



Projekt:  
„Analiza i zarządzanie ryzykiem w projektach kulturalnych online – dobre praktyki, metodyka”  
jest realizowany w ramach programu stypendialnego Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego – Kultura w sieci

# SCRUM

## – elastycznie i zwinnie w praktyce

### SCRUM

określone zasady pracy, które pozwalają na stopniową, inkrementalną realizację projektów (i procesów)

AGILE



[www.scrumguides.org/#](http://www.scrumguides.org/#)

## ITERACJE W SCRUMIE



PRODUCT BACKLOG



SPRINT BACKLOG



PRODUCT INCREMENT

# SCRUM METHODOLOGY

„Sercem” Scruma jest Sprint. To jednostka czasu, trwająca maksymalnie miesiąc. W czasie sprintu jest wytwarzany „ukończony”, gotowy do użycia i potencjalnego zastosowania przyrost produktu.

Sprinty zachowują możliwie stały czas trwania

Nowy Sprint rozpoczyna się bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego.

### CEREMONIE SCRUMOWE:

- Sprint (tydzień, 2 tygodnie, 4 tygodnie)
- Sprint Planning (do 8 godzin)
- Daily Scrum (15 minut)
- Sprint Review (do 4 godzin)
- Sprint Retrospective (do 4 godzin)



OKREŚLONY  
CZAS TRWANIA

### ROLE SCRUMOWE:

- **PRODUCT OWNER**  
w projektach kulturalnych: lider projektu, kierownik, koordynator
- **ZESPÓŁ SCRUMOWY**  
w projektach kulturalnych: każdy, kto realizuje jakieś działania w projekcie
- **SCRUM MASTER** w projektach kulturalnych rola przypisana bardziej do koordynatora projektu

### PLANNING:

Rodzaj umowy między kierownikiem (product ownerem) a zespołem. Plan jest **NIEZMIENIALNY**. Po zaplanowaniu wiadomo dokładnie co trzeba zrobić, jakich rezultatów oczekujemy na koniec sprintu i **jakie są priorytety**.

### CODZIENNE SPOTKANIA - DAILY:

Co zrobiłem wczoraj, co robię dziś, i jakie są przeszkody w pracy.

### REVIEW :

Przedstawienie pracy przez zespół i akceptacja przez interesariuszy (dyрекcję, osoby zarządzające, partnerów).

### RETROSPEKCJA

Podsumowanie pracy w sprincie wewnątrz zespołu.

### ARTEFAKTY w SCRUMIE:

- **PRODUCT BACKLOG** - uporządkowana lista **WSZYSTKICH** działań w projekcie. Na górze listy znajdują się działania najważniejsze (najbardziej sensowne) do zrealizowania w najbliższym sprincie.
- **SPRINT BACKLOG**- lista działań na 1 sprint, ustalona w procesie planowania.

**Product backlog i sprint backlog powinny być stale widoczne dla całego zespołu, dlatego dobrze sprawdzają się narzędzia internetowe, np. trello.**

- Inkrement - produkty sprintu. W projektach kulturalnych produktem danego sprintu mogą być: podpisane umowy, przygotowane grafiki do promocji, zebrane zapisy na warsztaty, zaakceptowane scenariusze wystawy.

**W słownikowym znaczeniu tego słowa artefaktem będzie więc wszystko to, co powstało dzięki naszej pracy.**

### Punkty kontroli i analiza ryzyka w SCRUMIE

– w ramach zarządzania backlogiem oraz po każdym sprincie