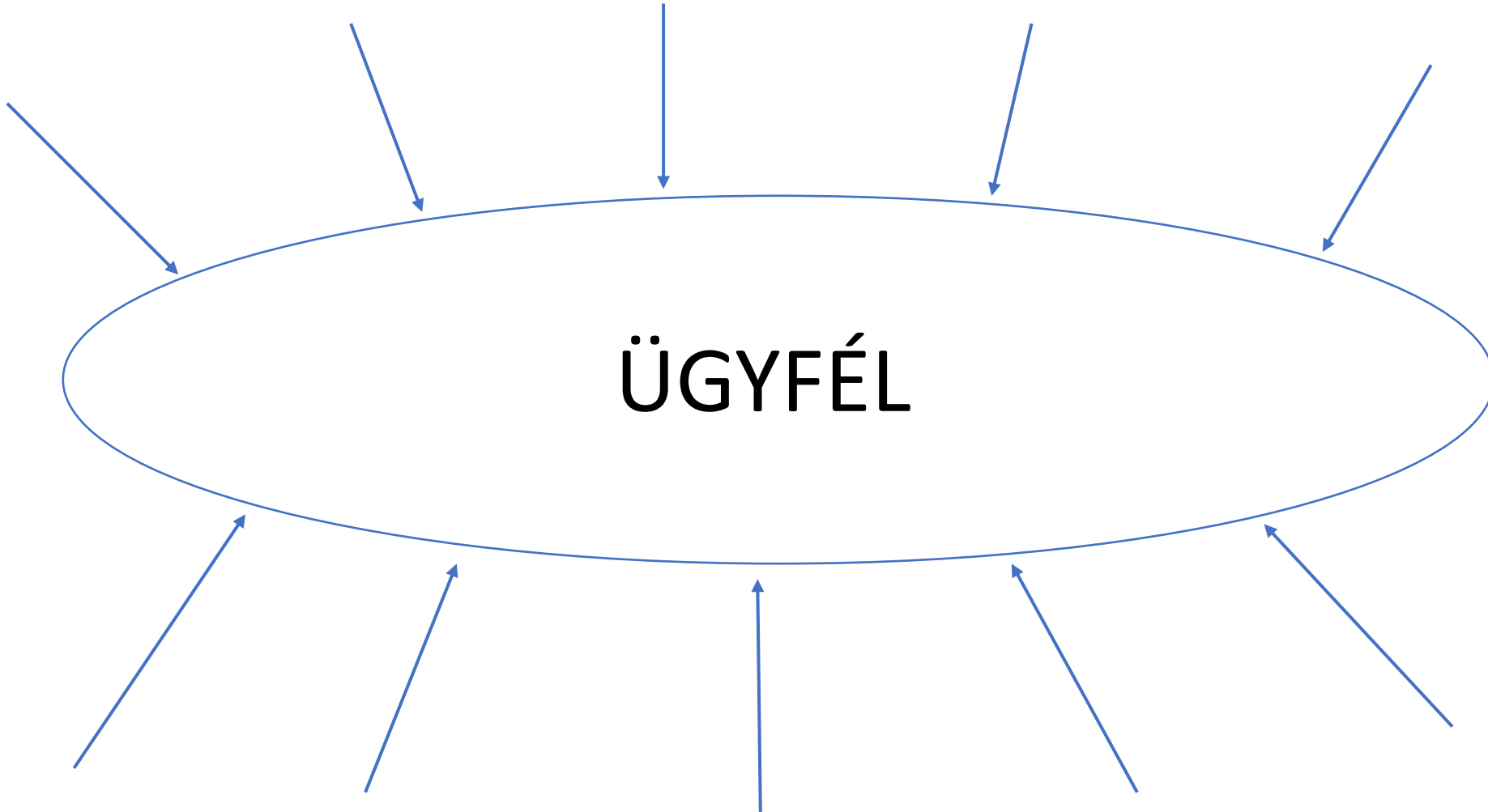


# Scrum master kurzus

# ÜGYFÉLKÖZPONTÚSÁG (*Customer centricity*)



# A kurzus moduljai

1. Agilis alapok

2. Agilis termékfejlesztés elmélete

## **3. Agilis keretrendszerek**

4. Scrum – a legelterjedtebb agilis keretrendszer

5. Scrum elemei

6. A Scrum Master szerep bővebben

7. Agilis működést támogató eszközök

8. Mitől lesz valaki jó Scrum Master?

# The Agile Landscape v10

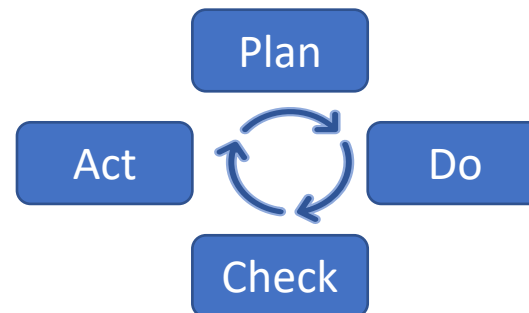
Developed by Christopher Webb



# Lean

- Szervezési, irányítási módszer – termék, szolgáltatás minél gazdaságosabb előállítása
- Fókuszban a „vevő”!
- Filozófiájának alapja : Toyota Motor Corporation (TPS – Toyota Production System, vagy Thinking People System)
- Lean filozófia alapelvei:
  - Az ember tisztelete
  - Veszteségek megszüntetés (vagy legalább minimalizálása)

改善



# Lean

## 5 lépés lean rendszer kialakításához

- Meg kell határozni, mi a vevő számára a hozzáadott érték (value)
- Ki kell alakítani azt a folyamatot, amely a vevő számára az értéket előállítja (value stream)
- Ezt a folyamatot úgy kell üzemeltetni, hogy az anyagok, alkatrészek, információk akadálytalanul áramolhassanak (flow)
- Az így kialakított folyamatokkal csak azt, akkor és olyan mennyiségben kell előállítani, ahogy, amikor és amilyen mennyiségben a folyamat ügyfele igényli (pull)
- Az így felépített rendszert folyamatosan fejleszteni, tökéletesíteni kell (kaizen/perfection)

# Lean

## Veszteségtípusok

- MURI - túlterhelés
- MURA - kiegyensúlyozatlanság
- MUDA
  - 8(+1) veszteségtípus
    - Túltermelés
    - Készletezés
    - Várakozás
    - Felesleges mozgás
    - Nem ergonomikus munkavégzés
    - Felesleges tevékenység
    - Rossz kommunikáció
    - Hibás termék, utómunka
    - Kihasználatlan emberi kreativitás

# Kanban

- Fókuszban a FOLYAMAT
- Pull-rendszer
- Lean módszer, csoportok munkájának menedzselésére/fejlesztésére
- 1947 (Japán, Toyota) – Taiichi Ohno
- Kanban táblák, minimum 3 fázis:
  - ToDo
  - InProgress
  - Done



# Scrum

- Keretrendszer !
- 1990-es években Jeff Sutherland és Ken Schwaber dolgozták ki
- 2020 novemberében adták ki a legújabb leírását (Scrum Guide - <https://scrumguides.org/>)
- Fókuszban a CSAPAT
- Amiket leír („Rules of the game”):
  - Pillérek (*3 pillars of Empiricism*)
  - Értékek (*5 values of Scrum*)
  - Események (*Events*)
  - Szerepkörök (*Roles*)
  - Építőelemek (*Artifacts*)



# Skálázott rendszerek

- Egy „terméken” több csapat/nagyobb szervezet dolgozik
- Minden csapat önállóan is képes előállítani termékrészletet
- Nagyvállalati környezetben, nagy komplexitású termékeknél/érték-folyamoknál (value stream) használható
- Szervezeti átalakítás (vagy legalább újragondolás) elengedhetetlen



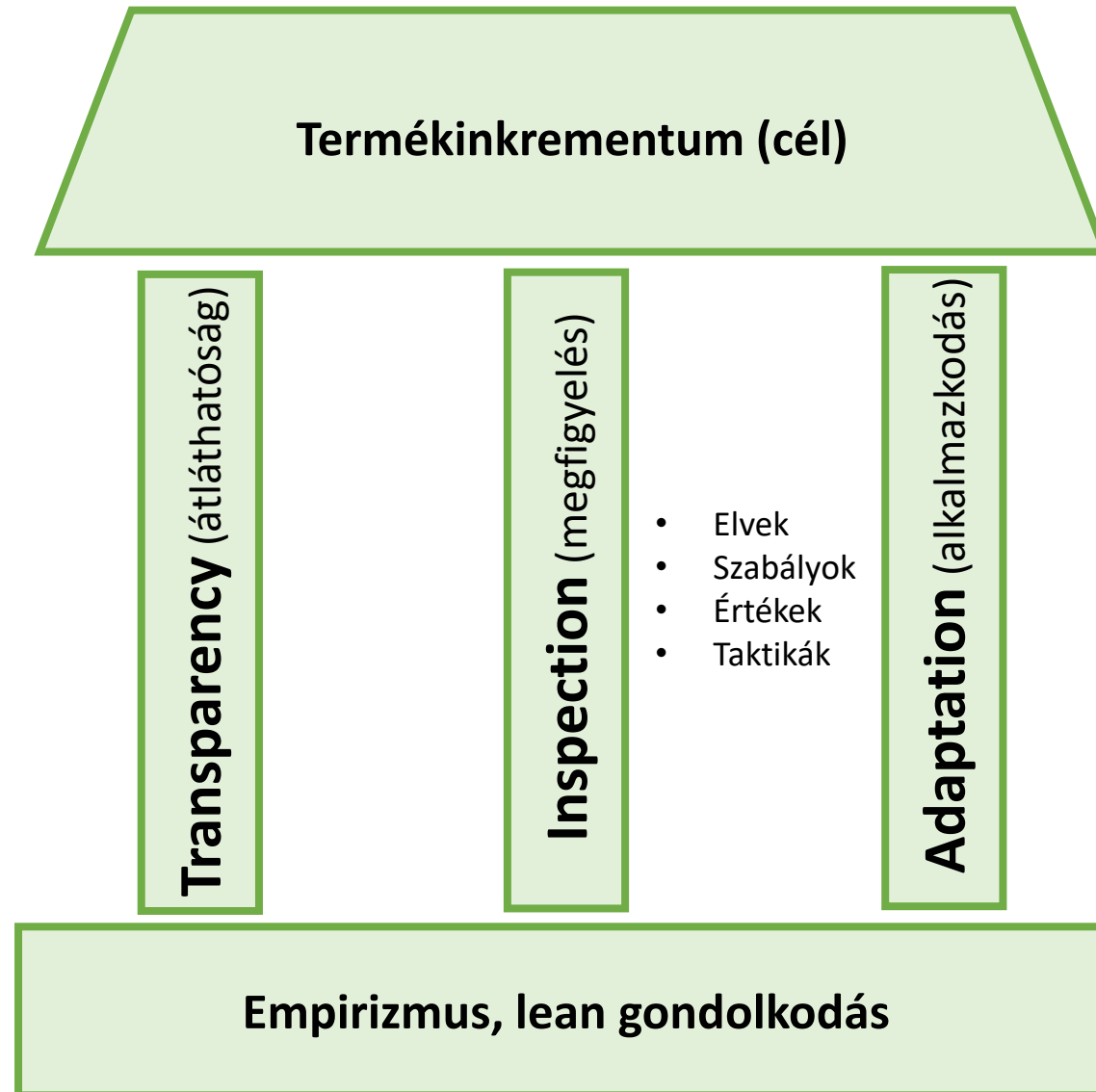
# A kurzus moduljai

1. Agilis alapok
2. Agilis termékfejlesztés elmélete
3. Agilis keretrendszerek
- 4. Scrum – a legelterjedtebb agilis keretrendszer**
5. Scrum elemei
6. A Scrum Master szerep bővebben
7. Agilis működést támogató eszközök
8. Mitől lesz valaki jó Scrum Master?

# A Scrum története

- 1986 - Takeuchi Hirotaka és Ikuozsiri Nonaka leírnak egy módszert, ami nagyban felgyorsítja és rugalmasabbá teszi új termékek fejlesztését
- Hagyományos módszer – váltófutás → új módszer – rugby/futball
- 1991-ben hivatkozik rá először Scrum-ként DeGrace és Stahl
- 1995-ban Austin OOPSLA'95 – itt mutatta be Ken Schwaber és Jeff Sutherland
- 2001-ben Ken Schwaber és Mike Beedle könyve: *Agile Software Development with SCRUM*

# A Scrum pillérei



# Scrum értékek

- Fókusz
- Nyitottság
- Tisztelet
- Elkötelezettség
- Bátorság

