StratejiCo.

Scrum Nedir? Scrum Master Ne Yapar?

Yazar: Gökçe Osmanoğlu
İletişim: email

22 Mayıs 2019

> 1918 yılında Nobel Fizik Ödülü'nü kazanan Max Planck, kuantum mekaniği üzerine ders vermek üzere birçok üniversiteden teklif alır. Her gittiği üniversitede aynı konuyu aynı içerikle sunar. Ders verdiği her yere onunla birlikte giden şoförü bir gün rolleri değiştirmeyi ve dersi anlatmayı teklif eder. Ne de olsa Planck her yerde aynı konuyu anlatıyordu, şoförü artık ezberlemişti. Şoför, gerçekten de Planck'ın sunumunu yapar, ama ardından yöneltilen bir soruyu yanıtlayamaz. Max Planck bilgisi - şoför bilgisi ayrımı da bu hikayeden ortaya çıkar. Yüzeysel bilgiler içselleştirildiğinde Max Planck bilgisine dönüşür [1].

Bu yazımızda da çalışmayı üretken ve eğlenceli hale getiren **[Scrum]** yapısının ne olduğunu ve bu çerçevede **Scrum Master'a** düşen görevleri anlatacağız. Böylelikle hepimiz bir şoför olmaktan çıkıp birer Max Planck haline gelebilir, bilgilerimizi uygulayacak düzeye ulaşabiliriz.

[Scrum]'ın Tarihçesi

Agile, yani Çevik, yaklaşımını benimseyen herkes eminiz ki **[Scrum]** kelimesini daha önce duymuştur. **[Scrum]** ilk kez karşımıza, 1986 yılında Hirotaka Takeuchi ve Ikujiro Nonaka'nın yazdığı 'The New New Product Development Game' başlıklı makalede çıkıyor. Hızla değişen dünyada çok disiplinli takımların esnek ve eş zamanlı çalışmasıyla ürün geliştirmenin kuralları değişiyordu, Takeuchi ve Nonaka değişen kurallara uygun çalışma biçimini '**[Scrum]**' olarak adlandırdı. Ardından 2001 yılında yayınlanan Agile Manifesto ile Jeff Sutherland ve Ken Schwaber Çevik yaklaşımı tanımlanıyor ve Scrum'ı bu yaklaşımın bir parçası olarak betimliyorlar.

[Scrum]'ın Özellikleri

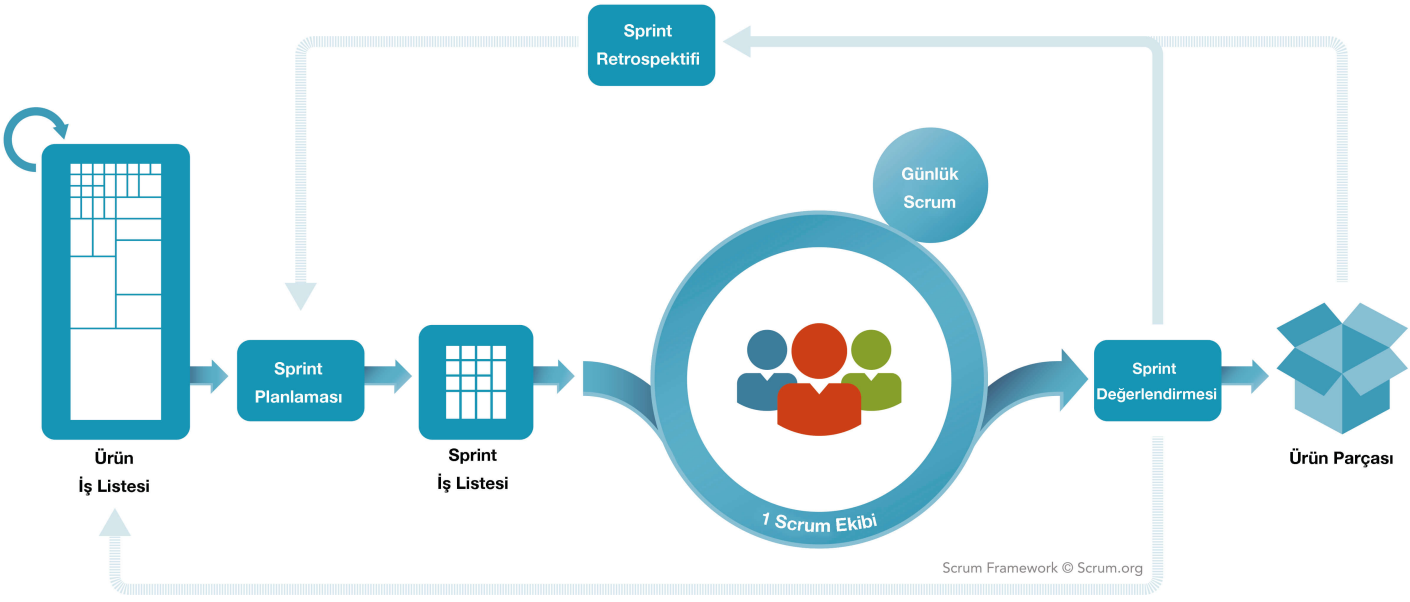
En kısa ve basit tanımıyla; **[Scrum]**, karmaşık ürünleri geliştirmek, müşteriye sunmak ve ürünlerin devamlılığını sağlamak için oluşturulan yapıya denir [2]. Bu tanımla kafanızda ne oluştu? Birçok yapıya benziyor, değil mi? **[Scrum]**'ı diğer yapılardan ayıran en büyük özelliği az kişiden oluşan, değişimlere karşı esnek ekibi ve deneyerek öğrenme kültürüdür.

Peki bu kültür nasıl sağlanıyor?

İşe, büyük bir amacı küçük parçalara ayırmakla başlıyoruz. Genellikle iki haftalık aşamalara - bunlara Sprint diyoruz - ayrılan geliştirme süreci içerisinde [Scrum] ekibi, her Sprint sonunda ürünün/projenin bir parçasını tamamlıyor. Projenin hangi kısmının tamamlanacağını ise Sprint başlamadan belirliyoruz, Sprintler ardı ardına birbirini kovalıyor. Burada dikkat, bir Sprint bir aydan uzun olamaz.

[Scrum] ekibimiz, Sprintleri önceden belirlenen aralıklarla yaparken takım içerisindeki geliştirme takımı - hedeflerin peşinde koşanlar, görevleri gerçekleştirecekler - günlük Sprintler düzenleyebilirler. Tüm ekip bir Sprint hedefi peşinde koşarken geliştirme takımı günlük hedefler belirleyerek bu hedefleri gerçekleştirmeye çalışıyor. Ama hepimiz, Sprint başında belirlediğimiz hedefi söz verdiğimiz sürede tamamlamaya çalışıyoruz.

Aşağıdaki infografik, [Scrum] yapısını ekip içerisindeki rolleri tanımlamadan oldukça güzel yansıtıyor. Projenin/ürünün ana amacı ve bu amacı gerçekleştirmek için yapılması gereken her şeyi Ürün İş Listesi'nde tutuyoruz. Her bir Sprint için ise göreceli olarak daha küçük, ama öncelikli bir amaç ve tamamlanması gereken işleri belirliyoruz. Bu işleri Sprint İş Listesi'nde tutuyoruz. Unutmayalım, bu işleri hepimizin ortak anlaştığı sürede tamamlayacağız. Her Sprint koşusunun sonunda ekip olarak toplanıyoruz, hangi adımların tamamlandığına - hangilerinin 'Bitti (Done)' işaretlenebileceğine - karar veriyoruz. Bitti olarak işaretlenenler 'Ürün Parçası' olarak da adlandırılıyor. Bu değerlendirme sırasında, aynı zamanda, Sprint süresince nelerin iyi gidip gitmediğini tartışıyoruz. Bir sonraki Sprint'te nelerin yapılabileceği de bu değerlendirmenin konusu olabilir. Değerlendirme sonucunda Ürün İş Listesi'ni güncelliyoruz. Bir sonraki Sprint'e hazır hale getiriyoruz.



Scrum.org

Değerlendirmeyle eş zamanlı veya değerlendirmeden sonra gerçekleşebilecek bir diğer adım da Sprint Retrospektifi. Değerlendirme aşamasında yapılan işin kalitesini gözden geçirdik. Retrospektif aşamasında ise süreç ve insanlar arasındaki

ilişkilerde iyi yanlar ve muhtemel geliştirme alanlarını belirliyoruz. Ekibin uyumlu bir şekilde çalışması bizim için önemli. Amaç; iş yapış tarzını iyileştirmek, gün sonunda ortaya çıkan işin kalitesini artırmak.

Kesin sınırlarla çizilmemiş olsa da Scrum yapısı yukarıda anlattığımız gibi bir akış izliyor. Bu yapının işleyebilmesi; görevleri yerine getirebilecek, kendi kendini yönetebilen ve inisiyatif alabilen bir ekibe bağlı.

Scrum Ekibi kimdir?

[Scrum] ekibini Ürün Sahibi (Product Owner), **[Scrum Master]** ve Geliştiriciler oluşturuyor.

Ürün Sahibi (Product Owner): Adından da anlaşılacağı üzere ürünün veya projenin fikir sahibidir. Ürün İş Listesini belirleyen ve bu listede yer alan işlerin ekibin diğer üyeleri tarafından anlaşılmasını sağlayan kişidir. Aynı zamanda karar verme yetkisine ve maddi kaynağa da sahiptir.

Geliştiriciler: Her Sprint koşusunun başında karar verilen işleri yapmakla sorumlu, sorumlulukları çerçevesinde önceliklerini kendi belirleyen ve görevleri tamamlamak için gerekli yetkinliklere sahip kişilerdir.

Scrum Master: Ekip içerisinde herkesin Scrum'ı anladığından ve prensiplerini takip ettiğinden emin olan kişiye Scrum Master deniyor. 'Hizmetkar liderlik' dediğimiz kavramın vücut bulmuş hali de diyebiliriz. Ekip içerisinde kolaylaştırıcı rolünü üstlenir.

Kararları Ürün Sahibi alıyor ve işi de Geliştiriciler yapıyorsa, **[Scrum Master]** bu denklemin neresinde?

Adından da anlaşılacağı üzere, **[Scrum Master]**; Scrum yapısında uzmanlaşmış ve ekibe koçluk yapabilecek kişidir. Ekip içerisinde işlerin şeffaf bir şekilde yürütülmesini, bireyler arasındaki koordinasyonu sağlar.

Ürün Sahibi'ne; İş Listesini doğru yönetme, ekibin hedeflerle hizalı olduğundan emin olma ve gerektiği noktalarda Scrum etkinliklerini yönetmede yardımcı olur. Geliştiricilere; kendilerini yönetme ve daha Çevik hale gelmelerinde, önlerine çıkan engelleri aşmalarında ve katma değerli ürünler yaratmalarında eşlik eder. Kurumda ise; Scrum yapısının benimsemesinde liderlik görevini üstlenir, Scrum takımlarının üretkenliğini artırmada kolaylaştırıcı rolünü oynar.

> **[Scrum]**, yapısı gereği 'deneyerek öğrenme'yi teşvik eder. İçinde bulunduğumuz karmaşık dünyaya cevap verebilecek en güzel iş yapış biçimlerinden biridir. Uygulaması zor, ama keyifli. Kurum içerisinde **[Scrum]** uygulamalarına başlayacaksanız mutlaka ekip içerisinde Çevik yaklaşıma hakim biri olduğundan emin olun. Yoksa da konuda uzman bir danışmandan yardım almanızı öneririz.

[1] Dobelli, R. The Art of Thinking Clearly

[2] The Scrum Guide

Soru ve Yorumlar Makale hakkındaki soru ve görüşlerinizi duymaktan memnuniyet duyacağız. info@stratejico.com adresinden bize ulaşabilirsiniz.

Hakkımızda StratejiCo. 1987 yılından beri uluslararası firmalara ve kamu kurumlarına araştırma, analiz, stratejik yönlendirme, itibar yönetimi, kriz yönetimi, kurumsal değerler ve ilişkiler, organizasyonel dönüşüm ve çevik yapı yönetimi, çalışan ve sendika ilişkileri, hükümetle ilişkiler ve topluluk bağlılığı ve katılımı alanlarında hizmet sunan iletişim ve ilişki yönetimi konularında uzmanlaşmış bağımsız bir stratejik danışmanlık firmasıdır.