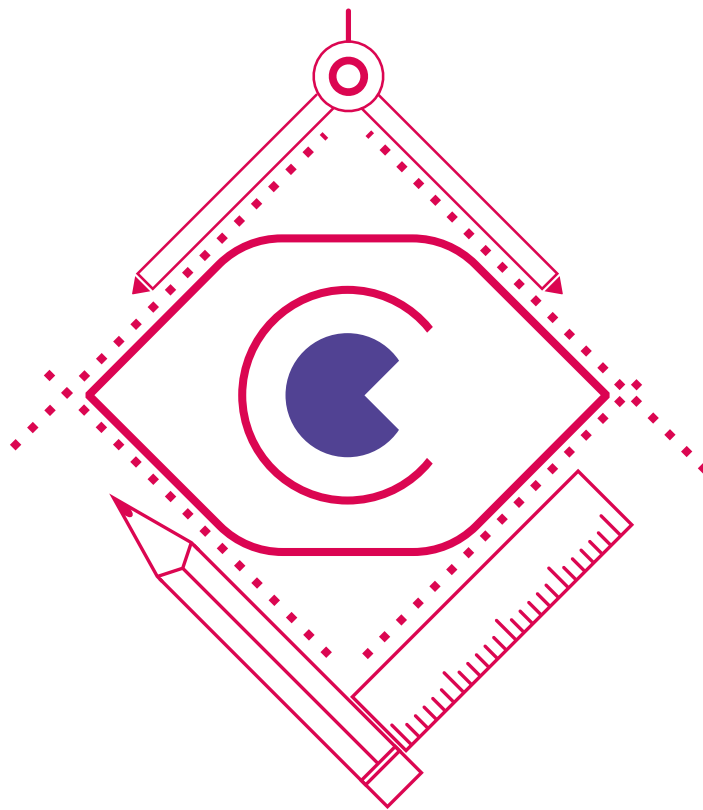
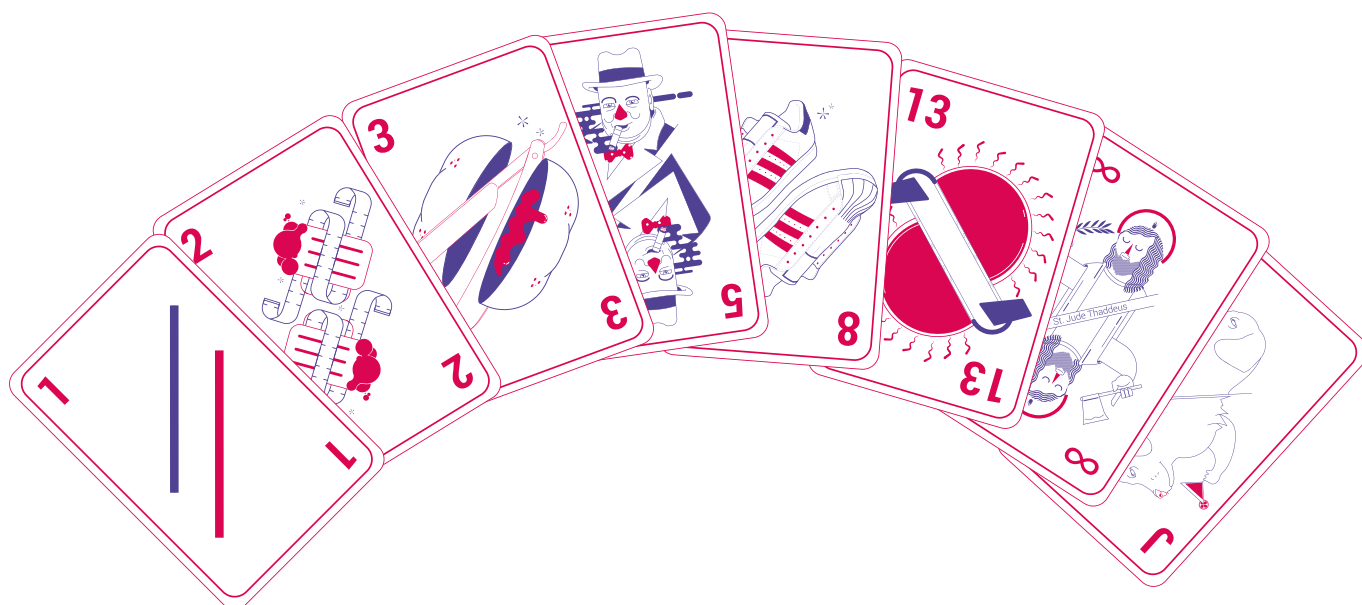


# scrum **book**



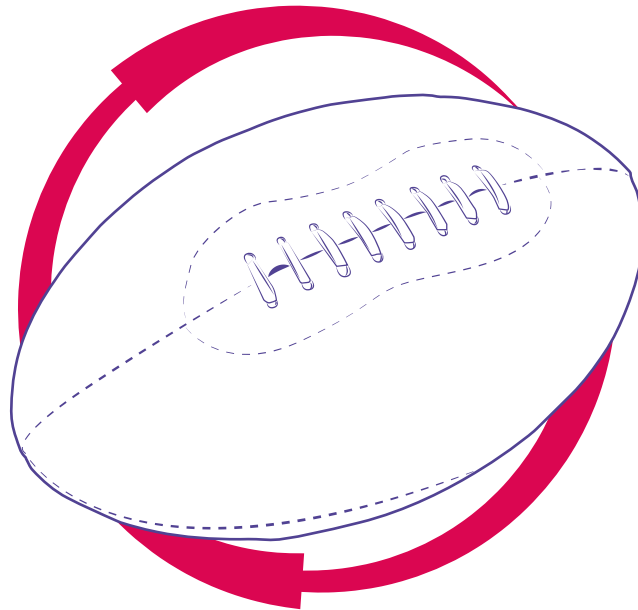
# Spis Treści

Cel podręcznika	3
Definicja SCRUMa	4
Teoria SCRUMa	5
Zespół SCRUMowy	6
Właściciel Produktu	7
Zespół Deweloperski	8
SCRUM Master	9
Zdarzenia w SCRUMie	10
Sprint	11
Planowanie Sprintu	12
Cel Sprintu	13
Codzienny SCRUM	14
Przegląd Sprintu	15
Retrospektywa Sprintu	16
Artefakty SCRUM / Przejrzystość Artefaktów	17
Backlog Produktu	18
Backlog Sprintu	19
Przyrost	20
Definicja Ukończenia	21



## Cel podręcznika

SCRUM tworzy ramy dla wytwarzania i utrzymywania złożonych produktów. Hołdując głównej zasadzie KISS - keep it simple - framework ten wkomponował się w naszą codzienną pracę stając się idealnym narzędziem wspomagającym realizację projektów. Podręcznik zawiera definicję SCRUMA oraz jego rozwiniętą wizję powstałą poprzez selekcję najlepszych praktyk w pracy całego zespołu KISS digital.



## Definicja SCRUMa

SCRUM (rzecz.): ramy postępowania (ang. framework), dzięki którym ludzie mogą z powodzeniem rozwiązywać złożone problemy adaptacyjne, by w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

SCRUM jest:

- lekki,
- łatwy do zrozumienia,
- trudny do opanowania.

Sam w sobie SCRUM nie jest procesem czy techniką wytwórczą; opisuje jedynie ogólne sposoby postępowania, w obrębie których możliwe jest stosowanie różnego rodzaju procesów i technik.

W zakres SCRUMa wchodzi: Zespoły SCRUMowe oraz związane z nimi role, zdarzenia, artefakty i reguły. Każdy z tych elementów służy konkretnym celom i każdy jest niezbędny do osiągnięcia sukcesu w stosowaniu SCRUMa. Reguły SCRUMa łączą ze sobą zdarzenia, role i artefakty, regulując powiązania i relacje pomiędzy nimi.

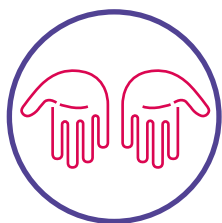
Poszczególne sposoby stosowania SCRUMa mogą się różnić gdyż jest on w dużej mierze oparty na ciągłej ewolucji praktyk przynoszących najlepsze efekty.

SCRUM w wersji KISS koncentruje się przede wszystkim na wykorzystaniu 100% potencjału drzemącego w zespole projektowym zarówno w kwestii realizacji bieżących zadań jak i doskonalenia procesów komunikacji oraz organizacji.

# Teoria SCRUMa

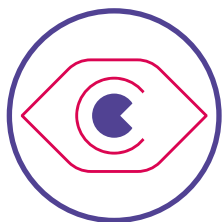
SCRUM został osadzony w teorii empirycznej kontroli procesu, lub krócej w teorii empiryzmu. Empiryzm reprezentuje pogląd, iż wiedza wynika z doświadczania i podejmowania decyzji w oparciu o to, co poznane. SCRUM wykorzystuje podejście iteracyjne i przyrostowe w celu zwiększenia przewidywalności i lepszej kontroli ryzyka.

Każda realizacja empirycznej kontroli procesu opiera się na trzech filarach: przejrzystości, inspekcji i adaptacji.



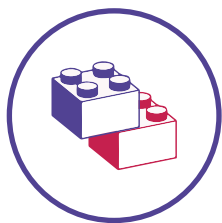
## Przejrzystość

Wszystkie istotne aspekty procesu muszą być widoczne dla osób odpowiedzialnych za osiągnięte rezultaty. Reguła przejrzystości wymaga, by aspekty te były opisane jasnymi dla osób zaangażowanych standardami, tak by wszyscy obserwatorzy tak samo rozumieli to, co obserwują.



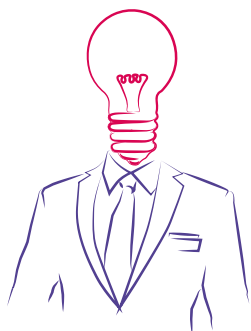
## Inspekcja

Osoby wykorzystujące SCRUMa muszą poddawać częstej inspekcji artefakty SCRUMowe oraz postępy w realizacji Celu Sprintu, żeby wykrywać niepożądane rozbieżności. Inspekcja nie powinna jednak być zbyt częsta, aby nie stanowiła przeszkody w wykonywaniu pracy. Inspekcje przynoszą największą korzyść, gdy są sumiennie przeprowadzane przez wykwalifikowanych inspektorów, bezpośrednio w miejscu, w którym wykonywana jest praca.



## Adaptacja

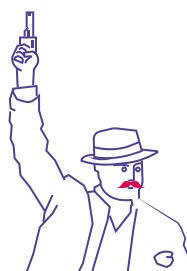
Jeżeli osoba dokonująca inspekcji ustali, że jeden lub więcej aspektów procesu wykracza poza przyjęte limity oraz, że wytwarzany w ten sposób produkt nie będzie akceptowalny, proces lub przetwarzany materiał muszą zostać skorygowane. Korekta musi być wykonana jak najszybciej, by ograniczyć dalsze odstępstwa.



**STAKE HOLDER**



**SCRUM MASTER**



**PRODUCT OWNER**



**DEVELOPMENT TEAM**

## Zespół SCRUMowy

W skład Zespołu SCRUMowego wchodzi: Właściciel Produktu, Zespół Deweloperski oraz SCRUM Master. Zespoły SCRUMowe są samoorganizujące się i międzyfunkcyjne. Samoorganizujące się zespoły samodzielnie decydują, w jaki sposób najlepiej wykonywać pracę, nie są przy tym w żaden sposób kierowane przez osoby spoza zespołu. Zespoły międzyfunkcyjne posiadają wszelkie kompetencje niezbędne do ukończenia pracy, nie będąc zależnymi od osób nienależących do zespołu.

Zespoły SCRUMowe w KISS są krojone na miarę do każdego projektu. Dzięki temu, przy każdej realizacji pracuje grupa analityków, grafików, deweloperów oraz testerów z odpowiednią dozą talentu, umiejętności oraz doświadczenia.

Zespoły SCRUMowe dostarczają produkty iteracyjnie i przyrostowo, zwiększając szanse na wczesne uzyskanie informacji zwrotnej. Przyrostowe dostarczanie „Ukończonego” produktu zapewnia nieprzerwaną dostępność jego działającej, potencjalnie użytecznej wersji.

# Właściciel Produktu

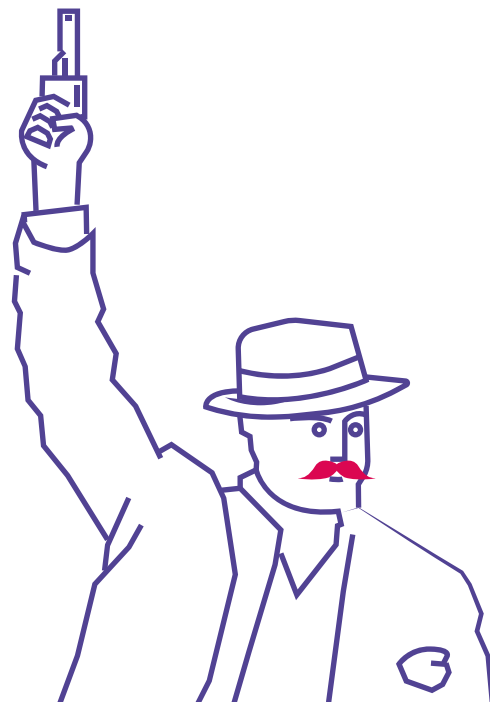
Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za maksymalizację wartości produktu i pracy Zespołu Deweloperskiego. Aby pracować w tej roli w KISS, należy mieć nie tylko przenikliwy i analityczny umysł, ale także odpowiednie doświadczenie w pracy z klientem tak, aby precyzyjnie przetworzyć jego wizję produktu na plan realizacji projektu.

Właściciel Produktu jest jedyną osobą zarządzającą Backlogiem Produktu. Pojęcie zarządzania Backlogiem Produktu mieści w sobie:

- jasne artykułowanie elementów Backlogu Produktu,
- ustalanie kolejności elementów Backlogu Produktu w sposób pozwalający osiągać założone cele i misje,
- optymalizowanie wartości pracy wykonywanej przez Zespół Deweloperski,
- zapewnianie, że Backlog Produktu jest dostępny, przejrzysty oraz jasny dla wszystkich, a także, że dobrze opisuje to, czym Zespół SCRUMowy będzie się zajmował w dalszej kolejności,
- zapewnianie, że Zespół Deweloperski rozumie elementy Backlogu Produktu w wymaganym stopniu.

Właściciel Produktu to pojedyncza osoba, nie komitet. Właściciel Produktu może reprezentować interesy grupy osób, lecz osoby chcące zmienić priorytet elementu Backlogu Produktu, muszą zwrócić się do Właściciela Produktu.

Aby Właściciel Produktu mógł odnieść sukces, cała organizacja musi respektować jego decyzje. Decyzje te są odzwierciedlone w treści i kolejności elementów Backlogu Produktu. Nikt nie może nakazać Zespołowi Deweloperskiemu, aby pracował z innym zestawem wymagań, a Zespołowi Deweloperskiemu nie wolno podejmować działań w oparciu o to, co mówią inne osoby.



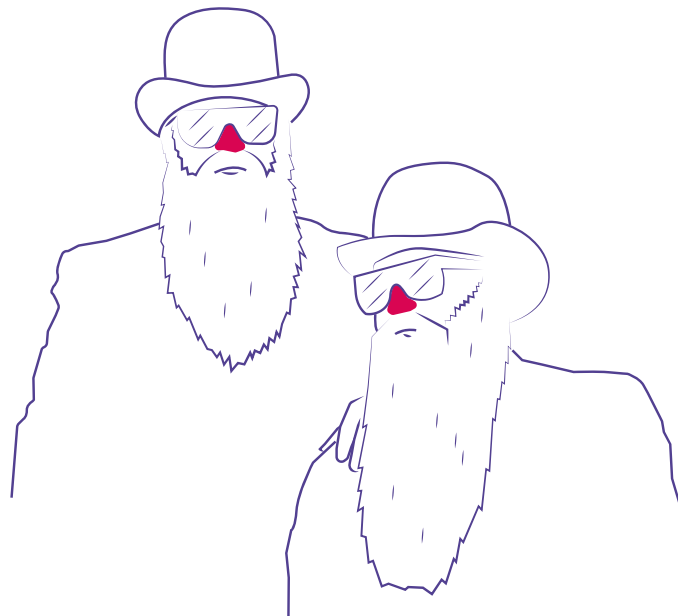
# Zespół Deweloperski

Zespół Deweloperski złożony jest z profesjonalistów, których zadaniem jest dostarczenie, na zakończenie każdego Sprintu, gotowego do potencjalnego wydania Przyrostu produktu. Tylko członkowie Zespołu Deweloperskiego tworzą Przyrost. Zespół Deweloperski powinien być na tyle mały, by pozostał zwinny i jednocześnie wystarczająco duży, żeby mógł wykonać znaczącą pracę w ramach Sprintu - w praktyce KISS jest to przeważnie 3 do 7 osób.

Zespoły Deweloperskie są ustanowione i uprawnione przez organizację do samodzielnego organizowania własnej pracy i zarządzania nią. Synergia, będąca rezultatem takiego postępowania, zwiększa ogólną wydajność i efektywność Zespołu Deweloperskiego.

Charakterystyka Zespołów Deweloperskich jest następująca:

- Są samoorganizujące się. Nikt (nawet SCRUM Master) nie może mówić Zespołowi Deweloperskiemu, jak przekształcać elementy Backlogu Produktu w Przyrosty gotowej do potencjalnego wydania funkcjonalności.
- Zespoły Deweloperskie są międzyfunkcjonalne, w swoim składzie posiadają wszystkie umiejętności niezbędne do wytworzenia Przyrostu.
- SCRUM nie uznaje tytułów innych niż Deweloper dla członków Zespołu Deweloperskiego, bez względu na charakter wykonywanej przez nich pracy. Od tej reguły nie ma wyjątków.
- Niezależnie od rodzaju wykonywanych zadań - na przykład testowania czy analizy biznesowej - SCRUM nie uznaje podzespołów w Zespole Deweloperskim i od tej reguły nie ma wyjątków.
- Mimo, iż pojedynczy członkowie Zespołu Deweloperskiego mogą posiadać wyspecjalizowane umiejętności i mogą skupiać się na konkretnych dziedzinach, odpowiedzialność za wykonywaną pracę ponosi cały Zespół Deweloperski.







## SCRUM Master

SCRUM Master jest odpowiedzialny za to, by SCRUM był rozumiany i stosowany. SCRUM Masterzy dokonują tego poprzez zapewnienie, że Zespół SCRUMowy stosuje się do założeń teorii SCRUMa, jego praktyk i reguł.

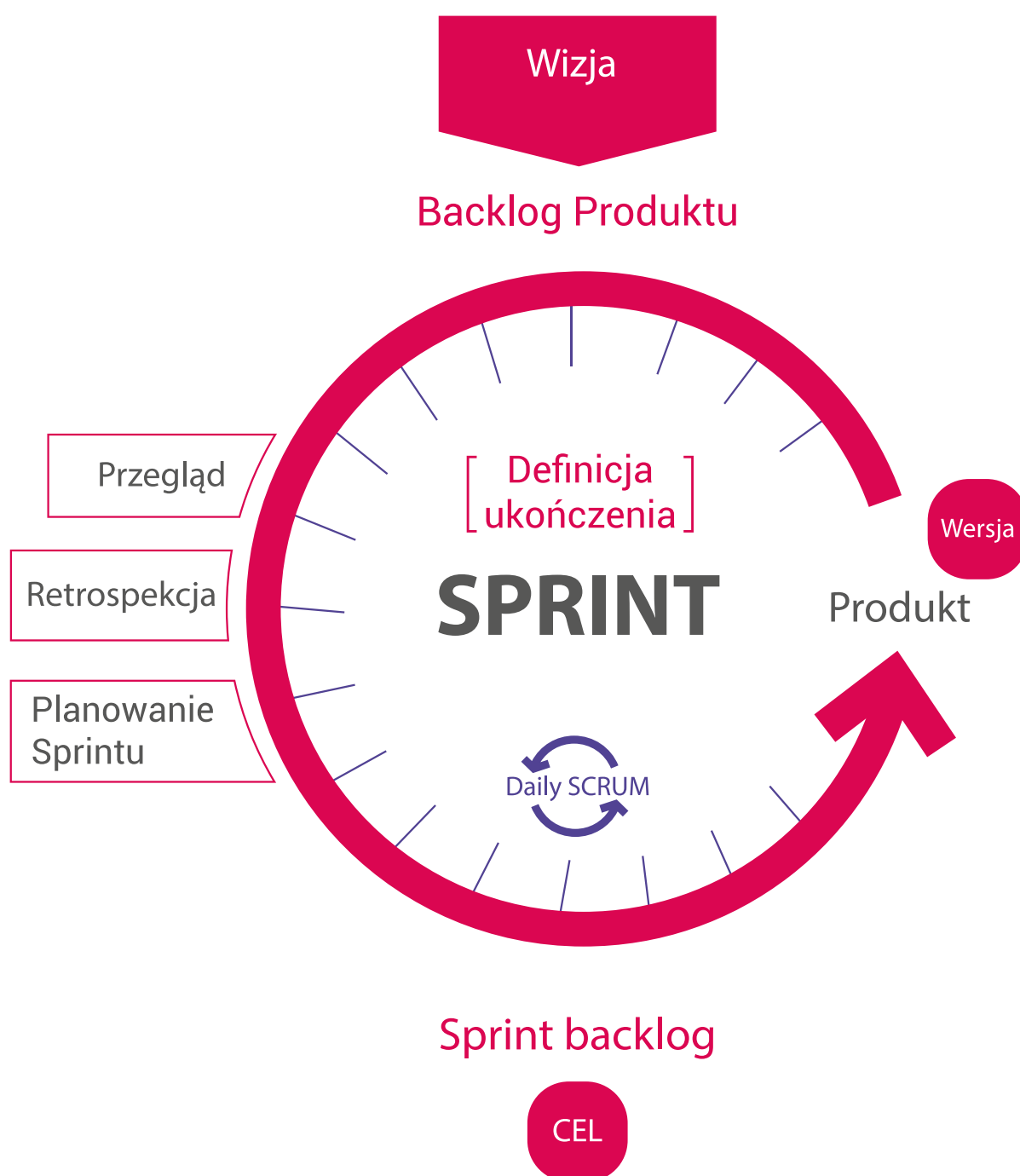
SCRUM Mastera można określić mianem przywódcy służebnego Zespołu SCRUMowego. SCRUM Master pomaga także osobom spoza Zespołu SCRUMowego zrozumieć, które z ich interakcji z Zespołem SCRUMowym są pomocne, a które nie. SCRUM Master pomaga zmieniać te zachowania, aby maksymalizować wartość wytwarzaną przez Zespół SCRUMowy.

Zespoły SCRUMowe w KISS są na tyle dojrzałe w posługiwaniu się frameworkiem, że rola SCRUM Mastera powoli zanika. Oczywiście, w przypadku wdrażania nowych osób (także klientów) oraz nowych pomysłów, korzystamy z jego rad i doświadczenia.

# Zdarzenia w SCRUMie

Zdarzenia opisane w SCRUMie są używane do wprowadzenia regularności i ograniczenia potrzeby organizowania innych, nieujętych w SCRUMie spotkań. Wszystkie zdarzenia w SCRUMie są ograniczone czasowo, co oznacza, że maksymalny czas ich trwania jest ustalony z góry. Czas trwania Sprintu jest ustalany w chwili jego rozpoczęcia i nie może być skracany ani wydłużany. Pozostałe zdarzenia mogą się kończyć, kiedy tylko ich cel zostanie osiągnięty, co umożliwia wykorzystanie odpowiedniej ilości czasu i zabezpiecza przed jego marnotrawieniem.

Każde ze zdarzeń w SCRUMie, oprócz Sprintu, który zawiera w sobie pozostałe zdarzenia, jest okazją do przeprowadzenia inspekcji i dokonania adaptacji. Zdarzenia te są specjalnie zaprojektowane w taki sposób, aby zapewnić niezbędną przejrzystość i umożliwić inspekcję. Nieuwzględnienie któregośkolwiek z nich redukuje przejrzystość i zaprzepaszcza szansę na dokonanie inspekcji i adaptacji.





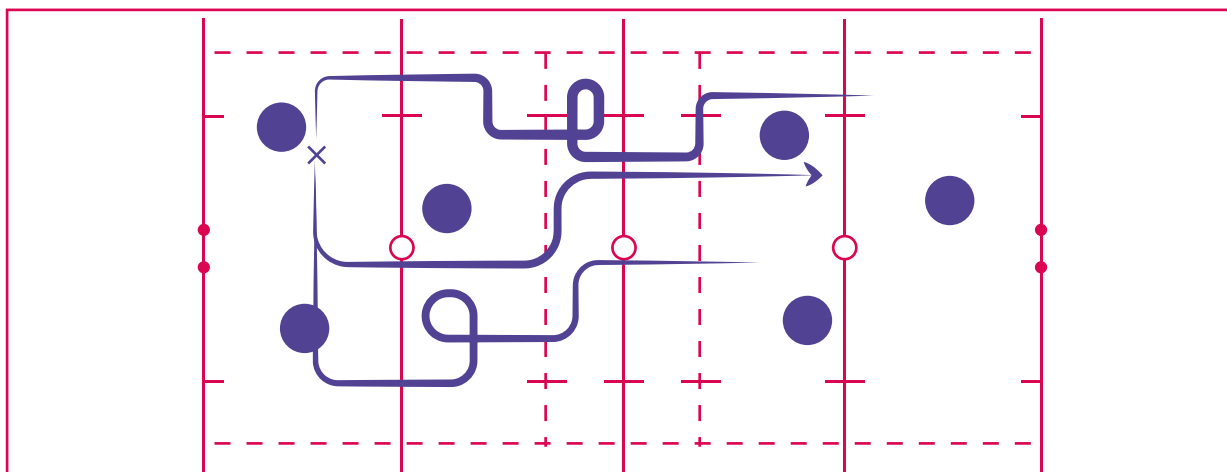
## Sprint

Sercem SCRUMa jest Sprint - ograniczenie czasowe trwające jeden miesiąc lub krócej, podczas którego wytwarzany jest „Ukończony”, gotowy do użycia i potencjalnego wydania Przyrost. W praktyce KISS najlepiej sprawdzają się Sprints dwutygodniowe, a więc z takim założeniem realizujemy wszystkie projekty. Nowy Sprint rozpoczyna się bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego.

Podczas Sprintu:

- nie są wprowadzane zmiany stanowiące zagrożenie dla realizacji Celu Sprintu,
- cele jakościowe nie są obniżane,
- zakres prac może być wyjaśniany i renegocjowany pomiędzy Właścicielem Produktu a Zespołem Deweloperskim zawsze, gdy odkrywane jest coś nowego.

Sprints zawierają i składają się z Planowania Sprintu, Codziennych SCRUMów, pracy wytwórczej, Przeglądu Sprintu i Retrospektywy Sprintu.



## Planowanie Sprintu

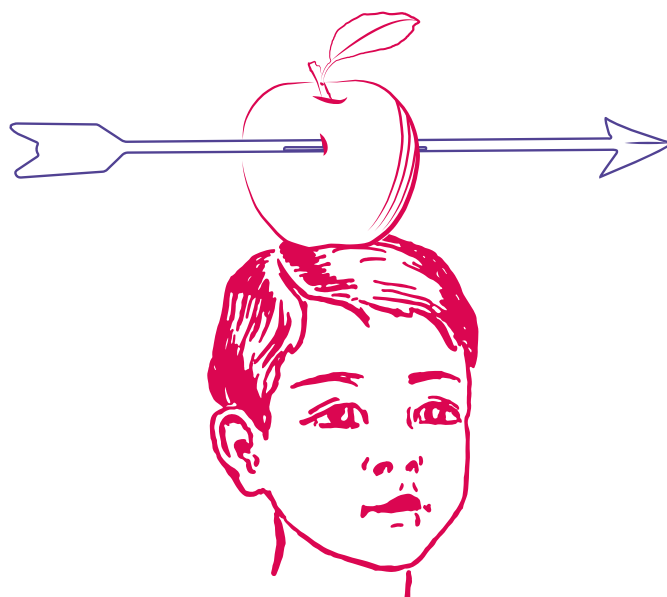
Praca przeznaczona do wykonania w Sprincie jest planowana podczas Planowania Sprintu. Plan ten powstaje w efekcie wspólnej pracy członków Zespołu SCRUMowego. W praktyce KISS planowanie Sprintu jest zdarzeniem ograniczonym do czterech godzin.

Planowanie Sprintu daje odpowiedź na następujące pytania:

- Co może zostać dostarczone w ramach Przyrostu będącego rezultatem nadchodzącego Sprintu?
- W jaki sposób, niezbędna do dostarczenia Przyrostu, praca będzie realizowana?

Zespół Deweloperski prognozuje zakres prac, który zostanie zrealizowany w trakcie Sprintu. Jeśli Zespół Deweloperski ustali, że ma za dużo lub za mało pracy, może reneocjować wybrane elementy Backlogu Produktu z Właścicielem Produktu. Zespół Deweloperski może także zaprosić na to spotkanie inne osoby, aby wsparły Zespół wiedzą techniczną lub domenową.

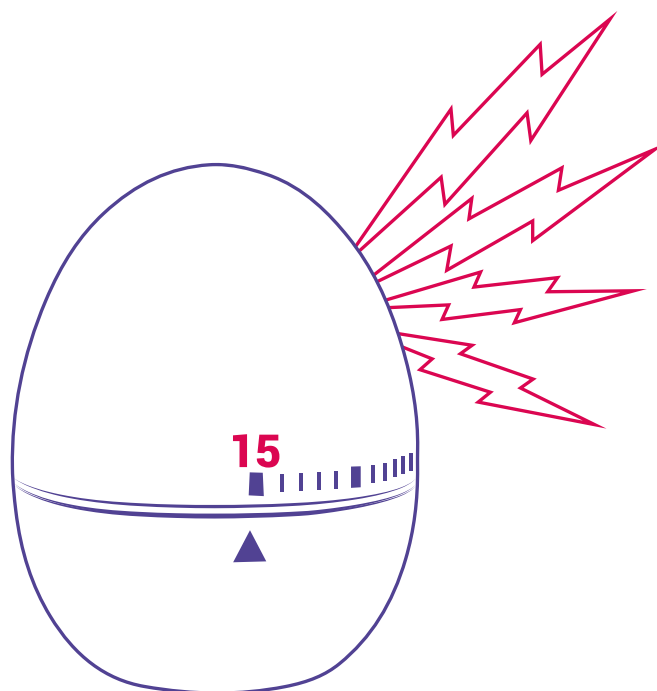
Zanim Planowanie Sprintu dobiegnie końca, Zespół Deweloperski powinien być w stanie wytłumaczyć Właścicielowi Produktu i SCRUM Masterowi, w jaki sposób ma zamiar pracować, organizując się samodzielnie, by osiągnąć Cel Sprintu i wytworzyć oczekiwany Przyrost.



## Cel Sprintu

Cel Sprintu to założenie, które zostanie spełnione w ramach Sprintu, poprzez implementację wybranych elementów Backlogu Produktu. Dostarcza Zespołowi Deweloperskiemu wskazówek, w jakim celu tworzony jest Przyrost. Jest on tworzony podczas Planowania Sprintu. Cel Sprintu daje Zespołowi Deweloperskiemu pewną swobodę co do sposobu, w jaki dana funkcja zostanie zaimplementowana. Zazwyczaj wybrane elementy Backlogu Sprintu stanowią spójną całość, która może stać się Celem Sprintu. Celem Sprintu może także być cokolwiek, co spowoduje, że Zespół Deweloperski będzie pracował razem, a nie nad odrębnymi inicjatywami.

W trakcie Sprintu Zespół Deweloperski pamięta o Celu Sprintu. Aby go osiągnąć, wprowadza nowe funkcje i wdraża nowe technologie. Jeśli podczas Sprintu charakter prac okazuje się inny niż oczekiwał Zespół Deweloperski, Zespół Deweloperski podejmuje współpracę z Właścicielem Produktu, aby renegecować zakres Backlogu Sprintu.

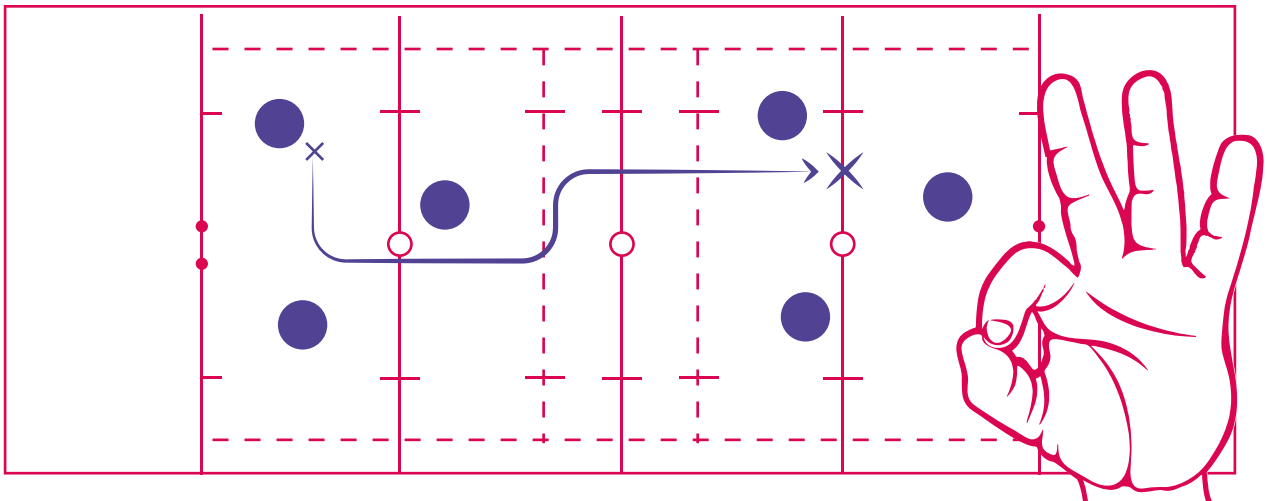


## Codzienny SCRUM (Daily SCRUM)

Codzienny SCRUM jest zdarzeniem dla Zespołu Deweloperskiego, ograniczonym czasowo do piętnastu minut, podczas którego bieżące działania są synchronizowane i powstaje plan na najbliższe dwadzieścia cztery godziny. Jest to osiągane poprzez inspekcję prac, które zostały wykonane od ostatniego Codziennego SCRUMA i prognozowanie prac, które mogą zostać wykonane przed kolejnym spotkaniem. Aby zredukować złożoność, Codzienny SCRUM ma wyznaczone stałe miejsce i czas. W przypadku KISS jest to salka konferencyjna, w której mamy możliwość wideokonferencji z pracującymi zdalnie deweloperami. Nasze Codzienne SCRUMY odbywają się w godzinach popołudniowych tak aby opowiadać o wykonanej pracy z dnia bieżącego, a proponowany plan kolejnych prac dawał margines czasu na reakcję innym deweloperom. Podczas tego spotkania każdy członek Zespołu Deweloperskiego odpowiada na trzy pytania:

- Co zrobiłem dzisiaj, co pomogło Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
- Co zrobię jutro, co pomoże Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
- Czy widzę jakiegokolwiek przeszkody mogące uniemożliwić mi lub Zespołowi Deweloperskiemu osiągnięcie Celu Sprintu?

Codzienne SCRUMY poprawiają komunikację, eliminują inne spotkania, identyfikują i usuwają przeszkody, sprzyjają szybkiemu podejmowaniu decyzji i podnoszą poziom wiedzy Zespołu Deweloperskiego. Jest to spotkanie kluczowe dla procesu inspekcji i adaptacji.



## Przegląd Sprintu

Przegląd Sprintu to maksymalnie dwugodzinne spotkanie organizowane na zakończenie Sprintu, w celu przeprowadzenia inspekcji Przyrostu i, jeśli zajdzie taka potrzeba, dostosowania Backlogu Produktu. Przegląd Sprintu jest nieformalnym spotkaniem roboczym, a nie spotkaniem statusowym. Prezentacja Przyrostu ma na celu uzyskanie informacji zwrotnej i pobudzenie współpracy.

Przegląd Sprintu obejmuje następujące punkty:

- Właściciel Produktu wyjaśnia, które funkcje zostały „Ukończone”, a które nie.
- Zespół Deweloperski omawia, co poszło dobrze w trakcie Sprintu, jakie napotkano problemy oraz jak te problemy rozwiązano.
- Zespół Deweloperski prezentuje „Ukończoną” pracę i odpowiada na pytania dotyczące Przyrostu.
- Właściciel Produktu omawia Backlog Produktu w jego aktualnej postaci. Jeśli zachodzi taka potrzeba, przewiduje termin zakończenia prac, biorąc pod uwagę dotychczasowe postępy i tempo.
- Cała grupa wspólnie omawia kolejne kroki. W ten sposób Przegląd Sprintu dostarcza wartościowego wkładu w następujące po nim Planowanie Sprintu.
- Dokonuje się przeglądu tego, jak rynek lub potencjalne zastosowanie produktu mogły się zmienić i co w tej sytuacji jest najbardziej wartościową rzeczą do zrobienia.
- Rewiduje się czas, budżet, potencjalne możliwości i uwarunkowania rynkowe dla kolejnego przewidywanego wydania produktu.



## Retrospektywa Sprintu

Retrospektywa Sprintu jest okazją dla Zespołu SCRUMowego do przeprowadzenia inspekcji swoich działań i opracowania planu usprawnień, który zostanie wcielony w życie w najbliższym Sprincie.

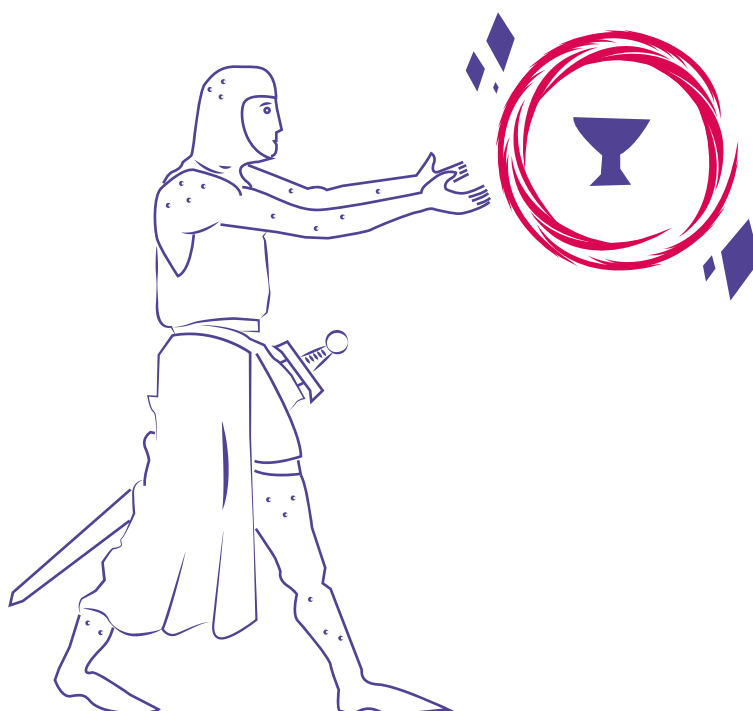
Retrospektywa Sprintu ma na celu:

- sprawdzenie, co działo się w ostatnim Sprincie, biorąc pod uwagę ludzi, relacje, procesy i narzędzia,
- zidentyfikowanie i uporządkowanie istotnych elementów, które sprawdziły się w działaniu oraz tych, które kwalifikują się do usprawnienia,
- stworzenie planu wprowadzania w życie usprawnień sposobu wykonywania pracy przez Zespół SCRUMowy.



## Artefakty SCRUMa

Artefakty SCRUMa reprezentują pracę lub wartość, aby uzyskać przejrzystość i okazję do dokonania inspekcji i adaptacji. Są one zaprojektowane w taki sposób, by zwiększać dostępność i czytelność kluczowych informacji tak, by wszyscy zainteresowani rozumieli dany artefakt w taki sam sposób.



## Przejrzystość Artefaktów

SCRUM opiera się na przejrzystości. Decyzje mające na celu optymalizację wartości i kontrolę ryzyka są podejmowane na podstawie obserwowanego stanu artefaktów. W przypadku zachowania pełnej przejrzystości, decyzje te mają solidną podstawę. Natomiast brak pełnej przejrzystości artefaktów może prowadzić do błędnych decyzji, obniżenia wartości i wzrostu ryzyka.

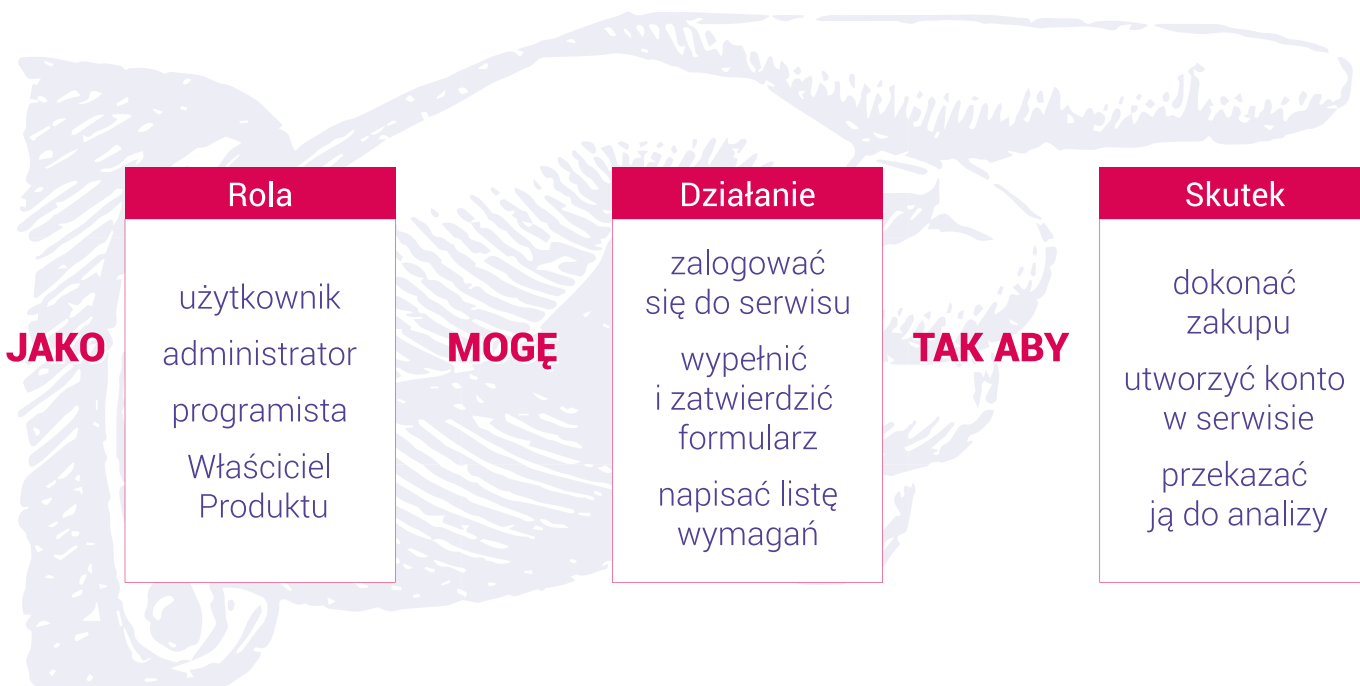
Zadaniem SCRUM Mastera jest praca z Zespołem SCRUMowym i całą organizacją, w celu zwiększenia przejrzystości artefaktów. Praca ta polega zazwyczaj na dowiadywaniu się, przekonywaniu i powodowaniu zmiany. Przejrzystość nie pojawia się z dnia na dzień - jest drogą.

# Backlog Produktu

Backlog Produktu to uporządkowana lista wszystkiego, co może być potrzebne w produkcji oraz jedyne źródło wymaganych zmian, które mają być w produkcji wprowadzone. Odpowiedzialnym za Backlog Produktu, w tym jego zawartość, dostępność i kolejność, jest Właściciel Produktu.

Backlog Produktu nigdy nie jest kompletny. Jego wczesna wersja jedynie nakreśla początkowo znane i najlepiej rozumiane wymagania. Backlog Produktu ewoluuje wraz z produktem i środowiskiem, w którym ten produkt będzie używany. Backlog jest dynamiczny - ciągle się zmienia, aby uwzględnić to, czego produkt wymaga, aby stać się odpowiednim, konkurencyjnym i użytecznym. Backlog Produktu istnieje tak długo, jak istnieje produkt.

Backlog Produktu jest listą wszystkich cech, funkcji, wymagań, ulepszeń i korekt błędów, które reprezentują zmiany wprowadzane do produktu w jego przyszłych wydaniach. Opisywane są one w jednoznacznie określony sposób, za pomocą pojedynczych historii - Story. Dzięki uniwersalnemu zapisowi unikamy problemów związanych z interpretacją opisów, a całą energię oraz czas możemy przeznaczyć na realizację kolejnych zadań.



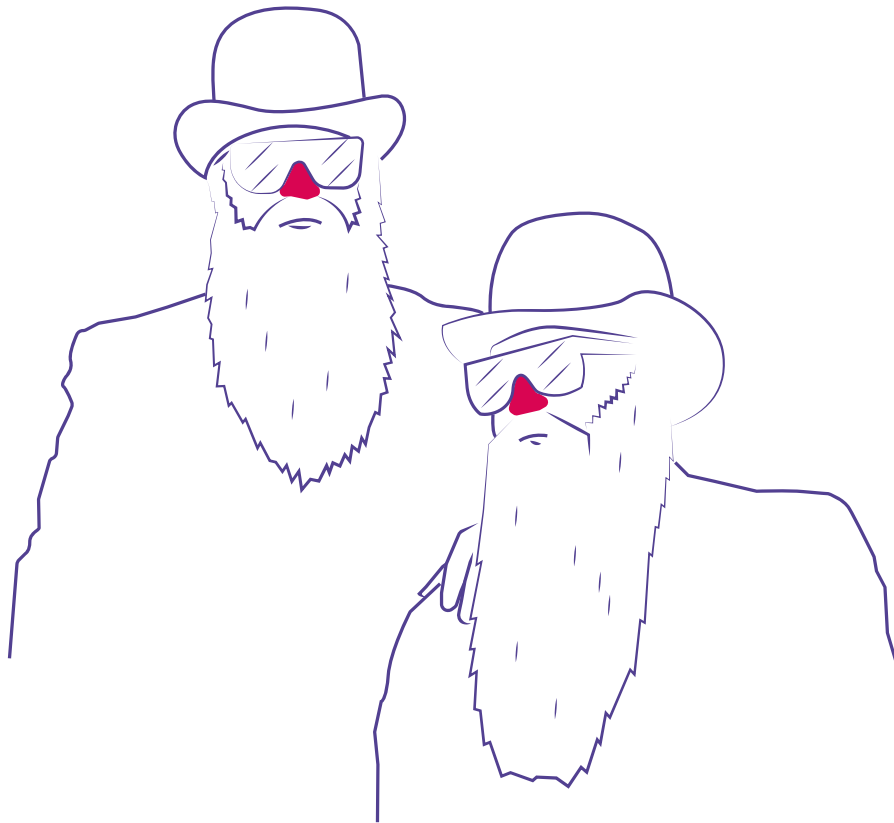
<b>1000</b>	Przygotowanie projektu
<b>950</b>	Analiza funkcji
<b>900</b>	Programowanie

## Backlog Sprintu

Backlog Sprintu to zbiór elementów Backlogu Produktu wybranych do Sprintu, rozszerzony o plan dostarczenia Przyrostu produktu i realizacji Celu Sprintu. Poprzez Backlog Sprintu, Zespół Deweloperski prognozuje, które funkcje znajdą się w kolejnym Przyroście i jaką pracę należy wykonać, aby dostarczyć je w postaci „Ukończonego” Przyrostu.

Backlog Sprintu to plan wystarczająco szczegółowy, by postępy prac były zrozumiałe podczas Codziennego SCRUMa. Zespół Deweloperski modyfikuje Backlog Sprintu w czasie trwania całego Sprintu, tym samym „wyłania się” on podczas Sprintu. To wyłanianie się zachodzi w miarę jak Zespół Deweloperski realizuje plan i dowiaduje się coraz więcej na temat pracy, która jest potrzebna do osiągnięcia Celu Sprintu.

Jeśli pojawia się potrzeba wykonania dodatkowej pracy, Zespół Deweloperski dodaje ją do Backlogu Sprintu. W miarę jak praca jest wykonywana albo kończona, aktualizowane jest oszacowanie pozostałej do wykonania pracy. Zbędne elementy planu są usuwane. Backlog Sprintu jest dobrze widocznym, tworzonym na bieżąco obrazem pracy, jaką Zespół Deweloperski planuje wykonać w trakcie Sprintu.



## Przyrost

Przyrost jest sumą wszystkich elementów Backlogu Produktu, zakończonych podczas Sprintu i wszystkich Sprintów poprzednich. Na koniec Sprintu nowy Przyrost musi być „Ukończony”, co oznacza, że musi on być gotowy do użycia i zgodny z Definicją Ukończenia danego Zespołu SCRUMowego. Przyrost musi być gotowy do użycia niezależnie od tego, czy Właściciel Produktu decyduje się na jego wydanie.



## Definicja Ukończenia

Kiedy element Backlogu Produktu albo Przyrost jest określany jako „Ukończony”, wszyscy muszą rozumieć, co to właściwie oznacza. Mimo, że różni się to znacznie pomiędzy Zespołami SCRUMowymi, w celu zapewnienia przejrzystości wszyscy członkowie danego zespołu muszą mieć wspólne rozumienie, co oznacza stwierdzenie, że praca została zakończona. Tym właśnie jest Definicja Ukończenia, używana w ocenie, czy praca nad Przyrostem produktu jest zakończona.

Ta sama definicja pomaga Zespołowi Deweloperskiemu w określeniu, ile elementów Backlogu Produktu może zostać wybranych podczas Planowania Sprintu. Celem każdego Sprintu jest dostarczenie Przyrostu gotowej do potencjalnego wydania funkcjonalności, zgodnie z aktualną Definicją Ukończenia.

Każdy Przyrost jest rozszerzeniem wszystkich poprzednich Przyrostów i jest dokładnie przetestowany w celu zapewnienia, że wszystkie one działają razem.

W miarę zbierania doświadczeń podczas prac nad kolejnymi projektami, Definicje Ukończenia w Zespołach SCRUMowych KISS zawierają bardziej rygorystyczne kryteria. W ten sposób rozwijamy się aby zapewnić zarówno najwyższą jakość produktu, jak i doskonalić standardy pracy w procesie jego wytwarzania.



[kisssdigital.com](http://kisssdigital.com)

Tekst jest adaptacją publikacji:

Ken Schwaber, Jeff Sutherland, *Scrum Guide™*. Przewodnik po Scrumie: Reguły Gry., 2013