



# SCRUM



[FRESHAPPLE.NL](https://www.freshapple.nl)

#DIGITALATHLETES



## HOME OF THE DIGITAL ATHLETES

### IT ALL STARTS WITH AN IDEA! EN DAAR ZITTEN WE VOL MEE...

We zijn ervan overtuigd dat iedereen een digitale fantasie heeft, wij helpen je graag dit vorm te geven of je zelfs volledig te ontzorgen door een totaal concept neer te leggen; startup of corporate is welkom!

Conceptontwikkeling, business development, growth hacking, identity, film & animatie.

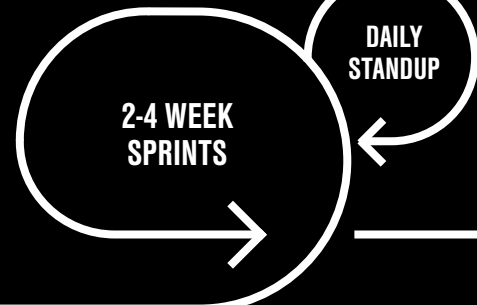
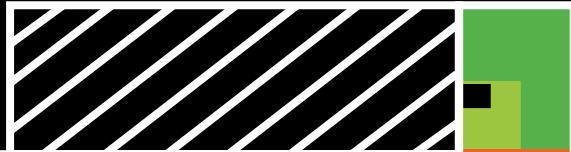




# SCRUM

**WE ZULLEN JOUW PROJECT VOLGENS SCRUM PRINCIPES OPZETTEN. DIT HOUDT IN DAT WE VOLGENS VASTE ITERATIES ONDERDELEN VAN HET PROJECT VOLLEDIG REALISEREN.**

Scrum is een Agile aanpak die zorgt voor een effectievere en flexibelere manier van werken die het voor ons team mogelijk maakt projecten op een productieve wijze op te leveren en eventuele problemen snel te tackelen.



## SPRINT 0

Het project wordt gestart met een gezamenlijke sessie van maximaal 8 uur waarin we bepalen welke onderdelen allemaal op de backlog komen te staan. De backlog is een lijst met alle onderdelen op volgorde van prioriteit en voorzien van geschatte uren.

Samen zal vervolgens per sprint bepaald worden welke onderdelen er opgepakt gaan worden op basis van prioriteit. Het team zal door gaan tot de uren die gereserveerd op zijn om zoveel mogelijk van de backlog-onderdelen te kunnen realiseren.





## WAAROM WERKEN WE MET SCRUM?

- Het verhoogt de effectiviteit van het team.
- Het biedt een optimale Return On Investment (ROI).
- Het zorgt ervoor dat er iedere 2-4 weken een stuk werkende software wordt opgeleverd.
- Het zorgt ervoor dat je altijd inzicht hebt in de voortgang van het project.
- Het zorgt ervoor dat we enkel bouwen wat jij als klant wilt en/of nodig hebt.

# WELKE ROLLEN ZIJN ER?



1

## SCRUM MASTER

Degene die het proces begeleidt, wordt ook wel de Scrum Master genoemd. Deze persoon zorgt ervoor dat het team zich aan de regels houdt en efficiënt kan doorwerken.

2

## PRODUCT OWNER

De Product Owner fungeert als intermediair tussen de klant (voor wie het product gemaakt wordt) en het team (de Digital Athletes die het product daadwerkelijk maken). Zijn taak is het om de eisen en wensen van de klant te waarborgen en deze door te geven aan het team. Deze wensen worden ook wel 'user stories' genoemd en staan op een lijst, de 'product backlog'.

3

## DEVELOPMENT TEAM

Het Development Team bestaat uit het complete team wat nodig is het project tot een succes te brengen. Dit kan dus bestaan uit designers, marketeers en ontwikkelaars .

## WERKWIJZE

Met een sprint wordt een tijdsperiode van ongeveer 2 tot 4 weken aangeduid. Een sprint begint met een planning, en eindigt met een review en retrospectieve meeting. Hoeveel sprints er van toepassing zijn, verschilt per project.

Om de taken binnen een sprint goed uit te voeren, is onderling overleg tussen de teamleden noodzakelijk. Daarom is er elke dag een kort overleg met het team; de Daily Scrum.

Na elke sprint wordt een (deel)product opgeleverd, waarna een evaluatie volgt en er ruimte is voor feedback vanuit (onder andere) de klant. Dit wordt gedaan om ervoor te zorgen dat het functioneren van het team steeds beter wordt en er snel ingespeeld kan worden op eventuele aanpassingen. Na deze review-momenten begint het proces opnieuw met de volgende sprint.

GO

GO

GO



## WE MAKEN HET NOG MAKKELIJKER

Veranderingen in het project kunnen altijd in plaats van gelijkwaardige backlog-onderdelen ingewisseld worden. Omdat we iteratief werken zijn we flexibel en kunnen we tijdens het project nog aanpassingen doen. Toevoegingen aan het project kunnen alleen als het budget (tijd en geld) vergroot wordt.

Het project kan te allen tijde gestopt worden. Hiervoor brengen we slechts 35% van het resterend budget (openstaande backlog items) in rekening. Dit kan bijvoorbeeld zijn wanneer we al eerder het doel bereikt hebben en daardoor de backlog items niet meer genoeg toegevoegde waarde bieden.

BEKIJK DE INFOGRAPHIC OP DE VOLGENDE PAGINA VOOR DE SCRUM WORKFLOW

