

Sadržaj

Uvod.....	4
1. Agilni (Agile) razvoj i Vodopad (Waterfall) razvoj - prednosti i nedostaci	5
1.1. Vodopad (Waterfall) kao model za razvoj informacionih sistema	5
1.2. Agilni model za razvoj informacionih sistema	7
2. Šta je to Proizvod?	9
3. Vizija, Strategija i mapa puta proizvoda.....	10
4. Empirizam kao iskustvena filozofija	11
5. Scrum Framework.....	13
6. Prednosti Scrum-a na složenim projektima	14
7. Scrum tim	16
7.1. Vlasnik proizvoda (Product owner)	16
7.1.1. 10 Odgovornosti vlasnika proizvoda	17
8. Scrum Master.....	18
9. Razvojni tim (Development Team)	20
10. Scrum događaji (Scrum events).....	22
11. Sprint	23
11.1. Cilj Sprinta	23
11.2. Prvi Scrum događaj: Sprint Planning	25
11.3. Drugi Scrum događaj: Daily Scrum (Dnevni Scrum).....	26
11.4. Treći Scrum događaj: Sprint Review	27
11.5. Četvrti Scrum događaj: Sprint Retrospective	28
12. Prečišćavanje Product Backloga (Product Backlog refinement).....	30
13. Teme, Epici, korisničke priče i zadaci	31
13.1. Tema	31
13.2. Epici.....	31
13.3. Korisnička priča (User Story)	32
13.3.1. Tehnika za procjenu vremena svake korisničke priče je Planning poker	33
13.4. Zadaci (Tasks).....	33
14. Scrum Artefakti.....	35
14.1. Product Backlog	35
14.2. Sprint Backlog	36
14.3. Inkrement	37
15. Definicija "DONE" Završeno ili DoD	38
16. Acceptance criteria - Kriterijumi prihvatanja.....	40
17. Zaključak	41
18. Skraćenice i akronimi	42
19. Popis slika i izvora.....	45
20. Reference.....	46