

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

Scrumguiden

Den definitiva guiden till Scrum: Spelets regler

November 2020

Syftet med Scrumguiden

Vi utvecklade Scrum tidigt på 1990-talet. Den första versionen av Scrumguiden skrevs 2010 för att hjälpa människor över hela världen att förstå Scrum. Guiden har sedan dess utvecklats i mindre, funktionella uppdateringar. Tillsammans står vi bakom den.

Scrumguiden innehåller definitionen av Scrum. Varje delelement av ramverket tjänar ett specifikt syfte som är grundläggande nödvändigt i det övergripande värdet och resultaten som skapas vid användning av Scrum. Ändringar i dess kärna eller idéer, utelämnandet eller avvikelser från Scrums regler leder till att problem döljs och begränsar nyttan med Scrum samt riskerar potentiellt att göra det meningslöst.

Vi följer den ökande användningen av Scrum i en ständigt växande komplex värld. Vi känner ödmjukhet inför att Scrum appliceras inom många olika domäner med stor inneboende komplexitet, bortom mjukvaruutveckling där Scrum har sina rötter. Allt eftersom Scrums användande sprids, utför utvecklare, forskare, analytiker, vetenskapsmän och andra specialister arbetet. Vi använder uttrycket "utvecklare" i Scrum, inte för att exkludera, utan för att förenkla. Har du nytta av Scrum, betrakta dig som inkluderad.

Mönster, processer och insikter som upptäcks under användandet av Scrum och som passar in i det Scrumramverk som beskrivs i det här dokumentet kan användas, tillämpas och utvecklas. Definitionen av dessa upptäckter ligger utanför syftet för Scrumguiden eftersom de är kontextkänsliga och kan skilja sig kraftigt åt mellan användningsområden. Användningen av sådana tekniker inom Scrumramverket beskrivs annanstans.

Ken Schwaber & Jeff Sutherland November 2020

© 2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland

This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide, you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution Share-Alike license of Creative Commons.

Syftet med Scrumguiden	1
Definitionen av Scrum	3
Teorin i Scrum.....	3
Transparens.....	3
Granskning	4
Anpassning	4
Värderingar i Scrum.....	4
Scrumteamet	4
Utvecklare	5
Produktägaren.....	5
Scrum Master	6
Scrumaktiviteter	7
Sprinten.....	7
Sprintplanering.....	8
Dagligt Scrummöte.....	9
Sprintgranskning	9
Sprintretrospektiv	9
Scrumartefakter.....	10
Produktbacklogg.....	10
Sprintbacklogg.....	11
Inkrementet	11
Slutnotering.....	13
Tack.....	13
Personer	13
Historia	13
Översättning.....	13
Ändringar mellan 2017 och 2020 års Scrumguider	13
Ett mindre normativt språk	13
Ett Team, fokuserade på En produkt.....	14
Införandet av Produktmål	14
En hemvist för Sprintmålet, Definitionen av Klar, och Produktmålet	14
Självledande istället för Självorganiserande	14
Sprintplaneringens tre frågor.....	14
En förenkling av språket för en bredare publik.....	14

Definitionen av Scrum

Scrum är ett lättviktigt ramverk som hjälper människor, team och organisationer att generera värde genom anpassade lösningar för komplexa problem.

I korthet, Scrum kräver en Scrum Master för att främja en miljö där:

1. En Produktägare ordnar arbetet för ett komplext problem i en Produktbacklogg
2. Scrumteamet omvandlar ett urval av arbetet till ett inkrement av värde under en sprint
3. Scrumteamet och dess intressenter granskar resultatet och anpassar sig inför nästa sprint
4. *Repetera*

Scrum är enkelt. Prova det som det är och avgör om filosofin, teorin och strukturen hjälper till för att nå mål och skapa värde. Scrumramverket är avsiktligt inte komplett, utan definierar endast de delar som krävs för att implementera Scrumteorin. Scrum bygger på den kollektiva intelligensen hos människorna som använder det. Snarare än att ge människor detaljerade instruktioner, guidar reglerna i Scrum deras relationer och interaktioner.

Olika processer, tekniker och metoder kan användas inom ramverket. Scrum kan inkludera befintliga praktiker eller ersätta dem. Scrum synliggör effektiviteten av nuvarande ledarskap, miljö och arbetssätt, så att förbättringar kan göras.

Teorin i Scrum

Scrum grundar sig på empirisk processtyrning och tankegodset i *lean*. Empirismen beskriver hur kunskap kommer av erfarenhet och av beslutsfattande som baseras på det som är känt. Lean reducerar slöseri och fokuserar på det väsentliga.

Scrum använder ett iterativt, inkrementellt sätt för att optimera förutsägbarheten och hantera riskerna. Scrum tar människor i anspråk som kollektivt besitter samtliga erforderliga kunskaper och expertis för att utföra arbetet och dela eller tillägna sig nödvändiga kunskaper efter behov.

Scrum kombinerar fyra formella tillfällen för granskning och anpassning, vilka tillsammans utgör Sprintaktiviteten (Sprinten). Dessa händelser fungerar, för de vilar på Scrums empiriska pelare; transparens, granskning och anpassning.

Transparens

Den framväxande processen och arbetet måste vara synliga för de som arbetar och för dem som tar del av resultaten. Med Scrum baseras viktiga beslut på det uppfattade tillståndet av de tre formella artefakterna. Artefakter med låg transparens kan leda till beslut som minskar värde och ökar risk.

Transparens möjliggör granskning. Granskning utan transparens är missledande och meningslöst.

Granskning

Scrum artefakter och framstegen mot de överenskomna målen måste regelbundet noga granskas för att upptäcka potentiellt oönskade avvikelser eller problem. För att underlätta granskning, tillhandahåller Scrum fem aktiviteter som utförs med regelbunden frekvens.

Granskning möjliggör anpassning. Granskning utan anpassning är meningslös. Aktiviteterna i Scrum är utformade för att uppmäna till förändring.

Anpassning

Om någon aspekt av en process avviker utanför tillåtna gränser eller om den resulterande produkten inte kan godkännas, måste den tillämpade processen eller det producerade materialet anpassas. Denna anpassning måste utföras skyndsamt för att minimera fortsatta avvikelser.

Anpassning blir svårare när de inblandade människorna inte har befogenheter eller är självledande. Ett Scrumteam förväntas anpassa sig när ny kunskap uppkommer vid en granskning.

Värderingar i Scrum

Framgångsrikt utövande av Scrum ökar med efterlevande av fem värden:

Engagemang, fokus, öppenhet, respekt, och mod

Scrumteamet åtar sig att uppnå dess mål och att stödja varandra. Dess primära fokus ligger på arbetet i sprinten och att uppnå bästa möjliga utfall mot målet. Scrumteamet och dess intressenter är öppna med arbetet och dess utmaningar. Scrumteamets medlemmar respekterar varandra som kunniga, oberoende människor, har tillit och respekteras som sådan av sina kollegor. Scrumteamets medlemmar har modet att göra det rätta, samt räds inte svåra problemställningar.

Dessa värden ger Scrumteamet en riktning för dess arbete, handlingar och beteende. Besluten som fattas, steg som tas, och på det sätt Scrum används skall förstärka dessa värden, inte förminska eller underminera dem. Scrumteamets medlemmar lär sig och använder sig av dessa värden närhelst de arbetar med Scrum's aktiviteter och artefakter. När dessa värden efterlevs av Scrumteamet och de människor de arbetar med, byggs förtroende i enlighet med Scrum's empiriska pelare bestående av transparens, granskning och anpassning.

Scrumteamet

Den fundamentala enheten i Scrum är ett litet team, ett Scrumteam. Scrumteamet består av en Scrum Master, en Produktägare och Utvecklare. Inom ett Scrumteam finns det inga undergrupperingar eller

inneboende hierarkier. Det är en sammanhållen enhet av yrkesmänniskor fokuserade på ett gemensamt mål: Produktmålet.

Scrumteam är tvärfunktionella, vilket betyder att de har all kunskap som behövs för att skapa värde i varje sprint. De är dessutom självledande, med mandat att inom gruppen fatta beslut om vem som gör vad, när och på vilket sätt.

Scrumteamet är litet nog för att vara lätttröligt, men stort nog för att utföra betydande arbete inom en Sprint. Typiskt 10 personer eller färre. Generellt har vi sett att mindre team har bättre intern kommunikation och är mera produktiva. Om Scrumteamen blir för stora, bör de övervägas att omorganiseras i fler sammanhängande team, samtliga fokuserade på samma produkt. Därför skall de dela samma Produktmål, Produktbacklogg och Produktägare.

Scrumteamet är ansvarigt för alla produktrelaterade aktiviteter; från samarbetet med intressenter, verifikation, underhåll och handhavande till experiment, forskning och utveckling samt annat arbete som kan vara nödvändigt. De är strukturerade och har organisationens förtroende att leda sitt eget arbete. Att arbeta i sprintar i ett uthålligt tempo förbättrar Scrumteamets fokus och följdriktighet.

Hela Scrumteamet är ansvarigt att skapa ett värdefullt, användbart inkrement varje sprint. Scrum definierar tre specifika ansvar i Scrumteamet: Utvecklare, Produktägare och Scrum Master.

Utvecklare

Utvecklare är medlemmarna i Scrumteamet som engagerat medverkar till att skapa ett användbart inkrement i varje sprint.

De specifika kompetenserna Utvecklarna kräver är ofta brett och varierar med arbetets art. Dock är Utvecklarna alltid ansvariga för:

- Framtagande av en Sprintplan, Sprintens Backlogg
- Säkerställa kvaliteten, genom att hålla fast vid en Definition av Klar
- Anpassa planen varje dag mot Sprintmålet, samt
- Ansvarshållande inom gruppens medlemmar som yrkespersoner

Produktägaren

Produktägaren ansvarar för att maximera värdet av produkten som resultatet av utvecklingsteamets arbete. Hur detta går till kan variera mycket mellan organisationer, Scrumteam och individer.

Produktägaren är även ansvarig för en effektiv hantering av Produktbackloggen, vilket inkluderar:

- Ta fram och tydligt kommunicera Produktmålet
- Skapa och tydligt kommunicera Produktbackloggens ingående poster

- Rangordna posterna i Produktbackloggen, samt
- Tillse att Produktbackloggen är transparent, synliggjord och förstådd

Produktägaren kan själv utföra arbetet ovan eller delegera till andra, men Produktägaren bär det fulla ansvaret.

För att Produktägaren ska lyckas måste hela organisationen respektera deras beslut. Dessa beslut är synliggjorda i innehållet och i vilken ordning de står i Produktbackloggen, samt vid genomgången av ganskningsbara inkrement vid Sprintgranskningen.

Produktägaren är en person, inte en kommitté. Produktägaren kan representera flertalet intressenters behov i Produktbackloggen. De som vill ändra i Produktbackloggen behöver övertyga Produktägaren att göra det.

Scrum Master

Scrum Mastern är ansvarig för etableringen av Scrum så som det är definierat i Scrumguiden. Detta görs genom att hjälpa samtliga att förstå både Scrums teori och det praktiska utövandet, inom såväl Scrumteamet som organisationen.

Scrum Mastern är ansvarig för Scrumteamets effektivitet. Detta sker genom att möjliggöra för Scrumteamet att inom ramverket för Scrum förbättra sitt arbetssätt.

Scrum Mastern är en naturlig ledare som tjänar Scrumteamet och den större organisationen.

Scrum Mastern betjänar Scrumteamet på flera sätt, t ex genom att:

- Coachar Scrumteamets medlemmar i självledarskap och tvärfunktionalitet
- Hjälper Scrumteamet fokusera på att skapa inkrement med högt värde och som uppfyller Definitionen av Klar
- Tar bort hinder som är i vägen för Scrumteamets arbete, samt att
- Säkerställer att alla Scrumaktiviteter utförs, är positivt bidragande, produktiva och hålls inom fastställd tidsram

Scrum Mastern betjänar Produktägaren på flera sätt, t ex genom att:

- Hjälper till att hitta tekniker för en effektiv definition av Produktmålet och hantering av Produktbackloggen
- Hjälper Scrumteamet förstå behovet av tydliga och klara poster i Produktbackloggen
- Hjälper till att fastställa empiristisk produktplanering i en komplex miljö, samt
- Faciliterar intressenternas samarbete på begäran eller vid behov

Scrum Mastern tjänar organisationen på flera sätt, t ex genom att:

- Leder, utbildar och coachar organisationen att anta Scrums arbetssätt
- Planerar och assisterar införandet av Scrum i organisationen
- Hjälper medarbetare och intressenter att förstå och agera på ett empirisk sätt för komplext arbete, samt
- Tar bort hinder mellan intressenter och Scrumteam

Scrumaktiviteter

Sprinten är en behållare för samtliga aktiviteter. Varje aktivitet i Scrum är ett formellt tillfälle att granska och anpassa Scrumartefakter. Dessa aktiviteter är specifikt utformade för nödvändig transparens. Brister man i genomförandet av föreskrivna aktiviteter, förlorar man tillfällena att granska och anpassa. Aktiviteterna används inom Scrum för att skapa regelbundenhet och minimera övriga möten. För att bästa resultat och för att minska komplexiteten är aktiviteterna på samma tid och plats.

Sprinten

Hjärtat i Scrum är en Sprint, där idéer omsätts till värde.

Sprinten är en tidsbegränsad aktivitet satt till en månad eller mindre för att skapa regelbundenhet. En ny sprint startar direkt efter att föregående sprint avslutats.

Allt arbete som krävs för att uppnå Produktmålet, inklusive Sprintplanering, dagliga Scrummöten, Sprintgranskning och Sprintretrospektiv, är aktiviteter som ryms inom en Sprint.

Under Sprinten:

- Görs inga förändringar som äventyrar Sprintmålet
- Sänks inte kvalitetsmål
- Förfinas Backloggen vid behov, och
- Kan omfattningen av arbetet förtydligas och omförhandlas med Produktägaren allt eftersom ny kunskap erhålls

En sprint möjliggör förutsägbarhet genom att granskning och anpassning av framstegen möjliggörs minst varje kalendermånad. Om en Sprint har en längre tidshorisont kan Produktmålet bli inaktuellt, komplexiteten stiga och risker öka. Kortare Sprinter kan användas för att skapa fler inlärningscykler och begränsa risker i kostnad och möda. Varje Sprint kan ses som ett kortare projekt.

Det finns flertalet sätt för att prognostisera framstegen; som *burn-downs*, *burn-ups*, eller kumulativa flödesdiagram. Dessa har visat sig vara användbara, men kan inte ersätta betydelsen av empirism. I komplexa miljöer är det inte känt vad som kommer att hända. Endast det som hänt kan användas för framåtblickande beslutsfattande.

En Sprint skall avbrytas endast om Sprintmålet blir inaktuellt. Endast Produktägaren har befogenhet att avbryta Sprinten.

Sprintplanering

Sprintplaneringen påbörjar Sprinten genom att fastställa arbetet som skall utföras i Sprinten. Den resulterande planen skapas av gemensamt av hela Scrumteamet.

Produktägaren försäkras sig om att deltagarna är förberedda på att diskutera de viktigaste posterna i Produktbackloggen och hur de förhåller sig till Produktmålet. Scrumteamet kan även bjuda in andra att delta i Sprintplaneringen för att ge råd.

Sprintplaneringen behandlar följande frågor:

Fråga ett: Varför är denna Sprint värdefull?

Produktägaren föreslår hur produkten kan få en ökning i värde och användbarhet i sprinten. Hela Scrumteamet samverkar för att definiera ett Sprintmål som förklarar på vilket sätt Sprinten värdefull för intressenterna. Sprintmålet måste vara klart när Sprintplaneringen är avslutad.

Fråga två: Vad kan bli Klart under denna Sprint?

I samtal med Produktägaren, väljer Utvecklarna poster från Produktbackloggen som skall inkluderas i denna Sprint. Scrumteamet kan under processens gång förfina dessa poster, vilket ökar både förståelse och tilltron till planen. Att välja hur mycket som kan bli Klart under en sprint må vara en utmaning. Men, desto mera erfarna Utvecklarna blir, medvetna om tidigare prestationer och vad Definitionen av Klar betyder för dem, desto tryggare blir de i sin prognos för Sprinten.

Fråga tre: Hur ska det utvalda arbetet bli Klart?

För varje post i Produktbackloggen, planerar Utvecklarna det nödvändiga arbetet som krävs för att nå Inkrementet som uppfyller Definitionen på Klar. Ofta görs detta genom att dela upp Produktbackloggens poster i mindre delar som klaras av på en arbetsdag eller mindre. Hur detta görs är helt upp till Utvecklarna själva att bestämma. Ingen annan än Utvecklarna styr eller avgör hur Produktbackloggens poster omvandlas till värdefulla Inkrement.

Sprintmålet, de för Sprinten valda posterna från Produktbackloggen, samt planen för hur dessa skall levereras, kallas gemensamt Sprintbackloggen.

Sprintplaneringen är tidsbegränsad till maximalt åtta timmar för en månadslång Sprint. För kortare Sprintar är aktiviteten vanligtvis kortare.

Dagligt Scrummöte

Syftet med det dagliga Scrummötet är att granska framstegen mot Sprintmålet och att anpassa Sprintbackloggen vid behov, samt att justera arbetsplaneringen.

Det dagliga Scrummötet är en 15 minuter lång aktivitet för Utvecklarna i Scrumteamet. För att reducera komplexiteten, hålls det på samma tid och plats varje arbetsdag under hela Sprinten. Om Produktägaren eller Scrum Mastern aktivt arbetar på posterna från Sprintbackloggen, deltar de som Utvecklare.

Utvecklarna kan välja vilken struktur och tillvägagångssätt de än vill för det dagliga Scrummötet, så länge som mötet fokuserar på framsteg mot Sprintmålet och att en utförbar plan upprättas för arbetsdagen. Detta skapar fokus och stärker självledningen.

Dagliga Scrummöten förbättrar kommunikationen, identifierar hinder, främjar snabbare beslut, och som en konsekvens eliminerar behovet av andra möten.

Det dagliga Scrummötet är inte det enda tillfället då Utvecklarna tillåts justera sin planering. De möts ofta löpande under dagen för att diskutera saker i detalj eller för att planera om Sprintens återstående arbete.

Sprintgranskning

Syftet med en Sprintgranskning är att granska Sprintens utfall och att besluta om kommande anpassningar. Scrumteamet presenterar arbetsresultaten för intressenterna och framstegen mot Produktmålet diskuteras.

Under denna aktivitet går Scrumteamet och intressenterna igenom vad som utförts i Sprinten och vilka yttre omständigheters som ändrats. Baserat på detta samarbetar deltagarna om hur arbetet skall fortskrida. Produktbackloggen kan också ändras för att bemöta nya möjligheter. Sprintgranskningen är ett samarbetsmöte och Scrumteamet bör undvika att begränsa mötet så att det endast blir en presentation.

Sprintgranskningen är den näst sista aktiviteten i Sprinten och är tidsbegränsad till maximalt fyra timmar för en månadslång Sprint. För kortare Sprintar är aktiviteten vanligtvis kortare.

Sprintretrospektiv

Syftet med Sprintretrospektiven är att planera tillvägagångssätt för ökad kvalitet och effektivitet.

Scrumteamet granskar senaste Sprinten med avseende på medarbetare, samverkan, processer, verktyg, och Definitionen av Klar. Granskade element varierar beroende på arbetets domän. Antaganden som ledde fel belyses och orsaken utreds. Scrumteamet diskuterar vad som gick bra under Sprinten, vilka problem man stötte på, och hur dessa löstes (eller inte löstes).

Scrumteamet identifierar de mest betydelsefulla förändringarna för att öka sin effektivitet. De mest värdefulla förbättringarna skall adresseras utan dröjsmål. Dessa kan till och med läggas till i Sprintbackloggen för kommande Sprint.

Sprintretrospektiven avslutar Sprinten. Den är tidsbegränsad till maximalt tre timmar för en månadslång Sprint. För kortare Sprintar är den vanligtvis kortare.

Scrumartefakter

Artefakterna i Scrum representerar arbete eller värde. De är utformade för att maximera transparens av betydelsefull information. På så sätt har alla som granskar dem samma förståelsegrund för artefakten.

Varje artefakt innehåller ett åtagande att säkerställa att den tillhandahåller information som förbättrar transparens och fokus mot vilka framsteg kan mätas:

- För Produktbackloggen, är det Produktmålet
- För Sprintbackloggen, är det Sprintmålet
- För Inkrementet, är det Definitionen av Klar

Dessa åtaganden är uppsatta för att förstärka empirism och Scrums värderingar för Scrumteamet och dess intressenter.

Produktbacklogg

Produktbackloggen är en framväxande, rangordnad lista, över vad som behövs för att förbättra produkten. Det är den enda källan till arbetsuppgifter Scrumteamet skall utföra.

Produktbackloggens poster som inom en sprint kan uppnå Klar, bedöms vara redo att väljas i en Sprintplanering. Den graden av transparens kan vanligtvis nås efter förfining och genomarbetning. Förfining av Produktbackloggen är en process där man bryter ned och definierar posterna i mindre mera precisa poster. Detta är en fortlöpande aktivitet för att öka detaljeringsgraden, som beskrivning, ordning och storlek. Posternas attribut beror på arbetets domän.

Utvecklarna som skall utföra arbetet är ansvariga för bedömningen av dess omfattning. Produktägarna kan påverka Utvecklarna genom att hjälpa till och välja avvägningar.

Åtagande: Produktmål

Produktmålet beskriver ett framtida tillstånd för produkten som kan tjäna som ett mål för Scrumteamet att planera sitt arbete och sin verksamhet mot. Produktmålet finns i Produktbackloggen. Återstoden i Produktbackloggen finns till för att definiera "vad" som kommer uppfylla Produktmålet.

En produkt är ett verktyg för att leverera värde. Den har en tydlig avgränsning, kända intressenter, väldefinierade användare eller kunder. En produkt kan vara en tjänst, en fysisk produkt, eller något mer abstrakt.

Produktmålet är den långsiktiga målsättningen för Scrumteamet. De måste fullfölja (eller överge) ett delmål innan de tar sig an nästa.

Sprintbacklogg

Sprintbackloggen består av Sprintmålet (varför), Produktbackloggens sprintposter (vad), såväl som en utförbar plan för att leverera Inkrementet (hur).

Sprintbackloggen är en plan av och för Utvecklarna. Det är en väl synlig, realtidsbild av arbetet Utvecklarna planerar att utföra under Sprinten för att uppnå Sprintmålet. Följaktligen är Sprintloggen kontinuerligt uppdaterad under Sprinten allteftersom ny kunskap framkommer. Den skall vara tillräckligt detaljerad så att Utvecklarna kan granska sina framsteg i det dagliga Scrummötet.

Åtagande: Sprintmålet

Sprintmålet är det enda målet för Sprinten. Även om Sprintmålet är ett åtagande av Utvecklarna, tillåter det flexibilitet i hur det exakta arbetet utförs för att uppnå målet. Sprintmålet skapar även sammanhållning och målfokusering., vilket uppmuntrar Scrumteamet att samarbeta, snarare än att arbeta i separata initiativ.

Sprintmålet skapas under Sprintplaneringen och läggs sedan till Sprintbackloggen. Varefter Utvecklarna jobbar i Sprinten, har de Sprintmålet i åtanke. Om arbetet blir annat än det förväntade, samarbetar och förhandlar de med Produktägaren om Sprintbackloggens omfattning utan att Sprintmålet påverkas.

Inkrementet

Ett Inkrement är ett tydligt steg mot Produktmålet. Varje Inkrement är ett tillägg till samtliga tidigare Inkrement och grundligt verifierat, vilket säkerställer att alla Inkrement fungerar tillsammans. För att tillföra värde, måste Inkrementet vara användbart.

Flera Inkrement kan skapas inom en Sprint. Summan av alla Inkrement presenteras på Sprintgranskningen och stödjer därmed empirism. Trots detta, kan ett Inkrement presenteras till

intressenterna före en Sprints slut. Sprintgranskningen skall aldrig betraktas likt en projektgrind där värde levereras.

Arbete kan aldrig anses vara en del av ett Inkrement om det inte uppfyller Definitionen av Klar.

Åtagande: Definitionen av Klar

Definitionen av Klar är en formell beskrivning av tillståndet Inkrementet måste uppfylla med avseende på produktens kvalitetskrav.

När en post i Produktbackloggen uppfyller kraven på Klar blir det ett Inkrement.

Definitionen av Klar skapar transparens genom att skapa delad förståelse för vilket arbete som slutförts som en del i Inkrementet. Om en Produktbackloggspost inte uppfyller kraven på Klar, kan det inte levereras eller ens presenteras på Sprintgranskningen. Istället återförs posten till Produktbackloggen för framtida överväganden.

Om Definitionen av Klar för ett Inkrement är del av en organisatorisk standard, är det ett minimumkrav att alla Scrumteam följer detta. Om det inte är en av organisationen bestämd standard, måste Scrumteamet själva skapa en egen Definition av Klar för produkten.

Det krävs av Utvecklarna att de rättar sig efter Definitionen av Klar. Om det förekommer flera Scrumteam som arbetar på samma produkt, måste de ömsesidigt definiera och följa en gemensam Definition av Klar.

Slutnotering

Scrum är gratis och erbjuds i denna guide. Scrum, som det är beskrivet i detta dokument är orubbligt, och även om det är möjligt att bara införa delar av Scrum så är resultatet då inte Scrum. Scrum existerar bara i sin helhet och fungerar bra som behållare för andra tekniker, metoder och tillvägagångssätt.

Tack

Personer

Av de tusentals personer som bidragit till Scrum vill vi skilja ut de som varit särskilt behjälpliga i början: Jeff Sutherland arbetade med Jeff McKenna och John Scuminotales, samt Ken Schwaber arbetade med Mike Smiths och Chris Marti, och alla arbetade tillsammans. Många andra bidrog under de följande åren och utan deras hjälp skulle inte Scrum vara så förfinat som det är idag.

Historia

Ken Schwaber och Jeff Sutherland presenterade tillsammans Scrum för första gången vid OOPSLA-konferensen 1995. Presentationen dokumenterade de lärdomar som Ken och Jeff gjort under tidigare år och gjorde den första formella definitionen av Scrum publik.

Scrumguiden dokumenterar Scrum såsom det utvecklats och underhållits i över trettio år av Jeff Sutherland och Ken Schwaber. Andra källor tillhandahåller mönster, processer och insikter som kompletterar Scrumramverket. Dessa kan öka produktivitet, värde, kreativitet och tillfredsställelse med resultatet.

Hela Scrums historia är beskriven annanstans. För att hedra de ställen där det först användes och utvecklades nämner vi Individual, Inc., Fidelity Investments, och IDX (numera GE Medical).

Översättning

Denna guide har översatts från den engelska originalversionen tillhandahållen av Ken Schwaber och Jeff Sutherland. Guiden är översatt av Sebastian Buks och Carl-Fredrik Hartung.

Ändringar mellan 2017 och 2020 års Scrumguider

Ett mindre normativt språk

Med åren blev Scrumguiden allt mer normativt. Med 2020 års version ämnar Scrum att återgå till ett minimalt tillräckligt ramverk genom att ta bort eller mjuka upp det föreskrivande tongångarna. Detta görs genom att ta bort frågor i dagliga Scrummöten, mjuka upp språket runt produktbackloggens attribut, sprintbackloggen poster samt avkortande av stycket kring avbrytningen av sprintar, med mera.

Ett Team, fokuserade på En produkt

Målet var att ta bort idén med separata team inom teamet som ledde till “representanter” eller en “vi och dem”-mentalitet mellan Produktägaren och Utvecklingsteamet. Där är det nu endast ett Scrumteam fokuserat på samma mål, med tre separata ansvarsområden: Produktägaren, Scrum Mastern, och Utvecklarna.

Införandet av Produktmål

2020 års Scrumguide inför konceptet Produktmål, för att fokusera Scrumteamet på ett större värdefullt mål. Varje sprint skall ta produkten närmre ett övergripande Produktmål.

En hemvist för Sprintmålet, Definitionen av Klar, och Produktmålet

Tidigare Scrumguider beskrev Sprintmål och Definitionen av Klar utan att ge dem en verklig identitet. De var inte riktigt artefakter, utan var löst relaterade till artefakter. Med introduktionen av Produktmål ger 2020 års version mera klarhet i detta. Vart och ett av de tre artefakterna har nu åtaganden i dem. För Produktbackloggen är det Produktmålet, Sprintbackloggen har Sprintmålet, och Inkrementet har Definitionen av Klar (nu inte inom citattecken). De finns till för transparens och fokus på framstegen av varje artefakt.

Självledande istället för Självorganiserande

Tidigare Scrumguider hänvisade utvecklingsteamet som självorganiserande, där de själva kan välja vem som gör vilket arbete. Med ett större fokus på Scrumteamet tydliggör 2020 års version ett självlett Scrumteam som väljer vem, vad och hur arbetet görs.

Sprintplaneringens tre frågor

Utöver Sprintplaneringens frågor “Vad” och “Hur”, belyser 2020 års Scrumguide ett tredje ämne, “Varför”, som refererar till Sprintmålet.

En förenkling av språket för en bredare publik

2020 års Scrumguide lägger tonvikten på borttagandet av överflödiga och komplexa uttryck; så väl som avlägsnandet av kvarvarande slutsatser som relaterar till IT (t ex testning, system, design, krav, etc.). Scrumguiden är nu kortare än 13 sidor (på originalspråket).