



Scrumin perusteet

Scrum Master- ja
Tuoteomistajakoulutusten 1. moduuli



Moduulin tavoitteet

- Ymmärrät, mitä ketteryys on
- Ymmärrät, mitä Scrum on
- Ymmärrät Scrumin roolit, tapahtumat sekä tuotokset



Agenda

- Mitä ketteryys on?
- Mitä Scrum on?
- Scrumin tapahtumat
- Scrumin tuotokset ja sitoutuminen
- Scrumin roolit ja vastuut
- Yhteenvedo





Raija Harle

Agile Leadership Coach, kouluttaja

Raijalla on vahva käytännön kokemus yli kahdenkymmenen vuoden ajalta suurien yritysten toimintatapojen järkevöittämisestä. Hän auttaa yrityksiä mielellään hands on- Agile Coachina ja ässä esimerkiksi RTE-roolin erinomaisesti. Raija käy mielellään puhumassa erilaisissa tilaisuuksissa ketteryydestä ja jakaa tietoa parhaaksi koetuista käytännöistä. Hän liidaa myös Taskmillin valmennus- ja koulutusyksikköä sekä suunnittelee organisaatiospesifejä ketteryysvalmennuksia. Raija hankkii kaikki mahdolliset työkalut, jotka hänen käsiinsä annetaan.

Taskmillin palvelut



Ketterä muutospalvelu

Toteutamme organisaatiollesi sopivan ketterän tekemisen mallin, jonka avulla saat nopeasti tuloksia sekä tyytyväiset työntekijät. Meillä ei ole muita prioriteetteja kuin sinun onnistumisesi.



Ketterä roolitus

Varmistamme hankkeesi onnistumisen kokeneen Scrum Masterin, tuoteomistajan tai ketterän hankepäällikön avulla. Tarjoamme Agile Coacheja palveluna ja Business Analystimme takaavat tuotteidesi laadun.



Fasilitointi ja etäfasilitointi

Fasilitoinnin huippuammattilaiset auttavat sinua toteuttamaan tuloksekkaan työpajan tai tapahtuman olipa kyse big room -suunnittelusta tai strategia-workshopista.



Koulutukset ja valmennukset

Olipa kyseessä ketteryys tai leadership, käännteentekevät käytännönläheiset koulutukset ja valmennukset nostavat organisaatiosi tietotaidon uudelle tasolle.

Mitä ketteryys on?

Mitä ketteryys
(agile) on?



Ketteryys / Agile on

Ajattelutapa

Ja myös asennetta, että saadaan ajattelu käytäntöön

Ketteryyden perusta: Agile Manifesto

Löydämme parempia tapoja tehdä (ohjelmisto)kehitystä, kun teemme sitä itse ja autamme muita siinä.
Kokemuksemme perusteella arvostamme:

Yksilöitä ja kanssakäymistä

enemmän kuin

menetelmiä ja työkaluja

Toimivaa lopputuotosta

enemmän kuin

kattavaa dokumentaatiota

Asiakasyhteistyötä

enemmän kuin

sopimusneuvotteluja

Vastaamista muutokseen

enemmän kuin

pitäytymistä suunnitelmassa

Jälkimmäisilläkin asioilla on arvoa, mutta arvostamme ensiksi mainittuja enemmän.

Ketteryyden periaatteet Agile Manifeston mukaan

Tyydytä asiakkaan tarpeet toimittamalla aikaisin ja säännöllisesti

Otamme vastaan muutoksia jopa myöhäisessä vaiheessa

Toimita 2 viikon – kuukauden välein, suosimme lyhyempää väliä

Liiketoiminta ja tiimi tekee yhteistyötä joka päivä

Rakennamme projektit motivoituneiden ihmisten ympärille, tarjoamme tuen ja puitteet

Tehokkain tapa kommunikoida on kasvotusten

Toimiva lopputuotos on tärkein mittari

Yksinkertaisuus – tekemättä jätettävän työn maksimointi

Tekninen laatu ja ohjelmiston hyvä rakenne edesauttaa ketteryyttä

Parhaat konseptit/ arkkitehtuurit nousevat tiimeistä

Tiimi tarkastelee ja mukauttaa toimintaansa säännöllisesti

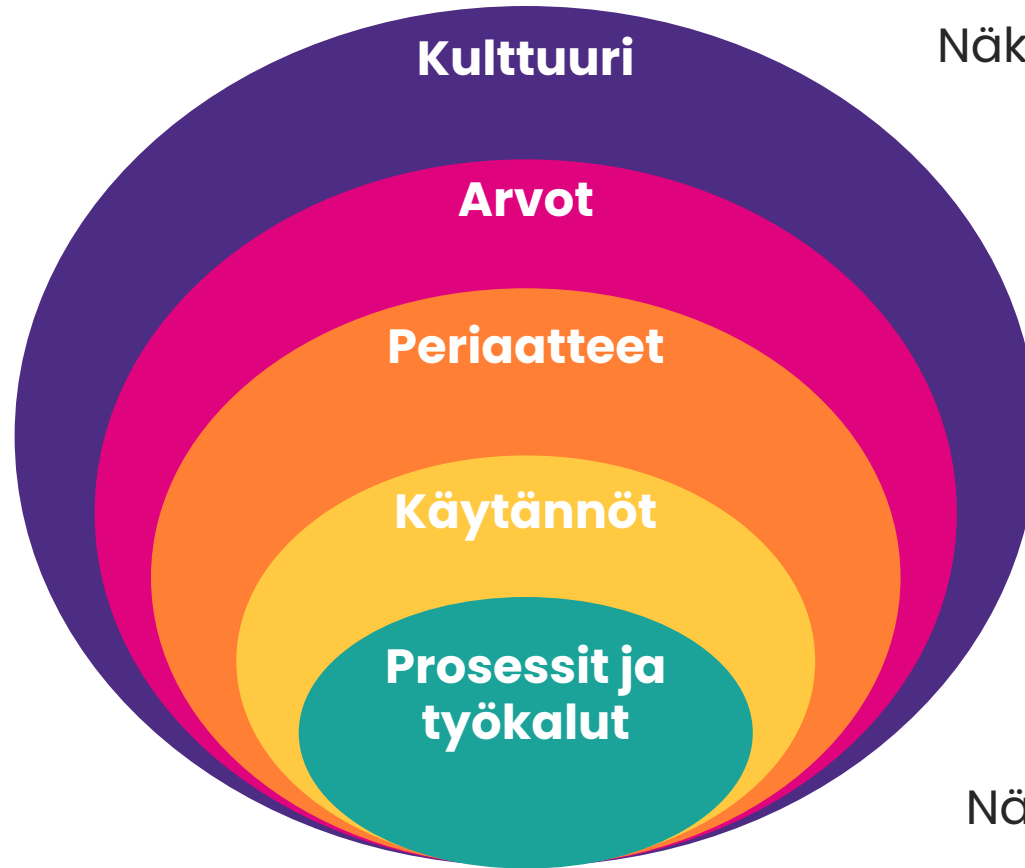
Kestävä toimintatapa: vauhtia voidaan pitää yllä hamaan tulevaisuuteen

Mieti ketteryyden
periaatteita. Mitä sinä,
tiimisi tai koko
organisaatiosi voisitte
tehdä paremmin kuin
nyt?

Agile Onion

Enemmän staattinen

Muuttuva



Näkymätön - Iso vaikutus

Näkyvä - Pieni vaikutus

Lean-ajattelu



Ketterä ajattelu käytännön tasolla



Ihmisten välistä yhteistyötä, ihmisten kunnioittamista, osallistamista, vastuun antoa ja vastuuttamista



Asiakaskeskeisyyttä ja organisoitumista arvontuoton ympärille



Töiden pilkkomista käsiteltävän kokoisiin palasiin



Arvon tunnistamista, mittaamista ja tuottoa



Kokeilua, nopeaa oppimista, jatkuvaa parantamista



Keskittymistä



Priorisointia ja läpinäkyvyyttä



Rahoitetaan lopputulosta ennemmin kuin yksittäistä projektia tai tuotosta

Scrum

Scrum – rugbyyn avauskokoonpano

Pelin uudelleenaloitus – 8 henkilöä toimii tiiminä yhtenäisesti



Scrum



https://youtu.be/ns_VAJAfsNI

Scrumissa tärkein asia on...



Scrumin määritelmä

Scrumissa Scrum Master luo ja ylläpitää ympäristöä, jossa

- Tuoteomistaja eli Product Owner tilaa työtä kompleksisen ongelman ratkaisuksi tuotteen backlogilla
- Scrum-tiimi muuttaa valitut tehtävät liiketoiminta-arvoksi sprintin kuluessa
- Scrum-tiimi ja sen sidosryhmät tarkastelevat tulokset ja mukauttavat toimintaa ja tuotoksia seuraavalle sprintille
- *Toista*



Scrum on empiirinen prosessi

Empiirinen prosessi

Läpinäkyvyys (transparency)

Työprosessi ja tehtävät läpinäkyviä – näin päätökset perustuvat faktoihin

Tarkastelu (inspection)

Säännöllisin väliajoin tulee tarkastella tuotoksia ja etenemistä kohti sprintin tavoitteita.

Sopeuttaminen (adaptation)

Jos prosessi tai tuotokset eivät ole kunnossa, tulee prosessia tai tehtäviä säätää.

Inkrementaalinen ja iteratiivinen prosessi



Inkrementaalinen

Iteratiivinen

This Photo by UNKNOWN Author is licensed under [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Scrum: Iteratiivinen JA inkrementaalinen

Scrum luo inkrementaalisen ja iteratiivisen tavan optimoida ennustettavuutta ja kontrolloida riskiä. Scrum valtuuttaa tiimin, jolla on oikeat kyvykkyudet tehdä vaikeita tehtäviä yhdessä.





ROHKEUS

Tiimin jäsenillä on rohkeutta tehdä oikeita asioita ja ratkoa yhdessä ongelmia

FOKUS/KESKITTÄMINEN

Kaikki keskittyvät sprintin tehtäviin ja tiimin tavoitteiden saavuttamiseen

SITOUTUMINEN

Ihmiset henkilökohtaisesti sitoutuvat tiimin tavoitteiden saavuttamiseen

KUNNIOITUS

Tiimin jäsenet kunnioittavat toisiaan osaavina, itsenäisinä ihmisinä

AVOIMUUS

Scrum-tiimi ja sen sidosryhmät sitoutuvat avoimuuteen kaikissa tehtävissä ja tehtävien tekemiseen liittyvissä ongelmissa.

Scrumin tapahtumat, tuotokset ja roolit



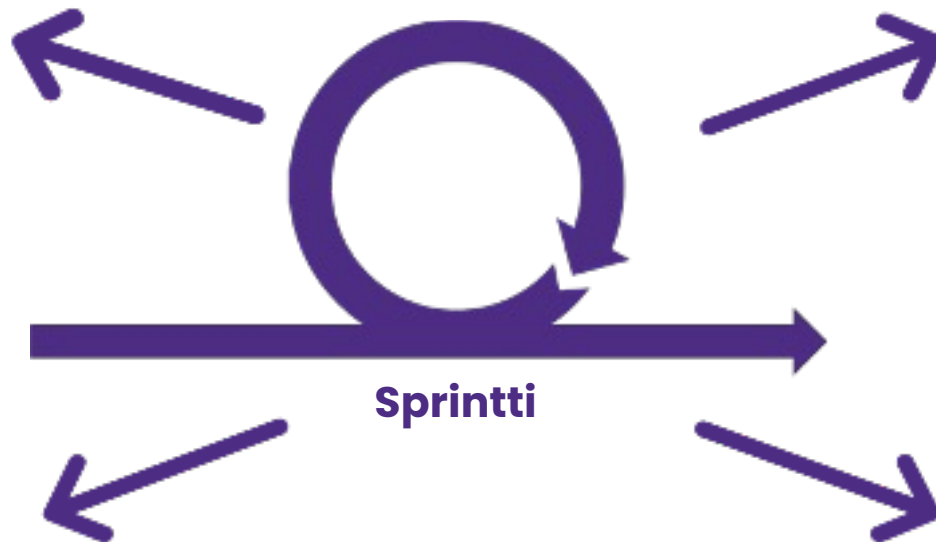
Scrumin tapahtumat

Scrumin tapahtumat



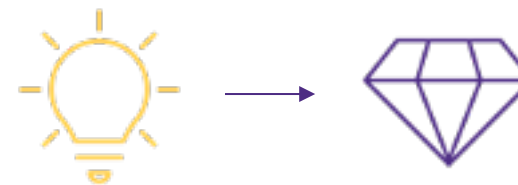
Tapahtumat: Sprintti

Tyypillisesti 2 viikkoa
Maksimissaan kuukausi



Sprintti on lyhyt: saadaan nopeampi oppimissykli ja kompleksisuus sekä riskit pysyvät aisoissa

Muuntaa ideoita arvoksi: kaikki tuotteen tavoitteeseen tähtäävä työ tapahtuu sprintin aikana



Luo ennustettavuutta, kun tarkastelu ja mukauttaminen tapahtuu vähintään 1krt/kk



Tapahtumat: Sprintti



- **Kesto:** 1-4 vko, tyypillisesti 2 viikkoa
- Tapahtuman **tarkoitus:**
 - Muuntaa ideoita/tehtäviä liiketoiminta-arvoksi – kaikki tuotteen tavoitteeseen tähtäävä työ tapahtuu sprintin aikana, kuten sprintin suunnittelu, daily, sprintin katselmointi ja sprintin retrospektiivi
 - Sprintti on lyhyt, jolloin saadaan nopeampi oppimissykli ja kompleksisuus ja riskit pysyvät aisoissa
 - Luo ennustettavuutta, kun tarkastelu ja mukauttaminen tapahtuu vähintään 1krt/kk
- Sprintin aikana
 - Ei tehdä muutoksia, jotka vaarantaisivat sprintin tavoitteen
 - Laatutavoitteesta ei tingitä
 - Tuotteen backlogia hienosäädetään tarvittaessa (backlog refinement)
 - Sprintin sisältöä voidaan tarkentaa ja siitä voidaan neuvotella tuoteomistajan kanssa, kun opitaan lisää ratkaistavasta ongelmasta
- Jos sprintin tavoite ei ole enää validi, voidaan sprintti perua

Tapahtumat: Sprintin suunnittelu

Max 8 tuntia
←————→
4 viikon sprintti

Tarkoitus:
Löytää vastaukset
kysymyksille:



**Sprintin
suunnittelu**

Osallistujat:
Scrum-tiimi +
mahdolliset asiantuntijat



Lopputulos:
Sprintin backlog ja
sprintin tavoite



Tapahdot: Sprintin suunnittelu

Tuotteen backlog



Tiimiläisten muut työt



Tapahtumat: Sprintin suunnittelu



- **Kesto:** Max. 8 tuntia 4 viikon sprintille, lyhyemmälle sprintille yleensä lyhyempi
- Tapahtuman **tarkoitus:**
 - Ymmärtää miksi sprintti tuottaa arvoa
 - Ymmärtää mitä ja kuinka paljon asioita/tehtäviä backlogilta voidaan tehdä sprintin aikana
 - Ymmärtää miten valitut työt tehdään
- **Kenelle** / kuka osallistuu: Scrum-tiimi ja tarvittaessa asiantuntijoita
- **Tapahtuman kulku:**
 - PO on priorisoinut backlogin ja varmistanut, että tiimi pystyy keskustelemaan tärkeimmistä asioista backlogilla
 - Keskustellen varmistetaan mitä arvoa halutaan tuottaa, kuinka paljon tehtäviä sprintille mahtuu ja miten työ tehdään, eli tarvittaessa pilkotaan tehtäviä pienemmiksi
 - Tiimi päättää mitä ja miten sprintillä tehdään
- **Lopputuotos:** suunnitelma sprintille eli sprintin backlog sekä sprintin tavoite

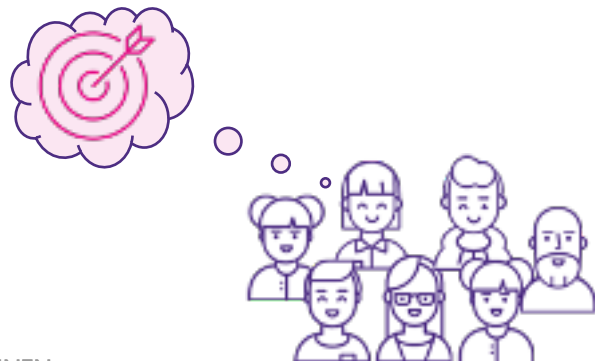


Tapaukumat: Daily

Max **15** min
Päivittäin

Tarkoituks:

- Kommunikaation parantaminen
- Esteiden tunnistaminen
- Päätökset
- Päivän suunnittelu
- Eteneminen kohti Sprintin tavoitetta



Osallistujat:

Kehittäjät +
Scrum Master ja PO tarvittaessa



Lopputuloks:

Ymmärrys sprintin
tavoitteen saavuttamisesta
ja muokattu sprintin
suunnitelma



Tapahtumat: Daily



- **Kesto:** maksimissaan 15 minuuttia
- Tapahtuman **tarkoitus:**
 - Varmistaa, että tiimi etenee kohti sprintin tavoitetta
 - Tiimi tekee suunnitelman seuraavalle päivälle
 - Parantaa kommunikaatiota tiimin sisällä
 - Tunnistaa työn esteet
 - Tukea nopeaa päätöksentekoa
 - Eliminoi tarpeen muille esim. statuspalavereille
- **Kenelle** / kuka osallistuu: kehittäjät
- Tapahtuman **kulku:**
 - Muoto on vapaa. Perinteisesti on kaikki ovat vastanneet kolmeen kysymykseen: mitä tein eilen, mitä teen tänään, onko työlläni esteitä.
- **Lopputulokset:** tiimin ymmärrys tavoitteiden saavuttamisesta ja muokattu sprintin suunnitelma

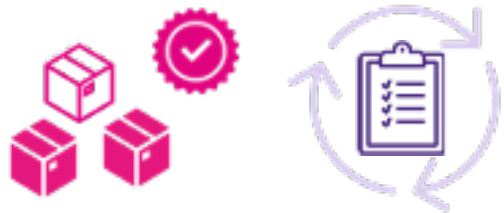


Tapaukumat: Sprintin katselmointi

Max 4 tuntia
←→
4 viikon sprintti

Tarkoitus:

- Sprintin tuotosten esittely
- Keskustelu etenemisestä kohti tuotteen tavoitetta (sprintin tavoitteen saavuttaminen)
- Palautteen saaminen sidosryhmiltä



Sprintin katselmointi

Osallistujat:

Scrum-tiimi + sidosryhmät



Lopputuloks:

Nähdään tuotteen nykytila ja suunnitellaan reittiä tavoitetilään



Tapahtumat: Sprintin katselmointi



- **Kesto:** maksimissaan 4 tuntia neljän viikon sprintille, lyhyemmälle sprintille yleensä lyhyempi
- Tapahtuman **tarkoitus:**
 - Tarkastaa sprintin tuotokset ja määrittää jatkossa tarvittavat mukautukset
 - Tiimi näyttää, mitä sprintin aikana on saavuttanut, ja keskustellaan tuotteen tavoitteen saavuttamisesta
 - Keskustellaan siitä, mitä tehdään seuraavaksi – myös tuotteen backlogille voi tulla muutoksia
- **Kenelle** / kuka osallistuu: Scrum-tiimi ja sidosryhmät
- Tapahtuman **kulku:**
 - Tiimi näyttää saavutuksensa
 - Saadaan palautetta sidosryhmiltä – keskustellaan tuotteen tavoitteesta, mukautetaan tarvittaessa suunnitelmaa
- **Lopputulokset:** nähdään tuotteen nykytila, suunnitellaan reittiä tuotteen tavoitetilaan



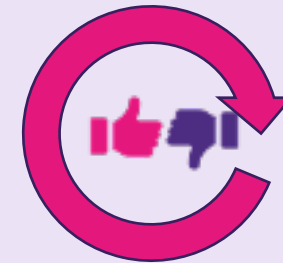
Tapahtumat: Sprintin retro(spektiivi)

Osallistujat:
Scrum-tiimi



Lopputulos:

Sovitut muutokset, jotka auttavat tiimiä tehokkuuden parantamisessa



Max **3** tuntia

4 viikon sprintti

Tarkoitus:

Löytää keinoja parantaa tiimin tuottavuutta ja laatua analyysin kautta



1

Tapahtumat: Sprintin retro (spektiivi)



- **Kesto:** maksimissaan 3 tuntia neljän viikon sprintille, lyhyemmälle tyypillisesti lyhyempi
- Tapahtuman **tarkoitus:**
 - Löytää keinoja parantaa tuottavuutta ja laatua
 - Päättää sprintin
- **Kenelle** / kuka osallistuu: Scrum-tiimi
- Tapahtuman **kulku:**
 - Tarkastetaan edellisessä retrossa sovittujen toimenpiteiden tilaa
 - Tarkastellaan miten kulunut sprintti meni yksilöiden, yhteistyön, prosessin, työkalujen ja tuotosten ja niiden valmiin määritelmän näkökannalta. Etsitään ongelmille juurisyyt ja juurisyyille ratkaisuja.
 - Käydään keskustelu siitä mikä meni hyvin, mitä ongelmia tuli eteen ja miten ongelmat saatiin (tai ei saatu) ratkaistua
- **Lopputuotos:** tiimi löytää muutokset, jotka parhaiten auttavat tehokkuuden parantamisessa
 - Muutokset voidaan myös viedä seuraavan sprintin backlogille



Tapaukset: Faktaa vai fiktiota?



- Sprintin pituus voi vaihdella 1-4 viikon välillä satunnaisesti **FIKTIOTA**
- Scrum Master ja PO osallistuvat dailyyn **KUUNTELIJOINA OK**
- Daily voi kestää yli 15 minuuttia, jos on paljon asioita **FIKTIOTA**
- Daily voi olla joka päivä eri aikaan, miten vain ihmisten kalentereihin mahtuu **FIKTIOTA**
- Sprintin katselmoinnissa valmistuneet tuotokset voi aivan hyvin näyttää powerpoint-esityksenä **FIKTIOTA**
- Katselmoinnissa PO hyväksyy lopputuotokset **FIKTIOTA**
- Katselmointiin osallistuu liiketoiminnan edustajat **FAKTA**
- Retrossa on hyvä olla mukana esim. esimiehet, että saadaan ongelmat ratkottua saman tien **FIKTIOTA**
- Retron pitää olla kirjallinen, että voidaan seurata ollaanko parannettu

SOVITUT ASIAT KIRJATAAN



Scrumin tuotokset ja sitoutuminen

Scrumin tapahtumat ja tuotokset



Tuotokset: Tuotteen backlog

Tuotteen backlog on ainoa paikka, josta Scrum-tiimi ottaa sprintille töitä



PO on vastuussa tuotteen backlogista

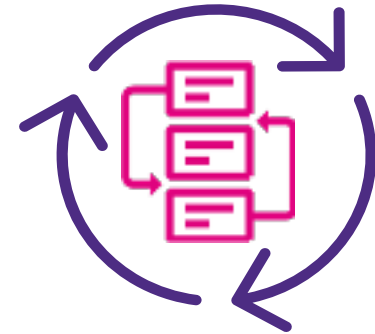


Tuotteen backlog



**Sitoutuminen:
Tuotteen tavoite**

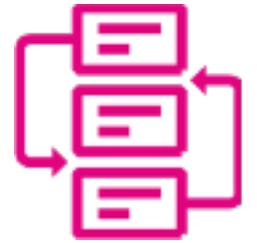
Tuotteen backlogia jatkojalostetaan koko ajan



Tuotteen backlog ei ole ikinä valmis



Tuotokset: Tuotteen backlog



- Tuotteen backlog on muuttuva lista tuotteen/palvelun parannustarpeita
- Tuotteen backlog on ainoa paikka, josta Scrum-tiimi ottaa sprintille töitä
- Backlogia jatkojalostetaan koko ajan (backlog refinement) – muokataan/lisätään tehtäville kuvaus, järjestys, kokoluokitusta jne.
- PO auttaa tiimiä ymmärtämään tehtäviä, mutta ei osallistu koon määrittämiseen
- PO on vastuussa siitä, että backlog on ajan tasalla, relevantti ja läpinäkyvä

Sitoutuminen: Tuotteen tavoite (Product goal)

- Tuotteen tavoite kuvaa tuotteen tulevan tilan, jota vasten Scrum-tiimi suunnittelee tekemisiään
- Tuotteen tavoite on backlogilla. Loput backlogista kuvaa, mitkä tehtävät tai asiat auttavat saavuttamaan tuotteen tavoitteen.
- Tiimin tulee toteuttaa (tai hylätä) yksi tavoitteen osa kerrallaan



Tuotokset: Sprintin backlog

Sprintin backlog sisältää vastauksia :



Sprintin aikana tehtävät otetaan vain sprintin backlogilta



Läpinäkyvyys



Sprintin työjono (backlog)



Sitoutuminen:
Sprintin tavoite

Sprintin backlog muodostetaan sprintin suunnittelussa



Kehittäjät ovat vastuussa sprintin backlogista



Tuotokset: Sprintin backlog



- Sprintin backlog sisältä sprintin tavoitteen (miksi), sprintille valitut tehtävät (mitä) sekä suunnitelman inkrementin toimittamiseksi (miten)
 - Kaikki tiimin työ on näkyvillä sprintin backlogilla
- Backlog muodostetaan sprintin suunnittelussa kehittäjien toimesta kehittäjien suunnitelmaksi.
- Sprintin backlog on reaaliaikainen näkymä työhön, joka on tehty/tekeillä/suunnitteilla
 - Se on riittävän yksityiskohtainen, että tiimi voi dailyssä tarkastella edistymistään suunnitelmaan verrattuna.

Sitoutuminen: Sprintin tavoite (Sprint goal)

- Tavoite määritellään sprintin suunnittelussa ja lisätään backlogille.
- Kehittäjät sitoutuvat tekemään kaikkensa, että sprintin tavoite saavutetaan.
- Tavoite voi toteutua, vaikka kaikki työ sprintin backlogilla ei valmistuisikaan. Tavoite tarjoaa joustavuutta sen suhteen, mitä työtä tarkalleen ottaen sprintissä tehdään.
 - Sprintin tehtäviin voi tulla muutoksia, jos kaikki ei menekään suunnitellusti (tällöin kehittäjät neuvottelevat PO:n kanssa).



Tuotokset: Inkrementti



Kaikki valmiit tehtävät sprintin backlogista muodostavat inkrementin



Inkrementti

Yhdessä sprintissä voi valmistua useita inkrementtejä



Inkrementti on lisäys aikaisempiin inkrementteihin



Sprint 1



Sprint 2



Sprint 3



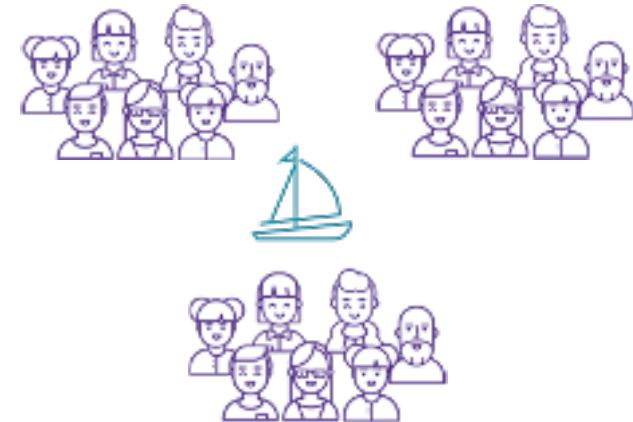
Tuote



Sitoutuminen:
Valmiin määritelmä



Useampi tiimi voi rakentaa yhtä tuotetta



Tuotokset: Inkrementti – “Lean: 1 piece flow”



<https://www.youtube.com/watch?v=luIXkc8wWw>

Tuotokset: Inkrementti



- Inkrementti on konkreettinen ja valmis asia/tehtävä, joka edistää tuotteen tavoitetta
 - Sen tulee olla käyttökelpoinen tuottaakseen arvoa
- Yhdessä sprintissä voi valmistua useita inkrementtejä, ja inkrementti voidaan julkaista ennen sprintin katselmointia

Sitoutuminen: Valmiin määritelmä (Definition of Done, DoD)

- Valmiin määritelmä määrittelee ne laatuksiteerit, jotka tulee täyttyä, että jokin tehtävä voidaan sanoa valmiiksi
 - Kääntäen: kun tuotteen backlogin tehtävä täyttää valmiin määritelmän, inkrementti on syntynyt
- Tarjoaa läpinäkyvyyttä ja antaa kaikille ymmärryksen, mitä valmiilla tarkoitetaan
- Jos tehtävä ei sprintin lopussa täytä valmiin määritelmää, sitä ei voi julkaista tai edes esitellä sprintin katselmoinnissa
 - Se palaa tuotteen backlogille, uudelleen harkittavaksi.
- Valmiin määritelmä voi tulla annettuna organisaation standardeista, tai jos sellaisia ei ole, Scrum-tiimin tulee sopia käytännöt
 - Jos useampi tiimi rakentaa yhtä tuotetta/palvelua, täytyy tiimeillä olla sama DoD



Tuotokset: Faktaa vai fiktiota?

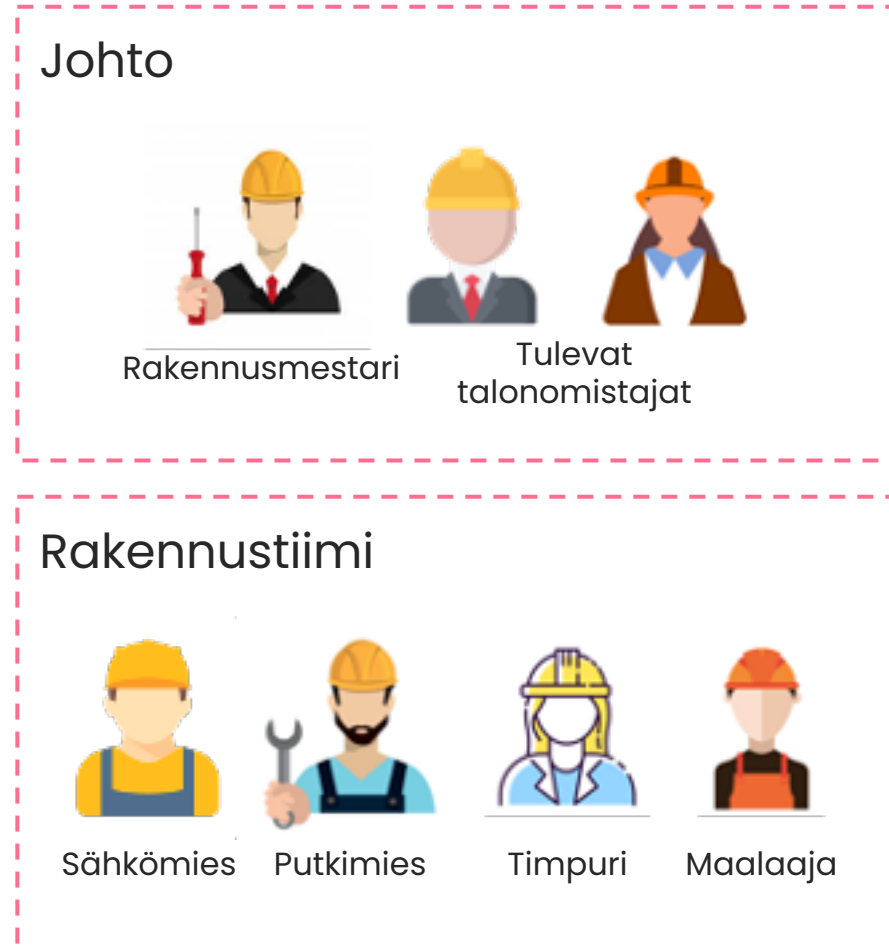


- Tuotteen backlogilla on Business Ownerin toiveita **FAKTAA**
- PO priorisoi tuotteen backlogin **FAKTAA**
- Tuotteen backlogilta voi koska vaan poistaa asioita ja koska vaan lisätä uusia **FAKTAA**
- Tuotteen backlogilla ei ole valmiin määritelmää **FAKTAA**
- Sprintin backlogilta voi koska vaan poistaa asioita ja koska vaan lisätä uusia **FIKTIOTA**
- Sprintin backlogilla on valmiin määritelmä **FIKTIOTA**
- Valmiin määritelmällä pyritään lisäämään byrokratiaa **FIKTIOTA**
- Kaikilla samaa tuotetta tekeville tiimeillä valmiin määritelmä on sama **FAKTAA**
- Inkrementti syntyy sprintin lopussa – kaikki valmiit tehtävät muodostavat inkrementin **FIKTIOTA**
- PO määrää sprintin tehtävät **PRIORISOI, MUTTA TIIMI PÄÄTTÄÄ PALJONKO**

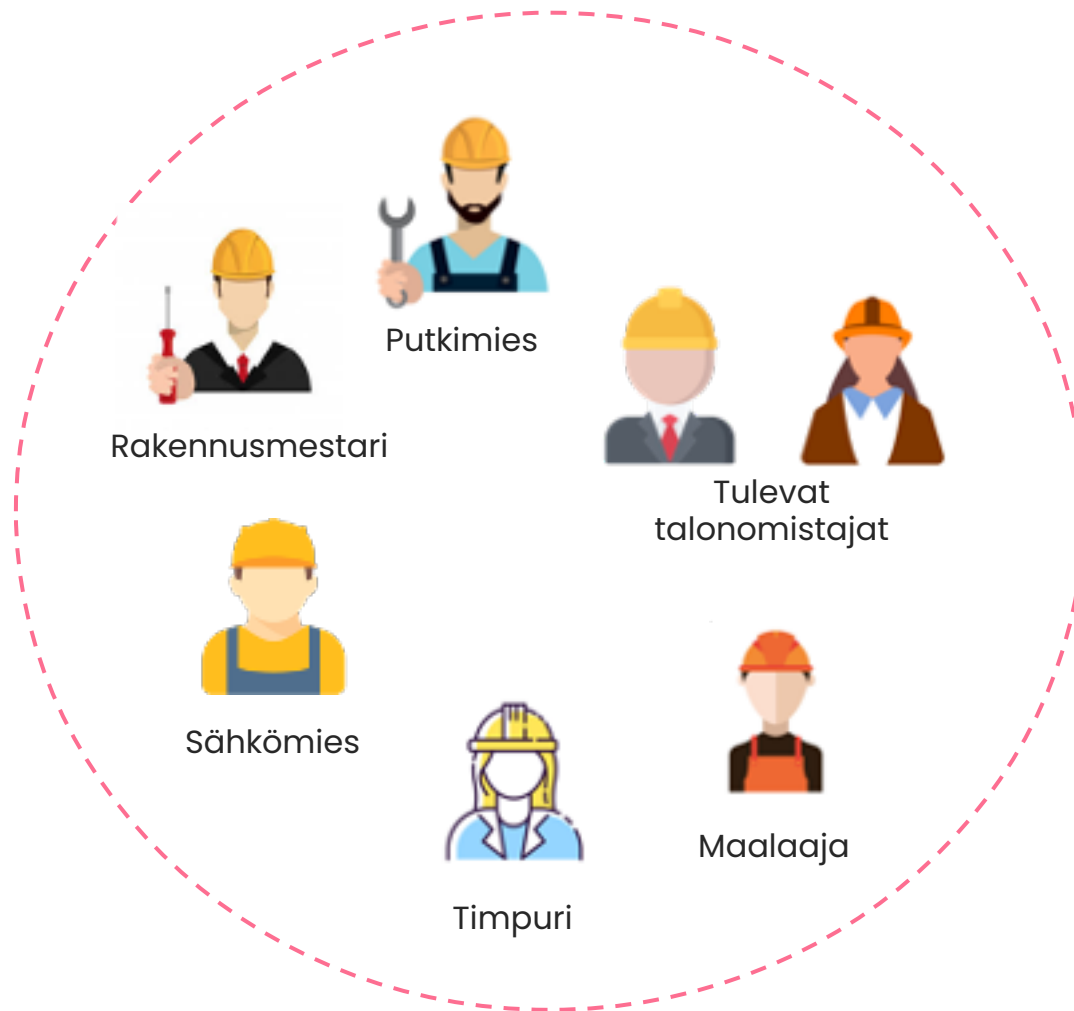


Scrum-tiimi ja sen roolit

Kasa ihmisiä vai tiimi?



Monitaitoinen ja itseään johtava tiimi



Scrum-tiimi



Tuoteomistaja eli
Product Owner



Kehittäjät



Scrum Master

- Tiimi on tyypillisesti maksimissaan 10 henkilöä. Tiimi on itseorganisoituva ja itseään johtava.
- Pieni tiimi on yleensä tehokkaampi kuin iso! Liian pieni ei kuitenkaan saa etua tiimistä (<3)
- Tiimissä on kaikki tarvittavat kyvykkyydet tuotteen backlogin tehtävien tekemiseen ja itsensä johtamiseen.
- Tiimin vastuulla on tuottaa liiketoiminta-arvoa jokaisessa sprintissä.

Roolit: Kehittäjä

Laadun lisääminen tekemisessä noudattamalla valmiin määritelmää



Toisten kehittäjien pitäminen vastuullisina ammattilaisina



Sprintin suunnitelman luominen eli sprintin backlogin määrittäminen



Suunnitelman mukauttaminen joka päivä kohti sprintin tavoitetta



Osaaminen: tiimissä on riittävästi osaamista, että tiimi pystyy muuntamaan backlogin tehtäviä arvoksi

Roolit: Kehittäjä

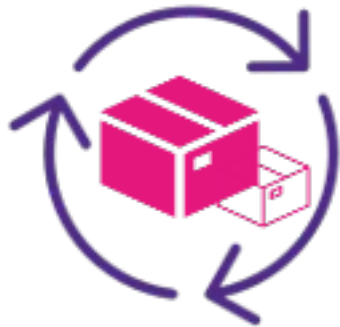


- Tehtävänä on muuttaa tuoteomistajan tilaamia tehtäviä arvoksi, eli tehdä yhdessä tiiminä kompleksisia tehtäviä backlogilta
- **Vastuut**
 - Sprint-suunnitelman luominen eli sprintin backlogin määrittäminen ja sitä kautta sprintin tavoitteen asettaminen ja siihen sitoutuminen
 - Laadun lisääminen tekemisessä noudattamalla valmiin määritelmää (Definition of Done)
 - Suunnitelman mukauttaminen joka päivä kohti sprintin tavoitetta
 - Toisten kehittäjien pitäminen vastuullisina ammattilaisina
- **Osaaminen**
 - Riippuu kehitettävästä tuotteesta tai palvelusta, mutta tiimissä täytyy olla riittävästi osaamista, että tuotteen backlogin tehtäviä saadaan sprintissä muunnettua liiketoiminta-arvoa lisääviksi lopputuotoksiksi
 - Scrumin arvojen mukainen toiminta



Roolit: Tuoteomistaja (Product Owner, PO)

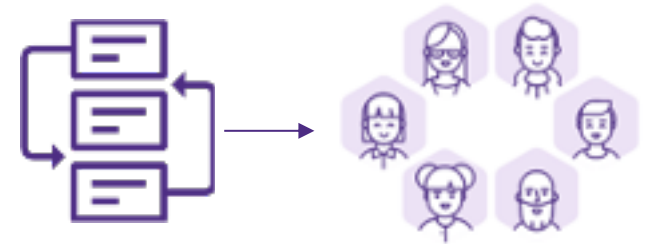
Tuotteen tavoitteen kehittäminen ja sen selkeä kommunikointi



Tuotteen backlogin tehtävien luominen ja tehtävien selkeä kommunikointi



Tuotteen backlogin tehtävien tilaaminen kehittäjiltä



Backlog on läpinäkyvä, kaikkien löydettävissä ja ymmärretty



Roolit: Tuoteomistaja (Product Owner, PO)

Tuotteen
mahdolli-
suuksien
ymmärrys

Sidosryhmä-
verkoston
hallinta

Neuvottelu-
taidot

Liiketoiminta-
ymmärrys



Tuoteomistaja

Päätöksen-
tekokyky

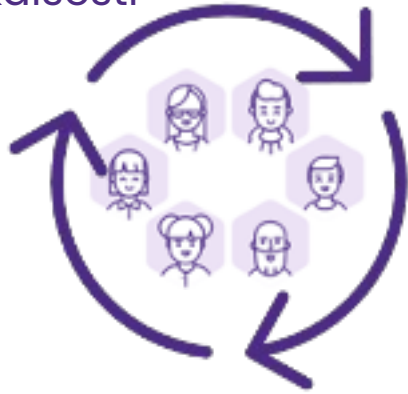
Roolit: Tuoteomistaja (PO)



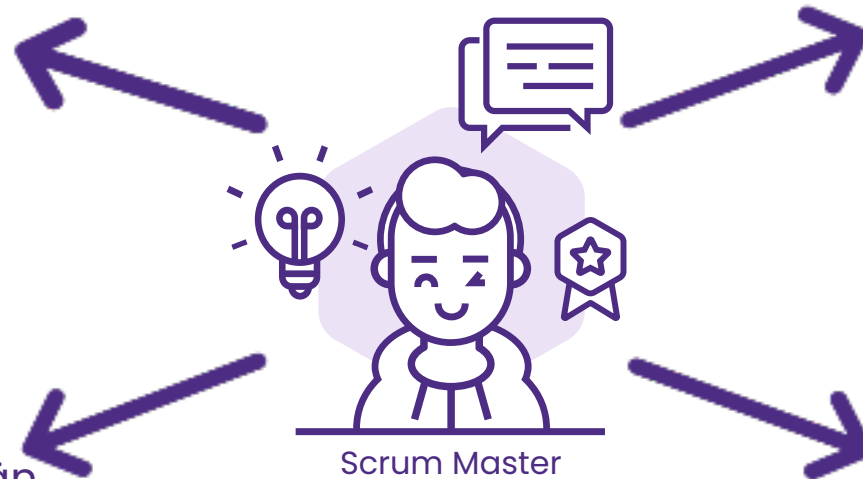
- Tehtävä on saada tiimi tuottamaan maksimaalisesti arvoa tuotteelle
- Voi delegoida tehtäviään tarvittaessa, mutta on silti vastuussa alla mainituista tehtävistä
- On vain **yksi henkilö**, ei komitea
- **Vastuut:** On vastuussa tuotteen backlogin tehokkaasta ylläpidosta, sisältäen
 - Tuotteen tavoitteen kehittäminen ja sen selkeä kommunikointi
 - Tuotteen backlogin tehtävien luominen ja tehtävien selkeä kommunikointi
 - Tuotteen backlogin tehtävien tilaaminen kehittäjiltä
 - Varmistaa, että tuotteen backlog on läpinäkyvä, kaikkien löydettävissä ja ymmärretty
- **Osaaminen**
 - Tarvitsee tuotteen tavoitteeseen liittyen erinomaisen liiketoimintaymmärryksen, ymmärryksen asiakkaan tarpeesta ja pitäisi myös ymmärtää mitä on mahdollista toteuttaa
 - On linkki Scrum-tiimin ja eri sidosryhmien välillä
 - Tekee kaikki päätökset tuotteen backlogiin liittyen
 - Jos sidosryhmät haluavat backlogille muutoksia, heidän täytyy vakuuttaa PO näiden muutosten tarpeellisuudesta
 - Tulee omata erinomaiset neuvottelutaidot
 - Scrumin arvojen mukainen toiminta

Roolit: Scrum Master

Auttaa tiimiä parantamaan toimintaa jatkuvasti Scrumin mukaisesti



Varmistaa, että Scrumin mukaiset tapahtumat pidetään



Scrum Master

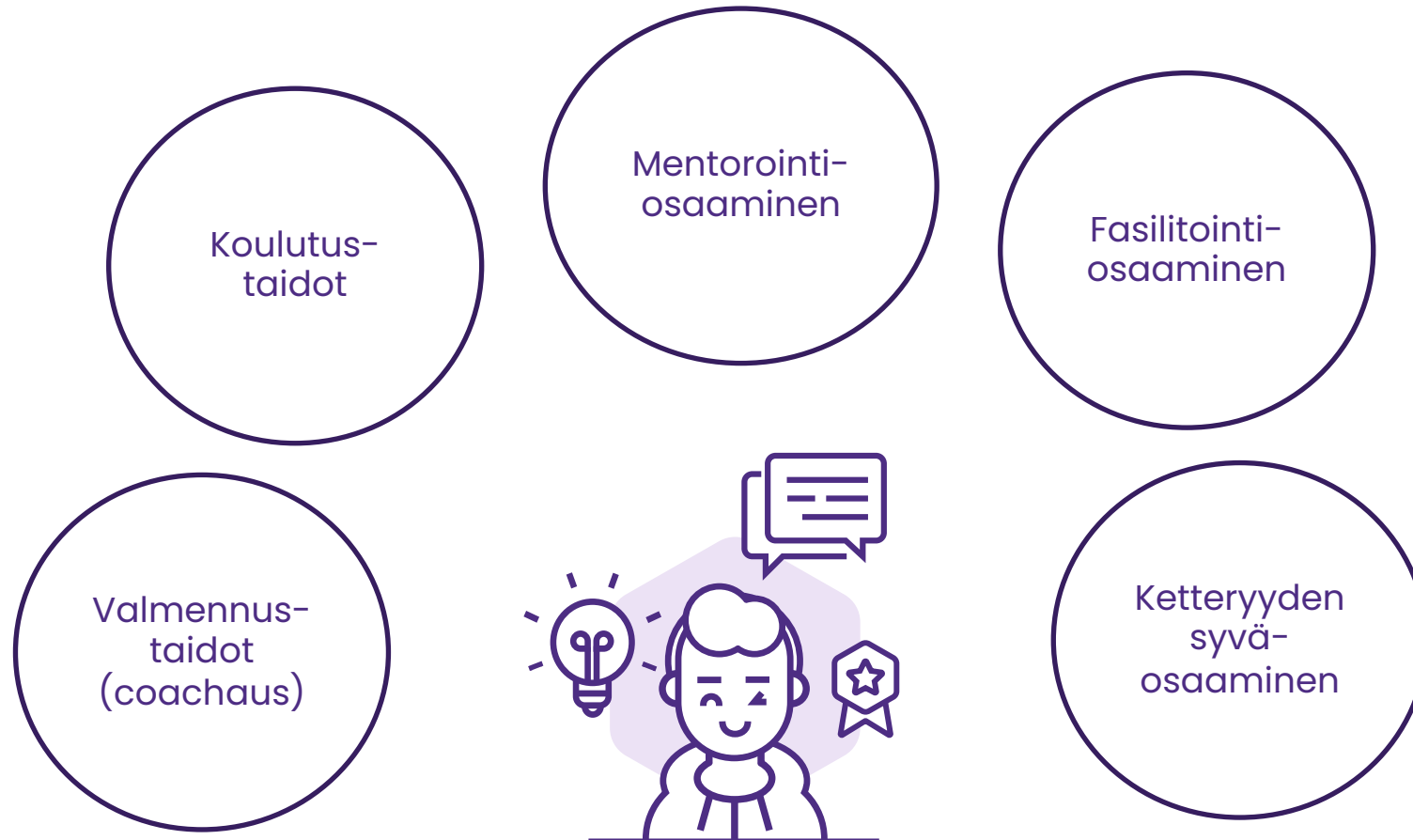
Johtaja, joka palvelee



Opastaa ja coachaa tiimiä Scrumin teoriaan ja käytäntöön



Roolit: Scrum Master



Roolit: Scrum Master



- Johtaja, joka palvelee tiimiä ja laajempaa organisaatiota
- **Vastuut**
 - Scrum-oppaan mukaisen toiminnan aikaansaaminen opastamalla ja coachaamalla teoriaan ja käytäntöön
 - Vastuussa tiimin tehokkuudesta, eli siitä, että Scrum-tiimi parantaa käytänteitään jatkuvasti Scrum-oppaan mukaisesti
- **Osaaminen**
 - Laaja-alainen osaaminen kouluttamisesta, coachauksesta, ketteryyden syvä-osaaja. Sovelluskehitystiimeissä ymmärrys koodaamisesta auttaa.

Roolit: Scrum Master



- **Tiimin palveleminen** – esimerkkejä:

- Coachaa tiimiläisiä itsensä johtamiseen ja monitaitoisuuteen
- Auttaa tiimiä keskittymään tehtäviinsä ja poistaa esteitä tiimin tieltä
- Varmistaa, että kaikki Scrumin mukaiset tapahtumat pidetään, ja tapahtumat ovat positiivisia, tuottavia ja pysyvät sovitussa aikaikkunassa

- **PO:n palveleminen** – esimerkkejä:

- Auttaa PO:ta löytämään parempia tekniikoita tuotteen tavoitteen tehokkaaseen määrittämiseen ja tuotteen backlogin hallintaan
- Auttaa tiimiä ymmärtämään selkeiden ja ytimekkäiden tehtävien tarpeen backlogilla
- Auttaa luomaan empiirisen tuotteen suunnittelu kompleksisessä ympäristössä
- Fasilitoi sidosryhmien yhteistyötä tarvittaessa

- **Organisaation palveleminen** – esimerkkejä:

- Johtaa, kouluttaa ja coachaa organisaatiota Scrumin käyttöönotossa
- Suunnittelee ja neuvoo Scrumin käyttöönotoissa organisaatiossa
- Auttaa henkilökuntaa ja sidosryhmiä ymmärtämään ja hyväksymään empiirinen lähestyminen monimutkaiseen työhön
- Esteiden poistaminen sidosryhmien ja Scrum-tiimin väliltä



Roolit: Faktaa vai fiktiota?



- Scrum Master voi olla myös kehittäjä **FAKTA**
- Tuoteomistaja voi toimia myös Scrum Masterina **JOSKUS?**
- Tiimillä voi olla kolme PO:ta **FIKTIOTA**
- PO voi olla myös kehittäjä **MAHDOLLISTA**
- Scrum Master on tiimin pomo **FIKTIOTA**
- Kehittäjä voi olla useassa Scrum-tiimissä samaan aikaan **FIKTIOTA**
- PO voi ohjata useampaa tiimiä **FAKTA**
- Scrum Master on vain uusi nimike projektipäällikölle **FIKTIOTA**
- Scrum Master voi hanskata useampaa tiimiä **FAKTA**
- Esimies ohjaa kehittäjien työtä **FIKTIOTA**



Harjoitus: Scrum-simulaatio

Harjoitus: Scrum-simulaatio

- Osallistujat muodostavat Scrum-tiimin
 - Kouluttaja on Product Owner
 - PO on jo muodostanut alustavaa product backlogia
- Toteutettavana on markkinointikampanja uudelle lemmikkitarvikekaupalle ja Scrum-tiimit lähtevät suunnittelemaan kampanjaa
- Markkinointikampanja toteutetaan Jamboardilla



Harjoituksen kulku: sprintin suunnittelu ja sprintti

- Suunnitteluun on aikaa 3 minuuttia
 - Sprintin pituus on 7 minuuttia - arvioikaa töiden kokoa, ja miettikää mitä on mahdollista saada aikaan tiiminä yhden sprintin aikana
 - Siirtäkää sprintin backlogin tehtävät oikeaan sarakkeeseen
 - Muodostakaa sprintin tavoite
- Sprintin toteutus 7 minuuttia
 - Tiimi lähtee tekemään suunnitelman mukaisia töitä eli tekemään sprintin backlogilta ensimmäisiä tehtäviä
 - Voitte tehdä markkinointikampanjaa omalle sivullenne Jamboardilla
 - Päivitä myös tehtävien edistymistä scrum boardilla
- Tämän jälkeen kokoonnutaan yhteen tekemään sprintin katselmointi ja retrospektiivi



Harjoitus: Sprintin katselmointi

- Mitä liiketoiminnan tavoitteita piti saada aikaan?
- Mitä saatiin valmiiksi?



Harjoitus: Retro (spektiivi)

- Miltä mittarit näyttävät?
- Missä voitaisiin ensi kerralla parantaa?



Yhteenveto

Kertaus: Moduulin tavoitteet

- Ymmärrät, mitä ketteryys on
- Ymmärrät, mitä Scrum on
- Ymmärrät Scrumin roolit, tapahtumat sekä tuotokset



Mitä voisín ottaa
käyttöön tänään
opitusta itselleni tai
omalle tiimilleni jo
huomenna?

Palveluksessanne!



Raija Harle

Agile Leadership Consultant

040 7472 922

raija.harle@taskmill.fi

<https://www.linkedin.com/in/raijaharle/>

Taskmill Oy



www.taskmill.fi