

Scrum

Scrum je lehký rámec, který pomáhá lidem, týmům a organizacím vytvářet hodnotu prostřednictvím adaptivních řešení komplexních problémů. Je založen na empirismu (rozhodování na základě zkušeností) a štíhlém (lean) myšlení.

Tři pilíře Scrumu

- Transparentnost:** Všichni účastníci musí mít přehled o tom, co se děje a jaká jsou pravidla.
- Kontrola (Inspekce):** Pravidelná kontrola artefaktů a pokroku směrem k cíli.
- Adaptace:** Pokud proces vybočí z mezí, musí dojít k okamžité úpravě.

Role ve Scrumu

Scrum definuje tři specifické zodpovědnosti v rámci tzv. **Scrum týmu**:

- Product Owner (Vlastník produktu):** Maximalizuje hodnotu produktu. Spravuje a prioritizuje *Product Backlog*. Je hlasem zákazníka.
- Scrum Master:** Pomáhá týmu pochopit a aplikovat teorii a pravidla Scrumu. Odstraňuje překážky (blockers).
- Developers (Vývojáři):** Lidé, kteří se zavazují vytvořit jakýkoli aspekt využitelného přírůstku (Increment) v každém Sprintu.

Životní cyklus (Události)

Scrum proces probíhá v cyklech zvaných **Sprinty** (obvykle 1-4 týdny).

- Sprint Planning:** Tým si naplánuje, co bude v následujícím Sprintu dělat.
- Daily Scrum:** Krátká (max. 15 min) denní synchronizace vývojářů.
- Sprint Review:** Prezentace výsledků (přírůstku) zainteresovaným stranám (stakeholders).
- Sprint Retrospective:** Tým řeší, jak zlepšit svou spolupráci a procesy do příštího Sprintu.

Artefakty Scrumu

Artefakt	Závazek (Commitment)	Popis
Product Backlog	Product Goal	Seznam všech funkcí a vylepšení produktu.
Sprint Backlog	Sprint Goal	Úkoly vybrané pro aktuální Sprint.
Increment	Definition of Done	Konkrétní funkční část produktu vytvořená během Sprintu.

Výhody a nevýhody

- **(+) Flexibilita:** Možnost rychle reagovat na změny trhu nebo zpětnou vazbu.
- **(+) Průběžné dodávání:** Zákazník dostává funkční software každých pár týdnů.
- **(-) Náročnost na tým:** Vyžaduje vysokou míru disciplíny a vzájemné důvěry.
- **(-) Riziko „Scope Creep“:** Bez dobrého Product Ownera může projekt nekontrolovaně bobtnat.

Zajímavost: Název „Scrum“ pochází z ragby, kde označuje mlýn, v němž se tým snaží společnými silami získat míč a posunout se vpřed.

Související: [Agile](#), [Kanban](#), [Jira](#)

From:
<https://serviceit.cz/> - **IT ENCYKLOPEDIE**

Permanent link:
<https://serviceit.cz/doku.php?id=scrum>

Last update: **2025/12/31 18:05**

