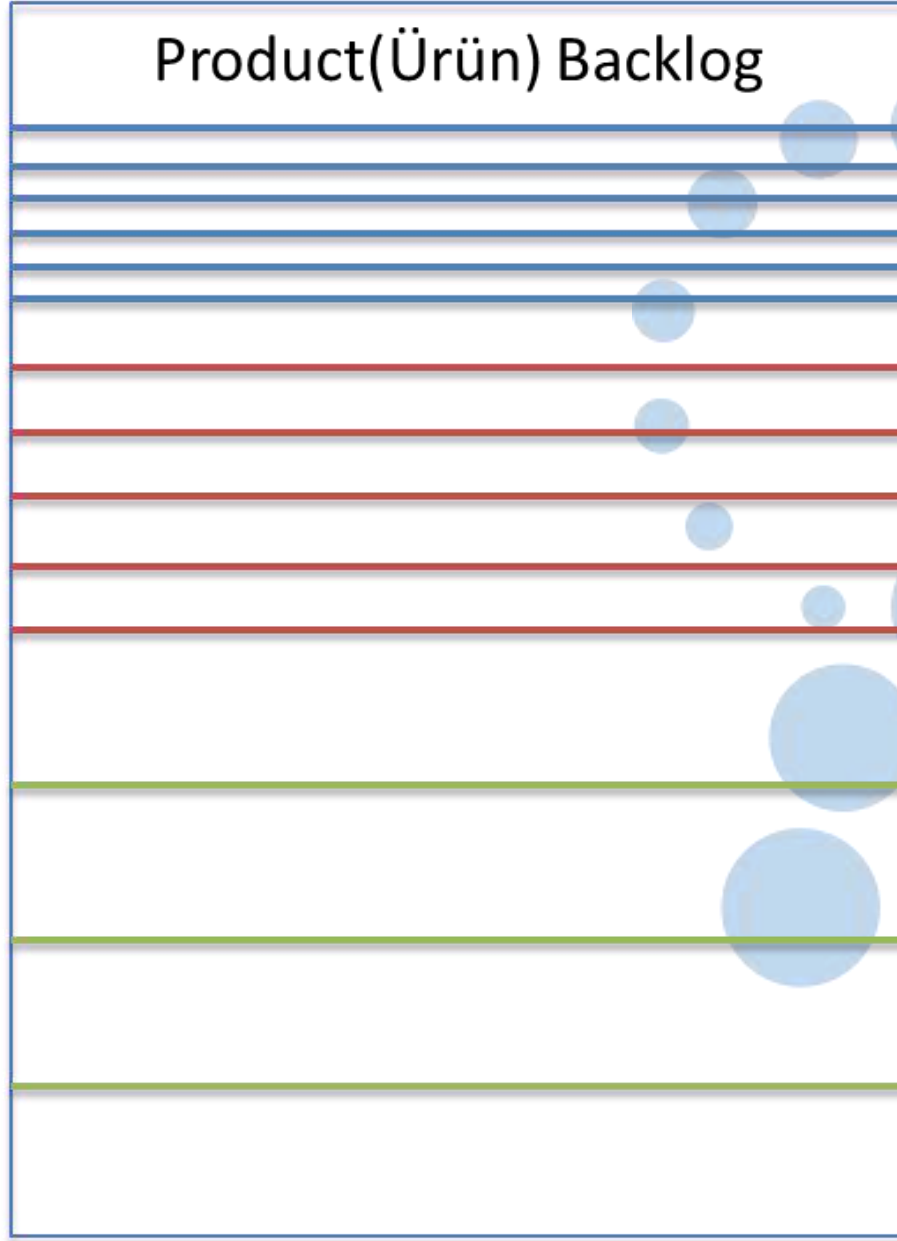
## Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

# Product Backlog

- En basit ifade ile ürüne ait yapılması gereken işler, üründe olması gereken özellikler **listesi** olarak özetlenebilir.
- Product Backlog, çoğunlukla **User Story**lerden oluşur.
- Product Backlog, üründe olması gereken tüm işlerin listelendiği, ihtiyaçları açıklayan ve öncelik sırasını gösteren tek kaynaktır
- Product Backlog'un oluşturulmasından, değiştirilmesinden ve sıralanmasından Product Owner sorumludur.
- Product Backlog, tüm ekibin görebileceği şekilde hazırlanır. Agile dönüşümde yer alan şeffaflık ve takım arası iletişim prensipleri gereği, Product Backlog gizli tutulmaz. Fakat listeye sadece Product Owner müdahale eder.

Yüksek  
Öncelikler  
Düşük



Detaylı, kabul kriterleri belli user storyler

Bir miktar detaylandırılmış ve parçalanmış featurelar

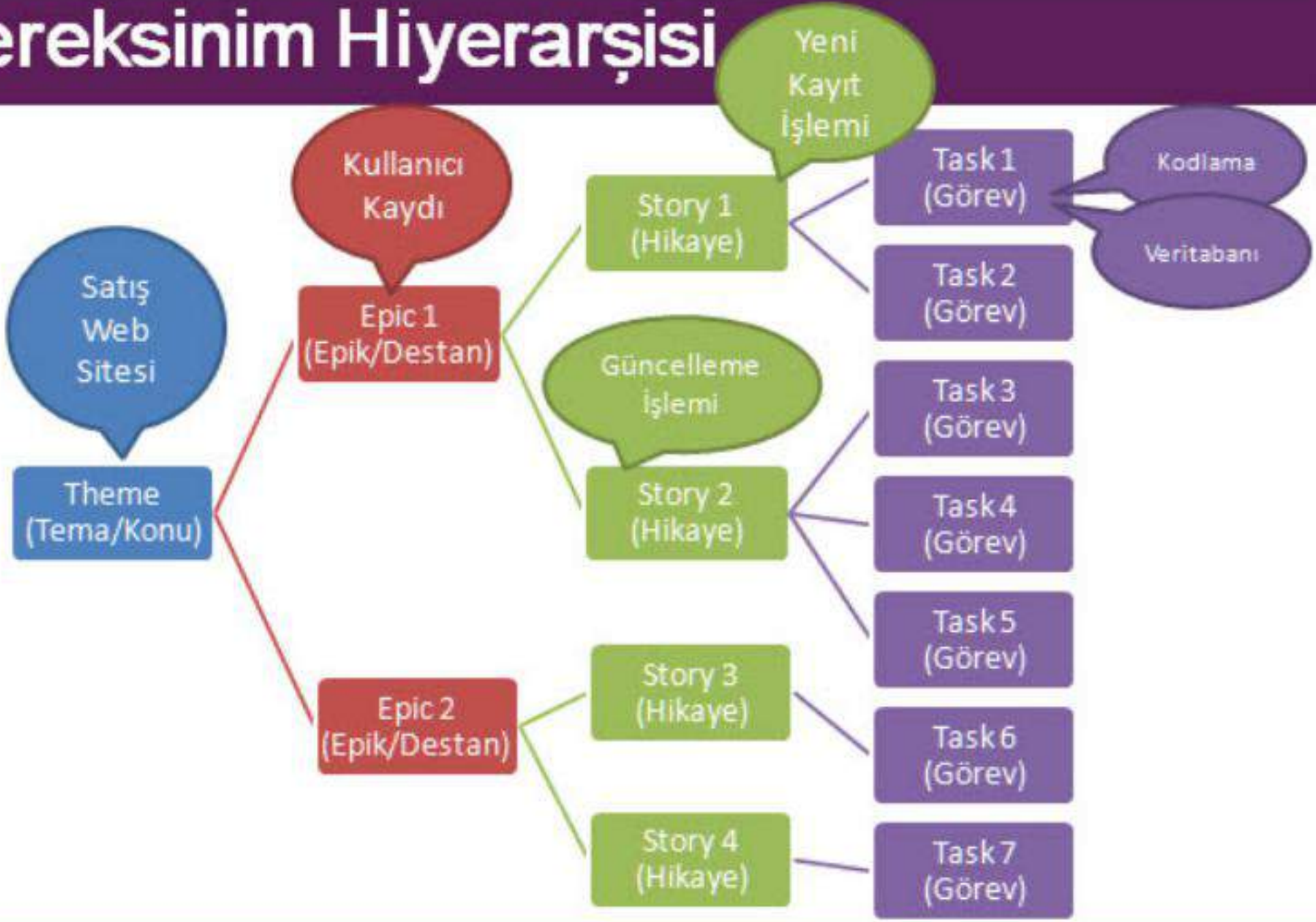
Detaylandırılmamış, parçalanmamış iş gereksinimleri(Epic'ler)

# Bilgi Mimarisi : Tema (Theme), Destanlar (Epics), Kullanıcı Hikayeleri (User Stories), Görevler (Tasks).

- **Tema (Theme)** : Modül veya pencere isimleri olarak da görülebilirler.  
(Örn: Ana Sayfa, Hakkımızda, Toplu Email Gönderme Modülü)
- **Destanlar (Epics)**: **Bir sprint'e sığmayacak kadar büyük bir şey**, müşteri gereksinimleri açısından açıkça anlaşılmamış şeylerdir. Destanlar sprintlere sokulmazlar. Bunlara süper kullanıcı hikayeleri de diyebiliriz. :) Ürün sahibi (Product Owner) tarafından belirlenir. Epic'ler genellikle ilk ürün yol haritası sırasında tanımlanır ve konu anlaşıldıkça kullanıcı hikayelerine ayrıştırılır.
- Bir Epic genel olarak en az iki sprint de tamamlanabilecek büyüklükte bir iş puanlamasına sahiptir.
- **Kullanıcı Hikayeleri (User Stories)**: **Bir sprint'e sığacak kadar küçük ve yapılabilir birşeydir**. Ürün sahibi (Product Owner) tarafından belirlenir. Bunlar INVEST kriterlerini kullanarak, yapılandırılmış hikayelerdir. Kullanıcı hikayeleri genellikle ürün geliştirme süreci boyunca yaratılır, bu sayede sprint iterasyonu planlamasına ve aynı zamanda daha üst düzey ürün yol haritasına geçilir. Tek bir sprinte sığabilir.



# Gereksinim Hiyerarşisi





# Product Backlog

## Refinement – Grooming Nedir?

- Product Backlog Refinement aktivitesi Scrum'da bulunan aktivitelerden biridir. Yapılması zorunlu değil fakat faydalıdır. Refinement Toplantısı'ndan kimi zaman “grooming” olarak bahsedilir(Scrum Klavuzunun 2013 yılının Temmuz ayından önce çıkan versiyonlarında bu aktiviteden grooming olarak bahsedilir).
- Bu aktivitenin amacı ürün listesini temiz, düzenli tutmak ve Geliştirme Takımı'nın gelecek Sprint'ler içinde Ürün Sahibine sorularını Sprint başlamadan önce sormasıdır. Böylece Ürün Sahibi bir sonraki Sprint'in Planlama Toplantısı'na hazırlıklı olarak gelebilir.

# Product Backlog

## Refinement – Grooming Nedir?



- + Gelecek 1-2 Sprint konuşulur.
- + Sadece önceliklendirme! NE yapacaksın konuş!
- + Sprint içinde geliştirmeyi durdurma!
- + Bir Sprint süresinin % 10'dan fazla olmamalıdır!
- + Riski yönet, bilinmezliği azalt!

Hepimizin aynı fikirde olduğuna çok sevindim!

# Product Backlog

- İdeal bir Product Backlog'da yer alan maddeler, Bill Wake'in INVEST modeline uygun bir biçimde hazırlanabilir. Bir user storynin en anlaşılır ve sade biçimde ele alınma biçimi konusunda global standartlardan birisi olarak kabul edilen INVEST modeli, bir user storynin şu özelliklere sahip olması gerekliliğini savunur:
- I: Independent (Bağımsız)
- N: Negotiable (Tartışmaya açık)
- V: Valuable (Değer taşıyan)
- E: Estimable (Tahmin edilebilen)
- S: Small (Küçük)
- T: Testable (Test edilebilen)

# Sprint Backlog

- Product Backlog'un olduđu Planning Toplantısı'nın "Sprint Goal" ile beraber ikinci çıktısıdır. İlgili döküman takımın Sprint boyunca yapacağı işlerin adımlandırılmış, detaylandırılmış, saatlendirilmiş içeriğini teşkil etmektedir ve bu anlamda Development Team'in Sprint'i yönetmesine yardımcı nitelikte bir araçtır.
- Sprint Backlog Development Team'in oluşturduğu, Development Team'in Sprint'te almış olduđu işleri ve bu işleri nasıl tamamlayacaklarına ilişkin stratejilerini içeren bir çıktıdır.

# Sprint Backlog

- Sprint boyunca, takımın inisiyatifi ile içerik ve varsa saat tahminleri, yani strateji deęişkenlik gösterebilir. Scrum takımları genelde Sprint Backlog'u ařaęıdaki resimde görüldüęü üzere **Scrum tahtası** olarak hayata geçirirler.
- Böylelikle, hemen takımın alıřma ortamında fiziksel olarak yer alan Scrum tahtası ve üzerindeki iř listesi sayesinde řeffaflık saęlanmış olur ve iřleyiř gözler önüne serilir.
- Bu doęrultuda takım en azından günlük olarak Scrum tahtası ve üzerindeki iřlerinin durumuna bakarak gidiřatını deęerlendirir ve gerekiyorsa Sprint stratejisinde deęiřiklięe gitme kararı alır.



Product Backlog

PBI



To Do

WORK IN PROGRESS

Get Done



A Kanban board with four lanes: Product Backlog, PBI, To Do, and Get Done. The board is filled with numerous sticky notes in yellow, orange, pink, and green, representing tasks in various stages of completion. Vertical lines separate the lanes, and a dashed arrow at the top indicates the flow of work from left to right.



impediment



Handwritten notes on sticky notes under the 'impediment' header, including phrases like 'No internet', 'No power', and 'No coffee'.

HIGH ALERT!

SPRINT-8

MOA'S

1. Disk Prioritas: AGOS WLB
2. Adress Panel
  - Kullonida Biliara
  - Sertifikat Silensi

DEFINITION OF DONE

- Acceptance criteria
- Kode review selesai
- UAT selesai
- Dokumentasi
- UAT TEST
- Test plan No. 1000 Test



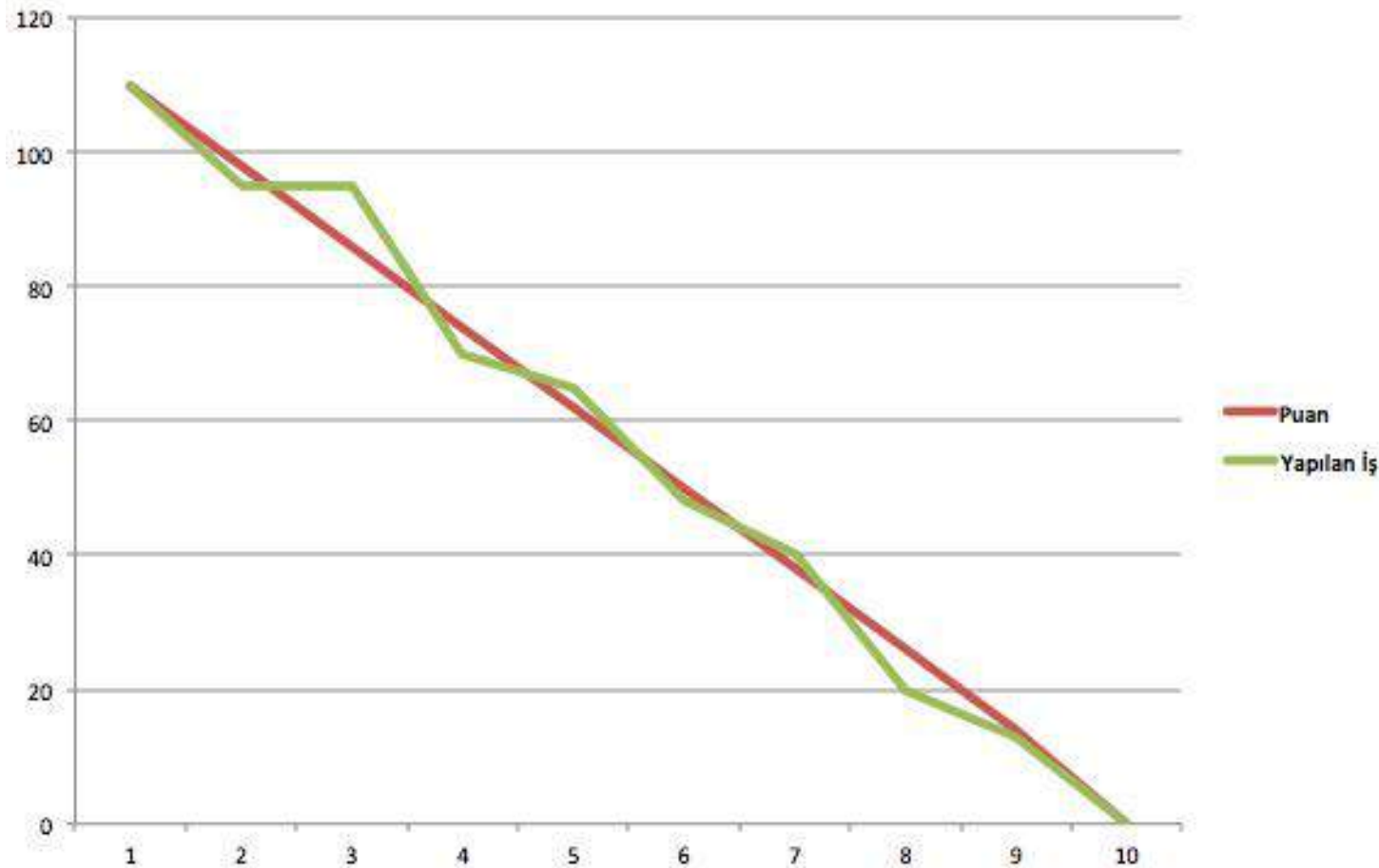
# Sprint Burndown Chart

- Scrum takımları, belirlenen hızları doğrultusunda oluşturdukları Sprint Backlog'un erimesini günlük olarak bu grafik üzerinden takip eder.
- Sprint Backlog dahilindeki işlerin toplam puanından başlanarak, sprint sonunda sıfıra ulaşması beklenir.
- İdeal bir burndown chart görseli yakalamak, bir takım için zaman alıcı bir süreç olabilir. İdeali yakalayabilmek için takım içi iletişimin iyi olması, takımın kendini iyi tanıması, takımın hızının iyi belirlenmesi, iyi hazırlanmış bir Product Backlog ve proaktif bir Scrum Master'ın varlığı gerekir.

# Sprint Burndown Chart -Örn: I

## I. İdeal Takım

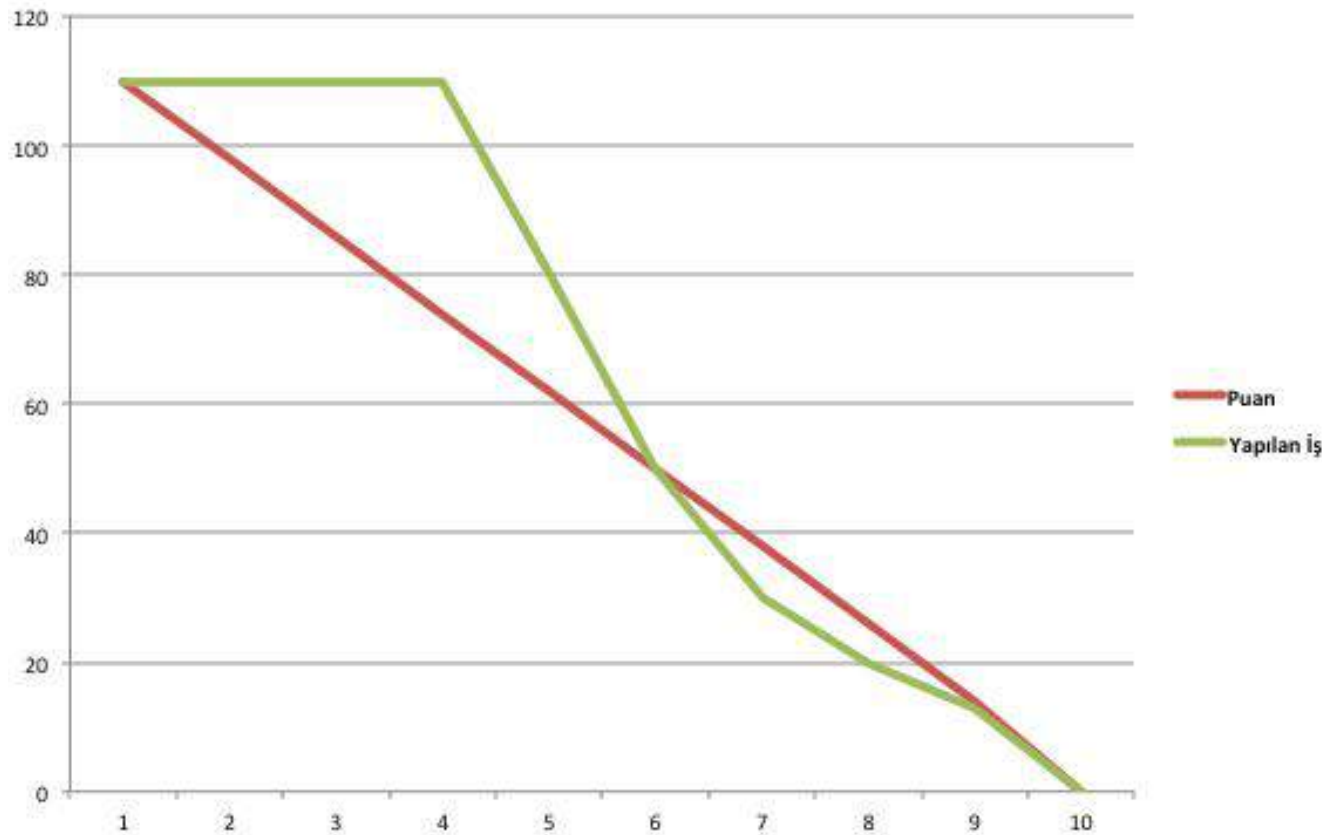
Bu şekilde tamamlanmış bir sprint, takımın kendini ne kadar iyi tanıdığıнын bir kanıtıdır. Takımda, Sprint Backlog oluşturulken yetkin bir Product Owner'ın ve takıma yardımcı olabilen bir **Scrum Master**'ın varlığını gösterir.



# Sprint Burndown Chart -Örn:2

## 2. Çevik Takım

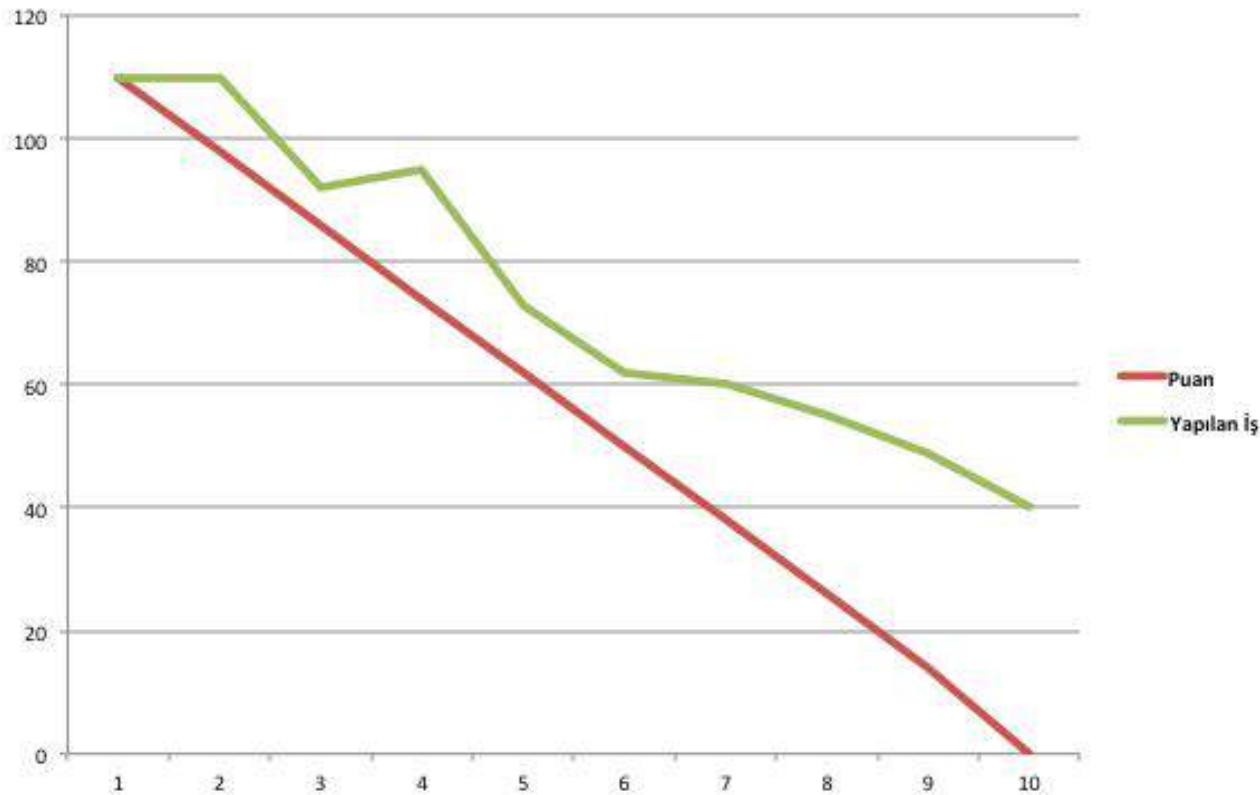
Bu şekilde bir ilerleme, deneyimli takımlarda görülebilir. Takım planlanan işleri zamanında tamamlamış ve Sprint hedefine ulaşmıştır. Bu grafiğin gösterdiği bir diğer önemli nokta ise, takımın Sprint Backlog kavramını benimseyişidir. Bu grafiğin elde edildiği Sprint'in Retrospective toplantısında, takım sprint başındaki geciken işlerin nedenini tartışmalıdır. Bir sonraki sprint için ne gibi iyileştirmeler yapılabileceği ve takımın hızı değerlendirilebilir.



# Sprint Burndown Chart -Örn:3

## 3. “Sprint Yetiřmedi” Takımı

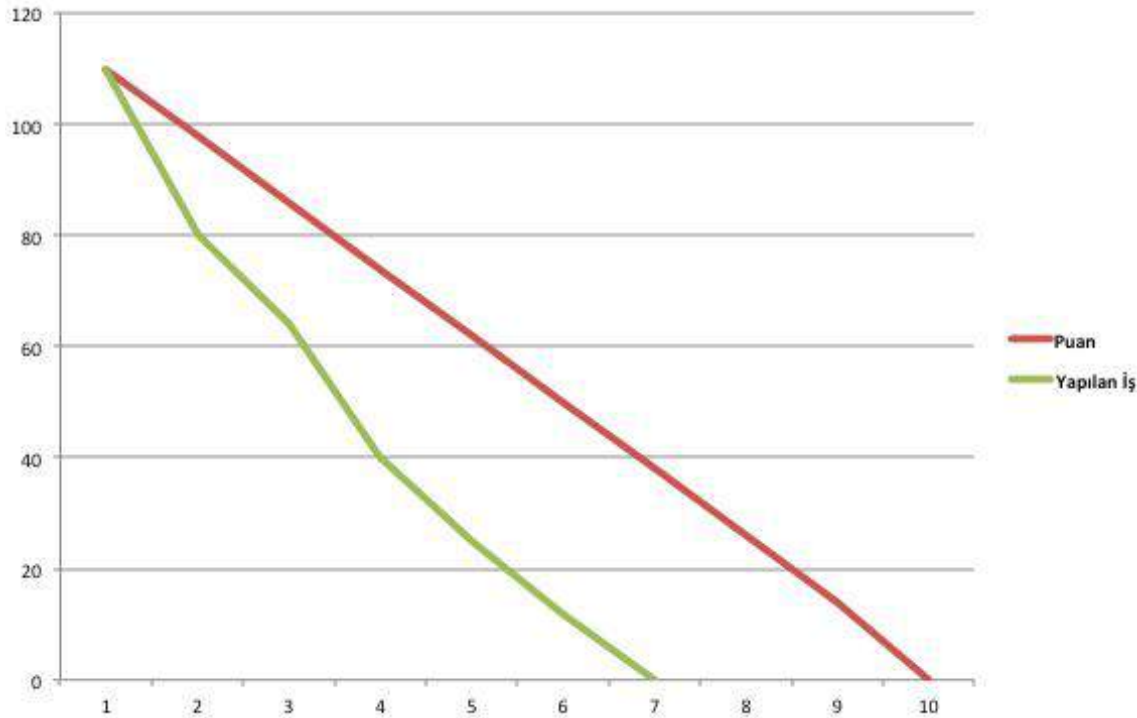
Sprint sonunda grafik bu řekilde görünüyorsa, ekip 10 gün içersinde hedeflenen 110 puanlık işten 70 puanlık işi tamamlayabilmiş ve sprint hedefine ulaşamamış demektir. Bu grafikten anlaşılan bir diğer nokta da takımın sprint başından beri planın gerisinde kaldığıdır. Sprint sonunda Burndown Chart bu řekilde görünüyor ise, bazı dersler alınmalıdır. Takımın hızı yeniden değerlendirilmeli ve bir sonraki sprint’te hedef küçültülmelidir.



# Sprint Burndown Chart -Örn:4

## 4. “Erken Bitti” Takımı

Takımın, planlanan işleri hedeflenen süreden erken bitirmesi durumunda böyle bir grafik görülebilir. Pratikte henüz böyle erken bitirilen bir sprint görmüşlüğüm yok. Fakat bu grafikten de çıkartılması gereken bazı dersler mevcut. Sprint'in erken bitmesinin nedeni, takımın hızı veya user storylerin puanlarının yanlış tahmin edilmiş olması olabilir. Bu gibi durumlarda, Product Owner, Scrum Master ve takım Sprint Backlog'a yeni işler ekleyerek sprint hedefini büyütmelidir.



# Sprint Burndown Chart -Örn:5

## 5. “Patron Geliyor” Takımı :)

Bu grafik, takımın sprint ilerlemesini zamanında güncellememesinin bir sonucu olarak doğabilir. Sprint sonunda grafik bu şekilde çıkıyorsa, Scrum Master da dahil olmak üzere hiç kimse sprint boyunca ilerlemeyi takip etmemiş demektir. İlerlemenin bir kaç gün bu şekilde sabit kaldığı bir sprint durdurulmalı ve süreci düzeltmek adına yapılabilecekler tartışılmalıdır.





# Sprint Goal

Sprint boyunca çalışmanın neye odaklanacağına dair kısa bir açıklama



**Sprint GOAL**

1. Online BİREYSEL SAĞLIK Poliçe Hesaplama PROD Çıkışı. 10 Ocak 2017
2. Ayakta Çarpan....



**Sprint-6**  
**GOAL**

Online Bireysel Sağlık  
Poliçelendirme PROD çıkışı  
Tarihi Gün "1 MART"



Proje Yöneticisi	Product Owner	Scrum Master
Kapsam, zaman, maliyet odaklıdır	Değer odaklıdır, kapsamı optimize edebilir, zaman ve bütçeyi de takip eder.	Scrum frameworküne ve takımın önündeki engellere odaklıdır
Paydaş beklentilerini yönetir	Paydaşlarla proje yöneticisine göre daha yakın çalışır ve daha sık feedback almanın yollarını bulur/dener	Paydaşların Scrum'a uyumu ve Scrum'ı öğrenmesiyle ilgili görevleri vardır.
Takımla mesafeli çalışır	Takımın parçasıdır, takıma daha fazla zaman ayırır. Takım için boş zaman yaratmaya çalışır.	Takımla çok yakın çalışır. Takımın impedimentlerini tespit etmeye çalışır ve bunların çözümüne odaklanır.
İş takibi yapar, işin bitip bitmediğini düzenli aralıklarla kontrol eder.	Takımın tamamladığı işleri Sprint sonrası takımla birlikte değerlendirir. Kontrol odaklı değildir.	Takımın self organizasyonu ile ilgili takıma koçluk verir. Takıma aldığı kararları hatırlatır.
İşleri bir yere adresleyebilir	İşleri backloga adresler	Task atamaz, task takibi yapmaz.
zaman planı yaparken işin tamamlanma zamanını kendi belirleyebilir genelde predictive planning yapar ve planı takip etmeye çalışır	İşlerin büyüklük tahminin takımdan alır Adaptive planning yapar, planı sürekli günceller.	Zaman planıyla ilgilenmez takımın üretkenliğini etkileyen impedimentlere odaklanabilir. Planlamayla ilgili facilitation yapabilir (daily, planning meeting)
Genelde aktivite bazlı planlama yapar	İşleri dikey bölerek, feature bazlı planlama yapar	Agile planning, estimation, velocity, release planning, slicing burndown gibi iyi pratik ve yöntemlerle ilgili takım ve PO a mentorluk yapabilir.
CV(cost varinace), SV(Schedule varinace) tarzı metrikler kullanır	Velocity, müşteri memnuniyeti, sürüm sayısı, D/C oranı, innovation rate tan metrikler kullanır	Metriklere bakarak takıma impedimentlerini hatırlatabilir. Çözümü takımdan bekler.
Komuta kontrol tarzı ydentime daha yakındır	Takımın kendi kendini yönetmesini destekler	Takımın, yöneticilerin, PO'nin self organizasyon kültürünü benimsemesine yardımcı olur.
Kapsam yönetimi, değişiklik yönetimi esaslarına göre yapılır	Kapsam sürekli değişebilir, backlog management esastır. Kapsam optimize edilerek değer üretilir	PO'nin scope optimizasyonu ve değer odaklılık konusunda bilgilendirir.
Projenin tamamını veya fazlarının bitmesine odaklanır	Kapsamında gerektiğinde değişiklikler yaparak mümkün olduğunca fazla teslimat yaparak değer üretmeye ve erken feedback almaya odaklıdır.	Araçları ve pratikleri anlatır.
Dokümantasyon, süreç odaklıdır	Çalışır yazılım odaklıdır	Scrum frameworküne odaklıdır, hizmetkar liderlik yapar.
Risk yönetimini geleneksel yöntemlerle periyodik yapar	Risk yönetimini Scrum içerisinde sürekli yapar. Erken feedback, deneysellik, paydaşların review'a gelmesi, sık sürümler, efektif backlog yönetimi vb.	Impedimetlarla ilgili farkındalık yaratır ve çözümünü sağlayarak riskleri azaltır.





# SMELL-O-METER

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Neutral

or



# Nico Nico Calendar

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

MONTH: \_\_\_\_\_ NAME: \_\_\_\_\_

NOTES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

HOW WAS YOUR DAY?     





# KUDOS

- Samimi bir teşekkür notu, küçük bir gülümseme, bir “high five”.





**craft**  
Technology

"Siz hayal edin, biz gerekleřtirelim..."

**...TEŐEKKÜRLER...**



[fatih@crafttech.com.tr](mailto:fatih@crafttech.com.tr)



[fatih\\_ciftci\\_](#)



[fatihciftci](#)



[ciftci\\_fatih](#)

[www.crafttech.com.tr](http://www.crafttech.com.tr)

**BİLGİNÇ**  
IT Academy